

A „LÉPEGETŐSÖK” tartomány átugrálós játékaik között, a Birodalom Déli határán közvetlenül a „Kisgyerekkori szerep-, építős játékok”-kal szomszédos megye játékaik az „Előnyadósok”.

Ezekben, az egyik játékos kevesebb, de nagyobb mozgási szabadsággal rendelkező, a másik pedig több, de korlátozott mozgású bábukkal küzd. A versenyszerűségük miatt, az (ellenoldalak számbeli különbségére utaló) "előnyadás" kifejezőbb, mint a típusra gyakran használt "aszimmetrikus" jelző.

Általánosan ajánlhatók már 5-7 éves kortól, a táblásokkal először találkozó kicsiknek. Az egyszerű szabályok megértését mesébe ágyazott körítés segítheti. A bábuk (életszerű szerepek jelzései) libák, rókák, tigrisek, rablók, várvédők. A partik gyorsak, a győzelem többnyire a versenytárs figyelmetlenségének kihasználásával érhető el. (Logikai igényt tekintve, egyike másika, egyáltalán nem "gyerekjáték". Lásd: BaghChall és Tablut.)

A "sok lúd disznót győz" jellegű előnyadásokban picit még visszaköszönnek a mesék, de a leképezett modellben eltűnik pl. a kisgyerekkori dobókockások szerencsetényezője, "csak magadra számíthatsz" és már felvetődik a "hogyan lehet nyerni", a "nyerőstratégia", az "esélyegyenlőség" fogalma.

Az állatfigurás bábukkal szigorú szabályok szerint és versenyszerűen játszott táblások megismerése jó átmenet a „Malmok”-hoz, a „Vonalnyerők”-höz... (A vonalakon köveket mozgató malmok ugyanis, már arra az absztrakciós képességünkre építkeznek, amely az intelligencia legsajátosabb adottsága, amivel az ismert világban: csak mi emberek rendelkezünk.)

A tapasztaltabbak számára ezek inkább "egyszemélyes feladványok", mert szinte mindegyikre felállítható a kezdő játékos biztosan nyerő stratégiája.

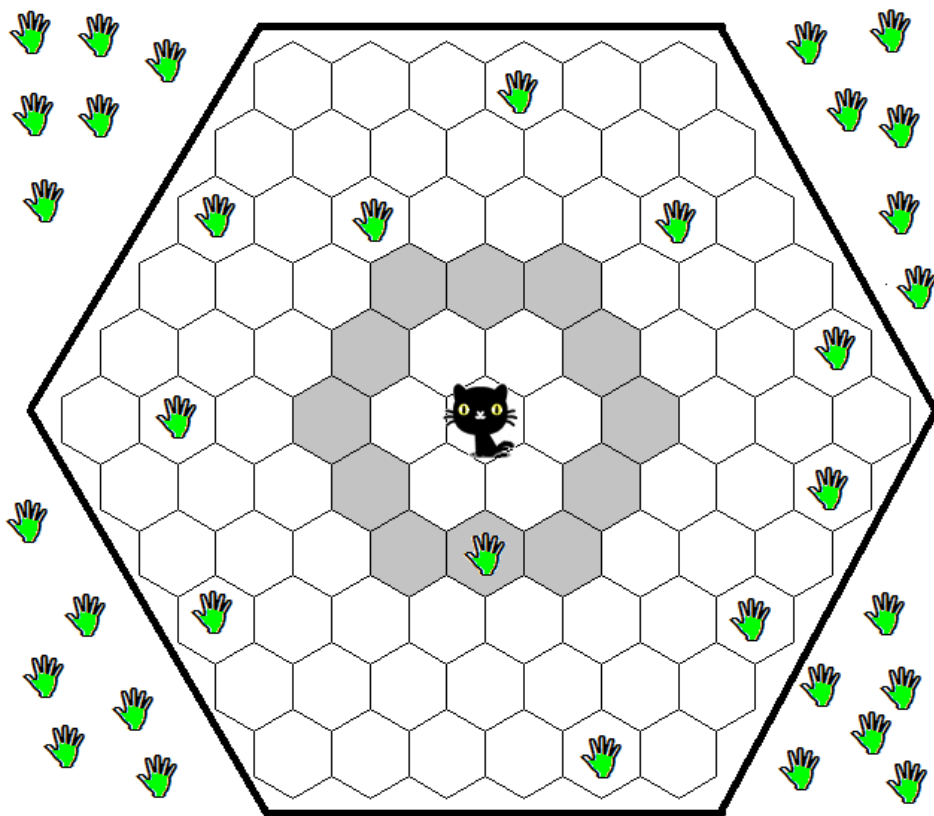
"Sok lúd disznót győz", fogalmazza meg az alapötletet a közmondás. Ámha, elkezdjük csökkenteni a disznóval szemben küzdő ludak számát, az esélyek átfordulnak és az erősebb disznó lesz a győztes. Egy ilyen verseny nem lehet kiegyensúlyozott, bárhogyan is finomítjuk a csak egész számokban mérhető létszámokat. Ha pl. a matematikai elemzés azt mutatja egy adott játékra, hogy 1,23 db bábu lesz egyenértékű 2 db nagyobb mozgás-szabadságú bábuval, akkor ez egész számokkal: csak százszoros léptékben valósítható meg: 123 és 200 db bábuval. Ekkor pedig már változik a táblaméret, megváltozik a sarokpontok, szélsőpontok, középpontok egymáshoz viszonyított aránya, következésképpen megváltoznak az előzőleg pontosan kiszámított esélyek is. (A rejtvényfejtőknek érdekes feladatot kínál ezeknek a peremfeltételek variálása és egy adott változtatáshoz tartozó értékelés, ill. annak bizonyítása, hogy fordulatossabb, kiegyensúlyozottabb lett-e vele a küzdelem, vagy csak a partik hosszát növelte meg.)

## CICA-FOGÓ („ne félj te buta, csak meg akarunk simogatni”)

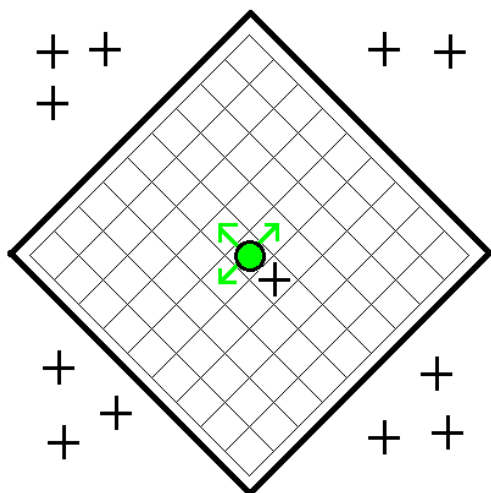
Induló állásban középen a cica és 11 db **véletlenszerűen felrakott(\*)** gyerek-kéz.

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.)*

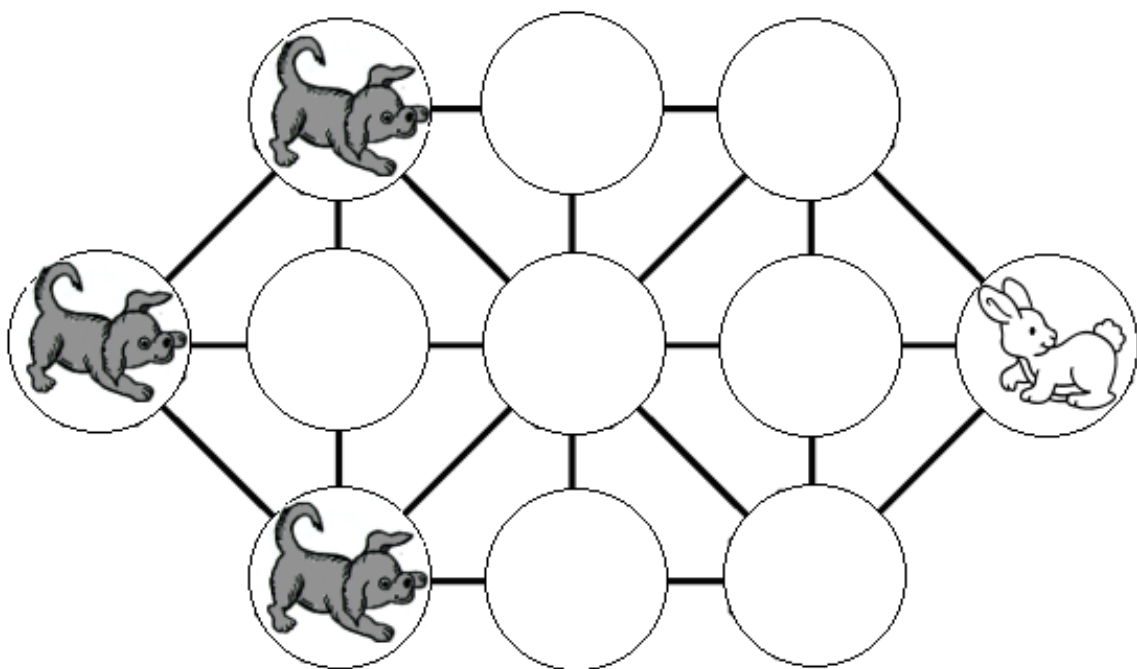
## NYUSZIVADÁSZAT (Nyuszi és Kutyák)

Előre felrakott kezdőállásból (lásd az ábrán) induló versenyben a kutyákat vezérlő játékos nyer, ha sikerül beszorítani (lépésképtelen helyzetbe szorítani) a nyuszit.

A nyuszit mozgató akkor nyer, ha sikerül vele átlépegetni a tábla másik oldalára

A játékosok felváltva lépnek a vonalak mentén a szomszédos mezőre.

A kutyák azonban csak jobbra és fel, vagy le haladhatnak, a liba hátrafelé is léphet.

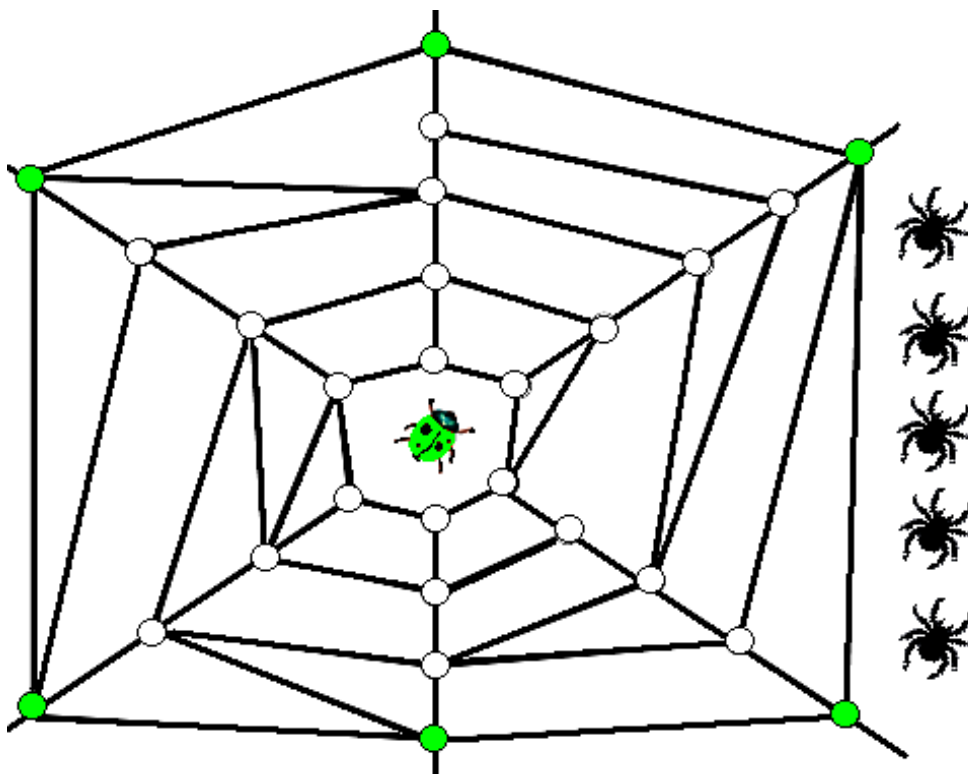


(Hibátlan játékkal mindig nyernek a kutyák, függetlenül attól, hogy ki kezd.)

*(‘French Military Game’, ha a kutya kezd és a nyuszi középről indul.)*

## PÓKHÁLÓ

A parti elején üres táblára, előbb a szélső 6 db mezőből tetszőlegesen kiválasztott ötre, az egyik játékos 5 db "pókot", majd a másik játékos a tábla belső 6 db mezejének bármelyikére az 1 db "katicabogarat" a rakja fel.



Ezt követően, lépésenként egy-egy bábu mozog a táblán úgy, hogy azt, a mezőket összekötő vonalak mentén, a szomszédos üres mezőre tolja át a lépő játékos.

A pókokkal játszó tol elsőként, majd a katica mozdul el, azután újra valamelyik pók mozog, majd újra a katica és így tovább...

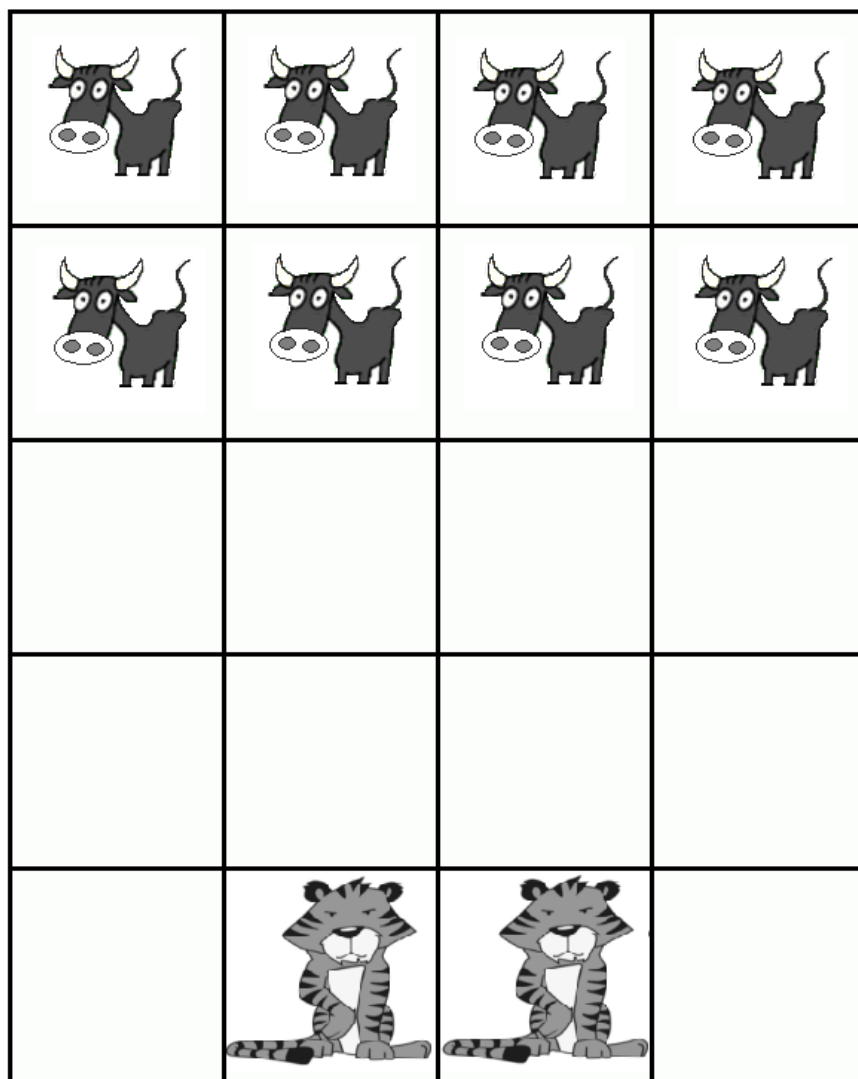
A katica nyer, ha sikerül kijutnia a tábla valamelyik szélső pontjára. A pókok nyernek, ha a katicát "beszorítják", azaz ha a katica mozgásképtelen. (Ugrás és ütés tilos.)

## 8 bivaly 2 tigris ellen

A felrakott kezdőállásból induló versenyben a tigrisek nyernek akkor, ha már csak 3 bivaly maradt a táblán.

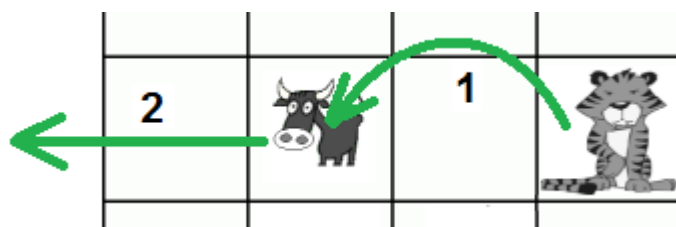
A bivalyok nyernek, ha a tigriseket beszorítják és azok már nem tudnak szabályosan sem lépni, sem ütni.

Alaplépésben minden bábu az oldalszomszédos mezőre léphet.



Egyik játékos a bivalyokat, a másik a tigriseket vezényli. Lépésről-lépésre váltakozva, bármelyik tetszőlegesen kiválasztott bábujukat mozgathatják a táblán.

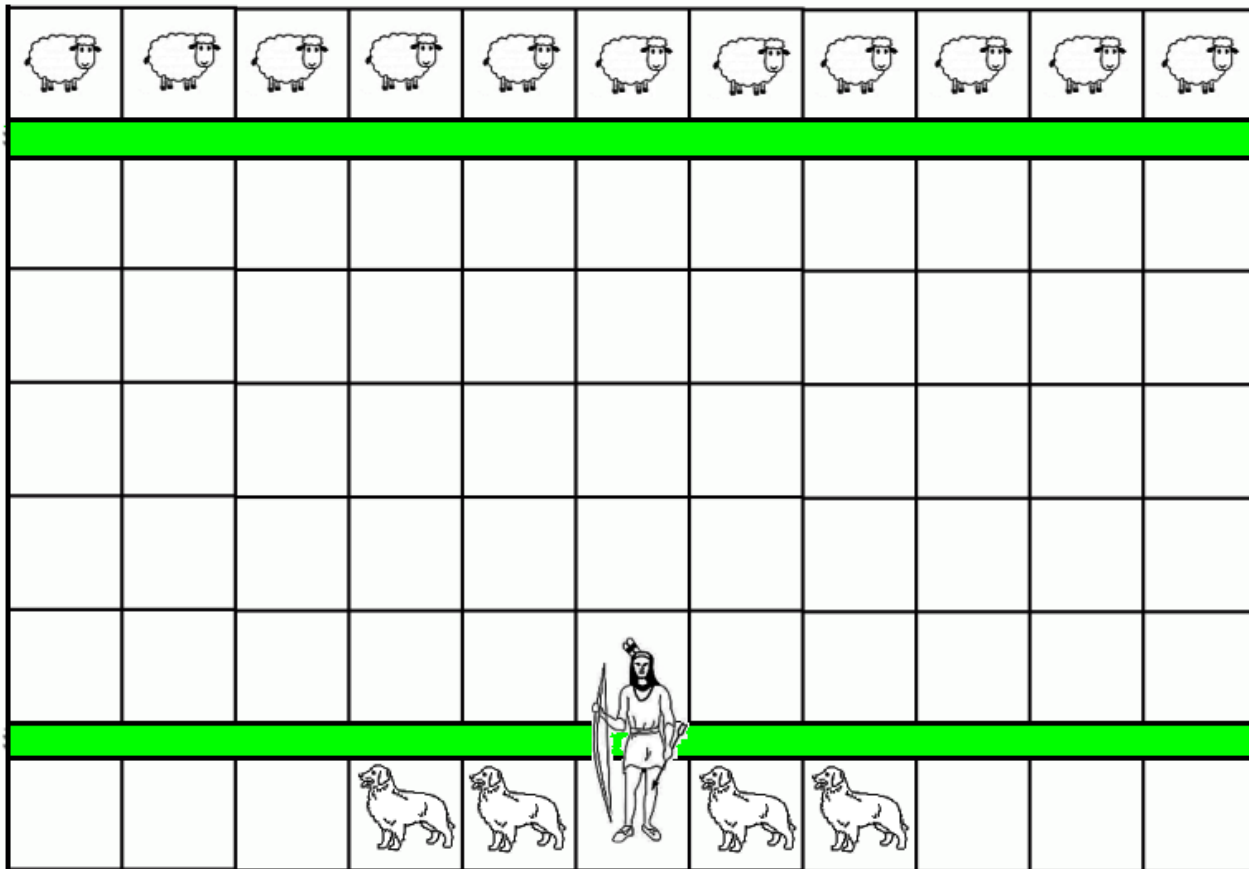
A tigris leütheti a bivalyt, **ha közöttük egyetlen üres mező van** és ekkor a helyére lép.



(Ütészényszer nincs. Ütés-sorozat tilos. Átlósan lépni, vagy ütni tilos.)

Birkákkal: **PRÉRI** (bölényekkel: **Buffalo** )

Nyitóállásból a birkákkal játszó kezd, majd versenytársa (lépésről lépésre) szabadon dönt, hogy vagy az egyik kutyával, vagy az indiánnal lép.



A birkák egy mezőt előre, mindig csak a túloldal felé léphetnek (az ábrán lefelé, de átlósan nem. Akkor nyernek, ha legalább egyikük átjut a túloldalra.

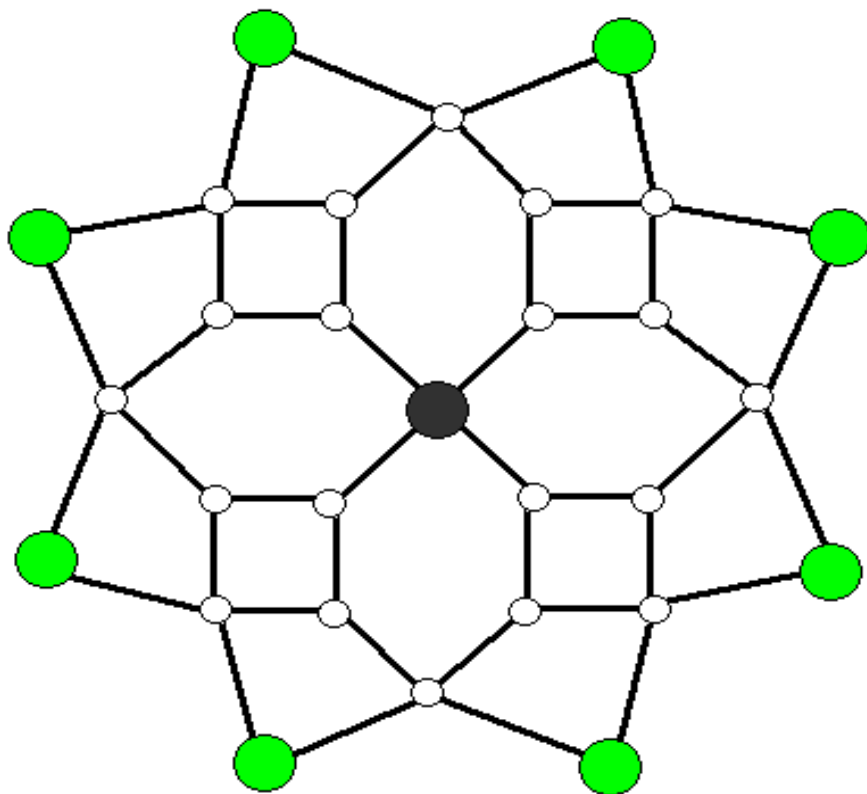
Az indián sor-, vagy oszlop-irányban az oldalszomszédos mezőre léphet és ha ott birka van, azt leüti- Akkor nyer, ha a birkák már nem tudnak szabályosan lépni.

A kutyák, (az indiánt segítik) előre is, hátra is és még átlósan is akárhány üres mezőt átléphetnek, de nem ütik, csak 'terelik/akadályozzák' a birkákat.

A folyó vonalán túl fenn (és lenn) a birkák biztonságban vannak, mert sem az indián, sem kutyái 'nem tudnak úszni'.

## FOXHUNT (RÓKAVADÁSZAT)

A róka kezdi a játékot, amikor kilép a középén álló rókalukból és a lukat körbefogó vadászok egyre szűkülő gyűrűjén áttörve nyerhet.



A  
mezőpontok  
között  
a  
megengedett  
közlekedési  
utakat  
vonalak  
jelzik.

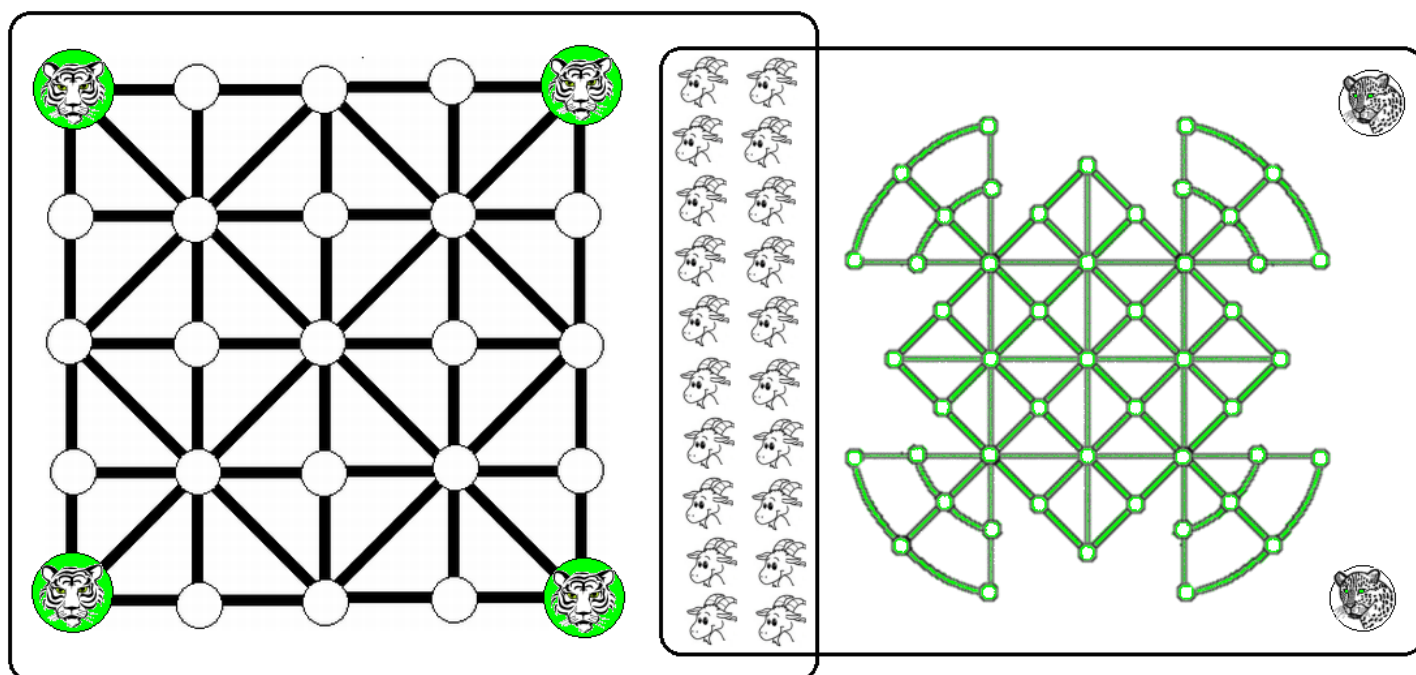
Ugrás (ill. ütés) nincs, a bábuk a szomszédos üres mezőkre léphetnek:

az egyetlen róka bármelyik szomszédos mezőre;  
a vadászok azonban csak a kör alakú tábla közepe felé mozoghatnak.

A vadászok nyernek, ha minden oldalról beszorították a rókát, vagy a róka nyer, ha egyik vadász sem tud már olyant lépni, amivel közelebb kerül a rókalukhoz.

**BAGH CHAL** ( balról 20 kecske 4 tigris ellen, jobbról 24 tehén ellen 2 leopárd)

Az ábra bal oldali tábláján, a kezdő állásban, négy sarokban áll a négy tigris.



A kecskéket vezérlő játékos egyenként lerakosgat, mindaddig, amíg van táblán kívül bábuja. Közben a tigriseket vezérlő játékos bármelyik kiválasztott bábujaival lép egyet a szomszédos mezőre, vagy ha ott úgy áll kecske, hogy mögötte üres mező van, akkor azt átugorva leüti(\*\*\*)).

Nyer, ha 8 kecskét sikerült leütnie. (Veszít, ha mindegyik tigris lépésképtelen.)

Ha a táblán kívül már elfogytak a kecskék, akkor bármelyik kecske a szomszédos üres mezőre léphet. (? Igen, átlósan is).

(\*\*\*)Nincs ütési kényszer, de: ha egy ütés elindult, akkor azt folytatni kell.  
(Amíg lehet, további kecskék átugrásával, ugyanabban a lépésben)

**Az ábra jobb oldalán mutatott játékban** induláskor üres a tábla és a 2 ragadozót vezénylő játékos kezd az egyik bábuja tetszés szerinti mezőre rakásával...

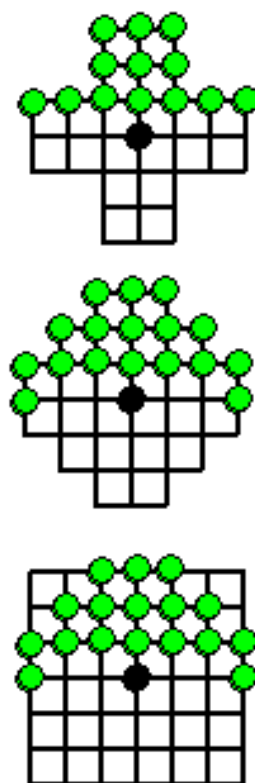
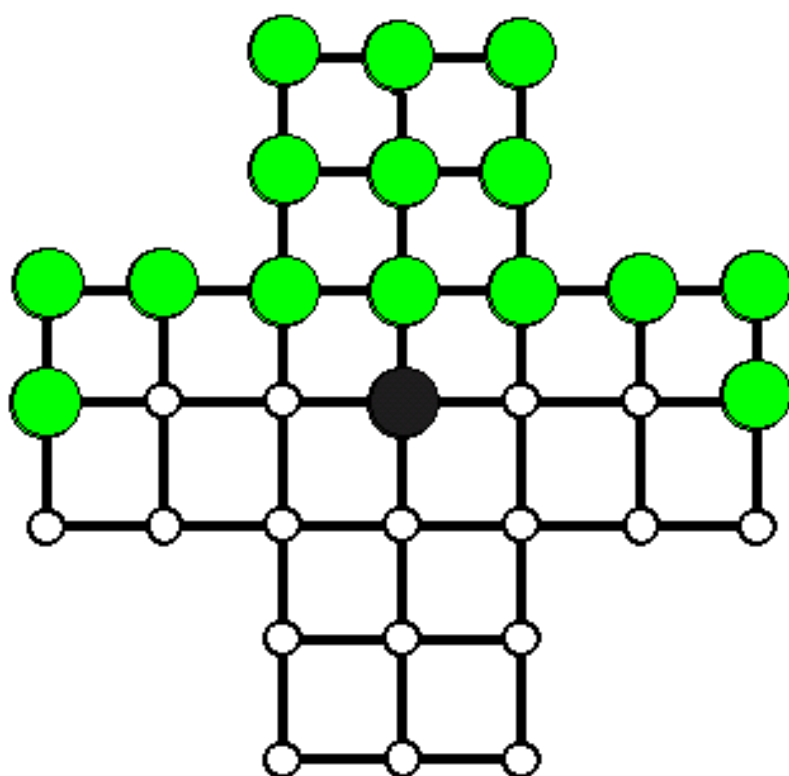
(Egyébként csak az állatok mások „Cows&Leopard” =Tehenek és leopárdok)



## RÓKA ÉS LIBÁK

Kezdő állásból a rókával játszó indul. Célja a libák kiütése; a libák célja a róka bekerítése.

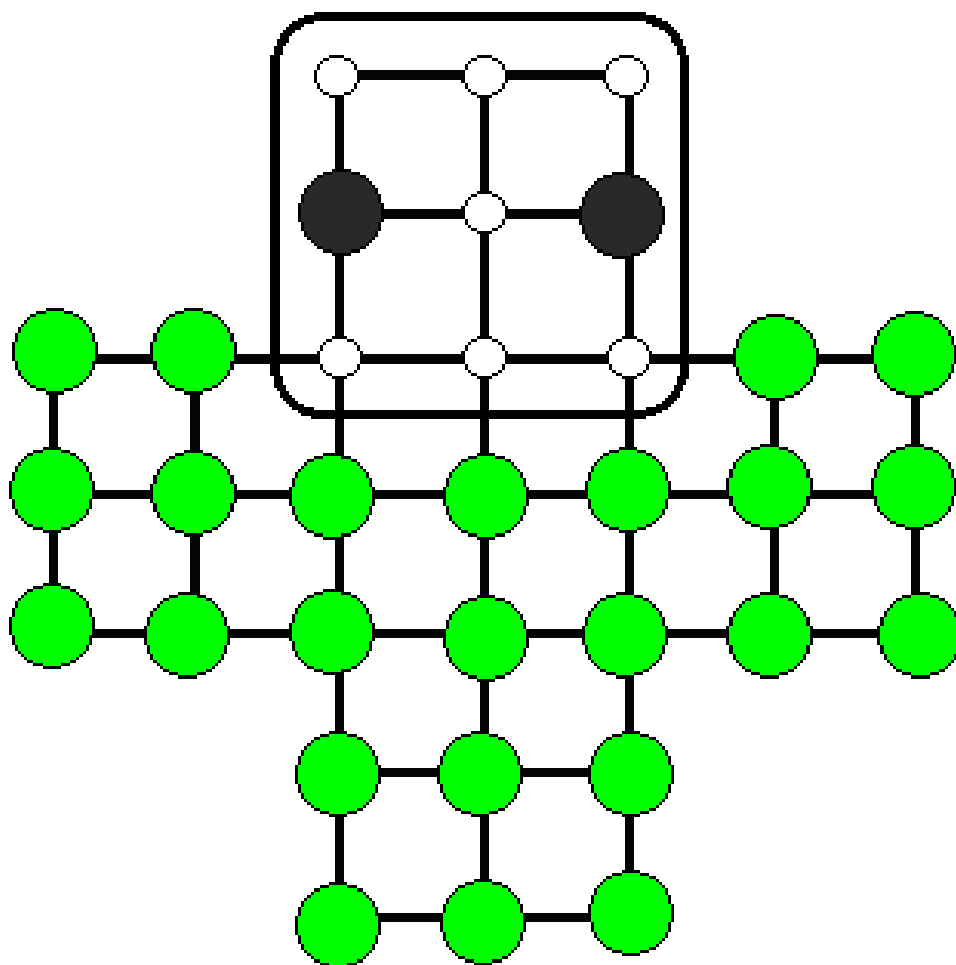
Egy lépésben a liba is, a róka is, a szomszédos üres mezőre kerülhet át, jobbra, balra, előre vagy hátra (de átlósan nem). A róka a közvetlen mellette álló libát (ha az mögött szabad hely van) átugorja és kiüti.



A játékban ütékényszer van, azaz ha a róka több lépéslehetőség közül is választhat, akkor azt kell választania, amely ütést eredményez, akkor is, ha ez számára kedvezőtlennek ígérkezik. Egy megkezdett ütőlépést pedig mindaddig folytatnia kell, amíg ez lehetséges, azaz amíg az érkezési mező melletti újabb liba (beleértve az irányváltásokat is) még átugorható.

## VÁRVÉDELEM ( Lásd előtte: Róka és libák )

A támadó nyer,  
ha sikerül a várnak  
mind a  
kilenc pontját  
elfoglalnia, vagy  
a védőket  
bekerítenie.  
A védő nyeri  
a játékot, ha a  
támadók számát  
kilenc alá sikerül  
csökkentenie.

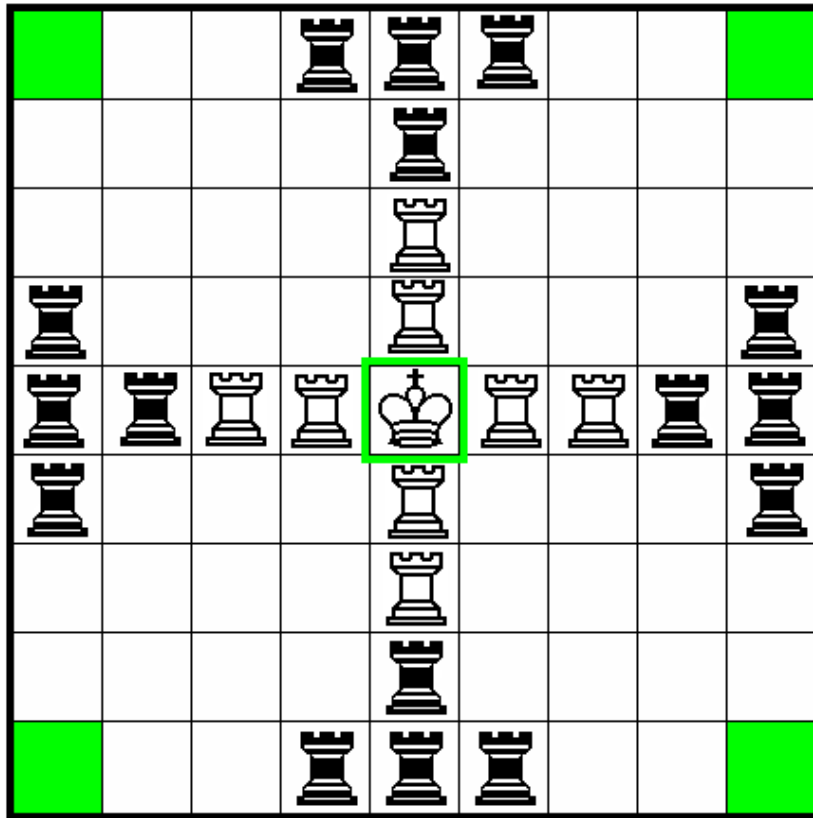


A támadó, a lépésben kiválasztott bármelyik "harcosával" előre, vagy oldalra léphet egyet a szomszédos üres mezőre (de hátra és átlósan nem).

A védő lépésre kiválasztott harcosa bármelyik szomszédos üres mezőre, vagy az őt támadó harcos mögötti üres mezőre léphet (hátrafelé is és átlósan is). A védő harcos az általa átugrott támadó harcost kiüti, mi több: ütékényszer van, azaz ha a védő több lépéslehetőség közül is választhat, akkor kötelező azt választania, amely ütést eredményez. Egy megkezdett ütőlépést pedig mindaddig folytatni kell, amíg ez lehetséges, azaz amíg az érkezési mező melletti újabb támadó (beleértve az irányváltásokat is) még átugorható.

## TABLUT vagy királysöktetés

Világos (a testőrök) célja kijuttatni a kezdőállásban közepén álló királyt a négy sarokmező egyikére és ez ellen küzd sötét.



A bábuk sor-, oszlop-irányban tetszőleges számú üres mezőn áthaladva léphetnek. Egy világos ill. egy sötét kiüthető a tábláról, ha ellenfele (akcióban) vízszintesen, vagy függőlegesen ollóba fogja. A király nem harcol (tehát az a sötét nem üthető le, amit király és testőr fog ollóba). A király csak akkor üthető ki (ekkor veszít világos), ha lépésképtelen helyzetbe kerül.

Ha a király elhagyta a trónt, nem léphet rá vissza. A tábla középső mezeje ezután „úgy viselkedik”, mintha az éppen lépőével azonos bábu lenne (azaz: nem léphető át és bekerítésnél mindig a lépő játékost segíti).