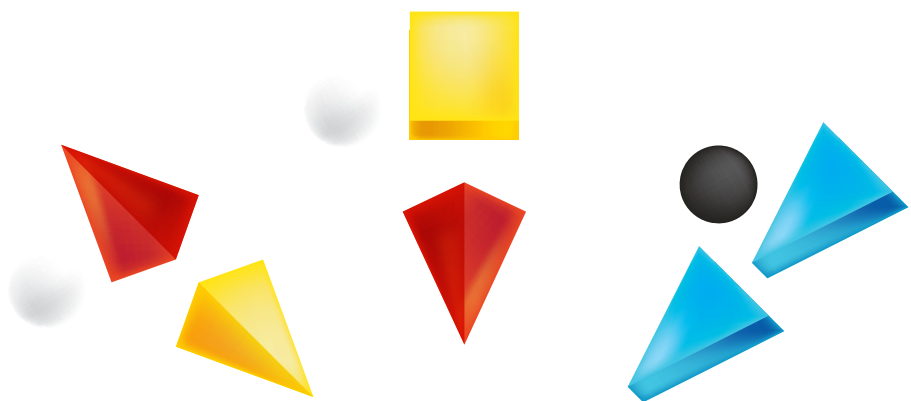
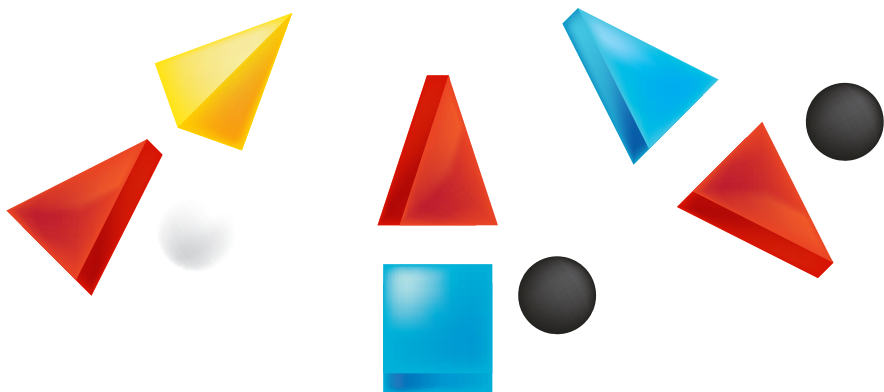


1. SZABÁLYKÖNYV



ZENDO



A KEZDETEK

HOGYAN JÁTSSZUNK ZENDOT

FELSZERELÉS

- Játékelemek: 27 piramis, 27 ék, 27 hasáb (színenként 9)
- Jelzők: 27 fekete kő, 27 fehér kő, 27 zöld kocka (kitaláló kő)
- Szabályok: 40 kártya, 2 kapocs, 2 szabálykönyv

ÁTTEKINTÉS

A Zendo egy következtető logikai játék, melyben a játékosok a titkos szabály kitalálásában versenyeznek. Az egyik játékos a Mester, aki megválaszolja a titkos szabályra vonatkozó kérdéseket. A játékosok köreikben új alakzatokat építenek a játékelemekből, és mindegyik alakzat kicsit közelebb viszi őket az ismeretlen titkos szabályhoz.

ELŐKÉSZÜLETEK

Vegyétek elő az összes tartozékot, és adjatok minden játékosnak két válaszkövet, egy feketét és egy fehéret. Válasszatok egy játékosot, ő lesz a Mester. Ez lehet a Zendoban legjártasabb játékos vagy az a játékos, aki már olvasta a szabályokat.

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A Mester azzal kezdi, hogy választ egy titkos szabályt, és megjelöli a kártyát a kapcsokkal. Ha vannak új játékosok, mindig a könnyű kártyákkal kezdjétek. A Mester ezután megépíti az első két alakzatot, melyek mindegyike egy vagy több játékelemből állhat. Az egyik alakzat követni fogja a titkos szabályt, a másik nem. Ha egy alakzat megfelel a szabálynak, akkor fehér kövel kell megjelölni, ha nem, akkor feketével. Ezután a játékosok egymást követő körökben új alakzatokat építenek, melyekről kiderül, hogy követik-e a szabályt vagy sem, és melyek alapján következtethetnek a titkos szabályra. Hivatalos tipp leadásához azonban a játékosoknak fel kell használniuk egy kitaláló követ. Ilyen kitaláló követ akkor kaphatnak, ha a kvíznél helyesen tippelik meg, hogy egy új alakzat követi-e a titkos szabályt vagy sem.

CÉL

Az első játékos, aki helyesen tippeli meg a titkos szabályt, győz!

PÉLDA

Tegyük fel, hogy a Mester ezt a kártyát választja, és megjelöli az ábra szerint:

A helyes válasz az lesz, hogy az alakzat pontosan két éket tartalmaz. Ezután a mester ezt a két alakzatot építi fel és jelöli meg:

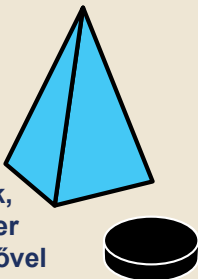
Ezután a játékosok próbálják kitalálni, mi lehet a titkos szabály.

Íme néhány lehetőség, melyre a játékosok gondolhatnak:

- Csak kék játékelemet tartalmazhat.
- Két egymással nem érintkező elemet kell tartalmaznia.
- Két, ellentétes irányba néző elemet kell tartalmaznia.
- Nem tartalmazhat sem piramist, sem furcsa elemet
- Nem tartalmazhat sem piros, sem sárga elemet.
- Legalább egy fekvő elemet kell tartalmaznia.

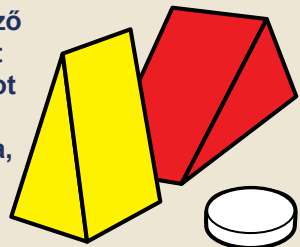
Az első játékos ezt az alakzatot készíti, és azt mondja, "Mondd":

Ez nem felel meg a szabálynak, ezért a Mester egy fekete kővel jelöli meg.



A következő játékos ezt az alakzatot készíti, és azt mondja, "Kvíz":

Miután mindenki tippelt, a Mester megjelöli az alakzatot egy fehér kővel.



Az alakzatnak tartalmaznia kell

PONTOSAN 1	
PONTOSAN 2	<input checked="" type="checkbox"/>
LEGALÁBB 1	
PIRAMIST	<input checked="" type="checkbox"/>
ÉKET	<input checked="" type="checkbox"/>
HASÁBOT	<input type="checkbox"/>

KÖNNYŰ 4

EGY KÖR MENETE

Minden játékos három fázis hajt végre a körében:

- 1) Épít egy új alakzatot
- 2) Választ: "Mondd" vagy "Kvíz"
- 3) Típel vagy passzol

1) ÉPÍTS EGY ÚJ ALAKZATOT

Építs egy új alakzatot a közös készletből elvett egy vagy több játékelemből. Helyezd a többi közelébe, de ne túl közel hozzájuk. A játékelemeket bárhog elrendezheted, akár egymásnak döntve, akár egymásra rakva számos különböző módon.

2) VÁLASSZ: "MONDD" VAGY "KVÍZ"

Mondd: Ha választásod a "Mondd", akkor a Mester megjelöli az új alakzatot egy fehér vagy egy fekete kővel, ezzel jelzi, hogy az alakzat követi-e a titkos szabályt.

Kvíz: Ha választásod a "Kvíz", akkor minden játékosnak tippelnie kell, hogy az új alakzat követi-e a szabályt. Minden játékos a kezébe veszi a válaszköveit, és egyik markába rejti választát (fekete vagy fehér). Az öklét a játékerület fölé tartja, és vár, amíg mindenki ugyanezt teszi. Amikor mindenki felkészült, egyszerre felfedik tippjeiket. A Mester megjelöli az alakzatot a helyes kővel. Ezután mindenki, aki helyesen tippelt, kap egy kitaláló követ.

3) TIPPELJ VAGY PASSZOLJ

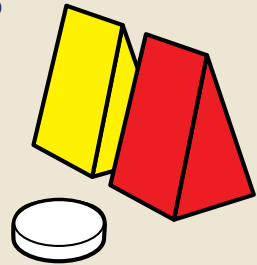
Fizetni kell: Csak akkor tippelhetsz hivatalosan, ha van kvízben szerzett kitaláló köved. Dönthetsz úgy, hogy elköltesz egy vagy több kitaláló követ, és megpróbálod kitalálni a Mester szabályát, vagy passzolhatsz, későbbre tartogatva a tippjeidet. Ha tippelsz, adj oda egy kitaláló követ a Mesternek, és fogalmazd meg a tipped a lehető legegyszerűbben.

Szabály kitalálása: Ha a Mester nem érti teljesen a tippedet, vagy ha több helyen is kétértelmű, akkor a Mester pontosító kérdéseket tehet fel, amíg minden kétséget kizárólag meg nem érti. A tipped addig nem tekinthető hivatalosnak, amíg te és a Mester annak hivatalos voltában egyet nem értetek. Amíg nem hivatalos, addig bármikor visszavonhatod tippedet, és visszaveheted a kövedet, vagy megváltoztathatod a tippedet. Ha az asztalon lévő bármelyik építmény ellentmond tippednek, akkor a Mester rámutathat erre, és visszaadhatja kövedet vagy megváltoztathatod

tippetet. A Mester dolga megbizonyosodni a tipp egyértelműségéről, és hogy a tippnek nem mond ellent egyetlen megépített alakzat sem. Ebben minden játékos a Mester segítségére lehet.

A Mester megcáfolja a tippet: Miután te és a Mester hivatalosnak nyilvánítjátok a tippet, a Mester megcáfolja, ha lehetséges. A Mester kétféleképpen cáfolhatja meg a tippet. Épít egy alakzatot, mely követi a szabályokat, de a tippnek ellentmond, vagy épít egy alakzatot, mely ellentmond a szabálynak, de megfelel a tippnek.

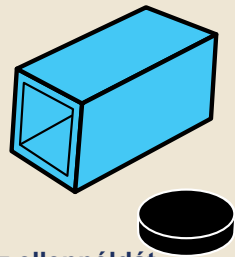
Példa: Nézzük ismét a 3. oldalon lévő példát. Tegyük fel, hogy egy játékos a következő tippel áll elő: “Az alakzatnak tartalmaznia kell legalább egy fekvő elemet.” A Mester kétféleképpen cáfolhatja meg a tippet. Épít egy alakzatot, mely nem tartalmaz fekvő elemet, és megjelöli egy fehér kővel; vagy épít egy alakzatot, mely tartalmaz fekvő elemet, és megjelöli egy fekete kővel. A kettő közül bármelyik bizonyítja, hogy a tipp helytelen. A következő párbeszéd folyik, amikor a Mester elkészíti az ellenpéldát:



Mester: A tipped szerint ez az alakzat követi a szabályt?

Játékos: Igen.

Mester (miközben megjelöli az új alakzatot egy fekete kővel): Nos, valójában ez NEM felel meg a szabálynak.



Ismétlési lehetőség: Amikor a Mester felépíti az ellenpéldát, melyet megjelöl a megfelelő kővel, elkölthetsz még egy kitaláló követ, ha van még, hogy újra tippelj. A köröd ezen részében annyi kitaláló követ költhetsz el, amennyit szeretnél. Amikor befejezted, a következő játékoson a sor.

GYŐZELEM

Ha a mester nem tudja megcáfolni hivatalos tippetet, győztél!

TOVÁBBI SZABÁLYOK

MINDIG HASZNÁLJÁTOK MINDKÉT KAPCSOT

A szabálykártyáknak több mint a fele a Mester számára két tulajdonság meghatározását teszi lehetővé a játék kezdetén. A kapcsok jelölik a szabály egy-egy jellemzőjét. A Mesternek mindig használnia kell mindkét kapcsot, még akkor is, ha kettőnél kevesebb választási lehetőség van, így a titkos szabályról semmiféle támpontot nem ad. Megjegyzés: A kettőnél kevesebb döntési lehetőséget kínáló kártyán van egy “csali/decoy” mező emlékeztetőül. A kapcsok a kártya bármelyik oldalához csatlakoztathatók.

NINCS MELLÉBESZÉLÉS

A Mester csak a kártyán felsorolt tulajdonságokat veheti figyelembe. Szóról szóra be kell tartania a kártya utasításait. A játék során nem változtathatja meg, nem egészítheti ki és nem színezheti ki a szabályokat. (Ha nagyon kreatívnak érzed magad, és saját titkos szabályt szeretnél, vedd figyelembe a 2. szabálykönyv 12. oldalán javasolt dolgokat, “Légy óvatos, ha kártya nélkül játszol.”)

A RÉGI ALAKZATOK LEROMBOLÁSA

A játék során az asztal megtelik alakzatokkal, és egyes játék-elemek készlete szűkössé válik. Ha új alakzatot építenél, és az ehhez szükséges játékelemek elfogytak, mondd meg a többieknek, hogy mit keresel. A Mester választ egy alakzatot, melyet lerombol, hogy rendelkezésre álljon a szükséges játékelem. A Mester próbálja meg figyelembe venni a játékosok véleményét, hogy a szerintük fontosabb építmények megmaradjanak.

ALAKZATOK MOZGATÁSA

Fontos, hogy amint egy alakzat elkészült, az nem változhat. Ha helyre van szükség (hogy egy alakzat elkülönüljön egy másiktól, vagy hogy egy új alakzatnak legyen helye), akkor az alakzat elmozdítható, de ezt csak a Mester teheti meg.

Ha valaki meglöki vagy elmozdítja egy alakzat játékelemét, akkor ennek helyreállítása a Mester feladata. Az ilyen balesetekért nem jár büntetés. A Mester figyeljen oda, hogy minden elmozdított vagy újjáépített alakzat a lehető legjobban hasonlítson az eredetire. Egyik játékos sem nyúlhat a már megjelölt alakzatokhoz.

NINCS KÜLSŐ VISZONYÍTÁSI PONT

A szabályok soha nem utalhatnak az alakzaton kívüli dolgokra. Ez a “nincs külső viszonyítási pont” szabály a teremben lévő tárgyakra, a játékosokra, az asztalon lévő többi alakzatra, az időbeliségre (milyen sorrendben kerülnek az alakzathoz a játékelemek) és a jelölő kövekre vonatkozik. Az alakzat forgatható vagy akár átvihető egy másik terembe anélkül, hogy az alakzat szabályhoz való viszonya megváltozna. Van egy kivétel: a játékerület használható viszonyítási pontként, hogy van-e alap vagy nincs, és az alakzat helyzetének meghatározásánál.

EGYENÉRTÉKŰ TITKOS SZABÁLY

Megjegyzés: A győzelem feltétele egyszerűen annyi, hogy olyan szabályra tippelsz, melyet a Mester nem tud megcáfolni. Ez lehet a Mester által választott szabály vagy egy attól különböző szabály is. Például lehet, hogy a titkos szabály: “Az alakzat nem tartalmazhat sárga játékelemet.” A játékos ezzel a tippel megnyerheti a játékot:

“Az alakzat csak piros és/vagy kék játékelemeket tartalmazhat.”

A két szabály megfogalmazása nem ugyanaz, de a hatásuk azonos.

MÉLYEBBRE ÁSVA

Most már eleget tudsz ahhoz, hogy nekiállj a játéknak, de miközben a Zendoval játszol, további ismeretekre lesz szükséged. Amikor készen állsz, nézd át a 2. szabálykönyvet (“Mélyebbre ásva”), melyben a következőket részletezzük:

- Jellegzetességek meghatározása
- Tanácsok játékosoknak
- Tanácsok Mestereknek
- Kétfős játék
- Történelmi megjegyzések

Zendo: Egy kör menete

- Egy új alakzat építése
- Válassz: “Mondd” vagy “Kvíz”
- Tippelés a szabályra vagy passzolás

Lehetséges jellemzők

(nem teljes lista)

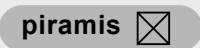


Szín:

-  **kék**
-  **sárga**
-  **piros**

Mennyiség:

- nulla
- legalább 1
- pontosan 1
- pontosan 2
- pontosan 3

Forma:

-  **piramis**
-  **ék**
-  **hasáb**

Helyzet:

- fekvő
- függőleges
- álló
- fejjel lefelé
- furcsa

Jellegzetességek:

- érinti / nem érinti
- van alapja / nincs alapja
- rámutat / nem mutat rá
- egyik a másik tetején
- egy adott típusból több

Lásd
részletesen
a 2.
szabály-
könyvben.



LOONEY
LABS