

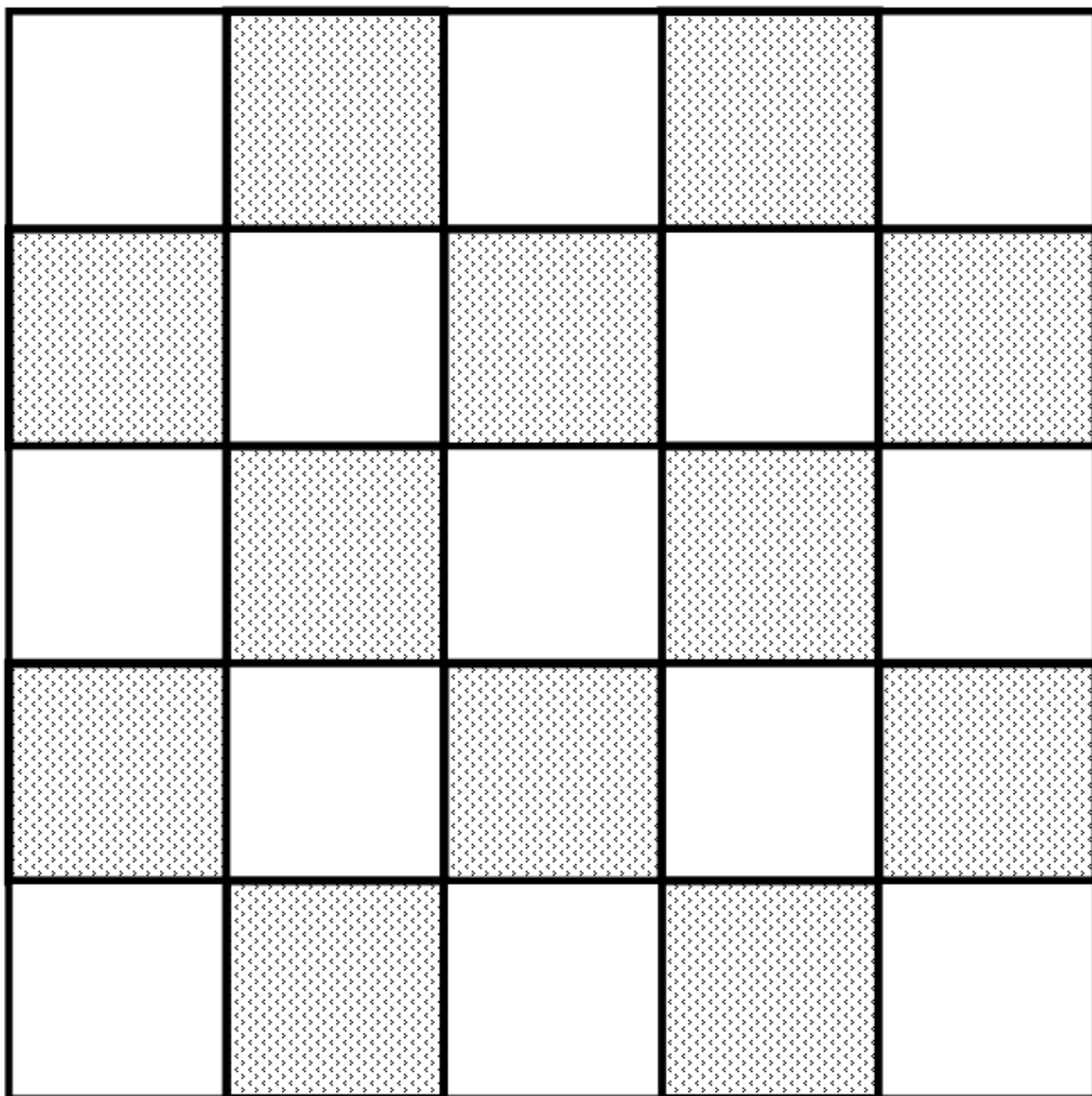
Kutya-macska lerakós . (6x7-es táblához kb. 18-18 db cica- és kutya-bábu)

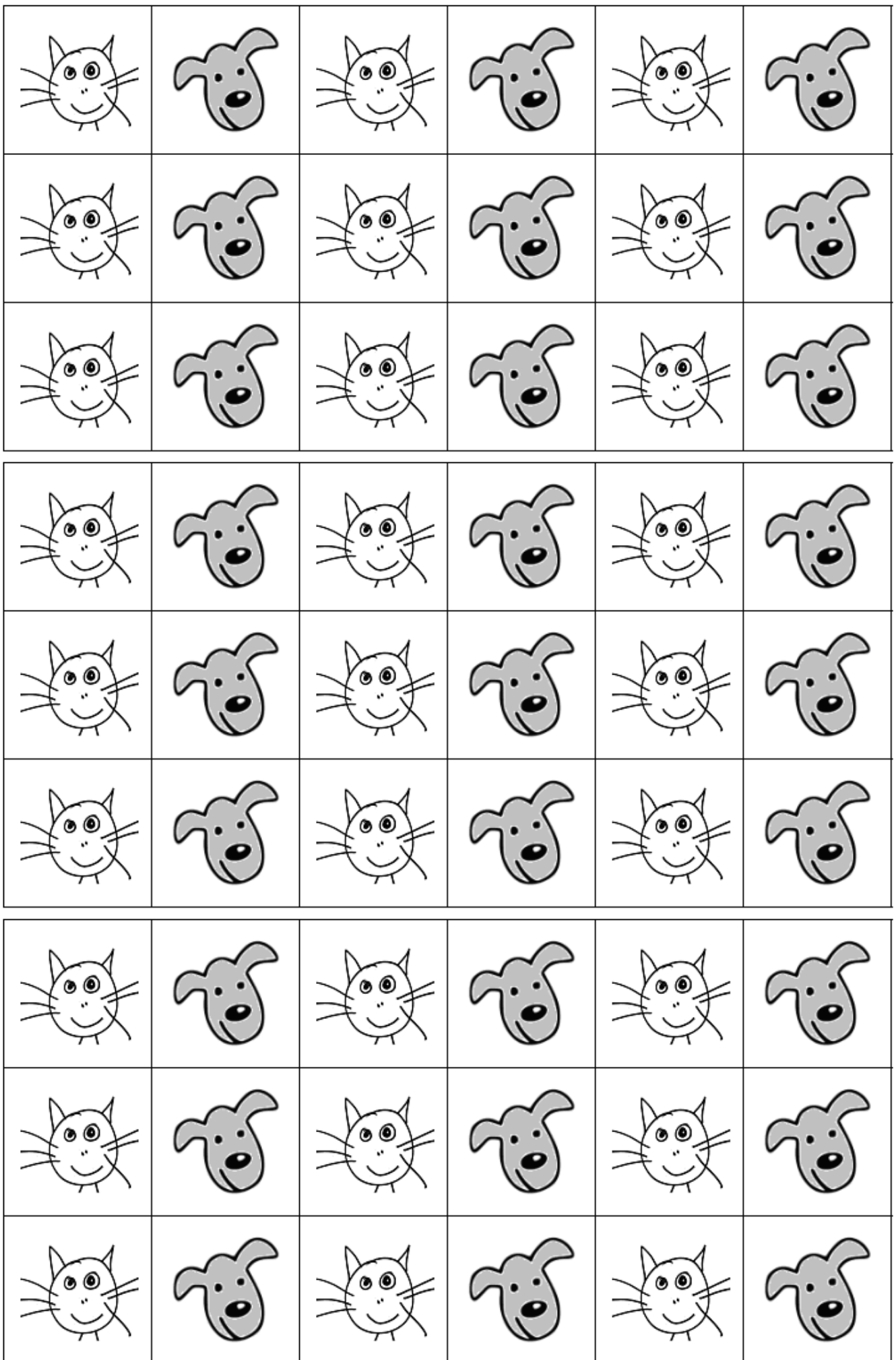
Üres táblán kezdve, felváltva egyet-egy raknak a játékosok és azonnal veszít az, aki a másik játékos bábuja mellé(***) rak.) „Az ősellenségek ugye nem kerülhetnek egymás mellé.”

(***) Előbb úgy, hogy átlósan sem..., majd úgy, hogy „átlósan nem bántják egymást”.

Elsőre pici (pl. 5x5-ös) négyzetes elrendezésű táblán, majd növelhetjük max. 7x8-asig. Azután, rajzoljunk „méhsejtes” táblát és próbáljuk ki háromszög-elrendezésű táblán is.

Hasonlítsuk össze a táblákat, melyiken nehezebb ugyanaz a játék. Közben megtaníttjuk: sarok, sor, oszlop, átló, sziget, mutogatás nélkül: „balról a harmadik”.





Kutya-macska egyszemélyes feladványok:

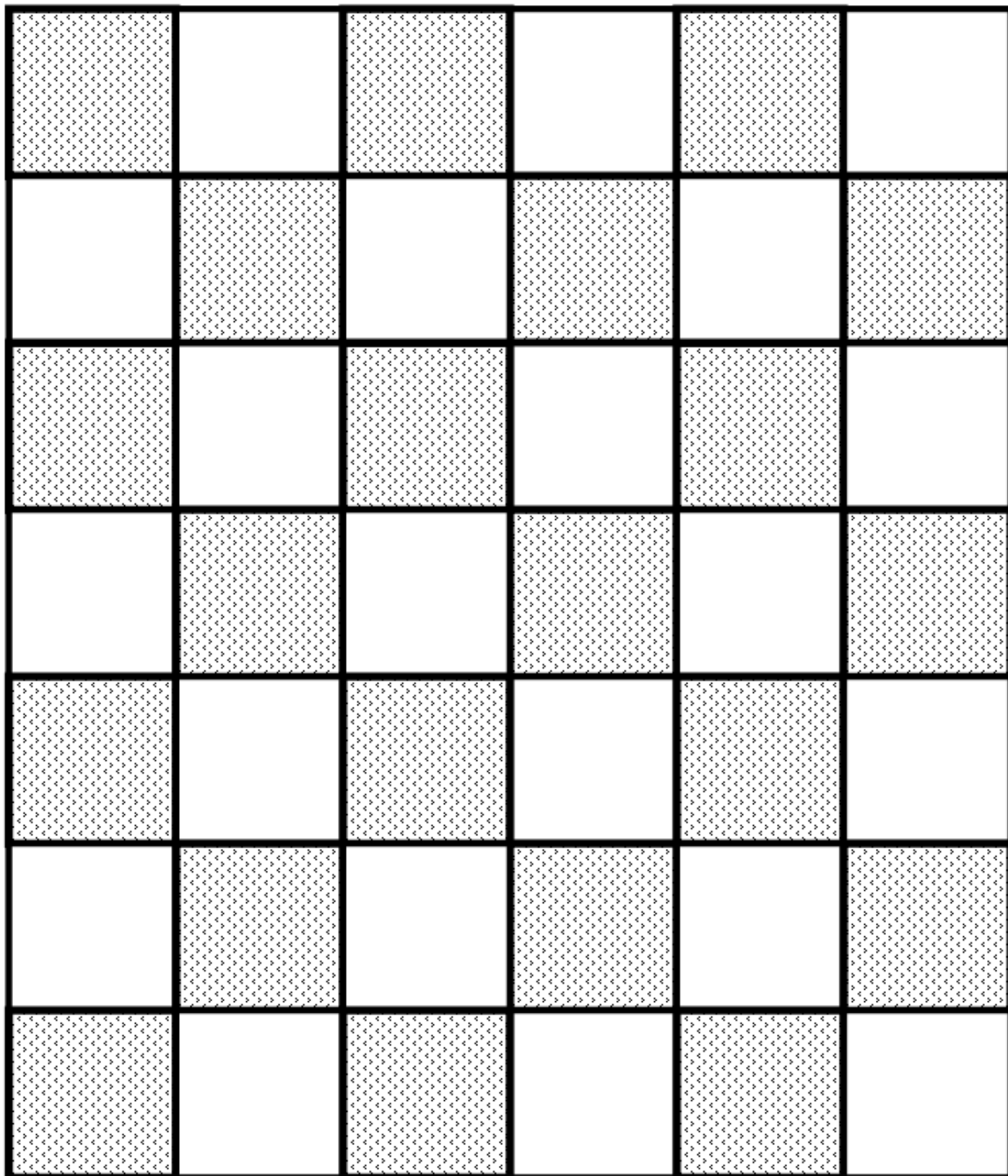
6x7-re rakd fel magad a legtöbb kutya-macska bábút úgy, hogy betartod a szabályt!

Kevesebb, vagy több bábu rakható fel, ha a kutyák kettővel többen vannak, mint a macskák?

Becsapós villámkérdés: és mi van akkor, ha kétszer annyi macska van, mint kutya?

Rakd fel úgy, hogy a legkevesebb bábu legyen a táblán és már sem kutyából, sem macskából nem tehető le több szabályosan! (Ellenőrizd, hogy a darabszámok csak 1-el különbözhetnek.)

Milyen táblán lesz olyan a megoldás, hogy a darabszámok egyelők.



Coloring *Ismerkedéskor kezdjétek a négyzetes táblán, mint a „Kutya-Macska”, de fordított szabállyal,*
azaz: **veszít, akinek egymás mellé kerül két (vagy több) bábuja.**

(Pl.: a mágnes két pólusa: a „+”, és a „-”, vonzza egymást, az azonosak lerakhatatlanul eltaszítják egymást.)

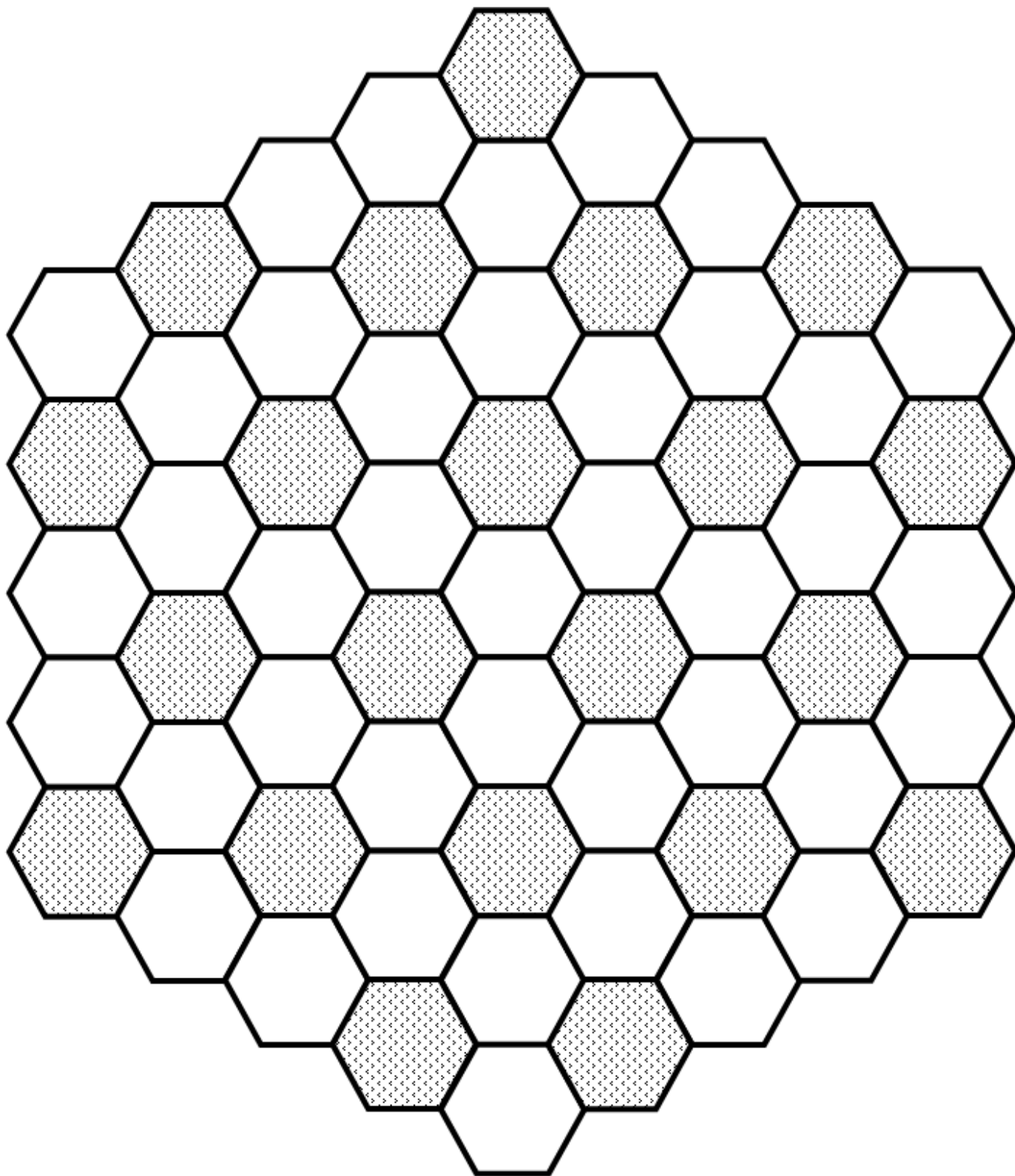
A hatszöges táblából kezdetben csak a sötét mezőket használjátok!

*Nagyon rövidek lesznek a partik és könnyen felismerhető lesz a követendő stratégia (a szélek előnye),
a tábla pedig így, háromszög-elrendezésűre „vált”.*

Érdekes, hogy nagyobb figyelmet igényel, mint az előző. Sokkal gyakoribbak az elnézett lépések.

Különösen, ha méhsejt (azaz hatszöges) táblán játsszák.

*Megtanuljuk: a táblás játékok alapvető „fairplay” szabályát: a letett bábu nem vehető vissza.
(Előbb tedd oda az ujjad... és ha meggondoltad, jónak találtad, csak akkor a bábut.)*

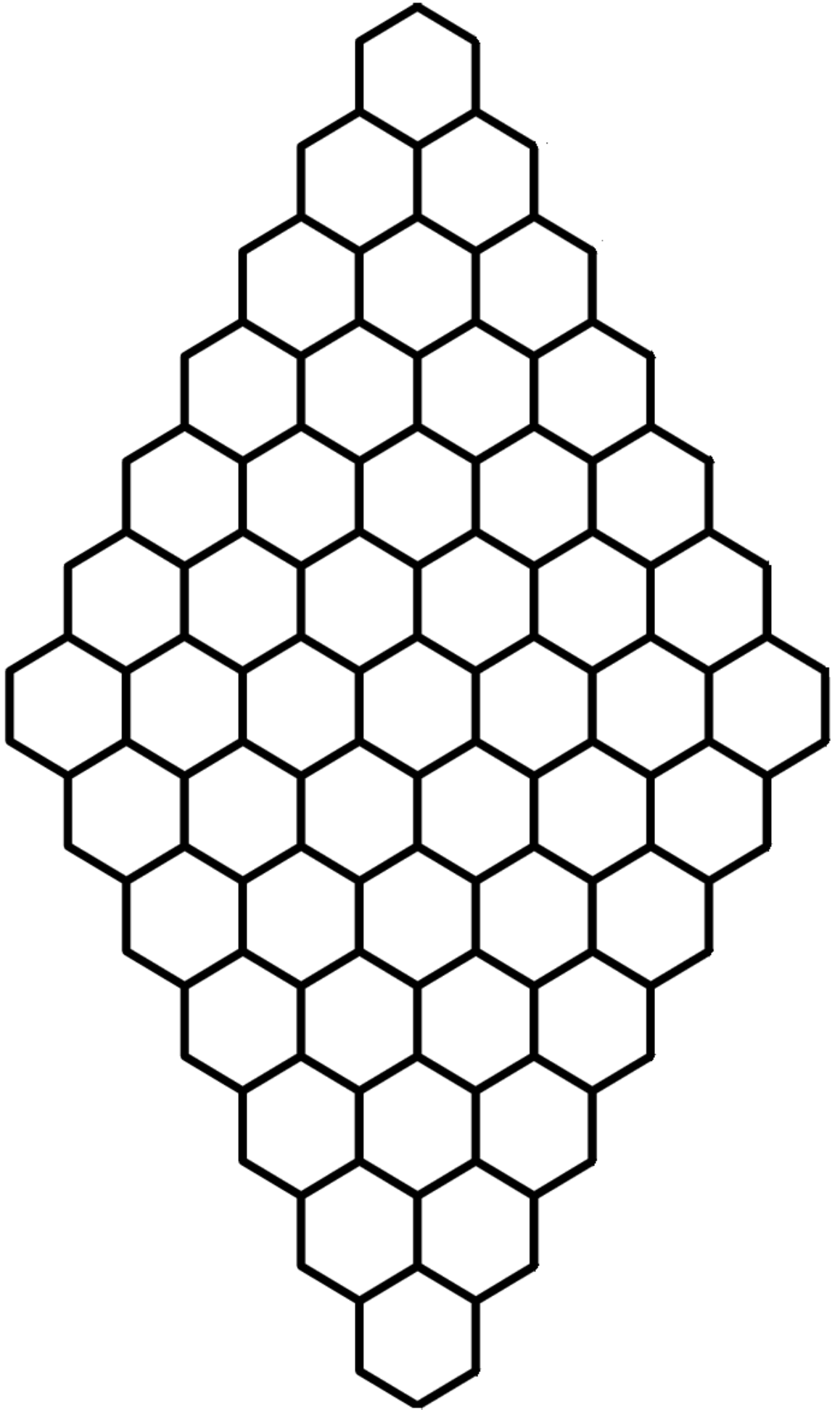


Coloring

Üres táblán kezdve, felváltva egyet-egyét raknak a játékosok és azonnal veszít az, akinek egymás mellé kerül két (vagy több) bábuja.

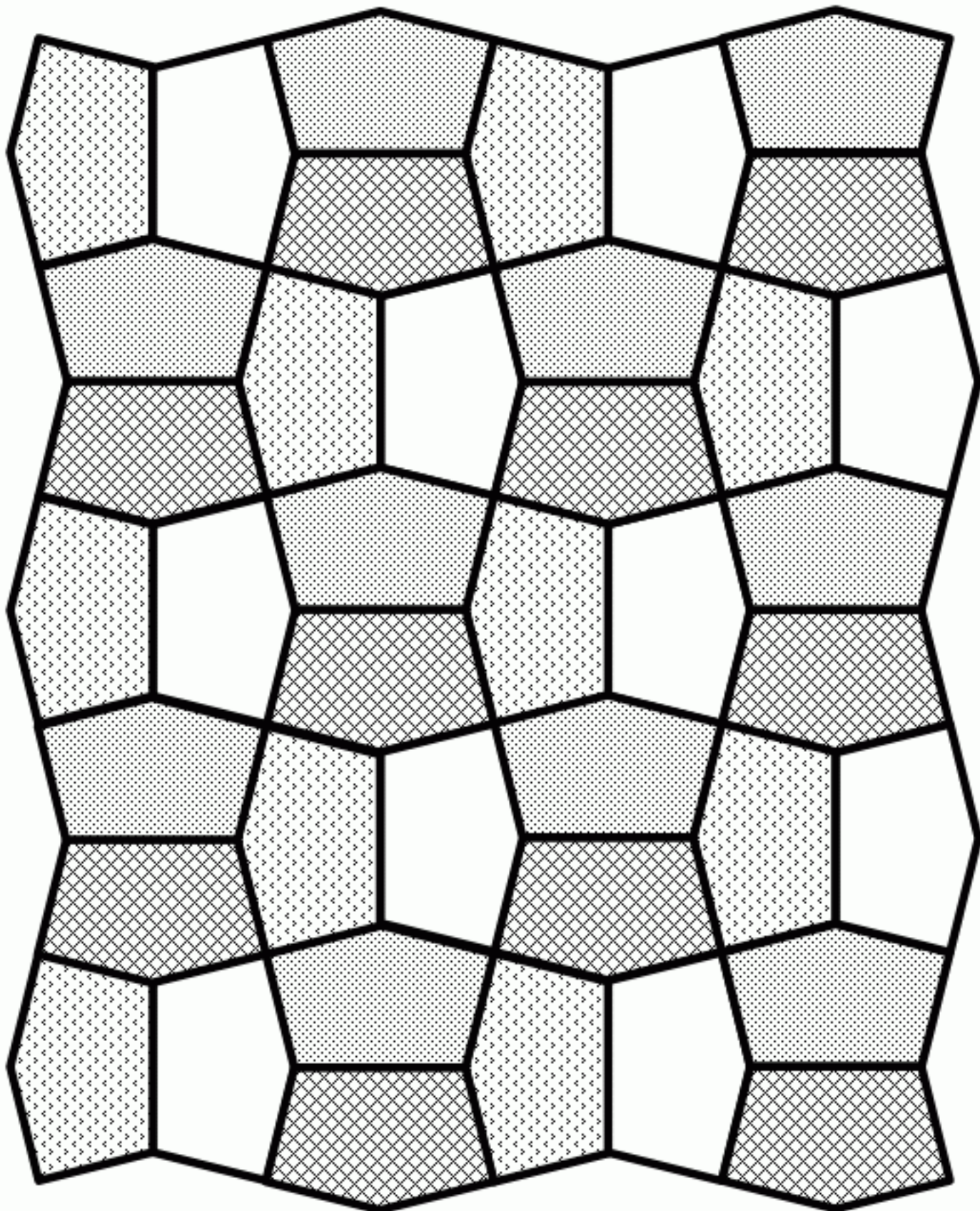
Tanuljuk meg a táblás játékok alapvető „fairplay” szabályát: **a letett bábu nem vehető vissza.**

(Előbb tedd oda az ujjad... és ha meggondoltad, jónak találsz, csak akkor a bábud.)



Kutya-macska lerakós . (mókás-fura ötszöges táblán)

Induláskor üres táblára, egyenként, felváltva raknak a játékosok, egyik kutyát, másik macskát. Veszít az, aki előbb nem tud szabályosan lerakni. Egyetlen tiltás van: oldalszomszédosan nem állhat egymás mellett kutya-macska... (Átlósan: „nem bántják egymást”.)

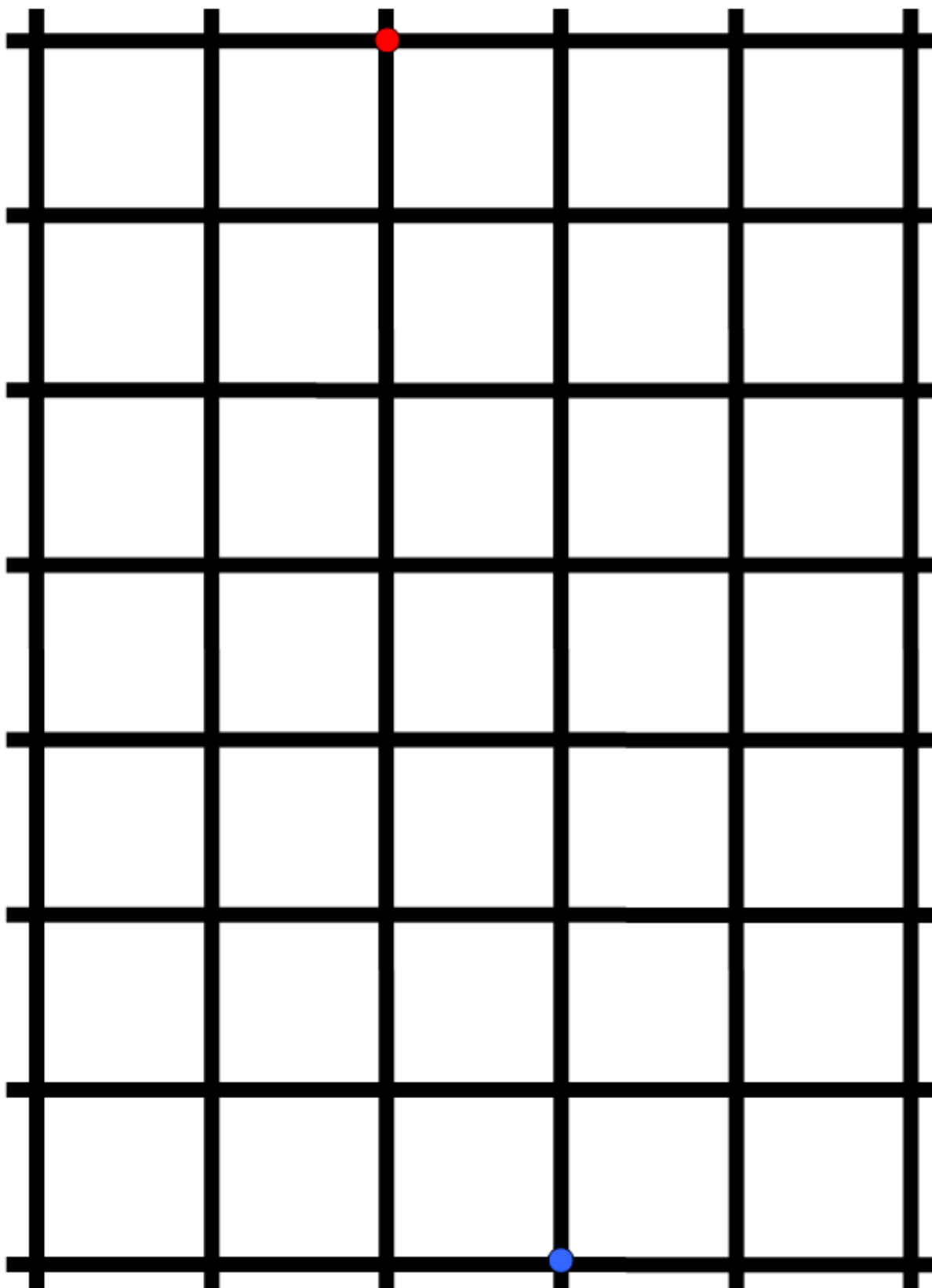


Coloring lerakosgató (mint a Kutya-macska, de ellenkező tiltással)

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

Isola („bénázós”) (1-1 db sötét és világos (király-)bábu és max. 45 db blokk-bábu)

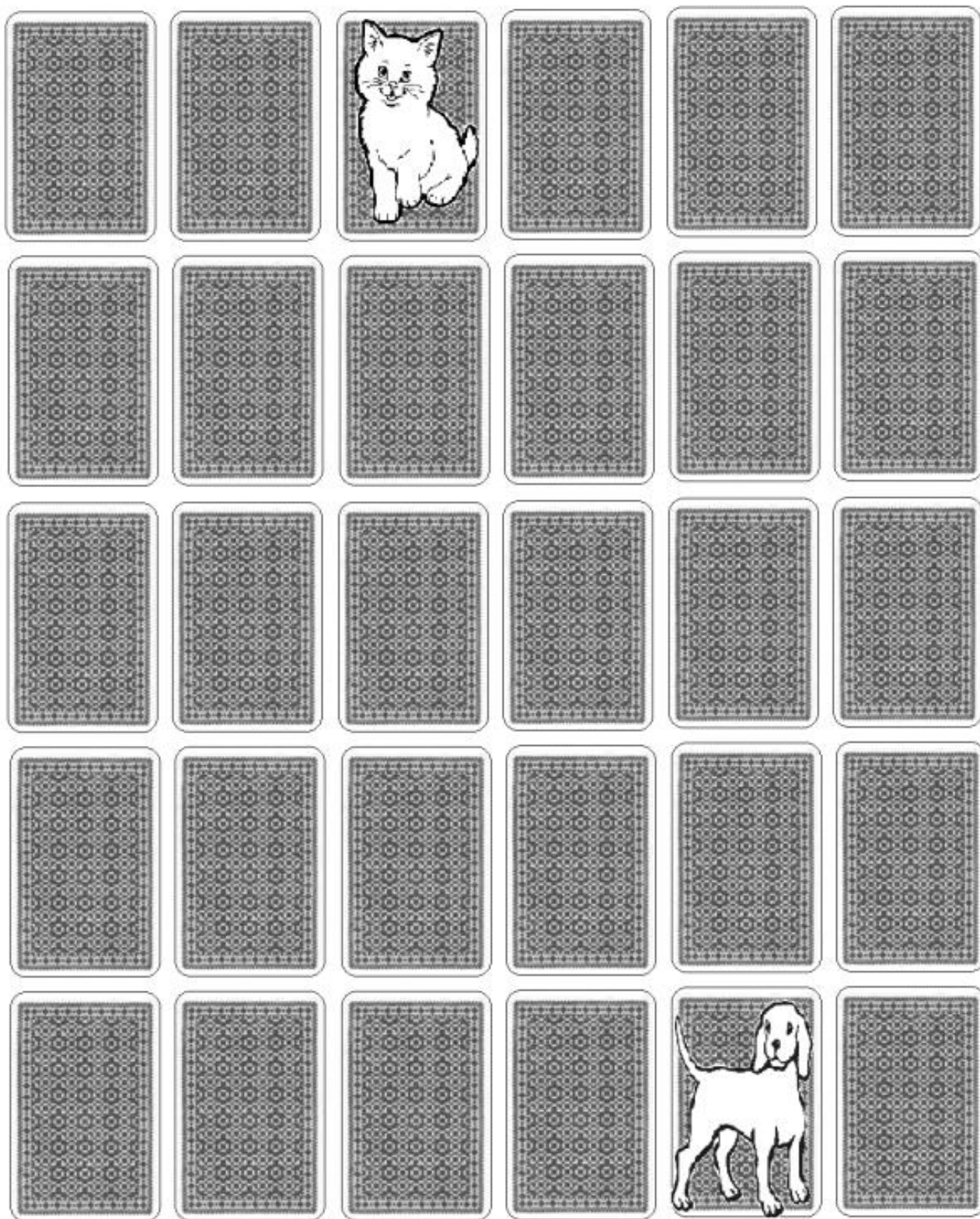
Kezdőállásból indulva, a lépések két fázisból állnak: (1.) bármelyik oldalszomszédos mezőre áttoljuk a saját királyunkat (egyszersmind mutatva, hogy még tudunk lépni vele); majd (2.) egy tetszőlegesen választott mezőt blokkolunk (rárakva egy tiltó jelet), azaz kizárunk a további játékból. Veszít, aki nem tud lépni.



Nagyobbak rácspontokon játsszák (6x8 , 45 db blokkoló bábuval),
a kisebbek mezőkön (5x6 , 27 db blokkoló bábuval)

ISOLA („szétszedhető” táblával, pl. kártyalapokon játszva)

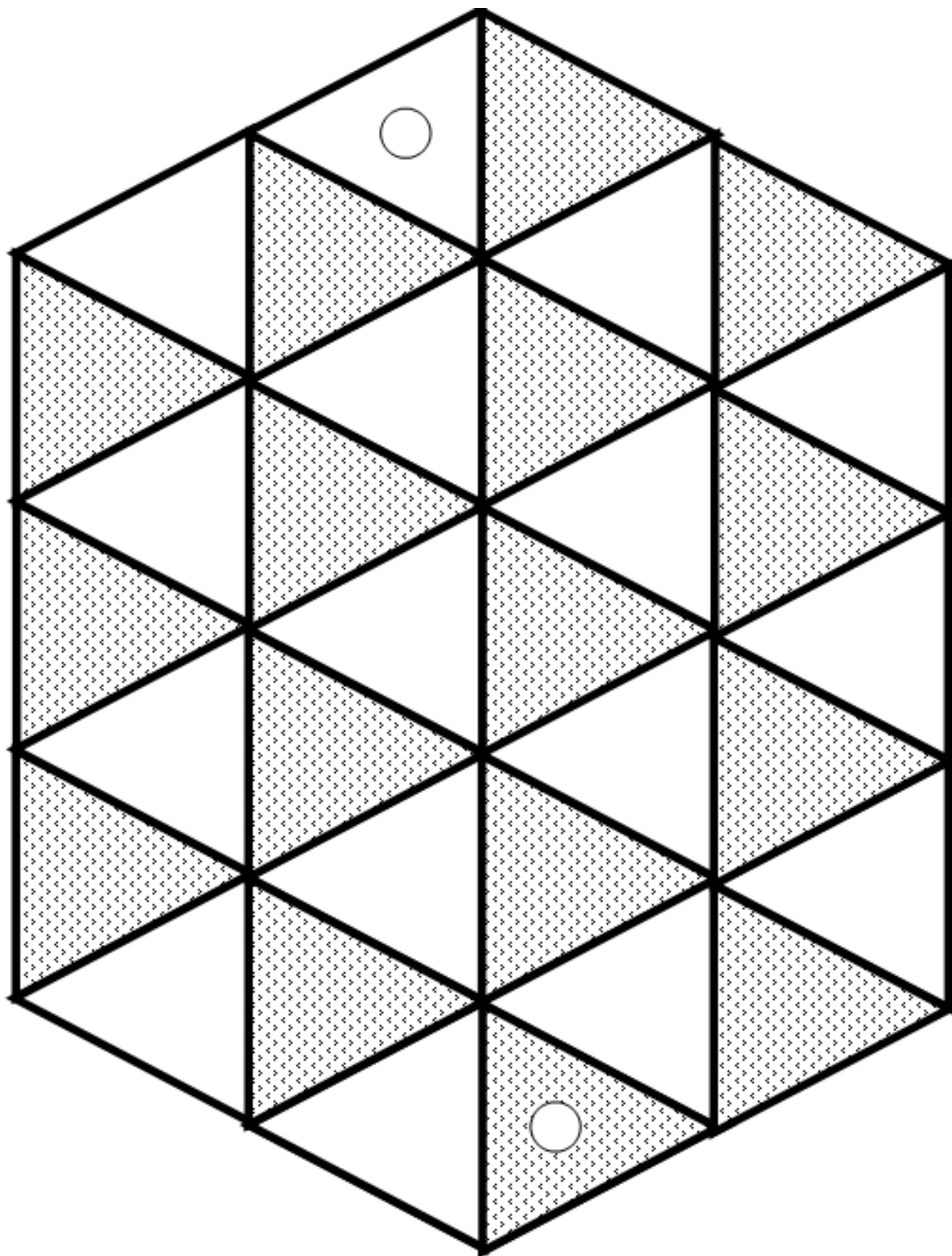
Érdekesebb úgy, ha képükkel lefelé fordított kártyalapokból állítunk össze egy (kisebb) 5x6-os táblát, amin pl. egy kabalababával lépkedhetünk és a tiltásra kiválasztott „mező-lapot” pedig egyszerűen levesszük. Így, az egyik baba körül hamar elfognak a lapok, és mert ugrani tilos, vége a partinak.



Jól játszható akár szabadban is, pl. erdei sétán megpihenve, faleveleken gesztenyével, makkal, mogyoróval... (... aztán persze kipróbálhatjuk különböző rajzolatú táblákon is,)

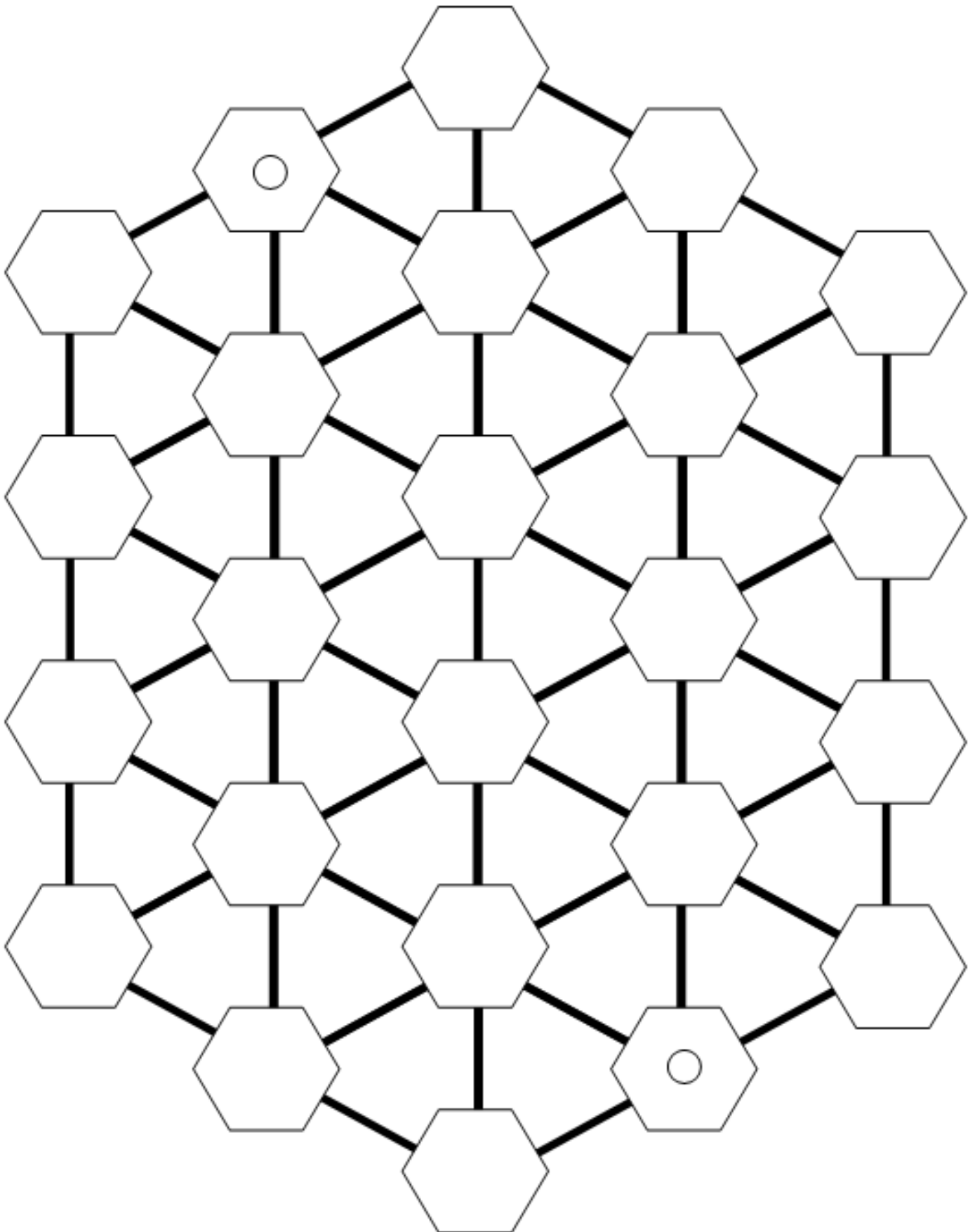
ISOLA (háromszöges táblán, a mezőkön játszva)

(A háromszöges táblán egy mező 3 mezővel lehet oldalszomszédos és 9 mezővel csúcsszomszédos.)



ISOLA (a háromszöges tábla rácspontjain játszva: már hatszöges tábla lesz.)

(A hatszöges táblán a mezőknek max. 6 oldalszomszédja van, szemben a négyzetes kiosztásúval, ahol ez 4.)

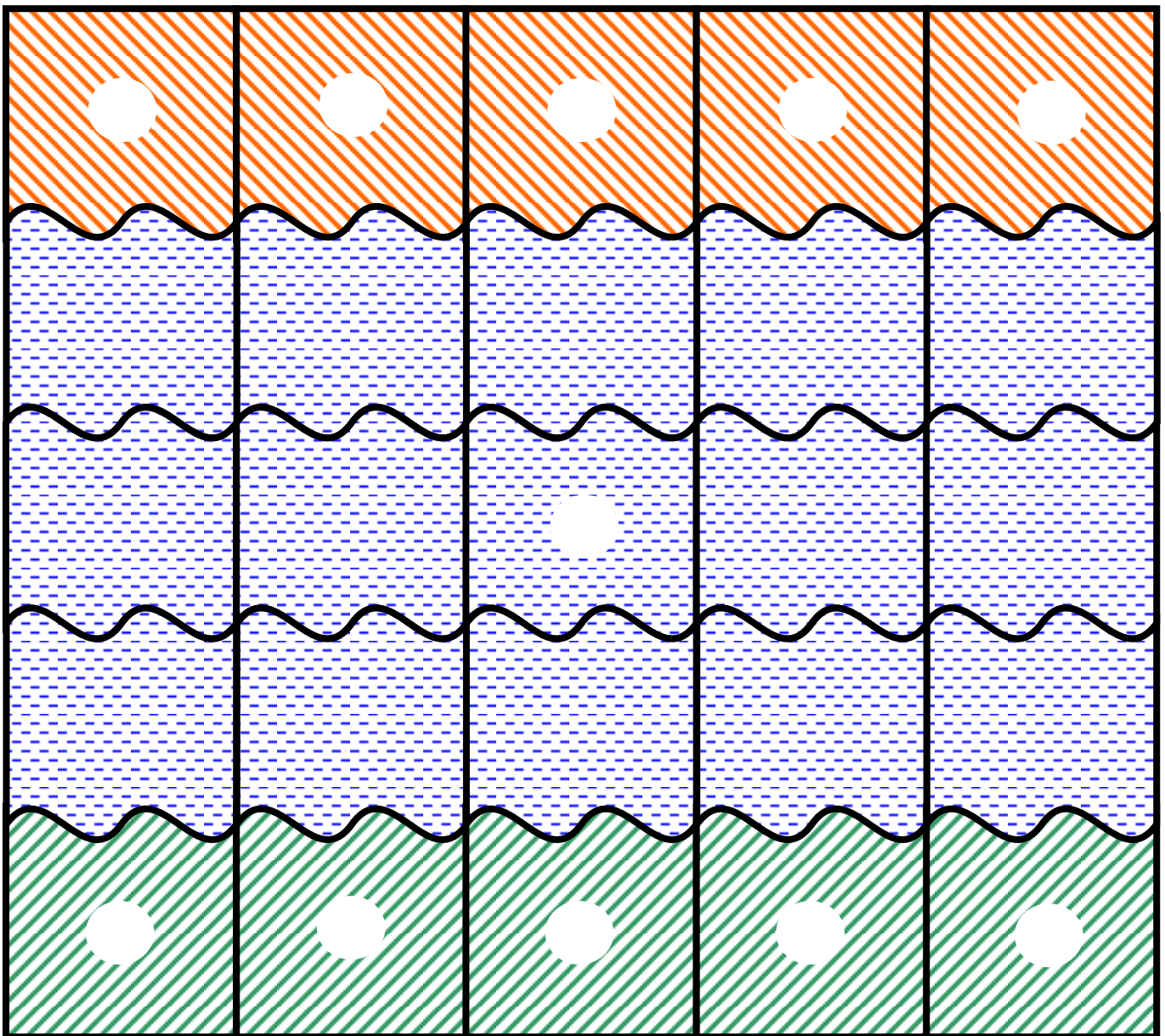


„Malacfogó” (Neutron) (5-5 db legény-bábu, sötét, ill. világos és 1 db malac-bábu)

Hosszú, hideg télben, Alsófalvát és Felsőfalvát elválasztó folyócska befagyott jegére keveredett egy malac. A "ki lakik jól belőle?" kérdést 5-5 kiválasztott legény dönti el igazságos küzdelemben: azé lesz, aki megfogja, vagy a saját partjára kergeti. A szurkolásra-buzdításra kivonul mindkét falu aprajánagyja és halálra kacagja magát, mert igencsak mókás ez a kergetőzés. Bármilyen irányban is rugaszkodnak el a csúszós jégen, mindig ütközésig mozog a malac is, a legények is...(Jeszl József)

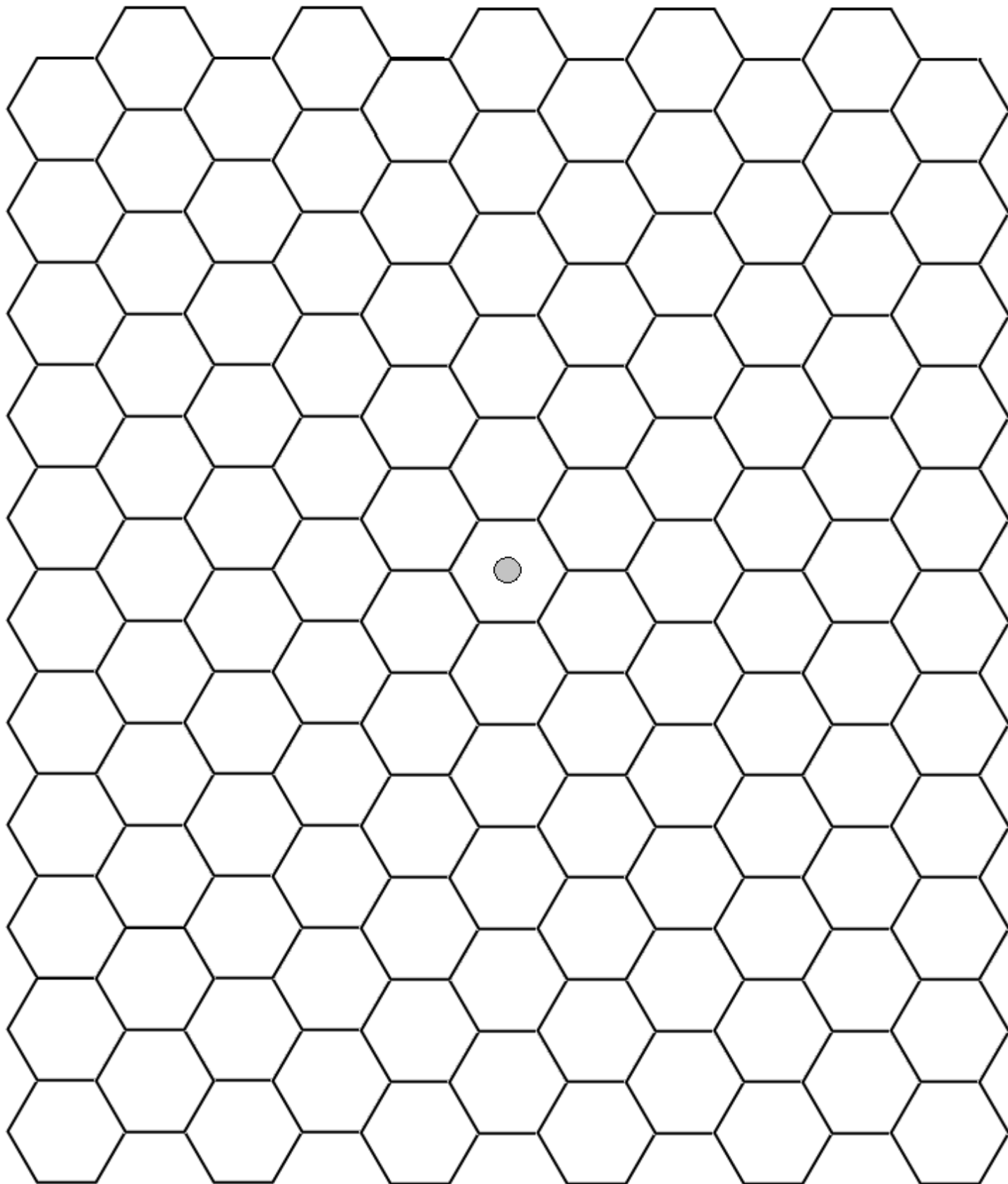
Minden bábu vonalirányban ütközésig mozgatható. A kezdő egy tetszőleges bábujaival lép. Ezt követően kétfázisúak a lépések: előbb a malacot, majd egy saját bábút kell mozgatni.

6-8 éves kor előtt még ne engedjük meg az átlós irányú lépéseket és csak azokkal játszassuk, akik már túl vannak az Isola-n. (Ne csak a szabályait ismerjék, de már legyenek képesek felmérni a versenytárs következő válaszlépését is, azaz: legalább egy lépéssel „lássanak előre” a játékban.)



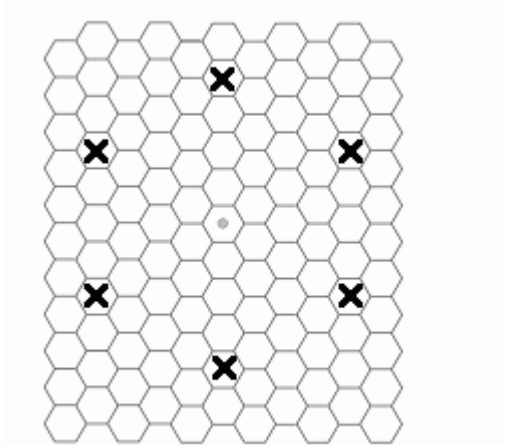
Cicafogó (a cicával lépegető versenyez a cica beszorítására törekvő játékos ellen)

A cica középen áll, a másik játékos a cicától min. 3 mezőnyi távolságra felrak 6 db blokkolót.
A cica átlép egy szomszédos mezőre és a versenytárs a táblára rak egy újabb blokkolót...és így tovább.
A cicát vezérlő játékos nyer, ha le tud vele lépni a tábláról, vagy veszít, ha körbezárták blokkolókkal.

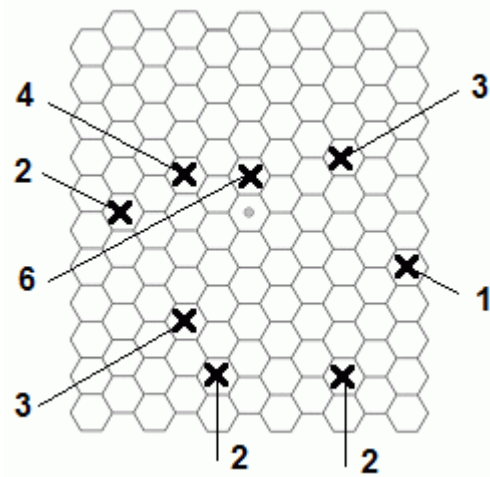


A Játéktanon itt játszható: >>> http://www.jatektan.hu/jatektan/00_2038/boxboyescape.html
>>> <http://www.jatektan.hu/jatektan/zz2007/chatnoir.html>
ill. négyzetes táblán: >>> http://www.jatektan.hu/jatektan/00_2028/capture_kate.html

Érdekes feladat egy jól működő szabályt kiagyalni a kezdőállapot kialakítására.
(Az eredeti számítógépes változat különböző feladványokat generál..., ami élőben nem utánozható le.)



Néhány parti után, már 6-8 évesek is felismerik, hogy van általános megoldás a biztos nyeresésre...
(Lásd pl.: az ábrán mutatott kezdő állást.)



Esetleg dolgozhatunk dobókockával:

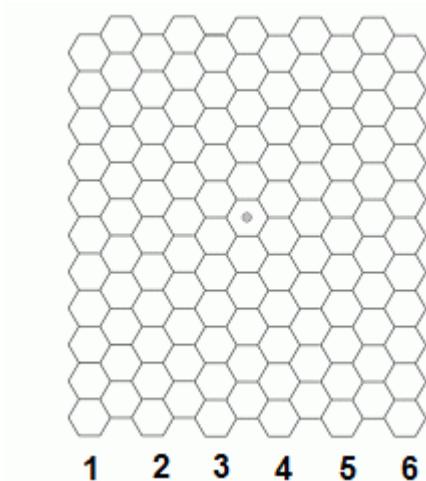
Pl.:

8 dobás értékét

a táblán kívül tetszőlegesen választott helyről indítva kell lelépni a mezőkön a tábla belseje felé az első nyolc a blokkoló lerakásához...

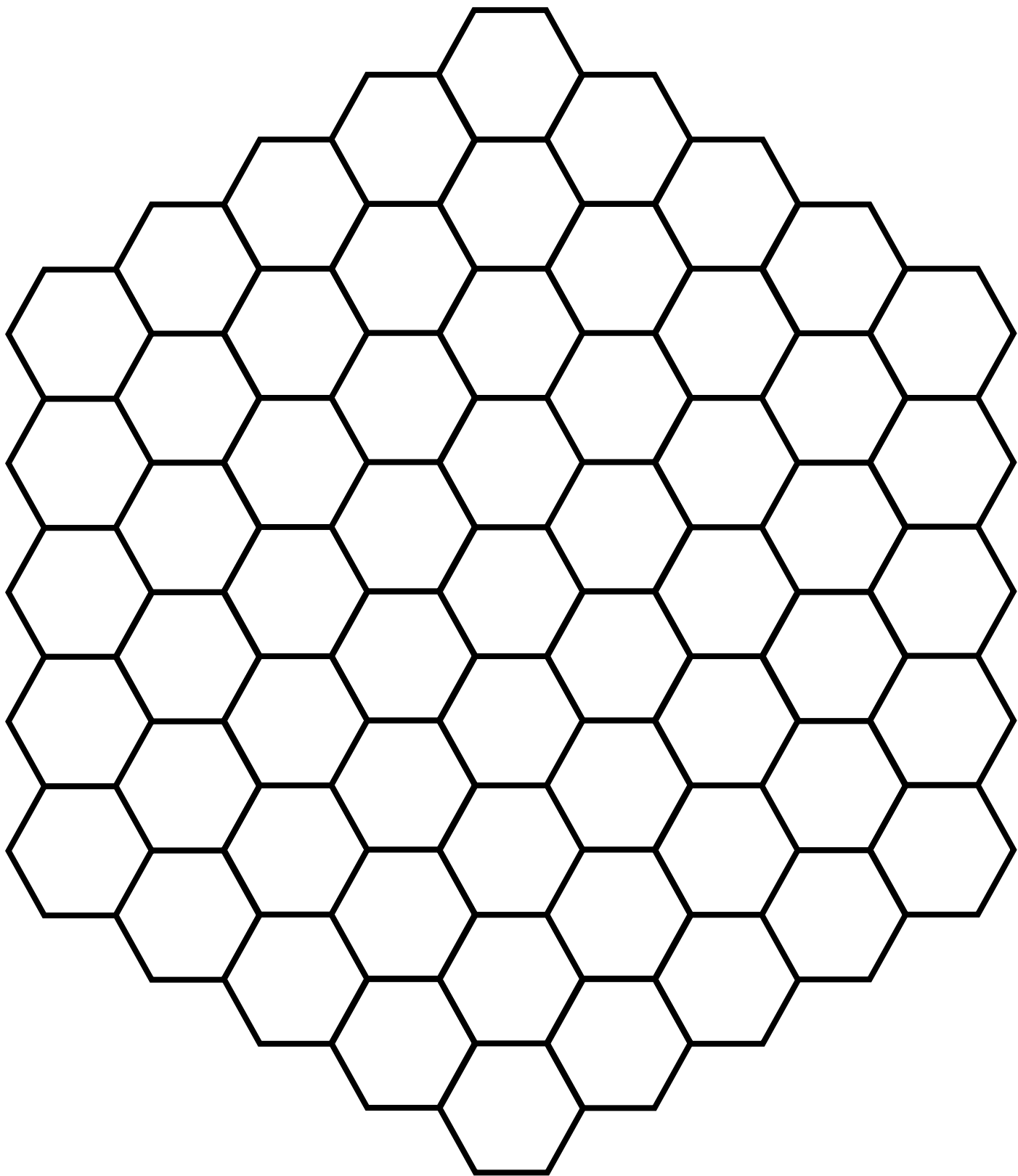
Benne marad a szerencse-faktor.

8 induló blokk többnyire elegendő a sikeres beszorításhoz, a 7 induló blokk viszont már túl sokszor adhat a cicának nagyobb esélyt.. :



A szerencse-tényezőt nem csökkenti, de egyszerűbb megértetni és alkalmazni:
A kockadobás a lent megszámozott oszlopok egyikét kijelöli és az így kiválasztódó oszlopban tetszése szerinti mezőt blokkol a játékos.
Többnyire 7-9 blokkoló ekkor is elegendő a beszorítás játék indításához.

Gyakorlottabbak úgy is kialakíthatják a kezdőállást, hogy váltakozva tetszőlegesen raknak le egy-egy blokkolót mindaddig, amíg egyikük ki nem mondja: „esélytelen a cica”. Ezt követően persze bizonyítania kell. (Ő fogja vezényelni a blokkolók lerakását...)



Kék Nílus (Nincs „enyém-tied” bábu...)

A kezdő játékos tetszőlegesen választva a mezők közül, lerak egy bábút, amivel kijelöli a folyó forrását. Két játékos felváltva, egymást követően, egyenként, egy-egy mezőnyi "szakaszt" rak le a folyóhoz. Kötelező folytonos vonalat alkotva építkezni, de a folyó soha nem torkollhat önmagába.

(Tehát **mindig az utolsó letett bábu mellé kell** tenni úgy, hogy az újonnan letett nem érintkezhet további másik, már a táblán lévővel.) Az veszít, aki előbb nem tud szabályosan tovább lépni.

Úgy még érdekesebb, ha a tábla szélének ütköző folyó ugyanabban a (sorban) vonalban átellenesen a tábla másik szélén újra felbukkan, azaz onnan folytatható tovább az építkezés. (A kisebb táblán próbáld ki.)

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

„mini” Amazons . (4-4 db „királynő-bábu + max 28 db blokk-bábu)

A játékosok célja ellenfelüket lépésképtelen helyzetbe kényszeríteni.

Egy-egy lépés két fázisból áll (hasonlóan az Isolához, de itt nem katona, hanem "blokkoló mező" kerül a táblára a második fázisban):

(1.) előbb a királynő mozog (a sakkban ismert vonal-lépésben, tetszőleges irányban indulva, áthaladhat az üres mezőkön és bárhol megállítható a "futása");

(2.) majd egy blokkoló mezőt rak a lépő a táblára, de csak arra a mezőre teheti le, ahova (mint királynő-bábu) tovább léphetne.

