

CAMINOS

Játékszabály

Játékosos száma: 2 vagy 4
Korosztály: 10 éves kortól
Játékidő: 15-25 perc

A játék célja:

A Caminos egy háromdimenziós stratégiai játék kettő játékos, vagy kettő csapatra osztott négy játékos számára. A játékosok a tábla szemközti oldalait próbálják összekötni a saját elemeikkel. A kiválasztott játéklemezőtől függően az összeköthető oldalak száma és formája (egyenes vagy cikcakk) változik.

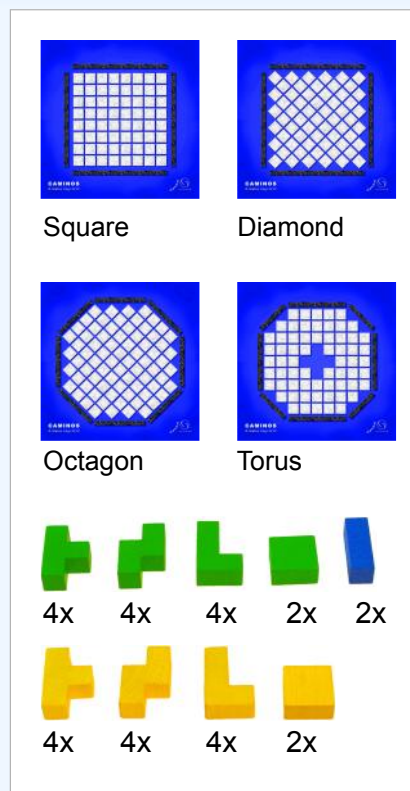
A játék elemei:

2 dupla oldalas játéktábla (összesen négy játéklemező)
28 játékelem (12 darab 4 különböző elem 2 színben)
2 kék színű semleges elem (csak egy variáns számára)

Alapjáték

Előkészületek

Kettő játékos esetén mindketten megkapják az összes elemet a saját színükben. Négy játékos esetén az egymással szemben ülők alkotnak egy csapatot. Ekkor az azonos színű elemeket fajták szerint egyenlően szét kell osztani. A játéklemezőt ki kell választani, és az asztal közepére helyezni. A négyzet alapú mezővel érdemes először játszani.

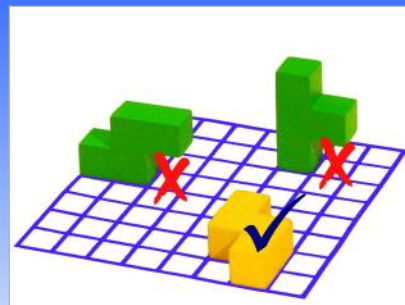


1. ábra

A játék menete

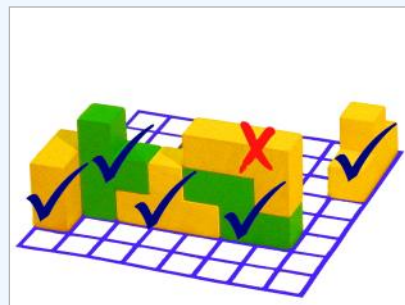
A játékosok egymás után helyezik el elemeiket a játéklemezön az alábbi szabályok szerint:

- Az elemek alatt nem maradhat üres tér (2. ábra)
- Az elemek szabadon, vagy egymást érintve is elhelyezhetők. Akár más elemeket is takarhatnak. Minden esetben a játéklemezővel érintkezniük kell. Emiatt a maximális építési magasság 3 négyzetnyi. (3. ábra)



2. ábra

A játékosok a játéklemező két ellentétes oldalát próbálják összekötni a saját elemeikből álló folytonos úttal. Ez azt jelenti, hogy felülnézetből egy folytonos, egy színből álló útnak kell a két szemközti oldalt összekötnie. A sarkokban lévő négyzet a játéklemező két érintkező oldalához tartozik.



3. ábra

A folyamatos útnak az alábbi követelményeknek kell megfelelnie:

- Felülnézetben az útnak végigjárhatónak kell lennie egyik oldaltól a másikig. Sarkokkal, függőleges éllel való érintkezés nem elégséges. (4. ábra)
- Az azonos színű elemeknek felülnézetből egymás mellett kell lenniük, és függőlegesen találkozniuk kell. Az 5. ábrán lévő sárga nem nyert, mert habár felülnézetből összekötötte a két szemközti oldalt, a piros kereszttel jelölt helyen nincs meg a függőleges összeköttetés az elemek között.
- Felülnézetben az útnak érintkeznie kell a játéklemező szélével. Nem kell fizikailag is hozzáérnie a játéklemező széléhez. A 6. ábrán látható, hogy a fehér pontokkal jelölt úton a sárga megnyerte a játékot. A piros nyílnál jelzett kapcsolat (oldal) nem látható.



4. ábra

A játék vége

A játék három módon érhet véget: ha egy játékos vagy csapat összekötötte a szemközti oldalakat; minden elem felhasználásra került; nem helyezhető el már szabályosan több elem.

Amelyik csapat először köti össze a két szemközti oldalt, azonnal nyer.

Ha egyik játékosnak vagy csapatnak sem sikerül a szemközti oldalt összekötnie, a játék döntetlennel zárul. Ha az egyik játékos már nem tud elemet lerakni, a játék számára véget ér, még akkor is, ha a játék során később tudna lerakni. A többi játékos tovább rakhatja az elemeit, amíg vége nincs a játéknak.

Variánsok

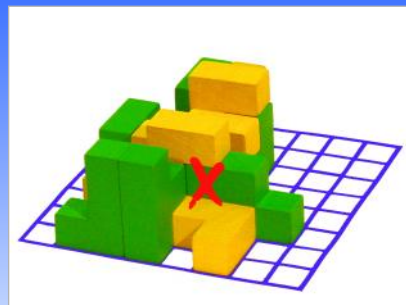
Semleges játékelemek

Ebben a változatban mindkettő játékos (vagy csapat) kap egyet a semleges elemekből. A játék elején mindkettő játékos elhelyezi ezt az elemet a játékmezőn. Ezután a játék normál módon folytatódik. A semleges elemek akadályt képeznek. Vízszintesen elhelyezve más elemhez hasonlóan eltakarhatóak.

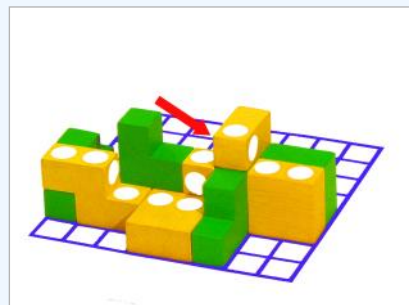
Pontozás

Több egymás utáni játék esetén érdemes pontozni. Kizárólag a nyertes kap pontot az alábbi módon:

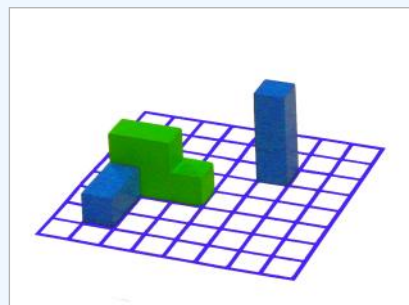
- Ha szemközti oldalak lettek összekötve, a legrövidebb út megtétele esetén érintett függőleges és vízszintes oldalakat kell összeszámolni. a 6. ábra szerinti út esetén a sárga 13 pontot kap.



5. ábra



6. ábra

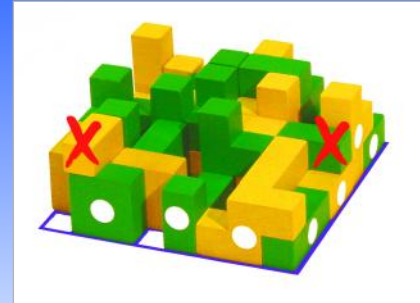


7. ábra

- Ha a játék úgy ér véget, hogy nem sikerült a szemközti oldalakat összekötni, az nyer, akinek kevesebb eleme érintkezik a játémező szélével. Egy pontot kapnak az ellenfél minden egyes olyan eleme után, amely fizikailag (nem csak felülnézetből) érinti a mező szélét.

Egyenlőség esetén senki nem kap pontot.

- A 8. ábra egy lehetséges véghelyzetet mutat, ahol –a képen látható oldalakat figyelembe véve – a zöldnek négy, a sárgának három eleme érinti a játémező szélét. A piros kereszttel jelölt elemek nem érintik a játémező szélét.



8. ábra

Nyolcszögletű pályák

Nyolcszögletű pályák használata esetén (Octagon vagy Torus), az út akkor is érvényes, ha a szemközti oldallal szomszédos oldalhoz ér. (Lásd 9. ábra szerinti A és C közötti utak)

Pontozás esetén ez normál módon pontozódik. Azonban ha a szemközti oldalak kerülnek összekötésre (9. ábra szerinti A-B út), dupla pont jár érte.



9- ábra

© Stefan Kögl, 2010

A **Játékmester társasjátékbolt** kérésére fordította:
BigBlue

Murmel Spielwerkstatt und Verlag

Kanonengasse 16
CH-8004 Zürich
murmel@murmel.ch
www.murmel.ch