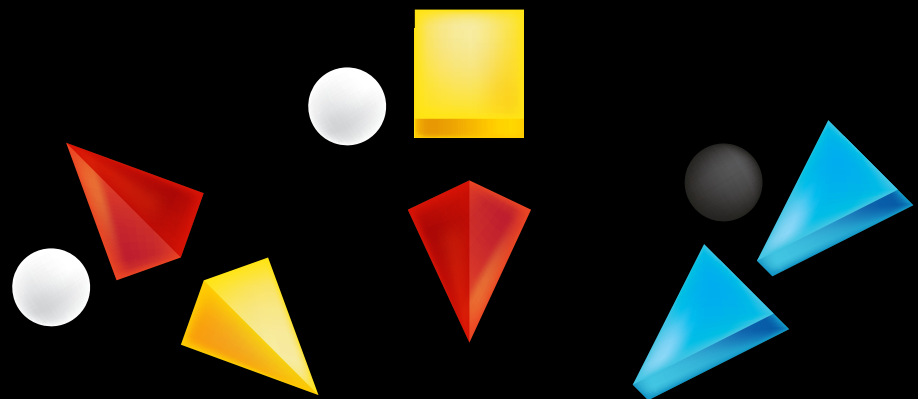
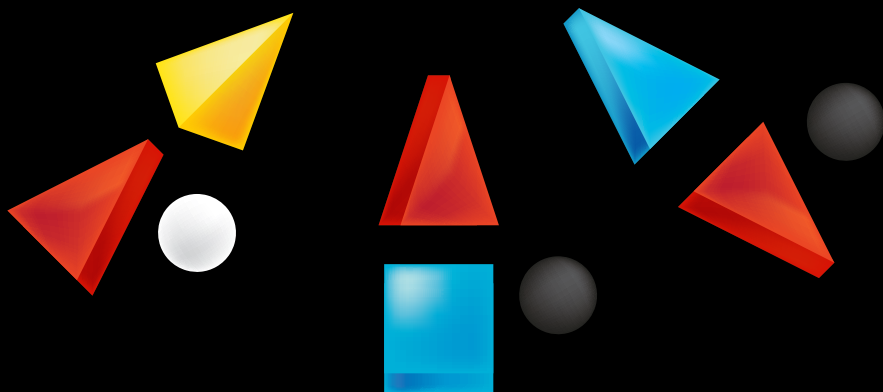


2. SZABÁLYKÖNYV



# ZENDO



MÉLYEBBRE ÁSVA

# MÉLYEBBRE ÁSVA

Az első szabálykönyv elég a játék elkezdéséhez, de miközben játszottok a Zendoval, több tudásra lesz szükségetek. Ez a szabálykönyv számos további információval szolgál a következőkről:

## • JELLEGZETESSÉGEK MEGHATÁROZÁSA

### • TANÁCSOK JÁTÉKOSOKNAK

- Öt javaslat az alakzatok építéséhez
- Öt tipp a minták felismeréséhez
- Még öt tanács a játékosoknak

### • TANÁCSOK MESTEREKNEK

- Megfelelő nehézségű szabály választása
- Légy óvatos, ha kártya nélkül játszol
- Kerüld a kétértelműséget
- Egyszerűsítsd le az összetett részeket az új játékosoknak
- Készíts egyszerű kezdőalakzatokat
- Mindig figyelj a jelölési hibákra
- Pontosan válaszold meg a kérdéseket
- Akaratlan elszólások
- Amikor a játék túl hosszúra nyúlik
- Amikor hibáztok

### • KÉTFŐS JÁTÉK

### • TÖRTÉNELMI MEGJEGYZÉSEK

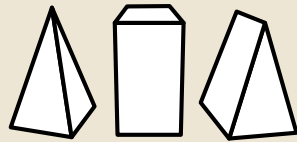
### • ALKOTÓK

# JELLEGZETESSÉGEK MEGHATÁROZÁSA

A kifejezések ezen felsorolása kettős céllal készült: a játékosok számára érthetővé teszi a szabályokat, és a közös kifejezések használata segíti a Mester és a játékosok közti kommunikációt. A játékosoknak a játék egyik legnehezebb része tippjük megfogalmazása és közlése. A Mester számára ugyanilyen nehéz a tipp megértése és megvizsgálása. Az elnevezések tisztázása ezt mindenki számára megkönnyíti. Most felsoroljuk a leggyakrabban előforduló jellegzetességeket, melyek az alakzatban lévő játékelemekre vonatkozhatnak.

**Szín:** Minden játékelemnek van valamilyen színe: sárga, piros vagy kék.

**Forma:** Három forma lehetséges: piramis, hasáb és ék. A "játékelem" kifejezésbe mindegyik forma beletartozik.



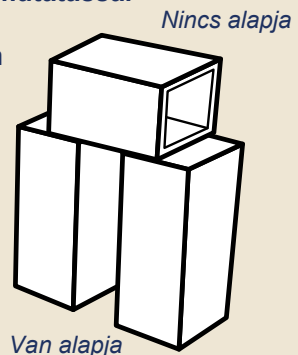
**Szám:** A játékelemek egyes csoportjaihoz köthetők bizonyos számok. Például, beszélhetek a kék elemek számáról, adott helyzetű piramisok számáról, vagy az alakzatot alkotó összes játékelem számáról.

**Pontosan / legalább:** Kerüljétek a pontatlan állításokat, mint az "egy piros játékelemet tartalmaz", vagy "két éket tartalmaz", mert ilyenkor nem egyértelmű, hogy a szám egy pontos szám vagy arra utal, hogy legalább adott számú játékelem. Mindig olyan egyértelmű állításokat használjatok, hogy "pontosan egy piros játékelemet tartalmaz", vagy "legalább két éket tartalmaz".

**Érintkezés:** Ha két elem bármilyen módon fizikai kapcsolatban van egymással, akkor azok érintkeznek. A rámutatással ellentétben, ha egy játékelem érintkezik egy másik játékelemmel, akkor a másik játékelem is érintkezik az első játékelemmel.

**Van alapja / Nincs alapja:** Egy játékelemnek "van alapja", ha bármely része érintkezik a játéktérrel; egyéb esetben a játékelemnek nincs alapja.

**Megjegyzés:** Ez a jellegzetesség teljes mértékben független a játékelem irányától.

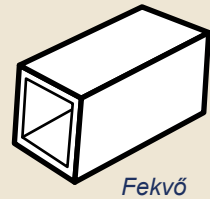


**Helyzet:** Az alakzatot alkotó minden játékelem jellemezhető a négy helyzet egyikével: álló helyzet, fejjel lefelé, fekvő vagy furcsa.

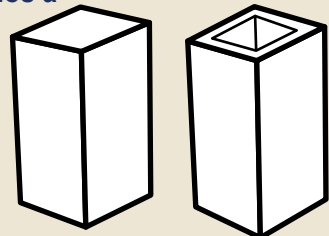
- **Álló helyzet:** Egy játékelem álló helyzetben van, amikor egyenesen felfelé mutat, és az alja párhuzamos az asztallal. (A játékelem alja az az oldal, mely nyitott és négyzet alakú. Minden játékelemnek egyetlen egy alja van.)
- **Fejjel lefelé:** Egy játékelem fejjel lefelé van, ha lefelé mutat, és az alja párhuzamos az asztallal.
- **Fekvő:** Egy játékelem akkor fekvő, ha az egyik oldalapján fekszik, és az alja szögét zár be az asztallal (a játékelemnek nem kell az asztallal érintkeznie).
- **Furcsa:** Egy játékelem akkor furcsa, ha nincs álló helyzetben, nincs fejjel lefelé és nem fekvő.



**Megjegyzés:** Ez a négy helyzet kölcsönösen kizárja egymást — egy játékelem nem lehet egyszerre fekvő és furcsa is. További megjegyzés: A játékelem helyzetének semmi köze ahhoz, hogy a játékelem érintkezik-e az asztal felületével vagy sem. Például az előző oldal ábráján látható alap nélküli hasáb fekvőnek számít. Utolsó megjegyzés: Egy



játékelemekből álló csoportnak akkor azonos a helyzete, ha mind álló helyzetben van, mind fejjel lefelé van, mind fekszik vagy mind furcsán áll, még akkor is, ha a játékelemek nem ugyanabba az irányba mutatnak.

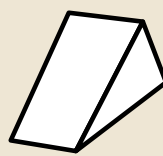


Mindkettő függőleges

**Függőleges:** Egy játékelem, akár van alapja akár nincs, akkor függőleges, ha az alja párhuzamos az asztallal. Az álló helyzet és a fejjel lefelé helyzet egyaránt függőleges.

**Irány:** Ez a kifejezés kissé eltér a helyzettől, mert itt az számít, ahogy a játékelemek egymáshoz képest elhelyezkednek. Az égtájak irányai (vagyis az észak, dél stb.) nem engedélyezettek, több játékelemnél lehet azt mondani, hogy azok ugyanabba az irányba mutatnak, különböző irányba mutatnak vagy ellentétes irányba mutatnak.

**Tortaszelet / Ajtóék:** Az ékek kétféleképpen lehetnek fekvőek. Ha az egyik háromszög alakú oldala párhuzamos az asztallal, akkor az a tortaszelet. Ha az egyik négyszög alakú oldala párhuzamos az asztallal, akkor az az ajtóék. Mindkettő fekvőnek számít.

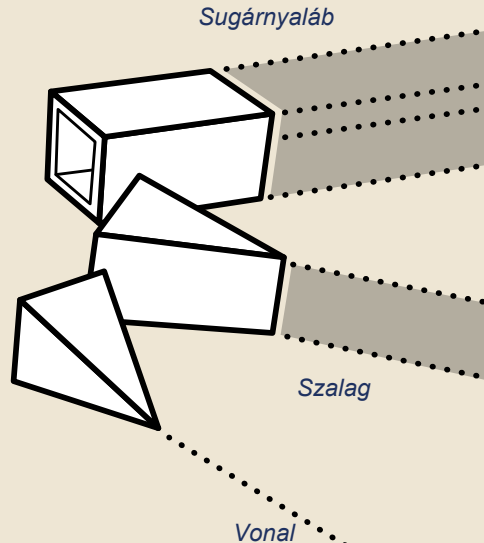


Ajtóék

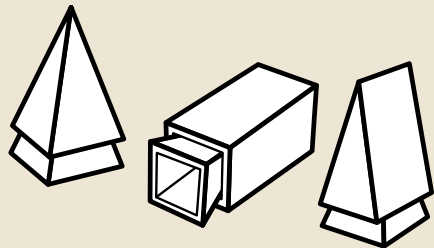


Tortaszelet

**Mutatás:** Minden elem képes valamerre mutatni, formájuktól függően másként. Minden esetben képzeljünk el egy hatósugarat, mely az elem tetejéből indul, és merőleges a forma aljára. A sugár csak a forma tetejétől indulhat, és az adott játékelem minden olyan játékelemre rámutat, mely a sugár útjába esik. A piramis egy nagyon pontos lézersugarat lő ki. A hasábnak zseblámpára hasonlító sugárnyalábja van, mintha a fény egy olyan négyzet alapú nyalábban sugározna, mely az elemmel azonos szélességű. Az ékek sugárzása szalagszerű. A hatósugár a játékelemeken akadály nélkül áthalad. Ha viszont a hatósugár az asztal lapjába ütközik, akkor az asztallap síkjában folytatja útját. Ebből a szempontból a játékelemekre lehet úgy utalni, hogy "az első játékelem, melyre rámutat" vagy "a második játékelem, melyre rámutat", és így tovább.

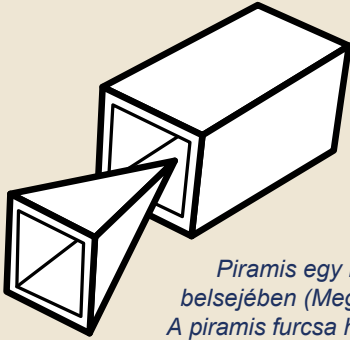


**Fészek:** Csak a piramisokat lehet fészekbe (egy másik elembe) helyezni, ez viszont bármelyik játékelemtípussal megtehető. Egy piramis akkor van fészekben, ha annyira bele van nyomva egy másik játékelembe, amennyire az lehetséges.

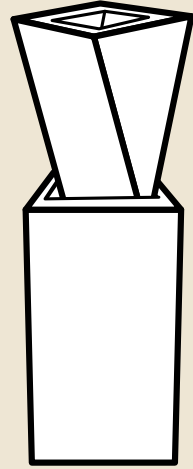


Fészekben lévő piramisok

**Belül / belsejében:** Ha egy játékelem bármekkora része egy másik játékelem nyitott alján át az adott játékelem belsejébe kerül, akkor az adott játékelem a másik belsejében van.



*Piramis egy hasáb belsejében (Megjegyzés: A piramis furcsa helyzetben van, de nincs fészekben.)*



*Ék egy hasáb belsejében*

**Magasság:** Egy játékelem legmagasabb fizikai pontja adja meg a játékelem alakzaton belüli magasságát. Egy játékelem lehet magasabb, alacsonyabb vagy azonos magasságú, mint az alakzat egy másik játékeleme. Az alakzatban mindig van legalább egy legmagasabb játékelem, és mindig van legalább egy legalacsonyabb játékelem. Lehet az alakzat legmagasabb és legalacsonyabb játékeleme ugyanaz a játékelem.

**Tetején:** Egy játékelem lehet egy vagy több játékelem tetején. Az "egy másik játékelem tetején" kifejezés azt jelenti, hogy az adott játékelemnek magasabban kell lennie a másik játékelemnél, és érintkeznie kell ezzel a másik játékelemmel, vagyis az alsó játékelem legalább egy része közvetlenül érintkezik a fölötte lévő játékelemmel. Egy játékelem jellemezhető úgy, hogy egy másik játékelem fölött vagy alatt van, akár érintik egymást a szóban forgó játékelemek, akár nem.

**Többség / túlnyomó többség:** Ha a piros játékelemekből több van egy alakzatban, mint külön-külön a többi szín játékelemeiből, akkor a piros játékelemek többségben vannak. Ha több piros játékelem van egy alakzatban, mint az alakzatot alkotó összes többi szín játékelemei együtt, akkor az alakzat túlnyomó többsége piros játékelem. Sokan többséget használnak túlnyomó többség helyett. Ezen kifejezések használatakor a Mester tegyen fel pontosító kérdést.

# TANÁCSOK JÁTÉKOSOKNAK

Mivel a Zendo inkább egy induktív, mint deduktív logikai játék, ezért nincs képlet a lehetséges titkos szabályokra. A kártyák biztosította szabályok rengeteg lehetőséget adnak, de ha a Mester maga talál ki szabályokat, akkor a lehetőségek száma végtelen. Ez teszi a Zendo-t egy olyan szórakoztató játékká, mely mindig tartogat kihívást. Hogyan találhat ki a játékos egy konkrét titkos szabályt a megszámlálhatatlan lehetőség közül? Tapasztalataink szerint azok a legsikeresebb játékosok, akik folyamatosan az összképben keresik a mintákat, miközben nagyon pontos és egyértelmű alakzatokat készítenek, melyek a helyes irányba terelik őket. Más szóval, folyamatosan észben tartják az összes lehetséges szabályt, amely az asztalon lévő alakzatokra érvényes lehet, miközben azon gondolkodnak, hogy olyan új alakzatokat alkossanak, melyek e szabályok számát lecsökkentik.

## ÖT JAVASLAT AZ ALAKZATOK ÉPÍTÉSÉHEZ

Az alakzatok építésének célja az adott szabály jellegzetességeinek kitalálása. Érdekes módon lehetséges egyértelműen meghatározni, hogy egy adott jellegzetesség jelentőséggel bír-e, de arra nincs mód, hogy egy jelentőséggel nem bíró jellegzetességet egyértelműen meg lehessen határozni. Ezért óvatosnak kell lenni, nehogy rossz következtetést vonjunk le egy éppen nem számító jellegzetességről, csak azért, mert akkor *még* nem számított. De ha rájössz néhány jellegzetességre, mely számít, akkor az segít a lehetséges titkos szabályokra összpontosítani. A legjobb mód, hogy kiderüljön egy jellegzetességről, hogy számít-e, ha úgy építünk új alakzatokat, hogy azok a meglévőektől fokozatosan térjenek el. Íme öt javaslat, hogy hogyan lehet fokozatosan egyre többet kideríteni:

**1. Csökkentés:** Építs egy új alakzatot, melyből egy adott játékelem hiányzik, a többi játékelem pedig minden szempontból ugyanúgy marad. Ha az új alakzat jelölése eltér a régitől, akkor kiderül, hogy a hiányzó elem valamilyen szempontból fontos, színe, formája, mérete, alapja, kapcsolata a többi játékelemmel vagy valami más (akár ezek közül több is!). Ha a jelölő kő színe nem változik, folytasd tovább, vedd el egyenként az alakzat játékelemeit, amíg nem találsz olyat, ami számít. Ezután próbáld kitalálni, vajon miért volt olyan fontos ez a játékelem.

**2. Helyettesítés:** Ha úgy véled, hogy egy játékelem a színe miatt fontos, építs egy ugyanolyan alakzatot, melyben ez az elem más színű, de minden más teljesen azonos. Ha a jelölő kő megváltozik, akkor ezzel bebizonyítottad, hogy a szín szerepel a szabályban. Ez a technika beválik a többi hasonló jellegzetességnél is. Ne feledd, hogy az nem bizonyítható, ami nem számít... csak az, ami számít. Ha szisztematikusan, egyesével kicserélsz minden egyes színt, és a jelölő kő soha nem változik, az nem jelenti azt, hogy az adott szín nem számít. Gondolj erre a szabályra:

“Az alakzatnak tartalmaznia kell három azonos színű játékelemet.” Képzeld el, ha egy alakzat két játékelemet tartalmaz. Nem számít, hogy cseréltetted a játékelemek színét, az alakzat soha nem kap fekete kő helyett fehéret. A szín ilyenkor is számít, de az adott alakzat variálásánál ez soha nem fog kiderülni.

**3. Homogenizálás:** Néha információt ad, ha egy adott tulajdonságot egyneműsítünk. Például, ha egy fehér jelű alakzatban mindhárom forma szerepel, akkor létre lehet hozni egy új alakzatot, melyben semmi más nem változik, kivéve, hogy az összes játékelem egyforma lesz (pl. csak hasábok vagy csak ékek). Ha a jelölő kő ugyanolyan marad, az azt sugallja, hogy a forma nem számít. Emlékeztető: Soha nem tudhatod biztosan, hogy egy jellegzetesség nem számít, de építhetsz olyan alakzatot, mely ezt a feltevést alátámasztja.

**4. Egy darabos alakzatok:** Pontosan 24 egy darabos alakzat építhető fel ebből a Zendo készletből (9 különböző szín-forma kombináció, a formától függően 2 vagy 3 helyzetben). Megjegyzés: Egyetlen játékelem nem lehet furcsa helyzetben, nem lehet halomban, nem mutathat másik játékelemre, és nem érintkezhet másik játékelemmel. Habár nem szeretnénk letesztelni mind a 24 egy darabos alakzatot, általában néhányat érdemes kipróbálni, mert ha találsz egy olyan példát, melynél a jelölő kő színe megváltozik, akkor nagy mértékben szűkítheted a lehetséges szabályokat.

**5. Elemekre szedés:** Annak kiderítésére, hogy a játékelemek közti kapcsolat számít-e (érintkezés, halmozás vagy egymásra mutató) vagy csak egy adott tulajdonságú elem jellegzetessége a fontos (mint a szám, szín, forma és helyzet) jó módszer, ha elemeire szedünk egy olyan alakzatot, melyben érintkező játékelemek vannak. Ezt többféleképpen is megtehetjük. Ha a játékelemek tornyot alkotnak, megnézhetjük, mi történik, ha a tornyot az oldalára fordítjuk, az egymásba csúsztatott elemeket kiszedjük, és hagyjuk, hogy az elemek továbbra is egymáshoz érjenek. Ha a jelölő kő színe nem változik, akkor valószínűleg a kupacba rendezés nem számít. Ezután tartasuk meg ugyanezt az oldalára fektetett alakzatot, de szedjük elemeire úgy, hogy azok többé ne érintkezzenek. Ha a jelölő kő nem változik, akkor az érintkezés nem fontos. Végül hagyjuk a szétszedett játékelemeket a helyükön, de fordítsuk el úgy, hogy semmire se mutassanak. Ha még mindig nem változik a jelölő kő színe, akkor az egymásra mutató nem fontos a szabály szempontjából. Az elemekre szedés egy másik módja, hogy minden darab jelenlegi helyzetében marad, de úgy kerülnek az asztalra, hogy nem érintik egymást és nem mutatnak egymásra. Egyik módszer sem tökéletes, mivel a helyzet, az alap megléte és egyéb szempontok is változhatnak, de segíthetnek a játékelemek közti kapcsolat kiderítésében.



## ÖT TIPP A MINTÁK FELISMERÉSÉHEZ

A legtöbb információt nyújtó alakzatok megépítésén felül folyamatosan egyben is nézni kell az összes alakzatot, azokban mintákat keresve.

Az elején, amikor még nagyon kevés alakzat van, rengeteg szabály felvetődik, mely minden felépített alakzatra illik. De ahogy nő az alakzatok száma, a lehetséges szabályok száma átlathatóbb szintre csökken, de előfordulhat, hogy egyetlen működő szabályod sem marad. Most arra adunk ötletet, hogyan kerülhetsz ki a csávából, ha fogalmad sincs róla, mi lehet a szabály:

### 1. Nézd át a jellegzetességek meghatározását: Számos figyelembe vehető szempont van.

- Ne felejtse el, hogy e jellegzetességekből egynél több is szerepelhet a titkos szabályban. Ha például vannak piramisok fekete és fehér jelű alakzatoknál is, akkor az azt jelenti, hogy a forma nem számít, vagy azt jelenti, hogy van egy másik jellegzetesség, mely a formával együtt számít, mint például a szín, a szám vagy a magasság?
- Segíthet, ha nem csak az alakzatban lévő jellegzetességekkel foglalkozunk, hanem az alakzatban nem szereplőkkel is. Például, ha minden fehér jelű alakzatban van sárga játékelem, akkor talán a sárga fontos a szabály szempontjából; de az is lehet, hogy a szabály történetesen a kék játékelemek hiányáról szól. Akkor leszel jó a Zendo szabály kitalálásában, ha egyaránt foglalkozol az érvényesülő és a kizárt szabályokkal.
- Ne felejtse el, hogy a jellegzetességek felsorolása nem teljes. Ha minden kudarcba fullad, keress olyan jellegzetességeket, melyek szóba jöhetnek a játékban. Például a vízszintesen fekvő piramisok és tortaszettek háromszög alakú lenyomatot adnak, míg a hasábok és ajtóékek lenyomata négyszög alakú lesz. Talán a lenyomat, mint jellegzetesség számít. Vagy talán a játékelem tetején lévő sarkok száma (piramishoz 1, ékhez 2 és hasábnál 4), vagy a játékelemek belsejébe szabadon beáramló levegő (légzés). Ezek és még más lehetőségek is használhatók Zendo szabályként.
- És végül nem feledd, hogy hiába gondolod úgy, hogy a vizsgált alakzatnál csak egy tényezőt változtattál meg, az kétségkívül sok tényezőre hatott. Például, ha kicserélsz egyetlen egy kék álló játékelemet egy piros álló játékelemre, akkor növekszik a piros elemek száma, csökken a kék elemek száma, változik a kék és piros elemek számának viszonya, és fordítva, valamint változik a piros elemek sárgához, és a kék elemek sárgához viszonyított száma, változik az álló piros elemek száma, az álló kék elemek száma, az alappal bíró pirosak száma, az alappal bíró kékek száma, a semmire nem mutató piros és kék elemek száma stb. Hiába próbálsz, tulajdonképpen soha nem tudsz egyszerre egyetlen egy tényezőt megváltoztatni. A legjobb, amit tehetsz, hogy tisztában vagy a

különböző tényezőkkel, és a cserékből nem vonsz le indokolatlan következtetéseket.

**2. Nézd át a különböző szabálytípusokat:** A szabályok lehetnek konkrétak (pl. tartalmaznia kell három piros játékelemet) vagy általánosak (pl. tartalmaznia kell három azonos színű játékelemet). Lehetnek egyszerűek (pl. tartalmaznia kell egy hasábot), kapcsolatra utalóak (pl. tartalmazni kell legalább két egymást érintő játékelemet), vagy összevonhatnak több jellegzetességet (pl. tartalmaznia kell legalább egy sárga álló piramist). Az összetettebb szabályokban szerepelhet “és” kapcsolat (pl. tartalmaznia kell egy piros játékelemet és egy fejjel lefelé lévő játékelemet), “és/vagy” kapcsolat (pl. tartalmaznia kell egy piros játékelemet vagy egy fejjel lefelé lévő játékelemet vagy mindkettőt), vagy mennyiségi összehasonlítás (pl. több álló játékelemet kell tartalmaznia, mint amennyi ék van). A különösen bonyolult szabályokban szerepelhet “mindkettő vagy egyik sem” kapcsolat (pl. vagy tartalmaznia kell egy piros és egy fejjel lefelé lévő játékelemet, vagy egyiket sem tartalmazhatja).

**3. Mintarészlet keresése:** Ha nem találsz olyan teljes mintát, mely életképes szabályhoz vezet, akkor próbáld meg mintarészleteket keresni. Például feltűnhet, hogy az asztalon lévő összes fehér jelű alakzat két játékelemből áll. Ez fontos lehet, csak az a probléma, hogy több fekete jelű alakzat is pontosan két játékelemből áll. Most az a feladatod, hogy megtaláld azt a mintát, mely csak a pontosan két játékelemből álló fekete alakzatoknál van. Van mindegyikben sárga játékelem? Talán az a szabály, hogy “Az alakzatnak pontosan két játékelemet kell tartalmaznia, és nem lehet benne sárga játékelem.”

**4. Próbáld meg megcáfolni saját szabályodat:** Amikor néhány életképes szabályra szűkítetted a kört, ne készíts olyan alakzatot, mely a lehetséges szabályok mellett szól. A feladatod most olyan alakzatok készítése, melyek ellentmondanak a szabályodnak... melyek megcáfolják lehetséges szabályaidat. Építs olyan alakzatokat, melyek eredményét nehéz megjósolni. Ha ezek a bonyolult alakzatok nem cáfolják meg a lehetséges szabályaidat, valószínűleg ideje tippelni.

**5. Rossz tipp:** Ha úgy érzed, tudod a szabályt, csak nem tudod összerakni minden részletét, akkor mondd egy bonyolult, esetlen tippet, csak, hogy lásd, hogyan cáfolja azt meg a Mester. Bárműködni fog, mely az összes fehér jelűre érvényes, és egyik fekete jelűre sem igaz. Például lehet a tipped: “Az alakzatnak tartalmaznia kell egy kék piramist vagy egy sárga hasábot vagy pontosan egy alap nélküli játékelemet.” Valószínűleg nem ez a szabály. De ha ez igaz az asztalon lévő összes alakzatra, akkor értékes információhoz jutsz azon alakzat révén, melyet a Mester a szabályod megcáfolásához épít. Ám a többi játékos is hozzájut ugyanahhoz a fontos információhoz, ezért ezt a taktikát csak a játék későbbi szakaszában alkalmazd, ha van elég kitaláló köved az újabb következtetésekhöz!

## MÉG ÖT TANÁCS A JÁTÉKOSOKNAK

1. Figyelj oda a két kezdőalakzatra. A Mester akár tudatosan, akár tudat alatt, de az általa épített első két alakzattal mindig segítséget nyújt a szabályhoz.
2. A “Kvízt” ritkán használd, hogy a többiek ne jussanak túl sok kitaláló köhöz, és hogy ne derüljön ki, éppen mire gondolsz. Próbáld meg csak akkor használni a “Kvízt”, amikor van tipped, melyhez szükséged van egy kőre, vagy ha olyan alakzatot tudsz létrehozni, melyet a többiek rosszul fognak megjelölni, te pedig valószínűleg egyedül fogod helyesen.
3. Amikor “Kvízre” kerül sor, használd fel mindazt, amire addig rájöttél, használd megérzéseidet, és megalapozottan tippelj. Ha ötleted sincs, akkor is van esélyed. Ha az asztalon lévő alakzatok többsége fekete, akkor valószínűleg a kérdéses alakzat is fekete lesz, és fordítva.
4. Ne tippelj túl korán és túl gyakran. Minden tipp segítheti ellenfeleidet, eszükbe juttathat valami, melyre korábban nem gondoltak, ezért csak akkor tippelj, ha attól tartasz, hogy valaki a következő köröd előtt megnyeri a játékot, vagy ha a kitaláló köveid száma alá csökkentetted a lehetséges szabályok számát.
5. Noha a fokozatos változtatások általában használható információkat adnak, ha tényleg elakadsz, próbáld felkavarni dolgokat egy olyan alakzat építésével, mely teljes egészében különbözik mindentől, ami az asztalon van. Ezek az alakzatok néha meghozzák az áttörést!

# TANÁCSOK MESTEREKNEK

Amikor te vagy a Mester, ne felejtse el, hogy nem vagy igazi játékos. Te vagy az, aki lehetővé teszi a kommunikációt. Ne versenyezz a játékosokkal. Ehelyett fő feladatod az, hogy mindenki számára kellemes játékményt biztosíts. Számos dolgot tehetsz, hogy mindenki számára szórakoztatóvá tedd a játékot.

## MEGFELELŐ NEHÉZSÉGŰ SZABÁLY VÁLASZTÁSA

Az egyik legfontosabb döntés, melyet a Mesternek a játék megkezdése előtt meg kell hoznia — a szabályválasztás. Kezdő Mestereknél az a leggyakoribb hiba, hogy az aktuális játékoscsapatnak túl nehéz szabályt választanak. Ne felejtse el, hogy Mesterként nem az a feladatod, hogy a játékosokat egy igazán nehéz szabállyal zavarba hozd, hanem hogy szórakoztató játékot biztosíts számukra. Az, hogy mi számít túl nehéznek, nem csak a játékoscsapat tapasztaltságán múlik, hanem attól is függ, hogy épp milyen hangulatban vannak. A szabályválasztás előtt nyugodtan beszéljétek meg a szabály nehézségi szintjét. Kérdezd meg, milyen típusú szabállyal szeretnének játszani; ha komolyabbhoz van kedvük, majd megmondják. Másrésztől lehet, hogy nem szeretnék tudni, milyen nehézségi szintet választasz. Ezt is meg fogják neked mondani.

## LÉGY ÓVATOS, HA KÁRTYA NÉLKÜL JÁTSZOL

Van úgy, hogy Mesterként kedved támad saját titkos szabályt kitalálni. Komolyan javasoljuk, hogy először próbáld ki mindhárom nehézségi szint szabálykártyáit, így kiderül, hogy a játékosoknak milyen nehézségű szabály megfelelő. Ezután kezdj egy olyan szabállyal, mely kifejezetten egyszerűnek tűnik, és lassan jöhetnek az egyre nehezebbek, amíg meg nem találsz a mindenkinek megfelelő szintet. Még tapasztalt játékosoknak is nehéz megbecsülni egy olyan szabály nehézségi szintjét, melyet nem próbáltak korábban. A leginkább bevett gyakorlat szerint a szabályok sokkal nehezebbek, mint amilyenek elsőre látszanak. Amikor különböző szabályvariációk között próbálsz döntenet, akkor a legkönnyebbnek tűnővel kezdj. Jobb egy túl könnyű szabályt választani, mint egy túl nehezett. Egy könnyű szabály is lehet szórakoztató, és ha a játék hamar véget ér, készen álltok egy újabb játszámra. Ezzel ellentétben egy túl nehéz szabály hosszúvá és frusztrálóvá teheti a játékot, mely büntetés a Mesternek és a játékosoknak is. Javasoljuk, hogy írd le az új szabályaidat. Semmi nem segít úgy a tisztán látásban, mint néhány papírra vetett szó. Továbbá a szabály leírásával kiküszöbölhető az elfelejtett vagy rosszul megjegyzett szabályrészletekből eredő problémák. Az új szabályok alkotására ihletet érző Mesterek számos szabályt találhatnak az interneten.

## KERÜLD A KÉTÉRTELMŰSÉGET

Minden szabálynak mindig tudnia kell válaszolni a játékosok által megépíthető alakzatokra. Ezért használunk ilyen sztenderd formát: “Az alakzatnak tartalmaznia kell X-et”. Ezzel a sztenderd formával könnyebben elkerülhető a kétértelműség. Néha még így is előfordul kétértelműség egy-egy meghatározás értelmezésénél. Például a Mester csak azokat a játékelemeket tekinti álló helyzetűnek, melyek nyitott része lefelé néz, de az egyik játékos a fejjel lefelé lévő játékelemeket is álló helyzetűnek veszi. Ezért javasoljuk, hogy amennyire lehetséges, közös, jól definiált kifejezőkészletet használjatok.

## EGYSZERŰSÍTSD LE AZ ÖSSZETETT RÉSZEKET AZ ÚJ JÁTÉKOSOKNAK

Amikor új játékosokat tanítasz a Zendoval játszani, jobb, ha nem zúdítod rájuk a kifejezések teljes készletét. Kezdtetek el játszani olyan szabályokat választva, melyek olyan egyszerű jellegzetességekkel foglalkoznak, mint a szín és a forma. Néhány játék után el lehet mondani az alapkifejezéseket, ekkor már a játékosok készen állnak a megértésükre. Sőt, az új játékosok néha elkezdnek olyan kifejezésekről kérdezősködni, mint a “rámutat valamire” vagy az “alapja van”, anélkül, hogy erre sarkallnád őket. Ezeket a kifejezéseket akkor a legjobb megvitatni, amikor a játék során előkerülnek.

## KÉSZÍTS EGYSZERŰ KEZDŐALAKZATOKAT

Lehet, hogy amikor először játszol Mesterként, alig várod, hogy egy nagy, összetett kezdőalakzatot építs, nehogy még azelőtt “túl sokat elárulj”, hogy a játék elkezdődne. Ahogy egyre tapasztaltabb leszel a Zendo-ban, látni fogod, hogy erre semmi szükség. Bármilyen alakzatot építesz, lehetetlen, hogy összesen két alakzattal eláruld a szabályt. Ne felejtse el, hogy a szabály azért nyilvánvaló számodra, mert te ismered. A játékosoknak két példaalakzathoz sokkal többre lesz szükségük, hogy a számodra nyilvánvaló mintát meglássák. Nagy kezdőalakzatok építésével már a játék elejét is fárasztóvá teszed, hiszen a játékosoknak időbe telik ezeket kezelhető szintűre csökkenteni. Javasoljuk, hogy mindkét kezdőalakzat legfeljebb négy játékelemből álljon, de inkább még ennél is kevesebből.

## MINDIG FIGYELJ A JELÖLÉSI HIBÁKRA

Mesterként a játék nagy részében az lesz a legfontosabb feladatod, hogy helyesen jelöld meg az alakzatokat. A játékosok számára szinte lehetetlen fejben visszakövetni és visszacsinálni egy téves információból eredő hibát.

A legtöbb, amit tehetsz, hogy próbálsz odafigyelni, és ezeket elkerülni. Ne reagálj túl gyorsan. Nézz meg jól minden egyes alakzatot, melyet a játékosok újonnan építenek, és győződj meg róla, hogy helyesen jelölted meg. Használd ki azt az időt is, amíg a játékosok gondolkodnak, és átnézik az asztalt lehetséges hibákat keresve.

## PONTOSAN VÁLASZOLD MEG A KÉRDÉSEKET

A játékosok pontosító kérdéseket tehetnek fel a Mesternek a meglévő alakzatok fizikai jellemzőiről, mint például: “Ez a játékelem rámutat erre a játékelemre?” vagy “Mely játékelemek érintik ezt a sárga játékelemet?” Ilyen kérdések bármikor szabadon feltehetőek. A Mesternek ezekre mindig válaszolnia kell, még akkor is, ha a szabály erre nem vonatkozik. A játékosok feltehetnek kérdést egy alakzatról, még mielőtt befejeznék annak megépítését: “Ez az alakzat pont olyan mint a régi, csak a piros játékelem most kék?” A bizonytalan esetekben a Mester döntése számít. A játékosok dolga, hogy a határeseteket észre vegyék, és ha fontosnak ítélik, rákérdezenek. De ne felejtsetd el, hogy csak az alakzat fizikai jellemzőivel kapcsolatos kérdésekre kell válaszolnod. Nem vagy köteles megválaszolni azokat a kérdéseket, melyek arra vonatkoznak, hogy egy alakzat miért követi vagy miért nem követi a szabályt.

## AKARATLAN ELSZÓLÁSOK

Öt fő eset van, melyben a Mester szándéka ellenére elárulhatja magát. Így kerülheted el a játékosok szórakozását elrontó elszólásokat.

1. Várd meg, amíg a játékos kimondja a “Mondd” vagy “Kvíz” szót a jelölő kő megfogása előtt. Ha megfogtad a jelölő követ, még mielőtt a játékos kimondhatta volna a “Kvíz” szót, tulajdonképpen kényszerítetted a “Mondd” választására (mivel mindenki látta a választ). Ezért figyelj a “Mondd” és “Kvíz” szavakra, mielőtt a jelölők felé nyúlnál.

2. Minden szempontból vizsgálj meg az alakzatot, mielőtt megjelölnéd, vagy egy rá vonatkozó kérdésre válaszolnál, akár tartalmazza ezeket a szempontokat a szabály, akár nem. Lehetséges, hogy elárulsz bizonyos dolgokat a szabályodról az alakzat tanulmányozása közben. Például, ha a szabályodban valami érintkezik, akkor a játékosok észrevehetik ezt a tényezőt, miközben nézik, ahogy az elkészített új alakzatot tanulmányozod. Ezért minden alakzatot úgy tanulmányozz, mintha annak minden jellegzetessége számítana a szabályban foglaltaktól függetlenül. Például, ha az alakzat távolabbi részén van egy játékelem, és nem tudod, hogy az érint-e másik játékelemet vagy sem, állj fel és nézd meg, függetlenül attól, hogy a szabályod foglalkozik-e az érintkezéssel. Ha ezt az általános gyakorlatot használod, akkor a játékosok semmiféle következtetést nem tudnak majd levonni a viselkedésedből. Persze, ha ezt a viselkedést túlzásba viszed, félrevezetésnek tűnhet, mely Mesterként nem lehet a célod. A feladatod nem a játékosok tudatos félrevezetése. Csak lehetővé kell tenned, hogy kitalálják magát a szabályt anélkül, hogy nyilvánvaló támpontokat adnál nekik.

3. Ne adj információt arról, hogy könnyű volt-e az alakzat megjelölése vagy sem. Amikor döntesz egy alakzat megjelölésénél, csendben, magadban gondold végig, hogy egy játékelem tekinthető-e úgy, hogy érint egy másikat vagy rámutat egy másikra, stb. Ügyelj arra, hogy ne mutasd a játékosoknak, hogy rágódsz egy-egy döntésen. Ha látják vívódásodat, fontos tényeket árulhatsz el a szabályról. Még az se látszódjon rajtad, hogy éppen egy döntést hoztál meg.

4. Az ellenpélda felépítése előtt addig boncolgasd a játékos tippjét, amíg minden kifejezés a helyére nem kerül, és minden kétértelműség tisztázva nem lesz. A játékos tippjét annyira meg kell értened, hogy azt akár egy másik játékban a Mester szerepében szabályként is alkalmazni tudd. Bátran tegyél fel pontosító kérdéseket, ha valamit nem értesz. Kérd meg a játékost azon kifejezések megmagyarázására, melyek a sztenderd terminológiában nem szerepelnek. Keresd meg és hívd fel a figyelmet a tipp megfogalmazásában szereplő kétértelmű dolgokra, és kérd meg a játékost ezek pontosítására. Tulajdonképpen mindenkinek az az érdeke, hogy teljes egészében megértse a tippet. A Mesterrel együtt a többi játékos is szabadon feltehet pontosító kérdéseket.

5. Mindenkinek egyformán segítőkész vagy egyformán visszafogott ellenpéldát készíts. Az ellenpélda megépítésénél vedd figyelembe, hogy te döntöd el, az új alakzat mennyi információt adjon. Ezen a területen ütközik ki a Mester saját gondolkozásmódja és stílusa. Szélsőséges esetben készíthetsz olyan segítőkész ellenpéldát, mely a játékosokat a tévutakról a helyes válaszok felé tereli. A másik szélsőséges eset, hogy annyira visszafogott példát állítasz, mely a lehető legkevesebbet árulja el, sőt, talán még erősíti is a kigondolt téves elméleteket.

Például tegyük fel, hogy a játékos tippel: “Az alakzatnak tartalmaznia kell kék játékelemre mutató piros játékelemet”, miközben a szabályodnak valójában semmi köze sincs a piros játékelemekhez, a kék játékelemekhez vagy az egymásra mutatóshoz. Dönthetsz úgy, hogy egy nagyon segítőkész ellenpéldát építesz, mondjuk egy olyan fehérrel jelölt alakzatot, mely egyetlen egy sárga elemből áll, ezzel erősen jelezve, hogy a szabálynak semmi köze ezekhez a dolgokhoz. Vagy lehetsz visszafogottabb, és építhetsz egy feketével jelölt összetett alakzatot, mely sok játékelemet, köztük kékre mutató pirosat is tartalmaz. Ez szinte semmit nem mond a játékosnak, és meghagyja a színről és a mutatósról szóló hibás elméleteit.

Semmi nem kötelez rá, hogy segítőkész vagy visszafogott Mester legyél — ez a saját stílusodon múlik. Az egyetlen hivatalos kötelességed egy olyan alakzat építése, mely teljesen ellentmond a játékos tippjének.

De fontos, hogy következetes legyél. Válassz egy stílust, és azon a játék alatt ne változtass. A segítőkészség előnyt jelent a tippelő játékos számára, hiszen nála van a lehetőség, hogy az új információkat felhasználva újra tippelhesen. Ez teljesen rendben van, amíg minden tippelésnél ugyanilyen segítőkész vagy. De ha néha segítőkész vagy, máskor pedig visszafogott, akkor igazságtalan előnyhöz juttatod azt a játékost, aki szerencséjére épp segítő ellenpéldát kapott. Persze ha a visszafogottság mellett is döntesz, bizonyos tippek arra kényszeríthetnek, hogy kifejezetten segítőkész ellenpéldát építs. Ilyenkor a tippelő játékos megérdemli az ebből származó előnyt.

## AMIKOR A JÁTÉK TÚL HOSSZÚRA NYÚLIK

Néha a titkos szabályra túl nehéz rájönni segítség nélkül. Íme, néhány tanács ezekre a helyzetekre.

**Csapatszellem:** Néhány esetben, ha a szabály kitalálása túl nagy kihívás, a játékosok kezdenek egyre inkább összedolgozni, majd csapattá válva javaslatokat tesznek egymásnak, és megosztják elméleteiket. Elkezdhetnek akár még tippeket is kérni a Mestertől. Ilyenkor a Mester eldöntheti, hogy ad-e tippeket, különösképpen akkor, ha a játékosok nyíltan megosztják egymással az ötleteiket.

**Iránymutatás:** Ha a játékosok csak tapogatóznak, akkor a Mester dönthet úgy, hogy ennek véget vet, és átkapcsol iránymutató üzemmódba. Ilyenkor átveszi az alakzatépítő szerepét. A Mester először egy kis segítséget adó alakzatot épít, és megjelöli. Miután hagyott egy kis időt a játékosoknak az alakzat tanulmányozására, épít egy másik alakzatot, mely egy kicsivel több segítséget nyújt. A Mester addig folytatja az egyre nyilvánvalóbb alakzatok építését és megjelölését, amíg valaki rá nem jön a szabályra.

A kitaláló kövekre ilyenkor már nincs szükség, a játékosok bármikor tippelhetnek a lehetséges szabályra. Az a játékos győz, aki elsőként mondja ki a helyes szabályt. Hogy mikor válik a Mester iránymutatóvá, az teljes mértékben tőle függ.

**Feladás:** Amikor egy szabály rendkívül nehéz, lehet, hogy egy vagy több játékos szeretné feladni. Ez rendben van. Ha valaki valamilyen okból inkább kiszáll, a többiek folytathatják a játékot. A Mester ebből következtethet arra, hogy itt az ideje iránymutatóvá válnia, de figyelembe kell vennie a játékban maradt játékosok kívánságát is. Lehet, hogy még mindig elég eltökéltek, hogy saját maguk találják ki a szabályt. Ha viszont minden játékos a feladás mellett dönt, a Mester fedje fel szabályt (és legközelebb lehetőleg könnyebbet válasszon).



## AMIKOR HIBÁZTOK

Néha a Mester olyan hibát követ el, ami az egész játékot tönkre teszi. Mesternek lenni tapasztalat és nem tudás kérdése, de még a legtapasztaltabb Mester is követhet el hibákat. Ha hibát fedeztek fel, akkor bármelyik játékos azonnal kérheti a játék lezárását, és egy új játék kezdését. Ha minden játékos egyetért a folytatással, akkor a Mester megfelelően javítsa ki a hibát.

**Rosszul jelölt alakzatok:** Lehet, hogy a Mester hibásan jelölt meg egy alakzatot, melyet nem javított ki egy újabb akció előtt. Ilyenkor a Mester, amint észreveszi, azonnal javítsa ki a hibát.

**Félreértett tipp:** Lehet, hogy a Mester félreértette a játékos tippjét, és olyan alakzatot épít, mely azt nem cáfolja meg. Ilyenkor az új alakzatot az asztalon kell hagyni, és a Mesternek a félreértés tisztázása után egy új alakzatot kell építenie.

**Hibás cáfoló alakzat:** Hasonló a hiba, amikor a Mester olyan alakzatot készít, mely a játékos tippje szerint fehér jelű, és ezután veszi észre, hogy ez a titkos szabály szerint is fehér jelű. Hoppá! Ilyenkor, ahogy a félreértett tippnél, az új alakzatot az asztalon kell hagyni, és a Mesternek egy másik alakzatot kell építenie, mely tényleg cáfolja a tippet.

**Cáfoló alakzat az asztalon:** A Mester nem veszi észre, hogy az asztalon lévő egyik alakzat már ellentmond a játékos tippjének, és készít egy másik alakzatot a tipp cáfolására. Ilyenkor a tipp számít, az új építmény az asztalon marad, és a játékos nem kapja vissza a kitaláló követ.

**Hiba a győztes meghatározásánál:** Sokféleképpen meg lehet fogalmazni egy szabályt, és néha nehéz a Mesternek eldöntenie, hogy a játékos tippje azonos-e a titkos szabállyal. A Mester soha nem mondhatja egy játékos tippjére, hogy helytelen, amikor az valójában helyes, hiszen egy helytelen tipp megcáfolásának az egyetlen módja egy ellenpélda építése. De véletlenül helyesnek ítélt egy tippet, mely valójában helytelen. Ilyenkor általában valaki észreveszi a hibát, hogy két különböző szabályról van szó, és ellenpéldát kellett volna építeni. Nyilvánvaló, hogy egy ilyen hibát nem lehet orvosolni, mivel ekkor már mindenki megismerte a titkos szabályt. Ez valószínűleg nem akkora probléma, hiszen a két nagyon hasonló szabály miatt a játék valószínűleg amúgy is véget ért volna. Ettől függetlenül a Mester óvakodjon az ilyen hibától, mely érvénytelenné teszi a játékot, még akkor is, ha nyilvánvaló, ki nyert volna.

# KÉTFŐS JÁTÉK

A Zendot eredetileg három vagy több fő részére terveztük, de van olyan játékmód, mellyel ketten is játszható.

**Puzzle:** Ez tulajdonképpen egy passziánsz segítséggel. Az egyik játékos a másik Mestere, megjelöli az új alakzatot, amikor felszólítják rá, és a tippelésnél ellenpéldát épít. Nincs szükség kitaláló kövekre és kvízre.

**Fej fej mellett:** Ha a játékosok versenyre vágnak, váltogassák a szerepeket és hasonlítsák össze pontjaikat. A játék két fordulóból áll, az egyikben a játékos próbálja kitalálni a szabályt, a másikban ő lesz a Mester. A játékosok minden forduló után pontokat kapnak az alapján, hogy meddig tartott a szabály kitalálása. A kevesebb ponttal rendelkező játékos győz!

**Pontozás:** A pontodat a játék végén az asztalon lévő alakzatok száma adja, melyhez hozzá kell adni a játék alatt lerombolt alakzatokat is. Minden helytelen tippért 2 plusz pontot kapsz. A helytelen tippéért és a lerombolt alakzatokért járó plusz pontokat kitaláló kövekkel jelöljétek. Mivel nincs kvíz, ezért a kitaláló köveket másra nem használjátok. Írjátok fel az első játékos pontszámát, mielőtt újabb puzzle-ba fogtok.

**Azonos nehézség:** Egy “fej fej mellett” játék előtt a játékosoknak meg kell egyezniük, milyen nehézségi szintű szabályt fognak használni. Ha a játékosok úgy döntenek, hogy inkább saját szabályt találnak ki a kártyák használata helyett, akkor is meg kell próbálniuk a közösen megegyezett nehézségi szintnek megfelelő szabályt kitalálni.

# TÖRTÉNELMI MEGJEGYZÉSEK

A Zendo eredetileg Looney piramisokhoz terveztük, és sok játékos ebben a formában már találkozott is a játékkal. A Pyramid Arcade és az egyéb piramisrendszerű verziók továbbra is a játék nagyszerű változatai.

Andrew Looney ebben az önálló kiadásban a játékot új, sokkal izgalmasabb formákból állította össze. Számos ötlet kipróbálása után a piramis, az ék és a hasáb triója tűnt a játékhoz leginkább illő és legszórakoztatóbb választásnak. (Külön köszönet Alison Frane-nek, aki rámutatott, hogy az ék a piramis és a hasáb közötti hiányzó láncszem, és Tim Siegernek, aki 3D-nyomatással segített a prototípus elemeit előállítani számos formában és méretben.)

Kory Heath tervezőt szintén inspirálta a klasszikus Eleusis kártyajáték, és nagyszerűen ír a játék tervezésének történetéről. Erről többet a következő weboldalon olvashattok: <http://www.koryheath.com/zeno/design-history/>

A Zendo itt teljesen absztrakt módon mutatkozik be. De mindenképp említést érdemel, hogy a játék eredeti kiadásában egy zen mester tanítványai vagyunk. Néhány játékos még mindig inkább ezt a háttértörténetet kedveli, míg mások más háttértörténetet, például tudományos módszereket alkalmazó kutatók bőrébe bújnak. De a különböző háttértörténetekkel való több évnyi játék után arra a következtetésre jutottunk, hogy a játék háttértörténet nélkül az igazi. Jó szórakozást!

## ALKOTÓK

**Játéktervező:** Kory Heath

**Játékelemek és szabálykártyák tervei:** Andrew Looney

**Dobozterv:** Other Studio

**Szabálykönyv:** Kory Heath, Andrew Looney, Laurie Menke

**Magyar fordítás:** Trew

**Lektorálás:** Artax

# Zendo: Egy kör menete

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

## Lehetséges jellemzők

(nem teljes lista)

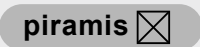

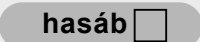
### Szín:

-  **kék**
-  **sárga**
-  **piros**

### Mennyiség:

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

### Alak:

-  **piramis**
-  **ék**
-  **hasáb**

### Helyzet:

- fekvő
- függőleges
- álló
- fejjel lefelé
- furcsa

### Kölcsönhatás:

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

**Lásd  
részletesen  
a 3.  
oldalon**



**LOONEY  
LABS**