

## 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 játékszakaszban 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 tiltó szabály betartását a soron következő ellenőrzi, és ha azt az előtte rakó (tévedésből, vagy -a már foglalt helyek miatti- kényszerből) megsértette, akkor az éppen lerakott bábút véglegesen leveszi a tábláról.

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.

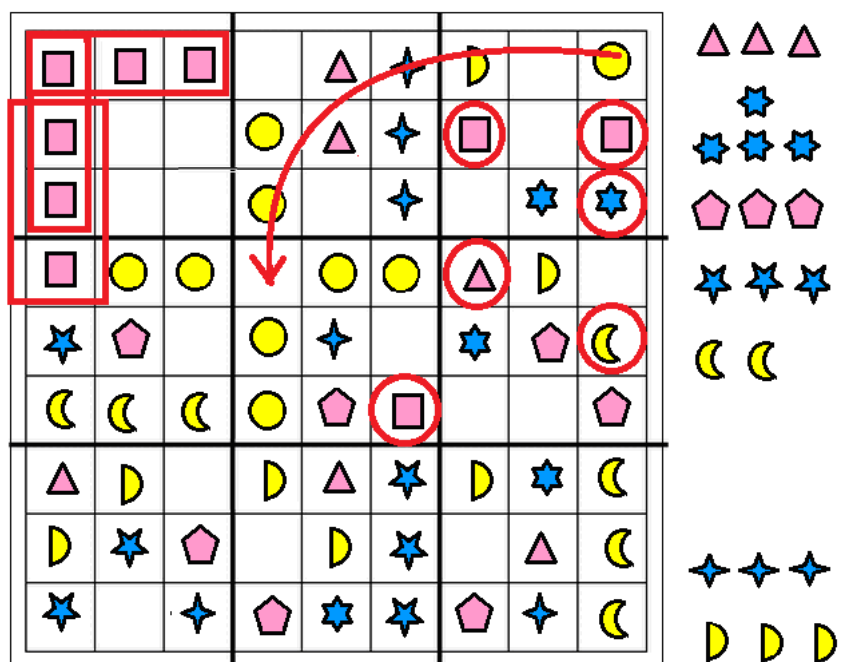
Pl.:

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).

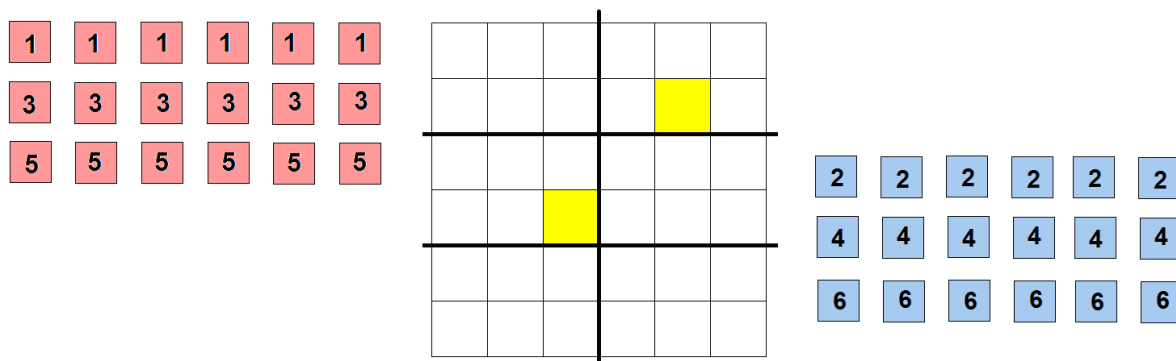


## Játszható két 3-fős csapattal is! 6x6-os táblán játékosonként 6-6 db bábuval...

Bábuk két színben, számozással:

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

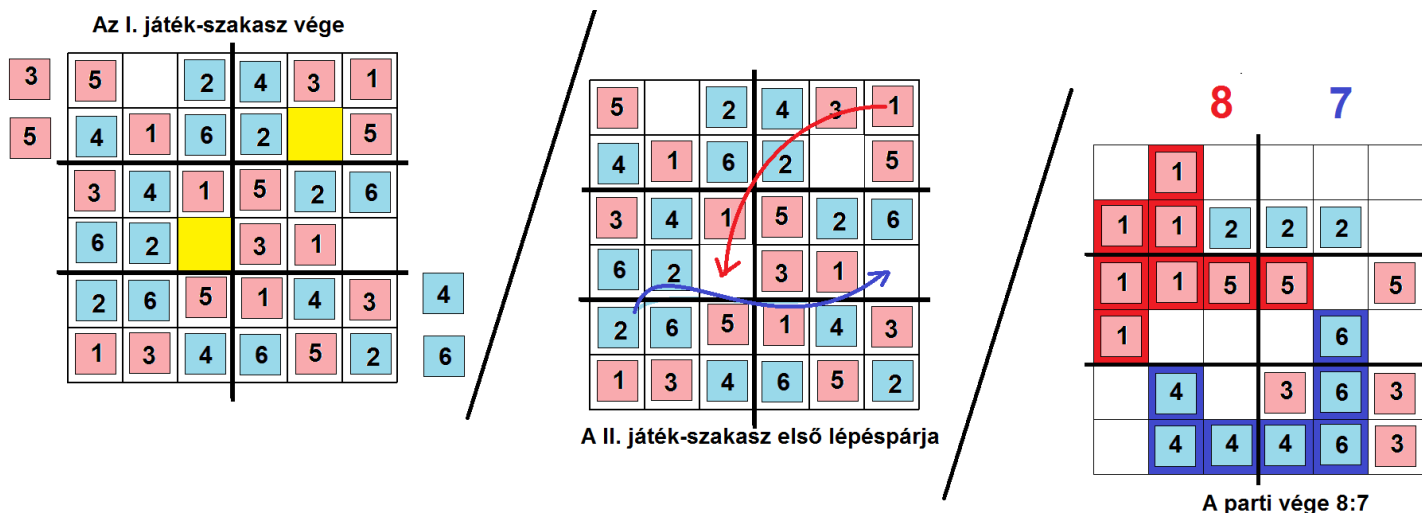
6x6-os négyzetes 6-rekeszes Sudoku tábla, amelynek 2 db véletlenszerűen választott mezője az I. lerakós fázisban nem használható. (Pl.: 4-szer dobva 6 oldalú számozott kockával, sor-oszlop kijelölhető...)



Piros és kék csapat 3-3 játékosal versenyez egymással két játékszakaszban.

I Az összeférhetetlenségi 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, foglaj el minél nagyobb területet**” célú csata indul.

**Lépésszabály:** A játékosok felváltva 1-1 tetszőlegesen választott bábuikkal **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.

Figyelem! Ez csak a „vége”. A teljes leírást megtalálod a JÁTÉKTAN oldal márciusi frissítésében: Garnsi-Malom