



ZÉRTZ

Egy játék az áldozathozatalról

Érdekes... Egy tábla, ami egyre kisebb, és két játékos, akik ugyanazokkal a golyókkal játszanak. Először hozzá kell szoknod, de ha egyszer sikerül, rájössz, hogy számos módon irányíthatod a játékot. Használd a megfelelő golyót a megfelelő helyen, és a megfelelő időben, és te fogsz irányítani.

Tartalom

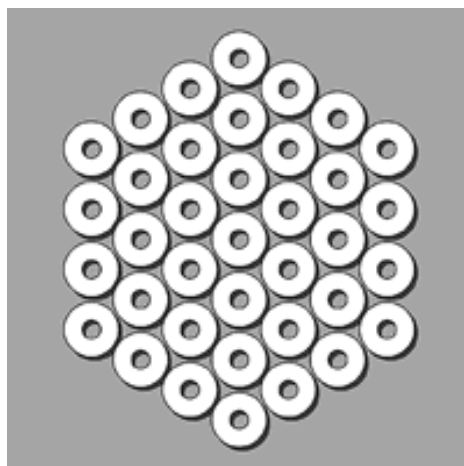
– 6 fehér, 8 szürke, és 10 fekete golyó, 37 kör alakú táblaalkotó elem

Cél

Be kell gyűjtened: 2 golyót minden színből, vagy 3 fehér golyót, vagy 4 szürke golyót, vagy 5 fekete golyót. Az győz, aki fenti célok egyikét először éri el.

Előkészítés

1. A kezdéshez 5 fehér, 7 szürke, és 9 fekete golyóra van szükség. Ezek a golyók az ún. közös készlet. (A játék haladó verziójában eggyel több golyó van minden színből. Lásd lejjebb H) pontot: Versenyszabályok)
2. Használd a 37 kör alakú táblaalkotó elemet egy hatszögletű játéktábla összeállításához.
3. Húzzatok sorsot, hogy eldőljön, ki kezd.



1. ábra: A tábla a játék kezdetekor

Lépés

Amikor rád kerül a sor, két esetleges lépési lehetőség van:

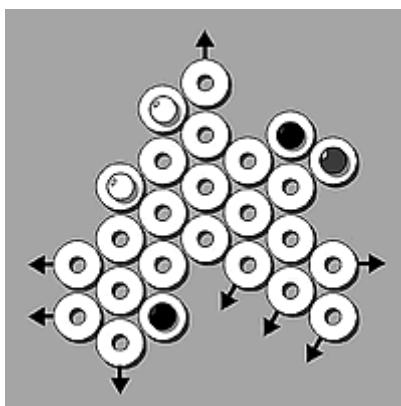
Egy golyót helyezel a táblára, majd elveszel egy darabot a táblából.
Begyűjtesz egy, vagy több golyót.

Golyóelhelyezés, majd tábladarab eltávolítás

1. Mikor te jössz, először is választasz egy golyót a közös készletből. Ezután ezt rá kell tenned a táblára. Olyan színű golyót választhatsz, amelyet csak akarsz, amit aztán ráteszel egy üres tábladarabra.

Fontos: A golyók a közös készletből, illetve a tábláról mindkét játékosé (sem neked, sem az ellenfelednek nincsenek „saját” golyói).

2. Miután ráhelyeztél egy golyót a táblára, le kell venned egy „szabad” tábladarabot. A „szabad” azt jelenti, hogy a tábladarab üres, valamint a tábla szélén helyezkedik el. Tehát nem áll rajta semmilyen golyó, továbbá úgy tudod a tábla széléről eltávolítani, hogy nem zavarod meg a megmaradt darabokat.



2. ábra: Kizárólag a nyíllal jelölt tábladarabok távolíthatóak el.

3. Lerakni egy golyót és elvenni egy darabot a táblából egy lépésnek számít. Mindkettőt meg kell tenned. Azonban előfordulhat, hogy nem tudsz elvenni szabad tábladarabot anélkül, hogy meg nem zavarod a megmaradt darabok helyzetét. Ebben az esetben nem veszel el egy darabot sem (tehát a lépésed befejeződik miután letetted a golyót).

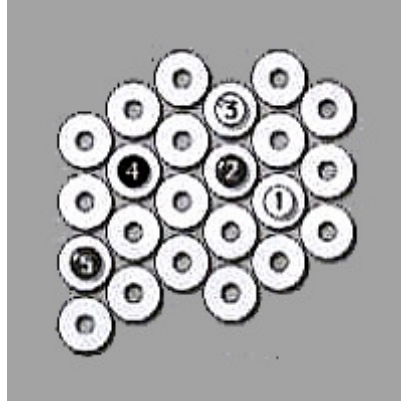
Megjegyzés: Ne pakold egymásra az eltávolított tábladarabokat. Sokkal jobb, ha a begyűjtött golyókat tárolod rajtuk (lásd lent).

Golyók begyűjtése

1. A begyűjtés kötelező: meg kell tenned, ha van rá lehetőség.
2. Ahhoz, hogy begyűjts egy golyót, át kell ugranod rajta egy másik golyóval (úgy, mint a dámajátékban). Csak azt a golyót ugorhatod át, amelyik a közvetlenül szomszédos tábladarabon van. Bármelyik irányban ugorhatsz, de csak akkor, ha van egy szabad tábladarab azon golyó mögött, amit be szeretnél gyűjteni.
3. A begyűjtésnél nem számít, hogy milyen színű a golyó: bármilyen golyóval átugorhatsz bármilyen másik golyót, függetlenül attól, hogy milyen a színe, vagy hogy te, vagy az ellenfeled helyezte el a táblán.

Például: Egy fehér golyót helyezel el a táblán. Néhány lépést követően az ellenfeled egy sötét golyót tesz le mellé. Mindkét golyó mögött van üres tábladarab. Kiválaszthatod az előnyösebb lehetőséget: átugrasz a fehérrel a sötét golyón, vagy fordítva.

- Ha átugrasz egy golyón, és ezek után további lehetőség adódik egy másik golyó átugrására, akkor meg kell tenned, függetlenül attól, hogy milyen irányban teszed meg a második (vagy harmadik) ugrást.
- Ha különböző számú golyót gyűjthetsz be (például az egyik irányban egy golyót, a másik irányban két golyót), akkor bátran választhatsz, hogy melyik lépést játszod meg.



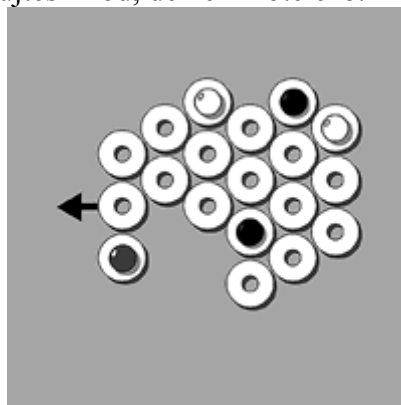
3. ábra: a nyilak a begyűjtés különböző útjait szemléltetik

$$\begin{aligned}
 1 &\rightarrow 2 \text{ és } 3 \\
 2 &\rightarrow 2, 4 \text{ és } 5 \\
 &2 \rightarrow 1 \\
 3 &\rightarrow 2 \text{ és } 1
 \end{aligned}$$

- Egy vagy több golyó begyűjtése egy lépésnek számít. Tehát nem teszel le golyót, és **nem távolíthatsz el egy darabot a táblából.**

Golyók elkülönítése

Ha sikerül egy vagy több tábladarabot is elkülöníteni a teljes táblából, igényt tarthatsz a darabokra, illetve a rajtuk lévő golyókra. Legtöbb esetben ez egy tábladarabot fog érinteni, valamint egy golyót, de nincs kikötve, hogy csak egy lehet. Ez az „igénylés” egy második számú begyűjtési mód, de nem kötelező.



4. ábra: Ha eltávolítod a tábladarabot, mint ahogy azt a nyíl mutatja, akkor begyűjtheted a golyót az elkülönített tábladarabon.

Csak akkor gyűjthetsz be golyót ilyen módon, ha nincsenek üres tábladarabok az elkülönített csoportban. Tehát igényelhetsz egy, vagy több tábladarabot, amikor leteszel egy golyót az utolsó üres tábladarabra, ami egy elkülönített csoport része, vagy eltávolítasz egy darabot, amit a foglalt tábladarabok különítettek el.

Megjegyzés: Az így begyűjtött golyó egy lépés **eredménye**, nem a lépés maga.

A játék vége

Amint az már említésre került a szabályok elején: az első játékos, aki begyűjt 2 golyót minden színből, vagy 3 fehér, vagy 4 szürke, vagy 5 fekete golyót, megnyeri a játékot.

Különleges esetek

Előfordulhat, hogy nem marad a közös készletből egy golyó sem, mielőtt a játék befejeződne. Ebben az esetben folytatni kell a játékot a begyűjtött golyókkal. Mint ahogy a közös készletből választanál akármilyen színű golyót, úgy választasz a begyűjtöttek közül – és ez addig megy így, míg az egyik játékos egy győztes golyósorozathoz nem jut.

Abban a különleges esetben (a lehetőség nincs kizárva), amikor az összes tábladarab foglalt lesz azelőtt, hogy bármely játékos győztes golyósorozathoz jutna, az nyer, aki az utolsó lépést teszi. Valójában ő „igényelheti” az összes megmaradt tábladarabot a golyókkal együtt, továbbá a helyzet úgy tekintendő, mint foglalt tábladarabok elkülönített csoportja.

5.ábra: Egy kis stratégia. Az „A” játékos egy fekete golyót tesz 1. számmal jelölt tábladarabra, és leveszi a 2. számmal jelölt darabot. Ezzel a lépéssel arra kényszeríti „B” játékos, hogy ugorja át (és gyűjtse be) azt a fekete golyót. Mivel a szóban forgó golyó fekete, ez azt jelenti, hogy „B” játékos még nem rendelkezik a győztes kombinációval. Ezután az „A” játékos következik újra: letesz egy fehér golyót a 3. számmal jelölt tábladarabra, és leveszi a 4. számmal jelölt darabot. Ezzel begyűjt egy fekete és egy fehér golyót az elkülönített táblafelületen, és nyer.

Versenyszabályok

A ZÉRTZ versenyverzióját mind a 24 golyóval kell játszani: 6 fehérrel, 8 szürkével és 10 feketével. A szabályok pontosan ugyanazok maradnak, de ahhoz, hogy valaki nyerjen, vagy minden színből 3 golyót, vagy 4 fehéret, vagy 5 szürkét, vagy 6 feketét kell összegyűjteni.

Ha választasz egy bizonyos színű golyót a közös területről, azt a golyót kell megjátszanod. A begyűjtés kötelező, ami azt jelenti, hogy kényszerítheted az ellenfelet arra, hogy vonja vissza az utolsó lépését, ha ő ezt nem akarja megtenni. (A lépés visszavonása magában foglalja az eltávolított tábladarab visszahelyezését.)

Például: Leraksz egy golyót a táblára, és lehetőséget teremtasz a begyűjtésre. Az ellenfeled nem gyűjt be semmit: választ egy golyót, lerakja a táblára, majd leszed egy tábladarabot. Átgondolhatod az új helyzetet, esetleg te magad is elvégezheted a begyűjtést, vagy rákényszerítheted az ellenfeled, hogy vonja vissza utolsó lépését, és kötelezed a begyűjtésre. (Ha nem kéred az ellenféltől, hogy vonja vissza utolsó lépését, illetve te sem gyűjtöd be a lehetséges golyót, akkor az ellenfeled kényszeríthet arra – amikor ő következik –, hogy vond vissza utolsó lépésed.)

Jó játékot!