

# TA YÜ

## 2, 3 vagy 4 fős társasjáték 10 éves kortól

Ta Yü egy legendás kínai hős volt, aki folyómedrek sokaságának létrehozásával, amelyek segítségével a messzi tengerig terelte el az árvizet, megmentette a Közép Birodalmat. Ebben a játékban a játékosok küzdenek, hogy a csatornákat jelképező dominókövek ügyes elhelyezésével elvezessék a vizet földjeikről. A győztes az a játékos, aki a közepén található árvizet a leghatékonyabb csatornahálózat kiépítésével csatlakoztatja a két part torkolataihoz, s ezáltal több vizet vezet el, mint a másik játékos. A játék alapvetően ketten, vagy négyen két fős csapatot alkotva játszható. 3 fő esetén az egyik játékos az árvíz szerepét tölti be és megpróbálja megakadályozni, hogy játéktársai elégséges csatornát hozzanak létre földjeik megmentése érdekében.

## Tartalom

1 Játéktábla  
112 csatornát jelképező dominó, zsákban

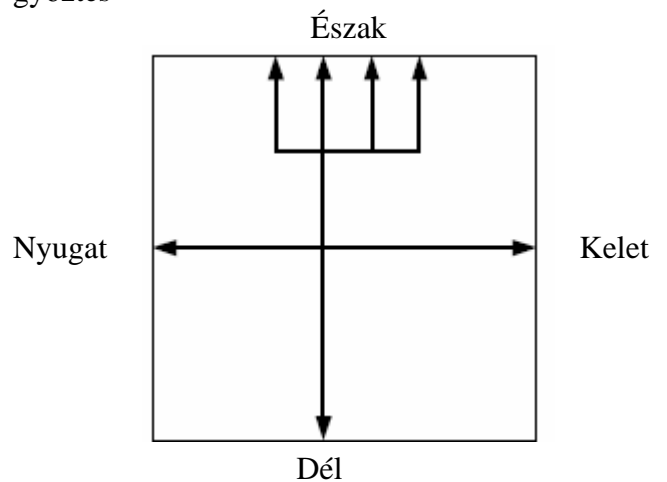
## Játék 2 fő részére

### Cél:

A játékosok a csatornát jelképező dominókat lehelyezik a táblára, melyek csatlakoznak a már lent lévő dominók által alkotott egységes, a tábla közepétől a tábla négy partja felé (Észak, Dél, Kelet és Nyugat) vezető csatornahálózathoz. Az egyik játékos Észak-Dél irányába, míg a másik Kelet-Nyugat irányába játszik.

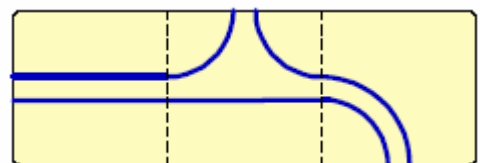
Amikor a csatornák elérik a partot, a torkolaton keresztül belefolynak a tengerbe. Egy játékos pontszámát a hozzá tartozó két partszakaszon létrehozott csatornák számossága határozza meg.

A legmagasabb pontszámot elérő játékos lesz a győztes



### Csatornát jelképező dominók:

112 csatornát jelképező dominót tartalmaz a játék. Mindegyikbe kék vonalak vannak belenyomtatva, melyek egy csatornát szimbolizálnak. Egyik módja, hogy megértsük a csatornát jelképező dominók kivitelezését, hogy úgy tekintünk rá, mint három négyzet egymás mellé való elhelyezését. A dominóra nyomtatott csatornáknak mindig 3 kivezetése van a dominóról. Ezek mindegyike egyenként a három négyzet közül valamelyiknek a külső oldalának közepén található. Mind a 28 lehetséges dominóvariációból 4 áll rendelkezésre.



A 28 különböző rajzolatból:

- 12-nek a dominó 3 különböző oldalán van a kivezetése, mint ahogyan a fenti ábrán látható. Ezeknek a köveknek a többitől eltérően körök vannak gravírozva a hátoldalukra.
- 15-nek a dominó két oldalán
- míg 1-nek mind a három kivezetése a dominó egyik oldalán található.

### Előkészítés:

Rajzolatokkal lefelé fordítva keverjük össze mind a 112 dominót, majd az ábra szerint rakjuk őket egymásra. A keletkezett kupac magassága 7 dominó, szélessége 2 dominó és hosszúsága 8 dominó. A kupacot „A” oldalával tegyük játéktábla mellé.



A játékosok a tábla egyik sarkával szomszédosan és ne egymással átellenesen üljenek le. Például az egyik játékos üljön a tábla északi (és játsszon Észak/Dél irányba) míg a másik a tábla nyugati (és játsszon Nyugat/Kelet irányba) oldalára. Valamilyen szempont alapján válasszuk ki a kezdő játékost.

### A játék menete:

A kezdő játékos kezdi a játékot.

A játékos a saját körében az alábbiakat teheti:

- 1 A játékos a dominó kupacból húz egy dominókövet. Ezt kötelezően a játéktáblához legközelebb levő 2 dominóoszlop egyikének tetejéről teheti meg. Megjegyzés: A két legközelebbi dominóoszlop nem feltétlenül van egymás mellett.

- 2 A felhúzott dominót a játékosnak a táblára le kell helyeznie. A dominót képpel felfelé, pontosan a játéktábla 3 üres helyét lefedve kell letenni. A dominó lehelyezésekor a következő szabályokat kell betartani:

- \* Az első dominót úgy kell elhelyezni, hogy az fedje a tábla közepén lévő helyet. Az első dominó a játékos választásának függvényében bármilyen irányú lehet, azonban a dominó 1/3-ának le kell fednie a középső helyet
- \* Az új dominón levő csatornának csatlakoznia kell a játéktáblán már lent levő csatorna hálózattal, és nem blokkolhat egyetlen egy kész csatornát sem..
- \* Egy dominókövet lerakható úgy, hogy mind üres, mind nyitott csatorna részt tartalmazó oldalával érintkezhet a játéktábla szélével, a tengerparttal.
- \* A dominókövet nem tehető le úgy, hogy a játéktábla szélén túlnyúljon

Ezen szabályok figyelembevételével a játékos bárhova leteheti dominókövetét..

A következő ábrákon példák mutatják, hogyan lehet és hogyan nem lehet dominókövetet helyezni:

**lehetséges**

**nem lehetséges**



3. Amikor a játékos elhelyezi felhúzott dominóját, köre befejeződik. Most a másik játékos következik, húz és elhelyez egy dominókövet.

A két játékos között így, felváltva folytatódik a játék.

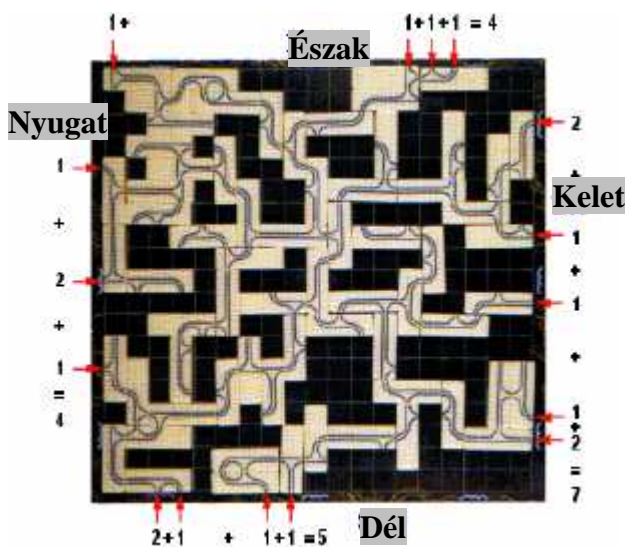
### Játék vége:

A játék azonnal befejeződik, amennyiben az egyik játékos az éppen felhúzott dominóját nem tudja szabályosan a játéktáblára felhelyezni. Amennyiben a játékos ilyen dominókövet húz, megmutatja azt ellenfelének, és közösen megállapítják, hogy nem helyezhető le az, s a játék befejeződik. Ha az ellenfél talál olyan helyet, ahova a dominó lehelyezhető, úgy azt oda le kell helyezni (oda, vagy máshova), s a játék az előzőeknek megfelelően továbbfolytatódik. Ha egyik játékosnak sincs értékelhető pontszáma, a játékosok eldönthetik, hogy ezt a dominót játékon kívül helyezik, s új húzás következik. Ellenkező esetben a dominókövet félretesszük és kiértékeljük a játékot

### Kiértékelés és pontozás

A partokon számoljuk meg a torkolatokat. Minden part 3 speciális helyének kivételével (ezek cikkcakkos vonallal és ponttal vannak megjelölve), amelyek 2 pontot érnek, mindegyik 1 pontot ér. Azok a torkolatok, amelyek nem érik el a partokat, nem érnek pontokat. A játékosok a két partjuk után kiszámított pontjaikat külön-külön összeszorozzák egymással. Az a játékos a játék győztese, amelyiknek az így kapott pontszáma a legmagasabb.

### Példa a pontozásra



„A” játékos: 4 Északon 5 Délen, azaz  $4 \cdot 5 = 20$ .

„B” játékos: 4 Nyugaton 7 Keleten, azaz  $4 \cdot 7 = 28$ .

„B” játékos a győztes 28 ponttal.

Megjegyzés: Ha egy játékos csak az egyik parton ér el pontot, akkor a nullával való szorzás következményeként 0 ponttal fejezi be a játékot.

### Taktikai javaslatok:

Ne felejtjük, hogy azoknak a dominóknak, melyeknek körök vannak gravírozva a hátoldalukra, 3 oldalukon van csatornakivezetés. Ezt ismerve információt kapunk az általunk választható két új dominóköről, mielőtt azok közül húznánk egyet. Így esetleg választhatunk olyan követ, amely 3, vagy olyat, amely csak 1 vagy 2 kivezetéssel bír.

Amikor leteszünk egy követ, gyakran választhatunk aközött, hogy ezáltal saját ügyünket segítsük-e, vagy inkább az ellenfelet akadályozzuk-e. A csatornának az ellenfél partjaitól való elirányítása gyakrabban több előnyhöz juttat, mint ha a saját partjaink felé irányítanánk azt.

### Változatok 2 játékos részére:

Az összes szabály a standard játéknak megfelelő, kivéve az alábbi módosításokat: A játék kezdete előtt mindkét játékos húz egy dominót a kupacból, és képpel felfelé fordítva maga elé helyezi azt. A játékos, a saját körében húz a kupacból egy dominót, majd képpel felfelé fordítva az előtte fekvő másik mellé helyezi azt. Ezután a kettő közül az egyiket a táblára helyezi (választhat egyet közülük) A dominó lehelyezése után a másik előtte marad, majd a játékot a következő játékos folytatja.

Egyébként a játék teljesen azonos. Ebben a változatban a játékosok minden körben két dominó közül választhatnak.

### Játék 4 fő részére (páros játék)

A játékosok valamilyen megállapodás alapján 2 csapatot alkotnak. A csapat tagjai a tábla átellenes oldalán foglalnak helyet. Egyik csapat az Észak/Dél, míg a másik a Nyugat/Kelet. A játék előkészítése ugyanúgy történik, mint két játékos esetében. A kezdő játékos véletlenszerűen kiválasztásra kerül s mint két játékos esetén, megkezdődik a játék. A többi játékos az óramutató

járásának megfelelő irányban következnek, a csapatok felváltva követik egymást, miképpen a csapatok tagjai is.

A csapat tagjai nem beszélhetik meg egymással lépéseiket. Ha ez mégis megtörténik, a játékos elveszti körét, a dominóját tovább adja a következő játékosnak (az ellenfél csapatából valónak), aki mint normális esetben, amikor soron következik, lehelyezi azt. Minden csapat ugyanúgy kapja a pontjait, mint a két fős játékban, amikor az átellenes partok pontszámai összeszorozásra kerülnek. A nagyobb pontszám határozza meg a győztes csapat kilétét

### ***Játék 3 fő részére:***

Mielőtt megkísérelnénk 3 fős Ta Yüt játszani, előbb ajánlott néhány két vagy négy fős játékban szert tenni némi tapasztalatra. Amikor 3 fő játszik, ezek közül kettő úgy fog játszani, mint a 2 fős normál játékban (egy játékos az Észak/Dél, míg a másik a Nyugat/Kelet irányba). A harmadik játékos az árvíz szerepét tölti be, s megkísérli a két másik játékost meggátolni abban, hogy torkolatokat hozzanak létre partjaikon. A 3 fő részére a játék licitálással kezdődik, melynek eredményeképpen kiderül, ki tölti be az árvíz szerepét.

A bementett licit azt a pontszámot jelenti, amelynek elérését az árvíz szerepét betöltő játékosnak mindkét másik játékos esetében meg kell akadályoznia. Például, amikor valaki 20-at licitál, akkor azt vállalja, hogy a másik két játékos közül a játék folyamán senki sem fog 20, vagy annál magasabb pontszámot elérni. Az árvíz szerepét

betöltő játékos nyer, ha a játékban mindkét másik játékos 20 pontnál kevesebb pontszámot ér el. Ha az egyik (vagy mindkét) játékos 20, vagy annál több pontot ér el, akkor a legtöbb pontot szerző játékos a győztes. Így minél kisebb a licitált pontszám, annál nehezebb a vállalt cél teljesítése

Az egyik sorsolással kiválasztott játékos kezdi a licitet. Bemondja kezdő licitjét. A többi játékos az óramutató járásának megfelelő irányban követi egymást, s vagy mond egy alacsonyabb licitet, vagy passzol. Az a játékos fogja betölteni az árvíz szerepét, aki a legalacsonyabb licitet adta. Ennek a játékosnak "destruktívan" kell játszania, hogy egyik ellenfele se érjen el annyi pontszámot, amennyi a licit volt.

A befejezett licit után a standard két fős játéknak megfelelően kell a játékot előkészíteni. A kezdő játékos a két normális pozíciót betöltő játékos közül véletlenszerűen kerül kiválasztásra, majd ugyanez a két játékos kiválasztja a helyét (Észak/Dél és Nyugat/Kelet) s a játék kezdetét veszi. A játékosok a játéktábla körül az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást. A játékosok a játék folyamán folyamatosan figyelik az Észak/Dél és a Nyugat/Kelet irányban játszó játékosok pontjait. Ha ezek közül az egyik pontszáma eléri vagy túlhaladja az árvíz szerepét betöltő játékos licitjét, ez utóbbi több dominót már nem helyezhet le, mivel a győzelemre már minden esélyét elvesztette. A többi játékos úgy folytatja, mintha két fős játékot játszanának. Nem léteznek további szabály módosítások.