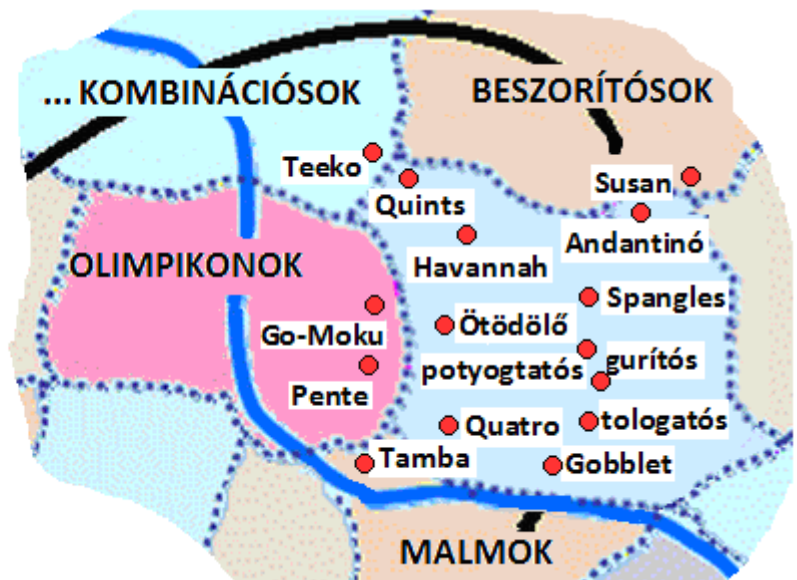
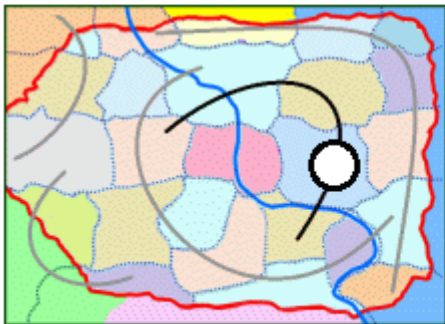


"VONALNYERŐK"



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 versenyszabállyal.

Az alapötletből továbbfejlesztett játékok szinte mindegyike, üres táblára egyenként lerakosgató, 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 matryoskás **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**.

Kakukktojás 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: Mezőkön, 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-táblaké. 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...

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

A szándékatlan tábla-lökéskor a táblára felvésett 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 praktikuma belátható: sokkal kényelmesebb levenni az ilyeneket, mint pl. a lapos korongokat...

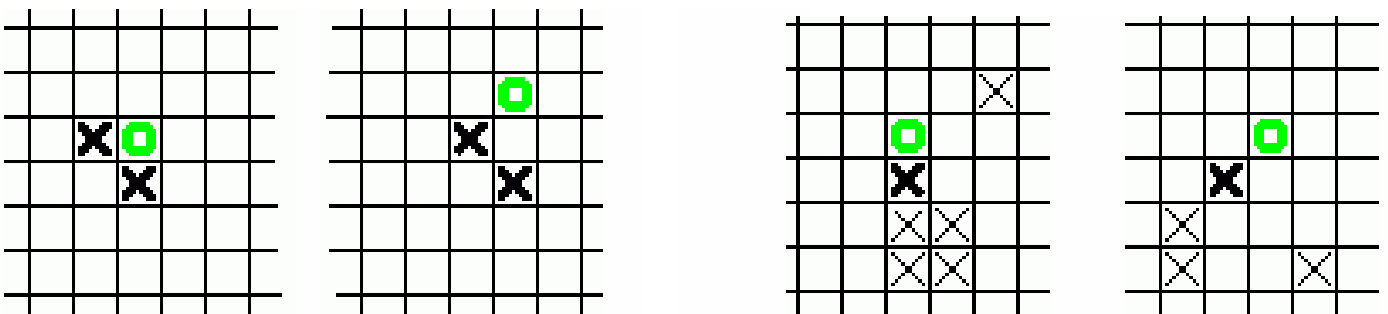
(GOMOKU-s) AMŐBA (gyakorlottaknak, versenyre, „swap” = cserés kezdéssel)

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 elhúzódo állás-elemző viták elkerülhetők a színcsere kérésének lehetőségével...

A "SWAP"-kezdés lényege, hogy egy 15x15-ös táblára a kezdőlépő 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...

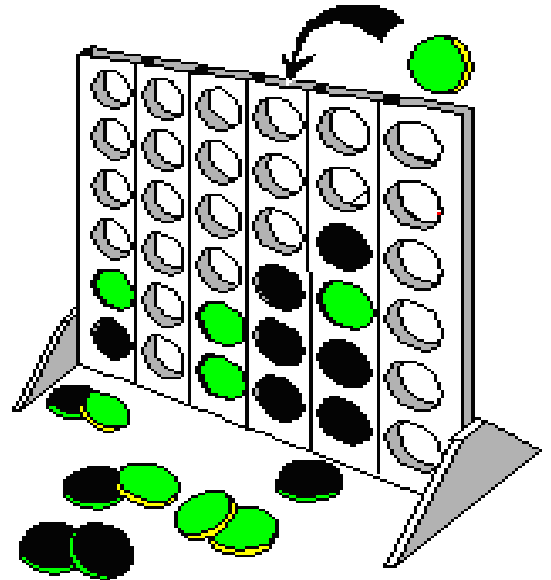
A jobb oldaliakon („O” a tábla közepén áll) kvázi egyenlők az esélyek, ha „X” valamelyik vékonyat választja a színcsere felkínálása előtti második lépésének.

(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.)

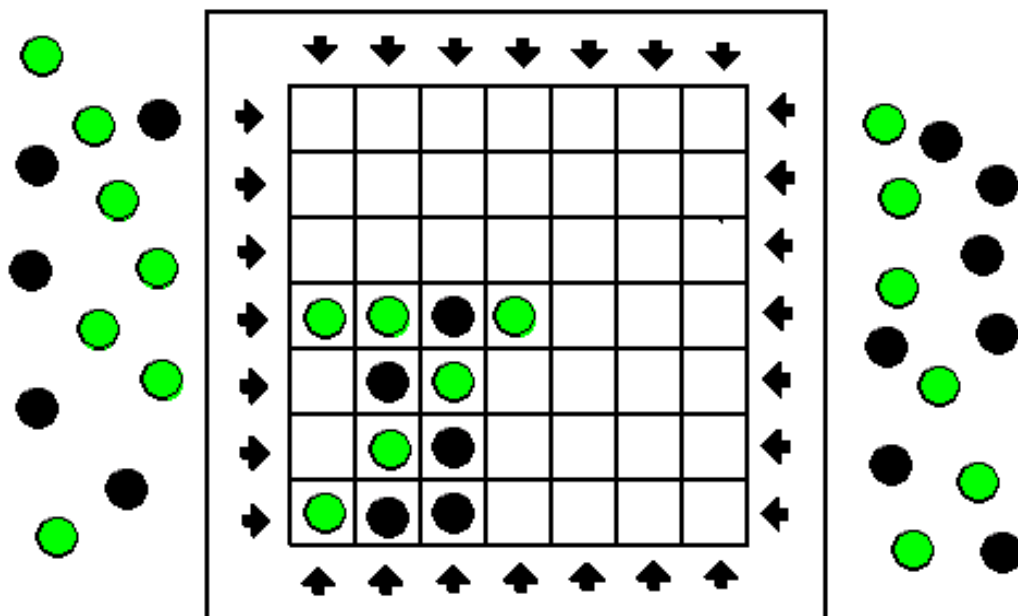
Érdekes változatai:

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 Tőtikéket.

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

"tologatós" AMÓBA (7x7-es táblán, 4 a nyerő)

Az induláskor üres tábla szélső mezőpontjaira sötét és világos felváltva 1-1 db bábút tologat be úgy, hogy azzal: a korábban már táblára került bábuk egy pozícióval elmozdulnak.



A játékba viendő bábút a keret kiválasztott "parkoló-mezőjére" rakjuk és a kiválasztott sort egy pozícióval elpiszkáljuk, majd az új bábút betoljuk a keletkezett üres helyre.

A megtelt sorok tovább nem tolhatók.

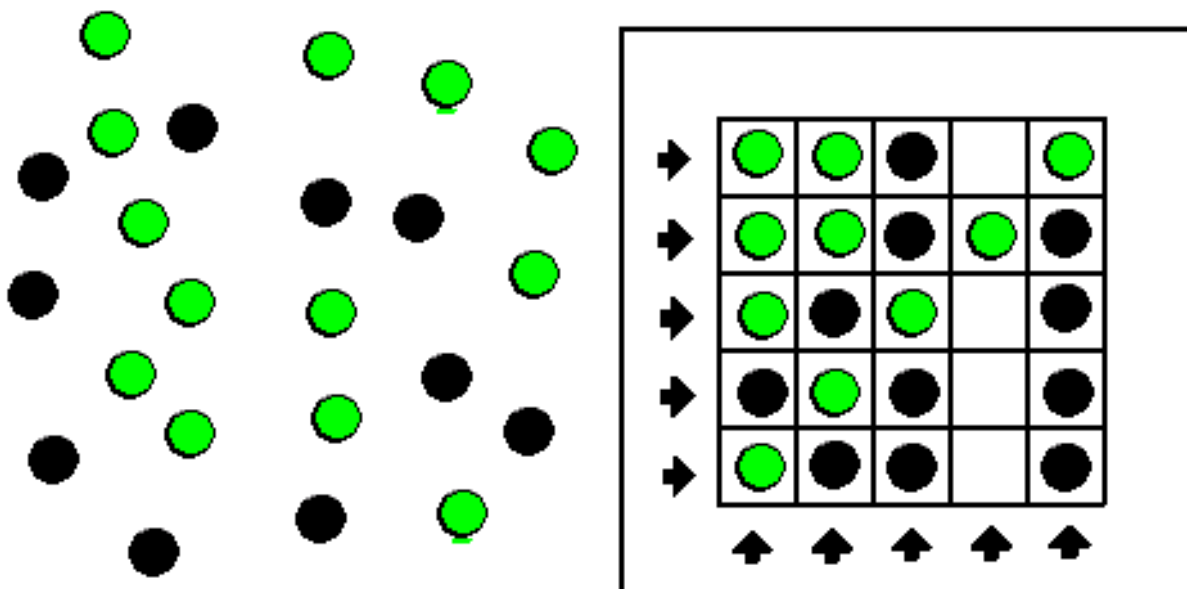
Az nyer, akinek elsőként alakul ki "négyes vonala" a saját színéből (függetlenül attól, hogy ő, vagy versenytársa volt lépésben).

Előfordulhat, hogy az adott lépéssel mindkét játékosnak kialakul négyes vonala. Ekkor, az éppen lépő játékos a parti győztese, mert saját lépésének eredményeként (akcióban) alakította ki a nyerő ötösét.

"letologatós" AMŐBA (5x5-ön, 5 a nyerő)

A tologatós Amőba "letologatós" változatában, ha egy sor megtelt, akkor az újabb betolt bábuval a sorvégi, szélső leesik a tábláról, függetlenül attól melyik játékosé.

Vegyük kisebbre a tologatós Amőba tábláját és osszuk fel a tábla keretét: „betolós” és „leesős” oldalakra és máris megszűntettük, a „ha egy sor megtelt, abba több bábu már nem tolható be” korlátozást.

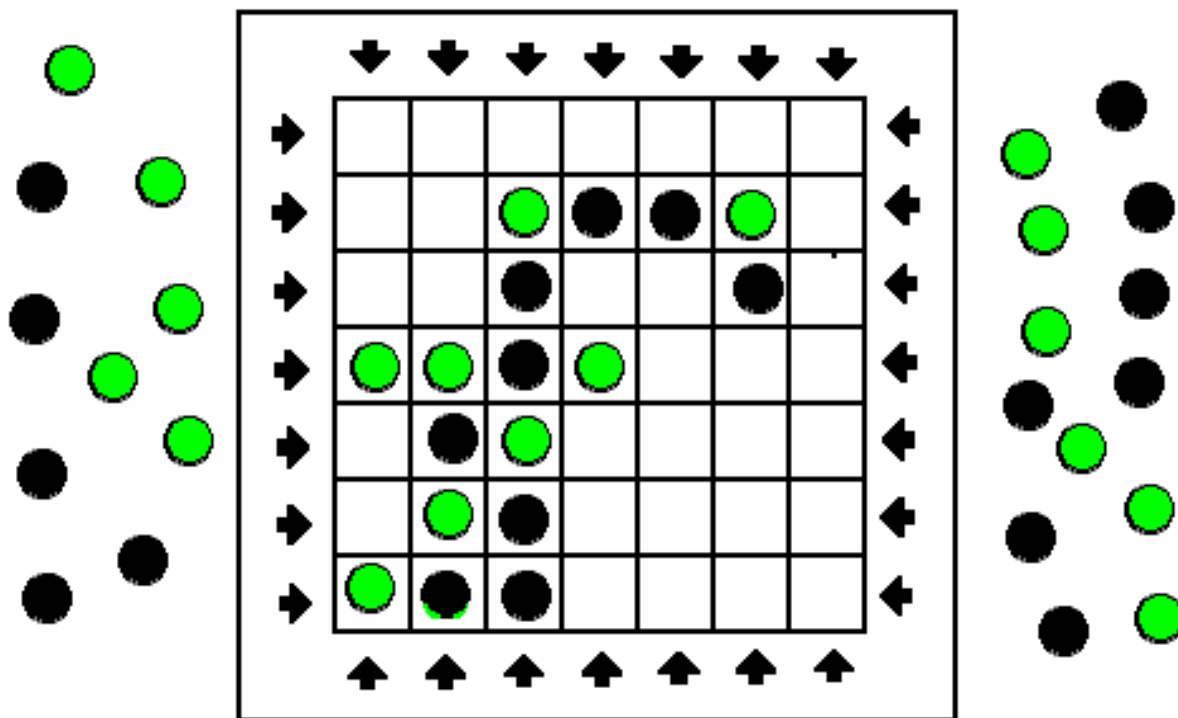


Négyzet-elrendezésű táblán praktikusán a csúcson találkozó két oldalról töltögessünk és így a másik két oldal lesz az, ahol lekerülnek a kicsorduló bábuk a tábláról.

Előfordulhat, hogy az adott lépéssel mindkét játékosnak kialakul ötös vonala. Ekkor, az éppen lépő játékos a parti győztese, mert saját lépésének eredményeként (akcióban) alakította ki a nyerő ötösét.

„begurítás” AMÓBA

Lásd előtte a tologatós Amóbat, és lásd be, hogy az alább mutatott állás a tologatós szabályokkal sohasem lenne kialakítható!



A játékosok felváltva egyenként, lépésenként szabadon választva a tábla négy oldala közül, ütközésig "gurítják be" (sor-, ill. oszlop-irányban) bábuikat, arra törekedve, hogy társukat megelőzve alakítsanak ki saját színű bábuikból összefüggően érintkező négyes vonalat.

Az **ötös vonal nem nyer(!)**, de a négyes nyerősor érvényes átlósan is.

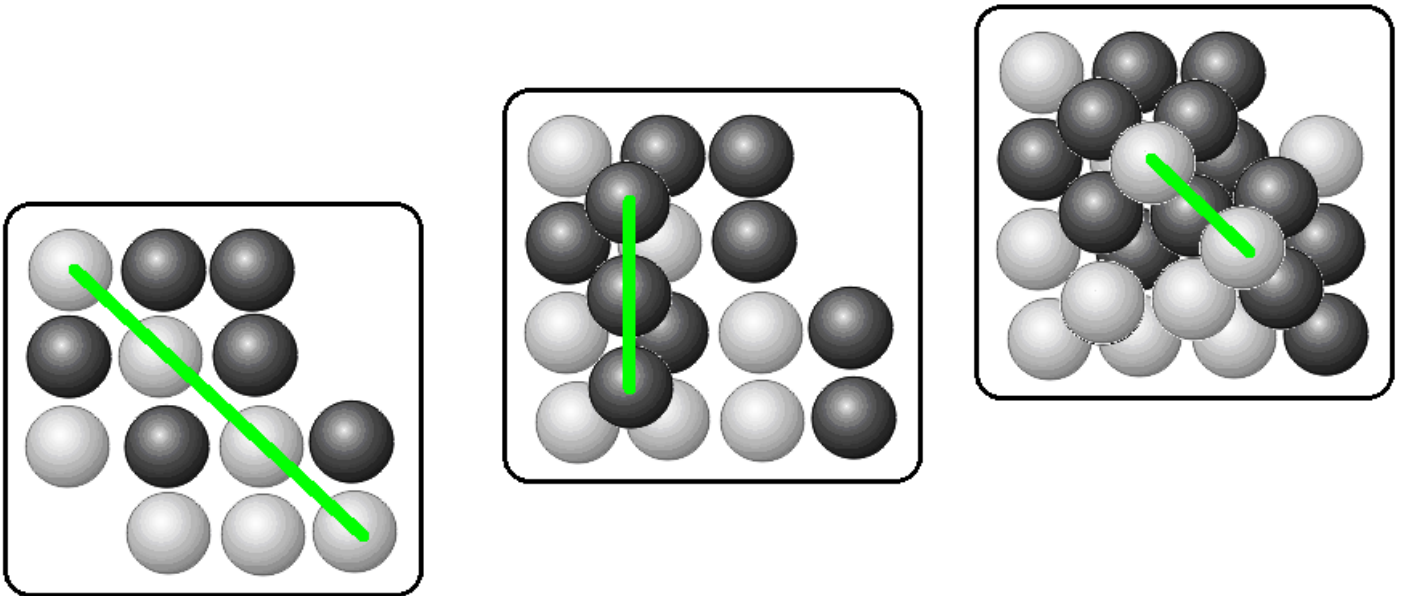
Versenyeken a 6x5-ös, a 6x6-os, vagy a 6x7-es , ill. a 7x7-es tábla-méret ajánlott.

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!

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

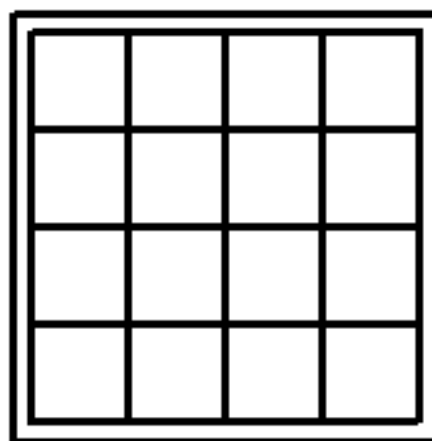
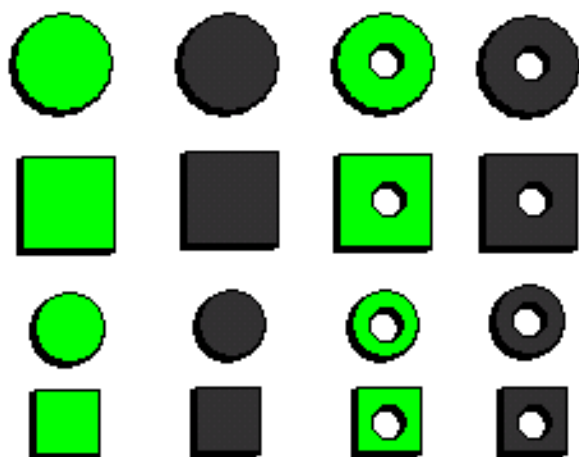
Különösen érdekessé fokozza ezt a játékot az a szabály, mely szerint a játékosok lépésről-lépésre kölcsönösen kiválasztják társuk számára azt a bábút, melyet az adott lépésben a táblára helyez!

(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)

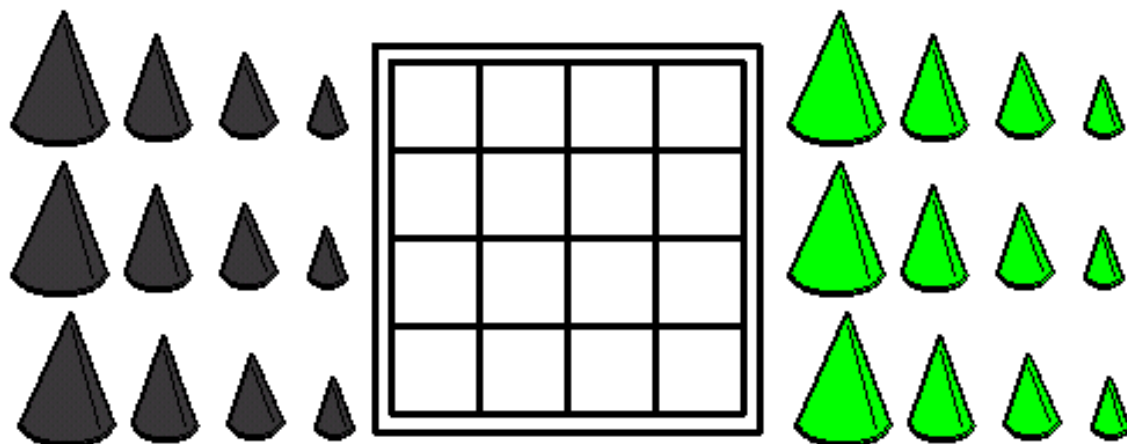


Mint a legtöbb hasonló lerakosgatóban, ebben is megfordítható a játék célja: azaz „a négyes veszít”-re is érdekes.

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)

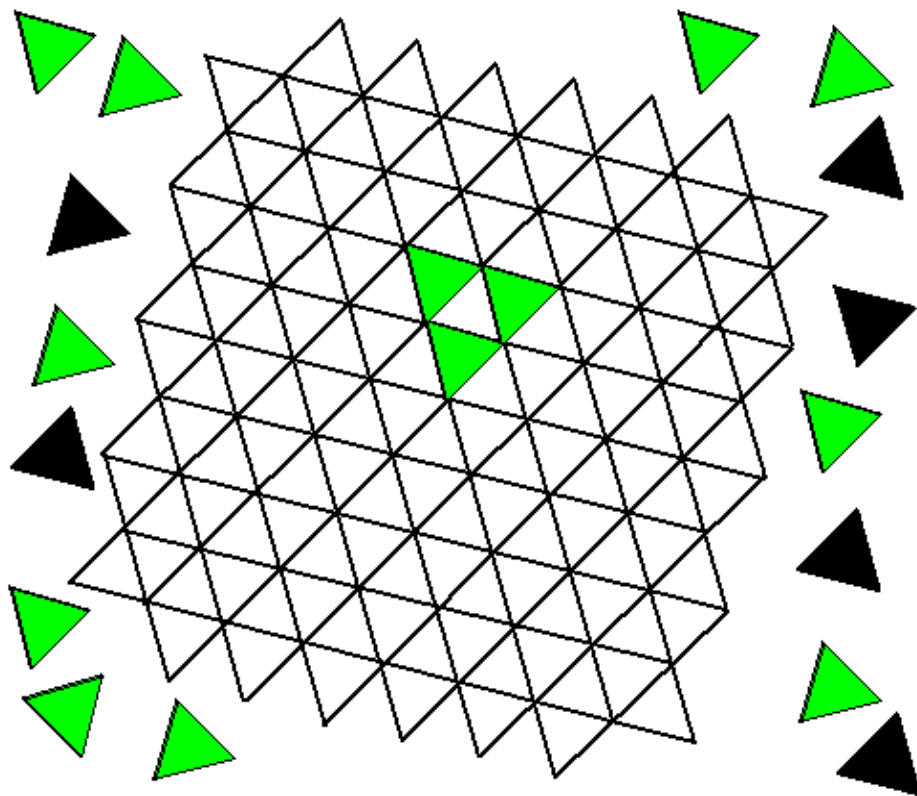
Az alapjátékban (és az ötlet lényegében) a bábuk alakja egyenlő oldalú háromszög.

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.

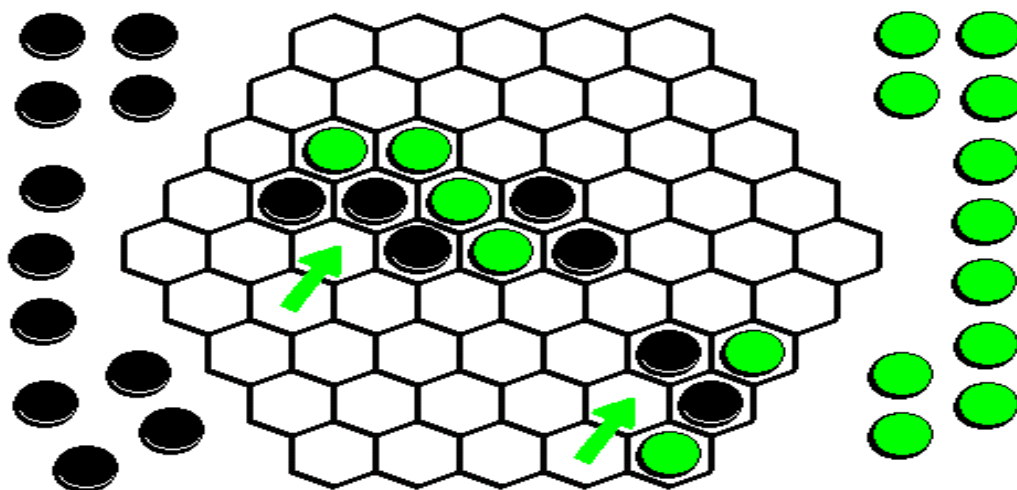
(Lásd az ábrán világossal azt is, hogy a középső nem számít)



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.

SUSAN (körbezárós Amőba)

Az induláskor üres táblára a soron következő játékos: vagy üres helyre rak, vagy egy szomszédos üres mezőre lép át saját bábujaival. Veszít az, akinek bármelyik bábuja minden oldalról körbezáródik. Lásd az ábra közepén: zöld rak és sötét veszít.



Még érdekesebb változat, (gyorsabbak is a partik), ha a tábla szélén is érvényes a bekerítés (az ábra bal alján mutatott állás-részlet bábu csoportjában sötét veszít, ha zöld a nyíllal jelölt mezőre lép).

Igazán izgalmas pedig akkor, ha a lépés összetett, azaz: egy lerakás és egy tetszőleges saját bábu (oldalszomszédos üres helyre való) áttolása alkot egy-egy kötelező lépést.

Mindegyik változatban fontos szabály: veszítettünk, ha a lépésünk eredményeképpen egy saját figuránk záródik körbe, még akkor is, ha ezzel egy ellenséges bábút is körbezártunk.

ANDANTINÓ (kb.15x15-ös méhsejt-elrendezésű táblán, ötös vonal, vagy körbezár)

Váltakozva, egyenként lerakosgatós.

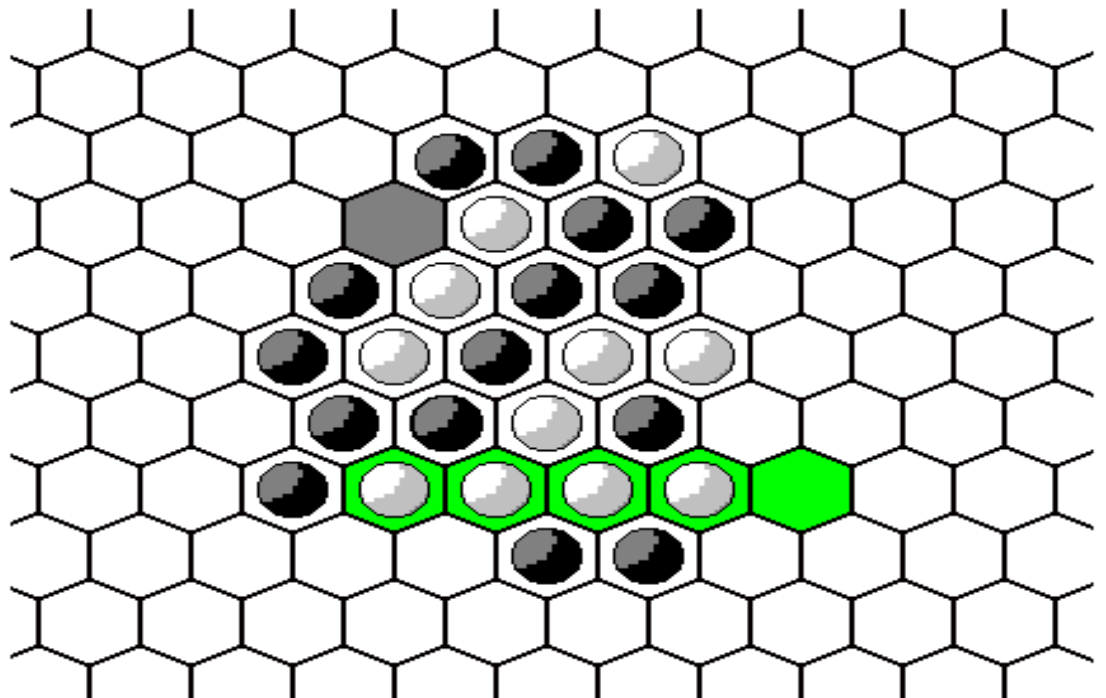
Egy picit **Amóba**, azaz:

nyersz akkor, ha öt bábud összefüggően érintkező sorba állítod.

Egy picit **Susann**-os, azaz:

akkor is nyersz, ha bábuiddal legalább egy ellenséges bábut körbezársz

(Lásd az ábrán, ha sötét a szürke mezőre rak, akkor nyer.)



Lépés-szabályában pedig, hasonló a **Spangles**-hez:

csak a már táblán **lévők(!!!)** oldalszomszédjaként kerülhet új bábu a táblára.

(!!!) Nagyon fontos, vedd észre, hogy többes szám:

*Az első lépéspár után csak olyan üres mezőre rakhatsz,
amelynek legalább két oldalszomszédján már áll bábu.*

Az ábrán mutatott állásban nem rakhatja le világos a nyerő vonalának ötödikjét.

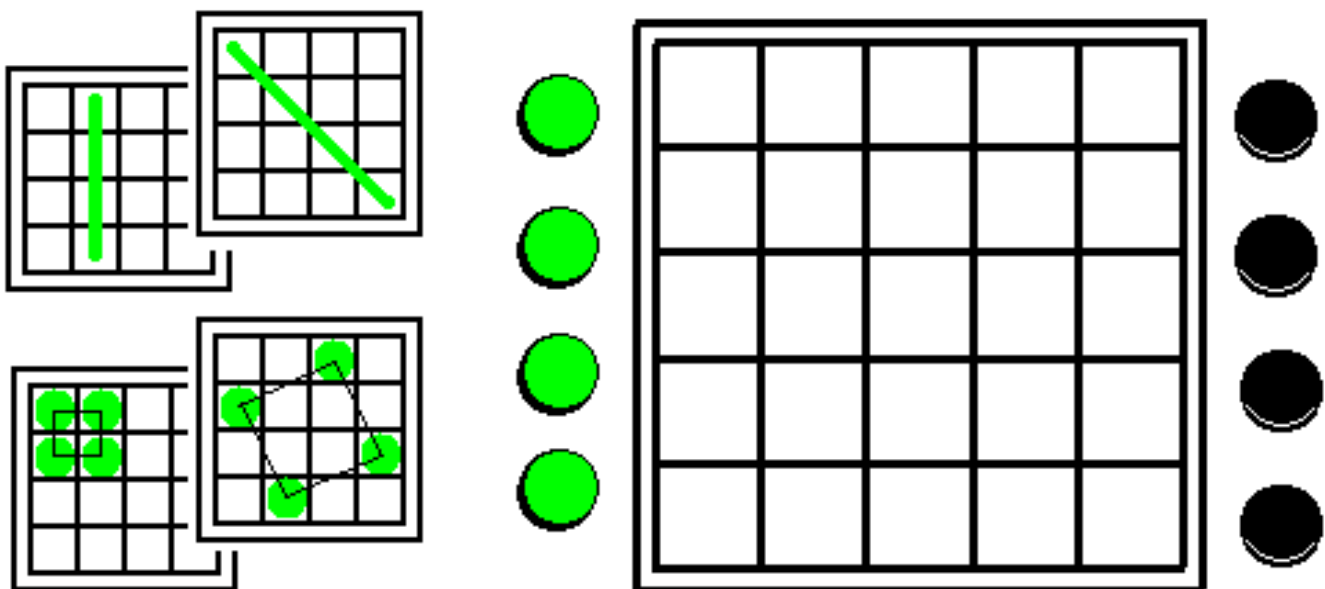
TEEKO (4-bábus, lépegetős Amőba)

Mintha "négy a nyero" amőbát játszanánk 4-4 db bábuval, amelyek a lerakogatás után a szomszédos üres mezőkre léphetnek át... (???: Igen, átlósan is)

Az alapötlet variációi a lerakásokat, és/vagy a nyerőállásokat cifrázzák:

- vagy váltakozva egyenként rakják le a bábuikat a játékosok,
 - vagy az első két bábu úgy kerül a táblára, hogy világos a sötétét és sötét a világosét teszi le;
- a versenycél pedig (kezdőknek pl. egy négyes vonal elérése):
- vagy egy tetszőleges négyzet négy sarkának elfoglalása,
 - vagy a vonal is és a négyzet is nyerő...

A parti egyeztetéssel kezdődik: megállapodva az „és/vagy cifrák” kombinációjában.



QUINTS (lépegetős-ütéses Amőba)

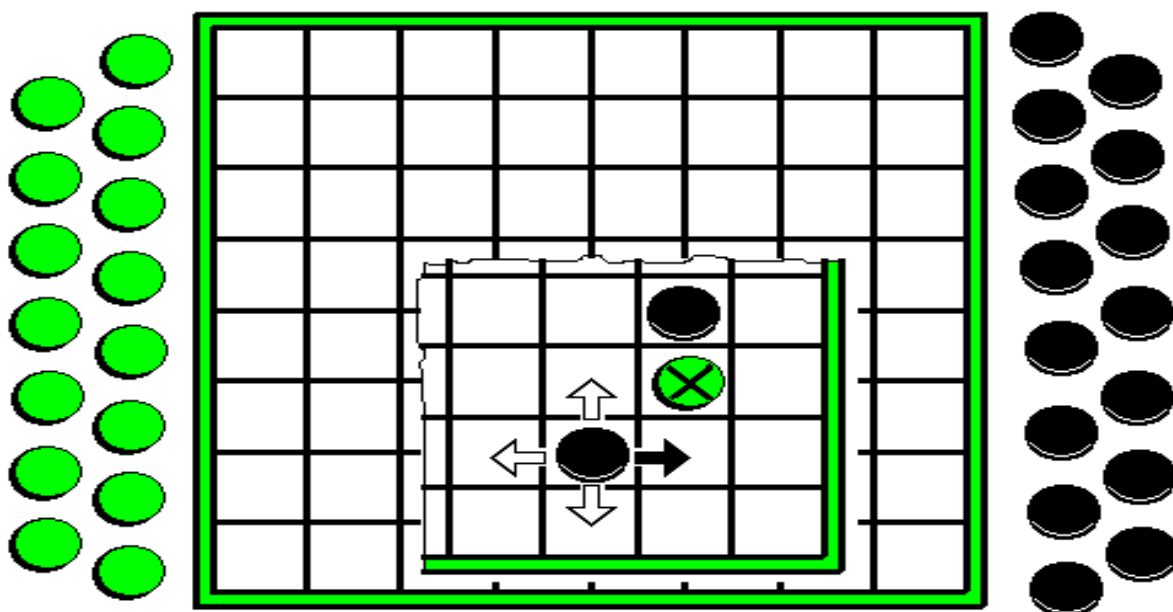
Csak egy 8x8-as négyzetes (pl.: sakk-) tábla és 15-15 db bábu kell hozzá.

Rövid lesz a játékszabály, ha "átló-nem-számít Amőba"-nak nevezzük el, azaz: nem számít az átló sem a nyerővonalnál, sem a lépésnél, sem az ütésnél.

A nyerővonal pontosan öt db saját bábu egymás mellett sorban, vagy oszlopban.

Lerakosgatás után, váltott lépések az oldalszomszédos mezőre.

A lépegetős játékszakaszban, ha 1 db ellenséges bábu (két saját közé szorul, azaz ollóba kerül, akkor az **leüthető(!)**. (!) Vedd észre: Nem kötelező.



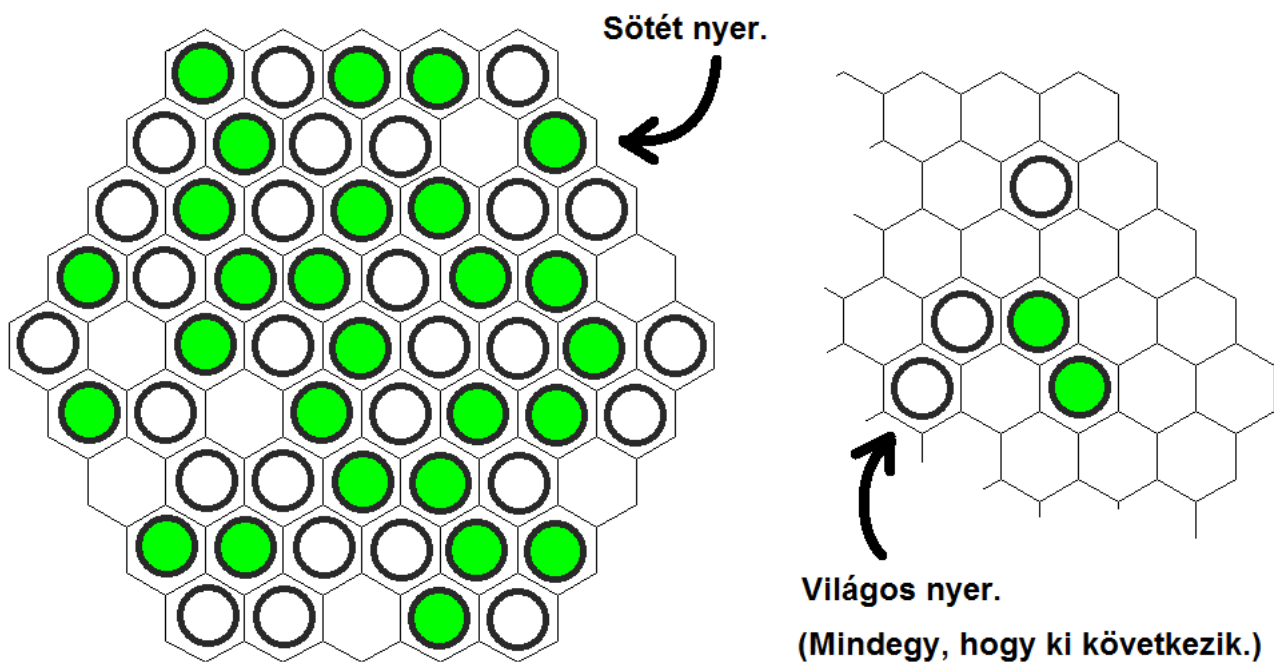
(Még érdekesebb a 8x8-as táblán kétszer több, 30-30 bábuval.)

YAVALTH (nyerő- és veszítő- vonalas Amőba-vari)

A hármas vonaladdal veszítesz, a négyes vonaladdal nyersz.

Megfordítva is: a versenytársad nyer, ha a saját színével ő alkot négyes vonalat, de veszít, ha három bábuja kerül összefüggően érintkező vonalban egymás mellé.

A váltakozva-egyenként lerakosgatásban szinte folyamatosak a kényszerítőzések.



Lásd az ábra bal oldalán:

Világos bármelyik szabad mezőre rak, kialakul a hármas veszítő vonala.

A jobb oldali ábrán:

Világosnak nyitott négyese van, ha ő következik azonnal nyer.

Ezt, sötét akkor sem tudja már megakadályozni, ha ő következne lépésre, mert a négyest elhárítani csak úgy tudná, hogy létrejön a veszítő hármasa.

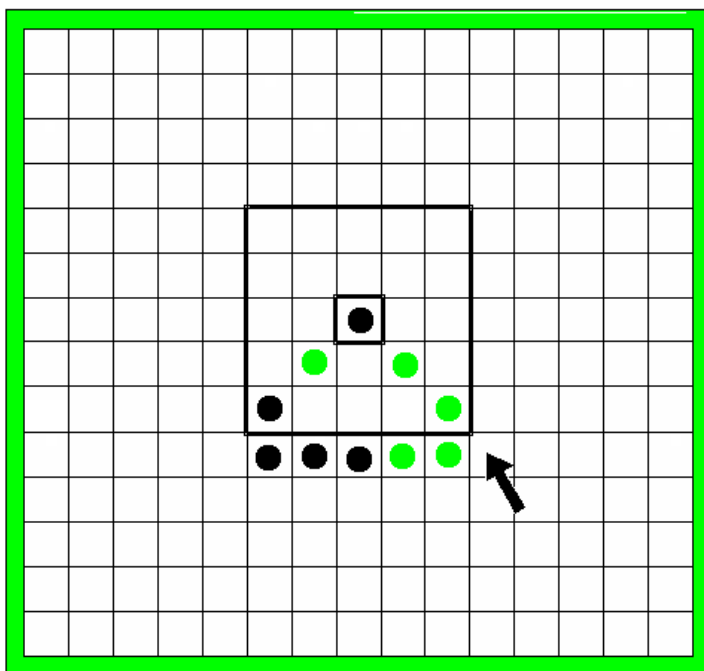
PENTE (az amerikai ütéses Amőba)

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.

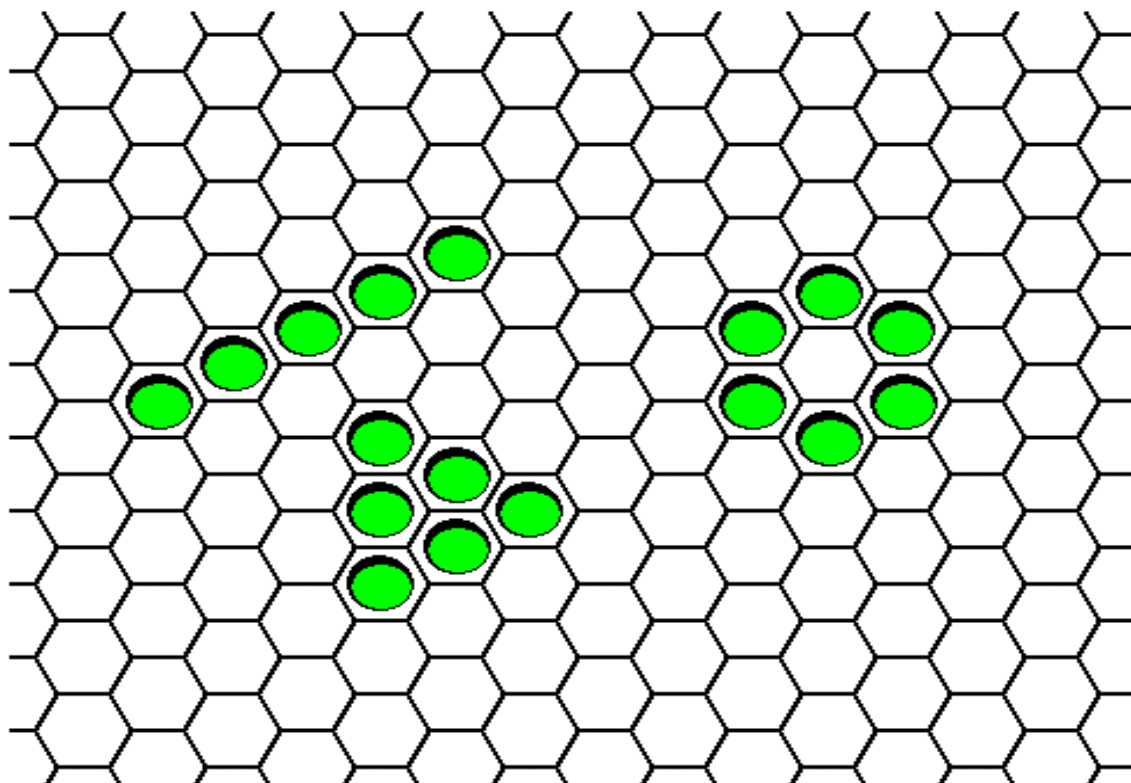
A rácspontokon folyó játék távolkeletről jött hozzánk. A versenytábla alakja és mérete pont mint a GO-tábláké. A régi idők képein láthatóan, 10 cm-nél is vastagabb robusztus kő-, vagy fa-táblákon játszották, talán azért is, mert a könnyű táblák könnyen elmozdulnak véletlen lökésekkor... (Igencsak bosszantó 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...

HEXADE (Lásd előtte: Pente)

Az nyer, aki a saját 6 db oldalszomszédosan érintkező bábujával:

vagy „**vonalat**”, vagy „**háromszöget**”, vagy „**kört**” alakít ki úgy,

hogy azt ellenfele ütéssel se legyen képes rombolni.



Ütés, mint a Pentében (ha egy párt akcióban közrefogtunk, azokat levesszük a tábláról), de itt nincs korlátja az ütés-számnak (csak valamelyik célalakzat kialakításával lehet nyerni).

A kezdési előny kiegyenlítése is, mint a Pentében: a kezdő első két bábujá között két üres mezőnek kell lennie.