

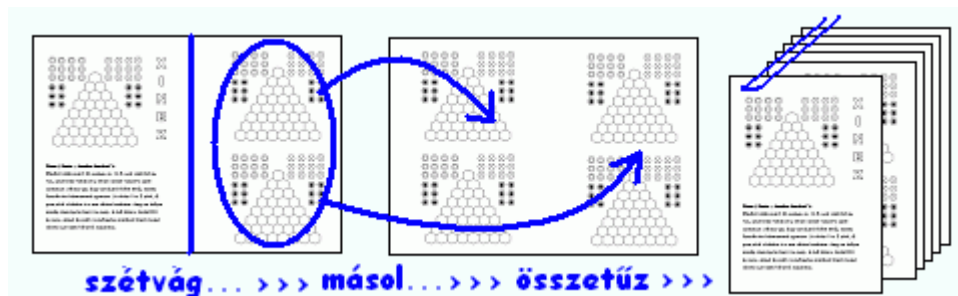
Papíron-ceruzával...

Hajdanán, nagyszüleimnél, kukorica és babszemek voltak a bábuk a papírlapra rajzolt malomtáblán... Azt pedig, még ma sem tudnám eldönteni, hogy -az időközben megismert sok féle közül- melyik malomtáblát vásárolnám meg (már ha egyáltalán megtalálhatók lennének a boltokban).

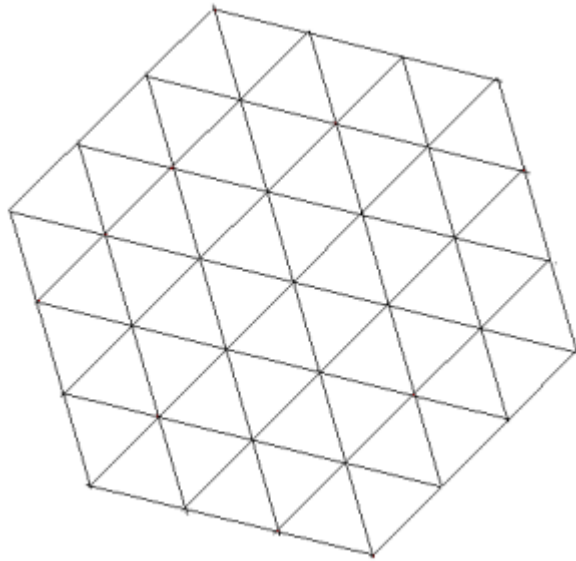
Gyakorta válaszolom/javaslom a "hol lehet ezt megvásárolni" kérdésre: előbb talán rajzoljanak egyet és próbálják ki..., hiszen azokhoz a "lerakosgató" táblásokhoz, amikben a parti során nem változtatják helyüket a táblára került bábuk, elegendő a ceruza is...

Az alábbi gyűjtés valamennyi játékát egy jegyzetfüzetnyi "táblával" magunkkal vihetjük pl. egy-egy nyaralás esős napjaira, elővehetjük akár vonaton is, bárhol...

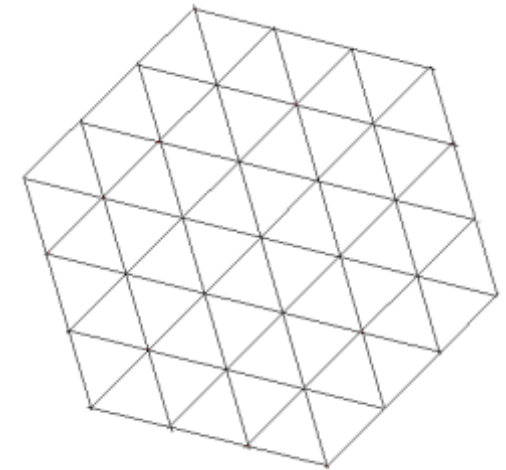
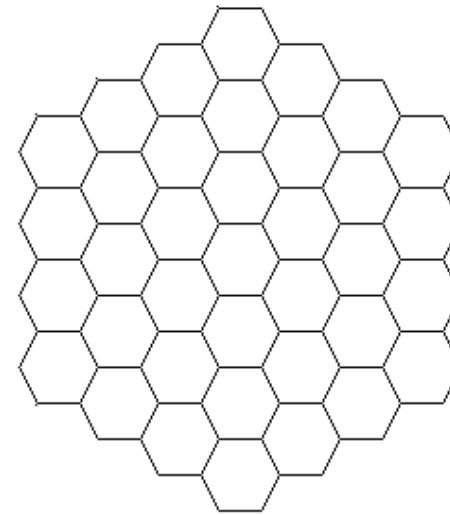
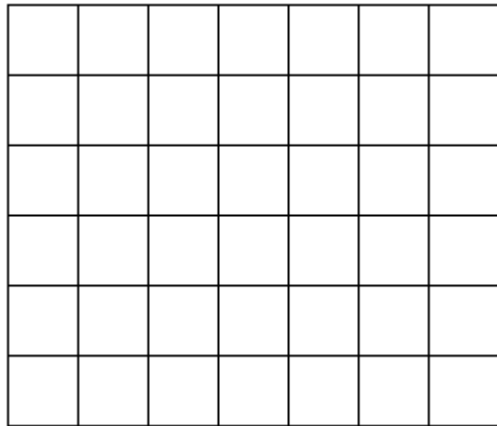
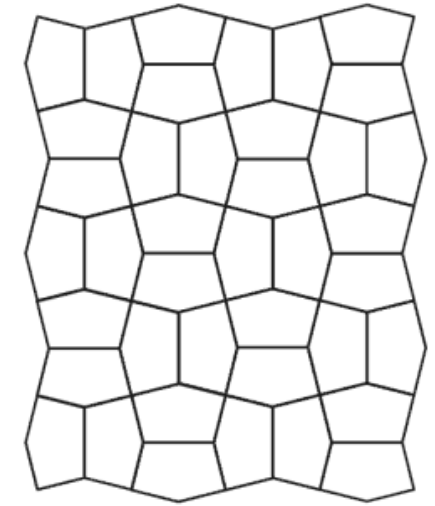
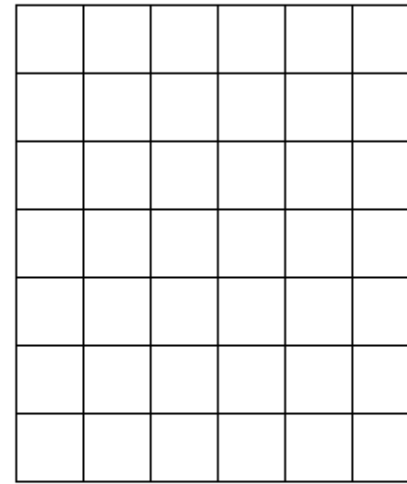
Amelyik játék megtetszik és gyakrabban szándékozod játszani (pl. utazáskor, nyaraláskor), abból kis A5-méretű blokkot készíthetsz: első oldalán a szabályemlékeztetővel...



Sok sikert, jó játékot kíván:
Nagylaci



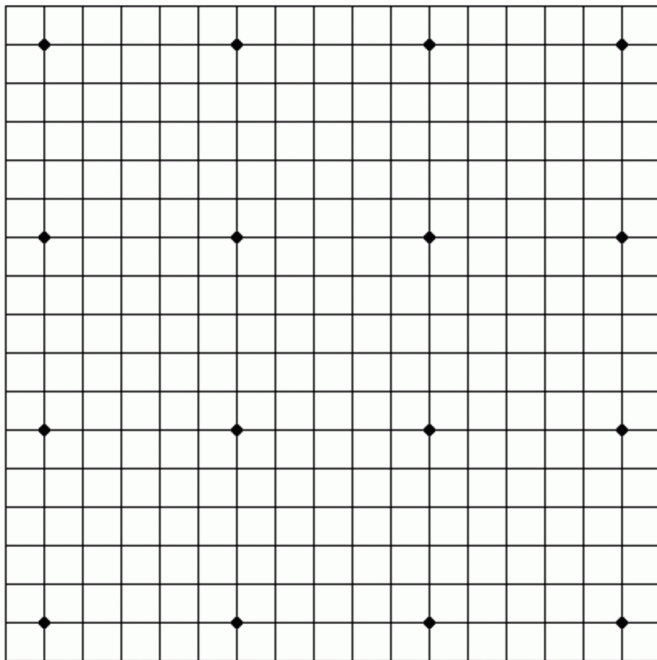
K
U
T
Y
A
-
M
A
C
S
K
A



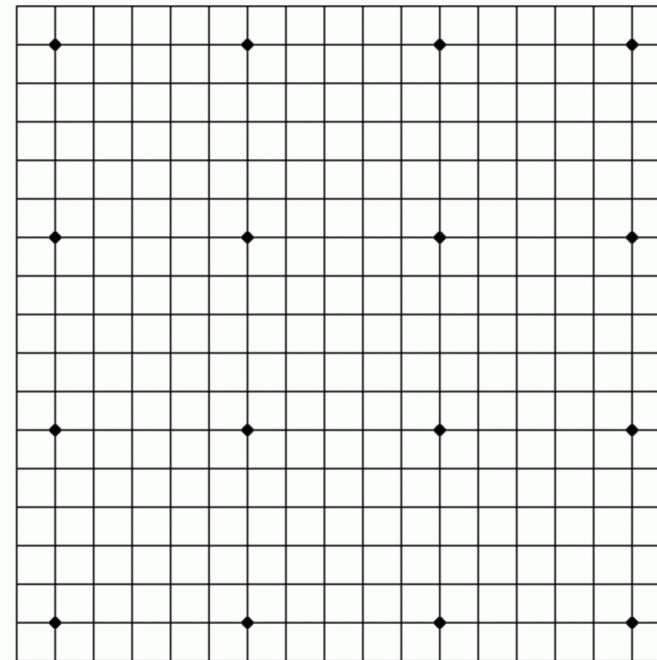
Kutya („X”)-macska („O”) lerakosgató:

Négyzetesen is, és hatszöges elrendezésű táblán is érdekes lehet a kutya-macska barátság. Pontosabban: a felváltva lerakosgatóban nem találkozhat oldalszomszédos mezőkön a cica és a kutya.

Veszít, aki, ha soron következnek, nem tud már szabályosan rakni.



A
M
Ő
B
A
17x17



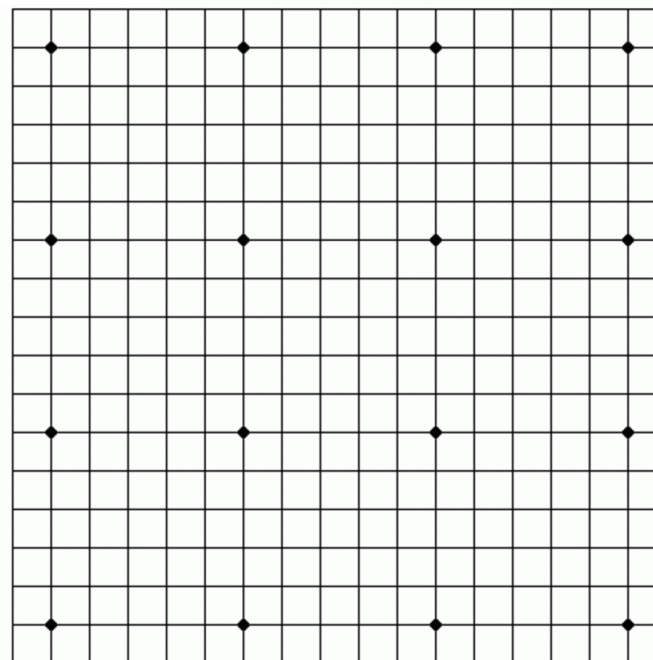
AMÓBA:

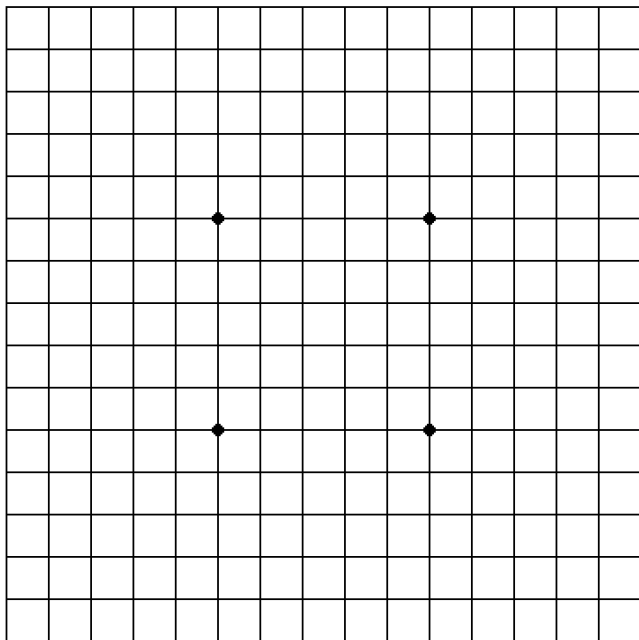
Felváltva rak X és O egy-egy jelet a táblára.

Az nyer, akinek vagy sorban, vagy oszlopban, vagy átlóban (üres hellyel és a másik játékos jelével nem megszakítva) folytonosan 5 db saját jelét sikerül elhelyeznie.

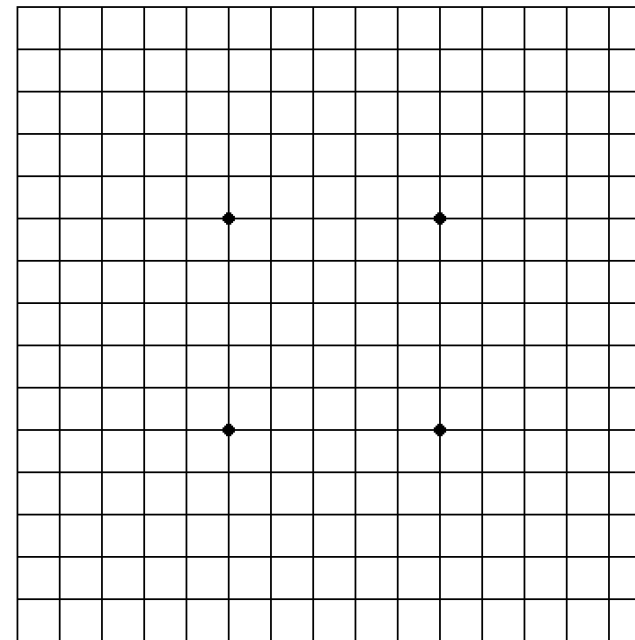
A kezdési előny csökkentése céljából:

- (1) Kötelező a tábla közepén kezdeni.
- (2) A kezdő lépő második jele nem tehető le:
a tábla középső 5x5-ös négyzetébe





A
M
Ö
B
A
A
15x15



SENRYAKU:

Pont mint az Amőba, itt is O és X küzd a saját ötös vonalért,
(a hatos, vagy hosszabb nem nyerő)
de azt, hogy a lépésre következő a saját, vagy az ellenfél jelét teszi-e
le a táblára, azt minden lépésben pénzfeldobás eredménye dönti el.

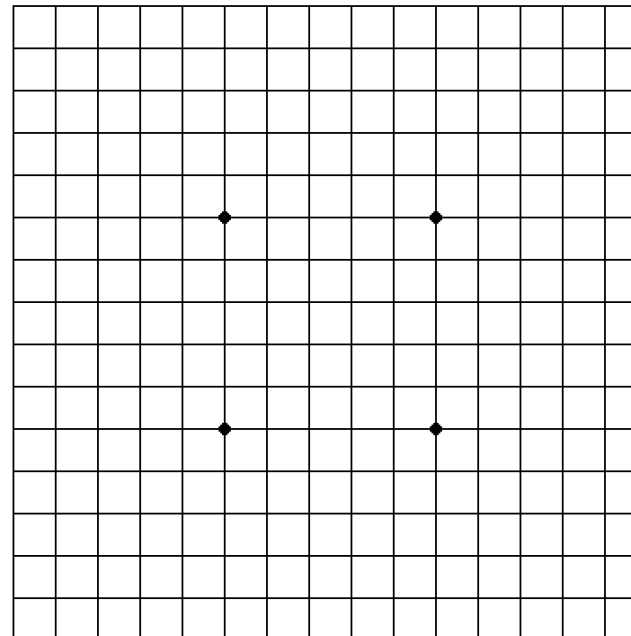
Bárki következik lépésre, ha fej a pénzfeldobás eredménye, akkor
egy X jelet, ha írás, akkor egy O jelet kell letennie.

AMŐBA

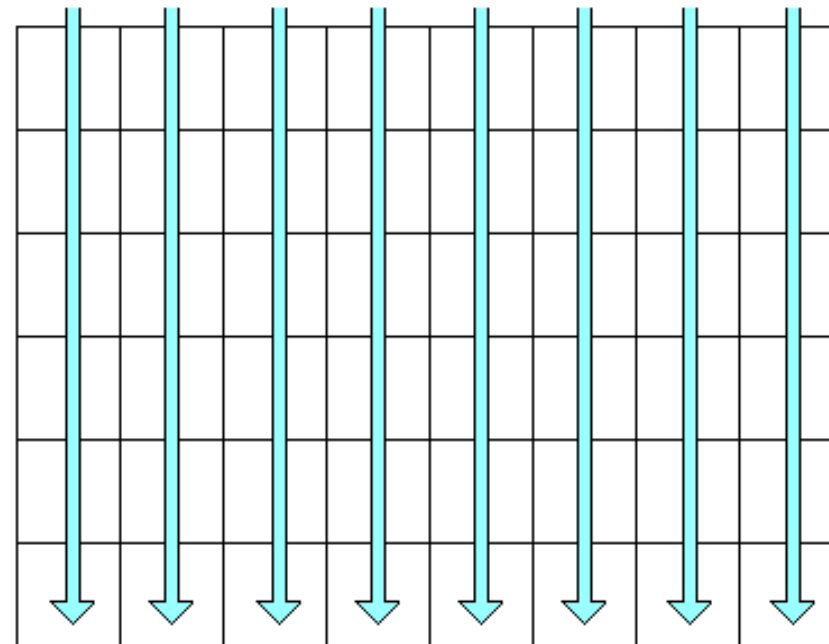
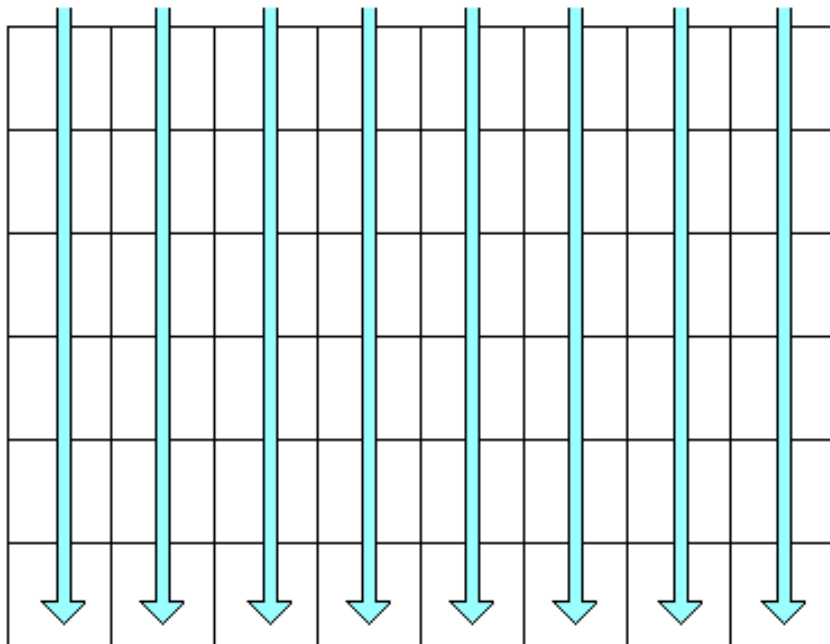
A 15x15-ös táblán már jól játszható az Amőba.

Próbáld „swap-(cserés-) nyitással”:

1. a kezdő tetszőlegesen lerak két sötét és egy világos bábút,
2. a másik pedig választhat, melyik színnel kívánja folytatni a partit.)



S
E
N
R
Y
A
K
U



potyogtatós AMŐBA

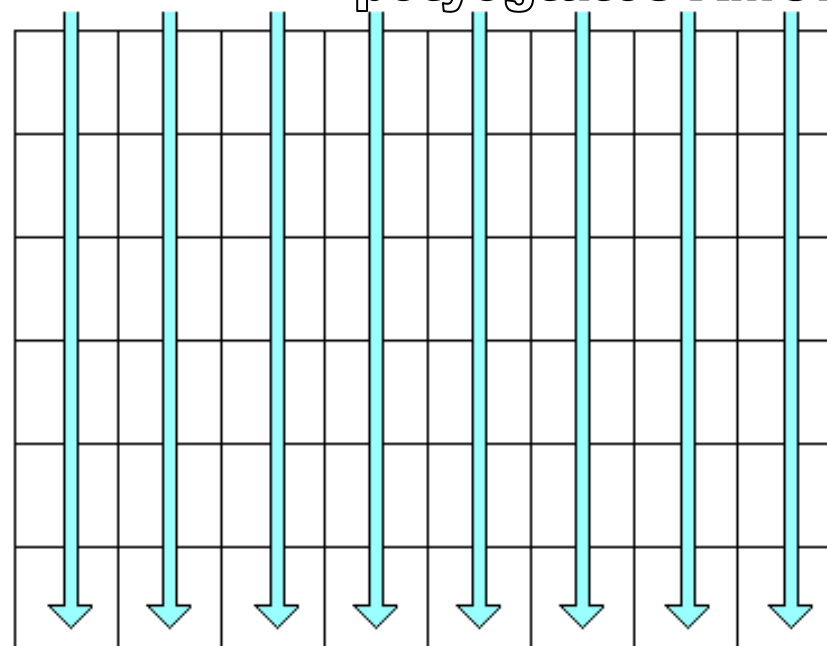
Potyogtatós Amőba:

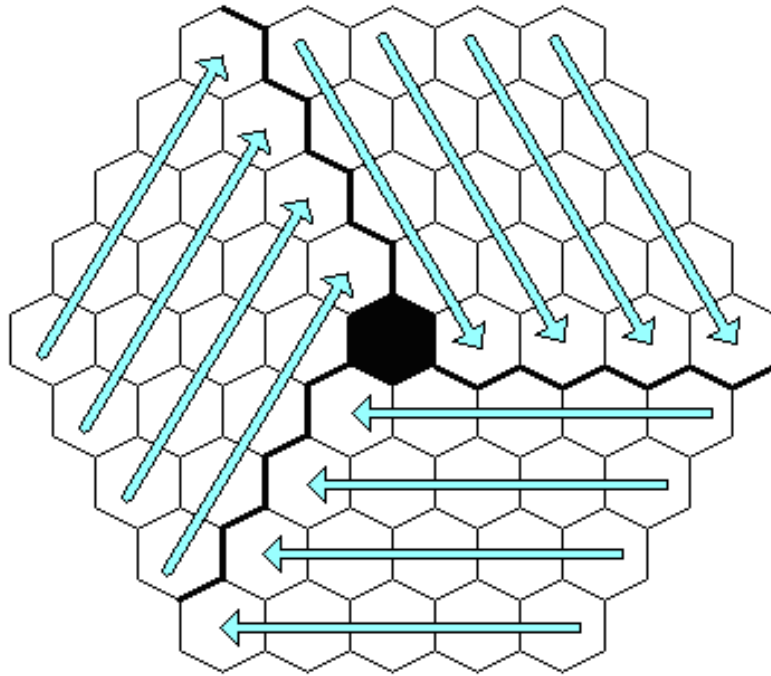
Mint az Amőba, csak nem ötre, hanem négyre játsszák.

A lépésszabályt úgy kell elképzelni, hogy a táblára tett bábuk felülről lefelé ütközésig lepotyognak.

A potyogtatós Amőba (ill. a játéksaládra utaló nevéen: a Tőtikék) úgy is érdekes, ha megfordul a játék célja, azaz a sorban négyet elért játékos nem nyerő, hanem vesztes lesz...

Általánosan: bármelyik tőtikés táblán játszható a vesztes vari,
de javasolt bevezetni még azt a korlátozást, hogy
az aktuális lépést megelőző lépésben töltött „csatorna”
az adott lépésben nem tölthető.





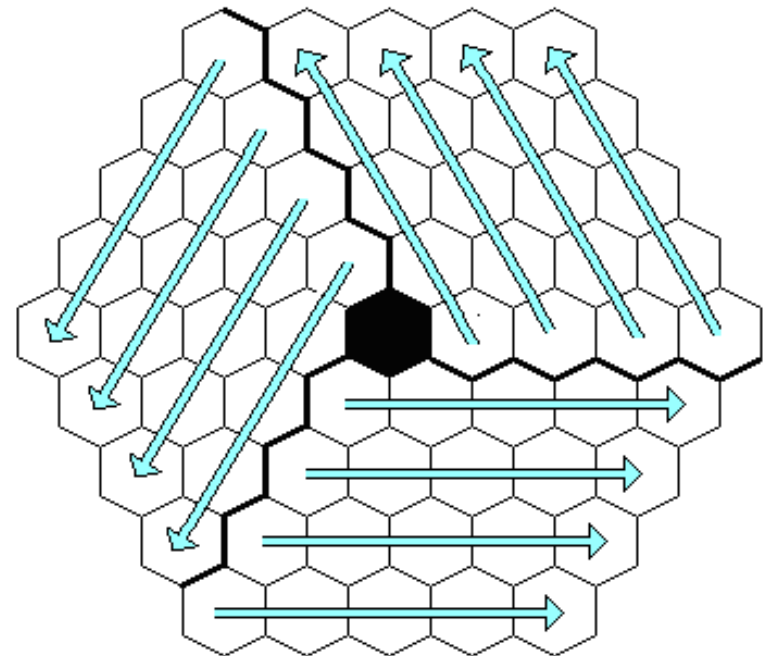
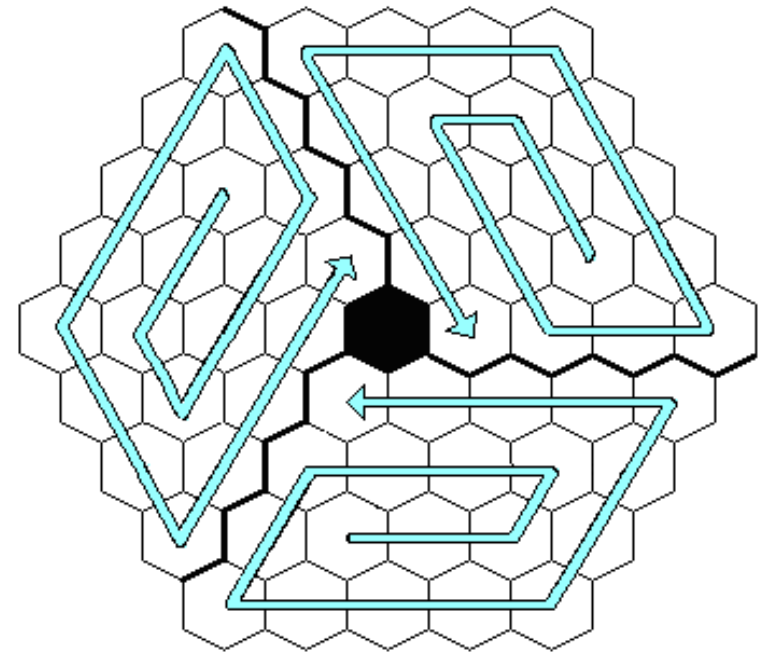
Potyogtatós Amóba >>> Tőtike, hexa-táblán:

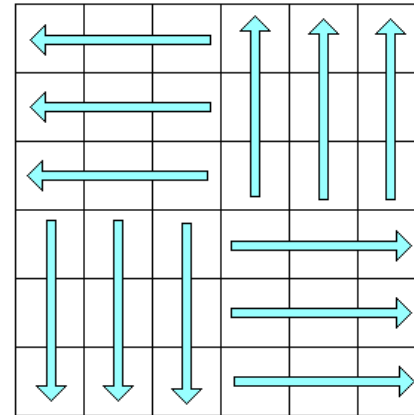
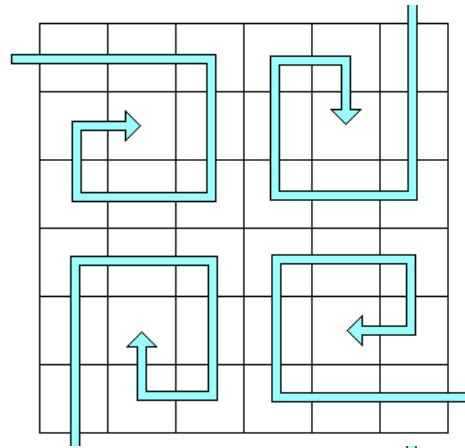
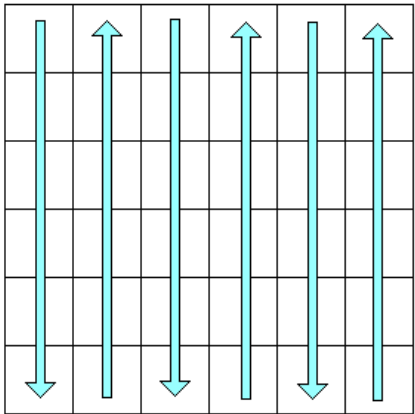
Ez már a „Tőtikék”-re általánosított „potyogtatós Amóba”, ahol csak nyilak jelzik, milyen irányba mozognak el ütközésig a táblára tett bábuk...

Értelemszerűen, pont mint a potyogtatós Amóba, a kezdőlépő csak valamelyik nyíl hegyére tehet...

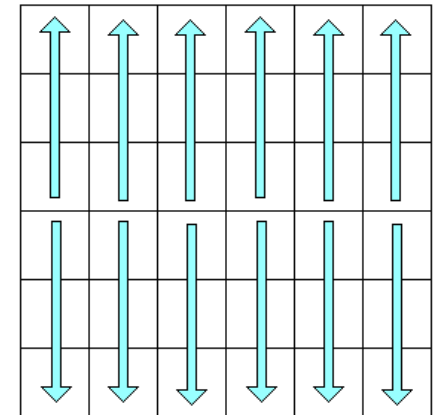
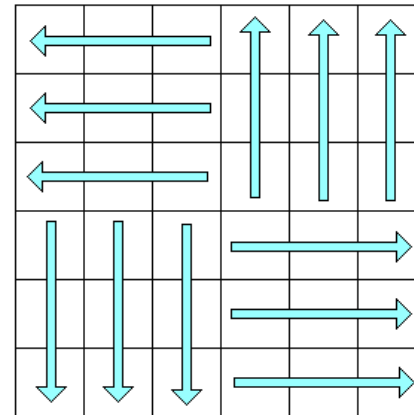
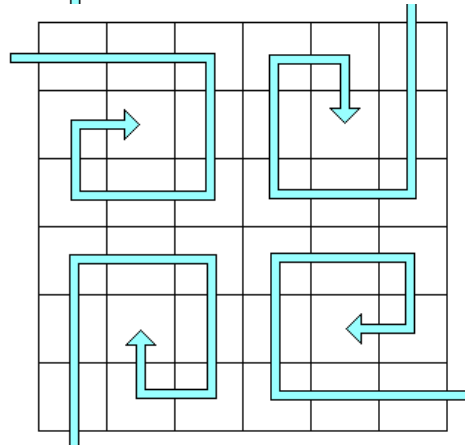
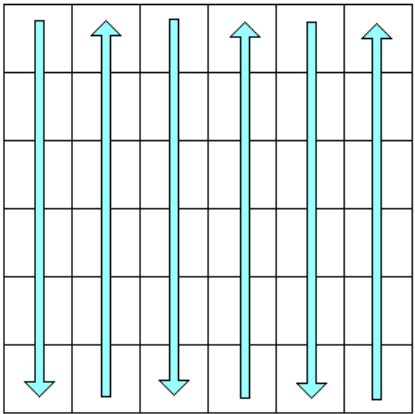
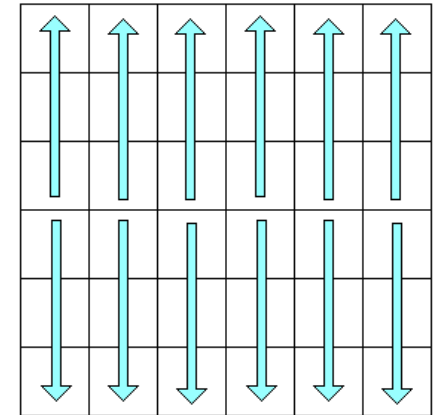
Lehet játszani arra is: hogy (1. vari) nyer az első négyes; és arra is: hogy (2. vari) veszít az első négyes... Ez utóbbinál javasolt bevezetni még azt a korlátozást, hogy az aktuális lépést megelőző lépésben töltött „csatorna” az adott lépésben nem tölthető.

T
Ö
T
I
K
É
.
H
E
X
A





T
Ö
T
I
K
É
K



Tőtikék:

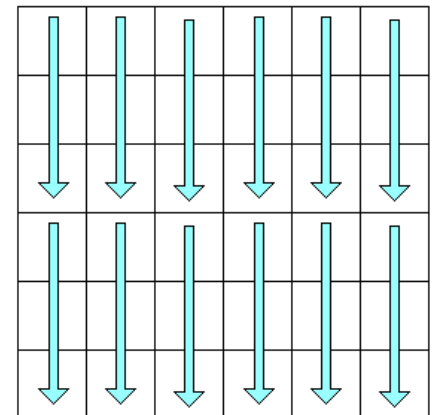
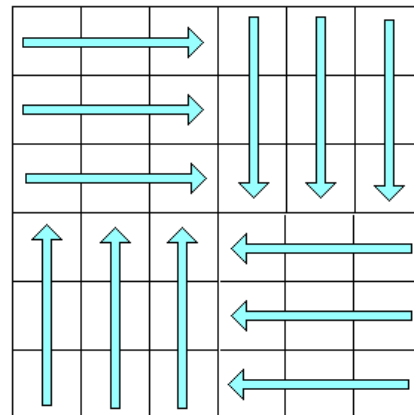
Négy a nyerő-ként is (és négy a vesztként is) érdekes lesz az Amőba, ha annak lépés-szabályában korlátozzuk a választási lehetőségeket.

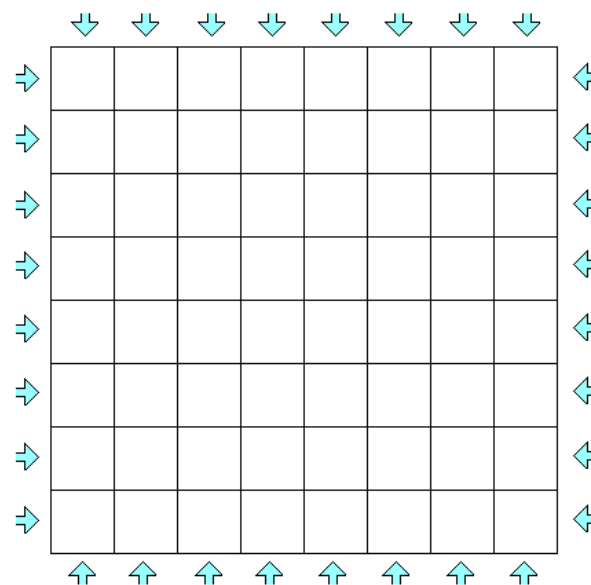
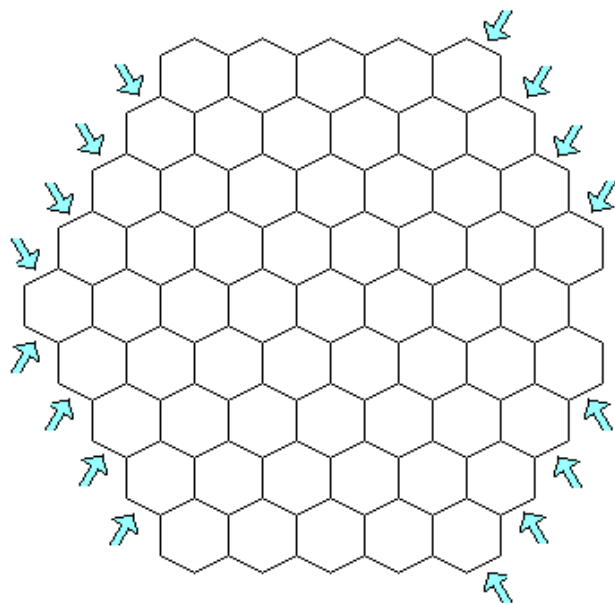
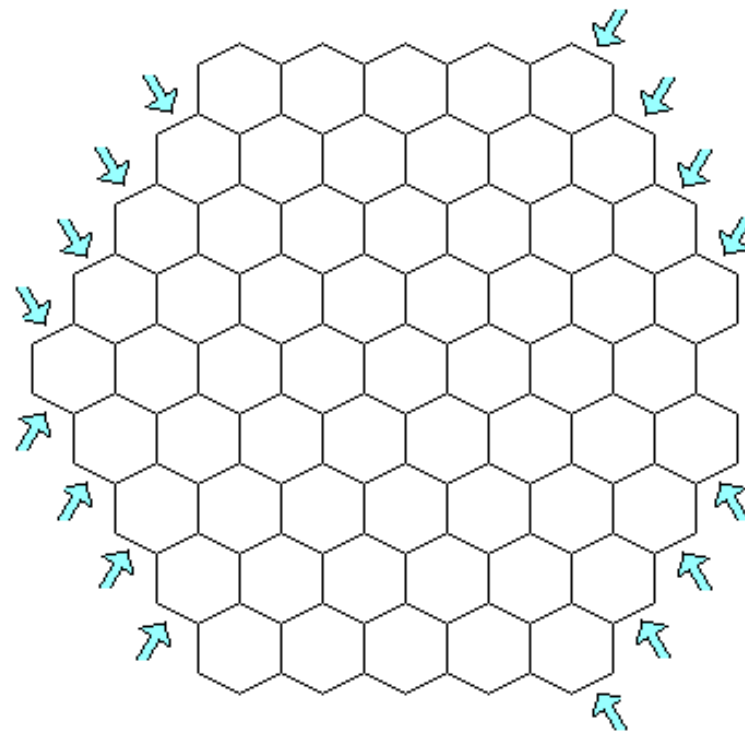
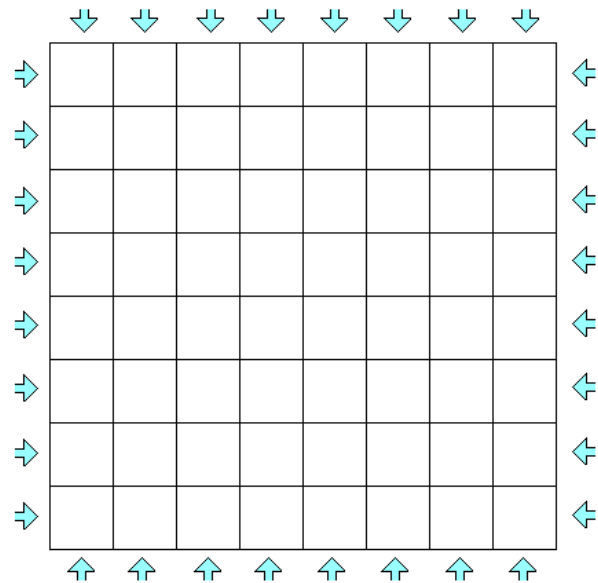
A táblára felfestett nyilazás azt jelzi, hogy az egyes mezők milyen sorrendben tölthetők...

Úgy kell elképzelni, mintha a felfestett utak=csatornák nyílirányban lejtenének, amiken a golyó alakú bábuk ütközésig elgurulnak...

Tehát egy-egy csatornába az első bábu (golyó) a nyílhegyes mezőre kerül...

(Sok-sok hasonló táblát tervezhetnek is maguknak a játékosok...)



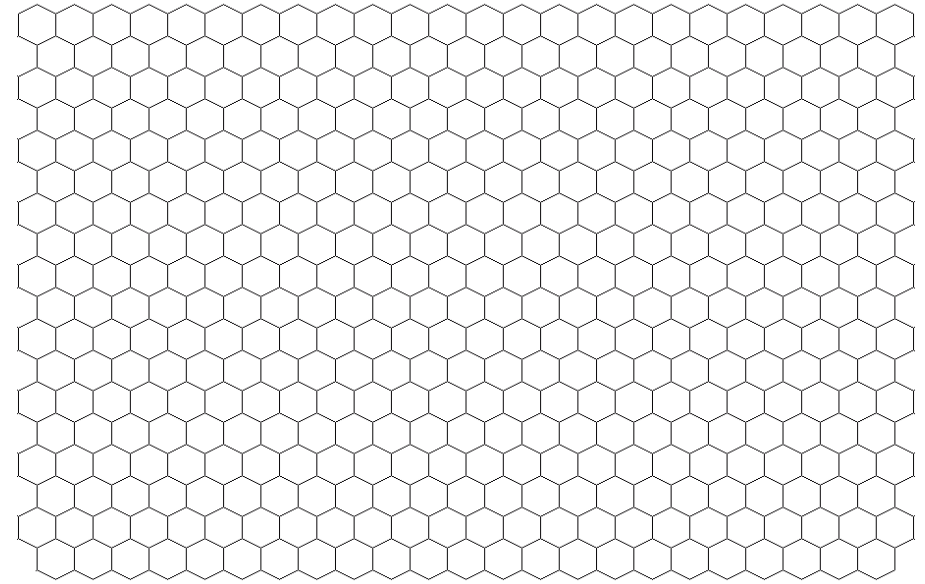
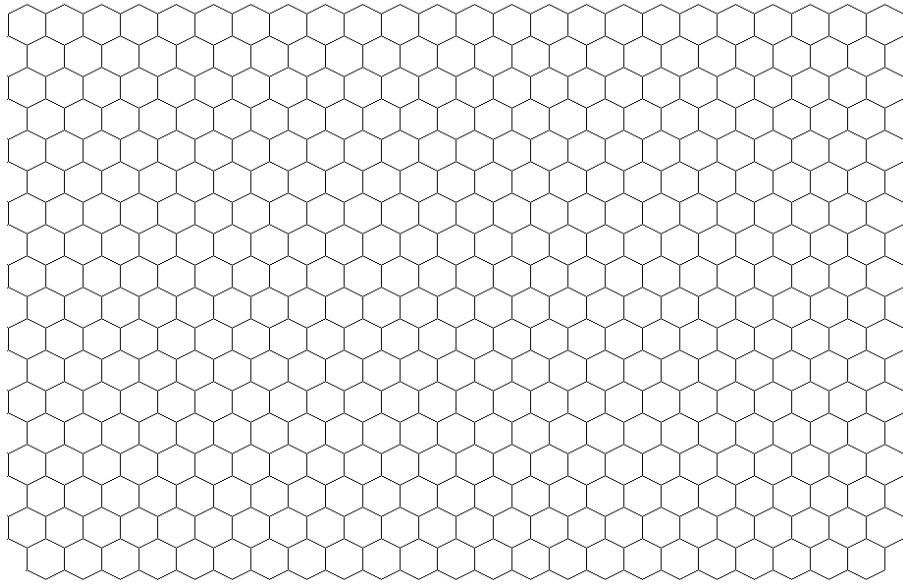


G
U
R
Í
T
Ó
S

A
M
Ő
B
A

Gurítós Amóba:

Amóba-típusú, „négy a nyerő játék” azzal a lépésszabállyal, hogy kívülről, rácsirányban gurítják be ütközésig a golyó alakú bábuikat a játékosok. Hatszöges táblán megpróbálható három színel, hármásban is.



HEXA --- AMÓBA

Hexa Amóba:

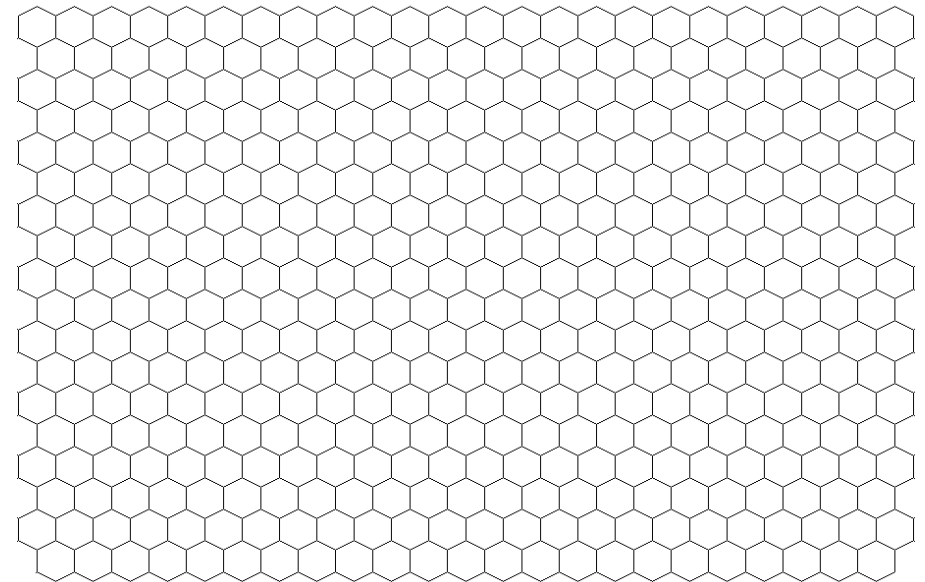
Felváltva rak X és O egy-egy jelet a táblára. Az nyer, akinek egy vonalban, folytonosan (üres hellyel és a másik játékos jelével nem megszakítva) pontosan 5 db saját jelét sikerül elhelyeznie.

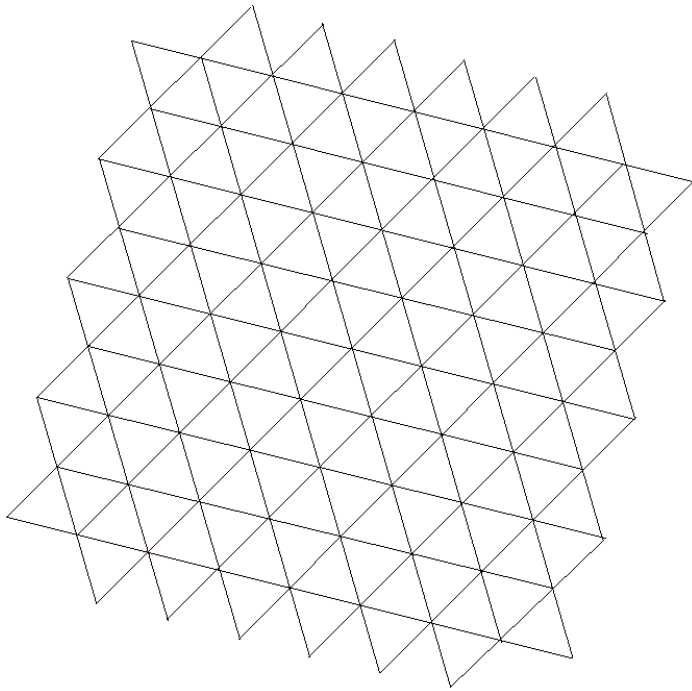
A kezdési előny csökkentése céljából:

- (1) Kötelező a tábla közepén kezdeni.
- (2) A kezdő lépő második jele az elsőtől legalább két üres mező kihagyásával tehető le.

Hex-Tac-Toe:

Nem ötös vonalra, hanem csak az első hármáig, de hárman játszott amóba hatszöges táblán..





Spangles:

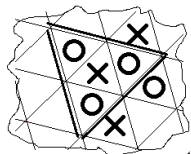
Világos kezd, egy tetszése szerinti helyre letett bábujával.

Az ezzel oldalszomszédos mezőre tesz le egy sötétet ellenfele.

Majd mindegyik lépésben valamelyik, már korábban lerakott bábu mezőjének üres oldalszomszédjára tehető le az újabb bábu.

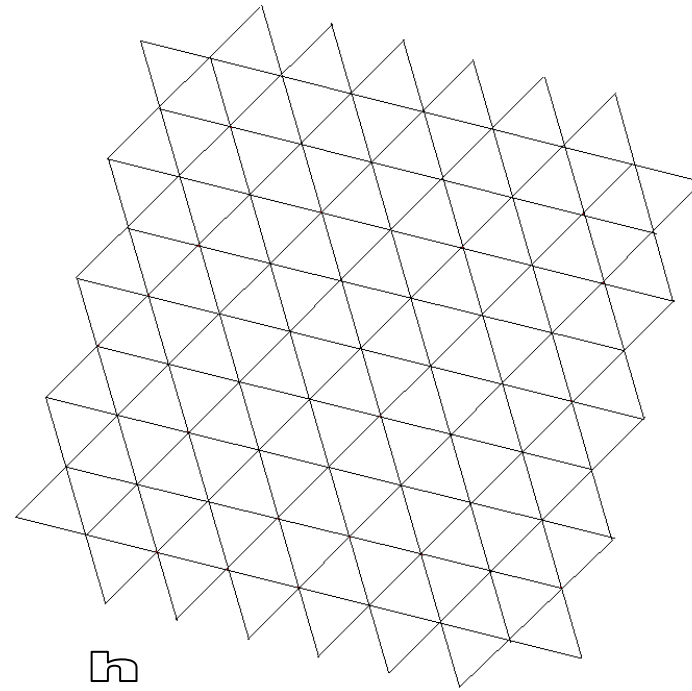
Váltakozva, egyenként következnek világos és sötét.

Az nyer, aki előbb tudja 3 db bábuját háromszög-alakban lerakni:

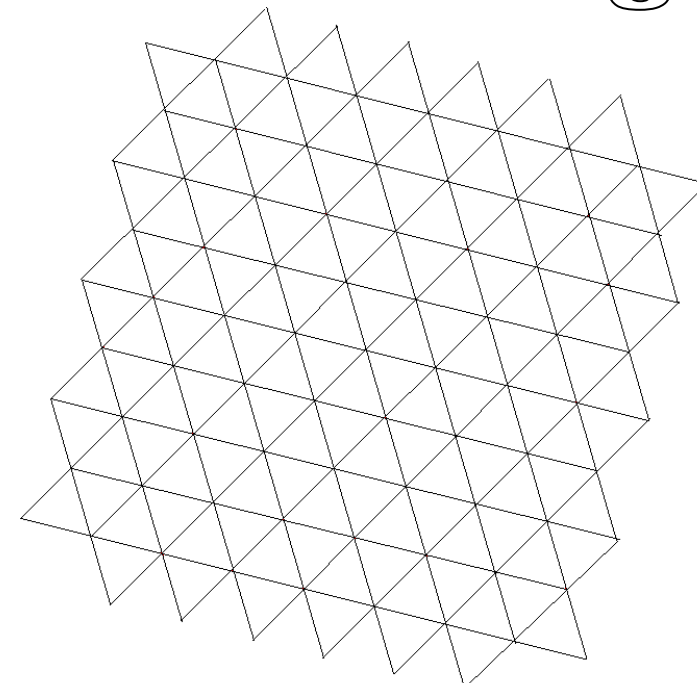


(Középen mindegy mi van)

(Legérdekesebb tábla nélkül, asztalon 20-20 db háromszöglapocskával.)



S
P
A
N
G
L
E
S



Forrás: Nagylaci (<http://jatektan.hu>)

2	3	2	3	2	3	2	3
1	4	1	4	1	4	1	4
2	3	2	3	2	3	2	3
1	4	1	4	1	4	1	4
2	3	2	3	2	3	2	3
1	4	1	4	1	4	1	4
2	3	2	3	2	3	2	3
1	4	1	4	1	4	1	4

2	3	2	3	2	3	2	3
1	4	1	4	1	4	1	4
2	3	2	3	2	3	2	3
1	4	1	4	1	4	1	4
2	3	2	3	2	3	2	3
1	4	1	4	1	4	1	4
2	3	2	3	2	3	2	3
1	4	1	4	1	4	1	4

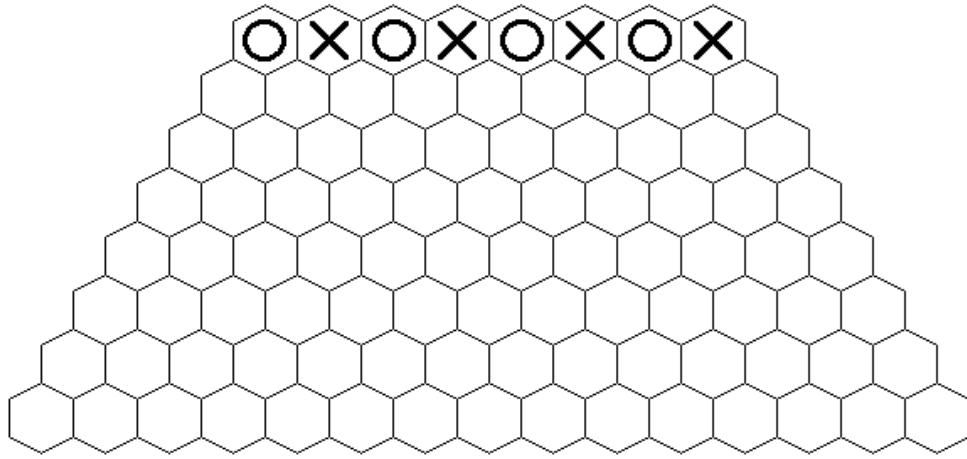
Hijara (pontozásos vonalnyerő):

A 4x4-es tábla mezői négy megszámozott részére raknak felváltva a játékosok, egyetlen korlátozással: előbb az 1-re, majd a 2-re, ..., azaz a négy számozott „almezőből” mindig csak a még nem foglalt legalacsonyabb értékűre.

Közben (ill. a végelszámolásakor) pontot kap az, aki a 4x4-es mezőn:
 vonalban -azonos értékű 4 db „almezőt” elfoglal (10),
 és/vagy
 vonalban sort ér el -1234- (15),
 és/vagy
 egy teljes mező mind a négy almezőjét elfoglalja (20).

2	3	2	3	2	3	2	3
1	4	1	4	1	4	1	4
2	3	2	3	2	3	2	3
1	4	1	4	1	4	1	4
2	3	2	3	2	3	2	3
1	4	1	4	1	4	1	4
2	3	2	3	2	3	2	3
1	4	1	4	1	4	1	4

H
I
J
A
R
A



Cascades

Kezdőállásban a felső soron váltakozva áll 4-4 sötét (X) és világos (O).

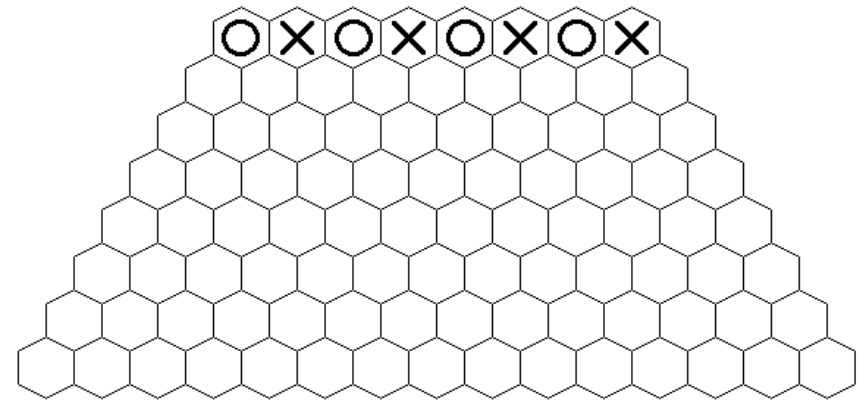
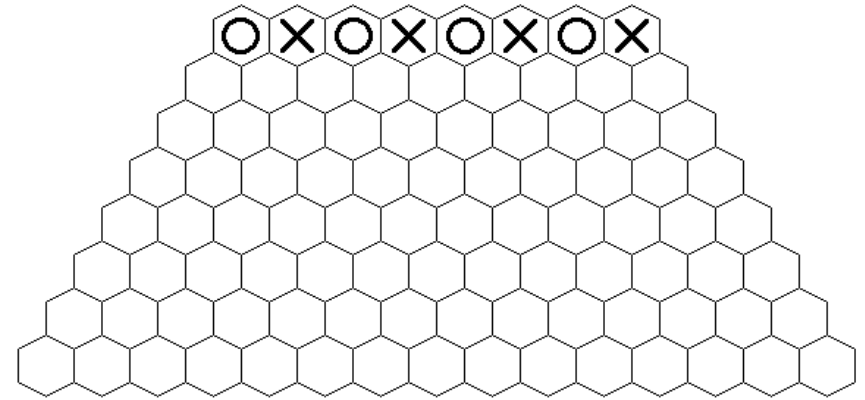
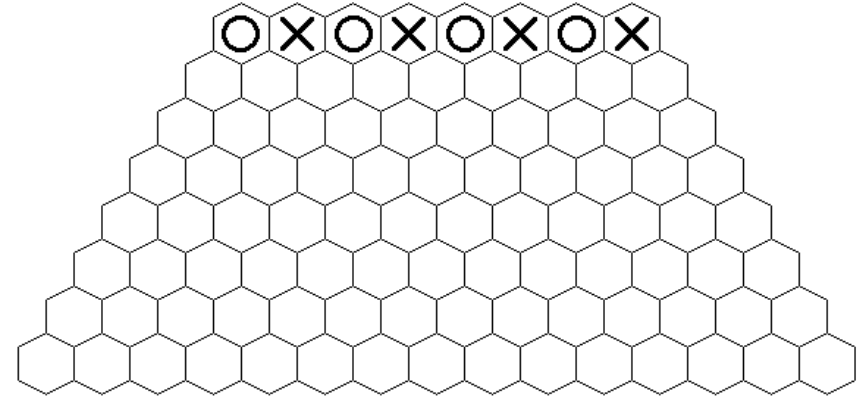
A kezdő lerakja egy újabb bábuját bármelyik saját bábujával szomszédosan.

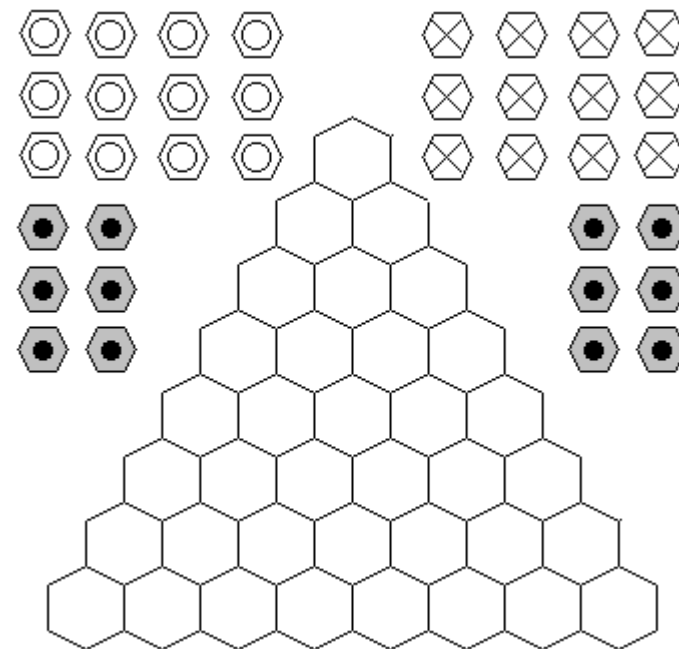
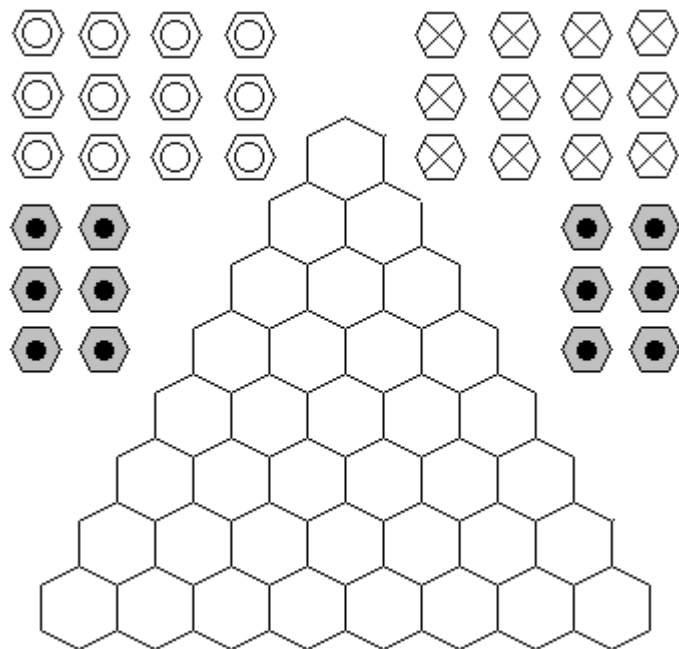
Ezt követően a két játékos felváltva, lépésenként már 2-2 db újabb bábuját rakja fel a táblára úgy, hogy csak lefelé megengedett terjeszkedni és mindig csak a már elfoglalt mezővel szomszédos üres mezőre.

(Tehát a lépésre következő két tetszőlegesen választott bábuja alattiak közül max. 4 db mező közül választhat.)

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

C
A
S
C
D
E
S





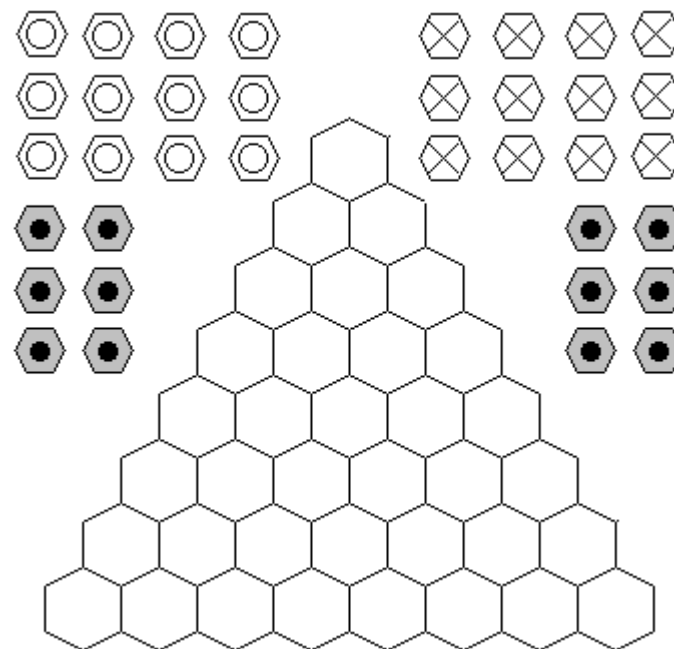
Xinez (Zenix –, farakás-láncban”):

Mindkét játékosnak 6 db semleges és 12 db saját színű bábuja van, amik közül váltakozva, tetszés szerint választva:

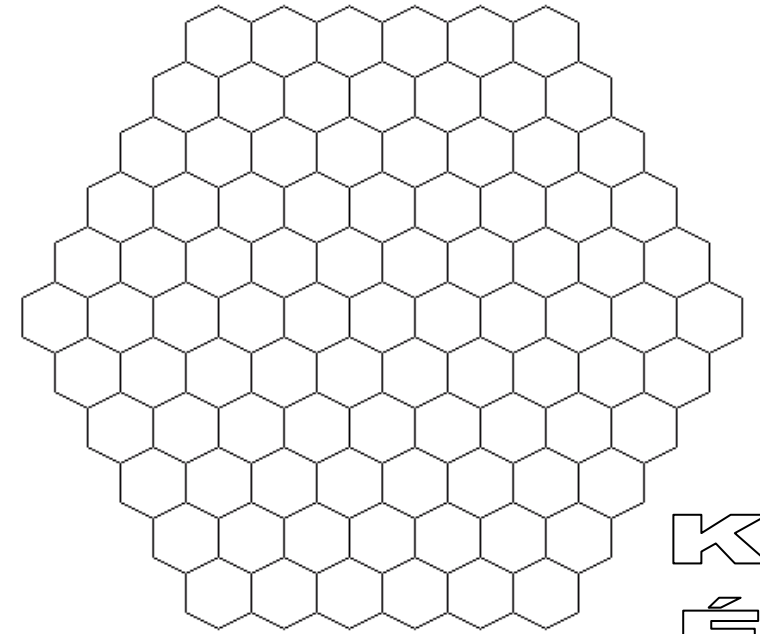
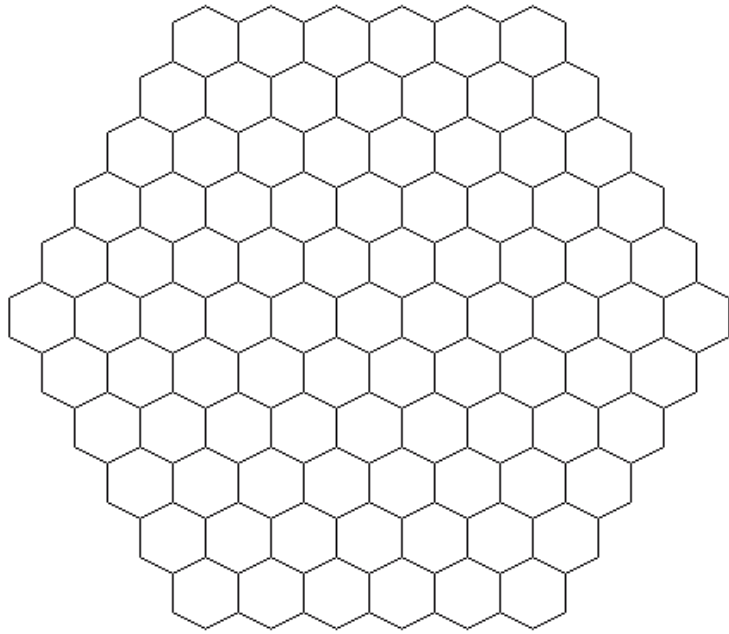
lépésenként egyet-egyet rakhatnak a táblára úgy, hogy azt alulról felfelé töltik (mintha fahasábokat raknának egymásra).

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

(A tábla mellé rajzolt O-, X-, Pötty-jelek áthúzásával számolgatás nélkül is azonnal látjuk, hogy mennyit raktunk már a táblára, ill. mennyi saját és mennyi semleges bábunk van még felrakható.



X
I
N
E
Z



Kék Nílus:

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

(Mindketten ugyanazt a jelet, akár pl.: a mező kékre színezésével.)

Kötelező mindig a legutolsóként elfoglalt (beszínezett) mező szomszédjával folytatni, (tehát a folyó forrásából később már tilos) és persze *a folyó soha nem torkollhat önmagába*.

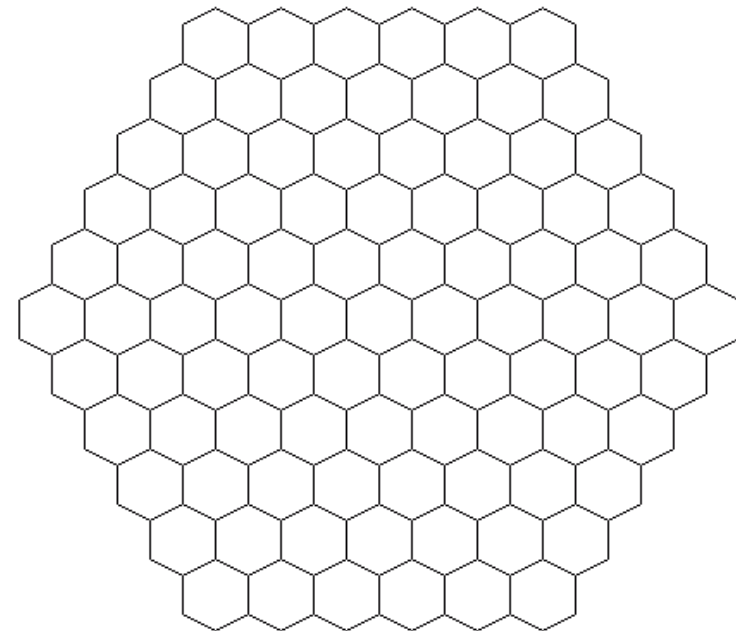
(Tehát mindig az utolsó letett bábu mellé kell tenni úgy, hogy az újonnan letett semelyik további másik, már a táblán lévővel nem érintkezhet.)

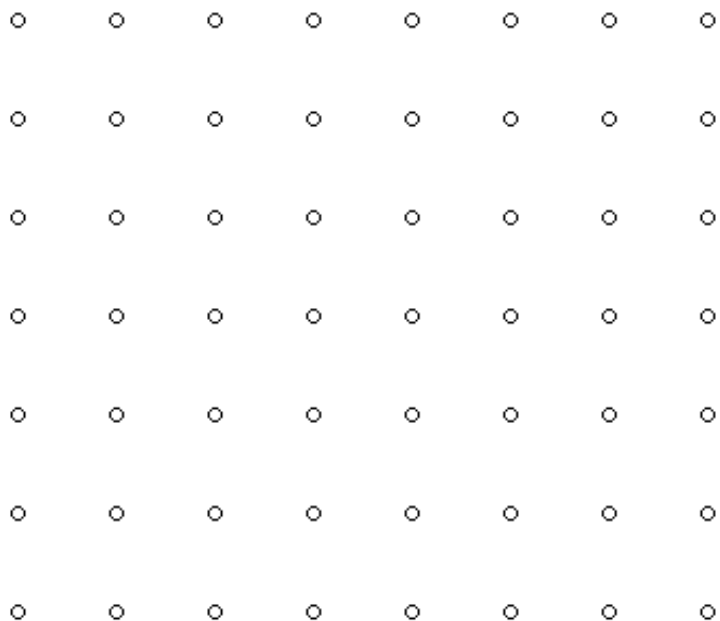
Az veszít, aki előbb nem tud szabályosan tovább lépni.

(Úgy még érdekesebb, ha a tábla szélének ütköző folyó ugyanabban a sorban átellenesen, a tábla másik szélén újra felbukkanhat, azaz onnan folytatható tovább az építkezés, ámde ez, egyszersmind nehezebb is, ha ezzel megsértheti a tiltó szabályt.)

K
É
K

N
Í
L
Ú
S





Doots (Vonalkázós)

A többek által "vonalkázós"-nak nevezett játékban: felváltva húzzák meg egy-egy mező oldalvonalát a játékosok. Aki egy mező kerítésének a negyedik vonalkáját behúzza, az megszerzi a mezőt (a közepében elhelyezi saját jelét -pl.:X, vagy O-) és újra ő következik.

Az nyer, akinek a parti végéig több mezőt sikerül szereznie.

(Abban a lépéskényszeres változatában a legérdekesebb, amikor kötelező megszerezni a megszerzhető mezőket.)

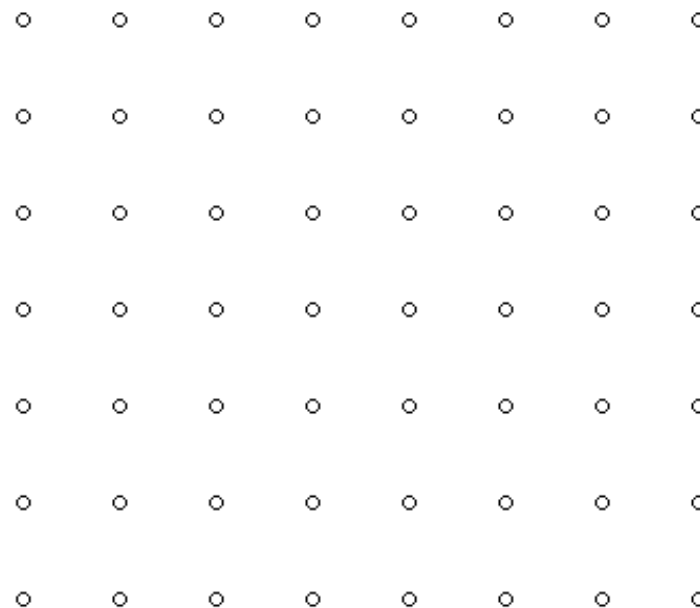
Kígyó

A kezdő összeköt két (vízszintesen, vagy függőlegesen) szomszédos pontot. Ezt követően, felváltva, úgy húzogatják egyenként a „kígyózó” vonalkákat, *(növesztik a kígyót, vagy a fején, vagy a farkán)*

hogy az új behúzott vonalka a már táblán lévőkkel egyetlen vonalat alkot.

Egyetlen tiltás: „a kígyó soha nem „haraphat” önmagába. A farka sem!

Az veszít, aki előbb megsérti a tiltó szabályt.



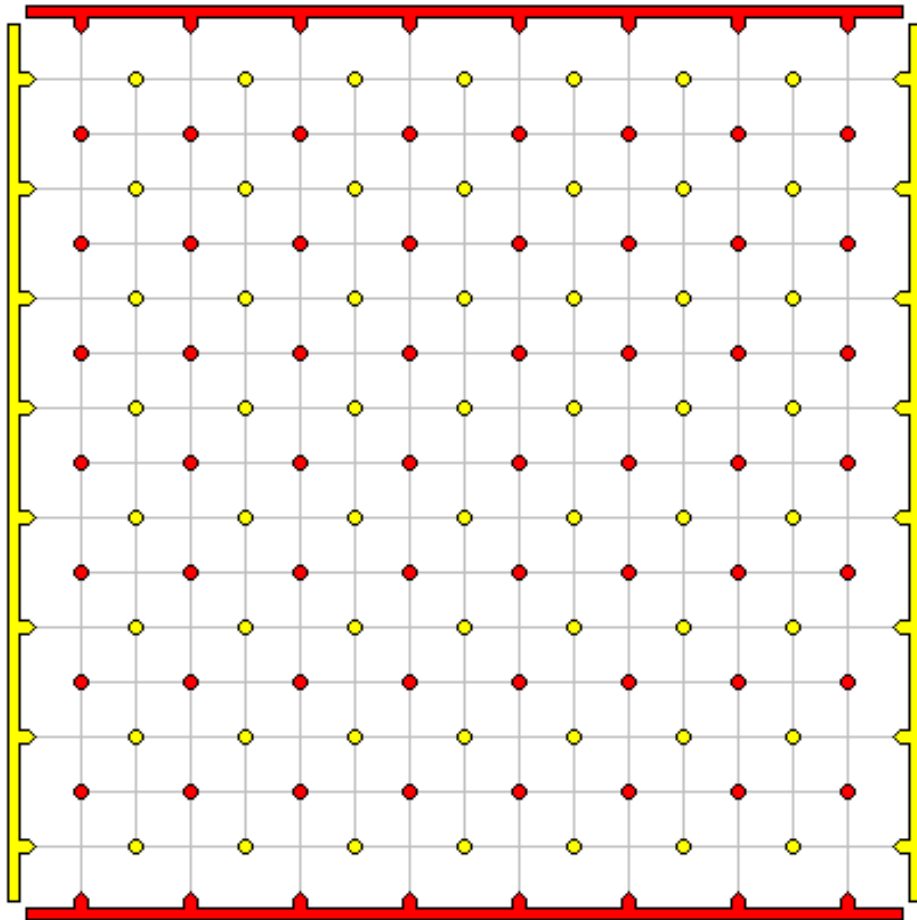
D

O

O

T

S



)

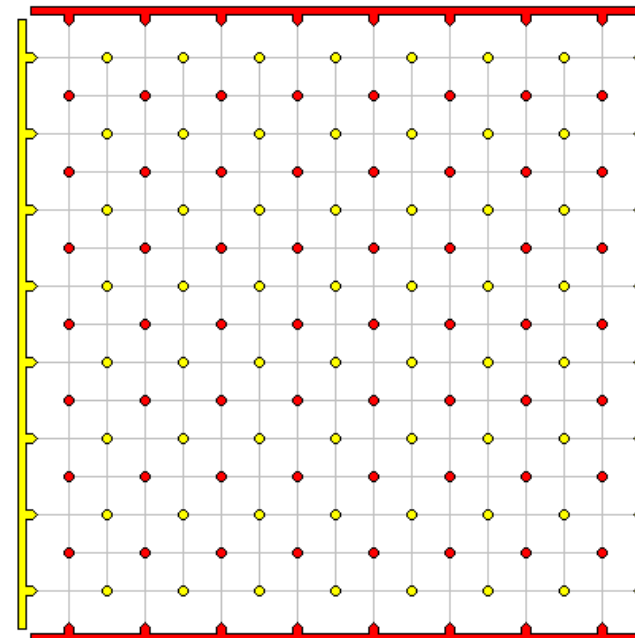
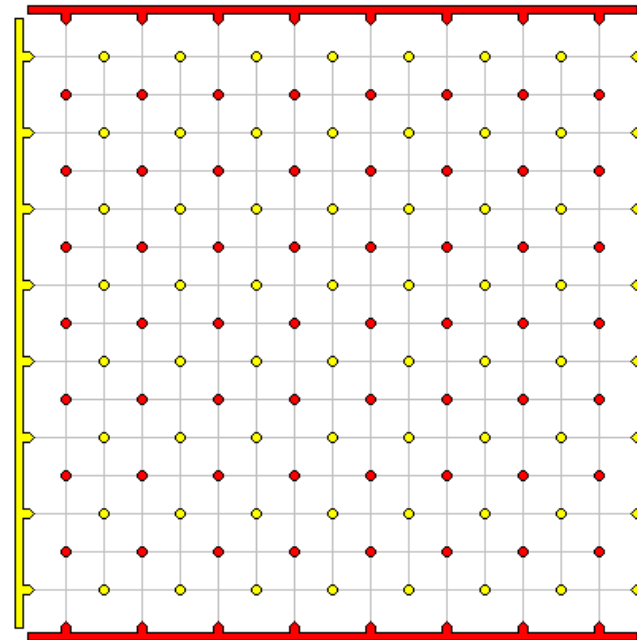
Bridges („a négyzetes Hex”)

Két színnel javasolt játszani.

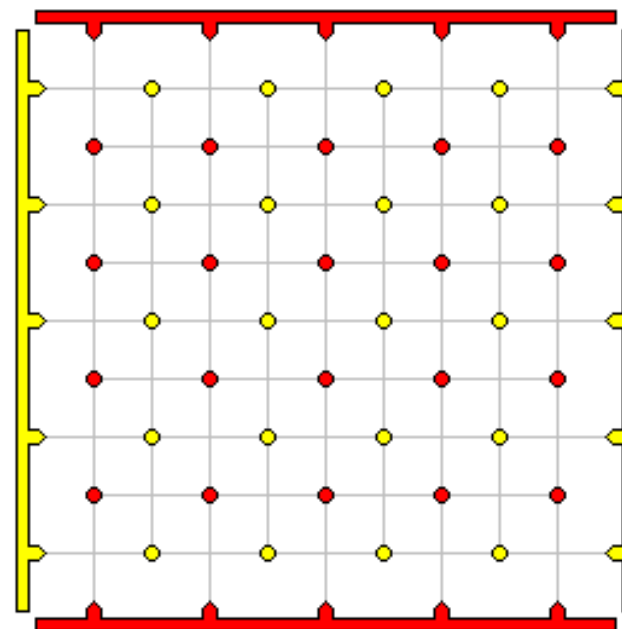
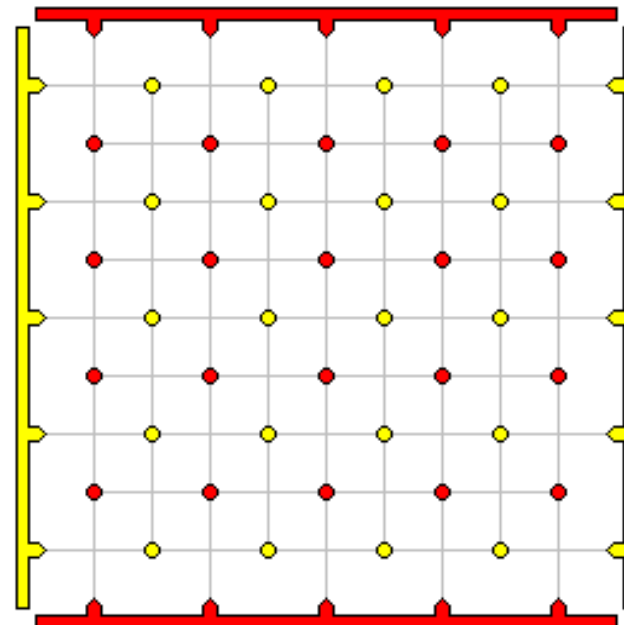
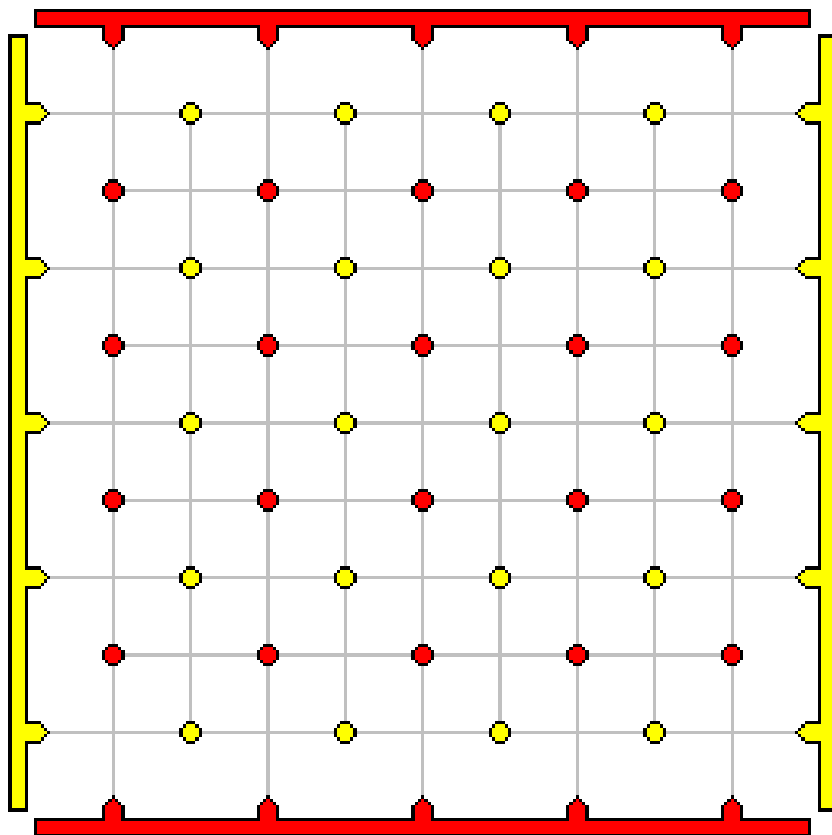
Egy lépésben két (egymás melletti) saját színű pötty köthető össze.

A verseny célja, mint a Hex-ben:

a saját színű átelles oldalak folytonos vonallal való összekötése.



B
R
-
D
G
E
S



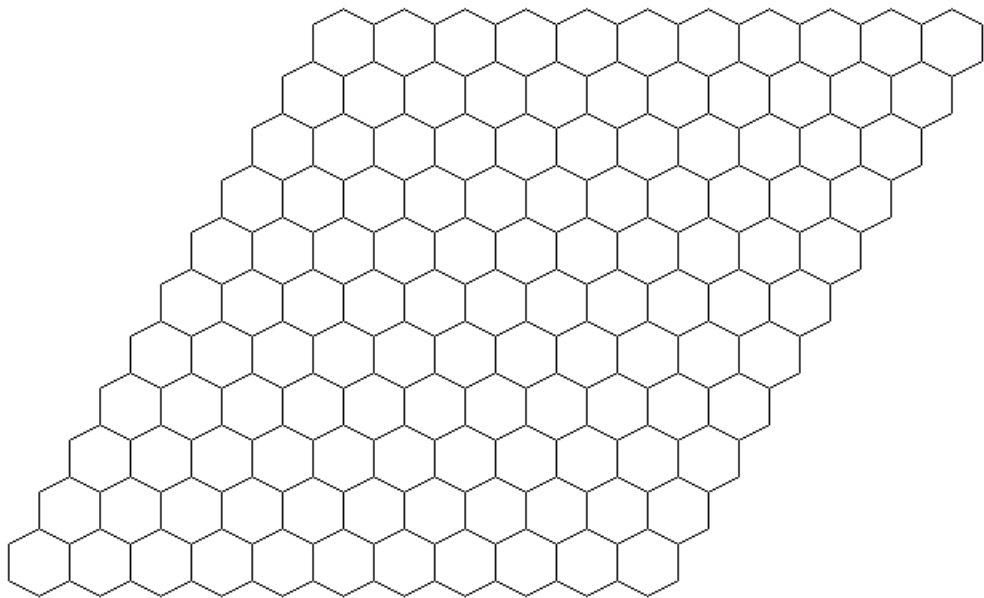
Connections:

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 egy célért, de persze a parti közben nem beszélhetik meg a lépéseiket...)

Haladók: játszhatják a nagyobb (Bridges-) táblán is.

© 2014 MZ Z 0 9



Hex

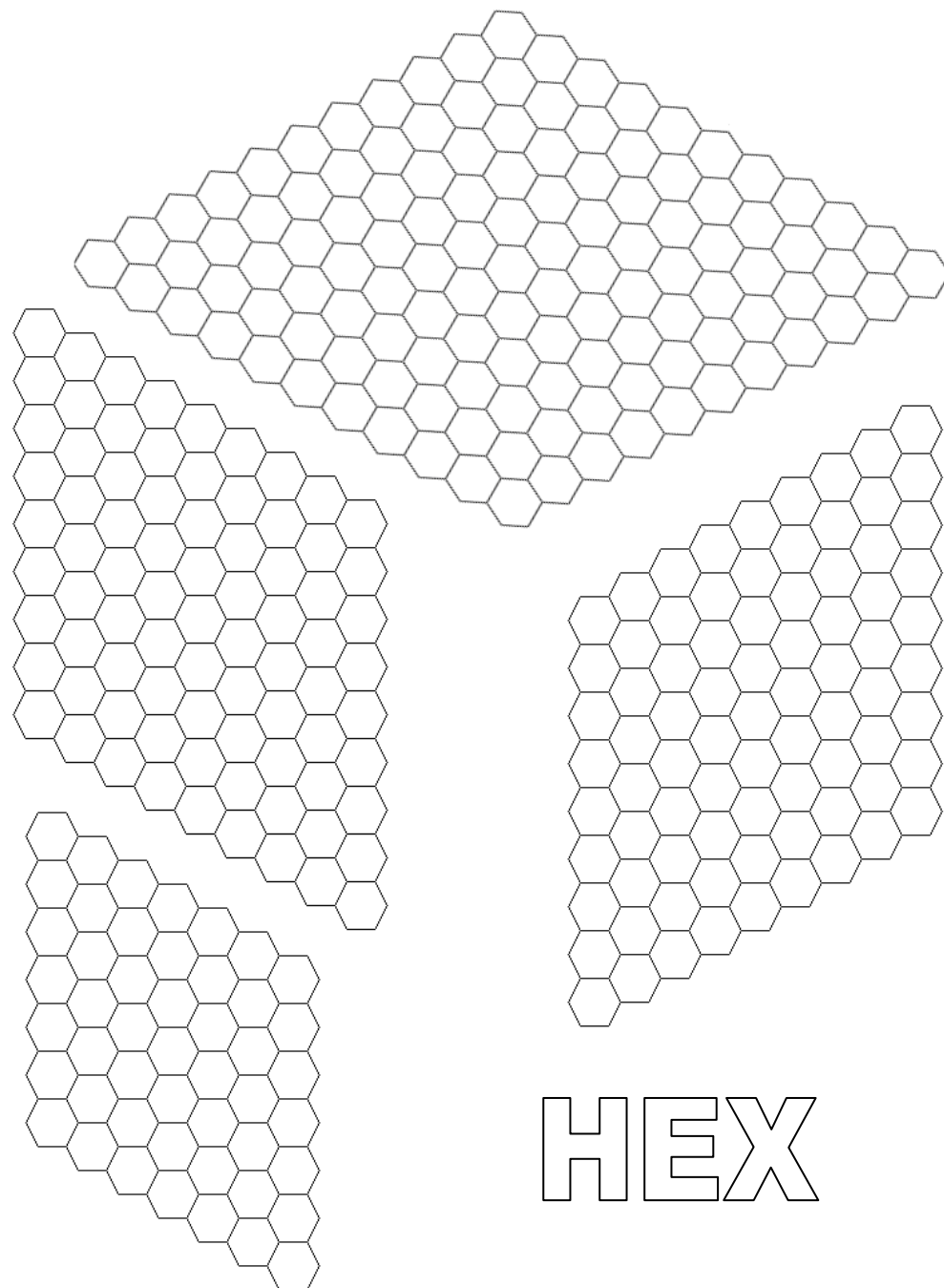
A játékosok egymással szemben ülve, megállapodnak:
melyik a **vízszintes** és melyik a **függőleges** játékos.

Felváltva, egyenként, tetszőlegesen választott mezőre rakosgatnak:
az egyik világos, a másik sötét bábukat (jeleket).

Az nyer, aki saját jeleivel társát megelőzve:
köti össze egy folytonosan bejárható úttal saját szemközti két alapvonalát.

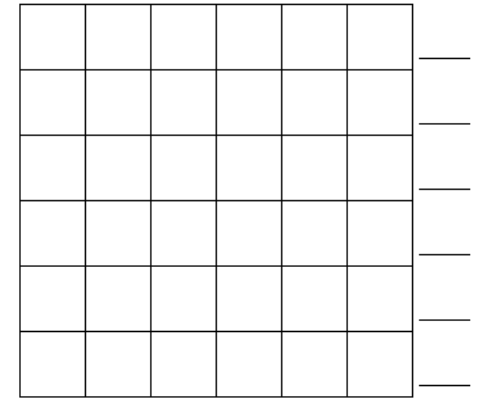
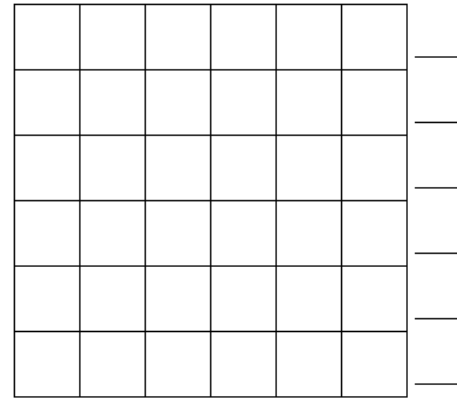
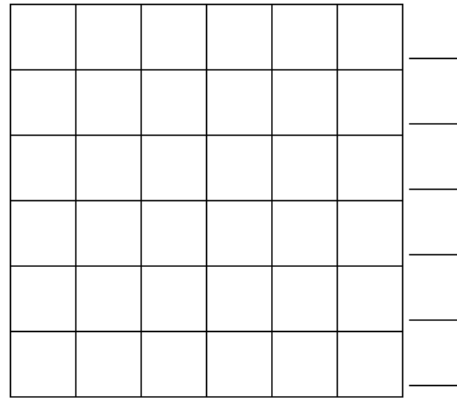
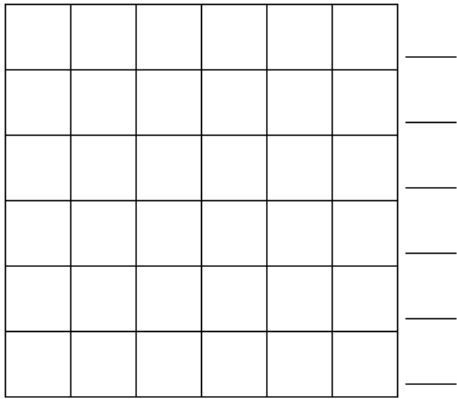
A kezdési előny csökkentése céljából:
tilos az első bábút a rövid átlóra tenni..

(Gyakorlottaknak a 11x11-es, kezdőknek a 7x7-es táblán.)



HEX

Forrás: Nagylaci (<http://jatektan.hu>)



SZÓKRA-TESZ

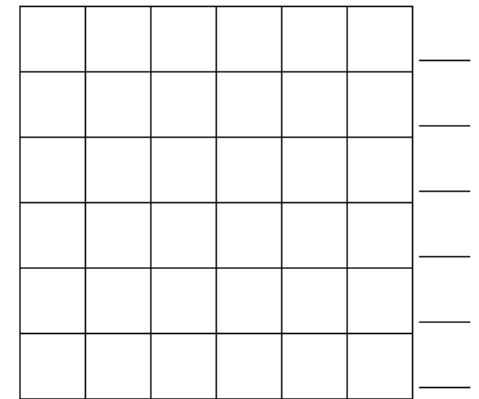
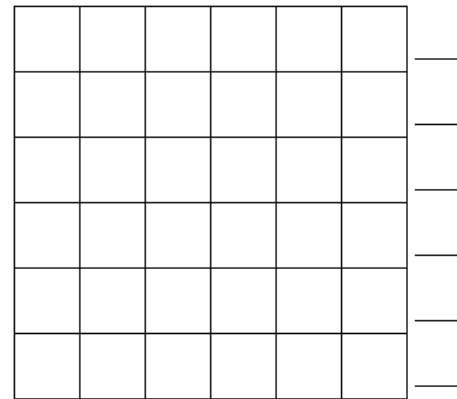
Szókra-tesz:

A játékosok (2-6 fő) egymással körben szemben ülve, úgy helyezkednek el, hogy a 6x6-os négyzetrácsos játékmezejüket versenytársaik ne láthassák.

Körbe-sorban, felváltva, jogosultak egy-egy tetszőleges betűt mondani, amit mindegyik játékos beír saját játék-táblájának neki tetsző helyére, arra törekedve, hogy így minél hosszabb értelmes szavak álljanak össze.
***(Vízszintesen balról-jobbra, és függőlegesen fentről-le olvashatóan.)

Fontos szabály: új betű csak akkor hangozhat el, ha a korábbiakat már mindegyik játékos felvezette saját táblájára. Ha betelt a 36 mező, akkor következik a pontozás. Mind vízszintesen, mind függőlegesen össze kell számolni az értelmesre sikeredett szavak pontértékeinek összegét. Egy-egy szó pontértéke, a szót alkotó betűk számának négyzete.
(A két tábla két parti, annyi példányban másolandó, ahányan játszanak.)

*** A nyelvi virtuózok persze megegyezhetnek a bötűkből visszafelé olvasható szavak beszámításában is. (Ekkor ugye, hozzá-adandó még a felfelé is és jobbról balra olvasott kiértékelés eredménye is.)



S
Z
Ó
K
R
A
T
E
S
Z

f
e
l
a
d
v
á
n
y
o
s
á
n

Szókra-tesz feladványosan

A játék lényege, mint a Szókratesz-é, de itt előre bemondják mind 36 db betűt a játékosok (ekkor is egyenként, a körben ülés sorrendjében) és mindenki feljegyzi magának az elhangzott betűket.

Ezt követően megállapodnak pl. 10 percnyi „munkaidőben”, ami alatt ki-ki elkészíti a másik táblán : a saját megoldását.

Értékeléskor azokat a betűket kell összeszámolni, amelyek sem vízszintesen, sem függőlegesen nem szerepelnek értelmes szóban. Az nyer, akinek a legkevesebb ilyen betűt tartalmaz a táblája.

Úgy is érdekes, hogy az egyik táblán a betűk elhangzásakor le is játszanak egy Szókra-tesz partit.

(Ezzel, a betűkészlet ugye felkerült a táblákba...)

Ezt követi a „második felvonás”: pl.: 10 perc gondolkodási idővel mindenki átjavíthatja a megoldását a másik táblán.

Értékeléskor, a két megoldás pontértékének szorzata(!) lehet az összevont eredmények végső sorrendet eldöntő értéke.

1 db négyes
(tetszőlegesen elforgatható, és tükrözhető)

2 db hármas

3 db kettes

4 db egyes

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
										10
										9
										8
										7
										6
										5
										4
										3
										2
										1

1 db négyes
(tetszőlegesen elforgatható, és tükrözhető)

2 db hármas

3 db kettes

4 db egyes

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
										10
										9
										8
										7
										6
										5
										4
										3
										2
										1

TORPEDÓ

Két játékos egymással szemben ülve, ellenfelük által nem láthatóan, egy 10x10-es négyzetrácsra tetszőlegesen helyezik fel flottájukat úgy, hogy annak hajói oldalaikkal nem, csak sarkaikkal érintkezhetnek egymással.

Ezt követően a játékosok felváltva jogosultak lövéseket leadni (bemondani a meglőtt mező koordinátáit), melyre ellenfelük köteles:

„talált”, „nem talált”, „elsüllyedt” szavakkal az igazat mondani.

A lövéseket és találatokat a kontroll-táblán jelölik a játékosok és ide próbálják meg felrajzolni ellenfelük rejtett elrendezését...

Érdekesebb lesz a játék – pontosabban kevésbé függ eredménye a szerencsétől-, ha bevezetjük a „felderítő” és a „célzott” lövések fogalmát. Ekkor, a lépésre következő választhat, milyen jellegű lövéseket kíván leadni.

(1.) Ha a **felderítő lövéseket**, akkor az első találatig, de max. lövést adhat le.

(2.) Ha **célzott lövést** választ, akkor korlátozás nélkül, mindaddig újra és újra nála marad a célzott lövések joga, amíg ellenfele "nem talált" jelzést nem ad.

Figyelem! A partinak nem mindig akkor van vége, amikor az egyik flotta elsüllyedt. **A játékot csak a védekező versenyző fejezheti be**, akkor is, ha már a teljes flottáját elsüllyesztette a támadó (a lövéseket megkezdő játékos), így van esélye a lépéshátránya kiegyenlítésére.

TORPEDÓ

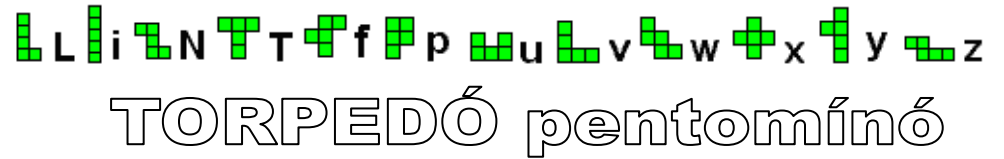
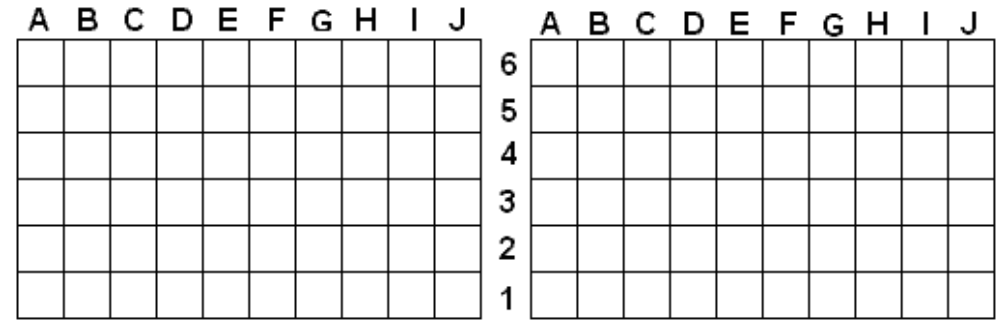
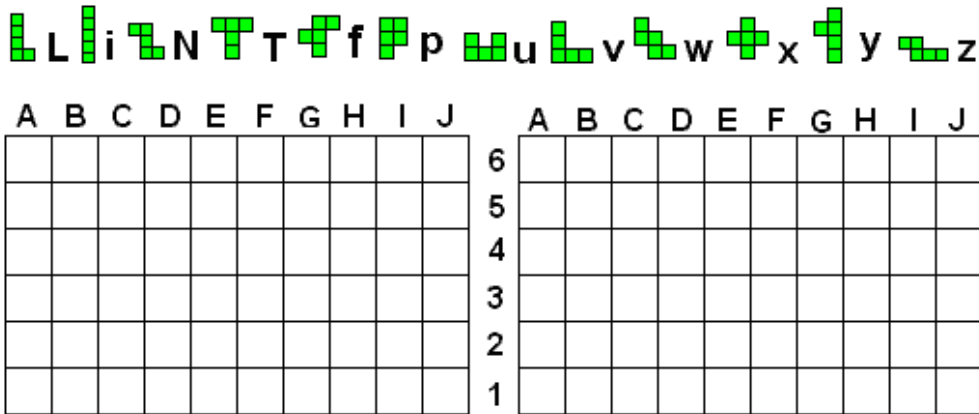
1 db négyes
(tetszőlegesen elforgatható, és tükrözhető)

2 db hármas

3 db kettes

4 db egyes

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
										10
										9
										8
										7
										6
										5
										4
										3
										2
										1



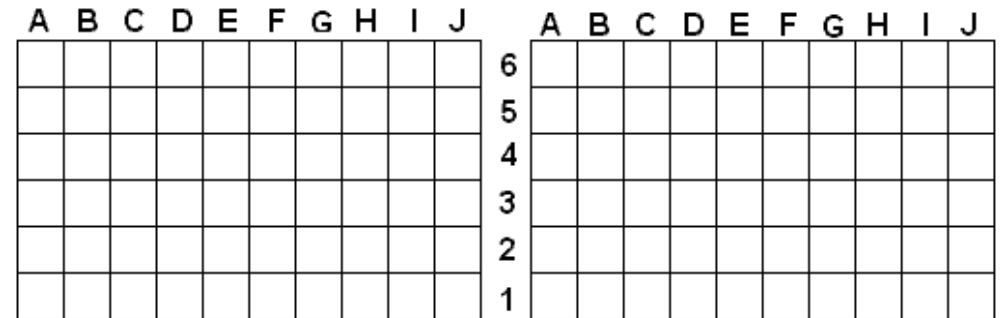
Torpedó

Két játékos egymással szemben ülve, ellenfelük által nem láthatóan, egy 10x10-es négyzetrácsra tetszőlegesen helyezik fel flottájukat úgy, hogy annak hajói oldalaikkal nem, csak sarkaikkal érintkezhetnek egymással.

Ezt követően a játékosok felváltva jogosultak lövéseket leadni (bemondani a meglőtt mező koordinátáit), melyre ellenfelük köteles:

„*talált*”, „*nem talált*”, „*elsüllyedt*” szavakkal az igazat mondani.

A lövéseket és találatokat a kontroll-táblán jelölik a játékosok és ide próbálják meg felrajzolni ellenfelük rejtett elrendezését...

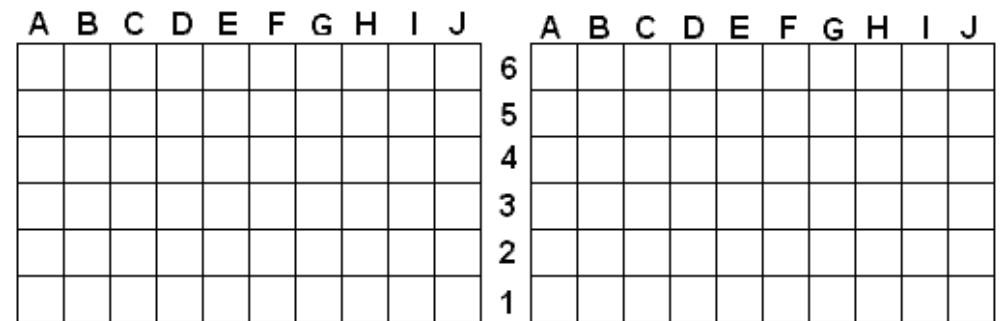


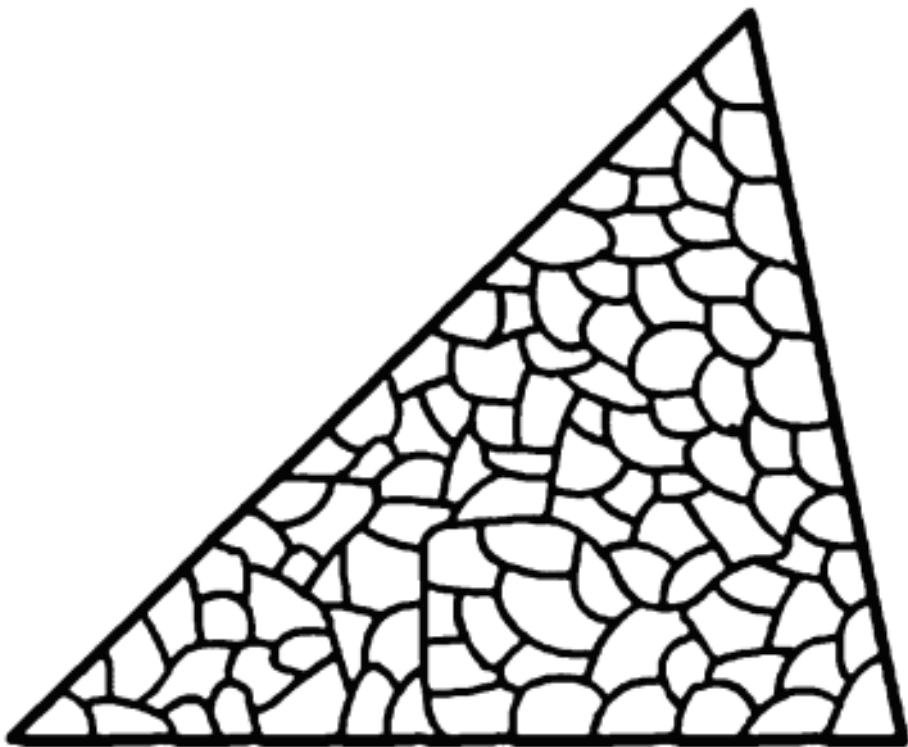
Torpedó-pentominó (cogitoys-változat, amikor kisebb a szerencse-faktor)

Mint a „megszokott” torpedó „típuslövéses” változata, de itt:
a játékosok csak 6x10-es és
a flotta egy 12 darabos készletből szabadon választott 6 db hajóból áll.

Jelentős különbség még, hogy:
az ellenséges flotta elsüllyesztéséhez nem szükséges minden hajó, mindegyik koordináta-pozícióját kilőni.
Elsüllyedtnak kell tekinteni a teljes flottánkat, ha ellenfelünk annak elhelyezkedését saját kontrolltáblájára pozícióhelyesen felrajzolta.

(A játékot könnyíthetjük, ha az alakzat jelét is bemondjuk találat esetén.)



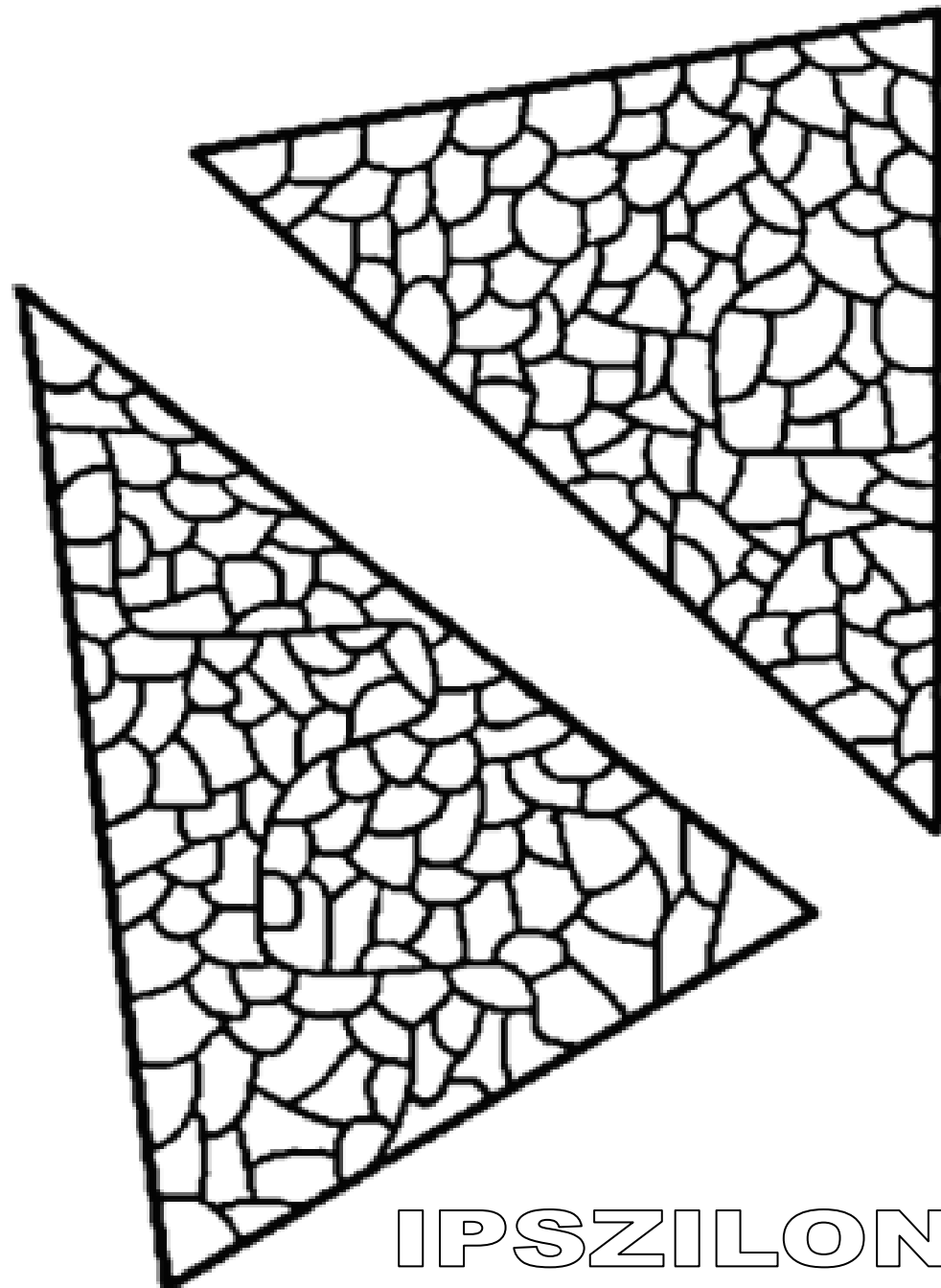


Ipszilon (Y)

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.**

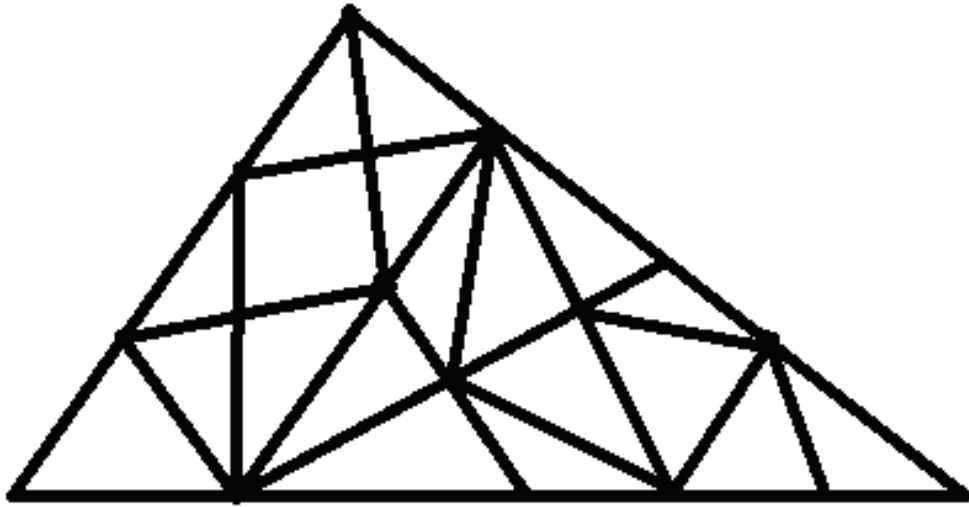
Az a játékos nyer, aki hamarabb köti össze a háromszög mindhárom oldalát a saját színével, így egy ipszilonra emlékeztető alakzatot hoz létre.

(Sok kisebbeknek,



IPSZILON

Forrás: Nagylaci (<http://jatektan.hu>)



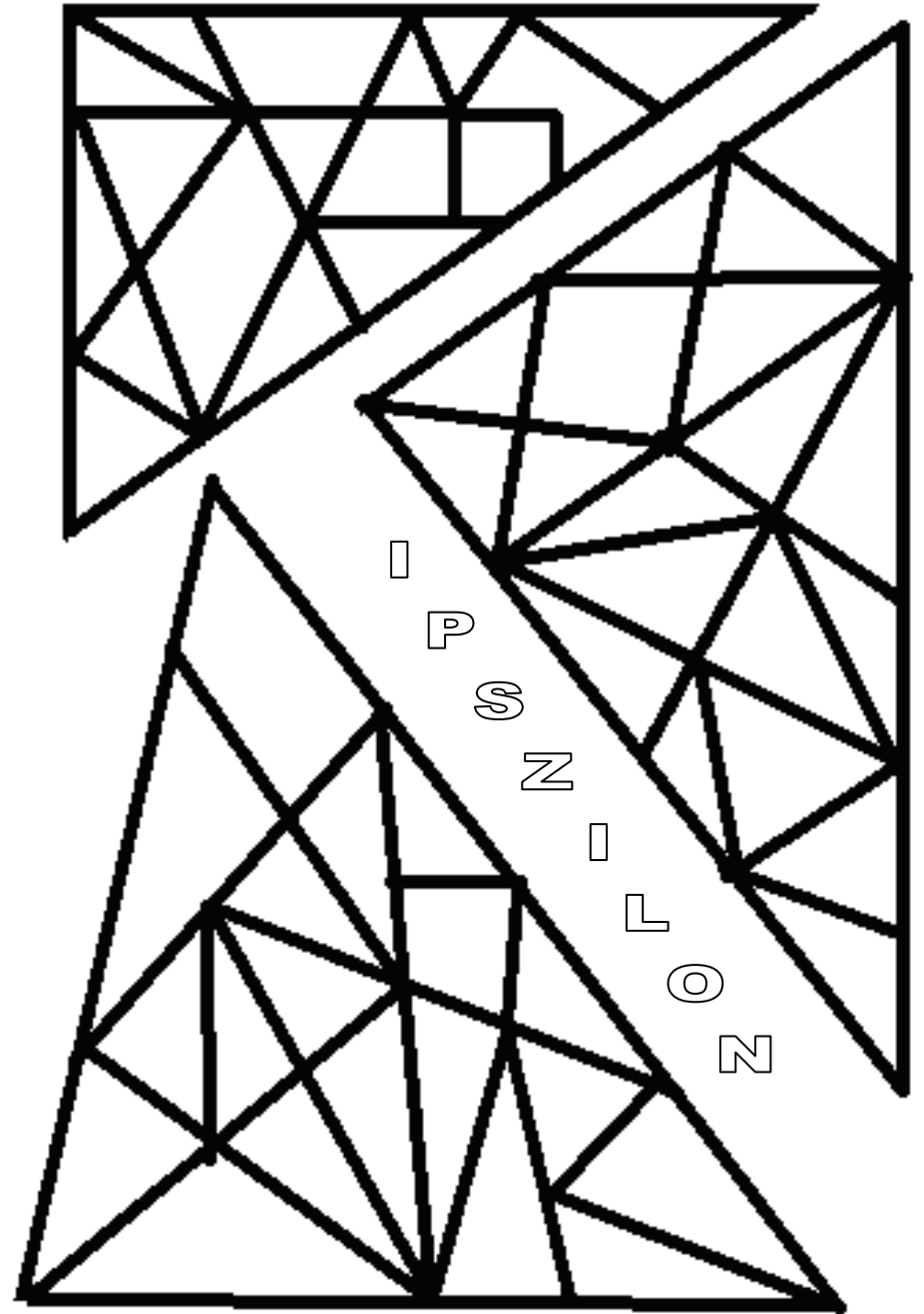
*Kedvenc óvó nénim Anita (<http://jatszunk-egyutt.hu>)
figyelmeztetett: az „Y” színezgetős játék ellentmondásos.
Látható, hogy piciknek van kitalálva, de a kicsiknek még túl sok a mező és
nem is tudnak még olyan pontosan vonalon belül maradva színezni.*

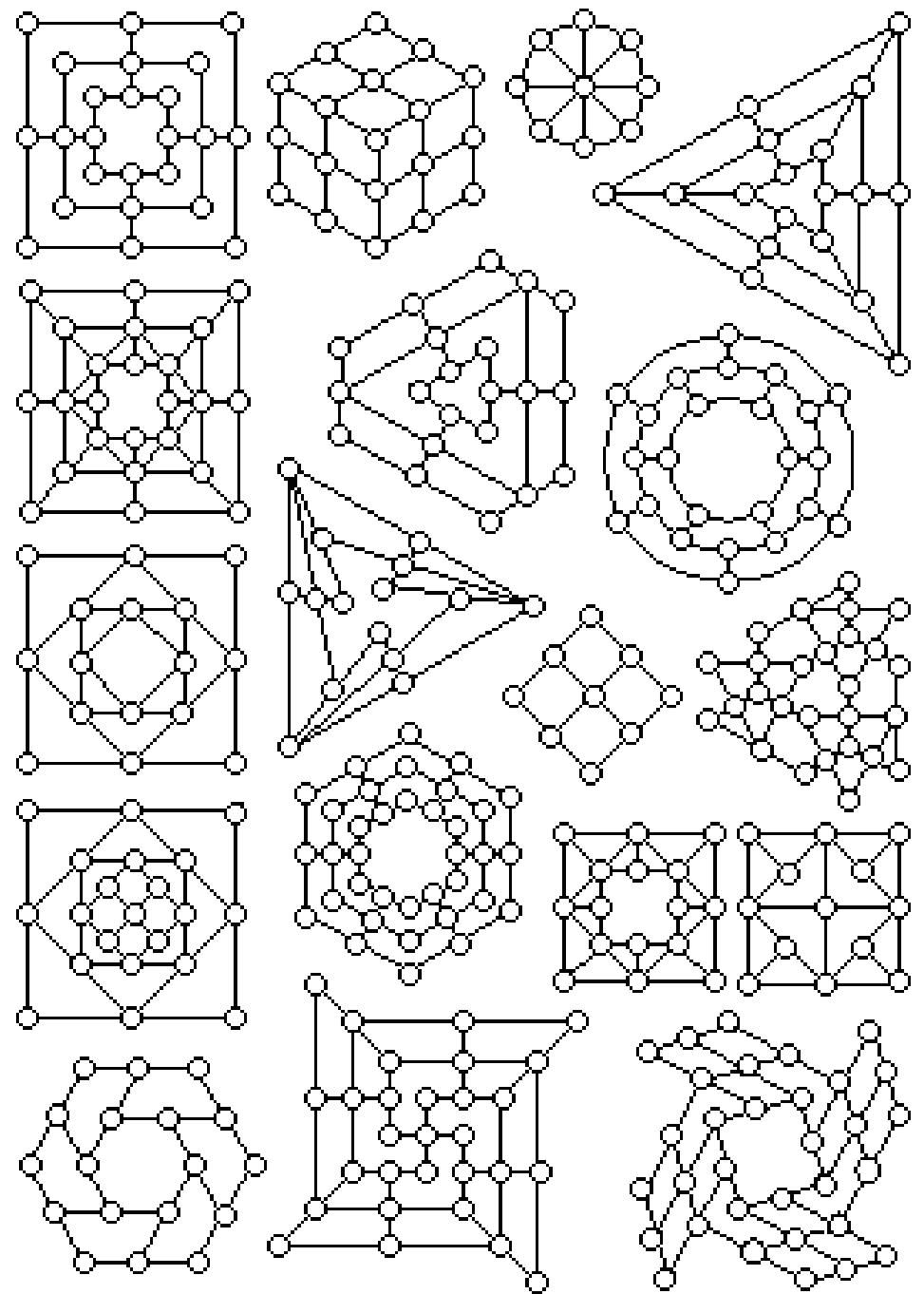
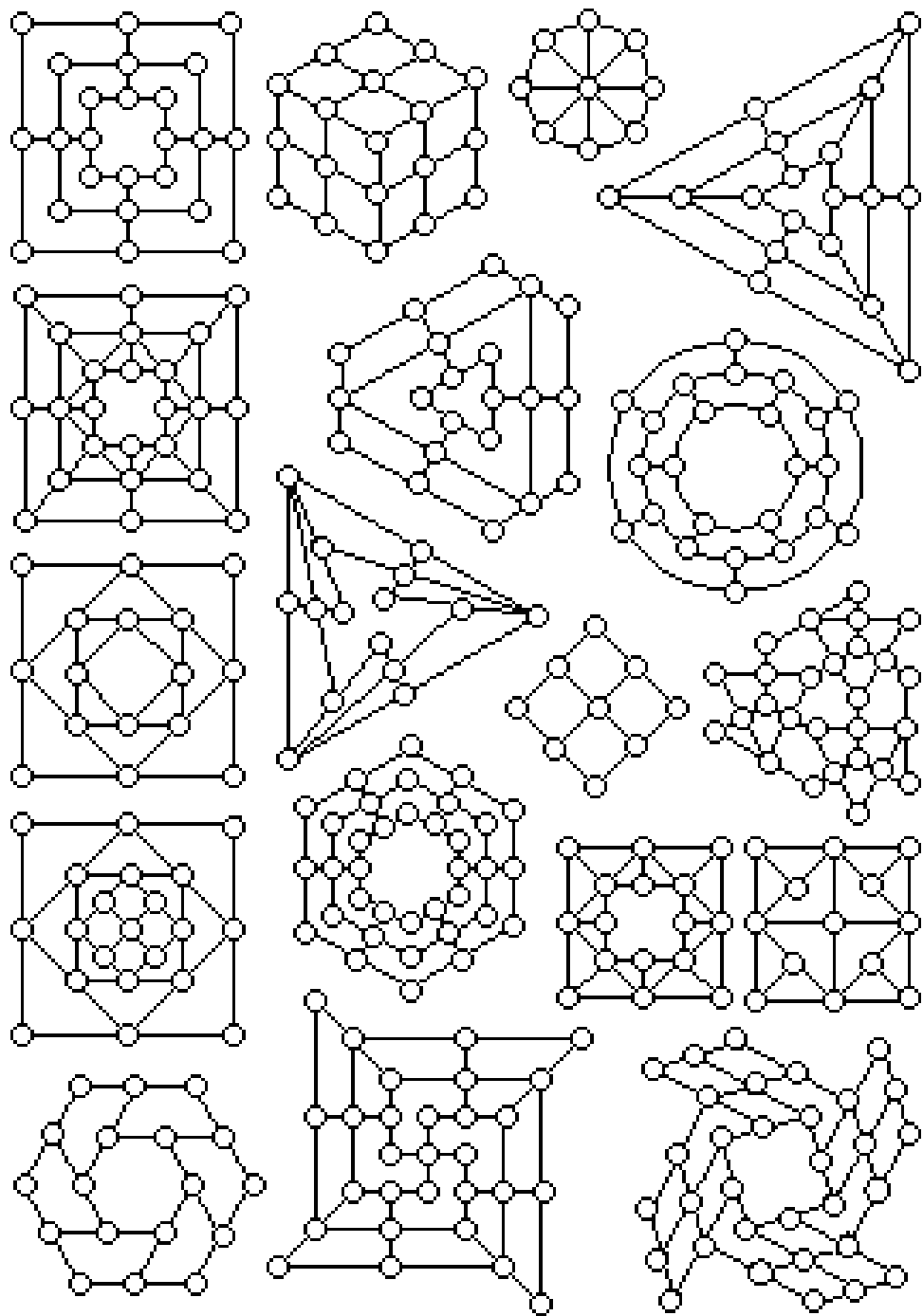
*A játék ötlete azonban tetszik, ezért próbáltam egyszerűsíteni:
Kevesebb mező esetén azonban, olyan egyenesekkel javasolt darabolni,
amelyek csúcsaikon és oldalaikon szomszédosak...*

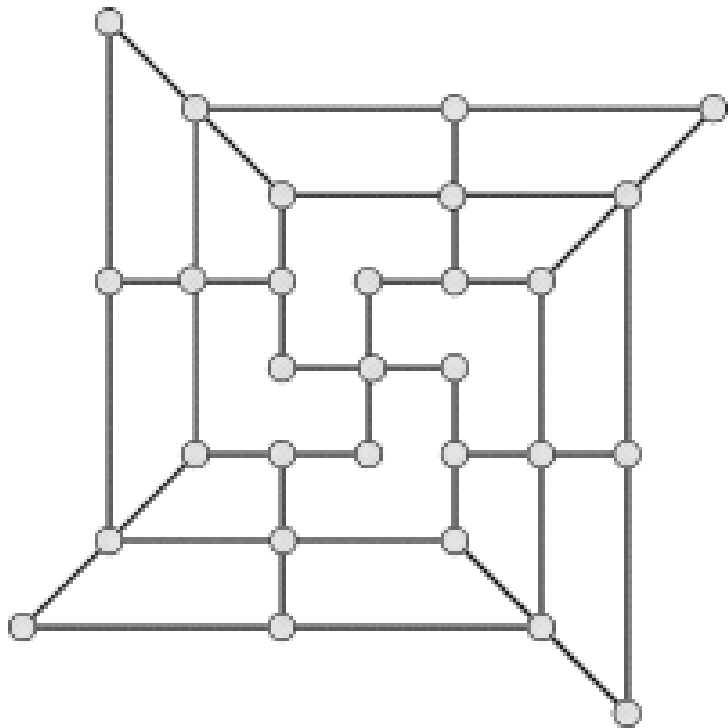
Ipszilon (Y csak oldalszomszédosan)

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
oldal-szomszédos mezőt.**

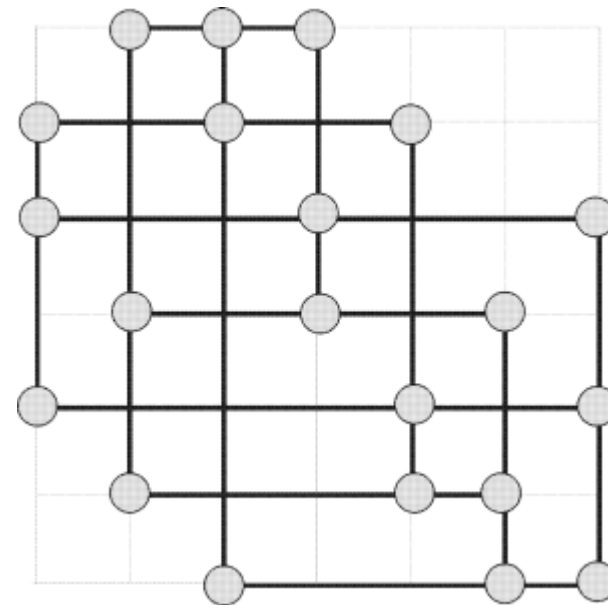
Az a játékos nyer, aki hamarabb köti össze a háromszög mindhárom oldalát a saját színével, így egy ipszilonra emlékeztető alakzatot hoz létre.







M
A
L
O
M
-
K
Á
K



Malomkák (lerakosgatós malmok, az első malomig)

Rafináltabbnál-rafináltabb malomtáblákat „ízlelgethetünk”, ha „csak” az első malomig játszuk.

(Tehát az első malomnál vége van a partinak és az nyer, aki elsőként tudja lerakni három bábuját úgy, hogy azok a táblára rajzolt valamelyik vonal mentén közvetlenül szomszédos mezőkön álljanak.)

