

Malom picuriknak

1./ 8-8 db bábut felváltva egyenként raknak le a játékosok, majd a tábla megtelte után összeszámolják, hogy kinek hány malmot sikerült közben kialakítania.

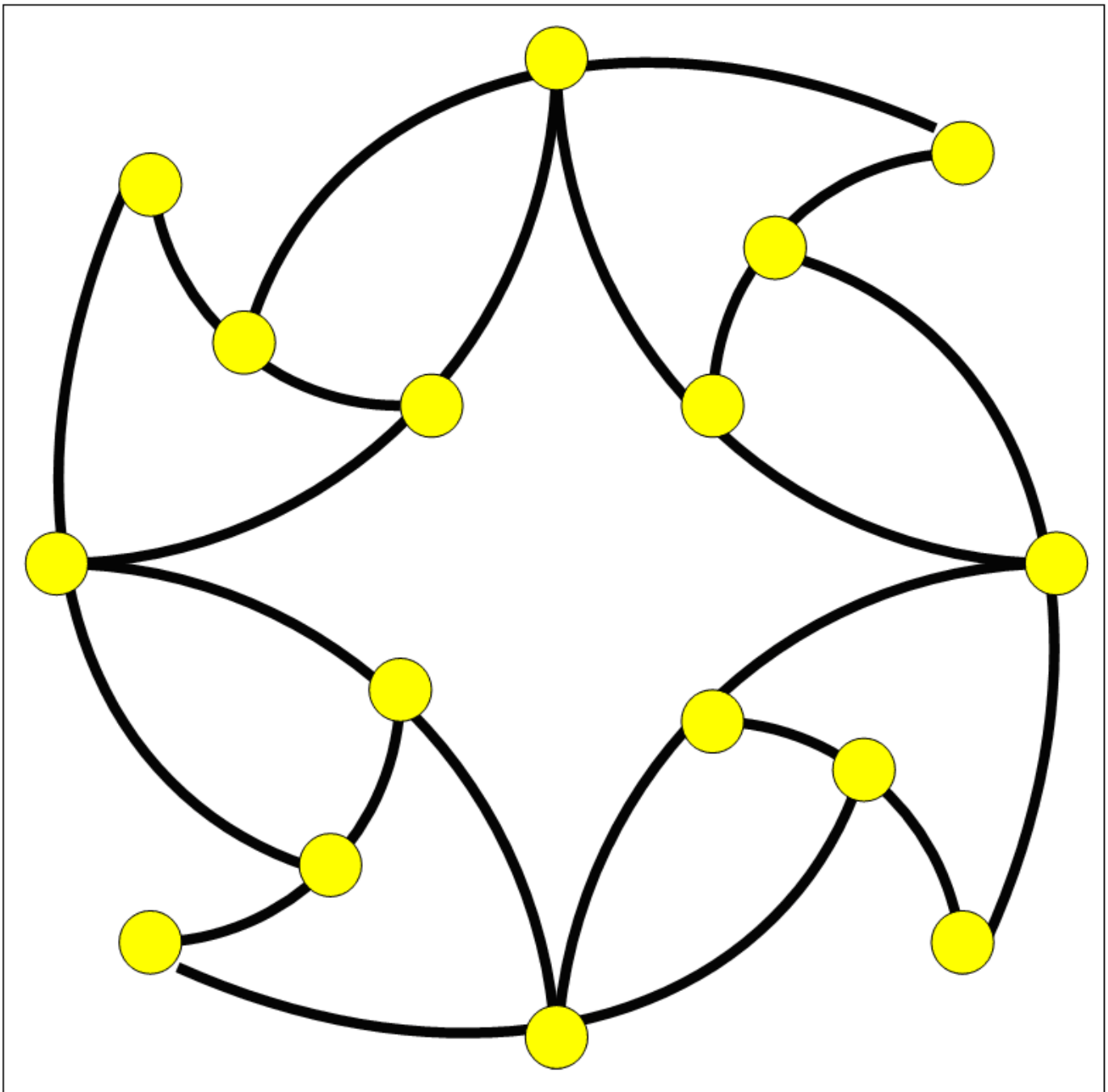
2./ Most úgy, hogy mindketten sok malmot érjünk el, azzal a szabállyal, hogy a kezdő 4 bábut rak le, a másodiknak lépő 8-at, majd ugye a kezdő a maradék 4-et. Hány malmot tudunk így együttműködve csinálni?

3./ Mint az 1./ alatti, több malomért folyó verseny, de a egy-egy lépésben 2-2 bábut raknak le a játékosok.

5./ 5-5 bábuval úgy, hogy ha elfogytak a bábuk, akkor váltakozva tologathatnak át egy-egy saját bábut a szomszédos üres mezőkre, arra törekedve, hogy malmot alkossanak. Az nyer, aki előbb ér el malmot.

6./ Mint az 5./ alatt, de addig, amíg az egyik játékosnak 3-nál kevesebbre üti le bábuait a versenytársa. Aki malmot alkot, az üthet, azaz levehet egyet azokból a bábukból, amelyek nem állnak malomban.

7./ és 8./ Mint a az 5./ és 6./ alatt, de játékosonként 6-6 bábuval.



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.

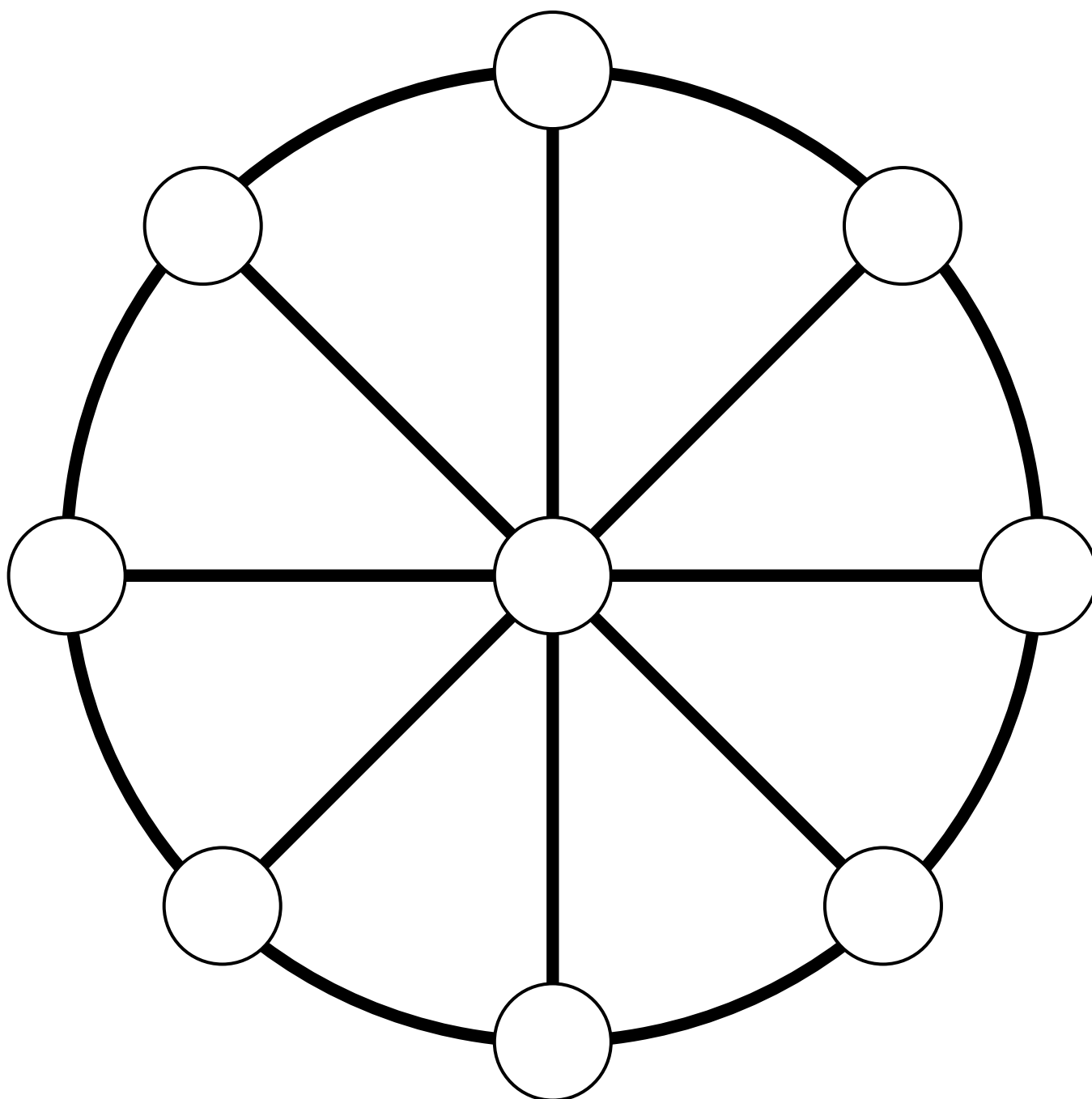
Az nyer, aki saját bábuiból hármat egymás mellé hoz. (??? igen, a köríven is ér a malom.)

Mu-Tore

Kezdőállásban a köríven szemben 4 db sötét és 4 db világos. Veszít, aki beszorul, azaz nem tud lépni.

Shisima

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

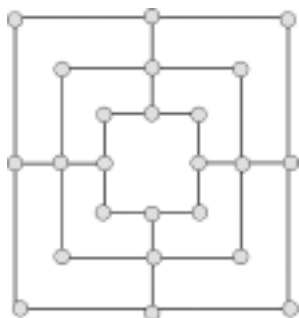


A parti megkezdésekor felmerülő gyakori kérdés: hány bábuval?

A válasz kikövetkeztethető a játékszabályból: 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.

Ha ehhez képest megnöveljük a bábuk számát (vagy ha az 1/3-rész nem egész szám és felfelé kerekítünk), akkor megnövekszik a beszorításos győzelmek gyakorisága, ha csökkentjük, akkor ritkább lesz a beszorítás...

Mezőpontok megszámlálása



Hány mezőpont van ezen a malom-táblán?

Ne egyenként számold össze, hanem keress képileg hasonló csoportokat:

Pl.: $3 \times 8 = 24$ (három koncentrikus négyzet, négyzetenként 8-8 db mező)

vagy:

$4 \times 3 + 4 \times 3 = 24$ (négy-négy oldalközép és sarokátló 3-3 mezővel)

vagy

$8 \times 3 = 24$ (nyolc függőleges vonalban 3-3 db mező)



Hány mezőpont van ezen a malom-táblán?

Ne egyenként számold össze, hanem keress képileg hasonló csoportokat:

Pl.: $4 \times 6 + 8 = 32$ (Négy szélső lapáton 6-6 db, meg a belső négyzeten 8 db)

vagy:

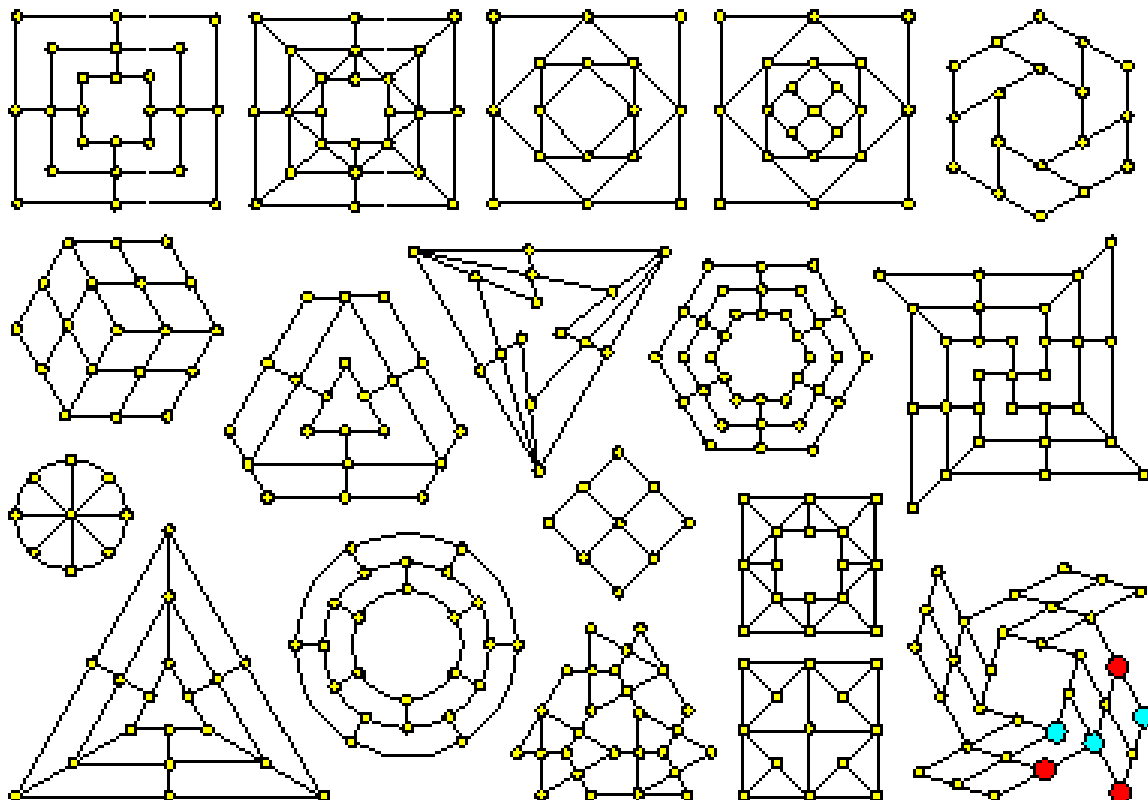
4×8 (mind a négy lapáton 8-8 db mező)

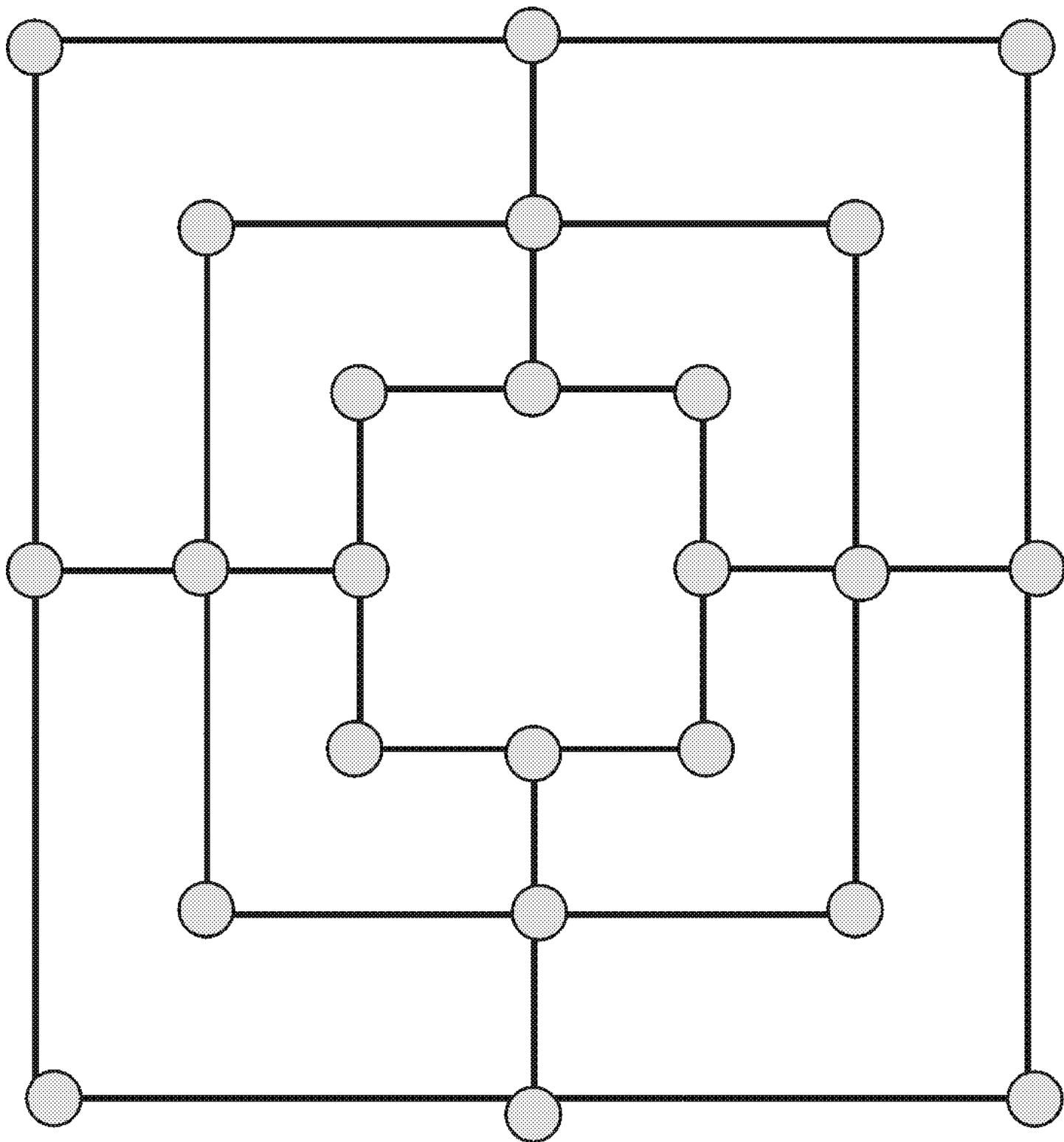
vagy :

$4 \times 3 + 8 + 4 \times 3$ (külső „körön” 4 vonalon 3-3, belső „körön” 8, meg a között)

Csak néhány tábla a rengetegből...

A jobb alsóban egy feladvány: hogyan nyer a lépésre következő (világos is, sötét is), ha nem hibázik.



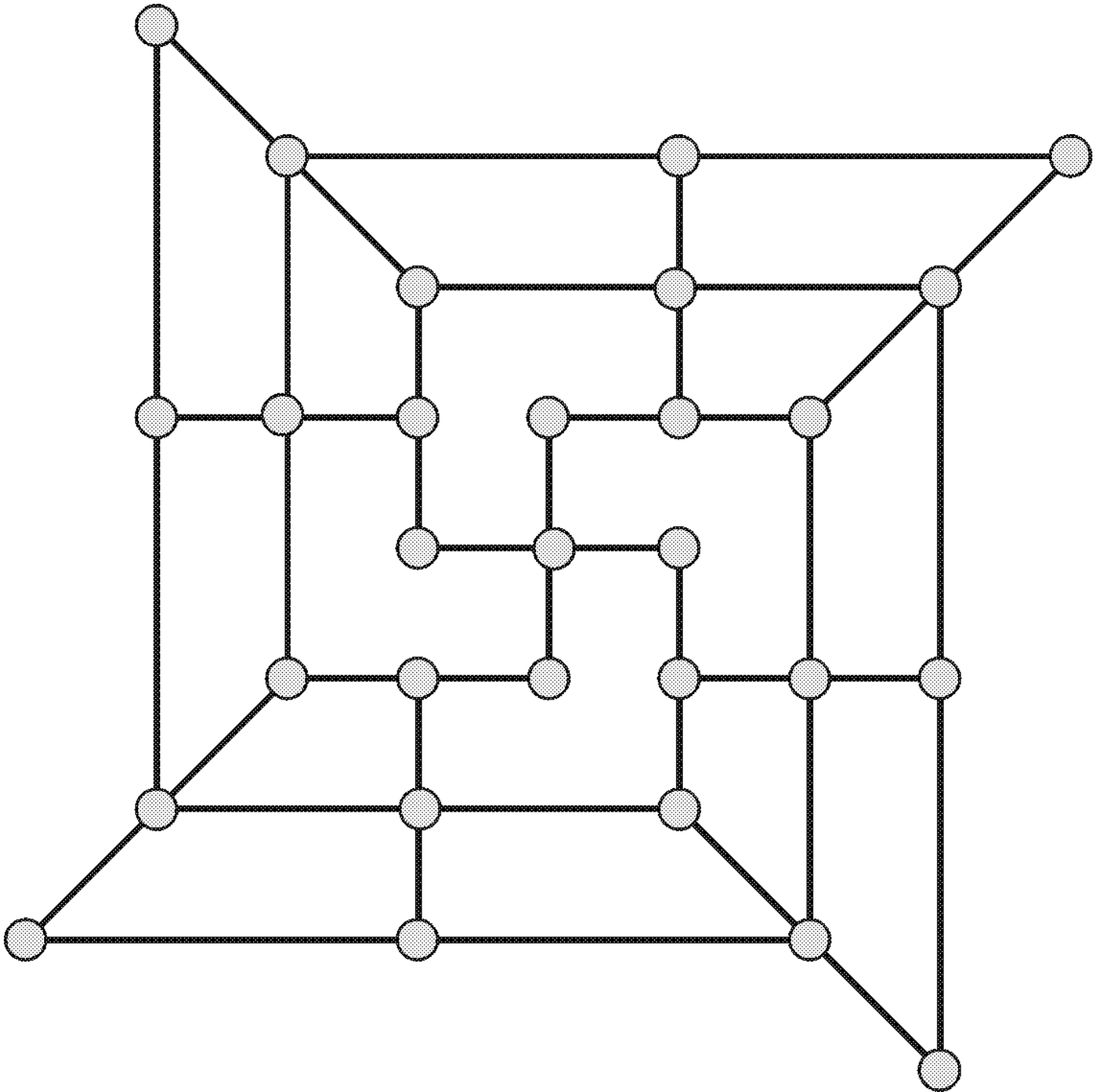


1. először felváltva, egyenként rakják le a táblára korongjaikat a versenyzők, majd

2. tologatások útján próbálnak hármast kialakítani.

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

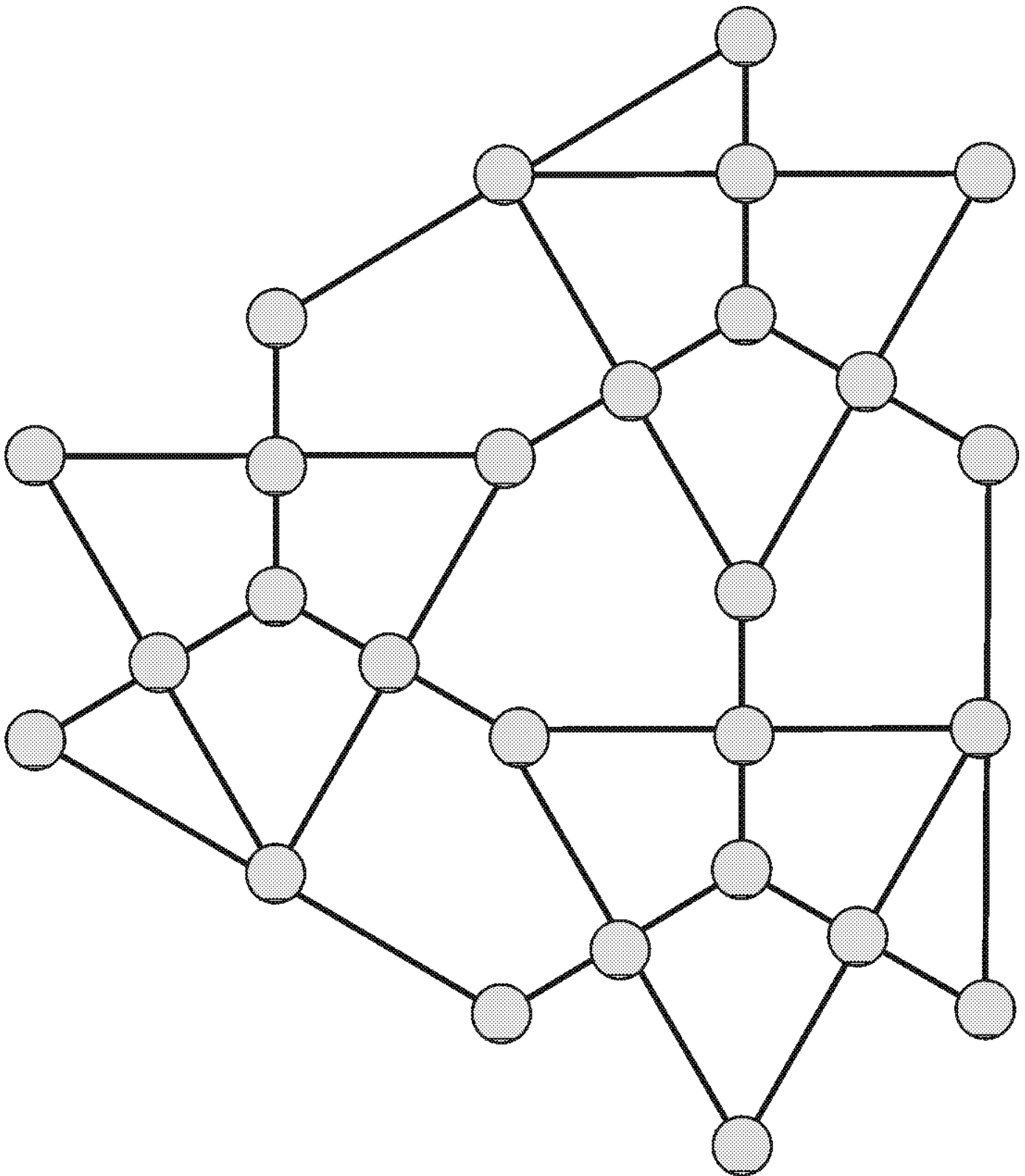
3. A harmadik játékszakasban, amikor már valamelyik játékosnak csupán három korongja marad: még egy esélyt kap a kiegyenlítésre, azáltal, hogy tetszése szerint (ugrásokkal is) mozoghat a táblán.



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

2. tologatások útján próbálnak hármast kialakítani.
Ha ez valamelyik játékosnak (akár a lerakások, akár a tologatások során) sikerül, akkor levehet egyet ellenfele korongjaiból, kivéve az éppen malmot alkotó, ütés elleni védelmet élvező, korongokat.

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

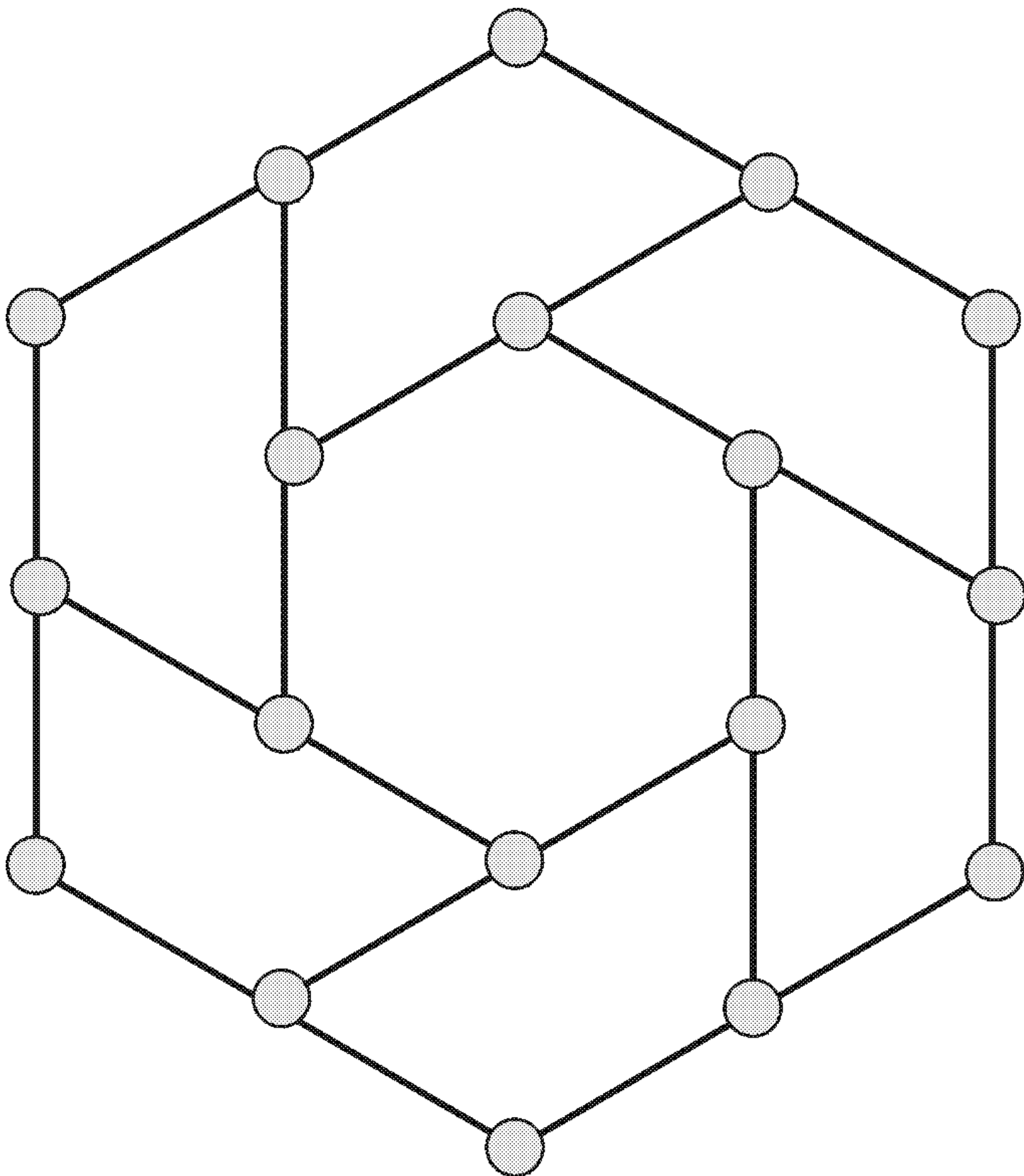


1. először felváltva, egyenként rakják le a táblára korongjaikat a versenyzők, majd

2. tologatások útján próbálnak hármasmalmot kialakítani.

Ha ez valamelyik játékosnak (akár a lerakások, akár a tologatások során) sikerül, akkor levehet 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.

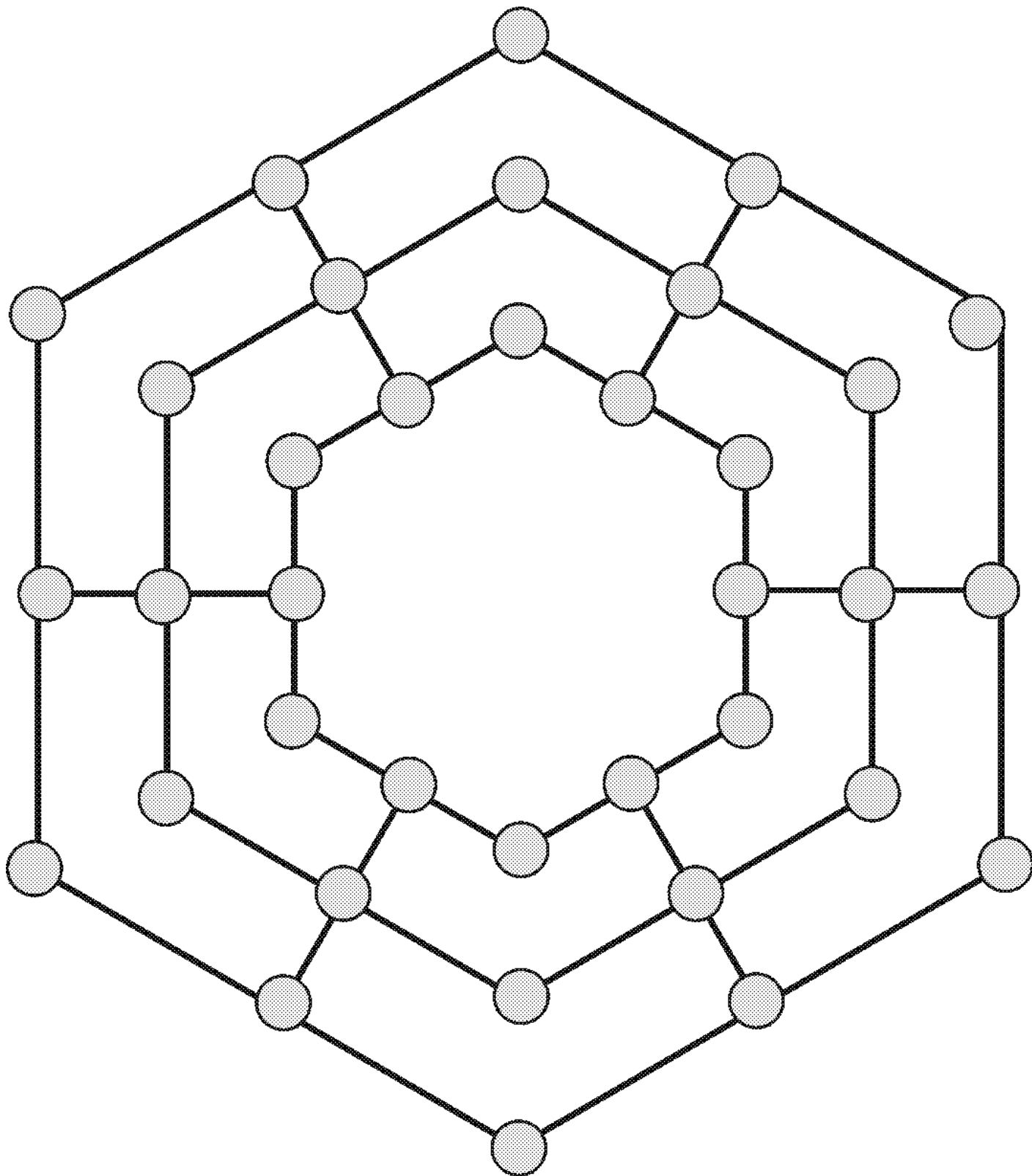


1. először felváltva, egyenként rakják le a táblára korongjaikat a versenyzők, majd

2. tologatások útján próbálnak hármas malmot kialakítani.

Ha ez valamelyik játékosnak (akár a lerakások, akár a tologatások során) sikerül, akkor levehet 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.

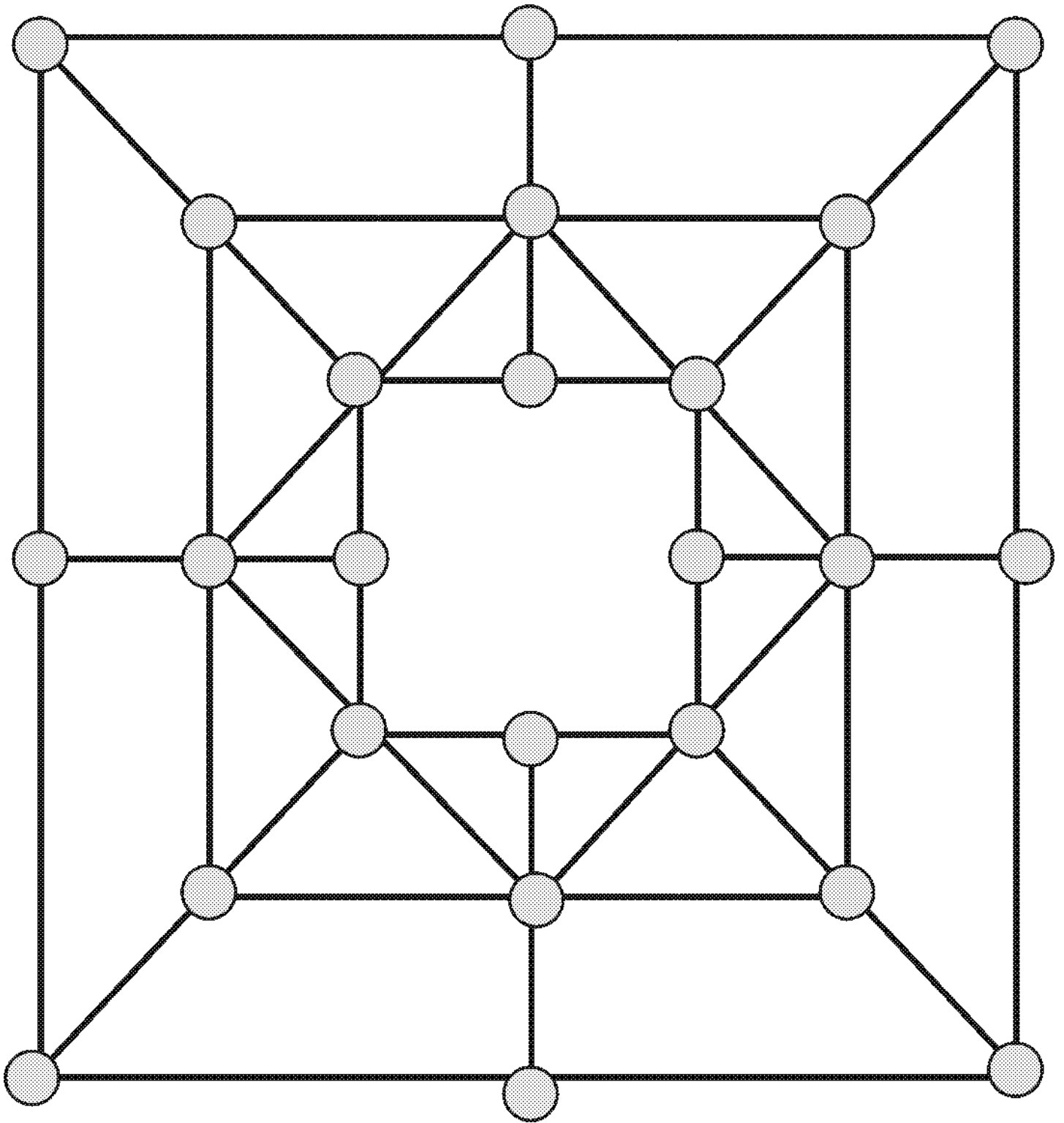


1. először felváltva, egyenként rakják le a táblára korongjaikat a versenyzők, majd

2. tologatások útján próbálnak hármasmalmot kialakítani.

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

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

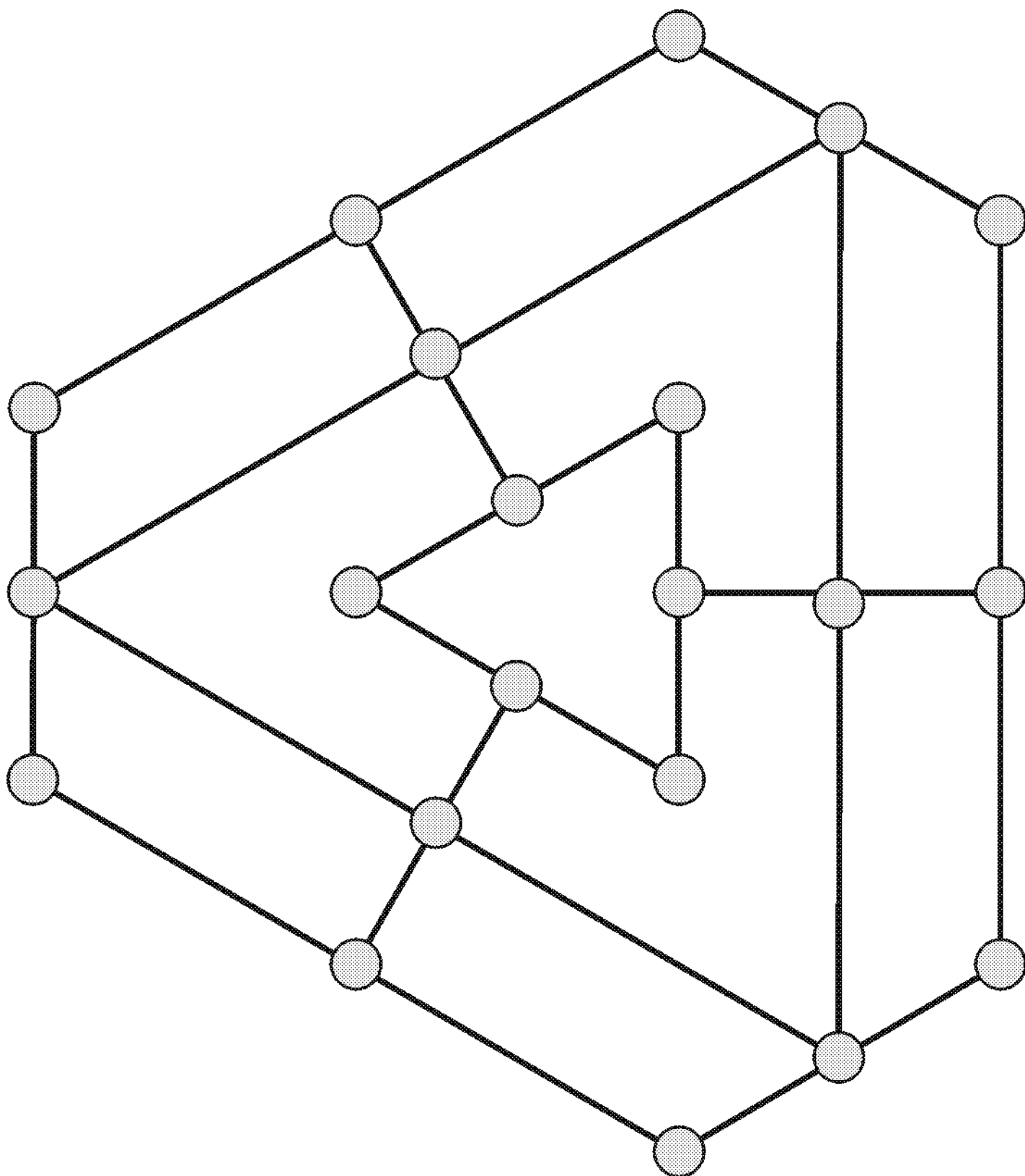


1. először felváltva, egyenként rakják le a táblára korongjaikat a versenyzők, majd

2. tologatások útján próbálnak hármas malmot kialakítani.

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

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

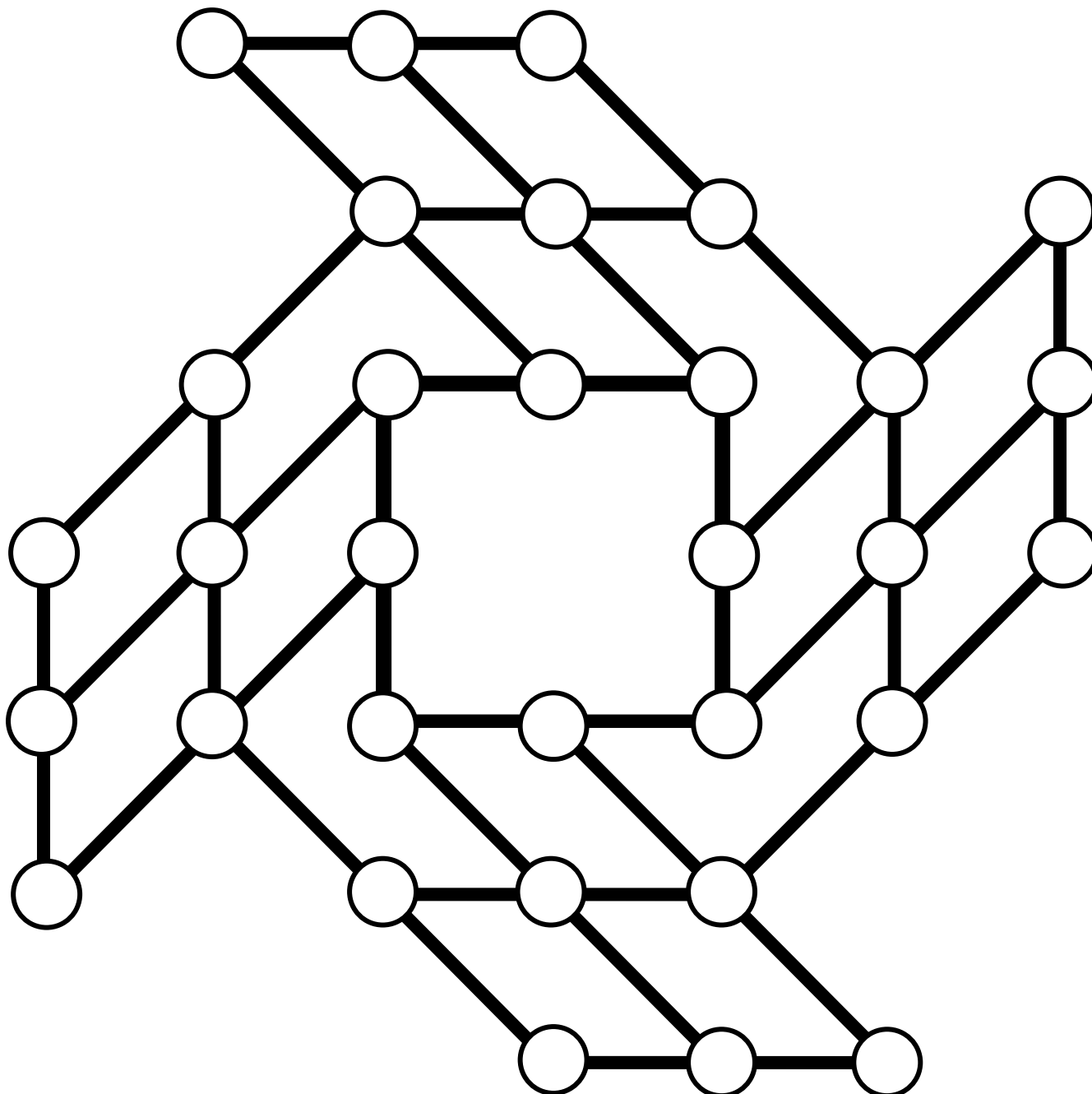


1. először felváltva, egyenként rakják le a táblára korongjaikat a versenyzők, majd

2. tologatások útján próbálnak hármas malmot kialakítani.

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

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



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

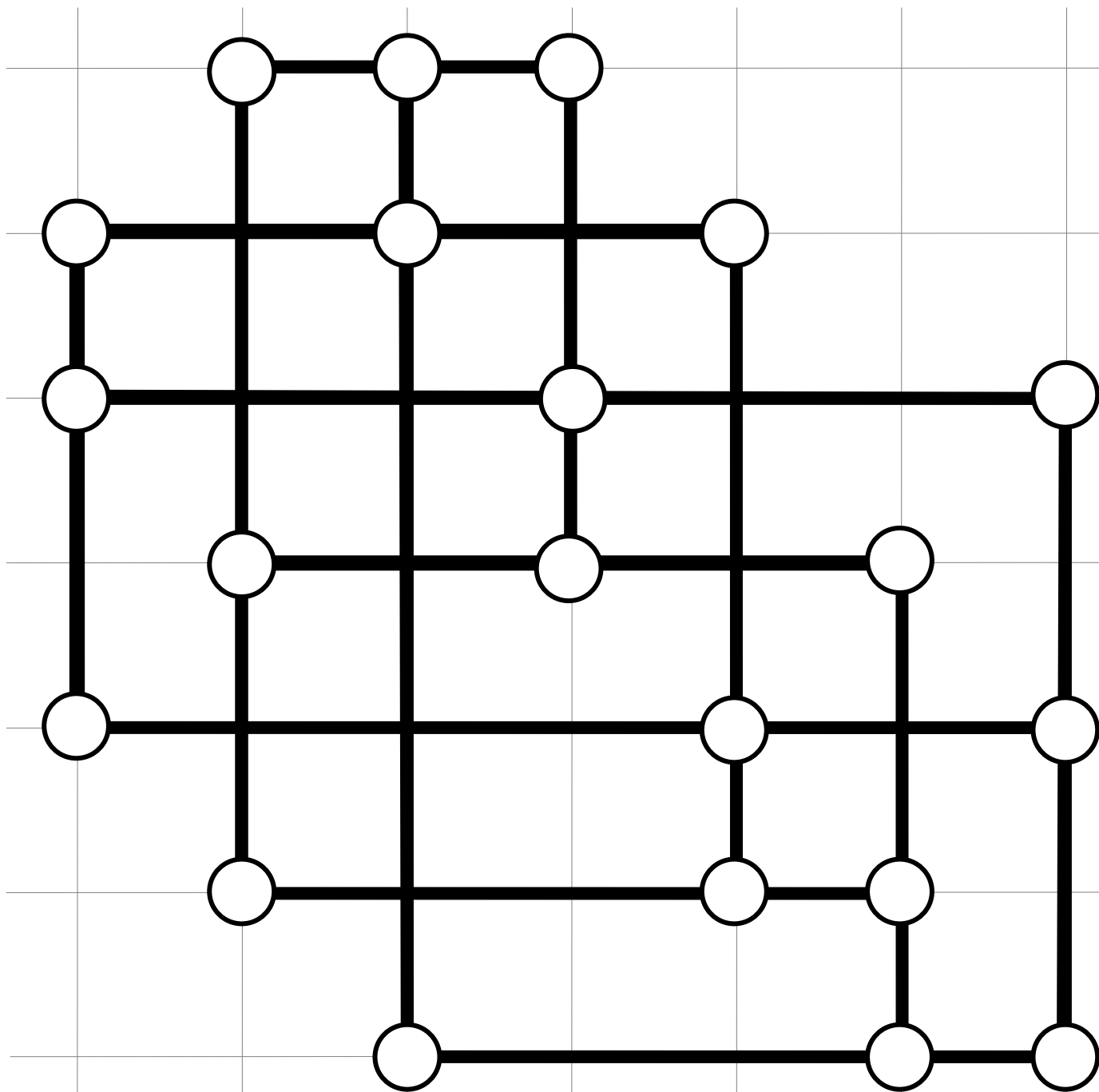
2. tologatások útján próbálnak hármasmalmot kialakítani.

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

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

Dr. Tichy_Rács Ádám „magyar” ötlete:

Jelölj ki egy 7x7-es négyzetrácson 21 csomópontot úgy, hogy vízszintesen is, függőlegesen is 3-3 db legyen belőlük. (Számold csak ki: összesen hány különböző malomtáblához jutunk ezzel a módszerrel?)



„magyar” Malom (8-8 db világos és sötét bábuval)

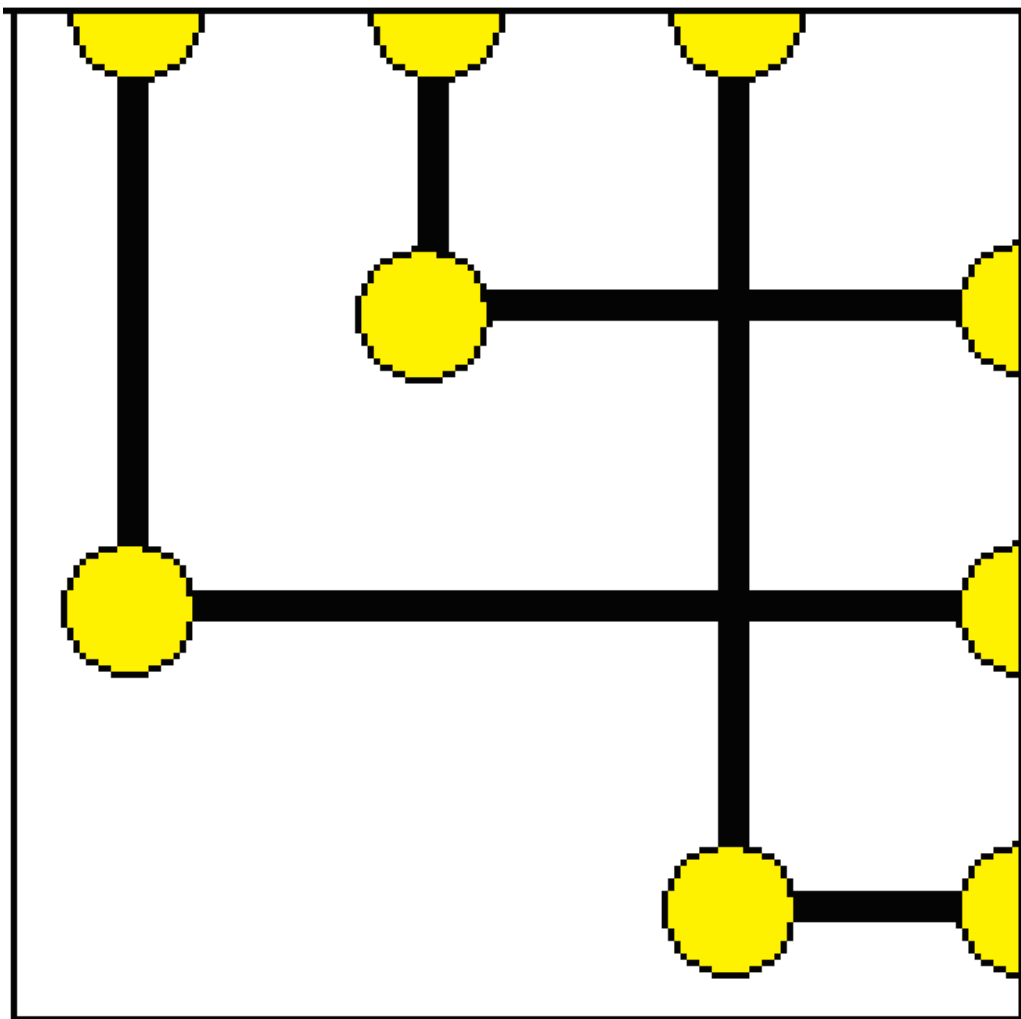
Pont, mint a tradicionálisban: ebben is három lépcsősek a partik:

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

2. tologatások útján próbálnak hármas malmot kialakítani.

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

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



„Malomakadémia”

Nyomtasd ki, vágd ki, illeszd össze!

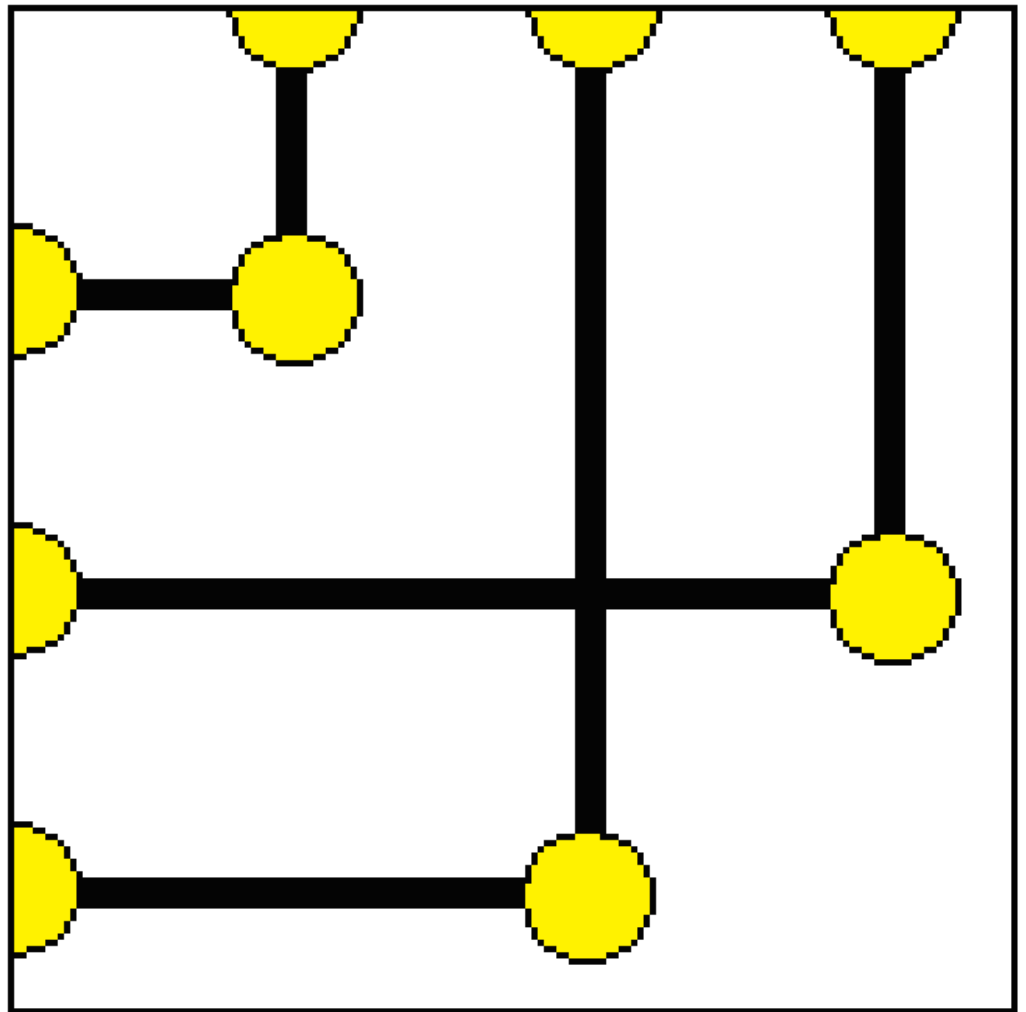
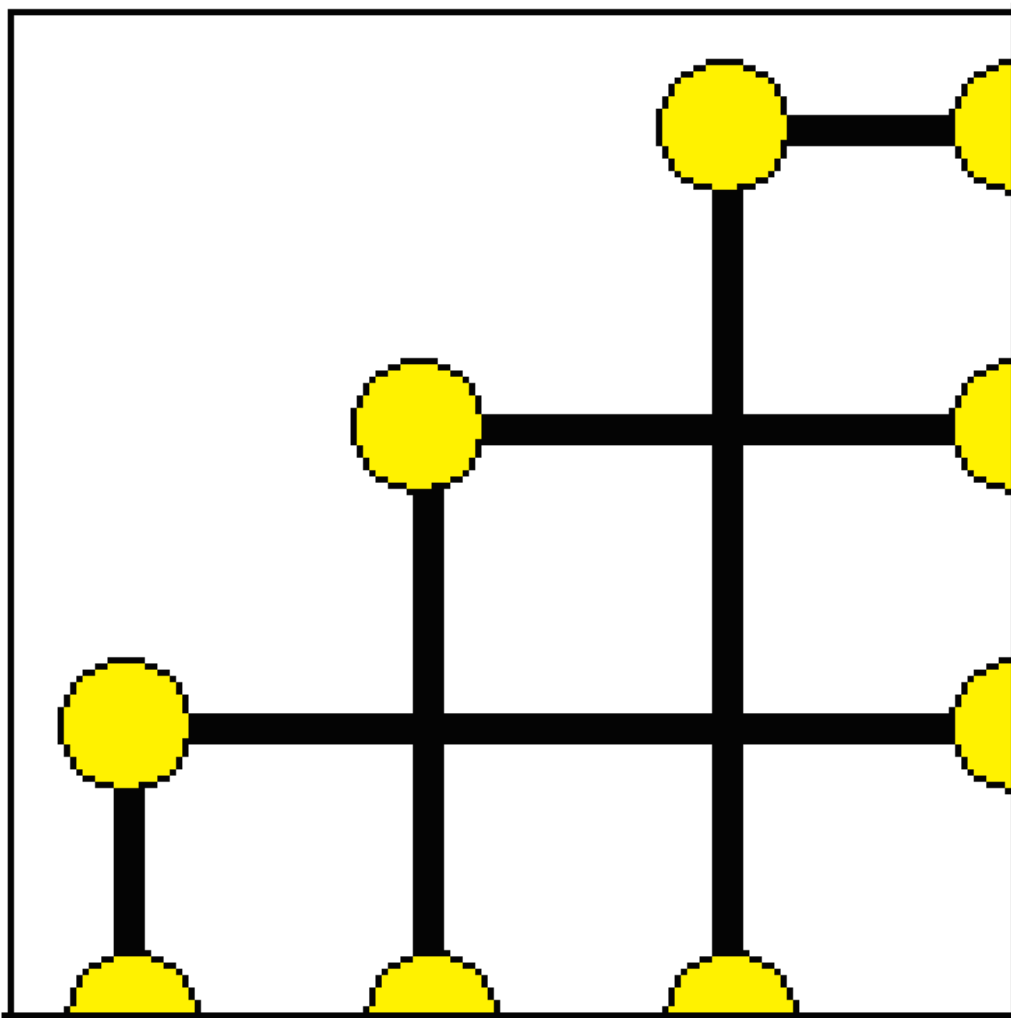
Ha csak 1 példányban nyomtatod, már akkor is
5 különböző tulajdonságú malomtáblát variálhatsz össze...

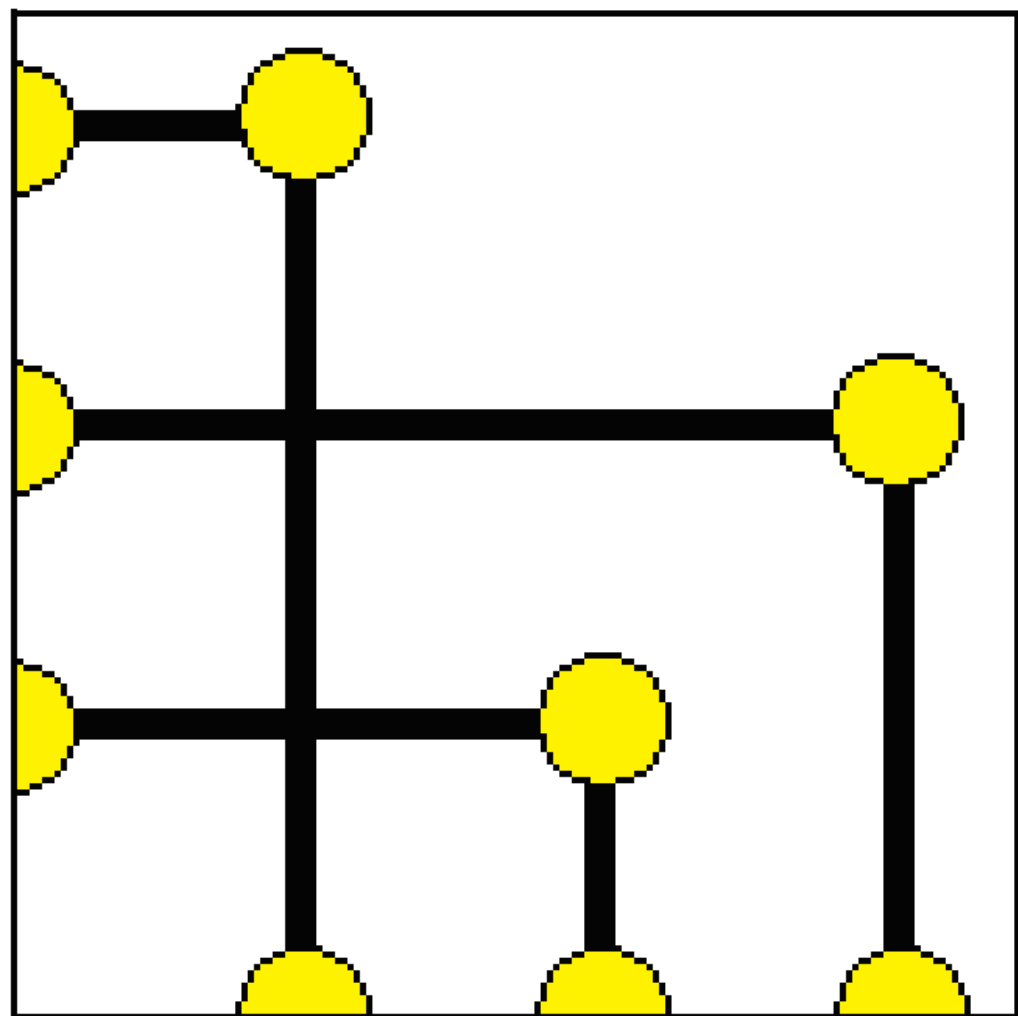
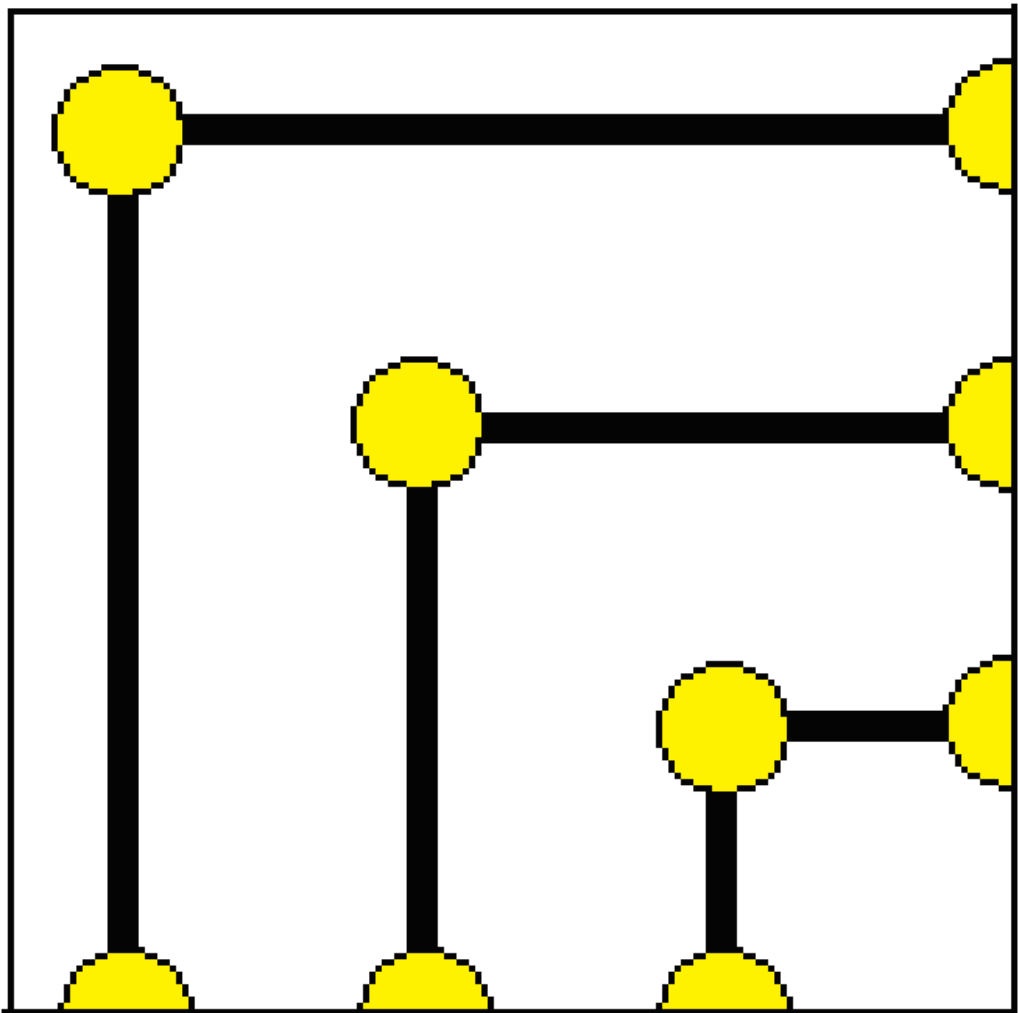
Ha nem lenne elég: nyomtasd ki még pár példányban...

...vagy

nézz be a Játéktanra Dr. Tichy-Rács Ádám másik ötletéhez:

<http://jatektan.hu/jatektan/uj2001/malvalt1.html>

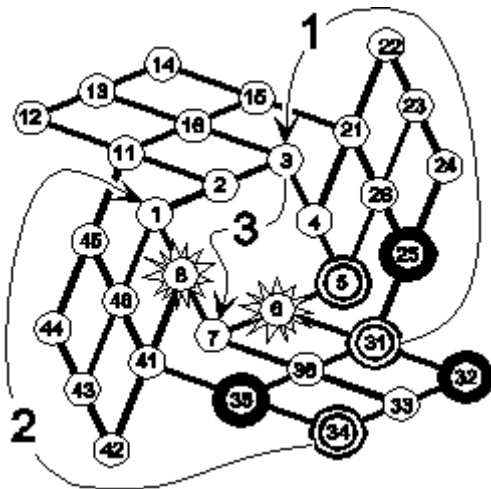




Táblajátékosok Országos Feladványmegoldó Versenye 1997.

a Malom-feladvány megoldása

I./ Világos számára egyszerű és gyors a megoldás 4 lépésben.



Pl. a tradicionális táblán is ismert helyzetből: ha a lépő játékos egy bábuja már egyedül ural egy üres négyzetet, annak valamelyik csúcsában, akkor "átlós ollózással" nyerhet.

1.V31-3, malommal fenyeget, amelyet sötétnek valamelyik bábujával védenie kell: S...-4.

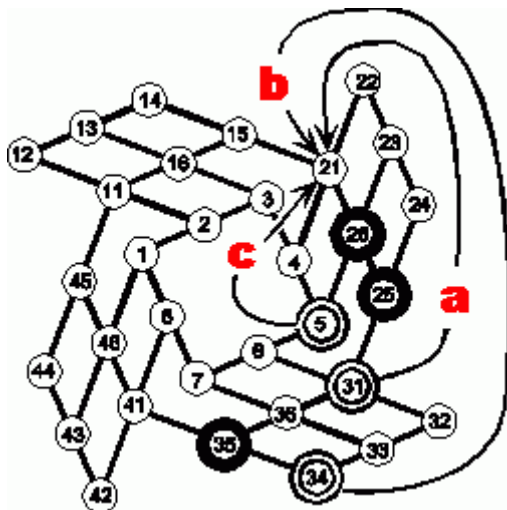
2.V34-1, újabb kényszerre következnek: S...-2, majd

3.V3-7 védhetetlen kettős malomfenyegetés

és 4.V nyer.

Észrevehető, hogy az "átlós ollózás" csak a 3 mező felé indítva vezet győzelemhez. Ha ugyanis a 7 jelű mező felé indítana világos, akkor sötét a 6-os mező elfoglalásával átveszi a kezdeményezést és meg is nyerheti a partit.

II./ Ha sötét következik, akkor ő is nyerhet, ám ennek végig gondolása már komolyabb elmepróba:



Sötét is csak malomfenyegetéssel indulhat, mert (az előzőekből is láthatóan) ha világos "levegőhöz jut", akkor biztosan nyer. Csak és egyedül a 26-on kezdhet sötét, hiszen a 21-en történő fenyegetését világos úgy védi a 26-on, hogy azonnali ellentámadásba kerül.

Sötét nem léphet el a 35-ös mezőről, (ennek indoklását lásd majd az elemzés végén), csak a 32-vel kezdhet.

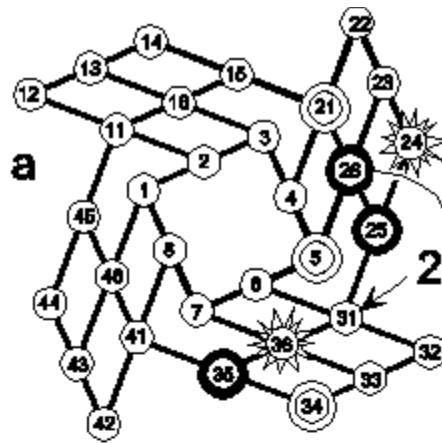
Sötét első lépése tehát:

1.S32-26, malomfenyegetés. Ez védhető a V?-21 válaszal, de a folytatás elágazik attól függően, hogy (?) melyik bábujával véd világos.

a./

1.---,V31-21 a legrosszabb védekezés, mert:

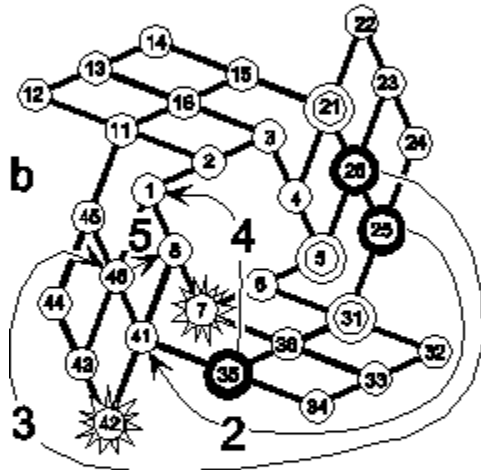
2.S26-31 azonnal két malommal fenyeget és 3.S nyer.



b./

1.---,V34-21-re további, az ellentámadás lehetőségét kizáró kényszerítők következnek:

2.S25-41 után 3.S26-46, majd 4.S35-1 még védhető, de 5.S46-8 után 6.S nyer.

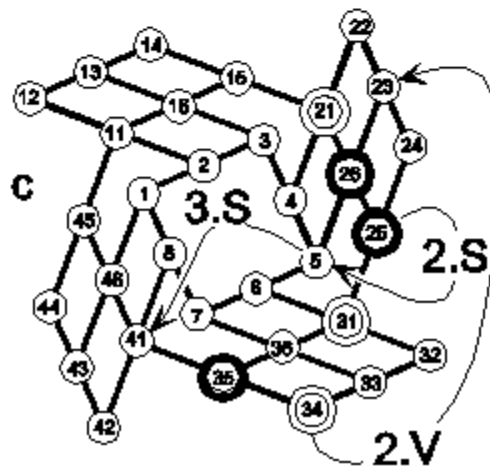


c./

1.---,V5-21 (!!!) A belső négyzet sarokpontja most feladható, mert a sikeres "átlós ollózást", a 31 és a 21 birtoklásával is, megakadályozza világos. Ám, ez sem ment, mert egy más irányú, újabb kényszerítőzést, ekkor már, csak a 34-en lévő bábujával védhet.

2.S25-5,V34-23 után pedig, az előbb (b./ alatt) mutatott folytatás következhet:

3.S5-41, 4.S26-46, 5.S35-1, 6.S46-8, 7.S nyer.



Az, hogy melyik bábujával kell az első lépésben sötétnek a 26-ra lépnie, kiolvasható a leghosszabb (egyszersmind azonban -világos optimális védekezése esetén- a legrövidebb) parti leírásából.

Itt látható be, hogy a 35-el számozott mező birtoklására szüksége lesz sötétnek a 3. lépésekor.