

UR

A játék kellékei:

1 db speciális játéktábla
10db fekete korong (egyik oldalán kék a másikon piros belő körrel)
10db sárga korong (egyik oldalán kék a másikon piros belő körrel)
1 db 6 oldalú dobókocka
Játékosok száma: 2 fő
Játék időtartama 5-10 perc

A **játéktábla** különböző területekre osztható fel (központ, alapmezők, bázis). A játéktábla középső része közös (központ). Ezen a területen a játékosok mindkét irányban szabadon közlekedhetnek. A játékosokhoz közelebb lévő területek zártak, oda csak ők léphetnek. Ezek a közelebbi területek egy 4 mezőből álló (alapmezők 1-4-ig) és egy 2 mezőből álló (bázis1/bázis2) területre oszlanak meg.



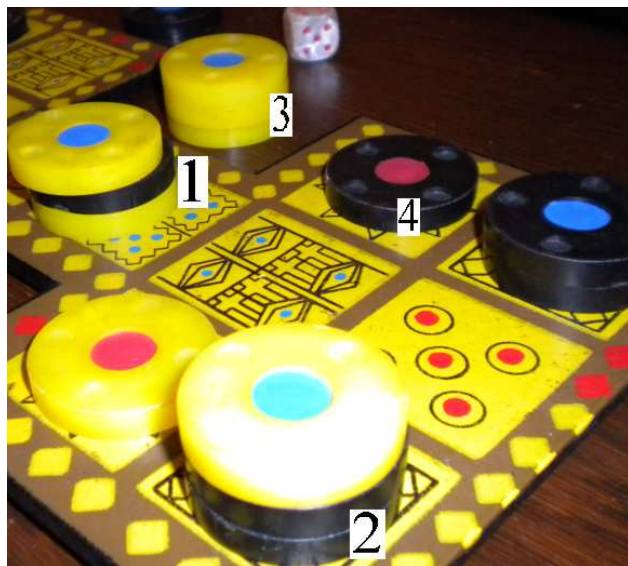
A **korongok** két oldala eltérő tulajdonságokkal bírnak. Amíg az adott korong a kék oldalával van felfelé csak egy (a haladási iránynak megfelelő) irányba haladhatnak. A piros oldalú korong a haladási iránnyal ellentétes irányba is haladhatnak. (A haladási irányt a játékosoknak megfelelően, a fenti ábrán lévő színes nyilak jelölik.)

A **játék célja**, az ellenfél korongjainak elfogása. A játékot az a játékos nyeri aki mozgásképtelenné (fogollyá) teszi az ellenfél összes korongját. A játékban folyamatos lépéskényszer van, még akkor is ha ezen lépéssel várhatóan fogollyá válik egy korong. Ez alól 1 kivétel van ha technikailag a játékos nem tud a dobott értéknek megfelelő mezőt haladni a játéktáblán.

A **lépések**: A játékosok a játék során felváltva dobhatnak és lépnek (a játékos az a játékos kezdheti meg aki nagyobbat dob). Minden egyes dobás esetén a játékos több alternatíva közül választhat, azonban a dobott érték nem osztható fel a korongok között, azaz egy (szabadon választott) koronggal kell lelépni a dobás teljes értékét.

- 1, A haladási iránynak megfelelően helyezze a táblára egy új korongot a kék felével felfelé és a dobásnak megfelelő lépést lép vele (ebben az esetben a számolást az alapmező 1. mezőjétől kell kezdeni, tehát pl.: 5-ös dobás esetén a játékos a központ bal oldali első mezőre lép)
- 2, A táblán lévő korongok közül a haladási iránynak megfelelően lép valamelyik korongjával.
- 3, Amennyiben van már piros jelzésű korongja lép vele a haladási iránytól függetlenül. (Akár a központból is visszaléphet az alapmezőkre, DE csak az 1 mezőig haladhat vissza felé. Az alapmezőkről nem lehet átugrani a bázisra, de onnan az alapmezőkre igen, lásd 4. pont)
- 4, Amennyiben a bázis-1 mezőn áll piros jelzésű korongja, akkor az úgy is újra játékba hozható mint az 1. pontban megjelölt módon. (ez csak akkor lehetséges ha a korong már a dobást megelőzően is a bázis-1 mezőn állt.)

A koronggal a dobásnak értékének megfelelően üres helyre, saját korongra, ellenfél korongjára egyaránt lehetőség van lépni.



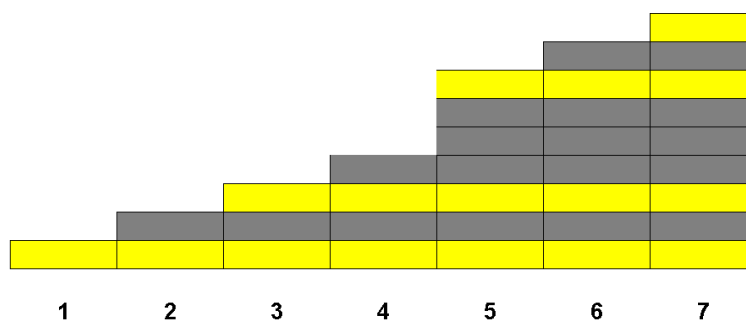
Bázis: Amint valamelyik játékos (kék színű) korongja a bázis-1 mezőre tud jutni (fogollyal vagy anélkül) átfordulhat a piros oldalára <4>. Innentől kezdve ez a korong mindkét irányba tud haladni (valamint a 4. pont szerint akár úgy is játékba léphet mint egy normál kék korong)

Ellenfél korongjának elfogása:

Abban az esetben tekinthető foglynak egy korong ha arra az ellenfél egy koronggal rálép <1> (ez a korong az Őr). Innentől kezdve a (fogoly) nem mozgatható. Az űr korong mozgatasakor, az alatta lévő foglyokat is mozgatni kell. A cél, hogy az űr bevigye a korongokat a bázisra. A bázisra történő belépéshez pontos dobás szükséges. A bázis-2 mezőn az űr már biztonságban tudhatja a fogoly korongokat <2> azonban még nem tudja azokat kivonni játékból. Amennyiben az űr a bázis-1 mezőre be tudja vinni a foglyokat, akkor ezen korongokat le kell venni <3> a játéktábláról és az ellenfél végleg elvesztette azokat.



Lehetőség van a játékban **többszörös elfogásra** és kiszabadításra egyaránt. A mellékelt ábrán egy többszörös elfogás látható. A foglyortornyok bármely magasak lehetnek. Hogyan alakulhatott ki ez a helyzet?



- 1-2 A legelső sárga korongot foglyul ejtette egy fekete korong.
- 3-4 Majd ezen korongokra ismét rálépett sárga és a ismét a fekete.
- 5 A sárga játékos ismét foglyul ejtette feketét egy 2 foglyot szállító űrrel.
- 6 Feketének sikerül visszafoglalnia a foglyortornyot.
- 7 Végezetül sárga elfoglalja a tornyot.

Sárgának, a soron következő lépésekben a foglyokat a bázisára kellene szállítani mielőtt még a fekete újra visszafoglalná. Azonban minden űr csak a saját foglyait szállíthatja. Tehát sárga 3 lépésben tudja csak darabokra szedni és mozgatni a tornyot. Első lépésben a legfelső sárga korong viheti el az 1 db foglyát, majd 2. lépésként a soron következő sárga korong viheti el a 3 db foglyát és végezetül az alsó sárga fogoly viheti el az 1 db foglyát. A legelső korong ezt követően szabadon mozoghat.

