

CARBOMORPHOSIS

Lóczyán-Tóth Tímea

Merészség – taktika – kitartás – stratégia

Játék tartalma

- 4 darab játéktábla
- 16 darab szén bábú 2 féle színben
- 16 darab grafit bábú 2 féle színben
- 16 darab gyémánt bábú 2 féle színben

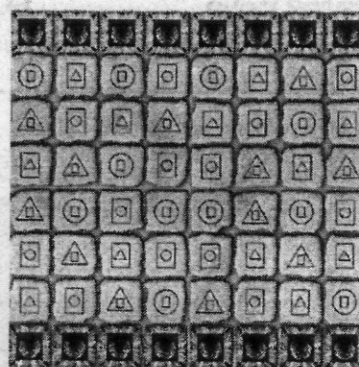
Játék adatai

Játékosok száma: 2 fő
Életkor: 12+
Játékidő: 15-30 perc

Kezdés

A tábla elemeit egymás mellé kell helyezni, úgy, hogy az összeállítás egy 8x8-as pálya legyen. A táblarészek tetszőlegesen forgathatók, így a végleges játéktér számos variációban összeállítható. A játékosok elhelyezik a tábla egyik szélén a szén bábukat az általuk választott színben, egymással szemben.

A játékhoz használható 8 illetve 7 kezdőbábú is. Hét bábú esetén a több a taktikai lehetőség, így ezt a játékmódot a gyakorlottabb játékosoknak ajánljuk. (lásd még Példák fejezet)



Játék menete

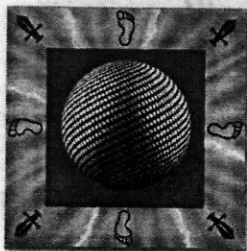
- 1.) lép a játékos egy saját bábuval VAGY leüt egy saját bábuval egy ellenséges bábút
- 2.) ha lépett:
 - a. és olyan mezőre érkezik, ami hat rá, átalakul
 - b. ha van lehetősége, leüti valamelyik mellette lévő bábút (nem kötelező)
- 3.) ha leütött egy másik bábút:
 - a. rálép a leütött bábu helyére
 - b. ha olyan mezőre érkezik, ami hat rá, átalakul
- 4.) a másik játékos következik

Lépés és ütés

A játékosok felváltva lépnek. Egy körben csak egy bábu mozgatható, és csak egy támadás hajtható végre. A lépést passzolni nem lehet, egy bábuval mindenképp muszáj lépni és/vagy ütni. Ahhoz, hogy az ellenfél egy bábuját leüssük, mellé kell lépni egy saját bábuval. (lásd még Példák fejezet)

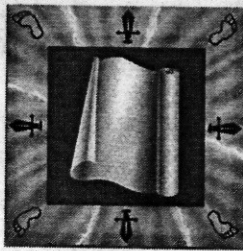
A bábukon lévő piktogrammok jelzik, hogy egy-egy bábu milyen irányba léphet és milyen irányba üthet:

SZÉN



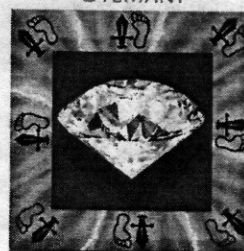
Egyenes vonalon léphet minden irányba, de csak egyet, és átlóban üthet.

GRAFIT



Átlóban léphet minden irányba és bármennyit, és egyenes vonalon üthet.

GYÉMÁNT

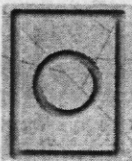


Minden irányba léphet bármennyit és minden irányba üthet.

Átalakulás

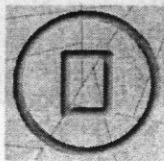
A bábuk bizonyos mezőkre lépve átalakulnak egymásba, ilyenkor a játékos lecseréli az adott bábút a színében megfelelő új anyagot ábrázoló bábura.

SZÉNBŐL GRAFIT



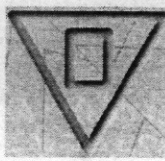
Ha erre a mezőre szén bábu lép, átalakul grafitná.

GRAFITBÓL SZÉN



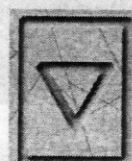
Ha erre a mezőre grafit bábu lép, átalakul szénné.

GRAFITBÓL GYÉMÁNT



Ha erre a mezőre grafit bábu lép, átalakul gyémántná.

GYÉMÁNTBÓL GRAFIT



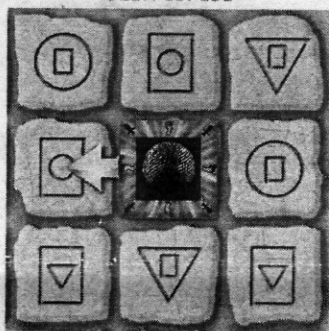
Ha erre a mezőre gyémánt bábu lép, átalakul grafitná.

Játék célja

A játékot az a játékos nyeri, aki ellenfele összes bábuját leütötte.

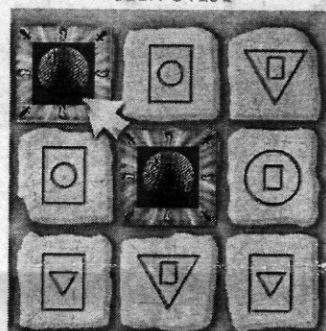
Példák

SZÉN LÉPÉSE



A szén a lépés után átalakul grafitná

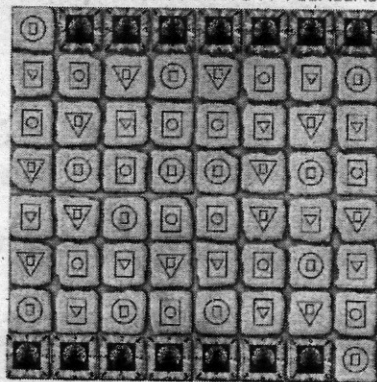
SZÉN ÜTÉSE



Miután leütötte a zöld szén a narancssárga szenet, a helyébe lép, és ha kell, átalakul

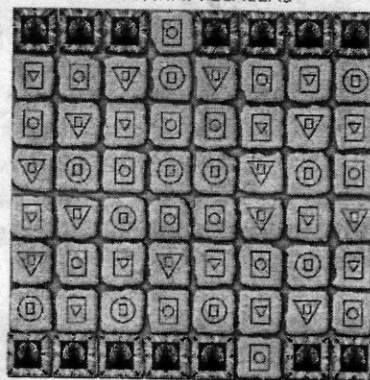
KEZDŐ ÁLLÁSOK 7 BÁBUVAL

KLASSZIKUS CSÚSZTATOTT FELÁLLÁS



A kezdősáv körül lévő mezők figyelembe vétele nélküli kezdő pozíció, melyben a 2 ellenfél egymáshoz képes elcsúsztatva helyezi el a bábukat.

TAKTIKAI FELÁLLÁS



A bábuk elhelyezése taktikai megfontolás alapján történik, és ott hagynak rést, ahol átalakuló mező található a szén grafitná való válásához.

Egyéb, HALADÓ JÁTÉKMÓD, ha a két játékos fejenként 6 szenet helyez el a pálya tetszőleges pontjain. A bábukat felváltva kell lerakni, a játéktér bármely mezőjére, de egy mezőn csak egy bábu lehet.