

SZOMSZÉD-JÁTÉK

Nem tudom elképzelni, hogy létezik, vagy valaha majd kitalálunk ennél 'eccerűbb' táblást, amiben még „enyém-tiéd” bábuk sincsenek, mégis: akár négyen is játszhatják... (*)**

A lépésre következő bármelyik olyan mezőre rakhat egy bábút, amelynek mind a négy oldalszomszédja üres. Lépéskényszer van, aki nem tud lépni (azaz a közösen használt bábukból egyet szabályosan lerakni), az elvesztette a partit.

Ellentmondásosnak tűnik, de a legkisebbeknek (picuriknak) mégsem ezt szoktam ajánlani, mert a használata erősen csábít az absztrakciós táblajátékok általános fogalmainak „korai” magyarázatára, „sulykolására” (tábla, mező, lépéskényszer, átló, sor, oszlop, szomszédos, már maga az, hogy bábu = jelhordozó..., stb.)

Picuriknak akkor is nélkülözhetetlen a mesés tálalás, ha maga kíváncsiságából ódalog oda, egy a nagyobbak által játszott táblához.

Kutya és macska rajzolatú bábukkal játszva, voltaképpen ugyanez a játék, amikor a szabály csupán annyiban módosul, hogy nem kerülhetnek egymás oldalszomszédjába...

Néhány partiban kipróbálni inkább a gyakorlottabbaknak ajánlom, a professzionális változat bevezetőjeként...

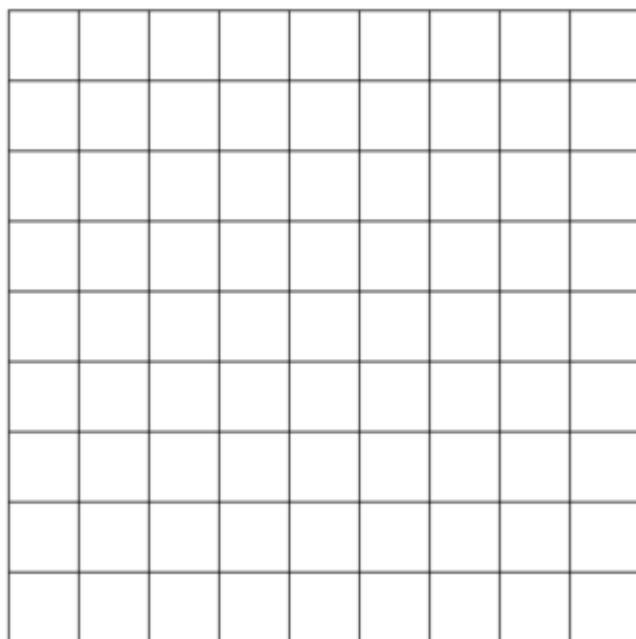
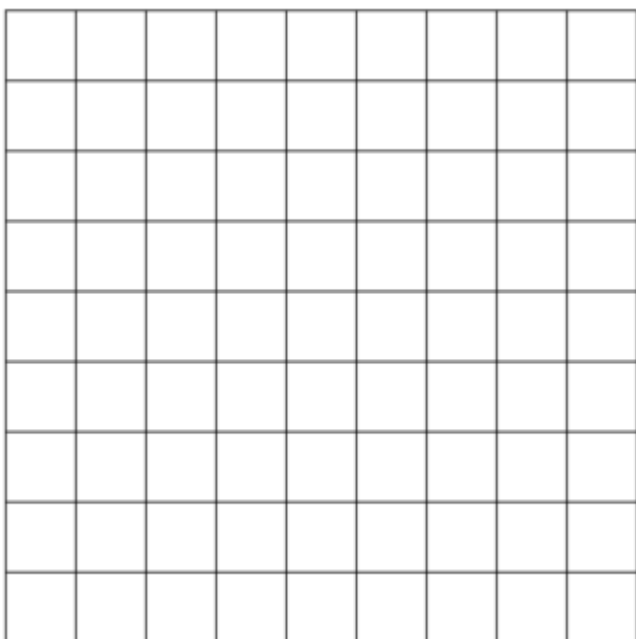
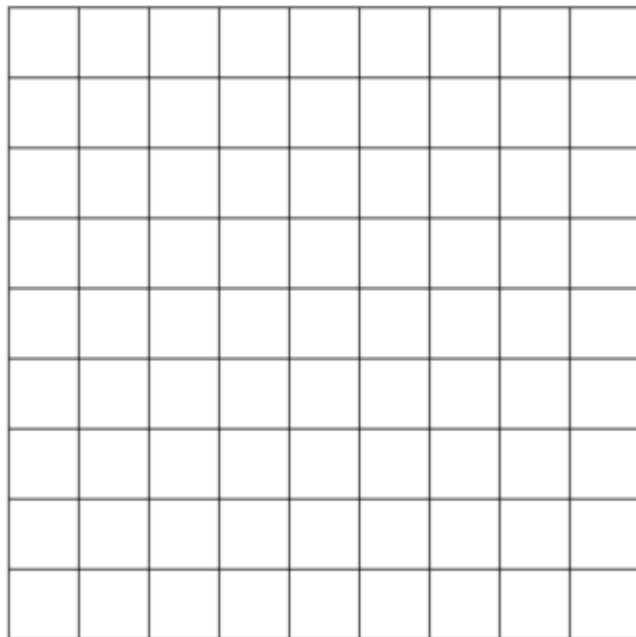
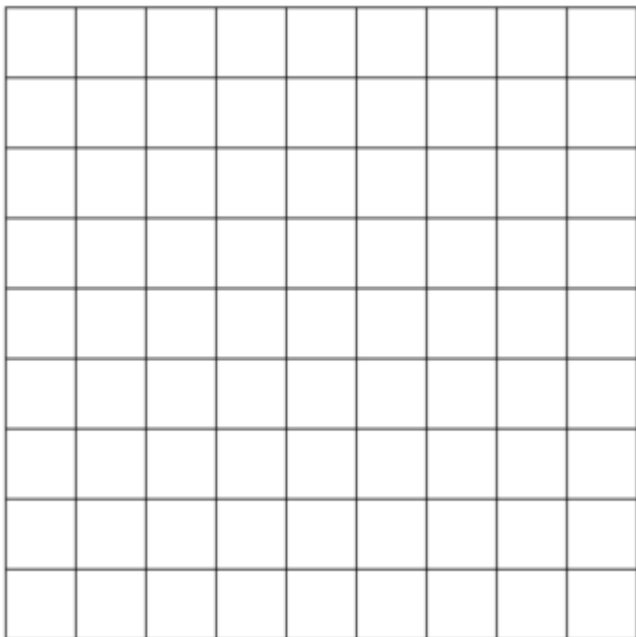
SZOMSZÉD-JÁTÉK (feladatos párbaj gyakorlottaknak)

A lépésre következő bármelyik olyan mezőre rakhat egy bábút, amelynek mind a négy oldalszomszédja üres. Papíron ceruzával felváltva „X” jellel addig húzogatják ki a mezőket, amíg még létezik szabályos lépés. Ekkor következik a kezdő játékos teljesítményének kiértékelése:

Lesznek olyan üres mezők, amelyek oldalszomszédtságában csak egyetlen bábu („X”) áll és lesznek olyanok, amelyek mellett 2, 3, esetleg 4 ilyen elfoglalt mező is van.

Ketten versenyezve, a parti előtt megegyeznek a kezdő játékos célkitűzésében.

(***) Pl.: arra törekszik, hogy minél több olyan üresen maradó mező legyen, amely 1 db X-elt mezővel határos és persze a társa ennek teljesítését akadályozza. Egy ilyen játszma ugye akkor lesz verseny, ha váltott kezdéssel két partit játszanak (ugyanazzal a célkitűzéssel) és a gyengébben teljesítő fizeti a konyakot, vagy a fagyaltot.



(***) **Sok-sok variációban fogalmazható meg feladat.** Pl.: akár négyen is játszható váltott kezdéssel úgy, hogy a kezdő 4-re, a másodiknak lépő 3-ra, a következők 2-re és 1-re törekednek. Mindegyik partiban feljegyzik a teljesítéseket és a játszma négy partijának összesített pontszáma eldönti a verseny eredményét.