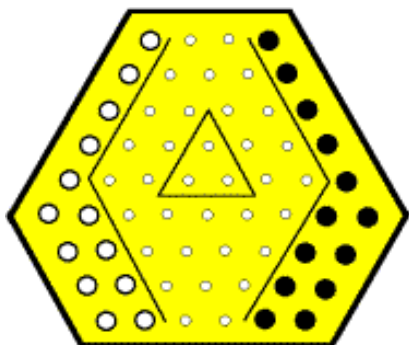


ROTARY

A játémező üres pontjai körüli csoportos forgatással történnek a lépések. A készlet része az a "rotának" nevezett forgatóeszköz, amellyel a tábla üres mezőpontjai (golyófészkei) körüli golyók egyszerre elforgathatók.

(A ROTARY magyar találmány, az első olyan táblajáték, melyben lépésenként kettőnél több bábu mozoghat a táblán.)

Az alapjáték részletes szabályai

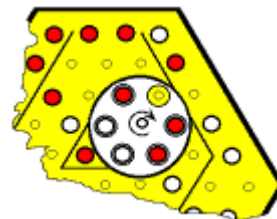


Mindkét játékosnak 13-13 db azonos színű golyója van, amelyekkel az ábrán mutatott indulóállásból felváltva lépésről-lépésre (**egymásnak átadva a rotát**) üres mezőpontok körüli forgatások sorozatával próbálják a centrum mindhárom pontját ellenfelüket megelőzve elfoglalni.

A lépésszabály egyszerű többségi elv: csak **olyan üres golyóhely** körül forgathat a lépésre következő játékos, **amely körül a golyói határozott többségben vannak.**

(Egyenlőség esetén egyik játékos sem forgathat.)

Az ábrán mutatott állásban sötét nyer (mert golyói a kiválasztott mezőpontra helyezett rotában határozott többségben vannak, tehát forgathat: a két világos helyére beforgatja saját két sötét golyóját.)



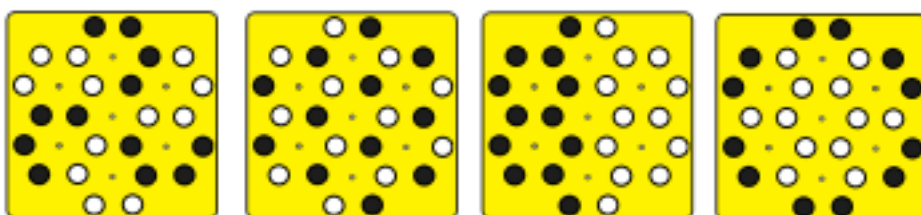
Udvariassági szabályok:

A lépésre következő játékos ráhelyezi a rotát az általa legkedvezőbbnek ítélt helyre, de még nem forgat. A másik játékos ad engedélyt a forgatásra (miután meggyőződött arról, hogy a "rotában" többségben vannak ellenfele golyói). Ezt követően a lépő játékos tetszése szerinti pozícióba (akár változatlanul hagyva is) forgathatja a golyókat, amíg a rotát le nem vette a tábláról és át nem adta ellenfelének. Ezzel jelzi: a lépést befejezte.

Intarzia-játékok a rotary készlettel

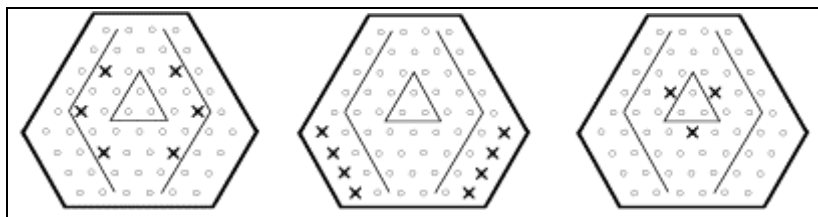
Ha éppen nincsen játszótársad, akkor a készlet fedelében kialakított táblára felrakott színrendezések bármelyike-bármelyikből egymást követő forgatások sorozatával kialakítható.

(Mint megoldandó feladvány nem túlságosan nehéz, ám annak belátása/bebizonyítása, hogy a lehetséges legkevesebb lépés-számú megoldásra találtunk, az a profi rejtvényfejtőknek is érdekes.)



dr. Nagy László
(COGITORG Kft.)
1144 Bp. Szentmihályi u. 19.
Tel/fax.(36-1) 220-1916

A ROTARY érdekesebb szabály változatai

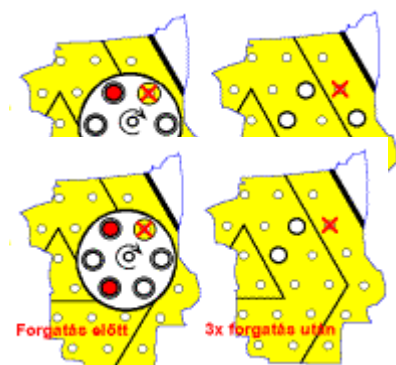


→ ütéses változat:

A versenyzők megállapodása szerint (közös megegyezéssel a parti kezdetén) kijelölhetők (és megjelölhetők) azok a "csapda"-pontok, amelyekbe kerülő golyók le is vehetők a játémezőről.

A legkézenfekvőbb, ha a játémező szélső pontjai körüli forgatáskor, a játémezőn kívülre kerülő golyók esnek ki a további küzdelemből. Ezzel a szabállyal, ha le is üthetjük ellenfelünk golyóit, a parti közben megszerzett előnyök gyorsabb játszámakat ígérnek.

Bármely módon választjuk meg a csapdapontokat, a "levétel" kétféle változatban is érdekes:



→ A lépés befejezése utáni levétel, amikor a rotát levette a lépő játékos, azt követően a csapdába esett golyót is le kell vennie (függetlenül attól, hogy saját, vagy ellenséges).

→ A lépés közbeni levétel, amikor minden olyan golyót, mely a forgatás közben áthalad a csapdán, le kell vennie a tábláról. (Mintha a csapda lyuk lenne, amelyen át a golyók leesnek...) Mindkét esetben 3x60 fokban, azaz három pozícióval forgatott világos. Amíg az első esetben 1 db sötét golyó, addig a második esetben 2 db sötét golyó és 1 db világos golyó lett levéve a tábláról.

→ **Lépésképtelen helyzet:** A ROTARY játékban ún. lépésképtelen helyzet van. Ez azt jelenti, hogy ellenfelünk akkor is elvesztette a partit, ha (amikor ő következik lépésre) nem talál egyetlen olyan forgatási pontot sem, amely körül többségben van. Érdekes játékhoz vezethet, ha ennek a lépésképtelen állapotnak az elérését kitűzve, változtatjuk meg a játék célját. **Ekkor** tehát nem a centrum három pontjának elfoglalásában, hanem **az ellenfél "megbénításában" versenyeznek a játékosok**. Ez az állapot az ellenfél golyóinak levétele nélkül nem érhető el (hacsak az egyik játékos különösen durva hibákat nem vét).

Ám, ha **az ütéses változatok valamelyikében**, néhány ellenséges golyóval többet sikerül leütnünk, mint a saját veszteségünk, akkor sikerülni fog ellenfelünk lépésképtelen helyzetbe kényszerítése.

Célszerű itt is kitüntetett szerepet adni a középső három mezőpontnak. Tapasztalatok szerint az ellenfél bénítására törekvő játékban **a három középső mezőpont ideális csapdaként** működtethető...

→ **A nyitóállás közös kialakítása:** Ekkor, a parti kezdetekor a tábla üres, melyre felváltva, egyenként rakhatják le a golyóikat úgy, hogy a centrum három pontját üresen hagyják. A lerakásokat világos kezdi és (ha már mindegyik golyó a táblára került) az első forgatásos lépés joga is őt illeti, ámde: két különböző forgatási pontot köteles felajánlani ellenfelének választásra. Ekkor tehát, a kezdőlépésben világos két (a többségi szabályt is kielégítő) forgatási pont közül, a sötét által kiválasztottra teheti csak fel a rotát.

A bemutatott ötletelemek (mint általában a "cogitoy" játékokban) kombinálhatók egymással... Ám ne feledjük: a házi saját játékszabály-variációt mindig a parti megkezdése előtt korrekt egyeztetni:

- A küzdelem célja **elfoglalás, vagy bénítás?**
- Az induló állás **előre felrakott, vagy egyenként váltakozva kialakított?**
- **Ütéses, vagy ütés nélküli** variációt játszunk?

Ha ütéses, akkor **csapdapontok kijelölése** mellett azt is rögzíteni kell, hogy **lépés közbeni, vagy lépés utáni ütésvégrehajtás** szerint folyik a parti...

A játék logikai igényessége és a hadállások, ill. a lépések egyszerű leírási lehetősége, jó alapot adhatnak megnyitáselméletek kifejlesztésének, bajnokságoknak, feladványoknak...

A ROTARY hadállásainak és lépéseinek leírása

A játémezőt a mellékelt módon mutatott módon javasolt megszámozni, amikor egy rombusz alakú elrendezésben elhelyezett kétjegyű számok első jegyje a sorokat, második jegyje az "oszlopokat" jelenti. Ekkor a játémezőn elfoglalandó három pont a 44, az 54 és az 55 lesz.

(A vékonyan szedett, zárójelbe tett mezőpontok valójában nem részei a játémezőnek.)

Bármely hadállásban, mind a világos, mind a sötét golyók által elfoglalt pozíciók feljegyezhetők.

11	12	13	14	(15	16	17	18	19)
21	22	23	24	25	(26	27	28	29)
31	32	33	34	35	36	(37	38	39)
41	42	43	44	45	46	47	(48	49)
51	52	53	54	55	56	57	58	(59)
61	62	63	64	65	66	67	68	69
(71)	72	73	74	75	76	77	78	79
(81	82)	83	84	85	86	87	88	89
(91	92	93)	94	95	96	97	98	99

A lépés kódjának leírására kézenfekvő konvenció, ha azt a (a lépéskor üres) **mezőpontot** jelző kétjegyű számot nevezzük meg, amely körül a forgatás történik.

Ez mellett egy **0-5-ig** terjedő, az **elforgatási pozíciót** jelző számot is meg kell adunk, mely az óramutató járásával megegyező irányban forgatott **60 fokos szöveget** jelöli.

Kétlépéses feladványok

Az alábbi hadállásokban sötét következik lépésre. Az alapjáték szabályai szerint mindkét állásban egyetlen olyan kulcslépése van, amelyet követően (világos válaszlépésétől függetlenül) biztosan nyerhet...

