

# JÁTÉKTAN

főiskolai jegyzet  
egy ma még nem létező tantárgyhoz

pedagógushallgatóknak  
gyakorló pedagógusoknak  
gyerekekkel foglalkozóknak  
tehetség-gondozóknak

Az „**Elmetorna kurzus**” blokk, egy 19 részes (szándék szerint) egymásra épülő ötlettár, becsülten mintegy 100-150 órányi foglalkozás **gondolatébresztő ötletanyaga**.

*Az anyag hiányossága, hogy nincsen tematikusan megtervezve a teljes kurzus nevelési és ismereti anyaga.*

*Az egyes foglalkozások játékeszközei „csak” nehézségi sorrendet követnek. Egy-egy foglalkozás terve azonban, már fő-, konkrét- és általános célok elérésére törekszik. (Itt-ott kissé túl is lépve az alsó tagozat szintjén.)*

Dobókockás játékok

„Elmetorna kurzus” **04**

## 4. téma: Dobókockás játékok

Kígyók és létrák, a „Ki nevet a végén” előzményei: a **Senet**, a **Király-játék**, meg a nem dobókockás: a **Ramses**

**A foglalkozás fő célja:**

**Megtapasztaltatni, hogy a szerencsejátékok általában csak akkor érdekesek, ha díjakat is lehet nyerni velük.**

A győzelem nem a tudástól, nem az agyafúrtságától függ. Nem érdem és nem igazi sikerélmény.

**A lehetőség és valószínűség különbözősége.** (Dobókocka-, kagylóvetés-, pálcikadobás összehasonlítása...)

(FONTOS megérteni a különbséget: **két kimenete van a tojás feldobásnak is és a pénzfeldobásnak is...**)

**További konkrét célok:**

**Csoportmunka összedolgozás szervezése** (Munkamegosztás: egyik mér, másik jegyez, harmadik ellenőriz.)

„Térképen”: India, Amerika, Ázsia, Mezopotámia, London British Múzeum,...

„Időgép”: 4600 éves, az hány emberöltő?

„Minden összefügg mindennel”: a szerencsét modellező dobás-vetés eredményének gyakorisági eloszlásához van „méretezve” a tábla is és a játékszabály is. Élvezhetetlenül unalmas dobókockával játszani a Senet-et.

**Általános célok:** „Elidegeníteni” a szerencsejátékoktól, valódi megérdemelt siker iránti igény felkeltése.

---

1. Játszott már valaki a „Kígyók és létrák” dobókockással? Nos! Itt van egy a kicsiknek is, meg egy másik, a nagyoknak is. (Kinyitjuk az A3-ra nyomtatott táblákat, kirakjuk a bábukat, a dobókockát.)

Két versenyt indítsunk el: 5-8-an az egyik táblán, 5-8-an a másikon és a két győztesnek ígérjünk egy-egy csokit. Elmagyarázni a szabályokat, csalás-mentesen, dobópohárral kell játszani és egy mezőn több bábu is állhat. Tapasztalják meg, hogy **nagyon unalmas kivárni a többieket és a táblán történő, sok bábu tülekedésében sincs semmi érdekes** (hiszen még kiütés sincsen, csak úgy gyalogolnak egymás mellett a játékosok bábui).

Min. 5 percig tartson a „dögunalom”, de akinek a csokit odaadjuk az láthatóan örüljön neki.

2. Hát? Ezzel nem rontjátok el gyomrotokat, ha ilyen ritkán kellene adnom egy csokit a győztesnek...

„Nemegaztán”, miért is kapja a csokit? Ügyes volt? Nem. Csalt? Talán. Okosan játszott? Nem.

Egyszerűen csak szerencséje volt. Ámde azt láttuk, hogy a csokinak azért örült.

Szóval, **ha csak a szerencse, meg a csoki számít, akkor van egy ötletem** egy gyorsabb játékra.

*Ha a 2. foglalkozáson nem jutottunk túl a kétkockás összeg gyakoriság-diagramján, akkor kezdjük 1 db kockával. Ha igen, akkor két db kockával indítsunk.*

Üljetek körbe! Mindenki 1-1 dobópohárral meg 1-1 db dobókockával **egyszerre dobjon**. Aztán tegye hátra a kezét (nem nyúl a kockához), amíg meg nem nézzük, hogy ki dobta a legnagyobb számot. Ha többen is vannak, akkor ők tovább folytatják... Aki a legmagasabb értéket dobja csokit kap. Döntetlennél újra dobás...

Már 10-15 játékosnál is várható, hogy legalább 3-4 forduló kell az eldöntéshez, de ez, már így is hamarabb hozza győzteseket, mint a kígyós-létrás maratoni parti. Ámde, még tovább is gyorsítható a csokiosztás:

**Ha két kockával dobtok, akkor 1-től 12-ig lehetnek eredmények. Ritkább lesz az értéktalálkozás.**

Szaporábban jönnének a csokik, ha lenne még nálam.

*Ha az előző foglalkozáson már megértették a gyakorisági diagramot és még fel is használják a tippelésben (gyakorik a 7-re tippelések) beszéljük meg, hogy ha mindenki tudja, akkor már nem jelent előnyt és ez akkor sem lenne másképp, a dobott értékek szorzata döntene, hiszen arra is megismerhető a gyakorisági eloszlás...*

Nagyon sok ilyen dobókockás játék van, amiben egy táblán bábukkal dobott értékkel való előrehaladás akkor is unalmas lenne, ha minden parti csokiban végződne. Ezért vannak ezekben a játékokban még más ötletek is. Szinte mindegyikben van a célba érés mellett valamilyen kiütési szabály is.

**3. Nézzünk egy ősrégi ki nevet a végén játékot!** Jó időben, menjünk ki a levegőre és játsszuk élő bábukkal”.

Az udvaron krétával felrajzoljuk a király-játék tábláját. (Teremben pl. 20 db papírlap lerakásával is kijelölhető.

Legyen két 7-7 tagú csapat, a csapatokban 5 kölyök bábunak, 1 vezénylőnek, 1 ellenőrnek, aki figyel, hogy az ellenfél betartja a szabályokat.

A többi gyerekből válasszunk a „dobókockát”. Felváltva, sorban ők lesznek Fortuna. Ideálisan: 3 Fortuna közül az egyik az A csapatnak, a másik a B csapatnak kedvezzen, a harmadik semlegesen, pl. álljon háttal a játéknak.

Próbáljuk befolyásolni úgy a játékot, hogy észrevegyék mennyire nem kiszámítható, mennyire véletlenszerű így ez az egész és szinte alig van befolyásuk az eredményre. Lássák be, hogy ez bizony nagy iskolásoknak már **nem izgalmas játék, még így élőben játszva sem.** Kinek van otthon kistestvére? Aki jelentkezik, kapjon egy katicabogaras táblát, vigye haza, ezt a piciknek való játékot. Mi már sokkal érdekesebbet akarunk játszani.

4. Menjünk vissza a terembe és **meséliünk:** *A világon mindenhol vannak ilyen játékok..., több ezer éve. Nem tudjuk pontosan hogyan játszhattak pl. a fáraók, de azt igen, hogy hogyan modellezték a szerencsét, mert a játéktáblák mellett megtalálták, a félbevágott pálcikákat, máshol az állat csontokat, vagy pl. a tengerparti népeknél a dobókagylókat. Értelmezzük, hogy pl. 5 db kagylót feldobva, csak látszólag ad ugyanúgy 6 féle eredményt, mint a mi dobókockánk. Az egyes értékek (mármint, hogy hány esik nyílásával felfelé) előfordulási valószínűsége nagyon különbözik. Annál, hogy mind az 5 db nyílásával felfelé essen, sokkal gyakoribb, hogy a fele így, a fele úgy... Ez alapján nagyon ritkán léphetnének egy lépésben 6-ot előre. (Ezért van az, hogy a fáraók kisebb táblán játszották a célba-érős versenyeket. Meg az is, hogy a nagyon ritkán előforduló esetekhez nagyon magas dobásértéket párosítottak: pl.: 6 db kagyló nyílásával felfelé 25 pontot ért az indiai „Ki nevet a végén!-ben.)*

5. Készítsük el **a lehetséges dobáseredmények eloszlásának** diagramját kagylókra és pálcikákra. Színezéses feladatlap. Páronként: a kicsik színezzék, a nagyok segítsék őket.

6. Az **valószínűségi eloszlást** a pálcikás esetre, de „kagylókkal” modellezve mérjük meg. (Pontosabban, a kagylók helyett is használunk pl. sörös kupakokat és dobópoharat.) Több csoportban, 3-3 fő egy csoportban: egyik dob, másik jegyez, a harmadik diktál, ill. figyel-ellenőriz. Az a csoport nyer, amelyik 5 perc alatt a legtöbb dobáseredményt jegyzi fel. *(Csak azért javasolt a verseny, hogy szaporán dobálgassanak, ne tréfálkozzanak.)*

**Ehhez már nem is kell feladatlap!** Mutassuk meg: hajtogatással öt részre osztott lapra, mint egy táblázatba, a dobásnak megfelelő „0”, „1”, „2”, „3”, „4” jelű oszlopokba húzogathatnak pici vonalkákat, (lehetőleg ötösével, a könnyebb összeszámolást segítő). Csoportonként min. 30 dobást regisztrálni (5-6 perc)

Az eredményeket összesítsük a táblán egy közös diagramban, majd értelmezzük az előfordulási gyakoriság és a lehetséges különböző eredmények diagramjának különbségeit.

Beszélgjünk meg, hogy a tábla, a játékszabály, a bábuszám, a szerencse-eszköz, ill. az ahhoz hozzárendelt értékek **„szinkronban” vannak a jól kitalált játékoknál...** *Pl. 25 pontot ér az 6 db kagylóval történt nagyon ritka szerencsés dobás, aminek eredményeként egyetlen kagyló sem mutat a nyílásával felfelé.*

**7. Feltétlen maradjon rá idő, hogy megmutassuk a Ramses-t,** ami már nem szerencsejáték...

Gyakoroltassuk be, hogy megértsék és adjunk pici vázlatot az otthoni megrajzolás elkészítéséhez. Hirdethetünk pályázatot is, hogy ki milyen képpel, díszítéssel, készíti el. (Hieroglifa, skrabeusz, szfinx, piramis, pálmafa,...)

**8. Összegzésként:** állapítsuk meg, hogy **a foglalkozás elején bizony unatkoztunk**, csak később vettük észre, hogy szinte semmi mást nem csinálunk, mint a beprogramozott robotok. Dobtunk, leléptük, megint dobtunk, megint leléptük, ... azután... Azután meguntuk. Majd, felfedeztük különböző népek szerencsejátékait...

Okosan megértettük, (nagyon kevesen tudják ezt) hogy csak akkor lehetnek érdekesek, ha a szerencsetényezőt a hozzájuk kitalált dobóeszközzel modellezzük.

**Megértettük, hogy mi a különbség a valószínűség és a lehetőség között.** (Nagyon sok felnőtt sem tudja!) Végül tanultunk egy „nagyos-okos” játékot is!

Ja! Nem kihagyni a felismerését: **A csoport munka!** Ha valaki egyedül kezdett volna abba a rengeteg kagylódobásba és kiértékelésbe, akkor bizony semmi mást nem csinált volna a mai délután... ☺

Ígérjük meg, hogy ilyen ovis játékot már nem fogunk többet játszani. A következő foglalkozáson **mi magunk fogunk közösen kitalálni** olyan játékokat, amikre csak az ember, csak a gondolkodó ember képes.

**Házi feladatként:** gyűjtsenek össze olyan állatokat és mondásokat, amik mesében, vagy szóbeszédben emberi tulajdonságra, emberi cselekvésekre utalnak. (Pl. a hód várat épít, a galamb udvarol, a pacsirta dalol,...)

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

Gyakorisági diagramok feladatlap

1 db dobókockával a dobás értéke 1-től 6-ig lehetséges.

(Ugyanolyan gyakorisággal és ugyanannyi valószínűséggel).

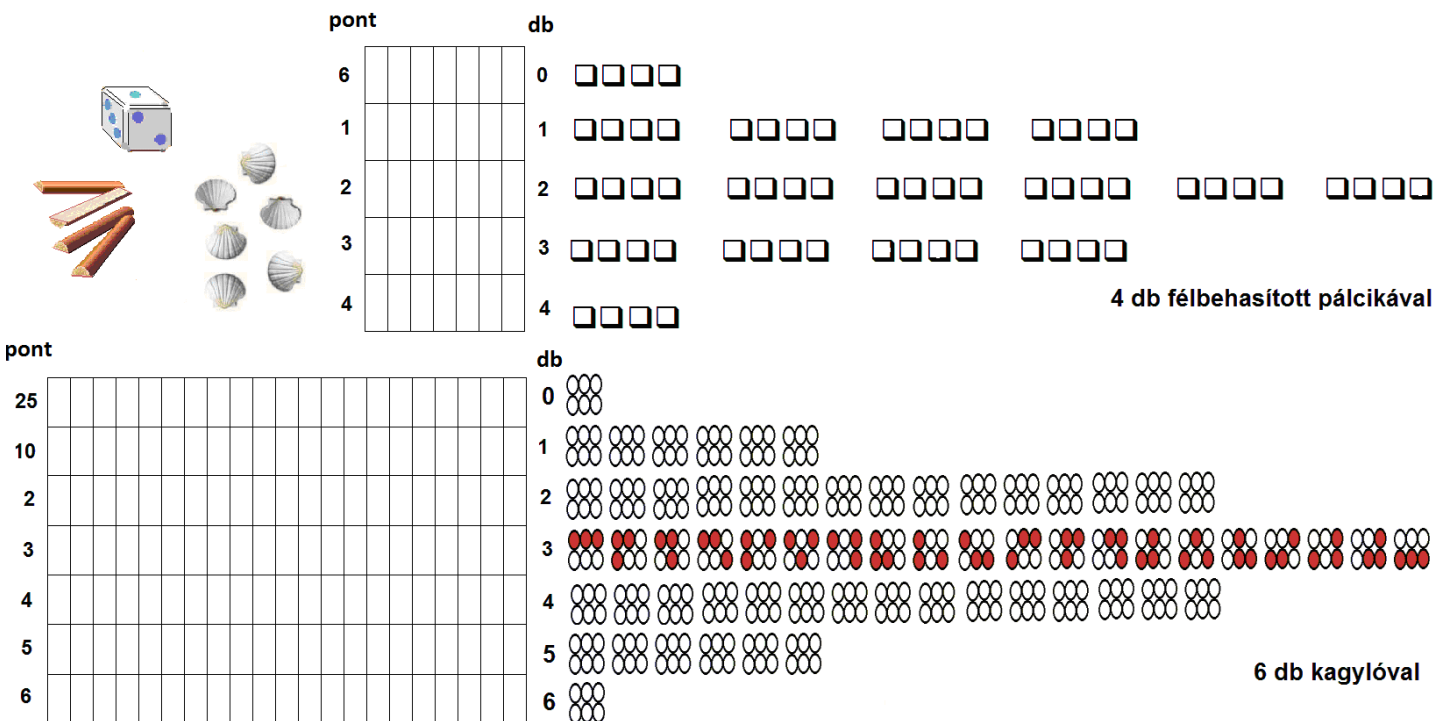
Az ókori Egyiptomban 4 db félbehasított pálcikát dobtak.

A pontértéket az határozta meg, hogy a leesett négyből hány esett le a lapjával felfelé.

Tengerparti népeknél kagylókat dobtak, arra figyelve, hogy hány esik le a nyílásával felfelé.

A diagram előtti oszlop számai a dobás pontértékét mutatják. A diagram utáni oszlopban a sima oldalukra esett pálcikák, ill. a nyitott oldalukra esett kagylók száma van feltüntetve.

1. Színezd be az összes lehetséges dobás eredményét úgy, mint azt a 6 db kagyló esetén a középső sor mutatja. (Sötétek pl. a felül gömbölyű részüket mutatják)



2. Színezd be a lehetőségek gyakorisági diagramjait a dobáseredmények különbözőségeinek számossága alapján!

3. Értelmezd: Vajon miért léphet a „kagylósban 25-öt a „0”-ért és miért csak 6-ot a „6”-ért? A pálcikásban miért 6-pontos a „0”, miközben a „4” csak 4 pontot ér? A dobásféleségek eloszlása alapján ugyanannyinak kellene lenniük.

Mit gondolsz, miért ez a szabály mégis? Ennyire buták lettek volna voltak a fáraók, meg az indiai maharadszák? Írd le mire gondolsz:

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

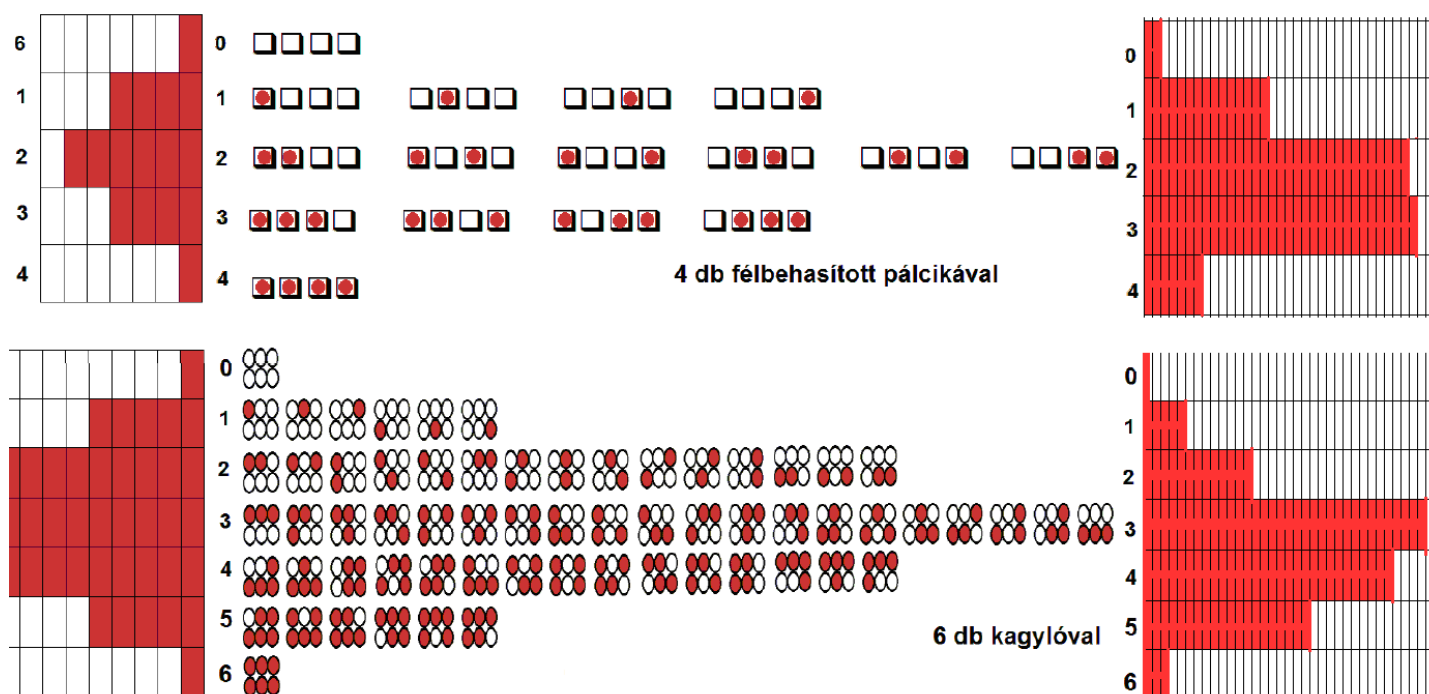
Beszéljük meg a feladatlap kitöltése után!

Kik vették észre, hogy az 5 db-os és az 1 db-os sor azonos. Beláttatni, hogy variációk számát tekintve teljesen mindegy, hogy 6-ból 1 nyitott, vagy 6-ból 5 nyitott.

Ámde, ez csak a lehetőségek számosságára igaz! A bekövetkezés valószínűsége ettől nagyon is eltérhet.

Vajon miért díjazza a kagylós modell 25 ponttal azt az esetet, amikor a hatból egy sem esik a „nyílásával felfelé”? *Próbaképpen tegyünk dobópohárba pl. egy sörös-kupakot és néhány próbával állapítsuk meg, hogy melyik oldalára esik „szívesebben”. A nyílásával felfelé ritkábban „nyugszik meg”. Hasonlóan pattog, forog, pörög mint egy ledobott kagyló. Ugyanígy van ez a pálcikákkal is, azok is „jobban szeretnek” a sima lapjukkal lefelé fordulni. (Régi vicc „újszülötteknek”: Annak valószínűsége, hogy a vajas kenyér nem a vajas oldalára esik, fordítottan arányos az alatta lévő szőnyeg árával.)*

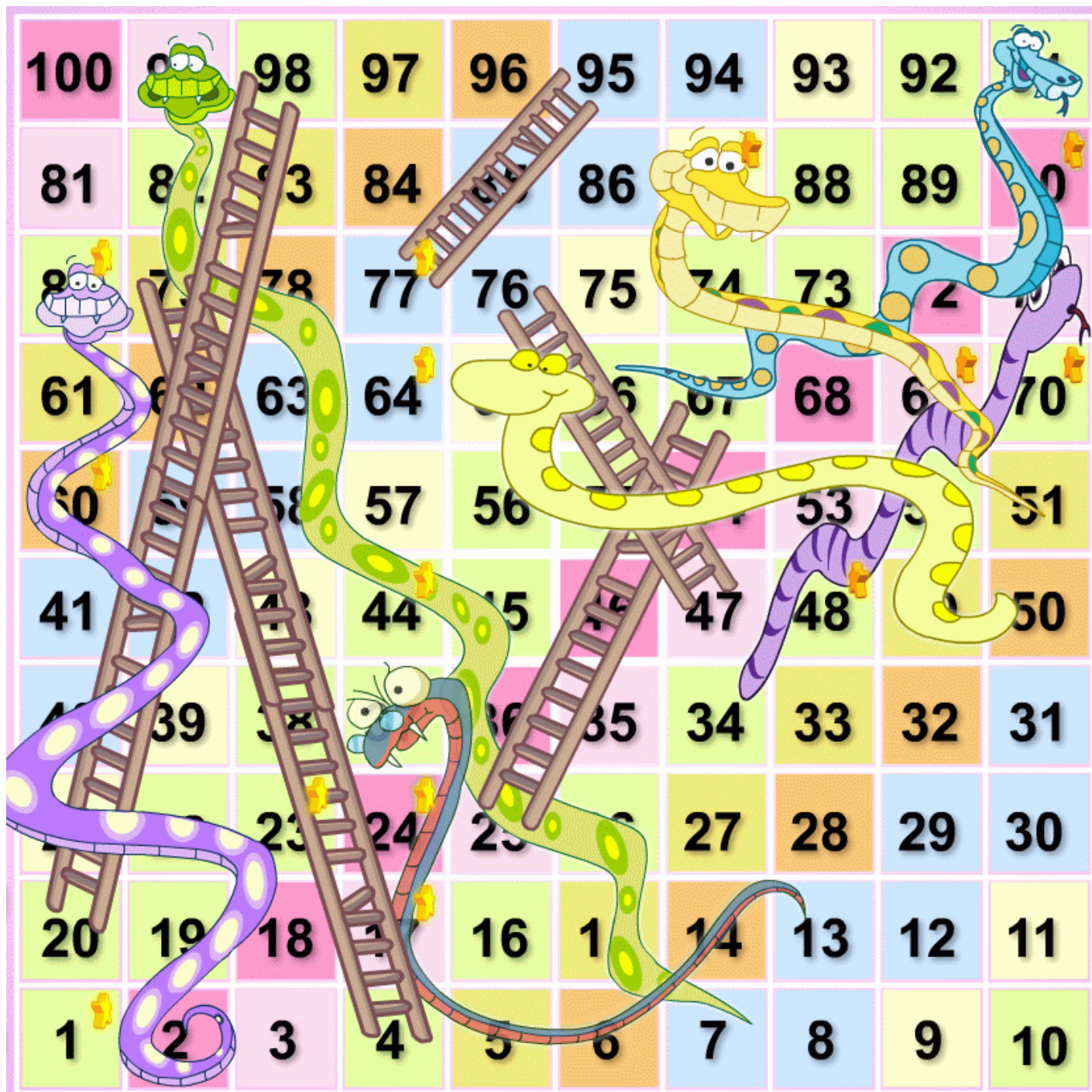
**Kísérletezzünk!** Mérjük meg sok-sok-sok dobással az egyes előfordulások gyakoriságát a kagylókat utánozó (laposabb típusú) üdítőitalos 4 db kupakkal. Csoportmunkában nagyon gyorsan haladhattunk, ha pl. 3 fős csoportok közötti látszatversennyel ösztönöztünk a hatékony munkamegosztásra: 3-3 fő csoportonként: egyik dobott, másik jegyzetelt, a harmadik diktált, ill. figyelt-ellenőrzött.



Az összegzésnél újra ismételjük át, hogy miért nem játszható jól a Senet 1 db dobókockával? *Olyan a tábla mérete, mezőosztása, a játék szabálya, a bábuk száma, hogy a legtöbb dobás értéke 2,3 kell legyen ahhoz, hogy ne száguldhassanak át a bábuk a táblán. Csak ritkán (nagy szerencsével) lehet 1-et, vagy 6-ot lépni...*

Azt is lássuk be, hogy a „gyakorisági” diagram nem jó elnevezés, hiszen csak a lehetőségeket mutatja, figyelmen kívül hagyva a valószínűségeket.

*Ha 1 m magasról leejtünk egy tojást, akkor a két lehetséges esetből (törik, vagy nem törik), a törik 99 %-ban valószínű. (1 % talán, amikor eszünkbe jut vattaszőnyegre ejteni.)*



## Kígyók és létrák (dobókockával)

A dobott értéket leléped.

Ha egyik létra aljához értél, akkor folytatod „felkapaszkodással”;  
ha kígyófejre érkezted, akkor lecsúszol a kígyó farkához.

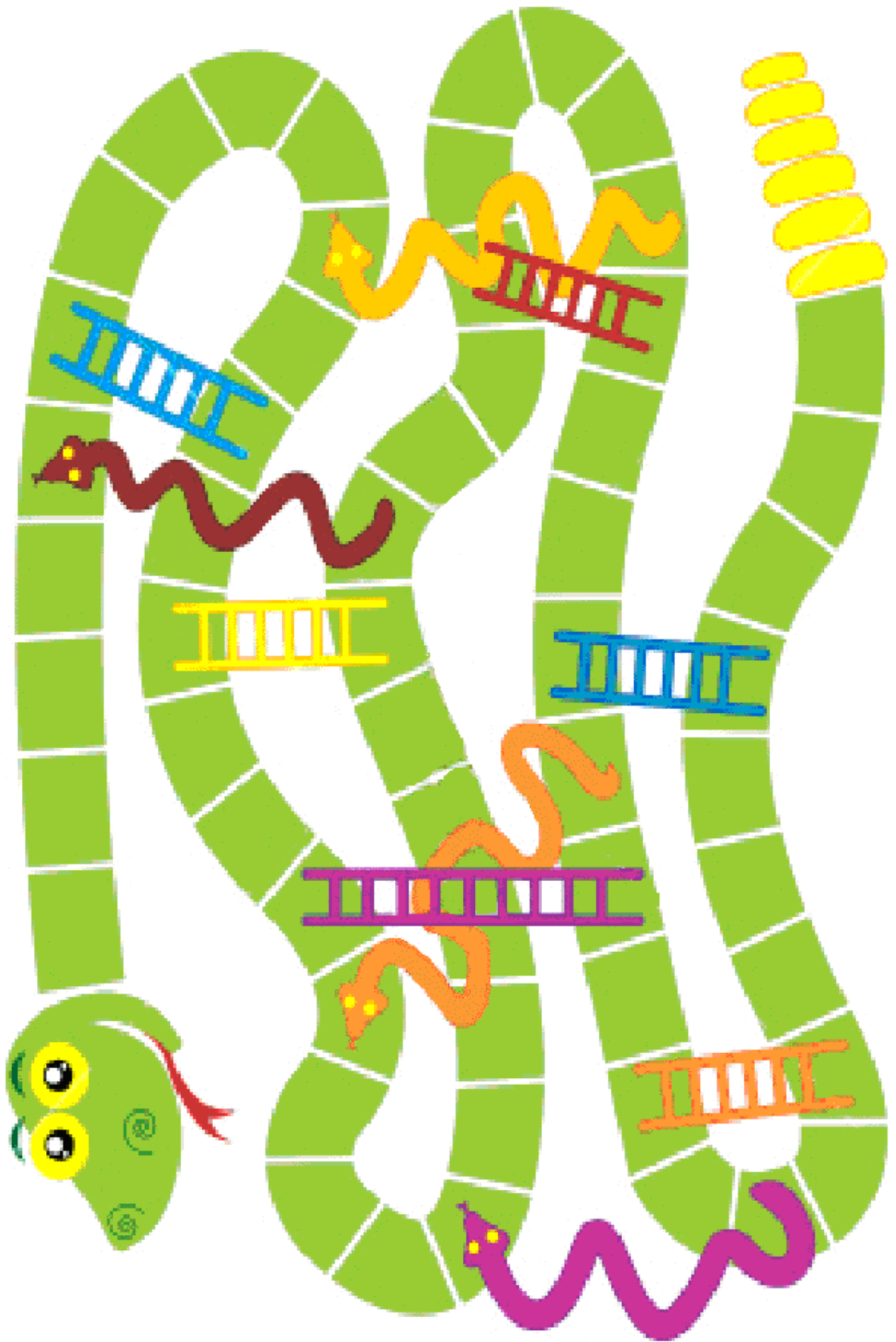
Változatok (egymással kombinálva 12 féle):

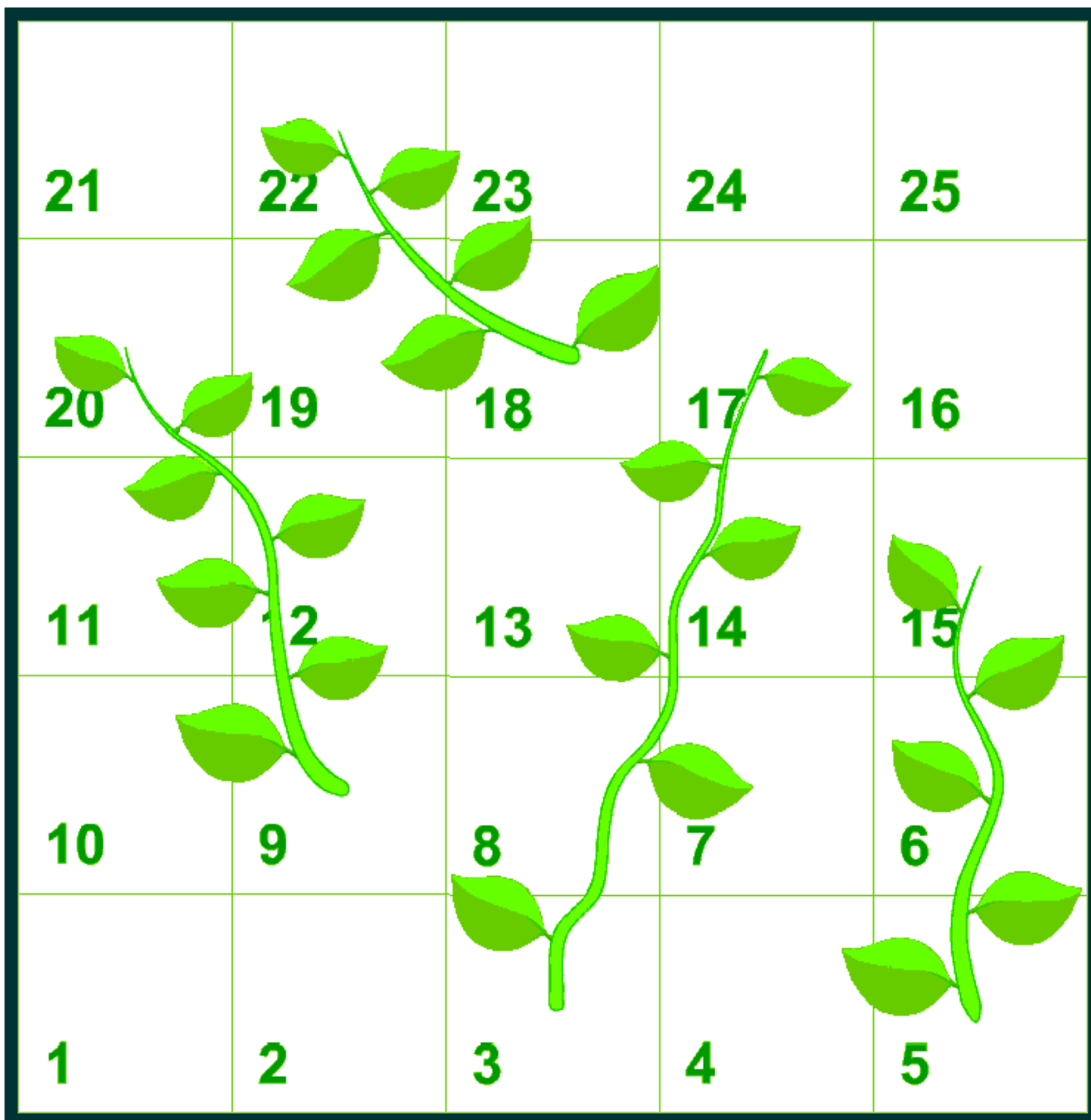
Aki 6-ost dob, az újra dobhat? (Esetleg helyette: aki 3-ast dob, az újra dobhat?)

Ha ellenséges bábura érkezel, akkor azt kiütöd?

Pontosan kell beérni a célba, vagy elegendő a túldobás is?

Ha pontosan kell, akkor helyben maradsz a túldobásnál, vagy visszafelé le kell lépned?





### Célba-futás: 1-től 25-ig bogarakkal ( mint a Kígyók és Létrák)

Hozzávalók: 1 db dobókocka és 2 db bogár-bábu (pl.: „katica” és „hangya”)

Az első kockadobás dönti el, hogy a tábla hányas számú mezőjéről indulsz. Az inda aljára érkezéskor „felmászol”, az inda tetejére érkezéskor „lecsúszol”... Egy mezőn egy bábu állhat. A foglalt mezőre érkező egy mezőt visszalép.



Színesítsd kedvedre: pl.: A 7-tel osztható számú mezőre érkező kimarad; a 13-ra érkezve újra dobhat. Pontosan kell beérkezni, (de nem kell lelépni visszafelé a különbséget..., vagy le kell lépni...), stb.

Nagyobbaknak pl.: 5-5 koronggal játszva, a saját korongok érkehetnek azonos mezőre és onnan toronyként haladhatnak tovább, de közülük csak egy csúszik-mászik az indán.

Az ellenséges tornyok ütközésekor a magasabb visszalöki, ha alacsonyabb előre löki a mezőn állót..., stb.

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

**Dobókockás játékok** (feladatlap megoldása)



Nem mindegyik olyan, amiben nem jelent előnyt egy picike gondolkodás!  
 Lásd az alábbi feladványokat.  
 (Persze csak, ha már ismered 2 db kocka dobásösszegének gyakorisági diagramját.)

Egy versenyzős kiütős játékban két dobókockával dobott értékek összegét kell lelépnünk.  
 (A versenytáblán balról jobbra haladunk sötét bábuinkkal.)

1. Az alábbi állásban egy 4-est és egy 2-est dobtunk. Melyik bábunkkal lépünk, ha arra törekszünk, hogy kiüssük a versenytárs bábuját?



2. Az alábbi állásban 4-et léphetünk előre. Melyik bábunkat mentsük az ütés elől?  
 (Versenytársunk akár 12-öt is léphet majd.)



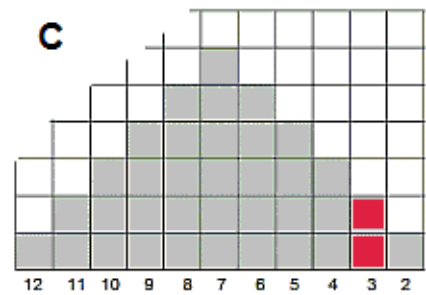
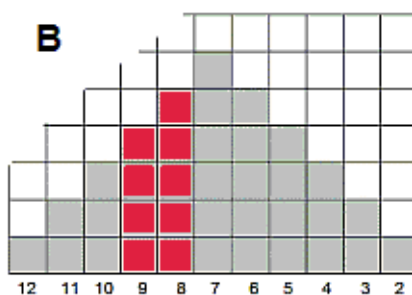
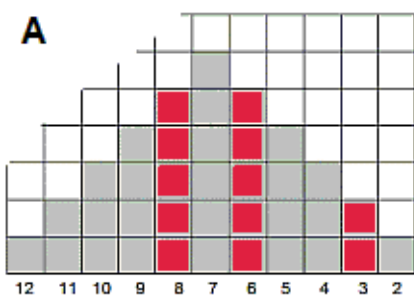
3. Melyik bábunkkal lépjük le a 6 dobásösszeget, hogy a következő dobásunkkor kisebb legyen a csapda-mezőre jutás kockázata?



4. Melyik bábunkkal lépjük le a 6 dobásösszeget, hogy nagyobb esélyünk legyen a nyeremény-mezőre lépnünk a következő dobással?



5. Vagy az A, vagy a B, vagy a C bábunkkal 5 mezőt léphetünk előre. Ezt követően, a versenytársunk dobása 36 féleképpen lehetséges. Színezd be a három gyakorisági diagramban azokat az oszlopokat, amikor egyik bábunk ütésbe kerül. A 36-ból hányféle ütéses lépése lehet ellenfelünknek az A, a B és a C lépésünk után?



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

## Dobókockás játékok (feladatlap)

Nem mindegyik olyan, amiben nem jelent előnyt egy picike gondolkodás!

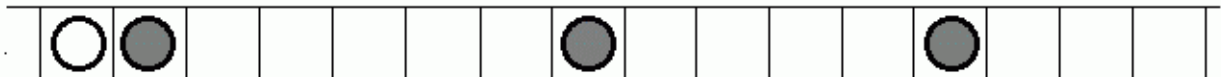
Lásd az alábbi feladványokat.  
(Persze csak, ha már ismered 2 db kocka dobásösszegének gyakorisági diagramját.)

Egy versenyzős kiütős játékban két dobókockával dobott értékek összegét kell lelépnünk.  
(A versenytáblán balról jobbra haladunk sötét bábuinkkal.)

1. Az alábbi állásban egy 4-est és egy 2-est dobtunk. Melyik bábuinkkal lépünk, ha arra törekszünk, hogy kiüssük a versenytárs bábuját?



2. Az alábbi állásban 4-et léphetünk előre. Melyik bábuinkat mentjük az ütés elől?  
(Versenytársunk akár 12-öt is léphet majd.)



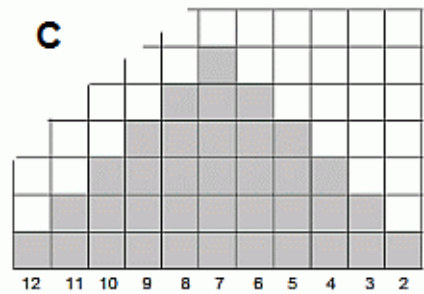
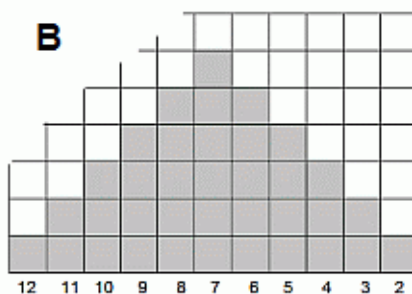
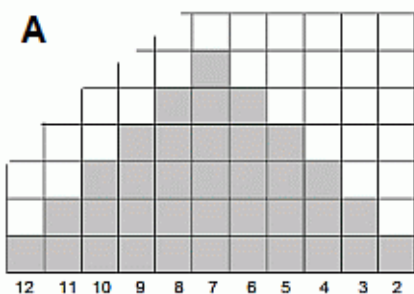
3. Melyik bábuinkkal lépjük le a 6 dobásösszeget, hogy a következő dobásunkkor kisebb legyen a csapda-mezőre jutás kockázata?



4. Melyik bábuinkkal lépjük le a 6 dobásösszeget, hogy nagyobb esélyünk legyen a nyeremény-mezőre lépnünk a következő dobással?



5. Vagy az A, vagy a B, vagy a C bábuinkkal 5 mezőt léphetünk előre. Ezt követően, a versenytársunk dobása 36 féleképpen lehetséges. Színezd be a három gyakorisági diagramban azokat az oszlopokat, amikor egyik bábuink ütésbe kerül.  
A 36-ból hányféle ütéses lépése lehet ellenfelünknek az A, a B és a C lépésünk után?



## The Royal Game of Ur ( a „Király-játék” . Hasonlít a „Ki nevet a végén” játékhoz: ketten, felváltva dobtok és léptek...)

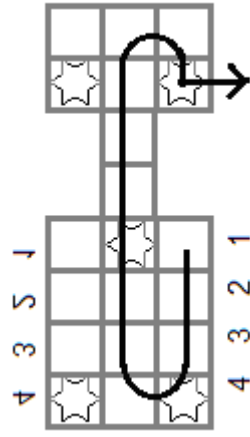
A tábla két oldalán egymással szemben ülő két játékosnak 6-6 db bábujja van. Kezdetkor: a táblán kívül. Kívülről bábu az 1,2,3,4 mezők egyikére lép be a táblára, a dobásértéktől függően, de egy mezőn csak egy bábu állhat. Az eredeti változatot 4 db, egy-egy csúcsukon megjelölt, tetraeder alakú „kockákkal” játszották, aminek a dobásértéke „csak”: 0,1,2,3,4 lehetett.

Dobókockával játszva: a 6-os és az 5-ös dobás nullát ér, de az 5-ösnél újra dobhatsz.

A dobott érték bármelyik bábuddal leléphető, ha nem ütöközik az „egy mezőn egy bábu áll szabályba”. Ellenfél bábujára érkeve, azt kiütöd(\*), - ha nem védett (azaz nem rozettás=rózsablakos) mezőn áll –.

(\* Le kell venni a tábláról, de újra játékba hozható).

Újra dobhatsz, ha védett (rozettás) mezőre érkezik a bábud, és akár egy másik bábuddal is lelépheted az értékét. A bejárandó útvonalból csak a térfélválasztó 8 mező közös a versenytárséval, a be- és ki-lépés tükrösen eltérő.



### SENET (a fáraók játéka dobókockával, 5 sötét és 5 világos bábuval)

Kezdőállásból induló párbajt az nyeri, aki mind az öt bábujaival kigyőző vonalban végighaladva lelép a tábláról.

Sötét bábukkal játszik és az a játékos kezd, aki elsőként 1-est dob.

Ezt lelépi, majd újra dob. Azt is lelépi és újra dob..., mindaddig, amíg „2” -t, vagy „3” -at nem dob.

A következőkben is a 2-es, vagy 3-as dobás után vált másik játékosra a lépés joga.

*Az eredeti játék félbevágott pálcikái helyett, 4 db dobókockával is játszható úgy, hogy 3 db páros=1, 2 db páros=2, 1 db páros=3 és 4 db páros=4, és ha nincs páros, akkor 6 a dobott érték, ami bármelyik saját bábuval leléphető.*

Egy mezőn csak egy bábu állhat. Ütés = helycsere. Nem esik ki a játékból az ütött bábu, hanem visszalép oda, ahonnan az őt ütő ellépett.

Védelem: két egymást (közvetlenül) követő egyszínű bábu egyike sem üthető.

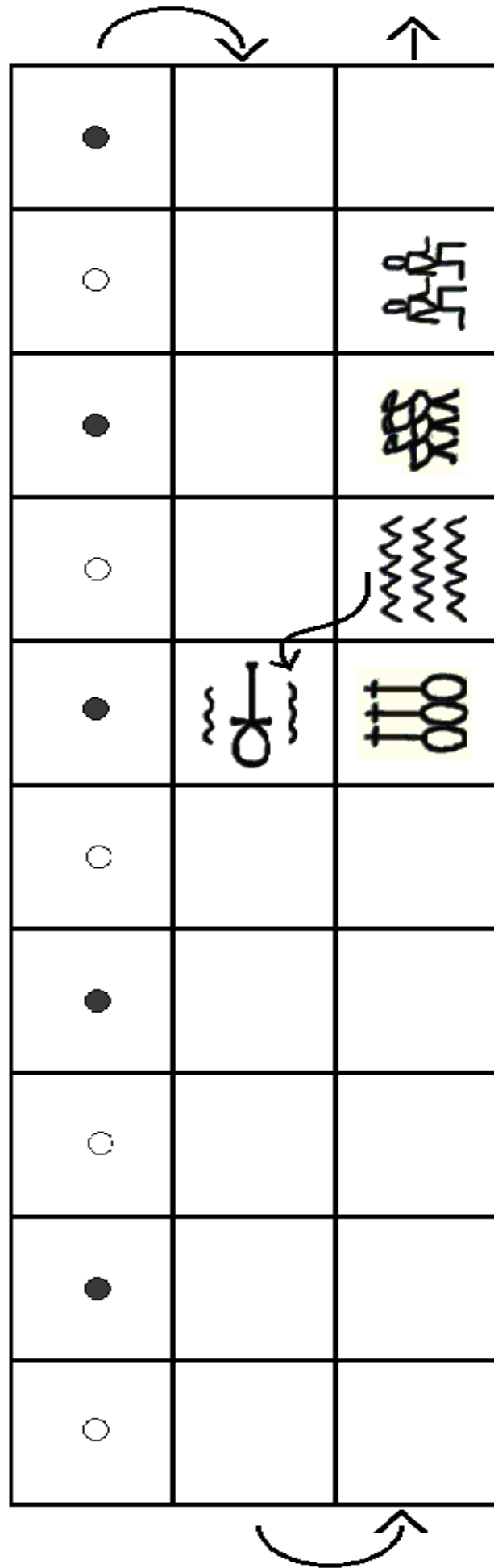
Blokkolás: három egymás után álló ellenséges bábut átlépni tilos.

Ilyenkor visszafelé kell lelépni a dobást.

Extra mezők: A folyóba érkező bábu visszalép 12 mezőt. Ha az nem üres, akkor még vissza tovább az első útba eső üres mezőre.

A folyó előtti egy és az utána következő két mezőn álló bábuk, nem üthetők ki.

Fontos szabály: egyetlen bábud sem léphet le a tábláról, amíg a nyitó állást az összes többi bábud el nem hagyta.



### **RAMSES (dobókocka nélküli célba-érés 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.

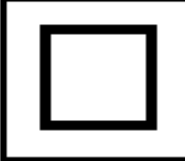








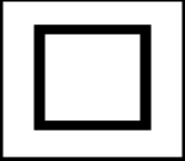














A játék másik érdekessége a tábla két hosszú mezője.

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.

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

## The RoyalGame of Ur ( British Múzeumban őrzött 4600 éves tábla)

Hasonlítható a „Ki nevet a végén” játékhoz: ketten, felváltva dobtok és léptek...

A tábla két oldalán egymással szemben ülő két játékosnak 6-6 db bábuja van. Kezdekör: a táblán kívül.

A bábu, a dobásértéktől függően, az 1,2,3,4 mező egyikére lép a táblára, de egy mezőn csak egy bábu állhat.

Az eredeti változatot 4 db, egy-egy csúcsukon megjelölt, tetraeder alakú „kockákkal” játszották, aminek a dobásértéke:

„csak”: 0,1,2,3,4 lehetett.

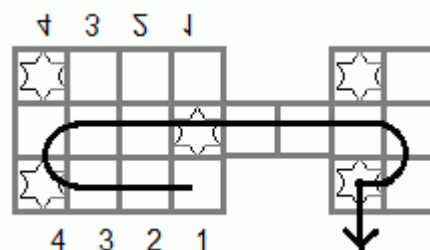
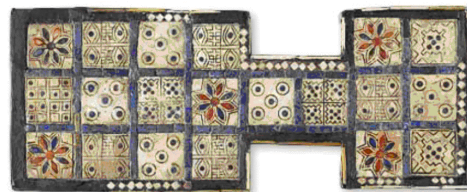
Dobókockával játszva: a 6-os és az 5-ös dobás nullát ér, de az 5-ösnél újra dobhatsz.

A dobott érték bármelyik bábuddal leléphető, ha nem ütközik az „egy mezőn egy bábu állhat” szabályba.

Ellenfél bábuja érkeve, ha az nem védett (azaz nem rozettás=rózsa-ablakos) mezőn áll, akkor kiütöd, de újra játékba hozható.

Újra dobhatsz, ha védett (rozettás) mezőre érkezik a bábud, és akár egy másik bábuddal is lelépheted az értékét.

A bejárando útvonalból csak a térfélválasztó 8 db mező közös a versenytárséval. A be- és ki-lépés tükrösen eltérő.



**Az utókor okoskodta ki a fenti játékszabályt** (ami még érdekesebb is a mai változatoknál).

Nem ad azonban választ a tábla (feltehetően funkciókat hordozó) mintázatára.

**Valójában qőzünk sincs, hogyan játszhatták.**

(„Csupán” egy kb. 2000 éves ékírásos kőtáblán találtak egy szabályt a 4600 éves lelethez.)

Persze, ha adott egy ilyen egzotikusan mives tábla, akkor a játékos elme könnyen kreál hozzá szabályokat is.

Az egyik legelterjedtebb (nekem picit izzadságszagú, de) egészen jól játszható változatban:

az nyer, akinek 7 db bábuja, valamilyen előírt kombinációban foglal el mezőket.

Pl.: 4-et azokból, amikből 5 van a táblán, 1-et azokból, amiből csak kettő és a maradék két bábuja az egyik (és csak az egyik) a saját oldali hat mező valamelyikén kell, hogy álljon.

Lásd a jobb oldali táblán sötét egy lehetséges nyerő-kombinációját:



Az elérendő célkombináció persze sokféle lehet. Figyelemre érdekesebb a játék menete:

A táblára egyenként, tetszőleges (még üres) mezőkre rakják le a korongokat, majd váltott dobás szerint lépkednek velük a táblán:

Igazán kombinatív, hogy „visszafelé” is, és átlósan is léphetnek. Sőt!

Lépés közbeni irányváltással is leléphető a dobott érték, egyetlen korlátozással: üres mezőre kell érkeznie.

További csavar, hogy a már lépett korong alakú bábut, a mintájával lefelé fordítva kell a mezőre tenni, és addig nem léphetünk vele, amíg valamennyi bábukunkat fejtetőre nem fordítottuk.

Ekkor újra mintájával felfelé fordítjuk a korongjainkat és újra bármelyikkel léphetünk.

A táblajátékokban megszokott „lépéskényszer”-szabály is kézenfekvően él, azaz: teljes értékű győzelem (az elfoglalt mezők kombinációjától függetlenül), ha az ellenfél lépésképtelenné válik.