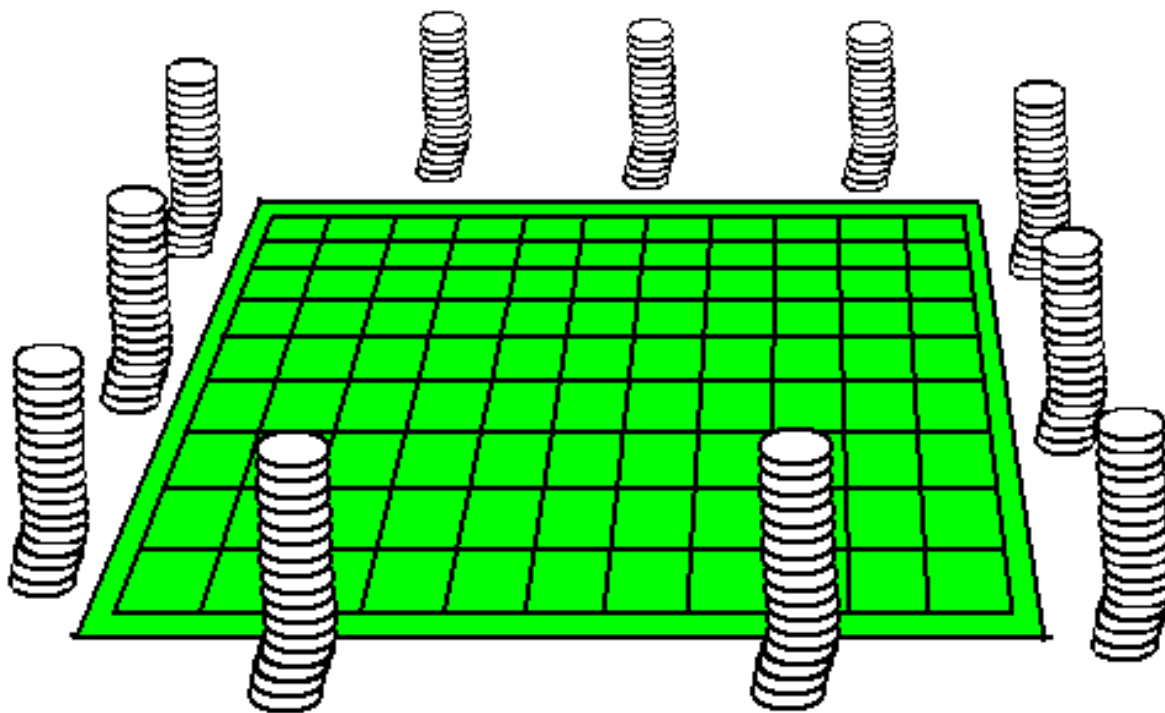


Fűre lépni tilos! – I. (kb. 20 korong / játékosonként eltérő színben)

Ha nem tud valaki mutatni más, sok-sok személyes, stratégiai, lerakogatós/lépegetős táblást, (ami persze játszható is), akkor igaz a sejtésem: Sósanyi, balatonfüredi Sótonyi Sándor barátunk még nevesincsen társasa eredeti játéktörténeti újdonság!

Annyi színű korong, ahány játékos. A táblaméretet úgy javasolt megválasztani, hogy mezőszáma kb. az összes korongmennyiség fele legyen.



A parti elindul, amikor a kezdő lépő egy tetszőleges mezőre lerakja egy korongját. Ezután, sorban egyenként rakják le a versenyzők egy-egy korongjukat, az üres mezők bármelyikére.

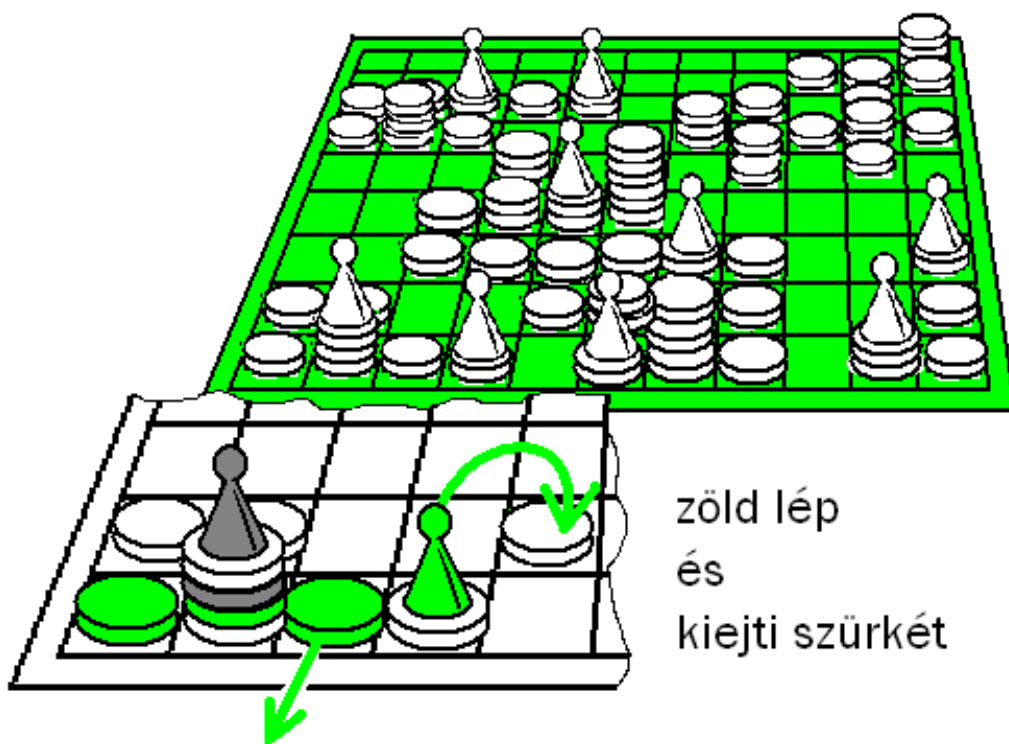
Ha a táblára helyezett korong melletti 8 db mező valamelyike nem üres, akkor az éppen lerakónak még ugyanabban a lépésben, annak tetejére is kell raknia a korongjaiból! Kivéve, ha az adott oszlopban már van korongja.

Ha a lépésre következő korongjai elfogytak, akkor passzol.

Ennek a versenyszakasznak a végén (amikor már egyik játékosnak sincsenek lerakható korongjai) mindenki annyi pontot kap, ahány korongja van felül.

Füre lépni tilos! – II. (a folytatásban játékosonként 1-1 db bábu)

Az első játékszszakas után kialakult a nyitóállás (egy-egy mezőn álló toronyban: nincs egynél több korongja egyik versenyzőnek sem).



A játékosok, egy-egy tetszőlegesen választott toronyra felrakják a bábujukat. Ezt követően, a lépések kétfázisúak:

- (1.) előbb a szomszédos mezőn álló toronyra lép a bábujaival,
- (2.) majd egy tetszőlegesen választott saját korongot levesz a tábláról úgy, hogyha az nem felső, azaz más versenyző(k) korongjai is van(nak) rajta, akkor azokkal együtt, de olyan nem választható, amin bábu áll).

Üres mezőre ("füre-") lépni tilos. Aki nem tud szabályosan lépni, az kiesett a játékból.

Az első kieső 1, a továbbiak rendre 1-el több pontot kapnak, amikhez még hozzáadják a lerakásos első játékszszakasban szerzett pontjaikat...