**Láng Attila D.**
**lad@rentahost.net**

# JÁTÉKVILÁG

Fennhéjázó cím. Mintha bizony képes lennék rá, hogy a játékok világát vagy a világ játékait mind bemutassam. Pedig dehogy - akkora könyvet soha nem lehetne írni. Az emberi természet játékossága kimeríthetetlen. Nekem is be kell érnem a *táblás játékok* egy kicsiny részével: 171 játék leírásával, amik közül kettő saját találmányú.

# TARTALOM

**A játék, az gömbölyű**

Játéktörténelem helyett

**Programleírás**

- Alapok
- Eszközök
- Új játék
- Állások
- Táblaválasztás
- Figuragyűjtés
- Sorsolók
- Zsetonok
- Játék a programmal

**Táblás játékok**

Mik a táblás játékok?
Eszközök
E könyv játékleírásairól

**Saját játékok**

- Camelot
- Tetroid

**Amőbajátékok**

- Egyszerű malom
- Gravitáció
- Japán háború (haszami sogi)
- Malom (kettős malom, csoszogós)
- Ötös malom (go-bang, amőba, OX, gomoko, gomoku)
- Pente
- Potyogós amőba
- Potyogós tetrisamőba
- Sík potyogós amőba
- Térbeli amőba
- Térbeli potyogós amőba

**Beszorítós játékok**

- Agarak és rókák
- Csillagjáték (mu-torere)
- Farkas és kutyák (farkas és bárányok, vadász és nyúl)
- Pókháló
- Róka és libák (farkas és kutyák)
- Tehenek és leopárdok
- Vadász és nyúl
- Várvédelem

**Dámajátékok**

- Egyirányú dámajáték
- Ejtőernyős dámajáték
- Gótikus dámajáték
- Háromszögű dámajáték
- Királyjáték (les kingers)
- Közönséges dámajáték (dáma)
- Lépes dámajáték
- Max dámajáték
- Nemzetközi dámajáték (lengyel, francia, százmezős dámajáték)
- Oszlopos dámajáték (laszka)
- Ősdámajáték (alkerk, quirkat, alquerque)
- Panoráma dámajáték
- Sarkos dámajáték
- Társas dámajáték
- Török dámajáték

**Helycserélő játékok**

- Antilopok és sakálok
- Asztar (pásztorjáték)
- Halma
- Ki a gyorsabb? (hajsza, versengők, futóverseny, fürgelábúak)
- Kínai dámajáték
- Szalta
- Tankcsata

**Összekötős játékok**

- Fekete sarok (black)
- Gondolathullám (csövek)
- Gotlakozás
- Havanna
- Hex
- Kígyóvonal (gale, gáncsolás)
- Trax
- Twixt
- Y

**Sakkjátékok**

- Általános sakk
- Bogárház
- Capablanca
- Csusági és daisági
- Duplalépéses sakk
- Dupla sakk
- Francia sakk
- Grand sakk
- Gyors sakk
- Hexasakk
- Hsziangcsi
- Jarisági
- Kongó
- Lavinasakk
- A maharadzsa és a szipojok
- Makarenko-sakk
- Minisági
- Nagy külső sakk
- Omegasakk
- Progresszív sakk
- Reneszánsz sakk

- Sakk
- Sax (chex)
- Sógi
- Sötét sakk
- Taktika
- Torisógi

**Szójátékok**

- Játék a betűkkel
- Scramble

**Türelemjátékok**

- Háromszögszoliter
- Mama türelemjátéka
- Nyolcas játék
- Ötös ikrek
- Papa türelemjátéka
- Szoliter (türelemjáték)
- Tigrisjáték
- Tizenötös játék (kombinett)
- Vörös szamár

**Egyéb logikai játékok**

- Abalon
- Akcióvonalak
- Amazonok
- Andantino
- Ataxx (seven up, back and back)
- Atomic
- Áttörés
- Béka
- Blokád
- Bölcsek focija
- Centuriák csatája (ludus latrunculorum, tolvajocskák játéka)
- Confound
- Csipke
- Divide et impera
- Divide fordítva
- Dzsungel
- Emergo
- Entrópia
- Epaminondász
- Fanorona
- Felhőkarcoló-játék
- Fellahok csatája (szidzsa)
- Flitter
- Fókusz (toronyjáték)
- Gipf
- Gó
- Gyűrűk
- Hadrend
- Háromdimenziós tanbo
- Háromforintos fogócska
- Hexbo
- Határvonal
- Hexád
- Hexemergo
- Hexi
- Hexominó
- Hexxagon
- Hol a négyzet? (szupermalom)
- Íjászles (jaszir)
- Keresd a tízet!
- Koan
- Kockázás (dots)
- Kvadratúra
- Ledöntés
- Lőtéren
- Neutron
- Oddthello
- Okti
- Paplanjáték
- Pentominó (kirakós)
- Pikk-pakk
- Piramis
- Plotto
- Pylos
- Reversi (othello, fordítgatós, színcserélő, reverz, fonákollós)
- Rotary
- Sátorjáték
- Stratego
- Susan
- Szokkolot
- Szomszédjáték
- Tablut (tafl, hnefatafl, tawlbwrdd, királyszöktetés)
- Tamsk
- Tanbo
- Teknősbékajáték
- Terasz
- Tőtikék
- Túlélés
- Ugrató
- Vándorok
- Vari (awari, mankola, mancala)
- Zertz

**Szerencsejátékok**

- Backgammon
- Gazdálkodj okosan!
- Ingerlés
- Monopoly
- Multezim
- Pacsézi
- Plakoto
- Rulett
- Torpedó

**Felhasznált irodalom**

# A JÁTÉK, AZ GÖMBÖLYŰ

## Játéktörténelem helyett

Ha teljességre törekszem, e helyütt, könyvem legelején illene bemutatnom a játékok történetét, felvillantva egypár epizódot a kezdetektől napjainkig, esetleg valamiféle összefoglalót adni a játékok típusairól. A téma azonban akkora, mint a legnagyobb játékáruház lehet egy hangyának, önmagában kitenne egy vaskos kötetet. Én pedig most nem történelemkönyvet szeretnék írni, hanem valami egészen mást. (Hogy mit, arról kicsit később.)

Ezért csak találomra kotrok bele az előttem heverő irdatlan játékhalomba. A legelső játékok nincsenek benne, azok a múlt homályába vesznek. Bizonyos, hogy az ember előbb játszott, mint vált emberré, hiszen az állatok is játszanak. Kiskutyáimat is számtalanszor láttam *megöllekesdi* közben, amit úgy kell játszani, hogy ráugranak egymásra és addig birkóznak, amíg valamelyik le nem gyűri a másikat. Akkor szabályszerűen kivégzi, egy gyors rántással eltörve a gerincét. Aztán újra kezdik, és esetleg másodjára az előbbi áldozat győz.

A játék tehát eredetileg az életben előforduló valóságos cselekvések elpróbálgatása. A kölyökkutyák a vadászatra és az egymás közötti rangsort eldöntő verekedésekre készülnek föl biztonságos körülmények között - ettől csak költségeiben különbözik az, amikor a pilóták szimulátorban ülve gyakorolják a veszélyes helyzeteket, hogy ne valóságosan kelljen kockáztatni az életüket.

Később megjelentek bonyolultabb játékok is, amik azonban még mindig valamilyen allegorikus kapcsolatban állnak élethelyzetekkel. A sakk vagy az ulti nem valamilyen konkrét élethelyzetet szimulál, hanem az ember problémamegoldó képességét teszi próbára, s egyúttal alkalmazkodásból is levizsgáztat minket. Életünk során számtalanszor kell új és új szabályokhoz alkalmazkodni, amiben nem mindig leljük örömünket. Játék közben olyan szabályokhoz alkalmazkodunk, amiket önként vállaltunk, amikor elkezdtünk játszani.

Egy valóságos játékhalomban nem látszanának, de az előttem tornyosulóban ott vannak az eszköz nélküli játékok: az énekléssel, rigmusok mondásával egybekötött körbeállós játékok, a tánc is. Ott vannak a verbális játékok, a kérdezz-felelek, a barkochba, a szólánc. Ott van a töméntelen labda- és kártyajáték; egy valóságos halomban csak egy labdát és egy csomag kártyát látnék.

Egy valóságos játékhalomban nem játékokat, hanem játékok *eszközeit* látnám: játékszereket. Mert nem maga az eszköz a játék, hanem amit csinálunk vele. Az angol bölcsen külön szavakat használ ezekre: a játékszer, a játék eszköze *toy;* amit csinálunk vele, az a *play;* egy konkrét lefolytatott játékmenet, játszma a *game.*

A játékszerek halma kukoricacsuhéból és rongyból készült babákat éppúgy tartalmaz, mint fa, fém és műanyag építőjátékokat, számítógépprogramokat, modern elektronikus csodákat, dominót, karikát, labdát, csúzlit, kavicsokat, s még ki tudja, hány ötletes találmányt.

No meg könyveket. A játékoknak könyvtárnyi irodalma van. Gyerekkoromban megvolt nekem a *Jó játék* sorozat több kötete, Rodolfó *Bűvészkönyv*e és még egy jó polcra való. Később megjelent a *Kártyások könyve,* még később az *Internet Játékház.*

Ezt a könyvet egy korábbi könyv ihlette. Talán tízéves lehettem, amikor megkaptam Zdzisław Nowak *50 táblás játék* című könyvét, ami nagyon ügyes ötleten alapult. Akkora volt, mint egy becsületes méretű játéktábla, és négyzet alakú. Minden kinyitott oldalpár bal oldalán egy játék szabályleírását közölte, a jobb oldalán pedig a hozzá való játéktábla rajza állt. A könyvhöz mellékletként tartozott fél tucat perforált kartonlap, amikből több száz kis korongot lehetett kipattintani, a különféle játékokhoz való színezéssel, rajzolattal. A könyv tehát egyszerre nyújtott szabályismertetést és eszközöket a játékokhoz.

E régi ötlet elektronikus változatát tartod kezedben, nyájas Olvasó. Játékleírások és játék-eszközök együtt - számítógépen.

# PROGRAMLEÍRÁS

Könyvemhez egy program is tartozik, amivel a leírt játékokat ki lehet próbálni. A **Játékvilág** program tulajdonképpen nem más, mint egy elektronikus doboz, ami táblákat, figurákat, dobókockákat és más segédeszközöket tartalmaz. Maga a program *nem tud* játszani semmilyen játékot, nem lehet ellenfélként a számítógépet választani.

Tud azonban valamit, amit eddig még nem ismertem sem valóságos, sem számítógépes formában: eszközöket nyújt minden táblás játékhoz, amit csak ismerek és technikailag meg tudtam valósítani. De ha ez nem elég, a tábla- és elemkészletet saját készítésűekkel is kiegészítheted.

A program képernyője a játékasztalod. Ugyanúgy használható, mint egy igazi asztal, amin a játékfigurákat tetszés szerint tologathatod; a figurákat nem érdekli, hogy alattuk sakktábla vagy egy üres lap van. Ez így van a programban is. Más programokban egy táblát találsz, aminek mezőin mozgathatod a figurákat - itt azok teljesen szabadon mozgathatók, akármilyen tábla látszik vagy nem látszik alattuk. Mint az életben.

Ha játszani akarsz, kell egy tábla és néhány figura vagy másféle kellék (ezekről később lesz szó). A táblát a *Kellékek* menü *Tábla* parancsával választhatod ki, a figurákat ugyanannak a menünek *Figurák* parancsával. Semmilyen korlátozás nincsen: ha úgy kívánod, használhatsz sakktáblát kártyalapokkal vagy sakkfigurákat egyszínű zöld asztalon. Saját képeidet is felhasználhatod akár táblaként, akár figuraként, így voltaképpen bármit játszhatsz, akár saját találmányú, sosem volt játékokat is.

## Alapok

A program asztalán háromféle elemet találsz: a táblát, a kellékeket és az eszközöket.

A tábla „passzív”, nem vesz részt az eseményekben, nem adhatsz neki parancsokat, viszont például kicserélheted játék közben egy másik táblára anélkül, hogy a figurák elmozdulnának. Fontos tudni, hogy a program nem tudja, hol vannak a tábla mezői, akármilyen tábláról van is szó: ahogy a valódi sakktáblán megeshet, hogy a figurákat nem pontosan a mező közepére állítva teszed le, itt is. Ezért nem adhatsz olyan parancsokat, hogy „két mezőt előre”. A figurák helye független attól, hogy milyen a tábla - akár tájkép is lehet a helyén.

A kellékek többfélék: vannak figurák, sorsolók és zsetonok.

## Eszközök

A bal felső sarokban sorakozó eszközök ismertetése következik. Az eszközöket úgy kapcsolhatod be, hogy rájuk kattintasz, az *Eszközök* menü megfelelő parancsát kiválasztod vagy az eszközhöz tartozó billentyűt megnyomod.

*Kéz.* A kézzel a figurákat mozgathatod - mint mondtam, teljesen szabadon. Mozgatásuk úgy történik, hogy a figurára viszed az egeret, lenyomod a bal gombját, annak lenyomva tartása közben új helyére húzod a figurát, majd fölengeded a gombot. A figurákat az ablaknak az

eszközöktől lefelé elhelyezkedő részén bárhol leteheted, akár ott van a tábla rajzának valamely része, akár nincs. Egymásra is fektetheted őket. A kezet az F1 billentyűvel is bekapcsolhatod.

*Doboz.* A dobozt nem lehet ki-be kapcsolni, csak kinyitni. Ez az F2 billentyűvel is lehetséges.

A dobozban a figurák két képe (elő- és hátoldal - lásd lejjebb a *Figuragyűjtés* szakaszt) és darabszáma jelenik meg. Ha egy figuránál darabszámot látsz, akkor abból a figurából az a mennyiség van a dobozban; ha kiválasztod ezt a figurát és megnyomod a *Lerakás a táblára* gombot, a darabszám eggyel csökkenni fog és egy újabb oszlopban megjelenik a figura még egy példánya, darabszám helyett *Tábla* felirattal. Ez azt jelenti, hogy ez a figura kint van a táblán. A tábláról a dobozba a *Levétel a tábláról* gombbal teheted vissza a figurákat; ehhez olyan figurát kell kiválasztanod, ami a táblán van. (Ez inkább akkor jó, ha valamelyik fajta figurákat mind vissza akarod tenni, mert a sok egyforma közül nem tudod, melyik melyik. Ha egy bizonyos figurát akarsz levenni a tábláról, használd a visszadobó eszközt.)

*Megfordítás.* Ha a megfordítás (ívelt zöld nyíllal ellátott) gombját kapcsolod be, a figurákat meg tudod fordítani, előoldalról hátoldalra és vissza. Fordítani a figurára kattintva lehet. Megfordításra kapcsolni lehet az F3 billentyűvel is.

*Visszadobás.* Ha a visszadobás (dobozra mutató piros nyíl) gombját kapcsolod be, a figurákat vissza tudod dobni a dobozba. Kattints rá a figurára és az eltűnik a tábláról. Visszadobásra kapcsolni lehet az F4 billentyűvel is.

*Oszlop.* Ugyanúgy működik, mint a kéz, de nem egyetlen figurát visz, hanem az alatta elhelyezkedő figurákat mind, egyetlen oszlopban. A figuráknak nem kell pontosan fedni egymást ahhoz, hogy az eszköz egyetlen oszlopnak ismerje fel őket. Amikor az eszköz leteszi az oszlopot, az azt alkotó figurákat úgy igazítja meg, hogy azok pontosan fedjék egymást. Az eszköz további tulajdonsága, hogy ha rámutatsz vele egy oszlopra, az ablak bal vagy jobb szélén megjelenik az oszlop tartalma. Az eszközt az F5 billentyűvel is be lehet kapcsolni.

## Új játék

Amikor a programot elindítod, egy üres képernyő jelenik meg az eszközökkel, s felül az ablak címsorában *Üres játék* olvasható. Ahhoz, hogy játszani tudj, két dolgot tehetsz: megnyithatsz egy alapállást a *Játék* menü *Alapállás megnyitása* parancsával vagy elkezdhetsz egy újat. Ez utóbbihoz nincs szükség a *Játék* menü *Új játék* parancsára: ez a parancs arra szolgál, hogy ha már van táblád és figuráid, azokat törölje, vagyis visszaállítsa a programot az indítást követő állapotba, az *Üres játék*hoz.

Új játék kezdéséhez két dologra van szükség: táblára és figurákra. A kettő sorrendje tetszőleges. Válaszd ki a táblát és a szükséges figurákat (valamint egyéb kellékeket, ha vannak) a későbbiekben olvasható módon, s a játék máris megkezdhető. Érdemes ilyenkor elmenteni a játékot (a *Játék* menü *Játék mentése* parancsával), hogy később újra elővehesd.

A program nem ismer olyat, hogy „előkészítési üzemmód” és „játék közbeni üzemmód”: bármikor a játék során táblát cserélhetsz, új figurákat iktathatsz be, bármit megváltoztathatsz.

## Állások

A program kétféle állást ismer: alapállást és játék közben kimentett állást. A kettő között az a különbség, hogy az alapállást a *Játék* menü *Alapállás megnyitása* parancsával, a játék közben kimentett állást viszont a menü *Játék megnyitása* parancsával nyithatod meg. Az elkülönítés célja az, hogy ha megnyitsz egy alapállást, lejátszol néhány lépést, majd ki akarod menteni az állást, akkor egy gyors mozdulattal ne írhasd fölül az alapállást. Egyébként a kétféle állás tárolása azonos, éppen csak másik könyvtárba kerülnek.

## Táblaválasztás

A táblát a *Kellékek* menü *Tábla* parancsával választhatod ki. Egy ablak jelenik meg, amely a rendelkezésre álló táblákat sorolja fel. Válassz ki egy táblát, kattints az OK-ra, és megjelenik a táblád. További teendő a táblával kapcsolatban nincs.

Mivel a program nem ismer mezőket, a figurák szabadon mozgathatók a tábla rajzától függetlenül, tábla gyanánt bármilyen kép használható. Így bármilyen képrajzoló programmal készíthetsz saját táblákat. Nincs más dolgot, mint bemásolni azokat BMP formátumban a program *TABLAK* könyvtárába.

## Figuragyűjtés

A játékhoz szükséges figurák kiválasztása kicsit bonyolultabb a tábláénál, mert tábla csak egy van, de figura sok. Ezért a figurakiválasztó ablak nagyobb és összetettebb a táblaválasztónál. A figuraválasztó ablakot a *Kellékek* menü *Figurák* parancsával hívhatod elő, bármikor, akár játék közben is.

Az ablak célja az, hogy a rendelkezésre álló több száz figuraképből kiválaszd azokat, amikre játék közben szükség lesz, a kívánt mennyiségben. Ezeket a figurákat egy dobozba válogatod össze, s játék közben innen veheted ki. A dobozra azért van szükség, hogy az olyan játékoknál, ahol a figurákat játék közben rakjuk a táblára, ne kelljen a tábla mellé több tucat, esetleg több száz figurát kiszórni.

Az ablak felső részén, a *Figurák a dobozban* felirat alatt vízszintes csík húzódik, ebben láthatod a doboz tartalmát. Alul egy keretet látsz *Figurák hozzáadása* címmel, ebben választhatod ki a figuráidat.

A *File* lista közli a kiválasztott könyvtárban levő (BMP formátumú) képek listáját, mellette a *Könyvtár* listával válthatsz könyvtárat, alul pedig a *Meghajtó* dobozban léphetsz másik meghajtóra.

A keret közepén két képet láthatsz *Előoldal* és *Hátoldal* felirattal, ezek egyikében jelenik meg az a kép, amit a *File* listában kijelölsz. A legtöbb játéknál csak előoldalra van szükség, ilyenkor a *Hátoldal* képet üresen hagyhatod (ha beállítottál valami képet hátoldalnak és el akarod venni onnan, nyomd meg az *Üres* gombot). Más játékoknál viszont a figuráknak két állapotuk lehet; ilyenkor az egyiket előoldalnak, a másikat hátoldalnak lehet beállítani. Játék közben a két oldal ide-oda cserélgethető. (Nem szükséges, hogy a két oldal egyforma nagy legyen; ha a két kép mérete eltér, a figura minden megfordításnál automatikusan méretet változtat.)

Ha a *File* listában megtaláltad azt a képet, amit figurának akarsz, akkor a *Darab* szövegdobozba írd be, hány darabra van szükséged ebből a fajta figurából, és nyomd meg az *Add hozzá* gombot. A figura ekkor feltűnik fönt, a vízszintes csíkban. Ha az összes szükséges figurát hozzáadtad a dobozhoz, nyomd meg a *Kész* gombot, s az ablak becsukódik.

A kiválasztott figurákat persze nem fogod látni a táblán: a dobozban vannak, arra kell rákattintanod, hogy előhozhasd őket.

Ha saját készítésű figuráidat szeretnéd használni a programban, nincs más dolgod, mint azok képét (BMP formátumban) bemásolni a program *FIGURAK* könyvtárába.

## Sorsolók

A táblás szerencsejátékokhoz szükséges sorsolóeszközöket a *Kellékek* menü *Sorsolók* parancsával érheted el. Ezek az eszközök kattintásra véletlen adatokat szolgáltatnak.

Ha a *Sorsolók* parancsot kiadod, egy ablakot kapsz, amiben kiválaszthatod a szükséges sorsolóeszközt. A következőket használhatod:

*Hatoldalú dobókocka.* Szabályos, pöttyökkel ellátott dobókocka, amely az 1-6 értékek bármelyikét ki tudja adni.

*Számgenerátor.* Egy számot ad, ami két megadott szám közé esik (a határokat is beleértve). Két számot kell neki megadnod, a megengedett legkisebb és legnagyobb számot (az alapértékek 1 és 100). A számot arab számjegyekkel kiírja.

*Rulettkerék.* Ugyanúgy működik, mint a számgenerátor, de nem kell megadni a határértékeket, mert azok a rulett szabályaiból következnek; meg kell viszont adni, hogy szerepeljen-e a készletben a 00 szám is. A számot ezenfelül a rulett színezésének megfelelő színű (piros, fekete, a 0 és a 00 esetén pedig zöld) háttéren írja ki.

*Szerencsekártya.* Társasjátékokhoz való szerencsekártya-csomag, ami a megadott készletből minden kattintásra más szöveget szolgáltat. A kártyacsomag adatait a *KARTYAK* könyvtár egyik file-jában kell megadni és a *Tallóz* gombbal lehet kiválasztani. Ha az *Elfogy* négyzetet bejelölöd, akkor a csomagból nem fog kétszer egymás után kijönni ugyanaz a kártya: ha a csomag elfogyott, a program megkérdezi, keverje-e újra. Ha a négyzetet nem jelölöd be, a program akár kétszer egymás után is kihúzhatja ugyanazt a kártyát.

(A kártyacsomagok leírásáról külön lesz szó.)

Ha a kívánt sorsolóeszközt kiválasztottad, az *Add hozzá* gomb megnyomásával a táblára teheted. Többféle sorsolóeszközöd is lehet, sőt ugyanabból a fajtából is több. Az eszközöket a kézzel mozgathatod és a visszadobó eszközzel törölheted - a figurákkal ellentétben a sorsolók nem kerülnek vissza a dobozba, hanem valóban eltűnnek.

Ha a sorsolókra a megfordító eszközzel kattintasz, azok működésbe lépnek. A szerencsekártya egy kis ablakban jelenik meg a képernyő közepén, a többi sorsoló eredménye magán az eszközön olvasható.

A szerencsekártya-csomagokat a következőképpen kell elkészíteni (persze csak egyetlen alkalommal). Szövegszerkesztőben írj egy file-t, ami a következőket tartalmazza:

*szám*
*szöveg*
*szöveg*
*...*

ahol a „szám” azt mondja meg, hogy egy-egy szerencsekártya tartalmát hány sorban írtad le, a „szöveg” pedig egy-egy kártya tartalma. Minden „szöveg”-nek pontosan „szám” darab sorból kell állnia.

Ha a szöveged kész, mentsd el txt (csak szöveg) formátumban, adj neki .SZK kiterjesztést és helyezd a program *KARTYAK* könyvtárába. Szerencsekártya-csomagodat ezek után bármikor használatba veheted, ha a *Kellékek* menü *Sorsolók* parancsánál kiválasztod a *Szerencsekártya* lehetőséget és a *Tallóz* gombbal kikeresed a fentiek szerint létrehozott szövegfile-t.

## Zsetonok

A zsetonok olyan eszközök, amiken egy-egy szám olvasható és mozgathatók a táblán. A számot bármikor meg lehet változtatni.

Zsetont létrehozni a *Kellékek* menü *Zsetonok* parancsával lehet, ami egy kis ablakot hív elő. Az ablakban a következőket lehet beállítani:

*Számjegyek.* A zsetonon elférő számjegyek száma 1 és 10 között. Ennél több számjegyet is be lehet írni, csak nem fognak mind egyszerre látszani.

*Betűtípus.* A számjegyek betűtípusát lehet beállítani a Windowsban található jelkészletek közül bármelyikre. Megadhatod, hogy a betűtípus dőlt és/vagy félkövér legyen-e, és mekkora méretű legyen.

*Betűszín.* A számjegyek színét lehet beállítani. Bármilyen szín megadható, amit a számítógép ismer.

*Háttérszín.* A zseton hátteréül szolgáló téglalap színét lehet beállítani.

*Darab.* Hányat kívánsz letenni a beállított zsetonból.

*Érték.* Mi legyen a zseton értéke, amikor leteszed. Ide beírhatsz hosszabb számot is, mint amennyit a *Számjegyek* beállításnál megadtál, de nem fog végig látszani.

Ha a zseton külalakját ízlésed szerint beállítottad, nyomd meg az *Add hozzá* gombot, és a zseton megjelenik a táblán.

A zsetont, akárcsak a többi kelléket, a kézzel mozgathatod és a visszadobó eszközzel törölheted - a sorsolókkal megegyező módon a törölt zseton nem a dobozba kerül, hanem végleg eltűnik. Ha a zsetonra a megfordító eszközzel kattintasz, átírhatod a számot. (Semmi sem tiltja egyébként, hogy betűket vagy bármilyen más jelet szerepeltess.)

A zsetonokat lehet például a pontszám mutatására használni, avagy a rulettben pénznek stb.

## Játék a programmal

Ha a tábla és a figurák már megvannak, a játék közben előforduló műveleteket a következőképpen érheted el:

*Alapállás felállítása.* Nyisd ki a dobozt és rakd le azokat a figurákat, amiknek az alapállásban részt kell venniük. (Lehet egyszerre többet, akár az összeset is: egymásra halmozza őket az asztal bal felső sarkában.) Vidd a figurákat egyenként oda, ahol állniuk kell és tedd le.

*Lépés, ugrás.* Kapcsolj kézre. Fogd meg a lépő figurát és tedd át az új helyére.

*Ütés.* Az ütő figurával lépj át az új helyre. Előtte vagy utána kapcsolj a visszadobó eszközre és kattints a leütendő figurára.

*Figura átváltoztatása.* Ha olyan játékot játszol, amiben a figuráknak jellemzően két alakjuk lehet (erre legjobb példa a reversi), akkor olyan figurákat tégy a dobozba, amiknek különböző elő- és hátoldaluk van. Ekkor csak annyi a dolgod, hogy a megfordító eszközre kapcsolsz és rákattintasz az átváltoztatandó figurára.

Olyan játéknál, ahol nem lehet előre tudni, milyen figurává fog változni egy-egy figura (erre jó példa a sakk, ahol az előlépő gyalogok helyébe többféle más bábu kerülhet), egyszerűen üsd le a régi figurát és tégy a helyébe egy másikat.

*Kockadobás, rulettkerék megforgatása.* Készíts egy sorsolót, amely a kívánt számokat tudja adni, és amikor dobnod vagy pörgetned kell, kattints a sorsolóra. Ha a játékot több kockával játsszák, készíts több sorsolót, hogy egyszerre láthasd az összes kisorsolt számot.

## Beállítások

A *Beállítások* menüből elérhető opciók ismertetése következik.

*Előző lépés mutatása.* Ha be van kapcsolva, akkor a táblán látjuk, mi volt az előző lépés. A következő jeleket használja erre a program: a lépés jele zöld vonal a kiindulási pont és az úticél között; a megfordítás jele zöld kör a figura körül; a visszadobás jele piros kör.

# TÁBLÁS JÁTÉKOK

## Mik a táblás játékok?

A játékok egyik legismertebb és legváltozatosabb családját valamilyen táblán játsszák figurákkal. Nem könnyű őket csoportokba sorolni, de próbáljuk meg.

A tábla típusa szerint megkülönböztethetünk négyzet-, hatszög-, háromszögrácsos táblán játszott játékokat; „előremenős” táblájú játékokat; és egyéb táblákon játszott játékokat. Előremenős táblának azt hívom, ahol a mezők egymás után következnek, és a mezők során megadott irányban kell (általában kockadobás szerint) végighaladni.

A táblának lehet színezése is. A négyzetrácsos tábla gyakran kap pepita mintát (sakktábla), a többit általában valamilyen funkcionális módon színezik vagy látják el rajzokkal, feliratokkal.

Térjünk át a figurákra. A játékokat figurák (bábuk) szempontjából így csoportosíthatjuk: egy figura; több egyforma figura; több különböző figura (mármint játékosonként). Egy bábuval játsszák a legtöbb előremenős játékot; a többfigurás játékok aszerint tagolandók, hogy egy játékos seregében csupa azonos figura van-e, vagy különféle szerepeket töltenek be. Vannak „aszimmetrikus” játékok, amelyekben a játékosok különböző seregekkel indulnak és különböző célok felé törnek.

A játékoknak további kellékei is lehetnek, mint például dobókocka, szerencsekártya, játékpénz, nyereménytárgy (a játék valamely pontján megszerezhető dolog, aminek birtoklása esetleg befolyásolja a játék további menetét) stb.

A csoportosítás módjai között a lépésmód is helyet kaphat. Van úgy, hogy a bábukat játék közben valamikor leteszik és többé nem mozdítják; van úgy, hogy a figurák a játék elején felsorakoznak alapállásban, s játék közben mozognak; máskor a kettő keveredik, játék közben lehet új bábut bevonni a játékba vagy egy meglevőt mozdítani.

Végül feloszthatjuk a táblás játékokat egy-, két- és háromdimenziós játékokra. Az előremenős játékok egydimenziósak, mert bármely bábu helyét egyetlen számmal, a mező sorszámával adhatjuk meg; egyes játékokat pedig több, egymás fölé helyezett táblán játszanak, tehát három dimenzióban. Az összes többi táblás játék kétdimenziós.

A táblás játékok alapvetően két csoportba sorolhatók a játék lefolyásának módja szerint: stratégiai és szerencsejátékokra. Előbbiekben kizárólag a játékos tudása, az általa választott lépések számítanak; utóbbiakban szerepe van a szerencsének is, például kockadobás formájában. A táblás szerencsejátékokat *társasjáték*nak is hívják.

## Eszközök

Nézzük át részletesebben, milyen eszközeik vannak a táblás játékoknak, most már konkrétan említve némelyeket.

*Táblák.* A legegyszerűbb játéktábla az *egyszínű asztal,* ami lehet mintás vagy bármilyen, de nincs mezőkre osztva. A dominóhoz, a kártyajátékokhoz, valamint a kockajátékok egy részéhez ilyet használnak. Ezen az asztalon nincsenek kitüntetett helyek, pusztán attól válnak az asztal egyes részei fontosabbá, hogy teszünk oda valamit.

A táblás játékok között a leggyakoribb a *négyzetrácsos* tábla, amely négyszögletű mezőket tartalmaz. A tábla belsejében levő mezőknek négy oldal- és négy sarokszomszédja van; a széleken levő mezőknek három oldal- és két sarokszomszédja; a sarokmezőknek két oldal- és egy sarokszomszédja. A tábla legfontosabb tulajdonsága a mérete, vagyis az, hogy hány sorban és hány oszlopban sorakoznak a mezők. A mezők száma megegyezik a sorok és az oszlopok számának szorzatával. Léteznek azonban csonka négyzetrácsos táblák is, például a *fókusz* vagy a *szoliter* táblája.

A négyzetrácsos tábla egyes mezői színjelet kaphatnak, ha az adott játékban valamilyen kitüntetett szerepük van. Így például a *tablut*ban megjelölik a figurák kiinduló mezőit.

A négyzetrácsos tábla speciális esete a *sakktábla,* ahol a mezőket felváltva festik kétféle színre, ez azonban nem jelent különbségtételt, csak hagyománytisztelet és a könnyebb tájékozódás kedvéért történik.

Több játékot (*kínai dáma, havanna, hex, y, hexxagon, oddthello, hexbo* stb.) játszanak *hatszögrácsos* táblán. Itt a hatszögű mezőknek hat oldalszomszédjuk van (és egyetlen sarokszomszédjuk sincsen), kivéve a szél- és sarokmezőket, amelyeknek 2-től 5-ig akárhány szomszédjuk lehet. A hatszögrács négyféle alakot vehet fel. A *téglalap* alakú hatszögrácsban hatszögsorok helyezkednek el egymás mellett: az első sorhoz képest a második fél hatszögnyivel eltolva, majd a harmadik visszatolva az elsővel egyvonalba. A *rombusz* alakú rácsban ugyanez történik, de a harmadik sort továbbtoljuk fél hatszögnyivel ugyanabban az irányban. A *hatszög* alakú rács úgy jön létre, hogy egy középponti hatszöget körbeveszünk hat szomszéddal, ezzel nagyobb hatszöget hozva létre; ezt megint körülvesszük megfelelő számú szomszéddal, s így tovább. A *háromszög* alakú rácsban egy csúcshatszög két szomszédos oldalához egy-egy hatszöget illesztünk (második sor), majd ezek mellé három további hatszöget a csúcshatszöggel átellenes oldalon (harmadik sor) stb.

Előfordul *háromszögrácsos* tábla is, ahol egy egyenlő oldalú háromszög mindhárom oldala mellé újabb háromszöget helyeznek, azok mellé további háromszögeket s í. t. Az eredményül kapott tábla lehet háromszög vagy rombusz alakú. Ezen a táblán a mezőknek három oldal- és hat sarokszomszédjuk van; a szélmezőknek két oldal- és négy sarokszomszédjuk; a sarokmezőknek egy oldal- és két sarokszomszédjuk.

Számos játékot játszanak *speciális* táblán, amely csak az adott játékra (és annak esetleges változataira) szolgál. Így például a *malomtábla* három „koncentrikus négyzetből” áll, amelyeket négy vonal köt össze; ezek metszéspontjai és a négyzetek sarkai szolgálnak mezőként. A malomtábla csak egy a sok olyan tábla közül, amelyek vonalakkal összekötött pontokat (köröket) használnak: *csillagjáték, várvédelem, íjászles, pókháló, vándorok* stb. Ezt a táblakategóriát *összekötött*nek fogom nevezni.

Az összekötött pontokból álló és a négyzetrácsos táblák „gyermeke” a *pontrácsos* tábla (például a *gó* táblája), amely pontosan ugyanúgy viselkedik, mint a négyzetrácsos tábla, de nem a mezőket, hanem azok sarkait használják.

A táblás játékok különleges csoportja a „papírjátékok”, amiket papíron, tollal lehet játszani. Ezeknél a táblára helyezett játékelemek a továbbiakban nem mozdulnak, ezért lehet papírt és tollat használni. Általában kockás papíron játsszák az ilyen játékokat.

Az *előremenős* táblákról már esett szó: ezek a táblák szintén csak egyetlen játékhoz használatosak. Itt a mezőknek sorrendjük van, ebben a sorrendben kell őket bejárni. A legtöbb (vagy éppen az összes) mezőről csak egy bizonyos mezőre vezet tovább az út, de lehetnek olyanok is, amiknél az út elágazik, s a lehetséges irányok közül a játékos tetszés szerint választ, avagy a játékban fennálló körülmények kényszerítik választásra (például valamelyik utat csak akkor

választhatja, ha eleget tesz egy feltételnek). Az előremenős táblákon mindig van egy startmező, ahonnan a figurák indulnak, és esetleg van célmező is; más játékoknál a mezők sora visszavezet a startmezőre és a figurák körbe-körbe járnak; a nyerést ilyenkor nem a körbemenés, hanem egyéb feltételek teljesítése jelenti.

*Figurák.* A legtöbb táblás játéknak (elsősorban a logikai játékoknak) nincs más eszköze a táblán kívül, csak néhány figura. Ezek lehetnek játékosonként egy- vagy többfélék. A legtöbb játékban a különböző bábuk különböző lépésmóddal rendelkeznek és/vagy különböző fontosságúak. Speciális eset a *szalta,* ahol mindkét játékosnak tizenöt különböző figurája van, de azok mind ugyanúgy lépnek. Más, sokféle figurát használó játékok: *sakk* (játékosonként hatféle bábuval), *torisági* (hétfélével), *capablanca, grandsakk, omegasakk, dzsungel, sági* (nyolcfélével), *reneszánsz sakk* (tizenhétfélével), *csusági* (huszonhétfélével), *daisági* (harmincötfélével) - utóbbi valószínűleg a legtöbbféle figurát használó játék.

Néha a különböző szerepet betöltő figurák ugyanannak a figurának különböző állapotai, vagyis a játék során ugyanaz a bábu különböző szerepeket vehet föl *(dáma, íjászles).* Ilyenkor célszerű, ha korongokat használunk, amelyek két oldala a figurák különböző állapotát megtestesítő rajzot vagy színt mutat. De cserélgethetjük is a különféle bábukat. A játék során szerepet váltogató bábuk speciális esete a *reversi,* ahol a bábuk rendszeresen „átpártolnak" egyik játékostól a másikhoz, majd vissza. A játékot a legcélszerűbb korongokkal játszani, amelyek két oldala a két játékos színét mutatja.

Előfordul, hogy a két játékosnak nem azonosak a bábui, a két sereg aszimmetrikus. Így például a *róka és libák* játékban a rókát játszó játékosnak egy, a libákat irányítónak tizenhárom vagy tizenhét figurája van.

A legtöbb játékban közömbös, hogy a bábuk miképpen néznek ki, ha meg lehet különböztetni egyfelől a két csapathoz tartozó, másfelől a különböző játékbeli szerepet ellátó figurákat. Akadnak azonban játékok, ahol nem így van: a figuráknak további követelményeknek is meg kell felelniük. Ilyenek például az oszlopjátékok *(fókusz, Makarenko-sakk, oszlopos dámajáték),* ahol a figurákat tornyokba kell halmozni, ezért azoknak mindenképpen korong alakúnak kell lenniük. (A *nemzetközi dámajáték*hoz is korongokat szokás használni, de ha azok nincsenek kéznél, bármi más is megfelelne.) Ennél is speciálisabb figurái vannak a *tamsk* játéknak, amiben a bábuk egyúttal apró homokórák, amelyeket minden lépésnél meg kell fordítani és nem szabad hagyni, hogy lejárjanak.

Különleges figurákat használ a *felhőkarcoló-játék* is: kockából kialakított testeket, amik oldalai háromféle síkidomot mutatnak.

*Kockák.* A dobókockák kifejezetten a táblás szerencsejátékok eszközei, a logikaiak nem használnak ilyeneket. A legtöbb játék közönséges dobókockát használ, amely hatoldalú, oldalain 1-6 ponttal, szabványos alakzatban. (A kocka elrendezésének szabálya, hogy az egymással szemközt fekvő oldalak - amelyek középpontját tehát olyan vonallal lehet összekötni, amely keresztülmegy a kocka középpontján is - pontjainak összege páronként 7. Vagyis az 1-essel szemközt a 6-os van, a 2-essel szemközt az 5-ös, a 3-assal szemközt pedig a 4-es.)

Akadnak másféle kockák is. Egyes játékok színezett kockát használnak, amelynek minden oldala más színt mutat. Más játékokhoz olyan „kockát" használnak, ami nem hatoldalú: négyoldalút (tetraéder), nyolcoldalút (oktaéder), tízoldalút stb. A legsokoldalúbb „kocka" százoldalú - ez már majdnem gömb.

Ámbár nem kocka alakú, ide sorolható a rulettkerék is, amely hasonló szerepet lát el a *rulett*ben, mint a kocka más játékokban. Nem sorolom azonban ide a lottógömböt, mert azt nem táblás játékhoz használják.

*Szerencsekártyák.* Számos táblás szerencsejátékhoz használnak szerencsekártyákat. Általában akkor lehet ilyen kártyát húzni, amikor valaki a szerencsekártya jelével megjelölt mezőre lép. A kártyák szöveges utasításokat szoktak tartalmazni: nyereménytárggyal ajándékozzák meg a játékost, a játék későbbi szakaszában fontos információt közölnek, avagy - legtöbbször - egyszerűen másik mezőre küldik, egy bizonyos sorszámúra vagy a jelenlegi helyzetéhez képest előre vagy hátra.

Egyes játékok két szerencsekártya-csomagot is használnak: ilyen a *monopoly.*

*Játékpénzek.* Szintén a szerencsejátékok eszközei. Készülhetnek műanyagból vagy papírból, általában többféle címletben. A számítógépen megvalósított játékok többnyire nem használnak játékpénzeket, egyszerűen csak nyilvántartanak egy pénzösszeget játékosonként.

*Nyereménytárgyak.* A játék során megszerezhető tárgyak, amelyek nem szolgálnak más célt, mint azt, hogy megszerezhessék őket. Esetleg feltételei lehetnek a győzelemnek (a játék addig tart, amíg bizonyos számú nyereménytárgyat meg nem szereztek). Ilyen játék a *gazdálkodj okosan,* ahol a győzelem feltétele egy bebútorozott lakás és néhány további tárgy megszerzése.

## E könyv játékleírásairól

A következő fejezetekben leírom az összes táblás játék szabályait, amit meg tudtam szerezni. A szabályleírások a következő sablont követik:

### Nemzetközi dámajáték

dáma, hagyományos dámajáték

2 személy

*Tábla:* sakktábla, 10·10

*Figurák:* 20-20 katona, max. 20 dáma

*Alapállás:* a játékos felőli 4-4 sorban a fekete mezőkre 20 katona

Ezt követi a játék származásának és céljának megjelölése, majd a játékszabály ismertetése a lehető legrészletesebben.

A játékosok számánál „aszimmetrikus” jelzi, ha a játékosok különböző felépítésű sereggel küzdenek más-más célért. A táblánál „papír” jelzi, ha a játék papíron, tollal is játszható. A figuráknál „közös” jelzi, ha a játékosok ugyanazon a bábukészleten osztoznak.

Nem közlöm külön, hanem magától értetődőnek fogom fel a következőket:

- két játékos esetén felváltva lépnek, több játékosnál meghatározott sorrendben követik egymást; egyes játékoknál a kezdést a szín határozza meg, máshol sorsolni lehet;

- minden játékos saját készletet kap a figurákból, amely megkülönböztethető a többi játékosétól; a különböző szerepet betöltő figurák egyértelműen felismerhetők;

- a különböző szerepet betöltő bábukra más-más szabályok vonatkozhatnak, de akár az egyes játékosok is más-más szabályokat követhetnek;

- minden lépés (hacsak kifejezetten nem közlök mást) egyetlen figurának egyetlen szabályos lépéséből áll, a szabálytalan lépést vissza kell vonni és másikat lépni helyette;

- „mező” a tábla egy meghatározott pontja vagy területe, ami a többi mezőtől világosan elkülöníthető; ha nem jelzem az ellenkezőjét, egy mezőn egyszerre csak egy figura állhat;

- „lépés” azt jelenti, hogy egy figurát, ami korábban már a táblán állt, a rá vonatkozó szabályoknak megfelelő módon a tábla más mezőjére viszünk; illetve egy játékos lépése azt jelenti, hogy a játékos megteszi mindazon cselekményeket, amiket a játék adott pillanatában a szabályok megengednek neki;

- „ütés” azt jelenti, hogy egy bábut, ami korábban már a táblán állt, eltávolítunk a tábláról; a leütött bábu a továbbiakban nem játszik (külön közlöm, ha a leütöttek még játékba állíthatók);

- „lerakás” azt jelenti, hogy a tábla egy mezőjére teszünk egy olyan figurát, ami korábban még nem volt a táblán;

- „lépésmód” az adott figura számára az adott helyzetben engedélyezett lépéseket jelenti;

- „ellenfél” a másik játékost (csapatjátéknál az ellencsapat egyik vagy összes tagját) jelenti, „ellenség” pedig az ellenfél egy bizonyos figuráját a saját figura szemszögéből;

- „ütéskényszer” azt jelenti, hogy aki a szabályok szerint ütni tud, annak muszáj ütnie, de ha többféleképpen is módja van ütni, akkor választhat a lehetséges ütések közül;

- „sor” a játékos bal kezétől a jobb keze irányába haladó mezősor;

- „oszlop” az egymással szemben ülő két játékos egyikétől a másik felé haladó mezősor;

- „alapsor” a táblának a játékos felőli legelső sora;

- saját bábut leütni nem lehet;

- ellenséges figura által elfoglalt mezőre csak akkor lehet lépni, ha ezzel egyúttal leütjük az ellenséges figurát (feltéve, hogy ezt a fajta ütést a lépő bábunkra vonatkozó szabályok megengedik);

- a játék szakaszokból is állhat, ilyenkor minden szakasznak saját szabályai vannak (lehetnek); például a lerakási szakaszt a küzdelem szakasza követheti;

- a négyzetrácsos táblák egyes mezőit (ha a játék nem használ más rendszert) betű-szám összeállítású koordináta-rendszer jelöli, ahol a betű az ábécét követi, a szám 1-től indul. A kezdő játékos bal keze felé eső sarokmező az a1, innen jobbra van b1, c1, d1 stb., illetve a kezdő játékostól távolodó irányban a2, a3, a4 stb.

# SAJÁT JÁTÉKOK

E fejezet játékait Kószó Krisztina és Láng Attila D. találta ki.

## Camelot

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 8·8-as (a1-h8)

*Figurák:* 12-12

*Alapállás:* a két alapsor összes mezőjére, kivéve a szélső oszlopok (a és h) mezőit

A játék 2002. október 5-én született Kószó Krisztina és Láng Attila D. alkotásaként.

Cél az ellenfél figuráinak leütése.

A figurák lóugrásban lépnek: egy 2·3 vagy 3·2 mezőből álló téglalap egyik sarkáról a másik sarkára. A sakkjátékokkal ellentétben a lóugrás itt nem ugrást, hanem lépést jelent: a közbeeső mezőknek üresnek kell lenniük, vagy ha ellenség áll rajtuk, az leütendő.

Ha például a d4-en álló figura e6-ra akar lépni, akkor két útvonal közül választhat: d4-d5-d6-e6 vagy d4-e4-e5-e6. (A cikcakkos d4-d5-e5-e6 útvonal nem megengedett.) Ha az útvonalra eső két mező (d5-d6 vagy e4-e5) üres, a lépés szabályos; ha a két mező egyikén vagy mindkettőn ellenség áll, a lépés szintén szabályos, és az átugrott egy vagy két ellenséget leütöttük. A célmezőnek, e6-nak mindenképpen üresnek kell lennie, ott ellenség sem állhat.

Ütéskényszer van: ha ütni lehet, akkor kell is. Ha többféle mód kínálkozik ütésre, a játékos választ közülük.

Ha a figura ütés után tovább tud ütni, akkor ezt meg kell tennie. Az ütéssorozat azonban legfeljebb három lépésből állhat, amikben összesen 3-6 figura üthető le.

Ha mindkét játékos figuráinak száma 4-re vagy kevesebbre csökken, onnantól kezdve csak ütni szabad, ütés nélkül lépni nem. Ha ebben a szakaszban a lépésen levő játékos nem tud ütni, a játéknak vége. Az nyer, akinek több bábuja maradt; ha egyenlő, a játék döntetlen.

Nyerni lehet úgy is, hogy az ellenfél összes figuráját leütjük vagy mozgásképtelenné tesszük.

## Tetroid

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 16·16-os

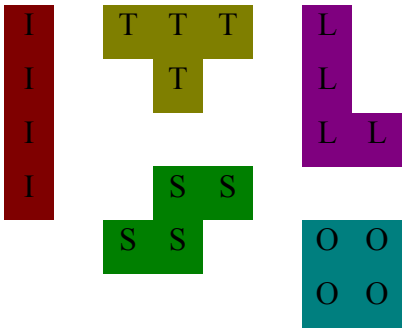
*Figurák:* 20-20

*Alapállás:* 4·5 mezőnyi téglalapra, ami a játékos felől nézve a tábla bal alsó sarkában van, vízszintesen 5, függőlegesen 4 mező terjedelemben

A játék 2002. október 12-én született Kószó Krisztina és Láng Attila D. alkotásaként.

Cél az ellenfél figuráinak leütése.

A játékban kétféle figura van: tetroid és gyalogos. A gyalogos azonos a közönséges figurával. A tetroid négy gyalogosból áll, amik egymással oldalszomszédos mezők folyamatos láncát alkotják. Ötféle alakú tetroid lehetséges:




(A tükrözött és elforgatott változatok nem szerepelnek itt, de ugyanúgy szabályosak.)

Bármely négy figura, amely valamelyik tetroidnak megfelelő alakban áll egymás mellett, tetroidnak számít. A tetroid egyetlen figuraként lép: egy mezőt vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan. A lépés úgy történik, hogy a tetroid négy figuráját egyenként eltoljuk egy mezővel a kiválasztott irányba - így a négy figura továbbra is ugyanazt a tetroidot fogja alkotni.

A tetroid lépése akkor szabályos, ha a négy figura egyike sem kerül a táblán kívülre vagy olyan mezőre, ahol már áll egy saját figura.

Ha a tetroid lépésével elfoglalt négy mező valamelyikén ellenség áll, azt a tetroid leüti.

A gyalogosok magányosan is léphetnek, ha eltűnnek mellőlük a társak, illetve önként is kiválhatnak a tetroidokból. A gyalogos egy vagy két mezőt léphet vagy ugorhat vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan, de csak szabad mezőre: ütni nem tud. Csak a tetroidok üthetnek.

Akinek négynél kevesebb figurája marad, vesztett.

# AMŐBAJÁTÉKOK

## Egyszerű malom

2 személy

*Tábla:* összekötött

3·3-as négyzetrács, amelyben a szomszédos mezőket vonal köti össze vízszintesen és függőlegesen

*Figurák:* 4-4

*Alapállás:* üres tábla

A kettős malom (lásd ott) kezdetleges változata.

Cél három bábu egy sorba állítása vízszintesen vagy függőlegesen, azaz malom létrehozása.

Az első szakaszban a bábukat felváltva helyezzük a tábla szabad mezőire. A kezdő lépésben tilos a középső mezőt elfoglalni.

A második szakaszban a bábuk az összekötő vonalak mentén léphetnek a szomszédos mezőre. Akinek sikerül három figuráját egy sorba állítani, nyert.

*Változat:* 3-3 bábuval.

## Gravitáció

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 8·8-as (papír)

*Figurák:* 32-32

*Alapállás:* üres tábla

Cél négy figuránk egy sorba állítása.

A játékosok felváltva teszik le egy-egy figurájukat egy üres mezőre. A figura ezt követően automatikusan elindul a tábla legközelebbi széle felé. Ha a tábla egyik széle közelebb van, mint a többi, akkor egyenesen indul el; ha két szél is egyforma közel van (vagyis a figurát egy főátlóra tettük), akkor átlósan indul el a sarok irányába. Ahol megakad (a tábla szélében vagy egy másik figurában), ott áll meg.

A figura gravitációs mozgás előtti állapota nem számít a nyerés szempontjából, csak miután megállt.

## Japán háború

haszami sogi

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 9·9

Népszerű japán játék.

*1. változat*

*Figurák:* 18-18

*Alapállás:* a két alapsorban

A bábuk egy mezőnyit léphetnek előre, hátra vagy oldalra. Átlósan nem. Ugyanezen irányokban át lehet ugrani akár saját, akár ellenséges bábut, ha mögötte üres mező van. Ugrássorozat is lehetséges. Az ugrás nem jelent ütést.

Ütni úgy lehet, hogy két bábunkkal vízszintesen vagy függőlegesen beszorítjuk. Sarokmezőn álló bábut úgy lehet leütni, hogy elfoglaljuk a mellette levő két mezőt. A két saját figura közé belépő támadót nem lehet emiatt leütni.

Az nyer, akinek elsőbb sikerül függőlegesen vagy átlósan öt saját bábut egy sorba állítania. A két alapsorunkban álló bábuk nem számítanak bele az ötbe.

*2. változat*

*Figurák:* 9-9

*Alapállás:* az alapsorban

Minden ugyanúgy történik, mint az 1. változatban, de a cél itt az, hogy az ellenfél nyolc bábuját leüssük.

## Malom

kettős malom, csoszogós

2 személy

*Tábla:* összekötött

Három koncentrikus négyzet alkotja, amelynek sarkain és az oldalak felezőpontjaiban vannak mezői. A felezőpontokban levő mezőket vonal köti össze. Ha az egyik oldalt északinak hívjuk, a három négyzetet pedig megszámozzuk (a belső lehet az 1-es), akkor összekötő vonalak húzódnak a következő mezők között:

a belső négyzet:

1ÉNy-1É-1ÉK
1ÉNy-1Ny-1DNy
1DNy-1D-1DK
1DK-1K-1ÉK

a középső négyzet:

2ÉNy-2É-2ÉK
2ÉNy-2Ny-2DNy
2DNy-2D-2DK
2DK-2K-2ÉK

a külső négyzet:

3ÉNy-3É-3ÉK
3ÉNy-3Ny-3DNy
3DNy-3D-3DK
3DK-3K-3ÉK

a négyzeteket összekötő vonalak:

1É-2É-3É
1Ny-2Ny-3Ny
1D-2D-3D
1K-2K-3K

A felsorolt vonalak jelentik azokat a mezőhármasokat, amelyeken malom hozható létre.

(További tizenháromféle tábla ismeretes.)

*Figurák:* 9-9

*Alapállás:* üres tábla

Ókori játék, ismerték Egyiptomban, Trójában és Ceylonban is. Története legalább I. Ramszesz uralkodásáig (Kr. e. 1400-1366) vezethető vissza. Később a nyugat-európai uralkodóházakban kedvelték. Kiszorította kezdetleges változatát, az egyszerű malmot (lásd ott), így kettős malom helyett ma már csak malomnak hívják.

Cél a játékos hét bábujának leütése vagy minden meglevő bábujának beszorítása.

Az első szakaszban felváltva helyezzük le a bábukat, amik ekkor még nem léphetnek. Ha valamelyik játékosnak sikerül három bábuját egy sorba állítania az összekötő vonalak mentén, leveheti az ellenfél egy bábuját, de csak olyat, ami nem áll malomban. Ha minden bábuja malomban áll, akkor lehet malomból elvenni. (Ez lesz érvényes a későbbiekben létrehozott malmoknál is.)

Ha mind a kilenc bábut leraktuk, következik a második szakasz. Itt a figurák léphetnek az összekötő vonalak mentén, mindig a szomszédos mezőre. Továbbra is malom létrehozása a cél.

Amikor egy játékosnak már csak három bábuja maradt, következik a harmadik szakasz - de csak az ő számára, ellenfele marad a második szakaszban, amíg háromra nem csökken az ő serege is -: a figurákkal ugrani lehet, bármelyik szabad mezőre, tekintet nélkül a távolságra.

## Ötös malom

go-bang, amőba, OX, gomoko, gomoku

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 19·19-es

A játék nem a négyzeteken, hanem a vonalak kereszteződésein zajlik, ezekből van 19·19.

*Figurák:* 100-100

*Alapállás:* üres tábla

Japán eredetű játék.

Cél öt figurát sorba állítani vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan.

A játék első szakaszában felváltva raknak egy-egy figurát a kereszteződési pontokra (fekete kezd). Ha valaki öt figurát sorba állított, nyert.

Ha elfogytak a bábuk, kezdődik a második szakasz. Itt a figurák vízszintesen vagy függőlegesen léphetnek a szomszédos pontra. Cél ismét az öt figura sorba állítása.

*Változat:* Az amőbajátékban általában nem határozzák meg a tábla méretét, hanem kockás papíron játszanak és a papír mérete szab határt a játéktérnek. Csak az első szakaszt játsszák, négy vagy öt jelet kell sorba állítani.

*Másik változat:* Angliában közönséges sakktáblán 12-12 figurával játszanak, a mezőkre teszik őket és átlósan nem lehet sort alkotni. A második szakasz itt is szerepel.

## Pente

2 vagy több személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 19·19-es

*Figurák:* 180-180

*Alapállás:* üres tábla

Cél öt figurát egy sorba állítani vagy öt párat levenni az ellenfél figuráiból.

A játékosok felváltva egy figurát raknak le. Ha a lerakott bábu és egy saját bábu között az ellenfél két bábuja van (a négy figura így egyenes vonalat alkot), a két ellenfelet leütöttük. Egyszerre több irányba is le lehet ütni párokat.

Ha többen játszanak, bármely két ellenfélhez tartozó figurákat le lehet venni, nem szükséges, hogy azok ugyanahhoz az ellenfélhez tartozzanak.

*Változat:* a kerjó-pentében 2 vagy 3 ellenfél vehető le ugyanabban az irányban, és 15 bábut kell levenni a győzelemhez.

*Változat:* a pente pluszmínuszban ütéskor választhatunk, hogy a leütött figurákat hozzáadjuk saját ütéseinkhez vagy levonjuk az ellenfél ütéseiből. Több egyszerre történő ütésnél külön-külön dönthetünk. Nem lehet az ellenfél pontszámát negatívra csökkenteni.

## Potyogós amőba

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 7·6-os (7 sor, 6 oszlop) (papír)

Általában függőleges táblát használnak: két átlátszó lap, köztük kis hézaggal, a függőleges oszlopokat elválasztó belső falakkal, támasztólábra állítva.

*Figurák:* 21-21 (függőleges tábla esetén korongok)

*Alapállás:* üres tábla

Cél négy figuránk sorba állítása vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan.

Minden lépésben egy korongot teszünk az egyik oszlopba. A korong az oszlop legfelső szabad pozícióján áll meg: ha az oszlop üres, legalul, egyébként a legfelső korong fölött. Ha az oszlop betelt, oda már nem lehet tenni. Ha minden oszlop betelt, döntetlen.

## Potyogós tetrisamőba

Azonos a potyogós amőbával (lásd ott), azzal a különbséggel, hogy ha a legalsó sor megtelik, az ott levő figurák eltűnnek és az összes többi figura egy sorral lejjebb kerül.

## Sík potyogós amőba

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 8·8-as (papír)

*Figurák:* 32-32

*Alapállás:* üres tábla

Cél négy figura sorba állítása vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan.

Lépni úgy kell, hogy egy figurát helyezünk a tábla bármelyik szélső mezőjére, ami üres. A figura ezután elindul a tábla szemközti széle felé és mindaddig halad egyenesen, amíg a tábla túlsó szélén mezőbe vagy egy már letett figurába nem ütközik. Ide léptünk.

## Térbeli amőba

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 4·4·4-es (papír)

4 darab 4·4-es négyzetrácsot állítunk egymás fölé. A táblák célszerűen átlátszóak legyenek.

*Figurák:* 32-32

*Alapállás:* üres tábla

Cél négy figurát sorba állítani a tér bármelyik iránya szerint.

A játékosok felváltva egy-egy figurát tesznek egy üres mezőre.

*Változat:* 6·6·6-os tábla, ötöt kell egy sorba állítani. Ebben a változatban az első lépést csak a kocka felszínére lehet tenni, a sarkokra sem.

## Térbeli potyogós amőba

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 4·4·4-es (papír)

16 függőleges, átlátszó csőből áll a tábla, amelyeket 4·4-es négyzetrácsba rendezünk. A figurák a csövekbe dobva egymásra helyeződnek. Használhatunk oszlopokat is csövek helyett, amikre gyűrűforma figurákat húzunk.

*Figurák:* 32-32

*Alapállás:* üres tábla

A potyogós amőba (lásd ott) térbeli változata. A cél négy figurát sorba állítani a tér bármely iránya szerint.

# BESZORÍTÓS JÁTÉKOK

## Agarak és rókák

2 személy (aszimmetrikus)

*Tábla:* sakktábla, 10·10-es vagy 8·8-as

*Figurák:* 10·10-es tábla esetén 20, 8·8-as esetén 16 agár; mindkét táblánál 2 róka

*Alapállás:* az agarak a tábla 1-4. sorának sötét mezőire, a rókák az agaraktól legtávolabbi sor két sötét mezőjére

Az agarak célja a rókák bekerítése, a rókáké az agarak támadóvonalának áttörése.

Az agarak átlósan előre léphetnek a szomszédos mezőre; a rókák átlósan előre vagy hátra, tetszőleges számú szabad mezőn át.

Ugrás, ütés nincs.

## Csillagjáték

mu-torere

2 személy

*Tábla:* összekötött

Nyolcágú csillag, minden csúcsán és középpontjában egy-egy mezővel. A csúcsmezőket az óramutató járása szerint 1-től 8-ig számozzuk, a középponti mező a 9-es. A csúcsmezők össze vannak kötve a szomszédos két mezővel (az 1-es a 2-essel és a 8-assal); a 9-es mező az összes csúcsmezővel össze van kötve. A csúcsmezők neve *kevai,* a 9-es mező neve *putaki.*

*Figurák:* 4-4

*Alapállás:* az 1-4, illetve 5-8 mezőkre, a putaki üresen marad.

Nowak szerint a játék a Csendes-óceánban fekvő Mauritius-szigetről származik és Polinézia kedvelt játéka. Mivel azonban Mauritius nem Polinéziában és nem a Csendes-óceánban van (hanem az Indiai-óceánban), a játék származási helye bizonytalan.

Cél az ellenfél beszorítása.

Lépni lehet a kevai mezőkről a putakira és vissza, illetve a kevaikról a szomszédos kevaikra - ha a célmező szabad.

A kezdő lépésben nem szabad megakadályozni, hogy az ellenfél léphessen, vagyis egy szélső figuránkat kell a putakira tolnunk. A továbbiakban is csak olyan figurával akadályozhatjuk az

ellenfelet, ami ellenség vagy szabad mező szomszédságában áll; olyannal nem, ami két saját figura között van.

Aki nem tud lépni, vesztett.

## Farkas és kutyák

farkas és bárányok, vadász és nyúl

2 személy (aszimmetrikus)

*Tábla:* sakktábla, 8·8-as

*Figurák:* 1 farkas, 4 kutya

*Alapállás:* a kutyák az 1. sor sötét mezőire, a farkas bármely másik sötét mezőre

Régi lengyel népi játék.

A kutyák célja a farkas bekerítése, a farkasé a kutyák támadó vonalának áttörése.

Minden figura átlósan léphet a szomszéd mezőkre, a farkas négy irányban, a kutyák csak előre.

Ugrás, ütés nincs.

## Pókháló

2 személy (aszimmetrikus)

*Tábla:* összekötött

A tábla külső széle nagy hatszög, sarkain egy-egy kék mezővel (a1-f1). Mindegyik kék mezőt vonal köti össze a két szomszédos mezővel, és vonal indul belőle a hatszög középpontjában elhelyezkedő piros mezőbe (p). E vonalak mentén egyenként 3-4 sárga mező található (az óramutató járása szerint, a tábla bal szélén levő mezőt nevezve a-nak):

a: négy (a2-a5)
b: négy (b2-b5)
c: három (c2-c4)
d: három (d2-d4)
e: három (e2-e4)
f: négy (f2-f5)

A sárga mezőket vonal köti össze az azonos vonalon levő szomszédos sárga mezőkkel, illetve a kék vagy a piros mezővel, ha az a szomszéd, továbbá a szomszéd vonal egyes mezőivel, a következőképpen (itt jelölöm a kék mezőktől a szomszéd vonal sárga mezőihez futó vonalakat is):

a1: b2
a2: b3, f2
a3: b3, f3
a4: b5, f4

a5: b5, f5
b2: c2
b3: c2
b4: c3
b5: c4
c1: d2
c2: d2
c3: d3
c4: d4
d1: e2
d2: e3
d3: e3, e4
d4: e4
e1: f3
e2: f3
e3: f4
e4: f5

*Figurák:* 1 légy, 5 pók

*Alapállás:* légy a p mezőre, pókok bármelyik öt kék mezőre

A légy kezd. Mindkét játékos a vonalak mentén a szomszédos mezőkre léphet. A légy nem léphet vissza többé a p mezőre.

A légy célja, hogy eljusson bármelyik kék mezőre. A pókok célja, hogy a legyet beszorítsák, azaz ne tudjon lépni.

Ütés vagy ugrás nincs.

## Róka és libák

farkas és kutyák

2 személy (aszimmetrikus)

*Tábla:* összekötött

Alapja 7·7-es négyzetrács (a1-g7), amelynek sarkairól 2·2 mezős négyzeteket (a1-b2, a6-b7, f1-g2 és f6-g7) távolítottak el. A mezőket fehér vonalak kötik össze vízszintesen és függőlegesen a szomszédokkal, valamint kék vonalak átlósan, de csak a kereszt szárain belül. A 3. változatban további négy mező egészíti ki a táblát: b2, b6, f2 és f6; ekkor a mező és szomszédai között szintén megjelennek az átlós kék vonalak.

*Figurák:* 1 róka, 13 vagy 17 liba; a *farkas és kutyák*ban 1 farkas, 17 kutya

Középkori eredetű játék, óangol és frank legendákból is ismert.

A róka célja a libák kiütése, a libáké a róka beszorítása.

*1. változat*

*Tábla:* az átlós kék vonalak hiányoznak

Alapállás: 13 liba az 5-7. sorok minden mezőjére, a róka bármelyik további mezőre

A fehér vonalak mentén a szomszédos mezőre léphetnek a játékosok. A róka üthet, ha átugorja a libákat. Ugrássorozatot is csinálhat. Ütéskényszer van; ha több ugrássorozat kínálkozik, azt kell választani, ahol több libát zsákmányolhat.

*2. változat*

*Tábla:* megvannak az átlós kék vonalak is

*Alapállás:* 17 liba az 5-7. sor, valamint az a és g oszlop minden mezőjére; a róka d3-ra

A libák most hátrafelé nem léphetnek, a róka pedig a kék vonalak mentén is közlekedhet, amiket a libák nem használhatnak.

*3. változat*

*Tábla:* megvannak az átlós kék vonalak és a négy kiegészítő mező

*Alapállás:* 17 kutya az 5-7. sorok minden mezőjére, valamint a4-re és g4-re; a farkas d4-re

Ez a játék orosz változata. Szabályai azonosak a 2. változat szabályaival, csak a kezdőállás és a tábla különbözik.

## Tehenek és leopárdok

2 személy (aszimmetrikus)

*Tábla:* összekötött

Alapja 5·5-ös négyzetrács (a1-e5), amelyben minden pontot vonal köt össze vízszintes és függőleges szomszédaival, valamint átlós vonalak a következő mezőkön áthaladva:

a1-b2-c3-d4-e5
a3-b4-c5
c1-d2-e3
a3-b2-c1
a5-b4-c3-d2-e1
c5-d4-e3

A négyzetrácshoz négy háromszög csatlakozik az a3, c1, c5, illetve e3 mezőkben, amelyek egyúttal a háromszögek egyik csúcspontjául szolgálnak. E pontokon kívül mindegyik háromszögnek további hat mezője van: a csatlakozóponttal szemközti oldalon (A oldal) három mező (a másik két csúcspont és az oldal felezőpontja), valamint ezen oldal és a csatlakozópont között további három mező (a másik két oldal felezőpontja és a háromszög középpontja). A csatlakozópontot vonal köti össze a B és C oldal felezőpontjával és a középponttal; a B és C

felezőpontot vonal köti össze a középponttal és az A oldal hozzájuk közelebbi végpontjával; e végpontokat vonal köti össze az A oldal felezőpontjával is; a háromszög középpontját vonal köti össze az A oldal felezőpontjával, az eddig említetteken kívül.

Bár a játék szempontjából közömbös, az A oldal párhuzamos az alapnégyzet hozzá legközelebb eső oldalával (tehát a c1-hez és c5-höz csatlakozó háromszögeknél vízszintes, a másik kettőnél függőleges), a másik két oldal pedig a csatlakozóponton átmenő átlók meghosszabbításába esik, azokkal nem zár be szöget.

*Figurák:* 2 leopárd, 24 tehén

*Alapállás:* üres tábla

Dél-Ázsiából, a Bengáli-öböl környékéről származó népszerű játék.

A leopárdok célja a tehenek kiütése, a teheneké a leopárdok beszorítása.

A leopárd kezd, egyik bábuját egy üres mezőre teszi. Ezután a tehén rakja le egy bábuját, majd következik még egy tehén és a másik leopárd. Ettől kezdve a leopárdok már léphetnek (és üthetnek is), de a tehenek mindaddig nem, amíg összes figurájukat le nem rakták.

Lépni az összekötő vonalak mentén a szomszédos mezőkre lehet. A leopárdok leüthetik a teheneket, ha átugorják őket. Ugrássorozatra is mód van; ha több lehetséges ugrássorozat kínálkozik, azt kell választani, ahol több tehenet lehet leütni. Ütéskényszer van.

## Vadász és nyúl

2 személy (aszimmetrikus)

*Tábla:* összekötött

Alapja 3·3-as négyzetrács (1-9), amelyhez két további mező (10, 11) csatlakozik a négyzet két szemközti oldalánál (a 10-es a vadász felőli oldalon). A mezőket vízszintesen, függőlegesen és átlósan kötik össze vonalak.

*Figurák:* 1 nyúl, 3 vadász

*Alapállás:* a vadász az 1-es, 3-as és 10-es mezőre, a nyúl az 5-ösre

Francia katonajáték az 1870-es háború idejéből.

A vadász célja a nyúl beszorítása, a nyúlé a vadász védvonalának áttörése.

A játékosok az összekötő vonalak mentén léphetnek; a vadász nem léphet hátrafelé. A vadász kezd.

*Szabálymódosítás:* az induló állás megváltoztatása. A nyúl a 10-es kivételével bárhova leteheti figuráját, ezután pedig a vadászok foglalják el tetszés szerint mezőiket.

## Várvédelem

2 személy (aszimmetrikus)

*Tábla:* összekötött

Alapja 7·7 pontból álló négyzetrács (a1-g7), amelynek mind a négy sarkáról négy-négy pontot eltávolítottak 2·2-es négyzet formában (a1-b2, a6-b7, f1-g2 és f6-g7); így kereszt jön létre, amelynek mindkét szára 7 pont hosszú és 3 pont széles. (A vízszintes szár koordinátái a3-g3, a függőlegesé c1-e7.) Minden pontot kettős vonal köt össze vízszintes és függőleges szomszédaival, valamint egyszeres vonal az átlós szomszédokkal, de csak a kereszt szárain belül. (Tehát nincs összeköttetés például b3 és d2 között, mert az kívül lenne a kereszten.) A c5-e7 területre eső kilenc pont (a vár) sárga, a többi fehér.

*Alapállás:* a lovagok két tetszés szerinti sárga pontra, az ostromlók a fehérekre.

*Figurák:* 2 lovag, 24 ostromló

Régi európai játék, szabályait a 19. század elején jegyezték le Lengyelországban.

A lovagok célja a vár megvédése, az ostromlóké annak elfoglalása.

Az ostromlók kezdenek. Lépni előre vagy oldalra tudnak a kettős vonalak mentén, hátrafelé nem. Nem üthetik ki és nem ugorhatják át a lovagokat. Céljuk, hogy elfoglalják a vár mind a kilenc mezőjét, vagy hogy a lovagokat beszorítsák.

A lovagok hátrafelé is mozoghatnak a kettős vonalakon, valamint az egyszeres vonalakon átlósan is. Üthetnek, ha átugornak egy ostromlót; ha ezt követően további ütésre van mód, ugrássorozat is létrejöhet. Ütéskényszer van.

A lovagok győznek, ha legalább tizenhat ostromlót leütnek (kilencnél kevesebb sem a vár elfoglalására, sem a lovagok beszorítására nem elég). Az ostromlók győznek, ha a lovagok nem tudnak lépni, vagy ha elfoglalják a vár mind a kilenc mezőjét.

# DÁMAJÁTÉKOK

## Egyirányú dámajáték

Táblája, figurái és szabályai azonosak a nemzetközi dámajátékkal (lásd ott); különbség csak az alapállásban van. A két játékos a tábla két oldalára állítja fel figuráit, világos az a-e, sötét az f-j oszlopokban; mindketten az 1-8. sorokat töltik meg figurákkal, a 9-10. sor marad üresen. Ebben a változatban mindkét játékosnak ugyanarra, a 10. sor irányába van az „előre”, s ebben a sorban változnak figuráik dámákká.

## Ejtőernyős dámajáték

Táblája, figurái és szabályai azonosak a nemzetközi dámajátékkal (lásd ott); különbség csak az alapállásban van. Az 1. és a 10. sor figurái helyet cserélnek, azaz miközben sötét a 2-4. sorokat, világos pedig a 7-9. sorokat foglalja el, az 1. sorban világos, a 10. sorban sötét figurák állnak. Ezek az ejtőernyősök, akik közönséges figuraként az ellenfél alapsorából hátrafelé kezdik meg pályafutásukat, vagyis csak ugrással kerülhetnek el onnan.

## Gótikus dámajáték

2 személy

*Tábla:* sakktábla, 10·10-es vagy 8·8-as

*Figurák:* 8·8-as táblánál 16-16, 10·10-esnél 20-20, dámává változhatnak

*Alapállás:* a tábla két alapsorának összes mezőjére

1951-ből származó dámajáték-változat.

A közönséges bábuk öt irányban léphetnek: átlósan előre, függőlegesen előre és vízszintesen. A dámák mind a nyolc irányban léphetnek, de ugyanúgy csak egy mezőt, mint a közönséges bábu.

Minden más szabály megegyezik a nemzetközi dámajátékéval (lásd ott).

## Háromszögű dámajáték

3 személy

*Tábla:* háromszögrácsos, sakktáblaszínezésű, mindhárom oldal mentén 12 sötét háromszög oldala húzódik; a tábla 144 mezőjéből 78 sötét és 66 világos)

*Figurák:* 21-21, dámává változhatnak

*Alapállás:* mindhárom játékos a tábla egyik sarkából indul, a sötét mezőkről (a felállított mezők háromszöget alkotnak, amely a tábla negyedrészét foglalja el)

Csak sarkosan érintkező sötét mezőkre lehet lépni, oldalirányban vagy előre. A dáma minden irányban tetszőleges számú mezőt léphet.

Dámává alakulni a saját kiinduló csúccsal szemközti sorban lehet.

Ugrássorozattal vegyesen lehet ütni a két ellenfél bábui közül.

Akinek minden bábuja mozgásképtelenné vált, kiesett és le kell vennie megmaradt bábuit.

A további szabályok megegyeznek a nemzetközi dámajátékkal (lásd ott).

## Királyjáték

les kingers

2 személy

*Tábla:* sakktábla, 10·10-es (a kis királyjátéknál 8·8-as)

*Figurák:* 10-10 közönséges bábu, 5-5 dáma, 5-5 király (a kis királyjátéknál 8-8 közönséges bábu, 4-4 dáma és 4-4 király)

*Alapállás:* sötét királyai az 1., dámái a 2., közönséges bábui a 3-4. sorból indulnak; a sorok minden sötét mezőjére kerül egy bábu; világos felállása ennek tükörképe.

Francia dámajáték-változat.

A közönséges bábuk és a dámák lépésmódja azonos a nemzetközi dámajátékéval (lásd ott), de a közönséges bábuk az ellenfél alapsorát elérve nem változnak dámává, onnan csak ütni tudnak.

A királyok lépése azonos a dámákéval, de csak királyok üthetik ki őket. Fontos korlátozás, hogy nem állhatnak meg a tábla szélső mezőin (az a és a j oszlopban), csak akkor, ha olyan bábut ütnek, ami közvetlenül ezen oszlopok mellett áll. Ez utóbbi esetben a következő lépésben el kell lépniük onnan.

## Közönséges dámajáték

dáma

2 személy

*Tábla:* sakktábla, 8·8-as

*Figurák:* 12-12, dámává változhatnak

*Alapállás:* a játékos felé eső három alapsor fekete mezőire

A szabályleírást lásd a nemzetközi dámajátéknál. Ez a változat akkor használatos, ha csak közönséges sakktábla van kéznél. Az amerikai változatban eltérés a nemzetközi dámajátéktól, hogy a dámák nem léphetnek akárhány mezőt előre vagy hátra, csak egyet.

## Lépes dámajáték

2 személy

*Tábla:* hatszögrácsos, téglalap alakú, 10 sor, soronként 8 mező (a játékosok felé néző két oldalon csúcsok állnak ki, bal- és jobboldalon függőleges oldalak)

*Figurák:* 24-24, dámává változhatnak

*Alapállás:* a három alapsor összes mezőjére

Baszk játékváltozat.

A közönséges bábuk egy-egy mezőt léphetnek négy irányban, hátrafelé nem. A dámák mind a hat irányban tetszőleges számú mezőt léphetnek.

Minden más szabály megegyezik a nemzetközi dámajátékéval (lásd ott).

## Max dámajáték

Stan Druben játékváltozata. Azonos a közönséges vagy a nemzetközi dámajátékkal, a következő eltérésekkel:

Üres táblával kezdődik a játék.

Minden lépésnél választani lehet a szabályos figuralépések és egy figura lerakása között. Lerakni azokra a mezőkre lehet, ahonnan a figurák szabályosan indulnak.

Ha ütni kell, nem lehet lerakni.

## Nemzetközi dámajáték

lengyel, francia vagy százmezős dámajáték

2 személy

*Tábla:* sakktábla, 10·10-es

*Figurák:* 20-20, dámává változhatnak

*Alapállás:* a játékos felé eső négy alapsor fekete mezőire (sötét az 1., világos a 10. sortól)

1723-ban hozta létre egy lengyel és egy francia tiszt egy párizsi kávéházban a közönséges dámajáték táblájának kibővítésével.

Cél az ellenfél bábuinak kiütése vagy beszorítása.

A táblát úgy kell felállítani, hogy a játékosok bal keze felőli sarokmező fekete legyen. Sötét kezd.

A figurák mindig előre, átlós irányban léphetnek egy-egy mezőt; például d4-ről csak c5-re vagy e5-re szabad lépni.

Ütni ugrással lehet: az átlósan előttünk levő mezőn álló ellenséget átugorva a mögötte levő mezőre lépünk, az átugrott ellenséget pedig levesszük. Ugrani azonban hátrafelé is szabad, bár lépni nem. Saját bábunkat átugrani nem lehet.

Ugrássorozat is lehetséges: ha az ugrás elvégzése után az ugró figura még mindig tud ugrani, meg is kell tennie. Két ugrás között irányt is változtathat.

Ütéskényszer van. Ha több ütés lehetséges, a játékos szabadon választ közülük. Ha egy ugrássorozatot megkezdtünk, azt csak teljes egészében szabad végrehajtani: ha a figura négy ellenséget tud leütni, mind a négyet le is kell.

Ha egy bábunak sikerül eljutnia az ellenfél alapsorába (sötétnek a 10., világosnak az 1. sorba), dámává változik. A dáma tetszés szerinti távolságba léphet átlósan (szabad mezőkön át), előre és hátrafelé is. Ütni is így tud; közte és a leütött bábu között üres mezők lehetnek, s a leütött bábu mögött tetszés szerinti számú üres mezőn haladhat tovább.

Ha egy bábu ugrássorozat közben jut el az ellenfél alapsorába, de az ugrássorozatot hátrafelé (a közönséges bábuk lépésmódja szerint) még folytatni tudja, akkor az ütéskényszer miatt ezt meg kell tennie, és nem változik dámává.

Ugrássorozat közben nem lehet ugyanazt a figurát többször átugrani.

## Oszlopos dámajáték

laszka

2 személy

*Tábla:* sakktábla, 7·7, a sarkokon világos mezőkkel

*Figurák:* 12-12 tornyozható korong, tisztté változhatnak

*Alapállás:* a világos mezőkre három-három alapsorban és a 4. sor egy-egy szélső világos mezőjére; a középső világos mező üresen marad

Emanuel Lasker német sakkvilágbajnok hozta létre.

Cél az ellenfél bábuinak megszerzése vagy mozgásképtelenné tétele.

A figurák a nemzetközi dámajáték (lásd ott) szabályai szerint léphetnek és üthetnek. Az ütés azonban nem jelenti az ellenség levételét a tábláról, hanem az ütő figura magával viszi és vele hadoszlopot képez. A hadoszlop tetején az ütő figura áll. A továbbiakban a hadoszlop közönséges bábuként mozog és a tetején álló hadoszlopparancsnok színe szerinti játékoshoz tartozik. A hadoszlop úgy növekedhet, hogy üt.

Ha hadoszlopot ütünk, csak a parancsnokát visszük magunkkal; a hadoszlop többi része helyben marad és a tetején levő figura határozza meg, kié.

Ha egy katona eléri az ellenfél alapsorát, tisztté lép elő; ha hadoszloppal történik ez, a parancsnok lép elő tisztté.

A tiszt által vezetett hadoszlopnak olyan kiváltságai vannak, mint a dámáknak; a magányos tiszt csak úgy léphet, mint a közönséges figurák, tehát az ellenfél alapsorából csak ugrással kerülhet el.

A foglyul ejtett tiszt megmarad tisztnek.

## Ősdámajáték

alkerk, quirkat, alquerque

2 személy

*Tábla:* összekötött

Alapja 5·5-ös négyzetrács (a1-e5), amelyben a szomszédos pontokat vízszintesen és függőlegesen vonalak kötik össze; továbbá átlós vonalak haladnak a következő pontokon át:

a1-b2-c3-d4-e5
a3-b4-c5
c1-d2-e3
a3-b2-c1
a5-b4-c3-d2-e1
c5-d4-e3

*Figurák:* 12-12

*Alapállás:* sötét az 1-2. sorok mezőire, valamint d3-ra és e3-ra; világos a 4-5. sorok mezőre, valamint a3-ra és b3-ra

Több mint háromezer éves egyiptomi játék, vélhetően a mai dámajátékok őse. Arab közvetítéssel jutott el Európába.

Cél az ellenfél bábuinak kiütése vagy beszorítása.

Lépni az összekötő vonalak mentén lehet előre, oldalra vagy átlósan; visszafelé nem. Ütni a szomszédos mezőn levő figura átugrásával lehet, a mögötte levő üres mezőre ugorva. Ugrani hátrafelé is lehet.

Ütéskényszer van; ha azonban a játékos nem veszi észre ütési lehetőségét, lépése után az ellenfél elveheti azt a bábuját, amivel üthetett volna, és ráadásul még léphet is. Ha azonban az ellenfél sem veszi észre, a bábu a helyén marad és később üthet.

Az ellenfél alapsorába jutott bábuk nem mozdulhatnak többé, kivéve, ha ütni tudnak.

## Panoráma dámajáték

Azonos a nemzetközi dámajátékkal (lásd ott), de két egymás mellé tett 10·10-es (vagy 8·8-as) táblát használ, így a táblának 10 (8) sora és 20 (16) oszlopa van. A figurák elhelyezése azonos a nemzetközi dámajátékéval, a 10·20-as táblához 40-40, a 8·16-oshoz 24-24 figurát használnak.

## Sarkos dámajáték

Táblája, figurái és szabályai azonosak a nemzetközi dámajátékkal (lásd ott); különbség csak az alapállásban van. A két játékos derékszögű háromszög alakban állítja fel figuráit: sötét a c1-j8 átló vonalára és attól jobbra és lefelé, világos pedig az a3-h10 átló vonalára és attól balra és fölfelé.

## Társas dámajáték

4 személy

*Tábla:* csonka sakktábla

Alapja 13·13-as sakktábla (a1-m13), amelynek sarkairól 2·2-es négyzetben eltávolítottak 4-4 mezőt. A létrejövő kereszt mindkét szára 9·13 mezőből áll; minden sarkon sötét mező van.

*Figurák:* 12-12, dámává változhatnak

*Alapállás:* 1. játékos az 1-2. sor összes sötét mezőjére és a 3. sor három középső sötét mezőjére (e3, g3, i3); a többiek a kereszt másik három végén hasonlóképpen

Két játékos alkot egy csapatot, bábuik a táblán szomszédosak. Az egy csapatba tartozó bábuk nem üthetik ki egymást. A csapattárs alapsorának elérése semmilyen kiváltságot nem jelent.

Az „előre" a játékos kiinduló sorával szemközti játékos felé vezető irányt jelenti.

Ugrássorozattal vegyesen lehet leütni az ellenséges csapat két játékosának bábui közül.

Ha egy játékos minden bábuja mozgásképtelenné válik, kiesett és maradék bábuit le kell vennie a tábláról. A többi három küzd tovább.

Minden más szabály megegyezik a nemzetközi dámajátékával (lásd ott).

*Szabályváltozat:* nem alkotnak csapatokat, mind a négy játékos a saját szakállára harcol.

## Török dámajáték

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 8·8-as (a nagy változatban 10·10-es)

*Figurák:* 16-16 (a nagy változatban 30-30), vezírré változhatnak

*Alapállás:* sötét a 2-3., világos a 6-7. sor összes mezőjére

Lépni nem átlósan, hanem függőlegesen előre vagy oldalirányban lehet. A dámákat itt vezírnek hívják, kiváltságai azonosak a dámákéval. Minden más szabály megegyezik a nemzetközi dámajátékával (lásd ott).

# HELYCSERÉLŐ JÁTÉKOK

## Antilopok és sakálok

2 személy

*Tábla:* összekötött

Tíz mezőből áll, amelyek öt sorban helyezkednek el, soronként két-két mezővel. A sorok egymáshoz képest balra-jobbra el vannak tolva: a páratlan sorok jobbra, a párosak balra. A mezőket átlósan kötik össze vonalak a szomszéd mezőkkel.

Ha a sorokat alulról fölfelé, a sorok mezőit balról jobbra számozzuk, akkor a mezők a következőképpen vannak összekötve:

1: 3
2: 3, 4
3: 1, 2, 5, 6
4: 2, 6
5: 3, 7
6: 3, 4, 7, 8
7: 5, 6, 9, 10
8: 6, 10
9: 7
10: 7, 8

Az antilopok kiinduló mezői az 1-es és a 2-es, a sakáloké a 9-es és a 10-es.

Egyvonalba esnek tehát a következő mezők:

1-3-6-8
2-3-5
2-4
4-6-7-9
5-7-10
8-10

*Figurák:* 2 antilop, 2 sakál

*Alapállás:* a kiinduló mezőkre

Afrikai népi játék.

Cél az ellenfél egyik kiinduló mezőjének elfoglalása.

Mindkét játékos a vonalak mentén léphet egyet vagy többet, egyenes irányban.

Sakálok és antilopok nem kerülhetnek két egyvonalba eső mezőre. Aki emiatt nem tud lépni, kimarad.

## Asztar

pásztorjáték

2 személy

*Tábla:* összekötött

Alapja 5·5-ös négyzetrács (a1-e5), amelyben a szomszédos mezőket vízszintesen és függőlegesen vonalak kötik össze. A mezők pirosak, kivéve a c1-es és a c5-ös mezőt, amelyek a játékosok táborának csatlakozómezői.

A c1-es mező egy háromszög felső csúcsa, amely a négyzet alatt helyezkedik el és a c1-est is beleszámítva kilenc mezőből áll. Első sora öt mezőből áll (beleértve a csúcspontokat), amelyeket vonal köt össze a szomszédokkal. Második sora három mezőből áll, amelyeket függőleges vonal köt össze az első sor három belső mezőjével, a két szélsőt pedig a két csúcsponttal. A második sor mindhárom mezőjét vonal köti össze a c1-es mezővel, amely a háromszög harmadik sorát alkotja. A háromszög mezői sárgák.

A tábla átellenes oldalán a háromszög tükörképe kék színben jön létre.

*Figurák:* 9-9 (sárga, illetve kék)

*Alapállás:* a saját tábor kilenc mezőjére

A kirgiz pásztorok régi játéka.

Cél az ellenfél táborának elfoglalása minél több ellenséges bábu leütésével.

Lépni az összekötő vonalak mentén, a szomszédos mezőre lehet. Ütni ugrással lehet, ugrássorozatra is mód van. Ha több ugrásra is lehetőség van, azt kell választani, ahol a legtöbb bábut lehet leütni.

Az nyer, aki a legtöbb helyet foglalja el az ellenfél táborából.

## Halma

2 vagy 4 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 16·16-os (ritkábban 17·17-es), színezett

A tábla mezői mind azonos színűek, de egyes mezők körül vastag vonalak húzódnak a kiinduló területek jelzésére. A bal alsó sarokban vonal veszi körül az a5-b5 mezőket; a c4-es mezőt; a d4-es mezőt; és az e1-e2-es mezőket. A többi sarokban ennek tükörképe látható.

*Figurák:* 2 játékosnál 19-19; 4 játékosnál 13-13

*Alapállás:* 2 játékosnál a tábla két szemközti sarkában a belső vastag vonalon belüli mezőkre; 4 játékosnál mindegyik sarokban a külső vastag vonalon belüli mezőkre

Nagy-Britanniában született az 1880-as években.

Cél az ellenfél kiinduló területének elfoglalása.

A bábuk vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan a szomszédos mezőre léphetnek.

Ugrani is lehet: ha a bábunk melletti mezőn bábu áll (akár ellenséges, akár saját), mögötte pedig üres mező, átugorhatjuk a bábut, de ezzel nem ütjük le. Ugrássorozat is lehetséges.

Az nyer, aki elsőként elfoglalja a vele szemközti sarok összes kiinduló mezőjét. Négyszemélyes játékban ezután még el lehet dönteni a második és a harmadik hely sorsát.

*Változatok:* 8·8 mezős táblán 10-10, illetve 10·10 mezős táblán 15-15 bábuval, mindkettő két játékos számára.

## Ki a gyorsabb?

hajsza, versengők, futóverseny, fürgelábúak

2 személy

*Tábla:* összekötött

A tábla alapja 4·6-os négyzetrács, amelynek négy sarokpontja hiányzik. Így egy kereszt jön létre, amelynek vízszintes szára 4·4-es négyzet, függőleges szára 2·6-os téglalap. A függőleges szár felső végén levő 4 mezőből álló négyzet mezői pirosak, az alsó végen kékek. A többi mező sárga.

A mezőket vízszintesen és függőlegesen piros, átlósan kék vonalak kötik össze a szomszédos mezőkkel, de csak a kereszt szárain belül.

*Figurák:* 4-4 (piros és kék)

*Alapállás:* a piros, illetve a kék mezőkre

Orosz népi játék a Felső-Volga vidékéről. A róla szóló első feljegyzések a 18. század elejéről valók.

Cél az ellenfél négy kiinduló mezőjének elfoglalása.

Mindkét játékos csak a saját színét viselő vonalakon haladhat egy-egy mezőnyit, tehát a piros az átlós, a kék a vízszintes és a függőleges vonalakon. Ha valaki nem tud lépni, az ellenfél következik. Egyetlen lépést sem lehet azonnal megismételni.

Az nyer, aki előbb foglalja el az ellenfél kiinduló mezőit, vagy beszorítja úgy, hogy ne tudjon mozdulni.

## Kínai dámajáték

2-6 személy

*Tábla:* csonka hatszögrácsos

Középső része 9 hatszög átmérőjű, hatszög alakú hatszögrács, amelynek minden oldalához egy-egy háromszög alakú hatszögrács csatlakozik. A háromszögek négy sorból állnak és darabonként tíz mezőt tartalmaznak. Az eredmény egy hatágú csillag alakú tábla, amelyben a

vízszintes sorokat felülről lefelé a-q-ig jelölik, a ferdén (balról jobbra emelkedő irányban) haladó sorokat pedig balról jobbra 1-től 17-ig számozzák.

*Figurák:* 10-10

*Alapállás:* a kinyúló háromszögek minden mezőjére: 2 játékosnál az a5 és q13 csúcspontú háromszögekbe; 3 játékosnál e1, e13 és q13; 4 játékosnál a5, e1, m17 és q13; 5 játékosnál a5, e1, m5, m17 és q13; 6 játékosnál az összes háromszög. Alternatív indulásmód, ha 2-3 játékos nem egymással szemközt, hanem egymás mellől indul.

Cél figuráinkat eljuttatni a kiindulási hellyel szemközti háromszög minden egyes mezőjére.

A figurák a szomszédos hatszögre léphetnek, vagy átugorhatják a szomszédos mezőn álló figurát. Ugrássorozat is lehetséges. Az ugrás nem jelent ütést.

## Szalta

2 személy

*Tábla:* sakktábla, 10·10-es

*Figurák:* mindkét játékosnak 5 nap, 5 hold és 5 csillag; mindhárom csoportban van 1-es, 2-es, 3-as, 4-es és 5-ös, mindegyikből 1 darab

(A napok nyolcágú, a csillagok ötágú csillaggal ellátott korongok, a holdak félholdábrát viselnek; mindegyik annyi példányban, ahányas számú.)

*Alapállás:* a három alapsorban a sötét mezőkre: az 1. sorban a napok, a 2-ban a holdak, a 3-ban a csillagok állnak, balról jobbra növekvő számúak

Az egyik vélemény szerint Monte-Carlóban találták ki az 1900-as években, a másik szerint Karl Bütteenbach hamburgi zenész hozta létre.

Cél az ellenfél kiindulási mezőinek elfoglalása, pontosan abban az elrendezésben, ahogy eredetileg álltak: az első sorban a napok, a másodikban a holdak, a harmadikban a csillagok, balról jobbra növekvő számban.

A bábuk átlósan léphetnek a szomszédos mezőkre, előre vagy hátra.

Az ellenséges bábut át lehet ugrani (ez nem jelenti annak leütését), ha mögötte üres mező van. Ugráskényszer nincs, de ha egy játékos bábujával az ellenfél bábuja elé lép és azt mondja: „szalta!” (ugorj), akkor annak a bábunak ugrani kell.

Tilos beszorítani az ellenfél bábuit. Ha egy játékos nem tud lépni, ellenfelének vissza kell vennie utolsó lépését és valami mást lépni.

## Tankcsata

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 11·11-es, színezett

A tábla (a1-k11) legtöbb mezője sárga (közönséges mezők). Az a7-e11 mezők által bezárt átlós irányú vonal mezői és az ettől balra és felfelé eső mezők fehérek; a g1-k5 mezők által bezárt vonal mezői és az ettől jobbra és lefelé eső mezők kékek. Ez a két játékos kiindulási harcállása. Az a11-es és k1-es mező kört visel, ezek a parancsnoki harcállások. Az e5-g7 négyzet kilenc mezője piros. A következő mezők feketék (aknazár): a6, b2, b10, c4, c6, c8, d3, d9, f1, f3, f9, f11, h3, h9, i4, i6, i8, j2, j10, k6.

*Figurák:* 13-13 könnyű harckocsi, 1-1 parancsnoki harckocsi

*Alapállás:* a parancsnoki harckocsik a körrel jelölt sarokmezőre, a könnyű harckocsik mellette a sárga, illetve kék mezőkre

Lengyel harci játék.

Cél az ellenfél harcállásainak elfoglalása és tankjainak kilövése.

A tankok vízszintes, függőleges vagy átlós irányban tetszőleges számú szabad mezőn haladhatnak át. Az aknazár azonban útjukat állja.

A piros mezőkre csak a parancsnoki harckocsik hajthatnak rá.

Az ellenséges harckocsit kilőhetjük, ha az általa elfoglalt mezőre lépünk. A parancsnoki harckocsi ugyanúgy kilőhető, de a piros mezőkön még az ellenséges parancsnoki harckocsi sem támadhatja meg.

Ha egy harckocsi elérte az ellenfél kiinduló területét, a játék végéig nem léphet ki erről a területről.

A játék akkor ér véget, ha az egyik játékos valamennyi megmaradt tankját az ellenfél kiinduló területére vitte. Ekkor összeszámlálják a pontokat. Három pontot ér a parancsnoki harckocsi, ha az ellenfél körrel jelölt mezőjén áll. Két pontot ér minden harckocsi, amely az ellenfél kiinduló területén áll (a parancsnoki is, ha nem a körrel jelölt mezőn van). Egy pontot ér minden harckocsi, amely a tábla többi részén maradt. Aki több pontot szerez, nyert. Pontegyenlőség esetén az győz, akinek parancsnoki harckocsija több pontot szerzett (hármat a körrel jelölt mezőn, kettőt az ellenség területén, egyet a harcmezőn vagy nullát kilőve).

# ÖSSZEKÖTŐS JÁTÉKOK

## Fekete sarok

black

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 4·4-es vagy nagyobb (papír), jobb alsó sarokmezője fekete

*Figurák:* a tábla mezőinek számánál eggyel kevesebb egyszínű traxfigura

*Alapállás:* üres tábla

William L. Black amerikai mérnök találmánya.

Cél a fekete mező elérése az átellenes sarokból kiindulva.

Az egyszínű traxfigurák négyzet alakú lapok (méretük megegyezik a tábla mezőinek méretével), rajtuk kétféle jel egyike: vagy kereszt, amely a mező két átellenes oldalát köti össze, vagy kettős körív, amely két-két szomszédos oldalt köt össze (kétféle elforgatásban). Ha papíron játsszák, a vonalakat csak meg kell rajzolni, de minden esetben mind a két részvonalat.

Az első játékos a fekete sarokkal átellenes mezőre tesz egy figurát, ezzel még nem határozva meg a fővonalat. A második az ezzel szomszédos két mező egyikére rak, így kialakítva egy vonalat, ami a két mezőt összeköti. Ez a fővonal, a továbbiakban minden lépésnek ezt kell folytatnia: kereszttel egyenesen, kettős körívvel elfordítva. A másik, a fővonalhoz nem csatlakozó vonaldarab később kapcsolható be a játékba.

Az nyer, aki figuráját úgy teszi le, hogy a fővonalat a fekete sarokba futtassa. Aki a fővonalat a tábla szélébe futtatja, vesztett.

## Gondolathullám

csövek

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 10·10-es (papír)

*Figurák:* 2-2 kereszt, 6-6 T, 5-5 egyenes, 10-10 sarok, 1-1 végpont

*Alapállás:* üres tábla

Eric Solomon játéka.

Cél összekötni a tábla két átellenes oldalát. Az egyik játékos a vízszintes, a másik a függőleges oldalakat törekszik összekötni.

A figurák a mező egyes oldalait kötik össze egymással. A kereszt két-két átellenes oldalt köt össze. A T két átellenes oldalt és egy harmadikat. Az egyenes két átellenes oldalt. A sarok két szomszédos oldalt. A végpont az egyik oldalt a mező középpontjával köti össze és onnan nem megy tovább.

A játékosok felváltva teszik le egy-egy figurájukat bármilyen elforgatásban.

Figurát csak úgy lehet lerakni, hogy a belőle kivezető vonalak a szomszédos mezőkön találkozzanak a vonalakkal. Ha tehát a1-en olyan figura van, amiből a2-höz vezet vonal, akkor a2-re csak olyan figura tehető, amiből a1-hez is vezet vonal; ha a1-en olyan figura van, amiből nem vezet vonal a2-re (de máshova igen, tehát áll már ott figura), akkor a2-re nem tehető olyan figura, amiből a1-re vonal vezet.

Ha nincs olyan figuránk, ami megfelelne egy adott mezőre vezető összes vonalnak, akkor arra a mezőre nem tehetünk többé.

Az összekötő vonalak színe nem számít, a játékosok egymás vonalait is folytathatják, sőt folytatni kötelesek: a lerakási szabály független a mezőre vezető vonalak színétől.

A tábla széleit úgy kell összekötni, hogy mindkét oldalon a vonal kivezessen a tábláról, vagyis a szélső mezőn olyan figurának kell állnia, ahonnan a tábla szélére is vezet vonal.

Ha a játékos úgy rak le figurát, hogy az egyszerre összeköti az ő két oldalát és az ellenfél két oldalát, akkor is győz.

Ha elfogyott az összes figura és nincs győztes, a játék döntetlen.

## Gotlakozás

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 13·13-as (papír)

*Figurák:* 85-85

*Alapállás:* üres tábla

João Pedro Neto játéka.

Cél a tábla bármely két, egymással szemközti oldalának összekötése.

A gó (lásd ott) szabályai érvényesek a lerakásnál, az öngyilkosság tilalma is megvan. Aki összeköti a tábla két átellenes oldalát, nyert; aki nem tud lépni, vesztett.

## Havanna

2 személy

*Tábla:* hatszögrácsos (papír)

Hatszög alakú tábla, általában 10 hatszög élű (19 hatszög átmérőjű), amin a vízszintes sorokat felülről lefelé a-s-ig jelölik, a ferde (balról jobbra emelkedő) sorokat balról jobbra 1-19-ig számozzák. De más méretű is használható.

*Figurák:* 136-136

*Alapállás:* üres tábla

Christian Freeling játéka.

Cél gyűrű, híd vagy villa létrehozása.

A játékosok felváltva tesznek le egy figurát egy üres mezőre. Az nyer, aki először létrehozza a három alakzat valamelyikét. Ezek azonos színű figurák által elfoglalt, oldalszomszédos mezők láncolatai.

A gyűrű olyan lánc, ami legalább egy mezőt körülvesz. A körülvett mező(kö)n állhat bármilyen színű figura is.

A híd olyan lánc, ami két sarkot köt össze.

A villa olyan lánc, ami három oldalt köt össze. A sarkok nem tartoznak az oldalakhoz.

## Hex

2 személy

*Tábla:* hatszögrácsos, rombusz alakú, 11·11-es vagy 6·6-os (papír)

*Figurák:* 11·11-es táblához 60-60, 6·6-oshoz 18-18

*Alapállás:* üres tábla

Piet Hein dán mérnök hozta létre.

Cél a tábla két átellenes oldalának összekötése.

A játékosok kiválasztják a tábla két oldalpárját: egy-egy játékosnak két egymással szemközti oldal jut. A feladat ezek összekötése egy vonallal. A sarokmezők mindkét érintő oldal részének számítanak.

Egy-egy lépésben a játékosok egy mezőre leteszik figurájukat, amelyek a játék további részében nem mozdulnak.

## Kígyóvonal

gale, gáncsolás

2 személy

*Tábla:* összekötött (papír)

Alapja két négyzetrács, amelyek mindegyike 7·8 pontból áll. A két rács egymáshoz képest kilencven fokkal el van fordítva és átfedik egymást: az egyik rács négy-négy pontja által bezárt négyzet középpontjába esik a másik rács pontja.

A kockás papíron játszott változatnál két különböző színű tollra van szükség. Előkészítésül megegyezés szerinti méretű területen jelöljünk be minden második rácspontot az egyik játékos színével; majd a másik játékos színét használva jelöljünk be egy pontot, ami az első játékos négy bejelölt pontja között középen van, és ettől a ponttól számítva hasonlóképpen jelöljünk be minden második pontot. A két játékos területe egyforma méretű legyen. Akkor jó a játék, ha a két terület téglalap alakú, és az egyiket kilencven fokkal elforgatva éppen a másikat kapjuk.

*Figurák:* a táblás változatnál pálcikák a két játékos színében, két azonos színű rácspont közé éppen beillenek vízszintesen vagy függőlegesen; a papírváltozatnál kétféle színű toll

*Alapállás:* üres tábla

David Gale amerikai matematikus dolgozta ki alapjait.

Cél a saját hálónk két átellenes oldalának összekötése.

A játékosok minden lépésben összekötik két saját rácspontjukat egy vízszintesen vagy függőlegesen elhelyezett vonallal (pálcikával). A vonalak nem keresztezhetik egymást.

Az egyik játékos a háló alsó és felső (északi és déli), a másik ugyanekkor a bal és jobb (keleti és nyugati) szélét igyekszik összekötni, tehát keresztezik egymás útját.

## Trax

2 személy

*Tábla:* egyszínű asztal (papír)

*Figurák:* 64 traxfigura (közös)

*Alapállás:* üres asztal

David Smith játéka.

Cél hurok létrehozása vagy a játéktér két oldalának összekötése.

A traxfigurák négyzet alakú lapok, amelyek két oldalán más-más rajz látható. Az egyik oldalon fekete és fehér vonal keresztezi egymást, mindkét vonal a figura két szemközti oldalát köti össze; a másik oldalon a fekete és a fehér vonal a figura két szomszédos oldalát köti össze, egymással szemközt ívet alkotva. A figurák bármelyik oldalukkal letehetők, bármilyen elforgatásban.

Az egyik játékos fekete, a másik fehér lesz. Az első figurát fehér teszi le a játéktér közepére, bármilyen állásban. A továbbiakat felváltva teszik le úgy, hogy legalább egy korábbi figura egy oldalával érintkezzenek. A vonalakat mindig saját színükkel kell folytatni.

Figura lerakásakor bármelyik színű vonalat folytathatjuk, vagy akár egyszerre mindkét színű vonalat is.

Az nyer, aki hurkot hoz létre vagy összeköti a játéktér két oldalát. Hurok az, ha a saját színű vonal egy idő után önmagába tér vissza. A játéktér két oldalát vízszintesen vagy függőlegesen

is össze lehet kötni, legalább nyolc figurányi távolságon át. Ha az egyik játékos úgy rak le egy figurát, hogy ezáltal ellenfele győz, de ő maga ugyanakkor nem, akkor az ellenfél győzelme érvényes. Ha a utolsó figura mindkét játékost egyszerre juttatja győzelemhez, akkor az nyer, aki a figurát lerakta.

Ha egy játékos lépése után olyan üres mező jön létre, amelybe két oldalról azonos színű vonal fut be - bármilyen színű legyen az -, akkor ugyanez a játékos köteles további figurát rakni erre a mezőre és összekötni a két oldalról befutó vonalakat. Ezt a figurát még lépése részeként, az ellenfél következő lépése előtt le kell raknia. A kényszerlépést mindaddig ismételni kell, amíg van olyan üres mező, amelybe két oldalról azonos színű vonal fut be.

Ha egy figura lerakása után olyan üres mező jön létre, amelybe több mint két oldalról fut bele azonos színű vonal, a lépés szabálytalan és a játékos által abban a lépésben lerakott összes figurát vissza kell venni. (Papíron játszott játék esetén előre át kell gondolni, hogy nem jön-e létre szabálytalan mező, csak aztán szabad berajzolni a vonalakat.)

*Változat:* A kis traxban 8·8-as négyzetrácsot használnak. Ha nem marad szabályos lépés, a játék döntetlen. A négyzetrács akkor alakul ki, amikor a figurákkal betöltött terület vízszintesen, illetve függőlegesen eléri a nyolc mezőnyi kiterjedést: ettől kezdve nem lehet úgy lerakni, hogy az kilógjon a 8·8-ból.

*Változat:* a huroktraxban csak hurkokkal lehet nyerni.

## Twixt

2 személy

*Tábla:* csonka pontrácsos, 24·24-es

A négy sarokpont hiányzik.

*Figurák:* 288-288 oszlop, 144-144 léc

*Alapállás:* üres tábla

Alex Randolph játéka.

Cél a tábla két szemközti oldalának összekötése.

A játékosok felváltva helyeznek el oszlopokat a pontrács egyes pontjaira. Ha két pontrács lóugrásnyira van egymástól (egy 2·3-as téglalap két átellenes sarkán), össze lehet kötni őket egy léccel. A lécek nem keresztezhetik egymást.

Ugyanabból az oszlopból több léc is kiindulhat különböző irányokba, de csak az oszlop színével azonosak.

Oszlop lehelyezése előtt el lehet távolítani saját léceink egy részét (oszlopokat nem), ha szükséges, s helyettük újakat elhelyezni.

(Az oszlopok és a lécek fentebb írt száma a tábla pontjainak számából indul ki. Elméletileg ennyi oszlop helyezhető el a táblán, de léc aligha. Valójában játékosonként ötven oszlop és ötven léc már elegendő lehet.)

# Y

2 személy

*Tábla:* hatszögrácsos (papír)

Háromszög alakú hatszögrács, minden oldalán 11 hatszöggel. A vízszintes sorokat felülről lefelé 1-11-ig, a ferde (balról jobbra ereszkedő) sorokat a-k-ig jelölik.

*Figurák:* 33-33

*Alapállás:* üres tábla

Charles Titus és Craige Schensted találta ki.

Cél a háromszög mindhárom oldalának összekötése.

A játékosok felváltva egy figurát helyeznek egy üres mezőre.

A sarokmezők mindkét érintő oldal részének számítanak.

A kezdő játékos első lépése után a második játékosnak joga van színt cserélni.

# SAKKJÁTÉKOK

## Általános sakk

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 18·18-as (b2-s19)

*Figurák:* 43-43

*Alapállás:* sötét: b3, c2, c3, c4, d3, e2, e4, f3, g2, g4, h2, h3, h4, i2, i3, i4, j2, j3, j4, k2, k3, k4, l2, l4, m2, m3, m4, n2, n4, o3, p2, p4, q3, r2, r3, r4, s3, c7, f7, i7, l7, o7, r7; világos: azonos módon a 17-19., illetve 14. sorban

A sakk (lásd ott) általánosított formája. Minden 3·3-as négyzetet, amely részben vagy egészben a táblára esik, legalább egy saját bábunkat tartalmazza és az ellenfél bábui közül egyet sem, „összetett figurának" tekintünk. Az összetett figurát középponti mezőjével azonosítjuk. A figura részben a táblán kívülre is eshet, ezt a koordináta-rendszer megengedi. A táblán kívül álló mezőket úgy tekintjük, hogy ott nem áll figura. Ugyanaz a mező tetszés szerint lehet összetett figura középső mezője, oldalának közepe vagy sarka, akár lépésenként váltakozóan.

A játékban csak az összetett figurák vesznek részt, az egyes bábuk külön-külön nem. Lépésmódjuk a figura szerkezetétől függ.

A nyolc szélső mező határozza meg, hogy mely irányokba léphet a figura: ha egy szélső mezőn áll bábu, akkor az összetett figura léphet abba az irányba. Így például az alapállás szerint c3-on álló összetett figura vízszintesen és függőlegesen egyaránt léphet, mert mind a négy oldalának középső mezőjén áll egy-egy bábu. Ezzel szemben a d3-on álló figura csak átlósan léphet, valamint balra vízszintesen.

Az összetett figura középső mezője határozza meg, hogy mennyit léphet a figura: ha ezen a mezőn van bábu, akkor a megengedett irányokba bármennyit léphet; ha nincsen, akkor a megengedett irányokba legfeljebb három mezőt léphet az összetett figura. Az a figura, amely csak a középső mezőn tartalmaz bábut és a szélsőkön egyet sem, nem tud lépni.

Az összetett figura addig léphet, amíg a 3·3-as négyzet (amit mezőnként mozdítunk arrébb a kívánt irányba, tehát a c3-as figura előre haladva először c4-re, majd c5-re stb. kerül) nem tartalmaz egyetlen bábut sem. Ha a 3·3-as négyzet ellenséges bábut tartalmazó mezőt fed le, az ellenség(ek)et levesszük a tábláról és az összetett figura nem haladhat tovább. Ha a 3·3-as négyzet sajátot tartalmazó mezőt fed le, a figurának szintén meg kell állnia. Az akadályt jelentő bábu a következő lépésben a figura részeként kezelhető. Ha az akadályt jelentő saját bábu a 3·3-as négyzetnek olyan mezőjére kerülne, amin már áll bábu az összetett figurában, akkor a figurának egy mezővel előbb kell megállnia.

Azt a bábut, ami lépésünk eredményeképpen a tábla szélén túl kerül, levesszük.

Azt az összetett figurát, aminek minden mezőjén áll bábu, kivéve a középsőt, gyűrűnek (királynak) hívjuk. Akinek nincsen gyűrűje, vesztett. Ha egy lépés után egyik játékosnak sincsen gyűrűje, akkor az veszít, aki éppen lépett. Egyszerre több gyűrűje is lehet egy játékosnak, és fel is bonthatja azokat mindaddig, amíg legalább egy gyűrűje marad.

## Bogárház

4 személy

*Tábla:* 2 db sakktábla, 8·8-asak

*Figurák:* mindkét táblán normál sakk-készlet

*Alapállás:* mindkét táblán normál sakk-alapállás

A sakk (lásd ott) csapatváltozata. A négy játékos két csapatra oszlik, a csapat egyik tagja világossal játszik az egyik táblán, a másik sötéttel a másik táblán. Az nyer, aki az egyik táblán mattot ad.

Ha leütünk egy figurát, azt átadhatjuk csapattársunknak, aki a másik táblán sajátjaként leteheti azt.

Célszerű a lépésekre időhatárt megadni, különben az egyik táblán vesztésre álló játékos egyszerűen megvárhatja, hogy társa a másik táblán nyerjen.

## Capablanca

2 személy

*Tábla:* sakktábla, 8·10-es (8 sor, 10 oszlop)

*Figurák:* 1-1 király, 1-1 vezér, 1-1 kancellár, 1-1 érsek, 2-2 futó, 2-2 huszár, 2-2 bástya, 10-10 gyalog

*Alapállás:* világos: bástyák a1 és j1, huszárok b1 és i1, futók c1 és h1, kancellár d1, érsek g1, vezér e1, király f1, gyalogok a 2. sor minden mezőjére; sötét: ezzel azonos módon, az 1. sorbeli figurákkal azonos figura áll a 8. sor azonos mezőjén, a gyalogok a 7. sor minden mezőjére

José Raúl Capablanca sakkváltozata.

A szabályok azonosak a sakkal (lásd ott), a következő eltérésekkel:

A kancellár lépésmódja a bástya és a huszár lépésmódjának egyesítése.

Az érsek lépésmódja a futó és a huszár lépésmódjának egyesítése.

Sáncoláskor a király nem két, hanem három mezőt lép a bástya felé.

## Csusági és daisági

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 12·12-es (csusági) vagy 15·15-ös (daisági)

*Figurák:* 92 figura a csuságinál, 130 a daiságinál - a seregek pontos összetételéről nincs adatom

*Alapállás:* nincs adatom

A sógi (lásd ott) nagyméretű, sokféle figurával játszott változatai.

A figurák és lépésmódjaik alább következnek. Csillaggal (*) jelölöm azokat a figurákat, amik csak a daisógiban szerepelnek. A figura leírása után zárójelben közlöm, hogy milyen figurává lép elő. Szögletes [] zárójelben állnak azok a figurák, amik csak előlépés folytán kerülnek játékba.

*Arany tábornok.* Egy mezőt vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan, kivéve az átlós hátrafelé irányt. (Bástya.)

*[Bálna.]* Akárhány mezőt függőlegesen előre vagy hátra, vagy akárhány mezőt átlósan hátra.

*Bástya.* Akárhány mezőt vízszintesen vagy függőlegesen. (Sárkánykirály.)

*Dühös vadkan.** Egy mezőt vízszintesen vagy függőlegesen. (Arany tábornok.)

*Erőszakos ökör.** Legfeljebb két mezőt vízszintesen vagy függőlegesen. (Arany tábornok.)

*Ezüst tábornok.* Egy mezőt átlósan előre vagy hátra, vagy függőlegesen előre. (Függőleges mozgó.)

*[Fehér ló.]* Akárhány mezőt függőlegesen előre vagy hátra, vagy akárhány mezőt átlósan előre.

*Fordított harci szekér.* Akárhány mezőt függőlegesen. (Bálna.)

*Főnix.* Egy mezőt vízszintesen vagy függőlegesen, vagy pontosan két mezőt ugrik átlósan. (Szabad király.)

*Futó.* Átlósan akárhány mezőt. (Sárkányló.)

*Függőleges mozgó.* Akárhány mezőt függőlegesen, vagy egy mezőt vízszintesen. (Repülő ökör.)

*Gyalog.* Egy mezőt előre. (Tokin.)

*Király.* Egy mezőt vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan.

*[Koronaherceg.]* Mint a király.

*Kő tábornok.** Egy mezőt átlósan előre. (Arany tábornok.)

*Közvetítő.* Egy mezőt függőlegesen. (Részeg elefánt.)

*Kylin.* Egy mezőt átlósan vagy pontosan két mezőt ugorva vízszintesen vagy függőlegesen. (Oroszlán.)

*Lándzsás.* Akárhány mezőt előre függőlegesen. (Fehér ló.)

*[Lebegő sas.]* Akárhány mezőt vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan, kivéve az átlósan előre irányt, amerre oroszlánként lép.

*Lovag.** Ugrik egy mezőt vízszintesen, majd kettőt előre. (Arany tábornok.)

*Macskakard.** Egy mezőt átlósan. (Arany tábornok.)

*Oldalmozgó.* Akárhány mezőt vízszintesen, vagy egy mezőt függőlegesen. (Szabad vadkan.)

*Oroszlán.* Két lépést ugorva vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan, vagy pedig két egymást követő királylépést, akár mindkettővel leütve egy-egy figurát.

*Ördögi farkas.** Egy mezőt előre függőlegesen vagy átlósan, vagy egy mezőt vízszintesen oldalra. (Arany tábornok.)

*[Repülő ökör.]* Akárhány mezőt függőlegesen vagy átlósan.

*Repülő sárkány.** Legfeljebb két mezőt átlósan. (Arany tábornok.)

*[Repülő szarvasbika.]* Akárhány mezőt függőlegesen, vagy egy mezőt vízszintesen vagy átlósan.

*Részeg elefánt.* Egy mezőt vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan, csak egyenesen hátra nem. (Koronaherceg.)

*Réz tábornok.* Egy mezőt előre egyenesen vagy átlósan, vagy egy mezőt egyenesen hátra. (Oldalmozgó.)

*Sárkánykirály.* Egy mezőt átlósan, vagy akárhány mezőt vízszintesen vagy függőlegesen. (Szárnyaló sas.)

*Sárkányló.* Egy mezőt vízszintesen vagy függőlegesen, vagy akárhány mezőt átlósan. (Szarvas sólyom.)

*Szabad király.* Akárhány mezőt vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan.

*[Szabad vaddisznó.]* Akárhány mezőt vízszintesen vagy átlósan.

*[Szarvas sólyom.]* Akárhány mezőt vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan, kivéve a függőlegesen előre irányt, amerre oroszlánként lép.

*[Tokin.]* Mint az arany tábornok.

*Vak tigris.* Egy mezőt vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan, csak egyenesen előre nem. (Repülő szarvasbika.)

*Vas tábornok.** Egy mezőt előre függőlegesen vagy átlósan. (Arany tábornok.)

*Vérengző leopárd.* Egy mezőt függőlegesen vagy átlósan. (Futó.)

Lerakás általában nincs.

A csusógiban az utolsó négy, a daisógiban az utolsó öt sor az előlépési zóna.

A koronaherceg királynak felel meg. Ha van koronahercege a játékosnak, azt is meg kell mattolni a játékos legyőzéséhez.

A csusóginak speciális „oroszlánvédelmi” szabályai vannak: az oroszlán nem ütheti le az ellenfél két mező távolságra levő oroszlánját, ha azt védi egy figura; ha az oroszlánunkat leüti az ellenfél egy figurája (de nem oroszlánja), a következő lépésben csak oroszlánnal üthetjük le az ellenfél oroszlánját; az előző két szabály nem érvényes, ha az oroszlán kettős ütésben esik le, és a kettős ütés első figurája nem egy előléptetetlen gyalog vagy közvetítő. A daisógiban ezeket a szabályokat általában nem használják.

A csusógiban szigorítás vonatkozik az előléptetésekre. Ha egy figura nem kíván előlépni, amikor belép az előlépési zónába, a következő lépésben csak akkor léphet elő, ha üt. Ha a gyalog nem kíván előlépni, amikor belép az előlépési zónába, nem léphet elő az utolsó sor eléréséig. A daisógiban ezeket általában nem használják.

## Duplalépéses sakk

Azonos a sakkal (lásd ott), a következő eltérésekkel:

Minden lépésben két szabályos sakklépést tesznek a játékosok, kivéve világos első lépését, ami csak egy lépésből áll.

Nincs sakk és matt, a cél a király leütése.

Nincs en passant ütés.

## Dupla sakk

2 személy

*Tábla:* sakktábla, 8·16-os (8 sor, 16 oszlop)

*Figurák:* 4-4 bástya, 4-4 huszár, 4-4 futó, 3-3 vezér, 1-1 király, 16-16 gyalog

*Alapállás:* világos: bástyák a1, e1, l1, p1; huszárok b1, f1, k1, o1; futók c1, g1, j1, n1; vezérek d1, h1, m1; király i1; gyalogok a 2. sor minden mezőjére; sötét: a 8. sor azonos az 1. sorral, a 7. sor minden mezőjére egy gyalog kerül

David Short sakkváltozata 1996-ból.

Minden szabály azonos a sakkal (lásd ott), kivéve a sáncolást, aminek négy változata van, a négy bástyának megfelelően. A királyhoz közelebbi bástyákkal való (belső) sáncolásnál a király két mezőt lép, a távolabbi bástyákkal való (külső) sáncolásnál négyet. A sáncolást követően tehát a figurák a következő oszlopokba kerülnek: belső királyoldali k/j, belső vezéroldali g/h, külső királyoldali m/l, külső vezéroldali e/f (a törtvonal előtt a király, utána a bástya oszlopa áll).

## Francia sakk

Szabályai azonosak a sakkal (lásd ott), a következő eltérésekkel:

Cél az, hogy az összes figuránkat leüttessük, a királyt is.

Ha ütni tudunk, kötelező ütni. Ha többféle ütésre van mód, választhatunk ezek közül.

A királyt ugyanúgy ki lehet ütni, mint más bábut. Sakk, matt nincs.

A sáncolás és az en passant ütés nem használatos.

## Grand sakk

2 személy

*Tábla:* sakktábla, 10·10

*Figurák:* 10-10 gyalog, 2-2 bástya, 2-2 huszár, 2-2 futó, 1-1 vezér, 1-1 marsall, 1-1 bíboros, 1-1 király

*Alapállás:* világos: bástyák a1-re és j1-re, huszárok b2-re és i2-re, futók c2-re és h2-re, vezér d2-re, király e2-re, marsall f2-re, bíboros g2-re, gyalogok a 3. sor minden mezőjére; sötét: világos állásának tükörképe a 8-10. sorokban, minden figura a világos párjával azonos oszlopban áll

Christian Freeling sakkváltozata 1984-ből. Szabályai azonosak a sakkal (lásd ott), a következő eltérésekkel:

A marsall lépésmódja a bástya és a huszár lépésmódjának kombinációja.

A bíboros lépésmódja a futó és a huszár lépésmódjának kombinációja.

Sáncolás nincs.

A gyalogok a tábla túlsó szélének három sorában is előléphetnek, de az első két (8-9., illetve 2-3.) sorban ez még nem kötelező; a tábla legtávolabbi sorában kötelező. Csak olyan figurává lehet előléptetni a gyalogot, amit már leütöttek a seregből és jelenleg sincs a táblán. Ha nincs ilyen figura, a gyalog nem léphet az utolsó sorba, de az ott álló királynak akkor is adhat sakkot.

## Gyors sakk

2 személy

*Tábla:* sakktábla, 5·5-ös

*Figurák:* 1-1 bástya, 1-1 huszár, 1-1 futó, 1-1 vezér, 1-1 király, 5-5 gyalog

*Alapállás:* világos: huszár a1, vezér b1, király c1, futó d1, bástya e1, gyalogok a 2. sor mezőire; sötét: gyalogok a 4. sor mezőire, tisztek az 5. sorba, világos párjukkal szemközt

Joe Miccio sakkváltozata 1991-ből. Azonos a sakkal (lásd ott), a következő eltérésekkel:

A gyalogok mindig csak egy mezőt léphetnek előre; en passant ütés tehát nincs.

A gyalogok csak már leütött figurává léphetnek elő.

Sáncolás nincs.

## Hexasakk

2 személy

*Tábla:* hatszögrácsos, hatszög alakú, 11 mező átmérőjű

A függőleges (a két játékos üléshelyét összekötő) oszlopokat balról jobbra a-k jelöli, a V alakú sorokat alulról felfelé 1-11.

A mezők háromféle színűek, a következőképpen: az a1, f11 és l1 sarokmezők feketék, az a6, f1 és l6 sarokmezők fehérek. A sarokmezők között az oldalmezők mindig fekete-szürke-fehér sorrendben váltakoznak. A tábla belsejében a mezők úgy vannak színezve, hogy minden pontban, ahol három mező egy-egy oldala találkozik, három különböző színű mező érintkezik. Minden mezőt úgy vesznek körül szomszédai, hogy azokban két szín váltakozik, a középső mező színe nem szerepel bennük. 30 fekete, 30 fehér és 31 szürke mező van.

*Figurák:* 9-9 gyalog, 2-2 bástya, 2-2 huszár, 3-3 futó, 1-1 vezér, 1-1 király

*Alapállás:* világos: Kg1, Ve1, Ff1, Ff2, Ff3, Hd1, Hh1, Bc1, Bi1, gyalogok: b1, c2, d3, e4, f5, g4, h3, i2, j1; sötét ezzel azonos módon a szemközti sarokban (Kg10)

A sakk (lásd ott) hatszögletes változata, W. Glinski dolgozta ki. A figurák lépésmódjai:

*Bástya.* Bármelyik szomszédos mezőre vagy ugyanezen irányban tovább. Az f6-os mezőről tehát a bástya léphet e5, d4, c3, b2, a1 irányba, f7, f8, f9 stb. irányba stb.

*Futó.* Csak azonos színű mezőkre léphet: kiindulási mezőjéről a hozzá legközelebbi azonos színű mezőre, amit két más-más színű mező választ el tőle, és ugyanezen irányban tovább. Az f6-os mezőről tehát a futó léphet d5, b4 irányba vagy g4, h2 irányba stb.

*Vezér.* A bástya és a futó lépési adottságait egyesíti.

*Huszár.* J alakban lép: egy mezőt úgy, mint a bástya, majd egy mezőt (a kiindulási mezőtől távolodó irányban) úgy, mint a futó. Bármely mezőről 12 mezőt érhet el (feltéve, hogy azok nem esnek a tábla szélén túlra), amelyek kétféle színűek lehetnek, de nem azonosak a kiinduló mező színével.

*Király.* Bármelyik szomszédos mezőre, illetve azokra a mezőkre, ahova a futó léphet, de csak egy mezőnyi távolságban.

*Gyalog.* Kiindulási helyéről egy vagy két mezőt az ellenfél felé függőlegesen, később csak egyet ugyanebben az irányban. Ütni csak ferdén előre tud a szomszédos mezőre. Az ellenfél alapsorát elérve előlép.

Sáncolás nincs, en passant ütés viszont van, azonos feltételekkel, mint a sakkban.

## Hsziangcsi

2 személy

*Tábla:* pontrácsos, 10·10-es

A 10·10-es pontrácsot (a1-i10) vízszintesen és függőlegesen kötik össze vonalak, kivéve az 5. és 6. sor közötti részt, aminek folyó a neve. Az e2-es és az e9-es pontot átlós vonalat kötik össze négy sarokszomszédjukkal, ez a kétszer kilenc pont a két palota.

*Figurák:* 2-2 bástya (harci szekér), 2-2 ló, 2-2 elefánt, 2-2 őr (mandarin), 1-1 király (tábornok), 2-2 ágyú, 5-5 katona (gyalog)

*Alapállás:* piros: bástya a1-re és i1-re, ló b1-re és h1-re, elefánt c1-re és g1-re, őr d1-re és f1-re, király e1-re, ágyú b3-ra és h3-ra, katona a4-re, c4-re, e4-re, g4-re és i4-re; zöld: a piros felállás tükörképe

Kínai sakkjáték, a Távol-Kelet nagy részén népszerű.

Cél mattot adni az ellenfél királyának.

A figurák lépésmódjai:

*Bástya:* akárhány mezőt vízszintesen vagy függőlegesen.

*Ló:* L alakban két mezőt egyenesen, majd egy mezőt derékszögben. Ha figura áll előtte abban az irányban, amerre két mezőt haladna, nem tud arra lépni.

*Elefánt:* két mezőt átlósan. Nem haladhat át a folyón.

*Őr:* egy mezőt átlósan. Nem hagyhatja el a palotát.

*Király:* egy mezőt vízszintesen vagy függőlegesen. Nem hagyhatja el a palotát.

*Ágyú:* mint a bástya, de csak úgy tud ütni, hogy az ellenfélhez vezető úton átugrik egy (bármelyik oldalhoz tartozó) figurát. Pontosan egy figurát kell átugrania.

*Katona:* egy mezőt egyenesen előre. Ha átért a folyó túloldalára, már oldalra is léphet egy mezőt.

Mattot adunk akkor, ha a király sakkba kerül és nincs lépése az ellenfélnek, amivel kijuthat a sakkból. Akkor is nyerünk, ha a király nincsen sakkban, de az ellenfélnek nincs szabályos lépése.

Nem lehet az ellenfelet ugyanannak a figurának ugyanazokon a mezőkön való lépkedésével sakkban tartani. Ugyanaz a figura nem adhat háromnál többször sakkot anélkül, hogy bármelyik oldal más figurát megmozdítana.

Nem lehet az ellenfél figuráját egyik mezőről a másikra üldözni, ha ez az egyetlen módja a figurája megtartásának.

A királyok soha nem láthatják egymást. Vagy nem léphetnek ugyanabba az oszlopba, vagy közöttük legalább egy figurának kell állnia.

## Jarisági

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 7·9-es (a1-i7; jobboldalt fönt van a1, onnan lefelé b1, b2 stb.)

*Figurák:* 2-2 előrebástya (előléphet), 2-2 jari lovag (előléphet), 2-2 jari futó (előléphet), 1-1 király, 7-7 gyalog (előléphet)

*Alapállás:* világos: előrebástya a1-re és a7-re, jari lovag a5-re és a6-ra, jari futó a2-re és a3-ra, király a4-re, gyalogok a c sor minden mezőjére; sötét középpontosan tükrözve

Christian Freeling ságiváltozata.

Az előlépési zóna az utolsó három sor. Lehet gyalog lerakásával mattot adni.

A figurák lépésmódjai (zárójelben az előlépés utáni figura; szögletes [] zárójelben azok a figurák, amik csak előlépés után kerülnek elő):

*[Bástya.]* Akárhány mezőt vízszintesen vagy függőlegesen.

*Előrebástya.* Akárhány mezőt egyenesen előre vagy vízszintesen. (Bástya.)

*Gyalog.* Egy mezőt egyenesen előre. (Jari ezüst.)

*[Jari arany.]* Egy mezőt egyenesen vagy átlósan előre vagy vízszintesen; akárhány mezőt egyenesen hátra.

*[Jari ezüst.]* Egy mezőt egyenesen vagy átlósan előre, akárhány mezőt egyenesen hátra.

*Jari futó.* Egy mezőt átlósan előre, akárhány mezőt egyenesen előre. (Jari arany.)

*Jari lovag.* Ugrik akárhány mezőt egyenesen előre, majd egy mezőt átlósan előre. (Jari arany.)

*Király* vagy tábornok. Egy mezőt vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan.

## Kongó

2 személy

*Tábla:* színezett négyzetrácsos, 7·7-es (a1-g7)

A 4. sor mezői folyónak számítanak.

*Figurák:* 1-1 oroszlán, 1-1 zsiráf, 2-2 elefánt, 1-1 krokodil, 1-1 zebra, 1-1 majom, 7-7 gyalog (előléphet szupergyaloggá)

*Alapállás:* világos: a1 zsiráf, b1 majom, c1 elefánt, d1 oroszlán, e1 elefánt, f1 krokodil, g1 zebra, gyalogok a 2. sor mezőire; sötét: állatok a 7. sorra (világos zsiráfjával a sötét zsiráf áll szemközt), gyalogok a 6. sorra

Demian Freeling játéka.

Cél az ellenfél oroszlánjának leütése.

A figurák lépésmódja:

*Oroszlán.* Egy mezőt léphet vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan. Az ellenfél oroszlánját le tudja ütni, ha tetszőleges számú mezőn vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan áthaladva eléri; a közbeeső mezőknek üresnek kell lenniük.

*Zsiráf.* Egy mezőt léphet vagy kettőt ugorhat vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan. Ütni csak két mező távolságra tud.

*Elefánt.* Egy mezőt lép vagy kettőt ugrik vízszintesen vagy függőlegesen. Ütni mindkét távolságra tud.

*Krokodil.* Ha a folyóban van: tetszőleges számú mezőt a folyón belül vagy egy mezőt vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan. Ha a folyón kívül van: tetszőleges számú mezőt egyenesen előre a folyóig (és nem tovább) vagy egy mezőt vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan. Nem tud ugrani. Bármely mezőn üthet, ahova lépni tud.

*Zebra.* Mint a huszár a sakkban (lásd ott).

*Majom.* 1. Egy mezőt vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan, de ekkor nem üt. 2. Ütni ugyanezen irányokba tud úgy, hogy átugorja a leütendő figurát és a mögötte levő szabad mezőn áll meg. Ütéssorozatra is képes. Ugyanazt a figurát nem ütheti le többször. Ha leüti az oroszlánt, a játék véget ér, így nem üthet tovább. Az ütéssorozat bármely ponton félbeszakítható, ütéskényszer nincs. Ha az ütéssorozat folyamán két egymást követő alkalommal a folyón áll meg (az egyik alkalom lehet a sorozat megkezdése előtti állapot), akkor megfullad, de az ütések érvényesek.

*Szupergyalog.* Egy mezőt vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan; vagy pedig két mezőt hátrafelé (függőlegesen vagy átlósan). Ha hátrafelé lép (akár egy, akár két mezőt), nem tud ütni.

*Gyalog.* A folyó előtti szakaszon és a folyóból: egy mezőt függőlegesen vagy átlósan előre. A folyó után: ugyanúgy, mint a folyó előtt, plusz még függőlegesen hátrafelé léphet (de nem üthet) egy vagy két mezőt. Ha az ellenfél alapsorára ér, szupergyaloggá lép elő.

A folyóra a következő szabályok vonatkoznak: 1. a krokodil nem fullad meg; 2. az oroszlán nem léphet a folyóba; 3. ha bármely más figura a folyóba lép, a következő lépéssel el kell lépnie onnan, vagy megfullad (ha ezzel a lépéssel leüt egy másik figurát a folyón belül, akkor az ütés érvényes és utána fullad meg); 4. a majom megteheti, hogy többszörös ütés során ki-be lépked a folyóból a szárazföldre és vissza, ekkor nem fullad meg.

Ha a táblán csak a két oroszlán marad, a játék döntetlen, kivéve, ha a két oroszlán le tudja ütni egymást. Ez esetben az nyer, aki lépésen van.

## Lavinasakk

Azonos a sakkal (lásd ott), a következő eltérésekkel:

Minden lépés két részből áll: először egy szabályos sakklépést teszünk, majd az ellenfél egy gyalogját megtoljuk magunk felé, szabályos gyaloglépést téve vele.

Tilos úgy lépni, hogy a lépés első részével sakkba állítjuk saját királyunkat, majd a második résszel elhárítjuk a sakkot.

Ha nincs megtolható gyalog, a lépés második része elmarad. Egyébként azonban kötelező.

Ha az ellenséges gyalog megtolásának következtében a saját királyunk sakkba kerül, azonnal veszítünk; akkor is, ha ugyanakkor az ellenfél királyát is megmattoltuk, mert a mi királyunk esne el előbb.

Ha a megtolt gyalog eléri a tábla utolsó sorát, tulajdonosa dönt előléptetéséről. Ha ez sakkot eredményez, az azonnali mattot jelent az előzőeknek megfelelően.

En passant ütés nincs.

## A maharadzsa és a szipojok

2 személy (aszimmetrikus)

*Tábla:* sakktábla, 8·8

*Figurák:* szipojok: hagyományos sakk-készlet, maharadzsa: 1 figura

*Alapállás:* a szipojok hagyományos sakkfelállásban, a maharadzsa a tábla bármely üres mezőjére

Indiában és a maláj szigeteken az angol hódítás korában népszerűvé vált játék.

Mindkét fél célja mattot adni az ellenfélnek (a szipojok királyának, illetve a maharadzsának).

A figurák a sakk (lásd ott) lépésmódja szerint lépnek; a maharadzsa a vezér és a huszár lépésmódját egyesíti.

A maharadzsa kiütheti a szipojokat, a szipojok királya és a maharadzsa nem kiüthető.

## Makarenko-sakk

2 személy

*Tábla:* sakktábla, 8·8

*Figurák:* 47-47 korong, tornyozhatóak

*Alapállás:* hagyományos sakkalapállás korongokból összerakott figurákkal

1920 és 1928 között keletkezett a szovjet Gorkij ifjúsági nevelőotthonban.

Cél az ellenfél összes királyának kiütése.

A hagyományos sakkal ellentétben nem figurákat, hanem korongokat használ a játék, amelyeket tornyokba állítanak össze. A tornyok magassága jelzi a figurát:

1 korong: gyalog
3 korong: bástya
4 korong: huszár
5 korong: futó
7 korong: vezér
8 korong: király

A figurák a sakk (lásd ott) lépésmódjai szerint léphetnek és üthetnek, ilyenkor a teljes torony mozdul.

Léphetnek a tornyok részei is, ilyenkor az erősebb figura átalakul két gyengébb figurává. Például a vezér hét korongjából négy megtehet egy huszárlépést, és a helyben maradó három korongból bástya képződik. Ha olyan figura jön létre, ami nem létezik (2 vagy 6 korongból álló), akkor a kisebbik értékét viseli: a 2 korongos torony gyalognak, a 6 korongos futónak számít.

Mind az egész tornyok, mind a részek ráléphetnek saját figurára, ha az olyan helyen áll, ahol a lépő figura leüthetné, ha ellenség volna. Ekkor magasabb torony, vagyis erősebb figura jön létre két kisebből. Például egy négykorongos torony (huszár) megtehet egy huszárlépést olyan mezőre, amin saját huszártársa áll, s eredményül nyolckorongos torony (király) jön létre. De ha a négy korongból csak egy lép (gyalog), akkor a megcélzott huszárnak olyan helyen kell állnia, ahol a gyalog leüthetné, ha ellenség volna.

Legalább egy királyt mindig kell tartani, de több is lehet. Nem lehet úgy áthelyezni a királyt, hogy a tetejéről a megfelelő számú korongot levesszük és ellépünk vele egy olyan toronyra, ami ettől királlyá válik, mert a lépés megtétele közben király nélkül lennénk. Ha tehát csak egy királyunk van, az csak teljes terjedelmében léphet.

A királyt is ki lehet ütni, de ha gazdája a következő lépésben új királyt tud létrehozni, akkor még nem veszített. Ha a királyt fenyegetjük, ugyanúgy sakkot mondunk, mint a hagyományos játékban.

Az nyer, aki úgy üti ki az ellenfél utolsó királyát, hogy az a következő lépésben nem tud már új királyt létrehozni.

(Nowak leírása csak annyit közöl, hogy egyetlen bábu sem állhat nyolcnál több korongból, de nem mondja meg, hogyan kerüljük el ezt. Javaslataim: 1. megtilthatjuk az olyan lépést, ami nyolcnál több korongból álló figurát eredményezne; 2. engedélyezhetjük a magasabb tornyo-

kat, amik továbbra is királynak számítanak; 3. az ilyen lépés eredményeképpen fölöslegessé vált korongokat kivonhatjuk a játékból, mintha leütötték volna őket; 4. a fölösleges korongokat újra játékba hozhatjuk egyenként lerakva egy-egy üres mezőre vagy saját figurára, de akkor ennek külön lépésnek kell számítania.)

## Minisági

A sági (lásd ott) kicsinyített változata. 5·5-ös táblát használ (a1 jobboldalt fönt, onnan lefelé b1, b2 stb.). A figurák 1-1 bástya, 1-1 futó, 1-1 ezüst tábornok, 1-1 arany tábornok, 1-1 király, 1-1 gyalog. Világos alapállása: király a1, arany tábornok a2, ezüst tábornok a3, futó a4, bástya a5, gyalog b1; sötét középpontosan szimmetrikusan a d-e sorban.

## Nagy külső sakk

2 személy

*Tábla:* színezett, csonka négyzetrácsos, 12·12-es

Az alaptáblát (a1-l12) négy sarokmező (z1-z4) egészíti ki, amelyek az alaptábla sarokmezőihez csatlakoznak sarkosan, a főátlók meghosszabbításában. Az a1 mező szomszédja z1, l1-é z2, l12-é z3, a12-é pedig z4.

A táblát a hagyományos sakktáblaszínezés mellett három színes zónára is osztják. A belső zóna az e5-h8 négyzetet jelenti; a középső zóna a c3-j10 négyzetet (kivágva belőle a belső zónát); a külső zóna a tábla összes többi része.

*Figurák:* 2-2 huszár, 2-2 ugró, 2-2 bástya, 2-2 matriarcha, 2-2 őr, 2-2 futó, 1-1 vezér, 1-1 király, 12-12 gyalog

Peter Blanchard sakkváltozata. Az itt nem említett szabályok azonosak a sakk (lásd ott) szabályaival.

A figurák egy részének lépésmódja attól függ, hogy lépésük megkezdésekor melyik zónában tartózkodnak. Minél beljebb van egy figura, annál kisebb az ereje, ezáltal egyenlítődik ki a tábla középső és szélső részének fontossága.

*Gyalog.* Első lépésében legfeljebb négy mezőt léphet egyenesen előre. A továbbiakban egy vagy két mezőt léphet egyenesen előre, de az utolsó sort csak az utolsó előtti sorból lépve érheti el. Az utolsó sorban bármilyen figurává előléphet (király és gyalog kivételével). Az en passant ütés bármikor lehetséges, ha a gyalog az előző lépésben két mezőt lépett előre.

*Bástya, futó, vezér, király.* A sakk megfelelő figuráival azonosan lépnek. Sáncolásnál a király három mezőt lép a bástya felé.

*Őr.* Egy mezőt lép átlósan vagy L alakban ugrik: három mezőt vízszintesen vagy függőlegesen, majd egy mezőt oldalra.

*Matriarcha* (külső királynő). A külső zónában úgy lép, mint a vezér. A középső zónában is ugyanígy, de legfeljebb hat mezőnyi távolságra. A belső zónában szintén, de legfeljebb három mezőnyi távolságra.

*Ugró.* Bármelyik zónában léphet úgy, mint a király. Ezenfelül: a külső zónában ugorhat bármely irányba (egyenesen vagy átlósan) pontosan három mezőt; a középső zónában csak két mezőt; a belső zónában csak a királylépés marad neki.

*Huszár* (külső lovag). A külső zónában kétféleképpen ugorhat: négy mezőt egyenesen és egyet oldalra vagy három mezőt egyenesen és kettőt oldalra. A középső zónában is kétféleképpen: három mezőt egyenesen és egyet oldalra vagy két mezőt egyenesen és kettőt oldalra. A belső zónában úgy lép, mint a sakk huszárja.

## Omegasakk

2 személy

*Tábla:* sakktábla, 10·10-es

A táblát (a0-j9) négy mező egészíti ki, amelyek a sarokmezőkkel átlósan érintkeznek, oldalszomszédjuk nincsen, tehát a főátlók meghosszabbításai.

*Figurák:* 2-2 varázsló, 2-2 bajnok, 2-2 bástya, 2-2 huszár, 2-2 futó, 1-1 vezér, 1-1 király, 10-10 gyalog

*Alapállás:* világos: varázslók a 0. sorral érintkező külső mezőkre, bajnokok a0-ra és j0-ra, bástyák b0-ra és i0-ra, huszárok c0-ra és h0-ra, futók d0-ra és g0-ra, vezér e0-ra, király f0-ra, gyalogok az 1. sor minden mezőjére; sötét: világos állásának tükörképe, minden figurával szemközt annak ellenséges párja van

Azonos a sakkal (lásd ott), a következő eltérésekkel:

A varázsló kétféleképpen léphet: vagy 3·1-es L alakban, vagyis egy mezőt vízszintesen vagy függőlegesen, majd három mezőt a derékszögű irányban, vagy pedig egy mezőt átlósan. Ha tehát egy varázsló d4-en áll, a következő mezőkre léphet: a3, a5, c1, c3, c5, c7, e1, e3, e5, e7, g3, g5. Átugorhat figurák fölött.

A bajnok kétféleképpen léphet: vagy egy vagy két mezőt ugorva vízszintesen vagy függőlegesen, vagy pedig pontosan két mezőt ugorva átlósan. Ha tehát egy bajnok d4-en áll, a következő mezőkre léphet: b2, b4, b6, c4, d2, d3, d5, d6, e4, f2, f4, f6.

A gyalogok az első lépésben akár három mezőt is léphetnek előre. Az en passant ütést a gyalog által átlépett bármelyik mezőre végre lehet hajtani.

## Progresszív sakk

Azonos a sakkal (lásd ott), azzal az eltéréssel, hogy nem lépéseket, hanem lépéssorozatokat kell tenni. Világos első lépése egyetlen szabályos sakklépésből áll; sötét első lépése már két szabályos sakklépésből; ezt követően világos három szabályos sakklépést tesz; majd sötét négyet; s így tovább.

A sorozatok egyes lépéseinek valóban szabályosnak kell lenniük, azaz ha sakkban voltunk, akkor azt a sorozat első lépésével el kell hárítani, és nem lehet a sorozat egyik lépésében sakkba lépni, majd a sorozat folyamán kilépni abból.

Ha sakkot adunk az ellenfél királyának, a lépéssorozatunk azonnal véget ér, de az ellenfél ugyanannyi lépést tehet, amennyit egyébként tenne. Ha tehát a hét lépésből álló sorozat harmadik lépésével sakkot adunk, akkor az ellenfél következik, akinek ezután nyolc lépése van.

En passant ütés csak a sorozat első lépéseként lehetséges: olyan gyalogot lehet így leütni, amely az ellenfél előző sorozatának valamely lépésében tett kettős lépést előre és nem haladt tovább.

Ha a lépéssorozat befejeződése előtt a játékosnak nincs szabályos lépése, a játék döntetlennel ér véget.

## Reneszánsz sakk

2 személy

*Tábla:* sakktábla, 10·12-es (a1-l10)

*Figurák:* 1-1 király, 1-1 vezér, 2-2 bástya, 2-2 futó, 2-2 ló, 12-12 gyalog, 2-2 róka, 1-1 őr, 1-1 apród, 1-1 fegyvernök, 2-2 vár, 2-2 tábornok, 1-1 érsek, 1-1 nemesúr, 1-1 főherceg, 1-1 herceg, 1-1 lovag

*Alapállás:* világos: a1 tábornok, a2 bástya, b2 ló, c1 főherceg, c2 vár, d2 futó, e1 herceg, e2 érsek, f1 fegyvernök, f2 őr, f4 róka, g1 apród, g2 király, g4 róka, h1 lovag, h2 nemesúr, i2 futó, j1 vezér, j2 vár, k2 ló, l1 tábornok, l2 bástya, gyalogok a 3. sor minden mezőjére; sötét: világos állásának középpontos tükörképe (például a vezér c10-re kerül)

Eric V. Greenwood sakkváltozata. (Lásd a sakk szabályait is.) A figurák lépésmódjai:

*Király, vezér, bástya, futó:* mint a sakkban.

*Ló:* mint a sakk huszárja.

*Gyalog:* mint a sakkban, beleértve a hosszú kezdőlépést, az en passant ütést és az előléptetést. Az utolsó előtti sorban rókává változhat.

*Róka:* egy mezőt vízszintesen vagy függőlegesen. Az utolsó sorban őrré változhat.

*Őr:* mint a király.

*Apród:* mint a ló vagy az őr.

*Fegyvernök:* egy vagy két mezőt ugrik bármely irányba (vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan).

*Vár:* mint a ló, vagy pontosan két mezőt ugrik bármely irányba.

*Tábornok:* L alakban ugrik: három mezőt vízszintesen vagy függőlegesen, majd egyet derékszögben.

*Érsek:* mint a futó vagy a ló.

*Nemesúr:* mint a bástya vagy a ló.

*Főherceg:* mint a vezér vagy a ló.

*Herceg:* vagy egy mezőt egyenesen (vízszintesen vagy függőlegesen), majd bármennyi mezőt átlósan, vagy pedig bármennyi mezőt átlósan, majd egy mezőt egyenesen. Nem léphet a kiindulási mezővel szomszédos mezőkre.

*Lovag:* vagy egy mezőt átlósan, majd bármennyit egyenesen, vagy pedig bármennyit egyenesen, majd egy mezőt átlósan. Nem léphet a kiindulási mezővel szomszédos mezőkre.

## Sakk

2 személy

*Tábla:* sakktábla, 8·8-as

*Figurák:* 1-1 király, 1-1 vezér, 2-2 futó, 2-2 huszár, 2-2 bástya, 8-8 gyalog (világos és sötét)

*Alapállás:* világos az 1-2. sorban: egy-egy bástya a1-re és h1-re, huszár b1-re és g1-re, futó c1-re és f1-re, vezér d1-re, király e1-re; gyalogok a 2. sor minden mezőjére; sötét a 7-8. sorban ugyanígy, tisztek a 8., gyalogok a 7. sorba

Indiai eredetű, nagy múltú játék, arab utazók közvetítésével került Európába, ahonnan aztán az egész világon elterjedt. A legismertebb táblás játék.

Cél mattot adni az ellenfél királyának.

A táblát úgy állítjuk fel, hogy a játékosok bal keze felé eső sarokmező sötét legyen. Világos kezd. Minden lépésben egy figurát lehet mozdítani; mindegyik figurának saját lépésmódja van. Ha egy olyan mezőn, ahova egy tisztünk léphet, ellenség áll, leüthetjük azt. (A gyalog másképpen üt, mint ahogy lép.)

*Gyalog.* Ha még a kiindulási mezőjén áll, akkor egy vagy két mezőt léphet függőlegesen előre, az ellenfél kiindulási sora felé; ha már lépett, akkor csak egyet. A gyalog nem ütheti le a függőlegesen előtte álló figurát, hanem átlósan üt: az előtte oldalt, sarokszomszédosan álló ellenséget ütheti le.

*Bástya.* Vízszintesen vagy függőlegesen léphet tetszőleges számú üres mezőn át.

*Huszár.* L alakban lép: két mezőt vízszintesen irányba, majd egy mezőt függőlegesen; illetve két mezőt függőlegesen, majd egy mezőt vízszintesen. A közbeeső mezőkön állhatnak bármilyen színű figurák, ez a huszár lépését nem befolyásolja.

*Futó.* Az átlókkal párhuzamosan léphet tetszőleges számú üres mezőn át.

*Vezér.* Vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan léphet tetszőleges számú üres mezőn át.

*Király.* Vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan léphet, de csak a szomszédos mezőre.

Különleges lépések:

*Sáncolás.* A király és az egyik bástya vesz részt benne. Akkor lehetséges, ha sem a király, sem az illető bástya nem lépett még a játékban; a király és a bástya közötti mezőkön nem áll figura; a király kiindulási helyén nem áll sakkban; a király által a lépés közben érintett mezők egyike sincsen sakkban. A sáncolás módja: 1. a király két mezőt lép a bástya felé; 2. a bástya átugorja a királyt és a mögötte levő mezőn áll meg.

A sáncolásnak két módja van, a két bástyának megfelelően. *Rövid sánc:* a királyhoz közelebbi bástyával; a király e1-ről g1-re, a bástya h1-ről f1-re lép. *Hosszú sánc:* a királytól távolabbi bástyával; a király e1-ről c1-re, a bástya a1-ről d1-re lép.

*En passant ütés.* Gyalogok speciális ütésmódja, amivel csak gyalogokat üthetnek. Ha egy világos gyalog az 5. sorban áll és a vele szomszédos két oszlop egyikében egy sötét gyalog a kiinduló 7. sorból kettőt lép előre az 5. sorba, akkor a világos gyalog közvetlenül ezután leütheti a gyalogot „menet közben” úgy, hogy a mögötte levő mezőre lép a 6. sorban. Fordított eset: a sötét gyalog a 4. sorban áll, a világos a 2. sorból kettőt lép a 4. sorba, a sötét gyalog a 3. sorba lép átlósan és leveszi a világos gyalogot.

*Előlépés.* Ha egy gyalog elérte az ellenfél kiinduló sorát (világos a 8., sötét az 1. sort), akkor tisztté (vezérré, bástyává, futóvá vagy huszárrá) lép elő. Az előlépésnek nem feltétele, hogy az adott fajta tisztből már hiányunk legyen: akár az is lehetséges, hogy az eredeti vezérünk mellé mind a nyolc gyalogunkat vezérré léptessük elő és kilenc vezérünk legyen.

Ha mi vagyunk lépésen, és királyunkat az ellenfél a következő lépésben leüthetné, akkor *sakk*ban vagyunk; ezt el kell hárítani. Soha nem léphetünk olyat, amivel királyunk sakkba kerülne vagy a már fennálló sakkból nem kerülne ki. A sakkot háromféleképpen lehet elhárítani: a király másik mezőre vitelével; a királyt leütéssel fenyegető ellenség leütésével; közbehúzással (saját figurát állítva az ellenség és a király közé, feltéve, hogy az ellenség nem huszár).

Ha a sakkot semmilyen lépéssel nem tudjuk megszüntetni, akkor *matt*ot kaptunk és elvesztettük a játékot.

Ha mi vagyunk lépésen, és bár éppen nem vagyunk sakkban, minden lehetséges lépésünkkel sakkba kerülnénk, akkor *patt*ban vagyunk és döntetlen az állás.

## Sax

chex

David Smith 1994-ben kidolgozott sakkváltozata. Szabályai azonosak a sakkal (lásd ott), a következő eltérésekkel:

Cél az ellenfél királyának leütése.

A játék nem rögzített méretű, hanem dinamikus táblán folyik, ami csak a figurákat körülvevő térségre szorítkozik. Jóval nagyobb is lehet 8·8-nál.

A játék üres táblával kezdődik. Az első játékos lerak egy figurát a1-re, ekkor a tábla 3·3-as lesz, a figurát egymezőnyi kerettel körbevéve.

A további lépések kétfélék lehetnek: vagy egy bábu lerakása a táblára, vagy egy szabályos sakklépés megtétele, azzal a megszorítással, hogy a táblán levő figuráknak oldal- vagy sarokszomszédos mezők láncát kell alkotniuk. Ha ilyen lépésre nincs mód, új figurát kell lerakni. Ha mind a tizenhat figura a táblán van, csak lépni lehet.

A világos gyalogok „észak”, a sötétek „dél” felé haladnak.

Nincs gyalogelőlépés, en passant ütés és sáncolás.

Ha a soron következő játékos nem tud lépni, döntetlen a játék.

## Sógi

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 9·9-es (jobb felső sarok a1, innen lefelé b1, c1 stb., balra a2, a3 stb.)

*Figurák:* 1-1 király, 2-2 arany tábornok, 2-2 ezüst tábornok (előléphet), 2-2 lovag (előléphet), 2-2 lándzsás (előléphet), 1-1 bástya (előléphet), 1-1 futó (előléphet), 9-9 gyalog (előléphet). A hagyományos japán készletben lapos figurákat használnak rájuk írt nevekkel, azonos színben; állásuk mutatja, kihez tartoznak.

*Alapállás:* világos: lándzsás a1 és a9, lovag a2 és a8, ezüst tábornok a3 és a7, arany tábornok a4 és a6, király a5, futó b2, bástya b8, gyalogok a c sor minden mezőjére; sötét: középpontosan tükrözve a g-i sorokban (bástya h2, futó h8)

Japán sakkjáték.

Lépésmódok:

*Király:* egy mezőt bármely irányba.

*Arany tábornok:* mint a király, de átlósan hátrafelé nem.

*Ezüst tábornok:* egy mezőt előre egyenesen vagy átlósan.

*Lovag:* egy mezőt balra vagy jobbra, majd két mezőt előre (ugrik).

*Bástya:* vízszintesen vagy függőlegesen akárhány mezőt.

*Futó:* átlósan akárhány mezőt.

*Lándzsás:* előre akárhány mezőt.

*Gyalog:* előre egy mezőt.

A király és az arany tábornok kivételével minden bábu előléptethető, ha belép az ellenfél három induló sorába. Ha ezután még tehet szabályos lépést, az előléptetés nem kötelező; ha szabályos lépése már nincsen, elő kell léptetni.

Előléptetés után a figurák a következőképpen léphetnek:

*Ezüst tábornok, lovag, lándzsás, gyalog:* mint arany tábornok.

*Bástya:* mint a normál bástya vagy a király.

*Futó:* mint a normál futó vagy a király.

Minden bábu úgy üt, hogy a leütendő ellenség helyére lép.

A leütött figurák a leütő játékos seregébe kerülnek: egy későbbi lépésben a meglevő figurák mozgatása helyett lerakhat egy korábban leütött figurát egy üres mezőre, mindig előléptetetlen állapotban. A gyalogot, lovagot vagy lándzsást úgy kell lerakni, hogy legyen még szabályos lépése. Nem szabad gyalogot úgy lerakni, hogy a következő lépésben leüthesse az ellenfél királyát és az ne legyen kivédhető. (Sakknyelven: nem lehet mattot adni egy gyalog lerakásával.) A gyalog csak olyan oszlopba rakható, amelyben nincs másik előléptetetlen gyalogja a játékosnak.

Döntetlen (szennicsite) történik, ha a játék folyamán negyedszer áll elő ugyanaz az állás, beleértve a kézben tartott figurákat. Ha azonban ez úgy jön létre, hogy az egyik játékos újra és újra sakkot ad az ellenfélnek, akkor a sakkot adó játékos veszít.

Döntetlen áll elő akkor is, ha mindkét játékos beviszi királyát az előlépési zónába és nem mattolható. Ez esetben a játékosok számolhatnak is: a bástya és a futó öt pontot ér, a többi figura egy-egy pontot, az előlépés nem számít. Ha mindkét játékosnak legalább 24 pontja van, ez döntetlen (dzsisógi); ha nem, akkor az veszít, akinek kevesebb.

## Sötét sakk

A sakk (lásd ott) változata, amelyet Jens Nielsen dolgozott ki. Szabályai azonosak a sakkéval, a következő eltérésekkel:

A lépésen levő játékos csak azokat a mezőket látja, ahol figurái állnak vagy ahova azok bármelyike lépni vagy ütni tud. Az összes többi mezőről semmilyen információja nincsen. (Ezt számítógépen könnyű megvalósítani, valódi táblás megoldásról nincs adatom.)

Nem ismerjük az ellenfél lépéseit, ő csak a tényt közli, hogy lépett.

Sakk nincs, a király szabadon léphet ütésbe és állhat ott. A játék célja nem mattot adni, hanem az ellenfél királyát leütni.

## Taktika

2 személy

*Tábla:* sakktábla, 8·8-as

*Figurák:* 4-4 bástya, 2-2 futó, 2-2 vezér (mindegyiknek két állapota van, mozgó és fagyasztott)

*Alapállás:* az alapsor négy középső mezőjére a bástyák, melléjük a futók, a sarokmezőkre a vezérek

Cél megakadályozni, hogy az ellenfél lépjen.

A figurák lépésmódjai azonosak a sakkal (lásd ott). A fagyasztott figurák nem tudnak lépni.

Ha lépésünk eredményeképpen a lépő figura és egy társa közé kerül ellenségek egy sora (így az összes érintett figura egyenes sort képez), a közbezárt ellenségeket megfordítjuk: normálból fagyasztott állapotúak lesznek és fordítva. Ugyanez történik, ha az ellenfél két figurája közé lépünk be: mindkét ellenség megfordul.

Ha a lépés eredményeképpen több irányban fordíthatunk meg figurákat, valamennyit megfordítjuk.

Saját figura nem fordítható meg lépésünk eredményeként.

Vízszintesen és függőlegesen is megfordíthatunk figurákat, de átlósan nem.

## Torisági

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 7·7-es (jobboldalt fönt van a1, onnan lefelé b1, b2 stb.)

*Figurák:* 1-1 bal fürj, 1-1 jobb fürj, 2-2 fácán, 2-2 daru, 1-1 főnix, 1-1 sólyom (előléphet), 8-8 fecske (előléphet)

*Alapállás:* világos: bal fürj a1, jobb fürj a7, fácán a2 és a6, daru a3 és a5, főnix a4, sólyom b4, fecske a c sor mindegyik mezőjére és d3

A sági (lásd ott) változata.

Cél mattot adni az ellenfél főnixének.

A figurák lépésmódjai (zárójelben az előlépés utáni figura neve; szögletes [] zárójelben azok a figurák, amik csak előlépés után állnak elő):

*Bal fürj.* Akárhány mezőt egyenesen előre vagy átlósan hátra jobbra, vagy egy mezőt átlósan hátra balra.

*Daru.* Egy mezőt átlósan vagy függőlegesen.

*Fácán.* Egy mezőt átlósan hátrafelé, vagy pontosan kettőt ugrik egyenesen előre.

*Fecske.* Egy mezőt egyenesen előre. (Liba.)

*Főnix.* Egy mezőt vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan.

*Jobb fürj.* Akárhány mezőt egyenesen előre vagy átlósan hátra balra, vagy egy mezőt átlósan hátra jobbra.

*[Liba.]* Két mezőt ugrik átlósan előre vagy egyenesen hátra.

*[Sas.]* Egy mezőt egyenesen előre vagy vízszintesen; akárhány mezőt átlósan előre vagy egyenesen hátra; egy vagy két mezőt átlósan hátra.

*Sólyom.* Egy mezőt vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan, kivéve az egyenesen hátra irányt. (Sas.)

Az előlépési zóna a két utolsó sor. Az ide lépő figurának elő kell lépnie. Az ide lerakott figura előléptetetlen marad, de első lépésekor elő kell lépnie.

Nem lehet mattot adni fecske lerakásával. Nem lehet fecskét lerakni olyan oszlopba, amiben már előléptetetlen fecske van.

# SZÓJÁTÉKOK

## Játék a betűkkel

2 személy

*Tábla:* 2 db négyzetrácsos, 15·21-es (fém)

*Figurák:* 1-1 mágneses betűkészlet, 1 mágnes nélküli betűkészlet (közös), 1 mágnes nélküli számkészlet (közös), 1 betűtartó (közös)

*Alapállás:* üres tábla

A hetvenes években Egri János műsorvezetésével folyt tévévetélkedő korabeli otthoni változata.

Cél több pont gyűjtése, mint az ellenfélnek.

A mágneses betűkészletek tartalma: a JÁTÉK A BETŰKKEL felirat tizennégy betűje rózsaszínben, valamint egy rózsaszín üres négyzet. Ez egyforma a két készletben. A további betűk zöldek az egyik, világoskékek a másik játékosnál. Megoszlásuk: 9 A, 3 Á, 3 B, 3 C, 3 D, 9 E, 6 É, 3 F, 3 G, 3 H, 6 I, 6 Í, 3 J, 6 K, 6 L, 6 M, 6 N, 6 O, 6 Ó, 3 Ö, 3 Ő, 3 P, 6 R, 6 S, 9 T, 3 U, 3 Ú, 3 Ü, 3 Ű, 3 V, 3 Z, 3 Y betű és három dzsóker.

A nem mágneses betűkészlet piros, megoszlása: 4 A, 2 Á, 1 B, 1 C, 1 D, 5 E, 2 É, 2 G, 1 H, 3 I, 1 J, 5 K, 3 L, 2 M, 3 N, 3 O, 1 Ö, 2 R, 3 S, 4 T, 1 U, 1 Ü, 1 V, 2 Y, 2 Z betű és négy dzsóker.

A nem mágneses számkészlet sárga, megoszlása: a 0-9 számjegyek mindegyikéből 4-4.

A betűtartó egy műanyaglap, amelyen két sorban 10-10 bemélyedés van a betűkockáknak megfelelő méretben.

A játékhoz mellékelt eredeti játékszabály másolata:

A játékot a tévében folyó JÁTÉK A BETŰKKEL adással egyidőben is lehet játszani, de attól függetlenül is.

A dobozban levő két kirakó lapot, a két JÁTÉK A BETŰKKEL felirat betűit, valamint a két betűkészletet a játékban résztvevő két játékos szétosztja.

Az első esetben (tehát a tévéműsorral egyidőben) a két játékos a JÁTÉK A BETŰKKEL feliratot a TV-Rádió újságban közölt és a tévében is látható elrendezésben rakja fel a táblájára.

A második esetben a játékosok a JÁTÉK A BETŰKKEL feliratot tetszés szerint, de a két táblán természetesen azonos elrendezésben helyezik el.

A két játékos úgy helyezkedjen el, hogy egymás tábláját ne lássák.

*A játék menete:*

A játék úgy kezdődik, hogy az első játékos a mágnes nélküli betűkből tízet kiemel a tasakból és azokat a kis tartóba teszi. Ezt követően a másik játékos a számokat tartalmazó tasakból

kiemel tíz számot és azokat az imént kirakott betűk alá helyezi el úgy, hogy a betűk és a hozzájuk tartozó számok jól láthatók legyenek.

Amikor a betűk és a számok kirakásával végeztek a játékosok, akkor kezdődik a másfél perces játék. Mindkét játékos a tíz kirakott betű, valamint a már táblán levő JÁTÉK A BETŰKKEL felirat betűinek felhasználásával olyan értelmes magyar szót rakhat ki, amely a helyesírási szabályoknak megfelel.

A joker bármilyen betűt helyettesít.

A kirakás másfél percig tart, ezután már nem lehet a táblára újabb betűt felrakni.

A második játék megkezdése előtt az előző játék elején kirakott tíz betűt és tíz számot vissza kell tenni a megfelelő tasakokba, amelyeket külön-külön össze kell keverni.

A második játéknál a másik játékos rakja ki az asztalra a tíz betűt és az első játékos teszi alá a tíz számot.

A további játéknál felváltva rakják ki a betűket és számokat. Ezekben a fordulókban természetesen már nemcsak a JÁTÉK A BETŰKKEL feliratnak a táblán levő betűi használhatók fel, hanem a korábban kirakott szavak betűi is, amelyek szintén tíz pontot érnek.

Minden játékosnak 151 betű áll rendelkezésére. Abban az esetben, ha valamelyik betű kifogyott, úgy a betűtartóban levő üres - a betűt helyettesítő - kockákat lehet pótlásként felhasználni.

*Milyen szavak rakhatók ki?*

A kirakott szó lehet egyszerű vagy összetett, és ehhez járulhatnak képzők, jelek, ragok. A szó jelölhet a mindennapi élettel kapcsolatos fogalmat, tárgyat, cselekvést, és elfogadhatók az idegen eredetű, de nyelvünkben meghonosodott kifejezések is. Nem rakhatók ki tulajdonnévi mozaikszavak, például MTÉSZ, márkanevek, például BIOPON, az ikerszavak elő- vagy utószava, ha önmagában nem értelmes, például a dirmeg-dörmögből a dirmeg szó, valamint a becézett keresztnevek.

A táblára csak úgy lehet szavakat vízszintesen vagy függőlegesen kirakni, hogy azok a keresztrejtvény szabályainak megfelelően mindenkor értelmesek legyenek. Két szó csak akkor kerülhet közvetlenül egymás mellé vagy alá, ha az így kialakult betűpárok önállóan értelmes szavakat képeznek, de ezekért a betűpárokért nem jár külön pontszám.

A kirakott szóban a helyesírási szabályokat is figyelembe kell venni, a hosszú és rövid magánhangzókat is beleértve, például ö, ő, u, ú mindannak ellenére, hogy a kirakott betűkön ez nincs jelölve. Tehát ha a tíz betű közül az egyik „u” betű, akkor ez szerepelhet akár rövid, akár hosszú „ű” betűként, de a szó kirakásakor a betűkészletből már rövid, illetve hosszú „ű” betűt kell a táblára tenni attól függően, hogy a fű vagy a füves szót rakjuk ki.

*Ki nyerte a játékot?*

Egy játszma hét játékból áll. Minden egyes játék után ki kell számítani a kirakott szó pontértékét. A szó annyi pontot ér, amennyi a felhasznált betűk pontjainak összege. A táblán már korábban kirakott és újra felhasznált betű tíz pontot ér. A két játékos által kirakott szavakat és az elért pontszámokat fel kell jegyezni. A játszma végén a pontszámokat összegezni kell és az a játékos nyer, akinek több pontja van.

Ha a társaság birtokában több JÁTÉK A BETŰKKEL készlet van, akkor egyszerre többen, hárman, négyen, öten stb. játszhatnak.

## Scramble

2-4 személy

*Tábla:* színezett négyzetrácsos, 15·15-ös (a1-o15)

Speciális mezők:

dupla betűérték: a4, a12, c7, c9, d1, d8, d15, g3, g7, g9, g13, h4, h12, j3, j7, j9, j13, l1, l8, l15, m7, m9, o4, o12

tripla betűérték: b6, b10, f2, f6, f10, f14, j2, j6, j10, j14, n6, n10

dupla szóérték: b2, b14, c3, c13, d4, d12, e5, e11, k5, k11, l4, l12, m3, m13, n2, n14

tripla szóérték: a1, a8, a15, h1, h8, h15, o1, o8, o15

*Figurák:* minden betűből más-más számú betűkocka (közös). A következő lista a betűk darabszámát, majd pontértékét mutatja.

Angol:

A 9, 1
B 2, 3
C 2, 3
D 4, 2
E 12, 1
F 2, 4
G 3, 2
H 2, 4
I 9, 1
J 1, 8
K 1, 5
L 4, 1
M 2, 3
N 6, 1
O 8, 1
P 2, 3
Q 1, 10
R 6, 1
S 4, 1
T 6, 1
U 4, 1
V 2, 4
W 2, 4
X 1, 8
Y 2, 4
Z 1, 10
üres 2, 0

Francia:

A 9, 1
B 2, 3
C 2, 3

D 3, 2
E 15, 1
F 2, 4
G 2, 2
H 2, 4
I 8, 4
J 1, 8
K 1, 10
L 5, 1
M 3, 2
N 6, 1
O 6, 1
P 2, 3
Q 1, 8
R 6, 1
S 6, 1
T 6, 1
U 6, 1
V 2, 4
W 1, 10
X 1, 10
Y 1, 10
Z 1, 10
üres 2, 0

*Alapállás:* üres tábla

Cél minél több pont elérése.

A játékosok húznak hét betűt a készletből, majd kiraknak egy-egy szót a táblán, vízszintesen vagy függőlegesen. Az első szót úgy kell kirakni, hogy érintse a h8 mezőt; a továbbiakat úgy, hogy legalább egyet felhasználjon a táblán levő betűkből. Az üres kockát dzsókerként lehet használni; a keresztező szóban ugyanolyan betűként kell szerepeltetni, amivel a táblára került.

Minden szó kirakása után megkapjuk a pontszámot, amit a szó ér. A betűk értékét beszorozzuk a többszörözővel, ha ilyen mezőre került a betű. Ha szótöbbszöröző mezőre tettünk betűt, a szó értékét a betűtöbbszörözés után többszörözzük.

Ha egy szót kiegészítünk további betűkkel, az egész szóért ismét megkapjuk a pontszámot.

Kirakás után újakat húzunk a felhasznált betűk helyett.

Az adott nyelv összes közszavát felhasználhatjuk, ragozatlan, toldalékolatlan formában. Nemlétező vagy gyanús szó esetén az ellenfél kérheti, hogy vegyük le a szót.

A játékosok passzolhatnak is, ha úgy érzik, hogy nem tudnak használható szót kirakni.

Ha a kockák elfogytak vagy mindenki passzolt, a játék véget ér.

# TÜRELEMJÁTÉKOK

## Háromszögszoliter

1 személy

*Tábla:* hatszögrács, háromszög alakú

Rakjunk ki tíz egyforintost háromszög alakban és számozzuk meg őket.

*Figurák:* 10 egyforintos

*Alapállás:* a tábla minden mezőjére 1 egyforintos, egy kivétellel

Cél egy híján az összes egyforintos eltüntetése.

Minden lépésnek egy szomszédos egyforintos átugrásából és levételéből kell állnia.

A tábla megnövelhető 15, 21 stb. mezőre.

## Mama türelemjátéka

1 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 5·5-ös

*Figurák:* 2 L alakú figura (2·2-es négyzet, amelyből egy mező hiányzik), 2 1·3-as téglalap, 3 1·2-es téglalap, 1 1·1-es négyzet

*Alapállás:* az L alakú figurák a b2-a2-a3 és d5-e5-e4 mezőkre, az 1·3-asok a5-b5-c5-re és c2-d2-e2-re, az 1·2-esek a4-b4-re, b3-c3-ra, c4-d4-re és d3-e3-ra, a négyzet c1-re

Cél a két L alakú figura (a mama) egyesítése 2·3-as vagy 3·2-es téglalappá.

Minden lépésben egy oldalszomszédos figurát lehet az üres helyre tolni, ahogy odafér.

## Nyolcas játék

1 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 3·3-as

*Figurák:* 8 négyzet, 1-től 8-ig számozva

*Alapállás:* egy kivétellel minden mezőre egy négyzet, véletlenszerű elrendezésben

A tizenötös játék (lásd ott) egyszerűsített változata.

## Ötös ikrek

1 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 3·5-ös

*Figurák:* 5 1·1-es négyzet: 3 üres, 1-en kis pont, 1-en nagy pont; 4 1·2-es téglalap: 1-nek mindkét felén kis pont, 1-nek mindkét felén nagy pont, 2-nek egyik felén kis, másikon nagy pont

*Alapállás:* négyzetek: üresek b3-ra, c1-re és d1-re, kis pontos b2-re, nagy pontos b1-re; téglalapok: kétszer kis pontos d2-e2-re, kétszer nagy pontos d3-e3-ra, kis-nagy pontosak a1-b2-re (a1-en a nagy pont) és c2-c3-ra (c3-on a nagy pont).

Az alapállásban a középső (2.) sorban vannak a kis pontok; cél az, hogy ugyanitt a nagy pontok sorakozzanak.

Minden lépésben az üres helyre tolhatunk egy oldalszomszédos figurát.

## Papa türelemjátéka

1 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 4·5-ös

*Figurák:* 1 2·2-es négyzet, 2 1·1-es négyzet, 6 1·2-es téglalap

*Alapállás:* a 2·2-es négyzet (a papa) a bal felső sarokba (a4-b5), az 1·1-es négyzetek a3-ra és b3-ra, az 1·2-es téglalapok pedig a következő mezőpárokra: a1-a2, b1-b2, c1-d1, c2-d2, c4-d4, c5-d5.

Cél a nagy négyzetet átvezetni a másik három sarok egyikébe.

Minden lépésben egy figurát lehet az üres helyre tolni, ha oldalszomszédos vele, úgy, ahogy odafér.

## Szoliter

türelemjáték

1 személy

*Tábla:* összekötött

Alapja 7·7-es négyzetrács (a1-g7), amelynek sarkairól 4-4 mezőt eltávolítottak négyzet alakban. 2. változatának táblája ugyanilyen, de a b2-es, b6-os, f2-es és f6-os mezők visszahelyezésével.

*Figurák:* az 1. változatban 32, a 2. változatban 36

*Alapállás:* minden mezőre egy bábu, a középső (vagy egy másik) kivételével

Ókori római játék, már Ovidius is említi.

Cél egy híján az összes figura eltávolítása.

Csak egyféle lépés létezik: vízszintesen vagy függőlegesen átugrani a szomszéd bábut, ami mögött üres mező van. Ezzel az átugrott bábut leütöttük. A cél az, hogy csak egyetlen bábu maradjon a táblán; nehezebb fokozatban azt is előre meghatározzuk, hogy hol.

## Tigrisjáték

1 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 6·6-os

A tábla (a1-f6) jobb felső sarkában két függőleges faldarab emelkedik ki a tábla szélén: a d6-e6-f6 mezők felső és az f4-f5-f6 mezők jobb szélén van.

*Figurák:* 1 3·3-as négyzet a tigris képével, 1 2·3-as négyzet függőleges fallal az egyik rövid oldalán, 1 1·3-as téglalap függőleges fallal az egyik hosszú oldalán, 1 1·2-es téglalap függőleges fallal az egyik hosszú oldalán, 1 2·2-es négyzet, 1 1·3-as téglalap, 1 1·2-es téglalap, 1 1·1-es négyzet

*Alapállás:* a tigris a1-c3-ra; a 2·3-as a4-c5-re (jobboldalt a fallal); a falas 1·3-as a6-c6-ra (felül a fallal); a falas 1·2-es f4-f5-re (jobboldalt a fallal); a 2·2-es d4-e5-re, az 1·3-as d3-f3-ra, az 1·2-es d6-e6-ra, az 1·1-es f6-ra

Cél a tigris bevitele a jobb felső sarokba úgy, hogy a függőleges falakból ketrec készüljön körülötte.

Minden lépésben egy oldalszomszédos figurát lehet az üres mezőre tolni, ahogy odafér; ha van rá hely, a figura elfordítható 90 fokkal.

## Tizenötös játék

kombinett

1 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 4·4-es

*Figurák:* 15 négyzet, 1-től 15-ig számozva

*Alapállás:* egy kivétellel minden mezőre egy négyzet, véletlenszerű elrendezésben

1878-ban állítólag egy süketnéma amerikai találta fel. Népszerű játék volt mindaddig, amíg a matematikusok meg nem fejtették nyitját.

Cél a számokat sorba állítani: balról jobbra, felülről lefelé haladjanak 1-től 15-ig, a jobb alsó sarokban az üres négyzet.

Minden lépésben az üres mezőre lehet tolni egy oldalával szomszédos négyzetet.

## Vörös szamár

1 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 4·5-ös

A tábla alsó sorának közepén, a b1-c1 mezőknél kapu vezet ki a tábláról.

*Figurák:* 1 2·2-es négyzet a vörös szamár képével, 4 1·1-es négyzet, 5 1·2-es téglalap

*Alapállás:* a vörös szamár b4-c5-re, az 1·1-es négyzetek az a1, b2, c2, d1 mezőkre, az 1·2-es téglalapok a következő mezőpárokra: a2-a3, a4-a5, b3-c3, d2-d3, d4-d5.

Cél a vörös szamár kivezetése a kapun.

Minden lépésben egy oldalszomszédos figurát lehet az üres helyre tolni. A kapun csak a vörös szamár léphet ki.

# EGYÉB LOGIKAI JÁTÉKOK

## Abalon

2-6 személy

*Tábla:* hatszögrácsos, hatszög alakú, 9 mező átmérőjű

A vízszintes sorokat felülről lefelé a-i, a balról jobbra emelkedő sorokat balról jobbra 1-9 jelöli.

*Figurák:* 6-6 és 14-14 között, a játékosok számától függően

*Alapállás:* A játékosok számától függ. 2 és 6 játékos között minden létszámra kétféle alapállás közül lehet választani.

*Szabályos alapállások*

Két játékos (14 figura): egy-egy egymással szemközti oldal két-két alapsorának összes mezőjére, valamint a harmadik alapsor három középső mezőjére.

Három játékos (9): minden második oldal két-két alapsorának összes mezőjére.

Négy játékos (8): egy-egy oldal két-két alapsorának összes mezőjére, amik egy adott főátlótól ugyanabba az irányba esnek.

Öt játékos (8, az 5. játékosnak 7): azonos a négy játékossal, az 5. játékos a tábla középső hatszögének hét mezőjére.

Hat játékos (6): egy-egy oldal középső három mezőjére három, föléjük kettő, majd egy bábu, háromszög alakban.

*„Golyós" felállások:*

Két játékos (14): két-két hatszög alakú csoportban, amelyek ugyanazon főátló két végén a tábla sarkába illeszkednek.

Három játékos (10): azonos a két játékossal, de eltávolítva a hatszögekből azokat a figurákat, amik nem esnek sem a főátlóra, sem a tábla szélére.

Négy játékos (7): azonos a két játékossal, de játékosonként két-két csoport helyett csak egy-egy van.

Öt játékos (7): azonos a négy játékossal, a tábla egy híján összes sarkát elfoglalva.

Hat játékos (6): azonos az öt játékossal, a tábla összes sarkát elfoglalva, de a hatszögekből hiányzik az a figura, amelyik legközelebb esik a tábla közepéhez.

Cél az ellenfelek figuráiból összesen hatot kilökni a tábláról.

A figurák egyesével, kettesével vagy hármasával léphetnek. Három figura akkor léphet együtt, ha egyenes vonalat formálnak. Minden esetben egy mezőt léphetnek a figurák vagy a csoportok bármely irányba.

A két vagy három figurából álló csoport el tud lökni náluk kevesebb számú ellenséges figurát, ha a csoport saját hosszirányában halad és haladási irányuk folytatásában, közvetlenül előttük van az ellenséges csoport, szintén egyenes vonalban. Így tehát egy öt figurából álló egyenes vonal, amelynek az egyik végén három figura az egyik játékoshoz, kettő a másikhoz (vagy két ellenfélhez) tartozik, meg tud mozdulni úgy, hogy hosszirányban elindul mind az öt figura abba az irányba, amerre a kisebbség van. Ha egy figura a lökés által kikerül a tábláról, a figurát kilöktük.

## Akcióvonalak

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 8·8-as

*Figurák:* 12-12

*Alapállás:* normál: fehér az 1. és a 8. sor összes mezőjére a sarkok kivételével; fekete az a és h oszlop összes mezőjére a sarkok kivételével; kevert: azonos a normállal, de a két játékos figurái felváltva sorakoznak

Cél összes figuránk folyamatos csoportba állítása.

A feladat olyan elrendezést kialakítani, amelyben összes figuránk egyetlen csoportban van: oldal- vagy sarokszomszédos mezők megszakítatlan láncát alkotja.

A figurák vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan léphetnek, pontosan annyi mezőt, ahány figura van a lépés vonalában és annak mindkét irányú meghosszabbításában a tábla széléig.

Saját figuráink fölött átugorhatunk. Az ellenfél figuráira rá lehet lépni és ezzel leütni őket.

## Amazonok

2-4 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 10·10-es (a1-j10)

*Figurák:* 2 játékosnál 4-4, 3 játékosnál 3-3, 4 játékosnál 2-2; 96 nyíl (közös)

*Alapállás:* 2 játékosnál: 1. játékos a7, d10, g10, j7; 2. játékos a4, d1, g1, j4; 3 játékosnál: 1. játékos a5, a8, c10; 2. játékos h10, j5, j8; 3. játékos b1, f1, i1; 4 játékosnál: 1. játékos a4, a7; 2. játékos d1, g1; 3. játékos d10, g10; 4. játékos j4, j7

Cél az ellenfél beszorítása úgy, hogy ne tudjon lépni.

Minden lépés két részből áll, mindkét rész kötelező. A lépés első részében egy figura lép: tetszőleges számú szabad mezőn át vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan. A lépés második részében ugyanez a figura kilő egy nyilat. A nyíl onnan indul, ahova a figura lépett, és tetszés szerinti irányban (vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan) addig halad, amíg el nem ér egy másik nyilat, figurát vagy a tábla szélét; ekkor megáll és ott marad.

A nyilak akadályozzák a figurák lépését, eltávolítani nem lehet őket. Aki utoljára tud lépni, nyert.

## Andantino

2 személy

*Tábla:* sima asztal (papír)

*Figurák:* szabályos hatszögek a két játékos színeiben

*Alapállás:* üres asztal

David Smith játéka.

Cél öt figuránkat egyenes sorba állítani vagy az ellenfél egy vagy több figuráját körbezárni.

Az üres asztalon felváltva helyezünk el egy-egy hatszöget a sajátjainkból, ami oldalával érintkezik a korábban lerakott hatszögekkel. Az első figura az üres asztalra kerül, a második érintkezik vele, a továbbiaknak pedig legalább két korábban lerakott hatszöggel kell érintkezniük.

Az nyer, aki vagy sorba tudja állítani öt figuráját, vagy az ellenfél egy vagy több figuráját körbe tudja zárni sajátjaival. A körbezárt területen üres mezők is lehetnek.

## Ataxx

seven up, back and back

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 7·7-es

*Figurák:* 49-49

*Alapállás:* egy-egy figura minden sarokmezőre; az azonos játékoshoz tartozó figurák ugyanannak az átlónak két végén vannak

Cél a tábla nagyobb részét elfoglalni.

Lépni kétféleképpen lehet. Bármely figura léphet egy mezőt vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan, ez esetben a figura „osztódik”, vagyis az új helyen is megjelenik és a régin is ott marad. Vagy pedig ugorhat bármely mezőre, amely két mezőnyi távolságban van a kiindulási mezőjétől (azokra a mezőkre tehát, amiket úgy érhet el, hogy az „egy mezőt vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan” típusú lépésből kettőt tesz meg), de ez esetben a kiinduló mezőről eltűnik a figura. Az ugrást nem akadályozhatja semmilyen közbül álló figura.

Mindkét fajta lépést követően azok az ellenséges bábuk, amik a lépés célmezőjével oldal- vagy sarokszomszédos mezőkön állnak, átváltoznak a lépő játékos bábuivá.

Aki nem tud lépni, passzol.

*Változat:* a táblán megegyezés szerint tilos mezőket helyezhetünk el, ahova nem lehet lépni, de át lehet ugrani őket. Változtatható a táblaméret, sőt hatszögű táblát is használhatunk (lásd hexxagon).

## Atomic

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 8·8-as

*Figurák:* 224-224 atom

*Alapállás:* üres tábla

Eirik Milch Pedersen játéka.

Cél eltüntetni az ellenfél összes atomját.

A játékosok felváltva egy-egy atomot tesznek a tábla egy-egy olyan mezőjére, ahol nem áll az ellenfél atomja. Ugyanazon a mezőn több atom is állhat, ha azonos játékoshoz tartoznak. Egy mező addig stabil, amíg kevesebb atom van rajta, mint a vele oldalszomszédos mezők száma: a tábla belső mezői tehát 3, a szélsők 2, a sarokmezők 1 atommal stabilak.

Amikor egy belső mezőre a negyedik, egy szélsőre a harmadik, illetve egy sarokmezőre a második atom rákerül, a mező instabillá válik és felrobban: a rajta levő atomok szétrepülnek a vele oldalszomszédos mezőkre, mindegyikre egy atom kerül. Ha ily módon egy atom olyan mezőre kerül, ahol az ellenfél atomjai állnak, a mező összes atomja a játékos atomjává válik.

Ha robbanás eredményeképpen valamely szomszédos mezőn szintén előáll az instabil helyzet, ez a mező szintén felrobban, és így tovább, láncreakcióval. Egyetlen lépés eredményeképpen akár az egész tábla tartalma megváltozhat, esetleg többször is. A láncreakció nem külön lépés, hanem a lépés következménye. A láncreakció akkor ér véget és akkor léphet az ellenfél, ha egyetlen mezőn sincsen instabil állapot.

A játékot valódi figurákkal, valódi táblán nehéz játszani, mert ha már sok atom van a táblán, a láncreakciók lebonyolítása hosszadalmas és fárasztó.

## Áttörés

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 8·8-as

*Figurák:* 16-16

*Alapállás:* a két alapsor összes mezőjére

Dan Troyka játéka.

Cél egy figura eljuttatása az ellenfél alapsorára.

A figurák egy mezőt léphetnek egyenesen vagy átlósan, de csak előre. Ütni csak átlósan lehet.

## Béka

2 vagy több személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 18·18-as

*1. változat*

*Figurák:* 324 (közös)

*Alapállás:* minden mezőre egy bábu

Az angol diákok régi, népszerű játéka.

Cél a legtöbb bábu megszerzése.

A kezdő játékos levesz egy bábut a tábla tetszőleges mezőjéről. A továbbiakban a dámajáték (lásd ott) ugrási szabályai szerint lehet leütni a bábukat. Aki leüt egy bábut, megszerezte magának. Aki nem tud ütni, passzol.

A játék addig tart, amíg ütni tudnak. Az nyer, aki a legtöbb bábut szerezte.

*2. változat*

*Figurák:* 129 kék, 97 sárga, 65 fekete és 33 fehér (közös)

*Alapállás:* minden mezőre egy bábu, véletlenszerű elrendezésben

1898-ban Harold Murray hozta létre.

Cél minél nagyobb pontszám elérése a bábuk leütésével.

Szabályai azonosak az 1. változatéval, a következő eltérésekkel:

A bábuknak pontértéke van: a kék 1, a sárga 2, a fekete 3, a fehér 4 pontot ér.

A kezdő játékos egy kék bábut vehet le a tábláról.

Nem a legtöbb bábut leütő, hanem a legtöbb pontot szerző játékos nyer.

## Blokád

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 8·8-as

*Figurák:* 64-64

*Alapállás:* világos: c3, d5, e4, f6; sötét: c6, d4, e5, f3

Cél több figurát birtokolni a táblán.

A játékosok felváltva leraknak egy-egy figurát. Lerakni olyan üres mezőre lehet, ami egy saját és egy ellenséges figurával egyaránt szomszédos. A lerakott figurával szomszédos mezőkre szintén saját figura kerül lépésünk eredményeképpen, ha a mező üres vagy ellenség áll rajta, és három vagy több saját figura áll vele szomszédos mezőn.

Ha a lerakott figurával szomszédos mezőkön álló saját figurát négy vagy több ellenség veszi körül, ellenséges figurává változik.

A játéknak akkor van vége, ha a lépésen levő játékos nem tud lépni vagy ha betelt a tábla. Mindkét esetben az nyer, akinek több figurája van.

*Szabályváltozatok:*

A tábla mérete 4·4-től 19·19-ig változtatható.

Változtatható a saját figurák száma, amelyek hatására az ellenség sajáttá változik; a saját figurák száma, amelyek hatására az üres mezőre saját figura kerül; valamint az ellenséges figurák száma, amelyek hatására a saját figura ellenséggé változik.

## Bölcsek focija

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 19·15-ös (a1-o19)

*Figurák:* 1 labda (közös), 285 focista (közös)

*Alapállás:* a labda h10-en

Cél a labdát belőni az ellenfél gólvonalára (az 1., illetve 19. sorra) vagy azon túl.

A játékosok bármely lépésben lerakhatnak új focistát bármely üres mezőre, vagy léphetnek a labdával. A labda úgy mozog, hogy átugrik tetszőleges számú, egy sorban megszakítás nélkül álló focistát, majd leveszi azokat a tábláról.

## Centuriák csatája

ludus latrunculorum, tolvajocskák játéka

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 8·7 (8 sor, 7 oszlop)

*Figurák:* 16-16 katona, 1-1 centurió

Két változat

Ókori római játék, a légiók katonáinak játéka. A szabályokat régészeti leletek alapján alkották újra.

Cél az ellenfél bábuinak kiütése vagy bekerítése.

*1. változat*

*Alapállás:* a két alapsorba 16 katona

A katonák előre vagy oldalirányban egy-egy mezőt léphetnek. Kiütni úgy lehet az ellenséget, hogy két katonával közrefogjuk. Két katonát is le lehet ütni egyszerre, egyenesen vagy L alakban. Ha ütni tudtunk, ezért jutalomlépés jár; ha ekkor is ütni tudunk, tovább járnak a jutalomlépések mindaddig, amíg ütni tudunk. A katonáink közé belépő ellenséges katonát azonban nem lehet leütni, az ütés csak a saját lépésünk következménye lehet.

Akinek minden katonáját kiütötték vagy bekerítették, veszített. Ha mindkét játékos összes meglevő katonája mozgásképtelen, az nyer, akinek több katonája van.

*2. változat*

*Alapállás:* üres tábla

Az első szakaszban felváltva két-két katonát tesznek egymás mellé (két, oldalával érintkező üres mezőre). Ha ez kész, elhelyezik a centuriót is.

A második szakaszban a katonák ugyanúgy lépnek, mint az első változatban, de mind a négy irányban. A centurió léphet úgy, mint a katonák, vagy átugorhat ellenséges katona fölött a mögötte levő szabad mezőre. Ez nem ütés, ütést a centurió is csak egy katonájával közösen hajthat végre. Kiütni a centuriót is ugyanúgy lehet, mint a katonákat.

## Confound

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 13·11-es

*Figurák:* 2-2 figura, 32-32 kerítés

*Alapállás:* piros d4 és d8, zöld j4 és j8

Cél az ellenfél egyik kiinduló mezőjének elfoglalása.

Kétféle lépés lehetséges: az egyik figura áthelyezése egy oldal- vagy sarokszomszédos mezőre vagy kerítés lerakása. Egy kerítésdarab két mezőoldal hosszúságú, vagyis egy 2·2 mezős négyzetet vág két darab 2·1 mezős téglalapra. Kerítést a táblán bárhova le lehet rakni a mezők közé, de nem lehet olyan helyre tenni, hogy az teljesen elzárja az ellenfél útját saját kiinduló mezőinkhöz. A kerítésen a továbbiakban nem lehet átmenni.

## Csipke

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 20·20-as (papír)

*Figurák:* 200 négyzet (közös)

*Alapállás:* üres tábla

A csipkeverő célja minél összefüggőbb, a csipketépőé minél szakadozottabb csipkét gyártani.

A játékosok minden lépésben letakarnak (papíron beszíneznek) egy üres mezőt, aminek nincs még letakart oldalszomszédja. A játék addig tart, amíg van ilyen négyzet. Ha valaki nem talál mezőt, ahova léphet, a másik segít neki.

A csipkeverő célja az, hogy a játék végére a csipke minél kevesebb darabból álljon. Egy darabnak számít a letakart mezők minden olyan sora, amely sarkosan érintkező mezők megszakítatlan láncából áll (a legösszefüggőbb csipke a szabályos sakktáblaminta). A csipketépő célja az, hogy a csipke minél több darabból álljon.

A játék két fordulóból áll, a második fordulóban a játékosok szerepet cserélnek. Mindkét fordulóban csak a csipketépő kap pontszámot, a csipke darabjainak számát. Az nyer, aki a két fordulóban mint csipketépő több pontot szerzett.

## Divide et impera

2 vagy több személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 2 játékosnál 8·8-as vagy 10·10-es, több játékosnál nagyobb (papír)

Javasolt a lóhere formájú játéktér: 17·17-es négyzetrács (a1-q17), amelyből hiányoznak a következő mezők: a1, a2, a3, b1, b2, c1, g1, h1, h2, i1, i2, i3, i4, i5, i6 - és ezek 90 fokos elforgatásai négyszer.

*Figurák:* a mezők számával egyező minden játékosnak

*Alapállás:* üres tábla

Cél a saját területünk minél kevesebb darabban való megőrzése.

Minden lépésnél egy üres mezőre raknak egy saját figurát; az első lépésnél ez szabadon választható, a továbbiakban mindig olyan mezőre kell rakni, aminek legalább egy oldalszomszédján figura áll. Akinek a terület megtelésekor kevesebb darabban van a területe, az nyert. Egy darabnak számít az a terület, amely oldalukkal érintkező, a játékos által elfoglalt mezők megszakítatlan láncából áll.

## Divide fordítva

2 vagy több személy

*Tábla:* csonka négyzetrácsos (papír)

13 sorból és tetszés szerinti számú oszlopból áll. Az egyes oszlopokban a következő mezők léteznek (a nem említettek hiányoznak):

a: 7-9
b: 6-10
c: 5-11
d: 5-12
e: 7-13
f: 5-12
g: 4-11
h: 3-10
i: 2-9
j: 1-7
k: 2-9
l: 3-10
m: 4-11
n: 5-12
innentől az f-m oszlopok tartalma ismétlődik.

*Figurák:* a mezők számával egyező minden játékosnak

*Alapállás:* üres tábla

Cél az, hogy a saját területünk minél több részből álljon.

Az első játékos (kisorsoljuk, ki az) b6-ra tesz. A továbbiakban olyan üres mezőkre lehet tenni, amelyek oldalszomszédai egy olyan mezőnek, amin saját figura áll - ha ilyen mező nincs, akkor olyan mező szomszédságába, ahol más játékos figurája áll. A játékosok célja az, hogy saját területüket az ellenfelek körülkerítsék és az minél több részre szakadjon. Az nyer, akinek területe a játéktér megtelésekor a legtöbb darabra szakadt. Egy darabnak számít az oldalukkal érintkező mezők megszakítatlan lánca.

## Dzsungel

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 7·9, színezett

A tábla (a1-g9) legtöbb mezője sárga színű (közönséges). A d1 és d9 mezők feketék (búvóhely), a c1, d2 és e1, illetve c9, d8 és e9 mezők pirosak (csapda), a b4-c6 és e4-f6 téglalapok kétszer hat mezője pedig kék (tó).

*Figurák:* mindkét játékosnak 1 elefánt, 1 oroszlán, 1 tigris, 1 párduc, 1 kutya, 1 farkas, 1 macska, 1 patkány (erő szerint csökkenő sorrendben)

*Alapállás:* 1. játékos: elefánt a3, oroszlán g1, tigris a1, párduc e3, kutya f2, farkas c3, macska b2, patkány g3; 2. játékos: elefánt g7, oroszlán a9, tigris g9, párduc c7, kutya b8, farkas e7, macska f8, patkány a7

Régi hindu játék, talán a sakk egyik őse.

Cél egy állat eljuttatása az ellenfél búvóhelyére.

A bábuk vízszintesen és függőlegesen a szomszédos mezőkre léphetnek. Ha ellenfél által elfoglalt mezőre lépünk, az erősebb állat felfalja a gyengébbet, akármelyik lépett. Ha azonban az elefánt és a patkány találkozik, akkor a patkány győz. Ha két egyforma erejű állat találkozik, akkor az győz, aki rálépett a másikra.

Csak a patkány tud úszni, amely a tóban is ugyanúgy léphet, mint a szárazon. A vízben csak az ellenfél patkánya támadhatja meg. A tóból kiugorva azonban nem támadhat azonnal az elefántra.

Az oroszlán és a tigris átugorhatja a vizet egy vízszintes vagy függőleges lépéssel, a tó szemközti partján megállva, de csak akkor, ha az ugrás vonalában nem úszik a patkány.

A saját térfél csapdáiban minden állat erősebb az ellenfél minden állatánál. A következő lépésben azonban el kell hagyniuk a csapdát.

Saját búvóhelyünkre nem léphetünk, mert ezzel lehetetlenné tennénk a győzelmet az ellenfélnek.

## Emergo

2 személy

*Tábla:* csonka négyzetrácsos

Alapja 9·9-es négyzetrács (a1-i9), amelyből csak a következő mezők vannak meg: az e1-e5, e5-e9, e9-i5 és i5-e1 átlós irányú vonalak mezői és az általuk közbezárt mezők.

*Figurák:* 12-12, tornyozható korongok

*Alapállás:* üres tábla

Christian Freeling és Ed van Zon játéka.

Cél az ellenfél összes bábuját leütni vagy mozgásképtelenné tenni.

A figurák több korongból is állhatnak, lehetnek egyszínűek vagy kétszínűek. A figura hovatartozását a legfelső korong színe határozza meg.

Az ütés kötelező és elsőbbsége van. Ütni úgy lehet, hogy egy figuránkkal átugorjuk az ellenfél figuráját és a mögötte levő üres mezőre magunkkal visszük a figura legfelső korongját. Ugrássorozat is lehetséges. Ugyanarra az oszlopra nem lehet száznyolcvan fokos fordulatot téve visszaugrani, de kört leírva igen. Azt a sorozatot kell választani, amelyik a legtöbb korong leütését teszi lehetővé.

Lerakni csak üres mezőre lehet. Ha a lépésen levő játékos nem tud ütni, a lerakásnak van elsőbbsége a lépéssel szemben. Egyszerre csak egy korongot lehet letenni, kivéve azt az esetet, ha az ellenfélnek már mind a tizenkét korongja lent van. Ez esetben egyetlen figuraként kell letenni hátralevő korongjainkat, ennek a figurának árnyék a neve.

Fehér az első lépésében nem tehet a középső mezőre.

Amíg az ellenfél egyik figuránkat sem támadja, nem rakhatunk le figurát úgy, hogy az ütésbe kerüljön és ütésre kényszerítse az ellenfelet.

Ha a lépésen levő játékos nem tud ütni és nincs korong a kezében, lépnie kell: bármely figurával egy szomszédos mezőre.

## Entrópia

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 5·5-ös

*Figurák:* 7-7

*Alapállás:* az első alapsor összes mezőjére és a második alapsor két szélső mezőjére

Augustine Carreno játéka.

Cél összes figuránk mozgásképtelenné tétele.

A figurák akkor léphetnek, ha vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan legalább egy társukkal érintkeznek. Ekkor a figura bármely irányban tetszőleges számú mezőt léphet.

Ha elszigetelt figuránk van, amikor lépésen vagyunk, meg kell szüntetnünk az elszigeteltségét. Elszigetelt figura az, amely sem baráttal, sem ellenséggel nem érintkezik. Ha saját körünk kezdetén nincs elszigetelt figura, létrehozhatunk ilyet lépésünkkel; de ha van elszigetelt figura, azt csatlakoztatnunk kell.

## Epaminondász

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 14·12-es

*Figurák:* 28-28

*Alapállás:* a két alapsor összes mezőjére

Cél egy figura eljuttatása az ellenfél alapsorára.

A játékban falanxokkal lehet lépni. A falanx egyszínű figurákból álló, tetszőleges hosszúságú, egyenes sor. Állhat vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan. A falanx saját irányának meghosszabbításában léphet előre vagy hátra, legfeljebb annyi mezőt, ahány figurából áll. A magányos figura egydarabos falanxnak számít és bármely oldal- vagy sarokszomszédos mezőre léphet.

Ha a falanx lépésekor ellenséges figurával találkozik, leütheti az ellenséges falanxot. Az ütő falanxnak hosszabbnak kell lennie, mint a leütendő falanx. Ha a leütendő falanx hosszabb vagy azonos hosszúságú, nem lehet leütni.

Ütéskor az ütő falanx elülső figurája arra a mezőre lép, amit a leütendő falanx elülső figurája foglalt el.

Aki eljuttatja egy figuráját az ellenfél alapsorára, nyert, de csak akkor, ha az ellenfél nem tudja a rákövetkező lépésében vagy leütni az alapsorára lépett figurát, vagy szintén eljuttatni egy figuráját a játékos alapsorára. Utóbbi esetben a játék mindaddig folytatódik, amíg egy játékosnak akkor, amikor lépését megkezdi, több figurája lesz az ellenfél alapsorán, mint az ellenfélnek az ő alapsorán. Ha ez bekövetkezik, a több bábut célba juttató játékos nyert.

## Fanorona

2 személy

*Tábla:* összekötött

Alapja 5·9-es négyzetrács (a1-i5), amelyben a szomszédos pontokat vonalak kötik össze vízszintesen és függőlegesen; továbbá átlós vonalak kötik össze mind a négy sarokszomszéddal a következő pontokat: b2, b4, d2, d4, f2, f4, h2, h4.

*Figurák:* 22-22

*Alapállás:* a két alapsor összes mezőjére, valamint a középső (3.) sor mezőire felváltva: fehér b3, d3, g3, i3, fekete a3, c3, f3, i3

Madagaszkár nemzeti játéka.

Cél az ellenfél összes bábujának leütése.

Lépni az összekötő vonalak mentén, a szomszédos üres mezőre lehet.

Ütni kétféleképpen lehet: támadással vagy visszavonulással. Ha közvetlenül a lépés célmezője mögött, a lépés irányának meghosszabbításában ellenség áll, az támadással leüthető, s vele együtt mindazon ellenségek, amelyek ugyanebben az irányban folyamatosan sorakoznak. Visszavonulással azokat a figurákat lehet leütni, amik a lépés kiindulási mezője előtt, a lépéssel ellentétes irány meghosszabbításában sorakoznak. Ha egy lépésnél mindkettőre mód van, a játékos dönt, melyiket választja; mindkettőt nem lehet.

Ütéskényszer van. Ha egy figura ütés után tovább tud ütni, ez folytatható, de nem kötelező. Egy figura többszörös ütéseinél mindig irányt kell váltani, és nem léphet ugyanarra a pontra kétszer az ütéssorozat alatt.

## Felhőkarcoló-játék

2-4 személy

*Tábla:* csonka négyzetrácsos, 14·9-es (a1-i14)

A tábla 14 sorból áll, amelyek felépítése:

1. sor: 4-4 kiinduló mező, e1 hiányzik
2. sor: 4-4 mező, e2 hiányzik; a2 X mező, f2 * mező
3. sor: 9 mező, a3 * mező
4. sor: 9 mező, a3 O mező
5. sor: 7 mező (b5-h5), b5 O mező
6. sor: 5 mező (c6-g6), c6 O mező
7. sor: 5 mező ugyanúgy, c7 X mező

8. sor: 5 mező ugyanúgy, c8 * mező
9. sor: 3 mező (d9-f9), d9 * mező
10. sor: 3 mező ugyanúgy, d10 O mező
11. sor: 3 mező ugyanúgy, d11 X mező
12. sor: 1 mező (e12), X mező
13. sor: 1 mező (e13), * mező
14. sor: 1 mező (e14), O mező

A fenti listában a kiinduló mezőkön nincsen lyuk, az O, X és * jelű mezők pedig különböző alakú lyukakkal ellátott mezők.

*Figurák:* egyenlő számú kocka

*Alapállás:* a kiinduló mezőkre tetszés szerinti állásban

Cél egy kockánk eljuttatása a felhőkarcoló csúcsára (e14-re).

A játék figurái szabályos kockák, amiket a következő módon készítünk elő:

1. Az egyik lapjára állított kocka négy függőlegesen álló élét levágjuk. A kocka így felülről nézve szabályos nyolcszögnek látszik; ilyen nyolcszöget vágunk a tábla O jelű mezőire.

2. Egyik oldalára billentjük a kockát, és a most függőlegesen álló lapok közepén egy-egy függőleges, V keresztmetszetű bevágást teszünk. A kocka most felülről nézve átlós irányú keresztre hasonlít; ilyen idomot vágunk a tábla X jelű mezőire.

3. Felfelé billentjük a kockát, és a most függőlegesen álló (teljesen érintetlen) lapok közepén két-két függőleges, V keresztmetszetű bevágást teszünk. A kocka most felülről nézve cakkozott szélű idomot mutat; ilyen idomot vágunk a tábla * jelű mezőire.

A tábla olyan lap, amelynek (a kiinduló mezők kivételével) minden mezője lyukas. A fenti felsorolás csak a sorok első mezőjét jelöli meg; a mezők mindig X, O, * sorrendben követik egymást balról jobbra. A lyukak formája az illető jel által mutatott kockaoldal formájával azonos, a kocka tehát beleeshet az X alakú lyukba, ha az X-es oldala van alul és fölül.

A figurák mindig az oldalával szomszédos mezőre léphetnek, billentéssel: a kockát átbillentik arra a mezőre, ezáltal másik oldalára fordítva. Ha a szomszéd mező foglalt, tovább lehet billenteni róla az ellenfél kockáját egy további mezőre.

Az a figura, amelyet úgy billentünk egy mezőre, hogy a mező kivágásával azonos oldala esik alulra és fölülre, beesik a lyukba: ezt kivesszük a tábla alatti üres dobozból és visszatesszük a kiinduló mezőre.

Az nyer, akinek egy figurája elsőként érkezik meg a felhőkarcoló csúcsára és ott sem esik bele a lyukba.

## Fellahok csatája

szidzsa

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 5·5 (7·7, 9·9)

A középső mezőt színjel különbözteti meg.

*Figurák:* 12-12 (7·7-es táblánál 24-24, 9·9-esnél 40-40)

*Alapállás:* üres tábla

Egyiptomi játék, Afrika számos részén elterjedt.

Cél az ellenfél egy híján összes bábujának leütése.

A játék első szakaszában (megegyezés szerint) egyesével vagy kettesével rakják le a figurákat tetszés szerint, a középső mezőt üresen hagyva.

A második szakaszt Szudánban ugyanaz kezdi, aki az első szakaszt; Egyiptomban fordítva. Ebben a szakaszban a figurák léphetnek, mindig a szomszédos mezőkre, vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan.

Ütni úgy lehet, hogy az ellenfél egy bábuját kék bábunkkal közrefogjuk. Ez csak az egyik közrefogó bábu lépésének eredményeképpen történhet. A középső mezőn álló bábut nem lehet kiütni.

Aki ütni tudott, ismét léphet, amíg ütni tud.

Ha az egyik játékos nem tud lépni, ellenfele köteles egy lépéssel utat nyitni neki.

Akinek csak egy bábuja marad, vesztett.

## Flitter

2 személy

*Tábla:* üres asztal (papír)

*Figurák:* egyenlő oldalú háromszögek a játékosok színében

*Alapállás:* üres tábla

David Smith játéka.

Cél egyszínű háromszög létrehozása.

Az első figurát az asztal közepére teszik, a további figurákat úgy kell letenni, hogy legalább egy már lerakott figurával érintkezzenek.

Az nyer, aki egyszínű háromszöget hoz létre. Ez egy négy figurából álló nagyobb háromszög, amelynek három külső háromszöge a játékos színét viseli.

## Fókusz

toronyjáték

2 személy

*Tábla:* csonka négyzetrácsos

Alapja 8·8-as négyzetrács (a1-h8), amelynek sarkairól 3-3 mező L alakban hiányzik: a2-a1-b1, a7-a8-b8, g1-h1-h2 és h7-h8-g8.

*Figurák:* 18-18 tornyozható korong

*Alapállás:* a b2-g7 négyzetet teljesen kitöltve: b2-c2 világos, d2-e2 sötét, f2-g2 világos; b3-c3 sötét, d3-e3 világos, f3-g3 sötét s így tovább.

S. Sackson találta ki az Egyesült Államokban, a huszadik században.

Cél az ellenfél bábuinak megszerzése.

Lépni vízszintesen és függőlegesen lehet a szomszédos mezőkre. A szomszéd mezőn álló ellenséget át lehet ugrani, ha mögötte szabad mező van. Ez nem ütést jelent, hanem az ugró figura magával viszi az átugrott figurát, és kétemeletes tornyot képez a célmezőn, alul az átugrott figurával.

Ugráskényszer nincs; ugrássorozat nincs.

A tornyok annyi mezőt léphetnek, ahány korongból állnak. Ha ennél kevesebbet akarunk lépni, akkor annyi korongot kell levenni a torony tetejéről, ahány mezőt lépünk, a többit ott kell hagyni. Ha a torony ugrik, a mezők számába az átugrott figura mezője nem számít bele.

A tornyok mindig ahhoz a játékoshoz tartoznak, akinek a korongja legfelül van.

Ha egy torony öt bábunál magasabbra nő, a fölösleges korongokat le kell venni alulról. Az így megszerzett ellenséges bábuk fogságba esnek és nem kerülhetnek már vissza a játékba; a levett sajátok viszont tartalékot képeznek, és amikor a játékos lépésen van, egyet visszatehet üres mezőre vagy bármely (saját vagy ellenséges) torony tetejére. Ez nem számít külön lépésnek, akár nyomban támadhatunk is a megszerzett toronnyal.

Az veszít, akinek nem marad sem mozgásképes bábuja vagy tornya, sem tartalék bábuja.

*Szabályváltozat:* a tartalék korong lerakása külön lépésnek számít.

## Gipf

2 személy

*Tábla:* hatszögrácsos, hatszög alakú, 7 mező átmérőjű

*Figurák:* 18-18 tornyozható korong

*Alapállás:* üres tábla

Cél az ellenfél figuráinak leütése.

Fehér kezd: egy dupla figurát (két korongot) tesz a tábla valamely szélső mezőjére. Fekete első lépésében ugyanígy cselekszik; léphet arra a mezőre is, ahova fehér lépett, ez esetben fehér figuráját beljebb tolja a táblára, egy szomszédos mezőre.

A továbbiakban ugyanígy lépnek mindaddig, amíg egy szimpla figurát nem tesz föl valaki: a továbbiakban ő már nem tehet fel dupla figurát. A tábla szélén feltett figurák bármilyen színű figurákat arrébb tolhatnak.

Ha egy sor már tele van, abban az irányban nem lehet további figurákat betolni.

Ha egy játékos négy figurát rakott egy sorba, le kell vennie őket, és minden figurát, ami a sor meghosszabbításába esik, üres mezők közbejötte nélkül. A sajátjait visszateszi és később felhasználhatja, az ellenfél levett figurái fogságba esnek.

A szimpla és a dupla figurák között csak levételkor van különbség: a szimplákat le kell venni, a duplákról a levevő játékos dönthet.

Ha a saját lépésünk következtében az ellenfélnek jött létre négy figurája egy sorban, ugyanúgy le kell vennie őket, mintha az ő lépése okozta volna.

Ha egyszerre több négyes jön létre és egymást nem keresztezik, mindegyiket le kell venni. Ha keresztezik egymást, akkor a játékos dönt, hogy melyiket veszi le. Ha a kereszteződési pontban dupla figura áll, a játékos dönthet úgy, hogy először leveszi az egyik négyest, meghagyja a dupla figurát, aztán leveszi a másik négyest.

Ha egyszerre mindkét játékosnak létrejön egy négyese, az vesz le először, aki lépett.

Ha a négyes csupa dupla figurából áll, bármeddig a helyén hagyható, és csak akkor veszi le a játékos, amikor úgy látja jónak (és a négyes még együtt van).

Akinek nincs több dupla figurája a táblán, vesztett.

## Gó

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 19·19-es (a kis tábla 10·10-es)

A játék nem a négyzetekben, hanem a vonalak kereszteződésein zajlik, ezekből van 19·19 darab (a1-t19); pontoknak nevezik őket. Vastag ponttal jelölik a d4, d10, d16, k4, k10, k16, q4, q10 és q16 (a kis táblán a d4, d7, g4 és g7) pontokat, ahova az előnyköveket teszik.

*Figurák:* 181 fekete és 180 fehér kő

*Alapállás:* üres tábla

Valószínűleg a világ legrégibb táblás játéka; több mint négyezer évvel ezelőtt jött létre Kínában. Japánban vált nemzeti játékká.

Cél az ellenfél köveinek foglyul ejtése és területeinek elfoglalása.

Fekete kezd. A játékosok felváltva tesznek le egy-egy követ egy üres pontra, a letett köveket a továbbiakban nem mozdítják. Céljuk az, hogy az ellenfél köveiből alkotott csoportokat bekerítsék; ha ez sikerül, a bekerített csoport köveit leveszik mint foglyokat. Ha az így körülkerített területre az ellenfél nem tud betörni, ez a továbbiakban a játékos területének számít.

A játék addig tart, amíg mindkét játékos passzolással nem jelzi, hogy nem látja értelmét újabb lépésnek.

A magányos kő mellett vízszintesen és függőlegesen elhelyezkedő szomszéd pont a kő négy (a tábla szélén három, a sarokban két) élete. Ha ebből három helyen ellenség áll, a kő közvetlen veszélybe (atari) kerül, mert ha negyedik életét is elfoglalja egy ellenség, a kő fogságba esik. Csoportnak számít minden olyan, egyszínű kövekből álló csoport, amelynek

minden köve a csoport legalább egy másik kövével szomszédos. Amíg a csoport bármelyik kövének van szabad élete, a csoportnak is van. A csoport akkor kerül atariba, ha már csak egyetlen élete marad.

Tilos az öngyilkosság, vagyis nem szabad követ tennünk olyan helyre, ahol ez a kő (és a csoport, amelynek esetleg a letételkor tagjává válik) azonnal meghalna. Ha tehát egy fekete csoport belsejében van egy üres pont, amelyet a feketék teljesen körülvesznek, fehér nem tehet ide követ, mert ez a kő azonnal meghalna. Az ilyen pontot szemnek (me) hívjuk. Ha egy csoportnak egy szeme van (tehát a csoport atariban van), fehér megölheti a csoportot azzal, hogy betömi a szemet, így a saját köve nem hal meg, csak a feketék. Ha azonban a csoportnak két szeme van, akkor a csoport élve marad, mert fehér egyik szembe sem tehet követ.

Kó-szabály: tilos olyan lépést tenni, ami az ellenfél előző lépése előtti helyzetet állítja vissza.

Szeki: helyi döntetlen. Ha a tábla egy részén a két játékos nem tudja eldönteni, kié legyen a győzelem, a tábla illető részén döntetlen lesz a helyzet.

A minősített játékosok különböző fokozatokat viselnek, 25 kiu a kezdők fokozata, ez csökken egy kiuig, majd következik az egy dan, legfelül pedig a tíz dan. Ha különböző minősítésű játékosok mérkőznek, a közöttük levő fokozatkülönbségnek megfelelő számú előnykövet helyeznek a táblára a játék kezdete előtt, a gyengébb játékos színéből. Ezek elhelyezése a következő:

2 kő: d4, q16
3 kő: az előbbiek és q4
4 kő: az előbbiek és d16
5 kő: az előbbiek és k10
6 kő: mint 4 kő esetén és d10, q10
7 kő: az előbbiek és k10
8 kő: mint 6 kő és k4, k16
9 kő: az előbbiek és k10

## Gyűrűk

2-6 személy

*Tábla:* csonka hatszögrácsos

Hatszög alakú rács, amelyben minden hat hatszög egy hiányzó mezőt fog közre, így egyetlen hatszögnek sincsen háromnál több szomszédja. A függőleges oszlopokat balról jobbra a-tól x-ig, a vízszintes sorokat felülről lefelé 1-től 23-ig számozzuk. A hatszög felső csúcsán az l1, m1, n2, m3, l3, k2 mezők alkotta kör van; ebből a négy alsó mező egyúttal egy-egy másik körnek is része. A bal felső sarokkör az a7, b6, c6, d7, c8, b8 mezőkre esik. A tábla így 91 kört tartalmaz.

*Figurák:* 60-60

*Alapállás:* üres tábla

Stephen Linhart játéka.

Cél a tábla köreinek többségét ellenőrzésünk alá vonni.

A játékosok minden lépésben letesznek egy figurát, ami három kör metszéspontjába kerül (legalábbis a tábla belsejébe eső mezőkön), így ezeket a köröket ellenőrzi. Minél több figurája van a játékosnak egy körben, annál nagyobb a befolyása arra a körre. Ha egy körnek mind a hat mezőjén ugyanannak a játékosnak a figurája áll, a kör teljesen az övé, ezt gyűrűnek hívjuk.

Miután a játékos letett egy figurát, kicserélheti az ellenfelek figuráit a sajátjaira bármely olyan körben, ahol övé az ellenőrző többség, vagyis legalább négy figura. Tetszőleges számú körben cserélhet, akár olyan körökben is, ahol a többséget az előző csere után szerezte meg. Ha egy körben kicseréli a figurákat, a körben levő összes figurát ki kell cserélnie. Nem nyúlhat azonban az ellenfeleknek azokhoz a figuráihoz, amelyek gyűrűbe tartoznak.

Passzolni is lehet, ekkor a játékos nem rak le figurát, de kicserélheti az ellenfél figuráit.

A játék addig tart, amíg minden játékos egymás után passzol vagy a tábla megtelik. Az nyer, akinek több körben sikerült az ellenőrzést megszereznie.

## Hadrend

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 5·5-ös

*Figurák:* 2 sárga négyzet, 3 sárga kör, 3 sárga háromszög, 3 zöld négyzet, 2 zöld kör, 3 zöld háromszög, 3 piros négyzet, 3 piros kör, 2 piros háromszög (közös)

Három játékot tartalmaz, amelyek egymástól függetlenül játszhatók. Az egyik játékos célja formák szerint rendezni a figurákat, a másiké színek szerint.

*Sorakozó*

1. A formák szerint rendező játékos tetszés szerinti elrendezésben megtölti a táblát figurákkal, egy mezőt üresen hagyva.

2. A színek szerint rendező játékos rendezi a táblát. Ezt úgy teszi, hogy a tábla bármely pontjáról elvesz egy sárga figurát és az üres mezőre teszi; majd ugyanezt teszi egy zöld figurával, végül egy pirossal. Ezt ismételgeti kötelezően sárga-zöld-piros sorrendben, amíg a figurák színek szerint összefüggő csoportokat nem alkotnak. Összefüggő csoport az, amelynek tagjai oldalukkal érintkező mezők folyamatos láncán helyezkednek el. A lépéseket számolják.

3. Ha ellenfele kész, a formák szerint rendező játékos következik, aki az előzőekhez hasonlóan tevékenykedik; számára a négyzet-kör-háromszög lépéssorrend kötelező, és formák szerint kell összefüggő csoportba rendezni a figurákat.

A sorakozó egyszemélyes türelemjátékként is játszható.

*Hadrend*

1. A játékosok felváltva lerakással megtöltik a tábla egy híján minden mezőjét úgy, hogy oldalaikkal szomszédos mezőkre sem azonos színű, sem azonos formájú figurák nem kerülhetnek. (Ha az utolsó mezőkre nem tudunk figurát letenni, vegyünk el máshonnan.)

2. Ha az alapállás ezáltal létrejött, a játékosok felváltva lépnek: elvesznek egy tetszőleges figurát a tábla bármelyik pontjáról és az üres mezőre helyezik. Az nyer, aki a saját szempontja (formák, illetve színek) alapján az egyik típust összefüggő csoportba állítja. A formák szerint rendező tehát akkor nyer, ha akár a körök, akár a négyzetek, akár a háromszögek összefüggő csoportot képeznek; a színek szerint rendező akkor, ha valamelyik szín összefüggő csoportot képez.

*Lerakás*

A tábla középső mezője tiltott terület.

Üres táblával kezdünk, amelynek mezőire felváltva tesznek le egy-egy figurát a játékosok. A figurák a továbbiakban nem mozdulnak. A játékosok célja az, hogy saját szempontjuk szerint minél kevesebb, az ellenfél szempontja szerint minél több darabra szakadjanak a csoportok. A színek szerint rendező célja tehát az, hogy mind a sárgák, mind a zöldek, mind a kékek minél összefüggőbben helyezkedjenek el; számára az az ideális, ha a tábla három egyszínű területet alkot. A formák szerint rendező hasonlóképpen.

Ha megtelt a tábla, megszámolják az összefüggő csoportokat mindkét szempont szerint, és akié kevesebb, az nyert.

## Háromdimenziós tanbo

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 5·5·5-ös

*Figurák:* 125-125

*Alapállás:* nincs meghatározva

A tanbo (lásd ott) háromdimenziós változata.

## Háromforintos fogócska

2 személy

*Tábla:* összekötött

15 mezőből álló háló, amely egy körben helyezkedik el. A mezőket ívelt vonalak kötik össze. Összeköttetések:

1: 2, 3, 4
2: 3, 7, 8
3: 5
4: 6, 7
5: 8, 9
6: 10
7: 11
8: 11, 12
9: 12

10: 13
11: 13, 14
12: 14
13: 15
14: 15

*Figurák:* 1 kétforintos, 1 egyforintos

*Alapállás:* kétforintos a 2-es, egyforintos a 15-ös mezőre

A kétforintos célja rálépni az egyforintosra; az egyforintosé az, hogy a kétforintos hatodik lépéséig ezt elkerülje.

Lépni a vonalak mentén a szomszédos mezőre lehet. A kétforintos kezd. Hatodik lépéséig el kell fognia az egyforintost.

## Hexbo

2 személy

*Tábla:* hatszögrácsos, hatszög alakú, 19 mező átmérőjű

*Figurák:* 150-150

*Alapállás:* 1-1 figura a hatszög sarkaira, felváltva; szintén 1-1 figura a 11 mező átmérőjű hatszög sarkaira, felváltva; a belső hatszög figurái ellentétesek a külső hatszög azonos sarkaiba eső figurákkal

A tanbo (lásd ott) hatszögletű változata.

## Határvonal

2 személy

*Tábla:* színezett négyzetrácsos, 6·9-es (a1-f9)

Az 1-2., illetve a 8-9. sor között húzódik a két játékos határvonala.

*Figurák:* 12-12, minden figura négy oldala mentén az 1-2-3-4 számok követik egymást az óramutató járása szerint

*Alapállás:* mindkét játékosnál 1-1 figura az első alapsor mezőire úgy, hogy az ellenfél felé a figurák 2-es száma mutasson; 1-1 figura a második alapsor mezőire úgy, hogy az ellenfél felé a figurák 1-es száma mutasson

Cél átlépni az ellenfél határvonalán.

A figurák vízszintesen vagy függőlegesen léphetnek, mindig pontosan annyi mezőt, amilyen szám a figura menetirány szerinti oldalán van. Nem léphetünk saját figuráinkra, de átugorhatunk fölöttük.

Az ellenfél figuráit leüthetjük átugrással és rájuk lépéssel, egy lépésben akár ötöt is.

Az nyer, akinek egy figurája átlép az ellenfél határvonalán vagy aki leüti az ellenfél összes figuráját.

## Hexád

2 személy

*Tábla:* hatszögrácsos, hatszög alakú, 19 mező átmérőjű

*Figurák:* 271-271

*Alapállás:* üres tábla

Christian Freeling játéka.

Cél egy tökéletes hatos létrehozása.

A játékosok felváltva raknak le egy-egy figurát. A kezdő játékos első két lerakott figurája között legalább két mező távolságnak kell lennie; a második játékosra nincs ilyen megkötés.

Két azonos színű, érintkező figurát párnak hívunk. Ha egy párt közre tudunk fogni két saját figuránkkal, amelyek egyikét éppen lépésünkkel tettük le (így a négy figura egy sorban van), a párt levesszük. Ezt egyszerre több irányban is lehet.

Az nyer, aki először hoz létre tökéletes hatost, vagyis a következő három alakzat egyikét: hat figura egyenes vonalban; hat figura egyetlen hatszög körül; hat figura háromszög alakban. A tökéletes hatosba nem tartozó mezők tartalma közömbös.

## Hexemergo

2 személy

*Tábla:* hatszögrácsos, hatszög alakú, 7 mező átmérőjű

*Figurák:* 12-12

*Alapállás:* üres tábla

Az emergo (lásd ott) hatszögletű változata.

*Szabályváltozat:* lerakás nincs, 13-13 figurával játszanak, amiket a tábla három alapsorába állítanak fel, a harmadik alapsor két szélső mezőjét üresen hagyva.

## Hexi

2 személy

*Tábla:* hatszögrácsos, hatszög alakú, 9 mező átmérőjű

*Figurák:* 6-6 tok, 19-19 tüske

*Alapállás:* 1-1 tok az otthoni mezőkre, tüske nélkül

Az okti (lásd ott) hatszögletű változata. A tokokra nem nyolc, csak hat irányban lehet tüskét illeszteni. Az otthon a tábla egyik sarkában és a mellette levő két oldalmezőn van.

*Változat:* a hárombázisú hexiben három otthoni mezőt kell elfoglalni.

## Hexominó

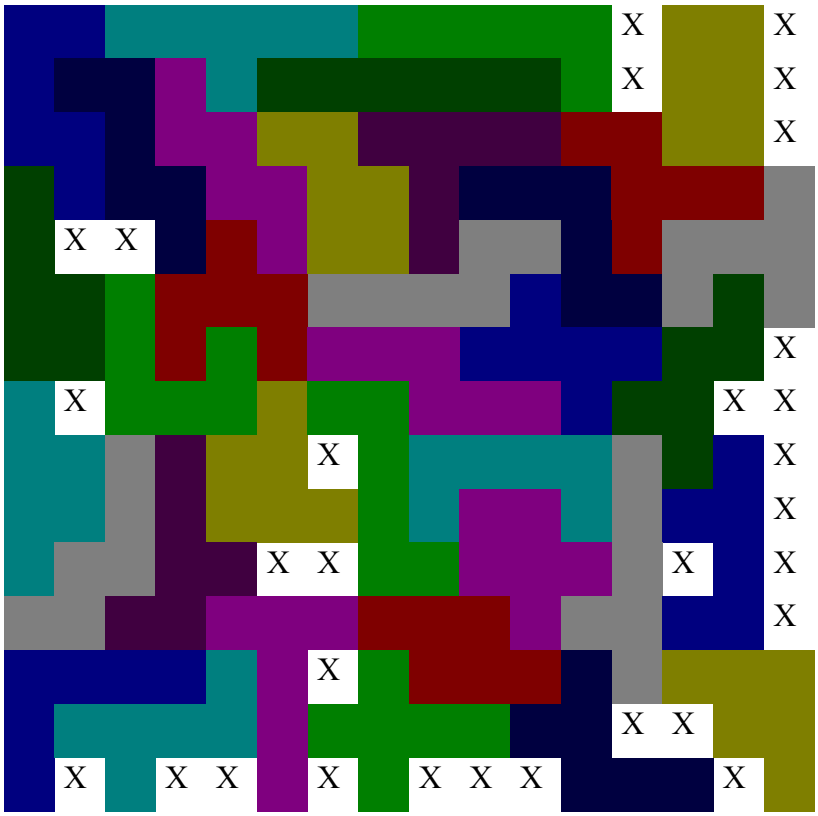
2 vagy több személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 14·14-es (papír)

*Figurák:* hexominókészlet (közös)

*Alapállás:* üres tábla

A hexominók alapelve azonos a pentominókéval (lásd *pentominó*), de nem öt, hanem hat négyzet alkotja őket. Harmincöt figura jön így létre. A figurák rajza:



Az azonos színnel jelölt, egybefüggő területek egy-egy hexominó rajzát adják ki. Az X jelű mezők üresek, nem részei egyik hexominónak sem.

A játék szabályait lásd a pentominónál.

## Hexxagon

2 vagy 3 személy

*Tábla:* hatszögrácsos, hatszög alakú, 9 mező átmérőjű

*Figurák:* 61-61

*Alapállás:* minden sarokba egy-egy figura, egymást váltogatva; két személynél minden második, háromnál minden harmadik sarok tartozik ugyanahhoz a játékoshoz

Az ataxx (lásd ott) hatszögletű változata.

## Hol a négyzet?

szupermalom

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 6·6-os (papír)

*Figurák:* 18-18

*Alapállás:* üres tábla

Cél négy figurával négyzet sarkait kijelölni.

A játékosok felváltva teszik le figuráikat a tábla üres mezőire. Akinek sikerül négy figuráját úgy letennie, hogy azok szabályos négyzetet alkossanak - és ezt fel is ismeri és be is mutatja -, nyert.

Bármilyen négyzet érvényes, függetlenül a méretétől és a tábla oldalaival bezárt szögétől. A lehetséges négyzetek száma a következő.

A tábla oldalaival párhuzamosan: 2·2-es 25 db, 3·3-as 16 db, 4·4-es 9 db, 5·5-ös 4 db, 6·6-os 1 db.

A tábla oldalaival 45 fokos szögben: 5 mezőből álló 16 db, 13 mezőből álló 4 db.

Egyéb szögben: ha a szomszédos csúcsok egymástól lóugrásnyira (2 mező az egyik irányba, 1 mező a másikba) vannak, 18 db; ha távolságuk 3/1 mező, 8 db; ha távolságuk 4/1 mező, 2 db; ha távolságuk 3/4 mező, 1 db.

Összesen 105-féle négyzet van a táblán.

## Íjászles

jaszir

2 személy

*Tábla:* összekötött

Alapja 5·5 pontból álló négyzetrács, amelynek pontjait aszimmetrikus rendszerben kötik össze vonalak. Az alábbi lista közli, melyik mezőt melyik mezővel köti össze vonal. (Az „a1: b3,

c2” jelentése: az a1-es mezőt egy vonal köti össze a b3-assal és egy másik a c2-essel.) Minden vonalat csak egyszer említek, az a1-es mezőhöz közelebbi végpontjánál.

a1: b3, c2
a2: c1, c3
a3: b1, c4
a4: b2, c5
a5: b3, c4
b1: d2
b2: b3, c2
b3: b4, c5, d2
b4: c4, d3, d5
b5: c3, d4
c1: d3, e2
c2: d2, d4, e1
c3: e2, e4
c4: d4, e5
c5: e4
d1: e3
d2: d3
d3: d4, e1, e5
d4: -
d5: e3
e1-e5: -

(A d4-es mező és az egész e oszlop kimarad, mert az oda vezető vonalakat már mind felsoroltam a korábbi mezőknél.)

*Figurák:* 5-5 kétállapotú figura (közönséges/kiváltságos)

*Alapállás:* az 1., illetve 5. sor mezőin (táborhelyek), közönséges állapotban

Állítólag Batu kán kedvenc játéka volt, minden csata előtt játszott egy partit.

Cél az ellenfél táborhelyeinek elfoglalása vagy íjászainak kilövése.

Az íjászok az összekötő vonalak mentén tolhatók át a szomszédos mezőkre.

Ha egy íjász olyan mezőre lépett, amelyet vonal köt össze egy ellenség által elfoglalt mezővel, akkor kilövik: leveszik a tábláról és sebesült lesz. A találatot elért íjász a helyén marad és kiváltságossá változik át, ha még nem volt az. Ezután a találatot elérő csapat következik.

Ha egy kiváltságos íjász célba (az ellenfél táborhelyeinek egyikére) ér, egy sebesült társa visszatérhet a táblára, egyik saját szabad táborhelyére. Akárhány ellenséget sebesített meg a kiváltságos íjász, csak egy társát hozhatja vissza. Közönséges íjászok egyet sem.

A kiváltságos íjászokat is le kell venni, ha megsebesülnek.

A célba ért íjászok már nem lőhetnek az ellenségre.

Az nyer, akinek több íjászát sikerül célba juttatnia.

*Szigorítás:* visszafelé nem lehet lépni. Célszerű ezt a szabályt életbe léptetni, mert enélkül előfordulhat, hogy mindkét játékos csak ide-oda lépeget, a veszteséget elkerülendő.

## Keresd a tízet!

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 18·18-as (papír)

A tábla minden mezőjében egy 1-8 közötti szám olvasható. Elrendezésük (soronként egybeírva):

532483213465723154
365172452853257523
176261531761386121
182378652315273213
263434133456728164
341515321234612387
352624483745856711
213815874624587234
424336165563458687
615121356861341234
836238412472235678
812343543884121214
221256231875673456
144167325627848515
475235418126254321
346326547345365257
541417836573178321
213521787821273735

*Figurák:* 60-60

*Alapállás:* üres tábla

Modern lengyel játék, főleg kisiskolásoknak.

Cél minél több nagy, illetve kis pont elérése.

Egy lépés úgy történik, hogy a játékos egy szabad mezőre letesz egy bábut, majd onnan átviszi egy oldalával vagy sarkával szomszédos mezőre, majd onnan egy harmadik, a másodikkal szomszédos mezőre. Mindhárom érintett mező számát bemondja és összeadja. Ha az összeg pontosan tíz, a bábu a harmadik mezőn marad; ha nem, a játékos elveszíti a bábut.

A bábukkal lefedett mezők a továbbiakban már nem használhatók tízesek részeiként; a lépések során érintett első két mező igen.

Célszerű gondolkodási időt meghatározni minden lépésre; aki ez alatt nem tud lépni, passzol.

A játék addig tart, amíg mindkét játékosnak elfogy a bábuja, vagy véget érhet akkor, ha senki se tud lépni a megadott időn belül. Ahány bábuja van ekkor a táblán a két játékosnak, annyi nagy pontot kapnak; akié több, az nyert. Ha egyenlő, akkor össze kell adni a bábukkal lefedett mezők számait, a kis pontokat is, és ez dönt.

## Koan

2 személy

*Tábla:* nyolcszög-négyzetrácsos

A tábla szabályos nyolcszögekből áll, amelyekből 6·6 darabot illesztünk össze négyzetrácsba. Négy-négy nyolcszög között négyzet alakú, kisebb mezők alakulnak ki. A tábla ily módon 11·11-es lesz (a1-k11), ahol az a, c, e, g, i és k oszlopok, valamint a páratlan sorok nyolcszögeket tartalmaznak, a b, d, f, h, j oszlopok és a páros sorok négyzeteket.

*Figurák:* 6-6 nyolcszög, 5-5 négyzet

*Alapállás:* világos: nyolcszögek az 1., négyzetek a 2. sorba; sötét: nyolcszögek a 11., négyzetek a 10. sorba

Cél egy figura eljuttatása a tábla szemközti oldalára vagy az ellenfél mozgásképtelenné tétele.

Fehér kezd. Minden lépésben egy figurával egy mezőt lépünk előre. Oldalra vagy hátra nem lehet. Mindkét fajta figura léphet mindkét fajta mezőre. Nyolcszögletű mezőről lehet lépni a függőlegesen előtte levő nyolcszögletű mezőre vagy az előtte levő (vele érintkező) két négyzetes mező bármelyikére. Négyzet alakú mezőről lehet lépni az előtte levő (vele érintkező) két nyolcszögű mező bármelyikére.

Ha egy figura olyan mezőre lép, ahol ellenség áll, leütheti azt, feltéve, hogy a mező olyan alakú, mint az ütő figura. A leütendő figura alakja nem számít.

## Kockázás

dots

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 15·15 (papír)

*Figurák:* 180 pálcika (közös), 225-225 területjelző

*Alapállás:* üres tábla

Cél minél több mező elfoglalása.

A játékosok minden lépésben meghúzzák a tábla két oldalszomszédos mezőjének határvonalát (pálcikát helyeznek rá vagy a papíron berajzolják).

Az a játékos, aki egy mező negyedik oldalát húzta meg, elfoglalja a mezőt: beleteszi területjelzőjét vagy beleírja a saját jelét (általában O és X használatos). Ezt követően ismét ez a játékos következik, mindaddig, amíg talál olyan mezőt, amit elfoglalhat. Ha már nem talál, akkor meg kell húznia egy határvonalat, mint rendesen, csak ezután jön az ellenfél.

Ha a tábla megtelik, az nyer, akinek több mezőben van ott a területjelzője.

## Kvadratúra

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 11·11-es

*Figurák:* 16-16 figura, 1-1 jelző (egyik oldalán 1, másikon 2 ponttal)

*Alapállás:* 9-9 figura a harmadik alapsor 2-10. mezőire, a többi kézben marad

Mark Steere játéka.

Cél az ellenfél táblán levő figuráinak kettőre csökkentése vagy az ellenfél otthonának (az alapsor három középső mezőjének) elfoglalása.

A figurák léphetnek előre (egyenesen vagy átlósan) vagy oldalt, mindig egy mezőt.

Ütni úgy lehet, hogy egy ellenséges figurát négyzetbe fogunk: a lépésünk eredményeképpen olyan négyzet (téglalap) jön létre, amelynek egyik sarkán az ellenséges figura, két sarkán két saját figuránk, negyedik sarkán pedig az éppen lépett saját figuránk áll. A négyzet oldalai párhuzamosak a tábla széleivel, mérete közömbös; szintúgy az is, hogy a négyzet oldalain vagy belsejében állnak-e figurák. Ekkor az ellenséges figurát leütjük, az visszakerül tulajdonosához, a helyére pedig saját figuránkat tesszük.

Egy lépéssel több ellenséget is négyzetbe foghatunk különböző irányokban. Láncreakció is történhet, ha a leütött figura helyére tett saját figuránk újabb négyzetet hoz létre és ezáltal leüt egy újabb ellenséget.

Ha szelíd oldalirányú lépést teszünk (vagyis olyat, ami nem üt le ellenséget), a jelzőt a táblára kell tennünk (mindegy, hová, nem vesz részt a játékban), az egy pontot mutató oldalával felfelé. Ha a következő lépésben újabb szelíd oldalirányú lépést teszünk, a jelzőt két pontot mutató oldalára kell fordítanunk. Ha a lépésünk másmilyen (előre lépünk vagy oldalirányú lépéssel ütünk), a jelzőt levesszük a tábláról. Ha a jelző két ponttal a táblán van, nem tehetünk szelíd oldalirányú lépést.

Tilos az öngyilkosság: a táblán levő figurák nem léphetnek az ellenfél kész négyzetének negyedik sarkára. Megtehetjük azonban, hogy az ellenfél négyzetének egyik sarokfiguráját leütve annak helyére saját figurát teszünk: ekkor olyan négyzet jön létre, ami három ellenségből és egy sajátból áll, de a saját figura nem alakul vissza ellenséggé.

Csak úgy lehet ellenséget leütni és sajáttal helyettesíteni, ha a négyzetet, amelyben részt vesz, legutóbbi lépésünkkel mi hoztuk létre.

## Ledöntés

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 8·8-as (a1-h8)

*Figurák:* 29-29 tornyozható korong

*Alapállás:*

Normál alapállás:

fekete: 4 korong c1-re, 3-3 korong b1-re, c2-re és d1-re, 2-2 korong a1-re, b2-re, c3-ra, d2-re és e2-re, 1-1 korong a2-re, b3-ra, c4-re, d3-ra, e2-re és f1-re; fehér: fekete állásának középpontosan szimmetrikus tükörképe (4 korong f8-ra).

Derékszögű alapállás:

fekete: 4 korong h1-re, 3-3 korong g1-re és h2-re, 2-2 korong e1-re, f1-re, f2-re, g2-re, h3-ra és h4-re, 1-1 korong d1-re, e2-re, f3-ra, g4-re és h5-re; fehér: fekete állásának középpontosan szimmetrikus tükörképe (4 korong a8-ra).

Michael Shuck játéka.

Cél az ellenfél királyának elfogása.

A tornyok mindkét játékos korongjait tartalmazhatják; a torony legfelső figurája határozza meg a torony tulajdonosát.

A tornyok legfelső korongja egy mezőt léphet vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan, üres mezőre vagy másik torony tetejére. Tornyát ilyenkor hátrahagyja. Másik lehetséges lépés a ledöntés: a torony tulajdonosa megfogja a tornyot és valamely irányban minden mezőre egyesével elhelyezi annak korongjait; a kiinduló mezővel szomszédos mezőre a torony legalsó korongja kerül, a legtávolabbi mezőre a torony legfelső korongja. Ha ledöntés közben eléri a tábla szélét, a maradék korongokat egy toronyként teszi le az utolsó mezőre. Ha a ledöntésnél figurák állnak az érintett mezőkön, a lerakott korongok azok tetejére kerülnek.

A legnagyobb egyszínű tornyot a játékos királyának hívjuk. Több is lehet belőle egyidejűleg.

Az nyer, aki ellenfelének legalább egy királyát elfogja, annak tetejére helyezve saját korongját. Ha lépésünk során új királyt hozunk létre az ellenfél számára, annak elfogása ugyanabban a lépésben nem számít győzelemnek: csak azok az ellenséges királyok jelentenek győzelmet, amik a lépésünk megkezdésekor már léteztek.

A király elfogásának úgy kell történnie, hogy a királyból létrejövő toronyban mindkét szín egyetlen darabban forduljon elő: alul egy vagy több ellenséges korong, fölötte egy vagy több saját korong, további keveredés nélkül.

## Lőtéren

2 személy

*Tábla:* összekötött

Alapja tizenegy sorból álló téglalap, amelynek páratlan sorai hat, páros sorai öt mezőt tartalmaznak; a páros sorok öt mezője fél mezőnyivel beljebb van tolva a páratlan sorokhoz képest. A mezőket átlósan kötik össze vonalak, a négy sarokmezőről csak egy-egy mezőre vezet vonal. A középső három (5-7.) sor mezőit vízszintesen és függőlegesen is összekötik vonalak: az 5. és a 7. sor mezőit egy-egy vízszintes vonal köti össze az illető soron belül, valamint hat függőleges vonal egymással; a 6. sor mezőit csak egymással köti össze egy vízszintes vonal, az 5. és a 7. sorral nem.

*Figurák:* 20-20 közkatona, 2-2 tiszt

*Alapállás:* világos a 2-4. sor mezőire 15 katonát, a 4. sor jobb szélső mezőjére tisztet állít; a 11. sorba 5 katonát, a sor bal szélső mezőjére tisztet tesz; sötét a 8-10. sorba 15 katonát, a 8. sor bal szélső mezőjére tisztet; az 1. sorba 5 katonát, a sor jobb szélső mezőjére tisztet. Az 1., illetve 11. sorból induló csapatok a légi felderítők.

Lengyel harci játék.

Cél az ellenfél összes figurájának fogságba ejtése vagy beszorítása.

A közkatonák előre léphetnek átlósan, a vonalak mentén; hátrafelé nem. Ütni ugrással vagy ugrássorozattal tudnak. Ütéskényszer van. Ugrani hátrafelé is szabad.

A tisztek minden lépésüket megnyújthatják egy üres mező átugrásával a lépés elején vagy a végén. Ezt ugrássorozat egyes ugrásainál is megtehetik. Léphetnek továbbá a három középső sor vízszintes és függőleges vonalain is. Hátrafelé ők sem léphetnek.

A tisztek átugorhatják saját katonájukat is, ezzel nem ütik ki őket, csak mögülük támadhatnak.

Akinek leütik egy tisztjét, három közkatonájáért kiválthatja és a levett közkatonák bármelyikének helyére állíthatja.

Aki már nem tud lépni, vesztett. Ha egyik játékos sem tud lépni, az nyer, akinek több katonája maradt. Egy tiszt három katonát ér.

## Neutron

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 5·5-ös

*Figurák:* 1 neutron (közös), 5-5 gyalog

*Alapállás:* gyalogok az alapsor összes mezőjére, neutron a tábla középső mezőjére

Robert A. Kraus játéka.

Cél a neutron eljuttatása saját alapsorunkra vagy az ellenfél lépésének lehetetlenné tétele.

Minden lépés két részből áll és mindkettő kötelező. Aki a lépés bármelyik részét nem tudja végrehajtani, vesztett. Akinek a neutron a saját alapsorára kerül, nyert, akárki vitte a neutront oda.

Minden lépésben először a neutron lép, majd az egyik gyalog. Ez alól csak a kezdő játékos (világos) első lépése kivétel, amikor a neutron nem mozdul.

Mindegyik figura ugyanúgy lép, a neutron is: vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan. Lépni olyan távolságra kell, ameddig szabad mezők vannak: ha az irányt kiválasztottuk, a figura addig halad, amíg másik figurába vagy a tábla szélébe nem ütközik.

*Változat:* a társneutronban a cél az, hogy a neutront az ellenfél alapsorára juttassuk el, és világos első lépésekor is mozdítani kell a neutront.

## Oddthello

2 személy

*Tábla:* hatszögrácsos, végtelen méretű

*Figurák:* 32-32

*Alapállás:* 2·2-es „négyzet” megtöltve a két játékos két-két figurájával

Azonos a reversivel (lásd ott), de hatszögletű táblán. Korongokat közrefogni hat irányban is lehet. A tábla végtelen méretű. A játék addig tart, amíg elfogy a 32-32 korong vagy amíg valakinek eltűnik a tábláról minden korongja.

## Okti

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 9·9-es (a sorokat és az oszlopokat is 1-től 9-ig számozzuk, a bal alsó sarok 11, a jobb alsó 19)

*Figurák:* 7-7 tok, 25-25 tüske

*Alapállás:* 1-1 tok az otthoni mezőkre (az alapsor középső három mezőjére), tüske nélkül.

Donald Green játéka.

Cél elfoglalni az ellenfél egy otthoni mezőjét.

A tokok oldalából nyolc irányba (az oldal- és a sarokszomszédos mezők felé) állhatnak ki a tüskék. Az egyenesen előre (a 9. sor felé) mutató tüskét A-val jelöljük, a továbbiakat az óramutató járása szerint B-H-val.

Lehetséges lépések:

1. Tüske illesztése egy tokba.

2. Tüske áthelyezése a tok másik pozíciójába.

3. Tok lerakása bármelyik otthoni mezőre, ami lehet üres vagy lehet rajta saját tok.

4. Lépés egy tokkal: egy mezőt bármely irányba, amerre a tokon tüske mutat. A célmező lehet üres vagy lehet rajta saját tok.

5. Ugrás (ütés): a tok átugorja a szomszéd mezőn álló ellenséges tokot és a mögötte levő üres mezőre lép. Ugrássorozat is lehetséges. Minden ugrásnak olyan irányba kell történnie, amerre tüske mutat a tokon. Ugyanazt a figurát nem lehet többször átugrani. Az átugrott figurákat tetszés szerint lehet levenni vagy a táblán hagyni.

6. Tornyok: a tokokból létrehozott tornyok együtt mozoghatnak vagy szétválhatnak.

*Változat:* a hárombázisú oktiban az ellenfél három otthoni mezőjét kell elfoglalni.

## Paplanjáték

2 vagy több személy

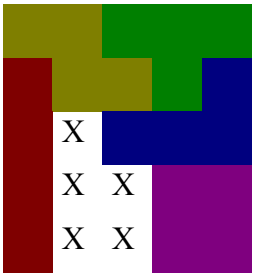
*Tábla:* négyzetrácsos, tetszőlegesen nagy

*Figurák:* minden játékosnak a tetrominó- és pentominófigurák teljes készlete

*Alapállás:* üres tábla

Cél a saját terület egységének megőrzése.

A figurákat célszerű textilanyagból kivágni, mert többszörösen is takarhatják egymás részleteit. A tetrominók készlete a következő:




Az X-szel jelölt terület nem tartozik egyik tetrominóhoz sem. A rajz értelmezése azonos a pentominók rajzáéval (lásd: pentominó).

Az első játékos letesz egy figurát az asztalra. A továbbiakban úgy kell letenni figuránkat, hogy az ellenfél (vagy ellenfelek) színéből két négyzetet letakarjon. Saját színünket nem takarhatjuk.

Amikor mindenki letette figuráit, megszámolják, hogy az egyes játékosok színe hány darabban van. Akié a legkevesebb, az nyert.

## Pentominó

kirakós

2 vagy több személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 8·8 (papír)

*Figurák:* pentominókészlet (közös)

*Alapállás:* üres tábla

S. W. Golomb amerikai matematikus alkotta meg a pentominókat, amik nem mások, mint az összes lehetséges síkidom, ami öt négyzet egymás mellé állításával kapható, a négyzeteket mindig oldalukkal illesztve össze. Tizenkét ilyen idom lehetséges. Az alábbi táblázat bemutatja az összes pentominót:

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| V | V | V | U | U | X | W | W | L | L |
| Z | Z | V | U | X | X | X | W | W | L |
| Y | Z | V | U | U | X | F | F | W | L |
| Y | Z | Z | N | N | N | T | F | F | L |
| Y | Y | N | N | T | T | T | F | P | P |
| Y | I | I | I | I | I | T | P | P | P |

A táblázatban azonos színnel jelölt, összefüggő területek egy-egy pentominó alakját adják ki. A pentominók mind az öt mezőjébe beírtam a pentominó nevét, ami egy betű, és a formájára utal. A figurákat elforgatva és tükrözve (másik lapjukra állítva) is lehet használni.

A játék célja, hogy a játékos legyen az utolsó, aki még rakni tud a táblára.

A játékosok sorban egy-egy pentominót választanak a még fel nem használtak közül, és lerakják a táblára úgy, hogy öt szabad mezőt fedjen le. Aki nem tud tenni, kiesett. Aki utolsóként marad játékban, nyert.

*Változatok*

*Kártyaosztás.* A pentominók nevét kártyákra írjuk és kiosztjuk a játékosok között. A játékosok azokkal a pentominókkal játszanak, amiket a véletlen juttatott nekik.

*Négyes játék.* Két csapatban játszik két-két játékos. Külön-külön tesznek, az egyik pár nyer.

*Nyakvágás.* Hárman vagy többen játszanak, mindenki mindenki ellen. Aki az utolsó pentominót leteszi, tíz pontot kap, aki utána következne, egyet sem, a többiek öt-öt pontot.

## Pikk-pakk

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 9·9-es

*Figurák:* 1 célgolyó (közös), 24-24 golyó

*Alapállás:* lehet véletlenszerű, e5-ön a célgolyóval és a b2-h8 négyzet többi részében a játékosok egyenként felrakott golyóival, vagy szabványos: e5-ön a célgolyó; világos: d5, d6, d7, e7, f7, g7, h7, h6, h5, h4, h3, h2, f5, f4, f3, e3, d3, c3, b3, b4, b5, b6, b7, b8; sötét: a b2-h8 négyzet fennmaradó mezőire

Cél a célgolyó körbevétele négy saját golyónkkal.

Ha véletlenszerű felállással játszanak, akkor a tábla megtöltése után az a játékos kezd, aki az utolsó helyre (már választási lehetőség nélkül) tett le golyót.

Lépni úgy lehet, hogy vízszintesen vagy függőlegesen eltolunk egy sort vagy oszlopot, mindig hét golyót. Csak akkor lehet eltolni, ha a hétből legalább négy a sajátunk.

## Piramis

2 személy

*Tábla:* csonka négyzetrácsos, színezett

Piros-fehér kockázású sakktábla, amely a következőképpen épül fel:

1-4. sor: 13 mező széles sorok, szabályos sakktáblaszínezéssel (a 2. és a 4. sorban több a piros, az 1. és 3. sorban több a fehér);

5. sor: 11 mező széles (a5 és m5 hiányzik), b5 és l5 csíkos;
6. sor: 9 mező széles (a6-b6 és l6-m6 hiányzik), c6 és k6 csíkos;
7. sor: 7 mező széles (a7-c7 és k7-m7 hiányzik), d7 és j7 csíkos;
8. sor: 5 mező széles (a8-d8 és j8-m8 hiányzik), e8 és i8 csíkos;
9. sor: 3 mező széles (a9-e9 és i9-m9 hiányzik), f9 és h9 csíkos;
10. sor: 1 mező széles: csak a g10-es piros mezőből áll.

A fentebb „csíkosnak” megjelölt mezők pirosak, rajtuk átlós fehér csíkkal. A csík mindig a g10-es mező, a piramis csúcsa felé mutat.

*Figurák:* 3-3

*Alapállás:* az 1. sor piros mezőire felváltva kerülnek a két játékos bábui.

Állítólag Egyiptomból származik, Napóleon gránátosai hozták Európába. A bizonytalan mese kevéssé valószínű.

Cél egy figura feljuttatása a piramis csúcsára.

A két szélen álló bábu nem teheti meg az első lépést.

Lépni átlósan, a piros mezőkön lehet előre vagy hátra, egyesével. Ugrani vagy ütni nem lehet.

Ha egy játékos olyan mezőre lép, amivel egyvonalban (átlósan) ellenség van, utóbbit hátrébb kell húzni a támadás vonalából. Ez az ellenfél következő lépésének számít. Előfordulhat, hogy ezáltal most ő támad egy figurát, ekkor azt kell hátrahúzni s így tovább. Ha a támadás vonalában két ellenség is van, akkor a csúcshoz közelebb állót kell visszahúzni; kivéve, ha a két megtámadott közvetlenül egymás mellett áll, ekkor a támadóhoz közelebb állóval kell visszalépni. A támadás vonalában maradt másik nem mozdul és visszaveri a támadást. Ezért a következő lépésben a támadónak kell visszalépnie.

Azt a bábut, amely csíkos mezőn tartózkodik, az ellenfél feltartóztathatja úgy, hogy a vele egy vonalba eső csíkos mezők valamelyikére lép. Ez a vesztegzár. A feltartóztatott bábuval nem kell visszalépni, csak továbbhaladni nem lehet. A vesztegzár feloldható a feltartóztató ellépése által vagy úgy, hogy a feltartóztatót ejtik vesztegzár alá. Ekkor a korábban vesztegzár alá került figura kiszabadul.

Ha a megtámadott bábut nem lehet visszahúzni, mert vesztegzár alatt van, vagy mert foglalt az a mező, ahova visszaléphetne, akkor a támadónak le kell mondania a támadásról és a következő lépésben visszalépnie.

Az 1. sorban álló figurák nem támadhatnak és nem is támadhatók.

Az nyer, aki egy figurájával eléri a g10-es mezőt.

## Plotto

2-4 személy

*Tábla:* üres asztal (papír)

*Figurák:* hatszögű figurák 1-4 számokkal (közös)

*Alapállás:* üres asztal

David Smith játéka.

Cél egyenes sort létrehozni, két végén saját számunkkal.

Mindenki választ magának egy számot 1-től 4-ig, mindenki mást.

A figurákat oldalaikkal érintkezve, egyesével tesszük le. Az első figura az asztal közepére kerül, a második az elsővel érintkezésben, a továbbiak úgy, hogy legalább két lent levő figurával érintkezzenek.

Bárki bármilyen számmal megjelölt figurát letehet.

Azonos számjegyű figurák nem érintkezhetnek.

Az nyer, aki létrehoz egy olyan egyenes sort, ami négy figurából áll és két végén az ő száma van. Akkor is nyer, ha az utolsó figurát nem is ő rakta le.

## Pylos

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 4·4-es

*Figurák:* 15-15 gömb

*Alapállás:* üres tábla

Cél a piramis csúcsát feltenni.

Ha a gömb alakú figurákból négy darab négyzetesen helyezkedik el, akkor középen rájuk tehetünk egy ötödiket. Így a 4·4-es legalsó szintre egy 3·3-as, arra egy 2·2-es szint, legvégül pedig egyetlen csúcs építhető.

A játékosok felváltva tesznek le egy-egy figurát. A felsőbb szintekre akkor lehet figurát tenni, ha megvan a hozzá való négy alátámasztó figura az alsóbb szinten.

Úgy is lehet felsőbb szintre figurát tenni, hogy áthelyezzük oda egy már lerakott figuránkat az alsóbb szintről. Ennek a figurának nem szabad felsőbb figura alátámasztójaként szolgálnia.

Ha valaki bármely szinten létrehozott egy négyest, ami csak a saját figuráit tartalmazza, akkor egy vagy két saját figuráját (ami nem támaszt alá figurát) leveheti a tábláról és később felhasználhatja. Levenni nem kötelező.

Akinek elfogynak a figurái, vesztett.

## Reversi

othello, fordítgatós, színcserélő, reverz, fonákollós

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 8·8 (vagy más méret)

*Figurák:* 64 (illetve a mezők számával egyező számú) korong, két oldalán egy-egy játékos színével

*Alapállás:* mindkét játékos színéből 2-2 korong a tábla négy középső mezőjére négyzet alakban, az azonos színűek sarokkal érintkeznek

A 19. század vége felé született Nyugat-Európában.

Cél az ellenfél minél több korongjának elhódítása.

*1. változat*

A korongokat felváltva rakják le a játékosok saját színükkel fölfelé, lépésenként egyet. A lerakott korongok a játék során már nem mozdulnak. Csak olyan helyre lehet korongot rakni, ahol meg tudunk fordítani legalább egy ellenséges korongot.

Korongot megfordítani akkor lehet, ha az ellenséges korong egy saját és az éppen lerakott korongunk közé ékelődik. Ezt egyenes vonalban (vízszintesen vagy függőlegesen) egyszerre több koronggal is meg lehet tenni. Ha egyszerre több irányban esnek fogságba korongok, azt a sort kell választani, ahol többet fordíthatunk meg.

A megfordított korongok nem okozzák további korongok megfordulását, ezt csak az éppen lerakott korong teheti.

Aki nem tud korongot megfordítani, passzol. Ha mindkét játékos passzol, a játéknak vége. Az nyert, akinek több korongja van. Ha a tábla betelik, ugyanez a helyzet.

*2. változat*

Minden azonos az első változattal, de két további szabály van:

- nemcsak vízszintesen és függőlegesen, hanem átlósan is érvényes a közrefogás;

- ha egyszerre több irányban fogjuk közre az ellenfél korongjait, valamennyit meg kell fordítani.

Ez a változat izgalmasabb és változatosabb az elsőnél.

*3. változat*

Reverse-othello: azonos a 2. változattal, de a cél minél kevesebb korongot birtokolni, azaz egy 2. változat szerinti játékot elveszíteni.

## Rotary

2 személy

*Tábla:* színezett hatszögrácsos, hatszög alakú

A hatszög szabálytalan: az oldalak váltakozva 4 és 6 mező hosszúságúak. Az egyik hosszú oldalt alsónak kinevezve alulról fölfelé 1-9-ig számozzuk a sorokat; a balról jobbra emelkedő oszlopokat a-i jelöli. A d5-e5-d6 háromszög a centrum, amit színjel mutat.

*Figurák:* 1 rota (közös), 13-13

*Alapállás:* világos a tábla bal felső és bal alsó oldalának összes mezőjére, valamint a bal alsó oldal második sorának mezőire; sötét ugyanígy a jobb felső és jobb alsó oldalon

Cél a centrumot elfoglalni.

Lépni úgy lehet, hogy kiválasztunk egy üres mezőt, amely körül a saját figuráink vannak többségben, és ráillesztjük a rotát. A rota egy kerék, ami lefedi az egy mezőt körülvevő hat mezőt, és forgatáskor magával viszi az ott levő bábukat. Bármeddig lehet forgatni a rotát, bármelyik irányba.

Aki nem tud lépni, vesztett. Aki elfoglalta a centrum három mezőjét, nyert.

*Változat:* üres táblával kezdenek és először egyesével lerakják figuráikat; a centrumra nem lehet rakni. Világos rak először és ő is forgat először, de első alkalommal fel kell ajánlania két olyan pontot, ahol ő forgathat, és sötét választ közülük.

## Sátorjáték

3 vagy 2 személy

*Tábla:* háromszögrácsos

A tábla hatszög alakú, amelyet huszonnégy háromszögre osztunk fel; a hatszög minden oldala két háromszög egy-egy oldalával esik egybe. A mezőket felváltva feketére és fehérre színezzük.

*Figurák:* 11 sátor

A sátrak tetraéderek (négy háromszög által határolt testek). Elkészítésük: kemény papírra egyenlő oldalú háromszöget rajzolunk, megjelöljük oldalainak felezőpontjait és összekötjük ezeket a pontokat. Így négy kis háromszög jön létre, amik mérete megegyezik a tábla mezőinek méretével. A középső kis háromszöget kékre festjük, a többit pedig kétféleképpen színezzük: öt sátornál az óramutató járása szerint piros-sárga-zöld, hat sátornál pedig ugyanebben az irányban piros-zöld-sárga színűek lesznek. Végül a kék háromszög oldalainál behajtjuk a papírt és fent középen összeillesztjük a nagy háromszög csúcsait. A színes oldalak kívül legyenek.

*Alapállás:* 11 fehér mezőre véletlenszerű elrendezésben letesszük a sátrakat

A játékosok célja a saját színük eltüntetése a feléjük forduló oldalról.

A játékosok a tábla azon oldalai mellé ülnek, amelyeknél két fehér háromszög látható. A sátrak elhelyezése után megszámolják, hogy a feléjük eső oldalon melyik szín fordul elő legtöbbször: ez az ő színük, amit hangosan meg is mondanak. Azt nem látják, hogy a másik két irányban, illetve lefelé milyen színű oldal került az egyes sátrakon.

Lépni az üres fehér mezőre lehet valamelyik szomszédos sátorral. A lépés úgy történik, hogy először a két fehér mezőt összekötő fekete mezőre billentjük át a sátrat, majd az üres mezőre. A sátor tehát egy lépés során kétszer is elfordul és minden irányba más-más színt mutat.

A játékosok menet közben tudják meg, hogy melyik sátor milyen módon van színezve és az ellenfelek irányába melyik milyen színt mutat.

*Szabálymódosítás:* Az eredeti szabály meglehetősen merev viselkedést kényszerít a játékosokra, akiknek nem szabad meglátniuk a sátrak nem feléjük néző oldalait, ezért sem oldalra nem húzódhatnak, sem túl magasra nem emelhetik fejüket. Ennek enyhítésére kimondhatjuk, hogy a játékosok felülről nézhetik a táblát és ismerhetik az összes sátor állását.

## Stratego

2 személy

*Tábla:* színezett négyzetrácsos, 10·10-es vagy 8·8-as

A tábla közepén két tó van.

*Figurák:* játékosonként 6/4 bomba, 1/0 marsall, 1/1 tábornok, 2/1 ezredes, 3/2 őrnagy, 4/2 kapitány, 4/0 hadnagy, 4/4 őrmester, 5/4 aknász, 8/4 felderítő, 1/1 kém, 1/1 zászló (6/4 = 6 a 10·10-es, 4 a 8·8-as tábla esetén); mindegyik figura függőlegesen áll ki a tábláról, rangjukat jelző oldaluk a játékos felé fordul, hátoldaluk egyforma és az ellenfél felé fordul

*Alapállás:* a játékos 4/3 alapsorának összes mezőjére, tetszés szerinti elrendezésben

Cél az ellenfél zászlójának elfogása.

Az ellenfél nem látja, hogy melyik figuránk micsoda, csak azt, hol vannak figuráink.

A bomba és a zászló nem tud lépni.

A kém vízszintesen és függőlegesen léphet akárhány mezőt, amíg figurába vagy vízbe nem ütközik.

A többi figura egy-egy mezőt léphet vízszintesen és függőlegesen.

A tóba nem lehet belelépni vagy átugrani, meg kell kerülni.

Ha egy figurával egy ellenséges figurára lépünk, mindkettő felfedi rangját és az alacsonyabb rangút levesszük a tábláról. Ha azonos rangúak, mindkettőt levesszük.

A bomba legyőz minden más figurát, kivéve az aknászt.

A kém legyőzi a marsallt (a 8·8-as táblán a tábornokot), de csak ha ő támad.

A zászlót minden figura legyőzi.

## Susan

2 személy

*Tábla:* hatszögrácsos, hatszög alakú, 9 mező átmérőjű

*Figurák:* 61-61

*Alapállás:* üres tábla

Stephen Linhart játéka.

Cél az ellenfél egy figurájának körbezárása.

Lépni úgy lehet, hogy egy figurát lerakunk egy üres mezőre, vagy egy már lent levőt eltolunk egy szomszédos mezőre. Ha háromszor egymás után mindkét játékos eltolt egy figurát lerakás nélkül, a játék döntetlen.

Az nyer, aki a másik figurái közül egyetlenegyet körbezár. A figura körül lehetnek saját figurák, ellenségek és a tábla széle vegyesen. Ha azonban lépésünk eredményeképpen egy saját figuránk záródik körbe, akkor vesztettünk, akkor is, ha ugyanakkor egy ellenséges figurát is körbezártunk.

## Szokkolot

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 8·8-as

*Figurák:* 1 labda (közös), 6-6 játékos (1-6-ig sorszámozva)

*Alapállás:* a játékosok a tábla két szemközti oldalának hat középső mezőjére sorszám szerint, a labda a négy középső mező egyikére (északnak tekintjük azt az oldalt, amelyiknél fekete bábui állnak)

David W. Wilson játéka.

Cél gólt rúgni az ellenfélnek.

Fekete kezd. Minden lépésben háromféle művelet közül lehet választani.

*Futás.* Egy játékos a szomszéd mezőre lép vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan.

*Cselezés.* Ha egy játékos a labdával oldal- vagy sarokszomszédos mezőn áll, cselezhet: ellép valamely oldal- vagy sarokszomszédos mezőre (oda is lehet, ahol most a labda áll) és a labda követi; kettejük egymáshoz viszonyított pozíciója nem változik. Nem lehet úgy lépni, hogy akár a játékos, akár a labda foglalt mezőre kerüljön.

*Rúgás.* Ha egy játékos a labdával oldal- vagy sarokszomszédos mezőn áll, rúghat is: a labda elindul a játékostól távolodó irányban vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan, a játékos pedig helyben marad. A labda mindaddig haladhat, ameddig akadályba nem ütközik, de előbb is megállhat.

Az nyer, aki gólt lő, azaz túljuttatja a labdát az ellenfél alapsorán.

## Szomszédjáték

2-4 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 9·9-es (papír)

*Figurák:* 41 négyzet (közös)

*Alapállás:* üres tábla

Cél minél több pont összegyűjtése.

A játékosok minden lépésben egy üres mezőt letakarnak (papíron beszíneznek). Csak olyan mezőt lehet, amelynek nincsen letakart oldalszomszédja. Ha már egyetlen mező sincs, amelynek ne lenne a szomszédságában letakart mező, a játék véget ér és kiszámítják az eredményt.

A játék elején megállapodnak, hogy melyik játékos hány (1, 2, 3 vagy 4) szomszédra játszik. A játék végén megszámolják, melyik üres mezőnek hány letakart szomszédja van, és mindenki annyi pontot kap, ahány üres mezőnek van annyi szomszédja, amennyire ő játszott. Ha tehát a táblán három mezőnek van 4-4 letakart szomszédja, akkor a négy szomszédra játszó játékos három pontot kap.

Ha négyen játszanak, a játék négy fordulóból áll, hogy az esélyek kiegyenlítődjenek. Elrendezésük:

*A* játékos rendre 4, 3, 2, 1 szomszédra játszik;
*B* játékos rendre 3, 2, 1, 4 szomszédra;
*C* játékos rendre 2, 1, 4, 3 szomszédra;
*D* játékos rendre 1, 4, 3, 2 szomszédra.

Ha hárman játszanak, az egyik szomszédszám gazdátlanul marad, azok mennyisége nem számít.

Ha ketten játszanak, akkor két számot választanak és a második fordulóban cserélnek, például *A* az első fordulóban 1, a másodikban 2 szomszédra játszik, *B* pedig fordítva.

*Változat:* Két játékos játssza, az egyik arra törekszik, hogy egyfajta (választás szerint 1, 2, 3 vagy 4 szomszédos) mezőből minél több legyen, a másik pedig arra, hogy ugyanabból minél kevesebb. A második fordulóban cserélnek.

## Tablut

tafl, hnefatafl, tawlbwrdd, királyszöktetés

2 személy (aszimmetrikus)

*Tábla:* négyzetrácsos, 9·9, színezett

Színezés:

e5: trón *(konakisz)*

c5, d5, f5, g5, e3, e4, e6, e7: testőrök

a4, a5, a6, b5, d1, e1, f1, e2, e8, d9, e9, f9, h5, i4, i5, i6: támadók

*Figurák:* védők: 1 király, 8 testőr; támadók: 16

*Alapállás:* a király a trónra, a testőrök és a támadók a színezésnél megemlített mezőkre

Lapp játék, Linné írta le először a 18. században; Walesbe is átszármazott.

A védők célja, hogy a király elszökjön a tábla szélére; a támadóké, hogy ezt megakadályozzák.

Az első lépést egy testőr teszi meg. Minden bábu függőlegesen vagy vízszintesen léphet, tetszőleges számú szabad mezőn át.

A testőröket és a támadókat le lehet ütni, ha két saját figurával egy ellenséget közrefogunk. Ez csak az egyik közrefogó figura lépésének következményeképpen történhet. Két vagy három ellenséget is le lehet ütni így. A király azonban nem vehet részt a harcban, ha tehát egy testőrével közrefog egy támadót, az nem esik el.

Ha a király már elhagyta a konakiszt, oda egyetlen figura sem léphet, maga a király sem. A konakiszhoz is oda lehet szorítani egy ellenséget, s ez is leütést jelent.

A királyt akkor lehet leütni, ha mind a négy oldalról közrefogja egy-egy támadó, illetve egyik oldalon lehet a konakisz. Ekkor a védők vesztettek.

A támadók veszítenek, ha a király kijut a tábla szélére. Amikor megnyílik az út a király előtt, lapp szokás szerint figyelmeztetni kell az ellenfelet a *rajcsi* (Vargha: *récsi*) szóval. Ha egyszerre két irányban nyílik meg az út, a *tujcsi* (Vargha: *tujcsu*) bemondást használjuk. Ez már a győzelmet jelenti, hiszen egyszerre mindkét kijárást nem lehet elzárni.

*Szabálymódosítás:* a király legfeljebb négy mezőt léphet.

*Táblaváltozatok:*

Hnefatafl: 11·11-es tábla. Védők: d6, e5, e6, e7, f4, f5, f7, f8, g5, g6, g7, h6. Támadók: a4, a5, a6, a7, a8, b6, és ugyanígy a többi oldalon.

Közepes: 13·13-as tábla. Védők: d7, e7, f7, g4, g5, g6, g8, g9, g10, h7, i7, j7. Támadók: a5, a6, a7, a8, a9, b7, és ugyanígy a többi oldalon.

Nagy: 19·19-es tábla. Védők: e9, e11, g10, h9, h11, i5, i8, i10, i12, i15, j7, j9, j11, j13, k5, k8, k10, k12, k15, l9, l11, m10, o9, o11. Támadók: a3, a6, a14, a17, c1, c6, c14, c19, d8, d10, d12, e7, e13, f1, f3, f6, f14, f17, f19, g5, g15, h4, h16, j4, j16, l4, l16, m5, m15, n1, n3, n6, n14, n17, n19, o7, o13, p8, p10, p12, q1, q6, q14, q19, s3, s6, s14, s17.

## Tamsk

2 személy

*Tábla:* színezett hatszögrácsos, hatszög alakú, 7 mező átmérőjű

A tábla középső mezőjére 4 gyűrűt lehet tenni, az azt körbevevő hat mezőre 3-3 gyűrűt, a körülöttük levő 12 mezőre 2-2 gyűrűt, a tábla szélén levő 18 mezőre pedig 1-1 gyűrűt.

*Figurák:* 3-3 homokóra (3 perces), 1 semleges homokóra (15 másodperces, közös), 32 gyűrű

*Alapállás:* 1-1 homokóra mindegyik sarokmezőre, a szomszédos sarkokon más-más játékosé; mindegyik teljesen lejárt állapotban

Cél minél több gyűrűtől megszabadulni.

1. szint: időmérés nélkül. Világos kezd. Minden lépésben egy figurát lehet áttolni egy szomszédos üres mezőre.

Figura lépése után le lehet tenni egy gyűrűt arra a mezőre, ahova a figura lépett (a gyűrű belső átmérője nagyobb a homokóráénál, így a homokórára tett gyűrű a táblára esik). A továbbiakban a gyűrű ott marad a mezőn. Gyűrű letétele nem kötelező, de ha elmulasztjuk, az ellenfél megteheti, mielőtt lép.

Nem léphetünk olyan mezőre, amelyen már a maximális számú gyűrű van.

Ha nem tudunk lépni, passzolni kell.

Ha senki se tud lépni, a játéknak vége; akinek kevesebb gyűrűje maradt, az nyer.

2. szint: időméréssel. Az első szint szabályai érvényesek, a következő bővítésekkel:

Az első három-három lépésben mindegyik figuránkat mozdítani kell. Lépés alkalmával a homokórákat át kell fordítani, így az első három-három lépés után az összes homokóra ketyeg. Az átfordítást egy gyors mozdulattal kell csinálni, a másik játékos hátráltatása nélkül.

A gyűrűt azonnal le kell rakni, habozás nélkül. Az ellenfélnek nem kell megvárnia, amíg a gyűrűt lerakjuk, már léphet. Ha lépett, már nem tehet le gyűrűt arra a mezőre, ahova mi nem tettünk le.

Ha egy homokóra lejár, elvesztettük, nem lehet vele többet lépni, de a táblán marad.

Tizenöt másodperc áll rendelkezésre minden lépéshez, de nincs büntetés, ha átlépjük.

3. szint: a tizenöt másodperces órát. Minden azonos a második szinttel, de a tizenöt másodperces órát is használjuk.

Az órát az ellenfél lépése alatt használhatjuk, de nem kötelező. Az órát csak akkor fordíthatjuk meg, ha a felső része üres.

Ha a lépésünket nem fejezzük be, mielőtt az óra lejárna, a következő lépésből kimaradunk.

## Tanbo

2 személy

*Tábla:* pontrácsos, 19·19-es (a1-s19)

*Figurák:* 181 fekete, 180 fehér

*Alapállás:* fekete: a7, a19, g1, g13, m7, m19, s1, s13; fehér: a1, a13, g7, g19, m1, m13, s7, s19

Mark Steere találta ki.

Cél az ellenfél gyökereinek eltávolítása.

A játékosok az alapállás nyolc kiindulópontjából gyökereket indítanak. Minden lépésben egy bábut raknak a táblára, aminek oldalszomszédosnak kell lennie egy - és nem több - már

lerakott, azonos színű bábuval. Ezen a módon szerteágazó, kanyargós gyökerek fejlődnek ki, mindkét játékosnak nyolc.

Amíg egy gyökér mellett legalább egy olyan pont van, ahova a gyökér tovább nőhet, a gyökér él. Ha ilyen pont nincs már, a gyökér meghal.

Ha egy lépés következtében egy vagy több gyökér meghal, az ezt okozó játékosnak még ellenfele következő lépése előtt el kell távolítania legalább egy halott gyökeret. Ha az a gyökér hal meg, amelyiket éppen bővítette a játékos, ezt az egy gyökeret távolítja el, akkor is, ha egyúttal más gyökerek is meghalnak (ezek az eltávolítást követően újra élni fognak). Ha azonban az éppen bővített gyökér életben marad, miközben más gyökerek meghalnak, akkor az összes halott gyökeret el kell távolítani.

Az eltávolítás azt jelenti, hogy a gyökeret alkotó összes figurát leveszik a tábláról. A figurák visszakerülnek tulajdonosukhoz és később ismét felhasználhatók.

## Teknősbékajáték

2 személy

*Tábla:* összekötött (papír)

Alapja ellipszis, amelyet 6 hétoldalú, 14 ötoldalú és 14 háromoldalú síkidomra (területre) osztottunk fel. A területek sarokpontjaiban 56 csomópont van.

*Figurák:* 28-28 bábu, 17-17 területjelző

*Alapállás:* üres tábla

Cél minél több pont szerzése.

A játékosok felváltva teszik le bábuikat a csomópontokra. Ha egy terület sarkainak többségét (háromoldalúnál 2, ötoldalúnál 3, hétoldalúnál 4 sarkát) egy játékos elfoglalta, leteszi egy területjelzőjét a területre; ez nem külön lépés.

Ha a tábla betelt, összeszámolják az elfoglalt területeket, amelyek 3, 5 vagy 7 pontot érnek sarkaik száma szerint. Akinek területei többet érnek, nyert.

## Terasz

2-4 személy

*Tábla:* színezett négyzetrácsos, 8·8-as

A táblát (a1-h8) L alakú teraszokra osztjuk, amelyeket egymás alatt-fölött levőnek tekintünk. A következő mezők tartoznak egy-egy teraszhoz:

a1 (legalsó)
a2-b1-b2
a3-b3-c3-c2-c1
a4-b4-c4-d4-d3-d2-d1

A tábla másik három negyedrésze hasonlóképpen. A h8-as mező szintén legalsónak, az a8-as és a h1-es viszont legfelsőnek számít.

*Figurák:* 4-4 A, 4-4 B, 4-4 C és 4-4 D figura, ahol a betűk méreteket jelentenek (a legkisebb A); az egyik A figura neve T

*Alapállás:*

2 játékos, normál felállás:

1. játékos: T a1, A b1, g2, h2, B c1, d1, e2, f2, C c2, d2, e1, f1, D a2, b2, g1, h1; 2. játékos: T h8, A a7, b7, g8, B b7, c7, e8, f8, C c8, d8, e7, f7, D a8, b8, g7, h7

2 játékos, rövid játék:

1. játékos: T g1, B e1, f1, C c1, d1, D b1; 2. játékos: T b8, B c8, d8, C e8, f8, D g8

4 játékos:

1. játékos: T b1, B c1, d1, C e1, f8, D g1; 2. játékos: T h7, B h6, h5, C h4, h3, D h2; 3. játékos: T g8, B e8, f8, C c8, d8, D b8; 4. játékos: T a2, B a3, a4, C a5, a6, D a7

Cél az ellenfél T-jének elfogása vagy a saját T-nk eljuttatása az ellenfél térfelének legalacsonyabb mezőjére.

Azonos magassági szinten a figurák bármely üres mezőre léphetnek, feltéve, hogy ellenséges figurát nem kell átugraniuk. Sajátot át lehet. A tábla középpontján nem léphetnek át.

Felfelé a szomszédos mezőre lehet lépni vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan.

Lefelé csak vízszintesen vagy függőlegesen lehet lépni a szomszédos mezőre.

Ütni lefelé lehet, csak átlósan a szomszédos mezőre, és olyan figurát, ami az ütő figurával azonos méretű vagy kisebb nála. Le lehet ütni saját figurát is.

*Változat:* 6·6-os táblával (a1-f6) a következő alapállások lehetségesek:

2 játékos, normál felállás:

1. játékos: T a1, A b1, e2, f2, B c1, c2, d1, d2, C a2, b2, e1, f1; 2. játékos: T f6, A a5, b5, e6, B c5, c6, d5, d6, C a6, b6, e5, f5

2 játékos, rövid játék:

1. játékos: T b1, B c1, d1, C e1; 2. játékos: T e6, B c6, d6, C b6

4 játékos:

1. játékos: T e1, B c1, d1, C b1; 2. játékos: T b6, B c6, d6, C e6; 3. játékos: T a5, B a4, a3, C a2; 4. játékos: T a2, B a3, a4, C a5

## Tőtikék

2 személy

*Tábla:* színezett négyzet- vagy hatszögrácsos, tetszőleges méretű (papír)

*Figurák:* mindkét játékosnak egyenlően, a táblamérettől függő számú

*Alapállás:* üres tábla

Cél négy figura egy sorba állítása vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan.

A játék azonos az amőbával (lásd ott), de a figurák elhelyezésére speciális szabály vonatkozik. A táblát csatornákra osztjuk, amiket csak sorrendben lehet betölteni. Az adott csatornába helyezett figura addig gurul lefelé, amíg a csatorna legalsó (még üres) pontját eléri, s ott áll meg.

A csatornákra osztásnak több módja lehet.

Negyedelés: a négyzetrácsos táblát négy negyedre osztjuk, és két negyedet vízszintesen, kettőt függőlegesen osztunk csatornákra; minden csatorna egy sor szélességű és a középpont felé mutat. (Amerre a csatorna mutat, oda kerülnek az első figurák, vagyis ez esetben a középpont vidékére.)

Csigavonal: a négyzetrácsos tábla mindegyik sarkából indul egy csatorna, amelyek csigavonalban vezetnek a középpontba.

Átlós: a négyzetrácsos tábla két szomszédos oldalának minden mezőjéről csatorna indul, amelyek a két oldal közös sarkából kiinduló átlóba vezetnek.

Kettéosztott sorok: a négyzetrácsos tábla minden sora két-két csatorna, amelyek valahol a tábla középső részén találkoznak; a csatornák mutathatnak kifelé vagy befelé.

Harmadolás: a hatszögrácsos táblát Y alakú vonallal három részre osztjuk, a csatornák az oldalaktól az Y felé haladnak.

Lépesméz: a hatszögrácsos táblát hetesekre (egy hatszögből és a körülötte levő hat hatszögből álló csoportokra) osztjuk, minden hetes egy-egy csatorna, aminek egy bizonyos (például a bal szélső) mezőjéből vezet a csatorna körben, majd be a középpontba.

## Túlélés

2 személy

*Tábla:* hatszögrácsos, hatszög alakú, 5 mező átmérőjű (papír)

*Figurák:* 10-10, minden figurán nyíl mutat az egyik oldal irányába

*Alapállás:* üres tábla

David Smith játéka.

Cél megakadályozni, hogy az ellenfél lépni tudjon.

Fehér kezd: letesz egy figurát, amin a nyilat tetszőleges irányba fordítja. Ezután fekete bármely üres mezőre tehet hasonlóképpen.

A továbbiakban mindkét játékos úgy rakja le figuráit, hogy azok az általa lerakott utolsó nyíl irányában egy üres mezőre kerüljenek.

Aki nem tud lépni, vesztett.

## Ugrató

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, csonka (papír)

Alapja 8·8-as négyzetrács (a1-h8), amelyből csak az a8-h1 főátló és az attól balra és lefelé levő mezők vannak meg.

*Figurák:* 18-18

*Alapállás:* üres tábla

Cél minél kevesebb hibapont szerzése.

A játékosok a tábla vízszintes, illetve függőleges szélétől indulnak és az átló felé haladva rakják le bábuikat, vagyis egymásra merőlegesen.

A figurákat az adott sorban hozzánk legközelebbi üres mezőre kell tenni (ha tehát a2-n áll egy figura, akkor az a2-g2 irányban haladó játékos b2-re tehet ebben a sorban). A játékosok arra törekednének, hogy kiinduló sorukat az átlóval folyamatosan kössék össze mind a nyolc sorban, de ahol ez egy ellenséges figura közbejötte miatt nem lehetséges, „át kell ugrani" a figurát, vagyis mögé tenni. Ez hibapontot jelent.

Az veszít, aki a játék végére több ugrást csinál.

## Vándorok

2 személy

*Tábla:* összekötött

A tábla három koncentrikus körből áll, amelyeket négy átlóval nyolc-nyolc körcikkre osztunk. A körök és az átlók metszéspontjain, valamint a középpontban összesen 25 mező helyezkedik el. A mezőket vonal köti össze a körök és az átlók mentén (a középponti mezőt csak az átlók mentén). A legkülső kör minden második mezőjétől sugárirányú vonal vezet kifelé egy további mezőhöz, aminek neve *város.* A négy város felváltva viseli a két játékos színét.

*Figurák:* 2-2, mindkét csapatban két különböző

*Alapállás:* a saját színű városokra

Orosz-ukrán játék, feltehetően nagy múltra néz vissza.

Cél az, hogy két figuránkkal helyet cseréljünk.

A vándorok az összekötő vonalak mentén mindig a szomszédos mezőre léphetnek. Nem szabad olyan mezőre lépni, ami szomszédos az ellenfél városával vagy egy ellenséges figura által elfoglalt mezővel. Aki nem tud lépni, passzol. Lehet passzolni akkor is, ha csak hátrányos lépésre van módunk.

## Vari

awari, mankola, mancala

2 személy

*Tábla:* mindkét játékos térfelén hat mező, amelyeket a játékos szemszögéből nézve balról jobbra számozunk: az első játékos mezői 1-6, a másodiké 7-12 számot viselnek; az 1-essel szemközt a 12-es van

*Figurák:* 72, közös

*Alapállás:* 6-6 bábu az összes mezőre

A világ egyik legrégibb játéka; talán Egyiptomból, talán Afrika más részeiről származik. Ma Afrika-szerte népszerű.

Cél a bábuk többségének megszerzése.

Lépni úgy lehet, hogy a saját térfelünkön levő egyik mezőről felvesszük az összes bábut, és egyesével lerakjuk azokat a következő mezőtől kezdve, a számozás növekvő sorrendjében (a 12-es után az 1-es jön).

Ha az utolsónak letett bábu olyan mezőre került, ahol ennek eredményeképpen 2, 4 vagy 6 bábu van, akkor ennek a mezőnek a tartalmát kivesszük és saját zsákmányunkként eltesszük.

Ha az így kiürített mező az ellenfél térfelén van, akkor az ellenfél térfelének megelőző mezőinek tartalmát is megkapjuk, ha azok a mostani lépésünkkel 2, 4 vagy 6 bábura egészültek ki.

Ha valakinek nincs bábu a térfelén, akkor nem tud lépni és a játék véget ért; a megmaradt összes bábu a másik játékosé lesz. Nem az nyer, akinek utolsónak maradt bábu a térfelén, hanem aki többet zsákmányolt.

## Zertz

2 személy

*Tábla:* üres asztal

A körlapokból 7 mező átmérőjű hatszöget állítunk össze, ez a tábla.

*Figurák:* 37 körlap, 6 fehér, 8 szürke, 10 fekete figura (mind közös)

*Alapállás:* üres tábla

Cél vagy mindegyik színből két figura, vagy bármelyik színből a készlet felének megszerzése.

Öt fehér, hét szürke és kilenc fekete figura a közös készlet.

Kétféle lépés lehetséges: figura letétele és mező elvétele, vagy figura leütése.

Az első fajta lépés: kiveszünk egy figurát a közös készletből és letesszük egy üres mezőre. Ezután elveszünk egy mezőt (körlapot), amely a tábla szélén van és nincs rajta figura. A lépés mindkét része kötelező. Ha nem lehet mezőt elvenni, a lépés második része elmarad.

A második fajta lépés: egy figurával átugorjuk a leütendő figurát. A színük közömbös. Ütéskényszer van; ugrássorozat is lehetséges.

Ha egy mezőt sikerül teljesen különválasztani a tábla többi részétől, a mező és a rajta álló figura a miénk. Ennek levétele nem különálló lépés.

*Versenyváltozat:* A közös készlet 6 fehér, 8 szürke és 10 fekete. Ha egy színt kiválasztottunk, onnantól azt kell leraknunk.

# SZERENCSEJÁTÉKOK

## Backgammon

2 személy

*Tábla:* backgammontábla

Kétszer tizenkét mezőből áll. Az alsó sor mezőit 1-től 12-ig számozzák jobbról balra, a felső soréit 13-tól 24-ig balról jobbra. A mezőket általában elnyújtott háromszögekkel jelzik, amik a szemközti mező felé mutatnak. Egy mezőn több figura is állhat. A tábla közepét függőleges sáv választja ketté a 7-es és 18-as, illetve 6-os és 19-es mezők között. A tábla jobb széle, az 1-es és a 24-es mező melletti rész az otthon.

*Figurák:* 15-15; két kocka

*Alapállás:* fekete: 2 bábu az 1-esen, 5 bábu a 12-esen, 3 bábu a 17-esen, 5 bábu a 19-esen; fehér: 2 bábu a 24-esen, 5 bábu a 13-ason, 3 bábu a 8-ason, 5 bábu a 6-oson

Cél figuráink eltávolítása a tábláról.

A játékosok ellentétes irányban haladnak a táblán: fekete a számok növekvő, fehér csökkenő sorrendjében. Fehér kezd.

Minden lépésnél dobnak a két kockával és azok alapján lépnek. Lépni kétféleképpen lehet: egyetlen figurával annyit, amennyit a két kocka együtt mutat, illetve két figurával annyit, amennyit egy-egy kocka mutat. Ha a két kocka pontszáma azonos, úgy kell kezelni, mintha négy kocka lenne azonos pontszámmal: ha például a két kocka 2-2 pontot mutat, egy figura léphet nyolcat, két figura négyet-négyet, négy figura kettőt-kettőt stb.

Ha egy mezőn egy játékosnak két vagy több figurája áll, ezt pontnak hívják és a mező felügyeleti jogát jelenti. Az ellenfél nem állhat meg az ilyen mezőn. Ha egy mezőn hat figura áll, ennek fal a neve, és az ellenfél nem haladhat át rajta.

Ha egy játékos összes figurája a „belső tábláján” van (fehérnél ez az 1-6., feketénél a 19-24. mezőket jelenti), le tudja venni figuráit. Ehhez az kell, hogy pontosan annyit dobjon, amivel éppen az utolsó mező mögé, az otthonra léphet: a 23. mezőn levő figura levételéhez például kettőt kell dobnia. Ha a játékos minden figurája túl közel van az otthonhoz, leveheti a legtávolabbi figuráját.

Ha egy mezőn egyetlen figura áll, a neve paca. Ha az ellenfél pacára lép, a pacát átteszik a sávra. A sávra került figurát tulajdonosának azonnal el kell távolítania; a sáv a legelső (1-es, illetve 24-es) mező előtti mezőnek számít. Ha azonban a lehetséges lépésekkel a sávról kikerülő figura az ellenfél pontjára lép, a játékos elveszti azt a kört.

A dobáson levő játékos felajánlhatja, hogy duplázzák meg a játék értékét. Ha az ellenfél elfogadja, a játék a végelszámolásban kétszeresét éri korábbi értékének (ez ismételhető). Ha az ellenfél visszautasítja a duplázást, a felajánló játékos azonnal nyer, a duplázás előtti érték szerint.

Egy nyert játszma egy pontot ér. Ha a vesztes még egyetlen figurát sem vett le, a győztes két pontot nyer, ennek neve *gammon.* Ha a vesztesnek van figurája a sávon vagy a nyertes belső

tábláján, ennek neve *backgammon* és három pontot ér.

*Változat:* A nackgammonban az alapállás a következő. Fekete: 2-2 bábu az 1-esen és a 2-esen, 4 a 12-esen, 3 a 17-esen, 4 a 19-esen; fehér: 2-2 bábu a 23-ason és a 24-esen, 4 a 13-ason, 3 a 8-ason, 3 a 6-oson.

*Változat:* a halottgammon azonos a backgammonnal, de a cél az, hogy az utolsók legyünk, akik figuráikat leveszik a tábláról, vagyis elveszítsünk egy backgammonjátszmát.

*Változat:* a hipergammonban az alapállás a következő. Fekete: 1-1 bábu az 1-esen, 2-esen és 3-ason; fehér: 1-1 bábu a 22-esen, 23-ason és 24-esen.

## Gazdálkodj okosan!

3-6 személy

*Tábla:* előremenős

Negyven nagyméretű, számozott mező alkotja. A Start mező nem visel számot, a többi mező 1-39-ig van számozva. A mezők funkciói a játékhoz mellékelt *Utasítás* szerint a következők:

*Start.* Belépésnél 6000,- Ft - áthaladásnál 4000,- Ft.

-1. Szemeteltél, fizess 50,- Ft büntetést!

-2. Húzz egy szerencsekártyát!

-3. Takarékoskodj! Betéteid után az OTP 5% kamatot fizet, amelyet készpénzben a pénztáros ad át.

-4. Televíziót, rádiót és elektromos háztartási gépet vásárolhatsz.

| | |
|---|---|
| Televízió | 6000,- Ft |
| Rádió | 2000,- Ft |
| Porszívó | 1000,- Ft |
| Hűtőgép | 4000,- Ft |
| Mosógép | 5000,- Ft |

-5. A budapesti víz Európa egyik legjobb ivóvize. Zárd el jól a csapot, hogy ne folyjon feleslegesen!

-6. A dohányzás káros, mert a cigaretta lassan ölő méreg. Hogy jobban eszedbe vésd, fizess 100,- Ft-ot!

-7. Az áruházak osztályain lakásod minden berendezését megvásárolhatod, sőt sportfelszereléseket is vehetsz.

| | |
|---|---|
| Szobabútor | 25 000,- Ft |
| Konyhabútor | 15 000,- Ft |
| Hűtőgép | -4 000,- Ft |
| Mosógép | -5 000,- Ft |
| Pingpongasztal | -2 000,- Ft |
| Porszívó | -1 000,- Ft |
| Televízió | -6 000,- Ft |
| Rádió | -2 000,- Ft |
| Kerékpár | -1 500,- Ft |

-8. Légy előrelátó! Köss lakásbiztosítást és megkötheted a CSÉB-biztosítást is. Lakásbiztosítás 200,- Ft, CSÉB 150,- Ft.

-9. Húzz egy szerencsekártyát!

10. Expresszvonattal gyorsabban érsz célba, lépj a 15-ös mezőre!

11. Gondtalan az utazás az IBUSZ-szal! Dobhatsz még egyszer!

12. Leveleidre jól írtad rá az irányítószámot, lépj előre két mezőt!

13. Lakásodat berendezheted. Árak a 29-es és a 4-es mezők szerint.

14. Szövetkezeti lakásépítés! Ha van már elegendő pénzed, fizess be a pénztárnak 30 000,- Ft-ot és a hátralevő 40 000,- Ft-ot körönként 2000,- Ft-os részletekben törlesztheted.

15. Húzz egy szerencsekártyát!

16. Ha kötöttél CSÉB-biztosítást, a kötvény ellenében vedd át a pénztárostól a biztosítási összeget, 5000,- Ft-ot!

17. Ha nincs televíziód, rádiód és háztartási géped - kölcsönözhetsz is! Kölcsönzési díjak:

| | |
|---|---|
| Televízió | 500,- Ft |
| Rádió | 200,- Ft |
| Mosógép | 500,- Ft |

18. Szórakozni szeretnél. Vásárolj 100,- Ft-ért színház-, vagy 50,- Ft-ért mozijegyeket!

19. Minden reggel tornázol, ezért lépj előre három mezőt!

20. Repülővel utaztál, gyorsan célba értél. Lépj előre a 22-es mezőre!

21. Rendszeresen tisztálkodsz, reggel és este megmosod fogaidat, jutalomból kétszer dobhatsz!

22. Húzz egy szerencsekártyát!

23. Segíted az időseket, jutalomból még kétszer dobhatsz!

24. Az olvasás szórakoztató és hasznos időtöltés. Vegyél könyvutalványt!

25. A Vidám Parkban szórakoztál, elköltöttél 200,- Ft-ot!

26. Vegyél részt társasház-építésben. Ha van már elegendő pénzed, fizess be a pénztárba 40 000,- Ft-ot, a hátralevő 40 000,- Ft-ot körönként 2000,- Ft-os részletekben törlesztheted.

27. A GELKA gyorsan megjavította készülékedet, hamarabb elmehetsz otthonról. Lépj előre egy mezőt!

28. A KRESZ szerint kerékpárodra a következő tartozékokat kell felszerelned: kormány, csengő, fehér fényű lámpa, két egymástól független fék, névtábla, vörös fényű lámpa, vörös színű prizma. Ha ezeket jól felsorolod, dobhatsz még egyszer!

29. Itt megvásárolhatod a szükséges bútorokat és sportfelszereléseket:

| | |
|---|---|
| Szobabútor | 25 000,- Ft |
| Konyhabútor | 15 000,- Ft |
| Pingpongasztal | -2 000,- Ft |
| Kerékpár | -1 500,- Ft |

30. Nyári táborban pihensz. A pihenés el is húzódhat, mert csak 1-es vagy 6-os dobással mehetsz tovább.

31. Húzz egy szerencsekártyát!

32. Kerékpártúrán elsőnek érkeztél célba, jó helyezésedért 1000,- Ft jutalomban részesülsz!

33. Gyalogátkelés előtt figyelmesen körülnéztél, és mivel jól láttad az úttest forgalmát, biztonságosan áthaladtál a kocsiúton. Jutalomból lépj előre a 2-es mezőre!

34. Szaküzletben is vásárolhatsz elektromos háztartási gépeket!

| | |
|---|---|
| Televízió | 6000,- Ft |
| Rádió | 2000,- Ft |
| Hűtőgép | 4000,- Ft |
| Mosógép | 5000,- Ft |
| Porszívó | 1000,- Ft |

35. Húzz egy szerencsekártyát!

36. Sétáltál a Várban és megnézted a Nemzeti Galéria kiállításait. Múzeumi katalógust és képeslapokat vásároltál, fizess 50,- Ft-ot!

37. Rejtvénypályázaton országjáró utazást nyertél, lépj a 39-es mezőre!

38. Egyszerre vásároltad meg alapvető havi élelmiszer-szükségletedet, fizess 800,- Ft-ot!

39. Hétvégi pihenésedet túrázással töltötted a szabadban, még egyszer dobhatsz!

*Figurák:* 6 bábu, 1 dobókocka, 55 db szerencsekártya, 60 db 5000,- Ft-os takarékbetét-könyv, 30 db 10 000,- Ft-os takarékbetét-könyv, 6 db CSÉB-kötvény, 6 db lakásbiztosítási kötvény, 12 db könyvvásárlási utalvány, 60-60 db játékpénz (50,-, 100,-, 200,-, 500,-, 1000,-, 5000,- Ft-os címletekben), 6 db színes lakást jelző lap (6 db szobabútor, 6 db konyhabútor, 6 db mosógép, 6 db hűtőgép, 6 db porszívó, 6 db tv, 6 db rádió, 6 db kerékpár, 6 db pingpong-asztal), 6 db lakást jelző lap (mind közös)

*Alapállás:* minden játékos 1-1 bábuja a Start mezőre

A játék eredetije a hatvanas évekből származik; a birtokomban levő példány 1984 után jelent meg, változatlan formában.

Cél egy bebútorozott lakás, 400 Ft értékű könyvutalvány és 5000 Ft értékű takarékkönyv összegyűjtése.

Következik a játékhoz adott szabályismertetés pontos másolata.

A játékot 3-6 személy játszhatja. A játék megkezdésekor minden játékos 20 000,- Ft kezdő összeggel indul, amit a pénztárt kezelő játékos oszt szét az alábbi pénzegységekben:

| | |
|---|---|
| 2 db | 5000,- Ft |
| 8 db | 1000,- Ft |
| 3 db | -500,- Ft |
| 5 db | -100,- Ft |

A játékot kockadobással kezdjük. Minden játékos egy színes bábut indít útnak a „Start” mezőről a nyíl irányába, és annyit halad előre, amennyit egy dobásnál a kocka mutat. A játékosok ülési sorrendben dobnak a kockával, és az utasítás szerint játszanak.

A játék célja, hogy a játékosok helyes pénzgazdálkodással mielőbb lakást vásárolhassanak és berendezhessék. Tehát a játékban az a nyertes, aki először szerzi meg a lakást, árának teljes

kifizetésével, a teljes berendezést, valamint ezen kívül még 400,- Ft értékű könyvvásárlási utalvánnyal és legalább 5000,- Ft értékű takarékbetét-könyvvel is rendelkezik.

Takarékbetét-könyvet válthatnak a játékosok a játék megkezdése után azonnal és játék közben is. Ez azért előnyös, mert a betétek összege után a pénztár 5% kamatot fizet, ha a játékos a 3-as mezőre lép. A betét 20, illetve 5%-át nyerheti a játékos szerencsekártyával. A pénztárt kezelő játékos 5000,- Ft és 10 000,- Ft összegű takarékkönyvet ad.

A játék közben a játékos CSÉB- és lakásbiztosítást köthet, ha a 8-as mezőre lép vagy megfelelő szerencsekártyát húz. Ekkor 150,- Ft ellenében a pénztár CSÉB-kötvényt, 200,- Ft ellenében pedig lakásbiztosítási kötvényt ad. A CSÉB-kötvény birtokában a 16-os mezőn a játékos felveszi az 500,- Ft-os biztosítási összeget.

Lakás vásárlására a játékosnak akkor van lehetősége, ha elegendő pénzzel rendelkezik, és ha a 14-es vagy a 26-os mezőre lép. A 14-es mezőn 30 000,- Ft-ot, a 26-os mezőn 40 000,- Ft-ot kell a pénztárnak befizetni. A hátralevő összeget 2000,- Ft-os részletekben, minden kör megtételénél, a „Start” mezőn való áthaladásnál járó pénzösszegből a pénztár levonja. A játékos az előírt 200,- Ft-on felül nagyobb összeget is törleszthet, ha ehhez elegendő pénze van. A részletek törlesztését a pénztáros jegyzi.

Ha a játékos egyik lakásmezőbe sem lép be, de van 70 000,- Ft-ja, szintén vásárolhat lakást.

A pénz befizetése után a játékos a pénztárostól megkapja a lakást jelző lapot.

Berendezési tárgyakat és bútorokat csak akkor vásárolhatnak a játékosok, ha már van lakásuk és a 4-es, 7-es, 13-as, 29-es és 34-es mezőkre lépnek. De ezeket a berendezési tárgyakat megnyerhetik szerencsekártyával is.

A játékosok a kör megtétele után a „Start” mezőn áthaladva 4000,- Ft-ot, ha pedig a „Start” mezőre lépnek, 6000,- Ft-ot kapnak a pénztártól.

A játékhoz szerencsekártyák is tartoznak, amelyeket összekeverve, egy csomagban, írással lefelé fordítva a játékterepen kijelölt helyre kell helyezni. A szerencsekártyából a játékosok akkor húznak, ha „Szerencsekártya” mezőre lépnek. Húzás után követni kell a kártya utasításait, majd a kihúzott kártyát írással felfelé fordítva a csomag mellé kell helyezni. Ha a lefelé fordított kártya elfogy, a csomagot újból össze kell keverni, és a kijelölt helyre visszatenni. A kártya utasítását: „Lép egy bizonyos mezőre”, csak a rendes menetirányba hajthatjuk végre. Ha pl. a játékos a 3. helyen áll és az utasítás szerint a 21. mezőre kell lépnie, egyszerűen előre lép. De ha pl. a 16. helyen áll és innen kell a 8-as mezőre lépnie, át kell haladnia a „Start” mezőn és ekkor megilleti a 400,- Ft.

A játékosok berendezési tárgyaikat kölcsönözhetik, ha a 17-es mezőre lépnek. A kölcsönzött tárgyakért az utasításban előírt kölcsönzési díjakat csak egyszer kell megfizetni; e tárgyak a játék végig a játékosnál maradnak, és a győztes eredményébe ugyanúgy beszámítanak, mintha azokat vásárlás útján szerezte volna meg. A kölcsönzött tárgyakat a pénztáros adja át a befizetett kölcsöndíj ellenében.

A játékos könyvutalványt is vásárolhat, ha a 24-es mezőre lép. Ez tanácsos is, mert a győzelemhez 400,- Ft értékű (2 db) könyvutalvány is szükséges. A könyvutalványt a pénztáros adja át 200,- Ft ellenében. A 24-es mezőre nemcsak kockadobással, hanem szerencsekártya utasítása alapján is lehet lépni.

Az a játékos, aki helytelen pénzbeosztással fizetésképtelenné válik, kölcsönt vehet fel a pénztárból; kamatként kétszer kimarad a dobásból. A kölcsönt egy forduló után vissza kell fizetni, s ha ez nem sikerül, a játékos kiesett.

A játékosok a berendezési tárgyakat egymásnak nem adhatják el. Ha a játékos szerencsekártyával olyan berendezési tárgyhoz jut, amellyel már rendelkezik, akkor annak értékét a pénztár a játékosnak készpénzben kifizeti.

Következik a szerencsekártyák szövegének másolata.

A LOTTÓ nyereménysorsoláson hűtőszekrényt nyertél. Ha van már hűtőszekrényed, akkor megkapod az értékét, 400,- Ft-ot a pénztárostól.

Az olvasás kellemes, hasznos szórakozás és segít a művelődésben. Vásárolhatsz könyvutalványt, 200,- Ft.

200,- Ft értékű könyvvásárlási utalványt nyertél. Lépj a 24-es mezőre és vedd át az utalványodat!

Pazarolod a vizet, mert nyitva hagytad a vízcsapot. Kétszer nem dobsz!

Sorsjátékon kerékpárt nyertél. Ha van már kerékpárod, akkor megkapod az értékét, 1500,- Ft-ot a pénztárostól.

Sorsjátékon rádiót nyertél. Ha van már rádiód, akkor megkapod az értékét, 2000,- Ft-ot a pénztárostól.

Kihajoltál a mozgó vonat ablakán, egyszer kimaradsz a dobásból!

Sorsjátékon televíziót nyertél. Ha van már televíziód, akkor megkapod az értékét, 6000,- Ft-ot a pénztárostól.

Vasúti menetjegyedet elővételben váltottad meg, ezzel időt takarítottál meg. Lépj előre két mezőt!

Ha van már lakásod, fizess gáz- és villanyszámlát, 500,- Ft-ot!

Lépj a 39-es mezőre, a kirándulás felfrissít, hasznos időtöltés. Jutalmul még egyszer dobhatsz!

Borítékos sorsjeggyel 20 000,- Ft-ot nyertél.

Lépj a 7-es mezőre! Ha van már lakásod, itt megvásárolhatod a szükséges berendezéseket.

Lakásbiztosítást köthetsz! A kötvény ára 200,- Ft.

A LOTTÓ nyereménysorsoláson konyhabútort nyertél. Ha van már konyhabútorod, akkor 15 000,- Ft-ot kapsz a pénztárostól.

Jól megtanultad, hogy főútvonalon 12 éven aluli gyermek nem kerékpározhat, 10 éven aluli gyermeket pedig kizárólag pótülésen és csak 18 évet betöltött személy szállíthat. Jutalmul 500,- Ft-ot kapsz a pénztárostól.

Szabálytalanul, féktávolságon belül jármű elé léptél, balesetet szenvedtél és ápolásra szorulsz. Háromszor kimaradsz a dobásból!

Kamatozó betétkönyveidre végy fel a pénztárnál 1000,- Ft kamatot!

Rejtvénypályázaton IBUSZ utazást nyertél, lépj a 11-es mezőre!

Lépj a 13-as mezőre! Szobabútort vásárolhatsz, ára 25 000,- Ft.

Sportsorsjegyen pingpongasztalt nyertél. Ha van már pingpongasztalod, akkor 2000,- Ft-ot kapsz a pénztárostól.

Lakásodban tűz ütött ki. Ha volt biztosításod, károdat az Állami Biztosító megtéríti. Ha nem volt, berendezési tárgyaidat vissza kell adni a pénztárosnak és újból meg kell vásárolnod.

Helyesen viselkedtél, mert tilos jelzésnél egy kisgyermeket nem engedtél lelépni a járdáról. Nem elég a szabályt tudni, a szabálytalankodót vissza is kell tartani. Jutalmul lépj a 33-as mezőre!

Lépj a 26-os mezőre!

Leugrottál a mozgó járműről, fizess 100,- Ft bírságot és egyszer kimaradsz a dobásból!

Gazdálkodj okosan! Megtakarított pénzedet tartsd a takarékban! Betéteidért az OTP 5% kamatot fizet, melyet felvehetsz a pénztártól.

Országjáró utazásra indulsz, fizess 500,- Ft-ot!

Szórakozzatok színházban, moziban! Lépj a 18-as mezőre! Színházjegy ára 100,- Ft, mozijegy ára 50,- Ft.

Takarékbetét-könyv sorsoláson betéted 20%-át nyerted, melyet a pénztáros fizet ki.

Védekeztél a cseppfertőzés ellen, használtad a zsebkendődet. Lépj előre egyet!

12-es találatod volt a TOTÓ-n, 7500,- Ft-ot kapsz!

Elektromos készülékeidre lejárt a garancia, kösd meg a GELKÁ-nál az átalánydíjas szerződést. Fizess a pénztárosnak 200,- Ft-ot!

Kihúzták nyereménybetétedet, kapsz a pénztárostól 5000,- Ft-ot!

Tanuló-balesetbiztosítást kötöttél az iskolában, ezért még egyszer dobhatsz!

Lépj a „Start” mezőre és vedd fel a 6000,- Ft-ot!

Árleszállításon vásároltál. A vásárlásnál megtakarítottál 1000,- Ft-ot, melyet a pénztáros fizet ki.

A sport egészség, a sport szórakozás. Sportolj te is! Lépj a 19-es mezőre!

A LOTTÓ nyereménysorsoláson szobabútort nyertél. Ha van már szobabútorod, akkor megkapod az értékét, 25 000,- Ft-ot a pénztárostól.

Erről a mezőről csak 6-os dobással mehetsz tovább!

Édesanyádnak segítettél kistestvéred gondozásában, jutalmul lépj előre két mezőt!

Hűtőgépet, mosógépet vásárolhatsz, lépj a 4-es mezőre! Hűtőgép: 4000,- Ft. Mosógép: 5000,- Ft.

Vásárolj szaküzletben! Lépj a 29-es mezőre!

A dohányzás káros az egészségre, mégis rágyújtottál. Ezért kétszer kimaradsz a dobásból!

Ellopták a csomagodat. Mivel volt biztosításod, vegyél fel 2500,- Ft-ot a pénztárostól.

Sikeresen elvégezted az elsősegélynyújtó tanfolyamot, ezért 500,- Ft jutalomban részesülsz, melyet a pénztáros fizet ki.

Hozzányúltál a gyógyszeres dobozhoz. Büntetésül kétszer kimaradsz a dobásból!

Sok ezer ember fáradozik Budapest tisztaságáért. Mert nem szemeteltél, lépj előre két mezőt!

Tornával kezdted a napot, ezért jutalmul lépj előre két mezőt!

Baleset ért, ha van CSÉB-biztosításod, kapsz 5000,- Ft-ot!

Lépj vissza két mezőt!

Étteremben ebédeltetek, fizess 200,- Ft-ot a pénztárnak!

Étkezés előtt nem mostál kezet, ezért egyszer kimaradsz a dobásból!

Lépj a 14-es mezőre!

Megtanultad, hogy gyermeknek 6 éves korig veszélyes és tilos, 6 éves kortól veszélyes a gépkocsi első ülésén utazni. Jutalmul lépj előre két mezőt!

A LOTTÓ nyereménysorsoláson mosógépet nyertél. Ha van már mosógéped, akkor megkapod az értékét, 5000,- Ft-ot a pénztártól.

## Ingerlés

2-6 személy

*Tábla:* előremenős

A tábla alapja olyan hatágú csillag, ami egy középpontból kiinduló hat egyenes vonalból áll. Ennek a csillagnak a körvonalain helyezkednek el a mezők. A következő mezők sorakoznak a csillag egy-egy karja mentén (menetirány, vagyis az óramutató járása szerint):

ugrómező (innentől távolodunk a középponttól)

5 közönséges mező (az ötödik a sarok, innentől a középpontot megkerülve haladunk)

1 közönséges mező

kijárati mező

1 közönséges mező

startmező (sarok, innentől közeledünk a középponthoz)

4 közönséges mező

ugrómező (a csillag következő karjához tartozik)

A mezők fenti sora egy otthont zár körbe, amely négy mezőből áll és a kijárati mezővel van összekötve. A csillag két karja között egy alap található, amely szintén négy mezőből áll és a startmezővel van összekötve.

A csillag karjai menetirány szerint: piros otthon, piros alap, kék otthon, kék alap, narancs otthon, narancs alap, fehér otthon, fehér alap, zöld otthon, zöld alap, sárga otthon, sárga alap.

A csillag közepén egy különálló mező van, amely a hat ugrómezővel van összekötve.

*Figurák:* 4-4 (piros, kék, narancs, fehér, zöld, sárga), 1 dobókocka (közös)

*Alapállás:* a saját színű alap négy mezőjére

Cél mind a négy figura eljuttatása a saját otthonunkba.

Az alapról csak egyes vagy hatos dobással léphetünk ki, mindkét esetben egyetlen figurával, ami a startmezőre kerül. A figurák az óramutató járása szerint haladnak annyit, amennyit a kocka mutat. Ha több figuránk is van a táblán, választhatunk, melyikkel akarunk lépni. Hatos

dobás után újra dobhatunk, de csak akkor, ha a hatost fel tudtuk használni, vagyis léptünk valamit.

Saját figuráinkra nem léphetünk rá és nem is ugorhatjuk át őket. Az ellenfél figuráira ráléphetünk, ez az ellenség leütését jelenti, a leütött figura visszakerül az alapra. Az ellenfél figuráit át lehet ugrani.

Ha ugrómezőn állunk a lépés megkezdésekor, akkor választhatunk, hogy a csillag mentén haladunk tovább körben, vagy pedig az ugrómezők során: ha egy ugrómezőn állva például hármat dobunk, akkor menetirány szerint a harmadik ugrómezőre léphetünk. Az utolsó ugrómező az, amely a saját otthonunk előtt áll, innen nem mehetünk tovább az ugrómezők során, de rendesen körben igen. Ha például a saját szemszögünkből nézve legelső ugrómezőn állunk és hatot dobunk, akkor ötöt léphetünk az ugrómezők során, ezzel elérjük az utolsó ugrómezőt, és a hatodik mező az ugrómező utáni első sima mező lesz: ide lépünk.

A központi mezőt a tábla bármely mezőjéről elérhetjük, ha pontosan annyit dobunk, hogy ráléphessünk. A központi mező az ugrómezőkkel van összekötve, vagyis például egy startmezőről hatot dobva végighaladunk négy sima mezőn, majd az ugrómezőn, és a hatodik mező a központ. A központi mezőről csak egyes dobással juthatunk tovább, ekkor az utolsó ugrómezőre kerülünk.

Az otthonba a kijárati mezőről léphetünk be, pontosan akkora dobással, amennyi az otthon valamelyik üres mezőjének eléréséhez kell. Mivel az otthon négy mezője ugyanúgy sorban helyezkedik el, mint a külső táblarész bármely négy mezője, a figurák elhelyezése az otthonban csak igen pontos dobásokkal lehetséges: egymást át nem ugorhatják, visszafelé nem léphetnek, a túl nagy dobást nem hasznosíthatják.

## Monopoly

2 vagy több személy

*Tábla:* előremenős

40 mezőből áll, amelyek körben helyezkednek el. A mezők sorrendje: Go (startmező, sarok), Mediterranean Avenue, közösségi kassza, Baltic Avenue, jövedelemadó, Reading Railroad, Oriental Avenue, szerencsekártya, Vermont Avenue, Connecticut Avenue, börtön (sarok), St. Charles Place, Electric Company, States Avenue, Virginia Avenue, Pennsylvania Railroad, St. James Place, közösségi kassza, Tennessee Avenue, New York Avenue, Free Parking, Kentucky Avenue, szerencsekártya, Indiana Avenue, Illinois Avenue, B & O Railroad, Atlantic Avenue, Vermont Avenue, Water Works, Marvin Gardens, börtönbe küldő mező (sarok), Pacific Avenue, North Carolina Avenue, közösségi kassza, Pennsylvania Avenue, Short Line Railroad, szerencsekártya, Park Place, fényűzési adó, Boardwalk.

*Figurák:* 1-1 figura, 2 dobókocka (közös), 88 ház (közös), 22 szálloda (közös), pénzek összesen kb. 50 000 dollár értékben (közös), 2 csomag szerencsekártya

*Alapállás:* minden játékos figurája a Go mezőre

A játék több változatban ismert volt már a második világháború előtti évtizedekben. Ez az amerikai változat.

Cél utolsóként maradni a táblán, miután mindenki más csődbe jutott.

A mezők funkciói:

Go: áthaladásnál 200 dollárt fizet (nem hivatalos szabály), rálépéskor 400 dollárt.

Közösségi kassza: a sárga kártyacsomagból húzni kell egy szerencsekártyát.

Szerencsekártya: a narancsszínű csomagból kell húzni egy szerencsekártyát.

Jövedelemadó: fizetni kell 200 dollárt vagy az összes vagyonunk (készpénz, területek, házak) 10%-át.

Börtön: rálépéskor közönséges mező Just Visiting néven, ahonnan a következő dobásnál egyszerűen továbbmegyünk. Ha börtönbe kerülünk, akkor legközelebb sorra kerülve vagy fizetünk ötven dollárt, vagy dobunk a két kockával: ha dupla, akkor kikerülünk a börtönből és lelépjük a kockák által mutatott számot. Ha háromszori kísérletre nem sikerül kijutnunk a börtönből, akkor mindenképpen fizetnünk kell. Fizetés után dobunk és lépünk.

Free Parking: üres, funkció nélküli mező. Nem hivatalos szabályként a következő bővítések léteznek (egymástól függetlenül választhatók): 1. összegyűjti az összes olyan pénzt, amit a játékosok a banknak (tehát nem egymásnak) fizetnek be különböző alkalmakkor; ezt az összeget a Free Parkingra lépő játékos felveszi; 2. a játék kezdetén 500 dollár kerül a mezőre, amit az ide lépő játékos felvesz; ezután ismét kerül ide 500 dollár, valahányszor valaki rálép a mezőre; 3. szerencsejáték: dobni kell a két kockával és a mutatott érték 50-szeresét (a szorzó megváltoztatható) nyerjük dollárban; dupla dobásnál újra dobhatunk (nem kötelező), de ezek beleszámítanak a három duplába, aminek hatására börtönbe kerülünk.

Börtönbe küldő mező: azonnal börtönbe kerülünk, anélkül hogy átmennénk a Go mezőn.

Fényűzési adó: fizetünk 75 dollárt.

A többi mező tulajdonunkba kerülhet. Aki gazdátlan tulajdonra lép, megveheti azt névértékén. Ha nem teszi, a tulajdont árverésre bocsátják és a legtöbbet ígérőé lesz. Aki saját tulajdonára lép, nem fizet és nem kap semmit. Aki más tulajdonára lép, annak ki kell fizetnie az ott érvényes bérleti díjat, amit a mező tulajdonosa kap meg (és nem a bank). Ha a tulajdon zálogban van, a rálépő játékosok nem fizetnek.

A területek kettesével, hármasával vagy négyesével csoportokba tartoznak. Ha valamelyik csoport összes mezője azonos játékoshoz tartozik, akkor a játékosnak monopóliuma van azon a csoporton, és a bérleti díj megemelkedik a csoport minden mezőjén.

A következő táblázat mutatja a beépíthető területek adatait. A bal szélső oszlopban dőlt betűvel a csoport neve, alatta kisebb betűvel a csoporthoz tartozó mezők neve olvasható. A további oszlopok jelentése:

N = névérték (az érték, amennyiért a területet a banktól megvehetjük, és amennyivel a területet kalkulálja a jövedelemadó számára)

Z = zálogérték (az összeg, amit kapunk, ha a területet zálogba tesszük; amikor kiváltjuk a zálogból, 10%-kal többet kell fizetni)

H = házár (egy ház ára; szállodáé ugyanennyi)

B = bérleti díj (az összeg, amit a területre lépő játékos fizet a tulajdonosnak, ha a csoportnak még nem az összes mezője tartozik ugyanahhoz a tulajdonoshoz; ha az összes mező az övé, de az illető mezőn még nem áll ház, a bérleti díj az itt olvasható összeg kétszerese)

1-4 = bérleti díj, ha a mezőn 1-4 ház áll

S = bérleti díj, ha a mezőn szálloda áll

| | N | Z | H | B | 1 | 2 | 3 | 4 | S |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| *Bíbor* | | | | | | | | | |
| Mediterranean Avenue | 60 | 30 | 50 | 2 | 10 | 30 | 90 | 160 | 250 |
| Baltic Avenue | 60 | 30 | 50 | 4 | 20 | 60 | 180 | 320 | 450 |
| *Világoskék* | | | | | | | | | |
| Oriental Avenue | 100 | 50 | 50 | 6 | 30 | 90 | 270 | 400 | 550 |
| Vermont Avenue | 100 | 50 | 50 | 6 | 30 | 90 | 270 | 400 | 550 |
| Connecticut Avenue | 120 | 60 | 50 | 8 | 40 | 100 | 300 | 450 | 600 |
| *Lila* | | | | | | | | | |
| St. Charles Place | 140 | 70 | 100 | 10 | 50 | 150 | 450 | 625 | 750 |
| States Avenue | 140 | 70 | 100 | 10 | 50 | 150 | 450 | 625 | 750 |
| Virginia Avenue | 160 | 80 | 100 | 12 | 60 | 180 | 500 | 700 | 900 |
| *Narancs* | | | | | | | | | |
| St. James Place | 180 | 90 | 100 | 14 | 70 | 200 | 550 | 750 | 950 |
| Tennessee Avenue | 180 | 90 | 100 | 14 | 70 | 200 | 550 | 750 | 950 |
| New York Avenue | 200 | 100 | 100 | 16 | 80 | 220 | 600 | 800 | 1000 |
| *Piros* | | | | | | | | | |
| Kentucky Avenue | 220 | 110 | 150 | 18 | 90 | 250 | 700 | 875 | 1050 |
| Indiana Avenue | 220 | 110 | 150 | 18 | 90 | 250 | 700 | 875 | 1050 |
| Illinois Avenue | 240 | 150 | 150 | 20 | 100 | 300 | 750 | 925 | 1100 |
| *Sárga* | | | | | | | | | |
| Atlantic Avenue | 260 | 130 | 150 | 22 | 110 | 330 | 800 | 975 | 1150 |
| Ventnor Avenue | 260 | 130 | 150 | 22 | 110 | 330 | 800 | 975 | 1150 |
| Marvin Gardens | 280 | 140 | 150 | 24 | 120 | 360 | 850 | 1025 | 1200 |
| *Zöld* | | | | | | | | | |
| Pacific Avenue | 300 | 150 | 200 | 26 | 130 | 390 | 900 | 1100 | 1275 |
| North Carolina Avenue | 300 | 150 | 200 | 26 | 130 | 390 | 900 | 1100 | 1275 |
| Pennsylvania Avenue | 320 | 160 | 200 | 28 | 150 | 450 | 1000 | 1200 | 1400 |
| *Sötétkék* | | | | | | | | | |
| Park Place | 350 | 175 | 200 | 35 | 175 | 500 | 1100 | 1300 | 1500 |
| Boardwalk | 400 | 200 | 200 | 50 | 200 | 600 | 1400 | 1700 | 2000 |

*Vasutak:* Reading Railroad, Pennsylvania Railroad, B & O Railroad, Short Line Railroad. Névérték: mindegyik mezőn 200. Zálogérték: mindegyik mezőn 100. Bérleti díj: ha a tulajdonosnak csak egy mezője van a csoportból, 25; ha kettő, 50; ha három, 100; ha négy, 200. Ezen a csoporton nem lehet építeni.

*Közművek:* Electric Company, Water Works. Névérték: mindkét mezőn 150. Zálogérték: mindkét mezőn 75. Bérleti díj: ha a tulajdonosnak csak egy mezője van a csoportból, a kockákon látható érték 4-szerese; ha mindkettő az övé, 10-szerese. Ezen a csoporton sem lehet építeni.

A lépésen levő játékos dob a kockával és annyit lép menetirány (az óramutató járása) szerint, amennyit a két kocka mutat, majd végrehajtja a célmező utasításait. Ha a két kocka értéke azonos (dupla), ismét ő dob. Ha egy fordulón belül ugyanaz a játékos harmadszor dob duplát, ennek értékét már nem lépi le, hanem a börtönbe kerül.

Akinek monopóliuma van valamelyik beépíthető csoporton, bármikor építhet rá házakat, akár lépésen van, akár nem, akár a csoporton áll, akár nem. A házakat úgyszintén bármikor el lehet

adni (az eladási ár azonos a vételárral). Építeni úgy lehet, hogy a csoport két mezője között soha nem lehet egy háznyinál nagyobb a különbség; ha tehát a csoporton még egyáltalán nincsen ház és két házat építünk, akkor azok a csoport két mezőjére kerülnek; a harmadik ház a harmadik mezőre; a negyedik ház bármelyik mezőre kerülhet, s így tovább. Ha egy mezőn négy ház áll és még egyet veszünk oda, szálloda lesz a mezőn a házak helyett. A szálloda ára azonos a házakéval.

A tulajdonokat bármikor zálogba lehet tenni és a zálogból bármikor ki lehet váltani, akár lépésen vagyunk, akár nem, akár ott állunk, akár nem. Elzálogosítani csak olyan területet lehet, amin nem áll ház, és a csoport egyetlen más területén sem. Amíg egy csoportban elzálogosított terület van, a csoportra nem lehet építeni.

A játékosok kereskedhetnek egymással. Az üzlet tárgyai lehetnek tulajdonok, készpénz, valamint a börtönből való ingyenes kijutást biztosító két szerencsekártya. Tulajdonokat lehet elcserélni más tulajdonokért vagy pénzért eladni, de ajándékozni nem. Csak olyan területtől lehet megválni, amin nem áll ház, és a csoport egyetlen más területén sem. Ha egy eladott vagy elcserélt terület zálogban volt, az új tulajdonosnak illetéket kell fizetnie a zálog után: ez a terület névértékének 10%-a. A tulajdon az illetékfizetés után is zálogban marad. A tulajdonokat nemcsak névértéken lehet eladni, hanem bármilyen összegért, amiben a partnerek megállapodnak. Az üzletben tetszőleges számú játékos vehet részt egyszerre (például: A ad két területet B-nek, B egy területet C-nek, C készpénzt ad A-nak); az egyetlen feltétel, hogy mindenkinek kell adnia és kapnia is, és beleegyezését kell adnia az üzlethez.

A szerencsekártya-csomagok tartalma:

*Narancs:*

Menj előre a legközelebbi vasútig és fizess kétszeres díjat. Ha a vasút gazdátlan, megveheted.

Általános javításokat hajtasz végre tulajdonaidon. Fizess 25 dollárt minden ház és 100 dollárt minden szálloda után.

Menj előre a legközelebbi közműig. Ha gazdátlan, megveheted. Ha nem, dobj a kockával és fizesd ki a dobott érték tízszeresét a tulajdonosnak.

Menj vissza három mezőt.

Menj előre a Boardwalkra.

Utazz egyet a Readingen. Ha átmész a Gón, vedd föl a 200 dollárt.

Menj egyenesen a börtönbe. Nem mész át a Gón, nem veszed föl a 200 dollárt.

A tábla elnökévé választottak. Fizess minden játékosnak 50 dollárt.

Menj előre a St. Charles Place-re. Ha átmész a Gón, vedd föl a 200 dollárt.

Menj a Góra (vedd föl a 200 dollárt).

Ingyen kijöhetsz a börtönből. Ezt a kártyát megtarthatod felhasználásig vagy eladhatod.

A bank 50 dollár osztalékot fizet.

Fizess 15 dollár szegényadót.

Menj előre az Illinois Avenue-ra.

Építkezésed és kölcsönöd megérett, végy fel 150 dollárt.

*Sárga:*

Fizess kórházra 100 dollárt.

Szolgáltatásokért kapsz 25 dollárt.

Szépségversenyen második helyezett lettél, kapsz 10 dollárt.

Ingyen kijöhetsz a börtönből. Ezt a kártyát megtarthatod felhasználásig vagy eladhatod.

Örökölsz 100 dollárt.

Fizess 150 dollár iskolaadót.

Menj egyenesen a börtönbe. Nem mész át a Gón, nem veszed föl a 200 dollárt.

Menj a Góra (vedd föl a 200 dollárt).

Utcajavítások miatt fizess 40 dollárt minden házad és 115 dollárt minden szállodád után.

Operai megnyitó: végy fel minden játékostól 50 dollárt a zsöllyékért.

Részvényeladásból kaptál 45 dollárt.

Fizess orvosra 50 dollárt.

Életbiztosításod megérett, végy fel 100 dollárt.

A bank tévedett a javadra, kapsz 200 dollárt.

A karácsonyi alapítvány megérett, kapsz 100 dollárt.

Jövedelemadó-visszatérítésként kapsz 20 dollárt.

*Szabályváltozatok:*

Nincsenek árverések, aki nem tud vagy nem akar megvenni egy területet, az passzol és a terület gazdátlan marad.

Egy kört meg kell tenni a táblán mindenkinek, mielőtt területet vásárolhatna.

A játékosok nem üzletelhetnek egymással.

Nem jár börtön három dupláért.

Csak akkor építhetünk, ha mi vagyunk lépésen.

Büntetések azoknak, akik börtönben vannak: nem kaphatnak területeikért bérleti díjat; nem válthatnak ki a zálogból; nem építhetnek; nem üzletelhetnek. A négy tilalmat egymástól függetlenül lehet életbe léptetni.

Nem a negyedik, hanem a harmadik ház után következik a szálloda.

A Go mezőre való rálépés nem 200 dollárt, hanem más összeget, vagy éppen semmit sem jövedelmez (az áthaladásért járó 200-on felül).

## Multezim

2 személy

*Tábla:* backgammontábla

*Figurák:* 15-15

*Alapállás:* fehér összes figurája az 1-es, fekete összes figurája a 13-as mezőre

A backgammon (lásd ott) rokona. A figurák ugyanabban az irányban haladnak, a számozás szerint. A cél a tábla menetirány szerinti utolsó negyedét elérni és onnan kilépni.

Ütés nincs.

Az első figurának legalább 12 mezőt kell haladnia, mielőtt bármelyik társa léphetne.

Az „otthoni negyed”, vagyis a kiindulásul szolgáló táblanegyed összes mezőjét nem foglalhatja el a játékos egyszerre.

Nem lehet olyan mezőre lépni, ahol az ellenfél bármilyen számú figurája megtalálható.

Duplázás nincs.

## Pacsézi

2-4 személy

*Tábla:* előremenős

A tábla alapja kereszt, amelynek mindegyik szára 3·8 mezőből álló téglalap. A kereszt egy-egy szárán a következő sorrendben helyezkednek el a mezők:

4 közönséges mező (kifelé haladva)

zöld mező

3 közönséges mező (a harmadik a sarokmező, innentől a szár végén haladunk)

zöld mező (kijárat)

startmező (sarokmező, innentől befelé haladunk)

2 közönséges mező

zöld mező

4 közönséges mező

A szárak találkozásánál, a kereszt közepében négy közönséges mező van, ezek kötik össze a négy szárat. A négy mező között egy kereszt alakú mező van, ez a cél. A startmező közelében, a kereszten kívül van az alap.

*Figurák:* 4-4 tornyozható korong, 1 kocka (közös)

*Alapállás:* a saját alapra

Cél összes figuránk eljuttatása a célba.

A kocka speciális: nincsen rajta 1-es, viszont van 10-es és 25-ös szám. Az alapról 6-os, 10-es vagy 25-ös dobással lehet kijutni, mindhárom esetben a figura azonnal meg is teszi a dobott távolságot. Amikor a játékos először dob a játék során, bármilyen számmal kiléphet az alapról.

6-os, 10-es vagy 25-ös dobás után a játékos ismét dob, de csak akkor, ha a dobást fel tudta használni, meg tudta vele mozdítani valamelyik figuráját.

Passzolni is lehet, akár a kockadobás előtt, akár utána.

Ha olyan mezőre lépünk, ahol ellenség áll, azt leütjük, visszakerül az alapra, mi pedig újra dobhatunk.

Ha olyan mezőre lépünk, ahol saját figura áll, a két figurát egymásra tesszük és a továbbiakban dupla figuraként közlekedik. A dupla figurát nem lehet átugrani, és csak dupla figura ütheti le.

A zöld mezőkön nem lehet ütni, itt a figurák megállhatnak egymás mellett. Kivételt csak az jelent, ha a zöld mezőn dupla áll: ekkor az ellenfelek szimpla figurái nem léphetnek a zöld mezőre.

Ha egy figura körbement a táblán és elérte a saját startmezőjét közvetlenül megelőző kijárati mezőt, útját a kereszt karjának közepén folytatja; ide az ellenfelek nem követhetik. Ha pontosan annyit dob, amennyivel a középső, kereszt alakú célmezőt elérheti, akkor kint van a tábláról és nyert.

## Plakoto

2 személy

*Tábla:* backgammontábla

*Figurák:* 15-15

*Alapállás:* fehér összes figurája az 1-es, fekete összes figurája a 24-es mezőre

A backgammon (lásd ott) rokona. A figurák ugyanúgy haladnak, mint a backgammonban.

A pacák helyükön maradnak, de a támadó alatt. Amíg fel nem szabadul, a paca nem haladhat tovább. A foglyul ejtő játékos további figurákat is elhelyezhet a mezőn.

Ha egy paca a kiinduló mezőn esik fogságba („anya”), a játékos azonnal veszít, hacsak nem tudja fogságba ejteni az ellenfél „anyját”. Ha mindkét „anya” fogságba esik, a játék döntetlen.

Ahhoz, hogy a figurák megkezdhessék távozásukat a tábláról, a játékos összes figurájának az ellenfél térfelén kell állnia és szabadnak kell lennie.

Ha néhány figura már kilépett a játéktérből és egy figuránkat foglyul ejtik, további figurák nem távozhatnak addig, amíg a figura föl nem szabadul.

## Rulett

2 vagy több személy

*Tábla:* rulettasztal

A zöld rulettasztal számmezőket és egyéb mezőket tartalmaz. A számmezők közül az 1-től 36-ig számozott mezők három oszlopban sorakoznak: az első sorban 1, 2, 3, a második sorban 4, 5, 6 stb. Ezek a számok színt is viselnek, minden szám vagy piros, vagy fekete. Az első sor fölött van a háromszoros szélességű 0 mező. (Az amerikai rulettben ezen a területen két mező osztozik, 0 és 00 jellel.) A tábla másik végén, a 34-36 mezők alatt három mező van P, M és D jellel (premier, moyen, dernier). A tábla két oldalán nagyobb mezők vannak: pair, impair,

passe, manque, 1-12, 13-24, 25-36, piros és fekete. (Ez utóbbiakat a megfelelő színű rombusz jelöli.)

*Figurák:* pénzértéket képviselő zsetonok tetszőleges címletekben és számban, rulettkerék, rulettgolyó (mind közös)

*Alapállás:* üres tábla

A játékosok célja a rendelkezésünkre álló pénzösszeggel minél tovább játékban maradni. A bank célja a játékosok pénzének elnyerése.

Kaszinókban a rulettet úgy játsszák, hogy a bankot kezelő játékos személye eleve adott (a kaszinó alkalmazottja, a krupié), a többi játékos pedig annyi zsetonnal kezdhet a játékhoz, amennyit valódi pénzéből meg tud venni. Otthoni célra a játékosok között játékpénzt osztunk szét egyenlően; a bank valamivel többet kapjon.

Pénzt váltani szabadon lehet.

A játékosok lépés gyanánt zsetonokat helyeznek a tábla tetszőleges mezőire, tetszőleges számban. Pusztán az emlékezet segít számon tartani, hogy melyik zseton kié.

Ha mindenki tett, a krupié megpörgeti a rulettkereket. Ez egy nagyméretű fatányér, amelyben fogantyúval ellátott korong forog szabadon; a korong szélén kis rekeszek sorakoznak, mellettük az 1-36 számok, valamint a 0 (az amerikai rulettben a 00 is) van feltüntetve. Amikor a kerék már forog, a krupié beledobja a rulettgolyót, ami egy idő után kiköt valamelyik rekeszben: ennek száma a nyerőszám.

A krupié az összes tétről megállapítja, nyert-e. Ha egy tét olyan mezőn van, ami megfelel a nyerőszámnak, a tét tulajdonosának visszaadja a tétet és a nyereményt is, amit a bankból fizet ki. A vesztes tételeket a krupié besöpri a bankba.

Ha egy játékosnak elfogytak a zsetonjai, vesztett; kölcsönkérhet, ha van kitől és adnak neki. Ha a banknak fogyott el a zsetonja, akkor a játékosok bankot robbantottak és a játék a bank vereségével ér véget.

A számok a következőképpen tartoznak a két színhez:

piros - 1, 3, 5, 7, 12, 14, 16, 18, 19, 21, 23, 25, 27, 30, 32, 34, 36

fekete - 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 22, 24, 26, 28, 29, 31, 33, 35

A 0 (és a 00) zöld.

A rulettkeréken a számok a következő sorrendben követik egymást: 0, 28, 9, 26, 30, 11, 7, 20, 32, 17, 5, 22, 34, 15, 3, 24, 36, 13, 1, (00), 27, 10, 25, 29, 12, 8, 19, 31, 18, 6, 21, 33, 16, 4, 23, 35, 14, 2.

A lehetséges tétek a következők. Zárójelben közlöm, hogy a tét hányszorosát fizetik, majd pedig azt, hogy mekkora az esély a nyerésre az európai, illetve az amerikai rulettben. Így például (8; 9,25/9,5) azt jelenti, hogy a tét nyolcszorosát fizeti, és arra, hogy ez bekövetkezzen, az európai rulettben 1 : 9,25-hoz az esély, az amerikaiban 1 : 9,5-hez.

*Egy szám.* Valamelyik számra. (35; 37/38)

*Két szám.* Két szomszédos szám (például 8 és 11) közötti elválasztóvonalra. (17; 18,5/19)

*Három szám.* Az egy sorban fekvő három szám (például 7-8-9) végén a vonalra. (11; 12,33/12,66)

*Négy szám.* Négyzetesen fekvő négy szám (például 22, 23, 25 és 26) közepére. (8; 9,25/9,5)

*Öt szám.* A 0, 00, 1, 2 és 3 számokra (csak az amerikai rulettben). (6; -/7,6)

*Hat szám.* Két sor (például 4-5-6-7-8-9) szélének érintkezésére. (5; 6,16/6,33)

*Oszlop.* A P, M vagy D betűs mezőre. Az illető oszlopba eső számokra fizet (a 0 és a 00 egyik oszlopba sem esik), például a M a 2, 5, 8, 11 stb. számokra. (2; 3,08/3,16)

*Tucat.* Az 1-12, 13-24 vagy 25-36 feliratú mezőre. (2; 3,08/3,16)

*Két oszlop.* (Nem mindenütt elfogadott.) A P és M, avagy az M és D betűs mezők határvonalára. A választott két oszlopba eső számokra fizet. (1,5; 1,54; 1,58)

*Piros* vagy *fekete.* A megfelelő színnel jelölt mezőre. Az adott színű számokra fizet. (1; 2,05/2,11)

*Passe* vagy *manque.* A passe az 1-18, a manque a 19-36 számokra fizet. (1; 2,05/2,11)

*Pair* vagy *impair.* A pair a páros (de nem 0 vagy 00) számokra, az impair a páratlanokra fizet. (1; 2,05/2,11)

## Torpedó

2 személy

*Tábla:* négyzetrácsos, 2 darab 10·10-es vagy nagyobb (papír)

*Figurák:* egyenlő számú és méretű hajó

*Alapállás:* üres tábla

Cél az ellenfél flottájának elsüllyesztése.

Két azonos méretű területet kerítünk be a négyzetrácsos papíron: egyik a saját flottánkat tartalmazza, másikon az ellenfél flottáját derítjük föl. Az első táblán berajzoljuk hajóinkat. A hajó egy vagy több összefüggő mezőből álló láncolat, amelyet körberajzolunk. A hajók nem érhetnek egymáshoz sem oldalukkal, sem sarkukkal. Lehet bennük tetszőleges számú kanyar és elágazás. A két flotta azonos méretű és számú hajókból áll, megegyezés szerint. Szólhat a megegyezés úgy is, hogy csak a hajók által lefoglalt összes mező számát határozzuk meg, azok felosztását nem.

Ha a játékosok felrajzolták flottáikat, megkezdik a lövöldözést egymásra. Felváltva mondanak egy mezőt, amit az ellenfél ellenőriz flottájának térképén, és közli, hogy „talált” vagy „nem talált”. A lövéseket jelöli is a flotta térképén: a „talált jele” X, a „nem talált” jele pont. A lövés leadója az üres térképen jelöli ugyanezt. Ha egy lövést követően a hajónak nem marad kilövetlen mezője, a „talált” után az „elsüllyedt” is elhangzik.

*Változat:* az amerikai változatban találat után ismét lőhet a játékos.

# FELHASZNÁLT IRODALOM

Csányi János: Internet Játékház. http://www.homoludens.hu

Gipf Project. http://www.gipf.com

Nowak, Zdzisław: 50 táblás játék. Gondolat, 1982.

Rognlie, Richard: Richard's Play-by-eMail Server. http://www.gamerz.net

Vargha Balázs: Játékkoktél. Minerva, 1967.