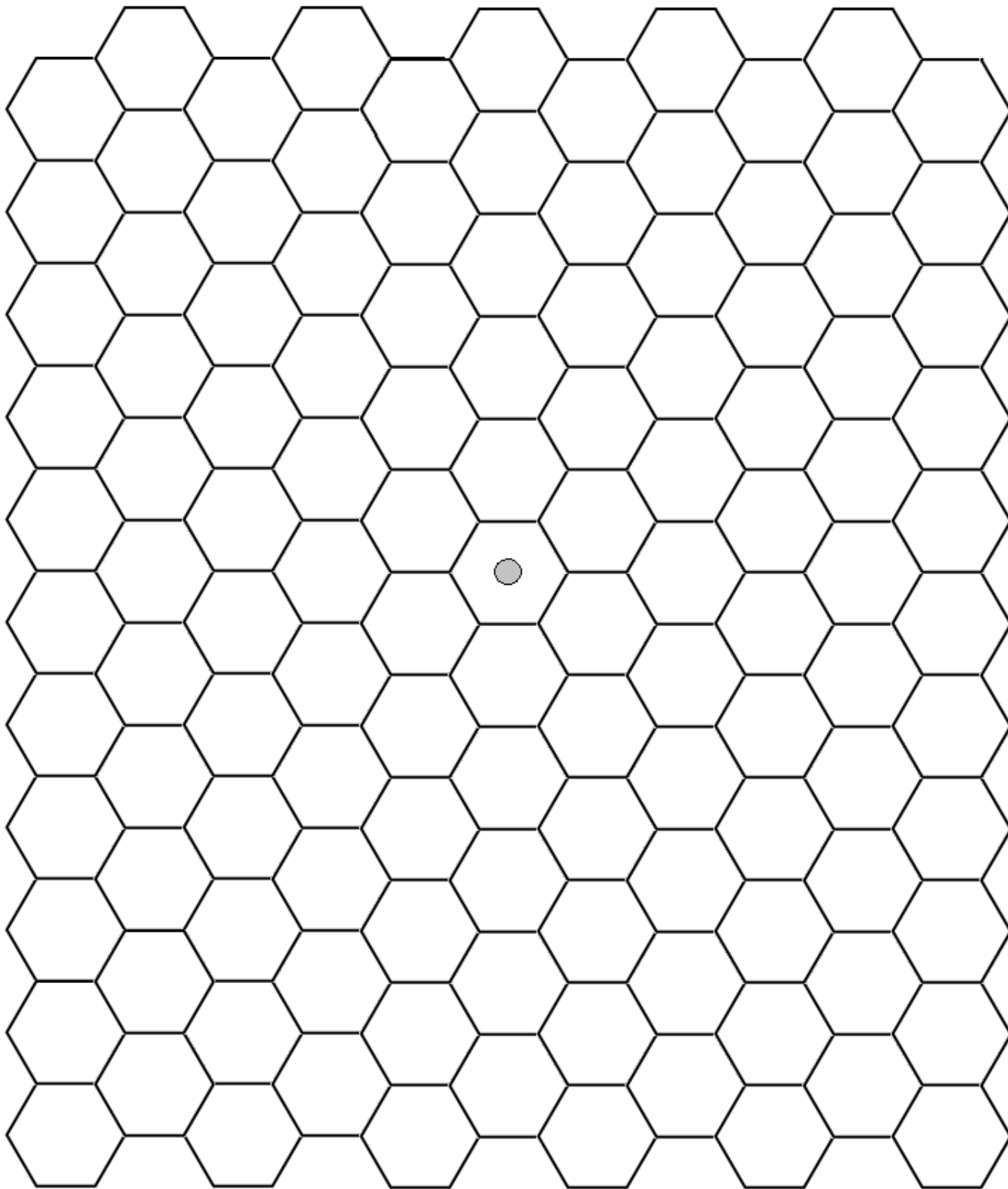


Cicafogó (a cicával lépegető versenyez a cica beszorítására törekvő játékos ellen)

A cica közepén áll, a másik játékos a cicától min. 3 mezőnyi távolságra felrak 6 db blokkolót.

A cica átlép egy szomszédos mezőre és a versenytárs a táblára rak egy újabb blokkolót...és így tovább.

A cicát vezérlő játékos nyer, ha le tud vele lépni a tábláról, vagy veszít, ha körbezárták blokkolókkal.

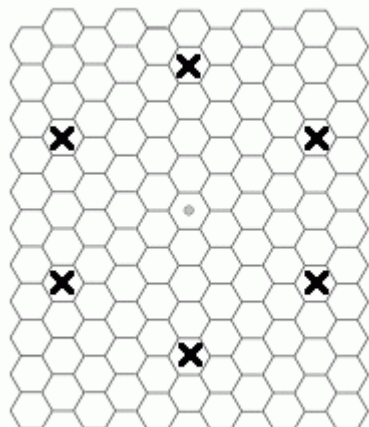


A Játéktanon itt játszható: >>> http://www.jatektan.hu/jatektan/00_2038/boxboyescape.html

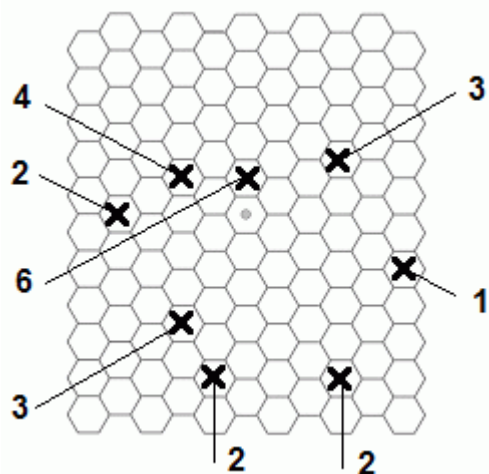
>>> <http://www.jatektan.hu/jatektan/zz2007/chatnoir.html>

ill. négyzetes táblán: >>> http://www.jatektan.hu/jatektan/00_2028/capture_kate.html

Érdekes feladat egy jól működő szabályt kiagyalni a kezdőállapot kialakítására.
(Az eredeti számítógépes változat különböző feladványokat generál..., ami élőben nem utánozható le.)



Néhány parti után, már 6-8 évesek is felismerik, hogy van általános megoldás a biztos nyeresésre...
(Lásd pl.: az ábrán mutatott kezdő állást.)



Esetleg dolgozhatunk dobókockával:

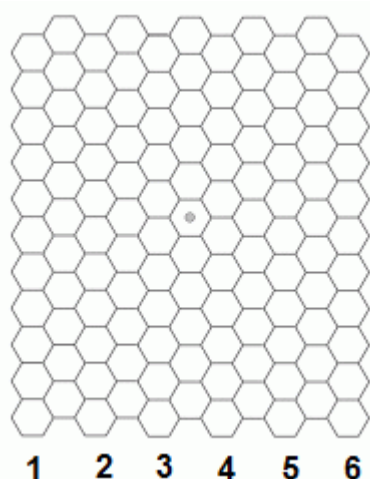
Pl.:

8 dobás értékét

a táblán kívül tetszőlegesen választott helyről indítva kell lelépni a mezőkön a tábla belseje felé az első nyolc a blokkoló lerakásához...

Benne marad a szerencse-faktor.

8 induló blokk többnyire elegendő a sikeres beszorításhoz, a 7 induló blokk viszont már túl sokszor adhat a cicának nagyobb esélyt.. :



A szerencse-tényezőt nem csökkenti, de egyszerűbb megértetni és alkalmazni:
A kockadobás a lent megszámozott oszlopok egyikét kijelöli és az így kiválasztódó oszlopban tetszése szerinti mezőt blokkol a játékos.
Többnyire 7-9 blokkoló ekkor is elegendő a beszorítás játék indításához.

Gyakorlottabbak úgy is kialakíthatják a kezdőállást, hogy váltakozva tetszőlegesen raknak le egy-egy blokkolót mindaddig, amíg egyikük ki nem mondja: „esélytelen a cica”.
Ezt követően persze bizonyítania kell. (Ő fogja vezényelni a blokkolók lerakását...)