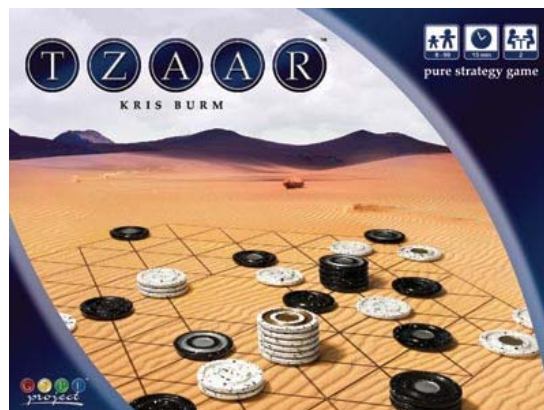




Kris Burm játéka

“Én legyek erősebb, vagy az ellenfelemet gyengítsem?”

Ezt a húzós kérdést kell feltenni magadnak minden egyes körödben.



Tartozékok

- 1 játéktábla
- 30 fehér korong: 6 Tzaar, 9 Tzarnó és 15 Tott
- 30 fekete korong: 6 Tzaar, 9 Tzarnó és 15 Tott
- 1 szabálykönyv

A. Előkészületek

1. Tedd a játéktáblát közétek úgy, hogy hosszában nézzétek, vagyis mindenkinek olvasható legyen a TZAAR felirat.
2. Minden korong felkerül a táblára, teljesen véletlenszerűen. A metszéspontok jelentik a játékeret de a továbbiakban mezőnek nevezzük őket. Mikor mind a 60 korong a táblára került, akkor minden mező foglalt.
3. Sorsold ki, hogy ki melyik színnel játszik. A fehér fog kezdeni.

Megjegyzés: Ha nem szeretnél véletlenszerű kezdéssel játszani, nézd meg a G. és H. pontokat lejjebb.

B. A játék célja



Kétféleképpen lehet nyerni:

1. A játékosoknak 3 fajta korongjuk van: Tzaarok, Tzarnók és Tottok. Ez a 3 egyfajta hármasséget alkot, vagyis nem létezhetnek egymás nélkül. Mindegyikből legalább egy darabot mindig a táblán kell tartanod. Másszóval, az egyik módja a játék megnyerésének az, ha ellenfeled elveszti az egyik fajtából az utolsó darabját.
2. Minden körben kötelező legalább egy ellenséges korongot kiütni. Tehát a másik módja a győzelemnek az, ha ellenfeledet olyan helyzetbe hozod, hogy nem tudja elcsípni egyik táblán lévő korongodat sem.

C. Kezdés: 1 lépés

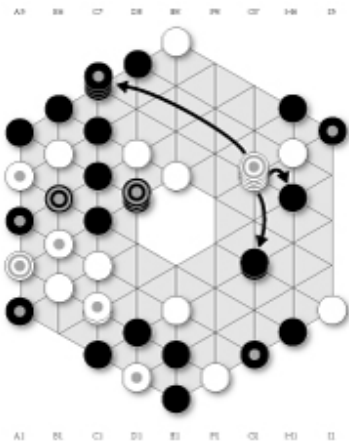
A játék kezdetén a fehér lép egyet. Már ebben a lépésben is le kell ütnie egy ellenséges korongot. A kiütési szabály nagyon egyszerű: válassz ki egy korongodat (bármelyik fajtát) és lépj vele egy olyan szomszédos mezőre, amin ellenfél áll (bármelyik fajta). Az ellenséges korongot vedd le a tábláról és lépj a helyére a sajátoddal. Az ellenfél korongja kikerül a játékból (mondjuk vissza a dobozba).

D. A játék: 2 lépés körönként

Miután fehér elindította a játékot az első lépésével, a továbbiakban mindig két lépésből fog állni egy játékos köre.

A KÖR ELSŐ LÉPÉSE

1. Az első lépés mindig egy “kötelező ütés”. Ütnöd kell! Kiüthetsz szomszédos mezőn álló korongot, de a játék előrehaladtával egyre több mező lesz üres a táblán. Úgy is kiüthetsz korongot, ha az ellenfél korongja és a tied között egyenes vonalban csak üres mezők vannak, ekkor átléphetek fölöttük. Vedd le az ellenfél korongját és lépj a helyére. (Lásd 2. ábra.) Az ellenfél korongja kikerül a játékból.



2. ábra: a nyilak jelzik, hogy melyik feketékre tud lecsapni a fehér Tzaar.

2. Amíg a kiütés zajlik, a Tzaarok, Tzarnók és Tottok között nincs különbség. Bármelyik korong kiüthet egy másikat, ha legalább azonos erővel bír a kiütésre szánthoz képest.
3. Egy korong erejét nem a fajtája, hanem a magassága adja. A játék elején csak egyes szintű korongok vannak, ami azt jelenti, hogy a táblán levő mindegyik darab azonos erejű. Megerősíthetsz viszont egyes korongokat úgy, hogy egymásra pakolod őket. Egy kettő korongból álló egység már kiüthet sima egyeseket vagy két darabból álló kettős egységeket is. Egy három korongos torony már egyes, kettős és hármassal is elbír, és így tovább...
4. A táblán lévő összes korong egyformán lép. Ugyanúgy lép egy kettő vagy három korongból álló egység, mint egy sima korong.

A KÖR MÁSODIK LÉPÉSE

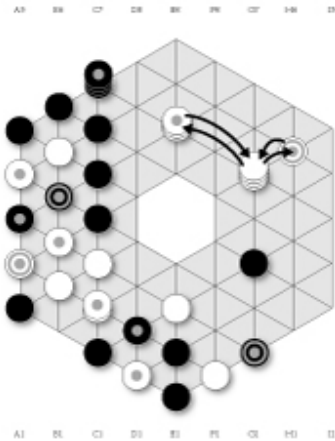
A második lépéshez 3 lehetőség közül választhatsz: a) egy újabb kiütés, b) az egyik korongod (vagy egységed) megerősítése, vagy c) passzolás.

a) Egy újabb kiütés

1. A második kiütés szabályai ugyanazok, mint az első lépésben érvényesek.
2. Akár ugyanazzal a koronggal (vagy egységgel) is üthetsz, mint amivel az első lépésben akcióztál, vagy választhatsz új korong(ka)t.

b) Megerősítés

1. Egy korongod (vagy egységed) még erősebb lesz, ha egy másik korongoddal (vagy egységeddel) rálépsz. Ezt a lépést csak szomszédos elemekkel végezheted, vagy olyanokkal, melyek egyenes vonalban vannak egymással és közöttük minden mező üres. Tulajdonképpen ugyanúgy mozogsz erősítéskor, mint kiütéskor, csak a korongok színe különbözik.
2. Nincs korlátozva az egységen belüli korongok száma. Nem számít, hogy milyen magas, minden esetben egy blokk-ként kezelendő. Lépéskor is egyben mozog és kiütéskor is egyszerre semmisül meg.
3. Bármelyik korongod vagy egységed ráléphet bármelyik fajta korongodra vagy egységedre. Például, egy Tzaar ráléphet egy egységre, melynek Tott van a tetején és fordítva szintúgy. (Lásd a 3. ábrát.)



3. ábra: egy korong ráléphet bármelyik saját egységre (bármilyen magas is) és az egység is bármelyik egyedüli korongra! Az egységek is ráléphetnek egymás tetejére.

4. Az egységeket mindig a legfelső korongjuk fajtája határozza meg. Például, ha Tott kerül egy Tzaar tetejére, akkor az egység onnantól Tottnak számít (még akkor is, hogy a Tzaar amúgy még játékban van, mint az egység része).

c) Passzolás

Nem kötelező kihasználni a második lépésedet. Ha úgy döntesz, hogy passzolsz, akkor közöld ellenfeleddel, hogy ő jön.

Megjegyzés: sosem passzolhatod el az első lépést (tudod, a kiütést) a körödben!

E. Tisztázásképpen

1. A korongok (vagy egységek) sosem üres mezőkre lépnek. Ha egy mező üres, az már úgy marad a játék végéig.
2. A korongok (vagy egységek) nem tudnak átugrani egy vagy több korong fölött. Csak üres mezőkön keresztül tudnak áthaladni.
3. A táblának nincs központja! A korongok tehát nem tudnak átlépni fölötte.
4. Az egységek csak saját színű korongokat tartalmazhatnak.
5. Mindig be kell tartanod a kör lépéssorrendjét: először kiütés, majd a hátom választható lépés egyike.

F. A játék vége

Az egyik módja a játék megnyerésének az, ha kiütöd ellenfeled egyik fajtájából az utolsó korongot. A másik, ha ellenfeledet olyan helyzetbe hozod, hogy nem tudja kiütni egyik korongodat sem a köre első lépéseként.

Emlékeztető: csak az egyes korongok és az egységek tetején levő korongok számítanak, mikor ellenőrzöd, hogy megvan-e mindhárom fajta. Az egységeken belüli korongok nem érnek.

G. Kezdő felállítás

Ha nem szereted a véletlenszerű kezdést, akkor rakd fel a korongokat a következő ábrán látható módon:



4. ábra: Fix kezdő elhelyezés.

H. Verseny verzió

Verseny esetén üres táblával kezdődik a játék. A játékosok egymás után, egyesével teszik fel a korongokat a táblára. A korongok bármilyen sorrendben lehetők, és akár cserélgethetsz fajtákat, ha úgy tartja kedved.

Mikor minden mezőn korong van, elkezdődhet a játék a fenti szabályok szerint.

Jó mulatást hozzá!

fordította: szoffi
<http://www.jateklap.hu>
Játéklap – Társasjáték
és Kártyajáték Portál



STRATÉGIA

Néhány tipp a kezdéshez:

1. Az első játékok alkalmával nem kell túlzottan ellenfeled három fajta korongjára összpontosítani. Inkább a saját fajtáidra koncentrálj.
2. Ne feledd, hogy az egységek bővítése drága, hiszen a saját korongjaidból állnak. Ha emelsz egy magas egységet és mondjuk Tzaart teszel a tetejére, biztos lehetsz benne, hogy ellenfeled a többi kis Tzaarodat fogja hajkurászni, és jópárat elvesztesz majd. Érdemesebb inkább neked rálépni egy saját Tzaarodra, ezzel egy erős Tzaar egységet létrehozva.
3. A magas egységek erősek, ez biztos, de csak akkor, ha játékban tudod őket tartani. Egy nem túl mozgékony, vagy már lépni sem képes magas egység egyszerűen nem éri meg a sok lépést amit belefektettél a megépítésébe.
4. Mindig érdemes az egyik fajtájú korongot elszigetelni a többiektől – olyan értelemben, hogy ne tudj vele lépni többet. Igaz, hogy eggyel kevesebb korongod van amivel játszatsz, de ez azt is jelenti, hogy nem lehet kiütni. Biztonságban vagy olyan értelemben, hogy már nem kell aggódnod az azonos fajta korongjaid védelme miatt.
5. Ne felejts el időben átváltani az első célról (a három fajta egyik utolsó darabjának kiütése) a másodikra. Mikor már sok játék van a hátad mögött, rá fogsz jönni, hogy a győzelem sokszor csak annyin múlik, hagytál-e lehetőséget arra, hogy kiüssenek. Ebben a fázisban a kétemeletes egységek a legpraktikusabbak!