

## Hadrend (három játék)

### A játékok története:

Vargha Balázs jegyezte le ezt a játékot a XX. század második felében. A játék ihletője Arany János Buda halála című regéje, amelyben Etele, a hunok királya tanítja, rendezi hadseregét. Minden hun vitéznek kétféle beosztása van: törzse és fegyverneme szerint. A különböző kürtjelekre hol törzsük szerint, hol fegyvernemük szerint sorakoznak.

### Buda halála

#### *Részlet*

Hadait fārasztja, tōri a mezōben,  
Dēli napon ūgy, mint viharos idōben,  
Ő maga legtöbbet āzik, alél, fārad,  
Hosszú sovány bōjtben szomju inye szārad.

Rendeli a nēpet zászlōkba nemenkint,  
Kūlön ismét osztja, szedi fegyverenkint;  
Hét nemet így állat, régi szokást nézve,  
Mind a hetet oztán szeli több uj részre.

Sereg ott seregből csapatonkint válik,  
Dārdavetőt, ijászt kūlön egybeállit,  
Lovagot kūlön csap kaszás szekerektől,  
Vār-bakoló eszkōzt másféle szerektől.

Kūrtszóval egész nap gyors rendre kapatja:  
Kiki szabott helyét mint nyil odahagyja,  
S vissza megint fusson egy bizonyos jelre;  
Zavaros bomlásból rend legyen egyszerre.

Kūrtölteti: „nemre!” akkor a nép oszlik;  
Hét nagy egész törzsbe, neme szerint, foszlik;  
Kūrtölteti: „hadra!” – ekkor az egyféle  
Fegyver kūlön indul maga tett helyére.

Mint olaj a víztől, bár összevegyítnék;  
Elvál, maga társát felkeresi mindég:  
Ūgy Etel is bármint seregét zavarja,  
Helyre legottan gyūl, mihelyest akarja.

S mint elegyes kártyát csuda szemfényvesztō  
Mās rendbe varázsol, ha lecsap a vessző:  
Etele azonkép hadai forgását,  
Keze intésével intézi varázsát.

Néha ugyan történt, hogy – mint anya végett  
Egyedūl két nyáj közt kicsi bárány béget, –  
Valaki nem lelte, hol az ő állása:  
Jaj neki, hogy ūtban Etele meglássa!

Arany János

## HADREND

**Szabályok:** Összesen 24 bábuval játszunk. Minden bábunak 2 tulajdonsága van: színe és a mérete.

Natúr, vörös és kék; kicsi, közepes és nagy. Tehát 9 féle bábu van, összesen 24 db:

2 db natúr kicsi, 3 db natúr közepes és 3 db natúr nagy

3 db vörös kicsi, 2 db vörös közepes és 3 db vörös nagy

3 db kék kicsi, 3 db kék közepes és 2 db kék nagy

A játéktábla egy 5\*5 négyzetből álló tábla. A játék kezdetén a tábla üres. A bábukészlet közös, nem kell elosztani a játék elején.

Az egyik játékos a színek szerint, a másik játékos pedig méret szerint akarja összerendezni a bábukát (Döntsük el az elején, ki lesz a méret szerinti, ki pedig a szín szerinti játékos!) A tábla mellett vannak a bábuk. Felváltva mindkét játékos fölrak egyet; mindegy melyiket, csak arra kell figyelni, hogy a céljainknak megfeleljen. Mi a cél?

Az egyik játékos méret szerint, a másik szín szerint rendezi csoportba a figurákat. Azt nem kell elárulni, hogy melyik méret, illetve melyik szín szerint rendezünk, s a játék közben ezt meg is változtathatjuk. Pl. Egyik játékos a vörös bábukát szeretné csoportosítani, de a játék folyamán meggondolja magát és végül a kék szerint csoportosít.

Mit jelent a csoportosítás? A bábuk akkor képeznek egy csoportot, ha azok a négyzetek, amelyeken azonos tulajdonságú (pl.: minden kicsi) bábu van, oldalukkal érintkeznek. Lehet bármilyen bonyolult az alakzat; a lényeg, hogy oldalukkal érintkezzenek. (a csúcson érintkező négyzetek nem számítanak).

Ha fölhelyeztük az összes bábut, akkor egy mező üresen marad. Ezt követően (ha még nincs győztes) lépni kell. Bármelyik bábut megfoghatjuk és az üres mezőre helyezzük, majd az ellenfél az így üresen maradó mezőre lép. És így tovább...

Az győz, aki a saját célját előbb megvalósítja.

## SORAKOZÓ

A bábukészlet közös, nem kell elosztani a játék elején.

A játék kissé hasonlít az előzőben leírtakhoz, de nincs közvetlen küzdelem a felek között.

Az egyik játékos a színek szerint, a másik játékos pedig méret szerint akarja összerendezni a bábukát (Döntsük el az elején, ki lesz a méret szerinti, ki pedig a szín szerinti játékos!)

A játék kezdetén az 1. játékos (aki szín szerint rendezi majd a bábukát) fölhelyezi azokat a táblára, tetszőleges helyre, lehetőleg úgy, hogy azonos méretű bábuk ne kerüljenek egymás mellé. Egy hely természetesen üresen marad; mindegy, hogy melyik. Ez lesz az indulási helyzet. Ezt követően a 2. játékos, aki méret szerint rendezi majd a bábukát, egy bábut áthelyez az üres mezőre abból a célból, hogy rendet rakjon a táblán. A következő lépést is ő teszi meg – az üresen maradt mezőre áthelyez egy figurát. És így tovább...

A Rend az ő esetében a bábuk méret szerinti csoportosítását, tehát azt jelenti, hogy azok a négyzetek, amelyeken azonos méretű bábu van, oldalukkal érintkeznek. Ebben a játékban számolni kell a lépéseket. Ha sikerült minden bábut a helyére tenni, azaz az azonos méretű bábuk (kicsik-közepesek-nagyok is) egy-egy csoportot alkotnak, akkor fölírjuk a megtett lépésszámot, s következik az 1. játékos. Ő a 2. játékos végeredményéből indít, s célja, hogy a színek szerinti rendet kialakítsa. Természetesen most is számolni kell a lépések számát, s játékanak akkor van vége, ha mindhárom szint sikerült csoportba rendezni, tehát az azonos színű bábuk alatt lévő négyzetek oldalukkal érintkeznek egymással.

## CSOPORTOSÍTÓ

A játék elején üres a tábla. Döntsük el ismét, hogy ki gyűjti a színek szerinti, s ki gyűjti a méret szerinti csoportokat! A játékosok felváltva helyeznek egy-egy bábut a táblára a közös bábukészletből, egészen addig, míg el nem fogy a 24 db bábu. Az egyik játékos arra törekszik, hogy a színek minél kevesebb csoportot alkossanak. A másik játékos célja, hogy a méret szerinti csoportokból legyen kevesebb a játék végére. Egy csoport alatt azt értjük, hogy az azonos színű – vagy azonos méretű – négyzetek oldalukkal érintkeznek. (A bábukát tehát legkevesebb 3 csoportba lehet elhelyezni). Természetesen a célunk megvalósítása közben ügyeljünk arra: úgy helyezzük el a bábukát, hogy az ellenfél csoportalakítási céljait nehezítsük!

*A játék mindhárom esetben nehezíthető, ha egy új szabályt vezetünk be: Nem saját magunk döntjük el, hogy mit helyezünk a táblára, hanem az ellenfél. Fölveszünk egy bábut a közös készletből, s átadjuk az ellenfélnek: Ezt helyezd a táblára! A játék célja ugyanaz marad minden esetben. Ez az „apró csavar” a játék új dimenzióit nyithatja meg előttünk, s igazi kihívást jelent azoknak, akik szeretik a furfangot és az elmét győtrő játékokat.*