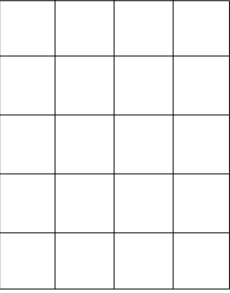
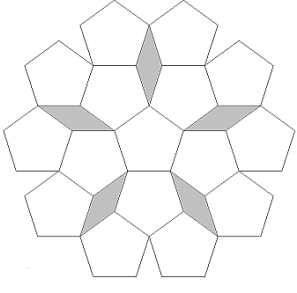
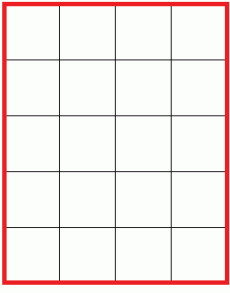
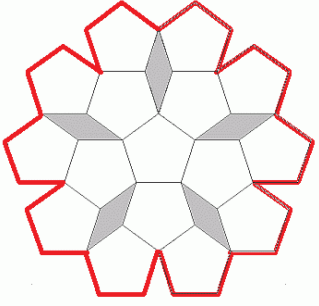


## „Játékfejlesztés” feladatlap

Rajzoltam egy mókás táblát a „Dots” vonalkázós játékhoz. Vajon érdekesebb-e ilyenén játszani, mint a megszokott négyzetrácsos táblán? Az első összehasonlításhoz, figyeld meg az alábbi összehasonlító táblázatot:

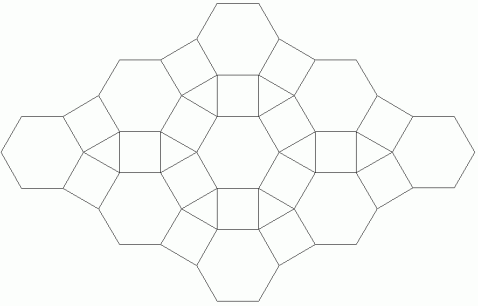
	<b>20</b>	Elrabolható mezők száma	<b>21</b>	
	49	Lépés-szám	65	
	31	Belső vonalak száma	35	
	18	Szélső vonalak száma	30	

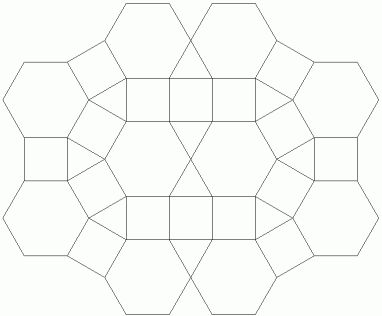
Ez így bizony összehasonlíthatatlan. Elkövettem azt a hibát, hogy megnövekedett a lépéspárok száma, ami miatt csak hosszabbak (szinte biztosan unalmasak is) lesznek a partik a voltaképpen ugyanolyan játékban.

	<p>Ámha, nem üres táblával indul a játék, hanem, megegyeznek a játékosok abban, hogy a keretet már a parti megkezdéskor betöltöttnek tekintik, akkor a két táblán kb. azonos lesz egy-egy parti lépés-száma is. (Bár, vedd észre: az 5x4-es táblán lehetséges döntetlen is!)</p>			
	31	Lépés-szám	35	

Tanulmányozd az alábbi táblákat. Töltsd ki a táblázat második oszlopát...

Próbáld meg közel azonosra beállítani a partik lépés-számát, pl. mezők törlésével, vagy összevonásával, vagy találd ki szabályváltozatokat. Változtass a játék célján: az első területszerző nyerjen, vagy a rablott terület pontértéke függjön az alakjától, vagy csak egy adott alakú mező elrablása számítsen (pl. csak a háromszögek), írd be az utolsó oszlopba, ha valamelyik (vagy valami más) ötletet versenyszerűen játszhatónak becsülsz.

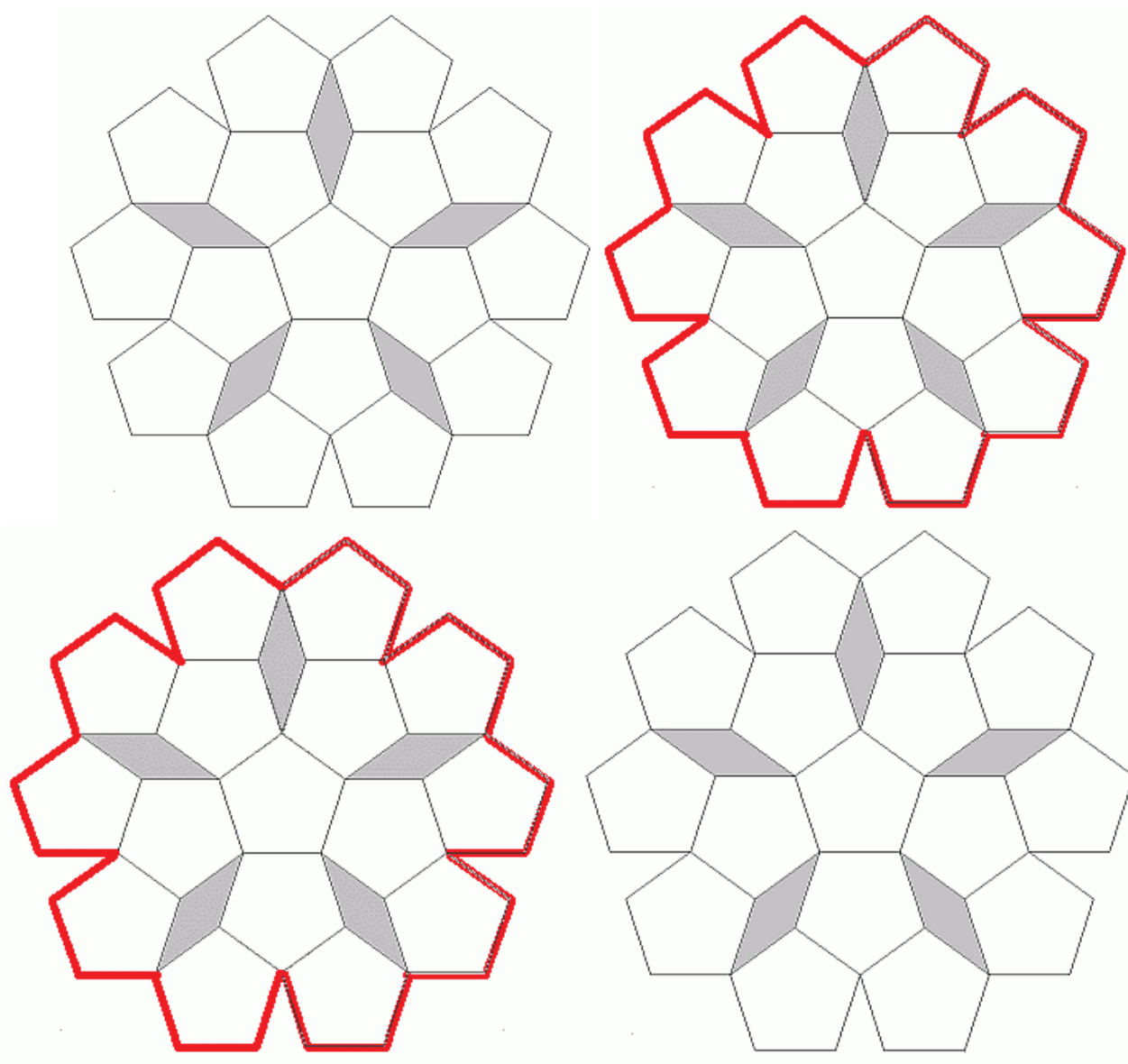
Elrabolható mezők száma			
Szélső vonalak száma			
Belső vonalak száma			
Lépés-szám			

Elrabolható mezők száma			
Szélső vonalak száma			
Belső vonalak száma			
Lépés-szám			

**Tervezz, találd ki te is érdekes táblákat a vonalkázóhoz !!!**

## (DOTS) Vonalkázós mókásabb táblákon (1.)

Ketten felváltva húzzák meg egy-egy mező oldalvonalát a játékosok.  
Aki egy mező kerítésének a negyedik vonalkáját behúzza, az ezzel:  
megszerzi a mezőt (elhelyezi rajta a saját jelét -pl.:X, vagy O-) és...  
...és újra ő lép. (?? Igen. Újra és újra rabolhat ugyanabban a lépésben.)  
Az nyer, akinek a parti végéig több mezőt sikerül szereznie.  
Fontos szabály: a megszerzhető mezőket kötelező rabolni.



Próbáljuk ki ötszöges táblán úgy, hogy  
az 5 db rombusz-alakú terület 3-3 pontot, az ötszög-alakúak pedig 1-1 pontot érnek.

Próbáljuk ki úgy is, hogy a rombusz-területek negatív pl. (-2) pontot érnek.

Rövidebbek lesznek a partik, ha nem üres táblával indulnak, hanem, megegyeznek a játékosok abban, hogy a keretet már parti-kezdéskor betöltöttnek tekintik.

Próbálkozzunk a további táblákon úgy, hogy a különböző alakú területek más-más pontértékűek.  
(Pl.: az oldalszámuk kétszeresét érvék.)

## (DOTS) Vonalkázós mókásabb táblákon (2.)

Úgy javasolt játszani, hogy a széleken körben már állnak a kerítések. (Sok ilyen táblás játék van, amiben a tábla széle a lépőt segíti.)

