

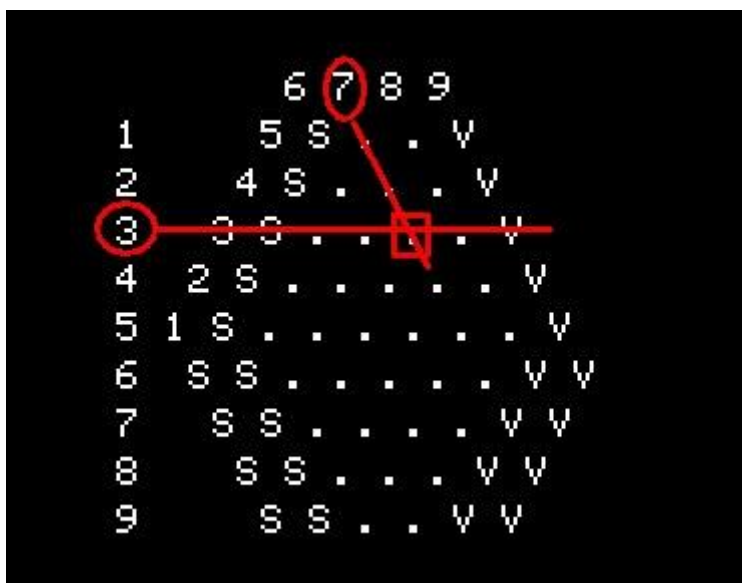
A ROTARY játék PRIMO számítógéphez

A leírást készítette: Németh Krisztián

Felváltva játszik a két játékos, világos (V) és sötét (S). A bábuk a képernyő szerint vannak felrakva a hatszögszerű táblára.

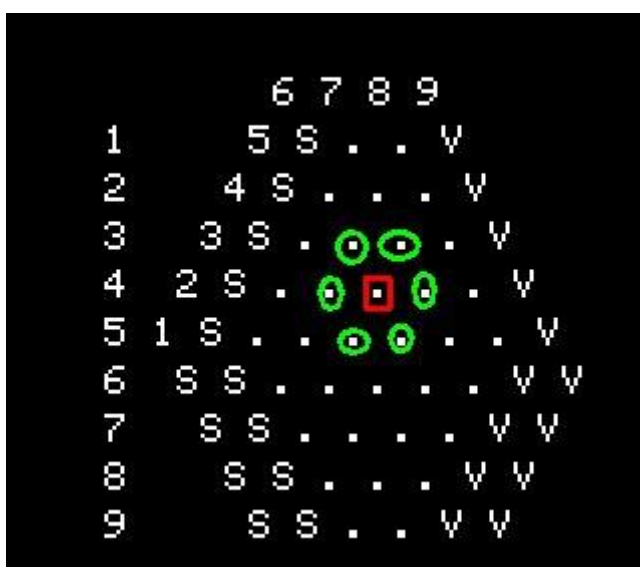
Minden mezőnek van két koordinátája, **az első a vízszintes (1-9 között) a második bal fentről indul és jobbra le megy**. A koordináták a képernyőn számozva vannak.

Például a mellékelt ábrán bejelöltem a 3,7-et, ami a két piros vonal metszéspontja:



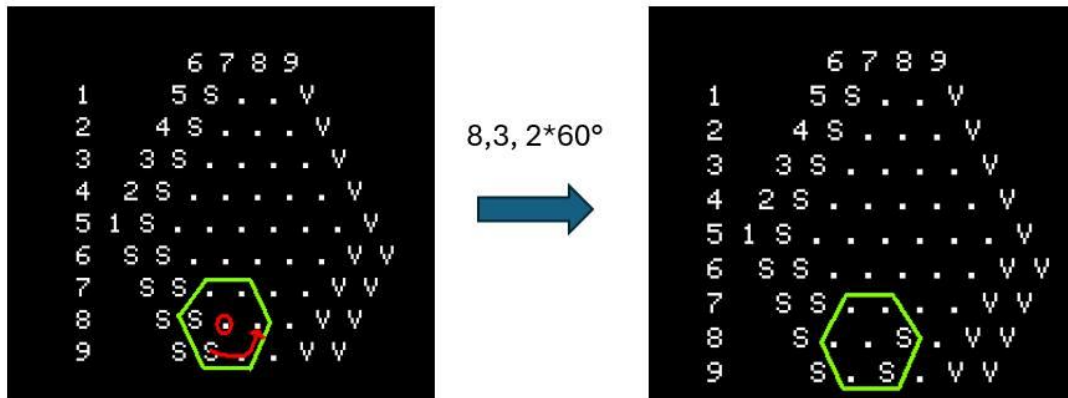
Minden mezőnek (a széleken lévőkét kivéve) hat szomszédja van: jobbra, balra, felette kicsit jobbra, kicsit balra, alatta kicsit jobbra, kicsit balra.

Mutatom a piros mező (4,6) szomszédait, zölddel:



A lépés az, hogy egy mezőt megjelölsz a két koordinátájával (ide rakod a pörgettyűt), és megmondod, hogy a körül a szomszédait (és csak a szomszédait) hányszor 60 fokkal forgassa el - az óramutató járásával ellentétes irányban. Ez a szám 1 és 5 között értelmes. A 3 például tükrözés az adott pontra.

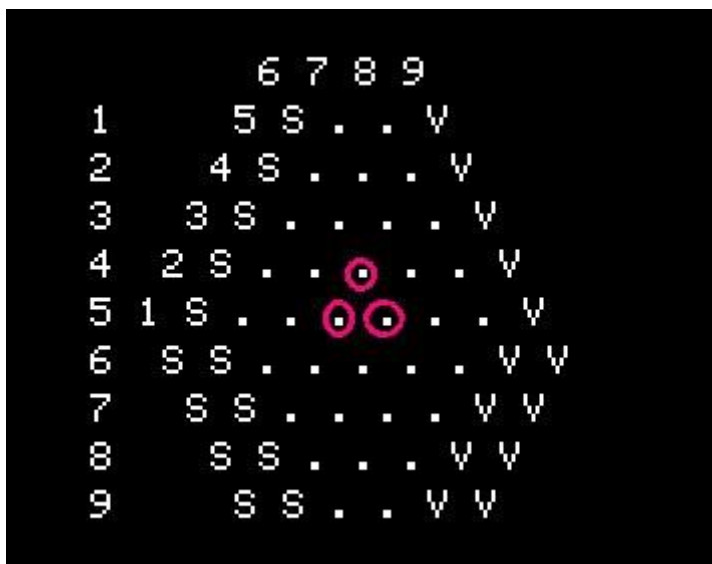
Példa: forgatás a játék legelején a 8,3 körül $2 \cdot 60^\circ$ fokkal:



Az a szabály, hogy csak olyan pont körül forgathatsz, ami egyrészt üres, másrészt van a szomszédai valamelyikén saját bábú, harmadrészt több saját bábú van a szomszédain, mint ellenfél bábúja.

A cél az 5,5 és 5,6 és 4,6 mezők (képen rózsaszín) mindegyikének elfoglalása a saját színeddel.

Ha ez sikerült, nyertél, és a nagy U lenyomásával új játékot kezdhetsz.



Kellemes időöltést!