

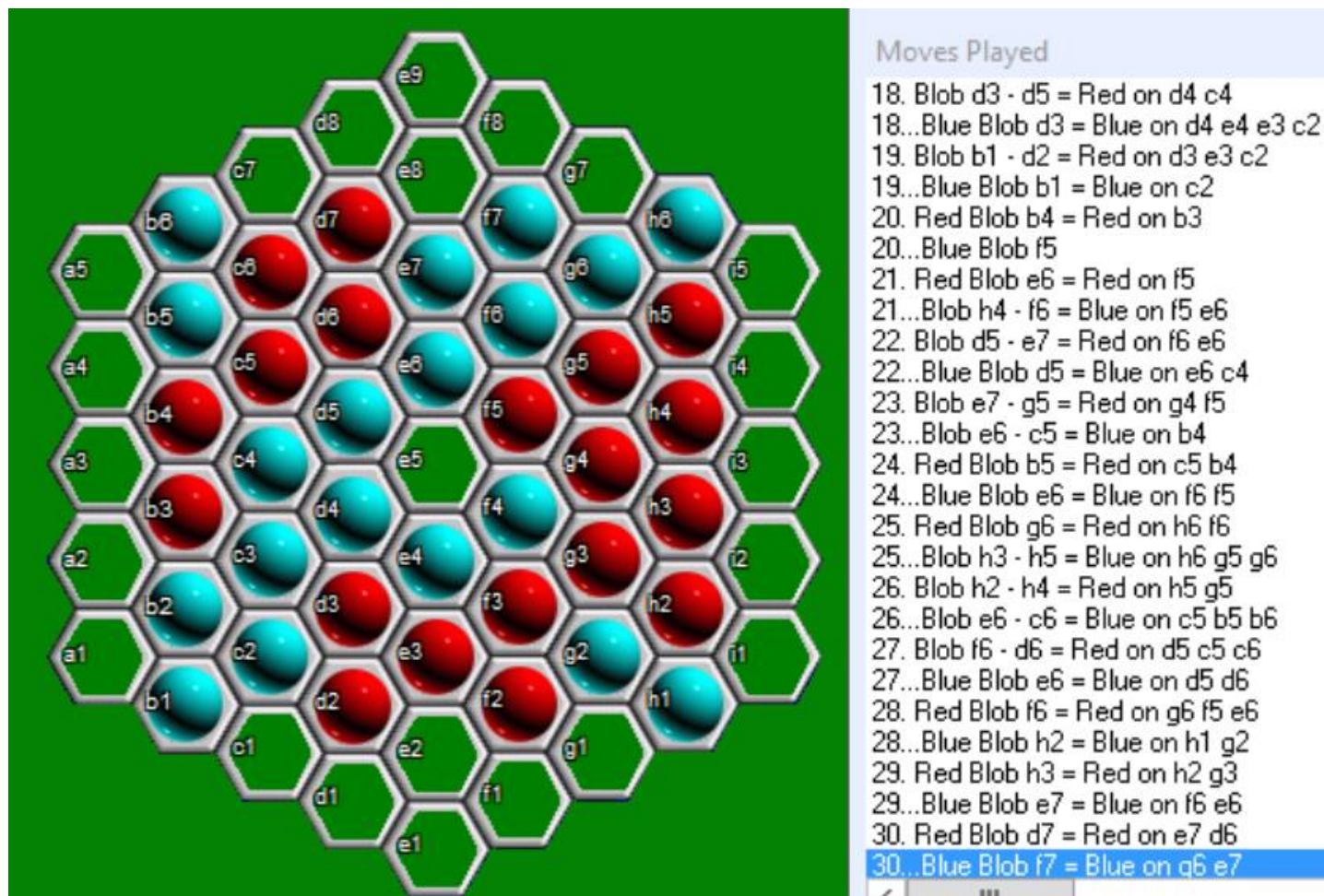
Mini-Hexxagon (Hétpróbához, versenyekhez)

A fordítgatósok, ill. a Hexxagon un. „játékértékét”, tetszésindexét eleve magasra értékelve, én „csak” a versenyzhetőséget próbáltam értékelni a nálam sokkal jobban játszó Zilli segítségével.

Szempontjaim: az időkorlát (azaz a minimális lépés szám) melletti korrekt esélyegyenlőség igénye.

Első próbaként, a kezdő lépő előnyét vizsgáltam.

Ha páros volt az elfoglalható mezők száma, akkor a Zilli döntetlent játszott magával (60 másodperces válaszidő esetén állítva).



Moves Played

18. Blob d3 - d5 = Red on d4 c4
- 18...Blue Blob d3 = Blue on d4 e4 e3 c2
19. Blob b1 - d2 = Red on d3 e3 c2
- 19...Blue Blob b1 = Blue on c2
20. Red Blob b4 = Red on b3
- 20...Blue Blob f5
21. Red Blob e6 = Red on f5
- 21...Blob h4 - f6 = Blue on f5 e6
22. Blob d5 - e7 = Red on f6 e6
- 22...Blue Blob d5 = Blue on e6 c4
23. Blob e7 - g5 = Red on g4 f5
- 23...Blob e6 - c5 = Blue on b4
24. Red Blob b5 = Red on c5 b4
- 24...Blue Blob e6 = Blue on f6 f5
25. Red Blob g6 = Red on h6 f6
- 25...Blob h3 - h5 = Blue on h6 g5 g6
26. Blob h2 - h4 = Red on h5 g5
- 26...Blob e6 - c6 = Blue on c5 b5 b6
27. Blob f6 - d6 = Red on d5 c5 c6
- 27...Blue Blob e6 = Blue on d5 d6
28. Red Blob f6 = Red on g6 f5 e6
- 28...Blue Blob h2 = Blue on h1 g2
29. Red Blob h3 = Red on h2 g3
- 29...Blue Blob e7 = Blue on f6 e6
30. Red Blob d7 = Red on e7 d6
- 30...Blue Blob f7 = Blue on g6 e7

Ha páratlanra állítottam az elfoglalható mezők számát, akkor attól függően, hogy hány másodperces „gondolkodási időre” korlátoztam: hol kezdő lépőként, hol másodiknak lépőként nyert.

A lépéspárok száma 40-60 között változott, (az általam vártnál több ugrálással).

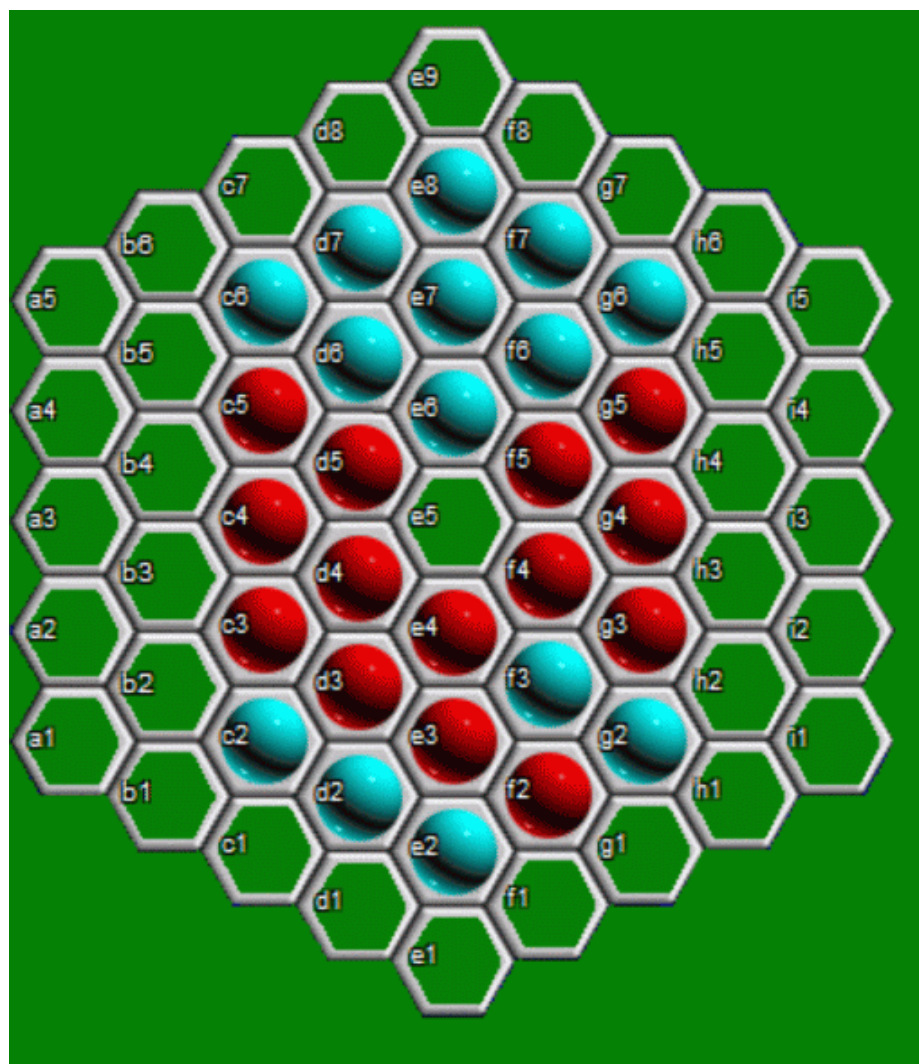
Ezt, én, kvázi úgy értékeltem, hogy a kombinatívabb játékos kezdőként is és második lépőként is nyerni tud... (ill. a kezdőknél: a szerencsésebb kerülhet előnybe a végjátékban.)

A korrekt, esélyegyenlőség igényét teljesítettnek tekintettem.

A blokkolt mezők bevezetésével azt tapasztaltam, hogy (érthető-indokoltan) megnő az ugrálásos lépések száma, ezért kisebb táblán, már az induló állásban: több bábuval kezdve próbáltam a lépésszámot csökkenteni.

A kisebb táblát (voltaképpen az alap-progi kezdőállásnak átállításával) ugyanúgy vizsgáltam.

A „kombinációs fok” mintha nem változott volna, de a partik lépés-száma kb. a felére csökkent.



1. Red Blob e4
- 1...Blob e7 - d5
2. Blob c2 - c4 = Red on d5
- 2...Blob d7 - c5 = Blue on d5 c4
3. Blob d2 - d4 = Red on d5 c4
- 3...Blob c5 - c3 = Blue on c4 d4
4. Red Blob d3 = Red on d4 c3
- 4...Blob c4 - c2 = Blue on c3 d3
5. Blob d5 - d7 = Red on e8 c6
- 5...Blue Blob d2 = Blue on e3 e2
6. Red Blob f3 = Red on e3
- 6...Blue Blob e7 = Blue on e8 d7
7. Red Blob d6 = Red on d7 e7
- 7...Blob g6 - e6 = Blue on e7 d6
8. Red Blob c4 = Red on c3
- 8...Blue Blob d5 = Blue on d4 c4
9. Blob c3 - c5 = Red on d6 d5 c4
- 9...Blue Blob c3 = Blue on c4
10. Blob d7 - f6 = Red on f7 e6 e7
- 10...Blue Blob d7 = Blue on e7 d6 c6
11. Red Blob f5
- 11...Blob d4 - f4 = Blue on f5 f3 e4
12. Red Blob d4 = Red on e4 d3 c3 c4
- 12...Blue Blob g3 = Blue on g2
13. Blob f6 - g4 = Red on g3 f4 f5
- 13...Blob e8 - f6 = Blue on f7 f5 e6
14. Blob g4 - g6 = Red on f6 f7
- 14...Blue Blob g5 = Blue on g6 f6
15. Red Blob g4 = Red on g5 f5
- 15...Blue Blob e8 = Blue on f7

Páros mezőkre döntetlen, de a különböző szimmetrikus takarásoknál, (2 db blokkolt mezővel) a válaszdőtől időtől függően: itt is tudott nyerni maga ellen a Zilli, kezdőként is (19-30 lépéspár) és válaszlépőként (20- 32 lépéspár) is.

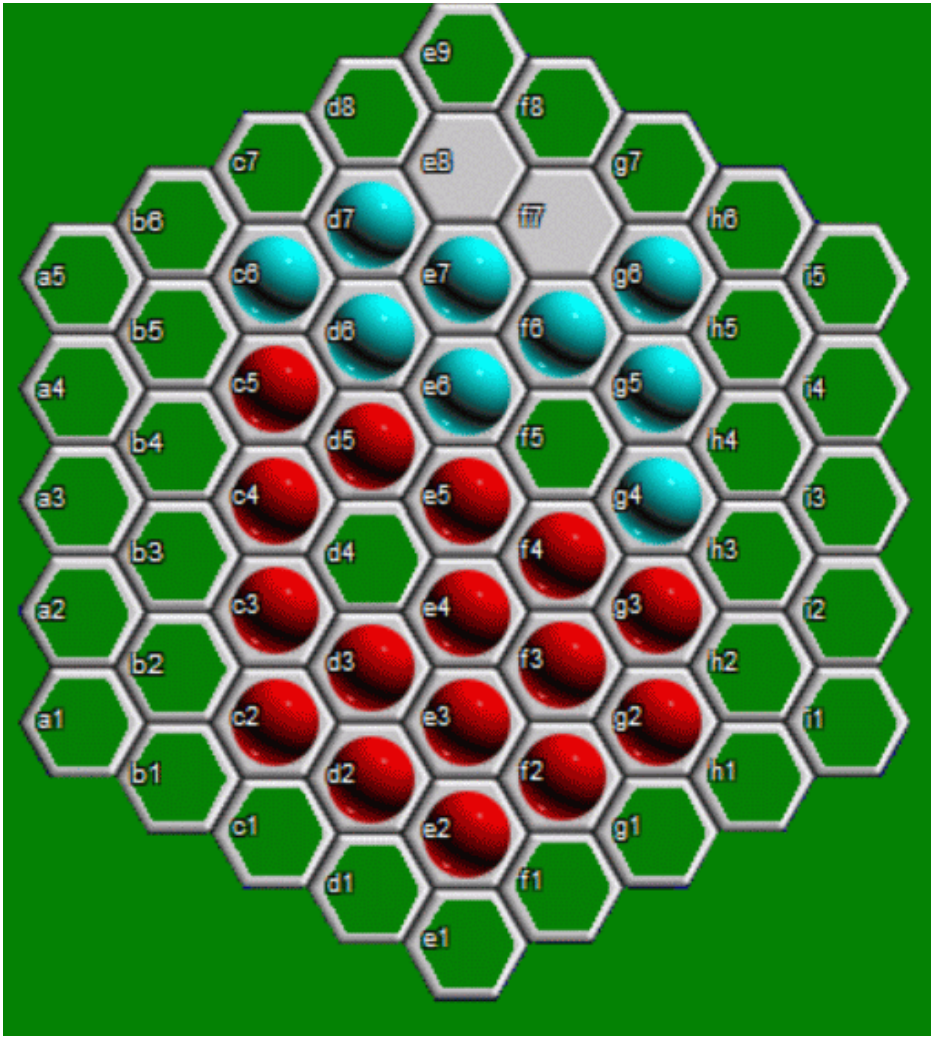
Amit nem vártam és engem is megdöbbsentett: az ugrálós lépések gyakorisága.
(Nagyon úgy tűnik, hogy érdemes (az átmeneti hátrány ellenére) megfontolt ugrásokkal támadni.)

Különösen érdekesnek találtam a Zilli által „felismert”, lépésismélteléses döntetlen taktikát: a gyakorlatilag már eldölt partiban, a nyertes lépő sorozatos passzaival szemben, a vereséget elkerülendő, végtelenségig folytatható az ugrálás... Lásd a köv. oldalon mutatott partiban: e8-g6, g6-e8...

Ez azonban, mint végjáték, már független a táblamérettől és korábban nem gondoltunk rá.
(Legalábbis, bennem még nem merült fel...)

Azzal védhető ki, ha a versenyszabályt kiegészítjük:

Függetlenül attól, hogy betelt-e a tábla, addig tart a parti, amíg legalább az egyik játékosnak van lehetősége rabolni.



2. Blob f4 - f6 = Red on f7 g6 e6 e7
- 2...Blue Blob d6 = Blue on e7 e6
3. Blob f6 - d5 = Red on d6 e6
- 3...Blue Blob f6 = Blue on f7 g6 e6
4. Red Blob e5 = Red on e6
- 4...Blue Blob c5 = Blue on d6 d5
5. Blob c2 - c4 = Red on c5 d5
- 5...Blob f7 - g5
6. Red Blob e3
- 6...Blob g5 - g3 = Blue on g2
7. Red Blob f3 = Red on g3 g2
- 7...Blob f6 - f4 = Blue on g3 f3 e5
8. Red Blob e4 = Red on e5 f4 f3
- 8...Blob e8 - f6 = Blue on e6
9. Red Blob g4 = Red on g3
- 9...Blue Blob g5 = Blue on g4
10. Red Blob c3
- 10...Blob g6 - e8
11. Red Blob c2
- 11...Blob e8 - g6
12. Red Blob d3
- 12...Blob g6 - e8
13. Pass
- 13...Blob e8 - g6
14. Pass
- 14...Blob g6 - e8
15. Pass
- 15...Blob e8 - g6
16. Pass

Miért e nagy-nagy tisztelem a Zillihez? Korábban alakult ki, amikor még gyakrabban használtam...



Emlékezetes élményem. (Ha van Zillid, akkor lásd részletesebben: rollcubes.zrf).

A Roll-Cubes feladványt 2001-ben adtam fel „neki”. A korábban ismert 270 helyett, 39 lépésben oldotta meg!!!

"BOLYONGÓ KOCKÁK" (Ha nincs Zillid, készíts el! Próbáld ki! Tetszeni fog...)

Keress 8 db kockát, színezd őket „felesbe” és rakd egy 3x3-as tepsibe.

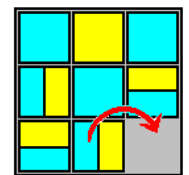
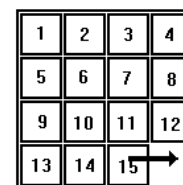
Feladat: üres helyre billentésekkel, felülről nézve egyszínűre rendezni.

Magyar találmány a: Nem tologatni! Átbillenteni ötlet!

A 15-ös játék követői, a lyukvezetéses síkbeli tologatós puzzle-k, óvatos becsléssel is több százmillió ember játéka.

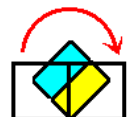
Sok fejlesztő "csürte-csavarta" az alapötletet, míg **elsőként** (???)

Polyák István kecskeméti barátunknak sikerült valóban eredeti, új gondolattal, a "bukfencezéssel" színesíteni a korábbi feladványt...



Nem tologatni!

Az élén átbillenteni!



(???) **Megjegyzés: Hát..., sokat nem csökkent István sikerén, hogy nem elsőként...**

2002-ben találtam a Hálón Ken Shirriff JAVA-progiját, amiben John Harrist jelöli meg a játék kitalálójaként, az első közlésre hivatkozva: *Mathematical Games/Scientific American/1975*.

István -magyar szabadalmi oltalommal védett- találmánya kb. **1989**-es lehet... (No ennyit a Magyar Szabadalmi Hivatal szakszerű újdonságvizsgálatairól.)