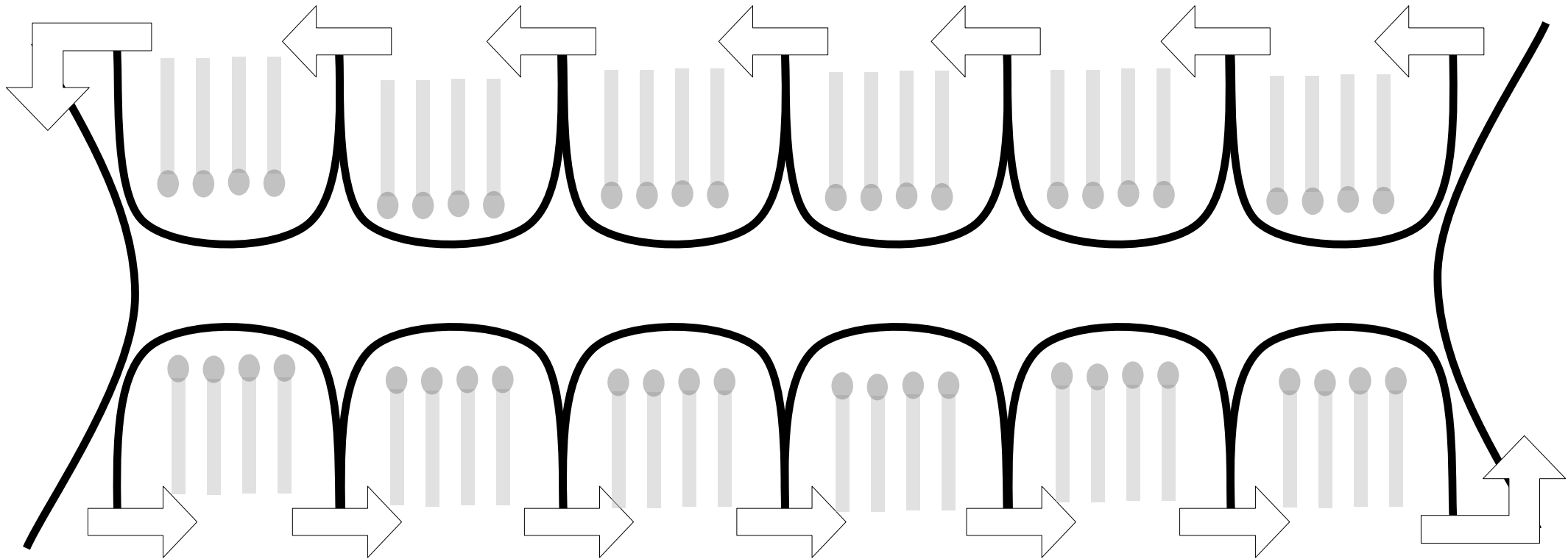




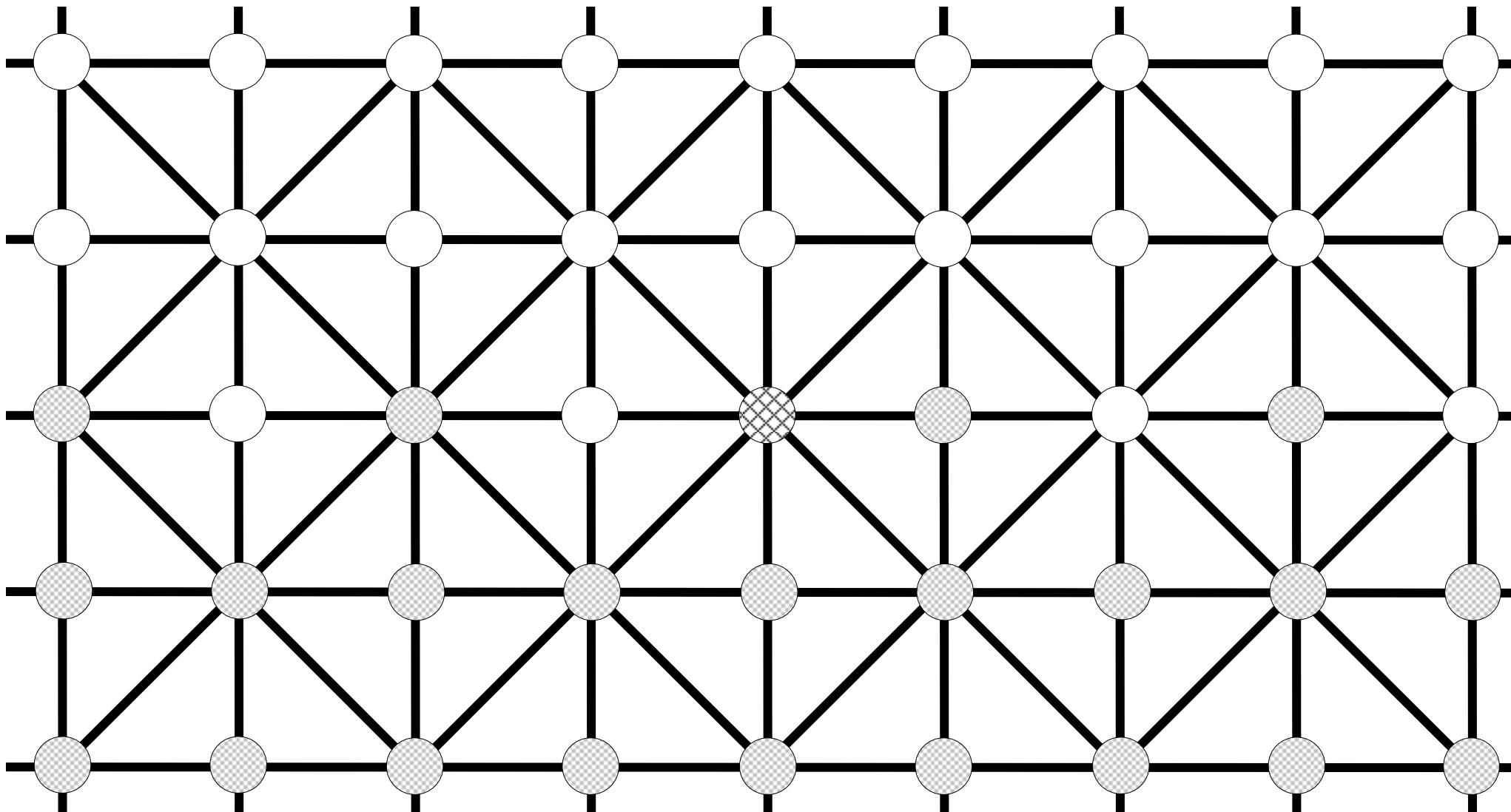
## **Mancala-vari** (12x4 db mag-bábu rekeszekben 4-4 db, a gyűjtők üresek )

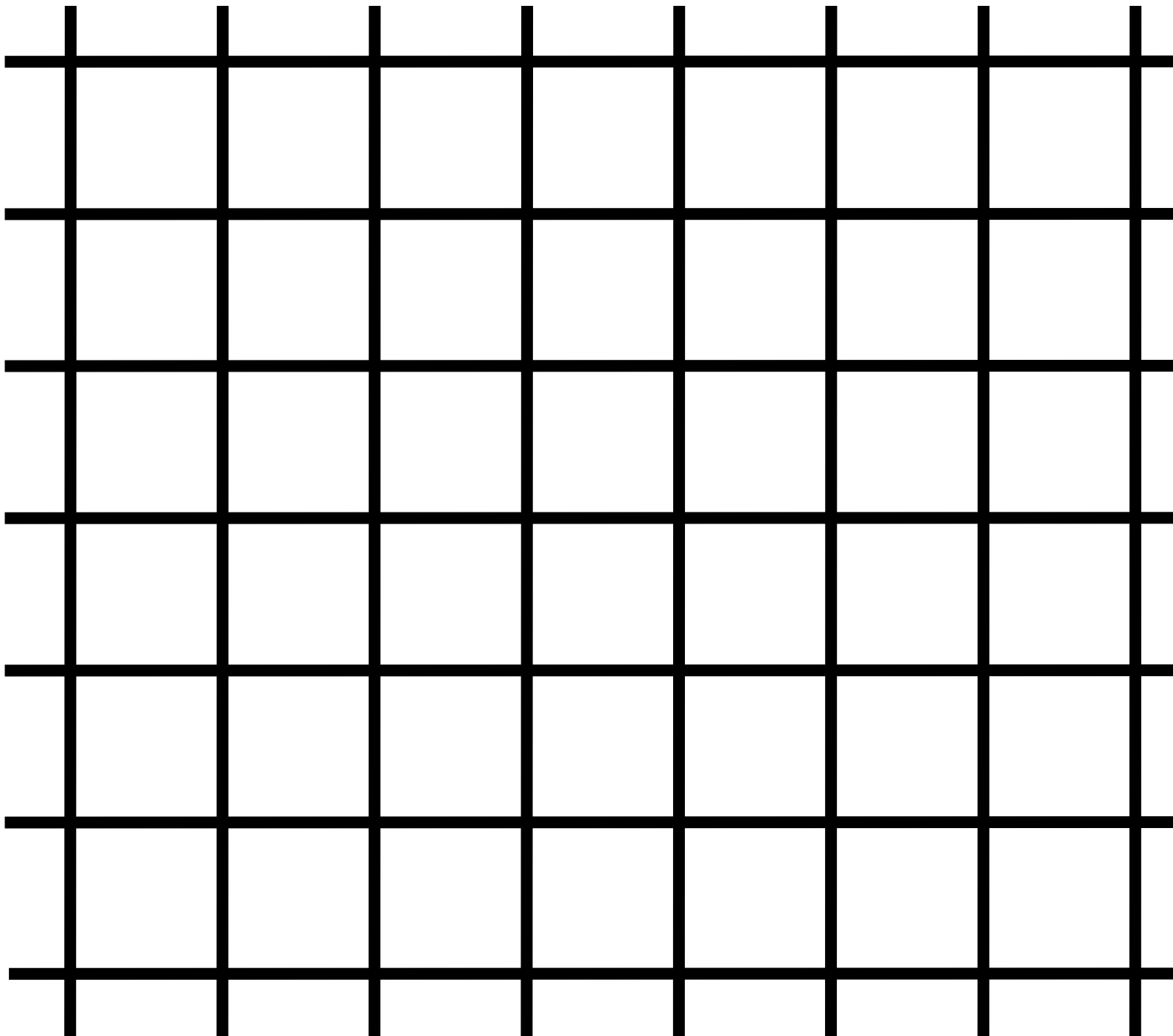
Egy lépésben tetszőleges sajátoldali rekesz összes „magját” felvenni és körben (a nyíl mutatta irányban) egyenként lerakni a rekeszekbe. A saját gyűjtődbe teszed, ellenfeledébe nem. Ha saját-oldali üresbe kerül az utolsó, akkor azt és a szembeni rekesz tartalmát a gyűjtődbe teszed. Ha az utolsó lerakottad a saját gyűjtődbe érkezik, akkor újra te következelsz. Vége, ha az egyik oldal üres lett. Ekkor, a másik oldal a saját rekeszébe teszi a maradékat



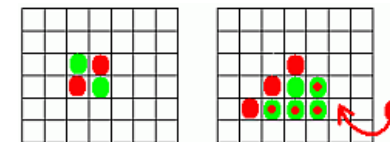
## Fanorana (22-22 db bábu világos és sötét - nyitóállásban: a középső mező üres és 44 db bábu áll a táblán -)

Ütsz akkor, ha "megtámadod" ellenfeled egyik bábuját (bábusorát) és ütsz akkor is, ha "visszavonulsz" ellenfeled bábujától (bábusorától). Mindkét esetben a lépésed meghatározta vonalba eső ellenséges bábu(k) kerül(nek) le a tábláról: vagy az(ok), amely(ek) mellé léptél, vagy az(ok), amely(ek)től egy mezőnyit eltávolodtál. Ütészényszer van (ha tudsz ütni az adott állásban, akkor kötelező) és a megkezdett ütéseket (akár irányváltással is) kötelező ugyanabban a lépésben folytatni (kivéve: ha ezzel: valamelyik már érintett mezőre kellene visszalépni).



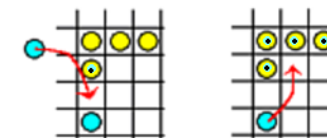


## Reversi



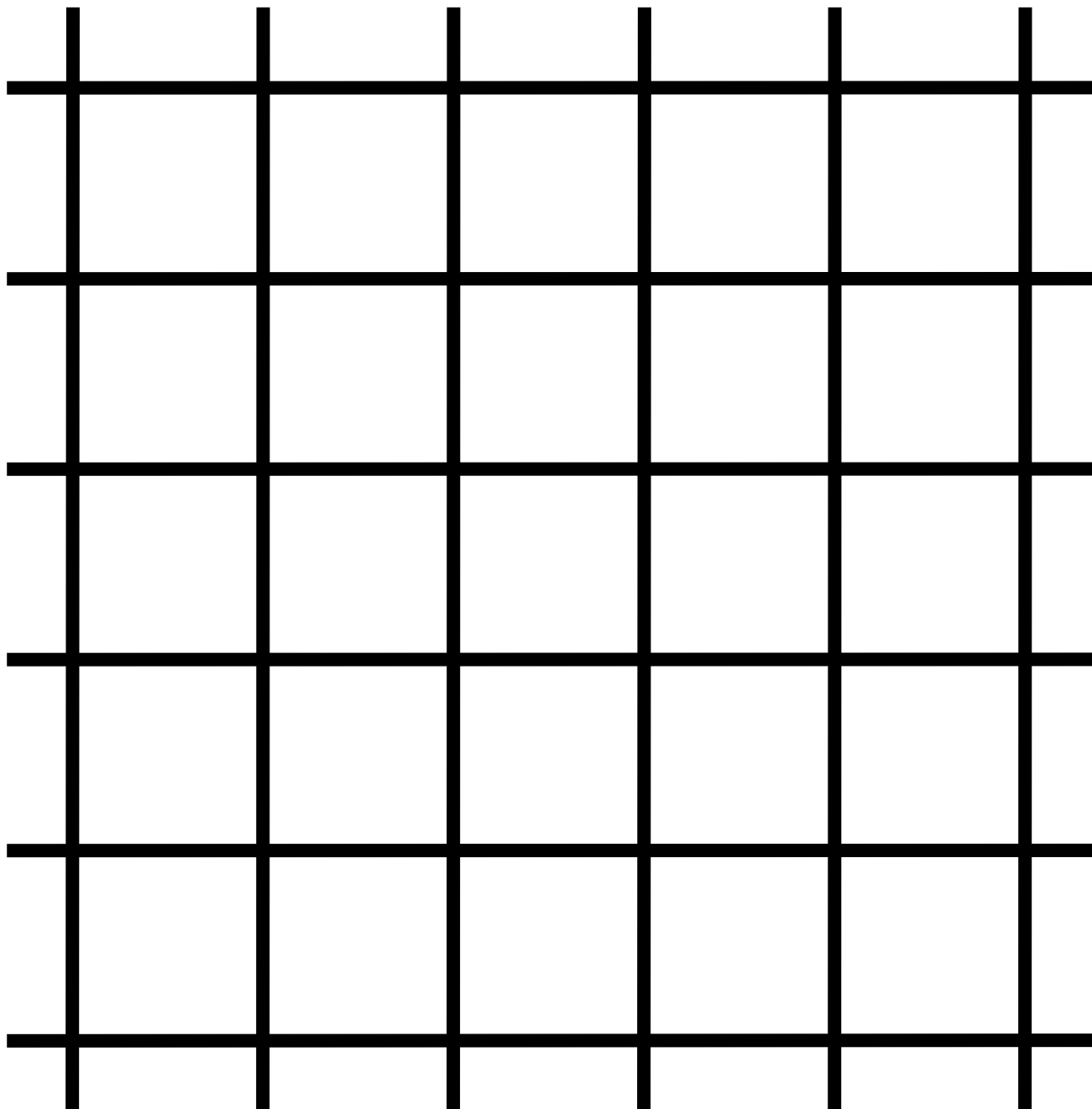
Az első ábrán mutatott kezdőállásból, a játékosok felváltva egy-egy, saját színükkel felfelé fordított korongot tesznek a táblára úgy, hogy azzal és egy már korábban letettell ollóba zárjanak ellenséges korong(ka)t. A közrezárt ellenséges korongot meg kell fordítani.

## Back&back

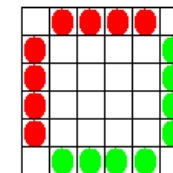


Kezdekskor a sarkokban átellenesen 2-2 világos és sötét. A lépésre következő szabadon dönt, hogy vagy egy újabb korongját teszi le a táblára az egyik már a táblán lévő sajátja mellé, vagy egyik, már a táblán lévő korongjával ugrik egyet. Ez utóbbi esetben, egy mezőt szabad átugrani (függetlenül attól, hogy az üres, vagy sem). Mindazon ellenséges korongot, amelyek az éppen lépett korong közvetlen szomszédságába kerültek meg kell fordítani.

Rácspontokon pl.: ásvány-vizes kupakkokkal



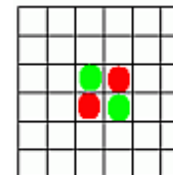
## LOA (Lines of Action)



Bármely bábu sor-, oszlop-, átlós irányban haladhat át az üres, vagy a saját bábút tartalmazó mezőkön, összesen pontosan annyit: ahány bábu van a lépésre választott vonalban. Ha ellenfélre érkeznek, azt leüti. A partit az nyeri: aki előbb rendezzi a táblán maradó saját bábuit összefüggően érintkező alakzatba.

## Gomullo

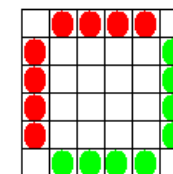
a lépésszabály, mint a REVERSI-ben



Az nyer, aki társát megelőzve saját színére tud fordítani vagy egy teljes sort, vagy egy oszlopot, vagy a két átló egyikét (azaz vonalban 6 db-ot).

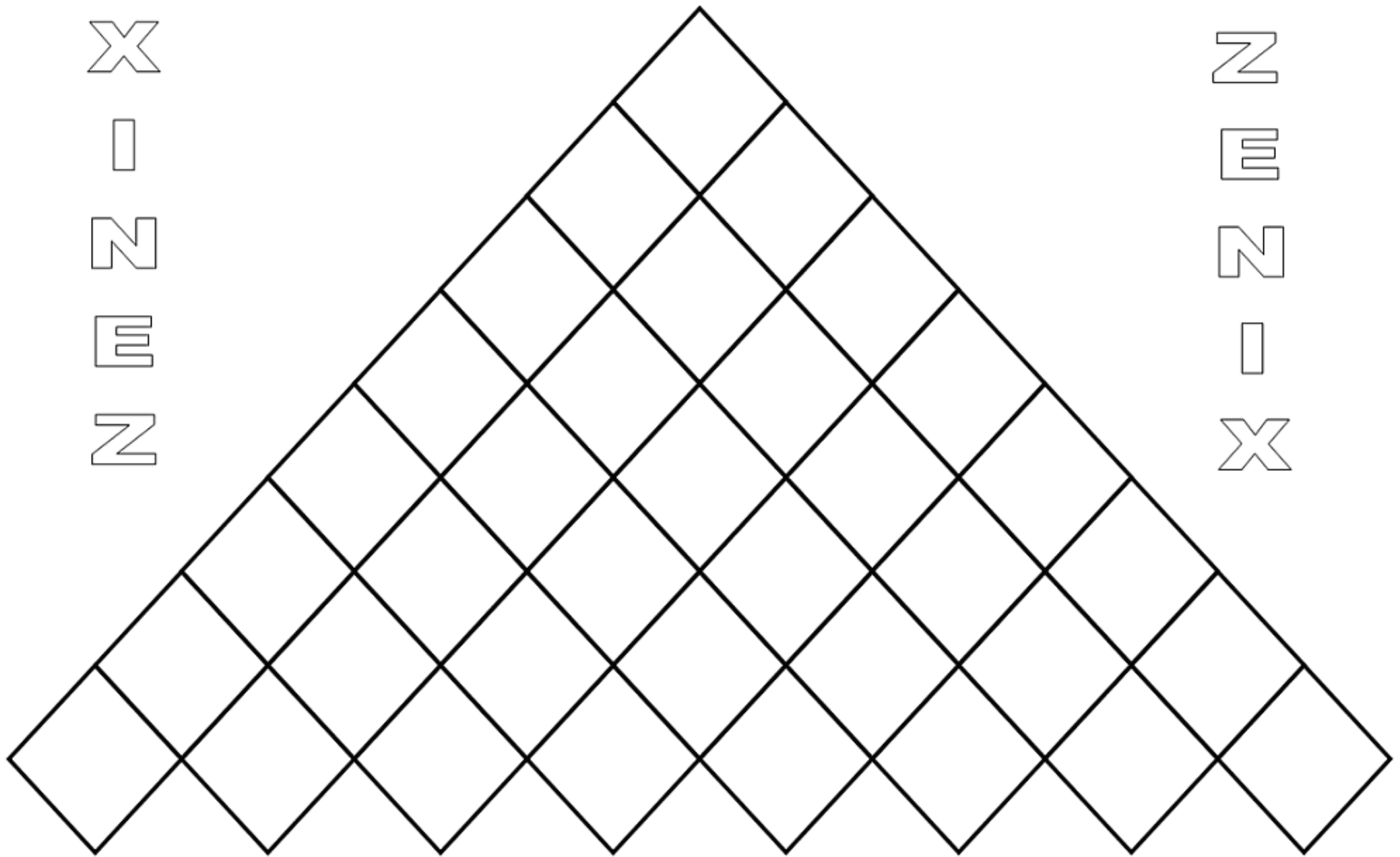
## QuadWrangle

Hasonlít a Back&back-hez. Ebben is a lépett korong melletti ellenségesek fordulnak meg.



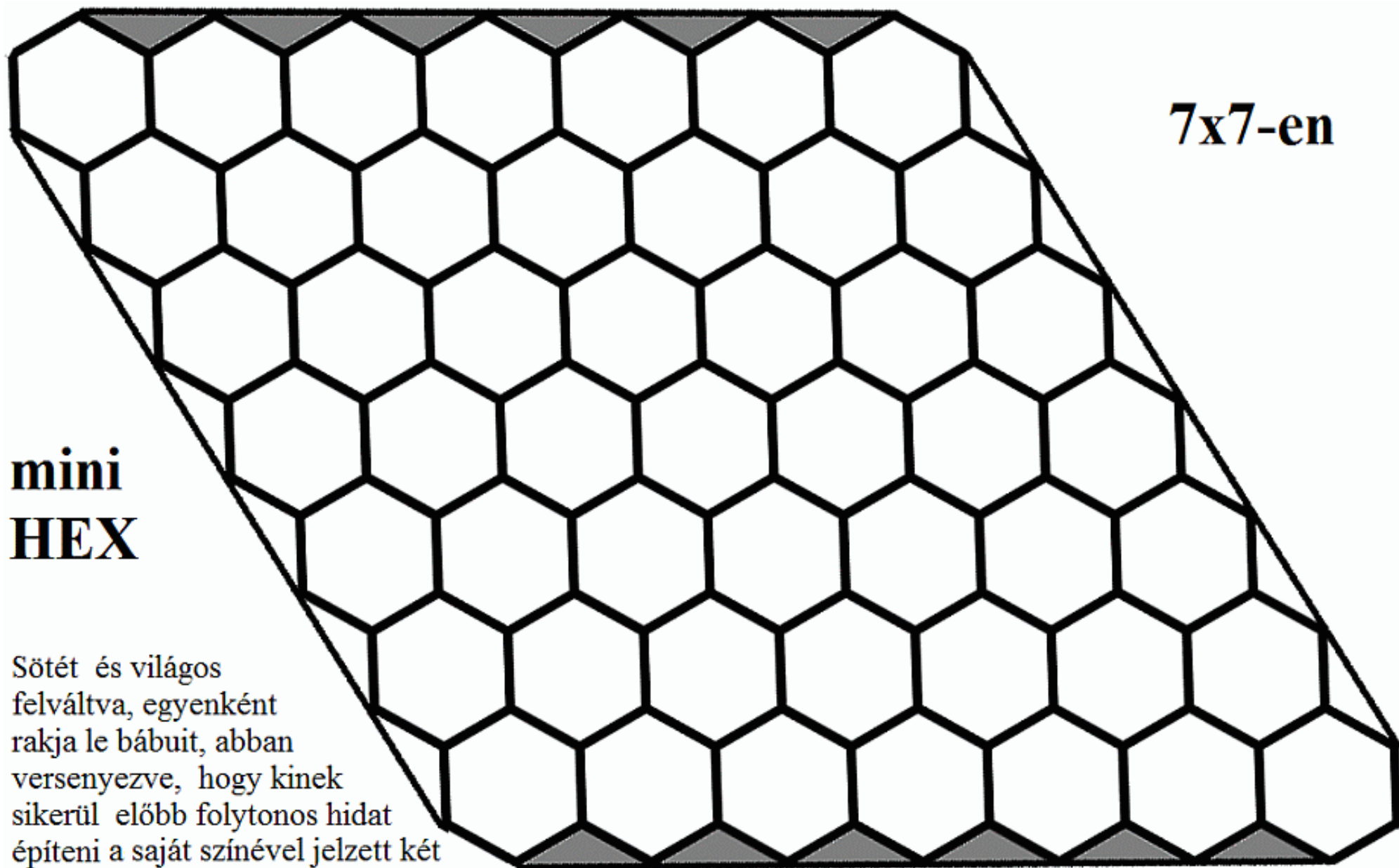
Lépés-szabály alternatív: vagy saját bábu melletti üres helyre rak, vagy a már táblán lévő saját bábuval vonalban üres helyeken áthaladva ütközésig elmozdul, vagy tetszőleges helyre is rakhat, de ez utóbbit követően nincsen rablás.

forrás: Nagylaci ( <http://jatektan.hu> )



A játékosok váltakozva (6-6 db semleges és 12-12 db saját színű) bábuikból tetszés szerint választva, egyenként, **alulról felfelé töltik** a táblát úgy, mintha fahasábokat raknának egymásra. Az nyer, akinek a tele táblán a saját színű bábuiból hosszabb összefüggően érintkező kígyóvonalat sikerült kialakítania.

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



**7x7-en**

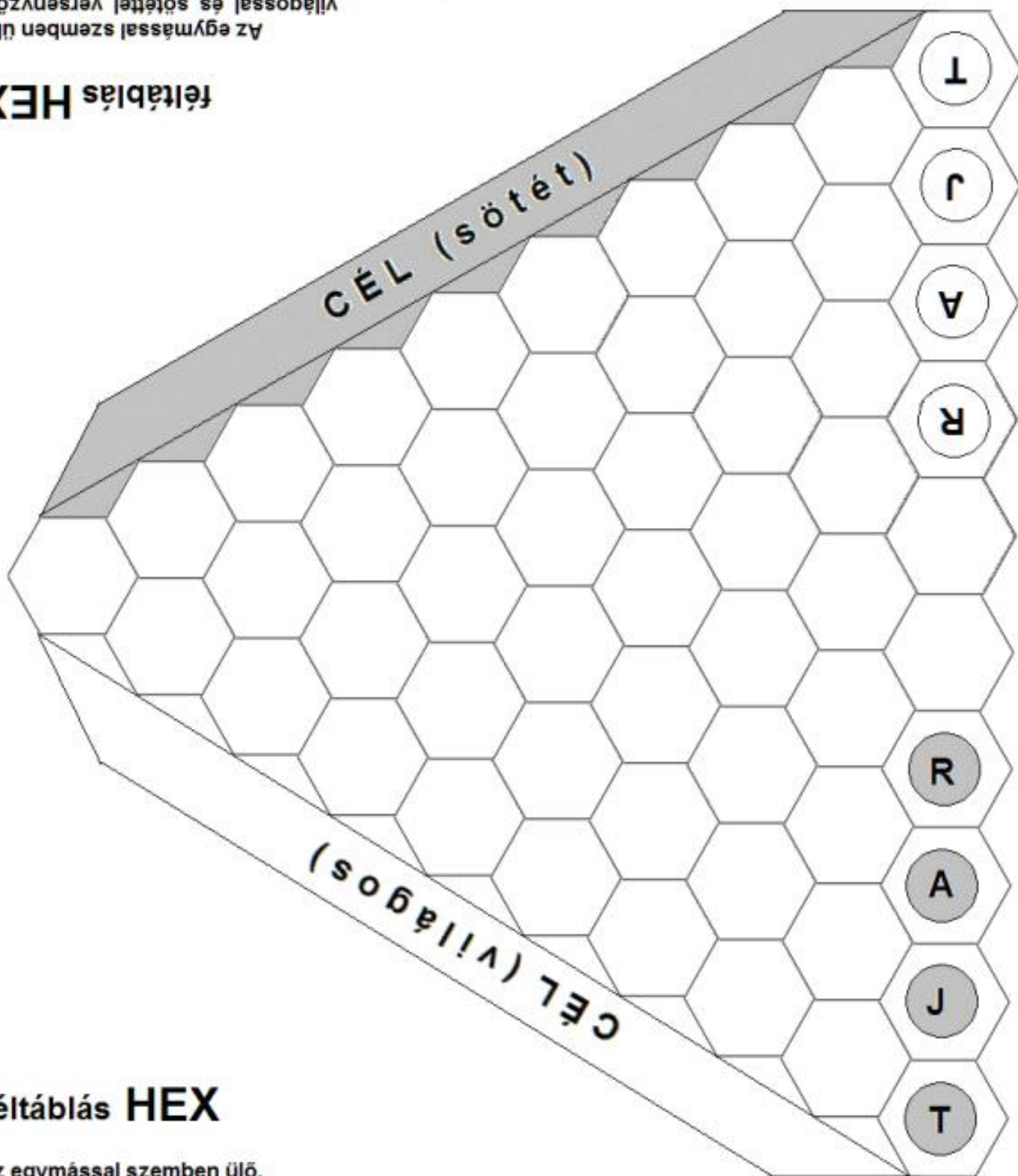
## **mini HEX**

Sötét és világos felváltva, egyenként rakja le bábuit, abban versenyezve, hogy kinek sikerül előbb folytonos hidat építeni a saját színével jelzett két szemközi tábla-oldal között.

A kezdőlépő előnyének csökkentése céljából tilos az első lépésben elfoglalnia a tábla középső mezőjét.

Az egymással szemben ülő, világossal és sötéttel versenyzők, lépésenként tetszőlegesen választott mezőre rakják egy-egy bábujukat, abban versenyezve, hogy ki építi ki előbb folytonos útvonalat (a RAJT-tól a CÉL-ig).

## féltáblás HEX

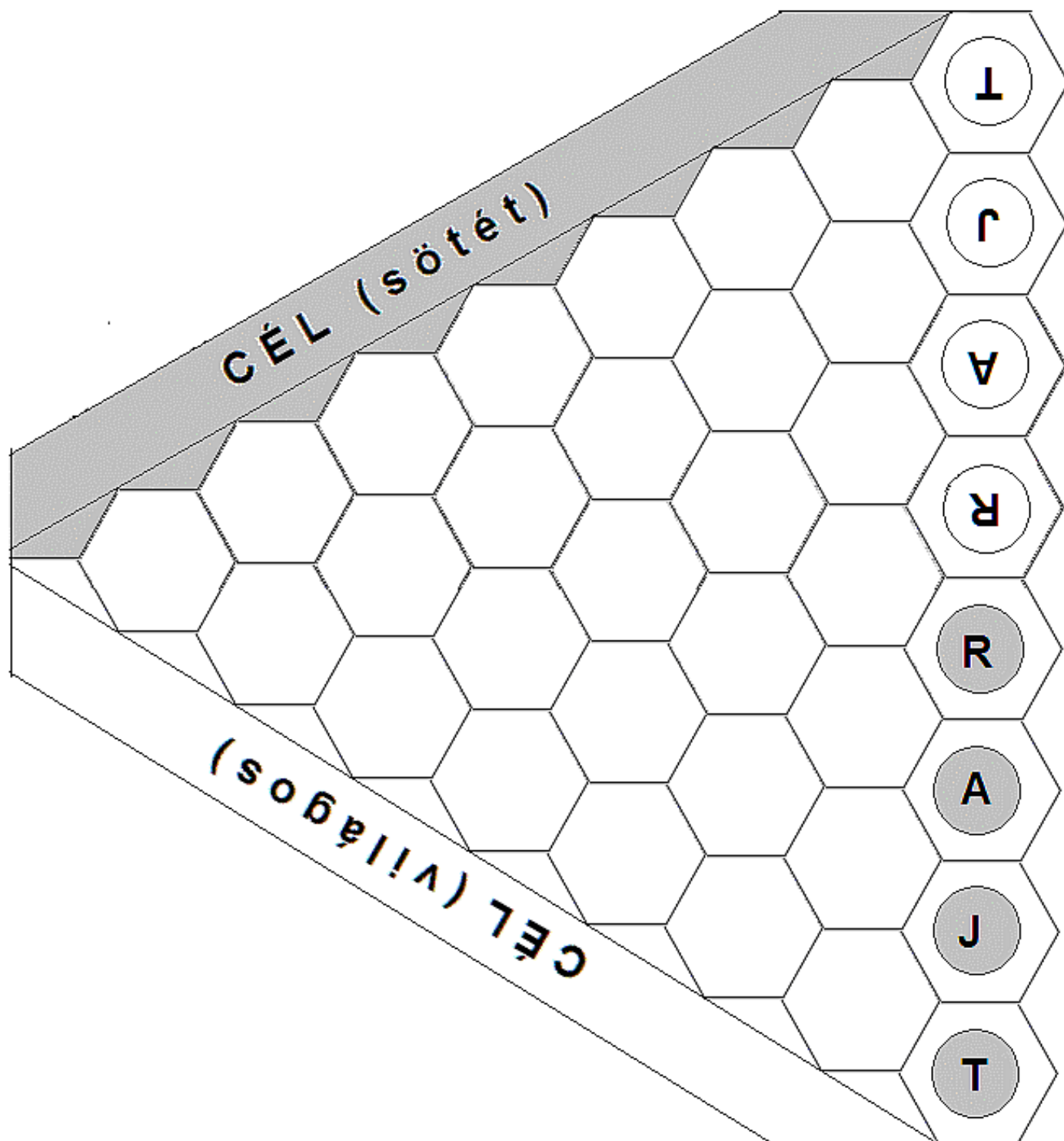


## féltáblás HEX

Az egymással szemben ülő, világossal és sötéttel versenyzők, lépésenként tetszőlegesen választott mezőre rakják egy-egy bábujukat, abban versenyezve, hogy ki építi ki előbb folytonos útvonalat (a RAJT-tól a CÉL-ig).



## Féltáblás HEX (mini)



Az egymással szemben ülő világossal és sötéttel versenyzők, lépésenként tetszőlegesen választott mezőre rakják egy-egy bábujukat, abban versenyezve, hogy ki építi ki előbb folytonos útvonalát a RAJT-tól a CÉL-ig.

## Surakarta (2x12 db sötét és világos bábuval)

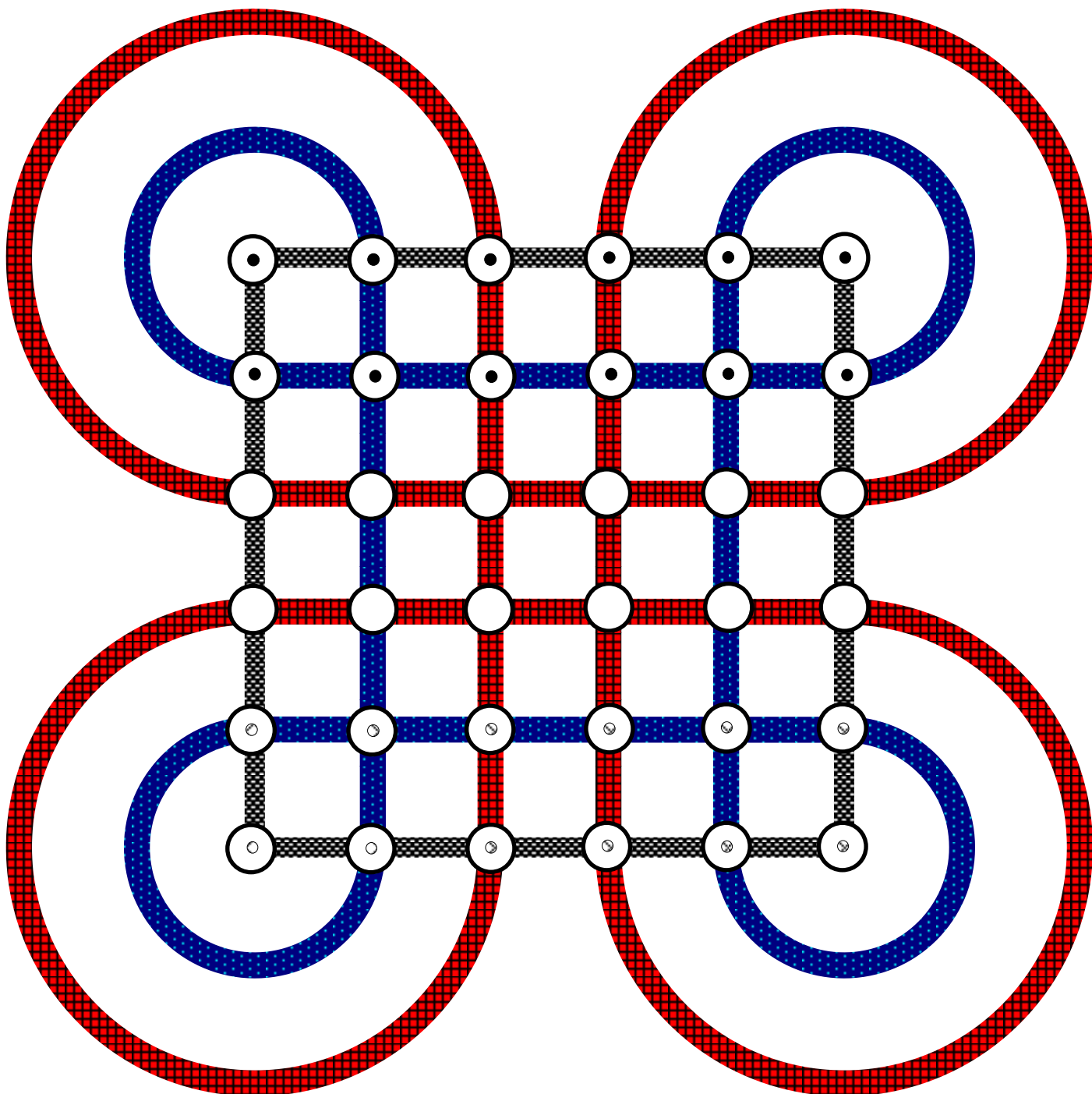
Kezdekör 2-2 sorban sötét és világos bábuk, közöttük 2 sor üres.

Váltott lépésekben (minden megkötés nélkül) a szomszédos üres rácspontokra léphetnek a bábuk.

Az nyer, aki ellenfele összes bábuját leütötte.

Egy ellenséges bábu akkor üthető le (és léphetünk a helyére), ha

- (1.) ugyanolyan színű "hurkos" vonalon áll, mint az őt ütő bábu és
- (2.) a közöttük lévő, legalább egy körívet tartalmazó bejárési út csak üres pontokon halad át.



## Surakarta (2x12 db sötét és világos bábuval)

Kezdekör 2-2 sorban sötét és világos bábuk, közöttük 2 sor üres.

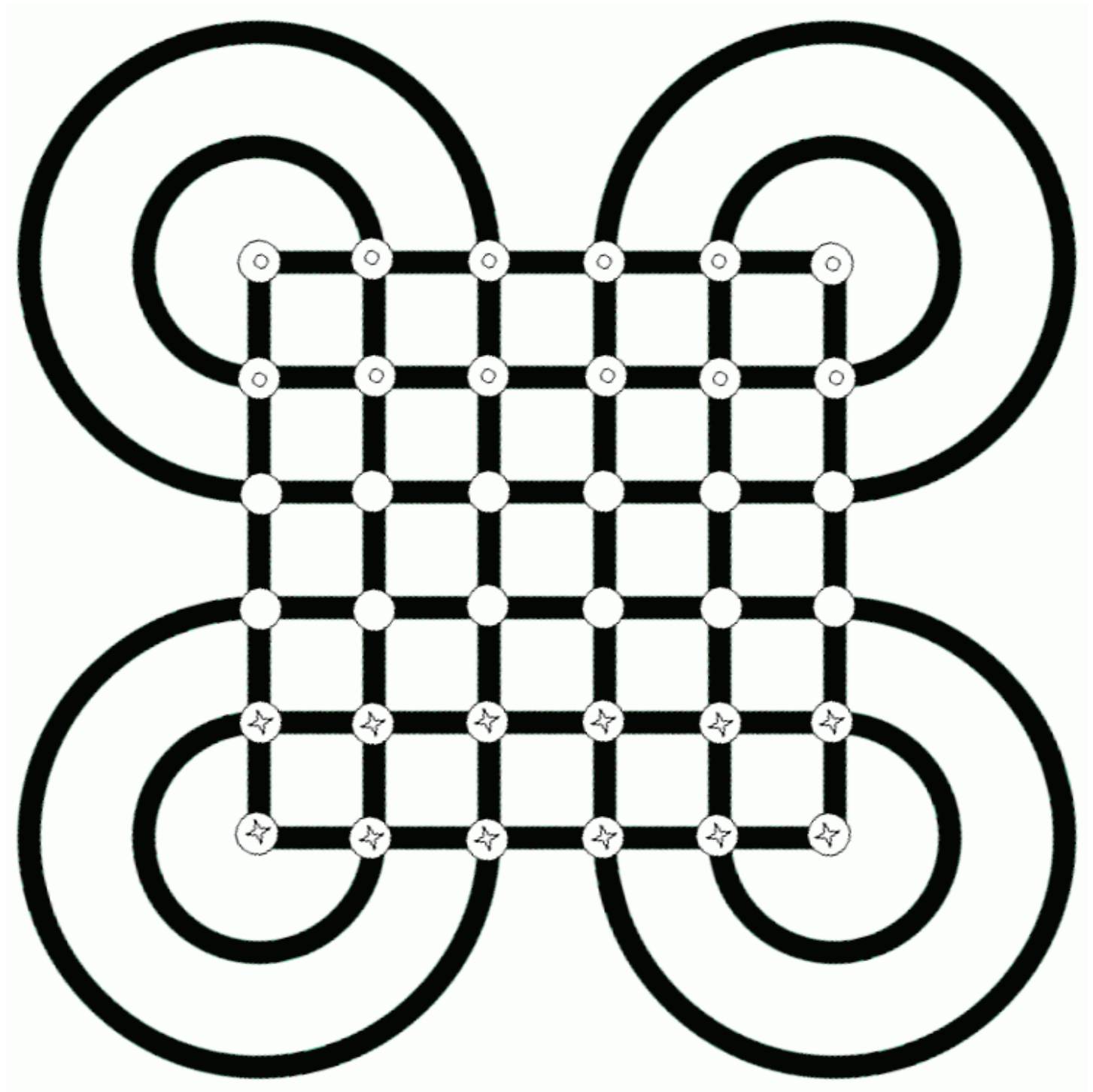
Váltott lépésekben (minden megkötés nélkül) a szomszédos üres rácspontokra léphetnek a bábuk.

Az nyer, aki ellenfele összes bábuját leütötte.

Egy ellenséges bábu akkor üthető le (és léphetünk a helyére), ha

(1.) ugyanolyan színű "hurkos" vonalon áll, mint az őt ütő bábu és

(2.) a közöttük lévő, legalább egy körívet tartalmazó bejárési út csak üres pontokon halad át.



## „paraszt”-Dáma .(12-12 db bábu, sötét, ill. világos + „dáma-jelzés”)

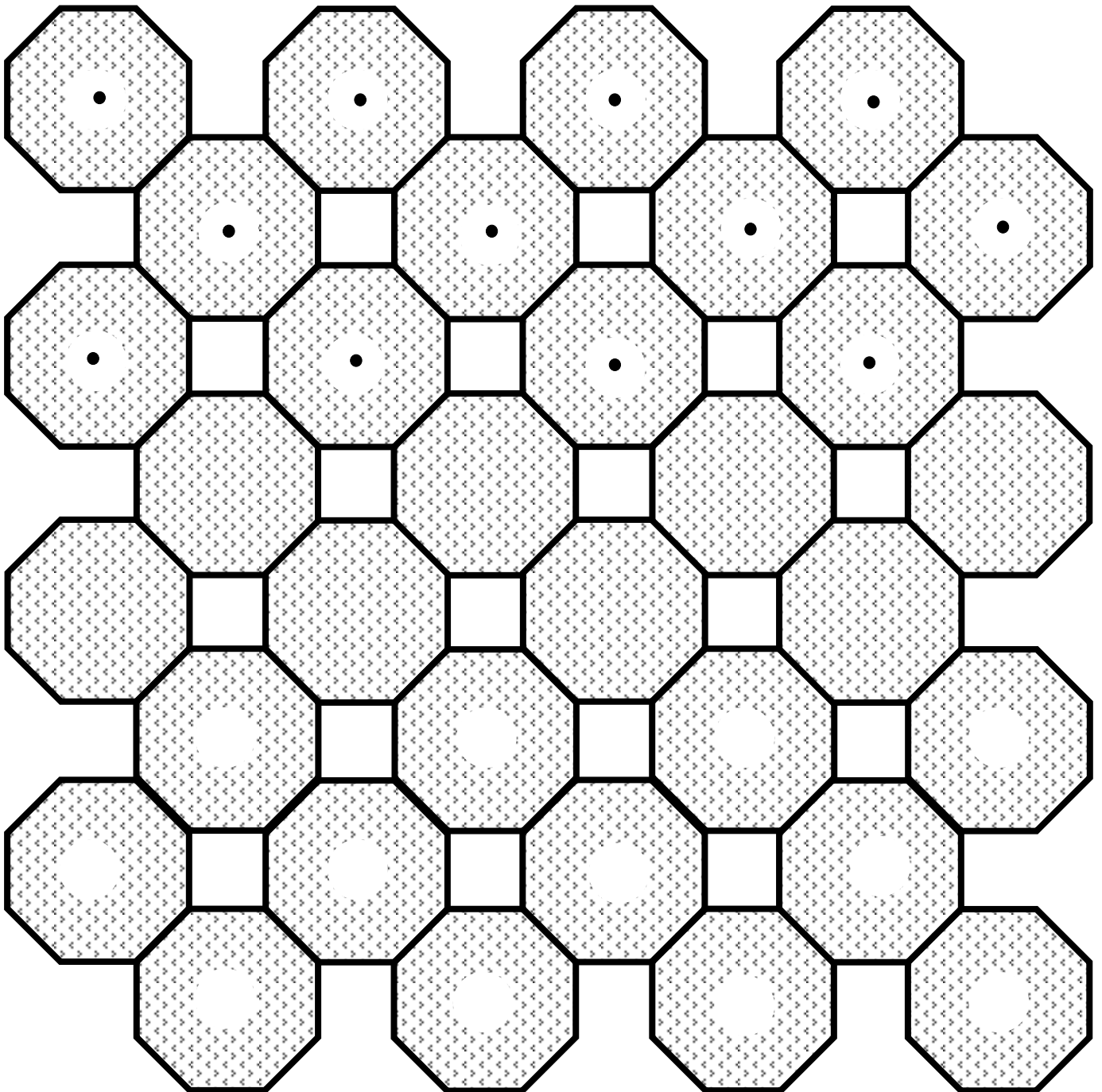
Kezdőállásból, sötét és világos, olyan korong alakú bábukkal, amelyek fonák oldalán valamilyen jelzés van.

A bábu csak előre átlósan a szomszédos mezőre léphet, ill. egy ellenséget átugorva, azt leüti.

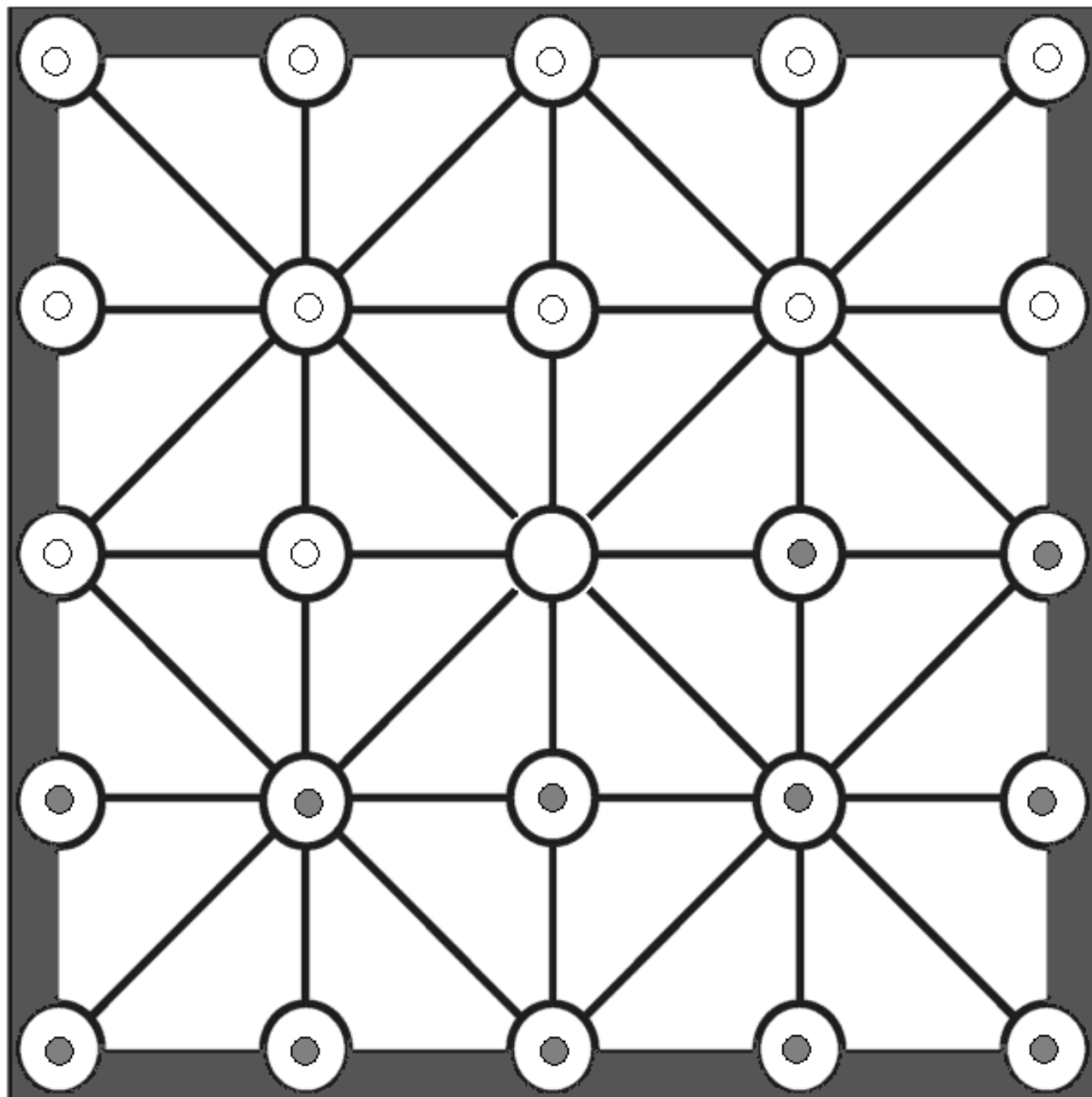
Ugrássorozat/ ütössorozat kötelező, (ha van további ütéslehetőség, akkor folytatni kell a lépést).

Az ellenfél oldalára jutott bábuból lesz "dáma" (megfordított korong), aminek az a kiváltsága, hogy visszafelé is léphet.

Lépéskényszer van: az veszít, aki beszorul, vagy akinek az összes bábuját leütötte ellenfele.



# Alquerque (ejtsd:alkerk)



A partit világos kezdi, amikor egyik korongját az üres mezőpontra áttolja.

Lépésszabály: A kiválasztott, megfogott korongot a szomszédos üres mezőre kell áttolni: előre, oldalirányban, vagy átlósan-előre (átlósan- hátrafelé nem), vagy ha lehet (ütéskényszer van) az ellenfél egyetlen, szomszédos mezőn álló korongját átugorva leütni. Ütni hátrafelé is kötelező, de ütéssorozat nincs, azaz egy lépésben egy korong vehető le.

Az ellenfél térfelének alapsorába jutott korong (itt nem változik dámává), csak ütéssel mozdulhat el helyéről: oldalirányban nem léphet tovább.

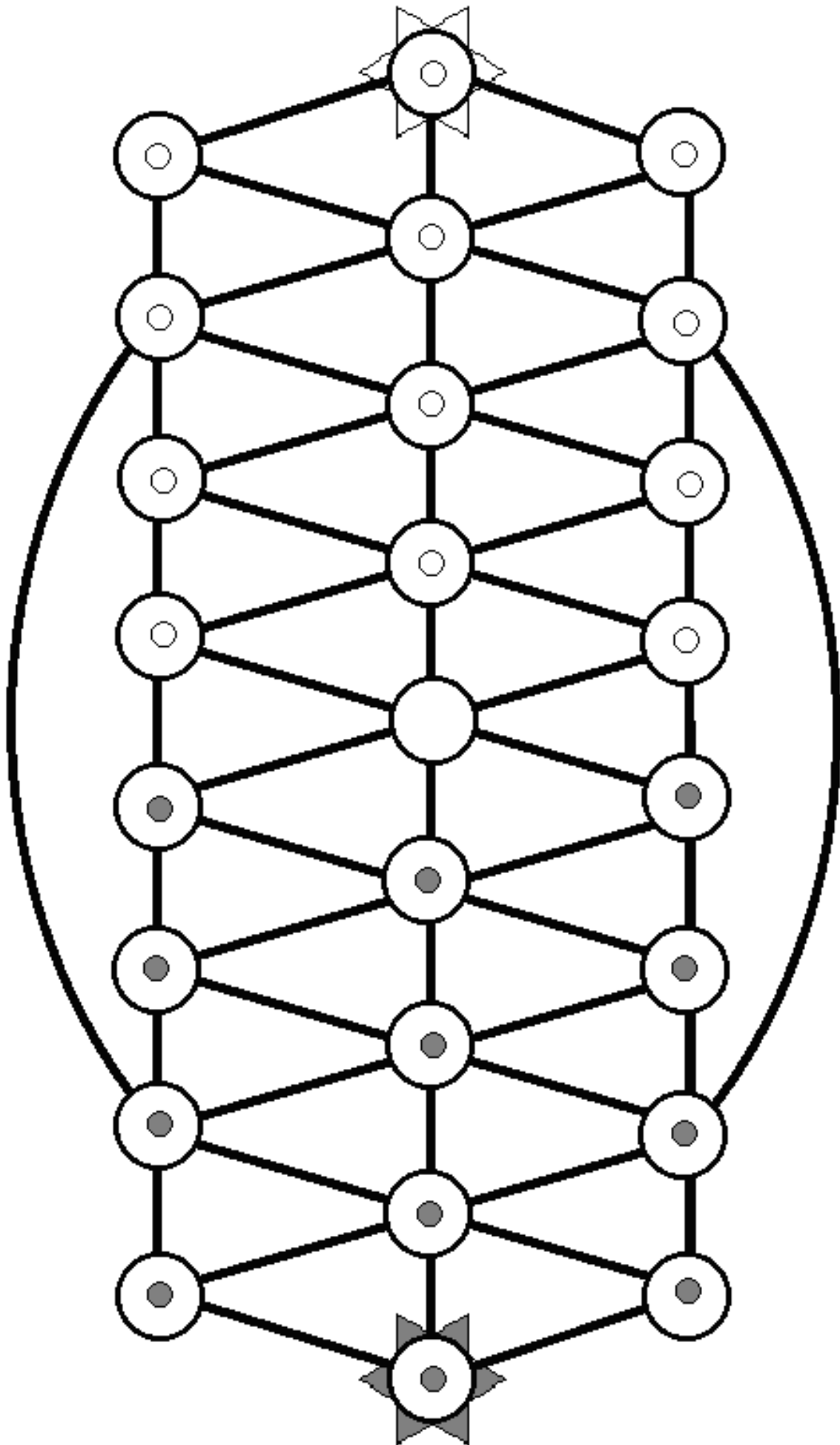
Forrás: Nagylaci: <http://www.jatektan.hu>

**SETH** A kezdő állásból váltakozva, egy-egy bábujaival felváltva lép világos és sötét.

*Az nyer, aki elfoglalja a versenytárs „házát”.)*

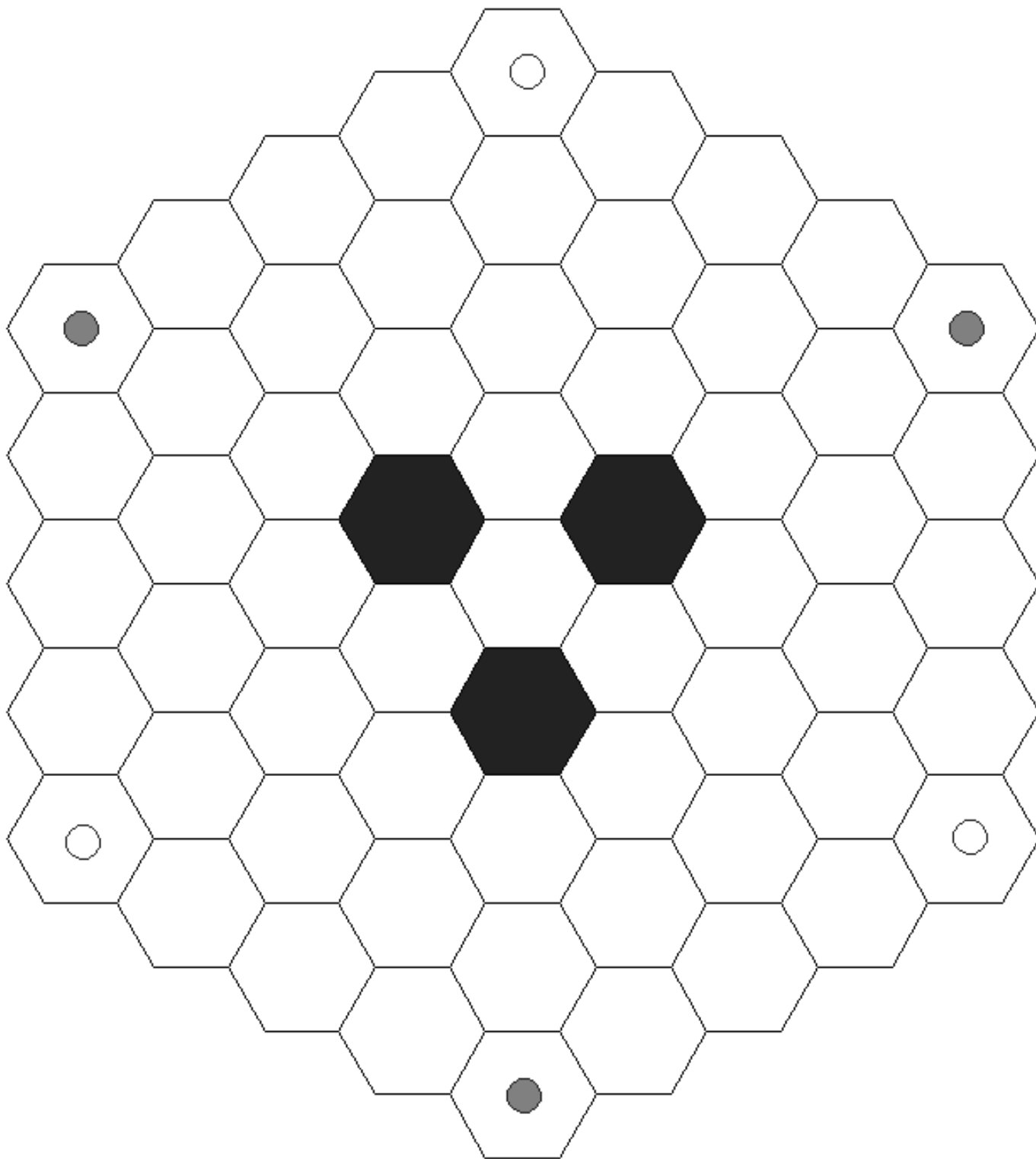
Egy bábu a vele szomszédos üres rácspontra léphet, ill., a szomszédos ellenséges átugorva leüti.

Ütés-, sójt: sorozatütési kényszer van.



A3-ra nagyítva, iskolai számoló-korongokkal (kicsit kényelmetlenül, de) játszható.

Magam: PET-palackos kupakok nyílásos felét (bőrlyukasztóval vágott) színes filccel betömve ajánlom...



## **BACK&BACK (HEXXAGON)**

A lépésre következő szabadon dönt, hogy

vagy egy újabb korongját teszi le a táblára az egyik már a táblán lévő sajátja mellé,  
vagy az egyik már a táblán lévő korongjával átugrik egy oldalszomszédos mezőt.

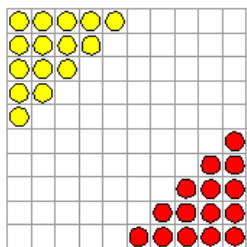
Mindazon ellenséges korongot, amelyek az éppen lépett korong (legyen az újonnan lerakott, vagy ugrott korong) közvetlen szomszédságába kerültek, a lépés befejezéseként meg kell fordítani.

# Társas halmák

A halmák lényege, hogy a bábuk egy előre felrakott „halomját” lépések sorozatával áttelepítsék a tábla adott kijelölt helyére. A társas változataikban praktikusán: a játékosok saját bábuik (általában a versenytárs kiindulási helyére történő) mielőbbi áttelepítésében versenyeznek.

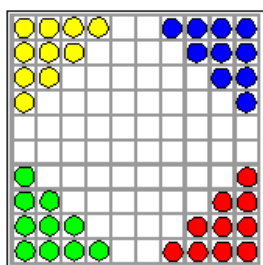
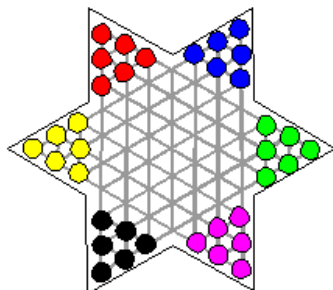
**Általános lépésszabály:** tetszés szerinti irányban (előre, hátra, jobbra, balra, vagy sorirányban, vagy átlóirányban) bármelyik üres szomszédos mezőre léphetnek a korongok: egy lépésben, egy korong, egy pozíciót. Ugrani is szabad, azaz egyetlen korong (**a színétől függetlenül**) átugorható, ha mögötte üres, érkezési mező van. Az ugrássorozat (egy korong ugrásainak, egy lépésben történő végrehajtása) nemcsak megengedett, de kívánatos is a győzelem megszerzéséhez...

*A HALMA egyes társas változatait (helytelenül) "kínai dámaként" jegyzik. (Amikor a GO kezdett hódítani Európában, akkor egy élelmes német játékgyártó igyekezett a halmát is keleti játékként népszerűsíteni. Mint tapasztaljuk: sikeresen.) A lépések, ugrás-sorozatok, emlékeztethetnek ugyan a dámákra, de a halmákban ismeretlen az ütés, távoli rokonságot sem mutat a "harcosabb" dámával. Társas változatai kisgyermekes családok kedvelt játékaik, különösen német nyelvterületen.*



## Kétszemélyes Halma

Az eredetnek tekintett alapjátékban: ketten, 10x10-es négyzetes táblán, az átellenes sarkokon háromszög-elrendezésben felrakott, 15-15 db világos és sötét koronggal indulva játszanak. Az indulóállásból az általános lépésszabályokat betartva, társunkat megelőzve, igyekszünk áttelepíteni bábuinkat ellenfelünk bábuinak helyére.



## Négyesben is és akár hatan is egy táblán:

A halmalépések általános szabályai szerint, mindegyik játékos, az indulóállásával szemközti oldalra igyekszik eljuttatni korongjait. A jobboldali elrendezésben (10x10-es játékmezőn 4x10 db koronggal) négyen, a baloldaliban (6x6 db koronggal) hatan versenyezhetnek.

## Legérdekesebb a „tükrös” Halma (kettesben is és négyesben is)

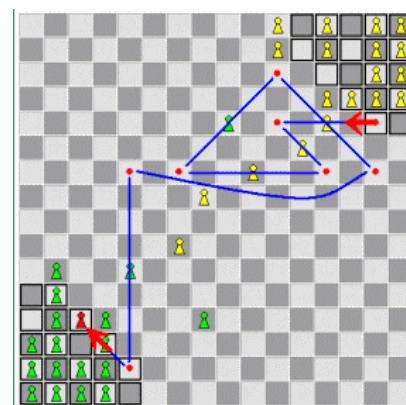
Lépésenként egy-egy bábut helyeznek át a játékosok: vagy bármely üres szomszédos mezőre, vagy egy „tükrös” ugrássorozattal.

A tükrös értelmezéséhez, példaként, lásd az ábrát; vedd észre a szabályt **a sárga bábu egy, nyíltól-nyílig követett egyetlen ugrássorozatában:**

- bármely bábu tükrözötten(???) átugorható.
- csak üres mezőkre szabad lépni

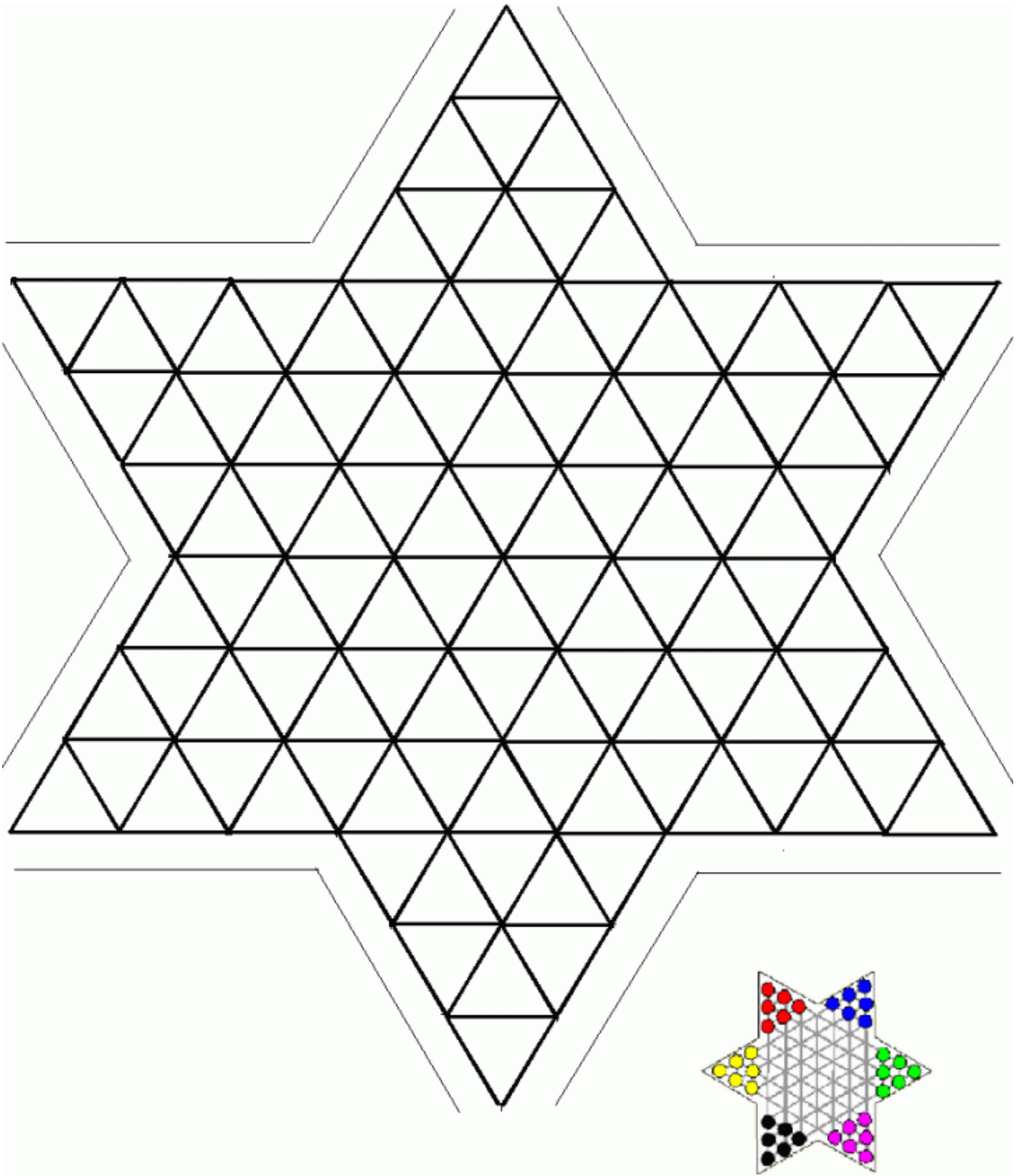
(???)

Egyenes vonalban áthaladva egy (és az ugrott vonalban mindig csak egy!) táblán álló bábu felett, attól olyan távolságban érkezik le az azt átugró bábu, mint amilyen távolról indult tőle.



**Udvariassági szabály:** A lépésre kiválasztott bábut felemelve, a helyére rakod egy ujjadat és a másik keziddel "dolgozol" és ha társaid vitatják ugrásaid szabályosságát: az "ujjaddal megjegyzett" mezőről újra kezded.





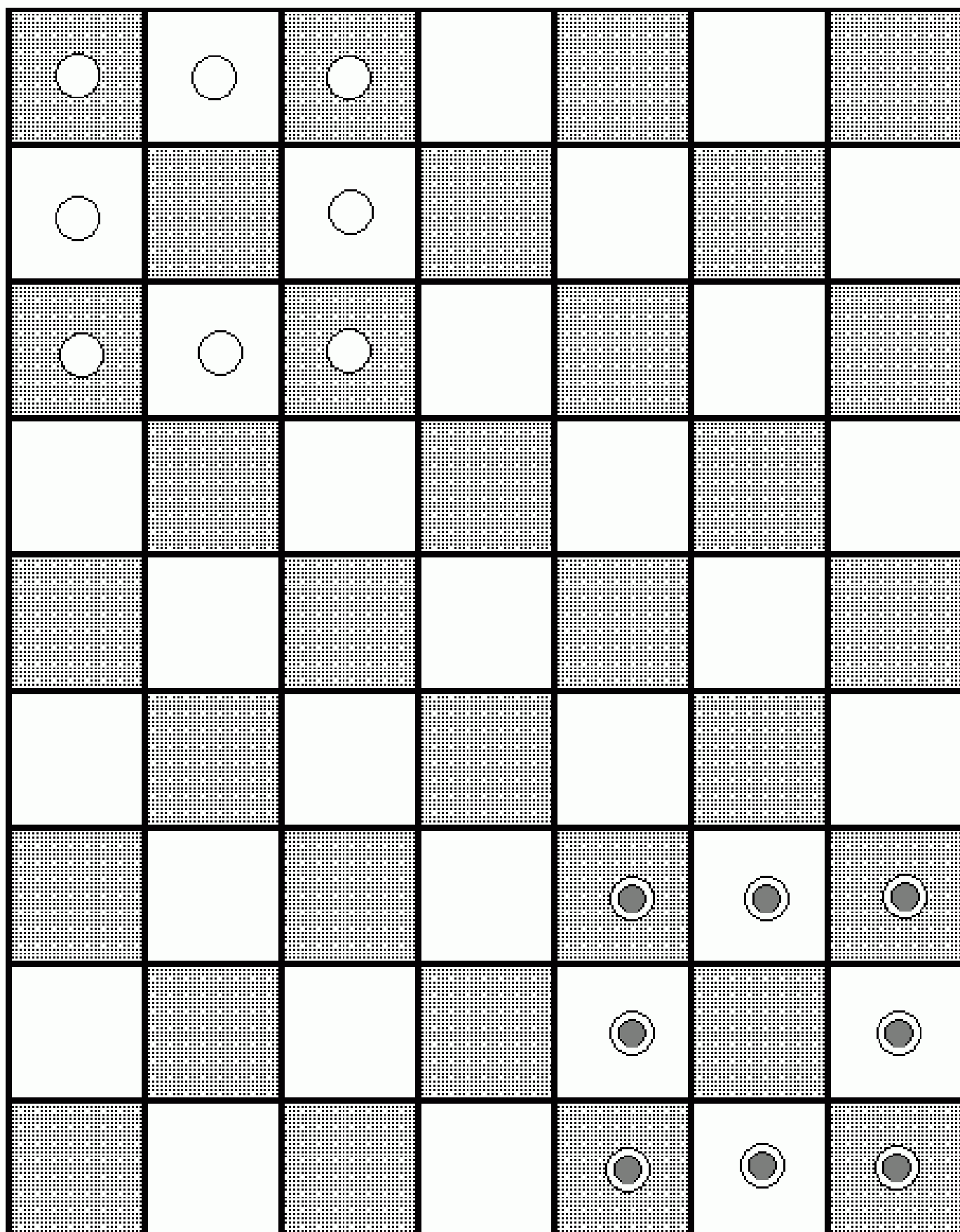
## Csillag-Halma (rácspontokon, 2x6 bábuval ketten, 6x6 bábuval hatan játszhatnak)

**Nyer:** aki előbb telepíti át bábuait az ellenoldalra (a versenytárs bábuinak kiinduló pozícióiba).

**Lépésszabály:** tetszés szerinti irányban (előre, hátra, jobbra, balra, vagy sorirányban, vagy átlóirányban) bármelyik üres rácspontra léphetnek a bábuk: egy lépésben, egy bábu, egy pozíciót.

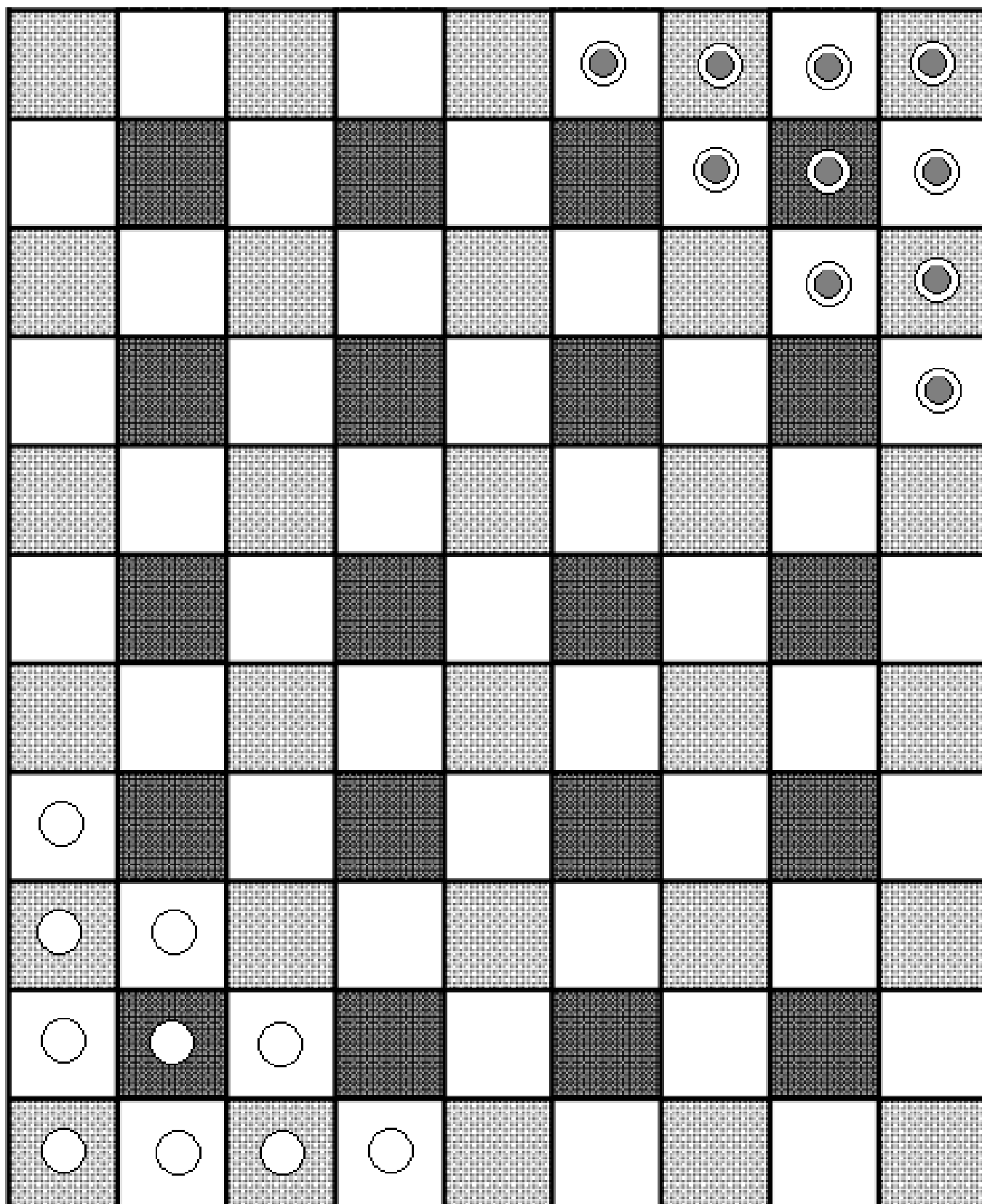
Ugrani is szabad, azaz egyetlen bábu (**a színétől függetlenül**) átugorható, ha mögötte üres, érkezési rácspont van. Az ugrássorozat (egy bábu ugrásainak, egy lépésben történő végrehajtása) nemcsak megengedett, de kívánatos is a győzelem megszerzéséhez...

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



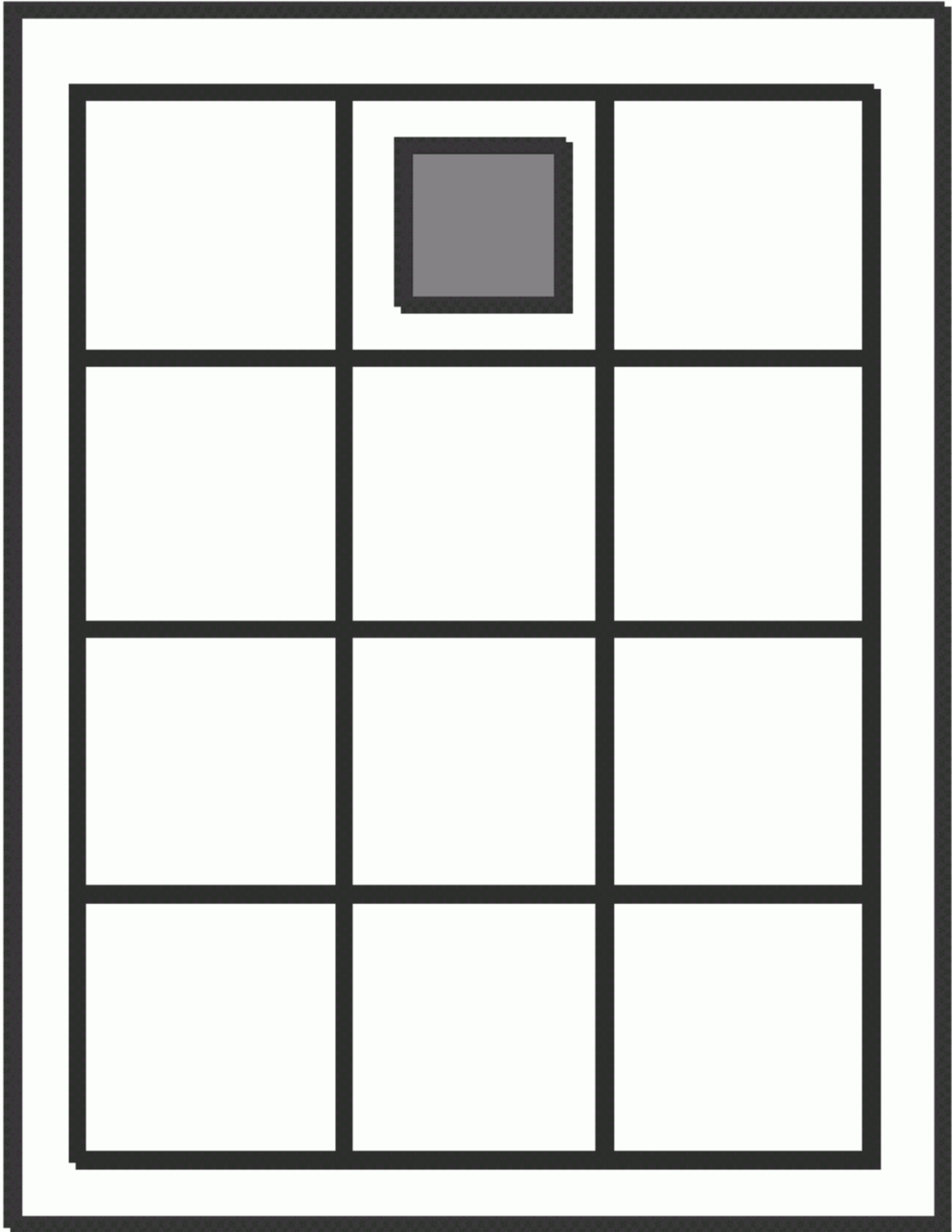
## Négyzetes Halma, téglalap-táblán

A lapméretből adódott a 7x9-es méret ötlete. Kipróbáltuk! Érdekesebb, mint a 10x10-es táblán.



## Tükrözéses Halma (10-10 bábuval, mini, kétszemélyes)

Az ugrás(sorozat) tükrözéses jellegében tér el a tradicionális halmáktól: Egyenes vonalban áthaladva egy (és az ugrott vonalban mindig csak egy!) táblán álló bábu felett, attól olyan távolságban érkezik le az azt átugró bábu, mint amilyen távolról indult tőle.



### **VILBERGEN ( 4x3-on, 4-4 db sötét és világos bábuval)**

Az induláskor üres táblára váltakozva, egyenként rakják le 4 - 4 db bábujukat a játékosok.

Ezt követően, felváltva lépnek egy tetszőlegesen választott bábujukkal, bármelyik szomszédos mezőre (átlósan is). Ha valamelyik saját bábuval szomszédos mezőn úgy áll ellenséges bábu, hogy mögötte (vonalirányban) üres mező van, akkor azt kötelező átugorva leütni és ha az ütés újabb ellenséges bábu(k) átugrásával folytatható, akkor kötelező az(oka)t is leütni.

A verseny célja „vagy-vagy”, azaz alternatív:

akkor is nyersz, ha a versenytársad összes bábuját leütöd, de...

... de akkor is, ha a saját utolsó (egyke) bábuddal belépsz a nyerő-mezőre.

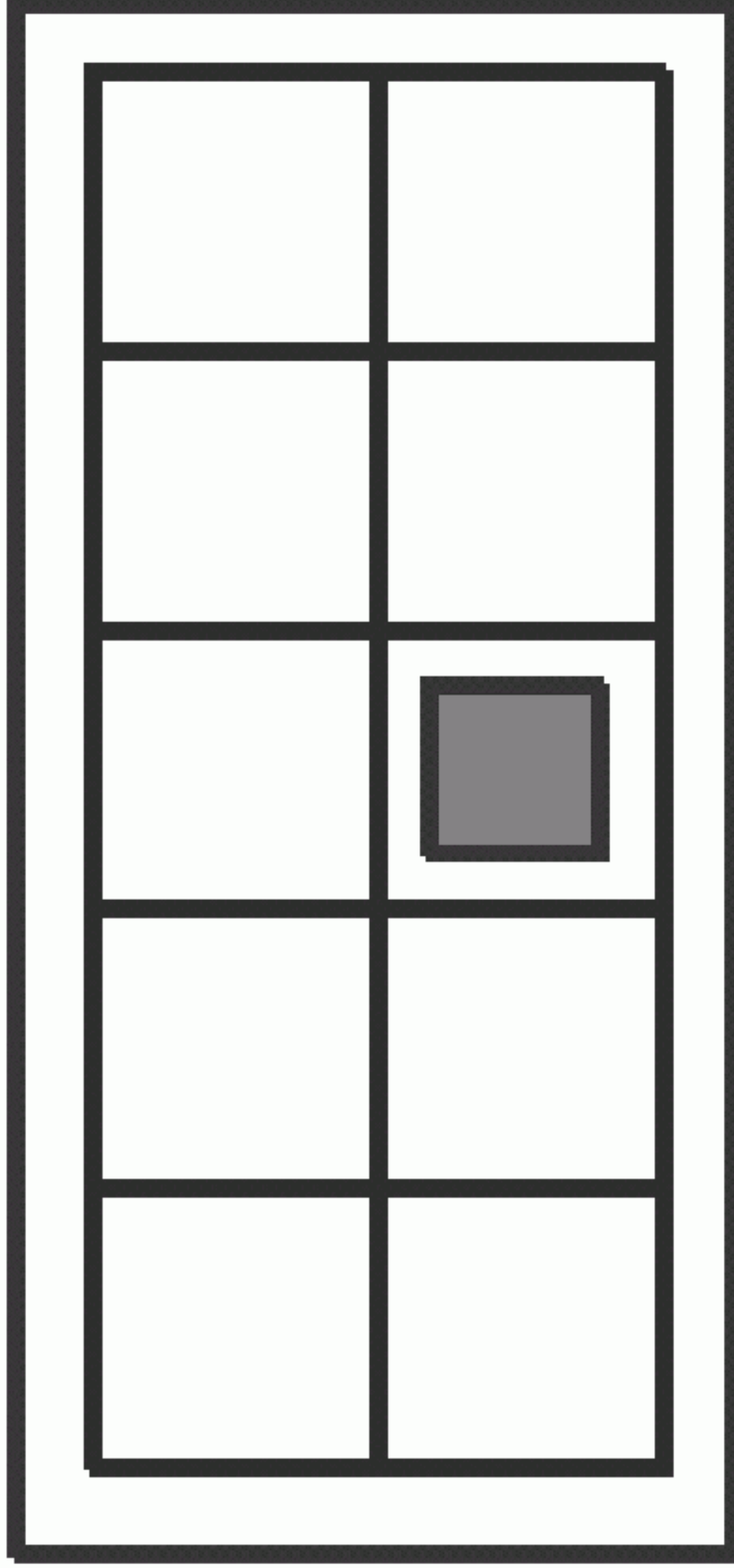
Forrás: Nagylaci <http://www.jatektan.hu>

## LAHTI (4x3-on 4-4 db sötét és világos bábuval)

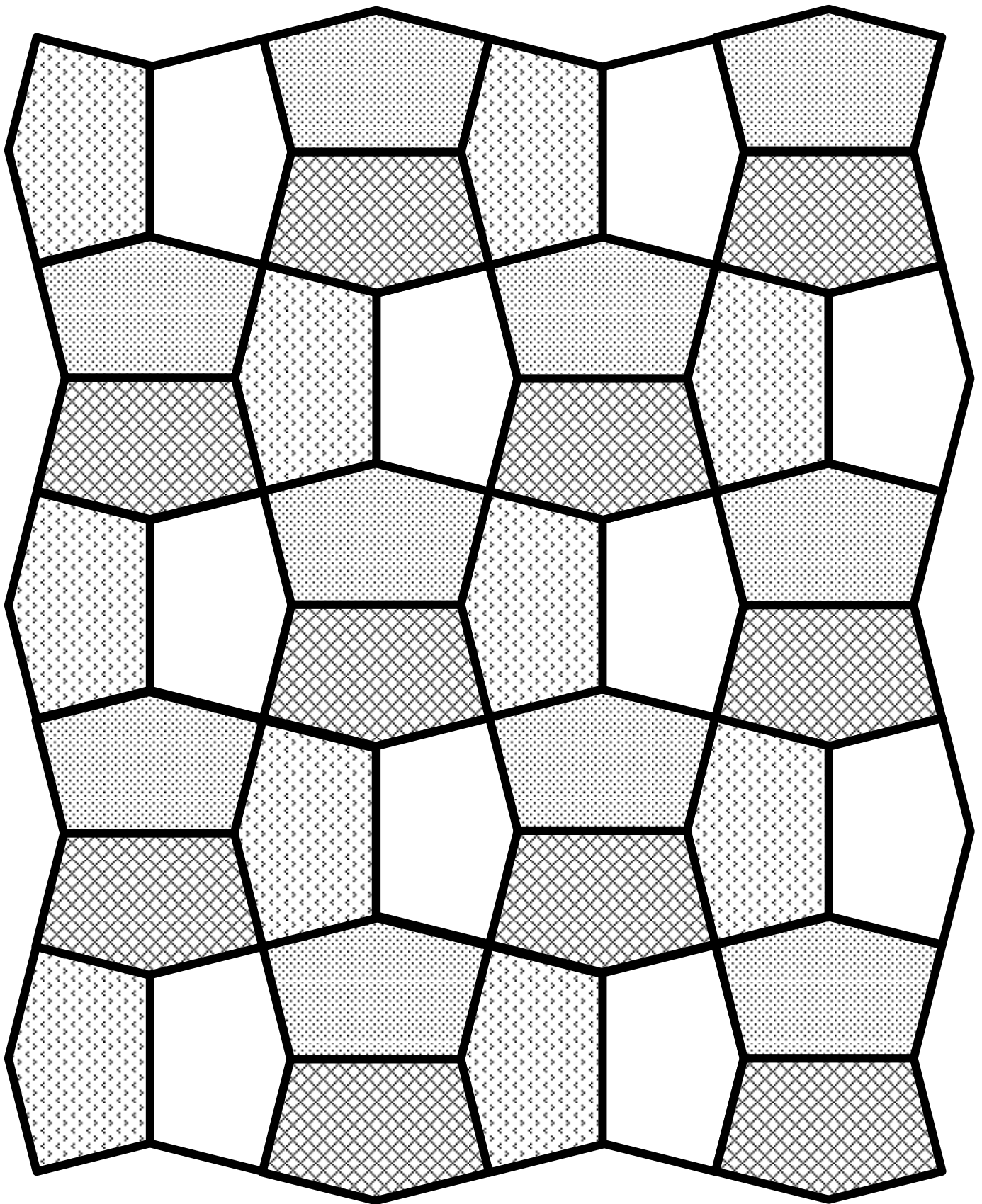
Induláskor üres táblára váltakozva, egyenként rakják le 4-4 db bábujukat a játékosok. Ezt követően, felváltva lépnek egy tetszőlegesen választott bábujukkal, bármelyik szomszédos mezőre (átlósan is). Ha valamelyik saját bábuval szomszédos mezőn úgy áll ellenséges bábu, hogy mögötte (vonalirányban) üres mező van, akkor azt kötelező átugorva leütni és ha az ütés újabb ellenséges bábu(k) átugrásával folytatható, akkor kötelező az(oka)t is leütni.

A verseny célja „vagy-vagy”, azaz alternatív:

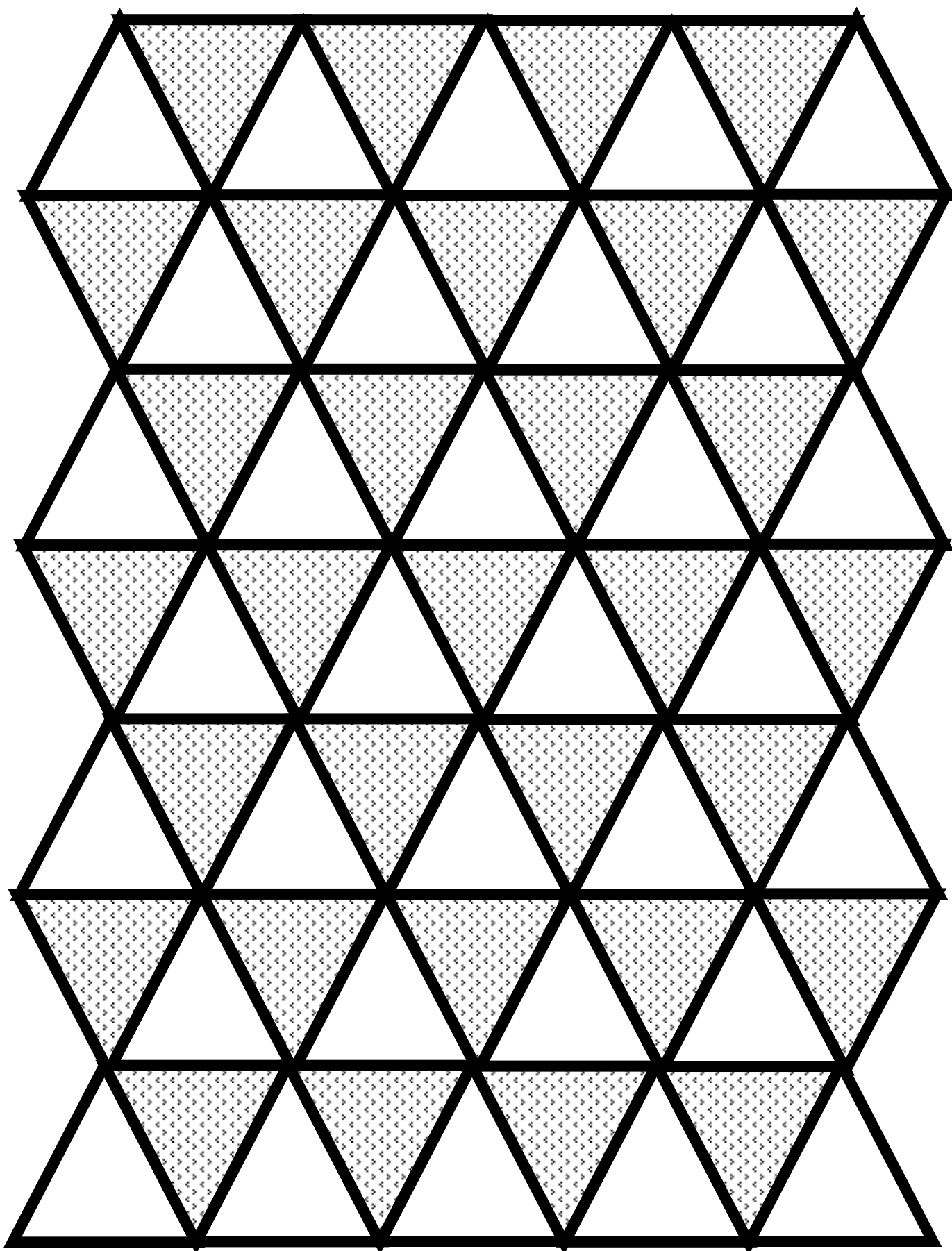
- akkor is nyersz, ha a versenytársad összes bábuját leütöd, de...
- ... de akkor is, ha a saját utolsó (egyke) bábuddal belépsz a nyerő-mezőre.



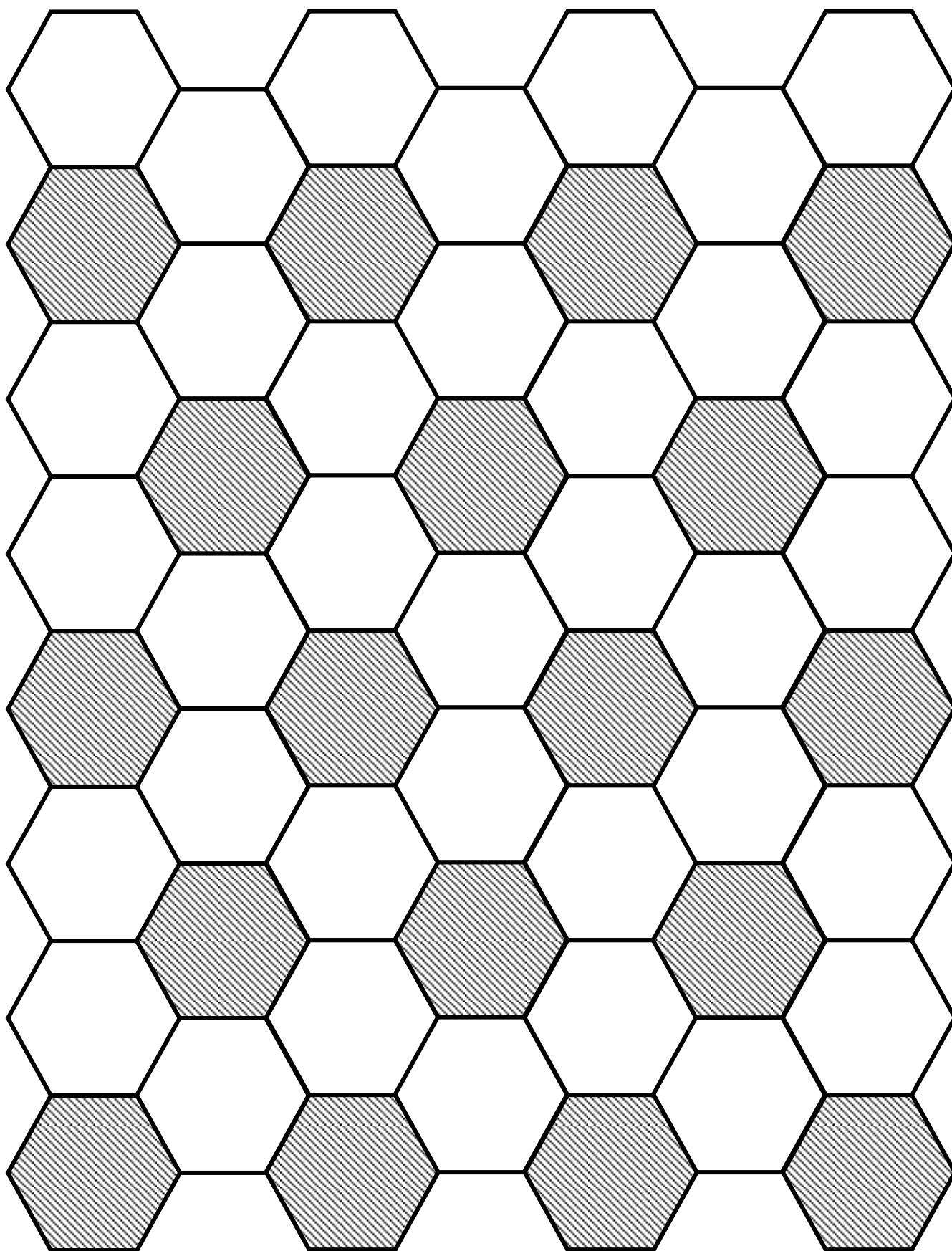
# ötszöges tábla



# háromszöges tábla

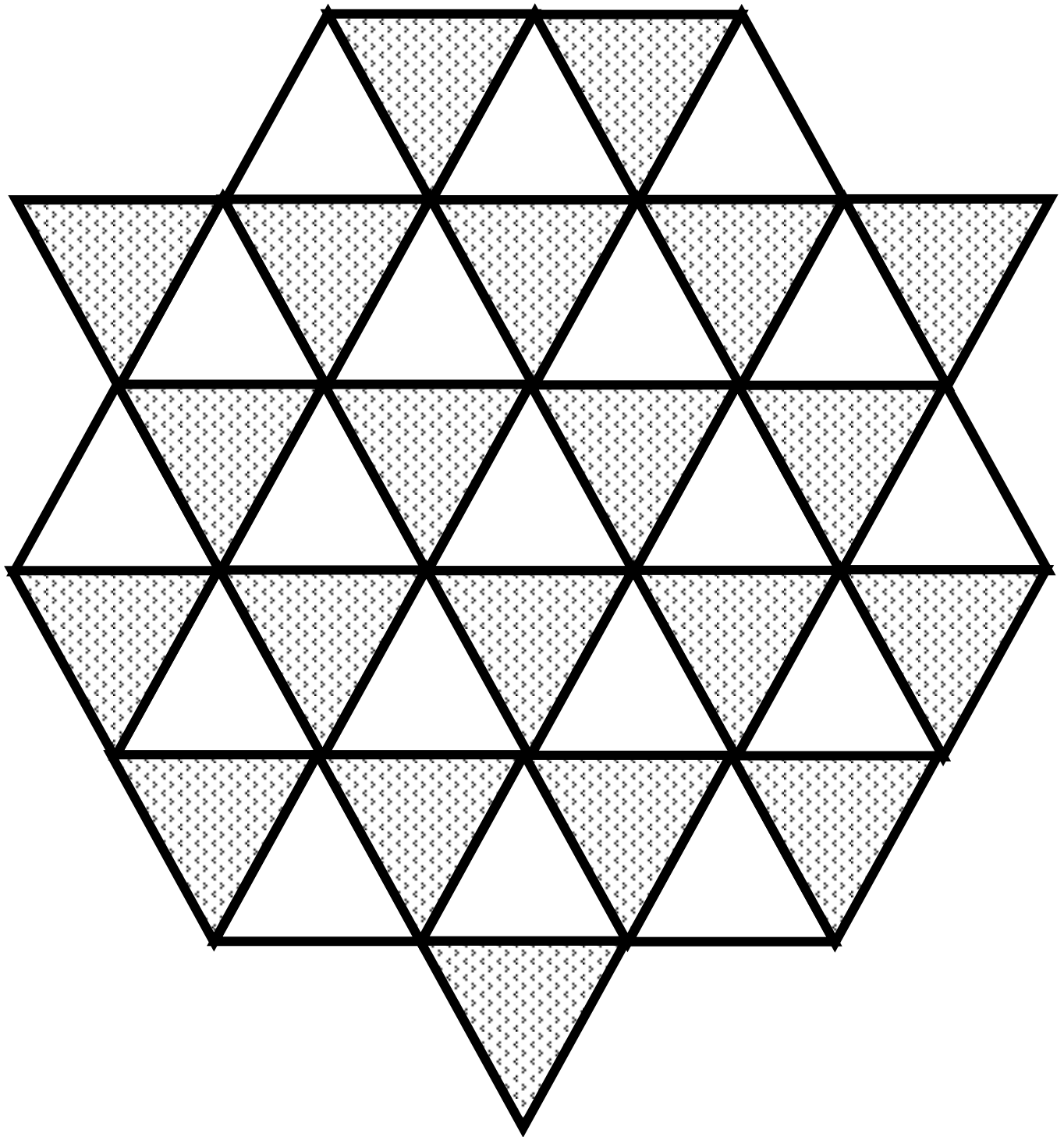


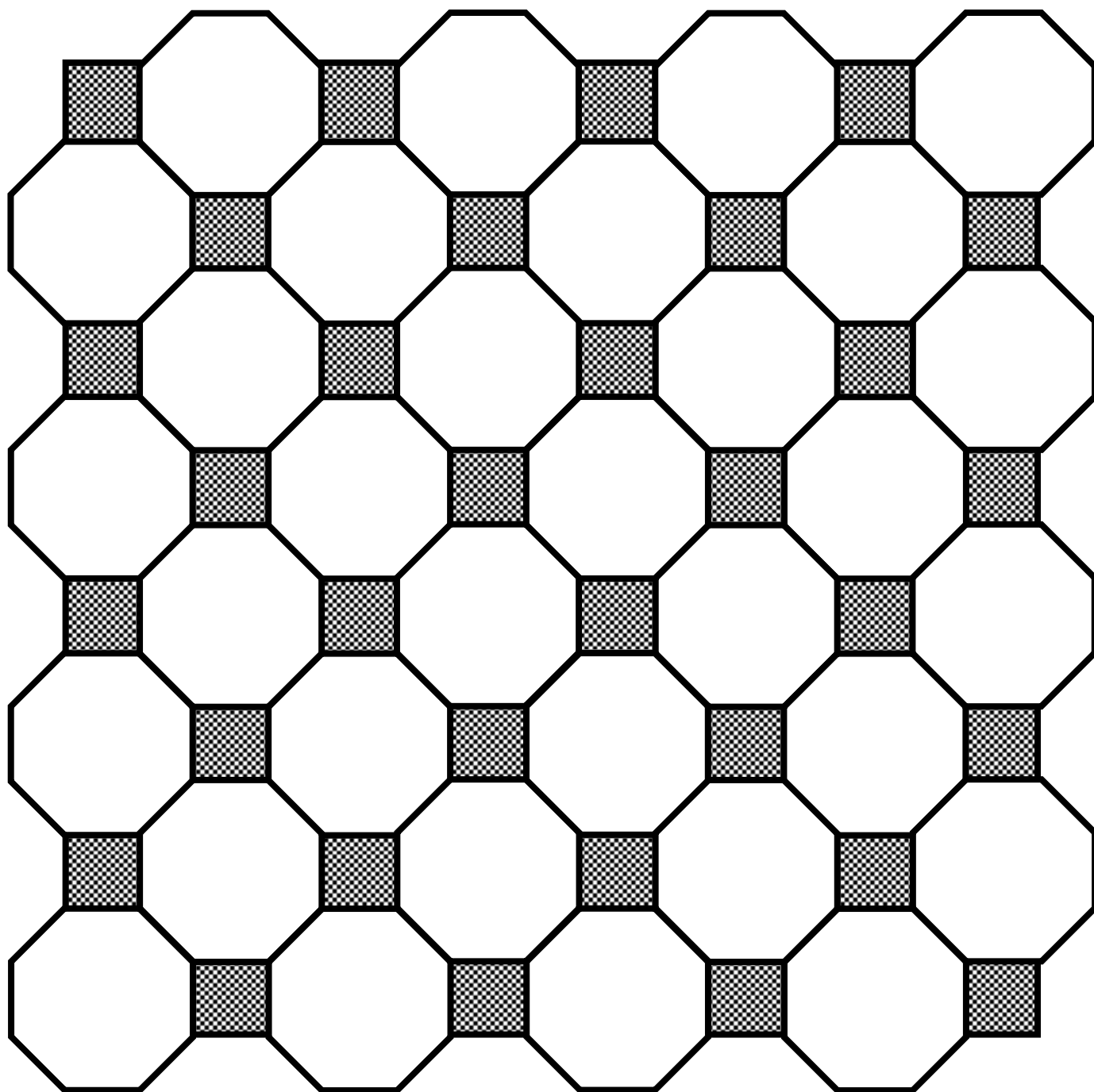
# hatszöges tábla





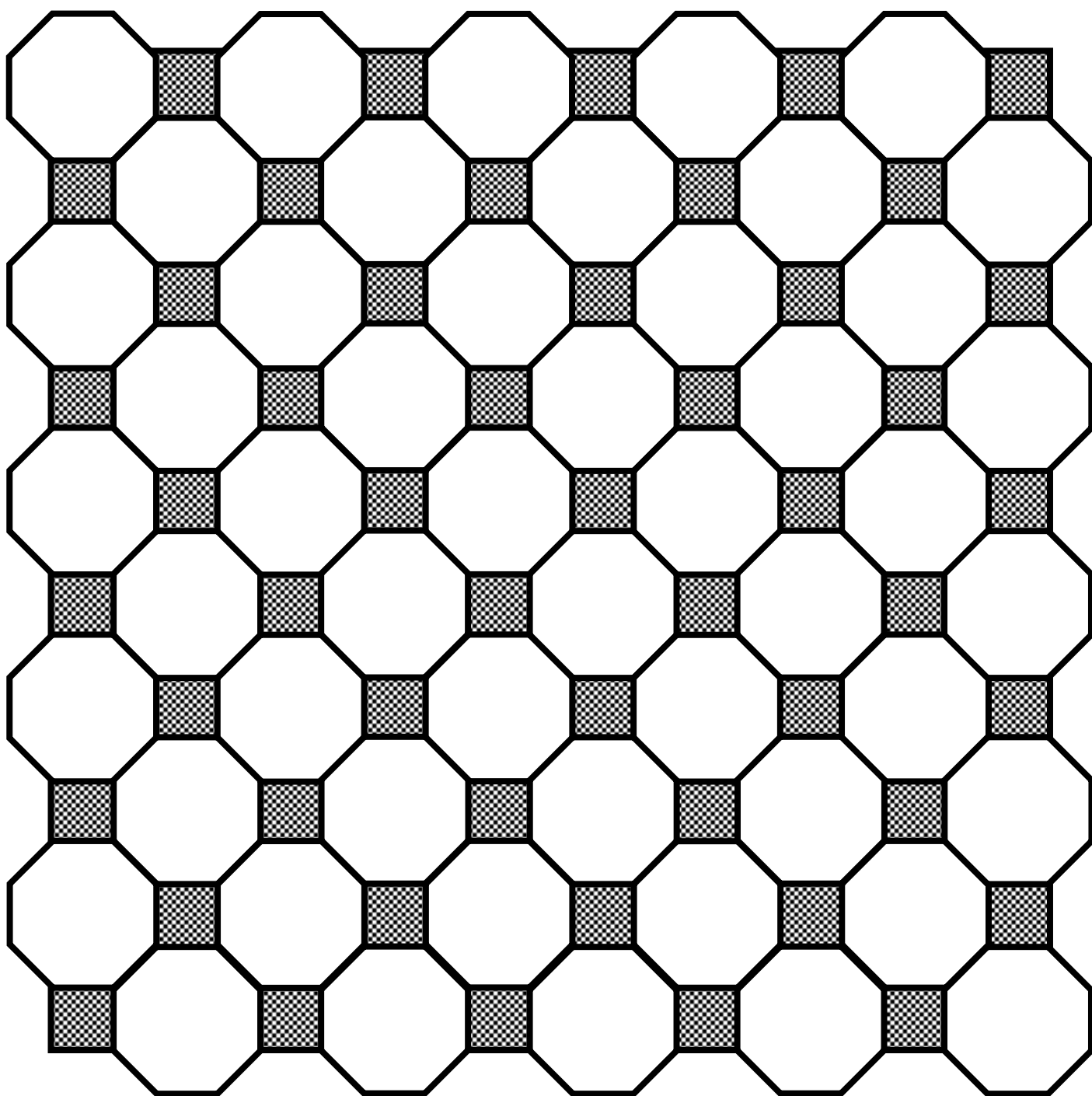
# háromszöges tábla





**8x8-as négyzetes (pepita színezésű) tábla világos mezői**

**10x10-es négyzetes (pepita színezésű) tábla világos mezői**



# 13x17-es pepitaszínézésű tábla egyszínű mezői

