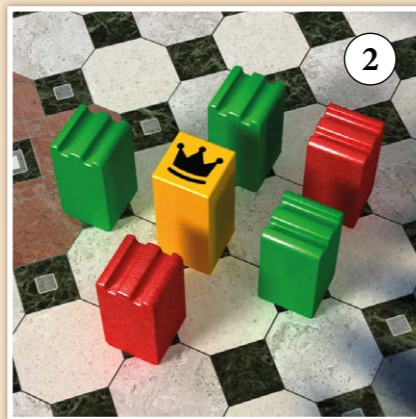




Játékszabály

A Tezamen egy különleges társas. Olyan kétszemélyes stratégiai játék, amelyben szerepe van a szerencsének is. A szerencsével azonban – mint az életben általában – élni is tudni kell. A sikeres játékos folyamatosan alkalmazkodik a kialakult helyzetekhez, és így próbálja meghozni a legjobb döntéseket.

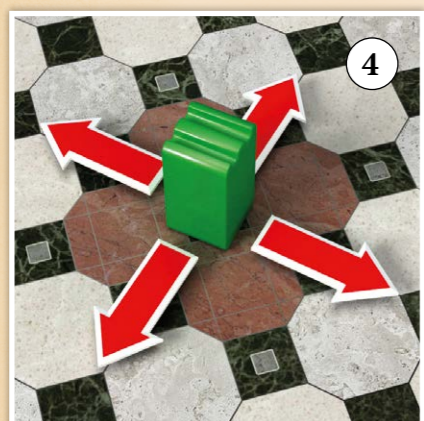
A trónteremben a királyt védő testőrök és a lázadók állnak szemben egymással. Az előbbiek ki szeretnék menekíteni az uralkodót, míg az utóbbiak célja, hogy foglyul ejtsék őt. Vajon melyik csapaté lesz a siker?



Ha a király és legalább egy testőre eléri az árkádsort, akkor a védők nyernek (1. ábra), ha viszont két lázadónak sikerül egy mezőnyire megközelíteniük a királyt, akkor a támadóké a siker (2. ábra).

A játék elején a játékosok sorsolással döntenek el, hogy melyikük vezeti a lázadókat, és melyikük védi a királyt. A koronás bábút a tábla közepére állítják. Ez a király, a testőrsége pedig körülveszi őt. A támadók csapata a tábla négy oldalán helyezkedik el, a 3. ábra szerint.

Mindkét játékos magához veszi a bábu színének megfelelő dobókockát, és kezdődhet a játék. **Minden esetben a támadó kezd.**



Lépés:

A parti során a játékosok felváltva dobhatnak, és **a dobásuknak megfelelő számú bábuval léphetnek egyet-egy a vonalak mentén.** Tehát kettes dobásnál két bábút, ötösnél ötöt mozdíthatnak arrébb. A táblán függőleges vagy vízszintes irányban mozoghatnak, átlósan nem mehetnek. (4. ábra).

Az árkádsoron csak a támadók mozoghatnak. Ha valamelyik védőnek sikerül eljutnia addig, akkor ő már nem léphet. Ez alól kivétel, ha a király is éppen ott szeretne kijutni. Ebben az esetben egy lépéssel helyet biztosíthat neki.

Az alapvonalon a király sem mozoghat. Ebből következően csak pontos lépéssel léphet ki.

Ütés:

Ha akár a támadó, akár a védő valamelyik bábuja mögött nincs „védelem”, azaz egy másik bábu, és az ellenfél át tudja ugrani az adott bábút, akkor le is veheti a tábláról. A védők esetében maga a király is ilyen saját bábúnak számít (5. ábra).

A királyt nem lehet kiütni, és ő sem üthet ki másokat.

Az árkádsoron minden ütés tiltva van. A védő, ha elérte az árkádsort, ott már biztonságban van, viszont mivel nem léphet, ezért ütni sem tud.

A védőknek és a támadóknak is van még lehetőségük, hogy levegyenek néhányat az ellenfél bábuiból.



A védő további támadókat vehet le a tábla tetszőleges pontjáról, ha bábút juttat el az árkádsorig (6. ábra). A támadó is levehet védőt, ha valamelyik piros bábu egy mezőnyire megközelíti a királyt (7. ábra).

Mindkét esetre vonatkozik, hogy ha ezt a játékosok úgy érik el, hogy közben átugranak egy ellenfelet, akkor két bábút vehetnek le. Azt, amelyiket átugrották, illetve még egyet tetszőlegesen. **Ha már nincs több testőr a táblán, akkor a támadók +1 lépést kapnak.**

Különleges helyzetek:

Ha egy támadó a király közvetlen közelébe került, akkor egyrészt levehet egy védőt (l. fent), másrészt a királynak – amikor sorra kerül – első lépésként ki kell lépnie ebből a veszélyhelyzetből. **Ha ez nem lehetséges, akkor kimarad, és újra a támadó következik** (8. ábra).



Mivel a dobott számot le kell lépni (ha elegendő bábu van még a táblán), előfordulhat, hogy a játékos kénytelen veszélyzónába lépni a királlyal (9. ábra). Ebben az esetben a támadó, ahogy sorra kerül, levehet egy védőt.



Ha a védőnek már kevesebb bábuja van, mint amennyit dobott, vagy nem tud lépni a bábujaival, mert az például már az árkádsoron áll, akkora királlyal kétszer kell lépnie (10. ábra).

Amennyiben a támadónál áll fenn ez a helyzet, bármelyik bábujaival léphet kettőt.

Próbálj ki különböző támadó és védelmi taktikákat! Többféleképpen el lehet jutni a sikerhez, akár úgy is, hogy feláldozod bábuidd egy részét, hogy tiéd lehessen a végső győzelem.

Tartalom:

1 játéktábla, 12 lázadó bábu, 8 testőr bábu,
1 király bábu, 2 speciális dobókocka

Jó játékot, kellemes szórakozást kíván a Keller és Mayer.

Illusztráció: Pozsgay Gyula

Játéköltet: Kovács Eszter Tünde, Kovács Katalin Csilla



www.kelleresmayer.hu