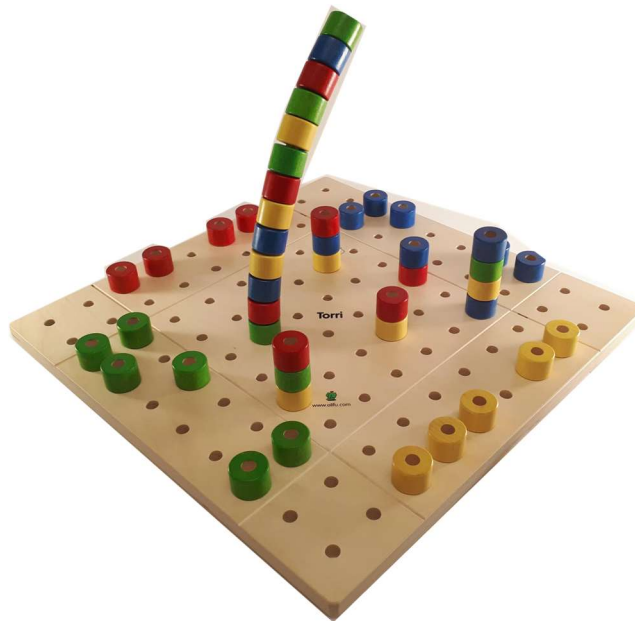


Torri

A játék fejleszti a logikus és stratégiai gondolkodást, a versenyszellemet – miközben izgalmaiban is részünk lehet.



A játék célja

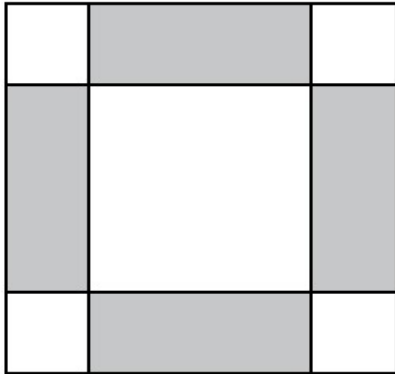
A játékosok a táblán előre vagy oldalirányban egyenesen haladva igyekeznek minél több bábút megszerezni maguknak úgy, hogy az ellenfelek bábuit azok tetejére ugorva zsákmányul ejtik. Ezen mesterkedve egyre magasabb tornyokat építenek a bábukból a játéktáblán.

Játékosok száma: 2-4

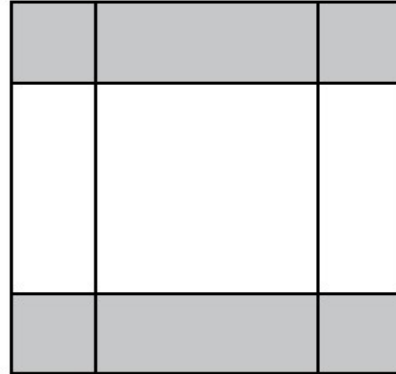
A játék megkezdése

- 3-4 játékos esetén minden játékos 12 egyforma színű bábút kap, amelyeket a játék megkezdése előtt az A ábrán megjelölt mezőkben állít fel.
- 2 játékos esetén mindkettőn 20 bábút kapnak, és ezeket a B ábrán látható módon állítják fel a táblán.

A ábra (3-4 játékos)
A négy sarok üresen marad



B ábra (2 játékos)
A táblát ez esetben teljes szélességében kihasználjuk



A játék menete

Kétféleképpen dönthetjük el, hogy a bábuval hányat lépünk:

- Kockadobással: A játékos bármelyik bábujaival annyit léphet (csak függőlegesen vagy vízszintesen, átlósan nem), ahányat a kockával dobott.
- A torony magassága szerint: Ahány bábuból áll a torony, amivel lépni fog, annyit léphet. Vagyis egymagában álló bábuval egyet lehet előre, oldalirányban vagy hátrafelé lépni; két bábuból álló toronnyal kettőt, háromszintes toronnyal hármat stb.

Amikor egy játékosra rákerül a sor, eldöntheti, hogy a kockával szeretne-e dobni, vagy inkább a torony magassága alapján adódó lépést választja. Azonban, ha már dobott a kockával, ebben a körben már nem gondolhatja meg magát, hogy mégis inkább a torony magassága szerinti lehetőséget választaná.

Ha egy bábuval olyan kockára jön ki a lépés, amelyen ellenséges bábu vagy torony áll, akkor ezeket zsákmányul lehet ejteni oly módon, hogy "rálépünk" az ellenfélre (mindig a legfelül lévő bábu színe határozza meg, hogy kié a torony). A torony azonban helyben marad, és csak a következő körben mozdítható el onnan. Az így elfoglalt tornyot persze bármikor, bármelyik ellenfél visszafoglalhatja.

A lépések során mindig át szabad ugrani a közbeeső bábukat és tornyokat.

Saját bábura vagy toronyra rálépni tilos.

Egyszerre csak egyenesen szabad lépni, kanyarodni nem lehet.

Fontos szabályok

Aki hatost dob, bármelyik saját bábujával vagy tornyával hatot léphet. Ezután eldöntheti, hogy újra dob a kockával, vagy pedig a torony magassága által meghatározott módon lép valamelyik bábujával vagy tornyával; nem feltétlenül ugyanazzal, amellyikkel először lépett.

Az A és B ábrán megjelölt területek, ahol a játék kezdetén fel kell állítani a bábukat, a játékosok saját "házai", azaz védett területei. Más játékos házába lépni tilos; a saját házban lévő bábuk biztonságban vannak; nem lehet őket elfoglalni.

A játékos saját házába bevitt torony biztonságba kerül, nem támadható meg, de utána már nem szabad visszavinni a nyílt játéktérre.

Egyetlen különálló bábuval viszont ideiglenesen is be lehet lépni a házba, majd pedig a nyílt játéktérre visszalépve újra játékba hozni a bábút. Közben a bábu lépegethet a ház területén belül is.

Tornyok magassági korlátja

Ha a játék folyamán olyan torony jön létre, amely 12-nél több bábuból áll, a "tulajdonosának" két részre kell bontania, mégpedig tetszőleges ponton, de úgy, hogy a két új torony közül egyik se álljon több mint 12 bábuból. Figyeljünk arra, hogy mindkét új torony tetején az ő színe legyen. Az így szétszedett torony alsó része helyben marad, a felső része pedig valamelyik szomszédos mezőre kerül (függetlenül attól, hogy az üres vagy pedig valamelyik ellenfél áll rajta).

A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor valamelyik játékos már nem tud lépni, azaz nincs több játékban lévő bábuja, a tornyaival pedig már belépett a házába. A kört azonban ilyenkor is végig kell játszani.

Ekkor a nyílt játékterepről mindenki a saját házába viszi a bábuit és tornyait. Az nyer, akinek a házában a legtöbb bábu van (színüktől függetlenül). Úgy lehet legkönnyebben eldönteni, hogy ki a játék győztese, ha minden játékos egyetlen magas tornyot épít a házában lévő bábukból: a legmagasabb torony győz.

További játékvariációk

- Lehet változtatni a maximális megengedett toronymagasságon, vagy akár teljesen mellőzni is a magassági korlátra vonatkozó szabályt (fontos azonban, hogy ezt még a játék megkezdése előtt megbeszéljük).
- Eldönthetjük, hogy csak kockadobással határozzuk meg a lépések számát, a torony magasságával nem.
- Megállapodhatunk abban, hogy amennyiben a pályán lévő tornyunk elér egy bizonyos magasságot, akkor az afölötti részt szabadon – dobás nélkül – bevihetjük a házba.
- Használhatjuk az 1-6-ig és az 1-3-ig számozott dobókockát egyszerre. Ebben az esetben a nagyobb dobott értékből vonjuk ki a kisebbet, és a különbségnek megfelelő számot lépünk.
- Dobáshoz használhatjuk a színekockát is annak eldöntésére, hogy a körben léphetünk-e vagy sem.
- Ha a színekockával is dobunk, megállapodhatunk abban is, hogy aki a saját színét dobja, újra dobhat a számkockával.

Természetesen bármilyen további játékvariáció és szabály szabadon alkotható, játszunk a Torrival úgy, ahogy számunkra a legizgalmasabb.