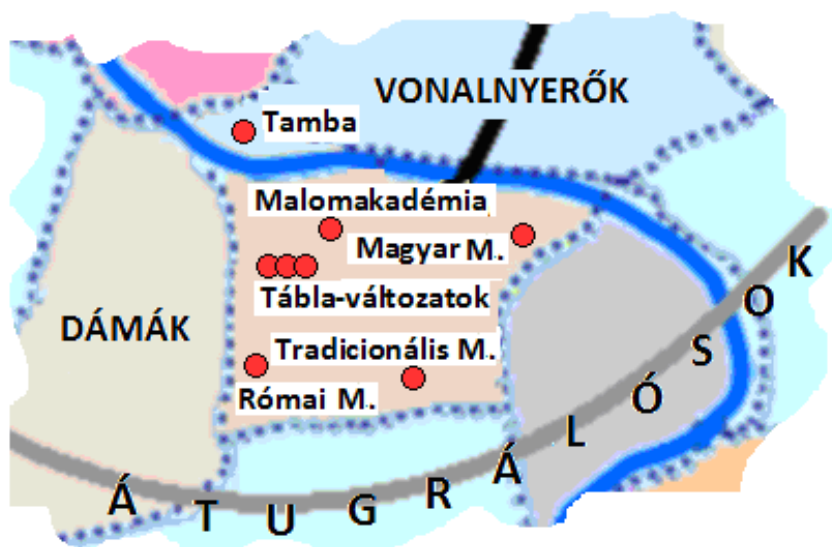
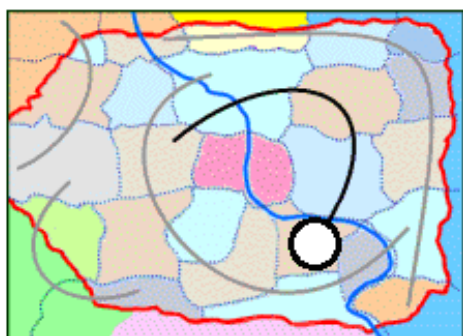


# "MALMOK"



A tradicionális (három koncentrikus négyzetet formáló táblán 9-9 db bábuval játszott) malom ismertsége vetekedik az Amőbáéval.

Sokan, már iskolás kor előtt is jól játszanak vele, de értetlenül állnak egy „a játkszabály ugyanaz” felvezetéssel mutatott, más formájú és kiosztású tábla előtt: „hány bábuval kell ezt játszani?” A kérdés nem vetődne fel, ha értenék a szabály logikáját, mértéket is. Egyszerű, kikövetkeztethető, hogy a mezők 1/3-án sötét bábuk, 1/3-án világos bábuk állnak és 1/3 megmarad a tologatásos lépésekre. Pedagógiai hiba az a gyakorlat, hogy sokan a malomjátékkal kezdik az óvodások táblajátékra idomítását.

(Az „idomítás” itt még talán durva, de az egyre terjedő „sakkovi” esetén már enyhe ez a figyelmeztetés.)

A malmok egyébként, kisiskolás korban, már jó belépők a táblajátékok világába. Sok-sok jellemzőjükben mutatnak hasonlóságot más táblásokkal, aminek tán oka ősi eredetük. (valamilyen változatban minden földrészben megtalálhatók, valószínűsíthető, hogy egymástól függetlenül alakultak ki, egyszersmind továbbfejleszthető forrását adva további játékoknak.)

Voltaképp, csak a 3x3-as TicTacToe a tisztán lerakogatós, a többiben a lerakogatást lépésváltások is követik.

Csoport-képző, közös sajátos jellemzőjük, hogy: három, 'vonalan' egymás mellett álló bábu (a malom) elérését az ellenfél bábujának leütésével (esetleg a parti azonnali megnyerésével) díjazzák.

Változatainak sokaságát inkább a különböző táblák képezik, mint szabályvariánsok.

A négyes-nyerő tőtikés Tambát, mint a korábban született térbeli malom logikus leszármazottját sorolnám ide.

Megjegyzés:

Azzal is büszkélkedhetünk, hogy nagyon jól játszható magyar fejlesztése is van a malomjátéknak.

## Három „figyelem-koncentrációs” Malom (aki elnézi, az veszít)

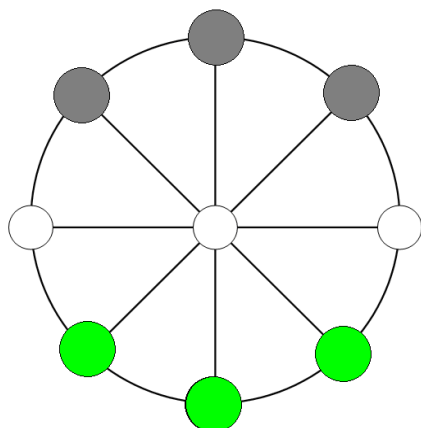
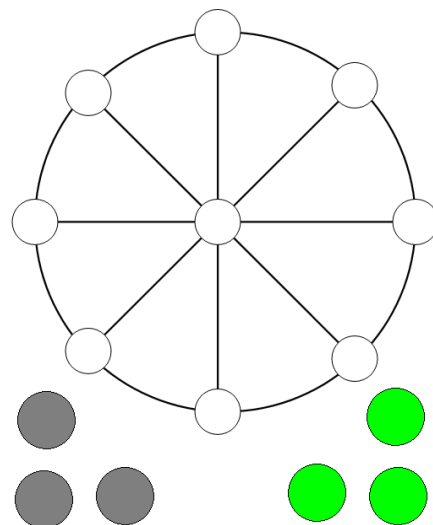
Egy az ókori Rómából, egy a maoriktól (Új-Zéland), egy pedig a tirikiktől (Kenya).

### Római Körmalom

Üres táblán kezdődik. 3-3 bábut raktok le, egyenként, felváltva, tetszés szerint választott, üres rácspontokra, majd a szomszédos üres mezőre tolhatod át egy kiválasztott bábudat.

Az nyer, aki saját bábuiból hármat egymás mellé hoz.

(?) Igen, a köríven is ér a malom.)



### Shisima

Kezdőállásban a kőríven szemben 3-3 sötét és világos (közöttük üres mező). A vonalban saját hármas a nyerő.

### Mu-Tore

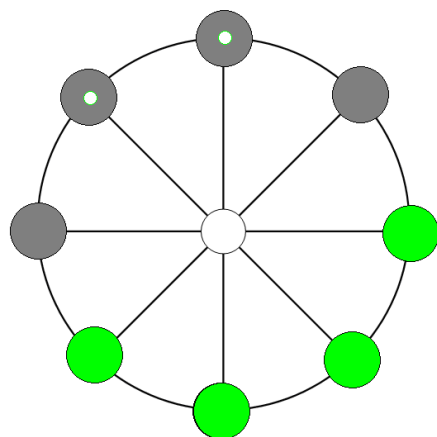
Kezdőállásban a kőríven szemben 4 db sötét és 4 db világos.

Veszít, aki beszorul, azaz nem tud lépni.

Sötét kezd, de:

nem indíthat a jelzett bábuival...

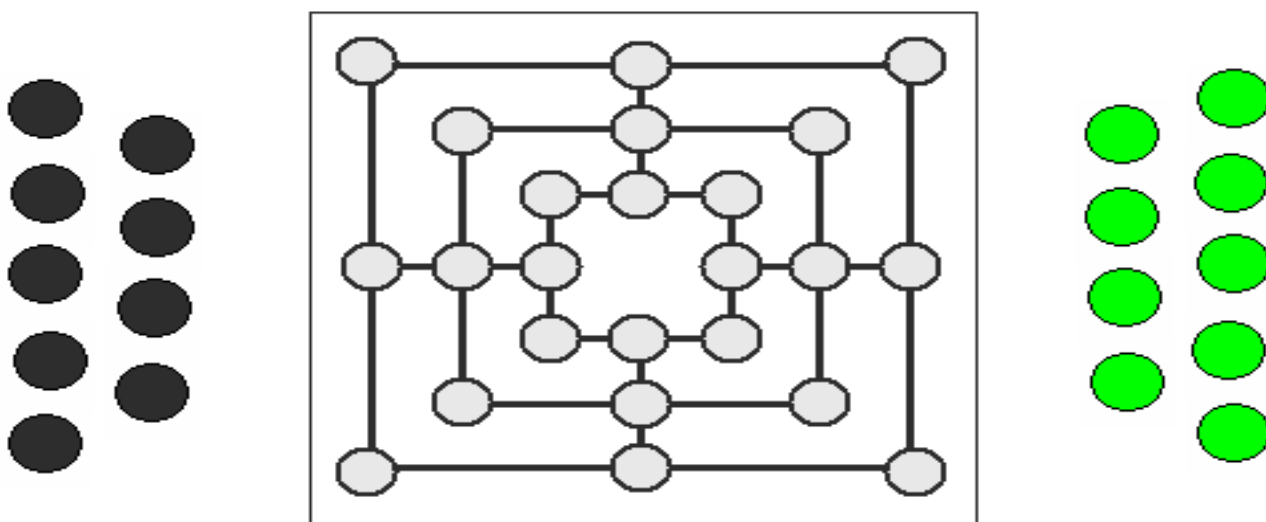
(... mert túl egyszerű lenne nyernie)



## MALOM ( tradicionális )

Egymás bábuinak beszorításában, vagy kiütésében versenyeznek a játékosok, három játék-szakaszban:

1. Egyenként rakják a táblára bábuikat, majd
2. váltakozva lépnek a tetszőlegesen választott bábujukkal szomszédos üres mezőre.  
Ha valamelyik játékos (akár a lerakások, akár a lépések során) malmot alkot (azaz három bábuját egy vonalra állítja), akkor levehet egyet ellenfele bábuiból, kivéve az éppen malmot alkotó, ütés elleni védelmet élvezőt.
3. Akinek már csak 3 db bábuja van: még egy esélyt kap a kiegyenlítésre azáltal, hogy ugrásokkal is mozoghat a táblán.

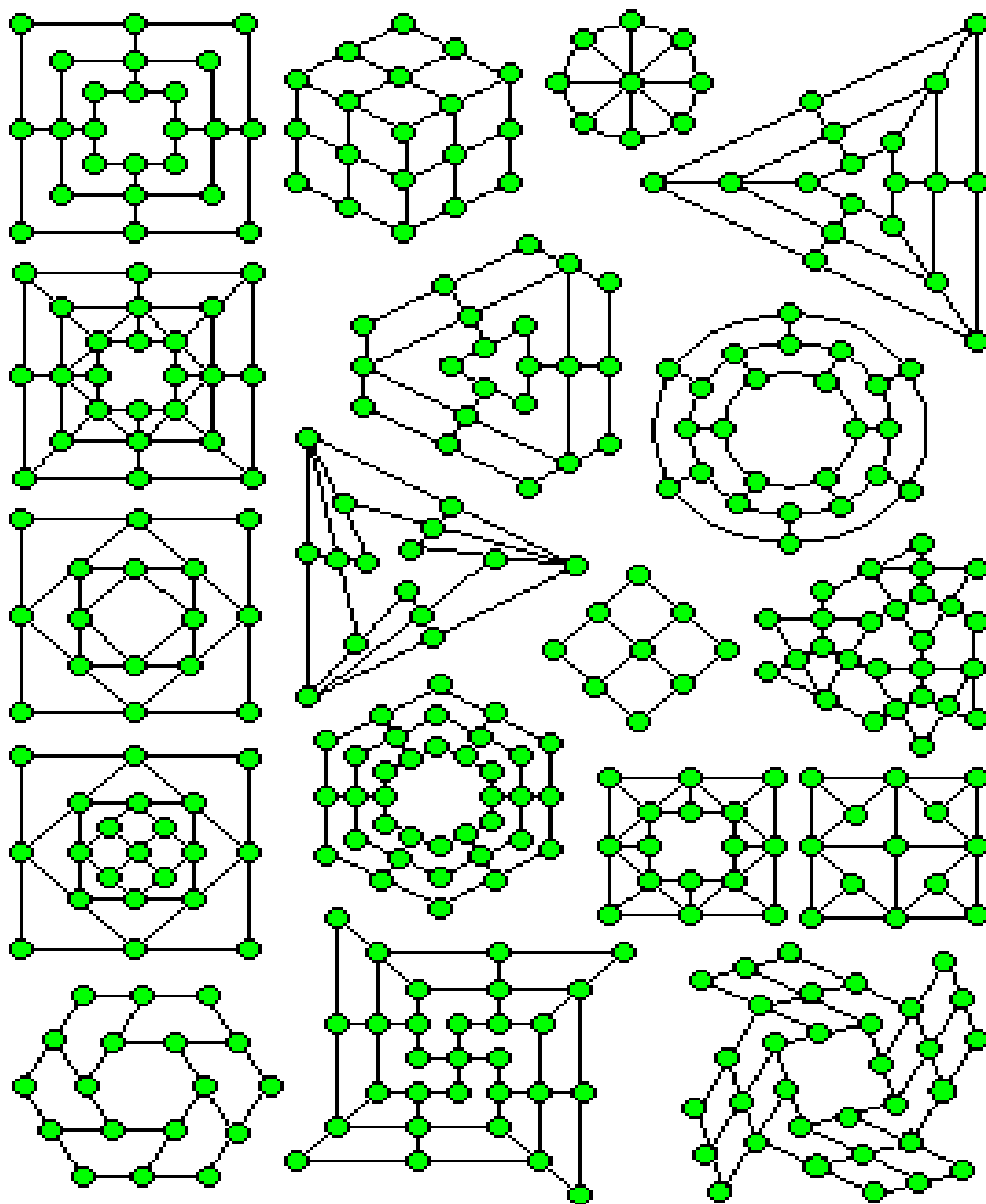


Eldöntetlen a parti, ha a 3. játékszakaszban egymást követő 13 (!) lépéspáron át változatlan a táblán lévő bábuk száma.

Lásd még:: MALOMTÁBLÁK

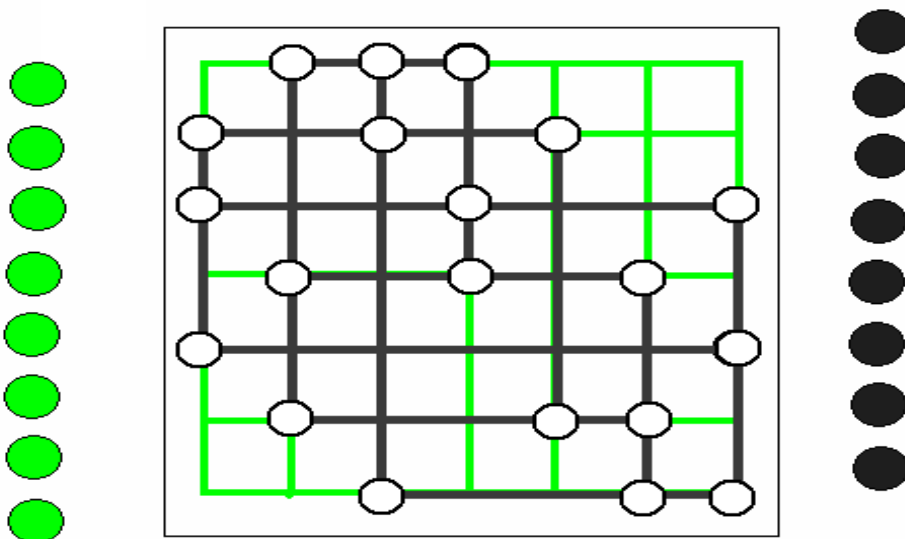
## MALOMTÁBLÁK

Sokféle táblán, a mezőpontok harmadányi bábuval. *(Egyharmad hely a sötété, egyharmad a világosé, egyharmad pedig maradjon a tologatásokhoz. Ha felfelé kerekítünk, akkor több lesz a „beszorításos” győzelem; ha lefelé, akkor kevesebb.)*



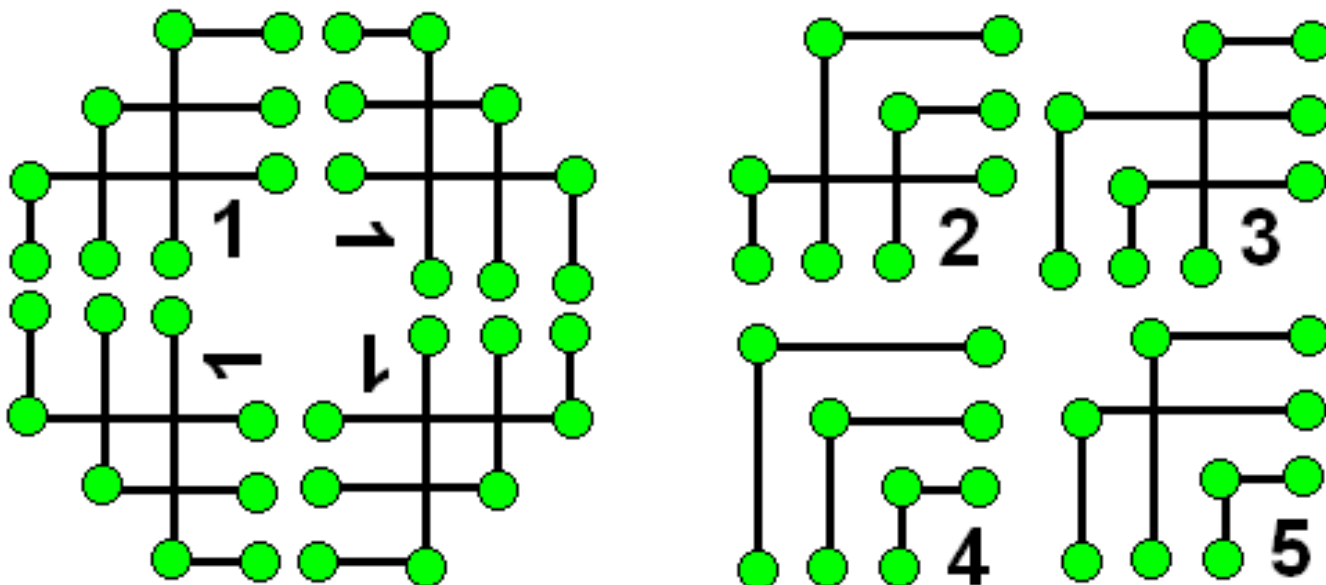
## MAGYAR-MALOM

Egy 7x7-es négyzetes rácselrendezésen, úgy jelölünk ki 21 db mezőpontot, hogy vízszintesen is és függőlegesen is 3-3 db essen egy vonalba...



## MALOM-AKADÉMIA

Az 5 x 4 db negyed-táblából váltakozva egyet-egyét választanak a játékosok...



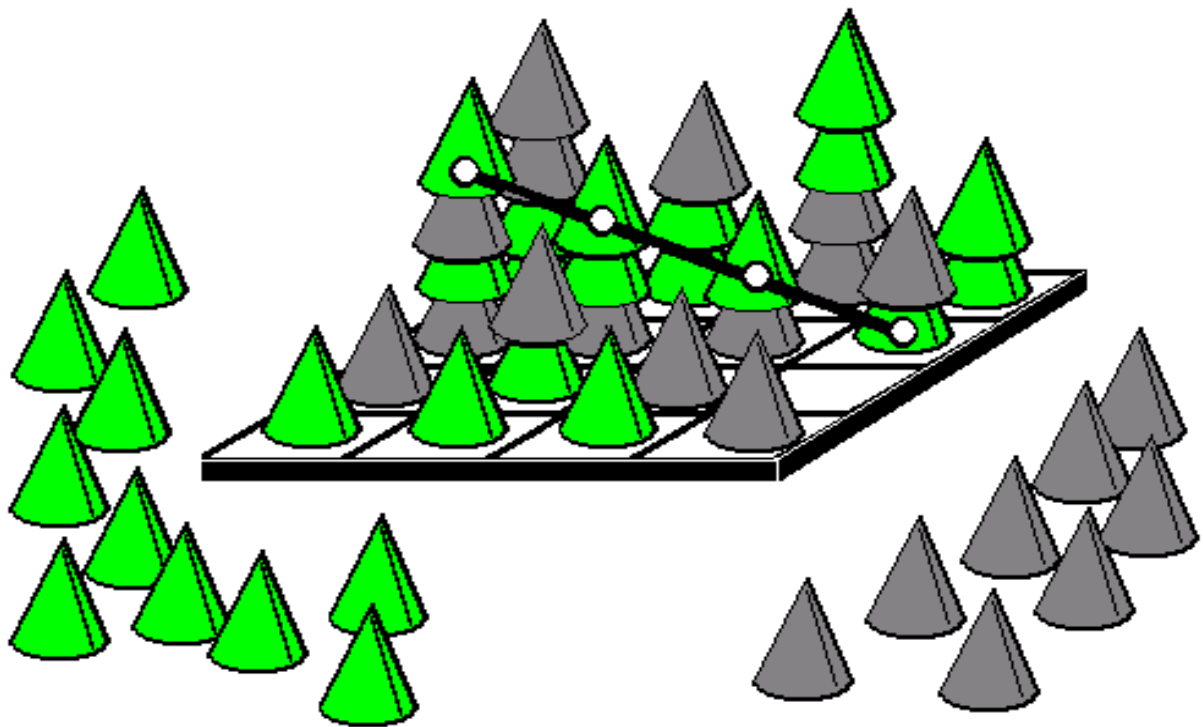
Mindkettő magyar fejlesztés! Köszönet értük Dr. Tichy-Rács Ádámnak

**TAMBA** („térbeli” Amóba; 4x4-en, akár papírból hajtogatott kúpokkal is)

A Tótikék, ill. ismertebben a Connect-4, vagy "potyogtatós" Amóba 4x4-es alapon játszott olyan térbeli változata, amiben: **nincsen magassági korlát.**

Sötéttel és világossal játszó, az induláskor üres táblára felváltva, egyenként rakják le bábuikat..., abban versenyezve: kinek alakul ki elsőként, (bármilyen irányú???) vonalban, egymás mellett álló bábuiból négyese.

(???)



A "bármilyen irány" térbeli értelmezése kézenfekvően pl.: egy elképzelt kockának vagy az oldalával, vagy a lap-átlójával-, vagy a test-átlójával párhuzamos, de  
(mint az ábrán) bármilyen négyes vonal nyerő állapotot jelent..

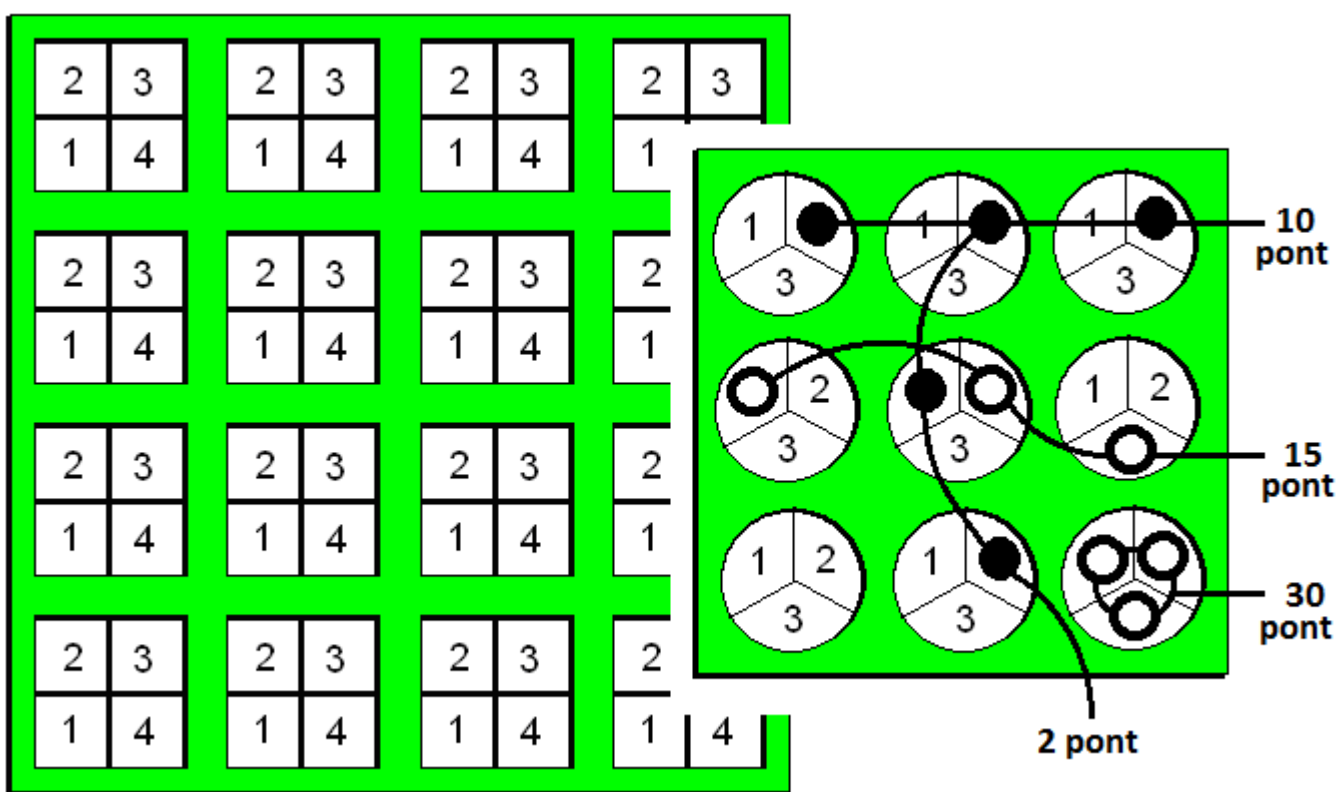
## HIJARA (gyakorlottaknak 3x3-on, profiknak 4x4-en „multi-táblás” TicTacToe)

A tábla mezői számozott „almezők” állnak, amelyekre felváltva, egyenként rakják le bábuikat a játékosok (az egyik világosat a másik sötétet).

Már, a 3x3-as táblán is komoly koncentrációt igényel, a 4x4-en pedig egészen ördögi az alábbi korlátozással:

bármelyik almezőben elsőként csak az 1-jelűre rakhatunk és így tovább sorban.

(Pl.: 3 jelűre csak olyan mezőkben, amelyben nem üres sem az 1 és sem a 2 almező.)



Kiértékeléskor 2-2 pont jár egy –egy vonalban elfoglalt mezőért, de még bónuszpont jár az almezők elfoglalása szerint is:

- ha vonalban – azonos értékűek (10),
- és/vagy ha vonalban sort adnak ki -1234- (15),
- és/vagy ha ugyanazon mező almezői (30)