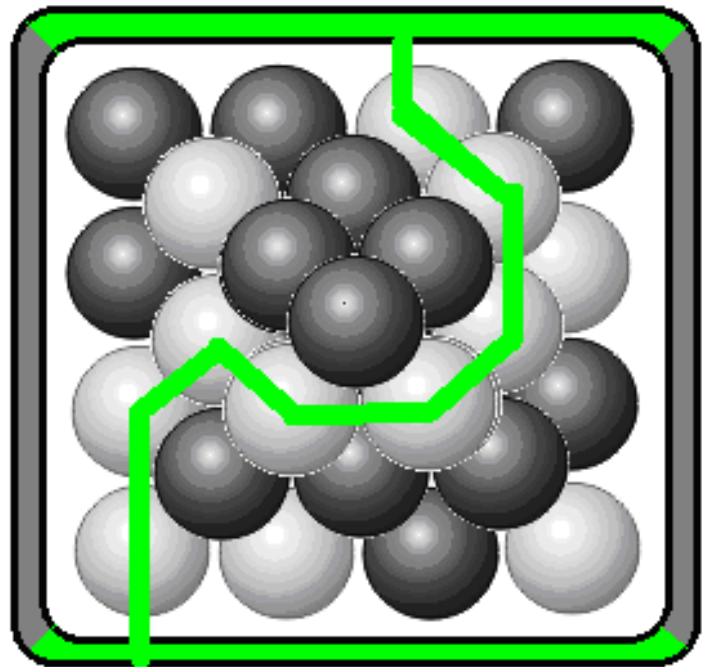


SPAN vagy piramisos HEX (Lásd előtte Pylos és Hex)

15 sötét és 15 világos golyóból, két játékos váltakozva egyenként rakosgatva, felépít egy piramist. Azután, felülről ránézve kiértékelik, hogy ki gratulál a győztesnek.

??? lásd az ábrát!

Az ábrán
világos nyert
abban a versenyben,
hogy
ki kötötte össze
a saját
két átellenes
táblaoldalát a saját színével.



FONTOS: A piramis belseje (a 2x2-es közép és az 1 db ami rajta van) az takart, nem látszik és nem számít. (A piramist minden partiban teljesen fel kell építeni!)

Vedd észre, hogy a Pylos-készlettel játszható! Ha nincs, akkor a golyó helyett, keress 30 db közel azonos méretű diót; fess be a felét, és hozzájuk méretezve készíts egy 4x4-es furatos táblát. (Pl. Nemezből bőrlukasztóval.)

Megjegyzés: a játék ötletének „születési ideje”: 2011.

„apukája”: Cameron Browne (aki még tucanyi szupi játék fejlesztője)

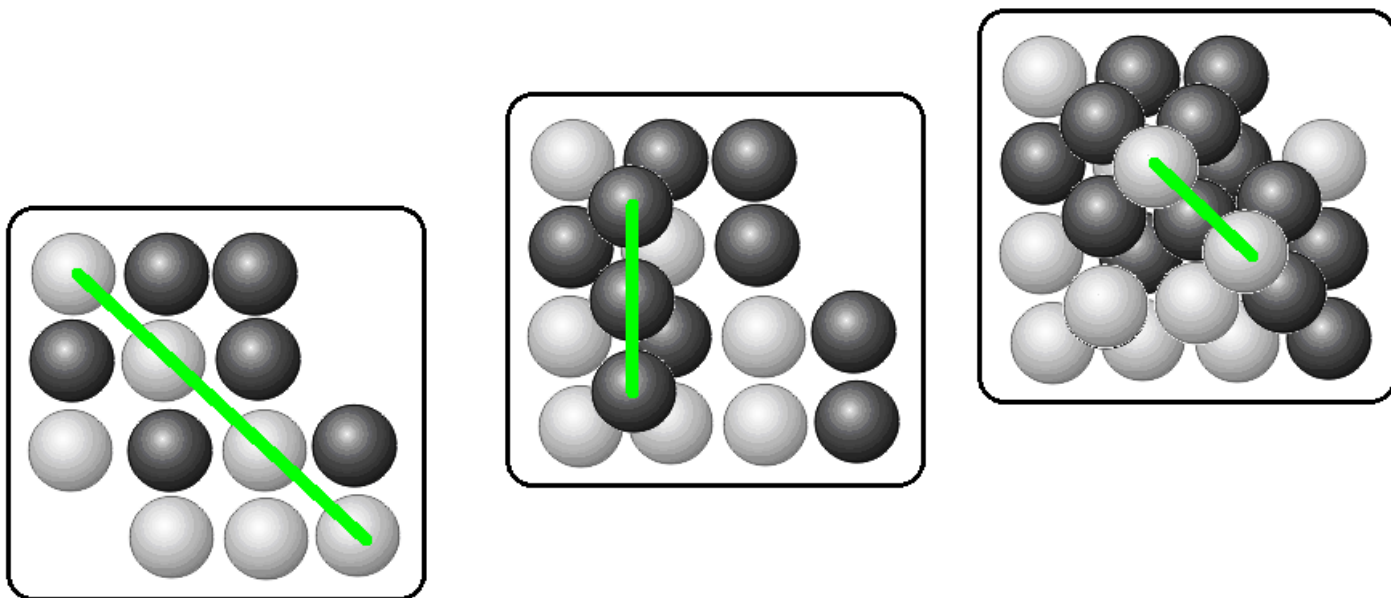
Forrás: Nagylaci (<http://jatektan.hu>)

SPLINE („piramisos” Amőba)

A földszinten négy, az első emeleten három, a másodikon kettő a nyerő.

???

Vonalban és (ahogy az ábrán látható): akár átlósan is, mint az amőbában.



Döbbenetes, hogy milyen egyszerű az ötlet és még egészen jól játszható is.

Vedd észre, hogy a Pylos-készlettel játszható! Ha nincs, akkor a golyó helyett, keress 30 db közel azonos méretű diót; ferd be a felét, és a méretükhöz készíts egy 4x4-es furatos táblát. (Pl. Nemezből bőrlukasztóval.)

Megjegyzések:

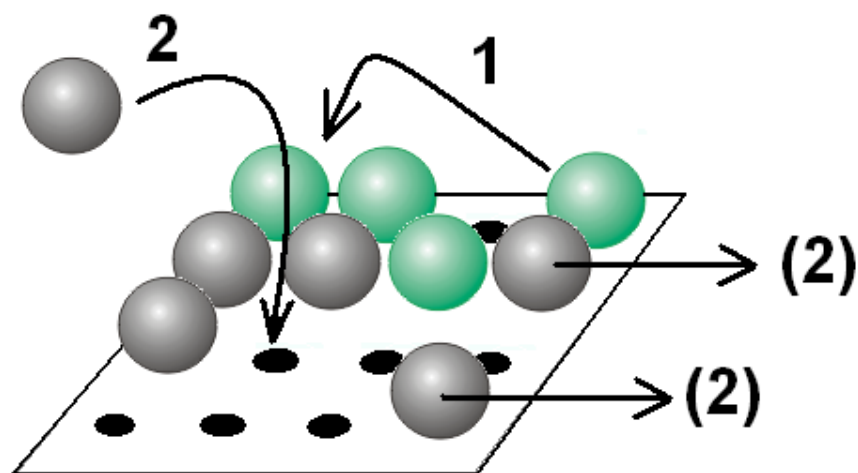
2011-ben született játék. Fejlesztője: Nestor Romeral Andres

Lásd még: SPAN (piramis-hex) és Pylos
Ha ez tetszett, akkor azokat se hagyd ki!

PYLOS (4 x 4 -es táblán, 15 - 15 db golyóval)

Az induláskor üres táblára lépésenként felváltva, egyenként rakják rá köveiket a játékosok, illetve az alábbi spórolási szabályok szerint léphetnek:

1. Lépésnek számít, a már táblán lévő saját "szabad" kő magasabbra felrakása (ekkor kint megmarad egy kő). Akkor szabad a kő, ha másikat nem támaszt alá. Lásd az 1-jelű lépést!



2. „Szuperspórolásos szabály: Akinek bármely szinten négyzet alakban egymás mellé sikerül tenni négy saját követ (akár kintről rakással, akár emeléssel), az a szabad (*) kövei közül maximum 2 db-ot visszavehet (**) a tábláról.

Lásd pl.: sötét 2-jelű lépését, amelyben levehette volna az éppen lerakott követ is.

(*) Nem szabad az a kő, ami alátámaszt másokat. Rombolni tilos!

(**) Vedd észre: „visszavehet”, azaz vehet le 1 db-ot is, vagy akár egyet sem.

Veszít az, aki nem tud szabályosan lépni (azért, mert elfogytak a golyó alakú „építőkövei” és már az 1. szerinti emeléses lépésre is képtelen.)

Gyakorlottak versenyein 7x7-es táblán a parti része egy 4x4-es nyitóállás kialakítása.