

## Black and White

Autor: Pionek

Czasu mało - a grać się chce... Black & White, gra z 1990 roku autorstwa Dana Spila to przedstawiciel mojego ulubionego gatunku gier: małych, szybkich i niedrogich :) Wystarczy poszperać na półce z grami i przygotować 10 pionów od Othello oraz planszę 5x5. Nie ma pionów? Od biedy wystarczą warcabowe - po 10 w każdym kolorze. Zaczynamy na pustej planszy...

W pierwszej fazie gry przeciwnicy na zmianę umieszczają na wolnych polach planszy pionów w swoim kolorze. Gra może się zakończyć na tym etapie - gracze dążą bowiem do ustawienia w rzędzie, kolumnie lub ukośnie linii pionów w swoim kolorze, ale... jak często grywasz z trzylatkiem? W drugiej fazie gracze mają dwie możliwości: przesunąć swój pion na sąsiadujące z nim w rzędzie, kolumnie lub ukośnie wolne pole lub przeskoczyć nad sąsiadującym z nim pionem przeciwnika na znajdujące się za nim wolne pole - podobnie, jak np. w Halmie. Jeśli po jego wykonaniu pojawia siemożliwość kolejnego skoku - również należy go wykonać. Efektem przeskoczenia wrogiego pionu jest zmiana jego barwy (przez odwrócenie w przypadku pionów z othello lub przez zamianę na pionów własnej barwy - jeśli nie mamy takich "na składzie").

Kilka przykładowych ruchów poniżej:

W tej sytuacji zwycięstwo białych to już formalność... Nawet po wymuszeniu przez czarne skoku przez dowolny ruch pionem z lewej strony planszy białe są w stanie utworzyć ukośną linię pięciu pionów. Ruch czarnego pionu po skosie doprowadzi w konsekwencji do sytuacji korzystnej dla białych - na planszy już jest zarys poziomej linii w środkowym rzędzie. Neutralny ruch czarnych otwiera drogę do pionowej linii w środkowej kolumnie.