

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.)

Fordítgatósok

„Elmetorna kurzus” **19**

19. téma: Fordítgatósok

(Reversi, szimpla R., varitáblás R., Gomullo, Desdemona, Back&back, Hexxagon,)

A foglalkozás fő célja:

A kétszemélyes táblás játékok iránti érdeklődés fenntartása, ill. fokozása.

Az eddigi esetleges kudarcélményének elhalványítása. „**Ha nem is mindegyik, de több olyan is volt már, ami tetszett és jól játszottam**” gondolattól ugye nagyon távoli áll a „**ez logikai, ez nekem magas**” hangzású, hangos röhejjel történő elzárkózás egy esetleges újabb megismerése elől.

A fordítgatósok Jolly-Jóker játékok: a matekosoknak is és a kezdőknek is sikerélmény.

A parti során pulzáló előny-hátrány a kezdőknek sem jelent teljes kudarcot, mert a parti közben átélhetik a győzelem „rész”-örömet.

A Reversinek komoly esélye van arra, hogy Mo-n is kedvelt ismert alapjátékká váljon.

További konkrét célokat, „az apropóból csatolható ismereteket” most javasolt elhagyni.

Kivételesen, koncentráljunk „csak” a játékos élményre, a lemaradónak is legyen sikerélménye... Játékos csoport-munkában: mutassuk be a stratégiailag erős pontokat részletező „mankót” és használatát.

A táblás játékok közül az egyik legalkalmasabb arra, hogy olyan generál-algoritmust készítsünk, amiben a fő cél elérését közbenső részcel (stratégiailag erős pontok elfoglalása) segíti.

Ezt, a részcélokra épített algoritmust egy kinyomtatható és a parti közben kézbe vehető mankóban össze is foglalhatjuk, ami lépésről lépésre segíthet az előnyös lépés kiválasztásában.

Általános cél:

Általános táblajátékos szokások/viselkedés rögzítése. (színválasztás és a kezdés sorsolása, szabály-egyeztetés, fairplay, szabálykövetés, általános és a játékhoz kapcsolódó praktikus udvariassági szabályok...)

1. A játékszabály felvezetése:

A korongokkal játszott dámánál láttuk, hogy a bábu megfordításával egyszerűen tudtuk jelezni, hogy ez már nem közkatona, hanem előléptetett tiszt, ill. nagyobb mozgási lehetőséggel bíró dáma.

Két oldalukon eltérő színű korongokkal sok-sok páros táblás játékot játszhatunk. Az egyik játékos a korongok világos oldalával felfelé, a másik pedig a sötét oldalával felfelé rakosgat a táblára. Azt is jól látjuk, hogy milyen könnyen szerezhetünk többségi fölényt, ha lopva megfordítunk néhány korongot... (Hahaha)

Használjuk ki felfedezésünket és nézzünk most egy olyan ütöses játékot, amiben, a bajba került bábút nem le vesszük a tábláról, hanem elraboljuk úgy, hogy a továbbiakban sajátunkként használhatjuk, azaz megfordítjuk. Azt is vegyük észre, hogy a megfordított korong, (pl. ha újra bajba kerül,) vissza is fordítható.

Mottó: **ha a vezénylő tábornok nem tudja megvédeni a katonáját, akkor az átáll az ellenfélhez...**

Legyen a „bajba kerülés”: szendvicsbe-, vagy ollóba-fogás, két oldalról történő közrezárás!

Legyen középen egy 2-2 bábus kezdőállás, amiből váltott egyenkénti lerakosgatásokkal töltjük a táblát, arra törekedve, hogy a végén több mezőn álljon saját bábunk, mint versenytársunknak.

A játék akkor lesz igazán fordulatos, ha csak olyan lépéseket engedélyezünk a lépésszabályban, amelyek rablást is eredményeznek és még izgalmasabb, ha egy lépésben egyszerre több ellenséges bábút (egész sorokat és velük együtt akár oszlopokat és átlós vonalakat is) elrabolhatunk. Mutassuk meg demótáblán a szabályokat.

Ne felejtjük el megmutatni, hogy **rablás csak akcióban szabályos, tehát nem rabolható olyan korong, ami fordítással záródott közre.**

Hívjuk fel a figyelmet technikai-udvariassági szabályra, amivel az esetleges viták elkerülhetők:

A lerakott korongon rajta hagyjuk az ujjunkat és a másik kezünkkel forgatjuk az elrablottakat. Így ugye folyamatosan ellenőrizhető, hogy az olló egyik ága mindig a lerakott korong. A lépő azután akkor vegye le az ujját a lerakotról, amikor a versenytársa elfogadta a lépés szabályosságát.

2. Játsszanak le háromfős csoportokban két partit (a mini 6x7-es táblán, kettő játszik, egy figyel és „nem dumál bele”, majd ő játszik a győztesrel) azután **beszéljük meg a tapasztaltakat:**

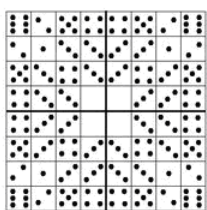
Az egész partit nagyon nehéz előre átlátni, hiszen állandóan forognak a korongok. Lépésről-lépésre csak a számosságokat figyelve, még az sem állapítható meg, hogy éppen ki áll nyerésre. Vegyük észre, hogy minél több az ellenfél, annál többet lehet tőle rabolni egy lépésben, ha pedig én vagyok nagy többségben, akkor meg a versenytársam fordíthatja könnyen a maga javára a partit... Nevetni, csak az nevetett igazán, aki a kacajt a végére tartogatta. Ámde, hogyan lehet ezt előre eltervezni? A beláthatatlan, távoli fő cél elérését, átlátható részcélok segíthetik. A részcélok alapján pedig felépíthető egy nyeréshez segítő algoritmus.

3. Osszuk kb. 4-5-ös csoportokba a kölyköket és csoportonként, a legjobb játékos ellen játsszanak négyen úgy, hogy nem gondolkoznak, hanem csak egy „mankót” használnak.

A számokat még nem ismerő kicsiknél vegyük a dominó-jelekkel számozottat. Magyarazzuk el, hogy: az összes lehetséges lépés közül, mindig csak a legmagasabb pontértékű mezők közül válasszanak.

Szerepek: a csoport választott vezére játszik és ő dönt akkor, ha több lehetséges mező pontértéke azonos.

A többiek lépésenként ellenőrzik, hogy hibátlanul követi-e a vezér a „mankót”.



Értessük meg a mankó lényegét!

Fedezzük fel a sarkok és az oldalsó mezők stratégiai különbségeit. Osztályozzuk és pontozzuk az egyes mezőket, előbb a dominó-jelekkel számozott szerint, majd beszéljük át újra a mezők egymáshoz hasonlított stratégiai jelentőségét és váltsunk az arab számos, még több különbséget, megmutató változatra.

8	5	6	7	7	6	5	8
5	1	2	2	2	2	1	5
6	2	4	3	3	4	2	6
7	2	3			3	2	7
7	2	3			3	2	7
6	2	4	3	3	4	2	6
5	1	2	2	2	2	1	5
8	5	6	7	7	6	5	8

Házi feladatként: készíttessük el a mankót 8x7-es táblára és ajánljuk, hogy próbálják 6x7-es táblán játszani úgy, hogy a négy sarkot nem használhatják. (Gyors, csak 17 lépéspáros partik lesznek, szemben a 8x8-on játszott 30 lépéspárossal, ugyanakkor a páros x páratlan méretű tábla kiegyenlíti az esélyeket: a szélek megszerzésére irányuló kiszámolásban: „Ó, Én, Ó, ÉN...”)

Vegyük észre, hogy a mankó bizony csak akkor hoz gondolkodás nélküli sikert, ha csak az egyik játékos használja. Ha már mindkét versenyző jól ismeri a mezők értékességének különbségeit, akkor indulhat el az igazán kombinatív professzionális játék... (amiről elárulható, hogy a sarkok elfoglalásánál sokkal nagyobb előny szereshető, ha arra törekszünk, hogy minél jobban lecsökkentsük versenytársunk lehetőségeit, rákényszerítve arra, hogy a számára kedvezőtleneket lépje. Ez már a magasabb: 4-5. osztályos szint.)

4. Összefoglalás, tanulságok:

Ha valami túl bonyolult, nem átlátható, keressünk kapaszkodókat, rész-összefüggéseket.

Ha messzi a cél, akkor legyen valami tervünk, ami közelebb visz hozzá.

Vegyük észre, hogy ha tudnánk már programozni, akkor a Reversire kitaláltunk egy olyan követhető algoritmust, ami szerint működhet egy egészen jól ellen-játszó számítógépes program.

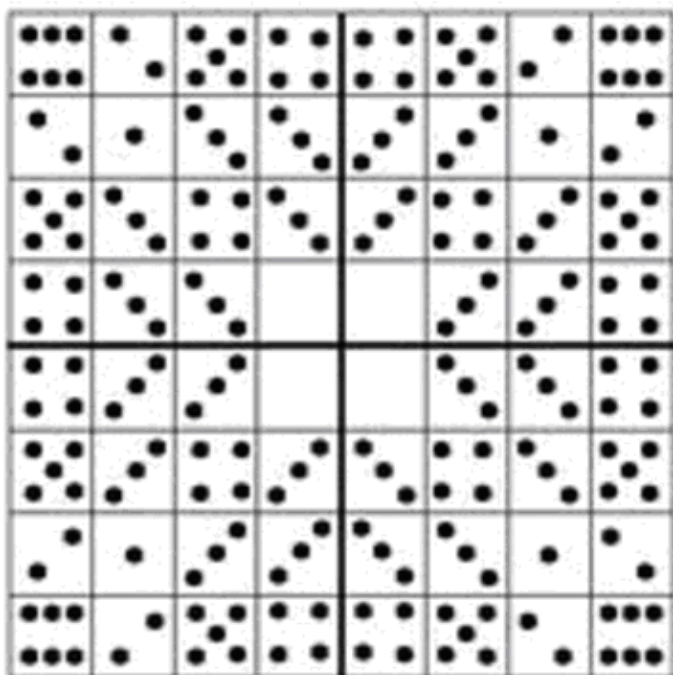
Miért is? A mankónk tetszőleges állásban működik. Bármilyen állásban nincs más dolga a proginak, mint megnézni, hogy melyik mezőkre léphetne a szabályok szerint, és azok közül a mankóban összefoglalt legmagasabb pontértékűt választani. A mankó minden állásban ugyanúgy, azaz általánosan használható. Hasonlítsuk össze pl. a TicTactoe-val: „ha ez van, akkor ezt kell lépni, ha az van, akkor azt,...”, azaz minden állást külön meg kell vizsgálni és mindegyikre külön megmondani, hogy mi a legjobb ellenlépés.

Udvariassági szabályhoz: Előre látható konfliktusok: az elrontott lépés után visszaállítani az eredeti állást, vita egy adott fordítás szabályosságáról... Mindez elkerülhető a mutatott „udvariassági” szabállyal.

Milyen udvariassági szabályokat ismerünk még?

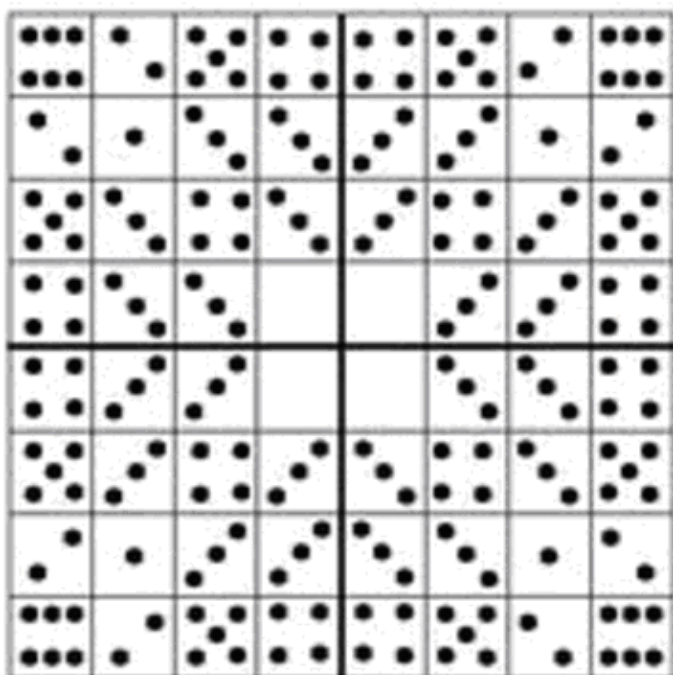
Pl.: Mikor engedje előre az úr a hölgyet és mikor lépjen be előtte az ajtón? Egyszerre ugye ritkán férünk át. (Ismert poén: a haladási sorrend változása az araboknál: tradicionálisan és aknamezőn...)

Az érdeklődőknek az otthoni próbálgatáshoz osszuk ki az érdekesebb változatok játékszabályait...



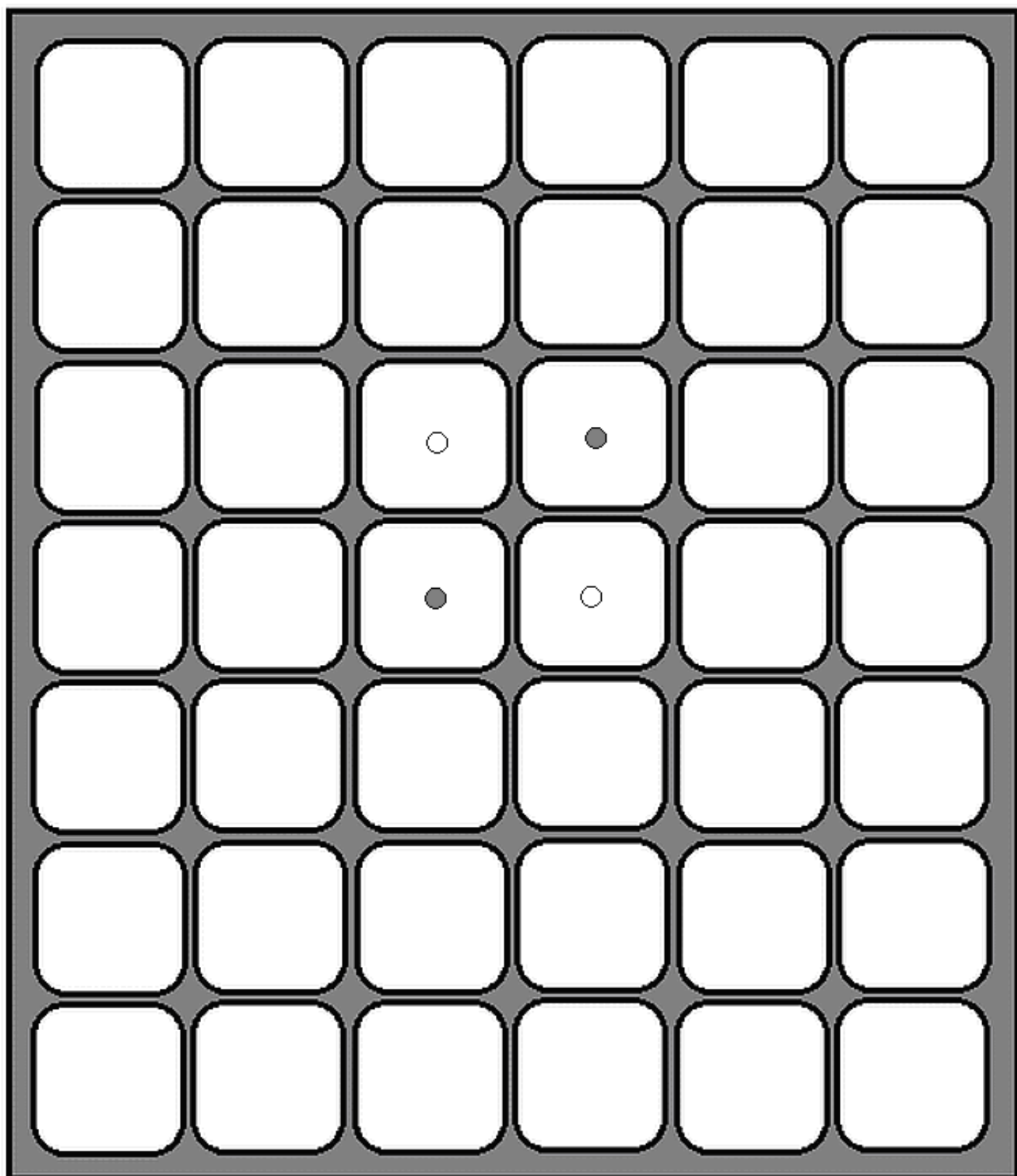
8	5	6	7	7	6	5	8
5	1	2	2	2	2	1	5
6	2	4	3	3	4	2	6
7	2	3			3	2	7
7	2	3			3	2	7
6	2	4	3	3	4	2	6
5	1	2	2	2	2	1	5
8	5	6	7	7	6	5	8

„lépés-választó mankó” 8x8-as Reversihez
 (Kezdők a legnagyobb számmal jelzett mezők közül válasszanak...)



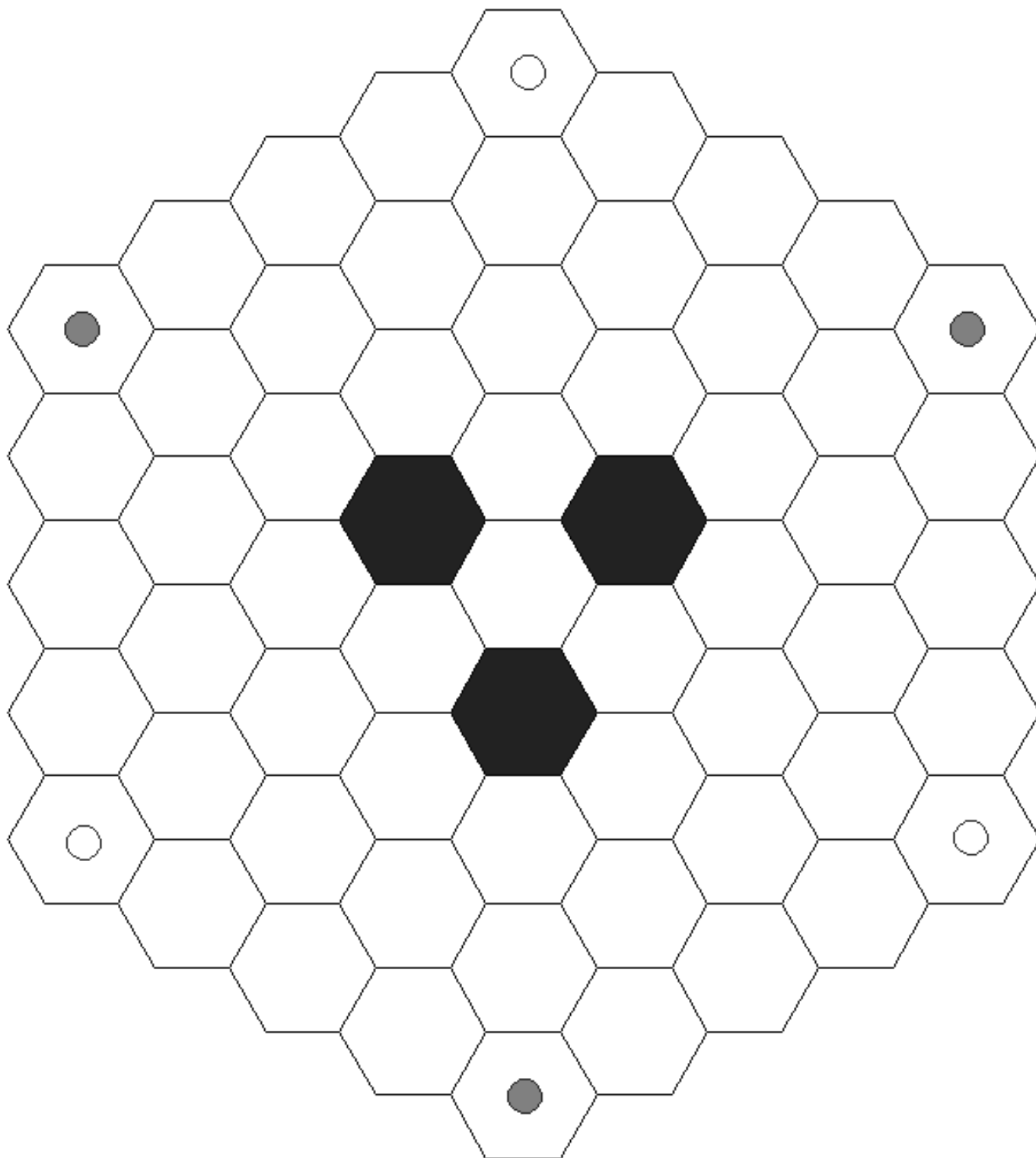
8	5	6	7	7	6	5	8
5	1	2	2	2	2	1	5
6	2	4	3	3	4	2	6
7	2	3			3	2	7
7	2	3			3	2	7
6	2	4	3	3	4	2	6
5	1	2	2	2	2	1	5
8	5	6	7	7	6	5	8

„lépés-választó mankó” 8x8-as Reversihez
 (Kezdők a legnagyobb számmal jelzett mezők közül válasszanak...)



mini Reversi (6x7)

Kezdőállásból, a játékosok felváltva egy-egy, saját színükkel felfelé fordított korongot tesznek a táblára úgy, hogy azzal és egy már korábban letetttel ollóba zárjanak ellenséges korongo(ka)t. Az így közrezárt ellenséges korongo(ka)t meg kell fordítani. Az nyer, akinek a tábla megteltekor több korongja lesz.



BACK&BACK (HEXXAGON)

A lépésre következő szabadon dönt, hogy
vagy egy újabb korongját teszi le a táblára az egyik már a táblán lévő sajátja mellé,
vagy az egyik már a táblán lévő korongjával átugrik egy oldalszomszédos mezőt.

Mindazon ellenséges korongot, amelyek az éppen lépett korong (legyen az újonnan lerakott, vagy ugrott korong) közvetlen szomszédságába kerültek, a lépés befejezéseként meg kell fordítani.

A "cogitoys" sorozatban megjelent, 6x7-es tábla előnyei:

A "hivatalos" 8x8-ról az a véleményem, hogy nagyon egyszerű gondolatmenettel lehetett "optimális"-nak kikiáltani: a 10x10 már „túl nagy”, a 6x6 meg „túl kicsinek” bizonyult. (Persze láttam már 12x12-ön is játszani.) Miután ehhez a 8x8-ashoz születtek meg a megnyitás-/végállás-elemzések és mert ezek is "jónak bizonyultak", nem vizsgáltak már további lehetőségeket. Nekem, egy-egy táblásjáték alapötletével az a tapasztalatom, hogy az igazán jók pici táblákon is működnek, legalábbis jelzik értékeiket. (Egy-egy játékkal ismerkedő számára szinte mindig előnyös azt az optimálisnál kisebb táblán kipróbálni, ugyanakkor a másik végletben: a nyerési stratégiát kereső profikat is sokszor segíti a kisebb méretben való gondolkodás.) A reversi-tábla szélső mezőinek és sarkainak kitűntet stratégiai szerepe kézenfekvő módon veti fel a centrumból való elérésük "ó/én/ó/én/ó/én..." kiszámolósdi alkalmazásakor az esélyegyenlőség irányába mutató: egyik irányban páros, a másik irányban páratlan számú lépéslehetőség igényét. (Egyikben a kezdőlépő, a másikban a másodiknak lépő oldalán van az előny.) Ez, a páratlan*páratlan méretű, vagy a téglalapot formáló táblák alkalmazásával teljesíthető. A négyzettől eltérő tábla egyszersmind az első sarokmezőt elfoglaló játékos előnyét is csökkenteni látszik azzal, hogy az elfoglalt sarokmezőből indított átló másik oldala nem az átellenes sarokmezőre mutat, tehát annak megszerzésében nem segít. Már az első partikkor megdöbbentő volt számomra, hogy 6x7-es táblán kipróbálva, nagyobb tudáskülönbségű játékosok között is alig-alig fordult elő (a 8x8-asokon nem ritka) "nullára nyérések" száma.

További praktikus szempontok: Mind a versenyek lebonyolításának időigénye, mind a csak kevésbé kitartóak türelmetlensége szempontjából is kifejezetten előnyös, ha 30 lépéspár helyett 19 lépéspár dönt el egy partit. A téglalapos táblákra még nincs irodalom, kinek-kinek magának kell saját stratégiáját kialakítani.

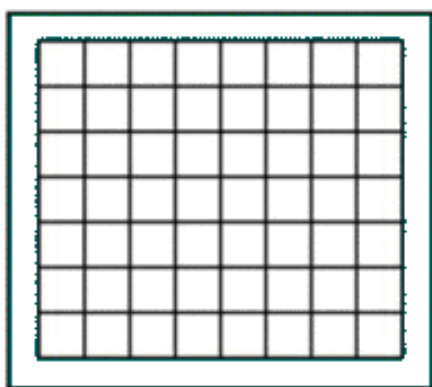
(Nagylaci)

Kézenfekvő (és jól játszható) variációk:

Méhsejt-elrendezésű, hatszöges táblán, vagy mókás „absztrakt-cikkcakkos-lukas” tervezett táblán..., vagy pl.:

>>>közösen kialakított variált táblával (min. 8x7-en)

A tábla formája és mezőszáma úgy variált, hogy a parti része a tábla kialakítása.



Mindkét játékosnak van 3 db takaróeleme, amiket felváltva, egyenként, tetszőlegesen raknak a táblára.

Nem kötelező az összes elemet lerakni.

Ha a soron következő nem kíván lerakni takaróelemet, akkor egyet félre rak és passzol.

Amikor elfogytak a takaróelemek, akkor a kezdő játékos lerak egy 4 db-os nyitó-állást és a másik játékos választ, hogy akar-e kezdeni, vagy nem.

Vége a partinak, ha egyik játékos sem tud már szabályosan rakni; ekkor kezdődhet a korongok számolása...

Érdekes Reversi-változatok még

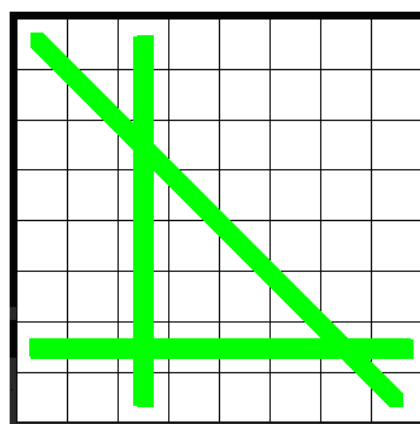
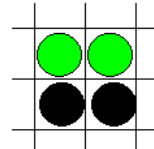
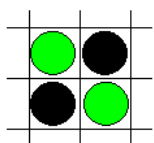
GOMULLO

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 (X)", a "vertical (=)" néven ismert változatok kezdőállás-különbségek.

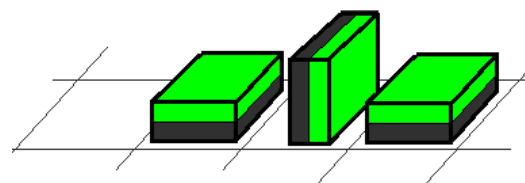
vagy
átlósan,
vagy
oldalszomszédosan
áll a két-két nyitó bábu a tábla
közepén.



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

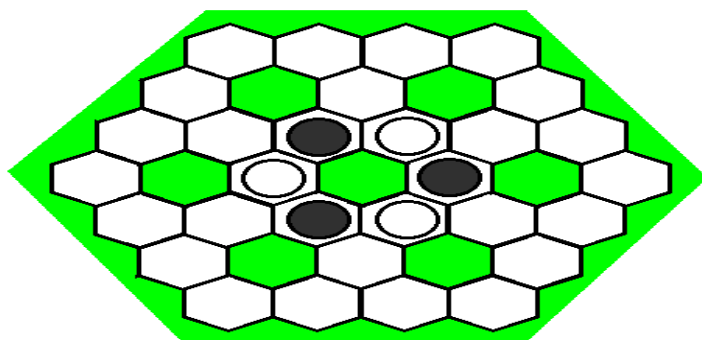
„ingadozó” **Desdemona** (vagy **Halfbreed**):

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



MachBeth:

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



Fordítgatók még

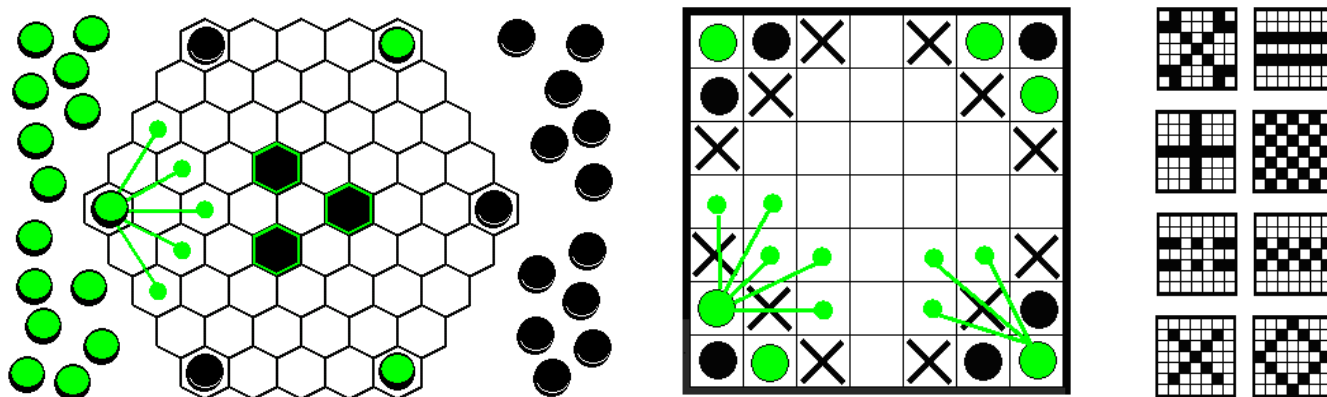
(Ha a Reversi egy lányosan szolid, akkor a fordítgatók másik nagy csoportja fiúsan agresszívabb játék)

HEXXAGON vagy négyzetes táblán **BACK&BACK** (Lásd előttük: Reversi)

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 bábuddal 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 minta az ábrán, a mutatott kezdőállásokkal.

(Gyakorlottabbaknak még érdekesebb, ha pl. az ábrán sötétel színezett, ill „X”-el jelzett mezőket „blokkoltnak” tekintik, azaz a parti során üresen maradnak.)

Hálókapcsolatban, kipróbálásra ajánlottak, progi ellen játszhatók a JÁTÉKTAN-HU-n:

Reversi (az alapjáték sarokcsenkített táblával 8x8-on):

http://www.jatektan.hu/jatektan/00_2078/reversi.html

Szimpla Reversi:

http://www.jatektan.hu/jatektan/z2005/reversi_one.html

Back&back, hatszöges táblán játékos grafikával, nemcsak a kisebbeknek:

http://www.jatektan.hu/jatektan/_2010/0093/Hexagon-Garden.html

Back&Back négyzetes elrendezésű (nullára-ütős feladványosan):

http://www.jatektan.hu/jatektan/zz2005_2/back_back.html

egy, a gyakorlottaknak ajánlható, értékekkel kombinált változat:

<http://www.jatektan.hu/jatektan/00004/proximiti.html>

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