

A Táblajátékos Birodalom (egy teljességre törekvő áttekintő rendszerezés)

Egyre több iskolában jelent már meg tantárgyként valamilyen játék. Többnyire azért (és az, és ott, és úgy), mert az oktatói testületben akadt valaki, aki (a pedagógiai képzettsége mellett) valamilyen játékból is rendelkezett ismeretekkel. **Az elért sikerek** azonban nem annak az egyetlen kiválasztott (Sakk, vagy Gó, vagy Bridzs, vagy stb.) játéknak, hanem **a játéktípusnak (azaz: a táblajátékoknak) a sajátosságai**ból születtek.

A sokféle nevelési/oktatási célra, sok-sok játék között lehet megtalálni az arra leghatékonyabbakat. Ennek akadálya azonban, hogy a gyermekekkel hivatásszerűen foglalkozók nagyobb része egyáltalán nem, kisebb része is csak meglehetősen felszínesen rendelkezik az ehhez szükséges játékismerettel!

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

Egy-egy részterületre, például egy-egy sikeres versenyjátékra (a klubok életéből, a tehetségnevelő tevékenységéből) már kellő elméleti és gyakorlati tapasztalat gyűlt össze és a trendek, divatok (nem ritkán az üzleti marketing) egy-egy játéktípus, vagy játékcsalád oktatási és nevelési teóriáinak széles skáláját kínálják.

Ámde! A kiválasztódás esetlegességét jól jellemzik az egyetemi-főiskolai oktatásba már betörtek:

a „fajáték”, a „dráma-pedagógia”, a „sakk-oktatás”, a „népi játékok”.

Ahány téma, annyiféle jellemző kulcsszó. Egyik az alapanyagra, a másik a játéktípusra, a harmadik egy adott játékra, a negyedik meg a forrásra, ill. a felhasználóra hivatkozva nevezi meg magát...

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

Egyetemi szinten, a teljességre törekvő válogatásból ne egyenként tanítsuk a játékokat, hanem azokat egy-egy csoportban áttekintve, a közös jellegzetességeik elemzése után jussunk el a konkrét egyedi elemekig.

A csoportosítás és a teljességre törekvés kézenfekvően veti fel valamilyen rendszer felismerését.

Általánosan, ami minden táblajátékban van, az (a közhittel és az elnevezéssel ütközőleg) nem a tábla, hanem, azok a **jelhordozók** (pl.: korong, figura, alakzat, betű, szám, szó, szín, tipp, stb.), **amikkel csinálhatunk valamit, valamit, aminek célja van.**

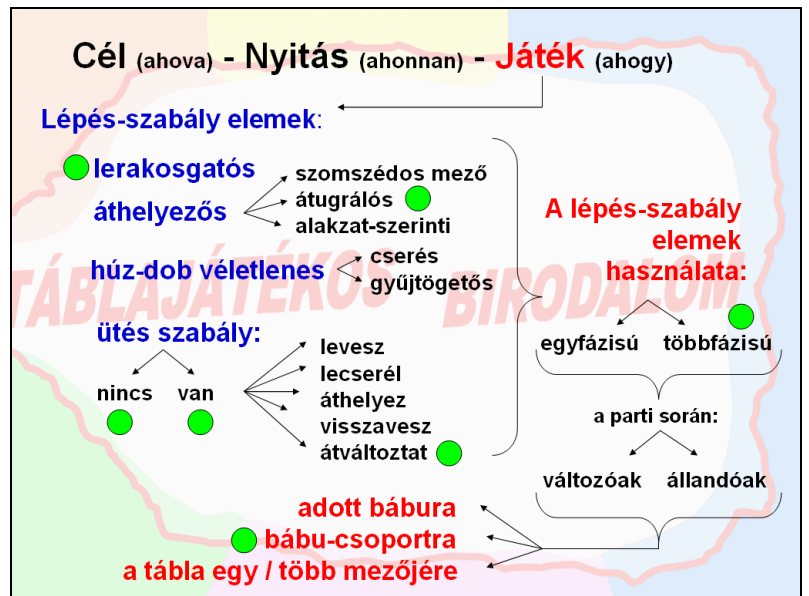
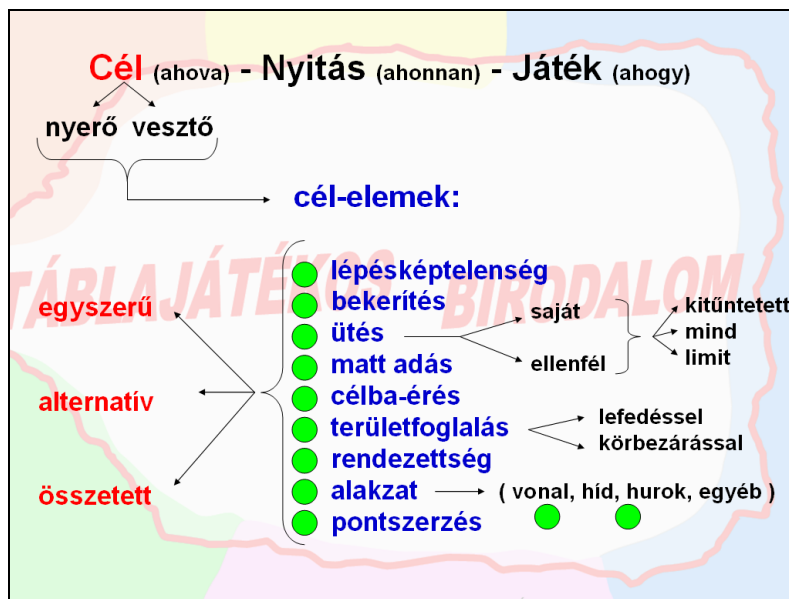
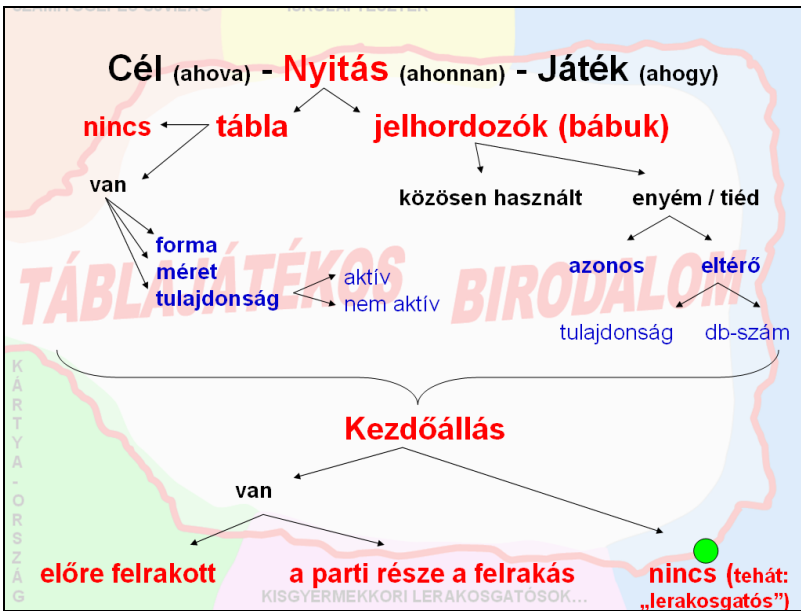
Valamennyi táblajáték szabálya három kérdésre ad a sajátos (jellemző) válaszokat:

Mit-mire? Mi célból? Hogyan?

Bármelyik kérdésre adott válasz kijelöl egy-egy halmazt, amelyek közös része már egy konkrét játékra mutat. Pl.: Kérdésenként csupán 7-7 alternatívát kínáló válaszok kombinációja is több száz létező játékhoz vezet:

MIT („ahonnan”, a Nyitás)		MI CÉLBÓL? („ahova”, a CÉL)		HOGYAN? („ahogy” a JÁTÉK)	
golyót	1M	lépésképtelenség	1C	Tetszés szerint...	1H
kockát	2M	alakzat kialakítása	2C	Tilos a...	2H
korongot	3M	területszerzés	3C	Ha, akkor...	3H
bábút	4M	bekerítés	4C	Előbb..., aztán...	4H
alakzatot	5M	leütés	5C	Vagy..., vagy...	5H
színt	6M	rendezettség	6C	Megengedett, hogy...	6H
betűt	7M	célba-érés	7C	Csak úgy, hogy...	7H

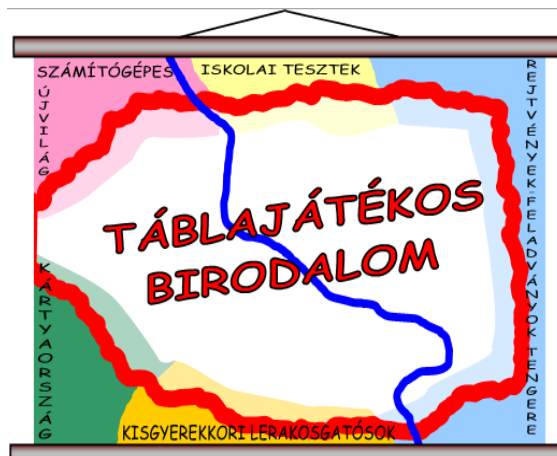
Lásd pl. **„Kutya-Macska”**: **4M + 1C + 2H** (bábukat... + ki tudja tovább rakosgatni... + tilos egymás mellé...)



A tudományos rendszerezésben szokásos „faleágazásos” (itt alkalmatlannak tűnő) csoportosítás helyett: egy szemléletes, térképes analógiát választottam, **egy nem teljesen öncélú bevezető mesével:**

Valahol a rejtvények óceánja mellett, a kisgyerekkori szerep, lerakosgatós, építő játékokon túl, az iskolai teszteken és feladványokon innen, a kártya-ország és a számítógépes újvilág között terül el a Táblajátékos Birodalom...

A térképen a játékokat, mint városokat, azokból a hasonlókat megyékebe csoportosítva és az egymással közeli rokonságot mutató megyéket tartományokba rendeztem...



Ez a rendszer arra is alkalmas lehet, hogy egyetlen parti külső megfigyelője jó közelítésben beazonosíthassa az általa korábban még nem látott játékot.

Mint pl. a „kis növényhatározó”-használatkor, néhány kérdés megválaszolása után egyre szűkülő körben rátalálhatunk a hasonlókra, amikből kiválasztható a részleteknek is megfelelő egyedi. (Van, vagy nincs ütés? Üres táblára rakosgat, vagy lépeget is? Mi a cél-állapot? Hogyan lépegetnek?)

A mese folytatása előtt, a tartományok megyéinek felfedezése előtt tekintsük át részletesebben kifejtve a rendszerezés, a csoportokba-sorolás lehetséges szempontjait!

Mit-mire? Mi célból? Hogyan? 1. Cél (ahova) 2. Játék (ahogy) 3. Nyitás (ahonnan)

1./ Kezdjük a cél-elemekkel! Miben lehet versenyezni?

Lépésképtelen helyzet

A táblás játékok mindegyike **az egyszer te, egyszer én**, váltakozva lépegetéssel működik. Vége a versenynek (a partinak), ha az éppen soron következő a lépés-szabály betartásával már nem képes azt folytatni, azaz: un. **lépéskényszer** van. A lépésképtelenség a vereséget, ritkábban a győzelmet jelenti (**a verseny célja ugyanis, kevés kivétellel, megfordítható**). Néhány játékban megengedett a **passzolás** (amikor a soron következő lemond a lépés jogáról) és olyan játékok is vannak, amelyekben a szabály írja elő azokat az eseteket, amikor a lépésre következő kimarad. **Voltaképpen az is lépésképtelenség, ha elfogynak a bábuk, pl.: mindet leütötték.**

Ütés

Pontosabban: a versenytárs bábujának (szabályos) elvétele. Legkézenfekvőbb, a csaknem általános, **„egy mezőn csak egy bábu állhat”** szabály szerint (így csinál helyet a lépő játékos a már foglalt mezőre érkező bábujának). Többnyire a versenytárstól elvett bábuk meghatározott mennyiségének begyűjtése, ritkábban már egyetlen (jellemzően, az egyik kitüntetett) bábu leütése is jelentheti a parti végét.

Matt adás

A legismertebb ütési játék, a már ezernyi változatban létező Sakk **olyan sajátos versenycélja, amely az összes stratégiai táblástól megkülönbözteti**. A játék során a versenytárs adott bábuját (a királyt) nem üthető le, azaz megtámadásakor kötelező vele ellépni (**kilépni a sakkból**) és azonnal veszít (**mattot kap**) a játékos, ha erre már nem képes.

Beszorítás

A lépésképtelenség másik logikusan kézenfekvő esete, amikor pl. lerakosgatásnál **elfogynak az üres bábuhelyek**, vagy pl. egy lépegetési játékszakaszban a soron következő mindegyik bábuját úgy beszorult, hogy már egyiket sem képes (a lépésszabály betartásával) mozdítani.

Területfoglalás, bekerítés

Szinte valamennyi lépésképtelenséggel végződő verseny eredményeként eltérő lesz a játékosok által elfoglalt mezők száma. Különösen a tábla megteléséig történő lerakosgatók kézenfekvő **célja a versenytárs bábui által betöltöttnél több mező elfoglalása**. A területszerzés sajátosabb esetei a körbekerítések, vagy pl.: az olyan lefedések, amelyekben összefüggő lánc-vonal hosszában versenyeznek.

Alakzat kialakítása

A területfoglalás speciális esetei, amikor nem a méret, **hanem a saját bábukból kirakott alakzat formája számít**, gyakori versenycélok mind a lerakosgatók, mind a rendezős-lépegetős játékokban. Sok játékban pedig az adott alakzat elérése nem a verseny végcélja, hanem a lépés-szabályban valamilyen előnyt, vagy hátrányt eredményező rész cél.

Rendezettség

Leginkább az egyszemélyes feladványjátékok célkitűzése, de lehet kétszemélyes stratégiai játék célja is.

Célba-érés

Az egyszerűbb (többnyire pl. a dobókockás) játékokban valamilyen Start-Cél útvonalon történő verseny **„célja a célba-érés”**, aminek persze az utolsónak beérkező is lehet a győztese (mert szinte mindegyik verseny cél ellentéte is versenyezhető). A győzelmet jelentő célbaérést leíró szabály vonatkozhat egyetlen bábu adott mezőre érkezésére, de sok játékban olyan rész cél, ami adott területre érkezést valamilyen előnnyel díjaz.

Pontszerzés

Különösen a kártya- és dominó-alapú társasokban a szerencse-függést igyekszik kompenzálni a több egymást követő és különböző **pontokkal díjazható lejátászások összevont értékelése**, de a pontozás egyszersmind (konkrét cél helyett) gyakorta eszközként is funkcionálhat pl. a legtöbb számítógépes egyszemélyesben, amelyekben az újra- és újra-játszásra, a rekord beállítására ösztönöz.

*Némi elmélkedéssel, különösebb játékkismeret nélkül is kézenfekvő, hogy a versenycélok lehetnek: **egyszerűek** (egy adott nyerő, vagy veszítő állapot elérése dönti el a partit...), vagy **alternatívak** (legalább kettő egyenértékű, vagy hierarchikus célelemek valamelyikének...), vagy **összetettek** (több célelem egymás utáni, vagy egyszerre történő eléréséért folyik a versengés).*

2./ A játék: a kezdésből a célba vivő folyamat, a játék mozgástere, cselekvési lehetőségei.

C./1. Lépés-szabályelemek:

Lerakosgatók, vagy lépegetéssel áthelyezős (szomszédos mező, átugrálás, alakzat-szerinti, stb...) Húz-dob véletlenes, cserés, gyűjtögetős, stb....

C./2. Ütés szabály:

Vagy nincs, vagy van. Ha van, akkor: visszavesz és újra játékba hozhat, vagy véglegesen levesz, vagy levesz és a helyére rak, áthelyez, átváltoztat. (Alkalmazva: egy bábura, vagy csoportra, vagy a tábla egy/több mezőjére.)

C./3. A lépés-szabály elemek használata:

Lehet egyfázisú (egy lépésben egy elem), vagy többfázisú (egy lépésben egymást követő több elem, ugyanazon, vagy különböző jelhordozóra) és parti során vagy változatlanok, vagy meg is változhatnak.

3./ A kezdő állapot:

leltározza a bábukat, áttekinti a táblát és e kettőt „nyitóállásként” összerendeli, ahonnan kiindulva folyik a kitűzött cél(ok) elsőkénti eléréséért a verseny.

a bábu (általánosabban jelhordozó)

Lehet közösen használt készlet és lehet enyém/tiéed elosztásban (azonos, vagy játékosonként eltérő színű bábukkal). Ez utóbbiak játékosonként gyakrabban megegyező, ritkábban eltérő (ez esetekben többnyire eltérő tulajdonságokkal is rendelkező darabszámban. Bábukként általában: egy-egy mező foglaltságát jelző kövekre, korongokra, figurákra gondolunk; de funkciótól függően: akár több mezőt betöltő síkbeli alakzatok, vagy dominóelemek, kártyalapok, akár betűk, számok, egyéb jelhordozók is lehetnek.

a tábla

Nem mindegyik táblás jellegű játék nélkülözhetetlen tartozéka. Sok olyan játék is van, amelyben a parti során változik a „virtuális” tábla mérete, tulajdonsága.

Formában és méretben sokféle, többnyire síkban szabályos idomokkal jelzett, ritkábban térbeli szerkezetben a jelhordozók elhelyezését mezőkön (ritkábban rádspontokon), összefüggő, vagy több területen biztosítja. Legtöbb játéknál csak kijelölik a játéktérrel és a parti során (nagyon kevés kivétellel) nem változnak, de ismertek „aktív” (a lépésszabály betartását gravitációval, vagy valamilyen mechanikus szerkentyűvel biztosító, könnyítő) táblák is. A számítógépek (grafikus, 3D-s képernyők) elterjedésével napjainkban már olyan táblák (játéktér) is megjelentek, amik „élő rekvizitumként” elkészíthetetlenek. (Lásd: korunk számos új játéka meg sem született volna a számítógépek nélkül.)

A táblára a jelhordozók a játék indításakor vagy egy kezdőállásban felrakottak, vagy a parti része a felrakás.

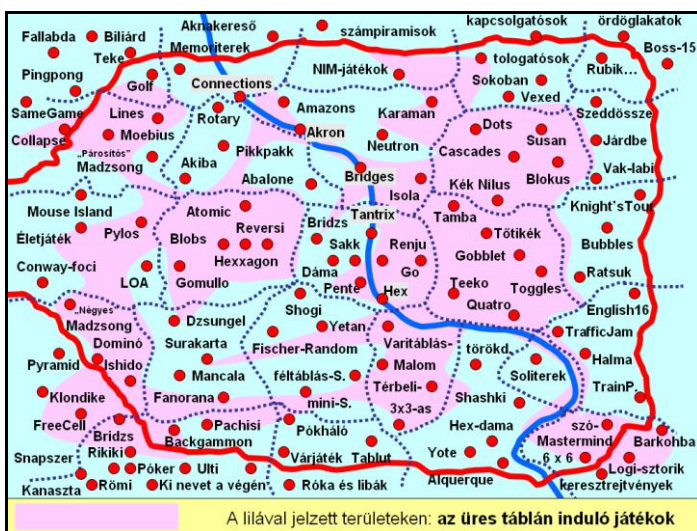
A térképes ábrázolás, a Birodalom térképe:

Legkevesebb átfedést „CÉL-ok” szerinti csoportokba (térképes ábrázolásban: megyékbe) sorolás eredményez. A megyéket pedig úgy rendezzük egymás mellé, hogy az oldalszomszédosan hasonló tulajdonságúak tartományokat alkossanak és a Birodalom határaitól kerüljenek a szomszédos országok játékaival hasonlóságot mutatók.

(Az igen/nem különbségek közül „az üres táblán indul, vagy kezdőállásból indul” még egy-egy adott játék változataiban is megtalálható; ezzel szemben az „ütéses, vagy ütés nélküli” jellemző szerinti szétválasztás **ábrázolása két, közel azonos számosságú halmazt eredményez. Térképszerűen: a Birodalmat átszelő folyótól jobbra és balra...**)

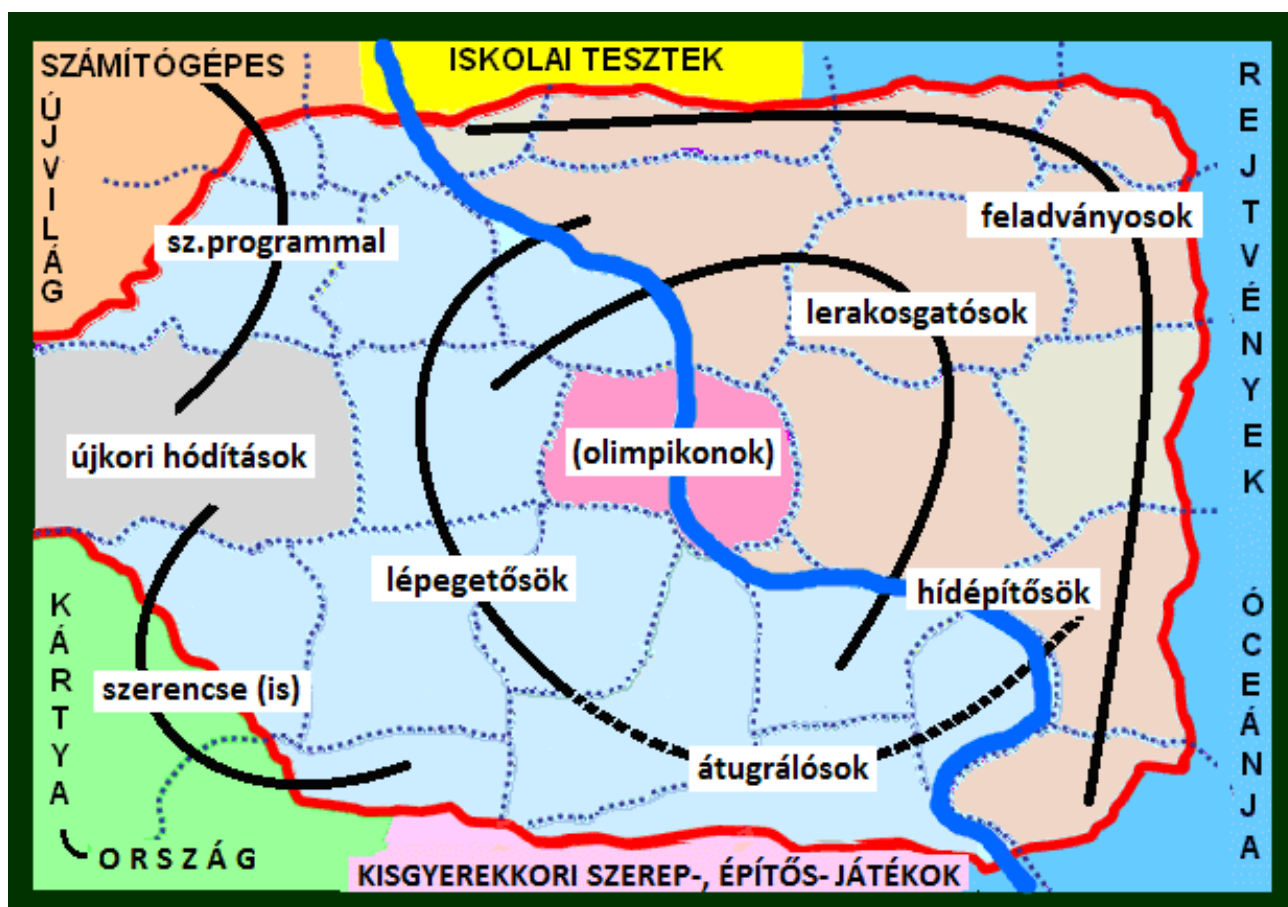
(A célok szerinti csoportok egy-egy közérthető elkülöníthető jellemző szerint még tovább bonthatók.

Pl.: A „**lépegetősök tartomány**”-ban vesszük majd észre, hogy **néhány csoport a „HOGYAN-ok” szerint szelektálva áttekinthetőbb** (pl. a jellemző lépés-szabály alapján).



A mese folytatásában megnevezzük a csoportokat (megyéket) és értelmezzük a táblajátékos szakszavakat.

A birodalmat átszelő folyótól („hídépítős” játékoktól) keletre az üres táblán induló játékok, a folyótól nyugatra az előre felrakott kezdő-állásból induló játékok sokasága...



A Birodalom játécai nagyon kevés kivétellel kétszemélyesek, amelyeket szigorúan szabályozott „egyszer te egyszer én” sorrendben váltakozva piszkálgat két egymással játékos háborút vívó versenyző.

A harcmezőre (táblára) katonákat (bábukat) rakosgatnak a tábornok (játékosok) a „LERAKOSGATÓSOK” tartományban, vagy egy előre felrakott kezdőállásból vezénylik őket a „LÉPEGETŐSÖK” tartományban, valamilyen cél elsőkénti eléréséért versenyezve egymással.

Ez a háború (parti) azonban csak egy megállapodott szabályokat betartó játék, és mindig „fairPlay”.

Amúgy is, egyébként is, a Birodalom békességben él mindegyik szomszédjával. Voltaképpen nincs is kicövekel határa, hiszen nehéz lenne eldönteni, hogy a táblán játszott „FELADVÁNYOSOK” tartomány játécai a szomszédos Rejtvények Óceánjához, vagy a határon túli Iskolai tesztekhez tartoznak e.

A békességet jól jellemzi, hogy a Számítógépes Újvilág terjeszkedése nélkül, az észak-nyugati megye játékaiknak többsége (a „SZ.PROGRAMMAL” tartományban) meg sem született volna és Kártya-ország is csak gazdagodik az áthúzódó táblás fejlesztésekkel a „SZERENCSE IS” tartományban.

A tartományok-ba sorolt játékokat, mint „városok”-at, a versenycéljaik hasonlósága szerint csoportosító „megyék” határai sem átjárhatatlanok. Sok-sok rokon vonás van az egymással szomszédos megyék játékaiban, de még a távolabbi megyék játékaiban is fellelhetők hasonlóságok.

Ebben a rendszerben kivétel a birodalom közepe, a megye jogú főváros, ahová a nemzetközi versenyzésre kiválasztott játékok leszármazottjai („Olimpikonok”) költöztek fel.

A LERAKOSGATÓSOK tartománya

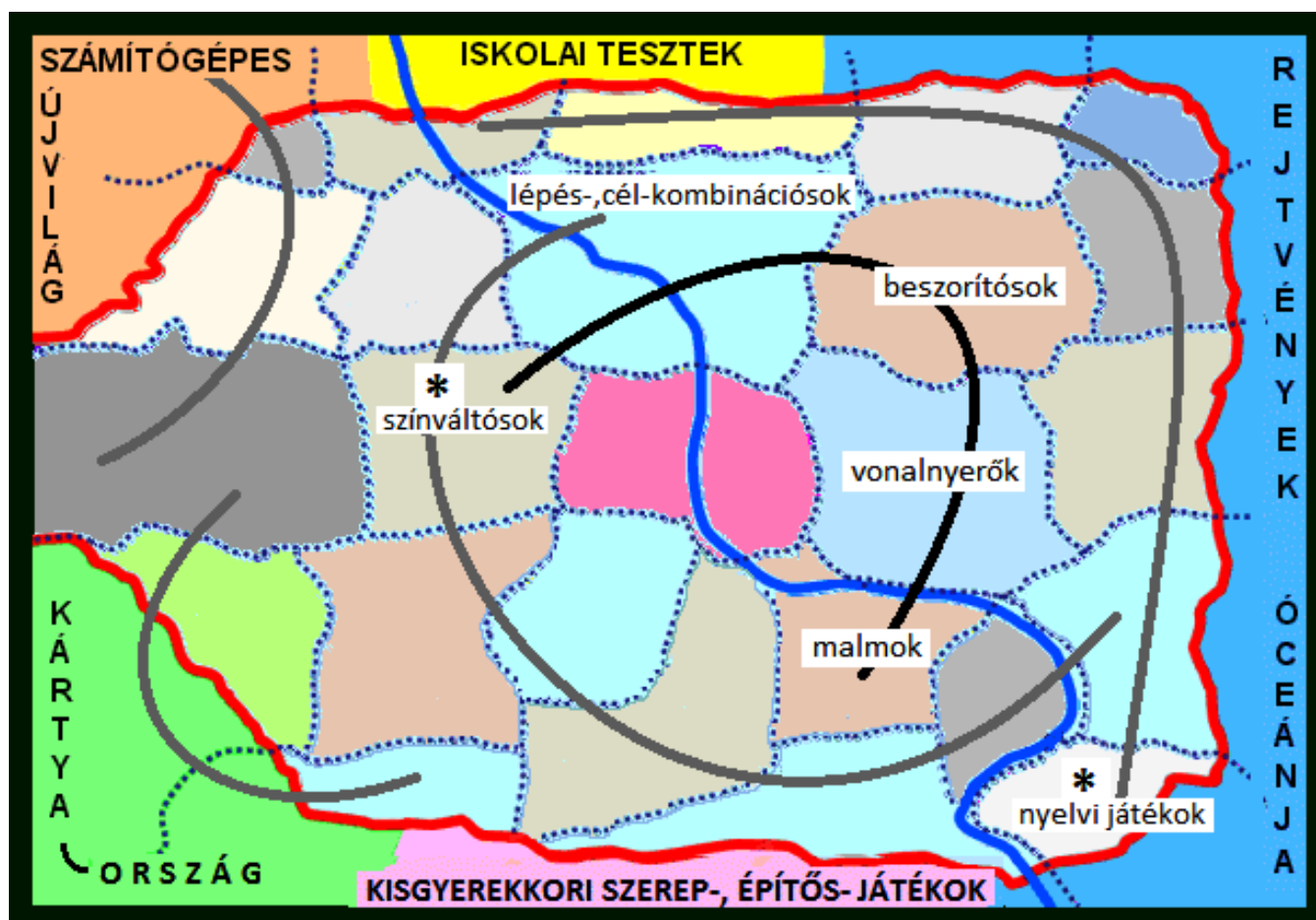
A tartományra többnyire általános jellemző, hogy a lerakott jelek/bábuk/alakzatok/idomok/betűk/stb. a parti végéig a helyükön a maradnak, de a klasszikus (egyszerűbb) beszorítósok mellett, célszerű ide sorolni az újabb fejlesztésű, alternatív verseny célú és a lerakosgatással induló, de a lerakosgatást követően lépegetéssel folytatódó, akár több fázisú lépésekkel jellemezhető játékokat is.

Tágabb értelmezésben ide sorolhatók a Rejtvények Óceánja kirakós puzzle-jai is és nyelvi játécai is.

Fentiek mellett, a tartomány megyéi a verseny célja szerinti csoportosítással is elkülönülnek egymástól.

Az egyik legkézenfekvőbb stratégiai táblás játékkötlet, hogy az induláskor üres táblára felváltva, egy-egy bábujukat lerakó játékosok közül az veszít, aki valamilyen (játékonként változó) adott lerakási szabály betartása mellett, nem tud több bábút rakni a táblára. Persze, variálható a játék célja pl. terület-szerzéssel is, vagy pl. célba éréssel, vagy pl.: adott alakzat elsőkénti elérésével... és szinte mindegyik megfordítva is jól versenyezhető, azaz pl.: nem a több, hanem a kevesebb a nyer, ill. általánosan: a célt előbb elérő veszít.

Megjegyzés: többségükben ezek a játékok papíron ceruzával is jól játszhatók, amelyekben a táblára már lerakott elemek a továbbiakban a parti végig, nem változtatják a helyüket...



Malmok: (Lásd bővebben a lépegetősök tartományban.) >>> [az alábbi játékok szabályai](#)

Tradicionális, tábla-változatok, Magyar malom, Malomakadémia, Tébeli malom, Római malom

Voltaképp csak a 3x3-as TicTacToe változatai a tisztán lerakosgatósok, a többi malomjátékban a lerakosgatást lépésváltások követik.

Vonalnyerők: >>> [az alábbi játékok szabályai](#)

GoMoKu, potyogtatós-, gurítás-, tologatós Amóbák, Tótikék, Quatro, Teeko, Gobblet

„Amóbák”! Szinte mindegyik, üres táblára egyenként lerakosgató, de a csoportképző tulajdonságuk, a verseny célja: 'vonalnyerők', ritkábban valamilyen adott alakzat elsőkénti kialakítása
Pl. Háromszög-alakzat a cél a **Spangles**-ban és mert „csak mellé rakhatsz”, a tábla nélkül is jól játszható
Kicsit „kakukktójs” a **Pente** (amerikai Amóba) részben az ütés miatt, részben az alternatív verseny cél miatt, de ebbe a csoportba illeszkedik az alternatív nyerőalakzata ellenére a **Hexade** is.

Beszorítósok: >>> [az alábbi játékok szabályai](#)

Puzzlek-kirakósok, Pentominók, Blokus, Kutya-macska, Coloring, Kék Nílus, Vadász forgó

Elsődleges csoportjellemző a játékcél: többnyire az ellenfél **lépésképtelen helyzetbe hozása**, sok esetben kiegészülve a játék végi elszámoláskor a nagyobb terület birtoklásával. Többnyire egyszerű, röviden megfogalmazható játékszabállyal: váltakozva, egyenként lerakosgatók.

Lépéskombinációsok: >>> [az alábbi játékok szabályai](#)

Több fázisú lépéssel: **Neutron (Malacfogó), Isola (Bénázós), Karaman, Amazons, Alcazar, CubiCup**

Alternatív lépéssel: **Susan, Diam, Quorridor, Pylos**

Mint a keleti szomszédja, ez is többnyire beszorító célú játékokból áll, de a megkülönböztető elsődleges csoportképző az, hogy egy-egy lépés: **általában több fázisból is állhat**. A több fázis egyike lehet a lerakosgató, ami után, vagy előtte rendelkezhetnek a táblára rakott bábuk elmozdulási lehetőséggel is, azaz a lépegetős tartományba egészen a színváltósokig átnyúló terület.

Színváltósok: >>> [az alábbi játékok szabályai](#)

Reversi (Othello), Back&Back, Desdemona, Gomullo, Atomic, Vírus

Ha a vezénylő tábornok (játékos) nem képes megvédeni katonáit, akkor azok nem elesnek, hanem átállnak az ellenfélhez. Közös jellemzőjük, hogy nincsenek bennük ütések, hanem az ellenfél bábuinak elrablása történik ...
Kivételüket tekintve, (hacsak nem számítógépes program vezérli, akkor többnyire) két lapjukon különböző színűre festett korongokkal űzött **területfoglalós táblások**, akár üres tábláról, akár előre felrakott kezdőállásból induló partikkal. Néhányukban a lerakosgató és a lépegetés alternatívan választható.
A színváltósok alapötlet alapján (a csak számítógéppel vezérelve komfortos) **Vírus**-ok is ide illeszkednek.

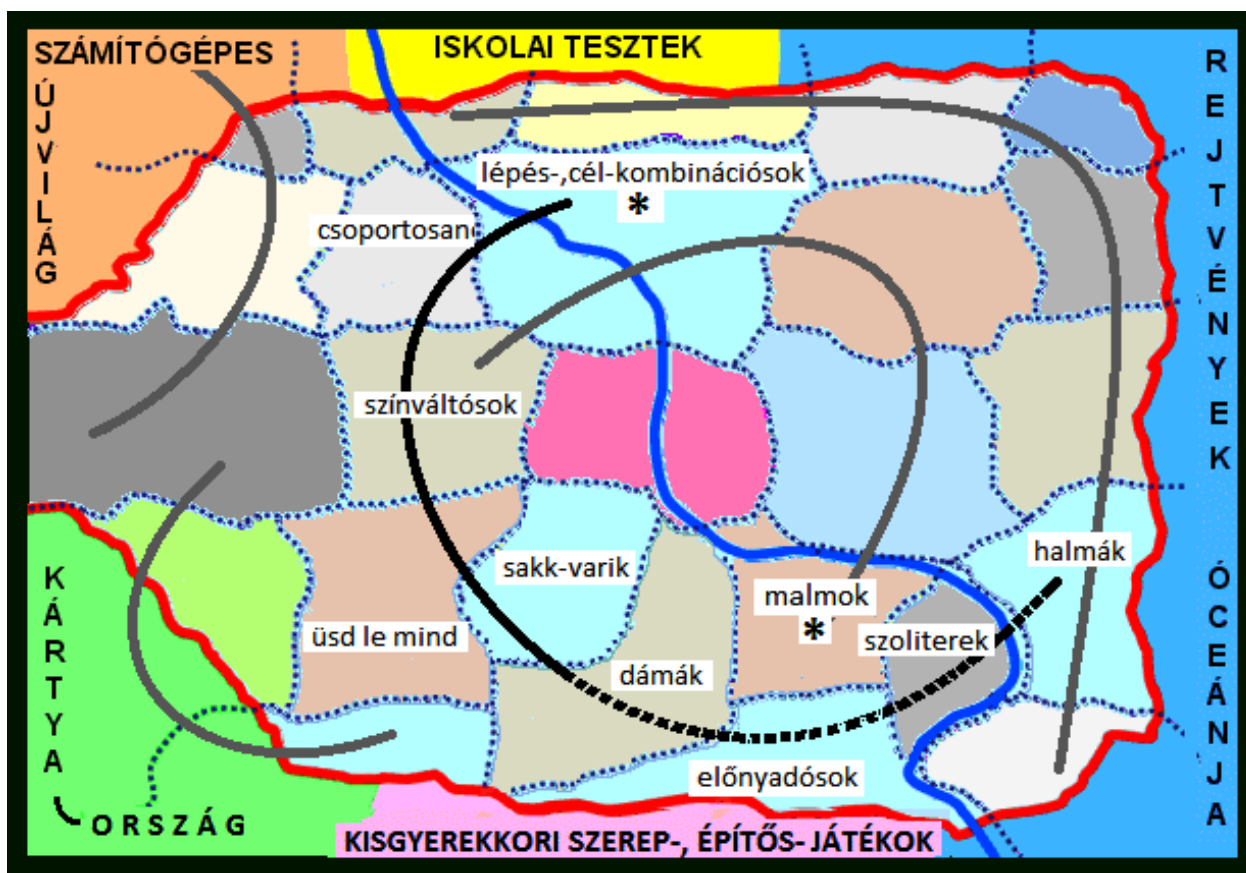
Nyelvi játékok: >>> [az alábbi játékok szabályai](#)

Szókratesz (6x6), Srrable (Játék a betűkkel), Anagramma, szó-Mastermind, keresztrejtvények

A kisgyermekkorai mondókák és találós kérdésektől a lexikális tudást és nyelvi virtuozitást igénylőkig sok-sok olyan is van, amiben mind a táblás jelleg, mind a lerakosgató jelleg megtalálható.

A LÉPEGETŐSÖK tartomány

Megyéenkénti csoportosításában dominánsabb rendezési elv a csoportra jellemző lépés-szabály, mint a verseny-célok (amelyek ezzel a választással, egymástól távolikkal is sok átfedést mutatnak).



Csoportosanok (egy-egy lépésben több bábu is mozog)

>>> [az alábbi játékok szabályai](#)

Pikk-Pakk, Rotary, Abalone, Akiba

Nem csoportok átszínezésével (mint a déli szomszéd színváltósai), de csoportos mozgatással működnek, ezért az az elsődleges csoport jellemző, hogy lépésenként egy-egy meghatározott bábu-csoport mozdul el. Versenycéljaikat tekintve lehetnek beszorítószók, területszerzők, vagy "csak ütéses", ill. 'kinek marad a több?' jellegűek. Ma már ide sorolható számos egyszemélyes sz.progi vezérelte pontgyűjtőgetős

Színváltósok (Lásd a lerakosgató tartományban is): >>> [az alábbi játékok szabályai](#)

Reversi (Othello), Desdemona, Gomullo, Atomic, Back&Back, Hexxagon, Vírus

Többségükben olyan lerakosgatószók, amelyekben a lerakást speciális rablás követi: *Ha a vezénylő tábornok (játékos) nem képes megvédeni katonáit, akkor azok nem elesnek, hanem átállnak az ellenfélhez...*

Üsd le mind: >>> [az alábbi játékok szabályai](#)

Surakarta, Mancala, Fanorana, Squer&Crossed, Toronyjáték, Avalam

Voltaképp az ütésesek amolyan 'megmaradó' csoportját alkotják azok, amelyekben nem található 'szemet szűrő' egyéb közös csoportképző jellemző. Szinte mindegyikben nyerhetünk az ellenfél bábuinak megsemmisítésével, ill. ezzel letörve a védekezését, elérhető az adott cél: pl. elfoglalható a kitüntetett mezőpont. Lépésszabályaik nagyon változatosak, szinte mindegyik táblás-típusból vesznek át ötleteket, legközelebbi rokonságot talán a szomszédos sakkvariánsokkal és a dámákkal mutatnak...

Sakk-varik (bemattolósok) >>> [az alábbi játékok szabályai](#)
féltáblás Sakk, Chex, mini sakkok és kakuktktojásként (célbaérős) a **Dzsungel**

Az ütéses játékok közül a sakkvariánsokban 'funkciója' van az ütésnek. Tulajdonképpen ezekben az ütés egy eszköz ahhoz, hogy fokozatosan növelve előnyünket, az ellenfél egy kitüntetett bábuját (lásd pl.: a sakkban a királyt) **ütés-állásból kilépni képtelen** helyzetbe kényszeríthessük (bemattoljuk).

Malmok: >>> [az alábbi játékok szabályai](#)

Tradicionalis malom, Tábla-változatok, Magyar malom, Malomakadémia, Térbeli malom, Római malom

Csoport-képző, közös jellemzőjük, hogy: három, 'vonalba' egymás mellett álló bábu elérését az ellenfél bábujának leütésével (esetleg a parti azonnali megnyerésével) díjazzák.

Változatainak sokaságát inkább a különböző táblák képezik, mint szabályvariánsok.

A malmok szinte minden jellemzőjükben mutatnak hasonlóságot más táblásokkal, aminek tán oka ősi eredetük. (Minden földrészen megtalálhatók és valószínűsíthető, hogy egymástól függetlenül alakultak ki, egyszermind továbbfejleszhető forrását adva további játékoknak...).

(A 'négyes-nyerős' **Tambát**, csak Mo-n elterjedt korábbi hasonló (a térbeli Malom) miatt, sorolnám ide.)

A tartomány további négy, jól elkülöníthető csoportjának a-szabályában dominálnak az átugrálós lépések.

Előnyadosok: >>> [az alábbi játékok szabályai](#)

Pókháló, Nyuszi és kutyák, Préri, Rókadadászat, BaghCall, Várdelem, Róka és libák, Tablut

A verseny célkitűzését (többnyire az ellenfél bábuinak beszorítását, vagy leütését) tekintve, az 'üsd le mind' csoporttal állnak rokonságban. A csoport elvevezése azt jelzi, hogy a két játékos eszközei, mozgáslehetőségei különböznek. Pl.: az egyik játékos kevesebb, de nagyobb mozgási szabadsággal rendelkező bábukat mozgat, miközben ellenfele több, de korlátozott mozgású bábukkal küzd.

Leggyakoribb típusú lépéseiket tekintve, a szomszédos dámákkal mutatnak közeli rokonságot.

A versenyszerűség miatt, az (ellenoldalak számbeli különbségére utaló) '**előnyadás**', tán kifejezőbb csoportalkotó jellemző, mint a típusra gyakran használt '**aszimmetrikus**' jelző.

Dámák >>> [az alábbi játékok szabályai](#)

brazil, (paraszt), török, orosz, sarkos, nemzetközi, Camelot, Seth, Alquerque

(Voltaképpen a változatok számossága miatt jogosít, a jellemző átugrálós lépés, megyealkotásra jogosítja)

A verseny céljában „üsd le mind” jellegűek, amelyekben az ellenfél bábujának átugrása, annak leütését eredményezi. A többitől elkülönítő elnevezésük arra utal, hogy egy kitüntetett helyre bevitt közkatona-bábu, többlet mozgásszabadság kiváltságával bíró dámává, vezírré, stb. változik át.

Halmák (helycserések): >>> [játékok szabályai](#)

Előre felrakott állásból induló 'helycserés'-célú, vagy 'közlekedős' játékok.

Társas változataikban két, vagy több játékos versenyez saját bábuinak mielőbbi áttelepítésében, (általában az ellenfél bábuink kiindulási helyére).

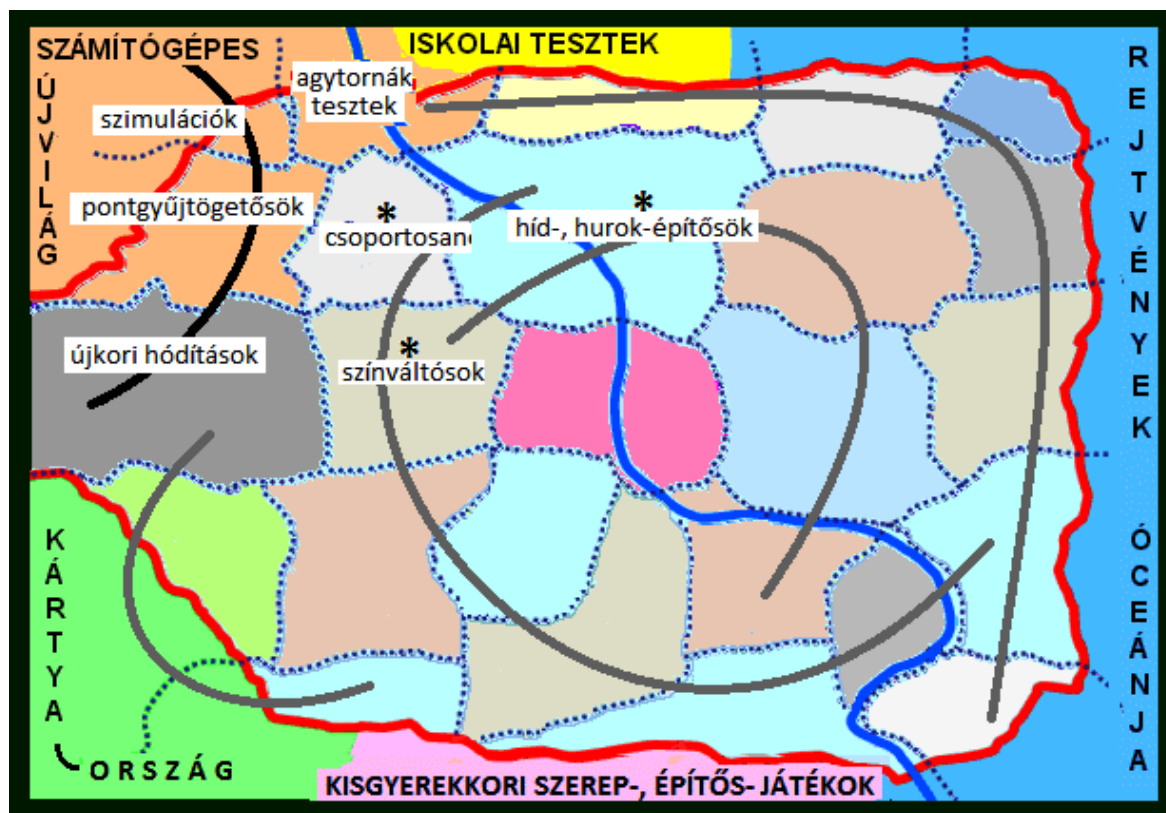
Rejtvény-változataikban: a legkevesebb lépésből álló (és/vagy visszalépés tiltása melletti) helycsere a feladat.

Soliterek: >>> [játékok szabályai](#)

Az átugrálósok harmadik, 'inkább feladványos' csoportját alkotják a soliterek, némi rokonsággal az északi szomszéd táblabejárósaival is. Adott tele táblát, meghatározott lépés-szabályt betartva (többnyire a magányos bábuk átugrálásával) kell üresre leütni. A többnyire furatos kivétel alapján elterjedt „tüske” nevű játék változatos feladványai: sem nem Dámák, sem nem Halmák, egyszerűen: egykére ütendő „Remetejáték”.

SZÁMÍTÓGÉPES tartomány (*)

Korunk legújabb, egyre sokasodó játékeinak megjelenése a PC-k széleskörű elterjedésének eredménye. Ez a tartomány nemcsak folyamatosan bővül és terjeszkedik, de sok-sok korábbról ismert tradicionális, klasszikus játékunkat is (szinte mindegyik megye játékait) átformálja...



Újkori Hódítások >>> [az alábbi játékok szabályai](#)

Lines Of Action, Dwon, Yinsh, Fantazmi, Gyűrűs, Octi, Logi-Foci, Sótonyi társasok, fizikai, a hatalom kártyái

„Hagyományos” rekvizitum-alapúnak tekinthető új fejlesztések, de következetes logikával már egyik korábban alkotott csoportba sem illeszthetők. Többnyire valamilyen új cél-, vagy új lépés-, vagy új tábla-, vagy új egyéb ötleten alapuló fejlesztések. Feltehetően, a táblás birodalom terjeszkedését a számítógépes területek irányába fogják kinyitni az újabb és újabb kitalációk...

Pontgyűjtőgetősök: >>> [számítógépes játékok válogatás](#)

Speciálisan számítógépre teremt, program vezérelte egyszemélyesek, amelyekben többnyire: egy táblára felrakott elemek adott szabály szerinti rendezése az elemek leütését eredményezi.

Jó néhány ilyen játék nem is született volna meg a számítástechnika elterjedése nélkül.

A napjainkban igényesen fejlesztettekben már háttérbe kerül az időkorlát, a reflex és a gyorsaság...

Szimulációk: >>> [számítógépes játékok válogatás](#)

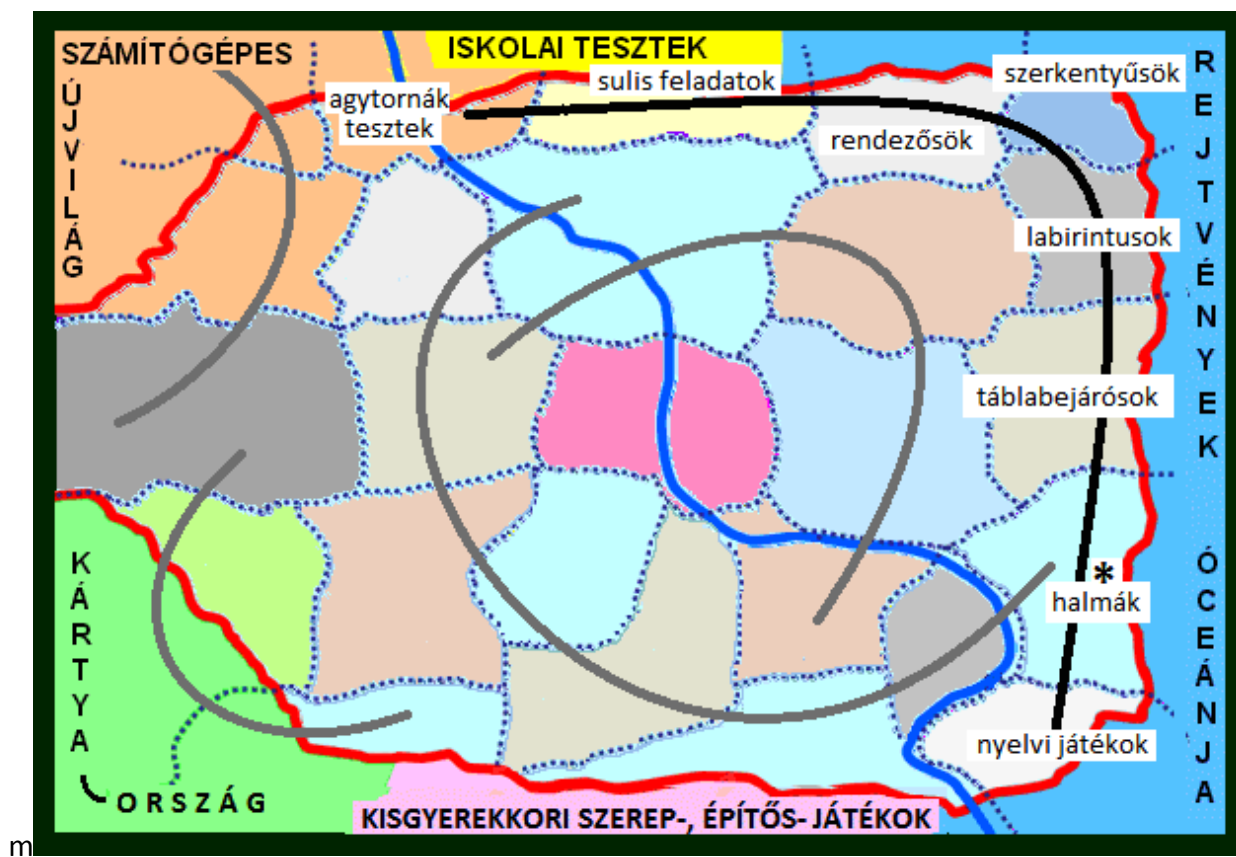
Kezdetben inkább labdajátékok (golf, ping-pong, biliárd, teke) számítógépes megoldásban és az ezek kivitelezése során kifejlesztett, majd közlekedési eszközök (autó, forma1, repülőgép) szimulációk, inkább jó reflexeket, mint jelentékenyebb kombinációs készséget igénylő: 'ügyességi játékok'.

Napjainkban már **a legkülönbözőbb zenélős, rajzolás, építős, szerencsejáték, ill esély-latolgató szimulációs modellek a sminkeléstől a fizikai tudományos szemléltetésig**... köztük a 3D-s csoportos kalandjátékok is...

(Ezen a sokszínűségen mintha képtelenek lennének áttekinteni a gyűjtők. Lásd a játékportálok ötletszerű csoportosításait: cicás, macis, lovas, fiús, lányos, főzős, gyerek, autós, üldözős, menekülő, robotos, buborékos, stb. Döbbenet, vagy kortünet, hogy némi keresgélés után egészen jól eligazodunk benne?)

A FELADVÁNYOSOK tartomány (lásd hozzájuk részletesebben :>>> [feladványjátékok válogatás](#))

A dominánsan egyszemélyesek csoportjait átfogó tartomány mottója a „miért”-re: „MERT OTT VAN”
(Sir Edmund Hillary, a Mount Everest meghódításának miértjét kérdezőnek adott, találó válasza...)



Sulis feladatok és a sz.gép vezérelte Agytornák-tesztek

Általánosan, egyszeri feladvány-játékok. Szinte mindegyikhez kapcsolható némi 'iskolás jelleg' a tudatos elmetorna és a játékos fejtörők határán. Ide sorolva pl.: a 'vizsgáztató', 'megmérettető-osztályzatokért' is folyó elmepróbákat is és pl.: a kreativitást mérő IQ-teszteket is.

Rendezőök

Legtöbbjük tologató és/vagy kapcsolgató feladványjáték. Nagyon közeli a rokonságuk a 'szerkentyűsökkel', de ezek többségének kifejlesztését már inkább a számítógépek megjelenése inspirálta, (néhányuk sz.gép nélkül nem is létezne) némelyikük pedig vezérlő-progi nélkül is érdekes, mint táblán játszott feladvány.

Szerkentyűsök

Többnyire, a működő-piszkálható szerkezetük következtében indítanak, a bennük hordozott, általában: valamilyen rendezés, vagy kiszabadító feladvány megoldására.

Labirintusok lásd hozzájuk részletesebben :>>> [labirintusos, táblabejárás játékok válogatás](#)

A napjainkban is egyre újjakkal szaporodó- számosságuk indokolja a közeli rokon, a tábla-bejárásoktól történő elkülönítést. Kézenfekvő választás az elsődleges csoportképző, hogy: ide soroljunk minden olyan játékot, amik valamilyen labirintusra épülnek. Többnyire: logikai rejtvények, feladványok mellett sok az ügyességi/reflex is.

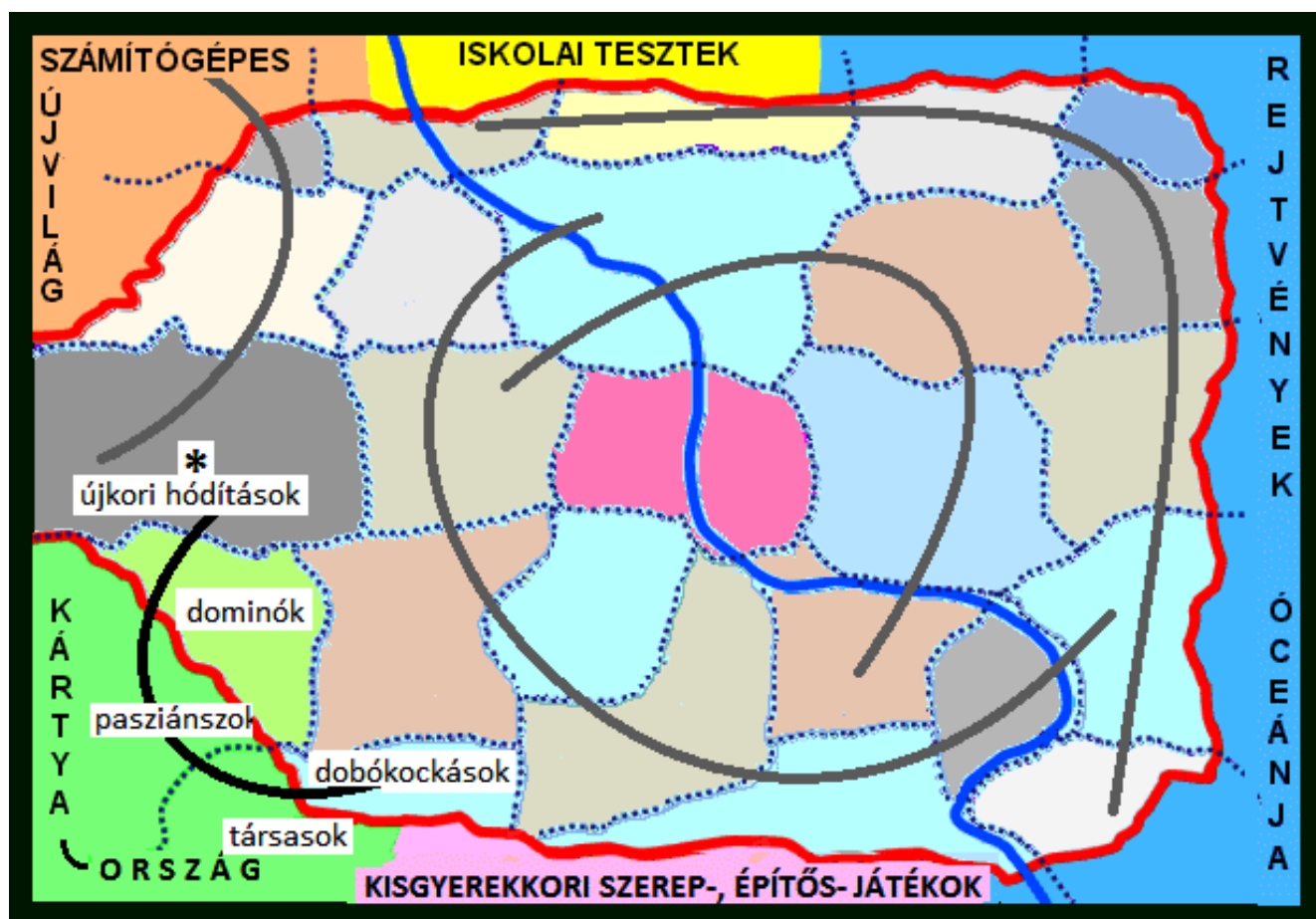
Táblabejárások lásd hozzájuk részletesebben :>>> [labirintusos, táblabejárás játékok válogatás](#)

Korábbi változataikban adott lépés-szabályt követve kell a tábla, vagy annak egy megadott részét bejáró utat megtalálni..., Napjainkban, számítógépes kivitelben, számos egyszemélyes interaktív összeszedős-gyűjtögetős, célba-vezérlős, terelgetős feladat, rejtvény, feladvány, születik a csoportban.

A „SZERENCSE IS” tartomány

Igencsak változóony versenycélúak, de szinte mindegyikben szerepet kap a véletlen, a szerencsetényező.

Azért pedig, hogy Fortuna asszony kegyeltjeinek a sikerélményét ne csökkentse az a tudat, hogy valójában "csak" szerencsájukkal jutottak győzelemhez, a nagyobbak-gyakorlottabbak játékaiban szinte mindig megjelenik a verseny tétje, többnyire a pénz. (lásd „kaszinójátékok”, amik jó lenne, ha inkább csak az idősebbek körében lennének népszerűek.) A játék tétjének az elnyerése feletti öröm "elvakítja" a gondolkodót is, érdektelenné tűnik számára, hogy mekkora szerepe is van az eredményben saját valódi teljesítményének. Általában (éppúgy mint mindennapi életünkben) a játékok során is hajlamosak vagyunk megfélemezni segítő társainkról, az elért eredményt nem a szerencsénknek, hanem jó megérzésünknek, bölcs szisztémánknak, azaz saját érdemünknek tekintjük.



Dobókockások: (lásd hozzá részletesebben >>> [az alábbi játékok szabályai](#))

Libajáték, Kígyók&létrák, Pachisi, Backgammon meg még egy tucat, amihez csak dobókocka kell

A dobókockások számtalan változatában nem feltétlenül a vakszerencse dönti el a küzdelmet. A dobás eredménye ugyanis valószínűsíthető, pontosabban a fogadási tét nagyságának (a dobásértéknek leginkább megfelelő mozgás) megválasztása, - jól gondolkodó játékos esetén-, nem független a további kedvező dobások számítható esélyétől... Sokuknak ott a helyük a stratégiai táblások között.

Kártyás pasziánszok, Társas Kártyások, Dominók

A táblajátékokkal való rokonságuk felismerhető. Pl.: Van versenycél, lépésszabály, előfordul kezdőállás is. Sajátosságuk, hogy a játék során arra is törekedni kell, hogy kitaláljuk versenytársunk nem látott lapjait.

Lásd hozzá részletesebben egy játékprogram-válogatást :>>> [dominók és kártyások](#)