

Spielregeln
Rules of the Game

飛龍博說 飛龍博說 飛龍博說
Megasado 飛龍博說

Peter Burley



Règles du jeu *Spelregels* *Oyunun Kuralları*



Megasado®

Spielregeln

Spielerzahl	: 2
Alter	: ab 10 Jahren
Spieldauer	: 25–40 Minuten (Einzelpartie)
	: 75–120 Minuten (Standard-Partie)
	: 2 bis 3 Stunden (Lange Partie)
	: 3 bis 5 Stunden (Marathon-Partie)

Spielmaterial

Ein Spielplan, der in 100 Felder mit zehn unterschiedlichen Farben unterteilt ist.

Der Spielplan ist doppelseitig bedruckt: Eine Seite sieht aus, wie unten abgebildet, während die andere Seite das 8 mal 8 Felder große „Kamisado“-Brett zeigt.



20 achteckige Drachentürme als Spielfiguren – jeweils zehn weiße und zehn schwarze Türme



24 durchsichtige Drachenzahnmarker aus Kunststoff

Dieses „Megasado“-Anleitungsheft in allen Sprachen, in dem die zusätzlichen Regeln und Varianten erläutert werden

Fünf Anleitungshefte – auf Deutsch, Englisch, Französisch, Niederländisch und Türkisch

Ein Heft mit Beispielszügen (für „Kamisado“)

Spielvorbereitung

Der Spielplan wird mit der „Megasado“-Seite nach oben zwischen die beiden Spieler gelegt. Die Reihe, die einem Spieler am nächsten ist, ist dessen Grundlinie. Wenn der Spielplan korrekt ausgerichtet worden ist, befindet sich vor jedem Spieler am rechten Ende seiner Grundlinie ein orangefarbenes Feld (und ein braunes Feld am linken Ende der Grundlinie).

Der erfahrenere Spieler spielt mit den weißen Türmen, sein Gegner mit den schwarzen. Jeder Spieler verwendet seine gewählte Farbe während der gesamten Partie.

Bei jedem Drachenturm-Set (schwarz und weiß) zeigt jeder Turm oben ein anderes Symbol. Diese Symbole entsprechen jenen auf dem Spielplan und stehen für Braun, Lila, Blau, Silber, Pink, Gelb, Gold, Grün, Rot und Orange, und jedes Symbol ist in der entsprechenden Farbe gestaltet. Jeder Spieler besitzt also jeweils einen Turm mit den folgenden Symbolen:

褐 紫 藍 銀 桃 黄 金 綠 紅 橙

Beide Spieler stellen nun alle ihre Drachentürme auf die Felder ihrer Grundlinie, und zwar so, dass bei jedem Drachenturm seine Symbolfarbe mit der Feldfarbe übereinstimmt.

Spielablauf

Für „Megasado“ gelten genau dieselben Regeln wie für „Kamisado“. Abgesehen von der Größe des Spielplans und der Anzahl der verwendeten Spielfiguren ist alles unverändert. Wer „Megasado“ spielen möchte, sollte zuerst „Kamisado“ kennenlernen und dann, wenn er alle Regeln beherrscht, „Megasado“ ausprobieren.

Wichtiger Hinweis: Ein grundlegender Unterschied zwischen „Megasado“ und „Kamisado“ liegt in der Reichweite der Spielfiguren. Zu Beginn der Partie beträgt die maximale Bewegungsweite für alle „Megasado“-Drachentürme sieben Felder – ein Turm kann also (wie bei „Kamisado“) in einem Zug höchstens sieben Felder weit bewegt werden. Diese Reichweite ist zwar genauso groß wie bei „Kamisado“, doch bei „Megasado“ führt das dazu, dass die Türme nicht den Spielplan von einer Seite zur anderen überqueren können (im Gegensatz zu „Kamisado“). Dadurch dauert eine Partie „Megasado“ länger und wird komplexer, da sich noch interessantere Situationen ergeben können. Ohne diese Einschränkung wäre „Megasado“ aufgrund der Größe des Spielplans zu „offen“, sodass die Partien sehr rasch beendet wären. Bei „Kamisado“ passiert das nicht, weil der Spielplan deutlich kleiner und „enger“ ist. Die verschiedenen Rangabstufungen zwischen den unterschiedlichen Drachentürmen, die bei „Kamisado“ existieren, gibt es bei „Megasado“ auch: Die Reichweite reduziert sich jeweils um zwei Felder, wenn ein Drachenzahn hinzukommt:

Art des Drachenturms	Reichweite (maximale Felderzahl pro Zug)
Normaler Drachenturm	sieben Felder
Sumo-Drachenturm	fünf Felder
Doppel-Sumo-Drachenturm	drei Felder
Dreifach-Sumo-Drachenturm	ein Feld

Die Spielregeln für „Megasado“ und „Kamisado“ sind ansonsten identisch; es gibt keine weiteren Unterschiede.

Es existiert allerdings eine ganze Anzahl optionaler Varianten, die mit „Megasado“ kombiniert werden können. Sie verleihen alle den zusätzlichen Silber- und Gold-Feldern eine besondere Funktion und werden nachfolgend erläutert:

Megasado-Varianten

Variante 1: „Klebrige Felder“

Bei dieser Variante dürfen die Drachentürme nicht über goldene oder silberne Felder hinwegziehen. Wenn ein Turm ein goldenes oder silbernes Feld erreicht, bleibt er dort „kleben“, muss stehen bleiben und kann sich in diesem Zug nicht weiterbewegen. Wenn der gegnerische Spieler diesen Turm das nächste Mal aktiviert, indem er mit einem seiner eigenen Türme auf ein Feld der entsprechenden Farbe zieht, kann der Turm vom „klebrigen“ Feld aus ganz normal bewegt werden. Es ist erlaubt, einen gegnerischen Drachenturm mit einem Sumo-Stoß auf ein „klebriges“ Feld oder von dort weg zu schieben.

Variante 2: „Teleport“

Wenn der bewegte Drachenturm ein goldenes oder silbernes Feld erreicht, kann er per Teleport auf ein anderes Feld derselben Farbe gestellt werden (also von Silber auf Silber oder von Gold auf Gold). Wenn der Turm nach dem Teleport seine Bewegung innerhalb dieses Zuges fortsetzt, muss er die **vorherige Zugrichtung beibehalten** und in dieselbe Richtung weiterbewegt werden, die er zuvor hatte (also gerade vorwärts, diagonal nach links vorwärts oder diagonal nach rechts vorwärts). Das Feld, auf dem der Teleport endet, muss der eigenen Grundlinie näher liegen als das Feld, auf dem der Teleport begonnen hat: Ein Vorwärts-Teleport ist also **nicht** möglich. Die gesamte Bewegung innerhalb dieses Zuges darf die zulässige maximale Reichweite des verwendeten Drachenturms nicht übersteigen. Im Hinblick auf die Bewegungsweite kostet der Teleport zwischen zwei Feldern nichts: Das Ausgangs- und das Endfeld des Teleports werden in dieser Hinsicht als ein und dasselbe Feld betrachtet. Es ist nicht möglich, einen Teleport auf dem Feld zu starten, auf dem die Bewegung des Drachenturms beginnt – das heißt, der Turm muss während dieses Zuges auf ein silbernes oder goldenes Feld bewegt werden, damit ein Teleport mit einer klar vorgegebenen Bewegungsrichtung möglich ist. Wenn Sie einen gegnerischen Turm mithilfe eines Sumo-Stoßes von einem silbernen oder goldenen Feld schieben (und sich folglich nun selbst auf diesem Feld befinden), können Sie Ihren schiebenden Turm per Teleport gemäß den üblichen Teleport-Regeln auf ein anderes Feld derselben Farbe (Silber oder Gold) versetzen (also muss das Feld, auf dem der Teleport endet, der eigenen Grundlinie näher liegen als das Feld, auf dem der Teleport begonnen hat). Wenn Sie einen gegnerischen Turm durch einen Sumo-Stoß auf ein silbernes oder goldenes Feld schieben, darf Ihr Gegner seinen geschobenen Turm per Teleport auf ein entsprechendes (silbernes oder goldenes) Feld versetzen, das sich in einer Reihe befindet, die seiner Grundlinie näher ist als das Ausgangsfeld des Teleports.

Variante 3: „Retro“

Wenn einer der eigenen Drachentürme auf einem goldenen oder silbernen Feld steht (außer denen in der eigenen Grundlinie), muss sich der Turm beim nächsten Mal, wenn er gezogen werden muss (also wenn er das nächste Mal durch einen Zug des Gegners aktiviert worden ist), gerade oder diagonal **rückwärts** bewegen, statt gerade oder diagonal vorwärts. Dieser Drachenturm muss mindestens ein Feld weit (rückwärts) ziehen, wenn dies möglich ist. Wenn der Turm blockiert ist und sich nicht rückwärts bewegen kann, verliert der Spieler seinen Zug, sodass sein Gegner sofort wieder an der Reihe ist und seinen silbernen beziehungsweise goldenen Drachenturm bewegt (je nachdem, auf welchem Feld der Turm des Mitspielers blockiert ist). Es ist nicht möglich, während einer Rückwärtsbewegung im Rahmen eines „Retro“-Zugs einen Sumo-Stoß auszuführen.

Variante 4: „Drachenfalle“

Die Variante „Drachenfalle“ ähnelt den „Klebrigen Feldern“, doch in diesem Fall gilt: Wenn ein Turm auf ein goldenes oder silbernes Feld zieht (außer denen in der eigenen Grundlinie), bleibt er dort dauerhaft kleben bis zum Ende der aktuellen Runde der Partie. Wenn der Gegner diesen Drachenturm aktiviert, muss sein Mitspieler passen (genauso wie bei einem Turm, der durch andere Türme vor ihm blockiert ist). Dann kann der Spieler allerdings entscheiden, welchen Turm

sein Gegner als Nächstes bewegen muss. Wenn sich also beispielsweise Ihr eigener roter Turm auf einer goldenen „Drachenfalle“ befindet und Ihr Gegner einen Turm auf ein rotes Feld zieht, verlieren Sie Ihren nächsten Zug, sodass Ihr Gegner sofort noch einmal an der Reihe ist; aber er darf **nicht** automatisch seinen goldenen Turm ziehen. Stattdessen **entscheiden Sie**, welchen Turm Ihr Gegner als Nächstes bewegen muss. Sie können jeden beliebigen Turm Ihres Gegners wählen (**außer** denen, die selbst auf **Drachenfallen** stehen). Es ist nicht erlaubt, einen Turm, der auf einer Drachenfalle steht, mit einem Sumo-Stoß zu bewegen: Drachentürme, die auf einer Drachenfalle stehen, bleiben dort bis zum Ende der Runde. Allerdings ist es möglich, gegnerische Türme durch einen Sumo-Stoß auf ein Drachenfallen-Feld zu schieben. Achtung: Silberne und goldene Felder auf der eigenen Grundlinie gelten nicht als Drachenfallen.

Variante 5: „Sumo“

Bei der „Sumo“-Variante erhält jeder Drachenturm auf einem goldenen oder silbernen Feld (überall auf dem Spielplan, auch auf den Grundlinien) automatisch (während er auf diesem Feld steht) den nächsthöheren „Sumo“-Rang. So wird ein normaler Drachenturm zu einem Sumo-Drachenturm, solange er auf einem goldenen oder silbernen Feld steht. Das bedeutet, dass er bei seinem nächsten Zug nur bis zu fünf Felder weit gezogen werden kann, aber bei direkt vor ihm stehenden Türmen einen Sumo-Stoß ausführen kann und nicht von (einfachen) Sumo-Drachentürmen rückwärts geschoben werden darf. Gleichermaßen wird ein (einfacher) Sumo-Turm zu einem Doppel-Sumo-Drachenturm und erhält dessen Möglichkeiten und Einschränkungen; und ein Doppel-Sumo-Drachenturm wird auf einem goldenen oder silbernen Feld zu einem Dreifach-Sumo-Drachenturm. Die Erhöhung des Sumo-Rangs hat ausschließlich eine funktionale Auswirkung und beeinflusst die Wertung der Drachentürme nicht. Wenn Sie also beispielsweise in einer langen Partie einen Doppel-Sumo-Drachenturm auf ein silbernes oder goldenes Feld stellen, ist dieser **nicht** sieben Punkte wert (das ist der Wert eines Dreifach-Sumo-Drachenturms) und kann folglich nicht die Partie gewinnen. Die Wertung bezieht sich immer ausschließlich auf die Drachenzähne, die sich gerade auf den Drachentürmen befinden. Es ist nicht möglich, eine Marathon-Partie mit der „Sumo“-Variante zu spielen.

Die Kombination von Varianten

Diese Varianten sind alle optional. Es ist auf jeden Fall ratsam, „Megasado“ zunächst ohne Varianten zu spielen, bis Sie mit dem Spiel vollkommen vertraut sind. Wenn Sie beginnen, die Varianten hinzuzunehmen, sollten Sie anfangs alle einzeln ausprobieren. Die folgenden Kombinationen der Varianten sind möglich:

- „Klebrige Felder“ und „Retro“
- „Teleport“ und „Retro“
- „Teleport“ und „Sumo“

Sieg

Die Siegbedingungen für „Megasado“ sind dieselben wie bei „Kamisado“. Es sind folgende Gesamtpunkte erforderlich, um die jeweilige Partie zu gewinnen:

Art der Partie	Erforderliche Siegpunkte
Einzelpartie	ein Punkt
Standard-Partie	drei Punkte
Lange Partie	sieben Punkte
Marathon-Partie	fünfzehn Punkte



Megasado®

Rules of the game

Number of players	: 2
Age Range	: 10 to adult
Game Duration	: 25-40 minutes (Single Round)
	: 75-120 minutes (Standard Match)
	: 2 to 3 hours (Long Match)
	: 3 to 5 hours (Marathon Match)

Equipment

A playing board, divided into 100 squares in ten different colours.

The playing board is double-sided, one side being as shown below, while the reverse side contains the 8x8 'Kamisado' board.



20 octagonal 'dragon tower' playing pieces. Of these, ten towers are white, while the other ten are black.



24 clear plastic octagonal 'dragon's tooth' tokens.

This 'Megasado' rules booklet, in all languages, explaining the additional rules and variants involved.

Five 'Kamisado' rulebooks, one in English and the others in German, French, Dutch and Turkish.

Example Moves booklet (for 'Kamisado').

Preparation

Place the board, with the 'Megasado' side up, between the two players. The row nearest to each player is known as that player's 'home row'. If the board has been placed correctly, each player will have an orange square at the right-hand end of his/her home row (and a brown square at the left-hand end of his/her home row).

The more experienced player takes the white towers, while the other player takes the black towers. In any match, the player who takes the white towers for the first round will continue to use the white towers for the entire match, while his/her opponent will retain the black towers throughout the match.

Within each set (black and white) each tower is marked with a different symbol on the top. These symbols (which match those that appear on the board) actually mean Brown, Purple, Blue, Silver, Pink, Yellow, Gold, Green, Red and Orange, and each symbol is painted in the corresponding colour. So each player will now have one tower marked with each of the following symbols:

褐 紫 藍 銀 桃 黃 金 綠 紅 橙

Both players now place all their dragon towers on their own 'home row', with each dragon tower being placed so that colour of the symbol on the tower matches the colour of the square it is placed on.

Method of Play

The method of play for Megasado is exactly the same as for Kamisado. Nothing has changed, apart from the size of the board and the number of pieces used. To play Megasado, it is advisable to learn how to play Kamisado first and then (once you have mastered it) try Megasado.

Important Note: One key difference between Megasado and Kamisado is as follows. Right from the start of the game, the maximum range (i.e. the number of squares that can be moved in a single turn) for all Megasado dragon towers is seven squares (the same as for Kamisado). Although this range is the same as for Kamisado, the effect is that Megasado towers cannot cross the board from one side to the other (as can be done in Kamisado). This enhances the length and complexity of each Megasado round and allows interesting situations to develop. Without this restriction, Megasado is too 'open' due to the size of the board and rounds can be over very quickly. This does not happen in Kamisado, because the board is much smaller and 'tighter'. In Megasado, the ranges of the various grades of Sumo towers are also the same as in Kamisado (reducing by two every time a 'dragon's tooth' is added):

Tower Type	Range (i.e. maximum length of move per turn)
Ordinary Dragon Tower	Seven squares
Sumo Dragon Tower	Five squares
Double Sumo Dragon Tower	Three squares
Triple Sumo Dragon Tower	One square

Megasado and Kamisado are similar in all other respects. There are no differences in any of the rules.

However, there are a number of optional variants that can be played with Megasado. They all involve the additional Silver and Gold squares, and are described in the sections below:

Megasado Variants

Variant 1 : 'Sticky Squares'

In 'Sticky Squares', your towers are not permitted to pass through Gold or Silver squares on any single turn. If one of your towers reaches a Gold or Silver square, then it 'sticks' there and cannot move forwards any further. If your opponent subsequently 'activates' this tower again by moving to a square matching its colour, you can then move it forward in the normal way from the 'sticky' square. You are allowed to 'Sumo Push' an opponent's tower on to (or off of) a 'Sticky Square'.

Variant 2 : 'Teleport'

With 'Teleport', if the tower you are moving enters a Gold or Silver square, you can teleport it to another square of the same colour (i.e. from Silver to Silver or from Gold to Gold). The tower must emerge from the square it is **teleported to**, moving in the same direction as it was travelling when it entered the square it was **teleported from**. (i.e. directly forwards, diagonally forwards to the left, or diagonally forwards to the right). The square it is **teleported to** must be in a row nearer to your home row than the row it was teleported from (i.e. you cannot teleport forwards). Your total move length for the turn must not exceed the maximum 'range' of the tower you are using. However, the action of actually teleporting between two squares does not 'cost' anything in terms of movement length. You can regard the two squares (the one you teleporting from and the one you are teleporting to) as being one and the same square. You are not allowed to teleport from a square that your tower starts its movement from (i.e. your tower must enter the Silver or Gold square during that move to allow you to teleport with a fixed associated direction. If you Sumo Push an opponent's tower off a Silver or Gold square (and therefore enter this square yourself), then you have the option to teleport your 'pushing' tower to another square of the same colour (Silver or Gold), following the usual rules for teleporting (i.e. you must teleport to a row nearer to you than the one the tower was in prior to teleporting). If you Sumo Push an opponent's tower onto a Silver or Gold square, then they have the option to teleport their 'pushed' tower to a matching (Silver or Gold) space, on any row **nearer to them** than the row the tower is teleported from.

Variant 3 : 'Retro'

If one of your towers is on any Gold or Silver space (apart from those on your own Home Row) the next time this tower has to move (i.e. when it is 'activated' by your opponent's previous move) then it must move directly or diagonally **backwards**, instead of directly or diagonally forwards. This tower must move at least one space (backwards) if it is possible to do so. If the tower is trapped and has no backwards move, then you miss your turn and your opponent will play again immediately, using his/her Silver or Gold tower, depending on which colour you are 'trapped on'. It is not permitted to perform a Sumo Push when you are moving backwards as part of a 'Retro' move.

Variant 4 : 'Dragon Trap'

'Dragon Trap' is similar to 'Sticky Squares', but with Dragon Trap, if you move onto any Gold or Silver space (apart from those on your Home Row), that tower is permanently stuck there until the end of the current round. If your opponent 'activates' this tower, then you miss your turn (just as for a tower that is blocked in by other towers in front of it). The twist is that you can then decide which tower your opponent moves next. So, for example, if your Red tower is on a Gold 'Dragon Trap' square and your opponent moves a tower to a red square, then you miss your turn and your opponent moves again immediately. But he/she will **not** automatically be moving his/her Gold tower. **You can choose** which tower the opponent moves next. You can select any of your opponent's towers (**apart from those** which are themselves **in Dragon Traps**). You are not allowed to Sumo Push a tower that is stuck in a Dragon Trap. Once they are in there, they are there for the rest of the round. However, you are allowed to Sumo Push your opponent's towers into Dragon Traps. Remember that Silver and Gold squares on your Home Row do not count as Dragon Traps.

Variant 5 : 'Sumo'

For the 'Sumo' variant, any tower which is on a Gold or Silver square (anywhere on the board, including 'home rows') automatically (while it is on that square) has its 'Sumo status' increased by one. So an ordinary tower, if it is standing on a Gold or Silver square, becomes a Sumo while it is on this square. This means it can only move forwards five spaces on the next move, but it can perform sumo pushes on towers directly in front of it and it cannot be pushed backwards by a Single Sumo. Similarly, a Single Sumo will become a Double Sumo while on a Gold or Silver square and assume all a Double Sumo's powers and restrictions. The same applies to a Double Sumo (which becomes a Triple Sumo while on the Gold or Silver square). Increases in Sumo status for individual towers have a functional effect only. They do not affect the scoring value of your dragon towers. For example, in a Long Match, if you place a Double Sumo tower on a Silver or Gold space, you **cannot claim** it is worth seven points (the points value of a Triple Sumo), and that this wins you the match. Scoring must always be based purely on the 'dragon's tooth' crystals that are currently on the dragon towers on the board. It is not possible to play a Marathon Match with the 'Sumo' variant.

Combination of Variants

The variants above are strictly optional. It is strongly advised that you play Megasado without any variants, until you are totally familiar with it. When you start trying the variants, it is also recommended that you try them individually at first, although the following combinations can be played together:

- 'Sticky Squares' and 'Retro'
- 'Teleport' and 'Retro'
- 'Teleport' and 'Sumo'

Victory

The victory conditions for Megasado are identical to those for Kamisado. The points totals required to win each type of match are as follows:

Match Type	Points Required
Single Round	One point
Standard Match	Three points
Long Match	Seven points
Marathon Match	Fifteen points



Megasado®

Règles du jeu

Nombre de joueurs : 2
Âge : à partir de 10 ans
Durée d'une partie : 25 à 40 minutes (partie simple)
: 75 à 120 minutes (partie standard)
: 2 à 3 heures (partie longue)
: 3 à 5 heures (partie marathon)

Contenu

Un plateau de jeu divisé en 100 cases de dix couleurs différentes

Le plateau est imprimé des deux côtés : l'une des deux faces correspond à l'illustration ci-dessous, tandis que l'autre face présente le plateau de 8 cases sur 8 de « Kamisado ».



20 tours Dragon à base octogonale qui servent de pions : 10 tours blanches et 10 noires



24 marqueurs « Dent de dragon » transparents en plastique

Cinq livrets avec les règles du jeu – en allemand, anglais, français, néerlandais et turc

Ce livret « Megasado » dans toutes les langues citées, où sont expliquées les règles supplémentaires et les différentes variantes

Un livret « Exemples de coups » (pour Kamisado)

Préparation

Placez le plateau de jeu, face « Megasado » au-dessus, entre les deux joueurs. La rangée qui est la plus proche d'un joueur est la « rangée de base » de ce joueur. Le plateau doit être orienté de manière à ce qu'une case orange se trouve à l'extrémité droite de la rangée de base de chaque joueur (et une case marron à l'extrémité gauche de cette même rangée).

Le joueur le plus expérimenté joue avec les tours blanches, son adversaire prend les noires. Chaque joueur conservera sa couleur pendant toute la durée de la partie.

Dans le set de tours noires comme dans le set de tours blanches, un symbole différent figure sur chaque tour. Ces symboles correspondent à ceux figurant sur le plateau de jeu et sont des caractères signifiant marron, violet, bleu, argent, rose, jaune, or, vert, rouge et orange. Le symbole est inscrit dans la couleur correspondante. Chaque joueur possède donc une tour avec chacun des caractères suivants :

褐 紫 藍 銀 桃 黄 金 綠 紅 橙

Chaque joueur dispose toutes ses tours Dragon sur les cases de sa rangée de base. Chaque tour est placée sur la case correspondant à la couleur de son caractère.

Déroulement du jeu

Les règles de Megasado sont exactement les mêmes que celles de Kamisado. En dehors de la taille du plateau de jeu et du nombre de pions utilisés, tout le reste est identique. Il est conseillé à ceux qui veulent jouer à Megasado de commencer par découvrir Kamisado et de n'essayer Megasado qu'une fois qu'ils maîtrisent toutes les règles.

Remarque importante : Il existe une différence fondamentale entre Megasado et Kamisado qui est le rayon d'action des pions. À Megasado, au début de la partie, la possibilité de déplacement maximale pour toutes les tours Dragon est de sept cases. Une tour peut donc être déplacée au maximum de sept cases en un coup (comme à Kamisado). Cette capacité de déplacement est certes la même qu'à Kamisado, mais à Megasado, de ce fait, les tours ne peuvent pas traverser le plateau d'un côté à l'autre en un seul coup (alors que c'est possible à Kamisado). Une partie de Megasado est par conséquent plus longue et plus complexe, car elle peut donner lieu à des situations encore plus intéressantes. Sans cette restriction, Megasado serait un jeu trop « ouvert » du fait de la taille du plateau et les parties seraient vite terminées. À Kamisado, c'est différent, car le plateau de jeu est nettement plus petit et plus « resserré ». Les différents niveaux de hiérarchie entre les différents tours Dragons (Sumos) qui existent à Kamisado s'appliquent aussi à Megasado : la capacité de déplacement est réduite de deux cases à chaque fois que s'ajoute une dent de dragon :

Type de tour Dragon	Capacité de déplacement (nombre de cases maximum par coup)
Tour normale	Sept cases
Tour Sumo	Cinq cases
Tour Double-Sumo	Trois cases
Tour Triple-Sumo	Une case

En dehors de cela, les règles de Megasado et de Kamisado sont identiques ; il n'y a pas d'autre différence.

Il existe toutefois un certain nombre de variantes optionnelles qui peuvent être combinées avec Megasado. Elles donnent toutes une fonction particulière aux cases argentées et dorées. Elles sont expliquées ci-après :

Variantes de Megasado

Variante 1 : « Cases bloquantes »

Dans cette variante, les tours Dragon ne peuvent pas être déplacées plus loin que les cases dorées ou argentées en un seul coup. Quand une tour passe par une case dorée ou argentée, elle y reste « bloquée » : elle doit rester là et ne peut plus être déplacée au cours de ce tour. Si le joueur adverse active cette tour lors d'un coup suivant en arrêtant l'une de ses propres tours sur une case de la couleur correspondante, la tour « bloquée » peut être déplacée normalement à partir de la case « bloquante ». Il est possible de repousser une tour adverse vers une case « bloquante » ou partant d'une case « bloquante » en effectuant un oshi.

Variante 2 : « Téléportation »

Si la tour Dragon qui se déplace passe par une case dorée ou argentée, elle peut se déplacer par « téléportation » sur une autre case de la même couleur (c'est-à-dire d'argent à argent ou d'or à or). Si après la téléportation, la tour continue son déplacement au cours du même coup, elle doit **conserver l'orientation précédente de son déplacement** et donc continuer à se déplacer dans la même direction qu'elle le faisait avant la téléportation (c'est-à-dire tout droit en avant, en diagonale vers l'avant de droite à gauche, ou en diagonale vers l'avant de gauche à droite). La case sur laquelle la téléportation se termine doit être plus proche de la rangée de base du joueur qui déplace sa tour que la case sur laquelle la téléportation a commencé : il n'est **pas possible** de se téléporter vers l'avant. L'ensemble du déplacement au cours d'un même coup ne doit pas dépasser la capacité maximale de déplacement autorisée de la tour déplacée. La téléportation entre deux cases ne change rien elle-même dans le calcul du déplacement possible : la case de départ et la case d'arrivée de la téléportation sont considérées comme une seule et même case. Il n'est pas possible de commencer la téléportation sur la case où a commencé le déplacement de la tour : la tour doit d'abord avoir été déplacée sur une case dorée ou argentée au cours de ce coup pour qu'une téléportation avec une direction claire de déplacement soit possible. Si vous repoussez une tour adverse d'une case argentée ou dorée en effectuant un oshi (et que vous vous trouvez donc ensuite vous-même sur cette case), vous pouvez déplacer votre Sumo par téléportation sur une autre case de la même couleur (or ou argent) en respectant les règles de la téléportation (la case sur laquelle la téléportation se termine doit donc être plus proche de votre rangée de base que la case sur laquelle la téléportation a démarré). Si vous repoussez une tour adverse sur une case argentée ou dorée en effectuant un oshi, votre adversaire peut déplacer sa tour repoussée par téléportation sur une case de la couleur correspondante (or ou argent) qui se trouve dans une rangée plus proche de sa rangée de base que la case de départ de la téléportation.

Variante 3 : « Rétro »

Quand l'une des tours d'un joueur se trouve sur une case dorée ou argentée (à l'exception de celles qui sont sur sa rangée de base), ce joueur doit déplacer cette tour, au coup suivant où elle doit être déplacée (c'est-à-dire la fois suivante où elle est activée par un coup de l'adversaire), tout droit ou en diagonale **vers l'arrière**, au lieu d'avancer tout droit ou en diagonale vers l'avant. Cette tour doit être déplacée d'au moins une case (vers l'arrière), si c'est possible. Si la tour est bloquée et ne peut pas être déplacée vers l'arrière, le joueur perd son tour et c'est immédiatement à son adversaire de jouer. Celui-ci déplace sa tour argentée ou dorée (en fonction de la case sur laquelle la tour du premier joueur est bloquée). Il n'est pas possible d'effectuer un oshi pendant un déplacement vers l'arrière dans le cadre d'un coup de la variante « Rétro ».

Variante 4 : « Piège à dragon »

La variante « Piège à dragon » ressemble à celle des « Cases bloquantes », mais dans le cas présent, quand une tour d'un joueur arrive sur une case dorée ou argentée (à l'exception de celles qui sont sur sa rangée de base), cette tour y reste « bloquée » durablement, jusqu'à la fin de la manche actuelle. Si l'adversaire active cette tour, le premier joueur doit passer son tour (comme dans le cas d'une tour qui serait bloquée devant lui par d'autres tours). Le premier joueur peut

cependant décider quelle tour son adversaire va devoir déplacer au prochain coup. Par exemple, si votre tour rouge se trouve sur un « piège à dragon » doré et que votre adversaire déplace une tour sur une case rouge, vous perdez votre prochain coup et votre adversaire rejoue immédiatement ; mais il ne doit **pas automatiquement** déplacer sa tour dorée. C'est en effet **vous qui décidez** quelle tour votre adversaire doit déplacer au coup suivant. Vous pouvez choisir n'importe quelle tour de votre adversaire (à l'exception de celles qui se trouvent elles-mêmes **sur des pièges à dragons**). Il n'est pas possible de déplacer une tour qui se trouve sur un piège à dragon en effectuant un oshi : les tours Dragon qui se trouvent sur un piège à dragon y restent jusqu'à la fin de la manche. Il est cependant possible de repousser des tours adverses jusqu'à des cases pièges à dragons en effectuant un oshi. Attention : les cases argentées et dorées de votre propre rangée de base ne sont pas considérées comme des pièges à dragons.

Variante 5 : « Sumo »

Dans la variante « Sumo », chaque tour qui se trouve sur une case argentée ou dorée (partout sur le plateau, y compris dans les rangées de base) reçoit automatiquement le rang de Sumo supérieur au sien pendant qu'elle se trouve sur cette case. Ainsi, une tour normale devient un Sumo tant qu'elle se trouve sur une case dorée ou argentée. Ce qui signifie que lors de son prochain tour, elle ne peut se déplacer que de cinq cases au maximum, mais qu'elle peut effectuer un oshi pour faire reculer des tours qui se trouvent juste devant elle et qu'elle ne peut pas être elle-même repoussée en arrière par des Sumos simples. De la même manière, un Sumo (simple) devient Double-Sumo, avec les capacités et limites correspondantes, et un Double-Sumo devient Triple-Sumo sur une case argentée ou dorée. Le passage d'un Sumo au rang supérieur n'a qu'un effet fonctionnel et n'a pas d'impact sur le décompte des points des tours Dragon. Si par exemple, au cours d'une partie longue, vous placez un Double-Sumo sur une case dorée ou argentée, celui-ci **ne rapporte pas 7 points** (7 points étant la valeur normale d'un Triple-Sumo) et il ne peut pas gagner la partie ainsi. Le décompte prend toujours uniquement en considération les dents de dragon qui se trouvent sur les tours. Il n'est pas possible de jouer une partie marathon avec la variante « Sumo ».

Combiner les variantes

Ces variantes constituent toutes des options. Nous vous recommandons en tout cas de jouer d'abord à Megasado sans variante jusqu'à ce que vous soyez parfaitement à l'aise avec le jeu. Et lorsque vous commencez à prendre en compte les variantes, mieux vaut d'abord les essayer toutes séparément. Les combinaisons de variantes suivantes sont possibles :

- « Cases bloquantes » et « Rétro »
- « Téléportation » et « Rétro »
- « Téléportation » et « Sumo »

Le vainqueur

Les conditions pour gagner à Megasado sont les mêmes qu'à Kamisado. Il est nécessaire de totaliser le nombre de points indiqué ci-après pour remporter la partie :

Type de partie	Score nécessaire
Partie simple	Un point
Partie standard	Trois points
Partie longue	Sept points
Partie marathon	Quinze points



Megasado®

Spelregels

Aantal spelers	: 2
Leeftijd	: vanaf 10 jaar
Speelduur	: 25–40 minuten (één partij)
	: 75–120 minuten (basisspel)
	: 2 à 3 uur (uitgebreid spel)
	: 3 à 5 uur (marathonspel)

Speelmateriaal

Een speelbord, bestaande uit 100 velden met tien verschillende kleuren.

Het speelbord is tweezijdig: de ene kant ziet eruit als op de afbeelding hieronder, de andere kant toont het bord voor "Kamisado" met 64 velden.



20 achthoekige drakentorens als speelstukken: 10 witte en 10 zwarte torens.



24 doorzichtige plastic drakentandstenen

Dit spelregelboekje "Megasado" in alle talen, waarin de extra regels en varianten zijn toegelicht.

Vijf spelregelboekjes – in het Duits, Engels, Frans, Nederlands en Turks

De bijlage "Voorbeelden van zetten" (voor "Kamisado")

Voorbereiding

Leg het speelbord met de "Megasado"-kant naar boven tussen beide spelers op tafel. De rij die direct voor een speler ligt, is diens basislijn. Als het speelbord juist is gelegd, bevindt zich voor elke speler aan de rechterkant van zijn basislijn een oranje veld (en een bruin veld aan de linkerkant van de basislijn).

De meer ervaren speler speelt met de witte torens, zijn tegenstander met de zwarte. Beide spelers spelen tot het einde van de partij met hun gekozen kleur.

In elke set drakentorens (zwart en wit) bevat elke toren aan de bovenkant een ander symbool. Deze symbolen komen overeen met degene op het speelbord en betekenen bruin, paars, blauw, zilver, roze, geel, goud, groen, rood en oranje. Elk symbool is in de bijpassende kleur getekend. De spelers hebben dus van elk symbool een toren. De symbolen zijn als volgt:

褐 紫 藍 銀 桃 黃 金 綠 紅 橙

Beide spelers zetten nu al hun drakentorens op de velden van hun basislijn, op het veld met de kleur die gelijk is aan het symbool op de toren.

Set spel zelf

Voor "Megasado" gelden dezelfde regels als voor "Kamisado". Afgezien van de grootte van het speelbord en het aantal speelstukken is niets veranderd. Wie "Megasado" wil spelen, kan beter eerst "Kamisado" leren kennen en pas als hij alle regels onder de knie heeft "Megasado" gaan proberen.

Belangrijk: Een wezenlijk verschil tussen "Megasado" en "Kamisado" is het bereik van de speelstukken. Aan het begin van een partij is het maximale bereik van alle drakentorens in "Megasado" zeven velden. Een toren kan dus (net als bij "Kamisado") in één zet hooguit zeven velden worden verplaatst. Dit bereik is weliswaar even groot als bij "Kamisado", maar omdat het speelbord bij "Megasado" groter is, kunnen de torens, in tegenstelling tot bij "Kamisado", niet direct van de ene kant van het speelbord naar de andere kant worden verplaatst. Daardoor duurt een partij "Megasado" langer en wordt deze ingewikkelder, omdat er nog interessantere situaties kunnen ontstaan. Zonder deze beperking zou "Megasado" op grond van de grootte van het speelbord te "open" zijn en zou het spel snel afgelopen zijn. Bij "Kamisado" gebeurt dit niet, omdat het speelbord kleiner en "nauwer" is. De verschillende rangen voor drakentorens die er bij "Kamisado" gelden, zijn er ook bij "Megasado": het bereik wordt twee velden korter voor elke drakentand die erbij komt:

Soort drakentoren	Bereik (maximaal aantal velden per zet)
gewone drakentoren	zeven velden
Sumo	vijf velden
Dubbel-Sumo	drie velden
Driedubbel-Sumo	één veld

De spelregels voor "Megasado" en "Kamisado" zijn verder identiek; er zijn geen verdere verschillen.

Er zijn wel enkele optionele varianten die je met "Megasado" kunt combineren. Zij geven de extra zilveren en gouden velden een speciale functie en worden hierna uitgelegd.

Megasado-Varianten

Variant 1: "Kleverige velden"

Bij deze variant mogen de drakentorens niet in één zet over gouden of zilveren velden heen worden verplaatst. Als een toren een gouden of zilveren veld bereikt, blijft hij daar "kleven", moet blijven staan en mag in deze zet niet verder worden verplaatst. Als de tegenstander deze toren voor de volgende keer activeert door een van zijn eigen torens op een veld met de bijpassende kleur te zetten, kan de toren vanuit het "kleverige" veld gewoon worden verplaatst. Het is toegestaan een drakentoren van de tegenstander met een Sumo-duw naar een "kleverig" veld of van zo'n veld af te schuiven.

Variant 2: "Teleport"

Als een toren een gouden of zilveren veld bereikt, kan hij per teleport naar een ander veld van dezelfde kleur worden verplaatst (dus van zilver naar zilver of van goud naar goud). Als een toren na de teleport tijdens deze beurt verder wordt verplaatst, moet hij de van tevoren bepaalde richting aanhouden en in dezelfde richting verder worden verplaatst (dus recht vooruit, schuin naar links vooruit of schuin naar rechts vooruit). Het veld waarop de toren bij de teleport terechtkomt, moet dichterbij de eigen basislijn liggen dan het veld waarop de teleport is begonnen: een teleport vooruit is dus niet mogelijk. De volledige beweging tijdens een zet mag het maximale bereik van de gekozen drakentoren niet overschrijden. De teleport tussen twee velden beperkt het bereik niet: het begin- en het eindveld van de teleport worden in dit opzicht als één veld beschouwd. Het is niet mogelijk een teleport te starten op het veld waar de verplaatsing van de drakentoren begint. Dat betekent dat de toren tijdens deze zet op een zilveren of gouden veld moet worden verplaatst; alleen dan is een teleport met een duidelijke verplaatsingsrichting mogelijk. Als je de toren van een tegenstander met behulp van een Sumo-duw van een zilveren of gouden veld schuift (en nu dus zelf op dit veld staat) kun je de eigen toren per teleport volgens de bovengenoemde teleport-regels naar een ander veld van dezelfde kleur (zilver of goud) verplaatsen. Het veld waar de teleport eindigt moet dus weer dichterbij de eigen basislijn liggen dan het veld waarop de teleport is begonnen. Als je de toren van de andere speler met behulp van een Sumo-duw naar een zilveren of gouden veld schuift, mag je tegenstander zijn verschoven toren per teleport naar een bijpassend (zilveren of gouden) veld verplaatsen dat dichterbij zijn basislijn ligt dan het beginveld van de teleport.

Variant 3: "Retro"

Als een van je eigen drakentorens op een gouden of zilveren veld staat (met uitzondering van de eigen basislijn), moet de toren de volgende keer dat hij moet worden verplaatst (dus als hij door de zet van de andere speler is geactiveerd) recht of schuin achteruit worden verplaatst in plaats van recht of schuin vooruit. Deze drakentoren moet minstens één veld achteruit worden verplaatst als dit mogelijk is. Als de toren geblokkeerd is en niet achteruit kan worden verplaatst, moet de speler een beurt overslaan; zijn tegenstander is meteen weer aan de beurt en mag zijn zilveren of gouden drakentoren verplaatsen (afhankelijk daarvan op welke kleur veld de geblokkeerde toren van de tegenstander staat). Het is niet mogelijk tijdens een beweging achteruit in een "Retro"-zet een Sumo-duw uit te voeren.

Variant 4: "Drakenval"

De variant "Drakenval" lijkt op "Kleverige velden", maar in dit geval geldt: als een toren een gouden of zilveren veld bereikt (met uitzondering van de eigen basislijn), blijft hij daar permanent kleven tot het einde van de lopende ronde van een partij. Als de andere speler deze drakentoren activeert, moet zijn tegenstander passen (net als bij een toren die door andere torens op zijn pad is geblokkeerd). Deze speler mag dan wel beslissen welke toren zijn tegenstander tijdens zijn volgende beurt moet verplaatsen. Als dus je eigen rode toren op een gouden "drakenval" staat en je tegenstander een toren op een rood veld plaatst, moet je een beurt overslaan en is je tegenstander meteen nog een keer aan de beurt; maar hij mag **niet** automatisch zijn gouden toren verplaatsen. In plaats daarvan **mag jij beslissen** welke toren je tegenstander nu moet verplaatsen. Je kunt een willekeurige toren van je tegenstander kiezen (behalve de torens die al op een **drakenval** staan). Het is niet toegestaan een toren die op een drakenval staat met een Sumo-duw te verschuiven: drakentorens die op een drakenval staan, blijven daar tot aan het einde van de ronde. Omgekeerd is het wel mogelijk torens van de tegenstander met een Sumo-duw naar een drakenval te schuiven. Let op: Zilveren en gouden velden op de eigen basislijn gelden niet als drakenvallen.

Variant 5: "Sumo"

Bij de variant "Sumo" krijgt elke drakentoren op een gouden of zilveren veld (overal op het speelbord, ook op de basislijnen) automatisch (terwijl hij op dit veld staat) een hogere "Sumo"-rang. Op die manier wordt een gewone drakentoren een Sumo zolang hij op een gouden of zilveren veld staat. Dat betekent dat hij bij zijn volgende zet hooguit vijf velden mag worden verplaatst, maar direct voor hem staande torens een Sumo-duw kan geven en niet door (gewone) Sumo's achteruit kan worden verschoven. Op dezelfde manier verandert een gewone Sumo in een Dubbel-Sumo en krijgt de bijbehorende mogelijkheden en beperkingen. Een Dubbel-Sumo verandert op een gouden of zilveren veld in een Driedubbel-Sumo. De hogere Sumo-rang heeft alleen invloed op de functies van de toren, en niet op de puntentelling van de drakentorens. Als je bijvoorbeeld in een uitgebreid

spel een Dubbel-Sumo op een zilveren of gouden veld plaatst, is deze niet zeven punten waard (dat is de waarde van een Driedubbel-Sumo) en kun je dus ook niet de partij winnen. De puntentelling heeft alleen maar betrekking op de drakentanden die op dit moment al op de drakentorens liggen. Het is niet mogelijk een Marathonspel met de variant "Sumo" te spelen.

Varianten combineren

Deze varianten zijn allemaal optioneel. Het is aan te raden "Megasado" eerst zonder varianten te spelen, totdat je het spel heel goed kent. Wanneer je begint de varianten in het spel te brengen, is het beter deze eerst afzonderlijk te proberen. Je kunt de varianten op de volgende manieren combineren:

- "Kleverige velden" en "Retro"
- "Teleport" en "Retro"
- "Teleport" en "Sumo"

Winnen

De voorwaarden om te winnen zijn bij "Megasado" dezelfde als bij "Kamisado". Je hebt het volgende aantal punten nodig om een partij te winnen:

Soort partij	Aantal punten
Eén partij	één punt
Basisspel	drie punten
Uitgebreid spel	zeven punten
Marathonspel	vijftien punten



Megasado®

Oyun Kuralları

- Oyuncu sayısı** : 2
Oyuncu yaşı : 10 yaş ve üzeri
Oyun süresi : 25–40 dakika (Tek Oyun)
: 75–120 dakika (Standart Maç)
: 2 ila 3 saat (Uzun Maç)
: 3 ila 5 saat (Maraton Maç)

Oyun malzemesi

On farklı renkte 100 kareye bölünmüş bir oyun alanı.

Oyun alanı çift taraflıdır: Bir tarafı aşağıda gösterildiği gibidir, diğer tarafı ise 8 kere 8 kare büyüklüğünde olan "Kamisado" tahtasını göstermektedir.



Oyun figürü olarak 20 adet sekizgen "Ejderha Kulesi" – bunların on adedi beyaz ve on adedi ise siyah kuledir



24 adet plastik şeffaf "Ejderha Dişi"

İlave kuralların ve değişik şekillerin farklı lisanlarda anlatıldığı bu "Megasado" Oyun Kuralları Kitapçığı

Beş adet oyun kuralları kitapçığı – Almanca, İngilizce, Fransızca, Hollandaca ve Türkçe

Örnek hamlelerin gösterildiği bir kitapçık ("Kamisado" için)

Oyun hazırlığı

Oyun alanını, "Megasado" tarafı üste gelecek şekilde, iki oyuncunun arasına yerleştirin. Her bir oyuncuya en yakın olan sıra o oyuncunun "başlangıç sırası" dır. Eğer oyun alanı doğru bir şekilde yerleştirildiyse, her bir oyuncunun başlangıç sırasının en sağında turuncu bir kare bulunur (ve başlangıç sırasının solunda da kahverengi bir kare).

Daha deneyimli olan oyuncu beyaz kuleler ile rakibi ise siyah kuleler ile oynar. Her bir oyuncu seçtiği rengi bütün oyun boyunca kullanmaya devam eder.

Her ejderha kulesi setinde (Siyah ve beyaz) her kulenin üstü farklı bir sembol ile işaretlenmiştir. Bu semboller oyun alanı üzerinde bulunanlar ile eşleşir ve Kahverengi, Eflatun, Mavi, Gümüş, Pembe, Sarı, Altın rengi, Yeşil, Kırmızı ve Turuncu anlamına gelir ve her sembol ilgili renk ile tasarlanmıştır. Bu nedenle oyuncuların her birinin aşağıdaki sembolleri gösteren bir kulesi vardır:

褐紫藍銀桃黃金綠紅橙

Her iki oyuncu artık bütün ejderha kulelerini, her ejderha kulesindeki sembol rengi ile kare rengi eşleşecek şekilde, başlangıç sıralarının karelerine yerleştirir.

Oyun akışı

"Megasado" için "Kamisado" kurallarının aynı geçerlidir. Oyun alanının büyüklüğü ve kullanılan oyun figürlerinin sayısı dışında hiçbir şey değişmemektedir. "Megasado" oynamak isteyen birisi önce "Kamisado" ile tanışmalıdır ve bütün kurallara hâkim olduğunda "Megasado" oyununu denemelidir.

Önemli not: "Megasado" ile "Kamisado" arasındaki temel bir fark oyun figürlerinin menziline bulunmaktadır. Bütün "Megasado Ejderha Kuleleri" için maçın başlangıç safhasında azami hareket mesafesi yedi karedir – yani bir kule ("Kamisado" da olduğu gibi) bir hamlede azami yedi kare hareket ettirilebilir. Gerçi bu menzil "Kamisado" da olduğu gibi aynı büyüklüktedir, ancak bu, "Megasado" da ("Kamisado"nun aksine) kulelerin oyun alanını bir taraftan diğer tarafa geçemeyeceği gerçeğine yol açar. Bir "Megasado" maçı, bu nedenle daha ilginç durumlar oluşabileceğinden daha uzar ve daha karmaşık hale gelir. Oyun alanının büyüklüğü sebebiyle "Megasado" bu kısıtlama olmaksızın fazla "açık" hale gelirdi ve maçlar da çok çabuk sona ererdi. Oyun alanının belirgin şekilde daha küçük ve daha "dar" olması sebebiyle "Kamisado"da bu söz konusu değildir. "Kamisado"da var olan, farklı ejderha kuleleri arasındaki rütbe geçişleri "Megasado" da vardır: Bir "Ejderha Dişi" eklendiğinde menzil her defasında iki kare azalır:

Ejderha Kulesi Türü	Menzil (Her hamlede azami kare sayısı)
Normal Ejderha Kulesi	Yedi adet kare
Sumo Ejderha Kulesi	Beş adet kare
Duble Sumo Ejderha Kulesi	Üç adet kare
Üçlü Sumo Ejderha Kulesi	Bir kare

Bunun ötesinde "Megasado" ve "Kamisado" oyunlarının kuralları aynıdır; başka herhangi bir fark yoktur.

Ancak isteğe bağlı olarak "Megasado" ile kombine edilebilecek bir dizi değişim çeşitliliği vardır. Bunların hepsi ilave Gümüş ve Altın alanlara özel bir fonksiyon katmakta ve aşağıda açıklanmaktadır:

Megasado Varyasyonları

Varyasyon 1: "Yapışkan alanlar"

Bu varyasyonda ejderha kuleleri altın veya gümüş renkli kareler üzerinden tek bir hamlede geçemez. Bir kulenin altın veya gümüş renkli bir kareye gelmesi halinde, kule orada "yapışıp" kalır, yani durmak zorunda kalır ve bu hamlede hareket edemez. Rakip oyuncunun kendi kulelerinden birini

ilgili renkteki bir kareye çekerek bu “yapışık” kuleyi bir dahaki sefere etkinleştirmesi halinde, kule “yapışkan” kareden normal bir şekilde hareket edebilir. Rakip ejderha kulesini bir “Sumo hücumu” ile “yapışkan” kareye itmeye veya oradan uzaklaştırmaya izin verilmiştir.

Varyasyon 2: “Teleport”

Eğer hareket ettirilen ejderha kulesi altın renkli veya gümüş renkli bir kareye gelirse, Teleport ile aynı rengin başka bir karesine konulabilir (Yani gümüş renkliden gümüş renkliye veya altın renkliden altın rengine). Teleport’ tan sonraki kulenin, bu hamle dâhilinde, hareketini sürdürmesi halinde **önceki hamle yönünü muhafaza etmesi** ve daha önce sahip olduğu aynı yöne hareket ettirilmesi **gerektedir** (Yani düz ileri, çapraz sola ileri veya çapraz sağa ileri). Teleport’ un sonlandığı kare, kendi başlangıç sırasına, Teleport’ un başladığı kareden daha yakın olmalıdır: Yani ileriye doğru bir Teleport **mümkün değildir**. Bu hamle dâhilindeki bütün hareket, kullanılan ejderha kulesi için müsaade edilen azami menzilin üstüne çıkmamalıdır. Hareket genişliği göz önünde bulundurulduğunda iki kare arasındaki Teleport’ un herhangi bir maliyeti yoktur: Teleport’ un başlangıç ve bitiş kareleri bu açıdan bir ve aynı bir kare olarak görülmektedir. Ejderha kulesi hareketinin başladığı karede bir Teleport’ u hareket ettirmek mümkün değildir, yani bu hamle sırasında net olarak tanımlanmış bir hareket yönünün mümkün olması için kule gümüş veya altın renkli kareye hareket ettirilmelidir. Eğer rakip bir kuleyi bir “Sumo hücumu” sonucu gümüş veya altın renkli bir kareden dışarı iterseniz (ve dolayısıyla artık kendiniz bu karede bulunursanız), bunu gerçekleştiren kulenizi Teleport kurallarına uygun olarak, Teleport üzerinden, aynı rengin (gümüş veya altın) başka bir karesine koyabilirsiniz (Yani Teleport’ un bittiği kare kendi başlangıç sırasına Teleport’ un başlangıç karesinden daha yakın olmalıdır). Eğer rakip bir kuleyi bir “Sumo hücumu” sonucu gümüş veya altın renkli bir kare üzerine iteklerseniz, rakibiniz iteklenen kulesini Teleport üzerinden kendisinin başlangıç sırasına Teleport’ un çıkış karesinden daha yakın duran ve bir sırada bulunan ilgili bir kareye (Gümüş veya altın renkli) koyabilir.

Varyasyon 3: “Retro”

Kendi ejderha kulelerinden biri altın veya gümüş renkli karede duruyorsa (Kendi başlangıç sırasındakiler hariç), kule bir dahaki sefere oynanması gerektiği zaman (yani bir sonraki sefer rakibin oynamasıyla etkinleştirilirse) düz veya çapraz ileri doğru hareket yerine düz veya çapraz **geriye** doğru hareket etmelidir. Eğer mümkün olursa bu ejderha kulesi en az bir kare (geriye) gitmesi gerekir. Eğer kule engelleniyorsa ve geriye hareket edemez ise, oyuncu oynama sırasını kaybeder ve oynama sırası hemen tekrar rakibe geçer ve o da kendisinin gümüş veya altın renkli kulesini oynar (Rakip oyuncu kulesinin hangi karede engellendiğine bağlı olarak). Geriye hareket halinde bir “Retro Oyun Hamlesi” kapsamında bir “Sumo hücumu” gerçekleştirmek mümkün değildir.

Varyasyon 4: “Ejderha Tuzağı”

“Ejderha Tuzağı” varyasyonu “Yapışkan Kareler” e benzemektedir, ancak bu durumda geçerli olan şudur: Eğer kule altın veya gümüş renkli bir kareye gelirse (Kendi başlangıç sırasındakiler hariç), maçtaki mevcut turun sonuna kadar orada sürekli yapışık kalacaktır. Eğer rakip bu ejderha kulesini etkinleştirirse, diğer oyuncu oyunu pas geçmek zorundadır (Aynı önündeki başka kuleler tarafından engellenen bir kule gibi). Ancak sonrasında oyuncu rakibinin hangi kuleyi sıradaki olarak oynayacağını belirleyebilir. Yani, örneğin sizin kendi kırmızı kuleniz altın renkli bir ejderha tuzağı karesinde bulunursa ve rakibiniz bir kuleyi kırmızı bir kare üzerine çekerse, bir sonraki hamlenizi kaybedersiniz ve oynama sırası hemen tekrar rakibinize geçer; ancak o da kendi altın renkli kulesini otomatik olarak **oynayamaz**. Bunun yerine rakibinizin hangi kuleyi oynayacağına **siz karar verirsiniz**. Rakibinizin herhangi bir kulesini seçebilirsiniz (kendileri **ejderha tuzaklarının** üstünde duranlar hariç). Bir ejderha tuzağı üstünde duran bir kuleyi bir “Sumo hücumu” ile hareket ettirmeye izin verilmemektedir: Ejderha tuzakları üstünde duran ejderha kuleleri turun sonuna kadar orada kalır. Ancak rakip kuleleri bir “Sumo hücumu” ile bir ejderha tuzağı karesi üzerine itirmek mümkündür. Dikkat: Kendinizin başlangıç sırasındaki gümüş ve altın renkli kareler ejderha tuzakları olarak kabul edilmez.

Varyasyon 5: “Sumo”

“Sumo” varyasyonunda altın veya gümüş renkli kare üzerindeki her bir ejderha kulesi (Oyun alanının tümünde, başlangıç sıralarında da) otomatik olarak (Bu kare üzerinde durduğu sürece) bir sonraki üst “Sumo” rütbesini alır. Böylece normal bir ejderha kulesi, altın veya gümüş renkli bir kare üzerinde durduğu sürece bir “Sumo Ejderha Kulesi” olur. Bu ise, bir sonraki hamlesinde sadece beş kare ileriye kadar gidebileceği, ancak doğrudan önünde duran kulelere bir “Sumo hücumu”

yapabileceği ve (basit) “Sumo” ejderha kuleleri tarafından geriye doğru itilmesine izin verilmediği anlamına gelir. Benzer şekilde (basit) bir “Sumo” kulesi bir “Duble Sumo Ejderha Kulesi”ne dönüşür ve onun yeteneklerini ve sınırlamalarını alır; bir “Duble Sumo Ejderha Kulesi” ise altın veya gümüş renkli bir kare üzerinde bir “Üçlü Sumo Ejderha Kulesi”ne dönüşür. “Sumo” rütbesinin yükseltilmesi sadece fonksiyonel bir etkiye sahiptir ve ejderha kulelerinin değerlendirme notunu etkilemez. Yani örneğin uzun bir maçta bir “Duble Sumo Ejderha Kulesi”ni gümüş veya altın renkli bir kare üzerine koyarsanız, bunun değeri yedi puan **olmaz** (Bu bir “Üçlü Sumo Ejderha Kulesi”nin değeridir) ve dolayısıyla maçı kazanamaz. Değerlendirme daima sadece şu anda ejderha kuleleri üzerinde bulunan ejderha dişlerine dayanmaktadır. “Sumo” varyasyonu ile bir “Maraton Oyun” oynamak mümkün değildir.

Varyasyonların Kombinasyonu

Bu varyasyonların hepsi opsiyoneldir. Oyunu tamamen öğrenene kadar “Megasado” oyununu varyasyonları olmadan oynamanız kesinlikle tavsiye edilir. Varyasyonları eklemeye başladığınızda, önce hepsini tek tek denemelisiniz. Varyasyonların aşağıdaki kombinasyonları mümkündür:

- “Yapışkan Kareler” ve “Retro”
- “Teleport” ve “Retro”
- “Teleport” ve “Sumo”

Galibiyet

“Megasado” için galibiyet koşulları aynı “Kamisado”da olduğu gibidir. İlgili maçı kazanmak için aşağıdaki toplam puanlar gereklidir:

Oyun Türü	Gerekli Galibiyet puanları
Tek oyun	Bir puan
Standart maç	Üç puan
Uzun maç	Yedi puan
Maraton maç	On beş puan





„Kamisado“ ist meiner Frau Carol gewidmet, ohne deren Hilfe ich keines meiner Spiele hätte veröffentlichen können.

Ein herzlicher Dank geht an meine Spieltester, die viele Stunden damit verbracht haben, Kamisado zu spielen und mir geholfen haben, die Feinheiten in diesen Spielregeln auszuarbeiten:

Johan Rydahl, Alain Culos, David Webber, Anthony Ward, Sanjay Das, Daniel Shaya, Andrew Cloud, Prasanta Mukherjee, Vlora Brestovci, Simon Hibbs, Jamie Ellison, Danny Rowe, Trevor Bellety, Ludmila Anchugova, Alan King, Terry Pearce, Carol Burley, Oliver Burley, Hannah Burley, Jonathan Burley und Freddie Burley.

Kamisado & Megasado © Peter Burley

Ein Spiel von Peter Burley

Burley Games Limited, 22 Fern Close, Frimley, Camberley, Surrey, GU16 9QU, United Kingdom

Tel 01276 514307 Mob 07881 614930

pete.burley@burleygames.com www.burleygames.com

Kamisado ist ein eingetragenes Warenzeichen der Burley Games Limited und Peter John Burley

Manufacturer:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

© 2009, 2013, 2014
Peter Burley und HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Graphic design and artwork:
steve@thecreative.demon.co.uk

Production:
Creative Design Partnership 07703 404886
'Fighting Dragons' illustrations: Peter Dennis
Tower sculptures: Neil Merryweather
Deutsche Übersetzung: Birgit Irgang

