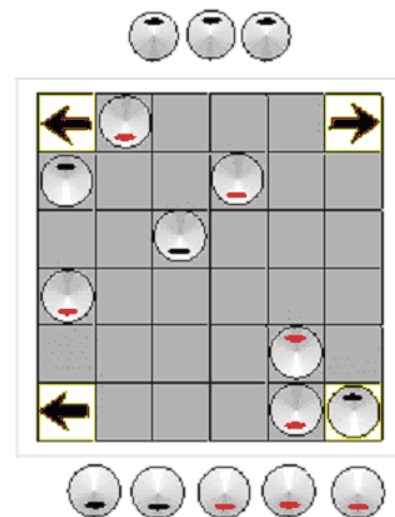
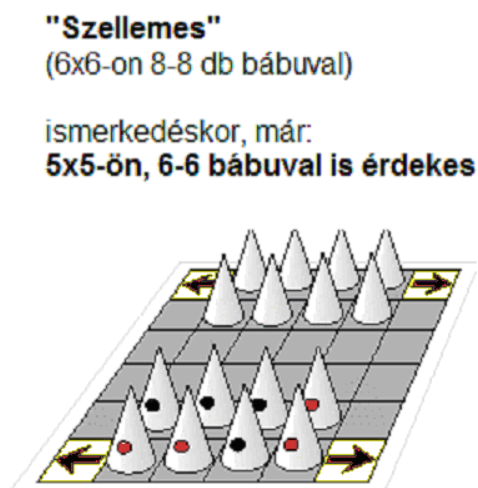


Az első olvasatra bonyolult szabály különösen ajánlott gondolkodós-értelmezős feldolgozáshoz, amelynek végén felismerhető, hogy annak pontjai szoros kapcsolatban vannak egymással, következnek egymásból, kiegészítik egymást és összességében egy olyan összefüggő logikai rendszert alkotnak, amelyből egyik sem hiányozhat.

Játékszabály (Alex Randolf: „Fantazmi” -azaz a „Szellemes”)

Ketten versenyeznek egy 6x6-os négyzetes elrendezésű tábla két oldalán egymással szemben ülve.

Mindkét játékosnak 8 db (szelleme=) bábuja van, amelyek az oldalukon egy-egy pöttyel meg vannak jelölve: 4 db piros pöttyel és 4 db fekete pöttyel.



A kezdéskor üres táblára tetszőlegesen rakják fel a játékosok piros és fekete jelzésű bábuikat a tábla feléjük eső két sorában úgy, hogy annak színét (azaz, hogy fekete, vagy piros pötty van-e rajta) az ellenfél ne láthassa.

Ha már az összes bábu a táblára került, akkor felváltva léphetünk tetszés szerint bármelyik saját bábukkal, mindig a szomszédos mezőre.

Ha ott ellenséges bábu áll, azt leütjük. Ütni nem kötelező, de egy mezőn mindig csak egy bábu állhat.

A leütött ellenséges bábunak megnézhetjük a jelölését.

Az nyer, aki

(1.) egyik piros bábujaival elgyalogol az ellenféloldali sarokra és onnan, a következő lépésben, lelép a tábláról.

(2.) Az is teljes értékű győzelem, ha leütjük ellenfelünk piros-pöttyös bábuait.

(3.) Sőt! Még úgy is nyerhetünk, ha ellenfelünk leüti az összes fekete-pöttyös bábukunkat.

Átbeszélve, értelmezve

Játékszabály (Alex Randolf: „Fantazmi” -azaz a „Szellemes”)

Ketten versenyeznek egy 6x6-os négyzetes elrendezésű tábla két oldalán egymással szemben ülve.
(Nagyon fontos, hogy egymással szemben ülnek a tábla két oldalán, mert ez nélkül nem működik a játékszabály.)

Mindkét játékosnak 8 db (szelleme=) bábuja van, amelyek az oldalukon egy-egy pöttyel meg vannak jelölve:
4 db piros pöttyel és 4 db fekete pöttyel.
(Látszólag teljesen egyformák a játékosok bábuai, de mindig úgy állnak a táblán, hogy a pöttyöt, tehát annak a színét, csak a bábút vezénylő játékos láthatja.)

A kezdéskor üres táblára tetszőlegesen rakják fel a játékosok piros és fekete jelzésű bábuikat a tábla feléjük eső két sorában úgy, hogy annak színét (azaz, hogy fekete, vagy piros pötty van-e rajta) az ellenfél ne láthassa.
(Fontos, hogy ne tudjuk ellenfelünk bábuiról melyik piros és melyik fekete, de még fontosabb, hogy ellenfelünk se láthassa a miénket.)

Ha már az összes bábu a táblára került, akkor felváltva léphetünk tetszés szerint bármelyik saját bábunkkal, mindig a szomszédos mezőre.

Ha ott ellenséges bábu áll, azt leütjük. Ütni persze, nem kötelező, de egy mezőn mindig csak egy bábu állhat.
(Ez biztosan érthető, hiszen ennél egyszerűbb lépés-szabályt nem lehetne kitalálni.)

A leütött ellenséges bábunak megnézhetjük a jelölését.
(Csak ekkor tudjuk meg, hogy piros, vagy fekete pöttyöst ütöttünk).

Az nyer, aki

(1.) bármelyik piros bábujával elgyalogol az ellenféloldali sarokra, majd, a következő lépésben, lelép a tábláról.
(Ez a játék lényege: pontosabban az, hogy sarokból lelépni csak piros bábuval szabad. Mikor nem tudunk egy piros bábunkkal ellépegetni a sarokra? Nehéz kérdés, pedig a válasz egyszerű: **akkor, ha az összes piros bábunkat leütötte az ellenfelünk.** Megfordítva: ellenfelünk sem lépegethet a piros bábuival azután, ha azokat mind leütöttük. Ebből következik a másik győzelemi szabály...)

(2.) Az is teljes értékű győzelem, ha leütjük ellenfelünk piros-pöttyös bábuit.
(Ámde azt, hogy ellenfelünk bábuja piros-e, vagy fekete-e, csak akkor tudjuk meg, ha leütöttük. Túl egyszerű lenne a játék, ha nem büntetnénk azokat a „felesleges ütések”, amikor valamelyik játékos fekete bábút üt. Legyen hát az a harmadik cél-szabály, hogy...)

(3.) Sőt! Még úgy is nyerhetünk, ha ellenfelünk leüti az összes fekete-pöttyös bábunkat.
(...és ez, ugye, megfordítva is működő szabály: mi veszítettünk, ha mi ütjük le ellenfelünk összes feketéjét.)

Értsük meg, hogy az elsőre nagyon bonyolultnak tűnő szabály minden egyes mondatára szükség van a játékhoz! Mégpedig úgy, hogy az egyik szabályrészről következik egy másik szabályrész. Ezek a szabályok egy logikai rendszert alkotnak. Ha már értjük az összefüggéseket, akkor nem is lesz nehéz hiánytalanul elmondani...

Kezdjünk el egy próbapartit és látni fogjuk, hogy milyen egyszerűen működik a játék.

Elsőre, szerencsejátéknak fog tűnni: ha üthetek, akkor ütök és örülök a pirosnak, nem örülök a feketének.
„Pirosat ütni jó, feketét ütni rossz.”

Kisebb a feketék ütésének a kockázata, ha nem ütök addig, amíg egyik ellenséges báburól sincsen sejtésem arról, hogy milyen színű lehet.

Tehát, aki gondolkodva játszik, az **az ütés előtt meqfiyveli a bábuk moqzását** és amelyik nagyon igyekszik a sarokba, az feltehetően piros (hogy onnan lelépve nyerhessen), vagy..., ...**vaqy csak be akar csapni!**