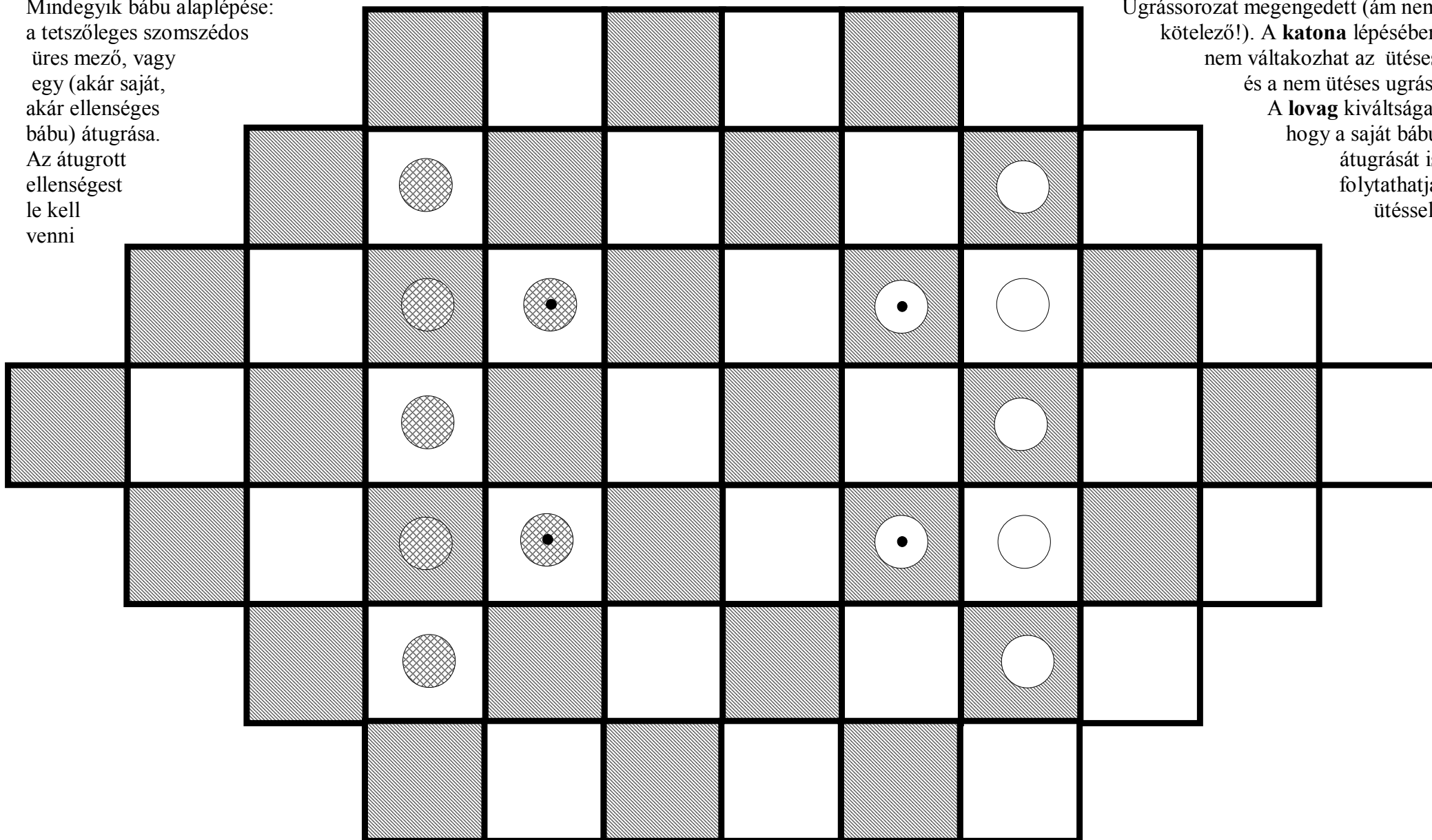


## Camelot-vari (5-5 db katona, és 2-2 db lovag-bábu )

Az nyer: aki belép az ellenfél várába (hosszában szembeni mezőre) vagy leüti (\*) ellenfele összes bábuját. (\* Ütésben álló bábukból kötelező ütni min.1 db-ot.)

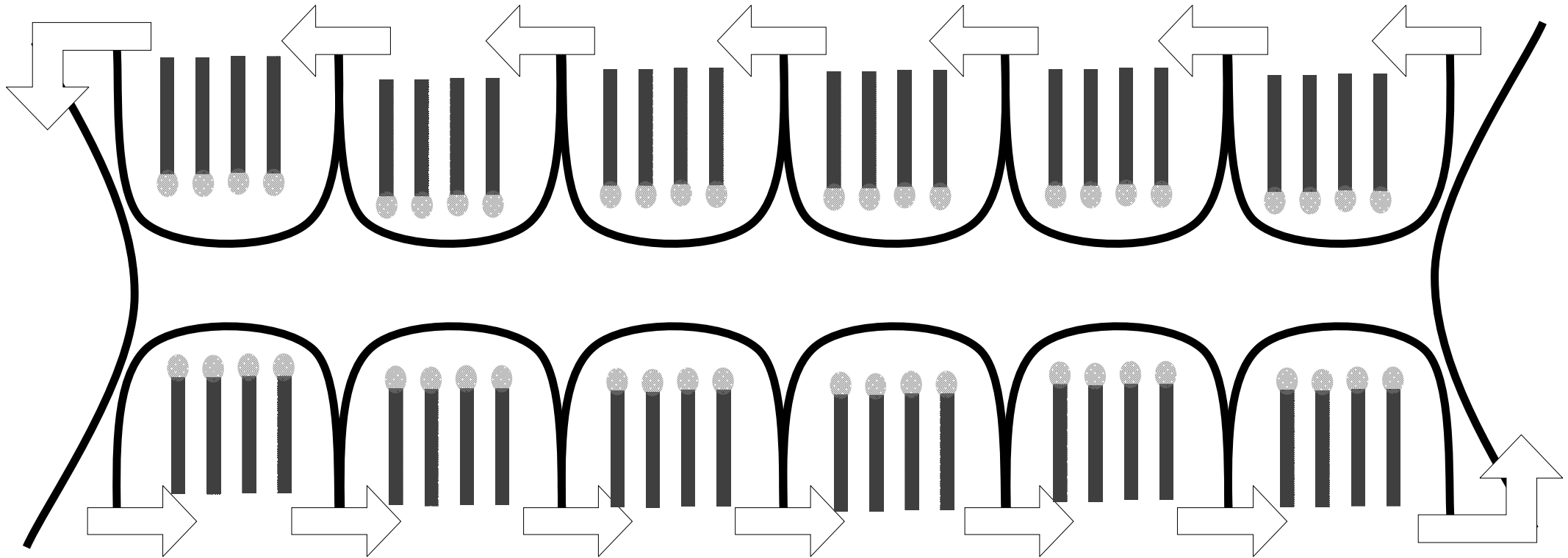
Mіндеgyik bábu alaplépése:  
a tetszőleges szomszédos  
üres mező, vagy  
egy (akár saját,  
akár ellenséges  
bábu) átugrása.  
Az átugrott  
ellenségest  
le kell  
venni

Ugrássorozat megengedett (ám nem  
kötelező!). A **katona** lépésében  
nem váltakozhat az ütéses  
és a nem ütéses ugrás.  
A **lovag** kiváltsága,  
hogy a saját bábu  
átugrását is  
folytathatja  
ütéssel.



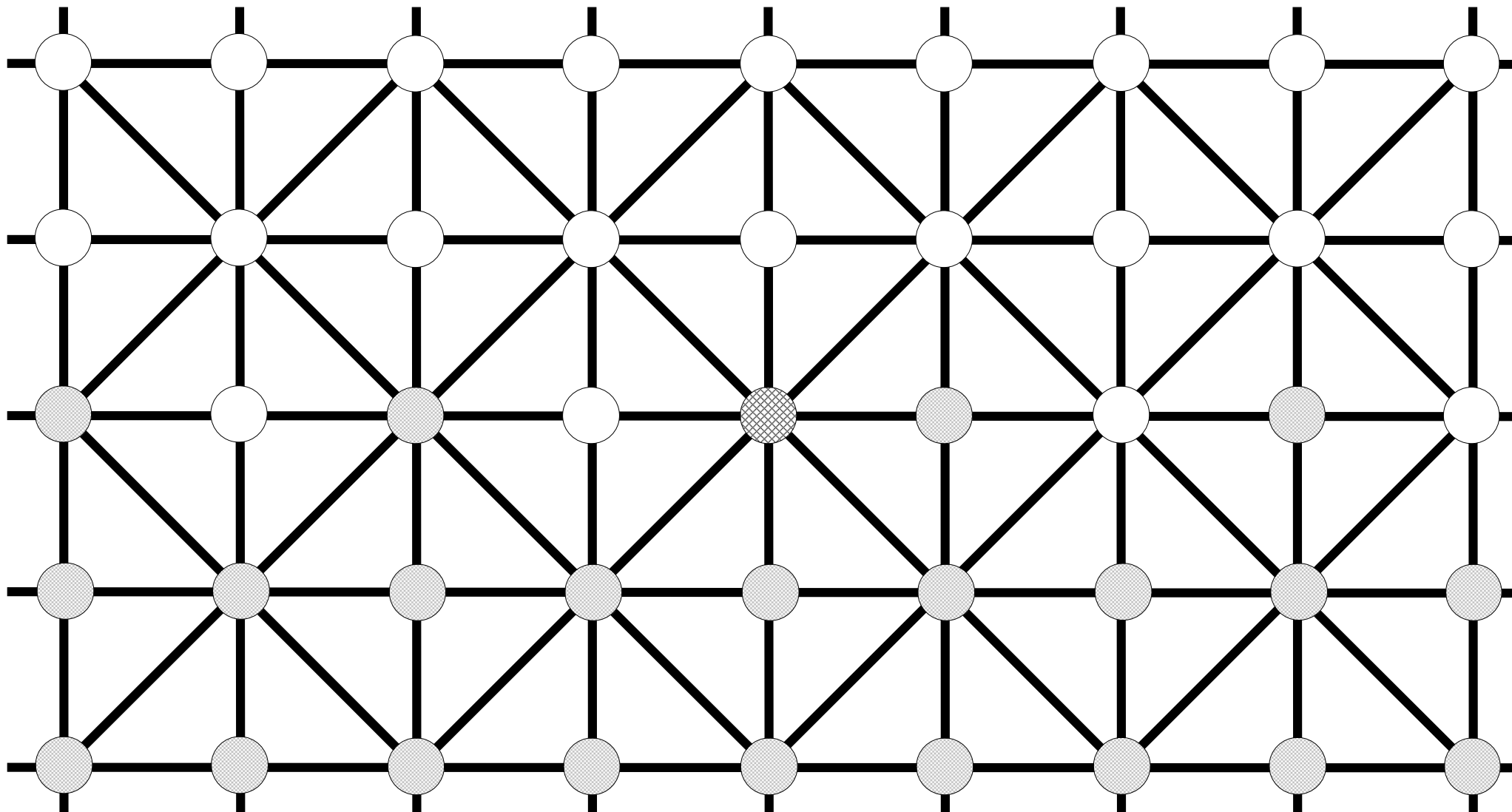
## **Mancala-vari** (12x4 db mag-bábu rekeszekben 4-4 db, a gyűjtők üresek )

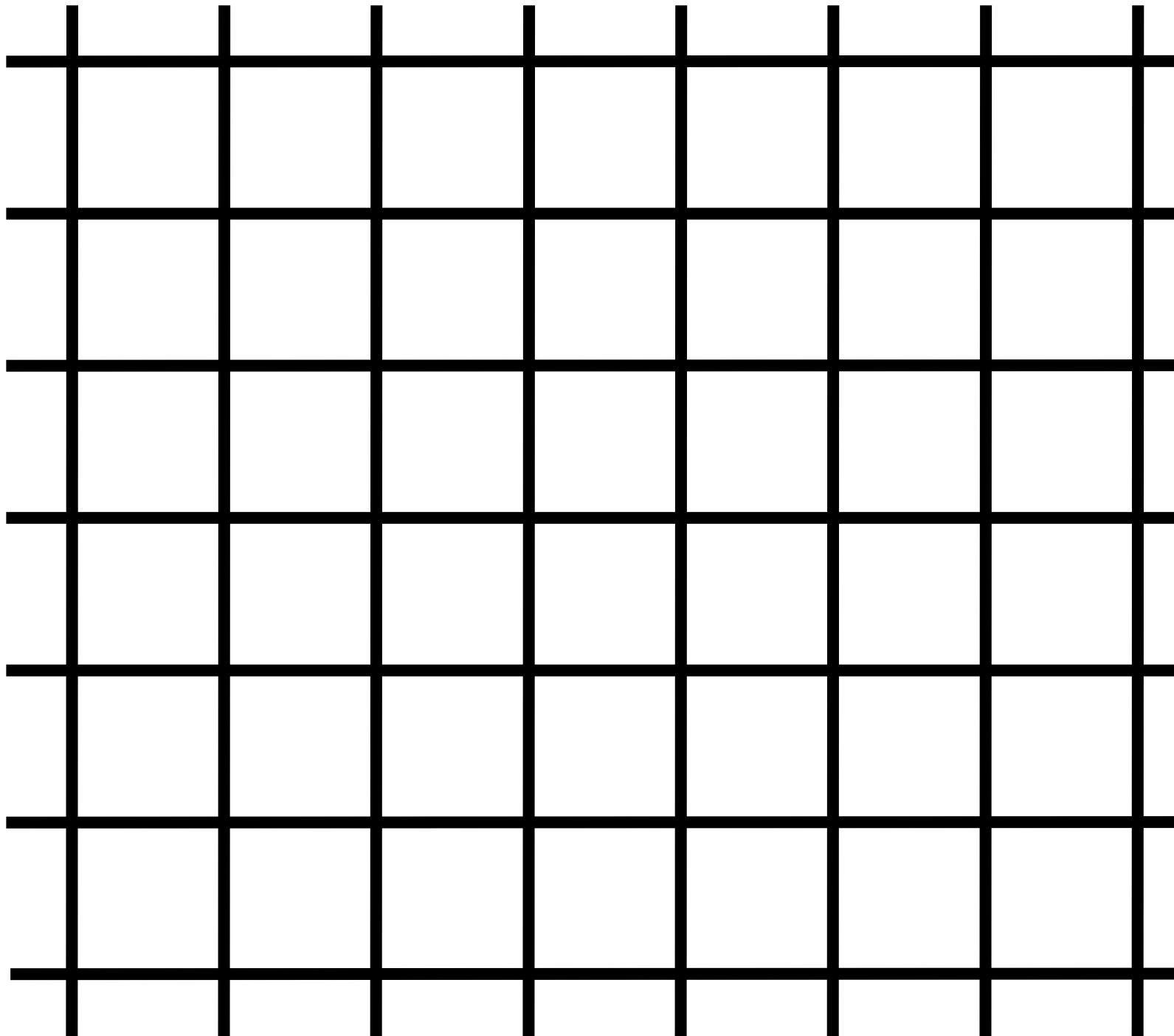
Egy lépésben tetszőleges sajátoldali rekesz összes „magját” felvenni és körben (a nyíl mutatta irányban) egyenként lerakni a rekeszekbe. A saját gyűjtődbe teszed, ellenfeledébe nem. Ha saját-oldali üresbe kerül az utolsó, akkor azt és a szembeni rekesz tartalmát a gyűjtődbe teszed. Ha az utolsó lerakottad 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



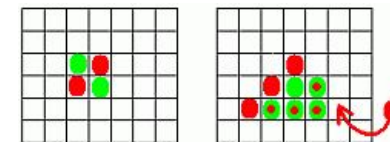
## Fanorana (22-22 db bábu világos és sötét - nyitóállásban: a középső mező üres és 44 db bábu áll a táblán -)

Ütsz akkor, ha "megtámadod" ellenfeled egyik bábuját (bábusorát) és ütsz akkor is, ha "visszavonulsz" ellenfeled bábujától (bábusorától). Mindkét esetben a lépésed meghatározta vonalba eső ellenséges bábu(k) kerül(nek) le a tábláról: vagy az(ok), amely(ek) mellé léptél, vagy az(ok), amely(ek)től egy mezőnyit eltávolodtál. Ütészkenyszer van (ha tudsz ütni az adott állásban, akkor kötelező) és a megkezdett ütéseket (akár irányváltással is) kötelező ugyanabban a lépésben folytatni (kivéve: ha ezzel: valamelyik már érintett mezőre kellene visszalépni).



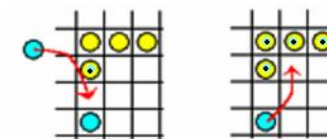


## Reversi

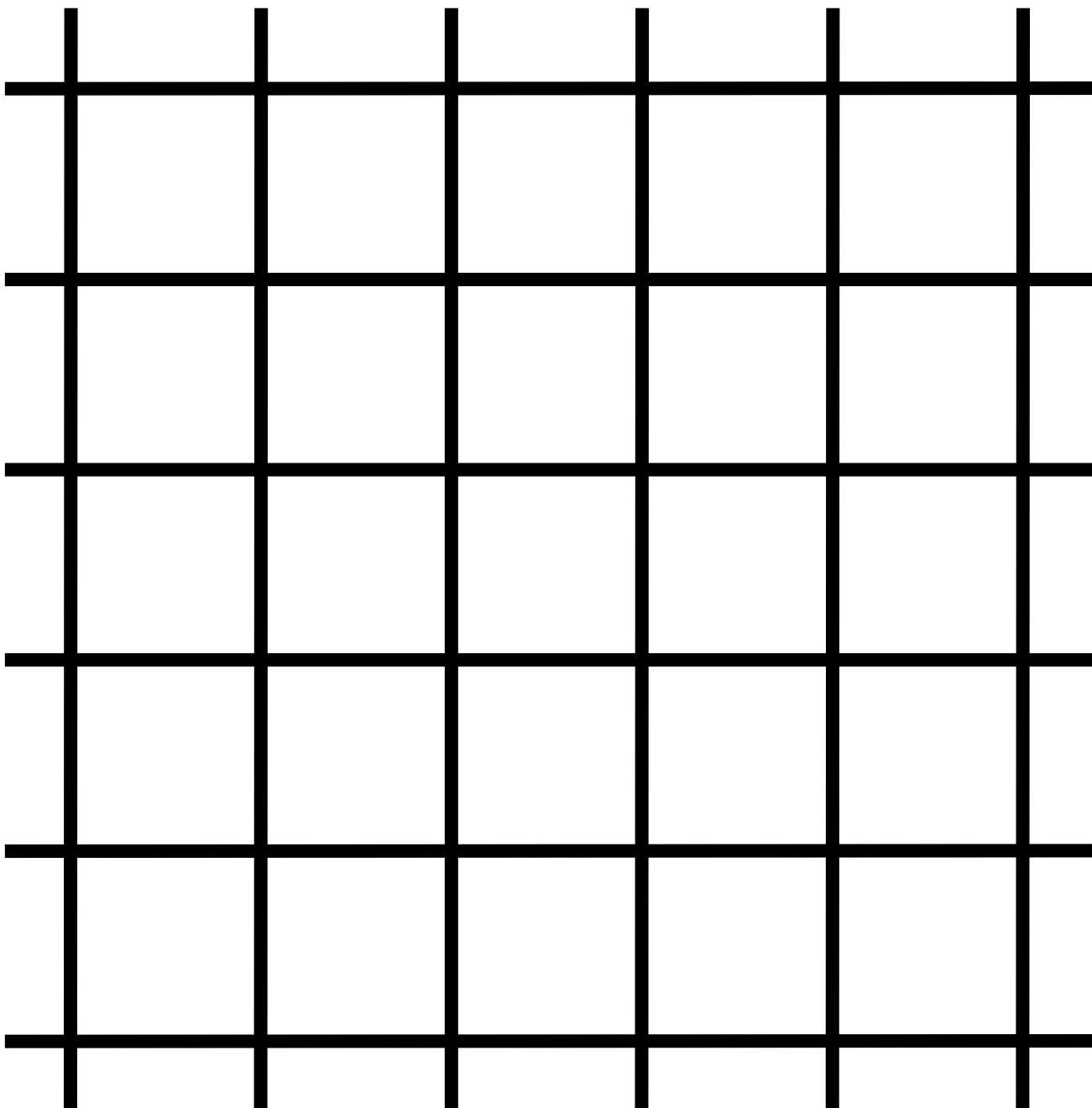


Az első ábrán mutatott kezdőállásból, a játékosok felváltva egy-egy, saját színűkkel felfelé fordított korongot tesznek a táblára úgy, hogy azzal és egy már korábban letettell ollóba zárjanak ellenséges korong(ka)t. A közrezárt ellenséges korongot meg kell fordítani.

## Back&back

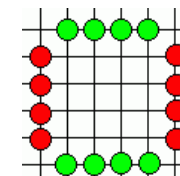


Kezdekskor a sarkokban átellenesen 2-2 világos és sötét. A lépésre következő szabadon dönt, hogy vagy egy újabb korongját teszi le a táblára az egyik már a táblán lévő sajátja mellé, vagy egyik, már a táblán lévő korongjával ugrik egyet. Ez utóbbi esetben, egy mezőt szabad átugrani (függetlenül attól, hogy az üres, vagy sem). Mindazon ellenséges korongot, amelyek az éppen lépett korong közvetlen szomszédságába kerültek meg kell fordítani.



vedd észre! mezőkön: 5x5, rácspontokon: 6x6

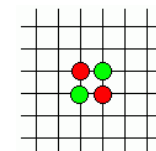
## LOA (Lines of Action)



Bármely bábu sor-, oszlop-, átlós irányban haladhat át az üres, vagy a saját bábút tartalmazó mezőkön, összesen pontosan annyit: ahány bábu van a lépésre választott vonalban. Ha ellenfélre érkeznek, azt leüti. A partit az nyeri: aki előbb rendezi a táblán maradó saját bábuit összefüggően érintkező alakzatba.

## Gomullo

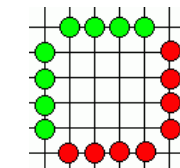
a lépésszabály, mint a REVERSI-ben



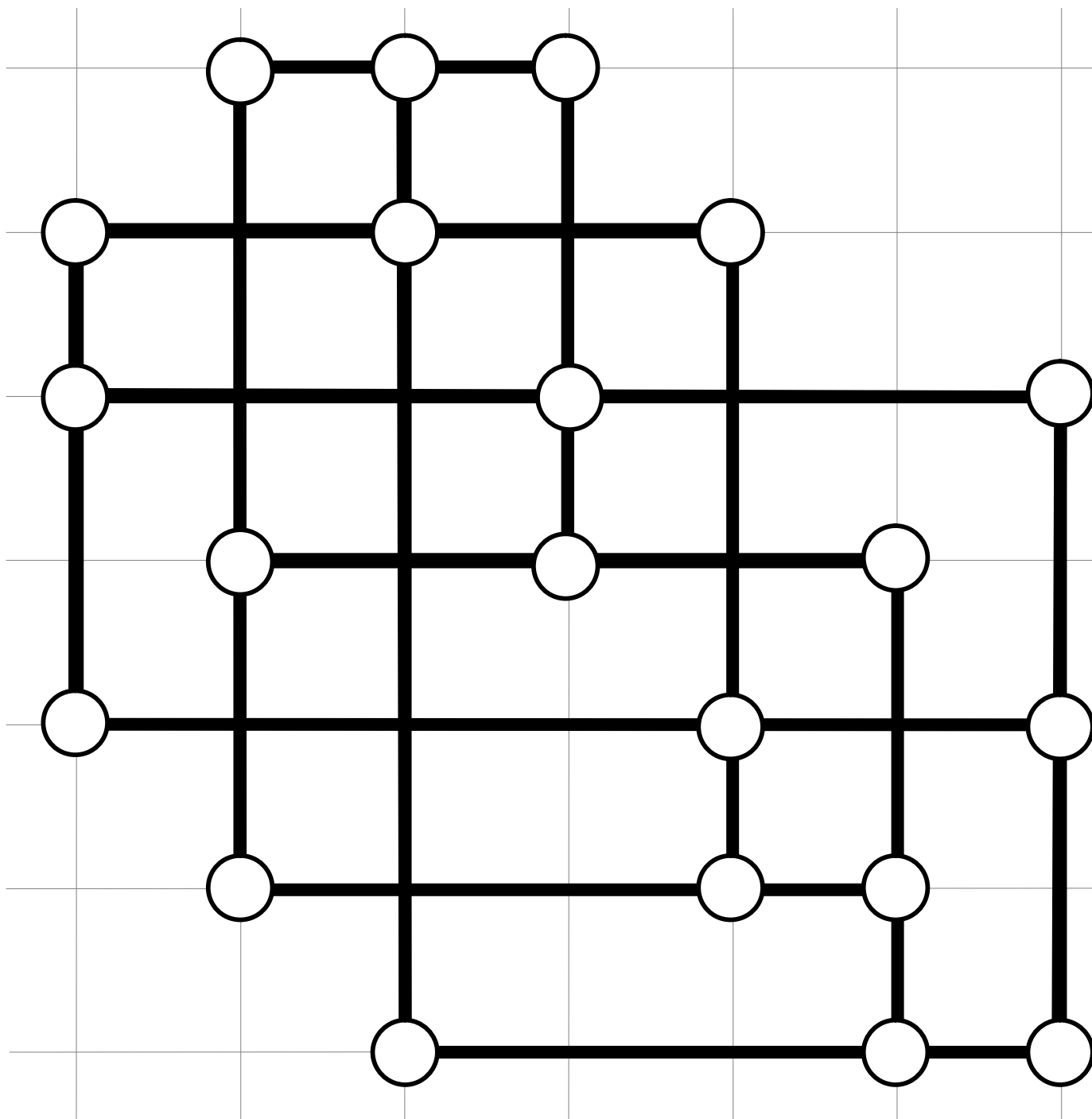
Az nyer, aki társát megelőzve saját színére tud fordítani vagy egy teljes sort, vagy egy oszlopot, vagy a két átló egyikét (azaz vonalban 6 db-ot).

## QuadWrangle

Hasonlít a Back&back-hez. Ebben is a lépett korong melletti ellenségesek fordulnak meg.



Lépés-szabály alternatív: vagy saját bábu melletti üres helyre rak, vagy a már táblán lévő saját bábuval vonalban üres helyeken áthaladva ütközésig elmozdul, vagy tetszőleges helyre is rakhat, de ez utóbbit követően nincsen rablás.



## „magyar” Malom

(8-8 db világos és sötét bábuval)

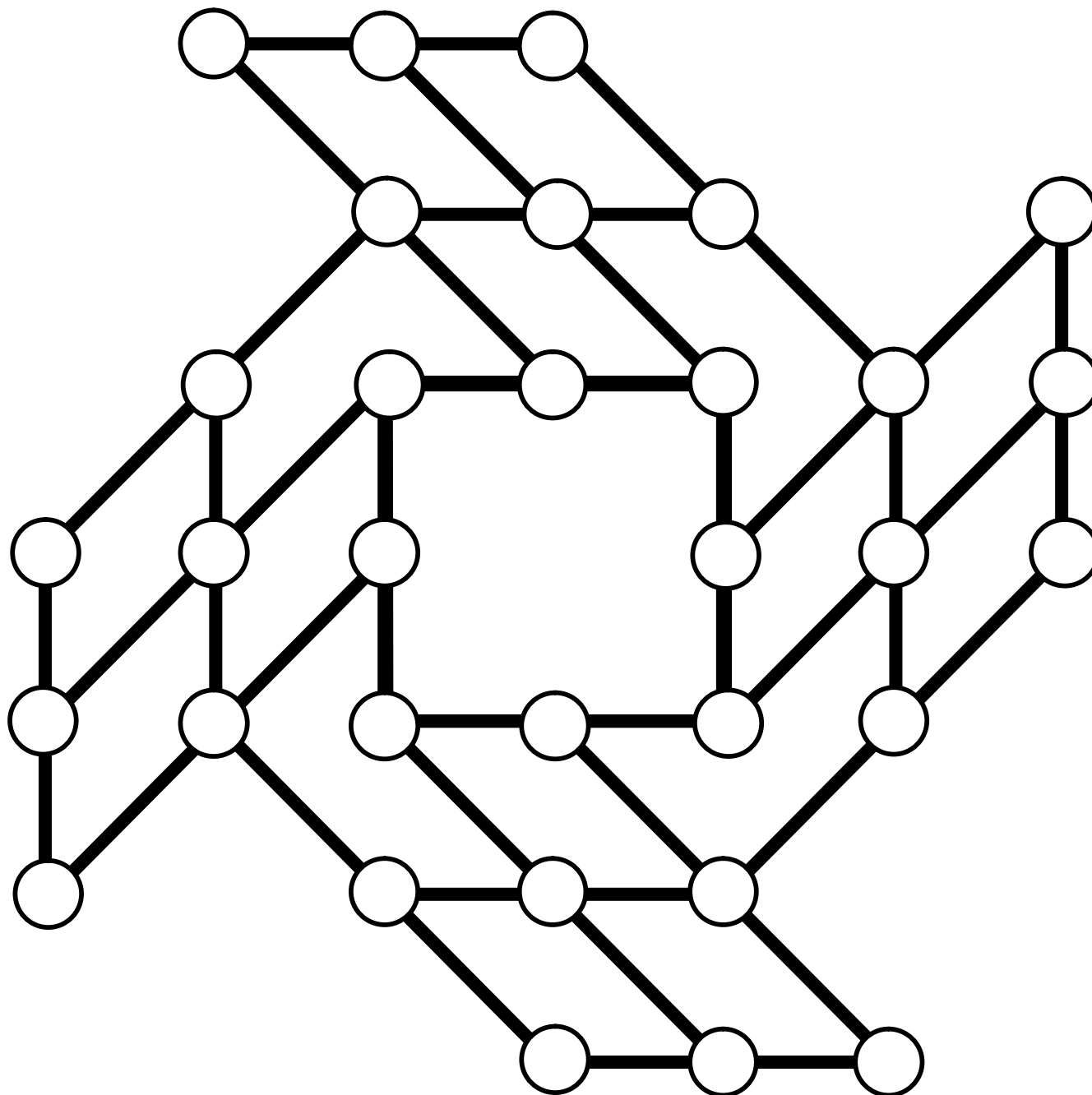
Pont, mint a tradicionálisban:  
három lépcsősek a partik:

1. először felváltva, egyenként  
rakják le a táblára bábuikat a  
versenyzők, majd

2. tologatások útján próbálnak  
hármast kialakítani.

Ha ez valamelyik játékosnak  
(akár a lerakások, akár a  
tologatások során) sikerül,  
akkor le lehet egyet ellenfele  
korongjaiból, kivéve az éppen  
malmost alkotó, ütés elleni  
védelmet élvező, korongokat.

3. A harmadik játékszakaszban,  
amikor már valamelyik  
játékosnak csupán három  
korongja marad: még egy esélyt  
kap a kiegyenlítésre, azáltal,  
hogy tetszése szerint  
(ugrásokkal is) mozoghat a  
táblán.



## Malom (tábla.variációk)

A partik három játékfázisban:

1. először felváltva, egyenként rakják le a táblára bábuikat a versenyzők, majd
2. tologatások útján próbálnak hármas malmot kialakítani.  
Ha ez valamelyik játékosnak (akár a lerakások, akár a tologatások során) sikerül, akkor levethet egyet ellenfele korongjaiból, kivéve az éppen malmot alkotó, ütés elleni védelmet élvező, korongokat.
3. A harmadik játékszakaszban, amikor már valamelyik játékosnak csupán három korongja marad: még egy esélyt kap a kiegyenlítésre, azáltal, hogy tetszése szerint (ugrásokkal is) mozoghat a táblán.

### Hány bábuval?

Következik a szabályból!

Ismeretlen malomtáblán, osszuk el a mezőpontok számát hárommal!

A lerakogatást követően, (ha addig egyik játékosnak sem sikerült malmot alkotnia) a mezők 1/3-án világos bábuk állnak, 1/3-án sötétek és a mezők 1/3-a marad meg üres helynek a tologatásokhoz.

(Felfelé kerekítve:megnövekszik, lefelé kerekítve lecsökken a beszorításos győzelmek gyakorisága.)