

4) Az a játékos, aki létre tud hozni egy 6 korongból álló tornyot a saját színével a tetején, azonnal megnyeri a játékot.

5) Ha a játékos létrehoz egy 6 korongból álló tornyot, amelyiknek semleges korong van a tetején, az (még) nem számít győzelemnek.

6) Ha elfogytak a lépéslehetőségek, és az egyik játékosnak sem sikerült 6 korongból álló tornyot létrehoznia, akkor az a játékos nyer, akinek a legtöbb 5 korongból álló tornya van a játéktáblán. Ha ez alapján sem lehet megállapítani a győztest, akkor számoljátok meg a 4 korongból álló tornyokat és így tovább.

Jó szórakozást!



Az egész a hálózatépítésről szól...

Epilógus: A GIPF-projekt hetedik tagja. 2 játékos részére

Noha a GIPF-projekt eredetileg úgy indult, hogy 6 játékból áll majd, a LYNGK a sorozat hetedik tagja, és a projekt egyfajta szintézisét nyújtja. Miközben a GIPF áll a középpontban, a LYNGK esernyőként borul a projekt tagjai fölé: összehozza mind a 6 játékot az azokat meghatározó elemek és mechanizmusok felhasználásával.

A. A JÁTÉK TARTALMA

- 3 szürkésfehér pettyes korong (a GIPF jelképe)
- 9 csontszínű korong (a TZAAR jelképe)
- 9 kék korong (a ZÈRTZ jelképe)
- 9 piros korong (a DVONN jelképe)
- 9 zöld korong (a PÜNCT jelképe)
- 9 fekete korong (a YINSH jelképe)
- 1 zsák
- ez a szabálykönyv

B. A JÁTÉK CÉLJA

A LYNGK-et 6 különböző színű koronggal játsszátok, amelyek a GIPF-projekt egy-egy játékát jelképezik. Valójában csak 5 aktív szín van, a 6. szín (szürkésfehér pettyes, a továbbiakban csak „fehér” néven) maga nem számít színnek; az 5 másik szín bármelyikét helyettesíti. A játék elején mind az 5 másik szín semleges, így mindkét játékoshoz tartoznak. A játék közben mindkét játékosnak ki kell választania 2-2 színt saját magának, ami azzal is jár, hogy ekkortól kezdve az ellenfél többet nem léphet ezekkel. A cél az, hogy olyan 5 korongból álló tornyokat hozzunk létre, amelyekben mind az 5 különböző szín megtalálható. Az nyer, akinek a játék végén a legtöbb 5 elemű tornya van.

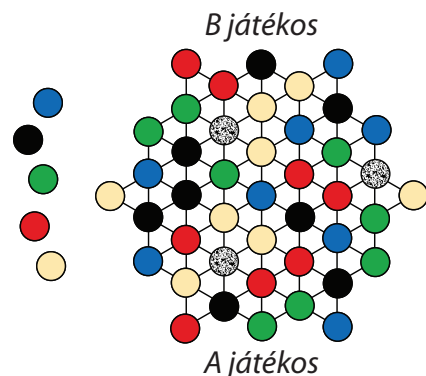
C. ELŐKÉSZÜLETEK

1) Tegyetek minden színből 8 korongot és a 3 fehér korongot véletlenszerűen a táblára úgy, hogy minden mezőt (így nevezzük a metszéspontokat) foglaljon el egy.

2) Sorakoztassátok fel a megmaradó korongokat (1 csontszínű, 1 kék, 1 piros, 1 fekete, 1 zöld) a tábla mellett (ld. az 1. képet).

3) Sorsoljátok ki, ki legyen a kezdőjátékos.

Véletlenszerű kezdőállás az 5 semleges színt jelképező 5 koronggal a tábla mellett a játék elején. A véletlenszerű kezdőállás sosem jár előnnyel egyik játékosnak sem, hiszen még egyikük sem tudja, melyik szín lesz a sajátja.



D. DZSÓKERKORONGOK, SEMLEGES ÉS SAJÁT SZÍNŰ KORONGOK

1) A 3 fehér elem dzsókerkorongnak számít, vagyis ezek potenciálisan az 5 aktív szín bármelyikét jelképezhetik. Ezek a dzsókerkorongok passzívak. Nem léphetünk velük, csak egy-egy torony beépített részeként.

2) A játék elején a táblán minden korong semleges. Egyik játékoshoz sem tartoznak, vagyis a passzív dzsókereket leszámítva ezeket bármelyik játékos felhasználhatja a lépéséhez.

3) A játék során mindkét játékos 2 színt sajátíthat ki magának. Amint egy színt kisajátít egy játékos, a színhez tartozó korongok többé nem számítanak semlegesnek. Ettől a ponttól kezdve már csak az a játékos léphet ezekkel, aki kiválasztotta magának az adott színt.

Megjegyzés: a tábla melletti 5 korong csak a színek kisajátításának jelzésére szolgál. Nem kerülhetnek be a játékba!

4) A játékosok a játék bármelyik szakaszában kisajátíthatnak egy színt, de csak akkor, amikor rajtuk van a sor, és mielőtt lépnének. Egy szín kisajátításához a játékosnak el kell vennie a vágyott szín korongját a tábla mellől, és maga elé tennie, a tábla hozzá legközelebb eső oldalára (ld. a 2. képet).

3) Végezetül, ha még a szimpla korongok száma is egyenlő, a játék döntetlenül ér véget.

H. JÁTÉKVÁLTOZAT: 6 KORONGÓL ÁLLÓ TORNYPYOK

Javaslat: ezt a variációt csak akkor játsszátok, amikor a fentebbi játékszabály szerint játszott játékkal már kellő tapasztalatot szereztetek. Az a standard játék, és az is marad.

Ám ez a variáció sokáig esélyesnek tűnt, mielőtt véglegesítettük volna a LYNGK szabályait. Az így játszott játszmák rendszerint rövidebbek egy hozzáadott különleges csavar miatt. A különleges csavar egy hirtelen halál elem: az a játékos, aki létrehoz egy 6 elemű tornyot, rögtön megnyeri a játékot. Gyakorlat hiányában a hirtelen halál túl gyakran eredményezhet véletlenszerű győzelmet, vagyis olyan helyzetet, amikor hirtelen támad lehetőség a győztes lépésre anélkül, hogy komolyabban megdolgoztunk volna érte.

Ám kár lenne teljességgel magunkban tartani ezt a szabályt, ezért játék-
változatként tesszük közzé.

A játékosoknak be kell tartaniuk az alapjáték szabályait, de a következőkben felsorolt kiegészítő kikötésekkel:

1) Az 5 korongból álló tornyok a táblán maradnak.

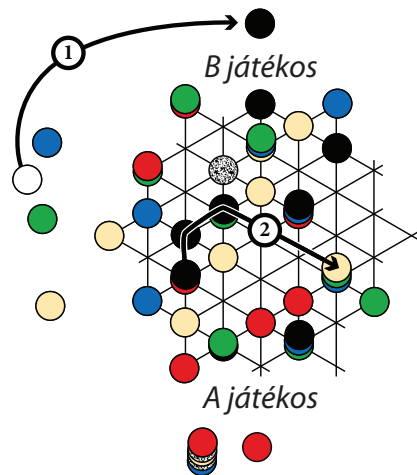
2) A dzsókerkorongnak most dupla funkciójuk van: miközben használhatók az 5 másik szín bármelyikeként (mint az alapjátékban), „fehér” színűek is, vagyis egy külön színt is jelképez.

Megjegyzés: noha a dzsókerkorong ebben a variációban színt is jelképez, továbbra is passzív korong marad. A fehér színt nem lehet kisajátítani és lépni sem lehet vele. A dzsókerkorongot továbbra is csak egy torony részeként lehet mozgatni.

3) Természetesen ahhoz, hogy egy játékos 6 korongból álló oszlopot hozzon létre, a toronyban kell lennie legalább egy dzsókerkorongnak is az 5 másik szín mellett. Ez az egy dzsókerkorong a fehéret kell, hogy képviselje a toronyban, de mint az alapjátékban, egy második és akár egy harmadik dzsókerkorong is használható arra, hogy az oszlopból hiányzó színeket helyettesítse.

3) A szabály alkalmazása a következő: egy saját színű koronggal léphetünk másik, ugyanolyan színű korong felé, de nem tehetjük rá; ehelyett az elért korongot LYNGK-pontként használjuk, azaz innen szükség lesz egy második lépésre. Vagyis az elért korongról folytatnunk kell a lépésünket egy szomszédos vagy egyenes vonalban elérhető korong felé. A korongot, amellyel lépünk, rá kell tenni erre a korongra, amennyiben a színe(i) megengedi(k). Ám ha ez a második korong ismét ugyanilyen saját színű, erről a pontról újabb lépést kell megtennünk és így tovább, amíg a mozgatott korong nem érkezik olyan korongra, amelyikre rá lehet tenni (ld. az 5. képet).

Az A játékos egy 5 elemű toronnyal vezet, de a B játékosnak lehetősége nyílik a kiegyenlítésre. Először is kisajátítja a fekete színt (1), majd egy tripla lépéssel (2) befejez egy 5 elemű tornyt. Ehhez a többszörös mozgáshoz mindegyik LYNGK-pontnak ugyanolyan színűnek kell lennie, mint amilyen kisajátított színnel lépünk. (Megfigyelhető, hogy eddig mindkét játékos csak egy színt sajátított ki magának.)



4) Dzsókerkorongot nem használhatunk LYNGK-pontként.

5) Egy körön belül egy játékos nem használhat egy LYNGK-pontot egynél többször.

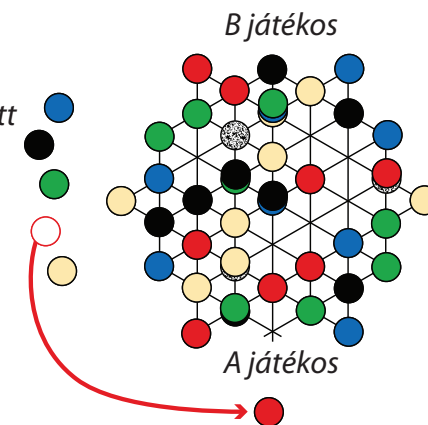
Megjegyzés: amikor egy tornyt használunk LYNGK-pontként, csak a legfelső korong színe számít. A toronyban lévő többi szín lényegtelen.

G. A JÁTÉK VÉGE

1) A játék az utolsó lehetséges lépés megtétele után ér véget. Az a játékos nyer, aki előtt több 5 különböző színű álló torony áll.

2) Döntetlen esetén az a játékos nyer, akinek a legtöbb 4 korongból álló tornya van a táblán. Ha ez sem dönti meg el, hogy ki a nyertes, akkor számoljátok meg a 3 korongból álló tornyokat és így tovább.

Az A játékos kisajátítja a pirosat. A lépése előtt sajátítja ki, mert amint lépett egy koronggal vagy egy toronnyal a táblán, máris az ellenfélén van a sor, vagyis annak a köre következik; az ellenfél ekkor kisajátíthat egy színt, ha akar (mielőtt lépne).



5) Egy játékos egyszerre csak egy színt sajátíthat ki. Vagyis egyetlen körben nem sajátíthat ki 2 színt.

6) Amikor mindkét játékos kiválasztotta és kisajátította a 2 színét, az utolsó (5.) szín semleges marad. Ezzel a semleges színnel mindkét játékos játszhat a játék hátralévő részében.

E. EGY LÉPÉS

1) A játékosok felváltva követik egymást. Minden körben (vagyis amikor a játékoson van a sor) a játékosnak kötelező egy koronggal vagy egy korongokból álló toronnyal lépnie. A lépéshez bármelyik semleges vagy saját színű korongot, vagy oszlopot kiválaszthatja.

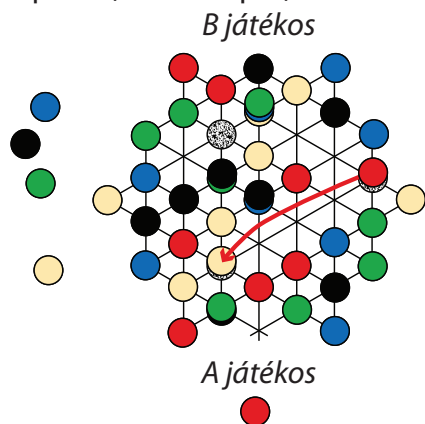
2) Oszloppal lépéskor az oszlop egészével kell mozogni. A torony tetején álló korong határozza meg, hogy a torony semleges vagy valamelyik játékoshoz tartozik.

3) Egy lépésnek, akár semleges, akár saját színnel történik, mindig elfoglalt mezőn kell véget érnie, vagyis egy másik korongnak vagy toronynak a tetején. Egy lépés véget érhet szomszédos korongon vagy tornyon, vagy olyan korongon vagy tornyon, amely elérhető egyenes vonalú mozgással, kizárólag üres kereszteződések átlépésével. Korongokon vagy oszlopokon átlépni tilos.

4) Van még egy különleges lehetőség a lépésre, de ezt a későbbiekben külön, az F. A LYNGK-szabály című fejezetben részletezzük.

5) Egy torony legfeljebb 5 korongból épülhet fel. A legfőbb szabály az, hogy egy oszlop kizárólag különböző színű korongokból állhat: 2 (vagy több) azonos színű elem sosem lehet egyazon torony része. Azonban 2 vagy akár mind a 3 fehér korong része lehet ugyanannak a toronynak. Mint azt már korábban jeleztük, a fehér korong dzsóker, nem számít színnek önmagában. Olyan színű elemnek számít, amilyen szín még nincs az oszlopban (ld. a 3. képet).

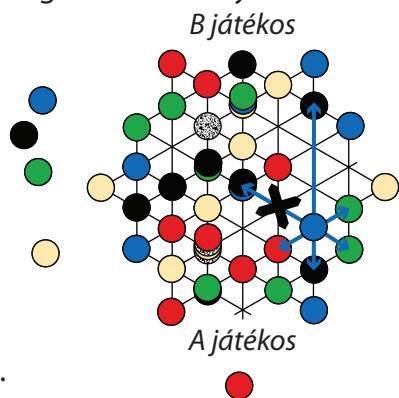
Az A játékos létrehoz egy 4 elemű tornyot, amely 1 piros korongból, 1 csontszínű korongból és 2 dzsókerkorongból áll. A dzsókerkorongokkal az oszlopból hiányzó bármelyik 2 szín pótolható: zöld és kék, kék és fekete vagy fekete és zöld.



6) Egy szimpla (nem toronyban álló) semleges korong (vagyis olyan, amelynek a színe még egyik játékoshoz sem tartozik) csak egy másik színű, szimpla korongra léphet. Más szóval, léphet dzsókerkorongra, semleges, de másmilyen színű korongra vagy olyan korongra, amelynek a színét már valamelyik játékos kisajátította. Szimpla, semleges korong nem ugorhat toronyra (ld. a 4. képet).

7) Egy olyan torony, amelynek a tetején semleges korong van, bármelyik olyan korongra vagy toronyra ráléphet, amelyik legfeljebb vele azonos magasságú. Magasabb toronyra nem léphet. Például egy 2 korongból álló torony, amelynek a tetején semleges korong van, egy szimpla korongra vagy másik 2 korongból álló toronyra léphet, de 3 korongból álló toronyra már nem.

A piros korongok és tornyok az A játékoshoz tartoznak. A többi 4 szín még mind semleges. B játékos a körében bármelyik semleges színű koronggal vagy a tetején semleges szint mutató toronnyal léphet. A példában a nyilak mutatják, hová léphet a kék koronggal. A koronggal két okból nem léphet a fekete toronyra: (1) a toronyban már van kék korong és (2) a torony magasabb a semleges korongnál.



8) Egy kisajátított színű korong vagy egy olyan torony, amelynek a tetején kisajátított színű korong van, bármilyen másik korongra vagy toronyra ráléphet. (Feltéve, hogy a többi szabály teljesül, vagyis az így létrejövő torony nem magasabb 5 korongnál, és minden korong színe különböző).

9) Amikor egy játékos létrehoz (befejez) egy 5 korongból álló tornyot, és a legfelső korong olyan színű, amit már kisajátított, le kell szednie a tornyot a tábláról, és a táblának a felé legközelebb oldalára letennie, hogy az ellenfele számára folyamatosan látható legyen. Minden, a tábláról (egy mezőről) leszedett torony egy pontot ér a játék végén.

10) Amikor egy játékos befejez egy 5 korongból álló tornyot, amelynek a legfelső korongja semleges színű, a torony a táblán marad, akadályt képezve. A torony nem számít bele egyik játékos pontjaiba sem. (Viszont ha a legfelső korong színét még ki lehet sajátítani – vagyis nem sajátított ki még mindkettő játékos 2-2 színt –, a szín kisajátítása után az addig semleges tornyot leveheti a szint kisajátító játékos.)

11) Passzolni nem szabad, kivéve, ha a játékosnak már nem maradt lépéslehetősége.

12) Ha a játékos már nem tud lépni, a másik játékosnak folytatnia kell a játékot addig, amíg annak a játékosnak is el nem fogy az összes lépéslehetősége. Amennyiben egy olyan játékosnak, aki már passzolt, újra lehetősége nyílik egy lépésre, ezt meg kell tennie.

F. A LYNGK-SZABÁLY

Az alábbiakban a korongokra és a tornyokra egyaránt „korong” szóval hivatkozunk, mert a LYNGK-szabály mindkettőre pontosan ugyanúgy vonatkozik.

1) A LYNGK-szabályt csak akkor alkalmazhatjuk, ha egy saját színű koronggal lépünk.

2) A szabály szerint az egyforma, kisajátított színhez tartozó korongok egymáshoz kapcsolódnak, (de csak) ha az alapszabálynak megfelelő lépéssel egymás felé léphetünk velük. A játékos az ehhez a színhez tartozó korongokkal dupla, de akár tripla vagy négyszeres lépést is tehet, ezeket kapcsolódásként használva más, a táblán lévő korongok felé. Ezáltal minden kisajátított szín korongjai több lépés hálózataként is értelmezhetők – amely hálózatot az ellenfélnek nincs joga használni.