

Kígyók és létrák (dobókockával)

A dobott értéket leléped.

Ha egyik létra aljához értél, akkor folytatod „felkapaszkodással”;
ha kígyófejre érteztél, akkor lecsúszol a kígyó farkához.

Alap-változatok (egymással kombinálva az IGEN/NEM válaszokat, összesen 12 féle változat)

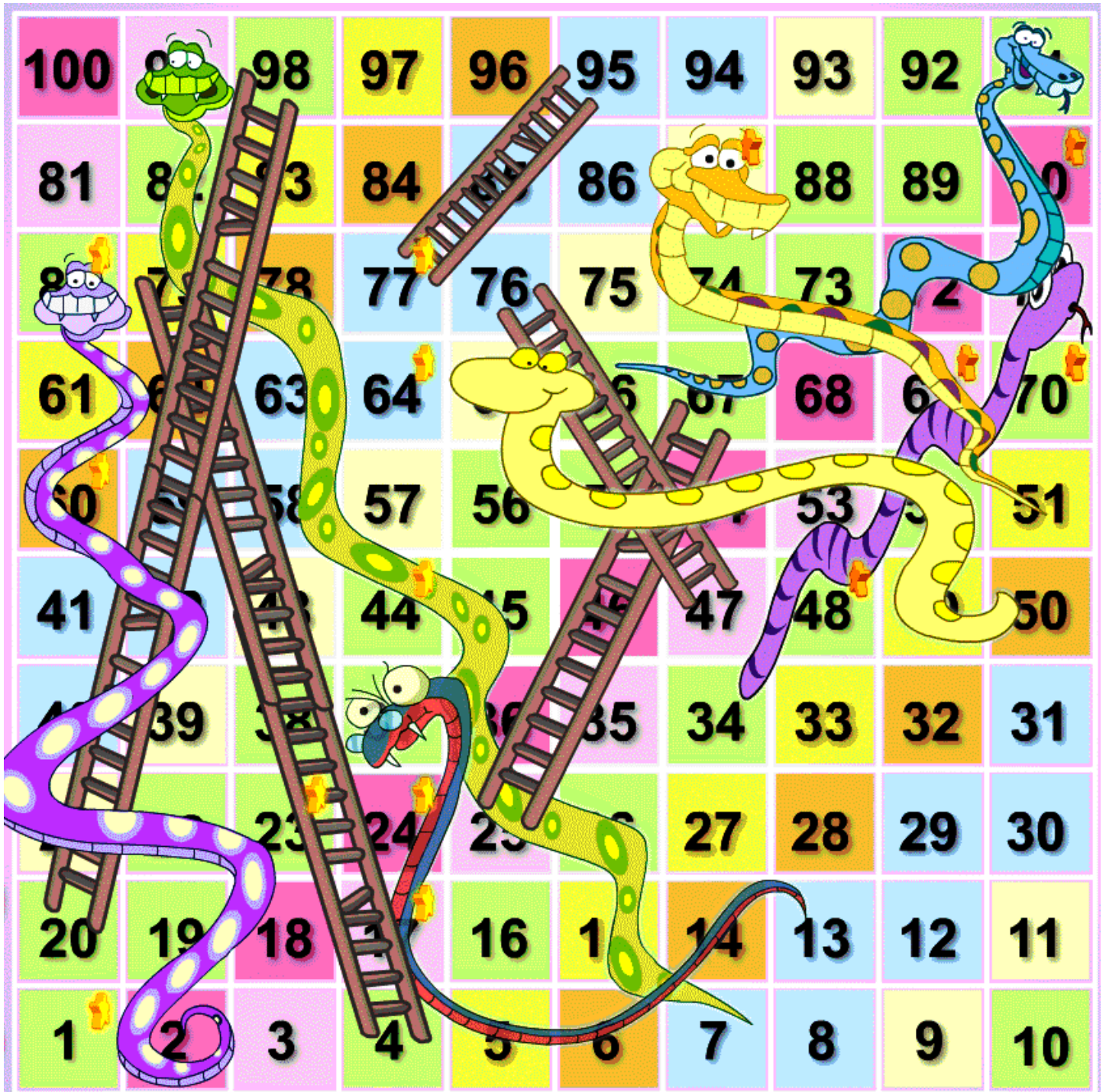
Aki 3-ost dob, az választhat, hogy újra dob-e, vagy lelépi a hármat?

Ha ellenséges bábura érkezel, akkor azt kiütöd?

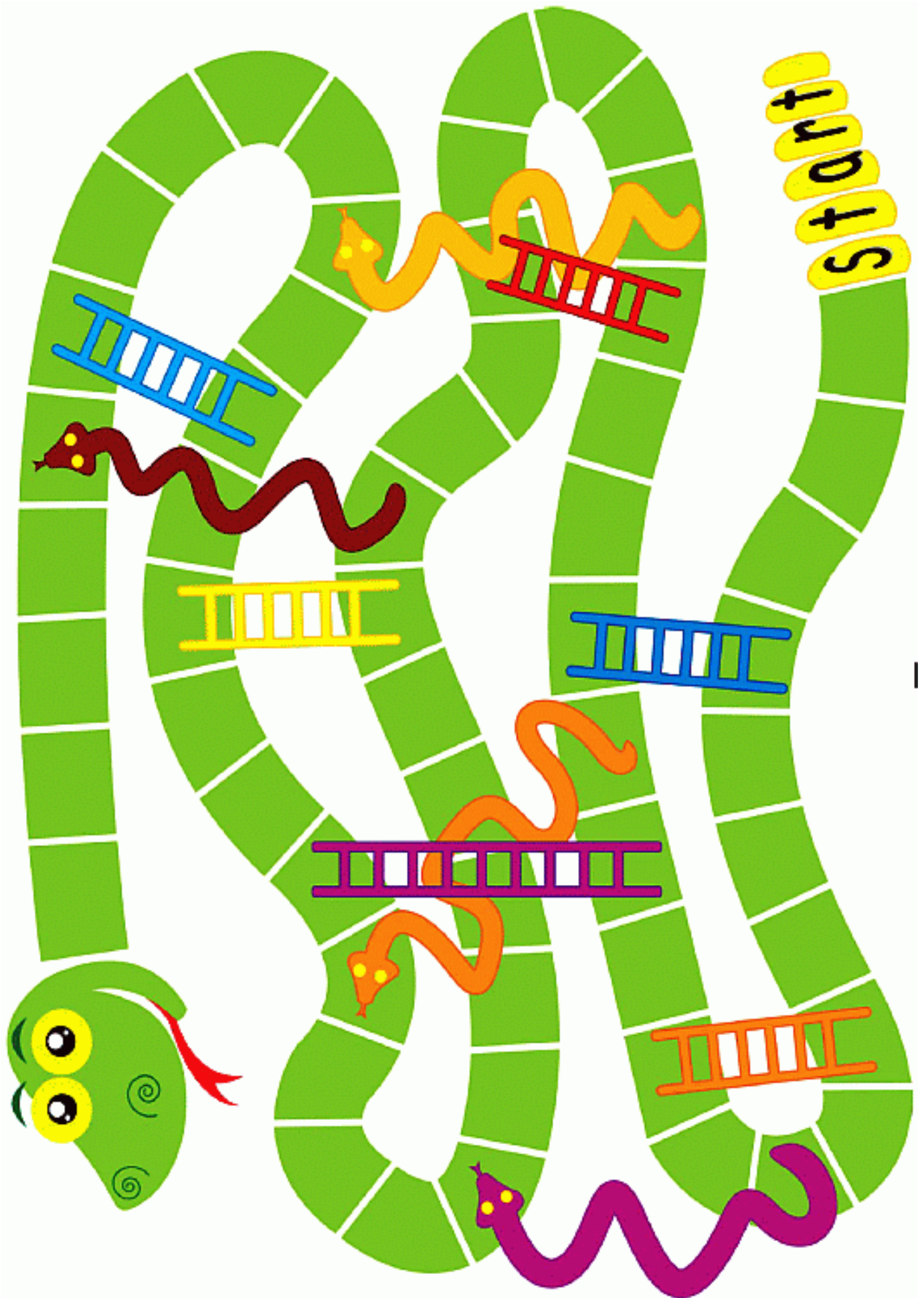
Pontosan kell beérni a célba, vagy elegendő a túldobás is?

Ha pontosan kell, akkor helyben maradsz a túldobásnál, vagy visszafelé le kell lépned?

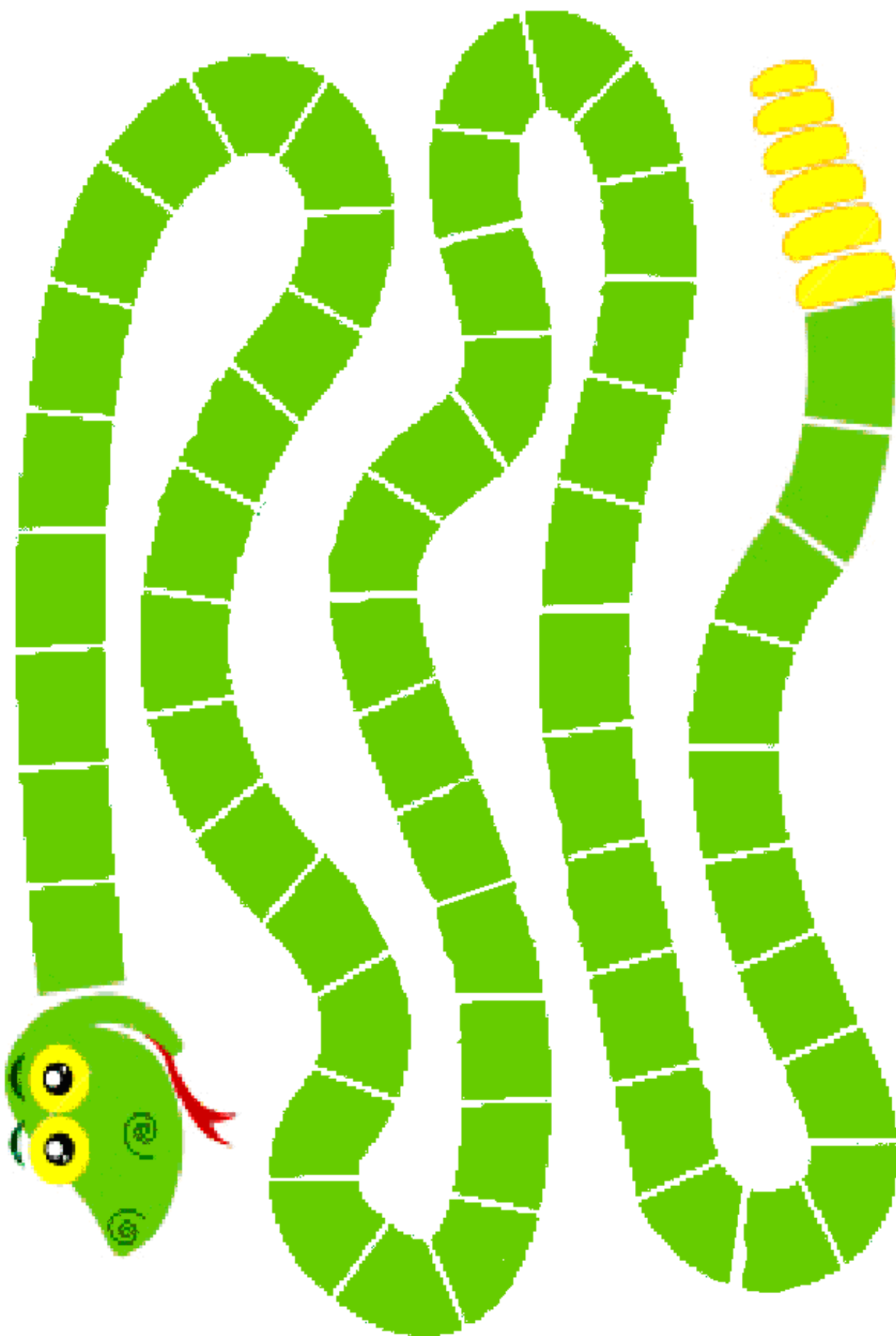
...



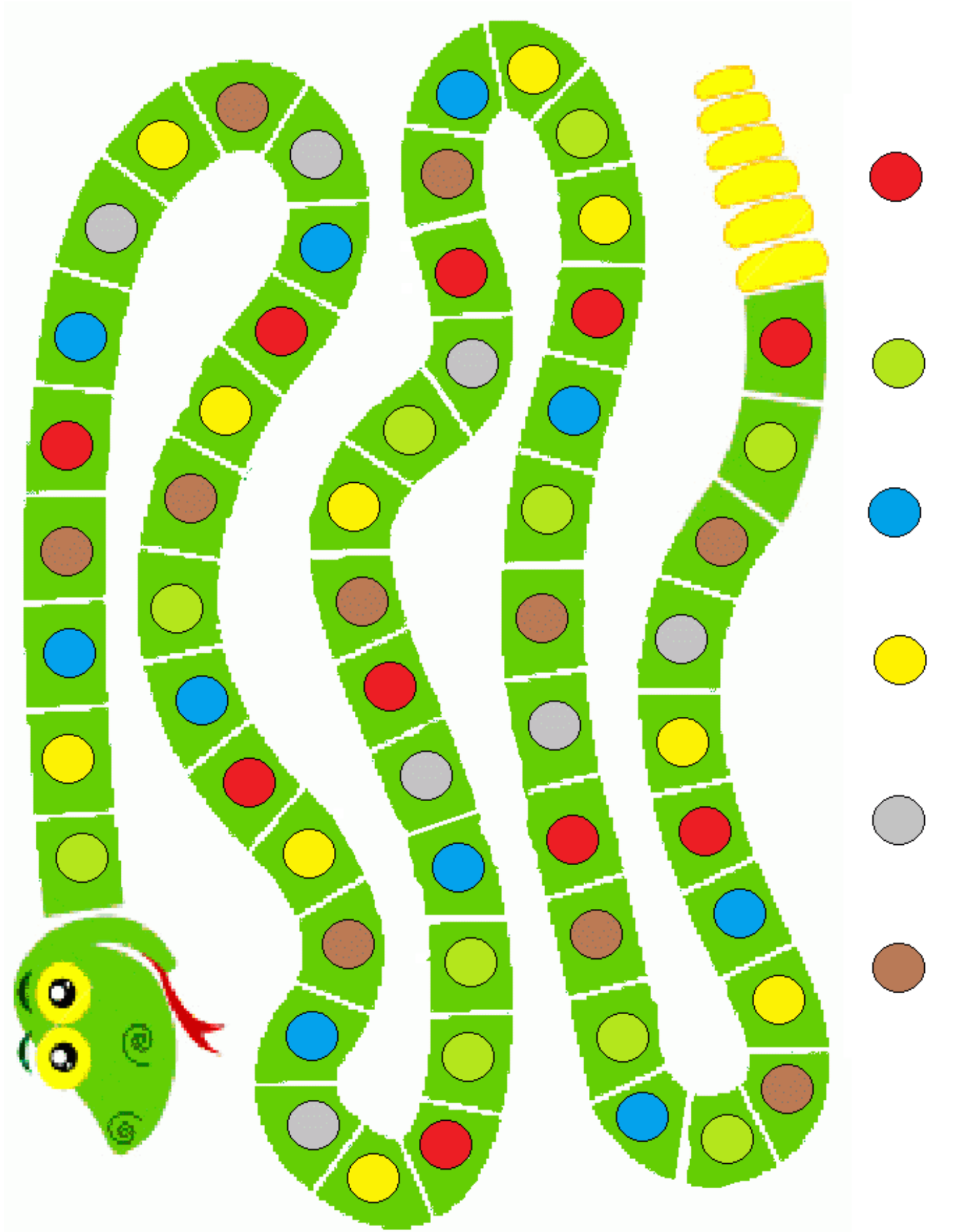
Nyer, aki előbb éri el az óriás kígyó fejét. A dobott értéket leléped...
Ha létra aljához értél, akkor „felkapaszkodsz”; ha kígyófejre érkeztél, akkor lecsúszol...



Tervezd meg a saját játékodat!
Rajzold be, hogy hova tennéd a létrákat és honnan-hova mutassanak a kígyók.
(Pl.: Próbáld úgy, hogy a legszerencsésebb pont 4 dobással célba érhesen.)

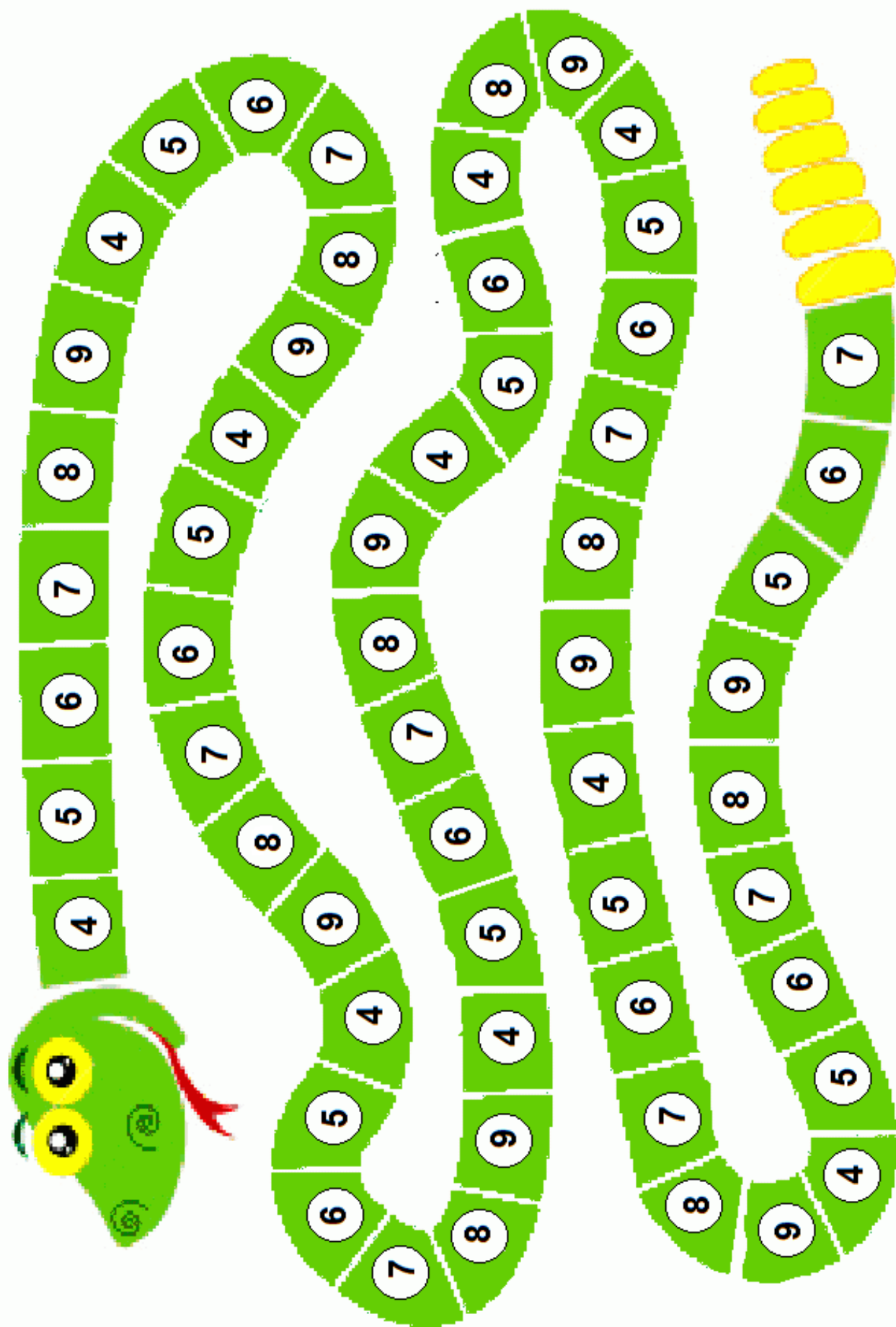


Ha még nem ismered a számokat... Ragaszd fel be egy hatoldalú dobókocka lapjaira a pöttyöket!
A kígyó farkáról induló versenyben az nyer, aki előbb éri el a kígyó fejét.
Lépésenként mindig a legközelebbi, dobott színnel megegyező színű mezőre léphetsz előre...

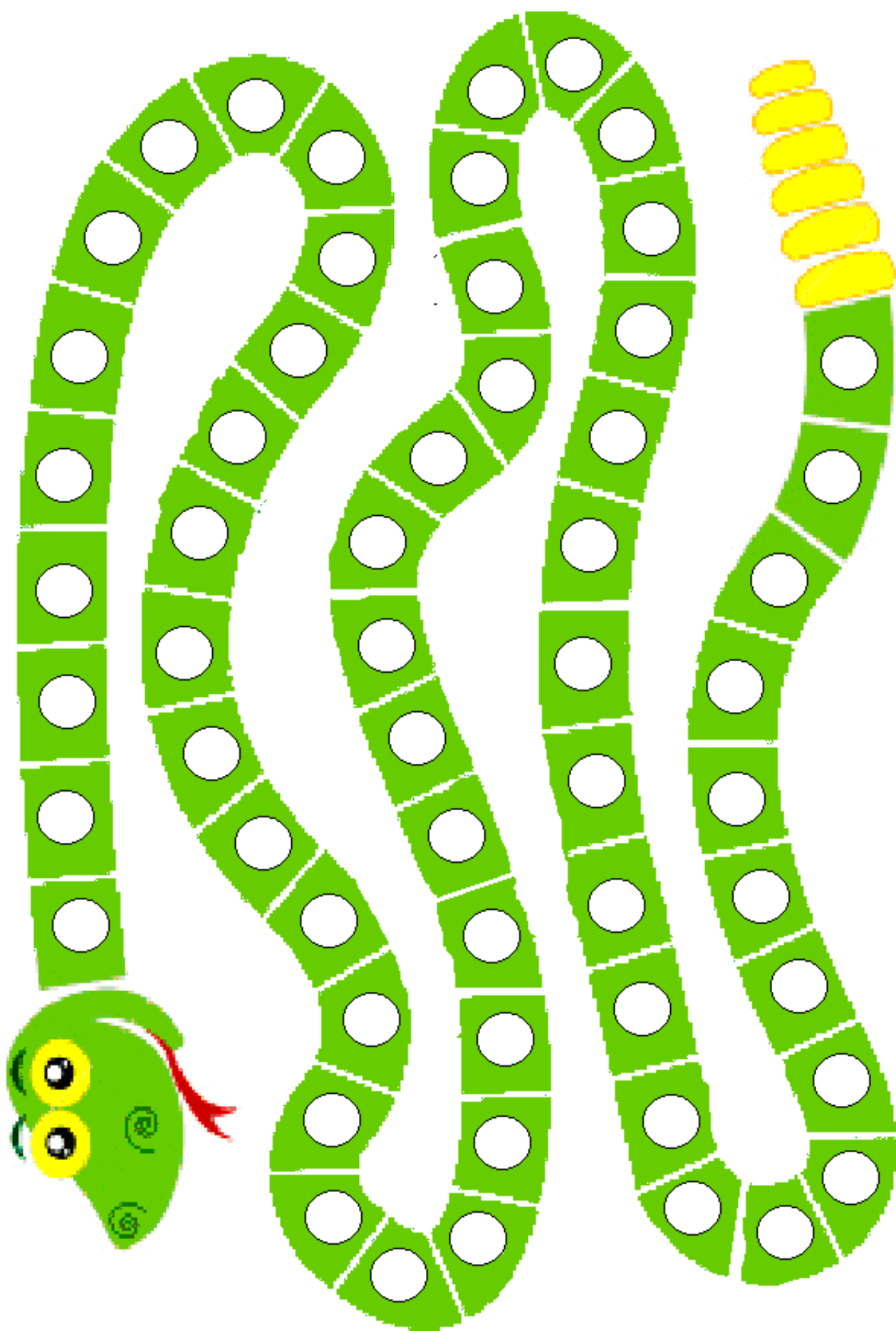


Ha már számolni is tudsz, akkor mindig arra a számra haladhatsz előre, amennyivel az 1-től 6-ig számozott kockával kidobott érték kevesebb 10-nél.

Pl.: ha 3-ast dobtál, akkor $10-3=7$, tehát a legközelebbi 7-re ugorhatsz.



Találj ki egy teljesen magad tervezte játékot! Legyenek benne különböző színű és számozott mezők is.
Esetleg, készíthetsz hozzá feladatkártyákat is, vagy szabályváltoztató kártyákat...
(Szabályváltoztató? Pl. Ha pirosra érkezel, akkor az utánad következőnek visszafelé kell lépnie.)



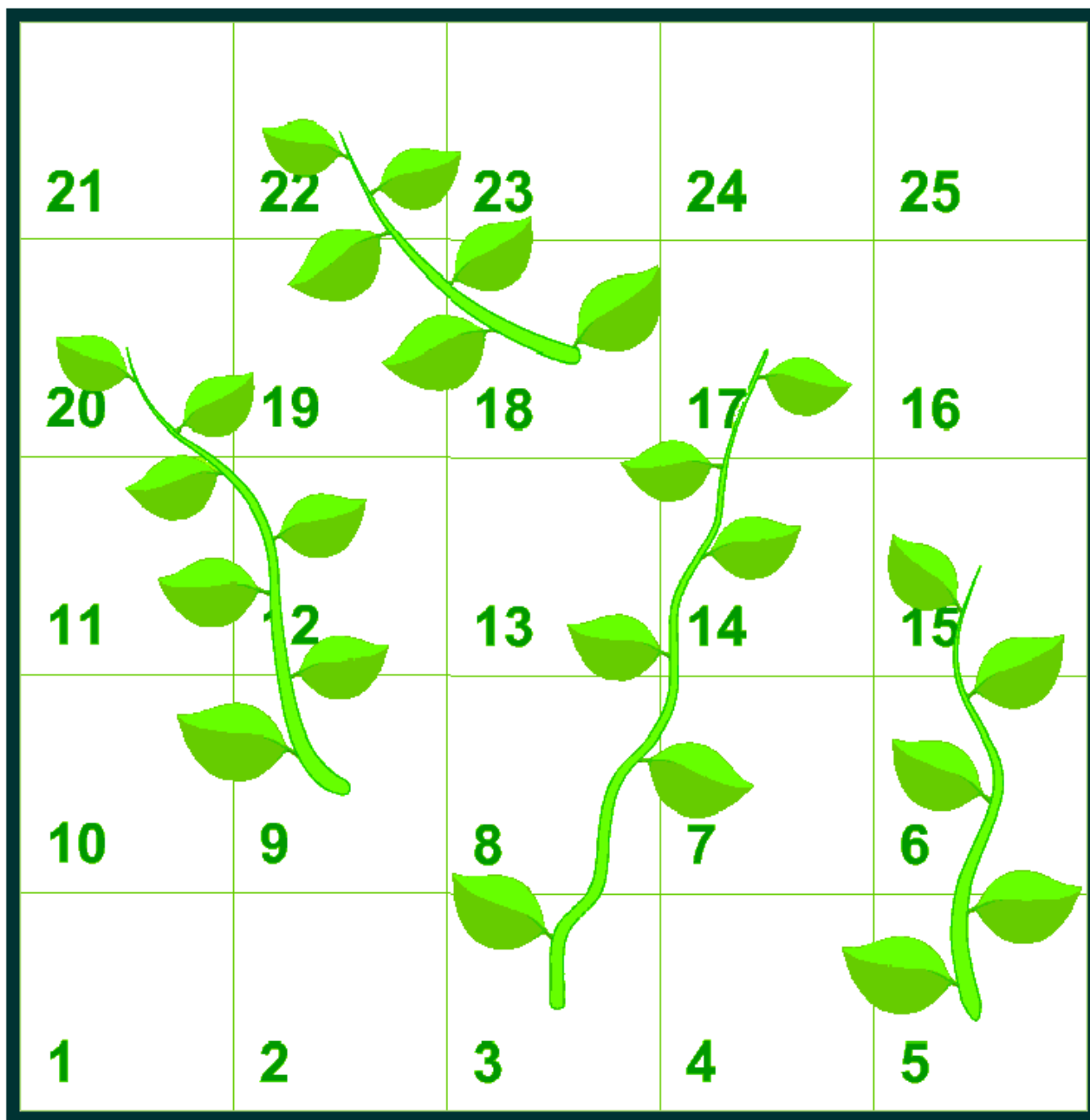
Célba-futás: 1-től 25-ig bogarakkal (mint a Kígyók és létrák)

Hozzávalók: 1 db dobókocka és 2 db bogár-bábu (pl.: „katica” és „hangya”)

Az első kockadobás dönti el, hogy a tábla hányas számú mezőjéről indulsz.
Az inda aljára érkezéskor „felmászol”, az inda tetejére érkezéskor „lecsúszol”...
Egy mezőn egy bábu állhat. A foglalt mezőre érkező egy mezőt visszalép.



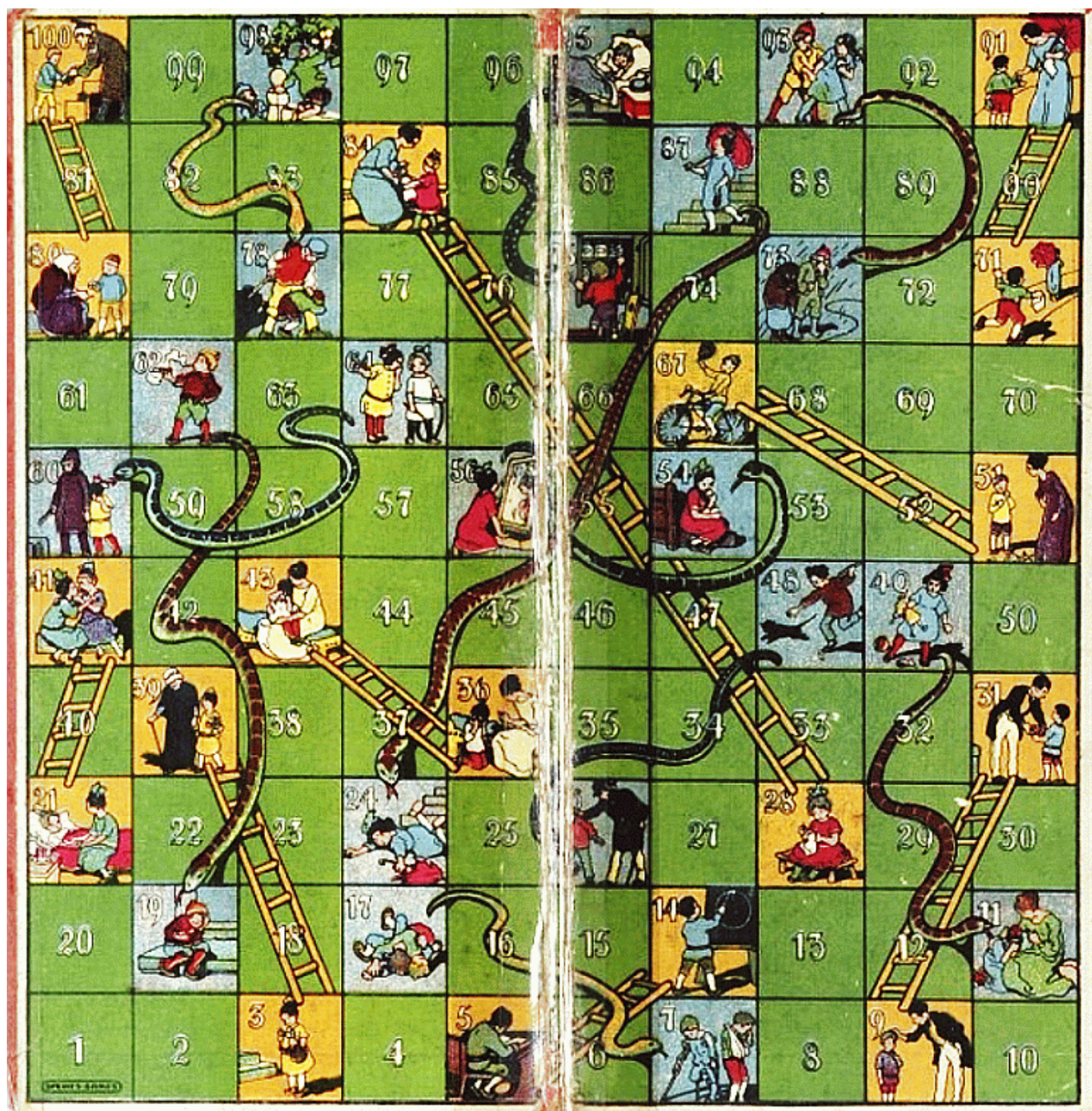
Színesítsd kedvedre: pl.: A 7-tel osztható számú mezőre érkező kimarad; a 13-ra érkezve újra dobhat.
Pontosan kell beérkezni, (de nem kell lelépni visszafelé a különbséget..., vagy le kell lépni...), stb.



Nagyobbaknak pl.: 3-3 koronggal játszva, a saját korongok érkehetnek azonos mezőre és onnan toronyként haladhatnak tovább, de közülük csak egy csúszik-mászik az indán.

Az ellenséges tornyok ütközésekor a magasabb visszalöki, ha alacsonyabb előre löki a mezőn állót..., stb.

A Londoni British Múzeumban őrzött tábla



Összehasonlítva a mai táblákkal megállapíthatjuk, hogy a maiakban már csak a játékszabály lényegét jelzik a táblára festett kígyók és létrák. Dédikéink a játék közben egy mese-világban mozogtak, hiszen a mezőre rajzolt képek biztosan jelentettek valamit. Talán a játék közben ők is beszélgettek? Vajon miről?

Vegyük észre, hogy a létrával összekötött sárga mezők jócselekedetek, vagy valami szerencsés történet, vagy... A kígyókkal összekötött kék mezők az ellentétek: rosszaság, szerencsétlenség, vagy...

(Erőszakolt, de megjegyezhetjük, hogy a semleges mezők színe zöld, ami ugye a sárga és a kék keveréke.)

☺

Próbáljuk meg közösen értelmezni a (létrával, vagy kígyóval) összerendelt képeket, netán mesét, történetet kitalálni hozzájuk és „megvilágosodik”: ilyen játékokkal is nevelhették dédiinket jó kislánynak, jó kisfiúnak... (Almalopás>>>bünti, tanulás>>>jó felelés, verekedés>>>bünti, lépcsőn nem néz a lába elé>>>elesik, néni elveszít valamit>>>utánaszalad és visszaadja, beteg beveszi az orvosságot>>>meggyógyul..., stb.)

SENET (a fáraók játéka dobókockával, 5 sötét és 5 világos bábuval)

Kezdőállásból induló párbajt az nyeri, aki mind az öt bábujaival kígyózó vonalban végighaladva lelép a tábláról.

Sötét bábukkal játszik és az a játékos kezd, aki elsőként 1-est dob.

Ezt lelépi, majd újra dob. Azt is lelépi és újra dob..., mindaddig, amíg „2” -t, vagy „3” -at nem dob.

A következőkben is a 2-es, vagy 3-as dobás után vált másik játékosra a lépés joga.

Az eredeti játék félbevágott pálcikái helyett, 4 db dobókockával is játszható úgy, hogy 3 db páros=1, 2 db páros=2, 1 db páros=3 és 4 db páros=4, és ha nincs páros, akkor 6 a dobott érték, ami bármelyik saját bábuval leléphető.

Egy mezőn csak egy bábu állhat. Ütés = helycsere. Nem esik ki a játékból az ütött bábu, hanem visszalép oda, ahonnan az őt ütő ellépett.

Védelem: két egymást (közvetlenül) követő egyszínű bábu egyike sem üthető.

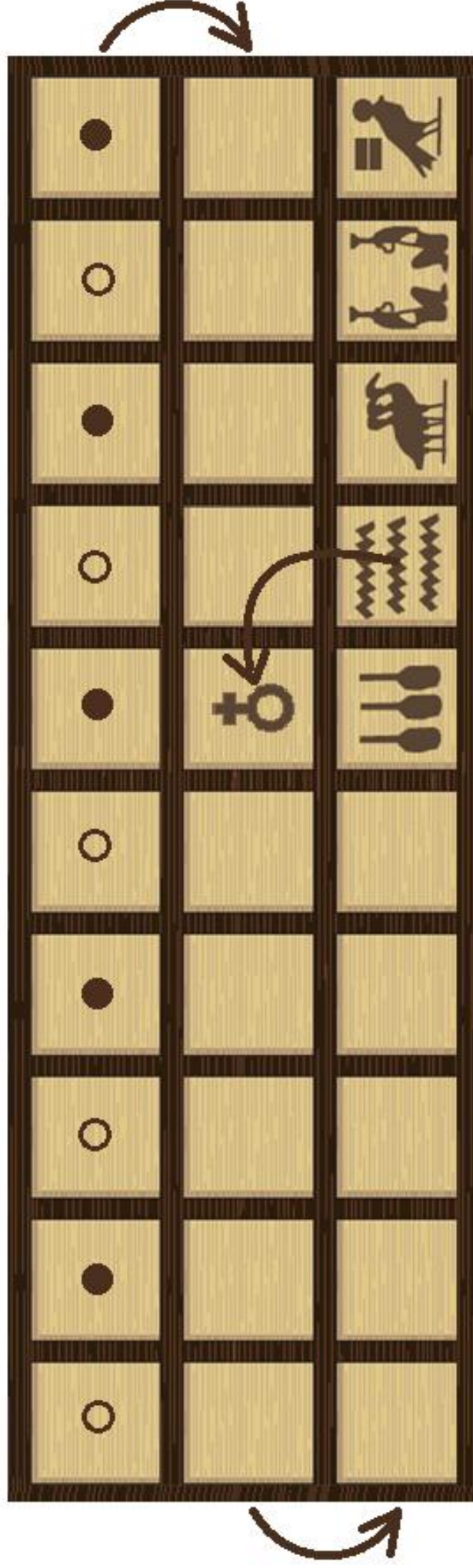
Blokkolás: három egymás után álló ellenséges bábut átlépni tilos.

Ilyenkor visszafelé kell lelépni a dobást.

Extra mezők: A folyóba érkező bábu visszalép 12 mezőt. Ha az nem üres, akkor még vissza tovább az első útba eső üres mezőre.

A folyó előtti egy és az utána következő két mezőn álló bábuk, nem üthetők ki.

Fontos szabály: egyetlen bábud sem léphet le a tábláról, amíg a nyitó állást az összes többi bábud el nem hagyta.



SENET (a fáraók játéka dobókockával, 5 sötét és 5 világos bábuval)

Kezdőállásból induló párbajt az nyeri, aki mind az öt bábujaival kigyűző vonalban végighaladva lelép a tábláról.

Sötét bábukkal játszik és az a játékos kezd, aki elsőként 1-est dob.

Ezt lelépi, majd újra dob. Azt is lelépi és újra dob..., mindaddig, amíg „2” -t, vagy „3” -at nem dob.

A következőkben is a 2-es, vagy 3-as dobás után vált másik játékosra a lépés joga.

Az eredeti játék félbevágott pálcikái helyett, 4 db dobókockával is játszható úgy, hogy 3 db páros=1, 2 db páros=2, 1 db páros=3 és 4 db páros=4, és ha nincs páros, akkor 6 a dobott érték, ami bármelyik saját bábuval leléphető.

Egy mezőn csak egy bábu állhat. Ütés = helycsere. Nem esik ki a játékból az ütött bábu, hanem visszalép oda, ahonnan az öt ütő ellépett.

Védelem: két egymást (közvetlenül) követő egyszínű bábu egyike sem üthető.

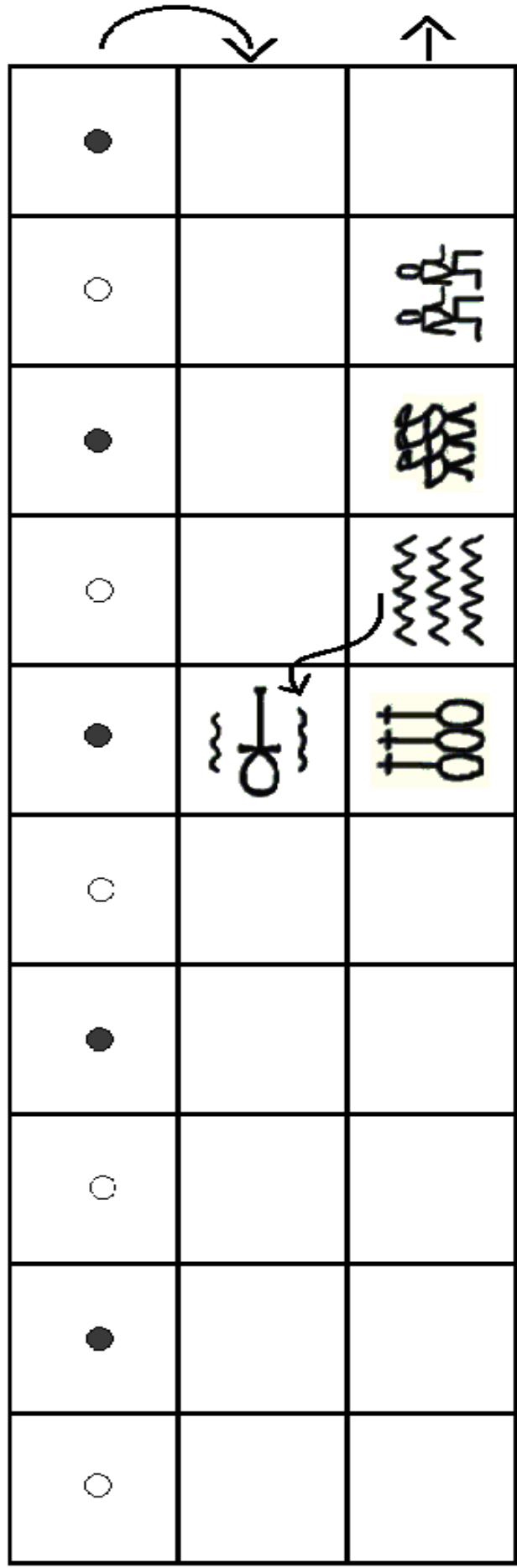
Blokkolás: három egymás után álló ellenséges bábut átlépni tilos.

Ilyenkor visszafelé kell lelépni a dobást.

Extra mezők: A folyóba érkező bábu visszalép 12 mezőt. Ha az nem üres, akkor még vissza tovább az első útba eső üres mezőre.

A folyó előtti egy és az utána következő két mezőn álló bábuk, nem üthetők ki.

Fontos szabály: egyetlen bábud sem léphet le a tábláról, amíg a nyitó állást az összes többi bábud el nem hagyta.



RAMSES (dobókocka nélküli célba-érős 4 sötét és 4 világos bábuval)

A lépésre következő előbb, egy tetszőlegesen választott saját, majd, egy ugyancsak tetszőlegesen választott ellenséges bábuval lép: vízszintesen, vagy függőlegesen, akár irányváltásokkal is, de átlósan soha.

A lelépendő mezők számát mindig: a lépésre kiválasztott bábuval sorában (,vagy oszlopában) álló bábuk száma határozza meg. A kettő közül mindig a nagyobb értéket kell választani és mindig üres mezőre kell érkezni úgy, hogy közben egy-egy mező (függetlenül attól, hogy az üres, vagy foglalt) csak egyszer érinthető.

Az nyer, aki

vagy az öt jelölt mezőből hármat elfoglal(*),

vagy aki az ellenfelét olyan helyzetbe hozza, hogy az lépésének valamelyik részét nem tudja teljesíteni.

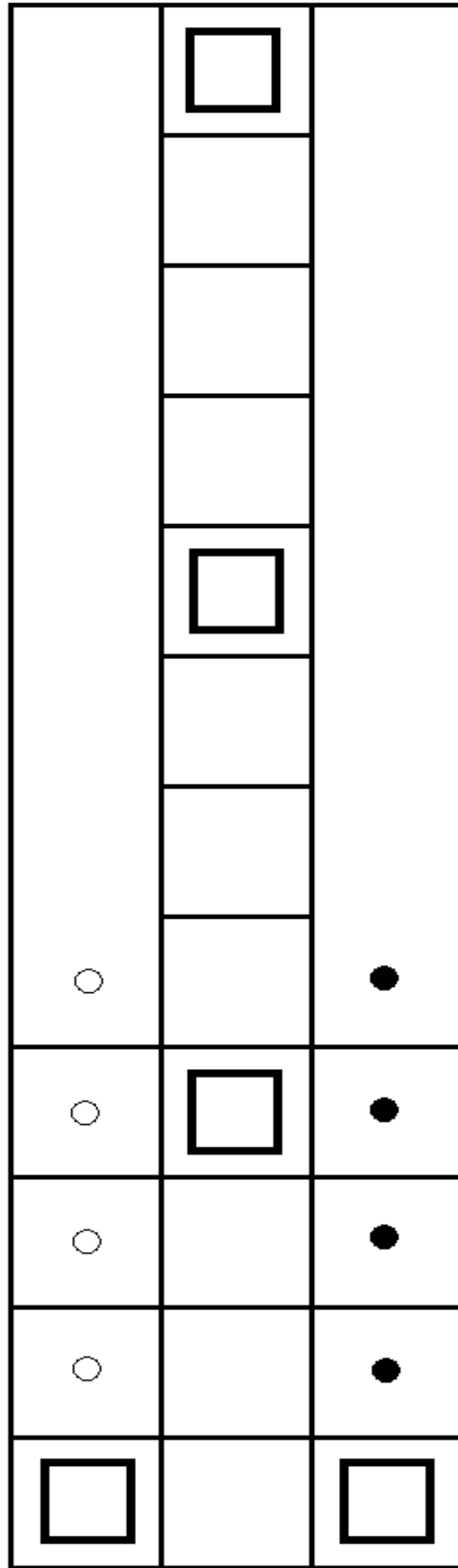
A játék másik érdekessége a tábla két hosszú mezője.

Ezek is egy-egy mezőnek számítanak, tehát rajtuk is csak egy-egy bábu állhat.

A rajtuk történő áthaladás nincs korlátozva, de ha a lépés ezek egyikén fejeződik be, akkor a lépő eldöntheti, hogy melyik szomszédos mező mellett áll meg.

Az innen való kilépéskor ugyanis szigorú szabály az átlós lépés tiltása.

(*) A jelölt mezők valamelyikén tartózkodó ellenséges bábu már nem mozdítható, de a sajátal megengedett az ellépés.



The RoyalGame of Ur (a „Király-játék” . Hasonlít a „Ki nevet a végén” játékhoz: ketten, felváltva dobtok és léptek...)

A tábla két oldalán egymással szemben ülő két játékosnak 6-6 db bábujá van. Kezdetkor: a táblán kívül. Kívülről bábu az 1,2,3,4 mezők egyikére lép be a táblára, a dobásértéktől függően, de egy mezőn csak egy bábu állhat.

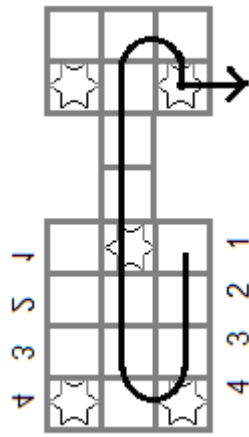
Az eredeti változatot 4 db, egy-egy csúcsukon megjelölt, tetraeder alakú „kockákkal” játszották, aminek a dobásértéke „csak”: 0,1,2,3,4 lehetett.

Dobókockával játszva: a 6-os és az 5-ös dobás nullát ér, de az 5-ösnél újra dobhatsz.

A dobott érték bármelyik bábuddal leléphető, ha nem ütözik az „egy mezőn egy bábu áll szabályba” . Ellenfél bábujára érkeve, azt kiütöd(*), - ha nem védett (azaz nem rozettás=róza-ablakos) mezőn áll –.

(* Le kell venni a tábláról, de újra játékba hozható).

Újra dobhatsz, ha védett (rozettás) mezőre érkezik a bábud, és akár egy másik bábuddal is lelépheted az értékét. A bejárandó útvonalból csak a térfélválasztó 8 mező közös a versenytársával, a be- és ki-lépés tükrösen eltérő.



The Royal Game of Ur (British Múzeumban őrzött 4600 éves tábla)

Hasonlítható a „Ki nevet a végén” játékhoz: ketten, felváltva dobtok és léptek...

A tábla két oldalán egymással szemben ülő két játékosnak 6-6 db bábuja van. Kezdéskor: a táblán kívül.

A bábu, a dobásértéktől függően, az 1,2,3,4 mező egyikére lép a táblára, de egy mezőn csak egy bábu állhat.

Az eredeti változatot 4 db, egy-egy csúcsukon megjelölt, tetraeder alakú „kockákkal” játszották, aminek a dobásértéke:

„csak”: 0,1,2,3,4 lehetett.

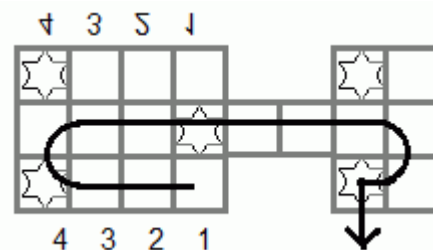
Dobókockával játszva: a 6-os és az 5-ös dobás nullát ér, de az 5-ösnél újra dobhatsz.

A dobott érték bármelyik bábuddal leléphető, ha nem ütközik az „egy mezőn egy bábu állhat” szabályba.

Ellenfél bábuja érkeve, ha az nem védett (azaz nem rozettás=rózsa-ablakos) mezőn áll, akkor kiütöd, de újra játékba hozható.

Újra dobhatsz, ha védett (rozettás) mezőre érkezik a bábud, és akár egy másik bábuddal is lelépheted az értékét.

A bejárando útvonalból csak a térfélválasztó 8 db mező közös a versenytárséval. A be- és ki-lépés tükrösen eltérő.



Az utókor okoskodta ki a fenti játékszabályt (ami még érdekesebb is a mai változatoknál).

Nem ad azonban választ a tábla (feltehetően funkciókat hordozó) mintázatára.

Valójában qőzünk sincs, hogyan játszhatták.

(„Csupán” egy kb. 2000 éves ékírásos kőtáblán találtak egy szabályt a 4600 éves lelethez.)

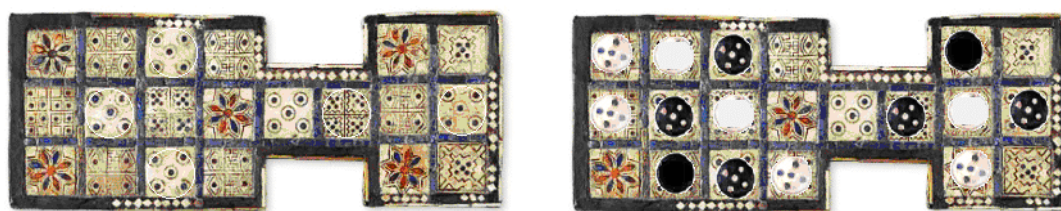
Persze, ha adott egy ilyen egzotikusan mives tábla, akkor a játékos elme könnyen kreál hozzá szabályokat is.

Az egyik legelterjedtebb (nekem picit izzadságszagú, de) egészen jól játszható változatban:

az nyer, akinek 7 db bábuja, valamilyen előírt kombinációban foglal el mezőket.

Pl.: 4-et azokból, amikből 5 van a táblán, 1-et azokból, amiből csak kettő és a maradék két bábuja az egyik (és csak az egyik) a saját oldali hat mező valamelyikén kell, hogy álljon.

Lásd a jobb oldali táblán sötét egy lehetséges nyerő-kombinációját:



Az elérendő célkombináció persze sokféle lehet. Figyelemre érdekesebb a játék menete:

A táblára egyenként, tetszőleges (még üres) mezőkre rakják le a korongokat, majd váltott dobás szerint lépkednek velük a táblán:

Igazán kombinatív, hogy „visszafelé” is, és átlósan is léphetnek. Sőt !

Lépés közbeni irányváltással is leléphető a dobott érték, egyetlen korlátozással: üres mezőre kell érkeznie.

További csavar, hogy a már lépett korong alakú bábut, a mintájával lefelé fordítva kell a mezőre tenni, és addig nem léphetünk vele, amíg valamennyi bábukunkat fejtetőre nem fordítottuk.

Ekkor újra mintájával felfelé fordítjuk a korongjainkat és újra bármelyikkel léphetünk.

A táblajátékokban megszokott „lépésényszer”-szabály is kézenfekvően él, azaz: teljes értékű győzelem (az elfoglalt mezők kombinációjától függetlenül), ha az ellenfél lépésképtelenné válik.

The Royal Game of Ur (a „Király-játék” . Hasonlít a „Ki nevet a végén” játékhoz: ketten, felváltva dobtok és léptek...)

A tábla két oldalán egymással szemben ülő két játékosnak 6-6 db bábujja van. Kezddéskor: a táblán kívül. Kívülről bábu az 1,2,3,4 mezők egyikére lép be a táblára, a dobásértéktől függően, de egy mezőn csak egy bábu állhat.

Az eredeti változatot 4 db, egy-egy csúcson megjelenített, tetraeder alakú „kockával” játszották, aminek a dobásértéke „csak”: 0,1,2,3,4 lehetett.

Dobókockával játszva: a 6-os és az 5-ös dobás nullát ér, de az 5-ösnél újra dobhatsz.

A dobott érték bármelyik bábuddal leléphető, ha nem ütközik az „egy mezőn egy bábu áll szabályba”.

Ellenfél bábujára érkeve, azt kiütöd(*), - ha nem védett (azaz nem rozettás=rózsza-ablakos) mezőn áll –.

(* Le kell venni a tábláról, de újra játékba hozható).

Újra dobhatsz, ha védett (rozettás) mezőre érkezik a bábud, és akár egy másik bábuddal is lelépheted az értékét.

A bejárandó útvonalból csak a térfélválasztó 8 mező közös a versenytársával, a be- és ki-lépés tükroesen eltérő.

