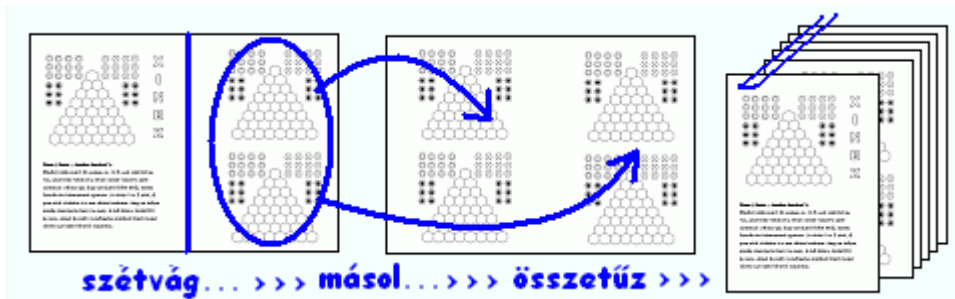


Hajdanán, nagyszüleimnél, kukorica és babszemek voltak a bábuk a papírlapra rajzolt malomtáblán... Azt pedig, még ma sem tudnám eldönteni, hogy -az időközben megismert sok féle közül- melyik malomtáblát vásárolnám meg (már ha egyáltalán megtalálhatók lennének a boltokban). Gyakorta válaszolom/javaslom a "hol lehet ezt megvásárolni" kérdésre: előbb talán rajzoljanak egyet és próbálják ki..., hiszen azokhoz a "lerakosgató" táblásokhoz, amikben a parti során nem változtatják helyüket a táblára került bábuk, elegendő a ceruza is...

Az alábbi gyűjtés valamennyi játékát egy jegyzetfüzetnyi "táblával" magunkkal vihetjük pl. egy-egy nyaralás esős napjaira, elővehetjük akár vonaton is, bárhol...

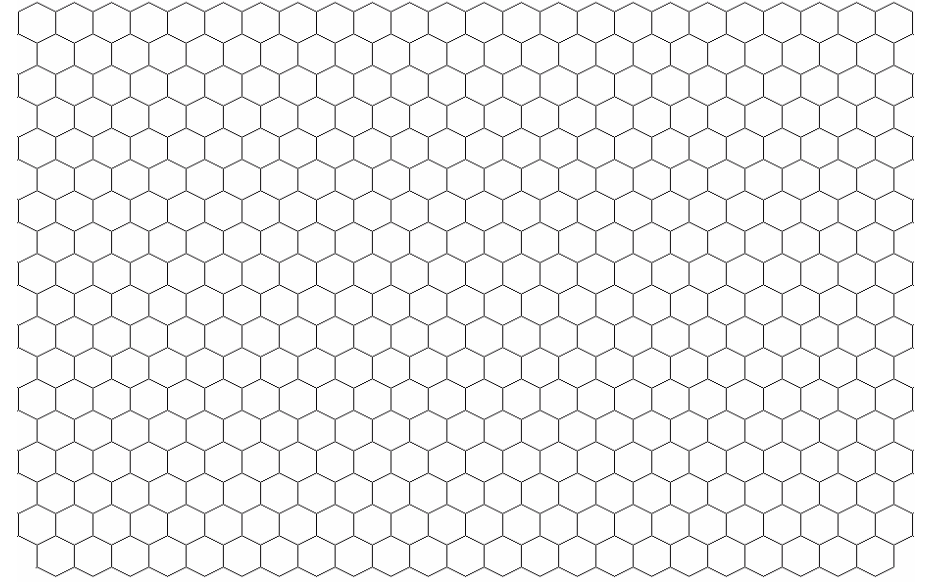
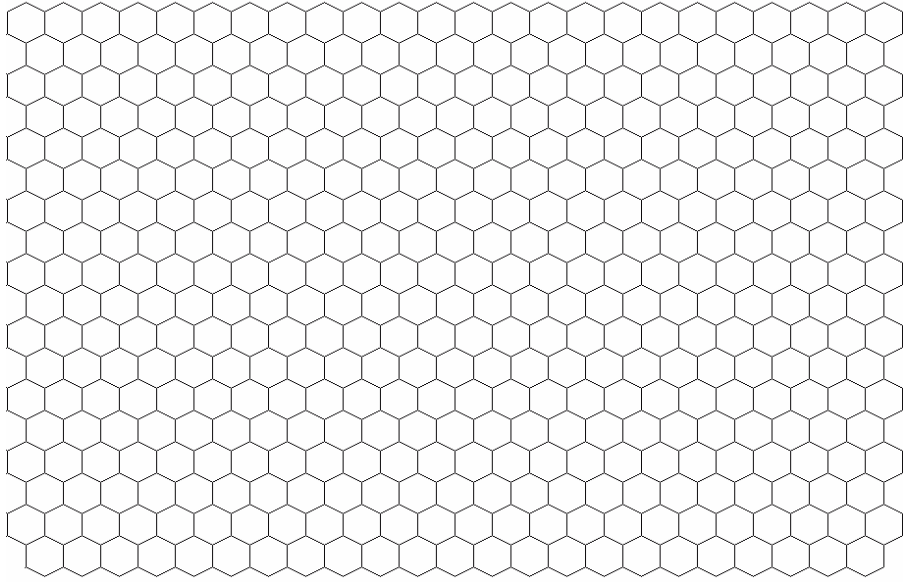
Amelyik játék megtetszik és gyakrabban szándékozod játszani (pl. utazáskor, nyaraláskor), abból kis A5-méretű blokkot készíthetsz: első oldalán a szabályemlékeztetővel...



Sok sikert, jó játékokat kíván:

Nagylaci

A <http://tablajatekos.hu> szerkesztője



HEXA -- AMÓBA

Hexa Amóba:

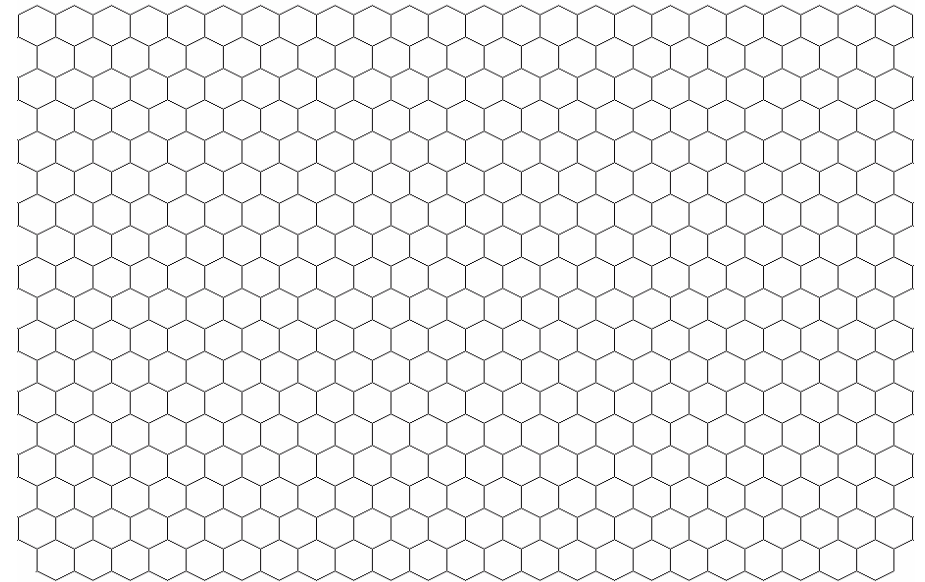
Felváltva rak X és O egy-egy jelet a táblára. Az nyer, akinek egy vonalban, folytonosan (üres hellyel és a másik játékos jelével nem megszakítva) pontosan 5 db saját jelét sikerül elhelyeznie.

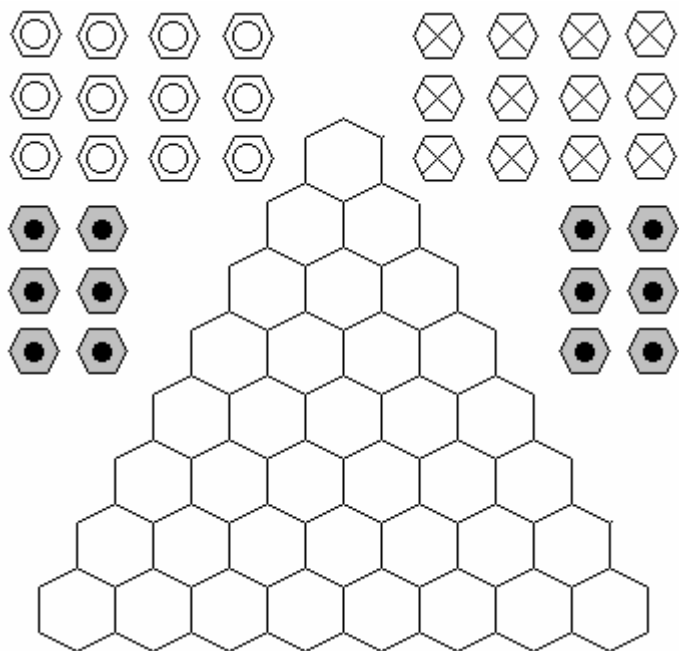
A kezdési előny csökkentése céljából:

- (1) Kötelező a tábla közepén kezdeni.
- (2) A kezdő lépő második jele az elsőtől legalább két üres mező kihagyásával tehető le.

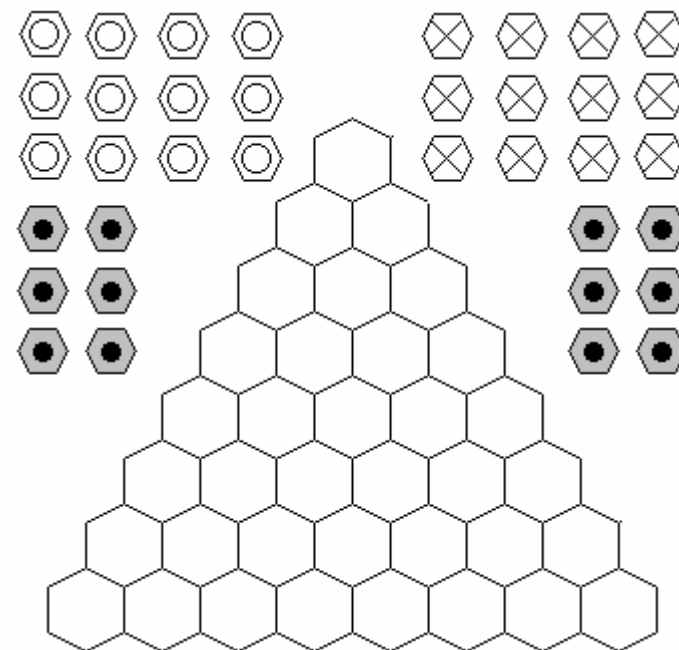
Hex-Tac-Toe:

Nem ötös vonalra, hanem csak az első hármasig, de hárman játszott amóba hatszöges táblán..



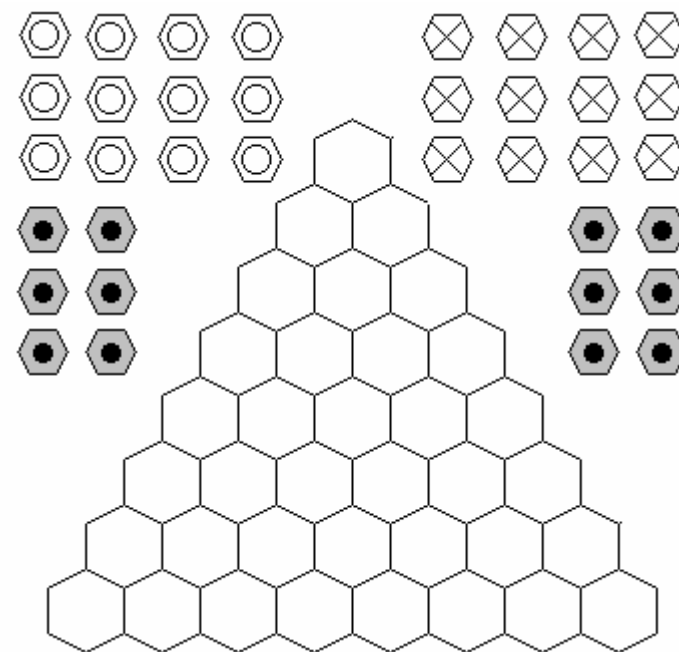


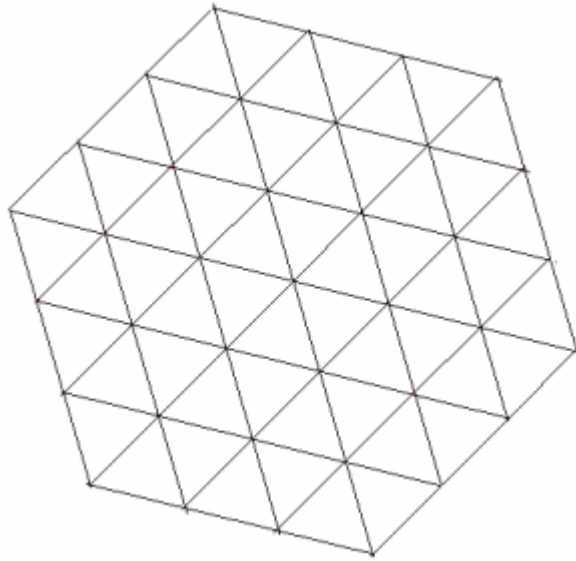
X I N E Z



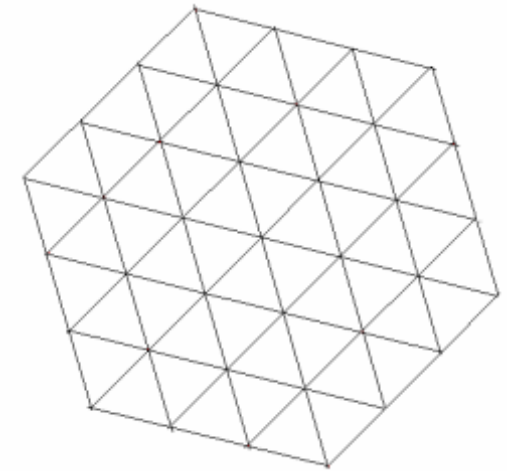
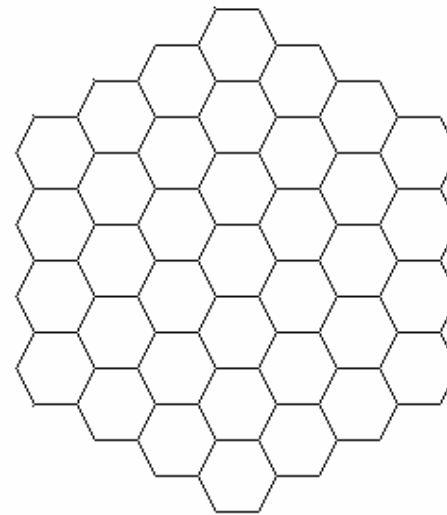
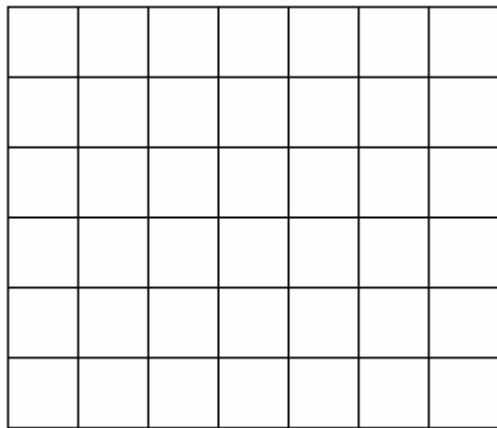
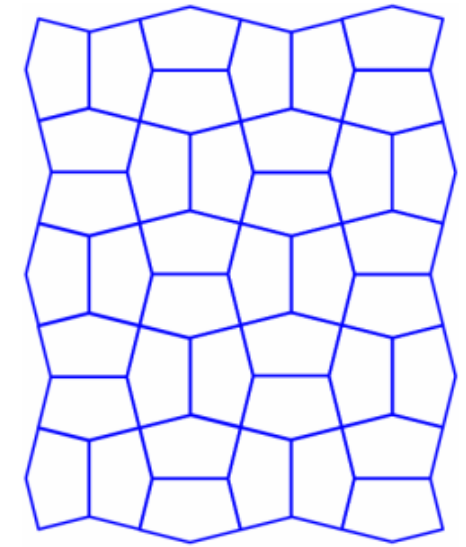
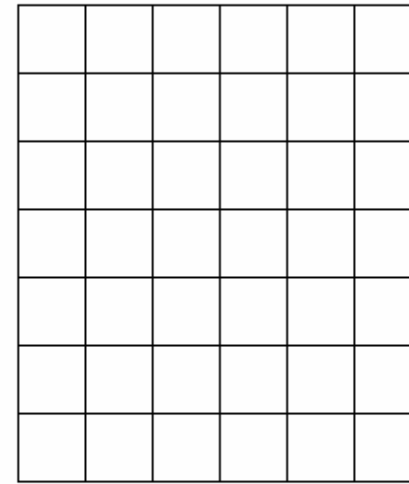
Xinez (Zenix –, farakás-láncban”):

Mindkét játékosnak 6 db semleges és 12 db saját színű bábuja van, amik közül váltakozva, tetszés szerint választva egyet rakhatnak a táblára úgy, hogy azt alulról felfelé töltik, mintha fahasábokat halmoznánek egymásra. (A táblán O és X jelek, ill. pont jelöli a bábukat és a már táblára kerülteket –hogy ne kelljen mindig számolgatni hány van még-, le kell húzni a készletből.) Az nyer, akinek hosszabb összefüggően érintkező kígyóvonalat sikerül saját színű bábuiból kialakítnia.





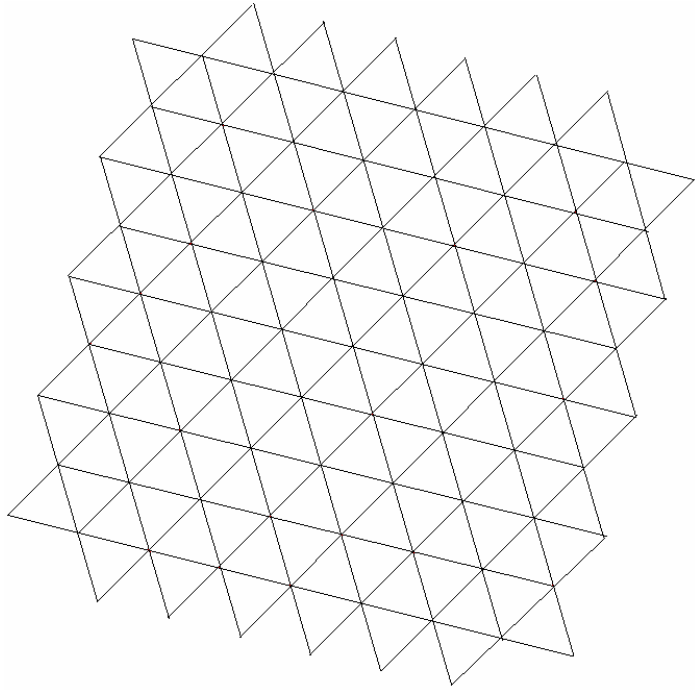
K
U
T
Y
A
-
M
A
C
S
K
A



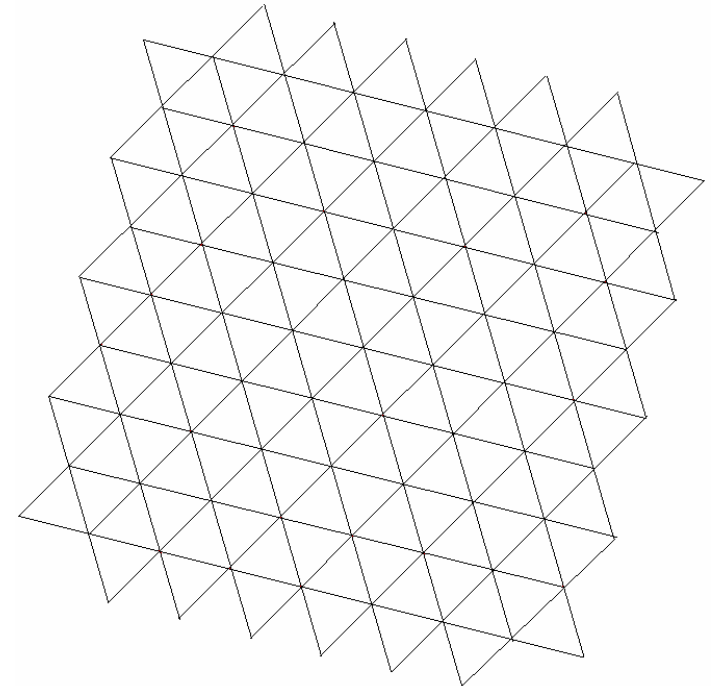
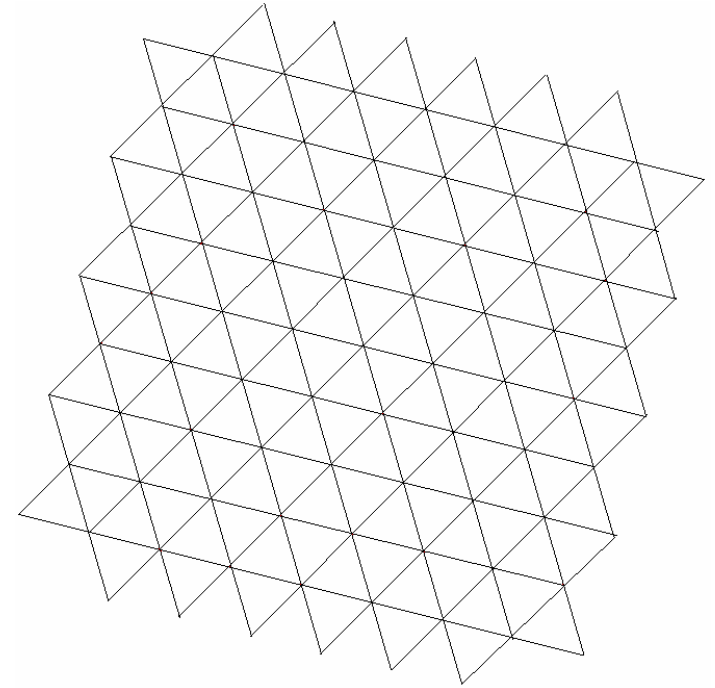
Kutya („X”)-macska („O”) lerakosgatós:

Négyzetesen is, és hatszöges elrendezésű táblán is érdekes lehet a kutya-macska barátság. Pontosabban: a felváltva lerakosgatásban nem találkozhat oldalszomszédos mezőkön a cica és a kutya.

Veszít, aki, ha soron következik, nem tud már szabályosan rakni.



S
P
A
N
G
L
E
S



Spangles:

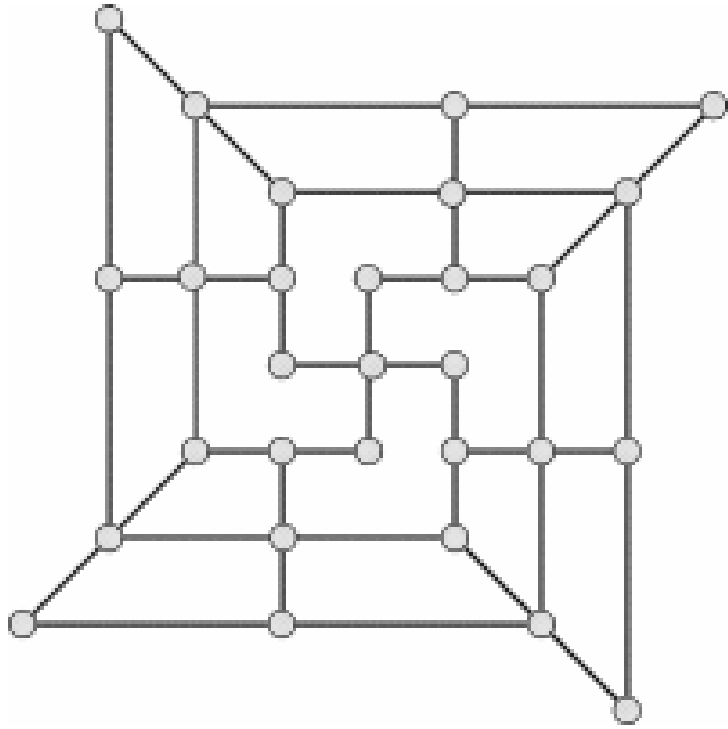
Világos kezd, egy tetszése szerinti helyre letett bábujaival.

Az ezzel oldalszomszédos mezőre tesz le egy sötétet ellenfele.

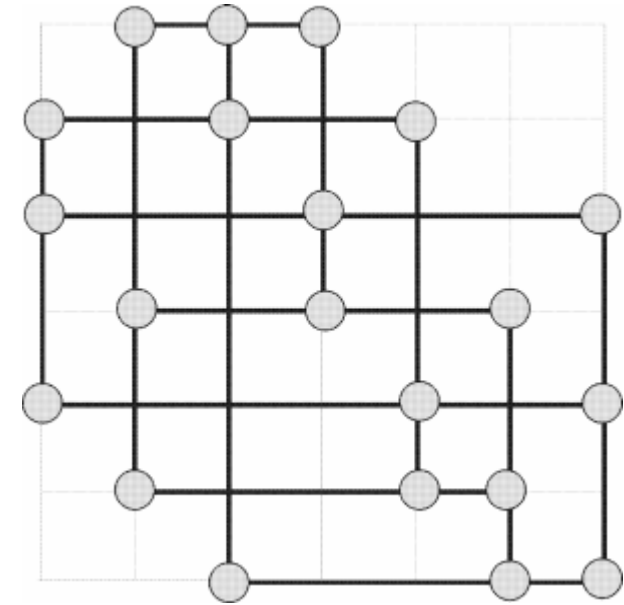
Majd mindegyik lépésben valamelyik, már korábban lerakott bábu mezőjének üres oldalszomszédjára tehető le az újabb bábu.

Váltakozva, egyenként következik világos és sötét.

Az nyer, aki előbb tudja három bábuját háromszög-alakban lerakni. (A 4db kicsi háromszögből kialakított „nyerőháromszög” közepe lehet ellenfélre is és saját is.)



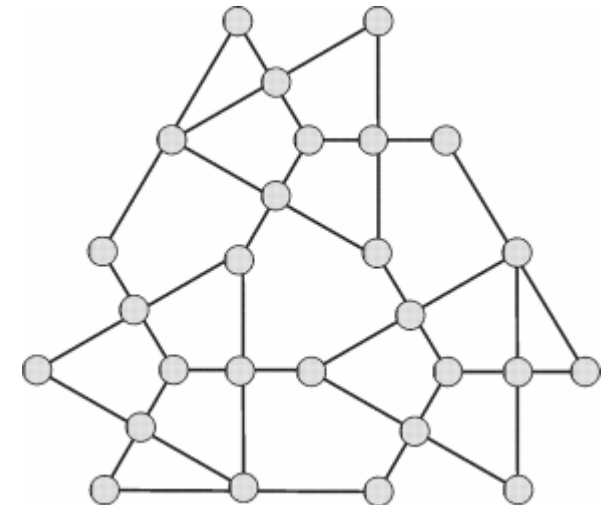
M
A
L
O
M
-
K
Á
K



Malomkák (lerakosgató malmok, az első malomig)

Rafináltabbnál-rafináltabb malomtáblákat „ízlelgethetünk”, ha „csak” az első malomig játszunk.

(Tehát az első malomnál vége van a partinak és az nyer, aki elsőként tudja lerakni három bábuját úgy, hogy azok a táblára rajzolt valamelyik vonal mentén közvetlenül szomszédos mezőkön álljanak.)



2	3	2	3	2	3	2	3
1	4	1	4	1	4	1	4
2	3	2	3	2	3	2	3
1	4	1	4	1	4	1	4
2	3	2	3	2	3	2	3
1	4	1	4	1	4	1	4
2	3	2	3	2	3	2	3
1	4	1	4	1	4	1	4

H
I
J
A
R
A

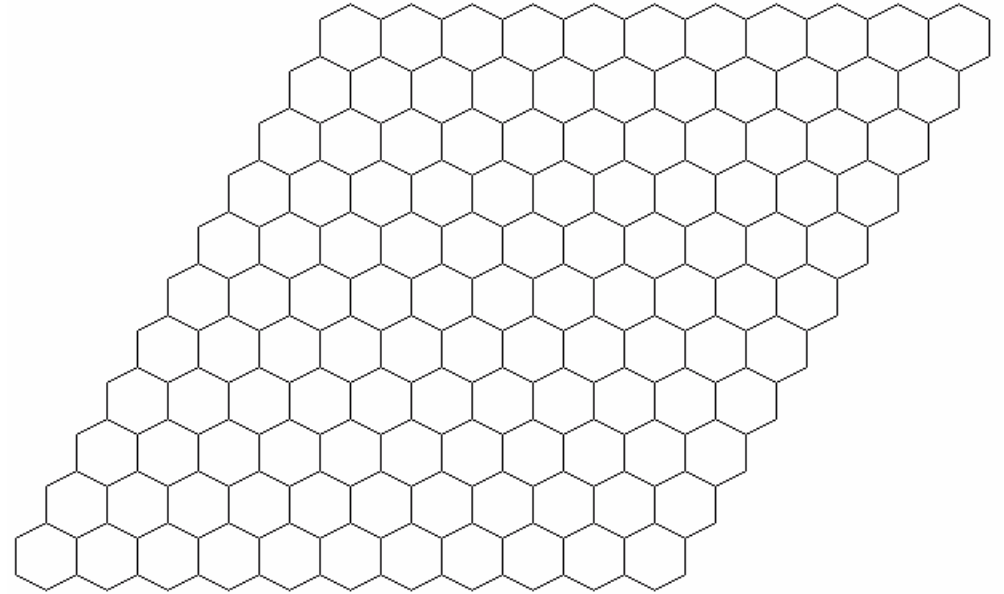
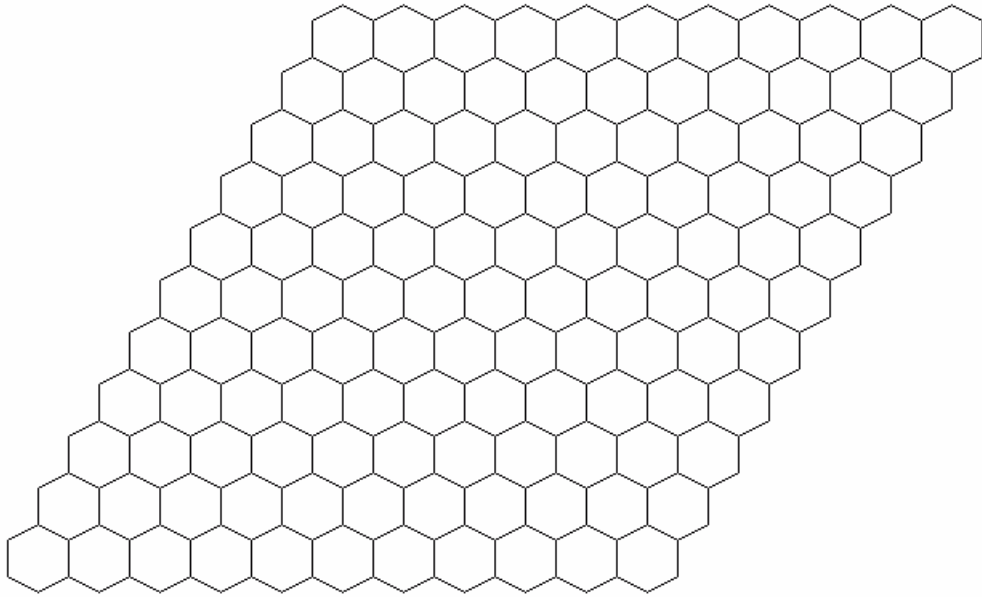
2	3	2	3	2	3	2	3
1	4	1	4	1	4	1	4
2	3	2	3	2	3	2	3
1	4	1	4	1	4	1	4
2	3	2	3	2	3	2	3
1	4	1	4	1	4	1	4
2	3	2	3	2	3	2	3
1	4	1	4	1	4	1	4

Hijara (pontozásos vonalnyerő):

A 4x4-es tábla mezői négy megszámozott részére raknak felváltva a játékosok, egyetlen korlátozással:: előbb az 1-re, majd a 2-re, ..., azaz a négy számozott „almezőből” mindig csak a még nem foglalt legalacsonyabb értékűre.

Közben (ill. a végelszámolásakor) pontot kap az, aki a 4x4-es mezőn:
 vonalban -azonos értékű 4 db „almezőt” elfoglal (10),
 és/vagy
 vonalban sort ér el -1234- (15),
 és/vagy
 egy teljes mező mind a négy almezőjét elfoglalja (20).

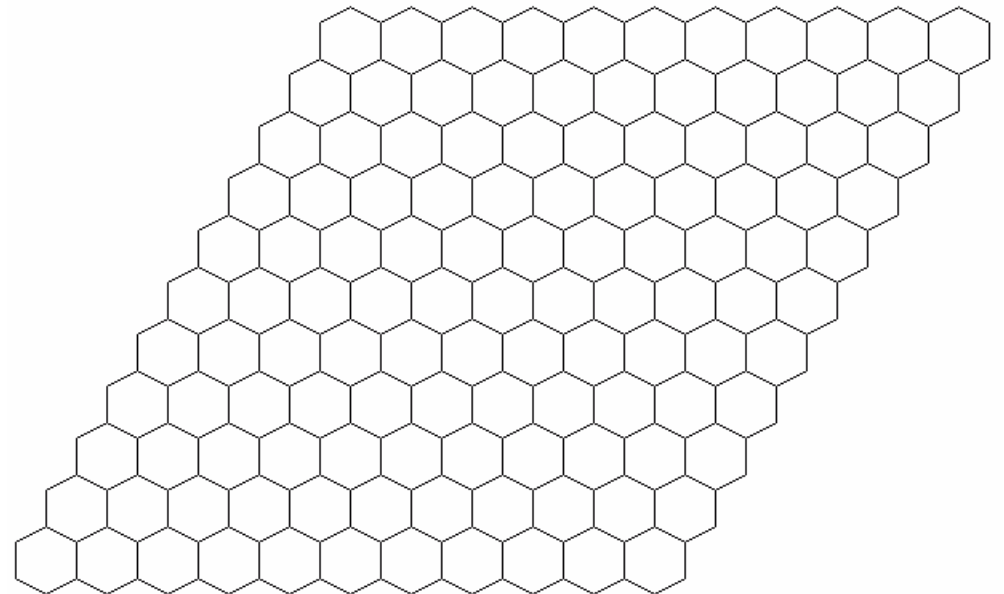
2	3	2	3	2	3	2	3
1	4	1	4	1	4	1	4
2	3	2	3	2	3	2	3
1	4	1	4	1	4	1	4
2	3	2	3	2	3	2	3
1	4	1	4	1	4	1	4
2	3	2	3	2	3	2	3
1	4	1	4	1	4	1	4

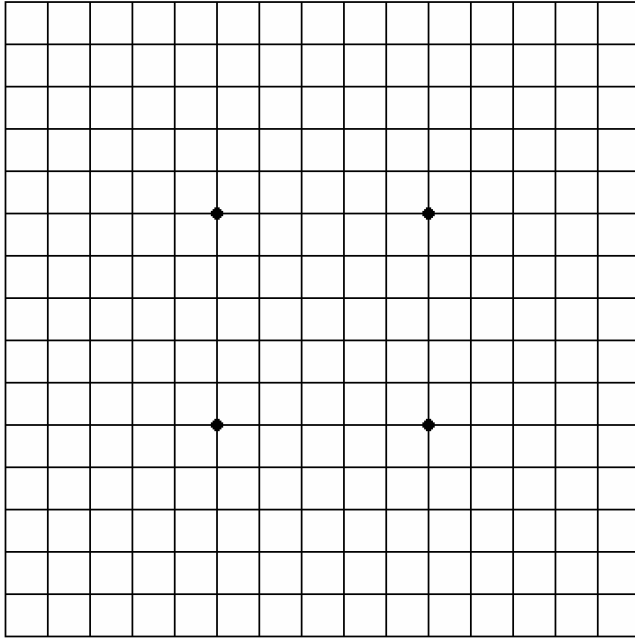


HEX 11x11

Hex:
Az nyer, aki saját jeleivel társát megelőzve köti össze egy folytonosan bejárható úttal saját szemközti két alapvonalát.

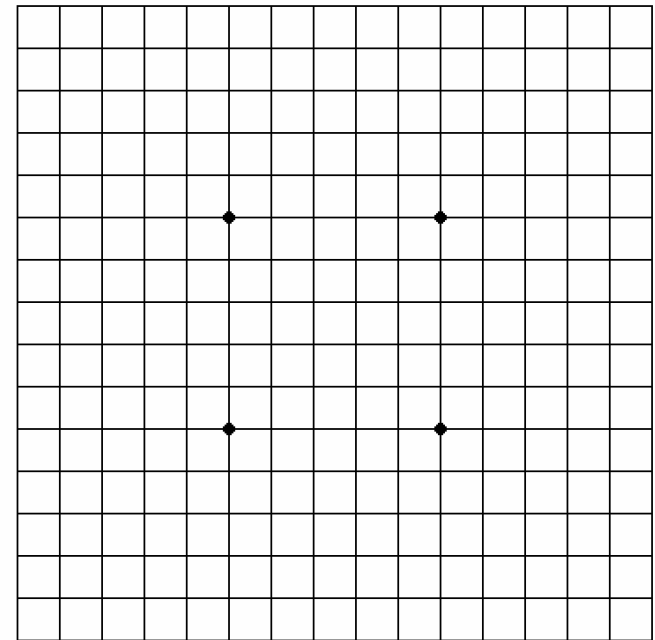
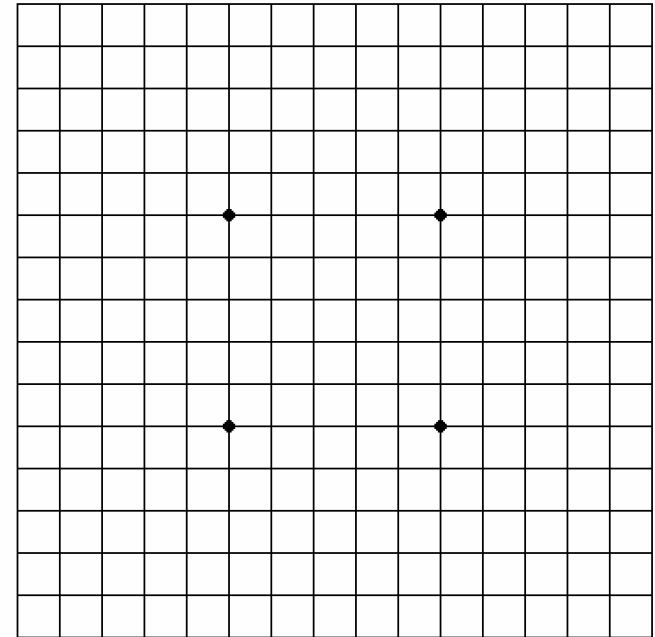
A kezdési előny csökkentése céljából, tilos az első bábút a rövidebb átlóra tenni..





15x15

S
E
N
R
Y
A
K
U



Senryaku:

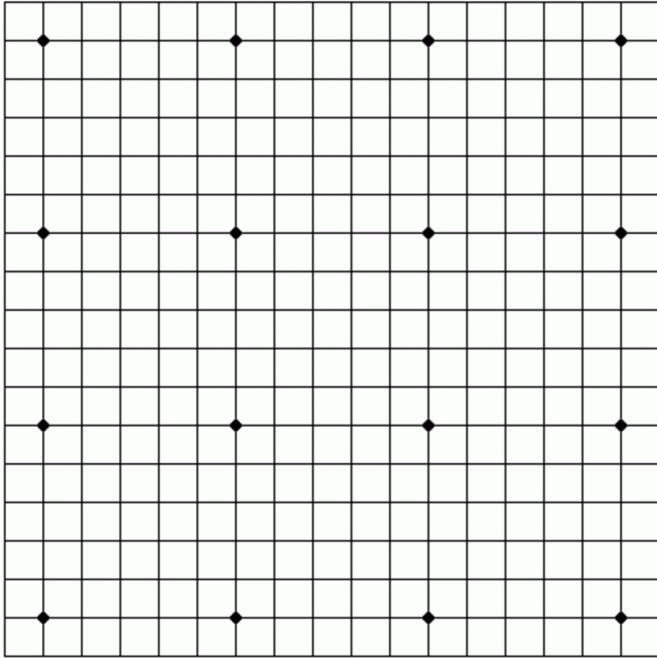
Pont mint az Amőba, itt is O és X küzd a saját ötös vonalért (a hatos, vagy hosszabb nem nyerő), de hogy a lépésre következő a saját, vagy az ellenfél jelét teszi-le a táblára, azt minden egyes lépésben pénzfeldobás eredménye dönti el.

Bárki következik lépésre, ha fej a pénzfeldobás eredménye, akkor egy X jelet, ha írás, akkor egy O jelet kell letennie.

AMŐBA:

A 15x15-ös táblán már jól játszható az Amőba.

Próbáld „swap-nyitással”: a kezdő tetszőlegesen lerak két sötét és egy világos bábút, a másik pedig választhat, melyik színnel kívánja folytatni a partit.)



17x17

A

M

Ö

B

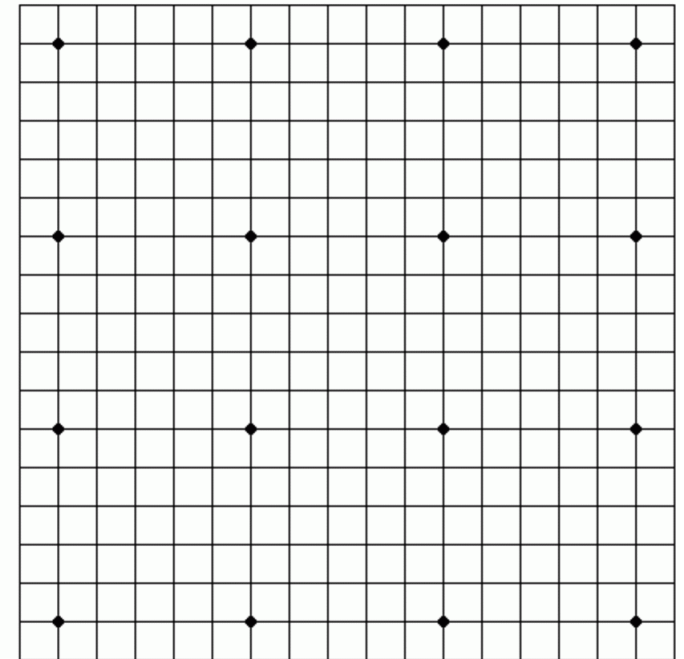
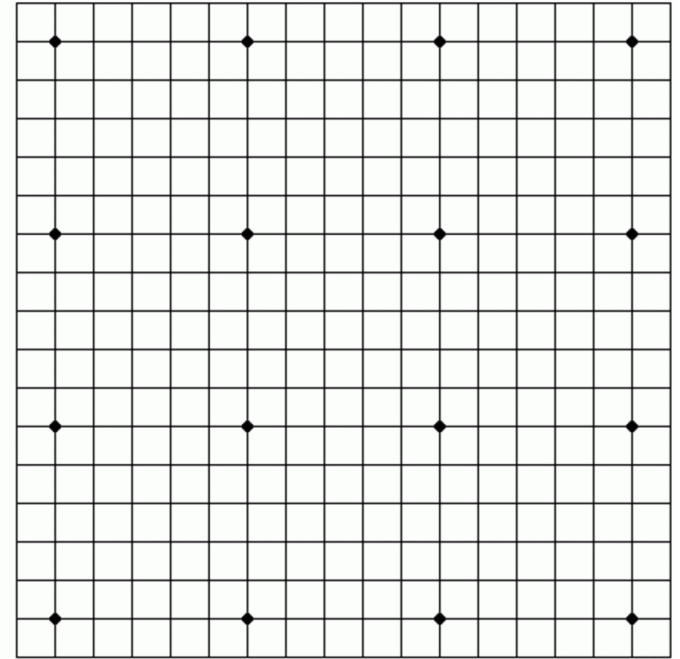
A

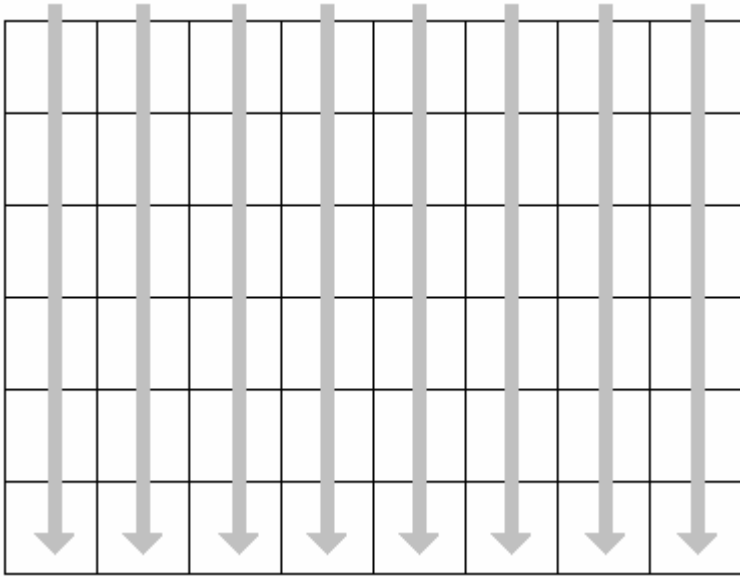
Amőba:

Felváltva rak X és O egy-egy jelet a táblára. Az nyer, akinek vagy sorban, vagy oszlopban, vagy átlóban folytonosan (üres hellyel és a másik játékos jelével nem megszakítva) pontosan 5 db saját jelét sikerül elhelyeznie.

A kezdési előny csökkentése céljából:

- (1) Kötelező a tábla közepén kezdeni.
- (2) A kezdő lépő második jele nem tehető le a tábla középső 5x5-ös négyzetébe





potyogtatós AMŐBA

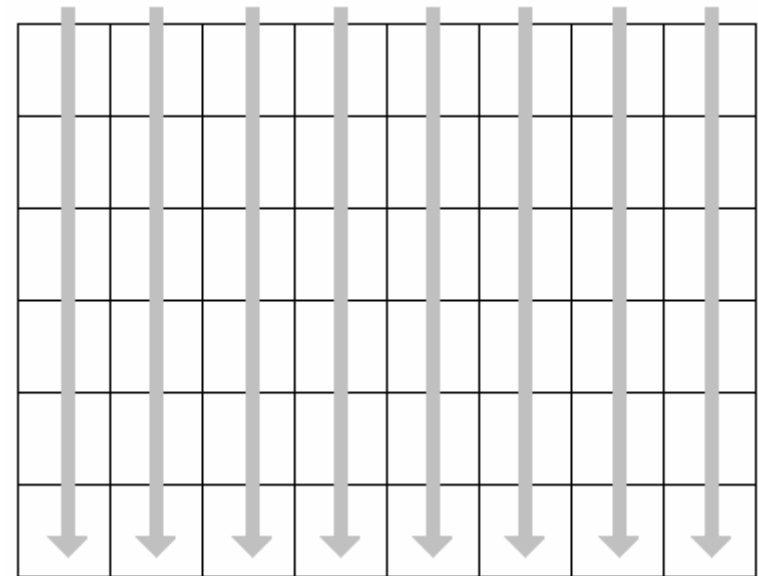
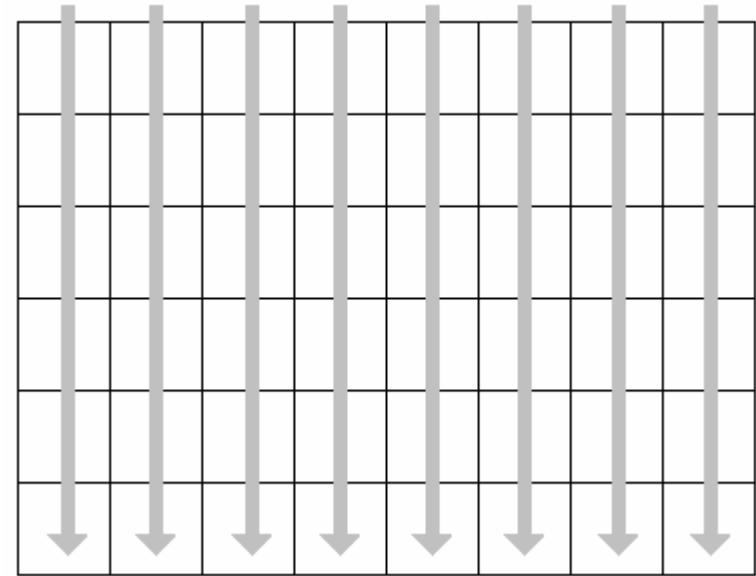
Potyogtatós Amőba:

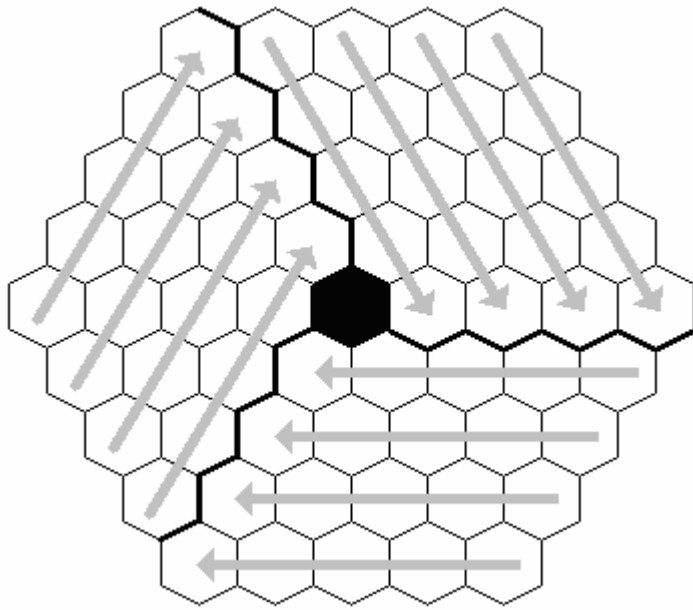
Pont mint az Amőba, csak nem ötre, hanem 4 játsszák.

A lépésszabályt úgy kell elképzelni, hogy a táblára tett bábuk felülről lefelé ütközésig lepotyognak.

A potyogtatós Amőba (ill. a játéksaládra utaló nevéen: a Tőtikék) úgy is érdekes, ha megfordul a játék célja, azaz a sorban négyet elért játékos nem nyerő, hanem vesztes lesz...:

Bármelyik tőtikés táblán játszható a vesztes vari, de javasolt bevezetni még azt a korlátozást, hogy az aktuális lépést megelőző lépésben töltött „csatorna” az adott lépésben nem tölthető.





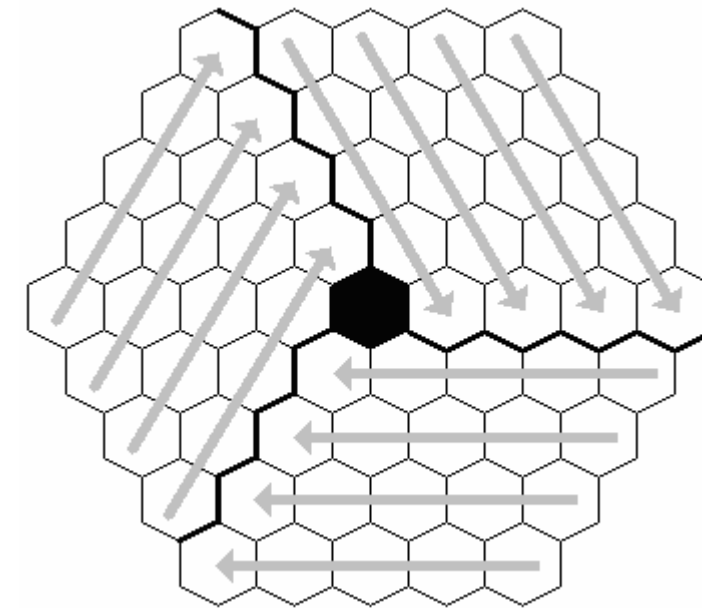
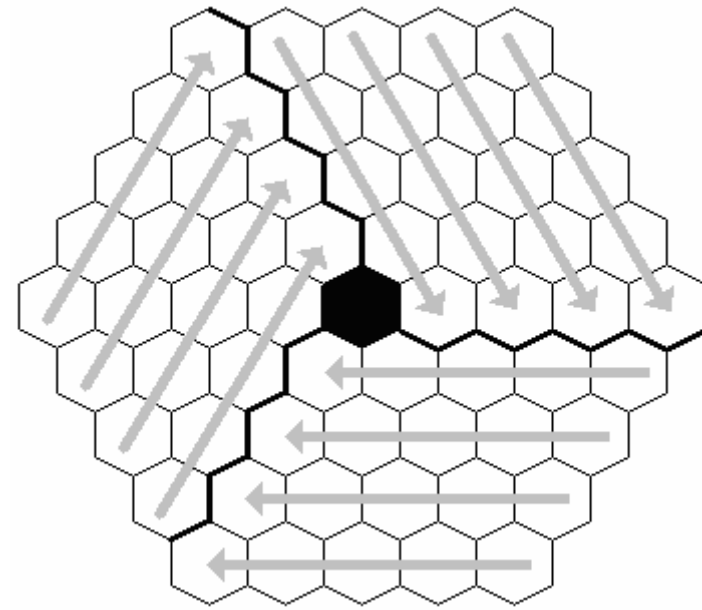
Potyogtatós Amóba__ Tóttike, hexa-táblán:

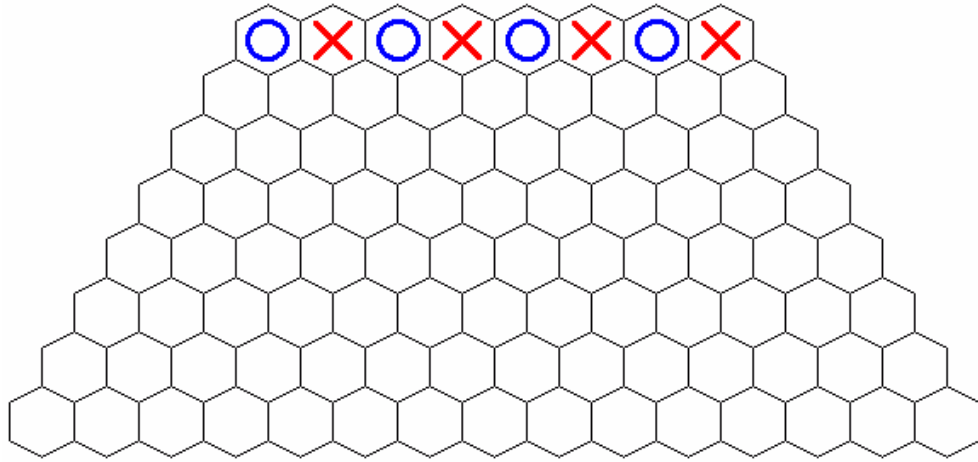
Ez már a „Tóttikék”-re általánosított „potyogtatós Amóba”, ahol csak nyilak jelzik, milyen irányba mozognak el ütközésig a táblára tett bábuk...

Értelemszerűen, pont mint a potyogtatós Amóba, a a kezdőlépő csak valamelyik nyíl hegyére tehet...

Lehet játszani arra is: hogy (1. vari) nyer az első négyes; és arra is: hogy (2. vari) veszít az első négyes... Ez utóbbinál javasolt . bevezetni még azt a korlátozást, hogy az aktuális lépést megelőző lépésben töltött „csatorna” az adott lépésben nem tölthető.

T
Ö
T
I
K
É
K





CASCADES

Cascades:

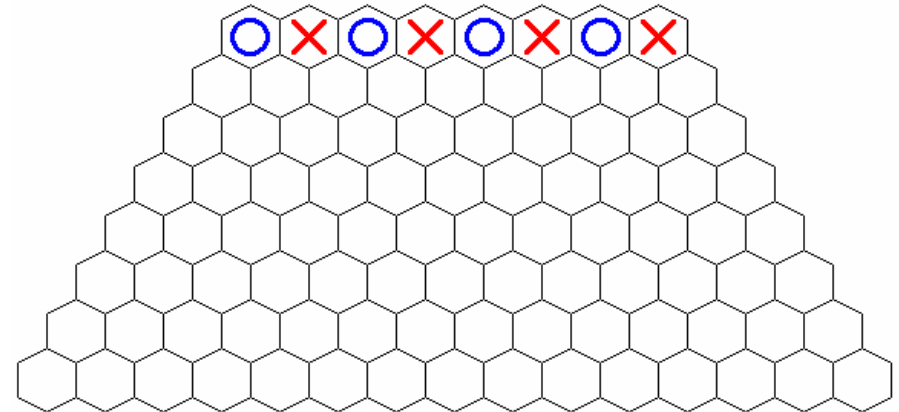
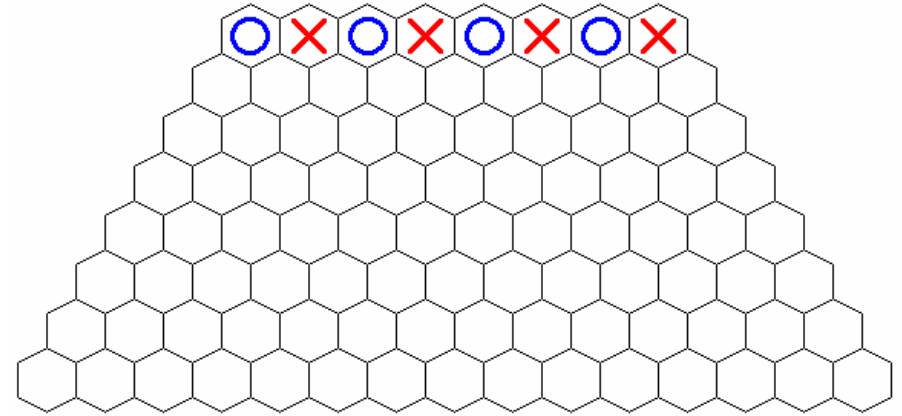
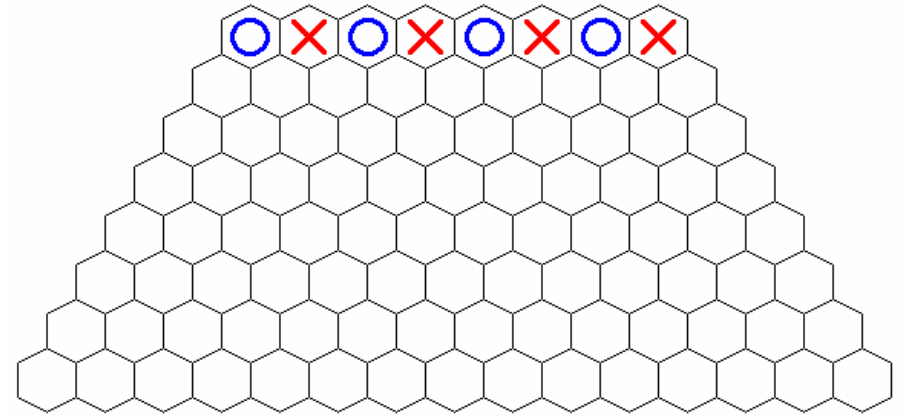
A felső sorban váltakozva elhelyezett sötét (X) és világos (O) bábuk nyitóállásából, a két játékos felváltva kétszer-kétszer következik lépésre.

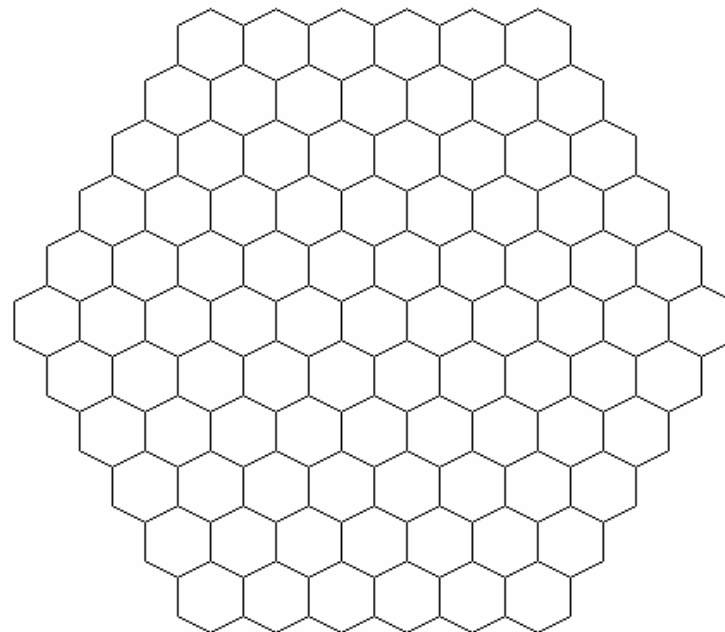
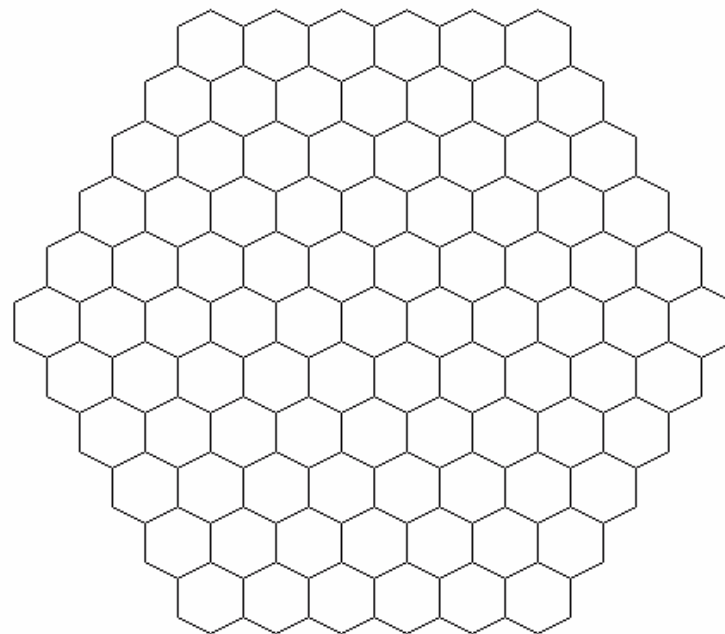
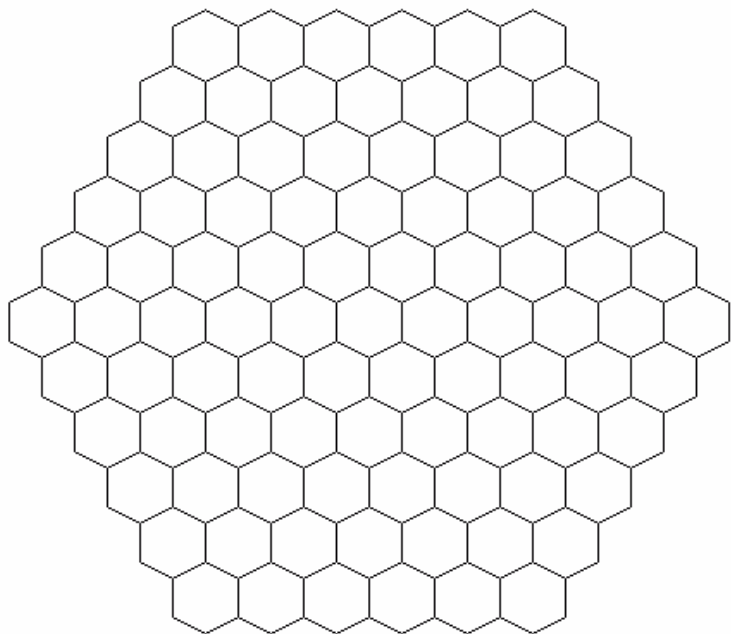
Kivéve a kezdőlépést, mely nem dupla.

A bábuk csak lefelé „terjeszkedhetnek”(*) a szomszédos üres mezőre, de a két lépés jogosultsága tetszőlegesen megosztható a bábuk között.

Az nyer, aki az alsó sor mezőiből többet képes elfoglalni.

(*) értsd alatta: a lépésre következő mindig a saját bábuja melletti üres helyre teheti le újabb bábuját.



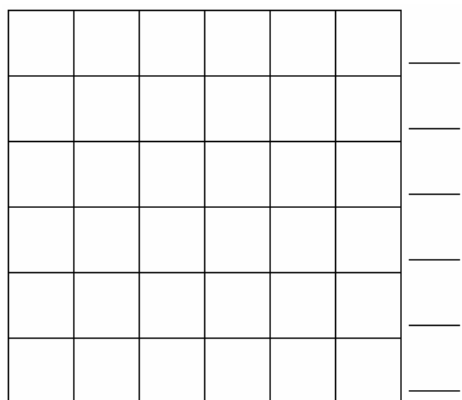


Kék Nílus: (Kígyójáték)

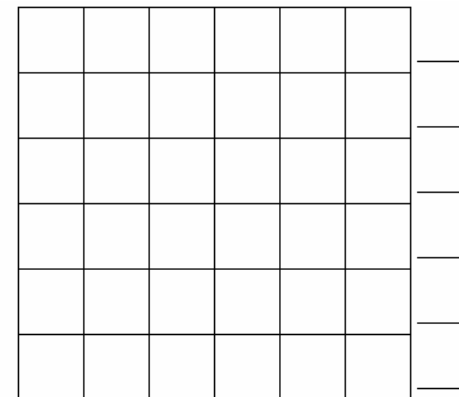
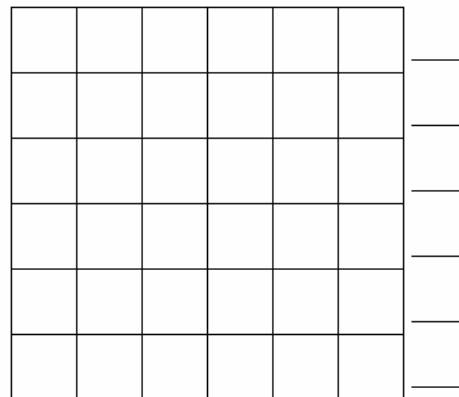
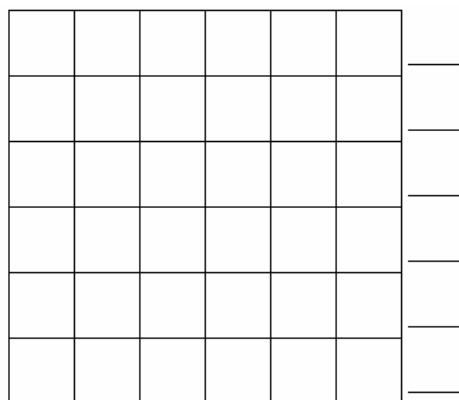
A kezdő játékos tetszőleges mezőpontról indíthatja a folyót. Ezt követően felváltva, egyenként egymást követően egy-egy mezőnyi "folyószakaszt" tesz le a két játékos. Kötelező folytonos vonalat alkotva építkezni, de a folyó soha nem torkollhat önmagába. (Tehát mindig az utolsó letett bábu mellé kell tenni úgy, hogy az újonnan letett másik, további már a táblán lévővel nem érintkezhet.) Az veszít, aki előbb nem tud szabályosan továbblépni.

(Úgy még érdekesebb, ha a tábla szélének ütköző folyó ugyanabban a sorban átellenesen a tábla másik szélén újra felbukkan, azaz onnan folytatható tovább az építkezés.)

SZÓKRA-TESZ

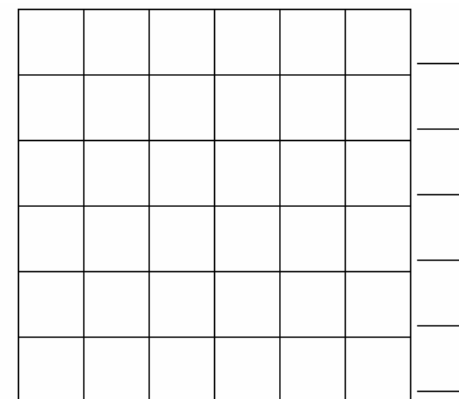
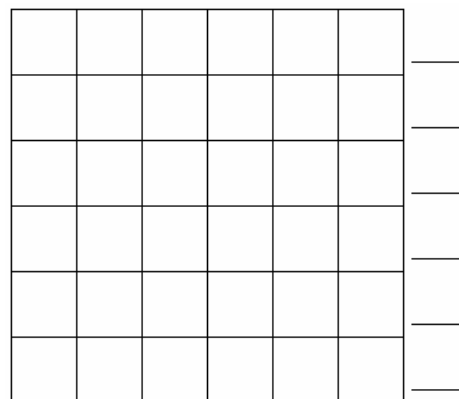


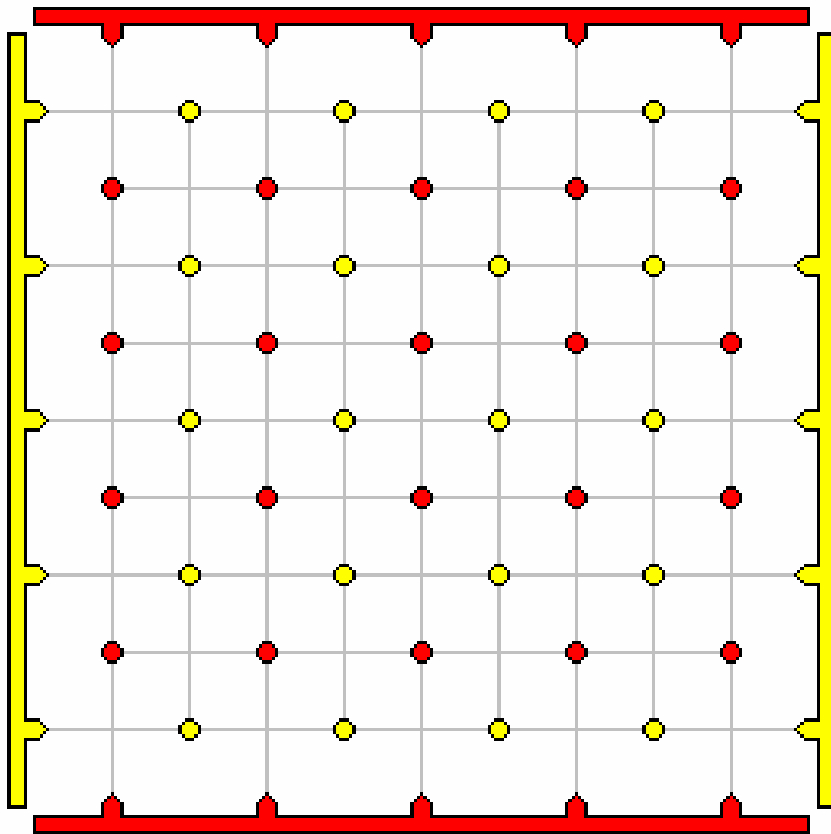
SZÓKRA-TESZ



Szókra-teszt:

A játékosok egymással (többen körben) szemben ülve, úgy helyezkednek el, hogy a 6x6-os négyzetrácsos játéklemezüket versenytársuk ne láthassa. Sorban felváltva jogosultak egy-egy tetszőleges betűt mondani. Az elhangzott betűt mindegyik játékos a saját játéklemezébe a neki tetsző helyre írja be, arra törekedve, hogy azokból minél hosszabb értelmes szavakat alkossanak. Fontos szabály: új betű csak akkor hangozhat el, ha a korábbiakat már mindegyik játékos felvezette saját táblájára. Ha betelt a 36 mező, akkor következik a pontozás. Mind vízszintesen, mind függőlegesen össze kell számolni az értelmesre sikeredett szavak pontértékeinek összegét. Egy-egy szó pontértéke, a szót alkotó betűk számának négyzete. (A két tábla két parti, annyi példányban másolandó, ahányan játszanak.)





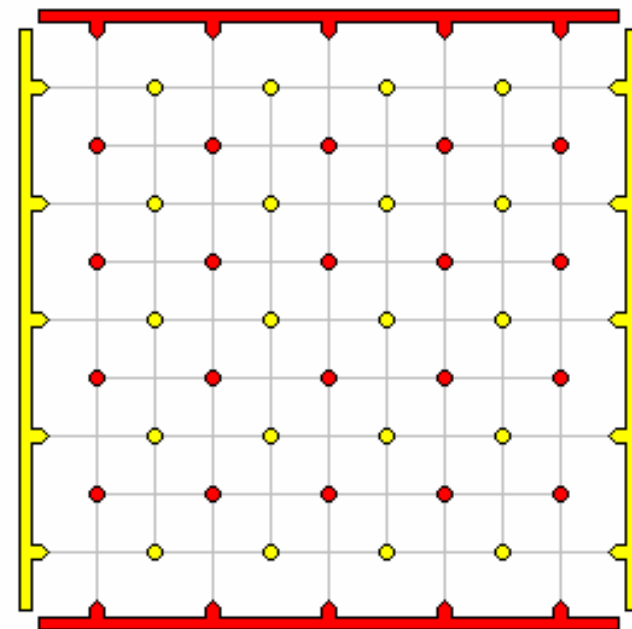
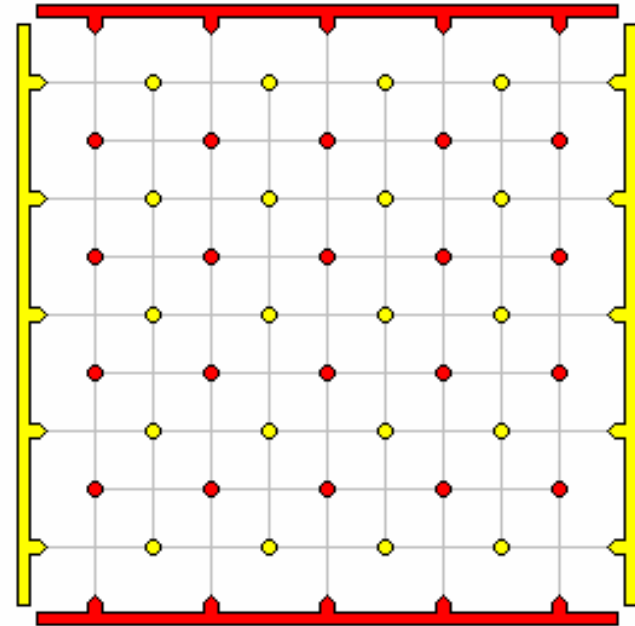
CONNENTIONS

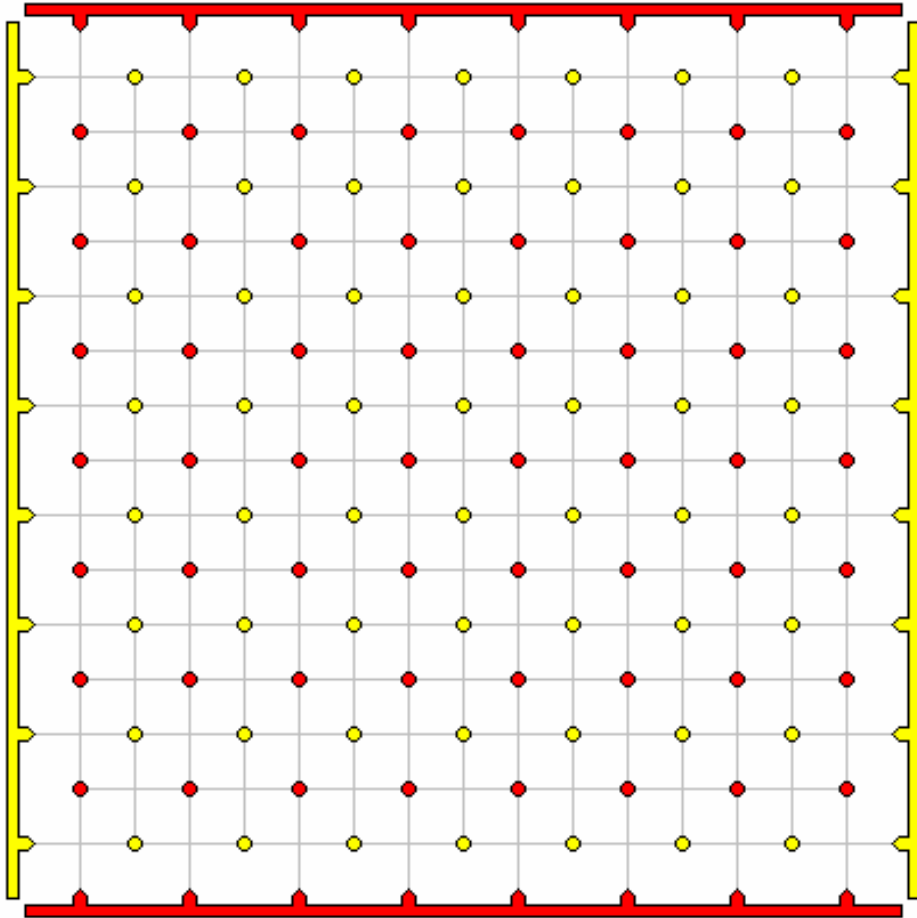
Connections:

Pont mint a Bridges, de itt az is nyerő, aki saját színéből egy zárt hurkot képes kialakítani.

(Akár négyen is játszható, ketten-ketten ugyanazzal a színnel egy célért, de persze a parti közben nem beszélhetik meg a lépéseiket...)

Haladók: játszhatják a nagyobb (Bridges-) táblán is.





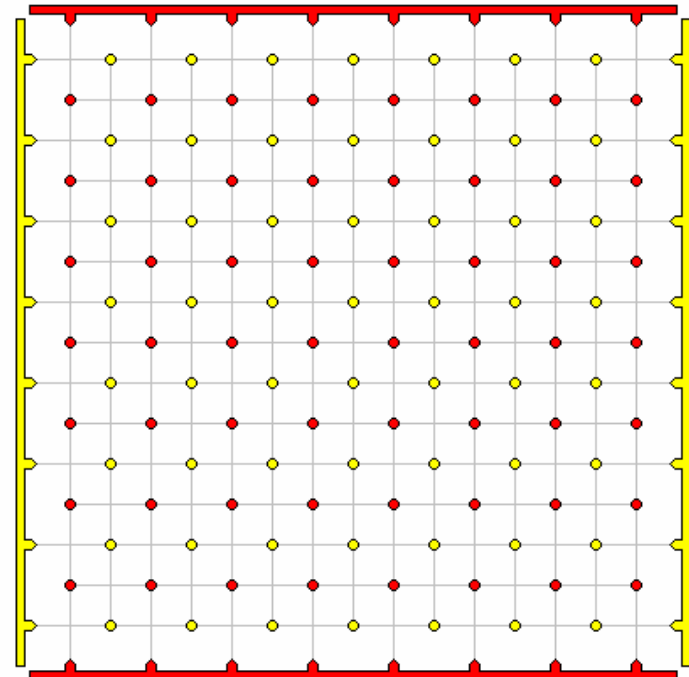
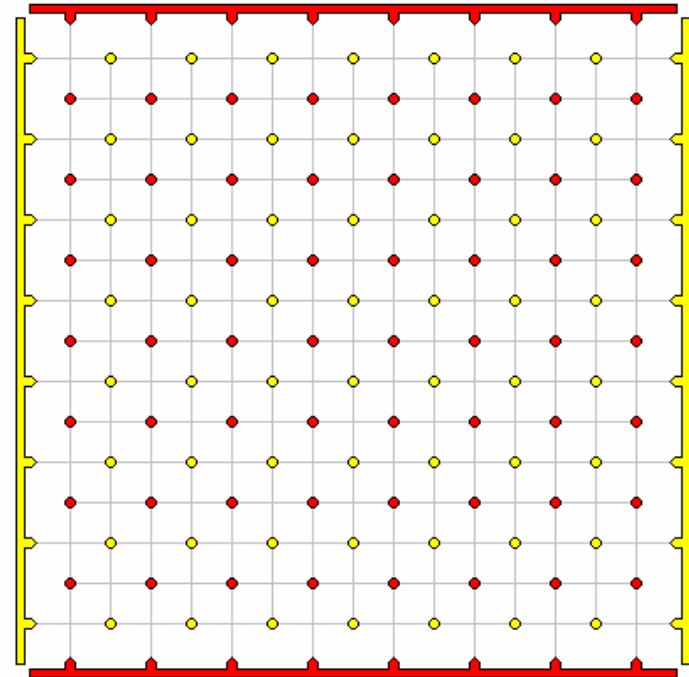
BRIDGES

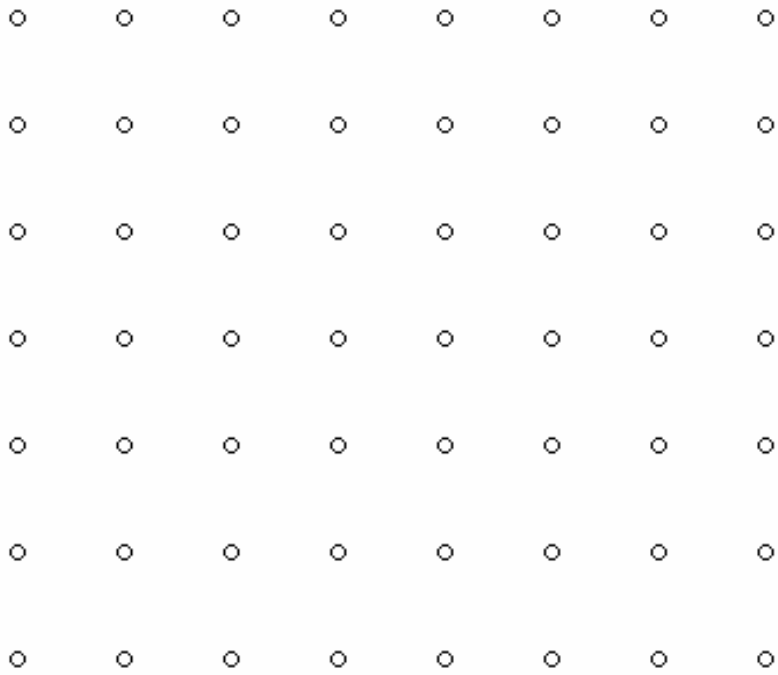
Bridges („a négyzetes Hex”):

Két színnel javasolt játszani.

Egy lépésben két (egymás melletti) saját színű pötty köthető össze.

A verseny célja, mint a Hex-ben, a saját átellenes oldalak folytonos vonallal való összekötése





D
O
O
T
S



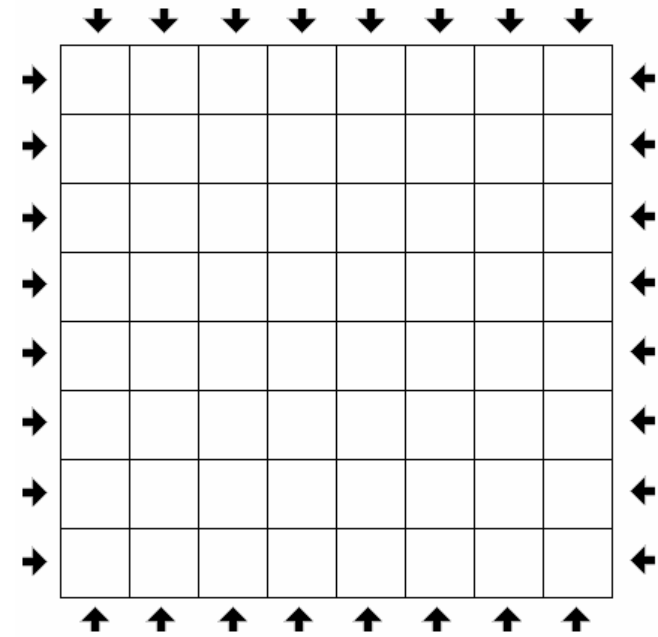
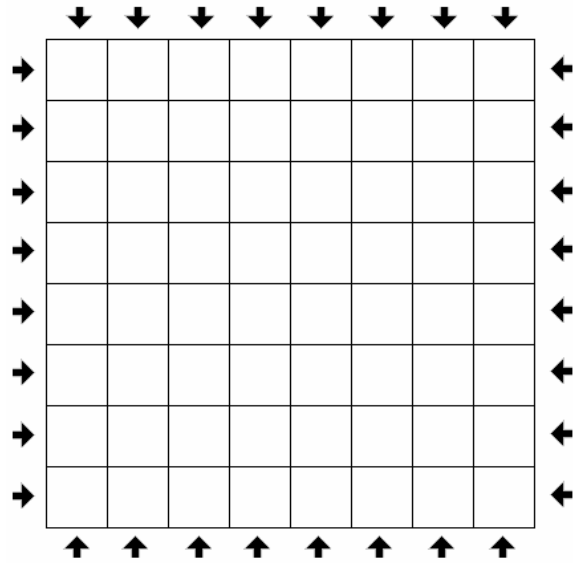
Doots:

A többek által "vonalkázós"-nak nevezett játékban: felváltva húzzák meg egy-egy mező oldalvonalát a játékosok.

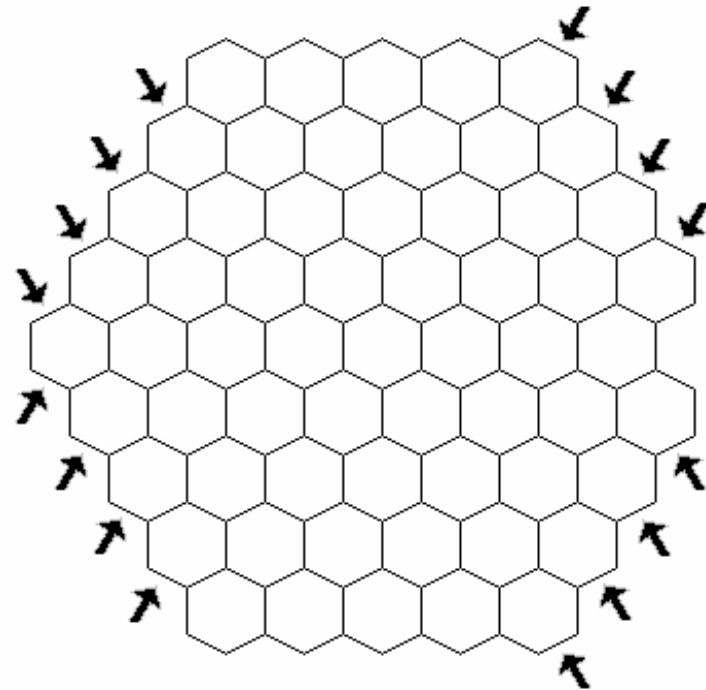
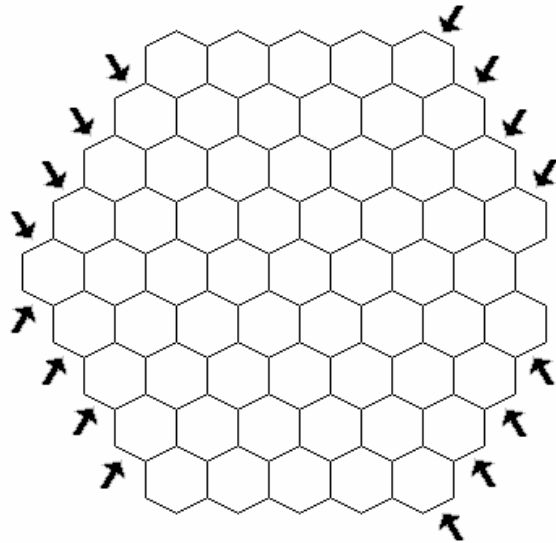
Aki egy mező kerítésének a negyedik vonalkáját behúzza, az ezzel megszerzi a mezőt (a közepében elhelyezi saját jelét -pl.:X, vagy O-) és újra ő következik. Az nyer, akinek a parti végéig több mezőt sikerül szereznie.

(Abban a lépéskényszeres változatában a legérdekesebb, amikor kötelező megszerezni a megszerezhető mezőket.)

G
U
R
Í
T
Ó
S



A
M
Ő
B
A



Gurítás Amóba:

Amóba-típusú, „négy a nyerő játék” azzal a lépésszabállyal, hogy kívülről, rácsirányban gurítják be ütközésig a golyó alakú bábuikat a játékosok. Hatszöges táblán megpróbálható három színnel, hármásban is.