

"SZÍNVÁLTÓSOK"

Közös jellemzőjük, hogy nincsenek bennük ütések, hanem az ellenfél bábuinak elrablása történik.

Kivételüket tekintve, (hacsak nem számítógépes program vezérli, akkor többnyire) két lapjukon különböző színűre festett korongokkal úzott területfoglalós táblások, akár üres tábláról, akár előre felrakott kezdő-állásból induló partikkal.

*Mottó: Ha a vezénylő tábornok (játékos) nem képes megvédeni katonáit,
akkor azok nem elesnek, hanem átállnak az ellenfélhez...*

Többségükben olyan lerakosgatók, amelyekben a lerakást rablás követi, néhányukban pedig alternatívan választható, hogy új bábu kerül a táblára, vagy egy már a táblán álló bábujaival lép a játékos.

A színváloztatás alapötlet alapján jó néhány, csak számítógéppel vezérelve komfortos, egyszemélyes pontgyűjtgetős játék is ebbe a játékcsaládba („megyébe”) illeszkedik.

Abszolút JollyJóker játékcsalád. A kisiskolásoktól a professzionális játékmesterekig, ki-ki talál közöttük szintjének megfelelőt.

Megjegyzés:

Kézenfekvő gondolat, hogy „mintha iskolai számoló-korongokra lettek kitalálva ezek a játékok.

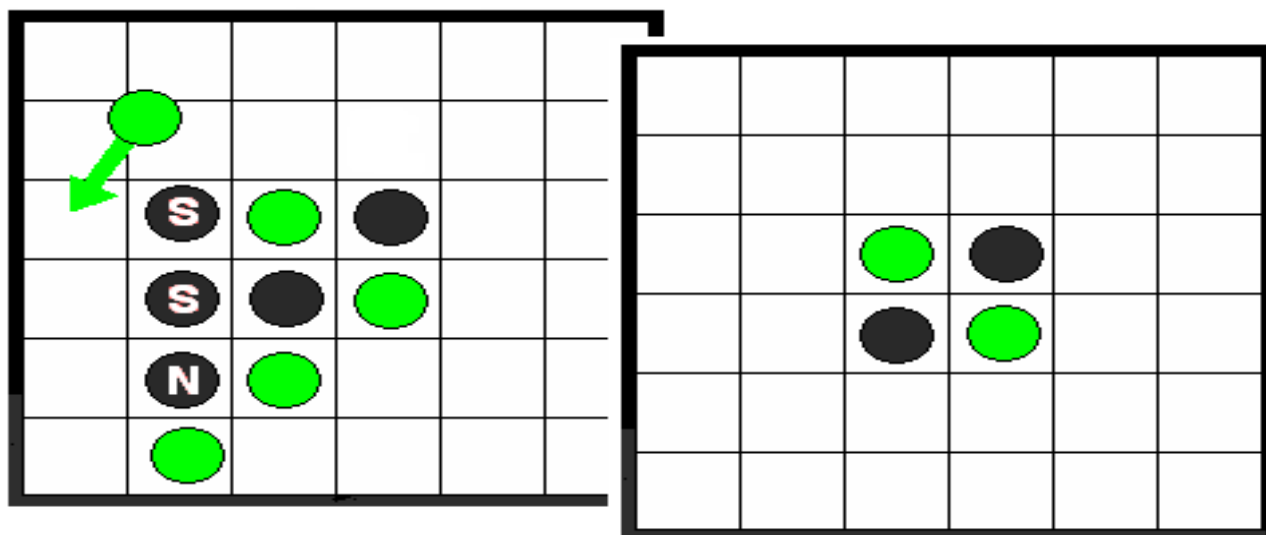
A játékkal való ismerkedéskor, demonstrációkor jól használhatók a kétoldalt más színű lapos korongok is, de az a tapasztalat, hogy a lapos korongok sorozatos felszedése, forgatása még gyerek kezeknek is kényelmetlen. Általában azoknál lépegetős táblásoknál, amelyekben a gyakori lépések nem történhetnek a bábuk odébb csúsztatásával (lásd pl. malmok), könnyen felemelhető, „megcsiphető” kivitelű bábukot használjunk.

Lásd a vonalnyerőknél pl. a távol-keleti Gó köveinek lencse-alakja nem csupán tradíció, funkciója van:

A bevesséssel vonalazott táblán biztosan ül a rácspontokon és könnyen fel is kapkodható.

szimpla-REVERSI

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



A kezdő-négyesből indulva, a játékosok felváltva egy-egy, saját színűkkel felfelé fordított korongot tesznek **le a tábla tetszőleges üres mezőjére.**

Ha a letett 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.

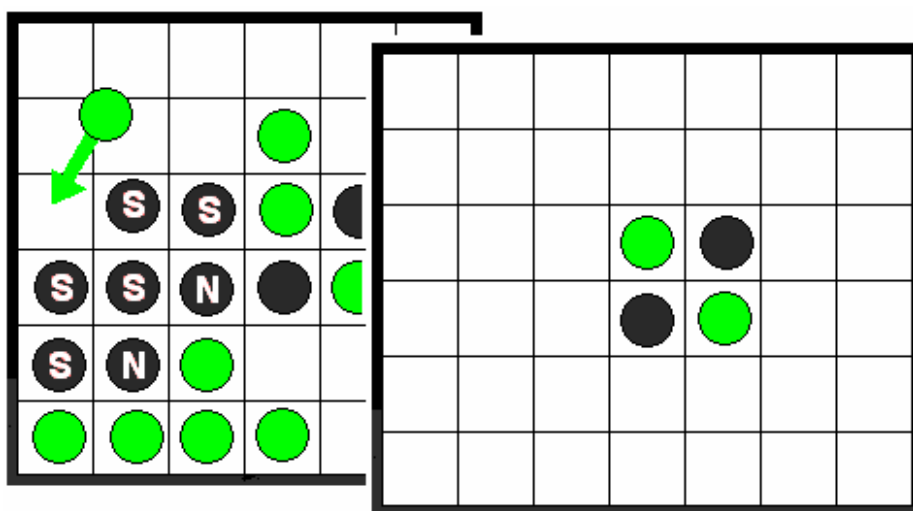
Fontos szabályértelmezés: Nem rabolható el az a korong, amely úgy jut két ellenséges közé, hogy egy társa állt mellette, de azt az ellenfél sikeresen végrehajtott támadással megfordította. (Lásd az ábrán: az "S"-jelűek, megfordulnak; az "N" jelű, nem rabolható el, mert csak fordítással került „szendvicsbe”).

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.



(*) Lásd az ábrán: az "S"-jelűek, megfordulnak; az "N" jelű, nem rabolható el, mert csak fordítással került „szendvicsbe”.

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

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

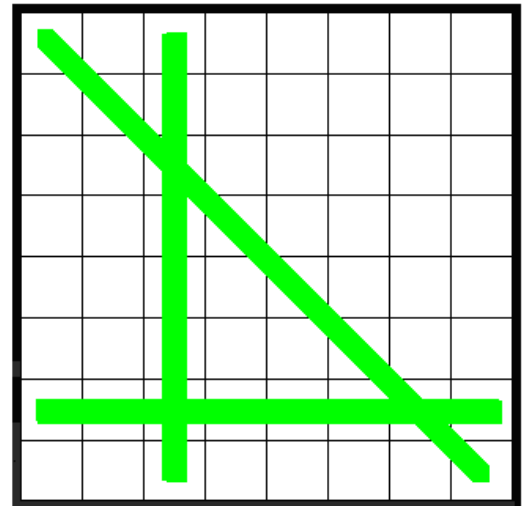
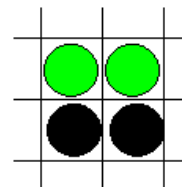
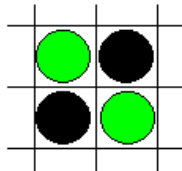
GOMULLO (Lásd előtte: Reversi)

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", a "vertical" néven ismert változatok csupán kezdőállás-különbségek:

vagy
átlósan,
vagy
oldalszomszédosan
áll a két-két nyitó bábu a tábla
közepén.

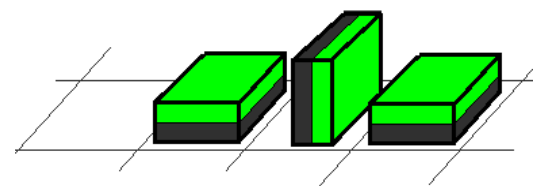


Kezdőknek ajánlott táblaméret: 6x6, egészen kicsiknek: akár 4x4-en is.

Érdekes reversi-változatok még

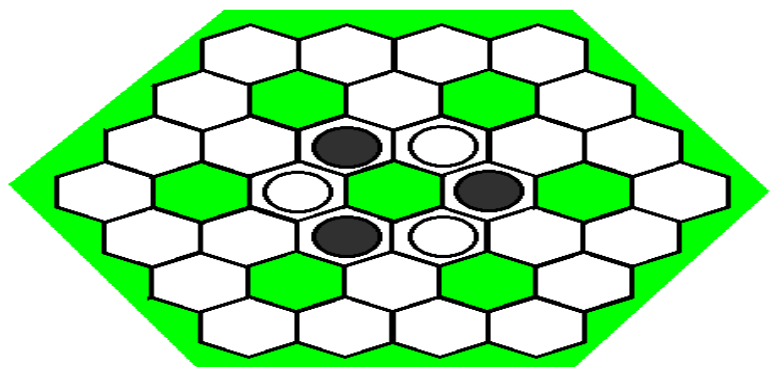
„ingadozó” **Desdemona** (vagy **Halfbreed**):

a közrezárt bábu nem fordul meg azonnal, csak az élére áll és a következő közrezáráskor fordul vagy tovább, vagy vissza.



MachBeth:

a tábla hatszögrácsos, szabályosan elhelyezett lyukakkal (blokkolt mezőkkel).

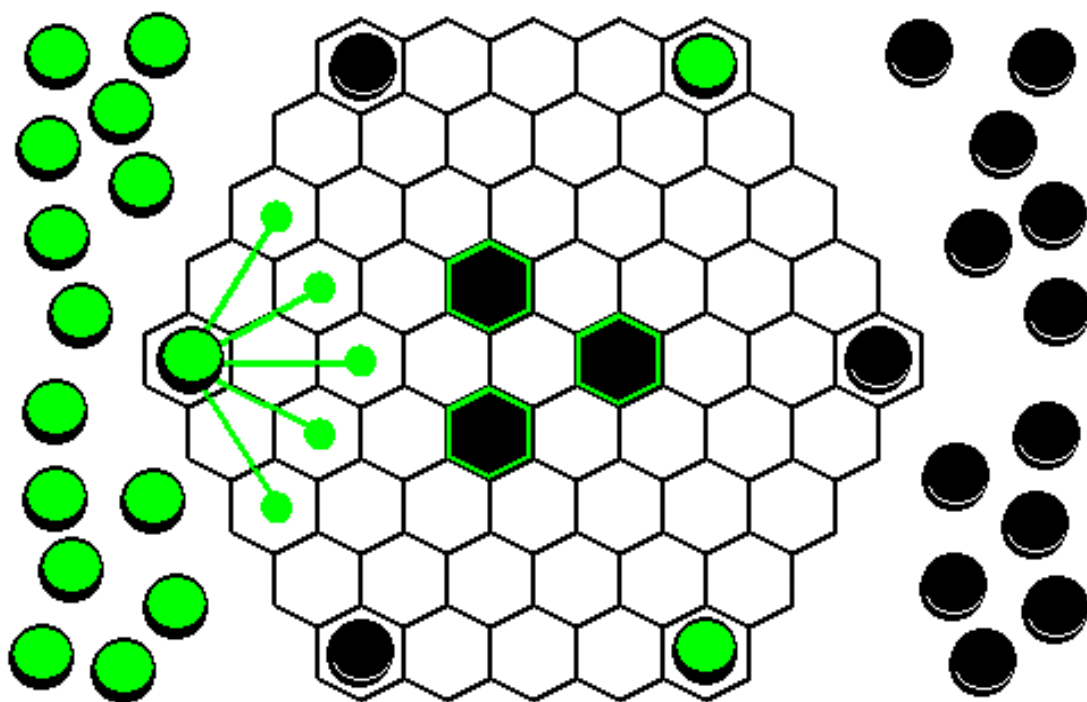


HEXXAGON vagy négyzetes táblán Back&Back (Lásd előtte: Reversi)

A hexagon típusú fordítgatókban a lépett bábuval szomszédos mezőkön álló ellenséges bábuk lesznek elrabolva.

A lépés-szabály is összetettebb, lépésenként választható, hogy:

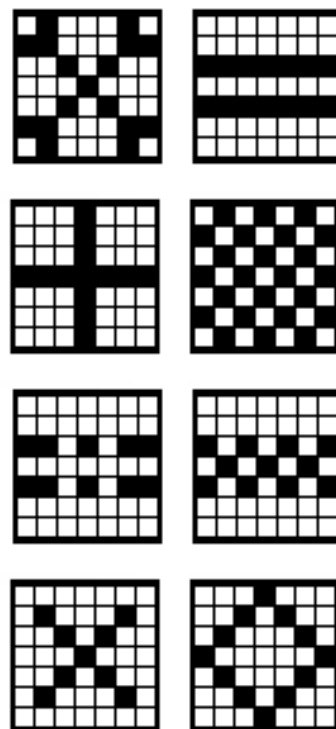
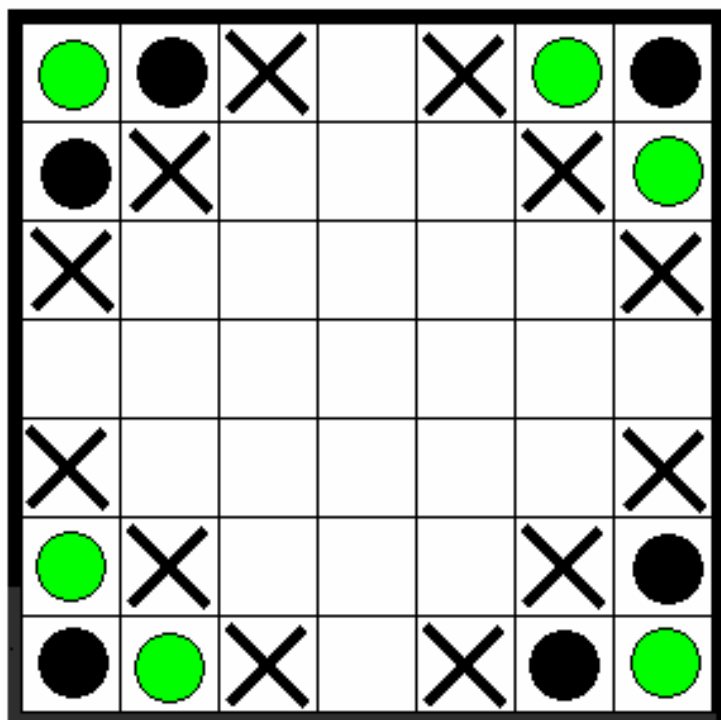
1. vagy egy újabb bábudat rakod egy már korábban a táblára rakottad mellé;
2. vagy egy már a táblán lévő bábuval átugrasz egy mezőt függetlenül attól, hogy az üres-e, "blokkolt"-e, vagy milyen bábu áll rajta (lásd az ábrán az egyik zöld szabályos ugrásait).



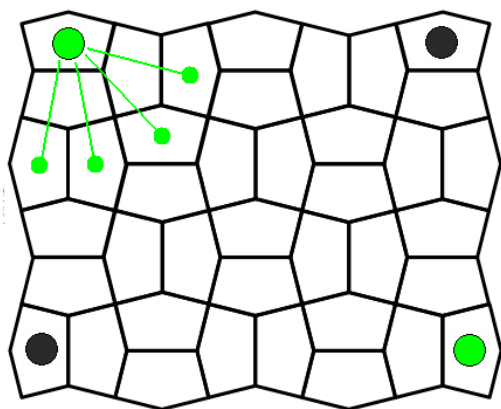
Javasolt táblaméret 5-mezőnyi oldalhosszúságú méhsejt-elrendezésű, az ábrán mutatott kezdőállással. (Gyakorlottabbaknak még érdekesebb, ha pl. az ábrán mutatott három mezőt „blokkoltnak” tekintik, azaz a parti során üresen maradnak.)

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

Mint a Hexxagon, de négyzetes táblán, a blokkolt, (nem használt) mezők kiválasztásában különböző, mintegy tucatnyi tábla-változatban.



BLOBZ



Csupán érdekes kiosztású táblájában más...

Maguk is tervezhetünk hasonlókat...

ATOMIC

(Kétszemélyes számítógépes játék. Keresd pl.: a Játéktan Web-oldalon.)

Az induláskor üres táblára játékosok felváltva egy-egy saját színű „atomot” tesznek egy-egy olyan mezőre, ahol nem áll(*) ellenfél atomja.

(*) *Értsd: Ugyanazon a mezőn több atom is állhat, ha azonos játékoshoz tartoznak.*

Ámha, az egy mezőn álló bábuk száma eléri a "kritikus tömeget",

(a sarkon: 2 db-ot, a peremen: 3 db-ot, belül: 4 db-ot)

a./ akkor az a mező üres lesz, mert

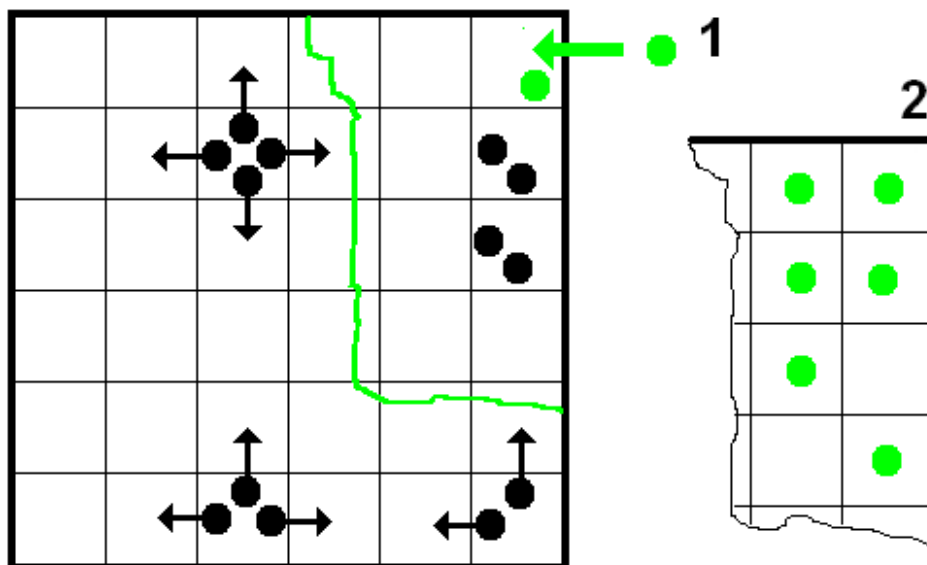
b./ onnan „átugranak az atomok” az oldalszomszédos mezőkre és...

c./ az azokon álló összes atom a lépő játékos színére vált át.

d./ Amelyik mező ezzel szintén instabil lesz, az is „felrobban” és így tovább...

A „láncreakció” akkor ér véget és csak azután léphet a versenytárs, ha már minden mező stabil.

Lásd az ábra sarkán az 1 lerakása utáni 2 állapotot.



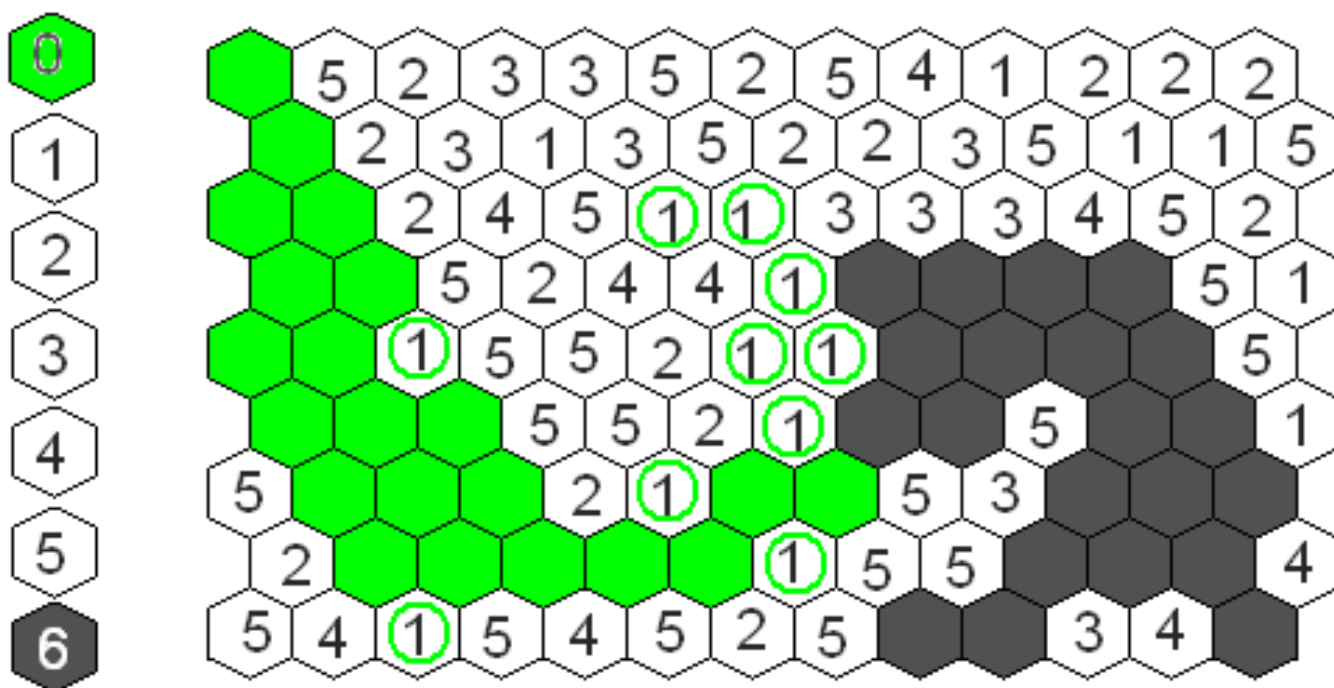
(A játék kifejezetten számítógépre lett kitalálva, amelyben a versenybíró szerepét is betöltő proggi hajtja végre a robbanásokat...)

VÍRUS (váltakozva lerakosgató: színekkel)

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

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

A számítógépes program véletlenszerűen színezi be az induló állást, amelynek az átelles sarkaiból indulnak a játékosok.



Váltakozva, egy-egy, a saját területükkel szomszédos (de ellenfelük által nem birtokolt) szint választanak és a progi átszínezi arra a területüket, ami által ugye lépésről-lépésre növekszik a területük.

(Lásd az ábrán: ha a bal felső sarokból induló most az „1” szint választja, akkor a zöldszínűek átválnak „1”-színűre, ami 10 új mező elfoglalását eredményezi.)

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