

# JÁTÉKTAN

főiskolai jegyzet  
egy ma még nem létező tantárgyhoz

pedagógushallgatóknak  
gyakorló pedagógusoknak  
gyerekekkel foglalkozóknak  
tehetség-gondozóknak

Az „**Elmetorna kurzus**” blokk, egy 19 részes (szándék szerint) egymásra épülő ötlettár, becsülten mintegy 100-150 órányi foglalkozás **gondolatébresztő ötletanyaga**.

*Az anyag hiányossága, hogy nincsen tematikusan megtervezve a teljes kurzus nevelési és ismereti anyaga.*

*Az egyes foglalkozások játékeszközei „csak” nehézségi sorrendet követnek. Egy-egy foglalkozás terve azonban, már fő-, konkrét- és általános célok elérésére törekszik. (Itt-ott kissé túl is lépve az alsó tagozat szintjén.)*

Lerakosgató játékok

„Elmetorna kurzus” **05**

## 5. téma: Lerakosgató játékok

Kék Nílus, Gyufakígyó, Kutya-macska, Coloring, Palago, Ipszilon, Cicafogó

A foglalkozás fő célja:

**Mennyivel okosabb a csoport az egyénnél?**

Emberi és állati intelligencia, együtt gondolkodás. Gondolat gondolatot szül... Szabály-alkotás

**Nagyok és kicsik (gyakorlottak és kezdők) együttműködésének gyakorlása**

6-féle játékra a pár idősebbje megtanítja a kicsit, majd egy fogadásos versenyben „menedzseli”.

**További konkrét célok:**

Táblajátékos fogalmak rögzítése, az absztrakt játékokat tanító foglalkozások előkészítése.

A „(?)” jelzésű fogalmak, szükség és figyelem szerint ismétlendők és magyarázandók.

**Általános célok:**

mindenki tehetséges valamiben... a megértés öröme..., önbizalom, kezdeményezés, vállalkozás,...

önállóság, alkalmazkodóképesség, szabálytudat, sportszerűség, kreativitás,...

---

Azt ígértem, hogy közösen fogunk kitalálni érdekes, nem dobó-kockás játékokat. Olyanokat, amikkel csak a gondolkodó ember képes szórakozni. Ti pedig azt ígértétek nekem, hogy gondolkotok a házi feladaton: összegyűjtötök olyan állatokat és mondásokat, amik mesében, vagy szóbeszédben emberi tulajdonságra, emberi cselekvésekre utalnak. Olyan állatokat, amikben emberi tulajdonságokra ismerünk: ravasz róka, buta tyúk, bölcs bagoly, gyáva nyúl...

**Soroljunk fel cselekvéseket és találjunk hozzá példákat az állatvilágból** (játszik, házat épít, dalol, gyűjtöget,...), majd keressünk olyanokat, amikről első pillanatra úgy gondoljuk, hogy csak az ember csinálja (sminkel, tetszeleg, versenyez, háborúzik, eszközt használ, lépre csal, megtéveszt, vezért választ). Még a „beszél-olvas”-ra is (azaz jelekből megért és összerak alany/állítmány/jelzős mondatokat) találhatunk példacafolatot arra az állításra, hogy csak az ember képes rá.

**Azt azonban bizonyosan képtelenségnek tarthatjuk, hogy két állat a tengerparti homokba húzott vonalakon köveket-kagylókat rakosgatva jól érzi magát egymással.** Miért is? Hogyan is? Mert megegyezett céljuk van és annak elérésben versenyeznek egymással úgy, hogy valamilyen megállapodott szabályt követnek...

Legyen tehát a kitalálandó játék két ember versenye: üres **táblán(?)** kezdve, annak **mezőire(?)**, vagy a **rácspontjaira(?)**, köveket/**bábukat(?)** rakosgatnak, valamilyen szabályokat betartva, **váltakozva(?)** és veszít az, aki nem tud rakni (vagy megfordítva, az nyer, aki előbb nem fog tudni **szabályosan(?)** lerakni).

Játszhatunk **közösen használt(?)** bábú-készlettel és **enyém-tiéd(?)**, ill. sötét és világos bábukkal is.

Ha a szabály csak annyi, hogy tetszőlegesen választott **üres/szabad(?)** helyre rakhatunk, miért nem lehet még versenyezni? (Mert mindig megtelik a tábla és mindig vagy az nyer aki kezd, vagy az aki másodiknak(?) lép, pl.: attól függően, hogy páros vagy páratlan a bábuhelyek(?) száma.) Vezessünk be tehát egy olyan **tiltó szabályt(?)** ami, a parti előrehaladásától függően, lépésről-lépésre elvesz a **szabad mezők(?)** közül.

Legyen pl. **tilos(?)** rakni egy, már a táblán lévő, másik **mellé(?)**! Legkézenfekvőbb enyém-tiéd bábukkal (kutyával és macskával), amelyek nem találkozhatnak egymással. Aztán, ugye **meg is fordítható(?)** a szabály: az enyém mellé rakhatok, a versenytársam bábujá mellé nem. Lehet olyan szabály is, hogy közösen valamilyen kacskaringós **vonalat(?)** építünk, előbb-utóbb az is beleütközik a **tábla szélébe?**, vagy pl. és ez már egy másik szabály: egy ilyen kígyózó vonal **nem haraphat önmagába(?)**. Hú! Hiszen ez máris legalább négy játék!

Beszéljük át, ötleteljünk és foglaljuk össze egy táblázatba a kitalált játékokat:

közös készlettel		enyém-tiéd készlettel	
az utolsóknak lerakott mellé	a „kacskaringó” egyik, vagy másik végére	az ellenfelemé mellé tilos	a sajátom mellé tilos
<b><u>Pl.: forrásból induló folyó</u></b>	<b><u>Pl.: növekvő kígyó</u></b>	<b><u>Pl.: kutya-macska</u></b>	<b><u>Pl.: mágneses pólusok</u></b>
hatszöges táblán	négyzetes táblán	négyzetes táblán	hatszöges táblán

Mindegyik játékot úgy fogunk kipróbálni, hogy a kicsik egy-egy párt választanak a nagyobbak közül.

A nagyobb tanítja meg a kicsinek a játékot. Utána a kicsik egymással versenyeznek.

A nagyok pedig **fogadnak tanítványuk győzelmére:** Minden párnak 30 pontja (zsetonja) van az induláskor. Egy-egy parti megkezdése előtt 1-1 zsetont kell kirakni, ami a fogadás alaptétje, az első két lépéspár után meg kell állítani a partit és ekkor bármelyik fél kérheti a tét duplázását („kontra!”). A másik köteles elfogadni, de vissza is szólhat („rekontra!”), amivel a tét újra duplázódik. Ez utóbbi esetben ugye: már  $2 \times 4 = 8$  zseton van kirakva, ami a nyertes pár jutalma lesz. A foglalkozás végén a legtöbb pontot összegyűjtött pár pl. egy-egy tábla csokit kap. **Abban, hogy ki kivel játszik és mekkora tétben: mindig a párok idősebb tagjai (a menedzserek) állapotnak meg egymással.**

**1. Versenyjáték:** Kötelező **mindig az utolsónak lerakott bábu mellé rakni** és hogy még furmányosabb legyen csak úgy, csak **olyan kanyargós vonalban, ami nem ütközhet önmagába.** („Kék Nílus”)

**2. Versenyjáték:** A „Gyufakigyó”-ban a mezőket elválasztó rácsvonalakon játszunk. Azért sokkal nehezebb, mert lépésről lépésre **a kígyó fejiénél is és farkánál is (mindkét végén) növekedhet.** (A „Kék Nílus”-ban ugye, mindig csak a legutolsónak lerakott mellé volt szabad lerakni.)

**3. Versenyjáték:** A közösen használtak helyett, legyen enyém-tiéd bábu! Két színnel játszva, **a sajátjaink mellé tehetünk, a versenytársunké mellé nem.** („Kutya-macska”)

**4. Versenyjáték:** Fordított a szabállyal: A **sajátom mellé tilos, a versenytársamé mellé szabad** „Coloring”  
Érdekes, hogy nagyobb figyelmet igényel, mint a Kutya-macska. Sokkal gyakoribbak az elnézett lépések.

**Szakítsuk félbe a versenyt és frontálisan irányítva beszéljük meg a játékszabályokat...** Tekintsük át, hogy mi mindenre gondoltunk, miket döntöttünk el, amikor szabályoztuk, hogyan rakhassunk a táblára? Rögzítsük, hogy mit jelent: a szabad, ill. **megengedett(1)**, mit a **tilos(2)**, mit a **kötelező(3)**? Értelmezzük a különbségeket! Nézzünk a táblázatra és mondassuk el a játékszabályokat. Ügyeljünk a szabályok pontos megfogalmazására. **Még a jogi szövegekben is gyakori a „nem szabad” helyett, a „nem lehet” hibás szóhasználat...** Azután, **mielőtt elbíznánk magunkat, hogy milyen egyszerű ilyen jó játékok kitalálása, mutassuk a 2 profi fejlesztést és a verseny folytatódhat...**

**5. Versenyjáték:** A „Palago”-hoz **mégcsak játéktábla sem kell.** (Ez, már a mi évezredünkben született, egyik legújabb fejlesztés.) Nincs benne enyém-téd bábu sem, mindkét versenyző egy közösen használt hatszög-alakú dominó-készletből „dolgozik”. A közös bábukészlet minden elemében azonos, de a játékterére helyezve mégis másképp látják a versenyzők: ki-ki a maga színére figyelve. Az is nagyon érdekes újítás, hogy váltakozva ugyan, de lépésenként nem egy, hanem kettő lapocskát raknak le a játékosok.

**6. Versenyjáték:** Az „Ipszilon” színezősben a két játékos **nem is bábukat rakosgathat a „táblára”, csak színeket.** Váltakozva színezgetik a templomablakok **ólom-üvegeihez(?)** hasonló táblát...

(A verseny célját tekintő csoportosításban ez már inkább a „hídépítő” típusba tartozik.)

**Az értékeléskor foglaljuk össze, milyen táblajátékos fogalmakat használtunk:** Tábla, négyzetes, hatszöges tábla, mezők, rácspontok, sorok, oszlopok, átlók, sarkok, tábla széle, szomszédos mezők, oldalszomszédos, átlósan szomszédos, bábu vagy jelhordozó, lépés-szabály, váltakozva: egyet te, egyet én, lépéskényszer,...

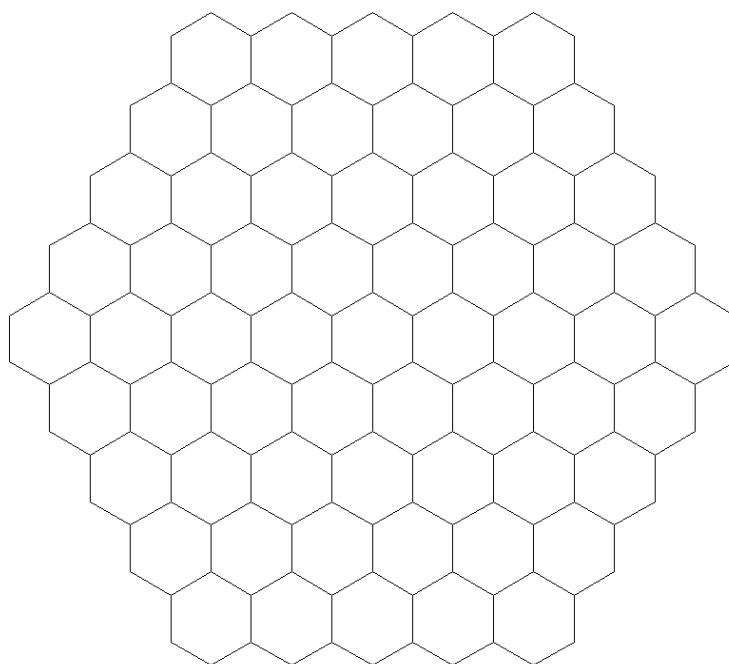
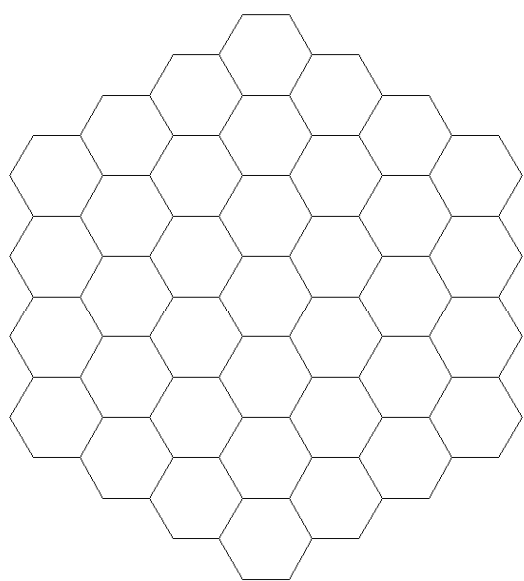
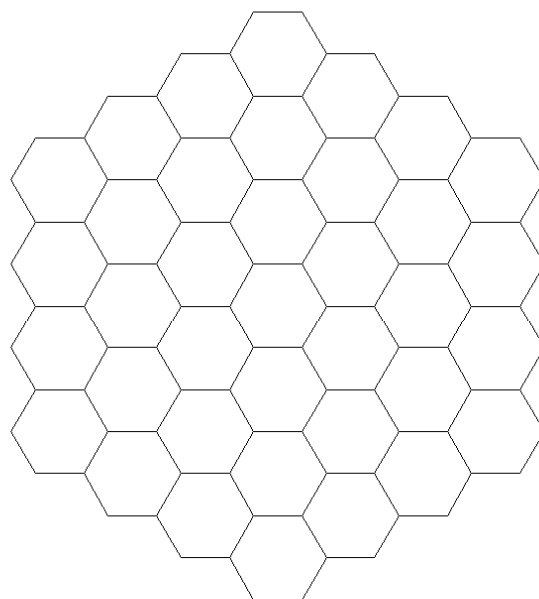
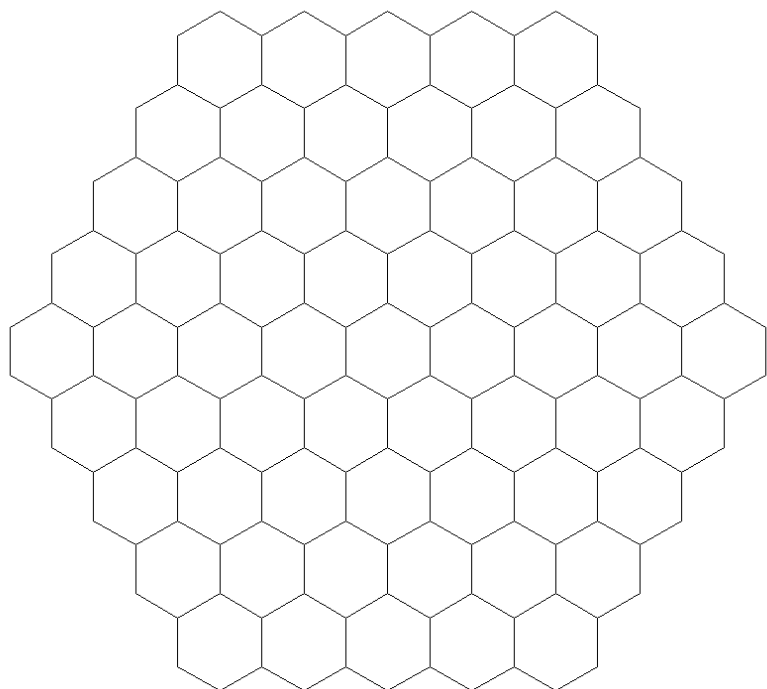
**Befejezésül, mutassuk még meg a „Cicafogó”-t,** amiben csak az egyik játékos rakosgat a táblára, a másik lépeget egy cica-bábuval. A középről induló cica nyer, ha kijut a tábláról vagy veszít, ha a versenytárs mező-blokkoló bábu lépésképtelen helyzetbe szorítják. (Legközelebb sok ilyesmit fogunk kipróbálni, olyanokat, amelyekben mindkét játékos lépeget a bábuival táblán...) Ha be lehet lépni az Internetre, akkor progi ellen:

<http://www.jatektan.hu/jatektan/zz2007/chatnoir.html>

**Házi feladat** Kutya-macska feladványosan. Pl.: *6x7-re rakd fel a lehető legtöbb kutya-macska bábút úgy, hogy betartod a szabályt! Kevesebb, vagy több bábu rakható fel, ha a kutyák kétszer annyian vannak, mint a macskák? Rakd fel úgy, hogy a legkevesebb bábu legyen a táblán és már sem kutyából, sem macskából nem tehető le több. (Ellenőrizd, hogy a darabszámok csak 1-el különbözhetnek.) Milyen táblán lesz olyan a megoldás, hogy a darabszámok egyelők?*

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

## Kék Nílus (A lerakott bábuk nem mozognak >>> Papíron, akár színezéssel is játszható)



A kezdő játékos tetszőlegesen választva a mezők közül, kijelöli a folyó forrását.  
Két játékos felváltva, egymást követően, egyenként, egy-egy mezőnyi "szakaszt" rak le a folyóhoz.

Kötelező folytonos vonalat alkotva építkezni, de a folyó soha nem torkolllhat önmagába.  
(Tehát **mindig az utolsó letett bábu mellé kell** tenni úgy, hogy az újonnan letett nem érintkezhet további másik, már a táblán lévővel.)  
Az veszít, aki előbb nem tud szabályosan tovább lépni.

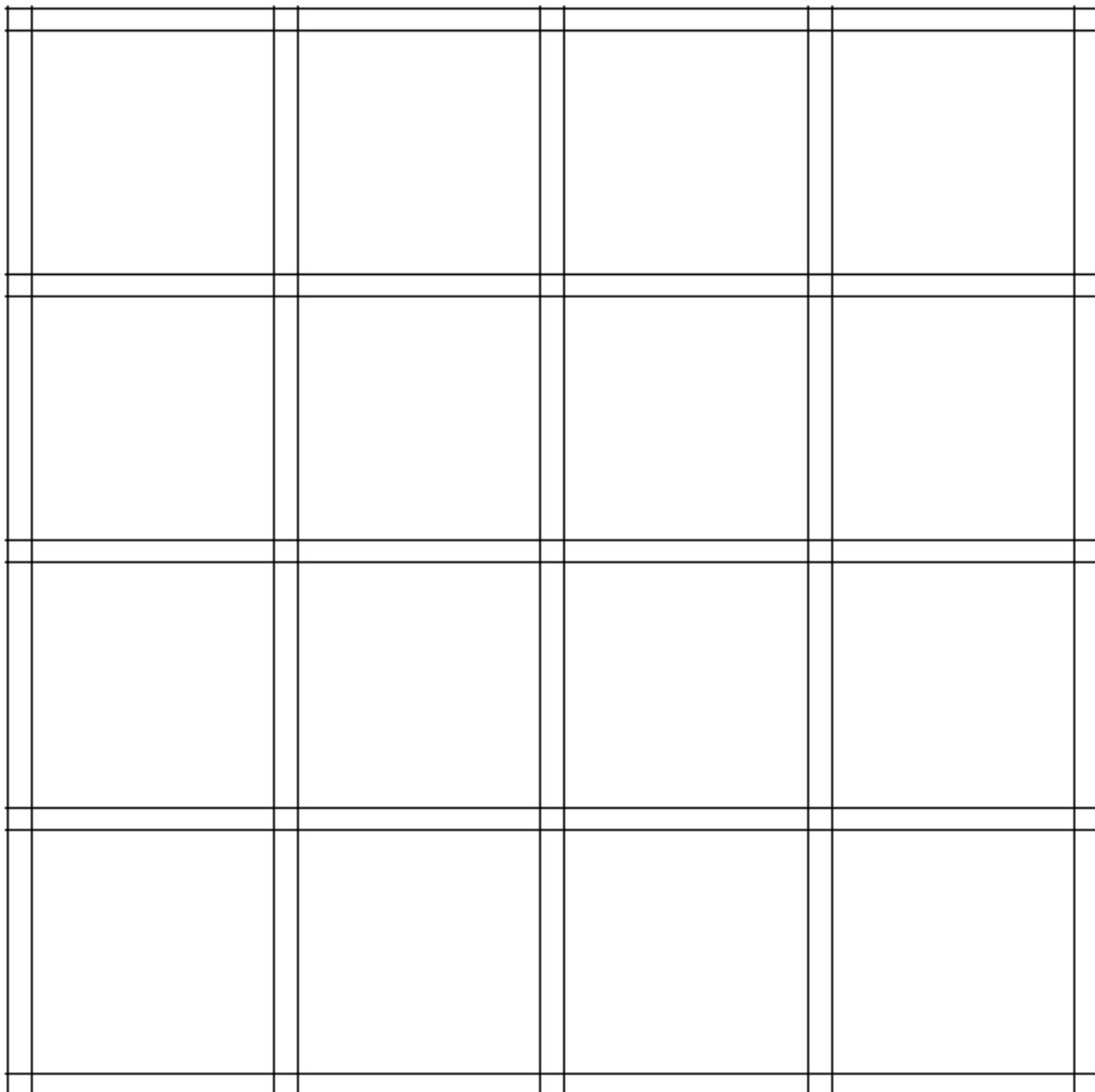
Úgy még érdekesebb, ha a tábla szélének ütköző folyó ugyanabban a sorban átellenesen a tábla másik szélén újra felbukkan, azaz onnan folytatható tovább az építkezés. (A kisebb táblán próbáld ki.)

# Gyufa-kígyó

Pont, mint a Kék Nílus, de négyzetes táblán, a mezőket elválasztó vonalakon (pl. gyufaszálakkal) azzal a szabály-változtatással, hogy **a kígyó mindkét végén növeszthető (folytatható)**.

Itt is kötelező folytonos vonalat alkotva építkezni, de a kígyó soha nem „haraphat” önmagába. A farka sem! (Tehát mindig a már fennlévő gyufakígyóhoz kapcsolódva kell folytatni, vagy a fején, vagy a farkán úgy, hogy az újonnan letett csak egyetlen másik, már a táblán lévővel érintkezhet.)

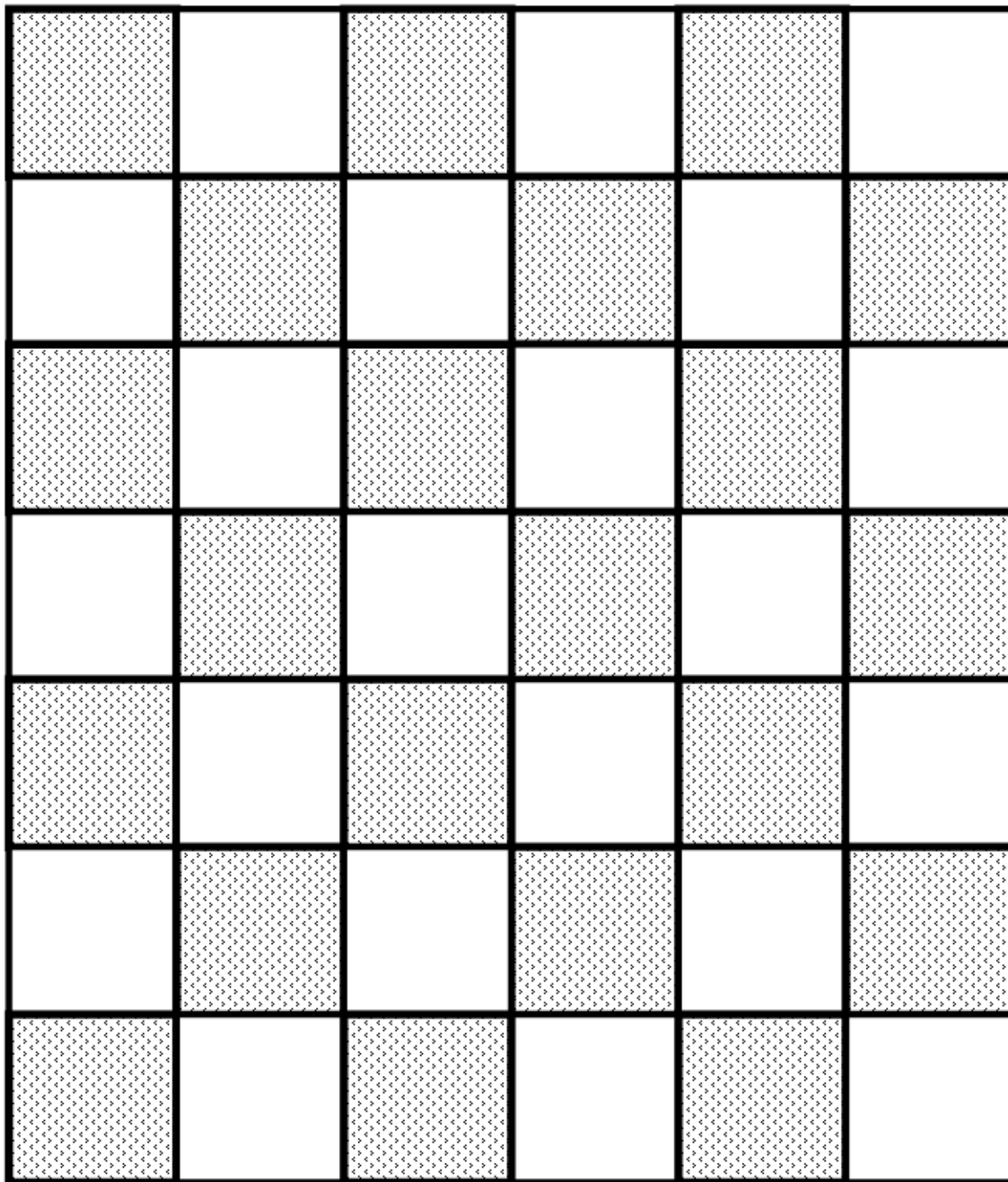
Az veszít, aki előbb nem tud szabályosan továbblépni.



Ha túl könnyű, vagy a partit túl rövidnek találod, akkor játszd pl. négyzet-hálós papíron 5x5-ön ceruzával.

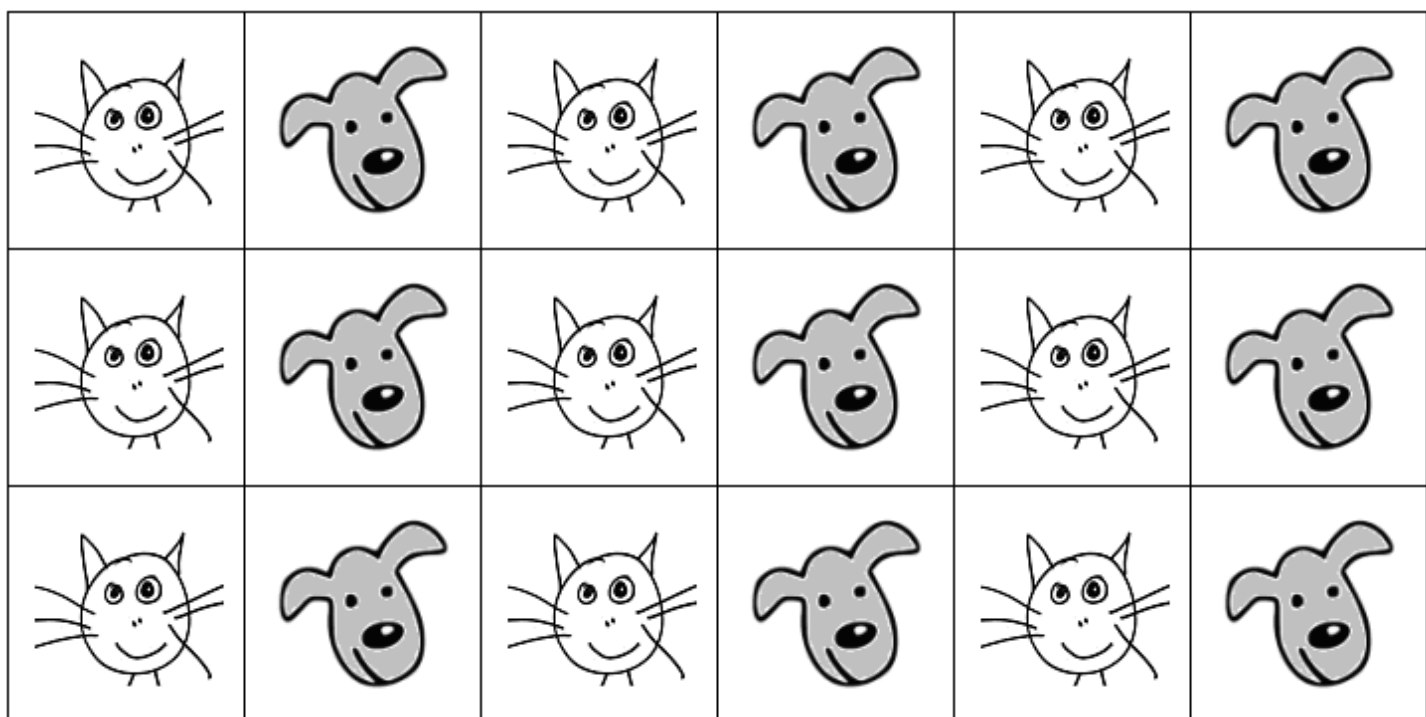
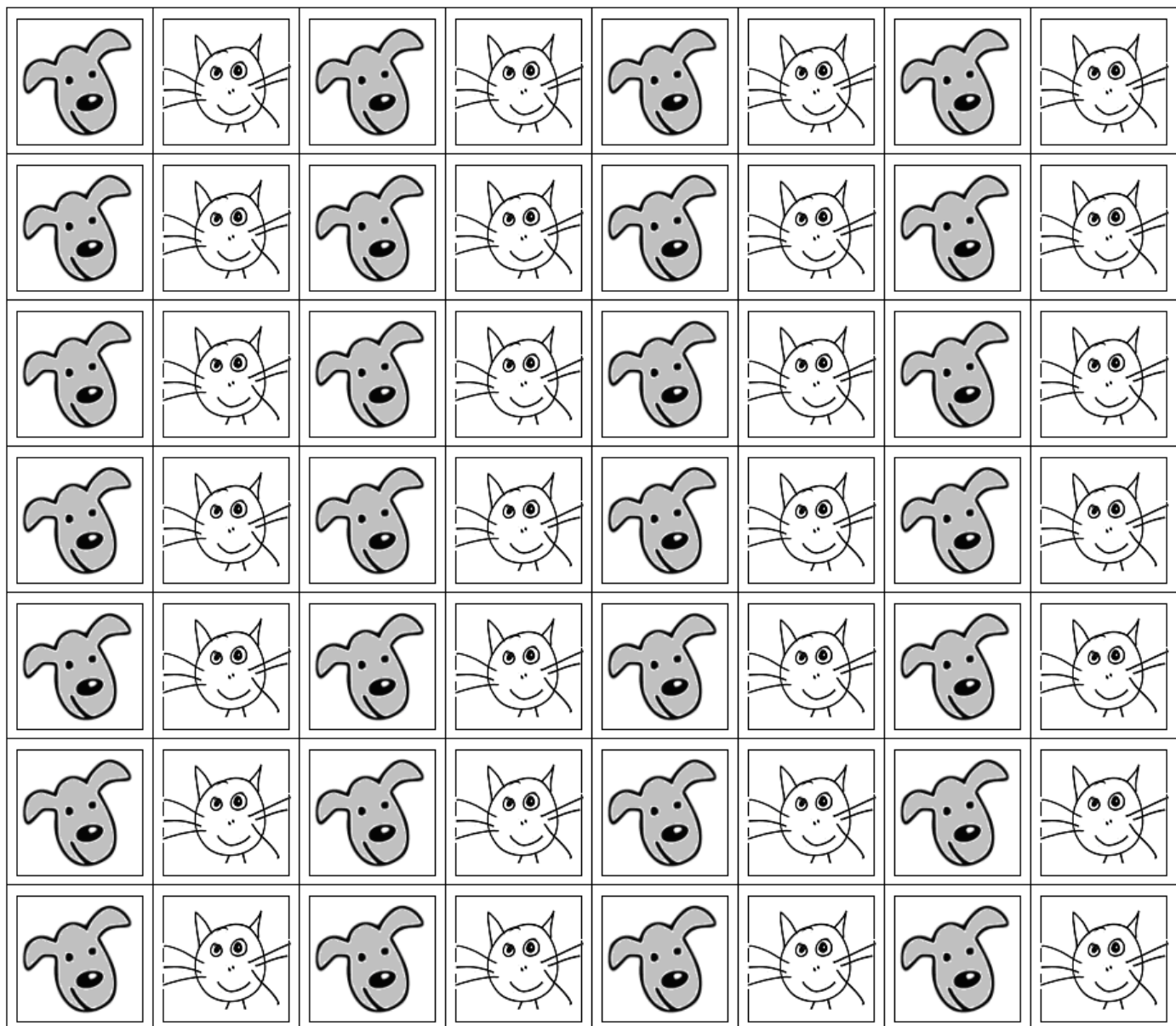
## Kutya-macska lerakós .

Ezt is lehetne játszani színezéssel (mint pl. a Kék Nílust) de akkor a táblák csak „egyszerhasználatosak”.  
Max. 18-18 db cica- és kutya-bábuval játszva, azok a parti végén levehetőek és újra kezdhető



Üres táblán kezdve, felváltva egyet-egyed raknak a játékosok és azonnal veszít az, aki a másik játékos bábuja mellé(\*\*\*) rak. ) „Az ősellenségek ugye nem kerülhetnek egymás mellé.”

(\*\*\*) Előbb úgy, hogy átlósan sem..., majd úgy, hogy „átlósan nem bántják egymást”.



## Coloring

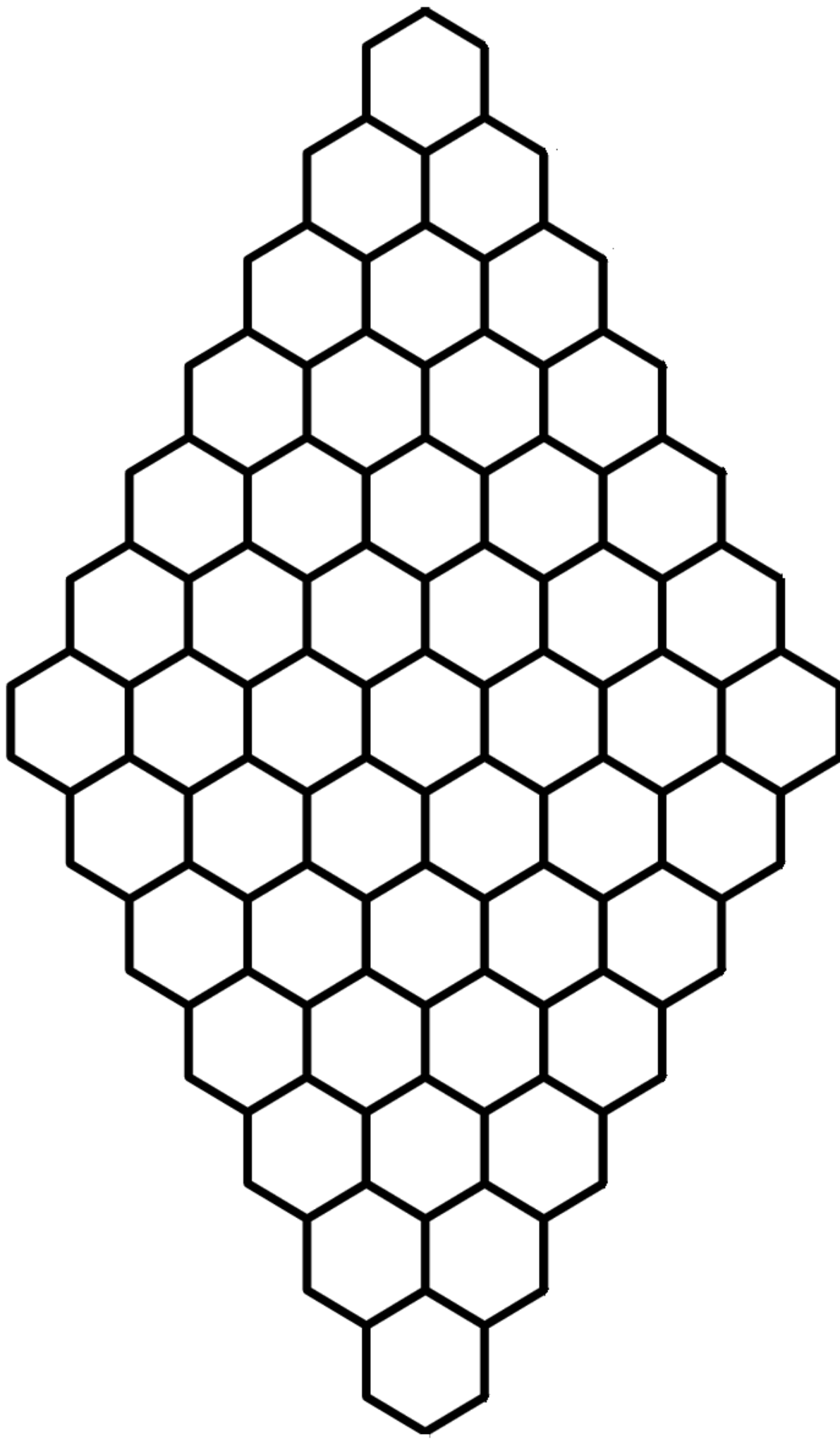
mint a „Kutya-Macska”, de megfordított szabállyal.

(Pl.: a mágnes két pólusa: a „+”, és a „-” vonzza egymást, az azonosak taszítják egymást.)

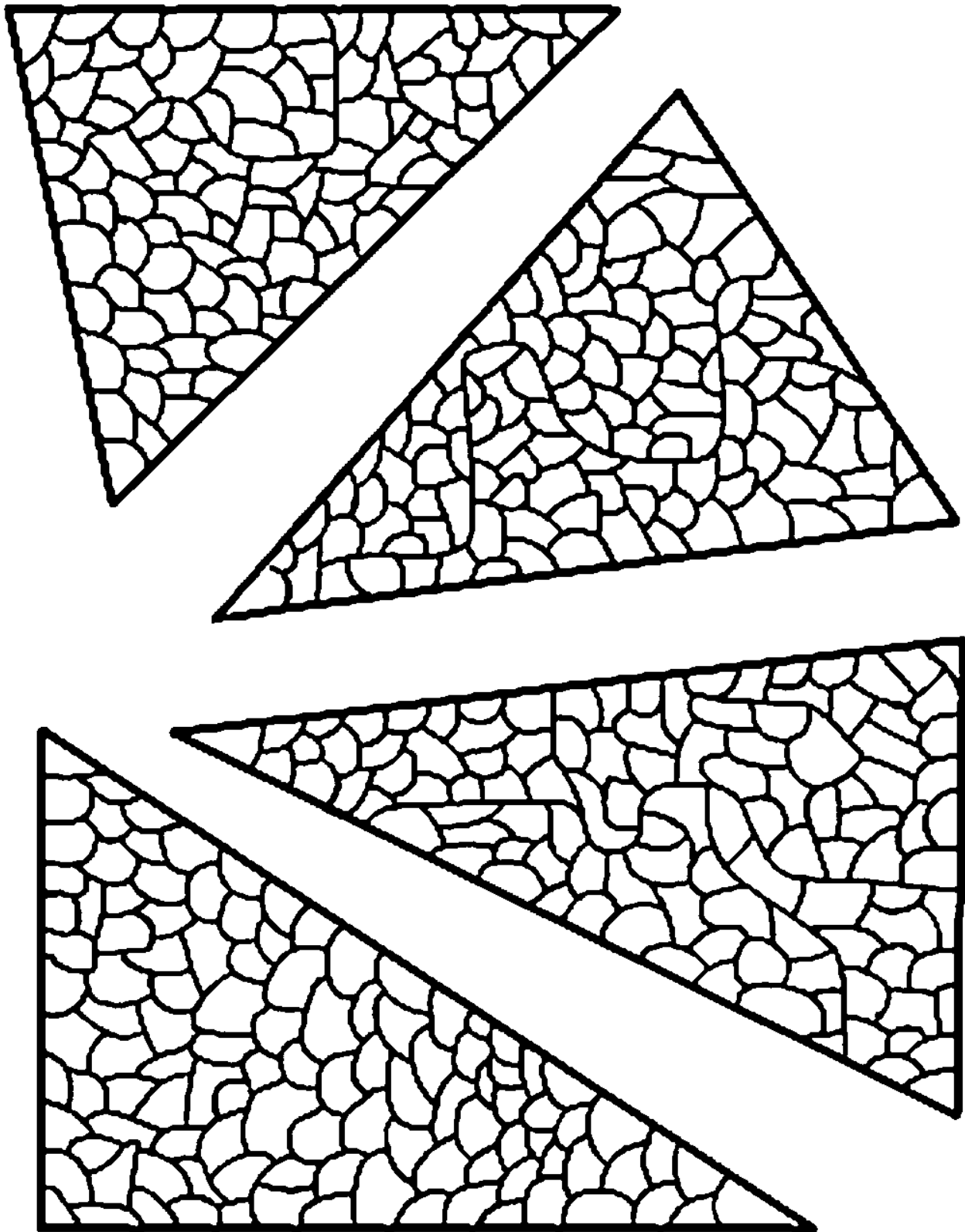
Üres táblán kezdve, felváltva egyet-egyet raknak a játékosok és azonnal veszít az, akinek egymás mellé kerül két (vagy több) bábuja.

Tanuljuk meg a táblás játékok alapvető „fairplay” szabályát: **a letett bábu nem vehető vissza.**

(Előbb tedd oda az ujjad... és ha meggondoltad, jónak találtad, csak akkor a bábud.)



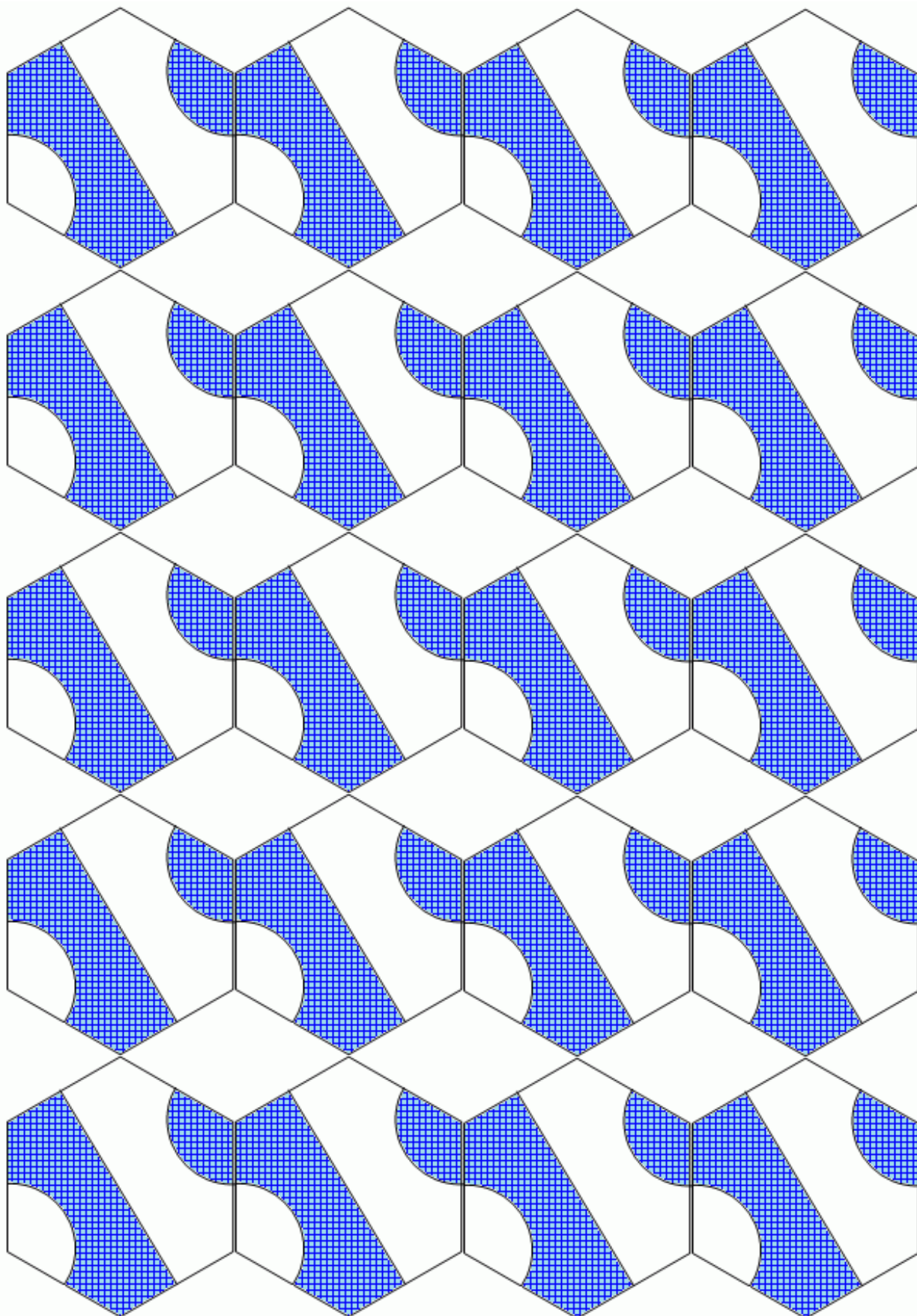




### Ipszilon (Y)

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.



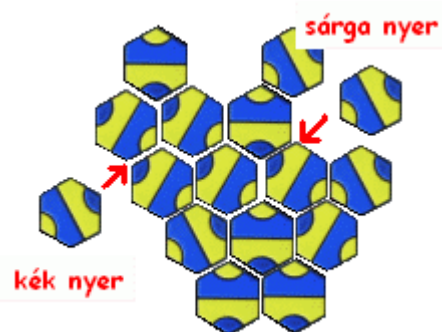
PALAGO 2 példányban (40 db) nyomtasd kartonra és vágd szét...  
(Írólapra nyomtatás után kasírozd kartonra, esetleg szétvágás előtt lakkozd, ill. fedd átlátszó fóliával.)

## PALAGO

Ketten versenyezve, kb. 40 db közösen használt lapocskából, váltakozva, lépésenként 2-2 db-ot(!) raknak az asztalra úgy, hogy

1. az első: a már letettek valamelyikével érintkezzen;
2. a második: az adott lépésben letett elsővel érintkezzen;
3. és persze, az érintkezések színhelyes találkozások legyenek.

Az nyer, aki: min. 5 db-os saját színű zárt(!) szigetet ér el.

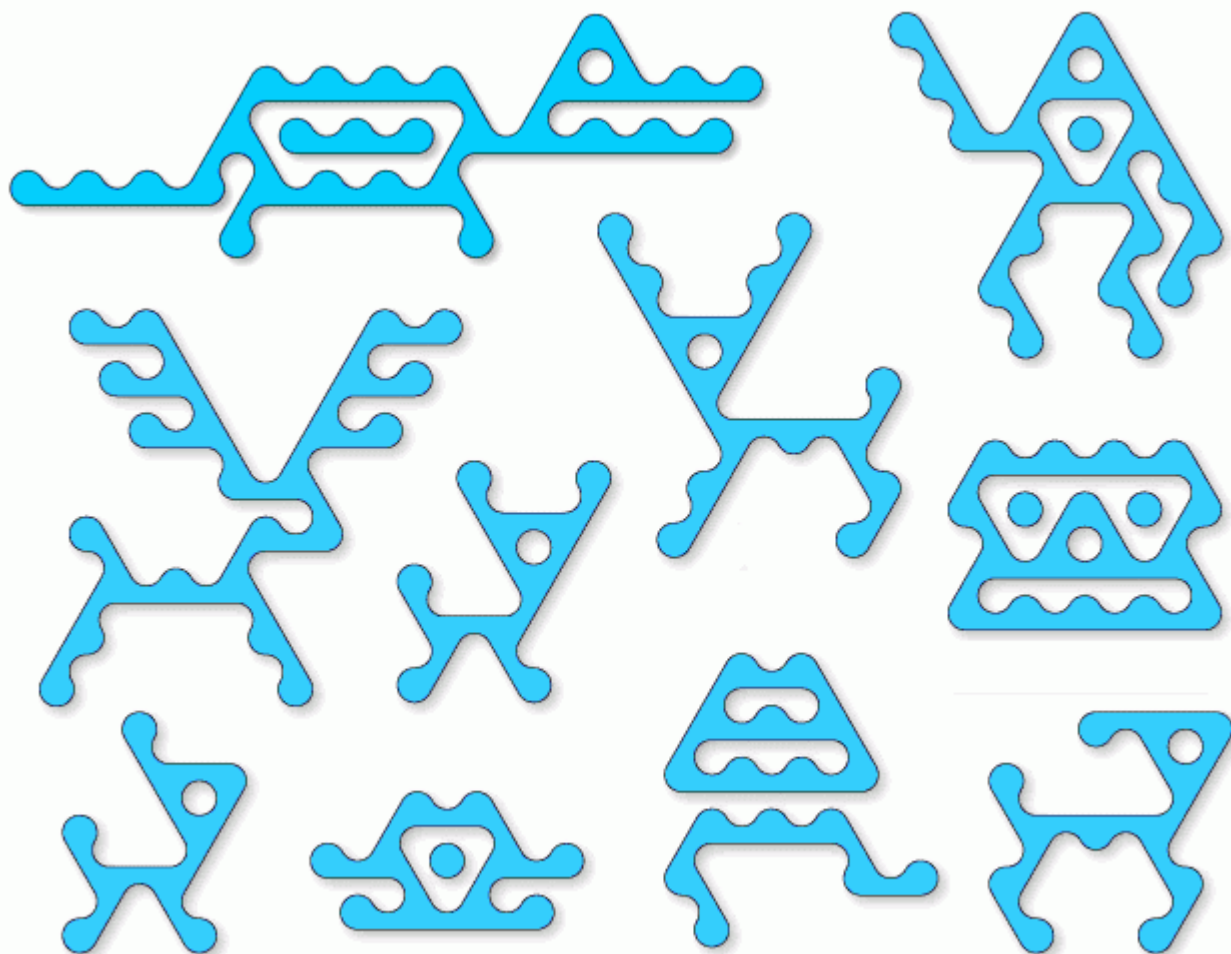


Fontos szabályértelmezések:

Lukra tenni csak akkor megengedett, ha nyerőállapotot eredményez (hiszen ide a lépés másik fele már nem tehető mellé).

Veszít az, aki az ellenfél színéből alkot szigetet, még akkor is, ha ezzel a maga színéből is szigetet ért el.

**Kisebbeknek: mókás egyszemélyes kreatív kirakó, ill. feladványosan, pl. az alábbiakból:**

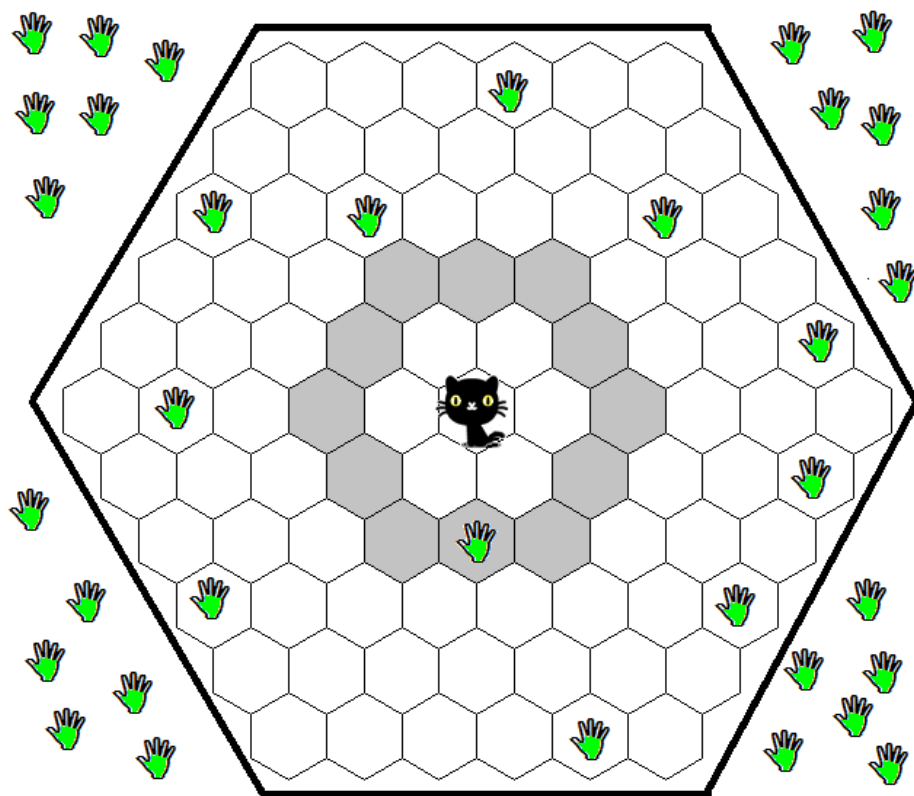


## CICA-FOGÓ („ne félj te buta, csak meg akarlak simogatni” lásd: K.F.: „Szeretem az állatot”)

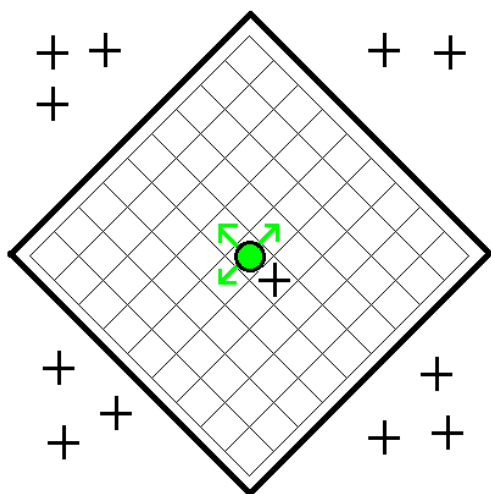
Induló állásban közepén a cica és 11 db **véletlenszerűen felrakott(\*)** gyerek-kéz.

Az egyik játékos a cicával lép a szomszédos mezőre, a másik lerak egy terelőt...

A cica nyer, ha sikerül kimenekülnie a tábla szélére...



(\*) **Pl.:** dobókockával 10-szer dobva, a dobások értékei egy-egy tetszőlegesen választott sorban kívülről befelé leléphetők, de a cica mellé közvetlenül nem kerülhet és a szürke mezőkből is csak egyet szabad kezdéskor elfoglalni.



### Kezdő állás nélkül

9x9-es négyzetes tábla közepén az egyik játékos bábuja, a másik játékosnak 12 db át nem léphető (blokkoló) bábuja van.

*(10 db blokkolóval is biztosan nyerhető.)*

## **Karinthy Frigyes: Szeretem az állatot (kivonatolva durván, „7-8 éves szintre megvágva”)**

A kis házinyúl mindjárt nagyon megtetszett, mikor a konyhában letették: buta, kedves kis szeme, ijedt szemei, és lágy, sima szőre. ...

Nem akarok semmit tőled, te fehér, ijedt kis nyúl, csak meg akarom simogatni a fehér bundádat, hátrafelé és óvatosan, hogy jól essék neked, ölembe vennélek, és a kis fejedet simogatnám, hogy megnyugodj, és jól érezd magad, biztonságban, és elhidd, hogy nincs okod félni, én vigyázok rád, és megvédelek. Ezt érzem, és a kis fehér nyúl után nyúlok, hogy megsimogassam. A kis nyúl azonban, ijedt kis dög, riadtan lelapul, és kifut a tenyerem alól, be a konyhaszekrény alá.

Te csacsi kis nyúl, mondom neki fejcsóválva, lám, milyen kedves, ostoba, ijedt kis nyúl vagy te, hát most azt hiszed, hogy bántani akarlak, megfogni, mohón megragadni, agyonütni, megenni, mert erősebb vagyok nálad. De értsd meg, hogy szó sincsen minderről, hát persze, hogy erősebb vagyok nálad, és mindezt megtehetném, de hiszen éppen arról van szó, hogy nem akarom megenni, nem érted? Sőt, gyöngéd és kedves akarok lenni, meg akarlak simogatni, hogy dobogó kis szíved megnyugodjon, és jól érezd magad, egész finom, bájos, törékeny, félénk kis lényedet.

Ezt gondolom, és egy piszkárával piszkálom a kis nyulat, hogy kijöjjön a konyhaszekrény alól, és megsimogathassam. A kis nyúl előbb húzódozik a piszkára elől; orrcimpái idegesen, rémülten táncolnak, aztán usgyi, kiugrik, átfut a konyhán, bebújik egy sarokba.

Utánamegyek, és óvatosan leguggolok melléje. Ejnye, mondom neki, hát milyen ostoba vagy. Nini, hiszen még sokkal jobban reszkedsz és félsz, mint az imént.

Be kell bizonyítsam neked, hogy mennyire tévedtél, hogy mennyire nem azért akarlak megfogni, hogy átharapjam a torkodat.

Óvatosan kinyújtom a kezem, s már a nyakán vannak az ujjaim, mikor egy kétségbeesett ugrással kirántotta magát, fuldokolva nyifogott, és szétterpesztett lábakkal, lihegve, halálos félelemben bebújik a kályha alá. Nyelek egyet, és érzem, hogy a vér a fejembe száll. No, igazán példátlan butasággal van dolgom. Most mit tegyek? Abbahagyjam? De akkor azt fogja hinni, hogy neki volt igaza, hogy tényleg meg akartam enni vagy agyonverni, és most kifáradva, egyelőre lemondtam szándékomról.

A kályha élé fekszem, s benézek a kályha alá. Ott kucorog, apróra összehúzódva, és fekete szemeiben kimondhatatlan félelem csillog, amint tekintete az enyémmel találkozik. Most már aztán igazán megharagszom. A teremtésit annak a nehéz fejednek

Most már hirtelen és mérgesen kapok utána, erőlködöm, kivörösödöm, a nyelvem kilóg, megbotlom, leesem, négykézláb futok utána, be az asztal alá, a dézsa mögé. Beverem a fejem az ajtófélfába, kiszakad a kabátom, a fogamat csikorgatom, és egyszer már meg is kapom a füleit, de ő lihegve, most már hangosan makogva, kitépi magát, megharap, és a kamrában elbújik a hasábfák mögé.

Most ott van, és nekem szét kellene szedni az egész halom fát, hogy megtaláljam. De szétszedem, szétszedem én, ha addig élek is, szétszedem, és megfogom, és megragadom a füleit, és felkapom a levegőbe, és megforgatom, és a falhoz vágom, és szétloccsantom a fejét, azt az ostoba, makacs, számár fejét, amivel nem akarja megérteni, hogy csak meg akarom simogatni.

Az éppen játszott rekvizitumok mellett mindig álljanak ott a játékszabályok is!

### Kék Nílus (A lerakott bábuk nem mozognak>>>Papíron-ceruzával is játszható)

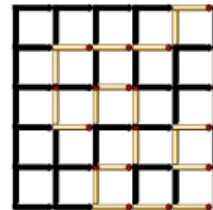
A kezdő játékos tetszőleges mezőpontról indíthatja a folyót. Felváltva, egyenként egymást követően egy-egy mezőnyi "folyószakaszt" tesz le a két játékos. Kötelező folytonos vonalat alkotva építkezni, de a folyó soha nem torkollhat önmagába. (Tehát **mindig az utolsó letett bábu mellé kell** tenni úgy, hogy az újonnan letett nem érintkezhet további másik, már a táblán lévővel.) Az veszít, aki előbb nem tud szabályosan továbblépni.

(Úgy még érdekesebb, ha a tábla szélének ütköző folyó ugyanabban a sorban átellenesen a tábla másik szélén újra felbukkan, azaz onnan folytatható tovább az építkezés.)



### Gyufa-kígyó (A lerakott bábuk nem mozognak>>>Papíron-ceruzával is játszható)

Pont, mint a KékNílus, de négyzetes táblán, gyufaszálakkal és **a kígyó mindkét vége folytatható**. Itt is kötelező folytonos vonalat alkotva építkezni, de a kígyó soha nem „haraphat” önmagába. (A farka sem! Tehát mindig a már fennlévő gyufakígyóhoz kapcsolódva kell folytatni, vagy a fején, vagy a farkán úgy, hogy az újonnan letett csak egyetlen másik, már a táblán lévővel érintkezhet.) Az veszít, aki előbb nem tud szabályosan továbblépni.



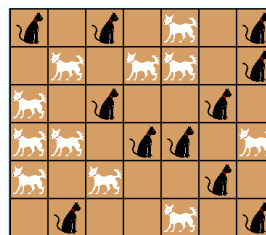
### Kutya-macska lerakós (piciknek: 6x6-on, nagyoknak: 7x8-on)

Induláskor üres táblára, egyenként, felváltva raknak a játékosok, egyik kutyát, másik macskát. Veszít az, aki előbb nem tud szabályosan lerakni.

Egyetlen tiltás van:

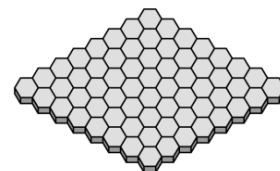
Oldalszomszédosan nem állhat egymás mellett kutya-macska... (Átlósan: „nem bántják egymást”.)

(A lerakott bábuk nem mozognak>>>Papíron-ceruzával is játszható)



### Coloring (A lerakott bábuk nem mozognak>>>Papíron-ceruzával is játszható)

Üres táblán kezdve a partit, felváltva egyenként, tetszőleges üres helyre raknak a játékosok. Azonnal veszít az, aki egy már korábban letett saját bábuja mellé rak.



### Palago (ketten, közös készlettel, tábla nélkül, nincs enyém-tied bábu...)

Ketten, váltakozva, lépésenként 2-2(!) db lapocskát raknak az asztalra úgy, hogy

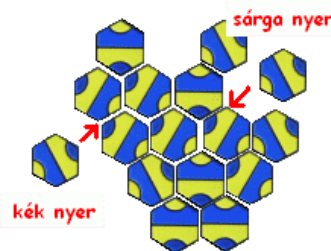
1. az első lap: a már letettek valamelyikével érintkezzen;
2. a második lap: az adott lépésben letett elsővel érintkezzen;
3. és persze, az érintkezések színhelyes találkozásosak legyenek.

Az nyer, aki: min. 5 db-os saját színű zárt(!) szigetet ér el.

Fontos szabályértelmezések:

Lukra tenni csak akkor megengedett, ha azonnali nyerőállapotot eredményez..

Veszít az, aki az ellenfél színéből alkot szigetet, még akkor is, ha ezzel a maga színéből is szigetet ért el.



### 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 ipszilontra emlékeztető alakzatot hoz létre.

