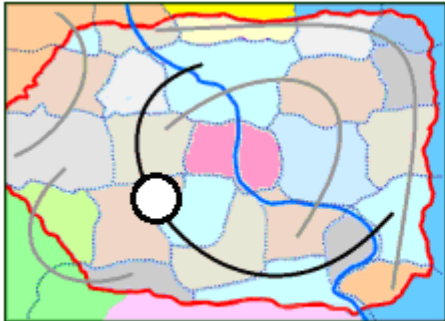


# "ÜSD LE MIND"



Felületesen és nem nagyon eltúlozva, ide lehetne sorolni az összes általánosabban ismert stratégiai(\*\*\*) táblás játékot: a Malmot, a Dámát, a Sakkot,...)

A rendszerezés során mégis „csak azokat a megmaradókat” reprezentálja a csoport, amikből (egyéb közös sajátosság hiányában) nagyobb alcsoportok már nem képezhetők, de a versenycél mindegyikben azon szándék körül mozog, ami körül a táblások ősi eredetijeiben általánosan: „ÜSD LE MIND!”.

Ezért is van, hogy az életkorra tekintve, van ebben a csoportban a legidősebb és a legfiatalabb játékokból is.

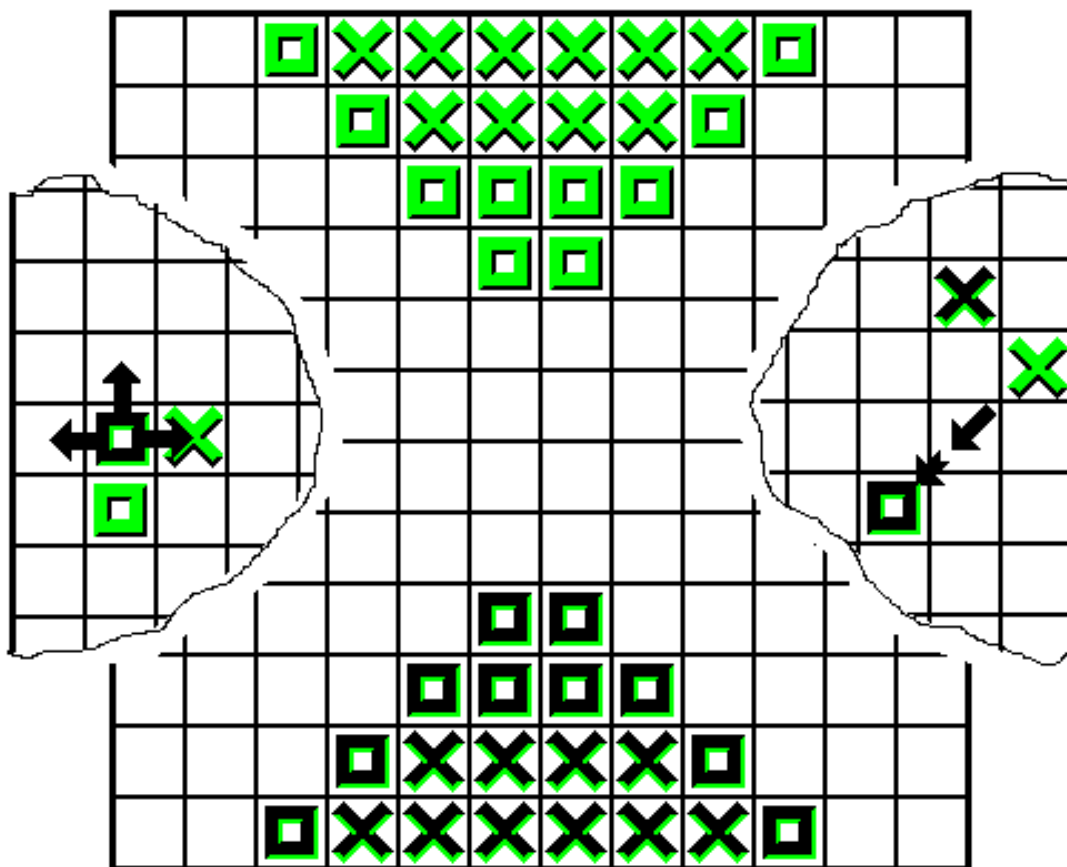
(\*\*\*) A táblajátékokat kitaláló emberiség történelmét végigkísérik a háborúk. Bár a küzdelem célja sok féle (politikai-, gazdasági-, stb. konkurencia-harc), a legtöbb táblás játék szakszótára katonai fogalmakat idéz: hadállás, leütés, megölés, bekerítés, áldozat, csel, vezír, tiszt, fogoly, stb. Maga a játék jelzője: a "stratégiai" is hadászati eredetű. A két játékos (mint két "hadvezér") bábukat (mint "katonákat") mozgat egy táblán (mint egy "harcmezőn"). Lásd például legismertebb táblásunkat a sakkot, melyben a bábuk elnevezése is és az egész játék a háború fogalomkörében mozog. (A japán Shogi-ban a tisztok előléptetése is előfordul a partik során.)

A kezdetek egyidősek az emberi értelem ébredésével. Feltehetően a babonás hiedelmekkel, a találós kérdésekkel, az első porba rajzolt "vadászati stratégiával" kezdődött. Tán már ott és akkor, ahol és amikor először karcolta fel egyik ősünk a barlang falára a vadászszákmánynak kiszemelt állatot és tervezte meg az elejtését...

("Ha erre kerítjük, akkor arra fog menekülni, tehát ott kell megásnunk a csapdát...")

## SQUARED & CROSSED (négyzetekkel és keresztekkel)

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.

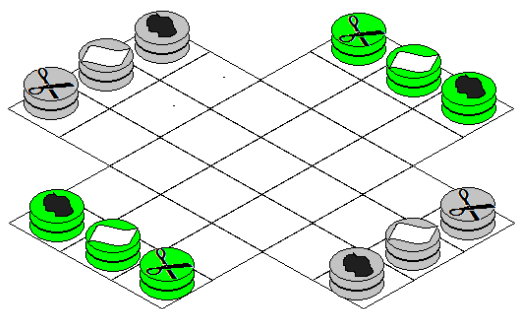
A négyzetek, sor-, oszlop-irányban, a szomszédos mezőkre léphetnek és ha ott ellenséges kereszt van, akkor azt ütik.

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

Forrás: Nagylaci (<http://www.jatektan.hu>)

## KŐ-PAPÍR-OLLÓ (négyesben is ketten is)

Az nyer, aki a versenytársa összes bábuját leütötte.



Nyitáskor mindegyik(\*) játékosnak 2-2 db kő, papír- olló-jelzetű bábuja van, a tábla szélein, típusonként egymáson, 3-3 oszlopban.

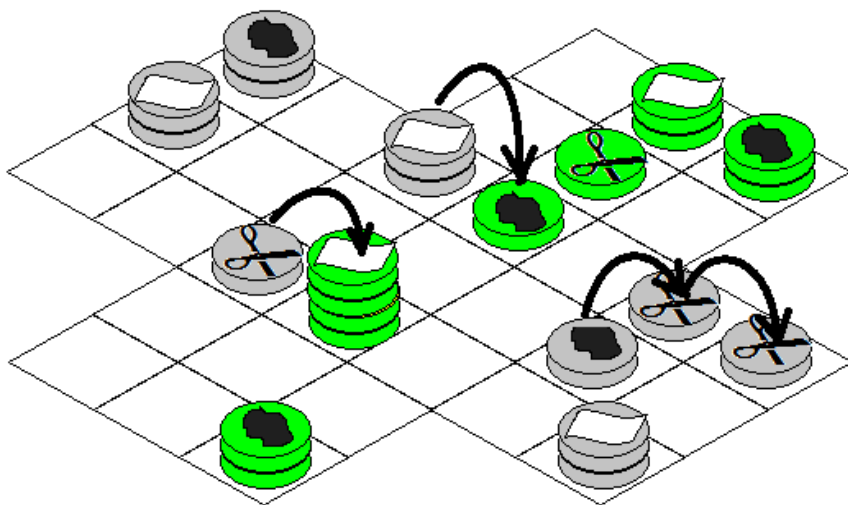
Tornyot építeni a játék során is szabad. Magasság-korlátozás nélkül, de csak a saját bábukból. A toronyról azonban már csak a legfelső bábu léphet tovább: az oldalszomszédos mezőre. Kivéve, ha azon erősebb(\*\*\*) ellenséges korong áll.

Ha az oldalszomszédos mezőn gyengébb áll, akkor azt kötelező ütni: azaz levenni (az egész tornyot) és a helyére lépni.

A több ütésest választani nem kötelező, de az ütő bábuval ugyanabban a lépésben újra léphetünk, ámde ez sem kötelező.

Lásd a képen

sötét lehetséges ütéseit.



(\*\*\*) Az olló üti a papírt, a papír a követ, a kő az ollót üti.

(Toronymál mindig csak a felső korong számít.)

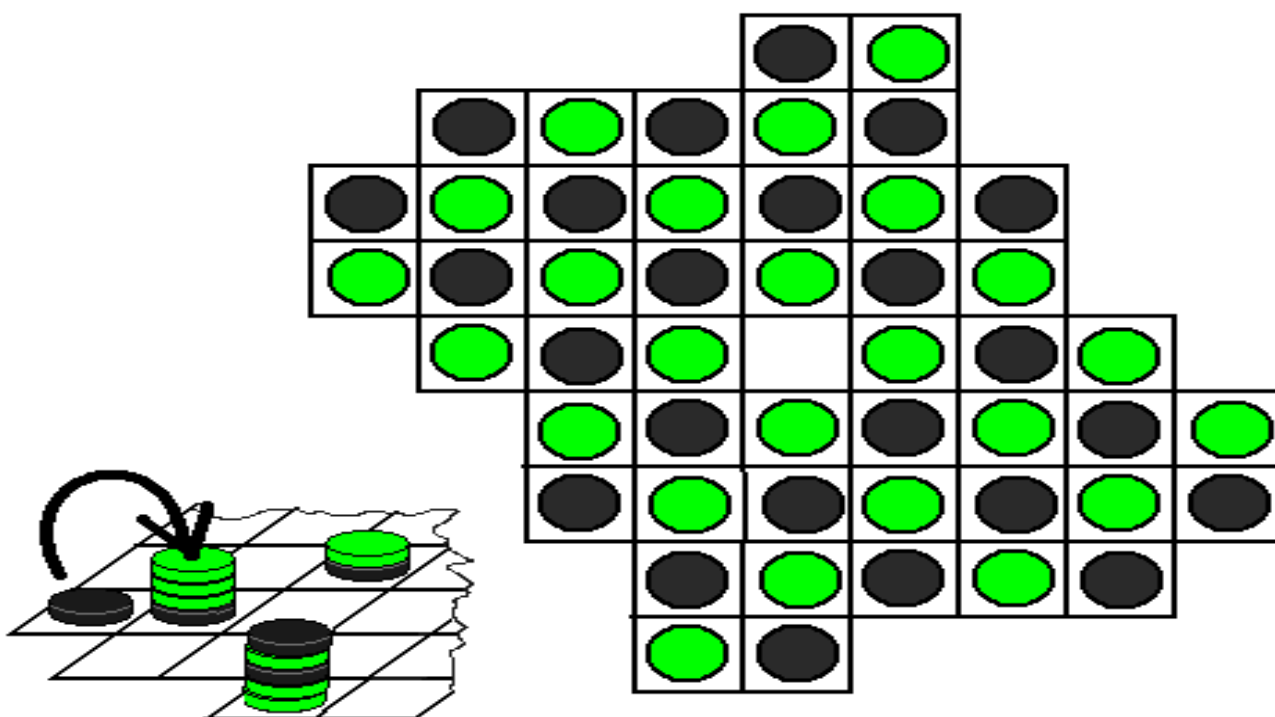
Négyesben még érdekesebb, amikor a két-két szemben lévő alkot egy párost.

Forrás: Nagylaci (<http://www.jatektan.hu>)

## AWALAM ( „Rá - Rá - Rá” tornyolósdí )

A (sakktábla színezéséhez hasonló) kezdő-állásból 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 "torony-szigete" lesz a táblán.

Jól játszható 7x7-es négyzetes táblán is, de sokkal kombinatívabb a játék, ha maximum 5 db korongnyira korlátozzuk a tornyok megengedett "emeletszámát".

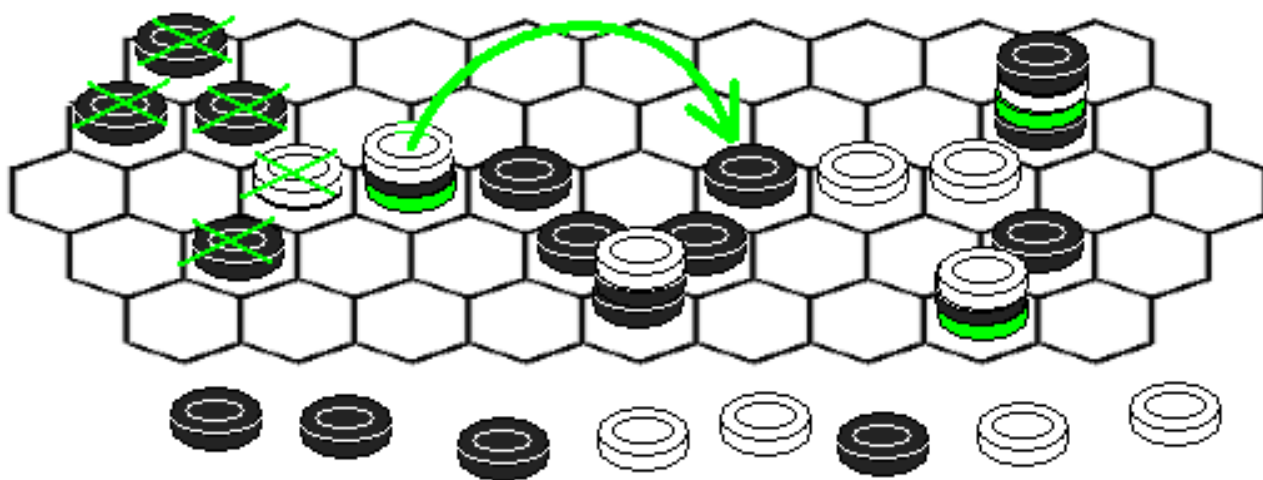
## DWON (Lásd előtte: Awalam )

A kezdéskor üres táblára először a 3 db „**bázis**” bábút helyezik fel a játékosok, majd felváltva egyenként a sajátjaikat. A tábla megtelte után, tornyokat építgetve rendezgetik át a táblát úgy, hogy minden lépésben nő az üres mezők száma:

vagy egy saját bábút raknak át a szomszédos mezőn álló báburra,  
vagy egy felül saját színű toronnyal lépnek.

A tornyok vonalirányban mozognak pontosan annyi mezőt, ahány emeletesek, de soha nem landolhatnak üres mezőn.

A játék közben mindazon bábút/tornyot, amelyek egyik „**bázis**”-sal sem kapcsolódnak (valamilyen oldalszomszédosan érintkező láncon keresztül), azonnal le kell venni a tábláról. (Lásd ábra: világos viszi a bázist és üt 4 feketét meg 1 sajátot.)



A parti akkor ér véget, ha már egyik játékos sem képes szabályosan lépni.

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

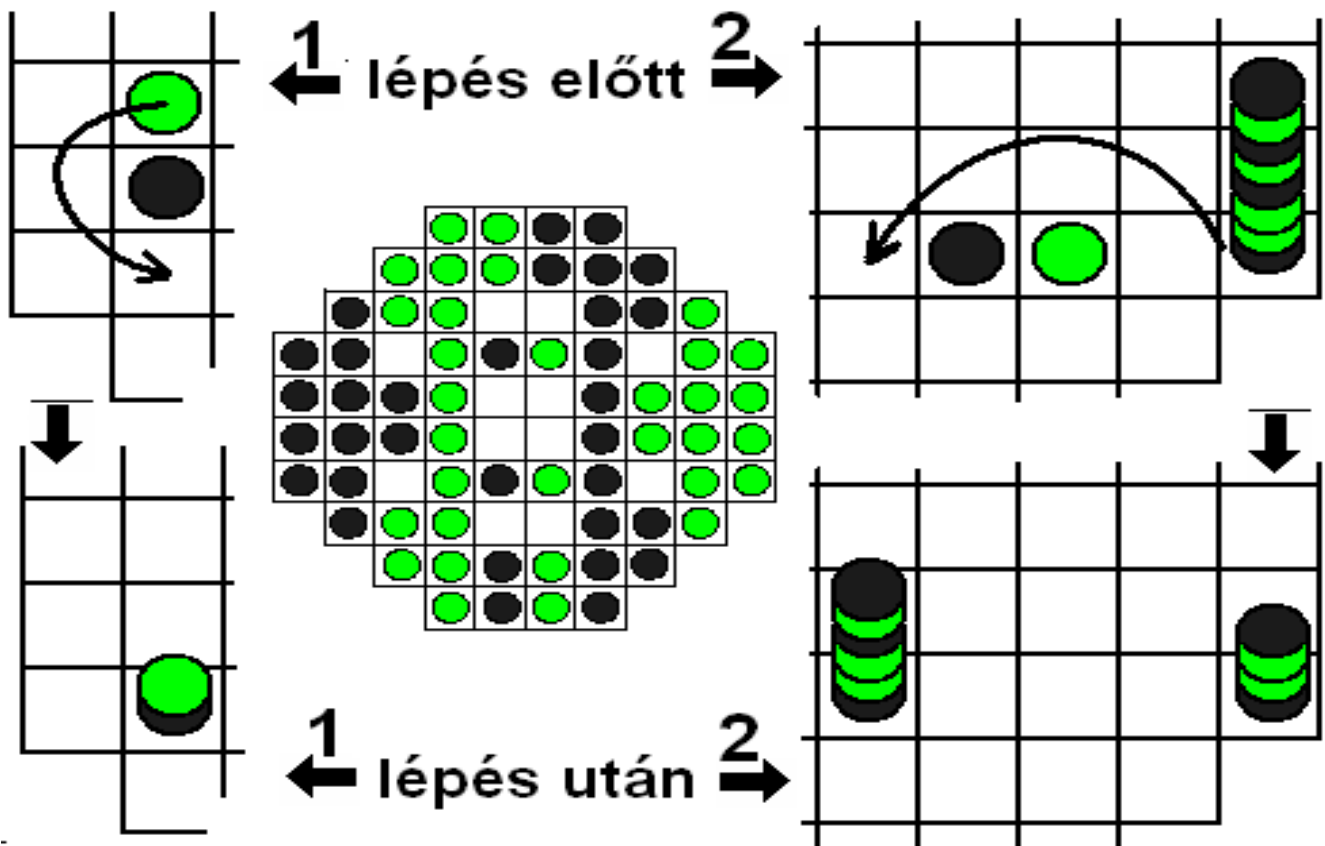
Elszámolásakor, a játékosok egymás tetejére teszik saját tornyaikat és a magasabb torony tulajdonosa lesz a nyerő.

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

Cél az ellenfél korongjainak megszerzése.

A korongok vagy az oldal-szomszédos 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 (lásd az ábra bal oldalán: 1).



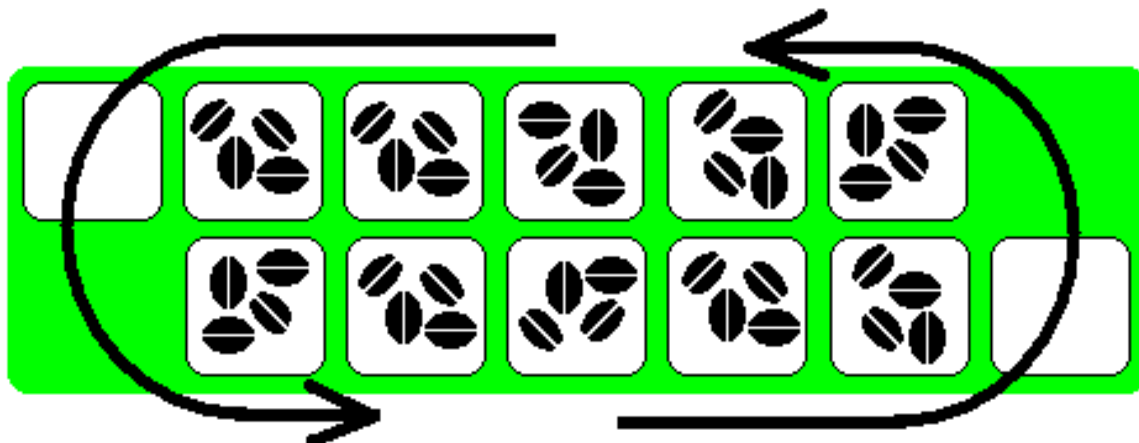
Adott tornyot az a játékos mozgathatja, akinek a korongja annak a tetején van.

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).

## MANCALA - BANTUMI

A kezdő-állásból felváltva lép a tábla hosszanti oldalain egymással szemben elhelyezkedő két játékos.



Egy lépésben, egy tetszőleges sajátoldali 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 ellenfelébe nem.

Ha az utolsó lerakott az egyik olyan sajátoldali rekeszbe kerül, ami az előtt üres volt, akkor az azzal szembeni 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.

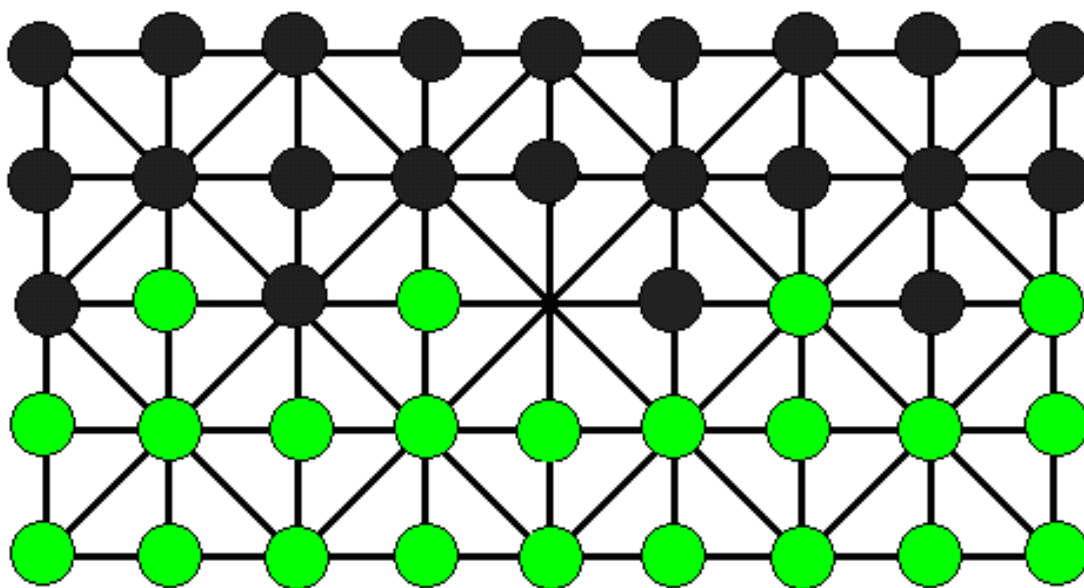
Vége a partinak, ha az egyik oldal mind a hat rekesze kiürült. A gyűjtők tartalmának megszámlálása előtt még, a másik oldal a saját gyűjtőjébe teszi a rekeszekben maradtakat (hiszen ugye kitalálható a verseny cél: a több magot összegyűjtő nyer).

## FANORANA

Talán a "legagresszívabb" ütéses játék. Ütsz akkor, ha "megtámadod" ellenfeled egyik bábuját (bábusorát) és ütsz akkor is, ha "visszavonulsz" ellenfeled bábujától (bábusorától). Mindkét esetben a lépésed meghatározta vonalba eső ellenséges bábu(k) kerül(nek) le a tábláról.



Az ábrán mutatott kezdőállásból indulva, cél: a versenytárs összes bábujának leütése.



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).



## SURAKARTA

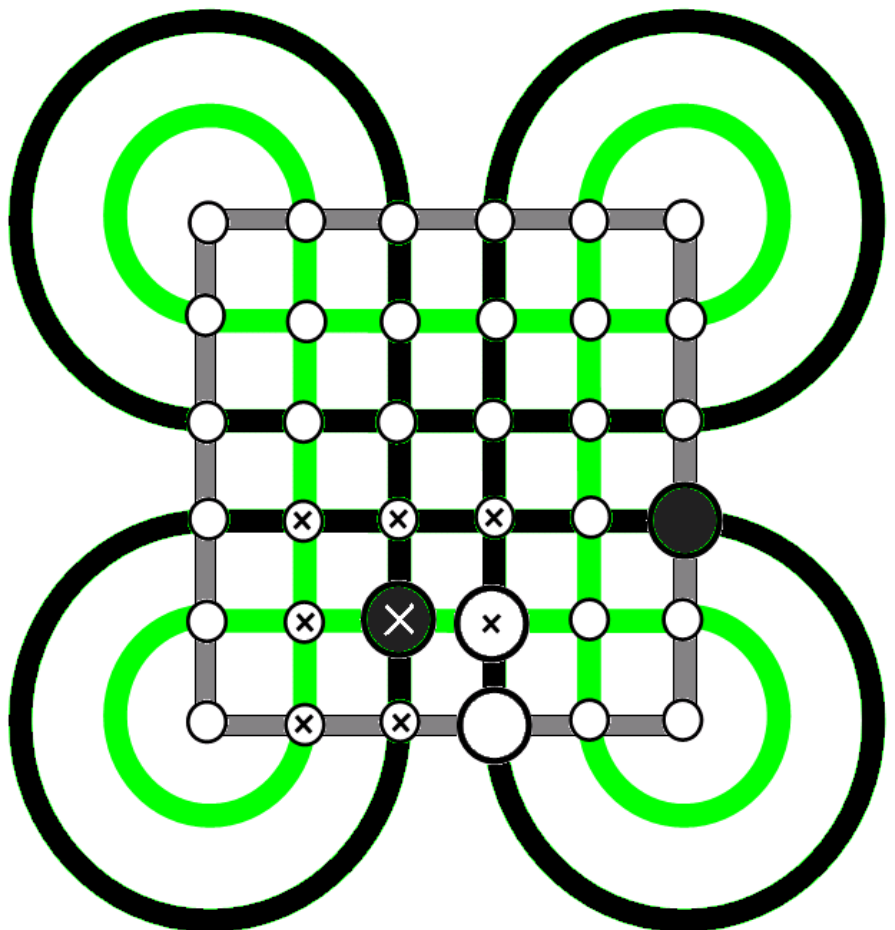
Kezdéskor:

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

Váltott lépésekben (minden megkötés nélkül) a szomszédos üres rácspontokra lépegetnek át a bábuk. Az nyer, aki ellenfele összes bábuját leütötte.

A szokatlan táblarajzolat 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, bejárási út, amit nem szakít meg egy másik bábu.

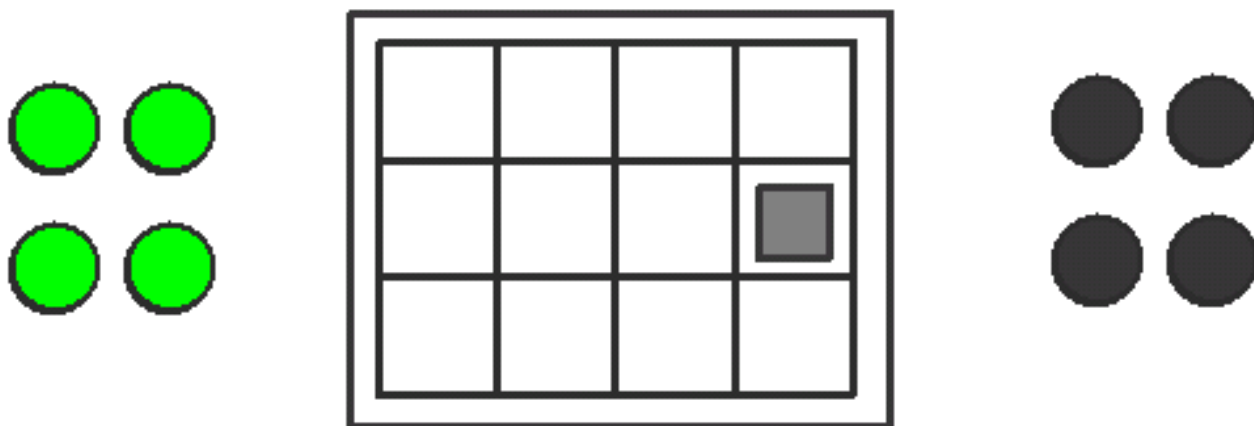
A jelölt sötét bábu lehetséges lépéseit mutató ábrán a felső fehér nem azért van ütésben, mert a sötét mellett áll, hanem azért, mert a kis íveken át akadály nélkül eljuthat hozzá sötét. A másik fehér azért nem üthető, mert a nagy íveken áthaladó sötétet a másik sötét blokkolja a fehér előtt.



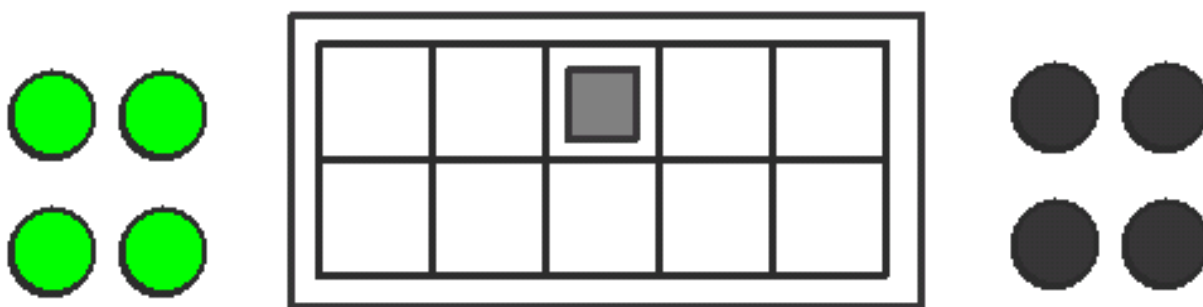
## VILBERGEN (4x3) és a LAHTI (5x2)

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 ellenséges bábút leütni,  
vagy az saját **utolsó(!)** bábuval belépni a nyerőpontra.