

JESZTL JÓZSEF • LENCSE MÁTÉ

JÓL JÁTSZANI

7 táblás játék



MI INSPIRÁLTA A KÖNYVET?

Mi egy olyan négytagú család vagyunk, ahol a két gyerek között nagyon nagy képességbeli különbségek vannak. Nemcsak a huszonkét hónap korkülönbség miatt, hanem azért is, mert a kisebbik gyerekem eltérő módon fejlődik a többiektől, az életben több nehézsége van, mint társainak. Ő nem tud olyan játékot játszani, amelyben mások által kitalált szabályok vannak, vagy valamilyen stratégia mentén kell döntéseket hozni. Így ő rendre kimarad ezekből a játékokból. Az ő kényszerű kimaradása azt eredményezi, hogy mi négyen nem tudunk együtt játszani egy kicsit érdekesebb, izgalmasabb játékot, olyat, amit egy tízéves már nyugodtan lehetne.

Nekem, nekünk nem adatik meg az az élmény, amikor a család együtt játszik, ami átlagos, kis korkülönbségű testvérek esetében magától értetődő. Nekem ez egy nagyon nagy hiány az életemben, egy fájó pont.

Két évvel ezelőtt fogalmazódott meg bennem, amikor a kisebbik fiam hatéves lett, hogy kellenének olyan játékok, amelyekkel attól függetlenül lehet együtt játszani, hogy milyen korkülönbségű vagy mennyire eltérő képességű gyerekek vannak a családban. Olyan játékok, amelynél a szabályrendszert, a stratégiát a két gyerekem eltérő képességeihez tudom alakítani. Ezzel az ötlettel kerestem meg a Pagony Kiadót, és az ötletre válaszul megszületett a *Jól játszani* könyv.

Ez a könyv segít abban, hogy mi négyen végre megélhessük az „együtt játszás” örömét. De nemcsak nekünk szól, hanem mindazoknak, akik szintén nem tudnak azonos kereteken belül együtt játszani, mert nagy korkülönbség van a gyerekek között, vagy többféle képességű gyerekek él a családban.

Harsányi Eszter
kora gyerekkori integrációs szakértő

ISBN 978-963-410-461-2

Megjelent a Pagony Kiadó gondozásában 2019-ben.
www.pagony.hu

Szöveg és játékok © Jesztl József, Lencse Máté, 2019
Illusztráció © Vörös Judit, 2019
Kiadás © Pozsonyi Pagony Kft., 2019

Felelős kiadó: Banyó Péter
Felelős szerkesztő: Kovács Eszter
Szerkesztette: Győri Hanna
Műszaki vezető: Pais Andrea

Produkciós munkák: Wunderlich Production Kft.
Produkciós vezető: Mészáros Gabriella
Nyomás, kötés: Leo Paper Group, Kína

A KÖNYV HASZNÁLATÁRÓL

Ha fellapozzátok ezt a könyvet, hét izgalmas játéktáblát láttok. Ezzel a könyvvel sok-sok játékot játszhattok együtt, ám ez a könyv több mint játékok gyűjteménye. A játékok előtt megmutatjuk, hogyan tudjátok jól elmagyarázni egymásnak egy új játék szabályait, és hogyan tudjátok kisebbek és nagyobbak, tapasztalt játékosok és kezdők, felnőttek és gyerekek között ki-egyenlíteni az esélyeket. Bemutatjuk jó pár általános módszer segítségével, hogyan lehet előnyt adni. Így nemcsak játszunk, de közben megtanulja az erősebb, hogy neki is izgalmasabb a játék, ha a gyengébbnek is van esélye nyerni, és senki nem fog csalódottan felállni a közös játékot követően.

Hiszen szülőként, pedagógusként ismerjük az érzést, hogy a társasozni szerető, vágyó gyereket is néha nehéz leültetni egy új játék elé, vagy egy rossz élmény után egy jó játékot hiába veszünk elő, nem hajlandó vele többet játszani. Nehezen játsszuk végig kisebb-nagyobb testvérekkel a partit, mert megsértődnek, összevesznek. Ebben segít ez a könyv! Ha jól magyarázzuk el a szabályokat, és ügyesen csavarunk egyet rajtuk, akkor mindenkinek lesz kedve társasozni a családban!

A könyvben található játékok egyszerűek, gyorsak. Szeretnénk megmutatni velük, hogyan tudunk együtt

játszani akkor is, ha nem vagyunk ugyanazon a szinten, ha valaki ügyesebb a többiekénél, vagy még kicsi, és sokszor elkalandozik a figyelme. Ha bátran hozzányúlunk a szabályokhoz, és alakítunk rajtuk egy picit, akkor senki sem fogja azt érezni, hogy kár volt leülni játszani, hiszen úgyis tudtuk a végeredményt. Senki nem kényszerül arra, hogy hagyja magát vagy eleve feladja. Mindegyik játékunknál leírunk három olyan szabályváltozatot, amivel előnyt adhat az erősebb játékos. Kicsi előnyt, nagyobb előnyt, legnagyobb előnyt. Ezeket próbálgatva igazán rá lehet érezni az előnyadás ízére, hiszen ez sem jön csak úgy, magától.

A könyv hét játéka és sok-sok játékvariációja egy egész nyaralásra elég – de nemcsak jókat fogtok játszani vele, hanem megértitek, hogyan működjetez együtt, és hogyan tudtok ti is újabb és újabb játékvariációkat kiötölni.

Szóval csak nyissátok ki a könyvet valamelyik játéknál, vegyétek elő a bábukat hozzá, szerezzetek játékos társakat, és játsszatok sokat! Ha elbizonytalanodtok, akkor lapozzatok előre, nézzétek meg, hogy kell nekifogni a társasozásnak, és folytassátok a játékot!



HOGYAN FOGJUNK NEKI?

A szabálymagyarázatról

A közös társasozás alapfeltétele, hogy valaki ismerje a játékszabályokat, és képes legyen azokat megtanítani a többieknek. Ha gyerekekkel játszunk, érdemes előre áttanulmányozni a szabálykönyvet, mert a gyerekek azt várják, hogy amint felnyitjuk a dobozt, induljon a játék. Bár ez nagyjából lehetetlen, ha nem ismeri mindenki a játékot – kevés az egy-két szóval bemutatható szabályrendszer –, nekünk mégis ehhez kell a lehető legközelebb kerülnünk. Készüljünk hát fel!

Először is olvassuk el a szabályt! Hiába ismerjük a játékot, akkor is vegyük a fáradságot, és olvassuk el az elejétől a végéig a szabálykönyvet – valószínűleg fogunk találni új információt, de akár olyasmit is, amit addig rosszul tudtunk. Segíti a leírtak megértését, ha a játék alkatrészeit kipakoljuk, az utasításokat követve kirakjuk az alapállást, és az eszközökkel együtt követjük a leírást. Lehet, hogy így is maradnak homályos részek, hiszen nem könnyű egy mások által kitalált játékrendszer tőrtön átlátni. Ha még mindig nem világos minden, érdemes megnézni egy-egy videót, ahol bemutatják a játékmenetet.

Ezután találjuk ki mi is, hogy mit milyen sorrendben és hogyan fogunk elmondani a többieknek, mik lesznek a nehezebben magyarázható részek. (Ebben egy jó szabálykönyv sokat segít.) De azért ne ijedjünk meg a feladattól: Minél többet magyarázunk, annál rutinosabbak és hatékonyabbak leszünk.

A játékot érdemes kipróbálni, hiszen könnyebb olyasmit elmagyarázni, amiről már van saját tapasztalatunk. Szülőként játszhatunk együtt, mielőtt megmutatjuk a gyerekeknek, tanárként szervezhetünk olyan alkalmakat, amikor közösen megismerünk akár

több játékot is, de sok boltban már arra is van lehetőség, hogy a megvétel előtt kipróbáljuk a kiszemelt társast.

Ami biztosan nem működik: Kezdjük el, majd közben minden kiderül! Ez a teljes káosz forgatókönyve. Ráadásul ha rossz élményt okoz elsőre a játék, nagyon nehéz lesz újra elővenni.

PÁR ALAPFOGÁS

1. Kérjük meg a többieket, hogy ne vágjanak közbe, ne kérdezzenek közbe, csak a végén tegyék fel kérdéseiket, ha valami nem világos!
2. Először meséljük el a játék kerettörténetét! Ha ez nagyon fontos a gyerekeknek, akkor az absztrakt, téma nélküli játékokhoz is lehet mesét költeni. De ne higgyük, hogy minden gyereknek a mese a legfontosabb! Figyeljük a jelzéseiket, és alkalmazkodjunk hozzájuk!
A kerettörténet azért is fontos, mert segít megérteni és megjegyezni a szabályokat, hiszen az információk így nem a levegőben lógnak. Ezért érdemes minden újabb információt beleilleszteni egy-egy megjegyzéssel a kerettörténetbe.
3. Ezután következzen a játék célja: mi a feladat, mit kell elérni, ki nyer? Ez ad értelmet minden további szabálynak, nem melleleg ez az, ami mindenkit érdekel.
4. Szemléltetésként használjuk a játék alkatrészeit, tegyük ki az alapállást már magyarázat közben. Amikor ilyen-olyan lapkákról, jelölőkről beszélünk, mutassunk rá, fogjuk meg, adjuk körbe a szóban

forgó tárgyat. Akár feladatokat is adhatunk: ezt te rakd ide, azt te keverd meg! Ha bevonjuk őket az előkészületekbe, kevésbé valószínű, hogy elunják a gyerekek a magyarázatot.

5. Az előkészületek után jöhet a játék menete. Érdeemes követni a játékszabály felépítését, de előfordul, hogy az használhatatlan, ilyenkor nekünk kell kitalálni, hogy hogyan magyarázzuk el a játékot a gyerekeknek. Először mutassuk be logikusan, lineárisan a játék menetét, ne ugráljunk ide-oda, majd a magyarázat végén kitérhetünk az összefüggésekre. Figyeljünk arra, hogy az általunk használt szavak mindig ugyanazt jelentsék, a kör és a forduló például nem szinonimák! Magyarázat közben hívjuk fel a figyelmet arra, hogy hol kell döntéseket hozni, de ne osztogassunk taktikai és stratégiai tanácsokat, azokra jöjjenek rá a gyerekek maguktól! Ezt érdemes játék közben is megfogadni: próbáljuk kerülni játékosársaink lépéseinek értékelését, hagyjuk őket kibontakozni!

6. Magyarázatunkat folyamatosan kísérjük példákkal: mutassuk be az ütés módját, a lépéskombinációkat, a kártyajátzást stb. Érdemes ezeket a példákat előre kitalálni.
7. Amikor már minden elhangzott, foglaljuk össze újra a játék ívét – a kiindulást, a célt, és azt, amire a legjobban kell figyelni!
8. A végén kérdezhetnek a többiek, ha valami még homályban maradt!

Nincs más hátra, kezdődhet a játék! Az első partikban még bőven előfordul persze bizonytalanság, de ne ijedjünk meg, nem kell azonnal jól játszani, eleinte elég megismerni a játékot. Legközelebb már figyelhetünk a taktikára is, ami minden játékkal egyre jobban és jobban fog menni. Addig azonban lehet, hogy arra is szükség lesz, hogy hozzányúljunk picit a szabályokhoz, biztosítva az egyenlő esélyeket a győzelemre. Erről, tehát az előnyadásról és esélykiegyenlítésről szól a következő fejezet.



AZ ELŐNYADÁS

Esélykiegyenlítő szabályok

Amikor játszunk, mindig a legjobb lépéseket keressük, függetlenül attól, hogy ez játékosársainkat mennyire bántja. Kivéve persze akkor, ha társasozni tanuló kisgyerekekkel játszunk – természetesen őket nem győzzük le mindig. Néha hagyjuk magunkat. Ez azonban hosszan nem tartható fenn. Jobb megoldás az esélykiegyenlítő szabályok alkalmazása, hiszen a jól megállapított előny lehetővé teszi, hogy mindenki tiszta erőből játsszon. Ahogy a gyerek egyre ügyesebb lesz, átalakíthatjuk, feloldhatjuk a kiegészítő szabályokat.

Kezdetben adjunk hatalmas előnyt! Az erősebb játékos általában jobban viseli a túl nagy hátrányból adódó vereséget, a gyengébb viszont nagyon elszomorodhat azon, ha előnyből is alulmarad. Ha a gyengébb fél győz, csökkentjük kicsit az előny mértékét. A jól beállított előnyadás esetén mindenki hasonló eséllyel indul a küzdelemben. Rengeteg gyereket lehet megnyerni a közös játékokra a helyesen megválasztott előnnyel. Mindenki bevonódhat a játékba, mivel teljesítőképessége határán kell gondolkoznia.

Nézzük tehát, hogyan lehet kompenzálni a tudásbeli különbséget!

A KEZDŐ JÁTÉKOS ELŐNYE

A játékok jó részében a kezdő játékos előnyben van, mert az első lépéssel meghatározhatja a küzdelem jellegét. Az utána következőnek az ő lépésére kell válaszolni, általában nem csinálhat valami egészen mást a táblán. A játékok nagy részében előnyös először megtenni valamit, vagy elfoglalni egy fontos pontot a táblán. A jó játékok általában jól ki vannak egyenlítve, de a kezdő félnek mégis gyakran van egy kicsi előnye.

HOSSZABB GONDOLKODÁSI IDŐ

Az előnyadás másik módja, ha a gyengébb játékosnak több ideje van lépni. A sakkban ezt régóta használják. Például az erősebb játékos 3 percet kap lépései megtételére, a gyengébb 10 percet. Ez azonban nem mindig működik: az erősebb játékos az alatt is gondolkodik a lépésén, míg a gyengébb lép. Így valójában neki is több ideje van gondolkodni. Még nagyobb hátránya a dolognak, hogy a kapkodás ragályos: a gyors tempó ráragad a gyengébb félre, és ő is elkezd gyorsan lépni, csak hogy ő gyorsan általában nem tud jól lépni. Így a gyengébb sokszor veszít, kevés dolgot tanulhat a játékból, sokszor a kedve is elmelegszik tőle. Hátrányai ellenére azonban ne felejtsük el ezt a lehetőséget sem!

GYEREKEK A FELNÖTT ELLEN

A sakkszimultánokról mindenki hallott. Ennek analógiájára játszhatunk azonos időben több táblán több gyerekkel is. A szabály legyen az: ha csak egy gyerek is nyer, akkor a gyerekcsapat a nyertes! Mint amikor több lovas próbálja legyőzni a sárkányt. Így a gyerekek nemcsak magukért lépnek, hanem társaikért is. Általában ebben a helyzetben nagy csend lesz. Harcostársait nem zavarja idétlenkedéssel a jó lovas. Még az utolsó partit is feszülten nézik végig, de akár segíthetnek is egymásnak. Általános szimultán szabály, hogy akkor lép a játékos, amikor ellenfele látja, mit csinál. Ha úgy érezzük, ettől is eltekinthetünk.

TANÁCSADÁS

Az előnyadásnak az is egy módja, ha az erősebb fél szól, amikor hibásnak látja a másik akcióját. Előre

meg kell beszélni, hogy hányszor adhat segítséget. A nyilvánvaló tévedésekre ez a módszer orvosságot jelenthet. Rövidebb játékokban jól használható, hosszabbaknál azonban a végjátékra általában elfognak a figyelmeztetési lehetőségek, és az ott elkövetett hiba már végzetes. Ennek ellenére inkább eredményez elmélyült játékot, mint az időelőny.

TÖBB ERŐFORRÁS

Az egyik legősibb és legjobb módszer az anyagi előny. Ilyenkor a gyengébb játékos több erőforrást használhat a parti során. Több vagy értékeesebb figurája vagy pénze lehet – vagy bármi, amit a játék tartalmaz. Azokban a játékokban, amelyekben eltérő tulajdonságú figurákkal feszülnek egymásnak a játékosok, jó módszer a „bevásárlás”. Mindkét félnek van valamennyi játékpénze, az erősebbnek persze kevesebb. A figurákat beárazzák, majd bevásárolnak belőlük. Az így megszerzett haderővel vonulnak csatába a játékosok.

ELŐNYÖS KEZDŐ HELYZET

Helyzeti előnyt is adhatunk. Ezekben a partikban az egyik fél számára előnyösebb helyzetből indul a játék. A könyvben a *Gombagubanc* és a *Katicatülekedés* mutat be egy-egy ilyen lehetőséget.

TÖBB INFORMÁCIÓ

Sok társasjátékban azzal adhatunk előnyt a gyengébb félnek, ha a játék elején vagy közben több titkos információt tud meg: valamit, amit a többiek nem tudnak. Például vaklicit esetén valaki mégsem vakon, hanem a többiek döntését ismerve licitál, vagy megengedjük, hogy átnézze a dobópaklit. A játékmenet elsajátítása, a folyamatok megértése sokszor elegendő kihívás, és a kezdő játékosnak nehezebb lehet, hogy a játékostársai játékát is figyelje, pedig ez elengedhetetlen a sikerhez. Idővel pedig megtanulja

mindenki a játékot annyira, hogy szintet léphessen, és kevesebb információval dolgozzon.

ELTÉRŐ CÉL MEGHATÁROZÁSA

Ezekben a variációkban az erősebb félnek egy pluszfeltételt is teljesítenie kell a győzelméhez, vagy a gyengébb fél győzelmi feltételein könnyítünk. Sokszor a két fél teljesen más stratégiát kell, hogy kialakítson, teljesen más játékot játszanak. A könyvben a Mézi előnyadás szabályai közt találunk erre példát.

Nincs rossz módszer, de mindegyiket körültekintően kell használni, lehetőleg úgy, hogy a gyengébb fél megszerezze az első pár győzelmet. Próbálgassuk a lehetőségeket! Előnyadáskor a játék változik, de hatalmas hozadéka van: egy nyelven vitatkozik kicsi és nagy, kezdő és haladó. Az előny arra tanítja a gyengébb játékost, hogy amit kapott, azt ne herdálja el. Az erősebb játékosnak pedig alulról kell szemrevételezni a világot, a hátrány kompenzálásán kell gőzerővel dolgoznia, apró előnyöket kell halmoznia, hogy kiegyenlítsen, és esetleg megragadja a kínáló lehetőséget.

A könyv játékaikhoz mindig három különböző szintű előnyadási formát javasolunk. Kis gyakorlás után bátran alkalmazzuk saját előnyadási ötleteinket is!

LÉPJ MÁST! ZSETON

A következő szint, amikor a gyengébb fél már felismeri a jó lépéseket. Kap két-három Lépj mást! zsetont, és ha ellenfele túl jól lép, kijátszik egyet, és megkéri az ellenfelét, hogy lépjen valami mást. A zseton használata néhány gyereket igazi mesterré tesz, sokszor felismerik, hogy megéri tartalékolni azokra a helyzetekre, amikor egy jó lépésnek csak végzetes alternatívája van. A nagyobb testvérek is szívesebben hagyják a kisebbet érvényesülni, ha világos keretek közé van szorítva, hogy mit és hányszor kell engedni a másikat.

LÉPJ BE A JÁTÉKOK ERDEJÉBE!

Katicatülekedés
Óriás kődobálás • Mézi • Koboldsakk
Gombagubanc • Vízililiomok
Mocsárjárás



KATICATÜLEKEDÉS

Szerző: Jesztl József



A JÁTÉK CÉLJA

A játékot az a játékos nyeri meg, akinek az összes pályán lévő bábuja oldalszomszédosan egy alakzatot alkot.

ELŐKÉSZÜLETEK

A játék elején a saját 9 bábunkat pöttyökkel lefelé fordítva keverjük meg, és felváltva egy pirosat, egy sárgát helyezünk fel a táblára. Ezután felfordíthatjuk a bábukat, és kezdődhet a játék!



A JÁTÉK MENETE

A soron lévő játékosnak két dolog közül kell választania: vagy lép, vagy üt. A játékban nincs ütékényszer, így minden esetben lehet választani, de passzolásra nincs lehetőség.

Minden bábu annyit tud lépni, ahány pöttye van: vízszintesen, függőlegesen vagy átlós irányban is, de



csak egyenes vonalban. Saját katicánkat átléphetjük, az ellenfélét nem. A két- és hárompöttyös bábuknál dönthetünk úgy, hogy nem lépjük le az összes lehetőségünket, tehát csak egyet vagy kettőt lépünk. Ütni viszont csak akkor tudunk, ha az ellenfél katicája pontosan annyi lépésre van, ahány pöttyünk van. Ha üjtjük az ellenfél bábuját, vegyük le, és lépünk a helyére.

A játékot az nyeri, aki egy kupacba terelgeti a katicáit, azaz az összes még pályán lévő bábuja oldalszomszédosan egy alakzatot alkot – a képen a sárga katicák nyertek. Ez akkor is teljesül, ha valakinek csak egy bábuja maradt! Lehet, hogy ütni nem is olyan jó?



ELŐNYADÁS

Legnagyobb előny – A gyengébb játékos színéből kirakunk egy szinte teljesen összefüggő alakzatot, amiből csak három katica helye hiányzik. A saját katicáinkat a kezdő állásnak megfelelően, szétszórva hagyjuk a tábla szélén. Amennyiben túl könnyű így a játék, hiányozzon négy katica a tömör alakzatból!

Nagy előny – A gyengébb fél a játék kezdete előtt két katicáját tetszőlegesen áthelyezheti a táblán bárhova, majd ő kezd.

Kicsike előny – A katicák lerakása után a gyengébb játékos választ szint, és ő kezd.

OLDAL-
SZOMSZÉDOS:
EGYMÁS ALATT,
FÖLÖTT VAGY
MELLETT VANNAK,
NEM CSAK A SARKUK
ÉR ÖSSZE!



2
FŐ

6+
ÉV

5
PERC





ÓRIÁS KÖDOBÁLÓS

Szerző: Jesztl József és Lencse Máté



A JÁTÉK CÉLJA

Beszorítani vagy leütni az ellenfél törpéit.

ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játékos kap két törpét és két óriást, ezeket helyezzük el a képen látható módon. A köveket tegyük a tábla mellé, mindenki számára elérhetően.



A JÁTÉK MENETE

A kezdő játékos egy akciót hajt végre, onnantól mindenki minden körben kettőt.

Akciók: kő kibányászása (csak a törpék képesek rá), kő vagy törpe eldobása (csak az óriások képesek rá), 1 lépés a törpével, 1–3 lépés az óriással bármilyen irányba.

A játék legelső lépését leszámítva mindenkinek kell a körében olyan akciót végrehajtania, amivel követ mozdit



meg: vagy felszínre hoz egy követ a törpéjével, vagy eldob egy követ az óriásával. A két akciónk lehet ugyanaz.

- **Kő kibányászása:** A törpe felszínre tud hozni egy követ bármelyik vele szomszédos üres mezőre. A követ a közös készletből helyezük fel a táblára.
- **Kő eldobása:** Az óriás el tud dobni minden olyan követ, ami nem tapad másik kőhöz, azaz nem oldal-szomszédos másik kővel. A pályán található 4 bástyával szomszédos, különálló kövek mozdíthatóak. Az eldobott kő vagy törpe ütközésig repül, a repülés irányában az utolsó üres mezőre, tehát közvetlenül az akadály előttre kerül. Csak a legközelebbi kő, bástya, óriás vagy a várudvar széle állítja meg, törpe fölött elrepülhet. Ha ezen a mezőn egy törpe áll, akkor őt leütötte a kő vagy a törpe, a leütött törpe kitémolyog a várudvaron kívülre, és leül a fűbe. Ő ma nem játszik többet.

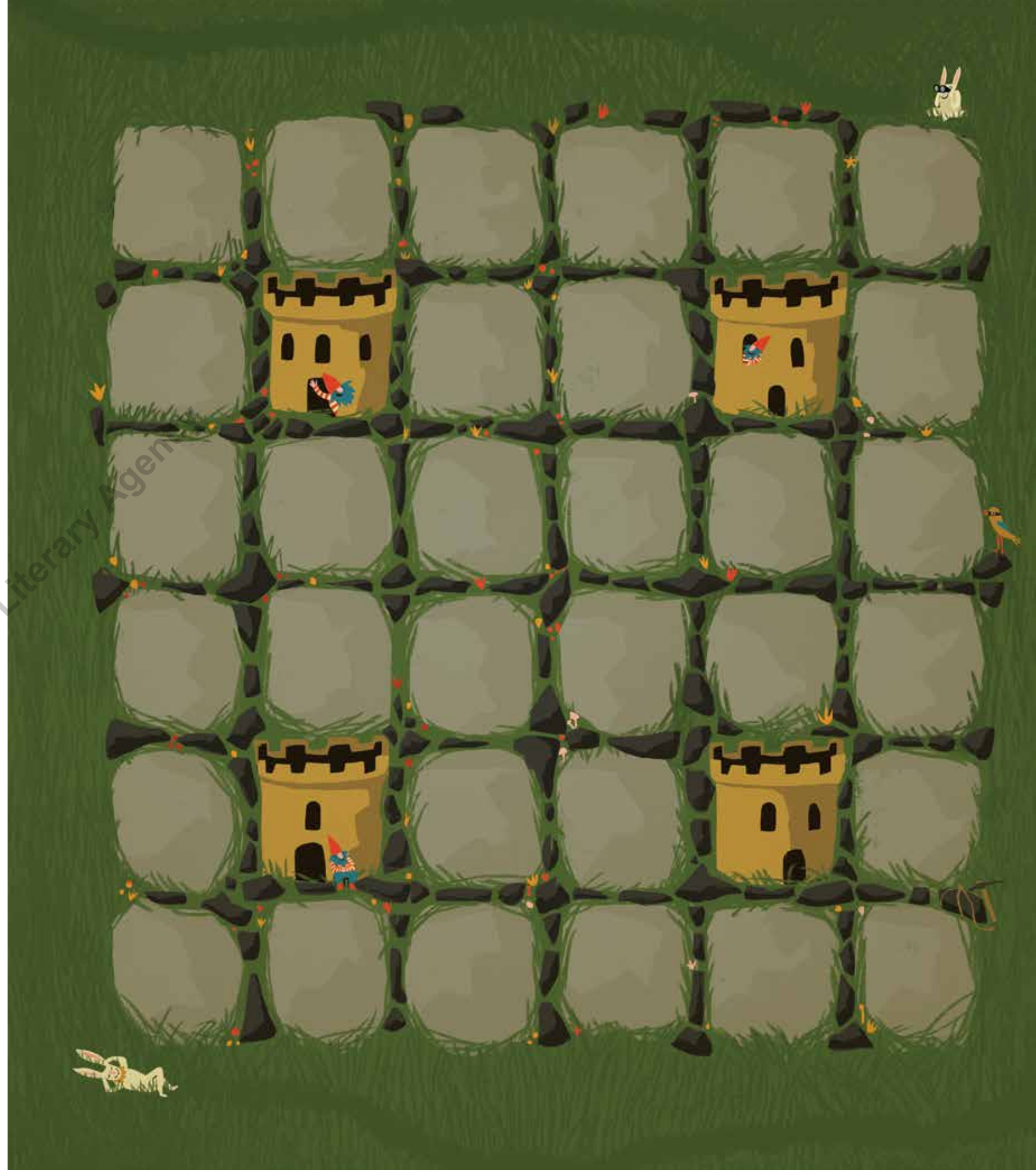
A játék azonnal véget ér, ha valaki elveszíti mindkét törpéjét. Ebben az esetben a játékot is elveszítette. Ha az egyik játékos nem tud olyan akciót végrehajtani, amivel követ mozdit meg, szintén elveszítette a játékot.

ELŐNYADÁS

Legnagyobb javasolt előny – Ebben a játékban könnyen adhatunk anyagi előnyt: kevesebb törpével vagy kevesebb óriással játszunk, mint az ellenfelünk!

Nagy előny – A gyengébb játékos szétbonthat olyan kőcsoportokat, amik kettő (de nem több!) kőből állnak, tehát abból is dobhat el követ.

Kicsike előny – Az erősebb játékos törpéi és óriásai egymás mellől induljanak.



A DÁMAJÁTÉKOK TÖRTÉNETE

A dámajátékok a legküzdelmesebb játékok a társasjátékok között. Célunk az ellenfél haderejének teljes megsemmisítése. Eszközeink szintén nagyon agresszívek, mivel általában három közös szabálya van ezeknek a játékoknak:

- Csak előre léphetünk, általában még oldalra sem, nemhogy hátra!
- Ütni kötelező! Nincs kegyelem az ellenfélnek. Ütéskor az ellenfél figuráját átugorva azt leveszszük a tábláról. Hátrafelé is üthetünk!
- Amennyiben több ütés közül választhatunk, kötelező azt választani, amellyel többet ütünk.

A fenti szabályok eredménye egy igazán színes, rengeteg kombinációs lehetőséggel bíró, gyönyörű játék! Sőt, a szabályok miatt igen nagy önmérsékletet kell tanúsítanunk. Önző, harcias kis katonáinkat óvatosan kell hadba indítani, mivel könnyen nagy bajt okozhatnak oktalan tekerésükkel. Sokszor előfordul, hogy elcsalt korongjaink, azaz katonáink a tábla másik részén nagy veszteséget okoznak nekünk.

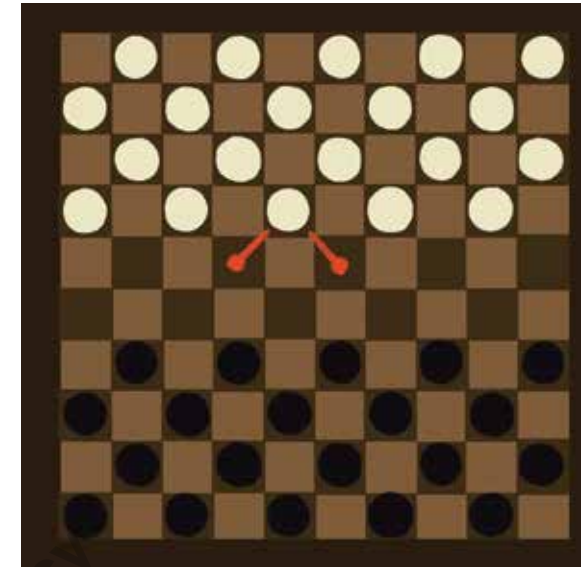
Manapság úgy gondoljuk, hogy a játék őse egy közelkeleti, 5×5-ös rácsos táblán vívott játék, az *Alquerque*. Ennek az „ősdámának” a szabályai kerültek át körülbelül 800 évvel ezelőtt a sakktáblára. A 15. században Spanyolországban egy nagyon izgalmas új elem került a játékba, az átváltozás: amint egy közkatonánk átverekcszi

magát a táblán, és eléri az utolsó sort, dámává változik. A dáma bármilyen irányba léphet, ráadásul nem csak egy-egy mezőt, és távoli figurákat is le tud ütni. Sakkban is ez idő tájt „örül meg a királyné”, és lesz leggyengébből a legerősebb figura! Véletlen egybeesés lenne, hogy éppen ekkor uralkodik a vasakaratú I. Izabella kasztíliai királynő, aki végül egyesíti Spanyolországot?

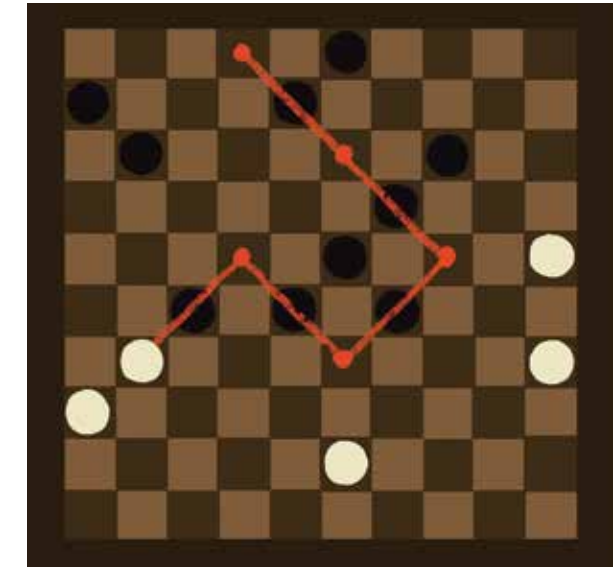
A sakktáblán játszva lett szinte minden európai országban elterjedt játék a dáma, és hamarosan megjelentek nemzetenként az egyedi változatok is. A brazil dámában például korongjaink csak átlósan előre léphetnek, míg a török dámában csak oldalszomszédosan előre és oldalra.

Az *Alquerque*-ben egyébként üres, 5×5-ös táblával indulunk, majd 12-12 korongot rakunk fel felváltva a rácspontokra. Ezután csak egy mező marad szabadon. A vonalak által meghatározott irányokba léphetünk és üthetünk. Célunk kettős: a kiemelt központi mező, azaz a trón elfoglalása utolsó emberünkkel, vagy az összes ellenséges korong leütése. Érdekesség, hogy egy modern játékszerző ezeket a játékokat egész kicsire összeszenyomta: kiválóan játszhatóak 2×5-ös mezőn egy trónnal, 4-4 korong felhelyezésével.

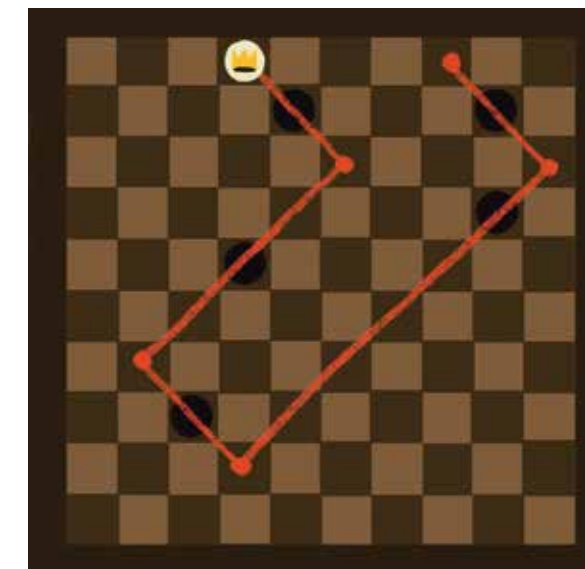
A *Mézi* játékosai is a nemzetközi dáma szabályai szerint támadják és védik a mézet. Sok minden ismerős lehet a többi dámajátékból ebben az új változatban. Mielőtt megismerkednénk vele, meg kell tanulnunk együtt a dávalépések alapjait.



A bábuk csak előre felé, átlósan léphetnek. Az ütés is így történik – ami kötelező! –, csak arra van szükség, hogy az ellenfél bábuja átlósan mellettünk álljon, és mögötte legyen egy üres mező. Ütni hátrafelé is kötelező!



A világos kötelező sorozatütése. Először előre, majd hátra is ütnie kell. A világos egyébként a lépés után dámává változik, hiszen elért az utolsó sorba.



A dáma az ütés után bárhol megállhat (egyenes vonalban), kivéve akkor, ha tud további ütésekert szerezni, hiszen neki is kötelező ütni. A képen a világos dáma az összes sötét bábút leüti.



MÉZI

Szerző: Jesztl József



A JÁTÉK CÉLJA

Leütni az ellenfél összes figuráját vagy megszerezni az ellenfél leghátsó, narancssárga mézraktárát.

ELŐKÉSZÜLETEK

Mindenki helyezze fel a 10 figuráját a képen látható módon! A három-három dámát egyelőre tegyük a pálya mellé.



A JÁTÉK MENETE

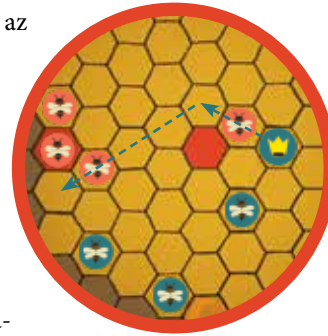
A játékosok felváltva lépnek. A figurák egy mezőt haladhatnak előre három lehetséges irányban. Ütész helyzetben azonban hátrafelé is léphetnek, többet is. Ütész helyzet az, amikor a figurával szomszédos mezőn áll az ellenfél egyik figurája, és mögötte üres mező található. Ilyenkor az ellenfelet egyenes vonalban átugorva leütjük a bábuját. Ütni kötelező, hátrafelé és sorozatban is. Két lehetséges ütészorozatból mindig a hosszabbat kell választani.



A DÁMA

Az a figura, ami piros mezőre lép, dámává változik. Egy játékosnak maximum három dámája lehet a pályán. A dáma hat lehetséges irányba léphet tetszőleges számú mezőt, így ütni is bármilyen messziről tud, ha a hat irány valamelyikében van olyan bábujja az ellenfélnek, ami mögött van üres mező. A dámának is kötelező ütni, sorozatban is. Ha nem tud tovább ütni, akkor sem kötelező a legközelebbi üres mezőn megállnia, az ütéssel egy vonalban léphet még.

Az ábrán látható a kék dáma kötelező ütészorozata, ami után egyébként a piros nyer, mivel a piros mezőn álló piros figura a három kék korong kiütése után elfoglalja ellenfele mézraktárát.



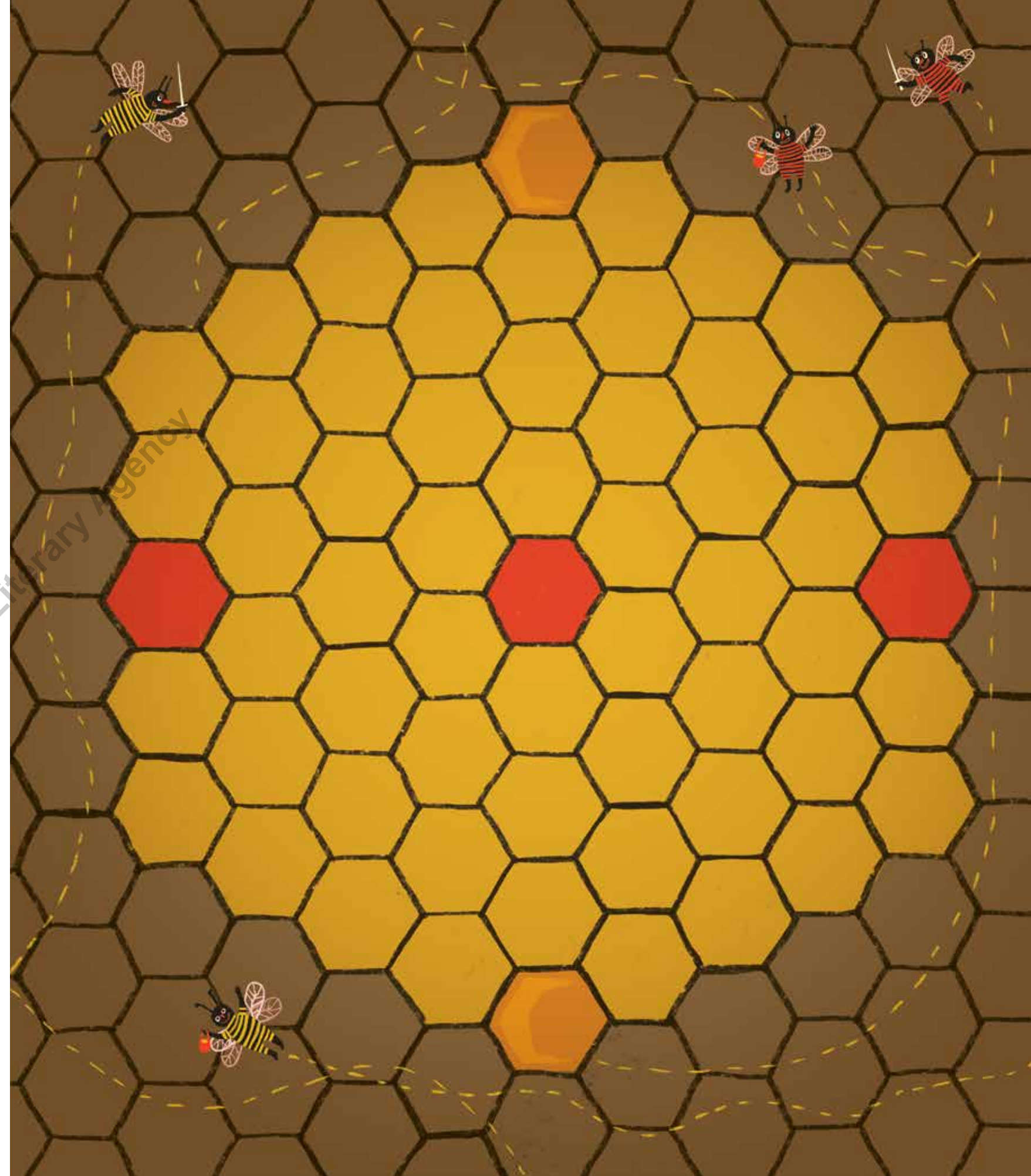
ELŐNYADÁS

Legnagyobb javasolt előny – A gyengébb fél tetszés szerinti mezőkre állítja 1, 2 vagy 3 már átváltozott dámáját: minél többet, annál nagyobb az előny.

Nagy előny – Az erősebb félnek mindkét narancssárga mezőt birtokolnia kell a győzelem eléréséhez.

Kicsike előny – Az erősebb fél lemond egy vagy két korongjáról – attól függően, hogy mekkora előnyt szeretnénk –, és átadja a kezdést az ellenfelének.

2 FŐ 6+ ÉV 10 PERC



A SAKKJÁTÉKOK TÖRTÉNETE



A sakkot a világ szinte minden pontján játsszák, talán az egyik legnépszerűbb táblajáték. Játsszák kicsik, nagyok, mesterek és amatőrök. Eredete vitatott, de sokan az indiai gyökereket tartják a legvalószínűbbnek. Szinte minden földrészen van egy igazán elterjedt fő változata. Játsszák óriási táblán és kisebbeken is. A nyugati világban legelterjedtebb változatát, amit mi klasszikus vagy alapjátéknak tekintünk, egy 8×8-as, világos és sötét négyzetekből álló táblán játsszák. A játék két-személyes, de ez nem volt mindig így: egyik ősenek van egy négyszemélyes variációja is.

A sakkjátékok talán legjellemzőbb közös vonása, hogy a játék célja a *matadás*. Mindkét félnek van egy kiemelt figurája, a király, melynek védhetetlen megtámadását mattnak nevezik. Általában a leütésére nem kerül sor, de a sokfajta sakkjáték közt még erre is van példa.

Újabb kutatások azt mutatják, hogy a kínai sakk lehet az európai játék őse. A kérdés persze nincs eldöntve. A játékot tömzsi korongokkal játsszák, amelyekre titulusuk betűszava van pingálva. Hagyományosan a vörös és a fekete küzd egymással. Nem a négyzetek közepére állítják a korongokat, hanem a rácpontokra, így a játéktér 9×9-esre bővül. Több figura van a táblán, és a király és testőrei nem hagyhatják el a palotát (átlós vonalakkal jelzett 3×3 rácpont közepén), tehát mattrá csak itt kerülhet sor. Ebben a játékban a patt is matt.

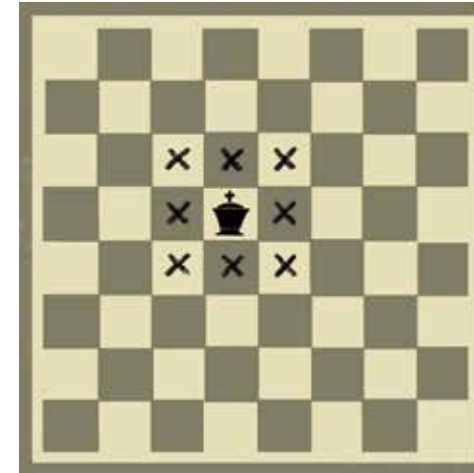
A japánok sakkja a sógi. Szabályai később, a 16. század környékén kristályosodtak ki. Ebben nem különböztetik el színekkel a haderőket, az ötszögű formák iránya határozza

meg a figurák hovatartozását. De a legfontosabb és egyben legizgalmasabb szabály, hogy az ellenfelünk leütött figuráit a saját oldalunkon, lépésünk helyett ismét játékba hozhatjuk!

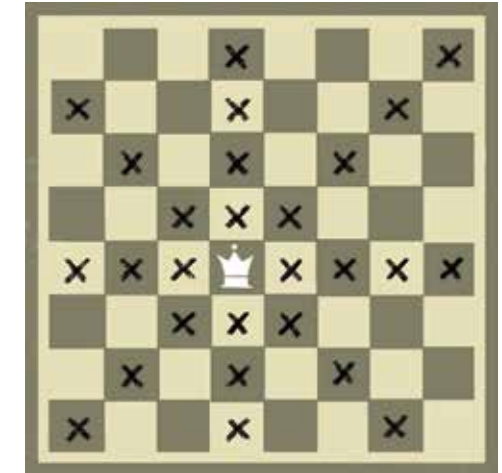
A sakkbán nagy táblákon gyönyörű, nagy ívű küzdelmek alakulnak ki általában, de itt is előfordul, hogy kisebb helyi küzdelmek döntik el egy-egy csata sorsát. Tág tere van a kombinációknak, hiszen sok figura van a táblán, és nagy a tér. A helyezkedésre is ideális, mivel a felek a játszma elején távolabb vannak egymástól, és apróbb előkészítő lépésekkel, komótosan készülhetnek fel az összecsapásra.

Egy örökmozgó gyerekkel játszva azonban ezek az előnyök hátrányokká válhatnak. Túl nagy tér, túl sok figura feleslegesen sok irányba húzza szét a gyerek figyelmét. A sakk túl jó játék ahhoz, hogy a gyerekek elmenjen tőle a kedve. Mi most egy kisebb táblán, kevesebb figurával játszott sakkvariációt mutatunk meg. A kis táblás változatokban az a közös, hogy hamarabb kialakulnak a küzdelmek, és pár perc alatt lemegy egy parti.

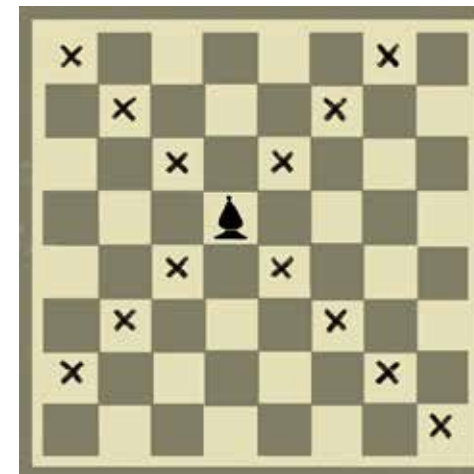
A játékhoz meg kell ismerkednünk pár sakkbábu lépésének és ütésének a szabályaival, amit a következő oldalon láthatunk! A klasszikus sakkbán mindkét félnek 16 bábuja van: 8 gyalog, és a tiszték: 2 huszár, 2 bástya, 2 futó, 1 vezér vagy királynő, és végül 1 király. Minden figurának saját lépésszabályai vannak. A gyalog kivételével minden figura ahová léphet, ott üthet is. A gyalog csak előre léphet, de kizárólag átlósan előre üthet. A klasszikus sakk meghatározott állásból indul, és a világos kezd.



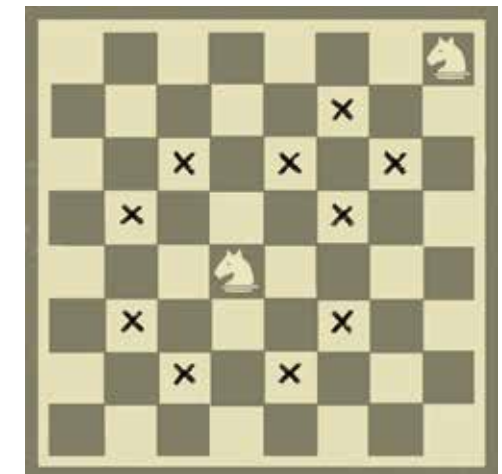
A KIRÁLY



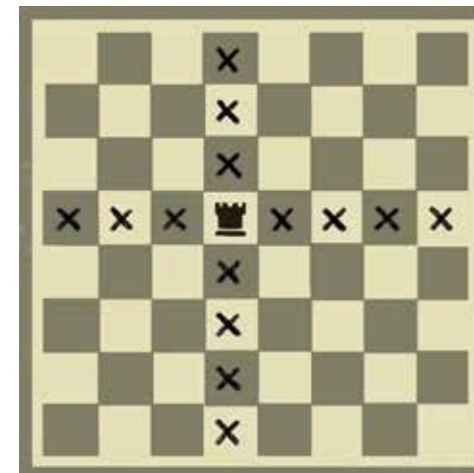
A VEZÉR



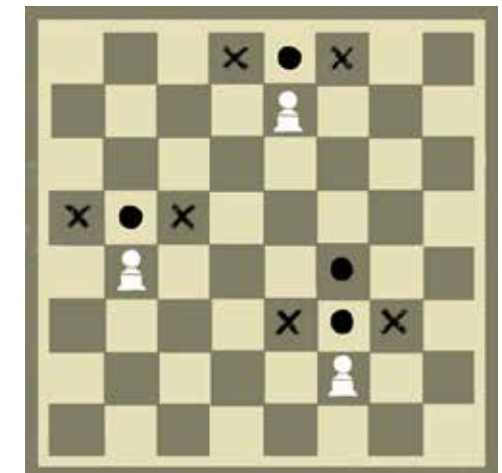
A FUTÓ



A HUSZÁR



A BÁSTYA



A GYALOG



KOBOLDSÁKK

Szerző: Jesztl József



A JÁTÉK CÉLJA

Mattot adni az ellenfél királyának.

ELŐKÉSZÜLETEK

A kétoldalas figurákból két egyenlő készletet alakítsunk ki. Felváltva, tetszőleges sorrendben rakjuk fel tisztjeinket az alapsorba, három gyalogunkat pedig a második sorba. Az ábra egy lehetséges kezdőállást mutat.



A JÁTÉK MENETE

A játékosok felváltva következnek, a világos kezd (a lépésszabályokat az előző oldalon találod). Amikor egy játékoson van a sor, választhat, hogy lép egy bábujaival, vagy az ellenfél egyik leütött bábuját hozza be a játékba – de a saját színére átfordítva.



ÜTÉS

Ha lépésünkkel leütöttük az ellenfél egy figuráját, azt eltesszük magunkhoz, hogy később játékba hozhassuk.

BÁBU VISSZAHOZÁSA

Lépés helyett a nálunk lévő leütött bábút bármelyik üres mezőn játékba hozhatjuk. A gyalogot nem hozhatjuk vissza az ellenfél alapsorába, és olyan oszlopba, amiben már áll egy saját gyalogunk. A behozott figura akár rögtön mattot is adhat. Ez alól csak a gyalog kivétel, de sakkot ő is adhat.

GYALOG ELŐLÉPTETÉSE

Ha a gyaloggal eljutunk az ellenfél alapsoráig, ott tetszőleges tisztté lép elő – megegyezés szerint bárhogyan jelölhetjük, akár egy másik készletből átvett bábuval. Amennyiben leütik, rangját veszti, és újra gyaloggá válik.

A játék addig tart, amíg valaki mattot nem ad. Természetesen megegyezhetünk döntetlenben, de kialakulhat patthelyzet is.

ELŐNYADÁS

Legnagyobb javasolt előny – Az erősebb fél nem állít a táblára vezért (királynőt).

Nagy előny – Az erősebb fél eggyel kevesebb tisztel játszik. Kisebb előny, ha tiszt helyett eggyel kevesebb gyaloggal játszik.

Kicsike előny – Az első figurát az erősebb játékos rakja fel, de a gyengébb teszi meg az első lépést.

2 FŐ 6+ ÉV 10 PERC



VÍZILILIOMOK

Szerző: Lencse Máté



A JÁTÉK CÉLJA

Az ellenfél békáit megszerezni.

ELŐKÉSZÜLETEK

Az ábra szerint helyezzük el a békáinkat a táblán!



A JÁTÉK MENETE

Határozzuk meg a kezdő játékost, akinek van egy kicsi előnye a játék során! A játékosok felváltva lépnek.

Lépésszabályok

A soron lévő játékos kiválaszt egy olyan vízililiomot, amelyen több békája van, mint az ellenfelének. (Ahol ugyanannyi van, onnan egyik játékos sem léphet el.) A kiválasztott vízililiomról az összes békát fel kell venni – az ellenfélét is –, és az alábbi megkötésekkel egyesével szét kell azokat szórni:

- egy liliomra egy körben csak egy új békát tehetünk;
- a kiinduló liliomnak a kör végén üresnek kell maradnia, tehát arra nem tehetünk vissza békát;
- egy liliomról a körülötte lévő 8 levélre léphetünk.

BÉKÁK ELRABLÁSA

A kör végén vizsgáljuk meg, hogy van-e olyan liliom, amelyen 5 béka van. Ekkor az, akinek 3, 4 vagy 5 békája van az adott levélen, magához veszi mind az 5 békát, ami lehet 5 saját; 4 saját és 1 az ellenfélé; 3 saját és 2 az ellenfélé. Nem biztos, hogy az rabol, aki lépett, hiszen minden a liliomokon ülő békák közti arányoktól függ.

A játék akkor ér véget, ha *a)* valakinek elfogyott az összes békája, *b)* kevesebb mint 5 béka van a pályán, *c)* ha valaki behozhatatlan előnyre tett szert. A játékot az nyeri, aki több békát szerzett meg az ellenfelétől.

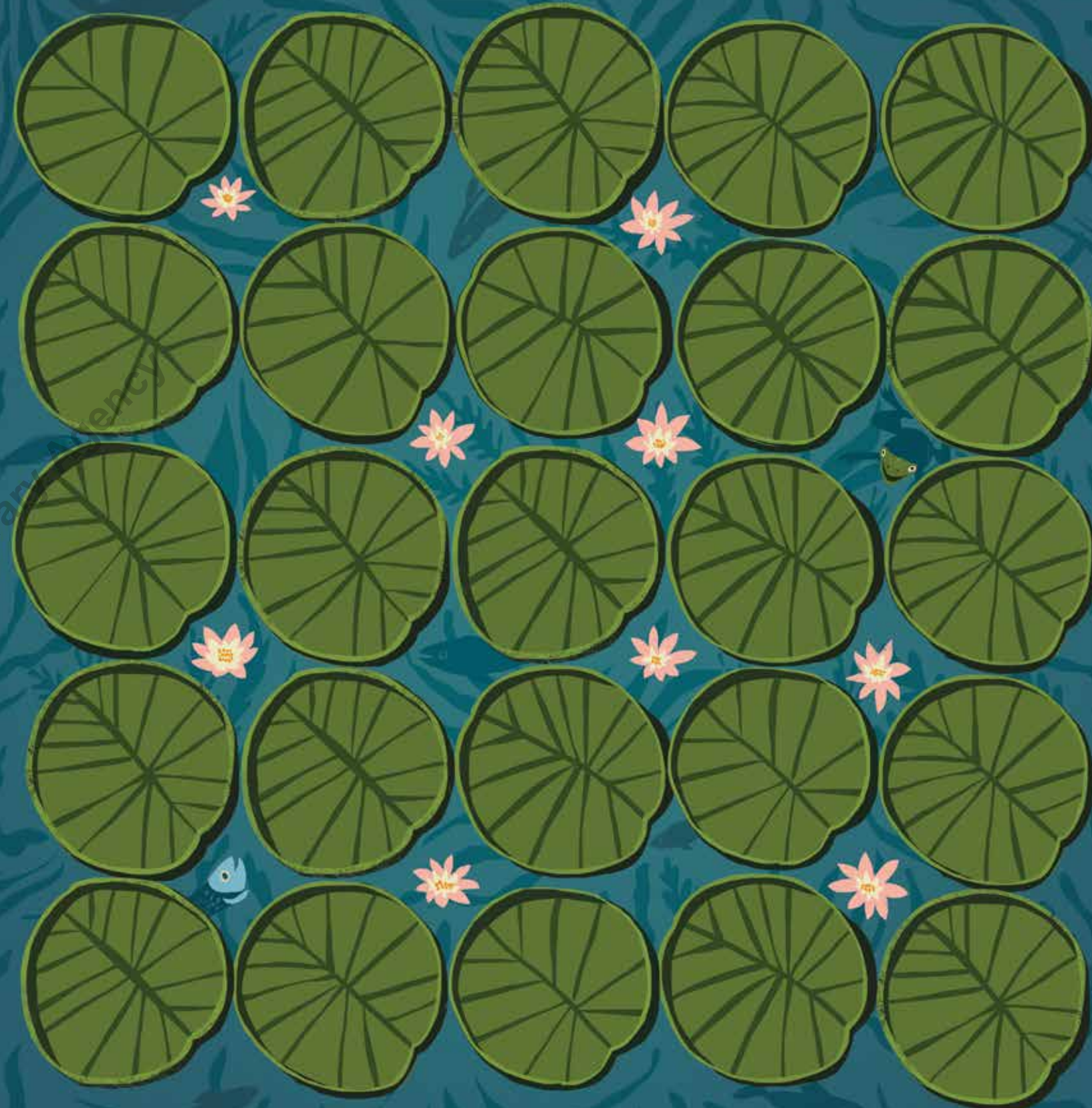
ELŐNYADÁS

Legnagyobb javasolt előny – Vegyük elő a pluszbábukat, és a tapasztalatlanabb játékosnak 13, az erősebbnek 11 békája legyen. Így a kezdőállásban a középső sorban az egyik színből 3 béka lesz.

Nagy előny – Ha a kör elején van olyan vízililiom, amin három béka van, és tudunk is vele lépni, akkor kötelező ezt választanunk. Ha csak az egyik játékos számára kötelező ez, akkor neki nehezebb dolga van.

Kicsike előny – A kezdő játékosnak előnye van ebben a játékban, de nem behozhatatlan, így ha kicsi a különbség a játékosok között, akkor elegáns átadni a kezdés jogát a tapasztalatlanabb játékosnak.

2 FŐ 6+ ÉV 10 PERC



GOMBAGUBANC

Szerző: Jesztl József



1 BLOKK-KÁRTYA, 50 BETŰKÁRTYA

A JÁTÉK CÉLJA

A játék végén a játékos színének megfelelő betűkártyák legyenek többségben a játéktéren.

ELŐKÉSZÜLETEK

A kezdő játékos színe a világos. Ő kétfelé bontja a betűkártyák pakliját, mássalhangzókra és magánhangzókra. Leszámol belőlük 16 mássalhangzó és 10 magánhangzó lapot. Két húzópaklit képez a lapokból. A maradékot félreteszi. Mindkét pakli tetejéről leemel 2-2 kártyát. A tábla 4 megkülönböztetett mezejére helyezi őket sötét oldalukkal felfelé.

Ezek után leemel 1 lapot a két pakli bármelyikéből, és azt maga elé rakja, világos oldalával felfelé. Ekkor a másik játékos húz 2 lapot bármelyik pakliból, és azokat sötét oldalukkal felfelé maga elé helyezi. A világos ugyanígy húz 2 lapot, majd végül a sötét húz még 1 lapot. Ily módon 3-3 kártya kerül a játékosok elé, és látható még a húzópaklik tetején fekvő 1-1 lap.

Amennyiben simán csak osztunk, azzal megnöveltük a szerencse szerepét. Lelkünk rajta!

A JÁTÉK MENETE

Egy játékos köre négy részből áll:

1. Lehelyez egy betűkártyát.
2. Átfordít betűkártyákat.
3. Blokkol.
4. Ő is és játékostársa is annyit húz, hogy 3 lap legyen előtte.

1. Lehelyezési szabályok

A soron lévő játékos mind a 8 látható lap közül – tehát az ellenfél lapjaiból is választhatunk! – lehelyez egyet a táblára. Az új lapot már lent lévő lappal oldalszomszédosan vagy sarkosan érintkezve kell lehelyeznie. Minden lehelyezés alkalmával egy új szót kell alkotni valamelyik már lent lévő lap és az újonnan lehelyezett lap segítségével. A frissen lehelyezett kártya az új szóban bárhol lehet. A betűk összeolvasásának iránya tetszőleges (jobbról balra, balról jobbra, fentről le, lentről fel vagy átlósan), és akár többször is megváltozhat, azonban minden betűkártya csak egyszer szerepelhet az adott szóban.

Szóalkotás nélkül nem helyezhető le lap. Amennyiben a játékos úgy érzi, nem tud az asztalon lévő 8 nyílt lap segítségével új szót alkotni, ellenfele következik ismét.

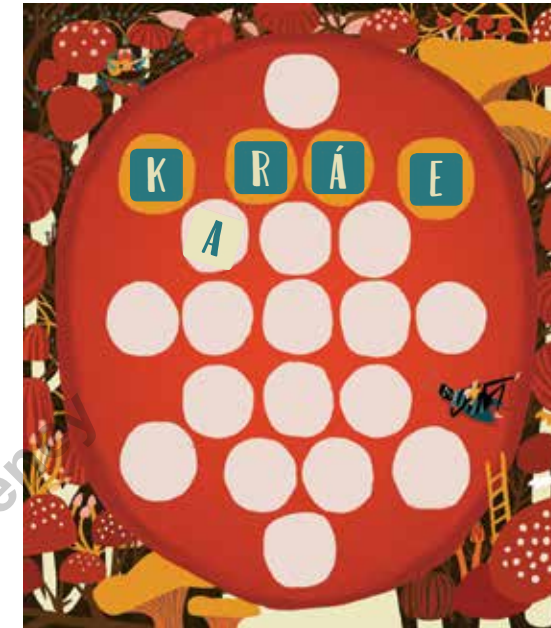
2. Átfordítási szabályok

- Ha a játékos a saját három lapja közül helyez le kártyát, az összes, az újonnan alkotott szóban szereplő betűkártyát saját színére fordítja. Lásd a példában!
- Ha bármelyik húzópakli tetejéről illeszt betűt az alakzatba, akkor az új betűt ellenfele színére fordítja, a szó többi betűjét sajátjára.
- Ha ellenfele kártyái közül helyez le egyet, akkor azt a kártyát ellenfele színén hagyja, csak a szó többi betűjét fordítja saját színére. Ezek után ellenfele a szó egyik betűjét saját színére forgathatja.

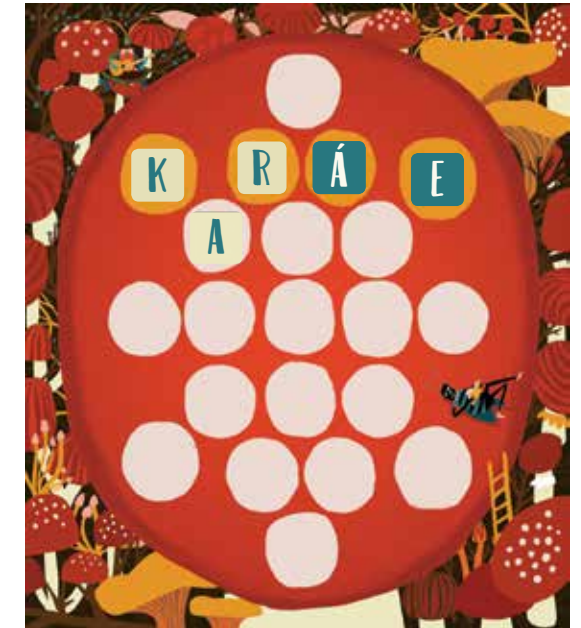
3. Blokkolási szabályok

Az átfordítás végén az aktív játékos a blokk-kártya lehelyezésével letakarhat egy üres mezőt, amelyet így

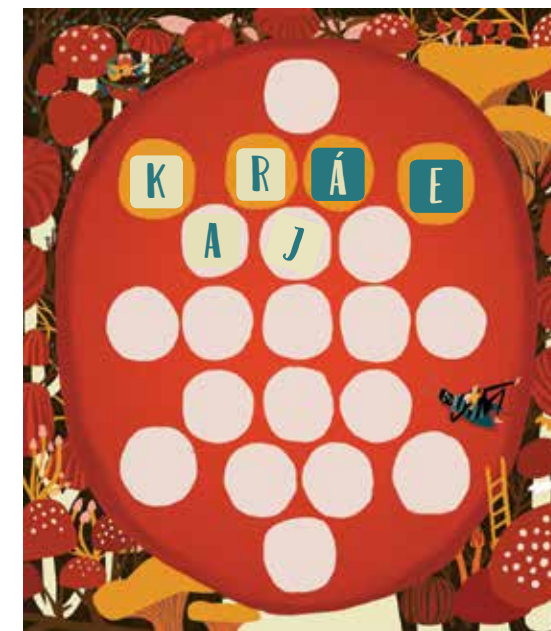
LEHELYEZÉSI SZABÁLYOK



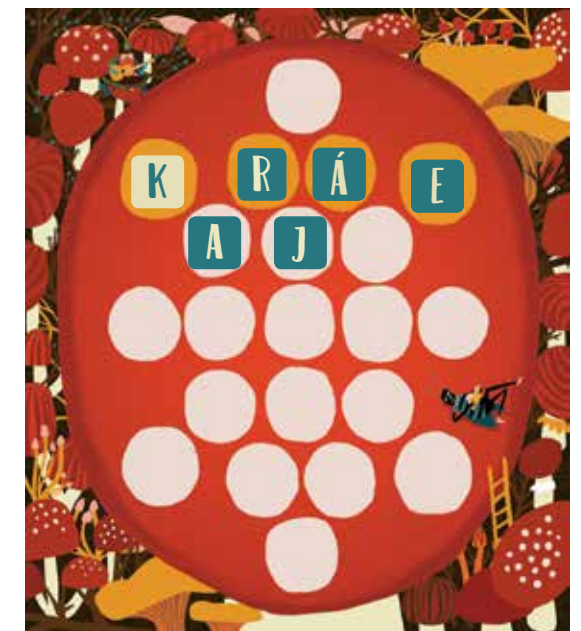
A BEILLESZTÉSE, ÚJ SZÓ: KAR



KAR VILÁGOS LETT



J BEILLESZTÉSE, ÚJ SZÓ: RÁJA



RÁJA SÖTÉT LETT

nem lehet szóalkotásra felhasználni. Amennyiben a blokk-kártya már lent van, azt az aktív játékos köre végén áthelyezheti egy másik üres mezőre. A blokk áthelyezése, lehelyezése nem kötelező!

SZÓALKOTÁSI SZABÁLYOK

Akár tulajdonnév, mozaikszó, szleng is kirakható. Haladó játékosok szűkíthetik a kirakható szavak körét. Ha egy szó így elfogadhatatlannak bizonyul, az adott játékos visszaveszi kártyáit, és új szót rakhat.

Amikor betelik az alakzat, a játéknak vége. A játékot az nyeri, akinek a színéből több lap látható.

VERSENYSZABÁLY

A félrerakott kártyákkal játszunk egy második fordulót. A kezdő személye megcserélődik. A két forduló összesített eredménye alapján hirdetünk nyertest.

VÁLTOZAT 4 JÁTÉKOSRA

Ebben a játékváltozatban a szemben ülő játékosok alkotnak 1-1 párt.

ELŐKÉSZÜLETEK

Rendezzük el megint a paklikat az előző játékhoz hasonlóan! Az egyik világos játékos kezdi a húzást. Körben haladva előbb mindenki 1, majd még egy körön át még 1 lapot húz. 8 aktív lappal játszunk (mindenki előtt 2 lap van), mert a kétszemélyes játéktól *eltérően* itt a paklik tetejéről nem illeszthetők be a lapok.

A lehelyezési és blokkolási szabályok ugyanazok, mint a kétszemélyes játékvariációban, azonban az átfordítási szabályok az alábbiak szerint változnak:

Ha a saját 2 lapja közül helyez le valaki kártyát, az összes, az újonnan alkotott szóban szereplő kártyát saját színére fordítja.

- Ha bármelyik ellenfele kártyái közül helyez le egyet, akkor azt a kártyát az ellenfele színén hagyja, csak a többi, az adott szóban szereplő betűt fordítja saját színére.
- Ezek után az az ellenfele, akinek a kártyáját felhasználta, a szó 1 tetszőleges betűjét saját színére forgathatja.
- Amikor társa kártyái közül illeszt betűt az alakzatba, akkor az aktuális betűt ellenfele színére fordítja, a szó többi betűjét sajátjára.

ELŐNYADÁS

Legnagyobb javasolt előny – Nem a kiemelt mezőkre rakjuk fel a kezdő kártyákat, hanem a teljes külső körre, a tapasztalatlan játékos színén, így a tapasztaltabb játékos csak igazán hosszú szavakkal tud nyerni, így számára is kihívás a játék.

Nagy előny – Csak a gyengébb játékos blokkolhat, és saját kártyája lehelyezése előtt áthelyezheti a blokkot.

Kicsike előny – A kezdő játékos kicsit hátrányban van ebben a játékban, ezért ha csak kis különbség van a játékosok képességei között, akkor kezdjen az eredményesebb.



A PENTOMÍNÓ-ERDŐ

A PENTOMÍNÓK

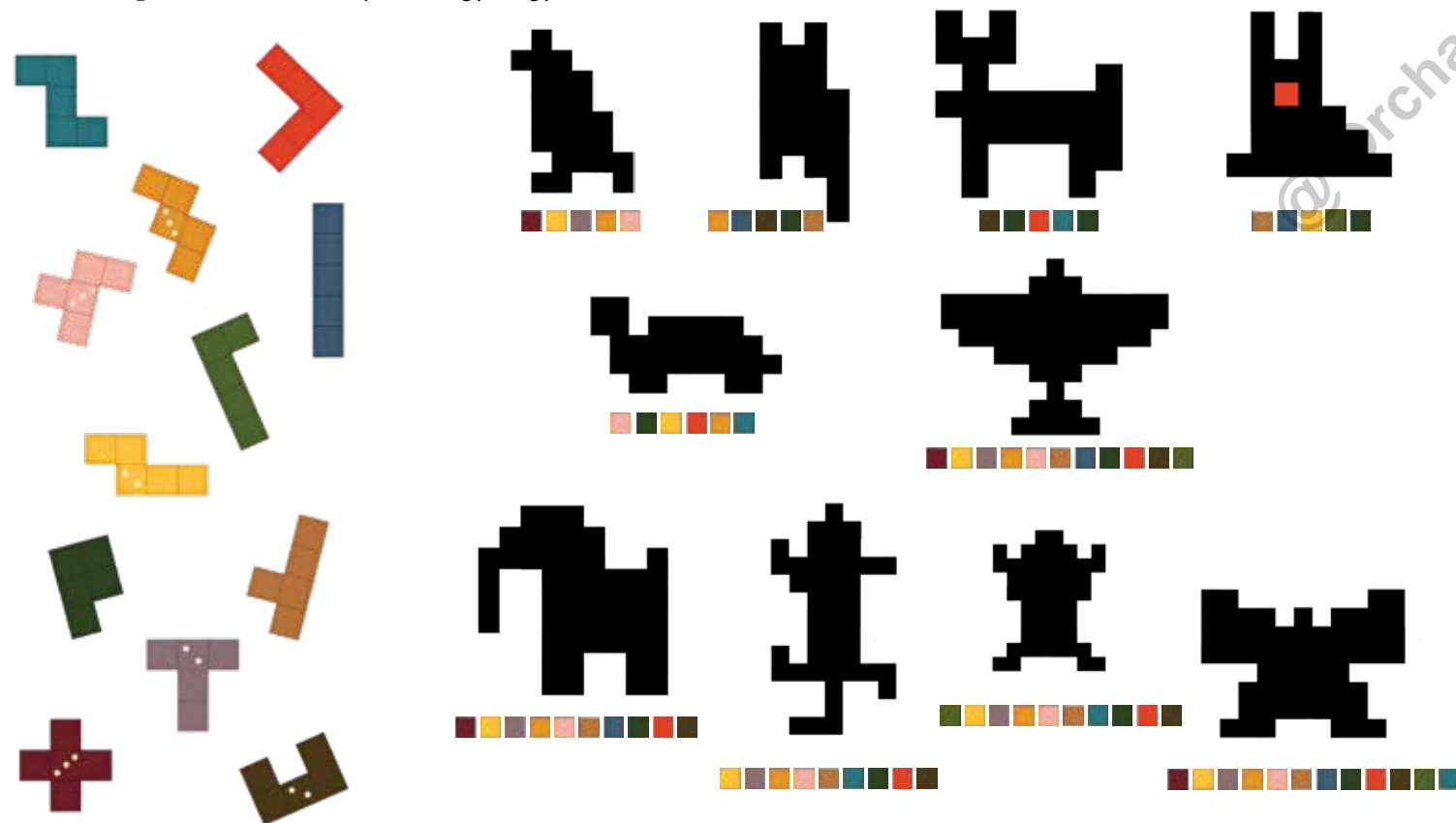
Öt ugyanakkora kis négyzetből álló alakzatok. Tizenketten vannak, mindegyikük különböző.

Nagyon egyszerű játékokat lehet játszani velük. Van, amikor a játékosok felváltva helyeznek le pentomínóelemeket egy 8×8 -as táblára, és az nyer, aki az utolsó elemet fel tudja helyezni szabályosan. Azaz úgy, hogy a pentomínó ne lógjon le a pályáról, és ne fedjen más elemet. De játszhatunk úgy is, hogy az elemeket előre elosztjuk egymás között, akár magunknak, akár az ellenfélnek választva. Játshatunk 9×9 -es és 10×10 -es táblán is, ám ilyenkor neheztésként az elemek csak sarkaikkal érintkezhetnek egymással, oldalaikkal nem. Újabb és újabb feladványokat oldhatunk meg az ismerős kis pentomínókkal. A játék nagyon gyors, érdekes

sokszor játszani egymás után, hogy valóban kiderüljön, kinek is megy jobban.

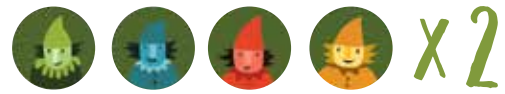
A pentomínókkal egyedül is lehet játszani: számtalan izgalmas rejtvény, feladvány található az interneten. Ezek segítenek megismerni a készletet, ami hasznunkra válhat a társasjáték során.

A következő oldalon találkozhatsz a Pentomínó-erdő állataival. Minden állatot pentomínóelemekből állítottunk össze. Ha nem megy az elején, akkor segítségképp az ábrák alatt színes négyzetek jelölik, hogy melyik állathoz melyik elem való. A megoldásokat a mocsár túloldalán találod meg. Ha minden feladványt megfejtettetek, rakjatok ki újabb és újabb állatokat a pentomínókészletből, akár az összes elem felhasználásával is!



MOCSÁRJÁRÁS

Szerző: Jesztl József és Lencse Máté



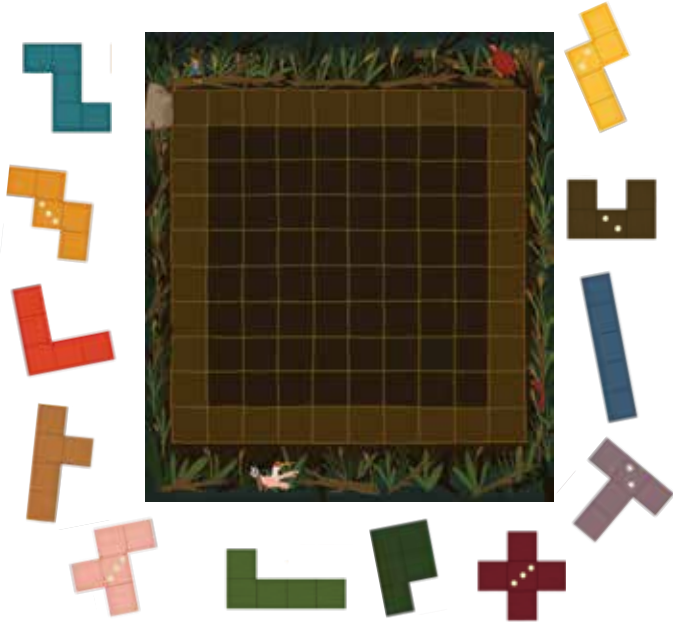
+ 12 PENTOMÍNÓELEM

A JÁTÉK CÉLJA

Az győz, aki a leghamarabb átér a mocsár túloldalára a pallók ügyes lehelyezésével.

ELŐKÉSZÜLETEK

Készítsük a tábla mellé a 12 pentomínóelemet, válasszunk magunknak bábukat, és helyezzük őket a pálya szélére, a nádasba! Amennyiben négyen játszunk, a pálya négy oldaláról indulunk. Döntsük el, hogy 8×8-as vagy 10×10-es pályán játszunk – de érdemes mindkettőt kipróbálni, mert más játékelményt nyújtanak. A 8×8-as pálya például nagyon szűkös, már az elemek lehelyezése is gondot jelenthet.



24
FŐ

6+
ÉV

10
PERC



A JÁTÉK MENETE

A soron lévő játékosnak mindig két dolog közül kell választania: vagy lép, vagy egy pallót helyez el a pályán.

A LÉPÉS SZABÁLYAI

- Mindig egyet léphetünk, oldalszomszédos mezőre, csak a pallókon.
- Ha olyan mezőről indulunk, amin pöttyök vannak, akkor annyit léphetünk, ahány pötty van a mezőn.
- Nem szabad bábut átugrani és vele azonos mezőre lépni.

A PALLÓ LERAKÁSÁNAK SZABÁLYAI

Bárhová rakhatunk pallót, de a pallók

- nem fedhetik egymást,
- nem lóghatnak le a pályáról.



A játékosok a pályán kívülről, a nádasból indulnak, és a másik oldalon, a pályáról lelépve érnek célba. Ha a kezdő játékos lép le először, akkor azt a kört még fejezzük be! Ha többen is kijutottatok a mocsárból, akkor a játéknak több győztese van.

ELŐNYADÁS

Legnagyobb előny – Olyan pallót, amin pötty van, csak a tapasztalatlanabb játékos rakhat le.

Nagy előny – A gyengébb játékosnak a 8×8-as pályáról kell kijutnia, az erősebbnek a 10×10-esről.

Kicsike előny – Amikor a kezdő játékos lelép a pályáról, az ellenfél már nem léphet.



INSPIRÁCIÓINK

Minket a lenti művek, szerzők ösztönöztek a játékra és új játékok kitalálására. Próbáljátok ki ezeket is!

- Ha a *Katicatülekedés* során valakinek beugrott a *Loa (Lines of Action)*, Claude Soucie játéka, az nem véletlen. Mi magunk Nagylaci (dr. Nagy László) tábláján ismertük és szerettük meg, ajánljuk is mindenkinek!
- Az *Óriás kődobálós* Walter Zamkaskas *Amazonásának*, Bernd Kienitz *Isolájának* és Tommy De Coninck *Splut!*-jának köszönhet sokat!
- A *Gombagubancra* leginkább Corné van Moorsel *Typo* játéka és Richard Malaschitz *WYPS* játéka hatott. Tábla nélkül is jól játszható játék a *Gombagubanc* egy képzeletbeli 4×4 -es táblán. Így igazán jó kis utazójáték lesz!
- A szerzők nagyon szívesen játszzák és tanítják a mankát, nem véletlen tehát, hogy a *Vízililiomok* is egy mankala típusú játék.
- A *Pentomínó*t a dr. Nagy László által kiadott készletben ismertük meg számtalan izgalmas rejtvennyel és variációval, melyek mind inspiráltak minket jelen munkánk során is. A *Pentomínó* játék feltalálója egyébként Solomon W. Golomb matematikus.
- A dámában hivatkozott szerző Markus Salo, játéka pedig a *Lahti*.

A PENTOMÍNÓ-ERDŐ VADJAI

Megfejtések

