

GYGES®

2 játékos, 8 éves kortól, játékidő: 10–20 perc.

## TARTALOM

- Egy tábla 36 egymással szomszédos mezővel, és egy-egy „vége” mező mindkét oldalon (1. ábra);
- 12 fabábu 3 különböző méretben: 4 szimpla, 4 dupla, és 4 tripla (1. ábra);
- egy zsák;
- szabályfüzet.

## A JÁTÉK CÉLJA

Juttass át egy bábút a játéktábla másik oldalán található „vége” mezőre (2. ábra).

## ELŐKÉSZÜLET

A játékosok leülnek a tábla két oldalához, és egyformán elosztják egymás között a bábukat: mindkét játékos kap 2 tripla, 2 dupla és 2 szimpla elemet. Felváltva, mindkét játékos egyenként leteszi mind a hat bábuját az általa kívánt módon az ő oldalán lévő alapsor hat mezőjére (lásd 3. ábra).

## A JÁTÉK MENETE (alap szabályok)

Az bábuk nem tartoznak egyik játékoshoz sem, és mindkét játékos a körében a hozzá legközelebb eső elemeket mozgathatja!

Az lép először, aki elsőként tett le bábút, majd a játékosok felváltva követik egymást, mindig lépve egy-egy bábuval. A játékosnak a hozzá legközelebb eső bábút kell választania, ami azt jelenti, hogy abból sorból kell mozgatnia, amelyik hozzá a legközelebb van, és van benne bábu.

Kezdetben tehát a játékosoknak a saját kezdő soruk 6 elemével kell lépniük (4. ábra: egy tripla elem első lépése). Ezután, ha már nincs foglalt mező a kezdő sorban, a játékosok léphetnek a második sorban található bábukkal, és így tovább. Megtörténhet, hogy a kezdő sorban álló összes bábút akadályozzák a második sorban állók; ebben az esetben a játékosok kivételesen léphetnek a következő sorban álló bábuval is.

A bábuk egy mezőről négy irányba léphetnek, mindig a szomszédos mezőre: balra, jobbra, előre vagy hátra (de átlósan nem), és pontosan annyit, amekkora a méretük: szimpla bábu egy mezőt lép, dupla bábu két mezőt lép, tripla bábu három mezőt lép. Az elemek a mozgás során változtathatnak a mozgásuk irányán (4. ábra).

Ha a lépés egy üres mezőn végződik, akkor a játékos befejezi a lépését, és a másik játékos következik.

Egy bábu akkor, és csak akkor fejezheti be a lépését egy foglalt mezőn, ha az a mozgása utolsó lépése: szimpla bábu így közvetlenül egy foglalt mezőre léphet, a dupla bábunak először egy üres mezőn kell átmennie, a tripla bábunak pedig két üres mezőn kell átkelnie (5. ábra). Ha egy bábu egy foglalt mezőn landol, akkor a mezőn álló bábút átugorhatja, és azonnal megteheti egy új egy-, kettő- vagy hárommezős lépést (újra olyan mezőkön kell átmennie, amik üresek). Hogy hány mezős lépést kell ilyenkor tennie, azt átugrott (szimpla, dupla, vagy tripla) bábu mérete határozza meg (6. ábra: tripla bábu átugrása után például hárommezős extra lépés következik – vagyis oda léphet, ahova az átugrott bábuval lehetne lépni). Egy bábuval többször egymás után is lehet ugrani, akár a teljes táblán keresztül, egymást követő ugrások sorával (7. ábra).

Egy mozgás során a bábu keresztülmehet ugyanazon a mezőn, feltéve, hogy másik irányban lép be és/vagy hagyja el azt a mezőt (8. ábra).

## A JÁTÉK VÉGE

A győztes az a játékos, aki először visz be egy bábút az ellenfele oldalán található „vége” mezőre. A „vége” mező az utolsó sor bármelyik mezőjéről közvetlenül elérhető. A bábu csak a teljes lépése megtételével érheti el a „vége” mezőt (9. ábra).

A bábu nem mehet keresztül a „vége” mezőn a lépése részeként; ezt a mezőt csak akkor használhatja, ha ennek elfoglalásával megnyeri a játékot.

Egy bábu szinte mindig egy ugrássorozat révén éri el az ellenfél „vége” mezőjét, hogy a játékos megnyerje a játékot.

## HALADÓ SZABÁLYOK

Haladó játékosok használhatják a haladó szabályokat is, hogy megnöveljék a taktikai lehetőségeket. Egy foglalt mezőre érkezéskor nemcsak ugrás lehetséges (mint az alapszabályban), hanem lehetőség van arra is, hogy ehelyett lecseréljük a mezőt elfoglaló bábura az érkező bábút: a játékosnak azonnal át kell helyeznie ezt a bábút egy általa választott – tetszőleges – szabad mezőre, de nem az ellenfél által mozgatható elemek elé (azaz az ellenfél aktuális első sora mögé nem teheti be, lásd 10. ábra). Az elem áthelyezése egy ugrássor végén hajtható végre.

## **A DOBOZ HÁT LAPJA**

### **GYGES**

#### **Legyél te az első, aki elhagyja az útvesztőt!**

A cél átjutni egy bábuval a játéktábla egyik oldaláról a másik végébe. A bábukkal mindkét játékos léphet, de csak azzal tudnak lépni, amelyik a legközelebb van hozzájuk – vagyis amelyik a legtávolabb van a végétől!

Minden bábu magassága meghatározza, hogy mekkora távolságot kell vele lépni: ez lehet egy, kettő vagy három mező; de ha foglalt mezőre érkezünk, a bábu ugorhat és továbbmozoghat.

Vajon kinek fog sikerülni a megfelelő ugráslánc összeállítása, hogy elérhesse a tábla másik végét?

A szabályok egyszerűek, a kombinációk száma végtelen, az alapelv nagyon eredeti: a Gyges egészen forradalmi játék!

#### *Tartalom:*

*Játéktábla, 4 szimpla fabábu, 4 dupla fabábu és 4 tripla fabábu, egy szövetszák és egy szabályfüzet.*