



Csata a barionokért

A játék a barionok kétféle elrendezésére vonatkoztatva is játszható: barionoktett és bariondekuplett konstrukciókra. A továbbiakban a bariondekuplett verziót ismertetjük.

Játékosok száma: 3 fő. Két játékos építő szerepkörben, egy játékos pedig ezt megakadályozandó céllal, romboló szerepkörben játszik.

Javaslat: legalább három, vagy hárommal osztható számú kört játszunk, amelyekben a szerepköröket váltogatjuk a játékosok között, hogy mindenkinek ugyanannyiszor legyen lehetősége minden szerepben játszania.

A játék célja: az építő játékosok célja, hogy kirakjanak valamilyen alakzatot a bariondekuplettból. A lehetséges alakzatok listája a 6. oldalon olvasható. A védekező játékos célja, hogy mielőtt az építő játékosok kirakják a vállalt alakzatot, a barion dekuplett minden helyén legyen legalább egy odaillő kvark és emellett legalább két elkészült hadron, amely nem az építő által vállalt alakzat tagja.

A játék három szakaszra bontható:

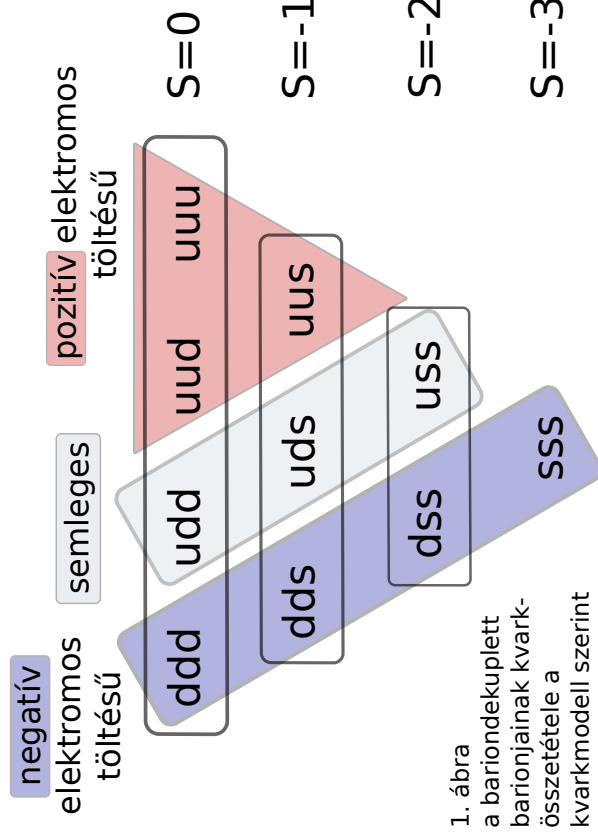
1. szakasz: kiosztott lapok elrendezése: rövid, két vagy legfeljebb három körös egyeztetés az építő játékosok között az osztást követően. Az egyeztetés az előre megbeszélt ideig tarthat (tehát például legfeljebb két percig), és a saját lapok nem ismertethetők direkt módon. Amennyiben a romboló szerepkörben játszó játékos úgy érzi rájött az építők által megfogalmazott kijelentés lapokat érintő valódi tartalmára, akkor az egyeztetés végén "Észleltem!" bemondása után észrevételei közül egyet ismertethet és amennyiben ez helytálló, 10 extra pontot kap. Az első szakaszt követően az építők a játék végéig nem kommunikálhatnak/rejtjelezhetnek egymásnak.

2. szakasz: lepakolás és átrendezés, amely addig tart, ameddig minden játékosnak van legalább 3 lapja. Tehát ha van olyan játékos, akinek már csak 2 lapja van, akkor a 3. szakasz következik, a következő játékos már a 3. szakasz szerinti lepakolási szabályok szerint járhat el és a játék a 3. szakasz szerint folytatódik a játék végéig.

Azon játékos, akinek kevesebb mint 3 lapja van, 3 lapot húzhat a talonból. Az első körben az építők csak 1-1 kvarkot tehetnek le.

3. szakasz: ebben a szakaszban a játéklehetségek bővülnek az építő játékosok számára is (lásd játéklehetségek az építő játékosok számára).

Amennyiben a 2. vagy a 3. szakaszban egy játékos nem tud/nem szeretne lepakolni/beszúrní, akkor passzolhat és egy lapját el kell dobnia, amely bekerül a talon aljára.



A játéknak akkor van vége,

- a)** ha az építők sikeresen kirakták a vállalt alakzatot;
- b)** amennyiben a bariondekuplett minden helyén szerepel egy odaillő kvark és van legalább két teljesen kirakott hadron, amely nem része az építők által vállalt alakzatnak;
- c)** ha egy körben mindhárom játékos passzolt.

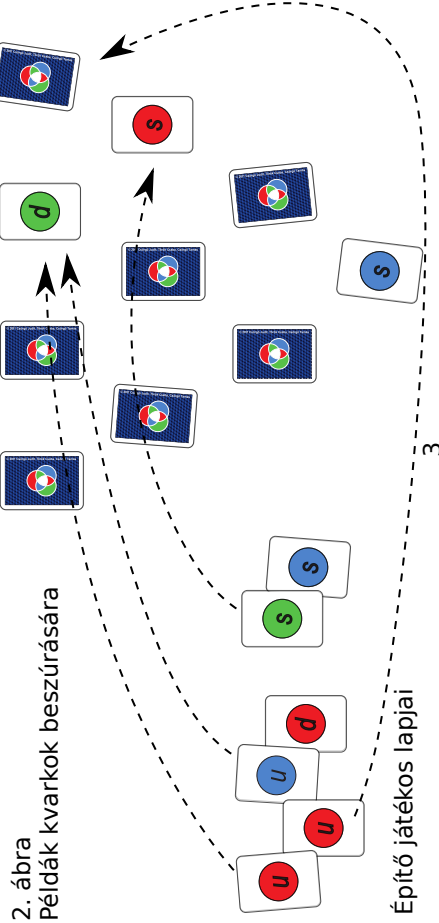
Ezután következik a pontszámítás (lásd a **Lehetséges alakzatok és pontszámítás** résznél).

Játéklehetőségek az építő játékosok számára:

- a)** egy vagy két kvark beszúrása egy megfelelő helyre (üres helyre, vagy ahol már van legalább egy kvark);
- b)** egy barion megalkotása a vállalt alakzat megfelelő helyére;
- c)** a 3. szakaszban átrendezési lehetőség, vagyis egy el nem elkészült barion kvarkjának / kvarkjainak áthelyezése, amennyiben így egy másik barion alkotható.

A b) lehetőséget az első körben még nem alkalmazhatják az építő játékosok.

Az éppen sorra kerülő játékos a felsorolt opciókat egyszerre is megjátszhatja, vagy akár egy opciót többször is egyidejűleg a felsoroltak közül, ha erre lehetőség adódik számára az adott körben.



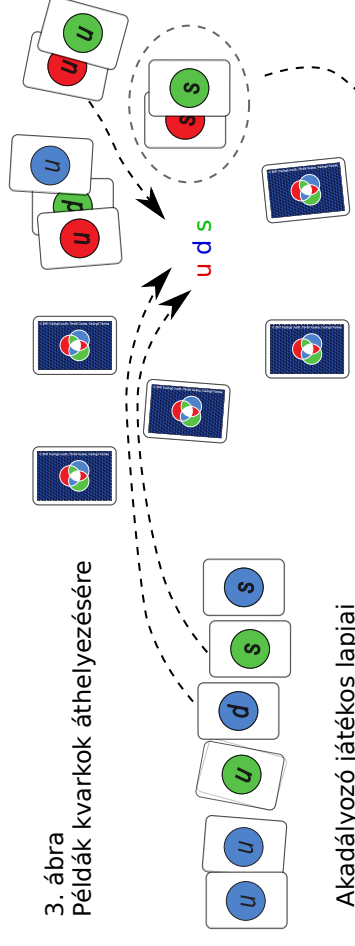
A 2. ábrán mutatott helyzetben az építő játékosok a pozitív elektromos töltéssel rendelkező barionokat próbálják kirakni. Az építő játékos lapjai közül egy piros és egy kék u kvarkot szúr a felső sorban található zöld d kvark mellé. Emellett a játékos beszúr egy zöld s kvarkot a piros s mellé, valamint egy piros u kvarkot a dekuplett jobb felső sarkába.

Játéklehetőségek az akadályozó játékos számára:

- a)** kvarkok beszúrása tetszőleges helyre, ahol az adott barion tartalmazhatja a kvarkot
- b)** az alkotó játékosok által lerakott – de nem barionban lévő – kvarkok áthelyezése a bariondekuplett másik helyére, amennyiben illik egy már ott lévő kvarkhoz, és/vagy be tud szúrni emellé egy megfelelő, az adott hadronba beillő kvarkot (akár ezt is lehet venni egy másik egy vagy két kvarkot tartalmazó helyről)

A b) játékopciót az akadályozó játékos nem alkalmazhatja a 2. szakasz elején, az első körben, amennyiben az építők által vállalt alakzat négy bariont tartalmaz.

Az akadályozó játékos a felsorolt opciókat egyszerre is megjátszhatja, vagy akár egy opciót többször is a felsoroltak közül, ha erre lehetőség adódik számára az adott körben.



A 3. ábrán mutatott helyzetben az építő játékosok a pozitív elektromos töltéssel rendelkező barionokat próbálják kirakni. Az akadályozó játékos, hogy ezt megakadályozza a két s kvarkot áthelyezi a dekuplett alsó sarkába, egy Omega bariont formálva. Emellett áthelyezi a piros u kvarkot középre, felhasználva lapjai közül egy kék d és egy zöld s kvarkot.

A játék menete:

A játékhoz csak a Rézecsécsés kártyapakli kvarkokat ábrázoló lapjaira van szükség, így ezeket kezdésként kiválogatjuk a pakliból. A maradék pakli lapjaiból 10 darabot kiválasztva, azok lefelé fordított kártyáival kirakjuk a bariondekaplett alakzatát. A bariondekaplett elrendezése olyan kell legyen, hogy az alakzat Omega bariont (sss) szimbolizáló "csúcsa" a védező játékoshoz legyen legközelebb.

A kvarkokat ábrázoló 33 darab kártyalapot alaposan megkeverjük, majd mindhárom játékosnak 7-7 lapot osztunk. A maradék 12 darab kártya a talonba kerül.

Miután a játékosok áttekintették és rendezték lapjaikat, a két alkotó játékos megegyezik, hogy melyik alakzatot szeretnék közzé tenni kirakni. Megegyezésük során csak az alakzat nevét mondhatják ki (például: rakjuk ki az S=-1 -es sort, vagyis az egy s kvarkot tartalmazó barionokat a dekaplettből), saját lapjaikat nem ismerethetik közvetlenül, legfeljebb valamilyen kódnyelven. Erre legfeljebb néhány perc időtartam áll a játékosok rendelkezésére egy előzetes megegyezésnek megfelelően. Amennyiben valamilyen kódnyelven vagy rejtjelezve megpróbálnak a lapjaikról egyeztetni és az akadályozó játékos úgy érzi rájött az így megfogalmazott kijelentés tartalmára, akkor az "Észleltem/detektáltam!" felkiáltással és a felismerés megfogalmazásával, amennyiben az helyes, 10 extra pontot szerezhetsz.

A játék további szakaszai során az építők nem kommunikálhatnak/rejtjelezhetnek egymásnak. Amennyiben az építők

a) a negatív elektromos töltésű barionokat próbálják kirakni (ferde, kék sáv az 1. ábrán), akkor kezdésként két-két extra kártyát húzhatnak a talonból;

b) az s kvarkot nem tartalmazó sort (S=0) próbálják kirakni, akkor egy-egy extra kártyát húzhatnak a 2. szakasz kezdetén. Tehát az a) esetben az alkotó játékosoknak 9-9 lapjuk van, a b) esetben 8-8 a lepakolásos kezdetekor.

A játékot az akadályozó játékostól az óramutató járásának megfelelő irányba ülő első építő játékos kezdhetsz, majd a játékos az óramutató járásának megfelelő irányban halad. A játékosok az adott körben több kártyát is lepakolhatnak, a megfelelő feltételek fennállása mellett áthelyezhetnek (lásd **Játéklehetőségek az építő/akadályozó játékos számára**).

A játékos előrehaladtával a játéklehetőségek bővülnek a játékosok számára. Például a 3. szakaszban - amely onnantól kezdődik, hogy egy játékosnak először lesz kevesebb, mint három lap a kezében - már az építő játékosok is áthelyezhetnek kártyákat (bővebben lásd a játék három szakaszának valamint a játéklehetőségek ismertetésénél).

Lehetséges alakzatok és pontszámítás

Az építő játékosok a következő alakzatok sikeres kirakásáért kapnak pontot:

vízszintes sorok:

S=0: ddd, udd, uud, uuu 12+2 pont

S=-1: dds, uds, uus 9 pont

S=-2: dss, uss 6 pont

elektromos töltés alapján alkotott csoportok:

negatív töltésű barionok: ddd, dds, dss, sss 12+4 pont

semleges töltésű barionok: udd, uds, uss 9 pont

pozitív töltésű barionok: uud, uuu, uus 9+1 pont

Az építők csak a teljes, vállalt alakzatuk megépítésekor kapnak pontot.

Az akadályozó játékos pontjainak száma a bariondekaplett egyes helyein megkezdett olyan barionok száma, amelyek nem részei az építő alakzatának. További 10 extra pont gyűjthető az 1. szakasz során, ha legalább egy helyes megállapításra jut az építő játékosok lapjaira vonatkozóan, az építők egyeztetéséből kifolyólag.