

8 bivaly 2 tigris ellen

A felrakott kezdőállásból induló versenyben a tigrisek nyernek akkor, ha már csak 3 bivaly maradt a táblán.

A bivalyok nyernek, ha a tigriseket beszorítják és azok már nem tudnak szabályosan sem lépni, sem ütni.

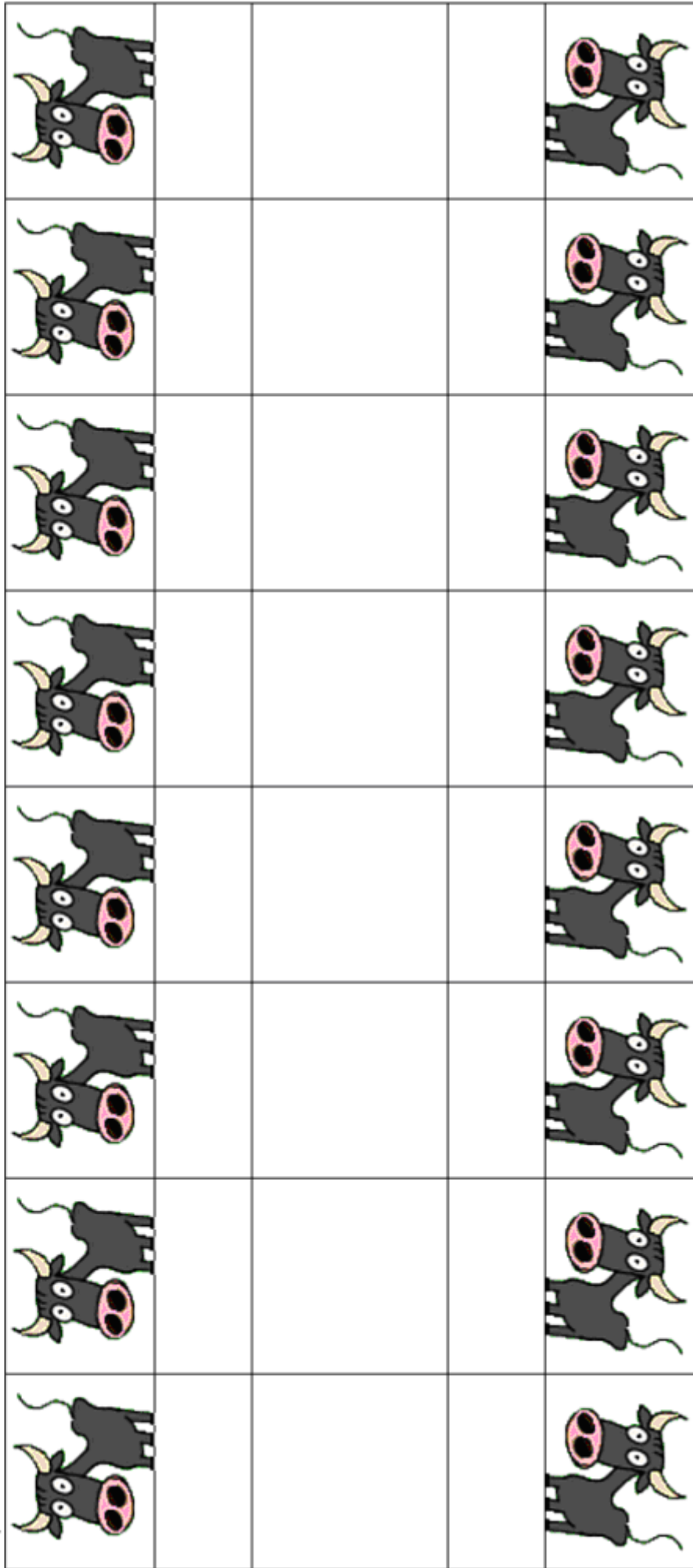
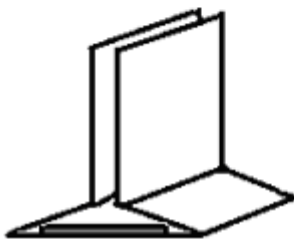
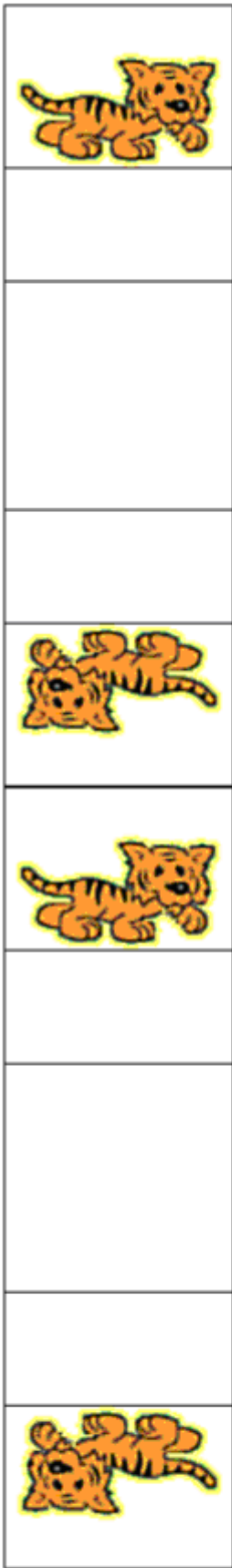
Egyik játékos a bivalyokat, a másik a tigriseket vezényli.

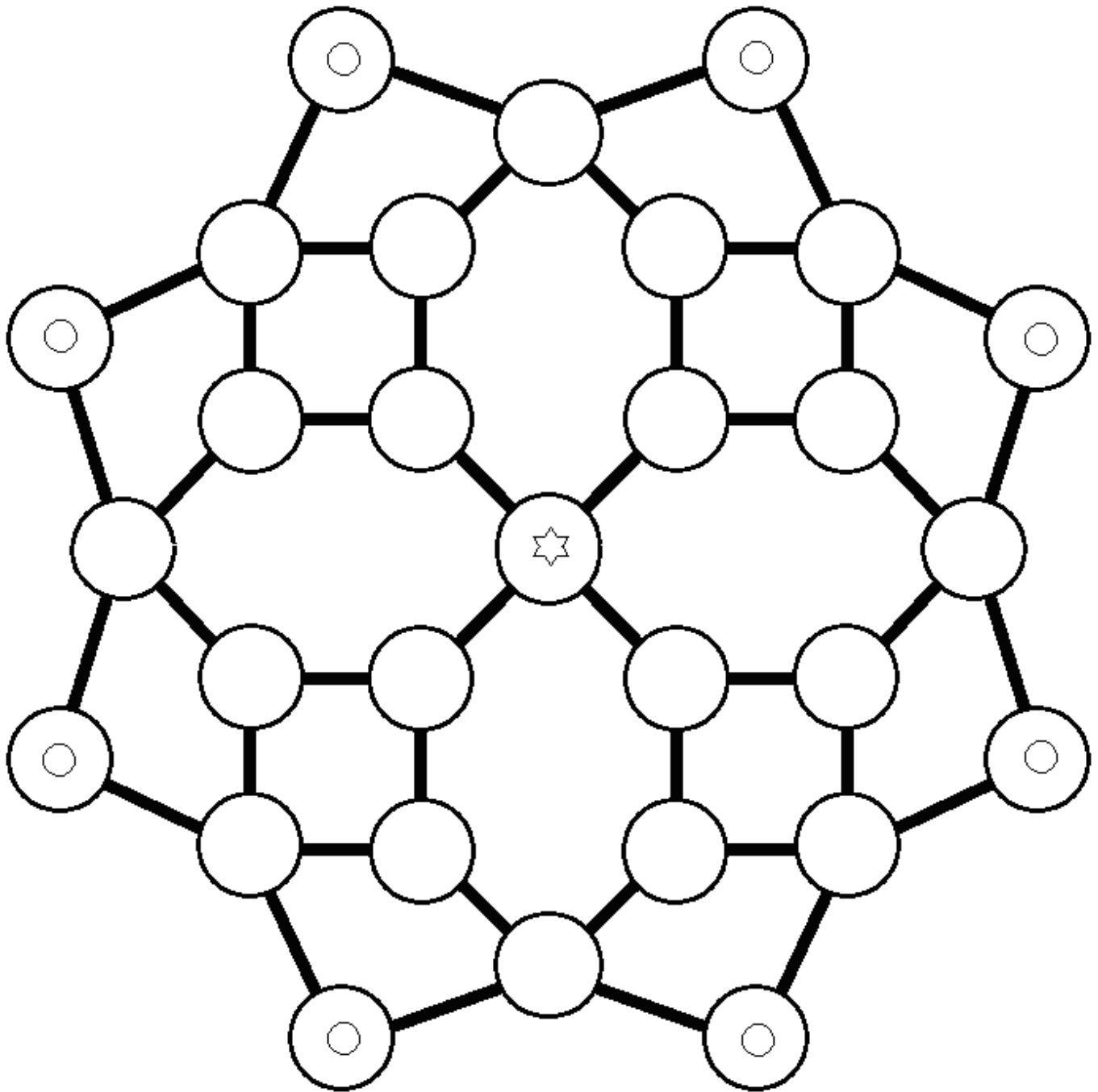
Lépésről-lépésre váltakozva, egyik tetszőlegesen kiválasztott bábujukat mozgathatják a táblán.

Alaplépésben minden bábu az oldalszomszédos mezőre léphet.

A tigris azonban leütheti a bivalyt, **ha közöttük egyetlen üres mező van** és ekkor a helyére lép.

(Ütészényszer nincs. Ütés-sorozat tilos. Átlósan lépni, vagy ütni tilos.)





Rókadadászat (Foxhunt)

A tábla legkülső mezőiről induló 8 rókadadászt vezénylő nyer, ha minden oldalról beszorítja a rókát. A róka kezd, amikor a közepén álló rókalyukból, (közlekedési vonal mentén) kilép egy szomszédos mezőre. A vadászokat vezénylő játékos tetszőleges bábujaival léphet (a mezőpontok közötti közlekedési utakon), de mindig csak a kör alakú tábla közepe felé mozoghatnak.

Ha egyik vadász sem tud már olyant lépni, amivel közelebb kerül a rókalyukhoz, akkor a róka nyert. (Lépéskényszer van. Ugrás, ill. ütés nincs.)

Nagyobbak A4-en pl. dekorkavicsokkal, kisebbek A3-on és a kivágott bábuakat kupakokra ragasztani.

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

Pókháló (1 db katica-bábu, 5 db pók-bábu)

Egyik játékos 5 db pókot mozgat, a másik 1 db katicabogarat.

A pókok nyernek, ha beszorítják a katicát, a katica nyer, ha kijut a háló szélére.

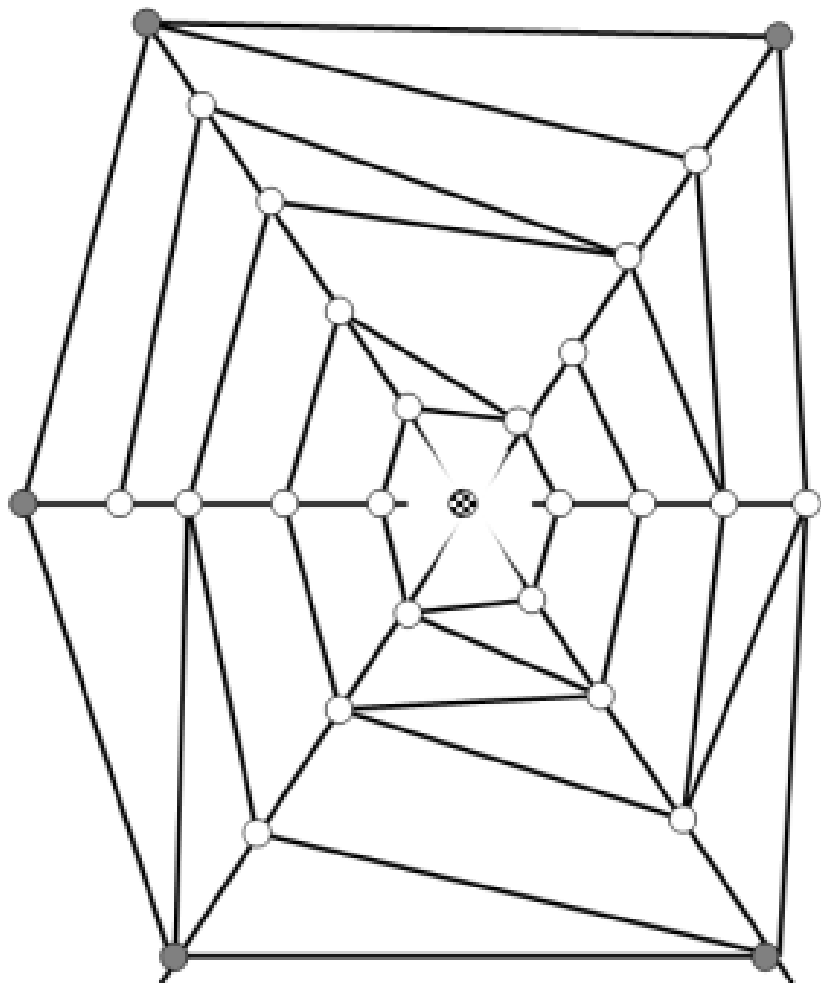
A katica indul középről, majd váltakozva lépnek. Bármely szomszédos üres mezőre szabad lépni.

Az eredeti játékban a katica nem léphet vissza a középső mezőre.

Az 1. variban a pókok is és a katica is beléphet középre.

A 2. variban csak a pókok léphetnek be középre.

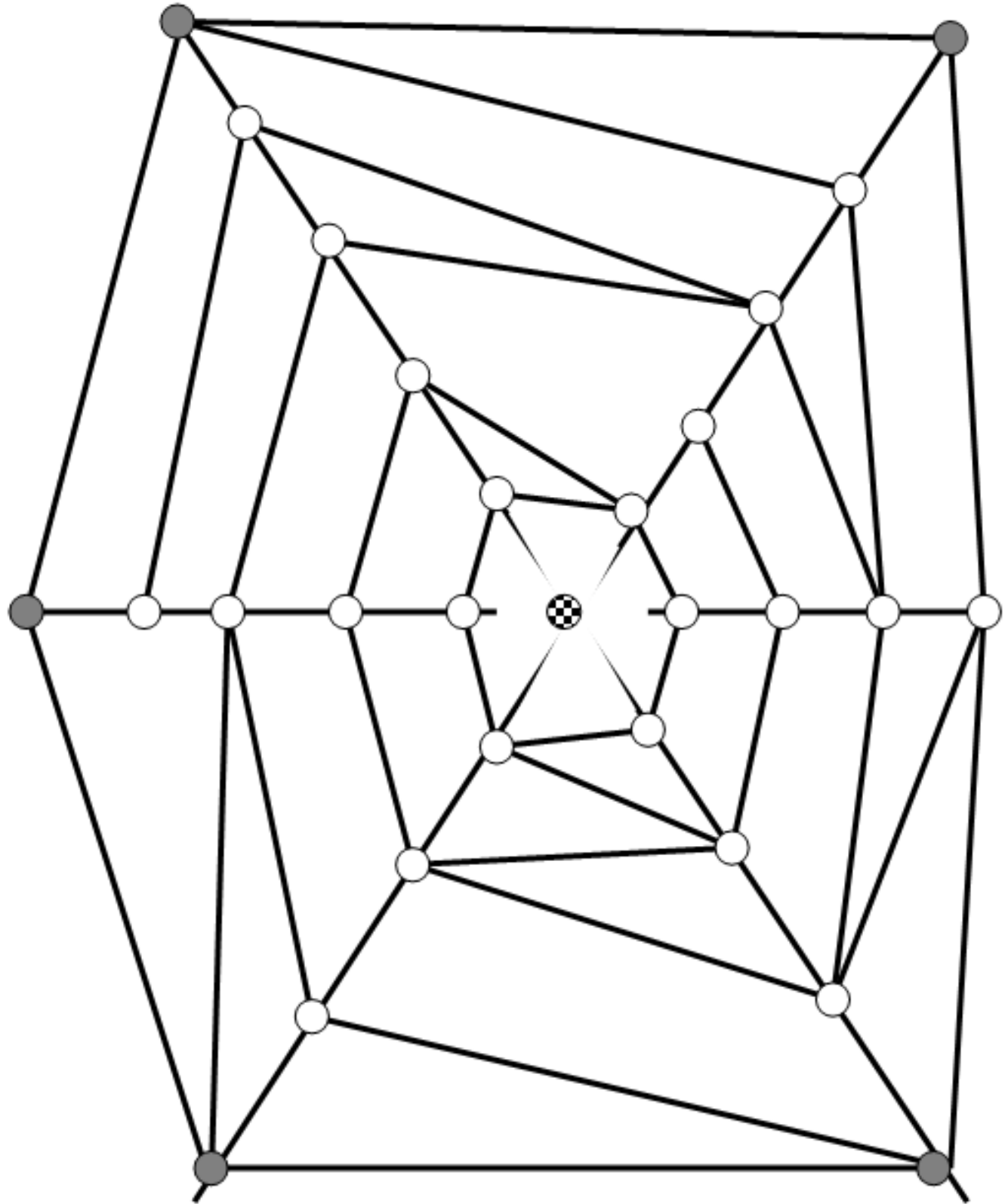
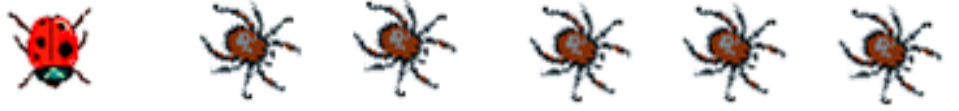
Mindegyikben: egy azonos lépés-sorozat háromszori ismétlése = döntetlen!

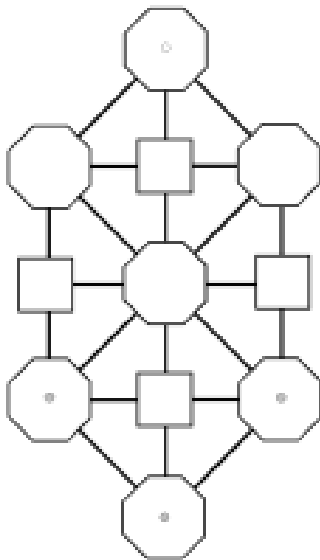
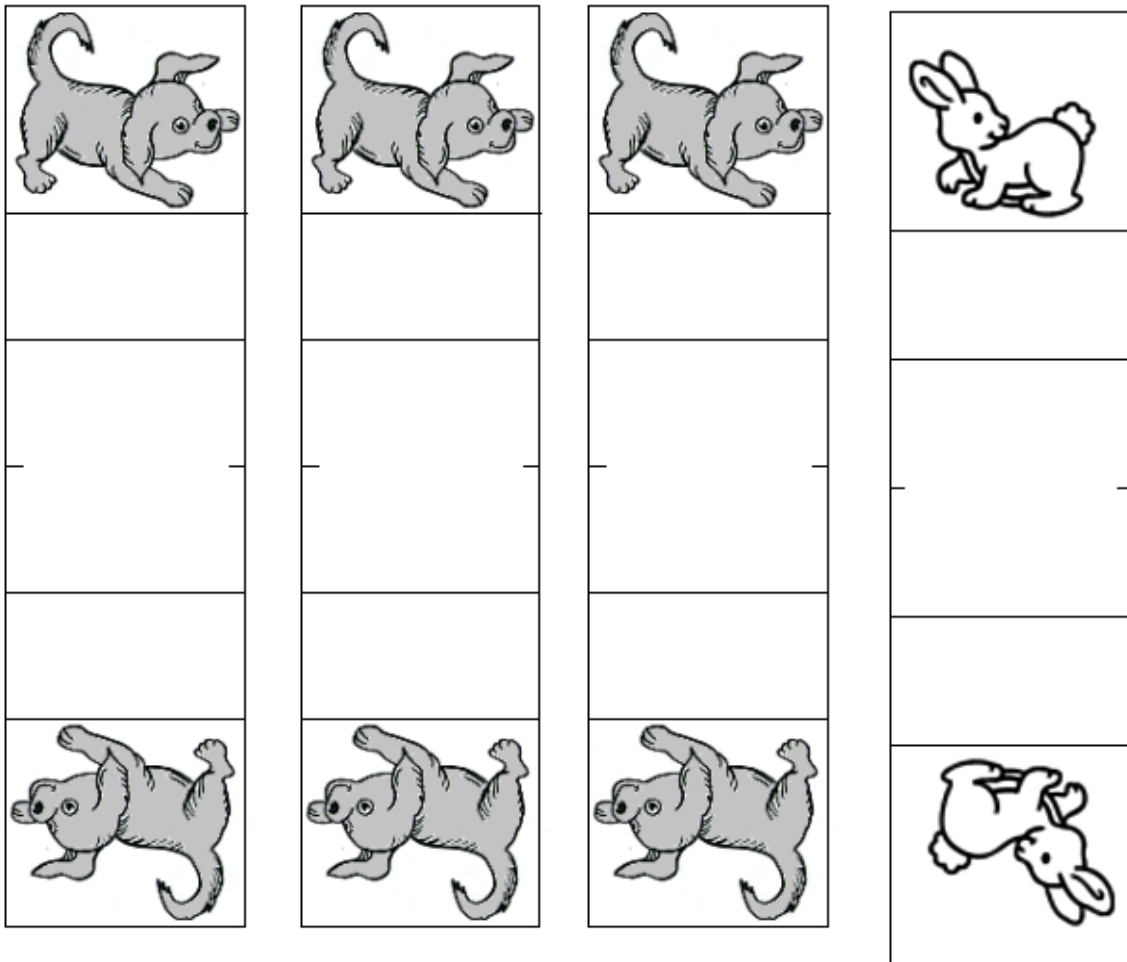


Forrás: Nagylaci (<http://www.jatektan.hu>)

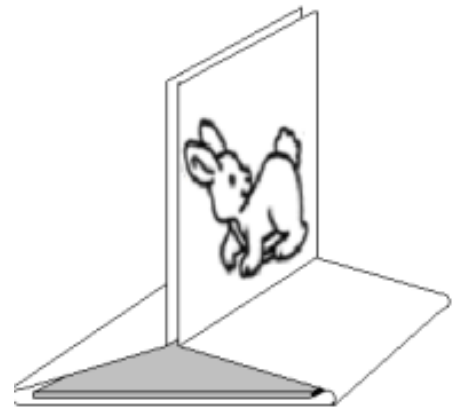
Eredeti forrás: Novak Zdzislaw: Ötven táblás játék, a malomtól a Go-ig/ „A légy és a pókok”

A katicabogár talán kedvesebb a légnél... és az is ajánlott, hogy a (kezdő) gyerekek inkább pókokként játszanak, mert így kisebb bánat lesz amikor veszítenek, hiszen a katicabogár ekkor kiszabadul...





0. Vágd ki a bábukat.
1. Körömmel, vagy egy hegyes tárggyal nyomd meg a hajtási vonalakat.
2. Hátoldalra ragassz egy pici kartonlapot.
3. Hajtsd össze és
4. ragaszd össze.



Nyuszi és kutyák

Előre felrakott kezdőállásból induló versenyben a kutyákat vezérlő nyer, ha sikerül beszorítani a nyuszit.

A nyuszit mozgató akkor nyer, ha sikerül vele átlépetetni a tábla másik oldalára

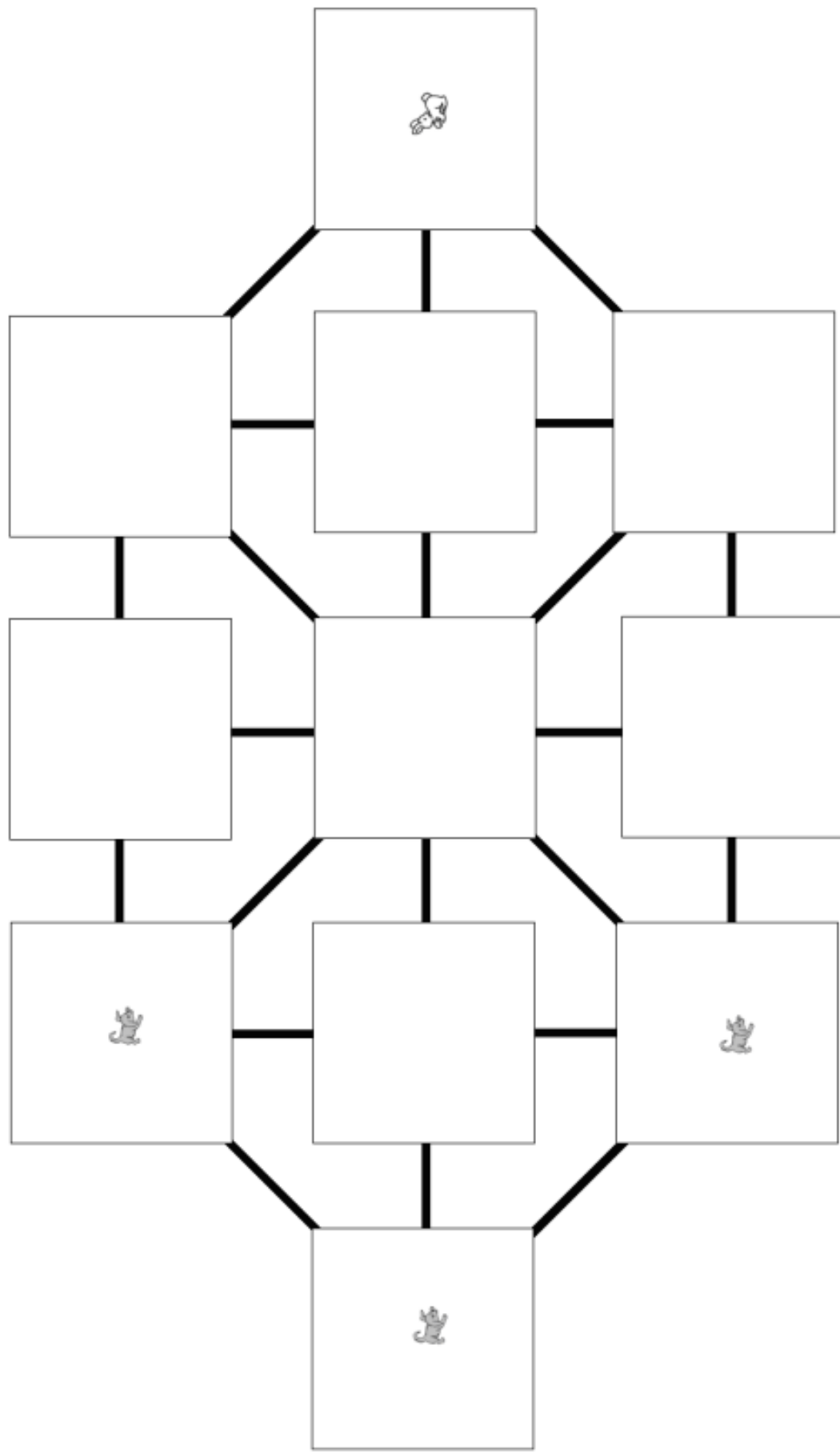
A játékosok felváltva lépnek a vonalak mentén a szomszédos mezőre. A kutyák azonban csak balról jobbra és fel, vagy le haladhatnak, a nyuszi hátrafelé is léphet.

(*'French Military Game', ha a kutya kezd és a nyuszi középről indul*)

Nyuszi és kutyák

Előre felrakott kezdőállásból induló versenyben a kutyákat vezérlő játékos nyer, ha sikerül beszorítani (lépésképtelen helyzetbe szorítani) a nyusztit.
A nyusztit mozgató akkor nyer, ha sikerül vele átlépegetni a tábla másik oldalára.

A játékosok felváltva lépnek a vonalak mentén a szomszédos mezőre. A kutyák n csak előre és fel, vagy le haladhatnak, a nyuszi hátrafelé is léphet.



„Cows and Leopards" (tehenek és leopárdok, de ugye játszhatjuk tigrisekkel és birkákkal is.)

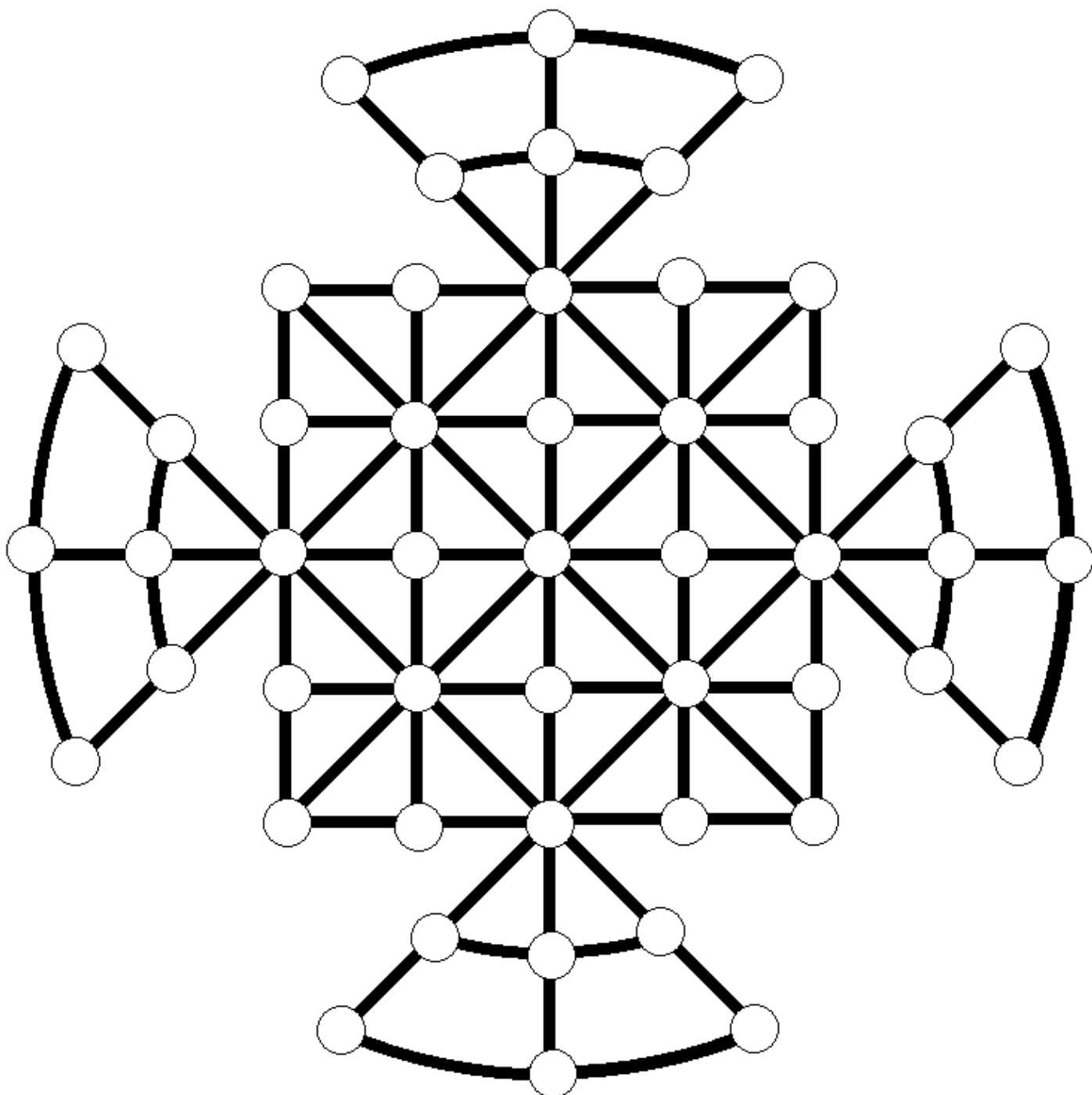
Két leopárd küzd a túlerőben lévő 24 tehénnel szemben. Nyernek a leopárdok: ha 8 tehenet ütnek. Bármelyik játékos veszít, ha úgy beszorulnak a bábuik, hogy már egyikkel sem tud szabályosan lépni. A játék üres táblán indul, amire a leopárdokat vezérlő kezdési jogával, egyenként, váltakozva, tetszőlegesen választott üres helyre tehetik le lépésenként egy-egy bábujukat a játékosok.

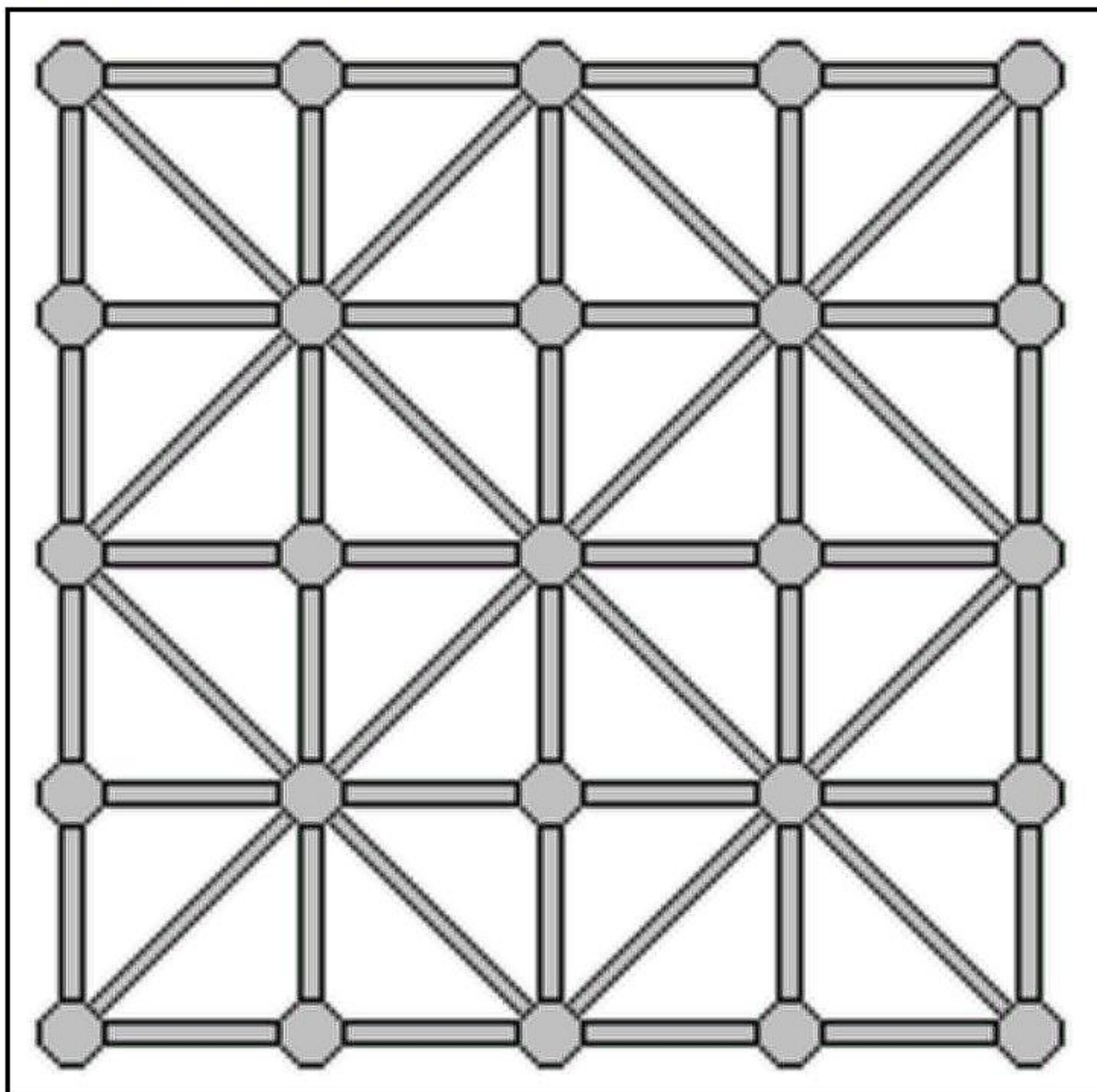
Ha már a két a leopárd a táblán van és az azokat vezérlő játékos, ha lépésre következik, akkor:

vagy az egyik kiválasztott bábujaival lép egyet a szomszédos mezőre,
vagy ha ott úgy áll tehen, hogy mögötte üres mező van, akkor azt átugorva leüti.(*)

Ha a táblán kívül már elfogytak a tehenek, akkor a tehenek a szomszédos üres mezőre léphetnek. (Átlósan is).

(*) Nincs ütékényszer, de: ha egy ütés elindult, akkor azt (amíg lehet, további tehenek átugrásával, ugyanabban a lépésben) folytatni kell.





4 tigris 20 kecske ellen („Bagh Chal” = tigris-ugrás ?)

Kezdő állásban a tábla négy sarkán áll a négy tigris és a kecskéket vezérlő játékos egyenként rakosgatja le a kecskéket, mindaddig, amíg van táblán kívül bábuja.

Közben a leopárdokat vezérlő játékos:

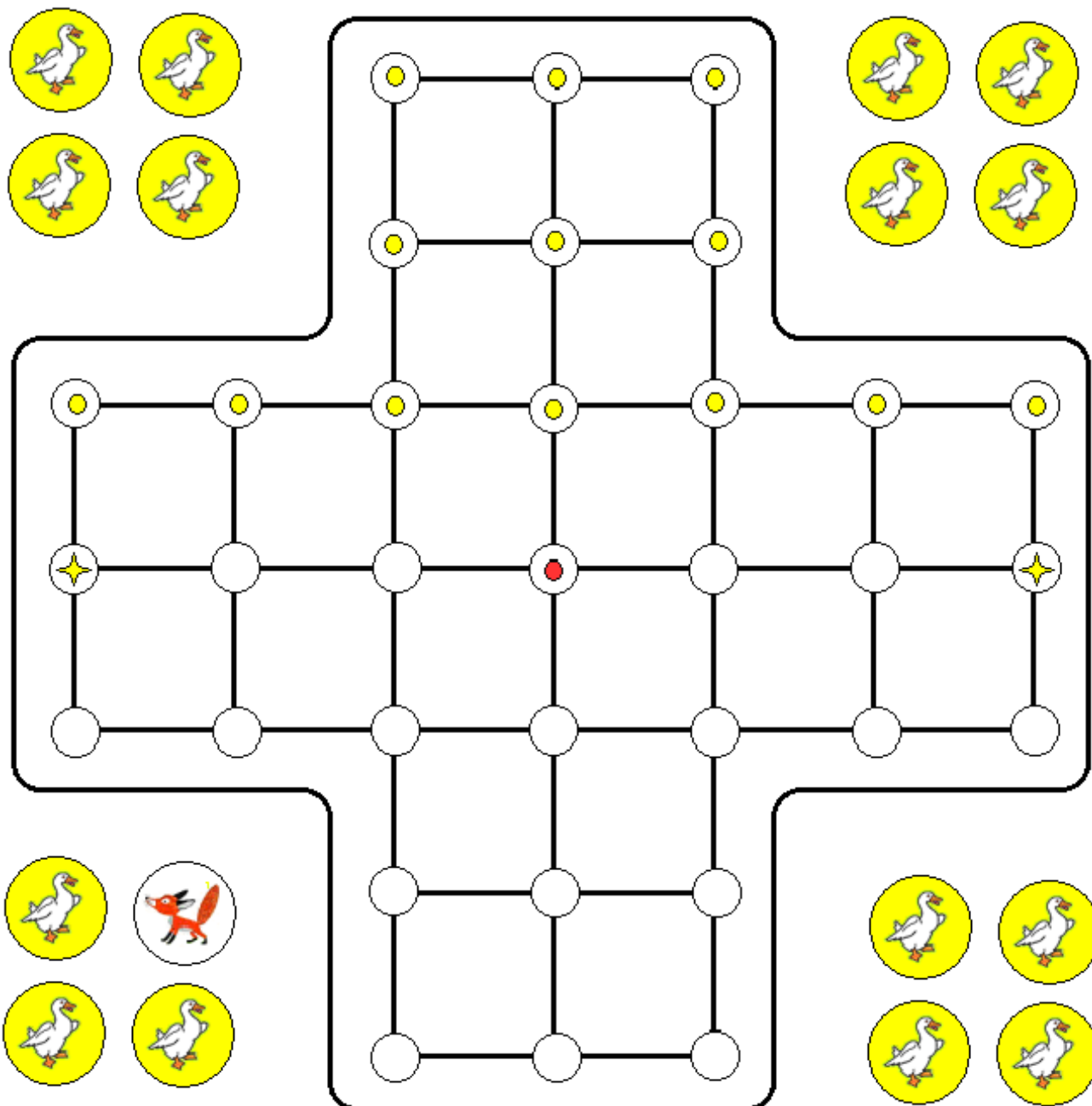
vagy az egyik kiválasztott bábujaival lép egyet a szomszédos mezőre,

vagy ha ott úgy áll tehen, hogy mögötte üres mező van, akkor azt átugorva leüti. (*)

A leopárdok nyernek, ha 8 tehenet ütöttek.

A tehenek nyernek, ha a leopárdokat lépésképtelen helyzetbe szorították.

(*) *nincs ütés-kényszer, ugrás-sorozat nem megengedett.*



Róka és libák

A játékosok az előre felrakott nyitóállásból felváltva lépnek egy-egy bábujukkal.

A partit kezdő játékos az egyetlen róka bábút, a másik pedig a libákat mozgathatja.

A róka célja a libák kiütése(*), a libák célja a róka bekerítése.

Egy lépésben a liba is, a róka is, a szomszédos üres mezőre léphet, jobbra, balra, előre vagy hátra.

(*) A róka a közvetlen mellette álló libát (ha az mögött szabad hely van) átugorja és kiüti.

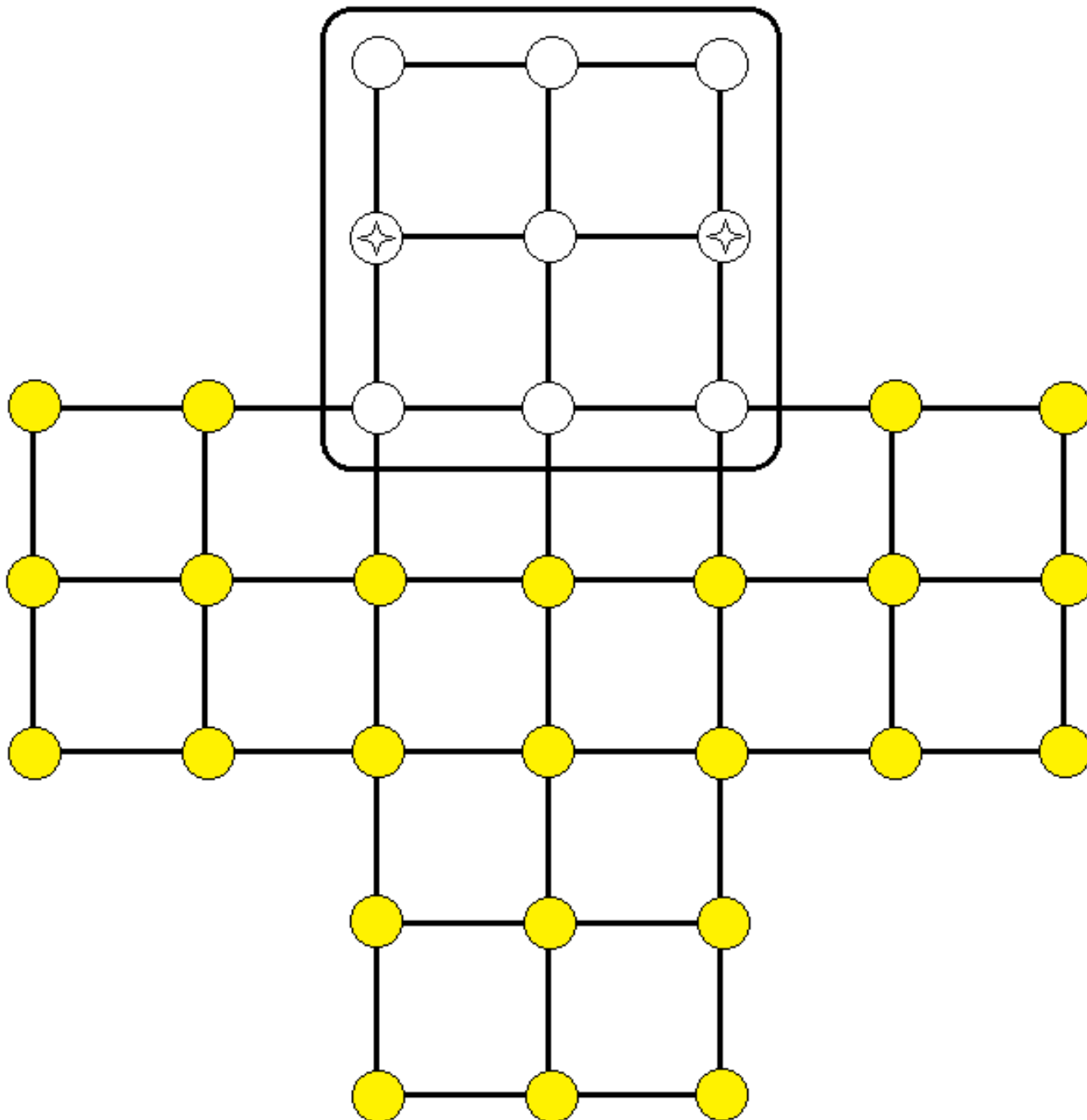
A játékban ütékényszer van, azaz ha a róka több lépéslehetőség közül is választhat, akkor azt kell választania, amely ütést eredményez. Akkor is, ha ez számára kedvezőtlennek ígérkezik.

Egy megkezdett ütőlépést pedig mindaddig folytatnia kell, amíg ez lehetséges, azaz amíg az érkezési mező melletti újabb liba (beleértve az irányváltásokat is) még átugorható.

Nehezebb lesz nyerni a libákkal, ha azok hátrafelé nem léphetnek, még akkor is, ha a nyitó állásból nem 13 liba, hanem (a csillagos mezőkre rakott + 2-vel, azaz) 15 libával játszunk.

Nagyobbak A4-en pl. dekorkavicsokkal, kisebbek A3-on és a kivágott bábukat kupakokra ragasztani.

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



Gyakorlottabbaknak: **Várjáték (Ostrom, vagy Festpile, vagy Fortress)**

A támadó nyer, ha sikerül a várnak mind a kilenc pontját elfoglalnia, vagy a védőket bekerítenie.

A védő nyeri a játékot, ha a támadók számát kilenc alá sikerül leütnie. (*)

A küzdelem előre felrakott állásból indul. (A várnak 2 védő, a többi mezőn 24 támadó van.)

A támadó, a lépésben kiválasztott bármelyik "harcosával" csak előre, vagy csak oldalra léphet a szomszédos üres mezőre (de hátra és átlósan nem). A védők léphetnek előre is és hátrafelé is.

(*)A védő a mellette álló támadót átugorva (ha mögötte üres mező van) azt kiüti. (Átlósan is.)

A játékban ütékényszer van, azaz ha a védő több lépéslehetőség közül is választhat, akkor kötelező azt választania, amely ütést eredményez. Egy megkezdett ütőlépést pedig mindaddig folytatni kell, amíg ez lehetséges, azaz amíg az érkezési mező mellett újabb támadó üthető. (Beleértve az irányváltásokat is.)

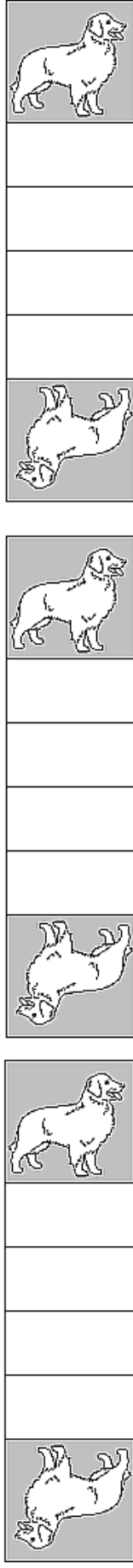
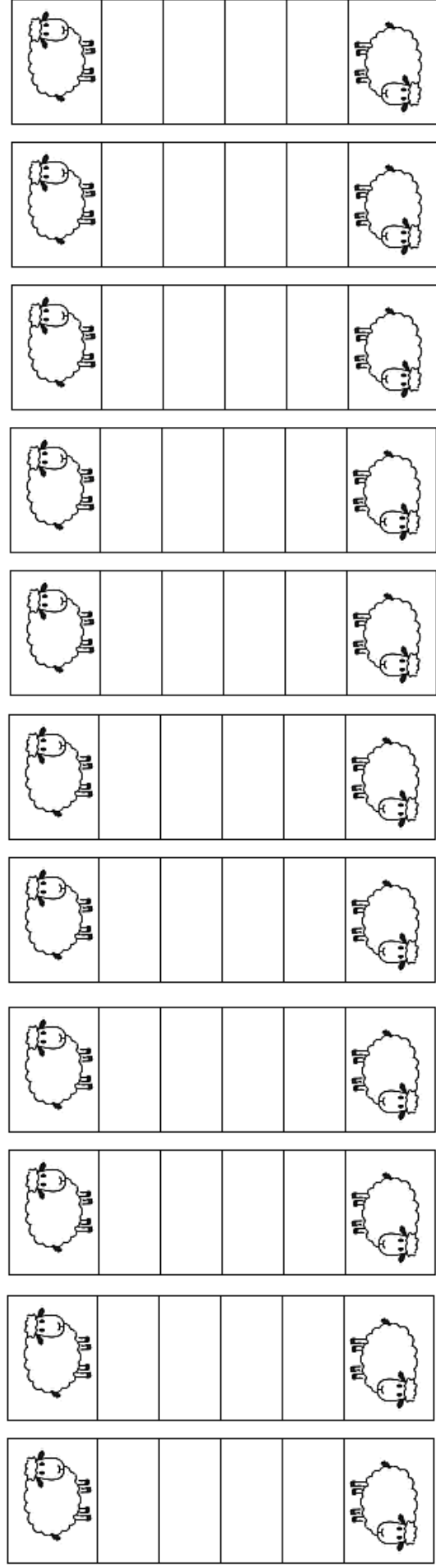
birkákkal Préri (bölcényekkel Buffalo)

Nyitóállásból a birkákkal játszó kezd, majd versenytársa (lépésről lépésre) szabadon dönt, hogy vagy az egyik kutyával, vagy az indiánnal lép.

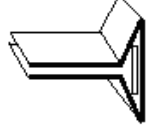
A birkákat (egyet előre, mindig csak a túoldal felé léphetnek), akkor nyernek, ha legalább egyikük átjut a túoldalra.

Az indián (előre is, hátra is léphet és ha ott birka van, azt leüti, de kutyás mezőre nem léphet), akkor nyer, ha a birkák már nem tudnak szabályosan lépni. A kutyák, (az indiánt segítik) előre is, hátra is és még átlohas is akárhány üres mezőt átélphetnek, de nem 'bántják/nem ütik', csak 'terelik/akadályozzák' a birkákat. A folyó vonalán túl fenn (és lenn) a birkák biztonságban vannak, mert sem az indián, sem kutyái 'nem tudnak úszni'.

(11 db birkával könnyen nyerhető. Ha a birkák számát 7 db-ig lecsökkentjük, akkor még mindig nem esélytelenek.)



kivágni, hajtogatni,
összeragasztani.
(Alulra nehezéket,
pl. vastag kartont)



☆							
☆							
☆							
☆							◇
☆							◇
☆							○
☆							◇
☆							◇
☆							
☆							
☆							