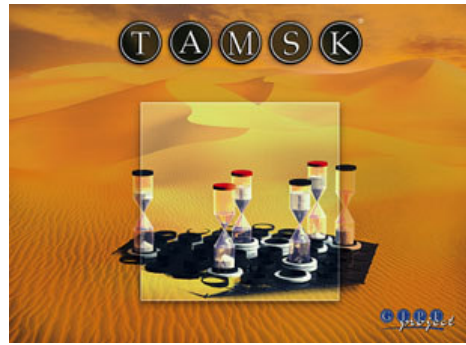


# Területi játék az idővel, mint különleges sajátsággal!

A GIPF Project második játéka. Két személyre.



## Tartalom

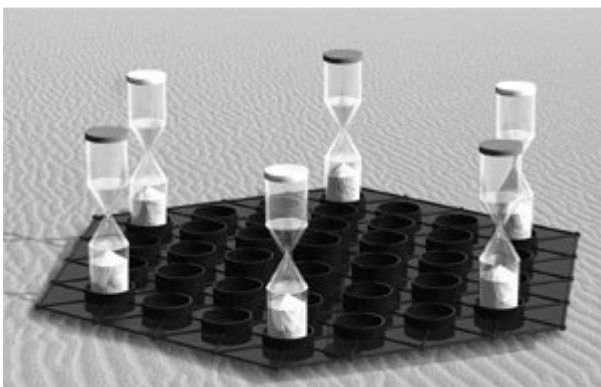
- 1 játéktábla
- 3 vörös és 3 fekete homokóra (3 percesek)
- 1 semleges színű homokóra (15 másodperces számláló)
- 64 elefántcsont gyűrű
- 2 gyűrűtartó, mindegyik 32 gyűrűt tárol

## Előkészületek

1. Kezdő felállítás: **lásd a képen**. Tedd a vörös és fekete homokórákat a tábla hat sarkára úgy, hogy a játékosok homokórái váltakozzanak: fekete, vörös, fekete, vörös, fekete, vörös. A homokórák felső része legyen üres a játék kezdete előtt.
2. Vegyél el egy gyűrűtartót és töltsd fel 32 gyűrűvel.

## A játék célja

Mindketten 32 gyűrűvel kezditek a játékot. Az a játékos győz, akinek kevesebb gyűrűje marad a végére. (Ez mind a 3 szintű játékra érvényes.)



## A játék

A **TAMSK** könnyen tanulható játék, de mivel az idő szorítása alatt kell majd játszani, ajánlatos a szabályokat három szint szerint elsajátítani.

# 1. szint: időkorlát nélkül

Szabályok a stratégia megtanulásához a homokórák forgatása nélkül. Használd őket úgy, mintha szokásos játékgúrák lennének.

## 1. Kezdés:

Sorsoljátok ki, hogy ki lesz a vörös homokórákkal. A vörös kezd, majd körönként mozgatjátok a homokórákat.

## 2. Mozgás:

Minden körben egy homokórát kell mozgatnod. Bármelyik szomszédos üres helyre léphetsz.

## 3. Gyűrű letétele:

Miután léptél egy homokóráddal, kijátszhatsz egy gyűrűt: vedd el egyet a tartódról és tedd az éppen lépett homokórádra (szépen le fog esni). Emlékeztetőül szolgál majd a játék során; mutatja, hogy arra már jártak egyszer...

**Megjegyzés:** gyűrűt tenni nem kötelező, de a játék célja pont az, hogy minél kevesebb maradjon, tehát ajánlatos nem elfelejteni. Ha valamilyen különleges okból mégis úgy alakul, hogy nem teszel gyűrűt és az ellenfeled elég szemfüles, hogy ezt észrevegye, akkor ő tesz majd az éppen mozgatott homokórára, sőt a körében szokásos mozgást is lelépheti.

## 4. Különböző helyek:

A táblán levő helyeknek (csöveknek) különböző a magassága. Ahogy a gyűrűk magassága eléri a cső magasságát, oda már nem lehet többet lépni a játék során.

18 hely a játéktábla szélén csak 1 gyűrűt fogadhat.

A következő belső 12 hely maximum 2 gyűrűt fogadhat.

A belső kör 6 helye maximum 3 gyűrűt fogadhat.

A legbelső központi hely 4 gyűrűt is elbír.

**Megjegyzés:** sosem teheted olyan helyre a homokórádat, ahol a gyűrűk száma már elérte a maximumot. Ha mégis, azonnal elveszted a játékot, úgyhogy óvatosan és körültekintően lépkedj.

## 5. Passzolás:

Ha egyik homokórádat sem tudod mozgatni (mert mindhárom blokkolva van az ellenfél homokóráival és/vagy helyekkel, ahova nem lehet lépni), passzolnod kell. Addig kell folyamatosan passzolnod, amíg újra nem léphetsz – vagy a játék véget nem ér.

## 6. A játék vége:

A játék véget ér, ha már senki sem tud lépni. Az a játékos nyer, akinek kevesebb gyűrűje maradt. Ez legtöbbször azt jelenti, hogy az a játékos fog veszíteni, aki először kényszerül passzolásra (mert nem tud már lépni egyik homokórájával sem). Tehát a

cél, hogy megszabadulj a gyűrűktől, de az is, hogy te blokkold előbb az ellenfeled homokóráit.

## **7. Döntetlen:**

Ha mindkét játékosnak ugyanannyi gyűrűje maradt, a játék döntetlennel végződik.

## **2. szint : az idő szorításában**

A játék ugyanúgy zajlik, mint az 1. szinten, de a homokórákra további szabályok vonatkoznak. A 15 másodperces homokóra még mindig kimarad a játékból. Ennek a szintnek az a célja, hogy megszokd az idő szorítását, amit az elemek okoznak (vagyis a homokórák) és lásd, hogy ez hogyan befolyásolja a stratégiádat.

**Megjegyzés:** az 1. szint maga a játék és a 3. szint is. A 2. szint egy közbenső, részoktató. Próbáld ki párszor, úgy, mint a 3. szint előzetesét.

### **1. Kezdés:**

A kezdő pozíció ugyanaz marad.

### **2. Az első 3 kör:**

mindkettőtöknek kötelező az első 3 körben beindítani, lépni a 3 homokórával. Amikor lépsz, meg kell fordítanod. Tehát, miután mindketten léptetek már hármat, a táblán levő összes homokóra ideje peregni fog.

### **3. Mozgás:**

A homokóráidat "életben" kell tartanod. Minden esetben, amikor szomszédos üres helyre lépsz a homokórával (tulajdonképpen, miközben lépsz), meg kell fordítanod. Más szavakkal: minden körben visszafordítod az idejét egy homokórának. A lépés folyamatos mozgás legyen, nem tarthatod a homokórát vízszintes helyzetben. Ahogy léptél, el kell engedned a homokórát, vagyis nem akadályozhatod az ellenfeledet a lépése elkezdésében úgy, hogy még tartogatod az éppen lépett homokórát. (lásd az 5. pontot lejjebb: A mozgás ideje)

### **4. Gyűrű letétele:**

Miután léptél egy homokórával, vége a körödnek, de még hátravan egy gyűrű letétele. Ezt azonnal meg kell tenned a lépés után, nincs idő tétovázni. Ha mégsem teszed, akkor elveszted egy gyűrű letétel lehetőségét. És ahogy az 1. szinten is ebben az esetben, az ellenfeled tehet le gyűrűt, mielőtt elkezdené a körét.

### **5. A mozgás ideje:**

Ahogy léptél a homokórával, az ellenfeled azonnal következik. Más szavakkal, neki nem kell megvárni, míg leejted a gyűrűt. De ahogy ő is lépett, már nem tehet le másik gyűrűt, ha te elfelejtetted volna.

### **6. Homokóra elvesztése:**

Ha leperreg valamelyik homokóra ideje, az kiesik a játékból. A kiesett homokóra a táblán marad, de nem léphet többé.

**Megjegyzés:** akár szándékosan is elvesztheted a homokórát!

### **7. 15 másodperces szabály:**

Habár még nem használjátok a 15 másodperces homokórát, ennek alapelve az "úriemberek egyezsége", vagyis a játékosoknak maximum 15 másodpercük van egy lépésük végrehajtásához. (Mivel ez csak "úriemberes megegyezés", nem jár büntetés azért, ha az egyik játékos kicsit elhúzza az idejét a szigorúan meghatározotthoz képest. Csak játssz fürgén.)

### **8. A játék vége:**

A cél ugyanaz marad: szabadulj meg minél több gyűrűdtől.

### **9. Nincs több döntetlen:**

Ellentétben az 1. szinttel, a játék ekkor már nem végződhet döntetlennel. Ha mindkét játékosnak ugyanannyi gyűrűje maradt, akkor az idő fogja eldönteni, hogy ki a győztes.

- Vedd le a tábláról azokat a homokórákat, amik már kifutottak az időből.
- Figyeld a maradék homokórákat közelről. Minden homokóra, ami leperreg, lekerül a tábláról, és felsorakozik a tábla mellett a lekerülés sorrendjében.
- Az utolsó még "élő" homokóra tulajdonosa nyeri a játékot.
- Abban a nagyon ritka esetben, amikor mindkét játékosnak egyszerre fogy el az ideje, akkor a táblán az utolsó kettő előttiként maradt homokóra gazdája nyer.

## **3. szint : együtt a 15 másodperces számlálóval**

A teljes játék, ami a homokórák állandó időszorításában és a 15 másodperces számlálóval zajlik.

Az 1. és 2. szinten leírtak érvényesek, de a számlálóhoz további szabályok tartoznak.

### **1. Kezdés:**

Vörös kezd, és fekete dönt, hogy a 15 másodperces homokóra a tábla jobb vagy bal oldalára kerüljön.

### **2. A 15 másodperces szabály:**

A 15 másodperces számlálót kedvedre használhatod az ellenfeled körét mérni, de nem kötelező. Használhatod (fordítsd meg), ha azt szeretnéd, hogy az ellenfeled 15 másodpercen belül lépjen a körében. Természetesen ő is használhatja a te körödben.

### **3. A számláló használata:**

Ha használni akarod a 15 másodperces számlálót, egyszerűen fordítsd meg, de ezt csak akkor teheted meg, ha a felső része üres. Tehát néha előfordul majd, hogy meg kell várni, amíg leperreg, mielőtt használhatnád az ellenfél köridejét mérni.

**Megjegyzés:** a 15 másodperc mérésekor figyelj arra, hogy te következzel, amint az ellenfeled lépett, nem kell kivárnod, míg leperreg a 15 másodperc.

### **4. Egyéni szabály:**

Ha elkezdted a körödet, de nem sikerült lépned időben (vagyis nem végeztél a mozgással, mielőtt a 15 másodperc letelt), befejezheted a kört, a gyűrűletéttel együtt, de szembesülnöd kell a büntetéssel. Ellenfeled **kettő** gyűrűt is tehet majd a

körében. Szokás szerint kezd majd (vagyis lép a homokórával, gyűrűt tesz az új helyre), de tehet egy második gyűrűt is a táblára, nem számít, hogy azon van-e homokóra (bármelyik színű) vagy sem. Természetesen, csak arra a helyre tehet, ahol még nem a maximális számú sorakozik.

Megjegyzés: ez egy korrigált szabály. Az eredetiben kétszer léphettél, ha az ellenfél nem fejezte be a körét időben, de ez - főleg a játék végén - zűrzavart okozhat. Ez az új szabállyal megoldódott.

## **5. Időzítés:**

Kezdheted a körödet, amint az ellenfél elengedte a homokóráját, amivel lépett, vagy ha nem végzett, amikor a 15 másodperces számlálónak lepergett az ideje (ekkor nem kell megvárnod, hogy elengedje a homokóráját).

## **6. Passzolás:**

Ha úgy jár le a 15 másodperced, hogy el sem kezdted mozogni, akkor elvesztetted azt a kört. Más szavakkal: ellenkezőleg az 1. szinten leírtakkal, most passzolhatsz, de mivel nem fejezted be időben a körödet, a következményekkel számolnod kell, ahogy a 4. pontban olvashattad.

**Megjegyzés:** ha nem tudsz lépni, az nem számít passzolásnak. Ekkor az ellenfeled nem számíthat két gyűrű letételére.

## **7. A játék vége:**

A játék ugyanúgy végződik, mint az 1. és 2. szinten.

## Opció

El lehet kezdeni a játékot úgy is, hogy a homokórák már a táblán vannak. Ha élni akarsz ezzel a lehetőséggel, akkor az első három lépésedben leteheted a homokórákat a táblán bárhová, úgy hogy már megy az idejük, és azonnal kezdheted letenni a gyűrűket is.

## Élvezd a nyomást!

### **További információk:**

<http://www.gipf.com>

e-mail: [donco@gipf.com](mailto:donco@gipf.com)

Don & Co NV

Van Den Nestlei 7, bus 6

2018 Antwerpen, Belgium

fordította: szoffi

[csokazsofi@yahoo.com](mailto:csokazsofi@yahoo.com)