

Néhány „fórum-bejegyzés” folyamatosan erősíti a meggyőződésemet, hogy mennyire ott lenne a helye a Játéktannak a pedagógusképzésben: „...**a táblajáték órák felkeltették a figyelmem... egyenlőre szakkör keretében szeretném a gyerekek érdeklődését felkelteni. ... az induláshoz kérnék mankót.... ...két honlapon jártam már, de elvesztem a rengeteg játék között...**”

Ezt a fentit olvastam tegnap Misi barátom [>>>"táblajáték és nevelés" c. facebook.csoport](#)-jában

**Kéne hát egy ajánlás az induláshoz:**

## **Táblajátékos szakkör, nulláról indulva...**

(Többnyire szó szerinti, de válogatott és megvágott kivonat, a [>>>Játéktan Jegyzet](#)-ből, a Játéktan-ról)

*A Játéktan jegyzet egy becsülten 2-4 szemeszteres főiskolai-anyag, a pedagógushallgatóknak ajánlva. Összeállításakor természetesen számítottam a nulláról indulókra, törekedtem az egyszerűtől a nehezebbig szerkezetre, de persze abban is reménykedtem, hogy lesznek gyakorló pedagógusok is, akik rászánnának 2-3 hónapos, a szöveggel-témával együttgondolkodó önképzést, ha felismerik hiánypótló jellegét. A téma iránt affinitást érzők számára ugyanis ez egyszersmind tán szórakozás is: javaslat a (talán mégiscsak létező) „szabadidő hasznos eltöltésére” ..., ... pedagógusoknak.*

*Sok! Valóban rengeteg az anyag, a továbbrendezendő és feldolgozandó ismeret, ötlet, gondolat.*

**Nulláról különösen ijesztő, ha csupán néhány órányit ráfordítva kukkant bele a kezdő.**

*Lát és talál benne hasznosíthatót, de többnyire eltéved a rengetegben.*

*A jegyzetben mutatott „**Elmetorna kurzus**” blokk pl., egy 19 részes (szándék szerint) egymásra épülő ötlettár, becsülten mintegy 100-150 órányi foglalkozás **gondolatébresztő ötletanyaga**, amellyel azt is próbáltam megmutatni, hogy*

*a különböző nevelési/oktatási célra, sok-sok játék között lehet megtalálni az arra leghatékonyabbakat.*

*Felismertetni, hogy ennek az akadálya, hogy a gyermekekkel hivatásszerűen foglalkozók nagyobb része egyáltalán nem, kisebb része is csak meglehetősen felszínesen rendelkezik az ehhez szükséges játéktudással!*

*Napi tapasztalat: „Figyelj! Ismered ezt a játékot?” „Ez a másik is érdekes!” „Ebben meg, azt lehet!”*

*„Mutatnék még egyet!” „Ez olyan, mint..., de egészen másképp kell!” „Az egyik kedvencem!”*

*... Egyiket a másik után, egyenként próbálgatva, végeláthatatlan a sorban.*

*Többet és még többet megismerve, ismétlődik a kérdés: „Mi van még? Miért pont ezt? Van érdekesebb is?”*

*Az okok feltárhatóak. Korábban nem volt olyan feldolgozás, amely az egész játékspektrumból reprezentatív esszenciát nyújt és tematikailag is rendszerezve, egyetemi szinten, hatékonyan továbbadható.*

*Ezzel szemben, a Játéktan jegyzet teljességre törekvő válogatása nem egyenként tanít játékokat, hanem azokat egy-egy, a közös jellegzetességet mutató csoportban áttekintve, jut el a konkrét specifikumokkal leírható egyedi elemekig. Játéktudás kurzusaimon, a Táblajátékos Birodalomba rendszerezve, alig 30 óra alatt több, mint 100 játékot tanítottam meg pedagógusoknak, elkerülhetetlenül reprezentatív, de a teljesség igényével...*

*Alapvetően a jegyzet fogadtatásában csalódva fordultam a picuris szülők felé, bár több ilyen irányú kérést-kérdést is kaptam: [>>>5-8 éves kicsik szüleinek](#)*

*Most, újra, a nulláról induló pedagógusokat célozom egy bevezetőnek szánt válogatással.*

**Legyen hát itt az ajánlásom:**

## **Táblajátékos szakkör első foglalkozásai („nulláról induló” pedagógusoknak...)**

Az alábbiakban egy tervezett szakkör első négy foglalkozásának teljes anyaga, némi tapasztalati „hogyan”-nal. 7-10 évesek szintjén, (de ált. isk. felsősöknek is érdekes lehet az újdonságtartalom miatt).

Ha sikerül az indítás, akkor javasolt elolvasni a játéktan jegyzet [>>> BEVEZETŐ](#)-jét, majd a

[>>>LETÖLTÉSEK](#) között böngészve, választani a folytatáshoz életkor, ill. pedagógiai cél szerint...

## Malmok

Előkészület: kinyomtatni néhány érdekesebb malomtáblát (lásd az anyag végén)  
és a bábuk: kupak, dekorkavics, makk, kukorica-bab

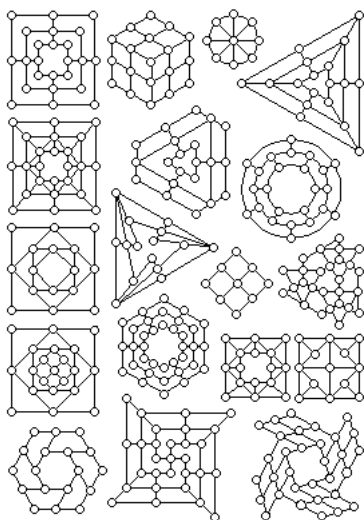
( [http://www.jatektan.hu/jatektan/2012\\_006/malomtablak00.pdf](http://www.jatektan.hu/jatektan/2012_006/malomtablak00.pdf)  
[http://www.jatektan.hu/jatektan/2012\\_006/magyar.pdf](http://www.jatektan.hu/jatektan/2012_006/magyar.pdf)  
[http://www.jatektan.hu/jatektan/2012\\_006/pap\\_malomakademia.pdf](http://www.jatektan.hu/jatektan/2012_006/pap_malomakademia.pdf) )

+ **esetleg még:** üres papír-ceruza saját tervezésű táblák megrajzolásához.(\*\*\*)

„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 (elisméltjük) 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: 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?

Lásd pl.: csoportosítás a tradicionális mintáján: 3x8 (keretes) , 3x8 (oszlopos), 4x3+4x3 oldalközepek és átlók.

Jöhet a „magyar” Malom és a Malom\_Akadémia tábláinak a kiosztása, az egymást metsző vonalak és a közlekedési utak magyarázata... Némi nemzeti büszkeség a magyar találmányokra...

Szabadfoglalkozás alatt: „lesés, hogy mit csinálnak”: alakulnak-e párok, az erősebb keresi-e a gyengébbet, magyaráz-e neki, mik a kulcsszavaik..., 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.)*

Részletesebben, benne pl.: a „három”-ról: [>>> kurzus-ötletek 11. MALMOK](#)

(\*\*\*) ha nem marad rá idő, akkor: a következő foglalkozásra is lehet hátfeladat...

## Pylos (+ piramisos Amóba, + piramisos Hex)

Játékszabályokat lásd az anyag végén! (<http://www.jatektan.hu/jatektan/> 2012\_006/30 dioval.pdf)

Előkészület: készítsd el a játékokat: pl.: játékonként 30 db golyó, pl. dió, fele sötét színűre festve, hozzá bőrlukasztóval méretben passzoló 4x4-es tábla valamilyen vastagabb anyagból (nemez, linóleum, stb.)

Kezdjük a Pylossal (hogyan lesz egy közös építő-játékból jól versenyzhető táblás játék...)

1. Kisebbek, párokban (szabadon választva) üljenek le azonnal a játékokhoz és játsszanak építőjátékként!

Tehát 30 db golyóból építsétek fel váltakozva, egyenként a piramist.  
(Ne kapkodj! Várj a sorodra! Ha elgurult, szedd fel!)  
A nagyobbak nézik közösen, hangosan gondolkodva:

1/a. Nem unalmas ez így? Legyen verseny! Az nyer, aki a csúcsot felteszi.

Egy próba parti után, gondolkodtatás: páros-páratlan, 30 db golyó van, ki teszi fel a csúcsot?  
Poén: „Légy udvarias, add át a kezdés jogát és jutalmad a győzelem.”

2. A felrakós spórolásos szabály bevezetése és újra játék, addig, amíg mind rá nem jön, hogy ne csináljon emeletet. Bemutatni : magasabbra csak akkor szabad, ha alul ott a négyes...

Közbeni magyarázatkor, fogalmak: sarok, közép, emelet, jobbra, balra, tábla, csúcs, gúla. Vegyék észre, hogy: jó ez a szabály, ezzel már versenyezni is lehet és nem a kezdő fog mindig veszíteni.

3. Csak ezután vezessük be a négyzetes szabályt. Bemutatni, hogy a levételnél: „rombolni tilos”! A fedett (alátámasztó) golyó nem vehető le. Párcserékkel több partit lejátszani. Partik közben körbejárás, a kényszerítőzés és a csiki-csuki négyes(\*) megmutatása.

(\*)Olyan állások, amikben bármit lép a versenytárs, rákövetkezőleg kialakítható a négyes.

Közben figyelmeztetés a hangoskodásra. Ne kapkodj! Akkor nyúlj a golyóhoz, ha már tudod, hogy hova rakod.

FONTOS nemcsak udvariassági szabály! Nem illik: pl.: több golyót a kézbe venni. Versenytársunknak mindig látnia kell, hogy nekünk hány golyónk van még és ugye te is figyelj az, hogy hány van még a táblán kívül a versenytársadnak. (Fairplay)

4. Kinek tetszett? És az ugye nagyon ovis volt, amikor az elején csak építőjátékként próbáltuk?

Ugye, hogy egy-egy jó szabály milyen hasznos? Értelmet adott a játéknak...

Beszélgetés a szabályok szükségességéről. Milyen szabályokat ismerünk.

Aztán (nagyon fontos!) a szabályok megváltoztathatósága, de soha nem parti közben.

Játszottunk az emeléses szabállyal, majd csak egy újabb partiban vezettük be a négyeses szabályt.

5. Játsszunk még a Pylossal? (A nemleges válasz az figyelmeztetés: abszolút kudarc!)

Ha már elkészítettük ezeket a készleteket, ne mutassak még két játékot?

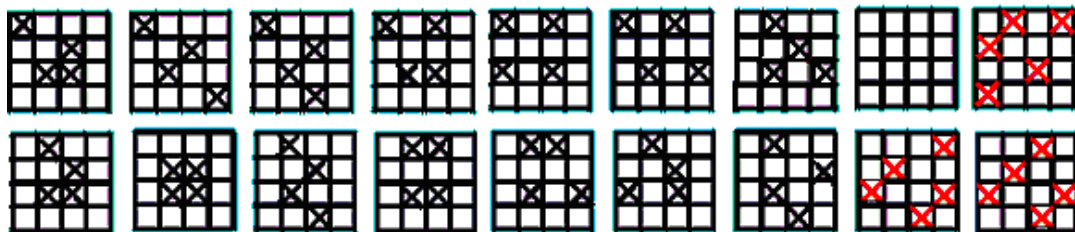
Osszuk ki a másik két játékszabályt önálló értelmezésre, aztán beszéljük meg, értelmezzük.

Szabadon választott próbajátékok...,

Közben, a nagyobbakkal, visszatérhetünk a Pyloshoz:

Rakj fel az első szintre „ötlukas” állásokat (olyanokat, hogy még nincsen kvadrát, de a következő rakással már nem kerülhető el.

(Lásd és értsd meg a négylukasokat, hogy most a szín nem számít, csak az, hogy a kezdő, vagy a másodiknak lépő fog elsőként emelni...)



A következő foglalkozásra gyűjtsetek össze két különböző színből kupakokat!

## Lerakosgatók Kék Nílus, Gyufakígyó, Kutya-macska, Coloring

Közösen fogunk kitalálni érdekes játékokat. Olyanokat, amikkel csak a gondolkodó ember képes szórakozni. Soroljunk fel cselekvéseket és találjunk hozzá példákat az állatvilágból (játszik, házat épít, dalol, gyűjtöget,...), majd keressünk olyanokat, amikről első pillanatra úgy gondoljuk, hogy csak az ember csinálja (sminkel, tetszeleg, versenyez, háborúzik, eszközt használ, lépre csal, megtéveszt, vezért választ). Még a „beszél-olvas”-ra is (azaz jelekből megért és összerak alany/állítmány/jelzős mondatokat) találhatunk példa-cáfolatot arra az állításra, hogy csak az ember képes rá.

Azt azonban bizonyosan képtelenségnek tarthatjuk, hogy két állat a tengerparti homokba húzott vonalakon köveket-kagylókat rakosgatva jól érzi magát egymással. Miért is? Hogyan is? Mert megegyezett céljuk van és annak elérésben versenyeznek egymással úgy, hogy valamilyen megállapodott szabályt követnek... Legyen tehát a kitalálandó játék két ember versenye: üres táblán(?) kezdve, annak mezőire(?), vagy a rácspontjaira(?), köveket/bábukat(?) rakosgatnak, valamilyen szabályokat betartva, váltakozva(?) és veszít az, aki nem tud rakni (vagy megfordítva, az nyer, aki előbb nem fog tudni szabályosan(?) lerakni).

Játszhatunk közösen használt(?) bábu-készlettel és enyém-tiéd(?), ill. sötét és világos bábukkal is.

Ha a szabály csak annyi, hogy tetszőlegesen választott üres/szabad(?) helyre rakhatunk, miért nem lehet még versenyezni? (Mert mindig megtelik a tábla és mindig vagy az nyer aki kezd, vagy az aki másodiknak(?) lép, pl.: attól függően, hogy páros vagy páratlan a bábuhelyek(?) száma.) Vezessünk be tehát egy olyan tíltó szabályt(?) ami, a parti előrehaladásától függően, lépésről-lépésre elvesz a szabad mezők(?) közül.

Legyen pl. tilos(?) rakni egy, már a táblán lévő, másik mellé(?)! Legkézenfekvőbb enyém-tiéd bábukkal (kutyával és macskával), amelyek nem találkozhatnak egymással. Aztán, ugye meg is fordítható(?) a szabály: az enyém mellé rakhatok, a versenytársam bábuja mellé nem. Lehet olyan szabály is, hogy közösen valamilyen kacsaringós vonalat(?) építünk, előbb-utóbb az is beleütközik a tábla szélébe?, vagy pl. és ez már egy másik szabály: egy ilyen kígyózó vonal nem haraphat önmagába(?). Hú! Hiszen ez máris legalább négy játék!

Beszéljük át, ötleteljünk és foglaljuk össze egy táblázatba a kitalált játékokat:

közös készlettel		enyém-tiéd készlettel	
az utolsónak lerakott mellé	a „kacsaringó” egyik, vagy másik végére	az ellenfelemé mellé tilos	a sajátom mellé tilos
Pl.: forrásból induló folyó	Pl.: növekvő kígyó	Pl.: kutya-macska	Pl.: mágneses pólusok
hatszöges táblán	négyzetes táblán	négyzetes táblán	hatszöges táblán

*Mindegyik játékot úgy fogunk kipróbálni, hogy a kicsik egy-egy párt választanak a nagyobbak közül.*

*A nagyobb tanítja meg a kicsinek a játékot. Utána a kicsik egymással versenyeznek.*

*A nagyok pedig fogadnak tanítványuk győzelmére: Minden párnak 30 pontja (zsetonja) van az induláskor. Egy-egy parti megkezdése előtt 1-1 zsetont kell kirakni, ami a fogadás alaptétje, az első két lépéspár után meg kell állítani a partit és ekkor bármelyik fél kérheti a tét duplázását („kontra!”). A másik köteles elfogadni, de vissza is szólhat („rekontra!”), amivel a tét újra duplázódik. Ez utóbbi esetben ugye: már  $2 \times 4 = 8$  zseton van kirakva, ami a nyertes pár jutalma lesz. A foglalkozás végén a legtöbb pontot összegyűjtött pár pl. egy-egy tábla csokit kap. Abban, hogy ki kivel játszik és mekkora tétben: mindig a párok idősebb tagjai (a menedzserek) állapodnak meg egymással.*

1. Versenyjáték: Kötelező mindig az utolsónak lerakott bábu mellé rakni és hogy még furmányosabb legyen csak úgy, csak olyan kanyargós vonalban, ami nem ütközhet önmagába. („Kék Nílus”)

2. Versenyjáték: A „Gyufakígyó”-ban a mezőket elválasztó rácsvonalakon játszunk. Azért sokkal nehezebb, mert lépésről lépésre a kígyó fejénél is és farkánál is (mindkét végén) növekedhet. (A „Kék Nílus”-ban ugye, mindig csak a legutolsónak lerakott mellé volt szabad lerakni.)

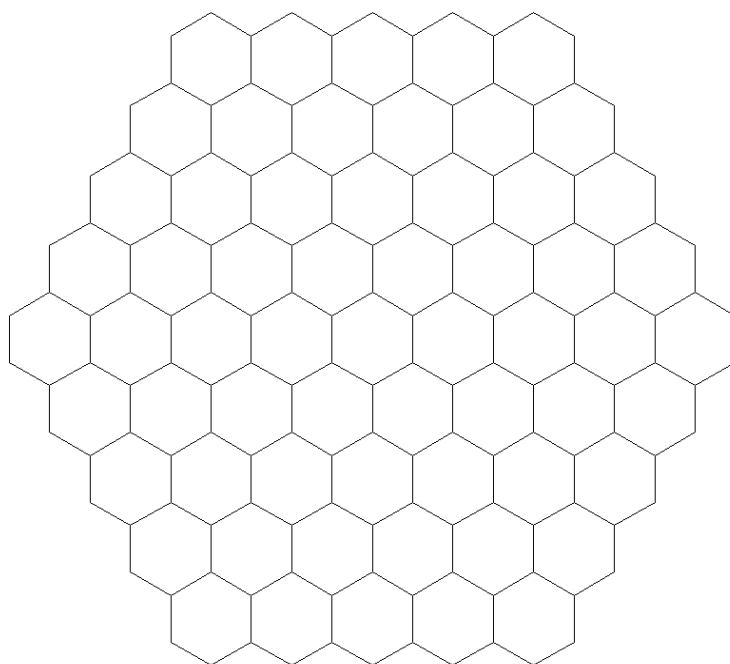
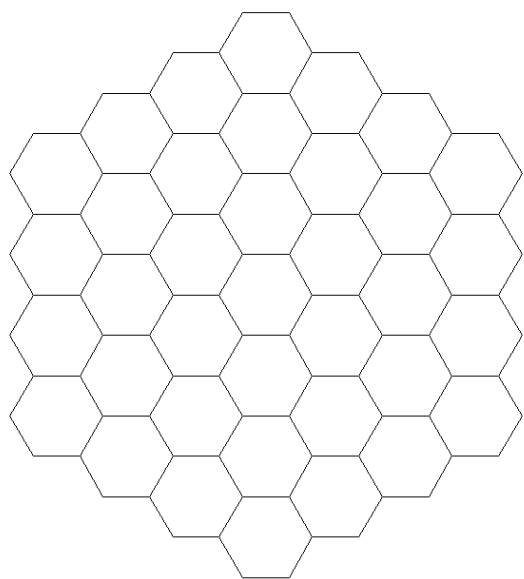
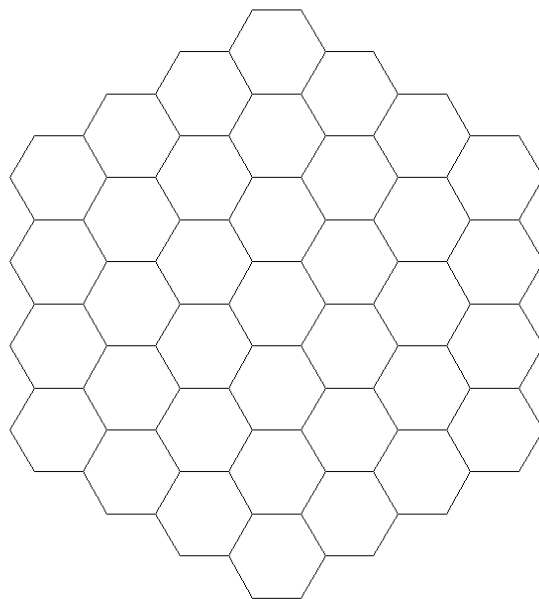
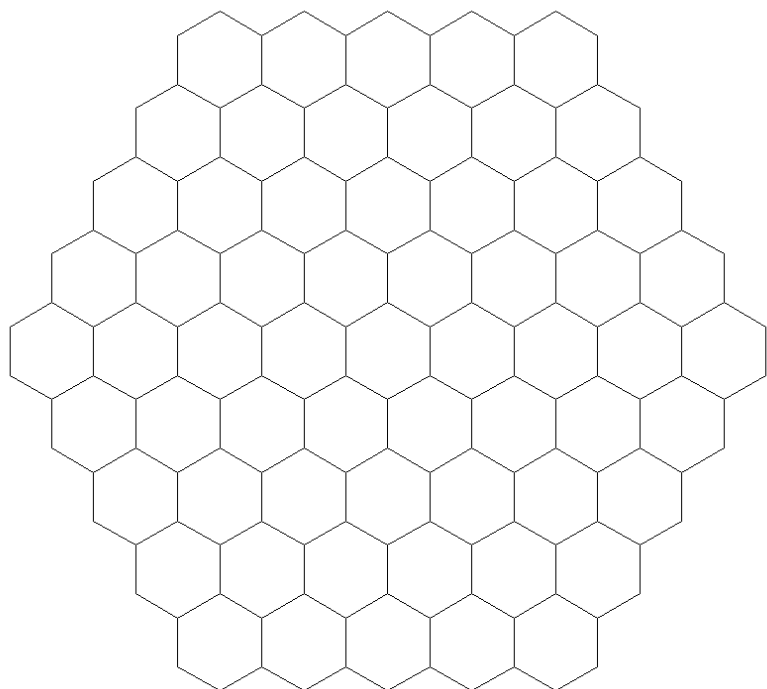
3. Versenyjáték: A közösen használtak helyett, legyen enyém-tiéd bábu! Két színnel játszva, a sajátjaink mellé tehetünk, a versenytársunké mellé nem. („Kutya-macska”)

4. Versenyjáték: Fordított a szabállyal: A sajátom mellé tilos, a versenytársamé mellé szabad „Coloring” Érdekes, hogy nagyobb figyelmet igényel, mint a Kutya-macska. Sokkal gyakoribbak az elnézett lépések.

*A verseny után beszéljük meg a játékszabályokat... Tekintsük át, hogy mi mindenre gondoltunk, miket döntöttünk el, amikor szabályoztuk, hogyan rakhassunk a táblára? Rögzítsük, hogy mit jelent: a szabad, ill. megengedett(1), mit a tilos(2), mit a kötelező(3)? Értelmezzük a különbségeket!*

**A következő foglalkozásra gyűjtsetek össze átlátszó pet-palackokat!**

# Kék Nílus (A lerakott bábuk nem mozognak >>> Papíron, akár színezéssel is játszható)



A kezdő játékos tetszőlegesen választva a mezők közül, kijelöli a folyó forrását.  
Két játékos felváltva, egymást követően, egyenként, egy-egy mezőnyi "szakaszt" rak le a folyóhoz.

Kötelező folytonos vonalat alkotva építkezni, de a folyó soha nem torkollhat önmagába.  
(Tehát **mindig az utolsó letett bábu mellé kell** tenni úgy, hogy az újonnan letett nem érintkezhet további másikkal, már a táblán lévővel.)

Az veszít, aki előbb nem tud szabályosan tovább lépni.

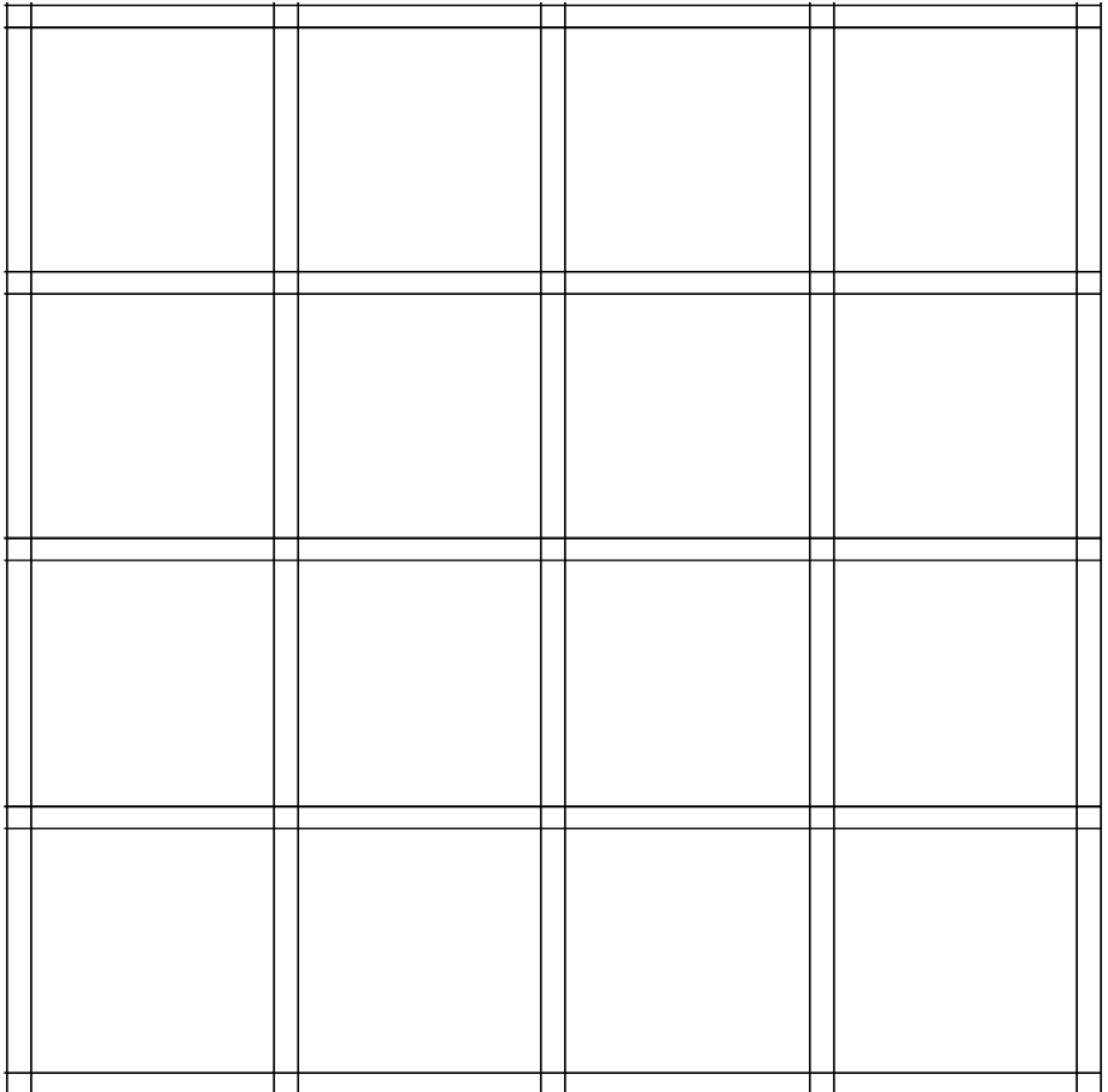
Úgy még érdekesebb, ha a tábla szélénél ütköző folyó ugyanabban a sorban átellenesen a tábla másik szélén újra felbukkan, azaz onnan folytatható tovább az építkezés. (A kisebb táblán próbáld ki.)

# Gyufa-kígyó

Pont, mint a Kék Nílus, de négyzetes táblán, a mezőket elválasztó vonalakon (pl. gyufaszálakkal) azzal a szabály-változtatással, hogy **a kígyó mindkét végén növeszthető (folytatható)**.

Itt is kötelező folytonos vonalat alkotva építkezni, de a kígyó soha nem „haraphat” önmagába. A farka sem! (Tehát mindig a már fennlévő gyufakígyóhoz kapcsolódva kell folytatni, vagy a fején, vagy a farkán úgy, hogy az újonnan letett csak egyetlen másik, már a táblán lévővel érintkezhet.)

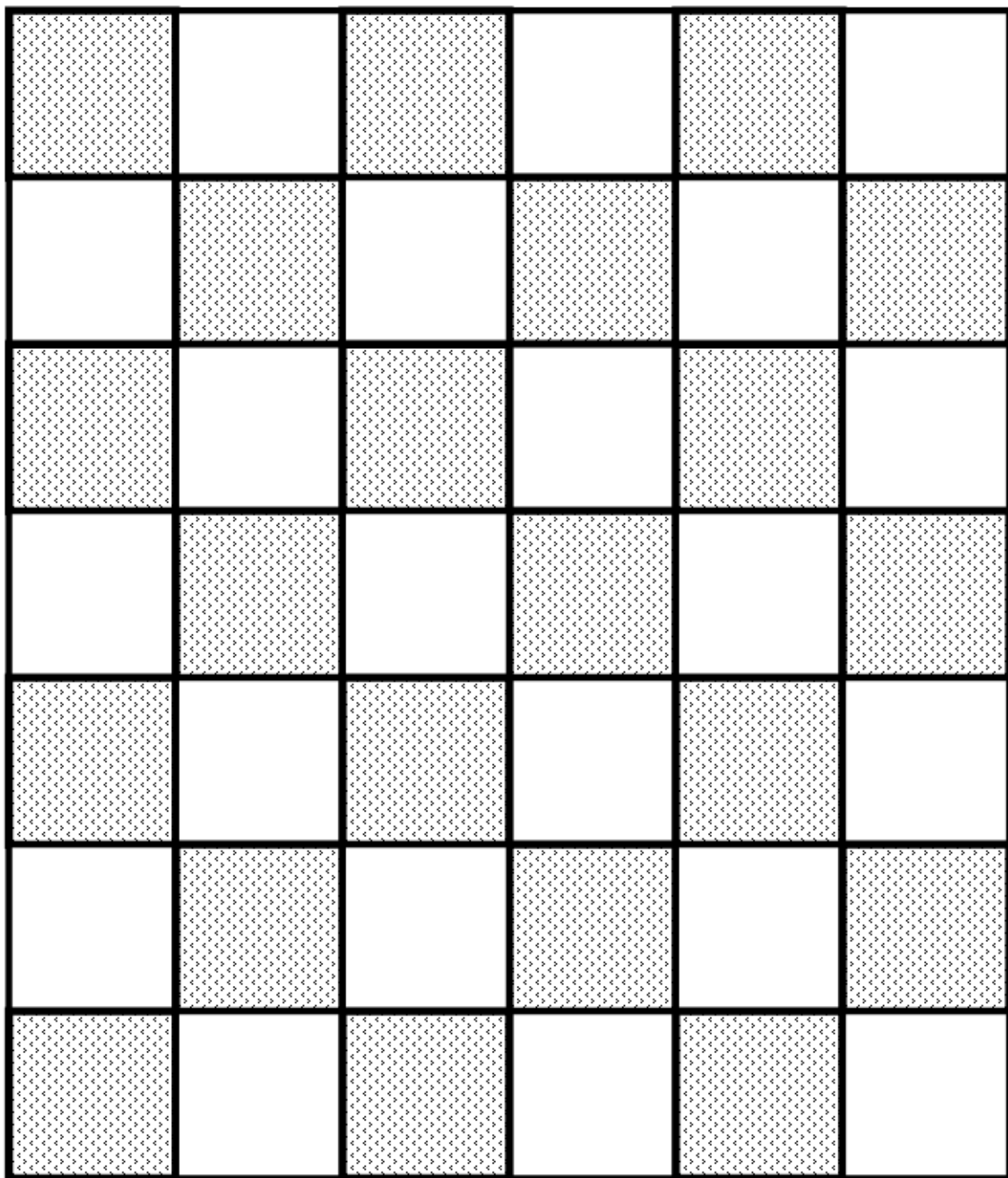
Az veszít, aki előbb nem tud szabályosan továbblépni.



Ha túl könnyű, vagy a partit túl rövidnek találod, akkor játszd pl. négyzet-hálós papíron 5x5-ön ceruzával.

## Kutya-macska lerakós .

Ezt is lehetne játszani színezéssel (mint pl. a Kék Nílust) de akkor a táblák csak „egyszerhasználatosak”.  
Max. 18-18 db cica- és kutya-bábuval játszva, azok a parti végén levehetőek és újra kezdhető



Üres táblán kezdve, felváltva egyet-egyét raknak a játékosok és azonnal veszít az, aki a másik játékos bábuja mellé(\*\*\*) rak. ) „Az ősellenségek ugye nem kerülhetnek egymás mellé.”

(\*\*\*) Előbb úgy, hogy átlósan sem..., majd úgy, hogy „átlósan nem bántják egymást”.

# Coloring

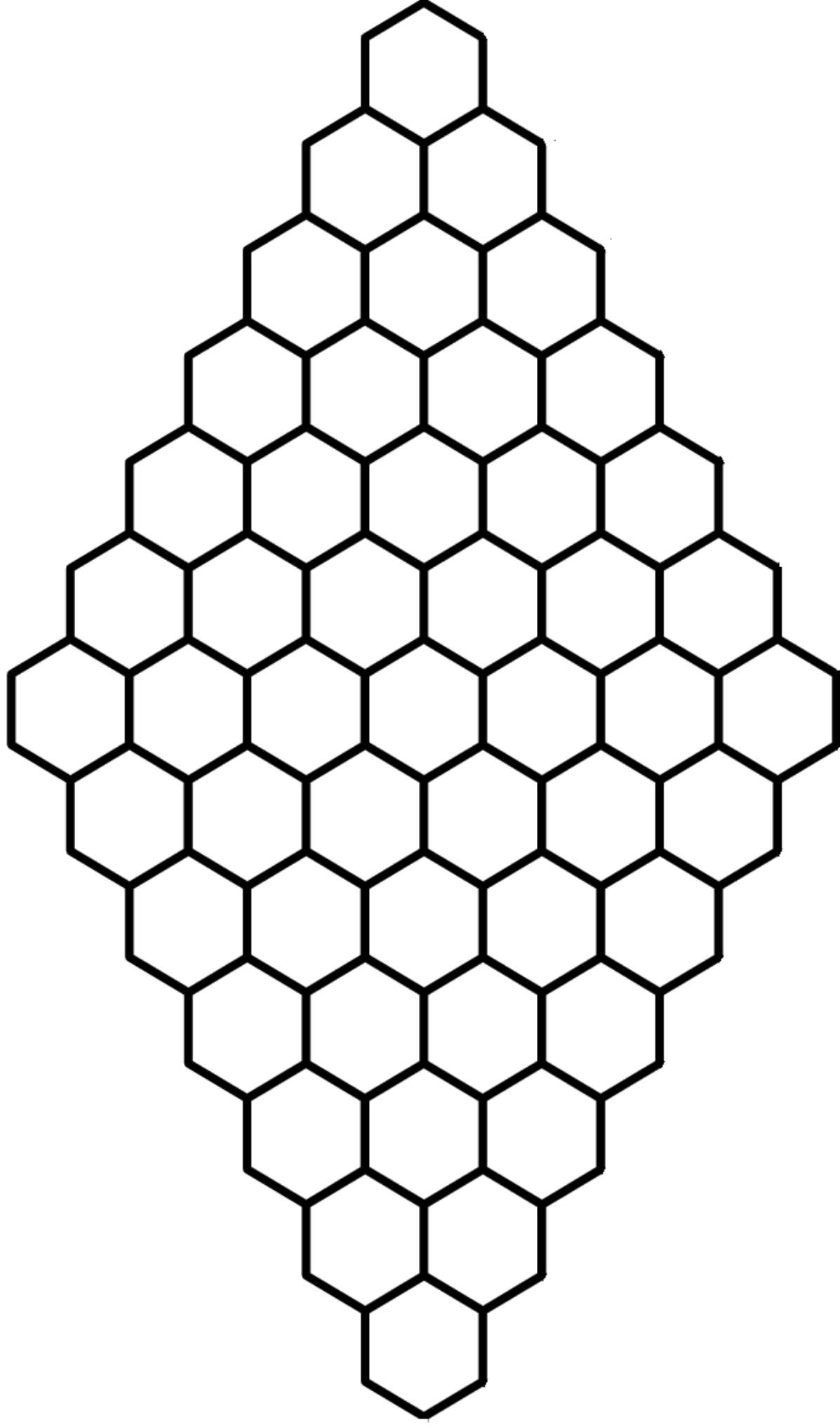
mint a „Kutya-Macska”, de megfordított szabállyal.

(Pl.: a mágnes két pólusa: a „+” és a „-”, vonzza egymást, az azonosak taszítják egymást.)

Üres táblán kezdve, felváltva egyet-egyét raknak a játékosok és azonnal veszít az, akinek egymás mellé kerül két (vagy több) bábuja.

Tanuljuk meg a táblás játékok alapvető „fairplay” szabályát: **a leített bábu nem vehető vissza.**

(Előbb tedd oda az ujjad... és ha meggondoltad, jónak találtad, csak akkor a bábut.)





## Vonalnyerők

(Amőbák, Tőtikék, Pente, Gobblet, esetleg még a Spangles és a Quatro)

Aa játékszabályok az anyag végén, ill. bővebben itt: ([>>>VONALNYERŐK játékszabályok válogatás](#))

Ki tudja elmondani az Amőba szabályait? Teljes részletességgel: egyik játékos „X”-el, a másik „O”-val...)

Ki tudja elmondani a felülről potyogtatós Connect-4 szabályait? (Teljes részletességgel: az egyik játékos világossal, a másik sötéttel...) Azután, valaki mondja el a Connect-4 szabályait, úgy, hogy az Amőbát ismerjük, ami ugyanazt nem kell mondani, a különbségeket igen. Ugyanígy az Amőbára, de most a Connect-4- szabályait ismerjük.

Állapítsuk meg: a szabályokban picinyek a különbségek, de vannak. (A malmoknál csak a táblák változtak.) A vonalnyerőknél is változhatnak a táblák, két okból is:

1. ugyanolyan elrendezésű, de kisebb, nagyobb méret. (A mezőkre osztásukban is négyzetes, hatszöges...!!!)
2. alakulnak a szabályhoz: pl.: álló tábla a bepotyogtatáshoz

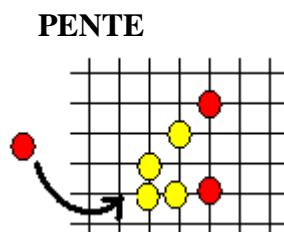
Ez utóbbiban, tudunk-e magunk készítenie, rajzolt táblán is játszani a „Connect-4”-et? (*Hát persze, pl. egy 8x6-os tábla „töltögetése” előtt megegyezünk, hogy milyen „irányban potyog” és a lépések során magunk betartjuk ezt a lépés-szabályt. Emlékeztetőül pedig, nyilakat rajzolunk a mezőkre jelezve a töltögetési/lepotyogási irányt. Húha! Azt hiszem, hogy kitaláltunk ezzel egy még érdekesebbet: nevezzük TŐTIKÉK-nek!*)

Vegyük észre, hogy a töltögetés szabályait jelző nyilakat nagyon sok féleképpen berajzolhatjuk, és máris oszthatjuk ki alkalmi pároknak a különböző tőtiketáblákat, amiken két színű ceruzával, vagy egy szín használata esetén „o”, „x” jelekkel, máris indulhatnak a próba-partik.

Tetszeni fog, a párok maradnak, a táblákat sorban körbeadják...

Szabad-foglalkozású játék, korlátozás nélkül, ki-ki amivel akar (Tőtike-táblák, Begurítás-táblák).

Közben a legelőre haladottabbaknak: megmutatni az „ütéses” Amőbát („amerikai Amőba”, vagy „Pente”.)



Az AMŐBA ütéses változata Ha két ellenséges korong akcióban közrezáródik, akkor azt le kell venni a tábláról. Az ötös vonal mellett, az is teljes értékű győzelem, ha

**5 db ilyen párost sikerül ütni.** Lásd: az ábrán mutatott lépéssel sötét 2-2 db világost üt.

(Ám, ha már le lett volna téve a harmadik sötét, akkor bármelyik világos büntetlenül betehető lett volna az ollóba, mert ütés csak akcióban szabályos.)

Esélykiegyenlítő szabály: Az üres táblán közepén kezdő sötét, a második bábuját csak két mező távolságra rakhatja le az első bábujától.

**A 15x15-ös tábla a bábuk méretéhez illeszkedő „kockás” (négyzetmintás) abroszból...**

Kicsiknek se, nagyobbaknak se hagyjuk ki a Gobblet játékot! 10-15 perc alatt szétvághatók a pet-palackok egy A3-mas lapra rajzolt 4x4-es táblán biztosan tetszeni fog!

A Quatro pedig, mintha pont az iskolai logikai készletre lett volna kitalálva.

A Spangles tábla nélkül is jól játszható, két különböző színű kartonból kivágott néhány tucat háromszög-lapocskával.

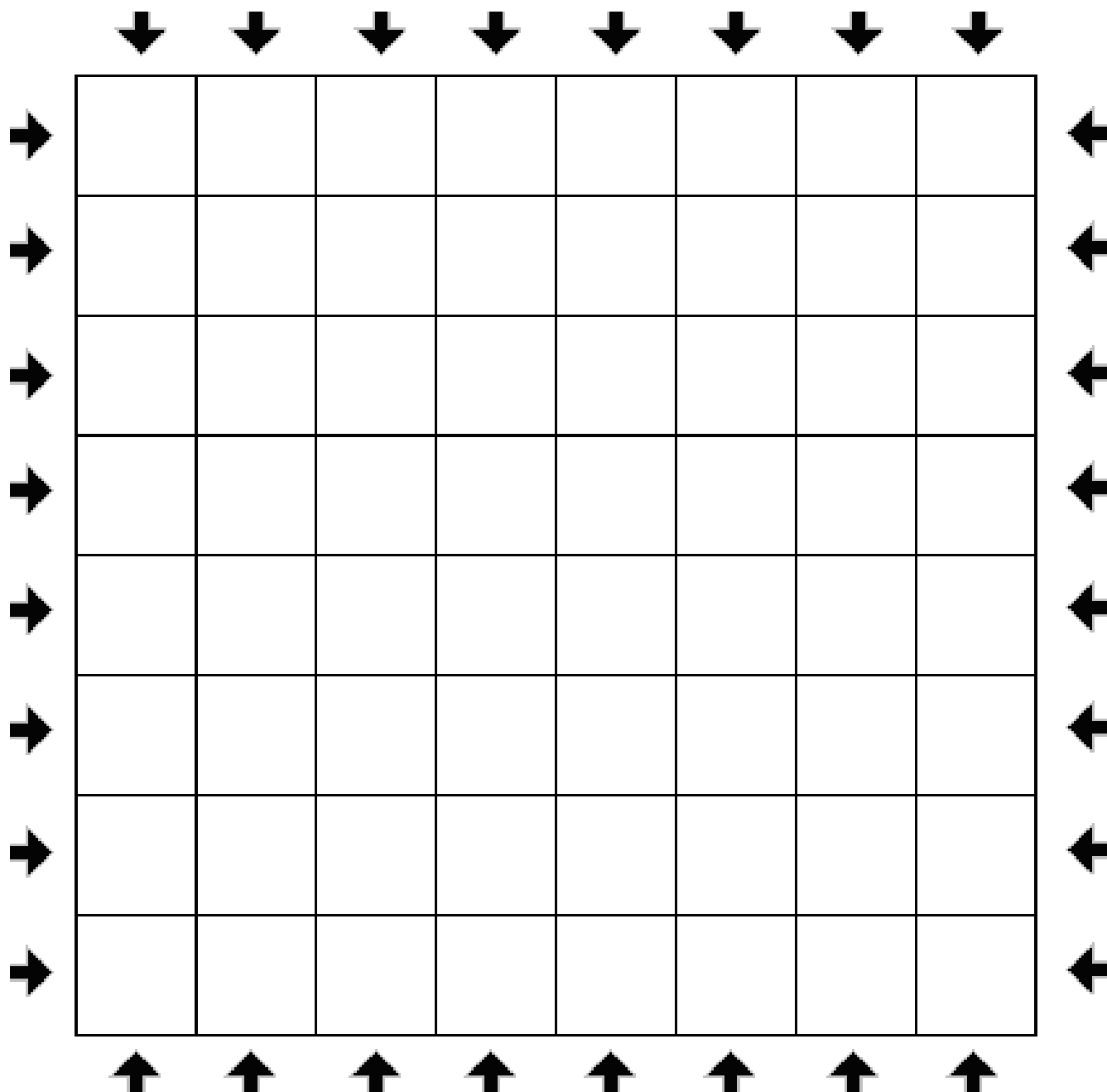
Összefoglalás (Ha úgy érezzük, hogy sikerült jól levezetni a foglalkozást, akkor feltétlen hagyjunk rá időt és alaposan, „okoskodva” beszéljük meg):

*Aki több táblás játékot ismer, az nagyon könnyen tanul meg egészen újakat is. Szinte mindig találunk az újhoz valami hasonló, már ismertet és akkor már csak a különbségeit kell megértenünk, máris játszhatunk vele.*

*Van, hogy csak a tábla változik (mint pl. a Malmoknál láttuk) és van, hogy szinte minden más, mint pl. amikor az Amőbát és a Gobbletet hasonlítjuk össze.*

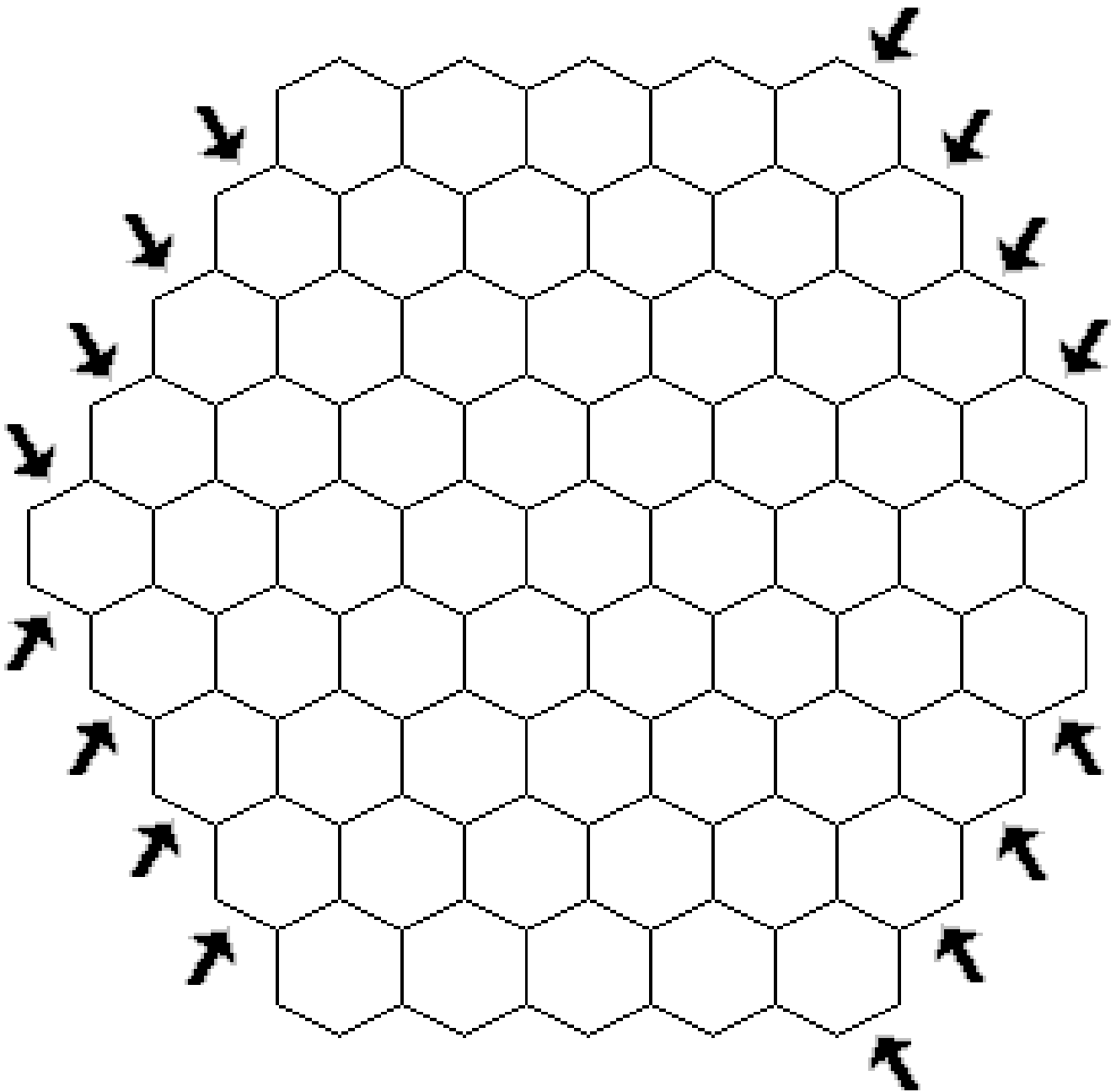
Ez így van, nemcsak a játékokkal, de más dolgokkal is! Pl. aki megtanult egy idegen nyelvet, könnyebben tanul másikat is.

**A következő foglalkozásra meghirdethetünk egy „trófeás” versenyt, javasoltan az Amőbából.**



**Gurítós Amőba:**

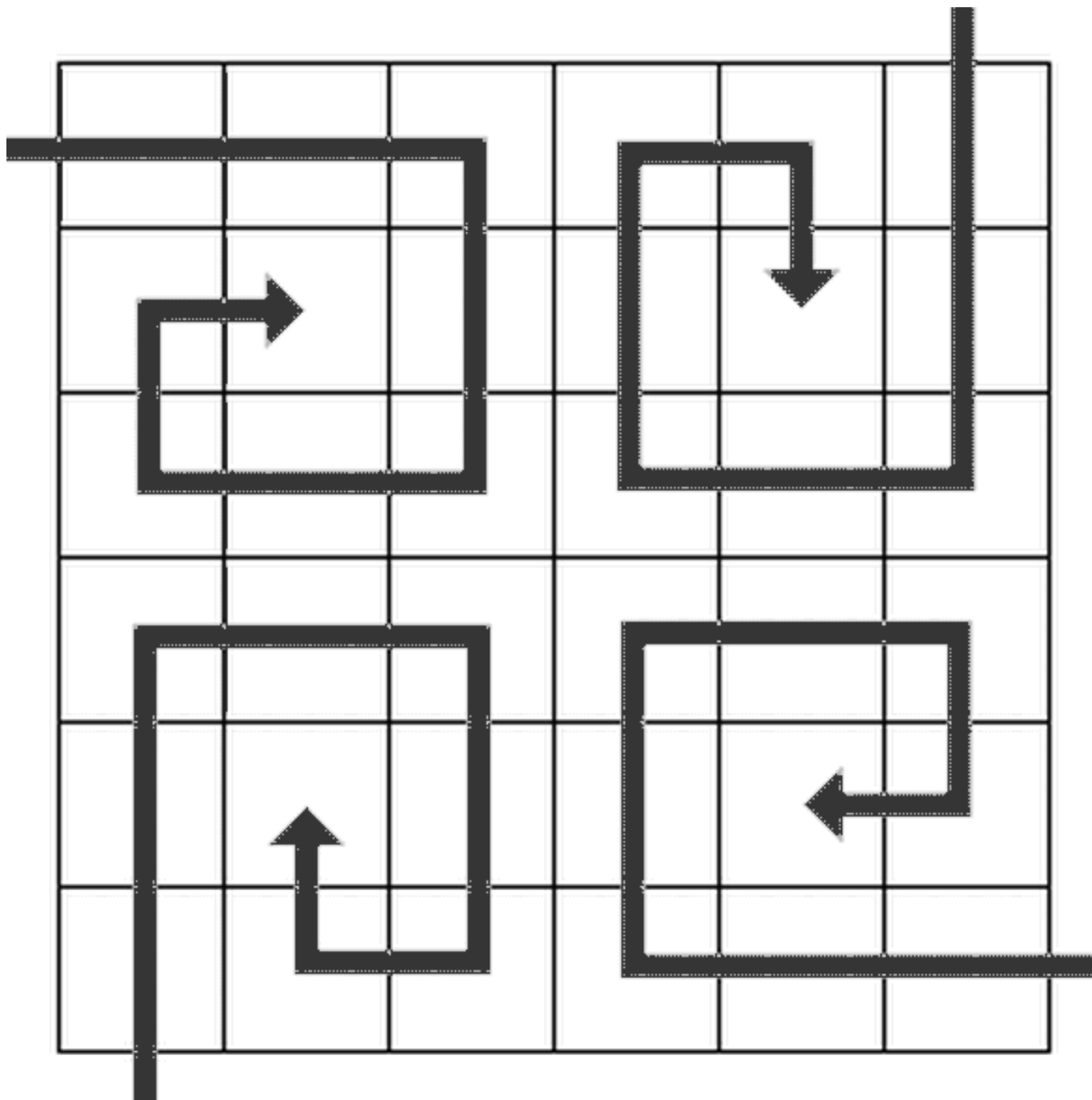
Amőba-típusú, „négy a nyerő játék” azzal a lépésszabállyal, hogy kívülről, rácsirányban gurítják be ütközésig a golyó alakú bábuikat a játékosok.



### **Gurító Amőba:**

Amőba-típusú, „négy a nyerő játék” azzal a lépésszabállyal, hogy kívülről, rácsirányban gurítják be ütközésig a golyó alakú bábuikat a játékosok.

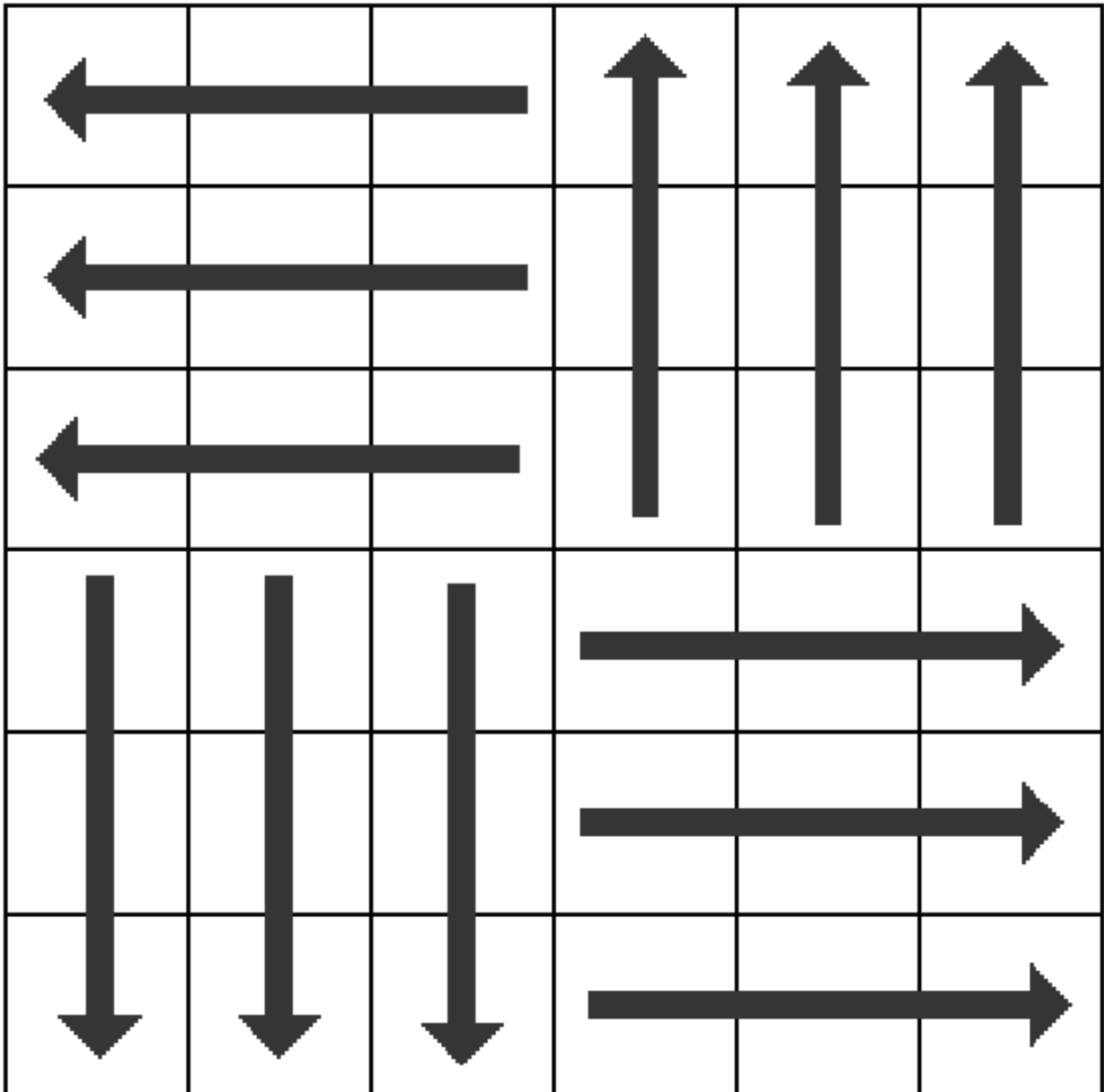
(Hatszöges táblán megpróbálható három színnel, hármásban is.)



### **Tótikék:**

Négy a nyerő-ként is (és négy a vesztként is) érdekes lesz az Amőba, ha annak lépés-szabályában korlátozzuk a választási lehetőségeket. A táblára felfestett nyilazás azt jelzi, hogy az egyes mezők milyen sorrendben tölthetők...

Úgy kell elképzelni, mintha a felfestett utak=csatornák nyílrányban lejtenének, amiken a golyó alakú bábuk ütközésig elgurulnak.

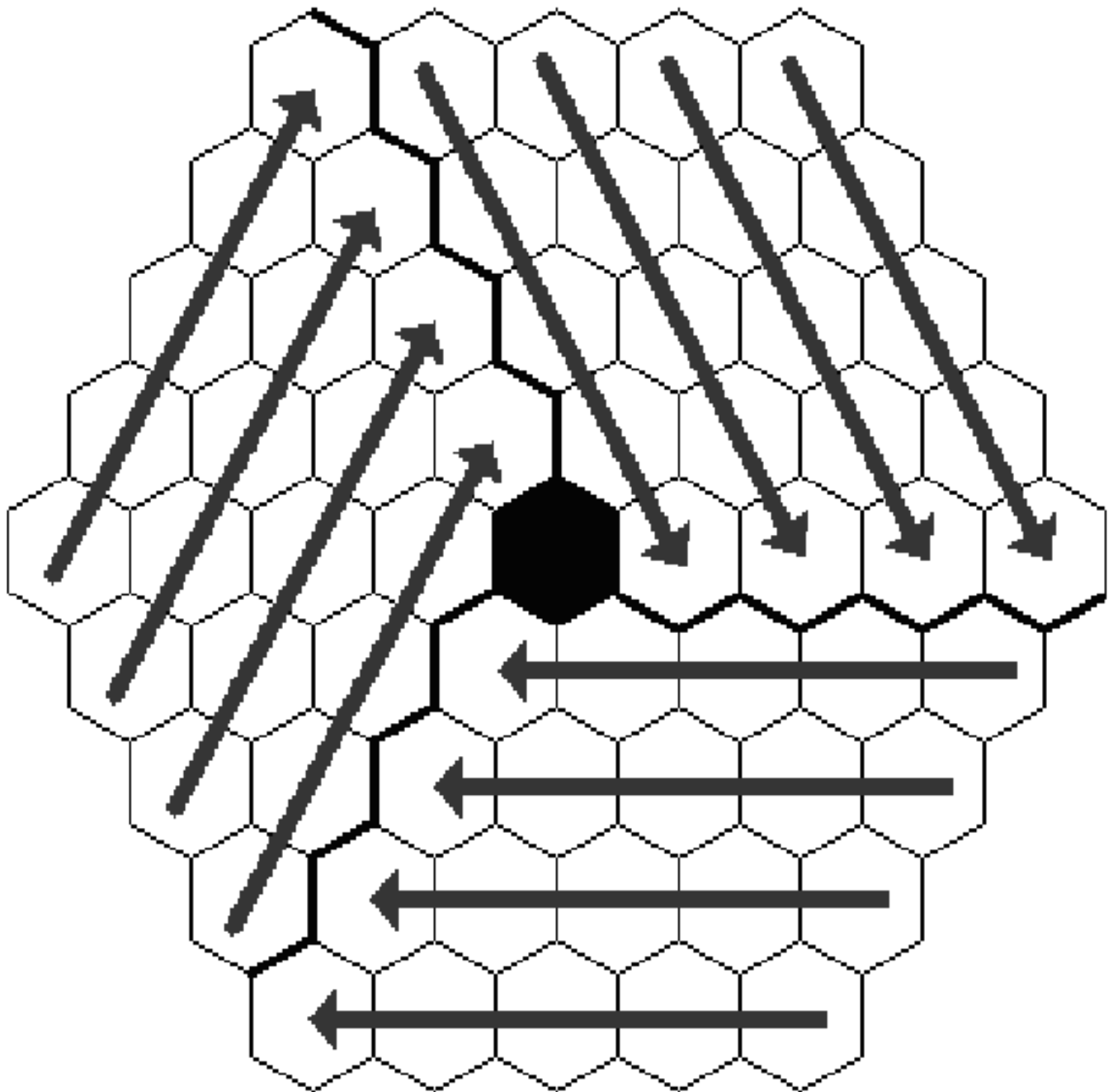


### Tőtikék:

Négy a nyerő-ként is (és négy a vesztként is) érdekes lesz az Amőba, ha annak lépés-szabályában korlátozzuk a választási lehetőségeket.

A táblára felfestett nyilazás azt jelzi, hogy az egyes mezők milyen sorrendben tölthetők...

Úgy kell elképzelni, mintha a felfestett utak=csatornák nyílirányban lejténének, amiken a golyó alakú bábuk ütközésig elgurulnak.



**Potyogtatós Amőba >>> Tőtike, hexa-táblán:**

Ez már a „Tőtikék”-re általánosított „potyogtatós Amőba”, ahol csak nyilak jelzik, milyen irányba mozognak el ütközésig a táblára tett bábuk..., a kezdőlépő csak valamelyik nyíl hegyére tehet...

Lehet játszani arra is: hogy

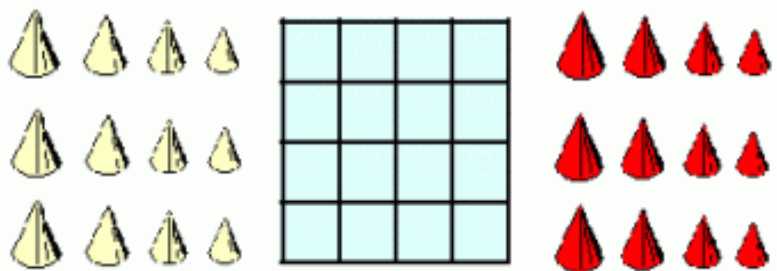
(1. vari) nyer az első négyes; és arra is: hogy

(2. vari) veszít az első négyes...

( Ez utóbbinál javasolt bevezetni még azt a korlátozást, hogy az aktuális lépést megelőző lépésben töltött „csatorna” az adott lépésben nem tölthető.)

## GOBBLET (vagy matrjoskás Amőba)

Sötétnek is és világosnak is  
összesen 12-12 db bábuja van:  
játékosonként 3 készletben,  
egyenként 4 db  
(picibb, pici, nagy, nagyobb)  
"matrjoska" bábuval.  
(Akár papírtölcséreket hajtogatva)



Az induláskor üres 4x4-es táblán, az első, (sor-, oszlop-, vagy átlós irányban egymás mellett álló) saját négyes kialakításáért folyik a verseny.

A lépésre következő két féle lépés közül választhat:

vagy egy újabb bábuját teszi **a tábla üres helyére** ( kivétel:xxx ),

vagy az egyik, már a táblán lévő saját bábuját áthelyezi (!!!) **egy nála kisebbre** (???)

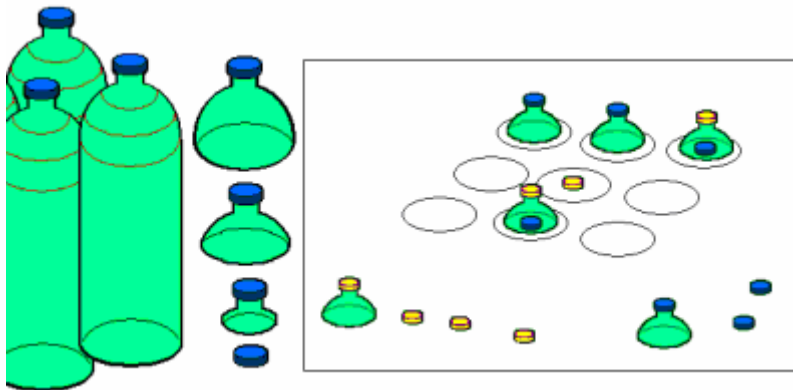
Szabálypontosítások:

(xxx) Ha az ellenfél 3 db bábuja áll nyerővonalban, ekkor (és csak ekkor) ezekből az egyik kívülről is "felfalható".

(???) Igen, a sajátjára is megengedett.

(!!!) Fontos, az esetleges vitákat is elkerülendő szabály: A felemelt bábuval lépni kell akkor is, ha ezzel felfedted ellenfeled győztes sorát. (Ha ezzel nem tudod a győztes sor valamelyik másik bábuját lefedni, akkor vesztettél.)

**Még érdekesebb, ha átlátszó bábukkal játszunk.**



Gyűjts össze 24 db ásványvizes flakont és vágd le a tetejüket...

A táblának pedig megfelel pl.: 4 x 4= 16 db sőralátét, vagy 16 db négyzetre vágott papírlap...

**Kisebbekkel először, elegendő:  
3x3-as táblán,  
2 méretben, 7-7 db bábuval .**

Miért is érdekesebb?

Az eredeti Gigamic-os játékszabályban eleganciahibának tartom, hogy memóriajátékkal kombinálódik egy stratégiai táblás. (A versenyszerű játék játszmalapjain ugyanis visszakereshetők a lépések, azaz semmi nem tiltja a jegyzetelést. Tehát: a „memorizálj” némi munkával kiváltható.)

Gondolkodásra és taktikázásra pedig sokkal alkalmasabb a „mindent látok” állapot...

... és még a játékszabály is leegyszerűsíthető:

**Ketten, felváltva egyet-egyet lépnek, az első, felülről nézve saját színű négyes vonal eléréséig.**

**Szabályos lépés: egy saját bábu helyváltoztatása: akár kívülről a táblára, akár a táblán áthelyezve.**

Optimálisnak tűnő méret: 4 x 4 -es tábla, játékosonként 3 készletben 4 db egymásra rakható bábu.

## Amőba gyakorlottaknak

Végy egy négyzethálós lapot! Egyik játékos X, a másik O jelet rak, felváltva, egymást követően, lépésenként tetszőlegesen választott mezőre... Ha egyiküknek sikerül vonalban öt jelét egymás mellé raknia, akkor körbekeríti a használt táblarészt és picit távolabb egy új partit indít.

*Innen kapta, csak a magyarban ilyen találoán szép, nevét a játék: a lejátszott partik körberajzolt képe amőbaszerű alakzatokat mutat a papíron. Érdekes lenne kutakodni, hogy egyáltalán játssza-e a világ az elterjedtebb nevén „Gomoku”, vagy „5 in-line” táblást iskolai számtan füzetek lapjain? Ezt, a hazánkban talán a legismertebb táblás játékot választották műsorkészítők élő-betelefonálás megoldásban „Ötödölő” címmel több TV-csatornán is. „Ötödölő”? „Amőba”? Gazdag-színés-ötletdús a magyar nyelv!*

Némi gyakorlattal a "jobbak" gyorsan észreveszik, hogy az X-el kezdő mindig nyerni tud és ezt követően, számukra ez a játék már el is veszthetné a vonzerejét. Ámde, ha valóban gyakorlottak, akkor lesznek szabályváltoztatás ötleteik az esélyek kiegyenlítésére...

A gyakorlottabb játékosok az un. (cserés) "SWAP"-kezdés kiegyenlítő szabályt követik. Ennek lényege, hogy a kezdőlépő letesz egy 15x15-ös táblára három bábút: két sajatot (feketét) és egy ellenségest (fehéret). Ezt követően, ellenfele eldönti, hogy fehérrel kíván-e játszani (és ekkor ő rak egy fehéret tetszőleges helyre), vagy inkább feketével játszik (és ekkor versenytársa indul egy fehér lerakásával...)

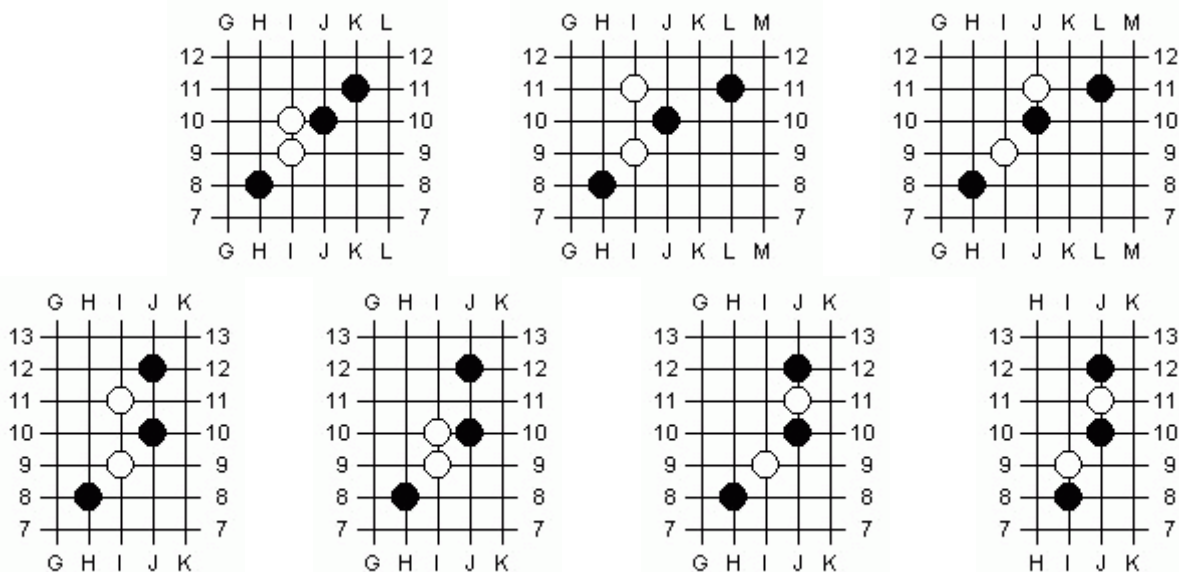
Hogy is van ez? A lényege hasonlít az "igazságos" felezéshez: Az egyik felez (ezzel azt állítja, hogy a két fél azonos értékű), a másik választ (és ha mégis a kisebb jutna neki, akkor ugye csak önmagát szidhatja: miért nem a másik mellett döntött.)

Tapasztalatom szerint, a versenyzők tudáskülönbségét felnagyítja a SWAP-kezdés. Gyenge tudásúaknál, - akik képtelenek megítélni, hogy négy bábú szinte tetszőleges lehelyezése után melyik lesz előnyben -, erőteljesen szerencsefüggő lesz a választás. Hacsak...

...Hacsak, nem bízzák magukat a nagy tudású "profikra", akik **kvázi kiegyenlített kezdőállást ajánlanak, melyekből a folytató kezdőnek is és a második lépőnek is azonos lesz a nyeresi esélye.**

(Magam gyakran mondogatom: professzionális szinten többnyire minden kétszemélyes stratégiai táblás játék úgy a legváltozatosabb, ha a kezdőállást a versenyzők egyenként lerakott bábukkal alakítják ki. A játékszabályokban leírt kezdőállásoknak azonban nagyon fontos funkciójuk, hogy egyenlő esélyeket biztosítsanak. Ha pl. két sakkjátékos között nagy a tudáskülönbség, akkor a kezdőállás közös, - egyenként lerakogatott -, kialakítása után néhány lépésben nyerni fog a jobbik, azaz magára a lényegi játékra szinte nem is kerül sor.)

Ha ilyen (lásd pl. az ábrán hét kiegyenlítettnek tekinthető) kezdő állások valamelyikéből indulnak a partik, akkor elkerülhető, hogy már az első lépés megtételekor behozhatatlan előnyhöz jusson az ellenfél.





## Trófea-gyűjtő verseny lebonyolítás szabályai:

A nevezők rajtszámot és versenylapot kapnak.

Minden versenyző maximum 9 másik szabadon választott játékosal párbajozik, ám a végső sorrend nemcsak az elért győzelmektől függ, hanem attól is, hogy a legyőzött versenytárs hány trófea-pontot gyűjtött a verseny során.

Minden párbaj eredményét úgy kell felvezetni a versenylapra, hogy:

ha a kihívó rajtszáma alatt az aláírása is szerepel, akkor az a „vesztettem” elismerését jelenti.

**(Mindig a vesztes ír alá a győztesnek.)**

Kiértékeléskor, előbb játékosonként összeadják a győzelmek számát, majd ezeket a „trófea-pontokat” hozzáadják mindazon versenytársa pontszámához, akiknek aláírt. (A kiértékelő számítógépes progiban a versenyző rajtszámának a sorába kell beírni legyőzött ellenfelei rajtszámát.)

Szám példa:

Béla összesen kétszer nyert: Kati és Ádám írta alá a versenylapját.

Kati 8 olyan játékos ellen nyert, akiknek egy győzelmük sem volt.

Ádám 6 olyan ellen nyert, akik mind 2-2 sikeres párbajt vívtak.

Így, a kiértékelésben,

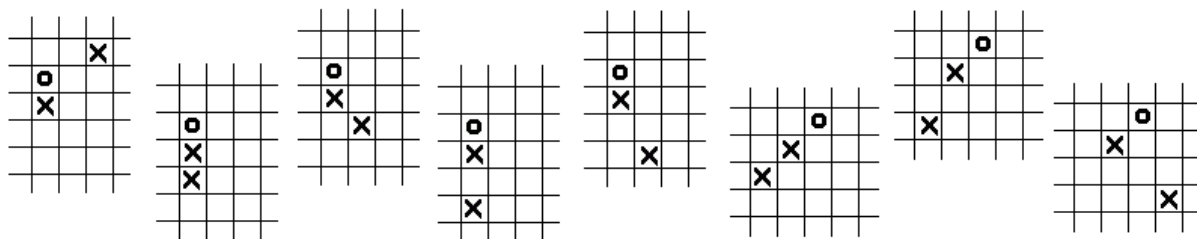
Béla  $2+8+6=16$ , Kati 8, Ádám  $6+6 \times 2=18$  pontot kapott.

**Játékszabályok** (a kezdő előnyének korlátozásával) :

Amőba trófea-gyűjtő versenyben az alábbi három-bábus kezdőállások egyikéből indul a parti; mindig a „O”-val játszó kezd. A párbajozók (pl. fej/írás-pénzfeldobással) kisorsolják, hogy melyikük választ az induló állások közül és a három jelet fel is rajzolja a játéktábla közepére.

Ezután a másik játékos azt dönti el, hogy „O”-val, vagy „X”-el kíván játszani...

(A nyerő ötös vonal érvényes átlósan is, de a hatos vonal sem sor-, sem oszlop-, sem átlós irányban nem nyerő.)



(Ajánlott: váltott kezdéssel két partit kell játszani.)

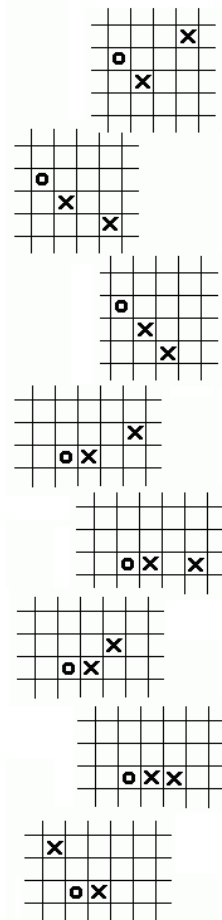
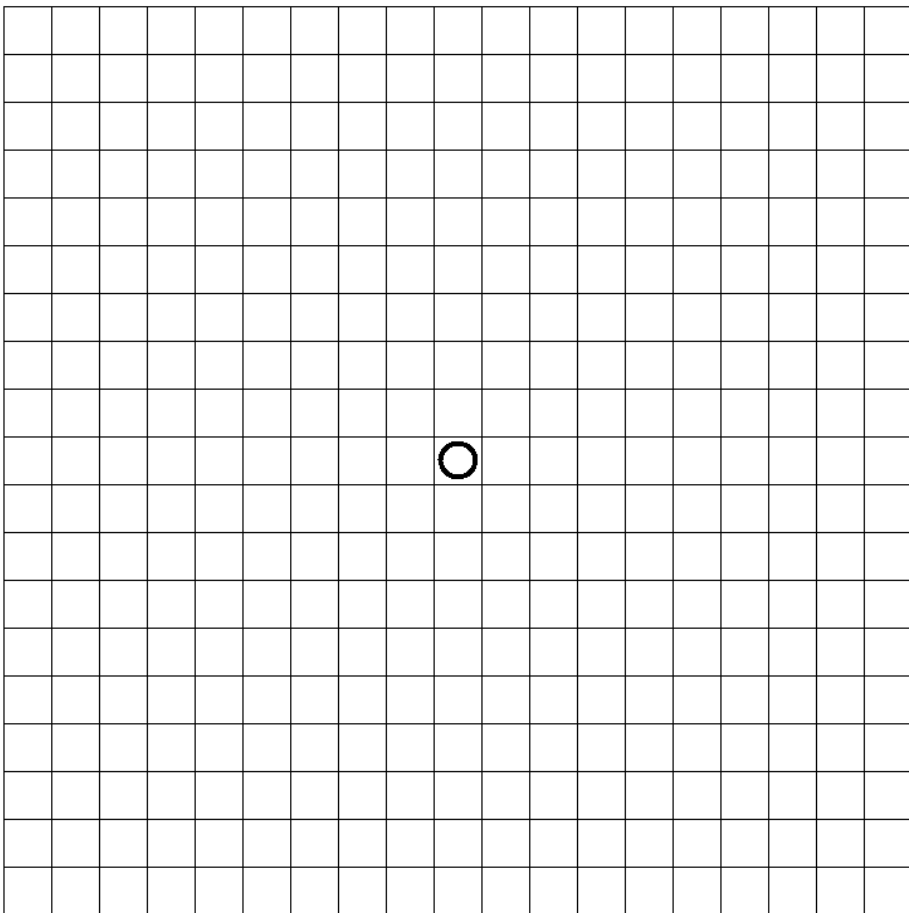
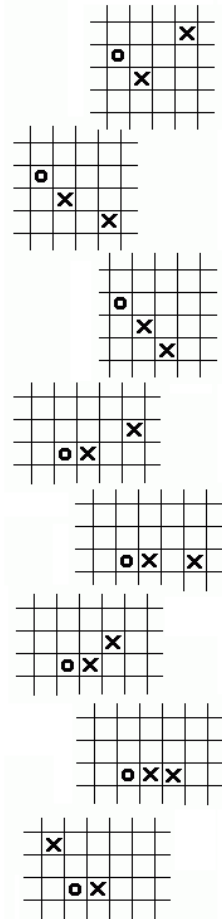
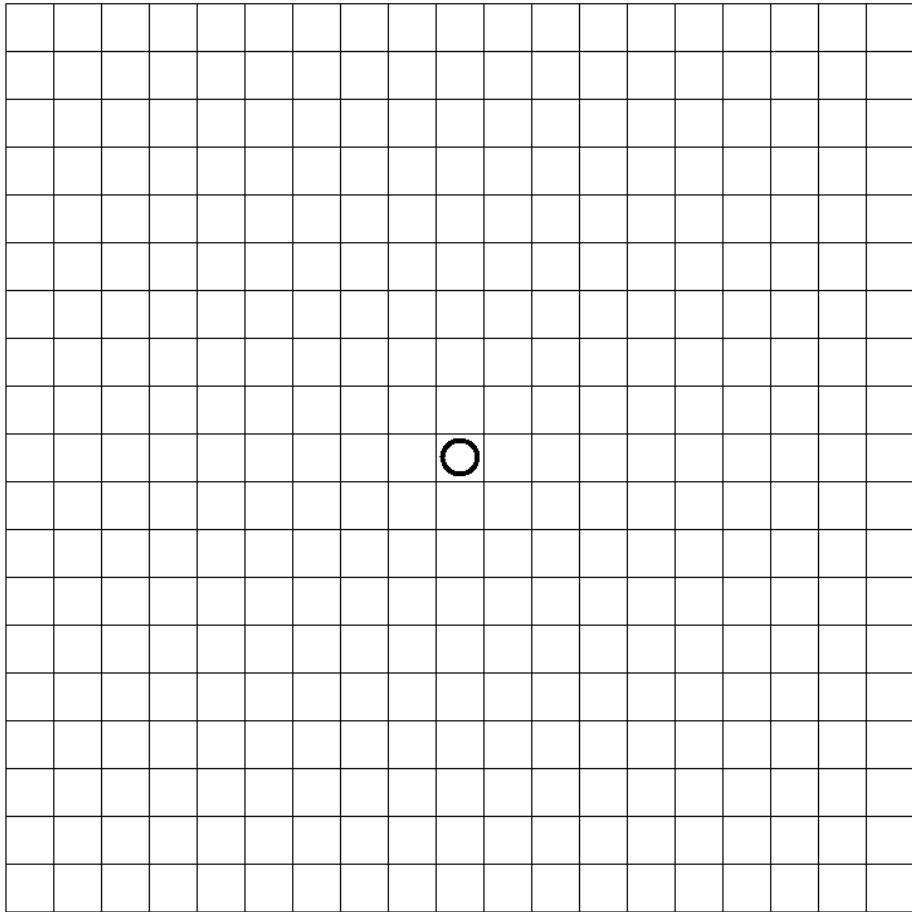


## VERSENYLAP

Játékos rajtszáma: \_\_\_\_\_ aláírás-mintája: \_\_\_\_\_

Párbajok eredménye:

Ellenfél rajtszáma									
Elismert vereség									

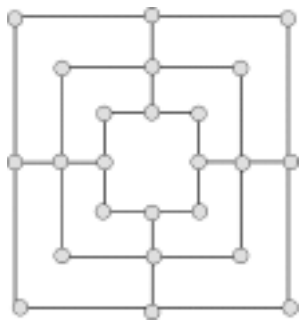


## A parti megkezdésekor felmerülő gyakori kérdés: hány bábuval?

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 megnöveljük a bábuk számát (vagy ha az 1/3-rész nem egész szám és felfelé kerekítünk), akkor megnövekszik a beszorításos győzelmek gyakorisága, ha csökkentjük, akkor ritkább lesz a beszorítás...

### 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 sarokátlós 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:

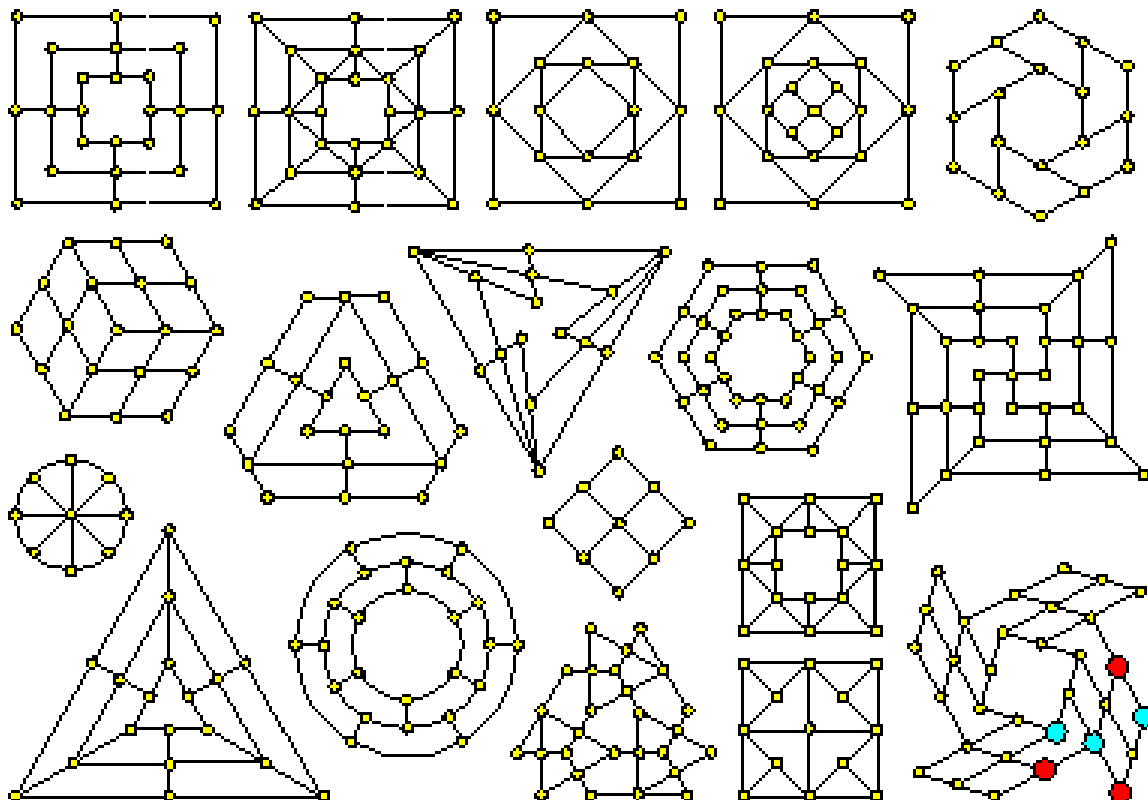
$4 \times 8$  (mind a négy lapáton 8-8 db mező)

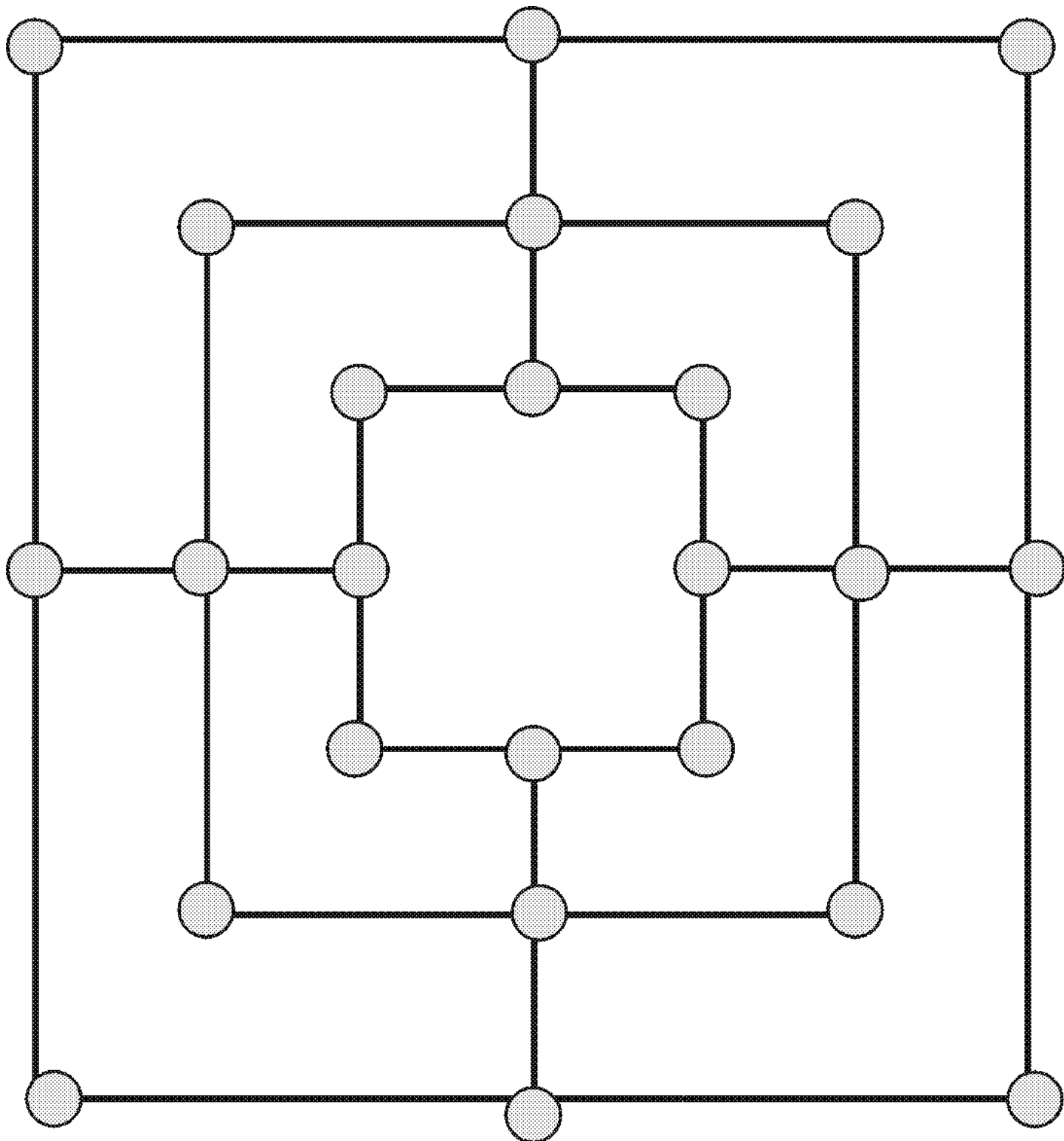
vagy :

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

### Néhány tábla a rengetegből...

A jobb alsóban egy feladvány: hogyan nyer a lépésre következő (világos is, sötét is), ha nem hibázik.



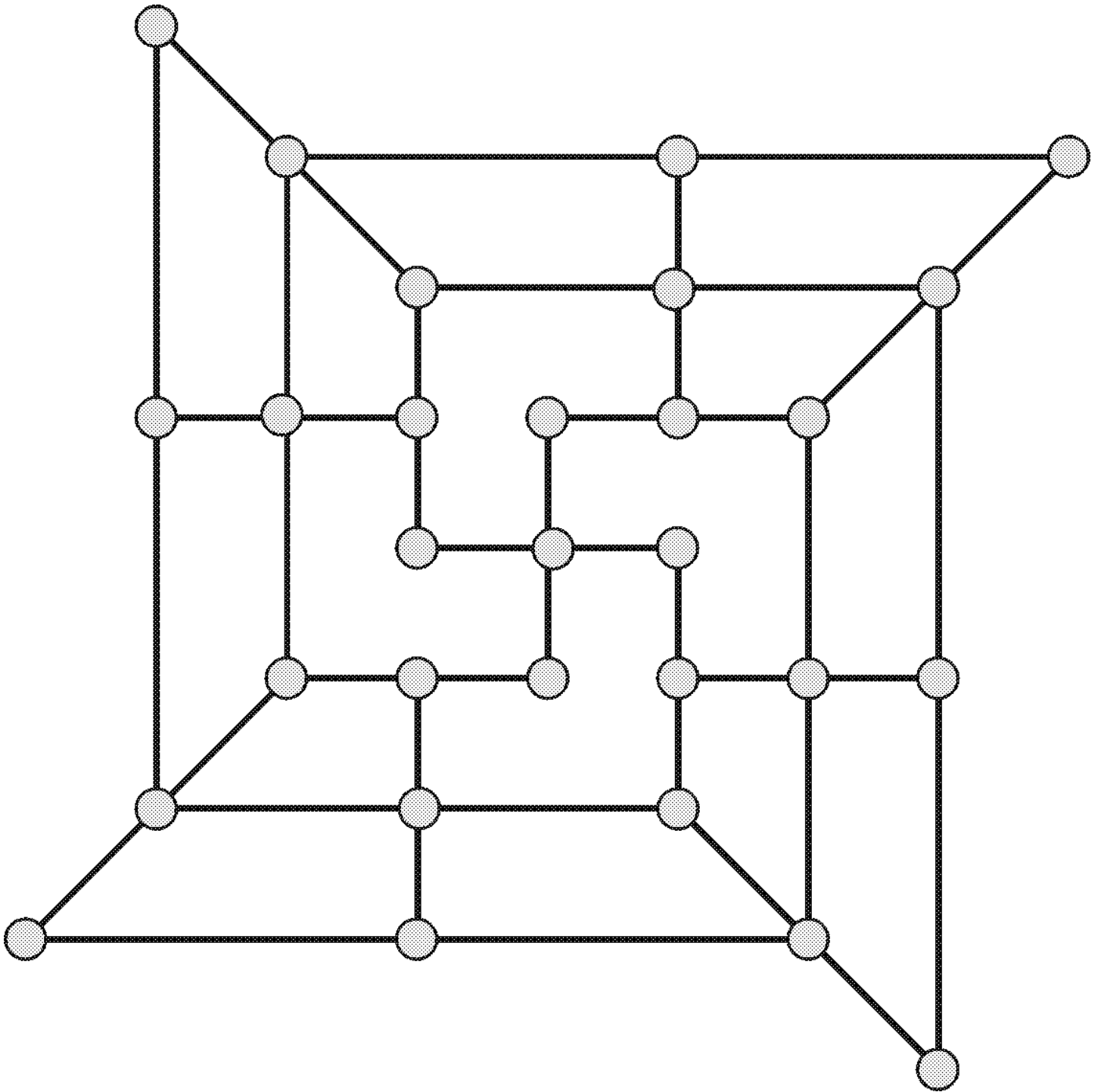


1. először felváltva, egyenként rakják le a táblára korongjaikat a versenyzők, majd

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

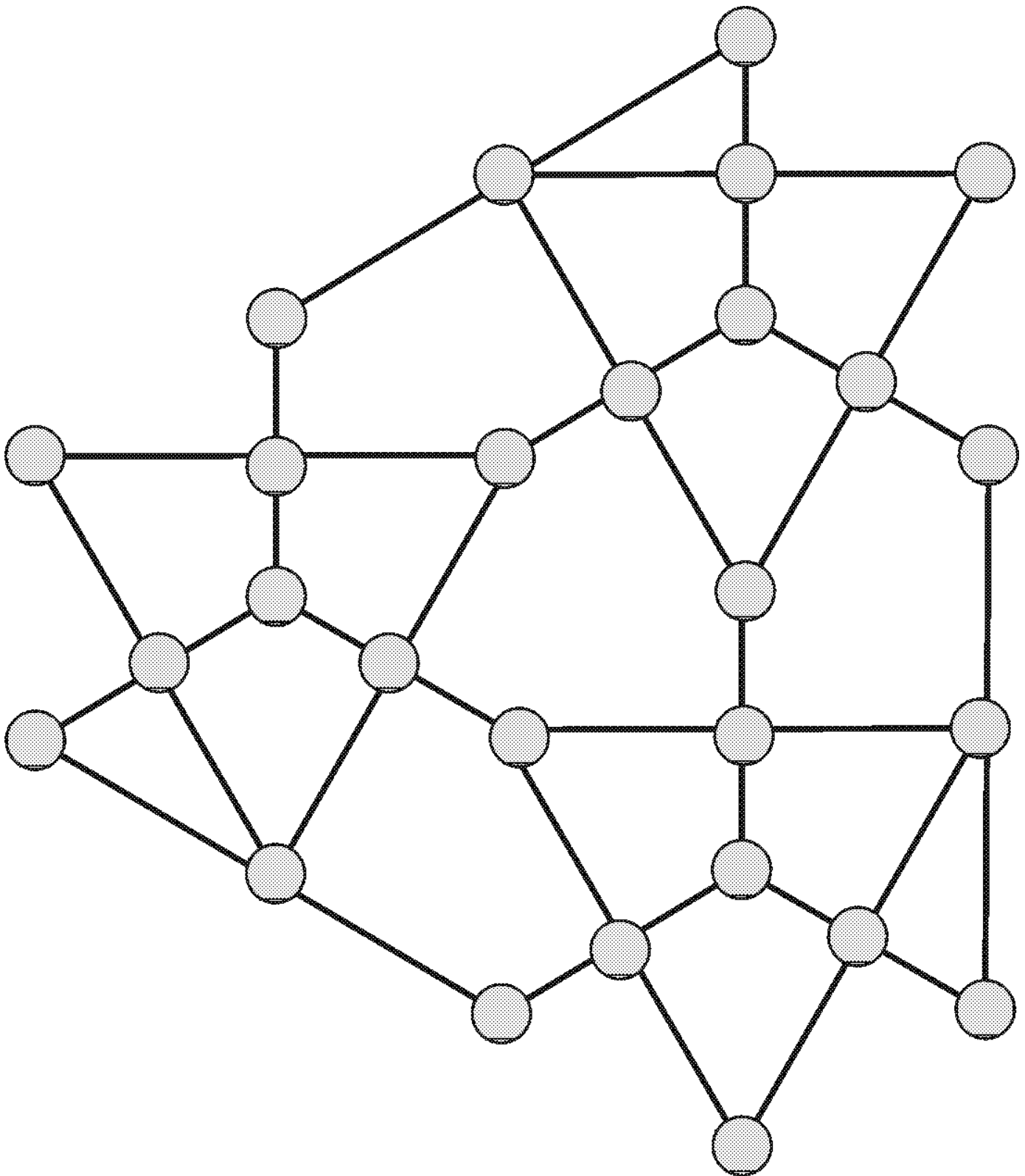


1. először felváltva, egyenként rakják le a táblára korongjaikat a versenyzők, majd

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.

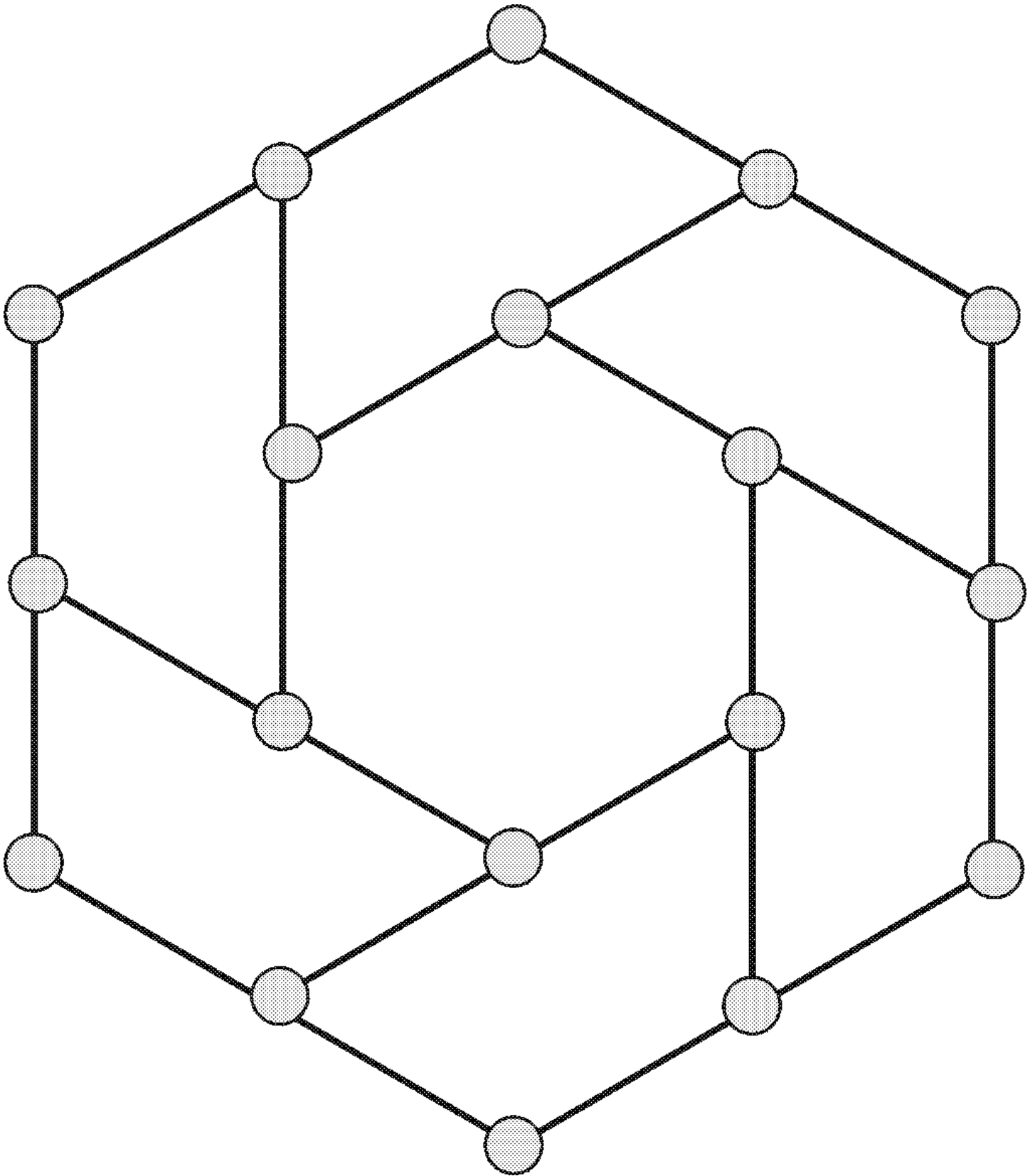


1. először felváltva, egyenként rakják le a táblára korongjaikat a versenyzők, majd

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.

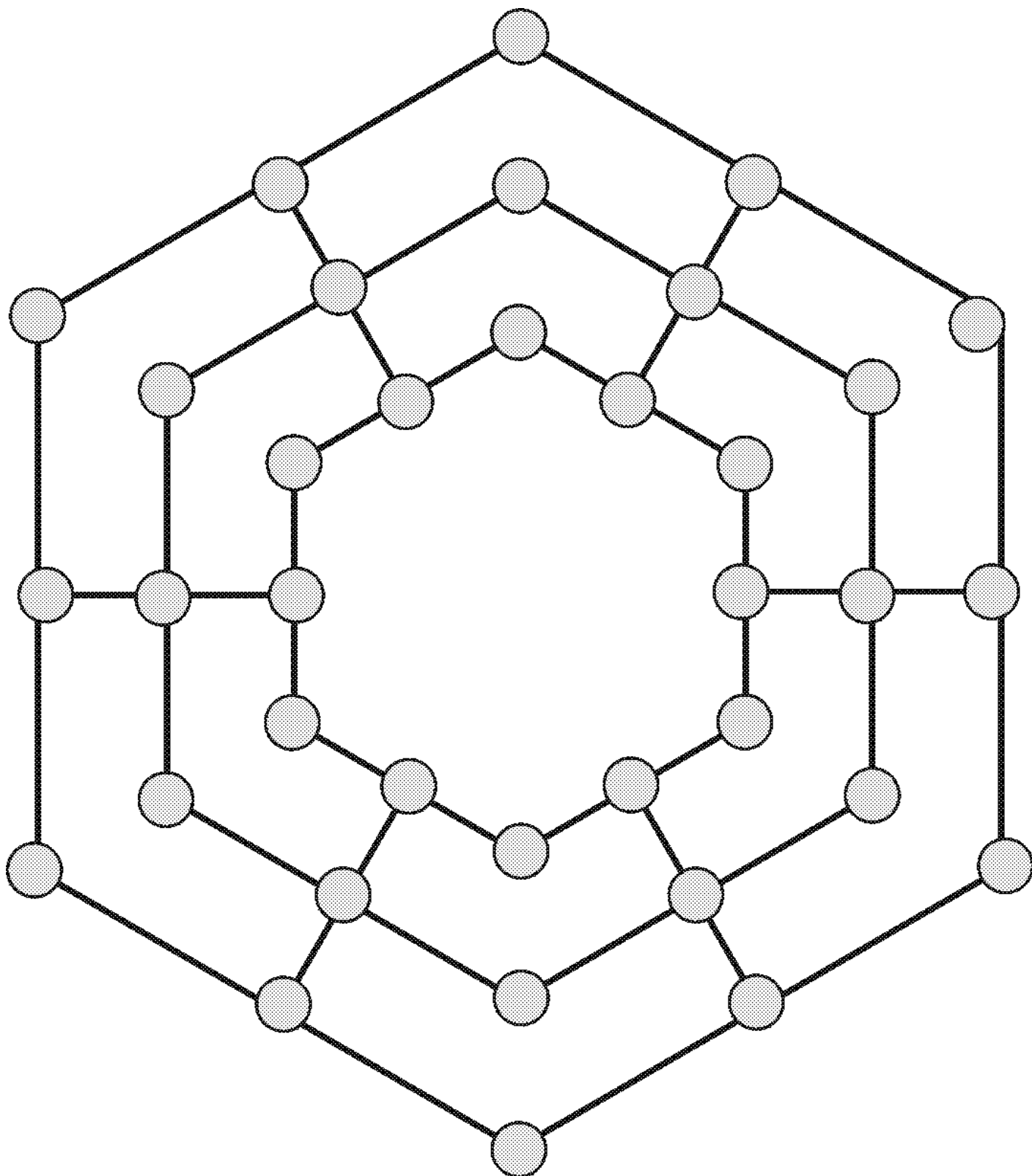


1. először felváltva, egyenként rakják le a táblára korongjaikat a versenyzők, majd

2. tologatások útján próbálnak 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 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.

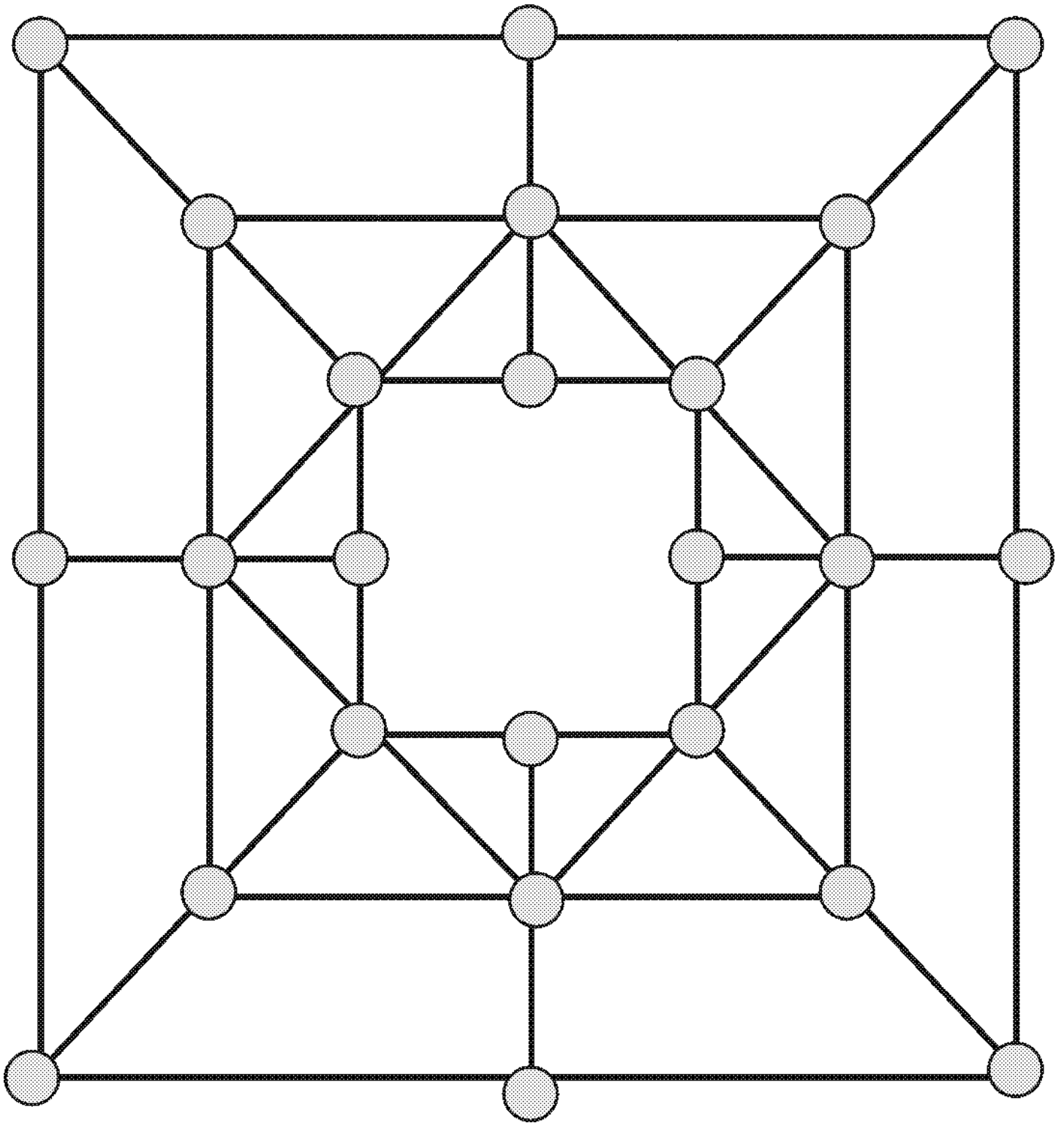


1. először felváltva, egyenként rakják le a táblára korongjaikat a versenyzők, majd

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

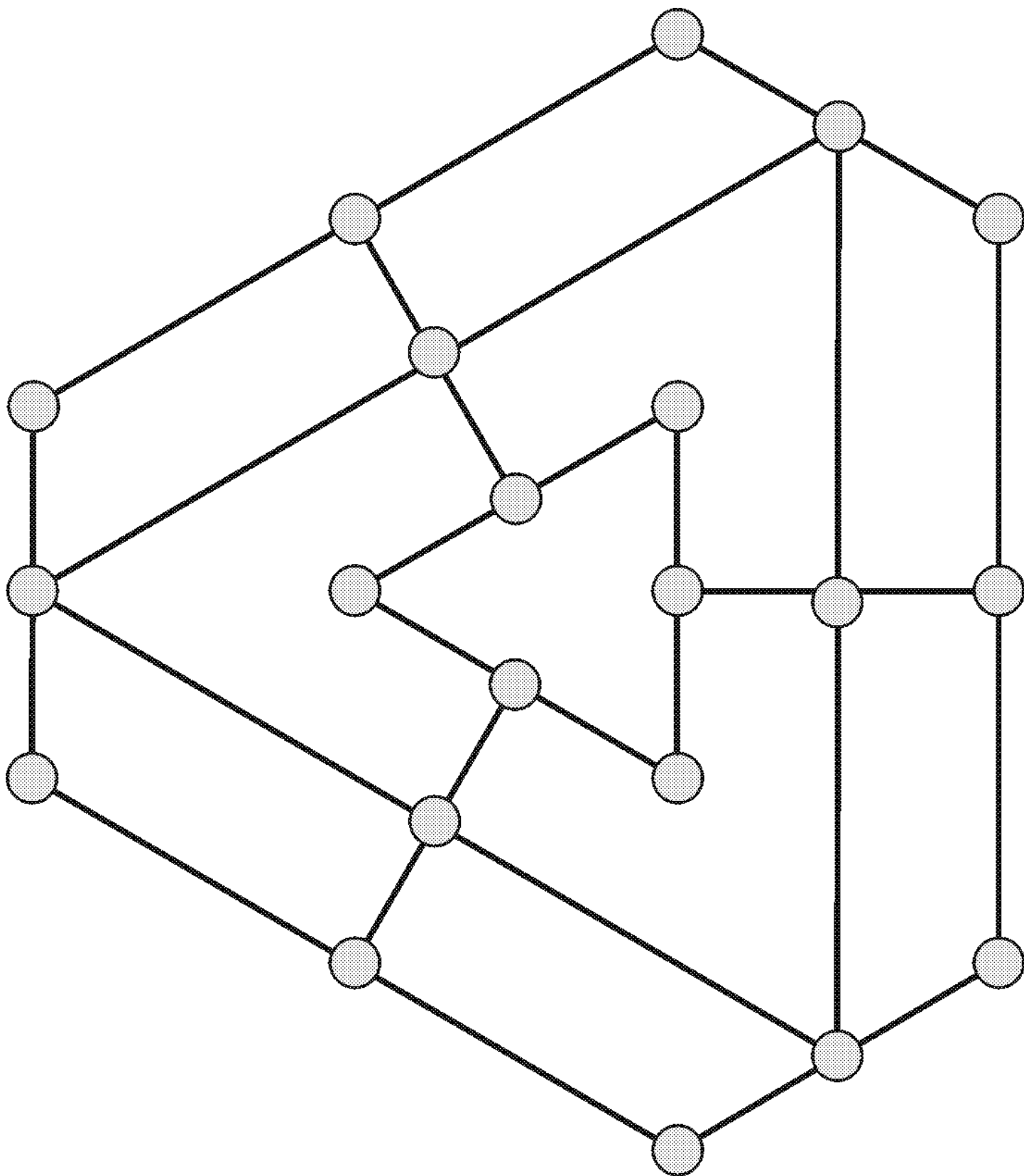




1. először felváltva, egyenként rakják le a táblára korongjaikat a versenyzők, majd

2. tologatások útján próbálnak 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.

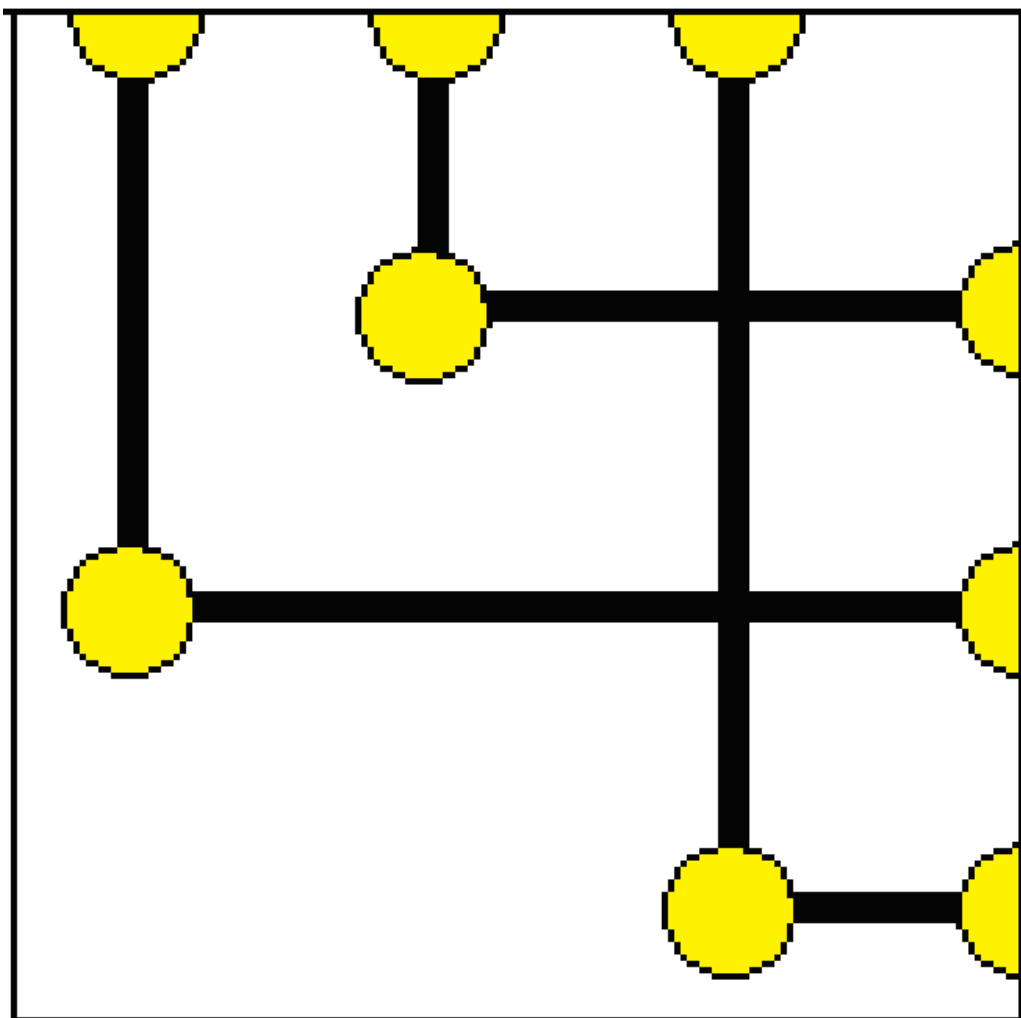
3. A harmadik játékszszakaszban, amikor már valamelyik játékosnak csupán három korongja marad: még egy esélyt kap a kiegyenlítésre, azáltal, hogy tetszése szerint (ugrásokkal is) mozoghat a táblán.



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

2. tologatások útján próbálnak 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.



## „Malomakadémia”

Nyomtasd ki, vágd ki, illeszd össze!

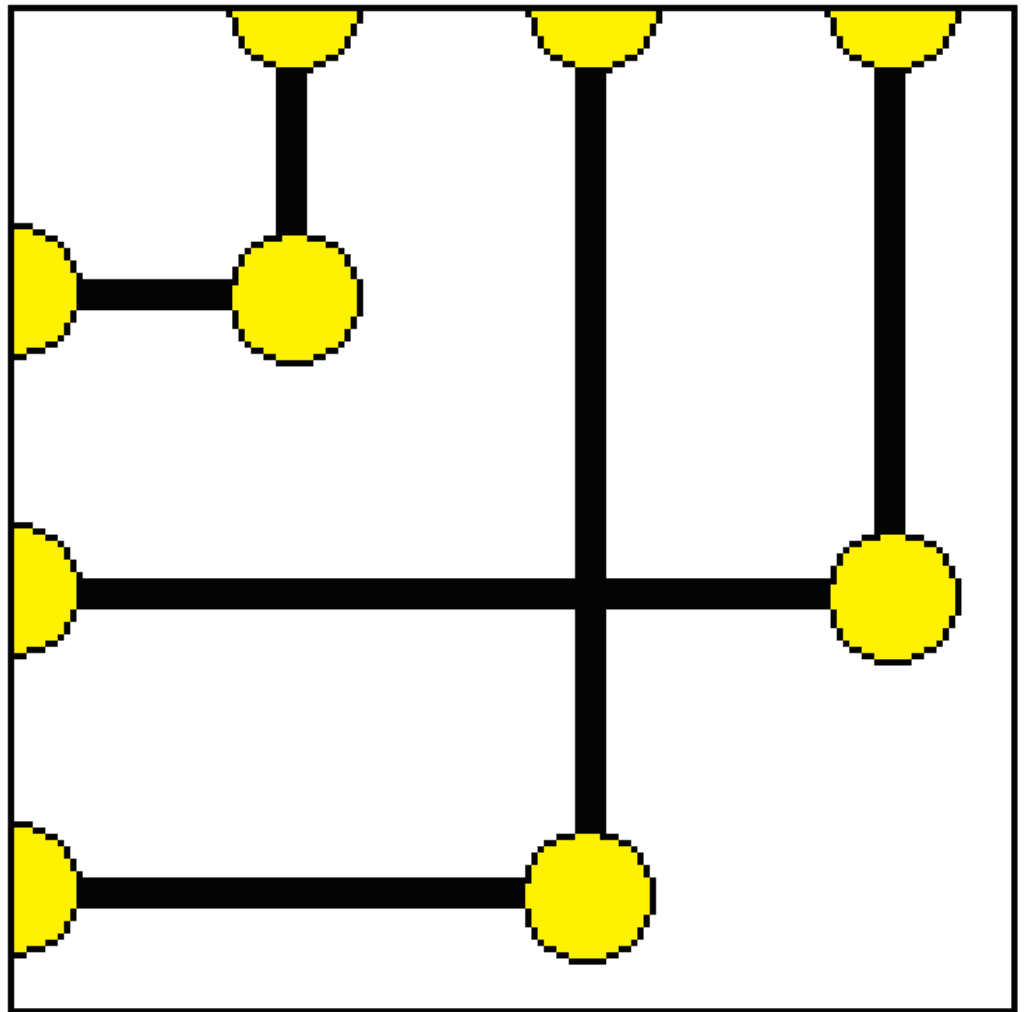
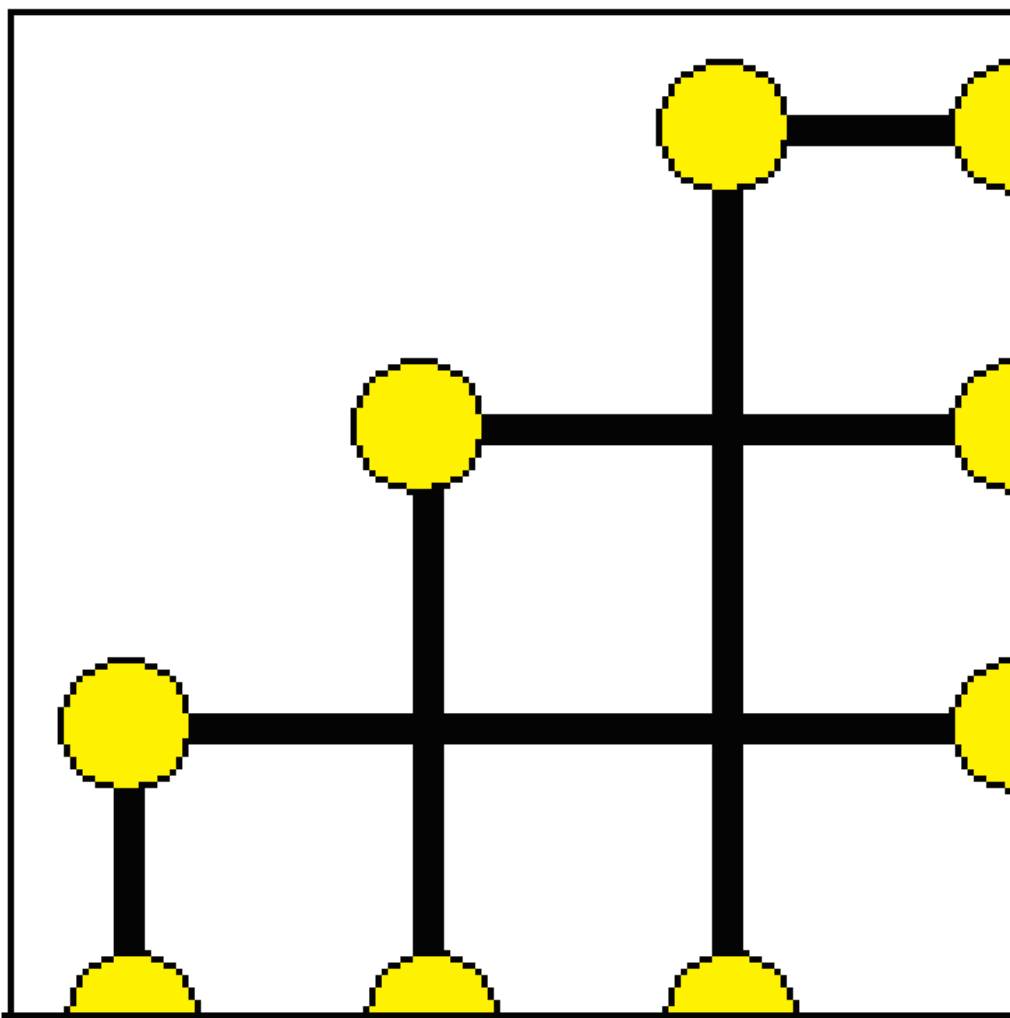
Ha csak 1 példányban nyomtatod, már akkor is  
5 különböző tulajdonságú malomtablát variálhatsz össze...

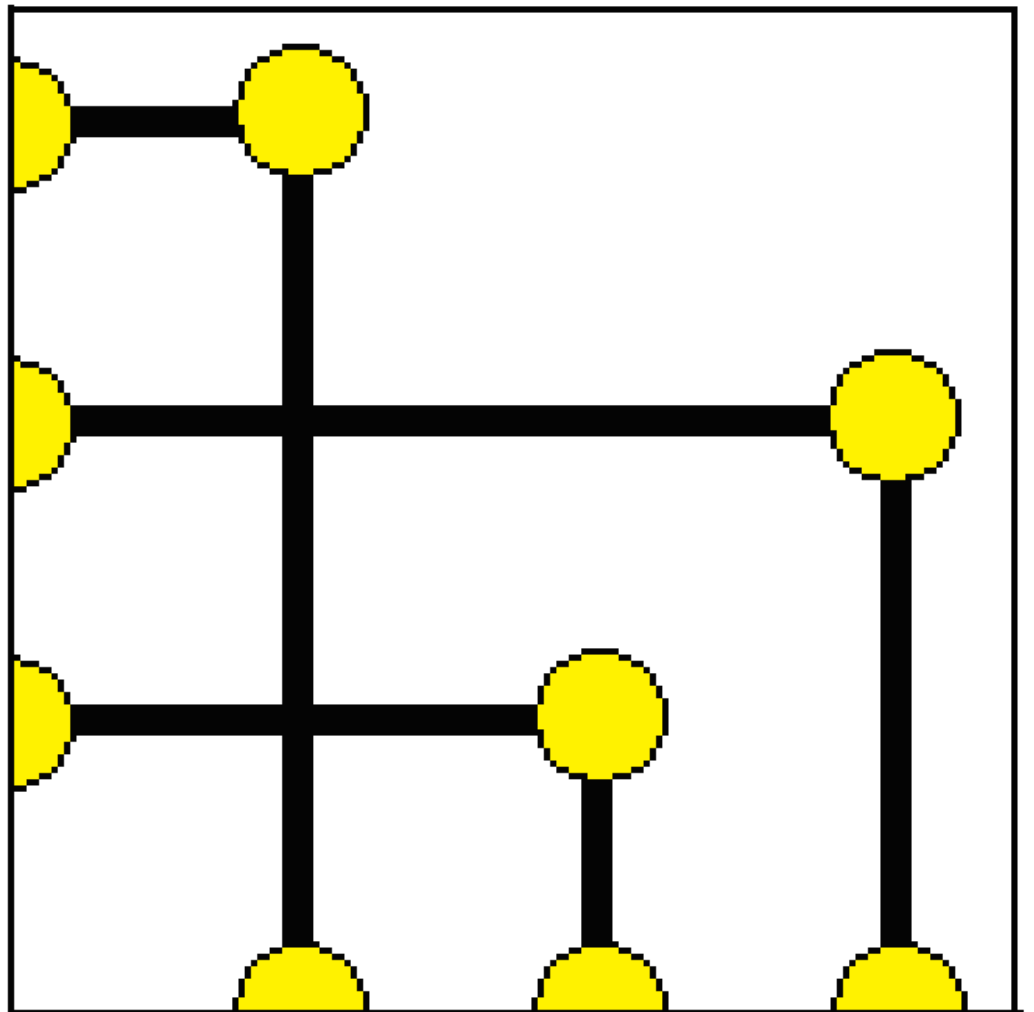
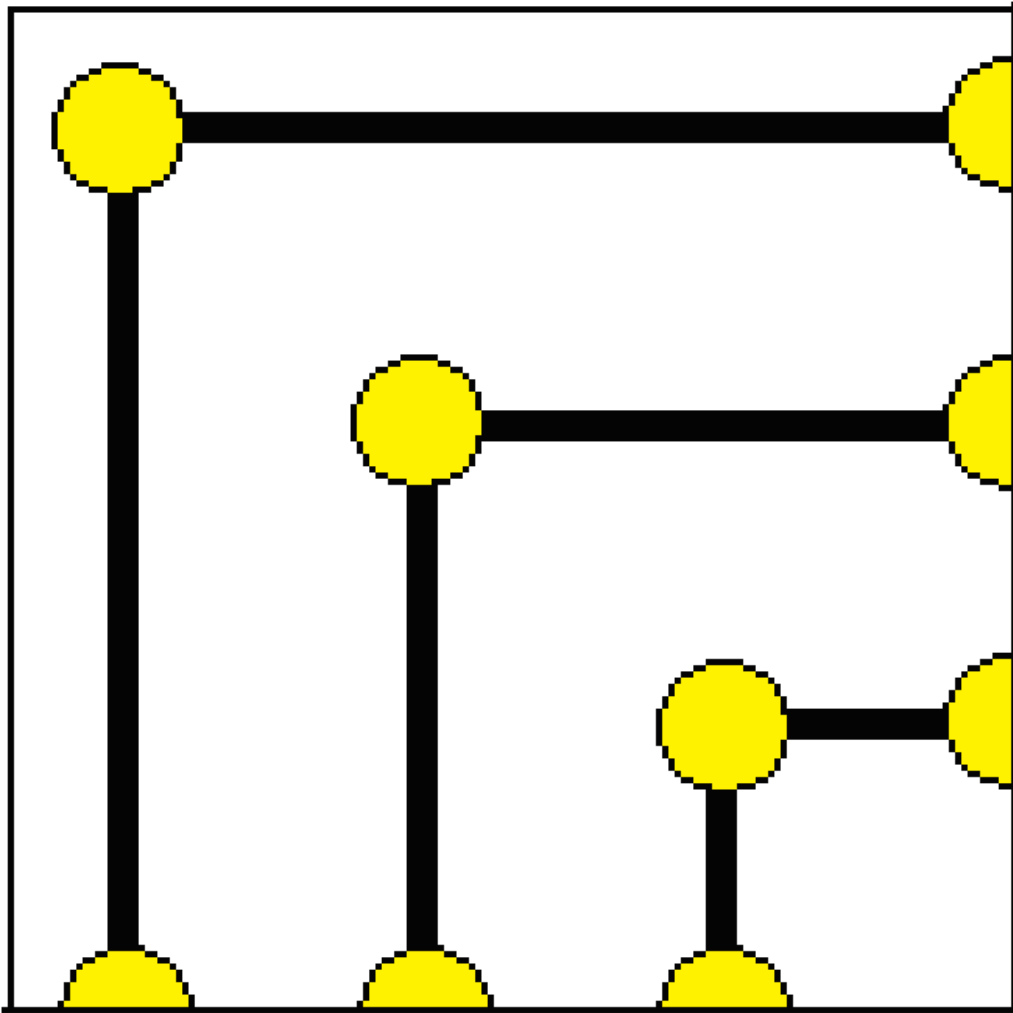
Ha nem lenne elég: nyomtasd ki még pár példányban...

...vagy

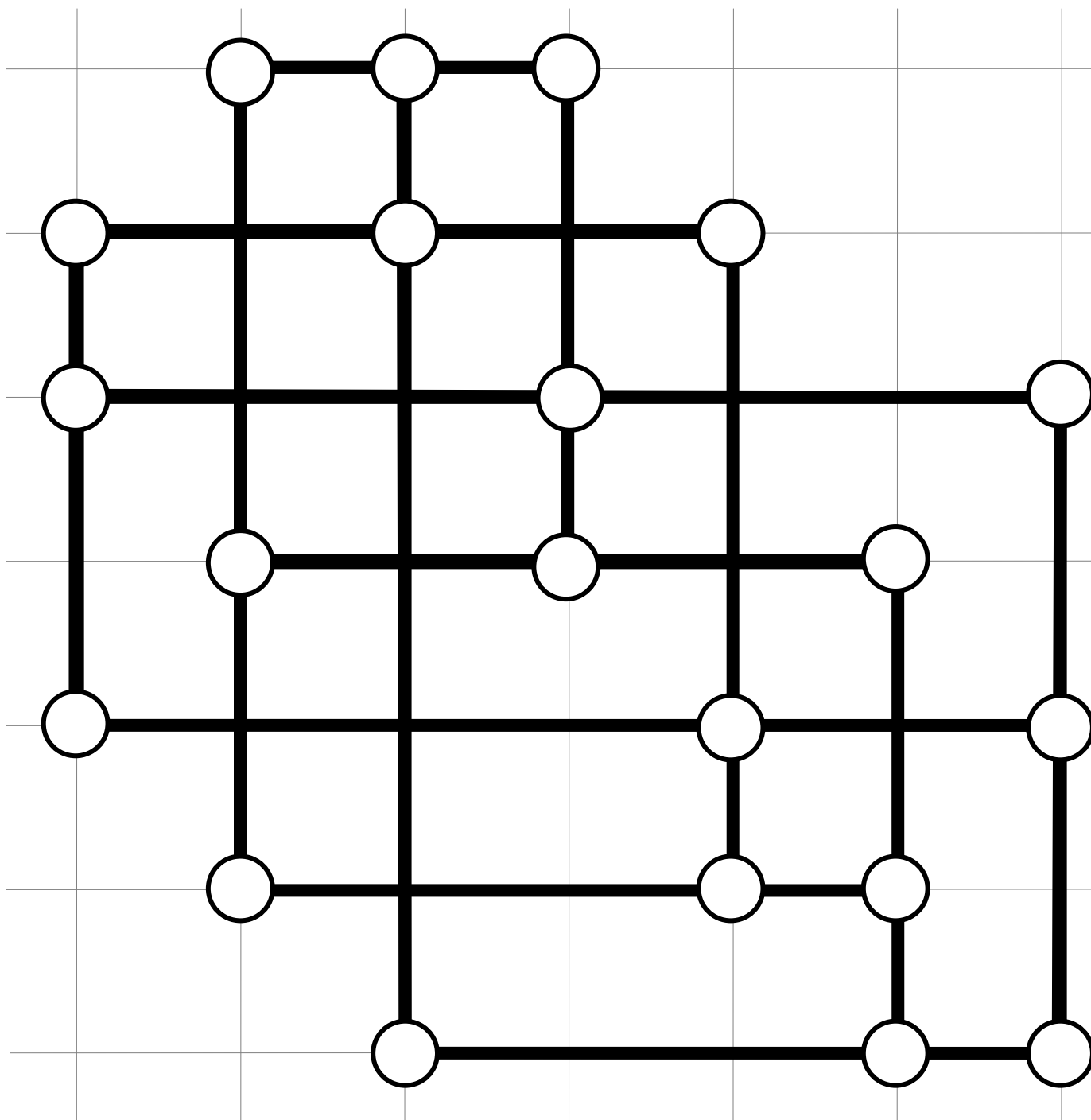
nézz be a Játéktanra Dr. Tichy-Rács Ádám másik ötletéhez:

<http://jatektan.hu/jatektan/uj2001/malvalt1.html>





Dr. Tichy\_Rács Ádám „magyar” ötlete: Jelölj ki egy 7x7-es négyzetrácson 21 csomópontot úgy, hogy vízszintesen is, függőlegesen is 3-3 db legyen belőlük.



## „magyar” Malom

(8-8 db világos és sötét bábuval)

Pont, mint a tradicionálisban:  
három lépcsősek a partik:

1. először felváltva, egyenként rakják le a táblára bábuikat 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.

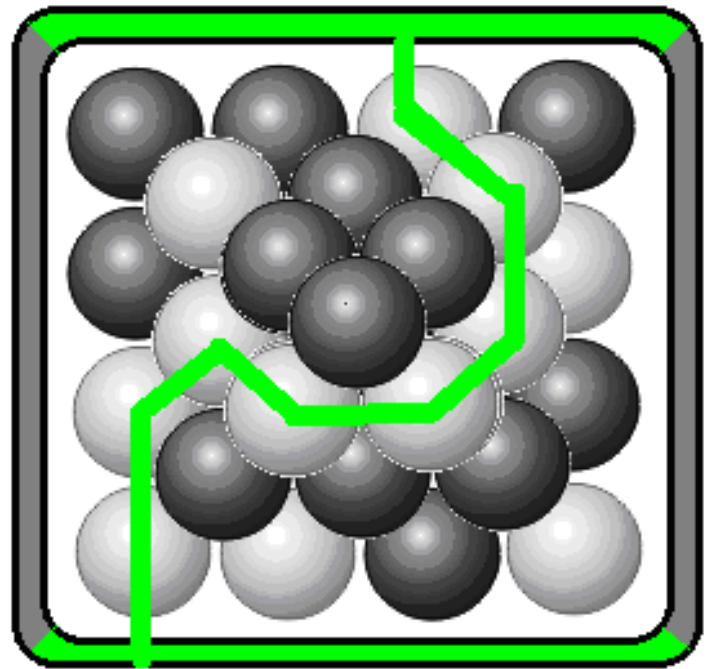
forrás: Nagylaci ( <http://jatektan.hu> )

## 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 átelles  
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; ferd be a felét, és hozzájuk méretezve készíts egy 4x4-es furatos táblát. (Pl. Nemezből bőrlukasztóval.)*

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

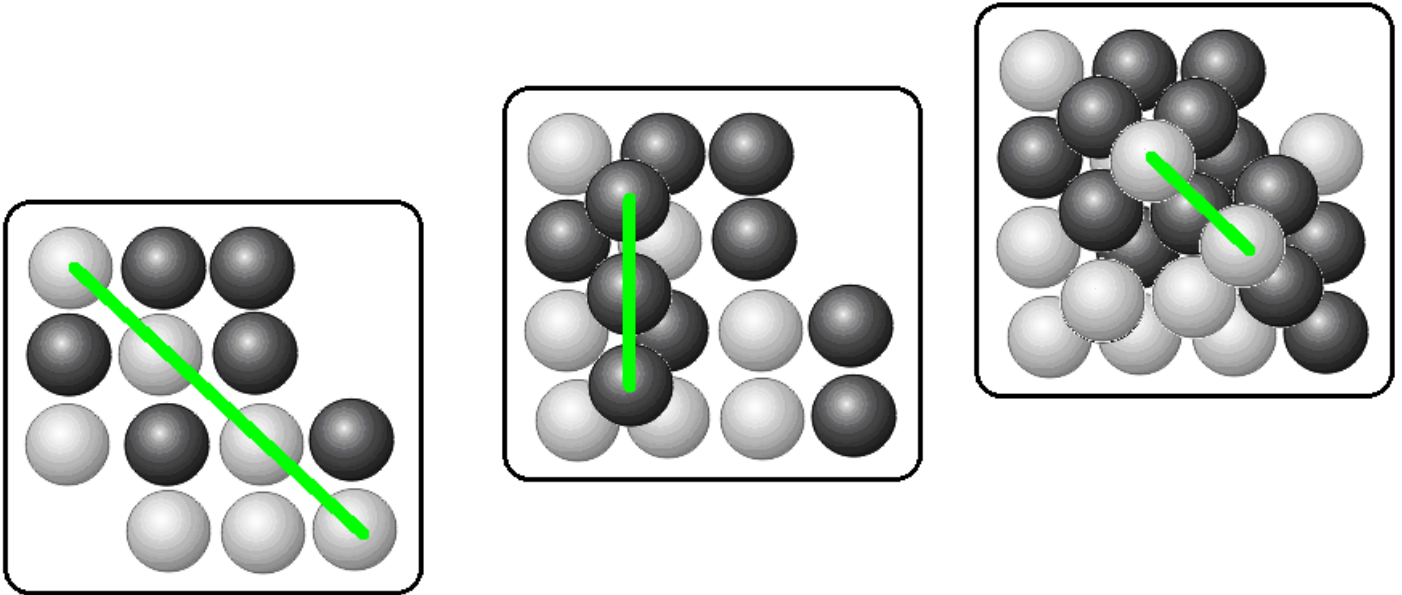
„apukája”: Cameron Browne (aki még tucanyi szupi játék fejlesztője)

## 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

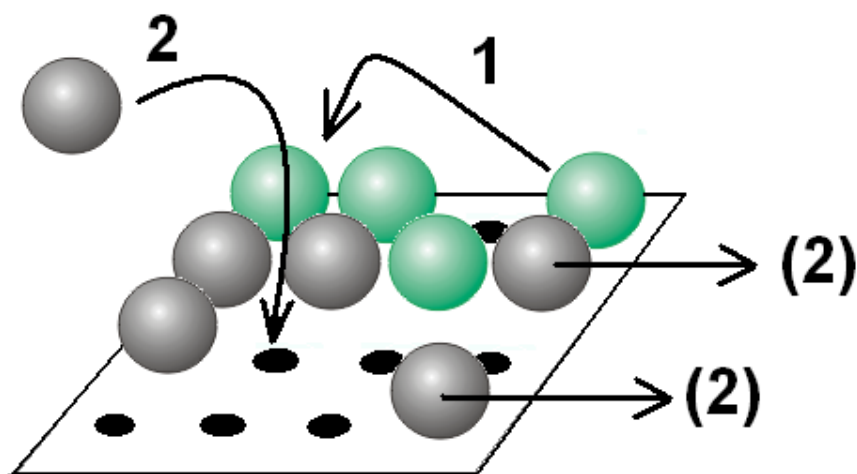
Lásd még: SPAN (piramis-hex) és Pylos  
Ha ez tetszett, akkor azokat se hagyd ki!



## 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.

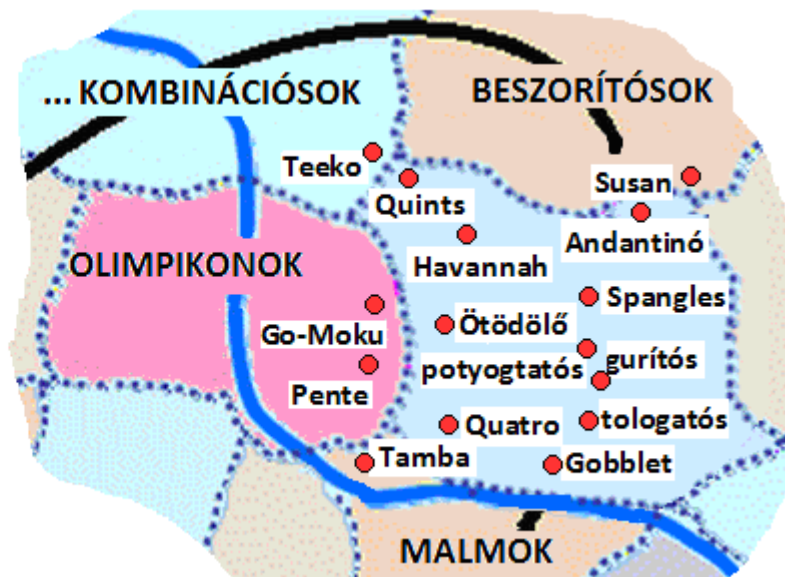
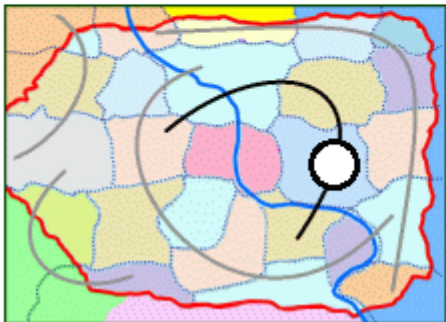
(\*) Nem szabad az a kő, ami alátámaszt másokat. Rombolni tilos!

(\*\*) 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.

# "VONALNYERŐK"



A csoport névadója az **Amőba**, vagy **Ötödölő** Mo-n. talán a legismertebb táblajáték. A világ játékosai eredeti japán nevén "**Go-Moku**" [öt kő]-ként ismerik, Európában: "**5 in row**", vagy "**Go-Bang**" néven.

Már az alapjátékot is javasolt két változatban megkülönböztetni egymástól:

**(ÖTÖDÖLŐ-s) Amőba** legyen a kezdőké, pl.: négyzethálós lapokon ceruzával „O” és „X” jelekkel.

**(GOMOKU-s) Amőba** legyen a gyakorlottaké, valamilyen esély-kiegyenlítő verseny szabállyal.

Az alapötletből továbbfejlesztett játékok szinte mindegyike, üres táblára egyenként lerakosgatós, amin belül a csoportképző tulajdonságuk, a verseny célja többnyire: előírt hosszúságú vonal, ritkábban valamilyen adott alakzat elsőkénti kialakítása. (Pontosabb lenne talán az általánosabb „alakzat”-nyerők elnevezés.)

Különböző ötletű lerakosgatási szabályokkal más-és más a játék: **potyogtatva, töltögetve, gurítva, tologatva**.

Extra ötlet a matrjoskás **Gobblet** és a versenytárs lerakandó bábujának kiválasztásával működő **Quatro**.

A térben épített „négy a nyerő” **Tamba**, már inkább a térbeli malmokhoz hasonló.

Az egymásra épülő ötletek alapján itt van a lépegetéssel is játszott **Teeko** játékszabálya és amikben ütés is van, az alternatív versenycélú **Quints**, a **Pente**-ként ismert „amerikai Amőba” és a **Hexade**.

Kakukktójás még a **Susan**, ami voltaképpen a beszorítósok közé tartozik, de közeli hasonlóságot mutat az alternatív versenycélú **Anadantinó**-val. (Ez utóbbi is precízebben a cél-kombinációsokhoz tartozna, de az alternatív „ötös vonal” versenycélja jellemzően amőba sajátosságú.)

**Gyakori kérdés: Mezőkőn, vagy rácspontokon játszunk? Voltaképpen mindegy, ki-ki úgy, ahogy megszokta.**

*A rácspontokon folyó játék távolkeletről jött hozzánk. A versenytábla alakja és mérete pont mint a GO-tábláké.*

*A régi idők képein láthatóan, 10 cm-nél is vastagabb robusztus kő-, vagy fa-táblákon játszották, talán azért is, mert a könnyű táblák könnyen elmozdulnak véletlen lökésekkel...*

*(Igcensak bosszantó egy esetleg több napig is elhúzódó Go-partiban, ha félidőben felborul az állás.)*

*A szándékolatlan tábla-lökéskor a táblára felvett rácsmetszései lerakott, lencse alakú kövek stabilan a helyükön maradnak, (némi poentírozással: "japáni földrengésállók").*

*Nem logikátlan feltételezni, hogy a rácspontokon folyó játék elterjedésének ilyen praktikus okai is lehettek.*

*A mai festett táblákon már nincs ilyen funkciója a rácspontokon történő játéknak,*

*ám a bábuk tradicionális lencse-formájának praktikuma belátható:*

*sokkal kényelmesebb levenni az ilyeneket, mint pl. a lapos korongokat...*

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

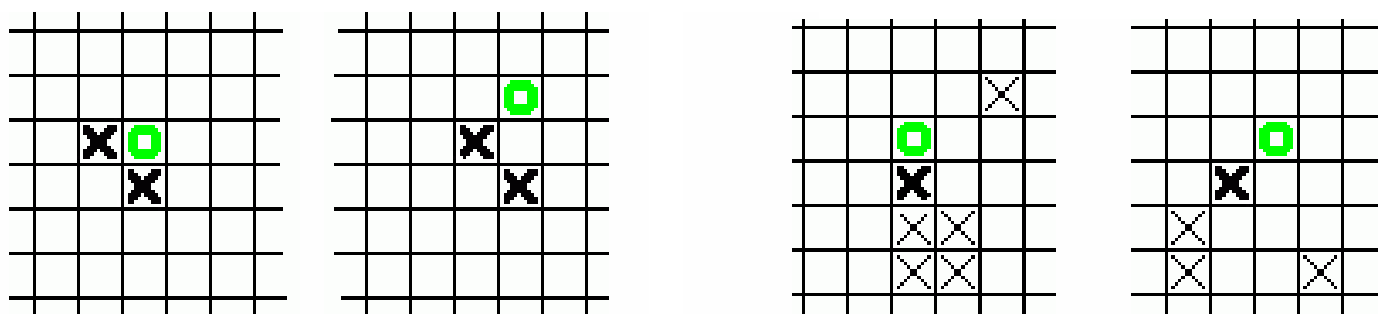
## (GOMOKU-s) AMŐBA (gyakorlottaknak, versenyre, „swap” = cserés kezdéssel)

Az „ötödölős” Amőbából még egy iskolai szintű verseny sem szervezhető, mert már egészen kevés gyakorlattal rendelkező játékosok párbaját is biztosan nyeri a kezdő lépő. A világ profi játékosai sokáig a „RENJU” néven bevezetett verseny-változatban, szigorított szabályokkal és mintegy 24 fél kezdő állásból kiindulva játszották.

Legegyszerűbb, ha párbajozók maguk állítanak fel olyan kezdőállást, amelyet mindketten esélykiegyenlítettnek fogadnak el. Az elhúzó állás-elemző viták elkerülhetők a színcsere kérésének lehetőségével...

A "SWAP"-kezdés lényege, hogy egy 15x15-ös táblára a kezdő lépő tetszőlegesen leteasz három bábút: két sajátot és egy ellenségest. Ezután, a versenytársa eldönti, hogy melyikkel kíván játszani. Ha „színcserét” kér, akkor ő rak elsőnek.

Hogy is van ez? A lényege hasonlít az "igazságos" felezéshez: Az egyik felez (ezzel azt állítja, hogy a két fél azonos értékű), a másik választ (és ha mégis a kisebb jutna neki, akkor ugye csak önmagát szidhatja: miért nem a másik mellett döntött.)



Az ábra 10 db kielemezett nyitó-állást mutat.

A bal oldali kettőn: túl nagy előnnyel indul „X”, ezért kell a színcserét kérni...

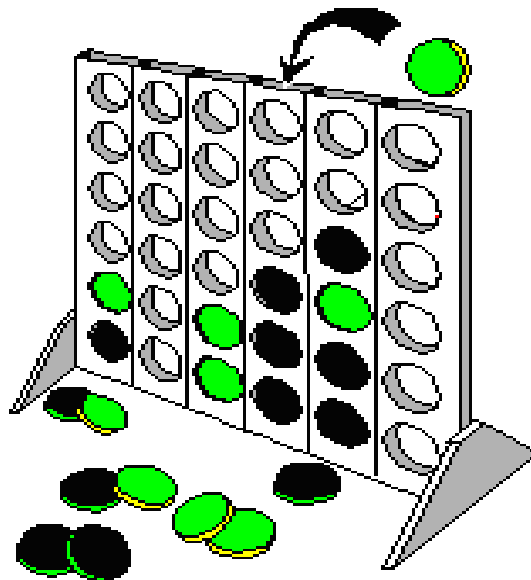
A jobb oldaliakon („O” a tábla közepén áll) kvázi egyenlők az esélyek, ha „X” valamelyik vékonyat választja a színcsere felkínálása előtti második lépésének.

(Ez esetben a színcsere, voltaképpen, a kezdeményezés átvételét jelentő taktikázás.)

## „potyogtató” AMÓBA, vagy „Connect 4” ( 6x8-on, 4 a nyerő )

Az induláskor üres tábla oszlopait, alulról felfelé, felváltva, egyenként töltögetik fel bábuikkal a játékosok.

A kereskedelemben kapható legismertebb változatában a függőlegesen felállított tábla úgy van kiképezve, hogy a korong alakú bábuk felülről belepotyogtathatók.



Az nyer, akinek vagy sorban, vagy oszlopban, vagy átlósan sikerül 4 db bábuját egymás mellé raknia. (Megfordított versenycéllal is játszható, azaz veszít aki rákényszerül saját négyesének kialakítására.)

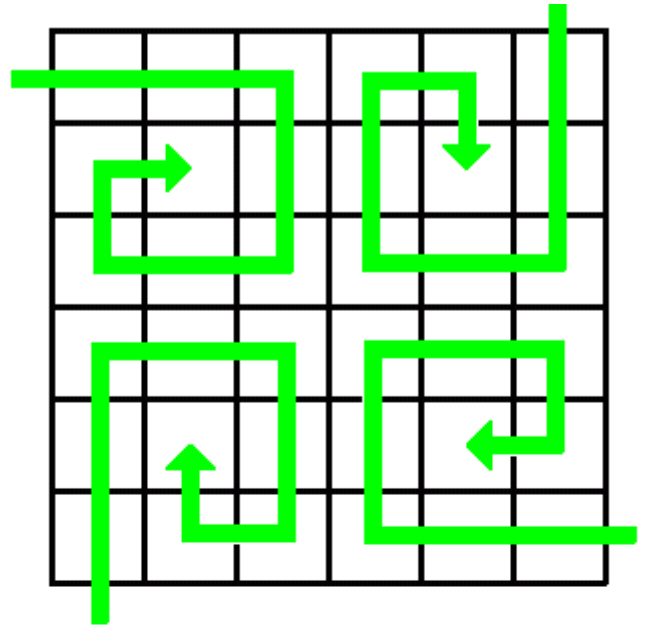
### Érdekes változatai:

Amikor a tele sorok törlődnek, vagy alulról felfelé kerülnek a táblára a bábuk úgy, hogy a már az adott oszlopban lévőket egy pozícióval feljebb tolják (lásd a tologató Amőbánál), ill. lásd még a Tótikéket.

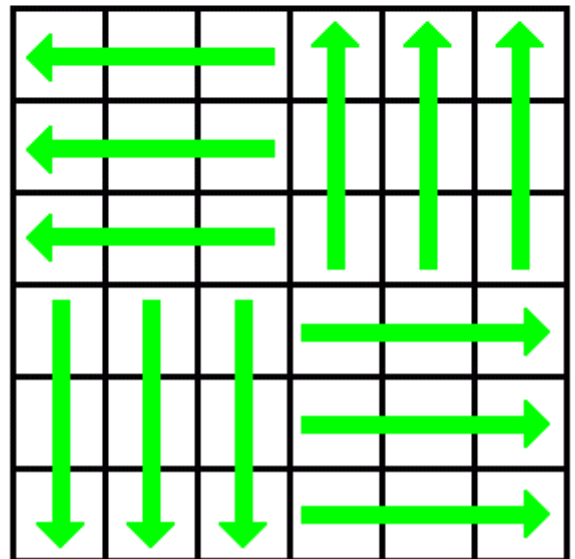
Legérdekesebb lenne talán: álló hengerpalástként körbezáródó „szélek nélküli” táblán.

## TÓTIKÉK ( Lásd előtte: „potyogtatós” Amőba )

A játékmезőn kijelölt irányított töltögetési utakat olyan lejtős csatornaként szemléletes elképzelni, amelyekbe golyó alakú bábukat töltve, azok nyílirányban vagy a csatorna végéig, vagy a már korábban a csatornába töltött bábuknak ütközve kerülnek a helyükre.



Az ábrákon mutatott elrendezések mintájára készíthetők további, saját tervezésű versenytáblák.



Több olyan tábla is található, melyen hárman, ill. négyen is versenyezhetnek.  
(Pl.: hatszögrácsos elrendezésben.)

Versenyekeken: előbb több féle közül táblát választanak a játékosok (pl. számhúzással), majd eldöntik (pl. pénzfeldobással), hogy "lejt-, vagy emelkedik" a csatorna a nyílhegye felé; végül, a másodiknak lépő játékos még választhat, hogy nyerő, vagy vesztes lesz a négyes vonal.

## QUATRO ( „ezt rakd le” Amőba, 4x4-en pl.: iskolai logikai készlettel)

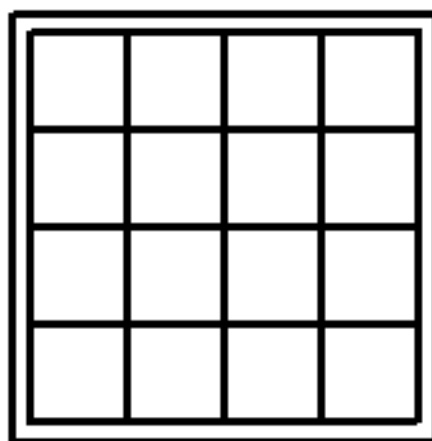
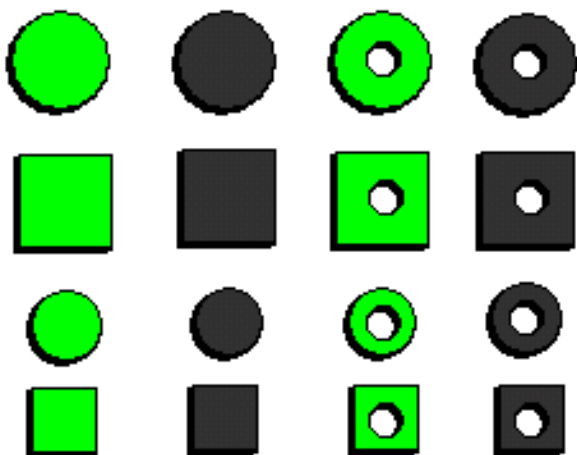
Különösen érdekessé fokozza ezt a játékot az a szabály, mely szerint a játékosok lépésről-lépésre kölcsönösen kiválasztják társuk számára azt a bábút, melyet az adott lépésben a táblára helyez!

(Oda rakja a bábuját, ahová kívánja, de mindig csak az ellenfele által kiválasztottat.

A következő lépésben pedig ő választja ki ellenfele még táblára nem került bábui közül, hogy az melyiket teheti fel.)

A közösen használt bábukészlet is eredeti ötlet: a 16 féle bábu, négy jellemző tulajdonsága (pl.: kicsi/nagy, henger/hasáb, tele/lyukas, sötét/világos) közül bármelyik szerint, az egymással megegyező 4 darabjának egy sorba, egy oszlopba, vagy egy átlóba elhelyezése jelenti a győzelmet.

(Észrevetted? Az iskolai logikai készlettel jól játszható)

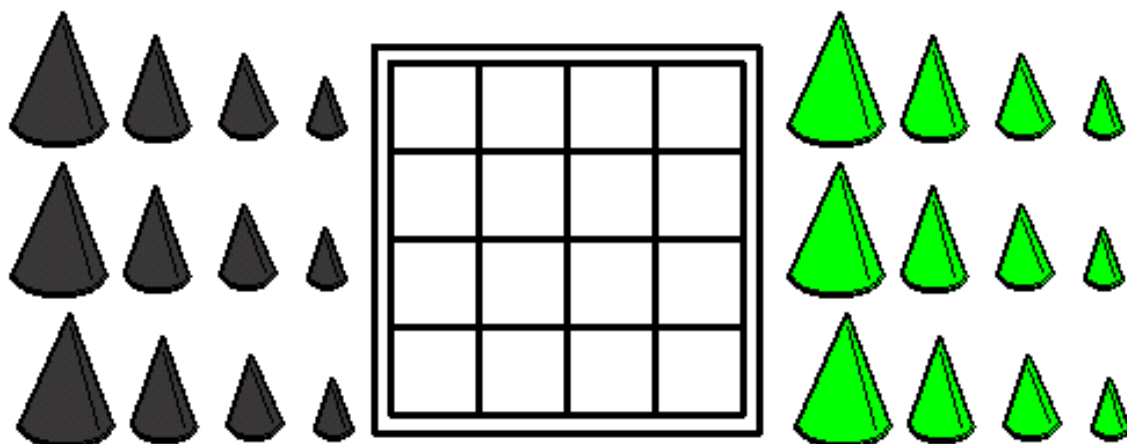


Mint a legtöbb hasonló lerakosgatóban, ebben is megfordítható a játék célja: azaz „a négyes veszít”-re is érdekes.

## GOBBLET ( „matrjoskás” Amóba )

Sötétnek is és világosnak is összesen 12-12 db bábuja van:

játékosonként 3 készletben, egyenként 4 db (picibb, pici, nagy, nagyobb) bábuval.



Az induláskor üres 4x4-es táblán, az első saját négyes(\*) kialakításáért folyó verseny.

(\*) Sor-, vagy oszlop-, vagy átló-irányban egymás mellett álló 4 db saját bábu.

A lépésre következő kétféle lépés közül választhat:

vagy kívülről egy újabb bábuját teszi a tábla üres helyére ( kivétel: **xxx** ),

vagy az egyik, már a táblán lévő saját bábuját áthelyezi egy nála kisebb másikra ( **???** ).

(**xxx**) Ha az ellenfél 3 db bábuja nyeréssel fenyegető vonalban áll, ekkor (és csak ekkor) ezekből az egyik kívülről is "felfalható".

(**???**) Igen, a sajátjára is.

Megjegyzés: érdekesebb, ha a bábuk átlátszóak (pl. különböző magasságban levágott ásványvizes flakonokból, két különböző színű kupakkal).

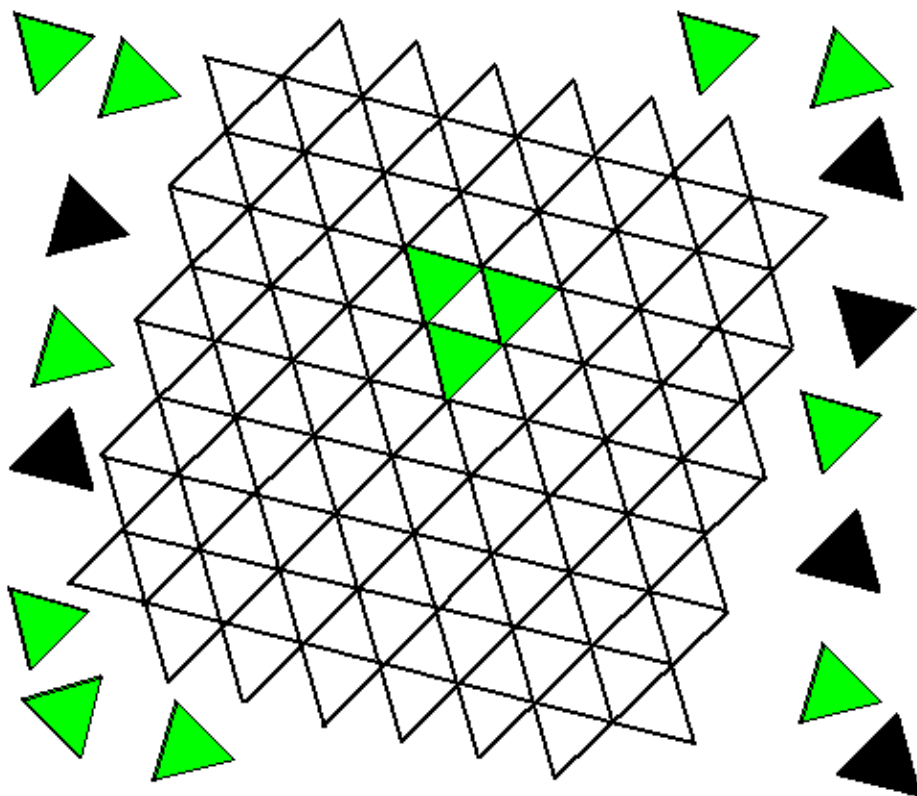
## SPANGLES (tábla nélkül is játszható „háromszög-nyerős” Amóba)

Az alapjátékban (és az ötlet lényegében) a bábuk alakja egyenlő oldalú háromszög. Világos kezd, amikor egy tetszése szerinti helyre lerakja egy bábuját, majd ennek oldalszomszédságába rakja egy bábuját sötét.

Ezt követően is, váltakozva, egyenként, de mindegyik lépésben, valamelyik, már korábban lerakott, bábu **oldalával érintkezve** tehető csak le az újabb bábu.

Nyer, aki előbb rakja le három bábuját háromszög-alakban.

(Lásd az ábrán világossal azt is, hogy a középső nem számít)



Vedd észre azt is, hogy (a „mellé-rakós” szabály miatt) nemcsak felesleges a tábla, de a verseny még érdekesebb a játékkeret korlátozó határok nélkül! Korongokkal is jól játszható, de ekkor áttekinthetőbb háromszöges táblán.



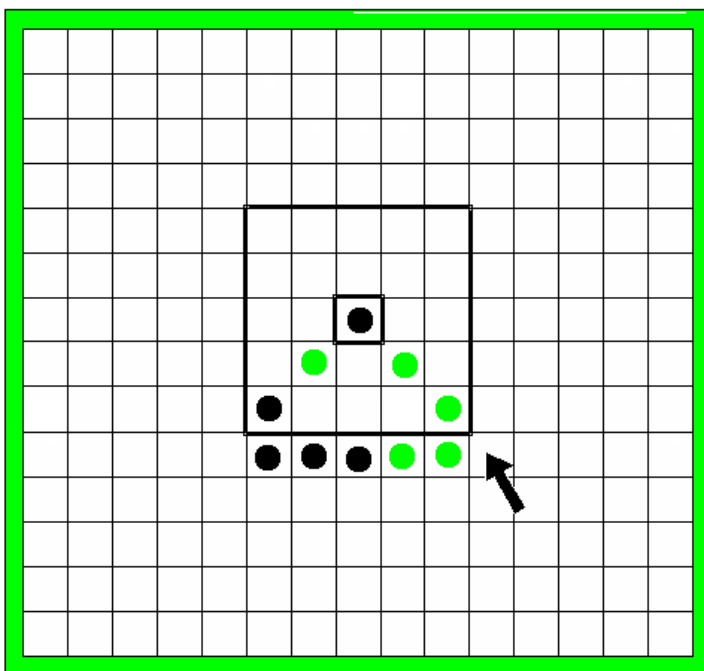
## PENTE ( az amerikai ütéses Amőba )

Ha két ellenséges bábút két oldalról közvetlenül közrezár az újonnan lerakott, akkor a közbezárt kettős(öke)t le kell venni a tábláról. (Lásd az ábrán sötét lépését, amivel üt két fehér párost.)

Az Amőbában megszokott nyerővonal mellett, a Pentében: az is teljes értékű győzelem, ha 5 db ellenséges párost sikerül leütnie a játékosnak.

A kezdő előnyének kiegyenlítése céljából: kötelező a tábla közepén kezdeni, és a kezdő játékos első két lerakott bábuja között két mezőnyi távolságot kell tartani.

(A jelölt 5x-ös négyzeten belül nem rakható le a kezdő játékos második bábuja.)



### Megjegyzés:

Mezőkön, vagy rácspontokon? Voltaképpen mindegy, ki-ki úgy, ahogy megszokta. Magam, aki sokat játszottam négyzetmintás terítőn, kukorica és bab szemekkel, könnyebben áttekintettem a pontatlanul lerakott bábukat, ha mezőkön játszottuk.

A rácspontokon folyó játék távolkeletről jött hozzánk. A versenytábla alakja és mérete pont mint a GO-tábláké. A régi idők képein láthatóan, 10 cm-nél is vastagabb robusztus kő-, vagy fa-táblákon játszották, talán azért is, mert a könnyű táblák könnyen elmozdulnak véletlen lökésekkor... (Igenszak bosszantó egy esetleg több napig is elhúzódó Go-partiban, ha félidőben felborul az állás.) A szándékatlan tábla-lökéskor a táblára felvett rács metszéseibe lerakott, lencse alakú kövek stabilan a helyükön maradnak, (némi poentírozással: "japáni földrengésálló"). Nem logikátlan feltételezni, hogy a rácspontokon folyó játék elterjedésének ilyen praktikus okai is lehettek. A mai festett táblákon már nincs ilyen funkciója a rácspontokon történő játéknak, ám a bábuk tradicionális lencse-formájának praktikumát belátjuk, ha arra gondolunk, hogy mennyivel kényelmesebb levenni az ilyeneket, mint pl. vékony, lapos korongokat...