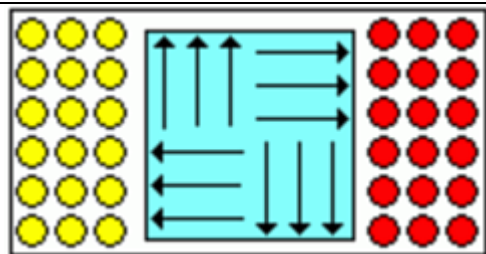


## Demo-játékok „memoriter”-szabályai

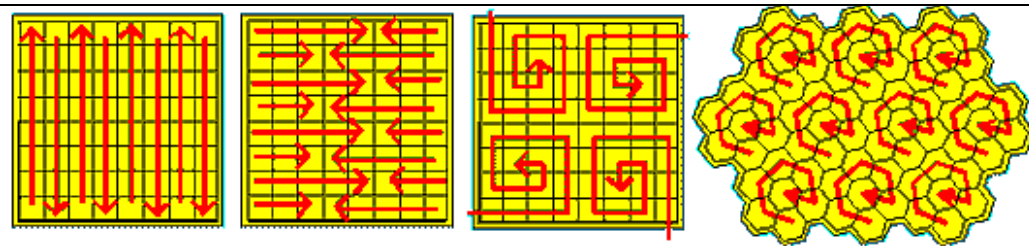


Pont, mint az AMŐBA, de itt már a négy is nyerő!

### TÓTIKE

Az induláskor üres a táblán ketten versenyeznek a nyerő négyesért.

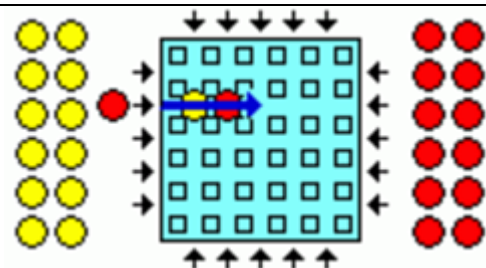
Egy lépésben, 1 db golyó tetszőleges helyre rakható, de hagyni kell a golyót elgurulni...  
Az nyer, aki 4 db golyóját „libasorban” lerakja. (vagy oszlop, vagy sor, vagy átlós irányban)



### TÓTIKÉK ( tervezz hozzá táblákat! )

Mint a potyogtatós AMŐBA: itt is a négyes vonal a nyerő.

Az első bábu csak a nyíl hegyére, aztán a többi úgy, mintha nyílirányban elgurulna ütközésig...

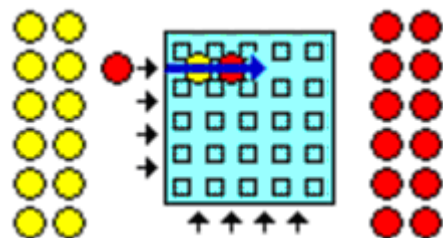


### tologatós AMŐBA

„A szélére teszek, ezzel: a már fennlévőket eltolom.”

Bármelyik nyíl felől betolható a lépő játékos golyója ( ha az adott sor még nincsen tele ).

Az nyer, akinek 4 db golyója „libasort” alkot. (vagy oszlop, vagy sor, vagy átlós irányban)

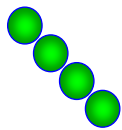


### letologatós AMŐBA

Mint a „tologatós” Amőba, de csak két oldalról töltögetik a táblát és nincs „megtelt-sor” korlát, mert a másik két oldalon leesnek a golyók a tábláról. Tehát a nyilak felől mindig betolható a lépő játékos golyója, ami tovább tolja a már fennlévőket. Itt is a 4 db saját golyóból álló vonal nyer.

## tologatós AMŐBÁK

# 4!

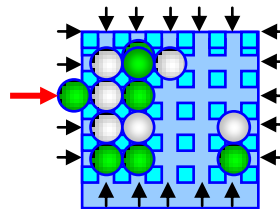


Már a négyes is nyerő azokban az amőbákban, amelyekben csak a tábla szélére tehetik le bábuikat a játékosok és azokkal: tolják el sorfolytonosan (kívülről befelé, minden lerakáskor egy pozícióval) a már táblán lévő bábukat.

### 1. VARIÁCIÓ:

Ha mindegyik oldalról tölthető. A jelölt lépéssel zöld rontja fehér hármasát.

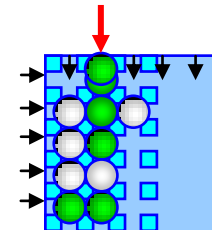
A 3 db-zöldet tartalmazó sor már megtelt, abba többet nem tehet.



### 2. VARIÁCIÓ:

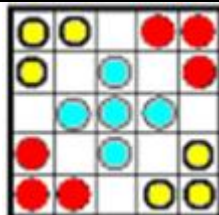
Ha csak két kijelölt szomszédos oldalról tölthető, a másik két oldalon a túltöltött sorok golyói kiesnek.

Itt, zöld beteheti a nyerő negyedik golyót (és a túloldali zöld kiesik)



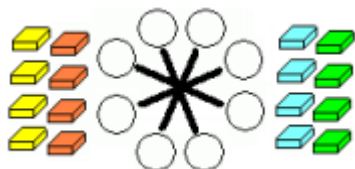
## mini AKIBA (5x5)

Az nyer, aki az 5 db semleges golyóból legalább 3 db-ot letol a tábláról.



A kezdőállásból felváltva egy-egy összefüggően érintkező sort tolhatnak el a játékosok, de a mozgatott sor szélén a lépő játékos golyója kell, hogy álljon. (Az ellenfél lépése csak akkor tolható vissza, ha az nem vezet a megelőző állás ismétlődéséhez.)

## DIAM szemtől-szembe

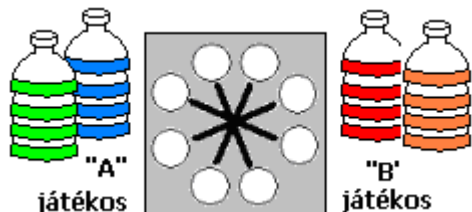


Egy lépésben, vagy kívülről rak egy saját bábút, vagy egy már felrakott saját bábút (a rajta lévőekkel együtt) átemel a kör-irányban oldal-szomszédos mezőre.

Nyer: akinek vagy a 2., vagy a 3., vagy a 4. szinten egymással szembe kerül két azonos színűje.

Korlátozás: egyik torony sem nőhet négy emeltnél magasabbra.

## DIAM szemtől-szembe



Induláskor a tábla üres, 2 játékosnak 2-2 színben, 4-4 db egymásra is helyezhető bábuja van.

Egy lépésben, vagy kívülről rak egy saját bábút, vagy egy már felrakott saját bábút (a rajta lévőekkel együtt) átemel a (kör-irányban nézve) oldal-szomszédos mezőre.

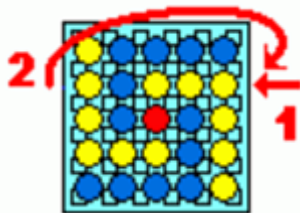
Nyer: akinek vagy a 2., vagy a 3., vagy a 4. szinten egymással szembe kerül két azonos színűje.

Korlátozás: egyik torony sem nőhet négy emeltnél magasabbra.

## mini PIKK-PAKK

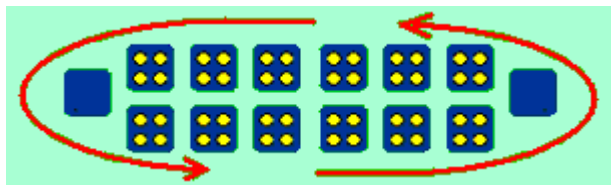


<<<< Az nyer, aki a a semleges golyót négy oldalról a sajátjaival közrefogja.



A játékosok felváltva egy-egy olyan sort vagy oszlopot tolhatnak el egy-egy pozícióval, amelyikben a saját színük többségben van. (Ebben a változatban: a leeső golyót vissza kell tenni az üres helyre. Lásd az ábrán: 1. és 2. nyilakkal)

## MANCALA (gyűjts többet!)



rekeszekben 4-4 db, a gyűjtők üresek

Egy lépésben tetszőleges sajátoldali rekesz összes magját felvenni és körben (a nyíl mutatta irányban) egyenként lerakni a rekeszekbe. A saját gyűjtődbe teszel, ellenfeledébe nem.

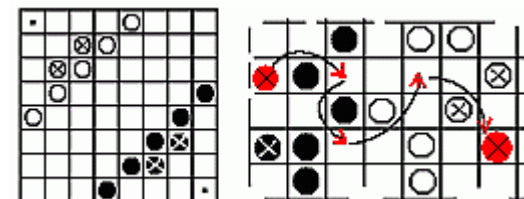
Ha saját üresbe kerül az utolsó, akkor a szembeni rekesz tartalmát a gyűjtődbe teszed. Ha az utolsó lerakottad a saját gyűjtődbe érkezik, akkor újra te következelsz.

Vége, ha az egyik oldal üres lett. Ekkor, a másik oldal a saját rekeszébe teszi a maradékot.

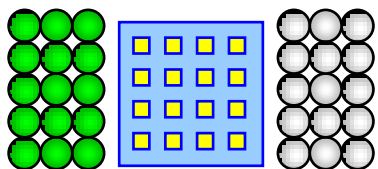
Az nyer: aki belép az ellenfél várába ( szembeni sarokmezőre) vagy leüti ellenfeleit. Mindegyik bábu alaplépése a tetszőleges szomszédos üres mező, vagy egy (akár saját, akár ellenséges bábu) átugrása. Az átugrott ellenségest le kell venni.

Ugrássorozat megengedett (ám nem kötelező!), de a katona lépésében nem váltakozhat az ütéses és nem ütéses ugrás; csak a lovag kiváltsága, hogy a saját bábu(k) átugrását is folytathatja ütéssel. Ütésben álló bábukból kötelező ütni min.1 db-ot.

## mini CAMELOT



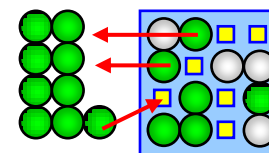
## PYLOS



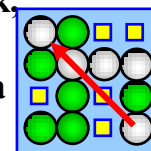
Az induláskor üres táblára, a 15-15 db golyójukból felváltva 1-1 db-ot raknak a táblára a játékosok. Az veszít, aki nem tudja folytatni a piramis építését.

Két módon lehet spórolni a golyókkal:

A./ 2 db golyóját veheti vissza az, aki négyzet-alakban le tudja tenni 4 db golyóját.

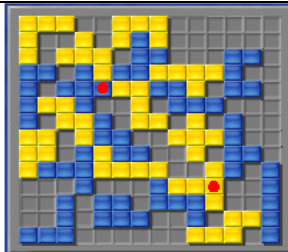


B./ 1 db golyót spórol az, aki nem kívülről rak, hanem magasabbra átrakja egyik golyóját.



# BLOKUS

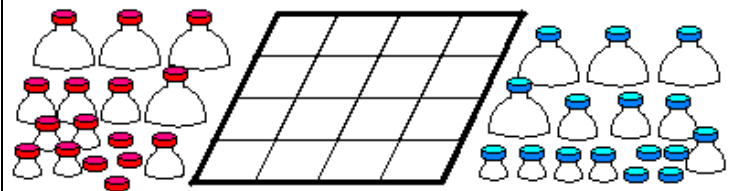
Párosban  
14x14-en



Az induláskor üres táblára váltakozva, egy-egy figurájukat rakják fel a játékosok úgy, hogy azok a saját színükkel csak sarkokon, de legalább egy sarkon kötelezően, érintkezzenek. (A két elsőként felkerült figurának takarnia kell a jelölt mezőt)

Az veszít, aki nem tud szabályosan lerakni. (Lásd a képen: a sötét nyert.)

# GOBBLET



Az induláskor üres a tábla.

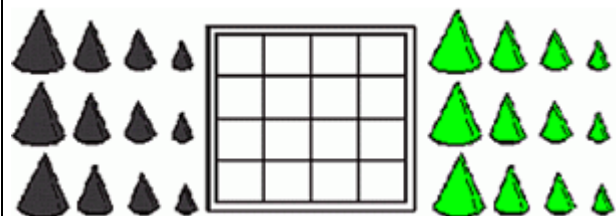
A játékosok felváltva lépnek, lépésenként szabadon választva:

vagy kívülről rak egy üres mezőre egy saját bábút,

vagy a már táblán lévő saját bábút egy nála kisebbre áthelyez.

Az nyer, aki (legfelülről nézve) saját színű négyes vonalat ér el bábuiból.

# GOBBLET



Az induláskor üres a tábla. A játékosok felváltva lépnek, lépésenként szabadon választva:

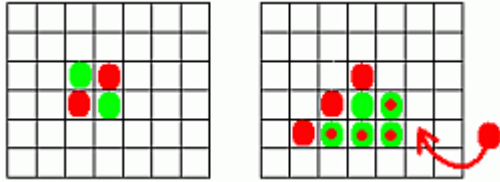
vagy kívülről rak egy üres mezőre egy saját bábút,

vagy a már táblán lévő saját bábút egy nála kisebbre áthelyez.

Az nyer, aki (legfelülről nézve) saját színű négyes vonalat ér el bábuiból.

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

## REVERSI

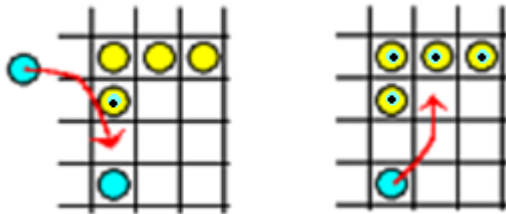


Az első ábrán mutatott kezdőállásból, a játékosok felváltva egy-egy, saját színükkel felfelé fordított korongot tesznek a táblára úgy, hogy azzal és egy már korábban letett ollóba zárjanak ellenséges korong(ka)t. A közrezárt ellenséges korongot meg kell fordítani.

Lásd a második ábrán: 4 db világos fordítandó majd sötétre. (Az ötödik azért nem, mert csak fordítással fog közrezáródni. A rabló-olló egyik ága mindig a letett korong kell hogy legyen.)

Az nyer, akinek a tábla megteltekor több korongja lesz.

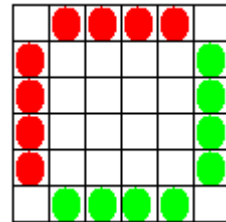
## BACK&BACK



Kezdekor a sarkokban átellenesen 2-2 világos és sötét. A lépésre következő szabadon dönt, hogy vagy egy újabb korongját teszi le a táblára az egyik már a táblán lévő sajátja mellé, vagy az egyik már a táblán lévő korongjával ugrik egyet.

Ez utóbbi esetben, egy mezőt szabad átugrani (függetlenül attól, hogy az üres, vagy sem). Mindazon ellenséges korongot, amelyek az éppen lépett korong (legyen az újonnan lerakott, vagy ugrott korong) közvetlen szomszédságába kerültek meg kell fordítani.

## QUAD-WRANGLE



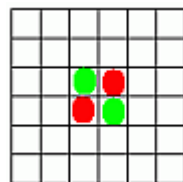
Hasonlít a Back&back-hez.

Ebben is a lépett korong melletti ellenségesek fordulnak meg.

A kezdőállásból felváltva, lépésről-lépésre szabadon választva: vagy saját bábu melletti üres helyre rak, vagy a már táblán lévő saját bábuval vonalban üres helyeken áthaladva ütközésig elmozdul.

Van egy harmadik lépéslehetőség is: tetszőleges helyre is rakhat, de ezt követően nincsen rablás.

## GOMULLO

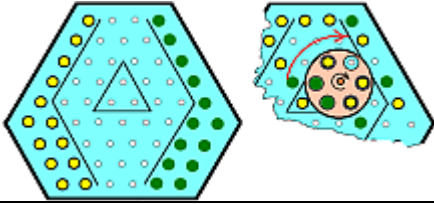


Négyzetes táblán, a lépésszabály, mint a REVERSI-ben.

A játék célja változik csak a Reversi-hez képest:

Az nyer, aki társát megelőzve saját színére tud fordítani vagy egy teljes sort, vagy egy oszlopot, vagy a két átló egyikét (azaz vonalban 6 db-ot).

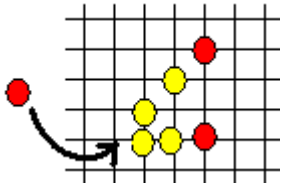
## ROTARY



Az nyer, aki elfoglalja saját bábuival centrum mindhárom pontját.

Kezdőállásból, váltakozva választhatok egy-egy olyan forgatási pontot, ami körül a lépő bábu többségben vannak. Egy forgatásban, a kiválasztott pont körül tetszőlegesen állíthatók át a bábuk. (Pl.: a képen világos két-pozícióval forgat és nyer.)

## PENTE

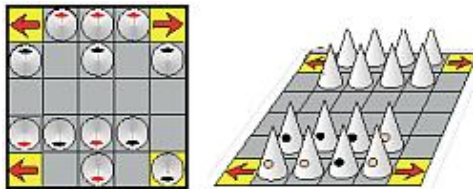


Az AMŐBA ütéses változata. Ha két ellenséges korong akcióban közrezáródik, akkor azt le kell venni.

Az ábrán mutatott lépéssel sötét 2 db világos párost üt. (Ám, ha már le lenne téve a harmadik sötét, akkor bármelyik világos büntetlenül betehető az ollóba, mert ütés csak akcióban lehetséges.)

Az ötös vonal mellett, itt a Pentében, az is teljes értékű győzelem, ha 5 db párost sikerül ütni.

## SZELLEMES



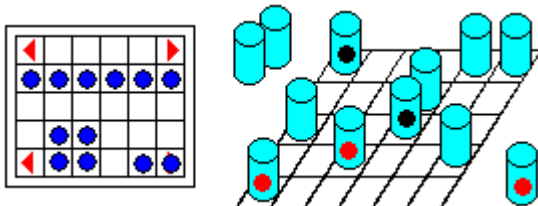
Rakd fel bábudat a saját oldaladon úgy, hogy ellenfeled ne lássa: melyik piros, melyik fekete.

Váltakozva léptek tetszőleges bábutokkal a szomszéd mezőre, ha ott ellenséges van: azt ütitek.

Nyer, aki valamelyik pirosával belép ellenfele egyik sarokmezőjére úgy, hogy nem üthető ki.

Akkor is győztél, ha versenytársad leüti az összes feketédet, vagy te az ő összes pirosát.

## SZELLEMES



Rakd fel bábudat a saját térfeleden úgy, hogy ellenfeled ne lássa: melyik piros, melyik fekete.

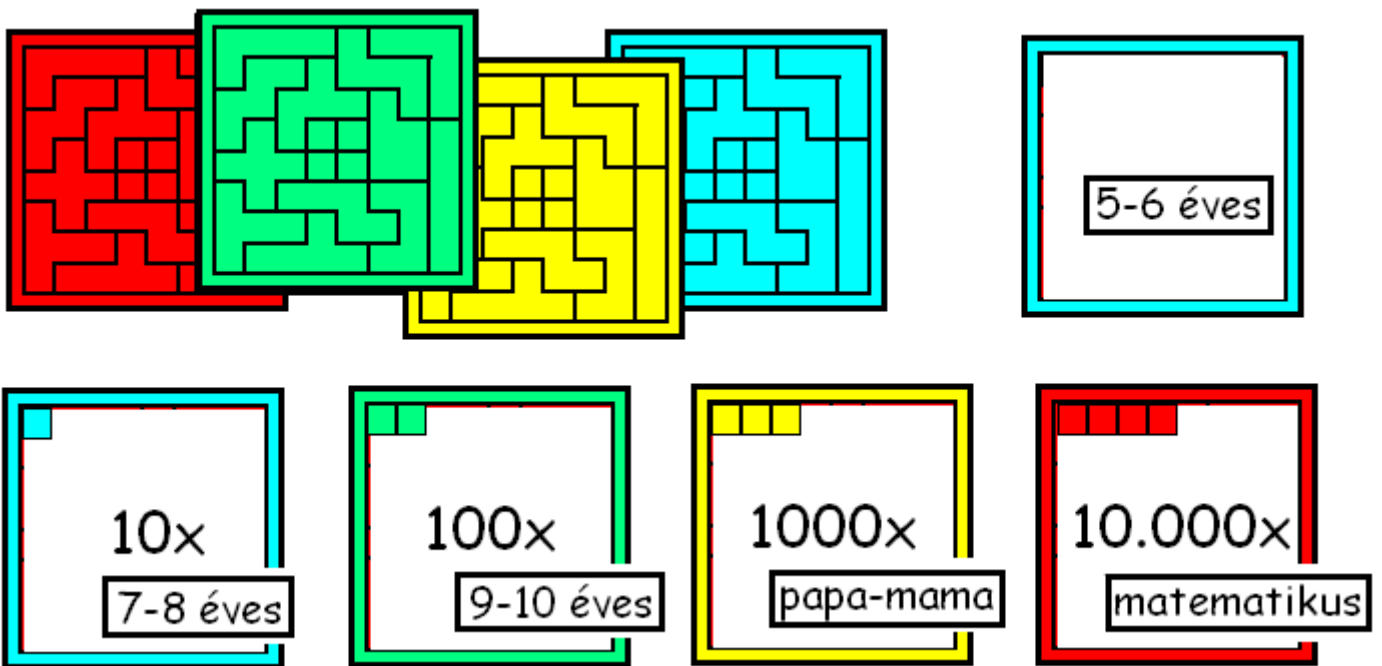
Váltakozva léptek tetszőleges bábutokkal a szomszéd mezőre, ha ott ellenséges van: azt ütitek.

Nyer, aki bármelyik pirosával belép ellenfele egyik sarokmezőjére úgy, hogy nem üthető ki.

Akkor is győztél, ha versenytársad leüti az összes feketédet, vagy te az ő összes pirosát.

# PENTOMINÓ-PUZZLE hendikep verseny

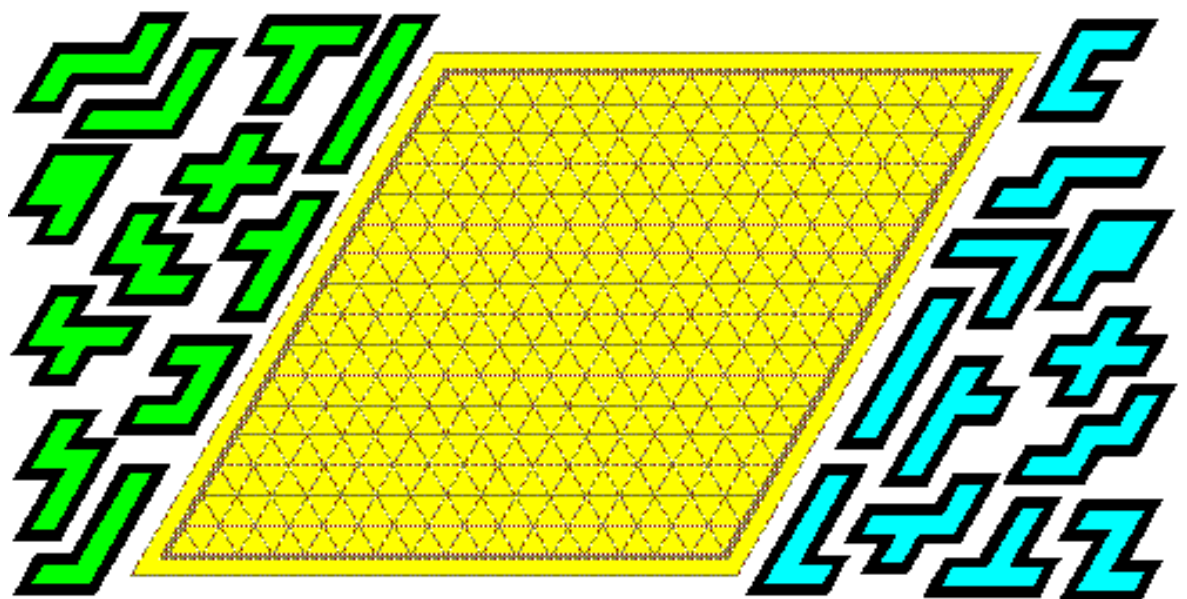
(szabályozott nehézségi fokozattal)



A pici négyzetek előzetes „lekötésével”: A legkisebbnek is van esélye a 10.000x nehezebbel dolgozó matematikus ellen.

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

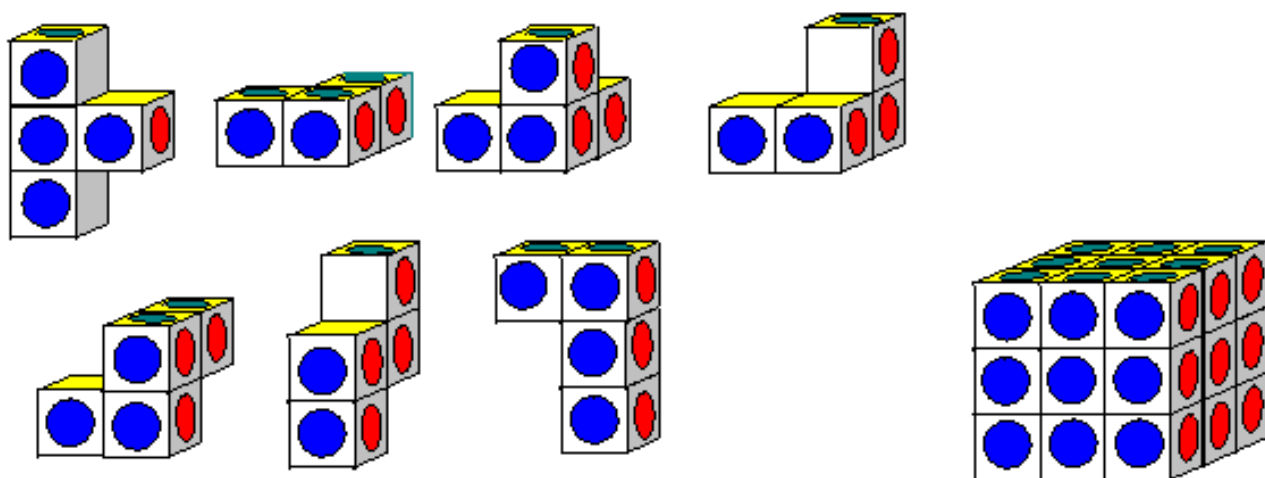
## pentominó hungarIQa lerakosgató



Felváltva, egy-egy figurát raknak a táblára a játékosok.  
Veszít, aki már nem tud szabályosan a táblára rakni.

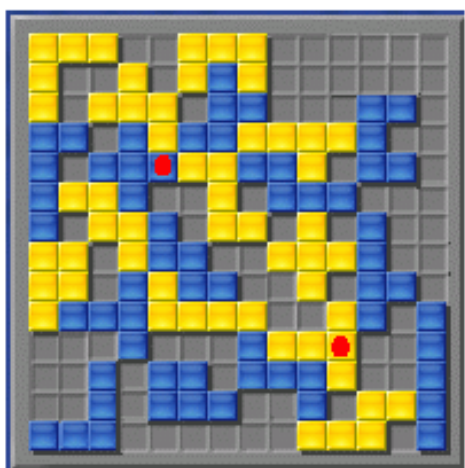
Forrás: Nagylaci <http://www.jatektan.hu>

## SOMA (cogitoys-vari 3x3x3-as kockák színhelyesen)



Rakd le mind úgy, hogy fenn és feléd azonos színek legyenek.  
Innen már csak 9-ig kell számolni és persze picit gondolkozni.  
(Ha ugyanis elforgatás nélkül rakod össze, akkor színhelyes lesz.)

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



## BLOKUS (ketten...)

felváltva, egy-egy figurát raknak fel a táblára a játékosok úgy, hogy azok a saját színükkel csak sarkokon, **de legalább egy sarkon kötelezően**, érintkeznek.

Veszít, aki nem tud szabályosan lerakni.

(Kezdőlépések: a piros jelű mezőkön.)



# SZÓKRA-TESZ

A játékosok egymással (3-6-an körben) szemben ülve, úgy helyezkednek el, hogy a 6x6-os négyzetrácsos játékmezejüket a versenytársaik ne láthassák.

Sorban, felváltva jogosultak egy-egy tetszőleges betűt mondani. Az elhangzott betűt mindegyik játékos a neki tetsző helyre írja be táblájára, arra törekedve, hogy azokból minél hosszabb értelmes szavakat alkosson vízszintesen és függőlegesen ...

Fontos szabály: új betű csak akkor hangozhat el, ha a korábbiakat már mindegyik játékos felvezette a táblájára.

Ha betelt a 36 mező, akkor következik a pontozás.

Mind vízszintesen, mind függőlegesen össze kell számolni az értelmesre sikeredett szavak pontértékeinek összegét. Egy-egy szó pontértéke, a szót alkotó betűk számának négyzete.

K	O	N	O	K	E	25
U	B	U	L	R	S	16
T	O	L	L	A	T	36
A	Á	L	Ó	G	E	9
T	S	Á	T	O	R	25
Ó	Ó	Z	O	N	T	25
36	25	36	25	25	16	