



TIHANYINÉ GERENCSÉR ÁGNES

3.

TÁBLAJÁTÉKOK

KREA-MO

GONDOLKODÁS
STRATÉGIA
JÁTÉK

Kedves Olvasóm!

A Krea-Mo sorozat harmadik kötete a táblajátékok kreativitást fejlesztő lehetőségeivel foglalkozik.

A táblajátékok mellett, hogy kitűnő szabadidős tevékenységek, számos készséget és képességet fejlesztenek észrevétlenül. Pozitív hatásairól a későbbiekben részletesen olvashatsz még.

Most inkább arról osztanék meg pár gondolatot, hogyan érdemes használni ezt a könyvecskét.

- 1) Minden játék két A4-es oldalon lett feldolgozva.
- 2) Az első oldalon található a játékpálya, a másodikon a játék leírása.
- 3) Az előbb említett két oldalt nyomtasd ki/fénymásold egy A4-es lap két oldalára. A legtöbb esetben az A4-es sablon két azonos pályát és leírást is tartalmaz, ezt ketté lehet vágni.
- 4) Olvassuk el a gyerekekkel a játék szabályrendszerét, majd játszunk pár próbajátékot, hogy az esetlegesen meg nem értett szabályok is rögzülhessenek.
- 5) A fekete-fehér játékpálya sablonokat a gyerekek szabadon díszíthetik, miután megismertettük velük a játék szabályait és ki is próbálták a játékot.
- 6) Színezést követően lamináljuk a lapokat.
- 7) Érdemes a játéktáblákat összeszedve az osztályteremben tartani, így bármikor elérhetőek, ha kedvünk támad játszani.
- 8) Tanóra elején motivációként vagy a figyelem megteremtéséhez, tanóra végén vagy közben lazításként, jutalomként is jó szolgálatot tesznek ezek a játékok. Használhatjuk óráközi szünetekben, napköziben vagy szakköri illetve felzárkóztató foglalkozásokon is.

Kellemes időtöltést kívánok!

Táblajátékok eredte¹

	A legősibb játékok Krisztus előtt 3-4 ezer évvel készültek. Ekkor még nem mai értelemben vett játékok voltak ezek a táblák, hanem az istenek akaratát kifürkésző eszközök. Ezért is látható sok ókori ábrázoláson, hogy a fáraó egy-egy istenséggel játszik senetet vagy más táblajátékot.	
A táblajátékok az ókori Egyiptomtól a mai Közel-Kelet területéről származnak. Innen terjedtek tovább elérve a Római Birodalmat majd Európa további részeit.		„...a világ első ismert táblajátéka az Uri Királyi Játék, más néven a Húsz Tér Játéka volt, amelyet az iraki Ur városában találtak. Noha senki nem tudja, hogy ennek mik voltak a játékszabályai, leginkább az amerikai eredetű backgammonra hasonlít. Két korai játékot ismerünk az ókori Egyiptomból: a Tutanhamon sírjában talált Senet, illetve a márványokkal és oroszlán alakú tárgyakkal játszott Mehen...”
	Az első ilyen játékok diplomáciai ajándékok voltak, az elitet és privilégiumait szimbolizálták.	

¹ forrás: https://mult-kor.hu/20111209_tablajatekok_egyiptomtol_europaig
forrás: <http://tudorjatek.hu/tablas-jatekok-tortenete/>

Táblajátékok szerepe a gondolkodásfejlesztésben²

A továbbiakban ismertetett táblás játékok kiválóan fejlesztik a gondolkodási képességeket, segítik a társas kapcsolatok épülését és alapvető matematikai fogalmak megértését, bevezetését és alkalmazását.

Gondolkodás fejlesztésének területei:

- Algoritmikus-gondolkodás: tervezés – következtetés – előnyös, nyerő stratégiák kialakítása.
- Kombinatoricitás: lehetőségek számbavétele – hányféleképpen?
- Analízis – szintézis: helyzetelemzés – célirányos döntés (lényeglátás).
- Rendszerezés – csoportosítás – osztályozás – válogatás.
- Analógia: játszmák során ismétlődő helyzetek, állások felismerése, s ezek előnyös kezelése.
- Rugalmasság, alkalmazkodás: szabálmódosítás – nyerő-vesztő játékok.
- Újszerű kérdések felvetése: hogyan működik?
- Probléma érzékenység: hogyan működik a játék más alakú vagy méretű táblán?
- Stratégiai gondolkodás fejlesztése – egy vagy több lépés előre tervezése; nyerő – vesztes stratégia keresése.
- Logikai gondolkodás fejlesztése – a lépések következményei, választás a lépéslehetőségekből.

Matematikai fogalmak fejlesztésének lehetőségei:

- Térképfejlesztés: bábuk, játékelemek elhelyezkedésének átlátása
- Sík geometriai fogalmak: pont, egyenes, négyzet, kör, háromszög, stb.
- Alakzatok felismerése
- Irányfogalom fejlesztése: jobb-bal, előtt- mögött, alatt – fölött, fent – lent, között
- Műveleti és számfogalmi fejlesztése: számlálás játékos fejlesztése

Társas interakciók:

- Szabálykövetés: a szabályok megértése, alkalmazása és betartása.
- Társas együttműködés: a nyerő és vesztes pozíció megtapasztalása, ennek kommunikálása, az ellenfél felismerése; a kooperáció játékos formában történő tanulása.
- Kommunikációs készség fejlesztése.

² forrás: (K. Nagy Emese, 2009): https://www.complexinstruction.eu/wp-content/uploads/2020/05/Logikai_tablas_jatekok_HU.pdf

forrás: <https://epa.oszk.hu/00000/00035/00114/2007-06-mu-KNagy-Logikai.html>

forrás: Új Pedagógiai Szemle 2007 június A LOGIKAI ÉS TÁBLAJÁTEK-FOGLALKOZÁSOK SZEREPE A MATEMATIKATANÍTÁSBAN K.Nagy Emese, <https://ofi.oh.gov.hu/en/tudastar/logikai-tablajatek>

Táblajátékok fajtái

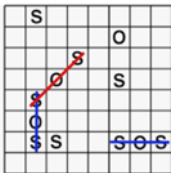
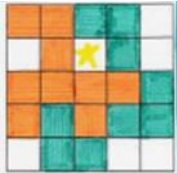
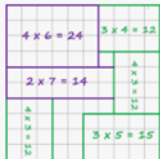
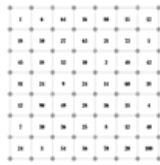
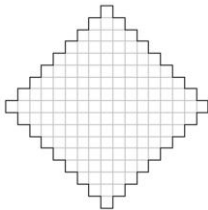
Nagyon sokféle változata alakult ki a táblajátékoknak. Egyesek különböző neveken bukkannak fel, mások egymástól kis eltérést mutató változataival találkozhatunk.

Az eredeti táblajátékokat valódi játéktáblákon játszották, ezek készülhettek kőből, fából, fémből is. Napjainkban vannak olyan táblajátéknak tekinthető játékok, melyeket papír és ceruza segítségével játszhatunk, mások a digitális térben létező, szoftveres változatai az eredeti játékoknak, akár a telefonunkra is telepíthetjük őket appok formájában.

A kötetben bemutatott játékok az iskolai mindennapokban, napköziben, otthon, baráti társaságban is kellemes időtöltést biztosítanak, fejlesztik a logikát, az együttműködési készséget, a szabálykövetést, kudarctűrést.



PAPÍR-CERUZA JÁTÉKOK

Táblakép	Játék neve	Játékosok száma	Kellékek
	SOS	2	laminált táblák, víz alapú filctollak vagy nyomtatott táblák, ceruza/filctoll
	Tromino	2	
	Területfoglaló	2	
	Négyzetfoglaló	2-4	
	Vonalkázós játék	2	

Az **SOS** egy papír-ceruza játék, mely a kombinációs készséget fejleszti, miközben megtanítja a gyerekeket előre gondolkodni és startégiát építeni.

Játékosok száma: 2 fő

Játék kellékek: négyzetrácsos játéktábla, játékosonként más-más színű filctoll vagy színes ceruza.

A játéktábla 6x6-os méretű.

Játék célja:

A játék célja, hogy minden játékos SOS betűhármassokat hozzon létre kapcsolódó négyzetrácsokon (akár átlósan, akár vízszintesen, akár függőlegesen), amennyit csak tud. A játékot az nyeri, aki a legtöbb SOS feliratot tudja létrehozni.

A játék menete:

1. A játékosok váltakozva „S” vagy „O” betűt írnak egy általuk választott négyzetrácsba.
2. Ha egy játékosnak kialakult egy SOS betűsora, akkor azt a saját színével áthúzza. Ezután ismét övé a betűválasztás joga. Mindaddig írhat betűket, amíg annak eredménye egy SOS betűhármass. Ellenkező esetben a másik játékos következik.
3. Ha a rács betelt, és az egyes játékosok SOS száma azonos, akkor a játék döntetlen.

Az **SOS** egy papír-ceruza játék, mely a kombinációs készséget fejleszti, miközben megtanítja a gyerekeket előre gondolkodni és startégiát építeni.

Játékosok száma: 2 fő

Játék kellékek: négyzetrácsos játéktábla, játékosonként más-más színű filctoll vagy színes ceruza.

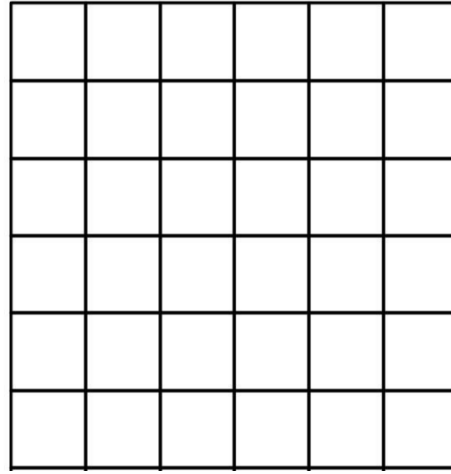
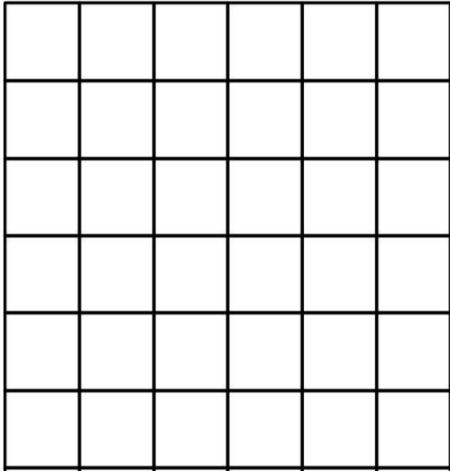
A játéktábla 6x6-os méretű.

Játék célja:

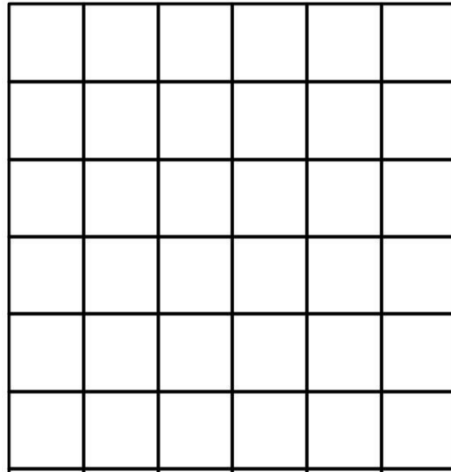
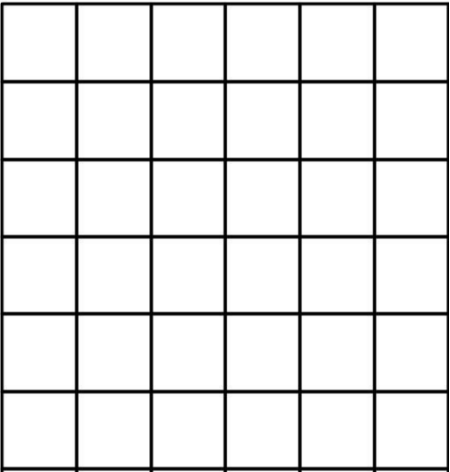
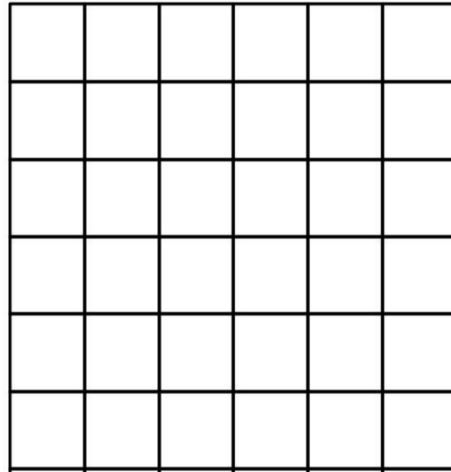
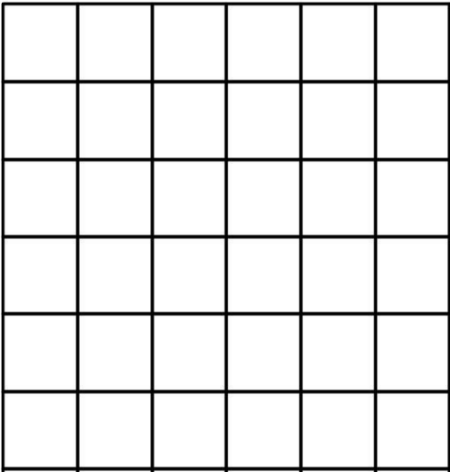
A játék célja, hogy minden játékos SOS betűhármassokat hozzon létre kapcsolódó négyzetrácsokon (akár átlósan, akár vízszintesen, akár függőlegesen), amennyit csak tud. A játékot az nyeri, aki a legtöbb SOS feliratot tudja létrehozni.

A játék menete:

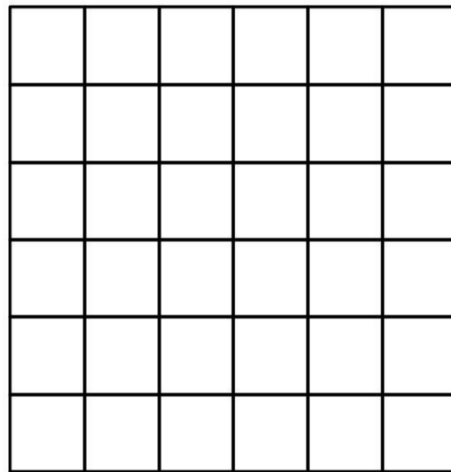
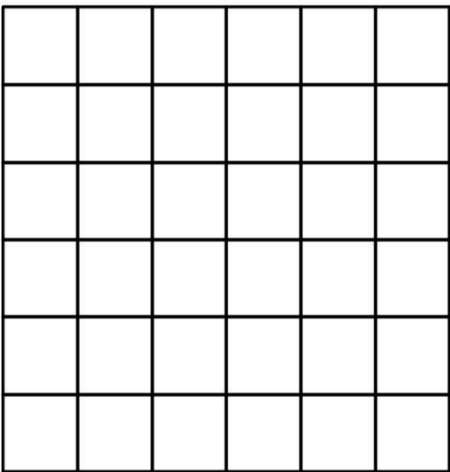
1. A játékosok váltakozva „S” vagy „O” betűt írnak egy általuk választott négyzetrácsba.
2. Ha egy játékosnak kialakult egy SOS betűsora, akkor azt a saját színével áthúzza. Ezután ismét övé a betűválasztás joga. Mindaddig írhat betűket, amíg annak eredménye egy SOS betűhármass. Ellenkező esetben a másik játékos következik.
3. Ha a rács betelt, és az egyes játékosok SOS száma azonos, akkor a játék döntetlen.



SOS



SOS



A **Tromino** egy papír-ceruza játék, mely a vizuális érzékelést, térbeli tájékozódási képességet fejleszt, miközben megtanítja a gyerekeket előre gondolkodni és stratégiát építeni.

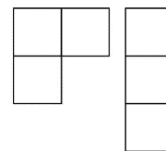
Játékosok száma: 2 fő

Játék kellékek: négyzetrácsos játéktábla, játékosonként más-más színű filctoll vagy ceruza. Kicsiknél használhatunk korongokat is megfelelő négyzetrácsos táblával.

A játéktábla lehet 5x5 vagy 8x8-as méretű.

Játék célja:

A játékot az nyeri, aki utolsóként tud elhelyezni trominot a játéktáblára.



Tromino:

A trominó három négyzetből álló alakzat, amelyek az élek mentén vannak összekapcsolva. Lehet L vagy I alakú. A játékosok megállapodása alapján játszható a játék csak L alakú vagy L és I alakú trominok együttes használatával is.

A játék menete:

1. A játékosok váltakozva kiszínezik a megfelelő négyzeteket, hogy létrehozzanak egy trominót
2. A játék akkor ér véget, ha a következő játékosnak már nem marad hely újabb tromino rajzolásához.

A **Tromino** egy papír-ceruza játék, mely a vizuális érzékelést, térbeli tájékozódási képességet fejleszt, miközben megtanítja a gyerekeket előre gondolkodni és stratégiát építeni.

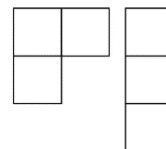
Játékosok száma: 2 fő

Játék kellékek: négyzetrácsos játéktábla, játékosonként más-más színű filctoll vagy ceruza. Kicsiknél használhatunk korongokat is megfelelő négyzetrácsos táblával.

A játéktábla lehet 5x5 vagy 8x8-as méretű.

Játék célja:

A játékot az nyeri, aki utolsóként tud elhelyezni trominot a játéktáblára.

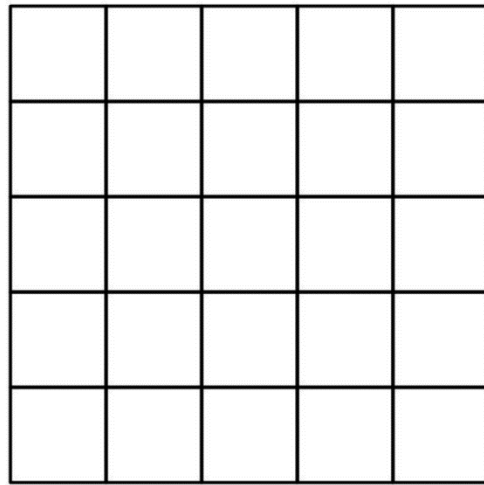
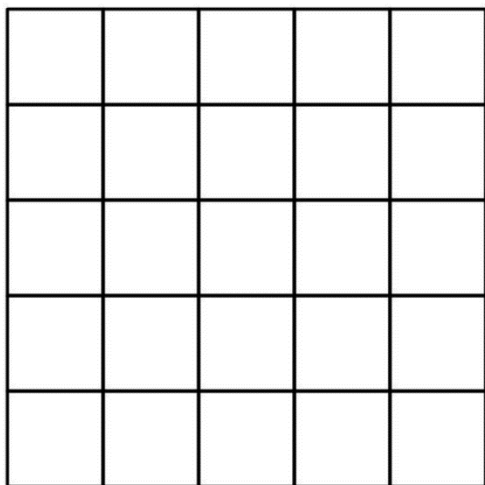
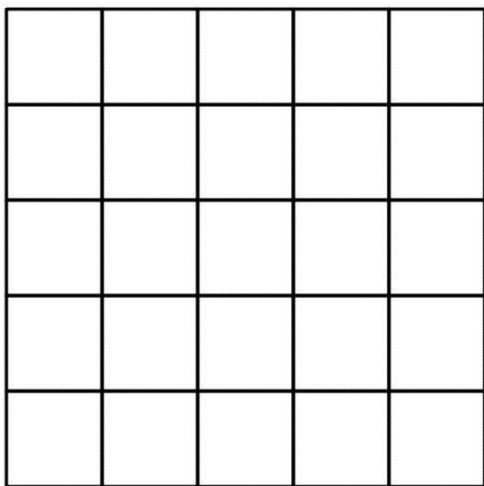
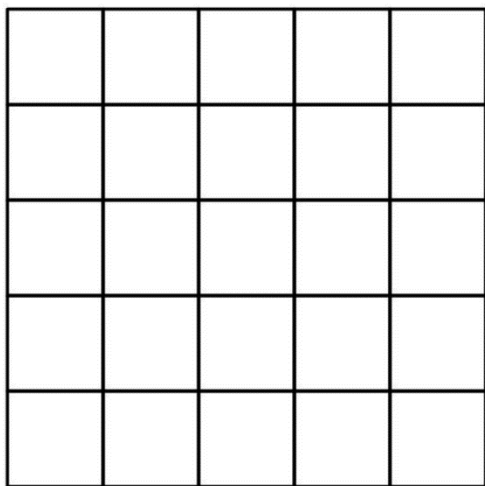


Tromino:

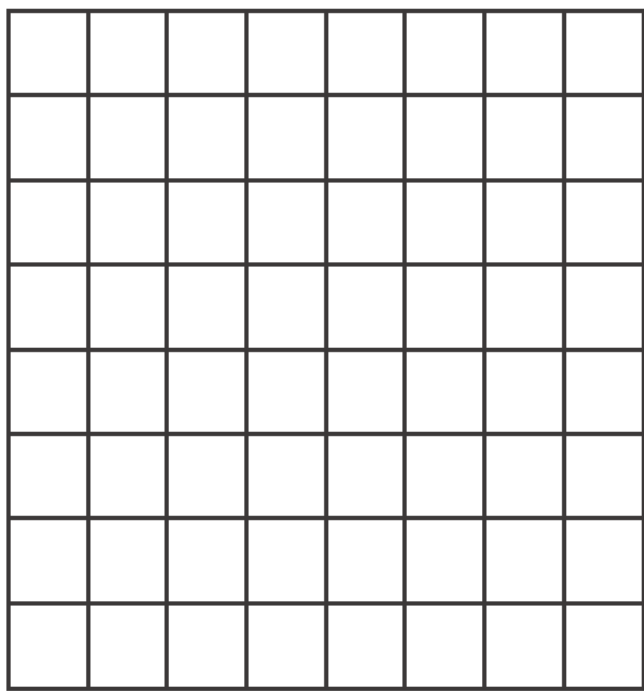
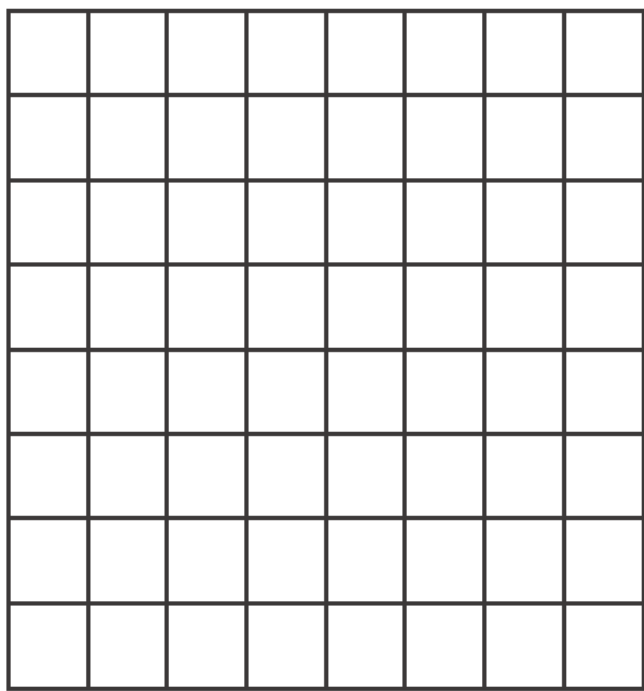
A trominó három négyzetből álló alakzat, amelyek az élek mentén vannak összekapcsolva. Lehet L vagy I alakú. A játékosok megállapodása alapján játszható a játék csak L alakú vagy L és I alakú trominok együttes használatával is.

A játék menete:

1. A játékosok váltakozva kiszínezik a megfelelő négyzeteket, hogy létrehozzanak egy trominót
2. A játék akkor ér véget, ha a következő játékosnak már nem marad hely újabb tromino rajzolásához.



TROMINO



A **Területfoglaló** egy papír-ceruza játék, mely a vizuális érzékelést, térbeli tájékozódási képességet fejleszt, miközben segíti a kerület és terület fogalmának megértését, gyakoroltatja a gyerekekkel a szorzótáblát, fejszámolást.

Játékosok száma: 2 fő

Játék kellékek: négyzetrácsos játéktábla, játékosonként más-más színű vékony filctoll vagy ceruza, két darab hagyományos dobókocka.

A játéktábla javasolt mérete 15x15 négyzetrács, de lehet ettől eltérő méretű is.

Játék célja:

A játékot az nyeri, aki a nagyobb területű részt tudta elfoglalni a játékpályán.

A játék menete:

1. Minden játékos kiválaszt egy színes ceruzát vagy filcet, amelyet a játékban használni fog.
2. A játékosok felváltva dobnak a kockákkal. Az általuk dobott két szám, mint oldaladatok segítségével megrajzolják egy téglalap vagy négyzet kerületét, és beírják annak területét az alakzat közepére.
3. Az első alakzatot mindig a két ellentétes sarokba kell illeszteni.
4. Minden további alakzatot úgy kell megrajzolni, hogy legyen közös oldala valamely korábban rajzolt alakzattal.
5. A játék akkor ér véget, amikor a játékosoknak elfogy a helyük az alakzatok megrajzolásához.
6. Ezt követően a játékosok összeadják az általuk elfoglalt területeket. Az nyer, akinél ez a terület nagyobb.

A **Területfoglaló** egy papír-ceruza játék, mely a vizuális érzékelést, térbeli tájékozódási képességet fejleszt, miközben segíti a kerület és terület fogalmának megértését, gyakoroltatja a gyerekekkel a szorzótáblát, fejszámolást.

Játékosok száma: 2 fő

Játék kellékek: négyzetrácsos játéktábla, játékosonként más-más színű vékony filctoll vagy ceruza, két darab hagyományos dobókocka.

A játéktábla javasolt mérete 15x15 négyzetrács, de lehet ettől eltérő méretű is.

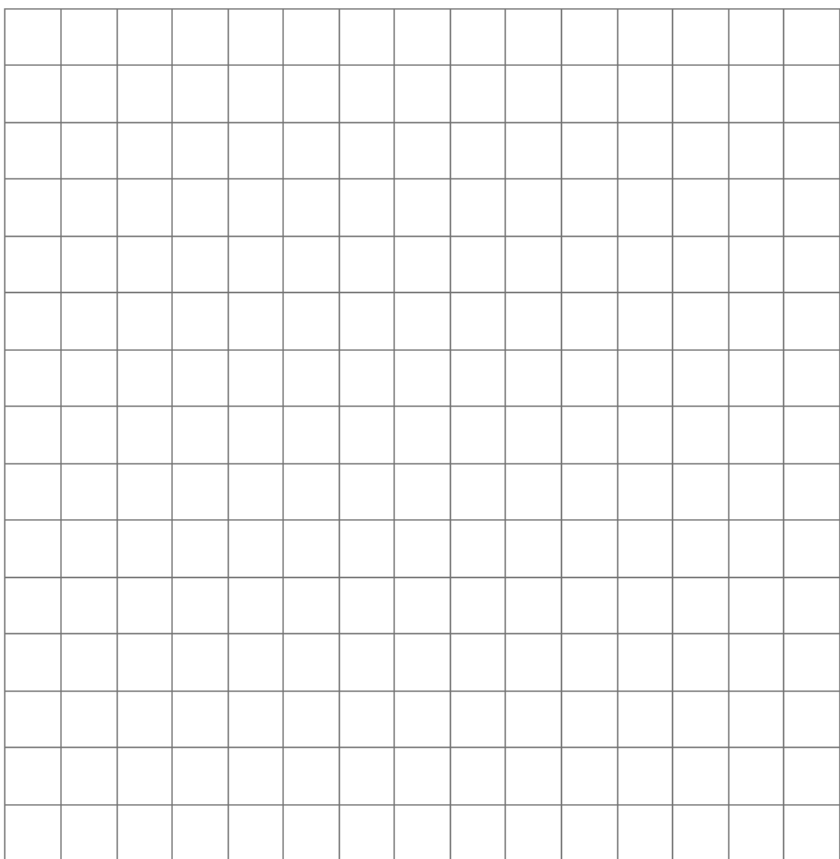
Játék célja:

A játékot az nyeri, aki a nagyobb területű részt tudta elfoglalni a játékpályán.

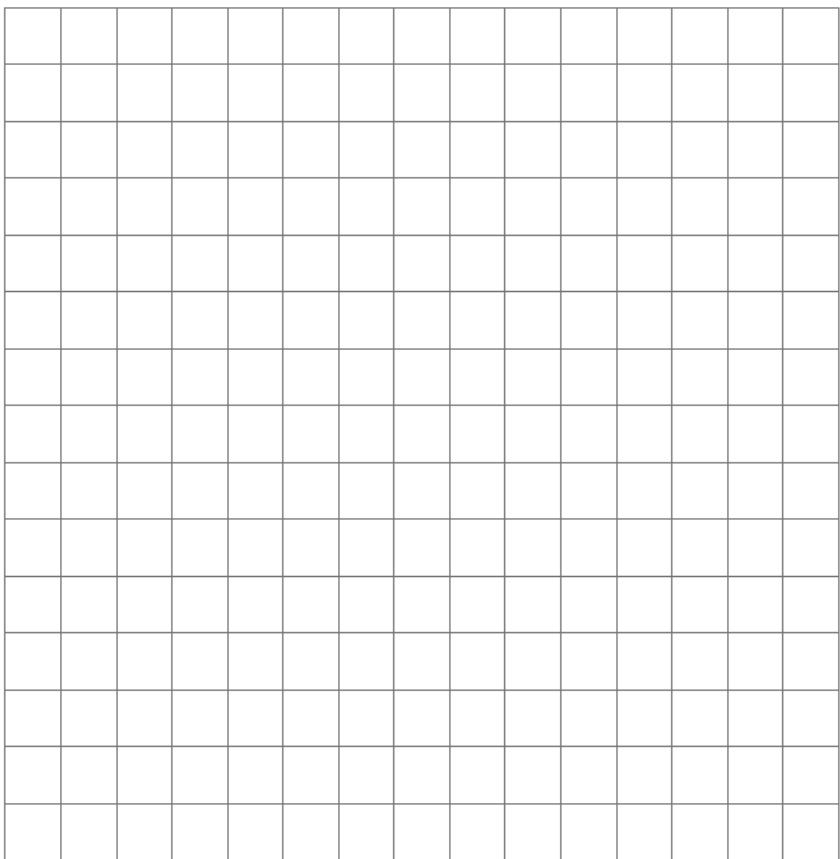
A játék menete:

1. Minden játékos kiválaszt egy színes ceruzát vagy filcet, amelyet a játékban használni fog.
2. A játékosok felváltva dobnak a kockákkal. Az általuk dobott két szám, mint oldaladatok segítségével megrajzolják egy téglalap vagy négyzet kerületét, és beírják annak területét az alakzat közepére.
3. Az első alakzatot mindig a két ellentétes sarokba kell illeszteni.
4. Minden további alakzatot úgy kell megrajzolni, hogy legyen közös oldala valamely korábban rajzolt alakzattal.
5. A játék akkor ér véget, amikor a játékosoknak elfogy a helyük az alakzatok megrajzolásához.
6. Ezt követően a játékosok összeadják az általuk elfoglalt területeket. Az nyer, akinél ez a terület nagyobb.

TERÜLETFOGLALÓ



TERÜLETFOGLALÓ



A **Négyzetfoglaló** egy papír-ceruza játék, mely a szorzótábla gyakoroltatásának egy hatékony módja.

Játékosok száma: 2-4 fő

Játék kellékek: négyzetrácsos játéktábla, játékosonként más-más színű vékony filctoll vagy ceruza, két darab dobókocka. A dobókockákat speciálisan alakítjuk ki, hogy minden szorzat előfordulhasson. Az egyik kockát 1-től 5-ig, a másikat 6-tól 10-ig számozzuk, és minden kockán elhelyezünk egy * jelet is.

A játéktábla tartalmazza az összes szorzatot 1-től 100-ig.

Játék célja: A játékot az nyeri, aki több négyzetet tud kiszínezni a játék végéig.

A játék menete:

1. Minden játékos kiválaszt egy színes ceruzát vagy filcet, amelyet a játékban használni fog.
2. A játékosok felváltva dobznak a két kockával. A dobáskor kapott két számot összeszorozzák és a kapott szorzatot körülvevő négyzet egy oldalát megrajzolhatják két szomszédos pontja között függőlegesen vagy vízszintesen. A * helyére bármilyen szám helyettesíthető 1-től 10-ig. Ha egy játékos berajzolt egy vonalat, akkor a következő játékos következik a kockadobással.
3. Ha egy játékos egy négyzet utolsó oldalát rajzolta be, akkor kiszínezheti a négyzetet a saját színével. Majd újra ő következhet a dobásban.
4. Ha egy játékos számára már nem marad a dobott szorzathoz megrajzolható vonal, akkor a következő játékoson a sor.
5. A játék akkor ér véget, ha minden vonal megrajzolásra került, vagy adott idő elteltével is befejezhetjük a játékot.
6. A játékot az nyeri, akinek a legtöbb kiszínezett négyzete van a játékpályán.

A **Négyzetfoglaló** egy papír-ceruza játék, mely a szorzótábla gyakoroltatásának egy hatékony módja.

Játékosok száma: 2-4 fő

Játék kellékek: négyzetrácsos játéktábla, játékosonként más-más színű vékony filctoll vagy ceruza, két darab dobókocka. A dobókockákat speciálisan alakítjuk ki, hogy minden szorzat előfordulhasson. Az egyik kockát 1-től 5-ig, a másikat 6-tól 10-ig számozzuk, és minden kockán elhelyezünk egy * jelet is.

A játéktábla tartalmazza az összes szorzatot 1-től 100-ig.

Játék célja: A játékot az nyeri, aki több négyzetet tud kiszínezni a játék végéig.

A játék menete:

1. Minden játékos kiválaszt egy színes ceruzát vagy filcet, amelyet a játékban használni fog.
2. A játékosok felváltva dobznak a két kockával. A dobáskor kapott két számot összeszorozzák és a kapott szorzatot körülvevő négyzet egy oldalát megrajzolhatják két szomszédos pontja között függőlegesen vagy vízszintesen. A * helyére bármilyen szám helyettesíthető 1-től 10-ig. Ha egy játékos berajzolt egy vonalat, akkor a következő játékos következik a kockadobással.
3. Ha egy játékos egy négyzet utolsó oldalát rajzolta be, akkor kiszínezheti a négyzetet a saját színével. Majd újra ő következhet a dobásban.
4. Ha egy játékos számára már nem marad a dobott szorzathoz megrajzolható vonal, akkor a következő játékoson a sor.
5. A játék akkor ér véget, ha minden vonal megrajzolásra került, vagy adott idő elteltével is befejezhetjük a játékot.
6. A játékot az nyeri, akinek a legtöbb kiszínezett négyzete van a játékpályán

1	6	64	16	80	15	12
18	50	27	63	21	72	5
45	18	32	10	2	48	42
81	24	9	24	14	60	18
12	90	49	28	36	35	4
7	30	36	25	8	12	40
24	3	54	56	70	20	100

NÉGYZETFOGLALÓ

1	6	64	16	80	15	12
18	50	27	63	21	72	5
45	18	32	10	2	48	42
81	24	9	24	14	60	18
12	90	49	28	36	35	4
7	30	36	25	8	12	40
24	3	54	56	70	20	100

NÉGYZETFOGLALÓ

A **Vonalkázós játék** egy papír-ceruza alapú területfoglalós játék, mely a vizuális érzékelést, térbeli tájékozódási képességet fejleszti, miközben stratégia építésre ösztönöz.

Játékosok száma: 2 fő

Játék kellékek: négyzetrácsos játéktábla, játékosonként más-más színű vékony filctoll vagy ceruza.

A játéktábla bármilyen alakú lehet, csak egységnégyzetekből épüljön fel.

Játék célja:

Minél több négyzet elfoglalása, azaz saját jellel (kör vagy x) való ellátása. Akinek több ilyen lesz a játék végén, az nyer.

A játék menete:

1. Az induláskor az üres tábla vonaldarabkáira (négyzetek oldalaira) a játékosok felváltva rajzolhatnak egy-egy vonalat.
2. Amikor valamelyik négyzet 4. oldala is megrajzolásra kerül (bezárul), akkor az ezt behúzó játékos elhelyezi a saját jelét a négyzetbe (a kört vagy az x jelet). Ezután ismét ő következik, mindaddig, amíg négyzetet foglal el.
3. A játék akkor ér véget, amikor az összes négyzetoldal berajzolásra került.

Változatok:

A négyzeteket feltölthetjük számértékekkel. Ebben az esetben az nyer, akinek az elfoglalt mezőinek nagyobb az összértéke. Ez már a korábbi stratégián való változtatást is igényli majd.

Ha a számok közé negatív számokat is elhelyezünk, vagy nagyobb értékű mezőket (pl. 10-es), azzal megint más stratégia megalkotására ösztönzünk, hiszen, lesznek kerülendő és megszerzendő mezők.

A **Vonalkázós játék** egy papír-ceruza alapú területfoglalós játék, mely a vizuális érzékelést, térbeli tájékozódási képességet fejleszti, miközben stratégia építésre ösztönöz.

Játék kellékek: négyzetrácsos játéktábla, játékosonként más-más színű vékony filctoll vagy ceruza.

A játéktábla bármilyen alakú lehet, csak egységnégyzetekből épüljön fel.

Játék célja:

Minél több négyzet elfoglalása, azaz saját jellel (kör vagy x) való ellátása. Akinek több ilyen lesz a játék végén, az nyer.

A játék menete:

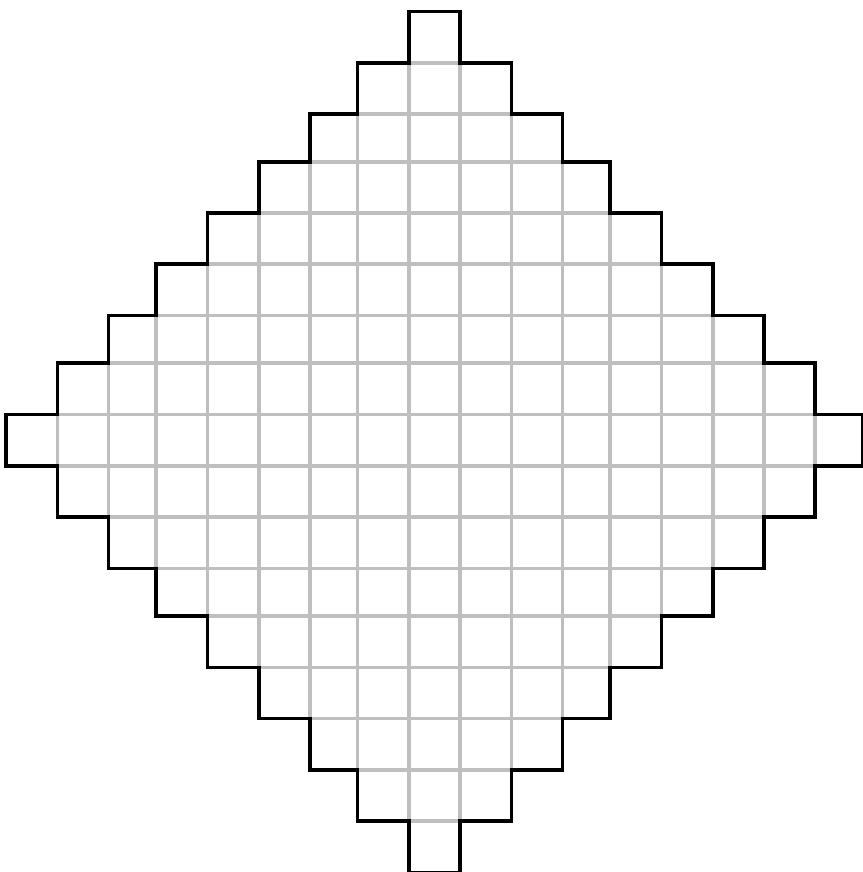
1. Az induláskor az üres tábla vonaldarabkáira (négyzetek oldalaira) a játékosok felváltva rajzolhatnak egy-egy vonalat.
2. Amikor valamelyik négyzet 4. oldala is megrajzolásra kerül (bezárul), akkor az ezt behúzó játékos elhelyezi a saját jelét a négyzetbe (a kört vagy az x jelet). Ezután ismét ő következik, mindaddig, amíg négyzetet foglal el.
3. A játék akkor ér véget, amikor az összes négyzetoldal berajzolásra került.

Változatok:

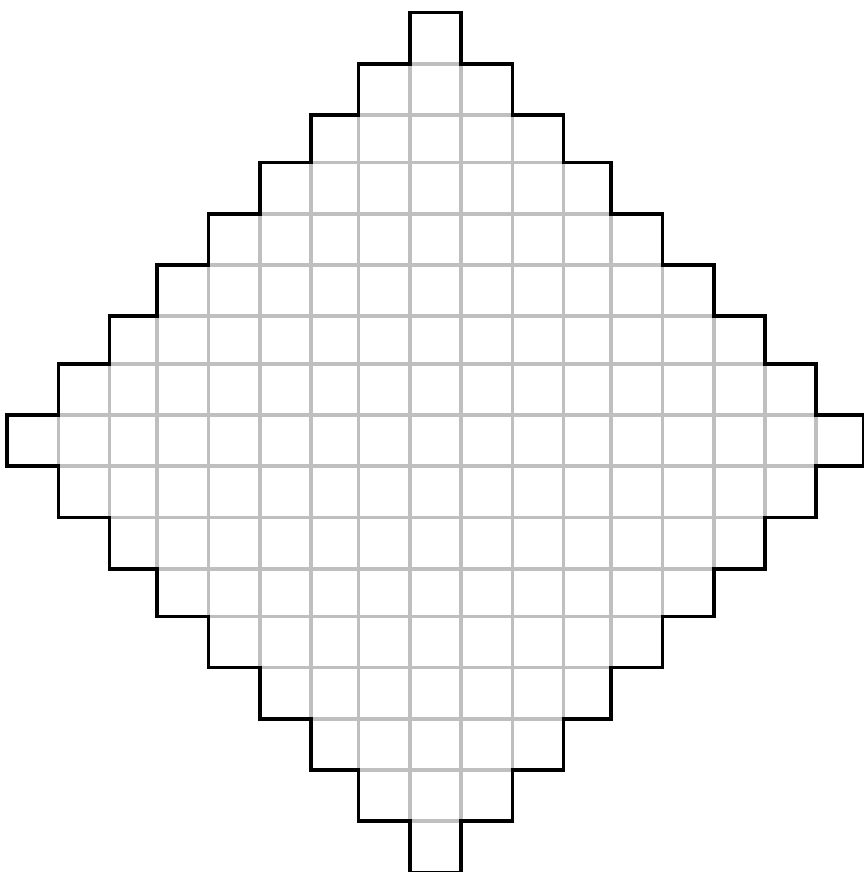
A négyzeteket feltölthetjük számértékekkel. Ebben az esetben az nyer, akinek az elfoglalt mezőinek nagyobb az összértéke. Ez már a korábbi stratégián való változtatást is igényli majd.

Ha a számok közé negatív számokat is elhelyezünk, vagy nagyobb értékű mezőket (pl. 10-es), azzal megint más stratégia megalkotására ösztönzünk, hiszen, lesznek kerülendő és megszerzendő mezők.

VONALKÁZÓS JÁTÉK



VONALKÁZÓS JÁTÉK



A **Vonalkázós játék** egy papír-ceruza alapú területfoglalós játék, mely a vizuális érzékelést, térbeli tájékozódási képességet fejleszti, miközben stratégia építésre ösztönöz.

Játékosok száma: 2 fő

Játék kellékek: négyzetrácsos játéktábla, játékosonként más-más színű vékony filctoll vagy ceruza.

A játéktábla bármilyen alakú lehet, csak egységnégyzetekből épüljön fel.

Játék célja:

Minél több négyzet elfoglalása, azaz saját jellel (kör vagy x) való ellátása. Akinek több ilyen lesz a játék végén, az nyer.

A játék menete:

1. Az induláskor az üres tábla vonaldarabkáira (négyzetek oldalaira) a játékosok felváltva rajzolhatnak egy-egy vonalat.
2. Amikor valamelyik négyzet 4. oldala is megrajzolásra kerül (bezárul), akkor az ezt behúzó játékos elhelyezi a saját jelét a négyzetbe (a kört vagy az x jelet). Ezután ismét ő következik, mindaddig, amíg négyzetet foglal el.
3. A játék akkor ér véget, amikor az összes négyzetoldal berajzolásra került.

Változatok:

A négyzeteket feltölthetjük számértékekkel. Ebben az esetben az nyer, akinek az elfoglalt mezőinek nagyobb az összértéke. Ez már a korábbi stratégián való változtatást is igényli majd.

Ha a számok közé negatív számokat is elhelyezünk, vagy nagyobb értékű mezőket (pl. 10-es), azzal megint más stratégia megalkotására ösztönzünk, hiszen, lesznek kerülendő és megszerzendő mezők.

A **Vonalkázós játék** egy papír-ceruza alapú területfoglalós játék, mely a vizuális érzékelést, térbeli tájékozódási képességet fejleszti, miközben stratégia építésre ösztönöz.

Játék kellékek: négyzetrácsos játéktábla, játékosonként más-más színű vékony filctoll vagy ceruza.

A játéktábla bármilyen alakú lehet, csak egységnégyzetekből épüljön fel.

Játék célja:

Minél több négyzet elfoglalása, azaz saját jellel (kör vagy x) való ellátása. Akinek több ilyen lesz a játék végén, az nyer.

A játék menete:

1. Az induláskor az üres tábla vonaldarabkáira (négyzetek oldalaira) a játékosok felváltva rajzolhatnak egy-egy vonalat.
2. Amikor valamelyik négyzet 4. oldala is megrajzolásra kerül (bezárul), akkor az ezt behúzó játékos elhelyezi a saját jelét a négyzetbe (a kört vagy az x jelet). Ezután ismét ő következik, mindaddig, amíg négyzetet foglal el.
3. A játék akkor ér véget, amikor az összes négyzetoldal berajzolásra került.

Változatok:

A négyzeteket feltölthetjük számértékekkel. Ebben az esetben az nyer, akinek az elfoglalt mezőinek nagyobb az összértéke. Ez már a korábbi stratégián való változtatást is igényli majd.

Ha a számok közé negatív számokat is elhelyezünk, vagy nagyobb értékű mezőket (pl. 10-es), azzal megint más stratégia megalkotására ösztönzünk, hiszen, lesznek kerülendő és megszerzendő mezők.

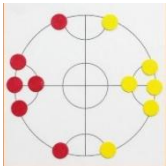
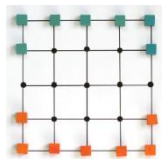
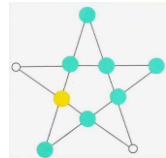
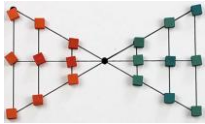
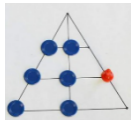
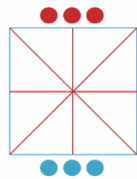
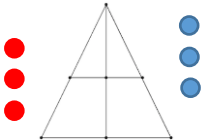
VONALKÁZÓS JÁTÉK 2

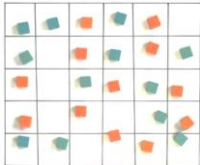
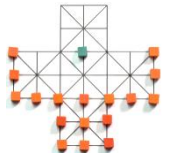
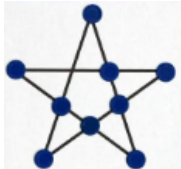
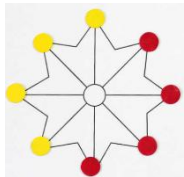
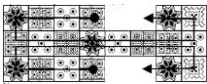
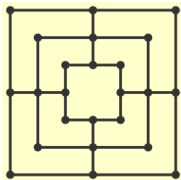
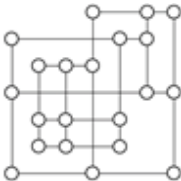
6	5	4	8	8	4	5	6
5	9	3	7	7	3	9	5
4	3	2	1	1	2	3	4
8	7	1	10	10	1	7	8
8	7	1	10	10	1	7	8
4	3	2	1	1	2	3	4
5	9	3	7	7	3	9	5
6	5	4	8	8	4	5	6

VONALKÁZS JÁTÉK 3

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

JÁTEKOK A VILÁG MINDEN TÁJÁRÓL

Játéktábla	Játék neve	Játékosok száma	Származási hely
	Watermelon chess	2	Kína
	Pong Hau K'i	2	Kína
	Five Field Kono	2	Korea
	Kaooa	2	India
	Lau Kata kati	2	India
	Len Choa	2	Thaiföld
	Tapatan	2	Fülöp-szigetek
	Queah	2	Libéria
	Tsoro Yematatu	2	Zimbabwe

	Dara	2	Nigéria
	Nine holes	2	Anglia
	Fox and geese	2	Európa (skandináv eredetű)
	Penthalfa	1	Kréta
	Mū tōrere	2	Új-Zéland
	Tchuka Ruma	1	Indonézia
	The Royal Game of Ur	2	Mezopotámia (Irak)
	Malom	2	a világon mindenhol elterjedt
	Magyar malom	2	Magyarország

A **Watermelon Chess** vagy Xi Gua Qi eredetileg a kínai Hangzhouból származó stratégiai játék. Könnyen megtanulható, és neve ellenére semmi köze nincs a sakkhoz.

Játékosok száma: 2 fő

Játék kellékek: játék tábla, játékosonként 6-6 eltérő színű bábú (pl. fekete és fehér).

A tábla nagy körből és egy belső középre rajzolt kisebb körből áll. A nagy kört és a kisebb középső kört négy egyenlő részre osztjuk. Az osztóvonalak és a nagy kör metszéspontjaiból négy félkört rajzolunk a nagyobb kör belsejében. Így huszonegy metszéspontot kapunk, ahova majd a bábukat helyezhetjük.

Játék célja:

Az ellenfél bábúit körülvenni és mozdulatlaná tenni. Ha az ellenfél bábúinak száma kettőre csökken, akkor megnyertük a játékot.

A játék menete:

1. A játékosok döntenek el, hogy ki kezdi a játékot.
2. Minden játékosnak a hat bábuját először a tábla oldalán lévő hat legközelebbi metszéspontra kell elhelyezni.
3. A játékosok felváltva egy-egy egy bábút mozgathatnak. Egy bábú egy alkalommal egy lépést mozoghat a táblán lévő mintát követve.
4. Az ellenfél bábuját elfoghatjuk, ha körül vesszük őt a bábuinkkal úgy, hogy ne tudjon mozogni. Egy körben csak egy bábút lehet elfogni. Az elfogott darabokat eltávolítjuk a tábláról.
5. A cél az, hogy az ellenfél bábuinak számát kettőre csökkentsük.

A **Watermelon Chess** vagy Xi Gua Qi eredetileg a kínai Hangzhouból származó stratégiai játék. Könnyen megtanulható, és neve ellenére semmi köze nincs a sakkhoz.

Játékosok száma: 2 fő

Játék kellékek: játék tábla, játékosonként 6-6 eltérő színű bábú (pl. fekete és fehér).

A tábla nagy körből és egy belső középre rajzolt kisebb körből áll. A nagy kört és a kisebb középső kört négy egyenlő részre osztjuk. Az osztóvonalak és a nagy kör metszéspontjaiból négy félkört rajzolunk a nagyobb kör belsejében. Így huszonegy metszéspontot kapunk, ahova majd a bábukat helyezhetjük.

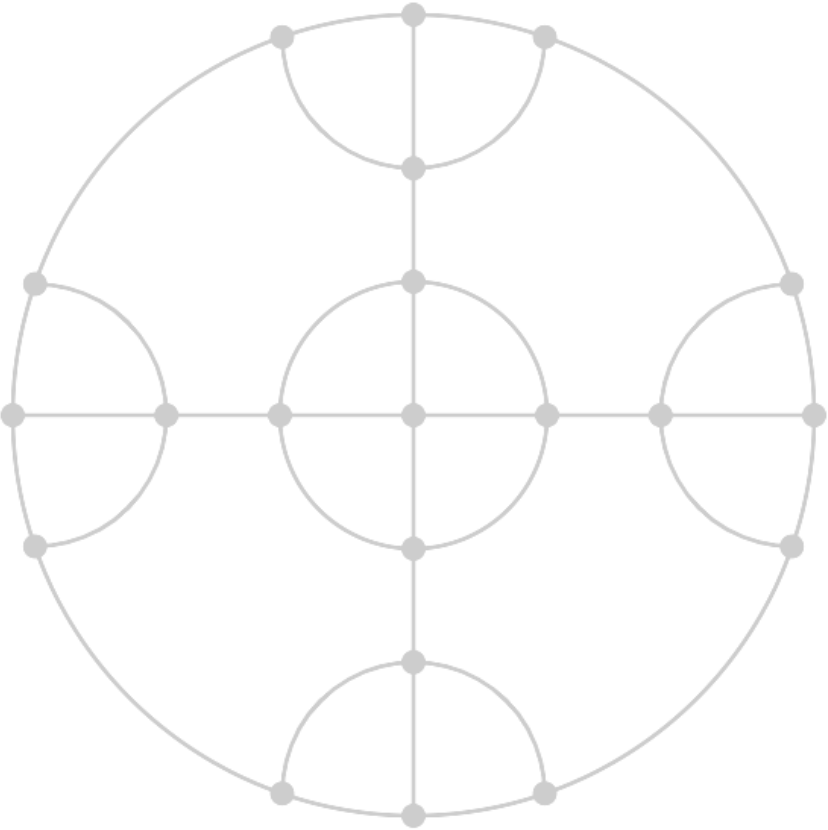
Játék célja:

Az ellenfél bábúit körülvenni és mozdulatlaná tenni. Ha az ellenfél bábúinak száma kettőre csökken, akkor megnyertük a játékot.

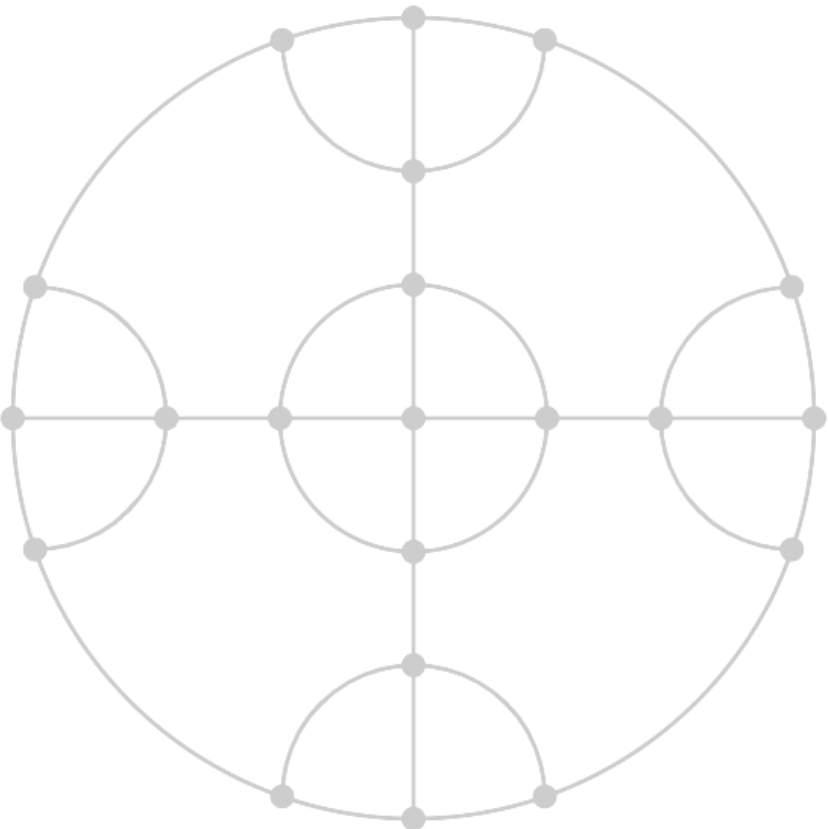
A játék menete:

1. A játékosok döntenek el, hogy ki kezdi a játékot.
2. Minden játékosnak a hat bábuját először a tábla oldalán lévő hat legközelebbi metszéspontra kell elhelyezni.
3. A játékosok felváltva egy-egy egy bábút mozgathatnak. Egy bábú egy alkalommal egy lépést mozoghat a táblán lévő mintát követve.
4. Az ellenfél bábuját elfoghatjuk, ha körül vesszük őt a bábuinkkal úgy, hogy ne tudjon mozogni. Egy körben csak egy bábút lehet elfogni. Az elfogott darabokat eltávolítjuk a tábláról.
5. A cél az, hogy az ellenfél bábuinak számát kettőre csökkentsük.

Watermelon Chess



Watermelon Chess



A Pong Hau K'i egy nagyon egyszerű társasjáték Kínából. Koreában Ou-moul-ko-no néven ismert a játék. Hasonló játékokat találhatunk Thaiföldön és Indiában is.

Játékosok száma: 2 fő

Játék kellékek: játék tábla, játékosonként 2-2 eltérő színű korong (pl. fekete és fehér). Minden játéktábla 5 csomópontból és 7 élből áll.

Játék célja:

Az ellenfél korongját mozgásképtelenné tenni.

A játék menete:

1. A játékosok döntenek el, hogy ki kezdi a játékot.
2. A játékosok felhelyezik a korongokat a táblára: az első játékos a felső sarkokra, a második játékos az alsó sarkokra.
3. Az első játékos középre helyezi az egyik korongját. Ezután a játékosok felváltva mozgatják a korongokat a vonalak mentén, amíg az egyik játékos meg nem akadályozza a másik mozgását.

Opció: Ha ugyanazt a három lépést háromszor megismétlik, döntetlenben kiegyezhetnek a játékosok.

A Pong Hau K'i egy nagyon egyszerű társasjáték Kínából. Koreában Ou-moul-ko-no néven ismert a játék. Hasonló játékokat találhatunk Thaiföldön és Indiában is.

Játékosok száma: 2 fő

Játék kellékek: játék tábla, játékosonként 2-2 eltérő színű korong (pl. fekete és fehér). Minden játéktábla 5 csomópontból és 7 élből áll.

Játék célja:

Az ellenfél korongját mozgásképtelenné tenni.

A játék menete:

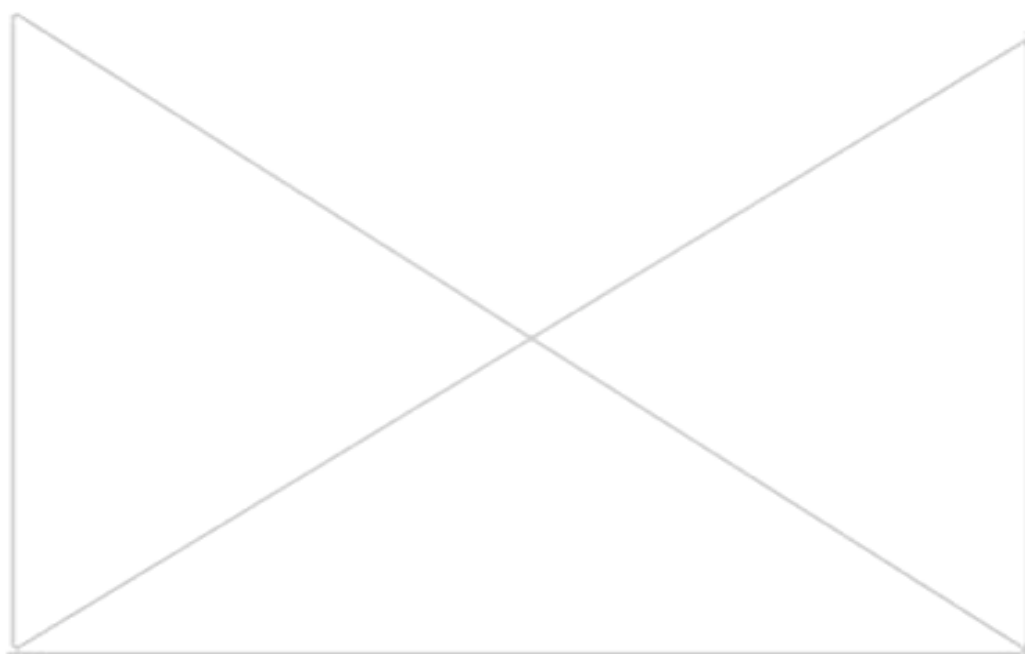
1. A játékosok döntenek el, hogy ki kezdi a játékot.
2. A játékosok felhelyezik a korongokat a táblára: az első játékos a felső sarkokra, a második játékos az alsó sarkokra.
3. Az első játékos középre helyezi az egyik korongját. Ezután a játékosok felváltva mozgatják a korongokat a vonalak mentén, amíg az egyik játékos meg nem akadályozza a másik mozgását.

Opció: Ha ugyanazt a három lépést háromszor megismétlik, döntetlenben kiegyezhetnek a játékosok.

PONG HAU K'I



PONG HAU K'I



A Five Field Kono stratégiai játék Koreából származik. Koreai nyelven o-pat-ko-no-nak hívják.

Játékosok száma: 2 fő

Játék kellékek: játék tábla, játékosonként 7-7 eltérő színű korong (pl. fekete és fehér).

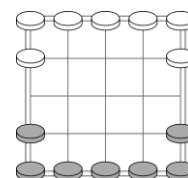
A játéktábla egy 5x5-ös rácszat.

Játék célja:

Gyorsan átkelni a táblán, és az összes korongot azokra a rácspontokra juttatni, amelyeket a játék kezdetekor az ellenfél korongjai voltak.

A játék menete:

1. Helyezze a korongokat a kiindulási helyzetbe (lsd. ábra.)
2. A játékosok maguk döntenek el, ki kezdi a játékot. Ezt követően felváltva játszanak.
3. A korongok egyszerre egy lépést mozoghatnak
4. A korongok csak átlósan mozoghatnak előre vagy hátra a rácspontokon.
5. Korongot nem rögzíthetünk vagy ugorhatunk át.
6. Már foglalt rácspontra nem léphetünk.
7. A játék akkor ér véget, amikor az egyik játékos átjutott a táblát, és elfoglalta az ellenfél összes kezdőpontját.



Néhány további szabályra lehet szükség az örökké tartó játékok megelőzése érdekében.

8. Ha egy játékos a kezdő pozíciójában hagy egy vagy több korongot, hogy véglegesen blokkolja a másik játékost, akkor az ellenfele nyerhet, ha csak a többi megüresedett mezőt foglalja el.
9. Ha egyik játékos sem tud túljutni a másikon, akkor mindketten megállapodhatnak a döntetlenben.

A Five Field Kono stratégiai játék Koreából származik. Koreai nyelven o-pat-ko-no-nak hívják.

Játékosok száma: 2 fő

Játék kellékek: játék tábla, játékosonként 7-7 eltérő színű korong (pl. fekete és fehér).

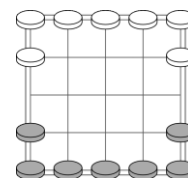
A játéktábla egy 5x5-ös rácszat.

Játék célja:

Gyorsan átkelni a táblán, és az összes korongot azokra a rácspontokra juttatni, amelyeket a játék kezdetekor az ellenfél korongjai voltak.

A játék menete:

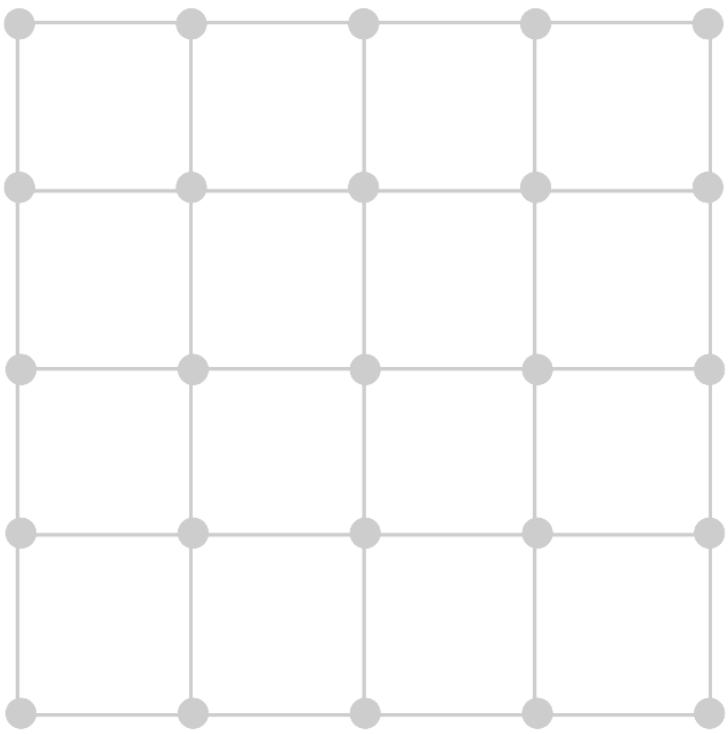
1. Helyezze a korongokat a kiindulási helyzetbe (lsd. ábra.)
2. A játékosok maguk döntenek el, ki kezdi a játékot. Ezt követően felváltva játszanak.
3. A korongok egyszerre egy lépést mozoghatnak
4. A korongok csak átlósan mozoghatnak előre vagy hátra a rácspontokon.
5. Korongot nem rögzíthetünk vagy ugorhatunk át.
6. Már foglalt rácspontra nem léphetünk.
7. A játék akkor ér véget, amikor az egyik játékos átjutott a táblát, és elfoglalta az ellenfél összes kezdőpontját.



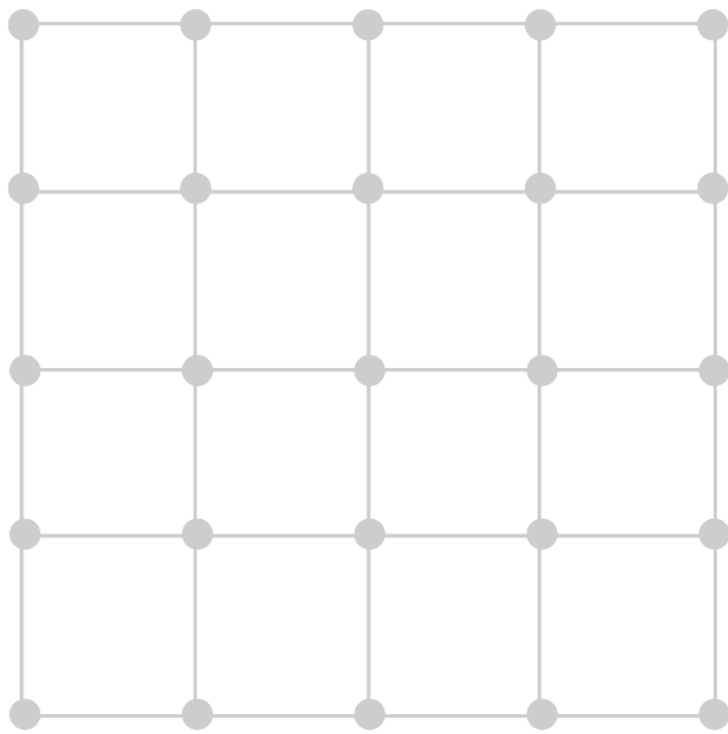
Néhány további szabályra lehet szükség az örökké tartó játékok megelőzése érdekében.

8. Ha egy játékos a kezdő pozíciójában hagy egy vagy több korongot, hogy véglegesen blokkolja a másik játékost, akkor az ellenfele nyerhet, ha csak a többi megüresedett mezőt foglalja el.
9. Ha egyik játékos sem tud túljutni a másikon, akkor mindketten megállapodhatnak a döntetlenben.

FIVE FIELD KONO



FIVE FIELD KONO



A Kaooa egy kétjátékos absztrakt stratégiai játék Indiából. Ez egy vadászjáték. A Kaooát két dolog teszi egyedivé, az egyik, hogy a tábla egy pentagram, a másik, hogy a játékosok igencsak eltérő számú bábúval játszanak. A Kaooa keselyűk és varjak néven is ismert.

Játékosok száma: 2 fő

Játék kellékek: játék tábla, játékosonként 1 (keselyű) illetve 7 (varjak) eltérő színű korong (pl. fekete és fehér). A játéktábla egy pentagram.

Játék célja:

A varjak célja, hogy körülvegyék a keselyűt, és megakadályozzák mozgását. A keselyű célja négy varjú befogása. Egy varjút úgy foghat el, ha átugorja.

A játék menete:

1. A játéktáblán kis körök jelzik a varjak és a keselyű által elfoglalható helyeket.
2. A varjak az egyik helyről a szomszédos üres helyre mozoghatnak. Egy körben csak egy mozgás megengedett. A varjaknak ugrálni tilos.
3. A keselyű körönként csak egyet léphet. A keselyű szomszédos üres helyre mozoghat vagy átugorva egy varjút elfoghatja azt. Ugrás csak egyenes vonalban megengedett. Az elfogott varjakat eltávolítjuk a játékból. A keselyűnek el kell fognia a varjút, ha lehetősége nyílik rá.
4. Az 1. játékos a játéktábla tíz kis körének bármelyikére elhelyezhet egy varjút.
5. A 2. játékos bármely szabad helyre elhelyezheti a keselyűt.
6. Az 1. játékos ismét elhelyez egy varjút a játéktáblán.
7. A keselyű ezt követően mozoghat, vagy ugorhat egyenes vonalban.
8. Az 1. játékos csak azután kezdhet mozogni, ha mind a 7 varjút elhelyezte a táblán.
9. A keselyű nyer, ha sikerül elfognia legalább 4 varjút.
10. A varjak nyernek, ha sikerül úgy csapdába ejteni a keselyűt, hogy az nem tud lépni.
11. Előfordulhat, hogy a játékosok ismétlődő lépéssorokban ragadnak. Ilyenkor kiegyezhetnek egy döntetlenben.

A Kaooa egy kétjátékos absztrakt stratégiai játék Indiából. Ez egy vadászjáték. A Kaooát két dolog teszi egyedivé, az egyik, hogy a tábla egy pentagram, a másik, hogy a játékosok igencsak eltérő számú bábúval játszanak. A Kaooa keselyűk és varjak néven is ismert.

Játékosok száma: 2 fő

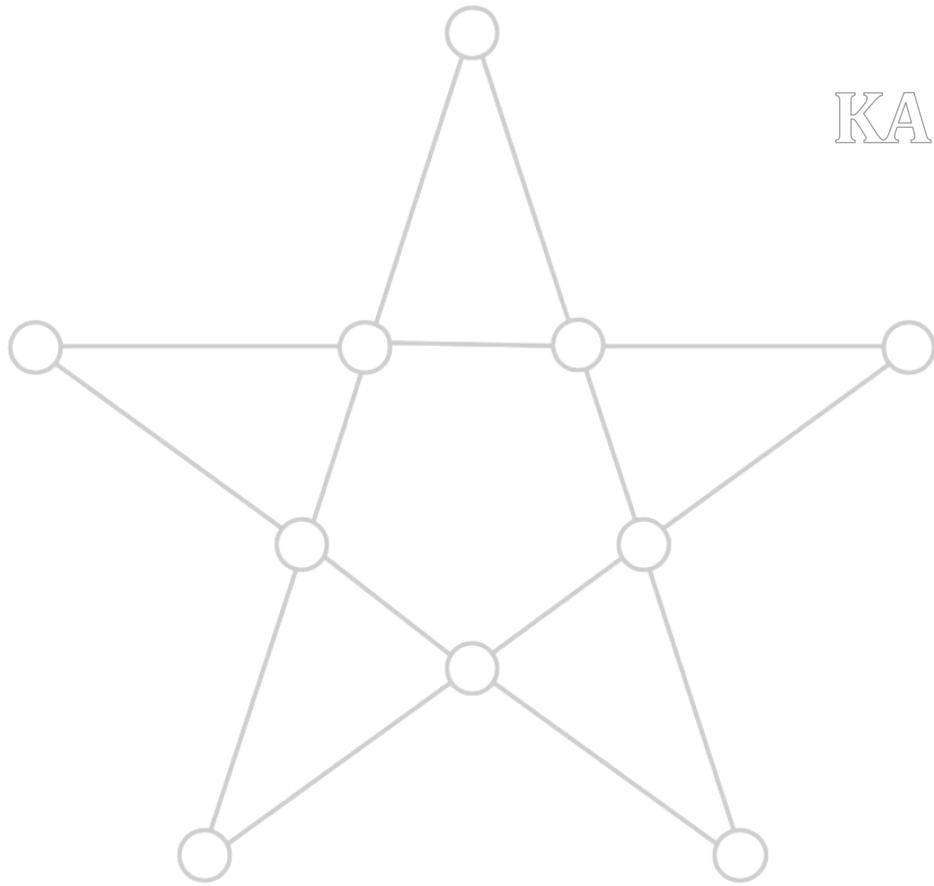
Játék kellékek: játék tábla, játékosonként 1 (keselyű) illetve 7 (varjak) eltérő színű korong (pl. fekete és fehér). A játéktábla egy pentagram.

Játék célja:

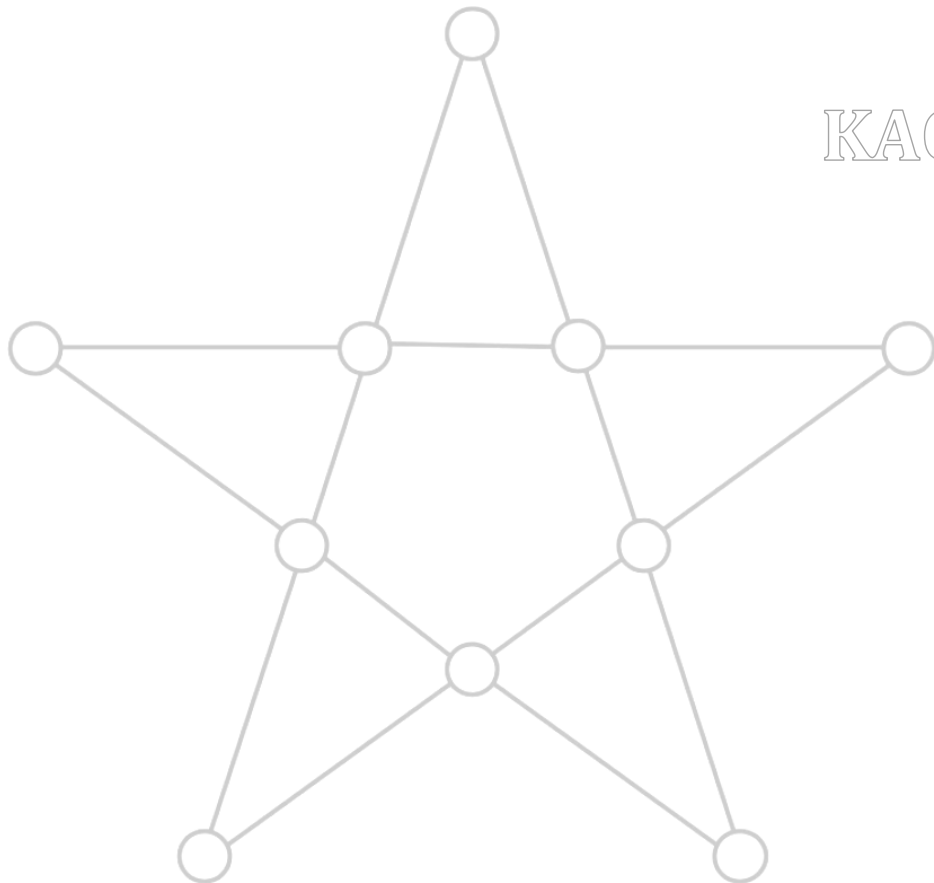
A varjak célja, hogy körülvegyék a keselyűt, és megakadályozzák mozgását. A keselyű célja négy varjú befogása. Egy varjút úgy foghat el, ha átugorja.

A játék menete:

1. A játéktáblán kis körök jelzik a varjak és a keselyű által elfoglalható helyeket.
2. A varjak az egyik helyről a szomszédos üres helyre mozoghatnak. Egy körben csak egy mozgás megengedett. A varjaknak ugrálni tilos.
3. A keselyű körönként csak egyet léphet. A keselyű szomszédos üres helyre mozoghat vagy átugorva egy varjút elfoghatja azt. Ugrás csak egyenes vonalban megengedett. Az elfogott varjakat eltávolítjuk a játékból. A keselyűnek el kell fognia a varjút, ha lehetősége nyílik rá.
4. Az 1. játékos a játéktábla tíz kis körének bármelyikére elhelyezhet egy varjút.
5. A 2. játékos bármely szabad helyre elhelyezheti a keselyűt.
6. Az 1. játékos ismét elhelyez egy varjút a játéktáblán.
7. A keselyű ezt követően mozoghat, vagy ugorhat egyenes vonalban.
8. Az 1. játékos csak azután kezdhet mozogni, ha mind a 7 varjút elhelyezte a táblán.
9. A keselyű nyer, ha sikerül elfognia legalább 4 varjút.
10. A varjak nyernek, ha sikerül úgy csapdába ejteni a keselyűt, hogy az nem tud lépni.
11. Előfordulhat, hogy a játékosok ismétlődő lépéssorokban ragadnak. Ilyenkor kiegyezhetnek egy döntetlenben.



KA00A



KA00A

A Lau Kata kati egy kétjátékos stratégiai játék Indiából. Szórakoztató, gyorsan elkészíthető, könnyen megtanulható, logikus gondolkodásra ösztönző és a kitartást jutalmazó játék.

Játékosok száma: 2 fő

Játék kellékek: játéktábla, 9-9 eltérő színű korong játékosonként (pl. fekete és fehér)

A tábla két „háromszögből” áll, amelyek egy közös csúcsukkal pillangó alakban kapcsolódnak egymáshoz.

Játék célja:

Az ellenfél korongjainak elfogása, vagy mozgásuknak a megakadályozása.

A játék menete:

1. A játékosok döntenek el, ki kezdi a játékot.
2. Helyezzük el az összes korongot úgy, hogy az azonos színűek azonos térfélre kerüljenek és a középpont üres maradjon.
3. A játékosok felváltva mozgathatják korongjaikat a vonalak mentén egy szomszédos üres pontra.
4. A játékosok úgy foghatják el az ellenfél korongját, ha a vonalak mentén átugorják azt egy szomszédos üres pontra érkezve.
5. Ha egy játékos elfoghatna egy korongot, de nem teszi és helyette mást lép, elveszti azt a korongját, amellyel az elfogást létre tudta volna hozni.
6. A játékosok egy körben az ellenfél több korongját is elfoghatják, és ekkor a mozgás irányát is megváltoztathatják két elfogás között.
7. Az a játékos nyer, aki elfogja az ellenfél összes korongját vagy lehetetlenné teszi a mozgásukat.

Megjegyzés:

Az első lépést mindig elfogás követi majd.

Ha a játék vége nagyon elhúzódik, a játékosok dönthetnek a befejezés mellett, ilyenkor az nyer, akinek több korongja található a játéktáblán.

A Lau Kata kati egy kétjátékos stratégiai játék Indiából. Szórakoztató, gyorsan elkészíthető, könnyen megtanulható, logikus gondolkodásra ösztönző és a kitartást jutalmazó játék.

Játékosok száma: 2 fő

Játék kellékek: játéktábla, 9-9 eltérő színű korong játékosonként (pl. fekete és fehér)

A tábla két „háromszögből” áll, amelyek egy közös csúcsukkal pillangó alakban kapcsolódnak egymáshoz.

Játék célja:

Az ellenfél korongjainak elfogása, vagy mozgásuknak a megakadályozása.

A játék menete:

1. A játékosok döntenek el, ki kezdi a játékot.
2. Helyezzük el az összes korongot úgy, hogy az azonos színűek azonos térfélre kerüljenek és a középpont üres maradjon.
3. A játékosok felváltva mozgathatják korongjaikat a vonalak mentén egy szomszédos üres pontra.
4. A játékosok úgy foghatják el az ellenfél korongját, ha a vonalak mentén átugorják azt egy szomszédos üres pontra érkezve.
5. Ha egy játékos elfoghatna egy korongot, de nem teszi és helyette mást lép, elveszti azt a korongját, amellyel az elfogást létre tudta volna hozni.
6. A játékosok egy körben az ellenfél több korongját is elfoghatják, és ekkor a mozgás irányát is megváltoztathatják két elfogás között.
7. Az a játékos nyer, aki elfogja az ellenfél összes korongját vagy lehetetlenné teszi a mozgásukat.

Megjegyzés:

Az első lépést mindig elfogás követi majd.

Ha a játék vége nagyon elhúzódik, a játékosok dönthetnek a befejezés mellett, ilyenkor az nyer, akinek több korongja található a játéktáblán.



Lau Kata kati



Lau Kata kati

A Len Choa egy thaiföldi játék, amely a tigrist hat leopárddal állítja szembe.

Játékosok száma: 2 fő

Játék kellékek: játéktábla, 1 tigrist és a 6 leopárdot jelző eltérő színű korong a két játékosnak (pl. leopárd fekete, a tigrisek fehér korongok)

A játéktábla egy egyenlő szárú háromszög, melyet függőlegesen kettéosztunk egy vonallal, vízszintesen pedig két vonallal három részre osztjuk. A vonalak metszéspontjaiba köröket rajzolunk.

Játék célja:

A tigris megpróbálja elkapni a leopárdokat úgy, hogy átugorja őket. A leopárdok megpróbálják körül venni a tigrist úgy, hogy ne tudjon mozogni.

A játék menete:

1. A játékosok eldöntik, hogy ki lesz a tigris és ki a leopárd.
2. Az első játékos a tigrist a háromszög tetejére helyezi.
3. A második játékos az első leopárdját a tábla egyik pontjára helyezi (a táblát dzsungelnek is nevezhetjük).
4. A tigris ezután a vonalak mentén mozoghat, egy-egy lépést téve két szomszédos pont között.
5. A második játékos letesz egy újabb leopárdot a még üresen maradt körök egyikére, majd a tigris újra lép egyet, és felváltva addig ismétlik ezeket a lépéseket, amíg minden leopárd a táblára nem kerül. (Egyik leopárdot sem mozdíthatjuk el a táblán, amíg mind a hatot el nem helyeztük.)
6. Miután az összes leopárd a táblára került, a játék továbbra is váltakozik a játékosok között.
7. A tigris átugorhatja a leopárdot, ha a leopárd másik oldalán, ugyanazon a vonalon lévő pont szabad. Az átugrott leopárdot eltávolítjuk a tábláról.
8. A játék addig folytatódik, amíg a tigris csapdába nem esik, és már nem tud mozogni vagy ugrani, vagy pedig túl kevés a leopárd ahhoz, hogy csapdába ejtse a tigrist.

Megjegyzés: Kipróbálhatjuk a játékot öt vagy hét leopárddal is, ekkor változtatni érdemes az addigi stratégián.

A Len Choa egy thaiföldi játék, amely a tigrist hat leopárddal állítja szembe.

Játékosok száma: 2 fő

Játék kellékek: játéktábla, 1 tigrist és a 6 leopárdot jelző eltérő színű korong a két játékosnak (pl. leopárd fekete, a tigrisek fehér korongok)

A játéktábla egy egyenlő szárú háromszög, melyet függőlegesen kettéosztunk egy vonallal, vízszintesen pedig két vonallal három részre osztjuk. A vonalak metszéspontjaiba köröket rajzolunk.

Játék célja:

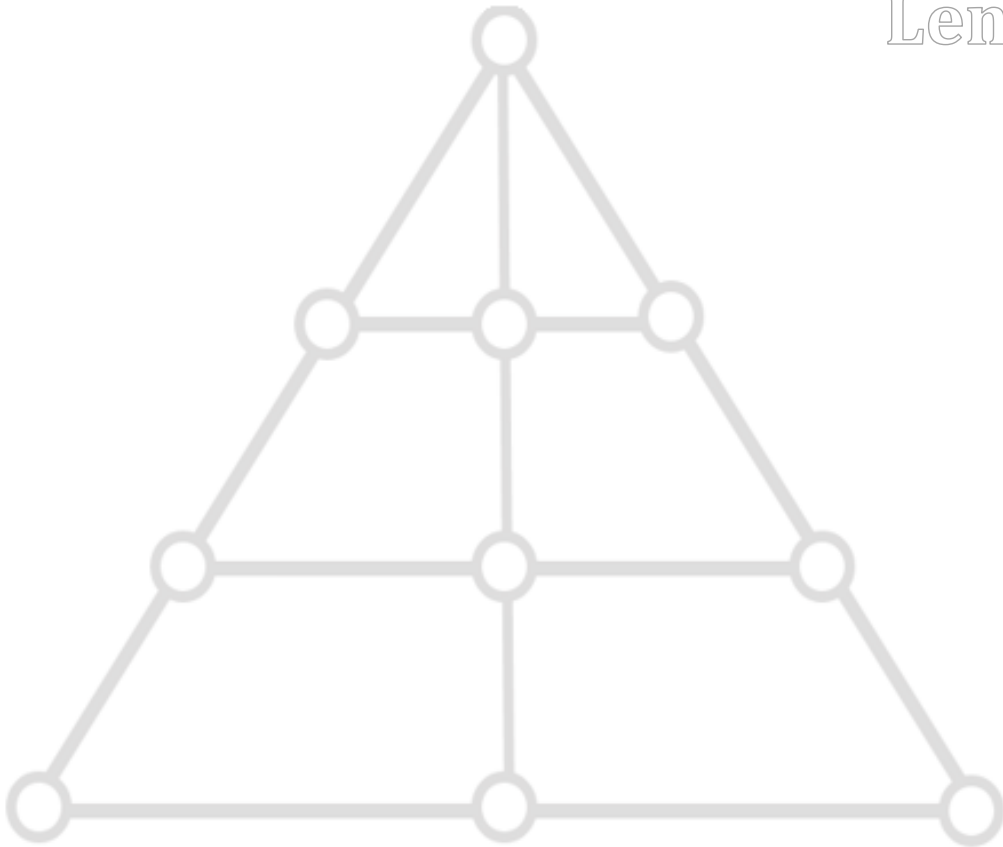
A tigris megpróbálja elkapni a leopárdokat úgy, hogy átugorja őket. A leopárdok megpróbálják körül venni a tigrist úgy, hogy ne tudjon mozogni.

A játék menete:

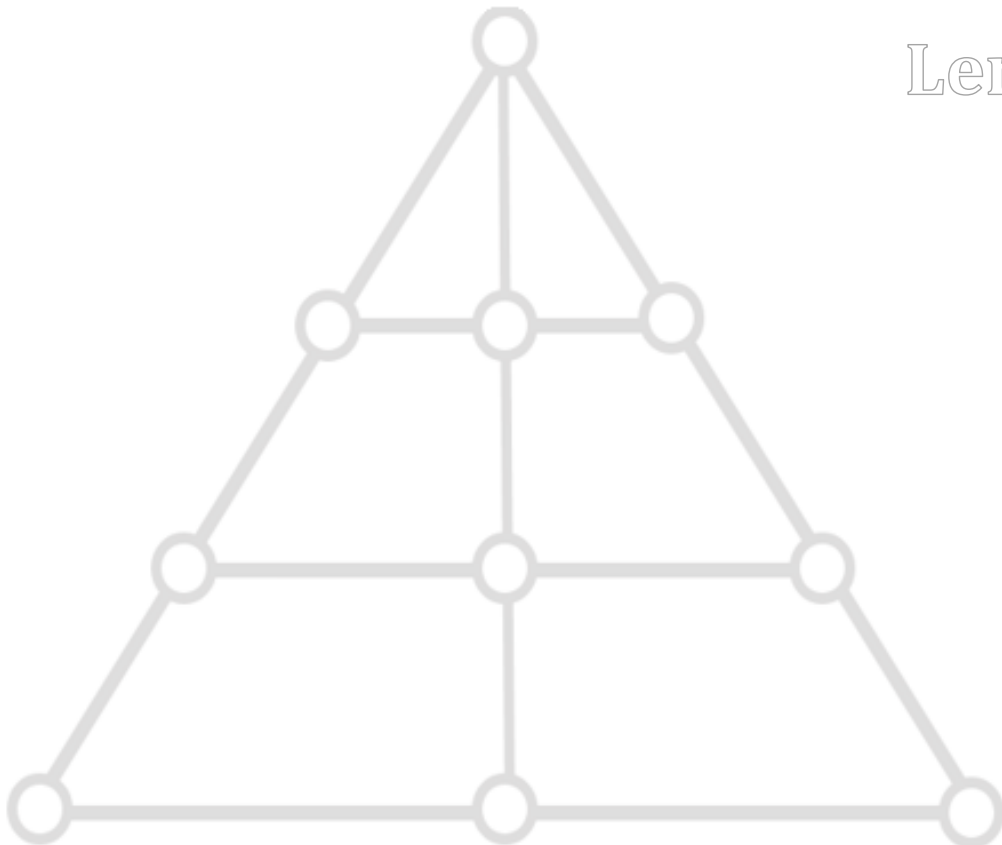
1. A játékosok eldöntik, hogy ki lesz a tigris és ki a leopárd.
2. Az első játékos a tigrist a háromszög tetejére helyezi.
3. A második játékos az első leopárdját a tábla egyik pontjára helyezi (a táblát dzsungelnek is nevezhetjük).
4. A tigris ezután a vonalak mentén mozoghat, egy-egy lépést téve két szomszédos pont között.
5. A második játékos letesz egy újabb leopárdot a még üresen maradt körök egyikére, majd a tigris újra lép egyet, és felváltva addig ismétlik ezeket a lépéseket, amíg minden leopárd a táblára nem kerül. (Egyik leopárdot sem mozdíthatjuk el a táblán, amíg mind a hatot el nem helyeztük.)
6. Miután az összes leopárd a táblára került, a játék továbbra is váltakozik a játékosok között.
7. A tigris átugorhatja a leopárdot, ha a leopárd másik oldalán, ugyanazon a vonalon lévő pont szabad. Az átugrott leopárdot eltávolítjuk a tábláról.
8. A játék addig folytatódik, amíg a tigris csapdába nem esik, és már nem tud mozogni vagy ugrani, vagy pedig túl kevés a leopárd ahhoz, hogy csapdába ejtse a tigrist.

Megjegyzés: Kipróbálhatjuk a játékot öt vagy hét leopárddal is, ekkor változtatni érdemes az addigi stratégián.

Len Choa



Len Choa



A **Tapatan** az egyetlen római játék, amely minden módosítás nélkül élte túl az ókort
Ezért pontosan ismerjük a szabályait, bár nem ismerjük a latin nevét.

A római városok padlójába karcolt számos „kerék” mintát sokáig a játék körkörös változatának tekintették. Sokféle néven ismert, a Fülöp-szigeteken Tapatan néven ismert.

Játékosok száma: 2 fő

Játék kellékek: játék tábla, játékosonként 3-3 korong

A játéktábla egy négyzetből vagy egy körből áll, amelyet 4 egymást metsző vonal keresztez. Ez kilenc pontot ad a korongok elhelyezéséhez.

Játék célja:

A játékot az nyeri, akinek legelőször helyezkedik el három azonos színű korongja egy vonalban.

A játék menete:

1. A játékosok felváltva helyezik rá korongjaikat az üres körökre a táblán.
2. Ha mind a hat korong felkerült a táblára, a játékosok felváltva csúszthatnak egy-egy korongot bármely vonal mentén egy szomszédos körhöz.
3. Minden esetben el kell mozgatni egy korongot a játékosnak, ha rá kerül a sor. Korong korongot nem ugorhat át és egy körön egyszerre csak egy korong lehet elhelyezve.
4. A játékosok addig váltják egymást, amíg az egyik játékos három korongja nem alkot egy egyenes vonalat. Ez a játékos lesz a győztes.

A **Tapatan** az egyetlen római játék, amely minden módosítás nélkül túlélte az ókort
Ezért pontosan ismerjük a szabályait, bár nem ismerjük a latin nevét.

A római városok padlójába karcolt számos „kerék” mintát sokáig a játék körkörös változatának tekintették. Sokféle néven ismert, a Fülöp-szigeteken Tapatan néven ismert.

Játékosok száma: 2 fő

Játék kellékek: játék tábla, játékosonként 3-3 korong

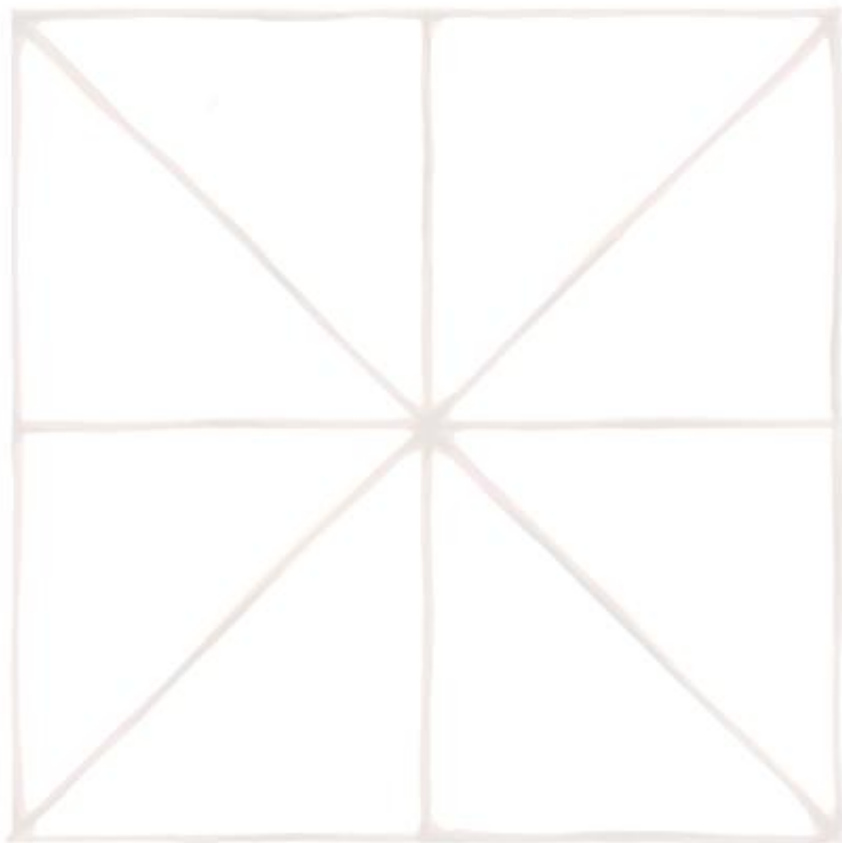
A játéktábla egy négyzetből vagy egy körből áll, amelyet 4 egymást metsző vonal keresztez. Ez kilenc pontot ad a korongok elhelyezéséhez.

Játék célja:

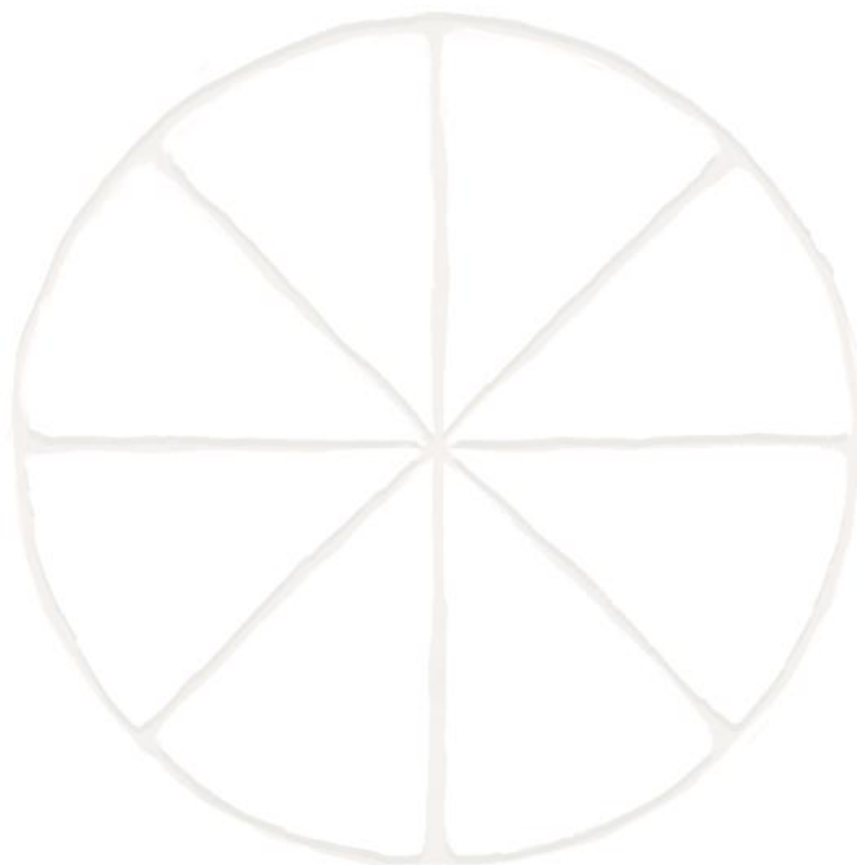
A játékot az nyeri, akinek legelőször helyezkedik el három azonos színű korongja egy vonalban.

A játék menete:

1. A játékosok felváltva helyezik rá korongjaikat az üres körökre a táblán.
2. Ha mind a hat korong felkerült a táblára, a játékosok felváltva csúszthatnak egy-egy korongot bármely vonal mentén egy szomszédos körhöz.
3. Minden esetben el kell mozgatni egy korongot a játékosnak, ha rá kerül a sor. Korong korongot nem ugorhat át és egy körön egyszerre csak egy korong lehet elhelyezve.
4. A játékosok addig váltják egymást, amíg az egyik játékos három korongja nem alkot egy egyenes vonalat. Ez a játékos lesz a győztes



TAPATAN



TAPATAN

A **Queah** Libériából származó játék. A játékot először 1882-ben rögzítették, játékosai a libériai Queah törzs tagjai voltak. A hagyományos tábla gallyak rácsából készül.

Játékosok száma: 2 fő

Játék kellékek: játék tábla, játékosonként 10-10 korong

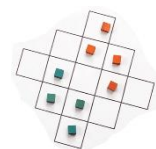
A játékot egy ferde vagy átlós négyzettáblán játsszák, mindössze 13 mezővel.

Játék célja:

Az ellenfél összes korongjának begyűjtése.

A játék menete:

1. A játékosok 4 korongjukat a játéktáblára helyezik az ábrának megfelelően.
2. A játéktáblán egyszerre max. 4 korongja lehet egy-egy játékosnak.
3. Egy koronggal léphetünk üres mezőre, vagy átugorhatjuk ellenfelünk egy korongját. Ha átugorjuk az ellenfél egy korongját, akkor azt levesszük a játéktábláról. Az ellenfél újabb korongot helyezhet ekkor a táblára, bármelyik üres mezőre.
4. Ha egy játékosnak már minden csere korongja elfogyott, akkor 4-nél kevesebb koronggal is folytathatja a játékot.
4. Az a játékos nyer, aki elsőként gyűjti be az ellenfele összes korongját.



A **Queah** Libériából származó játék. A játékot először 1882-ben rögzítették, játékosai a libériai Queah törzs tagjai voltak. A hagyományos tábla gallyak rácsából készül.

Játékosok száma: 2 fő

Játék kellékek: játék tábla, játékosonként 10-10 korong

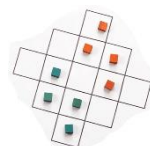
A játékot egy ferde vagy átlós négyzettáblán játsszák, mindössze 13 mezővel.

Játék célja:

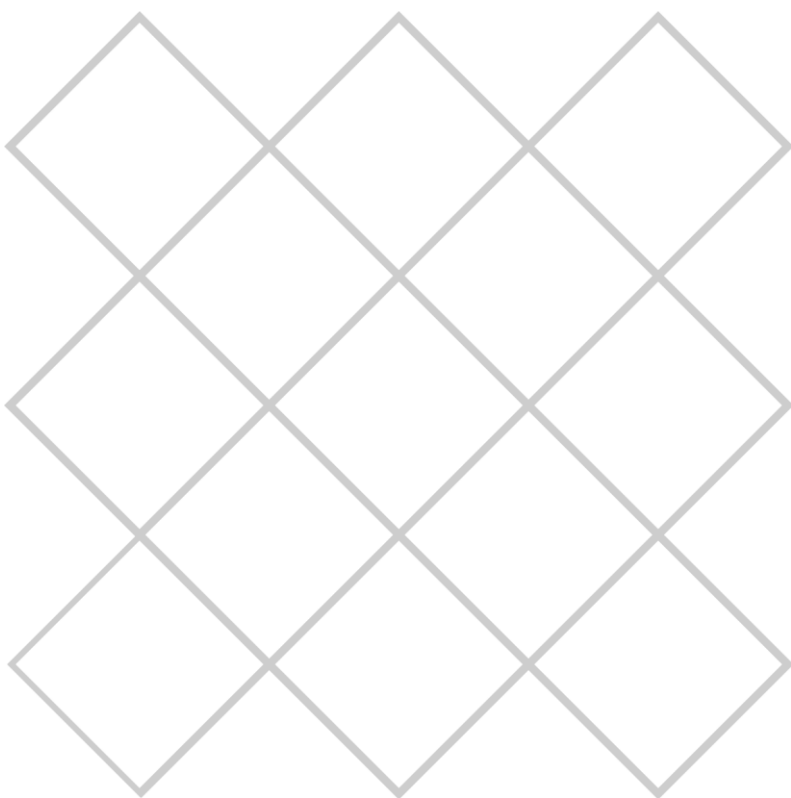
Az ellenfél összes korongjának begyűjtése.

A játék menete:

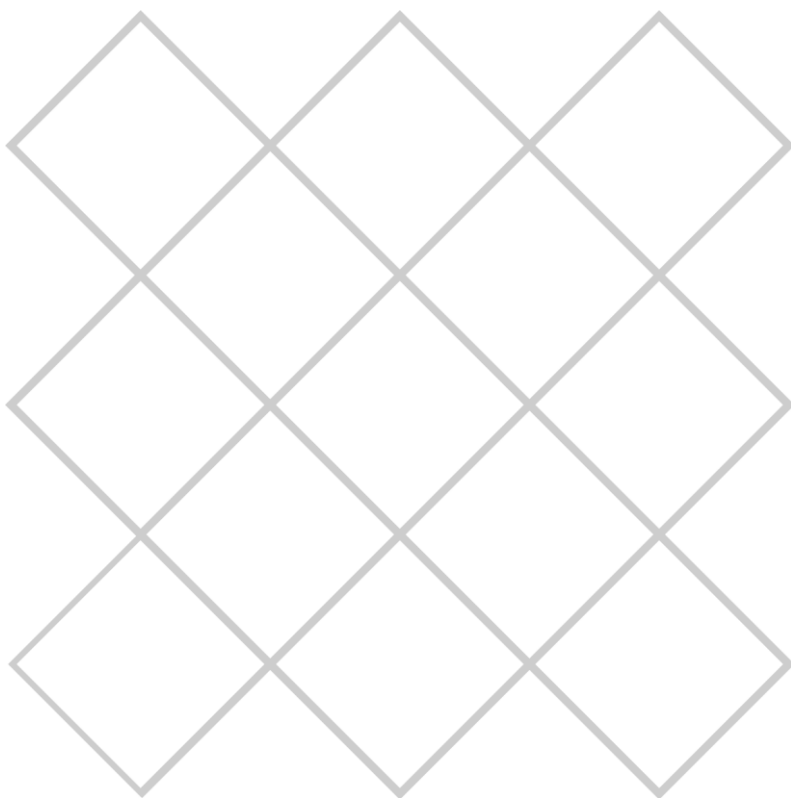
1. A játékosok 4 korongjukat a játéktáblára helyezik az ábrának megfelelően.
2. A játéktáblán egyszerre max. 4 korongja lehet egy-egy játékosnak.
3. Egy koronggal léphetünk üres mezőre, vagy átugorhatjuk ellenfelünk egy korongját. Ha átugorjuk az ellenfél egy korongját, akkor azt levesszük a játéktábláról. Az ellenfél újabb korongot helyezhet ekkor a táblára, bármelyik üres mezőre.
4. Ha egy játékosnak már minden csere korongja elfogyott, akkor 4-nél kevesebb koronggal is folytathatja a játékot.
4. Az a játékos nyer, aki elsőként gyűjti be az ellenfele összes korongját.



QUEAH



QUEAH



A Tsoro Yenatatu egy zimbabwei táblajáték

Játékosok száma: 2 fő

Játék kellékek: játék tábla, játékosonként 3-3 korong

A játéktábla egy egyenlő oldalú háromszöget formáz, függőleges tükrötengellyel és két oldal felezőpontját összekötő középvonallal. Így 7 metszéspont jön létre a táblán a játékhoz.

Játék célja:

A játékot az nyeri, akinek legelőször helyezkedik el három azonos színű korongja egy vonalban.

A játék menete:

1. A játékosok felváltva helyezik rá korongjaikat a metszéspontokra a táblán.
2. Ha mind a hat korong felkerült a táblára
 - a) a játékosok felváltva csúsztathatnak egy-egy korongot bármely vonal mentén egy szomszédos metszésponthoz, vagy
 - b) ugorhatják át sajátját vagy az ellenség korongját egyenes vonal mentén.
3. Minden esetben el kell mozgatni egy korongot a játékosnak, ha rá kerül a sor. Egy metszésponton egyszerre csak egy korong lehet elhelyezve.
4. A játékosok addig váltják egymást, amíg az egyik játékos három korongja nem alkot egy egyenes vonalat. Ez a játékos lesz a győztes. Mivel a játék sokáig eltarthat, ha patthelyzet alakul ki, a játékosok kiegyezhetnek egy döntetlenben.

A Tsoro Yenatatu egy zimbabwei táblajáték

Játékosok száma: 2 fő

Játék kellékek: játék tábla, játékosonként 3-3 korong

A játéktábla egy egyenlő oldalú háromszöget formáz, függőleges tükrötengellyel és két oldal felezőpontját összekötő középvonallal. Így 7 metszéspont jön létre a táblán a játékhoz.

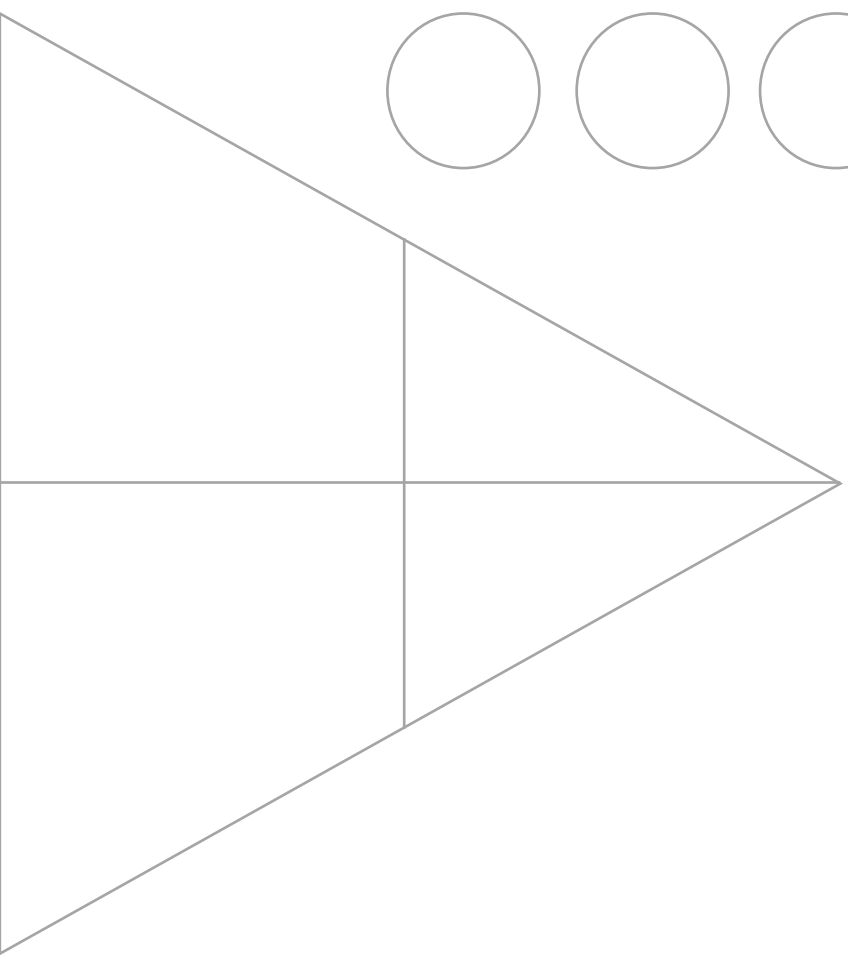
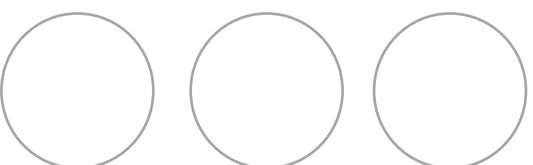
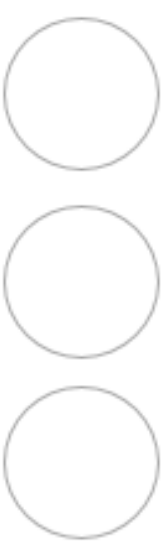
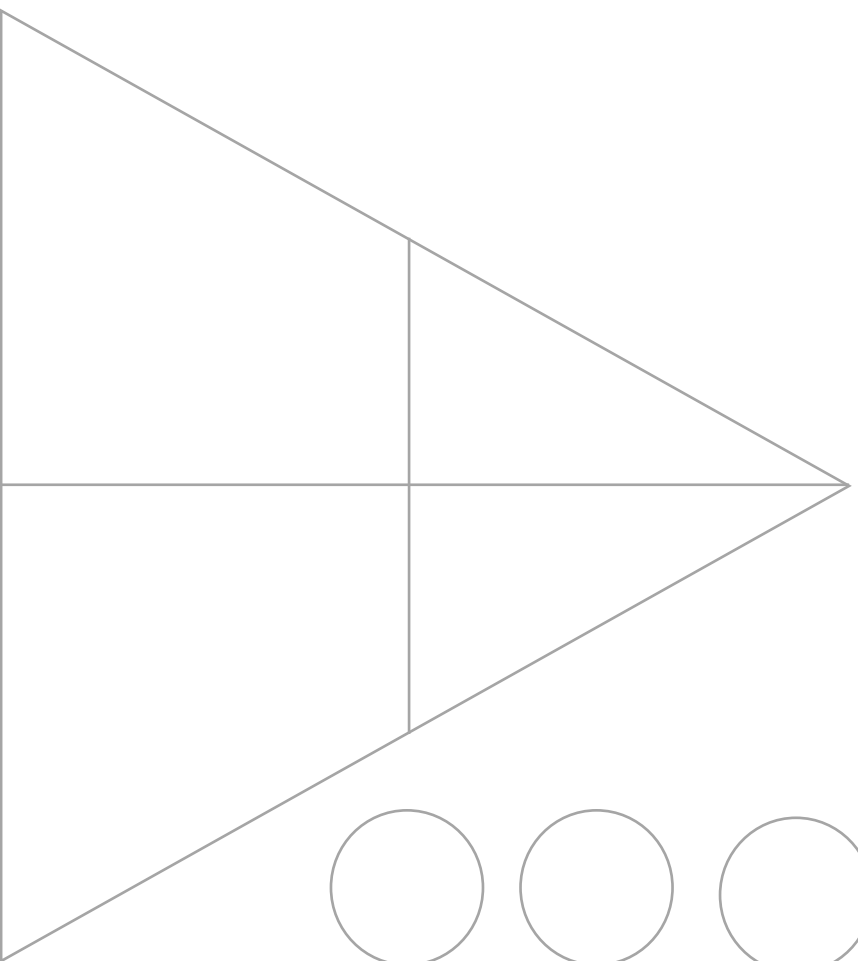
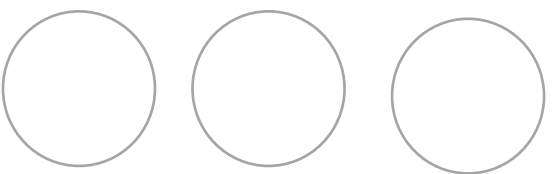
Játék célja:

A játékot az nyeri, akinek legelőször helyezkedik el három azonos színű korongja egy vonalban.

A játék menete:

1. A játékosok felváltva helyezik rá korongjaikat a metszéspontokra a táblán.
2. Ha mind a hat korong felkerült a táblára
 - a) a játékosok felváltva csúsztathatnak egy-egy korongot bármely vonal mentén egy szomszédos metszésponthoz, vagy
 - b) ugorhatják át sajátját vagy az ellenség korongját egyenes vonal mentén.
3. Minden esetben el kell mozgatni egy korongot a játékosnak, ha rá kerül a sor. Egy metszésponton egyszerre csak egy korong lehet elhelyezve.
4. A játékosok addig váltják egymást, amíg az egyik játékos három korongja nem alkot egy egyenes vonalat. Ez a játékos lesz a győztes. Mivel a játék sokáig eltarthat, ha patthelyzet alakul ki, a játékosok kiegyezhetnek egy döntetlenben.

Tsoro Yematatu



Tsoro Yematatu

A **Dara** Nigériából származó kétjátékos stratégiai játék. Nyugat-Afrika számos országában előfordulnak névváltozatai. A játékpályát néhol földbe vájt lyukakból alakítják ki, a korongokat pálcikák és kövek helyettesítik.

Játékosok száma: 2 fő

Játék kellékek: játék tábla, játékosonként 12-12 korong (fekete és fehér)

A játékot egy 5x6-os négyzetekből álló játéktáblán játszik.

Játék célja:

Az ellenfél összes korongjának begyűjtése.

A játék menete:

1. A játékot a fekete színű korongokkal kezdjük.
2. A játékosok felváltva helyezik el korongjaikat bármelyik üres mezőre, egyenként.
3. Ebben az elhelyezési fázisban tilos három egyszínű darabból álló sort kialakítani a táblán vízszintesen vagy függőlegesen (átlósan megengedett).
4. Miután az elhelyezési fázis véget ért, a játékosok felváltva (először a feketével) mozgatnak egy-egy korongot felváltva az egyik mezőről a szomszédos mezőre.
5. Átlós mozgások nem megengedettek.
6. Négy korongból álló sor nem hozható létre.
7. Ha egy játékos mozgás közben három bábuból álló sort alkot (kivéve az átlókat), ellenfele bármelyik bábuját eltávolíthatja a tábláról.
8. Ha egyszerre két, három korongból álló sor alakul ki, akkor is csak egy ellenséges korongot lehet eltávolítani a tábláról.
9. Ha egy játékos korongjainak száma kettőre csökken, akkor veszít, és ellenfele megnyeri a játékot.
10. A játékot 10 pont eléréséig érdemes folytatni. Egy győzelem 1 pontot ér, kivéve, ha a győztes nem veszített korongot, ebben az esetben 2 pontot kap.

A **Dara** Nigériából származó kétjátékos stratégiai játék. Nyugat-Afrika számos országában előfordulnak névváltozatai. A játékpályát néhol földbe vájt lyukakból alakítják ki, a korongokat pálcikák és kövek helyettesítik.

Játékosok száma: 2 fő

Játék kellékek: játék tábla, játékosonként 12-12 korong (fekete és fehér)

A játékot egy 5x6-os négyzetekből álló játéktáblán játszik.

Játék célja:

Az ellenfél összes korongjának begyűjtése.

A játék menete:

1. A játékot a fekete színű korongokkal kezdjük.
2. A játékosok felváltva helyezik el korongjaikat bármelyik üres mezőre, egyenként.
3. Ebben az elhelyezési fázisban tilos három egyszínű darabból álló sort kialakítani a táblán vízszintesen vagy függőlegesen (átlósan megengedett).
4. Miután az elhelyezési fázis véget ért, a játékosok felváltva (először a feketével) mozgatnak egy-egy korongot felváltva az egyik mezőről a szomszédos mezőre.
5. Átlós mozgások nem megengedettek.
6. Négy korongból álló sor nem hozható létre.
7. Ha egy játékos mozgás közben három bábuból álló sort alkot (kivéve az átlókat), ellenfele bármelyik bábuját eltávolíthatja a tábláról.
8. Ha egyszerre két, három korongból álló sor alakul ki, akkor is csak egy ellenséges korongot lehet eltávolítani a tábláról.
9. Ha egy játékos korongjainak száma kettőre csökken, akkor veszít, és ellenfele megnyeri a játékot.
10. A játékot 10 pont eléréséig érdemes folytatni. Egy győzelem 1 pontot ér, kivéve, ha a győztes nem veszített korongot, ebben az esetben 2 pontot kap.

DARA

DARA

A **Nine Holes** egy kisebb gyerekek által is könnyen magtanulható logikai játék,
a malom előfutára.

Játékosok száma: 2 fő

Játék kellékek: játék tábla, játékosonként 3-3 korong (fekete és fehér)

A játékot egy 2x2-es négyzetrács vonalain játszá.

Játék célja:

Három korongból sort alkotni (átlós sor nem megengedett).

A játék menete:

1. A játékosok felváltva helyezik el korongjaikat a játéktáblára, a metszéspontokra.
2. Miután az összes korongot egy-egy metszéspontra helyezték, a játékosok felváltva mozgatják a korongjaikat a vonalak mentén (metszéspontról, metszéspontra).
3. Az a játékos nyer, akinek először sikerül korongjaiból sort alkotnia.

A **Nine Holes** egy kisebb gyerekek által is könnyen magtanulható logikai játék,
a malom előfutára.

Játékosok száma: 2 fő

Játék kellékek: játék tábla, játékosonként 3-3 korong (fekete és fehér)

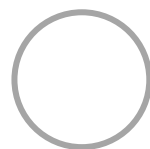
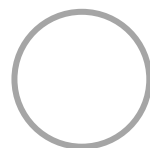
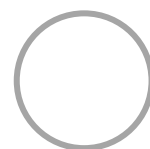
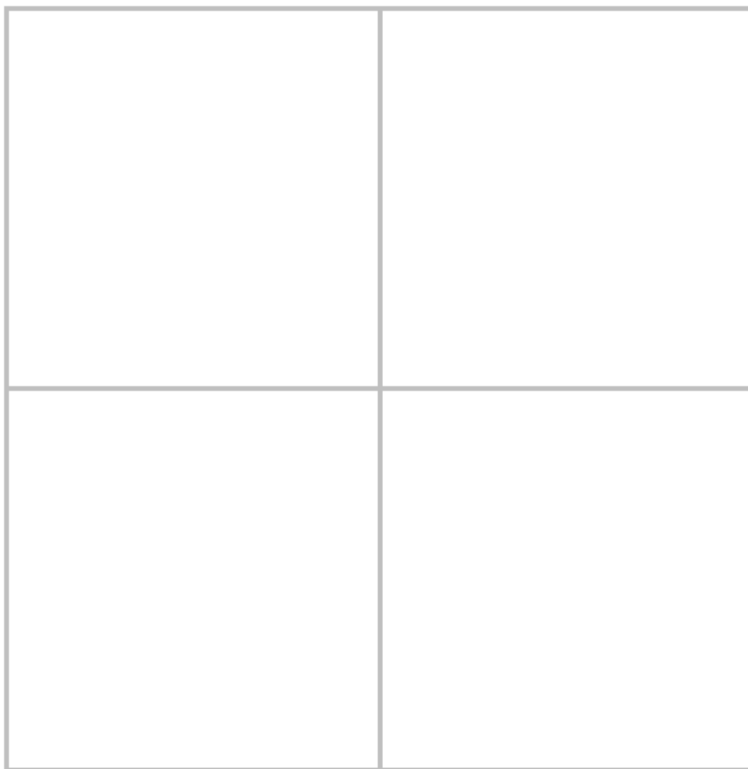
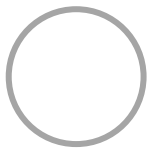
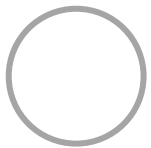
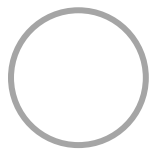
A játékot egy 2x2-es négyzetrács vonalain játszá.

Játék célja:

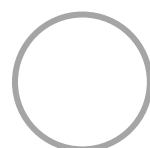
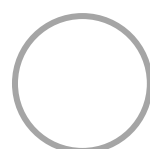
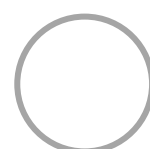
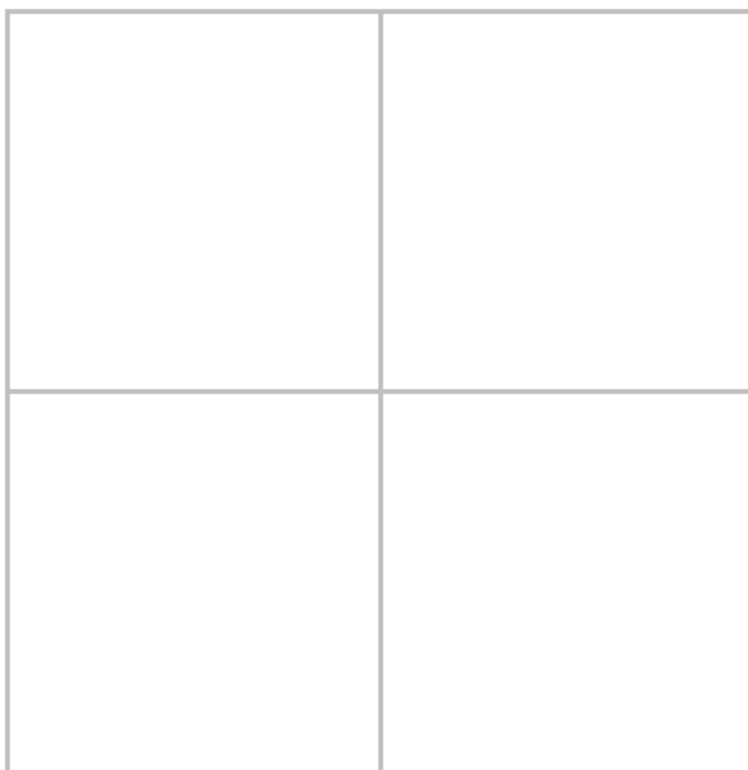
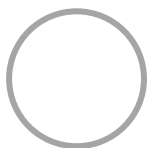
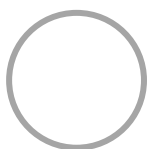
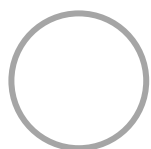
Három korongból sort alkotni (átlós sor nem megengedett).

A játék menete:

1. A játékosok felváltva helyezik el korongjaikat a játéktáblára, a metszéspontokra.
2. Miután az összes korongot egy-egy metszéspontra helyezték, a játékosok felváltva mozgatják a korongjaikat a vonalak mentén (metszéspontról, metszéspontra).
3. Az a játékos nyer, akinek először sikerül korongjaiból sort alkotnia.



NINE HOLES



NINE HOLES

A **Fox and geese** egy középkorból fennmaradt skandináv viking játék változata.
Egy időben népszerű kocsmai játék volt, melyet Európa szerte játszottak a XIX. századig.
Manapság kevésbé ismert.

Játékosok száma: 2 fő

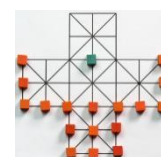
Játék kellékek: játék tábla, játékosonként 17 azonos színű (geese, vagyis liba) és 1 ettől eltérő színű (fox, vagyis róka) korong

Játék célja:

A róka célja, hogy minél több libát eltávolítson a tábláról, és lehetetlenné tegye, hogy a libák csapdába ejtsék. Alternatív megoldásként, ha átmegy a libák mellett a tábla másik oldalára, akkor nyer. A libák nyernek, ha sikerül csapdába csalniuk a rókát, és az nem tud mozogni.

A játék menete:

1. Helyezzük a korongokat nyitó pozícióba az ábrán látható módon.
2. A róka lép először.
3. A róka bármely irányba mozoghat a vonalak mentén.
4. Ha egy liba után üres hely van a vonal mentén, a róka átugorhatja a libát. Egymást követő ugrások is megengedettek. Az átugrott libákat eltávolítjuk a tábláról.
5. A libák előre, oldalra és átlósan is mozoghatnak, de nem léphetnek hátrafelé.
6. A libák nem ugorhatnak.



A **Fox and geese** egy középkorból fennmaradt skandináv viking játék változata.
Egy időben népszerű kocsmai játék volt, melyet Európa szerte játszottak a XIX. századig.
Manapság kevésbé ismert.

Játékosok száma: 2 fő

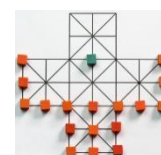
Játék kellékek: játék tábla, játékosonként 17 azonos színű (geese, vagyis liba) és 1 ettől eltérő színű (fox, vagyis róka) korong

Játék célja:

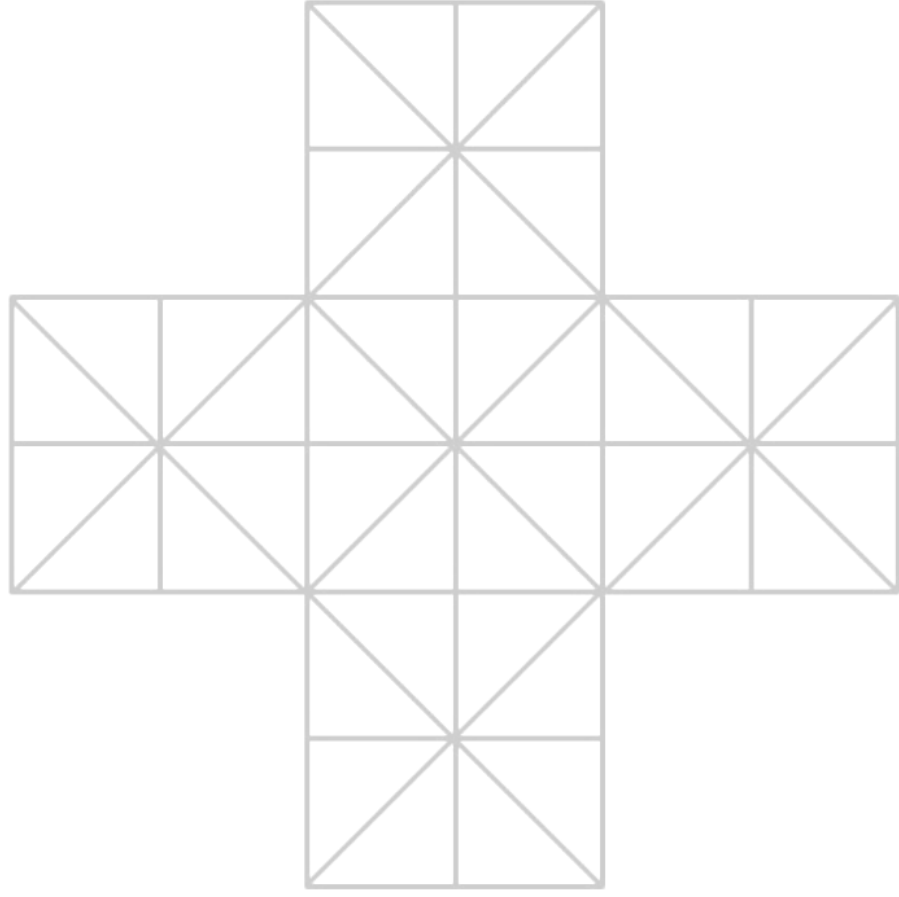
A róka célja, hogy minél több libát eltávolítson a tábláról, és lehetetlenné tegye, hogy a libák csapdába ejtsék. Alternatív megoldásként, ha átmegy a libák mellett a tábla másik oldalára, akkor nyer. A libák nyernek, ha sikerül csapdába csalniuk a rókát, és az nem tud mozogni.

A játék menete:

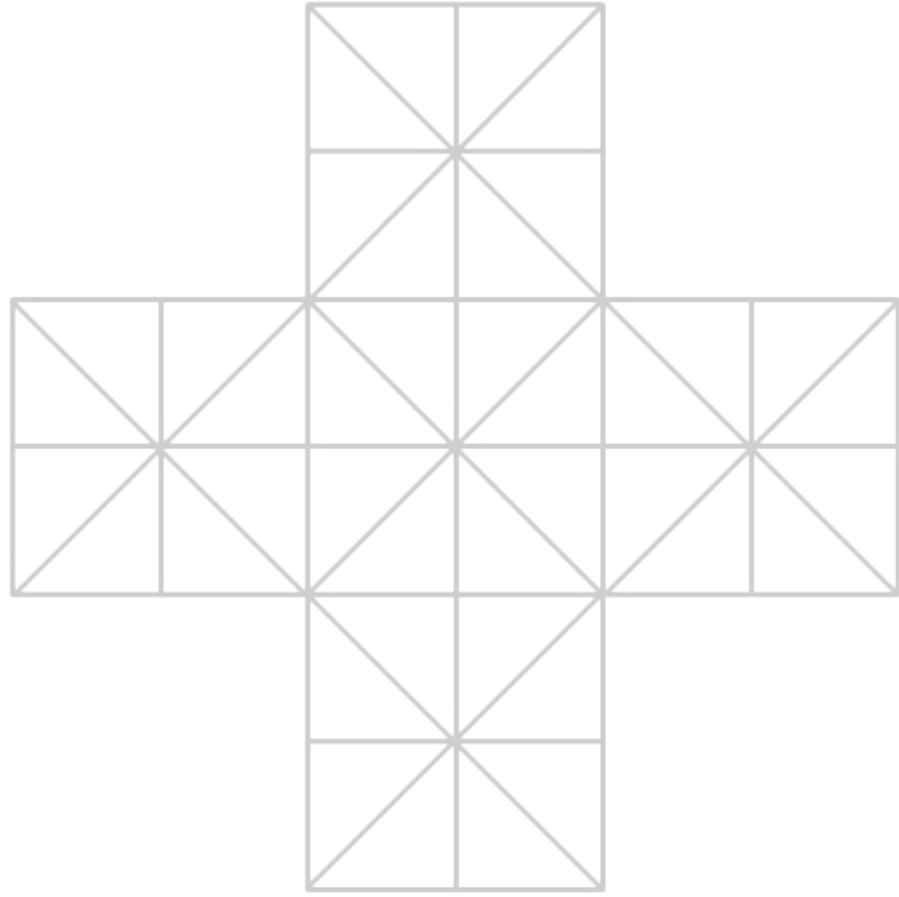
1. Helyezzük a korongokat nyitó pozícióba az ábrán látható módon.
2. A róka lép először.
3. A róka bármely irányba mozoghat a vonalak mentén.
4. Ha egy liba után üres hely van a vonal mentén, a róka átugorhatja a libát. Egymást követő ugrások is megengedettek. Az átugrott libákat eltávolítjuk a tábláról.
5. A libák előre, oldalra és átlósan is mozoghatnak, de nem léphetnek hátrafelé.
6. A libák nem ugorhatnak.



FOX AND GEESE



FOX AND GEESE



A **Penthalfa** egy Krétáról származó játék, mely azonos lehet az ókori irodalomban Szophoklész által említett Pente Grammai játékkal. A viktoriánus irodalomban Karácsonyi csillag néven utalnak erre a játékra, mivel a karácsonyi időszak kedvelt játéka volt.

Játékosok száma: 1 fő

Játék kellékek: játék tábla, 9 azonos színű korong. A tábla egy pentagramot (ötágú csillagot) formáz.

Játék célja:

Mind a kilenc korong elhelyezése a játéktábla metszéspontjaiba a felsorolt szabályokat követve.

A játék menete:

1. A korongokat egyenként kell elhelyezni a játéktáblán.
2. A koronggal két metszéspontot kell érinteni, mielőtt az utolsó, harmadik metszéspontba elhelyeznénk.
3. Az érintett metszéspontoknak egyenes vonalba kell esniük.
4. Az első és a harmadik metszéspontnak üresnek kell lennie. A második pont lehet üres vagy foglalt.

A **Penthalfa** egy Krétáról származó játék, mely azonos lehet az ókori irodalomban Szophoklész által említett Pente Grammai játékkal. A viktoriánus irodalomban Karácsonyi csillag néven utalnak erre a játékra, mivel a karácsonyi időszak kedvelt játéka volt.

Játékosok száma: 1 fő

Játék kellékek: játék tábla, 9 azonos színű korong. A tábla egy pentagramot (ötágú csillagot) formáz.

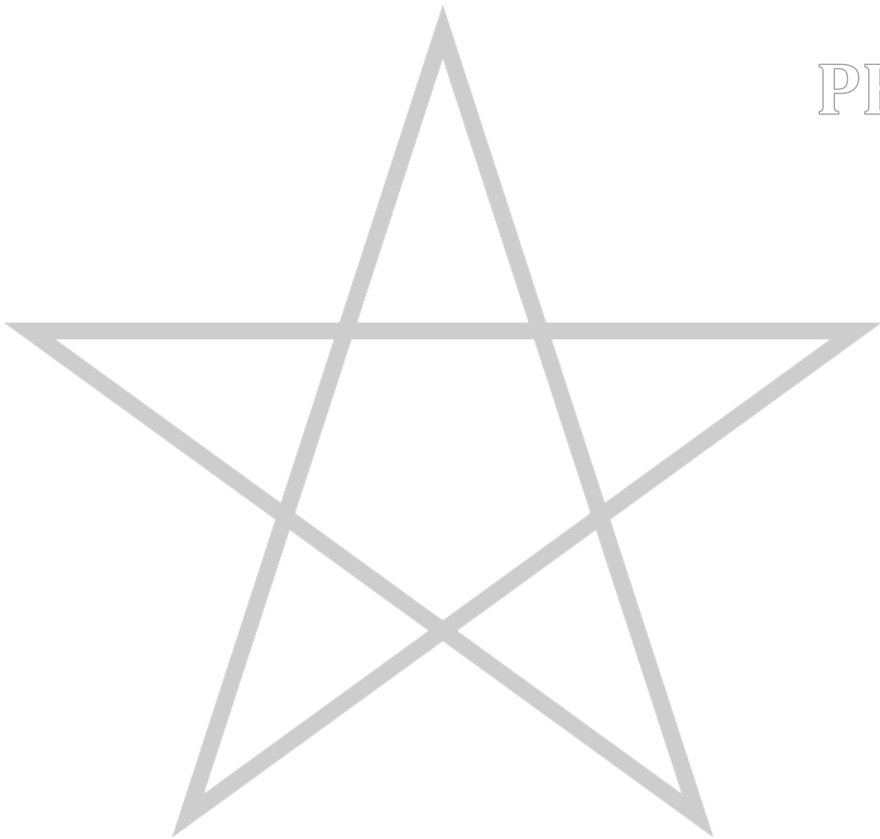
Játék célja:

Mind a kilenc korong elhelyezése a játéktábla metszéspontjaiba a felsorolt szabályokat követve.

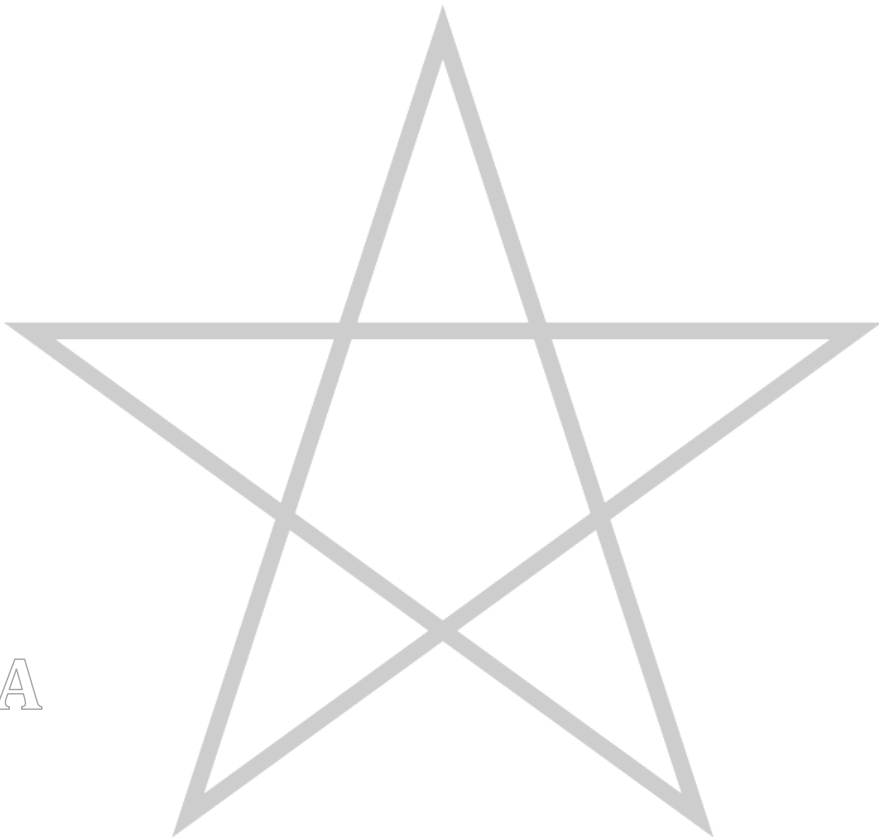
A játék menete:

1. A korongokat egyenként kell elhelyezni a játéktáblán.
2. A koronggal két metszéspontot kell érinteni, mielőtt az utolsó, harmadik metszéspontba elhelyeznénk.
3. Az érintett metszéspontoknak egyenes vonalba kell esniük.
4. Az első és a harmadik metszéspontnak üresnek kell lennie. A második pont lehet üres vagy foglalt.

PENTHALFA



PENTHALFA



A **MūTōrere** egy Új-Zélandról származó, a maori őslakosok által kedvelt stratégiai táblajáték. Minden lépés befolyásolja az eredményt, így a játékosoknak előre kell gondolkodniuk, hogy nyerhessenek.

Játékosok száma: 2 fő

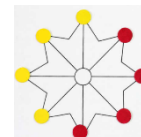
Játék kellékek: játék tábla, 4-4 eltérő színű korong (fekete és fehér).

Játék célja:

Az ellenfél korongjainak blokkolása, hogy ne tudjon mozogni.

A játék menete:

1. A korongokat az ábrán látható kezdőpozícióba helyezzük.
A középpontnak saját elnevezése van: pūtahi
2. A játékosok döntenek el, ki kezdi a játékot.
3. A játékosok felváltva, és egyenként mozgathatják a korongokat.
4. A korongokat háromféleképpen lehet mozgatni:
 - a) A nyolcágú csillag kerületének egyik pontjából a másikba. Ezeket a pontokat kawai-nak nevezik.
 - b) A pūtahi-ból a kawaiba.
 - c) A kawai-ból a pūtahi-ba csak akkor, ha a szomszédos kawai egyikét vagy mindkettőt elfoglalják az ellenfél korongjai.
5. Korongot átugrani nem lehet.
6. Az a játékos nyer, aki sikeresen blokkolja ellenfelét a mozgásban.



A **MūTōrere** egy Új-Zélandról származó, a maori őslakosok által kedvelt stratégiai táblajáték. Minden lépés befolyásolja az eredményt, így a játékosoknak előre kell gondolkodniuk, hogy nyerhessenek.

Játékosok száma: 2 fő

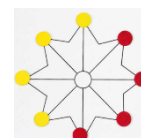
Játék kellékek: játék tábla, 4-4 eltérő színű korong (fekete és fehér).

Játék célja:

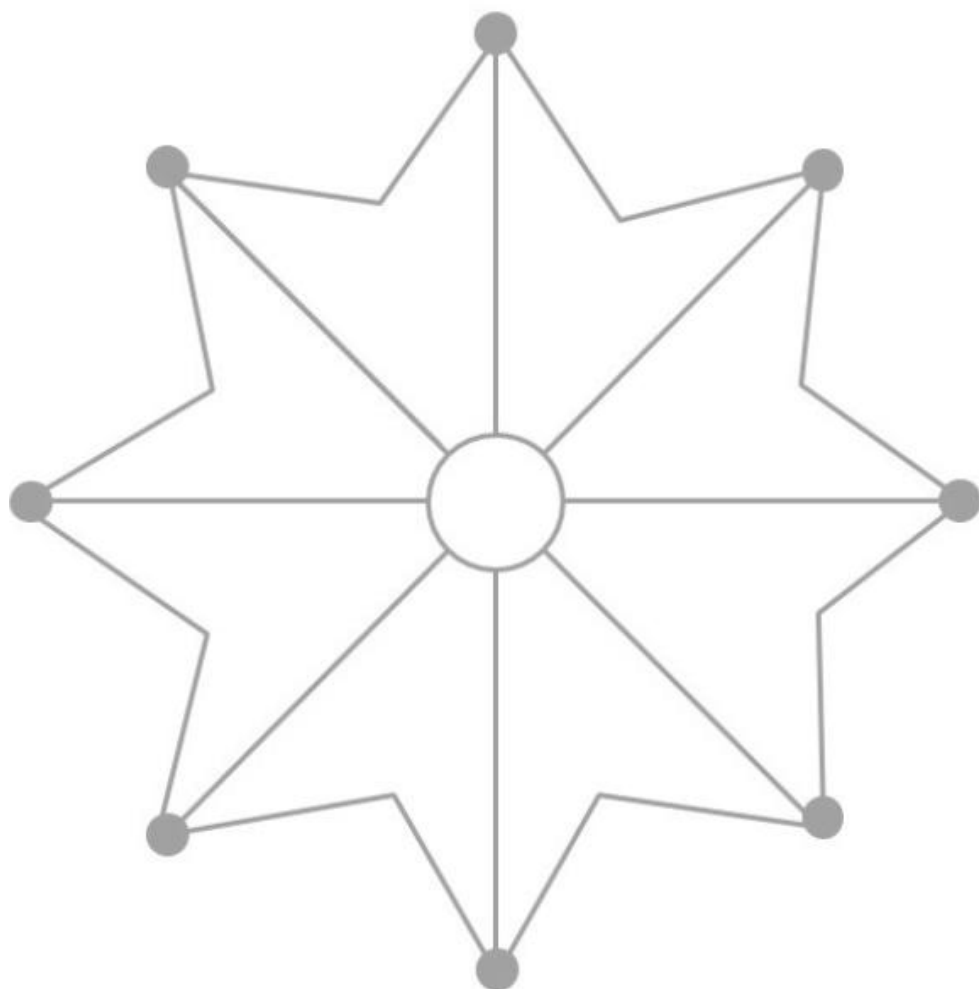
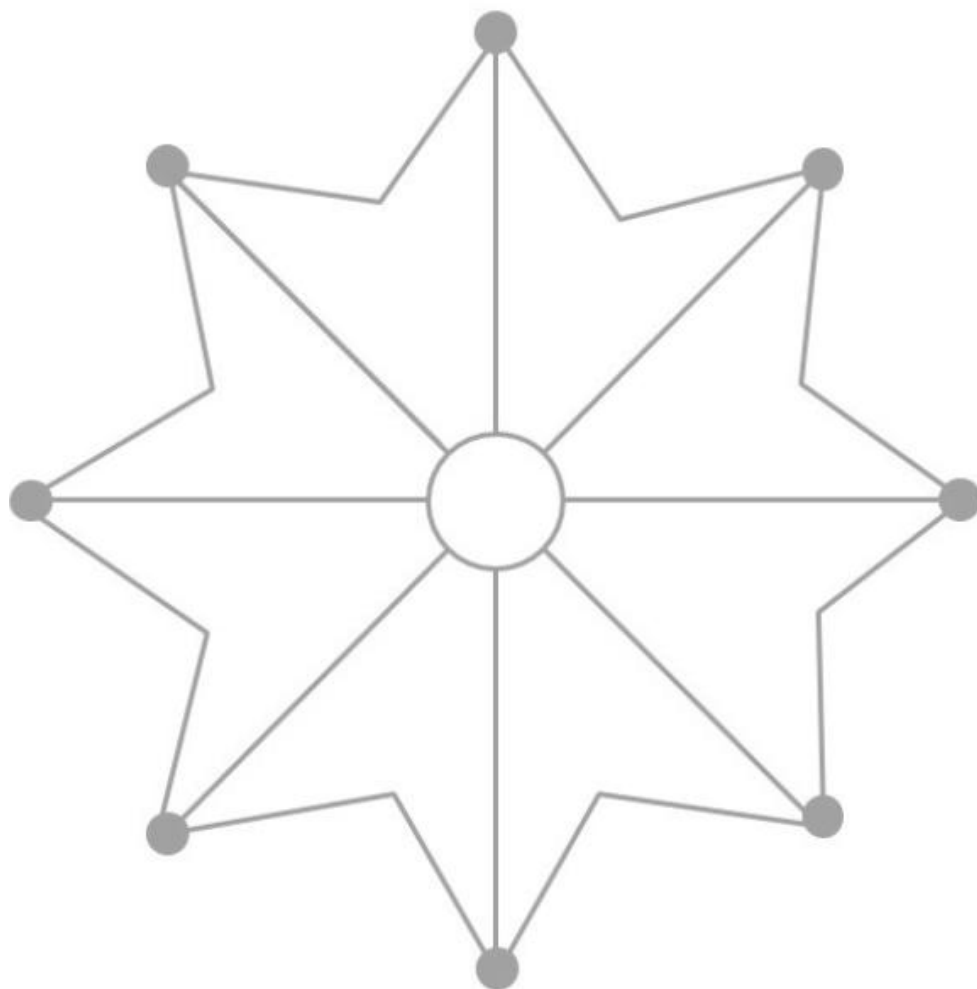
Az ellenfél korongjainak blokkolása, hogy ne tudjon mozogni.

A játék menete:

1. A korongokat az ábrán látható kezdőpozícióba helyezzük.
A középpontnak saját elnevezése van: pūtahi
2. A játékosok döntenek el, ki kezdi a játékot.
3. A játékosok felváltva, és egyenként mozgathatják a korongokat.
4. A korongokat háromféleképpen lehet mozgatni:
 - a) A nyolcágú csillag kerületének egyik pontjából a másikba. Ezeket a pontokat kawai-nak nevezik.
 - b) A pūtahi-ból a kawaiba.
 - c) A kawai-ból a pūtahi-ba csak akkor, ha a szomszédos kawai egyikét vagy mindkettőt elfoglalják az ellenfél korongjai.
5. Korongot átugrani nem lehet.
6. Az a játékos nyer, aki sikeresen blokkolja ellenfelét a mozgásban.



MŪ TŌRERE



MŪ TŌRERE

A **Tchuka Ruma** egy indonéz játék, amely kistestvére a jól ismert Mancalának. A Mancalával ellentétben ez egy egyszemélyes logikai játék, a gyerekek gyorsan elkészíthetik a játéktáblát és már játszhatják is a játékot.

Játékosok száma: 1 fő

Játék kellékek: játéktábla, 8 db korong vagy érme.

Játéktábla: Egy papírcsíkot osszunk fel öt egyenlő részre. Az utolsó részbe írjuk bele, hogy RUMA.

Játék célja:

A játék során a Ruma mezőre juttatni az összes korongot.

A játék menete:

1. Az utolsót kivéve minden mezőre helyezzünk el 2-2 korongot.
2. Bármely mezőről felvéve az összes korongot, azokat egyesével helyezzük le a soron következő mezőkre, mindegyikre 1-1 darabot. A RUMA mező után az első mezőnél folytassuk a korongok elhelyezését.
3. Ha a Ruma mezőnél fogynak el a kezünkben a korongok, akkor egy újabb mezőről felvett korongokkal folytathatjuk a játékot.
4. Ha üres mezőre helyezzük le az utolsó korongunkat, akkor vesztettünk.
5. A játék akkor ér véget, ha vesztettünk, vagy ha minden korongunkat a RUMA mezőre juttattuk.

A **Tchuka Ruma** egy indonéz játék, amely kistestvére a jól ismert Mancalának. A Mancalával ellentétben ez egy egyszemélyes logikai játék, a gyerekek gyorsan elkészíthetik a játéktáblát és már játszhatják is a játékot.

Játékosok száma: 1 fő

Játék kellékek: játéktábla, 8 db korong vagy érme.

Játéktábla: Egy papírcsíkot osszunk fel öt egyenlő részre. Az utolsó részbe írjuk bele, hogy RUMA.

Játék célja:

A játék során a Ruma mezőre juttatni az összes korongot.

A játék menete:

1. Az utolsót kivéve minden mezőre helyezzünk el 2-2 korongot.
2. Bármely mezőről felvéve az összes korongot, azokat egyesével helyezzük le a soron következő mezőkre, mindegyikre 1-1 darabot. A RUMA mező után az első mezőnél folytassuk a korongok elhelyezését.
3. Ha a Ruma mezőnél fogynak el a kezünkben a korongok, akkor egy újabb mezőről felvett korongokkal folytathatjuk a játékot.
4. Ha üres mezőre helyezzük le az utolsó korongunkat, akkor vesztettünk.
5. A játék akkor ér véget, ha vesztettünk, vagy ha minden korongunkat a RUMA mezőre juttattuk.

				RUMA
--	--	--	--	------

				RUMA
--	--	--	--	------

Egy kis történelem

A huszadik század elején egy brit régész, Sir Leonard Woolley ásatásokat vezetett Ur városa közelében. A játék Ur városának maradványai alól, pontosabban az uralkodói sírok egyikéből került elő. Innen származik a név is, amit megtalálójára adott neki: The Royal Game of Ur.

A megtalált játék keletkezési idejét i.e. 2600-ra teszik. Ezzel ez a ma ismert (és a szabályait szinte teljes egészében megőrzött) legrégebbi táblás társasjáték.

Alapszabályok

Két játékos játszik, mindenkinek van hét korongja. A cél, hogy mindkét játékos a korongjait a tábla egyik részéről a másikra juttassa, azaz kiléptesse. Ehhez négy dobókockával egyszerre dobunk. A dobókockák 3 oldala fehér, 3 oldala fekete. Dobást követően összeszámoljuk, hány dobókockán van felül fehér szín. Tehát dobhatunk nullát, de akár négyet is. Ennyit tudunk majd lépni.

Egy korongot csak 1 dobásával rakhatunk a kezdő mezőre. Minden egyéb esetben annyit lépünk, amennyit dobunk. Ha valamely okból nem tudunk lépni, akkor a másik játékos következik. Egyszerre mindig csak egy korongunkkal léphetünk.

Korongok

A játéktáblán mindkét játékos azonos irányba, de ellentétes oldalról indul. A játékban leüthetjük az ellenfél korongját, ha olyan mezőre lépünk, ahol az ellenfél korongja áll, ez esetben a korongot levesszük a tábláról. A levett korong az ellenfelünk többi, játéktáblára még fel nem rakott korongja közé kerül.

Egy korong csak egy mezőn állhat (a rózsaszín mezőket kivéve), és a saját, illetve az ellenfél korongjait át tudjuk ugrani.

Rózsák háborúja

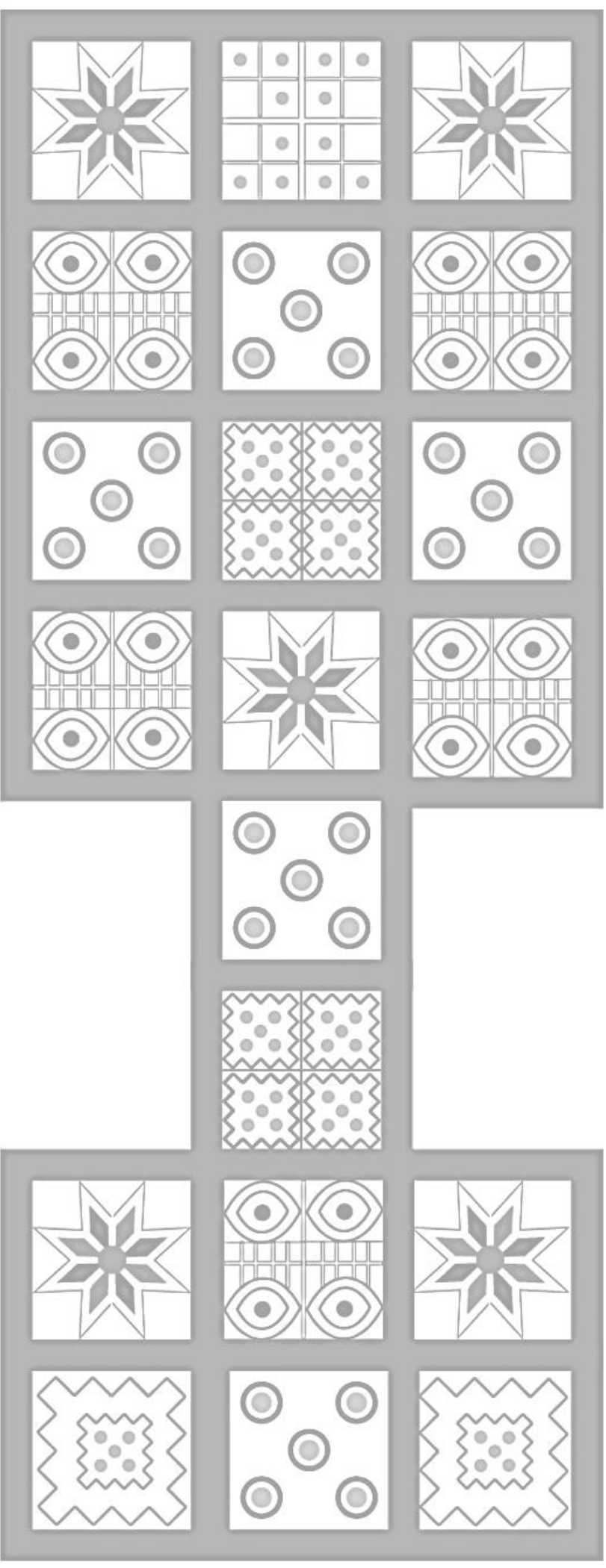


A táblán található öt rózsaszín mező védve vagyunk az ellenfél ütéseivel szemben. A rózsákon több korong is állhat egyszerre, akár egy, vagy akár két játékos korongjai is. A tábla többi pontján mindig csak egy korong állhat. Ha rózsaszín mezőre léptünk, újra dobhatunk. A játékban minden játékos csak a megadott irányban haladhat, illetve új korongot csak egyes értékű dobással szabad a táblára tenni.

Lépéskényszer

Fontos szabály, hogy a célba érkező korongokat csak pontos dobással tudjuk kijuttatni. Ha ez nem lehetséges, akkor a játékosnak másik bábuval kell lépnie. Ha nem tud másik bábuval lépni, akkor köre véget ér, a másik játékos következik. Ugyanez történik, ha valaki nullát dob.

THE ROYAL GAME OF UR



A **klasszikus malom** játék jól ismert a felnőttek körében, azonban az iskolapadokban ülő gyerekek többsége nem ismeri ezt a játékot.

Játékosok száma: 2 fő

Játék kellékek: játéktábla, 9 db korong vagy érme.

Játéktábla: Három középpontosan hasonló négyzet, melyek oldalfelező pontjaiknál egy-egy szakasszal vannak összekötve.

Játék célja:

Az ellenfél köveinek számát kettőre csökkenteni, vagy lépésképtelen helyzetbe hozni őt (beszorítás).

A játék menete:

1. A játékosok felváltva lerakják korongjaikat a tábla üres rácspontjaira.
2. Felváltva, bármely szomszédos, vonallal összekötött, üres rácspontra áttolhatók a korongok.
3. Akinél a korongok száma 3-ra lecsökken, bármely üres rácspontra áthelyezheti a korongját.
4. Ha lerakás, lépés, vagy ugrás során az elhelyezett korong két másik ugyanilyen koronggal valamelyik rácsvonal mentén egymás mellé kerül, az „malom”-nak számít. Ilyenkor a játékos az ellenfél korongjai közül egyet levehet a tábláról (ütés).

Kiegészítő szabályok

5. Ütés esetén az ellenfél „malom” állásából tilos levenni követ.
6. Érvényes az úgynevezett „csiki-csuki” állás. Azaz, ugyanazzal a kővel „malom”-ból „malom”-ba léphetünk, ezáltal folyamatosan ütünk.
7. Létezik beszorításos győzelem is: ha az ellenfél van soron, és nem tud lépni, akkor a lépéskényszer miatt veszít.

A **klasszikus malom** játék jól ismert a felnőttek körében, azonban az iskolapadokban ülő gyerekek többsége nem ismeri ezt a játékot.

Játékosok száma: 2 fő

Játék kellékek: játéktábla, 9 db korong vagy érme.

Játéktábla: Három középpontosan hasonló négyzet, melyek oldalfelező pontjaiknál egy-egy szakasszal vannak összekötve.

Játék célja:

Az ellenfél köveinek számát kettőre csökkenteni, vagy lépésképtelen helyzetbe hozni őt (beszorítás).

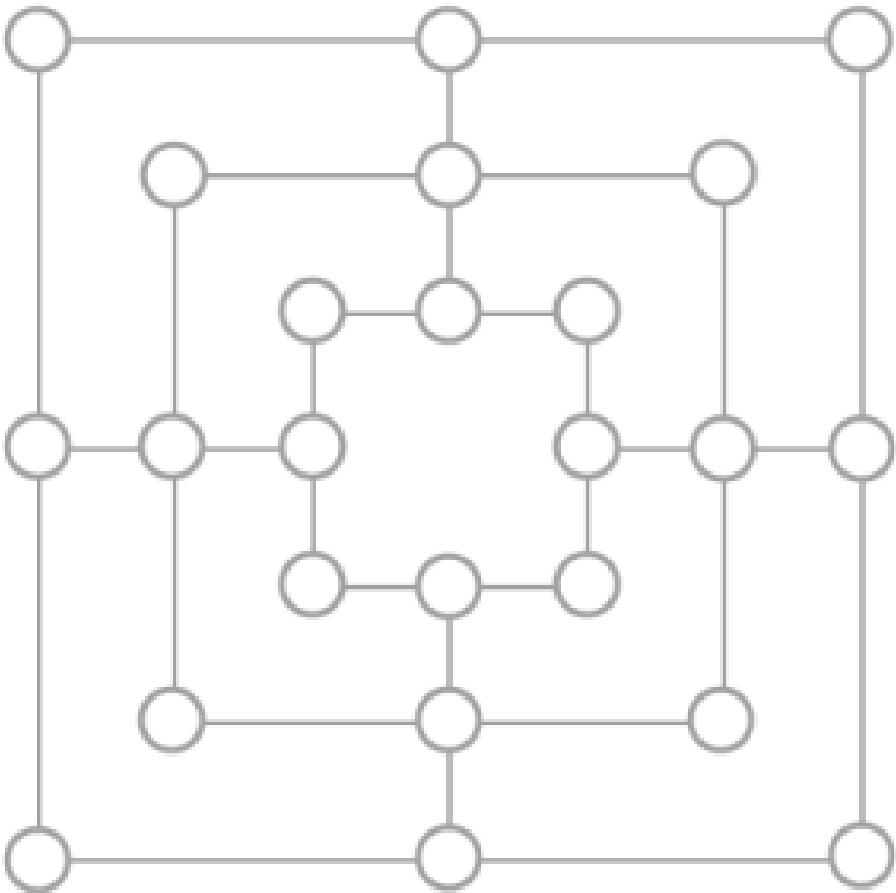
A játék menete:

1. A játékosok felváltva lerakják korongjaikat a tábla üres rácspontjaira.
2. Felváltva, bármely szomszédos, vonallal összekötött, üres rácspontra áttolhatók a korongok.
3. Akinél a korongok száma 3-ra lecsökken, bármely üres rácspontra áthelyezheti a korongját.
4. Ha lerakás, lépés, vagy ugrás során az elhelyezett korong két másik ugyanilyen koronggal valamelyik rácsvonal mentén egymás mellé kerül, az „malom”-nak számít. Ilyenkor a játékos az ellenfél korongjai közül egyet levehet a tábláról (ütés).

Kiegészítő szabályok

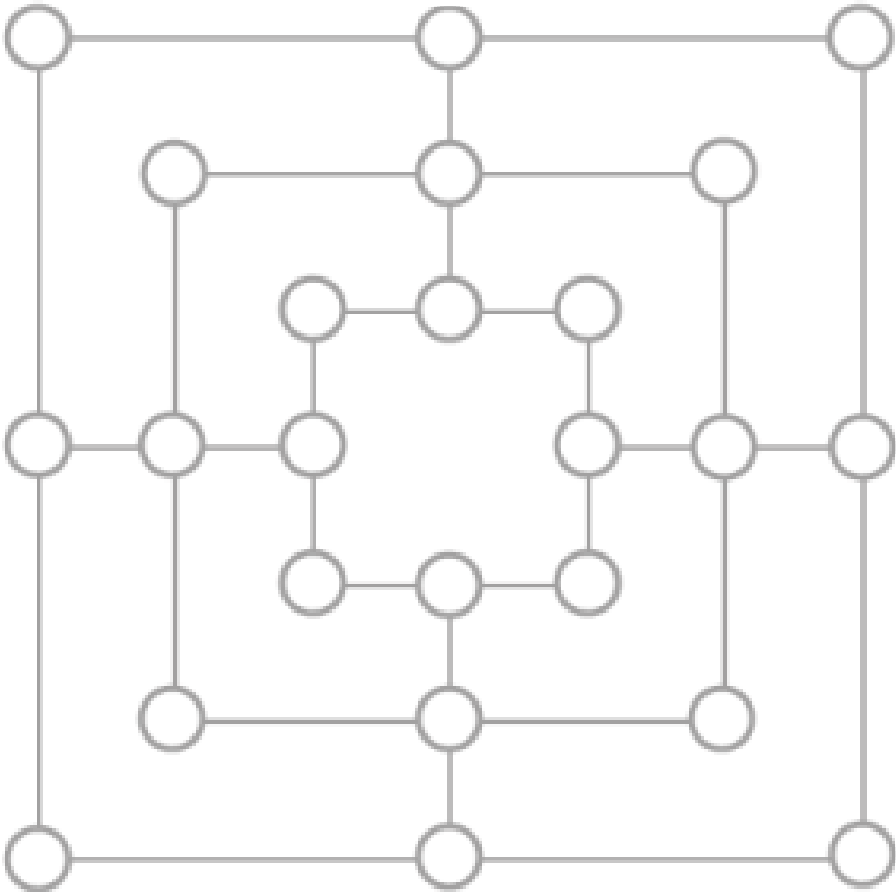
5. Ütés esetén az ellenfél „malom” állásából tilos levenni követ.
6. Érvényes az úgynevezett „csiki-csuki” állás. Azaz, ugyanazzal a kővel „malom”-ból „malom”-ba léphetünk, ezáltal folyamatosan ütünk.
7. Létezik beszorításos győzelem is: ha az ellenfél van soron, és nem tud lépni, akkor a lépéskényszer miatt veszít.

MALOM



4

MALOM



A magyar malom játék szabályai teljesen megegyeznek a klasszius malom játék szabályaival. A különbséget a játéktábla kialakítása eredményezi.

Játékosok száma: 2 fő

Játék kellékek: játéktábla, 9-9 db (vagy 8-8 db, mely pörgősebb játékot eredményez) eltérő színű korong.

Játéktábla: A játéktábla alapja egy 7x7-es négyzetrács, melyen 49 metszéspont található. Ezek közül azonban csak 21 db tartozik a játéktáblához, még hozzá úgy, hogy minden oszlopban és sorban pontosan 3 db metszéspontot tartalmazzon.

Játék célja:

Az ellenfél köveinek számát kettőre csökkenteni, vagy lépésképtelen helyzetbe hozni őt (beszorítás).

A játék menete:

1. A játékosok felváltva lerakják korongjaikat a tábla üres rácsponthajra.
2. Felváltva, bármely szomszédos, vonallal összekötött, üres rácsponthra átholhatók a korongok.
3. Akinél a korongok száma 3-ra lecsökken, bármely üres rácsponthra áthelyezheti a korongját.
4. Ha lerakás, lépés, vagy ugrás során az elhelyezett korong két másik ugyanilyen koronggal valamelyik rácsvonal mentén egymás mellé kerül, az „malom”-nak számít. Ilyenkor a játékos az ellenfél korongjai közül egyet leveheth a tábláról (ütés).

Kiegészítő szabályok

5. Ütés esetén az ellenfél „malom” állásából tilos levenni követ.
6. Érvényes az úgynevezett „csiki-csuki” állás. Azaz, ugyanazzal a kővel „malom”-ból „malom”-ba léphetünk, ezáltal folyamatosan ütünk.
7. Létezik beszorításos győzelem is: ha az ellenfél van soron, és nem tud lépni, akkor a lépéskényszer miatt veszít.

A magyar malom játék szabályai teljesen megegyeznek a klasszius malom játék szabályaival. A különbséget a játéktábla kialakítása eredményezi.

Játékosok száma: 2 fő

Játék kellékek: játéktábla, 9-9 db (vagy 8-8 db, mely pörgősebb játékot eredményez) eltérő színű korong.

Játéktábla: A játéktábla alapja egy 7x7-es négyzetrács, melyen 49 metszéspont található. Ezek közül azonban csak 21 db tartozik a játéktáblához, még hozzá úgy, hogy minden oszlopban és sorban pontosan 3 db metszéspontot tartalmazzon.

Játék célja:

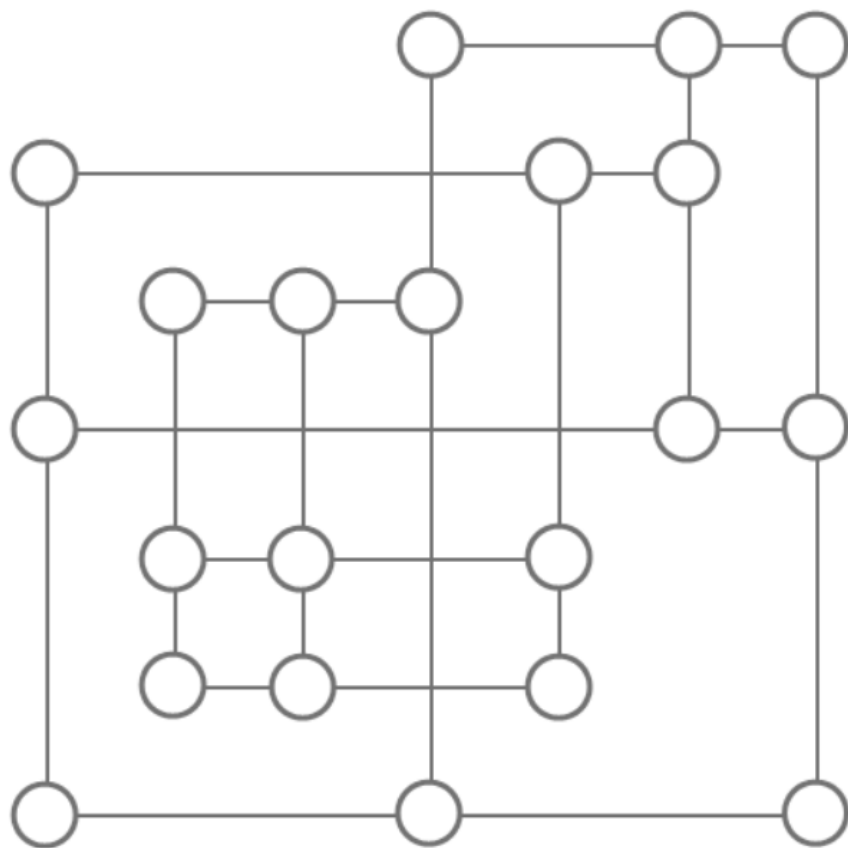
Az ellenfél köveinek számát kettőre csökkenteni, vagy lépésképtelen helyzetbe hozni őt (beszorítás).

A játék menete:

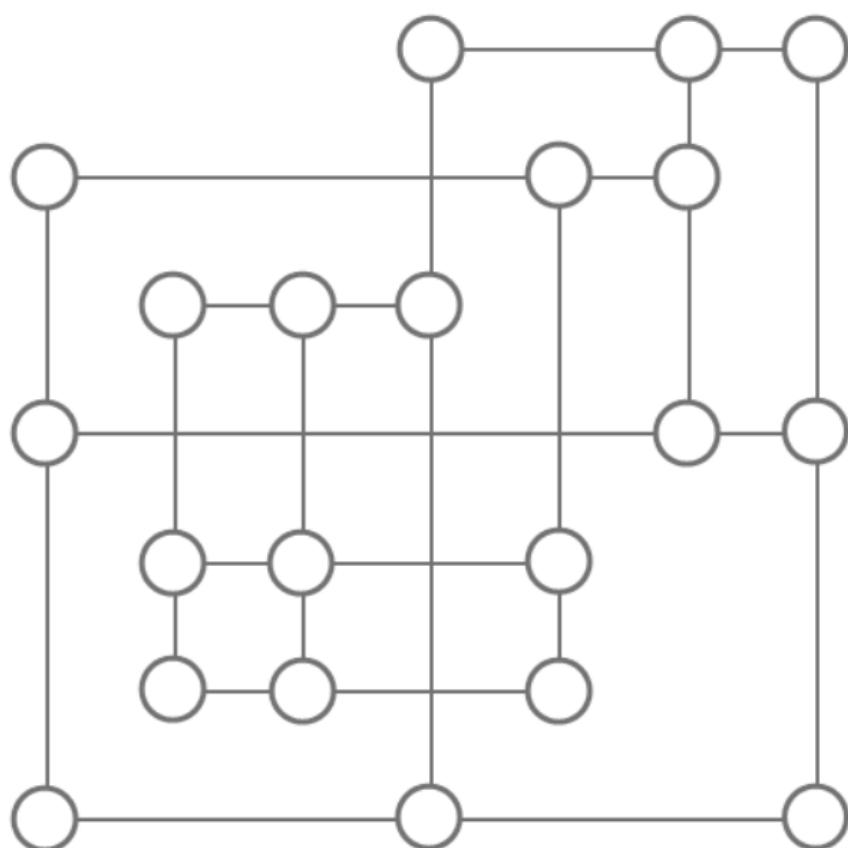
1. A játékosok felváltva lerakják korongjaikat a tábla üres rácsponthajra.
2. Felváltva, bármely szomszédos, vonallal összekötött, üres rácsponthra átholhatók a korongok.
3. Akinél a korongok száma 3-ra lecsökken, bármely üres rácsponthra áthelyezheti a korongját.
4. Ha lerakás, lépés, vagy ugrás során az elhelyezett korong két másik ugyanilyen koronggal valamelyik rácsvonal mentén egymás mellé kerül, az „malom”-nak számít. Ilyenkor a játékos az ellenfél korongjai közül egyet leveheth a tábláról (ütés).

Kiegészítő szabályok

5. Ütés esetén az ellenfél „malom” állásából tilos levenni követ.
6. Érvényes az úgynevezett „csiki-csuki” állás. Azaz, ugyanazzal a kővel „malom”-ból „malom”-ba léphetünk, ezáltal folyamatosan ütünk.
7. Létezik beszorításos győzelem is: ha az ellenfél van soron, és nem tud lépni, akkor a lépéskényszer miatt veszít.



MAGYAR MALOM



MAGYAR MALOM

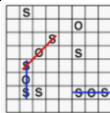
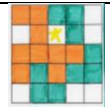
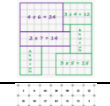
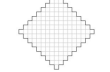
Tartalomjegyzék

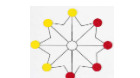
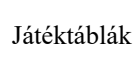
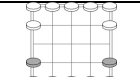
Bevezetés	3
Táblajátékok eredete	4
Táblajátékok szerepe a gondolkodás fejlesztésében	5
Táblajátékok fajtái	6
Papír-ceruza játékok	6
SOS	7-8
Tromino	9-10
Területfoglaló	11-12
Négyzetfoglaló	13-14
Vonalkázós játék	15-18
Játékok a világ minden részéről	19-20
Watermelon chess	21-22
Pong Hau K'i	23-24
Five Field Kono	25-26
Kaooa	27-28
Lau Kata kati	29-30
Len Choa	31-32
Tapatan	33-34
Queah	35-36
Tsoro Yematatu	37-38
Dara	39-40
Nine holes	41-42
Fox and geese	43-44
Penthalfa	45-46
Mū tōrere	47-48
Tchuka Ruma	49-50
The Royal Game of Úr	51-52
Malom	53-54
Magyar malom	55-56

Források

- <https://tehetseg.hu/konyv/gondolkodasfejleszt-es-tablajatekkal>
- <https://meszaros-mihaly.hu>
- [Új Pedagógiai Szemle 2007 június A LOGIKAI ÉS TÁBLAJÁTÉK-FOGLALKOZÁSOK SZEREPE A MATEMATIKATANÍTÁSBAN K.Nagy Emese, https://ofi.oh.gov.hu/en/tudastar/logikai-tablajatek](https://ofi.oh.gov.hu/en/tudastar/logikai-tablajatek)
- <https://epa.oszk.hu/00000/00035/00114/2007-06-mu-KNagy-Logikai.html>
- <https://neteducatio.hu/modern-tanito-10-resz/>
- https://www.complexinstruction.eu/wp-content/uploads/2020/05/Logikai_tablas_jatekok_HU.pdf
- <https://www.whatdowedoallday.com>

Képek, ábrák forrása

Oldal	Kép	Forrás
4. oldal		https://www.beastsofwar.com/board-games/retro-recall-alquerque/ (2022.08.10.)
		https://www.brooklynmuseum.org/hu-HU/objects/12712 (2022.08.10.)
		https://www.youtube.com/watch?v=SjH_XRV1EWE https://biblediscoverytv.com/history/2021/ancient-board-games/ (2022.08.10.)
		https://mnmm.hu/hu/cikk/kozepkori-unalomuzes-1 (2022.08.10.)
		https://commons.wikimedia.org/wiki/File:British_Museum_Royal_Game_of_Ur.jpg (2022.08.10.)
6. oldal		https://clipart-library.com/clipart/pencil-and-paper-clipart-29.htm (2022.08.16.)
		https://www.superchargedscience.com/wp-content/uploads/2019/07/Math-pen-paper-games.pdf (2022.08.16.)
		https://hu.pinterest.com/pin/858498747708883018/ (2022.08.16.)
		https://calculate.org.au/2020/04/21/multiplication-toss-area-dice-game/area-game/ (2022.08.16.)
		saját készítésű ábra
		saját készítésű ábra
8. oldal	SOS tábla	saját készítésű ábra
10. oldal	Tromino táblák	saját készítésű ábrák
12. oldal	Területfoglaló	saját készítésű ábra
14. oldal	Négyzetfoglaló	https://www.vecteezy.com/vector-art/46263657-dots-and-boxes-note-book-game-kids-activity-notebook-page-time-pass-kids-game (2022.08.25.)
16. oldal	Vonalkázós játék	saját készítésű ábra
18. oldal	Vonalkázós játék 2	saját készítésű ábra
19. oldal		https://www.whatdowedoallday.com/watermelon-chess/ (2022.12.01.)
		https://multiculturalkidblogs.com/2015/09/28/traditional-chinese-game/ (2022.12.01.)

		https://hu.pinterest.com/pin/340655159326495256/ (2022.12.01.)
		https://www.whatdowedoallday.com/kaooa/ (2022.12.01.)
		https://www.whatdowedoallday.com/lau-kata-kati/ (2022.12.01.)
		https://www.analogi.net/igra/igra-tigr-i-leopardy (2022.12.01.)
		https://www.yourkidsot.com/store/p57/Tapatan_Game_Board_-_FREE.html (2022.12.01.)
		https://www.whatdowedoallday.com/queah/ (2022.12.01.)
		saját készítésű ábra
20. oldal		https://gametimes.com.br/jogos-de-tabuleiro-africano/ (2022.12.01.)
		https://sis4teachers.org/2020/02/math-game-tutorials-strategy-games/ (2022.12.01.)
		https://www.whatdowedoallday.com/fox-and-geese/ (2022.12.01.)
		https://www.whatdowedoallday.com/pentalpha-puzzle/ (2022.12.01.)
		https://www.juanjomartinlocutor.es/mu-torere-un-juego-de-estrategia-abstracto-tradicional-de-nueva-zelanda/ (2022.12.01.)
		https://www.whatdowedoallday.com/tchuka-ruma/ (2022.12.01.)
		https://gameofuronline.com/ (2022.12.01.)
		https://jatekok8.blogspot.com/2012/04/nem-kell-feltetlen-legujabb-jatekokkal.html (2022.12.01.)
		https://meszaros-mihaly.hu/malmok-a-magyar-malom/magyar-malom-2/ (2022.12.01.)
21. – 56. oldal	Játéktáblák	saját készítésű ábrák
25. oldal		http://www.cynningstan.com/game/353/five-field-kono (2022.09.11.)
51. oldal		https://ludotecapampala.wordpress.com/2015/11/04/bhjm-002-la-tradicion-ludica-en-occidente-1ra-parte/ (2022.11.07.)
52. oldal		https://sites.google.com/site/boardandpieces/list-of-games/the-royal-game-of-ur (2022.11.07.)



KREA-MO

2023