

F.) AZ EGYÉRTELMIKÉD KEDVÉÉRT

- 1) Egy koronggal (vagy toronnyal) soha nem léphetsz üres mezőre. Egy üres mező a játék végéig üres marad.
- 2) Egy korong (vagy torony) nem ugorhat át más korongokat (vagy tornyokat). Csak üres mezőkön ugorhat át.
- 3) A táblának nincs középső mezője. A korongokkal nem lehet középen áthaladni.
- 4) A tornyok minden korongja ugyanolyan színű kell, hogy legyen.
- 5) Be kell tartanod a lépések sorrendjét: első a kötelező ütés, utána választhatsz a három lehetséges lépés közül.

G.) A JÁTÉK VÉGE

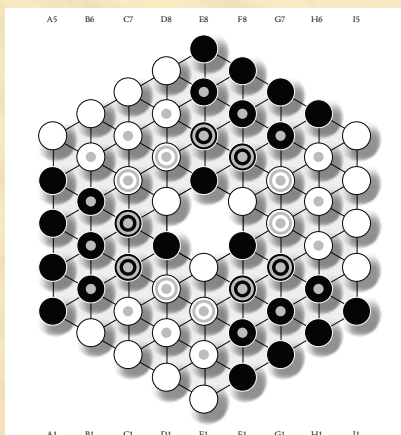
A játékot akkor nyered meg, ha sikerül ellenfeled egy korongtípusából az utolsót is leütnöd, vagy ha olyan helyzetbe kényszerítetted ellenfeledet, hogy az első lépésével nem tud ütni.

Emlékeztető: a három korongtípus ellenőrzésekor csak az egyszerű korongok és a tornyok tetején lévő korongok számítanak, a tornyok alsóbb szintjein lévő korongok nem.

H.) KEZDŐÁLLÁS

Ha nem szeretitek a véletlenszerű kezdőállásokat, az alábbi ábra szerint állítsátok fel a játék elején a táblát.

4. ábra: fix kezdőállás



I.) VERSENYVÁLTOZAT

Ha versenyváltozatot játszotok, a játék elején a tábla üres. A korongokat felváltva, egyesével tegyétek fel a táblára. A korongokat bármilyen sorrendben feltehetitek, és a korongtípusokat is bármennyiszer változathatjátok. Amint az összes korong felkerült a táblára, és mindegyik mező foglalt, a fent leírtak szerint kezdődhet a játék!

Jó szórakozást!



Tzaarok, Tzarrák és Tottok: véd meg őket!
A GIPF-projekt második tagja. 2 játékos részére

Erősítem magam vagy gyengítsem az ellenfelem? Ez az a fogós kérdés, amit minden körben fel kell tenned magadnak.

A.) A JÁTÉK TARTALMA

- 1 játéktábla
- 30 fehér korong
6 Tzaar, 9 Tzarrá és 15 Tott
- 30 fekete korong
6 Tzaar, 9 Tzarrá és 15 Tott
- 1 zsák
- 1 szabálykönyv

B.) A JÁTÉK CÉLJA

Két út vezet a győzelemhez:

- 1) A játékosoknak háromféle korongjuk van: Tzaarok, Tzarrák és Tottok. Ez a három korong egy háromságot képvisel, egymás nélkül nem tudnak létezni. Mindhárom fajtából legalább egyet mindig fent kell tartanod a táblán! Vagyis az egyik út a győzelemhez az, ha eléred, hogy ellenfeled kifogyjon a Tzarráiból, a Tzarráiból vagy a Tottjaiból.
- 2) Minden körben köteles vagy ellenfeled legalább egy korongját leütni. Vagyis a győzelemhez vezető másik út az, ha olyan helyzetbe kényszerítetted ellenfeled, hogy ne tudja leütni egyik korongodat sem.

1. ábra: a három különféle korong, balról jobbra: Tzaar, Tzarrá és Tott



C.) ELŐKÉSZÜLETEK

- 1) Tegyétek a táblát kettőtök közé úgy, hogy a hosszabb oldala vezessen az egyik játékostól a másikig.
- 2) Tegyétek az összes korongot véletlenszerűen a táblára. A metszéspontok alkotják a játékerületet, ezekre mezőként hivatkozunk. Ha mind a 60 korong felkerült a táblára, az összes mezőnek foglaltnak kell lennie.
- 3) Húzzatok sorsot, hogy ki melyik színnel játsszon. A játékot a fehér játékos kezdi.

Megjegyzés: ha nem szeretnétek véletlenszerű kezdőállásból indulni, nézzétek meg a H. és I. pontok leírását.

D.) A KEZDŐLÉPÉS: EGY LÉPÉS

A játék kezdetén a fehér játékosnak kell megtennie egy lépést. A fehér játékosnak ezzel a lépésével ütnie kell. Az ütés szabályai nagyon egyszerűek: fogd meg az egyik (tetszőleges típusú) korongodat, és tedd ellenfeled egy szomszédos mezőn álló (tetszőleges típusú) korongjának helyére. A leütött korongot vedd le a tábláról, a helyét a te korongod foglalja el. Az ellenfeled korongja kikerül a játékból.

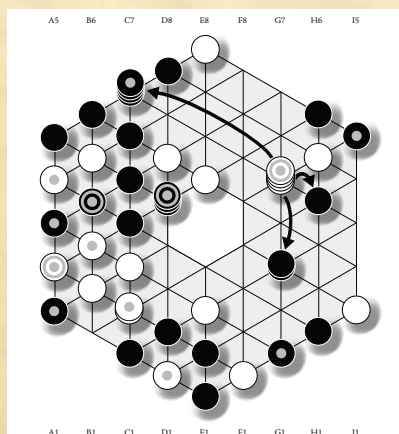
E.) A JÁTÉK SORÁN: KÖRÖNKÉNT 2 LÉPÉS

Miután a fehér játékos egy lépéssel elkezdte a játékot, mindenkinek két lépése lesz a körében.

A kör első lépése

- 1) Az első lépésben mindig kötelező ütni! Le tudsz ütni egy szomszédos mezőn álló korongot, de a játék során egyre több és több mező válik üressé. Egyenes vonalban bármennyi üres mezőt átugorhatsz az ellenfeled legközelebbi korongjáiig, ez is ütésnek számít. Vedd le az ellenfeled korongját a tábláról, és tedd a saját korongodat a helyére. (Lásd a 2. ábrát.) Az ellenfeled korongja kikerül a játékból.
- 2) Ami az ütéseket illeti, a Tzaarok, Tzarrák és Tottok között nincs különbség. Bármelyik korong le tudja ütni bármelyik korongot, feltéve, hogy legalább ugyanolyan erős, mint a leütni kívánt korong.
- 3) A korong erejét nem a típusa, hanem a magassága határozza meg. A játék elején még csak egyszerű korongok vannak játékban, vagyis az összes táblán lévő korong egyforma erős. De a játék során erősítheted a korongjaidat, ha egymásra teszed őket. Egy két korongból álló torony le tudja ütni bármelyik egyszerű korongot vagy két korongból álló toronyt; egy három korongból álló torony le tudja ütni bármelyik egyszerű korongot, két vagy három korongból álló toronyt stb.
- 4) Az összes táblán lévő korong ugyanúgy lép. Az egyszerű korongok ugyanúgy tudnak lépni, mint a két, három vagy több korongból álló toronyok.

2. ábra: a nyilak mutatják, hogy a fehér Tzaar mely fekete korongokat tudja leütni.



A kör második lépése

A második lépés során három lehetőség közül kell egyet választanod:

- a) leütsz még egy korongot,
- b) erősíted az egyik saját korongodat (vagy tornyodat),
- c) passzolsz.

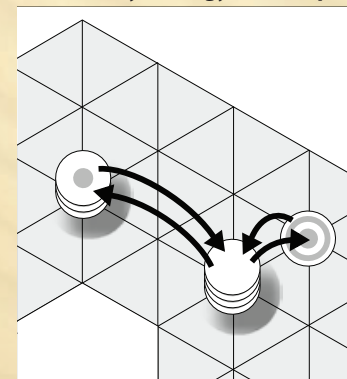
a) Még egy korong leütése

- 1) A második ütésre pontosan ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint az elsőre.
- 2) A második ütést végrehajthatod ugyanazzal a koronggal (vagy toronnyal), amivel az elsőt is, de nem muszáj.

b) Egy saját korong erősítése

- 1) Ahhoz, hogy erősebbé tedd egy saját korongodat (vagy tornyodat), nem kell mást tenned, mint rálépned egy saját korongoddal (vagy tornyoddal). Ráléphetsz egy szomszédos saját korongodra vagy egyenes vonalban átugorhatsz bármennyi üres mezőt, hogy egy saját korongodra érkezz. Vagyis az erősítés során pontosan ugyanazok a mozgási lehetőségeid, mint az ütésnél.
- 2) Az egy toronyban lévő korongok száma nincs korlátozva. A magasságától függetlenül egy torony mindig egy játékelem. Mindig az egészet kell mozgatni és az egészet lehet leütni.
- 3) Bármilyen korongod (vagy tornyod) ráléphet bármilyen korongodra (vagy tornyodra). Például egy Tzaar ráléphet egy olyan tornyodra, amelynek a tetején egy Tott van és fordítva. (Lásd a 3. ábrát.)
- 4) Amikor azt vizsgálod, hogy minden korongfajtából legalább egy a táblán legyen, csak a toronyok legfelső korongja számít. Például ha egy Tott-tal egy Tzarral lépsz, akkor az csak Tottnak számít (még akkor is, ha a Tzaar a torony részeként továbbra is játékban van).

3. ábra: egy egyszerű korong ráléphet egy (bármilyen magas) toronyra, és fordítva! Valamint a toronyok is egymásra léphetnek.



c) Passzolás

Nem vagy köteles a második lépésedet lelépned. Ha úgy döntesz, hogy passzolsz, csak szólj ellenfelednek, hogy ő következik.

Megjegyzés: az első lépésedet (vagyis a kötelező ütést) soha nem passzolhatod el!