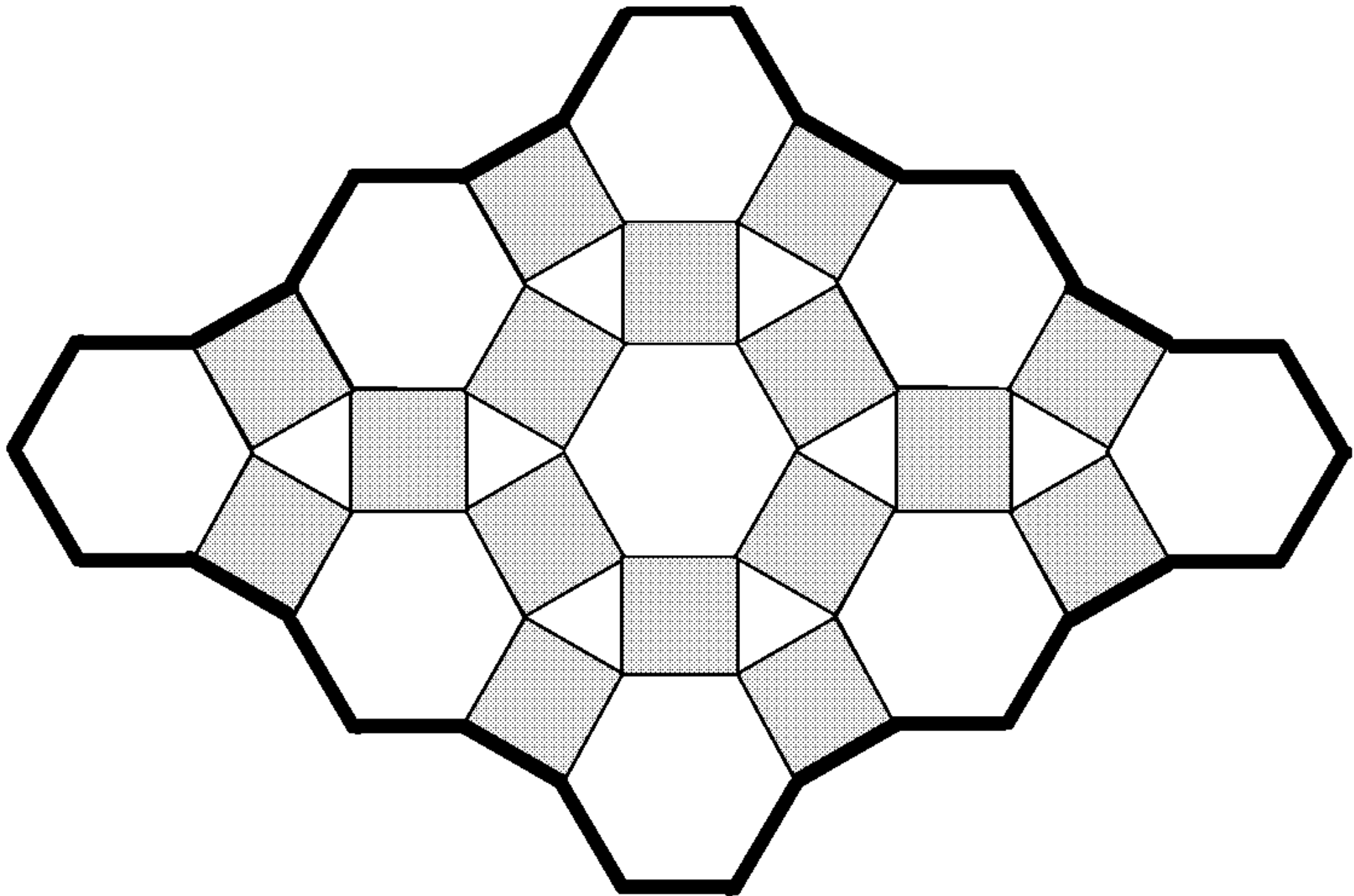
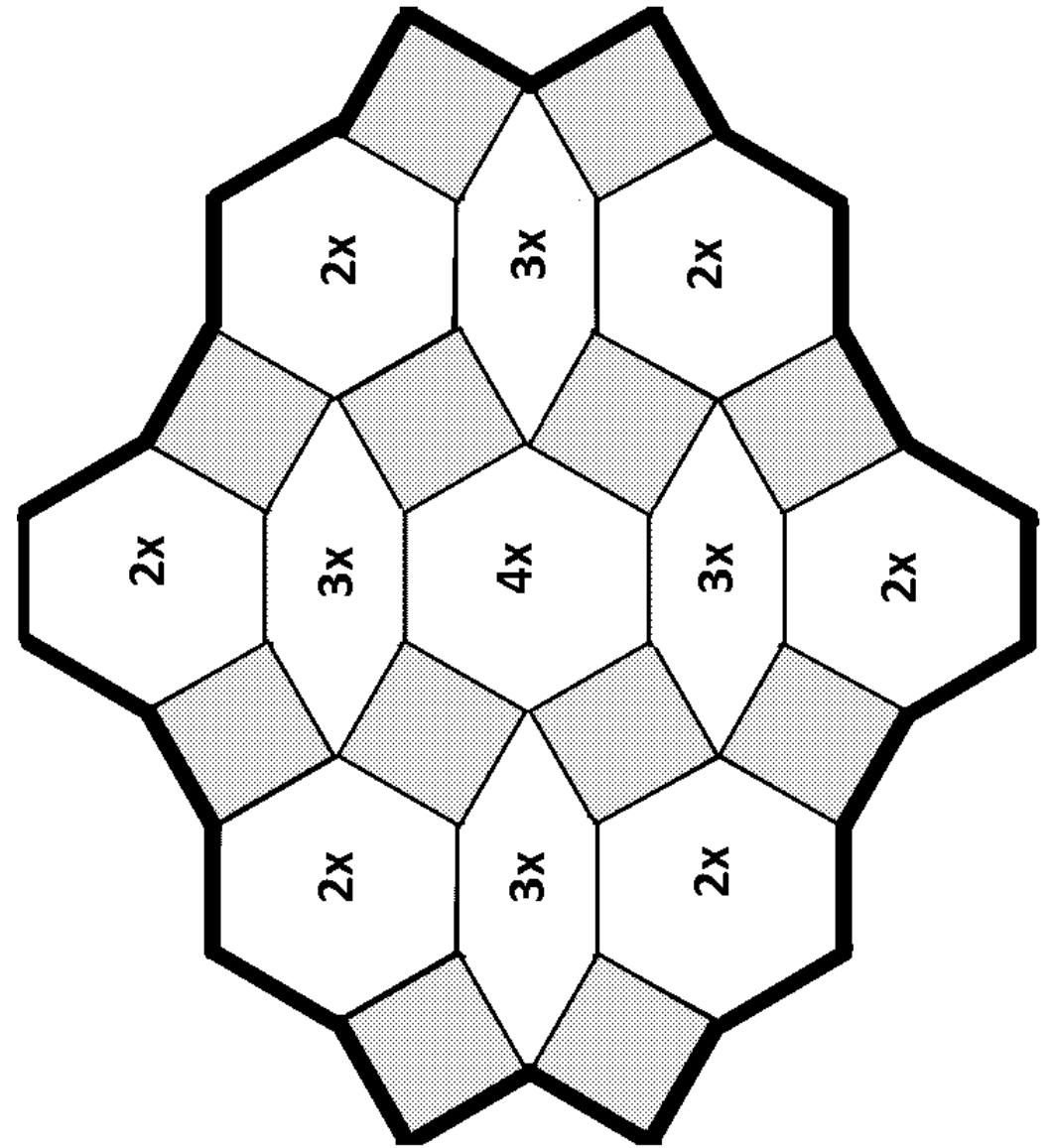
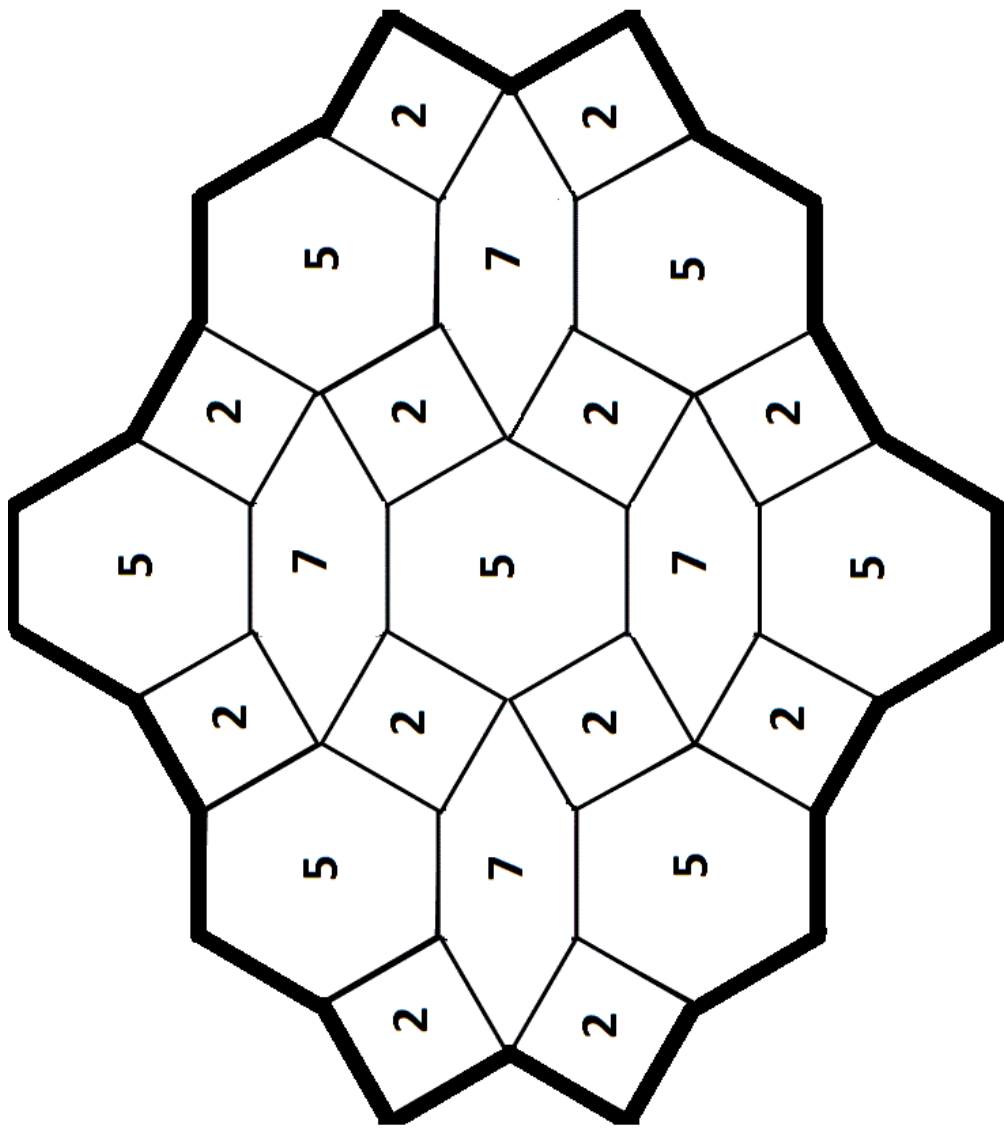
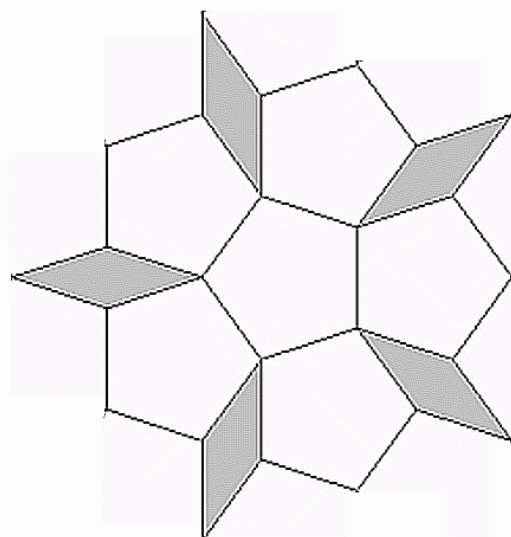
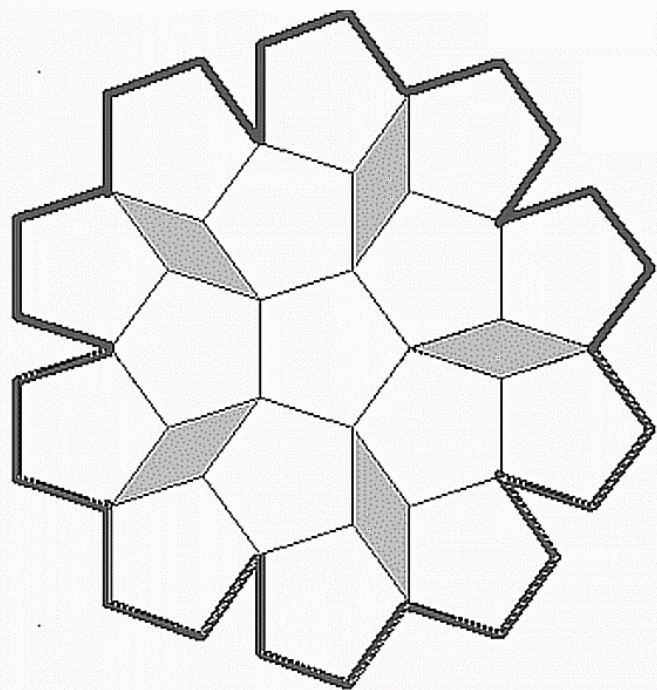
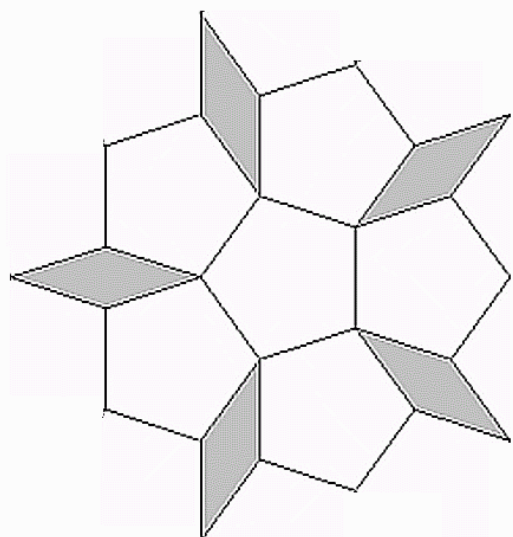
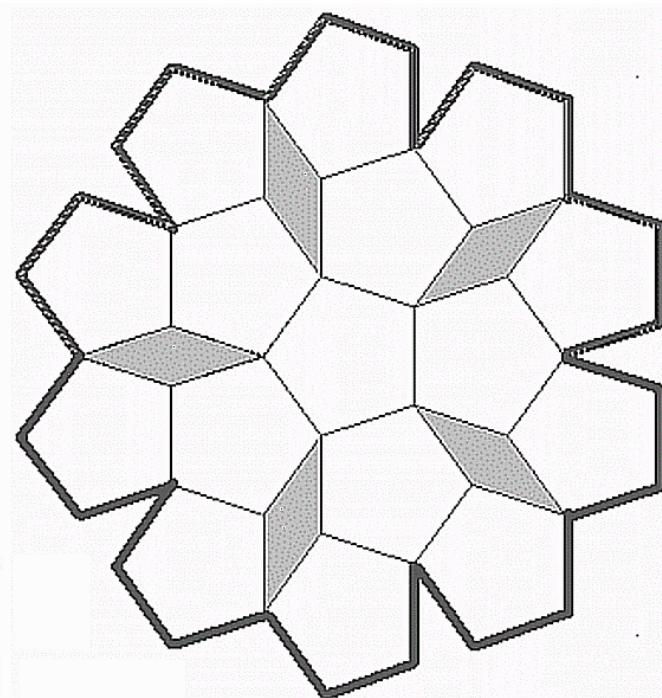
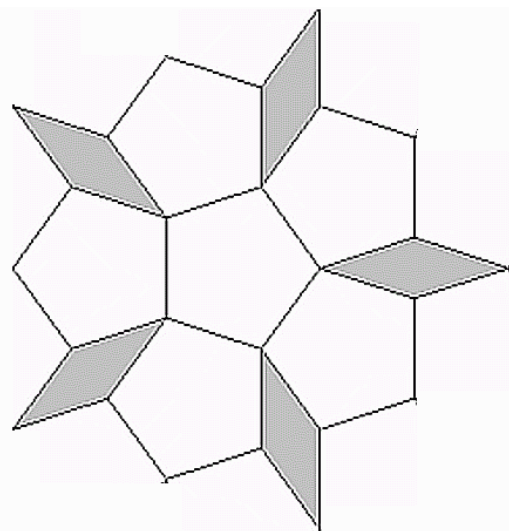
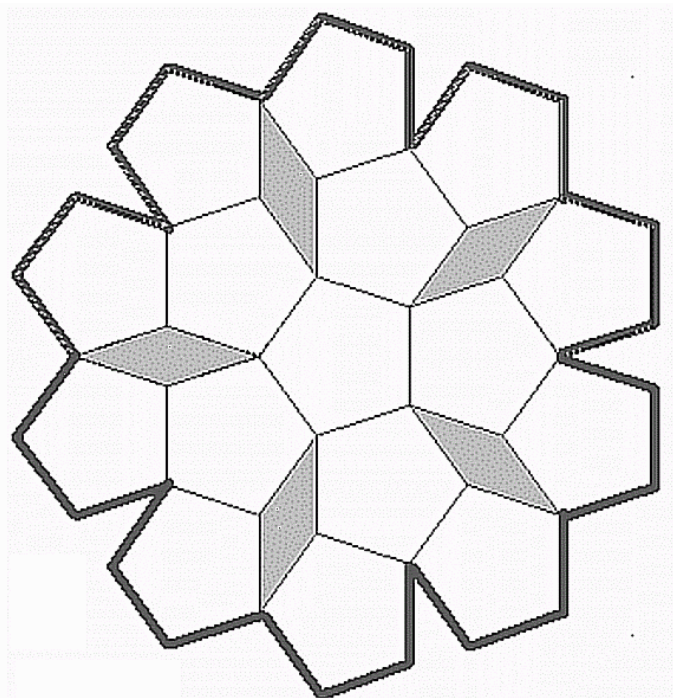
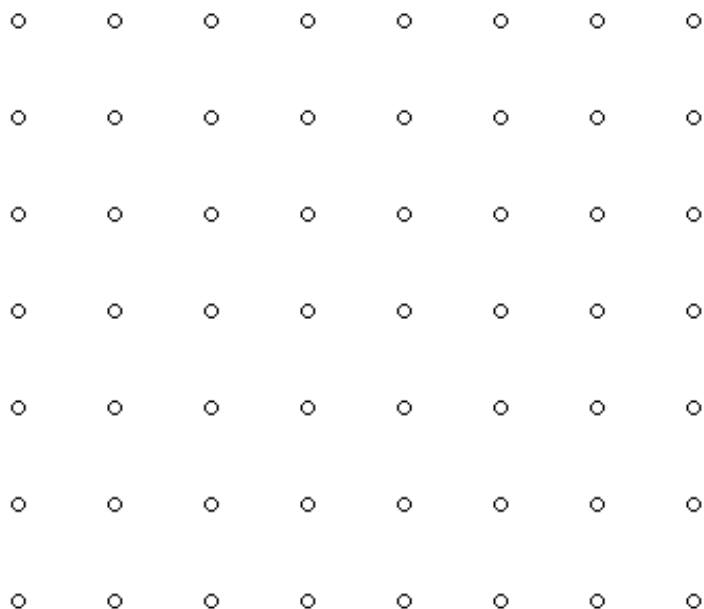






Gyorsítja a partit, ha a játékosok megegyeznek abban, hogy a keret már „betöltve”





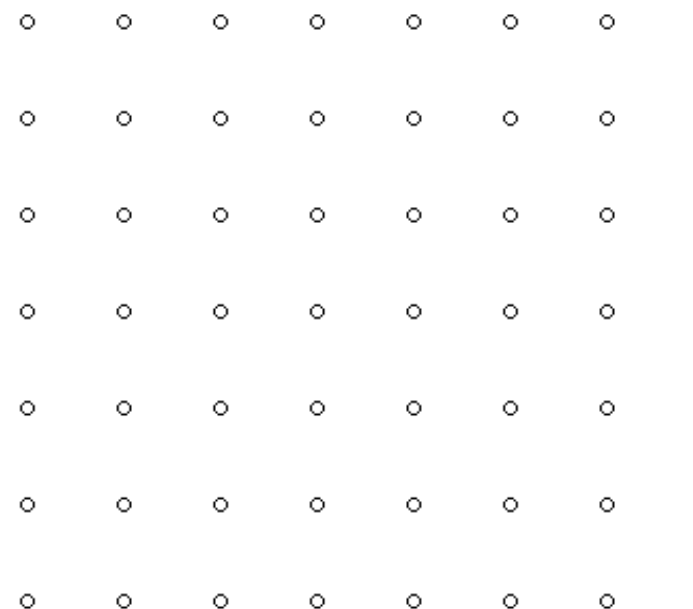
D

O

O

T

S



Doots (Vonalkázós)

A többek által "vonalkázós"-nak nevezett játékban: felváltva húzzák meg egy-egy mező oldalvonalát a játékosok. Aki egy mező kerítésének a negyedik vonalkáját behúzza, az megszerzi a mezőt (a közepében elhelyezi saját jelét -pl.:X, vagy O-) és újra ő következik. Az nyer, akinek a parti végéig több mezőt sikerül szereznie. (Abban a lépéskényszeres változatában a legérdekesebb, amikor kötelező megszerezni a megszerezhető mezőket.)

(lásd még, próbáld még:) Kígyó

A kezdő összeköt két (vízszintesen, vagy függőlegesen) szomszédos pontot. Ezt követően, felváltva, úgy húzogatják egyenként a „kígyózó” vonalkákat, hogy az új behúzott vonalka a már táblán lévővel egyetlen vonalat alkot.

(Növesztik a kígyót, vagy a fején, vagy a farkán)

Egyetlen tiltás: „a kígyó soha nem „haraphat” önmagába. A farka sem!

(Az veszít, aki előbb megsérti a tiltó szabályt.)

A4-ben 3x3-as, A3-ba nyomtatva 6x6-os, gyufaszálakkal játszható, **„vonalkázós” Dots tábla**
 (Az elfoglalt terület pl.: félbetört gyufaszállal jelezhető, Egyik játékos a sima, a másik a gyújtós-végű féllal.)

1	1	1	2	2	2
2	1	3	1	5	1
3	5	2		1	3
2	3	1	2	1	2
2	1	3	3	1	3
5	2	2		5	3

Ismerkedéskor beírt jelek figyelmen kívül hagyásával, majd bonyolítva már figyeljünk a beírt jelekre is.

Értelemszerűen: különböző értékűek is lehetnek az elfoglalható mezők.

Ekkor a végelszámolás kicsit „munkásabb”, mert az elfoglalt mezők értékeit kell összesíteni...

Ötleteljünk értékelő (versenycél-) szabályokat!

Lehet pl. a 6x6-os játékban, hogy csak a vastagon határolt (1/9-es) területek számítanak...

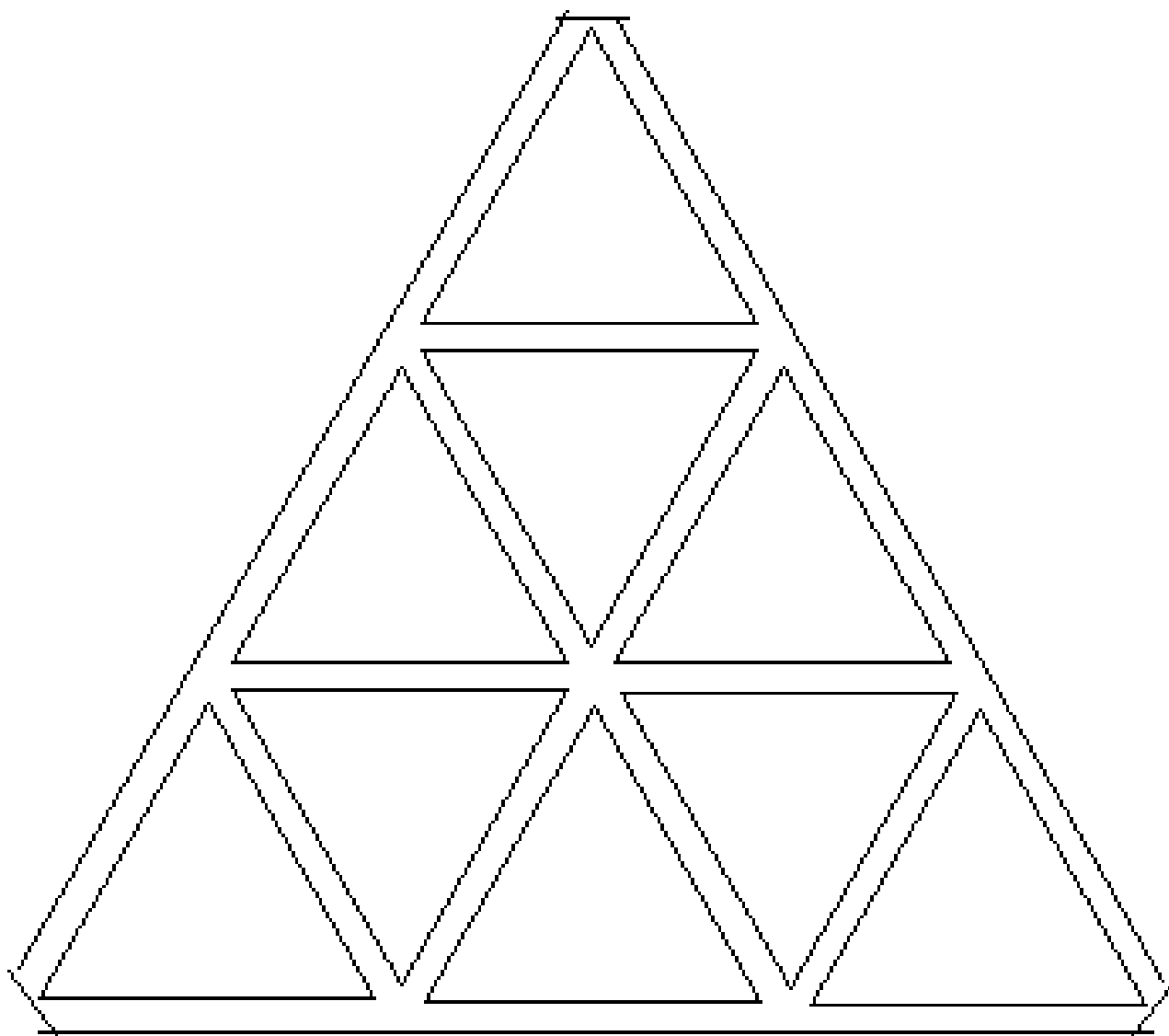
(Azé lesz egy ilyen a terület, aki a négy picijéből többet foglal el.)

Lehet az is ötlet, hogy csak néhány mezőt tekintünk különlegesnek, pl.:

a csillagos mezőt elfoglaló nyer, függetlenül attól, hogy amúgy mekkora területe van,

a bombás mezőt elfoglalni kényszerülő veszít, de persze lehet kevésbé durván is:

a csillag, ill. a bomba „csak” + 5, ill. -5 ponttal javítja, ill. rontja az eredményt.



DOTS-vonalkázós játéktábla

A felső táblán gyufaszálakkal, többször is játszhattok, ha az elfoglalt területet pl.: félbetört gyufaszálakkal jelzitek (egyiketek a sima, a másik a gyújtós-végű felekkel).

Az alsó három tábla mindegyikén egyszer játszhattok ceruzával.

