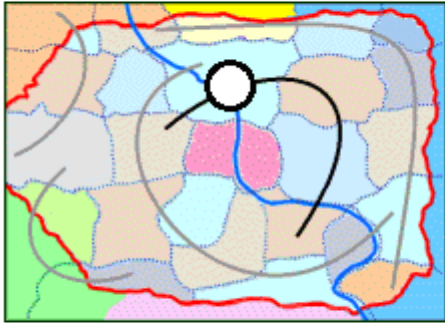


"CÉL-, LÉPÉS- KOMBINÁCIÓSOK"



Elsődleges csoportképzőjük, a leggyakrabban előforduló versenycéljuk: a beszorítás, ill. lépésképtelen helyzet.

Féleségeik és változataik sokaságát tekintve, lépegetősök is és lerakosgatók is, ill. a kettő gyakran együtt működik. Vannak köztük üres táblán indulók és kezdő állásból indulók is.

Az úgyszintén beszorítás jellegű keleti szomszédjától elkülönítő csoportképző az, hogy egy-egy lépés: több fázisból(*) is állhat és/vagy a játékos alternatív lehetőségek közül választhat.

A fázisoknak gyakran csak egyike a lerakás, ami után (vagy előtte) rendelkezhetnek a táblára rakott bábuk elmozdulási lehetőséggel is, így:

a kombinációsok megye átnyúlik a lépegetős tartományba egészen a színváltósokig.

(*) A stratégiai táblások többségében lépéskényszer van, azaz a versenyzőknek akkor is lépniük kell, ha az számukra kedvezőtlen. Többnyire teljes értékű a győzelem akkor is, ha ellenfelünk bábuait úgy beszorítjuk, hogy már nem képes szabályosan lépni velük.

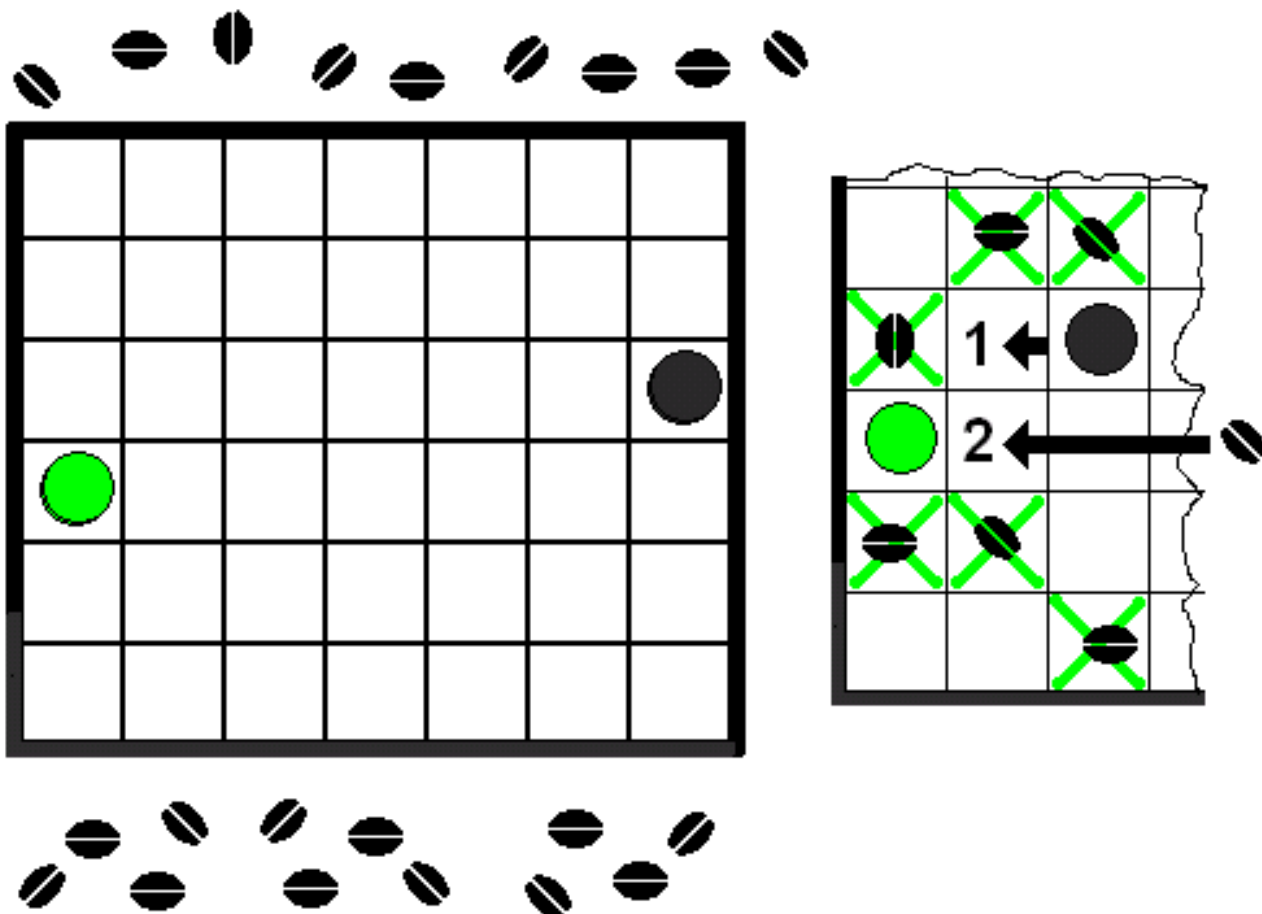
Azokban a táblásokban, melyeknél a verseny célja "csupán" az ellenfél lépésképtelen helyzetbe kényszerítése, igen gyakran állnak két egymás utáni fázisból a lépések:

1. előbb "megmutatjuk, hogy mi még tudunk lépni,
2. azután, még ugyanabban a lépésben, valahogy akadályozzuk ellenfelünket..

Szinte valamennyi ide sorolt játék újabb (későbbi) fejlesztésű, nem ritkán: korábbi játéköletek hibridjei, ill, kombinációjának eredménye.

ISOLA (a „bénás”)

Mindkét játékos célja a 6x8-as négyzetes táblára kezdőállásban felrakott ellenséges bábunak az elszigetelése (azaz: lépésképtelen helyzetbe kényszerítése).



A lépések két fázisból állnak:

1. bármelyik szomszédos(???) mezőre áttoljuk a saját bábunkat (egszersmind mutatva, hogy még tudunk lépni vele); majd

??? Igen. Átlósan is.

2. egy tetszőlegesen választott mezőt blokkolunk, azaz kizárunk a további játékból. (Praktikusan: lerakunk rá egy, a parti végéig onnan már el nem mozduló jelet.)

Megjegyzés:

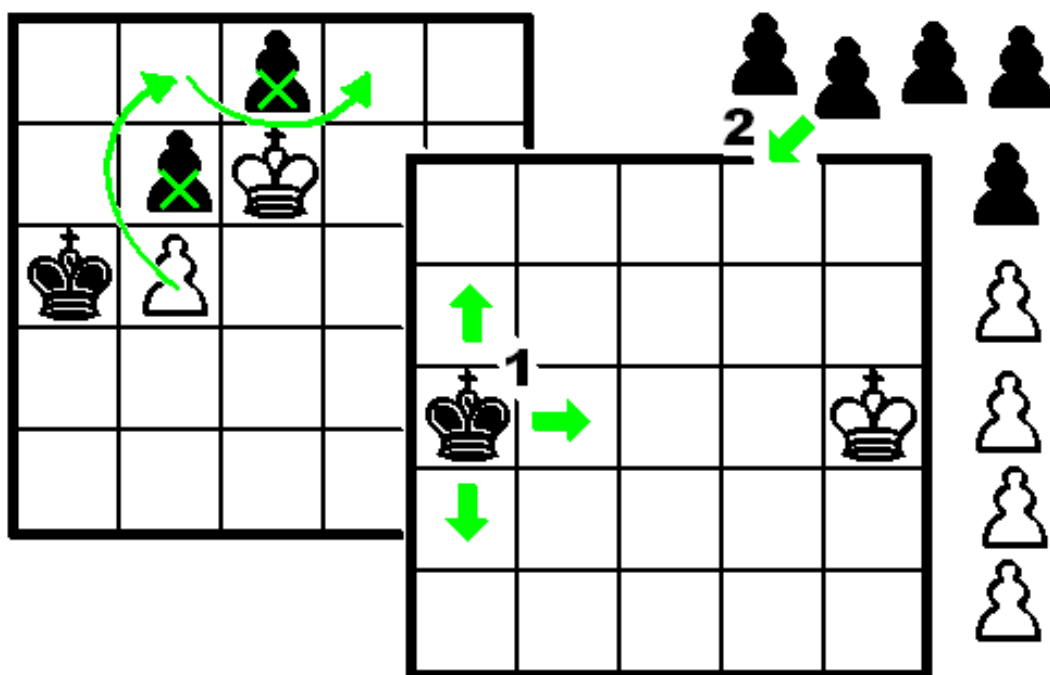
Icipici változtatással (mesésen) még érdekesebb! Két király menekül a másik seregei elől. A seregek blokkolják a mezőket, de a két kiindulási mező védett, (azaz a „kastélyok” nem blokkolhatók).

KARAMAN (előzmény: Isola)

Kezdő állásban szemben egymással átellenesen a két király, a táblán kívül pedig (korlátlan számban) a sötét és világos katonák.

Az ellenfél királyának beszorítása az Isolából megismert kétfázisú lépéssel történik.

A./ oldalszomszédos mezőre lép a királlyal, majd tetszőleges üres mezőre lerak egy katonát. (Jobb oldali ábra 1, 2.)



B./ A táblára felkerülő katonák az oldalszomszédos üres mezőre léphetnek, a mellettük álló magányos ellenséges katonát átugrással ki is üthetik.

A lépésre következő szabadon választhat, hogy az „A”, vagy a „B” szabály szerint lép. (A „B” esetben tehát a király nem mozdul és új katona sem kerül fel a táblára.)

A király nem „harcol” (nem üthet), de a katona köteles ugyanabban a lépésben folytatni a megkezdett ütéseket.

ENTRAPMENT-I. (ismerkedéskor kezdőknek)

A pici pöttyökkel jelölt kezdőállásból indulva, az elsőként ütő(*) nyer.

A lépés két fázisú:

(1) Előbb, az egyik tetszés szerinti bábunkkal lépünk, sor--, vagy oszlop-irányban tetszőleges számú üres mezőn áthaladva, de közben nem léphető át sem ellenséges korlát, sem olyan saját korlát, amit egyszer már átléptünk(**).

(2) A lépés befejezéseként lerakunk egy saját színű korlátot valamelyik tetszőlegesen választott, de még üres mezőhatárra.

(*) Ütés: bármelyik bábu lépésképtelen, azt azonnal le kell venni a tábláról.

(**) Saját korlát átlépését pl. praktikusán annak duplikálásával jelezni kell.

Ha világos az alsó,

(3 lehetséges lépéssel jelzett)

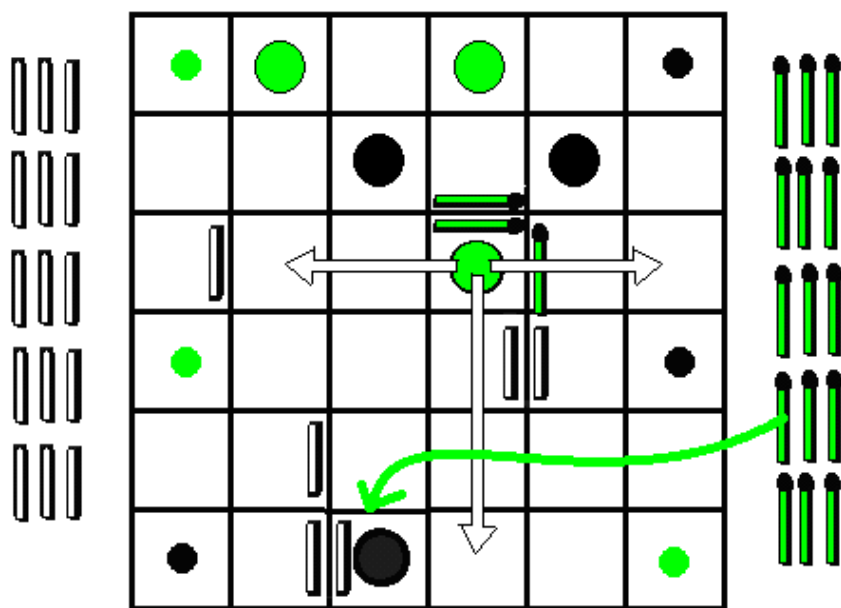
bábujával lefelé lép,

majd egy korláttal lezárja

felülről a sötét bábút, akkor a

lépésképtelenné vált sötétet

leveszi és nyert.



Házilag kivitelben is meg kell különböztetni a saját és ellenséges falakat, pl. festés helyett, hosszabb „gázgyújtós gyufaszálat” félbetörve használhatunk, egyik játékos a fej nélkülieket, a másik a fejeseket...

ENTRAPMENT-II. (szabályváltozatok gyakorlottabbaknak)

Üres 7x7-es táblán, előbb 3-3 db bábu egyenkénti váltakozó lerakogatásával alakul ki a kezdő állás.

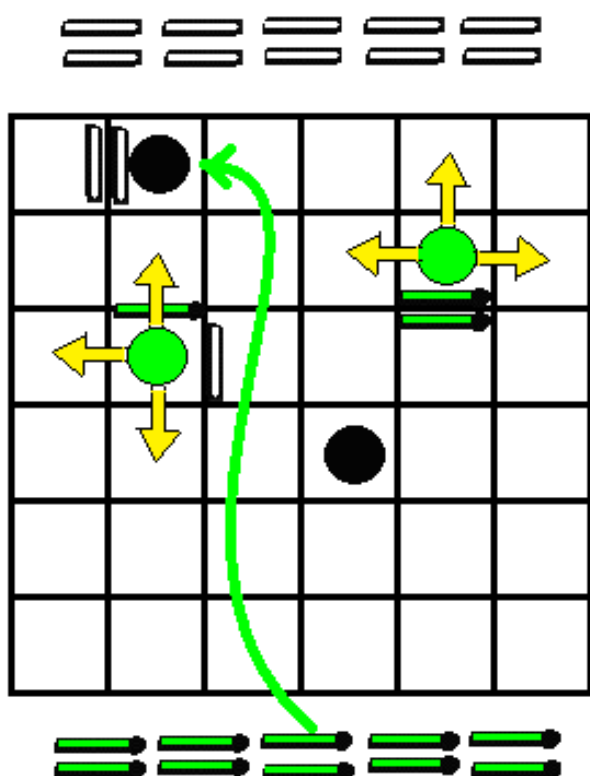
Ezután, a kezdő lépő (nagyobb nyerési esélye csökkentése miatt) csak egy „fél” lépést tesz, szabadon választva a két fázis közül:

vagy csak egy korlátot rak, vagy csak az egyik bábujaival lép.

Ezt követően már a lépések kétfázisúak, minden lépés vége egy-egy korlát felrakása.

A győzelemhez nem elegendő ez első ütés, a versenytárs össze bábuját le kell ütni.

Bonyolultabb a játék, ha max. két mezőnyire korlátozzuk a bábuk lépés-távolságát.

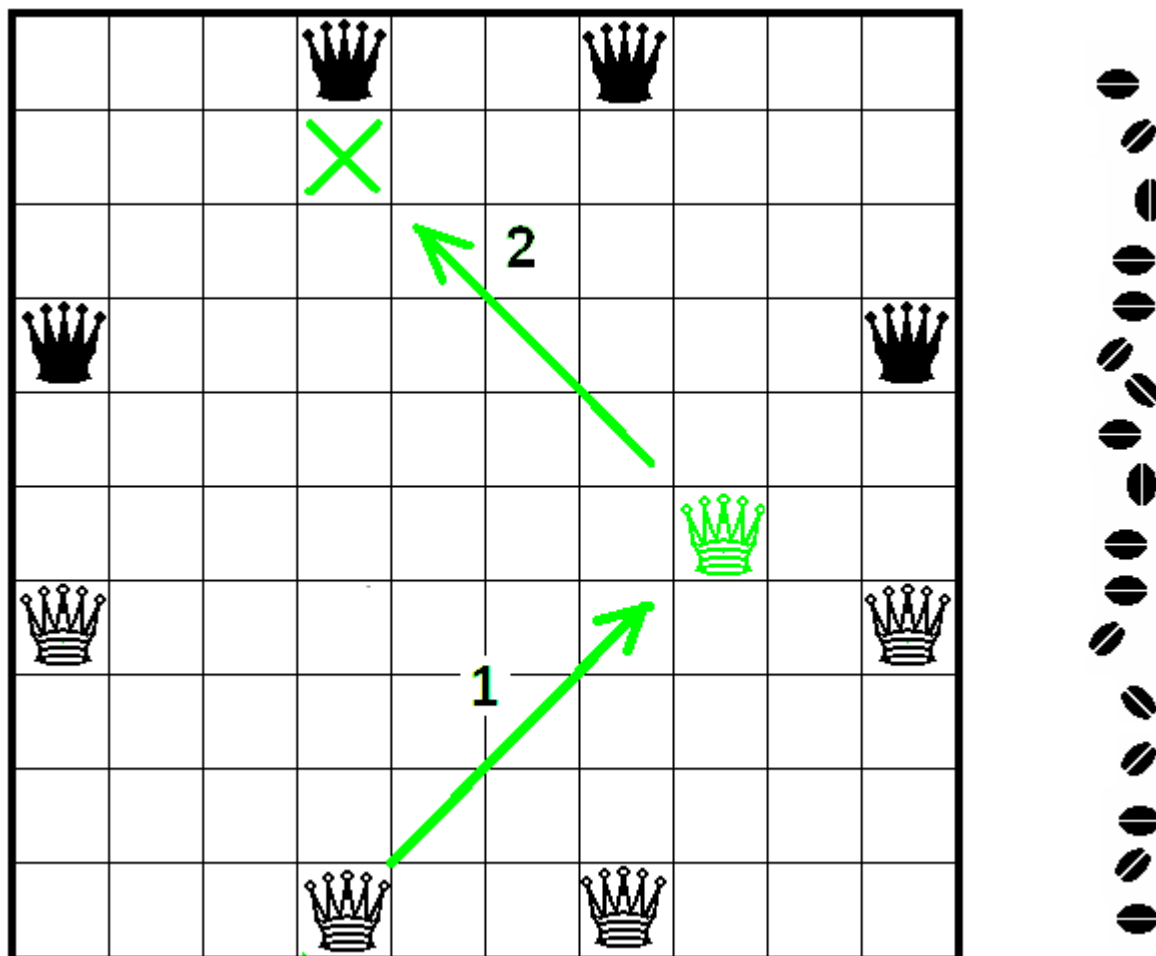


Gyors, de érdekes partik várhatók akkor is, ha 2-2 db bábuval játszunk, 6x6-os táblán úgy, hogy a fenti szabályok közül csak a lépés-szabály szűkül:

a bábu a szomszédos üres mezőre léphet, ha az üres és eközben sem ellenséges korlát, sem olyan saját korlát, amit egyszer már átlépett. nem akadályozza.

AMAZONS (lásd előtte: Isola, 10x10-en 4 -4 db sötét és világos királynő-bábu)

A verseny célja beszorítás, mint az Isolában, és a lépések itt is kétfázisúak:



1. előbb az egyik királynő mozog (a sakkból ismert vonal lépésben tetszőleges irányban indulva, áthaladva üres mezőkön és bárhol megállítható);

2. majd véglegesen blokkol egy szabad mezőt, de csak az olyanokból választhat, amikre az előző fázis érkezési mezőjéről, (mint királynő) szabályosan továbbléphetne. (Lásd az ábrán, a kezdőállásból, világos egy lehetséges kétfázisú lépését.)

A blokkolt mezők jelzése pl. vászontáblán helyben maradó kávészemekkel, de partinként új és új papírtáblán ceruza használatával is komfortos.

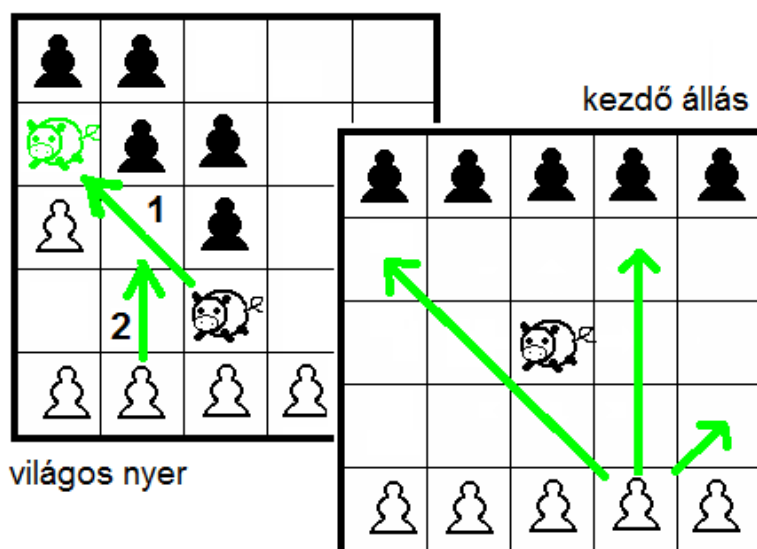
NEUTRON (a „malacfogó”)

*Alsófalvát és Felsőfalvát elválasztó folyócska befagyott jegére keveredett egy malac. Azoké lesz, akik **megfogják, vagy a saját oldalukra terelik.** A szurkolásra-buzdításra kivonul mindkét falu apraja-nagyja és halálra kacagja magát, mert igencsak mókás ez a kergetőzés. Bármilyen irányban is rugaszkodik el a jégen, mindig ütközésig csúszik a malac és a legények is.*

Középen áll tehát a „malac” és egymással szemben két oldalt sorakozzanak a „legények”!

A verseny az egyik világos bábu megtolásával indul:

sorban, vagy átlósan ütközésig.



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

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

(***) táblajátékos értelmezésben, lásd az ábrán:

Világos 1. és 2. lépése után sötét nem tud már a beszorított malaccal lépni és ezért elvesztette a partit (mert lépéskényszer van).

NEUTREEKO

A "Neutron" és a "Teeko" sikeres keresztezéséből "király" született!

Az nyer, aki az előre felrakott kezdő állásból, három bábuját (sor-, oszlop-, átlós-) vonalban egymás mellé tudja állítani.

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

vagy a táblaszélig,
vagy egy másik bábuig.

Három féle táblát

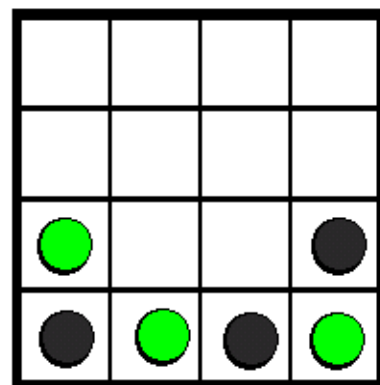
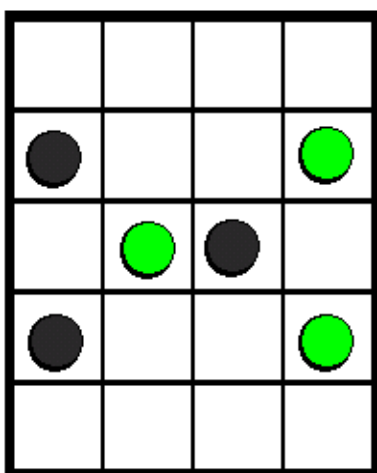
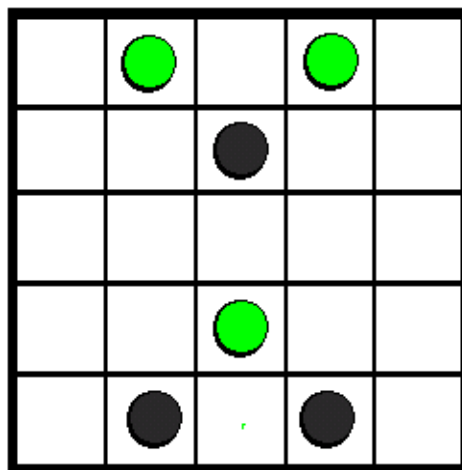
ajánl a fejlesztő

(J.K. Haugland)

5 x 5

5 x 4

4 x 4



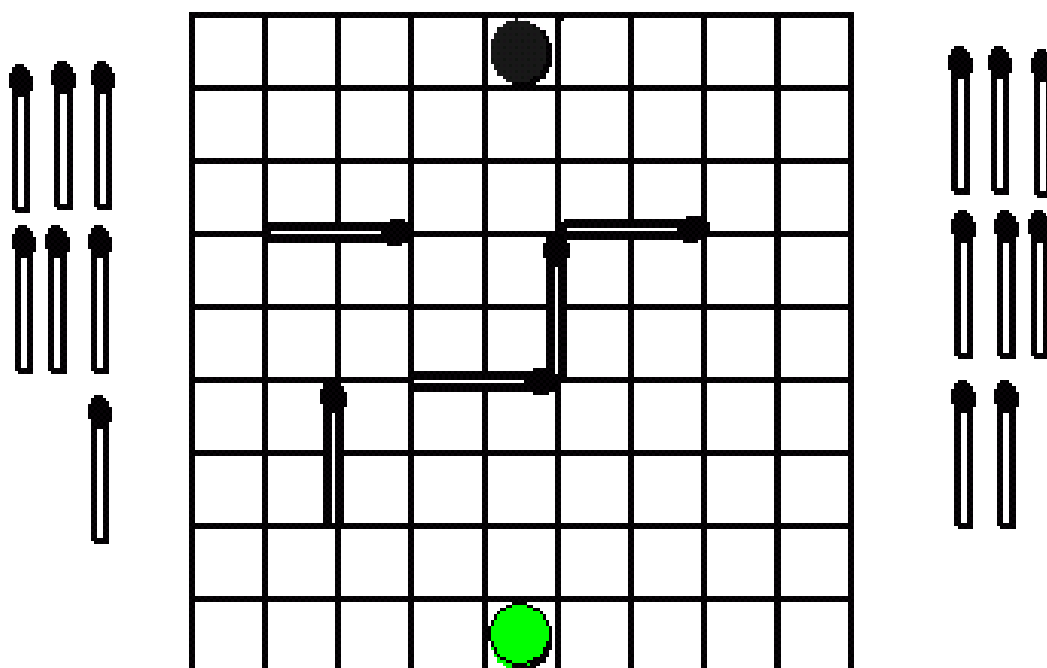
QUORRIDOR (1-1 bábu, 10-10 gyufaszál)

Nyitáskor két bábu áll szemben egymással az alapsorok közepén.

A lépés alternatív:

vagy oldalszomszédos mezőre lép,

vagy egy „átléphetetlen” gátat tetszőlegesen választott két mezőt elválasztóan lerak.



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.)

Négyszemélyesen: a keresztoldalakról indítható további két játékos egy-egy bábuja, változatlan a méretben és szabályokkal, de játékosonként: "csak" 5-5 db gáttal.

ALCAZAR (4x4-es táblán 8 db gyufaszál, játékosonként 1-1 db bábuval)

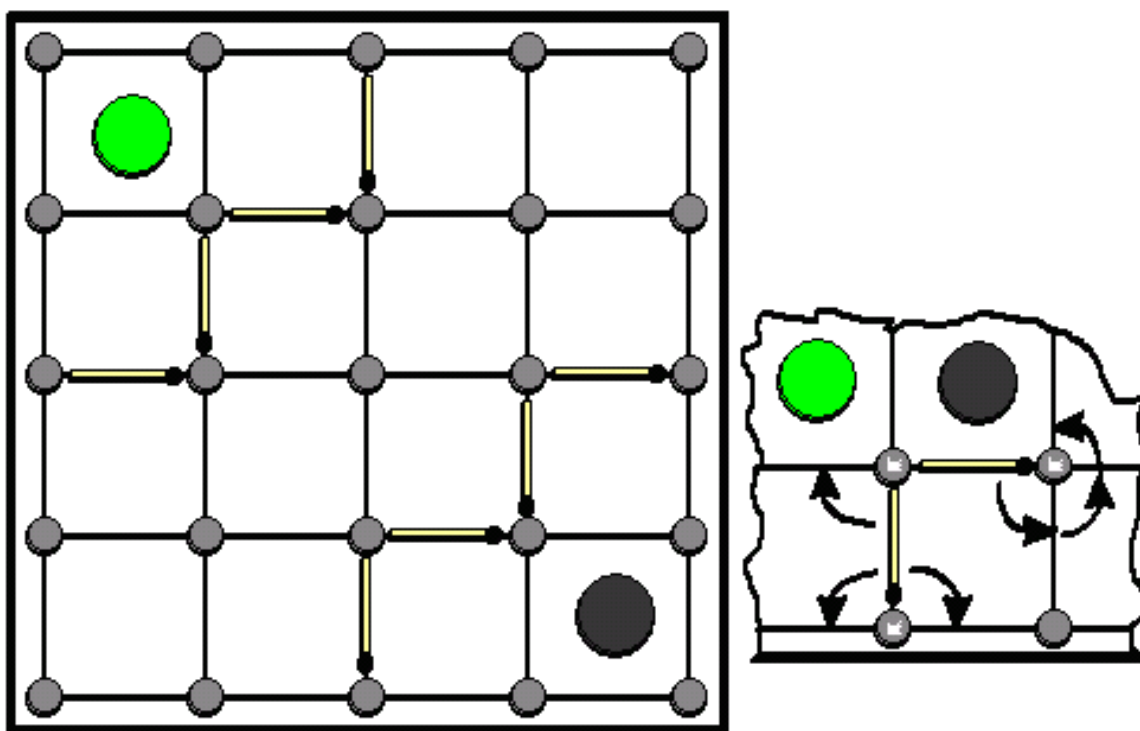
Az ábrán mutatott kezdésből váltakozva „lépnek” a játékosok:

vagy oldalszomszédos mezőre egyik saját bábujukkal,

vagy elforgatják valamelyik (átléphetetlen) korlátot.

Cél: eljutni az ellenfél (kiindulási) sarokmezőjére.

Magyarázat a korlát-forgatáshoz (lásd ábrán hat féle lehetséges forgatásos lépést):
úgy kell elképzelni, mint egy ajtót, ami csak valamelyik sarokpontja körül forgató úgy,
hogy közben se bábuval, se másik korláttal ne ütközzön.



Kézenfekvő (némi vita után felállítandó megegyezéses) szabályok:

1. Az első lépésben kötelező kilépni a sarok-mezőről (utána már tilos is visszalépni).
2. Az ellenfél által mozgatott korlátot a rákövetkező lépésben tilos visszaforgatni.

RAMSES (dobókocka nélküli célba-érős 4 sötét és 4 világos bábuval)

A lépésre következő előbb, egy tetszőlegesen választott saját, majd, egy ugyancsak tetszőlegesen választott ellenséges bábuval lép: vízszintesen, vagy függőlegesen, akár irányváltásokkal is, de átlósan soha.

A lelépendő mezők számát mindig: a lépésre kiválasztott bábuval sorában (,vagy oszlopában) álló bábuk száma határozza meg. A kettő közül mindig a nagyobb értéket kell választani és mindig üres mezőre kell érkezni úgy, hogy közben egy-egy mező (függetlenül attól, hogy az üres, vagy foglalt) csak egyszer érinthető.

Az nyer, aki

vagy az öt jelölt mezőből hármat elfoglal(*),

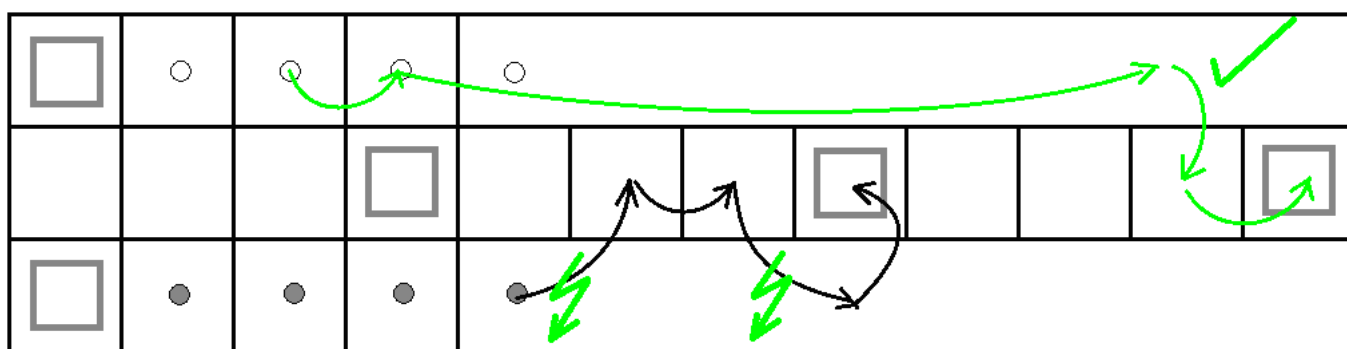
vagy aki az ellenfelét olyan helyzetbe hozza, hogy az lépésének valamelyik részét nem tudja teljesíteni.

A játék másik érdekessége a tábla két hosszú mezője.

Ezek is egy-egy mezőnek számítanak, tehát rajtuk is csak egy-egy bábu állhat.

A rajtuk történő áthaladás nincs korlátozva, de ha a lépés ezek egyikén fejeződik be, akkor a lépő eldöntheti, hogy melyik szomszédos mező mellett áll meg.

Az innen való kilépéskor ugyanis szigorú szabály az átlós lépés tiltása.



Láss az ábrán: egy tiltott (mert átlósan nem léphet) és egy szabályos indulást.

(*) A jelölt mezők valamelyikén tartózkodó ellenséges bábu már nem mozdítható, de a sajátjal megengedett az ellépés.

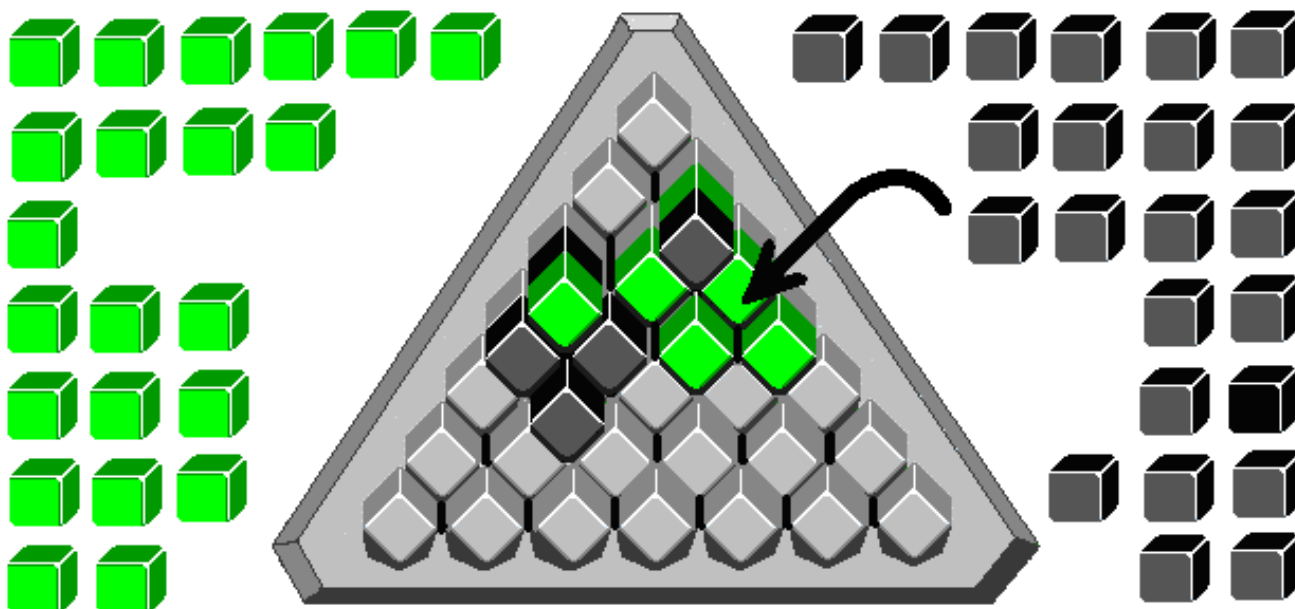
CUBI CUP (lásd előtte: Pylos)

A tábla úgy van kialakítva, hogy arra sarkaikra álló kockákból egy 56-elmes „piramis építhető fel. Mindkét versenyzőnek 28-28 db kockája van, amiket egyenként, felváltva "lépve", a táblára raknak.

Az nyer, aki az utolsó kockát felhelyezi a piramis csúcsára.

A "kinek fogy el hamarabb"-verseny spórolási szabálya, itt, olyan lépéskényszer, ami többlet-fogyást eredményez.

A lépésre következő köteles lezárni a versenytársa által épített egyszínű "kelyhet"(*), azaz: a táblára még nem rakott készletéből 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.

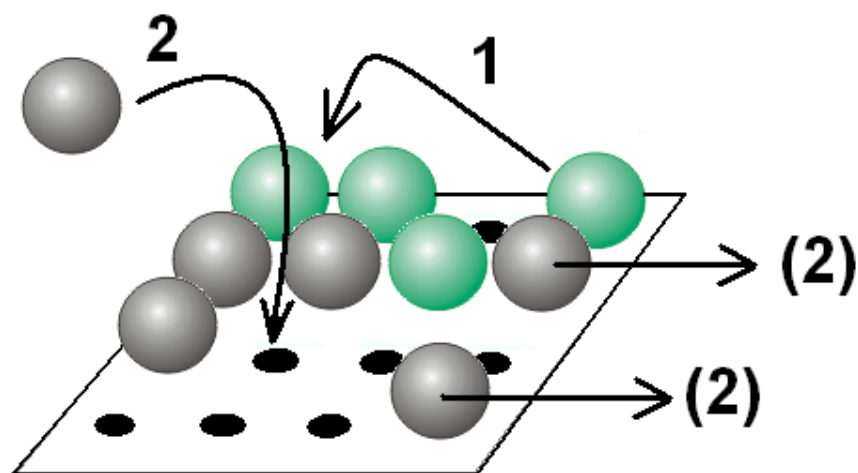


(*) Lásd az ábrán: a nyíllal jelölt zöld kelyhet, amit fekete köteles lezárni.)

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

Az induláskor üres táblára lépésenként felváltva, egyenként rakják rá köveiket a játékosok, illetve az alábbi spórolási szabályok szerint léphetnek:

1. 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. Lásd az 1-jelű lépést!



2. „Szuperspórolásos szabály: Akinek bármely szinten négyzet alakban egymás mellé sikerül tenni négy saját követ (akár kintről rakással, akár emeléssel), az a szabad (*) kövei közül maximum 2 db-ot visszavehet (**) a tábláról.

Lásd pl.: sötét 2-jelű lépését, amelyben levehette volna az éppen lerakott követ is.

(*) Nem szabad az a kő, ami alátámaszt másokat. Rombolni tilos!

(**) Vedd észre: „visszavehet”, azaz vehet le 1 db-ot is, vagy akár egyet sem.

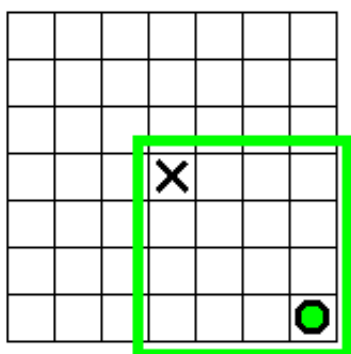
Veszít az, aki nem tud szabályosan lépni (azért, mert elfogytak a golyó alakú „építőkövei” és már az 1. szerinti emeléses lépésre is képtelen.)

Gyakorlottak versenyein 7x7-es táblán a parti része egy 4x4-es nyitóállás kialakítása.

PYLOS (nyitás 7 x 7 -es táblán)

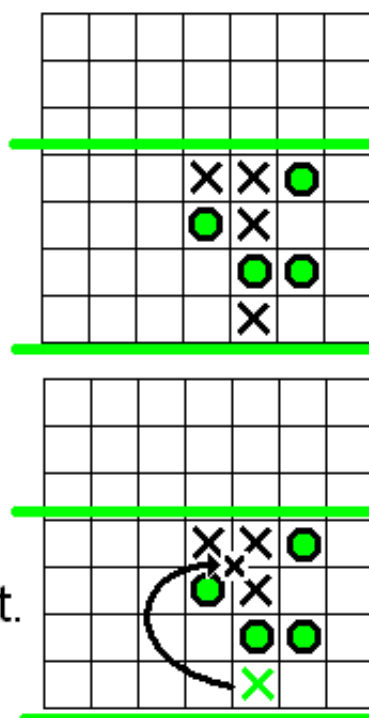
Megsokszorozza a kezdő lépések variációit (elkerülve, hogy gyakorlott játékosok első lépéspárja szinte mindig a tábla átlójának két középső mezőjére essen), ha:

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

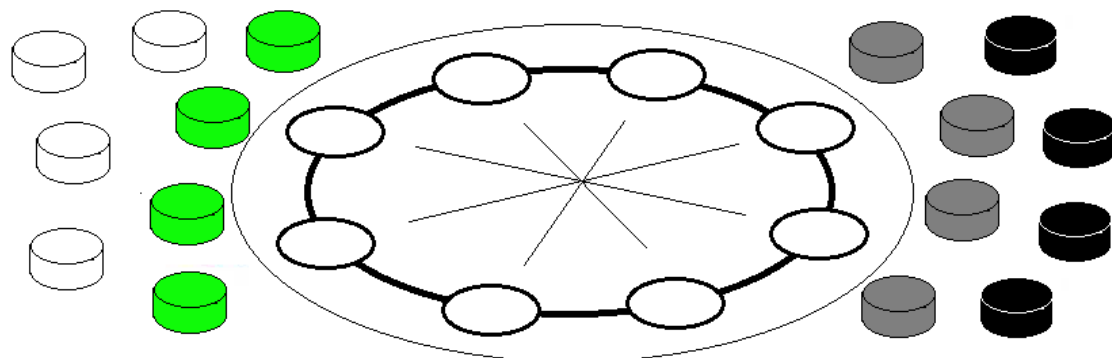
Az emelés is
megengedett,
de a
táblakijelöléshez
már beszámít
az a mező,
amiről
az emelés történt.



(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.)

DIAM (Szemtől szembe, azonos szinten)

Kezdekör a tábla üres, a két játékosnak 2x4 db vastag(*) korongja van 2-2 színben.



Ketten versenyeztek, váltott lépésekkel.

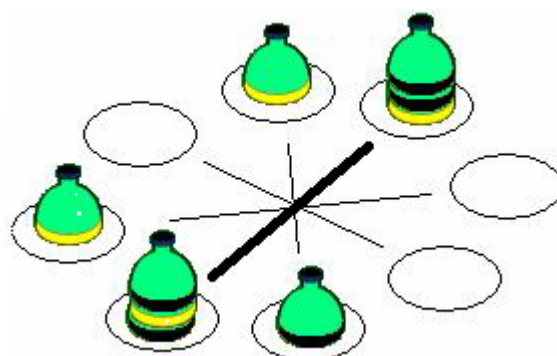
Egy lépésben:

vagy kívülről raksz egy saját korongot üres helyre, ill. fennlévő korongra,
vagy egy már felrakott saját korongodat (a rajta lévőekkel együtt!) átemelsz
a (körirányban nézve) oldal-szomszédos mezőre.

Nyersz, ha a 2., vagy 3., vagy 4. szinten egymással szembe kerül két azonos színűd.

Lásd az ábrán:

(ásványvizes flakkonokból levágott,
szigetelőszalaggal színezett bábukkal)
sötét a 3. szinten nyeri a partit.

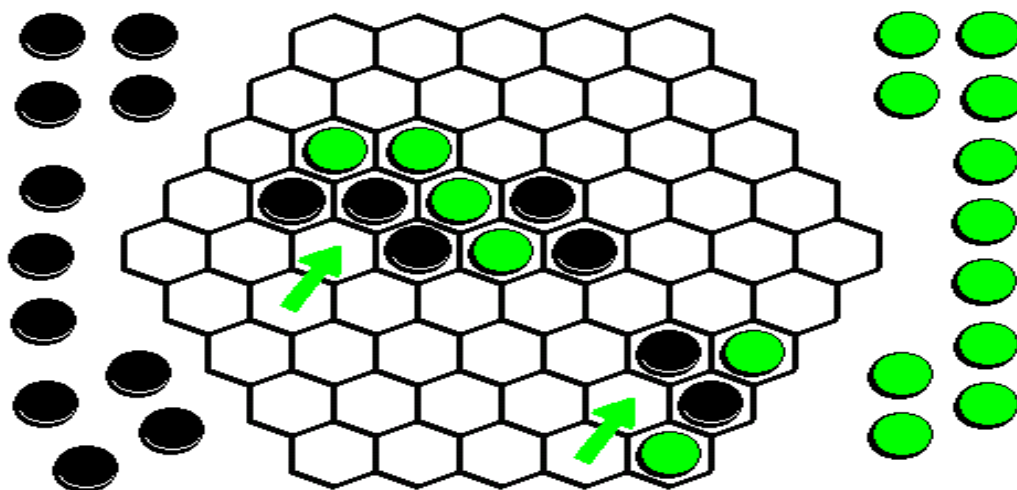


Nehezítő korlátozás: egyik torony sem nőhet négy emeltnél magasabbra.

(*)*Ugye azért vastag a korong, hogy oldalról látható legyen a torony színösszetétele.*

SUSAN (körbezárós Amőba)

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



Még érdekesebb változat, (gyorsabbak is a partik), ha a tábla szélén is érvényes a bekerítés (az ábra bal alján mutatott állás-részlet bábu csoportjában 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: veszítettünk, ha a lépésünk eredményeképpen egy saját figuránk záródik körbe, még akkor is, ha ezzel egy ellenséges bábút is körbezártunk.