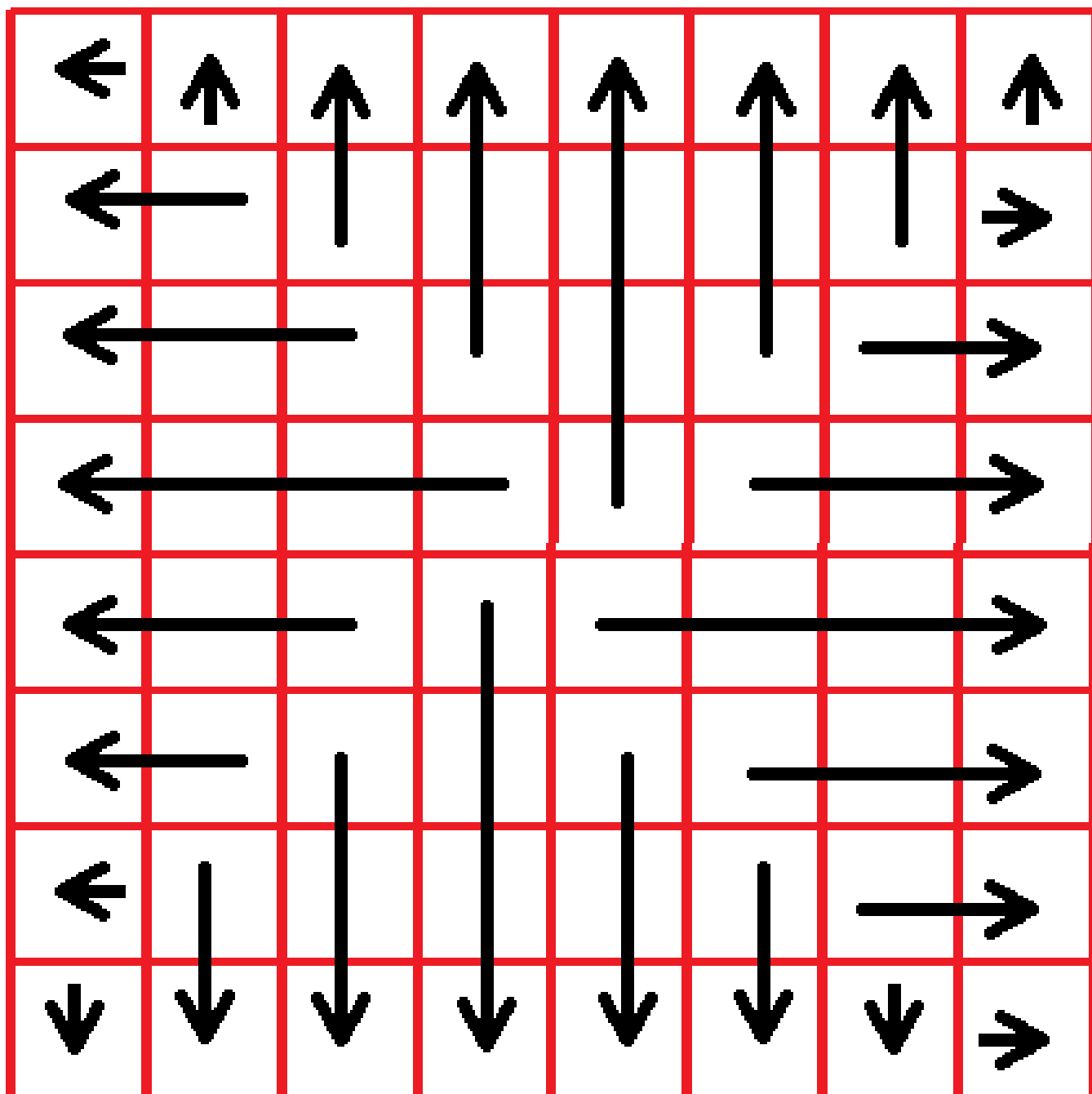


# TŐTIKE (gyakorlottabb hétpróbásoknak)

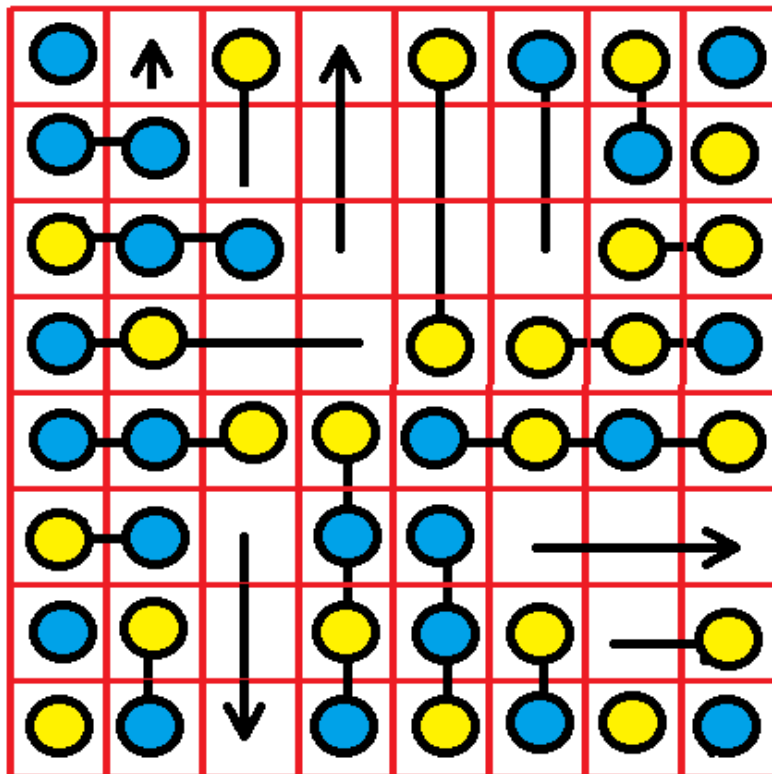


Két játékos, váltakozva, egy-egy bábuját rakja a táblára, az egyik világosat, a másik sötétet. Az nyer, aki a saját bábuiból, társát megelőzve alakítja ki a „négyes malmát”, azaz: vízszintesen, vagy függőlegesen, vagy átlósan 3-nál több bábuja kerül egymás mellé.

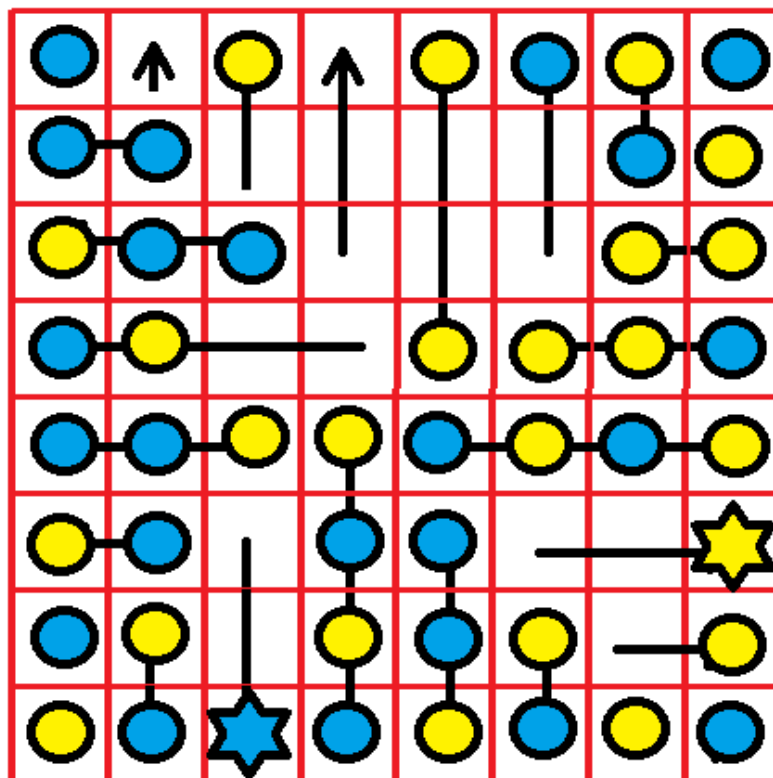
## Lépés-szabály:

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.)

## Kétlépéses feladvány

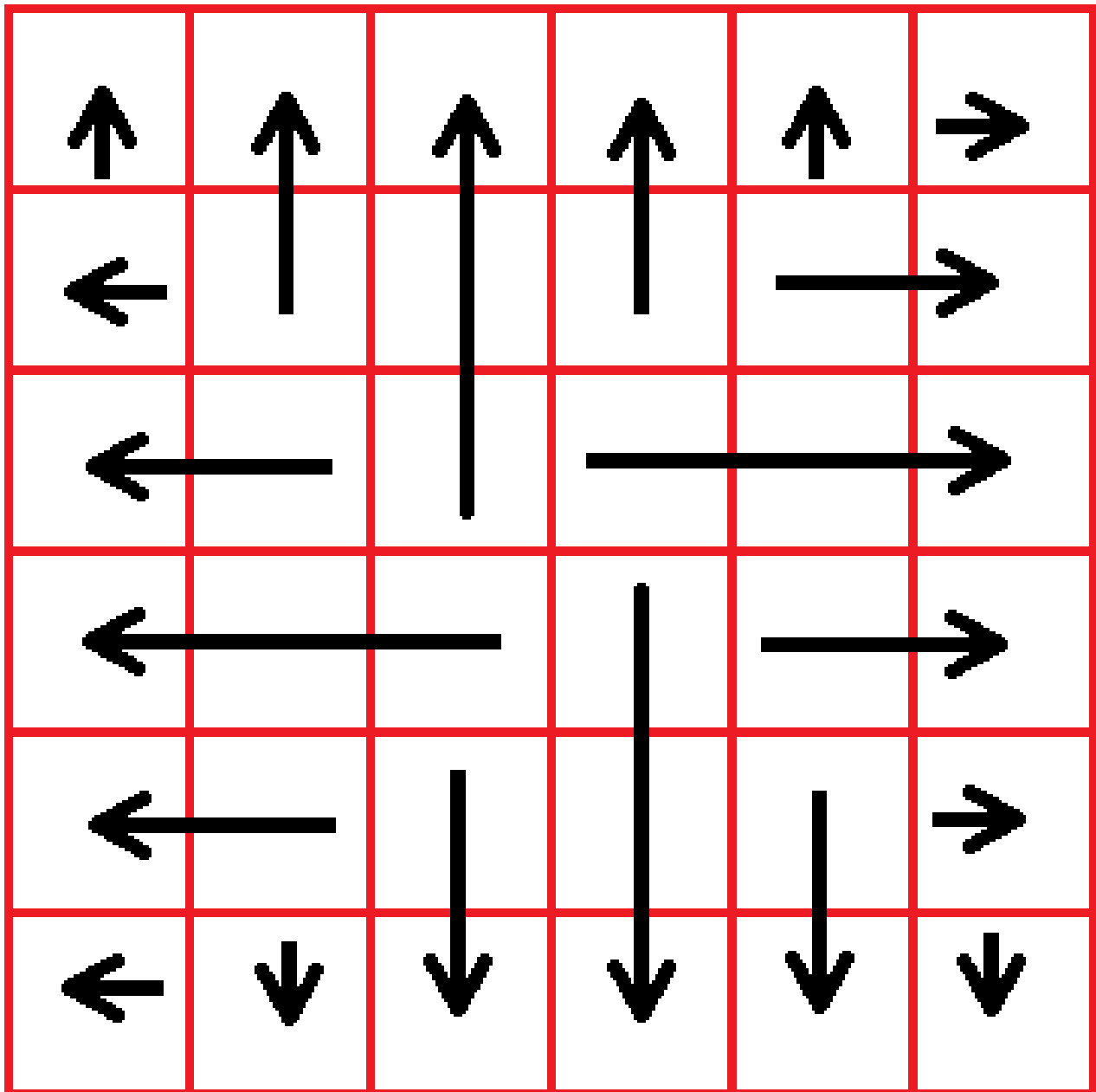


A lépésre következő nyér (sötét is és világos is)



A megoldás első lépését lásd a csillagokkal

# TŐTIKE (6x6-on hétpróbásoknak)

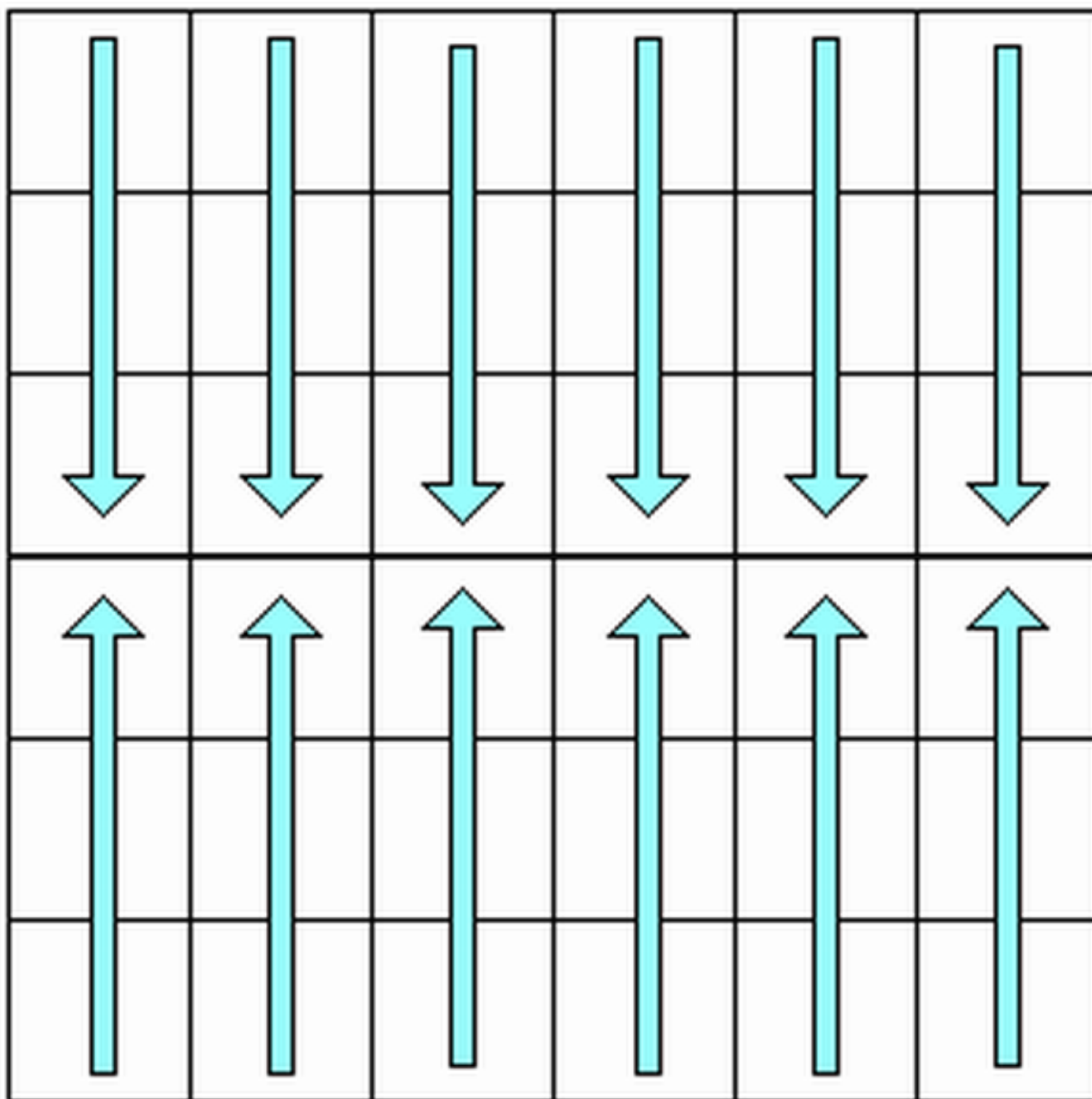


Két játékos, váltakozva, egy-egy bábuját rakja a táblára, az egyik világosat, a másik sötétet. Az nyer, aki a saját bábuiból, társát megelőzve alakítja ki a „négyes malmát”, azaz: vízszintesen, vagy függőlegesen, vagy átlósan 3-nál több bábuja kerül egymás mellé.

## **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.)

## TŐTIKÉK (két „potyogtató” egymással szemben)

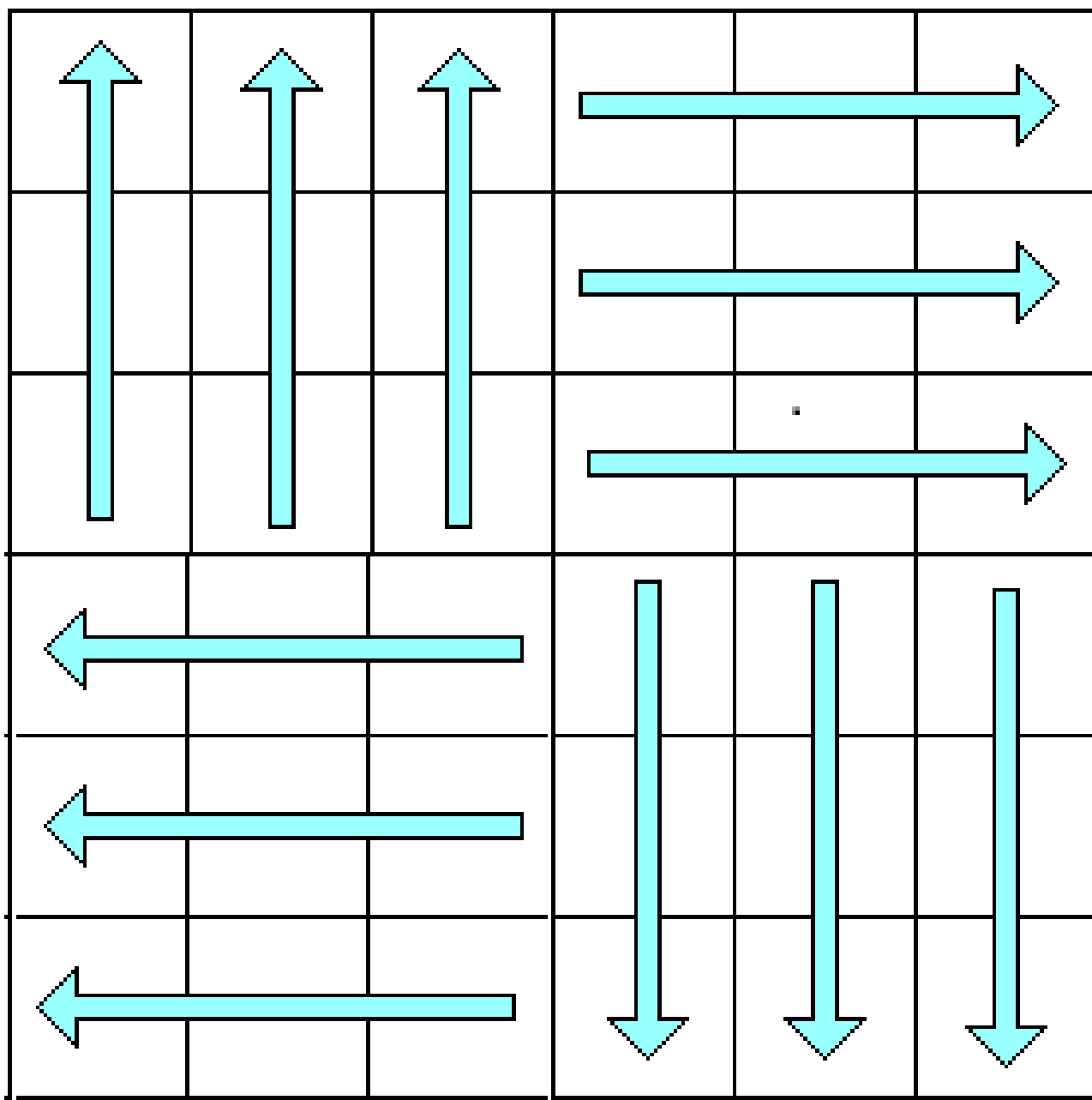


Két játékos, váltakozva, egy-egy bábuját rakja a táblára, az egyik világosat, a másik sötétet. Az nyer, aki a saját bábuiból, társát megelőzve alakítja ki a „négyes malmát” (Azaz: vízszintesen, vagy függőlegesen, vagy átlósan négy bábuja kerül egymás mellé).

### **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 nyílrányban lejténének, amiken a golyó alakú bábuk ütközésig elgurulnak.) *Úgy is érdekes, ha megfordítjuk a verseny célját, a négyese kialakítására kényszerülő veszít.*

## TÓTIKÉK (négy „potyogtatós” elforgatva, „kifelé”)

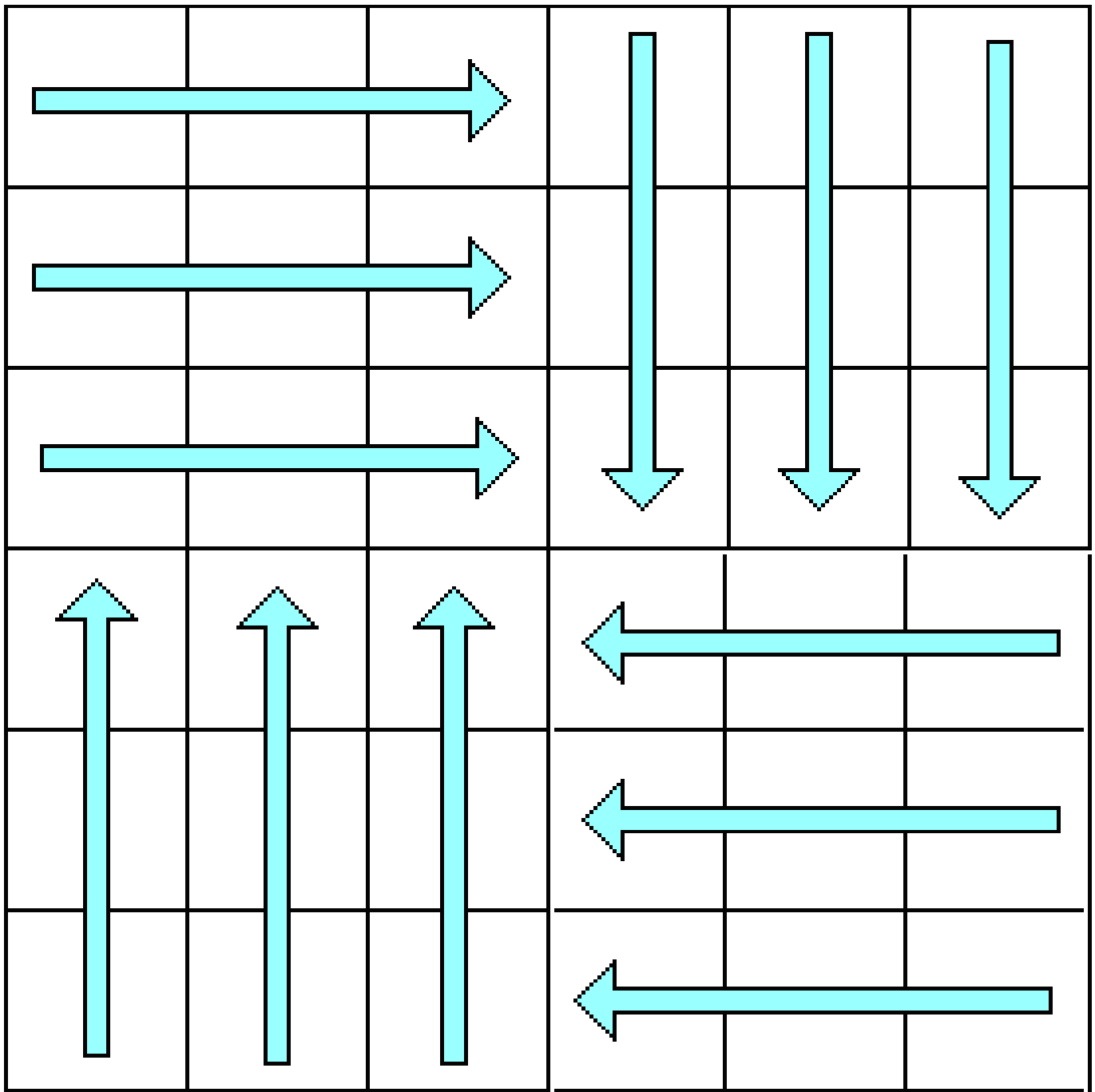


Két játékos, váltakozva, egy-egy bábuját rakja a táblára, az egyik világosat, a másik sötétet. Az nyer, aki a saját bábuiból, társát megelőzve alakítja ki a „négyes malmát” (Azaz: vízszintesen, vagy függőlegesen, vagy átlósan négy bábuja kerül egymás mellé).

### **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.)

# TŐTIKÉK (négy „potyogtatós” elforgatva, „befelé”)

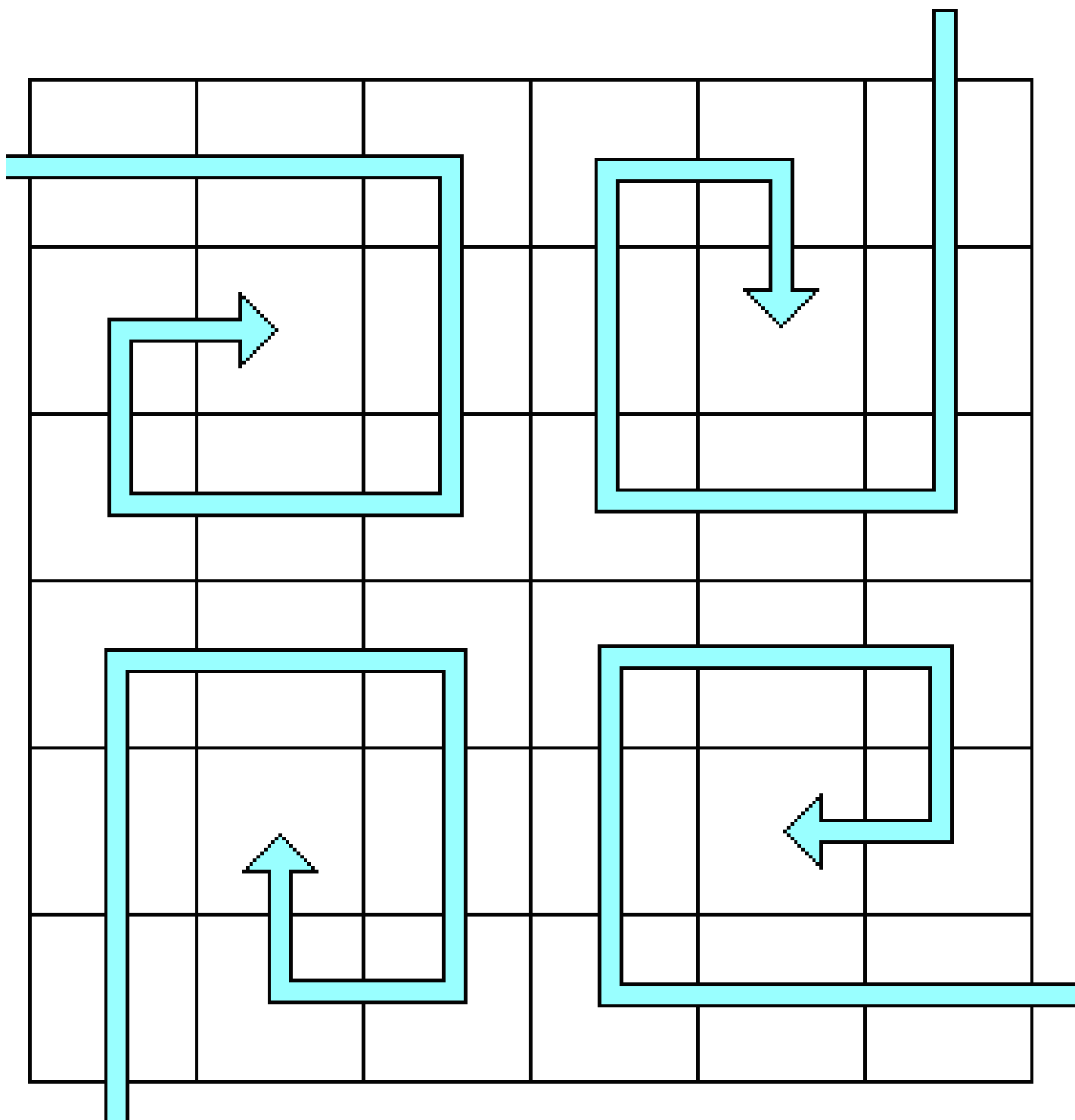


Két játékos, váltakozva, egy-egy bábuját rakja a táblára, az egyik világosat, a másik sötétet. Az nyer, aki a saját bábuiból, társát megelőzve alakítja ki a „négyes malmát” (Azaz: vízszintesen, vagy függőlegesen, vagy átlósan négy bábuja kerül egymás mellé).

## **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.)

# TŐTIKÉK (négyes „csigavonalban”)

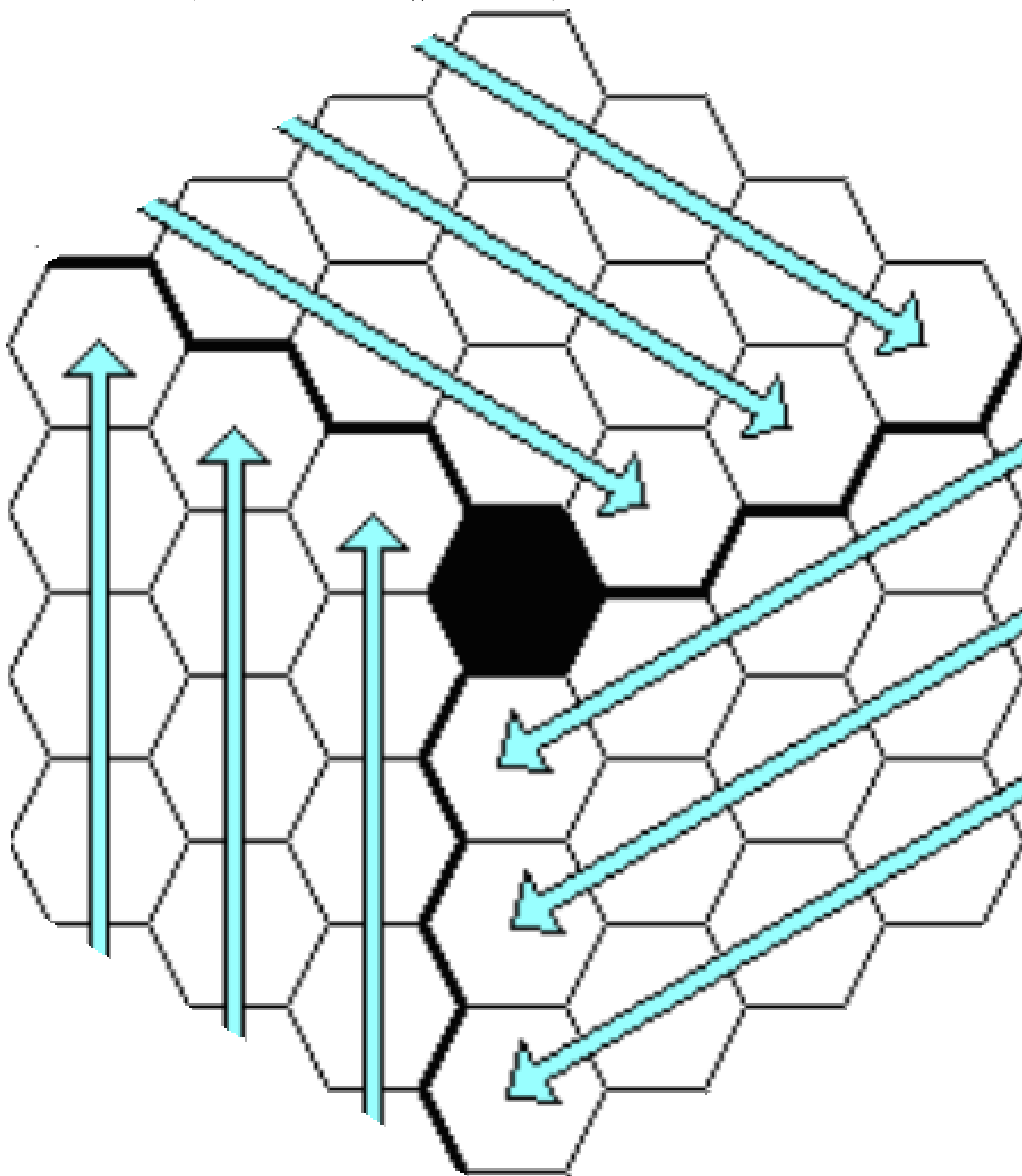


Két játékos, váltakozva, egy-egy bábuját rakja a táblára, az egyik világosat, a másik sötétet. Az nyer, aki a saját bábuiból, társát megelőzve alakítja ki a „négyes malmát”  
(Azaz: vízszintesen, vagy függőlegesen, vagy átlósan négy bábuja kerül egymás mellé).

## **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.)

## TŐTIKÉK (hexa-táblán „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: vízszintesen, vagy függőlegesen, vagy átlósan négy bábuja kerül egymás mellé).

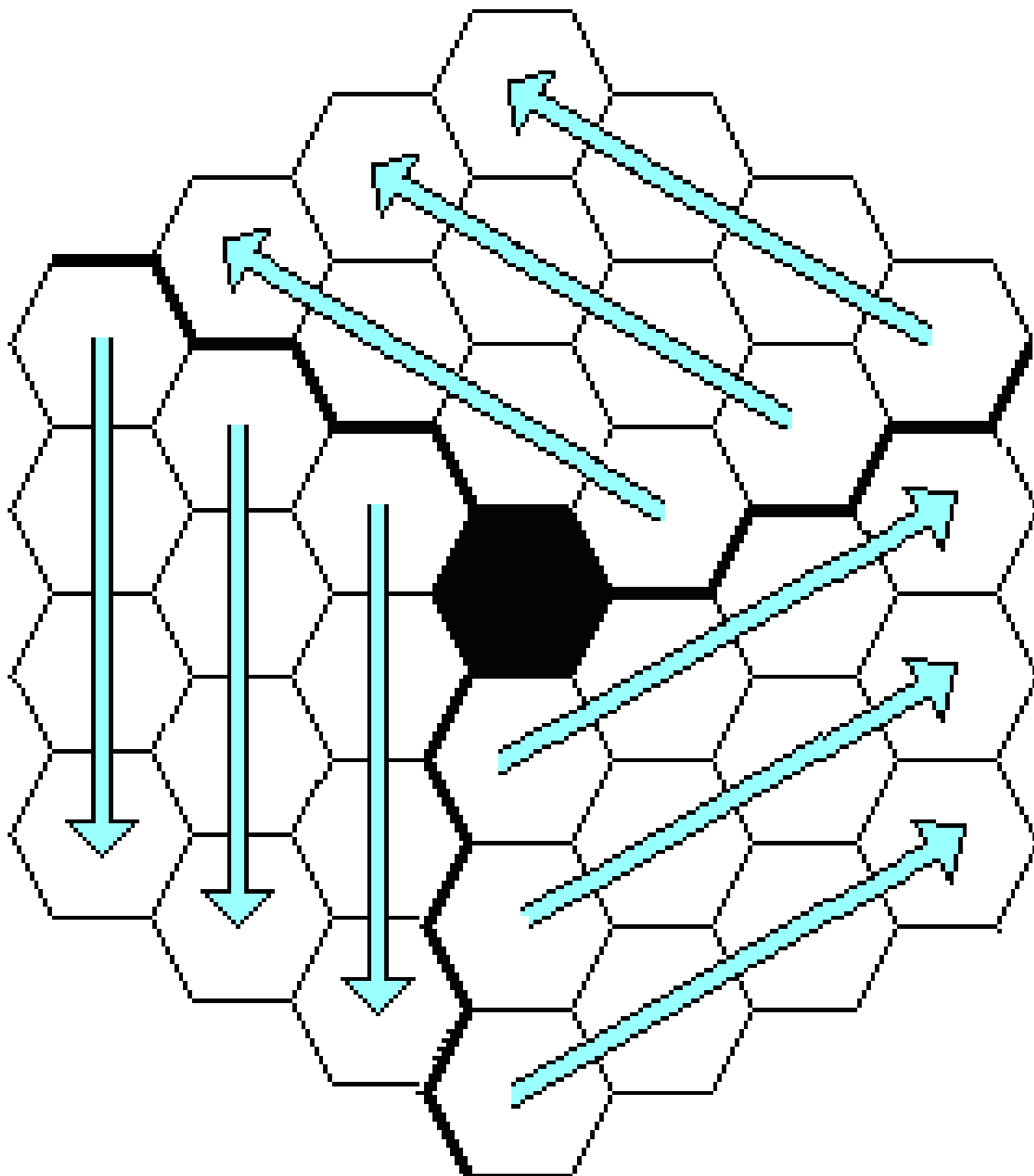
### **Lépés-szabály:**

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.)

Forrás: Nagylaci ( <http://www.jatektan.hu> )



## TÓTIKÉK (hexa-táblán „kifelé”)



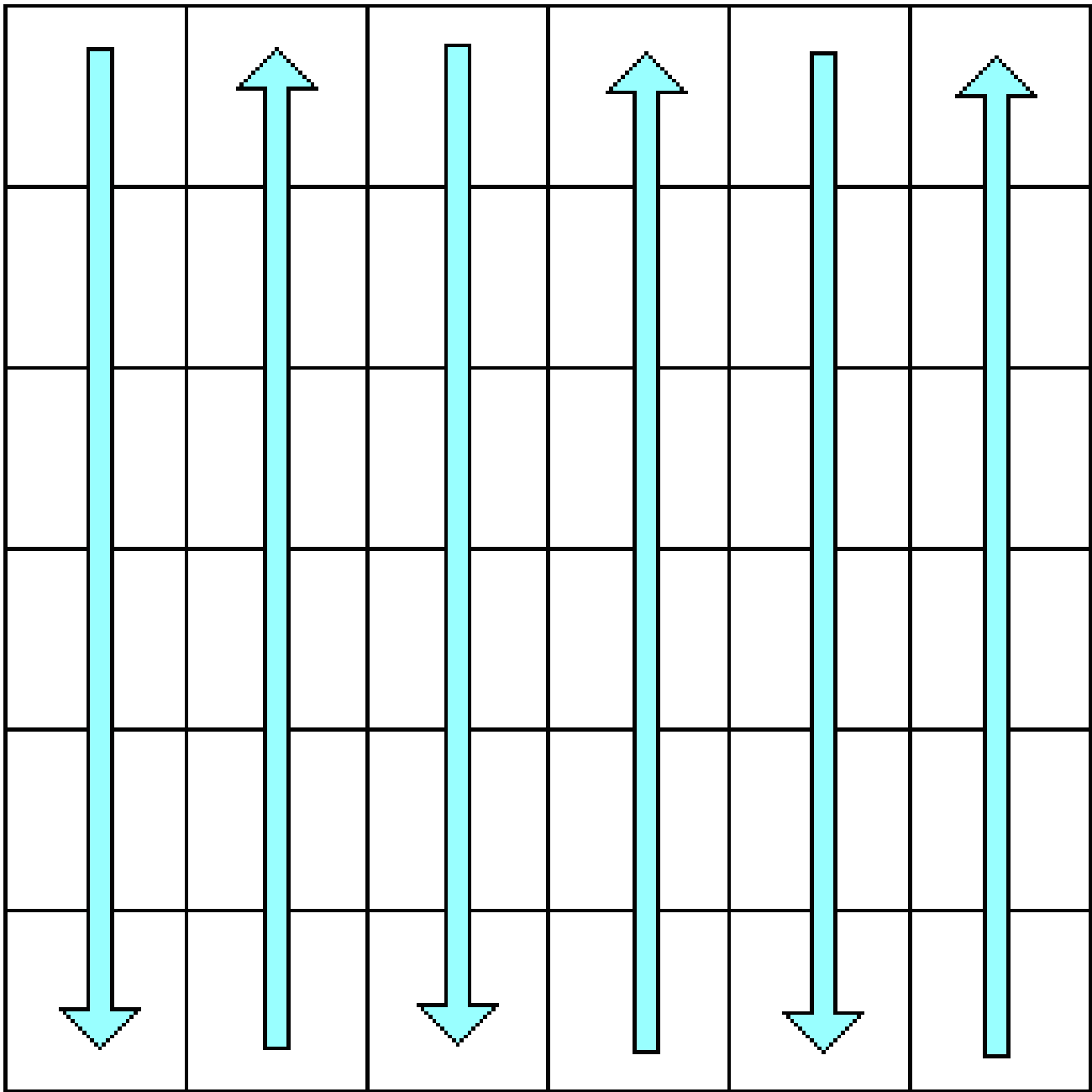
Két játékos, váltakozva, egy-egy bábuját rakja a táblára, az egyik világosat, a másik sötétet. Az nyer, aki a saját bábuiból, társát megelőzve alakítja ki a „négyes malmát” (Azaz: vízszintesen, vagy függőlegesen, vagy átlósan négy bábuja kerül egymás mellé).

### 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.)

Forrás: Nagylaci ( <http://www.jatektan.hu> )

# 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 nyílrányban lejténének, amiken a golyó alakú bábuk ütközésig elgurulnak.)  
*Úgy is érdekes, ha megfordítjuk a verseny célját, a négyese kialakítására kényszerülő veszít.*

Forrás: Nagylaci ( <http://www.jatektan.hu> )