

Z È R T Z

Regulament

Ciudat...o tablă de joc care devine din ce în ce mai mică iar jucătorii au la îndemână aceleași piese... La început va trebui să te conformezi, dar pe măsură ce vei înțelege vei vedea că sunt multe metode de a controla jocul. Pune bila potrivită în locul potrivit la momentul potrivit și vei deține controlul!

A. Conține:

- 6 bile albe,
- 8 bile gri,
- 10 bile negre,
- 49 de inele,
- 1 regulament,
- 1 săculeț de pânză pentru piese.

B. Scopul jocului:

Trebuie să capturați bile astfel încât să obțineți una din cele 4 combinații câștigătoare:

- Câte 3 bile de fiecare culoare,
- 4 bile albe,
- 5 bile gri,
- 6 bile negre.

Jucătorul care obține primul una din aceste combinații este câștigătorul jocului.

C. Pregătirea jocului:

În total sunt 49 de inele. Pentru jocul în varianta standard veți avea nevoie doar de 37 de inele (restul de 12 inele vor fi puse deoaparte). După ce ați învățat ZERTZ normal veți putea avansa spre un teren mai mare (vezi punctul H).

1. Asamblați un teren de joc hexagonal folosind cele 37 de inele.
2. Așezați cele 24 de bile într-o grămadă de tragere accesibilă ambilor jucători.
3. Trageți la sorți pentru a decide cine va începe primul.

D. O mutare:

În tura ta sunt posibile două mutări:

1. Pui o bilă pe terenul de joc și elimini un inel.
2. Capturezi una sau mai multe bile.

După ce ai efectuat una din cele două mutări tura ta se va încheia și va fi rândul oponentului tău.

Important: Bilele din grămada de tragere dar și cele de pe teren aparțin ambilor jucători. Nici un jucător nu deține bile de o culoare sau alta.

Prima mutare posibilă: Plasarea unei bile.

1. În tura ta, alegi o bilă din grămada de tragere și o așezi pe tabla de joc. Poți alege orice bilă de orice culoare și să o plasezi pe orice inel liber.
2. După ce ai pus o bilă pe tabla de joc trebuie să înlături un inel din aceasta. Inelele pot fi înlăturate doar dacă sunt libere și dacă se află la margine (inelele se înlătură prin glisare fără a deranja restul inelelor).
3. O tură constă în plasarea unei bile și înlăturarea unui inel. Pot exista cazuri în care să nu poți înlătura un inel fără să deranjezi alte inele, în acest caz tura ta se încheie după plasarea bilei.

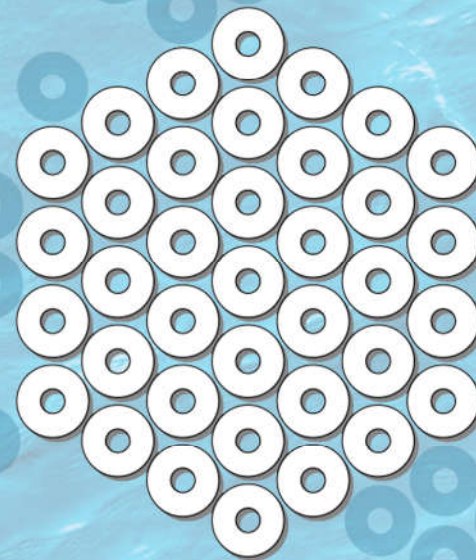


Diagrama 1: Tabla de joc

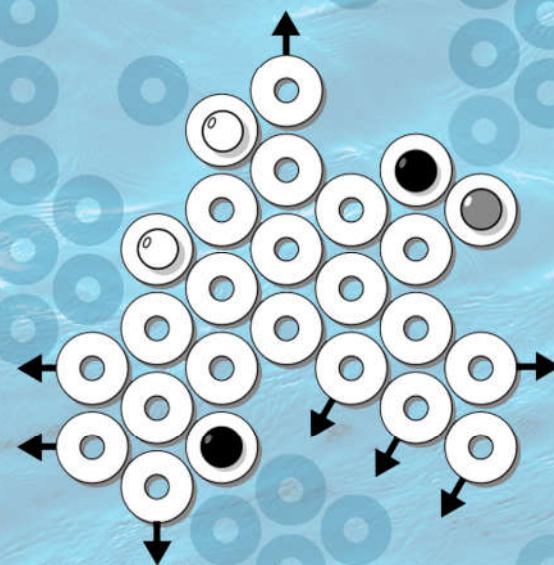


Diagrama 2: Doar inelele cu săgeți pot fi înlăturate

Notă: Nu puneți inelele înlăturate unul peste altul. Este mai convenabil să le folosiți drept suport pentru bilele capturate (vezi “A doua mutare posibilă”).

A doua mutare posibilă: Capturarea bilelor.

1. Capturarea este obligatorie. Trebuie neapărat să capturezi dacă ai posibilitatea.
 2. Pentru a captura o bilă trebuie să sari peste ea cu o altă bilă (ca la Dame). Poți să sari peste o bilă numai cu o bilă de pe un inel adiacent acesteia și doar dacă inelul pe care urmează să aterizezi este liber.
 3. Culoarea bilelor nu are importanță în materie de captură: poți să sari peste o bilă cu orice altă bilă indiferent de culorile acestora sau de jucătorul care a plasat acele bile.
- Exemplu:** Tu plasezi o bilă albă iar peste câteva ture mai târziu oponentul tău plasează o bilă gri lângă bila albă plasată de tine. Tu poți să alegi ce bilă să capturezi, fie sari cu bila albă peste bila gri fie invers.

4. Dacă după ce ai capturat o bilă mai apare posibilitatea unei capturi ești obligat să capturezi și bila următoare chiar dacă mutarea necesară este pe o altă direcție față de cea precedentă.
5. Dacă ai la dispoziție două direcții în care poți efectua o captură va trebui să alegi în ce direcție vei sări.
6. Capturarea uneia sau a mai multor bile se consideră o mutare completă. Cu alte cuvinte, în aceea tură nu vei mai putea așeza o bilă și să înlături un inel.

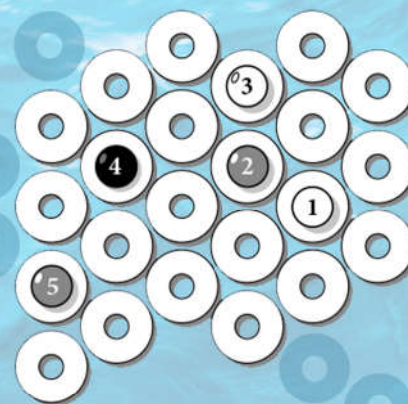


Diagrama 3: Capturile posibile sunt:

- 1 - 2 și 3
- 1 - 2, 4 și 5
- 2 - 1
- 3 - 2 și 1

E. Izolarea bilelor:

1. Dacă reușești să izolezi unul sau mai multe inele de restul tablei de joc le poți revendica, atât inelele cât și bilele care se află pe acestea (dacă este cazul). Majoritatea cazurilor va fi un inel cu o bilă dar pot fi și mai multe. Această izolare poate fi folosită ca o a doua metodă de capturare, dar nu una obligatorie.
2. Poți captura astfel o bilă doar dacă nu există inele libere în grupul izolat. Astfel, poți captura unul sau mai multe inele fie plasând o bilă pe ultimul inel liber din grupul izolat, fie înlăturând ultimul inel liber din grupul izolat lăsând numai inele ocupate în acel grup și așa putând fi capturate.

Notă: Poți captura bile în acest fel doar ca urmare a unei mutări. Această acțiune de capturare nu este considerată o mutare în sine.

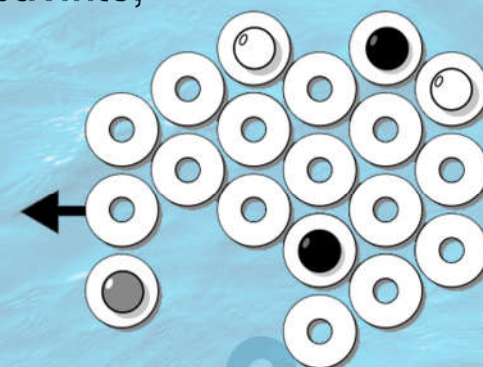


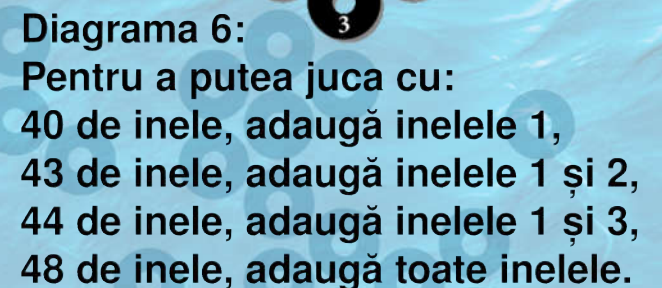
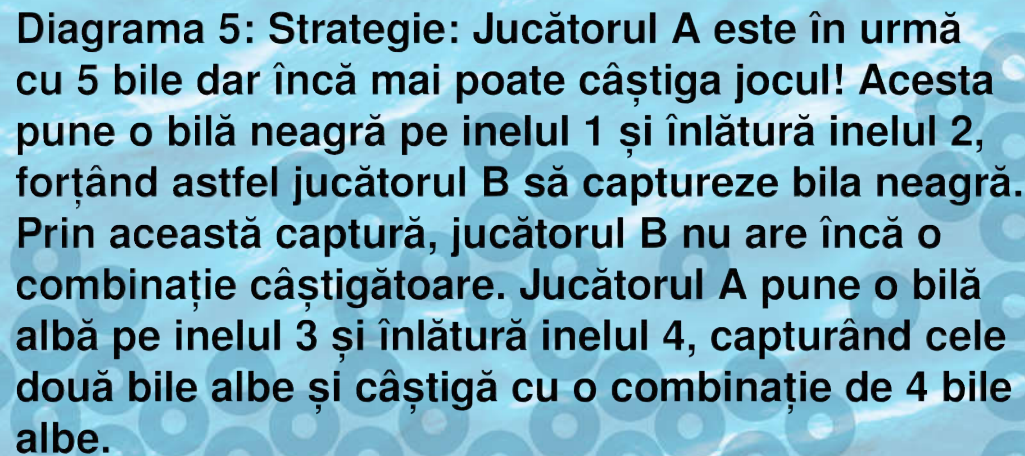
Diagrama 4: Dacă înlături inelul indicat de săgeată, poți captura bila și inelul izolat

F. Finalul jocului:

Câștigătorul jocului este cel care obține una din cele 4 combinații de bile menționate la începutul acestui regulament.

G. Cazuri speciale:

1. Se poate întâmpla ca grămada de tragere să rămână fără bile înainte de finalul jocului. În acest caz trebuie să continui să joci cu piesele capturate. Poți alege orice bilă din cele capturate de tine și să o plasezi pe tabla de joc. Jocul va continua astfel până ce unul dintre jucători va obține una dintre cele 4 combinații câștigătoare.
2. Într-un caz extrem (dar posibil) toate inelele pot fi ocupate înainte ca un jucător să obțină vreo combinație câștigătoare. În acest caz jucătorul care a făcut ultima mutare câștigă (se poate considera că acesta ocupă ultimul inel liber într-un grup izolat, astfel capturându-le).
3. Jocul se poate încheia într-o remiză dacă jucătorii vor ajunge să repete aceeași secvență de mutări.



ZERTZ a fost inițial lansat cu doar 37 de inele, acestea fiind suficiente pentru a explora jocul și să realizezi cât de provocator este. Totuși, odată ce devii expert, o să vrei să joci cu mai multe inele. Dar atenție! Pentru a putea juca pe o tablă mai largă va trebui să ai strategiile de bază la degetul mic. ZERTZ este un joc rapid și “exploziv”. Dacă adaugi prea devreme inele în plus este posibil să devină un joc lung și posibil plictisitor – și nu acesta este scopul! Pe de altă parte, odată ce te familiarizezi cu principiile de „sacrificiu” și „mutare forțată”, vei descoperii noi provocări prin extinderea zonei de joc. De la 3 inele pe o latură a hexagonului existent. Nu va adăuga foarte multă complexitate neregulat ceea ce va lăsa loc unor diferite strategii și mutări. Poți merge mai departe. Pentru varianta de turneu a jocului va trebui să adăugați 11 inele. Cu cât mai greu de controlat este jocul!

Notă 1: Numărul de bile și condițiile de câștig rămân aceleași.

Notă 2: Al 49-lea inel este de rezervă. Este posibil să ai nevoie de el dacă ai Piese Potențial și vrei să joci ZERTZ cu 24 de inele extra.

I. Reguli de turneu:

1. Turneele se joacă pe o tablă de minim 48 de inele (dacă vrei o tablă mai mare vei avea nevoie de Piese Potențial).
2. ZERTZ cu 61 de inele (24 inele extra) va deveni Turneul Suprem!
2. Jocul devine mai strict:
 - a. Dacă ai pus mâna pe o bilă, pe aceea va trebui să o folosești.
 - b. Odată ce ai atins un inel, pe acela va trebui să așezi bila.
 - c. Odată ce ai atins un inel liber, pe acela va trebui să-l înlături.
3. Captura este obligatorie. Dacă oponentul nu capturează dar apucă să plaseze o bilă și să înlătore un inel îi poți cere să-si retragă mutarea.

Exemplu: Tu plasezi o bilă și creezi posibilitatea unei capturi dar oponentul tău nu capturează și în schimb așează o bilă și înlătură un inel. În acest caz ai dreptul fie să-l obligi să-și retragă mutarea și să captureze, fie să faci tu captura în tura ta (dacă tu nu-i ceri oponentului să captureze dar nici tu nu capturezi, el are dreptul să te oblighe să capturezi).

J.Versiunea Blitz

Aceasta este versiunea mai scurtă a jocului clasic, însă foarte agresivă și neiertătoare. Se folosesc 37 de inele dar cu o bilă mai puțin din fiecare culoare, deci 5 bile albe, 7 bile gri și 9 bile negre. În acest caz vei avea nevoie de o bilă mai puțin pentru fiecare din combinațiile câștigătoare: în prima variantă de câștig, câte 2 bile din fiecare culoare sau în a doua variantă de câștig, câte 3 bile albe, 4 bile gri și 5 bile negre.