

PUSH

Un joc de îndemânare pentru 2 până la 4 jucători

PUSH

Originea si istoria jocului

Originea exacta a jocului PUSH este ambigua, insa radaciniile sale ajung probabil pana in India secolului VIII.

In timpul colonizarii de catre Marea Britanie, s-a facut atat schimb de cultura, cat si de jocuri traditionale dinspre Anglia inspre Europa. Un exemplu bine cunoscut: jocul national indian "Pachisi". Astazi este raspandit prin toata lumea sub o denumire mai simpla, titlul in romana este: "Nu te supara frate!".

La fel si cunoscutul joc Carrom, cu care Push are anumite aseamanari, a ajuns probabil in sec. XIX pornind din Iemen, prin India in Europa.

In comparatie cu Carrom, Push nu a putut vreodata sa se afirme cu adevarat. Faptul ca a ajuns la un anumit nivel de faima la sfarsitul sec. XIX se datoreaza pasiunii unei singure doamne: Lady Sarah McPhearson.

Pasiunea unei Lady

In anul 1889 Earl von Glenmoral, tatal doamnei McPhearson, renunta la postul de guvernator din Jaipur si se intoarce cu familia la casa parinteasca din Scotia. Fata acestuia avea pe atunci 16 ani iar in bagajul acesteia se afla o plansa de joc variat colorata. Se spune ca Sarah a primit aceasta plansa valoroasa si pietrele de joc aferente, din fildes, de la un tanar comerciant bogat, care era constant oaspete in casa acestora.

Imediat ajunsa in Scotia tanara domnisoara a fost poreclita "shooting Sarah", pentru ca petrecea ore si zile intregi jucandu-se acest joc indian si era mereu in cautarea unui adversar pe masura.

Aparent, pasiunea ei a devenit molipsitoare. Chiar in acelasi an au aparut copii ale plansei originale in cercul de cunoscuti ai lui McPhearson.

Raspandirea

Partidele regulate de joc pe care le organiza domnisoara in Balindor Castle, au asigurat raspandirea jocului in zona Glenmoral. In curand acest joc se practica nu numai in cercurile aristocrate ci si de catre oamenii din toate straturile sociale. Partial jocul a capatat denumirea de: "Sarah's passion" (Pasiunea lui Sarah). La cotitura dintre secole se aflau in multe hanuri din Scotia planse normale. Ca pietre de joc se foloseau discuri marcate, din lemn sau metal.



Lady Sarah McPhearson

Numele indian al jocului nu a fost transmis. Denumirea de "Push", care s-a propagat ulterior a venit probabil de la Lady McPhearson insusi. Nici la o varsta inaintata Lady Mc Phearson nu se lasa deranjata de la partidele ei de push. De a lungul anilor aceasta a devenit o maestra a jocului si nu se mai gasea aproape nici un adversar serios pentru ea.

Declinul

Aparent, succesul jocului Push era direct legat de personaliatatea lui Lady McPhearson, caci dupa decesul acesteia, jocul a fost dat uitarii destul de repede si dupa cativa ani a disparut complet din viata oficiala. Se poate doar presupune si nu confirma cu siguranta, ca jocul contemporan Shuffleboard, din barurile din Anglia, unde se tinteste cu monezi intre liniile marcate de pe o plansa, isi are originea din jocul Push.

Despre regulile de joc

Nu exista reguli scrise pentru jocul Push; nici in Balindor Castle nu se gaseste nimic asemanator. Faptul ca la Push se arunca de la marginea plansei cu pietrele de joc inspre gauri, este clar la prima vedere, iar putinii jucatori de Push sunt de acord cu regulile de baza.

Ocazional se regasesc diferente locale sau particularitati.

Noi ne-am straduit sa culegem toate informatiile disponibile pentru a completa si a da consistenta pe cat posibil regulamentul de joc.

Spre sfarsit

Cu aceasta noua editie a jocului dorim sa contribuim la o noua raspandire a jocului. Suntem siguri ca noul push va trezi si in dvs. ceva din pasiunea de mai bine de 100 de ani a lui Lady McPhearson. Va dorim mult success!



Figura 1 – Tabla de joc Push, cc. Sec XIX. Proprietate privata

PUSH

Un joc de indemanare pentru 2-4 jucatori
Design si reeditare de Steffen Mühlhäuser

Materiale de joc

1 Plansa
48 discuri – 12 piese de cate o culoare

Scopul jocului


Scopul jocului PUSH este de a nimeri cat mai multe discuri proprii in gaurile de pe plansa.


Pregatirea pentru joc

Plansa de joc se aseaza pe o suprafata plana. Fiecarui jucator ii revine o latura a plansei si primeste toate piesele de o culoare. Piesele se aseaza langa plansa.

Desfasurarea jocului

Cel mai tanar jucator incepe. Apoi se continua in sensul acelor de ceasornic.

 Cine este la rand are voie sa aduca 3 discuri consecutiv in joc

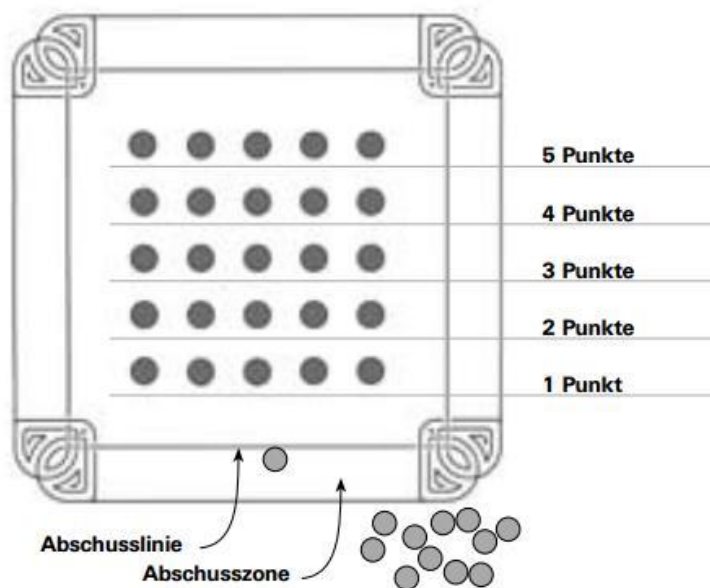
 Discurile vor fi puse pe rand in orice pozitie pe linia de start si inaintate printr-un bobarnac.



NIMERESTE!

Desigur scopul este sa se nimereasca cu discurile in gauri; dar nu toate gaurile sunt la fel! Valoarea loviturii creste cu distanta fata de linia de lansare, rand cu rand, pana la linia de sosire. Din perspectiva fiecarui jucator in parte (de pe fiecare latura a plansei): gaurile de pe primul rand valoreaza 1 punct, 2 puncte de pe randul doi, 3 puncte de pe randul 3, 4 puncte de pe randul 4 si maximul, 5 puncte de pe randul 5.

Fiecare disc ce a nimerit in gaura, ramana acolo pana la sfarsitul partidei.



Inauntru

Daca un jucator nimereste intr-o gaura cu ultimul disc dintre cele trei, primeste o lovitura in plus. Apoi este adversarul la rand.

Pe langa

Toate discurile ce nu au nimerit in gaura, raman pe plansa in locul in care au nimerit. Doar discurile care, dupa ce au fost aruncate au nimerit linia de final, sau stationeaza intr-o zona de final, sunt luate direct inapoi.

Pe parcursul jocului se poate intampla ca discurile ce nu au nimerit intr-o gaura, sa fie impinse de catre alte discuri. Este admis sa se loveasca discurile adversarilor.

Debarasare

4 discuri de aceeasi culoare ce stationeaza fara sa se afle in gauri, vor fi luate imediat de catre jucatorul in cauza si adaugate la stocul de piese – apoi jucatorul poate sa continue cu jocul.

Daca la sfarsitul partidei un jucator detine mai putin de 4 piese cu care poate juca, el va debarasa piesele numai atunci cand ultima piesa a fost jucata.

Si atunci cand un jucator mai are doar o piesa, are voie sa loveasca de 3 ori. El joaca aceeași piesa de 3 ori.

Pe margine

Se mai poate intampla ca piesele sa ramana pe marginea gaurii. Aceste piese nu sunt considerate a fi nici in gaura nici in afara gauri.

O piesa ce se afla pe marginea gaurii va ramane acolo pana cand va fi nimerita de catre alta piesa si va cadea in gaura, sau va fi scoasa afara.



Exceptie: Daca un jucator a nimerit toate piesele in gauri, poate si trebuie sa-si colecteze piesele ce se afla pe marginea gaurii de pe plansa de joc si sa le joace din nou.

In afara plansei

In cazul in care un jucator impinge o piesa a unui adversar in afara plansei, adversarul are voie imediat sa-si joace din nou piesa. Dupa aceea jocul continuu normal.

Daca un jucator impinge o piesa proprie in afara plansei, inseamna ca randul lui s-a incheiat. Isi aduna piesa – urmatorul jucator este la rand.

Puncte suplimentare

Toate piesele sunt jucate cu partea marcata in sus. Daca in timpul jocului se intoarce piesa cu partea marcata in jos si nimereste asa intr-o gaura, atunci, la evaluare, aceasta piesa primeste 2 puncte in plus.

Sfarsitul jocului si evaluare (calcularea punctelor)

Jocul se termina cand un jucator a nimerit cu toate piesele in gauri sau daca toate cele 25 de gauri sunt umplute cu piese (posibil la jocul in 3 si 4 jucatori). Apoi urmeaza evaluarea jucatorilor. Punctele jucatorilor sunt insumate, rezultatul defineste castigatorul. Jucatorul cu cele mai putine puncte incepe partida noua.

PUSH ca joc pe echipe

La un joc in patru se poate juca individual sau in echipe de 2. In ultimul caz, jucatorii ce stau vis a vis unul de celalalt formeaza o echipa.

Toate regulile de mai sus se aplica. Partenerii se pot ajuta la nimerirea in gauri a pieselor cu pozitii mai putin avantajoase. Evaluarea se va face tot pe culori, pornind de la linia de start a fiecarui jucator. Punctele jucatorilor ce stau fata in fata se aduna, iar echipa cu punctajul cel mai mare castiga.


Distrati-va!


Reguli suplimentare pentru jucatori avansati


Grupari


Pentru anumite grupari de piese de aceeasi culoare se calculeaza puncte suplimentare.

A. "Linie":

 - Aliniere 4 pe orizontala, pe
randul 1 = 1 punct suplimentar
randul 2 = 2 puncte suplimentare
randul 3 = 3 puncte suplimentare
randul 4 = 4 puncte suplimentare
randul 5 = 5 puncte suplimentare

 - Aliniere 4 pe verticala sau diagonala: - Pe toata plansa = 3 puncte
suplimentare

B.  - "Cruce": - Pe toata plansa: 3 puncte suplimentare

C.  "Linie rea": 5 piese alaturate
Orizontal, vertical sau diagonal = 2 puncte in minus (punctele suplimentare aferente Liniei se anuleaza)

La sfarsitul jocului se calculeaza in primul rand punctele obisnuite, apoi se adauga punctele suplimentare.

Toate figurile complete se calculeaza in parte, chiar daca se intretaie sau se suprapun una peste

cealalta.

Punctele normale + punctele suplimentare = Rezultatul final

Varianta de joc pentru fiecare jucator

Cine este la rand joaca piesa. Daca piesa nimereste intr-o gaura, jucatorul are voie sa mai joace o piesa. Daca nimereste din nou piesa in gaura , jucatorul are voie sa mai joace inca o piesa samd. Daca piesa nimereste pe langa, urmatorul jucator este la rand.

Mai mult risc

Daca un jucator scoate de pe plansa piesa unui adversar, adversarul are voie sa puna piesa in orice gaura doreste.

Daca un jucator scoate de pe plansa o piesa proprie, trebuie, ca pedeapsa, sa scoata o piesa proprie ce este deja intr-o gaura si sa o considere ca noua pentru a o juca din nou. Este la latitudinea lui ce piesa scoate atata timp cat nu se anuleaza o "Linie rea".

Jocul cu manta

Fiecare jucator poate sa ia inaintea unei lovituri dreptunghiul de lemn si sa-l plaseze ca margine mobila in orice loc de pe plansa, fara inasa a misca alte piese cu el.

Jucatorul tine dreptunghiul de lemn intr-o mana in pozitia dorita si poate sa o loveasca cu una dintre piesele lui.

Banda mobila ajuta la jocul indirect al pieselor plasate defavorabil sau la nimerirea indirecta a gaurilor la care se ajunge cu dificultate. NU are voie sa fie plasata direct in spatele unei gauri pentru a servi drept opritor in cazul unei lovituri directe.

Pozitia benzii mobile poate fi modificata dupa fiecare aruncare. Daca nu este utilizata, ea sta langa plansa de joc.

Designul si prezentarea: Steffen Mühlhäuser

Dezvoltare tehnica si productia: Ulli Gumpert & Rappel

Grafica: Mühlhäuser und Kümmelmann

Editura: Vatter & Sohn

Importator: Grup Primavi SRL Timisoara

www.happycolor.ro



©steffen-spiele Zum spielplatz 2

56288 krastel www.steffen-spiele.de

