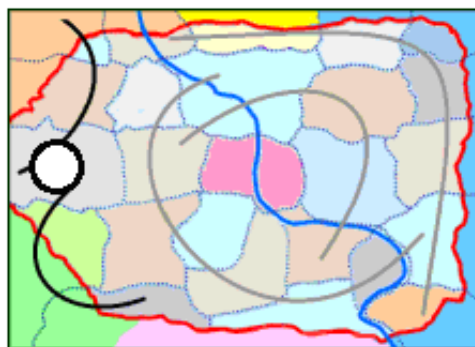


"ÚJKORI HÓDÍTÁSOK"



Újkori Hódítások:

Olyan legújabb fejlesztésű játékok, amik másik nagyobb csoportba már kevésbé sorolhatók be. Többnyire olyan hibrid (több alapötletből mixelt) táblás játékok, amelyek valamilyen új cél, vagy új lépés, vagy új tábla, vagy új egyéb ötleten alapulnak. Feltehetően, a táblás birodalom terjeszkedését a számítógépes területek irányába fogják kinyitni. (Egyelőre még, nem ide értve: a cél, vagy jellemző lépésszabály szerinti csoportokba sorolható, de az élő rekvizitumnál komfortosabb képernyőkezeléssel működő, ellenjátékra is képes számítógépes változatokat, mint pl.: a **Színváltósok**, a **Csoportosanok**, a **Hídépítősök** közöttiek.)

Egyre több azonban az olyan játékötlelet, ami csak számítógéppel játszható. Ezek, meg sem születtek volna, ha nincs az „új tábla”, a képernyő, amin a megjelenített képek interaktívan piszkálgathatók. Ezekben, a progi felügyeli a játékszabályok betartását, elvégzi a parti végén esetlegesen szükséges elszámolást, mi több: folyamatosan mutatja az adott helyzet aktuális értékelését és (ha a játék jellege olyan, akkor) az esélyegyenlőség igényét is kielégítve generálja a véletlenszerű helyzeteket. Na ja! Van, hogy a progi a hiányzó játszótársat is pótolja, de már egyáltalán nem szokatlan az sem, hogy akár egymástól távoli földrészekén élő játékosokat kapcsol össze a VilágHálón.

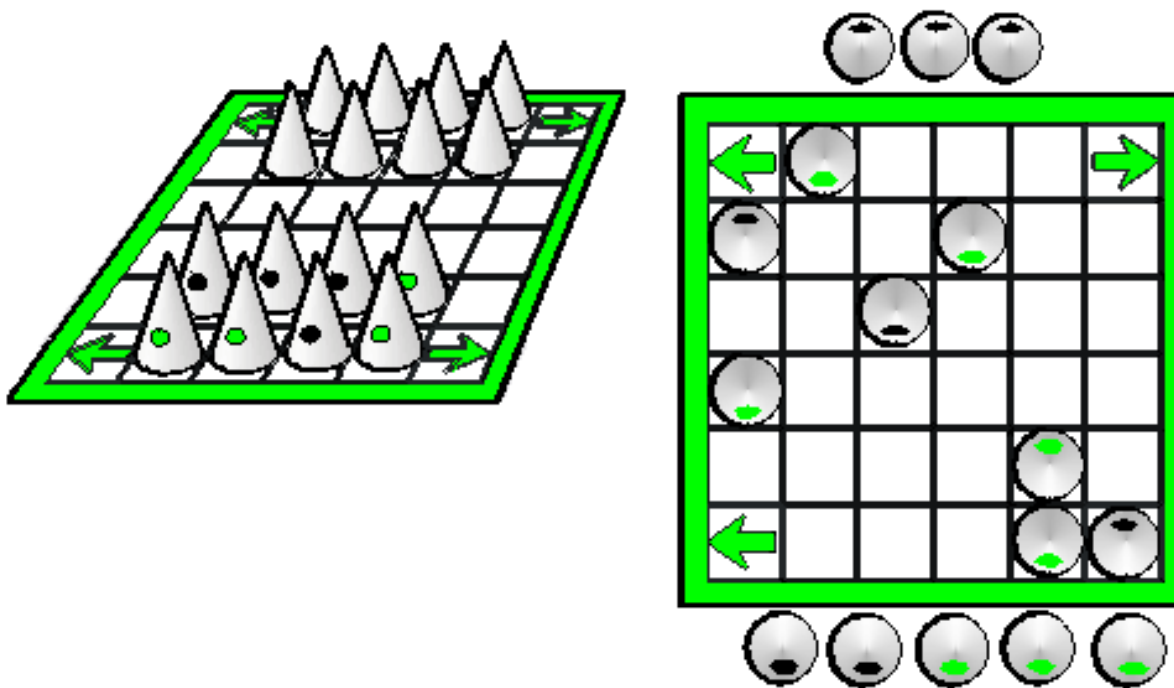
Megjegyzés:

Ide soroltam „Sósanyi”, a balatonfüredi Sótonyi Sándor fejlesztéseit. Sem nem számítógépesek, sem nem „máshová be nem illeszthetők”. Egyszerűen, EGYEDIEK!

Egyediek abban, hogy egyszerre tömegesen játszhatók. A stratégiai táblás játékok között már a kettőnél több játékos által játszhatók is meglehetősen ritkák. Több sósanyist akár húszan is egyszerre, és persze közös táblán egyszerre, és úgy, hogy gyors-pattogó ritmusával mind a húsznak érdekes, és úgy hogy kvázi egyenlő (tudás-függő) esélyekkel, és úgy, hogy mindezt döbbenetesen egyszerű, lényegében egy-két mondatban összefoglalható elegáns szabályokkal.

FANTAZMI, vagy a szellemes (2x8 db „szellem”-bábu világos és sötét pöttyökkel)

A kezdőállást ki-ki a saját oldalán, tetszése szerint rakhatja fel, de vigyázva arra, hogy az ellenfél ne láthassa: melyik bábuja világos és melyik sötét.



A lépésszabály: tetszés szerint bármelyik sajátunkkal a szomszédos mezőre...
Ha ott ellenséges bábu áll, azt leütjük. (Ütni persze, nem kötelező.)

Az nyer, aki bármelyik világos bábujaival eljut az egyik ellenféloldali sarokra, majd
(1.) a rákövetkező lépésben lelép onnan a tábláról. Kézenfekvő, hogy ezt már nem tudja megtenni az, akinek mindegyik világos bábuját leütötte ellenfele, tehát:

(2.) az is teljes értékű győzelem, ha leütjük ellenfelünk mindegyik világos bábuját.

Ámde, hogy ellenfelünk bábuinak közül melyik világos és melyik sötét, azt csak akkor nézhetjük meg, ha már leütöttük és így előfordulhat, hogy a világosak helyett, az összes sötétet ütjük le. Ekkor viszont veszítettünk, azaz megfordítva:

(3.) úgy is nyerhetünk, ha ellenfelünk leüti az összes sötétünket.

XE QUEO (a „gyűrűs”; 7x7-es táblán 7 db számozott korong, meg 1 db gyűrű)

Az egyik játékos tetszőlegesen felrakja az 1-től 7-ig számozott korongokat, a másik pedig a gyűrűt úgy, hogy az: egyik felrakott korong mellé sem kerülhet.

A nyitó-állás ismeretében a játékosok egymás előtt titkoltan 1-1 korongot választanak, aminek a számát egy lapra felírják úgy, hogy az ellenfél ne láthassa.

A korongokat lerakó kezdési jogával, felváltva, bármelyik koronggal léphetnek.

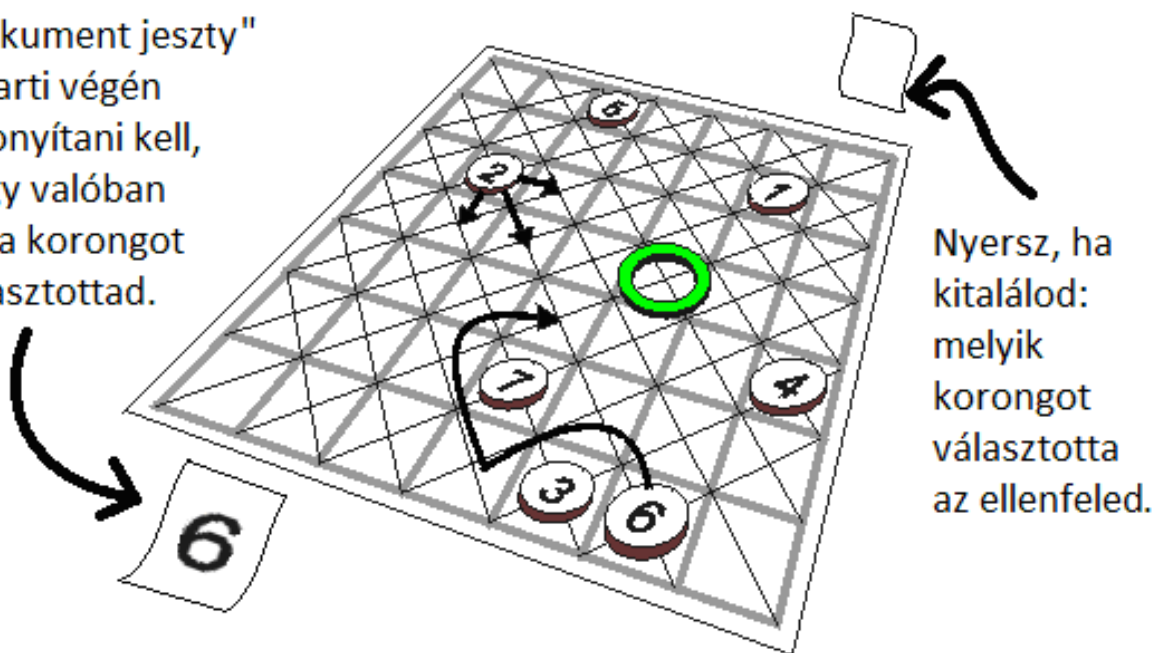
Lépésszabály:

A korong tetszőlegesen választott szomszédos üres mezőre léphet, vagy a közvetlen mellette álló egyetlen korongot átugorhatja.

Ugrás-sorozat is megengedett, de mindig csak olyan lépés tehető, melynek a végállapotában a lépő korong közelebb kerül a gyűrűhöz.

"dokument jeszty"

A parti végén bizonyítani kell, hogy valóban azt a korongot választottad.



Nyersz, ha kitalálod: melyik korongot választotta az ellenfeled.

Az nyer, aki: vagy belelép(***) a korongjával a gyűrűbe, vagy bemondja a versenytárs által választott korong számát. (Veszít, ha téved!)

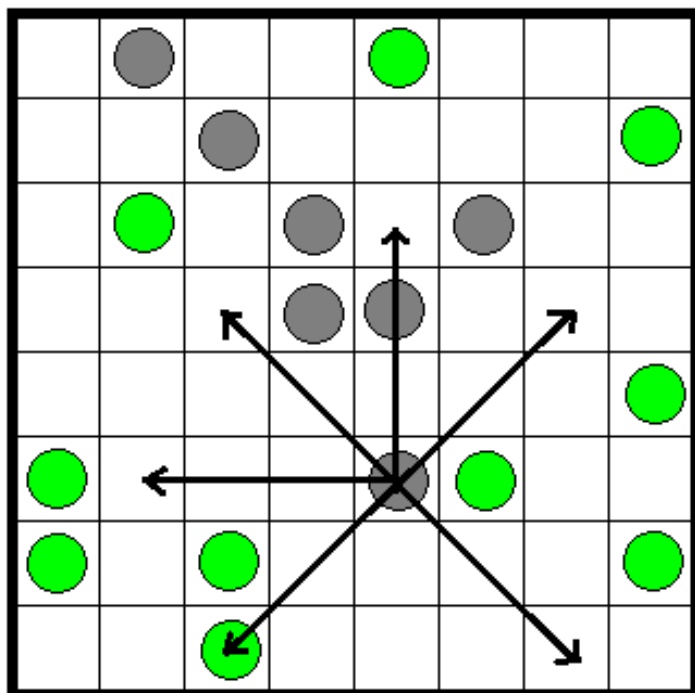
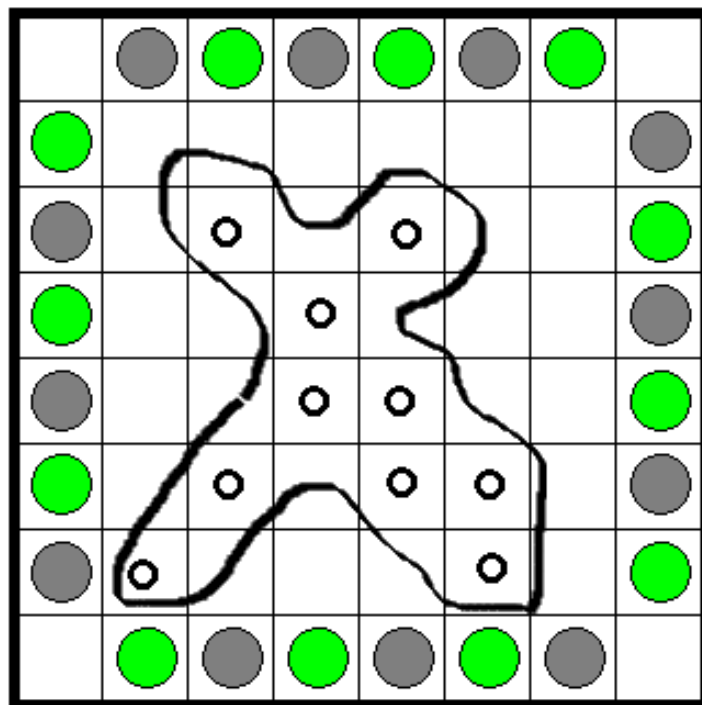
(***) Kivéve, ha mindketten ugyanazt a korongot választották, mert ekkor az nyer, aki nem lépett bele a gyűrűbe.

LOA (=Lines Of Action) a "pacnis"

Cél:

A felrakott nyitóállásból, versenytársunkat megelőzve rendezzük egyetlen "**pacniba**" a saját bábuinkat, azaz vagy oldal- szomszédosan, vagy sarok-szomszédosan valamennyi bábunk összefüggően érintkezzen.

(Az alsó ábrán sötét nyer, ha felfelé lép.)

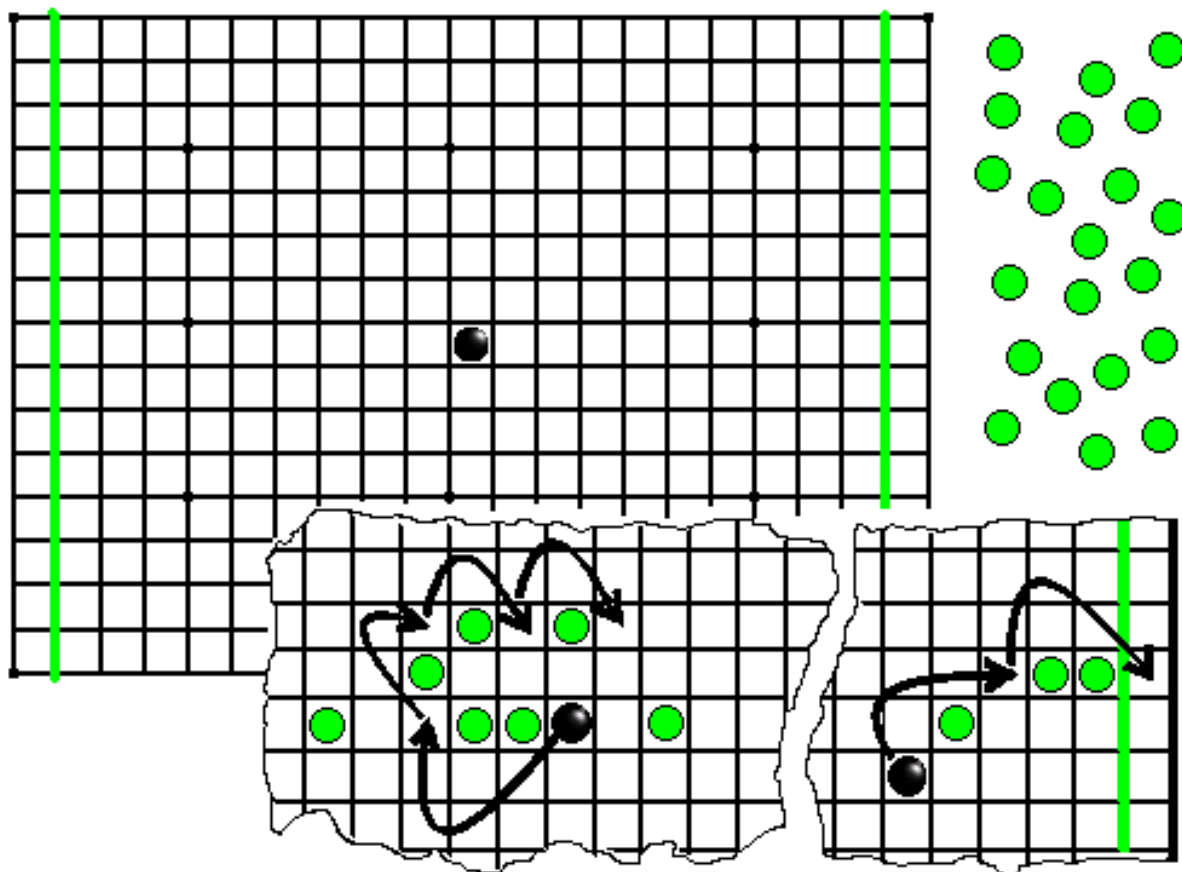


Váltakozva lépnek egy-egy saját bábuval vonalirányban pont annyi mezőt, ahány bábu van a kiválasztott vonalban, de ellenséges bábu nem léphető át. Egy mezőn csak egy bábu állhat. Ha a lépő bábu ellenségesre érkezik, akkor azt kiüti. (Sajátra tilos érkeznie és a tábláról sem léphet le).

Kezdők versenyein 6x6-os, vagy 6x7-es táblán is játszható.

LOGI - FOCI (1 db „foci” és 22 db „játékos”)

A játékosok a 15x21-es tábla rövidebb oldalán szemben ülve, abban versenyeznek melyikük tudja a "labdát" ellenfele "gólvonalán" átjuttatni.



Középkezdésen a labda, majd a soron következő játékos szabadon dönt, hogy az adott lépésben:

- vagy kívülről tesz le egy újabb "focistát" a tábla tetszőlegesen választott üres mezőjére, (nincs "enyém-tied": mindkét versenyző ugyanabból a bábukészletből rak);
- vagy a "labdát" mozgatja el úgy, hogy a mellette lévő "focistá-(ka)t" átugorja vele (egy ugrásban akár többet is, de ha folytatható, akkor az ugrás-sorozat is kötelező), közben: az átugrott bábukat mind leveszi a tábláról.

"VÍZENJÁRÓK és ELMERÜLŐK" 6 fő: 7-7 koronggal (10 fő: 11-11 db koronggal)

Ha nem tud valaki mutatni más, sok-sok személyes, stratégiai, lerakogatós/lépegetős táblást, (ami persze játszható is), akkor igaz a sejtésem:

Sósanyi, balatonfüredi Sótonyi Sándor barátunk még nevesincsen társasa eredeti játéktörténeti újdonság! Többen is játszhatják egyszerre annyian, ahány színben 1-1 db bábut és velük azonos színű N-N db korongot ki tudunk osztani... (ahol N eggyel nagyobb, mint a játékosok száma.)

Ha vízfelületként képzeljük el a tábla mezőit, akkor a játékötletet pl. a "szárazlábbal" név is hordozhatná! (Kisebbeknek, "hajóformájú korongokkal", "kékvíz-színű" táblán ajánlanám, amin a bábuikkal hajóról-hajóra, a vízbeesést elkerülni szándékozva, lépegetnek...)

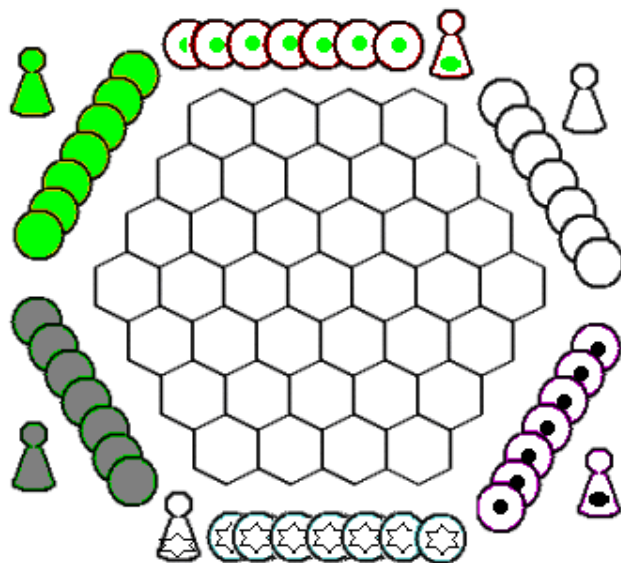
Induláskor a játékosok egyenként, rakják korongjaikat a táblára.

Akár egymásra is, de egy toronyba sem kerülhet két ugyanolyan színű.

A korongok lerakása után ki-ki egy tetszőleges toronyra teszi rá a bábuját.

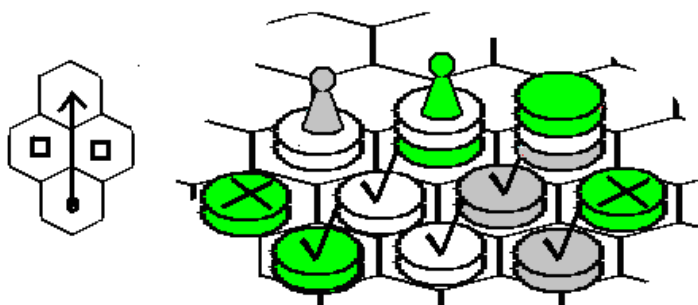
A továbbiakban kiesnek azok, akik sem lépni, sem ugrani nem tudnak bábujukkal.

A kieső bábuját le kell venni a tábláról.



Léphet: a szomszédos alacsonyabb toronyra, **vagy** egy mezőt **át is ugorhat**, ha utána alacsonyabb toronyra érkezik. Ez utóbbit csak akkor, ha nincs akadályozva. (Lásd az alsó ábrán.)

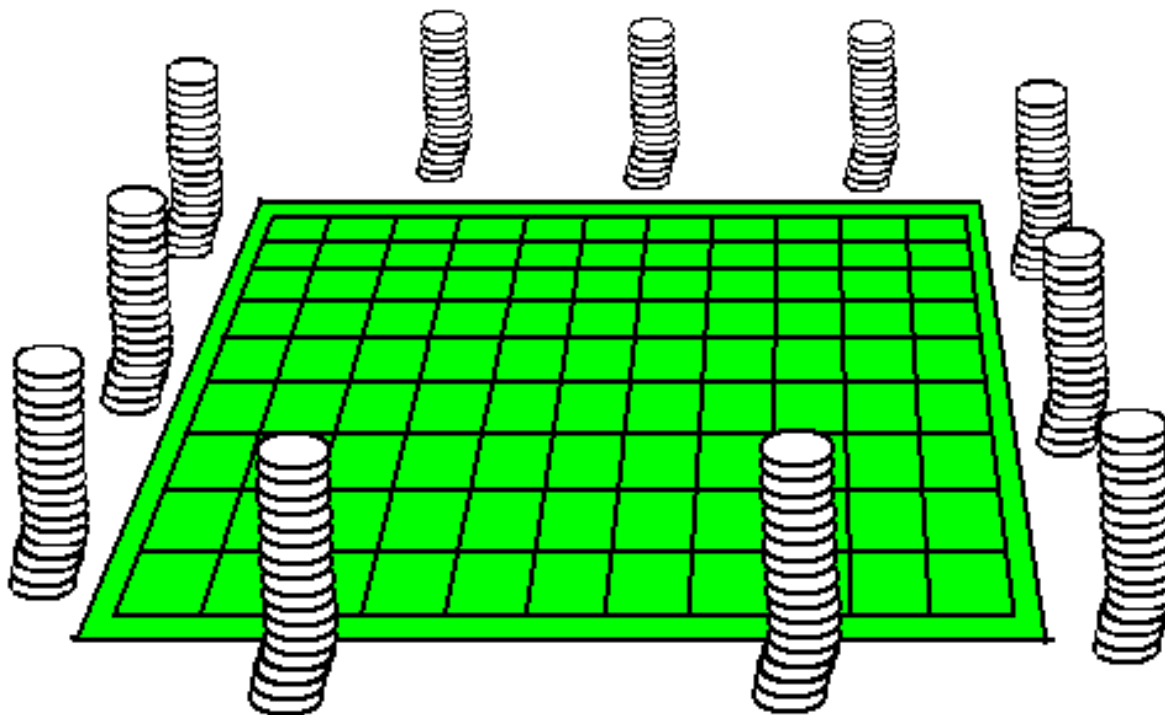
Aki sikeresen lépett / ugrott, az: **vagy** tetszőleges üres helyre **átrakhat** egy (saját színét is tartalmazó) toronyt, **vagy** (színtől függetlenül:) **levehet** egy tetszőleges toronyt, kivéve, ha azokon valamelyik játékos bábuja áll.



Nem ugorható át sem idegen bábu, sem a kiindulásnál magasabb torony. Az ugrás akkor szabályos, ha egyik (a kicsi négyzettel jelzett) mezőn sem áll akadály (sem idegen bábu, sem a kiindulásnál magasabb torony).

Fűre lépni tilos! – I. (kb. 20 korong / játékosonként eltérő színben)

Annyi színű korong, ahány játékos. A táblaméretet úgy javasolt megválasztani, hogy mezőszáma kb. az összes korongmennyiség fele legyen.



A parti elindul, amikor a kezdő lépő egy tetszőleges mezőre lerakja egy korongját. Ezután, sorban egyenként rakják le a versenyzők egy-egy korongjukat, az üres mezők bármelyikére.

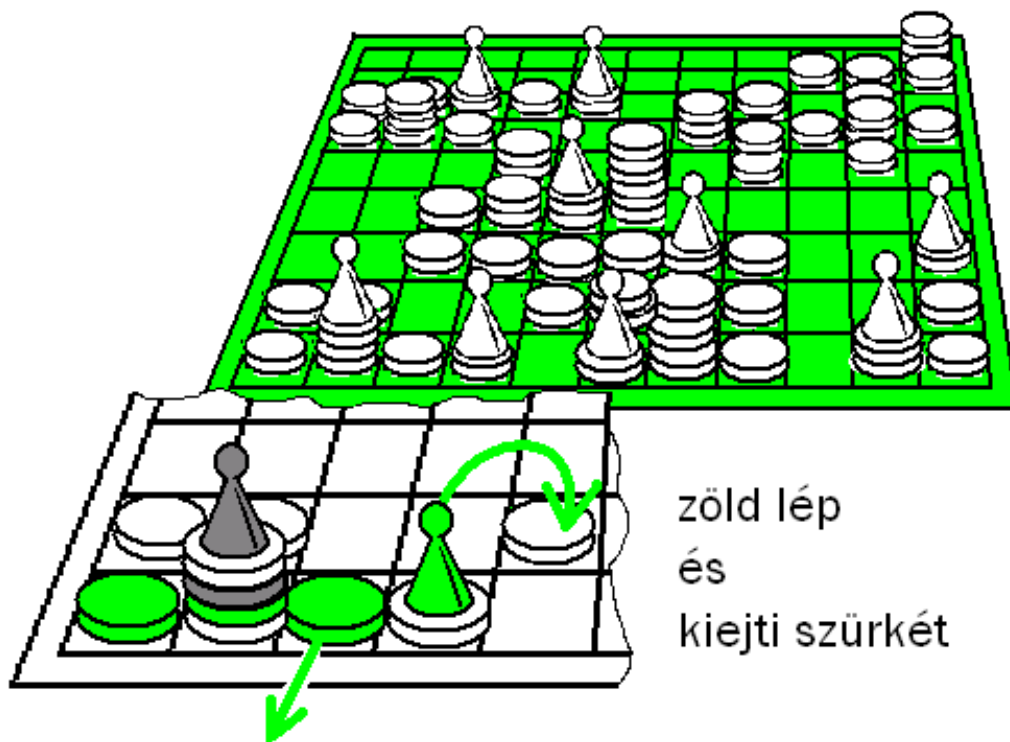
Ha a táblára helyezett korong melletti 8 db mező valamelyike nem üres, akkor az éppen lerakónak még ugyanabban a lépésben, annak tetejére is kell raknia a korongjaiból! Kivéve, ha az adott oszlopban már van korongja.

Ha a lépésre következő korongjai elfogytak, akkor passzol.

Ennek a versenyszakasznak a végén (amikor már egyik játékosnak sincsenek lerakható korongjai) mindenki annyi pontot kap, ahány korongja van felül.

Füre lépni tilos! – II. (a folytatásban játékosonként 1-1 db bábu)

Az első játékszszakasz után kialakult a nyitóállás (egy-egy mezőn álló toronyban: nincs egynél több korongja egyik versenyzőnek sem).



A játékosok, egy-egy tetszőlegesen választott toronyra felrakják a bábuikat. Ezt követően, a lépések kétfázisúak:

- (1.) előbb a szomszédos mezőn álló toronyra lép a bábujaival,
- (2.) majd egy tetszőlegesen választott saját korongot levesz a tábláról úgy, hogyha az nem felső, azaz más versenyző(k) korongjai is van(nak) rajta, akkor azokkal együtt, de olyan nem választható, amin bábu áll).

Üres mezőre ("füre-") lépni tilos. Aki nem tud szabályosan lépni, az kiesett a játékból.

Az első kieső 1, a továbbiak rendre 1-el több pontot kapnak, amikhez még hozzáadják a lerakásos első játékszszakaszban szerzett pontjaikat...

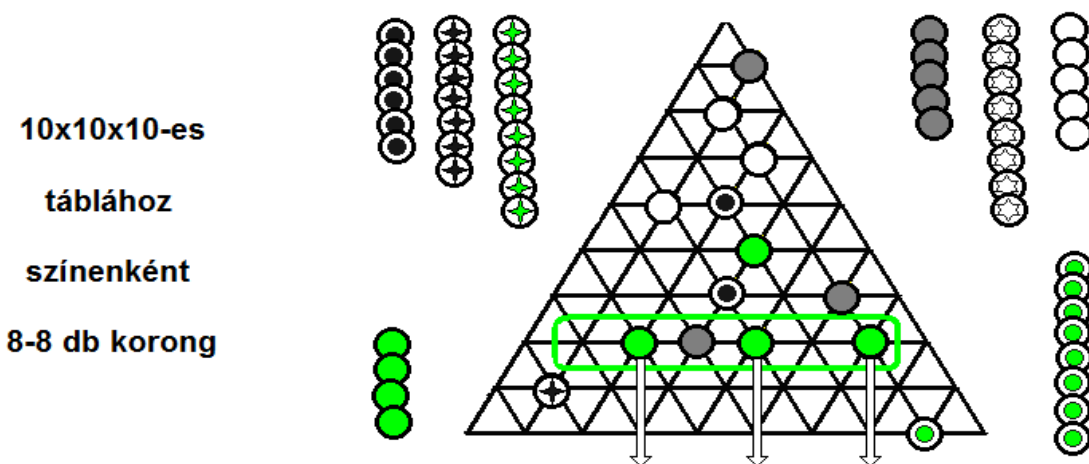
"KIPOTYOGTATÓS" (akár 20-an is egyszerre, közösen használt korongokkal)

Ha nem tud valaki mutatni más, sokszemélyes, stratégiai, lerakosgatós táblást, (ami persze játszható is), akkor igaz a sejtésem: balatonfüredi Sótonyi Sándor társasa játéktörténeti újdonság!

A kezdő játékos lerak egy tetszőleges korongot a tábla vonalainak valamelyik metszéspontjára és megnevez egy színt.

Ezután, (a rákövetkezés sorrendjében) egy-egy játékos lépése két fázisból áll:

1. tetszőleges üres rácspontra lerak egyet az előtte lépő által megnevezett színű korongok közül, majd
2. megnevezi a rákövetkező lépő által lerakandó korong színét.



Ha egy vonalra három azonos színű korong kerül, akkor azt a hármat le kell venni a tábláról **és kiesik a hármas kialakítót megelőzően lépő játékos.**

Az nyer, aki mellől kipotyogtak a többiek.

A játékötlet felhasználási területeiről, könnyítő, nehezítő, színesítő szabályváltozatairól könyvet írhatna a feltaláló-fejlesztő Sótonyi Sándor.

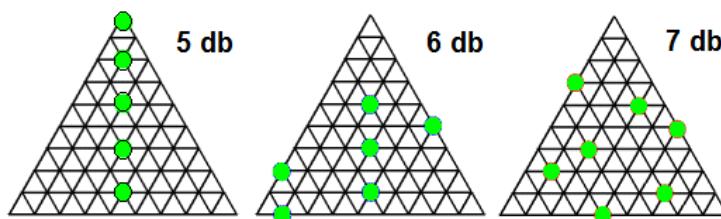
Maga az alapötlet jól működik négyzetes táblán is, sőt: emeletes változatban is (amikor megengedett a korongok egymásra helyezése) és más vesztő-alakzatok esetén is.

Ez utóbbiakból legkézenfekvőbb háromszöges táblán, ha a vonalhármasok helyett: a szabályos háromszögek azonos színű csúcsai lesznek a "játékos-búcsúztatók".

Társasági szinten, kialakíthatók esélyegyenlőséget célzó versenyszabályok, pl. kiesés helyett: hibapontok gyűjtése, majd több parti utáni összegző értékelés...

Egy picit „Quarto”, egy picit „NIM-játék”, egy picit emlékeztet a „8 királynő egy sakktáblán” feladványra... A végletes leegyszerűsítés céljából, egyszínű korongokkal folyó partiban: ki fog esni a lépésre következő akkor, ha már nem tudja elkerülni, hogy a lerakott korongja egy már a táblán lévőével azonos rácsvonalra kerüljön, hiszen a rákövetkezőnek könyörtelenül be kell raknia a harmadikat.

Egy-egy színből (kettősök képződése nélkül) maximum 7 db kerülhet a táblára. Ha pedig a minimumra törekedve helyezük el őket, akkor már 5 db-al is elérhető, hogy a következő játékos elkerülhetetlenül párost alkosson valamelyik rács mentén (egy, már fennlévővel).



Nyolc színt tekintve, ha nem "zavarnák" egymást a helyek elfoglalásával, átlagosan 6-6 db páros képződés nélküli felhelyezése, azaz $6 \times 8 = 48$ korong táblára kerülése után már elkerülhetetlennek tűnik az első páros kialakulása, aztán hamarosan az első kieső, (akit szaporán követnek majd a többiek is...), de a taktikus játékosok gyakorlatában nem ritka, hogy 8 színnel játszva is, már 17-20 korongos állásnál kipottyan az első.

Kiszámolni (mi több: irányítani), hogy mikor kerülhet ránc a sor? Nekem, a próba partikban nem sikerült..., pedig "csak" négy színnel teszteltük.

Változatok, szabály-kiegészítések

Már 5-6 évesekkel is játszható pl: 3 színnel, az 55 rácsponos táblán, a vonalban 3 azonos színre törekedéssel... Ekkor, (de gyakorlottabbaknál is ajánlott, kiváltképp a nehezebben áttekinthető alakzatoknál): ha a lépő játékos nem veszi észre a lehetséges sorhármast (amivel ugye kiejtené az előtte lépőt), akkor bármelyik játékos ezt megmutató jelzése: a figyelmetlen játékos kiesését eredményezi. (Értelemszerűen, úgy is kiejthető a korongot figyelmetlenül lerakó játékos, ha nem ő, hanem másik játékos jelzi, hogy le kell venni az éppen kialakított veszítő-alakzatot a tábláról.)

Egy játszma annyi partiból álljon, hogy mindegyik játékos ugyanannyiszor kerülhessen sorra kezdőként is. A kézenfekvően szóba jöhető változatok közül, legkésőbb az egymásra következő lépések sorrendjének kisorsolását követően, össze kell foglalni az éppen játszott változat szabályait:

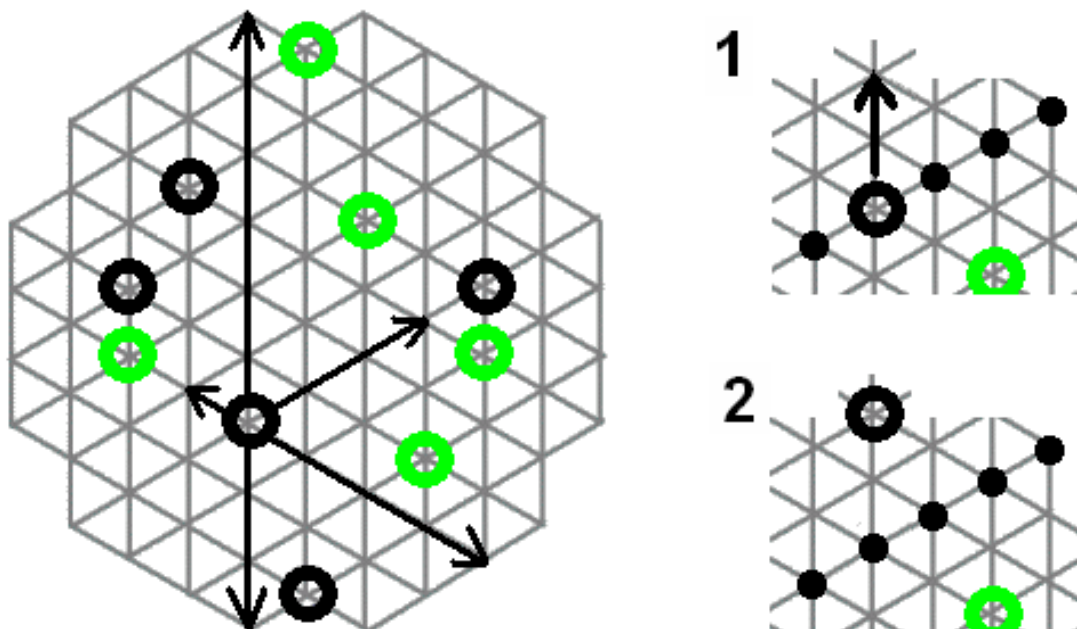
1. veszítő alakzat. Pl. megegyezés szerinti nehezítésként olyan vonal is lehet, mely nem fekszik rácson.
2. kiesős, vagy pontozásos az értékelés; ha kieső, akkor hány kiesőig folyik egy parti.
3. Kiejtési kötelezettség.
- 3/a udvariassági szabályok: kézfeltartás, annak jelzésére, hogy lehetett volna, de nem történt kiejtés.
- 3/b A közvetlenül rákövetkező lépő kiejtése is kötelezővé tehető.
- 3/c A kiejtő alakzat fennmarad, ha senki nem jelzett.
5. Ha egyszerre több veszítő-alakzat is születik, akkor a kialakítójuk dönti el, hogy melyike(ke)t veszi le.
6. Egyszintes játék, négy színnel
7. Kétszintes játék nyolc színnel úgy, hogy nyerőalakzat kialakulásakor csak a felsőt lehet levenni.
8. Ki gyűjt több korongot:....: a levett korong nem kerül vissza a játékba és nincs kieső játékos sem...

Sanyi észrevételeiből:

Nagyon fontos még, a színszám és a korongszám megválasztása, mert szabályozható is vele a nehézségi fok. Egyszerű a játék, ha egy színből sok korong áll rendelkezésre, és kevés a szín. Érdekesebb, ha annyi szín, hogy különböző színekkel, (persze most a vonalas variról beszélek), betelhetnek a sorok, vagy pl., ha egy színből olyan kevés van, hogy elfogyhatnak a tábla széléről, mielőtt alakzat alakulna ki. Különösen ez utóbbiban: lépegetésekkel, vagy a megnevezett színű, táblán lévő korong ugrásával is színesíthető a játék. Persze, jól át kell gondolni a kiválasztott szabályváltozatot. (Pl.: nem lehet azt a színt mondani, amilyen színű koronggal ugrottál, vagy léptél. Kevésbé érdekes - különösen a gyűjtögetősnél-, ha azt a színt már nem lehet megjelölni, amelyikből nincs korong a tábla mellett.)

YINSH I. („ismerkedős” változat, táblaméret korlátozása nélkül)

Két játékos 5-5 db gyűrűt rak le egyenként váltakozva az induláskor üres táblára.



Ezt követően, a gyűrű alakú bábuikkal lépnek a táblán, vonalban tetszőleges számú üres mezőn áthaladva úgy, hogy azok minden lépésben egy-egy bábunyi nyomot(*) hagynak a kiindulási helyükön.

(*) Amikor a lépésre következő kiválasztotta, hogy melyik gyűrűjével kíván lépni, akkor annak felemelésekor: egy saját színű bábút pottyant a helyére.

A parti előrehaladtával, miközben vándorolnak a gyűrűk, szaporodnak a táblán a „pottyos” bábuk.

Az a játékos nyeri a partit, aki a saját színű pottyosaiból három alkalommal ér el ötös vonalat (5-5 db saját színű, pottyos bábuja háromszor vonalban egymás mellé kerül).

YINSH II. (teljes változat)

Előtte lásd Yinsh I. , aminek a szabálya itt folytatódik.

Aki kiépített egy ötös vonalat, az köteles levenni a tábláról az ötöst alkotó potty-bábuit és még valamelyik gyűrűjét(***) is.

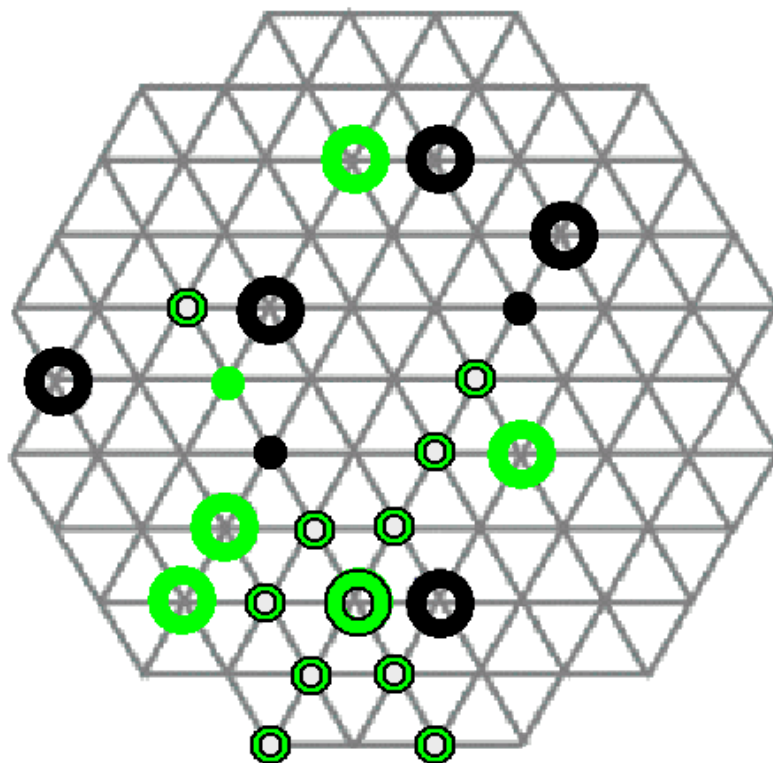
(Ezáltal, a hátrányban álló játékos esélyt kap a kiegyenlítésre, hiszen többségbe kerülnek a potty-bábui és még eggyel több mozgatható gyűrűje is lesz.)

A gyűrűk egyenes vonali mozgásuk közben át is léphetnek az egymás mellett álló pottyos bábukon, függetlenül azok színétől.

Lásd az ábrán a jelölt zöld gyűrű

összes lépési lehetőségét,

de vedd észre, hogy
gyűrű nem ugorható át és
ha potty-bábút ugrott át a
gyűrű, akkor
kötelező a közvetlen utána
következő üres mezőn
landolnia.



(***) Az a játékos nyeri a partit, aki a saját színű pottyosaiból három alkalommal ér el ötös vonalat (azaz a kiegészítő szabály szerint: 3 db gyűrűjét levette a tábláról).

OCTI – haladó (lásd előtte OCTI kezdő)

Itt is az nyer, aki egy bábujaival belép ellenfele start-állásának bármelyik mezőjére.

Nagyobb a tábla és korlátozott a tüskék száma: 25 db/játékos.

A leütött bábu pedig visszarakható a saját mezők egyik üresére.

Lehetséges lépések:

1. Tüske illesztése egy bábura.
 2. Tüske áthelyezése a bábu másik pozíciójába.
 3. Bábu lerakása egy üres(*) otthoni mezőre.
 4. Lépés egy bábuval: egy szomszédos üres(*) mezőre, amerre a bábun lévő tüske mutat.
 5. Ugrás (ütés): a bábu átugorja a szomszéd mezőn álló ellenséges bábút és a mögötte levő üres mezőre lép. Ugrássorozat megengedett, de minden ugrásnak olyan irányba kell történnie, amerre tüske mutat a bábun.
- Ugyanazt a bábút tilos többször átugrani. Az átugrott bábukat tetszés szerint lehet levenni, vagy a táblán hagyni.

(*) „Emeletes” variban saját bábura ráléphetünk és a torony bármelyik tuskéje irányában léphet.

