

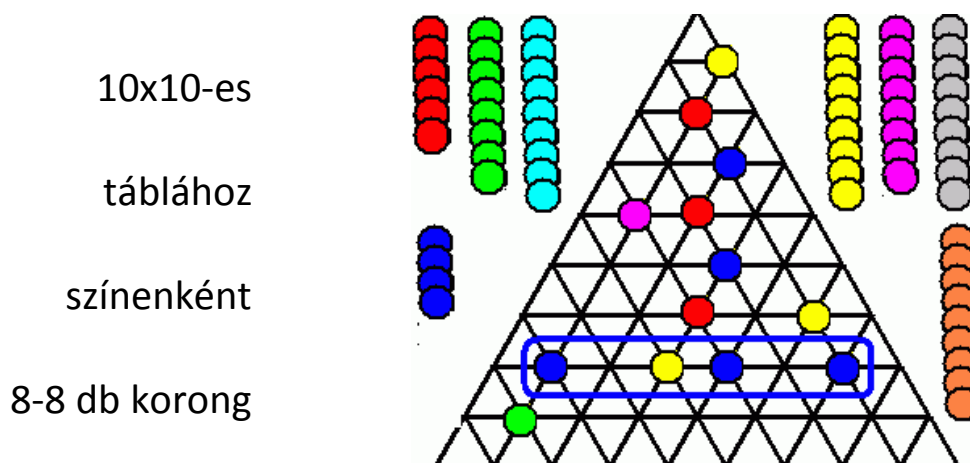
"KIPOTYOGTATÓS" (akár 20-an is egyszerre, közösen használt korongokkal)

*Ha nem tud valaki mutatni más,
sokszemélyes, stratégiai, lerakosgató táblást, (ami persze játszható is), akkor igaz a sejtésem:
balatonfüredi Sótonyi Sándor társasa játéktörténeti újdonság!*

A kezdő játékos lerak egy tetszőleges korongot a tábla vonalainak valamelyik metszéspontjára és megnevez egy szintet.

Ezután, (a rákövetkezés sorrendjében) egy-egy játékos lépése két fázisból áll:

1. tetszőleges üres rácspontra lerak egyet az előtte lépő által megnevezett színű korongok közül, majd
2. megnevezi a rákövetkező lépő által lerakandó korong színét.



Ha egy vonalra három azonos színű korong kerül, akkor azt a hármat le kell venni a tábláról **és kiesik a hármaszt kialakítót megelőzően lépő játékos.**

Az nyer, aki mellől kipotyogtak a többiek.

*A játékötlet felhasználási területeiről, könnyítő, nehezítő, színesítő szabályváltozatairól
könyvet írhatna a feltaláló-fejlesztő Sótonyi Sándor.*

*Maga az alapötlet jól működik négyzetes táblán is, sőt: emeletes változatban is
(amikor megengedett a korongok egymásra helyezése) és más veszítő-alakzatok esetén is.*

*Ez utóbbiakból legkézenfekvőbb háromszöges táblán, ha a vonalhármasok helyett: a szabályos háromszögek
azonos színű csúcsai lesznek a "játékos-búcsúztatók".*

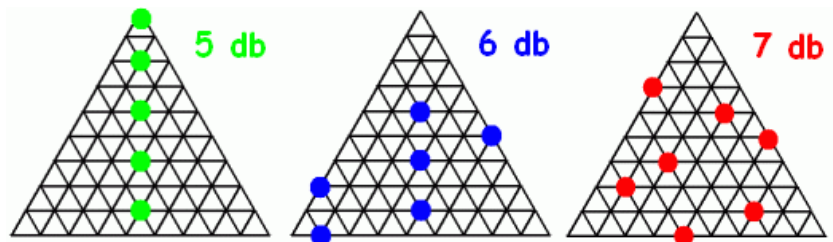
*Társasági szinten, kialakíthatók esélyegyenlőséget célzó versenyszabályok, pl. kiesés helyett: hibapontok
gyűjtése, majd több parti utáni összegző értékelés...*

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

a KIPOTYOGTATÓS-hoz??..... Hogy is van ez?

Egy picit „Quarto”, egy picit „NIM-játék”, egy picit emlékeztet a „8 királynő egy sakktáblán” feladványra... A végletes leegyszerűsítés céljából, egyszínű korongokkal folyó partiban: ki fog esni a lépésre következő akkor, ha már nem tudja elkerülni, hogy a lerakott korongja egy már a táblán lévőével azonos rácsvonalra kerüljön, hiszen a rákövetkezőnek könyörtelenül be kell raknia a harmadikat.

Egy-egy színből (kettősök képződése nélkül) maximum 7 db kerülhet a táblára. Ha pedig a minimumra törekedve helyezük el őket, akkor már 5 db-al is elérhető, hogy a következő játékos elkerülhetetlenül párost alkosson valamelyik rács mentén (egy, már fennlévővel).



Nyolc színt tekintve, ha nem "zavarnák" egymást a helyek elfoglalásával, átlagosan 6-6 db páros képződés nélküli felhelyezése, azaz $6 \times 8 = 48$ korong táblára kerülése után már elkerülhetetlennek tűnik az első páros kialakulása, aztán hamarosan az első kieső, (akit szaporán követnek majd a többiek is...), de a taktikus játékosok gyakorlatában nem ritka, hogy 8 színnel játszva is, már 17-20 korongos állásnál kipottyan az első.

Kiszámolni (mi több: irányítani), hogy mikor kerülhet ránc a sor?
Nekem, a próba partikban nem sikerült..., pedig "csak" négy színnel teszteltük.

Változatok, szabály-kiegészítések

Már 5-6 évesekkel is játszható pl: 3 színnel, az 55 rácsponos táblán, a vonalban 3 azonos színre törekedéssel... Ekkor, (de gyakorlottabbaknál is ajánlott, kiváltképp a nehezebben áttekinthető alakzatoknál): ha a lépő játékos nem veszi észre a lehetséges sorhármast (amivel ugye kiejtené az előtte lépőt), akkor bármelyik játékos ezt megmutató jelzése: a figyelmetlen játékos kiesését eredményezi. (Értelemszerűen, úgy is kiejthető a korongot figyelmetlenül lerakó játékos, ha nem ő, hanem másik játékos jelzi, hogy le kell venni az éppen kialakított veszítő-alakzatot a tábláról.)

Egy játszma annyi partiból álljon, hogy mindegyik játékos ugyanannyiszor kerülhessen sorra kezdőként is. A kézenfekvően szóba jöhető változatok közül, legkésőbb az egymásra következő lépések sorrendjének kisorsolását követően, össze kell foglalni az éppen játszott változat szabályait:

1. veszítő alakzat. Pl. megegyezés szerinti nehezítésként olyan vonal is lehet, mely nem fekszik rácson.
2. kiesős, vagy pontozásos az értékelés; ha kieső, akkor hány kiesőig folyik egy parti.
3. Kiejtési kötelezettség.
- 3/a udvariassági szabályok: kézfeltartás, annak jelzésére, hogy lehetett volna, de nem történt kiejtés.
- 3/b A közvetlenül rákövetkező lépő kiejtése is kötelezővé tehető.
- 3/c A kiejtő alakzat fennmarad, ha senki nem jelzett.
5. Ha egyszerre több veszítő-alakzat is születik, akkor a kialakítójuk dönti el, hogy melyike(ke)t veszi le.
6. Egyszíntes játék, négy színnel
7. Kétszíntes játék nyolc színnel úgy, hogy nyerőalakzat kialakulásakor csak a felsőt lehet levenni.
8. Ki gyűjt több korongot:....: a levett korong nem kerül vissza a játékba és nincs kieső játékos sem...

Sanyi észrevételeiből:

Nagyon fontos még, a színszám és a korongszám megválasztása, mert szabályozható is vele a nehézségi fok. Egyszerű a játék, ha egy színből sok korong áll rendelkezésre, és kevés a szín. Érdekesebb, ha annyi szín, hogy különböző színekkel, (persze most a vonalas variról „beszélék”), betelhetnek a sorok, vagy pl., ha egy színből olyan kevés van, hogy elfogyhatnak a tábla széléről, mielőtt alakzat alakulna ki. Különösen ez utóbbiban: lépegetésekkel, vagy a megnevezett színű, táblán lévő korong ugrásával is színesíthető a játék. Persze, jól át kell gondolni a kiválasztott szabályváltozatot. (Pl.: nem lehet azt a színt mondani, amilyen színű koronggal ugrottál, vagy léptél. Kevésbé érdekes, - különösen a gyűjtögetősnél -, ha azt a színt már nem lehet megjelölni, amelyikből nincs korong a tábla mellett.)