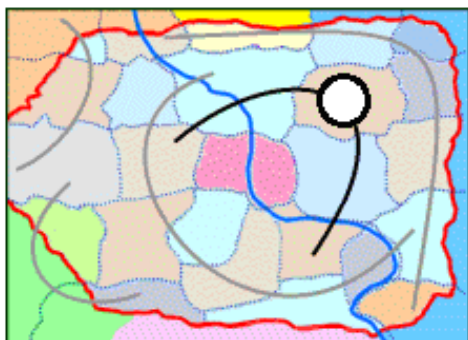


Lerakosgatók "BESZORÍTÓSOK"



Többnyire a korábbi születésű (klasszikus?) „beszorítósok”, általában egyszerű és röviden megfogalmazható játékszabállyal: váltakozva, egyenként lerakosgatók, olyan versenyzős játékok, amelyekben jellemző cél a versenytárs lépésképtelen helyzetbe hozása

Az egyik legkézenfekvőbb stratégiai táblás játékötlet, hogy az induláskor üres táblára felváltva, egy-egy bábujukat lerakó játékosok közül az veszít, aki valamilyen (játékonként változó) adott lerakási szabály betartása mellett, nem tud több bábút rakni a táblára.

Persze, variálható a játék célja pl. terület-szerzéssel is (Go-rokonság), vagy pl. célbaéréssel (Hex-rokonság), vagy pl.: adott alakzat elsőkénti elérésével (Amőba-rokonság)...

Szinte mindegyik megfordítva is jól versenyezhető, azaz pl.: nem a több, hanem a kevesebb a nyer. Az aki kevesebb bábuját tette le a parti végéig (amikor már egyik játékos sem tud többet lerakni).

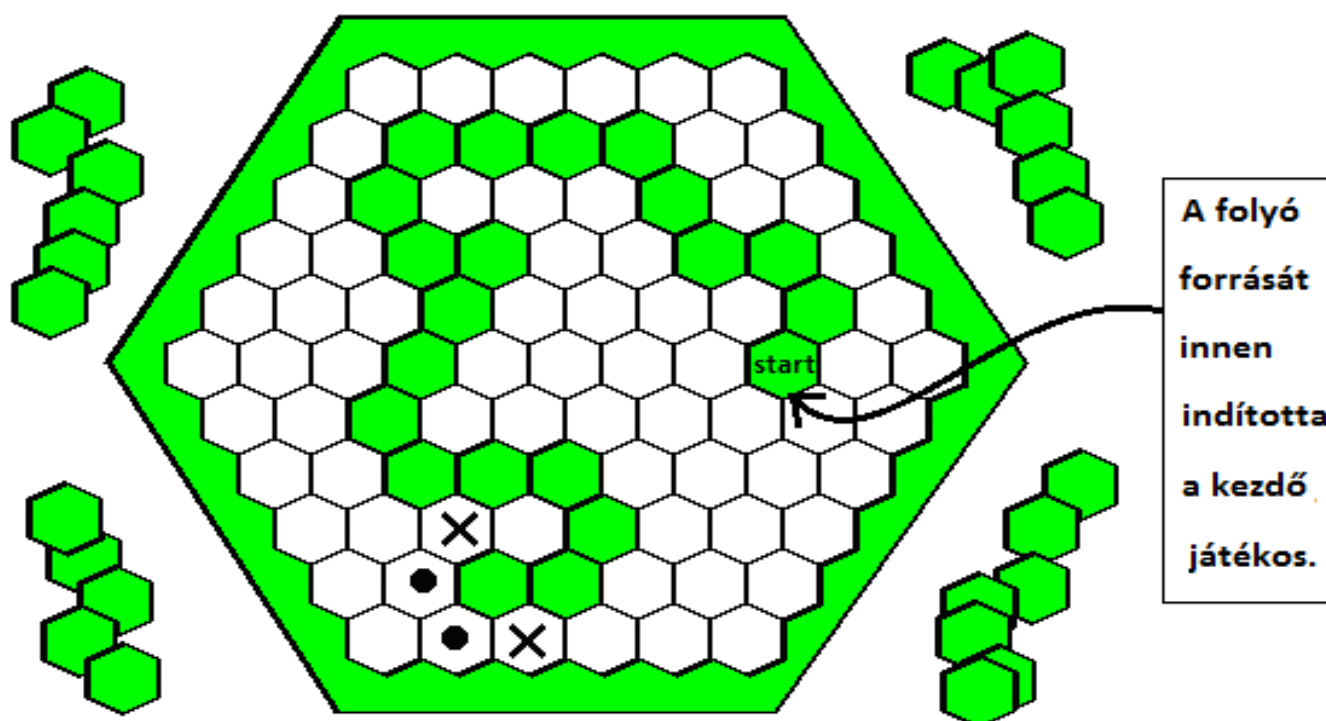
A játéksalád szinte bármelyik játéka ajánlható kisiskolásoknak, némelyike még iskolás kor előtt is. Különösen ez utóbbi esetekben feltétlen ajánlott valamilyen (az életkornak megfelelő) mesés körítéssel megtanítani és semmiképpen se használjunk a már absztrakcióra épülő, leegyszerűsített: tábla-bábu rekvizitumokat.

Megjegyzés: Szinte mindegyik ilyen játék papíron ceruzával is jól játszható, hiszen a táblára már lerakott elemek a továbbiakban a parti végig, nem változtatják a helyüket...

KÉK NÍLUS (itt, most éppen zölddel ☺)

A kezdő játékos tetszőleges mezőpontról indíthatja a folyót. Ezt követően felváltva, egyenként egymást követően egy-egy mezőnyi "folyószakaszt" tesz le a két játékos.

Kötelező folytonos vonalat alkotva építkezni és a folyó soha nem torkollhat önmagába. (Tehát mindig az utolsó letett bábu mellé kell tenni úgy, hogy az újonnan letett nem érintkezhet már a táblán lévő másikkal.)



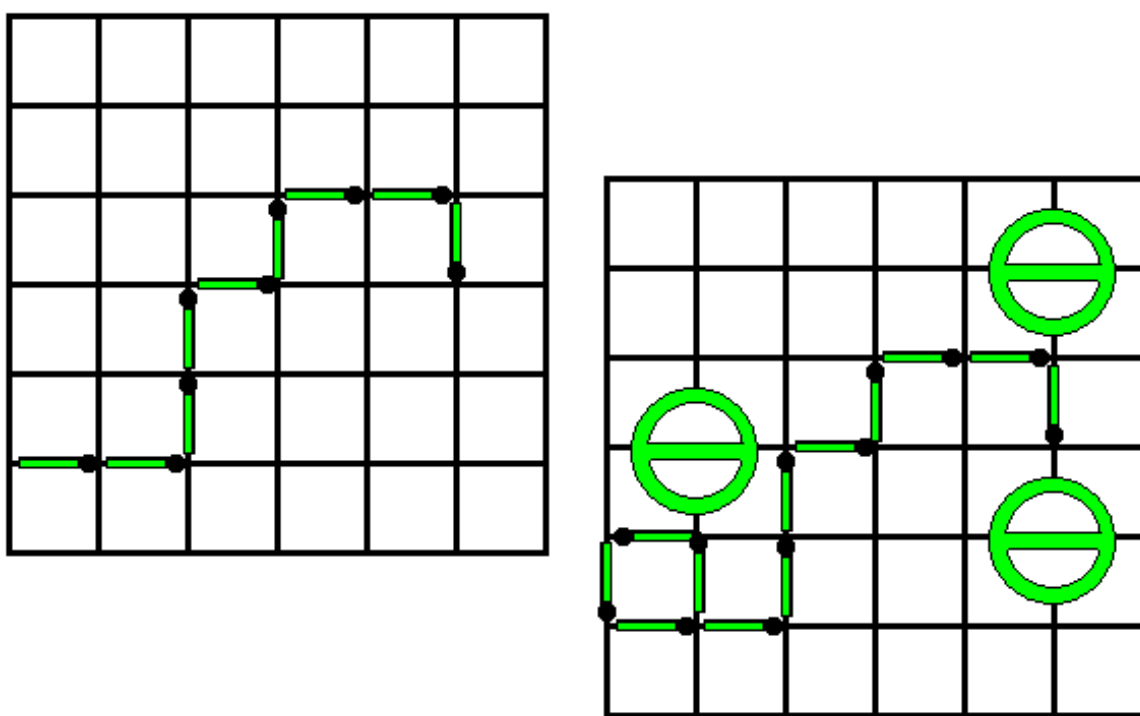
Az veszít, aki előbb nem tud szabályosan továbblépni.

(Úgy még érdekesebb, ha a tábla szélének ütköző folyó ugyanabban a sorban átellenesen a tábla másik szélén újra „felbukkan”, azaz onnan folytatható tovább az építkezés.)

GYUFA-KÍGYÓ (mint a méhsejt táblán játszott KÉK NÍLUS, de négyzetes rácson)

A kezdő játékos tetszőleges mező tetszőleges oldaláról indíthatja a kígyó-embriót. Ezt követően felváltva, egyenként egymást követően egy-egy mezőoldalnyi hosszúsággal növesztik vagy a kígyó fejét, vagy a farkát.

Kötelező folytonos vonalat alkotva növeszteni, de sem a kígyó feje, sem a farka nem ütközhet önmagába. (Ekkor nem kell ügyelni a gyufaszál fejének irányára.)



Az veszít, aki előbb nem tud szabályosan továbblépni.

Pici figyelemmel úgy is játszható, ha a gyufaszálakat folytatólagosan azonos fejfekvéssel rakosgatják, azzal a szabálymódosítással, hogy a fark ütközhet a testbe, de onnantól már csak a fej-végen növeszthető tovább.

Kézenfekvő variáció, ha néhány rácsvonalat (pl. körlapkákkal) a parti elején letiltunk.

BRITISH SQUARE (Kutya-macska)

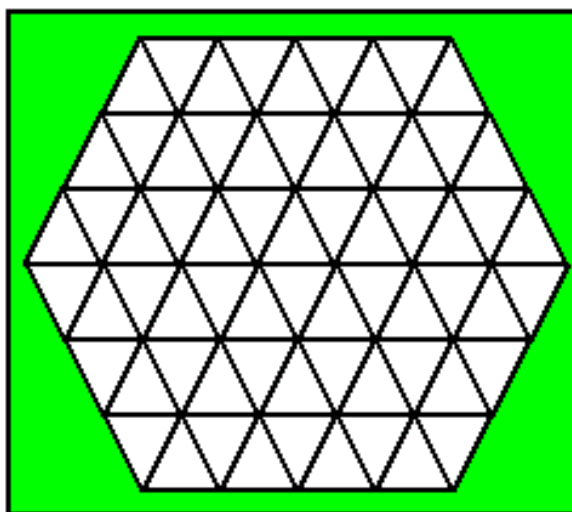
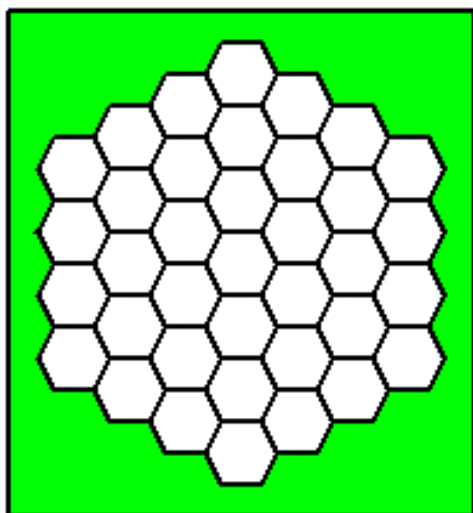
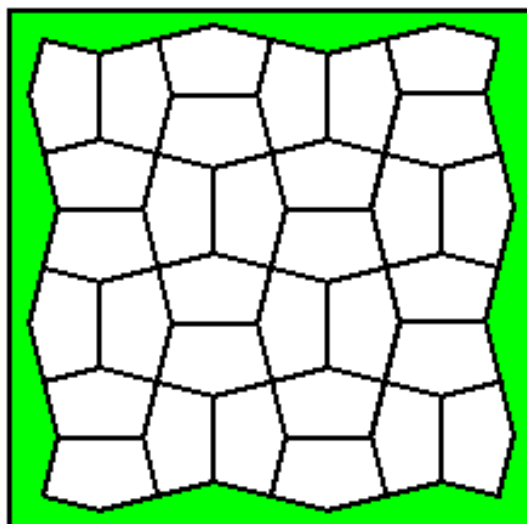
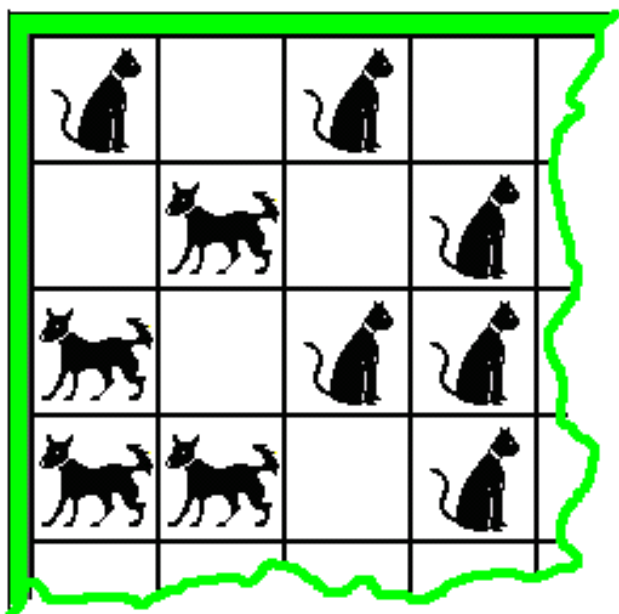
Induláskor üres táblára egyenként, felváltva raknak a játékosok: az egyik „kutyát”, a másik „macskát”.

Veszít az, aki előbb nem tud szabályosan lerakni. A győzelem annyi pontot ér, ahány bábuval sikerült többet lerakni, mint a versenytársnak.

Egyetlen tiltás van: oldalszomszédosan nem állhat egymás mellett kutya és macska...

(Átlósan: „nem bántják egymást”.)

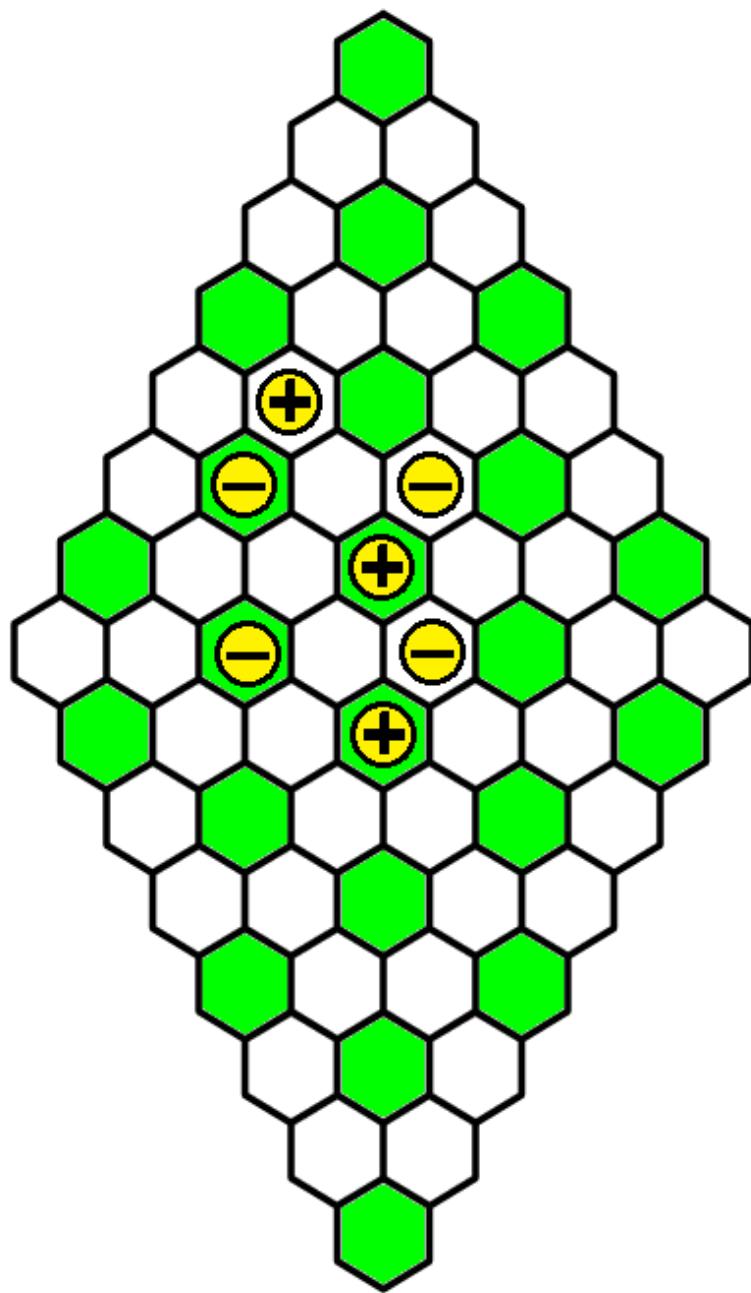
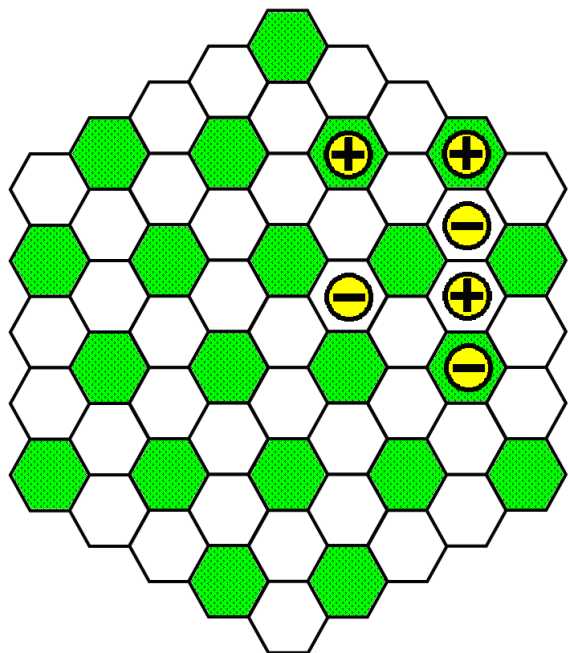
Játszható papíron ceruzával is, a legkülönbözőbb táblákon.



COLORING (mint a „Kutya-Macska”, de megfordított szabállyal)

Gondolj a mágnes két pólusára:
a „+” és a „-” vonzza egymást,
az azonosak taszítják egymást...

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



*Érdekes, hogy nagyobb figyelmet igényel,
sokkal gyakoribbak az elnézett lépések mint a Kutya-macskában,
Különösen, ha méhsejt (azaz hatszöges) táblán játsszák.*

Figyelem! A táblás játékok alapvető „fairplay” szabálya, hogy a letett bábu nem vehető vissza. (Előbb tedd oda az ujjad... és ha meggondoltad, jónak találtad, csak akkor a bábut.)

NEM KELL TISZTELEGNI! (8x8-on a „8 királynő ütés nélkül sakktáblán” feladvány)

Katonák, ha meglátják egymást, tisztelgéssel köszönnek...

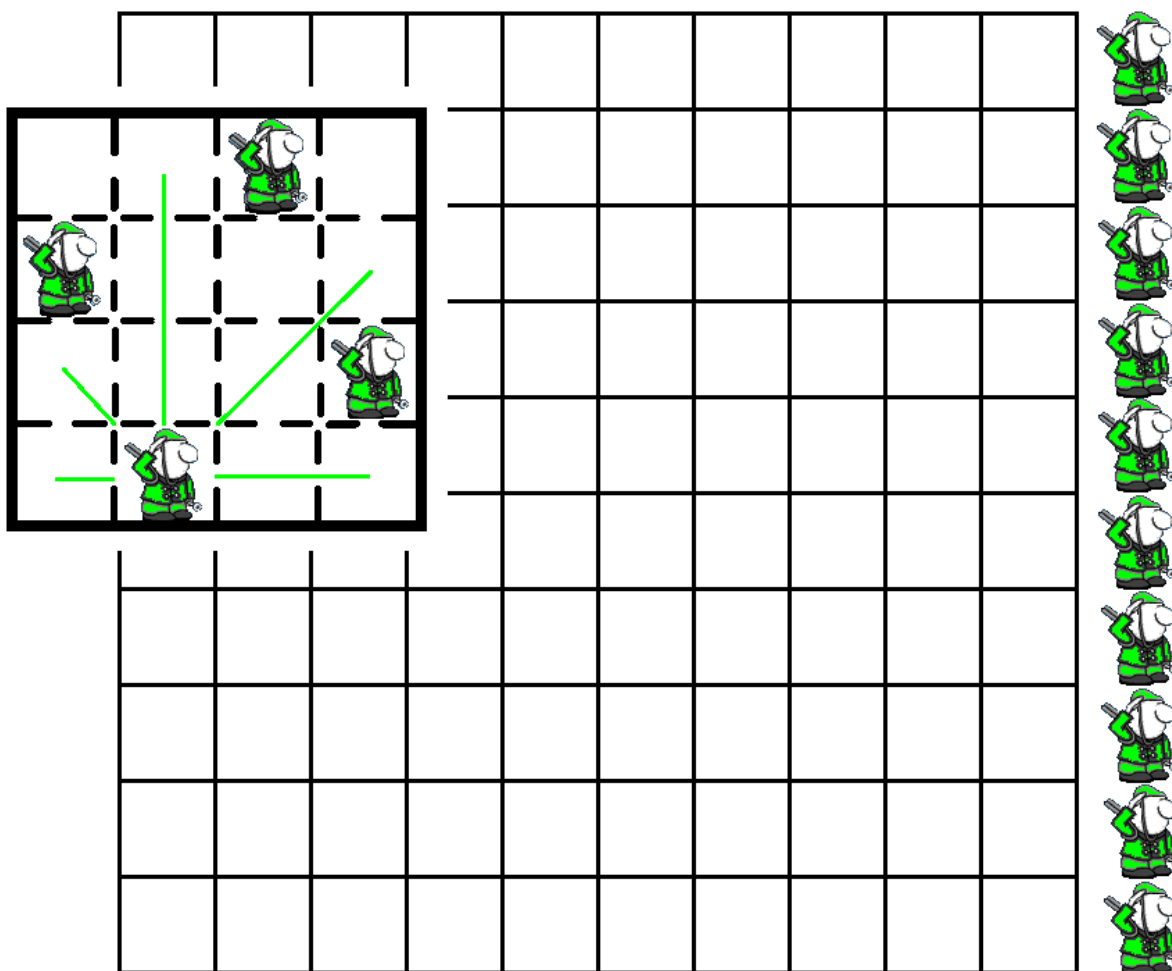
A bal oldali 4x4-es táblára úgy van felrakva négy katona, hogy

bármelyik sorban, oszlopban és még az átlós vonalakban is csak egy van belőlük.

Próbáld meg nagyobb táblákon is elhelyezni így katonákat.

5x5-ös táblán 5-öt, 6x6-os táblán 6-ot és így tovább... a 11x11-es táblán 11-et.

(Úgy, hogy egyiknek se kell tisztelnie, mert csak egyenes vonalban látva, nem veszik észre a másikat...)



Ketten is játszható, ha 11x11-es táblára 11 db katonát felváltva egyenként raknak le a játékosok. Aki megsérti a fenti tiltó szabályt, az bünti-pontot kap.

DOTS (a „vonalkázós”)

Papírra rajzolt táblára, ceruzával, váltakozva, egyenként húzzák be a játékosok egy-egy mező egy-egy oldalának "kerítését".

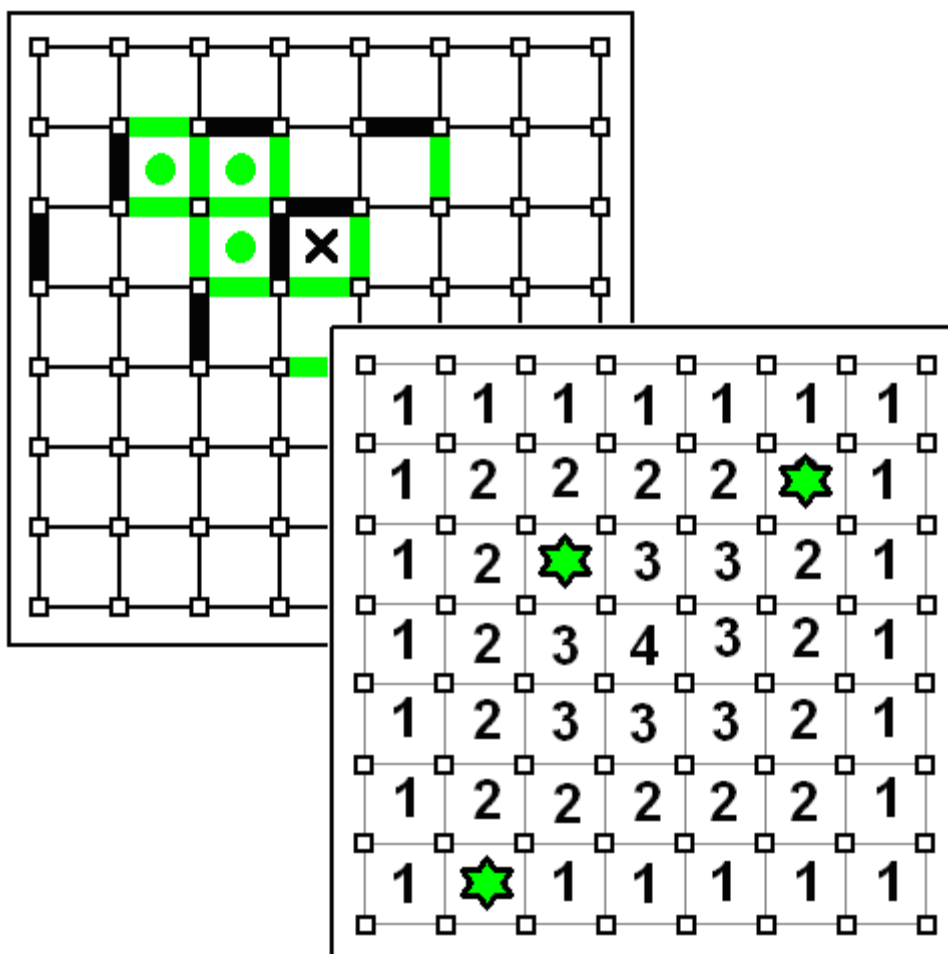
Egy-egy mező azé lesz, aki az utolsó bekerítő részt behúzza, (ezt a bezárt mezőre tett x, vagy o jelzi). Vajh' mi lehet a verseny célja?

Fontos szabály, hogy aki négyzetet "ütött", annak kötelező egy új vonalat is húznia.

(Parti kezdés előtt!)

Választható szabály:

Ha lehet, akkor kötelező rabolni.



Kézenfekvő "tuningolása": ha az egyes elfoglalandó területeknek különböző értékeket adunk..., közöttük pl. páratlan számban csillagot(*), vagy mazsolaszemet...

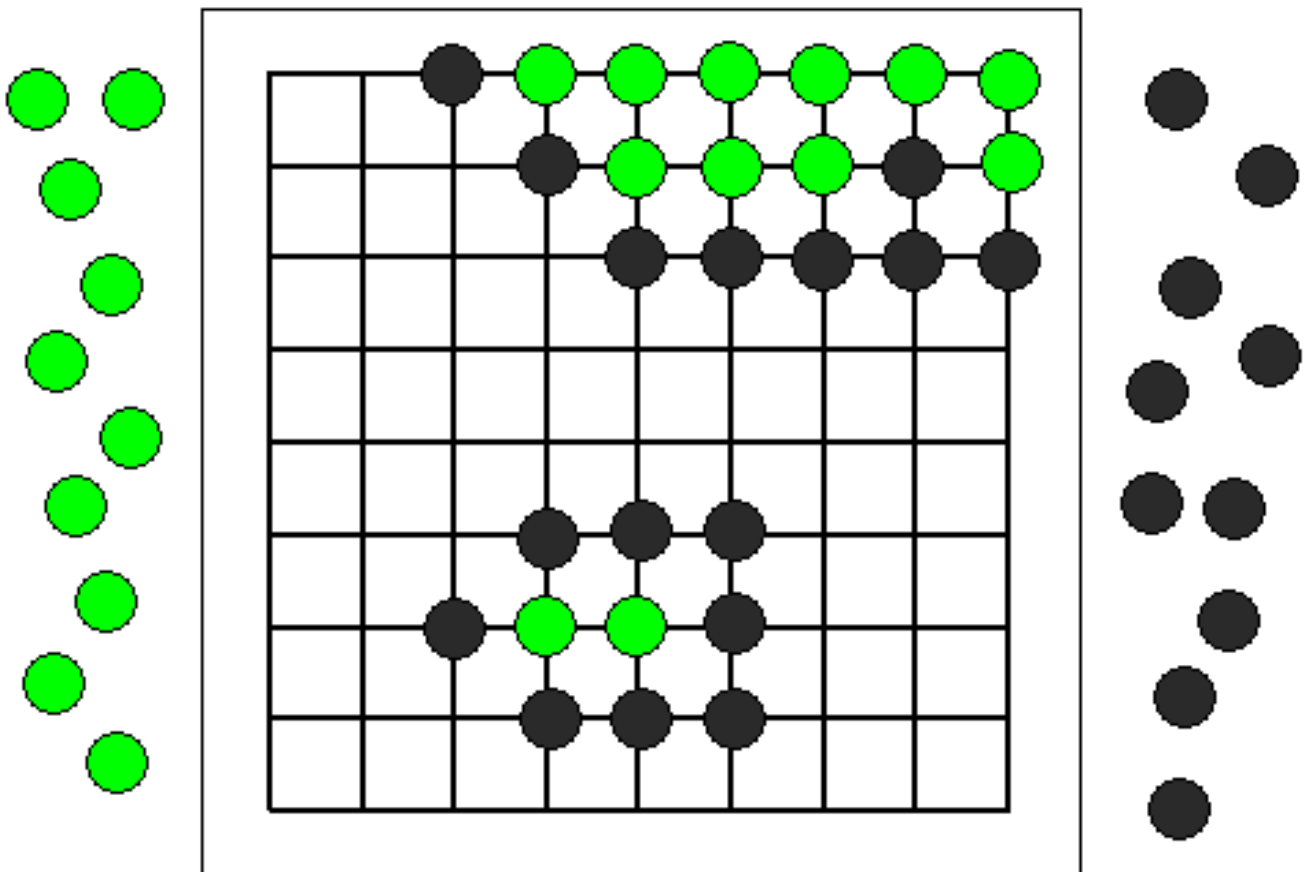
(*) Ez utóbbinál a több csillagot begyűjtő lesz a győztes.

Atari - GO (azaz gó, de csak az első ütésig)

Távol áll az igazi „gó”-tól, de jól lehet vele játszani és a kezdeti tapasztalatok hasznosíthatók a góval való közelebbi ismerkedéskor.

Felváltva tesztek egy-egy tetszőlegesen választott üres rácspontra.

Az nyer, aki előbb zárja sajátjaival "körbe" ellenfelének egy összefüggő csoportot képező alakzatát. (Akár egyetlen követ is).



A tábla széle mindig a támadót segíti, tehát pl.:

néhány (lyukmentesen !) sarokba szorított zöld kő

a tábla felé eső rácspontokon sötéttel lezárva:

a világos győzelmét jelenti.



GÓ (19x19 négyzetes tábla rácspontjain, sötét 181 db, világos 180 db kővel)

Sötét kezdési jogával, a versenyzők felváltva, egyesével rakják le köveiket a játékmező rácspontjaira (a vonalak metszései), arra törekedve, hogy minél nagyobb területet kerítsenek el maguknak a táblán.

A kiszemelt terület "tisztá elkerítés" útján történő megszerzése (amikor csak az elkerítő saját kövei határolják az elkerített területet) az ellenfél védekező lépései közepette, szinte soha sem sikerülhet. **Az elkerítést akadályozó ellenséges köveket azonban meg lehet "ölni",** halálukkor levehető a tábláról **és a végelszámoláskor: a megszerzett területért kapott pontjaink is megnövekednek majd a megölt ellenséges kövek számával.**

Egy ellenséges kő (vagy egy ellenséges kőcsoport) **úgy ölhető meg, hogy azt (vagy azokat) minden rácsirányban saját köveinkkel bekerítjük.** (Könnyen belátható, hogy az ellenfél így megölt, bekerített köveit felesleges levennünk a tábláról, elegendő azokat "foglyoknak" tekinteni, hiszen az ellenség halott kövei által elfoglalt területet a foglyul ejtéssel tulajdonképpen már elfoglaltuk. A foglyul ejtett követ akkor kell levenni, ha különben nem eldönthető, hogy melyik játékos birtokolja az adott területet.)

A játék közben esetlegesen felmerülő vitákat megelőző céllal 3 fontos lépés-szabály van:

a./ **Tilos az "öngyilkosság".** Egy, már teljesen körbezárt terület egyetlen még üres belső pontjára tilos úgy letenni kövünket, hogy az (esetleg környező társaival együtt) "fogságba" essen. Kivétel, ha a különben fogságba eső kövünk lerakásával egyúttal ellenséges köve(ke)t is megölünk, ill. foglyul ejtünk.

A **támadó** (aki a követ leteszi) **előnyt élvez** annak eldöntésében, hogy "ki kinek a foglya": Ilyen esetben mindig a támadó "öl először" és így a kettős helyzetet a lépéssel foglyul ejtett kő levételével egyértelművé teszi.

b./ **Két lépésen belül nem állhat elő azonos állás,** tehát az ilyenre vezető lépés-ismétlés tilos. (Ez a szabály nem a visszaütést tiltja, hanem a visszaütésnek azt a fajtáját, amikor egy megelőzővel azonos állás jönne létre -persze a tábla egészét tekintve-.)

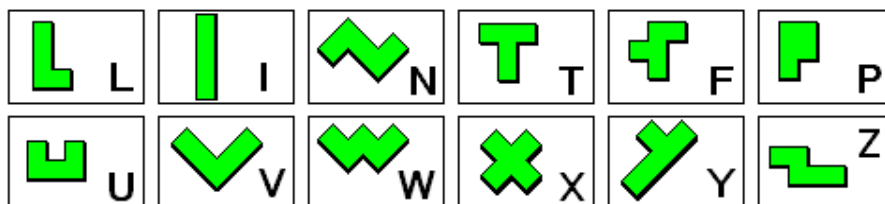
c./ **Nincs lépéskényszer,** ha a lépésre következő passzolhat, ha nem talál előnyös lépést.

Kézenfekvő, de a szabályokhoz tartozik, hogy **a játékmező széle: határoló, bekerítő szerepet tölt be** és így többnyire a "támadót" segíti. (A tábla szélének szorított és a tábla felőli pontjain bekerített ellenséges kövek fogságba esnek.)

A játszmának akkor van vége, ha mindkét játékos passzolt. Ekkor következik **az eredmény összeszámolása:** először betömjük a semleges pontokat, aztán levesszük a területünkön foglyul ejtett köveket, majd összeadjuk az általunk körbekerített (rács)pontok és a levett (megölt) ellenséges kövek számát. **A pontértékek összevetése előtt, világos még 4,5 plusz pontot kap** (a kezdési hátrányának kiegyensúlyozására).

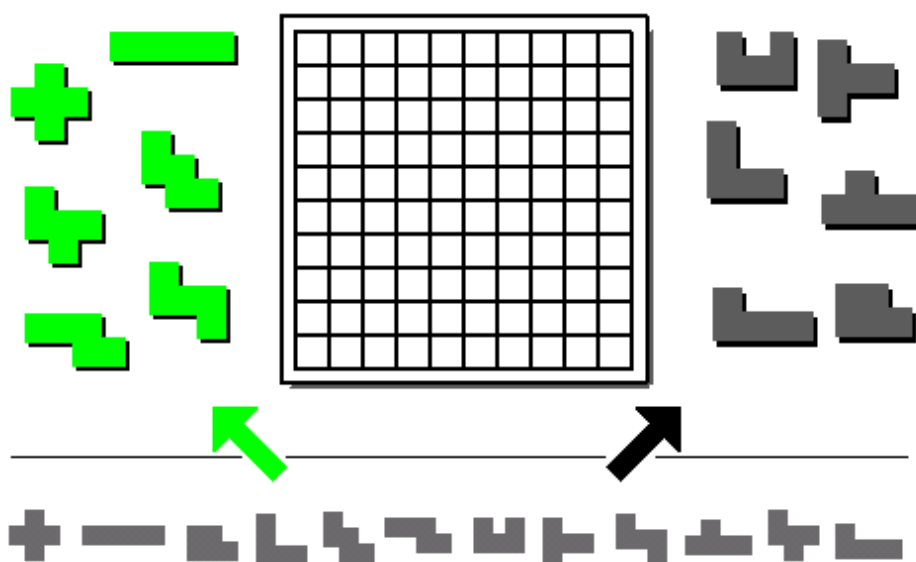
PENTOMINÓ (társas lerakós)

A tán legérdekesebb kirakós-puzzle 12 elemes, mindegyik elem 5 db négyzetlapocska más-más formát adó egymáshoz illesztéseként áll elő.



Az összesen $12 \times 5 = 60$ területegységet lefedő elemek több mint 100 kirakós feladványa mellett (lásd például a 6×10 , a 3×20 , a 4-lyukas 8×8 , az 5×12 lefedését), alig néhány lépéspáros, mégis roppant kombinatív kétszemélyes játék:

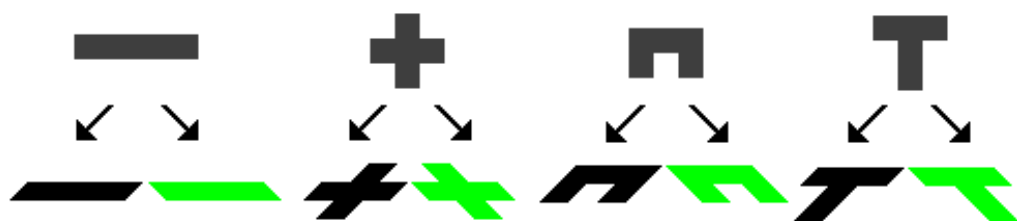
egy 10×10 -es táblára történő, „ki bírja tovább” célú váltott lerakosgatás.



Kezdekor, váltakozva egyet-egyét választva osztoznak a játékosok a Pentominó-elemeken és az kezdi a lerakást, akihez az utolsó elem került.

Pentominó hungarIQa (lásd előtte tradicionális Pentominó)

Az ismert 12-darabos Pentominó-készlet elemeinek jobbra és balra történő eldöntésével, két olyan 12-darabos készlethez jutunk, amik között csak 4 db elem lesz szimmetrikusan azonos (azaz lapra forgatva nem különböző).

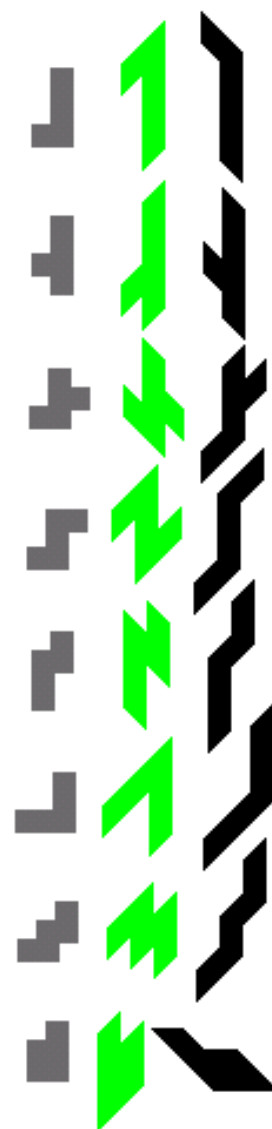
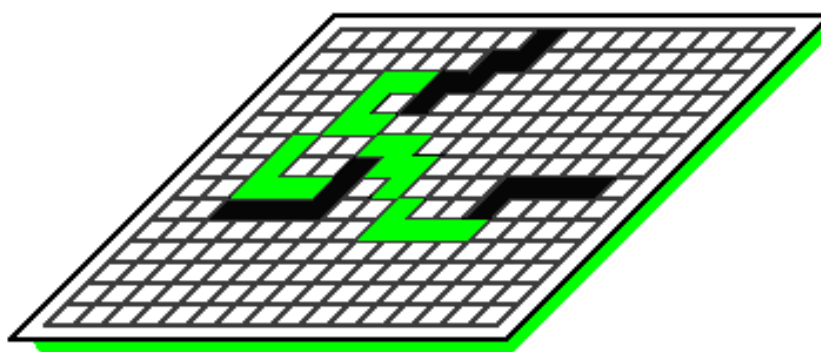


A többinél az alapelem hegyes-szögű és tompa-szögű formára vált.

A két készletre több ezer(*) kirakós feladványt ismerünk, de

a páros lerakosgató „ki bírja tovább” verseny

elemosztózkodós problémája is fairplay megoldódik.



16x16-on az elemek csak a sarkaikon, 12x12-ön az oldalaikkal is érintkezhetnek.

(*) A kirakós feladványok megoldásában ketten is versenyezhetnek, egyiké a hegyes-, másik a tompa-szögű készlet. Néhány egymásnak megfelelő tompa és hegyes elemet felcserélve egymással, sokszorozódik a feladványok számossága.

BLOKUS (lásd előtte: Pentominó hungarlQa)

A 20x20-as táblán kívül áll játékosonként 21-21 db elem(***) amikből tetszőlegesen választva egyet-egyed, egymást követően raknak le a táblára.

A négy sarokból indulva, négyen, mindenki-mindenki ellen: 4 színnel.

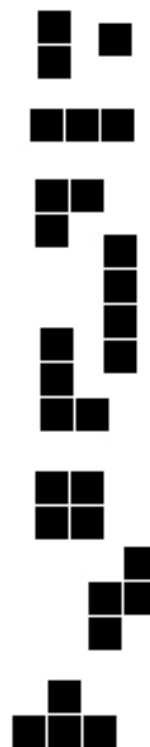
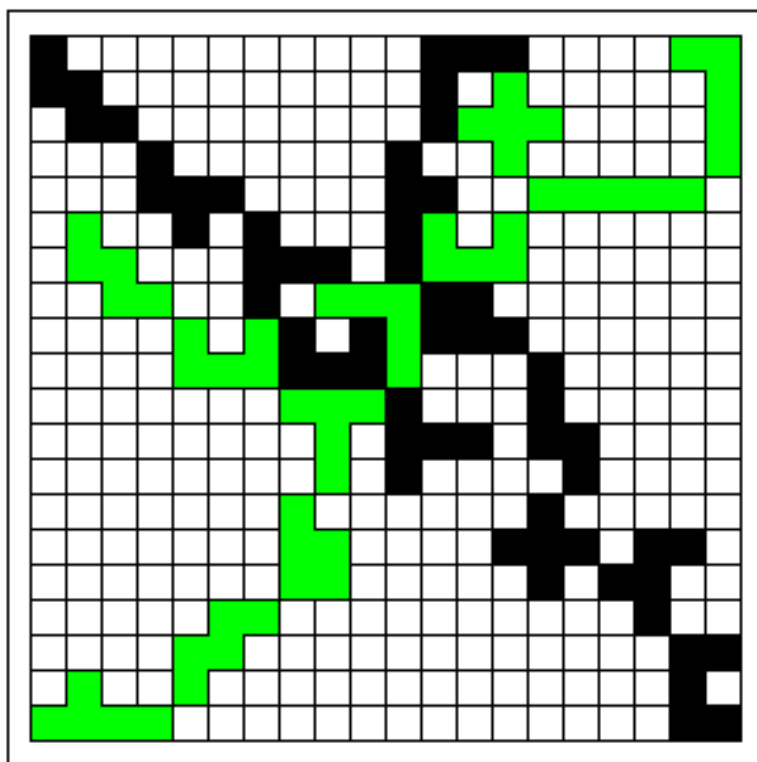
Az elsőket úgy kell lerakni, hogy a tábla sarokmezőit takarják, a következőket pedig mindig úgy, hogy a táblán lévő sajátok közül valamelyiknek a sarkával érintkezzen, de két saját színű elem oldala soha nem találkozhat és az elemek nem fedhetik egymást.

Addig tart a parti, amíg van játékos, aki még le tud rakni a táblára.

Az nyer, akinek a legkevesebb eleme maradt a táblán kívül.

Jól játszható az átellenes sarkokból induló párok versenyeként is.

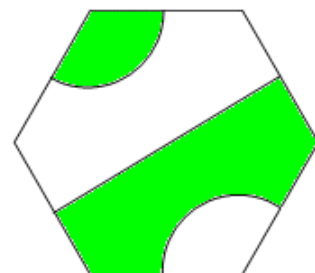
Akár úgy is, hogy a versenycél a tábla két sarokmezőjének az összekötése.



(***) az ismert 12 db-os Pentominó-készlethez hozzájön még 9 db. Az egyke, a kettes, a hármasok és a négyesek. (Lásd egy sötét színű példányban a tábla mellett)

PALAGO

Ketten versenyezve, kb. 40 db közösen használt lapocskából, váltakozva, lépésenként 2-2 db-ot(!) raknak az asztalra úgy, hogy

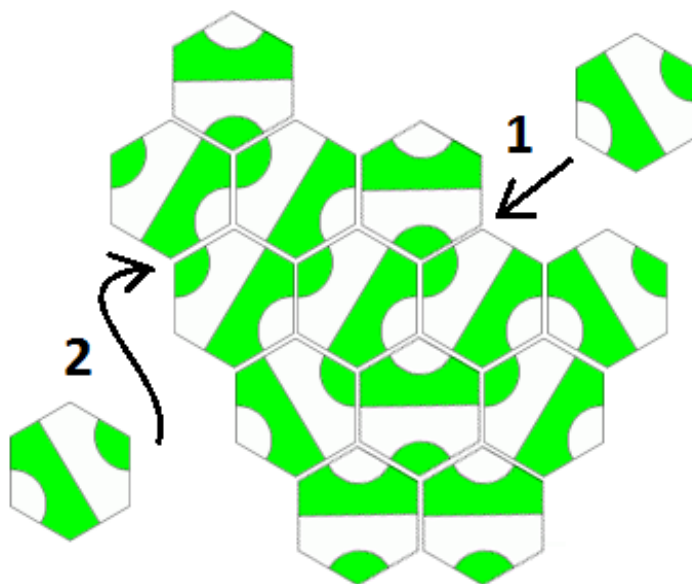


1. az első: a már letettek valamelyikével érintkezzen;
2. a második: az adott lépésben letett elsővel érintkezzen;
3. és persze, mindig csak színhelyesen!

Az nyer, aki: min. 5 db-os saját színű zárt(!) szigetet ér el.

Az ábrán,
(1) ha világos következik, akkor jobb fentről rakva, egy nagy fehér szigetet alkothat és ezzel nyer;

(2) ha sötét következik, akkor bal lentről rakva alkothat nyerő szigetet

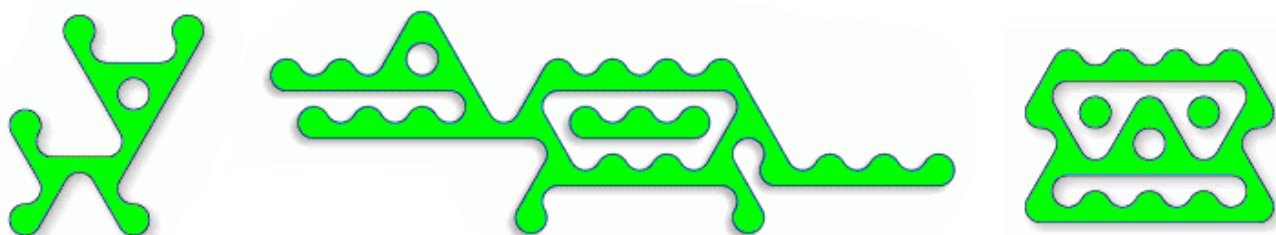


Fontos szabályértelmezések:

Lukra tenni csak akkor megengedett, ha nyerőállapotot eredményez

Veszít az, aki az ellenfél színéből alkot szigetet, még akkor is, ha ezzel a maga színéből is szigetet ért el.

Kisebkeknek: egyszemélyes kreatív mókás kirakó is...:



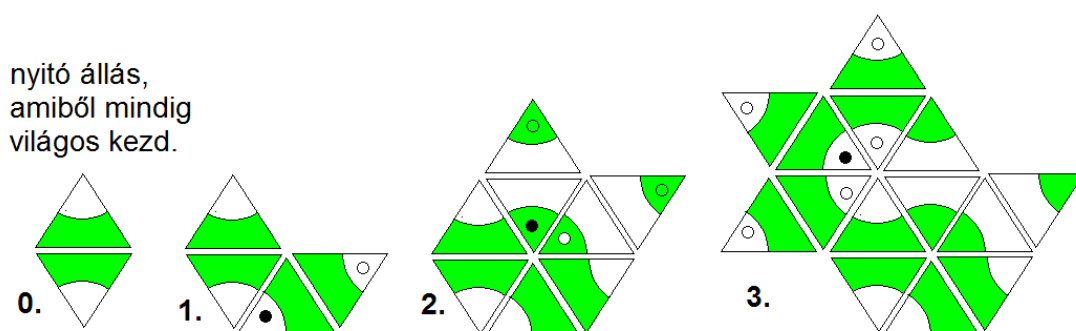
Trichet

96 db, közösen használt (teljesen egyforma színezésű) elemből rakosgatnak a játékosok úgy, hogy a játéktéren lévők mellé:

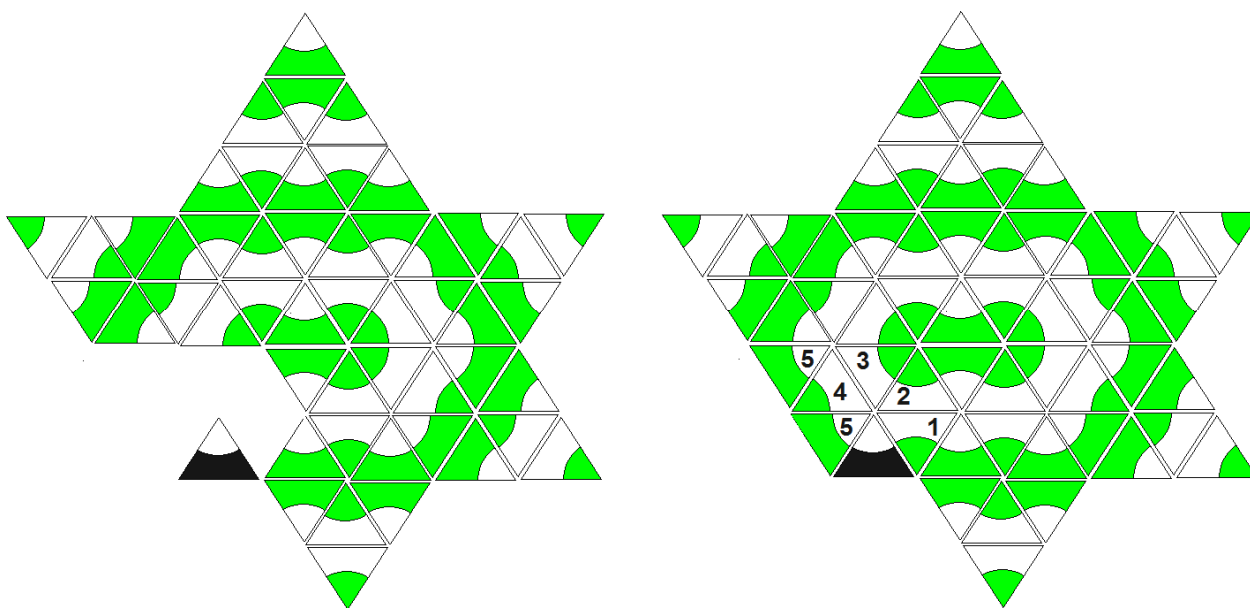
vagy oldalszomszédosan, vagy sarkosan színhelyesen csatlakozzanak.

Fontos szabály, hogy a lépő játékos (az első eleme lehelyezése után) köteles lerakni még mindazokat, amik csak egyértelműen kerülhetnek fel a játéktérre.

Lásd az ábrán fekete pötty jelöli az adott lépésben letett elemet és fehér pöttyök, azokat, amiket még le kellett rakni ugyanabban a lépésben.



Az nyer, aki előbb ér el a saját színéből (egy kicsi körnél nagyobb) zárt területet.
(Ha mindkét játékosnak kialakul, akkor az éppen lerakó nyer.)



Lásd az ábrán: a fekete jelű lerakásával indító sötét, az 1-től 5-ig számozott kipótló lerakásokkal, mindkét zárt területet kialakítja és mert ő van akcióban: ő nyer.