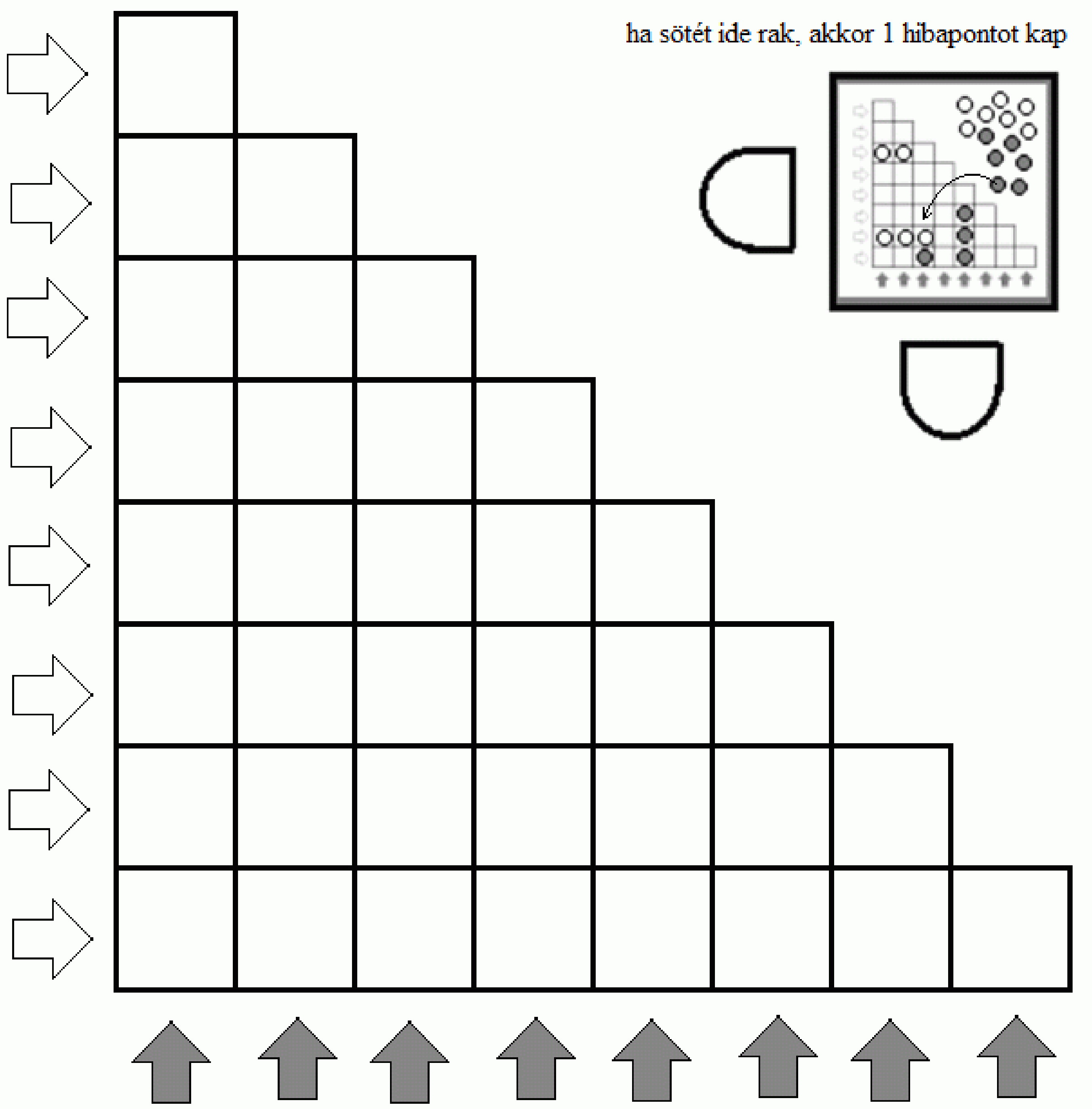
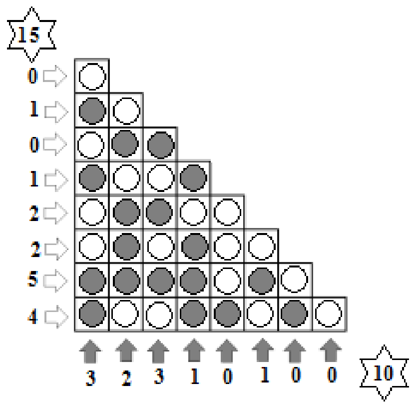
UGRATÓSDI (2x18 db sötét és világos bábuval)



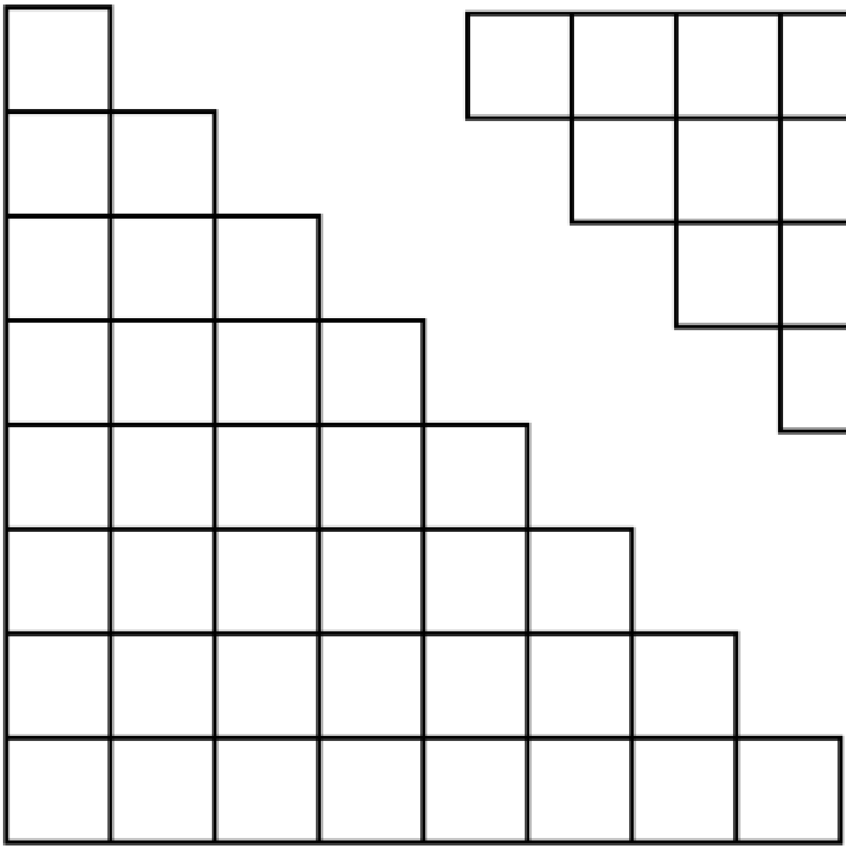
A tábla mellett sarkosan elhelyezkedő játékosok felváltva egy-egy bábujukat rakják a táblára úgy, hogy azt nyíl irányban folytonosan (sötét a sötét, világos a világos nyilak irányában), **üres mező kihagyása nélkül** töltögetik.

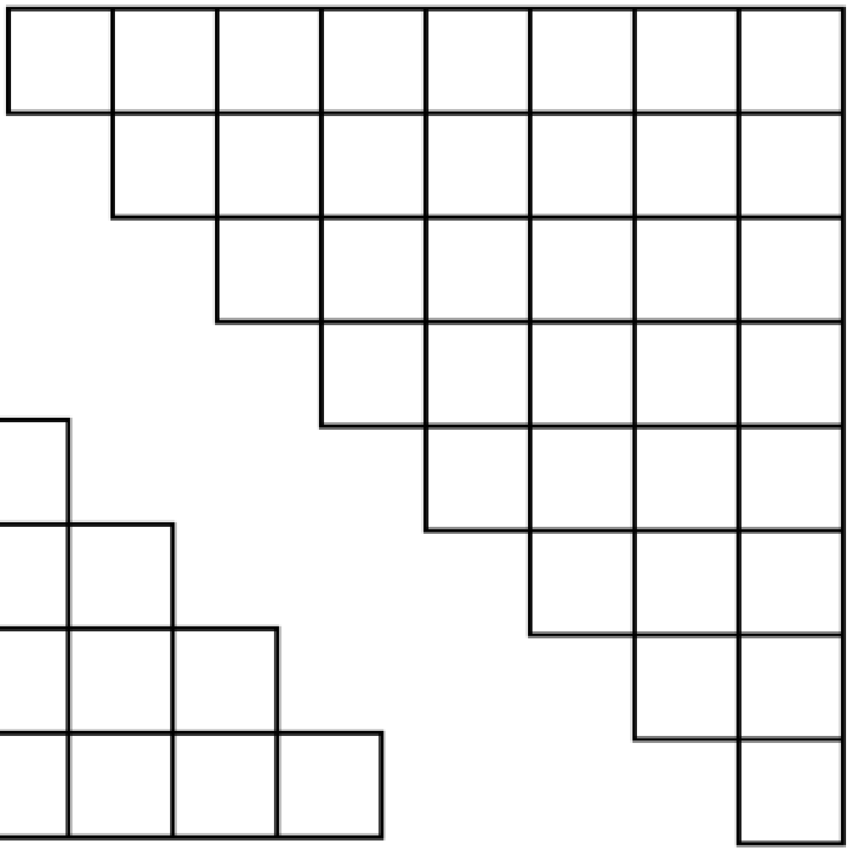
A lépésre következő szabadon választ, hogy éppen melyik oszlopába rak, arra törekedve, hogy a tábla megteltekor kevesebb hibapontja legyen, mint versenytársának.

Hibapontnak számít minden olyan ellenséges bábu, amelyet a folytonos oszloptöltögetés során „át kellett ugrania" bábujával a játékosnak.
Lásd (és értsd meg!) az ábrán egy lejátszott parti végállásának értékelését:
(A parti végén is számlálható, mert a lerakott bábuk sohasem mozdulnak.)
15 ponttal veszített világos a csak 10 pontot rontott sötéttel szemben.

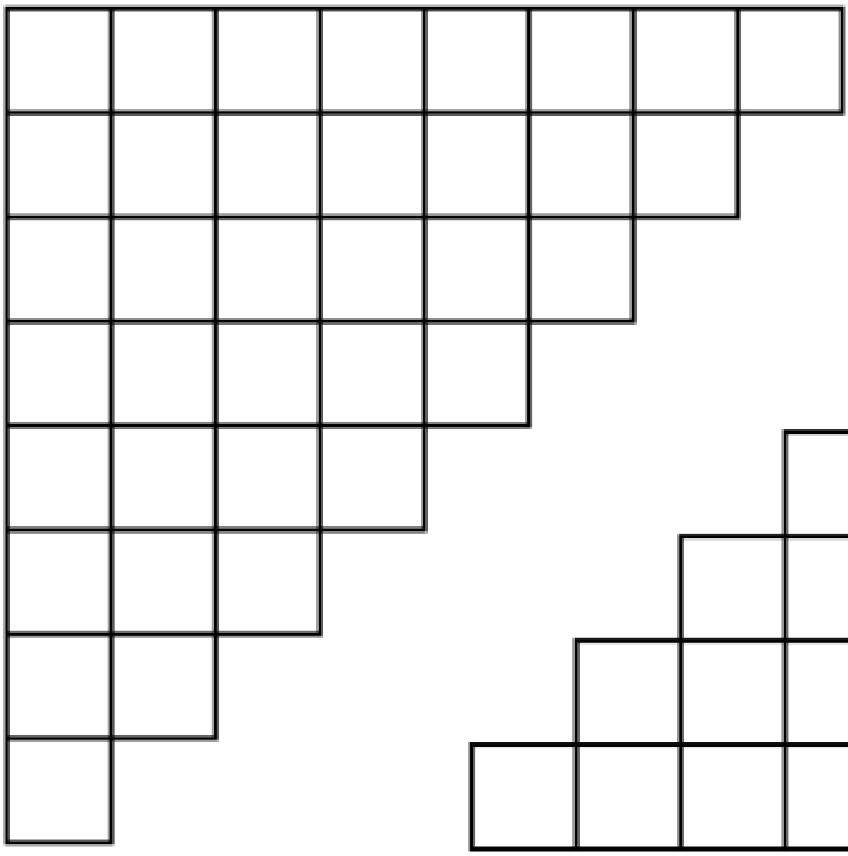


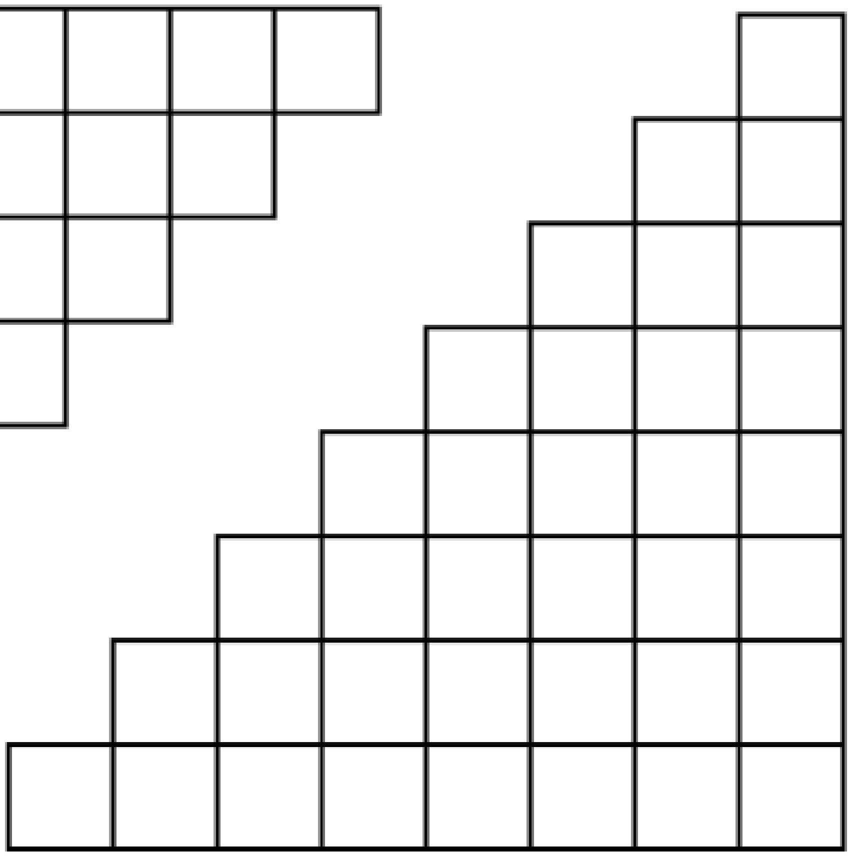
forrás: Vargha Balázs adaptáció: Nagylaci (http://jatektan.hu)





Ugratósdi **papíron-ceruzával pl.: "O" és "X" jelekkel**





„Annyi biztos, hogy a játék megfelel a nevének, mert a játszótárs ugratása itt különösen jól esik."

Vargha Balázs (1955.)

Kapcsolódó feladatok

1. Kézenfekvő feladat (hány mező van, hány bábuval kell játszani?)

1/a Mezők száma: 8x8-ból kiindulva: (8x8-8)/2+8
(Egy 8x8-as sakktáblából előbb kivettük a 8 mezőnyi átlót, aztán feleztünk, majd visszaraktuk az átlót.)
Nagyobb méretűnél, pl.: 29 mezőnyi szélességű esetén: (29x29-29)/2+9=435

és/vagy

1/b Bevezetés a számtani sorozatba (páronként csoportosítás és szorzás…):
Észrevéve, hogy az alsó és a felső sor mezőinek összege pont annyi, mint…:

(1+8)+(2+7)+(3+6)+(4+5)= 4x9 = 8 x 9 / 2 = db/2 x (első + utolsó) = 36

Ha az összeadandók darabszáma nem osztható 2-vel, akkor is működik?

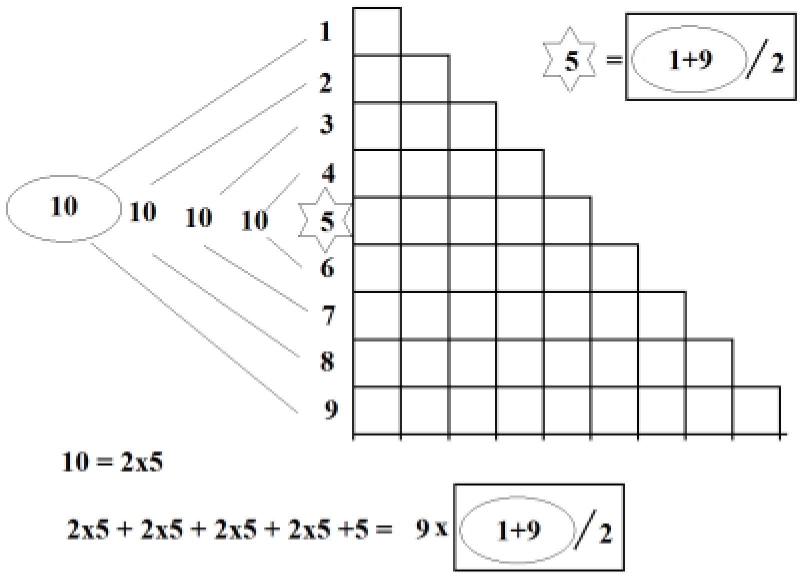
Hogyan lenne ez páratlan esetén?

pl. 9 mezőnyi szélességűnél:

A középső elem mindig a párok összegének a fele, tehát:

(1+9)+(2+8)+(3+7)+(4+6)+5 =
10+10+10+10+5 =
2x5+2x5+2x5+2x5+1x5=
9x5=>>>9x(1+9)/2

Általánosan:
=db x (első + utolsó) / 2



Pl.: 29 mezőnyi szélességűnél? (1+29)/2x29 = 435 A lustaság gondolkodtat. Ne számlálj, ha nem muszáj!

2. Ízlelgessük, kísérletezzünk különböző táblákon! (fairplay, szimmetria, nyerési esélyek, játszhatóság…)

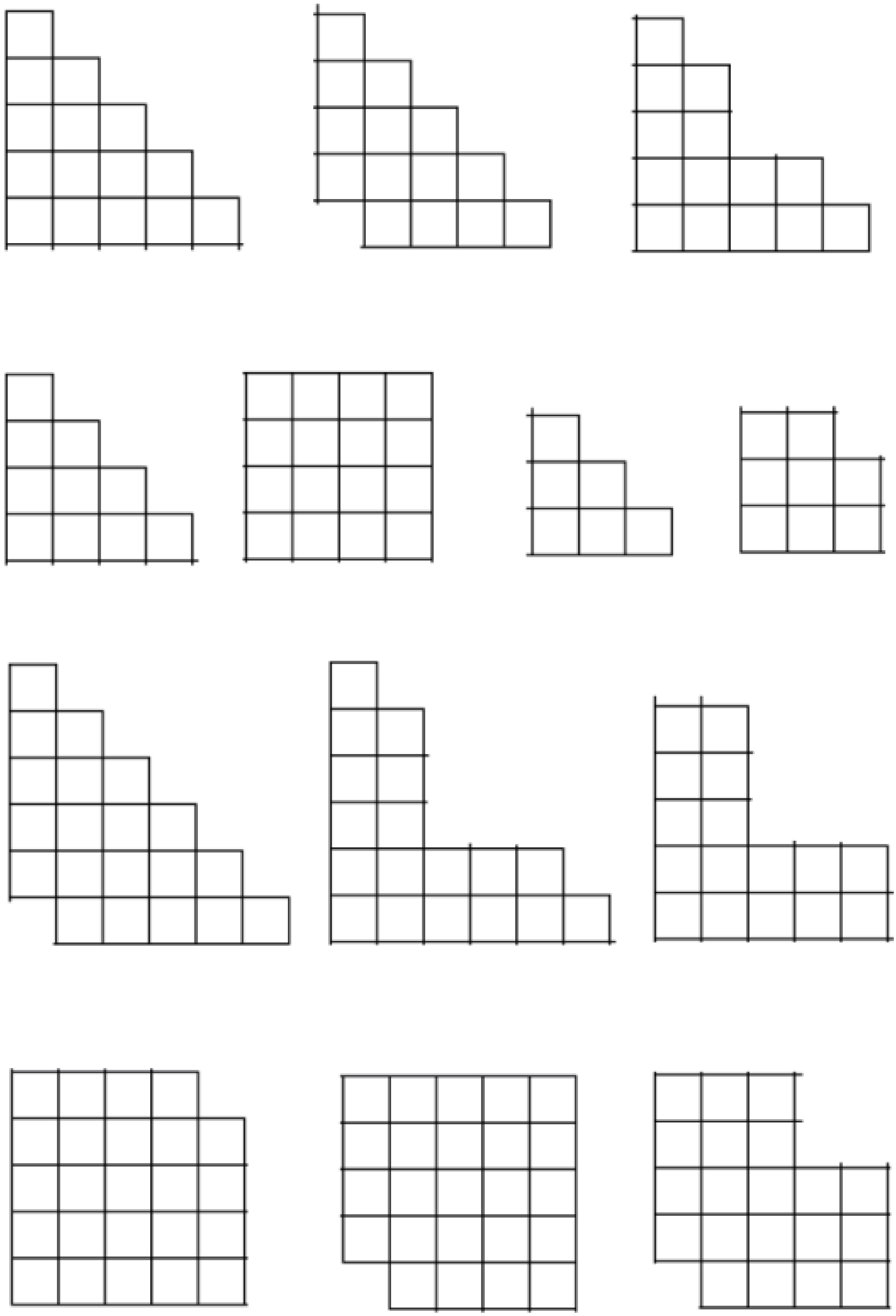
Felső sorban 6 mezőnyi széles egy-egy kisebb tábla, de a bal oldaliban páratlan a mezők száma, tehát a kezdőnek eggyel többet kellene leraknia. (Ez miért is hátrányos a számára?)
Töröljünk le egy mezőt. Hány féle képen törölhető úgy, hogy mindkét játékos nézőpontjából azonos legyen?
Próbáljuk ki mindkét mezőtörölt változatot és lássuk be, hogy a kezdő játékos mindkettőben nyer.

Alatta álló sorban a mini táblákon lássuk be, hogy ha egyik játékos sem hibázik, akkor döntetlenek a partik.

A legalsó sorban legyen fordított a versenycél: az nyer, aki többet ugrik. Próbáljuk ki, működik-e?

A felette lévő sorban pedig legyen versenycél az, hogy már az első ugrás veszít.

Összegzésként megállapíthatjuk, hogy igencsak jól van kitalálva az eredetileg ajánlott 8 mezőnyi széles tábla.
(Nagyobb táblán azonban már többeknek unalmasak lennének a hosszan elhúzódó partik.)



UGRATÓSDI

Ízlelgessük, kísérletezzünk különböző táblákon! (fairplay, szimmetria, nyerési esélyek, játszhatóság…)

forrás: Vargha Balázs adaptáció: Nagylaci (http://jatektan.hu)