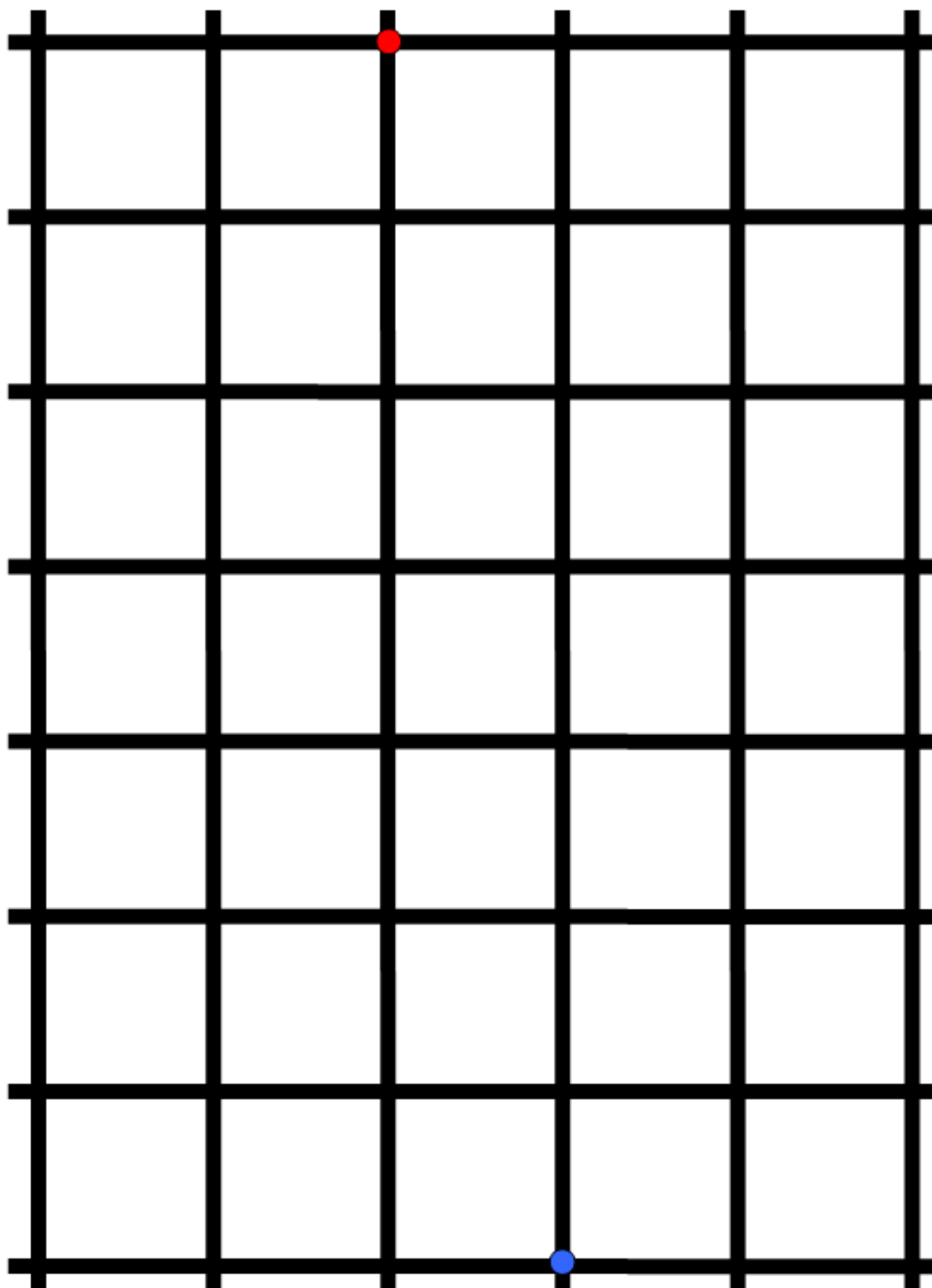


Isola-piciknek (1-1 db sötét és világos (király-)bábu és max. 45 db blokk-bábu)

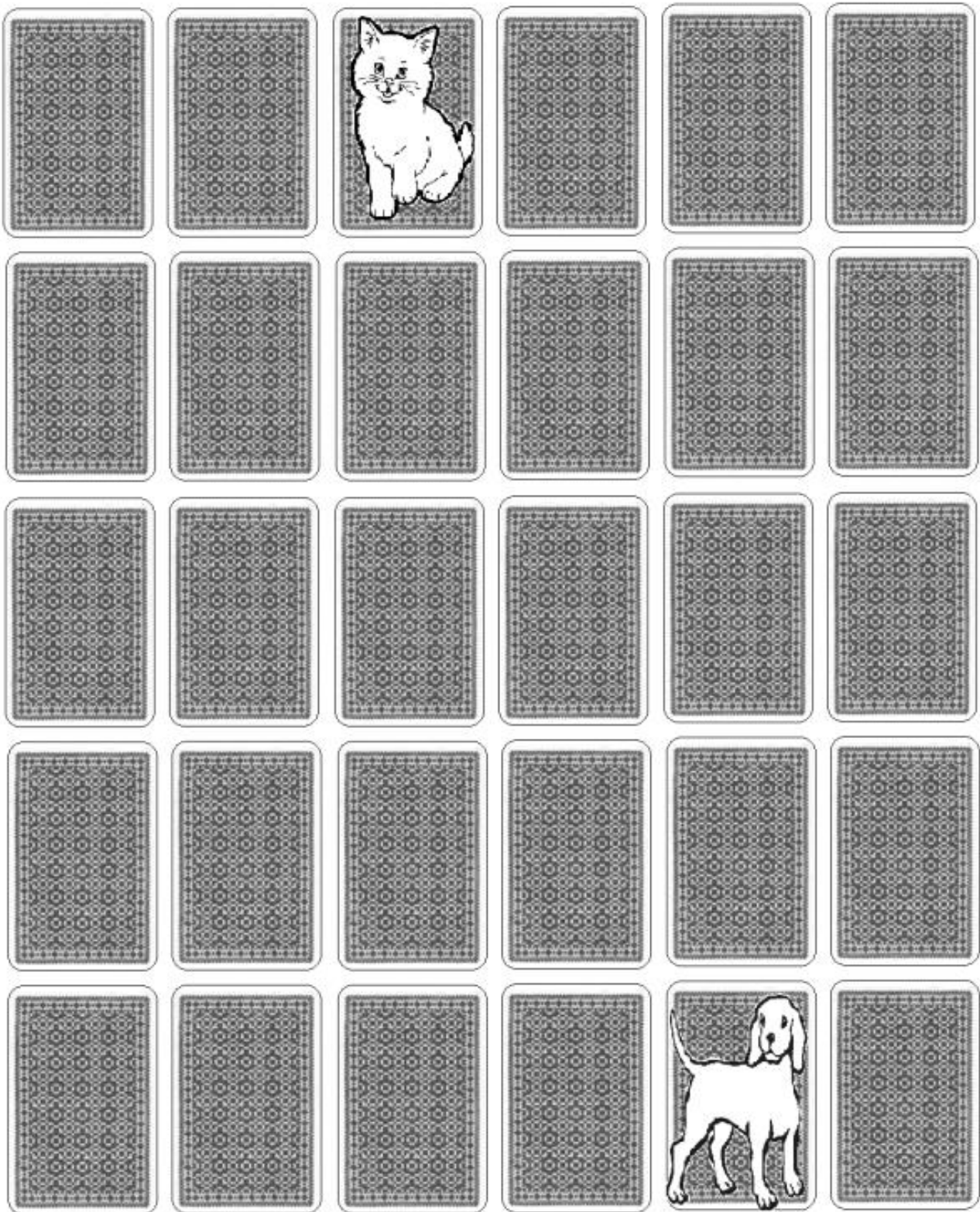
Kezdőállásból indulva, a lépések két fázisból állnak: (1.) bármelyik oldalszomszédos mezőre áttoljuk a saját királyunkat (egyszersmind mutatva, hogy még tudunk lépni vele); majd (2.) egy tetszőlegesen választott mezőt blokkolunk (rárakva egy tiltó jelet), azaz kizárunk a további játékból. Veszít, aki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

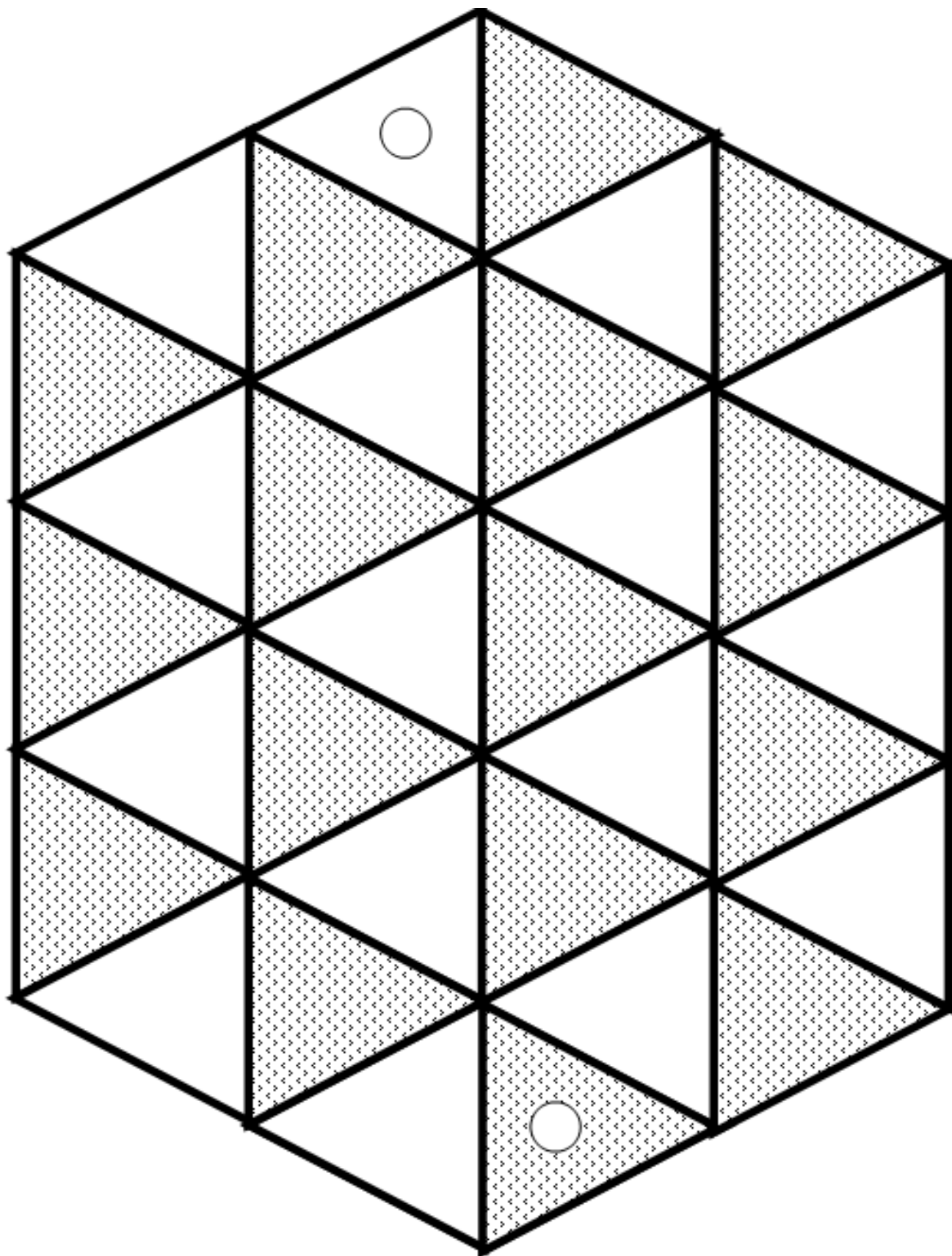
Érdekesebb úgy, ha képükkel lefelé fordított kártyalapokból állítunk össze egy (kisebb) 5x6-os táblát, amin pl. egy kabalababával lépkedhetünk és a tiltásra kiválasztott „mező-lapot” pedig egyszerűen levesszük. Így, az egyik baba körül hamar elfognak a lapok, és mert ugrani tilos, vége a partinak.



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

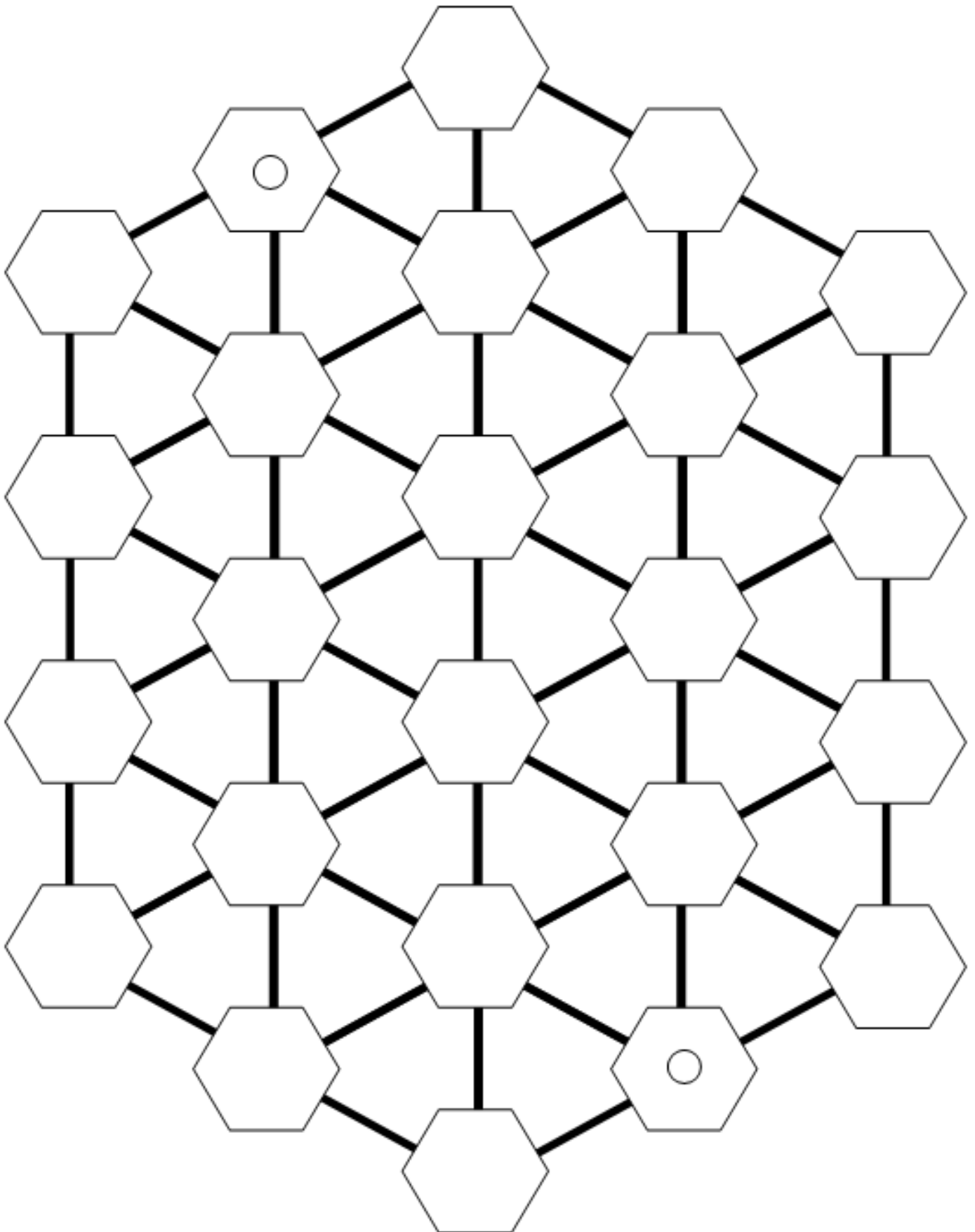
ISOLA (háromszöges táblán, a mezőkön játszva)

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



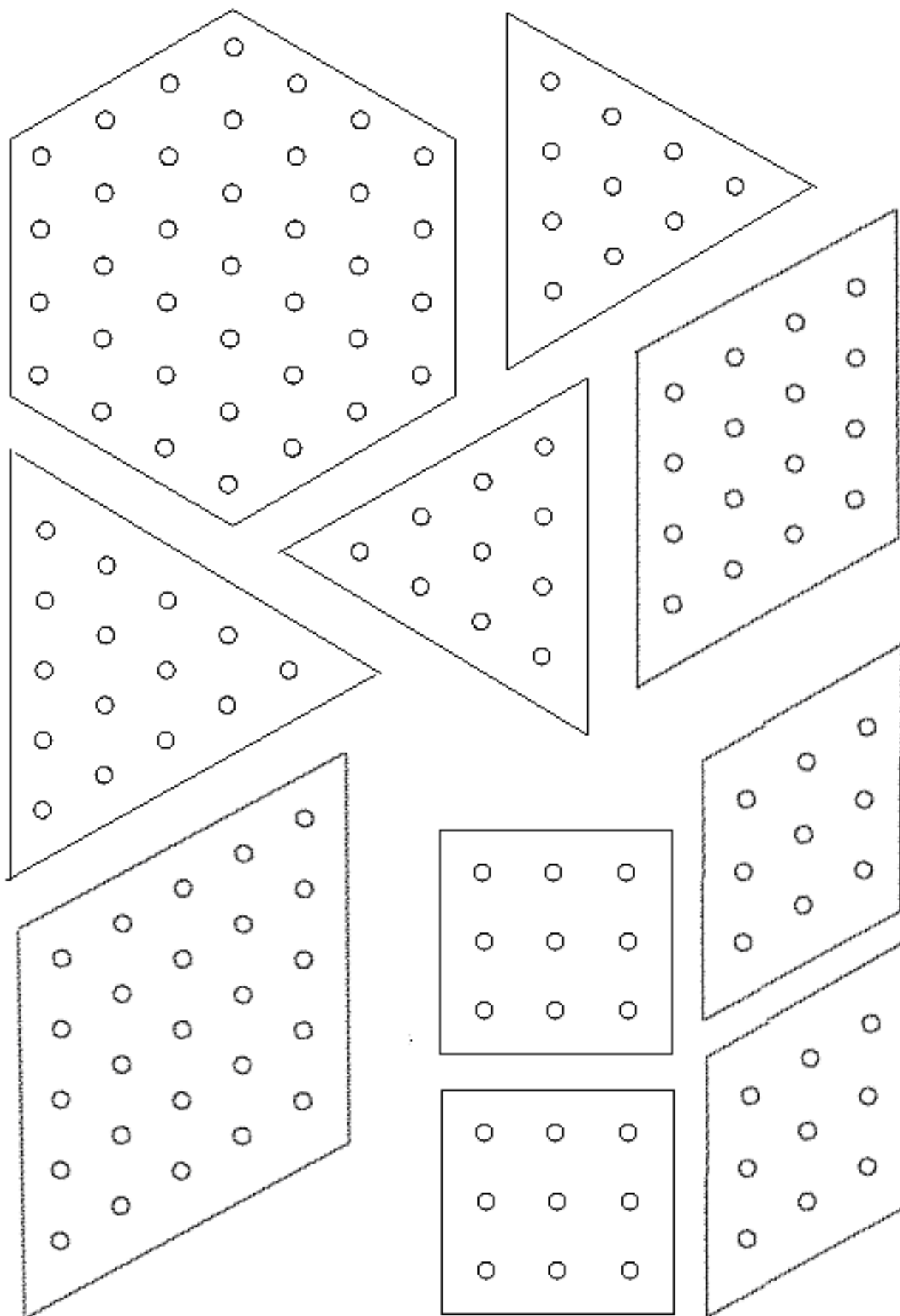
ISOLA (a háromszöges tábla rácspontjain játszva: már hatszöges tábla lesz.)

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

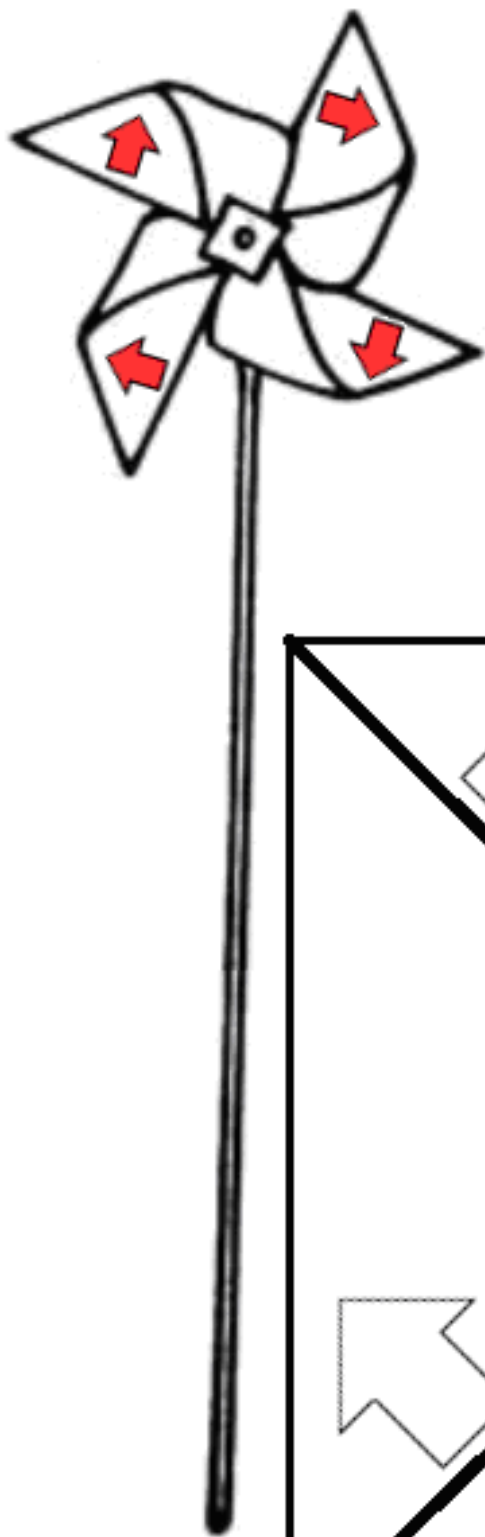


Bevezetés a malmokba

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?

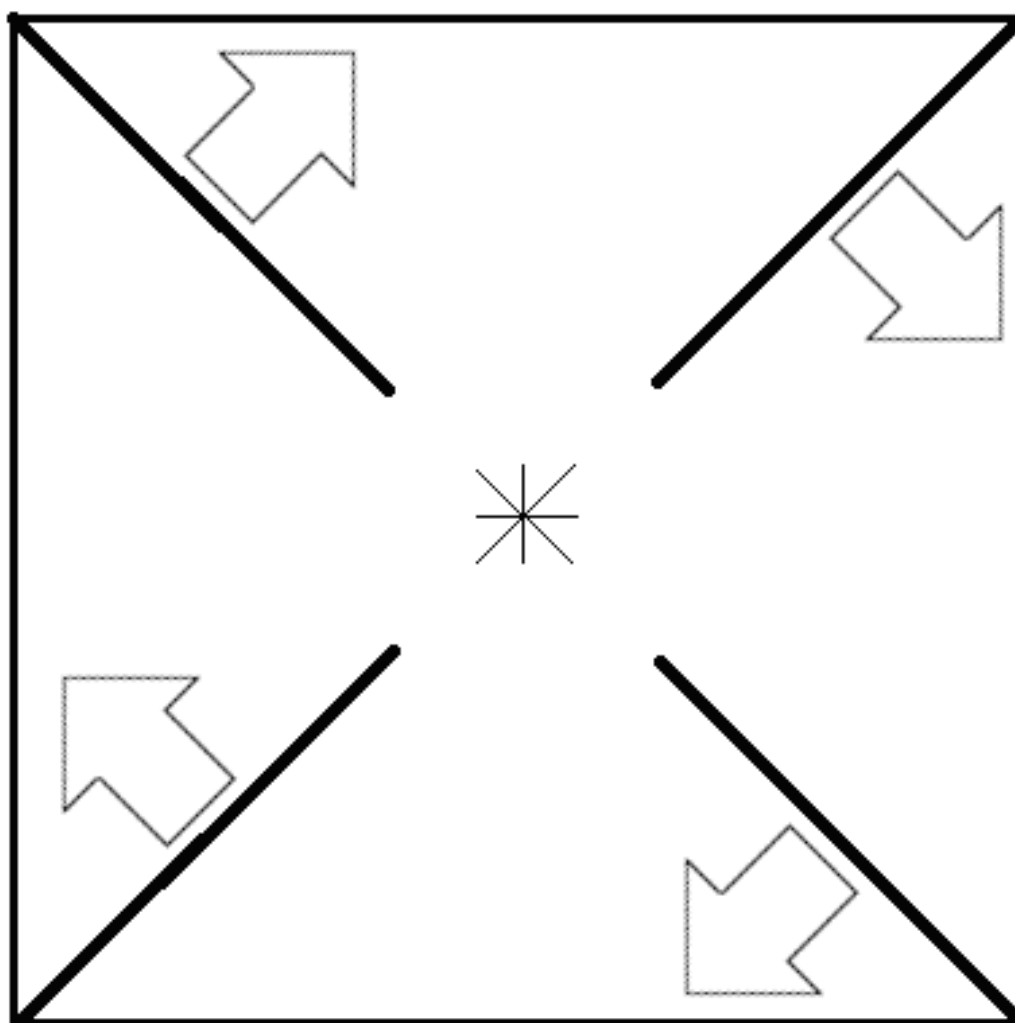


Készítsd el a forgót!

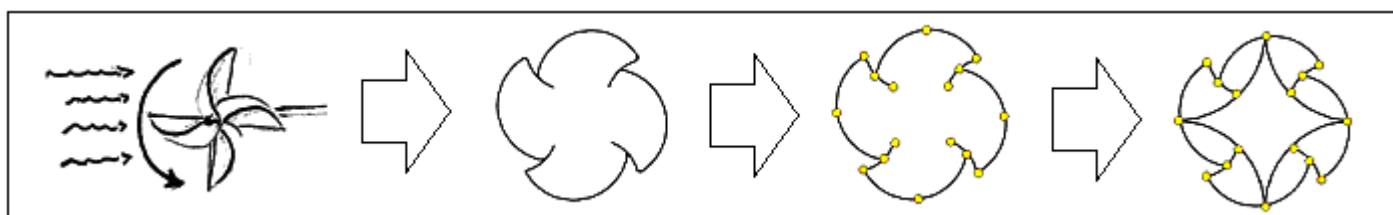
Vágd ki a négyzetet, majd vagdos be a sarkoktól...

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.

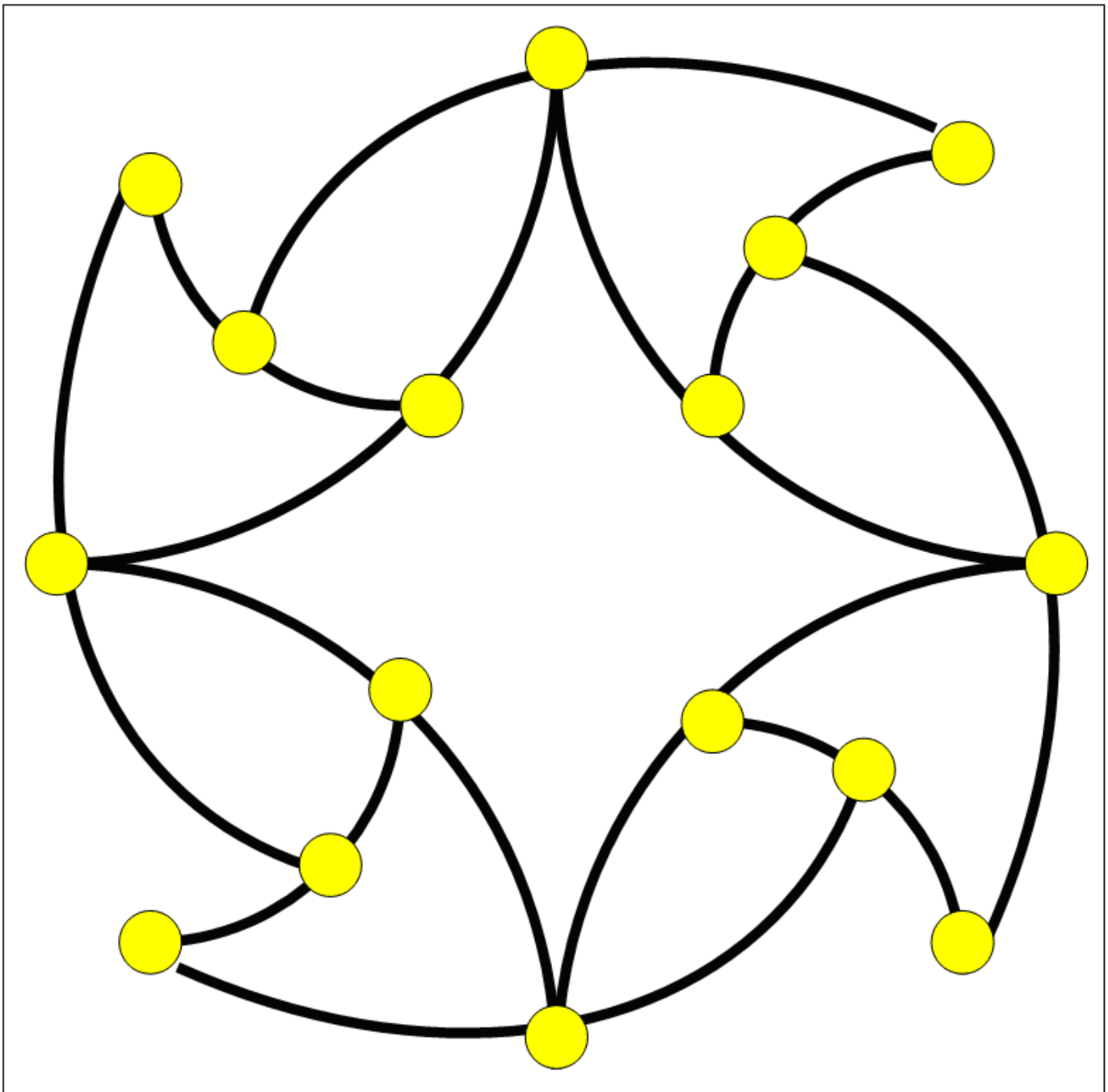
2./ Most úgy, hogy mindketten sok malmot érjünk el, azzal a szabállyal, hogy a kezdő 4 bábút rak le, a másodiknak lépő 8-at, majd ugye a kezdő a maradék 4-et. Hány malmot tudunk így együttműködve csinálni?

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

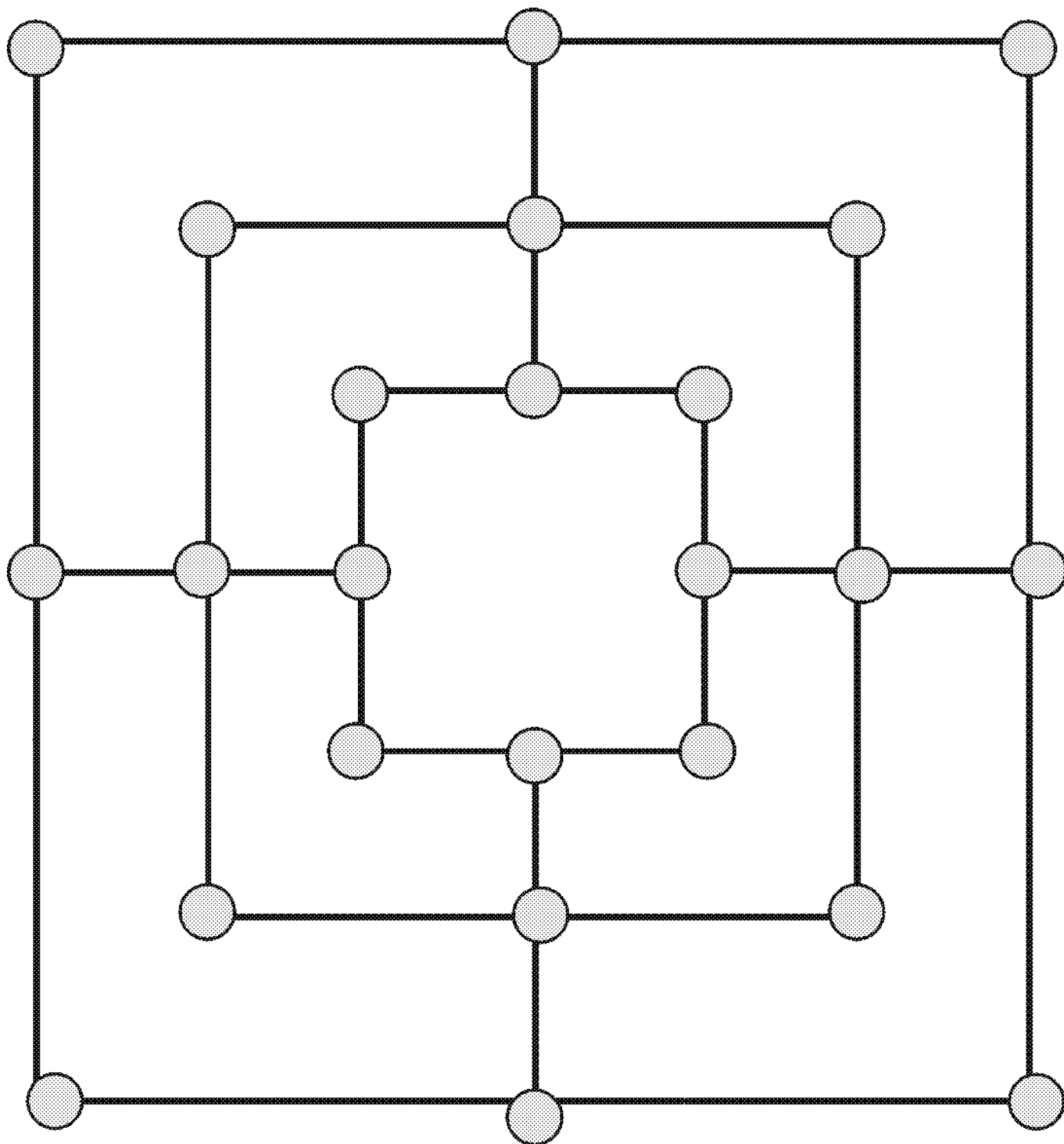
5./ 5-5 bábuval úgy, hogy ha elfogytak a bábuk, akkor váltakozva tologathatnak át egy-egy saját bábút a szomszédos üres mezőkre, arra törekedve, hogy malmot alkossanak. Az nyer, aki előbb ér el malmot.

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:

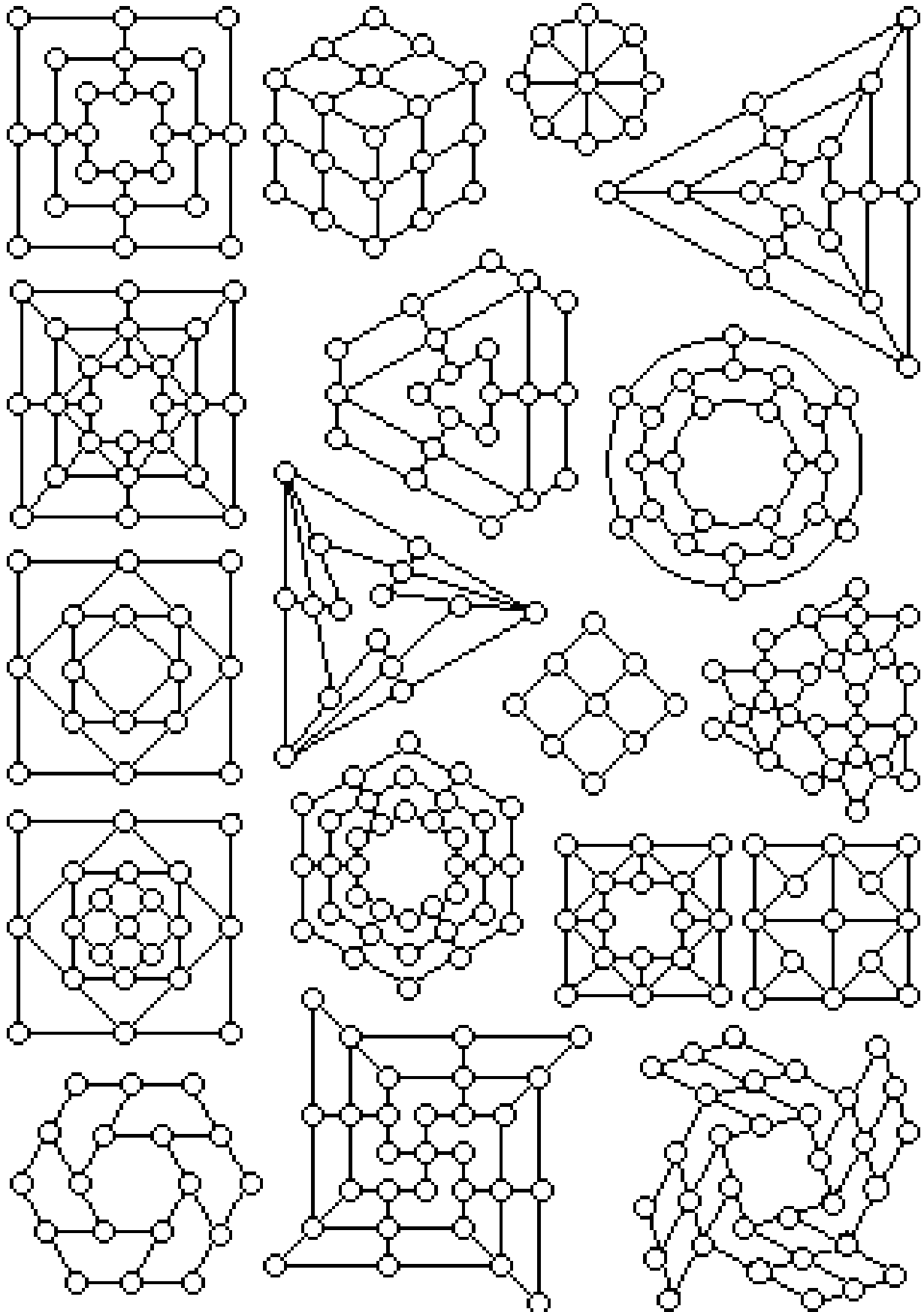
1. Egyenként rakják a táblára bábuikat, majd
2. váltakozva lépnek a tetszőlegesen választott bábujukkal szomszédos üres mezőre.

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.)



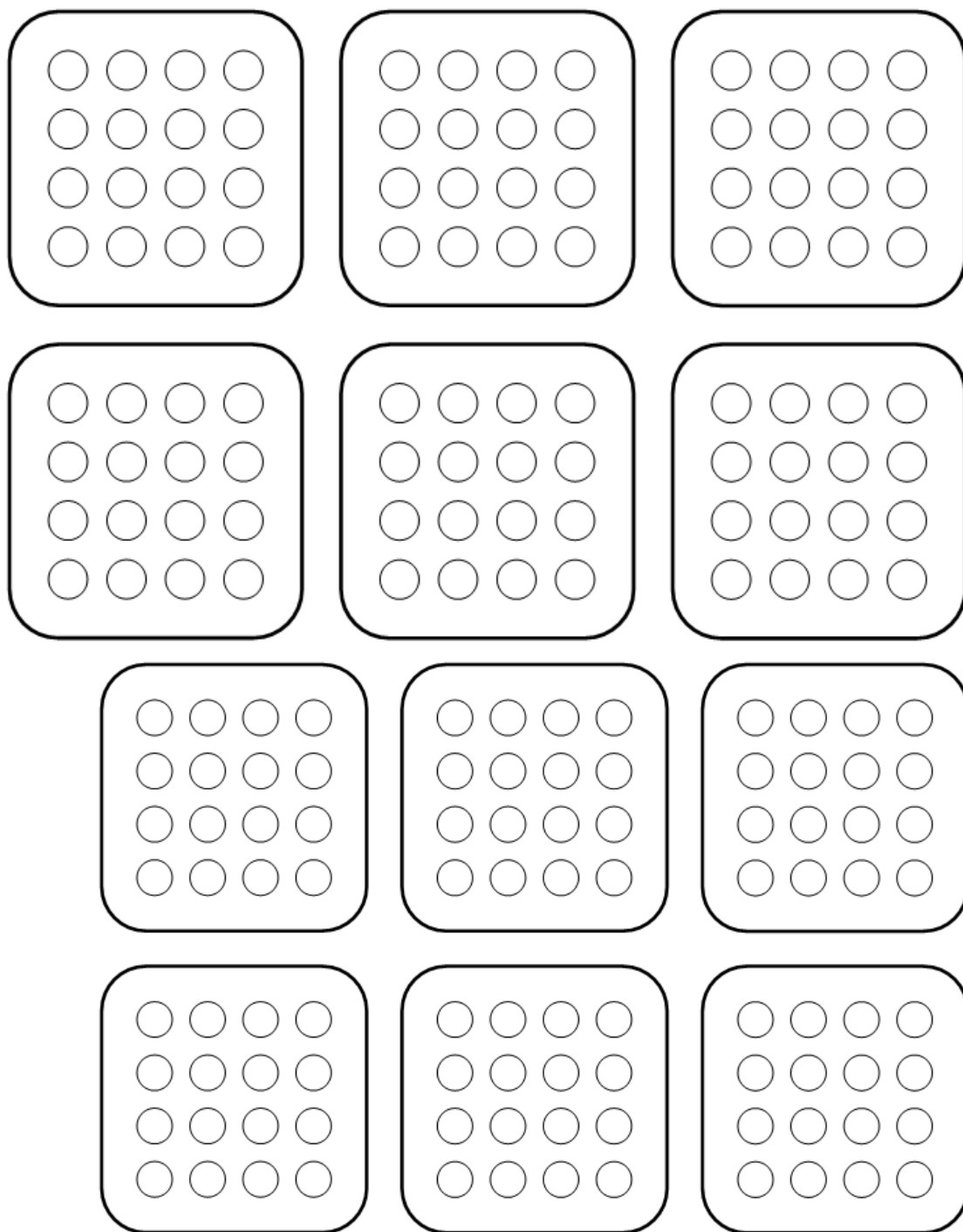
Bevezetés a Pylosba (1)

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.

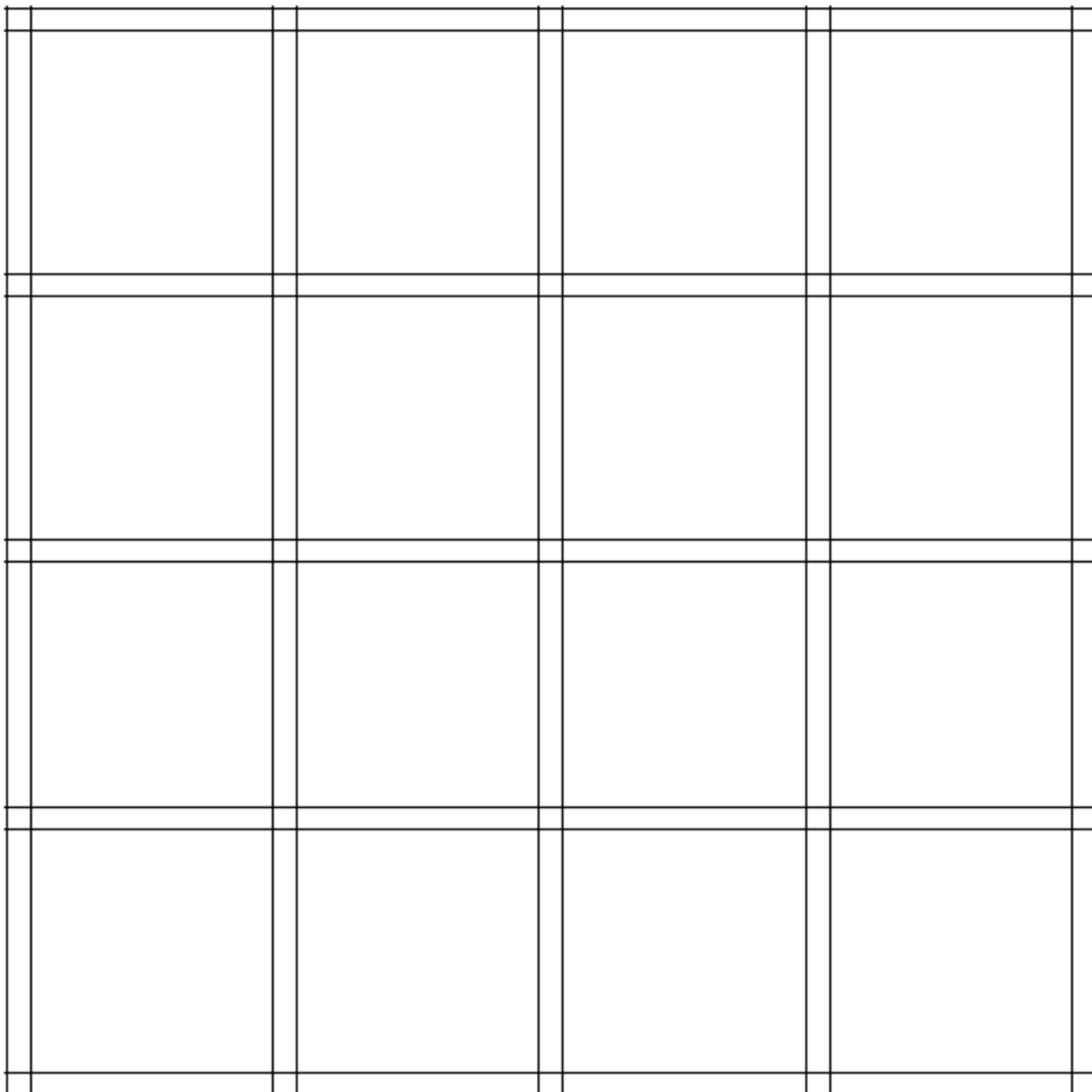
3/a. Egyszemélyes feladvány: Rakj fel úgy a táblára 12 db bábut úgy, hogy azokból sehol ne kerüljön egymás mellé négyzet alakban 4 db egymás mellé.

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.

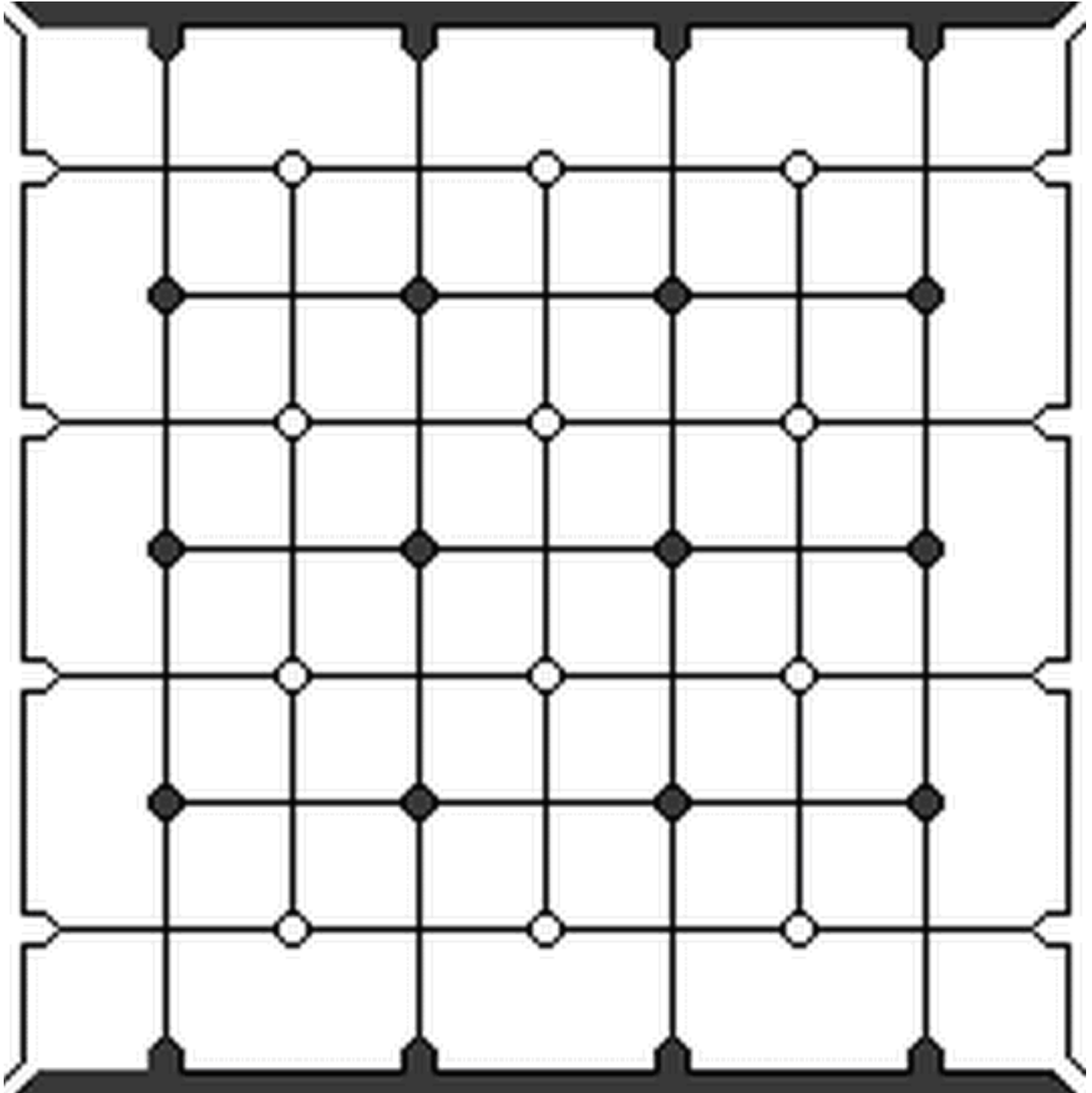
(Csak a vonal elejére, vagy végére szabályos rakni, azaz egyik mező sem határolódhat körbe négy oldaláról.) Az veszít, aki nem tud úgy lerakni, hogy a kígyózó vonal ne ütközzön önmagába.

a HIDAS (BRIDGES) mini

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

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

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

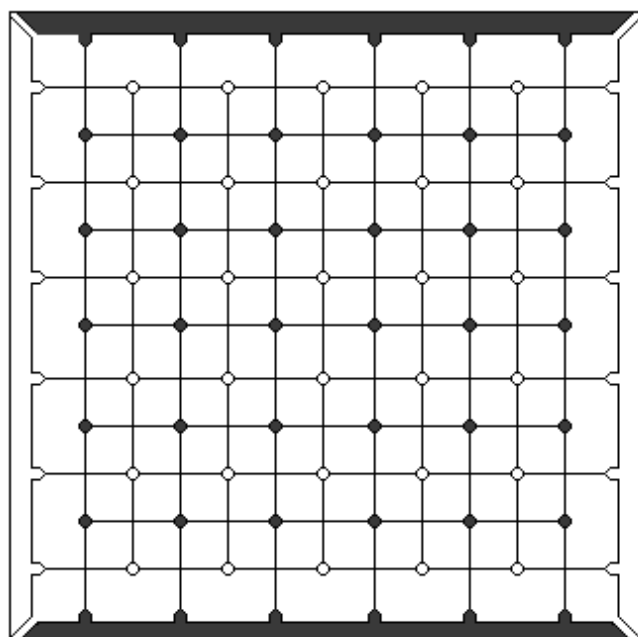
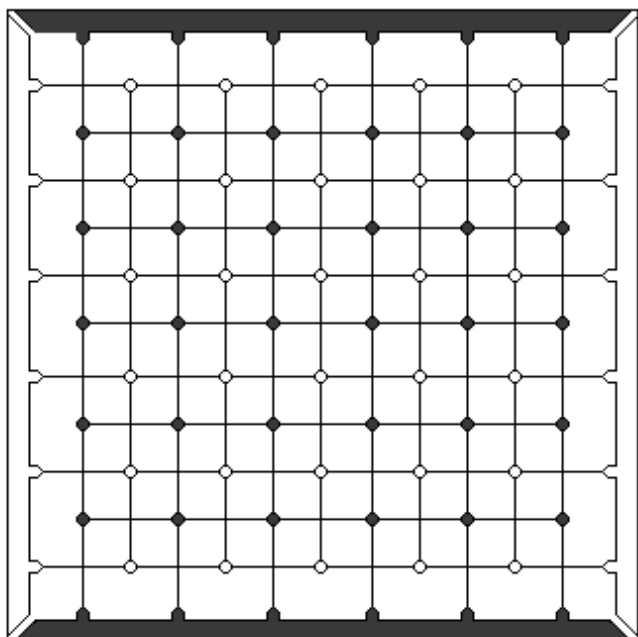
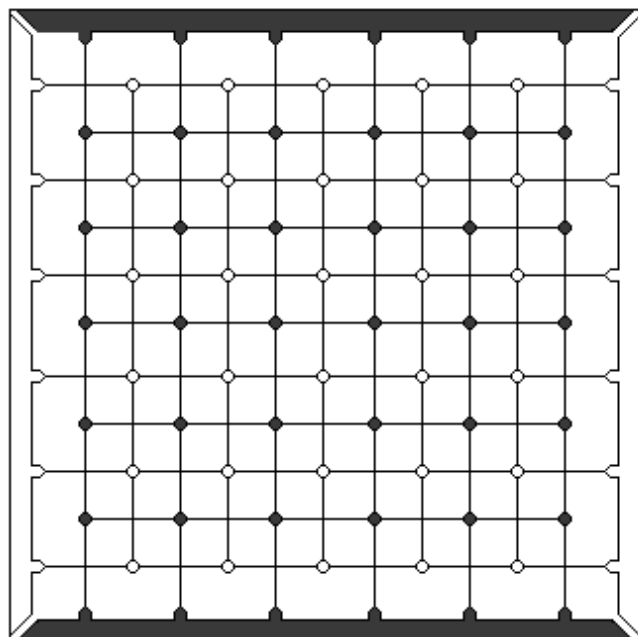
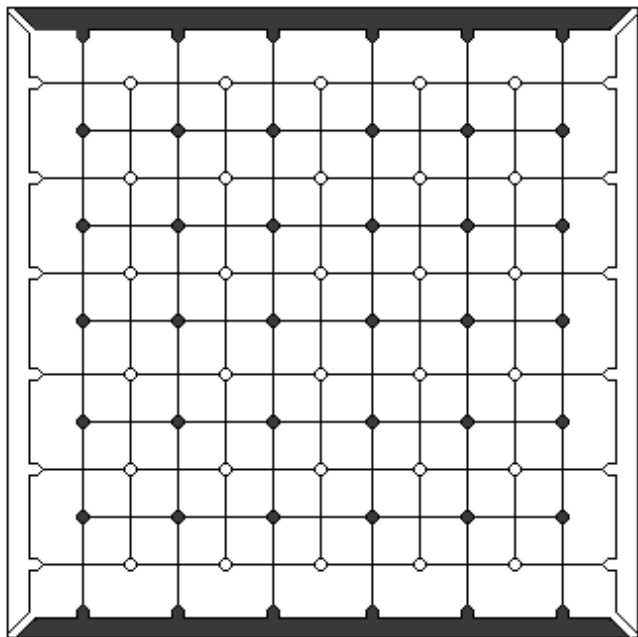


a HIDAS (BRIDGES)

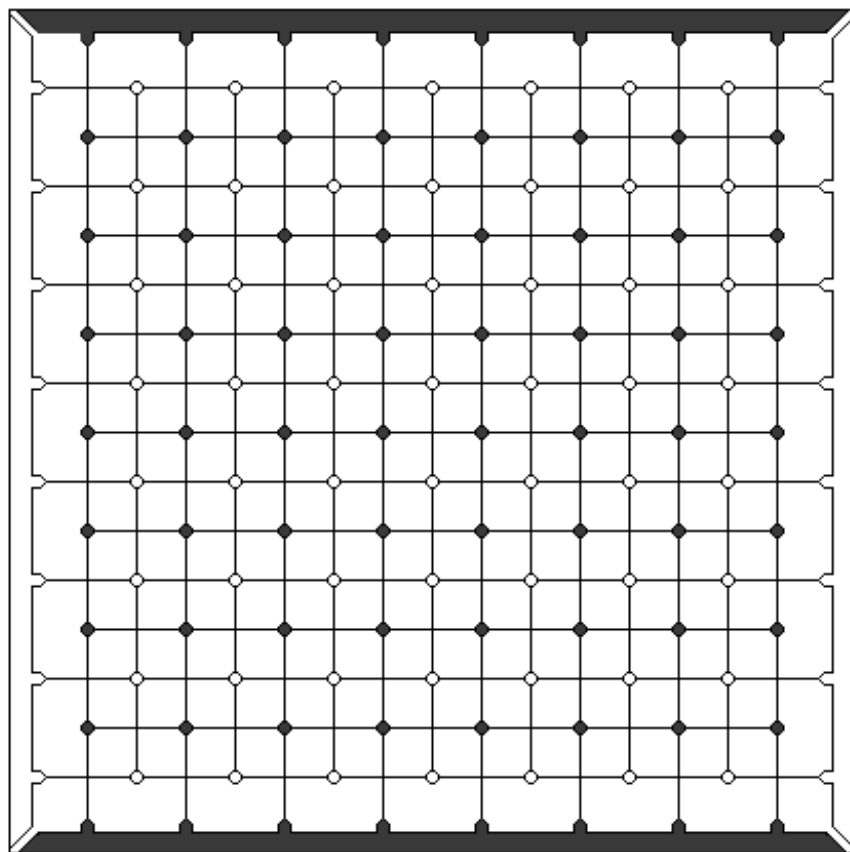
Ketten, (az egyik világosabb, a másik sötétebb színű) ceruzával váltakozva egy-egy vonalkát rajzolnak a táblára, abban versenyezve, hogy kinek sikerül előbb összekötnie a tábla két szemközti oldalát.

Lépés-szabály:

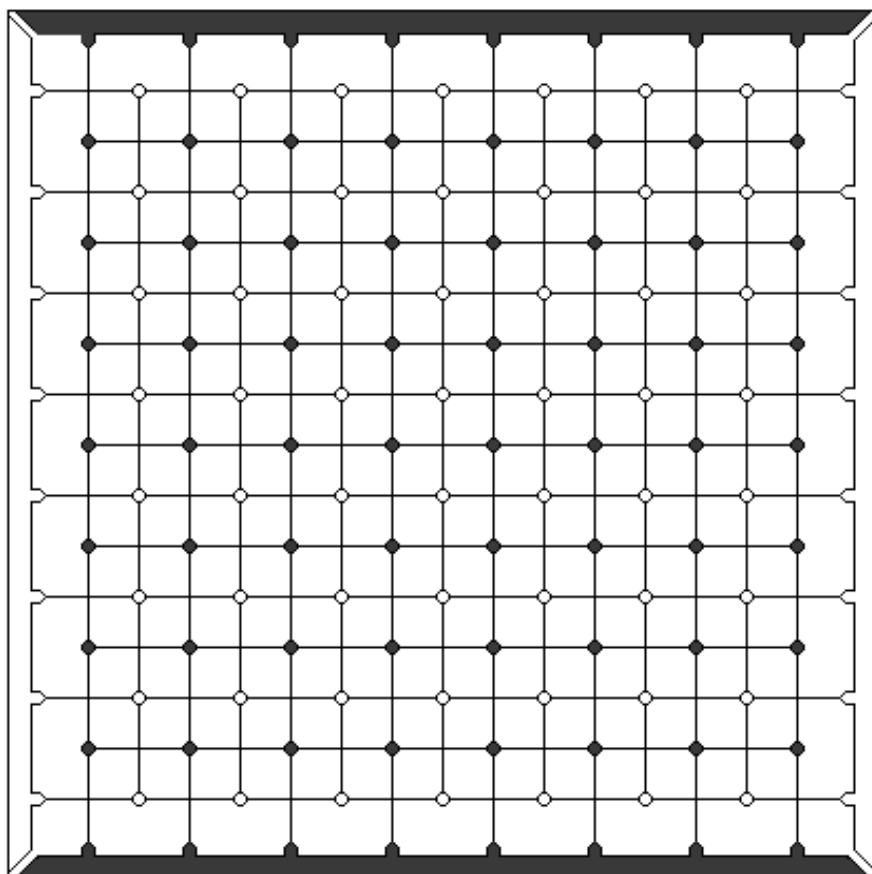
Egy lépésben két (vízszintesen, vagy függőlegesen) egymás melletti pont köthető össze, de sötét csak a sötét pontokat, világos csak a világos pontokat...



a HIDAS (BRIDGES) maxi



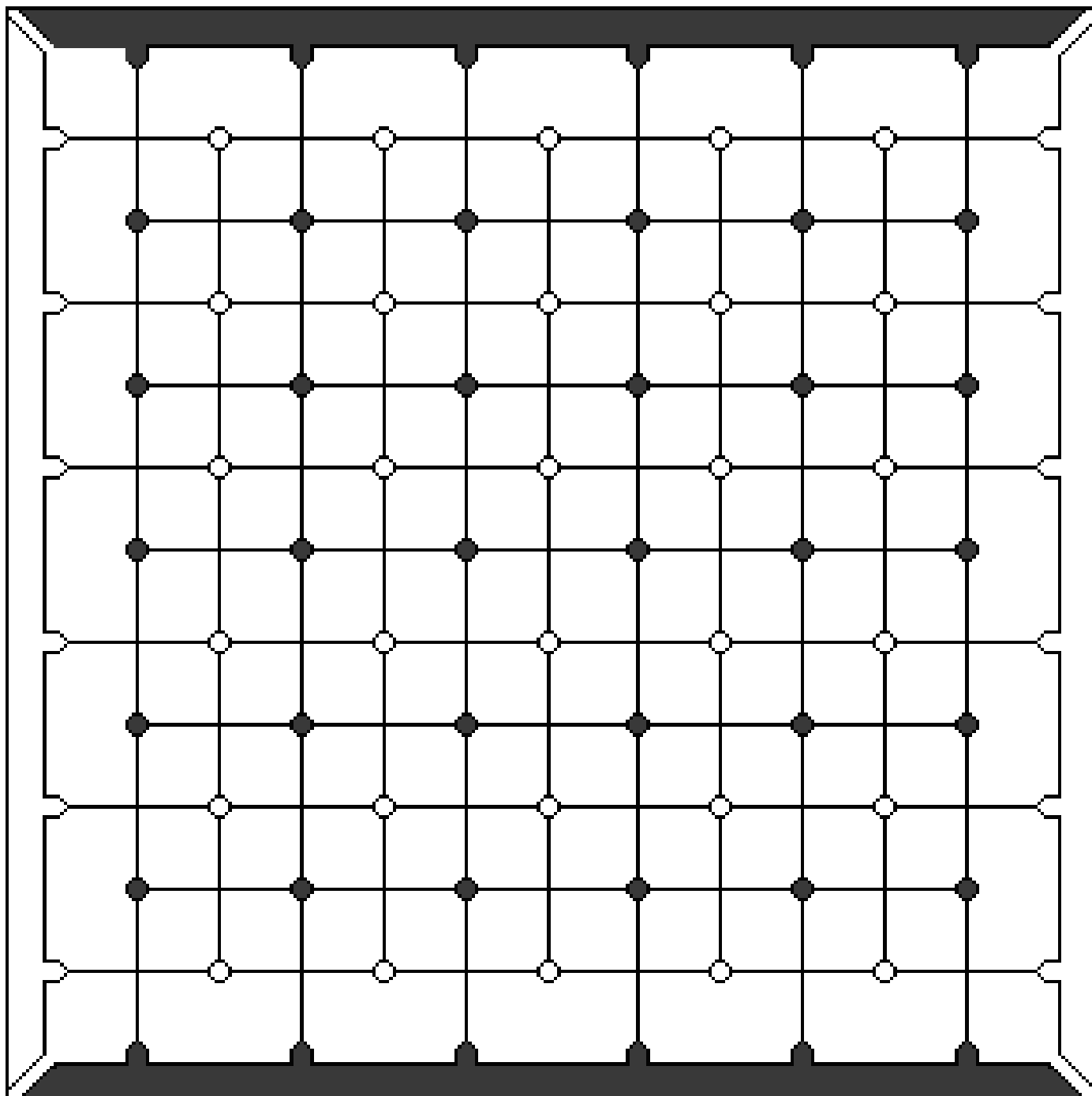
Két, eltérő színű cerkával azoknak, akik már nagyon ügyesen húzigálják a vonalakat...



a HIDAS (BRIDGES)

tábla

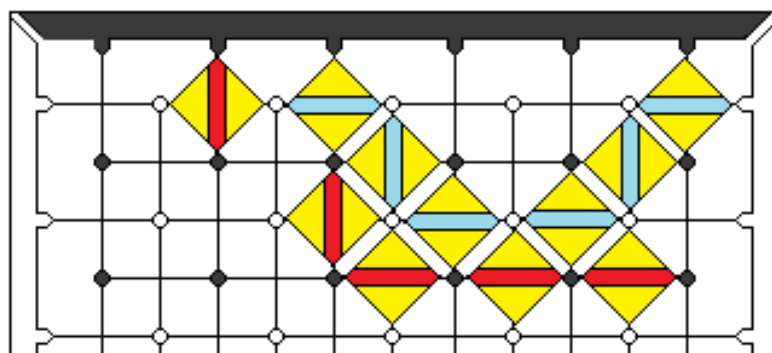
(Ha tetszik a Hidas, de már unod az „egyszerhasználatos” firkált táblákat, akkor készíts el!)



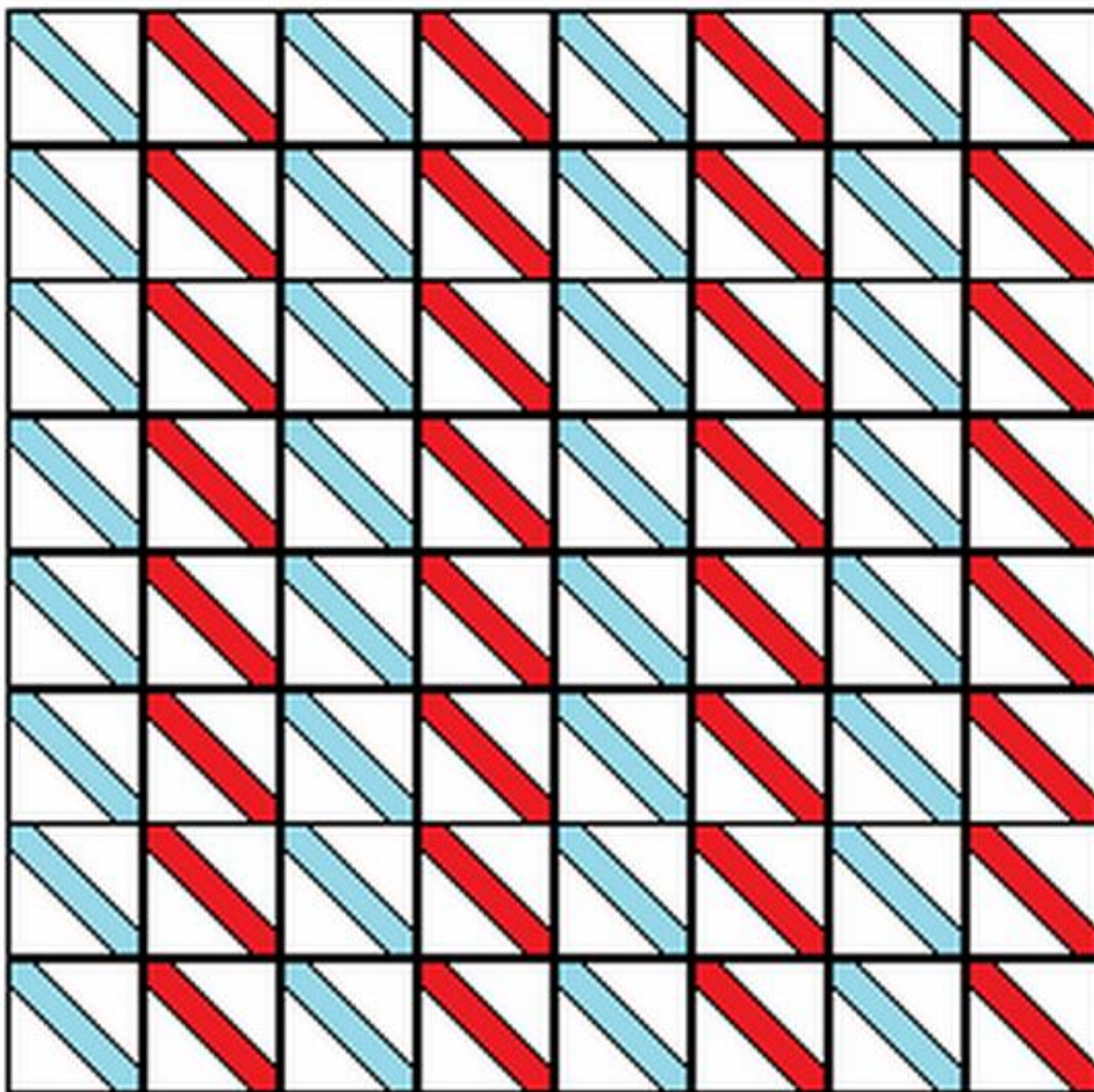
Kartonlapra nyomtatott lapkákkal,
nagyon bosszantó, ha elcsúszkál...

...de...

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



a HIDAS (BRIDGES)

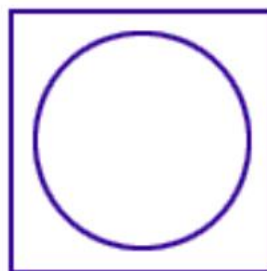
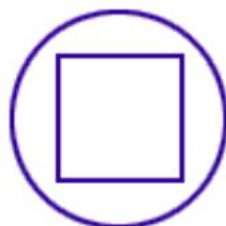
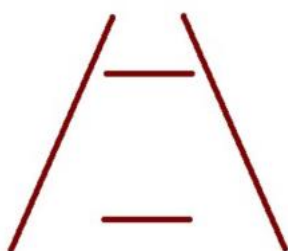


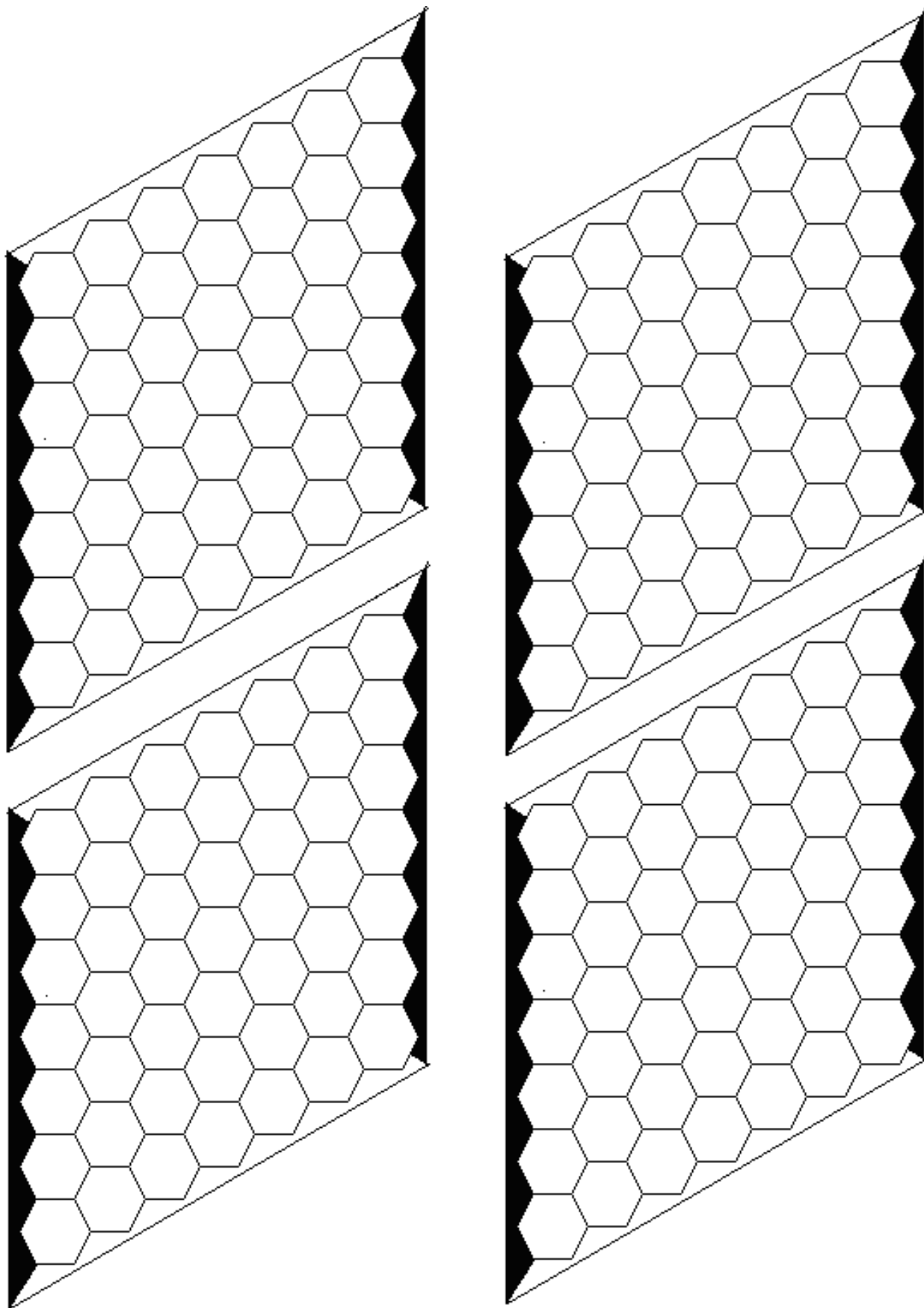
Mielőtt szétvágnád...

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>



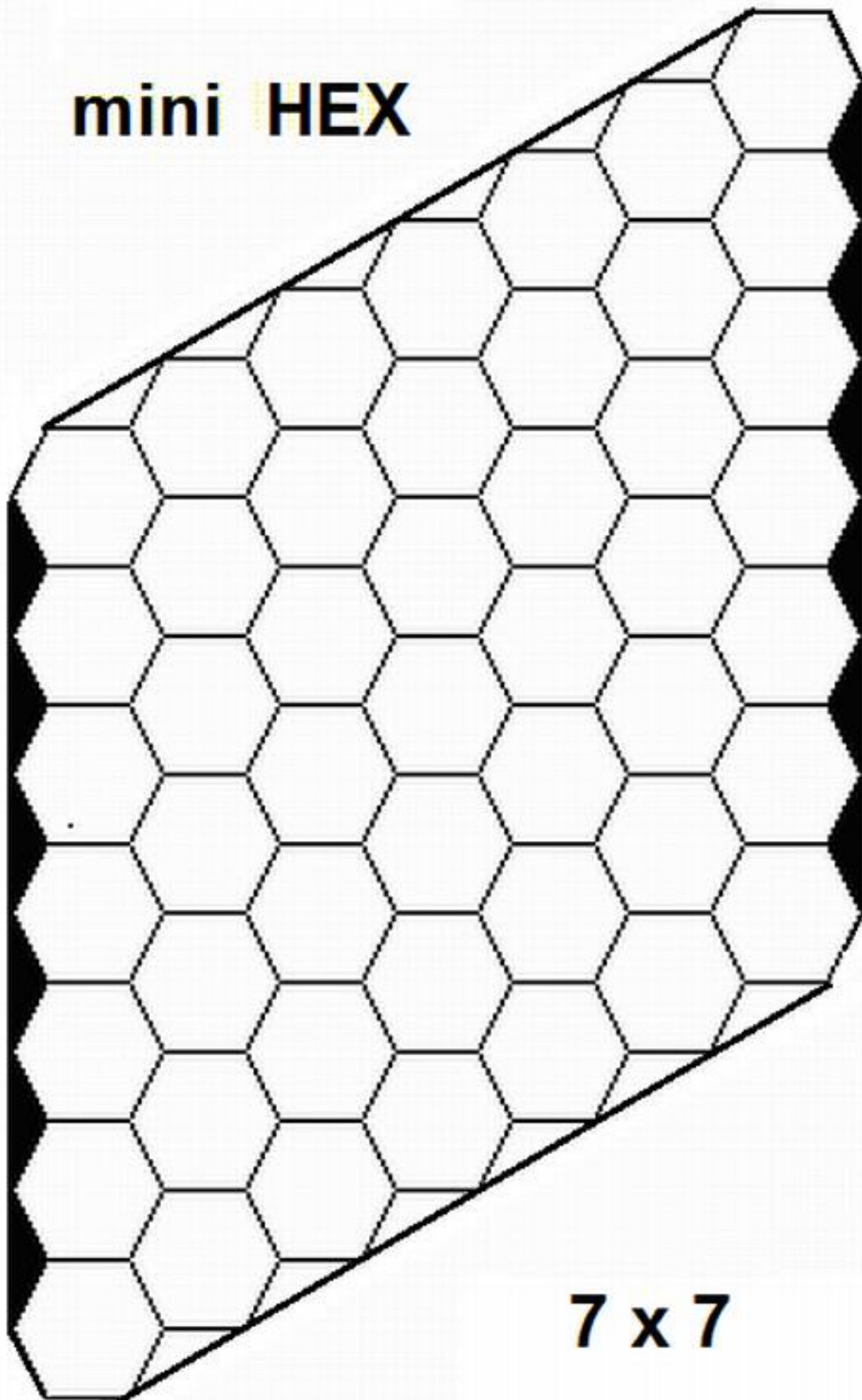


mini HEX (7x7-en)

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.

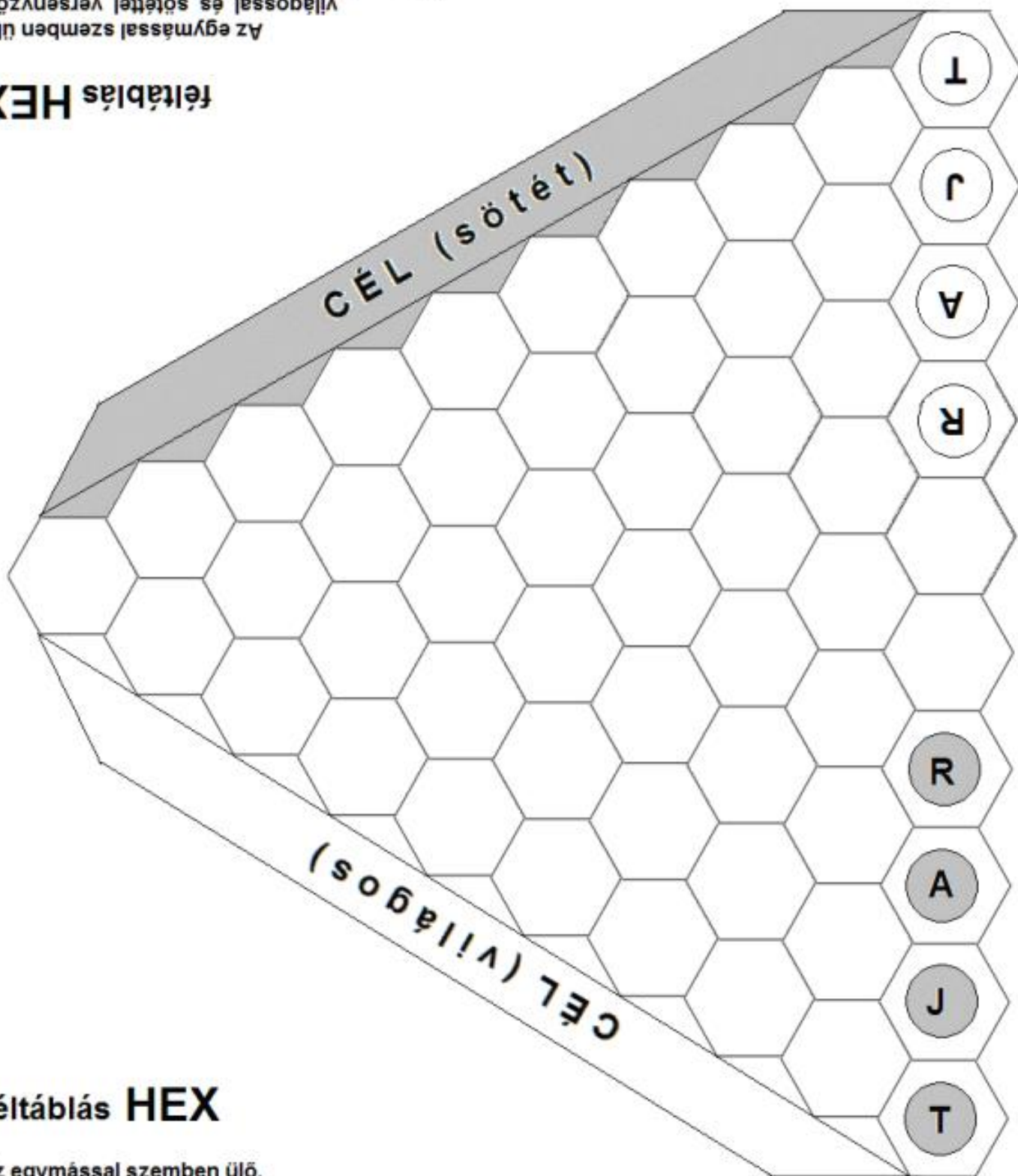
mini HEX



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 útvonalát (a RAJT-tól a CÉL-ig).

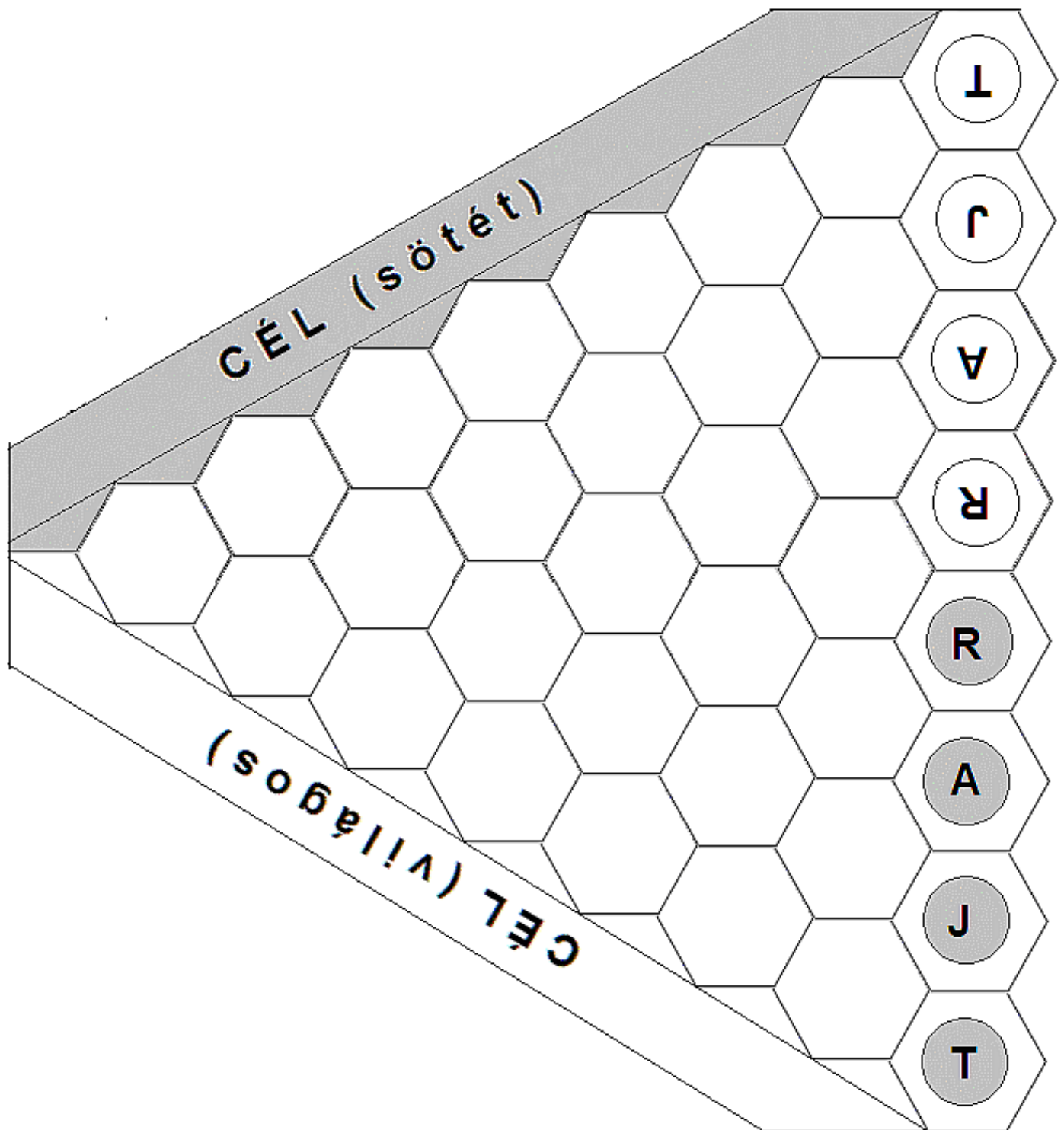
féltáblás HEX



féltáblás HEX

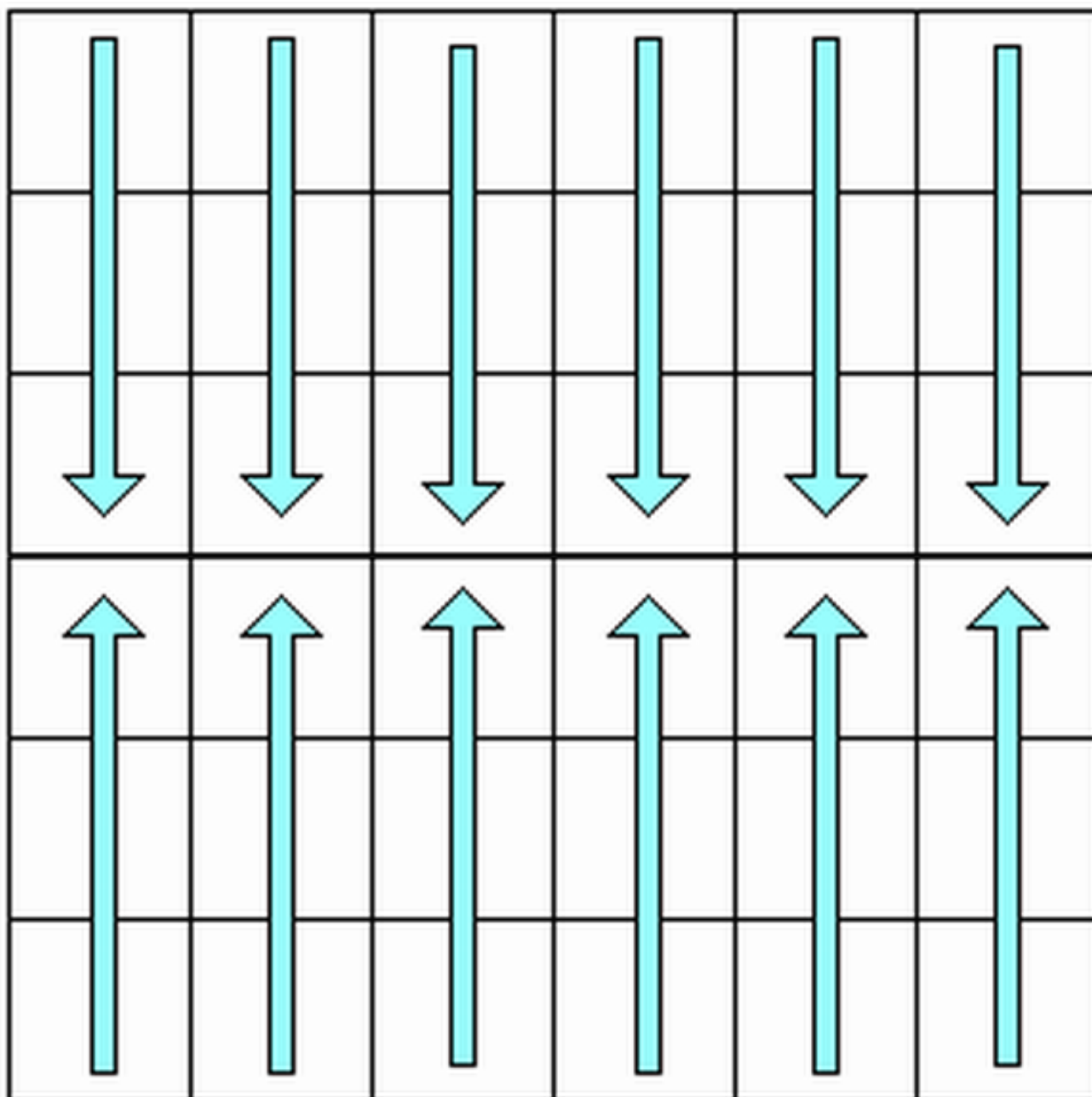
Az egymással szemben ülő, világossal és sötéttel versenyzők, lépésenként tetszőlegesen választott mezőre rakják egy-egy bábujukat, abban versenyezve, hogy ki építi ki előbb folytonos útvonalát (a RAJT-tól a CÉL-ig).

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)



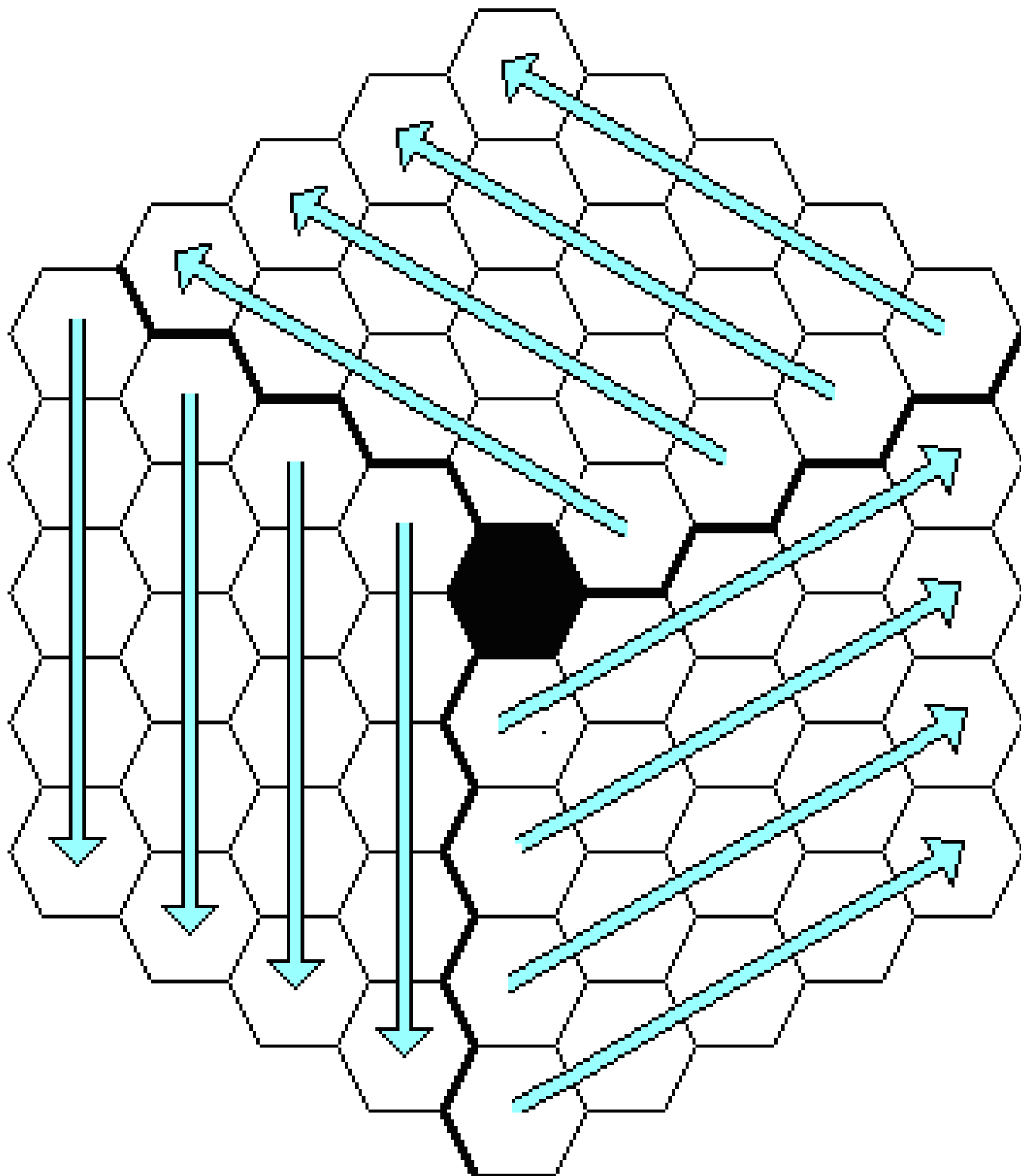
Két játékos, váltakozva, egy-egy bábuját rakja a táblára, az egyik világosat, a másik sötétet.
Az nyer, aki a saját bábuiból, társát megelőzve alakítja ki a „négyes malmát”
(Azaz: vízszintesen, vagy függőlegesen, vagy átlósan négy bábuja kerül egymás mellé).

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).

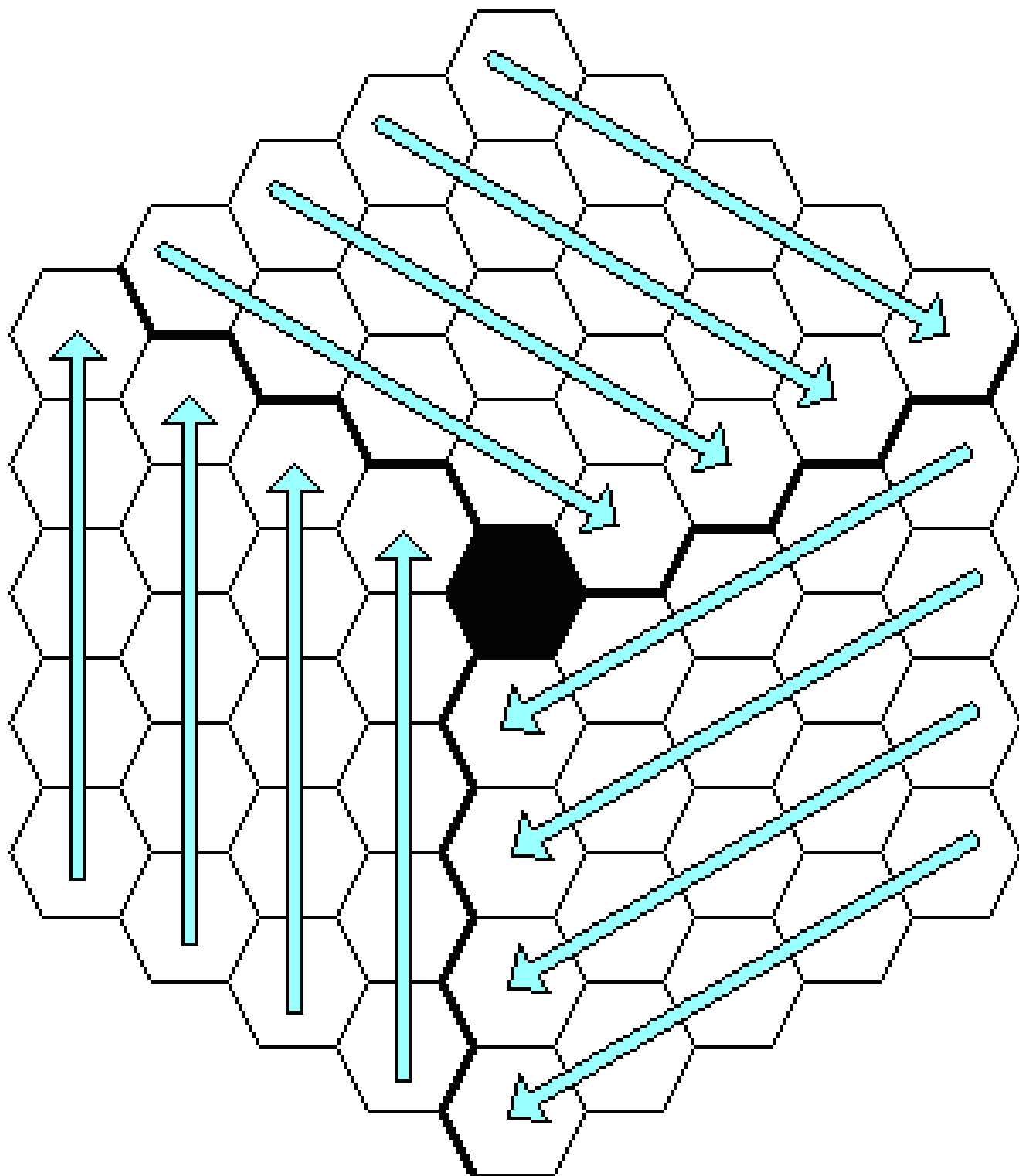
Lépés-szabály:

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 nyíli irányban 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).

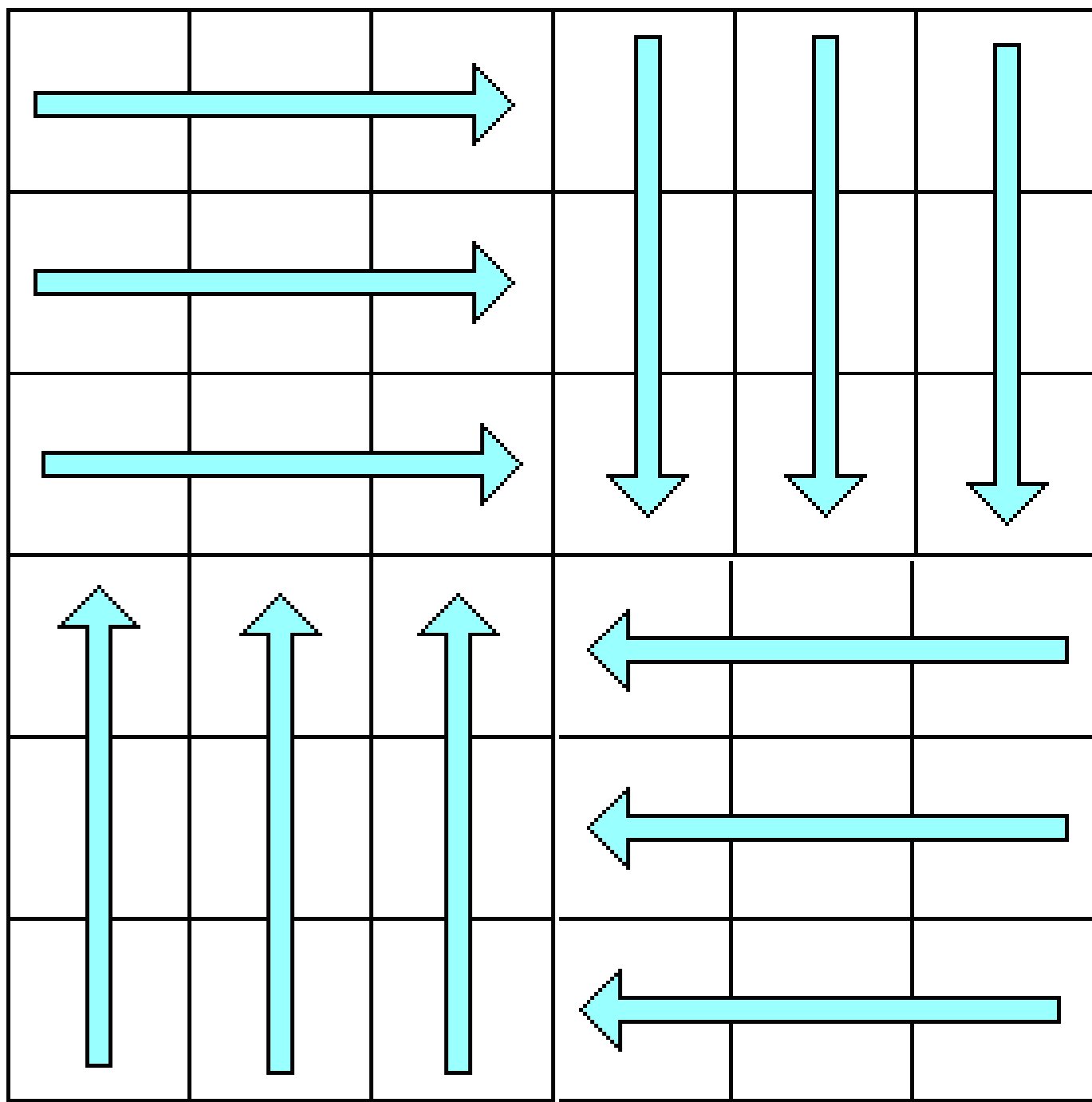
Lépés-szabály:

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 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 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).

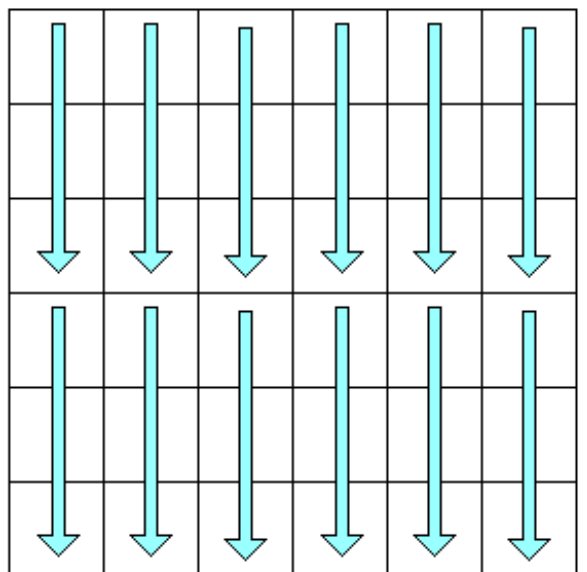
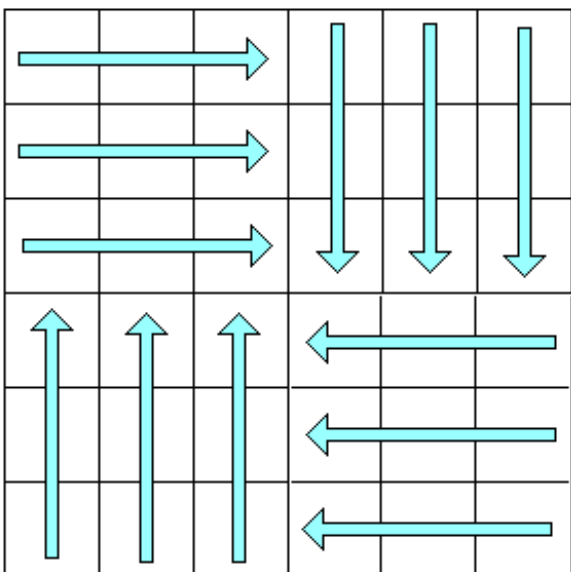
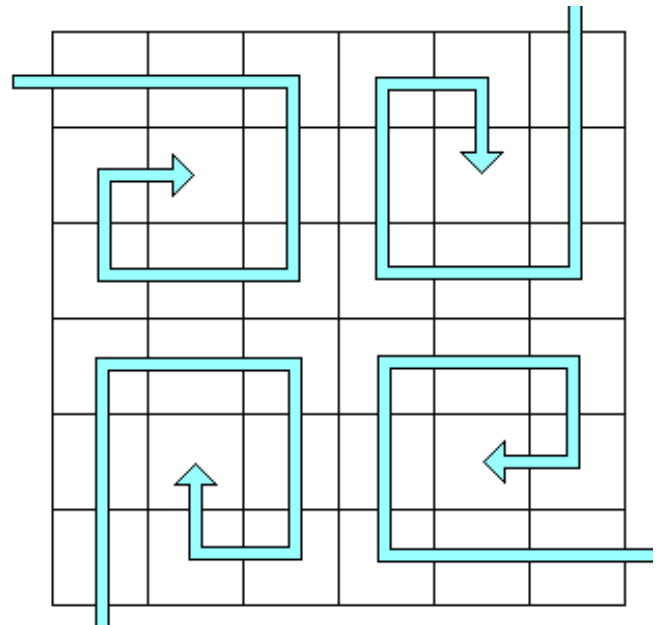
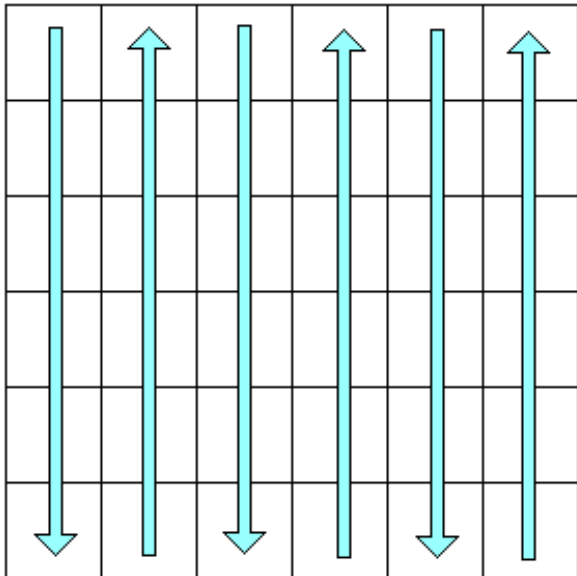
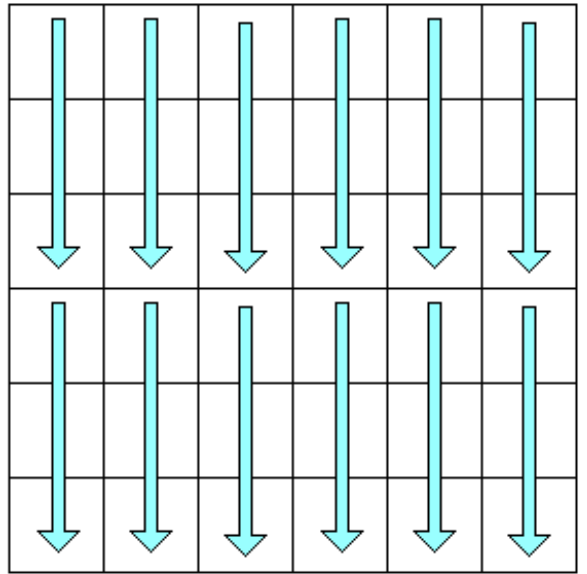
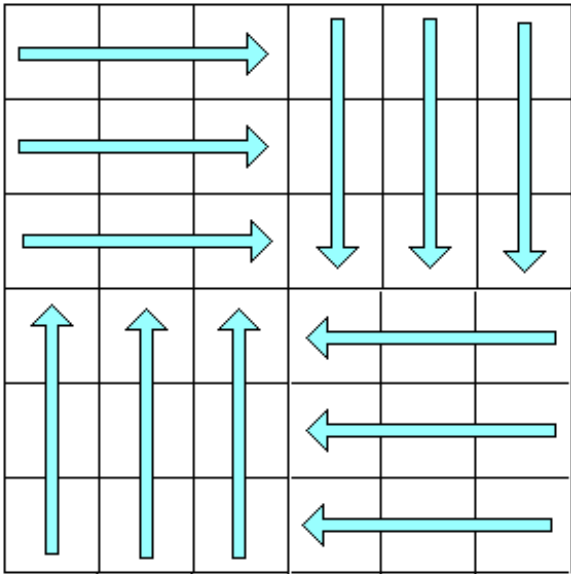
Lépés-szabály:

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

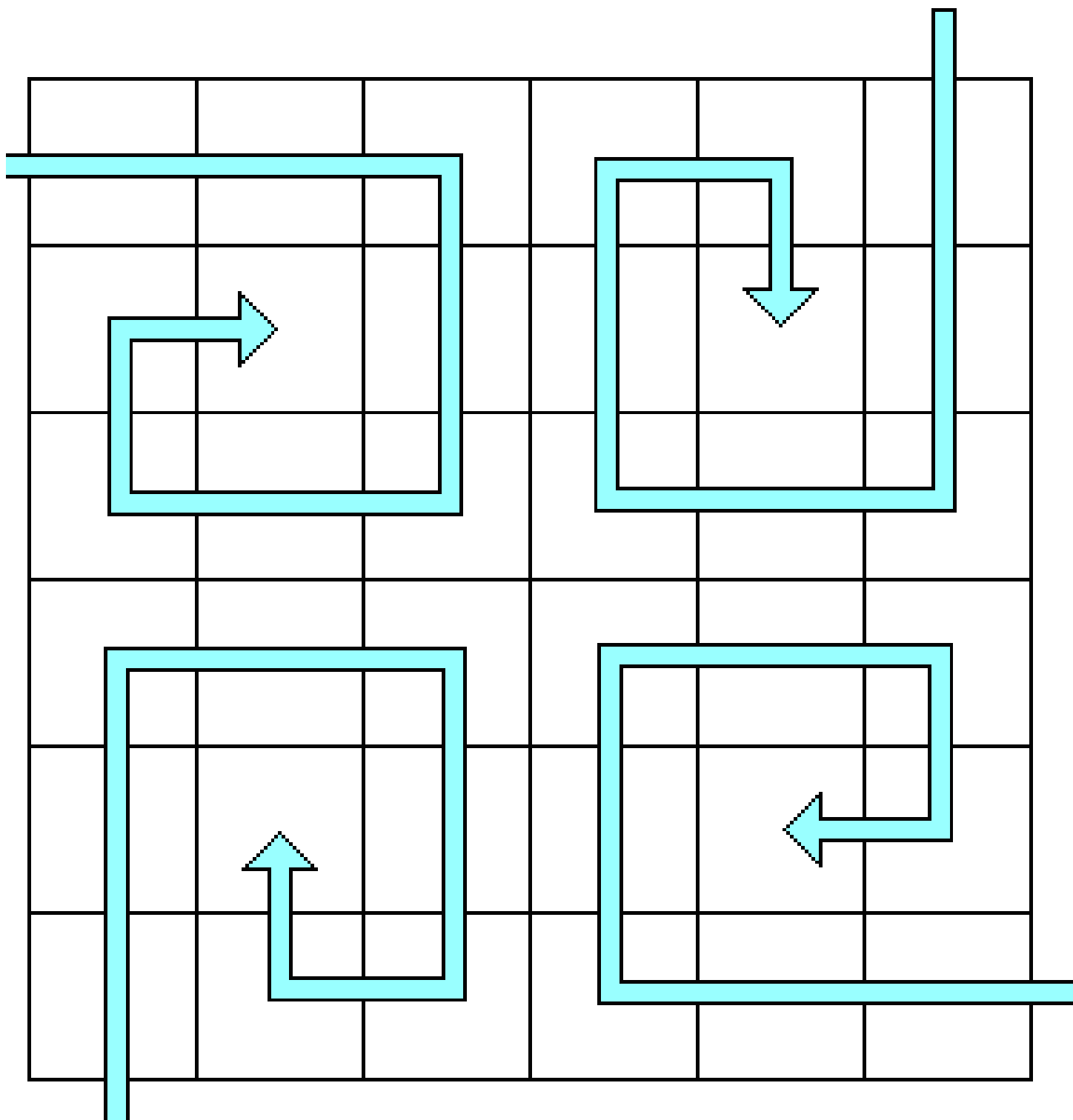
(Azaz: előbb a nyíl hegyére kell rakni... Úgy kell elképzelni, mintha a felfestett utak=csatornák nyílirányban lejténének, amiken a golyó alakú bábuk ütközésig elgurulnak.)

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

TŐTIKÉK (négy potyogtatós variálva, cerkával játszható)



TŐTIKÉK (négyes csigavonalban)



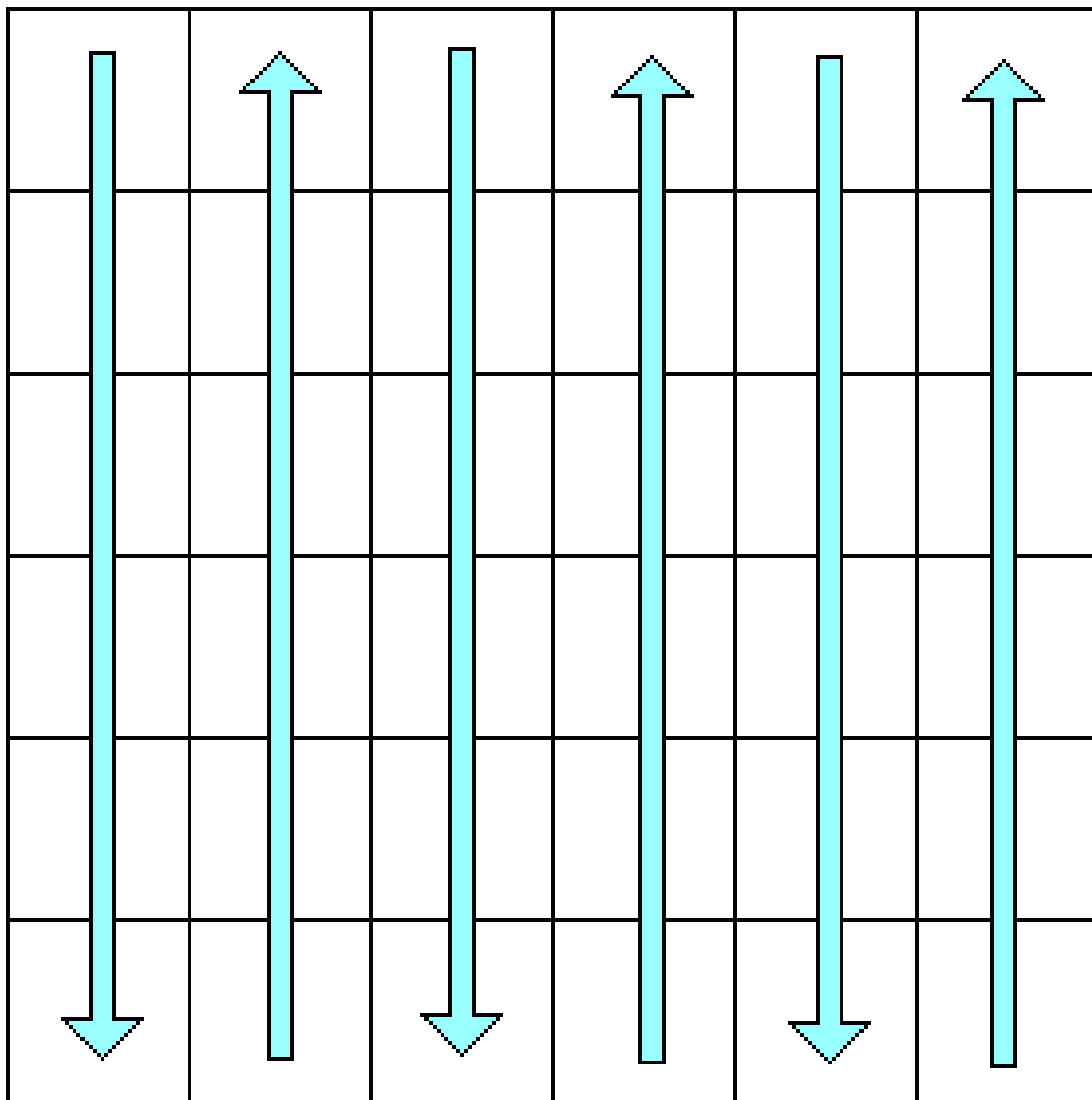
Két játékos, váltakozva, egy-egy bábuját rakja a táblára, az egyik világosat, a másik sötétet.
Az nyer, aki a saját bábuiból, társát megelőzve alakítja ki a „négyes malmát”
(Azaz: vízszintesen, vagy függőlegesen, vagy átlósan négy bábuja kerül egymás mellé).

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 nyílirányban lejténének, amiken a golyó alakú bábuk ütközésig elgurulnak.)

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