

Sótonyi Sándor barátom (2013. februári) fejlesztése egy szuper játék-koktél:  
fele részben a Malomból, fele részben a Sudokuból mixelve.

## Sósanyi: 'Garnsi-Malom' ("sudokus-Malom", vagy "malmos-Sudoku")

Végy egy kb. 60x60 cm-es lapot és (pl. színes szigetelőszalaggal) alakíts ki rajta egy 9x9-es Sudoku táblát (amin ugye a 81 db mező 9 db 3x3-as, jól látható cellára is fel van osztva). Hívj a tábla köré 9 szívesen játszó kölyköt és mindegyik keressen magának 9 db bábút (pl.: az egyik 9 db piros üdítőitalos kupakot, a másik 9 db vadgesztenyét,... golyót, vagy élő békát ne, mert az önjáróan is elmozoghat...)

### A verseny két játékszszakaszban folyik:

I. Kezdő állás kialakítása lerakosgatással: A körben állás sorrendjében 1-1 db bábút raknak a táblára úgy, hogy sem sorban, sem oszlopban, sem cellában ne legyen két azonos jelű. A lerakott bábút azonnal és véglegesen le kell venni a tábláról, ha (tévedésből, vagy a már foglalt helyek miatti-kényszerből) megsérti a tiltó szabályt.

II. "üsd le az ellenségeket" célú lépésekkel: A 9 lerakásos kör után a rákövetkezés sorrendjében egy-egy saját bábu mozog. Akinek 3, v.6, v.9 db bábuja van, az: bármelyikkel egy tetszése szerinti üres mezőre átugorhat. Különben (ha 4, v.5, v.7, v.8 bábuja van a táblán, akkor) azok egyikével egy oldalszomszédos mezőre léphet át.

Ütés-szabály: Akinek (sor, vagy oszlop-irányban) 3 db bábuja egymás mellé kerül (malmot alkot) levehet a tábláról egy ellenséges bábút. Kivéve azokat, amik éppen egy másik malomban állnak.

Egyetlen lépésben több malom is kialakulhat. Elméletileg akár 6 db is.

Lásd az ábrán! Kör lép, és a hat malom mindegyikéért levesz 1-1 db ellenségest.

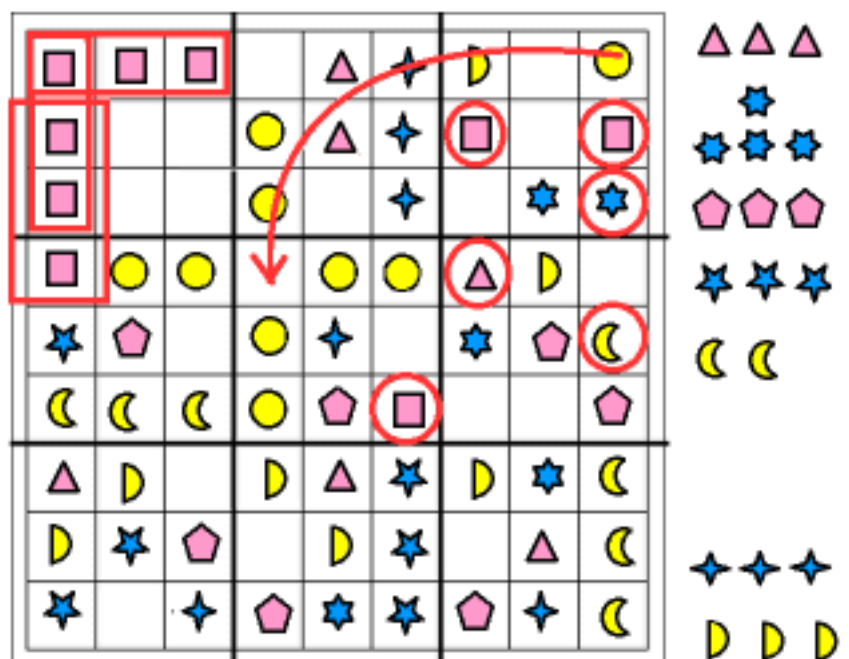
Pl.:

3 db négyzetet, mert neki van sok a táblán (többet azért nem, mert a bal fenti 6 db mindegyike éppen malomban áll);

1 db (malommal fenyegető) csillagot;

1 db háromszöget (ezzel előkészíti saját következő malmát);  
és

1 db holdat (mert ki akar szúrni vele).



## Hogy is van ez?

A kezdő állás közös kialakítása gyakorlatilag soha nem fog úgy sikerülni, hogy teljesen beteljen a tábla. Többnyire már a 6. lerakogatási kör után lesz olyan játékos, aki megsérti a tiltó szabályt. (Azaz: vagy egy sorba, vagy egy oszlopba, vagy egy cellába kénytelen lesz egy már ott lévője ellenére is[\*\*\*] lerakni, amit a rákövetkező játékos levesz a tábláról.)

Érdekes kiegyenlítődést okoz, hogy a gyakorlottabbak (különösen, ha össze is dolgoznak) akár csupán 5-10 lyukat (szabad mezőt) tartalmazó kezdő állást is sikerülhet kialakítani, de ... de pont a gyakorlottak törekednek egyszersmind arra is, hogy akadályozzák a versenytársaik lehetőségeit. (Úgy rakom hogy én folytathassam, de egyszersmind csökkentsem is az ellenfeleim lehetőségeit.)

A „mindenki-mindenki ellen” típusú játékokban persze, nem ülnék le egy félig összeszokott és összedolgozó társaságban pénzben játszani. A játékrontó összejátszás elkerülhető, ha a játékosok három 3 fős csapatot alkotva versenyeznek. (Lásd pl. az előző ábrán: csillagok, holdak és egyenesekkel határolt síkidomok tartozhatnak egy összedolgozó csapatba. Ebben a formában intellektuálisan is nagyon igényes lesz a játék, mert arra is kell figyelnem, hogy saját csapattársam helyzetét könnyítsem, versenytársaimét nehezítsem.

A csapatok közötti játék egyszersmind, a fokozott koncentráció mellett, igen nagy fegyelmezettséget, (intelligenciát) igényel: nincs belepofázás... (Megértetni, hogy ha a csapat megbeszélheti a soron következő lépést, akkor az pont olyan, mintha egy 3 fős játékban mindegyik játékos 3 féle bábuval játszana.)

A kevés-lyukas kezdőállásban lehet olyan játékos, aki egyből kiesik, mert (csak akkor ugorhat, ha 9, vagy 6, vagy 3 bábuja van a táblán) és oldalszomszédos mezőre sem tud lépni egyik bábujával sem. Lépéskényszer van, mint a táblások többségében. Aki nem tud szabályosan lépni, az kiesett és aki kiesett, annak az összes bábuját le kell venni a tábláról.

[\*\*\*] Lehet taktikai oka is a szándékos bábuáldozatnak. Ha úgy ígérkezik, hogy a lerakogatós körök végére 7 db beszorult bábum marad, akkor kieshetek az ugráslehetőség nélkül beszorult bábuimmal.

Egyébként, gyors és pattogós is lehet a játék a 9 fő ellenére. Pl.: Bárki, aki már türelmetlen és unja az éppen gondolkodó „időhúzását” koppint egyet az asztalon, amit a sorban következők folytatnak és ha nem történik lépés a nyolcadik koppintásra sem, akkor a lépő kiesik. (Az összes bábuját le kell venni a tábláról.)

A levett bábukát praktikusán javasolt jól láthatóan a tábla mellett elhelyezni. Ezáltal elkerülhető a táblára folytonosan „mutogató számolódsi”: engedélyezett volt e az ugrásos lépés. A tábla mellett ránézésre ellenőrizhető a „9 db-ra komplementer” bábuk számának 3-mal való oszthatósága: (0, 3, vagy 6 db.)

Megállapodhatunk, hogy pl. az első öt kiesőig tart a küzdelem, amelyet az nyer, akinek a legtöbb bábuja maradt a táblán. (Csapatok közötti versenyben a csapatösszegekben kevesebb pontazonosság várható.)

**Sósanyi kiegészítése: „A végjáték gyorsítható: Amikor már csak malmot alkotó katonák vannak a harcmezőn, akkor minden lépés után töröljük a tábla üres szélső oszlopát (sorát) és az így szűkülő térben egyedüli győztes lesz az a tábornok, akinek a katonái egyedül virítanak a harcmezőn.”**

*Már nem vállalok bemutatókat, egyre kevesebb a gyakorlati tapasztalatom, de továbbra is fantáziálok a hogyanról... Különösen, ha valami „továbbadásra érdemes” megtetszik. Sósanyi: „Garnsi Malom”-ja ilyen.*

Hogyan csinálnám? „óraterv”

A „Ki ismeri a Sudokut?” Elmondva a szabályait, értelmezzük, hogy miért számokat írunk bele, amikor nem is kell számolni velük. Ebben a játékban nincs más funkciója a számoknak, csak annyi, hogy „iskolázott agyunk” miatt, könnyen azonosíthatók. Azért, hogy gyorsan készíthessünk leltárt a hiányzókról, vagy hamar felismerhessük az ütközéseket. Tehát miért ne játszhatnánk pl. színekkel, vagy betűkkel, vagy akár 9 db különböző tárggyal is?

Vegyük az üres táblát és a 81 db jelet. Körbeállva a táblát, játsszuk azt, hogy a táblát közösen töltjük ki úgy, hogy a soron következő szerint a 81 jel közül egyet-egyet rakunk fel. (Senki sem fog hibázni, mert mindig kitölthető.)

Változtassunk! Most a 9 játékos mindegyike kap 9 db azonos jelzésű bábút és csak annyi a feladata, hogy a sajátjainak az ütközését kerülje el a táblán, a többi jellel nem kell törődnie.

Szinte soha nem fog sikerülni és ahányszor próbálkozunk, mindig más és más lyukas táblához jutunk. Ámde! Lesz, akinél 3-4 bábu is megmarad és nagy valószínűséggel lesz olyan is, akinek sikerül mind a kilencet leraknia.

Hm. Ebben már akár versenyezni is lehetne, de akkor lenne igazán érdekes, ha folytathatnánk is valahogy...

Hogyan lehetne folytatni egy ilyen versenyt? Adott egy táblán 9 játékos 5-9 bábuja meg üres helyek. Próbálkozunk egy rendezési feladattal! Körben egyenként 1-1 saját bábút tetszőlegesen áthelyezhetek egy üres helyre, arra törekedve, hogy egyetlen oldalszomszédosan érintkező kupacba rendezzék át a sajátjaitokat. A kezdőállást ugye pont a szétszórtság jellemezte, csináljuk meg most ennek az ellenkezőjét!

Nem fog sikerülni anélkül, hogy ki ne találna valami ütési szabályt is, amivel helyet csinálhatunk a bábuinknak.

(Megpróbálkozhatunk ugyan olyan lépéssel is, hogy két bábút felcserél a soron következő, ámde, mire újra léphet, a közben történt cserékkel, 16 bábu átrendezése követhetetlenül és tervezhetetlenül összekuszálja a táblát.)

A 9 báburól és az ütésről mi is jutna eszünkbe más, mint a malomjáték. No de mit tekinthetnénk malomnak? Három! Legyen ez a három vagy egy vonalban (függőlegesen, vagy vízszintesen) vagy akár egy bokszaiban érvényes! Akinek sikerül úgy ugrálnia a bábuival, hogy ilyen malmot alkot, az levehet egy tetszőleges ellenséges bábút. Ez jó!

Bővítsük ki azzal, hogy ha újabb 4., majd 5. és így tovább bábunkkal lépünk a már meglévő malmunkhoz (ugyanabba a sorba, oszlopba, vagy bokszaiban) akkor újra és újra levehetünk 1-1 ellenséges bábút.

Sőt! Ha már lúd, legyen kövér! Ha a beugró bábunk sorban is, oszlopban is és bokszaiban is malmot alkot a már ott lévőekkel, akkor mindegyik maloméért vehessünk le egy-egy ellenségest, azaz egy lépésben akár hármat is.

A versenycél pedig mi más lehetne, mint ki tudja az összes bábuját egyetlen oldalszomszédosan érintkező kupacba rendezni... Hát? ?? Ez bizony nem lesz jó!. Hiszen az, akinek kevesebb bábuja van, hamarabb tudja egy kupacba... Tehát azt is figyelni kell, hogy hány darabból áll az összerendezett kupac. Legyen tehát az a verseny győztese, akinek a sajátbábús kupaca a legtöbb bábuból áll! Ebben már lehet csatázni!

Van még ötlet? Igen. A malmokban van olyan, hogy malomból nem szabad levenni. Aha, és ez itt is jól működik. A malomban álló bábuk élvezzenek védeltséget levétel ellen!

Most már csak egy játékrontó problémát kell megoldanunk: Ahogy néztem: ők hárman mindig összejátszanak és segítik egymást. Legyen ez is a most kitalált játékunk szabályának része! Három csapatban versenyezzünk! A parti végén a csapatok összeadják a csapattagok kupacaiba rendezett bábuik számát és a több legyen a nyerő...

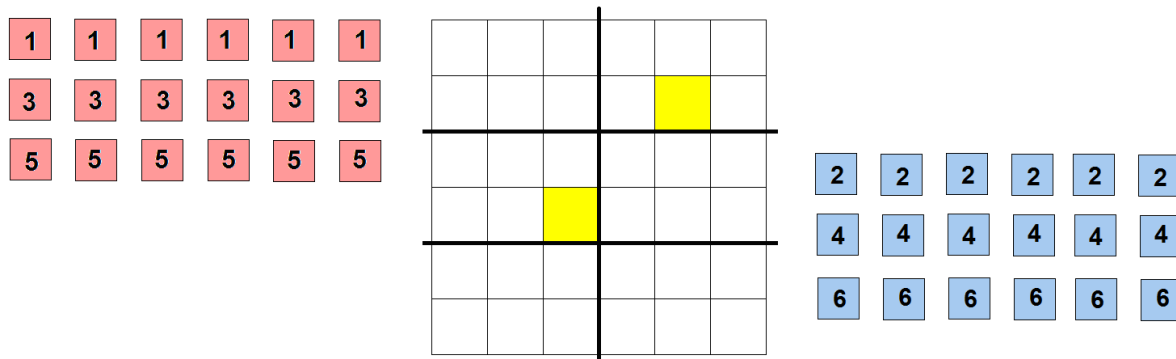
Tovább gondolandó: **Játszható persze két 3-fős csapattal is! 6x6-os táblán játékosonként 6-6 db bábuval...**

## Játszható két 3-fős csapattal is! 6x6-os táblán játékosonként 6-6 db bábuval...

Bábuk két színben, számozással:

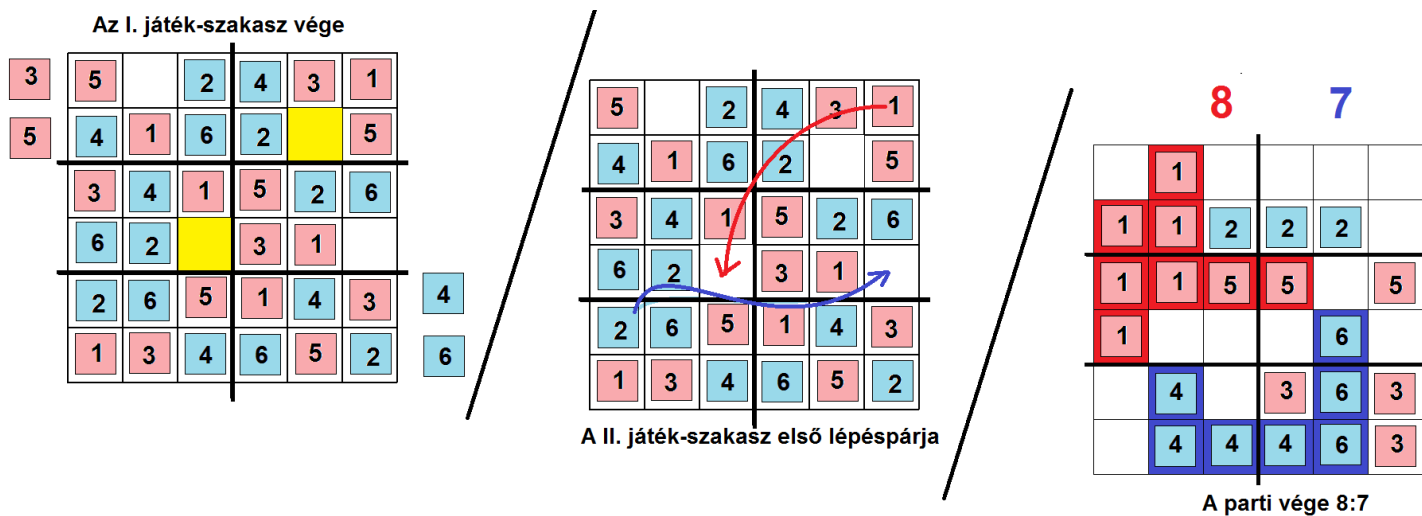
18-18 db piros és kék bábu, játékosonként 6 db azonos számozású a pirosak a páratlan, kékek a páros.

6x6-os négyzetes 6-rekeszes Sudoku tábla, amelynek 2 db véletlenszerűen választott mezője az I. lerakós fázisban nem használható. (Pl.: 4-szer dobva 6 oldalú számozott kockával, sor-oszlop kijelölhető...)



Piros és kék csapat 3-3 játékkal versenyez egymással két játékszszakaszban.

I Az összeférhetlenségi szabályokat betartva, váltakozva egyenként rakosgatják le bábuikat: (**Tilos** úgy a táblára rakni, hogy sorba, vagy oszlopba, vagy egy rekeszbe **két azonos szám** kerüljön.)



II. Amikor már egyik játékos sem tud a szabály betartásával rakni a táblára, akkor egy „**üsd az ellent, foglalj el minél nagyobb területet**” célú csata indul.

**Lépésszabály:** A játékosok felváltva 1-1 tetszőlegesen választott bábujukkal **átugorhatnak** egy üres mezőre.

**Ütés:** Aki malmot alkot a bábuival, az levesz egy ellenséges bábut a tábláról, **kivéve** az ütés ellen védettséget élvező malomban állókat. (Ha egy lépésben több malmot is, akkor mindegyik malomért 1-1 db –ot.) Malom alatt értsük, hogy egy sorban, vagy oszlopban, vagy egy rekeszben legalább 3 db **azonos számozású (!)** bábu van. (Egy lépésben több malom is kialakulhat és mindegyikért levehető 1-1 ellenséges bábu.)

**Ha két lépéspáron át változatlan a táblán álló bábuk száma,** (többnyire úgy, hogy már minden bábu malomban áll és így az átrendezés nem jár ütéssel), akkor vége a partinak és az nyer, aki a táblán nagyobb területű (szomszédosan összefüggő mezőkből álló) pacnit ért el.