

Kedves Barátom!

Képzeld csak el, ha nagypapád elővehetett volna egy ilyen kis könyvecskét a fiatakorában kedvelt játékaiknak leírásával...!

A „**MiniJátékMester**” száz olyan válogatott táblás játék emlékeztetője, amik csaknem mindegyike elkészíthető az otthoni háztartásban fellelhető eszközökből; többsége papíron ceruzával, vagy akár homokba rajzolt táblán kavicsokkal is játszható.

„**Junior JátékMester**” lehetsz, ha a klubvezetőd 9 éves korod előtt igazolja játéktudásod legalább 30 ☺ jelzetű játékból.

A „**JátékMester**” fokozatot akkor éred el, ha a könyvecskének legalább 90 szabályoldalára felkerült a tudásodat elismerő aláírás.

Minél tovább sikerül megőrizned ezt a könyvecskét annál több örömet találsz majd benne, ha (a bizonyítványaidat, okmányaidat tároló dobozban kutakodva) időnként, véletlenül a kezébe akad.

Ki tudhatja, mi lesz 30, 40, 50 év múlva! Vajon mivel fognak játszani unokáink? Ámha kíváncsiak lesznek nagyszüleik kedvenceire, akkor biztosan nagyon kellemes időtöltés lesz közösen végiglapozgatni ezt a könyvecskét. Különösen akkor, ha valóban találsz köztük olyanokat, amelyeket kipróbálás után érdemesnek tartasz maradandóan, szép kivitelben el is készíteni...

Ajánlom a „**MiniJátékMestert**” különösen azoknak, akik még nem választottak kedvencet. Mielőtt belemélyednél valamelyik (szüleid, vagy barátaid által ajánlott) játék részletesebb rejtelmeibe, ismerd meg minél teljesebben szellemi örökségünket. Finom az első falat, de az ínyencek a végigkóstolt menüből választanak.

A könyvecske játékmestereknek, ill. leendő játékmestereknek készült, az MTTE 10. születésnapja alkalmából, kettős célzattal:

- egyrészt, hogy a már sok játékot ismerők egy emlékeztetőt kapjanak a legérdekesebbekből;
- másrészt pedig a kezdők előre haladásának „mérésére”, akiknek klubvezetője egy-egy oldalnyi játékszabály alatt igazolhatja, hogy az adott játék „már megvan”, jöhet egy másikkal történő ismerkedés.

Ez az utóbbi egyoldalas (pár mondatos) szerkesztési korlát előnyös, ha a játékokkal itt ismerkedő olvasó a lényegre kíváncsi és logikusan együttműködve a szerkesztővel, kitalálja, ill. más ismert játékokból átveszi mindazt, ami, bár hozzá tartozik a precíz játékszabályhoz, helyszűke okán itt nincs említve.

Jutalma a „megértés öröme”.

Egy-egy érdekesnek tűnő játék részletesebb szabályai az interneten, vagy a téma szakirodalmában pontosíthatók.

Ha tagja vagy táblajátékos klubnak, vagy a **Magyar Táblajátékosok Társasága Egyesület**-nek, vagy csak bebiztosítanád magad, hogy az esetlegesen elhagyott könyvecskédet a becsületes megtaláló visszajuttassa hozzád, akkor töltsd ki adataiddal:

Név: _____

Lakcím: _____

Telefon: _____

E-mail: _____

MTTE-szám: _____

és / vagy

Iskolád: _____

Tanárod: _____

Klubvezetőd: _____

Mestered: _____

Ha stratégiai táblás játék, akkor:

— többnyire kétszemélyes a verseny és az egyik játékos a világos, a másik a sötétebb színű bábuval küzd;

— szinte mindegyik táblás kipróbálható négyesben is úgy, hogy ketten játszanak egy- színnel, de versenyszerűen csak kettesben az igazi...

...és még néhány, a tömörített szabályleírásokban csak akkor részletezett fogalom, ill. kiegészítés, ha az adott játéknál eltér az alábbiaktól:

— a játékosok egymást követően felváltva **lépnek**, többnyire a világos bábuval játszó kezd, vagy (ez talán a gyakoribb) kisorsolják a **kezdés jogát**;

— egy-egy lépés legalább egy bábu mozgását jelenti (vagy a táblára történő **lerakását**, illetve **levételét**, vagy a rá vonatkozó lépés-szabály szerinti **helyváltoztatását** a táblán);

— a tábla közlekedési útjait ritkán jelzi a vonalazás (de a megengedett bábuhelyek jól felismerhetők: vonalak metszéspontjai, azaz a **rácspontok**, vagy vonalakkal határolt **mezők**);

— kevés kivétellel, egy mezőn, vagy rácsponton **egyetlen bábu állhat** (ha a lépés során arra ellenes bábu érkezik, akkor az ott állót **kiüti** és a helyére lép);

— a kiütött bábu többnyire ki is esik a további játékból (saját bábu kiütése általában tilos).

— Szinte mindegyik táblásban általánosan érvényes alapszabály a **lépéskényszer**. Azt jelenti, hogy a lépésre következőnek akkor is meg kell tennie a lehetséges lépések egyikét, ha az számára előnytelen. Egyszersmind az is következik ebből, hogyha egyetlen szabályos lépésre sem képes az aki éppen soron van, (például azért, mert már az összes bábuját leütötte az ellenfele) akkor elvesztette a partit.

— A lépéskényszer, kiegészülve az adott játék előnyöket és hátrányokat, pontosabban a verseny célját meghatározó szabályaival, táblajátékos nyelven „**kényszerítőzés**”-ként is működik. Voltaképpen az ellenfél válaszlépései közül a számára legkedvezőbb, vagy legkevésbé hátrányos lépésekre kell felkészülnünk. Mindig feltételezve azt, hogy logikusan gondolkozva és értelmezve a szabályokat az adott kialakult állás értékelésében ellenfelünk sem fog hibázni. (Pl.: ha a sakkban megtámadjuk a királynőjét, akkor számítsunk arra, hogy ellép majd vele és ha mégsem ezt teszi, akkor igencsak érdemes elgondolkodnunk azon, hogy mit tervezhet, amit mi még nem vettünk észre.)

Ámbár, ez már a nyerési stratégia része, amit játékonként magunknak izgalmas felépíteni. A **MiniJátékMester** könyvecske „csak” a féleségek kínálatát célozza megmutatni, az egy-egy játékhoz esetlegesen ismert nyerőstratégiát ki-kí a szakirodalomban megtalálhatja.

Fontos azonban felhívni az olvasó figyelmét, hogy nincs részletezve a leírásokban az, ami a játékszabályok melletti képeken látható, vagy azokból kikövetkeztethető (táblaméret, kezdőállás, bábuk száma, a bábuk típusa: korong, golyó, stb.).

A játékokkal most először találkozónak biztosan akad több olyan kérdése is, amelyekre a szabályleírásban nem talál választ.

A lényeg azonban az adott játék érdekessége, az alapötlet, ami megkülönbözteti a többi hasonlótól, megtalálható a rövid szövegrészekben és ez alapján eldönthető, hogy netán egy jövődőbeli kedvencünkkel állunk-e szemben, amelynek részletei után érdemes tovább kutatni (pl.. internetes böngészőkben).

A szerkesztő persze reménykedik abban, hogy a játékokat még nem ismerők is eredményesen használják ez a kis memoritert, ezért egy-egy szabály bemutatásakor igyekszik túllépni a szokásos fülszövegeken. Több játékszabály azonban csak akkor lesz megérthető, ha a hivatkozott előzményekre visszakeresel.

Egy adott játékkal ismerkedve pedig vedd észre, hogy a játékszabályok változatlanságát csak a folyó partiban kell tiszteletben tartani, amúgy a partik előtt közös megállapodással ezek bátran módosíthatók, átértelmezhetők. Ezért is van úgy, hogy szinte mindegyik alapötletre számos variáció épül és persze az alapötletek is gyakorta sikeresen kombinálhatók egymással.

Általános tanácsom,
hogy a meg nem válaszolt kérdéseidre az ábra,
vagy egy hasonló játék alapján fogalmazd meg
egy játszhatónak ígérkező választ és azt próbáld
ki egy partiban. Netán még kincset is találhatsz!

A variációk többsége ugyanis így születik.

Érdemes bátran kísérletezni!

(Adott versenyen azonban, mindig rögzíteni kell,
hogy melyik szabályváltozat szerint, milyen udva-
riassági és „fair play” kiegészítéseket betartva
kell játszani.)

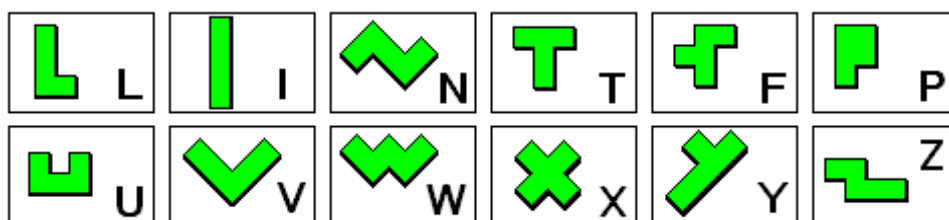
A piktogramok jelentése:

-  már 6 éves kor alatt is ajánlható
-  kezdőknek (7 - 9 éveseknek)
-  haladóknak (9-99 éveseknek)
-  gyakorlottak országos versenyekre
-  számítógéppel vezérelve ajánlott
-  kettőnél többen is játszható
(versenyben, négyesben úgy, hogy
két pár játszik egymás ellen:
Észak-Dél, Kelet–Nyugat ellen).

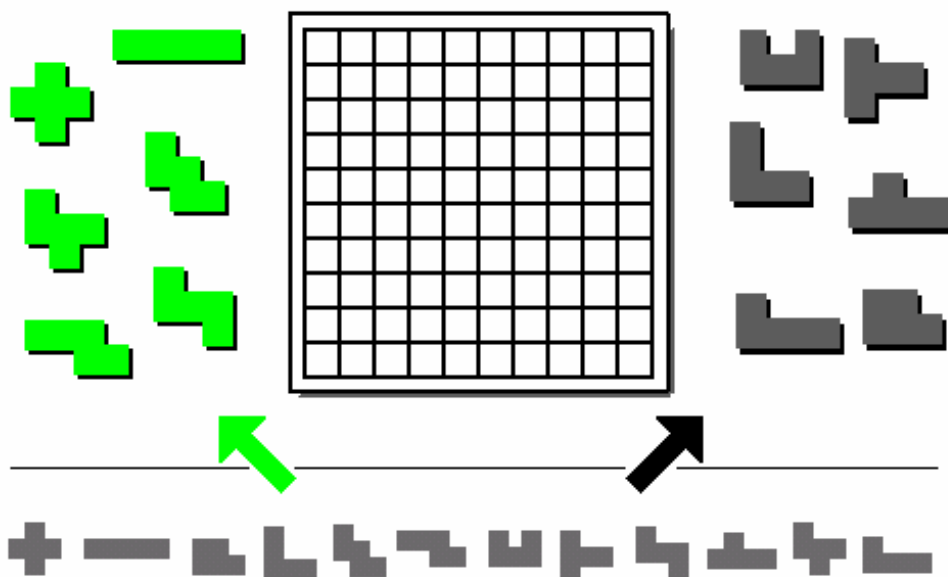


PENTOMINO (társas lerakós)

A tán legérdekesebb kirakós-puzzle 12 elemes. Mindegyik elem 5 db négyzetlapocska más-más formát adó egymáshoz illesztéseként áll elő.



Az összesen $12 \times 5 = 60$ területegységet lefedő elemek több mint 100 kirakós feladványa mellett (lásd például a 6×10 , a 3×20 , a 4-lyukas 8×8 , az 5×12 lefedését), alig néhány lépéspáros, mégis roppant kombinatív a kétszemélyes játék: egy 10×10 -es táblára történő, „ki bírja tovább” célú váltott lerakosgatás.

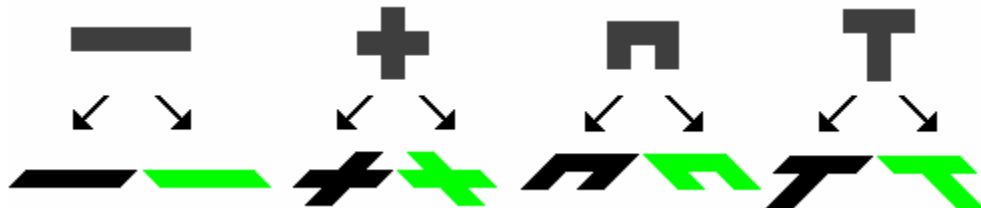


Kezdekör váltakozva egy-egy elemet választva osztoznak a játékosok a Pentomino-elemeken és az kezd a lerakást, akihez az utolsó elem került.



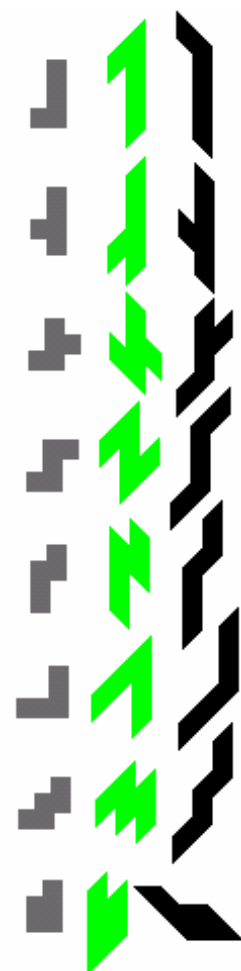
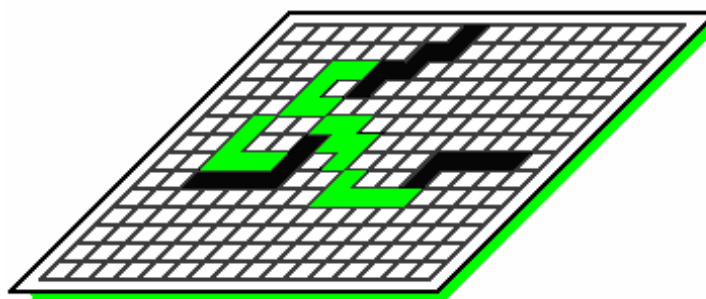
Pentomino magyarul

Az ismert 12-darabos Pentomino-készlet elemeinek jobbra és balra történő eldöntésével, két olyan 12-darabos készlethez jutunk, amelyek között csak 4 db elem lesz azonos.



A többinél az alapelem hegyes-szögű és tompa-szögű formára vált. A két készletre több ezer kirakós feladványt ismerünk, de a páros lerakosgató „ki bírja tovább” verseny elemosztózkodós problémája is fairplay megoldódik

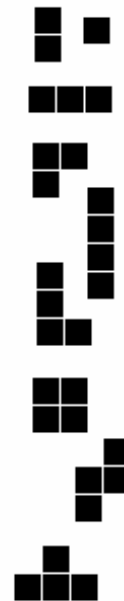
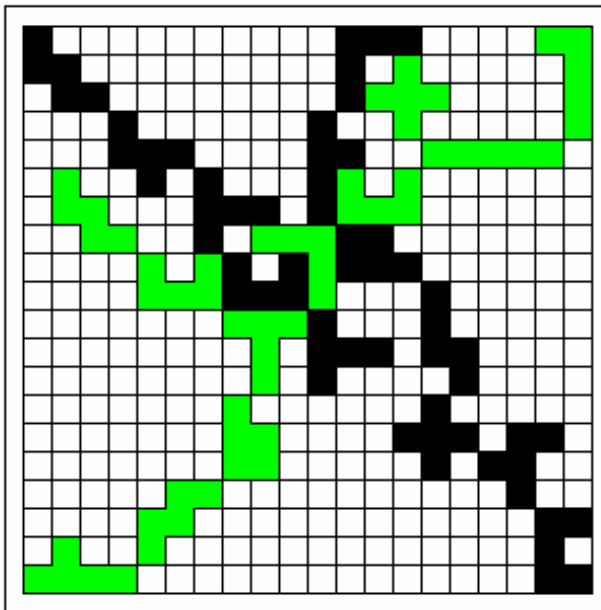
16x16-os táblán az elemek csak a sarkaikon, 12x12-es táblán az oldalakkal is érintkezhetnek.



BLOKUS (lásd előtte: Pentomino hungarIQa)

A 20x20-as táblán kívül áll játékosonként 21 db elem (az ismert 12 db-os Pentomino-készlethez hozzájön még az egyke, a kettes, a hármask és a négyesek, lásd egy példányban a tábla mellett) amelyekből tetszőlegesen választva egyet-egyet, egymást követően raknak le a táblára.

Az elsőket úgy, hogy: a tábla sarokmezőit takarják, a következőket pedig mindig úgy, hogy a már lerakott sajátok közül valamelyik sarkával érintkezzen, de két saját színű elem oldala soha nem találkozhat és az elemek nem fedhetik egymást.



Addig tart a parti, amíg van játékos, aki még le tud rakni a táblára. Az a páros nyer, amelynek kisebb összterületű eleme maradt a táblán kívül.

(Négyen, „mindenki-mindenki ellen”: 4 színnel.)

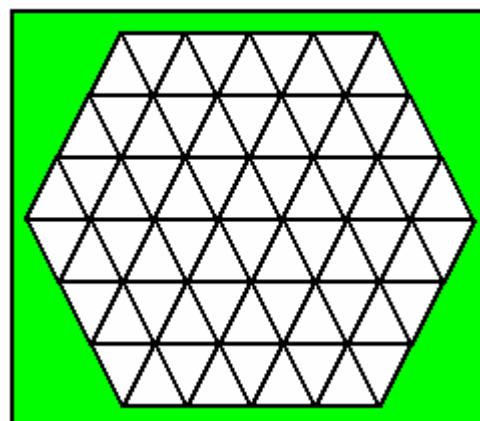
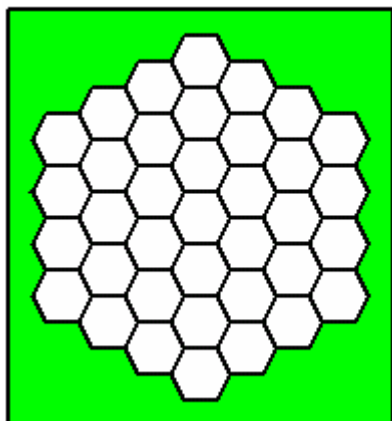
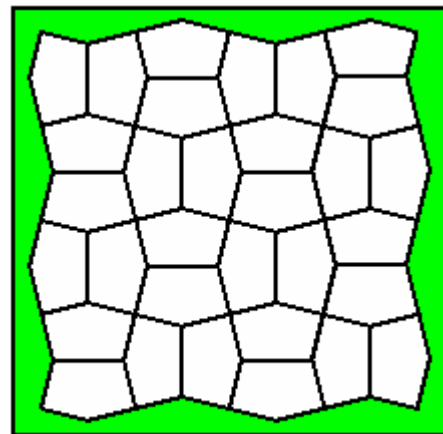
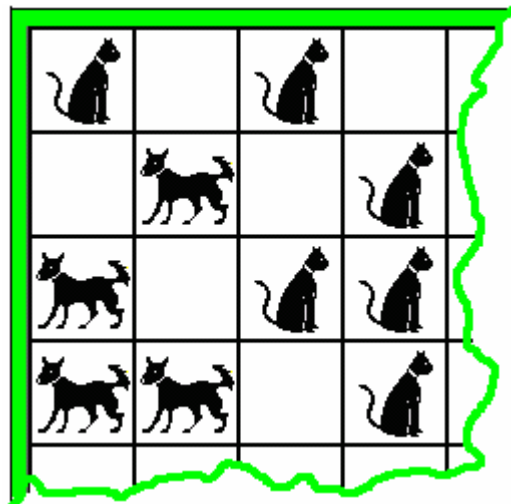
BRITISH SQUARE (kutya-macska)

Az induláskor üres táblára egyenként, felváltva raknak a játékosok: az egyik „kutyát”, a másik „macskát”.

Veszít az, aki előbb nem tud szabályosan lerakni. A győzelem annyi pontot ér, ahány bábuval sikerült többet lerakni, mint a versenytársnak.

Egyetlen tiltás van: oldalszomszédosan nem állhat egymás mellett kutya és macska... (Átlósan: „nem bántják egymást”).

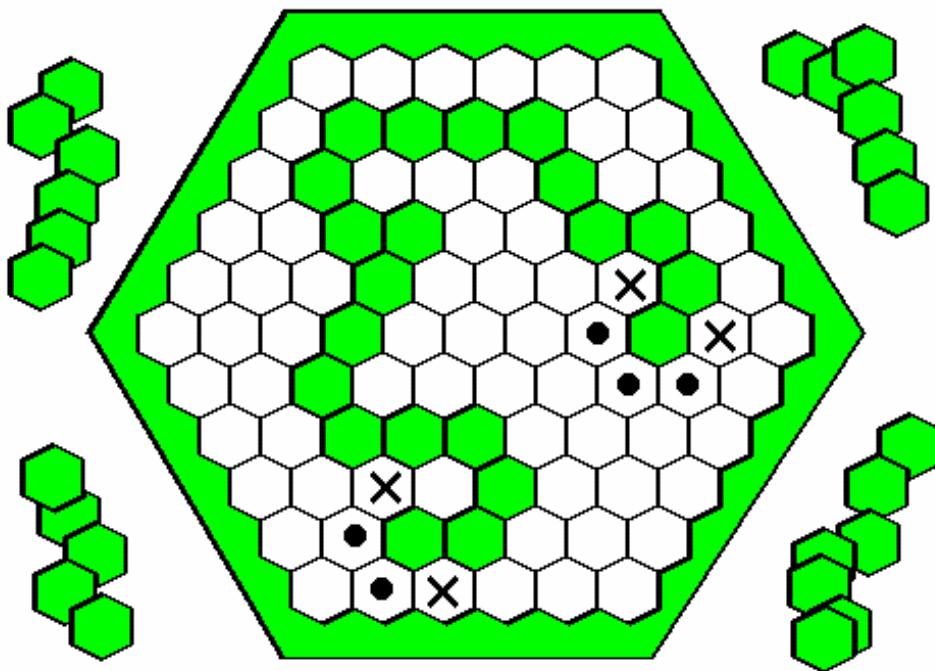
Játszható papíron ceruzával is, a legkülönbözőbb táblákon.





KÉK NÍLUS (most éppen zölddel 😊)

A kezdő játékos tetszőleges mezőpontról indíthatja a folyót. Ezt követően lépésenként egy-egy „bábút” (egy-egy mezőnyi „folyószakaszt”) tesznek le a táblára a versenyzők.



Kötelező folytonos vonalat alkotva építkezni és a folyó soha nem torkolthat önmagába. (Tehát mindig az utolsó letett bábu mellé kell tenni úgy, hogy az újonnan letett nem érintkezhet már a táblán lévő másikkal.) Az veszít, aki előbb nem tud szabályosan tovább lépni.

(Úgy még érdekesebb, ha a tábla szélének ütköző folyó ugyanabban a sorban átellenesen a tábla másik szélén újra „felbukkan”, azaz onnan folytatható tovább az építkezés.)

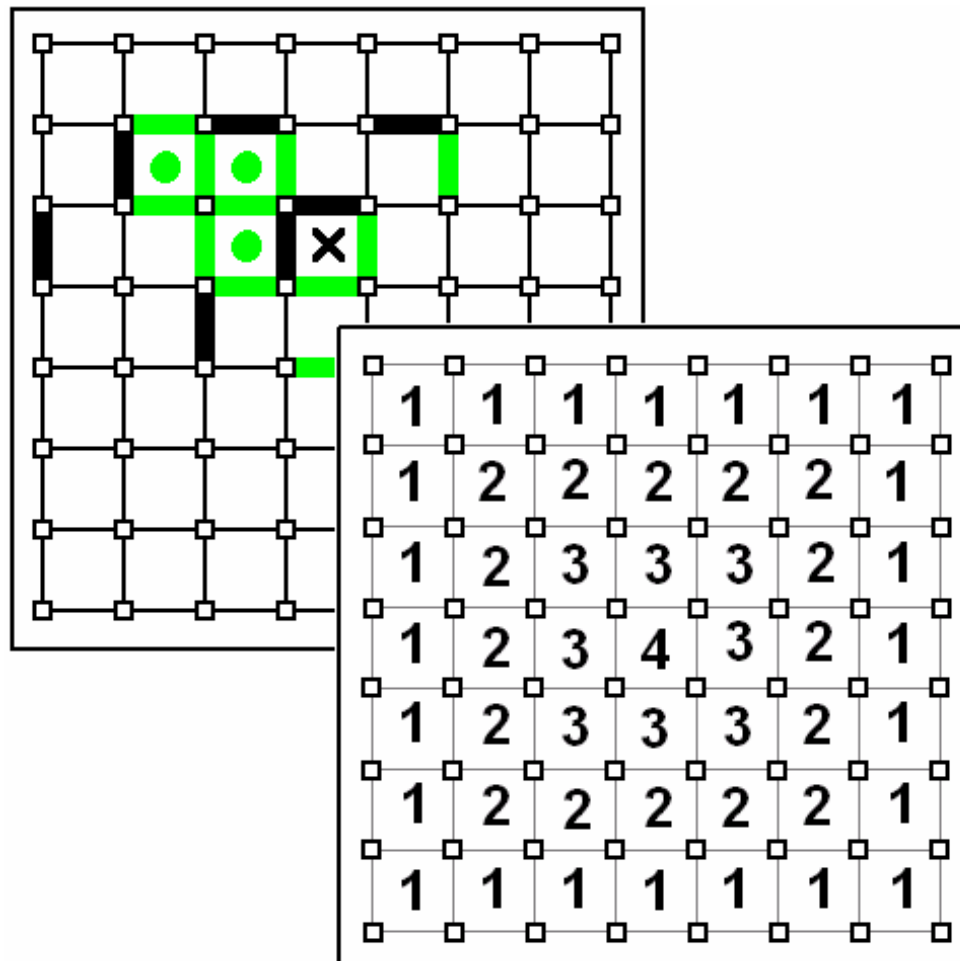


DOTS (a „vonalkázós”)

Papírra rajzolt táblára, váltakozva húzzák be a versenyzők egy-egy mező egy-egy oldalának a „kerítését”.

Egy mező azé lesz, aki az utolsó bekerítő részt behúzza, (ezt a bezárt mezőre tett x, vagy o jelzi). Vajh' mi lehet a verseny célja?

Fontos szabály, hogy aki négyzetet „ütött”, annak kötelező egy új vonalat is húznia.



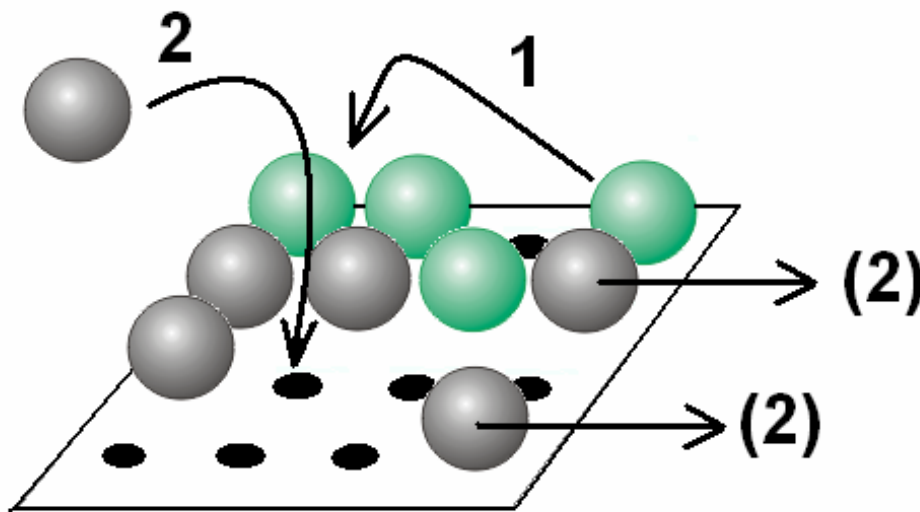
Kézenfekvő „tuningolása”: ha az egyes elfoglalt területeknek különböző értékeket adunk...



PYLOS (4 x 4 -es táblán, 15 - 15 db golyóval)

Veszít az, aki nem tud szabályosan lépni (pl.: azért, mert elfogytak a golyó alakú „építő-kövei”).

Az induláskor üres táblára lépésenként felváltva, rakják rá egy-egy kövüket a játékosok, illetve az alábbi spórolási szabályok szerint léphetnek:



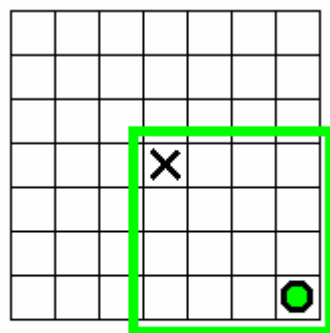
1. Lásd az ábrán az 1-jelű lépést! Lépésnek számít, a már táblán lévő saját „szabad” kő magasabbra felrakása (ekkor kint megmarad egy kő). Akkor **szabad** a kő, ha másikat nem támaszt alá.

2. Akinek bármely szinten négyzet alakban egymás mellé sikerül tenni négy saját kővét, az a saját szabad kövei közül maximum 2 db-ot visszavehet (*) a tábláról. Lásd pl.: sötét 2-jelű lépését, amelyben levehette volna az éppen lerakott kővét is.

(*)Vedd észre: „visszavehet”, azaz nem kötelező!

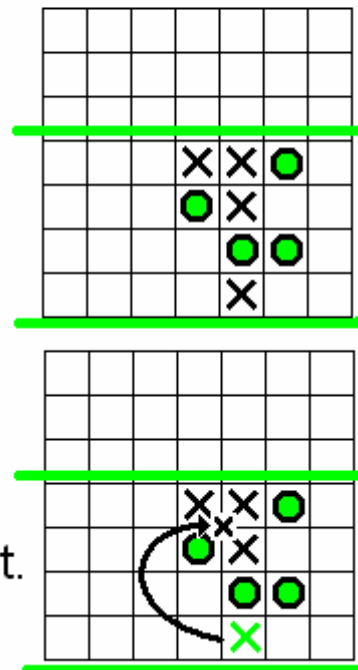
PYLOS (nyitás 7 x 7 -es táblán)

Megsokszorozza a kezdő lépések variációit (elkerülve, hogy gyakorlott játékosok első lépéspárja szinte mindig a tábla átlójának két középső mezőjére essen), ha: egy 7 x 7 - es tábla közepén nyit a kezdő és a váltott lépések során foglalják el a játékosok az alsó szint 4 x 4 - es táblarészét, amin folytatódik/befejeződik majd a küzdelem.



2 db golyó is
kijelölheti a
4x4-es táblát

Az emelés is
megengedett,
de a
táblakijelöléshez
már beszámít
az a mező,
amiről
az emelés történt.

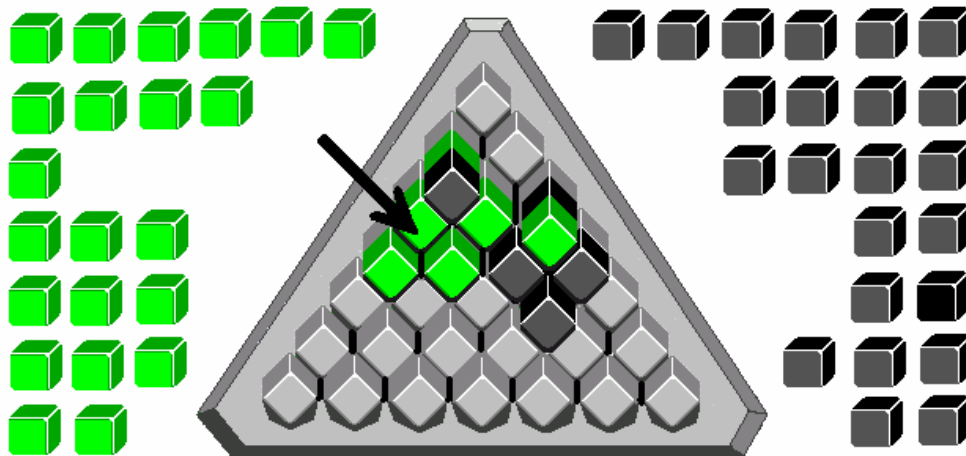


(Papíron ceruzával „O” és „X” jelekkel egy 7x7-es rácson kezdődik a parti és ha kialakult azon egy 4x4-es táblarész, akkor annak megfelelően rakják fel a kezdőállást a 4x4-es táblára.)



CUBI CUP (lásd előtte: Pylos)

A tábla úgy van kialakítva, hogy arra sarkaikon álló kockákból egy 56-elmes „piramis építhető fel.

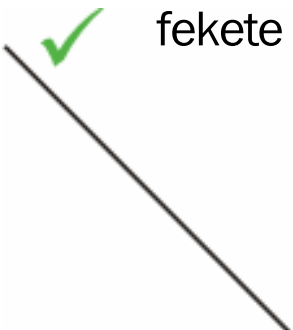


Mindkét versenyzőnek 28-28 db kockája van, amelyeket egyenként raknak a táblára. Az nyer, aki az utolsót felhelyezi a piramis csúcsára.

A „kinek fogy el hamarabb” verseny (ellentétben a Pylosnál megismert spórolással) itt, olyan lépéskényszer, ami többlet-fogyást eredményez.

A lépésre következő ugyanis köteles lezárni a versenytársa által épített egyszínű „kelyhet”(*), azaz a táblára még nem rakott készletéből egy(-egy) kockáját ráhelyezni a nyitott, azonos színű hármas(ok)ra és ezután még (ugyanabban a lépésben) egy újabb kockáját is (most már szabadon választott helyre) le kell raknia.

(*)Lásd az ábrán: a nyíllal jelölt zöld kelyhet, amit fekete köteles lezárni.



SZÓKRA-TESZ (a „6x6-os szókirakó”)

A játékosok egymással (többen körben) szemben ülve, úgy helyezkednek el, hogy a 6x6-os négyzetrácsos játékmezejüket versenytársuk ne láthassa.

Sorban felváltva jogosultak egy-egy tetszőleges betűt mondani. Az elhangzott betűt mindegyik játékos a saját játékmezejébe a neki tetsző helyre írja be, arra törekedve, hogy azokból minél hosszabb értelmes szavakat alkossanak.

Fontos szabály:

új betű csak akkor hangozhat el, ha a korábbiakat már mindegyik játékos fellevezette saját táblájára.

Ha betelt a 36 mező, akkor következik a pontozás. Mind vízszintesen, mind függőlegesen össze kell számolni az értelmesre sikeredett szavak pontértékeinek összegét. Egy-egy szó pontértéke, a szót alkotó betűk számának négyzete.

R	A	K	O	D	A	(25)
U	G	A	R	O	N	(36)
G	A	R	A	T	A	(25)
Ó	H	Á	N	T	L	(16)
S	É	T	A	A	Ó	(16)
H	E	R	I	N	G	(36)
(25)	(13)	(25)	(16)	(25)	(36)	

156

296

= 140



MASTERMIND (számokkal, vagy szavakkal)

Két játékos egymással szemben ülve nem látja, mit jegyez ellenfele a papírjára. Mindketten kölcsönösen feladnak egymásnak egy ötjegyű számkombinációt, vagy egy ötbetűs szót az egyik táblán, a másikon pedig igyekeznek rákérdezések sorozatával saját rejtvényüket kitalálni.

Felváltva tippelnek és minden elhangzott tipp után két információt adnak: (1.) az elrejtett és a tipp hány karaktere van egymás alatt (HELYEN) és (2.) a tipp hány karaktere található még meg az elrejtettben –ám ekkor más helyen- (TALÁLT).

ELREJTETT

1	2	1	2	5
---	---	---	---	---

HELYEN	TALÁLT
1	2
3	1

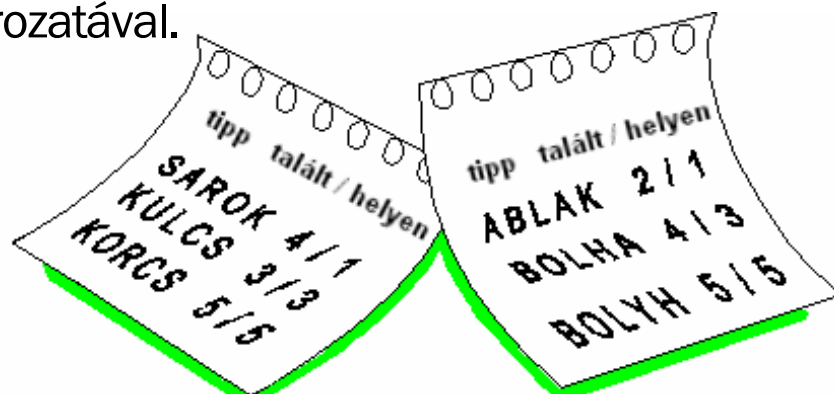
MEGOLDÁS

?	?	?	?	?
---	---	---	---	---

HELYEN	TALÁLT
1	0
2	0
3	0
4	0

Az nyer, aki előbb mondja ki a jó megoldást.

Legérdekesebb talán, ha ötbetűs szavakat kell kitalálnunk, értelmes ötbetűs szavak rákérdezésének sorozatával.



JÁTÉK A BETŰKKEL

Az asztal lapja felé lefordított és összekevert betűkből a soron következő játékos 7 db betűt húz, amelyekből a legmagasabb pontértékű szót igyekszik a 15x15 - ös játékmezőre, vagy függő-

A ⁴	A ⁴	A ⁴	Á ⁵	Á ⁵	E ³	E ³	E ³	É ⁵	É ⁵
C ⁴	O ⁵	Ó ⁶	Ö ⁶	Ő ⁷	U ⁶	Ú ⁸	Ü ⁸	Ű ⁹	I ⁴
B ⁵	C ⁶	C ⁶	D ⁷	F ⁶	G ⁴	G ⁴	H ⁹	J ⁸	K ⁵
L ⁴	L ⁴	M ⁵	N ⁴	N ⁴	P ⁶	R ⁵	S ⁴	S ⁴	Z ⁵
Z ⁵	V ⁵	T ³	T ³	T ³	Y ²	Y ²	Y ²	*	*

		B		
		E		
J	Á	T	É	K
		Ü		

legesen, vagy vízszintesen felrakni.

A játékot számos változatban űzik, ezért a játék kezdetekor a versenyzőknek meg kell állapodniuk az elfogadható szóalkotásra, a pontozásra, az új betűk húzására alkalmazott szabályokban...

Versenyszerűen: javasolt két eltérő színezésű betűkészlettel játszani, két táblán, ki-ki a magáén.

Rögzíteni kell, hogy a már táblán volt szavak betűinek felhasználásakor keletkező „összeérések” szintén értelmes szavakat kell, hogy eredményezzenek.

Pontozásban: felhasználhatók a betűlapokra festett értékek, de a játék érdekessége nem csökken akkor sem, ha „csupán” az alkotott szó betűszámát pontozzuk. Javasolt azonban jelentékenyen értékelni a már korábban táblára került betűk felhasználását. Pl. + 10-10 ponttal.





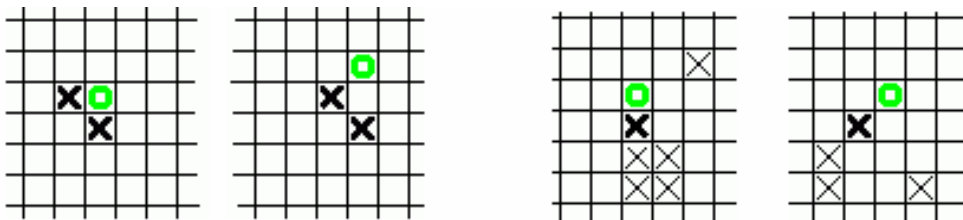
AMŐBA („swap” = cserés kezdéssel)

Tán minden játékos ismeri (a többnyire papíron-ceruzával játszott) Amőba szabályaiból: az egyik játékos X, a másik O jelet rak, lépésenként felváltva, egymást követően, egy (a parti kezdetekor üres) négyzetes tábla tetszőlegesen választott mezőire; az nyer, akinek előbb sikerül vonalban (legalább) 5 db jelet egymás mellé raknia.

A „swap”-kezdés lényege, hogy egy 15x15-ös táblára a kezdő lépő tetszőlegesen letesz három bábut: két sajátot és egy ellenségest. Ezután a versenytársa dönt, hogy melyikkel kíván játszani. Ha „színcserét” kér, akkor ő rak másodiknak.

Hogy is van ez?

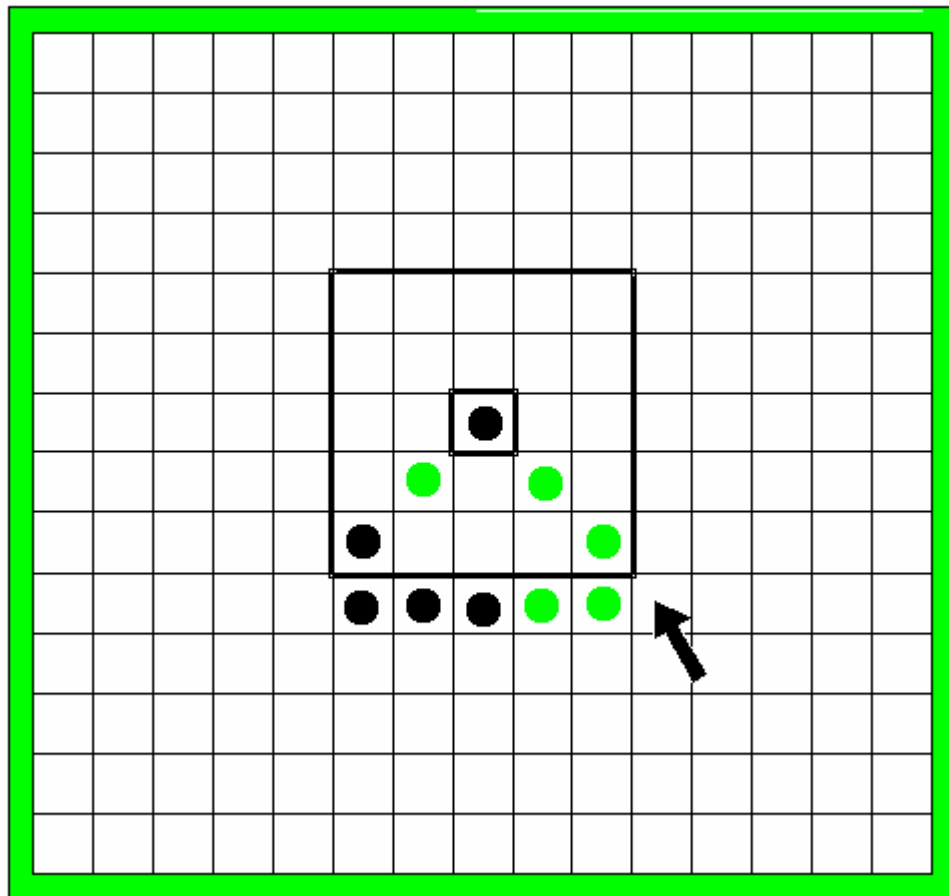
A lényege hasonlít az „**igazságos felezés**”-hez: Az egyik felez (ezzel azt állítja, hogy a két fél azonos értékű), a másik választ (és ha mégis a kisebb jutna neki, akkor ugye csak önmagát szidhatja: miért nem a másik mellett döntött.)



A bal oldali két ábrán mutatott állásokban nagy előnnyel indul „X”, a jobboldaliakon („O” a tábla közepén áll), kb. egyenlők az esélyek, bármelyik vékonyat választjuk a második „X”-nek.



PENTE (az ütéses Amőba)



Ha két ellenséges bábút két oldalról közvetlenül közrezár az újonnan lerakott, akkor a közbezárt kettős(öke)t le kell venni a tábláról. (Lásd az ábrán sötét lépését, amellyel két fehér párost üt.)

Az Amőbában megszokott nyerővonal mellett, a Pentében: az is teljes értékű győzelem, ha 5 db ellenséges párost sikerül leütnie a játékosnak.

A kezdő előnyének kiegyenlítése céljából: kötelező a tábla közepén kezdeni, és a kezdő játékos első két lerakott bábuja között két mezőnyi távolságot kell tartani. (A jelölt 5x-ös négyzeten belül nem rakható le a kezdő játékos második bábuja.)



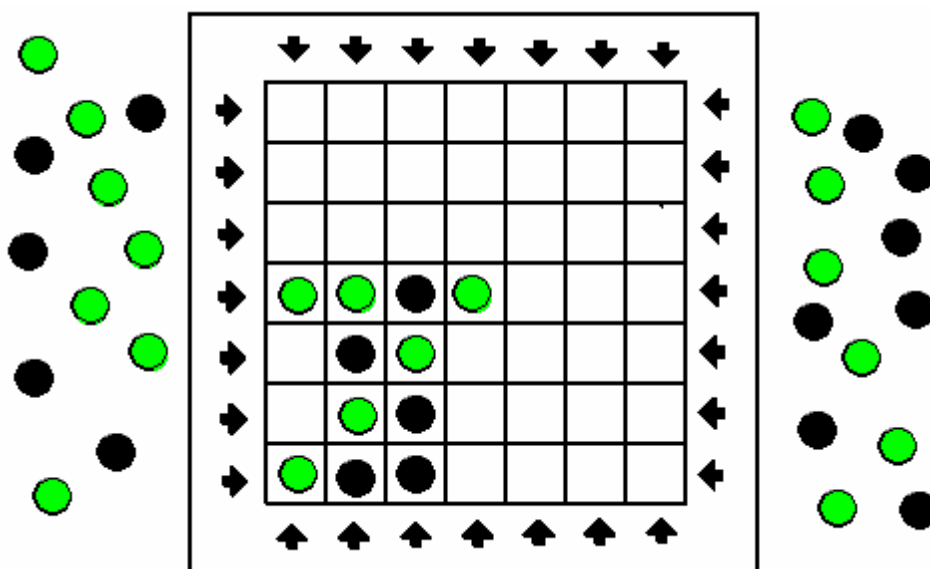


„tologatós” AMŐBA (7x7-es táblán, 4 a nyerő)

Az induláskor üres tábla szélső mezőpontjaira sötét és világos felváltva 1-1 db bábút tologat be úgy, hogy azzal: a korábban már táblára került bábuk egy pozícióval elmozdulnak.

A játékba viendő bábút a keret kiválasztott „parkoló-mezőjére” (az ábrán a nyílra) rakjuk és a sor bábuit egy pozícióval beljebb mozdítjuk, majd az új bábút betoljuk a keletkezett üres helyre.

A megtelt sorok tovább nem tolhatók.



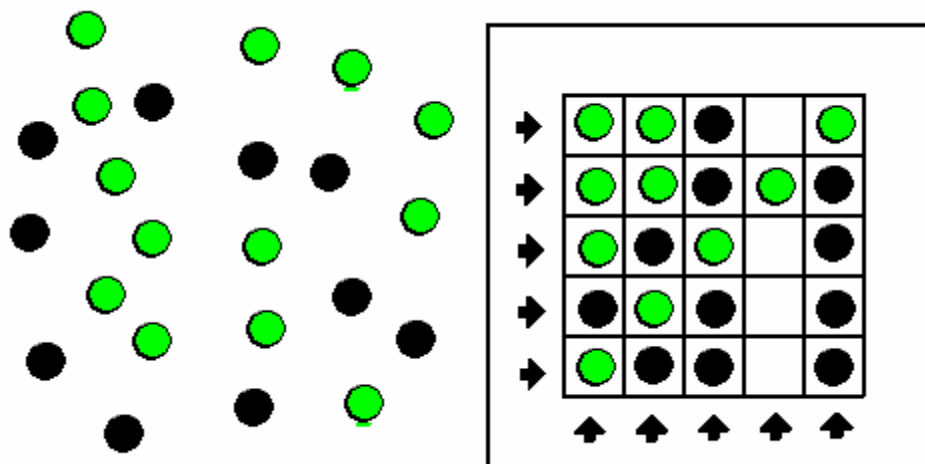
Az nyer, akinek elsőként alakul ki „négyes vonala” a saját színéből (függetlenül attól, hogy ő, vagy versenytársa volt lépésben).

Előfordulhat, hogy az adott lépéssel mindkét játékosnak kialakul négyes vonala. Ekkor, az éppen lépő játékos a parti győztese, mert saját lépésének eredményeként (akcióban) alakította ki a nyerő ötösét.

„letologatós” AMŐBA (5x5-ön, 5 a nyerő)

A tologatós Amőba „letologatós” változata: ha egy sor megtelt, akkor az újabb betolt bábuval a sorvégi, szélső leesik a tábláról, függetlenül attól melyik játékosé.

Vegyük kisebbre a tologatós Amőba tábláját és osszuk fel a tábla keretét: „betolós” és „leesős” oldalakra és máris megszüntettük a „ha egy sor megtelt, abba több bábu már nem tolható be” korlátozást.



Négyzet-elrendezésű táblán praktikusán az egyik sarkon találkozó két oldalról töltögessünk, és így a másik két oldal lesz az, ahol lekerülnek a kicsorduló bábuk a tábláról.

Előfordulhat, hogy az adott lépéssel mindkét játékosnak kialakul ötös vonala. Ekkor az éppen lépő játékos a parti győztese, mert saját lépésének eredményeként (akcióban) alakította ki a nyerő ötösét.

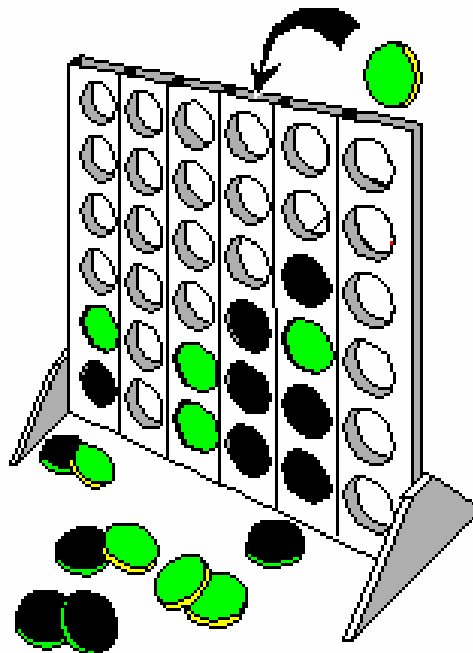




„potyogtatós” AMŐBA (6x8-on, 4 a nyerő)

Az induláskor üres tábla oszlopait, alulról felfelé, felváltva, egyenként töltögetik fel bábuikkal a játékosok.

A kereskedelemben kapható ismert változatában a függőlegesen felállított tábla úgy van kiképezve, hogy a korong alakú bábuk felülről belepotyogtathatók.



Az nyer, akinek vagy sorban, vagy oszlopban, vagy átlósan sikerül 4 db bábuját egymás mellé raknia.

Érdekes változatai:

Amikor a tele sorok törlődnek, vagy

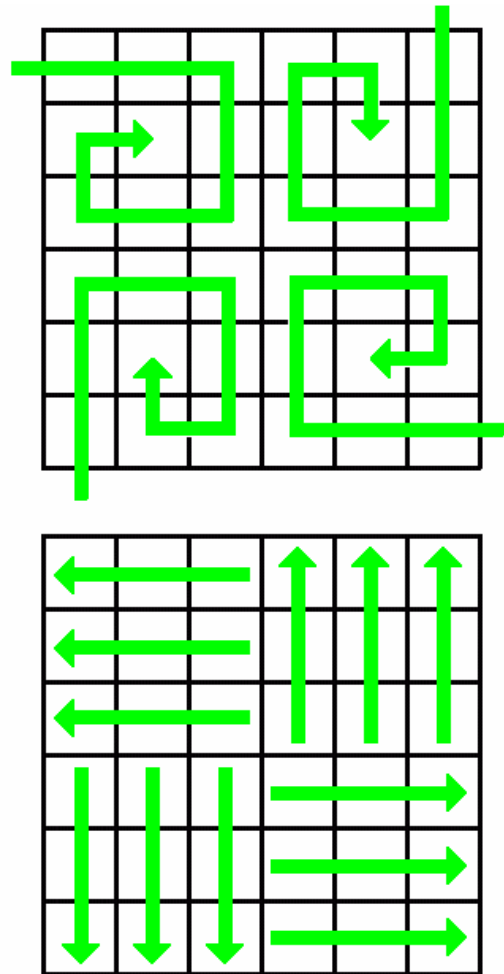
alulról felfelé kerülnek a táblára a bábuk úgy, hogy a már az adott oszlopban lévőket egy pozícióval feljebb tolják (lásd a tologatós Amőbánál),

ill. lásd még a Tőtikéket.

Legérdekesebb lenne talán: álló hengerpalástként körbezáródó „szélek nélküli” táblán.

TÖTIKÉK (Lásd előtte: „potyogtatós” Amőba)

A játékmezőn kijelölt, irányított töltögetési utakat olyan lejtős csatornaként szemléletes elképzelni, amelyekbe golyó alakú bábukat töltve, azok nyílirányban vagy a csatorna végéig, vagy a már korábban a csatornába töltött bábuknak ütközve kerülnek a helyükre.



Az ábrákon mutatott elrendezések mintájára készíthetők további, saját tervezésű versenytáblák.

Több olyan tábla is található, melyen hárman, ill. négyen is versenyezhetnek. (Lásd: pl. hatszöggrácsos elrendezésben.)

Versenyeken: előbb táblát választanak a játékosok (pl. számhúzással), majd eldöntik (pl. pénzfeldobással), hogy „lejt-, vagy emelkedik” a csatorna a nyílhegye felé; végül, a másodiknak lépő játékos még választhat, hogy nyerő, vagy vesztes lesz a négyes vonal.

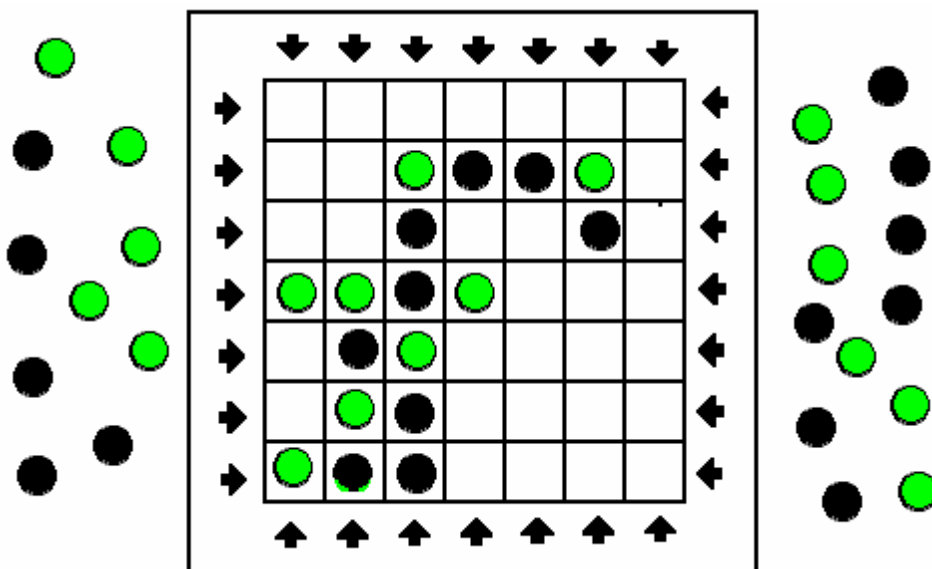




„begurítós” AMŐBA

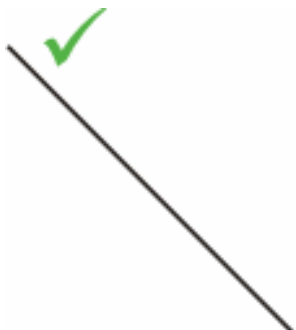
Lásd előtte a tologatós Amőbát, és lásd be, hogy az alább mutatott állás a tologatós szabályokkal sohasem lenne kialakítható!

A játékosok felváltva egyenként, lépésenként szabadon választva a tábla négy oldala közül, ütközésig „gurítják be” (sor, ill. oszlop irányban) bábuikat, arra törekedve, hogy társukat megelőzve alakítsanak ki saját színű bábuikból összefüggően érintkező négyes vonalat.



Az ötös vonal nem nyer, de a négyes nyerősor érvényes átlósan is.

Versenyeken a 6x5-ös, a 6x6-os, vagy a 6x7-es, ill. a 7x7-es tábla-méret ajánlott.



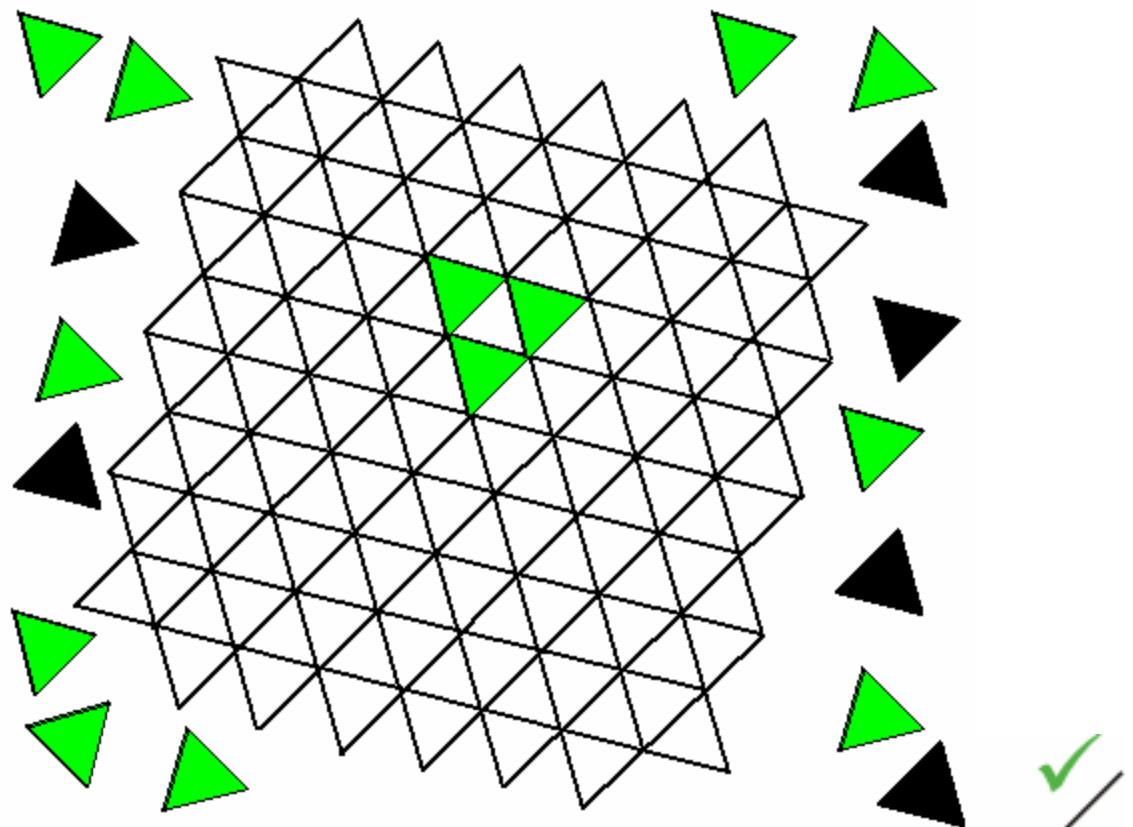
SPANGLES („háromszög-nyerős” Amőba)

A bábuk alakja egyenlő oldalú háromszög, (de ugyanúgy játszható pl. iskolai számolókorongokkal is.)

Világos kezd, egy tetszése szerinti helyre letett bábujaival. E mellé (oldalszomszédosan) tesz le egy sötétet ellenfele. Majd mindegyik lépésben valamelyik már korábban lerakott bábu oldalával érintkezve tehető le az újabb bábu.

Váltakozva, egyenként következik világos és sötét egy-egy bábuja.

Az nyer, aki előbb tudja három bábuját háromszög alakban lerakni (középen mindegy mi van!)

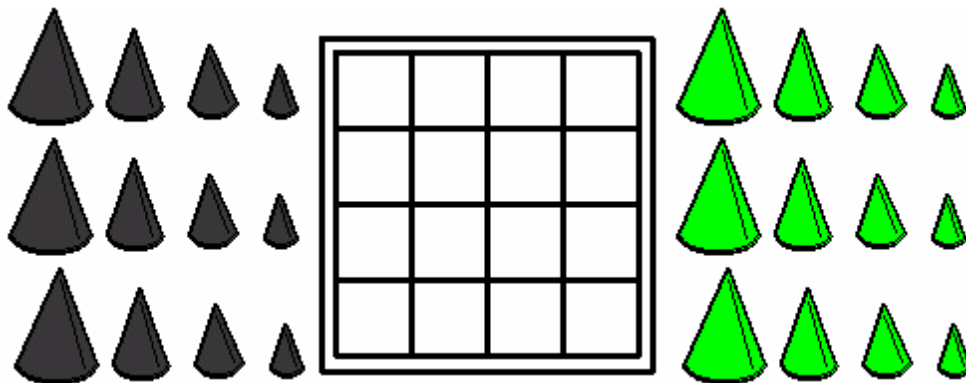




GOBBLET („matrjoskás” Amőba)

Sötétnek is és világosnak is összesen 12-12 db bábuja van: játékosonként 3 készletben, egyenként 4 db (picibb, pici, nagy, nagyobb) bábuval.

Az induláskor üres 4x4-es táblán az első (sor, oszlop, vagy átló irányban) egymás mellett álló saját négyes kialakításáért folyik a verseny.



A lépésre következő kétféle lépés közül választhat:

- vagy egy újabb bábuját teszi a tábla üres helyére (kivétel: xxx),
- vagy az egyik, már a táblán lévő saját bábuját áthelyezi egy nála kisebb másikra (???)

(xxx) Ha az ellenfél 3 db bábuja áll nyerővonalban, ekkor (és csak ekkor) ezekből az egyik kívülről is „felfalható”.

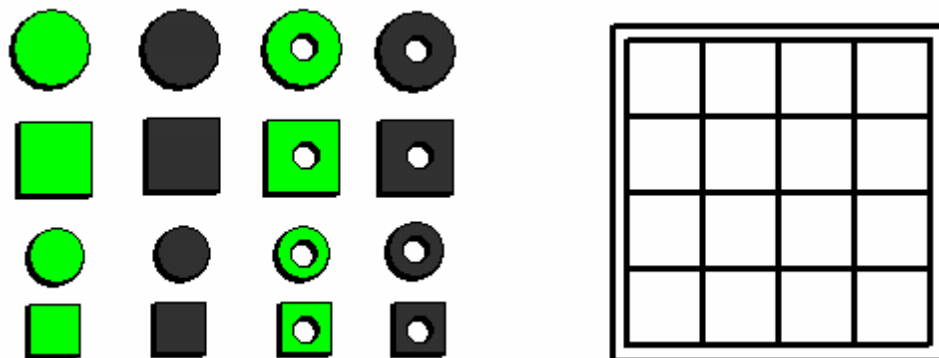
(???) Igen, a sajátjára is.

QUATRO („ezt rakd le” Amőba)

Különösen érdekessé fokozza ezt a játékot az a szabály, mely szerint a játékosok lépésről-lépésre kölcsönösen kiválasztják társuk számára azt a bábút, melyet az adott lépésben a táblára helyez!

(Oda rakhatod a bábút, ahová kívánod, de mindig csak az ellenfeled által kiválasztottat. A következő lépésben te választod ki a még táblára nem került bábuk közül azt, hogy melyiket kell a versenytársadnak feltennie.)

A közösen használt 16 bábú négy jellemző tulajdonság valamelyikében különbözik: kicsi/nagy, henger/hasáb, tele/lyukas, sötét/világos. Ezek közül bármelyik szerint kerül 4 db azonos tulajdonságú egy sorba, egy oszlopba, vagy egy átlóba, a negyediket lerakó nyeri a partit.



Mint a legtöbb hasonló lerakosgatóban, ebben is megfordítható a játék célja, azaz:

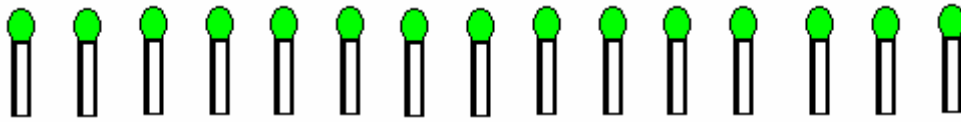
„a négyes veszít”-re is érdekes.





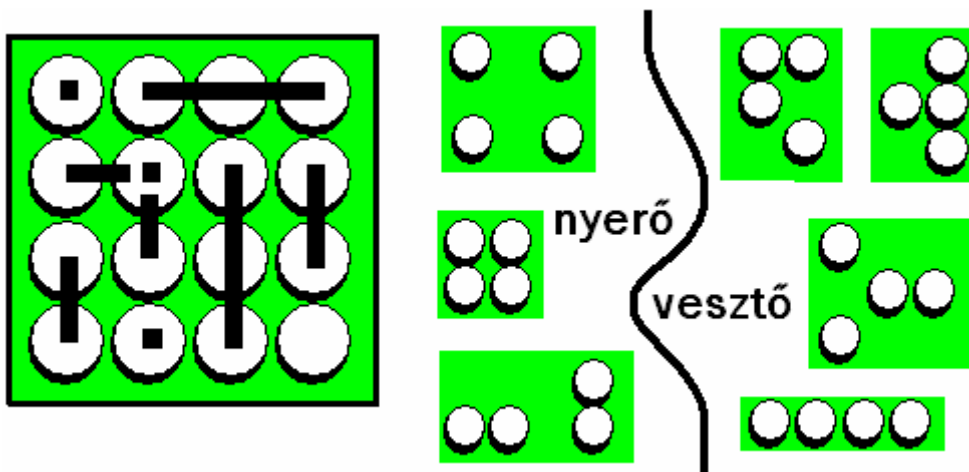
NIM a „soros 15” és a „4x4-es 1,2,3”

15 db gyufaszálból váltakozva vagy 1, vagy 2, vagy 3 db-ot elvéve az utolsót húzó veszít.

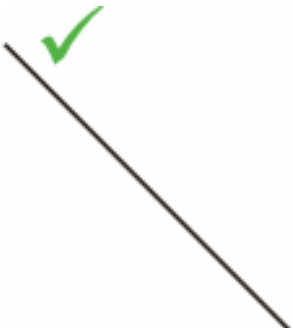


A fenti „soros 15-ös”-ként ismert, klasszikus „el-vevős” (NIM~ elvenni) feladványjáték számos változata közül tán az alábbi, egy 4x4-es állásból induló a legérdekesebb.

Ebben is vagy 1, vagy 2, vagy 3 db bábu vehető le egy lépésben, de csak akkor, ha azok oldal-szomszédosan érintkeznek egymással.



Lásd az ábrán: vastag vonalak mutatják a különböző folytatáshoz vezető első lépéseket..., és a végjáték nyerő, ill. vesztes négyeseit.

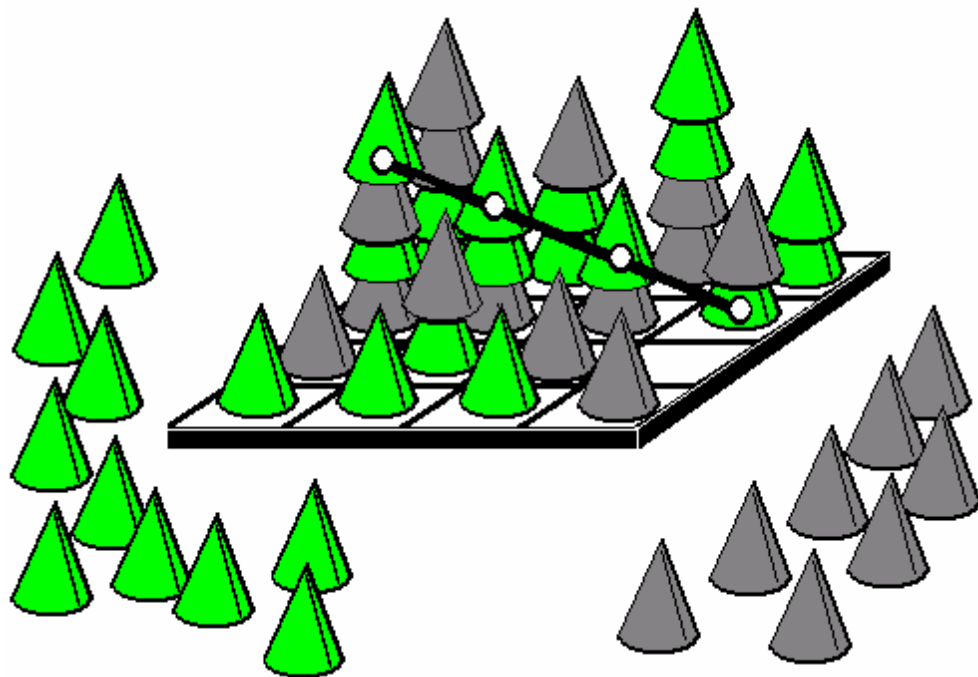


TAMBA („térbeli” Amőba)

A Tóttikék egy térbeli változata, ill. ismertebben a Connect-4, vagy „potyogtatós” Amőba 4x4-es alapon játszott olyan térbeli változata, amelyben:

nincsen magassági korlát.

Sötéttel és világossal játszó az induláskor üres táblára felváltva, egyenként rakják le bábuikat..., abban versenyezve: kinek alakul ki elsőként, (bármilyen irányú???) vonalban, egymás mellett álló bábuiból négyese.



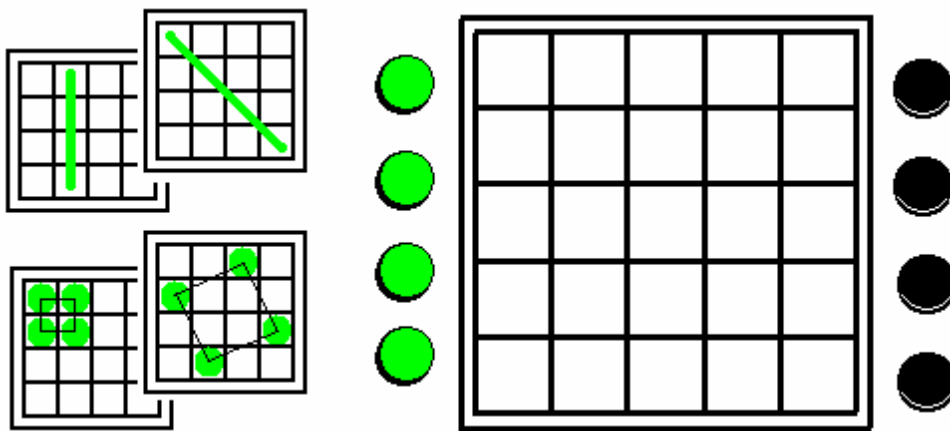
(???) A „bármilyen irány” térbeli értelmezése: egy elképzelt kockának vagy az oldalával, vagy a lap-átlójával, vagy a testátlójával párhuzamos.





TEEKO (4-bábus, lépegetős Amőba)

Mintha „négy a nyerő” amőbát játszanánk 4-4 lerakható bábuval, amelyek ha mind felkerültek a táblára, akkor a szomszédos üres mezőkre léphetnek át... (??? : Igen, átlósan is)



Az alapötlet variációi a lerakásokat, és/vagy a nyerőállásokat cifrázzák:

- vagy váltakozva egyenként rakják le a bábuikat a játékosok,
- vagy az első két bábu úgy kerül a táblára, hogy világos a sötétét és sötét a világosét teszi le,
- vagy a négyzetes állás (egy tetszőleges négyzet négy sarkának elfoglalása) is nyerőhelyzet,
- vagy a vonal is és a négyzet is nyerő...

QUINTS (lépegetős-ütéses Amőba)

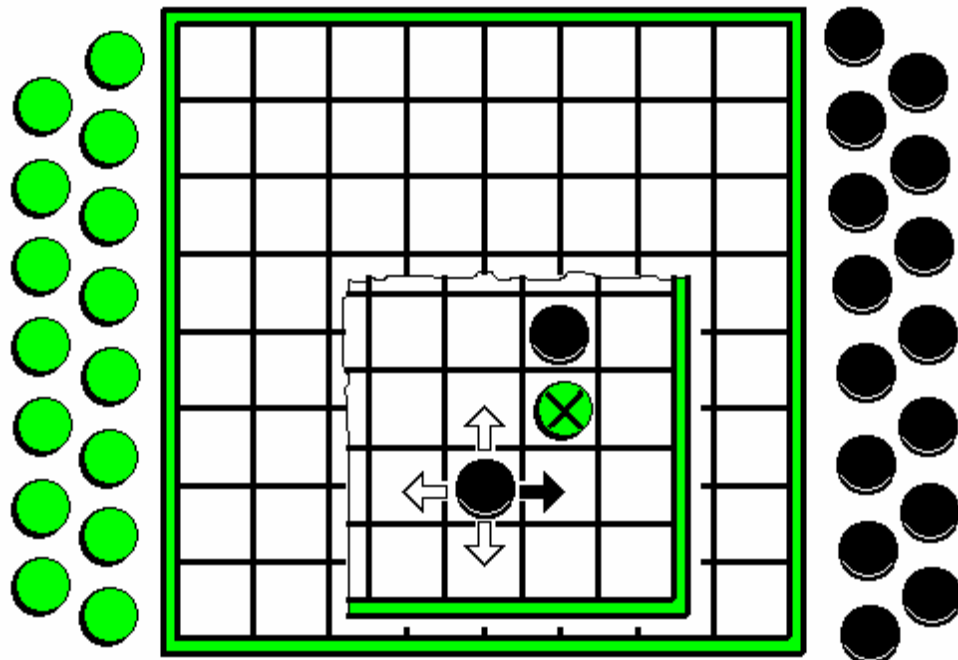
Csak egy 8x8-as négyzetes (pl.: sakk-) tábla és 15-15 db bábu kell hozzá.

Rövid lesz a játékszabály, ha „átló-nem-számít Amőba”-nak nevezzük el: nem számít az átló sem a nyerővonalnál, sem a lépésnél, sem az ütésnél.

A nyerő: pontosan ötös hosszú saját vonal.

Lerakosgatás után váltott lépések az oldalszomszédos mezőre.

Ütés: ha akcióban 1 db ellenséges ollóba kerül, de nem kötelező és csak a lerakosgatás után.



(Még érdekesebb 8x8-as táblán 30-30 bábuval.)

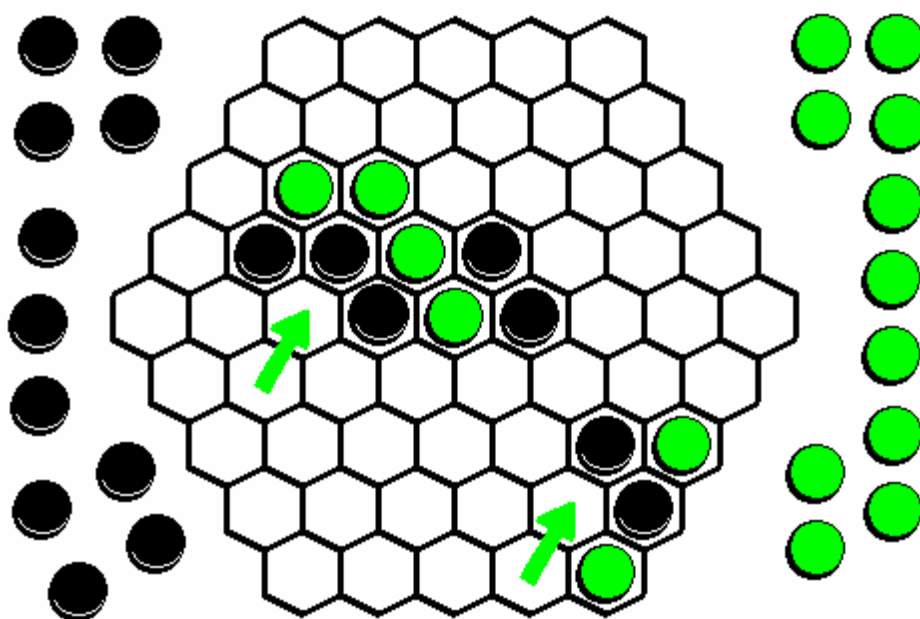




SUSAN (körbezárós Amőba)

Az induláskor üres táblára a soron következő játékos: vagy üres helyre rak, vagy egy saját bábujaival szomszédos üres mezőre lép át. Veszít az, akinek bármelyik bábuja minden oldalról körbezáródik. Lásd az ábrán: zöld rak és sötét veszít.

Még érdekesebb változat, (gyorsabbak is a partik), ha a tábla szélén is érvényes a bekerítés (azaz a mutatott állás mindkét bábucsoportjában sötét veszít, ha zöld a nyíllal jelölt mezőre lép).



Igazán izgalmas pedig akkor, ha a lépés összetett, azaz: egy lerakás és egy tetszőleges saját bábu (oldalszomszédos üres helyre való) áttolása alkot egy-egy kötelező lépést.

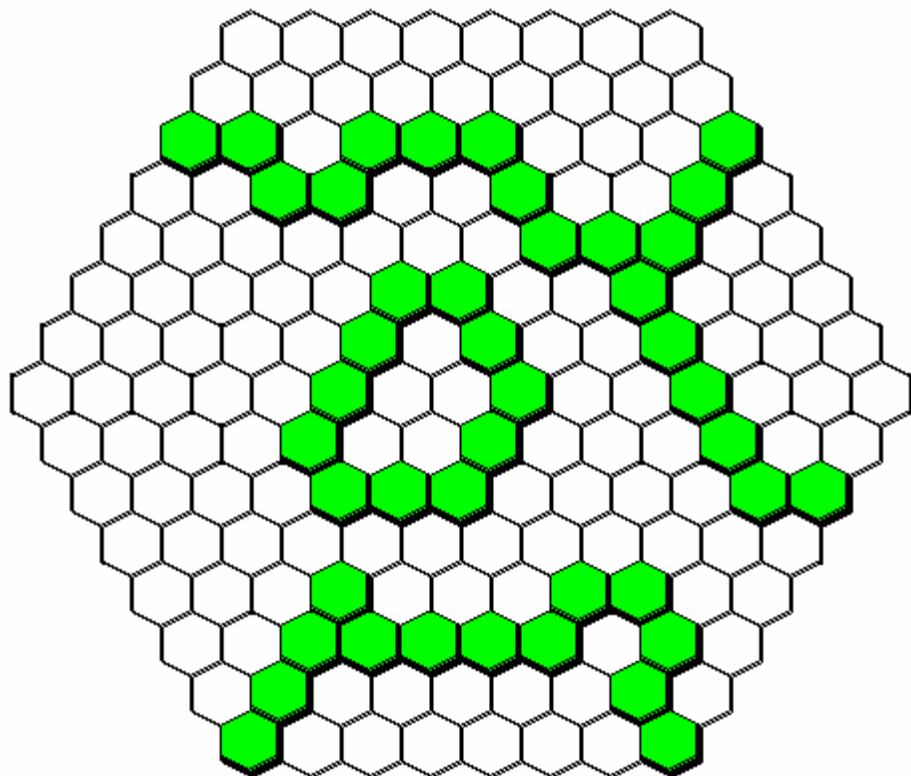
Mindegyik változatban fontos szabály: veszítünk, ha a lépésünk eredményeképpen egy saját figuránk záródik körbe, még akkor is, ha ezzel egy ellenséges bábút is körbezártunk.

HAVANNAH (előzmények: Amőba, Hex)

Egyenkénti lerakosgató, célja alternatív:

Az nyer, aki:

- vagy folytonos láncot alkot bábuival úgy hogy az összeköti a tábla két sarkát (**Híd**),
- vagy oldalszomszédosan érintkező bábuival összeköti a tábla három sarokmező nélküli oldalát (**Villa**),
- vagy zárt láncot alkot a bábuival (**Gyűrű**).





ANDANTINO (vagy vonal, vagy körbezár)

Váltakozva, egyenként lerakosgató.

Egy picit **Amőba** (lásd 21. old.), azaz:

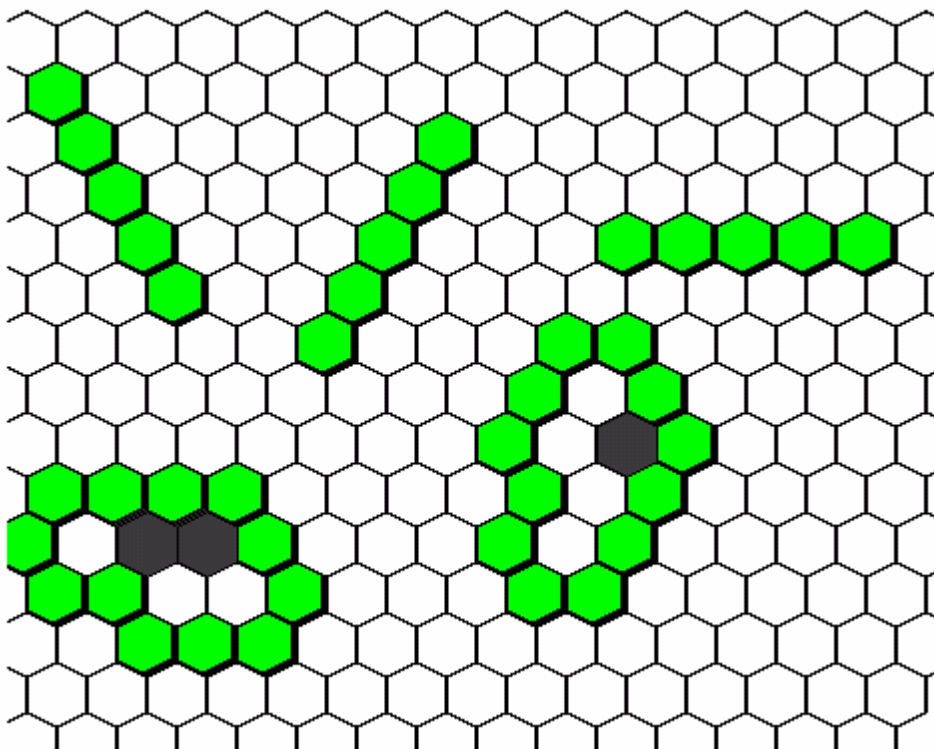
nyersz akkor, ha öt bábud összefüggően érintkező sorba állítod.

Egy picit **Susan** (lásd 3. old.), azaz:

akkor is nyersz, ha bábuiddal legalább egy ellenséges bábut körbezársz (a körön belül lehetnek üres mezők is).

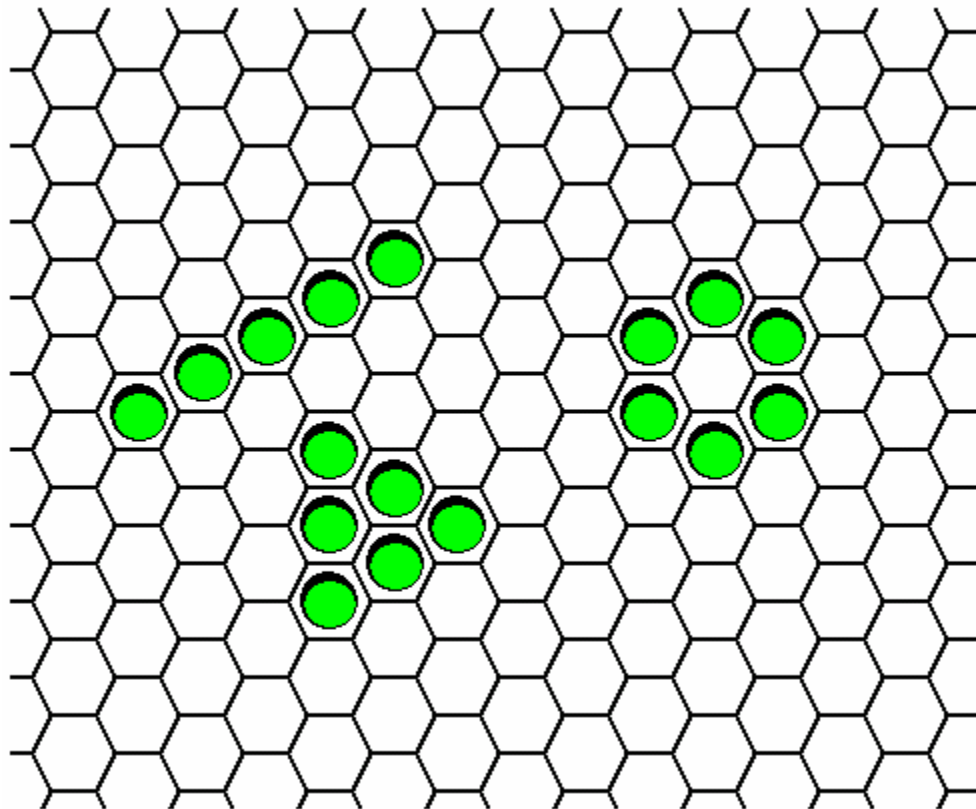
Lépés-szabályában pedig, mint a **Spangles** (28.):

azaz csak a már táblán lévők oldalszomszédjaként kerülhet új bábu a táblára.



HEXADE (Lásd előtte: Pente)

Az nyer, aki a saját 6 db oldalszomszédosan érintkező bábujaival: vagy „vonalat”, vagy „háromszöget”, vagy „kört” alakít ki úgy, hogy ellenfele azt ütéssel se legyen képes rombolni.



Ütés, mint a Pentében (ha egy párt akcióban közrefogtunk, azokat levesszük a tábláról), de itt nincs korlátja az ütésszámnak (csak valamelyik a célalakzat kialakításával lehet nyerni).

A kezdési előny kiegyenlítése is, mint a Pentében: a kezdő első két bábuja között két üres mezőnek kell lennie.





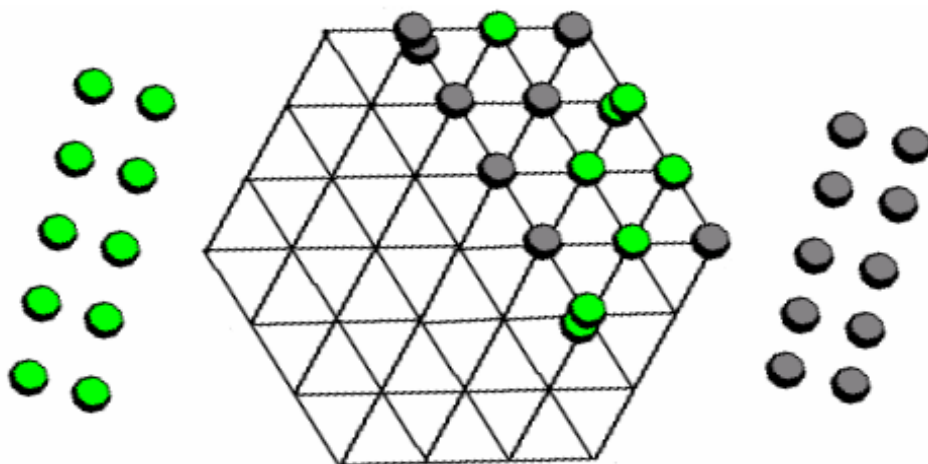
GIPF (Lásd előtte: „tologatós” Amőba)

18-18 db bábu betologatással kerül a táblára, pont úgy, mint a tologatós Amőbában.

Elsőként dupla bábút kell betolni (egy mezőre két korongot), majd eldönthető, hogy duplával folytat, vagy (vélegesen!) átvált szimplára.

Veszít az, akinek elfogynak a tábláról duplái.

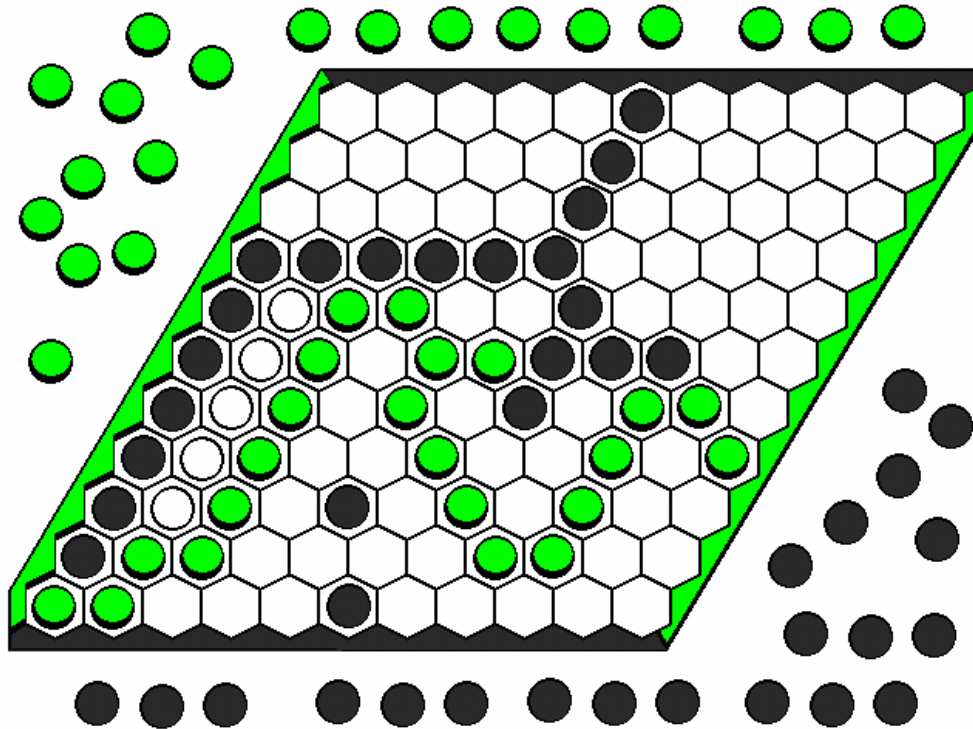
A 4 db saját bábus sort le kell venni a tábláról; ezek a folytatásban visszarakhatók. (A duplát nem kötelező levenni.) Visszarakhatatlanul lekerülnek viszont azok az ellenségesek, amelyek a négyes vonal irányában közvetlen szomszédosak. (Lásd: a képen 2 db zöldet üt sötét.)



Egy lépés tehát a következő: (1.) bontjuk az ellenfelünk által esetlegesen kialakított négyesünket; (2.) betoljuk a játékba viendő bábunkat; és ha a lépésben négyest értünk el, akkor (3.) annak vonalában levesszük az ellenségeseket és végül (4.) visszavesszük a négyesünk potty-bábuit.

HEX (kezdők: 7x7-en, gyakorlottak: 11x11-en)

Az nyer, aki saját jeleivel társát megelőzve köti össze egy folytonosan átjárható úttal saját szemközti két alapvonalát.



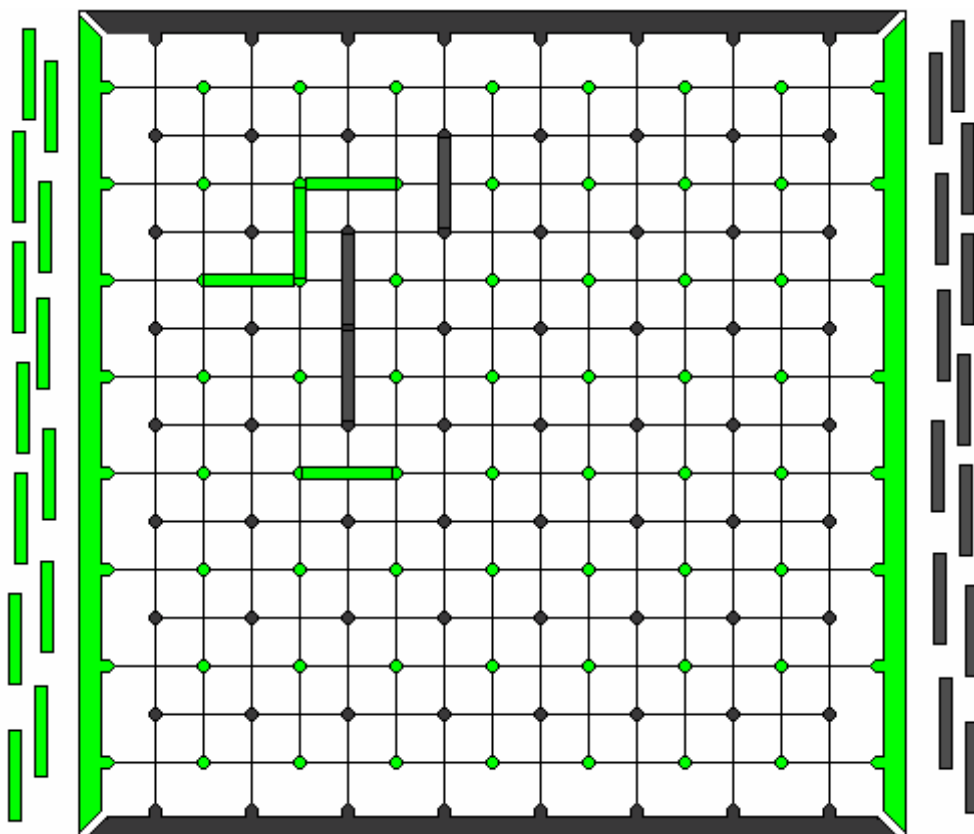
Bizonyított, hogy - egyéb kiegészítő pl. nyitáskorlátozó szabály nélkül - behozhatatlan a kezdő előnye... (Mielőtt utána keresne, ki-k próbálkozzon meg ezt előbb saját maga is belátni!).

Tekintélyes irodalma van a kezdési előny csökkentése lehetőségeinek pl.: tilos a rövid főátlóban kezdeni és/vagy néhány lépés után kötelező színcsere-felajánlás, stb.



BRIDGES (a „hídépítő”, lásd előtte: Hex)

A kezdéskor üres táblára sötét és világos váltakozva egy-egy pálcika alakú bábut rak le úgy, hogy egy lépésben két (egymás melletti) saját színű pöttyöt köt össze velük.



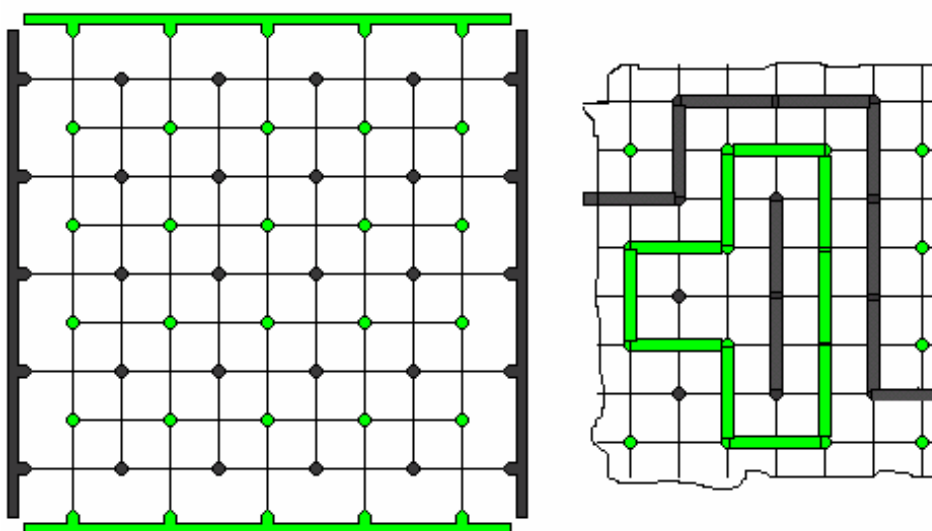
A verseny célja, mint a Hex-ben: a saját átellenes oldalak folytonos vonallal való összekötése (és ebben sem lehetséges döntetlen a végigjátszott parti).

Miután a táblára rakott bábuk a parti során már nem változtatják a helyüket, jól játszható papíron-ceruzával is.

CONNECTIONS („hidat, vagy hurkot”)

Pont mint a Bridges, de itt az is nyerő, aki saját színéből egy zárt hurkot képes kialakítani.

(Több játéknál is észrevehető, hogy ha alternatív az elérendő cél, akkor kisebb táblán is kellő bonyolultságú lesz a játék.)



Akár négyen is játszható, ketten-ketten ugyanazzal a színnel..., ám a parti közben nem beszélhetik meg a lépéseiket.

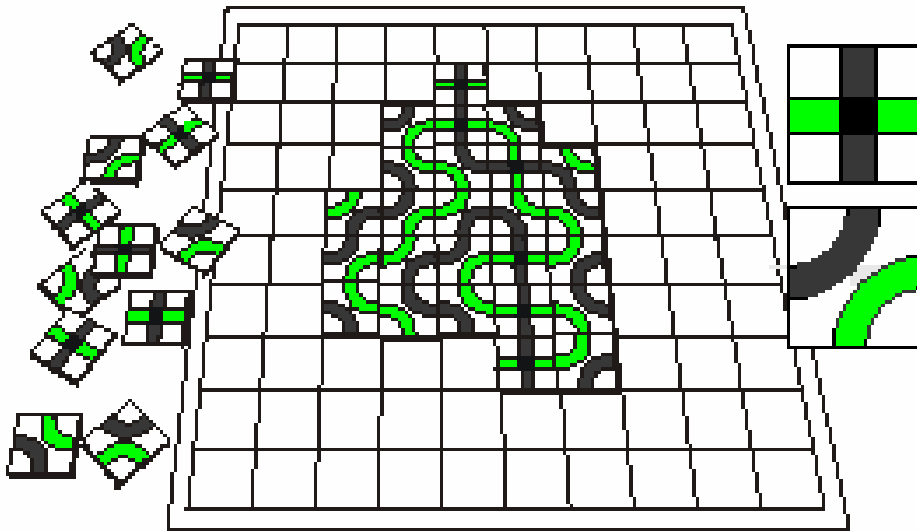
Miután a táblára rakott bábuk a parti során már nem változtatják a helyüket, jól játszható papíron-ceruzával is.



TRAX (miből is lett a „Tantrix” ?)

Az induláskor üres táblára váltakozva egymás mellé raknak fel egyet-egyét (a közösen használt keresztes vagy íves elemekből) a játékosok.

Az nyer, akinek a saját színéből előbb sikerül vagy egy zárt hurkot, vagy egy legalább 8 mezőnyi szélességű (két oldalán a folytatásra nyitott) folytonos útvonalat kiépíteni.



Fontos szabály: új elemet tilos úgy a táblára tenni, hogy különböző színű vonalak találkozzanak.

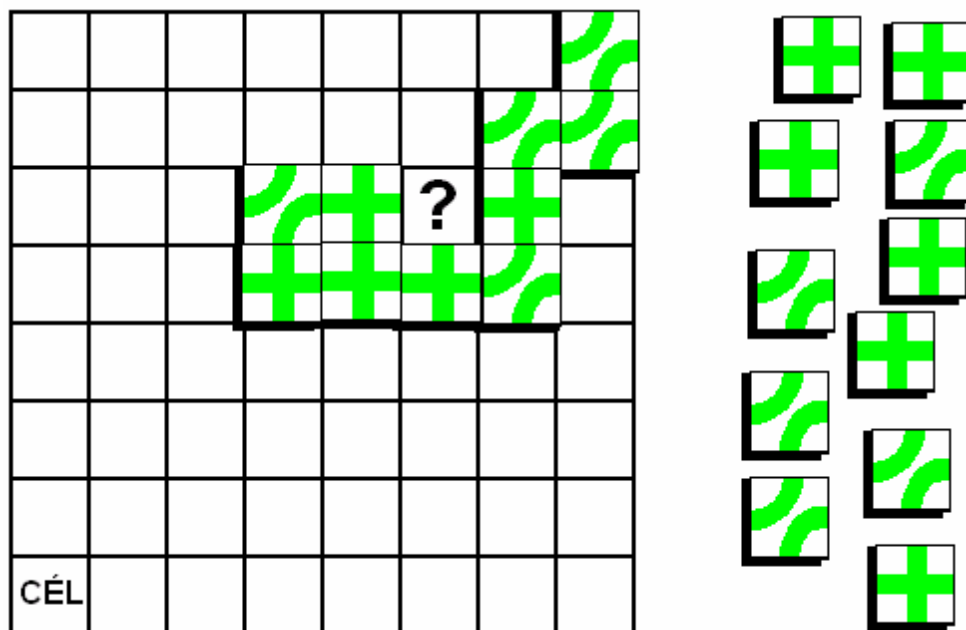
Ez utóbbi miatt még egy szabály: lépésenként ugyan általában egy-egy elem kerül a táblára, ámde ha a letett elem (és környezete) egyértelműen meghatározza, hogy **milyen továbbinak hova kell kerülnie**, akkor: ugyanabban a lépésben a kiadódó eleme(ke)t is le kell tenni.



CÉL A SAROK ! (ismertebben: „fekete sarok”)

A Trax-ból ismert, de egyszínű és közösen használt elemekkel játsszák, 8x8-as táblán.

Az első játékos a CÉL-sarokkal átellenes START-mezőre tesz egy elemet, majd a második az ezzel oldalszomszédos két mező egyikére rak úgy, hogy elindítson egy vonalat.



Az így elindított vonalat (váltakozva egy-egy újabb csatlakozó elemet hozzárakva) építgetik tovább abban versenyezve, hogy ki rakja majd le a vonal utolsó elemét a CÉL-mezőre.

A játék különös érdekessége, hogy az elemek egyszínűek és a fővonalhoz kezdetben nem csatlakozó ívek, egyenesek is bekapcsolódhatnak a parti során a játékba.

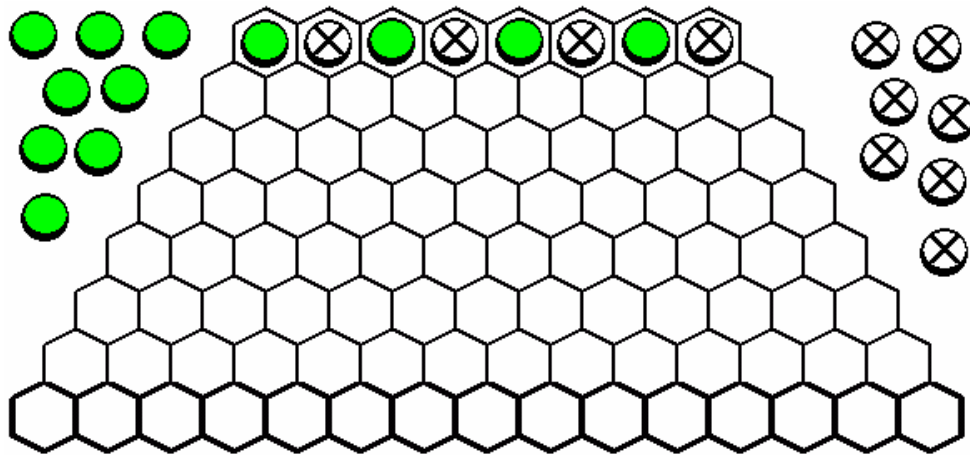
Fontos szabály: aki a fővonalat a tábla szélébe futtatja, veszett.





CASCADES („láncos kiszorítósdi”)

A felső sorban váltakozva elhelyezett sötét (X) és világos (O) bábuk nyitóállásából a két játékos felváltva kétszer-kétszer következik lépésre. Kivéve a kezdőlépést, mely nem dupla.



Az nyer, aki az alsó sor 15 db mezőjéből többet képes elfoglalni.

A bábusorok csak lefelé „terjeszkedhetnek”(*) a szomszédos üres mezőre, de a két lépés jogosultsága tetszőlegesen megosztható a bábuk között.

(*) értsd alatta: a lépésre következő mindig a saját bábuja melletti üres helyre teheti le újabb bábuját.

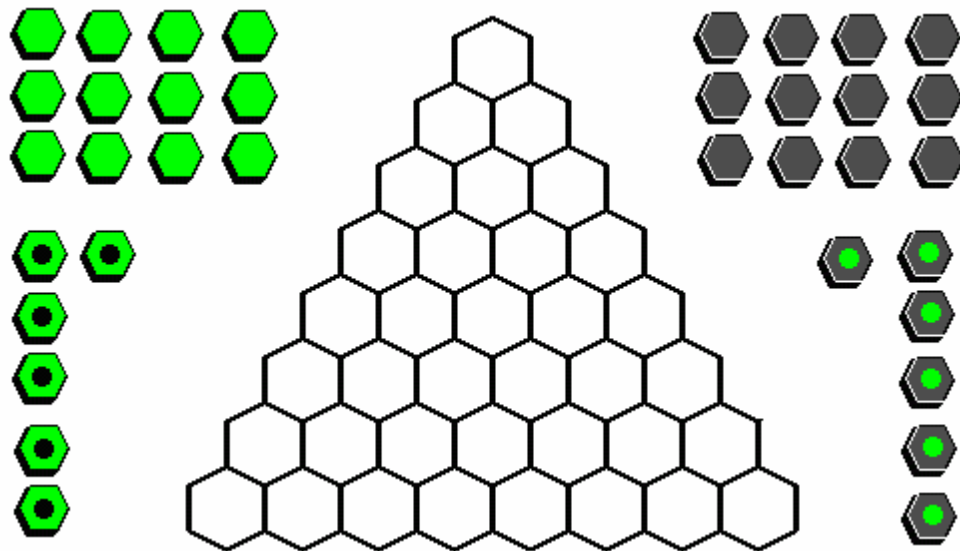
Miután a táblára rakott bábuk a parti során már nem változtatják a helyüket, jól játszható papírceruzával is.



ZENIX (a „farakásos”)

Mindkét játékosnak 6 db semleges és 12 db saját színű bábuja van; közülük lépésenként tetszés szerint választva egyet-egyet rakhatnak a táblára úgy, hogy azt alulról felfelé töltögetik, mintha fahasábokat halmoznanak egymásra.

Az nyer, akinek hosszabb összefüggően érintkező kígyóvonalat sikerül saját színű bábuiból kialakítania.

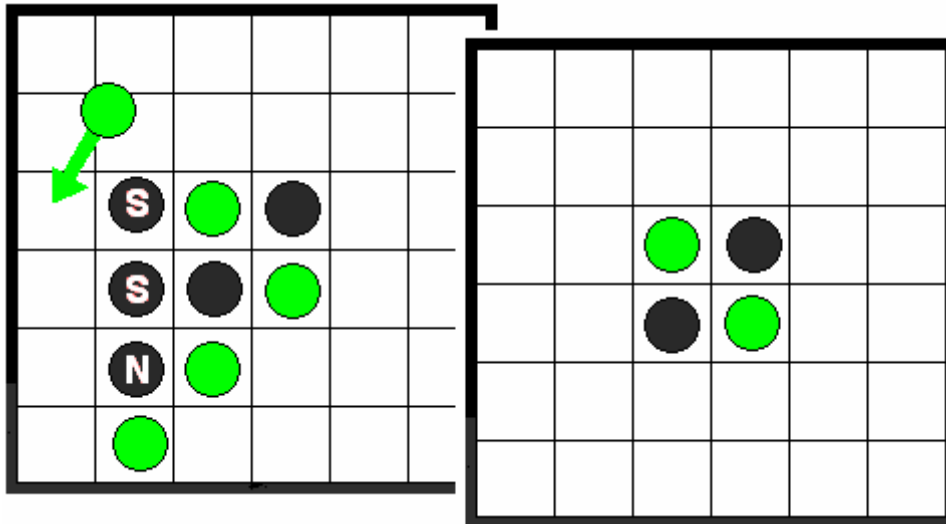


Papíron-ceruzával játszva: a táblán O és X jelek, ill. pont jelöli a bábukat.

Más korlátozott bábuszámú játéknál is alkalmazható, hogy a kinyomtatott tábla mellett felüntetjük a bábukészleteket és a már táblára kerülteket (hogy ne kelljen mindig számolgatni hány van még) lépésenként kihúzzuk...

szimpla-REVERSI

Nincs „enyém-tied”..., a közösen használt bábuk lapjaikon eltérő színű korongok, amik megfordítva: hol az egyik, hol a másik játékoshoz tartoznak.

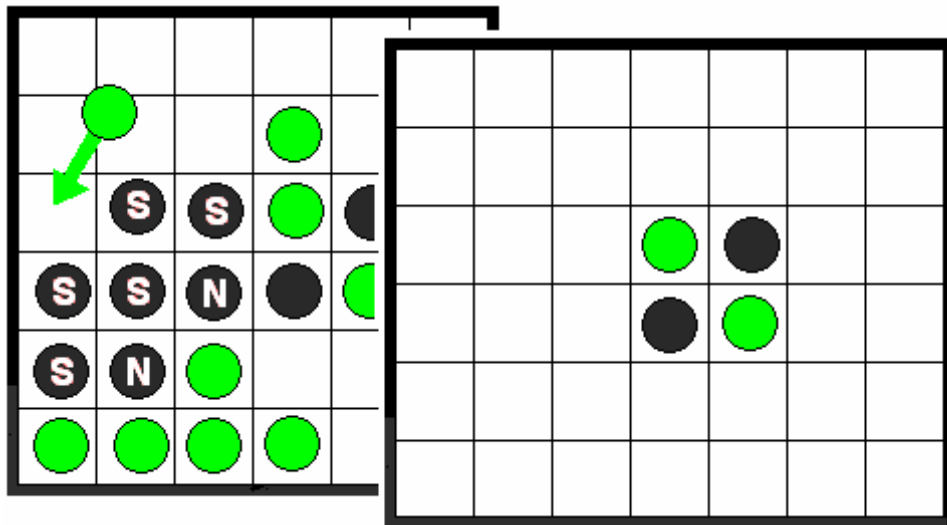


A kezdőnégyesből indulva, a játékosok felváltva egy-egy, saját színűkkel felfelé fordított korongot raknak le a tábla tetszőleges üres mezőjére.

Ha a lerakott korong és egy már korábban letett korong között 1 db ellenséges korong van, akkor azt a lépés befejezéseként (megfordítással) el kell rabolni. A verseny célja: a tábla minél nagyobb részének elfoglalása.

Fontos szabályértelmezés: Nem rabolható el az a korong, amely úgy jut két ellenséges közé, hogy egy társa állt mellette, de azt az ellenfél sikeresen végrehajtott támadással megfordította. (Lásd az ábrán: az „S”-jelűek, megfordulnak; az „N” jelű, nem rabolható el, mert csak fordítással került „szendvicsbe”).

REVERSI (lásd előtte: szimpla Reversi)



Itt is az nyer, akinek a színét több korong mutatja a tábla megteltekor. A szimpla Reversihez képest két szabály változik:

1. Csak úgy rakható le új korong, ha azzal legalább 1 db ellenséges korong elrablásra kerül. Aki nem tud rabolni, az passzol és újra társa lép.
2. Nemcsak 1 db, hanem az egymás mellett vonalban érintkező ellenséges korongsorok is elrabolhatók, ha „akcióban” „szendvicsbe” kerülnek.

Ajánlott táblaméret kezdőknek: 6x7; gyakorlottaknak: 8x7, ez utóbbiban még érdekesebb, ha a sarokmezőket elhagyjuk. Tervezhetők hozzá nem szabályos táblák is, akár méhsejt rácsozattal is.

Udvariassági szabály (kezdőknek kötelező): a lerakott korongon rajta hagyva egyik ujjunkat, a másik kezünkkel „dolgozunk”, azaz fordítjuk azokat az ellenségeket, amik az ujjunkkal jelzett és egy már a táblán lévő sajátunk közé szorultak.

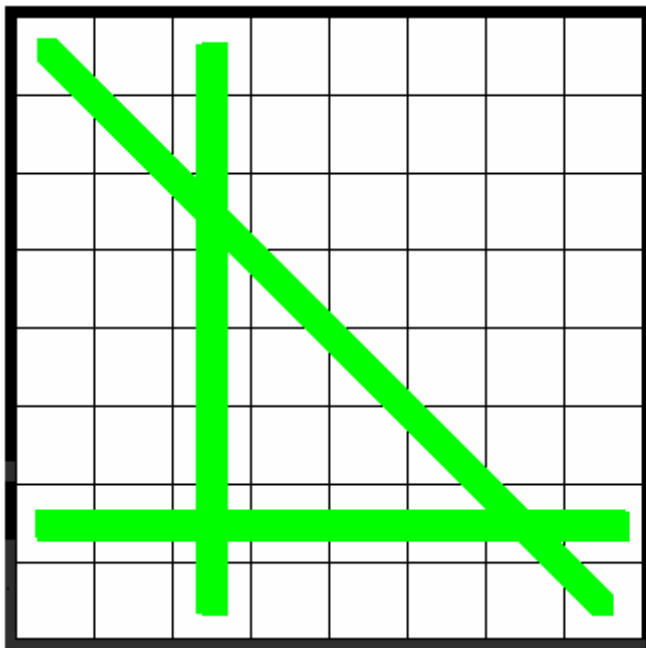




GOMULLO (Lásd előtte: Reversi)

Csak a játék célja változik a Reversihez képest.

Ebben az nyer, aki társát megelőzve saját színére tud fordítani vagy egy teljes sort, vagy egy oszlopot, vagy a két átló egyikét.



A „Criss-cross” és a „Vertical” néven ismert változatok csupán kezdőállás-különbségek:

vagy oldalszomszédosan

vagy átlósan,

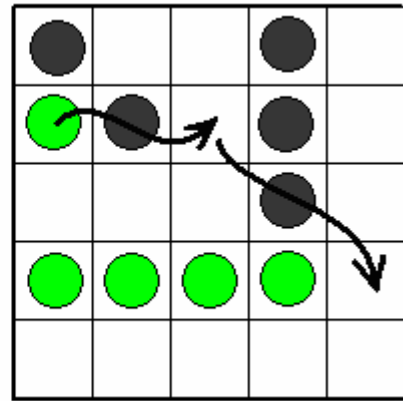
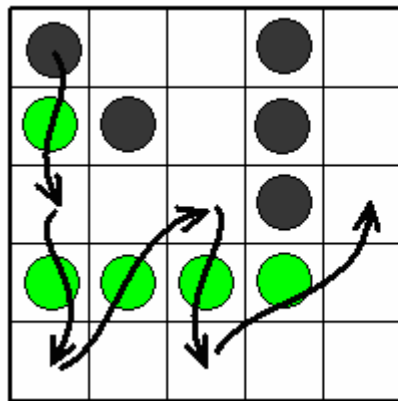
áll a két-két nyitó-bábu a tábla közepén.

Ajánlott táblaméret kezdőknek: 6x6, gyakorlottabbaknak: 8x8, (egészen kicsiknek: 4x4-en is).

AM-DÁ-RE (Amőba-Dáma-Reversi koktél)

Figyeld a bal oldali ábrát:

Ha sötét lép, akkor egy ugrássorozattal valamennyi világost a saját színére forgatja. Ez az egyik nyerési lehetőség.



Figyeld a jobb oldali ábrát:

Ha világos lép átugrik két sötétet (amik világosra válnak) és az érkezési mező elfoglalásával kialakítja nyerő ötösét. (Ez átlósan is számítana.)

Kezdőállásban üres a tábla és felváltva egyenként rakja le 5-5 bábuját világos és sötét.

Lépés-szabály: szomszédos üres mezőre, de ha ütéshelyzet van, akkor kötelező átugrással rabolni.

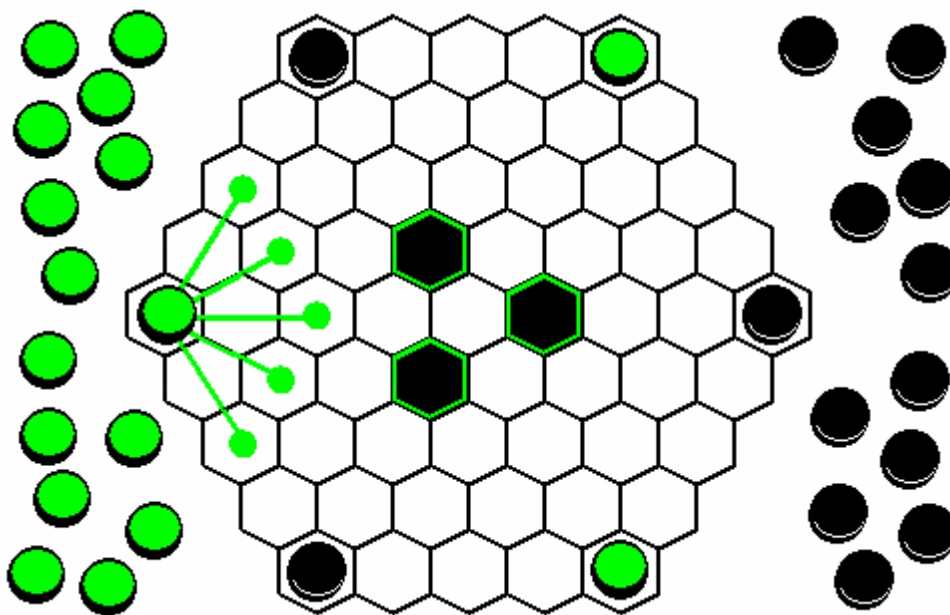
(A megkezdett rablást folytatni kell, de több rabláslehetőség közül ebben nem kötelező a „hosszabb-utast” választani)



HEXXAGON (Lásd előtte: Reversi)

A Hexxagon típusú fordítgatósokban a lépett bábuval szomszédos mezőkön álló ellenséges bábukat kell elrabolni. A lépés-szabály alternatív, azaz lépésenként választható, hogy:

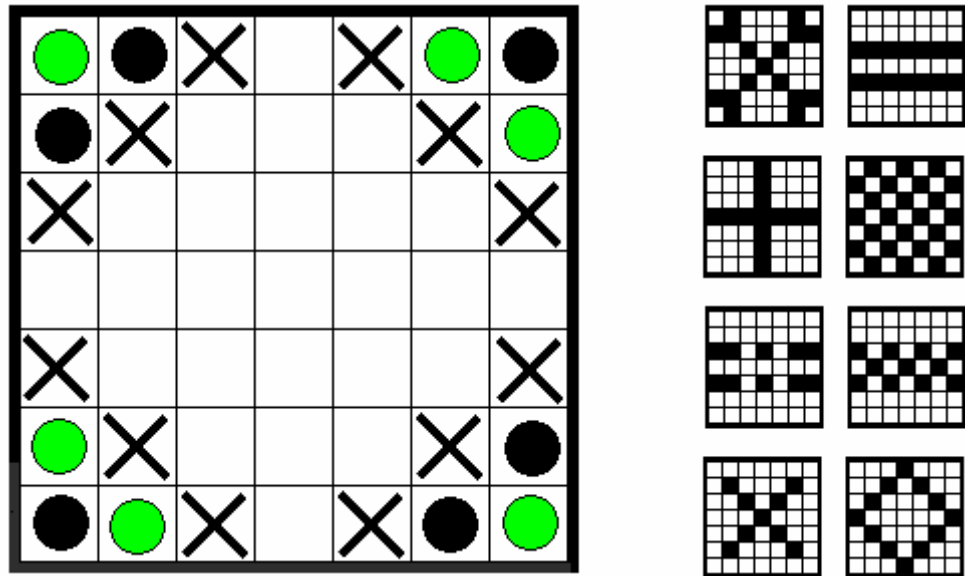
1. vagy egy újabb bábudat rakod le egy már korábban a táblára tett mellé;
2. vagy egy már a táblán lévő bábuval átugrasz egy mezőt; függetlenül attól, hogy az üres-e, „blokkolt”-e, vagy milyen bábu áll rajta (lásd az ábrán egy zöld szabályos ugrásait).



✓
✓ Javasolt táblaméret 5 mezőnyi oldalhosszúságú méhsejt elrendezésű, az ábrán mutatott kezdőállással. (Gyakorlottabbaknak még érdekesebb, ha pl. az ábrán mutatott három mezőt „blokkoltnak” tekintik, azaz a parti során üresen maradnak.)

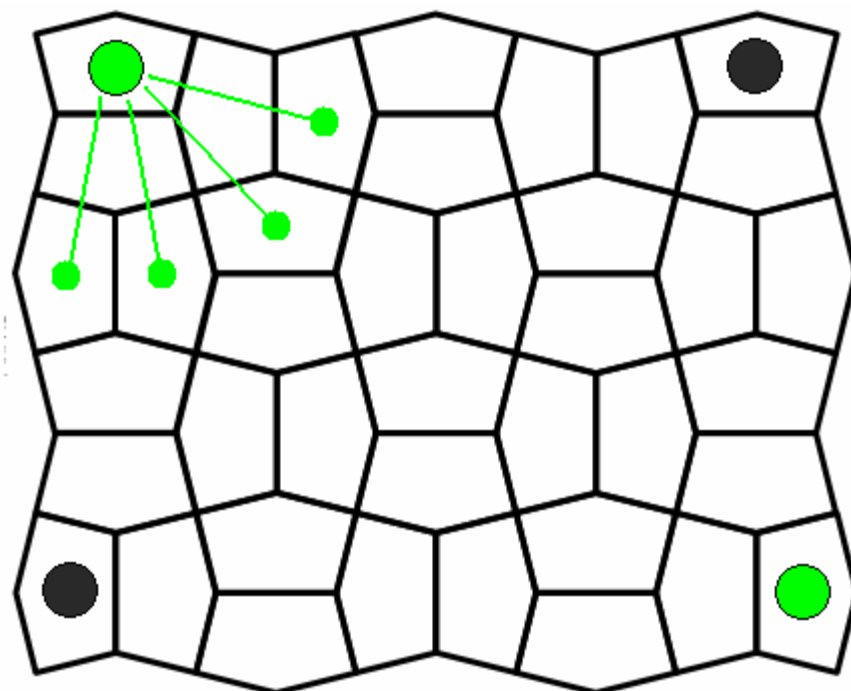
BACK&BACK (7x7-es tábla, blokkolt mezők)

Mint a Hexxagon, de négyzetes táblán, a blokkolt, (nem használt) mezők kiválasztásában különböző (már 7x7-en is féltucatnyi) változatban.



BLOBZ

Csupán érdekes kiosztású táblájában más:

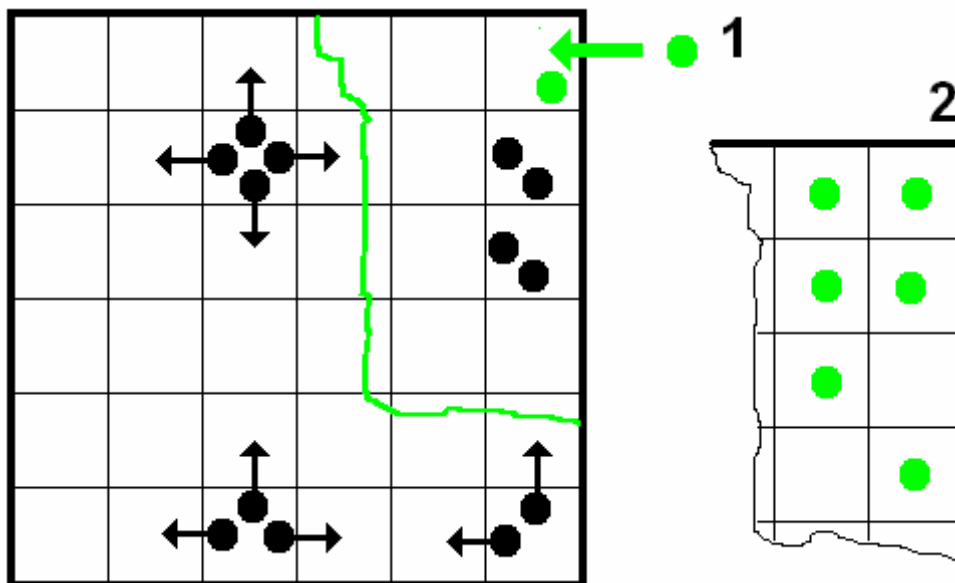




ATOMIC

A játékosok felváltva egy-egy atomot tesznek a tábla egy-egy olyan mezőjére, ahol nem áll az ellenfél atomja. Ugyanazon a mezőn több atom is állhat, ha azonos játékoshoz tartoznak. Egy mező addig stabil, amíg kevesebb atom van rajta, mint a vele oldalszomszédos mezők száma: a tábla belső mezői tehát 3, a szélsők 2, a sarokmezők 1 atommal stabilak.

Amikor egy mező instabillá válik, akkor „felrobban”: a rajta levő atomok átlépnek a vele oldalszomszédos mezőkre, és az azokon álló atomok mind a lépő játékos színére váltanak.



Ha robbanás után valamelyik mező szintén instabil lesz, akkor az is felrobban, és így tovább. A „láncreakció” akkor ér véget (és csak azután léphet az ellenfél), amikor minden mező stabil.

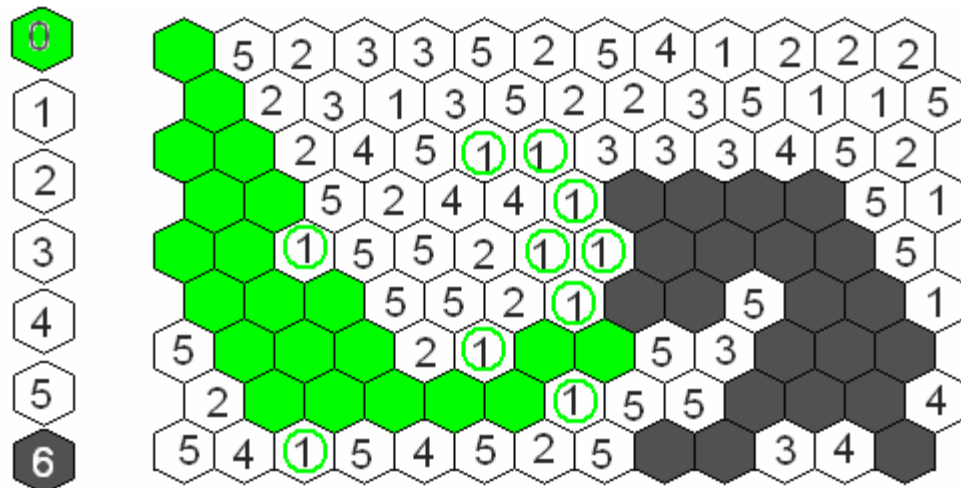
(A játékot számítógépre tervezték, amelyben a versenybíró szerepét is betöltő program hajtja végre a robbanásokat...)

VÍRUS (váltakozva lerakosgató: színekkel)

Nagyon jól kitalált, de számítógép nélkül (rekvizitumokkal) meglehetősen kényelmetlen lenne.

A két átlellenes sarokból indulnak a játékosok és az nyer, aki a tábla „megteltekor” (vagy meghatározott lépésszámból) nagyobb területet birtokol.

A számítógépes program véletlenszerűen színezi be az induló állást, amelynek átlellenes sarkaiból indulnak a játékosok. Lépésenként egy-egy, a területükkel szomszédos (de ellenfelük által nem birtokolt) színt választanak. A program erre színezi át az eddig birtokolt mezőket. (Ezáltal lépésről-lépésre növekszik a területük. Lásd: ha a bal felső sarokból induló most az „1” színt választja, akkor a zöldszínűek átváltanak „1”-színűre, ami 10 új mező elfoglalását eredményezi.)



Szoliter-feladványos-leszedősként is roppant érdekes, amikor meghatározott lépésszámú átszínezésekkel kell a teljes táblát elfoglalni.

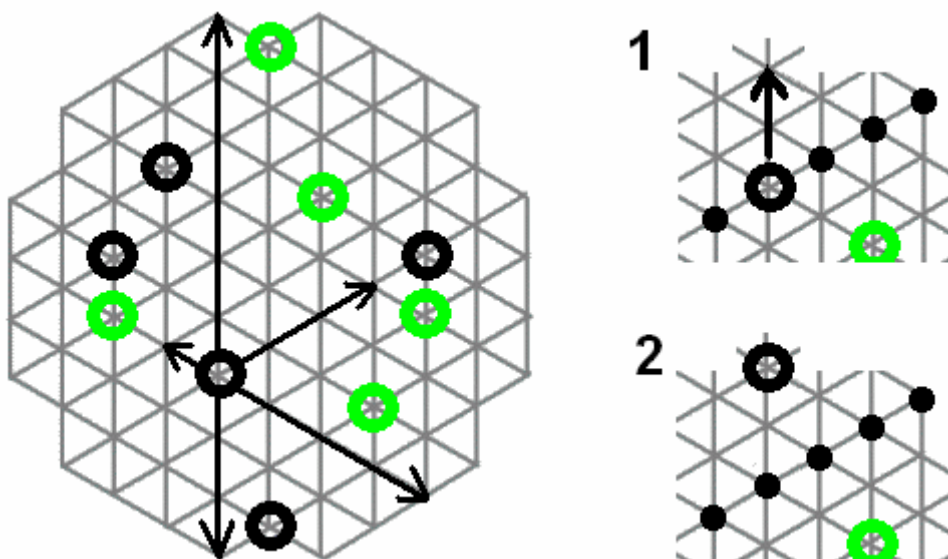




YINSH („ismerkedős” változat)

Két játékos 5-5 db gyűrűt rak le egyenként változva a táblára. Ezt követően a gyűrű alakú bábuikkal lépnek a táblán, vonalban tetszőleges számú üres mezőn áthaladva úgy, hogy azok minden lépésben egy-egy bábusyi nyomot(*) hagynak a kiindulási helyükön.

(*)Amikor a lépésre következő kiválasztotta, hogy melyik gyűrűjével kíván lépni, akkor annak felemelésekor egy saját színű bábút pottyant a helyére.



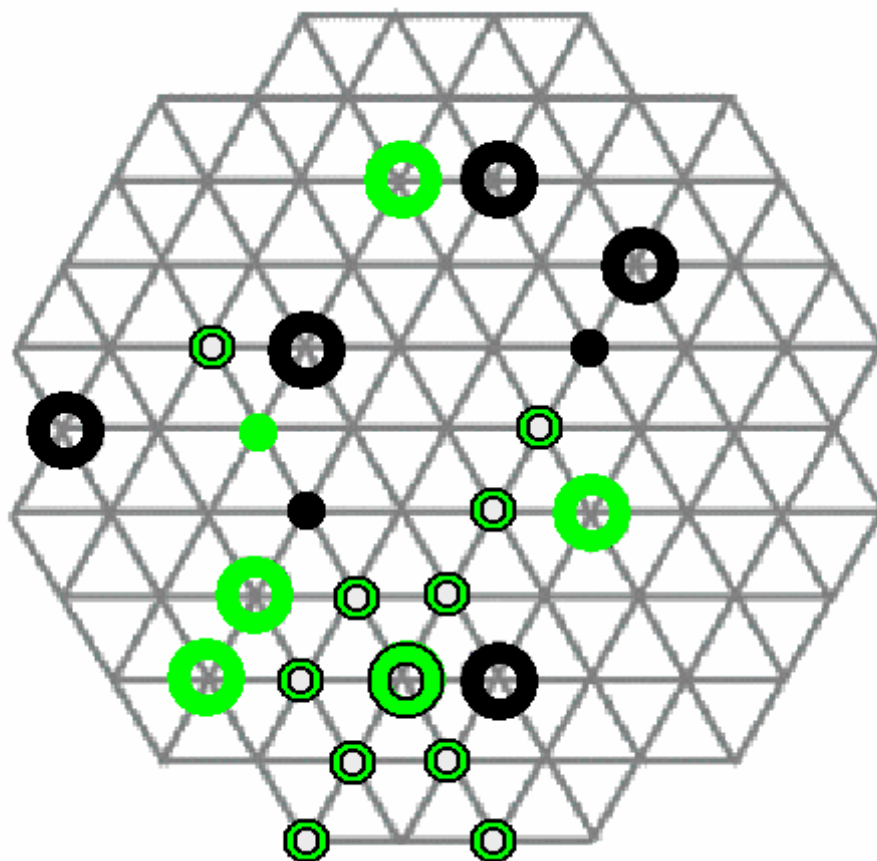
A parti előre haladtával, miközben vándorolnak a gyűrűk, szaporodnak a táblán a „pottyos” bábuk.

Az a játékos nyeri a partit, aki a saját színű pottyosaiból három alkalommal ér el ötös vonalat (5-5 db saját színű, pottyos bábuja háromszor vonalban egymás mellé kerül).

YINSH (teljes változat)

Aki kiépített egy ötös vonalat, az köteles levenni a tábláról az ötöst alkotó potty-bábuit és még valamelyik gyűrűjét is. (Ezáltal a hátrányban álló játékos esélyt kap a kiegyenlítésre, hiszen többségbe kerülnek a potty-bábui és még eggyel több mozgatható gyűrűje is lesz.)

A gyűrűk egyenes vonali mozgásuk közben át is léphetnek az egymás mellett álló pottos bábu-
kon, függetlenül azok színétől. Lásd az ábrán egy zöld gyűrű összes lépési lehetőségét, de vedd észre, hogy gyűrű nem ugorható át és ha potty-bábut ugrott át a gyűrű, akkor kötelező a közvetlen utána következő üres mezőn megállnia.





MALOM (tradicionális)

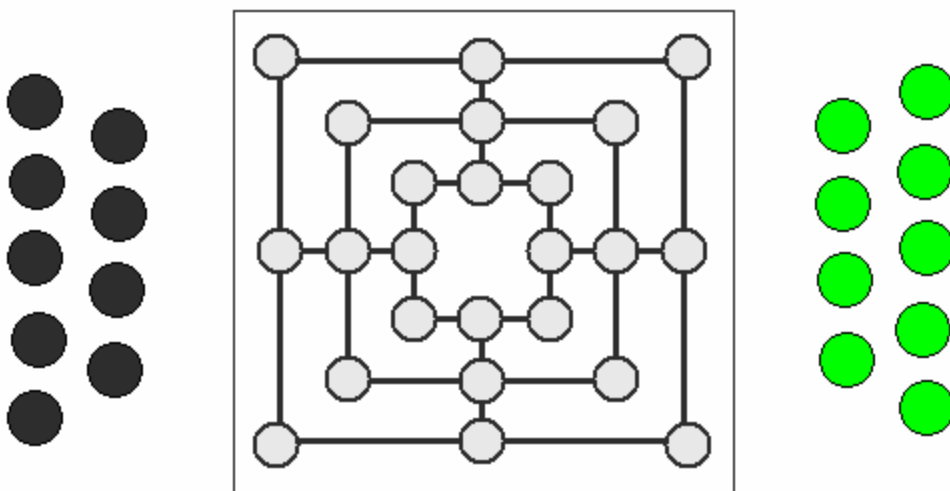
Egymás bábuinak beszorításában, vagy kiütésében versenyeznek a játékosok, három játékszakaszban:

1. Egyenként rakják a táblára bábuikat, majd
2. váltakozva lépnek a tetszőlegesen választott bábujukkal a szomszédos üres mezőre.

Ha valamelyik játékos (akár a lerakások, akár a lépések során) malmot alkot (azaz három bábu-ját egy vonalra állítja), akkor levehet egyet ellenfele bábuiból, kivéve az éppen malmot alkotó, ütés elleni védelmet élvezőt.

3. Akinek már csak 3 db bábuja van: még egy esélyt kap a kiegyenlítésre azáltal, hogy ugrásokkal is mozoghat a táblán.

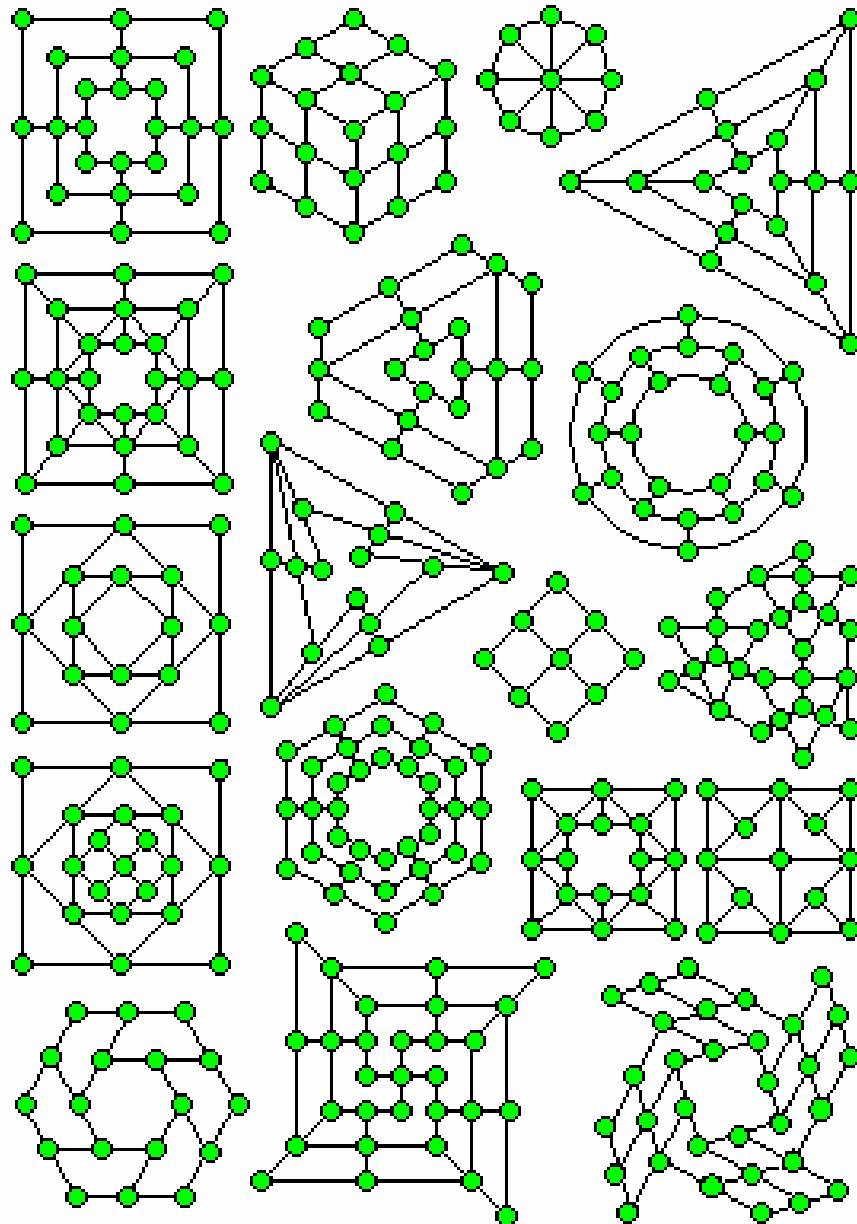
Eldöntetlen a parti, ha a 3. játékszakaszban egymást követő 13 (!) lépéspáron át változatlan a táblán lévő bábuk száma.



Lásd még:: MALOMTÁBLÁK

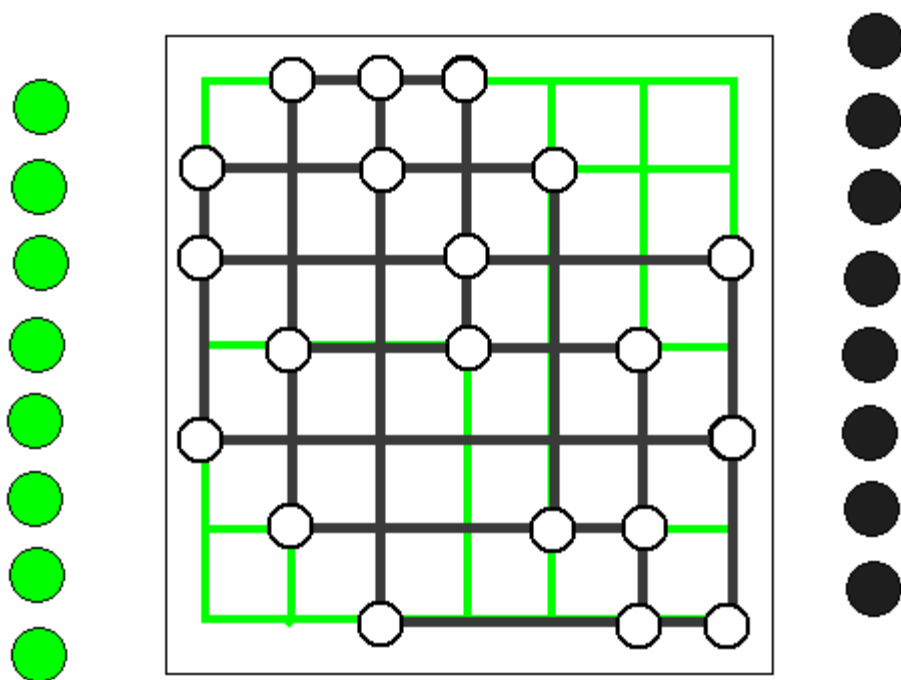
MALOMTÁBLÁK

Sokféle táblán, mindegyiken a mezőpontok harmada darab bábuval. (Egyharmad hely a sötété, egyharmad a világosé, egyharmad pedig maradjon a tologatásokhoz. Ha felfelé kerítünk, akkor több lesz a „beszorításos” győzelem; ha lefelé, akkor kevesebb.)



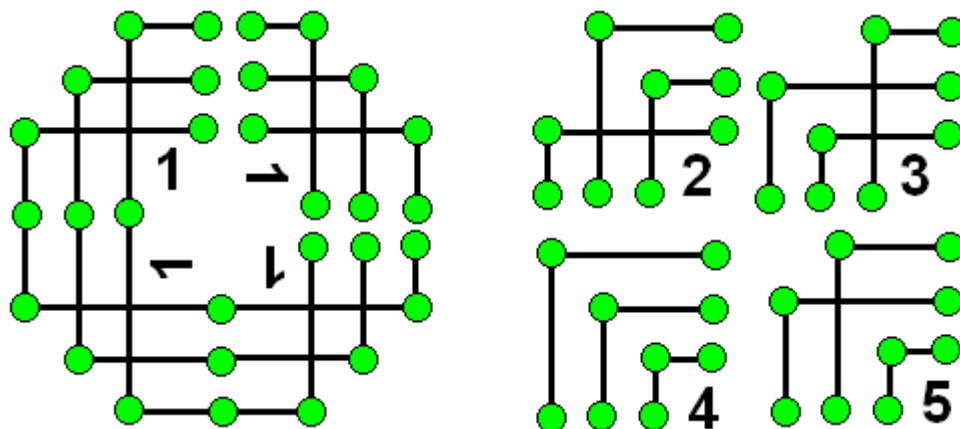
MAGYAR-MALOM

Egy 7x7-es négyzetes ráccselrendezésen úgy jelölünk ki 21 db mezőpontot, hogy vízszintesen is és függőlegesen is 3-3 db essen egy vonalba...



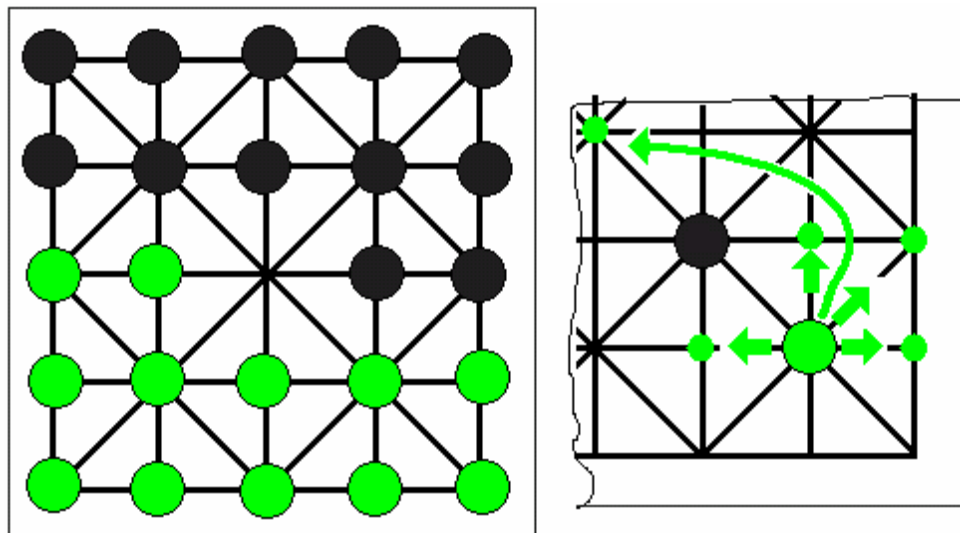
MALOM-AKADÉMIA

Az 5 x 4 db negyed-táblából váltakozva egyet-egyet választanak a játékosok...



ALQUERQUE (az „ősdáma”, ejtsd: „alkerk”)

A partik előre felrakott kezdőállásból indulnak.



A bábuk csak „előre” (fekete lefelé, ill. zöld lentől felfelé) és oldalra léphetnek a rácsvonalak mentén a szomszédos üres mezők egyikére.

Kötelező ütni („hátrafelé” is), ha a szomszédos mezőn ellenséges bábu áll és mögötte üres érkezési mező van. (Ütéssorozat nincs.)

Az ellenfél térfelének alapsorába jutott bábu csak ütéssel mozdulhat el helyéről, oldalirányban már nem léphet.

Sajátos (különösen a kényszer-ütéses játékkal ismerkedő kicsik esetén ajánlott) szabály, hogy ha a játékos nem veszi észre ütési lehetőségét, akkor büntetésként ellenfele leveheti azt a bábuját, amellyel ütni tudott volna, sőt még léphet is egyet.



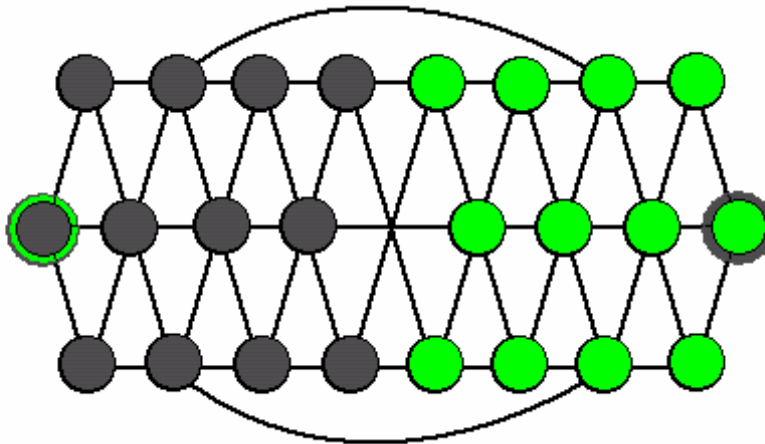


SETH (Lásd előtte: paraszt-Dáma)

A tábla rácspontjai közül a két szélső egy-egy elfoglalandó „nyerőpont”.

Induló állásban csak a középső mező üres, attól jobbra 12 db sötét, balra pedig 12 db világos bábu áll a rácspontokon.

Bármely bábu a vele szomszédos üres rácspont-ra léphet, ill., a szomszédos/magányos ellenségest (vonalban) átugorva leüti.



Ütés-, sőt: sorozatütési kényszer van.

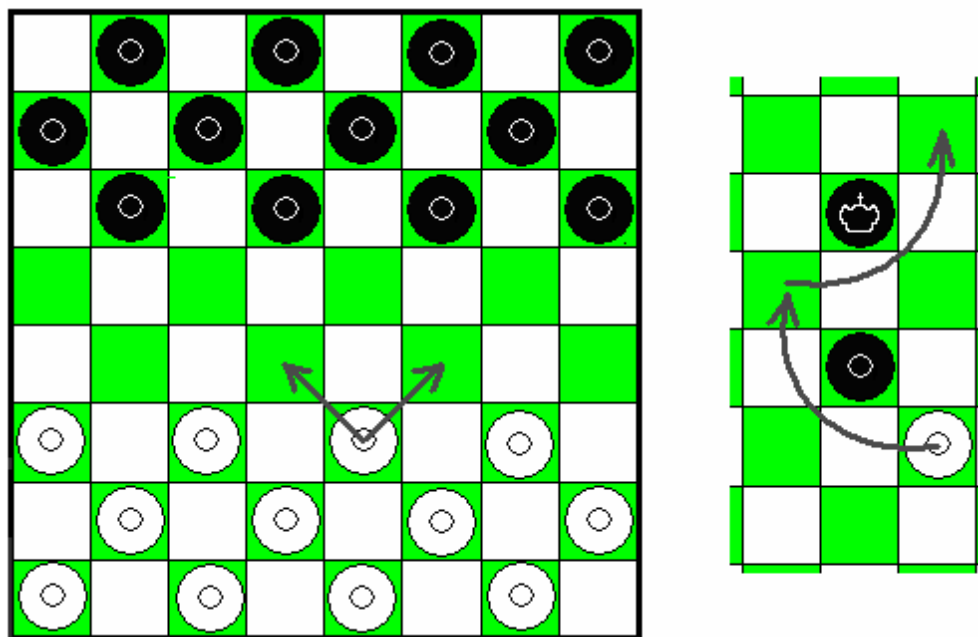
Vegyük észre:

Ha a nyerőpontokkal azonosítjuk a dámákban megszokott ellenoldali alapvonalat, akkor ez egy olyan dáma-variáns, melyben az első dáma megjelenésekor véget is ér parti. Miért is ne játszhatnánk így (a kezdő kicsikkel gyakorlásként) ehhez hasonlóan, többi dáma-változatot is?

„paraszt”-DÁMA

A dāmajátékok olyan kétszemélyes, leütéses táblások, amelyekben az ütés az ellenfél bábujának átugrásával történik. A leütésesek, azaz egy előre felrakott kezdőállásból felváltva lépő versenyzők célja: ellenfelüket lépésképtelen helyzetbe hozni (vagy az összes ellenséges bábut leütni, vagy úgy beszorítani a táblán maradó ellenséges bábuk, hogy azok szabályosan már ne léphessenek).

A paraszt-Dámában:

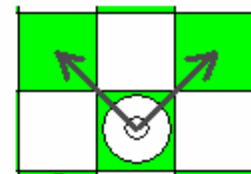
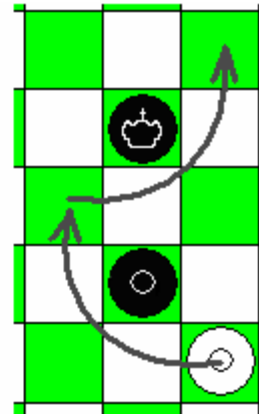
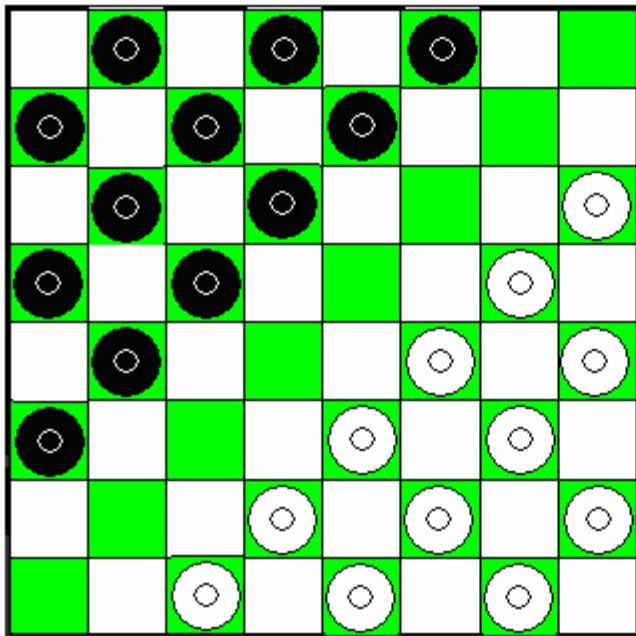


Lépés/ütés (csak!) átlósan előre. Ütéseknyszer van, és a megkezdett ütés folytatása, ha lehet, (irányváltással is) kötelező. A korong az ellenfél alapvonalán változik át dāmává. A dāma egyetlen kiváltsága, hogy visszafelé is léphet/üthet, de különben szintén csak egy mezőt.



DÁMA sarkos (lásd előtte: paraszt-Dáma)

Mint a paraszt-Dáma, csak a kezdőállás változik.



Ám, mert a dámák számos változata ismert, a parti megkezdése előtt javasolt áttekinteni az adott variáns konkrét szabályait:

0./ A korongok alaplépései és ütőlépései?

1./ Visszafelé ütés korong esetén: VAN/NINCS?

2./ Az ellenfél alapvonalára kerülő korong (ugyanabban a lépésben) üthet-e tovább?

3./ A dáma több üres mezőt átléphet?

4./ A legtöbb ütést eredményező lépést kell-e választani?

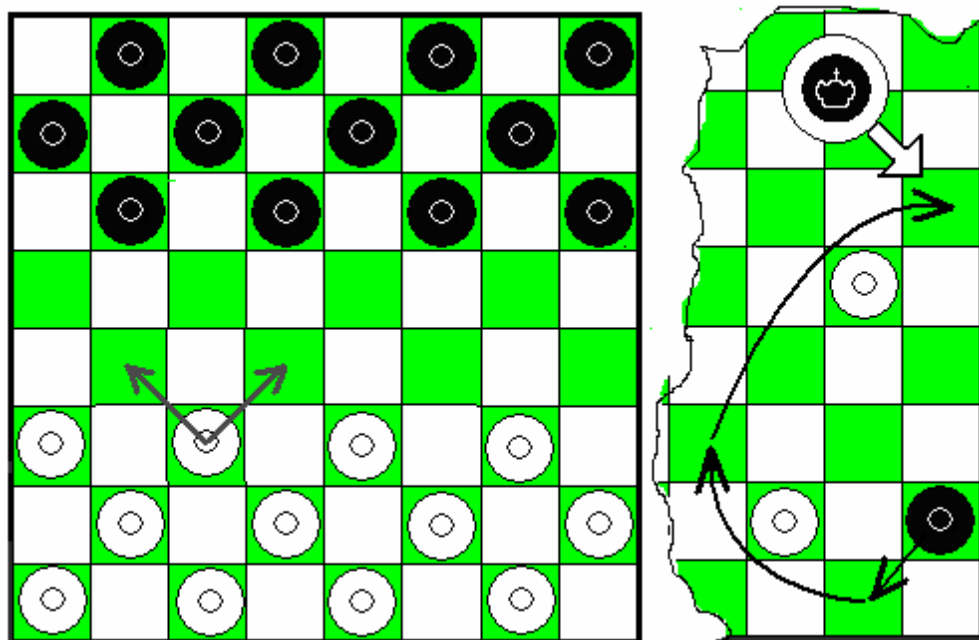
5./ A 4. alatti „legjobb ütésben” pluszként kell-e tekinteni a dámára?

6./ Nyer, vagy veszít az, aki nem tud lépni? (WIN vagy LOSING mód?)

DÁMA orosz (lásd előtte: paraszt-Dáma)

A korongok alaplépése: mindig csak előre az át-
lósan szomszédos mezőre.

Az ellenfél alapsorába kerülő korong azonnal
dámává változik, és ha a beérkezés után (már a
dámalépések szabályai szerint) még tud tovább
ütni, akkor folytatnia kell dámaként. A dáma ki-
váltsága, hogy visszafelé is léphet és akárhány
üres mezőn áthaladhat.



A közönséges korong csak előre haladhat, de üt-
nie visszafelé is kötelező.

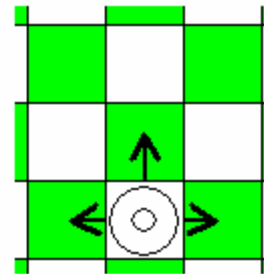
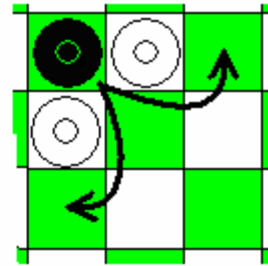
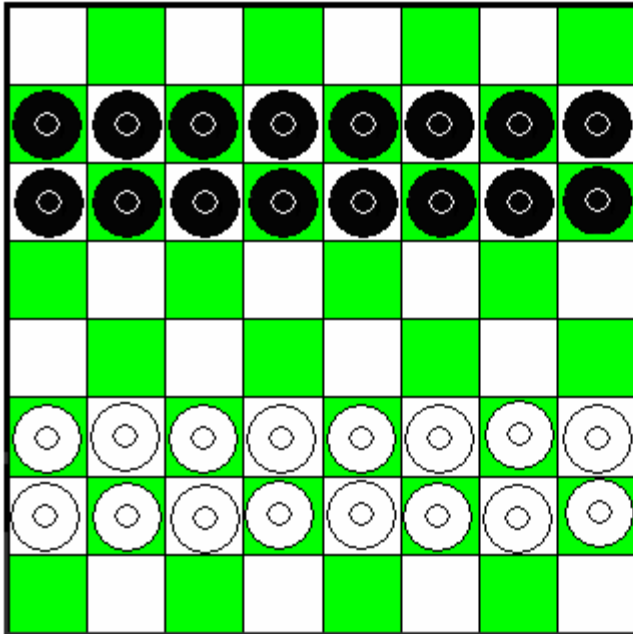
Érvényes a „török” ütés szabálya: ütés(sorozat)
esetén az átugrott (leütött) korongok csak az ug-
rás(ok) után vehetők le a tábláról.

Több lehetséges ütés-sor indítás közül nem köte-
lező a több ütést eredményezőt választani.



DÁMA török (lásd előtte: paraszt-Dáma)

Lépés / ütés: jobbra, balra, előre (átlósan nem).



Ütésenkényszer van és a megkezdett ütést folytatni is kell, amíg lehet, de ütés(sorozat) esetén az átugrott (leütött) korongok csak az ugrás(ok) után vehetők le a tábláról. (Népszerű változatában: egy-egy már ütött bábu többször is átugorható.)

A dáma (=itt „vezír”) akárhány üres mezőt átléphet, visszafelé is, ha ott egyetlen olyan ellenségest talál, amely mögött van üres mező, akkor azt átugorva leüti és megáll a leütött bábu mögötti bármelyik üres mezőn.

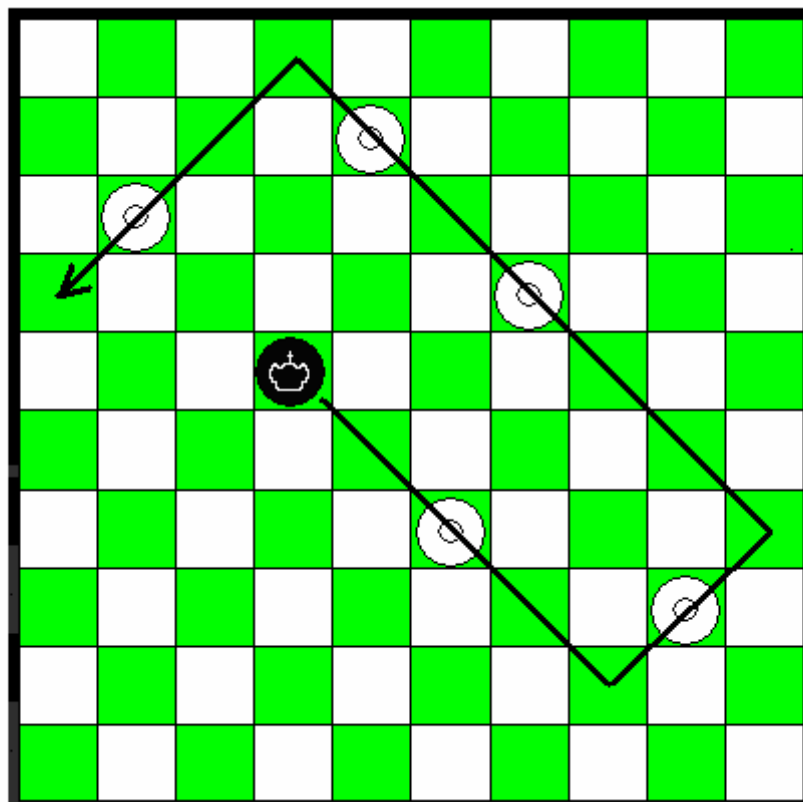
Az ellenfél alapsorába jutott bábu azonnal dámává/vezírré változik, de abban a lépésben már nem mozdulhat tovább, akkor sem, ha tovább üthetne.

DÁMA nemzetközi (10x10-en 20-20 db bábu)

Ha több ütéslehetőség közül választhat a lépő, akkor kötelező azt választania, amivel a legtöbb korongot üti ki. (A döntésében csak a darabszám számít, azaz e tekintetben: a dáma ugyanannyit ér, mint a közönséges korong.)

Az ellenfél alapvonalára beérő korong a következő lépésben változik dámává.

A dáma kiváltsága, hogy egy lépésben irányváltoztatás nélkül akárhány üres mezőt átléphet. Az útjában álló magányos ellenséges (akár dáma, akár közönséges) korongot átugrással kiüti, majd a mögötte lévő üres mezők bármelyikén megállíthat. (Lásd az ábrán, ezzel a lépésével győz fekete.)



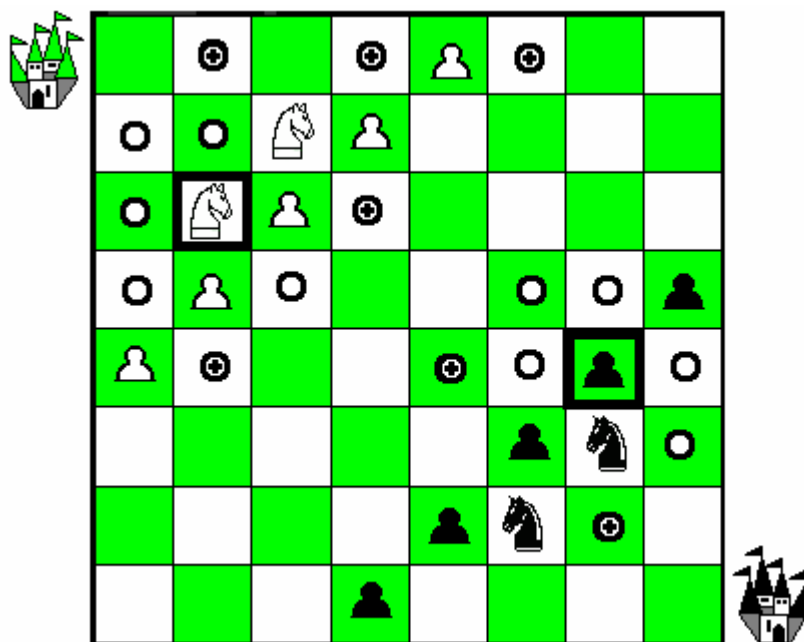


CAM - I. (kezdőknek: 8x8-as sakktáblán)

A nyitóállásból induló partit az nyeri, aki:

vagy belép a saját bábujaival ellenfele kastélyába,
vagy leüti ellenfele összes bábuját,
vagy lépésképtelen helyzetbe hozza ellenfelét.

A gyalog átléphet a szomszédos üres mezőre,
vagy, ha a szomszédos mezőn úgy áll (bármilyen)
bábu, hogy mögötte üres mező van, akkor azt át-
ugorhatja és ha az ellenséges, akkor le is üti.



Ugrássorozatok megengedettek (nem kötelező), de nem keveredhetnek az „ütéses” és a „sajátbábus” ugrások. (Ha ütéssel indít, akkor csak további ütés következhet, ha saját bábu átugrásával indult, akkor abban a lépésben nem üthet.)

A lovag mozgásszabadsága annyival több a gyalogénál, hogy a saját bábu átugrása után is üthet. Ütést azonban, csak ütéssel folytathat.

CAM - II. (a szabály folytatása haladóknak)

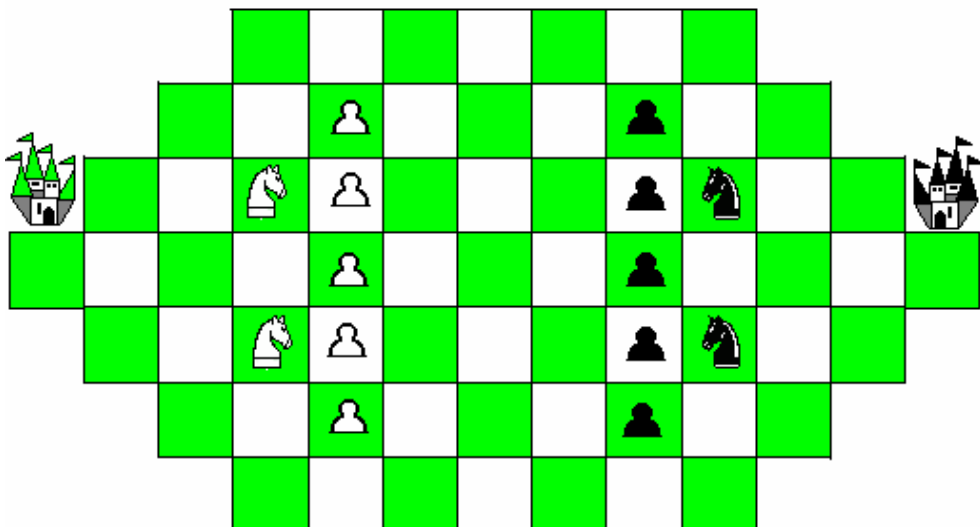
Ütészényszer van: az ütésben álló ellenséges bábút kötelező leütnie a lépésre következőnek. (Ez a lovagra nem vonatkozik akkor, ha saját bábu átugrásával kerülne ütési helyzetbe.)

A játék „Kastély-elfoglaló” céljából következő fontos szabály, hogy a saját kastélyunkba csak ütéssel léphetünk be és amint lehetőségünk van rá, azonnal ki is kell lépnünk onnan. Ez szigorúbb kötelezettség, mint az ütészényszer, azaz a táblán felkínált ütést is vissza kell utasítanunk, ha valamelyik figuránk a saját kastélyunkban ragadt és előbb azt kell kiüresítenünk.

Mindkét bábura érvényes szabály még, hogy:

egy adott lépés ugrássorozatában kétszer ugyanaz a mező nem érinthető. (A lépés során a viták elkerülése végett a már érintett mezőket meg kell jelölni pl.: rizs-, lencse-, bab-szemekkel.)

Gyakorlottak táblamérete: 12x16, 2-2 kastéllyal.



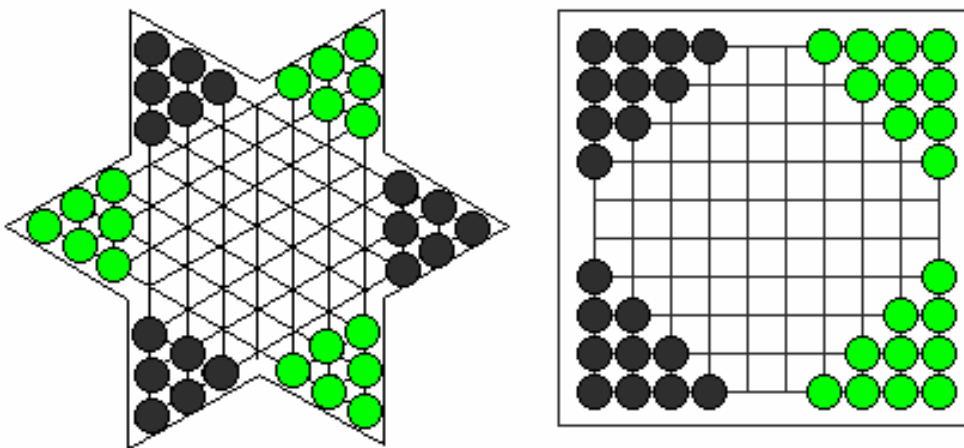


HALMA (a „tradicionális”)

A játékosok abban versenyeznek, ki telepíti át kevesebb lépésből a saját kezdőállását a tábla átellenes oldalára (ellenfele kezdőpozícióiba).

Felváltva lépnek egy-egy saját bábujukkal: vagy a szomszédos üres mezőre, vagy átugorhatják a szomszédos mezőn álló bármelyik bábút, ha mögötte üres mező van.

Ugrássorozat, (azaz egy lépésben több ilyen ugrás), nemcsak megengedett, de kell is a győzelemhez...



A bal oldali táblán akár hat különböző színnel, hatan is játszhatnak, a jobb oldalin négy színű bábukkal négyen.

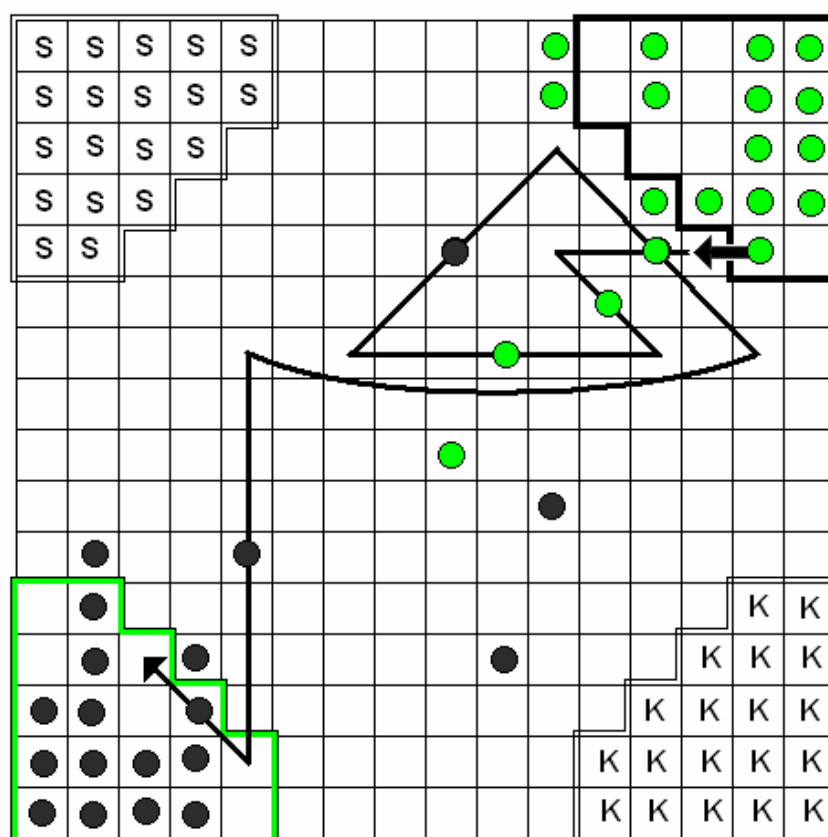
Kétszemélyes játéknál gyorsabbak lesznek a partik (kicsiknek), ha csak a két átellenes sarokban állnak bábuk a kezdéskor.

Egyszemélyes feladványjátékként is „jól működik”, több változatban is, amikor a legkevesebb lépésből álló helycserét keressük.

HALMA (a „tükrözéses”)

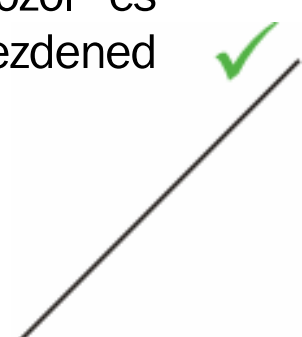
A cél, mint a tradicionálisban. Elemezd az ábrát és ismerd fel az ugrások szabályait a jelzett bábu nyíltól-nyílig követett ugrássorozatában:

- bármely bábu tükrözötten(***) átugorható.
- csak üres mezőkre szabad lépni,
- ugyanarra a mezőre csak egyszer.



(***) tükrözötte, azaz: egyenes vonalban áthaladva egy bábu felett, attól olyan távolságban érkezik le az ugró bábu, amilyen távolról indult tőle.

Udvariassági szabály: A felvett bábu helyére rakod egy ujjadat, a másik kezeddal „dolgozol” és társad esetleges felszólítására újra kell kezdened a lépést.



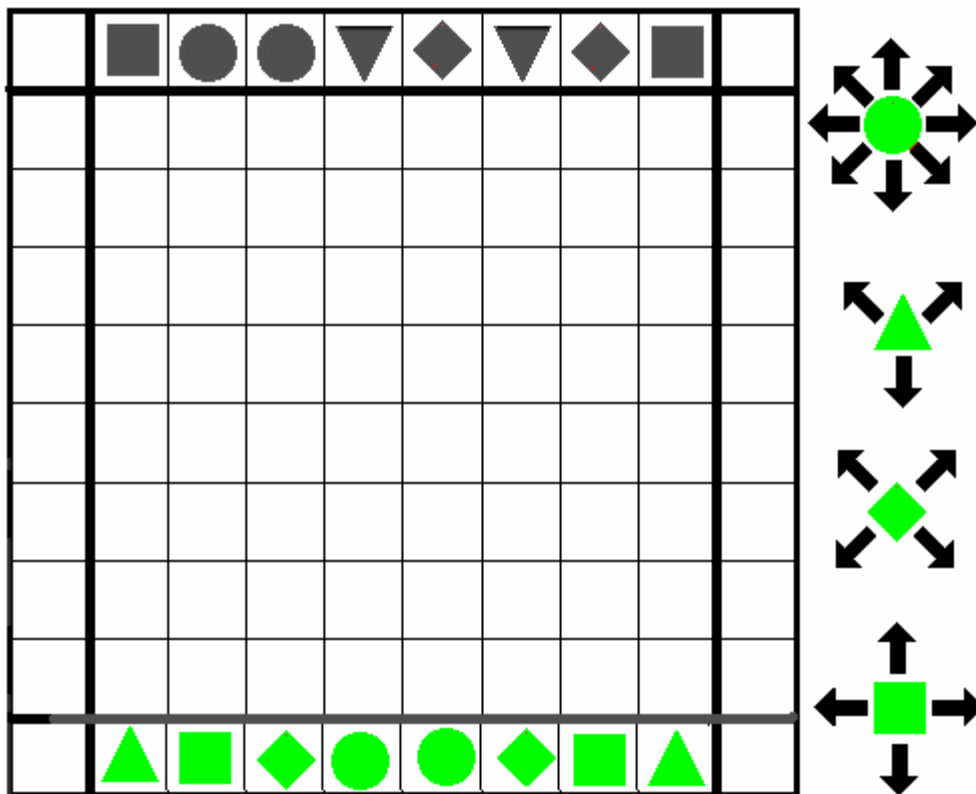


HALMA („platonikus”, azaz síkidomokkal)

Lásd előtte a tradicionálist és a tükrözéset.

A váltakozva egyenként felrakott alapvonali nyitásból, „tükrözéses ugrás”-sorozatokkal folyó verseny célja, mint a halmáknál: az ellenfél kezdőállását elfoglalni.

1. extra: adott bábu alakja jelzi a megengedett lépésirányait (lásd az ábrán a tábla mellett).



2. extra: a két szélső oszlopon sohasem fejeződhet be lépés. (Lépés közben persze érinthető.)

3. extra: a kör üti (visszaküldi) a kört, ha átugorja.

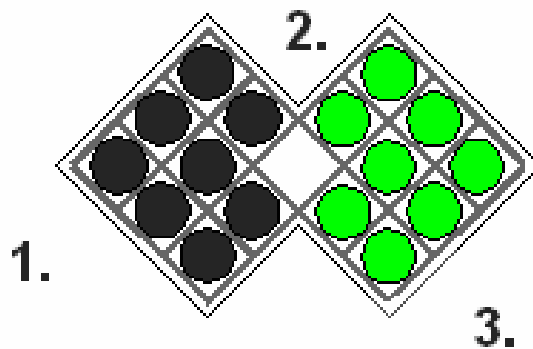
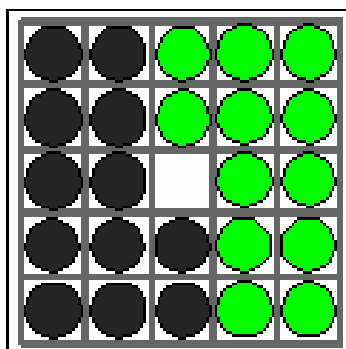
4. extra: a beérkezett bábu már nem mozdul.

HALMA (egyszemélyes feladványok)

(1.) Az 5x5-ös tábla közepe üres, a többi mezőn 12 db sötét és 12 db világos bábú van felrakva. Feladat: a világos és sötét bábuk helycseréje. Bármely bábú vízszintesen és függőlegesen áthelyezhető a mellette lévő üres mezőre, vagy a mellette lévő egyetlen ellenkező színű bábút átugorhatja (vagy vízszintesen, vagy függőlegesen), ha az mögött üres (érkezési) mező van.

(2.) A sarkain összeillesztett, két 3x3-as táblára felrakott bábuk (előző feladványhoz hasonló) helycseréje annyiban bonyolultabb, hogy a bábuk csak egy-egy irányban, azaz az ábrán mutatott elrendezésben: a sötét bábuk csak „jobbra”, a világos bábuk csak „balra” haladhatnak.

(3.) Az egy sorba elrendezett 4-4 bábú helycseréjekor is be kell tartani az egyirányú haladás szabályát: a világos bábuk csak balra, a sötétek csak jobbra mozoghatnak (vagy a szomszédos üres mezőre, vagy egyetlen másik színű bábút átugorva, ha mögötte szabad mező van).



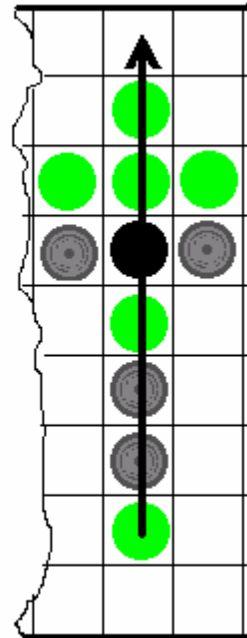
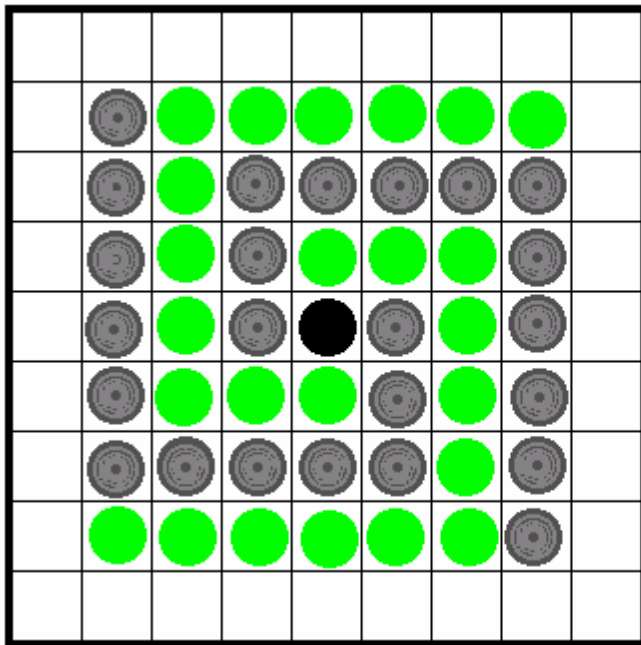


PIKK-PAKK – I.

A nyitóállásból kiindulva, az első lépésben világos, azt a teljes sort (vagy oszlopot) tolhatja el egy pozícióval, amelyben többségben van. Sötét válaszlépése úgyszintén egy teljes sor (vagy oszlop) egy pozícióival történő elmozgatása, de ebben a sötét golyóknak kell többségben lenniük.

Váltott lépésekben, mindig 7 db golyó mozgatható el egy pozícióval, ha abban legalább 4 db golyó a lépő játékosé.

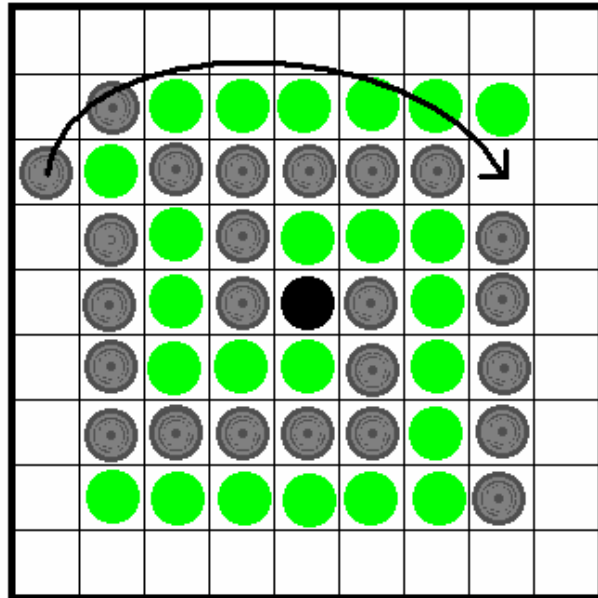
A partit az nyeri, aki a társát megelőzve bekeríti a saját színével négy oldaláról a célgolyót, (lásd az ábrán zöld nyerő tolását).



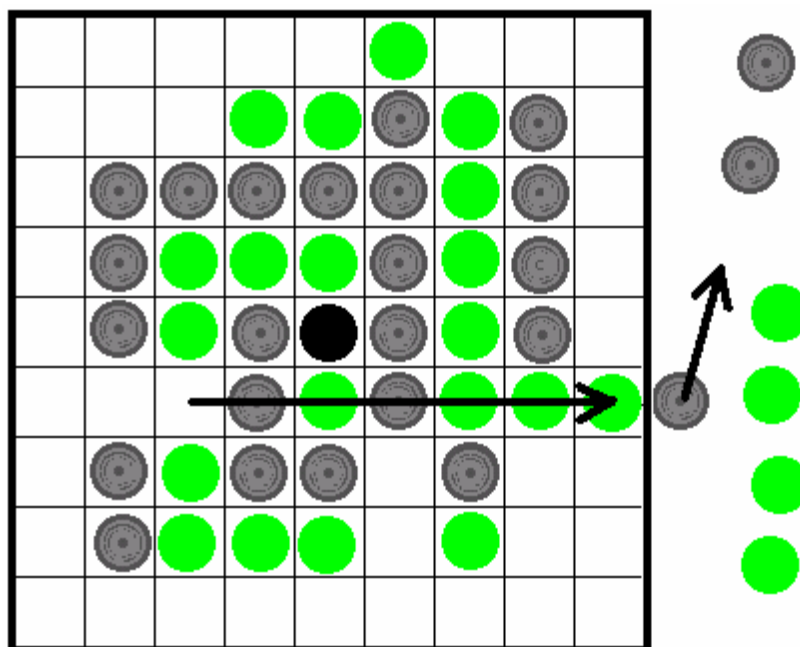
✓ Érdekesebb, ha kezdéskor csak a célgolyó áll a tábla közepén és váltakozva egyenkénti lerakosgatással alakítják ki a kezdőállást.

PIKK-PAKK – II. (négyzetes változat)

Mint a Pikk-pakk I., de minden lépés fejezéseként a „kilógó golyó átrölnizik a lukra”.



PIKK-PAKK – III. (ütéses változat)



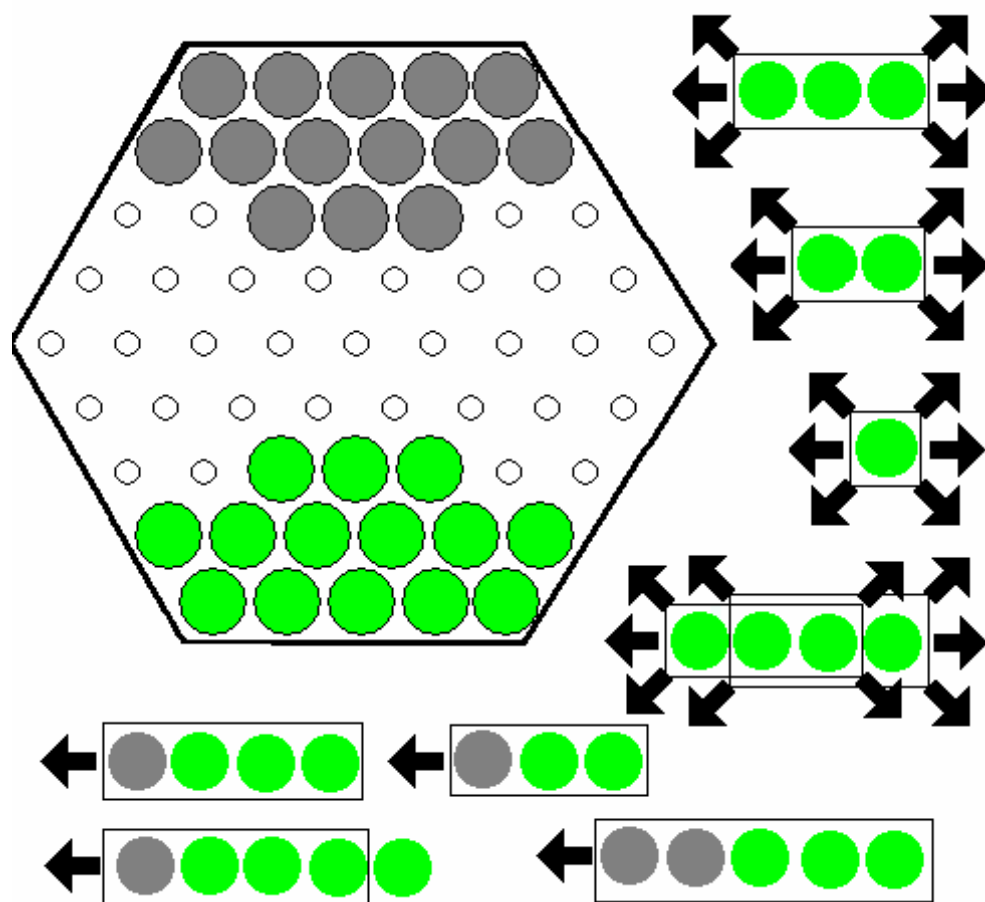
A tábláról letolt golyó kiesik a további játékból.
(A többségi szabály marad, de tolhatók rövid sorok is, ha abban a lépő többségben van.)



ABALONE (lásd előtte: Pikk-pakk)

Nyersz, ha ellenfeled 6 db bábuját letolod a tábláról.

Egy-egy lépésben legalább 1, legfeljebb 5 db bábu mozoghat, de mindig többségben kell lenni a lépő folytonos sort alkotó színének.



Legfeljebb 3 db saját, folytonos sort alkotó bábu oldalirányban is elmozoghat egy pozícióval (sorával párhuzamosan), de csak akkor, ha mindegyik bábu érkezési helye üres.

AKIBA (lásd előtte: Pikk-pakk)

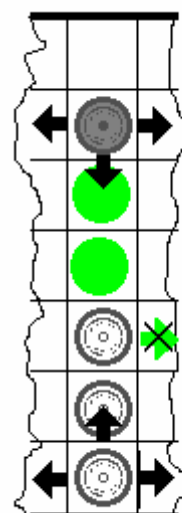
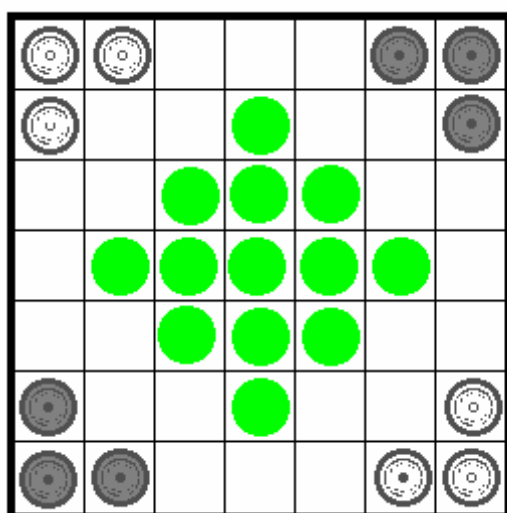
Nyer, aki 8 db semleges (az ábrán: zöld) golyót letol a tábláról. Kezdőállást lásd az ábrán.

Egy lépésben összefüggően érintkező golyó-sorok mozognak el egy pozíciónyival, függetlenül attól, hogy hány darab golyóból állnak

1. Az adott golyósor szélén álló bábu színe dönti el, melyik játékos mozgathatja.
2. Nem tolható el úgy sor, hogy a tolással saját bábu essen le a tábláról.
3. Nem tolható el (vissza) olyan sor, amit a megelőző lépésben (a sor másik oldalán álló golyója jogán) az ellenfél mozgatott.

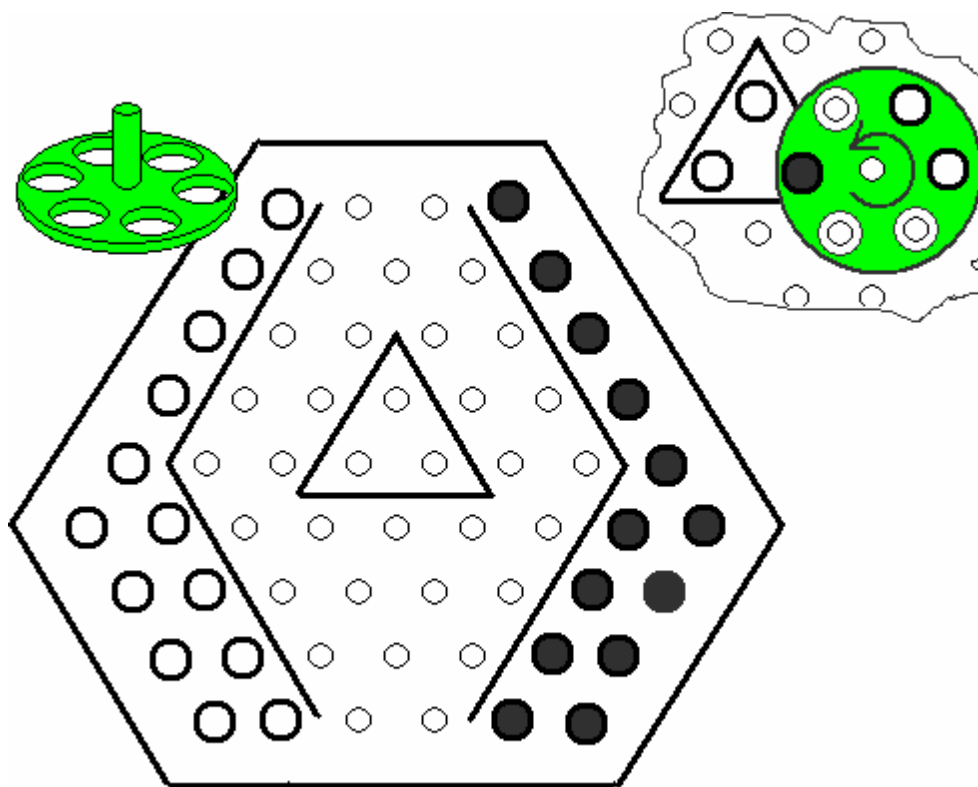
Az ábrán nyilak mutatják a szabályos tolásokat. (X): Sor belsejéből nem tolható ki golyó!

Ha függőlegesen tol fehér, azt követően fekete nem tolhatja vissza, de ha fekete tol előbb, akkor leesik egy fehér és akkor fehér visszatolhat.



ROTARY

A játékmező üres pontjai körüli forgatással történnek a lépések. A játékkészlet része a „rota”, egy forgatóeszköz, amellyel a tábla üres mezőpontjai (golyófészkei) körüli golyók egyszerre elforgathatók.



Az indulóállásból, felváltva lépésről-lépésre (egymásnak átadva a rotát) üres mezőpontok körüli forgatások sorozatával próbálják a centrum mindhárom pontját ellenfelüket megelőzve elfoglalni.

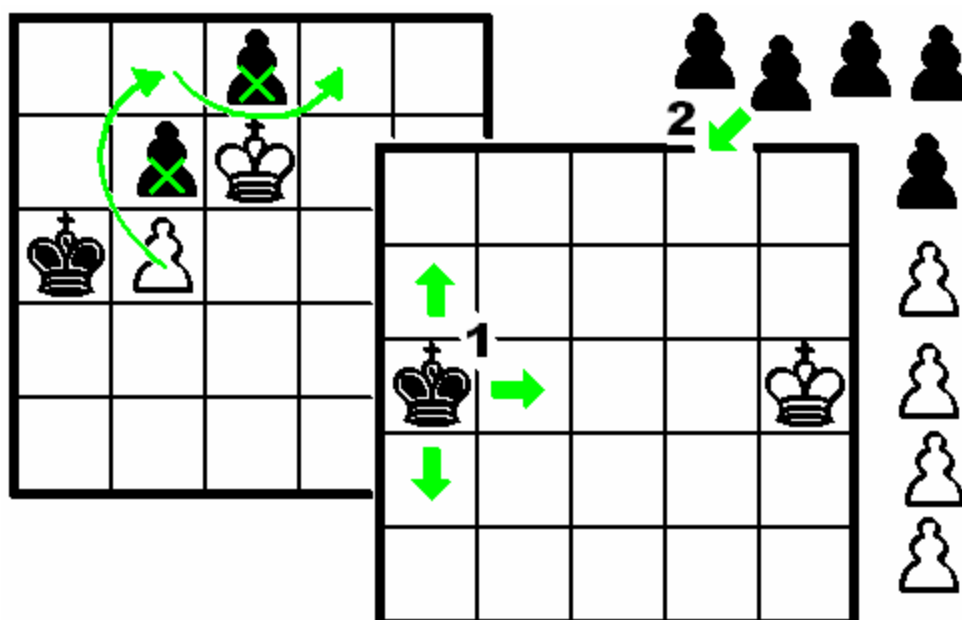
A lépésszabály egyszerű többségi elv: csak olyan üres golyóhely körül forgathat a lépésre következő játékos, amely körül a golyói többségben vannak (egyenlőség esetén nem forgathat).



KARAMAN (előzmény: Isola)

Az Isola második lépés-fázisában táblára kerülő bábuk itt „katonák”, és el is mozdulhatnak... Lépésenként szabadon lehet választani a kétfázisú lépés, vagy a már táblán lévő saját katonával történő lépés között. (Az utóbbinál a király nem mozdul, és új katona sem kerül fel a táblára.)

A katona lépése csak egy szomszédos mezőn álló egyetlen ellenséges katona átugrása - és ezzel annak leütése - lehet (persze akkor, ha az mögött üres érkezési mező van). Ugrássorozat kötelező, azaz: ha lehet folytatni az ütéseket, akkor ugyanabban a lépésben folytatni kell. (Nem kötelező a legtöbb ütést eredményező ugrás választása) A katonák száma nincs korlátozva, mindig van annyi, hogy rakni lehessen a táblára.

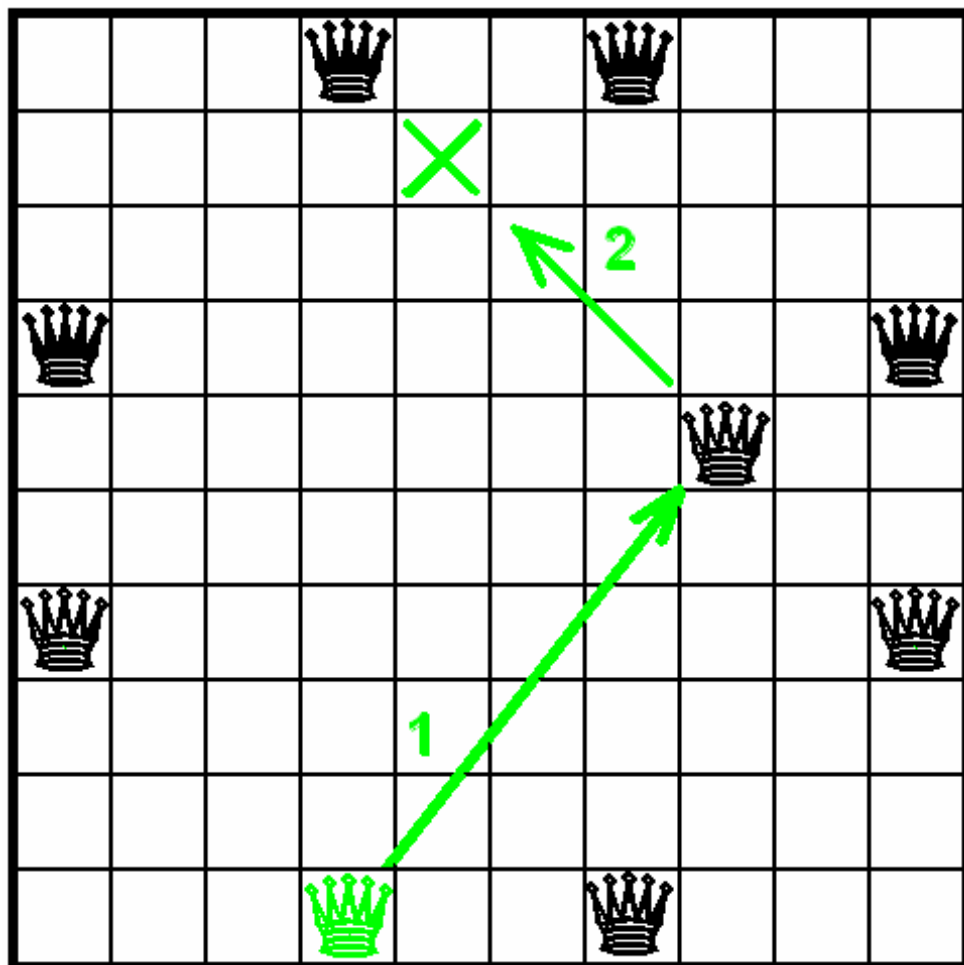


✓ A parti során a katonák ritkán lépnek, az ellenfél beszorítása az Isolás kétfázisú lépéssel történik.

AMAZONS (lásd előtte: Isola)

A verseny célja, mint az Isolában és a lépések itt is két-fázisúak:

1. előbb a királynő mozog (a sakkból ismert vonal lépésben) tetszőleges irányban elindulva, áthaladva üres mezőkön, bárhol megállítható;
2. majd egy blokkoló jelet rak a lépő a táblára, de csak arra a mezőre teheti le, ahova az előző fázisban elmozdult királynő az érkezési mezőjéről szabályosan tovább léphetne.

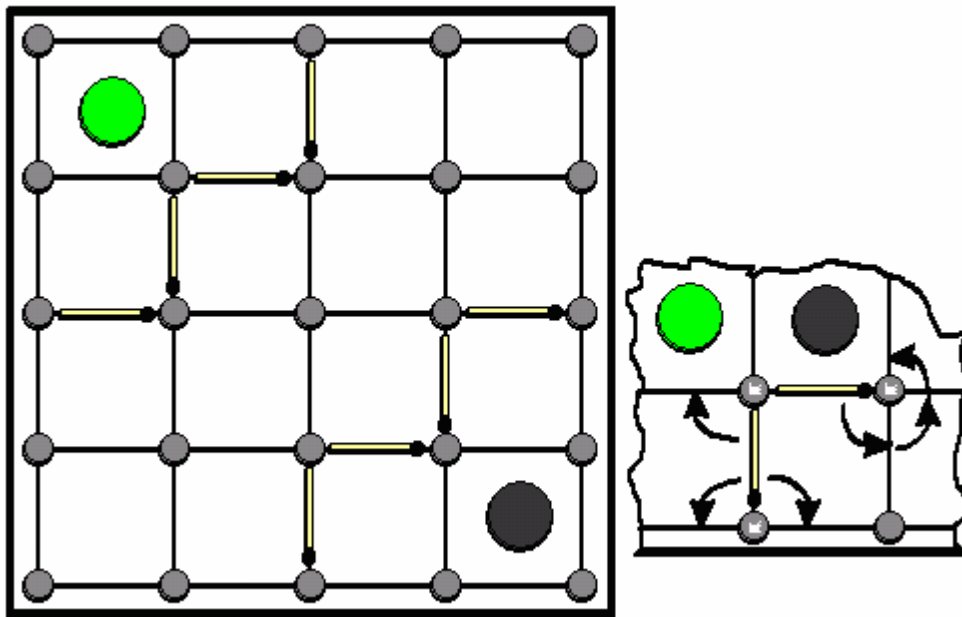




ALCAZAR

Az ábrán mutatott kezdésből váltakozva: vagy oldalszomszédos mezőre lép a saját bábuval, vagy elforgatja valamelyik korlátot

Cél: eljutni az ellenfél sarokmezőjére.



Részlet-szabályozás:

1. Az első lépésben kötelező kilépni a sarokmezőről (és oda már tilos is visszalépni).
2. Az ellenfél által mozgatott korlát a rákövetkező válasz-lépésben nem mozgatható.

Magyarázat a korlát forgatásához (lásd ábra):

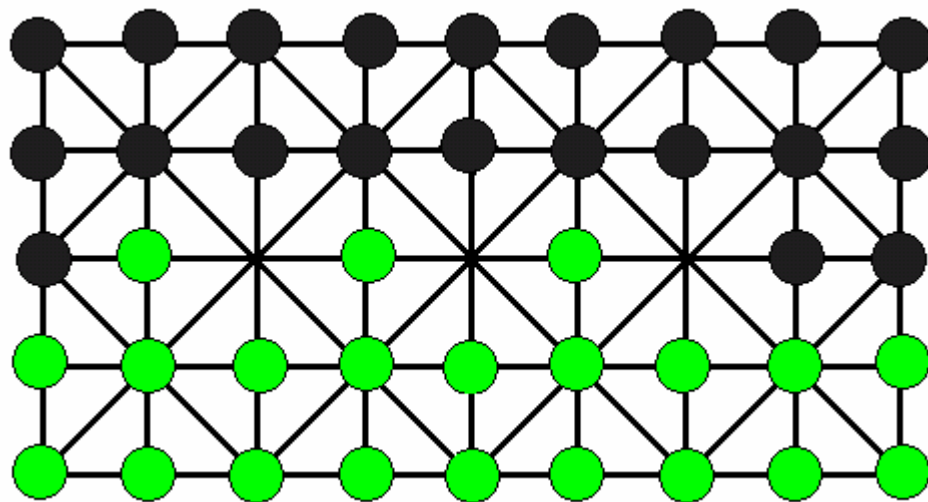
úgy kell elképzelni, hogy valamelyik sarokpontja körül akkor forgathatjuk el, ha közben sem bá-buba, sem másik korlátba nem ütközik.

FANORANA

Talán a „legagresszívebb” ütéses játék. Ütsz akkor, ha megközelíted (a.) ellenfeled egyik bábuját (bábuserát) és ütsz akkor is, ha eltávolodsz (b.) ellenfeled bábujától (bábuserától). Mindkét esetben a lépésed meghatározta vonalba eső ellen-séges bábu(k) kerül(nek) le a tábláról.



Az ábrán mutatott kezdőállásból indul.



Ütés-, sőt ütéssorozat- kényszer van (azaz, ha tudsz ütni az adott állásban, akkor kötelező), illetve a megkezdett ütéseket (akár irányváltással is) kötelező ugyanabban a lépésben folytatni (kivéve ha ezzel valamelyik már érintett mezőre kellene visszalépni).

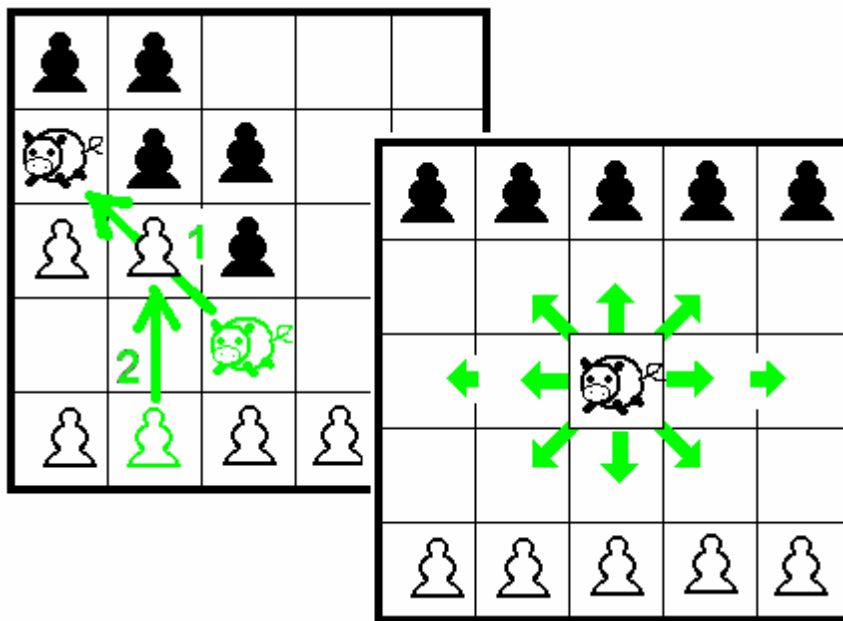


NEUTRON (a „malacfogó”)

A kezdőállásból egy világos bábu vonalban (előre, vagy átlósan) ütközésig történő megtolásával (lépésével) indul a verseny.

Ezt követően váltakozva, sötéttel és világossal játszó: előbb a malaccal, majd egy tetszőlegesen választott bábujaival lép bármilyen irányban, mindig egyenes vonalban, ütközésig.

Nyer az, aki beszorítja, vagy a saját alapvonalára viszi a malacot.



Mesésen: Alsófalvát és Felsőfalvát elválasztó folyócska befagyott jegére keveredett egy malac. Azoké lesz, akik megfogják, vagy a saját oldalukra terelik... Bármilyen irányban is rugaszkodnak el a csúszós jégen, mindig ütközésig mozog a malac is, a legények is...

NEUTREEKO

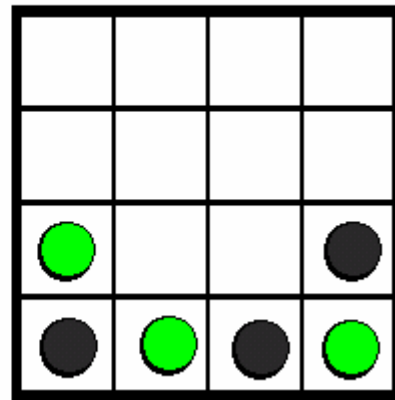
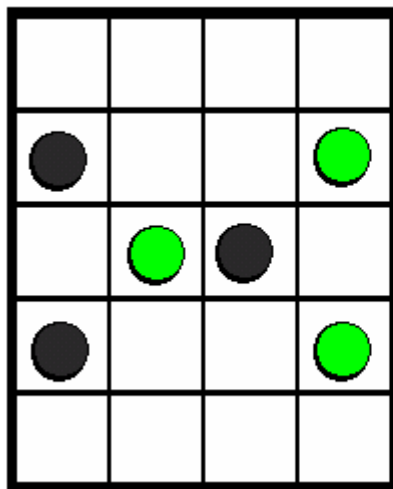
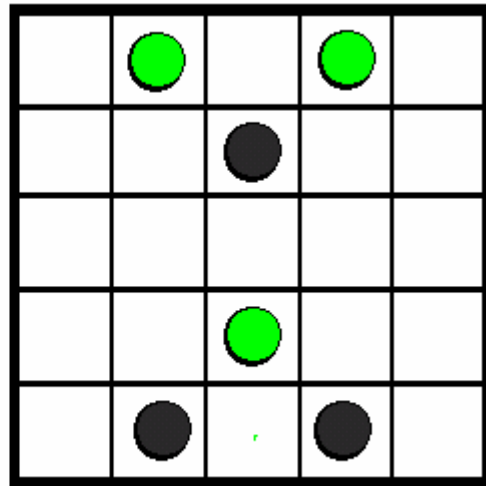
A „Neutron” és a „Teeko” sikeres keresztezéséből „király” született!

Három féle táblát
is ajánl a fejlesztő
(J.K. Haugland)

5 x 5

5 x 4

4 x 4



Egy lépésben egy saját bábu bármilyen irányban
(egyenesen) ütközésig mozog:

vagy a táblaszélig,
vagy egy másik bábuig.

Az nyer, aki három bábuját (sor, oszlop, átlós) vonalban egymás mellé tudja állítani.



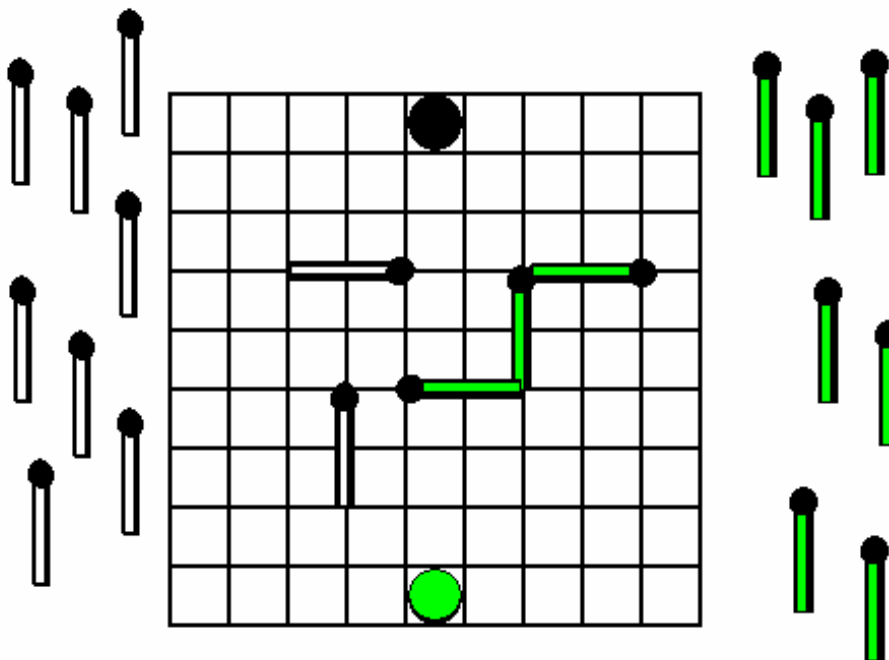


QUORRIDOR (1-1 bábu, 10-10 gyufaszál)

Nyitáskor két bábu áll szemben egymással az alapsorok közepén.

A lépés alternatív: **vagy** oldalszomszédos mezőre lép, **vagy** lerak egy gátat négy tetszőleges szomszédos mezőt elválasztva („átléphetetlenül”).

Az nyer, akinek bábuja előbb ér be ellenfele alapsorába.



A gáton átlépni tilos, de ha a gátak kijelölte labirintuspályán való továbbhaladásunkat az ellenfél bábuja akadályozza, akkor annak átugrása szabályos lépés. (??? - Igen, „L”-ugrás esetén is.)

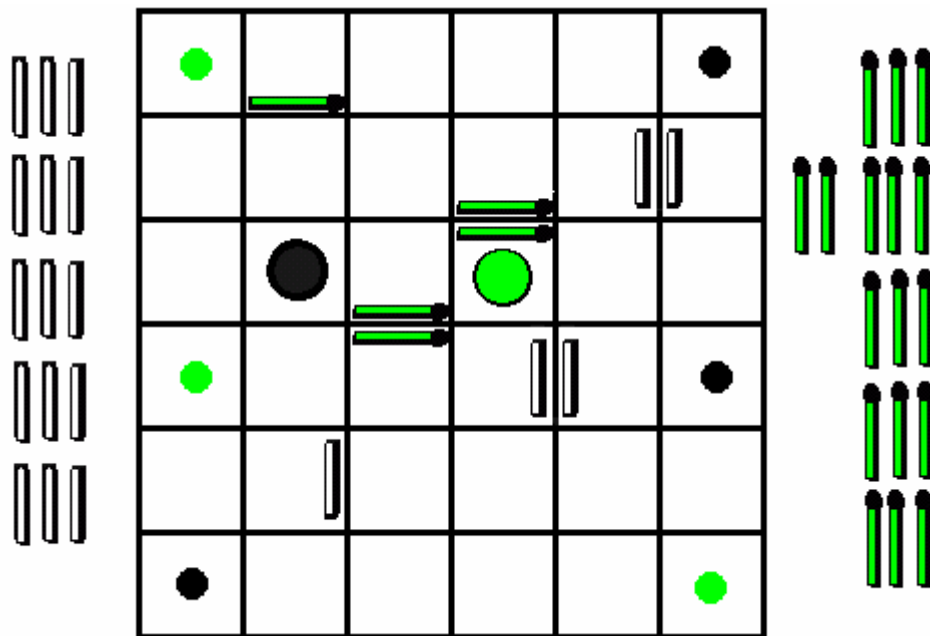
Négy személyesen: keresztoldalokról indítható a további két játékos egy-egy bábuja a fent mutatott táblán és szabályokkal, játékosonként: „csak” 5-5 db gáttal.

ENTRAPMENT (lásd előtte: Quorridor)

A pöttyökkel jelölt kezdőállásból induló verseny célja: az ellenfél mindhárom bábuját beszorítani.

Előbb, egy tetszőlegesen választott bábunkkal lépünk (??? : oldalszomszédosan), majd egy fal-elemünket rakjuk le egy üres, de különben tetszőleges mezőhatárra.

A saját fal egy alkalommal átugorható (***).



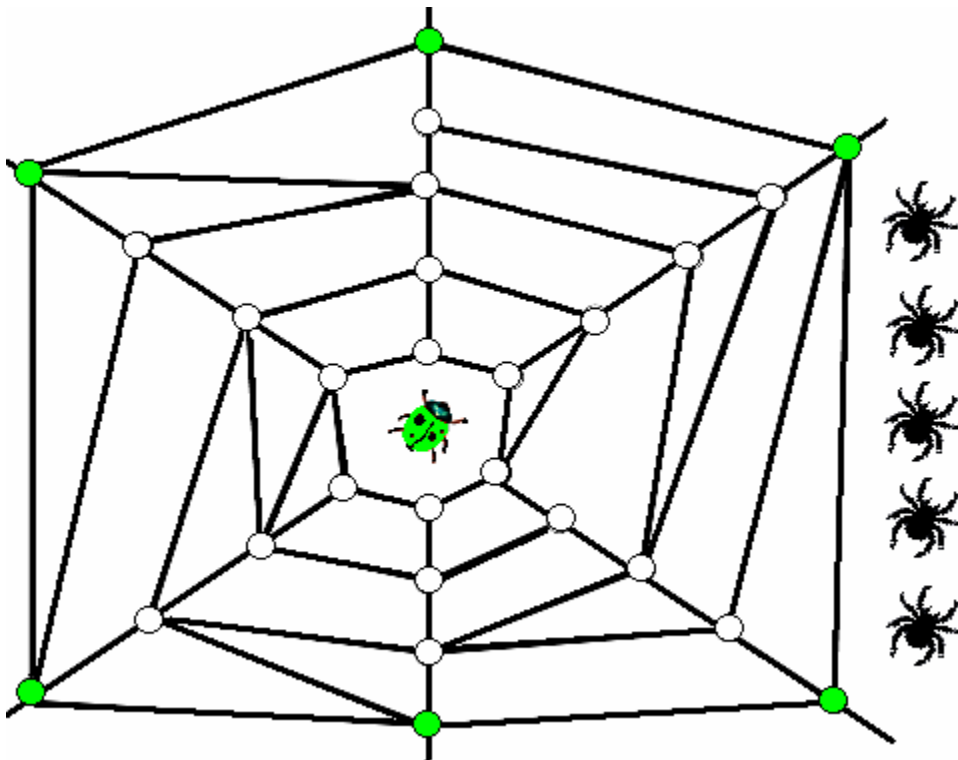
(***) Házilagos kivételben az egyszeri átugrás jelzése lehet, ha pl. dupla gyufaszálakat rakunk le lépésenként, amik közül az átugráskor az egyiket visszavesszük.

Meg kell azonban különböztetni a saját és ellen-séges falakat. Ehhez legegyszerűbb talán, ha hosszabb gyufaszálakat félbetörve használunk...; egyik játékos a fej nélkülieket...



PÓKHÁLÓ (mint a Rókavadászat)

A parti elején üres táblára előbb az egyik játékos a szélső 6 db mezőből tetszőlegesen kiválasztott-ra az 5 db „pókot”, majd a másik játékos a tábla belső 6 db mezejének bármelyikére az 1 db „legyet” (ill. az ábrán most „katicát”) rakja fel.



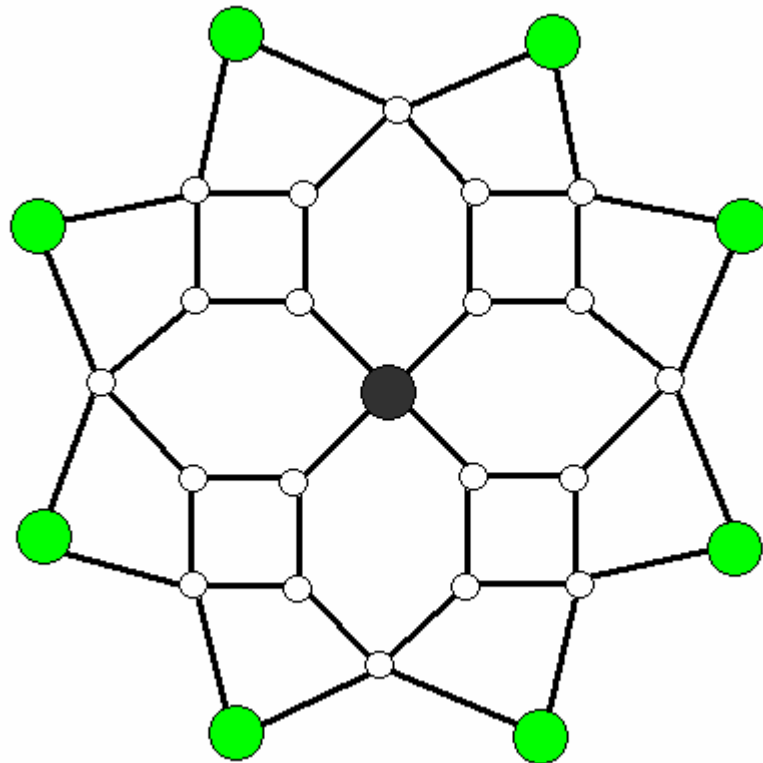
Ezt követően lépésenként egy-egy bábu mozog a táblán úgy, hogy azt a mezőket összekötő vonalak mentén a szomszédos üres mezőre tolja át a lépő játékos. A pókokkal játszó tol elsőként, majd a légy mozdul el. Újra valamelyik pók mozog, majd újra légy és így tovább.

A légy nyer, ha sikerül kijutnia a tábla valamelyik szélső pontjára. A pókok nyernek, ha a legyet „beszorítják”, azaz ha a légy mozgásképtelen.

(Ugrás és ütés tilos.)

RÓKA VADÁSZAT (mint a Pókháló)

A róka kezdi a játékot, amikor kilép a középben álló rókalukból és nyer, ha a lukat körbefogó vadászok egyre szűkülő gyűrűjén sikerül túljutnia.



A mezőpontok között a megengedett közlekedési utakat vonalak jelzik. Ugrás (ill. ütés) nincs, a bábu a szomszédos üres mezőkre léphetnek:

az egyetlen róka bármelyik szomszédosra;

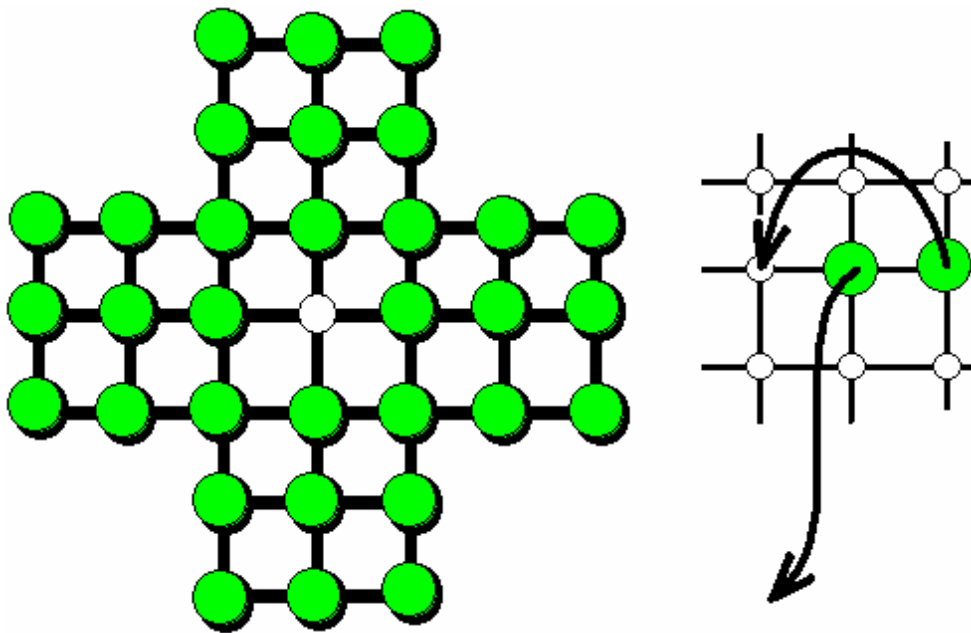
a vadászok csak a tábla közepe felé léphetnek.

A vadászok nyernek, ha minden oldalról beszorították a rókát. (Akkor is a róka nyer, ha már egyik vadász sem tud már olyant lépni, amivel közelebb kerül a rókalukhoz.)



SOLITER (a „remete”-, vagy „tüske”-játék)

Egyszemélyes feladványok, amelyekben olyan ütési sorrendet kell találni, amelyet követve egy híján valamennyi bábu kiüthető.



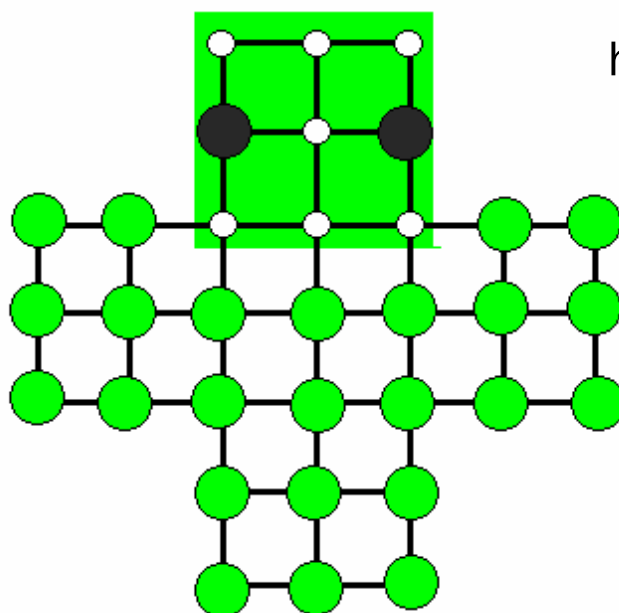
Általános ütési szabályok négyzetes táblán:

a./ Bármely bábu, bármely irányban átugorva, leütheti a szomszédját, ha mögötte üres (érkezési) mező van.

b./ Nehezedik a megoldás megtalálása, ha szigorítjuk a szabályt az átlós irányú ütések tiltásával és csak a vízszintes, vagy a függőleges irányú ütések engedjük meg.

c./ Igazi kihívást pedig akkor jelent a feladat, ha azt is megköjtjük, hogy az egymást követő lépésekben mindig új és új bábuval kell ütni.

VÁRVÉDELEM (Lásd előtte: Róka és libák)



A támadó nyer,
ha sikerül a várnak
mind a
kilenc pontját
elfoglalnia, vagy
a védőket
bekeríteni.

A védő nyeri
a játékot, ha a
támadók számát
kilenc alá sikerül
csökkentenie.

A támadó, a lépésben kiválasztott bármelyik „harcosával” előre, vagy oldalra léphet egyet a szomszédos üres mezőre (de hátra és átlósan nem).

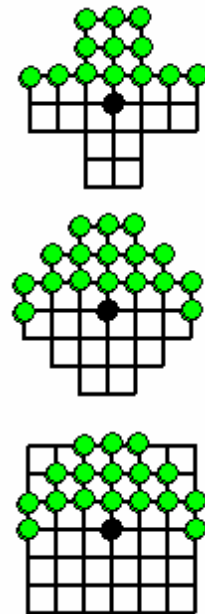
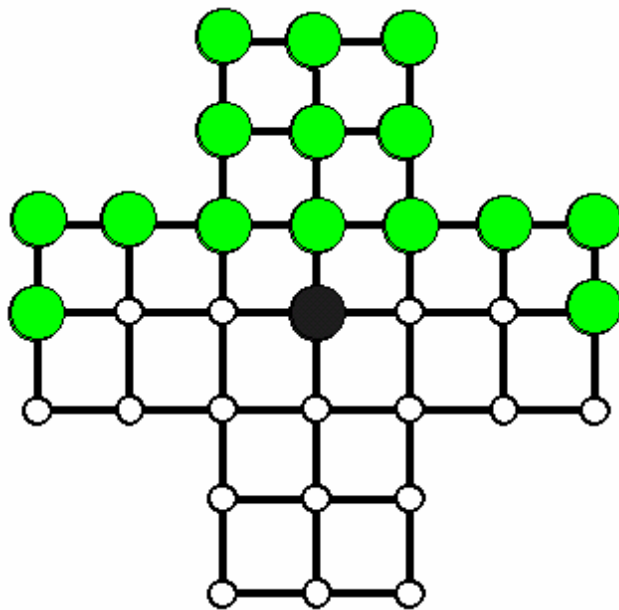
A védő lépésre kiválasztott harcosa bármelyik szomszédos üres mezőre, vagy az őt támadó harcos mögötti üres mezőre léphet (hátrafelé is és átlósan is). A védő harcos az általa átugrott támadó harcost kiüti, mi több: ütéskényszer van, azaz ha a védő több lépéslehetőség közül is választhat, akkor kötelező azt választania, amely ütést eredményez. Egy megkezdett ütőlépést pedig mindaddig folytatni kell, amíg ez lehetséges, azaz amíg az érkezési mező melletti újabb támadó (beleértve az irányváltoztatásokat is) még átugorható.





RÓKA ÉS LIBÁK

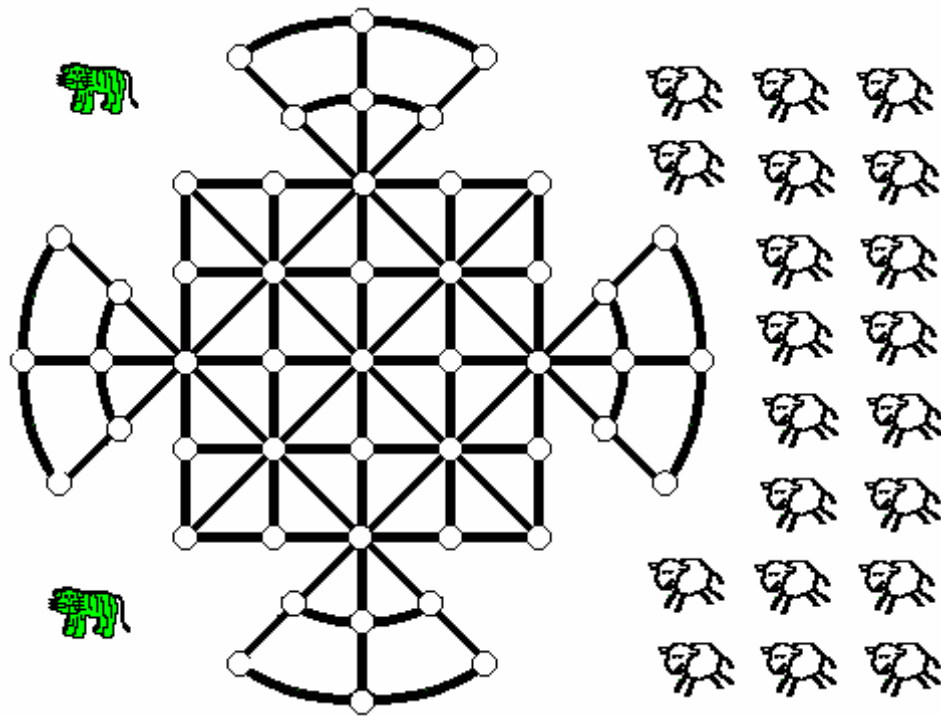
Kezdő állásból a rókával játszó indul. Célja a libák kiütése; a libák célja a róka bekerítése.



Egy lépésben a liba is, a róka is a szomszédos üres mezőre kerülhet át, jobbra, balra, előre vagy hátra (de átlósan nem). A róka a közvetlen mellette álló libát (ha mögötte szabad hely van) átugorja és kiüti.

A játékban ütéskényszer van, azaz ha a róka több lépéslehetőség közül is választhat, akkor azt kell választania, amely ütést eredményez, akkor is, ha ez számára kedvezőtlennek ígérkezik. Egy megkezdett ütőlépést pedig mindaddig folytatnia kell, amíg ez lehetséges, azaz amíg az érkező mező melletti újabb liba (beleértve az irányváltásokat is) még átugorható.

BAGH CALL (tigrisek és birkák)



A birkákat vezérlő játékos kezd, aki tetszőlegesen választott üres helyre tehet le belőlük lépésenként egyet-egyét. Ha a táblán kívül már elfogytak a birkák, akkor bármelyik birka a szomszédos üres mezőre léphet.

A tigrisek egyenkénti táblára kerülése után azok alaplépése is a szomszédos üres mező, de ha ott egy birka van és az átugorható (tehát vonalban mögötte üres mező van) akkor azt leüthetik.

Nincs ütés-kényszer, de: ha egy ütés elindult, akkor azt (amíg lehet, további birkák átugrásával, ugyanabban a lépésben) folytatni kell.



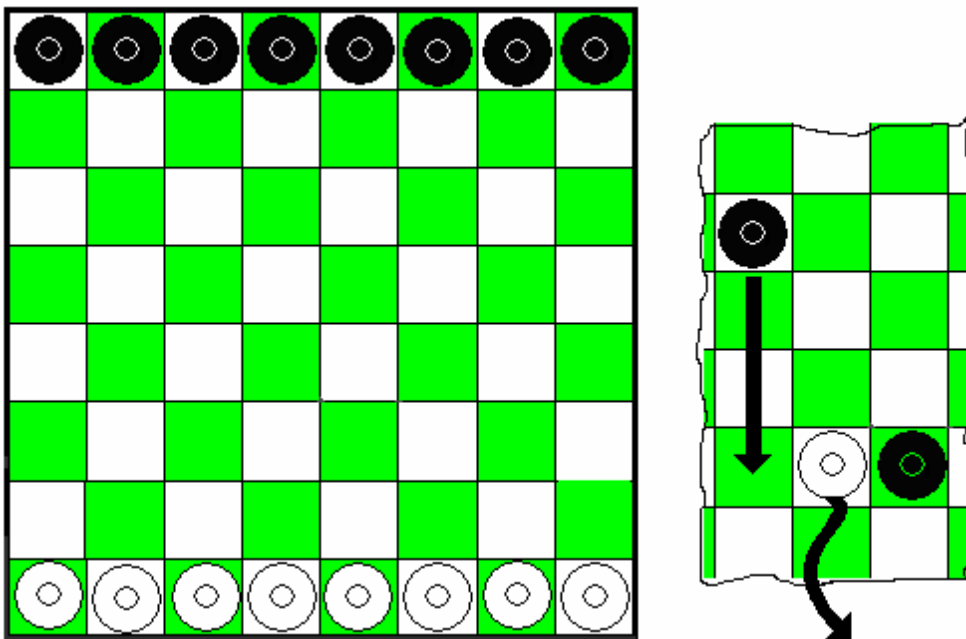


HASAMI SHOGI

(Lásd előtte, vagy vele együtt a Tablutot.)

Felrakott kezdőállásból indul. Az akcióban ollóba fogott egyetlen ellenséges bábu lesz leütve.

Itt azonban nemcsak akkor van győzelem, ha az egyik játékos egyetlen bábura leüti az ellenfelét, hanem az Amőbából megismert ötös sor kialakítása is teljes értékű győzelem. A nyerő ötös azonban átlósan nem érvényes és a nyitóállásban üres táblarészen kell kialakulnia.



Lépés-szabály:

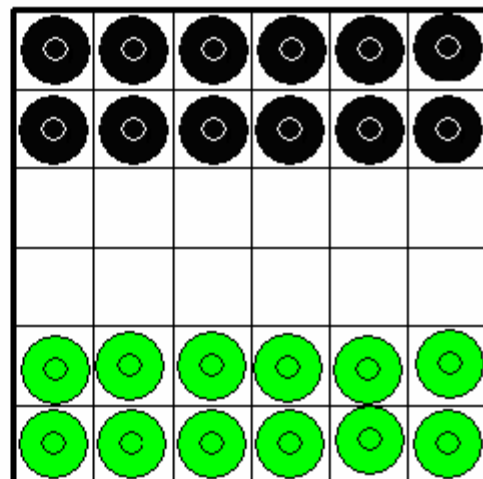
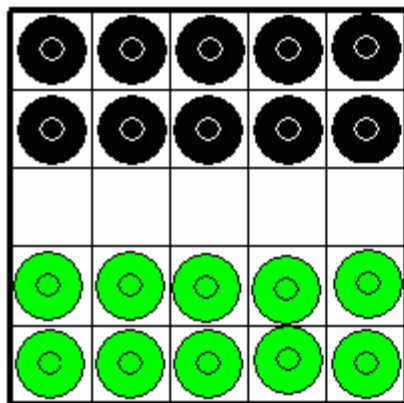
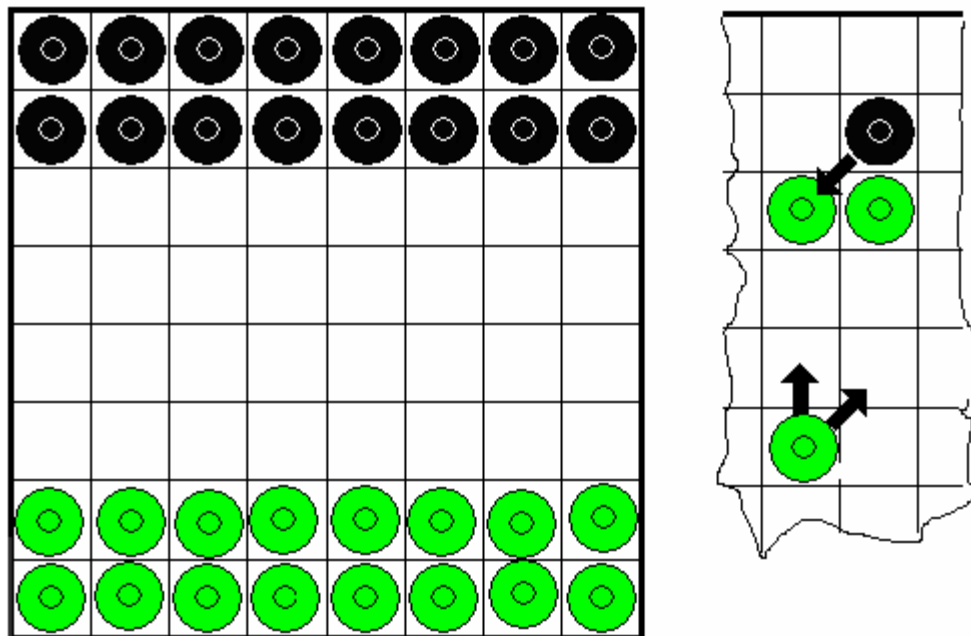
Valamennyi bábu sor, ill. oszlop irányban tetszőleges számú üres mezőt átléphet (de átlósan nem mozoghat, nem is üthet és az 5-ös vonal sem nyerő átlóirányban).

BREAKTHROUGH (az „áttörés”)

Cél: egy bábu eljuttatása az ellenfél alapsorára.

A figurák egy mezőt léphetnek egyenesen vagy átlósan, de csak előre. Ütés csak átlósan: egy bábút, a helyére lépve.

A nehézségi fok és a partik hossza a táblaméretet választásától függ. Már 5x5-től érdekes.



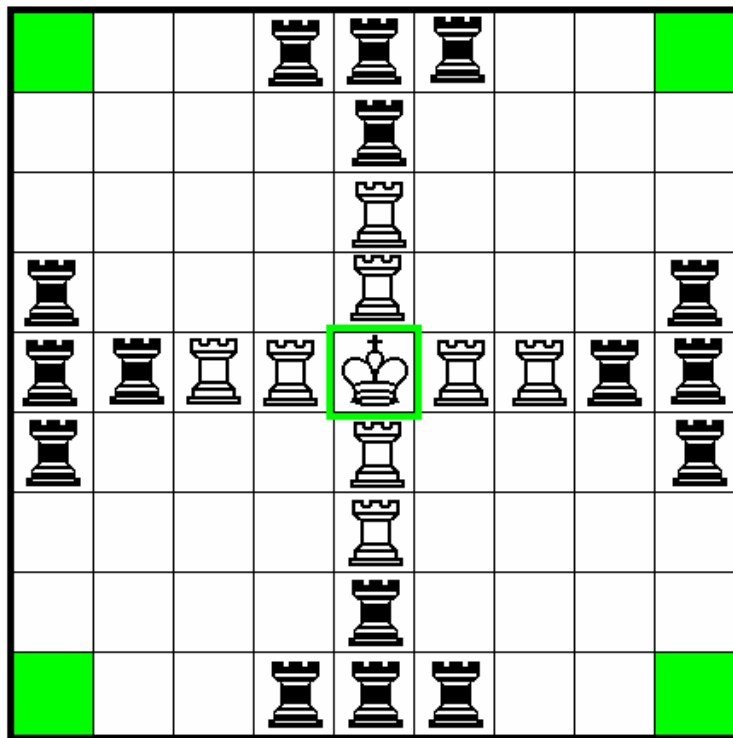


TABLUT vagy királyszöktetés (Lásd előtte: Shogi)

Világos (a testőrök) célja kijuttatni a királyt a négy sarokmező egyikére és ez ellen küzd sötét.

A bábuk vonalban tetszőleges számú üres mezőn áthaladva mozoghatnak (de átlósan nem).

Egy-egy lépésben egy testőr, ill. egy sötét kiüthető a tábláról, ha ellenfele vízszintesen, vagy függőlegesen akcióban ollóba fogja. A király akkor üthető ki (ekkor veszít világos), ha lépésképtelen helyzetbe kerül. A király nem harcol (az a sötét nem üthető le, amit király és testőr fog ollóba).



A király elhagyva a trónt, nem léphet rá vissza. A tábla középső mezeje ezután „úgy viselkedik”, mintha a tábla szélén álló, a lépőével azonos korong lenne. (Nem léphető át és bekerítésnél mindig a lépő játékost segíti.)

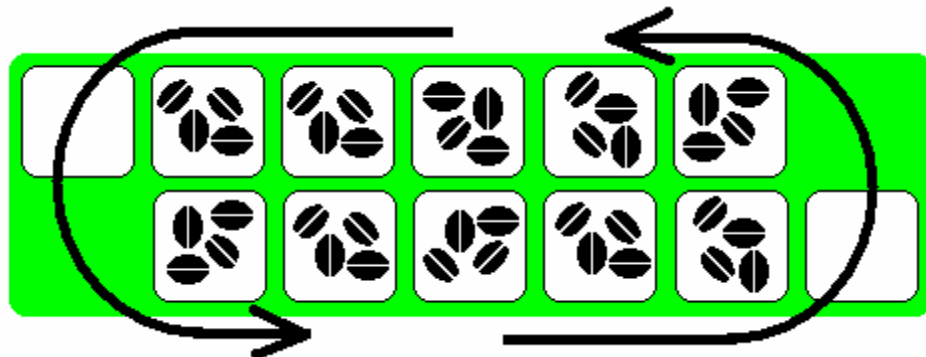
MANCALA - BANTUMI

A kezdőállásból felváltva lép a tábla hosszanti oldalain egymással szemben elhelyezkedő két játékos.

Egy lépésben egy tetszőleges saját oldali rekesz összes magját fel kell venni és körben (a nyíl mutatta irányban) egyenként lerakni a rekeszekbe.

A jobb kéz felé eső saját gyűjtőbe tenni kell, az ellenfélébe nem.

Ha az utolsó lerakott mag sajátoldali üres rekeszbe érkezik, akkor az azzal szembeni (ellenféliges) rekesz teljes tartalma átkerül a lépő saját gyűjtőjébe.



Mindig kimarad az ellenfél, ha az éppen lépő utolsó lerakottja a saját gyűjtőjébe érkezik, azaz ilyenkor: egy újabb saját rekesz tartalmát kell felvenni és egyenként szétosztani.

Vége a partinak, ha az egyik oldal mind a hat rekesze kiürült. A gyűjtők tartalmának megszámlálása előtt még a másik oldal a saját gyűjtőjébe teszi a rekeszeiben maradtakat.





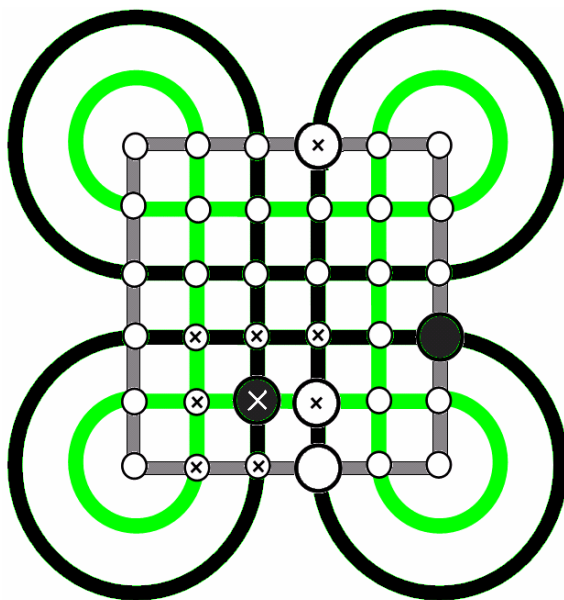
SURAKARTA

Kezdekor a 6x6-os rács két oldalán szemben egymással 2-2 sorban áll 12 fehér és 12 fekete.

Váltott lépésekben (minden megkötés nélkül) a szomszédos üres rácspontra léphetnek a bábuk. Az nyer, aki ellenfele összes bábuját leütötte. A szokatlan táblarajzolat nem csak egzotikus, hanem ez hordozza az ütés-szabály lényegét. Egy ellenséges bábu akkor üthető le, ha

(1.) ugyanolyan színű „hurkos” vonalon áll, mint az őt ütő bábu és (2.) van közöttük olyan, legalább egy körívet tartalmazó bejárési út, amit nem szakít meg egy másik bábu.

A jelölt sötét bábu lehetséges lépéseit mutató



ábrán a középső fehér nem azért üthető, mert a sötét mellett áll, hanem, mert a kis íveken át akadály nélkül eljuthat hozzá.

A harmadik fehér pedig azért nem üthető ki a jelzett sötéttel,

mert annak a nagy íveken áthaladó útját a másik sötét blokkolja (ill. ha ellenkező irányban indul, akkor felső fehér állítja meg).

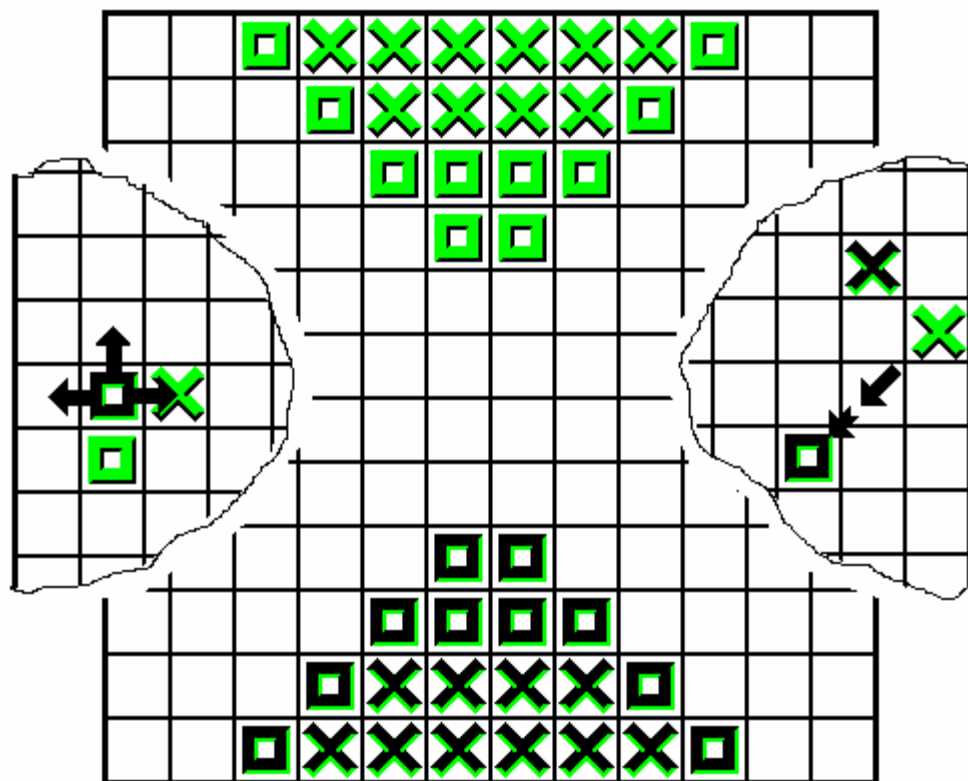
SQUARED & CROSSED

Végy egy táblát, rá kezdőállást, határozd meg a lépések szabályait, és a verseny célját... Azt, hogy nem ilyen egyszerű egy új táblás kitalálása, nem igazolja ez a játék, mert nagyon jól sikerült.

Vagy az összes négyzetét, vagy az össze keresztjét kell leütnöd, ha le akarod győzni ellenfeledet.

A négyzetek sor, oszlop irányban a szomszédos mezőkre léphetnek, és ha ott ellenséges kereszt van, akkor azt ütik.

A kereszttek átlós irányban vagy egy, vagy két mezőnyit léphetnek és ütik az ellenséges négyzeteket.





TORONY-JÁTÉK (pl.: 32-32 db koronggal)

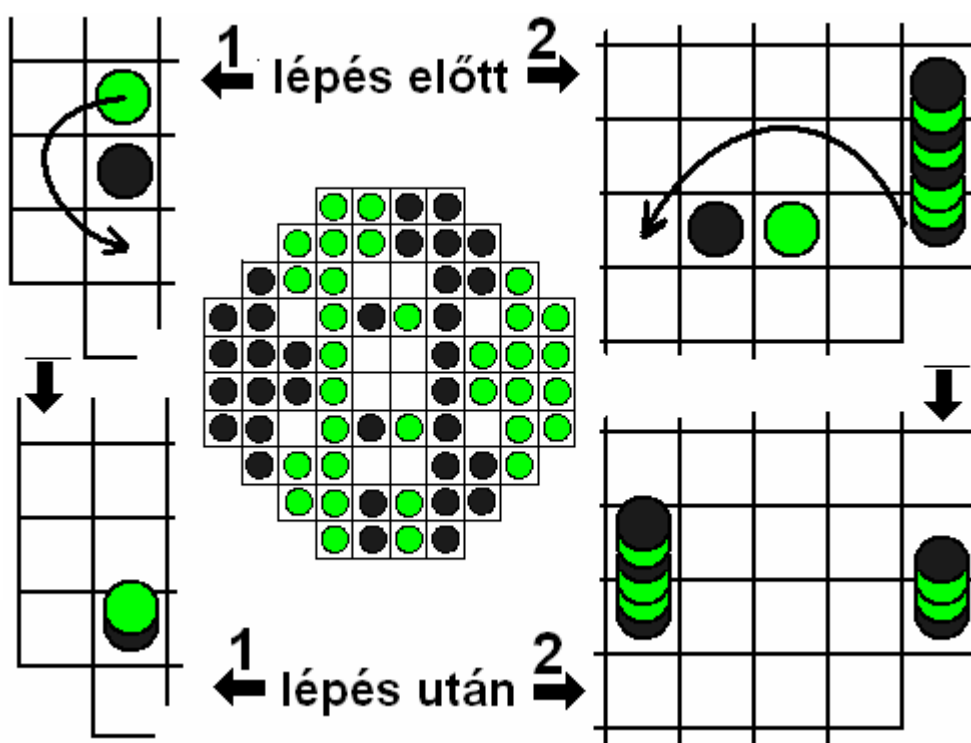
Cél az ellenfél korongjainak megszerzése.

A korongok vagy az oldalszomszédos üres mezőre léphetnek, vagy egy oldalszomszédos korongot átugorhatnak, ha mögötte üres mező van.

Az átugrott ellenséges korongot a támadó korong „maga alá ragadja”, azaz vele együtt tornyot képez azon a mezőn, ahová érkezett (az ábrán: 1).

Adott tornyot az a játékos mozgathatja, akinek a korongja annak a tetején van.

A tornyok további korongokat, vagy tornyokat halmozhatnak maguk alá. Egy torony egy lépésben annyi mezőn haladhat át, ahány korongból áll. Léphet kevesebbet is, de ekkor annyi korongot kell a régi helyén hagynia, ahány mezővel kevesebbet lépett a megengedettnél (az ábrán: 2).



GUARD & TOWERS (lásd előtte: Toronyjáték)

A starthelyzetből indulva az nyer, aki leüti az ellenfél egyetlen „őrző”-jét, vagy a saját őrzőjével eljut az ellenfél alapvonalának középső mezőjére.

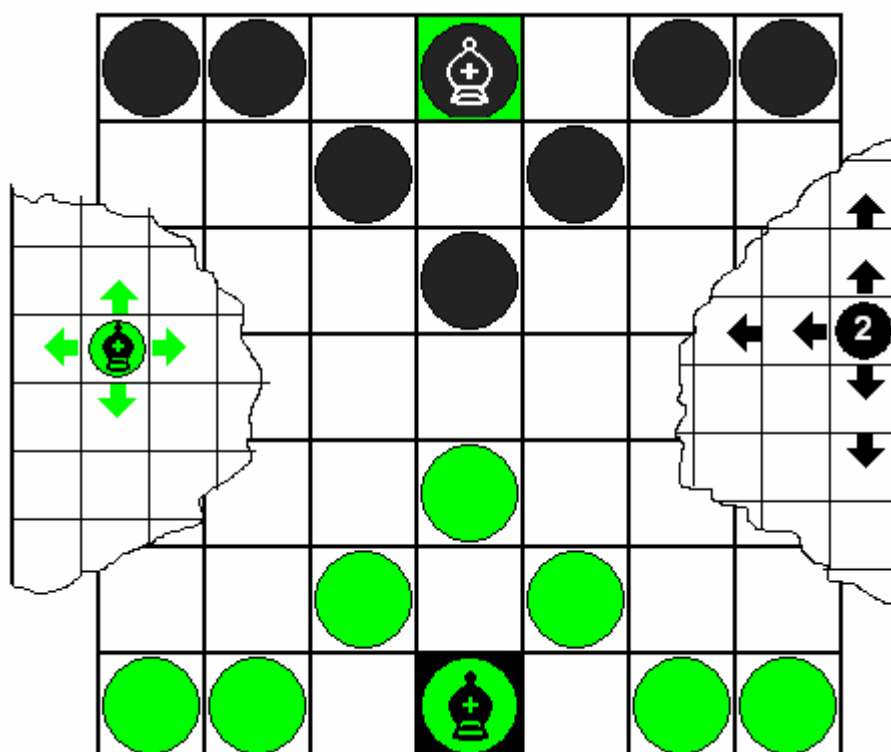
Sor- és oszlop-irányban lépnek a bábuk:

az őrzők egy mezőnyit,

a bástyák annyi mezőt, ahány „szintből” állnak, vagy ennél kevesebbet, de ekkor a „marad” emelet az indulási mezőn is.

Az induló állásban „1-szintes bástyák” a szomszédos mezőre léphetnek, ha ott saját bástya áll, akkor annak szintszáma megnövekszik...

Ha az érkezési mezőn ellenséges bábu áll, azt ütik a bástyák is és az őrzők is.



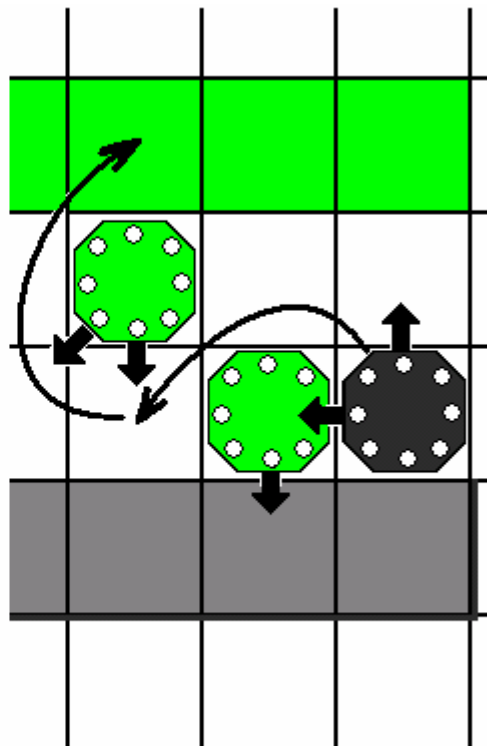
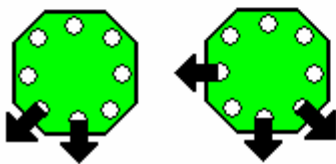
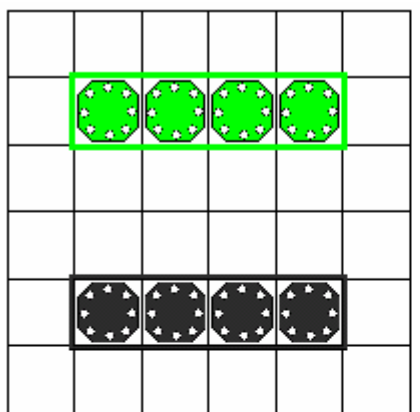


OCTI - kezdő (lásd előtte pl. a dámákat)

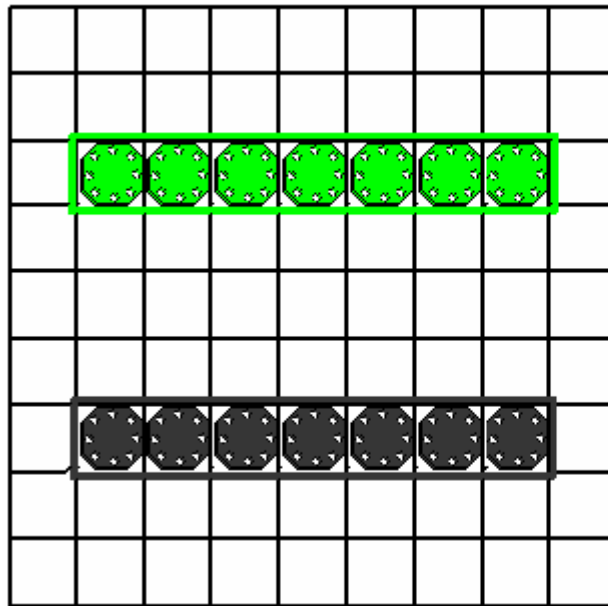
A játék lényege, hogy csak akkor léphet bábu, ha már „felszerelted” valamilyen lépésiránnyal...

Nyíl irányban vagy a szomszédos mezőre, vagy egy ott álló bábút (ha mögötte üres mező van) átugorva léphet, akár ugrássorozattal folytatva is. Az nyer, aki bármelyik bábujával belép ellenfele start-állásának bármelyik mezőjére.

Az első „lépés”: irányfelhelyezés, a továbbiakban pedig szabadon döntesz, hogy vagy újabb irányt raksz valamilyik bábudra, vagy lépsz valamilyikkel. Az átugrott bábúról (a sajátodról is, az ellenfeledéről is) szabadon dönthetsz: leveszed, vagy a helyén hagyod.



OCTI - haladó



Nagyobb a tábla
és korlátozott
a tüskék száma:
25 db/játékos.

A leütött bábu
pedig
újra játékba
kerülhet.

Lehetséges lépések:

1. Tüske illesztése egy bábura.
2. Tüske áthelyezése a bábu másik pozíciójába.
3. Bábu lerakása egy üres(*) otthoni mezőre.
4. Lépés egy bábuval: egy szomszédos üres(*) mezőre, amerre a bábun lévő tüske mutat.
5. Ugrás (ütés): a bábu átugorja a szomszéd mezőn álló ellenséges bábút, és a mögötte levő üres mezőre lép. Ugrássorozat megengedett, de minden ugrásnak olyan irányba kell történnie, amerre mutat tüske a bábun. Ugyanazt a bábút tilos többször átugrani. Az átugrott bábukat tetszés szerint lehet levenni, vagy a táblán hagyni.

(*) „Emeletes” variban saját bábu ráléphetünk és a torony bármelyik tüskéje irányában léphet.

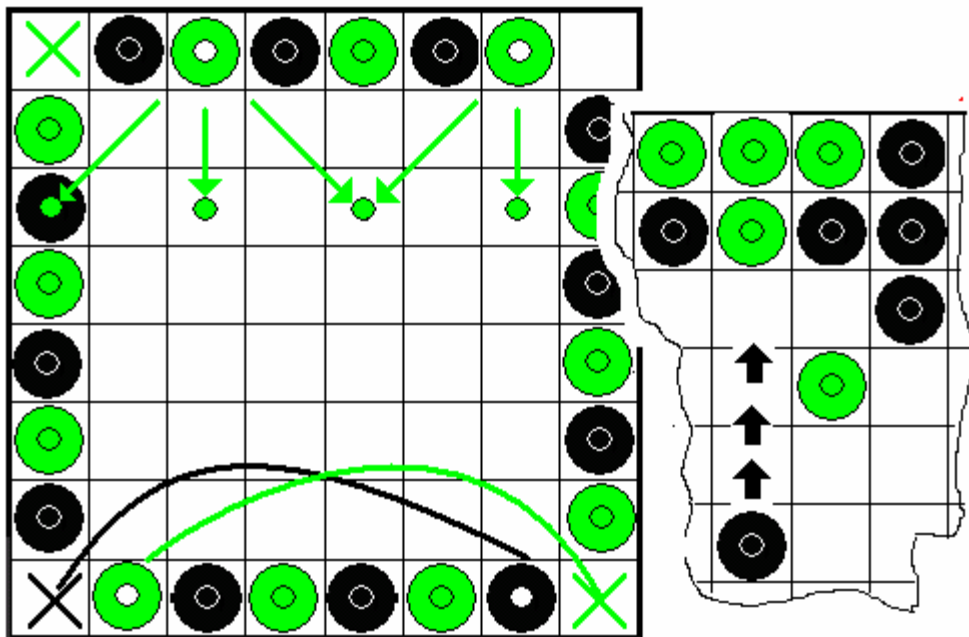




LOA (=Lines Of Action, a „pacnis”)

A kezdőállásból ellenfelünket megelőzve rendez-
zük egyetlen „pacniba”(???) saját bábuinkat.

Lépés-szabály: saját bábu vonalirányban léphet,
pont annyi mezőt, ahány bábu van a kiválasztott
vonalon, de ellenségest nem léphet át.



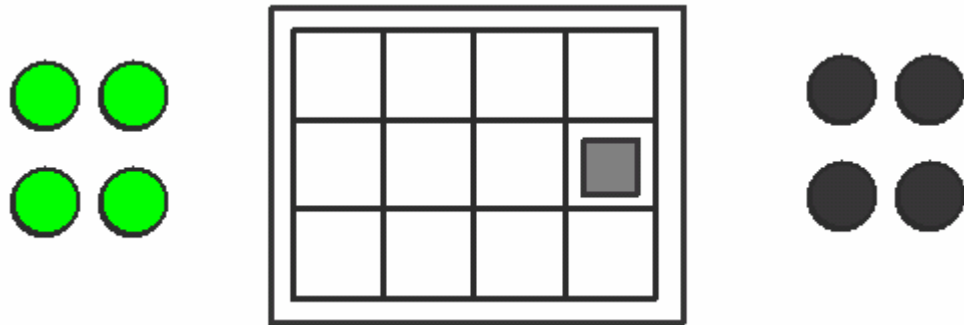
1. Az ábrán nyer sötét, ha felfelé lép, mert ezzel
valamennyi sötét egyetlen „pacnit” alkot, azaz:
(???) vagy oldal- szomszédosan, vagy sarok-
szomszédosan összefüggően érintkezik.

2. Egy mezőn csak egy bábu állhat. Tehát: ha a
lépő bábu ellenséges bábura érkezik, akkor azt
kiüti (úgy pedig nem léphet, amivel a sajátjára
érkezne, és úgy sem, amivel lelépne a tábláról).

3. Az ábrán a „6 messzi” sarokba nem léphet,
mert ellenséges bábu nem léphető át, csak saját.

VILBERGEN + LAHTI

Az induláskor üres táblára váltakozva, egyenként rakják le 4 - 4 db bábujukat a játékosok.

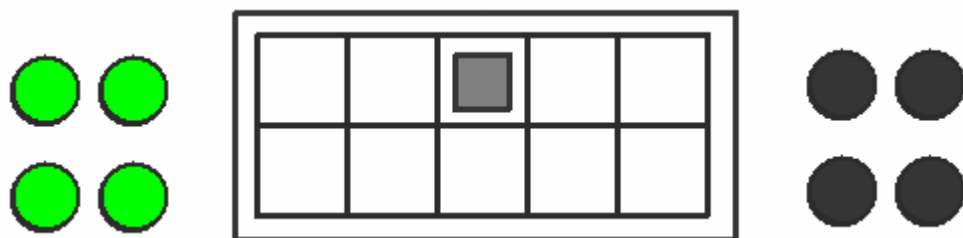


Ezt követően felváltva lépnek egy tetszőlegesen választott bábujukkal, bármelyik szomszédos mezőre (átlósan is).

Ha valamelyik saját bábuval szomszédos mezőn úgy áll ellenséges bábu, hogy mögötte (vonalirányban) üres mező van, akkor azt kötelező átugorva leütni és ha az ütés újabb ellenséges bábu(k) átugrásával folytatható, akkor kötelező az(oka)t is leütni.

A verseny célja „vagy-vagy”, azaz alternatív:

- vagy az összes ellent leütni, vagy
- a saját utolsó bábuval belépni a nyerőpontra.

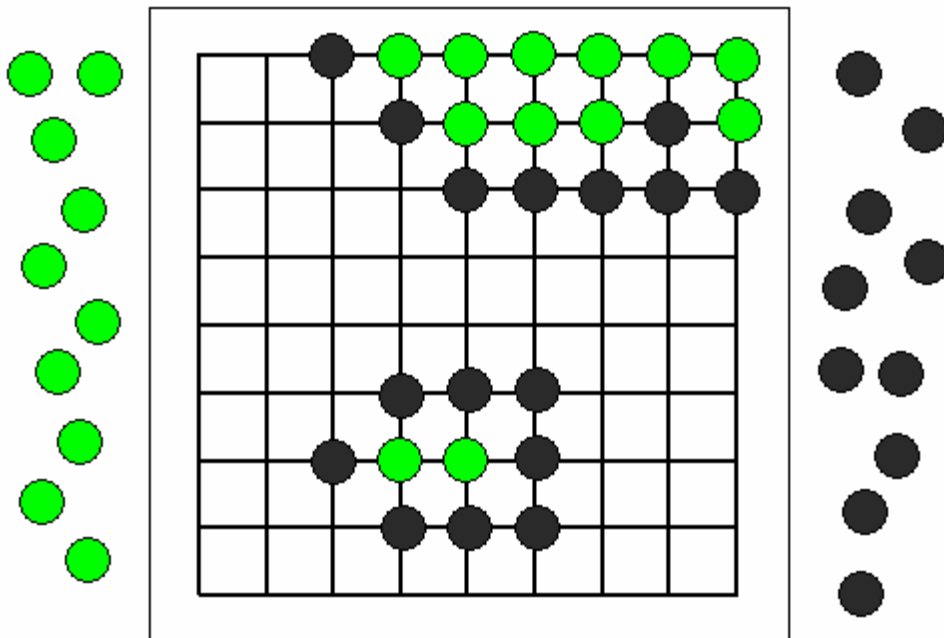




Atari - GO (azaz gó, de csak az első ütésig)

Igencsak távol áll a „gó”-tól, ám a kezdeti tapasztalatok hasznosíthatók a góval való közelebbi ismerkedéskor.

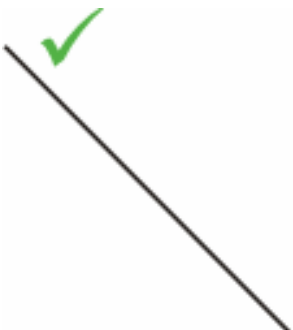
Felváltva tesztel egy-egy tetszőlegesen választott üres rácspontra. Az nyer, aki előbb zárja sajátjaival „körbe” ellenfelének egy összefüggő csoportot képező alakzatát (akár egyetlen követ is).



A tábla széle mindig a támadót segíti, tehát pl.:

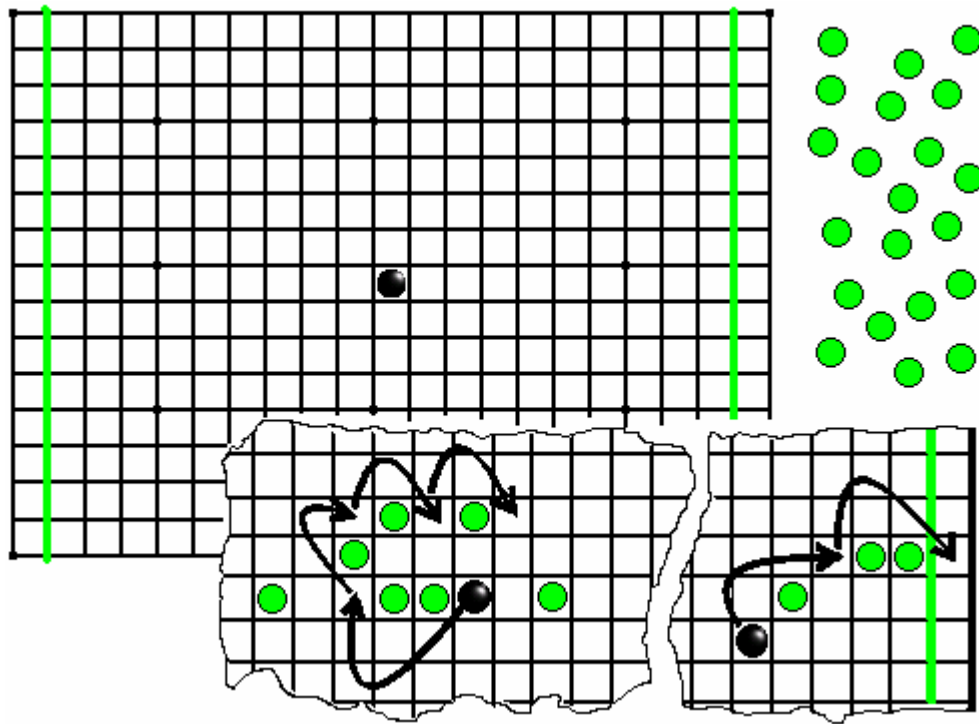
néhány (lyukmentesen !) sarokba szorított zöld kő a tábla felé eső rácspontokon sötétrel lezárva:

a sötét győzelmét jelenti.



LOGI - FOCI (1 db „foci” és 22 db „játékos”)

A játékosok a 15x21-es tábla rövidebb oldalán szemben ülve abban versenyeznek, melyikük tudja a „labdát” ellenfele „gólvonalán” átjuttatni.



Középkezddésen a labda, majd a soron következő játékos szabadon dönt, hogy az adott lépésben:

- vagy kívülről tesz le egy újabb „focistát” a tábla tetszőlegesen választott, de még üres mezéjére (nincs „enyém-tied”: mindkét versenyző ugyanabból a bábukészletből rak);
- vagy a „labdát” mozgatja el úgy, hogy a mellette lévő „focistá-(ka)t” átugorja vele (egy ugrásban akár többet is) és ha folytatható, akkor az ugrás-sorozat is kötelező, közben pedig: az átugrott bábukat mind leveszi a tábláról.

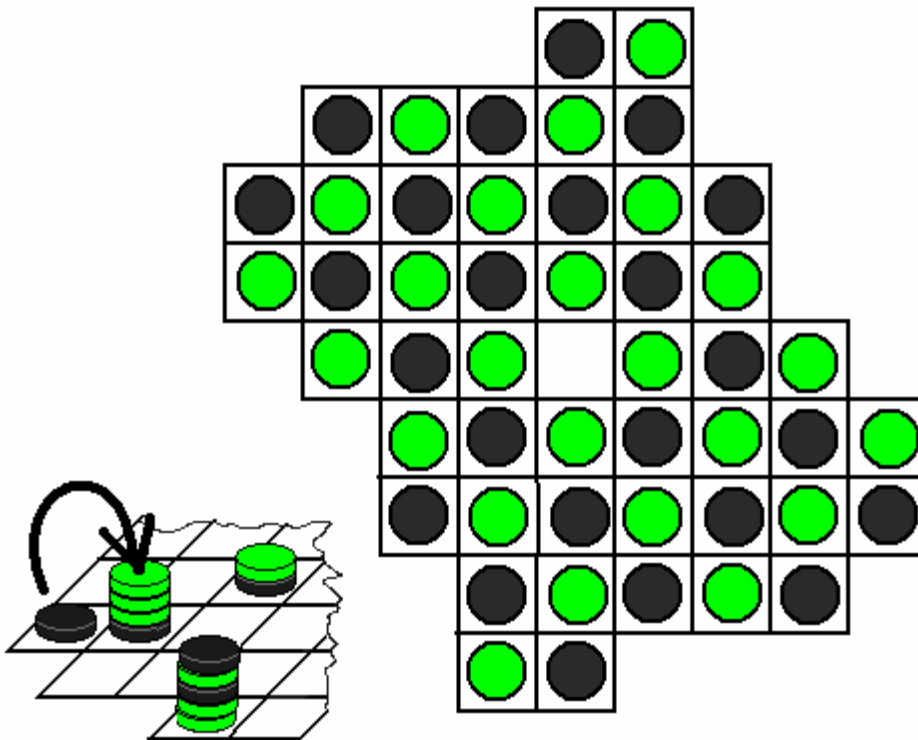


AWALAM („Rá – Rá - Rá” tornyolósdi)

A (sakktábla színezéséhez hasonló) kezdőállásból a játékosok felváltva egy-egy, saját színű korongot, vagy (felülről nézve:) saját színű tornyot tehetnek át a szomszédos mezőn álló korongra, ill. toronyra. (? Igen, átlósan is, de mindig a teljes torony mozog, üres mezőre tilos lépni és ugrani sem szabad.)

Akkor van vége a partinak, ha már egyik játékos sem tud többet lépni.

Az nyer, akinek a játék végén több felső-korongos tornya lesz a táblán.



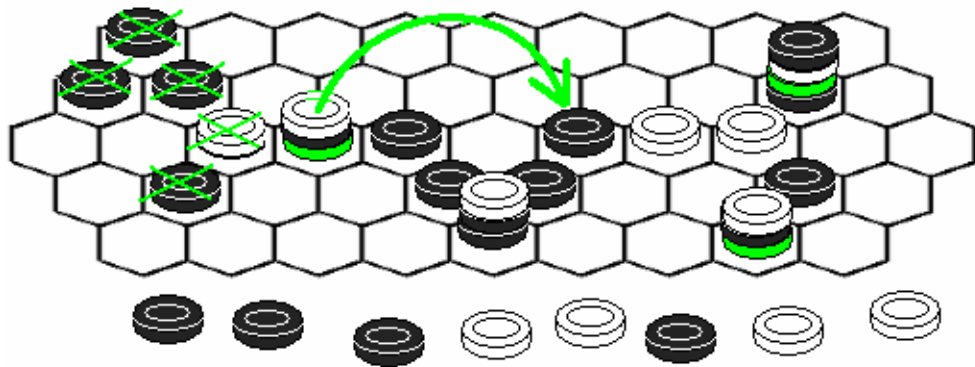
Kombinatívabb a játék, ha maximum 5 db korongnyira korlátozzuk a tornyok megengedett „emeletszámát”.

DWON (l ásd előtte: Awalam)

A kezdéskor üres táblára először a 3 db „bázis” bábut helyezik fel a játékosok, majd felváltva egyenként a sajátjaikat. A tábla megtelte után

toronyokat építgetve rendezgetik át a táblát úgy, hogy minden lépésben nő az üres mezők száma: vagy egy saját bábut raknak át a szomszédos mezőn álló bábura, vagy egy felül saját színű toronnyal lépnek. Egy-egy torony vonalirányban mozoghat pontosan annyi mezőt, ahány emeletes, de soha nem landolhat üres mezőn.

A játék közben mindazon bábut/tornyot, amelyek egyik „bázis”-sal sem kapcsolódnak (valamilyen oldalszomszédosan érintkező láncan keresztül), azonnal le kell venni a tábláról.



A parti akkor ér véget, ha már egyik játékos sem képes szabályosan lépni. Elszámoláskor a játékosok egymás tetejére teszik saját tornyaikat és a magasabb torony tulajdonosa lesz a nyerő.

Blokkolt, nem mozoghat az a bábu (ill. torony), amit hat oldalról másikkak körbevesznek.



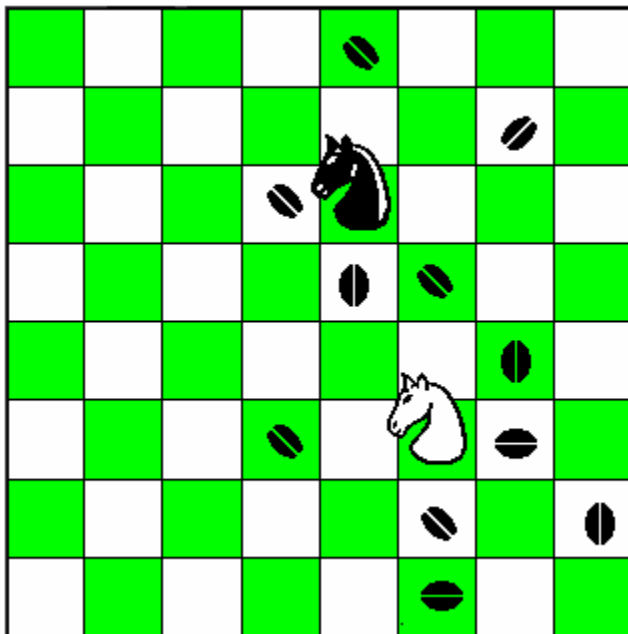


JOUST (hogyan is lép a huszár a sakkban?)

8x8-as tábla, két „paci” és egy marék kávészem.

A sötét és világos pacik tetszőlegesen választott helyről indulva, váltakozva egyet-egyét lépnek (a sakkból ismert ló-lépéssel) mindig üres mezőre.

Egy mező csak egyszer érinthető, ezért a már érintetteket pl. kávészemek lehelyezésével meg kell jelölni. Az nyer, aki a lépésről-lépésre csökkenő üres mezőkön tovább tud lépegetni.



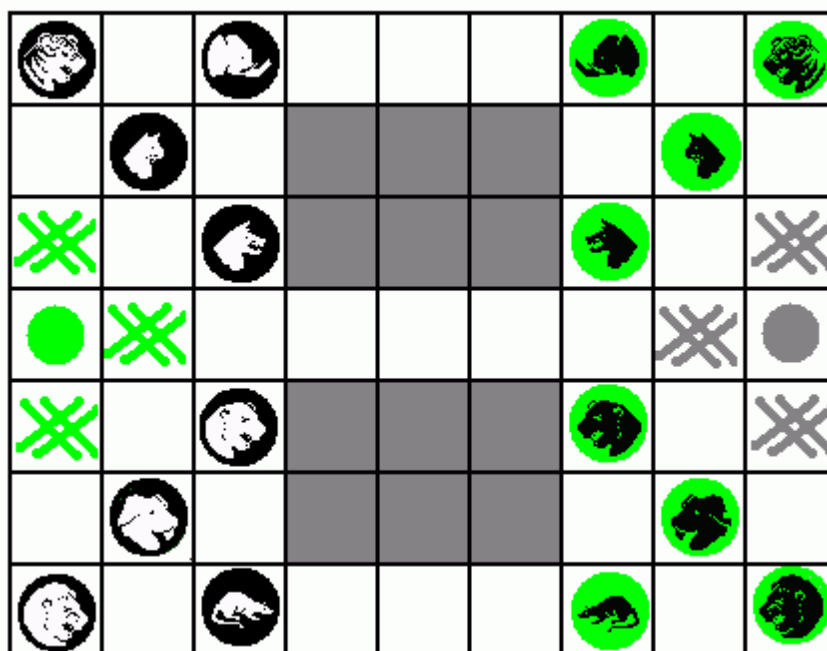
Nehezítés: A lépések során nem kerülhetnek a pacik ütésbe.

Knight'sTour feladvány: rakj fel egy pacit a sakktábla bármelyik mezőjére és járd be vele az összes többi úgy, hogy minden mezőn csak egyszer tartózkodhatsz (amin voltál már, azt jelöld meg pl. egy rizsszemmel...)!

DZSUNGEL (sakk-előzetes nemcsak kicsiknek)

Sötét és világos 8-8 állatot formázó bábujával az ellenfél „barlangjának” elfoglalásában versenyez. Az elefánt, oroszlán, tigris, medve, kutya, farkas, macska, patkány felsorolás egyszersmind a bábuk általános ütés-sorrendje is, azzal a kiegészítéssel, hogy a patkány is üti az elefántot, kivéve, ha ehhez a vízből kellene kilépnie.

Általában minden bábu a szomszédos üres mezőre léphet, de az oroszlán és a tigris vonalban át is ugorhatja a vizet, kivéve, ha eközben a patkány felett kéne áthaladnia.



A kétoldali 3-3 „csapda” mező bármelyikén álló bármilyen bábu bármely ellenséggel üthető.

Veszít: aki nem tud lépni (beszorult, leütötték).



CHEX (mókás sakk, tábla nélkül, kártyával)

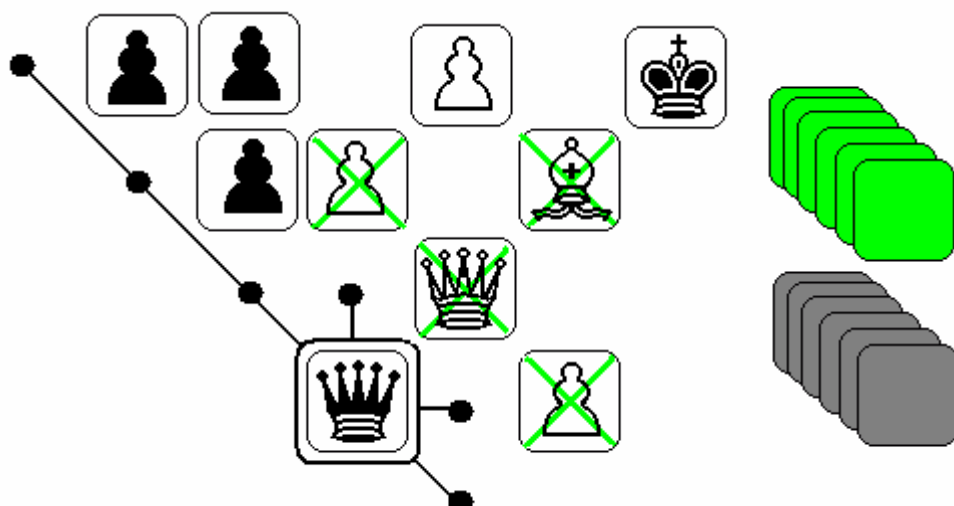
A sakk-figurákat ábrázoló kártyalapokat a parti kezdetekor összekeverik a játékosok, majd felváltva egy-egy (véletlen-húzott) saját „bábut” mindig úgy rakhatnak csak le az asztalra, hogy az: a már letettekkel vagy sarkosan, vagy oldal-szomszédosan érintkezzen.

A lépésre következő szabadon dönt:

- vagy kártyalapot húz és rak a „ táblára”,
- vagy lép valamelyik már felrakott „bábujával”,

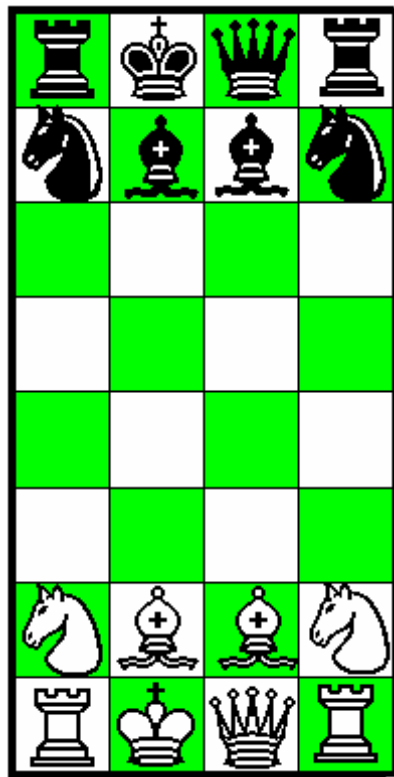
de minden olyan akció tiltott, amellyel megszakadna az éppen élő tábla folytonossága.

Pl.: a felülről lefelé játszó zöld nem léphet a jelölt bábuival; (így sötét király nem is áll sakokban!), sötét királynő pedig csak a jelzett mezőkre léphet.



Döntetlen parti, ha a (véletlen soron következő) királyt csak ütésbe lehetséges lehelyezni.

féltáblás - SAKK (szinte bármely sakkvarira)



Csak a tábla mérete,
a bábuk száma és a
nyitó állások változnak.

Egyébként szinte
mindegyik
sakkvariációt ki lehet
és érdemes is
kipróbálni féltáblásan.

Nemcsak gyorsabbak
lesznek a partik, hanem
könnyebb áttekinteni is
a hadállásokat.

Kezdőknek, gyakorlottaknak egyaránt ajánlott.

Mini - sakk

Az első mini 1930-ból

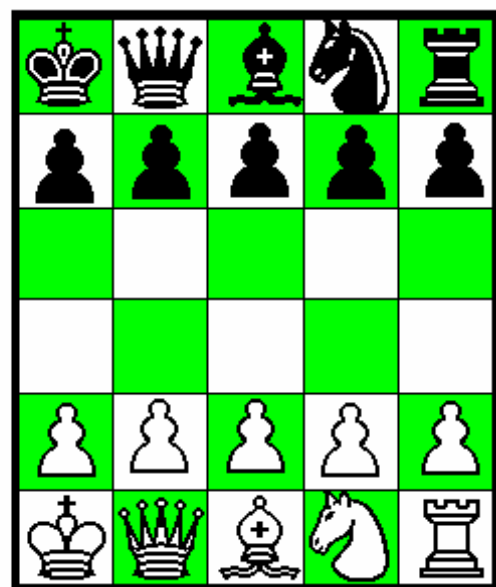
(B. Walker Watson)

Ismertek 5x5-ös és

6x6-ös javaslatok is.

Ez a 6x5-os már

nem is olyan mini.



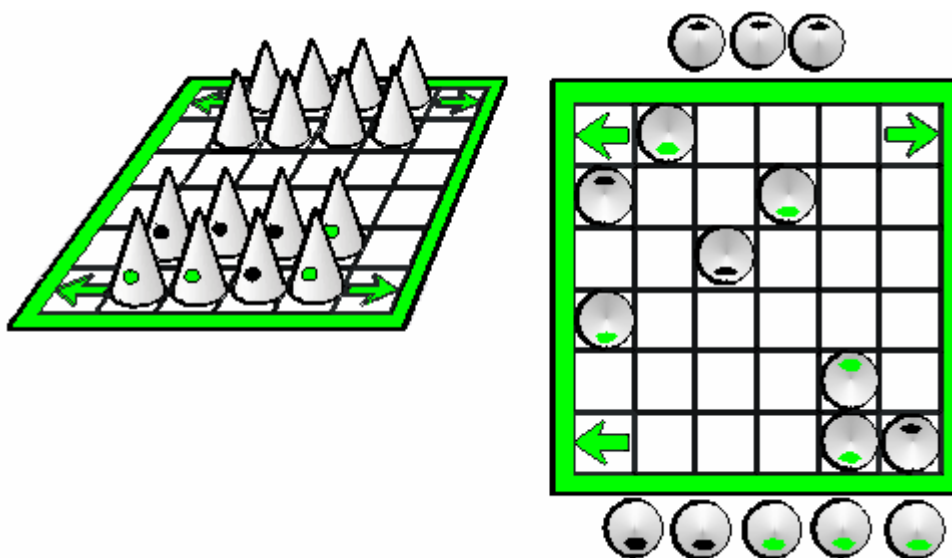


FANTAZMI (16 db bábu pöttyökkel színezve)

Az nyer, aki (1.) bármelyik világos bábujával elgyalogol az ellenféloldali sarokra, majd onnan lelép a tábláról. Kézenfekvő, hogy ezt már nem tudja megtenni az, akinek mindegyik világos bábuját leütötte ellenfele, tehát: az is teljes értékű győzelem, ha (2.) leütjük ellenfelünk világosait.

Ámde, hogy ellenfelünk bábui közül melyik világos és melyik sötét, azt csak akkor nézhetjük meg, ha már leütöttük és így előfordulhat, hogy a világosak helyett, az összes sötétet üjtük le. Ekkor viszont veszítettünk (azaz: úgy is nyerhetünk, ha (3.) ellenfelünk leüti az összes sötétünket).

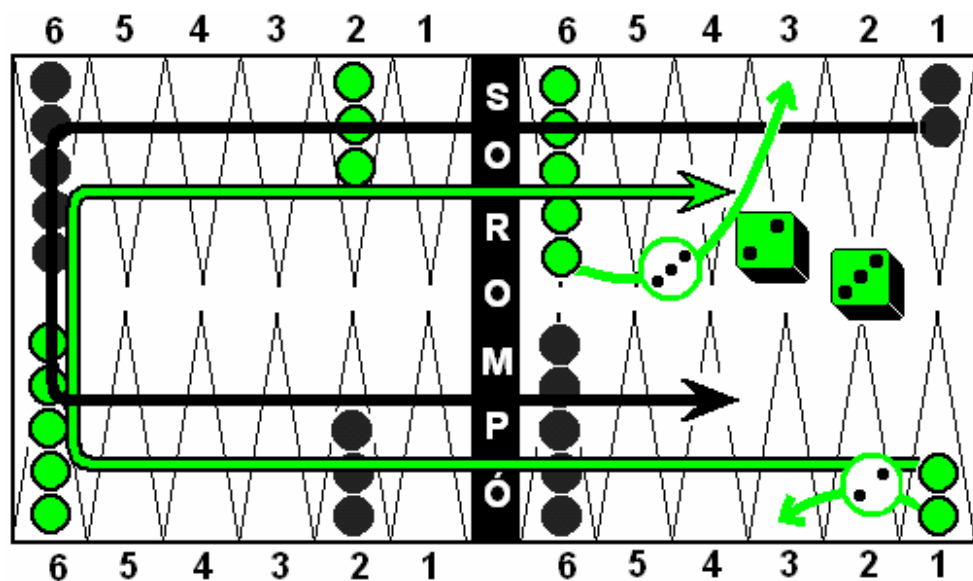
A kezdőállást ki-ki a saját oldalán tetszése szerint rakhatja fel, de vigyázva arra, hogy az ellenfél ne láthassa: melyik bábu világos, melyik sötét.



A lépésszabály: tetszés szerint bármelyik sajátunkkal a szomszédos mezőre. Ha ott ellenséges bábu áll, azt leütjük. (Ütni nem kötelező.)

BACKGAMMON (2x15 db bábu, 2 dobókocka)

A kocka kidobott két számát egy, vagy két bábuval lépheted le a saját utolsó negyeded felé. A kezdőállásból társaddal ellenkező irányban haladtok, abban versenyezve, kinek sikerül előbb beérnie összes bábujaival a saját utolsó negyedébe, majd ha az összes beért, akkor onnan továbbhaladva, levenni őket a tábláról.



Nem léphetsz olyan „csúcsra” (így hívják itt a mezőket), amin több ellenséges bábu tartózkodik. Ha csak egy van, akkor azt kiütöd és az: a tábla középvonalában lévő „sorompóba” kerül.

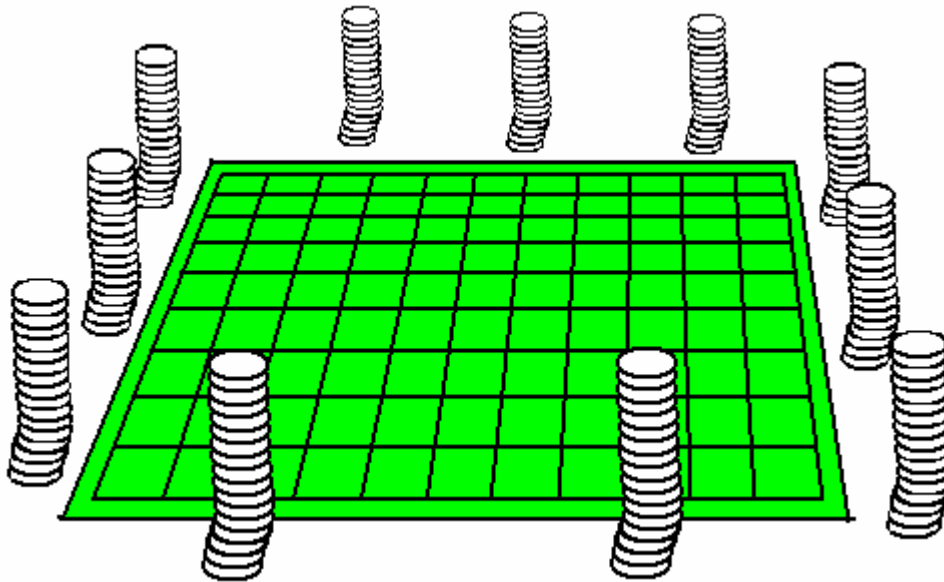
Akinek a sorompóban bábuja van, csak azzal léphet, és mindaddig kimarad, amíg egyik dobott kockaértéke nem mutat az ellenfél utolsó negyedének 1-től 6-ig számozott csúcsai közül olyanra, amelyre kiléphet (nem áll rajta több ellenséges).

A párdobás értékei duplán léphetők le.



Fűre lépni tilos! – I. (kb. 20 korong / játékos)

Annyi színű korong, ahány játékos. A táblaméretet úgy javasolt megválasztani, hogy mezőszáma kb. az összes korongmennyiség fele legyen.



A parti elindul, amikor a kezdő lépő egy tetszőleges rácspontra lerakja egy korongját. Ezután, sorban egyenként rakják le a versenyzők egy-egy korongjukat, az üres rácspontok bármelyikére.

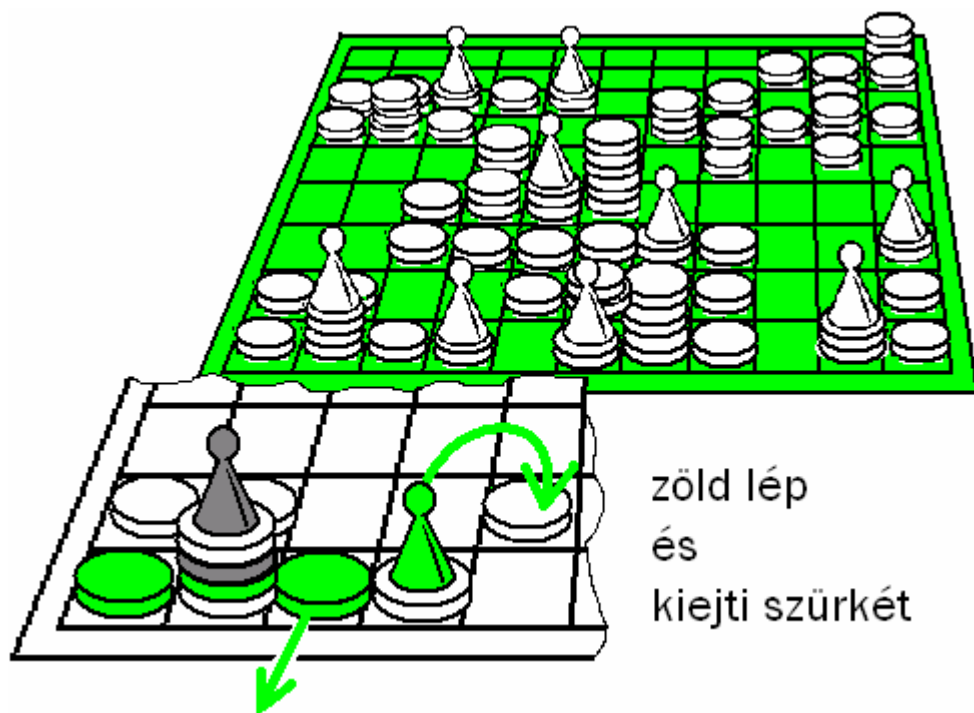
Ha a táblára helyezett korong melletti 8 db rácspont valamelyike nem üres, akkor az éppen lerakónak még ugyanabban a lépésben annak tetejére is kell raknia a korongjaiból! Kivéve, ha az adott oszlopban már van korongja.

Ha a lépésre következő korongjai elfogytak, akkor passzol. Ennek a versenyszakasznak a végén (amikor már egyik játékosnak sincsenek lerakható korongjai) mindenki annyi pontot kap, ahány korongja van felül.

Fűre lépni tilos! – II. (folytatás)

Az első játékszszakasz után kialakult a nyitóállás (egy-egy mezőn álló toronyban nincs egynél több korongja egyik versenyzőnek sem).

A játékosok egy-egy tetszőlegesen választott toronyra felrakják a bábujukat. Ezt követően a lépések kétfázisúak: előbb a szomszédos mezőn álló toronyra lép a bábujával, majd egy tetszőlegesen választott saját korongot levesz a tábláról úgy, hogyha az nem felső, azaz más versenyző(k) korongjai is van(nak) rajta, akkor azokkal együtt (de olyan nem választható, amin bábu áll).



Üres mezőre („fűre-”) lépni tilos. Aki nem tud szabályosan lépni, az kiesett a további játékból. Az első kieső 1, a továbbiak rendre 1-el több pontot kapnak, és ezekhez még hozzáadják a lera-kásos első játékszszakaszban szerzett pontjaikat...

Az MTTE bejegyzett versenyszervezője
igazolom, hogy a könyvecskébe bejegy-
zett játéktudásmérési aláírások hitelesek és
a könyv tulajdonosa teljesítette

a

„JUNIOR JÁTÉKMESTER”

cím elérésének feltételeit.

aláírás

Név

Kelt: _____

MTTE nyilvántartási szám: _____

*A könyvecske játékonkénti oldalaira a játékos klub-
vezetője, óvónője, tanára, tehet aláírást akkor, ha
meggyőződött arról, hogy a könyv tulajdonosa az
adott játék szabályait ismeri, érti, a gyakorlatban al-
kalmazza és egy, a játékot korábban nem ismerővel
képes azt megtanítani.*

**Ezt az oldalt, az oldalakat szignáló felkérésére, az
MTTE bejegyzett versenyszervezője hitelesítheti.**

Az MTTE bejegyzett versenyszervezője
igazolom, hogy a könyvecskébe bejegyzett
játékismereti aláírások hitelesek és
a könyv tulajdonosa teljesítette

a

„JÁTÉKMESTER”

cím elérésének feltételeit.

aláírás

Név

Kelt: _____

MTTE nyilvántartási szám: _____

*A könyvecske játékonkénti oldalaira a játékos klub-
vezetője, óvónője, tanára, tehet aláírást akkor, ha
meggyőződött arról, hogy a könyv tulajdonosa az
adott játék szabályait ismeri, érti, a gyakorlatban al-
kalmazza és egy, a játékot korábban nem ismerővel
képes azt megtanítani.*

**Ezt az oldalt, az oldalakat szignáló felkérésére, az
MTTE bejegyzett versenyszervezője hitelesítheti.**

Jegyzetek – 1. / MTTE versenyeredmények

(Ha részt veszel MTTE versenyen, hozd el a könyvecskét és a szervező bejegyzí az elért helyezésedet..)

[illegible]

Jegyzetek – 2. / a válogatásból kimaradtak

(Mintegy ezerből válogattuk a talán legérdekesebbeket. Kimaradtak azok, amelyeknek van „gazdijuk”: SAKK, GO, RENJU, TANTRIX, stb. Biztosan akadnak még, amit hiányolsz. Ide beírhatod a nevüket...)

[illegible]

A játékokat válogatták	Jesztl József, Mészáros Mihály, Nagy László Ter-Manueljanc Karen
Szerkesztette és a szabályokat zanzásította	Nagy László
Copyright	Cogitorg Kft., Dr. Nagy László, 2006.
Felhasznált forrás	Táblajátékos Birodalom CD I., II., III. (<i>mintegy 2000 logikai és táblás játékkal</i>)
	Megrendelhető: Cogitorg Kft. Szentmihályi u. 19. H-1144 Budapest Tel.: 36-1-220-1916
Nyomda	Mesterprint Kft.
	ISBN 963 06 0635 6