

Az egyes változatok kombinálása

Az imént leírt változatok teljes mértékben opcionálisak. Javasoljuk, hogy amíg nem ismeritek nagyon jól a Megasado alapjátékot, ne a játékváltozatok szerint játsszatok. Ugyanígy javasolt a játék alapos megismerése után az egyes változatokat egyesével kipróbálni, bár a következő változatok akár kombinálhatóak is:

- Ragadós mezők és Retro
- Teleport és Retro
- Teleport és Szumó

Győzelem

A Megasado győzelmi feltételei megegyeznek a Kamisado feltételeivel. Az egyes játszmák megnyeréséhez szükséges pontszámok:

Játszma típusa	Szükséges pontszám
Egy forduló	1 pont
Sztenderd játszma	3 pont
Hosszú játszma	7 pont
Maratoni játszma	15 pont

Megasado®

Játékszabály

Játékosok száma: 2
Ajánlott életkor: 10+
Játékidő: 25-40 perc (egy forduló)

A játék tartozékai:

- 1 db 10 különböző színű mezőből álló 100 mezős játéktábla
- A játéktábla kétoldalas, az egyik oldala 10x10-es, a másik pedig az eredeti Kamisado 8x8-as táblája.



- 20 nyolcszögletű "sárkánytorony", melyek közül 10 fehér, 10 pedig fekete.

- 24 átlátszó műanyag "sárkányfog" jelölő.

- 1 Megasado szabálykönyv 5 különböző nyelven

- 1 könyv a Kamisado példalépésekkel



Előkészületek

Tegyétek a táblát a Megasado oldalával felfelé az asztalra, a két játékos közé. A játékosokhoz legközelebbi sorok 10 mezője a játékosok bázisa. A táblát úgy kell letenni, hogy mindkét játékos saját bázisának jobb oldali mezője (azaz a tábla jobb alsó sarka) narancssárga, a bal oldali mezője barna legyen.

A tapasztaltabb játékos magához veszi a fehér tornyokat, ellenfele pedig a feketéket. Egy játszma során a fehérrel kezdő játékosnak mindvégig a fehérrel kell játszania, a feketével kezdőnek pedig a feketével.



Mindkét játékos 10 tornyának tetején 10 különböző szimbólum látható. Ezek a szimbólumok különböző színekkel vannak a tornyokra rajzolva, amelyek megegyeznek a játéktábla mezőinek 10 színével: barna, lila, kék, ezüst, rózsaszín, sárga, arany, zöld, piros és narancs.

褐紫藍銀桃黃金綠紅橙

Mindkét játékos felsorakoztatja tornyait a saját bázisán. A tornyokat a játszma első körében úgy kell felállítani, hogy mindegyikük olyan színű mezőre kerüljön, amilyen színű szimbólum a torony tetején látható.

A játék menete

A játék menete semmiben sem tér el a Kamisado-ban megszokottól, semmi sem változott, csak a tábla mérete és a sárkánytoronyok száma. A Megasado előtt érdemes megismernedni a Kamisado-val, és ha már azt teljesen elsajátítottuk, kipróbálni a Megasadót.

Fontos: egy kulcsfontosságú különbség a Kamisado és a Megasado között: már a játék legelejétől fogva az egyes sárkánytoronyok hatótávolsága (vagyis az általuk egy lépéssel megtehető legnagyobb távolság) a Kamisado-hoz hasonlóan 7 mező. Bár a Kamisado legnagyobb lépéstávolsága is ugyanekkora, a Megasadóban ez azt eredményezi, hogy egyetlen torony sem szelheti át az egész pályát egy lépéssel. Ez növeli az egyes fordulók összetettségét és hosszát, és érdekes játék helyzetekhez vezethet. Enélkül a megkötés nélkül a Megasado túl "nyitott" lenne a tábla mérete miatt, és a játszmák túl hamar véget érhetnének. Ez a Kamisadóban nem fordulhat elő a szűkebb hely miatt. A szumó tornyok lépéstávolsága a Megasadóban is minden egyes feltett sárkányfoggal csökken:

Torony típusa	Hatótávolság (egy lépéssel megtehető legnagyobb távolság)
Közönséges sárkánytorony	7 mező
Szumó sárkánytorony	5 mező
Dupla szumó sárkánytorony	3 mező
Tripla szumó sárkánytorony	1 mező

Minden más tekintetben a Kamisado és a Megasado megegyezik, más szabályban nem térnek el.

Van azonban néhány játékváltozat, amely a Megasadóval játszható. Mindegyikhez szükség van az arany és ezüst mezőkre.

MEGASADO JÁTÉKVÁLTOZATOK

1. Ragadós mezők

A Ragadós mezők játékváltozatban egyetlen sárkánytorony sem haladhat át egy körben az arany vagy ezüst mezőkön. Ha egy torony rálép ezen mezők valamelyikére, "odaragad" és nem mozoghat tovább ebben a körben. Ha később az ellenfél újfent aktiválja ezt a tornyunkat, már továbbléphetünk vele a normál lépésszabályok szerint. Az ellenfél tornya szumó lökessel rátolható egy ragadós mezőre, vagy letolható onnan.

2. Teleport

A Teleport játékváltozatban amikor egy torony rálép egy arany vagy ezüst mezőre, azonnal áttehető egy másik, ugyanolyan színű mezőre (vagyis ezüstről ezüstre, aranyról aranyra). A

teleportált toronynak az új mezőről ugyanabba az irányba kell folytatnia a mozgást, ahogy a kiinduló teleport mezőre megérkezett. A mező, ahova a torony a teleportálással megérkezett, közelebb kell hogy legyen a játékos bázisához, mint a kiinduló teleport mező, vagyis teleportálni csak hátrafelé lehet. A teljes mozgás nem haladhatja meg az adott torony hatótávolságát, viszont a teleportálással megtett távolság a két ezüst vagy arany mező között nem számít bele a hatótávolságba. A teleport induló és érkező mezője ilyen szempontból egy mezőnek minősül. Nem teleportálhat egy torony olyan mezőről, ahol kezdte a körét (vagyis mindenképpen mozognia kell a teleportálás előtt). Ha szumó lökessel letolod ellenfeled egy tornyát egy ezüst vagy arany mezőről, és ezzel a helyére lépsz, akkor elteleportálhatod ezt a tornyodat egy másik, ugyanilyen színű (arany vagy ezüst) mezőre. Ha szumó lökessel egy arany vagy ezüst mezőre tolod az ellenfeled egy tornyát, ő dönthet úgy, hogy a tornyot elteleportálja egy másik ugyanolyan színű mezőre, bármely olyan sorba, amely közelebb van a bázisához mint az induló mező.

3. Retro

Ha valamelyik tornyod egy ezüst vagy arany mezőn áll (kivéve a bázisodat), akkor a következő körben, mikor aktiválásra kerül, hátrafelé vagy a hátrafelé átlók irányába kell lépnie ahelyett, hogy előre indulna. Ennek a toronynak legalább egy mezőt kell lépnie hátrafelé, ha van hely. Ha hátrafelé nincs hova lépnie, akkor a játékos kimarad egy körből, és az ellenfele kerül sorra az ezüst vagy arany tornyával (attól függően, hogy milyen színű mezőn áll a csapdába esett torony). Hátrafelé mozgás közben a szumó lökés nem lehetséges.

4. Sárkánycsapda

A Sárkánycsapda játékváltozat hasonló a Ragadós mezőkhöz, azzal a különbséggel, hogy ebben mikor egy torony arany vagy ezüst mezőn áll meg, csapdába esik és a forduló legvégéig nem mozdulhat el onnan. Ezután minden alkalommal, mikor ezzel a toronnyal kéne lépnie a játékosnak, kimarad egy körből, és helyette az ellenfele kerül sorra. A csavar az, hogy ilyenkor a csapdába esett torony tulajdonosa mondhatja meg, hogy ellenfele melyik tornyával lépjen. Például ha az egyik játékos piros tornya egy arany mezőn áll, ellenfele pedig piros mezőre lép, akkor a csapdába esett torony nem lép, játékos kimarad egy körből, és azonnal ellenfele kerül sorra még egyszer. De ezúttal nem automatikusan az arany tornyával lép, hanem a csapdába esett torony tulajdonosa mondhatja meg, hogy melyik toronnyal kell lépnie ellenfelének. Bármelyik tornyot választhatja, kivéve azokat, amelyek maguk is csapdába estek egy arany vagy ezüst mezőn. A tornyok szumó lökessel rátolható az arany vagy ezüst mezőkre, így csapdába ejthetőek. Ne feledjük, hogy a bázisokon lévő arany és ezüst mezők nem Sárkánycsapdák.

5. Szumó

A Szumó játékváltozatban minden arany vagy ezüst mezőn álló torony (akár a bázison is) eggyel erősebb szumó fokozatúnak számít. Vagyis egy közönséges sárkánytorony ha arany vagy ezüst mezőn áll, szumó toronynak, egy szumó torony dupla, míg egy dupla szumó torony tripla szumó toronynak számít. Minden ilyen torony az új fokozatának megfelelő képességekkel és korlátozásokkal rendelkezik. Ennek a magasabb szumó fokozatnak csak a mozgás és a lökés szempontjából van szerepe, a pontozásra nincsenek hatással. Így például egy hosszú játszmaiban egy arany mezőn álló dupla szumó torony nem ér hét pontot (amennyit egy tripla szumó torony érne). A pontozás során minden esetben csak a Sárkányfogak száma számít. Ez a játékváltozat maratoni játszmák során nem választható.