

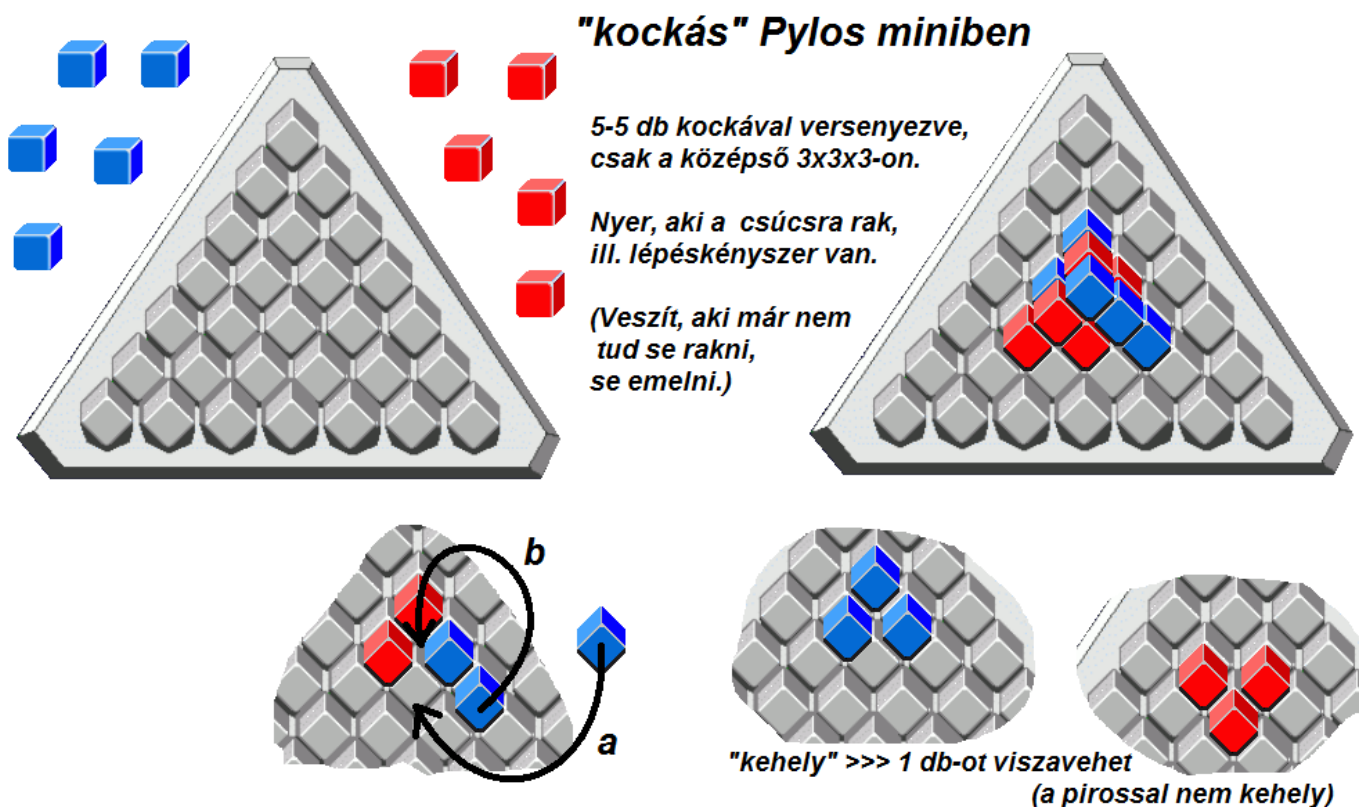
# CubiCup (a „kockás Pylos”)

2005-ben láttam először ezt a játékot és ott azonnal, máris, vitába keveredtem fejlesztőjével... A feltaláló és gyártó, Kovács Gábor részben szerény, részben büszke indítatásból határozta el magát javaslatomtól, miszerint: fedje el (az egyébként nem rosszul kitalált) „CubiCup” nevet és bátran terjessze ezt a zseniálisan felépített ötletet az akkor már ismert és világsikernek tekinthető („golyókból piramist építő”) „Pylos” kockás továbbfejlesztéseként. Azóta is sajnálom, hogy nem voltam picit erőszakosabb a vitánkban. Különösen azért, mert ma is úgy gondolom, hogy egy ismert „márkanév”-re utalással, sokkal gyorsabb és még sokkal sikeresebb lett volna ennek a „JollyJóker” fejlesztő-játéknak szélesebb elterjesztése.

Nagyon kevés olyan kétszemélyes stratégiai táblás játékot ismerek, ami az óvodásoktól a matematikusokig minden szinten a siker biztos reményében ajánlható. A „CubiCup” ilyen. Döbbenetesen elegáns, egyszerű játékszabálya szerint is jól versenyezhető.

Azok pedig, akiknek már „megvan” a golyós Pylos, próbálják csak ki a „CubiCup”-készlettel, a kockákra aktualizált szabályokkal, a következő fokozatokban:

1. A keretet üresen hagyva, csak a középső 3x3x3 mezőn játszva, 5-5 db kockával.  
(„Kvadrát” helyett, itt hármas „**kehely**” van és a kialakítója csak 1 db kockáját veheti vissza...)



**Kék lépése:** vagy tetszőlegesen rak egy kéket kívülről, vagy magasabbra áthelyezi egy kockáját a táblán.  
(a) kelyhet alkot, visszaveheti egyik kockáját. (b) magasabbra áthelyez, kint megmarad egy kockája.

Csak addig érdekes, amíg rátalálsz a biztos nyerőstratégiára. Ám, ez a nyerőstratégia már 6-7 éves szinten is megérthető.

Egyszerűsége veri a 3x3-as „TicTacTo”-ét. Nem ismerek ennél alkalmasabbat az elágazás-fa bemutatására. Az első bábu 2 féleképpen (sarokra, vagy nem sarokra) rakható a táblára. Az alsó szint betelte (emelés nélkül lerakott 9 bábu) mindösszesen 6 különböző állásban lehetséges (miközben a lépések sorrendjét is leíró elágazás fa, -már 3 db bábu lerakását követve is-, 20 féle partit mutat).

A legegyszerűbb 3x3x3-as méret kiválóan alkalmas elforgatott, tükrözött, szimmetrikus hadállások azonosságának bemutatására, megértésére...

Intellektuálisan is érdekes, ha a játékosok egy táblán, egyszerre három 3x3-alapú „piramist” építenek:

## 2. Középső 3 mezőt üresen hagyva, a sarkokon 3 db piramis építése, 15-15 db kockából.

(Itt is marad az emelési szabály, de kehely kialakítója a versenytársa táblán kívüli kockáiból vesz el egyet és a verseny célja is megváltozik: a több kockát rabló lesz a győztes.)

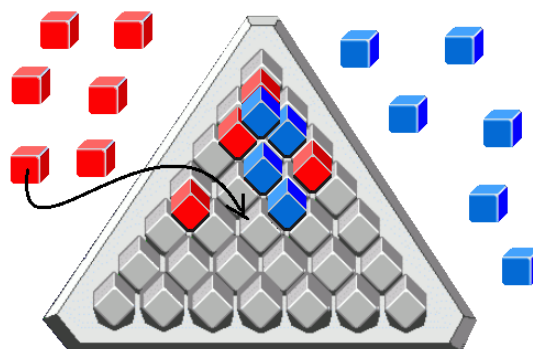


## 3. A tábla 4x4x4-es alapján játszva, 10-10 kockával.

(Mint az 1. fokozatban, a 3x3x3-as, azzal a –passzív játék elkerülését eredményező- kiegészítő szabállyal, hogy a versenytárs kelyhének kialakulását kötelező akadályozni.) A golyós Pylosnál egyszerűbb?

### 4x4x4 kockás Pylos

*Kehely-megakadályozási kényszer!  
Piros nem emelheti egyke követ magasabbra a táblán, mert köteles kék kelyhének kialakítását akadályozni.  
Piros kívülről rak... (ami után kék sem emelhet, mert akkor már piros fenyeget kehelyalakítással...)*



## 4. A tábla 5x5x5 alapján játszva, 17-17 kockával.

(Mint a 3. fokozat, de olyan a kezdő állásból, amiben a tábla középvonalán 1, (esetleg mindhárom) mező semleges kockával betöltött. Ezzel elérhető az is, hogy a stratégiaileg azonos értékű mezők száma páros lesz.) A golyós Pylosnál bonyolultabb?

**5. A teljes táblán 6x6x6-on, 28-28 kockával játszva** azonban, már többnyire unalmasan hosszúak lennének a partik, hiszen a minimálisan 28 lépéspár (az emelések és visszavételek miatt) akár duplájára is növekedhetne...

... és ez a **CubiCup-os ötlet elegáns zsenialitása!** A kelyheket külső készletből lezárni köteles szabállyal (ami szerint, egy lépésben több kocka kerül a táblára) a partik lépésszáma élvezetesen játszható szintre csökken. (Elkerüli, azt a gyakori fejlesztői, ill. felhasználói hibát, ami egy nagyobb, több mezős táblán intellektuálisan igényesebb versenyt vár, miközben az csak unalmassá degradálódik.)

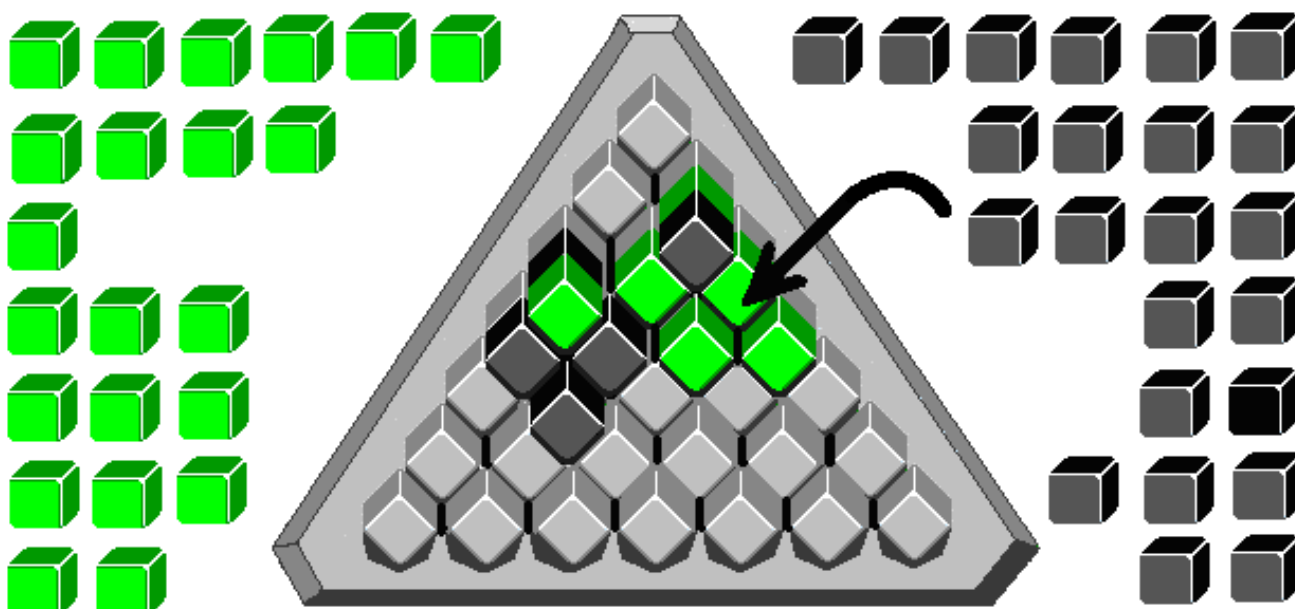
## CUBI CUP

A tábla úgy van kialakítva, hogy arra sarkaikra álló kockákból egy 56-elmes „piramis” építhető fel. Mindkét versenyzőnek 28-28 db kockája van, amiket egyenként, felváltva "lépve", a táblára raknak.

Az nyer, aki az utolsó kockát felhelyezi a piramis csúcsára.

A "kinek fogy el hamarabb"-verseny spórolási szabálya, itt, olyan lépéskényszer, ami többlet-fogyást eredményez.

A lépésre következő köteles lezárni a versenytársa által épített egyszínű "kelyhet"(\*), azaz: a táblára még nem rakott készletéből egy kockáját ráhelyezni a nyitott, azonos színű hármas(ok)ra és ezután még (ugyanabban a lépésben) egy újabb kockáját is (most már szabadon választott helyre) le kell raknia.



(\* ) Lásd az ábrán: a nyíllal jelölt zöld kelyhet, amit fekete köteles lezárni.)