

# 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.)*

Malmok

„Elmetorna kurzus” **11**

## 11. téma: Malmok (római-Körmalom, Malom-varik, magyar Malom )

### A foglalkozás fő célja:

**Stratégiai gondolkodás** (Mezőpontok stratégiai erőssége, szabályok, táblák értékelése, előnylehetőségek felismerése. Esélyegyenlőség iránti igény felkeltése és megerősítése. Nemcsak a játékban!!!)

**Szókincs, beszélő-készség** (Mi jut eszedbe a „három”-ról? A csoport mindig többet tud az egynél...)

### További konkrét célok:

Kritikai érzék kialakítása, bátran mond el, ha nem tetszik, de mindig indokold meg!

### Általános célok:

Tanulj meg a választás előtt gondolkodni, értékelni! Ne dönts azonnal! Ne dönts alternatívák között átgondolt ok nélkül! Keresd az előnyös, a legkedvezőbb utat!

---

**„Ki tud malmozni?”** kérdésre jelentkezők közül kijelölök (a „jobbak” közül!) annyit, hogy (pl.:kalapból húzva) 2-2 csoport-társat választhassanak maguknak.

Az lesz a feladatuk, hogy elmagyarázzák (vagy, ha a 2 csoporttag is malmozott már, akkor elisméltessék velük) a szabályokat és levezényeljenek közöttük 2-3 partit. A csoportvezetők mindegyikének egy szokatlan (nem a tradicionális) malomtáblát adok és a szükségesnél kb. 2x10-el több db sötét és világos bábút. Az azonnali „reklamációra”, hogy „ez nem olyan malom, mint amit ismerek”, az a válasz: hát „persze, hiszen itt mindig valami érdekesebbet mutatok”, de csak a tábla más, a játékszabály pont olyan, mint amit már korábban megszoktatok...

A megnyugvás és munkakezdet, várhatóan rövid ideig fog tartani, mert jönni kell a kérdésnek is (ha nem „jön”, akkor én kérdezem): „hány bábuval...?”

Ekkor összerántva a csoportvezetőket „tényleg ismeritek a szabályokat?” Átbeszéljük (elismételjük) a szabályok lényegét és megfejtjük általánosan, bármilyen táblára, a bábuszám 1/3-os kalkulációját, a (beszorítás gyakoriságára ható) kerekítéssel együtt.

Most már indul a „munka”, ami közben frontálisan hangosan: „ahogy eddig is csináltuk, a játékokkal való ismerkedéskor. „a próba-partikban az állások nyerők, vagy vesztek, sohasem a játékosok!” Sőt ugye „szabad visszavenni, vissza is lépni, a nyerő állásokat értékelni...”

2-3 parti lejátszása után, csoportvezetők maradnak, a tagok „forognak”: át egy másik táblára, de már csak 1-2 próbapartival...

A leállítás után, kérdés: mutassak még táblákat? Hogyan számoltátok meg a mezőpontokat? Újra az induló 3-as csoportokban 1-1 kiszámolós feladatlap:

Magyarázat: a tradicionális mintáján: 3x8 (keretes) , 3x8 (oszlopos), 4x3+4x3 oldalközepek és átlók. (A kisebbek színezzék ki a csoportokat.)

Jöhet a „magyar” Malom tábláinak a kiosztása, az egymást metsző vonalak és a közlekedési utak magyarázata... 2-3 próbajátékhoz párok alakítása a csoportok keverésével..., majd a magyar Malom tábla-tervezési feladatlapjának megoldása. (Azok a párok kapnak 1 db feladatlapot, akik végeztek a próbajátékkal.)

Szünet, szabadfoglalkozás, „lesés, hogy mit csinálnak”: alakulnak-e párok, válogatnak-e a táblák közül? Hányan térnek vissza a tradicionálishoz. (Ez utóbbi, nem feltétlenül az új elutasítása miatt fordul elő, hanem inkább a korábban begyakorolt trükkök felidézése, nyerő-élmények felidézése miatt várható.)

Fellazító szünet után, beszélgetés a „háromról”, honnan származhat az a szabály, hogy malomból nem szabad levenni. (A középkorban három lovag...” lásd: Nagylaci/Barlangrajzoktól a ...)

Aztán a „három...”-ról, a „háromszor...”-ról, a „három a...” –ról (gyűjtésben versenyző csoportokkal, vagy barkochbásan, vagy frontálisan irányítva)

**Nagyobbakkal érdekes lehet:** Csoportok versenyezzenek olyan fogalmak, mesék, történetek, tárgyak, stb. összegyűjtésében, amiben benne van a „három” (trikolor, háromlábú szék, három az igazság, három kismalac, hármass halom a magyar címerben, három kívánság, Lúdas Matyi hármása, „3/3”, szentháromság, három királyok, mesterhármass, 3 a malomban, háromszög, háromágú csillár, stb.)

Az nyer, aki a legtöbb olyant szedte össze, amit mások nem...

Azért, hogy elkerüljük a hasonlósági vitákat, megpróbálhatunk egy „csúrcsavart” is belevinni:

1. Egy zárt borítékot ragasszunk a táblára, amiben „a verseny végén egy meglepi lesz”.

2. Három-négy csoport 5 percig gyűjti egy-egy papírcsíkra felírva egy-egy „hármass megnevezést”... **de nagyon halkán, hogy a többi csoport tagjai ne hallják meg!!!** (Várhatóan ezzel trükkel hosszabb csend lesz, mint amikor azt mondtuk, „ne zavard hangoskodással a többieket”.)

3. Értékeléskor a csoport szóvivői egymás után sorolják a papírcsíkjaik tartalmát. Ha akad olyan csoport, amelyiknél van ugyanilyen, vagy nagyon hasonló(!), akkor beszadjuk az ezeket tartalmazó csíkokat és akiktől elvettük, azok mind 1-1 pontot kapnak.

4 A végén csak olyan csíkok maradnak a csoportoknál, amik egyediek, nem voltak a többieknél.

5. Felnyitjuk a borítékot, amiben ez van: **„Az eddig gyűjtött pontok nem számítanak.** A versenyt az nyerte, akinél a legtöbb papírcsík maradt.”

Beszadjuk meg hogy ezt miért csináltuk így. (Hogy ne legyen vita? „ugyanaz, vagy nem ugyanaz”) ... és azt is, hogy nem utólag változtattunk az értékelésen, hanem előre leírtuk azt, de ha el is mondjuk, hogy mi van benne, akkor a kicsi eltérésekről is hosszadalmas vita kerekedik...

**Más:** (Hans Fallada: Fridolin a pimasz borz alapján) mese a tyúkanyóról, aki csak háromig tud számolni. „egy, kettő, három, sok” Séták után mindig megszámlolja a csirkéket, de a róka lopkodását csak akkor veszi észre, amikor már csak 3 csibéje maradt...

Vissza a malomtáblához! Csiki-csuki helyzetek a különböző malomtáblákon: mindenki válasszon egy malomtáblát, amire rakjon fel csiki-csuki helyzetet., aztán táblák maradnak, a kölykök körbejárnak és sorra mind megnézik...

Zárásként megmutatom a „malomakadémia” nyegyed-tábláit és ha elég sok idő maradt, akkor egy trófeagyűjtő verseny: szabad versenytárs-választással úgy, hogy az egyik táblát választ, a másik kezdi a játékot. (Az időkorlátos a versenyt választom, azaz párbajok számát nem maximalizálom.)

Előtte frontális megbeszélés: „a próba-partikban az állások nyerők, vagy vesztek, nem a játékosok”, a versenyt csak most indítjuk csak el.

Szabálypontosítás megbeszélése:

A./ A parti előtt egyeztetni, választani: ha mindkét játékos már csak 3 db bábuval játszik, akkor vagy

1. szabad a malomból is levenni.

vagy

2. döntetlen

B./ A lépés-ismétlés megengedett, de döntetlen, ha 10 lépés után is változatlan a bábuk száma.

Összefoglalás (rendcsinálás közben frontálisan, hangosan):

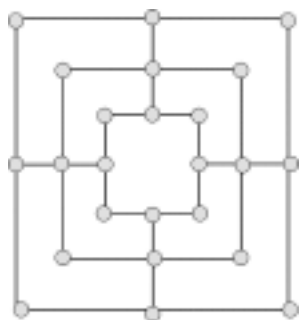
Gondoltátok volna, hogy milyen sok dolog kapcsolatos a hárommal? ...

Nem érdekes, hogy ilyen sokféle malomtábla van?

Melyiket válasszuk, ha egy jót akarunk játszani? Hogyan döntsünk?

Színhagyomány, ami egyszersmind választ is... , stb.

## Mezőpontok megszámlálása



Hány mezőpont van ezen a malom-táblán?

Ne egyenként számold össze, hanem keress képileg hasonló csoportokat:

Pl.:  $3 \times 8 = 24$  (három koncentrikus négyzet, négyzetenként 8-8 db mező)

vagy:

$4 \times 3 + 4 \times 3 = 24$  (négy-négy oldalközép és sarokátlő 3-3 mezővel)

vagy

$8 \times 3 = 24$  (nyolc függőleges vonalban 3-3 db mező)



Hány mezőpont van ezen a malom-táblán?

Ne egyenként számold össze, hanem keress képileg hasonló csoportokat:

Pl.:  $4 \times 6 + 8 = 32$  (Négy szélső lapáton 6-6 db, meg a belső négyzeten 8 db)

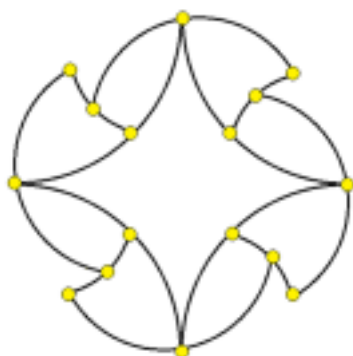
vagy:

$4 \times 8$  (mind a négy lapáton 8-8 db mező)

vagy :

$4 \times 3 + 8 + 4 \times 3$  (külső „körön” 4 vonalon 3-3, belső „körön” 8, meg a között)

## Folytasd a fenti minták gondolatmenete szerint!



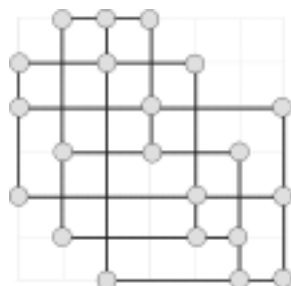
Hány mezőpont van ezen a malom-táblán?

Ne egyenként számold össze, hanem keress képileg hasonló csoportokat:



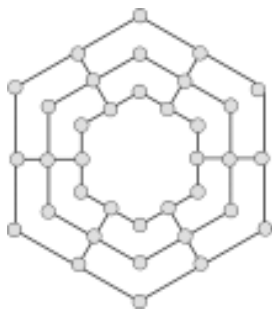
Hány mezőpont van ezen a malom-táblán?

Ne egyenként számold össze, hanem keress képileg hasonló csoportokat:



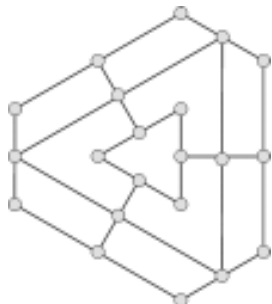
Hány mezőpont van ezen a malom-táblán?

Ne egyenként számold össze, hanem keress képileg hasonló csoportokat:



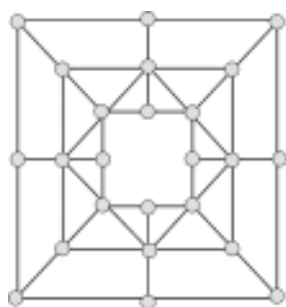
Hány mezőpont van ezen a malom-táblán?

Ne egyenként számold össze, hanem keress képileg hasonló csoportokat:



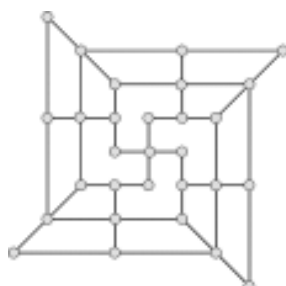
Hány mezőpont van ezen a malom-táblán?

Ne egyenként számold össze, hanem keress képileg hasonló csoportokat:



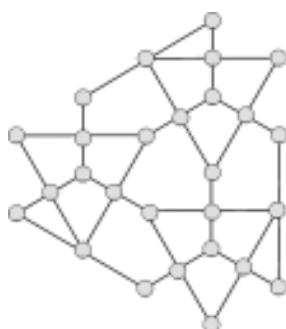
Hány mezőpont van ezen a malom-táblán?

Ne egyenként számold össze, hanem keress képileg hasonló csoportokat:



Hány mezőpont van ezen a malom-táblán?

Ne egyenként számold össze, hanem keress képileg hasonló csoportokat:



Hány mezőpont van ezen a malom-táblán?

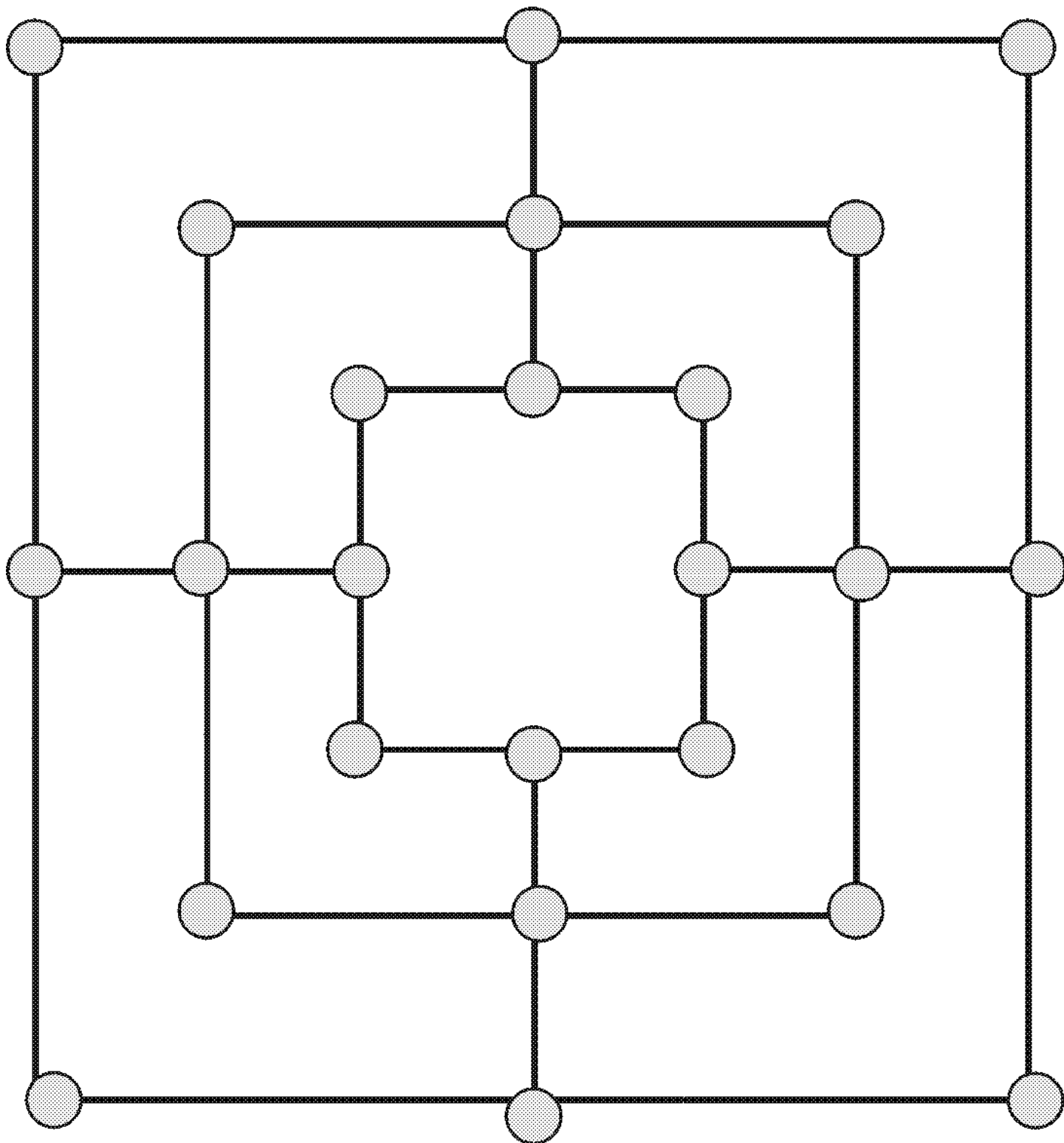
Ne egyenként számold össze, hanem keress képileg hasonló csoportokat:

### A parti megkezdésekor felmerülő gyakori kérdés: hány bábuval?

A válasz kikövetkeztethető a játékszabályból: osszuk el a mezőpontok számát hárommal!

A lerakosgatást követően, (ha addig egyik játékosnak sem sikerült malmot alkotnia) a mezők  $1/3$ -án világos bábuk állnak,  $1/3$ -án sötétek és a mezők  $1/3$ -a marad meg üres helynek a tologatásokhoz.

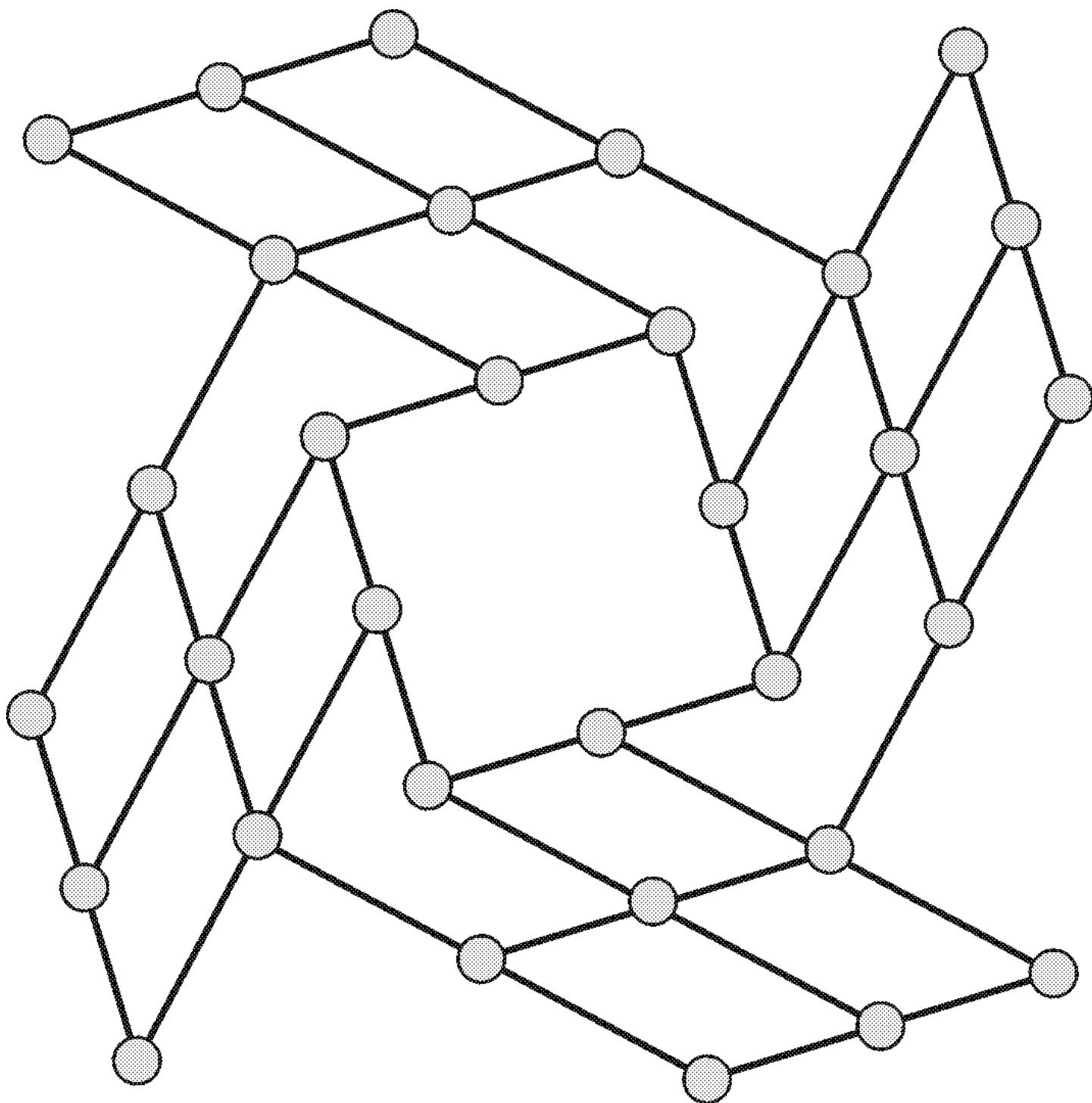
Ha ehhez képest megnöveljük a bábuk számát (vagy ha az  $1/3$ -részt nem egész számra kerekítjük), akkor megnövekszik a beszorításos győzelmek gyakorisága, ha csökkentjük, akkor ritkább lesz a beszorítás...



1. először felváltva, egyenként rakják le a táblára korongjaikat a versenyzők, majd

2. tologatások útján próbálnak hármasmalmot kialakítani. Ha ez valamelyik játékosnak (akár a lerakások, akár a tologatások során) sikerül, akkor levehet egyet ellenfele korongjaiból, kivéve az éppen malmot alkotó, ütés elleni védelmet élvező, korongokat.

3. A harmadik játékszakaszban, amikor már valamelyik játékosnak csupán három korongja marad: még egy esélyt kap a kiegyenlítésre, azáltal, hogy tetszése szerint (ugrásokkal is) mozoghat a táblán.



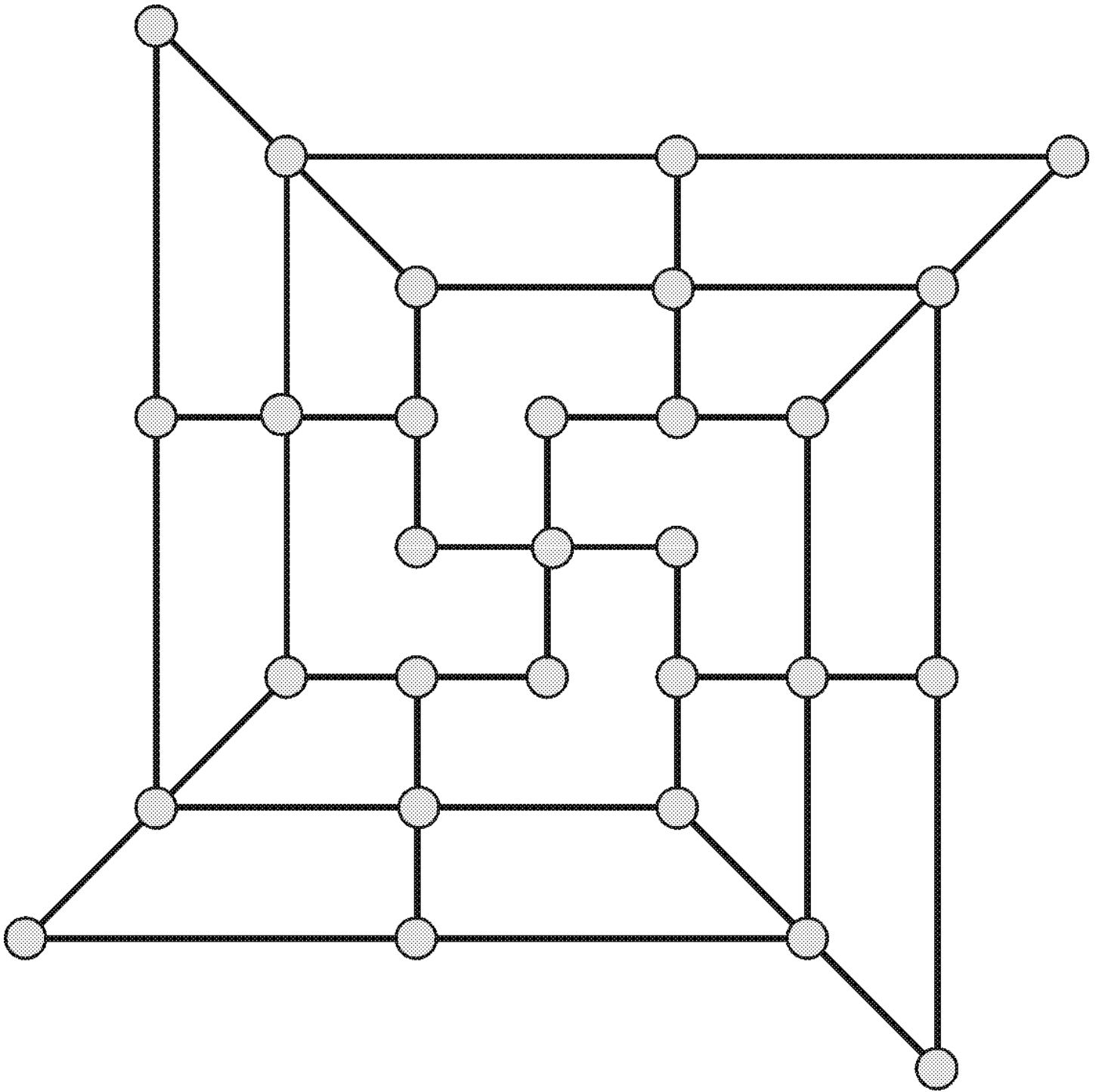
1. először felváltva, egyenként rakják le a táblára korongjaikat a versenyzők, majd

2. tologatások útján próbálnak hármalmot kialakítani.

Ha ez valamelyik játékosnak (akár a lerakások, akár a tologatások során) sikerül, akkor levehet egyet ellenfele korongjaiból, kivéve az éppen malmot alkotó, ütés elleni védelmet élvező, korongokat.

3. A harmadik játékszakaszban, amikor már valamelyik játékosnak csupán három korongja marad: még egy esélyt kap a kiegyenlítésre, azáltal, hogy tetszése szerint (ugrásokkal is) mozoghat a táblán.

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



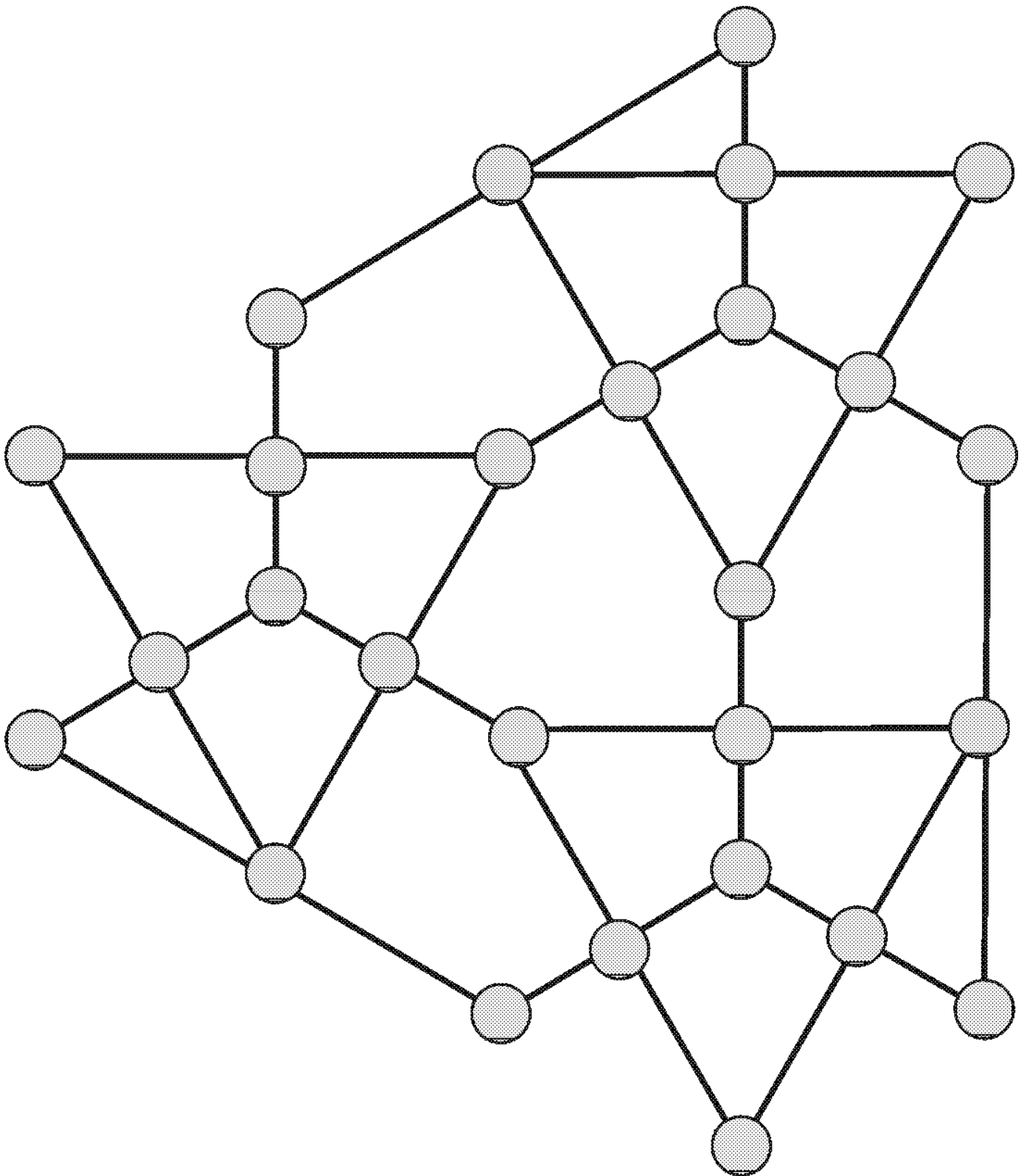
1. először felváltva, egyenként rakják le a táblára korongjaikat a versenyzők, majd

2. tologatások útján próbálnak hármás malmot kialakítani.

Ha ez valamelyik játékosnak (akár a lerakások, akár a tologatások során) sikerül, akkor levehet egyet ellenfele korongjaiból, kivéve az éppen malmot alkotó, ütés elleni védelmet élvező, korongokat.

3. A harmadik játékszakaszban, amikor már valamelyik játékosnak csupán három korongja marad: még egy esélyt kap a kiegyenlítésre, azáltal, hogy tetszése szerint (ugrásokkal is) mozoghat a táblán.

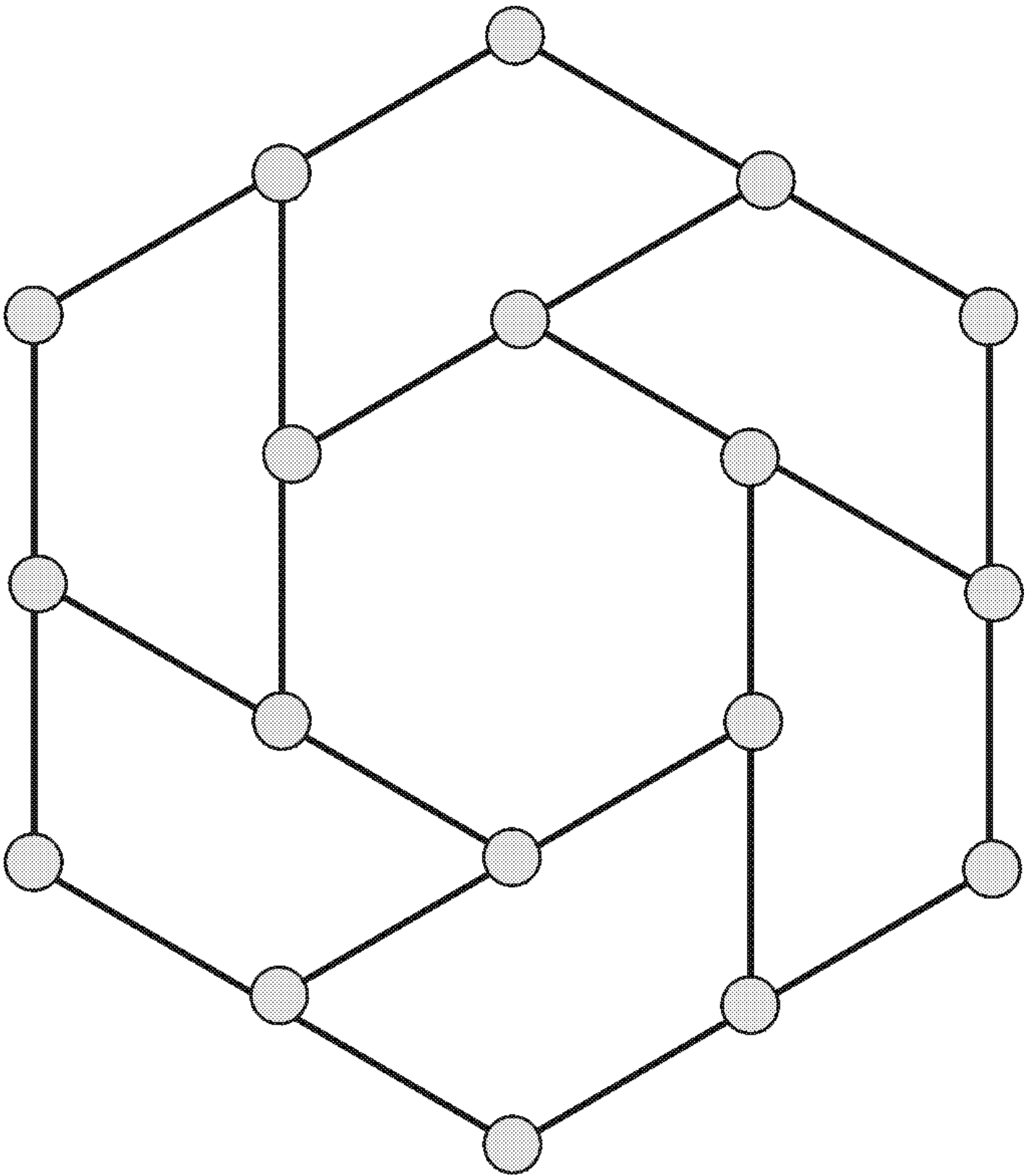




1. először felváltva, egyenként rakják le a táblára korongjaikat a versenyzők, majd

2. tologatások útján próbálnak hármasmalmot kialakítani. Ha ez valamelyik játékosnak (akár a lerakások, akár a tologatások során) sikerül, akkor levehet egyet ellenfele korongjaiból, kivéve az éppen malmot alkotó, ütés elleni védelmet élvező, korongokat.

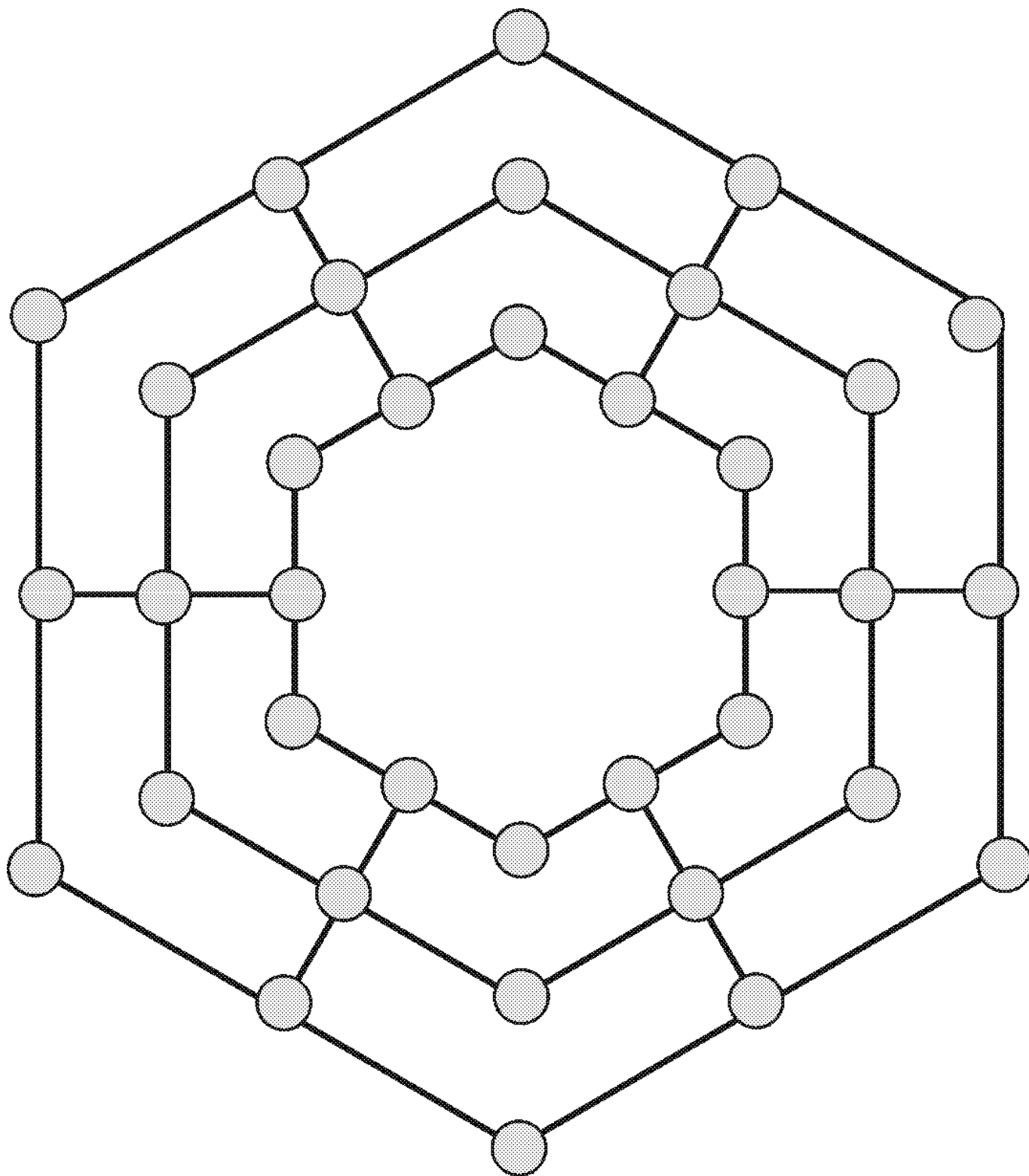
3. A harmadik játékszakaszban, amikor már valamelyik játékosnak csupán három korongja marad: még egy esélyt kap a kiegyenlítésre, azáltal, hogy tetszése szerint (ugrásokkal is) mozoghat a táblán.



1. először felváltva, egyenként rakják le a táblára korongjaikat a versenyzők, majd

2. tologatások útján próbálnak hármast kialakítani. Ha ez valamelyik játékosnak (akár a lerakások, akár a tologatások során) sikerül, akkor levehet egyet ellenfele korongjaiból, kivéve az éppen malmot alkotó, ütés elleni védelmet élvező, korongokat.

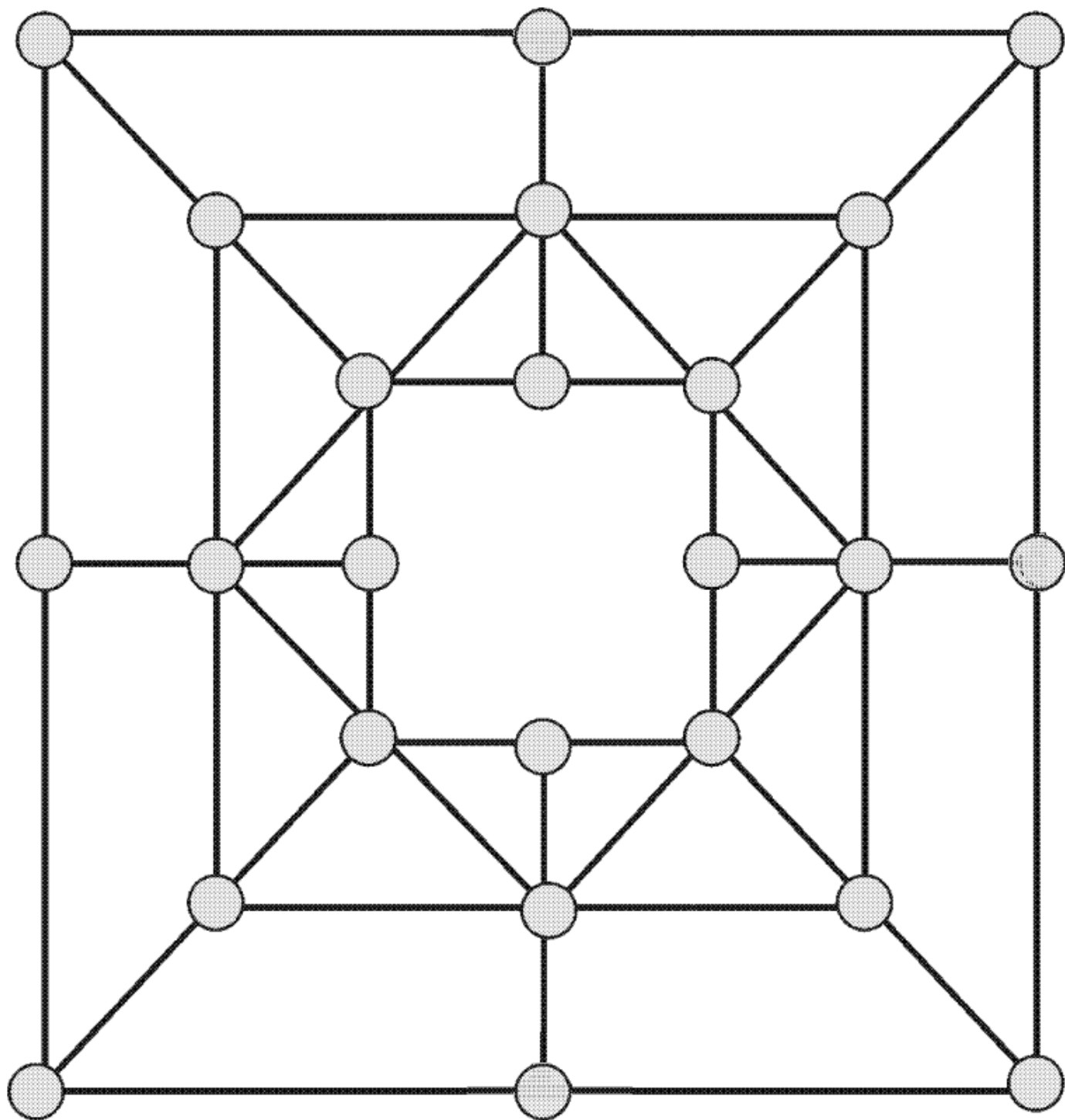
3. A harmadik játéksz szakaszban, amikor már valamelyik játékosnak csupán három korongja marad: még egy esélyt kap a kiegyenlítésre, azáltal, hogy tetszése szerint (ugrásokkal is) mozoghat a táblán.



1. először felváltva, egyenként rakják le a táblára korongjaikat a versenyzők, majd

2. tologatások útján próbálnak hármast kialakítani. Ha ez valamelyik játékosnak (akár a lerakások, akár a tologatások során) sikerül, akkor levehet egyet ellenfele korongjaiból, kivéve az éppen malmot alkotó, ütés elleni védelmet élvező, korongokat.

3. A harmadik játékszszakaszban, amikor már valamelyik játékosnak csupán három korongja marad: még egy esélyt kap a kiegyenlítésre, azáltal, hogy tetszése szerint (ugrásokkal is) mozoghat a táblán.

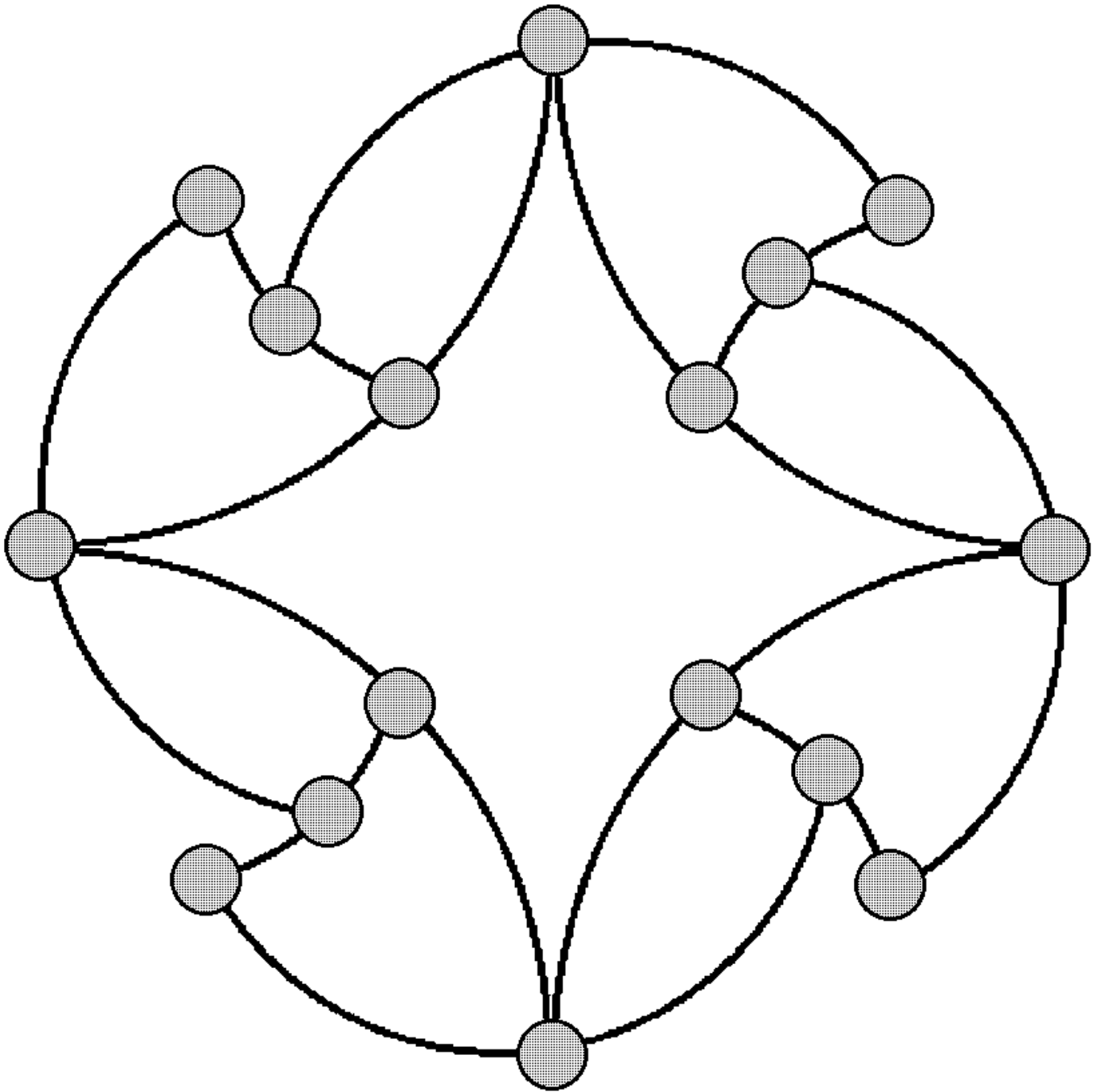


1. először felváltva, egyenként rakják le a táblára korongjaikat a versenyzők, majd

2. tologatások útján próbálnak hármast kialakítani.

Ha ez valamelyik játékosnak (akár a lerakások, akár a tologatások során) sikerül, akkor levehet egyet ellenfele korongjaiból, kivéve az éppen malmot alkotó, ütés elleni védelmet élvező, korongokat.

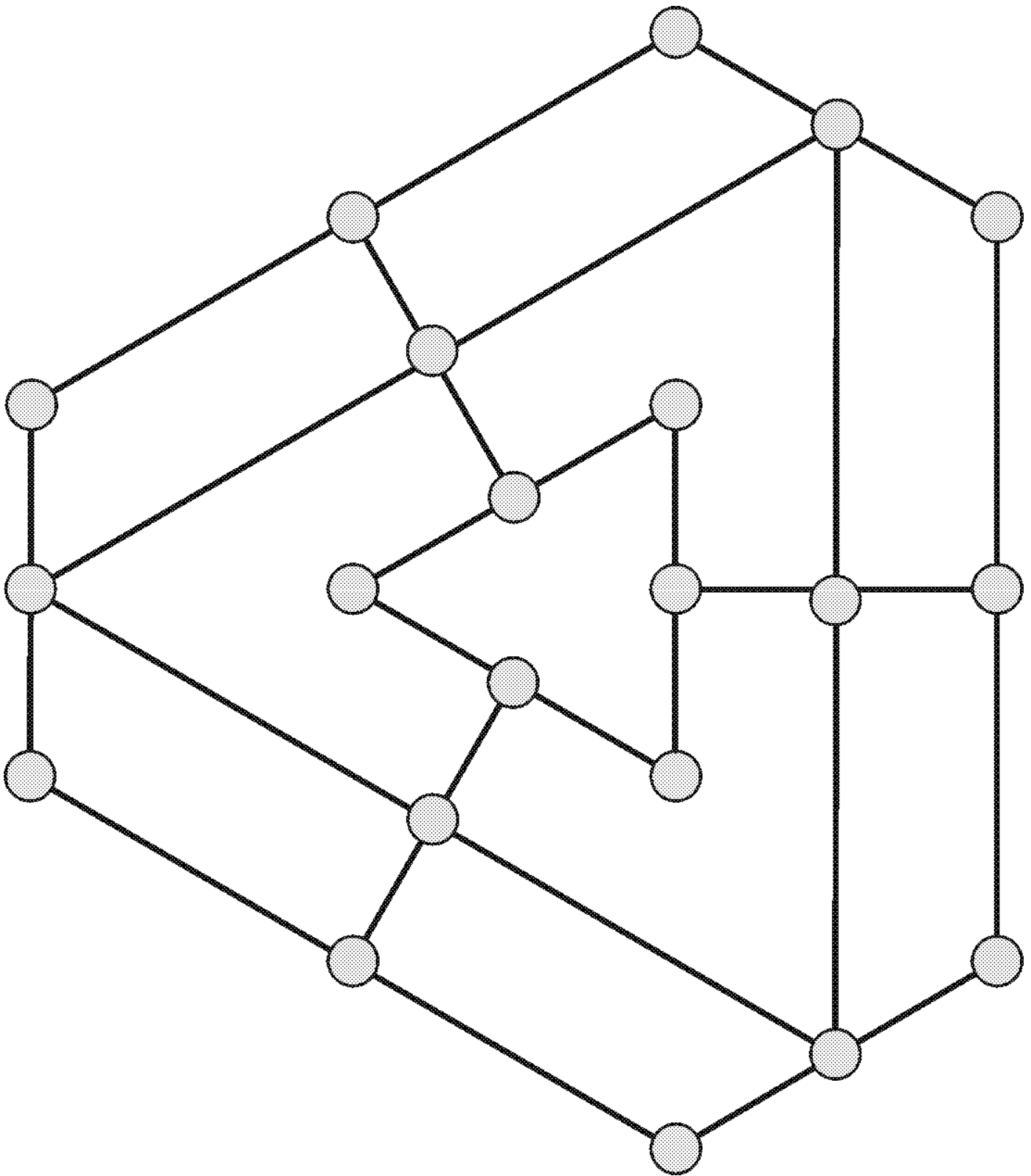
3. A harmadik játékszakaszban, amikor már valamelyik játékosnak csupán három korongja marad: még egy esélyt kap a kiegyenlítésre, azáltal, hogy tetszése szerint (ugrásokkal is) mozoghat a táblán.



1. először felváltva, egyenként rakják le a táblára korongjaikat a versenyzők, majd

2. tologatások útján próbálnak hármas malmot kialakítani. Ha ez valamelyik játékosnak (akár a lerakások, akár a tologatások során) sikerül, akkor levehet egyet ellenfele korongjaiból, kivéve az éppen malmot alkotó, ütés elleni védelmet élvező, korongokat.

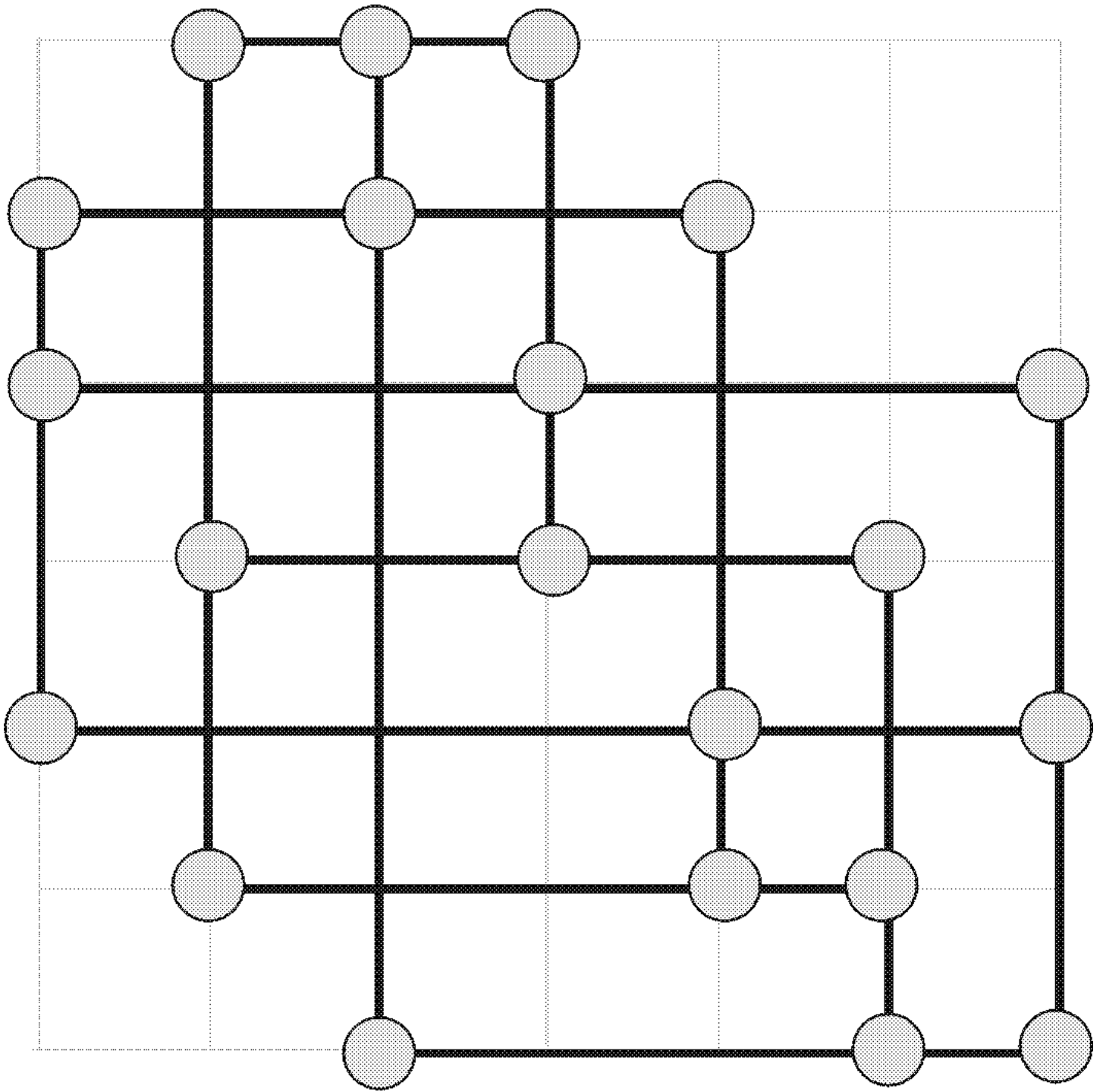
3. A harmadik játékszszakaszban, amikor már valamelyik játékosnak csupán három korongja marad: még egy esélyt kap a kiegyenlítésre, azáltal, hogy tetszése szerint (ugrásokkal is) mozoghat a táblán.



1. először felváltva, egyenként rakják le a táblára korongjaikat a versenyzők, majd

2. tologatások útján próbálnak hármasmalmot kialakítani. Ha ez valamelyik játékosnak (akár a lerakások, akár a tologatások során) sikerül, akkor levehet egyet ellenfele korongjaiból, kivéve az éppen malmot alkotó, ütés elleni védelmet élvező, korongokat.

3. A harmadik játékszakaszban, amikor már valamelyik játékosnak csupán három korongja marad: még egy esélyt kap a kiegyenlítésre, azáltal, hogy tetszése szerint (ugrásokkal is) mozoghat a táblán.



## „magyar” Malom

1. először felváltva, egyenként rakják le a táblára korongjaikat a versenyzők, majd

2. tologatások útján próbálnak hármasmalmot kialakítani. Ha ez valamelyik játékosnak (akár a lerakások, akár a tologatások során) sikerül, akkor levehet egyet ellenfele korongjaiból, kivéve az éppen malmot alkotó, ütés elleni védelmet élvező, korongokat.

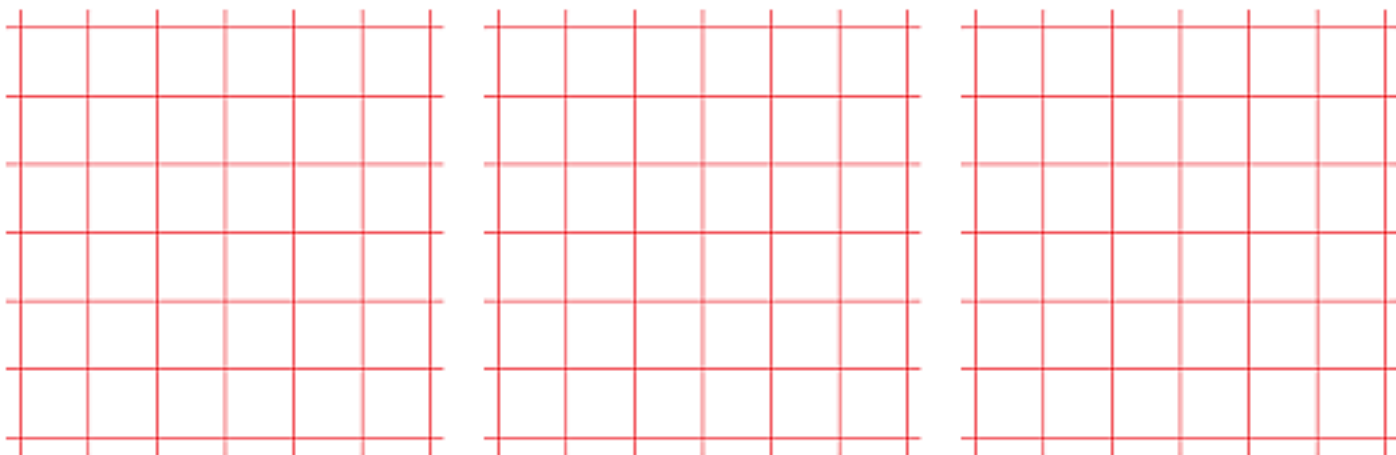
3. A harmadik játékszakaszban, amikor már valamelyik játékosnak csupán három korongja marad: még egy esélyt kap a kiegyenlítésre, azáltal, hogy tetszése szerint (ugrásokkal is) mozoghat a táblán.

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

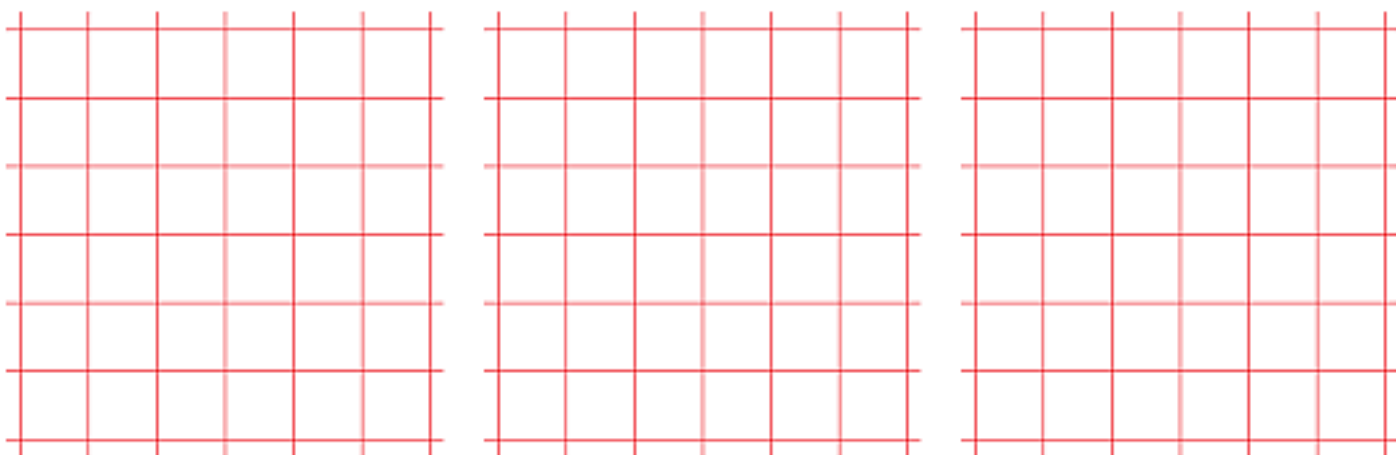
**Tudod-e, hogy az egyik legérdekesebb Malom-fejlesztés magyar találmány?**

Találkoztál már „magyar” Malommal? Tervezz te is malomtáblákat!  
Úgy helyezd el a mezőpontokat, hogy vízszintesen is és függőlegesen is 3-3 legyen egy vonalban.

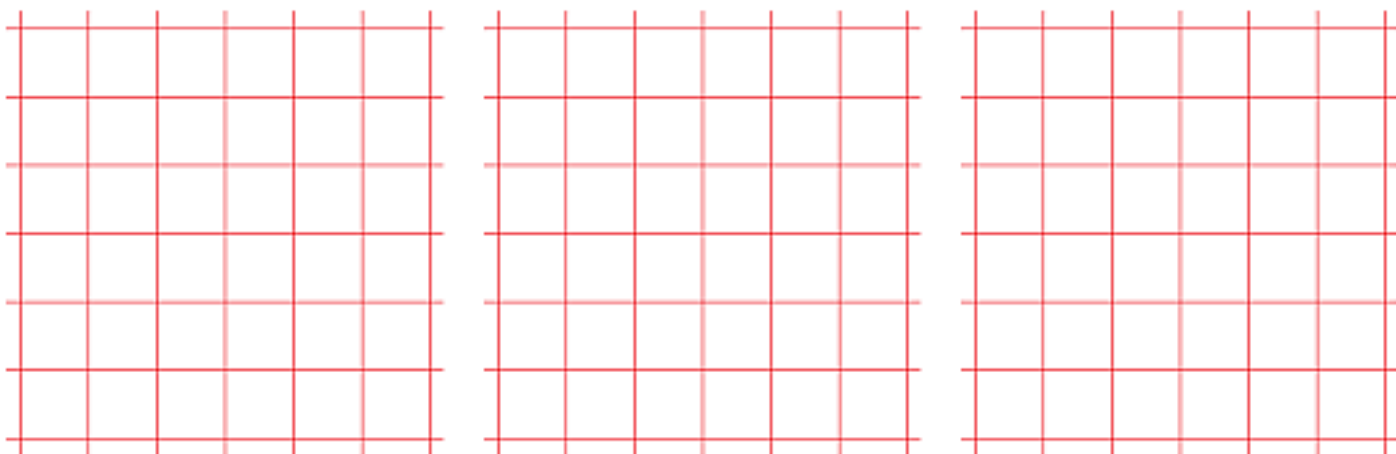
Tervezz három olyant, ami tengelyesen szimmetrikus:  
(Mi ezeknek a közös jellemzőjük? Legalább hány mező esik a szimmetriatengelyre? Miért is?)



Tervezz három olyant, ami középpontosan szimmetrikus:  
(Mi ezeknek a közös jellemzőjük? Melyik rácsponton kell lennie mezőnek: Miért is?):  
Írd le mire gondolsz:



Tervezz három olyant, amikben a középső rácsponton nincsen mező és mind a négy negyed különböző:



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

### Három „figyelem-koncentrációs” Malom (aki elnézi, az veszít)

Egy az ókori Rómából, egy a maoriktól (Új-Zéland), egy pedig a tirikiktől (Kenya).



### **Római Körmalom**

Üres táblán kezdődik. 3-3 bábut raktok le, egyenként, felváltva, tetszés szerint választott, üres rácspontokra, majd a szomszédos üres mezőre tolhatod át egy kiválasztott bábudat.

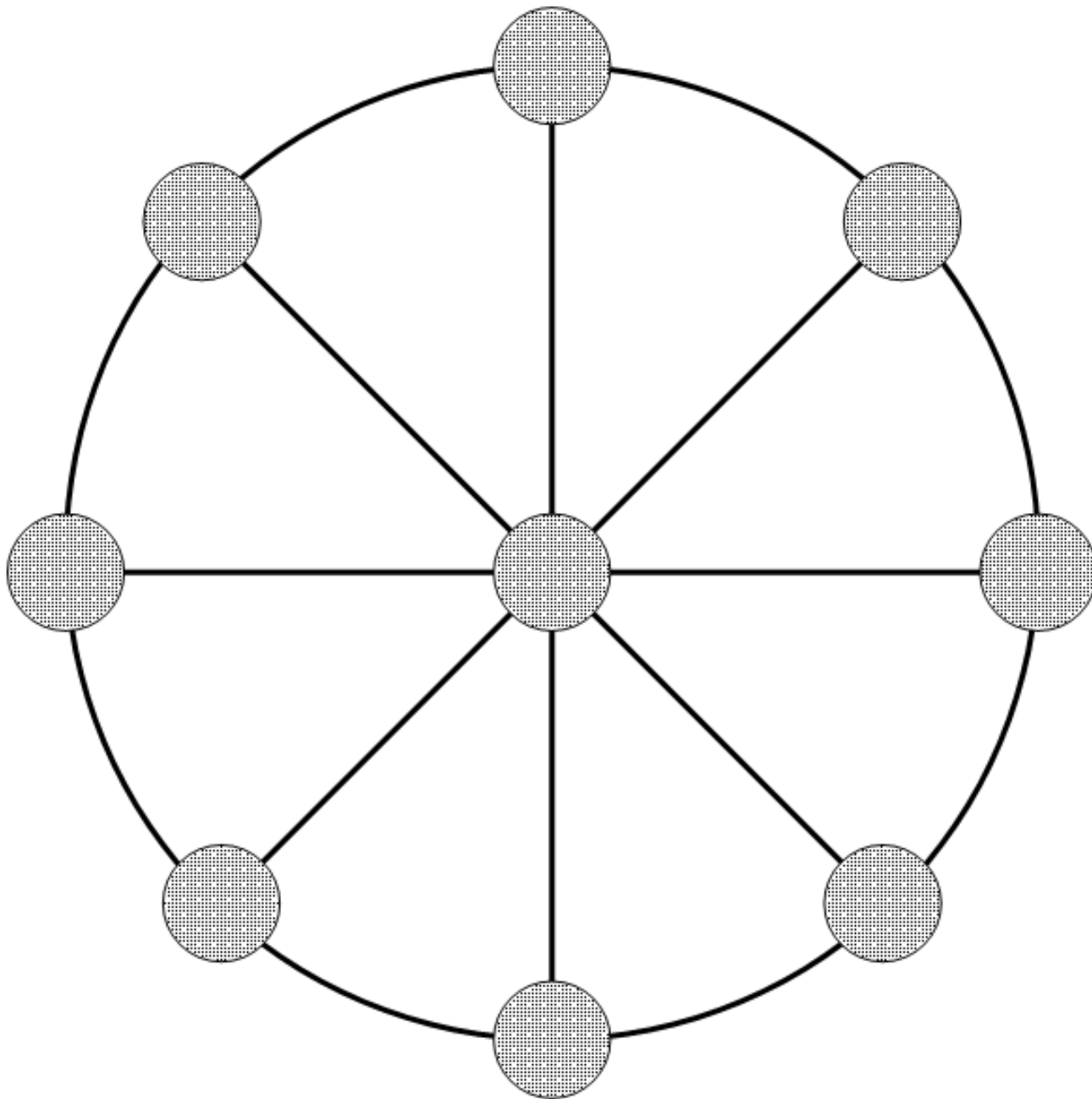
Az nyer, aki saját bábuiból hármat egymás mellé hoz. (??? igen, a köríven is ér a malom.)

### **Mu-Tore**

Kezdőállásban a köríven szemben 4 db sötét és 4 db világos. Veszít, aki beszorul, azaz nem tud lépni.

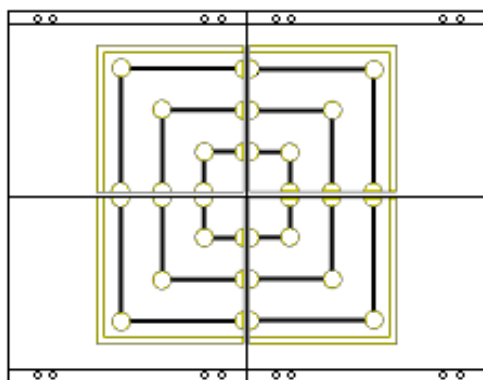
### **Shisima**

Kezdőállásban a köríven szemben 3-3 sötét és világos (köztük üres mező). A vonalban saját hármas a nyerő.



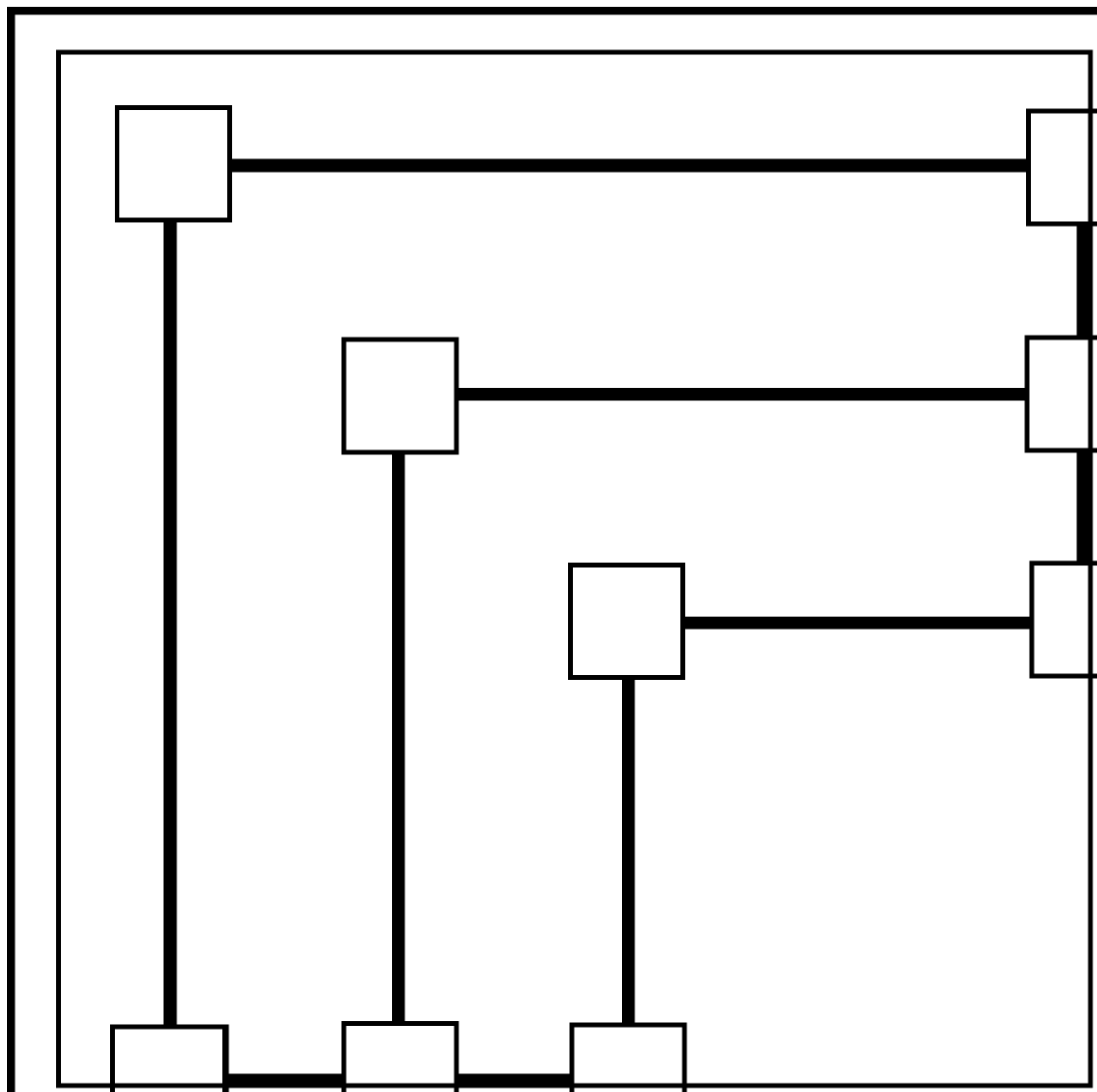
Forrás: Nagylaci <http://www.jatektan.hu>

**A legismertebb, „tradicionális” Malom (nyomtasd ki 4 példányban...)**

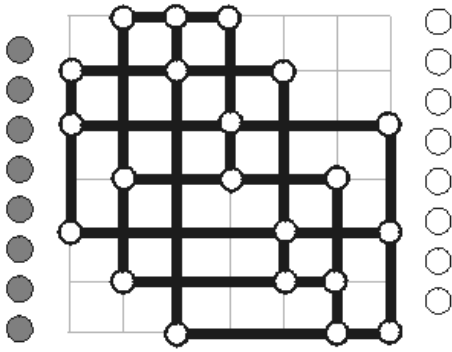


Végy 4 db genotherm tasakot. Egyik oldalukon illeszd és ragaszd össze őket sarkosan, tolj beléjük egy-egy merevítő kartonlapot, majd a tetszés szerint kiválasztott (méretre vágott) táblarészeket...

(Ha nincsen A3-ra nagyítós nyomtatód, akkor ezzel a technikával sok játék tábláját felnagyíthatod A4-es lapokból nyomtatva is.)



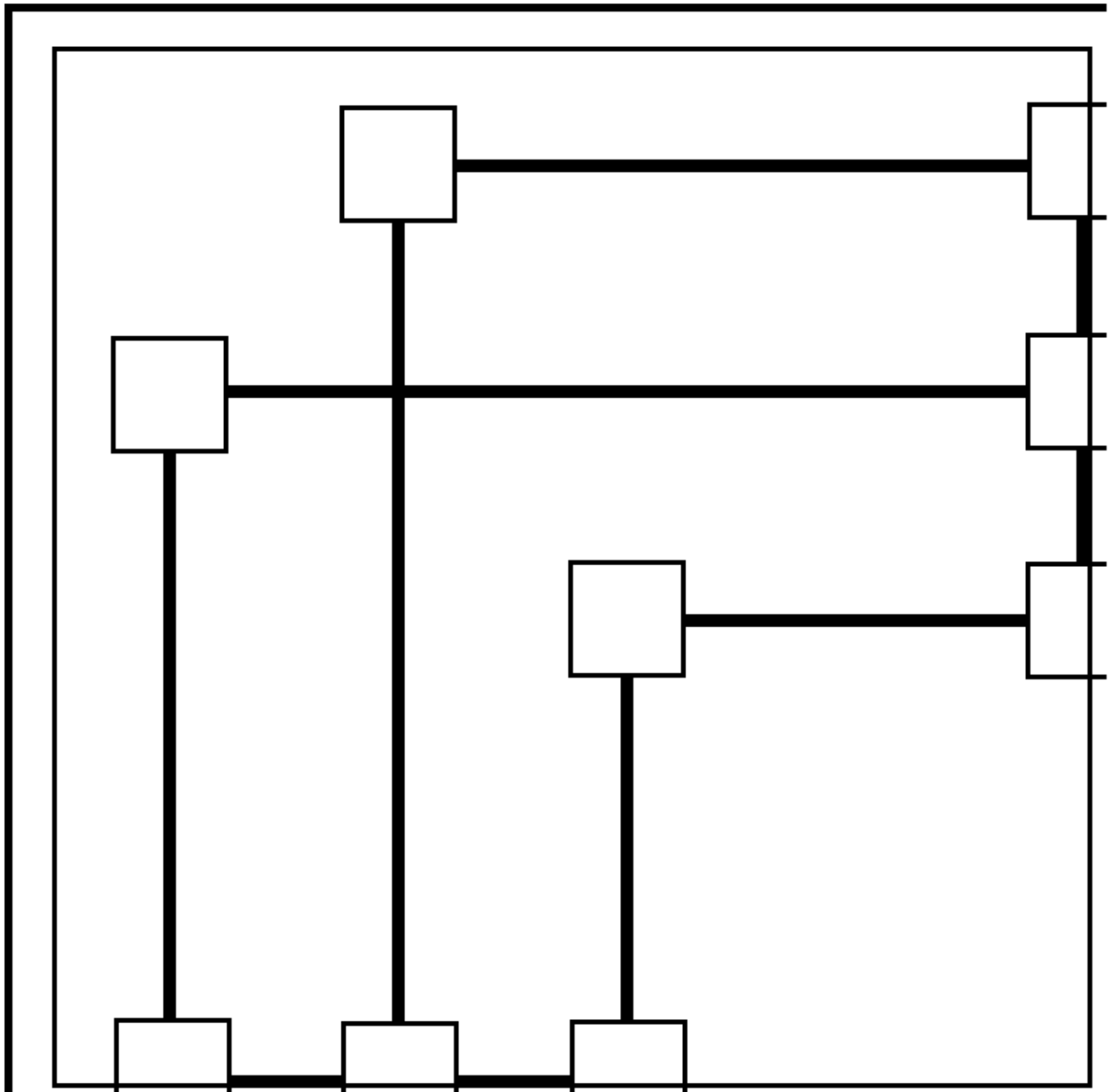
DR. TICHY-RÁCS ÁDÁM alig néhány éves ötlete nem csupán a malomtáblák számtalan variációját kínálja  
**a „magyar” Malom**

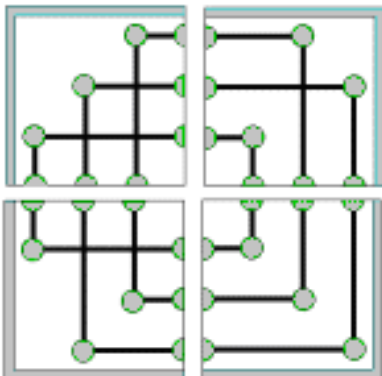
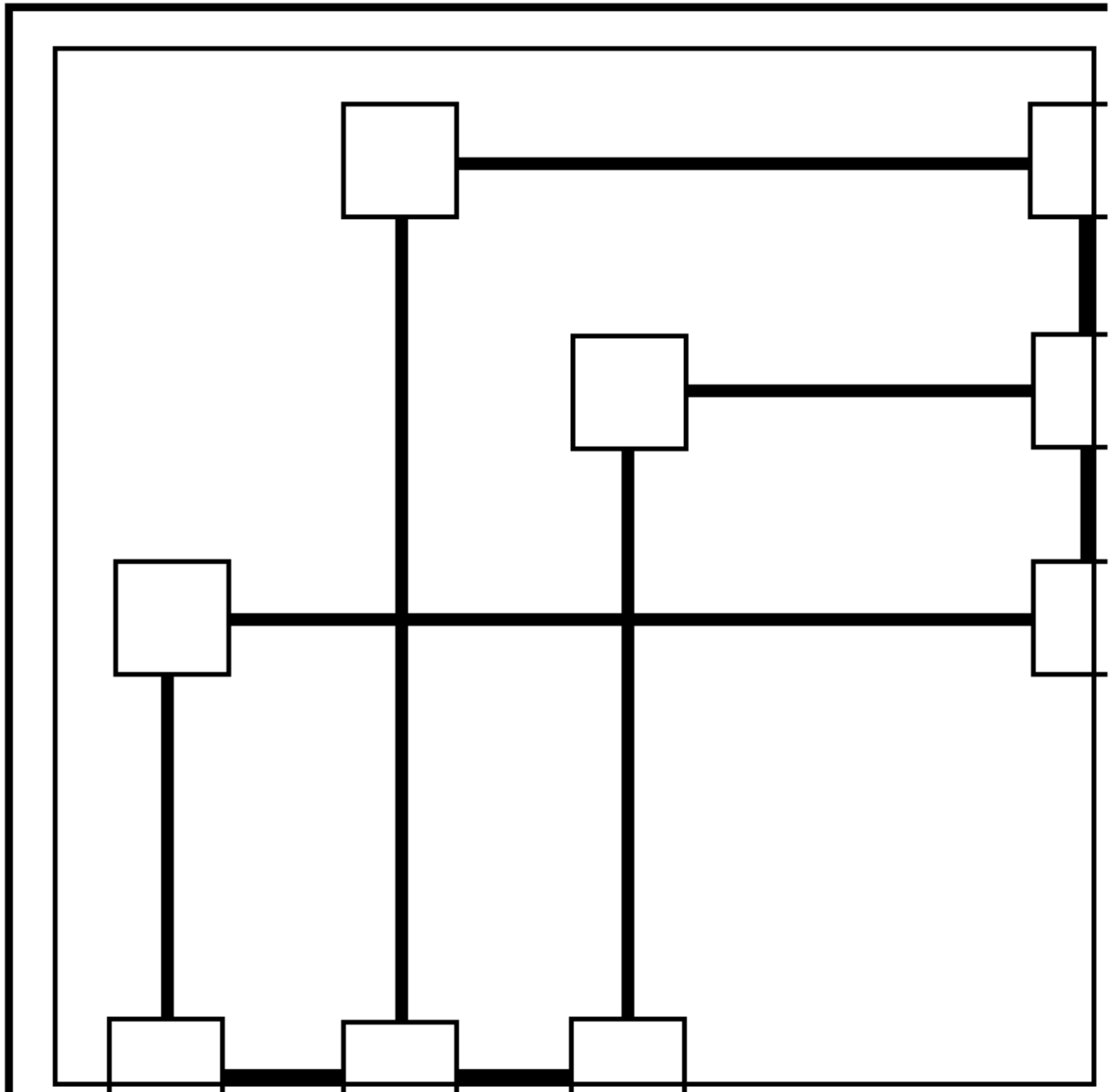


**Dr. Tichy-Rács Ádám malomtábla variációi:**

7x7-es rácson úgy jelöl ki 21 db mezőpontot, hogy vízszintesen is és függőlegesen is pont 3-3 db esik egy-egy vonalba. A rácsirányú összekötések lesznek a "lerakosgatás" utáni játékszakas "közlekedési utjai", amelyeken mindig mezőponttól-mezőpontig tolhatják el bábuikat a versenyzők.

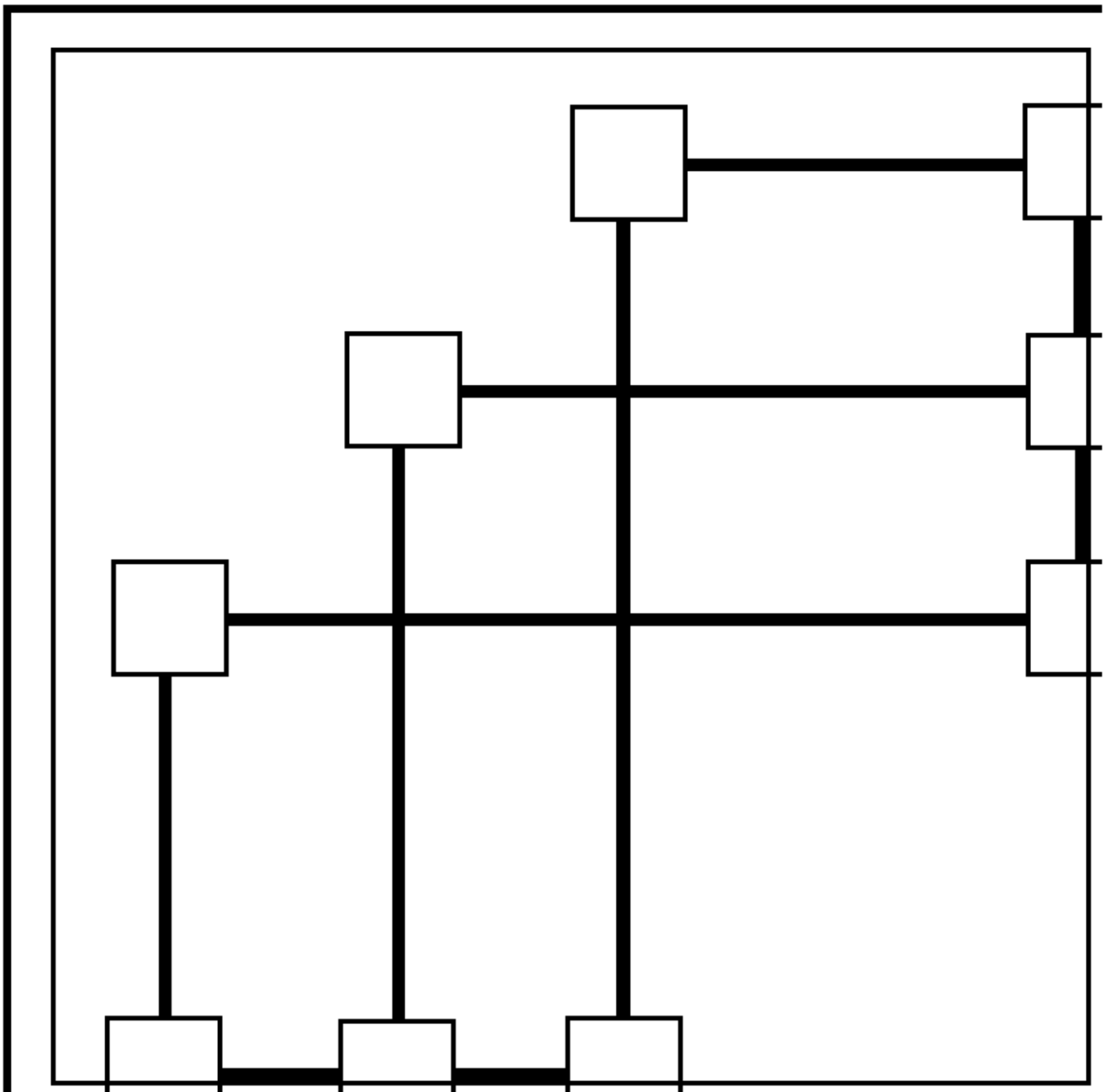
**A „Malom-Akadémia” kevesebb változatot kínál, de variábilis többszöri használatra készített, ¼-es táblarészek tetszetős kivitelben előre is elkészíthetők...**





**Dr. Tichy-Rács Ádám ötlete:**

Nyomtasd ki, vágd ki, illeszd össze!  
 Ha 2 példányban nyomtatod, akkor már  
 10 különböző tulajdonságú malomtáblát variálhatsz össze...  
 Ha nem lenne elég:  
 nyomtasd ki még 2 példányban...



## „Malom-Akadémia” (Játékszabálya, mint a tradicionális malomé.)

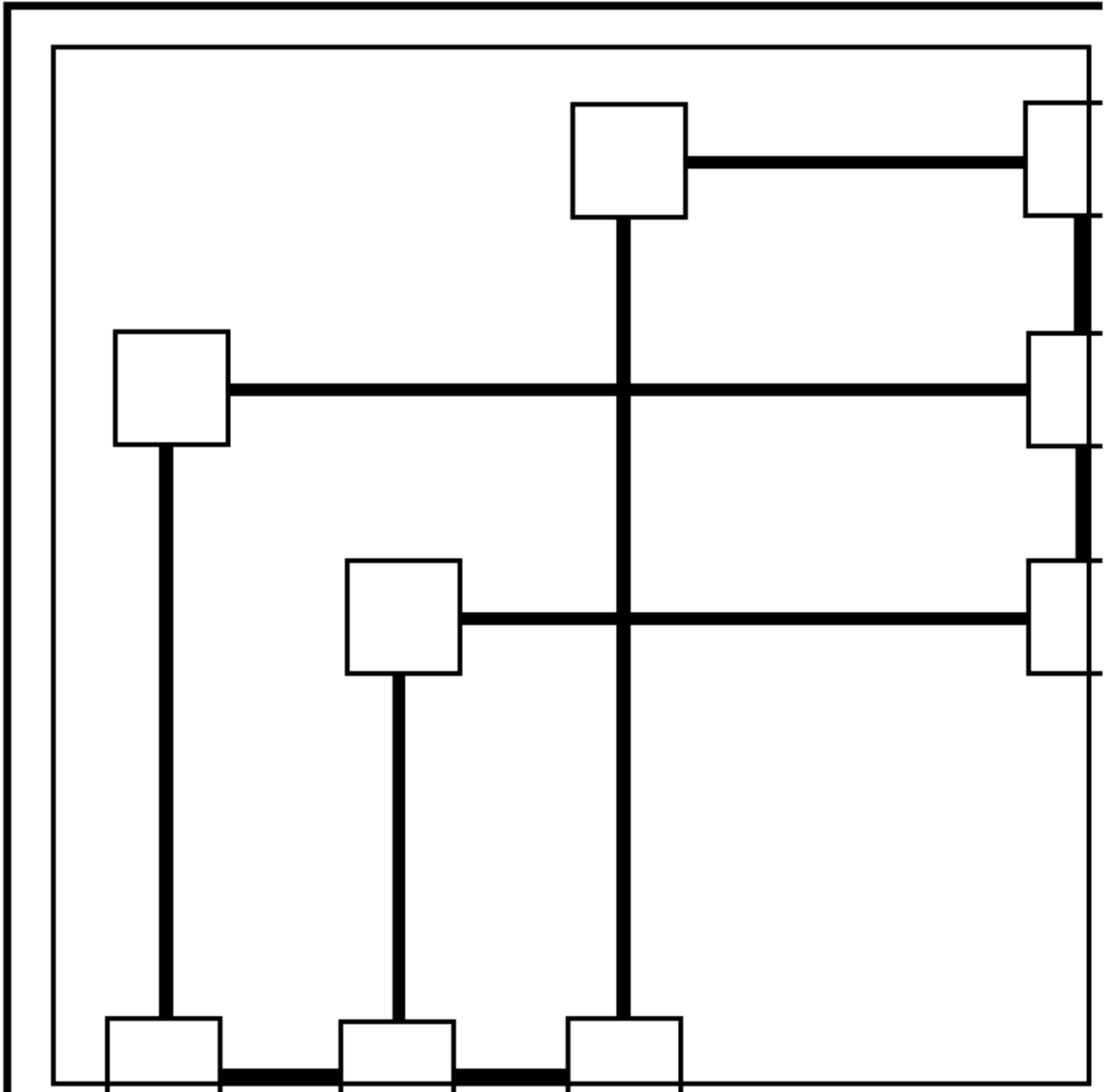
DR. TICHY-RÁCS ÁDÁM alig néhány éves ötlete nem csupán a malomtáblák számtalan variációját kínálja, de maga a játék is megdöbbentően érdekes lesz.

1. először felváltva, egyenként rakják le a táblára korongjaikat a versenyzők, majd

2. tologatások útján próbálnak hármasmalmot kialakítani.

Ha ez valamelyik játékosnak (akár a lerakások, akár a tologatások során) sikerül, akkor levehet egyet ellenfele korongjaiból, kivéve az éppen malmot alkotó, ütés elleni védelmet élvező, korongokat.

3. A harmadik játéksz szakaszban, amikor már valamelyik játékosnak csupán három korongja marad: még egy esélyt kap a kiegyenlítésre, azáltal, hogy tetszése szerint (ugrásokkal is) mozoghat a táblán.



## „Malom-Akadémia”

**A parti megkezdésekor felmerülő gyakori kérdés: hány bábuval?  
A válasz kikövetkeztethető a játékszabályból: osszuk el a mezőpontok számát hárommal!**

A lerakogatást követően, (ha addig egyik játékosnak sem sikerült malmot alkotnia) a mezők  $1/3$ -án világos bábuk állnak,  $1/3$ -án sötétek és a mezők  $1/3$ -a marad meg üres helynek a tologatásokhoz.

Ha ehhez képest eggyel megnöveljük a bábuk számát (vagy ha az  $1/3$ -rész nem egész szám és felfelé kerekítünk), akkor megnövekszik a beszorításos győzelmek gyakorisága, ha eggyel csökkentjük a bábuk számát (lefelé kerekítünk) akkor ritkábban lesz beszorításos győzelem.

**(Ádám, a fejlesztő, a magyar-malomhoz, ill. a malom-akadémiához 8-8 db bábút javasol.)**

## Écák-gondolatok a malom körül, picit tágabban egészen az amőbákig...

**Játékmező - bábuk - cél - lépésszabály - nyitóállás.** Röviden táblajáték. Az ember talán legjellemzőbb találmánya, magasabb intelligenciájának egyik kétségbevonhatatlan "bizonyítéka". A művészi teljesítmény, az építés, a dalolás, a színjátszás, a munkamegosztás, az otthonteremtés, az örömszerző szeretés, a sport, stb. (sőt, pl. a beszédről is) azt hisszük, csak az emberre jellemző tevékenység, pedig találhatunk rájuk példákat az állatvilágban is. Ám, az absztrakciót feltételező táblajátékokra csak a gondolkodó ember képes. **Ha létezik a világon emberen kívüli intelligencia, nagyon valószínű, hogy ő is ismer néhány (talán éppen a mi sakkunkhoz hasonlítható) elmejátékot.**

Egy-egy táblajáték lényegét a cél és a lépésszabály kombinációja hordozza, változatossá "fűszerezik" a különböző szerkesztésű játékmezők, az esélyek kiegyenlítését igyekeznek biztosítani a többnyire szimmetrikusan kialakított nyitóállások.

A táblajátékokat kitaláló emberiség történelmét végigkísérik a háborúk. Bár a küzdelem célja sokféle (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 még a tisztek 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 ősrünk a barlang falára a vadász-zsákmánynak kiszemelt állatot és tervezte meg elejtését... "Ha erre kerítjük, akkor arra fog menekülni, tehát ott kell megásnunk a csapdát..." **Az ismeretlen káoszban rendszert kutató elme azóta is folytonosan keresi a "ha, akkor" kapcsolatokat.** Elemzi az összefüggéseket, kísérletezik, utánózik, működési modellt tervez és szabályokat alkot...

**A táblások világában rendszert kereső elemzők szinte mindegyik táblás játékot logikailag "újra kifejleszthetik" a malomból, ha az alapjátékot további szabályokkal próbálják színesíteni.**

A legegyszerűbb táblákon véget ér a parti az első malomnál, a nagyobbakon pedig, több bábuval, egy-egy partiban többször is lehet malmot alkotni. Ha csupán abban versenyeznének a játékosok, hogy a parti végén, pl. 10-10 db bábu lerakása után kinek lett több malma, többnyire döntetlenül végződne a küzdelem. A döntetlenek száma akkor csökken le, ha a nagyobb táblákon módosítjuk a játék célját: az ellenfél bábuinak leütésével: azaz minden malomalkotásnál levehetünk egyet ellenfelünk bábuiból, egészen addig, hogy már ne tudjon malmot elérni.

**A középkorban három együttműködő lovag már ütőképes csapatnak számított: "jobbszárny"- "balszárny"- "derékhad".** Ha a malom-táblán mozgatott bábukat magányos harcosoknak tekintjük, akkor egy ilyen létrehozott hármast olyan erős stratégiai egység, mely ellenfeléből "levághat egyet". A hasonlattal értelmezhető még az a szabály is, hogy malomból nem szabad levenni (képes megvédeni magát) és az is, hogy a lépésképtelen "beszorítottak" veszítenek, azaz kénytelenek feladni a küzdelmet. A három bábunál megengedett "ugrálás" játékszakasza meg: mintha a napjainkban "gerilla-harc"-ként ismeretesebb, de a középkorban sem szokatlan harcmodort idézné.

Térjünk vissza a malomhoz! Kezdődik a parti. **Melyik pontokat célszerű birtokolni?** Melyik ponthoz vezet több út, hol lesz a legnagyobb bábunk mozgási lehetősége? Megvizsgálva a különböző malomtáblákat, kézenfekvő megállapításhoz jutunk: páros játék nem lehet érdekes olyan táblákon, melyeken a stratégiai erős pontok száma páratlan. Elegendő ezekből a "hasznosabb" pontokból többet elfoglalni és máris bebiztosított a győzelem. Ha felváltva rakosgatunk, akkor a játék nélkül is tudjuk, az első lépésre jogosult, így biztos nyerő. (Ha egy harcmezőn található magaslatok, hidak, stb. az un. **stratégiai erős pontok száma páratlan**, akkor a különben egyenlő feltételekkel küzdők közül, az előbbiekből többet birtokló fog győztesen kikerülni.) Ez így a kezdőknek is csak addig lesz érdekes, amíg el nem jutnak fentiek átgondolásához.

Jobban "elbújik" a nyerőstratégia azokban a játékokban, melyekben a játémező valamennyi pontja stratégiai azonos erősségűnek minősül. Próbálkozzunk meg ilyen malomtáblát tervezni. Egyáltalán, a malmoktól függetlenül, hogyan nézne ki egy ilyen tábla? A próbálkozások során újra és újra a "szélek" problémájába ütközve, hamar észre vesszük: gömbben, vagy szabályos testekben (pl. ikosaeder - miért is nincs még ilyen táblájú játék?-) kellene gondolkodnunk.

Maradva a síkban, olyan táblát keresve, melyeken minden mezőpont azonos tulajdonságú, végtelen nagy táblához jutunk, mely elvezet a ceruzával játszható amőba felfedezéséhez. A végtelen nagy négyzetes tábla minden pontjának nyolc szomszédja van. Könnyen belátható, ilyen táblán a hármast mindig (három lépésből) nyeri a kezdő játékos. Kézenfekvő ötlet, hogy az ilyen **táblákon próbálkozzunk a hármastól bizonyosan nehezebben elérhető négyes malom kialakításában versenyezni!**

Ha pedig a malmokat érvényesnek tekintjük az oszlop- és sor- irányon túlmenően átlósan is, akkor már legalább 5 bábuból kell állnia a malomnak ahhoz, hogy ne legyen egészen triviális a nyerőstratégia. Akkor térhetünk vissza a(z átlós irányban is érvényes) négyes malomhoz, ha csökkentjük a mezőpontokhoz tartozó szabadságfokokat. Legkézenfekvőbb megszabadulni a tábla végtelen kiterjedésétől. A körbehatárolt tábla szélső pontjai stratégiai értékelésben gyengébbek lesznek. Ha (pl. a tábla célszerű kialakításával) a játékosok számára **megtiltjuk, hogy a játék első lépéseiben a stratégiai legerősebb pontokon osztozkodjanak, eljutunk pl. a "Négy a nyerő" játékhoz, ill. az ötletet tovább fejlesztve: a Tótikékhez...**

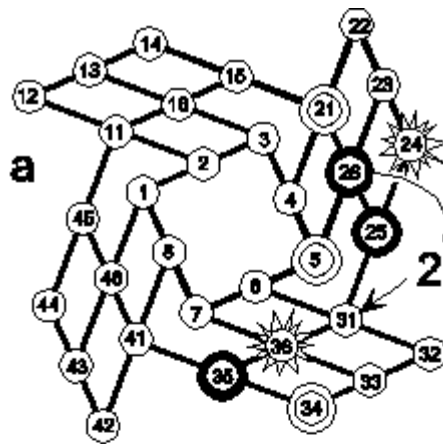




a./

1.---,V31-21 a legrosszabb védekezés, mert:

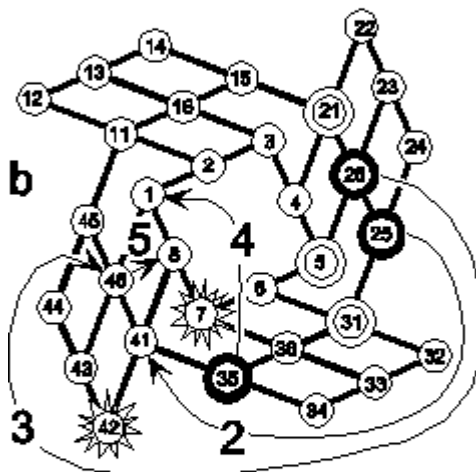
2.S26-31 azonnal két malommal fenyeget és 3.S nyer.



b./

1.---,V34-21-re további, az ellentámadás lehetőségét kizáró kényszerítők következnek:

2.S25-41 után 3.S26-46, majd 4.S35-1 még védhető, de 5.S46-8 után 6.S nyer.

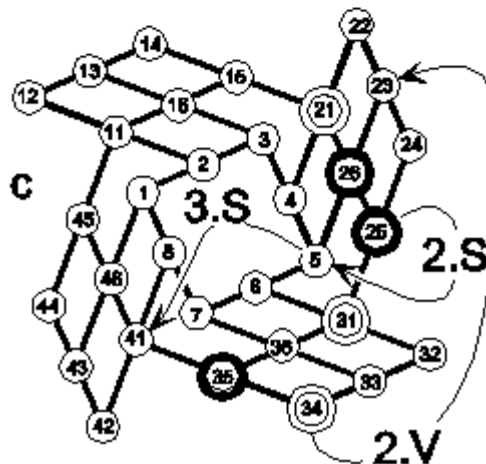


c./

1.---,V5-21 (!!!) A belső négyzet sarokpontja most feladható, mert a sikeres "átlós ollózást", a 31 és a 21 birtoklásával is, megakadályozza világos. Ám, ez sem ment, mert egy más irányú, újabb kényszerítőzést, ekkor már, csak a 34-en lévő bábujával védhet.

2.S25-5,V34-23 után pedig, az előbb (b./ alatt) mutatott folytatás következhet:

3.S5-41, 4.S26-46, 5.S35-1, 6.S46-8, 7.S nyer.



Az, hogy melyik bábujával kell az első lépésben sötétnek a 26-ra lépnie, kiolvasható a leghosszabb (egyszersmind azonban -világos optimális védekezése esetén- a legrövidebb) parti leírásából.

Itt látható be, hogy a 35-el számozott mező birtoklására szüksége lesz sötétnek a 3. lépésekor.