

Kamisado

Reguli de joc:

Numar de jucatori - 2

Varsta : +10 ani – adulti

Durata jocului:

- * 20-30 minute pentru o partida simpla
- * 60-90 minute pentru un joc standard
- * 2 -3 ore pentru un joc lung
- * 3-5 ore pentru jocul maraton

Continut joc:

- tabla de joc, impartita in 64 de patrate colorate in 8 culori diferite.
- 16 turnuri dragon octogonale, 8 albe si 8 negre
- 22 piese transparente octogonale numite "dintele dragonului"
- reguli de joc

Tabla de joc este cu dubla fata, una arata ca aceasta, in timp ce fata cealalta are caractere chinezești pe fiecare camp, din cele 64. Caracterele chinezești au fost adaugate pentru a ajuta oamenii cu probleme de vedere sa poata juca Kamisado. Jocul este la fel pentru ambele fete ale tablei de joc.

Pregatirea jocului

Plasati tabla de joc intre cei 2 jucatori. Randul cel mai de jucatori se va numi linia-casa. Fiecare jucator va avea un patratel portocaliu in dreapta si unul maro in stanga sa..

Nota: jocul se poate juca si cu portocaliu in stanga si maro in dreapta, dar creatorul jocului recomanda prima varianta.

Jucatorul cu mai multa experienta alege turnurile albe, in timp ce celalalt va lua turnurile negre.

Culorile turnurilor se vor mentine in toate partidele, pe toata durata de joc a meciului. Fiecare piesa din cele 2 seturi (alb si negru) sunt marcate cu semne colorate diferit, chinezești. Fiecare simbol inseamna de fapt culorile jocului : maro, verde, rosu, galben, roz, mov, albastru, portocaliu, culoare in care este pictat semnul, chiar.

Turnurile vor fi denumite de-a lungul jocului drept "turnurile dragonului". Turnurile sunt identificate dupa culoarea lor , alb sau negru si dupa semnul colorat de deasupra. De exemplu, turnul alb cu semnul rosu, va fi denumit in continuare "rosul turnului alb", in timp de turnul negru cu semn galben, va fi denumit "galbenul turnului negru". Jucatorii vor plasa turnurile pe linia-casa. In prima partida, turnurile vor fi asezate astfel incat culoarea semnului



turnurilor sa se potriveasca cu cea a patratului pe care sta. Turnul cu semn rosu va sta pe patratul rosu, cel cu semn verde va sta pe patratul verde, etc



Pozitia de start pentru prima partida este cea din poza alaturata. Pentru urmatoarele partide, pozitiile de start vor varia, si vor fi determinate de pozitiile relative ale turnurilor la finalul rundei anterioare. Acest lucru va fi specificat mai tarziu, in regulile de joc.

Scopul jocului

Jocul se deruleaza pe partide. De-a lungul fiecarei partide, scopul este sa plasezi orice turn al tau pe linia –casa a adversarului. Jucatorul care reuseste primul sa faca acest lucru insumeaza 1 punct.(in rundele care vor urma, 2, 4 sau chiar 8 puncte pot fi insumate pentru acest lucru – vezi reguli mai departe). Inainte de a incepe sa partida, decide ce fel de meci vrei sa joci:

- ☑ Partida simpla (castiga cel care insumeaza primul 1 punct)
- ☑ Joc standard (castiga cel care insumeaza primul 3 puncte)
- ☑ Joc lung (castiga cel care insumeaza primul 7 puncte)
- ☑ Joc maraton (castiga cel care insumeaza primul 15 puncte)

Caracteristici speciale ale jocului

Tipul de meci pe care il alegi va determina cate caracteristici speciale vei folosi.

Partida simpla implica doar regula de baza , si trebuie sa citesti doar sectiunea de deasupra.

Mai jos veti gasi sectiuni separate in care vor fi descrise regulile pentru partidele mai lungi. Sectiunile vor descrie clar, fiecare caracteristica asociata tipului de joc ales.

Nota: avand aceste reguli de joc bine structurate, pentru a juca un anumit tip de joc, trebuie sa citesti caracteristicile speciale ale tipului de joc ales.

Metoda de joc – partida simpla

Care Turn? - Regulile care determina ce turn va muta un jucator:

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

Regula T2: Pentru mutarile urmatoare ale rundeii, fiecare jucator va muta turnul de culoarea patratului unde s-a oprit turnul adversarului care tocmai a mutat.

Exemplu: La prima mutare, adversarul opreste turnul pe un camp verde. Atunci eu pot muta doar turnul cu semn verde (care in varianta simplificata se afla pe linia-casa a mea, in patratul verde)

Mutari permise? Reguli care determina cum pot fi mutate turnurile:

Regula M1: Un turn trebuie mutat in linie dreapta, inainte sau in diagonal. Mutarile in lateral sau inapoi sunt permise, exceptand mutarile rezultate din "impingerea-sumo"(vezi mai tarziu)

Regula M2: Un turn poate fi mutat oricate patrate inainte, dar nu poate trece peste un turn care ii sta in cale (indiferent cui ii apartine acesta). Un turn poate fi mutat direct din linia - casa in linia-casa a adversarului, atata timp cat miscarea se face in linie dreapta, inainte si fara sa intalneasca in calea sa vreun alt turn.

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

Regula M4: Un turn poate fi mutat in diagonal intre alte 2 turnuri care ocupa campuri care se ating la colt.

Regula M5: Un turn trebuie sa fie mutat cel putin un patrat, atunci cand mutarea sa este posibila.

Regula M6: Daca este imposibila mutarea unui turn in orice directie (atunci cand el este blocat), jucatorul va trebui sa spună "pass", iar adversarul va trebui sa muta imediat. (mai multe informatii – vezi mai jos)

Regula M7: Partida se incheie imediat ce unul dintre jucatori reuseste sa mute un turn al sau pe linia-casa adversa. Jucatorul care reuseste acest lucru castiga partida.

Regula M8: Este posibil, dar extrem de neplacut, sa avem situatia in care amandoi jucatorii au turnurile blocate, s-a format un blocaj, deci nu poate muta niciunul dintre jucatori. In aceasta situatie, jucatorul care a facut ultima mutare inainte de a se crea acest blocaj, este cel care pierde partida.

Exemplele de mai jos sunt date pentru a va ajuta sa intelegeti mai bine mecanismul de joc Kamisado. Citind exemplele de mai jos veti avea o imagine mai clara asupra aplicarii regulilor mentionate mai sus. Vom face referire la diagramele din pliantul din cutie.

Mutarile de deschidere a jocului

In exemplul nostru, Alain joaca impotriva lui Johan. Alain, ca jucator mai experimentat, joaca cu turnurile albe. Johan va juca cu piesele negre si va deschide partida. Intotdeauna, in prima partida a unui meci, negru muta primul. Din aceasta cauza, jucatorul cu piesele negre este numit atacant, iar cel cu piesele albe aparator. In partida care va urma, jucatorul care a pierdut in prima partida va fi atacant si va juca cu piesele negre.

Pentru prima sa mutare, Johan poate selecta orice turn doreste - T1. El poate muta acest turn oricate spatii inainte sau in diagonal - M1. Cand Johan alege sa mute turnul roz vezi in fig.1(a) toate mutarile posibile, iar daca ar alege sa mute turnul rosu vezi fig.1(b) pentru variantele posibile. Dupa mutarea facuta de Johan, jucatorii, pe rand, incep sa isi mute turnurile, - T2. Deci, daca Johan muta turnul sau rosu pe un patrat albastru – fig.2(a), atunci urmatoarea mutare a lui Alain va fi facuta cu turnul sau cu semn albastru (albastrul albului)- T2. Inca odata, acest turn poate fi mutat oricate patrate inainte si diagonal in linie dreapta, atata vreme cat traseul este liber –M2. Posibilitatile de mutare a turnului cu semn albastru a lui Alain sunt in fig.2(b). Mutarea trebuie sa se faca pe un spatiu neocupat-M3.(intotdeauna inainte sau diagonal- M1)

Daca Alain isi muta turnul albastru pe un spatiu galben, fig.2(c), atunci urmatoarea mutare a lui Johan va fi facuta de turnul sau galben– fig.2(d). Fig.2(e) arata mutarea lui Johan pe un patrat mov, in timp ce fig.2(f) ne indica toate variantele de mutari ale turnului mov a lui Alain. Fig.2(g) arata mutarea turnului mov pe un patrat verde. Apoi fig.2(h) si 2(i) arata mutarile posibile ale lui Johan, si mutarea turnului verde pe un patrat portocaliu. Figura 2(j) si 2 (k) indica ce posibilitati de mutare are Alain cu turnul sau portocaliu. El

alege sa mute 5 spatii inainte, ajungand pe albastru. Fig.2(l) indica variantele de mutare ale turnului albastru a lui Johan.

Trebuie sa muti piesa daca poti !

Un turn trebuie mutat cel putin un patrat, daca aceasta mutare este posibila – M5. Fig.3(a, b si c) ne arata unde se aplica acest lucru:

fig.3(a) – Helmut a mutat turnul sau maro 2 spatii inainte, pe un patrat albastru.

fig.3(b) – Steve trebuie sa mute turnul sau, albastrul albului. Singura mutare posibila este pe patratul roz, si este obligat sa faca aceasta mutare. NU poate spune pass. Singura situatie cand un jucator poate spune pass, este atunci cand mutarea este imposibila - fig.4(a, b, c) si 5 (a, b, c, d, e, f).

fig.3(c) – In acest exemplu, Helmut poate castiga partida mutand turnul roz 3 spatii inainte, pe patratul albastru, chiar pe linia-casa a lui Steve.

Ce se intampla daca turnul tau este blocat?

Un jucator care are turnul blocat, pierde dreptul de a muta – M6. Chiar daca turnul ramane pe aceeasi pozitie, se considera ca turnul a facut miscare 0, care s-a sfarsit pe acelasi patrat pe care era initial. Aceasta inseamna ca adversarul va muta din nou, cu turnul cu semnul de culoarea patratului unde este blocata piesa.

Un exemplu a unui turn blocat este ilustrat in fig.4(a, b, c). In acest exemplu, Chris are turnurile albe si Amy pe cele negre: fig.4(a) Turnul maro a lui Amy tocmai a fost mutat 4 spatii pe un patrat verde.

fig.4(b) Chris trebuie sa mute turnul sau verde, daca este posibil. Dar turnul este blocat de turnurile rosu si galben ale lui Amy si de cel maro al sau. Nici o mutare nu este posibila, astfel incat Chris pierde dreptul la mutare. Observati ca turnul sau este blocat pe un spatiu de culoare galbena.

fig 4(c) Acum este randul lui Amy sa mute. Ea va folosi turnul sau galben pentru a muta. In acest caz, Amy poate muta turnul sau galben 3 spatii inainte chiar in linia-casa a lui Chris si castiga partida-M7.

Un exemplu mai complex poate fi analizat in fig.5 (a, b, c, d, e, f) unde Vloro joaca cu turnurile albe iar Daniel cu cele negre:

fig.5(a) Turnul albastru a lui Daniel tocmai a fost mutat 5 spatii pe un patrat verde.

fig.5(b) Vloro trebuie sa mute turnul sau verde, daca este posibil. Dar turnul este blocat.Nici o mutare nu este posibila, si Vloro pierde dreptul la mutare. Observati ca turnul sau este blocat pe un spatiu de culoare galbena.

fig 5(c) Acum este randul lui Daniel sa mute. El va folosi turnul sau galben pentru a muta. Dar turnul este blocat, de asemenea, deci si el pierde dreptul de a muta. Observati ca turnul sau este blocat pe un spatiu de culoare albastra. fig.5(d) Vloro trebuie sa mute turnul sau albastru(culoarea

patratului unde este blocat turnul lui Daniel) inainte 3 spatii, oprind pe un patrat galben.

fig 5(e) Turnul lui Daniel este tot blocat in acelasi patrat albastru,deci iar nu va putea muta.

fig 5(f) Vloro poate muta acum turnul sau albastru in diagonal, 2 spatii. Va ajunge exact in linia casa a lui Daniel si va castiga jocul.

Blocajul

Se pot ivi situatii in care amandoi jucatorii au turnurile blocate- M8. Aceste situatii sunt numite blocaje. Cand avem un blocaj, ultimul jucator care ajunge in blocaj, pierde partida. Aceste situatii sunt rare, pentru ca jucatorii au grija sa evite astfel de situatii.

Fig.6(a,b,c,d,e) arata blocaje in timpul partidei dintre Wolfgang (turnuri albe) si Ralf (turnuri negre):

fig.6(a) Turnul albastru a lui Wolfgang tocmai a fost mutat 1 spatiu pe un patrat verde.

fig.6(b) Ralf trebuie sa mute turnul sau verde. Este doar o singura posibilitate, in diagonal, 1 spatiu, pe patratul rosu. Aplicand M5, el este obligat sa o faca.

fig 6(c) Wolfgang trebuie sa mute turnul sau rosu, dar acesta este complet blocat. El pierde dreptul de a muta. Observam ca turnul sau sta pe un spatiu verde.

fig 6(d) Ralf trebuie sa mute turnul sau verde imediat.Dar acesta este si el blocatpe un patrat rosu.

fig 6(e) Inca odata, Wolfgang trebuie sa mute turnul sau rosu, dar acesta este complet blocat pe un spatiu verde.

Acum a aparut blocajul, pentru ca nici unul dintre jucatori nu mai poate muta. Ralf pierde partida pentru ca a fost ultimul care a mutat inainte de a se crea blocajul. Wolfgang castiga partida.

Castigarea jocului

Cand se joaca o partida simpla, jocul ia sfarsit imediat ce unul dintre jucatori isi plaseaza turnul pe linia-casa a adversarului. Acest jucator va fi invingatorul.

Daca se doreste, se pot juca mai multe runde simple, atata vreme cat invingatorul va deschide urmatoarea partida.

Reguli de joc pentru avansati

Daca se doreste jucarea unei partide la 3, 7 sau 15 puncte, jocul va trebui sa se supuna unor reguli de joc mai complexe, peste cele initiale. Acestea vor fi explicate in continuare separat, dar caracteristicile noi introduse vor fi urmatoarele:

- ☐ Pozitia avansata de start
- ☐ Conceptul SUMO a turnurilor
- ☐ Impingerea SUMO a turnurilor
- ☐ Metoda de punctaj in jocul standard
- ☐ Conceptul SUMO dublu a turnurilor

- ☒ Impingerea SUMO dublu a turnurilor
- ☒ Metoda de punctaj in jocul lung
- ☒ Conceptul SUMO triplu a turnurilor
- ☒ Impingerea SUMO tripla a turnurilor
- ☒ Metoda de punctaj in jocul maraton

Metoda de joc – jocul standard

La un joc standard cel care aduna 3 puncte castiga jocul. Meciul incepe cu o partida simpla, exact ca cea descrisa mai sus. La sfarsitul primei partide, 2 lucruri importante vor avea loc:

Un SUMO se naste! Jucatorul care castiga prima runda, pune un dinte-dragon, pe turnul castigator care se afla pe linia-casa a adversarului. Turnul se va numi acum turnul sumo. El va fi conditionat de numarul de spatii pe care are voie sa se mute, dar are puteri speciale care ii permit sa faca "impingerea sumo". Aceste aspecte vor fi explicate in continuare.

Nota: Daca partida anterioara s-a terminat printr-un blocaj, atunci jucatorul care nu a cauzat blocajul pune un dinte-dragon pe turnul sau care are culoarea patratului unde a ajuns ultimul turn mutat de adversar. In exemplul descris mai sus, fig.6 (a,b,c,d,e), Wolfgang va pune dintele-dragon pe turnul sau rosu.(pentru ca rosu este culoarea patratului unde a ajuns turnul lui Ralf la ultima mutare).

Regruparea turnurilor! Turnurile sunt repuse pe linia-casa pentru urmatoarea partida. Ordinea este stabilita de jucatorul care a castigat inainte. El poate alege rearanjarea turnurilor de la stanga sau de la dreapta. Acest lucru va fi detaliat in continuare. Daca el alege aranjarea turnurilor de la stanga, si adversarul sau va trebui sa faca acelasi lucru.

Aranjarea liniei casa - Regulile de aranjare de la stanga la dreapta:

regula A1: jucatorul care a castigat partida anterioara (aparator acum) va alege cum va aranja piesele, de la stanga sau dreapta.

regula A2: jucatorul care a pierdut partida anterioara (atacant acum) este obligat sa aranjeze piesele in acelasi mod cu aparatorul.

regula A3: daca aparatorul alege sa aranjeze piesele de la stanga, atunci amandoi jucatorii aleg cate un turn odata, in ordinea data de randul pe care se afla turnurile, si incep sa le aseze pe linia-casa incepand cu spatiul maro si continuand pana la portocaliu.

regula A4: daca aparatorul alege sa aranjeze piesele de la dreapta, atunci amandoi jucatorii aleg cate un turn odata, in ordinea data de randul pe care se afla turnurile, si incep sa le aseze pe linia-casa incepand cu spatiul portocaliu si continuand pana la maro.

Puterea SUMO si restrictiile! – Regulile care se aplica la turnurile sumo.

regula S1: turnul sumo este mai puternic, dar mai incet decat un turn dragon normal. El poate fi mutat maxim 5 patrate in linie dreapta, inainte sau in diagonal. Aceasta restrictie poate

fi critica cateodata, impiedicand turnul sa ajunga pe linia - casa a adversarului.

regula S2: pentru ca un Sumo este mai puternic decat un turn normal, poate face o mutare numita "impingerea sumo" asupra unui turn advers normal. Pentru ca acest lucru sa se poata intampla, turnul normal ar trebui sa vecin celui unde de afla Sumo, si ultima mutare sa lase turnul advers pe aceeasi culoare cu cea a turnului Sumo.

regula S3: imediat dupa o impingere sumo, adversarul isi pierde dreptul de a muta, iar jucatorul care a facut impingerea sumo va continua jocul cu o mutare a turnului de aceeasi culoare a spatiului unde a ajuns turnul adversarului impins de sumo.

regula S4: impingerea sumo nu poate fi facuta in diagonal. Piesa care va fi impinsa trebuie sa se afle chiar in fata turnului sumo.

regula S5: trebuie sa existe un spatiu liber in spatele piesei care va fi impinsa, pentru ca acesta sa ramana in spatiul de joc. Culoarea acestui patrat, va determina culoarea turnului cu care se va muta ulterior.

regula S6: un Sumo nu poate impinge o piesa, daca aceasta se afla pe linia-casa.

regula S7: un Sumo nu poate impinge odata mai mult de o piesa, inapoi.

regula S8: un Sumo nu poate impinge un alt Sumo.

regula S9: un jucator poate face o impingere Sumo doar pe un turn advers, nu pe ale sale.

regula S10: impingerea sumo este o mutare pe care jucatorii nu sunt obligati sa o faca, daca sunt alte mutari in diagonala care ar salva piesa care ar putea fi impinsa.

regula S11: Daca impingerea sumo este singura mutare posibila, atunci jucatorul este obligat sa o faca. El nu poate spune pass.

Aranjarea pieselor pe linia-casa de la stanga sau dreapta

Pentru a doua partida sau urmatoarele, piesele se vor aseza dupa reguli noi, de la stanga sau de la dreapta, functie de alegerea aparatorului. Alegerea trebuie facuta astfel incat aparatorul sa fie evitate dispunerea turnurilor in pozitii slabe, care pot fi atacate de adversar. Pe masura ce joci Kamisado, vei invata care sunt aceste pozitii slabe, si vei putea sa le identifici pe cele puternice.

In exemplul de mai jos, Alain l-a invins pe David intr-un meci standard, si trebuie sa decida cum va aranja piesele pentru runda urmatoare. Variantele posibile apar in fig.7 (a,b,c,d,e,f,g,h)

fig.7(a) Turnul mov a lui Alain tocmai a fost mutat 5 spatii in diagonal pe un patrat din linia-casa a lui David. Alain este castigator. Un dinte dragon este plasat pe turnul sau mov, care va fi acum Sumo. De asemeni, dintele ne va ajuta la tinerea scorului. Ne va indica ca Alain a adunat deja 1 punct. El trebuie sa decida cum va aranja piesele pentru

noua runda, in care el va fi aparator. Fig.7(b,c,d) ne arata ce se intampla daca el alege sa aranjeze piesele de la stanga la dreapta. Fig.7(e,f,g) ne arata ce se intampla daca el alege sa aranjeze piesele de la dreapta la stanga.

Presupunem ca Alain alege aranjarea pieselor de la stanga. fig.7(b) Alain va incepe sa aranjeze turnurile de la spatiul maro catre portocaliu. Ordinea plasarii turnurilor pe linia-casa este data de pozitia lor la finalul rundei anterioare pe tabla de joc (mai intai de nr. liniei si apoi de nr. pozitiei pe linia respectiva). Ordinea de aranjare a turnurilor este marcata cu numere in imaginea 7b.

fig.7(c) Acum David trebuie sa isi rearanjeze piesele, respectand regula de la stanga catre dreapta. Randurile si pozitile pieselor pe rand, vor fi numerotate din perspectiva lui. Ordinea de aranjare a turnurilor este marcata cu numere, in imaginea 7c.

fig.7(d) In imagine avem aranjarea pieselor pe tabla de la stanga la dreapta

Acum Alain alege aranjarea pieselor de la dreapta.

fig.7(e) Alain va incepe sa aranjeze turnurile de la spatiul portocaliu catre maro. Ordinea plasarii turnurilor pe linia-casa este data de pozitia lor la finalul rundei anterioare pe tabla de joc (mai intai de nr. liniei si apoi de nr. pozitiei pe linia respectiva). Ordinea de aranjare a turnurilor este marcata cu numere in imaginea 7e.

fig.7(f) Acum David trebuie sa isi rearanjeze piesele, respectand regula de la dreapta catre stanga. Randurile si pozitile pieselor pe rand, vor fi numerotate din perspectiva lui. Ordinea de aranjare a turnurilor este marcata cu numere, in imaginea 7f.

fig.7(g) In imagine avem aranjarea pieselor pe tabla, pe liniile-casa de la dreapta la stanga.

fig.7(c) Acum David trebuie sa isi rearanjeze piesele, respectand regula de la stanga catre dreapta. Randurile si pozitile pieselor pe rand, vor fi numerotate din perspectiva lui. Ordinea de aranjare a turnurilor este marcata cu numere, in imaginea 7c.

fig.7(h) Imaginea apartine unei situatii reale de joc. Alain a ales aranjarea pieselor din stanga. Aceasta este probabil cea mai favorabila situatie. Observati in fig.7(g) ca aranjarea pieselor din dreapta, ar fi lasat turnul galben al lui Alain, in imediata vecinatate a unui spatiu galben (in fata lui). Acest lucru ar fi fost un punct slab in aparare, in cazul unui atac a lui David. Sa nu uitam ca un turn sumo se poate muta inainte maxim 5 spatii- S1. Imaginea ne indica miscarile posibile ale turnului sumo al lui Alain, daca el ar alege sa deschida astfel jocul.

Cand si cum mutam un turn Sumo

Sa ne reamintim sectiunea Puterea SUMO si restrictii! cand incercam sa intelegem exemplele urmatoare.

In fig.8 (a,b,c,d,e,f) Pete joaca cu turnurile albe si Alain cu cele negre.

fig.8(a) Alain muta turnul portocaliu in diagonal,2 spatii si ajunge pe un camp mov.

fig.8(b) Pete trebuie sa isi mute turnul mov, care este un sumo. Daca doreste, poate muta in diagonal, ca un turn normal, oprindu-se pe un spatiu mov sau verde- S10

fig.8(c) Dar Pete mai are optiunea de a face o impingere sumo, mutand turnul mov in fata cu un spatiu, impingand astfel turnul rosu al lui Alain pe un patrat galben – S2 fig.8(d) Pentru ca turnul a fost impins de sumo, Alain pierde dreptul de a muta, si urmatoarea mutare va fi facuta de Pete – S3. Pentru ca turnul lui Alain a ajuns pe un spatiu galben, Pete va muta cu turnul sau galben. Posibilitatile sunt ilustrate in fig.8d

fig.8(e) Imaginea ne arata un alt scenariu posibil. Alain a mutat turnul portocaliu in diagonal, 4 spatii, ajungand pe camp mov.

fig.8(f) Pete trebuie sa mute turnul mov al sau, care este un sumo. El face o impingere sumo, mutand turnul mov in fata cu un spatiu, impingand astfel turnul rosu al lui Alain pe un patrat galben. Pete a avut aceasta mutare ca singura obtiune- S11. Ca si in exemplul anterior, Pete va muta din nou, imediat, cu turnul sau galben.

Punctajul la un joc standard

O partida standard este jucata pana la 3 puncte, adica castigatorul obtine 3 puncte. De fiecare data cand alt jucator castiga partida, dintele dragonului este pus pe turnul care ajunge pe linia-casa a adversarului. Primul dinte dragon positionat pe turnul castigator, il transforma in turn-sumo si aduce proprietarului 1 punct. Cu toate acestea, al doilea dinte dragon plasat pe turn, il transforma in turn dublu-sumo si aduce proprietarului 2 puncte. Deci daca ajungi pe linia- casa a adversarului tau cu un turn sumo, el va deveni turn dublu-sumo si va aduce 3 puncte castigatoare (1 punct pentru primul dinte si 2 puncte pe al doilea dinte).

Deci castigatorul unei partide standard poate:

- ☑ Sa fie primul care obtine 3 turnuri sumo
- ☑ Sa fie primul care obtine un turn dublu-sumo, ca rezultat al plasarii unui turn sumo pe linia-casa a adversarului.

Nota: Observati ca dintii de dragon ne ofera permanent informatii despre scorul jocului. Daca va uitati la un joc in desfasurare, puteti foarte usor sa stiti cine conduce, numarand turnurile sumo ale fiecarui jucator. De remarcat faptul ca in timp ce creezi un turn dublu-sumo intr-un joc standard, partida se va sfarsi imediat dupa ce al doilea dinte dragon este adaugat turnului. Deci turnul dublu-sumo nu are un rol activ intr-un joc standard, asa cum vom vedea ca are in jocul lung sau jocul maraton.

Metoda de joc – jocul lung

La un joc lung cel care aduna 7 puncte castiga jocul. Meciul incepe cu o partida simpla, exact ca cea descrisa mai sus. La sfarsitul primei partide, 2 lucruri importante vor avea loc:

Un SUMO (sau dublu sumo) se naste! Jucatorul care castiga prima runda, pune un dinte-dragon, pe turnul castigator care se afla pe linia-casa a adversarului (asa cum este explicat la jocul standard). Dar daca turnul este deja sumo, atunci un alt dinte dragon se va adauga turnului. Acum, acesta se va numi acum turnul dublu sumo.

Regruparea turnurilor dragon! Turnurile se vor regrupa pe linia-casa a fiecarui jucator, in vederea inceperii unei noi partide. Aceasta se face exact in acelasi mod descris la jocul standard. Aparatorul trebuie sa aleaga modul in care se face aranjarea turnurilor, de la stanga sau de la dreapta, iar atacantul va respecta alegerea, aranjandu-si piesele in acelasi mod.

Puterea turnului Dublu SUMO si restrictii! – Regulile sumo raman valabile, dar vom avea extra reguli:

regula DS1: turnul dublu-sumo este mai puternic, dar mai incet decat un turn dragon normal sau decat turnul sumo. El poate fi mutat maxim 3 patrate in linie dreapta, inainte sau in diagonal.

regula DS 2: pentru ca un dublu sumo este mai puternic decat un turn normal sau decat turnul sumo, poate face o mutare numita "impingerea sumo" asupra unui turn sau doua adverse. Pentru ca acest lucru sa se poata intampla, turnul (turnurile) ar trebui sa fie vecine celui unde se afla dublu sumo, si ultima mutare sa lase turnul advers pe aceeasi culoare cu cea a turnului Sumo.

regula DS 3: imediat dupa o impingere dublu sumo, adversarul isi pierde dreptul de a muta, iar jucatorul care a facut impingerea sumo va continua jocul cu o mutare a turnului de aceeasi culoare a spatiului unde a ajuns turnul adversarului impins de sumo. Daca vor fi impinse 2 turnuri, jucatorul va folosi turnul de aceeasi culoare cu patratul indepartat, care era liber - DS 5, mai jos descris.

regula DS 4: impingerea dublu sumo nu poate fi facuta in diagonal. Piesa(piese) care va(vor) fi impinsa(e) trebuie sa se afle chiar in fata turnului sumo.

regula DS 5: trebuie sa existe un spatiu liber in spatele piesei(pieselor) care va(vor) fi impinsa(e), pentru ca turnurile sa ramana in spatiul de joc. Culoarea acestui patrat (liber initial), va determina culoarea turnului cu care se va muta ulterior.

regula DS 6: un dublu sumo nu poate impinge o piesa, daca aceasta se afla pe linia-casa, pentru ca iese din spatiul de joc.

regula DS 7: un dublu sumo nu poate impinge odata mai mult de 2 turnuri inapoi.

regula DS 8: un dublu sumo nu poate impinge un alt dublu sumo. Cu toate astea, poate impinge oricare alte 2 turnuri, care pot fi normale sau turnuri sumo. Asta inseamna ca poate impinge inapoi maxim 2 turnuri sumo intr-o singura mutare.

Impingerea Sumo cu un dublu Sumo

Sa ne reamintim sectiunea Puterea turnului Dublu

SUMO si restrictii! cand incercam sa intelegem exemplele urmatoare.

In fig.9 (a,b,c,d,e) Alan joaca cu turnurile albe si Ludmila cu cele negre, avand scorul de 5-3 intr-un joc lung. Vom vedea exemple in care impingerea sumo implica turnul dublu sumo.

fig.9(a) Alan muta turnulroz in diagonal,2 spatii si ajunge pe un camp verde.

fig.9(b) Ludmila trebuie sa isi mute turnul verde, care este un dublu sumo. Daca doreste, poate muta in diagonal, ca un turn normal, oprindu-se pe un spatiu albastru, roz sau rosu - S10. Dar ea mai are optiunea de a face o impingere sumo, mutand turnul sau verde in fata, un spatiu. Ea impinge turnurile albastru si galben(sumo)ale lui Alan cu 1 spatiu, astfel incat cel mai indepartat turn ajunge pe campul verde(acesta era liber inainte de impingerea dublu sumo) –

DS2

fig.9(c) Pentru ca turnurile lui Alan au fost impinse, el pierde dreptul de mutare, iar Ludmila va muta din nou, imediat – DS2. Ludmila va muta cu turnul sau verde care este dublu sumo. Ea va face o impingere sumo, mutand turnul sau verde in fata, un spatiu. Ludmila impinge turnurile albastru si galben(sumo)ale lui Alan cu 1 spatiu, astfel incat cel mai indepartat turn ajunge pe campul roz.

fig.9(d) Din nou Alan pierde dreptul de a muta, si urmatoarea mutare va fi facuta de Ludmila cu turnul sau roz(sumo) – DS3. Ea poate muta piesa 3 spatii inainte ajungand pe linia-casa a lui Alan.Ea castiga runda si aduna 2 puncte, castigand in final jocul cu scorul de 7-3.

fig.9(e) Cu toate acestea, Ludmila mai avea o optiune pentru a muta. Chiar dupa prima impingere sumo, (in loc de a doua impingere), Ludmila putea muta turnul sau verde dublu sumo in diagonal stanga, cu 3 spatii, ajungand chiar pe linia-casa a lui Alan- S10. Cum finalul se facea cu un turn dublu sumo, ar fi castigat 4 puncte in loc de 2, cu scorul final de 9-3.

Punctajul la un joc lung

Un joc lung se deruleaza pana la 7 puncte, adica castigatorul totalizeaza 7 puncte. De fiecare data cand alt jucator castiga partida, un dinte dragon este pus pe turnul care ajunge pe linia-casa a adversarului. Primul dinte dragon pozitionat pe turnul castigator, il transforma in turn-sumo si aduce proprietarului 1 punct. Cu toate acestea, al doilea dinte dragon plasat pe turn, il transforma in turn dublu-sumo si aduce proprietarului 2 puncte. Deci daca ajungi pe linia-casa a adversarului tau cu un turn sumo, el va deveni turn dublu-sumo si va aduce 3 puncte castigoare (1 punct pentru primul dinte si 2 puncte pe al doilea dinte). Daca ajungi pe linia-casa a adversarului tau cu un turn dublu sumo, el va deveni turn triplu-sumo, si al treilea dinte dragon si va aduce 4 puncte castigoare. Totalul punctelor pentru un turn triplu

sumo va fi de 7 puncte(1 punct pentru primul dinte si 2 puncte pe al doilea si 4 puncte pentru al treilea dinte).Deci castigatorul unei joc lung poate:

☒ Sa fie primul care obtine 7 turnuri sumo

☒ Sa fie primul care acumuleaza 7 puncte sau mai multe, din turnuri sumo sau dublu-sumo, plasate pe linia-casa a adversarului.

☒ Sa fie primul care obtine un triplu sumo, plasand turnul dublu sumo pe linia-casa a adversarului.

Nota: De remarcat faptul ca in timp ce creezi un turn triplu-sumo intr-un joc lung, partida se va sfarsi imediat dupa ce al treilea dinte dragon este adaugat turnului. Deci turnul triplu-sumo nu are un rol activ intr-un joc lung, asa cum vom vedea ca are in jocul maraton.

Metoda de joc – jocul maraton

La un joc maraton cel care aduna 15 puncte sau mai multe castiga jocul. Meciul incepe cu o partida simpla, exact ca cea descrisa la inceput. La sfarsitul primei partide, 2 lucruri importante vor avea loc:

Un SUMO (sau dublu sumo sau triplu sumo) se naste! Jucatorul care castiga runda anterioara, pune un dinte-dragon, pe turnul castigator care se afla pe linia-casa a adversarului (asa cum este explicat la jocul standard sau lung). Dar daca turnul este deja sumo, atunci un alt dinte dragon se va adauga turnului. Acum, acesta se va numi acum turnul dublu sumo. Daca el este deja dublu sumo, atunci al treilea dinte este adaugat. Acesta se va numi turnul triplu sumo.

Regruparea turnurilor dragon! Turnurile se vor regrupa pe linia-casa a fiecarui jucator, in vederea inceperii unei noi partide. Aceasta se face exact in acelasi mod descris anterior la jocul standard sau lung. Aparatorul trebuie sa aleaga modul in care se face aranjarea turnurilor, de la stanga sau de la dreapta, iar atacantul va respecta alegerea, aranjandu-si piesele in acelasi mod.

Puterea turnului Triplu SUMO si restrictii! – Regulile sumo raman valabile, dar vom avea extra reguli:

regula TS1: turnul triplu-sumo este mai puternic, dar mai incet decat un turn dragon normal, sumo sau dublu sumo. El poate fi mutat numai 1 patrat in linie dreapta, inainte sau in diagonal.

regula TS 2: pentru ca un triplu sumo este mai puternic decat un turn normal, un sumo sau un dublu sumo, poate face o mutare numita “impingerea sumo” asupra unui turn, doua sau trei turnuri adverse. Pentru ca acest lucru sa se poata intampla, turnurile ar trebui sa fie vecine celui unde se afla triplu sumo, si ultima mutare sa lase turnul advers pe aceasi culoare cu cea a turnului triplu Sumo.

regula TS 3: imediat dupa o impingere dublu sumo, adversarul isi pierde dreptul de a muta, iar jucatorul care a facut impingerea sumo va continua jocul cu o mutare a turnului de aceasi culoare a spatiului unde a ajuns turnul

adversarului impins de sumo. Daca vor fi impinse 3 turnuri, la urmatoarea mutare jucatorul va folosi turnul de aceasi culoare cu patratul indepartat, care era liber inainte de impingere – vezi TS 5

regula TS 4: impingerea triplu sumo nu poate fi facuta in diagonal. Piese care vor fi impinse trebuie sa se afle chiar in fata turnului triplu sumo.

regula TS 5: trebuie sa existe un spatiu liber in spatele turnurilor care vor fi impinse, pentru ca turnurile sa ramana in spatiul de joc. Culoarea acestui patrat (liber initial), va determina culoarea turnului cu care se va muta ulterior.

regula TS 6: un triplu sumo nu poate impinge o piesa, daca aceasta se afla pe linia-casa, pentru ca iese din spatiul de joc.

regula TS 7: un triplu sumo nu poate impinge odata mai mult de 3 turnuri inapoi.

regula TS 8: un triplu sumo nu poate impinge un alt triplu sumo. Cu toate acestea, poate impinge oricare alte 3 turnuri, care pot fi normale, sumo sau dublu sumo. Asta inseamna ca poate impinge inapoi maxim 3 turnuri dublu sumo intr-o singura mutare.

Impingerea Sumo cu un triplu Sumo

Sa ne reamintim sectiunea Puterea turnului Triplu SUMO si restrictii! cand incercam sa intelegem exemplele urmatoare.

In fig.10 (a,b,c,d,e,f,g,h,i,j,k,l) vom vedea un final dinamic a jocului maraton. Sanjay are turnurile albe si il conduce pe Johan cu scorul de 14-9.Vom vedea exemple cu impingerea sumo si alte aspecte ale jocului.

fig.10(a) Johan muta turnul dublu sumo rosu inainte,2 spatii si ajunge pe un camp galben.

fig.10(b) Sanjay poate face acum o impingere sumo, cu turnul sau triplu sumo galben. El impinge turnurile portocaliu, maro si verde(dublu sumo)ale lui Johan cu 1 spatiu inapoi- TS2. Cel mai indepartat turn(verde) ajunge pe campul albastru (acesta era liber inainte de impingerea triplu sumo) – TS2

fig.10(c) Johan pierde dreptul de mutare, iar Sanjay va face o impingere sumo cu turnul sau dublu sumo albastru.Chiar daca mai are optiunea de a muta in diagonal, el alege sa faca o impingere sumo turnului galben(sumo) al lui Johan. El impinge acest turn pe un spatiu galben – TS2

fig.10(d) Din nou Johan pierde dreptul de a muta. Sanjay face din nou o impingere sumo cu turnul triplu sumo galben.Observati ca acest turn ar avea un traseu liber pe diagonala portocalie, traseu care l-ar duce direct pe linia- casa a adversarului. Dar acest lucru nu este posibil intrucat el nu poate muta decat un singur spatiu, fiind un triplu sumo – TS1. Dupa ce face impingerea sumo, observam ca ultimul turn verde ajunge pe un camp galben TS3.

fig.10(e) Asa ca Sanjay trebuie sa mute din nou turnul galben. Turnul verde a lui Johan a fost impins inapoi pe linia-casa a sa, asa ca Sanjay nu poate face o alta impingere sumo cu turnul sau triplu sumo galben – TS6.

Impingerea sumo in diagonal nu este permisa TS4. Asa ca singura posibilitate pentru Sanjay este o mutare in diagonal

stanga, pe un patrat rosu. Inca odata, turnul galben nu poate ajunge mai departe, avand permisa o mutare de 1 spatiu, si nu poate ajunge pe linia-casa a lui Johan. TS1

fig.10(f) Johan trebuie sa mute turnul rosu al sau. Aceasta mutare va trebui sa fie pe unul din cele 2 campuri galbene. El nu poate folosi impingerea sumo, pentru ca turnul din fata celui rosu este chiar al lui S9

fig.10(g) Sanjay trebuie sa mute din nou cu turnul sau triplu sumo galben. El inca nu poate ajunge la linia-casa cu turnul sau, folosind mutarea in diagonal, pentru ca trebuie sa faca o mutare de 1 singur spatiu. Asa ca el face o impingere sumo si impinge turnul mov al lui Johan pe un spatiu roz.

fig.10(h) Johan pierde dreptul de a muta, iar Sanjay trebuie sa mute cu turnul sau roz. Pentru ca este un dublu sumo, el poate muta maxim 3 spatii, asa ca nu poate ajunge la linia-casa a lui Johan. Mutand pe roz sau portocaliu, Sanjay va pierde partida, asa ca el trebuie sa mute pe spatiul mov.

fig.10(i) Johan are acum 3 variante de a muta turnul mov pe spatii roz. Trebuie sa faca mutarea care ii va bloca lui Sanjay turnul roz, sau va pierde partida (si jocul).

fig.10(j) Sanjay isi foloseste turnul sumo roz, ca sa impinga inapoi turnul mov al lui Johan, pe un spatiu portocaliu.

fig.10(k) Johan pierde dreptul de a muta, iar Sanjay isi foloseste turnul portocaliu la o impingere sumo a turnului albastru a lui Johan. Acesta din urma ajunge pe un spatiu galben.

fig.10(l) Johan pierde din nou dreptul de a muta, iar Sanjay poate castiga partida mutand turnul triplu sumo galben un spatiu in fata, pe linia-casa a lui Johan. Cu toate ca ii era necesar doar un singur punct pentru a totaliza 15, el a castigat acum glorios, totalizand 8 puncte pentru aducerea in linia-casa adversa a unui triplu sumo!

Punctajul la un joc maraton

Un joc maraton se deruleaza pana la 15 puncte, adica castigatorul totalizeaza 15 puncte. De fiecare data cand alt jucator castiga partida, un dinte dragon este pus pe turnul care ajunge pe linia-casa a adversarului. Primul dinte dragon pozitionat pe turnul castigator, il transforma in turn-sumo si aduce proprietarului 1 punct. Cu toate acestea, al doilea dinte dragon plasat pe turn, il transforma in turn dublu-sumo si aduce proprietarului 2 puncte. Deci daca ajungi pe linia-casa a adversarului tau cu un turn sumo, el va deveni turn dublu-sumo si va aduce 3 puncte castigatoare (1 punct pentru primul dinte si 2 puncte pe al doilea dinte). Daca ajungi pe linia-casa a adversarului tau cu un turn dublu sumo, el va deveni turn triplu-sumo, si al treilea dinte dragon si va aduce 4 puncte castigatoare. Totalul punctelor pentru un turn triplu sumo va fi de 7 puncte(1 punct pentru primul dinte si 2 puncte pe al doilea si 4 puncte pentru al treilea dinte). Daca ajungi pe linia-casa a adversarului tau cu un turn triplu sumo, el va aduce 8 puncte castigatoare, si automat castigarea meciului. (un turn triplu sumo avea deja 7 puncte, deci el singur va insuma acum 15 puncte)

Deci castigatorul unei joc maraton poate:

☑ Sa fie primul care acumuleaza 15 puncte sau mai multe, din turnuri sumo, dublu-sumo, sau triplu sumo plasate pe linia-casa a adversarului.

☑ Sa fie primul care plaseaza turnul triplu sumo pe linia-casa a adversarului.



Design: Huch!& friends
Hutter Trade GmbH +Co KG
www.huchandfriends.de



Importator: Grup Primavi SRL Timisoara

www.happycolor.ro

