

Kamisado®

A játék szabályai

Játékosok száma: 2

Ajánlott életkor: 10 éves kortól

A játék hossza:

20-30 perc (egyszerű játszma)

60-90 perc (sztenderd

játszma)

2-3 óra (hosszú játszma)

3-5 óra (maratoni játszma)

A játék tartalma

8 különböző színű mezőből álló 64 mezős játéktábla.

A játéktábla kétoldalas, az egyik felén a lenti ábrán látható játéktér található, a másikon ugyanez a játéktér, de minden mezője kínai szimbólummal van jelölve, hogy a mezők a színvakok számára is megkülönböztethetők legyenek. A tábla bármelyik felén játszhattok, a mezők elhelyezkedése mindkét oldalon azonos; válasszátok azt, amelyik jobban tetszik.



16 nyolcszög alapú „sárkánytorony” figura, melyek közül 8 fehér, 8 fekete.



22 átlátszó műanyag nyolcszög alapú „sárkányfog” jelölő.

A játék előkészületei

Tegyétek a táblát az asztalra. A játékosokhoz legközelebbi sorok 8 mezője a játékosok bázisa. A táblát úgy kell letenni, hogy mindkét játékos saját bázisának jobb oldali mezője (azaz a tábla jobb alsó sarka) narancssárga, a bal oldali mezője barna legyen.

Meg kell jegyeznünk, hogy a játék tökéletesen működik akkor is, ha a táblát nem a fent leírt módon helyezük el, hanem úgy elforgatva, hogy a bázisunk jobb oldali mezője legyen a barna. Mindazonáltal a fent leírt mód a konvenció, a játékszabály példái is csak ennél a felállásnál lesznek helyesek.

A tapasztaltabb játékos magához veszi a fehér tornyokat, ellenfele pedig a feketéket. Egy játszma során a fehérrel kezdő játékosnak mindvégig a fehérrel kell játszania, a feketével kezdőnek pedig a feketével.

Mindkét játékos 8 tornyának tetején 8 különböző szimbólum látható. Ezek a szimbólumok különböző színekkel vannak a tornyokra rajzolva, amelyek megegyeznek a játéktábla mezőinek 8 színével: barna, zöld, piros, sárga, rózsaszín, lila, kék és narancsszínű. Így mindkét játékosnak van egy-egy tornya a következő színeknek megfelelő szimbólumokkal:

Barna - Zöld - Piros - Sárga - Rózsaszín - Lila - Kék - Narancsszínű

Ezeket a tornyokat a szabálykönyvben sárkánytornyoknak nevezzük, és a torony színe (fekete vagy fehér) illetve a tetejükön lévő szimbólum színe alapján utalunk rájuk. Például a fehér tornyot piros szimbólummal a tetején a „fehér piros tornyának” nevezzük, míg a fekete tornyot sárga szimbólummal a „fekete sárga tornyának” hívjuk.

Mindkét játékos felsorakoztatja tornyait a saját bázisán. A tornyokat a játszma első körében úgy kell felállítani, hogy mindegyikük olyan színű mezőre kerüljön, amelyen színű szimbólum a torony tetején látható. Például a barna szimbólumú tornyot a barna mezőre kell letenni, a zöld szimbólumút a zöldre, satöbbi. Az első kör kezdőállása az alábbi ábrán látható:



A többkörös játszmák további köreiben a kezdőállás a tornyok előző körbeli pozíciójától függően megváltozik, ennek részleteiről később írunk.

A játék célja

Egy Kamisado játszma egy vagy több körből áll. A játékosok célja minden körben az, hogy egyik saját tornyukat az ellenfél bázisába juttassák, azaz a győzelemhez valamelyik tornyunkkal a tábla túloldali sorába kell lépnünk. Az a játékos, akinek ez először sikerül, 1 pontot kap. A játék későbbi köreiben egy kör megnyerésével 2, 4, sőt akár 8 pont is szerezhető, ennek részleteiről később ejtünk szót. A játék megkezdése előtt döntések el, milyen játszmát szeretnétek játszani. A következő lehetőségek közül választhatok:

Egyszerű játszma: Aki először elér 1 pontot, azonnal megnyeri a játszmát.

Sztenderd játszma: Az lesz a győztes, aki először elér 3 pontot.

Hosszú játszma: Az lesz a győztes, aki először elér 7 pontot.

Maratoni játszma: Az lesz a győztes, aki először elér 15 pontot.

A különböző típusú játzsmák hozzávetőleges időigényéről a játékszabály legelején adtnak tájékoztatást.

Egyedi szabályok

A választott játzma típusától függően különböző egyedi szabályok lépnek életbe. Ha csak egy egyszerű játzsmát játszótok – ami azonnal véget ér, amint valaki elér 1 pontot –, csak a Kamisado alapszabályait kell használnotok, amelyhez elég a „Játék menete (egyszerű játzma)” címszó alatti részt elolvasnotok.

Ha az egyszerű játzsmánál hosszabbat akartok játszani (sztenderd, hosszú vagy maratoni játzsmát), ezeknek speciális szabályairól a „Játék menete” című rész után olvashattok. A hosszabb játzsmánál lépnek érvénybe az olyan szabályok, mint a szumó sárkánytornyok, az új pontozási módok, illetve a további játékkörök kezdetén érvényes speciális toronyelhelyezési procedúrák szabályai.

Figyelem! A szabályokat úgy strukturáltuk, hogy elég legyen a szabályfüzetet csak addig a részig elolvasni, amilyen típusú játzsmát játszani szeretnétek.

A játék menete (egyszerű játzma)

A játék egy köre akkor ér véget, amikor az egyik játékosnak sikerül egy tornyával ellenfele bázisának egy mezőjére lépnie.

A játékosok felváltva lépnek tornyaikkal, a tornyok mozgatása az itt leírt szabályok szerint történik. Az alábbiakban először felsoroljuk a mozgás szabályait, majd példákkal segítjük azok könnyebb megértését. Az ábrák, melyekre a szövegben utalunk, megtalálhatók az „Example moves” című mellékelt füzetben.

Melyik Toronnyal léphetünk?

Ezt az alábbi szabályok határozzák meg:

T1 szabály: A kör legelső lépésében (de csak akkor) a kezdőjátékos 8 tornya bármelyikével léphet.

T2 szabály: A kör összes további lépését a sorra kerülő játékosnak mindig olyan színű tornyával kell megtennie, amilyen színű mezőre ellenfele előző lépésében lépett.

Figyelem! Ez a játék legalapvetőbb szabálya, amelynek betartására minden körülmények közt ügyelni kell ahhoz, hogy a Kamisadot játszhasuk.

A Mozgás szabályai

Az alábbi szabályok határozzák meg, hogyan léphetünk:

M1 szabály: A tornyok csak egyenes vonalban mozoghatnak előre vagy átlósan előre. Oldalra és hátrafelé soha nem léphetünk (kivétel: ha a tornyot szumó lökessel hátratólják – ez az egyszerű játzsmában egyébként nem történhet meg).

M2 szabály: A torony tetszőleges számú mezőt léphet előre (vagy átlósan előre), de soha nem léphet rá olyan mezőre, vagy ugorhat át olyan mezőt, amelyen torony áll. Egy toronnyal a saját bázisodból akár egyetlen lépéssel az ellenfél bázisának egy üres mezőjére léphetsz, ha ezt egyenes vonal mentén teszed, és nem ugorsz át vele más toronyokat.

M3 szabály: Csak üres mezőre lehet lépni, tehát soha nem állhat egynél több torony ugyanazon a mezőn.

M4 szabály: Átlós lépéssel átléphetsz két olyan torony között, amelyek csak sarkukkal érintkező mezőkön állnak.

M5 szabály: Kötelező legalább egy mezőt lépni, ha ez a szabályok betartásával lehetséges.

M6 szabály: Ha a toronnyal, amellyel lépni kell lehetetlen lépni (tehát, ha mindhárom előtte álló mező foglalt), a soron lévő játékosnak ki kell hagynia lépését, és ellenfele még egyszer léphet (ennek részleteit lásd később).

M7 szabály: Egy kör azonnal véget ér, amint az egyik játékos egy tornyával ellenfele bázisának valamelyik mezőjére lépett – ez a játékos megnyeri a kört.

M8 szabály: Lehetséges – bár roppant valószínűtlen –, hogy olyan helyzet alakul ki a táblán, amikor egyik játékos sem tud lépni. Ha ilyen patthelyzet állna elő, akkor az a játékos, aki az utolsó lépést tette a patthelyzet kialakulása előtt a patthelyzet okozójának számít. A patthelyzet okozója elveszti a kört, és ellenfele lesz a győztes.

Az alábbiakban felsorolt példák a Kamisado mechanikáját és a lépések dinamikáját hivatottak szemléltetni. A példák elolvasása világos képet ad a fent leírt szabályok gyakorlatbani működéséről. Az ábrákat, amelyekre a szövegben utalunk, megtalálod a mellékelt „Example moves” című füzetben.

Az első néhány lépés

A következő példajátszmában Alain játszik Johan ellen. Mivel Alain a tapasztaltabb játékos, ő van a fehérrel. Johan a feketével teheti a kezdőlépést (bármelyik típusú játszmát választjatok, a legelső kör első lépését a fekete játékosnak kell megtennie). A mindenkori játékkör kezdőjátékosát kihívónak nevezzük, ellenfelét pedig védőnek. Tehát az első körben mindig a fekete játékos lesz a kihívó, a későbbiekben pedig az előző kör vesztese a kihívó, és így a kezdőjátékos, a győztese pedig a védő.

Johan a kezdőlépést bármelyik tornyával megteheti (**T1 szabály**). A választott toronnyal tetszőleges számú mezőt léphet előre vagy átlósan előre (**M1 szabály**). Ha Johan a rózsaszín toronnyal kíván kezdeni, a lehetséges lépéseit az 1 (a) ábrán tüntettük fel (az ábrákat megtalálod az „Example moves” című füzetben). Ha Johan inkább a piros tornyával szeretne kezdeni, a lehetséges lépései az 1 (b) ábrán láthatók.

Johan első lépése után (ahol még ő választotta meg, melyik tornyával kíván lépni) a felek felváltva következnek a lépéssel. A sorra kerülő játékos a továbbiakban mindig azzal a tornyával kell lépjen, amelynek tetején látható szimbólum színe megegyezik annak a mezőnek a színével, amelyre ellenfele előző lépésében lépett. Ha tehát Johan a piros tornyával egy kék mezőre lépett (2 (a) ábra), akkor Alain következő lépését a kék tornyával kell tegye (**T2 szabály**). A kék toronnyal tetszőleges számú mezőt léphet egyenes vonalban előre, de tornyokat nem ugorhat át (**M2 szabály**). A 2 (b) ábrán láthatók azok a mezők, ahová Alain a kék tornyával léphet. Emlékezzünk arra, hogy csak üres mezőre léphetünk (**M3 szabály**), és tilos oldalra vagy hátrafelé lépni (**M1 szabály**).

Ha Alain kék tornyával a sárga mezőre lép (2 (c) ábra), Johannak a sárga tornyával kell lépnie – a 2 (d) ábrán láthatók Johan lehetséges lépései. A 2 (e) ábrán Johan egy lila mezőre lép. A 2 (f) ábrán Alain lehetséges válaszlépéseit jelöltük a lila tornyával. A 2 (g) ábrán Alain egy zöld mezőre lép. A 2 (h) ábrán Johan lehetőségeit ábrázoltuk a zöld tornyával való lépésre. Johan végül a 2 (i) ábrán látható narancsszínű mezőre lép zöld tornyával. A 2 (j) ábrán Alain narancsszínű tornyának lépéslehetőségeit láthatjuk, a 2 (k) ábrán pedig Alain választott lépését (5 lépés előre egy kék mezőre). A 2 (l) ábrán Johan lehetséges válaszlépéseit láthatod a kék tornyával.

Lépéskényszer

Mindig kötelező legalább egy mezőt lépni, amennyiben ez lehetséges (**M5 szabály**). Ezt a szabályt a 3 (a)-(c) ábrákon illusztráljuk:

3 (a) ábra: Helmut a **barna** tornyával 2 mezőt lépett előre egy **kék** mezőre.

3 (b) ábra: Steve így a **kék** tornyával kényszerül lépni. Amint az ábrán is látható, az egyetlen hely, ahová léphet a rózsaszínű mező. Steve köteles odalépni, nem teheti meg, hogy tornyát a helyén hagyja és passzolja lépését. Csak akkor lehetséges, hogy az egyik játékos kimarad a lépésből, ha semmilyen szabályos lépést nem tud tenni (lásd a 4 (a)-(c), és az 5 (a)-(f) példákat).

3 (c) ábra: Ebben a példában Helmut megnyeri a játékot, ha a **rózsaszínű** tornyával 3 mezőt előre lép, Steve bázisának **kék** mezőjére.

Mi történik, ha nem tudsz lépni?

Ha a torony előtt, amellyel lépned kell, teljesen el van zárva az út, kimaradsz a lépésből (**M8 szabály**). A torony előtt az út akkor van elzárva, ha az előtte és az átlósan előtte lévő 3 mezőn már állnak tornyok. Ilyenkor úgy kell értelmezni a helyzetet, mintha a torony egy 0 mező távolságú lépést téve arra a mezőre érkezett volna, ahol áll. Így most az ellenfélnek azzal a tornyával kell lépnie, amelynek szimbóluma azonos színű azzal a mezővel, amelyen a blokkolt torony maradt.

A 4 (a)-(c) ábrákon példát láthatsz egy elzárt, lépésképtelen toronyra. Ebben a példában Chris játszik fehérrel, Amy pedig feketével:

4 (a) ábra: Amy most lépett **barna** tornyával előre négyet, és érkezett egy **zöld** mezőre.

4 (b) ábra: Chrisnek a **zöld** tornyával kellene lépnie, de az teljesen el van zárva – Amy **piros** és **sárga**, illetve saját **barna** tornya zárja el előtte a 3 lehetséges lépésirányt. Miután tornya nem tud lépni, Chris passzolni kényszerül. Fontos megjegyezni, hogy Chris zöld tornya, amellyel lépnie kellett volna, **sárga** mezőn áll.

4 (c) ábra: Újra Amy léphet, és mivel Chris lépésképtelen **zöld** tornya **sárga** mezőn áll, Amy a **sárga** tornyával kell lépjen. Ebben a példában Amy 3 mezőt előretolja a **sárga** tornyát, és belép Chris bázisába, amivel megnyeri a kört (**M7 szabály**).

Egy összetettebb példát találhatsz az 5 (a)-(f) ábrákon, ahol Vlora a fehérrel, Daniel a feketével játszik:

5 (a) ábra: Daniel **kék** tornya ötöt lépett előre egy **zöld** mezőre.

5 (b) ábra: Vlorának a **zöld** tornyával kellene lépnie, de a torony előtt teljesen el van zárva az út, ezért passzolnia kell lépését. Vlora **zöld** tornya, amellyel lépnie kellett volna, **sárga** mezőn áll.

5 (c) ábra: Daniel újra léphet, mégpedig a **sárga** tornyával, hiszen Vlora egy **sárga** mezőn került csapdába. Csak éppen Daniel **sárga** tornya is csapdába került, ugyanúgy nem tud lépni, mint Vlora zöldje az előbb. Danielnek ezért szintén passzolnia kell lépését; tornya egy **kék** mezőn van beszorulva.

5 (d) ábra: Vlora most a **kék** tornyával lép (mert Daniel egy kék mezőn szorult csapdába), még hozzá egyenesen előre 3 mezőt, és egy **sárga** mezőre érkezik.

5 (e) ábra: Daniel **sárga** tornya még mindig ugyanott áll csapdába szorulva, mint előbb, így ismét passzolnia kell.

5 (f) ábra: Vlora most már tud lépni **kék** tornyával. Átlósan előre lép 2 mezőt, ezzel elérve Daniel bázisát, és megnyerve a kört.

Patthelyzet

Előfordulhat olyan helyzet, amikor egyik játékos sem tud lépni, és felváltva passzolniuk kellene a végtelenségig (**M8 szabály**) – ezt nevezzük patthelyzetnek. Ha ilyen patthelyzet fordul elő, a kör vesztese az a játékos lesz, aki az utolsó lépést tette a patthelyzet létrejötté előtt, azaz aki a patthelyzetet okozta (még akkor is, ha ez az utolsó lépés az illető egyetlen lehetséges lépése volt – azaz kényszerből lépte). Ilyen patthelyzetek rendkívül ritkán fordulnak elő, főleg, mert a játékosok általában ügyelnek arra, hogy ne hozzák létre őket. A patthelyzetek állhatnak egy, kettő vagy több pár szembenálló torony beszorulásából.

A 6 (a)-(e) ábrákon egy patthelyzet kerül illusztrálásra. A fehér tornyokat Wolfgang vezeti, a fehéreket Ralf:

6 (a) ábra: Wolfgang **kék** tornya egyet lépett előre egy **zöld** mezőre.

6 (b) ábra: Ralfnak a **zöld** tornyával kell lépnie, de csak egyetlen szabályos lépése van: átlósan előre kell lépnie egyet, a **piros** mezőre. Mivel az **M5 szabály** szerint kötelese legalább egy mezőt lépni – ha tud –, így Ralf kénytelen a **piros** mezőre lépni.

6 (c) ábra: Wolfgangnak a **piros** tornyával kellene lépnie, de az jelenleg lépésképtelen: útját a saját **barna**, illetve Ralf **rózsaszínű** és **lila** tornyai zárják el. Wolfgang kénytelen passzolni. Emlékezzünk tehát, hogy Wolfgang **piros** tornya is csapdában van egy **zöld** mezőn.

6 (d) ábra: Most Ralfnak kellene lépnie a **zöld** tornyával, de az is csapdában van: saját **piros**, illetve Wolfgang **sárga** és **narancsszínű** tornyai állják el az útját. Ralf **zöld** tornya **piros** mezőn esett csapdába.

6 (e) ábra: Wolfgangnak újra a **piros** tornyával kellene lépnie, de az még mindig csapdában van a **zöld** mezőn. Ez a példa remekül illusztrál egy patthelyzetet, amikor a passzolások végtelenül ismétlődnek, és egyik játékos sem tud lépni. Ebben a helyzetben Ralf számít a patthelyzet okozójának, mivel ő volt az a játékos, aki utoljára tudott lépni, így ő a kör vesztese, Wolfgang pedig a győztes.

A játék győztese

Az egyszerű játszma azonnal véget ér, amint az egyik játékos tornya belép ellenfele bázisának valamelyik mezőjére. A játékot a tornyát ellenfele bázisába juttató játékos nyeri.

Játszhattok egymás után több egyszerű játszmát anélkül, hogy bevezetnétek a hosszabb játszma szabályait. Ekkor minden kör győztese 1 pontot kap, és minden kör elején saját színükre teszitek a tornyokat, a kezdőjátékos személye pedig váltakozik.

Hosszabb játszmák

Ha úgy érzitek, készen álltok a komolyabb játéokra, nekiállhattok az egyik hosszabb játszmának, amelynél bevezetésre kerülnek az alábbi szabályok:

- A tornyok kör eleji speciális elhelyezése
- A szumó sárkánytorony
- A szumó lökés
- A sztenderd játszma pontozása
- A dupla szumó sárkánytorony
- A dupla szumó lökés
- A hosszú játszma pontozása

- A tripla szumó sárkánytorony
- A tripla szumó lökés
- A maratoni játszma pontozása

A felsorolt új szabályok a továbbiakban részletes magyarázatra kerülnek.

A játék menete (sztenderd játszma)

A sztenderd meccs 3 pontig tart – az győz, aki előbb eléri a 3 pontot.

A játszma egy egyszerű kör lejátszásával kezdődik – ez a kör a korábban ismertetett szabályok szerint zajlik.

Az első (és minden további) kör befejeztével két fontos új esemény történik:

Sumó születik! Az előző kört megnyerő játékos egy nyolcszögletű sárkányfog jelöltöt helyez annak a tornyának a tetejére, amellyel az előző körben ellenfele bázisába tudott lépni. Ez a torony mostantól szumó sárkánytoronynak minősül. A szumó torony kevésbé mozgékony, mint az egyszerű tornyok, viszont képes az úgynevezett szumó lökés végrehajtására. A későbbiekben mindkét fenti tulajdonság részletes leírásra kerül. Figyelem! Ha az előző kör patthelyzettel ért véget, akkor az ezt okozó játékos ellenfele kapja a sárkányfogat, amelyet arra a tornyára kell tennie, ami azonos színű azzal a mezővel, amelyre az előző kör utolsó lépésében a patthelyzetet előidéző ellenfele lépett. A korábban leírt, patthelyzetet ábrázoló 6 (a)-(e) példában Wolfgang kap sárkányfogat a piros tornyára, mivel Ralf tette a patthelyzet előtti utolsó lépést egy piros mezőre.

A következő kör megkezdése előtt **a sárkánytoronyokat újracsoportosítjuk** a bázisukon! A játékosok tornyaikat felteszik bázisukra, de most már nem az egyszerű játéknál ismertetett módon (színre szín), hanem az előző kör győztese által meghatározott irányban: jobbról vagy balról kezdve, sorban haladva – ennek módját a későbbiekben pontosan ismertetjük. Miután a feltöltés irányát megválasztó játékos tornyait felhelyezte bázisára, ellenfelének kell ugyanebben az irányban haladva saját tornyait felhelyezni.

A tornyok kör eleji felrakására az alant felsorolt szabályok vonatkoznak. Az alábbi szabályok tartalmazznak mindent, amit a sztenderd játszmahoz tudni kell (természetesen az egyszerű játszma szabályain felül). A későbbiekben ezeket a szabályokat példákon keresztül fogjuk demonstrálni. Az ábrák, melyekre a szövegben utalunk, megtalálhatók a mellékelt „Example moves” című füzetben.

A bázissor Feltöltése

A jobbról vagy balról való feltöltés szabályai:

F1 szabály: Az előző kör győztese – aki ebben a körben a védőjátékos – eldönti, hogy jobbról vagy balról kívánja feltölteni bázisát tornyaival.

F2 szabály: Az előző kör vesztesének – aki ebben a körben a kihívó – ugyanabból az irányból kell feltöltenie bázisát.

F3 szabály: Ha a védő balról kívánja feltölteni bázisát, mindkét játékos (előbb a védő, majd a kihívó) megfogja azt a tornyát, amelyik jelenleg elfoglalt pozíciója – sora illetve a sorbéli helye (lásd lentebb) – alapján következik. Ezt a tornyot elhelyezik saját bázisuknak a tábla bal alsó sarkán lévő barna mezőjére, majd a többi tornyukat is sorban felteszik ugyanígy, ettől a mezőtől jobbra haladva egészen a jobb alsó sarokban lévő narancsszínű mezőig.

F4 szabály: Ha a védő jobbról kívánja feltölteni bázisát, mindkét játékos (előbb a védő, majd a kihívó) megfogja azt a tornyát, amelyik jelenleg elfoglalt pozíciója – sora illetve a sorbéli helye (lásd lentebb) – alapján következik. Ezt a tornyot elhelyezik saját bázisuknak a tábla jobb alsó sarkán lévő narancsszínű mezőjére, majd a többi tornyukat is sorban felteszik ugyanígy, ettől a mezőtől balra haladva egészen a bal alsó sarokban lévő barna mezőig.

A Szumó tornyok képességei és megkötései

A szumó sárkánytornyokra vonatkozó szabályok:

S1 szabály: A szumó torony erősebb, de lassabb, mint az egyszerű tornyok. Legfeljebb 5 mezőt léphet egyenes vonalban előre vagy átlósan előre. A szumó torony eme lassúsága hátrányt jelenthet, amikor a torony még túl messze van az ellenfél bázisától ahhoz, hogy alkalomadtán egy lépéssel beérhessen oda.

S2 szabály: A szumó torony ugyan lassabb, mint az egyszerű tornyok, de erősebb azoknál, és úgynevezett szumó lökést alkalmazhat rajtuk. A szumó lökéshez az ellenfél egyszerű (azaz nem szumó) tornyának közvetlenül a szumó torony előtti mezőn kell állnia, és az ellenfélnek utolsó lépésével olyan színű mezőre kell lépnie tornyával, amelyen a szumó torony áll. Ha ezek a feltételek fennállnak, a játékos alkalmazhat szumó lökést az ellenfél szembenálló egyszerű tornyán. A szumó lökés hatására az ellenfél tornya egy mezőt hátrálép, és a szumó torony egy mezőt előrelép az ellenfél tornya által elhagyott mezőre.

S3 szabály: A szumó lökés alkalmazása után az ellenfél kimarad egy körből, és újra a lökést alkalmazó játékos kerül sorra. Ekkor azzal a toronnyal kell lépnie, amilyen színű mezőre az ellenfél tornyát lökte.

S4 szabály: A szumó lökést átlósan nem lehet végrehajtani, csak egyenesen előre, és a lökés megkezdése előtt az ellenfél ellökendő tornyának közvetlenül a lökést végrehajtó szumó torony előtti mezőn kell állnia.

S5 szabály: Az ellökni kívánt torony mögötti mezőnek üresen kell állnia ahhoz, hogy a tornyot oda tudjuk lökni. Ennek a (lökés előtt még üres) mezőnek a színe fogja meghatározni, hogy a szumó lökést végrehajtó játékos milyen színű tornyával fog lépni közvetlenül a lökés után.

S6 szabály: A szumó lökést nem hajthatjuk végre az ellenfél bázisában álló torony ellen, azaz nem lökhetünk le egy tornyot a pályáról.

S7 szabály: A szumó lökéssel egyszerre csak egy tornyot lökhetünk el, többet soha.

S8 szabály: A szumó lökés nem hajtható végre másik szumó tornyon.

S9 szabály: Csak ellenfelünk tornyait lökhetjük el, sajátjainkat nem.

S10 szabály: A szumó lökés egy lehetőség, amelyet nem kötelező kihasználni. Csakúgy, mint egy hagyományos toronnyal, egy szumó toronnyal is lehetőségünk van átlósan előre lépni abban az esetben, ha a torony előtti út el van zárva.

S11 szabály: Ha viszont a szumó tornyunkkal kell lépünk, és a szumó lökés végrehajtása az egyetlen szabályos lépés, akkor a lökést kötelező végrehajtani (azaz nem passzolhatunk, ha a csapdába esett szumó tornyunkkal kell lépünk, és a szumó-lökés végrehajtható).

A bázis feltöltése jobbról vagy balról

A hosszabb játszmák második körétől kezdve a tornyok már nem a saját színükön kezdenek, hanem mindig az előző kör győztese által megválasztott irányban tesszük fel őket bázisukra.

Az előző kör győztese – a védő – két lehetőség közül választhat:

- Feltöltés balról (ekkor az ellenfélnek is balról kell töltenie)
- Feltöltés jobbról (ekkor az ellenfélnek is jobbról kell töltenie)

A védőnek úgy kell választania a feltöltési lehetőségek közül, hogy lehetőleg ne hagyjon gyenge, könnyen támadható pontokat a hadrendjében. Ahogy gyakorlottabb leszel a Kamisado játékban, egyre könnyebben fogod felfedezni az ellenfél gyenge pontjait támadóként, és megerősíteni a sajátjaidat védőként.

A következő példában (7 (a)-(h)) Alain és David egy sztenderd játszmat játszanak. Alain az előző kör győzteseként eldöntheti, jobbról vagy balról kívánja feltölteni bázisát.

7 (a) ábra: Az előző kör úgy ért véget, hogy Alain **lila** tornya egy öt mezős átlós lépéssel beért David bázisára, megnyerve ezzel a kört. Alain **lila** tornyára egy sárkányfogat kell tenni, így ez mostantól szumó torony lesz. A sárkányfogakkal egyúttal a pontozást is számon tartjuk: a lila tornyon lévő sárkányfog azt is jelenti, hogy Alainnek 1 pontja van. Alain most eldönti, hogy jobbról vagy balról kívánja feltölteni bázisát a következő játékkörré, amelyben védőként fog részt venni. A 7 (b)-(d) ábrákon azt láthatjuk, mi történik, ha Alain a balról feltöltést választja, a 7 (e)-(g) ábrákon pedig azt, ha a jobbról feltöltést.

7 (b) ábra: Ha Alain a balról feltöltést választja, bázisát bal oldalról jobbra haladva kell feltöltenie tornyokkal, ebben a sorrendben: **barna** mező, **zöld** mező, **piros** mező, **sárga** mező, **rózsaszín** mező, **lila** mező, **kék** mező, és végül a **narancsszínű** mező. A tornyok előző körvégi pozíciója dönti el, hogy ezekre a mezőkre milyen sorrendben kerülnek fel a tornyok. Először a saját bázisban maradtakat kell feltenni, majd a bázistól egyre távolodva a további sorokban állókat, az ugyanabban a sorban lévő tornyok közül pedig mindig a legbaloldalibbat tesszük fel előbb. A 7 (b) ábrán a táblát Alain szemszögéből számoztuk be. HR-rel jelöltük Alain bázisát, a többi sort pedig attól távolodva emelkedően számoztuk meg (R2, R3 stb). A 8. sor az Alaintól legtávolabbi sor, David bázisa. A tornyokat az ábrán bázisra helyezésük sorrendje szerint számoztuk be. Alain először a bázisában maradt tornyokat (kezdve a legbaloldalibbal) igazítja bázisának bal oldalára, majd attól fokozatosan távolodva szedi össze a többi tornyait.

- **A barna torony (1) kerül a bal oldali barna mezőre (már eleve ott volt, tehát nem is kell mozgatni).**

- **A kék torony (2) kerül a zöld mezőre.**

Ezután következnek azok a tornyok, amelyek az előző körben már elhagyták a bázist.

A 2. és a 3. sor üres, a 4. sorban a narancsszínű torony áll, ezért

- **A narancsszínű torony (3) a piros mezőre kerül.**

Az 5. sorban a piros és a rózsaszínű tornyok állnak. Előbb a bal oldalit tesszük fel:

- **A piros torony (4) a sárga mezőre kerül.**

- **A rózsaszínű torony (5) a rózsaszínű mezőre kerül.**

A 6. sorban a sárga torony áll, ezért

- **A sárga torony (6) kerül a lila mezőre.**

A 7. sorban a zöld torony áll, ezért

- **A zöld torony (7) kerül a kék mezőre.**

A 8. sorban a lila szumó torony áll, ezért

- **A lila torony (8) kerül a narancsszínű mezőre.**

Ezzel Alain befejezte a bázisának feltöltését, és készen áll a következő kör megkezdésére.

7 (c) ábra: Most Davidnek kell felöltenie bázisát, méghozzá balról kezdve, mint Alain, hiszen a kihívónak mindig ugyanabban az irányban kell végrehajtania a feltöltést, amelyikben a védő tette. A 7 (c) ábrán Alain tornyai már az előző pontban leírtak szerint fel vannak téve a bázisára. A sorokat ezúttal David szemszögéből nézve számoztuk, a HR-rel jelölt sor

a saját bázisa, a 8. sor ellenfeléé. Ne felejtsük, hogy mivel David szemben ül, az ő baloldala nekünk jobb oldal, ezért David is pontosan ugyanabban a színrendben fogja feltölteni bázisának mezőit: **barna** mező, **zöld** mező, **piros** mező, **sárga** mező, **rózsaszín** mező, **lila** mező, **kék** mező, és végül a **narancsszínű** mező. Az ábrán ezúttal is bázisra helyezésük sorrendje szerint számoztuk be a tornyokat. David először a bázisában álló tornyokat helyezi el, balról jobbra haladva.

- **A zöld torony (1) kerül a bal oldali barna mezőre.**

- **A piros torony (2) kerül a zöld mezőre.**

- **A sárga torony (3) kerül a piros mezőre.**

Ezután következnek azok a tornyok, amelyek az előző körben már elhagyták a bázist.

A 2. sor üres, a 3. sorban a rózsaszínű torony áll, ezért

- **A rózsaszínű torony (4) kerül a sárga mezőre.**

A 4. sorban a barna és a narancsszínű tornyok állnak, előbb a bal oldalt tesszük fel:

- **A barna torony (5) a rózsaszínű mezőre kerül.**

- **A narancsszínű torony (6) a lila mezőre kerül.**

Az 5. sor üres.

A 6. sorban a kék torony áll, ezért

- **A kék torony (7) kerül a kék mezőre.**

A 7. sorban a lila torony áll, ezért

- **A lila torony (8) kerül a narancsszínű mezőre.**

Ezzel David is befejezte a bázisának feltöltését, és ő is készen áll a következő kör megkezdésére.

7 (d) ábra: Ezen az ábrán látható a két játékos bázisának feltöltése utáni állapot, ekkor kezdődhet a következő kör.

Most nézzük meg, mi történik, ha Alain nem balról, hanem jobbról szeretné feltölteni bázisát.

7 (e) ábra: A tornyokat az előzőekben leírtakhoz képest fordított sorrendben helyezzük el a bázisokon. Tehát a bázismezők az alábbi sorrendben kerülnek feltöltésre: **narancsszínű** mező, **kék** mező, **lila** mező, **rózsaszínű** mező, **sárga** mező, **piros** mező, **zöld** mező, és végül a bal sarokban lévő **barna** mező. Az ábrán a tornyokat most is beszámoltuk a bázisra helyezésük sorrendje szerint. A sorokat Alain szemszögéből számoztuk. Először a bázisban maradt tornyokat helyezzük fel, azután a bázistól távolodva haladunk, és a következő tornyokat mindig jobbról kezdve vesszük fel, és a bázis legjobboldalibb szabad mezőjére tesszük.

- **A kék torony (1) kerül a jobb oldali narancsszínű mezőre.**

- **A barna torony (2) kerül a kék mezőre.**

Ezután következnek azok a tornyok, amelyek az előző körben már elhagyták a bázist.

A 2. és a 3. sor üres, a 4. sorban a narancsszínű torony áll, ezért

- **A narancsszínű torony (3) a lila mezőre kerül.**

Az 5. sorban a rózsaszínű és a piros tornyok állnak. Előbb a jobb oldalt tesszük fel:

- **A rózsaszínű torony (4) a rózsaszínű mezőre kerül.**

- **A piros torony (5) a sárga mezőre kerül.**

A 6. sorban a sárga torony áll, ezért

- **A sárga torony (6) kerül a piros mezőre.**

A 7. sorban a zöld torony áll, ezért

- **A zöld torony (7) kerül a zöld mezőre.**

A 8. sorban a lila szumó torony áll, ezért

- **A lila torony (8) kerül a barna mezőre.**

Ezzel Alain befejezte a bázisának jobbról való feltöltését a következő körre.

7 (f) ábra: Így néz ki Alain bázisa a jobbról való feltöltés után. Ezután Davidnek kell feltöltenie saját bázisát szintén jobbról (tehát az első tornyát a jobb oldali sarokban lévő narancsszínű mezőre teszi). Az ábrán a sorokat David szemszögéből nézve számoztuk meg. A tornyokat most is beszámoltuk bázisra helyezésük sorrendje szerint: az elsőt a jobboldali narancsszínű mezőre tesszük, az utolsót – a 7. sorbéli lila tornyot – a baloldali barnára.

7 (g) ábra: ezen az ábrán az új kör kezdőpozíciója látható, miután mindkét fél feltöltötte bázisát jobbról balra.

7 (h) ábra: Az eddig ismertetett példát egy valódi játszmból vettük. Alain a balról feltöltést választotta, ahogyan azt ez az ábra mutatja. Valószínűleg ez volt a helyes választás, mert amint az a 7 (g) ábrán látható, ha jobbról töltötte volna fel bázisát, akkor a sárga tornya nagyon sebezhető lett volna, mivel a közvetlenül előtte lévő mező szintén sárga. Erre a sárga mezőre lépve David rögtön a következő kör elején komoly támadást tudott volna indítani. A 7 (h) ábrán Alain lehetséges nyitólépéseit láthatjuk, ha a lila szumó tornyával kívánna kezdeni. Ne feledjük, hogy a szumó torony legfeljebb 5 mezőt tud lépni (**S1 szabály**).

Mikor és hogyan lehet szumó lökést végrehajtani

A következőkben a szumó lökés szabályait fogjuk illusztrálni. A szabályokat az „**A szumó tornyok képességei és megkötései**” címszó alatt soroltuk fel. Ne feledjük, hogy a szumó torony csak a közvetlenül előtte álló tornyot tudja ellökni (**S2 szabály**), az átlósan előtte levőt nem (**S4 szabály**). Közvetlenül az ellökött torony mögött egy üres mezőnek kell lennie, erre a mezőre fogjuk a tornyot lökni (**S5 szabály**). A saját bázisában álló tornyot nem lehet ellökni (**S6 szabály**). Csak egyszerű tornyot lehet ellökni, szumó tornyot nem (**S8 szabály**). Csak az ellenfél tornyát tolhatjuk el, sajátunkat nem (**S9 szabály**).

A 8 (a)-(f) ábrákon olyan helyzeteket mutatunk be, ahol a szumó lökés végrehajtható. Pete vezeti a fehér tornyokat, Alain a feketével játszik.

8 (a) ábra: Alain **narancsszínű** tornyával 2 mezőt átlósan előre lépett egy **lila** mezőre.

8 (b) ábra: Pete-nek a **lila** szumó tornyával kell lépnie. Léphet normál átlós lépéssel egy **lila** vagy egy **zöld** mezőre (**S10 szabály**).

8 (c) ábra: De ha akar, végrehajthat egy szumó lökést az előtte álló **piros** toronyon, és hátralökheti azt a mögötte lévő **sárga** mezőre (**S2 szabály**).

8 (d) ábra: Mivel Alain tornya szumó lökés áldozata lett, Alainnek ki kell hagynia egy kört, ezért újra Pete léphet (**S3 szabály**). Mivel Alain tornyát egy **sárga** mezőre tolták, Pete-nek most a **sárga** tornyával kell lépnie. Az ábrán Pete **sárga** tornyának lehetséges lépéseit jelöltük.

8 (e) ábra: Ezen az ábrán az eseményeknek egy más kimenetele látható. Alain átlósan előrelépett 4 mezőt a **narancsszínű** tornyával (a 8 (a) ábrán látható két mezőnyi lépés helyett), és itt is egy **lila** mezőre érkezett.

8 (f) ábra: Pete most kénytelen egy szumó lökést bemutatni a **lila** tornyával: egy lépést előrelép, és Alain előtte álló **piros** tornyát a **sárga** mezőre tolja. Pete-nek ez volt az egyetlen lehetséges lépése, nem tehetett mást, mert a Kamisado játékbán lépéskényszer van (**S11 szabály**). Csakúgy, mint az előző példában, Alain kimarad, és Pete léphet a **sárga** tornyával, mert Alain tornyát **sárga** mezőre tolt hátra. Pete lehetséges lépései a **sárga** toronnyal ugyanazok, mint az előző példában.

A sztenderd játszma pontozása

A sztenderd meccs 3 megnyert pontig zajlik – az győz, aki előbb elér 3 pontot. Minden kör győztese egy sárkányfogot helyez annak a tornyának tetejére, amellyel elérte ellenfele bázisát. Ha egy toronyra egy sárkányfog kerül, onnantól szumó tornynak minősül, és **1 pontot** ér tulajdonosának. Ha ugyanarra a toronyra egy második sárkányfog is felkerül, az **2 pontot** ér, és dupla szumó torony válik belőle. Tehát, ha egy szumó tornyoddal eléred ellenfeled bázisát, tornyod dupla szumóvá válik, és összesen **3 pontot** ér (1 pont az első fogért, 2 pont a másodikért).

A sztenderd játszma tehát győztese az lesz:

- Aki először szerez 3 szumó tornyot, vagy
- Aki először szerez egy dupla szumó tornyot azáltal, hogy egy szumó tornyát az ellenfele bázisába juttatja.

Figyelem! A sárkányfogak toronyra helyezése segíti a játékosok aktuális pontjainak számon tartását. Elég egyetlen pillantást vetni az éppen zajló meccsre, és a játékosok szumó tornyainak száma alapján leolvashatjuk az állást. Fontos észrevenni továbbá, hogy egy sztenderd játszmában ugyan lehet dupla szumó tornyot szerezni, de nem lehet dupla szumó toronnyal játszani, hiszen a játszma azonnal véget ér, amint az egyik játékosnak sikerült egy szumó tornyából dupla szumót szereznie. Ezeknek a tornyoknak csak a hosszú és a maratoni játszmában lesz szerepük a játékban.

A játék menete (hosszú játszma)

A hosszú játszma 7 megnyert pontig tart – az győz, aki előbb elér 7 pontot. A játszma egy egyszerű kör lejátszásával kezdődik – ez a kör a korábban ismertetett szabályok szerint zajlik.

Az első (és minden további) kör befejeztével két fontos új esemény történik:

Sumó (vagy dupla szumó) születik! Az előző kört megnyerő játékos egy nyolcszögletű sárkányfog jelölőt helyez annak a tornyának a tetejére, amellyel az előző körben ellenfele bázisába tudott lépni. Ha ez egy olyan torony, amelyen már van sárkányfog, akkor egy második jelölőt teszünk a tetejére. Az ilyen torony mostantól dupla szumó sárkánytoronnyak minősül (tulajdonságait lásd később).

A következő kör megkezdése előtt **a sárkánytoronyokat újracsoportosítjuk** a bázisokon! Ez pontosan a sztenderd játszma szabályainál ismertetett módon történik. A védő választhat, hogy jobbról vagy balról kívánja feltölteni bázisát, a kihívónak ugyanebből az irányból kell feltöltenie sajátját.

A Dupla szumó tornyok képességei és megkötései

A dupla szumó sárkánytoronyokra vonatkozó szabályok:

DS1 szabály: A dupla szumó torony erősebb, de lassabb, mint a szumó tornyok vagy az egyszerű tornyok. Legfeljebb 3 mezőt léphet egyenes vonalban előre vagy átlósan előre.

DS2 szabály: Mivel a dupla szumó torony erősebb a szumó és az egyszerű tornyoknál, egy vagy akár két tornyon is alkalmazhat szumó lökést egyszerre. A szumó lökéshez az ellenfél tornyának (vagy tornyainak) közvetlenül a dupla szumó torony előtti mezőn (vagy mezőkön) kell állnia, és az ellenfélnek utolsó lépésével olyan színű mezőre kell lépnie tornyával, amelyen a dupla szumó torony áll. Ha ezek a feltételek fennállnak, a játékos

alkalmazhat szumó lökést az ellenfél szembenálló tornyán (vagy tornyain). A szumó lökés hatására az ellenfél tornya (vagy tornyai) egy mezőt hátralép(nek), és a dupla szumó torony egy mezőt előrelép az ellenfél tornya(i) által elhagyott mezőre.

DS3 szabály: A szumó lökés alkalmazása után az ellenfél kimarad egy körből, és újra a lökést alkalmazó játékos kerül sorra. Ekkor azzal a toronnyal kell lépnie, amilyen színű mezőre lökte ellenfele tornyát. Ha két tornyot löktünk el, akkor a távolabbra tolt torony mezőjének színe dönti el, hogy a szumó lökést alkalmazó játékosnak melyik tornyával kell lépnie a következő lépésében (tehát mindig az a mező számít, amelyik a szumó lökés előtt üresen állt, lásd a **DS5 szabályt**).

DS4 szabály: A szumó lökést átlósan nem lehet végrehajtani, csak egyenesen előre, és a lökés megkezdése előtt az ellenfél ellökendő tornyának (vagy tornyainak) közvetlenül a lökést végrehajtó dupla szumó torony előtti mezőn (vagy mezőkön) kell állnia.

DS5 szabály: Az ellökni kívánt torony (vagy tornyok) mögötti mezőnek üresen kell állnia ahhoz, hogy a tornyot (két torony esetén a hátsót) oda tudjuk lökni. Ennek a (lökés előtt még üres) mezőnek a színe fogja meghatározni, hogy a szumó lökést végrehajtó játékos milyen színű tornyával fog lépni közvetlenül a lökés után.

DS6 szabály: A szumó lökést nem hajthatjuk végre az ellenfél bázisában álló torony ellen, azaz nem lökhetünk le egy tornyot a pályáról. Ezért a dupla szumókkal nem lökhetünk két tornyot, ha a távolabbi a saját bázisán áll.

DS7 szabály: A dupla szumó nem lökhet egyszerre két toronynál többet.

DS8 szabály: A dupla szumó nem lökhet egy másik dupla szumót, viszont lökhet „normál” szumó tornyot. A dupla szumó egyszerre akár két „normál” szumó tornyot is képes ellökni.

Szumó lökés dupla szumóval

A következőkben a dupla szumó lökés szabályait fogjuk illusztrálni. A szabályokat az „**A dupla szumó tornyok képességei és megkötései**” címszó alatt soroltuk fel.

Ne feledjük, hogy a dupla szumó torony csak a közvetlenül előtte álló tornyot (tornyokat) tudja ellökni (**DS2 szabály**), az átlósan előtte levőt (levőket) nem (**DS4 szabály**).

Közvetlenül az ellökött torony vagy tornyok mögött egy üres mezőnek kell lennie, erre a mezőre fogjuk a tornyot (két torony lökése esetén a távolabbi tornyot) lökni (**DS5 szabály**). Nem lehet ellökni a saját bázisában álló tornyot (**DS6 szabály**). Csak egyszerű tornyokat és szumó tornyokat lehet ellökni (**DS8 szabály**). Csak az ellenfél tornyait lökhetjük el, sajátunkat nem (**S9 szabály**).

A 9 (a)-(e) ábrákon olyan helyzeteket mutatunk be, ahol a dupla szumó lökés végrehajtható. Alan vezet a fehér tornyokat, Ludmilla játszik a feketével, és 5:3 arányban vezet a hosszú játszmat:

9 (a) ábra: Alan **rózsaszín** tornyával egy mezőt átlósan előre lépett egy **zöld** mezőre.

9 (b) ábra: Ludmillának a **zöld** dupla szumó tornyával kell lépnie. Léphet normál átlós lépéssel **kék**, **rózsaszín** vagy **piros** mezőre (**S10 szabály**), de végrehajthat egy szumó lökést az előtte álló két tornyon, és hátralökheti Alan **kék** tornyát és a mögötte álló **sárga** szumó tornyát egy mezővel. Ludmilla lökésével az ellökött tornyok távolabbikát, a **sárga** szumó tornyot egy **zöld** mezőre tolja (**DS2 szabály**).

9 (c) ábra: Mivel tornya szumó lökés áldozata lett, Alannek ki kell hagynia egy kört, ezért újra Ludmilla léphet (**DS3 szabály**). Mivel Alan távolabbi ellökött tornyát egy **zöld** mezőre tolták, Ludmillának most ismét a **zöld** dupla szumó tornyával kell lépnie. Ludmilla újra dupla szumó lökést alkalmaz, és ellenfele **kék** és **sárga** tornyait még egy mezővel hátrébb tolja. A **sárga** torony ezúttal egy **rózsaszínű** mezőre lett hátratulva.

9 (d) ábra: Alannek ismét passzolnia kell, és Ludmilla a **rózsaszínű** szumó tornyával lép (**DS3 szabály**), méghozzá egyenesen Alan bázisába, ami pont 3 mező távolságra volt. Ezzel Ludmilla 2 pontot szerzett, és meg is nyerte a játszmát 7:3-ra.

9 (e) ábra: Az első szumó lökése után Ludmilla megtehetette volna, hogy a második szumó lökés helyett **zöld** dupla szumójával 3 mezőt átlósan előrelépve azonnal bejut ellenfele bázisába (**S10 szabály**). Mivel így egy dupla szumóval ért volna be, nem két, hanem 4 pontot szerzett volna, és 9:3-ra nyerhette volna a meccset.

A hosszú játszma pontozása

A hosszú játszma 7 pontig tart – az győz, aki előbb szerez 7 pontot. Minden kör győztese egy sárkányfogot helyez annak a tornyának tetejére, amellyel elérte ellenfele bázisát. Ha egy toronyra egy sárkányfog kerül, onnantól szumó toronynak minősül, és **1 pontot** ér tulajdonosának. Ha ugyanarra a toronyra egy második sárkányfog is felkerül, az **2 pontot** ér, és dupla szumó torony válik belőle. Tehát, ha egy szumó tornyoddal eléred ellenfeled bázisát, tornyod dupla szumóvá válik, és összesen **3 pontot** ér (1 pont az első fogért, 2 pont a másodikért). Ha egy dupla szumó toronnyal éred el ellenfeled bázisát, a toronyra egy harmadik sárkányfog kerül, ami **4 pontot** ér. Ez a torony mostantól tripla szumó, és összesen **7 pontot** ér (1 pont az első fogért, plusz 2 pont a másodikért, plusz 4 pont a harmadikért).

A hosszú játszma győztese tehát az lesz:

- Aki először szerez 7 különböző szumó tornyot, vagy
- Aki először szerez 7 pontot szumó és dupla szumó tornyokkal (a dupla szumó tornyok összesen 3 pontot érnek), vagy
- Aki először szerez egy tripla szumó tornyot azáltal, hogy egy dupla szumó tornyát ellenfele bázisába juttatja.

Figyelem! Egy hosszú játszmában ugyan lehet tripla szumó tornyot szerezni, de nem lehet tripla szumó toronnyal játszani, hiszen a játszma azonnal véget ér, amint az egyik játékosnak sikerült egy dupla szumójából triplát szereznie. Ezeknek a tornyoknak csak a maratoni játszma során lesz szerepük (lásd később).

A játék menete (maratoni játszma)

A maratoni játszma 15 megnyert pontig tart – az győz, aki előbb elér 15 pontot.

A játszma egy egyszerű kör lejátszásával kezdődik – ez a kör a korábban ismertetett szabályok szerint zajlik.

Az első (és minden további) kör befejeztével két fontos új esemény történik:

Sumó (vagy dupla szumó vagy tripla szumó) születik! Az előző kört megnyerő játékos egy nyolcszögletű sárkányfog jelölőt helyez annak a tornyának a tetejére, amellyel az előző körben ellenfele bázisába tudott lépni. Ha ez egy olyan torony, amelyen már van sárkányfog, akkor egy második jelölőt teszünk a tetejére. Ez a torony mostantól dupla szumó sárkánytoronynak minősül. Ha a toronyon már két sárkányfog is volt, akkor egy harmadik jelölőt teszünk a tetejére. Ez a torony mostantól tripla szumó sárkánytoronynak minősül (tulajdonságait lásd később).

A következő kör megkezdése előtt **a sárkánytoronyokat újracsoportosítjuk** a bázisukon! Ez pontosan a sztenderd játszma szabályainál ismertetett módon történik. A védő választhat,

hogy jobbról vagy balról kívánja feltölteni bázisát, a kihívónak ugyanebből az irányból kell feltöltenie sajátját.

A Tripla Szumó tornyok képességei és megkötései

A tripla szumó sárkánytornyokra a szumó és dupla szumó szabályokon felül az alábbiak vonatkoznak:

TS1 szabály: A tripla szumó torony erősebb, de lassabb, mint az egyszerű tornyok, a szumó tornyok vagy a dupla szumó tornyok. Legfeljebb 1 mezőt léphet egyenes vonalban előre vagy átlósan előre.

TS2 szabály: Mivel a tripla szumó torony erősebb az egyszerű, a szumó vagy dupla szumó tornyoknál, ezért egy, két vagy akár három tornyon is alkalmazhat szumó lökést egyszerre. A szumó lökéshez az ellenfél tornyának (vagy tornyainak) közvetlenül a dupla szumó torony előtti mezőn (vagy mezőkön) kell állnia, és az ellenfélnek utolsó lépésével olyan színű mezőre kell lépnie tornyával, amelyen a tripla szumó torony áll. Ha ezek a feltételek fennállnak, a játékos alkalmazhat szumó lökést az ellenfél szembenálló tornyán (vagy tornyain). A szumó lökés hatására az ellenfél tornya (vagy tornyai) egy mezőt hátralép(nek), a tripla szumó torony pedig egy mezőt előrelép az ellenfél tornya(i) által elhagyott mezőre.

TS3 szabály: A szumó lökés alkalmazása után az ellenfél kimarad egy körből, és újra a lökést alkalmazó játékos kerül sorra. Ekkor azzal a toronnyal kell lépnie, amelyen színű mezőre lökte az ellenfél tornyát. Ha két vagy három tornyot tolt el, akkor a legtávolabbra tolt torony mezőjének színe dönti el, hogy a szumó lökést alkalmazó játékosnak melyik tornyával kell lépnie a következő lépésében (tehát mindig az a mező számít, amelyik a szumó lökés előtt üresen állt, lásd a **TS5 szabályt**).

TS4 szabály: A szumó lökést átlósan nem lehet végrehajtani, csak egyenesen előre, és a lökés megkezdése előtt az ellenfél ellökendő tornyának (vagy tornyainak) a lökést bemutató dupla szumó torony előtti mezőn (vagy mezőkön) kell állnia.

TS5 szabály: Az ellökni kívánt torony (vagy tornyok) mögötti mezőnek üresen kell állnia ahhoz, hogy a tornyot (több torony közül a leghátsót) oda tudjuk lökni. Ennek a (lökés előtt még üres) mezőnek a színe fogja meghatározni, hogy a szumó lökést végrehajtó játékos milyen színű tornyával fog lépni közvetlenül a lökés után.

TS6 szabály: A szumó lökést nem hajthatjuk végre az ellenfél bázisában álló torony ellen, azaz nem lökhetünk le egy tornyot a pályáról. Ezért ha a tripla szumónk előtt két vagy három ellenséges torony van, és közülük a leghátsó a saját bázisában áll, akkor a szumó lökést nem hajthatjuk végre.

TS7 szabály: A tripla szumó nem lökhet egyszerre három toronynál többet.

TS8 szabály: A tripla szumó nem lökhet egy másik tripla szumót, viszont lökhet egyszerű, „normál” vagy dupla szumó tornyokat. A tripla szumó egyszerre akár három dupla szumó tornyot is képes ellökni.

Szumó lökés tripla szumóval

A következőkben a tripla szumó lökés szabályait fogjuk illusztrálni. A szabályokat az „**A tripla szumó tornyok képességei és megkötései**” címszó alatt soroltuk fel.

Ne feledjük, hogy a tripla szumó torony csak a közvetlenül előtte álló tornyot (tornyokat) tudja ellökni (**TS2 szabály**), az átlósan előtte levőt (levőket) nem (**TS4 szabály**). Közvetlenül az ellökött torony vagy tornyok mögött egy üres mezőnek kell lennie, erre a mezőre fogjuk a tornyot (több torony lökése esetén a legtávolabbit) lökni (**TS5 szabály**). Nem lehet ellökni a saját bázisában álló tornyot (**TS6 szabály**). Csak egyszerű tornyokat, illetve „normál” vagy dupla szumó tornyokat lehet ellökni (**TS8 szabály**). Csak az ellenfél tornyait lökhetjük el, sajátunkat nem (**S9 szabály**).

A 10 (a)-(l) ábrákon egy érdekes mérkőzés dinamikus végkifejletét követhetjük végig („Sanjay huszáros hajrája” címmel). A lépéssorozat különféle szumó lökéseket is illusztrál, és kitűnően demonstrálja a játék egyéb aspektusait. Sanjay játszik a fehérrel, és 14:9-re vezet egy maratoni játszmaiban a feketével játszó Johan ellen.

10 (a) ábra: Johan a **piros** dupla szumó tornyával 3 lépést tesz előre, és egy **sárga** mezőn landol.

10 (b) ábra: Sanjay most szumó lökésre használja **sárga** tripla szumó tornyát, és egy mezővel hátralöki Johan **narancsszínű, barna** és **zöld** tornyait (**TS2 szabály**). A leghátsó (**zöld**) tornyot egy **kék** mezőre tolta (**TS3 szabály**).

10 (c) ábra: Johan most kimarad egy körből. Újra Sanjay lép, méghozzá a **kék** dupla szumó tornyával. Tudna ugyan átlósan is lépni, ő mégis a szumó lökés alkalmazását választja Johan **sárga** szumó tornya ellen. Ezt a tornyot a mögötte lévő **sárga** mezőre tolja (**DS2 szabály**).

10 (d) ábra: Johannak ismét ki kell hagynia körét. Sanjay egy újabb szumó lökést hajt végre **sárga** tripla szumójával. Vegyük észre, hogy a tripla szumó előtt nyílt út van az ellenfél bázisáig a **narancsszínű** átló mentén, de mivel ez egy tripla szumó torony, csak egy mezőt tud lépni, és nem érhet be a 4 mezőre lévő ellenséges bázisba (**TS1 szabály**). Ehelyett Johan **narancsszínű, barna** és **zöld** tornyait újra hátralöki egy mezővel. A **zöld** torony egy **sárga** mezőre kerül (**TS3 szabály**).

10 (e) ábra: Sanjaynak megint **sárga** tripla szumójával kell lépnie. Johan **zöld** tornyát már egészen a bázisáig tolta vissza, ezért több szumó lökést már nem hajthat végre, hiszen nincs hová tolnia a zöldet (**TS6 szabály**), átlósan pedig nem lehet szumó lökni (**TS4 szabály**). Ezért Sanjay egyetlen lehetősége, hogy átlósan balra egy **piros** mezőre lép. Nem léphet messzebbre, mert a tripla szumó legfeljebb egy mezőt léphet, így nem érheti el az ellenfél bázisát (**TS1 szabály**).

10 (f) ábra: Johannak most a **piros** tornyával kell lépnie, méghozzá az átlósan előtte lévő két **sárga** mező valamelyikére. Nem hajthat végre szumó lökést, hiszen az előtte álló torony a sajátja (**S9 szabály**).

10 (g) ábra: Sanjay most megint csak a **sárga** tripla szumójával lép. Mivel még mindig túl messzire van ellenfele bázisától ahhoz, hogy átlósan belépjen oda, megint a szumó lökést választja, és Johan **lila** tornyát egy **rózsaszín** mezőre tolja.

10 (h) ábra: Johan megint kimarad, Sanjay pedig a **rózsaszín** tornyával lép. Mivel ez egy dupla szumó, legfeljebb 3 mezőt léphet, így szintén nem tud beérni ellenfele bázisába. Ha a **rózsaszín** vagy a **narancsszínű** mezőre lépne, elvesztené a kört, így a **lila** mezőt választja.

10 (i) ábra: Johan **lila** szumó tornya most 3 **rózsaszínű** mező valamelyikére léphetne, de kénytelen arra a mezőre lépni, amelyen elzárja ellenfele **rózsaszín** tornyát a bázisába jutástól, mert azzal elveszítené a kört, s így a meccset is.

10 (j) ábra: Sanjay most **rózsaszín** tornyával szumó lökést hajt végre Johan **lila** tornyán, s azt a **narancssárga** mezőre taszítja.

10 (k) ábra: Johan megint kimarad, és Sanjay a **narancssárga** tornyával Johan **kék** tornyát egy **sárga** mezőre löki.

10 (l) ábra: Johan ismét kimarad, így Sanjay **sárga** tripla szumó tornyával belép Johan bázisába, és megnyeri a meccset. Ugyan egyetlen pont is elég lett volna a győzelemhez szükséges 15 ponthoz, Sanjay tripla szumójának bejuttatásával 8 pontot szerzett, és fölényesen nyerte a meccset.

A maratoni játszma pontozása

A maratoni játszma 15 pontig tart – az győz, aki előbb szerez 15 pontot. Minden kör győztese egy sárkányfogot helyez annak a tornyának tetejére, amellyel elérte az ellenfél bázisát. Ha egy toronyra egy sárkányfog kerül, onnantól szumó toronynak minősül és **1 pontot** ér tulajdonosának. Ha ugyanarra a toronyra egy második sárkányfog is felkerül, az már **2 pontot** ér, és dupla szumó torony válik belőle. Tehát, ha egy szumó tornyoddal eléred ellenfeled bázisát, tornyod dupla szumóvá válik, és összesen **3 pontot** ér (1 pont az első fogért, 2 pont a másodikért). Ha egy dupla szumó toronnyal éred el ellenfeled bázisát, a toronyra egy harmadik sárkányfog kerül, ami már **4 pontot** ér. Ez a torony mostantól tripla szumó, és összesen **7 pontot** ér (1 pont az első fogért, plusz 2 pont a másodikért, plusz 4 pont a harmadikért). Ha egy tripla szumó toronnyal éred el ellenfeled bázisát, a toronyra egy negyedik sárkányfog kerül, ami már **8 pontot** ér. Ekkor automatikusan megnyered a játszmát (hiszen a tripla szumó torony összesen 7 pontot ér, amihez 8-at szerezve mindenképp megvan a győzelemhez szükséges **15 pont**).

A maratoni játszma győztese tehát az lesz:

- Aki először szerez 15 pontot szumó, dupla szumó és tripla szumó tornyokkal (a dupla szumó tornyok összesen 3, míg a tripla szumók 7 pontot érnek), vagy
- Aki először juttat el egy tripla szumó tornyot az ellenfele bázisába.

A Kamisado jelölésrendszere

A Kamisado lépései egyszerű jelölésrendszerrel számon tarthatók. A megtett lépések és az állás feljegyzése hasznos segítség, ha félbe kell szakítanotok egy játszmát vagy akár egy kört, és később ugyanonnan akarjátok folytatni. A továbbiakban bemutatjuk a Kamisado jelölésrendszerét, amellyel példaképp egy teljes játszmát is lejegyeztünk. Ezt a játszmát megtalálhatod a mellékelt „Example Moves” című füzet hátoldalán. Ebben a példában egy valóban lejátszott sztenderd játszma összes lépését jegyeztük fel. Egy kör lépéseit két oszlopban soroljuk fel, a bal oldali oszlop a fekete játékos lépéseit, a jobb oldali a fehérét mutatja.

A jelölésrendszer teljesen nyelvfüggetlen, és minden megtett lépést 4 szimbólummal azonosít. Az első egy színes nyolcszög, amely az éppen lépő tornyot jelöli (rajta a kínai írásjel, hogy a tornyot színvakok is be tudják azonosítani). Ezek a nyolcszögek a következők:



Ezután egy nyíl következik, ami a megtett lépés irányát jelöli:

↑ egyenesen előre, ↖ átlósan balra, ↗ átlósan jobbra.

A lépés iránya után a távolságát jelölő szám következik, azaz hogy a torony hány mezőt lépett. Amikor egy toronynak lépnie kellene, de blokkolva van, ez a szám 0, hiszen a torony ilyenkor nem tud lépni.

Végül egy színes négyzet következik, benne a színnek megfelelő kínai írásjellel. Ez annak a mezőnek a színét jelöli, amelyre a torony lépett. Ennek a színnek minden esetben egyeznie kell a következő lépést tevő torony színével (ezért ez a negyedik szimbólum

tulajdonképpen redundáns információ, de ellenőrzés céljából hasznos lehet).
Ezek a négyzetek a következők:



A bemutatott jelölésrendszer természetesen nem az egyetlen elképzelhető rendszer. Bárki tetszése szerint megválaszthatja a mérkőzések lejegyzésének módját. Lehet például így is: „lila balra 5 sárga” – amelynek jelentése: a lila torony átlósan balra lépett 5 mezőt, és egy sárga mezőre érkezett.

Mindazonáltal érdemes végigkövetni a mellékelt teljes játszmat, hiszen nemcsak a jelölésrendszerrel ismerkedhetünk meg általa, hanem a játék szabályait is átismételhetjük. A körök eleji kezdőpozíciókat a bázissorok és a rajtuk lévő toronyok feltüntetésével ábrázoltuk. Az ábrák tanulmányozásával lehetőségünk van ellenőrizni, hogy sikerült-e megfelelően elsajátítanunk a bázisok feltöltésének szabályait.



Kamisado

Peter Burley játéka

(pete.burley@burleygames.com)

A Kamisado a Burley Games Limited és Peter John Burley bejegyzett védjegye.

Illusztráció: steve@thecreative.demon.co.uk

A sárkányok **Peter Dennis** alkotásai.

A toronyok **Neil Merryweather** keze munkáját dicsérik.



www.burleygames.com

A játék szerzője ezúton mond köszönetet feleségének, Carolnak, akinek segítségével egyetlen játéka sem kerülhetett volna kiadásra.