

Toronyépítősi

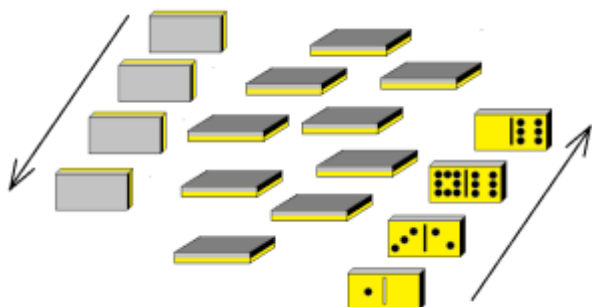
<http://www.jatektan.hu/jatektan/zz2005/towerc.html>

Azonnal az érdekesebbek közé soroltam az alapötletet, amikor megláttam... , ámde, hogy mennyire jó, arra később, a Táblajátékos oldal-látogatottsági statisztikái hívták fel a figyelmemet.

Igencsak javasolt elkészíteni a gép (progi) nélkül is használható rekvizitjét.

Részben, mert egyszerű, részben mert érdemes próbálgatni és kitalálni hozzá további szabályokat: (pl.: Érdekes lehet betűkkel is, (nyelvi játékként), ötbetűs szavak kialakításában versenyezve.)

Legegyszerűbb, ha egy (8-pöttyös) dominókészletből 17 db-ot kiválasztunk úgy, hogy azokon a pöttyök száma 1-től 17-ig legyen (pl.: 0/0, 0/1,0/2,...,6/7,6/8,7/8,8/8 elemek).

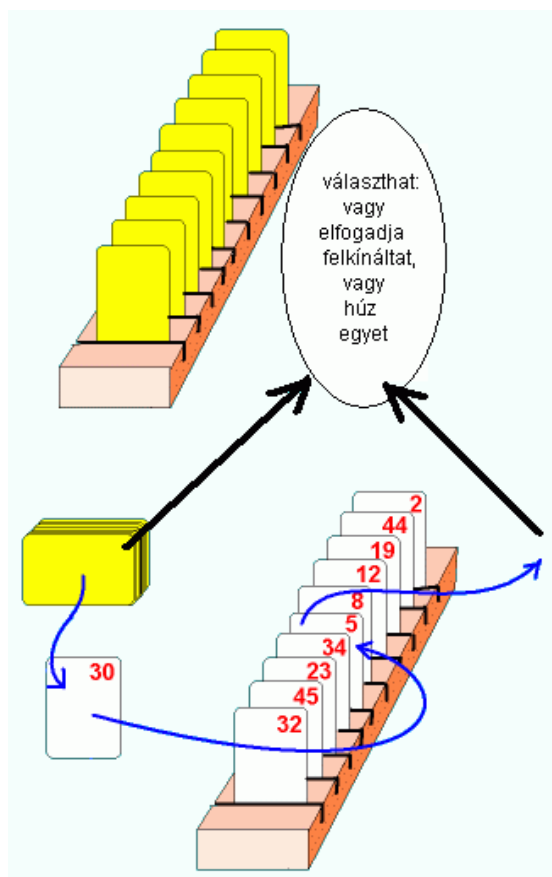


A játékosok egymással szemben ülve, a pöttyökkel lefelé megkevertekből váltakozva négyszer egyet-egyet húznak, amiket a húzás sorrendjében egymás után, maguktól távolodó oszlopba állítanak.

A kezdő játékos húz egy dominót, amivel bármelyik felállítottját kicserélheti. Csere esetén az oszlopból kivett, csere nélkül pedig a kihúzottat kínálja fel versenytársának. A versenytárs választhat, hogy elfogadja-e a felkínáltat, vagy inkább a fedettekből húz egy másikat. Az nyer, aki társát megelőzve eléri, hogy saját oszlopában tőle távolodva növekedjen a pöttyök száma.

Gyakorlottak keressenek egy kb.50 lapos kártyát, aminek lapsorrendjében egyszerű megegyezni. Legmegfelelőbbek persze az 1-től 50-ig számozott lapok, de lehet pl. francia-kártya is, melyben a négy szín sorrendje: treff, káró, kör, pikk (azaz, pl.: a pikk 2 nagyobb, mint a kör K).

Pici kreativitással kitalálható, hogyan lehetne a kártyából 10-10 db lapot az asztalra állítani... Pl. két falécut 2-3 cm-es osztásokban befűrészelni... A lényeg, mint a dominósnál, ill. a 2. progiból:



<http://www.jatektan.hu/jatektan/00004/tower2.html>

1. A megkevert kártyából, a húzás sorrendjében mindkét játékos feltölt egy-egy 10-es laptartót.

2. Némi memorizálási idő után, kicserélik a feltöltött laptartókat úgy, hogy ezt követően már csak a sajátjukat láthatják. (Ez felel meg a függönyhúzásnak)

3./a A kezdő játékos húz egyet a kevert-fedett lapokból. Ha ezt felhasználhatónak ítéli, akkor kicseréli a 10-es tartója bármelyik lapjával és az így kivett lapot felkínálja cserére.

3/b. Ha a pakliból húzott lapot nem találja használhatónak a soron következő játékos, akkor azt versenytársának nem megmutatva eldobja (nem kínálja fel cserére).

4/. Aki a versenytársa által felkínált lapot használhatónak ítéli és cserél, az a kivett lapját megmutatja, de nem kínálja fel cserére, sőt még húzhat is egyet...

(Tehát: a pakliból húzott lappal történő csere után van felkínálás, felkínált lappal történt csere után nincs.)