

Y I N S H Regulament

Ești capabil să găsești puțină ordine în haos?

Acesta este al 5-lea joc al Proiectului GIPF. Pentru 2 jucători.

Uneori, ai impresia că nu este nimic altceva pe masă decât haos. Aranjezi câteva piese și la următoarea mutare e posibil să vezi că acestea își schimbă culoarea! Cu cât sunt mai multe piese pe tablă, cu atât mai greu este să prevezi ce va urma. Dar de asemenea, cu atât sunt mai multe oportunități! Așa că nu te îngrijora, o să ai șansa ta. Doar fii atent, și crează-ți mica ta ordine în haos!

A. Conținut

- o tablă de joc
- 5 inele albe și 5 inele negre
- 51 de jetoane (având o față albă, una neagră)
- Regulament

B. Scopul Jocului

Jucătorii încep fiecare cu câte 5 inele pe tabla de joc iar obiectivul este acela de a câștiga trei dintre ele. Pot reuși acest lucru dacă formează linii de câte 5 jetoane de culoarea lor, fiecare linie astfel formată determinând câștigarea unui inel care se va scoate din joc și se va așeza în zona de scor. Învingătorul partidei este cel care va face acest lucru de trei ori.

C. Pregătirea jocului

1. Pune tabla de joc pe verticală între jucători (liniile care sunt marcate cu litere să meargă de la un jucător la altul). Fiecare ar trebui să aibă în față 3 spații pentru 3 inele.
2. Decide-ți cine începe. Primul jucător va juca cu piesele albe și va lua 5 inele albe, iar celălalt jucător va lua 5 inele negre.
3. Pune piese lângă tablă pentru ca ambii jucători să aibă acces la ele. Aceste piese vor forma grămada de tragere.

D. Poziția de start

1. Începeți cu tabla goală.
2. Prima dată trebuie să vă plasați cele 5 inelele pe tabla de joc și o veți face pe rând. Așezarea inelelor se poate face pe orice nod, inclusiv pe cele aflate pe laturile tablei de joc sau pe colțurile acestora.
3. Când s-au terminat de pus toate inelele pe tabla de joc, s-a stabilit poziția de start. (Vezi diagrama 1).

E. Mutarea unui inel

1. Fiecare mișcare începe luând o piesă din rezerva comună.
2. Pe urmă trebuie să decizi ce inel vrei să muți. Pune apoi un jeton în inelul respectiv, cu fața în sus de culoarea care-ți aparține pentru a ocupa același spațiu ca și inelul. (Vezi diagrama 2)
3. La mutarea unui inel atunci când puneți în el un jeton, trebuie să țineți cont de următoarele reguli:
 - Când muți un inel, jetonul rămâne pe loc. (Vezi diagrama 2)
 - Inelul poate fi mutat numai în linie dreaptă și doar pe un nod liber.
 - Inelul se poate mișca liniar pe un nod alăturat sau se poate duce liniar de-a lungul mai multor noduri libere în aceeași direcție.
 - Inelul poate să sară în mișcarea sa liniară, peste unul sau mai multe jetoane, indiferent de culoarea acestora, atâta timp cât acestea sunt alipite, formând o linie. Cu alte cuvinte, dacă inelul sare peste un șir de piese, acesta se va opri pe nodul imediat liber după linia respectivă de piese.
 - Un inel se poate duce ca mișcare liniar de-a lungul mai multor noduri libere și în aceeași mutare să sară apoi peste una sau mai multe piese alipite, dar ca și mai sus, trebuie să se oprească pe primul nod liber de după piesa sau șirul de piese respectiv, deci nu va mai putea înainta spre alte noduri libere în aceeași mișcare.
 - Un inel poate să sară liniar doar peste jetoane, nu și peste alte inele înălțate în drum.

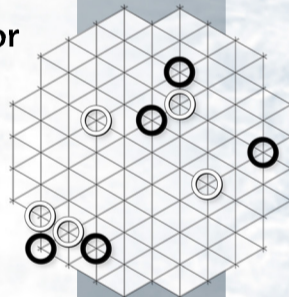


Diagrama 1: Ambii jucători au pus pe tablă cele 5 inele care le aparțin. Acum jocul poate începe.



Diagrama 2: Mai întâi pui un jeton într-un inel propriu, apoi muți inelul. Singurul care se mută este inelul, nu și jetonul.

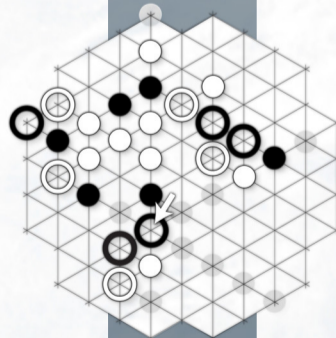


Diagrama 3: Inelul negru poate fi mutat în oricare din spațiile marcate.

F. Întoarcerea pieselor

1. Dacă muți un inel liniar de-a lungul mai multor noduri libere fără să sari peste unul sau mai multe jetoane, turul tău se termină imediat ce te-ai oprit pe un nod liber.
 2. Dacă ai sărit peste una sau mai multe piese, înainte de a-ți încheia tura, acestea vor trebui întoarse indiferent de culoarea lor. Astfel orice piesă albă peste care ai sărit va deveni neagră și viceversa. (Vezi diagrama 4)
- Notă: Întoarce piesele după ce ai terminat de mutat inelul, nu în timp ce este mutat.
3. Nu întoarce piesa așezată în inel, aceasta nu a fost sărită.
 4. Jetoanele pot fi doar întoarse, nu și mutate.

G. Foarmarea unei linii/ Înlăturarea unui inel

1. Prin mișcarea inelelor și întoarcerea jetoanelor, trebuie să încerci să formezi o linie de 5 jetoane de culoarea ta. Acestea trebuie să fie adiacente și în linie dreaptă. Inelele nu se numără. (de acum înainte pentru a fi cât mai expliciti, șirul format din 5 jetoane proprii îl vom denumi drept o „Linie„)
2. Dacă reușești să formezi o Linie, vei lua cele 5 piese care o compun și le vei pune înapoi în rezerva de joc.
3. După ce construiești o Linie și vei pune piesele din ea în rezervă, trebuie de asemenea să îndepărtezi și unul dintre inelele tale de pe tabla de joc. Poți alege orice inel de-al tău. (unul a cărui lipsă să te deranjeze cât mai puțin în desfășurarea viitoare a partidei). Acesta se va așeza pe unul din spațiile rotunde goale din fața ta. (vezi diagrama 5)
4. Dacă formezi o linie de mai mult de 5 piese, poți să alegi oricare 5 din acestea care vor fi îndepărtate, atâta timp cât formează o linie neîntreruptă. Unul sau mai multe jetoane vor rămâne în acest caz pe tabla de joc. (vezi diagrama 6)
5. Este posibil să formezi 2 sau mai multe Linii cu o singură mutare. Dacă acestea nu se intersectează, poți să le culegi pe toate și de asemenea să elimini și câte un inel propriu pentru fiecare dintre ele. Dacă însă ele se intersectează, atunci va trebui să alegi o singură Linie pe care o vei aduce în rezervă. După ce vei face asta, celălalt șir de 5 jetoane nu va mai păstra rolul de Linie, și va rămâne în continuare pe tabla de joc ca și piese standard. (vezi diagrama 6)
6. Poate apărea în timpul jocului și situația în care vei forma o Linie pentru adversarul tău. În acest caz, acesta va culege jetoanele sale din Linia respectivă, le va aduce în rezerva de joc și va câștiga un inel.
7. Dacă formezi o Linie pentru tine și pentru adversarul tău în același timp, îți vei înlătura primul Linia ta, iar după aceea adversarul tău își va înlătura și el Linia lui, iar fiecare va avea parte ce câte un inel.

H. Sfârșitul jocului

1. Jocul se termină când unul dintre jucători a câștigat 3 inele de pe tabla de joc ca urmare a formării a trei Linii.
2. Dacă formezi în tura ta o a treia Linie de culoarea ta și în același timp determini formarea unei a treia Linii și pentru adversar, câștigătorul ești tu deoarece ai prioritate în culegerea pieselor din Linia proprie și în consecință vei câștiga primul al treilea inel, față de adversarul tău.
3. Dacă toate cele 51 de jetoane ajung pe tabla de joc înainte ca un jucător să câștige trei inele, jucătorul care deține cele mai multe inele în zona de scor până în acel moment este câștigător. Dacă ambii jucători dețin același număr de inele, este remiză.

I. Fii Atent!

Dacă ai jucat GIPF, vei remarca similaritățile dintre el și YINSH. Formând linii și eliminându-le sunt doar 2 dintre acestea. O altă caracteristică similară, puțin evidentă odata ce îți dai seama de ea, este „ambiguitatea”. Ceea ce poate părea o mișcare bună într-o anumită situație poate de asemenea să fie o mișcare rea într-o altă situație. Când joci YINSH, trebuie să fii atent la scopul jocului. Poți să formezi linii de 5 piese pentru a câștiga jocul dar aceste linii te vor costa câte un inel, iar lipsa jetoanelor de culoarea ta pe care tocmai le-ai adus în rezervă, îți poate diminua din influența pe care ai avut-o pe tabla de joc și poate schimba cursul acestuia. Poți de asemenea să formezi linii pentru adversarul tău, ceea ce îl va face să-și elimine un inel, dar de asemenea îl aduci mai aproape de victorie. Diferența dintre o mișcare bună și una rea depinde de situația în care te afli. Trebuie să găsești un echilibru între acestea și ține minte, doar a 3-a linie contează!

J. Versiunea Blitz

Aceasta este o variantă rapidă a jocului YINSH. Se joacă la fel ca versiunea standard, dar este suficient să formezi doar o Linie. Primul care reușește câștigă. Atât! Ușor, nu crezi?

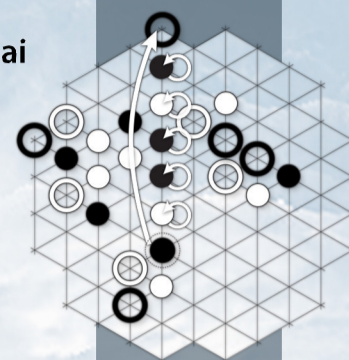


Diagrama 4: Aceeași situație ca în Diagrama 3. Inelul negru a sărit peste 3 jetoane albe și 2 negre, în consecință acestea vor fi întoarse. (piesa din inel a rămas neagră!)



Diagrama 5: S-a format o Linie de 5 jetoane negre. Jucătorul care a reușit acest lucru, trebuie să pună cele 5 piese înapoi în rezervă și apoi să înlătore unul dintre inelele sale pe care-l va așeza în spațiul dedicat scorului (cele trei căsuțe rotunde din fața sa)

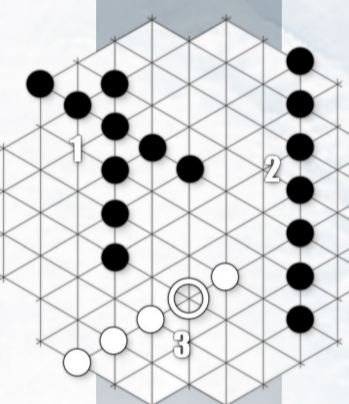


Diagrama 6:
Situația 1: Din cele 2 Linii negre intersectate poate fi eliminată numai una iar cealaltă va rămâne incompletă.

Situația 2: Linia neagră conține 7 piese aliniate, dar numai 5 dintre ele, la alegerea ta, pot fi eliminate.

Situația 3: Linia de jetoane albe nu este completă deoarece inelul nu se numără ca și piesă.