

# 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.)*

Vonalnyerők

„Elmetorna kurzus” **12**

## 12. téma: Vonalnyerők (Amőbák, Tőtikék, Goblet, Spangles)

### A foglalkozás fő célja:

**Lényeglátás** (A voltaképpen ugyanolyan „játékok-dolgok” közötti lényegi különbség felismerése, megértése és tömör továbbadása. Ismerek hasonlót, ez szinte mindenben ugyanolyan, csak a célja változik, csak a tábla változik, csak a lépés-szabály módosul, stb.)

**Kreatív, újat alkotó, együttgondolkodás** (Kézenfekvő következtetések, hasonlóság- és különbség-elemzésével.)

### További konkrét célok:

Legyünk büszkék nyelvünk szépségére, találékonyságára, sokszínűségére! (Anyanyelv, nyelvújítók, „nyelvében él a nemzet”...)

### Általános célok:

Figyeljünk egymásra! „Mindenkinek beugorhat hasznosítható ötlete” Csoportos együtt-gondolkodásban a mások ötleteire adott válaszok, új gondolat szülnek.

Várd meg amíg befejezi! Értsd meg, amit mondott. Ahhoz fűzd a saját mondandódat! Ne beszéljete el egymás mellett!

---

### Dominánsan frontálisan vezényelt „együttgondolkodás, beszélgetős foglalkozás”, a figyelem-lanyhulásakor sok próbajátékkal.

Ismétléssel kezdve, visszautalás a malmokra: Beszélgetés, kik rajzoltak/készítettek otthon táblát? Volt-e aki maga is megpróbált egy újat tervezni?

Foglaljuk össze a szabályokat és vegyük észre, csak a tábla változott, a szabályok (általánosan, minden táblára) ugyanazok maradtak.

Ki tudja elmondani az Amőba szabályait? (Teljes részletességgel felidézteni: egyik játékos „X”-el, a másik „O”-val...)

Ki tudja elmondani a felülről potyogtató Connect-4 szabályait? (Teljes részletességgel felidézteni: egyik játékos világossal, a másik sötétel...)

Valaki mondja el a Connect-4 szabályait, úgy, hogy az Amőbáét ismerjük, ami ugyanazt nem kell mondani, a különbségeket igen.

Ugyanígy az Amőbára, de most a Connect-4- szabályait ismerjük.

Állapítsuk meg: a szabályokban picinyek a különbségek, de vannak. (A malmoknál csak a táblák változtak.)

A vonalnyerőknél is változhatnak a táblák, két okból is:

1. ugyanolyan elrendezésű, de kisebb, nagyobb méret. (A mezőkre osztásukban is!!!) 2. alakulnak a szabályhoz: álló tábla a bepotyogtatáshoz

Ez utóbbiban, tudunk-e magunk készíttette, rajzolt táblán is játszani a „Connect-4”-et? (Hát persze, pl. egy 8x6-os tábla „töltögetése” előtt megegyezünk, hogy milyen „irányban potyog” és a lépések során magunk betartjuk ezt a lépés-szabályt. Emlékeztetőül pedig, berajzolunk a mezőkre nyilat, ami mutatja a töltögetési (lepotyogási) irányt.

Húha! Azt hiszem, hogy kitaláltunk ezzel egy még érdekesebbet: nevezzük TŐTIKÉK-nek!

Vegyük észre, hogy a töltögetés szabályait jelző nyilakat nagyon sok féleképpen berajzolhatjuk, és máris oszthatjuk ki alkalmi pároknak a különböző tőtiketáblákat, amiken két színű ceruzával, vagy egy szín használata esetén „o”, „x” jelekkel, máris indulhatnak a próba-partik.

Tetszeni fog, a párok maradnak, a táblákat sorban körbeadják...

Vissza az Amőbához! A Tőtikékhez picit változtattunk a szabályon: „már a négy is nyerő”. Az Amőbában tulajdonképpen csak annyi volt a lépés-szabály, hogy „egyenként, váltakozva, ahova akar...”, amit a Tőtikékben nyilak szerint lekorlátoztunk...

Hogyan lehetne még az Amőbából kiindulva lépés-szabályt korlátozni:

Vezessük rá a kölyköket a begurítás, a tologató, a letologató ötletek kitalálására! Foglaljuk össze a különbségeket! (Csak a különbségeket!)

(Ha lankad a figyelem, akkor a Pikk-pakk készletekkel egy-egy próbajáték...)

Ezután mutassuk meg a „világ legegyszerűbb szabályú Amőba-változatát”, ami már nem is vonalnyerő, lásd: Spangles háromszög-alakú bábukkal és tábla nélkül!!!

Ne mi mondjuk el a szabályt, hanem két-három csoportnak adjunk egy-egy játék-készletet és egy-egy játékszabályt, azt, ha megfejtették, akkor újra frontális irányítással foglaljuk össze a szabályait az általánosan ismert Amőbából kiindulva. Minden ponton úgy kezdődjön, hogy: mint az Amőba, de...

*Két játékos különböző bábukkal játszik, mint az Amőbánál, de itt a bábuk háromszög alakúak. (Az Amőbánál ugye nem volt jelentősége a bábu alakjának.)*

*Váltakozva rakunk, mint az Amőbánál, de csak a már táblán lévő mellé. (Ezért a Spangles-hez ugye nem is feltétlenül kell tábla.)*

*Alakzat kialakítása a versenycél, mint az Amőbánál, de itt nem vonalat, hanem háromszöget kell kialakítani a győzelemhez.*

Kérdés: miért a „Spangles”, idegen hangzású a néven használjuk?

*Az Amőba, a Tőtike találó és szép magyar szavak. Akkor hát, miért nem változtatunk a játékok idegen hangzású nevein? Persze lehetnének párhuzamosan magyar és idegen nyelvű elnevezések is ugyanarra... , mint pl. a becenevek a családban és a hivatalos nevek...;*

*(anyanyelv, nemzeti nyelv, nyelvújítás, „nyelvében él a nemzet”,)... de meg kell értetnünk magunkat másokkal is. Ha rákeresünk, vagy kérdezzük, akkor a legelterjedtebb szavakat célszerű használnunk. Általánosan elfogadottakat kell használnunk. Ugyanígy vagyunk a játékok szabályaival is. Családi, baráti körben vannak változatok. Ha ismeretlenekkel kerülünk össze, akkor egyeztetni kell a szabályokat... Hasonlóan, pl.: hogyan állunk a helyesírással? Mikor írunk fonetikusán, vagy pl. SMS-rövidítésekkel... Szakemberek, Intézmények határozzák meg az általános szabályokat.*

Szabad-foglalkozású játék, korlátozás nélkül, ki-ki amivel akar (Tőtike-táblák, Begurítós-táblák, tologató és letologató a PikkPakk-táblán, Spangles.)

Közben a legelőre haladottabbaknak: megmutatni az ütéses Amőbát („amerikai Amőba”, vagy „Pente”.)

Ha marad idő: Quatro(1) és a Gobblet(2) bemutatása visszahivatkozásokkal úgy, hogy tulajdonképpen minden részlet ismert már, csak a specialitást kell kiemelni:

(1)Pici táblán, a tulajdonságok esnek egy vonalba és „én adom a kezébe”. (2) Pici táblán matrjoskásan, ráhelyezően, „csak a felső számít” emeletesen...

Rendcsinálás: a nem papírból készült játékokat leltározni.

A fel nem használt nyomtatott táblákat, „pofára” szétosztani.

**Összefoglalás (Ha úgy érezzük, hogy sikerült jól levezetni a foglalkozást, akkor feltétlen hagyjunk rá időt és alaposan, „okoskodva” beszéljük meg):**

Aki több táblás játékot ismer, az nagyon könnyen tanul meg egészen újakat is. Szinte mindig találunk az újhoz valami hasonló, már ismertet és akkor már csak a különbségeit kell megértenünk, máris játszhatunk vele. Van, hogy csak a tábla változik (mint pl. a Malmoknál láttuk) és van, hogy szinte minden más, mint pl. amikor az Amőbát és a Spanglest hasonlítottuk össze.

Ez így van, nemcsak a játékokkal, de más dolgokkal is! Pl. aki megtanult egy idegen nyelvet, könnyebben tanul másikat is.

Büszkék vagyunk a nyelvünk találékonyságára, szépségére, de megértettük azt is, hogy sokszor, különösen a nevek esetén hasznos az általánosabban ismert idegen szavak használata.

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

## Amőbák, Tőtikék, Pente

Innentől vége a mesének, „absztrahálunk”: versenycél van, tábla van, bábu van, már mese nélkül...

### Kisebbeknek: Tőtikék, nagyobbaknak: a Swapp-kezdéses Amőba, a haladóknak: a Pente.

Kicsiknél is, a gyakorlatlanoknál is kezdjük az Amőbával! (Kár lenne kihagyni egy, a magyar elnevezést értelmező beszélgetést..., ami után felvezethető a kisebbek által kedveltebb „négy a nyerős” Tőtike alapötlete is.)

Végy egy négyzethálós lapot! Egyik játékos X, a másik O jelet rak, felváltva, egymást követően, lépésenként tetszőlegesen választott mezőre... Ha egyiküknek sikerül vonalban öt jelét egymás mellé raknia, akkor körbekeríti a használt táblarészt és picit távolabb egy új partit indít.

Innen kapta, csak a magyarban ilyen találóan szép, nevét a játék: a lejátszott partik körberajzolt képe amőbaszerű alakzatokat mutat a papíron. Érdekes lenne kutakodni, hogy egyáltalán játssza-e a világ az elterjedtebb néven „Gomoku”, vagy „5 in-line” táblást iskolai számtan füzetek lapjain? Ezt, a hazánkban talán a legismertebb táblás játékot választották műsorkészítők élő-betelefonálás megoldásban „Ötödölő” címmel több TV-csatornán is. „Ötödölő”? „Amőba”? Gazdag-színes-ötletdús a magyar nyelv! Szébb és találób, mint az egzotikusan hangzó, japán „Go-Moku” = „öt kő” játék elnevezés.

Némi gyakorlattal a "jobbak" gyorsan észreveszik, hogy az X-el kezdő mindig nyerni tud és ezt követően, számukra ez a játék már el is veszthetné a vonzerejét. Ámde, ha valóban gyakorlottak, akkor lesznek szabályváltoztatós ötleteik az esélyek kiegyenlítésére...

Vezessünk be pl. egy olyan szabályt, hogy a kezdő második bábuját csak legalább két üres mezőt kihagyó távolságban rakhassa le. (Magam, nem vagyok erős játékos, ezért egy jól játszó amőba-progit indítottam el egy olyan állásban, amikor a második lépő kihasználva a kezdőt sújtó korlátozást, gyakorlatilag egy másik partit kezd el a nyitástól távol, amelyben viszont ő lesz a kezdőlépő, ám nyitáskorlátozás nélkül. És láss csudát! Előfordult, hogy ezzel a trükkel a második lépő nyert, amikor a nyitást környékén kiegyenlített tudta tenni a küzdelmet és áthelyezte a csata menetét az általa kezdett táblarészre.)

Úgy tűnik, hogy csak a kezdőlépő korlátozása végtelen táblán, mintha a másodiknak lépőt juttatná előnyhöz. Ha azonban lehatároljuk a táblaméretet, pl. 10x10-re és kötelezővé tesszük a közepén való kezdést, akkor a második lépő már nem lesz képes egy ilyen "partiban egy másik parti" kezdésére, melyben ő lesz a kezdőlépő. Ekkor viszont, az fordulhat elő gyakran, hogy a kicsi tábla megteltéig egyik játékos sem tud ötös vonalat elérni. Okoskodásunkban észrevehetjük, hogy a nyerési esélyek kiegyenlítéséhez meglehetősen durva szabályozást használtunk: joggal kérdezhető: miért nem 1, vagy 3 üres mezőt kell kihagynia a kezdőnek? Vagy: mi van, ha a tábla méretét picit nagyobbra választjuk.

A választ a leggyakorlottabb játékosok az ún. "SWAP"-kezdés kitalálásával adták meg. Ennek lényege, hogy a kezdőlépő letesz egy 15x15-ös táblára három bábut: két sajátot (feketét) és egy ellenségest (fehéret). Ezt követően, ellenfele eldönti, hogy fehérrel kíván-e játszani (és ekkor ő rak egy fehéret tetszőleges helyre), vagy inkább feketével játszik (és ekkor versenytársa indul egy fehér lerakásával...) Hogy is van ez? A lényege hasonlít az "igazságos" felezéshez: Az egyik felez (ezzel azt állítja, hogy a két fél azonos értékű), a másik választ (és ha mégis a kisebb jutna neki, akkor ugye csak önmagát szidhatja: miért nem a másik mellett döntött.)

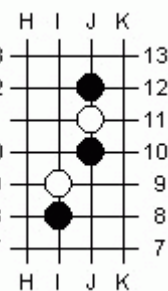
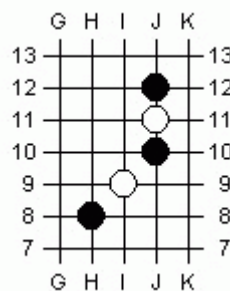
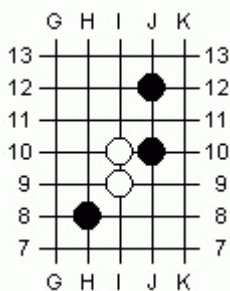
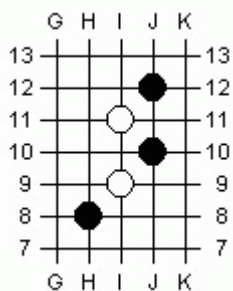
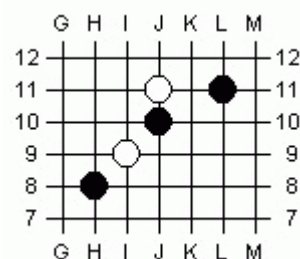
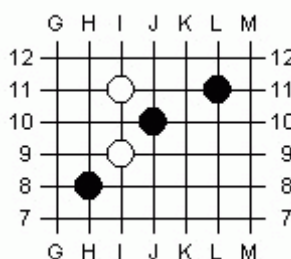
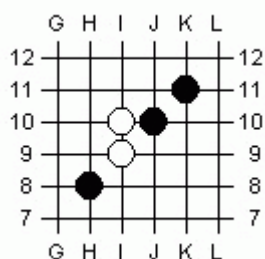
Véleményem szerint, a versenyzők közötti tudáskülönbséget felnagyítja a SWAP-kezdés. Gyenge tudásúak között pedig, - akik képtelenek megítélni, hogy négy bábu szinte tetszőlegesen lehelyezése után melyik lesz előnyben -, erőteljesen szerencsefüggő lesz a választás.

Hacsak! Hacsak nem bízzák magukat a nagy tudású "profikra", akik **kvázi kiegyenlített kezdőállást ajánlanak, melyekből a folytató kezdőnek is és a második lépőnek is azonos lesz a nyelési esélye.**

(Magam gyakran mondogatom: professzionális szinten többnyire minden kétszemélyes stratégiai táblás játék úgy a legváltozatosabb, ha a kezdőállást a versenyzők egyenként lerakott bábuikkal alakítják ki. A játékszabályokban leírt kezdőállásoknak azonban nagyon fontos funkciójuk, hogy egyenlő esélyeket biztosítsanak. Ha pl. két sakkjátékos között nagy a tudáskülönbség, akkor a kezdőállás közös, - egyenként lerakosgatott -, kialakítása után néhány lépésben nyerni fog a jobbik, azaz magára a lényegi játékra szinte nem is kerül sor.)

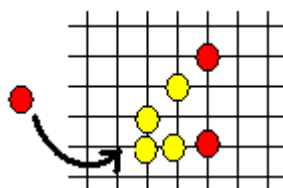
Ha ilyen (lásd pl. az ábrán hét kiegyenlítettnek tekinthető) kezdő állások valamelyikéből indulnak a partik, akkor elkerülhető, hogy már az első lépés megtételekor behozhatatlan előnyhöz jusson az ellenfél.

(Márpedig, mindig a kezdés nehéz! Ha biztosan tudjuk, hogy már az első lépéssel nem követtünk el hibát, élvezetesebb lesz a folytatás is. Gondoljunk csak a feladványokra! "Sötét lép és a második lépésben mattot ad." Miért is kedveljük őket? Mert az adott állásban, - mindössze két lépésre a végétől -, már a kezdőknek is jönnek gondolatai...)



Lásd hozzá: **Tőtikék, gurítós Amőba, tologatós, letologatós Amőba, Spangles és itt még a:**

### PENTE



Az AMŐBA ütéses változata Ha két ellenséges korong akcióban közrezáródik, akkor azt le kell venni a tábláról. Az ötös vonal mellett, az is teljes értékű győzelem, **ha 5 db ilyen párost sikerül ütni.** Lásd: az ábrán mutatott lépéssel sötét 2 db világost üt.

(Ám, ha már le lett volna téve a harmadik sötét, akkor bármelyik világos büntetlenül betehető lett volna az ollóba, mert ütés csak akcióban szabályos.)

Esélykiegyenlítő szabály: Az üres táblán közepén kezdő sötét, a második bábuját csak két mező távolságra rakhatja le az első bábujától.

## Vonalnyerősökre aktualizálva.

Elsőre meglepőnek tűnik, de... kiegyenlítheti a különböző tudás-szinteket (az esélyeket), ha a nehezebb játékokban a kicsiket nem engedjük össze a nagyokkal és a könnyebb játékokban pedig megfordítva, azokban meg többet játsszanak a nagyobbak egymással, mint a kicsikkel.

## Gyors csoportverseny 4 féle játékban 4 (A,B,C,D) csoport között, csoportonként 4 játékosal:

Mindegyik játékból csak 2 példány szükséges.

Játékosok számozása:

„A” csoport: **1,2,3,4** „B” csoport: **5,6,7,8** „C” csoport: **9,10,11,12** „D” csoport: **13,14,15,16**

Egy nagyobbakból álló csoport legyen „D”, (akik nem versenyezhetnek a legnehezebb játékkal)

a legkisebbekből álló legyen a „C” (akik nem versenyezhetnek a legkönnyebb játékkal)

a másik kettő (kicsik-nagyok vegyesen) sorsolva „A” és „B”

(Előtte, mindegyik csoport a csoporton belül egy-egy talpontmaradóst játszhat abból, amiből nem fog játszani a csoportversenyben.)

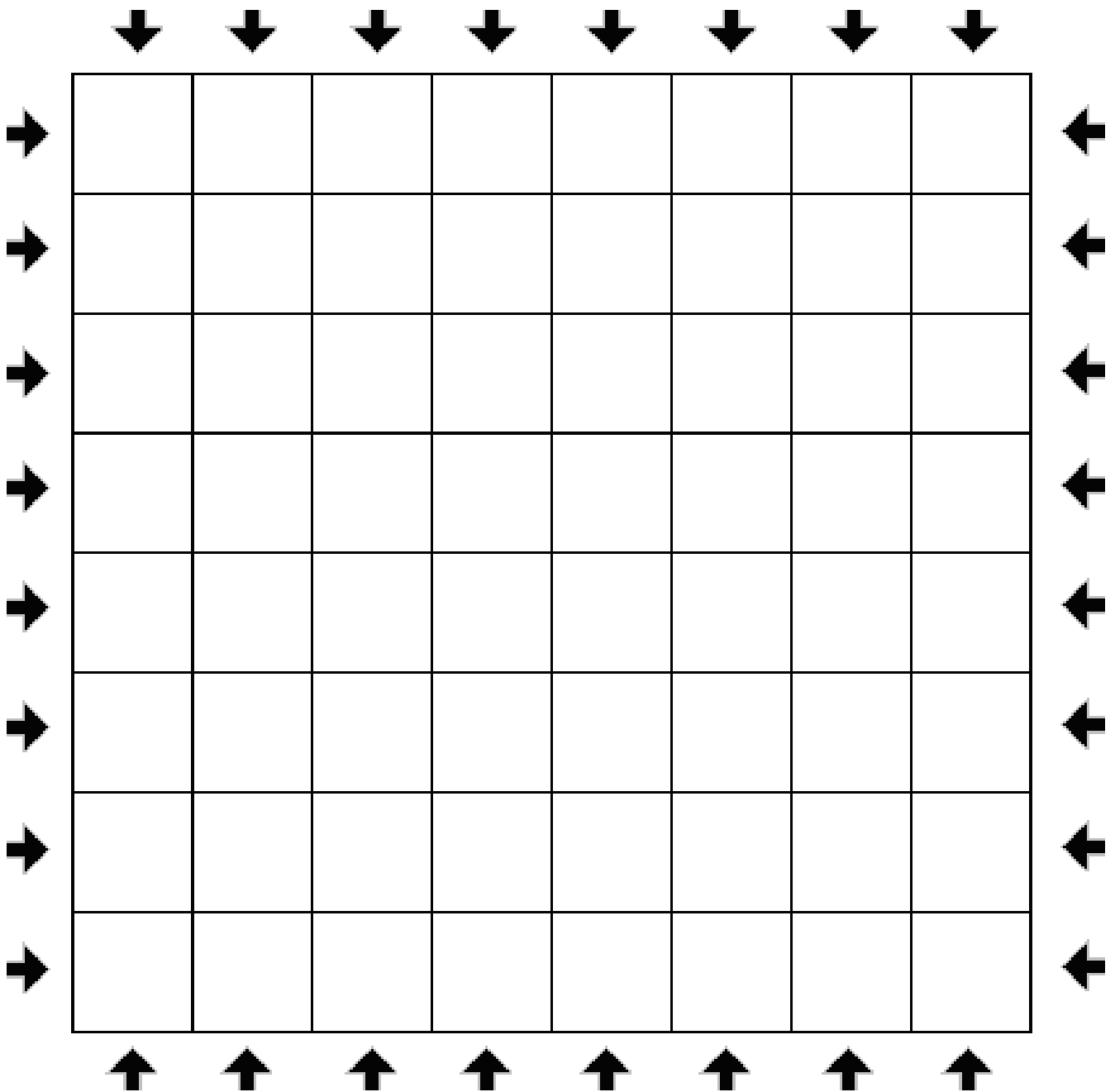
	az „A” nem játssza		a „B” nem játssza		a „C” nem játssza		a „D” nem játssza	
	Gurítós Amőba		Spangles		Tologató Amőba		Swap-os Amőba	
I. forduló	<b>5-9</b>	<b>7-15</b>	<b>10-13</b>	<b>3-16</b>	<b>2-8</b>	<b>1-14</b>	<b>4-11</b>	<b>6-12</b>
II. forduló	<b>6-13</b>	<b>8-11</b>	<b>2-14</b>	<b>4-12</b>	<b>3-15</b>	<b>7-16</b>	<b>5-9</b>	<b>1-10</b>
III. forduló	<b>10-14</b>	<b>12-16</b>	<b>1-11</b>	<b>9-15</b>	<b>4-5</b>	<b>6-13</b>	<b>2-7</b>	<b>3-8</b>

4 féle játékból mindegyik játékos csak 3 féleből párbajozik.

Mindegyik játékos 1-től 16-ig számozott rajtszámot kap, amik alapján értelmezendő a fordulók játékos párosítása.

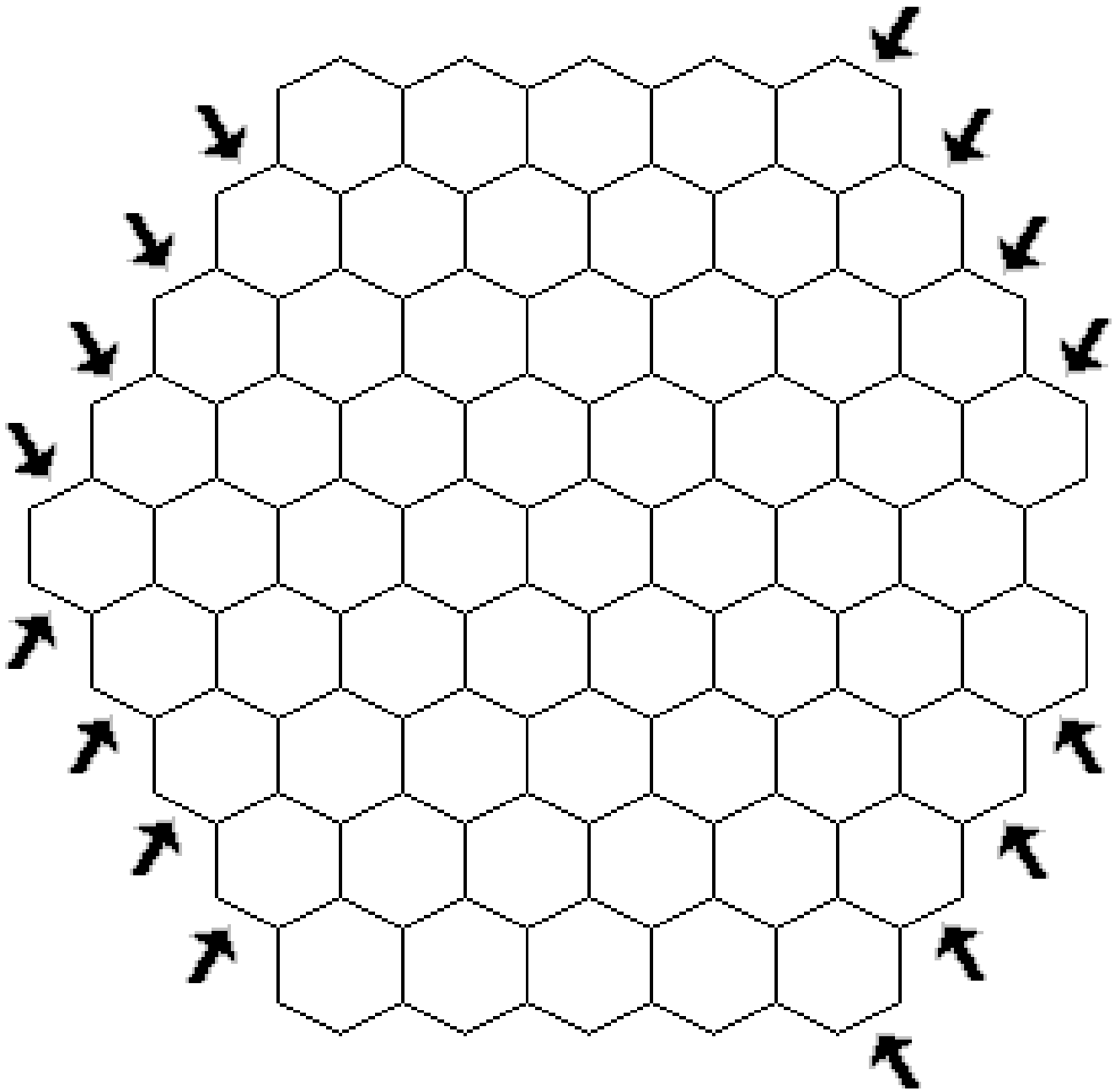
Minden lejátszott párbaj után a párok odamennek a táblázathoz és beírják a győztes csoport betűjelét a párosításuk elé.

Az csoport lesz a nyertes, amelyik betűjele a legtöbbször fordul elő a kitöltött táblázatban.



**Gurítós Amőba:**

Amőba-típusú, „négy a nyerő játék” azzal a lépésszabállyal, hogy kívülről, rácsirányban gurítják be ütközésig a golyó alakú bábuikat a játékosok.

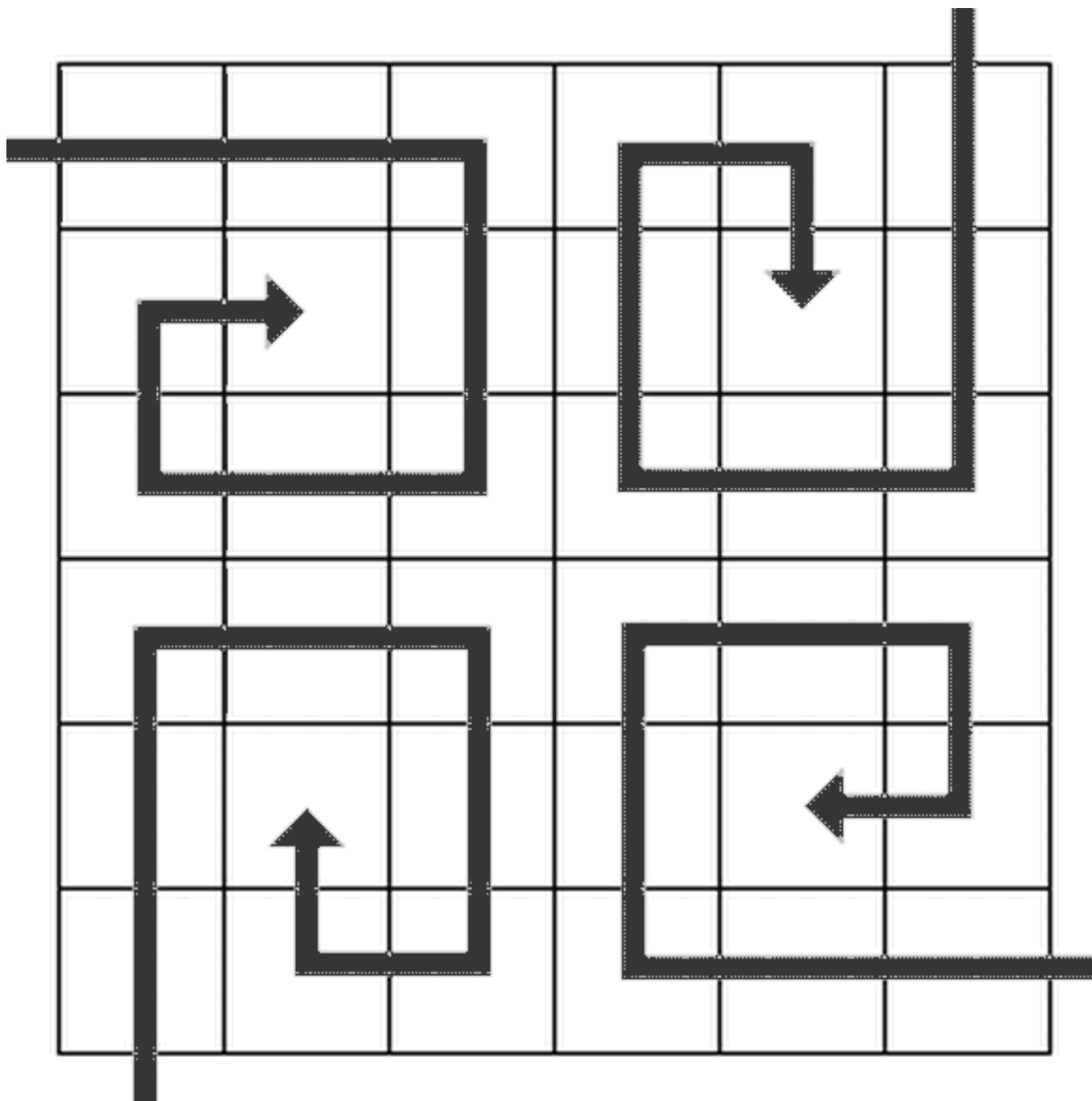


### **Gurítós Amőba:**

Amőba-típusú, „négy a nyerő játék” azzal a lépésszabállyal, hogy kívülről, rácsirányban gurítják be ütközésig a golyó alakú bábuikat a játékosok.

(Hatszöges táblán megpróbálható három színnel, hármásban is.)

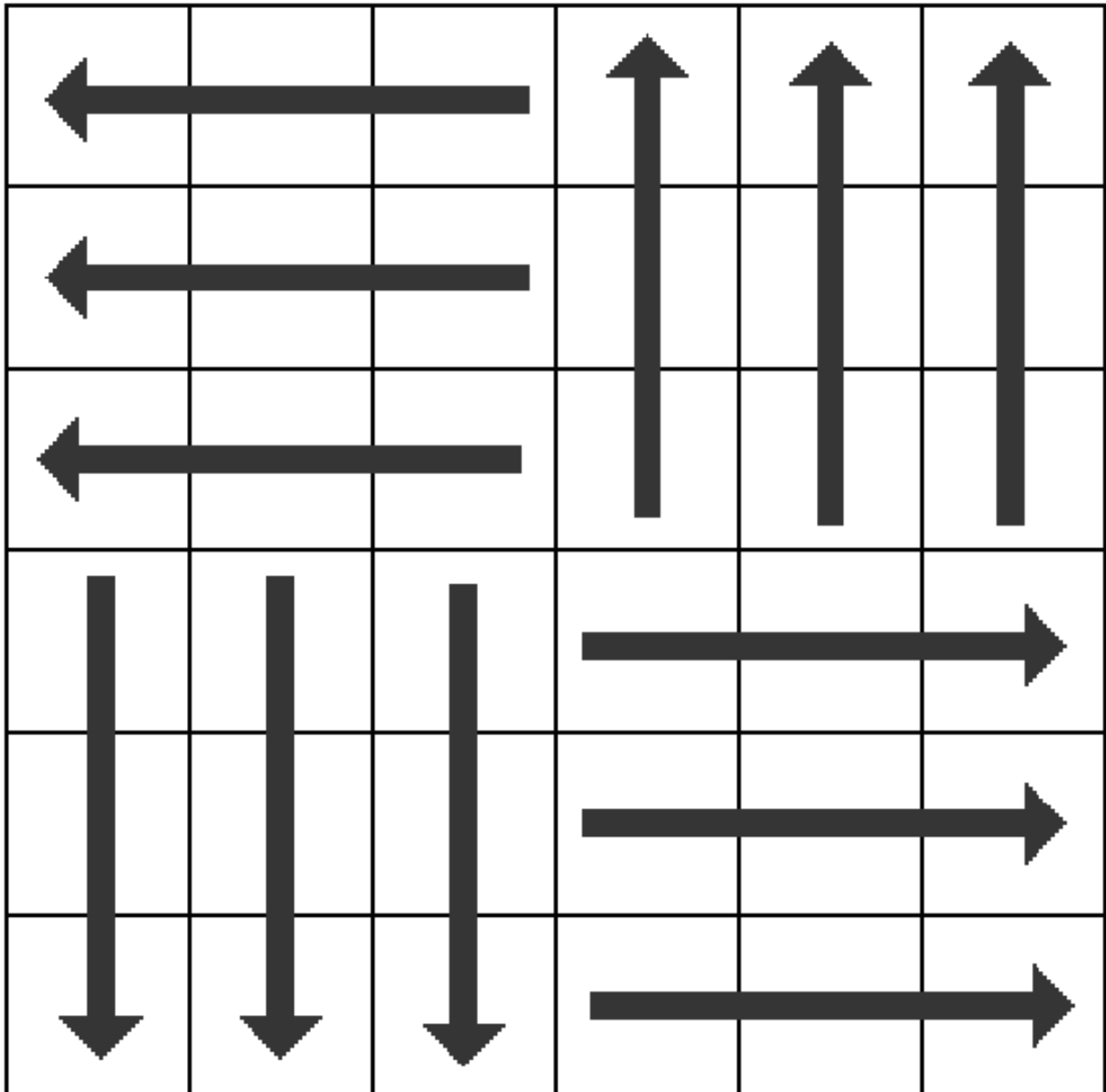




### **Tótikék:**

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 nyílrányban lejtenének, amiken a golyó alakú bábuk ütközésig elgurulnak.

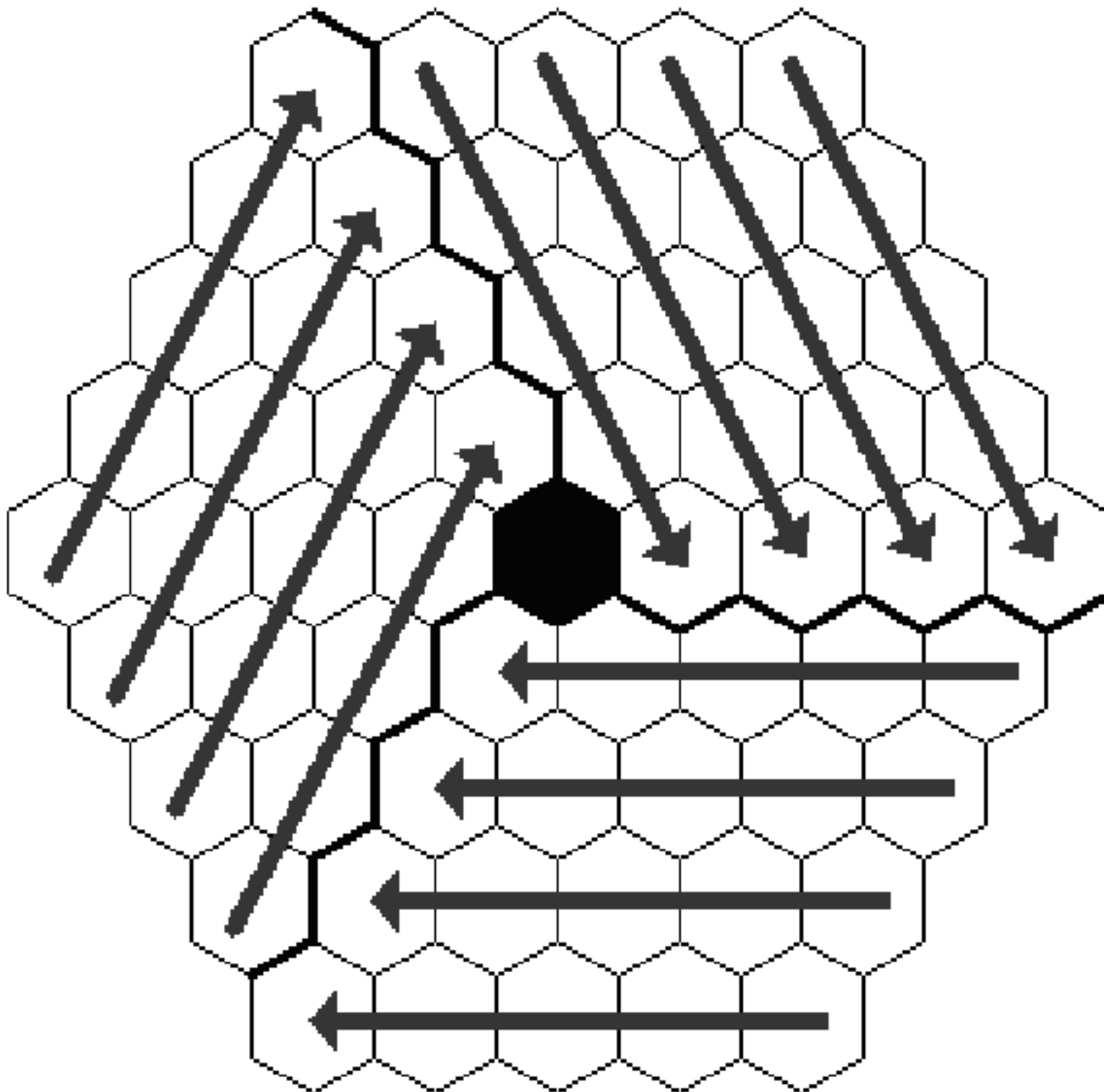


### Tótikék:

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 lejténének, amiken a golyó alakú bábuk ütközésig elgurulnak.



### **Potyogtatós Amőba >>> Tőtike, hexa-táblán:**

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

A nevezők rajtszámot és versenylapot kapnak.

Minden versenyző maximum 9 másik szabadon választott játékosal párbajozik, ám a végső sorrend nemcsak az elért győzelmektől függ, hanem attól is, hogy a legyőzött versenytárs hány trófea-pontot gyűjtött a verseny során.

Minden párbaj eredményét úgy kell felvezetni a versenylapra, hogy:

ha a kihívó rajtszáma alatt az aláírása is szerepel, akkor az a „vesztettem” elismerését jelenti.

**(Mindig a vesztes ír alá a győztesnek.)**

Kiértékeléskor, előbb játékosonként összeadják a győzelmek számát, majd ezeket a „trófea-pontokat” hozzáadják mindazon versenytársa pontszámához, akiknek aláírt. (A kiértékelő számítógépes programban a versenyző rajtszámának a sorába kell beírni legyőzött ellenfelei rajtszámát.)

Számpélda:

Béla összesen kétszer nyert: Kati és Ádám írta alá a versenylapját.

Kati 8 olyan játékos ellen nyert, akiknek egy győzelmük sem volt.

Ádám 6 olyan ellen nyert, akik mind 2-2 sikeres párbajt vívtak.

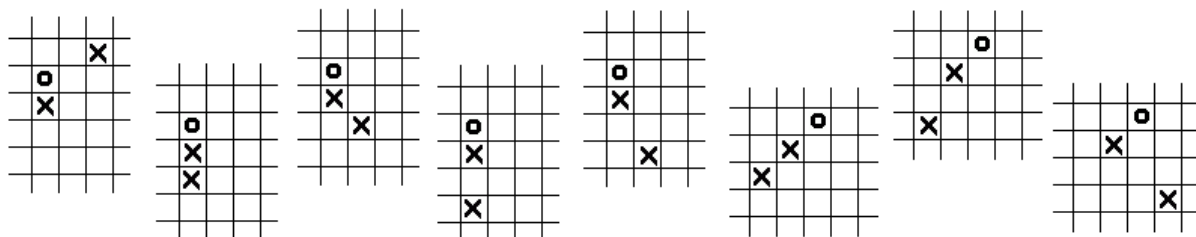
Így, a kiértékelésben,

Béla  $2+8+6=16$ , Kati 8, Ádám  $6+6 \times 2=18$  pontot kapott.

**Játékszabályok** (a kezdő előnyének korlátozásával) :

Az alábbi három-babus kezdőállások egyikéből indul a parti; mindig a „O”-val játszó kezd.

A párbajozók (pl. fej/írás-pénzfeldobással) kisorsolják, hogy melyikük választ az induló állások közül és a három jelet fel is rajzolja a játéktábla közepére.



Ezután a másik játékos azt dönti el, hogy „O”-val, vagy „X”-el kíván játszani...

(A nyerő ötös vonal érvényes átlósan is, de a hatos vonal sem sor-, sem oszlop-, sem átlós irányban nem nyerő.)

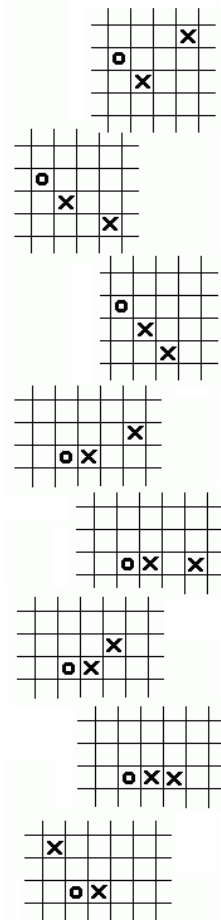
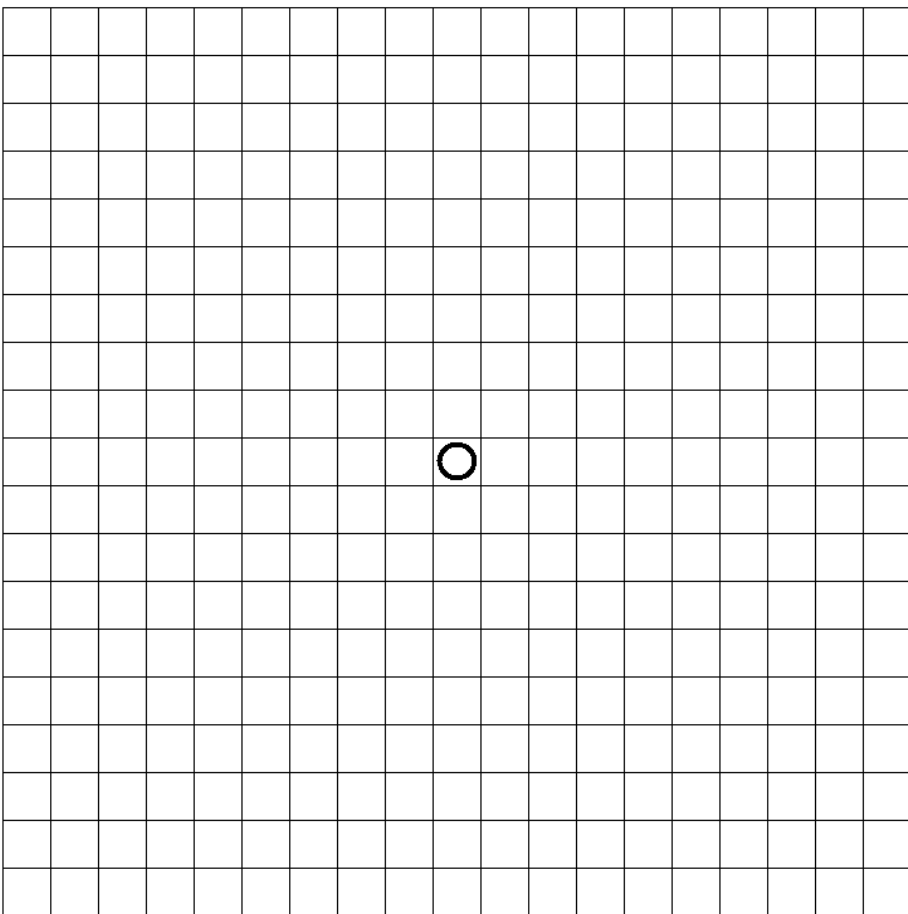
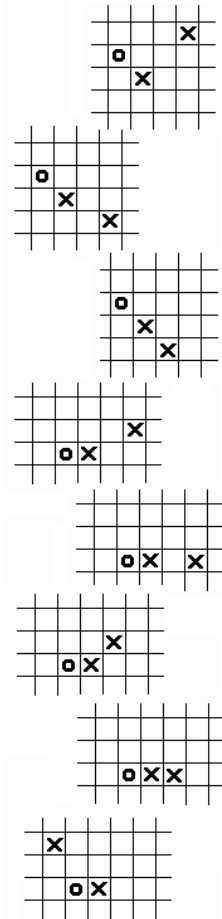
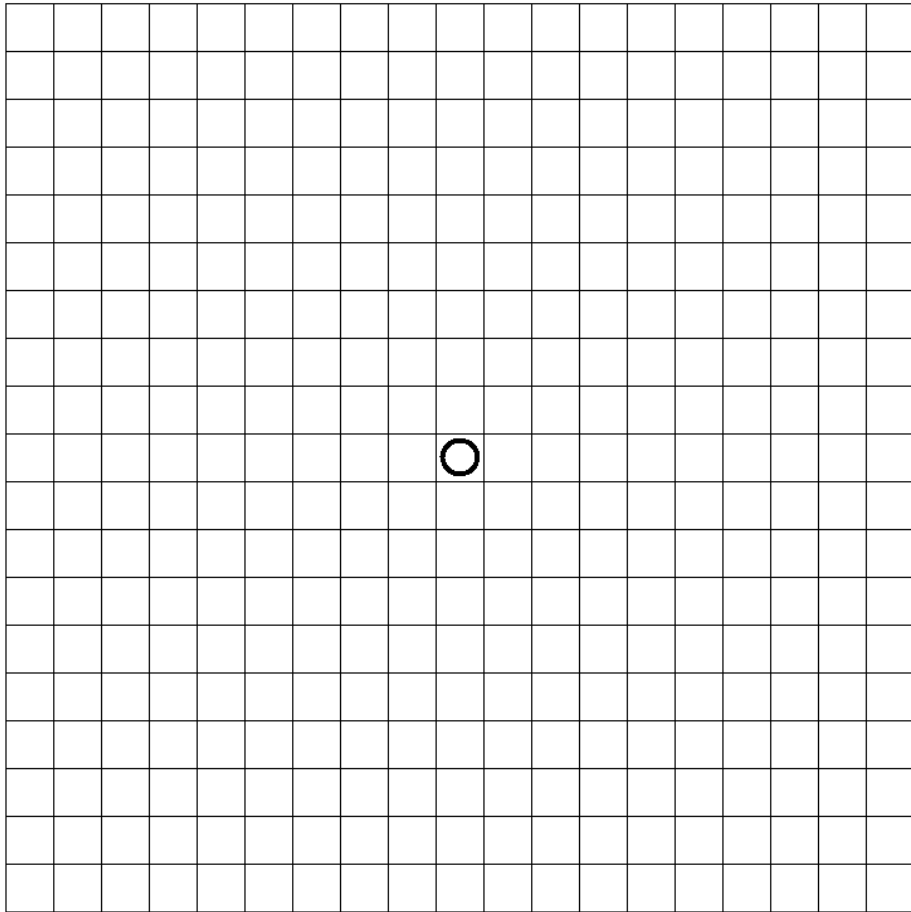


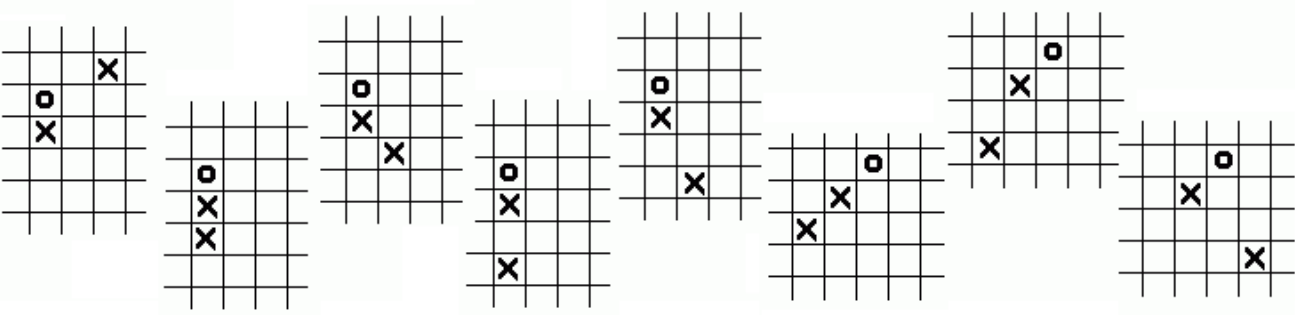
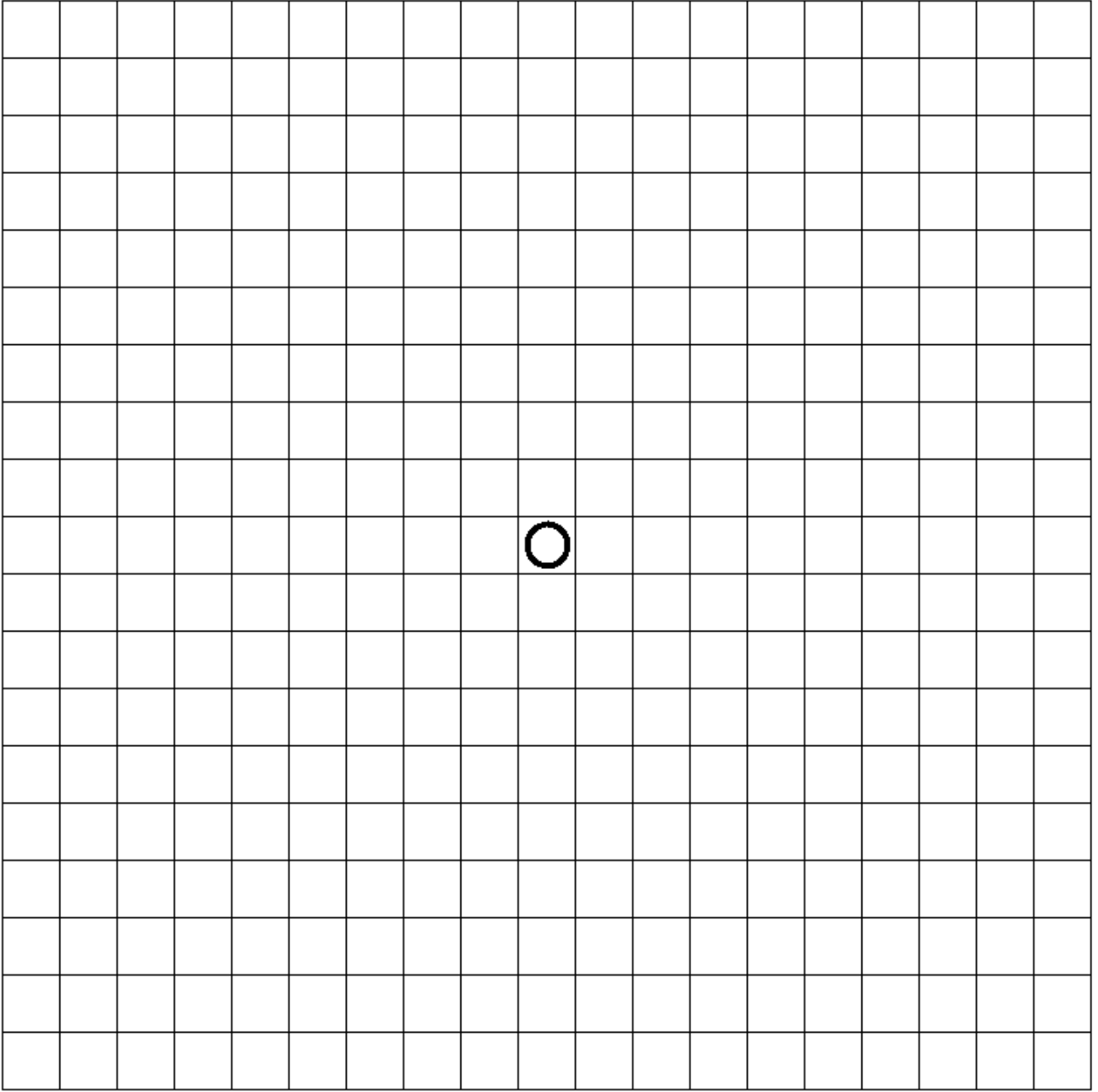
## VERSENYLAP

Játékos rajtszáma: \_\_\_\_\_ aláírás-mintája: \_\_\_\_\_

Párbajok eredménye:

Ellenfél rajtszáma									
Elismert vereség									





## Az ötödőlőről, negyedőlőre "egyszerűsített" játékok. **Tőtikék és a „begurítás” Amőba**

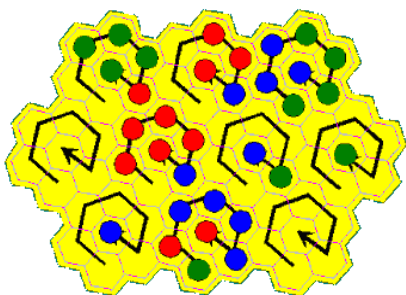
(A "NÉGY A NYERŐ" nevű, legismertebb változatában egy függőleges síkban felállított lyukacsos táblába felülről lefelé ejtik be korongjaikat a játékosok.)

Megállapodás szerint, megdöbbenően sok féle rácsozatú és irányítottágú táblán is játszható, a mezők számával megegyező darab, fele-fele részben sötét és világos bábuval. Megegyezés hiányában, javasolt a négyzetes elrendezésű, "szövetmintás", a széléről befelé töltögetett táblát használni, 32-32 db bábuval.

### Játékszabály:

Az induláskor üres táblára felváltva, egyesével teszik le bábuikat a játékosok. Egyik világosat, a másik sötétet. A partit az nyeri, akinek sikerül négy darab bábuját vonalban („libasorban”) egymás mellé leraknia.

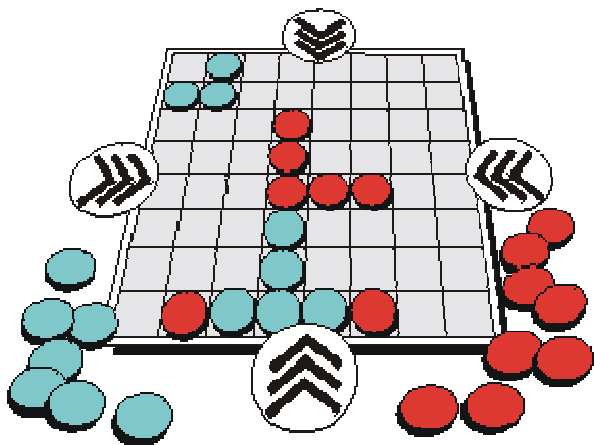
**A TŐTIKÉ-ben nem választható meg teljesen szabadon a lerakott bábu helye.** A játékmezőn kijelölt irányított töltögetési utakat olyan lejtős csatornaként szemléletes elképzelni, amelyekbe golyó alakú bábukat töltve, azok nyílirányban vagy a csatorna végéig, vagy a már korábban a csatornába töltött bábuknak ütközve kerülnek a helyükre.



Több olyan tábla is tervezhető, melyen hárman, ill. négyen is versenyezhetnek.  
(Lásd: pl. a hatszögárcsos virágos elrendezést.)

## Begurítás változat

"Kockás" füzetlapra (miért hívjuk kockásnak a számtanfüzetet?) rajzolj egy 8x8-as táblát! Egyik játékos O-val, a másik X-el jelzi bábuját, mint az ÖTÖDÖLŐ-ben, de itt nem öt, csupán négy elérése lesz a játék célja...(Játszható ceruzával is, vagy nagyobb mezős táblán, iskolai számolókorongokkal is)



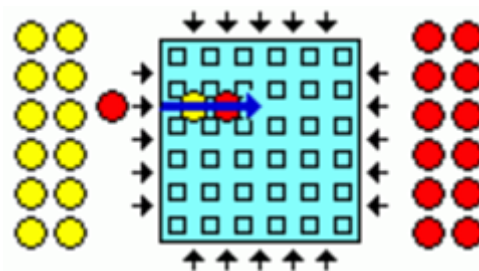
A lépéseket úgy kell elképzelni, hogy a tábla négy oldalának bármelyikéről kívülről betett bábu a másik irányba **ütközésig elmozogva** találja meg helyét. (Hasonlóan, mint a Tőtikékben, de itt a töltögetési irányok a táblán kívülre kerülnek. Négyzetes táblán négy oldalról befelé guríthatunk, hatszöges-méhsejt táblára pedig hat irányból...)

**Megjegyzés:** Nekem úgy tűnik, hogy kisebb táblán még érdekesebb lehet: már 5x5-ös méretben is oda kell figyelni... Magam a 6x7-es táblára szavaznék... (Nagylaci)

## "tologatós" AMŐBA

(A Pikk-Pakk készlettel jól játszható....)

Az induláskor üres négyzetes elrendezésű (legalább 6x6-os, max. 10x10-es méretű) tábla szélső mezőpontjaira sötét és világos felváltva 1-1 db golyót rakosgat le úgy, hogy azzal a korábban már táblára került golyók a tábla közepe felé egy pozícióval eltolódnak.



Arra törekednek a játékosok, hogy saját színükből „négyes malmot”; „nyerő négyes”-t alkossanak: vagy vízszintes, vagy függőleges, vagy átlós irányban 4 db golyójuk kerüljön egymás mellé.

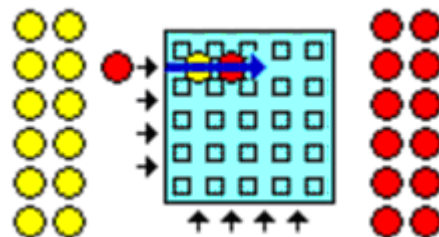
Előfordulhat, hogy a győztes lépés betolásával ellenfelének is "nyerő ötöst" alakít ki a játékos, ám ez is teljes értékű győzelem: az a nyerő, aki saját lépésének eredményeként (akcióban) alakítja ki ötösét.

Az is érdekes, ha megfordítva a célt, azaz: vesztő ötösre játsszák. (Ebben tehát az nyer, aki ellenfele bábuit rendezi (akcióban) ötös vonalba.)

A partik többnyire nagyon gyorsak, mert a (nem túl kicsi) táblákat "V" alakban szokták tölteni a játékosok, azaz ritkán kerül sor arra, hogy egy sorba, vagy egy oszlopba két oldalról is töltsenek. Ha ilyen mégis előfordulna és az adott sor "megtelik", akkor abba már csak keresztirányban kerülhet be új golyó.

## „letologatós” AMŐBA

A 8x8-asnál nagyobb táblákon kialakult versenyzői stratégiák "V"-s töltögetése kézenfekvően alakította ki a talán még érdekesebb: letolós változatot, amelyben akár 5x5-ös táblákon is lehet versenyezni, mi több: akár ötös nyerő kialakításában is.



Megjegyzés:

**A tologatós ötlettel a megszokott ötös amőbát is "elbolondíthatjuk",** amikor a játékeret egy kicsi (pl. 6x6-os) táblára lekorlátozzuk.

Ebben ugye az nyer akinek előbb sikerül 5 db saját golyót bármilyen irányban nézve egymás mellé letenni. Ámde, ez a játékmező kicsi ahhoz, hogy egy ilyen nyerő ötöst ki lehessen kényszeríteni és ha a tábla megtelt, akkor egy sortologatós második játékszakkal folytatódhat a parti...

Erre nézve megállapodhatnak a játékosok (mindig a parti megkezdése előtt), hogy

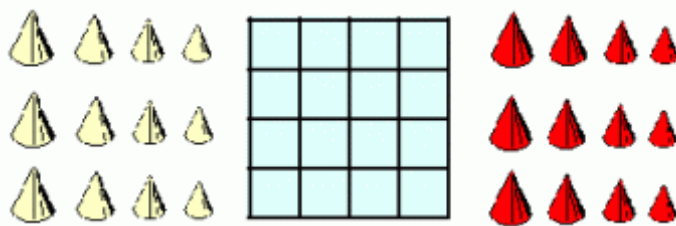
**vagy** tetszőlegesen választott sort (oszlopot) tolhat el a lépő egy pozícióval,  
**vagy** csak azt a sort tolhatja el amelyikben többségben vannak a sajátjai  
és(!!!)

**vagy** leütik a tolással leső golyót,  
**vagy** a golyókat átrölnizzák, azaz: a kieső golyót a keletkező üres helyre áteszik.



## GOBBLET (vagy matrjoskás Amőba)

Sötétnek is és világosnak is  
összesen 12-12 db bábuja van:  
játékosonként 3 készletben,  
egyenként 4 db  
(picibb, pici, nagy, nagyobb)  
"matrjoska" bábuval.  
(Akár papírtölcséreket hajtogatva)



Az induláskor üres 4x4-es táblán, az első, (sor-, oszlop-, vagy átlós irányban egymás mellett álló) saját négyes kialakításáért folyik a verseny.

A lépésre következő két féle lépés közül választhat:

vagy egy újabb bábuját teszi **a tábla üres helyére** ( kivétel:xxx ),

vagy az egyik, már a táblán lévő saját bábuját áthelyezi (!!!) **egy nála kisebbre** (???)

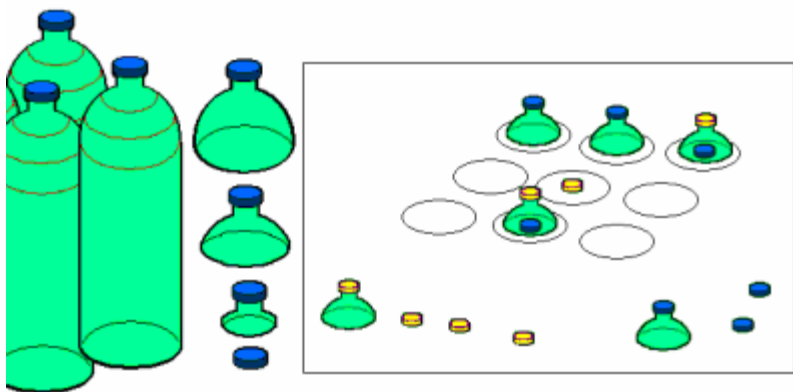
Szabálypontositások:

(xxx) Ha az ellenfél 3 db bábuja áll nyerővonalban, ekkor (és csak ekkor) ezekből az egyik kívülről is "felfalható".

(???) Igen, a sajátjára is megengedett.

(!!!) Fontos, az esetleges vitákat is elkerülendő szabály: A felemelt bábuval lépni kell akkor is, ha ezzel felfedted ellenfeled győztes sorát. (Ha ezzel nem tudod a győztes sor valamelyik másik bábuját lefedni, akkor vesztettél.)

### Még érdekesebb, ha átlátszó bábukkal játszunk.



Gyűjts össze 24 db ásványvizet flakont és vágd le a tetejüket...

A táblának pedig megfelel pl.:  
4 x 4= 16 db sörslátét, vagy  
16 db négyzetre vágott papírlap...

**Kisebbséggel először, elegendő:  
3x3-as táblán,  
2 méretben, 7-7 db bábuval .**

Miért is érdekesebb?

Az eredeti Gigamic-os játékszabályban eleganciahibának tartom, hogy memóriajátékkal kombinálódik egy stratégiai táblás. (A versenyszerű játék játszmalapjain ugyanis visszakereshetők a lépések, azaz semmi nem tiltja a jegyzetelést. Tehát: a „memorizálj” némi munkával kiváltható.)

Gondolkodásra és taktikázásra pedig sokkal alkalmasabb a „mindent látok” állapot...

... és még a játékszabály is leegyszerűsíthető:

**Ketten, felváltva egyet-egyet lépnek, az első, felülről nézve saját színű négyes vonal eléréséig.**

**Szabályos lépés: egy saját bábu helyváltoztatása: akár kívülről a táblára, akár a táblán áthelyezve.**

Optimálisnak tűnő méret: 4 x 4 -es tábla, játékosonként 3 készletben 4 db egymásra rakható bábu.