

4. blokk (+ válogatás)

csak a táblák külön: http://www.jatektan.hu/jatektan/2012_006/picuriknak_4.pdf

A fokozatosság elve mellett ne feledd: minden új ismeret a korábbiakra építkezik. Sokkal könnyebb úgy a bonyolultabb megértetése, ha vissza tudunk hivatkozni/emlékeztetni a hasonló egyszerűbbekre. Ha a játékot eszközként használjuk neveléshez, oktatáshoz, akkor különösen fontos a sorrend. Nem csak az egyszerűtől a bonyolultig elv, de az átadni kívánt ismeretek egymásra építkezése is.

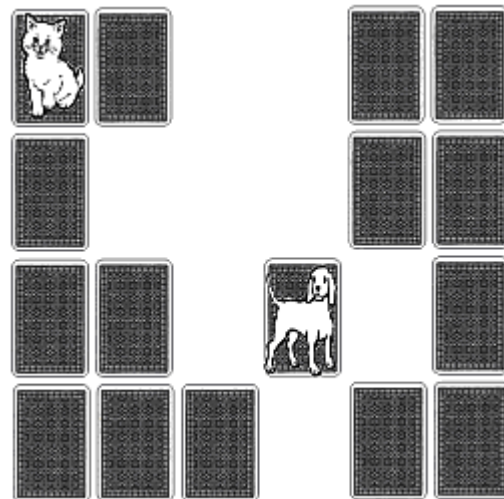
Nehéz. Magam sem tudnék egyértelmű játék-sorrendet ajánlani, de ebbe a blokkba érkezve, már legyünk túl a Kutya-macska, a Gyufakigyó és a Pókhálós játékokon.

Az Isola (a bénázós, vagy elszigetelősdi) már egy komolyabb szabály-változtatós játék, hiszen érdekesen módosíthatunk a lépés-szabályokon.

Elsőre, ismerkedéskor csak a **oldalszomszédos mezőre szabadjon lépni**, majd állapotodjunk meg, hogy ez átlósan is megengedett.

Ezután, bővíthetjük a mozgásteret azzal, hogy vonalban (sor-, oszlop-, átló-irányban) tetszőleges számú üres mező is átléphető. (Ha betartjuk a fokozatokat, megpróbálkozhatunk azzal is, hogy a saját bábu érkezési mezőjétől max. 2 mezőnyi távolságra tehető csak le a blokkoló bábu, vagy azt, a lépett bábu az érkezési helyéről vonalirányban „kilövi” tetszőleges számú üres mezőn át...)

Az első partikat, a szabályértelmezést képükkel lefelé fordított kártyalapokból összeállított 5x6-os táblán vezessük be, amin pl. egy-egy kabalababával lépkedhetünk és a tiltásra kiválasztott „mező-lapot” pedig egyszerűen levesszük. Így, az egyik baba körül hamar elfogynak a lapok és mert ugrani tilos, vége a partinak.



A képen a kutya következik lépésre. Ha csak az oldalszomszédos mezőre léphet, akkor veszített, mert ugrania tilos.

Ámha, az a szabály, hogy az átlós szomszédra is léphet, akkor már a cica lesz a vesztes.

Kutyus léphet felfelé átlósan és ha (blokkolja) leveszi a cica alatt lévő (mezőt) kártyát, a következő lépésével már lebénítja a cicát.

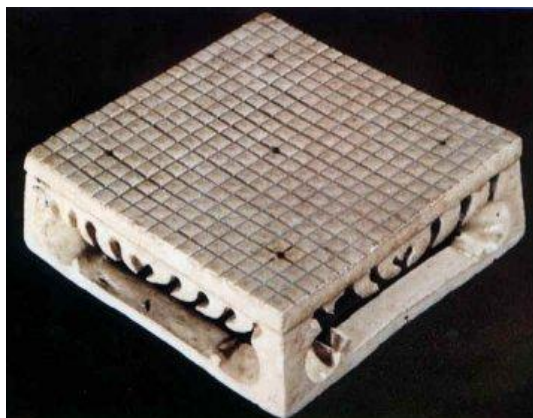
Az Isola különösen alkalmas pl. az alábbiakra:

Táblajátékos fogalmak átisméltése: tábla, mező, lépés, lépéspár, versenycél, lépés-szabály, lépéskényszer,...

Fedezzük fel, hogy ugyanazon rajzolatú táblán lehet játszani a mezőkön is és a rácspontokon is.

Négyzetelrendezésű táblán a különbség ugye az, hogy anélkül változik a játéktér mérete, hogy a táblát kicserélnénk...

Így pl.: egy négyzetes elrendezésű 8x8-as tábla mezőit telerakosgató játék 64 lépése, a rácspontokon játszva 9x9=81 lépésre hosszabbodik. (Megfordítva ugye: egy 8x8-as rács mezőin a 64 lépés 7x7=49-re rövidül.) Sok táblás egyszerűsíthető le kezdőknek ezzel a „trükkal”, ill. bonyolítható a profioknak táblacsere nélkül is.



Valamikor őseink kőablákra vésett vonalak metszései (rácspontokra) rakták le a csont, kagyló-, kavics- bábuikat, amik a két vésett vonal metszéspontjaiban stabilan a helyükön maradtak...

Vissza-vissza térő mondókám: a hajdani vastag kőablákra vésett vonalakon játszott Gó-parti hadállásai földrengésbiztosak voltak az esetleg napokig elhúzódó partik során...

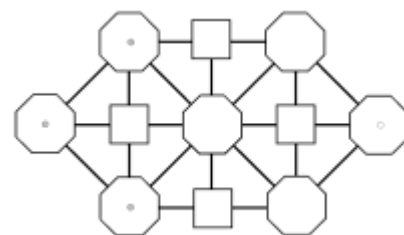
A mai „trendi-hagyományörző” robusztus fatáblák festett rácsvonalainak már nem létezik ez a funkciója. A bábuk lencse-alakjának változatlansága azonban ma is kényelmessé teszi a tábláról való levételt...

(Magam pl. a sokak kedvelte Reversi-hez is két lapján eltérő színű lencse-alakú bábukat javasolnék, a gyakori forgatások komfortigényét kielégítendő.)

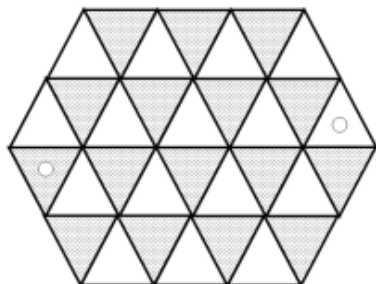


A Reversi már újkori, a múlt században született, „festett táblás” játék. A mai festett táblákon akkor van funkciójuk-feladatuk a rácspontoknak, amikor a vonalak egyszersmind a közlekedési utakat is jelölik.

Így, egyszerűsödhet a szabály leírása-értelmezése, ha csupán úgy szól: „**a vonalakon mozogva...**”. Észrevehető változás, hogy ilyeneknél ma már a mozgást-jelölő vonalak metszésein is a bábuhelyeket jól jelző mezőket ábrázoljuk. (lásd pl.: Nyuszi és kutyák)



Mire jó még a rácsponton való játék?

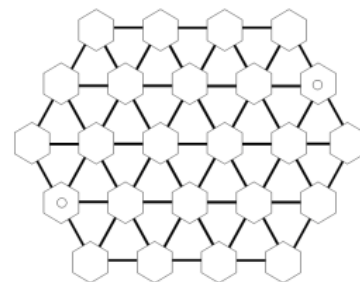


A már megunt játékokunk szinte újjá születhet...

Az okoskábbak próbálják ki pl. az Isolat

háromszöges táblán mezőkön is és

rácspontokon játszva is.



A táblán közlekedve begyakorolhatjuk, bevésődik: az oldalszomszédos és a szomszédos különbsége, átlós-irány, sor-irány, oszlop-irány..., a relatív/ **viszonylagos, nézőpont**: egymással szemben ülve: ami nekem előre, az a szemben lévőnek hátra..., tükörkép: ami nekem jobbra, az a szemből nézőnek balra...

(A táblán mozgó bábu helyébe képzelve magunkat megváltoznak a táblán kívülről látott irányok !!!)

Szabályváltoztatás: parti közben soha, de azt megbeszélhetjük, hogy mit próbálunk majd megváltoztatni. Miért változtassunk? Felismerhetjük és megtapasztalhatjuk, hogy a jó játék működik kisebb táblákon is. (Később majd általánosítunk és felhasználhatjuk ezt a bonyolultabb játékoknál és **eljutunk a modellezés lényegéhez: a kicsiben könnyebb rátalálni a nagyobb lényegére...**)

Kísérletezni jó! Az alkotás élmény! Érdekesebb-bonyolultabb lehet, ha nagyobb a szabadságfok (választási lehetőségek), ha több az elágazás. (**Később majd vizsgálódunk-elemzünk, hogy a kezdő, vagy a másodiknak lépő van előnyben**, mennyire biztosítanak esélyegyenlőséget a szabályok. Csökkenthető-e valami korlátozással a kezdő előnye?)

A szabályokat be kell tartani, de ha azok „igazságtalanok”, akkor meg is változtathatók.

A változást kezdeményezheti bárki, de közös megegyezéssel kell elfogadni... (de ez már tényleg csak majd később, a nagyobbaknak..., rávilágítva arra, hogy miért vonakodik minden hatalom a stratégiai táblások oktatásban való felhasználásától...)

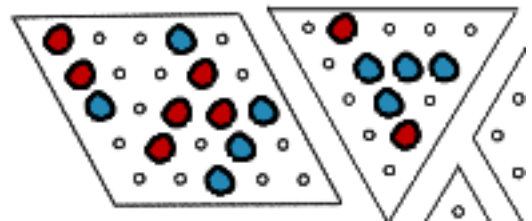
a MALMOK

Modellezéssel juthatunk el a malmok bevezetéséhez is. A malmok az eddig javasolt játékoknál összetettebbek (az általam ajánlottak között a legnehezebbek), amik már komoly belépők a „bonyolultabb” (hosszabb szabály, több elágazás, több lépéspár, hosszabb partik, stb.) táblásokhoz.

Játszóházi bemutatóimon nem találkoztam még olyannal, aki nem ismerte volna a malomjátékot. Az általános ismertség oka nemcsak egyszerű, de elgondolkodtató és tanulságos is: nagyszüleink gyakran játszották gyerek korukban, aztán persze..., hogy nekünk is megtanították!

Bevezetésként, ismételjük át és játsszuk pont-összekötős táblán pl. a „Gyufa-kígyót”, a „Vonalkázóst”, majd **„próbáljunk valami újat kitalálni”!** Némi sugalmazásra beugorhat a „három” (a magyar igazság, meseszám, stb.), amire megfogalmazhatunk egy új versenycélt: pl. **egy vonalban, egymás mellett, három saját bábu...** Nevezzük el ezt a hármast **malom**-nak, hiszen e néven ismeri a világ.

...és miért is ne „rakosgathatnánk”- a táblán most is két színes ceruzával? Közben ügyesedünk, (pici „o” betűket rajzolunk a tábla pöttyei köré), közben javul a figyelmünk, hiszen olyan könnyűnek tűnik a versenytárs hármásának megakadályozása: csak figyelni kell.



Csak figyelni kell? Hát nem!!! Előre kell gondolkozni. **Talán ez lesz az első olyan táblás játékunk, amiben legalább két lépést kell látni/tervezni előre?** A közvetlen baj elhárítása már késő, ha két nyitott hármast kellene kivédenünk egyetlen lépéslehetőséggel. Tervezzünk! Rajzoljunk fel egy-egy kinyomtatott táblára minél több „kétlépéses” nyerő állást. (Az nyer ugye, aki az első malmot eléri.) **A „kétlépéses” nyerőállások felfedezése után próbáljunk támadó-kényszerítő lépéssorrendet tervezni.** Észre fogjuk venni, hogy ahány tábla, annyi féle kényszerítőzési lehetőség, de a célunk, a gondolkodásunk ugyanaz mindegyik táblán: a bábuinkat igyekszünk úgy elhelyezni, hogy csak az egyik készülő malmunkat lehessen elrontani (kivédeni) és

utána be tudjuk fejezni a másikat.

Ámha, a versenytársunk is felismeri a kétlépéses nyerő-állásokat, akkor küzdeni fog ellene és nem engedi azokat kialakítanunk. Ez pedig, már, bizony **legalább három lépés előre látása!!!**. Hú!!!

Az eddig próbált játékokban akkor is jól szórakozhattunk, ha nem mi voltunk a nyertesek.

Sokszor csak az utolsó lépésben vettük észre, hogy vége a partinak. Kezdhattunk újat.

Akár „**el is játszhattunk egymás mellett**”, betartva az „egyszer-te egyszer én”-t meg a lépés-szabályt, ami nélkül ugye nem is játszhattunk volna egyetlen, közösen használt, táblán.

*Pont úgy, mint a KRESZ, ami nélkül lebénulna a városok forgalma. (Kevesen tudják, pontosan minek a rövidítése ez a mozaikszó: „Közúti Rendelkezések Egységes Szabályozása”. Ha már felmerült a hasonlat, beszélgethetünk is róla: a nagy-nagy úthálózati táblán, milyen szabályokat követve lehetséges csak a közlekedés...
Miért is szükségesek a szabályok? Miért fontos a tilos betartása?, stb...)*

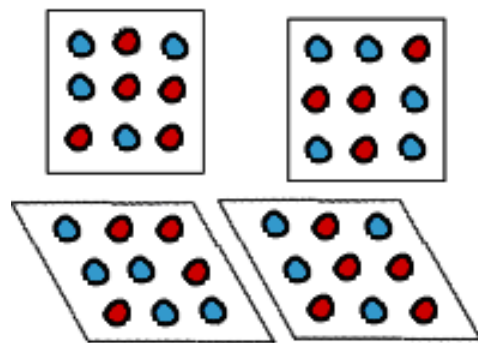
Nos. **A malomban (különösen a bevezető picit táblákon) megtapasztaljuk, hogy ez bizony nyeresre megy!**

Ha mindig veszünk, akkor inkább keressünk valami más szórakozást. Az persze mégis csak érdekes, hogyan lehetne nyerni? Hogyan lehetne csapdát állítani versenytársunknak? Észreveszi-e, hogy csapda készül? Azt is felfedezhetjük, hogy a bevezetőként ajánlott egyszerű táblákon mindig nyerhet a kezdő játékos, ha nem hibázik. Aha! Ez olyan, mint egy rejtvény? Előre megtervezem, hogyan fogok nyerni és ha a versenytársam nem találja ki a gondolatomat, **ha nem ismer olyan sok féle nyerő állást, mint én, akkor veszíteni fog.**

Ha egyikünk sem hibázik akkor viszont **több olyan tábla is van, amiken nem is lehet malmot elérni**, egyikünk sem nyer, azaz eldöntetlen a verseny eredménye.

Figyelem, FONTOS lehet! A háromszöges táblákon felvetődhet az a kérdés, hogy a hosszú átló elfoglalása malom-e? Elsőre, az igen/nem válaszok helyett, magam mindig azt válaszolom: ***próbáljuk ki így is, úgyis és döntsük el, hogy melyik az érdekesebb.***

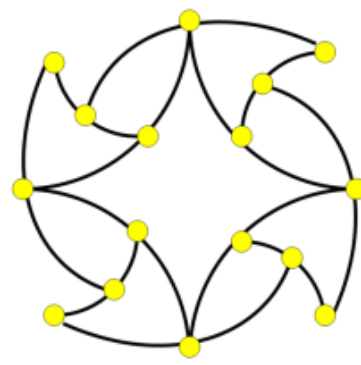
Most azonban, egyezzünk meg abban, hogy ez a hosszú átló ne számítson malomnak!

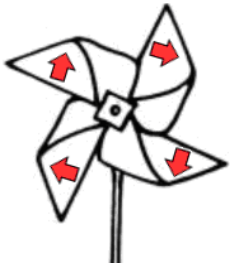


Milyen más táblán lehetne ilyen háromra-törős versenyt játszani, amin kevesebb a döntetlen?

A „picur-Malom” tábláján már egyértelmű, hogy a mezőket összekötő ívek nem csupán a közlekedési utakat jelzik, hanem az érvényes malmokat is. Ezen, a forgóra hasonlító (***)***miért is ne készítsünk egy forgó malomkerekét pihenésképpen?***) malomtáblán már szinte minden malom-szabályt kipróbálhatunk a kicsikkel, de előbb ízlelgessük ezt a táblát is,

Számoljuk meg: 16 mező (bábuhely) van, amiken 12 féle képen alkothatunk malmot. (Pont „egy tucatot.”) Aha, ez már csalfaintábbbak tűnik, ebben már talán lehetne is versenyezni, a megismert szabállyal: **ki tud több malmot csinálni, mire betelik a tábla?**





(***) *Sok kicsi bábik már ügyesen az ollóval, színezni pedig, mindegyik. Ábrákkal, csíkokkal, pöttyökkel is díszíthetjük a forgónkat. Tanulságos azonban, ha **itt is tervezzük, elképzeljük a kész, mielőtt nekiugrunk.** Miért is fog ez forogni? Melyik irányban? Ha egy mesebeli autóhoz terveznénk környezetkímélő „szélmeghajtás”-t, bizony nem mindegy, hogy az milyen irányban fog elindulni. Hát nem sokkal érdekesebb, mint egy kész forgót bevásárolni..., ... amivel „egyedül is el van a gyerek”?*

Néhány parti után, változtassunk a játék célján! Mi történik, ha most nem versenyzünk, hanem segítjük a másikat és mindketten arra törekszünk, hogy **ketten együtt a legtöbb malmot alkossuk a bábuinkból?**

Ha nem beszéljük meg az osztozkodást (és ennél a próbánál legyen is tilos beszélgetni!) akkor ez, **feladványossá tehető azzal, hogy a kezdő felrakja négy bábuját,** majd a másik úgy rak fel nyolcat, hogy a kezdőnek is, és neki is, (azaz összesen kettőjüknek) a legtöbb malma legyen a tábla megteltekor. Vegyük persze észre, hogy ez így „csak” egyszemélyes játék, egy feladvány, amit a kezdő lépő talál ki a játszótársának. Ketten vagyunk, inkább versenyezzünk!

Próbáljuk úgy, hogy egy-egy lépésben 2-2 db bábút raknak fel a játékosok. (Ezzel változtatással sok más táblásban is jelentős előny adható a kezdő lépőnek, így gyakorlatot szerezhetsz a kényszerítőzős irányításban.)

Ezek után tovább lépve, egy, a parti végére megtelt tábláról vegyünk le 3-3 db (sötét és világos) bábút,

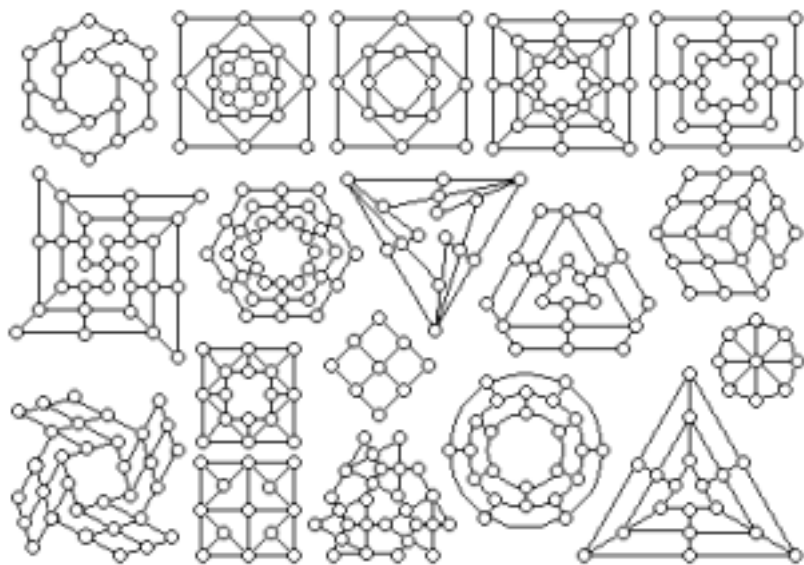
azaz csináljunk helyet egy új szabály bevezetésének: **váltakozva lépegethetünk is egy-egy bábunkkal a szomszédos üres mezőre.** Minél kevesebb bábu van a táblán, annál több mozgáslehetőségünk lesz a lépegetéshez. Ha bevezetünk egy ütés-szabályt, akkor még tovább növekedhet az üres mezők száma: „**Aki malmot ért el, levehet egy bábút**”. (Ha abban versenyezzünk, kinek fogynak el előbb a bábuik, akkor ugye a versenytárs bábuját célszerű levenni.) Levétel ellen pedig, védekezhetünk azzal, ha megállapodunk abban a kivételben is, hogy **malomból tilos levenni...**

Mindez a „néhány” szabály-kiegészítés egyszerre, már sokkal hosszabb, mint a korábban ajánlott játékoknál, de egy, a szabályokat összefoglaló hasonlattal, könnyíthetünk az értelmezésén:

A „kardozós” középkorban három együttműködő lovag már ütőképes csapatnak számított: "jobbszárny"- "balszárny"- "derékhad". Ha a malom-táblán mozgatott bábukat magányos harcosoknak tekintjük, akkor egy ilyen létrehozott hármassal olyan erős (stratégiai) egység, mely ellenfeléből "levághat egyet". A hasonlattal értelmezhető még az a szabály is, hogy malomból nem szabad levenni (képes megvédeni magát) és az is, hogy a lépésképtelen "beszorítottak" veszítenek, azaz kénytelenek feladni a küzdelmet. A három bábunál megengedett "ugrálós" játékszakasz meg: mintha a napjainkban "gerilla-harc"-ként ismeretes, de a középkorban sem szokatlan harcmodort idéznél...)

Nekem az a tapasztalatom, hogy a tradicionális táblát többnyire már ismerik az iskolába került elsősök, nem ritkán néhányuknál már erősebb játékerő is felfedezhető. Ennek alapja azonban a legtöbbjükénél alig több, mint **utánzása egy-egy begyakorolt kezdőlépés-sorozatnak.**

Ha egy másik táblán játszatom őket, rendre „megáll a tudomány”. Voltaképpen pedig, csak a tábla változott. A cél, a szabályok, a kényszerlépések, a „csiki-csuki” állások (amelyekben az egymást követő lépések mindegyike ütésre jogosító malmot eredményez) hasonlóak.



Amikor a még ismeretlen tábla mellett megkérdezik, hogy „**hány bábuval...?**”, akkor általában felcsillannak a szemek arra a válasza, ill. magyarázatára, hogy:

Számold meg hány helyre lehet rakni ezen a táblán és oszd el 3-mal!

1/3-ot te fogsz elfoglalni, 1/3-ot a versenytársad, 1/3-ad pedig megmarad a tologatásokra...

A nagyobb, gyakorlottabbaknak kiegészítendő: *felfelé kerekítve (több bábu esetén) ugye megszorodhatnak a beszorításos győzelmek, kevesebb bábu esetén lecsökkennek...*

A bonyolultabb, sok mezőt tartalmazó (sok lépéspárt előjelző) táblákat csak később, több más egyszerűbb játék megismerése után ajánlanám. **Kivétel a tradicionális malom**, amit azért nem szabad kihagyni, mert Mo-n általánosan csak ezt ismerik... és persze az a legjobb, amikor játszótársra találunk... (...akinek aztán később megmutatjuk majd az általunk ismerteket, mi több: a magunk tervezte és készített malomtáblákat is...)



A malomjátékot értő, azokon tapasztalatot szerzett, már nem is olyan picik, könnyedén megértik sok-sok intellektuálisan igényes, erősen kombinatív játék szabályait is. A következőkben olyan kedvenceimet ajánlom, amelyek „JollyJókerek”, kicsik is és profi matekosok is sikerrel játszhatják.

A piramis-építős Pylos, hídépítősökből a Bridges, vonalnyerősökből a Tőtikék.

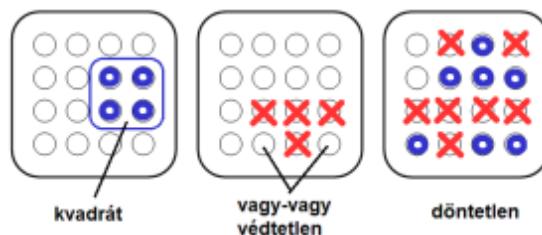
(A több ezer éves játékok mellett, ezek már új fejlesztésnek számítanak... Az eredeti szerzők nevét, pl. a könyvek íróihoz hasonlóan, érdemes megjegyezni: hiszen ha valami tetszett egy adott szerzőtől, akkor érdemes utána nézni egyéb munkáinak is... Nagy valószínűséggel azok is tetszeni fognak.)

Kezdjük (a malomjáték után) 4x4-es táblán úgy, hogy most a kvadrátot tekintsük malomnak!

1. Cél az első kvadrát!

Ketten váltakozva 1-1 db bábút (egyik sötétet, a másik világosat) raknak a táblára, abban versenyezve, hogy melyiküknek sikerül elsőként a saját színéből négyet lerakni egymás mellé négyzet-alakban.

Három próbálkozás közben/után lássuk be, hogy ez a verseny (durva hibázás nélkül) mindig döntetlen.

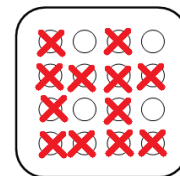


2. Vegyük észre, hogy ha nem korlátozzuk a nyerő négyzetet az egymás mellett álló kvadrát-ra, hanem a verseny cél **bármilyen méretű négyzet csúcspontjainak az elfoglalása**, akkor (feltéve, hogy a játékosok most sem hibáznak) már nem lesz döntetlen, de...

(de... az okosabbak 2-3 parti után azt is lássák be, hogy így is versenyezhetetlen, mert mindig a kezdő nyer.)

3. **Megfordított versenyállal**, most legyen tilos a kvadrát! Nem kell „enyém-tied” bábu, mindketten azonos színnel játszanak, de veszít az, aki kvadrát kialakítására kényszerül.

Játsszunk le ceruzával 5 partit, azután értékeljük: számoljuk meg, melyik partiban hány üres mezőt látott a „lyukra rakni” kényszerülő. Vajon mindig 4-lyukas állást lát a vesztes?

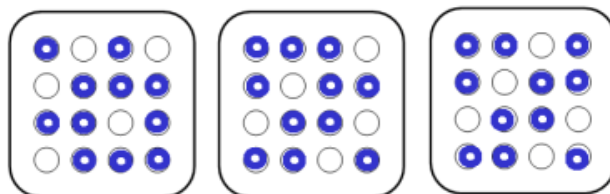


Ha mindig 4 lyukig rakosgatható fel kvadrát kialakulása nélkül, akkor ki nyer, a kezdő, vagy a második lépő?

4. Egyszemélyes feladvány:

keress olyan ötlyukas állásokat, amelyekben már bárhova rak a lépő játékos, kialakítja a kvadrátot!

Aha! Vannak ilyenek. A másodiknak lépő, ha nyerni akar, akkor ilyen állások kialakítására kell, hogy törekedjen, a kezdő lépő pedig: ezt igyekszik megakadályozni.

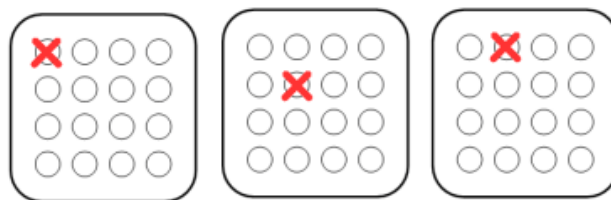


Talán mégis van esélye a kezdő játékosnak is, ámde, túl picuri ez a tábla, könnyen átláthatók a lépések...

5. Számold csak meg:

hány féleképpen lehet 1 db golyót a táblára rakni?

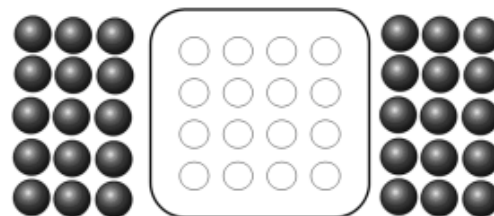
Értsük meg, hogy a 16 lehetségesből, mindössze 3 különbözik. Ezek tükröképei, elforgatásai, lefedik a az összes lehetséget.



Játszhatnánk a 4x4-es helyett, nagyobb táblán is, de... de még **érdekesebb lenne felfelé terjeszkedni !!!**

6. Képzeld el, hogy golyókkal játszunk. Lerakunk a 4x4-es táblára 4 sorban 4-4 db golyót, majd azokra rá 3 sorban 3-3 db-ot, aztán arra még 4-et, amire végül még 1-et. Ezzel felépítünk... egy **piramist**.

Ha ketten váltakozva raknak egy-egy golyót, akkor az utolsó golyót, a piramis csúcsára kerülőt, a kezdő, vagy a másodiknak lépő teszi fel?

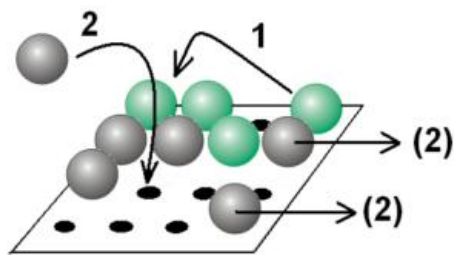


Keressünk bábuknak 30 db golyót, (pl. diót, vagy gyurmából formáljunk...), és a felét fessük más színűre (vagy pl. csomagoljuk vékony alufóliába), és készítsük el hozzá a 4x4-es táblát (pl. egy vastag filcből bőrlukasztóval..., vagy kartonlapon a mezők helyén kis négyzeteket vágva, alul valami távtartóval...)

(Játszható lenne kártyalapokkal is, gyufásdobozokkal is, de a kicsik esetén, semmiképpen ne térjünk el az eredeti golyós ötlettől.)

Némi beszélgetős-irányítós rávezetéssel találjuk ki közösen a spórolási szabályokat:

1. nem kötelező mindig kívülről raknunk, azaz megengedjük, hogy a lépésre következő átrakja **magasabbra** egy már a táblán lévő golyóját.
Ekkor nem kell raknia a külső készletéből (megmarad a tetejére).



Két próba-parti után, vezessük még be a „szuper-spórolást” is:

2. aki **kvadrátot ér el** a saját színével, az visszaveheti 2 db golyóját!
(„sose nem fog elfogyni” ☺)

Beszéljük meg, hogy **rombolni tilos!** Magasabbra csak azt, ami nem támaszt alá másik golyót és a saját kvadrát utáni levétel is csak szabad (másikat alá nem támasztó) golyókra érvényes.

Ebben már lehet is versenyezni! Az nyer, aki több golyót tud megspórolni ezzel az áthelyezős szabállyal...

Lépéskényszer van, aki nem tud szabályosan lépni, (felhelyezni, vagy kívülről rakni) az elveszti a partit!

*Gyakorlottaknak pontosítsunk, vegyék észre: mindkét spórolási szabály **megengedő, nem kötelező.** Magasabbra szabad rakni kívülről is és a négyesért levenni megengedett egy sajátot is, vagy akár egyet sem.*

Közben rengeteg dolog előfordulhat, ami játékosan rögződik a buksikban:

Szinte minden játékban vannak **udvariassági szabályok**. Pl. a Pylosban:

Akkor nyúlj a golyóhoz, amikor már tudod, hogy hova rakod. Nem illik több golyót a kézbe venni, mert a versenytársnak mindig látnia kell, hogy nekünk hány golyónk van még és ugye te is figyeld azt, hogy hány van még a táblán kívül a versenytársadnak.

5-10 parti után már számlálás nélkül menni fog a készségszintű több/kevesebb összehasonlítás 10-12 golyóig, és az okoskák, szinte pontosan képesek lesznek „**ránézésre**” **bemondani a darabszámokat kb. 5 db-ig.**

Fogalmakkal ismerkedünk:

négyzet, gúla, golyó, golyórakás, emelet, földszint, emelés, spórolás, elforgatás, tükörkép (később, majd szimmetria, tengelyesen szimmetrikus, középpontosan szimmetrikus), ...

Beszélgetést indíthatunk az érettségnek-kornak megfelelő ismeret-tartalommal:

Pylos > piramis > Egyiptom > fáraók gondolati láncból

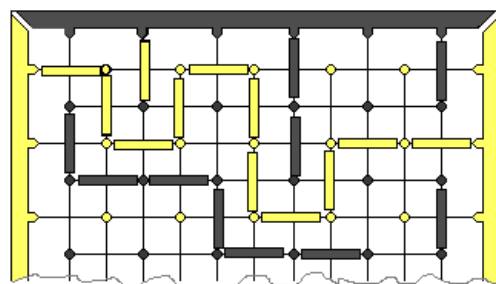
a HIDAS (BRIDGES , vagy Bridg-It feltaláló: David Gale 1960.)

Bevezetésként emlékezzünk, vegyük elő egy ismétléses partira a Gyufakígyó-t és...

...és... azután máris belekezdhetünk a Hidas-ba, a kisebb, 5x5-ös táblán, két különböző színű cerkával!

Csak a versenycélt közöljük: a szemközti partok között híd építése.

A táblát nézegetve, értelmezve, próbáljuk meg kitalálni:
a szabály többi részét. Miért van világos és sötét part?
Vajon, mit jelenthetnek a tábla sötét és világos színű pöttyei?



A táblásokon eddig „megedződötték” biztosan megfejtik és részletesen átbeszélhetjük velük a lépés-szabályt: Egyik játékos csak a sötét, a másik pedig csak a világos pontok közül választhatja ki lépésről-lépésre azt a két szomszédost, amire lehelyezi a saját hídelemét. És..., és **vegyük észre, hogy** (ha ez így van, akkor) **felesleges is volt a partokat világosra és sötétre beszínezni !!!** Miért is?

(A sötét pöttyök összekötözgetésével csak a függőlegesen, a világosak összekötözgetésével pedig csak a vízszintesen szemben álló táblaszélek köthetők össze. ☺)

A kisebbekkel át is ugorhatjuk a 6x6-os táblát, azonnal kezdhetik a mini 4x4-esen gyufaszálakkal.

A nagyobb (türelmesebb, a vonalkákat már ügyesebben húzogatókkal) játsszunk le 3-4 partit két színű cerkákkal a 6x6-os táblákon és **vegyük észre, hogy mintha ebben a játékban soha nem lehetne döntetlen.**

Vajon miért van ez így?

A megfejtéshez próbálkozzunk kisebb táblán! (*)**

(Láttuk már, hogy sok játék kisebb táblákon is jól működik, a szabály lényege és működtetése többnyire változatlan marad, de lecsökken a lépés-szám, áttekinthetőbbek lesznek a hadállások...)

Próbálkozzunk a mini 4x4-es táblán gyufaszálakkal.

(Egy doboz gyufa felére lötytentsünk ki picinyke fekete kávé, színezésképpen.)

A legkisebbek már elegendő is, ha eddig eljutnak!

Játsszanak a 4x4-en, aztán ugorják át a HEX-et is és folytassák a Tötikékkal.

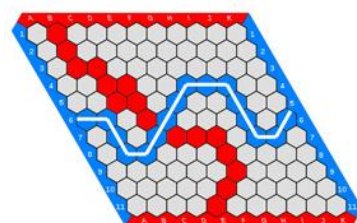
(***) **A nagyobbak:** páros játékban próbálkozzanak 4x4-en a **Hidas megfordított versenycéljával:** Nem nyer, hanem veszít az, akinek a tábla megteltekor felépül a hídja a két szemközti partja között. Várható, hogy hamar észreveszik: a döntetlent elkerülő „trükk”, ötlet a két színű pöttyökben rejtezik. (Ha mégsem „esik le a tantusz”, akkor próbálják egyre kisebb táblán, egészen az egymező 1x1-ig, amelyben ugye azonnal nyer a kezdő lépő.)

Beláthatjuk, hogy a Gyufakígyó játékunkhoz hasonlítva, kell a két színű pöttyözés ahhoz, hogy lehessen versenyezni a szemközti oldalak összekötésében. A nagyon-nagyon okoskáknak azonban **eszébe juthat a Kék Nílus.** *Mi lenne, ha két folyót indítanánk a méhsejtes táblán, azaz: lenne egy zöld Nílus is a kék mellett...?* Igen! Aha! „**Működik a játék**” **pöttyözgetett tábla nélkül is**, ha a méhsejt tábla mezőire rakosgatjuk a bábukat..., csak ki kell jelölnünk az a két oldalt, amiknek az összekötésében versenyezni lehet.

Ez pedig már a HEX játék. A kísérletező gondolat-próbálkozásaink *során mi is felfedeztük* a zseniális dán matematikus Piet Hein 1942-ben született találmányát:

„Két játékos felváltva egyenként rakja le bábuit, (egyik világosat, a másik sötétet). abban versenyezve, kinek sikerül a folytonos híd építeni saját színével jelzett két szemközti tábla-oldal között.

A kezdőlépő előnyének csökkentése céljából tilos az első lépésben elfoglalnia a tábla középső mezőjét.”



Az pedig különlegesen érdekes, hogy előbb volt a hatszög-osztású táblára kitalált HEX, ami a Bridg It alapötletét adta... és talán..., ha nincs a HEX, akkor ma nem is létezne a négyzetes táblán játszható Bridges.



A HEX, az egyszerű szabálya ellenére (mint pl. a Rubik kocka), **nagyon nehéz**, magas kombináció-igényű játék.

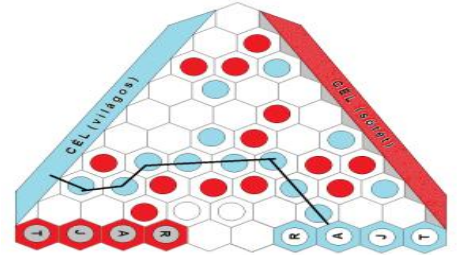
Egyes vélemények szerint 19x19-es méretben már a GO-szintjén van.

Kezdőknek a 7x7-es is nehezen átlátható,

de a féltáblásra egyszerűsített változatot már a kisebbek is jól játszhatják.

Féltáblás HEX (a legkisebbek próbálkozzanak a mini változattal.)

Az egymással szemben ülő világgal és sötéttel versenyzők, lépésenként tetszőlegesen választott mezőre rakják egy-egy bábujukat, abban versenyezve, hogy ki építi ki előbb folytonos útvonalát a RAJT-tól a CÉL-ig.



a „hídépítő PYLOS” (SPAN feltaláló: **Cameron Browne** 2011.)

Még egy érv az mellett, hogy miért is ne mellőzzük a PYLOS elkészítését ☺

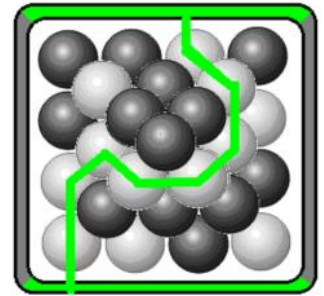
Felváltva, egyenként rakosgatva a golyókat felépítjük a piramist, amit aztán felülről alaposan megszemlélünk. Lásd az ábrán:

Az nyer, aki a saját két szemközti oldalát összefüggően érintkező golyóinak sorával összekötötte.

Hogy is van ez?

Ki kell jelölni a világos és a sötét oldalakat.

Aztán, teljesen fel is kell épülnie a piramisnak, azaz lesznek benne felülről nézve nem látható, takart golyók is....



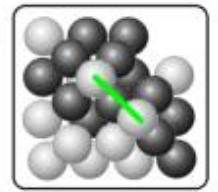
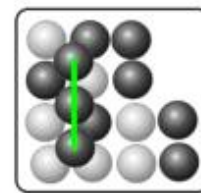
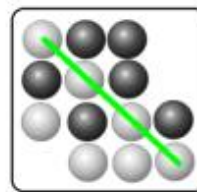
az „amóbas PYLOS” (SPLINE feltaláló : **Nestor Romeral Andres** 2011.)

Meg még egy érv az mellett, hogy miért is ne mellőzzük a PYLOS elkészítését ☺

Egyszer te raksz, egyszer én.

Abban versenyezzünk, hogy kinek sikerül elsőként „malmot” alkotnia.

A földszinten 4 db saját bábu, az első emeleten 3 db saját bábu, a második emeleten már 2 db saját bábu is „malmot” alkot, ha vonalban egymás mellé kerülnek.



A válogatás utolsó játékeként, elsősorban tesztelési célból, ajánlom a tótikéket.

Mutassuk meg; érteni fogják; kedvelni fogják, de...

...akkor lesz igazán sikerélményünk, ha a sok változat láttán, erre irányuló ösztönzés nélkül, maguktól kedvet kapnak és nekilátnak a táblatervezésnek, a saját változat elkészítésének... (???? lásd a köv. lap alján!)

TÓTIKÉK (Nagylaci fejlesztése 1994-ből kiadó Cogitoys)

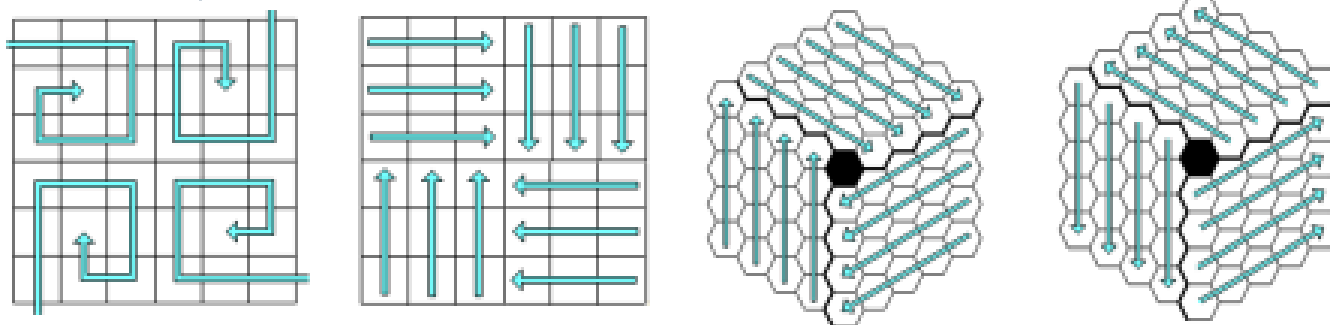
Két játékos, váltakozva, egy-egy bábuját rakja a táblára, az egyik világosat, a másik sötétet. Az nyer, aki a saját bábuiból, társát megelőzve alakítja ki a „négyes malmát” (Azaz: vízszintesen, vagy függőlegesen, vagy átlósan négy bábuja kerül egymás mellé).

Lépés-szabály:

A táblára felfestett nyilazás azt jelzi, hogy az egyes mezők milyen sorrendben tölthetők.

(Azaz: előbb a nyíl hegyére kell rakni... Úgy kell elképzelni, mintha a felfestett utak=csatornák nyílirányban lejténének, amiken a golyó alakú bábuk ütközésig elgurulnak.)

Úgy is érdekes, ha megfordítjuk a verseny célját, azaz: a négyese kialakítására kényszerülő veszít.



Ugye láttad/próbáltad már a 4. blokk előtt a „picuriknak” 1., 2., 3. blokkot is?

1. blokk (dobókockások): http://www.jatektan.hu/jatektan/_2012_006/picuriknak1.pdf

2. blokk (lerakosgatók): http://www.jatektan.hu/jatektan/_2012_006/picuriknak2.pdf

3. blokk (előnyadósok): http://www.jatektan.hu/jatektan/_2012_006/picuriknak3.pdf

Nem tudom, hogy lesz-e folytatás... Egyelőre ennyi! Sok sikert!

☺ Nagylaci/jatektan.hu

A JÁTÉKTAN előtt 15 évig szerkesztettem a tablajatekos.hu WEB-oldalt.

A jelenlegi oldalak archívjába lementett kezdőlap **ma is változatlan és aktuális:**

*"Mi leszel, ha nagy leszel?" - Kérdezzük gyakran a gyerekektől,
pedig a válasz ott rejlik a legkedvesebb játékaikban.*

Kicsit tán megfordítva is igaz:

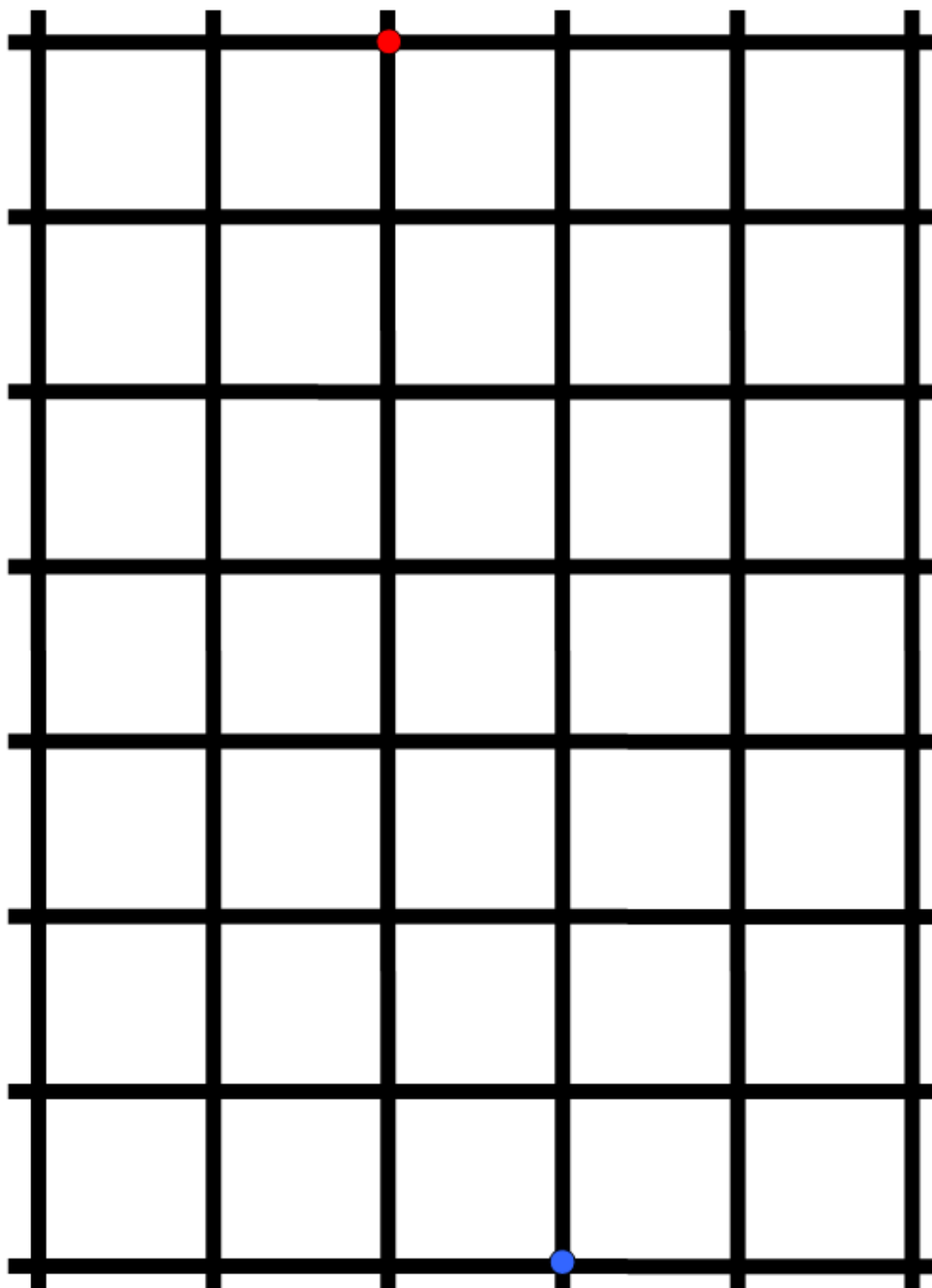
Mutasd meg, milyen játékokat tanítasz gyermekednek és megmondom milyen emberré fogod nevelni...

(????) Közhely, hogy a logikai és tábla-játékok gondolkodásra nevelnek, kevés kivétellel, még az iskolai alkalmazásuk célja sem lépett még túl a matekos kapcsolatokon. Magam úgy gondolom, hogy az a pici, akit az előzőekben mutatott ötletek követésével, tovább gondolásával vezetnek be a táblajátékok világába, talán feltaláló, tervező, újat kitaláló felnőtt szeretne lenni, „ha nagy lesz”... és kíváncsi, kérdező, a részletek szépségét észreévő, a világunkra rácsodálkozó, nyitott érdeklődésű tanulóvá válik az iskolába kerülve.

Mert hát mi is történt? Nem csak megtanulták és alkalmazták a játékok szabályait, de folyamatosan **kísérletezgettek, szabályváltozatokat ízelegtek, belekóstoltak az alkotás örömeibe, az új dolgok kitalálásába.** Mindez pedig, talán a legfogékonyabb időszakukban, életre szóló élményt jelenthet, alap az igényességre, a saját véleményre, önálló döntésekre.

Isola-piciknek (1-1 db sötét és világos (király-)bábu és max. 45 db blokk-bábu)

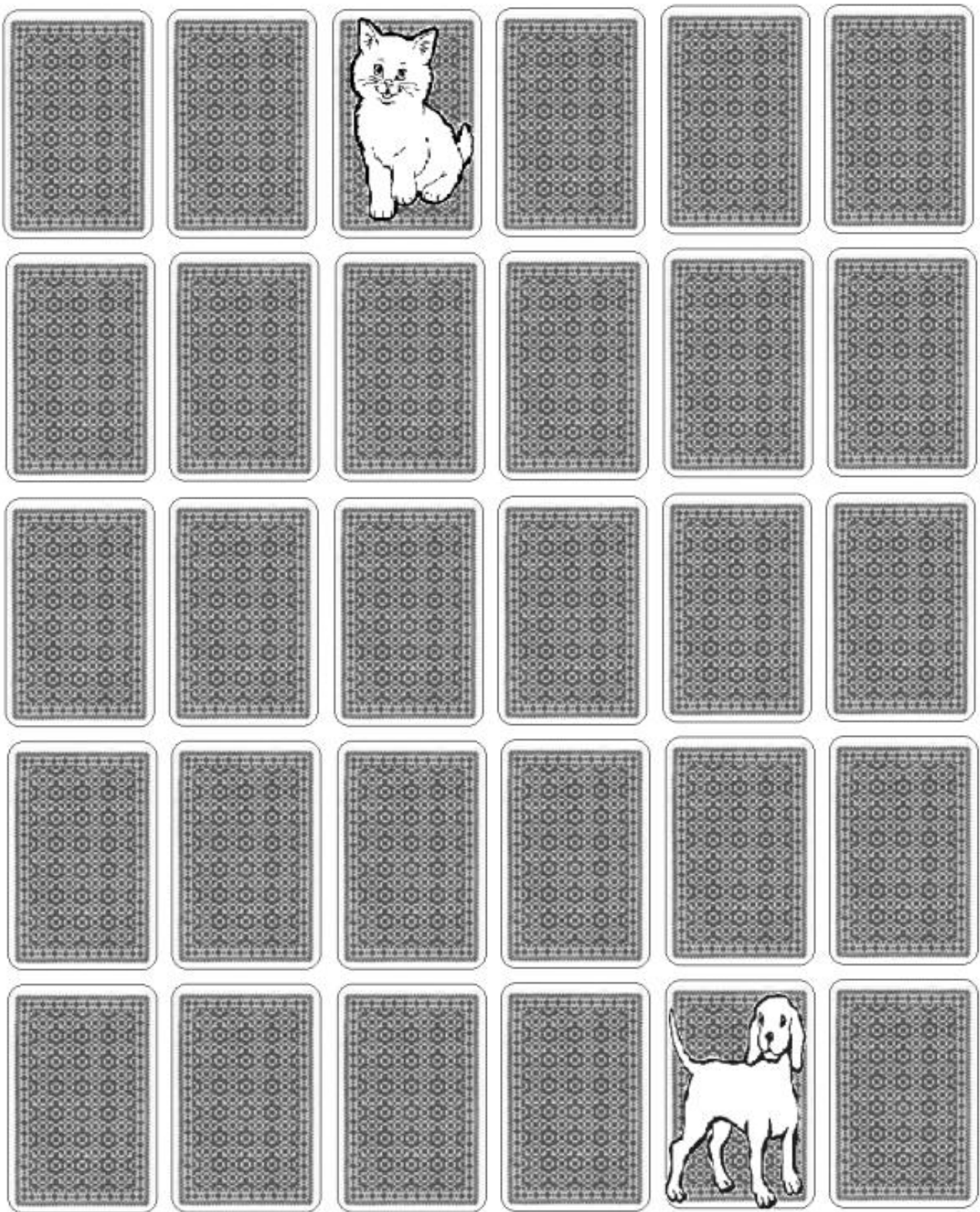
Kezdőállásból indulva, a lépések két fázisból állnak: (1.) bármelyik oldalszomszédos mezőre áttoljuk a saját királyunkat (egyszersmind mutatva, hogy még tudunk lépni vele); majd (2.) egy tetszőlegesen választott mezőt blokkolunk (rárakva egy tiltó jelet), azaz kizárunk a további játékból. Veszít, aki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

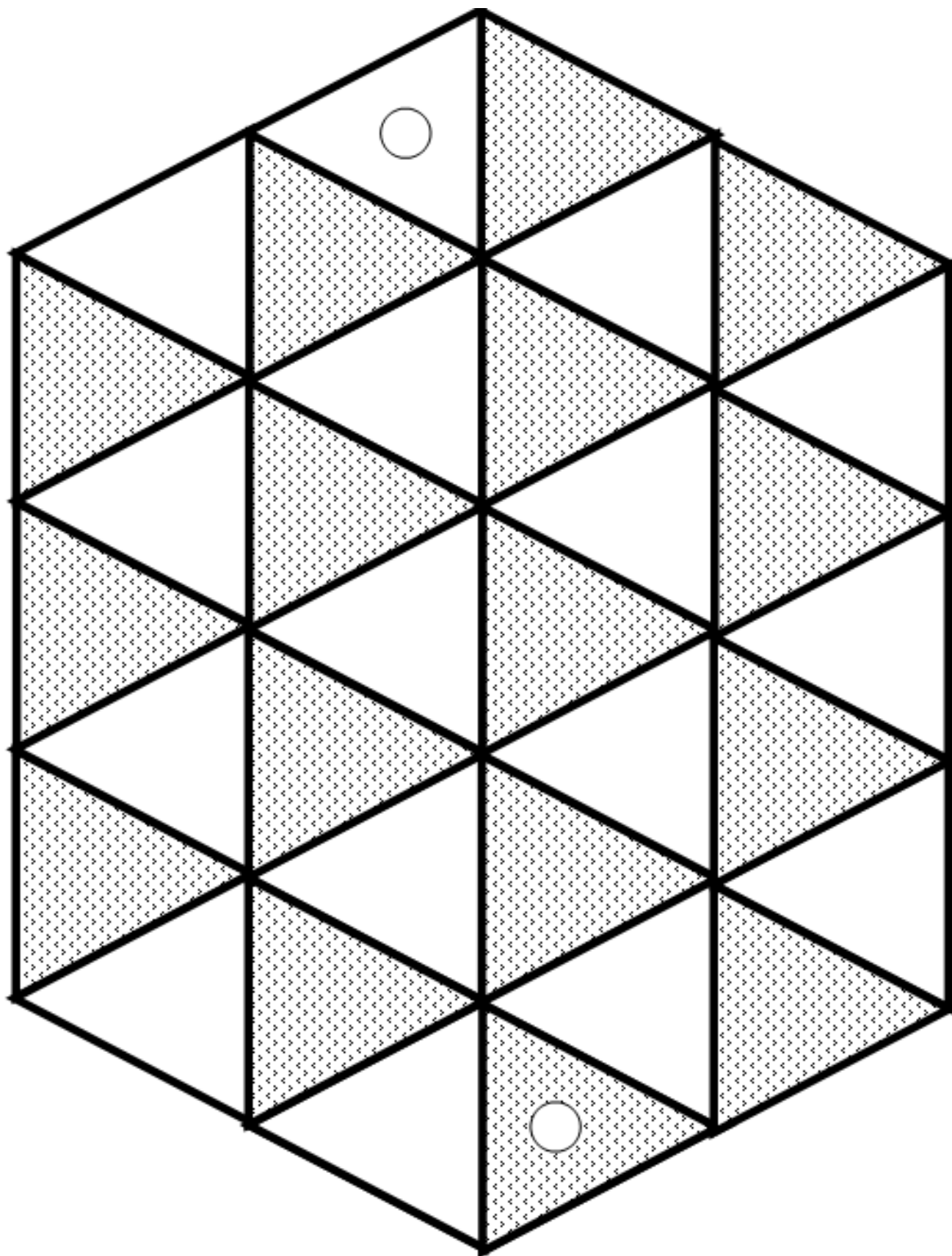
Érdekesebb úgy, ha képükkel lefelé fordított kártyalapokból állítunk össze egy (kisebb) 5x6-os táblát, amin pl. egy kabalababával lépkedhetünk és a tiltásra kiválasztott „mező-lapot” pedig egyszerűen levesszük. Így, az egyik baba körül hamar elfogynak a lapok, és mert ugrani tilos, vége a partinak.



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

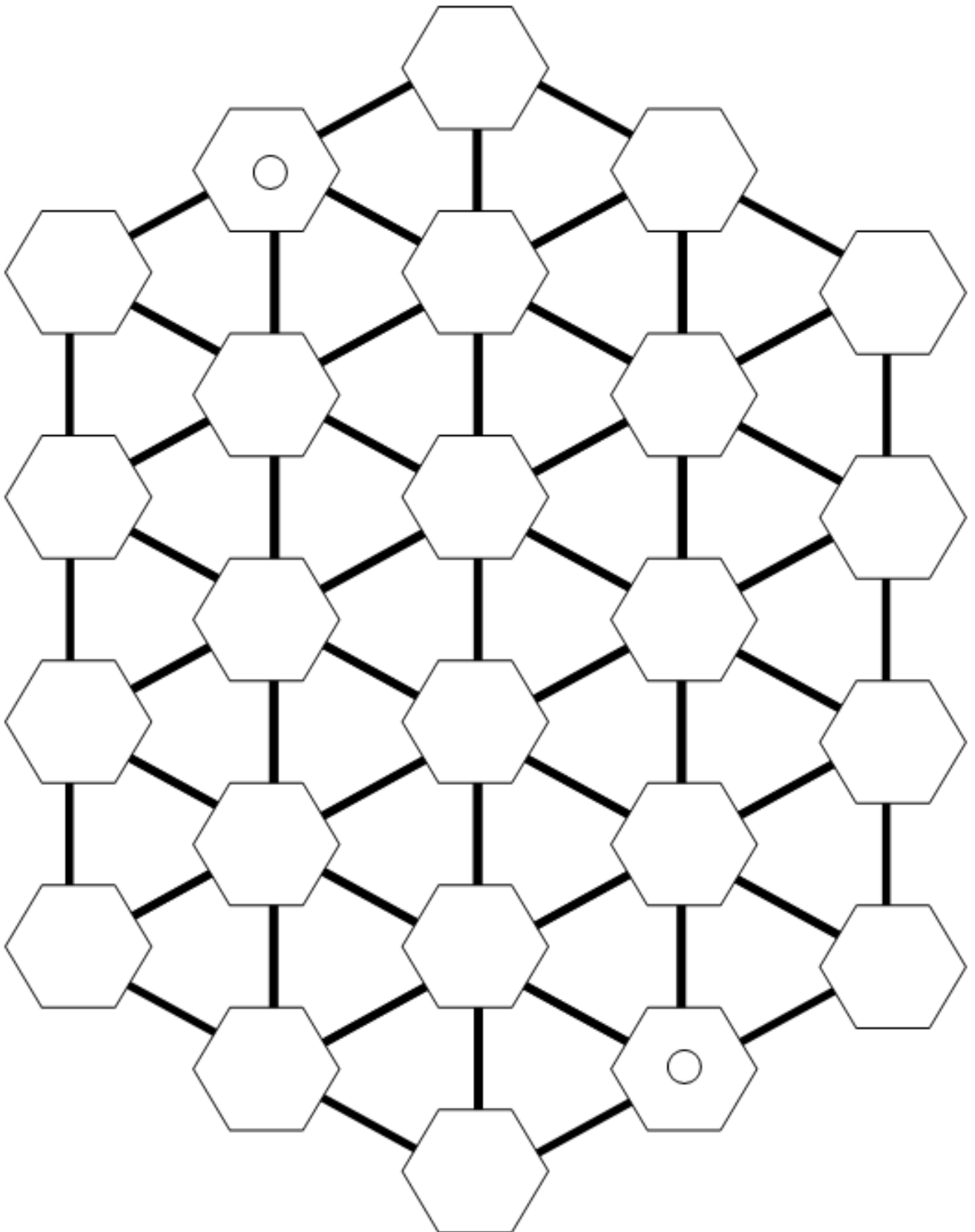
ISOLA (háromszöges táblán, a mezőkön játszva)

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



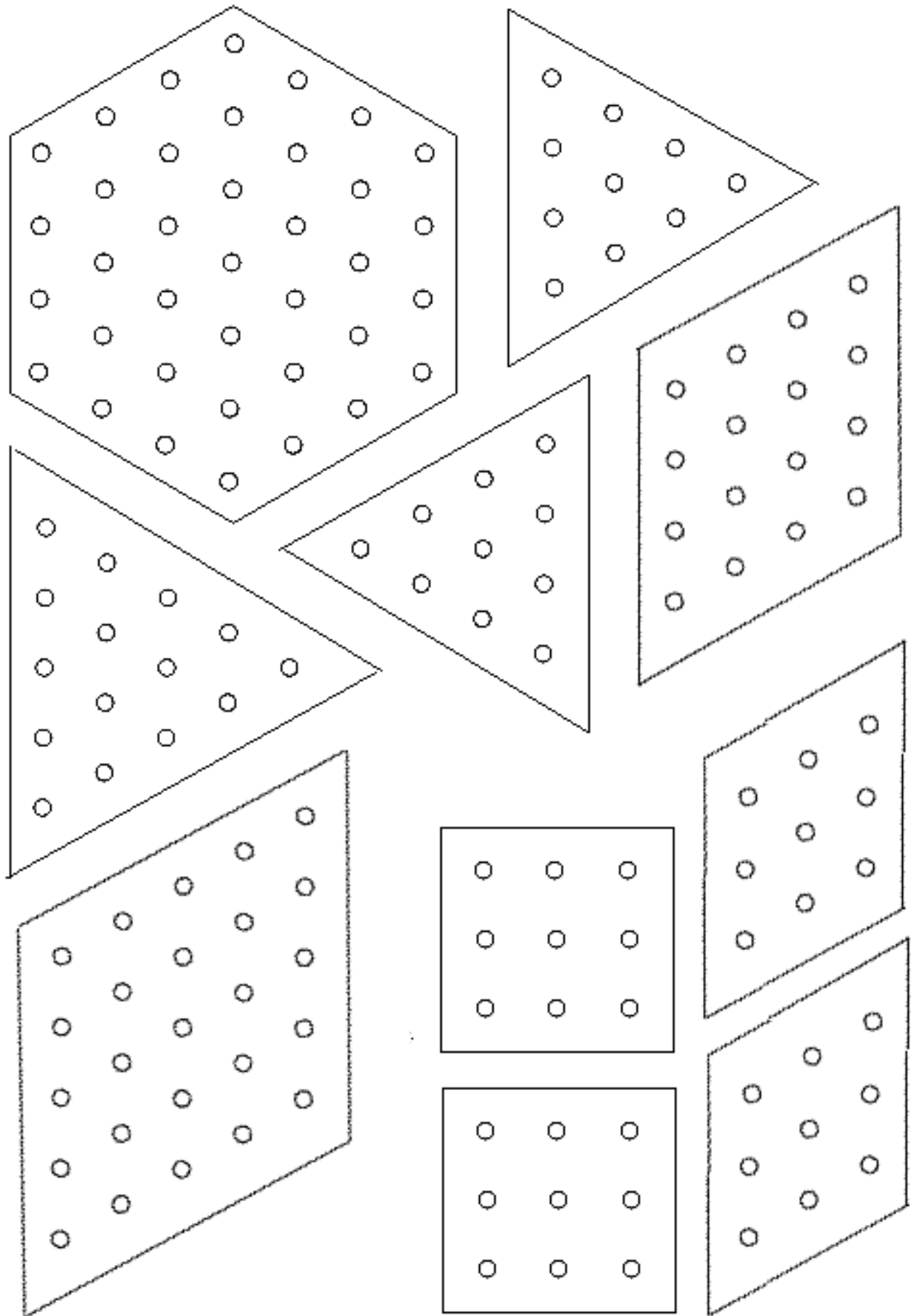
ISOLA (a háromszöges tábla rácspontjain játszva: már hatszöges tábla lesz.)

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

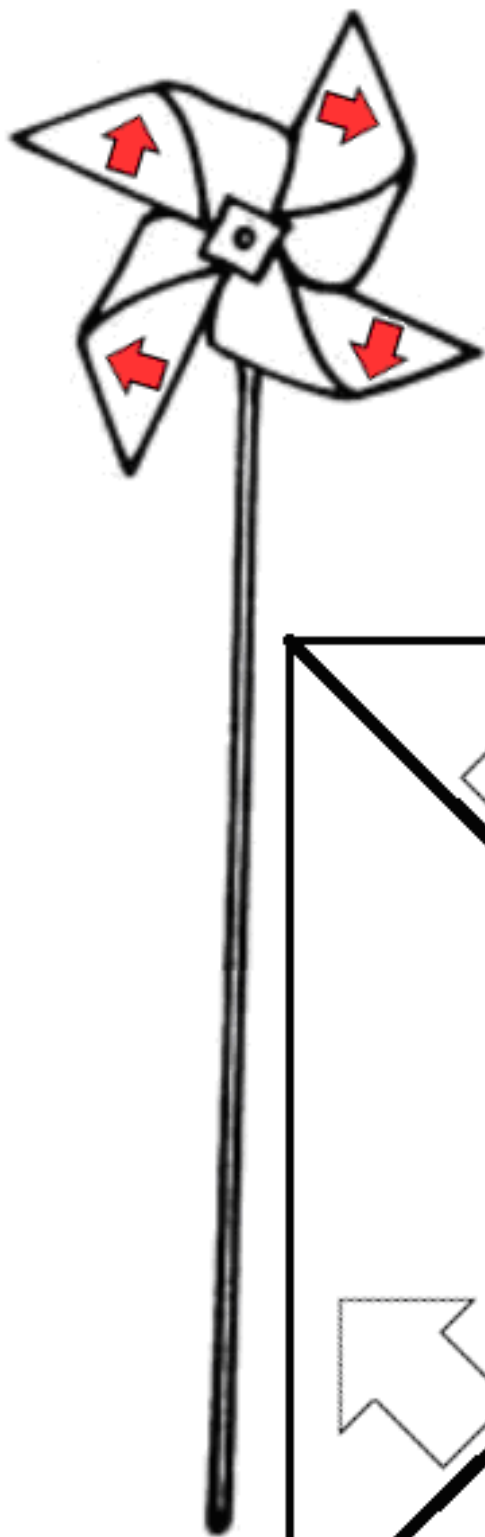


Bevezetés a malmokba

A versenyzők felváltva egy-egy tetszőleges pontot foglalnak el (pl. saját színükkel bekarikázzák).
Az nyer, akinek előbb sikerül egymás mellett vonalban 3 db pontot birtokolnia.



Melyik táblákon nem lehet nyerni, ha a versenytárs figyel és nem hibázik?

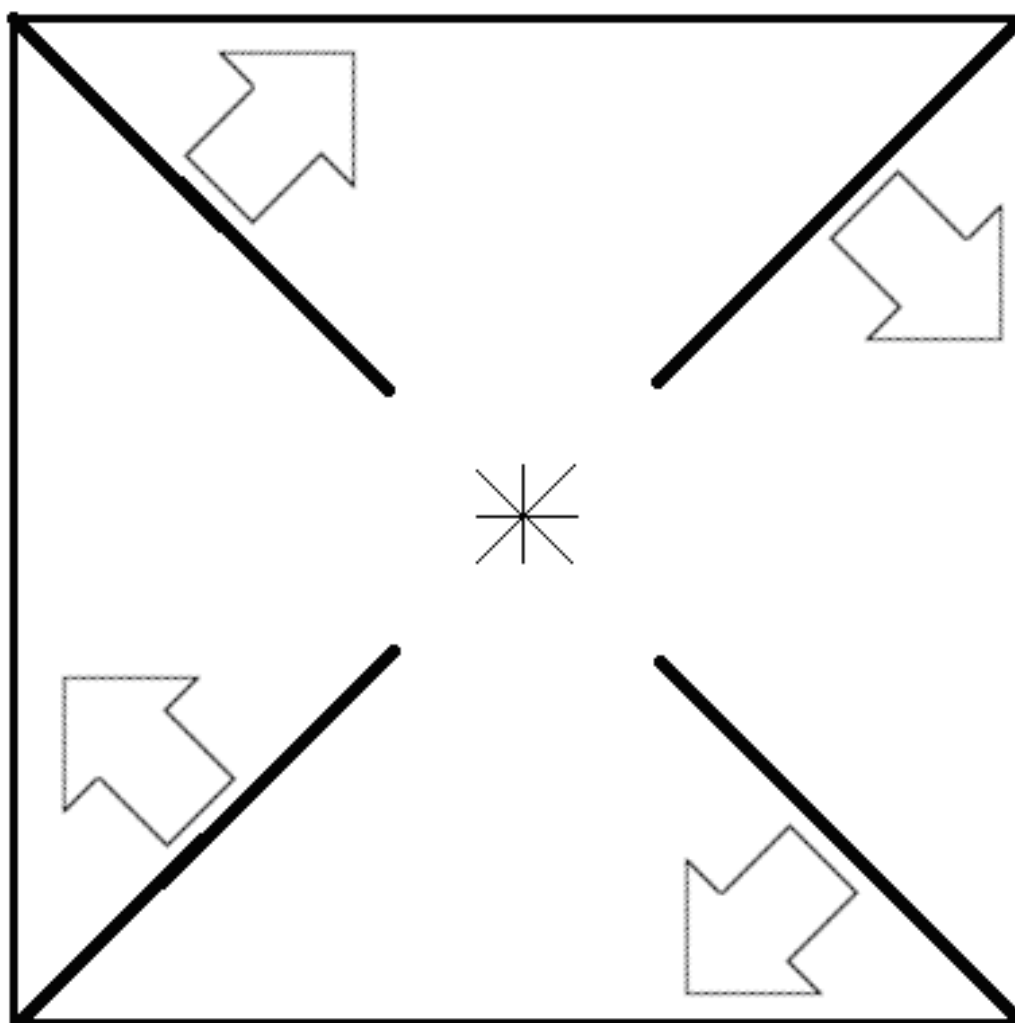


Készítsd el a forgót!

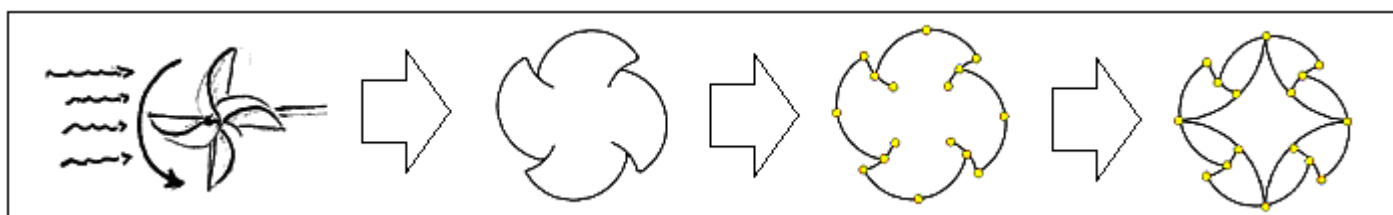
Vágd ki a négyzetet, majd vagdos be a sarkoktól...

Tervezd meg: merre forogjon és színezd be a forgásirányt...

Végy gombostűt és ...
... és pl. egy hurkapálcát...



HMMM!!! Ez, nem is olyan rossz ötlet malomtáblának! **Érdeemes lenne kipróbálni...** 😊



Malom picuriknak

1./ 8-8 db bábút felváltva egyenként raknak le a játékosok, majd a tábla megtelte után összeszámolják, hogy kinek hány malmot sikerült közben kialakítania.

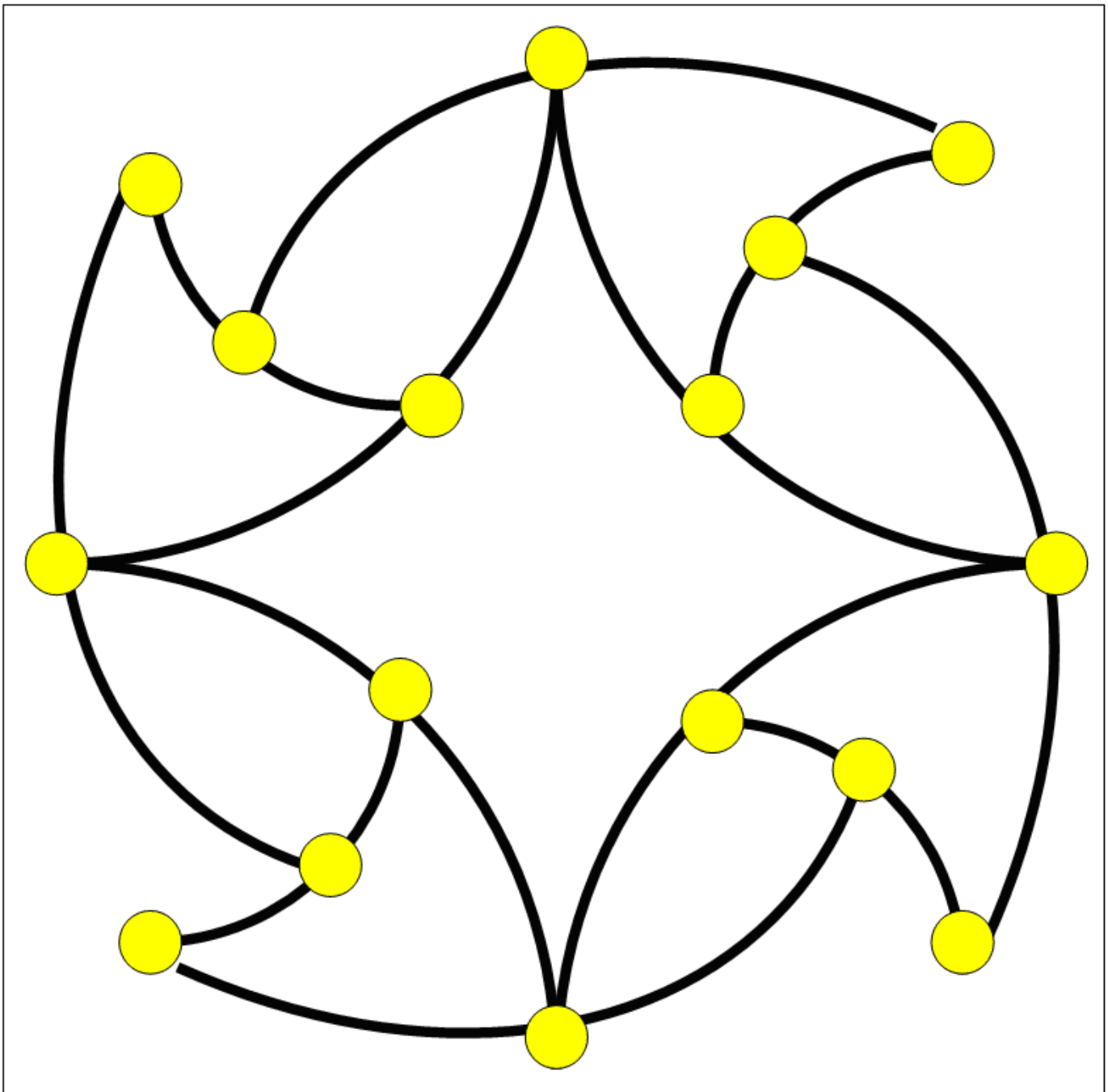
2./ Most úgy, hogy mindketten sok malmot érjünk el, azzal a szabállyal, hogy a kezdő 4 bábút rak le, a másodiknak lépő 8-at, majd ugye a kezdő a maradék 4-et. Hány malmot tudunk így együttműködve csinálni?

3./ Mint az 1./ alatti, több malomért folyó verseny, de a egy-egy lépésben 2-2 bábút raknak le a játékosok.

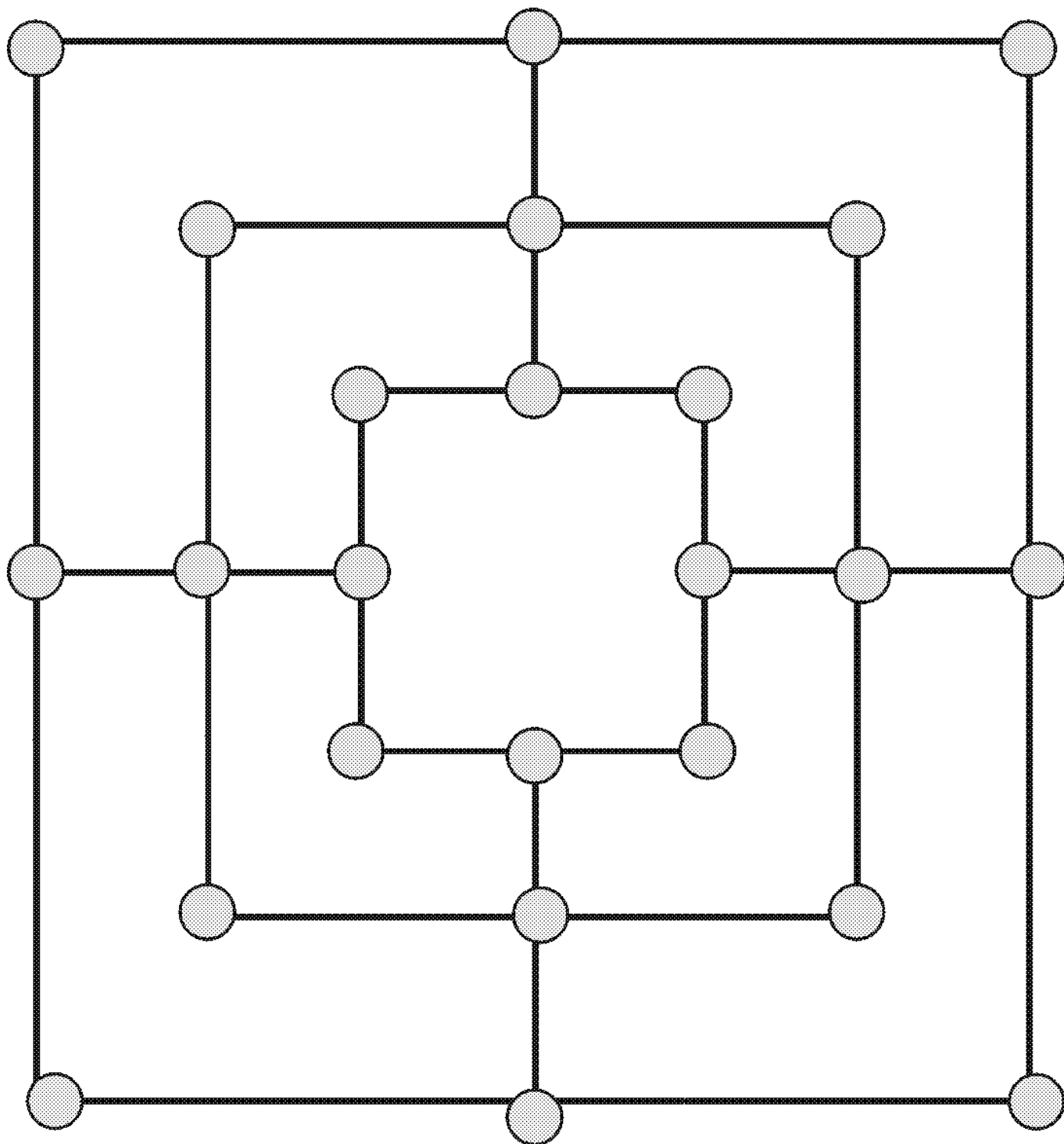
5./ 5-5 bábuval úgy, hogy ha elfogytak a bábuk, akkor váltakozva tologathatnak át egy-egy saját bábút a szomszédos üres mezőkre, arra törekedve, hogy malmot alkossanak. Az nyer, aki előbb ér el malmot.

6./ Mint az 5./ alatt, de addig, amíg az egyik játékosnak 3-nál kevesebbre üti le bábuit a versenytársa. Aki malmot alkot, az üthet, azaz levehet egyet azokból a bábukból, amelyek nem állnak malomban.

7./ és 8./ Mint a az 5./ és 6./ alatt, de játékosonként 6-6 bábuval.



Tradicionális (a legismertebb) Malom



Egymás bábuinak beszorításában, vagy kiütésében versenyeznek a játékosok, három játék-szakaszban:

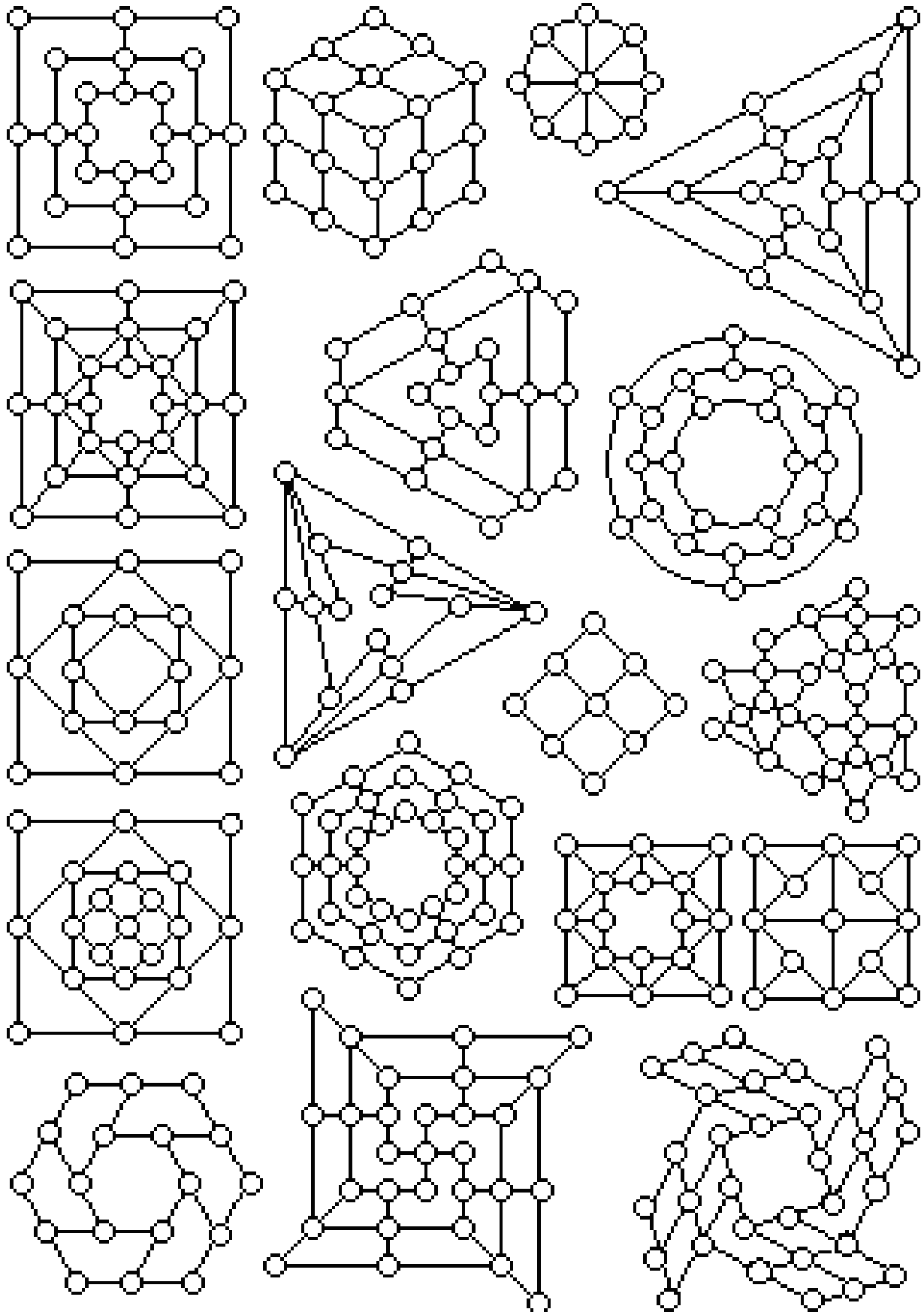
1. Egyenként rakják a táblára bábuikat, majd
2. váltakozva lépnek a tetszőlegesen választott bábujukkal szomszédos üres mezőre.

Ha valamelyik játékos (akár a lerakások, akár a lépések során) malmot alkot (azaz három bábuját egy vonalra állítja), akkor levehet egyet ellenfele bábuiból, kivéve az éppen malmot alkotó, ütés elleni védelmet élvezőt.

3. Akinek már csak 3 db bábuja van: még egy esélyt kap a kiegyenlítésre: ugrásokkal is mozoghat a táblán.

MALOMTÁBLÁK

Sokféle táblán, a mezőpontok harmadányi bábuval. (Egyharmad hely a sötété, egyharmad a világosé, egyharmad pedig maradjon a tologatásokhoz. Ha felfelé kerekítünk, akkor több lesz a „beszorításos” győzelem; ha lefelé, akkor kevesebb.)



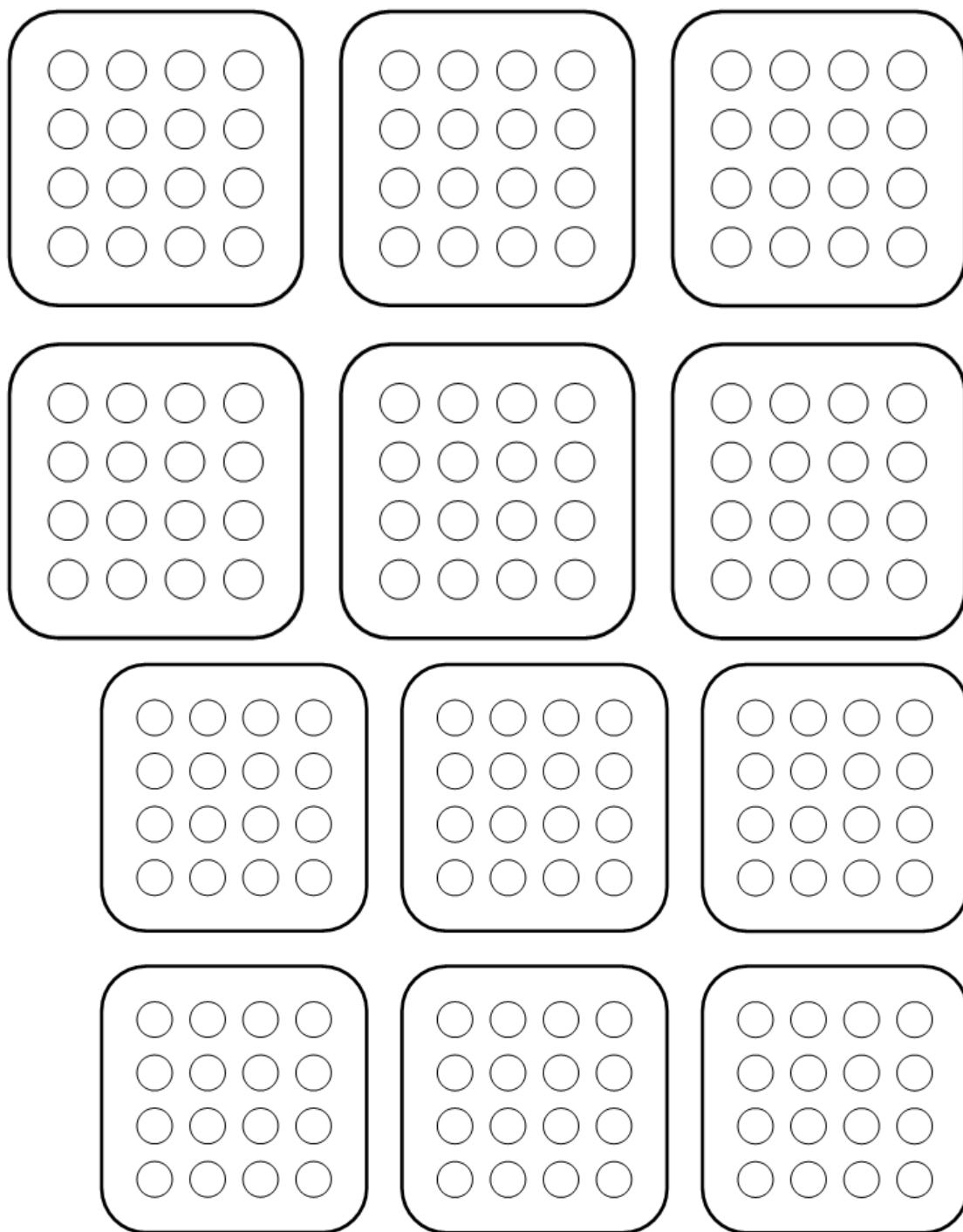
Bevezetés a Pylosba (1)

1. Cél a kvadrát! Ketten váltakozva 1-1 db bábut (egyik sötétet, a másik világosat) raknak a táblára, abban versenyezve, hogy melyiküknek sikerül elsőként a saját színéből négyet lerakni egymás mellé négyzet-alakban.

2. Mint az 1. alatt, de megfordított versenycéllal. Veszít az, aki előbb kényszerül egy négyzetet alkotó négyes negyedik bábuját lerakni. Nincs enyém-tied bábu, mindketten azonos színnel játszanak, de tilos a kvadrát: Tehát azt kell elkerülni, hogy bárhol négyzet alakban egymás mellett álljon 4 db bábu.

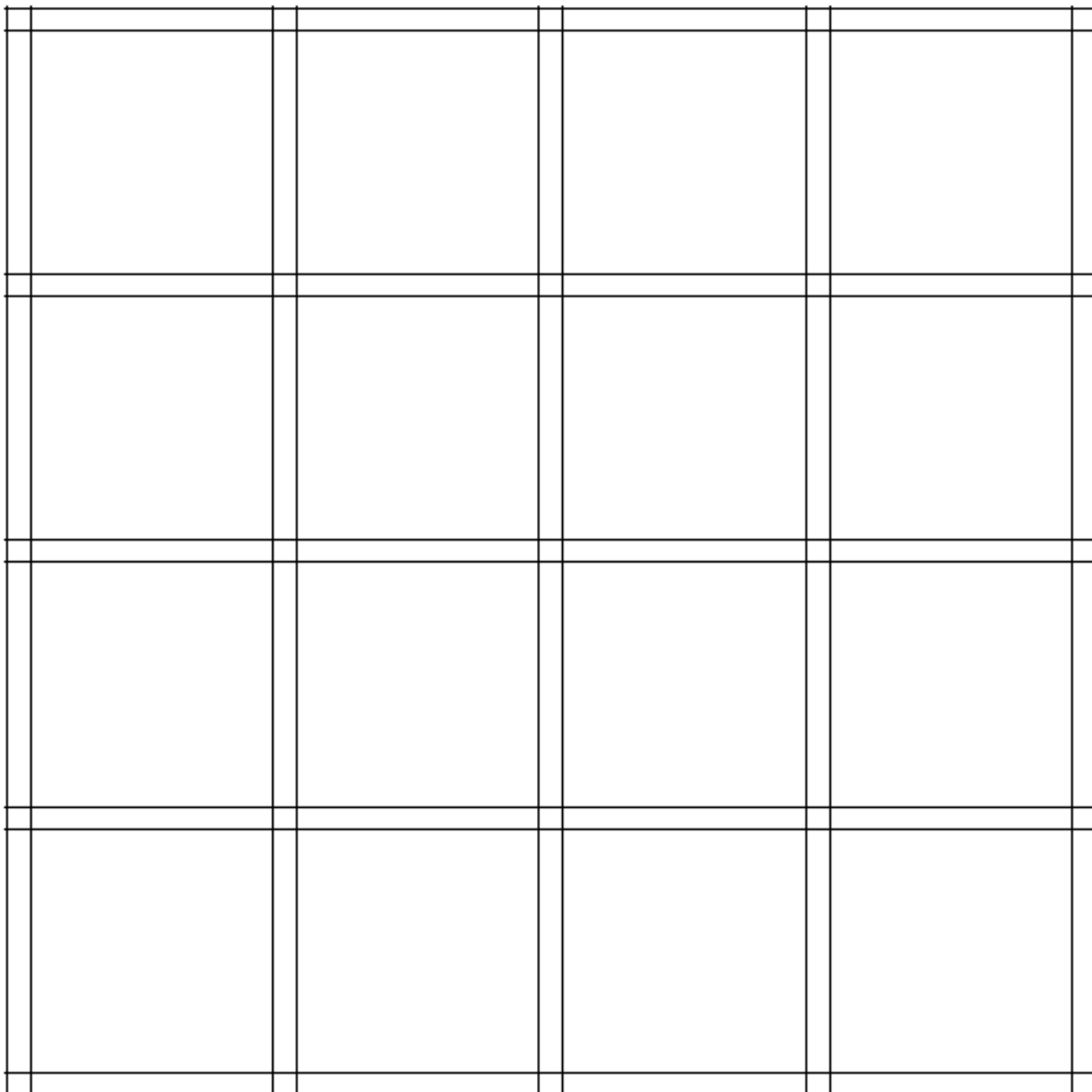
3/a. Egyszemélyes feladvány: Rakj fel úgy a táblára 12 db bábut úgy, hogy azokból sehol ne kerüljön egymás mellé négyzet alakban 4 db egymás mellé.

3/b./ Egyszemélyes feladvány: Rakj fel úgy a táblára 11 db bábut úgy, hogy azokból sehol ne kerüljön egymás mellé négyzet alakban 4 db egymás mellé.



Gyufa-kígyó

(Mielőtt megismerkednénk a Hidas (Bridges) játékkal, idézzük fel a gyufakígyóst.)



A mezőket elválasztó valamelyik vonalra felrak a kezdő egy gyufaszálat, majd felváltva rakva egy-egy szál gyufát, egy összefüggő kígyózó vonalat építenek a játékosok.

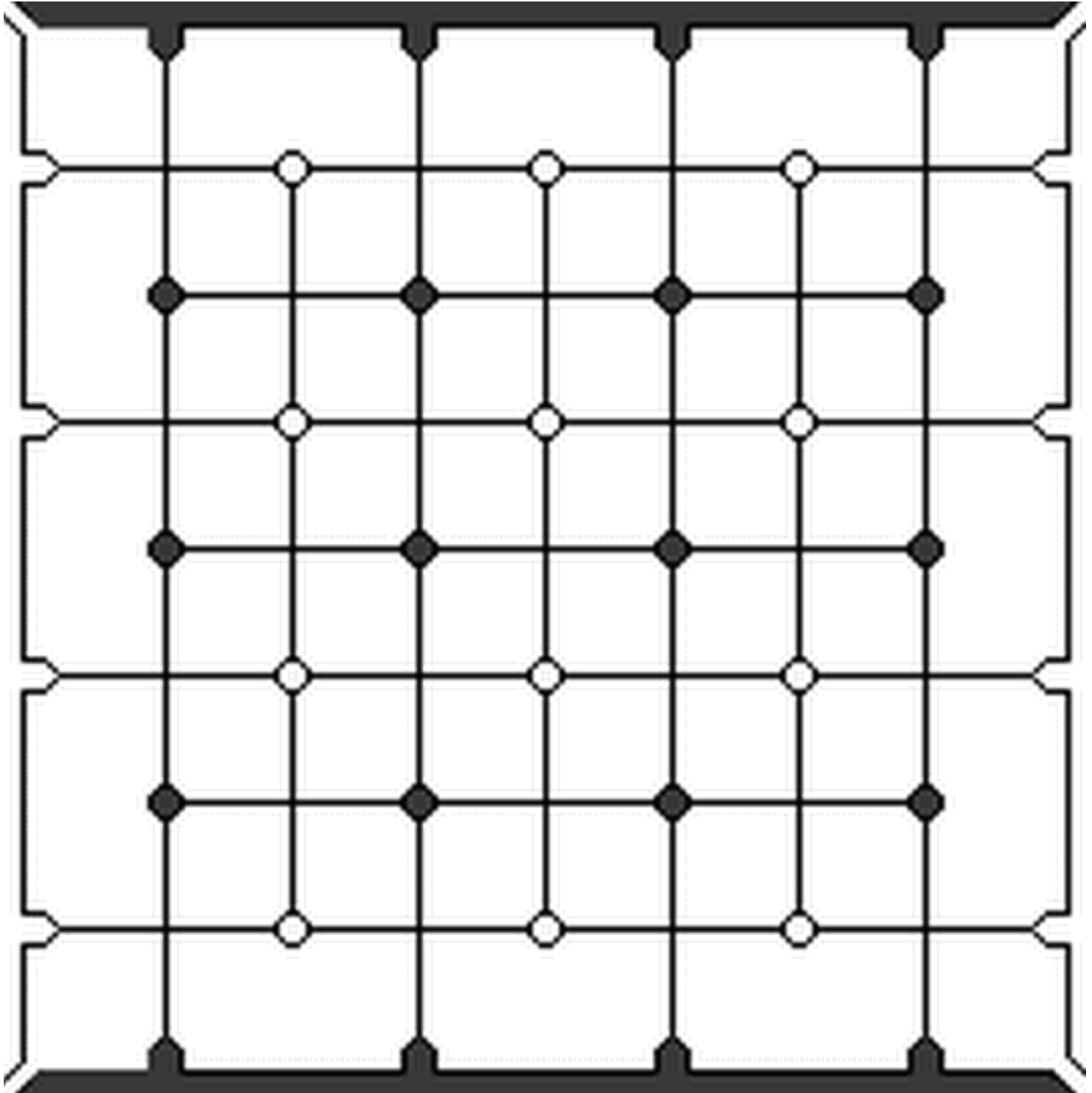
(Csak a vonal elejére, vagy végére szabályos rakni, azaz egyik mező sem határolódhat körbe négy oldaláról.) Az veszít, aki nem tud úgy lerakni, hogy a kígyózó vonal ne ütközzön önmagába.

a HIDAS (BRIDGES) mini

(Az első „szabály-ismerkedős” parti előtt játssz egyet a gyufakígyóval.)

Végy elő egy doboz gyufát és a fele gyufaszálat ferd be sötétebbre.
(vagy pl. vágj szívószálaból két színben rudacsákat...)

Ketten versenyezhetek a gyufaszálok lerakogatásával abban, hogy
kinek sikerül előbb összekötnie a tábla két szemközti oldalát.
Egyikötök a világos, a másik a sötét gyufaszálabbal játszik. Váltakozva, egy-egy gyufát rakhattok a táblára.
Sötét színnel a sötét pöttyöket, a világossal a világos pöttyöket szabad összekötni a vonalak mentén.

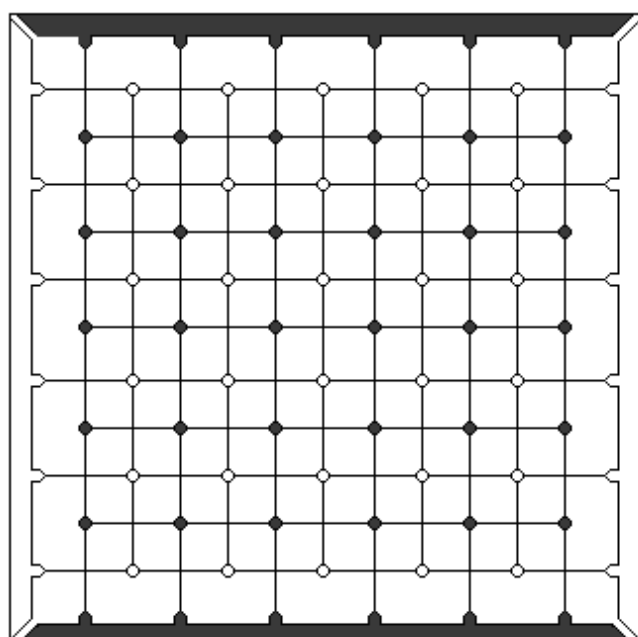
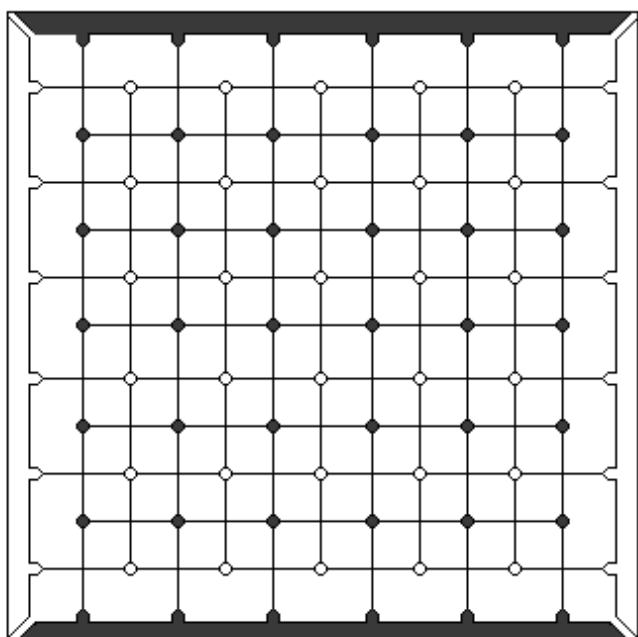
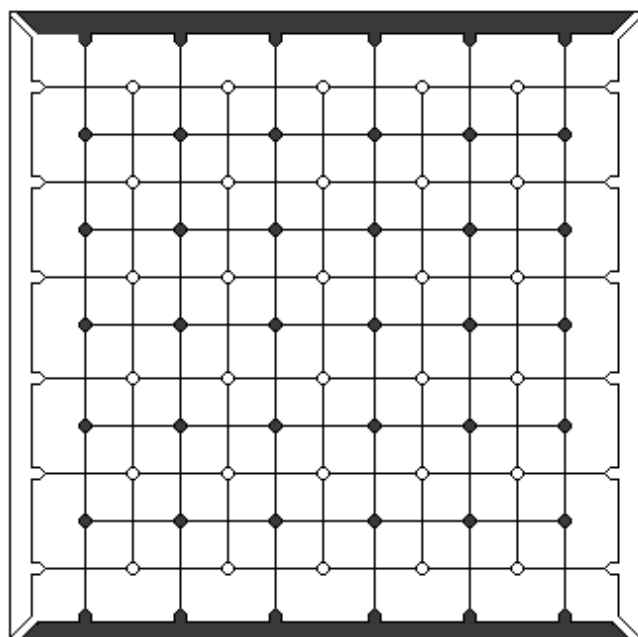
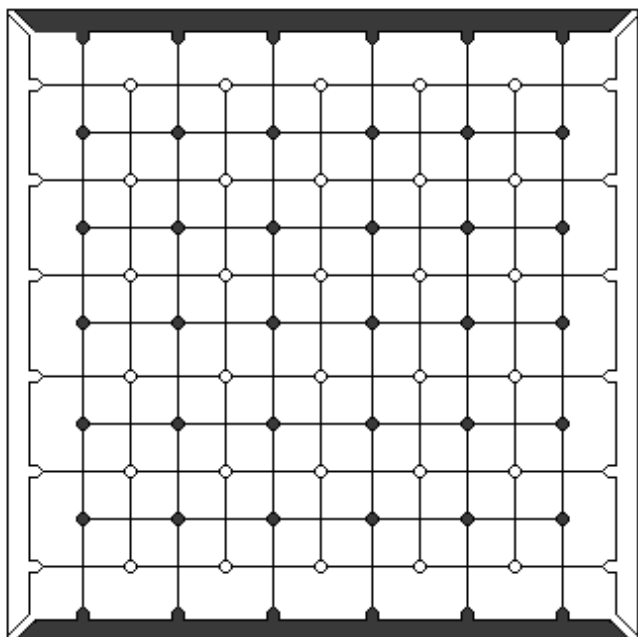


a HIDAS (BRIDGES)

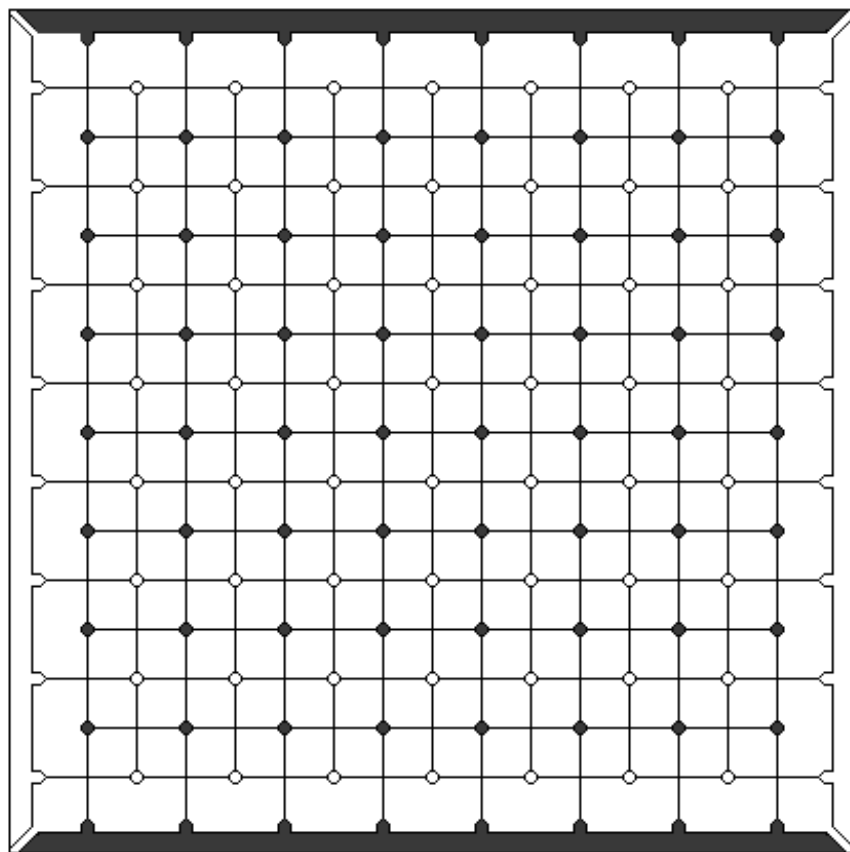
Ketten, (az egyik világosabb, a másik sötétebb színű) ceruzával váltakozva egy-egy vonalkát rajzolnak a táblára, abban versenyezve, hogy kinek sikerül előbb összekötnie a tábla két szemközti oldalát.

Lépés-szabály:

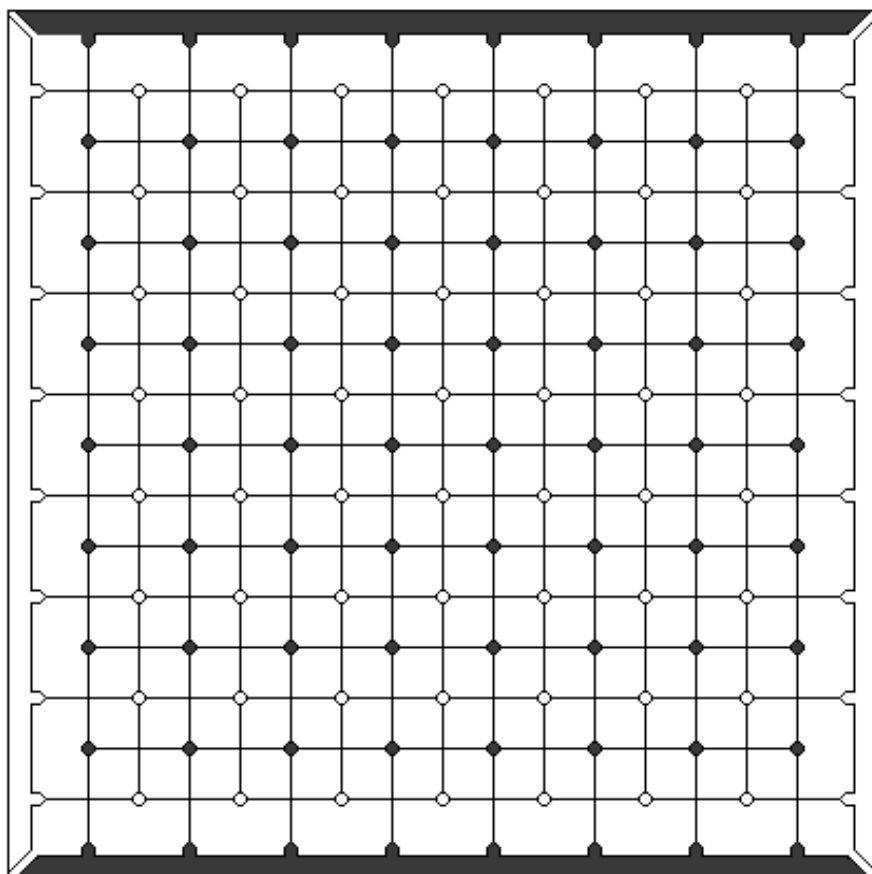
Egy lépésben két (vízszintesen, vagy függőlegesen) egymás melletti pont köthető össze, de sötét csak a sötét pontokat, világos csak a világos pontokat...



a HIDAS (BRIDGES) maxi



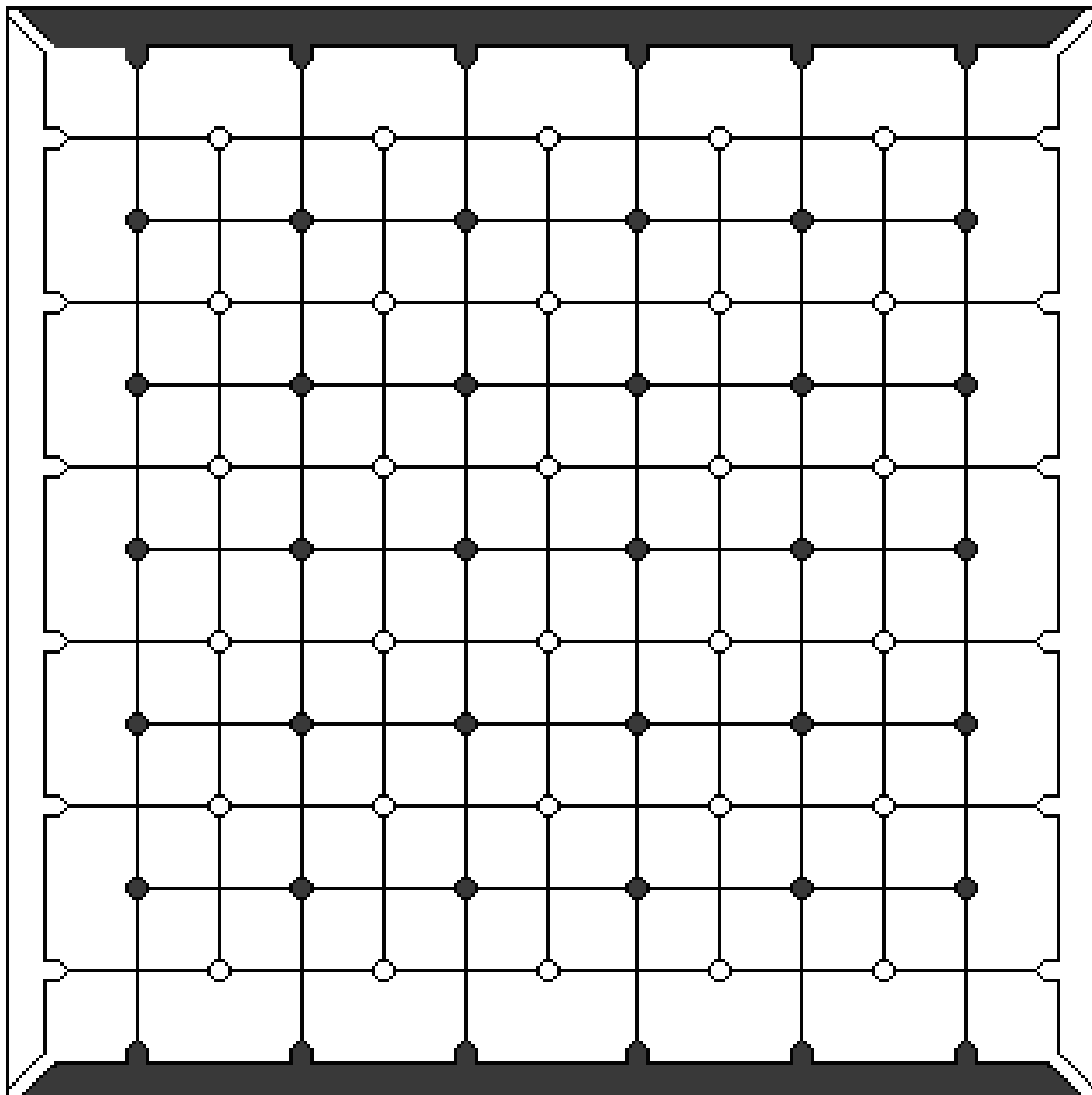
Két, eltérő színű cerkával azoknak, akik már nagyon ügyesen húzigálják a vonalakat...



a HIDAS (BRIDGES)

tábla

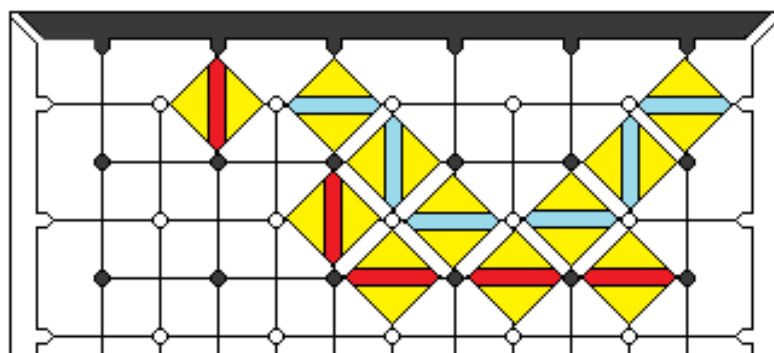
(Ha tetszik a Hidas, de már unod az „egyszerhasználatos” firkált táblákat, akkor készíts el!)



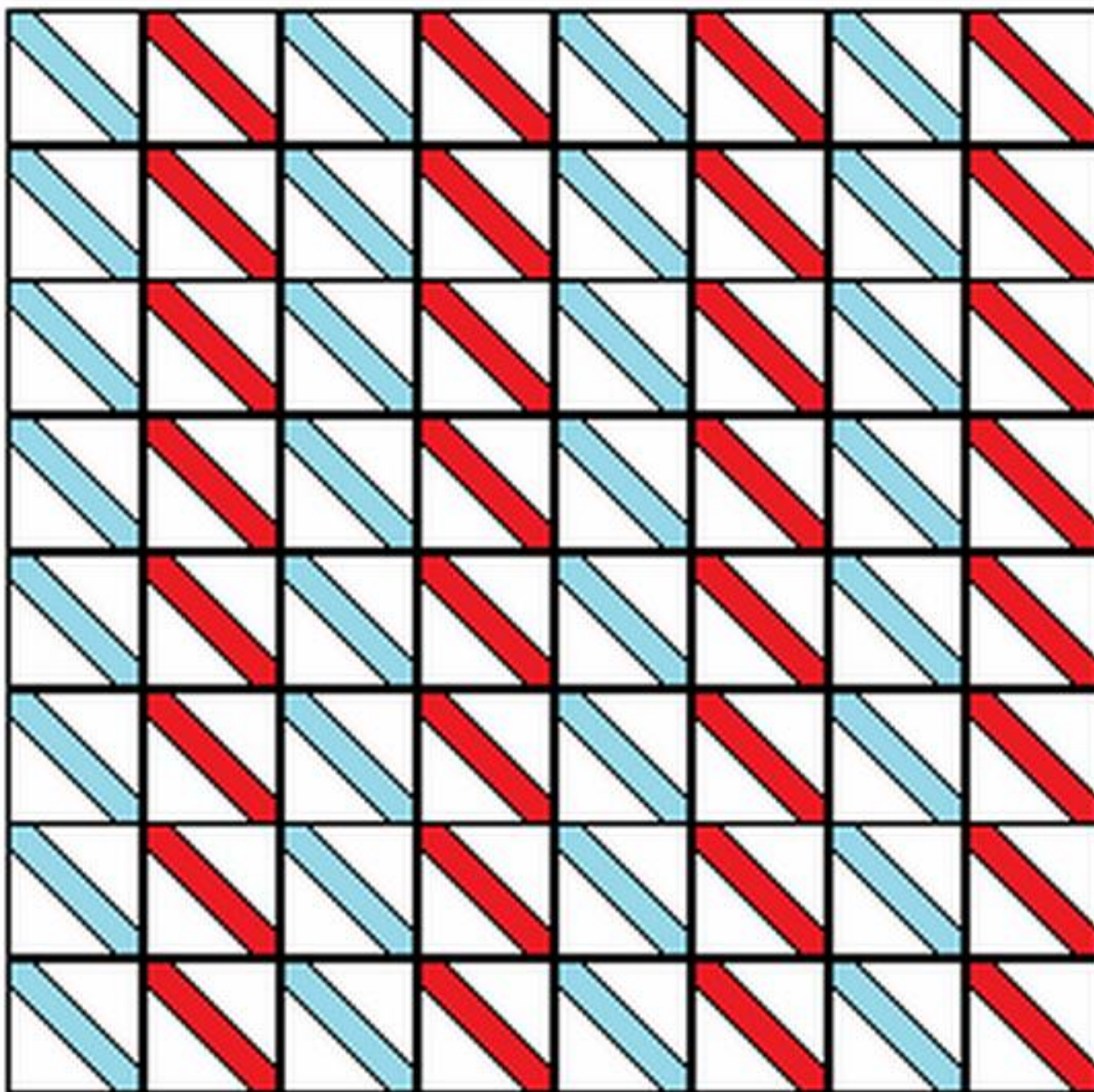
Kartonlapra nyomtatott lapkákkal,
nagyon bosszantó, ha elcsúszkál...

...de...

ha a táblát folpack fóliába „csomagolod”,
akkor azon kellően megtapadnak...



a HIDAS (BRIDGES)

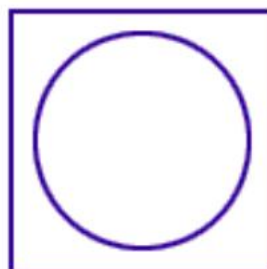
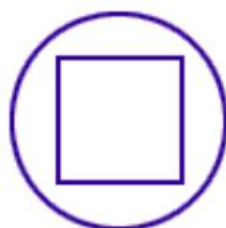
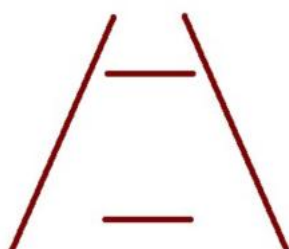


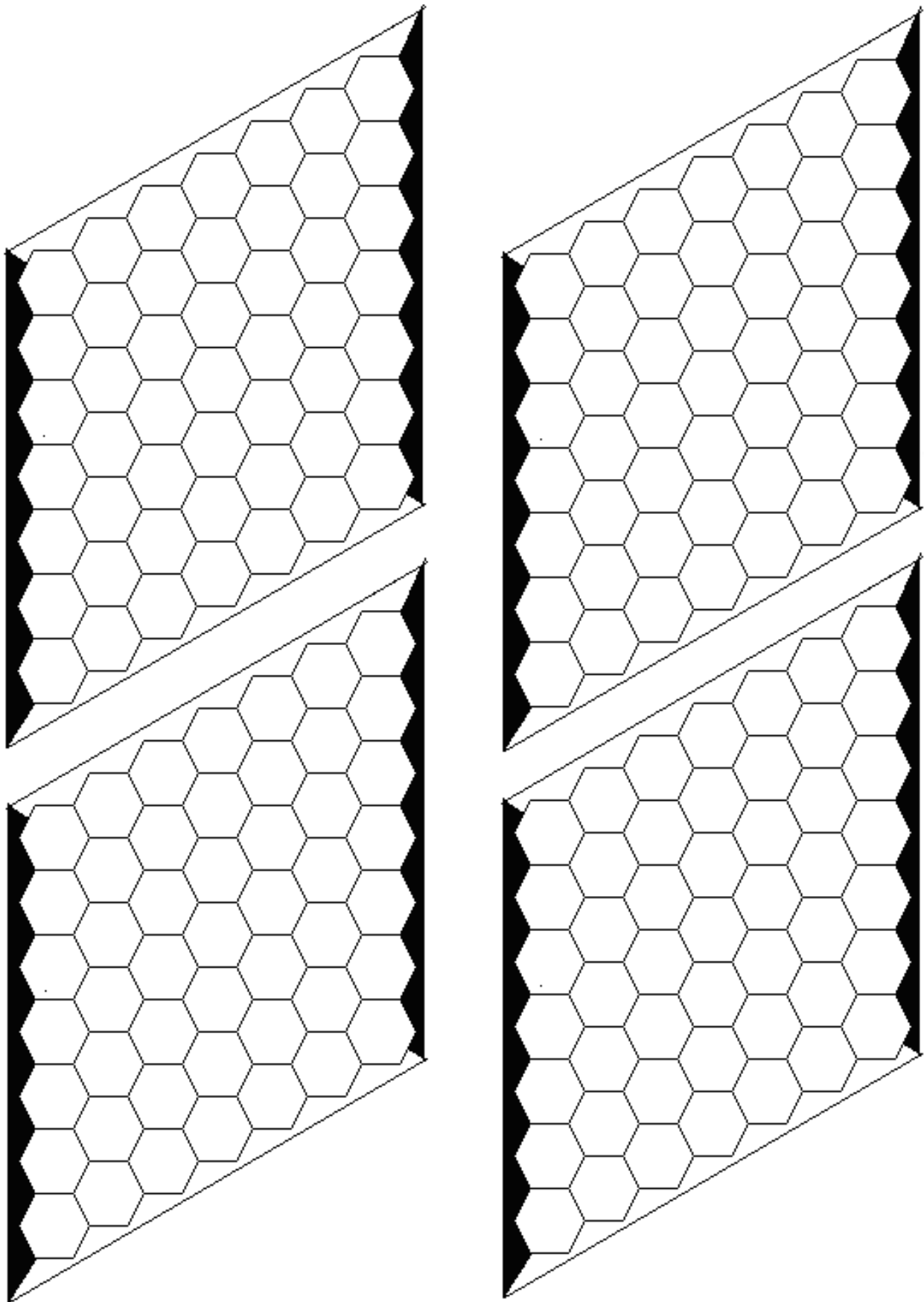
Mielőtt szétvágnád...

Érdekes, vedd észre az optikai csalódást!

A domináló ferde vonalak miatt, mintha nem lennének szabályos négyzetek...

Ilyen csalafinta képeket találsz még pl.: >>> <http://www.jatektan.hu/jatektan/z2005/optik/optik91.html>



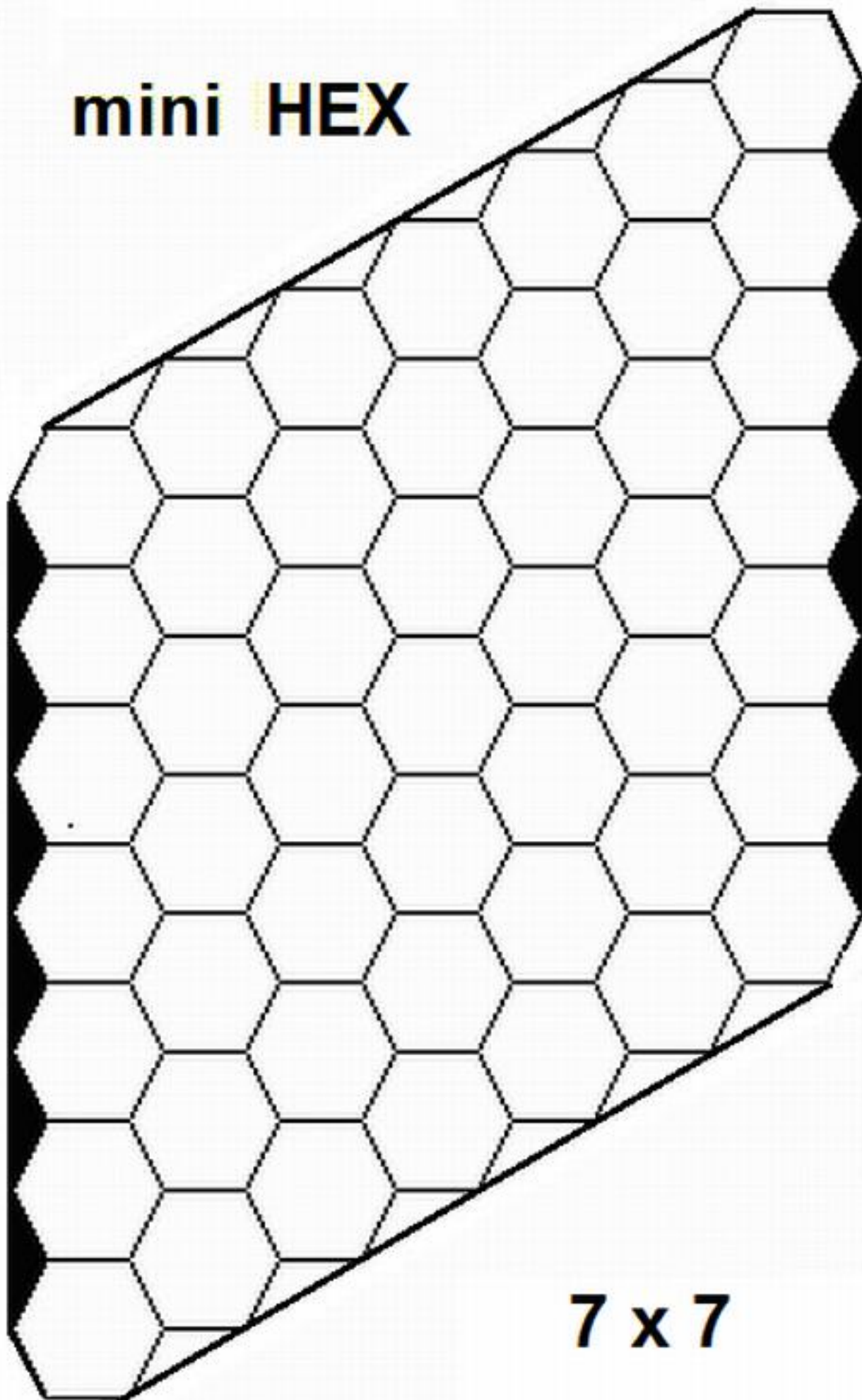


mini HEX (7x7-en)

Két játékos felváltva egyenként rakja le bábuit, (egyik világosat, a másik sötétet). abban versenyezve, kinek sikerül a folytonos hidat építeni saját színével jelzett két szemközti tábla-oldal között. (

A kezdőlépő előnyének csökkentése céljából tilos az első lépésben elfoglalnia a tábla középső mezőjét.

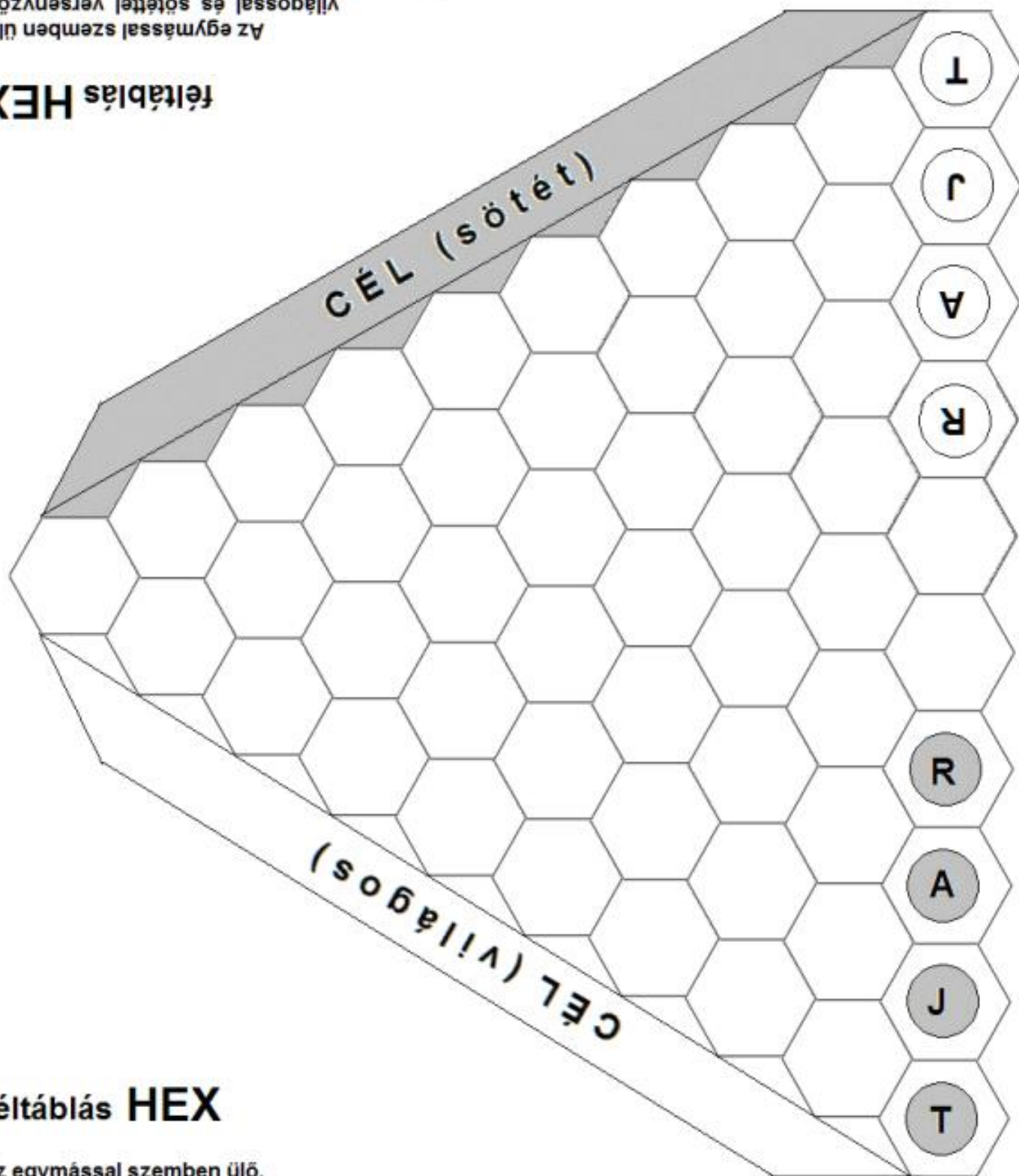
mini HEX



7 x 7

Az egymással szemben ülő, világossal és sötéttel versenyzők, lépésenként tetszőlegesen választott mezőre rakják egy-egy bábujukat, abban versenyezve, hogy ki építi ki előbb folytonos útvonalat (a RAJT-tól a CÉL-ig).

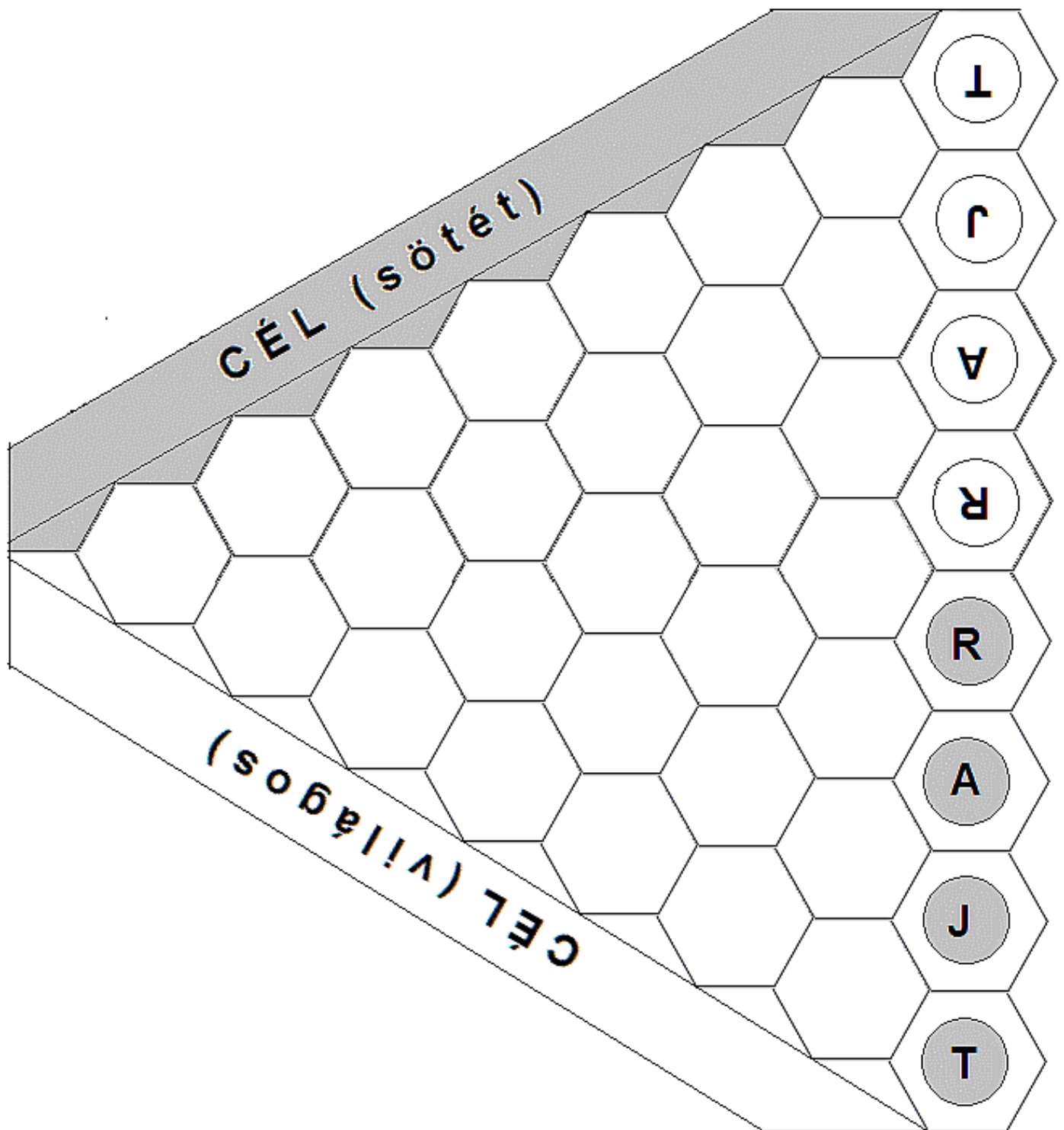
féltáblás HEX



féltáblás HEX

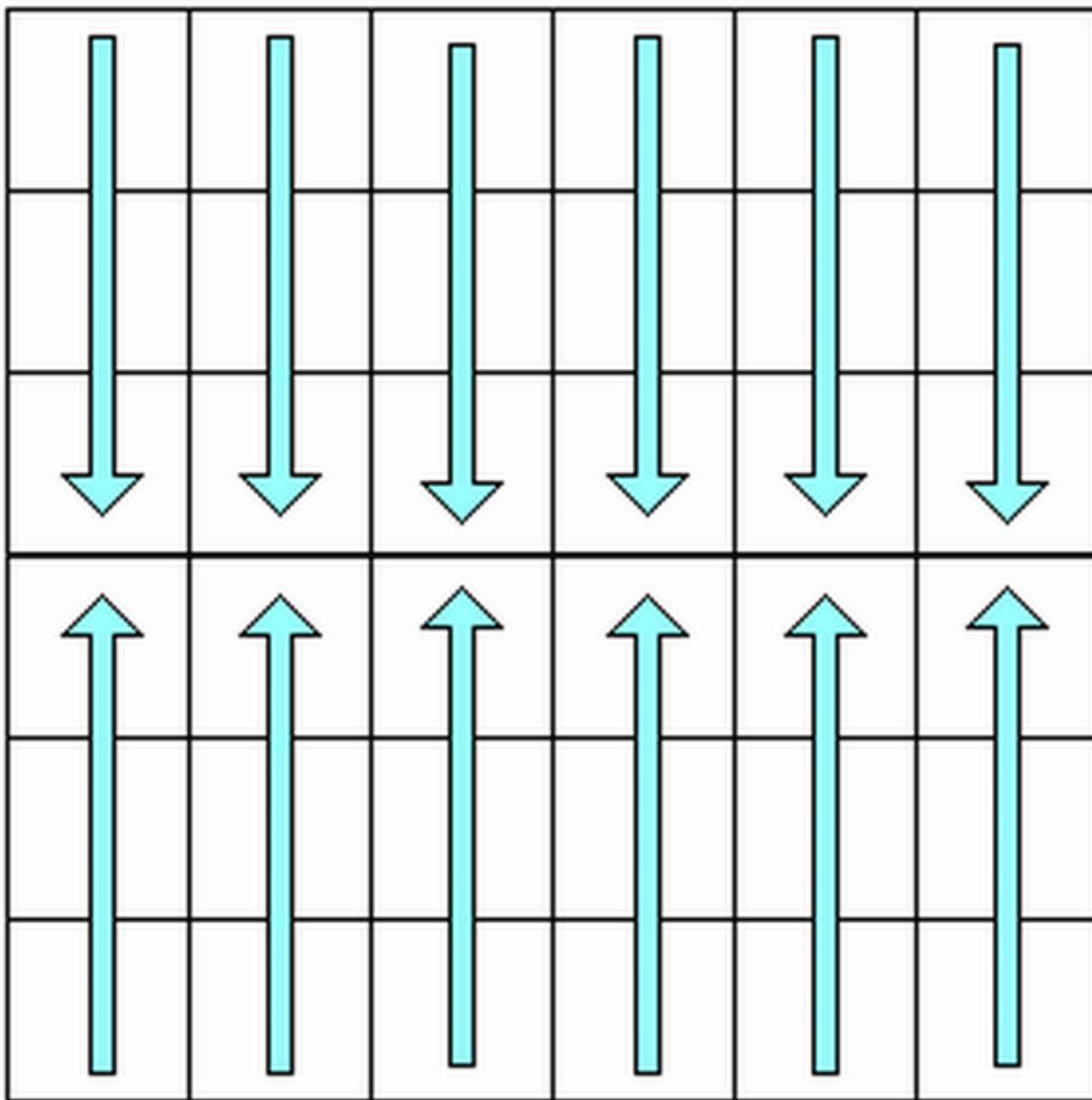
Az egymással szemben ülő, világossal és sötéttel versenyzők, lépésenként tetszőlegesen választott mezőre rakják egy-egy bábujukat, abban versenyezve, hogy ki építi ki előbb folytonos útvonalat (a RAJT-tól a CÉL-ig).

Féltáblás HEX (mini)



Az egymással szemben ülő világgal és sötéttel versenyzők, lépésenként tetszőlegesen választott mezőre rakják egy-egy bábujukat, abban versenyezve, hogy ki építi ki előbb folytonos útvonalát a RAJT-tól a CÉL-ig.

TŐTIKÉK (két potyogtatós egymással szemben)



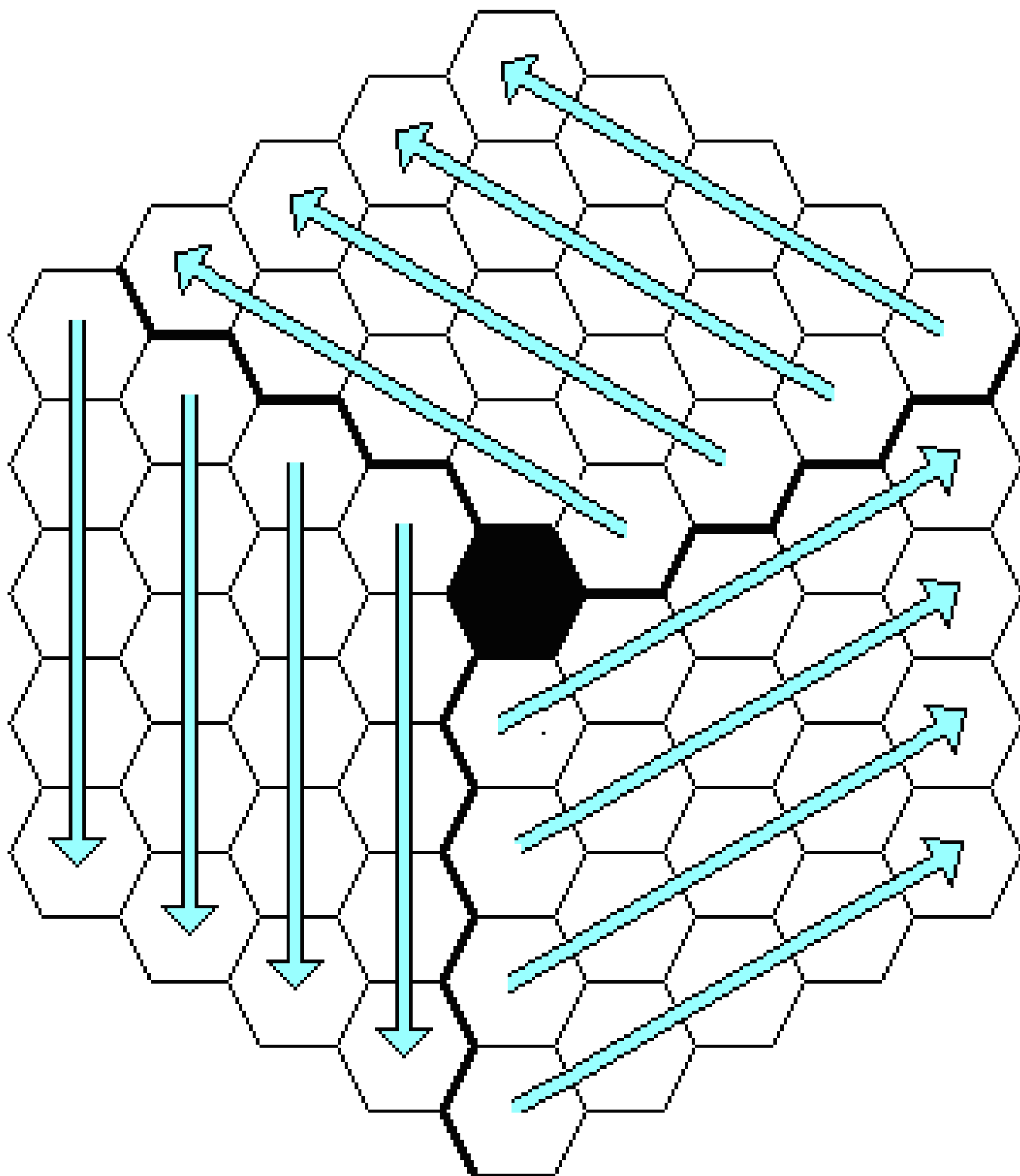
Két játékos, váltakozva, egy-egy bábuját rakja a táblára, az egyik világosat, a másik sötétet.
Az nyer, aki a saját bábuiból, társát megelőzve alakítja ki a „négyes malmát”
(Azaz: vízszintesen, vagy függőlegesen, vagy átlósan négy bábuja kerül egymás mellé).

Lépés-szabály:

A táblára felfestett nyilazás azt jelzi, hogy az egyes mezők milyen sorrendben tölthetők.
(Azaz: előbb a nyíl hegyére kell rakni... Úgy kell elképzelni, mintha a felfestett utak=csatornák nyílirányban lejténének, amiken a golyó alakú bábuk ütközésig elgurulnak.)

Úgy is érdekes, ha megfordítjuk a verseny célját, a négyese kialakítására kényszerülő veszít.

TŐTIKÉK (három potyogtatós kifelé)



Két játékos, váltakozva, egy-egy bábuját rakja a táblára, az egyik világosat, a másik sötétet.

Az nyer, aki a saját bábuiból, társát megelőzve alakítja ki a „négyes malmát”

(Azaz: bármely irányban oldalszomszédosan négy bábuja kerül egymás mellé).

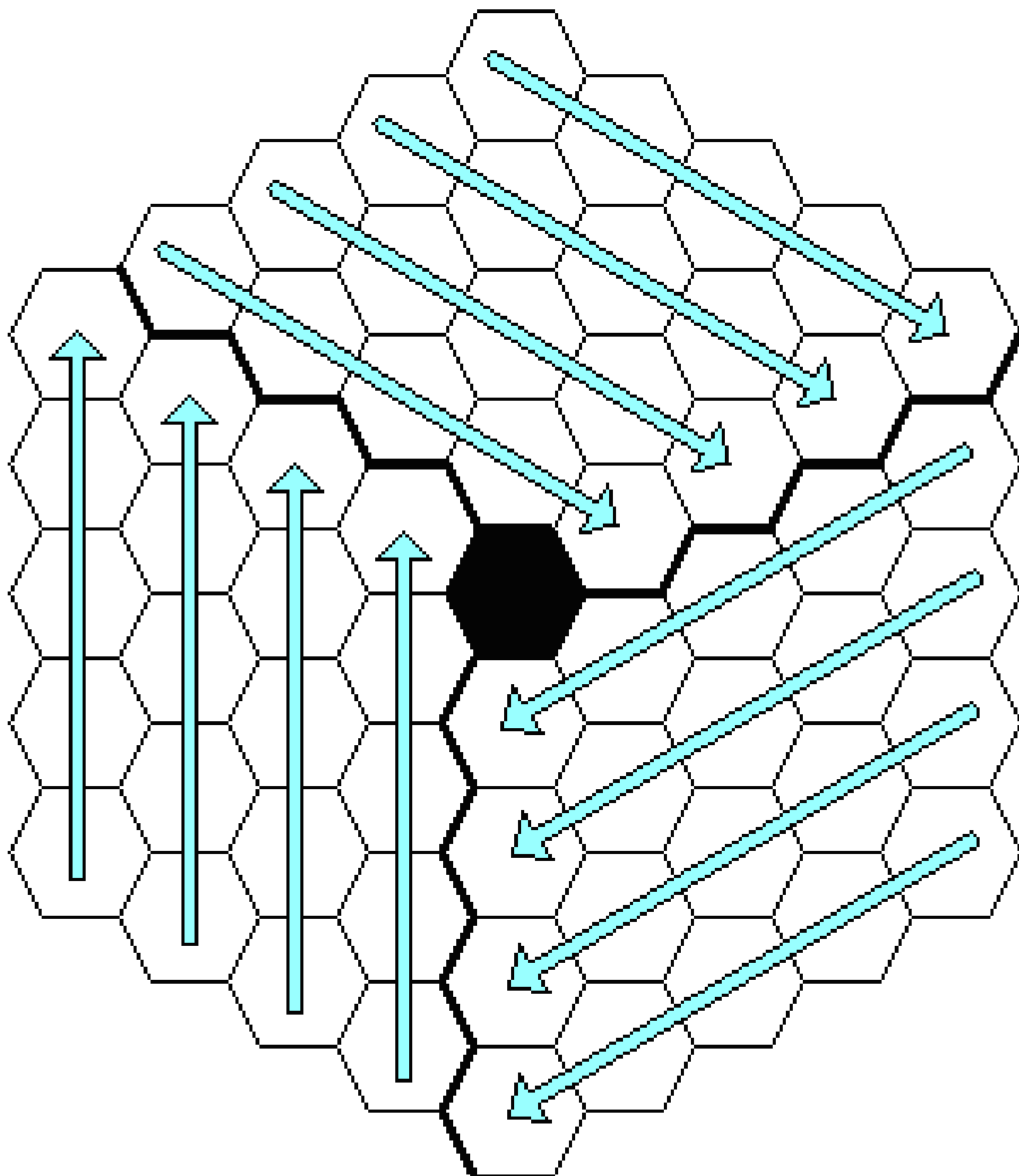
Lépés-szabály:

A táblára felfestett nyilazás azt jelzi, hogy az egyes mezők milyen sorrendben tölthetők.

(Azaz: előbb a nyíl hegyére kell rakni... Úgy kell elképzelni, mintha a felfestett utak=csatornák nyílrányban lejténének, amiken a golyó alakú bábuk ütközésig elgurulnak.)

Úgy is érdekes, ha megfordítjuk a verseny célját, a négyese kialakítására kényszerülő veszít.

TŐTIKÉK (három potyogtatós befelé)



Két játékos, váltakozva, egy-egy bábuját rakja a táblára, az egyik világosat, a másik sötétet.

Az nyer, aki a saját bábuiból, társát megelőzve alakítja ki a „négyes malmát”

(Azaz: bármely irányban oldalszomszédosan négy bábuja kerül egymás mellé).

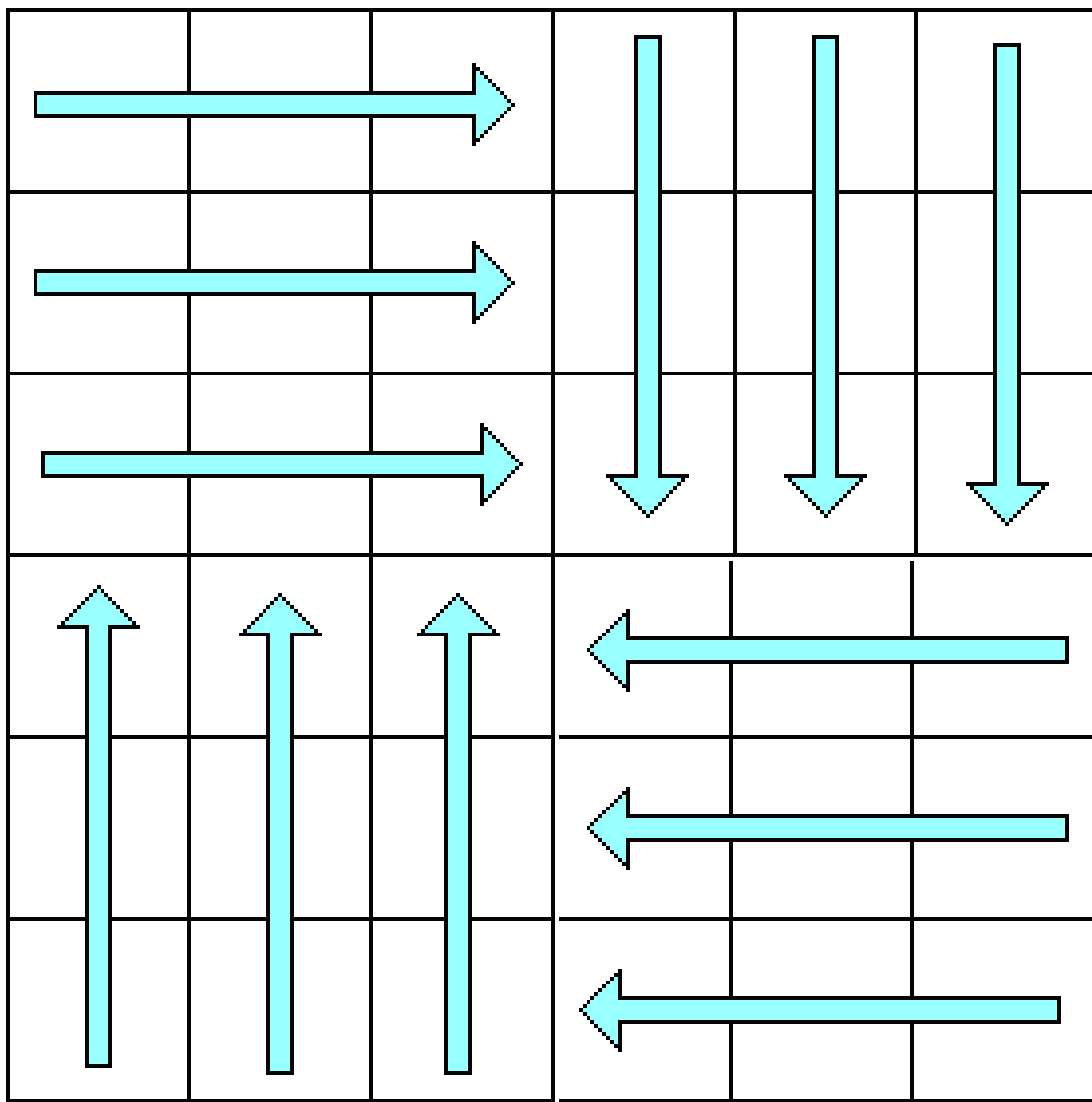
Lépés-szabály:

A táblára felfestett nyilazás azt jelzi, hogy az egyes mezők milyen sorrendben tölthetők.

(Azaz: előbb a nyíl hegyére kell rakni... Úgy kell elképzelni, mintha a felfestett utak=csatornák nyílrányban lejténének, amiken a golyó alakú bábuk ütközésig elgurulnak.)

Úgy is érdekes, ha megfordítjuk a verseny célját, a négyese kialakítására kényszerülő veszít.

TŐTIKÉK (négy potyogtatós elforgatva)



Két játékos, váltakozva, egy-egy bábuját rakja a táblára, az egyik világosat, a másik sötétet. Az nyer, aki a saját bábuiból, társát megelőzve alakítja ki a „négyes malmát” (Azaz: vízszintesen, vagy függőlegesen, vagy átlósan négy bábuja kerül egymás mellé).

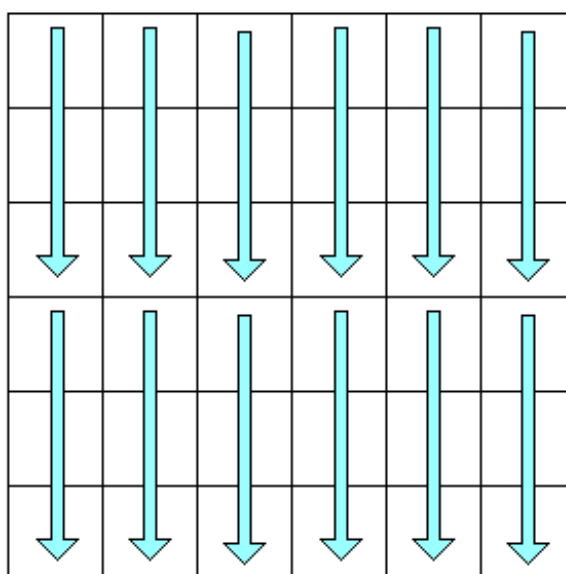
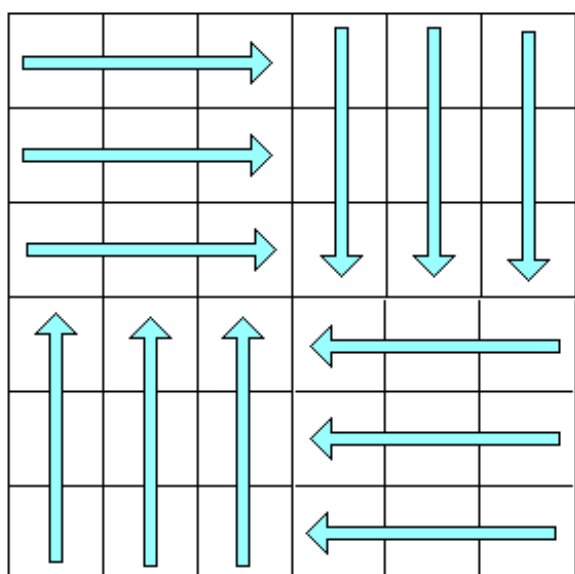
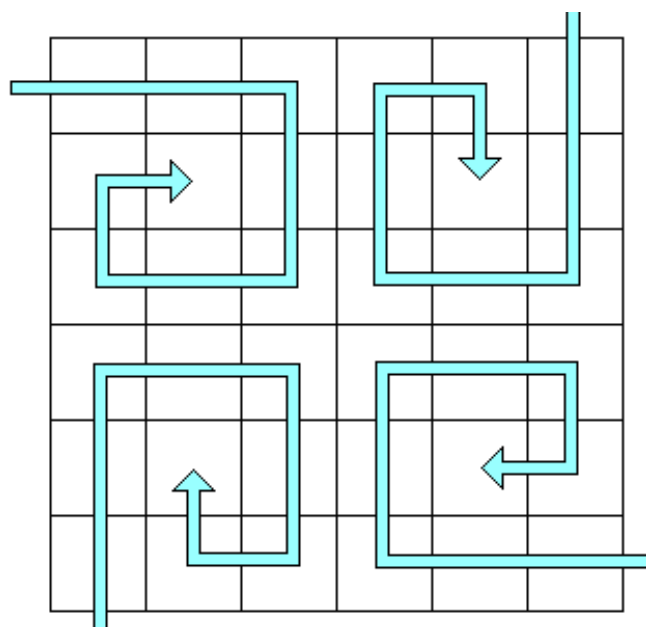
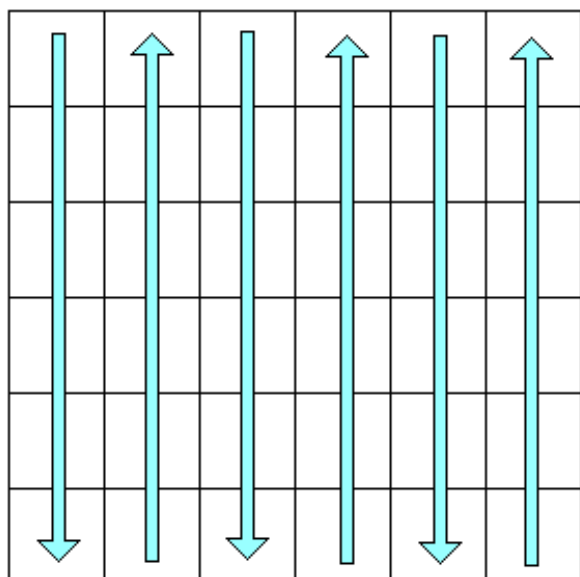
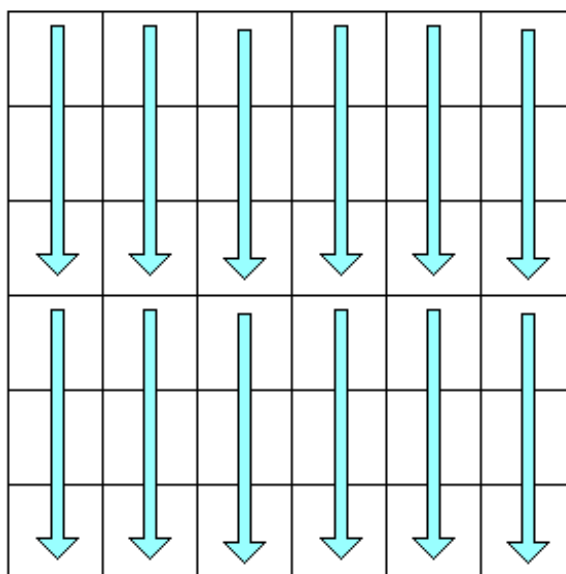
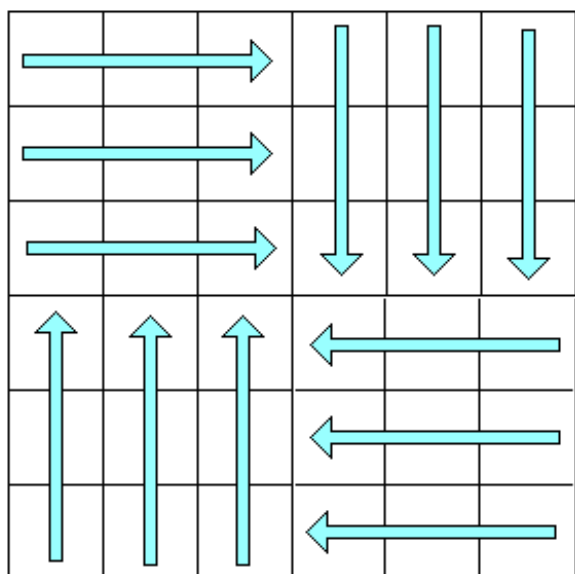
Lépés-szabály:

A táblára felfestett nyilazás azt jelzi, hogy az egyes mezők milyen sorrendben tölthetők.

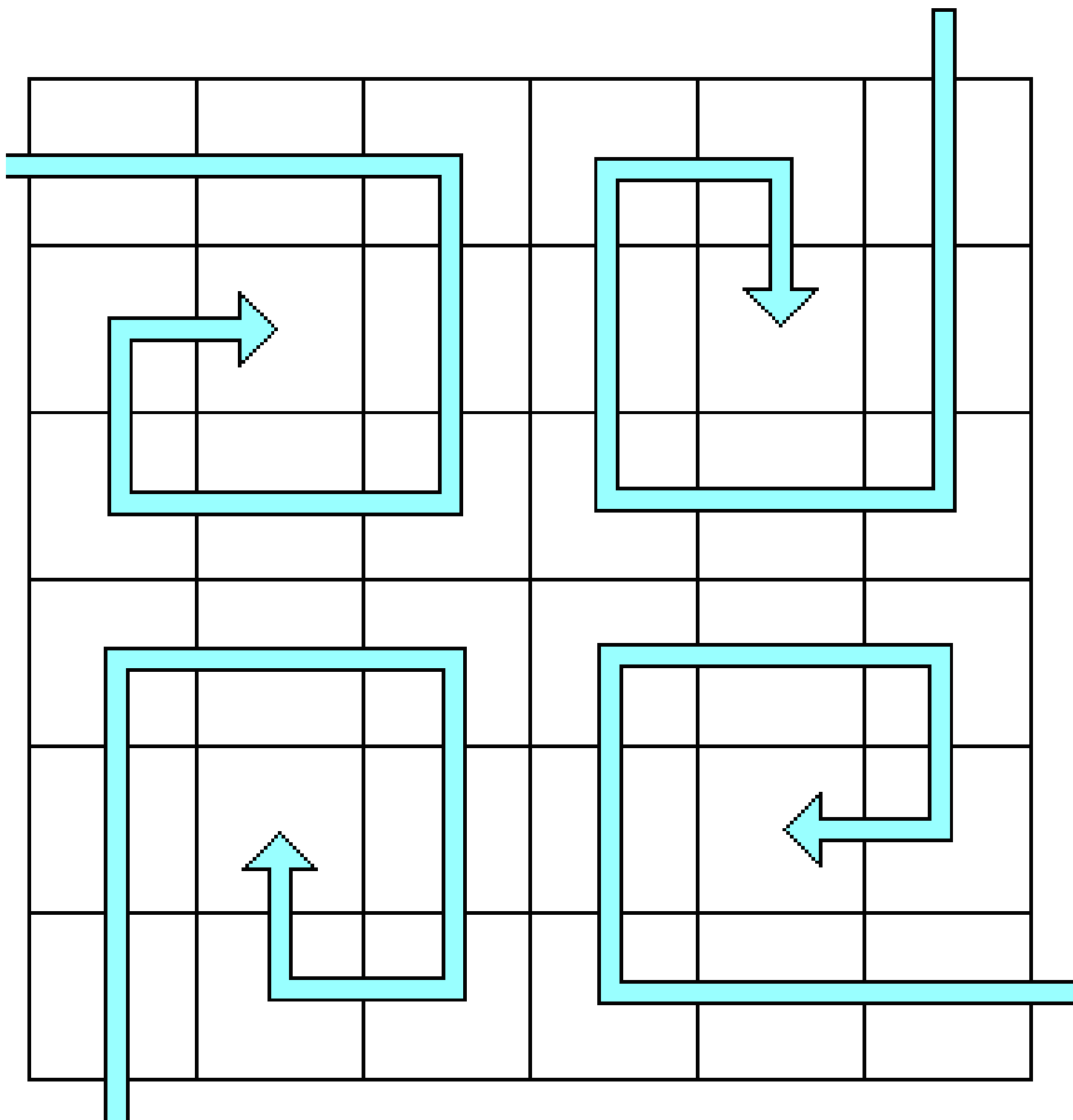
(Azaz: előbb a nyíl hegyére kell rakni... Úgy kell elképzelni, mintha a felfestett utak=csatornák nyílirányban lejténének, amiken a golyó alakú bábuk ütközésig elgurulnak.)

Úgy is érdekes, ha megfordítjuk a verseny célját, a négyese kialakítására kényszerülő veszít.

TŐTIKÉK (négy potyogtatós variálva, cerkával játszható)



TŐTIKÉK (négyes csigavonalban)



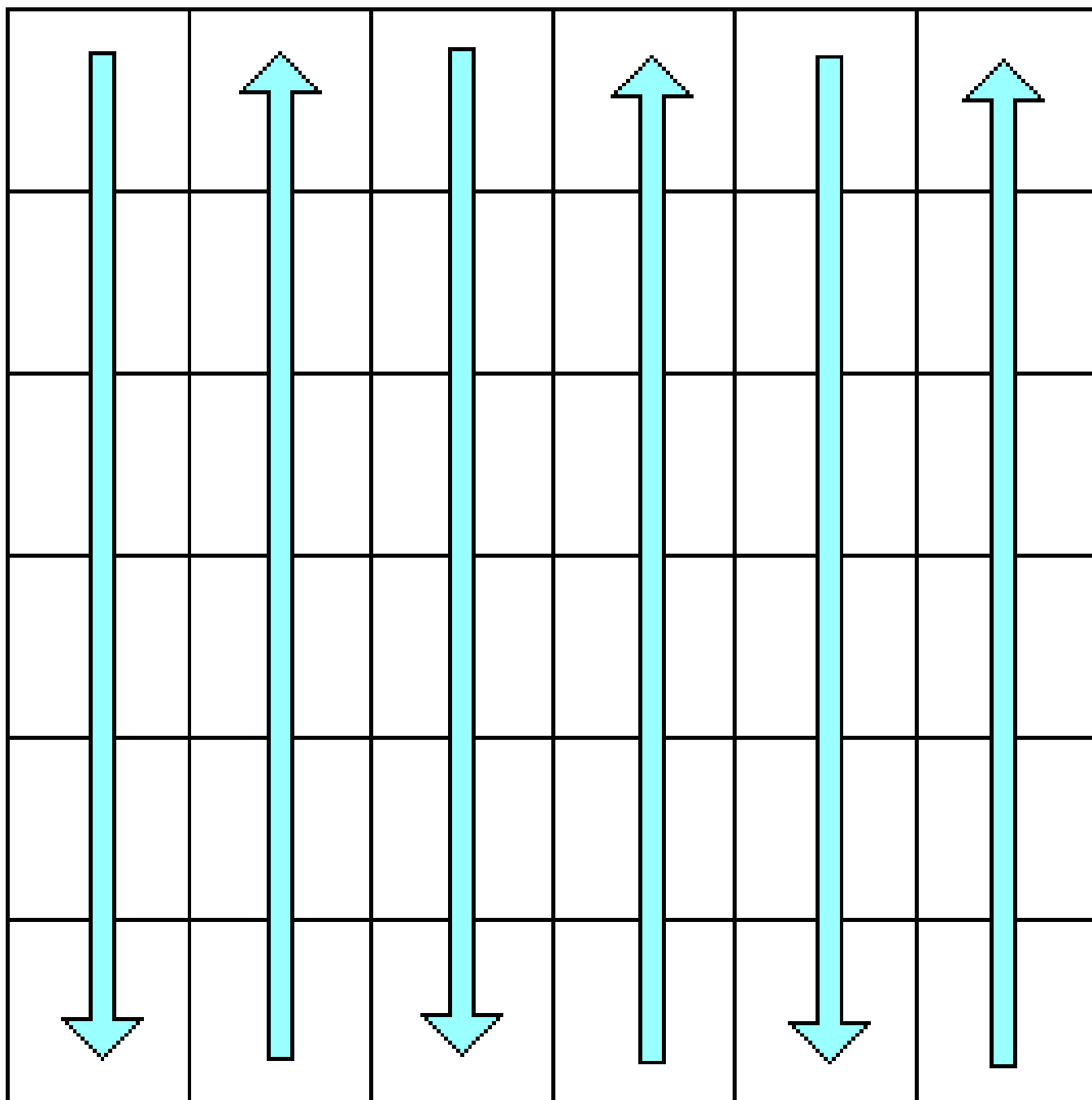
Két játékos, váltakozva, egy-egy bábuját rakja a táblára, az egyik világosat, a másik sötétet.
Az nyer, aki a saját bábuiból, társát megelőzve alakítja ki a „négyes malmát”
(Azaz: vízszintesen, vagy függőlegesen, vagy átlósan négy bábuja kerül egymás mellé).

Lépés-szabály:

A táblára felfestett nyilazás azt jelzi, hogy az egyes mezők milyen sorrendben tölthetők.
(Azaz: előbb a nyíl hegyére kell rakni... Úgy kell elképzelni, mintha a felfestett utak=csatornák nyílrányban lejténének, amiken a golyó alakú bábuk ütközésig elgurulnak.)

Úgy is érdekes, ha megfordítjuk a verseny célját, a négyese kialakítására kényszerülő veszít.

TŐTIKÉK (egy fel, egy le pihenteknek)



Két játékos, váltakozva, egy-egy bábuját rakja a táblára, az egyik világosat, a másik sötétet.
Az nyer, aki a saját bábuiból, társát megelőzve alakítja ki a „négyes malmát”
(Azaz: vízszintesen, vagy függőlegesen, vagy átlósan négy bábuja kerül egymás mellé).

Lépés-szabály:

A táblára felfestett nyilazás azt jelzi, hogy az egyes mezők milyen sorrendben tölthetők.
(Azaz: előbb a nyíl hegyére kell rakni... Úgy kell elképzelni, mintha a felfestett utak=csatornák nyírirányban lejténének, amiken a golyó alakú bábuk ütközésig elgurulnak.)

Úgy is érdekes, ha megfordítjuk a verseny célját, a négyese kialakítására kényszerülő veszít.