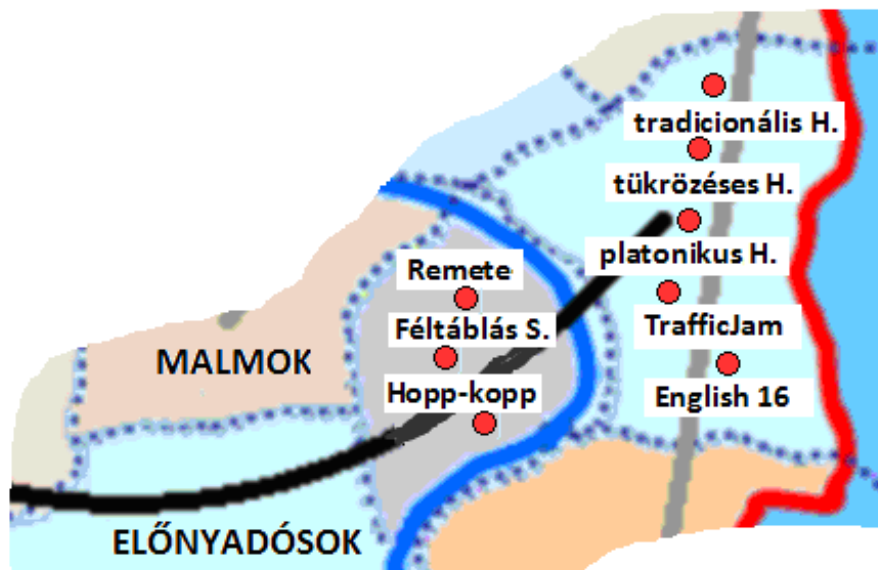
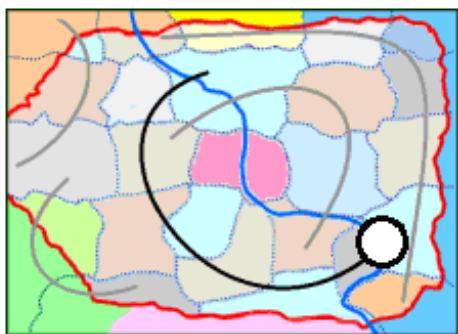


"SOLITEREK"

"HALMÁK"



Halmák (helycserések):

Előre felrakott állásból induló 'helycserés'-célú, vagy 'közlekedős' játékok.

Társas változataikban két, vagy több játékos versenyez saját bábuinak mielőbbi áttelepítésében, (általában az ellenfél bábuinak kiindulási helyére).

Rejtvény-változataikban: a legkevesebb lépésből álló (és/vagy visszalépés tiltása melletti) helycsere a feladat.

Megjegyzés:

A halmák egyes változatait (helytelenül) "kínai dámaként" jegyzik. A lépések, ugrás-sorozatok, emlékeztethetnek ugyan a dámákra, de mert a halmákban ismeretlen az ütés, távoli rokonságot sem mutat a "harcosabb" dámával...

Soliterék

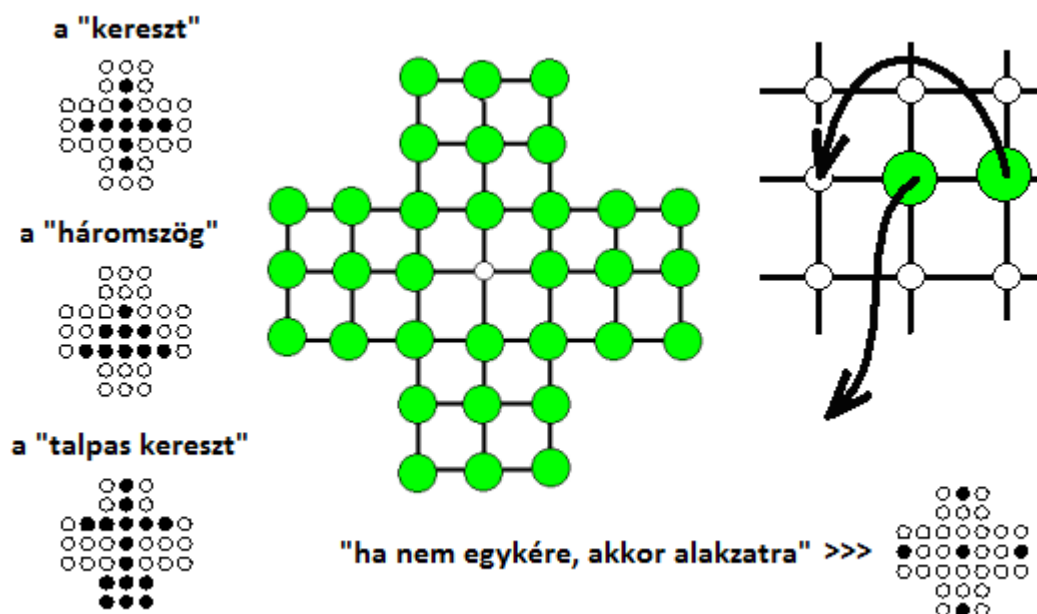
(gyakori furatos csapos kivétel alapján: túske-játékok, vagy cél alapján: remete-játékok)

Az átugrálósok egyik, 'inkább feladványos' csoportját alkotják, némi rokonsággal az északi szomszéd táblabejárósaival is.

Nyitóállásban adott tele táblát, meghatározott lépés-szabályokat betartva (többnyire a magányos bábuk átugrálásával) kell üresre leütni. Sem nem Dáma, sem nem Halma, egyszerűen egyke: Remetejáték

SOLITEREK (átugrálással „letakarítós” remete-, vagy túske-játékok)

Egyszemélyes feladványok, amelyekben: olyan ütési sorrendet kell találni, amelyet követve egy híján valamennyi bábu kiüthető.



Általános ütési szabályok:

- Bármely bábu, bármely irányban átugorva, leütheti a szomszédját, ha az mögött üres mező van.
- Nehezedik a megoldás megtalálása az átlós irányú ütések tiltásával.
- Igazi kihívást pedig akkor jelent a feladat, ha azt is megkötjük, hogy az egymást követő lépésekben mindig új és új bábuval kell ütni.

Egyszerűbb feladványok azok, amelyek „csak” egy adott alakzatot kell leütni,

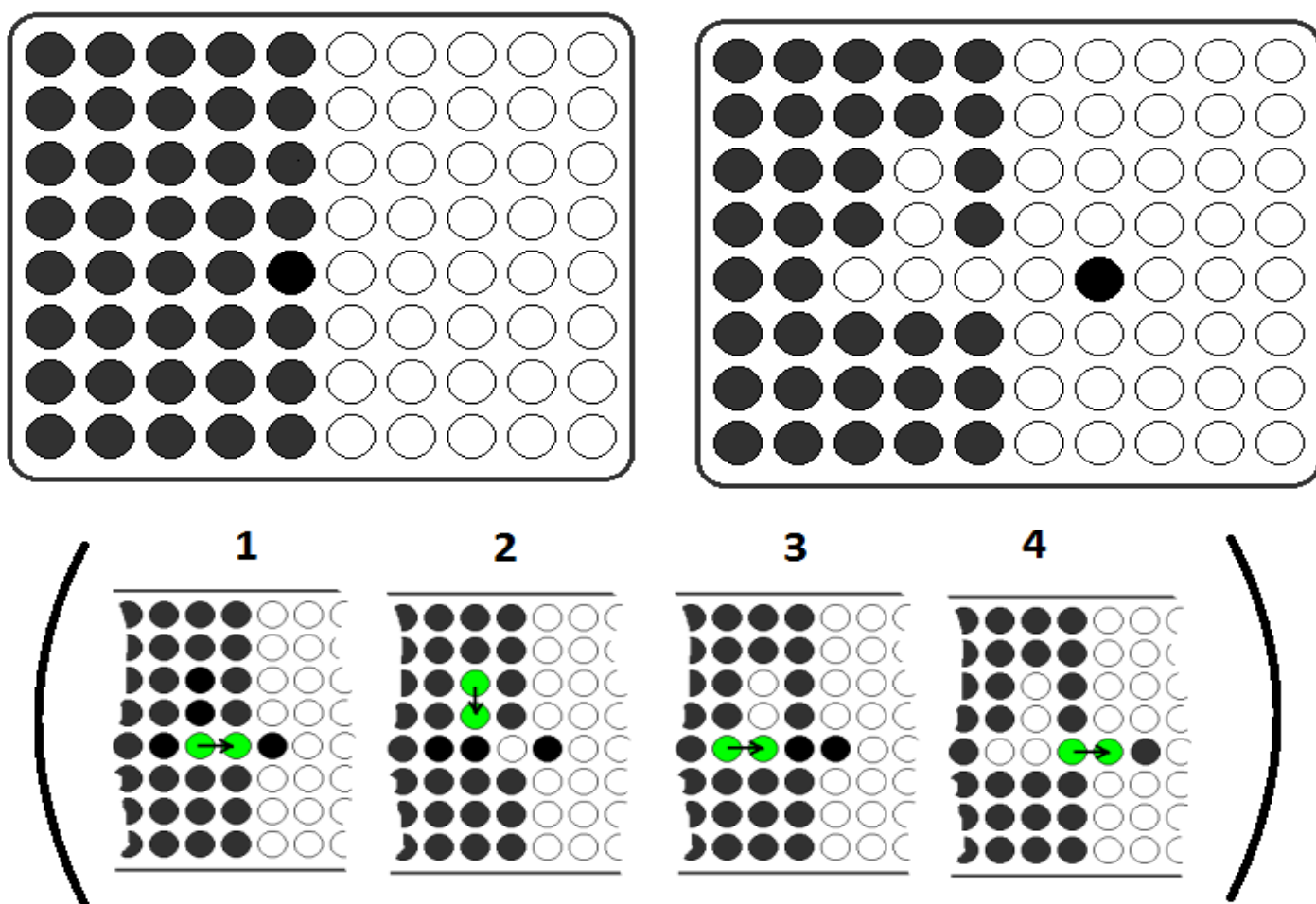
Nehezebb feladványok, amelyekben a végcél egy adott alakzat fennmaradása.

Több táblán „párhuzamosan”, egymással versengve, ugyanazon feladvány megoldásában, egyszerre többen is játszhatják, akár úgy is, hogy egymásnak adnak fel (ugyanannyi lépésszámban „visszafelé felrakott”) elrendezéseket.

FÉLTÁBLÁS SOLITER

Azért tartják a legérdekesebb "tüskejáték"-nak, mert gyorsabban hozza a kudarcélményt, mint általában az egykére leütendő "remeték". Hamarabb kezd el az ember gondolkodni, hogyan is lehet megoldani... A feladat itt nem a tábla leütése, hanem az üres térfélre történő minél távolabbi behatolás.

Az első ábrán mutatott állásból kiindulva például, a másik ábrán mutatott helyzetbe, a kezdő állástól mért 2. sorig juthattunk el, ha megfelelő sorrendben ütöttük ki a levett bábukat.

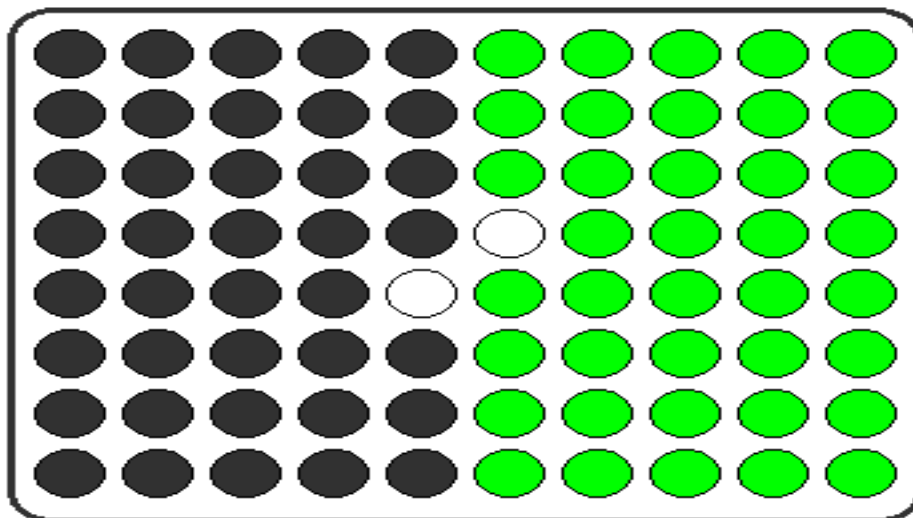


Nem könnyű már a 3., vagy a 4. sorig sem eljutni, de annak belátása, hogy az 5. sor már nem érhető el, (még akkor sem, ha végtelen térfélről indítanánk!), igencsak komoly elmepróba.

HOPP-KOPP (a féltáblás soliter párosban)

Az ábrán mutatott induló állásból felváltva egy-egy bábut üthet világos és sötét.

Cél: minél beljebb behatolni az ellenfél területére.



A játékosok saját színű bábuikkal kiütik mind a saját, mind az ellenfél bábuját, ha azokat (előre, hátra, jobbra, balra, akár átlósan is) átugorják.

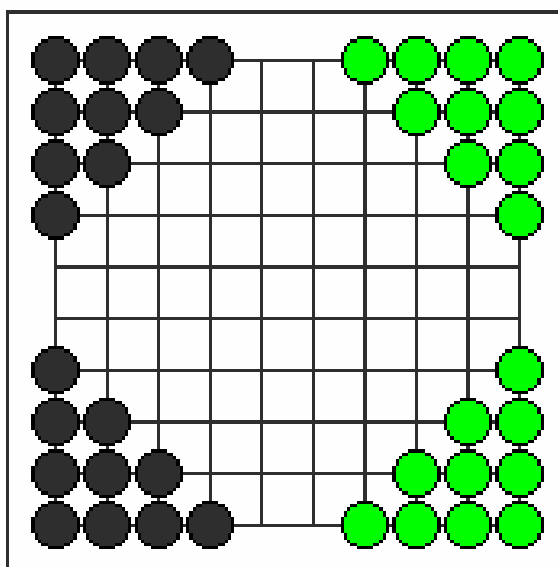
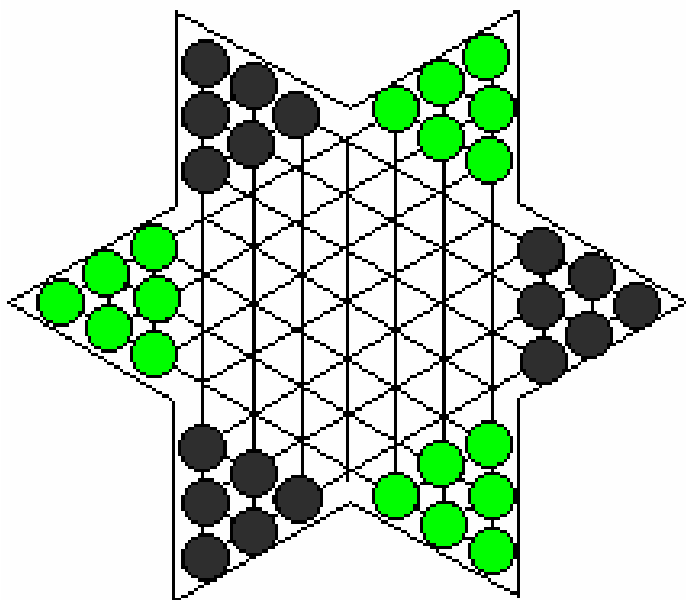
Ugrás-sorozat nincs, egy-egy lépés: egy ugrásból és egy levételből áll.

Ha valamelyik játékos olyan helyzetbe kerül, hogy már nem tud ütni (lépni), azt kopogással is jelzi. Ekkor, ha a versenytárs még képes további ütésekre, akkor jogosult egy korábban már levett bábut ütésre "felkínálva" (de különben tetszőleges helyre) visszatenni, amelyet a lépéskényszerben lévő játékosnak azonnal (akár visszafelé is) le is kell ütnie.

Ha egyik fél sem tud már tovább lépni, akkor vége van a partinak, amelyet az a játékos nyert meg, amelyik a messzebbre jutott be ellenfele térfelébe.

HALMA (a „tradicionális”)

A játékosok abban versenyeznek, ki telepíti át kevesebb lépésből a saját kezdőállását a tábla átellenes oldalára (ellenfele kezdőpozícióiba).



Felváltva lépnek egy-egy saját bábujukkal: vagy a szomszédos üres mezőre, vagy átugorhatják a szomszédos mezőn álló bármely bábút, ha az mögött üres mező van.

Ugrássorozat, (azaz egy lépésben több ilyen ugrás), nemcsak megengedett, de kell is a győzelemhez...

A bal oldali táblán akár hat különböző színnel, hatan is játszhatnak, a jobb oldalin négy színű bábukkal négyen.

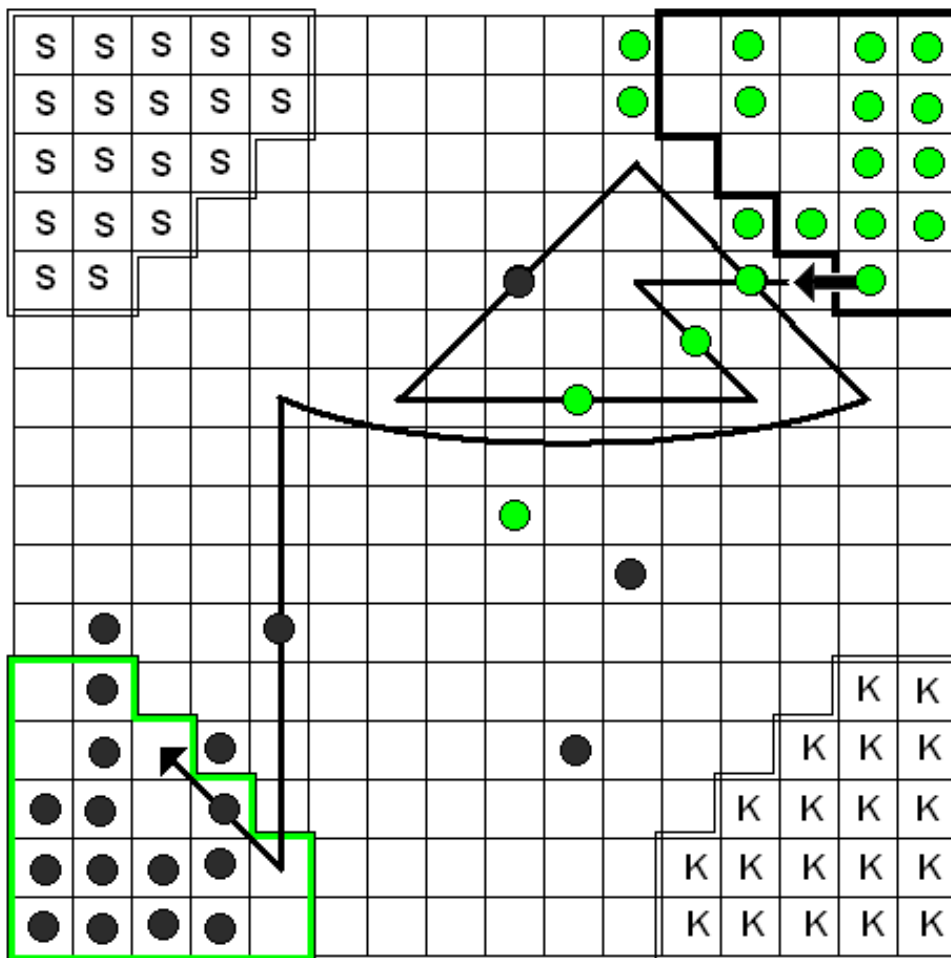
Kétszemélyes játéknál gyorsabbak lesznek a partik (kicsiknek), ha mindkét táblán csak két átellenes sarokban állnak bábuk a kezdéskor.

Egyszemélyes feladványjátékként is „jól működik”, több változatban is, amikor a legkevesebb lépésből álló helycserét keressük.

HALMA (a „tükrözéses”)

Cél, mint a tradicionálisban, de lásd az ábrát és ismerd fel az ugrások szabályait a jelzett bábu nyíltól-nyílig követett ugrássorozatában:

- bármely bábu tükrözötten(***) átugorható.
- csak üres mezőkre szabad lépni,
- ugyanarra a mezőre csak egyszer.



(***) tükrözötten, azaz: egyenes vonalban áthaladva egy bábu felett, attól olyan távolságban érkezik le az ugró bábu, amilyen távolról indult tőle.

Udvariassági szabályok (versenyen kötelező!): A lépésre kiválasztott bábu helyére rakod egy ujjadat, a másik kezeddal "dolgozol" és társad esetleges felszólítására újra kell kezdened a lépést.

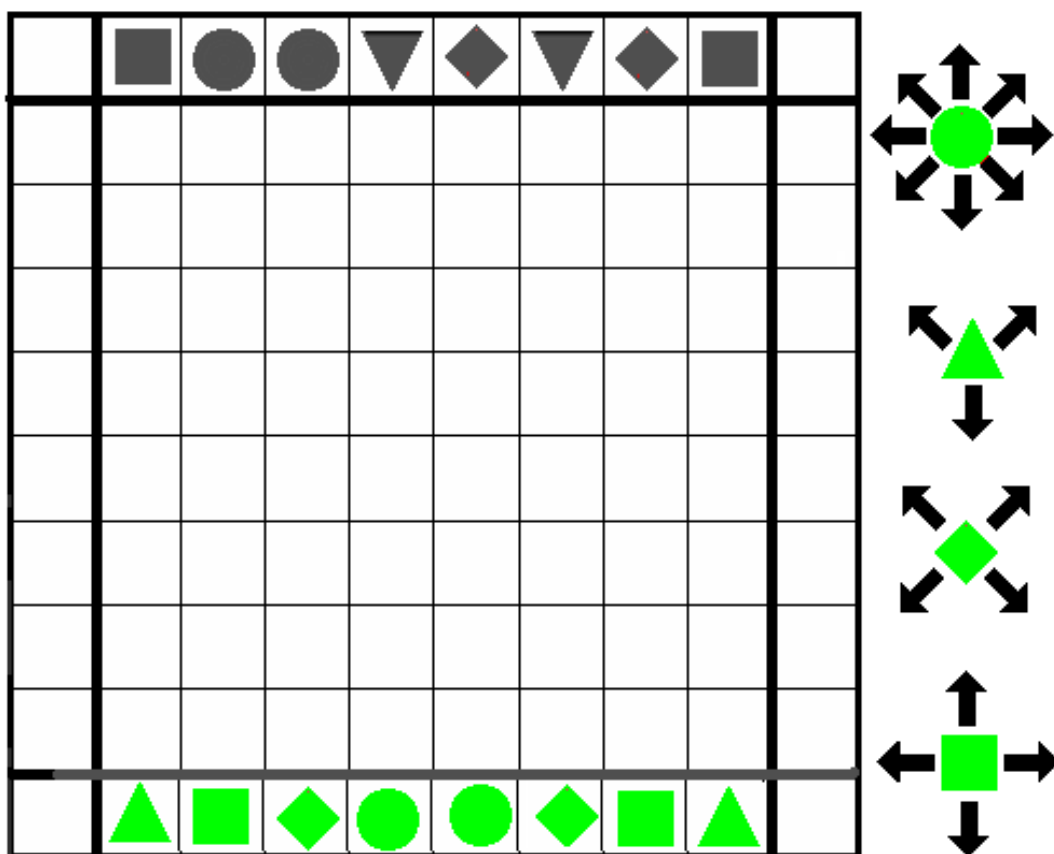
HALMA („platonikus”, azaz síkidomokkal)

Lásd előtte a tradicionálist és a tükrözéset.

A váltakozva egyenként felrakott alapvonalai nyitásból,

"tükrözéses ugrás"-sorozatokkal folyó verseny célja, mint a halmáknál:

az ellenfél kezdő-állását elfoglalni.



EXTRÁK:

1. A bábu alakja jelzi a megengedett lépésirányait (lásd az ábrán a a tábla mellett).
2. A két szélső oszlopon lépés nem fejeződhet be.
3. A kör üti (visszaküldi) a kört, ha átugorja.
4. A beérkezett bábu már nem mozdul.

HALMA (egyszemélyes feladványok)

(1.) Az 5x5-ös tábla közepe üres, a többi mezőn 12 db sötét és 12 db világos bábú van felrakva. Feladat a világos és sötét bábuk helycseréje. Bármely bábú vízszintesen és függőlegesen áthelyezhető a mellette lévő üres mezőre, vagy a mellette lévő egyetlen ellenkező színű bábút átugorhatja (vagy vízszintesen, vagy függőlegesen), ha az mögött üres (érkezési) mező van.

(2.) A sarkain összeillesztett, két 3x3-as táblára felrakott bábuk (előző feladványhoz hasonló) helycseréje annyiban bonyolultabb, hogy a bábuk csak egy-egy irányban, azaz: a sötét bábuk csak "lefelé", a világos bábuk csak "felfelé" haladhatnak.

(3.) Az egy sorba elrendezett 4-4 bábú helycseréjekor is be kell tartani az egyirányú haladás szabályát: a világos bábuk csak jobbra, a sötétek csak balra mozoghatnak (vagy a szomszédos üres mezőre, vagy egyetlen másik színű bábút átugorva, ha az mögött szabad mező van).

