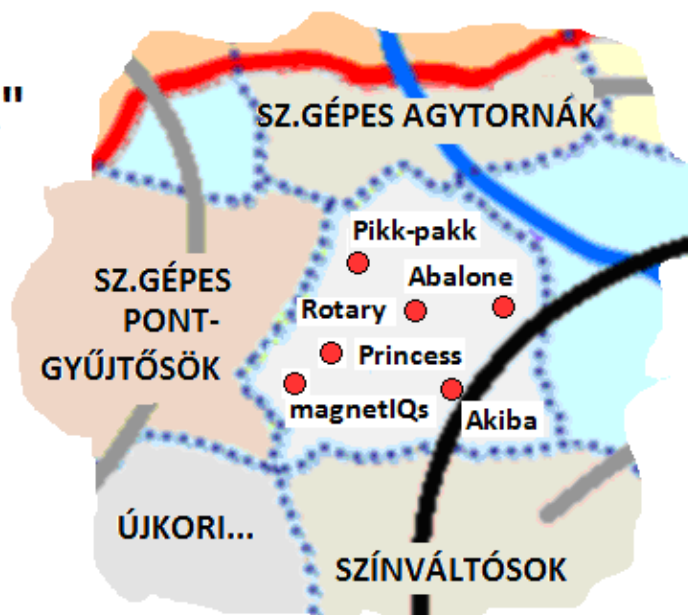
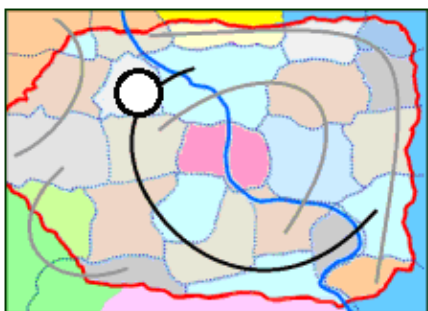


# "CSOPORTOSANOSOK"



A ma „élő” legkisebb „lélekszámú” játékcsalád. A jövőben talán a teljes kihalás lehet sorsa. Reinkarnációval(\*)! Korunk fejlesztései, amiknek Rubik Ernő „Bűvös kockája” volt az ötletadója.

Miért ne lehetne olyan táblás játék is, amiben egy-egy lépésben a táblán lévő bábuk egy-egy csoportja mozog? Játékcél lehet ütés, beszorítás, közrezárás, területszerzés, kialakítása. Lépés-szabály lehet pl.: többségi elv. Meglehetősen sokféle ismert játékötlet fogalmazható át valamilyen csoport-mozgatásos változatra.

Ami már nehezebb, az a mechanikai kialakítás, a bábuk egyszerre történő komfortos mozgatásához. Kézenfekvő persze a sorok eltologatásának megoldása (lásd pl.: a tologatós Amóba), de a forgatás már valamilyen segédeszköz nélkül meglehetősen kényelmetlen lenne az egyenkénti elpiszkálásokkal.

*(\*) Korunk fejlesztései, de még az otthoni számítógépek elterjedése előtti időből. A kényelmesen játszható rekvizitumokkal működők biztos túlélők, de a játékcsalád további fejlesztése dominánsan a számítógépes programokra fog épülni.*

Megjegyzés:

Két oka van, hogy a Táblajátékos Birodalom „Lépegetős tartományában megye jogot kapott” ez a játékcsalád. Egyrészt logikailag: valóban a többtől elkülönítő sajátos jellemzőjük a csoportos mozgatás.

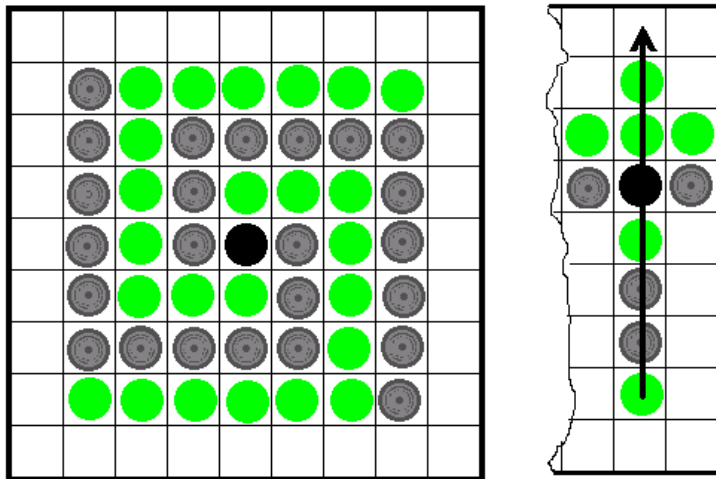
A másik szubjektív. A család ötletadója (Rubik Ernő) és az első szülötteinek fejlesztői (Tabi György és jómagam, GANZ-os mérnökök). Az 1978-ban született Pikk-Pakk, Rotary, tologatós Amóba, mintegy 10 évvel előzte meg az Abalone 1988. évi megjelenését.

## PIKK-PAKK – I.

A nyitóállásból kiindulva, az első lépésben világos, azt a teljes sort (vagy oszlopot) tolhatja el egy pozícióval, amelyben többségben van. Sötét válaszlépése úgyszintén egy teljes sor (vagy oszlop) egy pozícióval történő elmozgatása, de ebben a sötét golyóknak kell többségben lenniük.

Váltott lépésekben, mindig 7 db golyó mozgatható el egy pozícióval, ha abban legalább 4 db golyó a lépő játékosé.

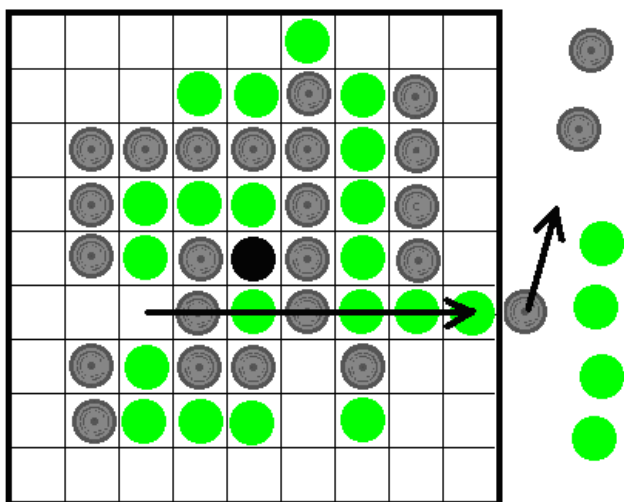
A partit az nyeri, aki a társát megelőzve keríti be a saját színével négy oldaláról a célgolyót, (lásd az ábrán zöld nyerő tolását).



Érdekesebb, ha kezdéskor csak a célgolyó áll a tábla közepén és egyenkénti váltott lerakosgatással alakítják ki a kezdőállást.

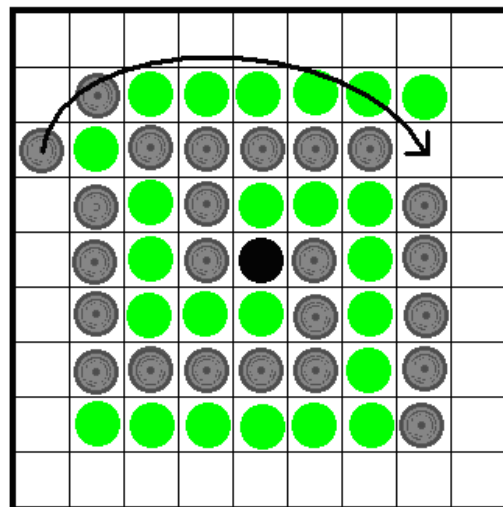
## PIKK-PAKK – II. (ütéses változat)

A tábláról letolt golyó kiesik a további játékból.  
(A többségi szabály marad, de tolhatók rövid sorok is, ha abban a lépő többségben van.)



## PIKK-PAKK – III. (négyzetes változat)

Mint a Pikk-pakk I., de minden lépés fejezéséként a „kilógó golyó átrölnizik a lukra”.



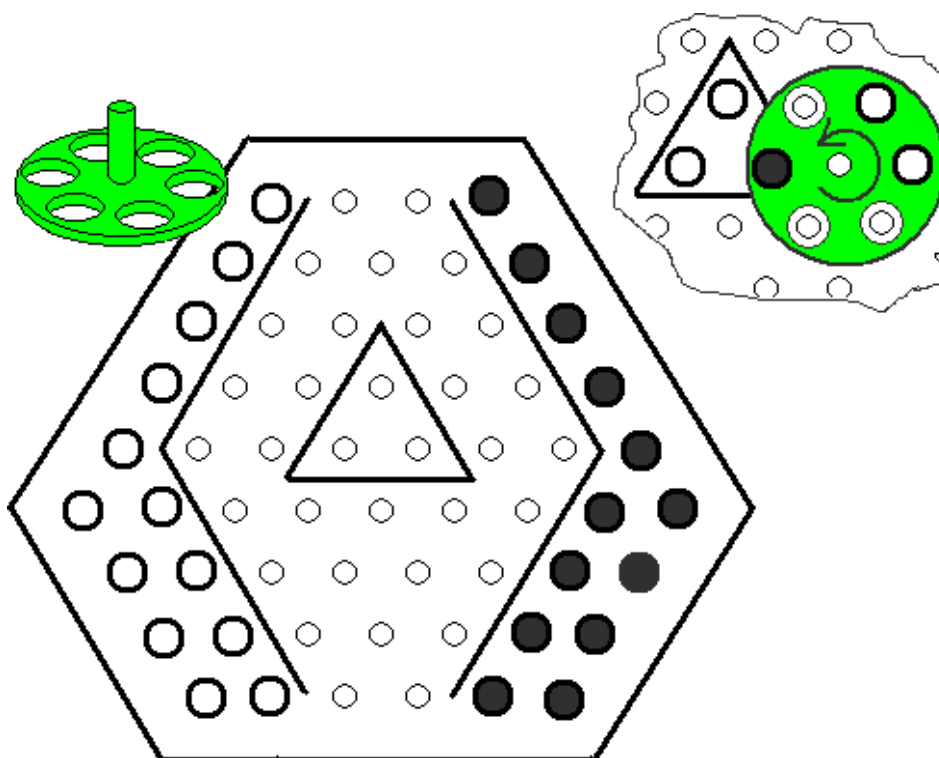
## ROTARY

A játémező üres pontjai körüli forgatással történnek a lépések.

A játékkészlet része az a "rotának" nevezett forgatóeszköz, mellyel a tábla üres mezőpontjai (golyófészkei) körüli golyók egyszerre elforgathatók.

Az indulóállásból, felváltva lépésről-lépésre (egymásnak átadva a rotát) üres mezőpontok körüli forgatások sorozatával próbálják a centrum mindhárom pontját ellenfelüket megelőzve elfoglalni.

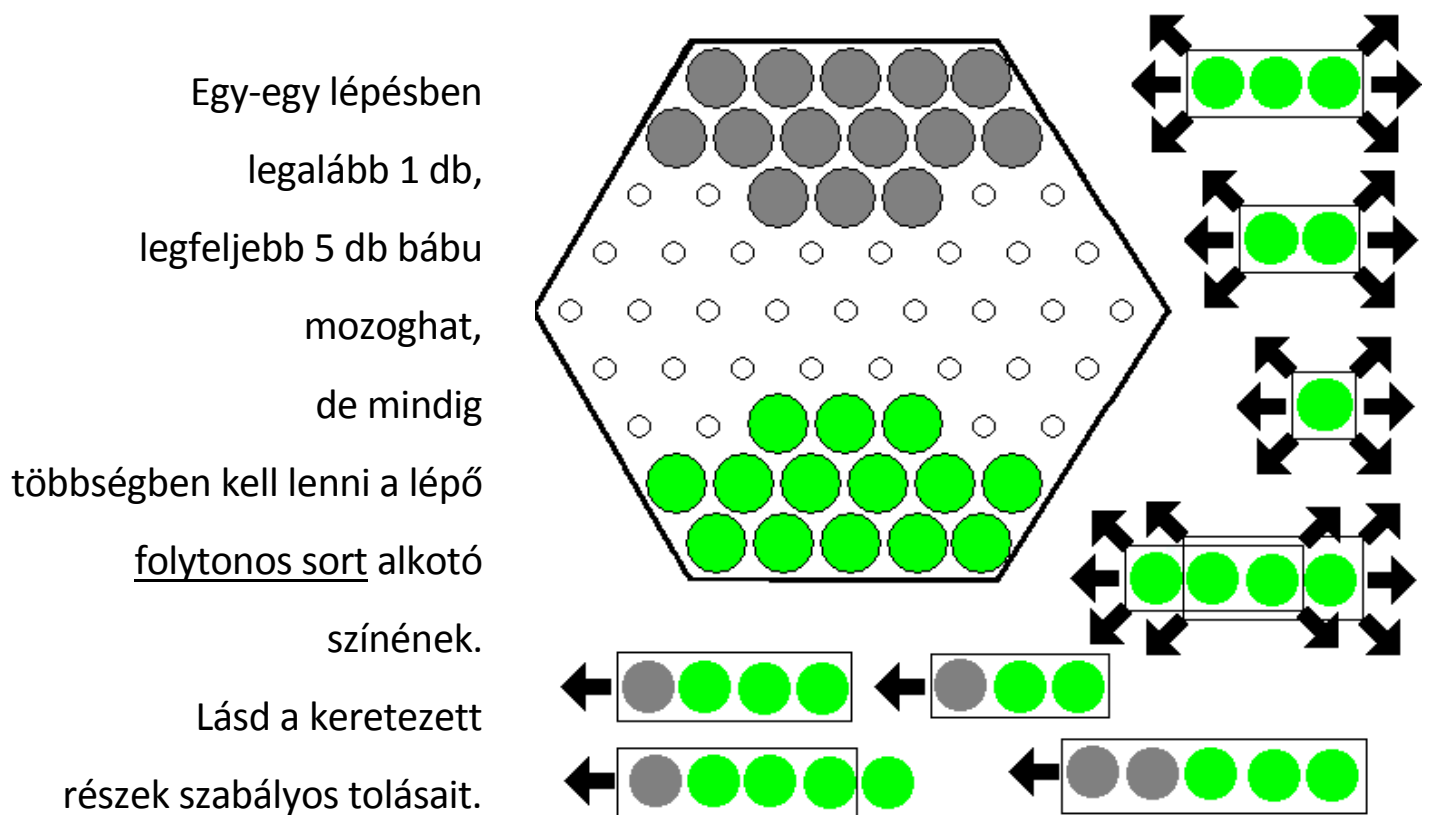
(Az ábrán jobbra fent forgat világos és nyér.)



A lépésszabály egyszerű többségi elv: csak olyan üres golyóhely körül forgathat a lépésre következő játékos, amely körül a golyói határozott többségben vannak.

## ABALONE I. (hatszöges táblán)

Nyersz, ha a kezdőállásból indulva ellenfeled 6 db bábuját letolod a tábláról.



Max. 3 db saját, folytonos sort alkotó bábu oldalirányban is elmozoghat egy pozícióval (sorával párhuzamosan), ha mindegyik bábu érkezési helye üres.

Legérdekesebb, ha a játékosok közösen alakítanak ki kezdőállást, pl. 13-13 db bábu egyenkénti váltott lerakosgatásával.

A „Princess” változat kezdőállásában egy „semleges” színű golyó áll a tábla közepén, és a versenyt az a játékos nyeri, akinek azt sikerül letolnia a tábláról.

## ABALONE II. (négyzetes táblán)

Jól működik négyzetes táblán is, pl. a Pikk-Pakk készlettel.

Ekkor a tábla 7x7-es középső részén folyik a küzdelem és az ezen kívülre mozgatott bábuk kerülnek le a tábláról.

Úgy a legérdekesebb, ha a versenyzők felváltva, egymást követően egyenként rakják le a táblára 18-18 db bábujukat, majd az utolsóként lerakó kezdi meg a tologatást.

Itt is összefüggően érintkező bábusorokat (vagy oszlopokat) mozgatnak a játékmezőn, de a cél itt (Abaloneként) az, hogy ellenfelük bábuit letolják a tábláról.

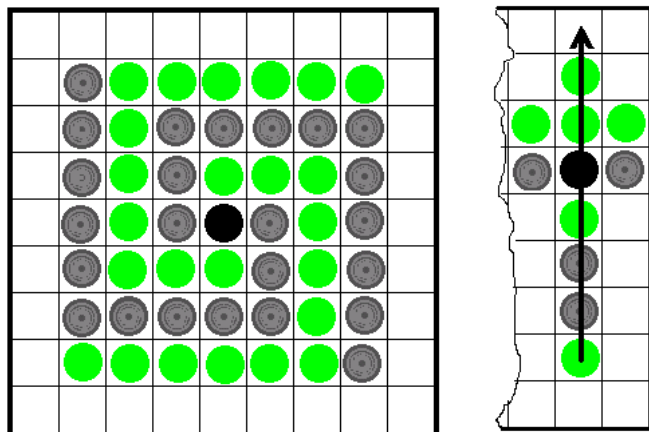
Megjegyzés: a „Princess”-változat

érdekesebb a Pikk-Pakk

alapváltozatának bekerítéses

célkitűzésével.

(Lásd a felfelé tolással nyer világos



A játék megkezdése előtt (választható/variálható) egyeztetés javasolt:

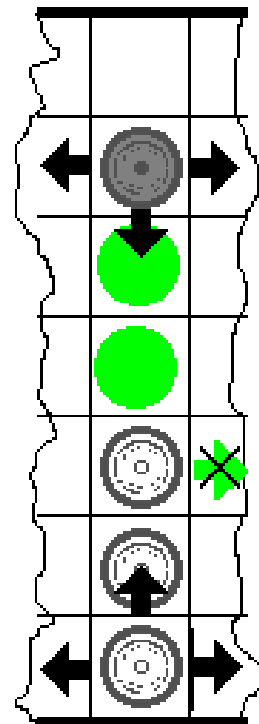
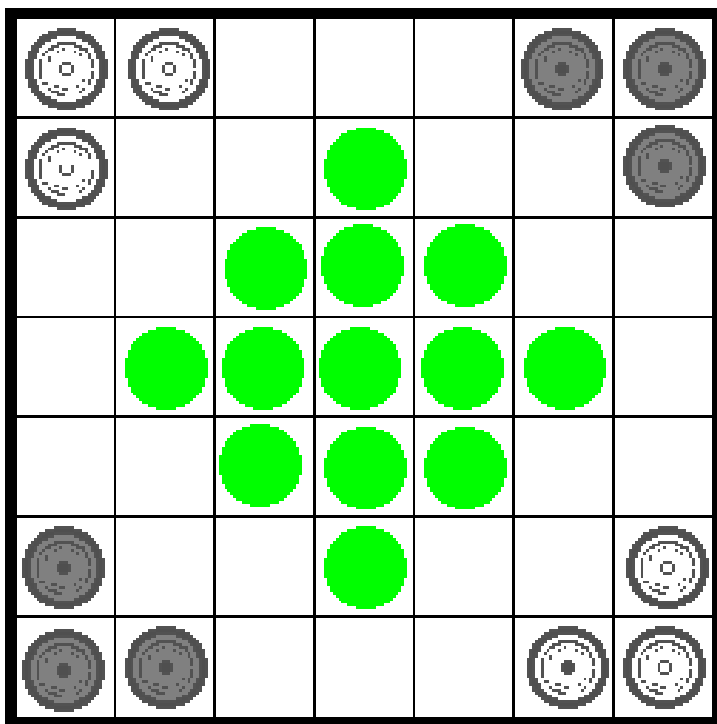
- hány ellenséges bábu levételéig folyik a küzdelem
- egy lépésben annyi pozícióval tolható el egy-egy sor, ahány saját bábút tartalmaz
  - egy lépésben akárhány pozícióval eltolható a többségi sor
- a bábusorok csak szabad mezőkön haladhatnak át, az ütközés megállítja a tolást
  - toláskori ütközés után is továbbtolható a sor, ha megmarad a lépő többsége
  - a "tiszta" (csak saját bábuból álló) sor(rész) oldalirányban is elmozgatható
  - saját bábu is levehető, ill. saját bábu nem vehető le.

**AKIBA** ( 7x7-es Pikk-Pakk táblán golyókkal, vagy simán, korongok „elpiszkálásával”)

Az nyer, aki (az ábrán mutatott kezdőállásban közepen álló 13 db) semleges golyóból 8-at letol a tábláról.

Egy lépésben, egy pozíciónyival egy összefüggően érintkező golyó-sor mozoghat el, függetlenül attól, hogy hány darab golyóból áll, de az alábbiak betartásával:

1. Az adott golyósor szélén álló bábu színe dönti el, melyik játékos mozgathatja.
2. Nem tolható el úgy sor, hogy a tolással saját bábu essen le a tábláról.
3. Nem tolható el (vissza) olyan sor, amit a megelőző lépésben (a sor másik oldalán álló golyója jogán) az ellenfél mozgattott.



Az ábrán nyilak mutatják a szabályos tolásokat.

Ha függőlegesen tol fehér, azt követően fekete nem tolhatja vissza, de ha fekete tol előbb, akkor leesik egy fehér és akkor fehér visszatolhat.

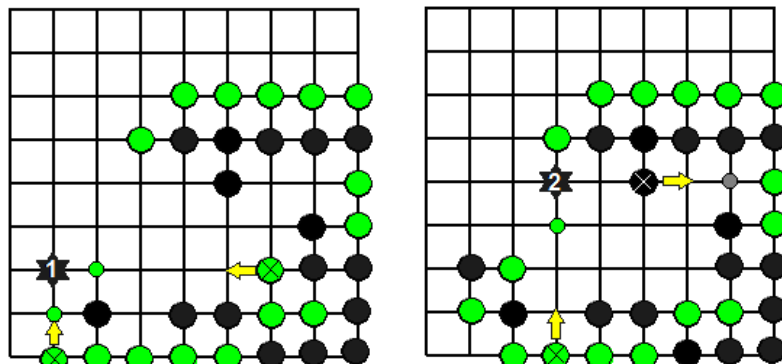
Vedd észre: 1 db golyó is eltolható, de a sor belsejéből nem tolható ki !

## "m a g n e t I Q s" ( 9x9-es táblán 41-40 db koronggal )

A partit megkezdő játékos a tábla közepére helyezi le egy korongját. Ezt követően, felváltva 2-2 korongot, de egyenként(\*) raknak a táblára a játékosok.

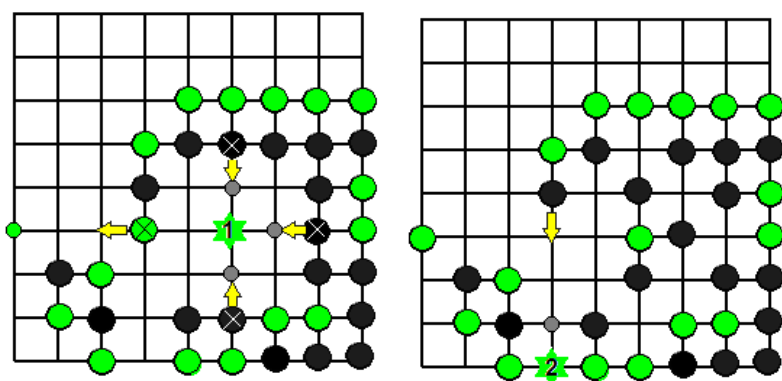
(\*) Egyenként, mert:

amikor egy korong a táblára került,  
akkor  
a vele sorban és oszlopban  
hozzá legközelebb álló (ellenséges)  
korongokat  
**maga mellé vonzza,**



a vele egyszínű (sajátokat) pedig  
**ütközésig eltaszítja.**

Lásd az ábrán 1,2 \*-gal jelezve a  
táblára lerakott 1-1 korongot:  
a felső kettő sötét lépése,  
alul pedig a folytatásban világosé.



A párbajt az nyeri, aki a tábla megteltekor a versenytársáénál nagyobb területet foglal el, azokkal a saját korongjaival, **amelyek mindegyike legalább egy másikkal oldalszomszédosan érintkezik** (mint pl. a LOA-pacnisban).

Kezdőknek jól működik 7x7-es táblán, a gyakorlottak próbálják „méhsejt”-táblán is és érdekes lehet fordított hatással is: a sajátot vonzza, ellenségest taszítja.

*Megjegyzés:*

*A „táblaátrendező” ötlet számítógépes progi vezérelte megvalósítást tételez fel, de kvázi komfortosan játszható „élő” táblán is úgy, hogy a lerakott korongon az egyik ujjad, a másik kezeddal elvégzed a „vonz-taszít” elrendezést.*