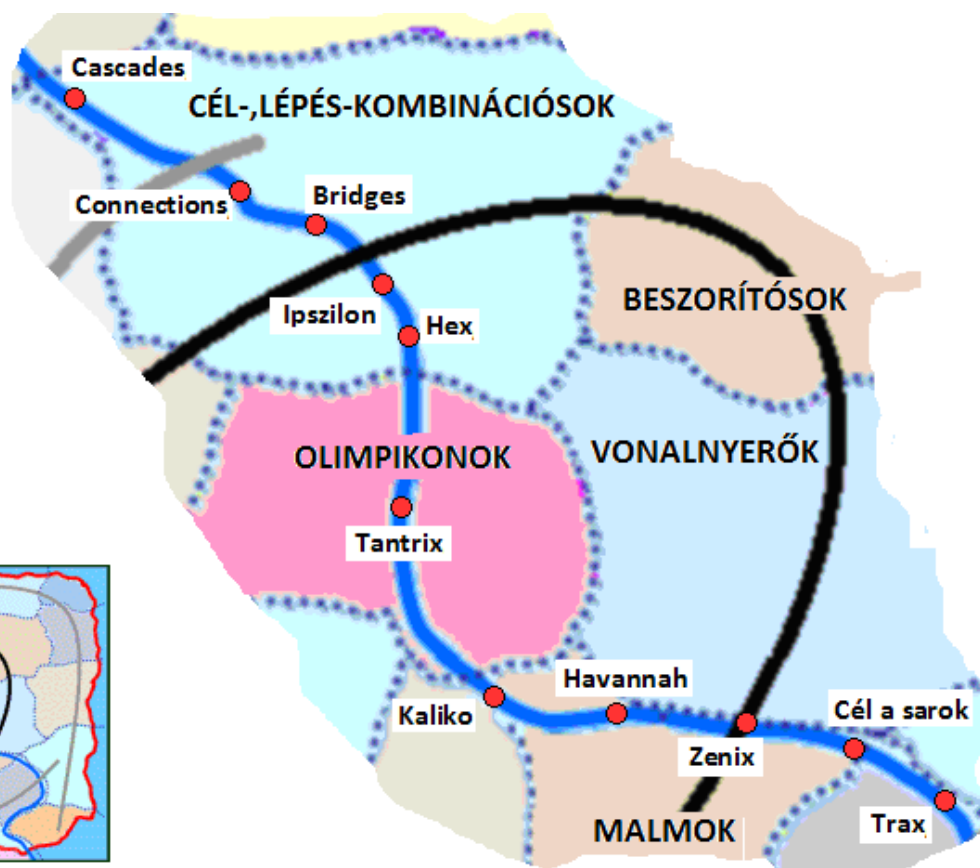
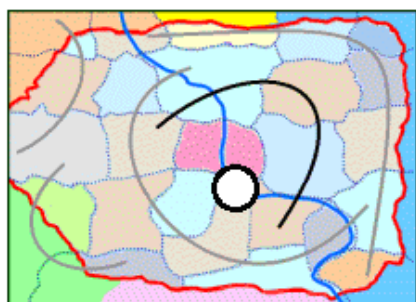


"HÍD-, HUROK- ÉPÍTŐSÖK"



A verseny célja többnyire egy meghatározott hosszúságú nyerővonal kiépítése. Pl.: a tábla két szemközi oldalát összekötő "híd" egyes játékokban még kombinálva: zárt hurkok kialakításával.

Általában, a kezdéskor üres táblára, felváltva rakosgatnak le elemeket a játékosok, arra törekedve, hogy ellenfelük alakzatának folytonosságát rombolják és társukat megelőzve, érik el a játékszabály célkitűzésében magadott formációt. Az alapötlet egyszersmind: a "számítógépes pontgyűjtőgetősök" közül is inkább ide sorol, egy jól elhatárolható "csöves" csoportot és közeli rokonságot mutat a "lerakogatós beszorítósok"-kal is.

Megjegyzés:

Ritkán vállalkozok játéktörténeti állásfoglalásra, mert az a tapasztalatom, hogy nagyon kevés olyan táblás van, amelynél egyértelműen kimutatható az azt elsőként kitaláló... Sokszor „fedezünk fel” újra korábban elfeledett ezeréves ötleteket és gyakorta nem könnyű annak megítélése sem, hogy egy újabb szabályvariáns mikor hoz eredeti újdonságnak minősíthető új tartalmat egy játékba.

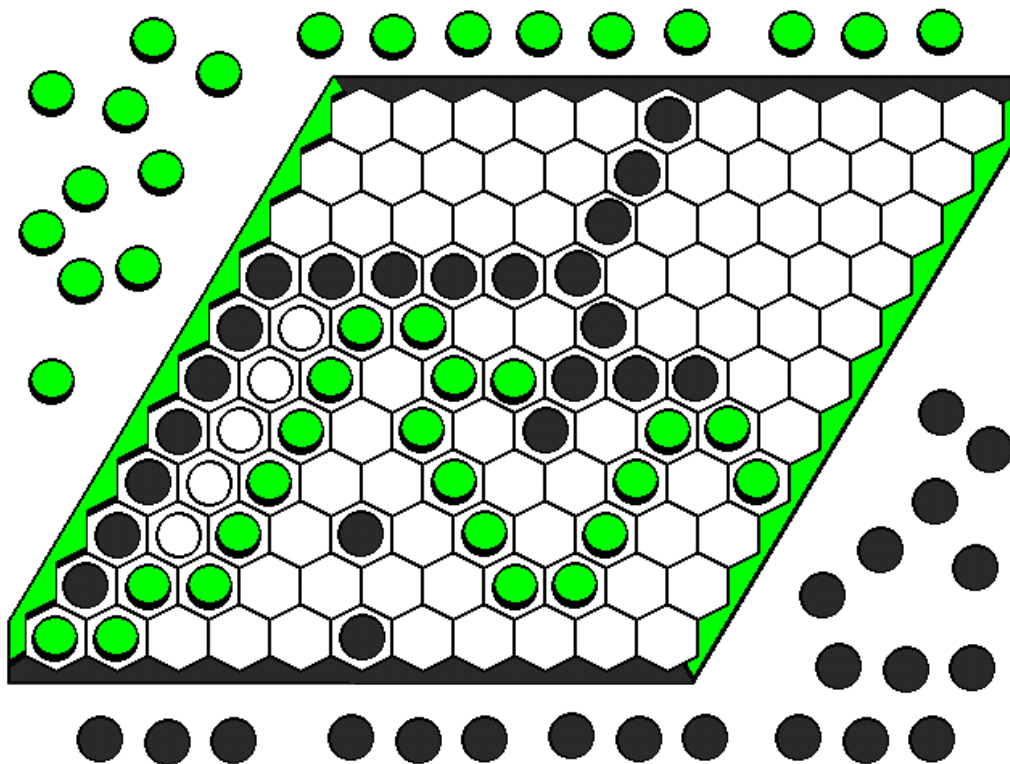
Még ritkábban szoktam egymáshoz képest minősíteni játékokat, hiszen "kinek a pap, kinek a papné"...

A "hídépítősek" esetén, főképpen a manipulációs szintig túlreklámozott világunkban hozott döntéseinket jellemző-"példaérték" miatt tennék kivételt.

Magam, nemzetközi versenyekre legalkalmasabbnak az első ilyen, Piet Hein: „HEX”-ét tartom az intellektuálisan legigényesebbnek. A jelenlegi "favorit" (lásd világbajnokságok) a TANTRIX (szerintem) nincs benne a játéktípus "legjobb" háromjában. Lehet persze vitatkozni, mi több: engem is meggyőzni tévedésemről, de ahhoz meg kell ismerni/érteni a többi játékot is. Ami irritál, hogy az "újrafeltalált" játék TOP-pozíciójának domináns okát a jó marketingjében látom, ami arra (is) épült, hogy általában nem ismerjük sem az előzményeket, sem a versenytársakat. Az 1991-ben megjelent Tantrix egyik „zsenialitása”, hogy felfedezte az elődjét. A másik, már valóban zseniális, az az ötlet, hogy az 1968-ban született „Psyche-Paths” 85 db-os készletének háromszínű elemeit (egy alakzat elhagyásával, de) négy színben 56 db-ra csökkentette. Egyébként?

HEX (kezdők: 7x7-en, gyakorlottak: 11x11-en)

Az induláskor üres táblára felváltva egy-egy bábuját rakosgatja sötét és világos, abban versenyezve, hogy társát megelőzve, a saját bábuival kösse össze (egy folytonosan bejárható utat alkotva) saját szemközti két alapvonalát.



Megjegyzés:

Bizonyított, hogy (egyéb kiegészítő pl. nyitás-korlátozó szabály nélkül) a kezdő előnye behozhatatlan. (Ámde, ki-ki próbálkozzon meg vele saját maga is, hiszen pl. még inkább így van ez az Amőbában, mégis még a magyar országos versenyeken sem ritkák azok a partik, melyekben a másodiknak lépő nyer.)

Tekintélyes irodalma van a kezdési előny csökkentési lehetőségeinek pl: tilos a rövid főátlóban kezdeni, vagy pl. néhány lépés után kötelező színcsere-felajánlás.

HAVANNAH (lásd előtte HEX)

Váltott, egyenként (egyébként korlátozás nélkül) lerakosgatás célja alternatív.

Az nyer, aki:

vagy

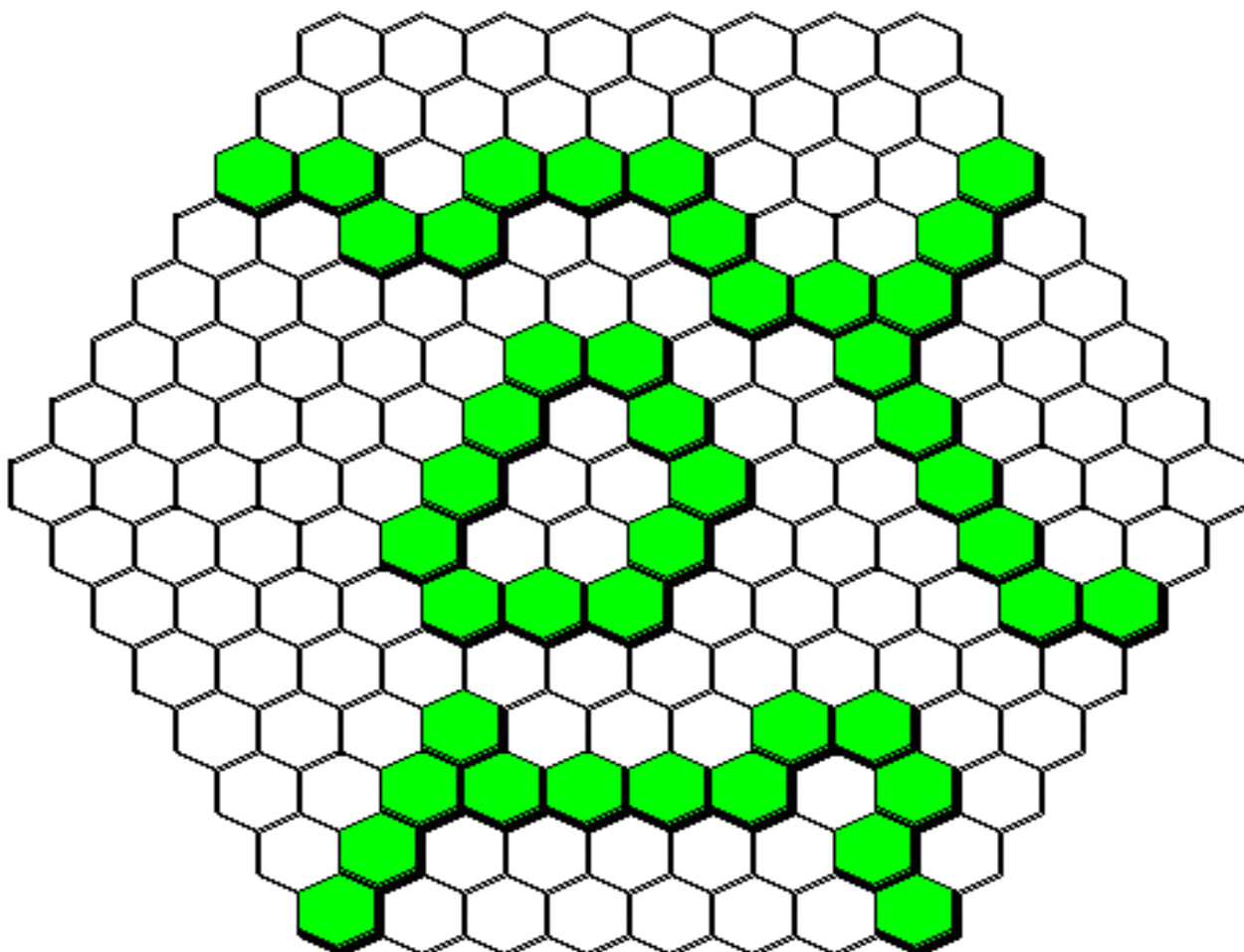
egy folytonos láncot alkot bábuival úgy, hogy az összeköti a tábla két sarkát (**Híd**),

vagy

oldalszomszédosan érintkező bábuival összeköti a tábla három oldalát (**Villa**),

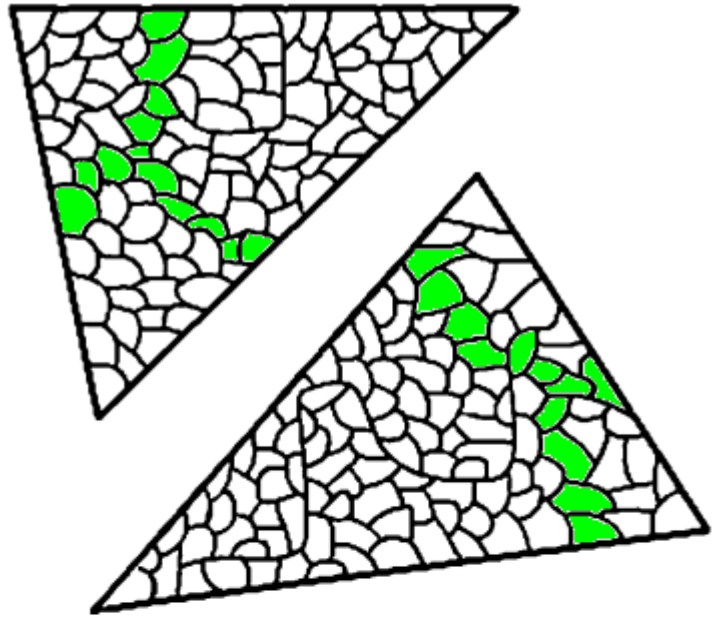
vagy

zárt láncot alkot a bábuival (**Gyűrű**).

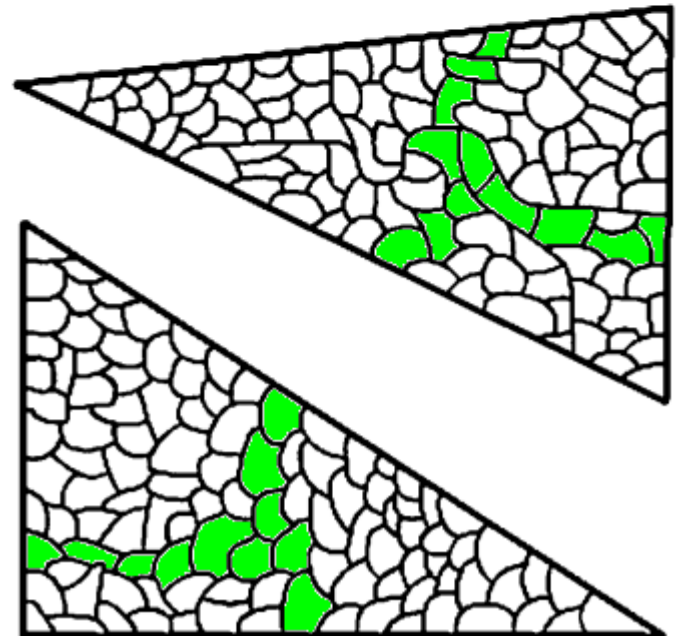


Ipszilon (Y) (

A verseny két játékos között folyik, akik felváltva színezik ki a háromszög egy-egy részecskéjét, (pl. az egyik pirossal a másik kékkel), **de mindig csak a már színesekkel szomszédos mezőt.**



Az a játékos nyer, aki hamarabb köti össze a saját színével, a háromszög mindhárom oldalát. Azaz, egy ipszilonra emlékeztető alakzatot hoz létre.

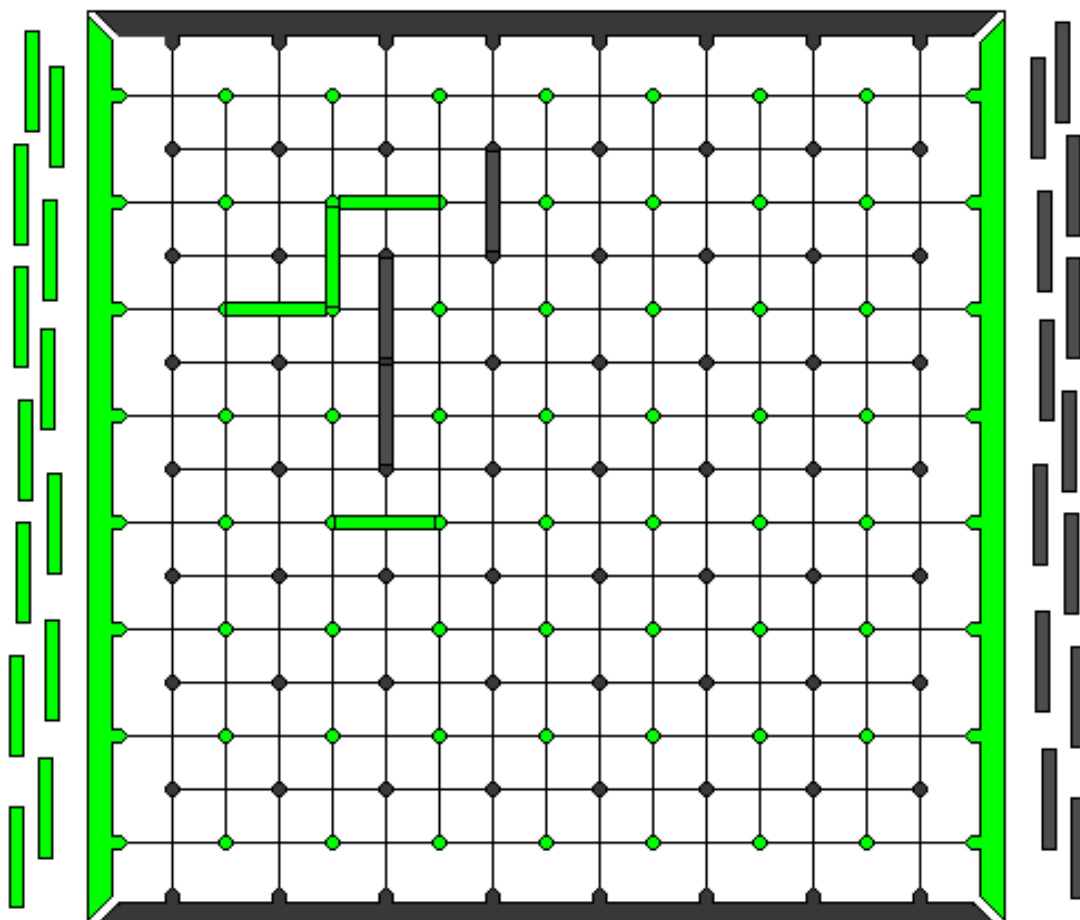


Lásd hozzá még a Havannah alternatív versenycéljait:

Ha feloldjuk a „csak a már színezettek mellett” lépés-szabályt és tetszőlegesen választhatók színezésre az elemek, akkor az „Y” mellett (alternatív) teljes értékű győzelem egy zárt hurok kialakítása is.

BRIDGES (a „hídépítő”, lásd előtte: Hex)

A kezdéskor üres táblára sötét és világos váltakozva egy-egy pálcika alakú bábút rak le úgy, hogy egy lépésben két (egymás melletti) saját színű pöttyöt köt össze velük.

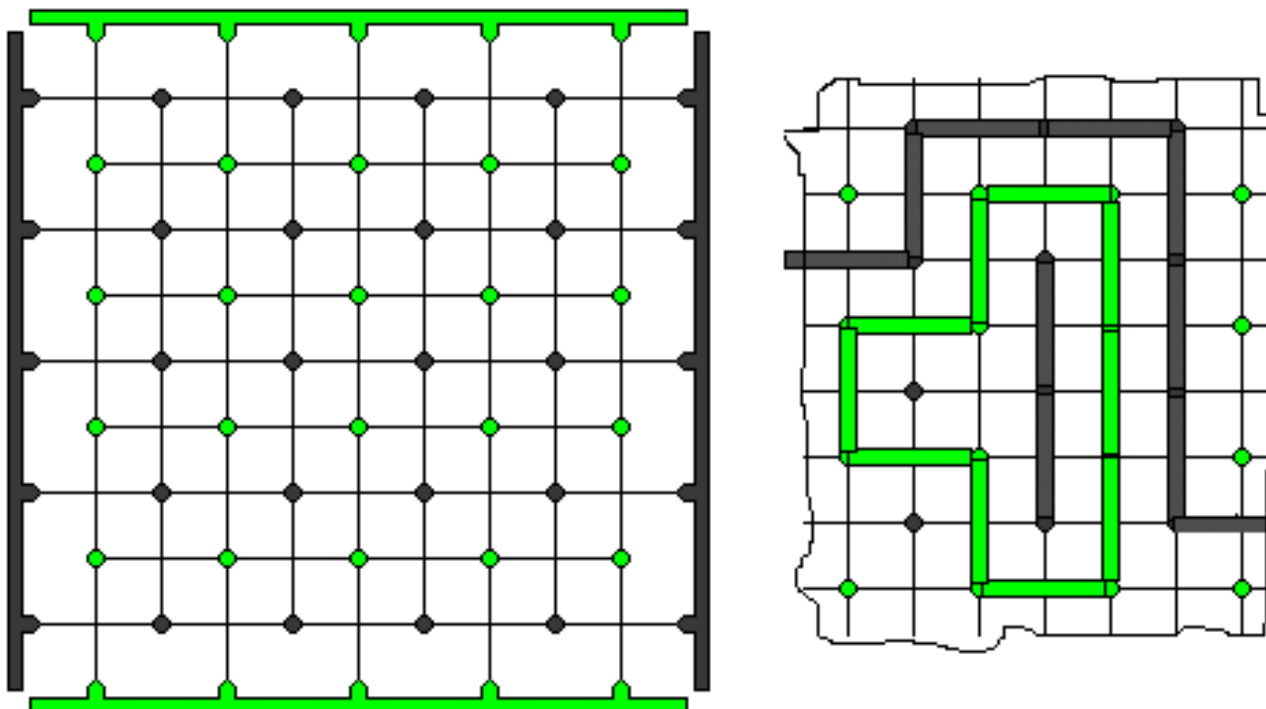


A verseny célja, mint a Hex-ben, a saját átellenes oldalak folytonos vonallal való összekötése (és ebben sem lehetséges döntetlen a végigjátszott parti).

(Miután a táblára rakott bábuk a parti során már nem változtatják a helyüket, jól játszható nyomtatott papír-táblán ceruzával is.)

CONNECTIONS („hidat, vagy hurkot”)

Pont mint a Bridges, de itt az is nyerő, aki saját színéből egy zárt hurkot képes kialakítani.



Akár négyen is játszható, ketten-ketten ugyanazzal a színnel..., de persze a parti közben nem beszélhetik meg a lépéseiket.

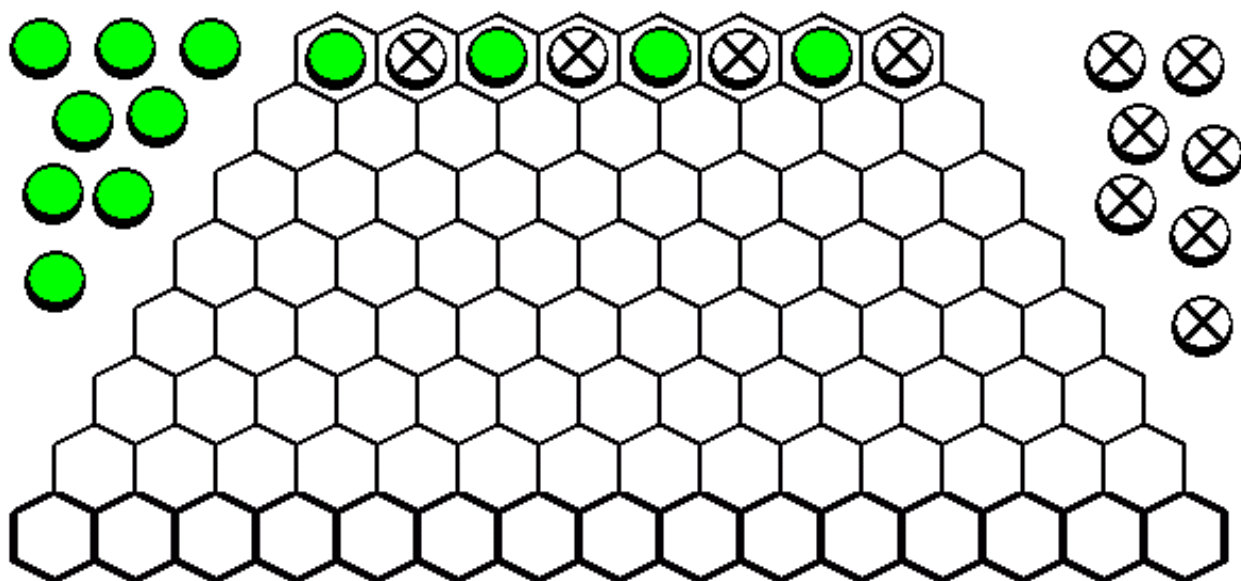
(Több játéknál is észrevehető, hogy ha alternatív az elérendő cél, akkor kisebb táblán is kellő bonyolultságú lesz a játék.)

(Miután a táblára rakott bábuk a parti során már nem változtatják a helyüket, jól játszható papíron-ceruzával is.)

CASCADES („láncos kiszorítósdí”)

A felső sorban váltakozva elhelyezett sötét (X) és világos (O) bábuk nyitóállásához a két játékos felváltva 1-1 saját bábút rak a saját bábujával szomszédos mezőre.

Ezt követően már, lépésenként 2-2 bábút raknak úgy, hogy bábuk csak lefelé "terjeszkedhetnek"(*), de a két lépés jogosultsága tetszőlegesen megosztható a bábuk között.



Az nyer, aki az alsó sor mezőiből többet képes elfoglalni.

(*) értsd alatta: a lépésre következő mindig csak a saját bábuja melletti üres helyre teheti le újabb bábuját.

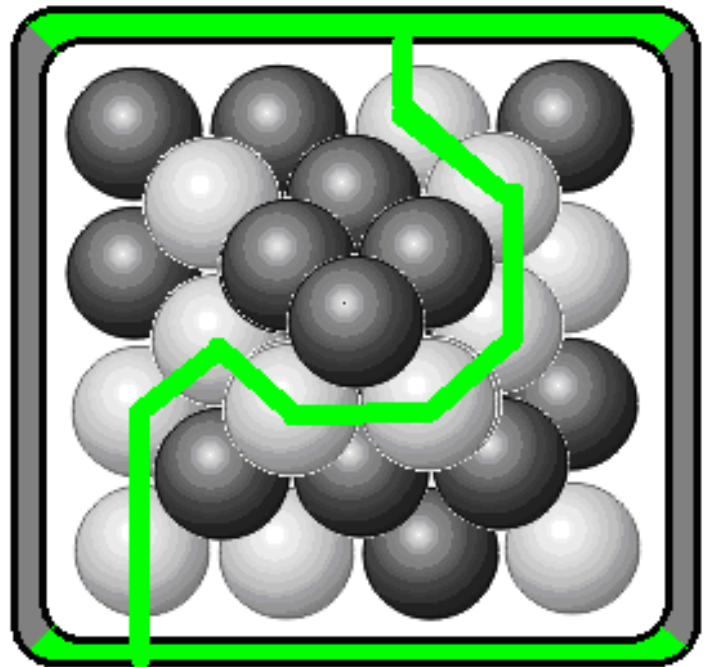
Miután a táblára rakott bábuk a parti során már nem változtatják a helyüket, jól játszható papíron-ceruzával is.

SPAN vagy **piramisos HEX** (Lásd előtte Pylos és Hex)

15 sötét és 15 világos golyóból, két játékos váltakozva egyenként rakosgatva, felépít egy piramist. Azután, felülről ránézve kiértékelik, hogy ki gratulál a győztesnek.

??? lásd az ábrát!

Az ábrán
világos nyert
abban a versenyben,
hogy
ki kötötte össze
a saját
két átellenes
táblaoldalát a saját színével.



FONTOS: A piramis belseje (a 2x2-es közép és az 1 db ami rajta van) az takart, nem látszik és nem számít. (A piramist minden partiban teljesen fel kell építeni!)

Vedd észre, hogy a Pylos-készlettel játszható! Ha nincs, akkor a golyó helyett, keress 30 db közel azonos méretű diót; fess be a felét, és hozzájuk méretezve készíts egy 4x4-es furatos táblát. (Pl. Nemezből bőrlukasztóval.)

Megjegyzés: a játék ötletének „születési ideje”: 2011.

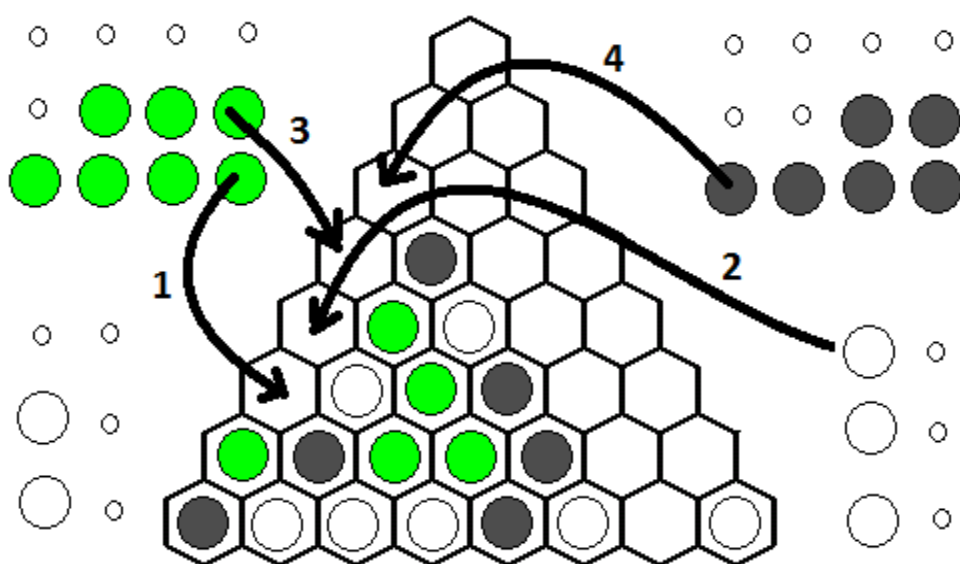
„apukája”: Cameron Browne (aki még tucanyi szupi játék fejlesztője)

ZENIX (vagy a „farakásos”)

Mindkét játékosnak 6 db semleges és 12 db saját színű bábuja van, amik közül váltakozva, tetszés szerint választva egyet rakhatnak a táblára úgy, hogy azt alulról felfelé töltik, mintha fahasábokat halmoznának egymásra.

Az nyer, akinek hosszabb összefüggően érintkező kígyóvonalat sikerül saját színű bábuiból kialakítania.

Az ábrán egy lehetséges parti négy lépése:



(1) világos „láncolatát” akadályozza (2) sötét, majd (3) világos még elér egy 5 db-os „kígyót”, de (4) a folytatást lezárja.

(2)-ben sötét „okosan” semleges bábut használ, hogy több, majd láncba is rakható sötét bábuja maradjon.

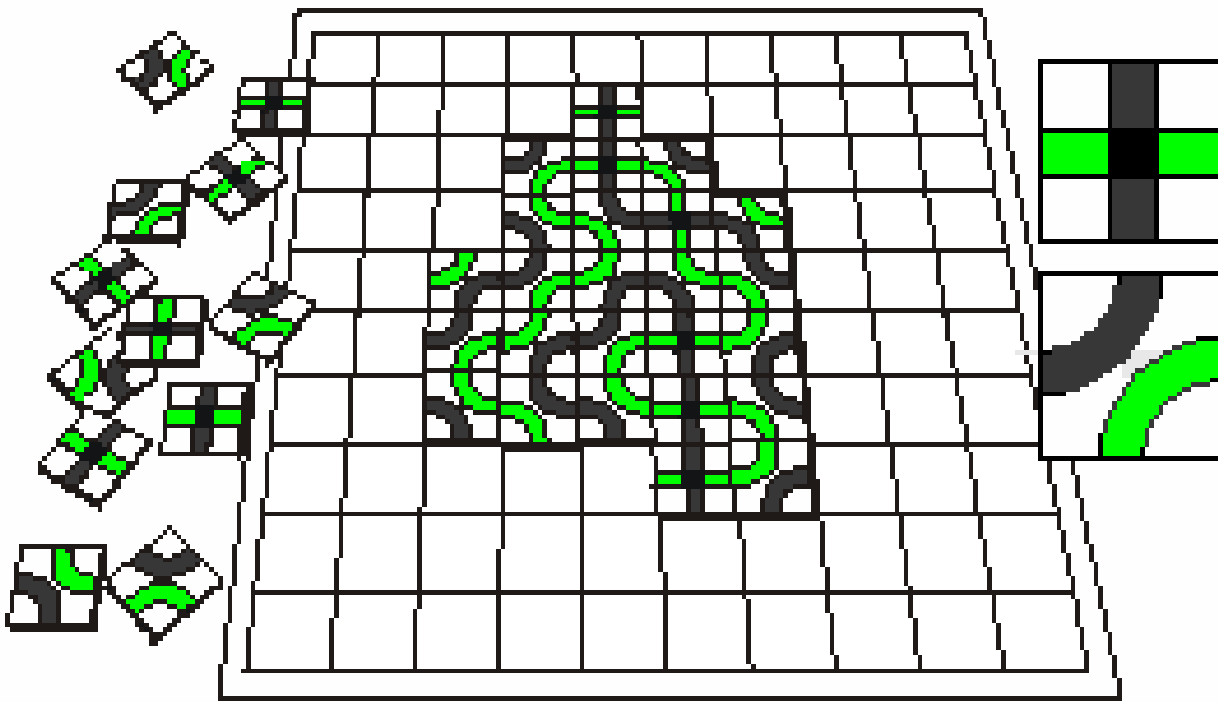
Papíron-ceruzával játszva: a táblán O és X jelek, ill. pont jelölheti a bábukat.

Más, korlátozott bábuszámú játéknál is alkalmazható, hogy a kinyomtatott tábla mellett feltüntetjük a bábukészleteket és a már táblára kerülteket (hogy ne kelljen mindig számolgatni hány van még) lépésenként kihúzzuk...

TRAX (miből is lett a „Tantrix” ?)

Az induláskor üres táblára váltakozva, egymást követően felváltva, egymás mellé raknak fel elemeket a játékosok.

Az nyer, akinek a saját színéből előbb sikerül vagy egy zárt hurkot, vagy egy legalább 8 mezőnyi szélességű (két oldalán a folytatásra nyitott) folytonos útvonalat kiépíteni.



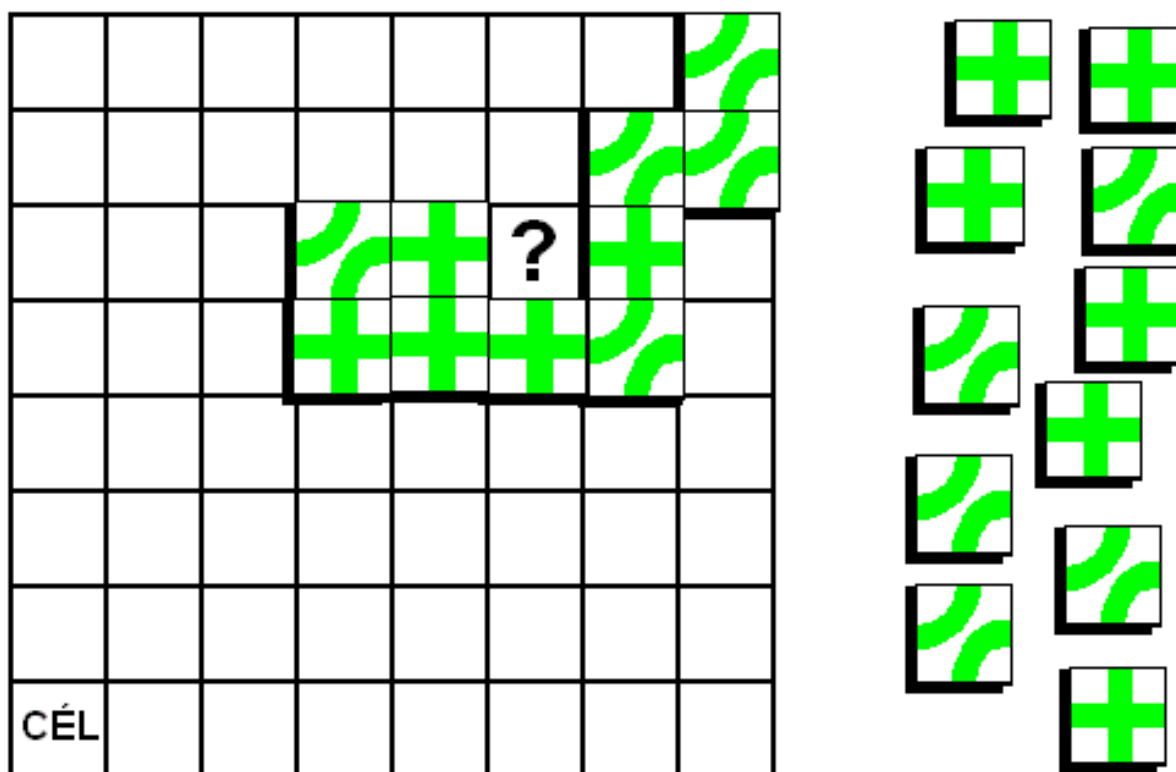
Fontos szabály:

Új elemet tilos úgy a táblára tenni, hogy különböző színű vonalak találkozzanak.

Ez utóbbiból következik, hogy lépésenként ugyan általában egy-egy (teljesen szabadon választott) elem kerül a táblára, ámde ha a letett elem (és környezete) egyértelműen meghatározza minek hova kell kerülnie, akkor: ugyanabban a lépésben a kiadódó (ún. „kötelező”) elemeket is le kell tenni.

CÉL A SAROK! (ismertebben: „fekete sarok”)

A Trax-ból ismert, de egyszínű és közösen használt elemekkel játsszák, 8x8-as táblán. Az első játékos a CÉL-sarokkal átlósan átellenes START-mezőre tesz egy elemet, majd a második az ezzel oldalszomszédos két mező egyikére rak úgy, hogy elindítson egy vonalat.



Az így elindított vonalhoz, váltakozva egy-egy újabb hozzá csatlakozó elemet rakva, építgetik tovább, abban versenyezve, hogy ki rakja majd le a CÉL-mezőre a vonal utolsó elemét.

A játék különös érdekessége, hogy az elemek egyszínűek és az a fővonalhoz kezdetben nem csatlakozó ívek, egyenesek is bekapcsolódhatnak a parti során a játékba.

Fontos szabály: Aki a fővonalat a tábla szélébe futtatja, veszett.

TANTRIX (összesen 56 db lapocska, 4-színnel, 4 féle alakzatban laponként 3-3 színű lapkákkal.)

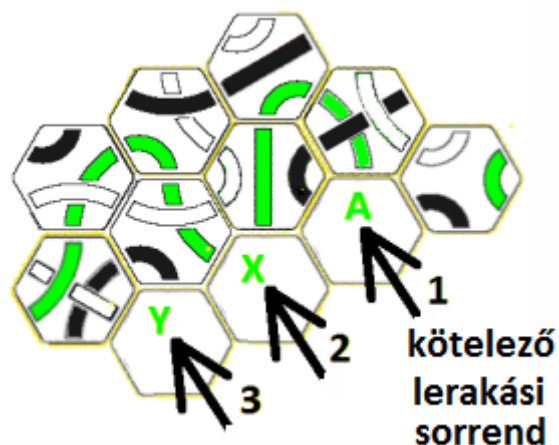
A **játék célja** a lehető leghosszabb vonal vagy hurok kialakítása a saját színedből. 2, 3 vagy 4 játékos véletlenszerűen húz 6-6 db lapkát, amiket a többiek előtt is láthatóan maga elé helyez. A legmagasabb számozású lapka kirakásával kezdődően, a játékosok sorban következnek egy-egy lapka színhelyesen csatlakozó lerakására és a lerakás után azonnal véletlenszerűen húznak maguk elé egy új lapkát.

Ahogy a játék halad előre, egyre sűrűbben fordul elő, hogy 3 db lapka már egyértelműen meghatározza, hogy melyik elem rakható le hozzájuk. Ezek az ún. „kötelező helyek”, amiket a lépő játékosnak azonnal ki kell töltenie, ha nála van az odaillő lapka. Ez a kötelezettsége fennáll a lépése (új lapka lehelyezése) előtt is és utána is. Közben minden lerakott lapka után egy-egy újat is kell húznia a véletlenszerűen kevertékből.

Van egy korlátozó szabály: Tilos négy oldalról határolt üres helyet kialakítani és az is tilos, hogy olyan kötelező helyet alakítsunk ki, ami ilyen négy oldalról közrevett hely kialakítására kényszerít és még...

... és még: mindennek a láncolata is tiltva van, mindaddig, amíg el nem fogynak a húzható lapkák.

Lásd az ábrán: X nem rakható le, mert akkor az A helye négy oldalról meghatározott lenne. (Y sem rakható le, mert akkor a háromoldalas kötelező X-et is le kellene rakni...)



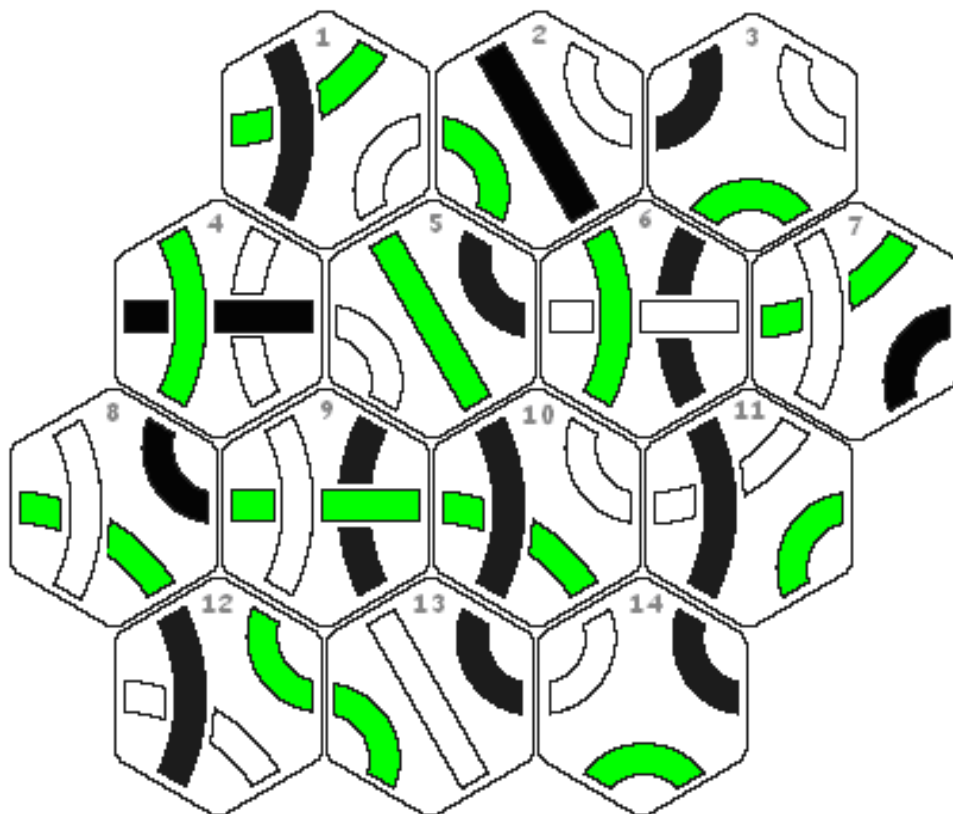
Ha elfogynak a húzható lapkák, akkor az ún. végjátékban nincs a korlátozó szabály.

Pontozás: a játékos által kialakított leghosszabb vonal elemenként 1-1 pontot, a zárt hurkot alkotó vonal elemenként 2-2 pontot ér. (A nagyobb érték számít.)

TANTRIX (egyszemélyes feladványok)

Az ábrán mutatott készlet elemei úgy vannak sorszámozva, hogy a szétvágás után egy tucat (egyre nehezedő) feladvány oldható meg velük.

Ez a teljes készletnek csak a negyedrésze. Még 3x14 db lesz, ha egy-egy színt kicserélsz a negyedik színre.



1. Vedd az első hármat és alakíts ki egy zárt hurkot!
2. Vedd az első négy elemet és alakíts ki egy zárt hurkot!
3. Vedd az első öt elemet és úgy alakíts ki zárt hurkot!
- 4.-12. Mindegyik megoldott feladvány után végy hozz egy (sorszámában következő) további elemet és ...

No persze, mindegyiket úgy, hogy oldalszomszédosan azonos színek találkozzanak!

Ha kellene még némi segítség:

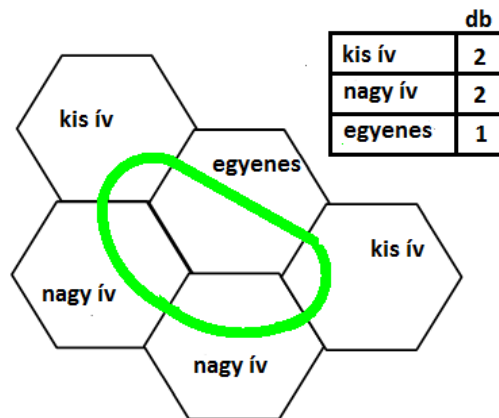
A próbálgatás előtt, leltározz! Vajon melyik színből vannak olyanok, amik az adott elemszámból zárt hurkot képezhetnek?

Lásd pl. az 5 db-osnál:

A./ Ilerakjuk egymás mellé képpel lefelé, hogy ne zavarjon a minta.

B./ Látjuk, hogy zárt a görbéhez: 1 db egyenes, és 2-2 db ív kell.

C./ Megfordítjuk azt elemeket és leltározunk: megkeressük azt a színt amiből vannak ilyenek. (Ha nem találunk, akkor nincsen megoldás.)

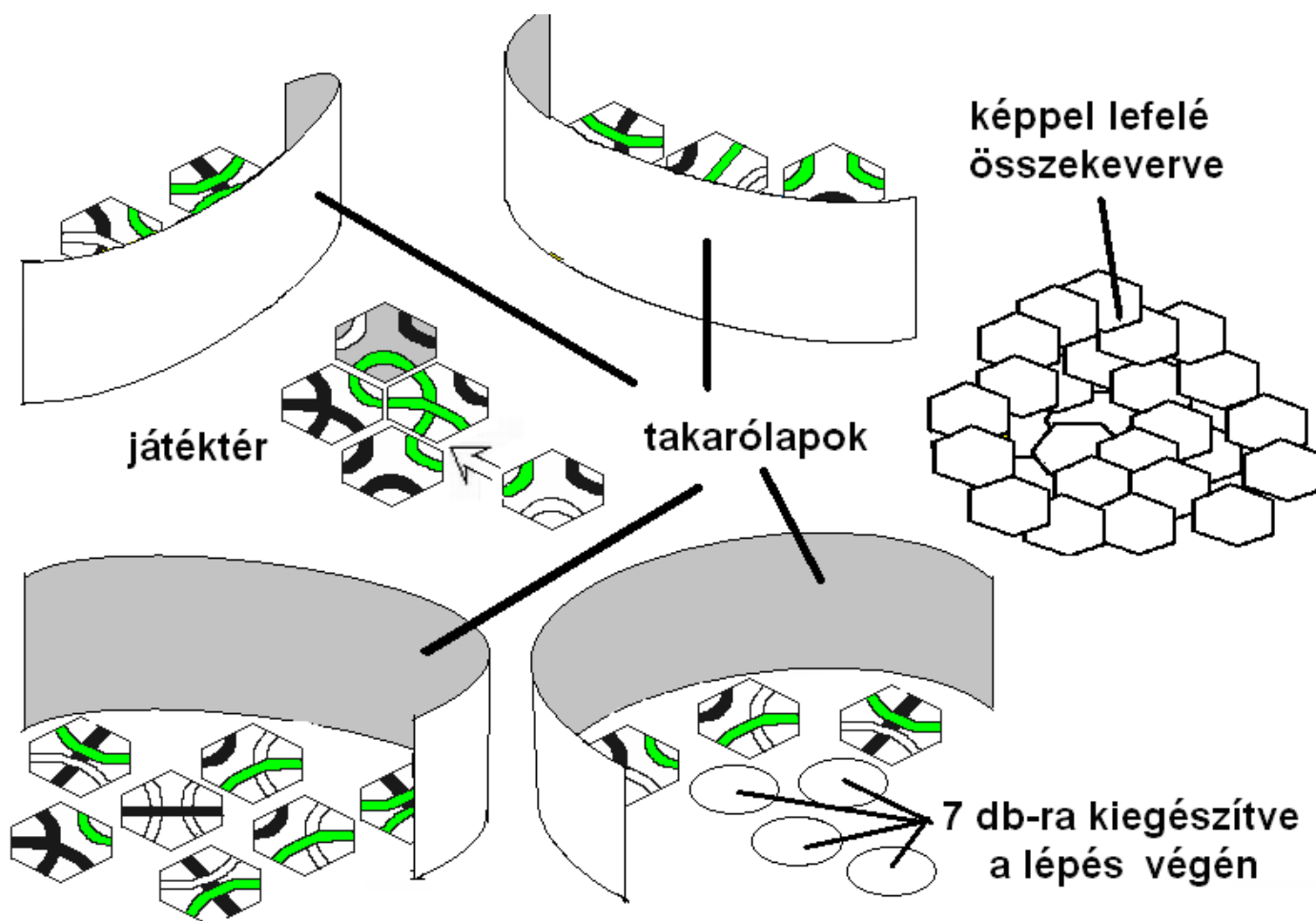


KALIKO (Akár öten is jól játszható. Hasonlít a Tantrix-hoz, de egészen más.)

Lépésenként: 7 db véletlenszerűen húzott elem van, amikből tetszésed szerint, de csak úgy rakhatsz a táblára, hogy a már fennlévők egyik vonalát visszazárd velük. (persze mindig csak azonos színek találkozhatnak).

Lásd a játékeret az első lépés után!

A szürke volt a véletlenszerűen húzott induló elem, ahonnan zölddel tudott indítani a lépő. A 3 db lapkáját csak akkor tehetette le, ha a negyedik kis ívvel vissza is tudta csatlakoztatni az elindított (bármilyen színű) vonalat a szürke elemhez:



Lépés pontértéke: 6 (mert 6 db elem halad át a zöld vonal) + 3 (mert aktív „X” elemet is tartalmaz) és mindez duplán, mert zárt hurkot képez; azaz ebben a lépésben összesen 18 pontot kap a lépő.