



Megtalálod a rendet a káoszban?
A GIPF projekt hatodik játéka. Két játékos részére.

Néha az lesz az érzésed, hogy a táblán nincs más, mint káosz. Sorba rendezed néhány korongodat – és mire felnézel, már meg is változott a színük! Minél több minden van a táblán, annál nehezebb megjósolni, mi fog történni. De a lehetőségek száma is nő! Ne aggódj hát: lesz esélyed. Csak figyelj oda, és megteremtheted a magad kis rendjét a káoszban!

A. A JÁTÉK TARTALMA

- 1 játéktábla
- 5 fehér és 5 fekete gyűrű
- 51 korong (egyik felén fehér, a másikon fekete)
- 1 zsák
- ez a szabálykönyv

B. A JÁTÉK CÉLJA

Te is és ellenfeled is 5 gyűrűvel kezditek a játékot. Minden egyes alkalommal, amikor a saját színeddel felfelé sikerül öt korongot egy sorba rendezned, leveheted az egyik gyűrűdet.

Ha három gyűrűdet sikerül levenned, megnyered a játékot – vagyis ahhoz, hogy nyerj, háromszor kell öt korongot sorba rendezned a saját színeddel felfelé.

Tipp: ha a gyorsabb, rövidebb játékokat szereted, próbáld ki a blitz változatot. Olvasd el

a szabálykönyv végén található J pontot. Ez a játékmód kiválóan alkalmas arra is, hogy megismerkedj a játékkal.

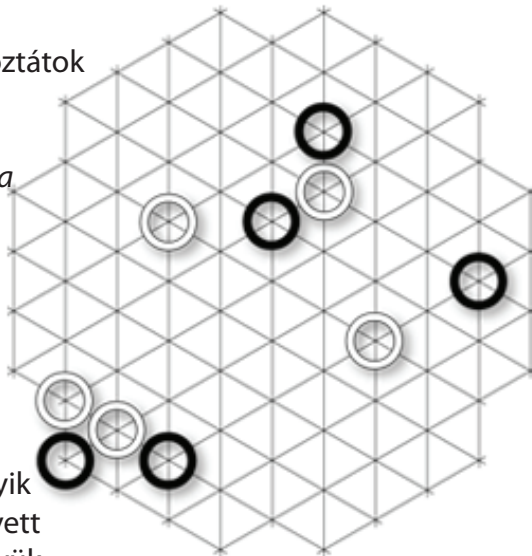
C. ELŐKÉSZÜLETEK

1. Tegyétek a táblát függőlegesen a két játékos közé (vagyis úgy, hogy a betűvel jelölt vonalak az egyik játékos felől a másik felé fussanak). Mindkét játékos oldalán három gyűrűnek kell, hogy hely legyen.
2. Húzzatok sorsot, hogy ki kezdje a játékot. A kezdőjátékos lesz a fehér szín-
nel, ő vegye el az 5 fehér gyűrűt. A másik játékos megkapja az 5 fekete gyűrűt.
3. Tegyétek a korongokat a tábla mellé úgy, hogy mindketten könnyedén elérjétek őket. Ezek a korongok alkotják a készletet.

D. KEZDŐPOZÍCIÓ

1. A játék üres táblával kezdődik.
2. Először a gyűrűket kell játékba hoznotok. Ellenfeleddel felváltva, egyesével tegyétek a gyűrűiteket a táblára. A játéktér a metszéspontokból áll. A gyűrűk bármelyik metszéspontra kerülhetnek, akár a tábla szélére is.
3. Az 5-5 gyűrű feltételével meghatározottak a kezdőpozíciót.

1. ábra: mindkét játékos feltette a táblára az öt gyűrűjét. Kezdődhet a játék.



E. EGY GYŰRŰ MOZGATÁSA

1. Minden mozdítás egy korongnak a készletből történő elvételével kezdődik.
2. Ezután el kell döntenünk, hogy melyik gyűrűnket szeretnénk mozgatni. A felvett korongot a saját színünkkel felfelé tegyük a kiválasztott gyűrűbe, ezzel ugyanazt a metszéspontot fogják elfoglalni. (Lásd a 2. ábrát.)

H. A JÁTÉK VÉGE

1. A játék azonnal véget ér, amint az egyik játékos levette a harmadik gyűrűjét is a tábláról. Ez azt jelenti, hogy három sort is kialakított, így ő nyerte a játékot.
2. Ha a lépésed folytán te is és ellenfeled is levehettek a harmadik gyűrűtöket, akkor a játékot te nyerted, mivel te veheted le előbb a gyűrűd.
3. Ha az összes korong felkerül a táblára, mielőtt valaki levonná a harmadik gyűrűjét, akkor az a játékos nyer, aki több gyűrűjét vette le. Ha mindkét játékos ugyanannyi gyűrűt vett le, akkor a játék döntetlennel ér véget.

I. LÉGY ÓVATOS!

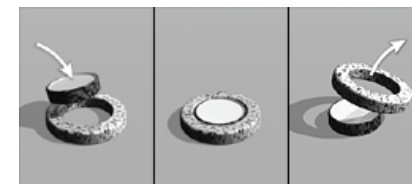
Ha ismered már a GIPF játékot, feltűnhet, hogy a YINSH és a GIPF között egészen sok a hasonlóság. A sorok kialakítása és a tábláról való levételük csak kettő ezek közül. Kevésbé nyilvánvaló, de sokkal jelentősebb az a kettősség, ami mindkét játékot jellemzi: ami az egyik helyzetben jó döntés, egy másik helyzetben a legrosszabb dolog lehet, amit tehetünk. A YINSH-játszmák során ezt különösen szem előtt kell tartanod, főleg a játék céljával kapcsolatban. Egy sor kialakítása közelebb visz a győzelemhez, de ezzel elveszíted az egyik gyűrűdet is, és ez természetesen korlátozza a lehetőségeidet a játék további részében. Kialakíthatsz egy sort az ellenfelednek – hogy ő legyen az, akinek eggyel kevesebb gyűrűvel kell folytatnia –, de ha így teszel, könnyen lehet, hogy te indítod el a győzelemhez vezető úton. Így a jó és a rossz döntés közötti különbség teljes egészében az adott helyzeten múlik. Meg kell találnod a kényes egyensúlyt az előny és a vezető pozíció időleges átadása között. Egy dolgot tarts észben: a harmadik sor számít!

J. BLITZ VÁLTOZAT

Ez a YINSH rövid és nagyon gyors változata. A játék a fent leírtak szerint zajlik, de a cél egyszerűbb: egyetlen sor kialakítása. Legyél az első, aki a saját színéből kialakít egy sort, és nyertél! Egyszerű, nem gondoldod?

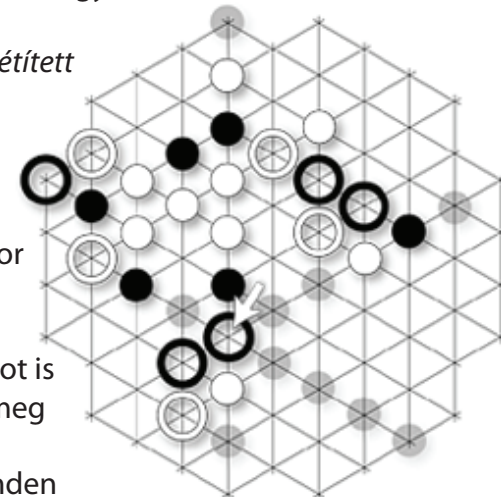
Jó szórakozást!

2. ábra: egy mozdítás. Először a korongot a saját színünkkel felfelé az egyik gyűrűnkbe tesszük, majd mozdítjuk a gyűrűt. Csak a gyűrűt mozdítjuk, a korongot nem!



3. Ezután a következő szabályok szerint mozdítjuk azt a gyűrűnk, amelyikbe a korongot tettük:
 - A gyűrű mozdításakor a korong a helyén marad. (Lásd a 2. ábrát.)
 - A gyűrűt csak egyenes vonalban mozdíthatjuk, és mindig üres helyre kell érkeznie.
 - A gyűrű átléphet egy vagy több üres mezőn.
 - A gyűrű átléphet (színtől függetlenül) egy vagy több korongon, feltéve hogy azok egy összefüggő vonalat alkotnak. Más szóval egy összefüggő vonalat alkotó korongcsoport átugrásakor a gyűrűt a csoport utáni első üres helyre kell tennünk.
 - A gyűrűvel átléphetünk egy vagy több üres mezőn, mielőtt átugornánk vele egy korongcsoportot. Ám, ahogy fentebb is írtuk, a korongok átugrása után több üres mezőn már nem léphetünk át a gyűrűvel.
 - A gyűrűvel csak korongokon ugorhatunk át, gyűrűn nem.

3. ábra: a nyíljal jelölt fekete gyűrű az elsötétített mezők bármelyikére léphet.



F. A KORONGOK ÁTFORDÍTÁSA

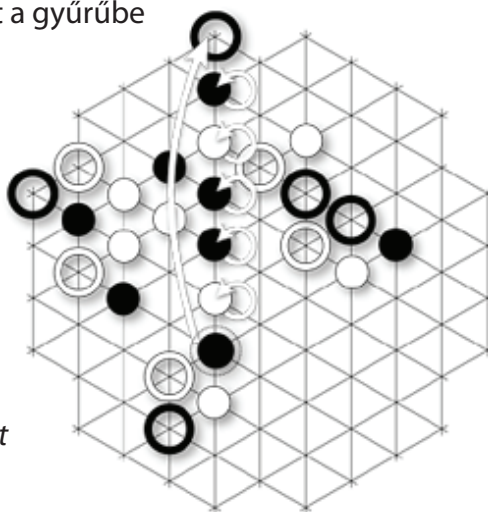
1. Ha a gyűrűddel csak üres mezőkön léptél át, akkor a köröd a gyűrű letételekor azonnal véget ér.
2. Ha a gyűrűddel egy vagy több korongot is átugrottál, az összes átugrott korongot meg kell fordítanod. Ez a saját és az ellenfeled korongjaira egyaránt vonatkozik. Így minden átugrott fehér korong fekete, minden átugrott fekete korong pedig fehér lesz! (Lásd a 4. ábrát.)

Megjegyzés: a korongokat ne a gyűrű mozdítása közben forgasd át; először tedd le a gyűrűt, majd utána forgasd át a korongokat.

3. Ne forgasd át azt a korongot, amelyiket a gyűrűbe tetted; ezt a korongot nem ugrottad át.

4. A korongokat csak megfordítani lehet, elmozdítani nem.

4. ábra: ugyanaz a helyzet, mint a 3. ábrán, csak most már a fekete játékos mozgása után. A fekete gyűrű átugrott 3 fehér és 2 fekete korongot, így ezeket meg kellett fordítani. Most már az ellenkező színűkkel felfelé állnak. (A gyűrűbe tett korong viszont fekete maradt!)



G. EGY SOR KIALAKÍTÁSA / EGY GYŪRŰ LEVÉTELE

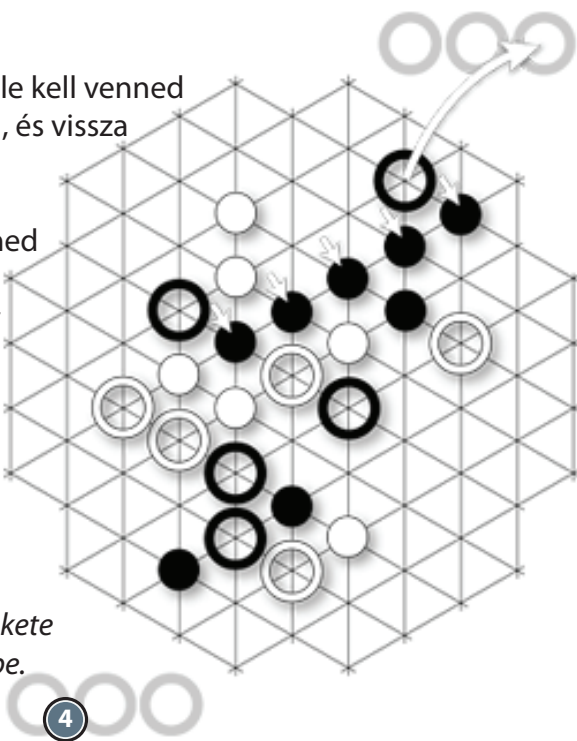
1. A gyűrűk mozgatásával és a korongok átfordításával meg kell próbálnod kialakítani egy öt, saját színű korongból álló sort. Az öt korongnak egy összefüggő, egyenes vonalat kell alkotnia. A gyűrűk nem számítanak bele.

A pontosság kedvéért: az öt egyszínű korongból álló összefüggő sort mostantól sornak nevezzük.

2. Ha sikerül kialakítanod egy sort, le kell vened az azt alkotó öt korongot a tábláról, és vissza kell tenned őket a készletbe.

3. Egy sor levétele után le kell vened az egyik gyűrűdet is. Azért kell így tenned, mert ezzel jelzed, hogy sikerült kialakítanod (és levenned) egy sort. Válaszd ki bármelyik gyűrűdet, és tedd a táblán a te oldaladon látható három gyűrűhely egyikére. (Lásd az 5. ábrát.)

5. ábra: A fekete játékosnak sikerült kialakítania egy sort. Először az öt fekete korongot vissza kell tennie a készletbe.



Ezután le kell vennie az egyik gyűrűjét, és a táblán az ő oldalán található három gyűrűhely egyikére kell tennie azt, ezzel jelezve, hogy kialakított egy sort.

4. Ha a kialakított sor több, mint öt korongból áll, akkor eldöntheted, hogy melyik öt korongot veszed le – de mindenképpen összefüggő sort kell levned. (Lásd a 6. ábrát.)

5. Előfordulhat, hogy egy lépéssel egyszerre kettő (vagy több) sort alakítasz ki. Ha keresztezik egymást, eldöntheted, hogy melyik sort vedd le. Miután levetted a sort, a másik sor már nem lesz teljes, így a táblán marad. Ezután levehetsz a tábláról egy gyűrűt. (Lásd a 6. ábrát.)

6. Előfordulhat, hogy ellenfelednek alakítasz ki sort. Ebben az esetben az ellenfelednek le kell vennie a sort és egy gyűrűjét, mielőtt lépne. Szabadon választhat, hogy melyik gyűrűjét veszi le.

7. Ha egy lépéssel az ellenfelednek és magadnak is kialakítasz egy sort, akkor először a saját sorodat és gyűrűdet kell levned, majd ellenfeled leveszi az ő sorát és gyűrűjét.

6. ábra:

ELSŐ HELYZET: a fekete játékos a két sor közül bármelyiket leveheti, de mindegy, hogy melyiket veszi le, a másik sor ezután már nem lesz teljes. Így ez csak egy sornak számít.

MÁSODIK HELYZET: a fekete sor hét korongból áll. A fekete játékos választhat, hogy melyik öt korongot veszi le, de ezeknek mindenképp egy összefüggő sort kell alkotniuk.

HARMADIK HELYZET: ez a sor nem teljes, mivel a gyűrű nem számít a sorba.

