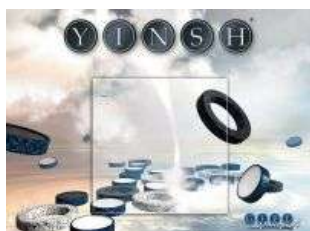


YINSH



Tervezte: Kris Burm
Kiadja: Don & Co NV
Van Den Nestlei 7, bus 6
2018 Antwerp, Belgium
donco@gipf.com
www.gipf.com

Sikerül meglegned a rendet a káoszban?

A GIPF-projekt ötödik tagja.
2 játékos részére

Olykor az az ember benyomása, hogy a tábla merő káosz. Felsorakoztat pár korongot – s a következő szempillantásban szint váltanak! Mennél több korong van a táblán, annál nehezebb megjósolni, mi fog történni. Ám ezzel együtt a lehetőségei javulnak. Csak ki kell várnia a megfelelő alkalmat, és ha ügyes, meglegli a rendet a káoszban.

A. Tartalom

játéktábla
5 fekete és 5 fehér gyűrű
51 korong (egyik oldaluk fehér, a másik fekete)
szabályfüzet

B. Cél

A játék úgy indul, hogy mindkét játékosnak öt gyűrűje van a táblán. Akinek sikerül öt, saját színű koronggal egy sort alkotni, az leveszi egy gyűrűjét a tábláról. Az a játékos győz, akinek sikerült három gyűrűjét is levennie – vagyis akinek háromszor is sikerült 5 darab, saját színű korongból sort alkotnia.

Tanács: Ha a játékosok a gyorsabb játékokat kedvelik, próbálkozzanak a [villámverzió](#)val; e verzió egyben a YINSH megtanulására is jól használható.

C. Előkészületek

1. A játéktáblát a két játékos között kell elhelyezni, úgy, hogy a betűkkel megjelölt vonalak az egyik játékos felől a másik felé fussanak. A táblára rajzolt halványkék gyűrűk mutatják, hová kerülnek majd a tábláról lekerült gyűrűk.

2. Ki kell sorsolni, ki kezd. Ez a játékos lesz a „fehér”, és megkapja az 5 fehér gyűrűt, ellenfele pedig az 5 feketét.

3. A korongokat a tábla mellé kell tenni, olyasformán, hogy mindkét játékos könnyen elérhesse azokat. Ezek a korongok alkotják a készletet.

D. Kezdőpozíció

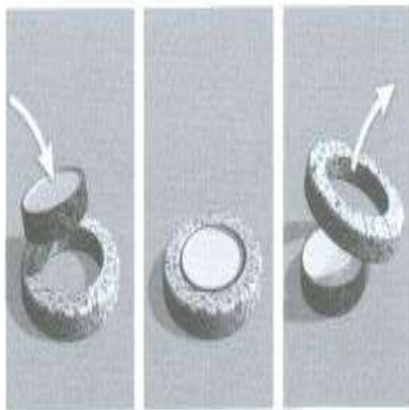
1. A táblának üresnek kell lennie.
2. Először a gyűrűket kell feltenni a táblára. A játékosok felváltva teszik fel gyűrűiket a táblára, még hozzá mindig a vonalak metszéspontjaira (a játék során mindig a metszéspontok számítanak). A játékosok bármely metszéspontokra lerakhatják gyűrűiket, akár a szélsőkre is.
3. A kezdőpozíció akkor jön létre, amikor már mindkét játékos lerakta mind az 5 gyűrűjét.



1. ábra: Mindkét játékos lerakta már 5 gyűrűjét a táblára – kezdődhet a játék.

E. Lépés: gyűrű mozgatása

1. Minden lépés úgy kezdődik, hogy a játékos elvesz egy korongot a készletből.
2. Ezután a játékos eldönti, hogy melyik gyűrűjével akar mozogni, és a korongot – saját színével felfelé – belerakja a gyűrűbe (tehát a gyűrű és a korong ugyanazon a metszésponton lesz.)



2. ábra: A gyűrű mozgatása ilyenformán néz ki: a játékos először lerak a gyűrűbe egy saját színű korongot, azután elmozgatja a gyűrűt. Csak a gyűrű mozog el, a korong nem!

3. Ezután a játékos mozog azzal a gyűrűvel, amelybe belerakta a korongot. A mozgás szabályai a következők:

- A gyűrű mozgatásakor a benne lévő korong nem mozog, az marad ott, ahová lekerült.
- A gyűrűt mindig egy vonal mentén, egyenesen kell mozgatni, és mozgását mindig egy üres metszésponton fejezi be.
- A gyűrű áthaladhat egy vagy több üres metszéspont fölött.

- A gyűrű áthaladhat egy vagy több korong fölött, függetlenül azok színétől, amíg azok megszakíthatatlanok: nincs közöttük sem üres hely, sem másik gyűrű. Másszóval a gyűrűvel átugorhatóak korongok, de ilyenkor a gyűrű mindig a korongok utáni első üres metszésponton állapodik meg.
- A gyűrű mozoghat olyasformán, hogy előbb áthalad egy vagy több üres metszéspont fölött, majd átugrik egy vagy több korongot. Azonban, ahogy az fentebb már olvasható volt, korong vagy korongok átugrása után az első üres helyen meg kell állapodnia.
- Gyűrű képes átugrani korongokon, de **másik gyűrűt nem**.



3. ábra: A nyíllal megjelölt fekete gyűrű mozgását a szürkével jelölt metszéspontok bármelyikén befejezheti.

F. A korongok átfordítása

1. Ha a játékos úgy mozgatta gyűrűjét, hogy nem ugrott át korong vagy korongok fölött, lépése azonnal véget ér, amint lerakta új helyére a gyűrűt.

2. Ha azonban átugrott egy vagy több korong felett, **ezeket át kell forgatnia**. Ez a szabály éppúgy vonatkozik a saját, mint az ellenfél korongjaira: abból a fehér korongból, amelyet átugrott egy gyűrű, fekete korong lesz, a fekete korongból viszont fehér.

Megjegyzés: A játékosok ne mozgás közben forgassák át a korongokat; a soron lévő játékos előbb mozgassa új helyére a gyűrűt, és utána forgassa át az átugrott korongokat.

3. Azt a korong, amelyet a játékos lépése kezdetén gyűrűjébe lerakott, nem szabad átforgatni, hiszen előlött nem ugrott át a gyűrű.

4. Az egyszer már lerakott korongok csupán átforgathatóak, de nem mozgathatóak.



4. ábra: A helyzet ugyanaz, mint a 3. ábra esetén, csak éppen most fekete lépése után. A fekete gyűrű 3 fehér és 2 fekete korongot ugrott át, így ezeket át kell forgatni – ezen az ábrán már az átforgatott korongok láthatóak. (Ahogy az látható, a gyűrű indulási helyére lerakott fekete korong fekete maradt!)

G. Sor létrehozása, gyűrű eltávolítása

1. A játékosnak az a célja, hogy a gyűrű mozgatásával, illetve a korongok átforgatásával létrehozzon egy olyan sort, amelyben 5, saját színű korong található. Az 5 korongnak egy egyenesen kell lennie, megszakítás nélkül. Gyűrű nem lehet sor alkotórésze.

A továbbiakban a **sor** mindig olyan sort jelent, amelyet öt, egymást melletti, egy egyenesen lévő, egyazon színű korong alkot.

2. Ha egy játékos létrehozott egy sort, az 5 jelzőt le kell vennie a tábláról, és vissza kell azokat tennie a készletbe.

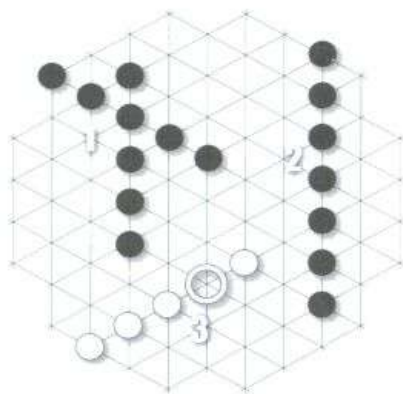
3. Ezután a játékosnak el kell távolítania gyűrűinek egyikét is. A játékos az eltávolított gyűrűvel jelzi, hogy már létrehozott (és eltávolított) egy sort. Bármelyik gyűrűjét választhatja, és azt a játéktábla szélére, a halványkék gyűrűk egyikére kell tennie.



5. ábra: A fekete játékos létrehozott egy sort. Először vissza kell raknia az 5 korongot a készletbe. Ezután egyik gyűrűjét el kell távolítania: a játéktábla szélére, a halványkék gyűrűk egyikére kell tennie, ezzel jelezve, hogy már sikerült létrehoznia egy sort.

4. Ha egy sort 5-nél több korong alkot, a játékos eldöntheti, melyik 5-öt távolítja el – de ezeknek egymás mellettieknek kell lenniük, vagyis a játékosnak olyan 5 korongot kell eltávolítania, amelyek önmagukban is sort alkotnak.

5. Megtörténhet, hogy egy játékos lépésével egyszerre 2 (vagy több sort hoz létre. Ha ezek a sorok nem metszik egymást, a játékosnak az összes sort el kell távolítania, és a megfelelő számú gyűrűt levennie. Ha a sorok metszik egymást, a játékosnak el kell döntenie, melyik sort távolítja el. Miután az egyik sort eltávolította, a másik már nem számít sornak – hiszen hiányzik belőle egy korong –, így az a játéktáblán marad. Ilyenformán a játékos csak 1 gyűrűjét távolítja el.



6. ábra:

1. *A fekete játékos a két sor bármelyikét eltávolíthatja. Mindegy, melyiket távolítja el, utána a másik már nem számít sornak - így végeredményben ez csupán egy sor, nem kettő!*
2. *A fekete sort 7 korong alkotja. A fekete játékos eldöntheti, melyik 5 korongot távolítja el, de ezeknek egymás mellettieknek kell lenniük (vagyis a játékos fennhagyhatja a két felsőt, a két alsót, vagy pedig a legfelsőt és a legalsót).*
3. *Ez nem számít sornak, minthogy a gyűrű nem számít korongnak.*

6. Megtörténhet, hogy a játékos – szándékosan vagy figyelmetlenségből – ellenfelének hoz létre sort. Ilyenkor az ellenfél, mielőtt lépne, eltávolítja a sort, valamint egy gyűrűjét. Ő dönti el, melyik gyűrűjét távolítja el.

7. Ha egy játékos egyszerre hozza létre egy saját és ellenségének egy sorát, először, a fenti szabályokat követve, saját sorával kell foglalkoznia, majd utána ellenfele, a fentebbi szabály szerint, foglalkozik saját sorával.

H. A játék vége

1. A játék akkor ér véget, amikor egy játékos eltávolítja harmadik gyűrűjét. Ez azt is jelenti, hogy ha a játékosnak sikerül egy időben 3 saját sort létrehoznia, nyomban meg is nyeri a játékot.

2. Ha egy játékos egy időben létrehozza saját maga és ellenfele harmadik sorát, ő a győztes, hiszen ő előbb távolítja el saját gyűrűjét (lásd [G.7](#)).

3. Ha még senkinek sem sikerült nyernie, de már minden korong felkerült a táblára, az a játékos győz, aki eddig több gyűrűjét távolította el. Egyenlőség esetén a játék döntetlenül ér véget.

I. Tanácsok

Ha ismered a GIPF-et, feltűnhet, hogy a GIPF és a YINSH között sok a hasonlóság. Ilyen a sorok létrehozása, majd eltávolítása; ám fontosabb, bár kevésbé nyilvánvaló hasonlóság a mindkét játékban meglévő "bizonytalanság": ugyanaz a lépés hol a megfelelő cselekedet, hol pedig a lehető legrosszabb. Erre folyamatosan ügyelni kell. A játékos, aki létrehoz egy sort, közelebb kerül a győzelemhez; ez azonban egy gyűrűjébe kerül, s így a továbbiakban csökken lehetőségeinek száma. A játékos akár azt is megteheti, hogy ellenfelének hoz létre egy sort – így az ellenfél lesz az, aki a továbbiakban eggyel kevesebb gyűrűvel játszik –, ám lehet, hogy a játékos ezzel a cselekedetével ellenfele győzelmét könnyíti meg. A jó és a rossz lépés között nűansznyi a különbség; mindig az aktuális szituáción dől el minden. A játékosnak meg kell találnia az egyensúlyt a vezetés, illetve aközött, hogy ellenfele vezet. Nem szabad elfeledni: **a harmadik sor az, ami igazán számít!**

J. Villámverzió

A játék e verziója rövidebb és egyszerűbb. A szabályok ugyanazok, mint fentebb, csupán a cél változik: a győzelemhez csak **egy sort** kell létrehozni. Hogy nyerjen, a játékosnak csupán létre kell hoznia egy 5 saját korongból álló sort – ez pedig könnyű, nemde?

Thaur

2005.05.22.

A fordítás során igyekeztem a lehető legnagyobb gondossággal eljárni, ám korántsem lehetetlen, hogy a fordítás hibát, hibákat tartalmaz. Ha ilyenekkel találkozol, kérlek, írd meg nekem az alábbi címre: thaur@freemail.hu. Köszönöm!