

A JÁTÉK SZABÁLYAI

A játék elemei:

1 db játéktábla, 100+6 színes mezővel

34 db színes bábú, két csapatra osztva:

“teli”, középen fekete pöttyel jelölve és “üres”, fekete karikával jelölve.

Játékszabály



1. A bábuk elhelyezése a táblán

A kezdésnél a bábukat a játéktér szélén, a jelzéseknek megfelelően kell elhelyezni a kiindulási mezőkön. A tábla egyik oldalán az üres, a másik oldalán a teli bábuk helyezkednek el. A piros bábuk kezdéskor a tábla szélén, a piros kapukban állnak - a teli piros bábuk a teli bábuk melletti kapukban, az üres piros bábuk az üresek melletti kapukban.

A bábuk a játék elejétől kezdve játékban vannak és üthetőek, a kezdő mezőkön is.

A játékosok a játék elején eldöntik, ki melyik csapattal játszik és ki kezdi a játékot.

2. A lépés

A játékosok felváltva lépnek, egy tetszőleges bábuval, egyszerre egy mezőnyit. Egy mezőn egyszerre egy bábu állhat.



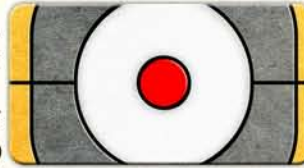
Egy mezőről bármely szomszédos mezőre lehet lépni. Szomszédos mező az, amivel az adott mező érintkezik (a sarkok is érintkezésnek számítanak).



A pálya szélén lévő piros kapuk a piros bábuk kiinduló mezői. Ide más színű bábu nem léphet. Ha a piros bábu kilépett a kapuból, azzal játékba került, és a kapuba nem léphet vissza.



Ha egy bábu a saját színén áll, onnan nem léphet tovább egy ugyanolyan színű mezőre. (Pl. zöld mezőn álló zöld bábuval nem lehet átlépni másik zöld mezőre.)



A középső piros mezőre csak piros bábuval lehet lépni, más színű bábuval nem.

Ha a lépésben következő játékos megfogott egy bábút, azzal kell lépnie, nem foghat másikat. Ha a megfogott bábút elhelyezte a táblán és elengedte azt, nem léphet vele máshová.

3. Az ütés

Ütésre akkor van lehetőség, ha a játékos egy bábuval a bábu színével azonos színű mezőre lép. Ebben az esetben az ellenféltől levehet egy olyan bábút (bármilyen színűt), ami szintén egy ugyanolyan színű mezőn áll.

(Pl. ha egy játékos egy zöld bábuval zöld színű mezőre lép, akkor levehet az ellenfele bábuja közül egy olyat, ami szintén zöld színű mezőn áll bárhol a táblán, ha van ilyen bábuja. Az ütés jogát megszerző bábu, miután levette az ellenfél bábuját, a saját zöld mezőjén marad. Ez után az ellenfél következik.)

Ha van az ellenfélnek legalább egy levehető bábuja, azt kötelező leütni (ütéskényszer). Ha több is van, az ütő játékos választhatja ki, melyiket veszi le.

Minden bábu levehető, amely játékban van. A piros bábuk üthetőek, amint játékba kerültek - azaz a piros kapuból a játéktérre léptek. Az összes többi bábu a játék indulásától kezdve játékban van, tehát leüthetőek, azok is, amelyekkel még nem léptek.



4. Győzelmi feltételek

Az a játékos nyer, aki

- egy piros bábuját bejuttatja a középső piros mezőbe, vagy
- leüti az ellenfele mindhárom piros bábuját (ezzel megszünteti annak lehetőségét, hogy a másik játékos egy piros bábujával elérjen a tábla közepére), vagy
- beszorítja ellenfele összes játékban lévő bábuját úgy, hogy az nem tud lépni.



WWW.CASTLE-OF-MIND.COM

