

# Kamisado Max

*Peter Burley*

## **Durata jocului:**

- \* 20-30 minute pentru o partidă simplă
- \* 60-90 minute pentru un joc standard
- \* 2-3 ore pentru un joc lung
- \* 3-5 ore pentru jocul maraton

## **Conținut joc:**

- tabla de joc, împărțită în 64 de pătrate colorate în 8 culori diferite.
- 16 turnuri dragon octogonale, 8 albe și 8 negre
- 22 piese transparente octogonale numite "dintele dragonului"
- reguli de joc

Tabla de joc este cu dubla față, una arată ca aceasta, în timp ce fața cealaltă are caractere chinezești pe fiecare câmp, din cele 64. Caracterele chinezești au fost adăugate pentru a ajuta oamenii cu probleme de vedere să poată juca Kamisado. Jocul este la fel pentru ambele fețe ale tablei de joc.

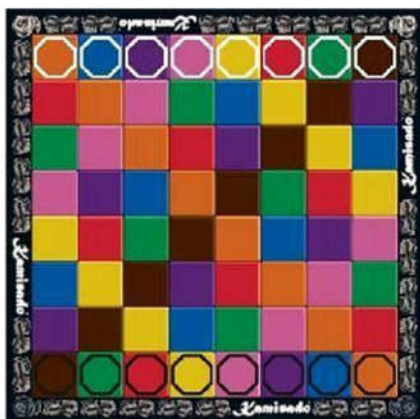
## **Pregătirea jocului**

Plasați tabla de joc între cei 2 jucatori. Rândul cel mai de jucători se va numi linia-casă. Fiecare jucator va avea un pătrățel portocaliu în dreapta și unul maro în stânga sa.

**Notă:** jocul se poate juca și cu portocaliu în stânga și maro în dreapta, dar creatorul jocului recomandă prima varianta. Jucătorul cu mai multă experiență alege turnurile albe, în timp ce celălalt va lua turnurile negre.

Culorile turnurilor se vor menține în toate partidele, pe toată durata de joc a meciului. Fiecare piesă din cele 2 seturi (alb și negru) sunt marcate cu semne colorate diferit, chinezești. Fiecare simbol înseamnă de fapt culorile jocului : maro, verde, roșu, galben, roz, mov, albastru, portocaliu.

Turnurile vor fi denumite de-a lungul jocului drept "turnurile dragonului". Turnurile sunt identificate după culoarea lor, alb sau negru și după semnul colorat de deasupra. De exemplu, turnul alb cu semnul roșu, va fi denumit în continuare "roșul turnului alb", în timp ce turnul negru cu semn galben, va fi denumit "galbenul turnului negru". Jucătorii vor plasa turnurile pe linia-casă. În prima partidă, turnurile vor fi așezate astfel încât culoarea semnului turnurilor să se potrivească cu cea a pătratului pe care stă. Turnul cu semn roșu va sta pe pătratul roșu, cel cu semn verde va sta pe pătratul verde, etc.



Poziția de start pentru prima partidă este cea din poza alăturată. Pentru următoarele partide, pozițiile de start vor varia, și vor fi determinate de pozițiile relative ale turnurilor la finalul rundeii anterioare. Acest lucru va fi specificat mai tarziu, în regulile de joc.

## Scopul jocului:

Jocul se derulează pe partide. De-a lungul fiecărei partide, scopul este să plasezi orice turn al tău pe linia – casă a adversarului. Jucătorul care reușește primul să facă acest lucru însumează 1 punct (în rundele care vor urma, 2, 4 sau chiar 8 puncte pot fi însumate pentru acest lucru - vezi reguli mai departe). Înainte de a începe să partidezi, decide ce fel de meci vrei să joci:

**Partida simplă** ( câștigă primul care însumează 1 punct )

**Joc standard** ( câștigă primul care însumează 3 puncte )

## Caracteristici speciale ale jocului:

Tipul de meci pe care îl alegi va determina câte caracteristici speciale vei folosi.

Partida simplă implică doar regula de bază, și trebuie să citești doar secțiunea de deasupra.

Mai jos veți găsi secțiuni separate în care vor fi descrise regulile pentru partidele mai lungi. Secțiunile vor descrie clar, fiecare caracteristică asociată tipului de joc ales.

**Notă:** având aceste reguli de joc bine structurate, pentru a juca un anumit tip de joc, trebuie să citești caracteristicile speciale ale tipului de joc ales.

Metoda de joc – partidă simplă

## Care Turn? Reguli care determină ce turn va muta un jucător:

**Regula T1:** Doar pentru prima mutare, jucătorul poate alege oricare dintre cele 8 turnuri ale sale.

**Regula T2:** Pentru mutările următoare ale rundei, fiecare jucător va muta turnul de culoarea pătratului unde s-a oprit turnul adversarului care tocmai a mutat.

**Exemplu:** La prima mutare, adversarul oprește turnul pe un câmp verde. Atunci eu pot muta doar turnul cu semn verde (care în varianta simplificată se află pe linia-casă a mea, în pătratul verde)

## Mutări permise? Reguli care determină cum pot fi mutate turnurile:

**Regula M1:** Un turn trebuie mutat în linie dreaptă, înainte sau în diagonal. Mutările în lateral sau înapoi sunt permise, exceptând mutările rezultate din "împingerea-sumo"(vezi mai târziu)

**Regula M2:** Un turn poate fi mutat oricâte pătrate înainte, dar nu poate trece peste un turn care îi stă în cale (indiferent cui îi aparține acesta). Un turn poate fi mutat direct din linia-casă în linia-casă a adversarului, atâta timp cât mișcarea se face în linie dreaptă, înainte și fără să întâlnească în calea sa vreun alt turn.

**Regula M3:** Un turn poate fi mutat numai pe un spațiu gol.

**Regula M4:** Un turn poate fi mutat în diagonal între alte 2 turnuri care ocupă câmpuri care se ating la colț.

**Regula M5:** Un turn trebuie să fie mutat cel puțin un pătrat, atunci când mutarea sa este posibilă.

**Regula M6:** Dacă este imposibilă mutarea unui turn în orice direcție (atunci când el este blocat), jucătorul va trebui să spună "pass", iar adversarul va trebui să mute imediat. (mai multe informații – vezi mai jos)

**Regula M7:** Partida se încheie imediat ce unul dintre jucători reușește să mute un turn al său pe linia-casă adversă. Jucătorul care reușește acest lucru câștigă partida.

**Regula M8:** Este posibil, dar extrem de neplăcut, să avem situația în care amândoi jucătorii au turnurile blocate, s-a format un blocaj, deci nu poate muta niciunul dintre jucători. În această situație, jucătorul care a făcut ultimă mutare înainte de a se crea acest blocaj, este cel care pierde partida.

Exemplele de mai jos sunt date pentru a vă ajuta să înțelegeți mai bine mecanismul de joc Kamisado. Citind exemplele de mai jos veți avea o imagine mai clară asupra aplicării regulilor menționate mai sus. Vom face referire la diagramele din pliantul din cutie.

## Câștigarea jocului:

Când se joacă o partidă simplă, jocul ia sfârșit imediat ce unul dintre jucători își plasează turnul pe linia-casă a adversarului. Acest jucător va fi învingătorul. Dacă se dorește, se pot juca mai multe runde simple, atâta vreme cât învingătorul va deschide următoarea partidă.