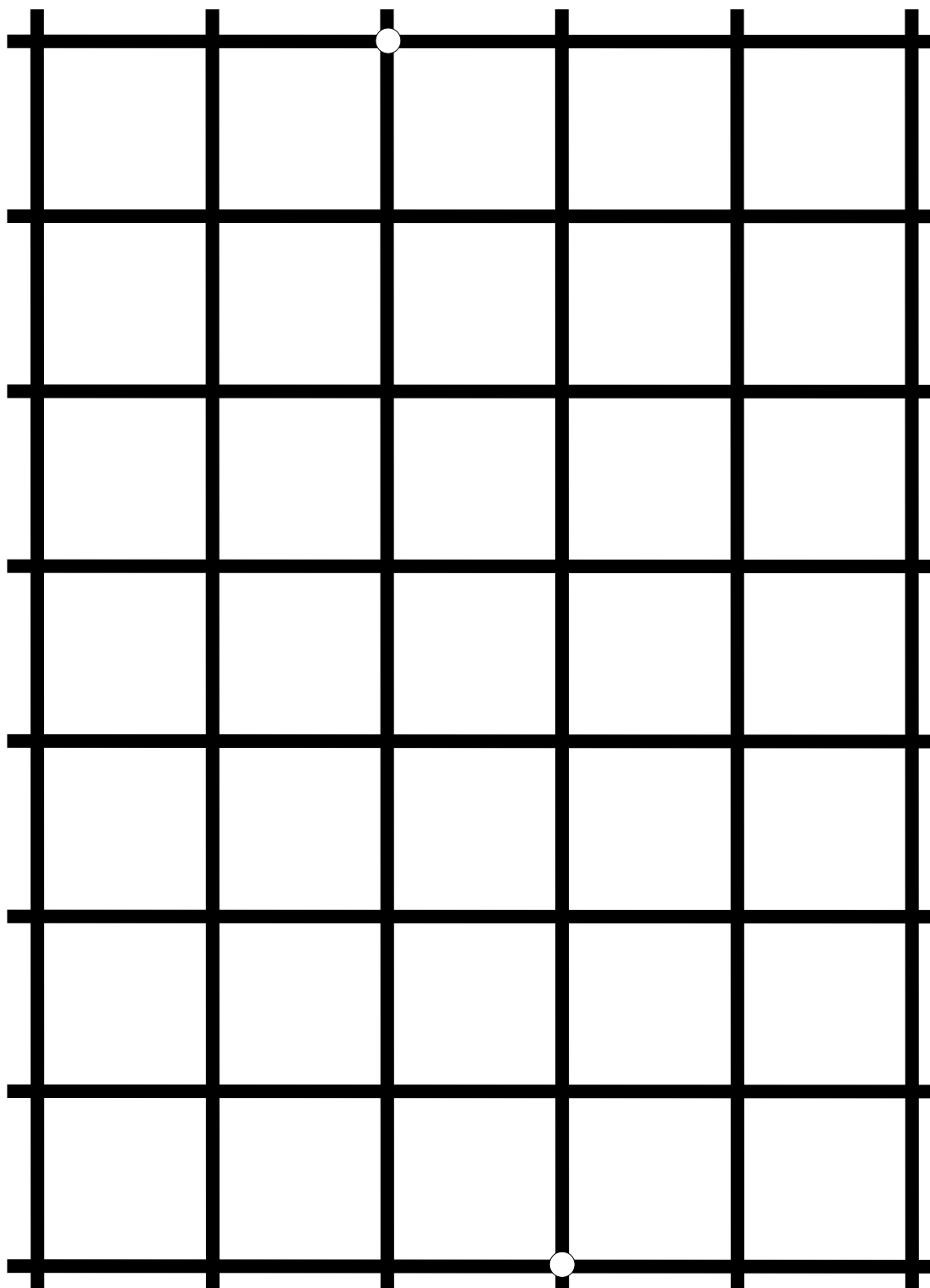


## **Isola** (1-1 db sötét és világos király-bábu és max. 45 db blokk-bábu)

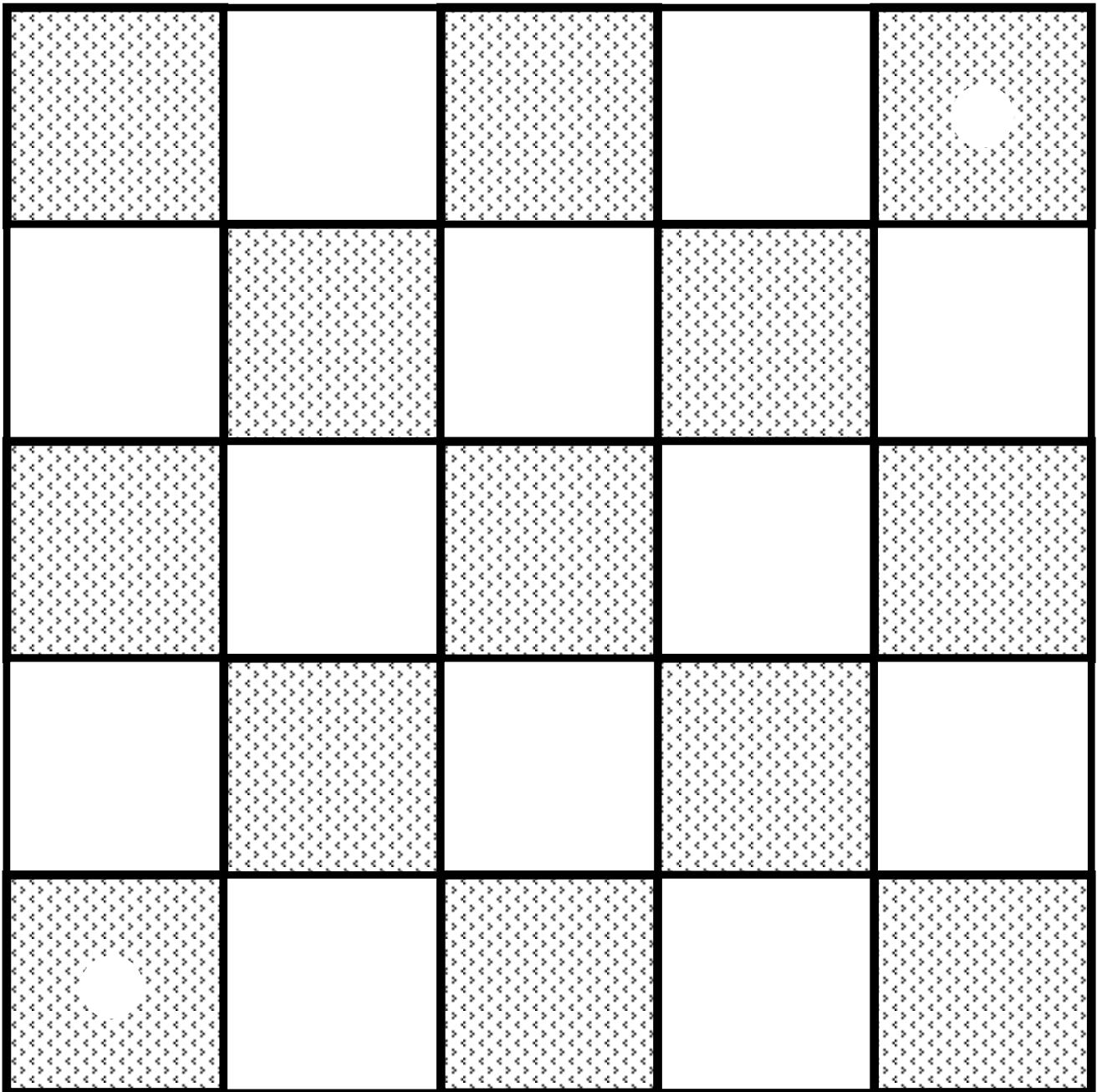
A lépések két fázisból állnak: (1.) bármelyik oldalszomszédos mezőre áttoljuk a saját királyunkat (egyszersmind mutatva, hogy még tudunk lépni vele); majd (2.) egy tetszőlegesen választott mezőt blokkolunk (rárakva egy blokkbábut), azaz kizárunk a további játékból. Veszít, aki nem tud lépni.



## Karaman (1-1 db király- és max. 15-15 db katona-bábu, sötét, ill. világos)

Itt: az Isolában megismert „blokkoló”-bábu, saját színű „katona”-bábu és lépésenként mindig szabadon lehet választani egy (az Isolában megismert, kétfázisú) király-lépés, vagy a már táblán lévő saját katonával történő ütős-lépés között. (Ez utóbbi esetben a király nem mozdul és új katona sem kerül fel a táblára.)

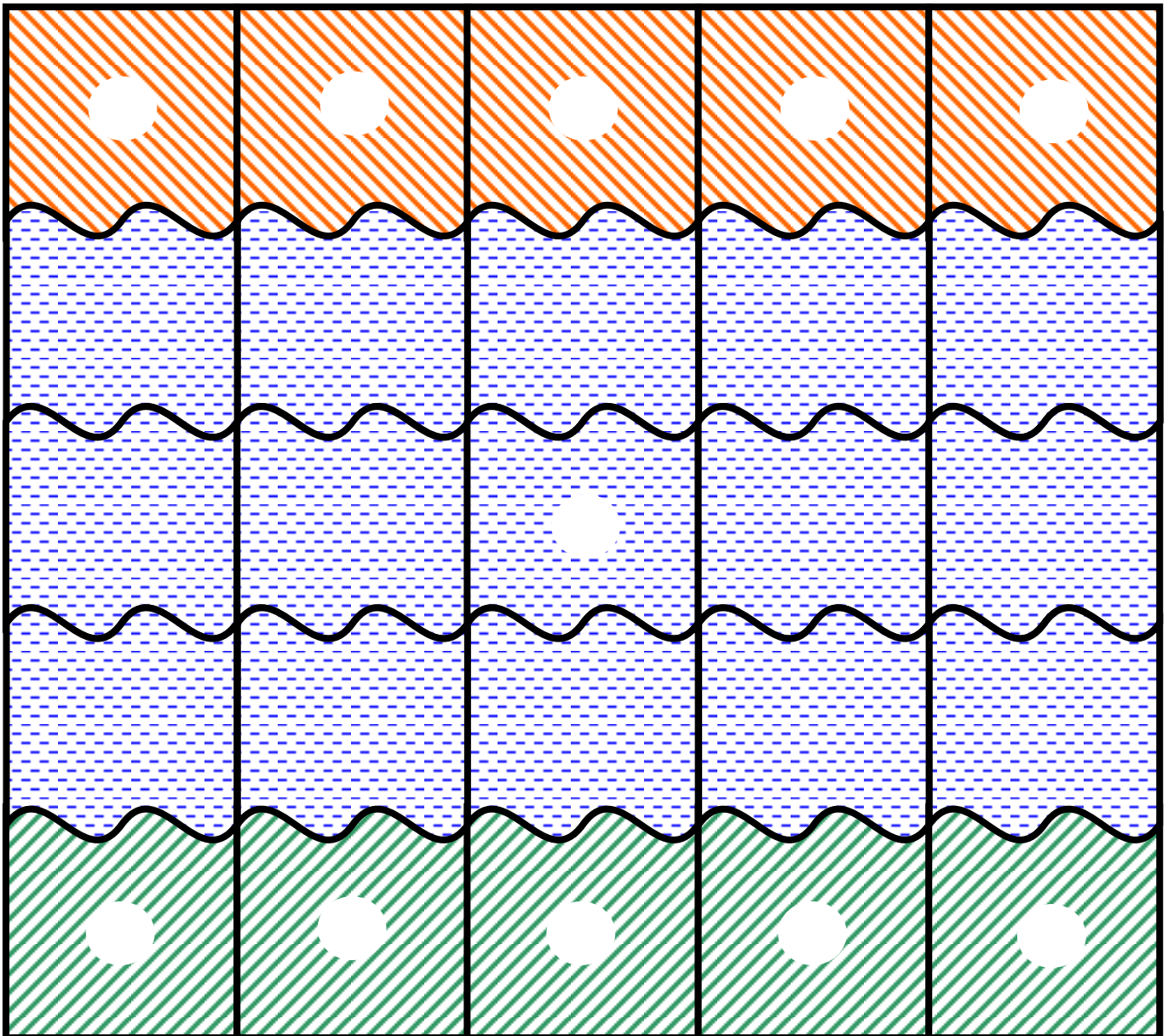
A katona átugorhat egy szomszédos mezőn álló egyetlen ellenséges katonát, ha az mögött üres érkezési mező van) és ezzel azt leüti (azt le kell venni a tábláról). Ütészényszer nincsen, de az ugrássorozat kötelező, azaz: ha lehet folytatni a megkezdett ütést, akkor ugyanabban a lépésben folytatni kell..



## „Malacfogó” (5-5 db legény-bábu, sötét, ill. világos és 1 db malac-bábu)

Hosszú, hideg télben, Alsófalvát és Felsőfalvát elválasztó folyócska befagyott jegére keveredett egy malac. A "ki lakik jól belőle?" kérdést 5-5 kiválasztott legény dönti el igazságos küzdelemben: azé lesz, aki megfogja, vagy a saját partjára kergeti. A szurkolásra-buzdításra kivonul mindkét falu aprajánagyja és halálra kacagja magát, mert igencsak mókás ez a kergetőzés. Bármilyen irányban is rugaszkodnak el a csúszós jégen, mindig ütközésig mozog a malac is, a legények is...

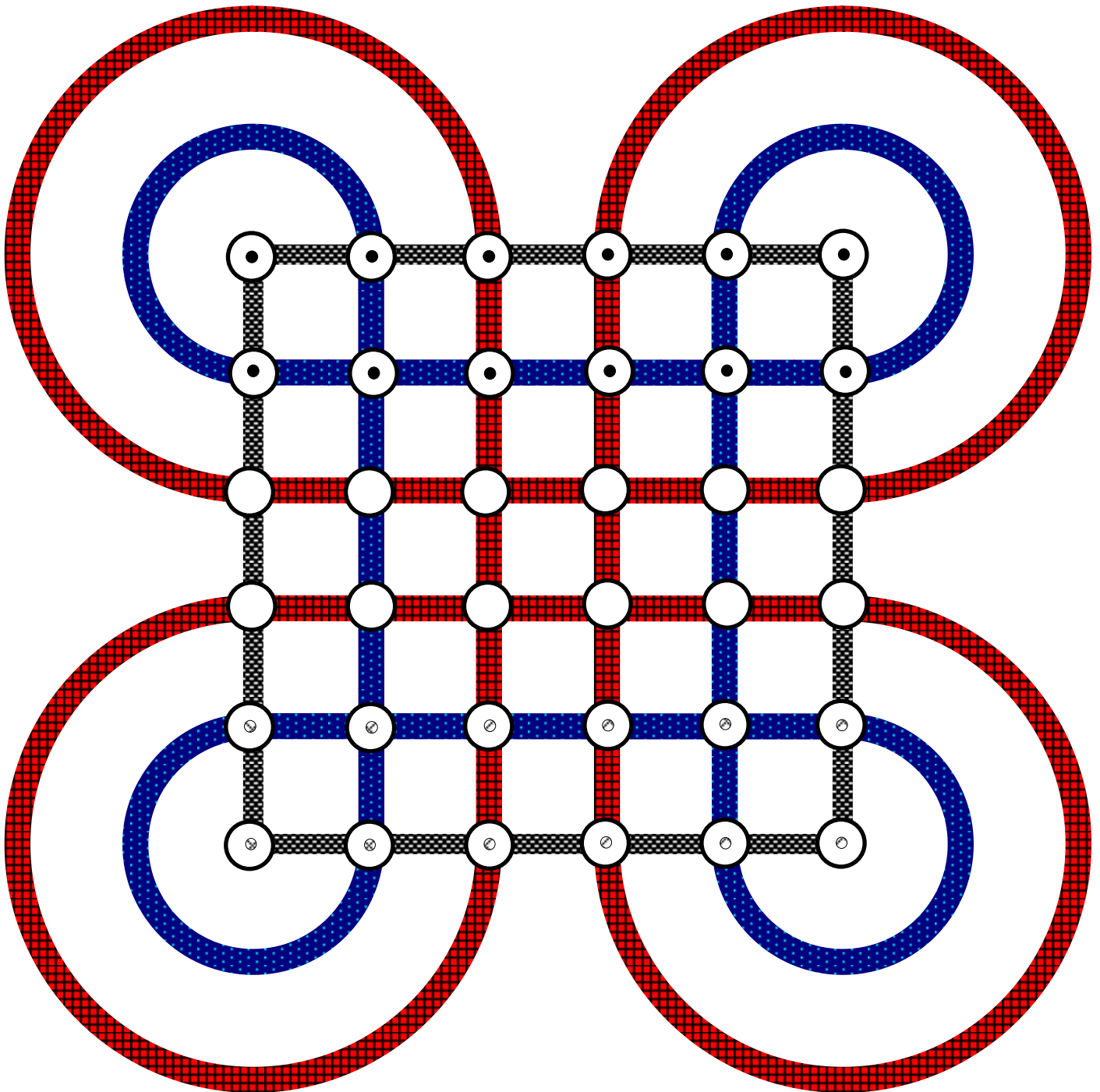
. Minden bábu vonalirányban ütközésig mozgatható. A kezdő egy tetszőleges bábujaival lép. Ezt követően kétfázisúak a lépések: előbb a malacot, majd egy saját bábút kell mozgatni (Ha az átlós irányú lépéseket nem engedjük meg, akkor a játék a kisebbeknek is áttekinthető... ehhez jó: Jesztl József fenti mese-ötlete.)



## Surakarta (2x12 db sötét és világos bábuval)

Váltott lépésekben (minden megkötés nélkül) a szomszédos üres rácspontokra léphetnek a bábuk. Az nyer, aki ellenfele össze bábuját leütötte. Egy ellenséges bábu akkor üthető le (és léphetünk a helyére), ha

- (1.) ugyanolyan színű "hurkos" vonalon áll, mint az őt ütő bábu és
- (2.) a közöttük lévő, legalább egy körívet tartalmazó bejárési út csak üres pontokon halad át.

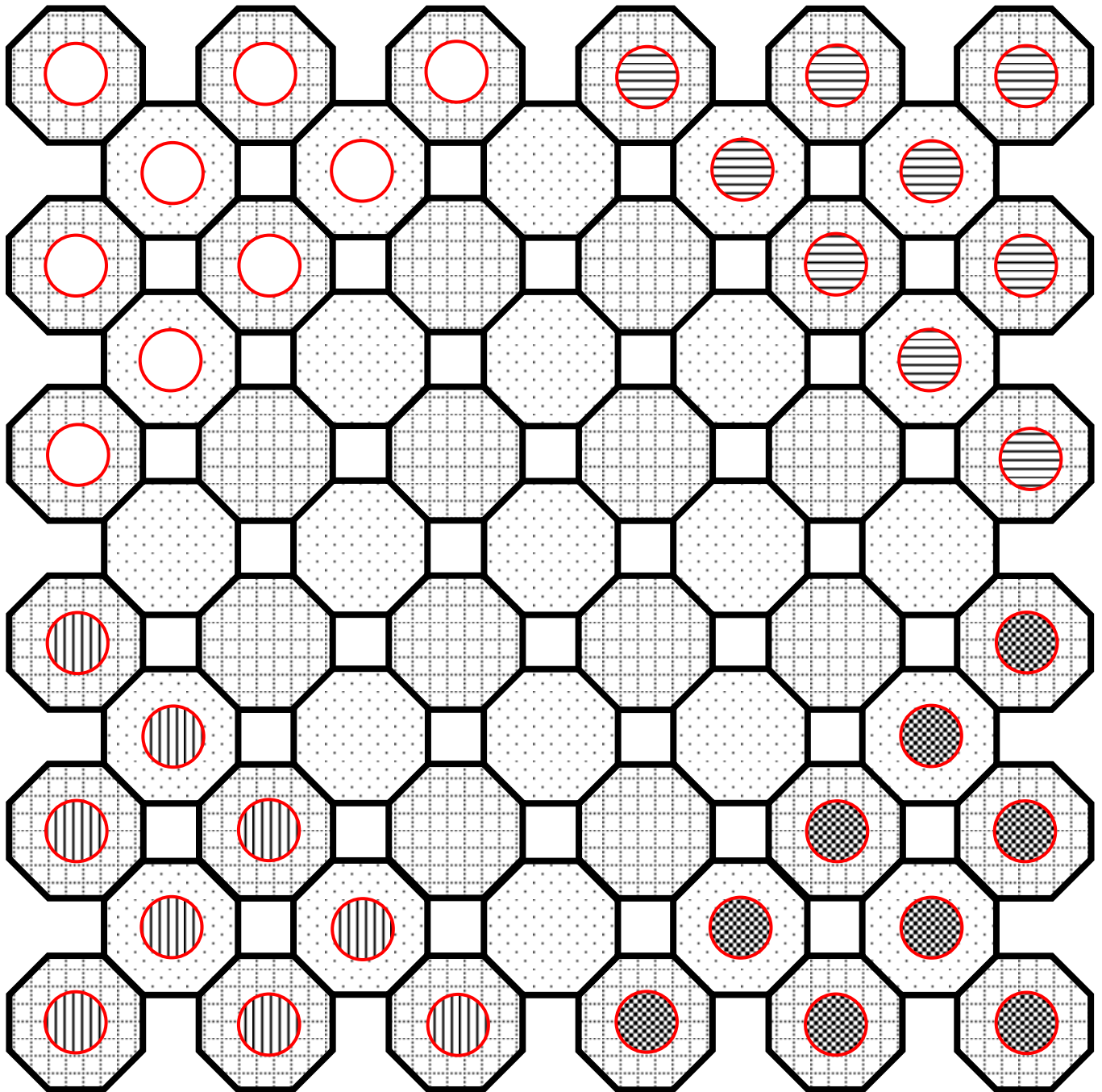


# 11x11-es négyzetes tábla sötét mezői

Ha a pepita színezésű négyzetes táblának csak a sötét (vagy csak a világos) mezőit használjuk, akkor kézenfekvő egy ilyen „kisebb helyen is elfér” tábla használata.

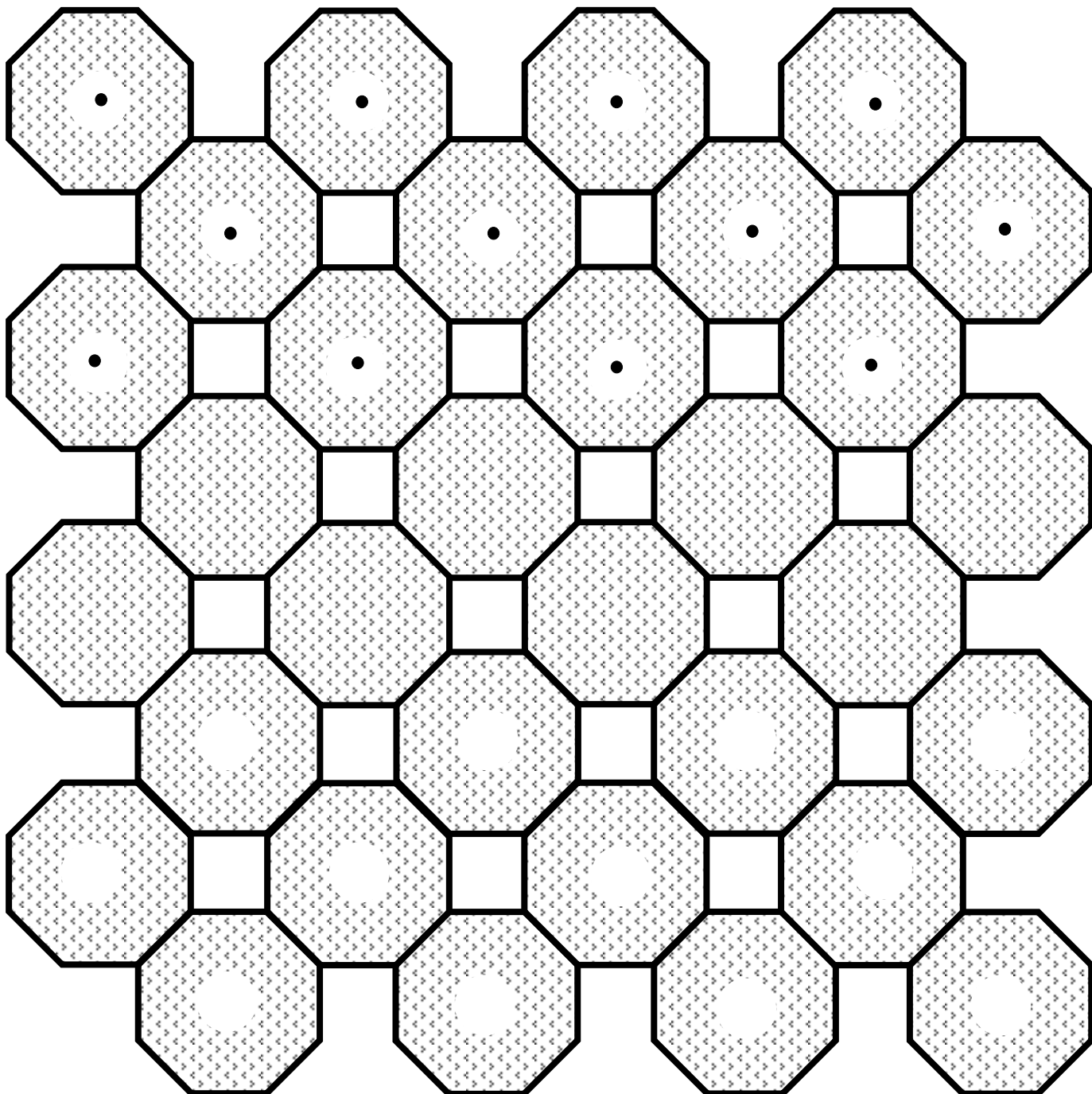
## Halma-vari (2x 9, vagy 4 x 9 db bábuval )

A halmák lényege, hogy saját kezdőállásunkat az ellenfél kezdőállásába vigyük át. Felváltva lépnek a játékosok egyet-egyét saját bábuikkal, a szomszédos üres mezőre, illetve bármely bábu átugorható, ha mögötte üres mező van. Ugrássorozat, azaz egy lépésben több ilyen ugrás nemcsak megegedett, de kell is a győzelemhez... „Tükrözős” ugrásokkal még érdekesebb: (induló)O x x x O x x x O(érkező) és x = üres



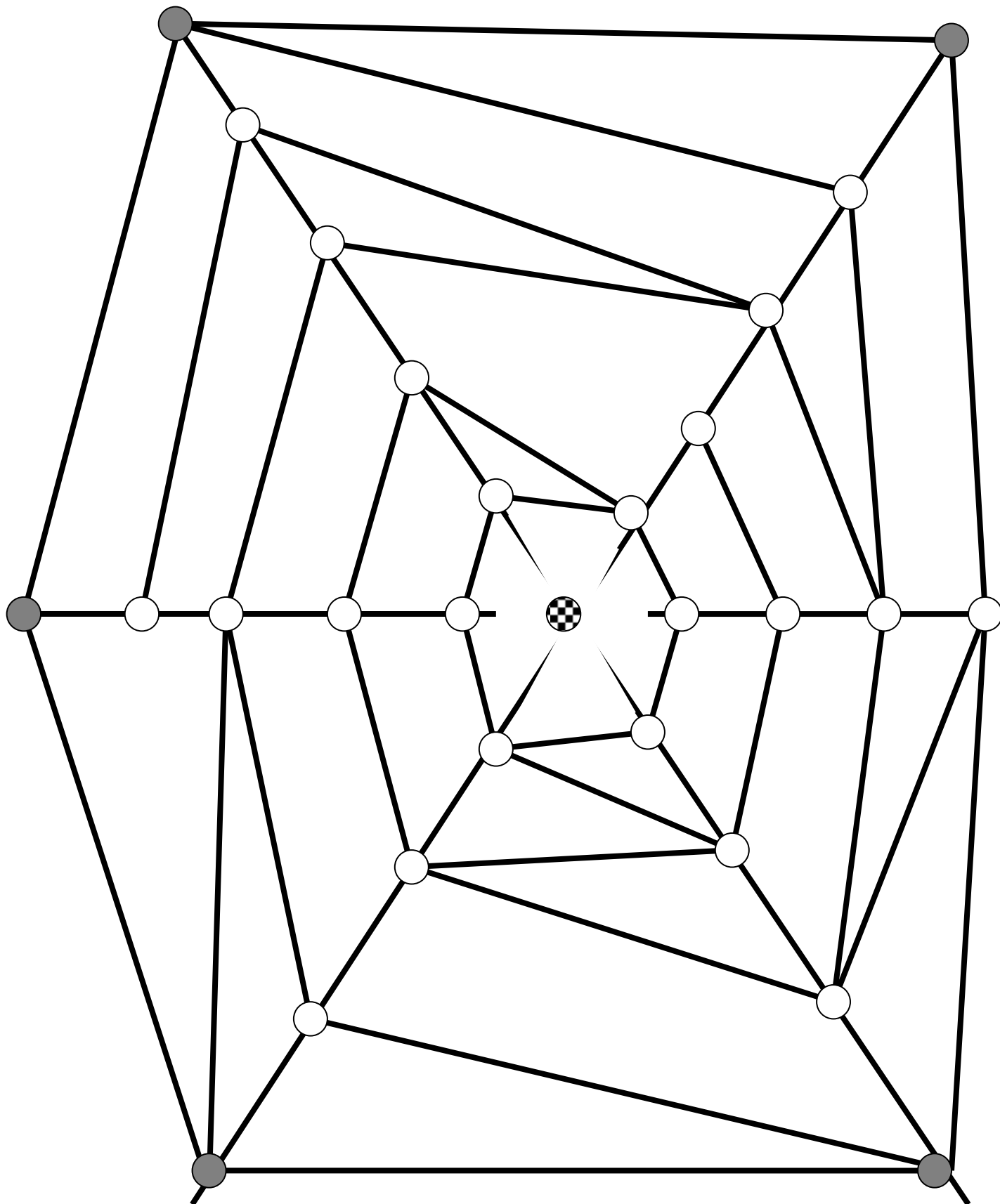
## „paraszt”-Dáma .(12-12 db bábu, sötét, ill. világos + „dáma-jelzés”)

Kezdőállásból, sötét és világos, olyan korong alakú bábukkal, amelyek fonák oldalán valamilyen jelzés van. A bábu csak előre átlósan a szomszédos mezőre léphet, ill. egy ellenséget átugorva, azt leüti. Ugrássorozat/ütéssorozat kötelező, (ha van további ütéslehetőség, akkor folytatni kell a lépést). Az ellenfél oldalára jutott bábuból lesz "dáma" (megfordított korong), aminek az a kiváltsága, hogy visszafelé is léphet. Lépéskényszer van: az veszít, aki beszorul, vagy akinek az összes bábuját leütötte ellenfele.



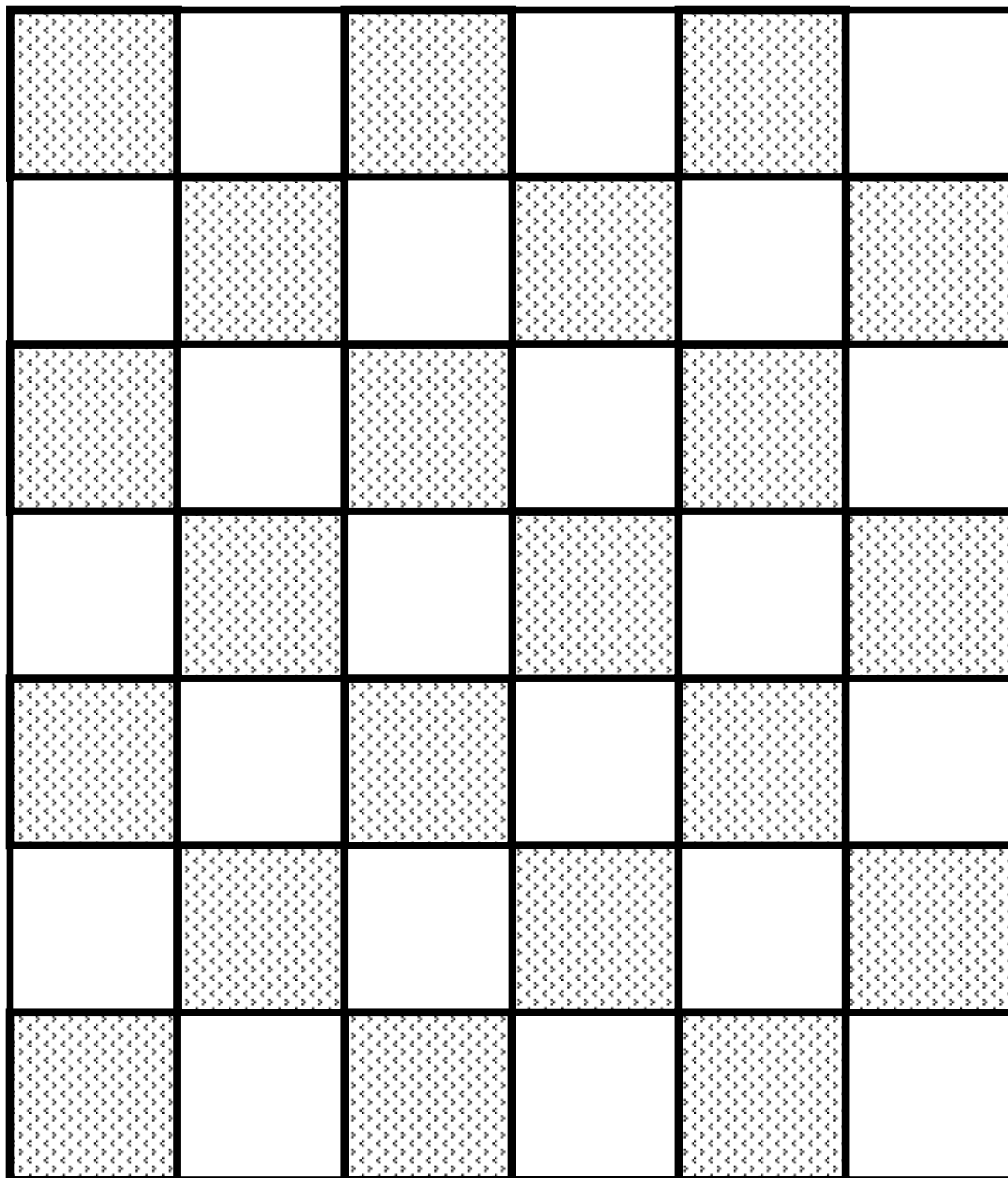
## Pókháló ( 1 db katica-bábu, 5 db pók-bábu)

Induláskor középen a katica a széleken jelölt rácspontokon a pókok. A katica indul; célja hogy kijusson a háló valamelyik szélő pontjára; (veszít ha úgy beszorítják a pókok, hogy nem tud lépni). A pókokkal játszó lépésenként tetszőlegesen választhat a pókok közül. Lépni (a katicának is és a pókoknak is) csak a vonalakkal összekötött szomszédos rácspontokra szabad.



## Kutya-macska lerakós . (max. 18-18 db cica- és kutya-bábu)

Induláskor üres táblára, egyenként, felváltva raknak a játékosok, egyik kutyát, másik macskát. Veszít az, aki előbb nem tud szabályosan lerakni. Egyetlen tiltás van: oldalszomszédosan nem állhat egymás mellett kutya-macska... (Átlósan: „nem bántják egymást”.)





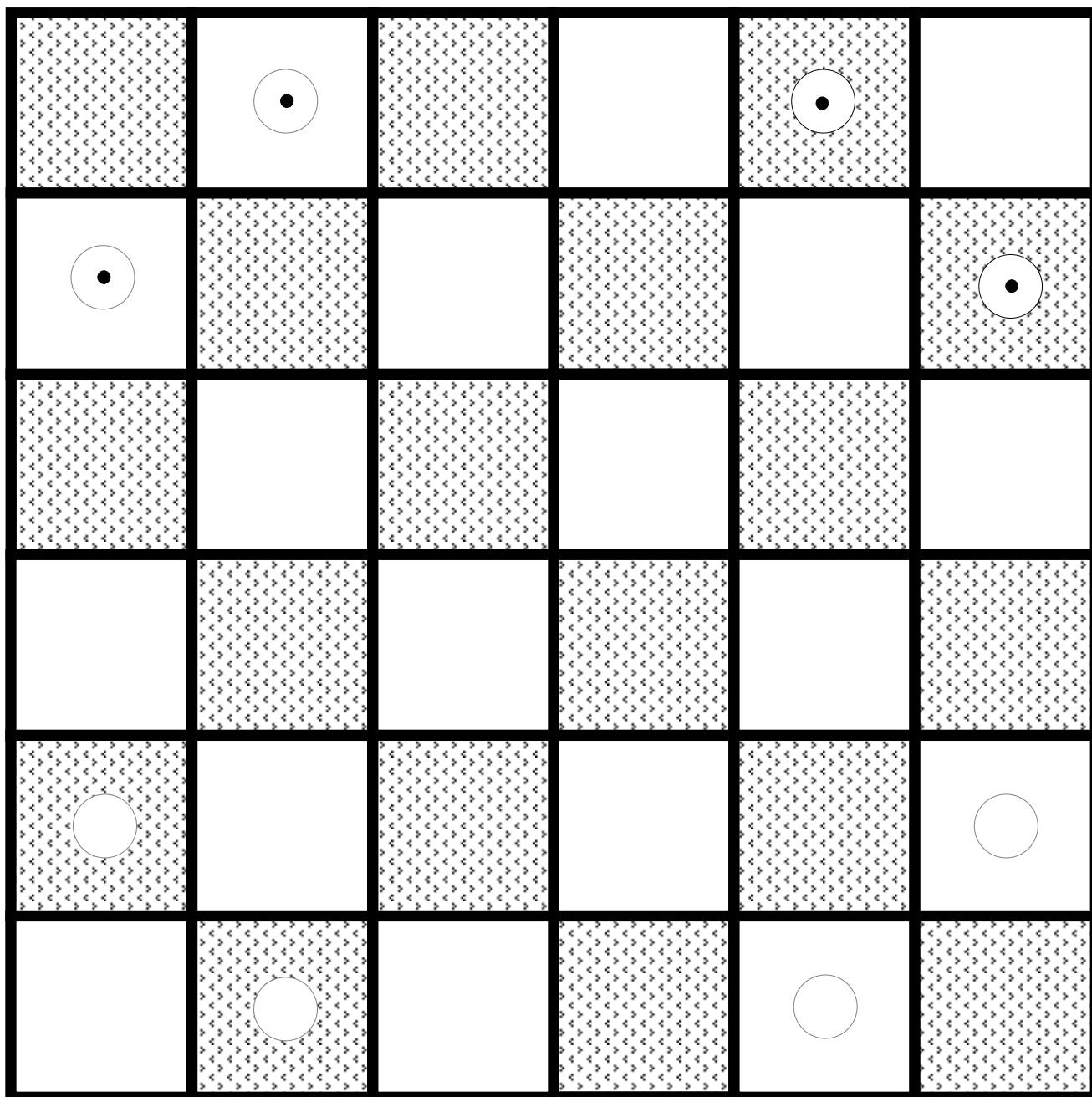
## „mini” Amazons . (4-4 db „királynő-bábu + max 28 db blokk-bábu)

A játékosok célja ellenfelüket lépésképtelen helyzetbe kényszeríteni.

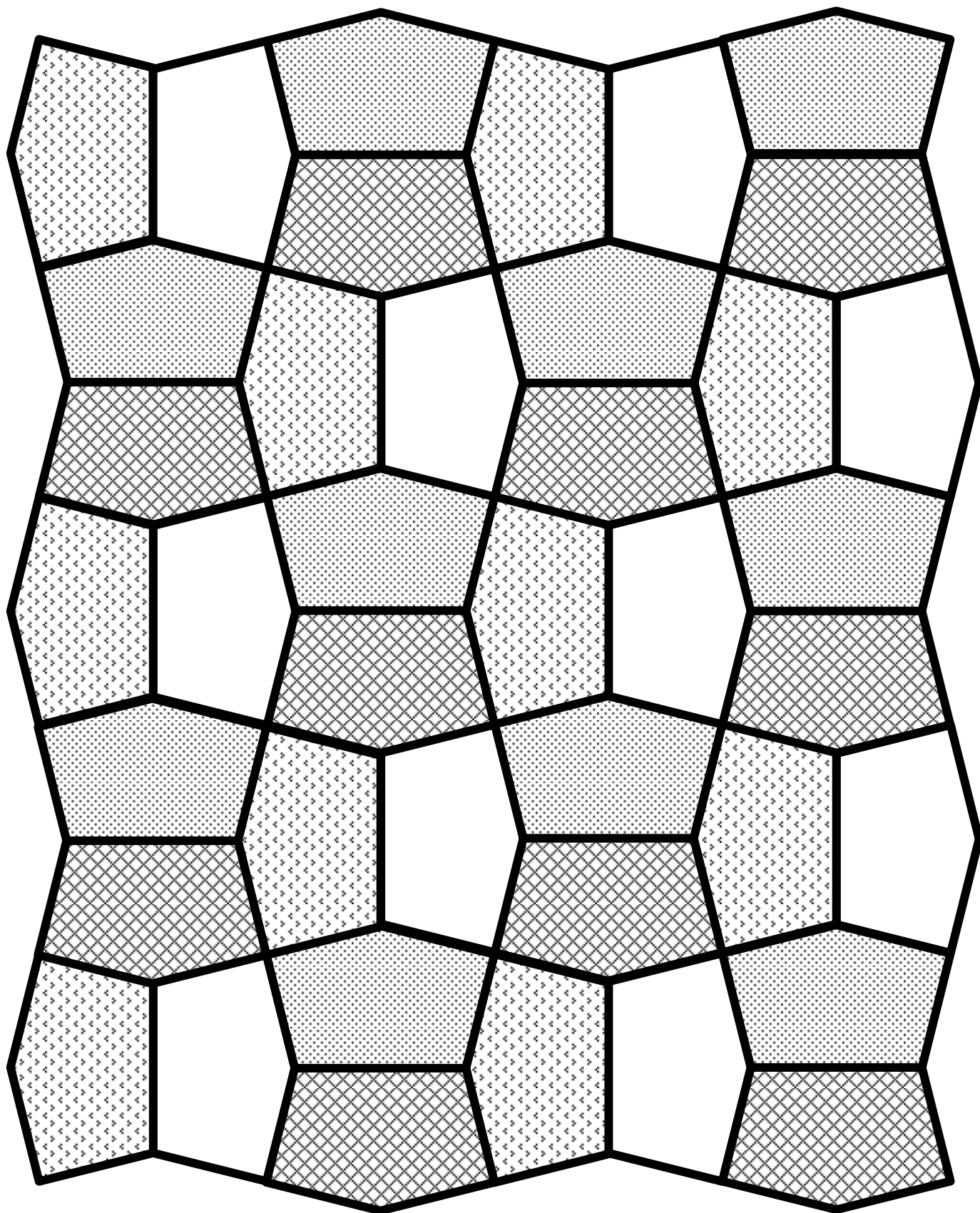
Egy-egy lépés két fázisból áll (hasonlóan az Isolához, de itt nem katona, hanem "blokkoló mező" kerül a táblára a második fázisban):

(1.) előbb a királynő mozog (a sakkban ismert vonal-lépésben, tetszőleges irányban indulva, áthaladhat az üres mezőkön és bárhol megállítható a "futása");

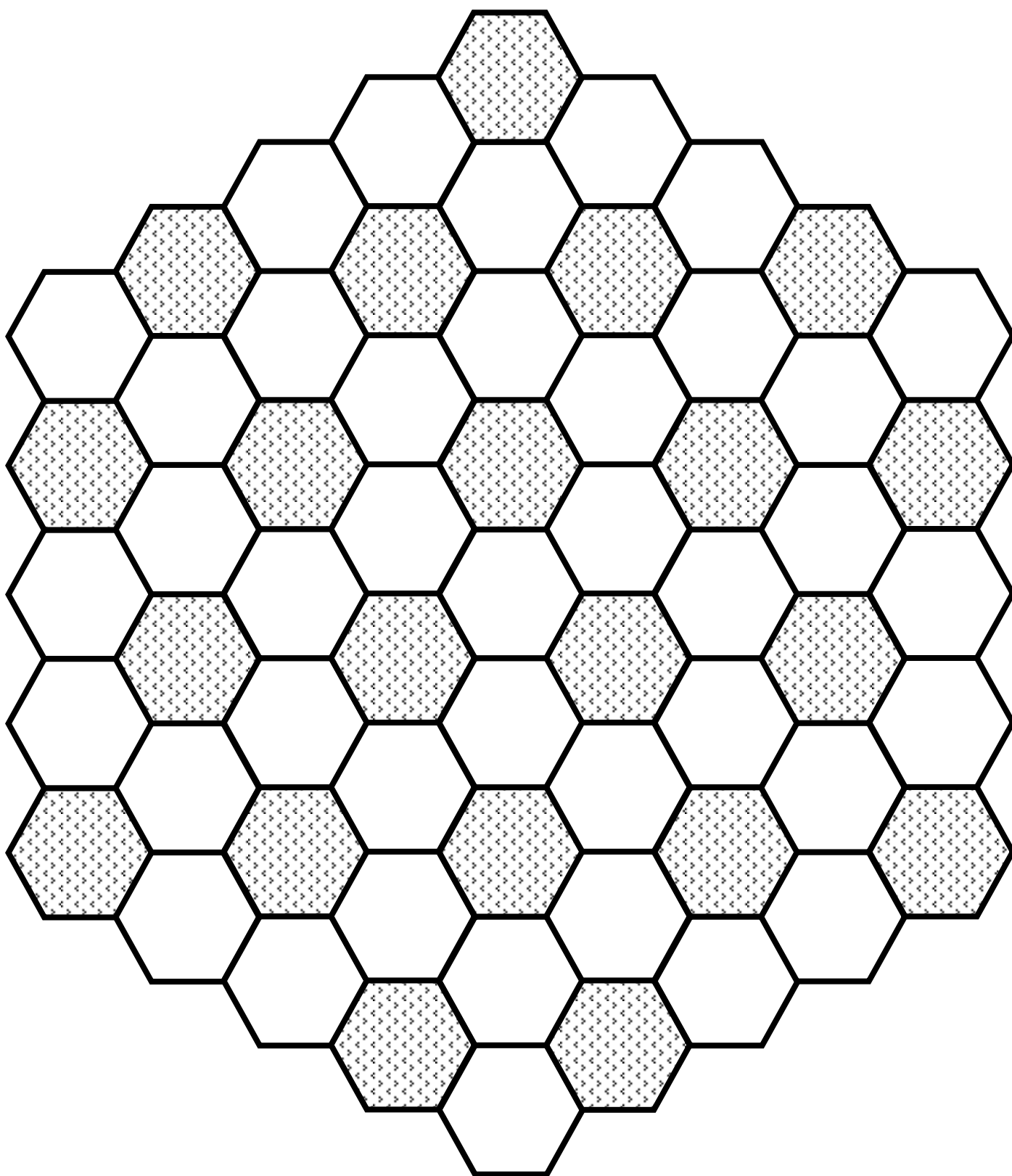
(2.) majd egy blokkoló mezőt rak a lépő a táblára, de csak arra a mezőre teheti le, ahova (mint királynő-bábu) tovább léphetne.



# Ötszöges tábla

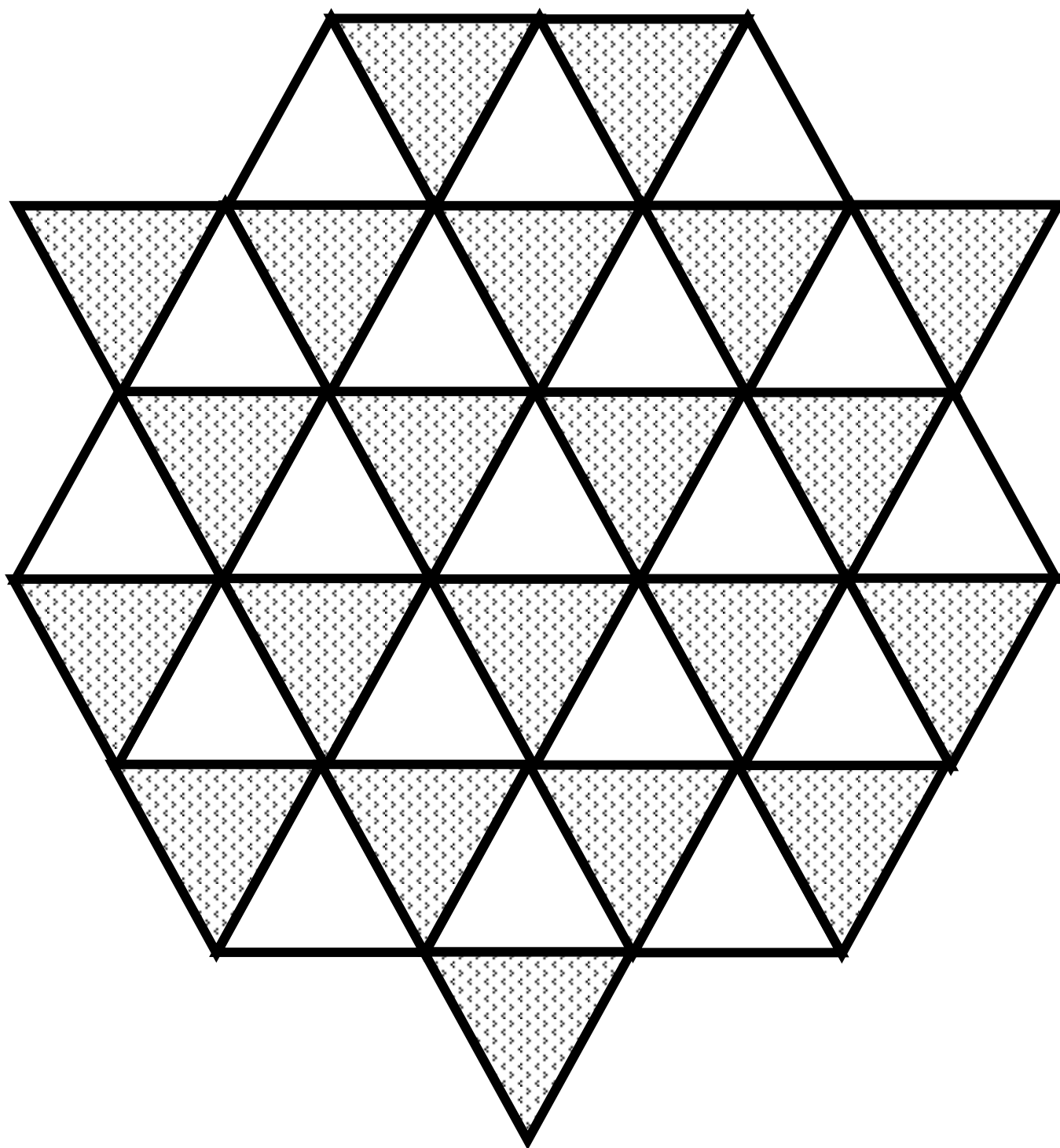


# 1.sz. méhsejtes (hatszöges) tábla

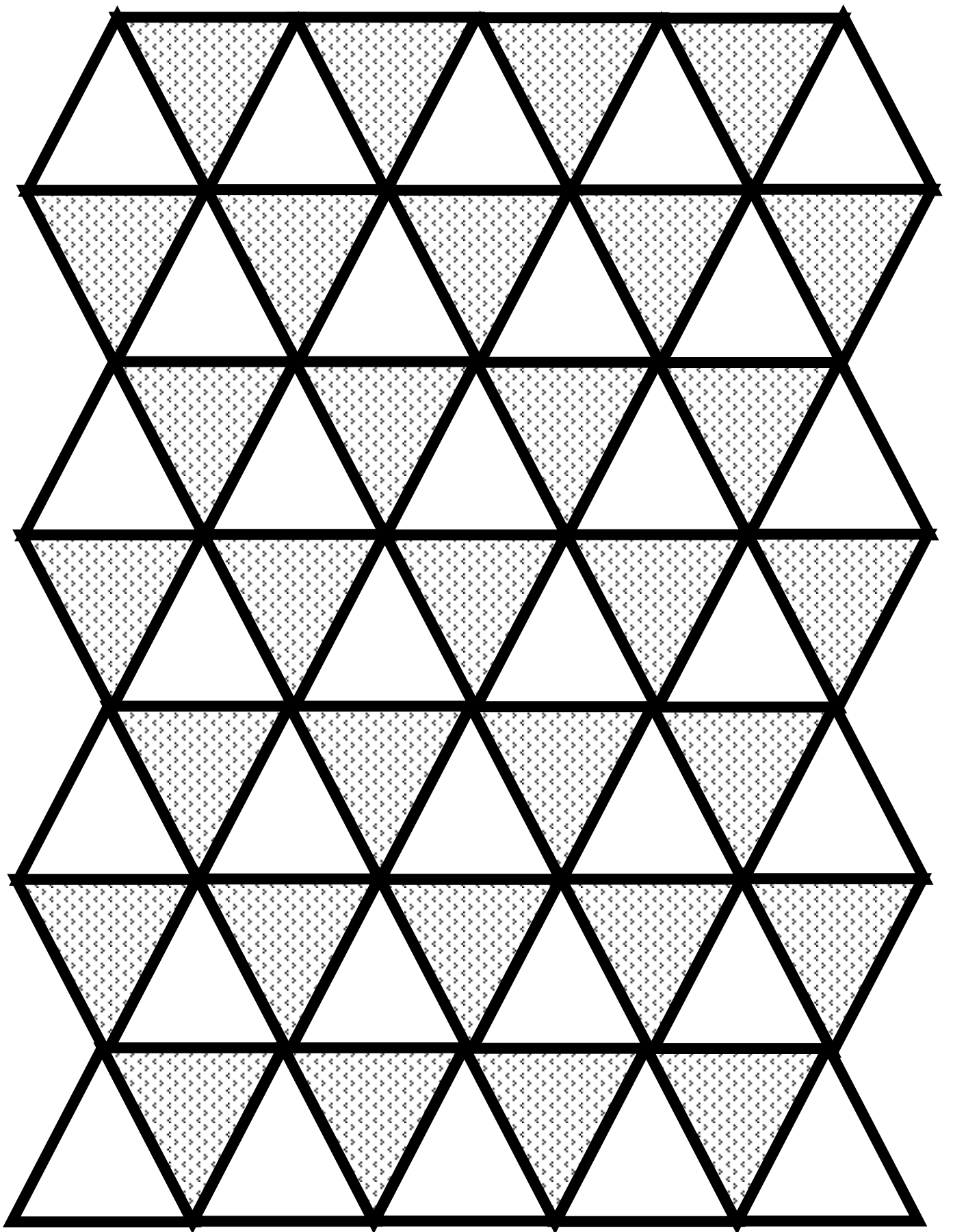


# Háromszöges tábla

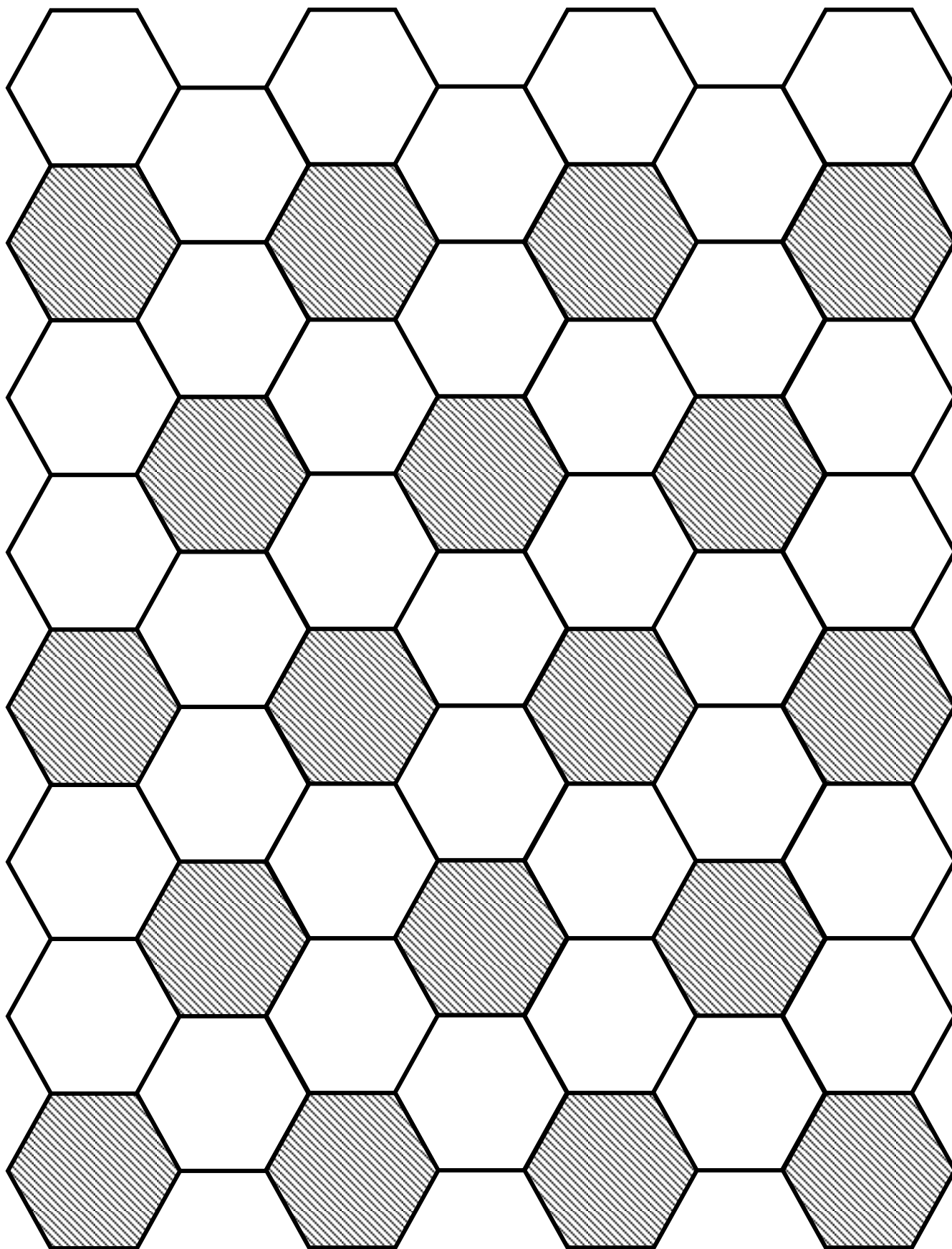
Mint az 1. sz. méhsejtes tábla, ha azon a sötét mezőket nem használjuk



# Háromszöges tábla



### 3. sz. hatszöges tábla



13x13 as pepitaszínezésű tábla egyszínű mezői

