

Kutya-macska lerakós . (kb. 18-18 db cica- és kutya-bábu)

Üres táblán kezdve, felváltva egyet-egy raknak a játékosok és azonnal veszít az, aki a másik játékos bábuja mellé(***) rak.) „Az ősellenségek ugye nem kerülhetnek egymás mellé.”

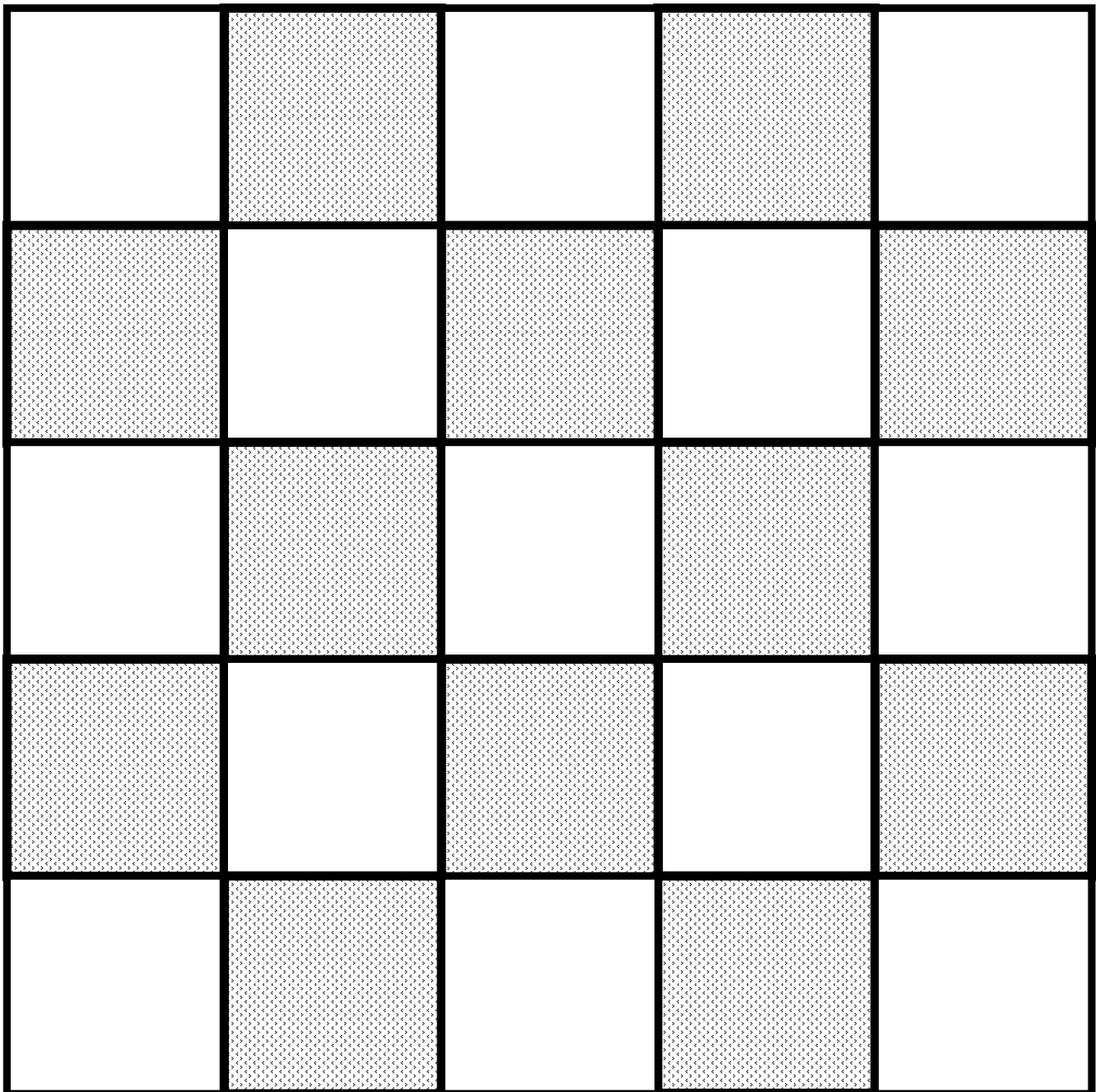
(***) Előbb úgy, hogy átlósan sem..., majd úgy, hogy „átlósan nem bántják egymást”.

Elsőre pici (pl. 5x5-ös) négyzetes elrendezésű táblán, majd növelhetjük 7x8-asig.

Azután rajzoljunk háromszög-alakú mezőkből táblát, majd próbáljuk hatszögeseken is.

Hasonlítsuk össze a táblákat, melyiken nehezebb ugyanaz a játék.

Közben megtaníttjuk: sarok, sor, oszlop, átló, sziget, mutogatás nélkül: „balról a harmadik”.



Kutya-macska egyszemélyes feladványok:

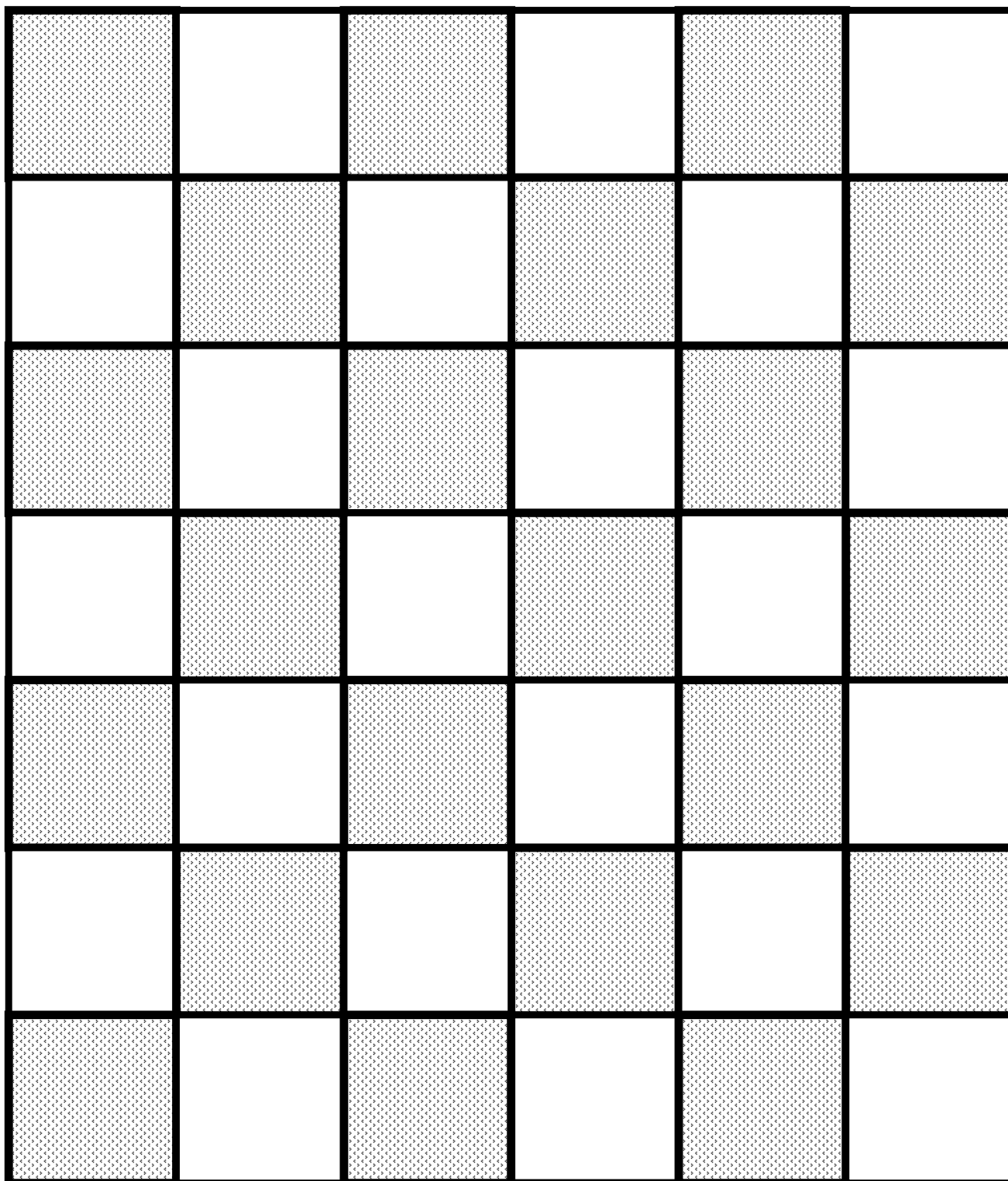
6x7-re rakd fel magad a legtöbb kutya-macska bábút úgy, hogy betartod a szabályt!

Kevesebb, vagy több bábu rakható fel, ha a kutyák kettővel többen vannak, mint a macskák?

Becsapós villámkérdés: és mi van akkor, ha kétszer annyi macska van, mint kutya?

Rakd fel úgy, hogy a legkevesebb bábu legyen a táblán és már sem kutyából, sem macskából nem tehető le több szabályosan! (Ellenőrizd, hogy a darabszámok csak 1-el különbözhetnek.)

Milyen táblán lesz olyan a megoldás, hogy a darabszámok egyelők.



Coloring

mint a „Kutya-Macska”, de megfordított szabállyal.

(Pl: a mágnes két pólusa: a „+”, és a „-”, vonzza egymást, az azonosak taszítják egymást.)

Üres táblán kezdve, felváltva egyet-egyét raknak a játékosok és azonnal veszít az, akinek egymás mellé kerül két (vagy több) bábuja.

Érdekes, hogy nagyobb figyelmet igényel, mint az előző. Sokkal gyakoribbak az elnézett lépések. Különösen, ha méhsejt (azaz hatszöges) táblán játsszák.

Megtanuljuk: a táblás játékok alapvető „fairplay” szabályát: a letett bábu nem vehető vissza.

(Előbb tedd oda az ujjad... és ha meggondoltad, jónak találtad, csak akkor a bábut.)

