

UGRATÓ

Szabályok: A játékot ketten játsszák egy „kettévágott sakktáblán”. A játékszabályok megértése érdekében jelöljük a mezőket a sakktáblán alkalmazott jelölésekkel!

A8								
A7	B7							
A6	B6	C6						
A5	B5	C5	D5					
A4	B4	C4	D4	E4				
A3	B3	C3	D3	E3	F3			
A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2		
A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1	

A játék során minden mezőbe egy figura kerül, tehát összesen 36 kavicsra (18 világos és 18 sötét) van szükség. A két játékos a tábla két oldalán (derékszögű háromszög 2 befogóján) helyezkedik el. A játék elején a tábla üres. A játékosok felváltva helyeznek el egy-egy kavicsot a táblán úgy, hogy a saját oldaluk alapsoráról kezdve tehetnek le egy-egy kavicsot. Legyen világos alapsora az A1, A2.....A8 sor, sötét alapsora az A1, B1.....H1 sor! Ha világos kezd, akkor elsőként csak az alapsor valamelyik mezőjére tehet egy bábút. Tételezzük föl, hogy az A3 mezővel kezd. Sötét szintén a saját alapsorán – a példa kedvéért B1 - mezőre helyez egy kavicsot. A második körben világos szintén a „legalsó” mezőre tehet. Mivel az A3 mező foglalt, a lehetséges helyek: A1,A2, B3, A4, A5, A6, A7 és A8. A játék alapvető szabálya, hogy tetszés szerint helyezhetünk el bábukat, de mindig csak az alapsorról indulva és „alulról építkezve”. Miért hívják a játékot Ugratónak? A fenti szabályok mellett előbb-utóbb a két játékos kövei keverednek. Ilyenkor természetesen mindenki tovább építheti a saját oszlopát, de ha az ellenfél bábujával találkozik, akkor azt átugorva tehet le csak egy újabb saját követ. Minden ugrás azonban hibapontnak számít, s ez adja meg a versenyzés lehetőségét: a játékban az győz, aki kevesebb hibapontot gyűjt. Nézzünk egy végeredményt!

○								
○	■							
○	○	■						
○	○	○	○					
○	■	■	■	■				
■	○	○	○	■	○			
■	■	○	○	■	■	■		
○	■	■	■	○	○	■	■	

Világos ebben a játékban 7 sötét kavicsot ugrott át (A1 sorban 3 db; A2 2 db; A3 2 db), sötét 11 grást hajtott végre (A oszlopban 1 db, B 3 db, C 3 db, D 2 db, E 1 db, F 1 db). Ebben a játékban tehát világos nyert.

A játék használata során érdemes egyértelmű stratégiát alkalmazni. A játék eleinte az A1-A4 – D1-D4 mezőkön folyik. Célszerű figyelemmel kísérni, hogy melyik az a legalsó mező, ahol az ellenfél útját tudjuk állni. Természetesen Ő is ezt figyeli, ezért igazán izgalmas csaták alakulnak ki.

