

TrinGo

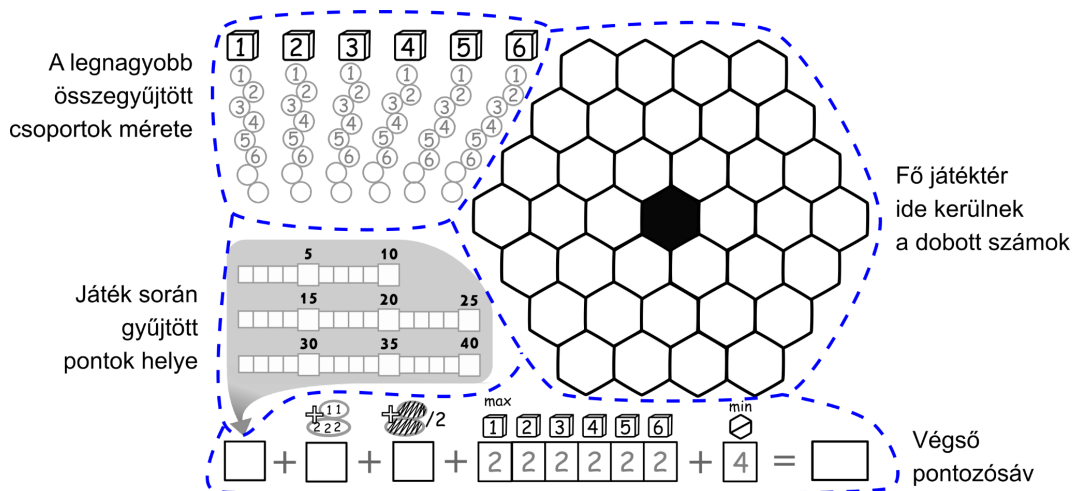
Kompetitív írogatós játék 2-6 főre (optimális játékosszám).

10 éves kortól. Játékidő: 15-25 perc.

Játék tartozékok

- 3 db dobókocka
- Játékosonként 1 játéklap

A játéklapok kinézete és részei



Játék előkészítése

Minden játékos vegyen magához egy játéklapot, és készítsen elő írószert. A játéklapokat minden játékos takarja el valamilyen módon, hogy a többi játékos ne láthassa a játék végéig.

Játékmenet

A játék során a játékosok igyekeznek a dobókockákkal dobott számokat a lehető legjobb helyekre írni a játéktérbe, hogy azokból egymással versengve csoportokat alkossanak. Az elhelyezett számok, és a belőlük alkotott csoportok a játék közben és a játék végén pontokat érnek. A győztes az, aki a legtöbb pontot gyűjti. A 18 körből álló játék során a játékoslapok titkosak, csak a végső pontozáskor kerülnek felfedésre.

Egy kör menete

Minden kör öt fázisból áll, melyeken belül a játékosok egyszerre cselekednek.

1: Dobás

Tetszőleges játékos dob mind a 3 kockával.

2: Pontszerzés

Az első körben ez a fázis kimarad. A jobb érthetőség érdekében később, az 5. oldalon kerül leírásra.

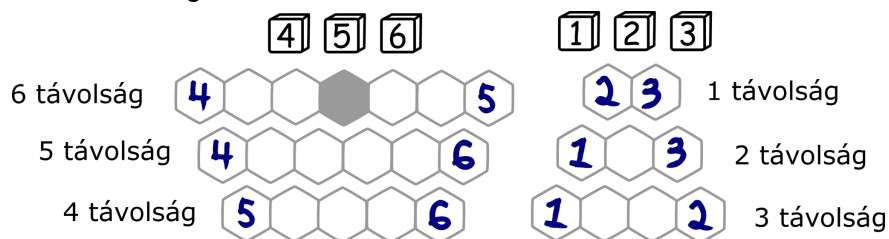
3: Számok beírása

A kidobott számokból minden játékos egymástól függetlenül, tetszőlegesen **kiválaszt kettőt**, amit majd a szabályoknak megfelelően beír a fő játéktér egy-egy üres hatszögébe. A két számot egy **egyenes vonal mentén** kell elhelyezni, egymástól **annyi lépés távolságra**, amennyit a harmadik, a ki nem választott kocka mutat. A lépéseket az első beírt számtól kell számítani, a két beírt szám közötti mezők pedig egyaránt lehetnek üresek vagy foglaltak. Beírásnál minden esetben két számot kell elhelyezni, figyelembe véve, hogy a játéktéren kívülre, vagy a tábla közepén lévő fekete mezőbe számot írni nem lehet.

Passzolás: Ha a játékos semmilyen kombinációban nem akarja, vagy nem tudja szabályszerűen elhelyezni a két számot a játéktérben, akkor passzolnia kell. Ilyenkor ki kell húznia két tetszőleges, üres mezőt, melyekbe a későbbiek során már nem írhat.

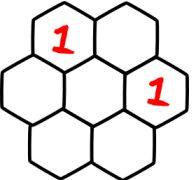
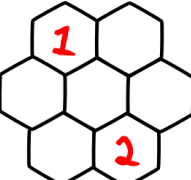
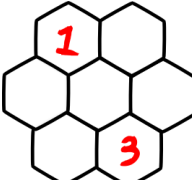
Ezek szerint: A két beírt szám közötti mezőkön lehetnek már kitöltött mezők, bekarikázott csoportok, a tábla közepén levő fekete mező vagy bármi más.

Példa: Két dobás lehetséges beírásai:



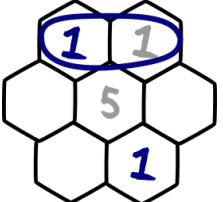
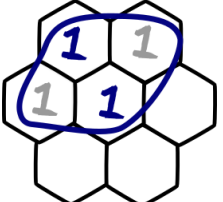
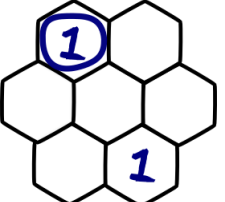
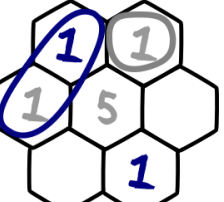
Példa az 1, 1, 2 számok helyes beírására (kézzel jelöltek az adott körben beírt számok):

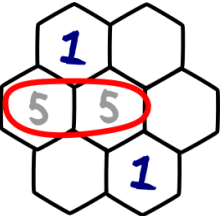
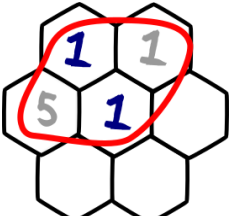
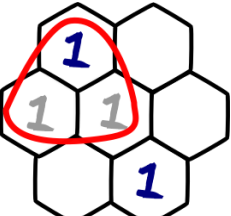
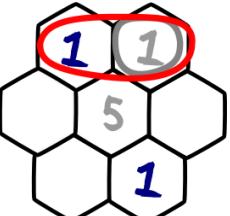
1 és 2 számok 1 távolságra vagy két 1-es 2 távolságra	A most beírt két szám között már szerepel foglalt mező (korábban beírt szám)	A játékos nem tudja beírni a dobást, ezért passzol

Példa az 1, 1, 2 számok helytelen beírásra:		
A számok nem egyenes vonalban vannak	A számok helytelen távolságra vannak	Helytelen szám került beírásra (nem volt 3-as kocka)
		

4: Karikázás

Ha a játékos beírta a két számot (nem passzolt), akkor dönthet úgy, hogy közülük **az egyiket**, és vele a hozzá **csatlakozó összes többi ugyanilyen számot bekarikázza**. Az így létrehozott csoport elemei egymáshoz képest bármilyen irányban elhelyezkedhetnek, a lényeg, hogy egymással összefüggőek legyenek. Egy körön belül, egy játékos csak egy csoportot karikázhat be. A bekarikázott csoportnak több elemből kell állnia, mint az ugyanilyen számokból álló, korábbi körökben már valaki által bekarikázott csoportnak. Az, hogy éppen mekkora egy adott számból álló legnagyobb bekarikázott csoport (aminél csak nagyobbat lehet karikázni), bármikor szabadon egyeztethető a játék során, de alapvetően a játékosok maguk vezetik ezt a saját játéklapjukon (ld. 5. fázis).

Példa helyes bekarikázásra (késsel jelöltek az adott körben beírt számok):			
A bekarikázott csoport korábban beírt elemeket is tartalmazhat, de nem kötelező	A csoport elemeinek nem kell egy sorban elhelyezkedniük	Csak egybefüggő elemek alkothatnak csoportot	Egy játékos a saját bekarikázott csoportját is felülírhatja egy nagyobb méretű csoporttal
			

Példa helytelen bekarikázásra:			
Csak olyan csoport karikázható, amihez épp hozzá írtunk	Egy csoport csak egyféle számot tartalmazhat	Bekarikázásnál a létrejövő csoportnak az összes összefüggő számot tartalmaznia kell	Korábban már bekarikázott szám nem használható újra
			

Ezek szerint:

- Egy játékos egy körben csak egy csoportot karikázhat be, de nem kötelező.
- Csak olyan csoport karikázható be, amit az adott körben a játékos bővített legalább egy számmal.
- Egy csoport állhat akár csak egy elemből, ha korábban még senki sem karikázott abból a számból álló csoportot.

5: Bejelentés

Miután mindenki végzett az előző lépésekkel, a játékosok **bejelentik, hogy karikáztak-e** csoportot, és amennyiben igen, akkor azt is, hogy milyen számot és hány elemet tartalmaz az adott csoport (például "karikáztam három négyest"). Ha a bejelentett csoportnál van valakinek **kisebb méretű** bekarikázott csoportja, az most **kisatírozásra kerül**. Ez akkor is érvényes, ha a kisebb méretű csoport is csak az adott körben lett bejelentve, tehát mindig csak a legnagyobb méretű csoport(ok) marad(nak) bekarikázva. A kisatírozott csoportokért a továbbiakban a játékosok a játék közben pontot már nem kapnak, a játék végén azonban még értékes pontokat hozhatnak.

Ha egy körben több játékos is bejelentett ugyanolyan csoportot (egyezés mind a szám, mind a méret tekintetében), akkor egyik sem kerül kisatírozásra, és a későbbiekben mindannyian kapnak pontot a kidobott kockák alapján.

Hogy éppen mekkora egy adott számból álló **legnagyobb bekarikázott csoport**, azt a játékosok a játéklapjuk **bal felső sarkában vezetik**. A bejelentési fázis során mindig azt a számot tartalmazó karikát kell kisatírozni, amekkora csoportot legnagyobbként bejelentettek, így a játékosok mindig tudni fogják, hogy melyikből van még esélyük karikázni. Ha 6 vagy több elemből álló csoportot jelent be valaki, úgy ki kell satírozni az összes számot, és a következő üres karikába az aktuális méretünél eggyel nagyobbat kell beírni.



1 Példa: Anna, Bence és Csaba mind be tudták írni a dobott számokat. Eddig még senki nem karikázott egyeseket a játékban. Anna és Bence most három egyesest karikázott, míg Csaba két egyesest. Csabának ekkor azonnal ki kell húznia a két egyesből álló csoportját, de Anna és Bence bekarikázva tartják őket, amíg valaki legalább egy négy egyesből álló csoportot be nem jelent.

Ezután mindhárman a bal oldalon látható módon jelölik, hogy már csak négy egyesest lehet bekarikázni.

Ha valaki 7 egyesest karikázott volna, akkor ezt a jobb oldalon látható módon jelölték volna a játékosok.



Játék közbeni pontszerzés (2. fázis)

A játékosok a dobás után a kidobott számok alapján a játék közben pontokat szerezhettek, ha a kidobott számból van bekarikázott csoportjuk. **Minden egyes kocka után**, az abból a számból **bekarikázott csoportot birtokló játékos(ok)** egy pontot kap(nak).

A kapott pontokat a szürke háttérű pontgyűjtő táblában kell vezetni. A játékosoknak **be kell jelenteniük**, hogy mely számokból szereztek pontokat.

Ezek szerint:

- Ha ugyanaz a szám több kidobott kockán is szerepel, akkor az adott számból álló bekarikázott csoport birtokosa több pontot is szerez vele.
- Ha egy számnak több birtokosa is van, akkor mindegyikük megkapja az összes pontot.
- Minden egyes kocka 1 pontot érhet, tehát egy körben egy játékos maximum 3 pontot szerezhet.
- Kisatírozott csoportokért nem lehet a játék közben pontot szerezni.

javaslat: hogy ne felejtsük el a pontjainkat beírni, vezessük őket az alábbi módon:

A pontgyűjtő mezőbe írjuk be azokat a számokat amikért pontokat kaptunk és karikázzuk is be őket. Így ha véletlenül elfelejtenénk őket beírni könnyebben rájövünk erre.

Példa: Annának három 1-es, és négy 2-es száma van bekarikázva, míg Bencének három 1-es és egy 6-os. Az adott körben lévő dobás: 1, 1, 2. Anna ekkor három pontot kap (van 1-esekből és 2-esekből is álló bekarikázott csoportja), míg Bence kettőt (az 1-esekből álló bekarikázott csoportjáért), A kapott pontokat pedig a következőképpen írják be:

ANNA 5 	BENCE 5 
--	--

A játék vége

A játéknak a 18. kör után van vége, miután a játékosok az utolsó mezőjüket is kitöltötték (számokkal, vagy passzolást jelző áthúzásokkal).

A végső pontozás a következő részekből áll:

	A játék során összegyűjtött pontok: a körönkénti pontszerzési fázisából kapott pontok
	Az összeérő bekarikázott csoportok alkotta legnagyobb terület mérete (minden mező 1 pontot ér). A kisatírozott csoportok itt nem számítanak.  <i>Ezen a példán a játékosnak 5 mezőnyi a legnagyobb összefüggő bekarikázott területe (egy 4 méretű és egy 1 méretű csoport), tehát 5 pontot kap.</i>
	Az összeérő kisatírozott csoportok alkotta legnagyobb terület méretének fele (lefelé kerekítve)  <i>Ezen a példán a játékosnak 4 mezőnyi a legnagyobb összefüggő kisatírozott területe van, tehát 2 pontot kap.</i>
max  (2, ...)	Nem bekarikázott számokból álló összefüggő csoportok pontozása: az egyes számokból a legnagyobb méretű csoportot birtokló játékos(ok) +2 pontot kap(nak). Egyezés esetén mindegyik játékosnak jár a 2 pont.  <i>Ezen a példán a játékosnak három bekarikázatlan hatosa van egy csoportban. Ha másnak nincs több, akkor +2 pontot kap.</i>
min 	A legkevesebb kihúzott (elpasszolt) mezővel rendelkező játékos(ok) +4 pontot kapnak. Egyezés esetén itt is mindegyik játékosnak jár a 4 pont.

A játék győztese az, aki a végső pontozást követően összesen a legtöbb pontot gyűjtötte. Pontegyezés esetén a legtöbb gyűjtött ponttal rendelkező játékos nyer, ha pedig ez is egyezne, akkor játsszatok még egy újabb, mindent eldöntő meccset! ;)