

Isola-piciknek (1-1 db sötét és világos király-bábu és max. 45 db blokk-bábu)

A lépések két fázisból állnak: (1.) bármelyik oldalszomszédos mezőre áttoljuk a saját királyunkat (egyszersmind mutatva, hogy még tudunk lépni vele); majd (2.) egy tetszőlegesen választott mezőt blokkolunk (rárakva egy blokkbábút), azaz kizárunk a további játékból. Veszít, aki nem tud lépni.

Nemcsak érdekesebb úgy, ha képükkel lefelé fordított kártyalapokból állítunk össze egy 5x6-os táblát, amin pl. két kedvenc kabalababával lépkedünk, de arra is szemléletes lesz, hogy ennek a játéknak a versenycélja nem fordítható meg.

(A parti végére ugyanis fizikailag is szétválasztódik a játéktábla és a saját bábút mindig a kezdő lépő tudja előbb beszorítani.)

Ez már egy komolyabb szabály-változtatós játék, hiszen érdekesen változtathatunk a lépés-szabályokon is.

Elsőre, ismerkedéskor csak a oldalszomszédos mezőre szabadjon lépni, majd állapotjunk meg, hogy ez átlósan is megengedett.

Bővítjük a mozgásteret azzal, hogy vonalban (sor-, oszlop-, átló-irányban) tetszőleges számú üres mező is átléphető.

Ha betartjuk a fokozatokat, megpróbálkozhatunk azzal is, hogy a saját bábu érkezési mezőjétől max. 2 mezőnyi távolságra tehető csak le a blokkoló bábu, vagy azt, a lépett bábu az érkezési helyéről vonalirányban „kilövi” tetszőleges számú üres mezőn át.

