

TUDOR I. (négy játék)

A játékok története:

Ezek a játékok nem véletlenül kerültek egy játékcsaládba. Kialakulásuk helye és a tábla alaprajza nagyon hasonló. Mindhárom játék Európában keletkezett, s az is feltételezhető, hogy a Remetejáték kitalálója ismerte a többi.

A **Róka és a libák** hazája Észak-Európa. A XIII. században tűnt fel ez a játék és több hasonló társa. Egy 1300-ban keletkezett, ösmondákat tartalmazó izlandi kézirat tartalmazza első leírását. A neve itt **halatafl**. Több, mint egy századdal később IV. Edward király egyik elszámolási könyvében az áll, hogy vásároltak neki 2 ezüst rókát és 26 kutyát. Ez egy hasonló játékból két készlet. A libák száma azóta 17 lett, hogy nehezsék a rókák dolgát.

Sokáig azt hitték a történészek, hogy az **Ostromjáték** a XVII. századból származik. Később találtak egy kőbe vésett ábrát a Budai Vár ásatási során. Ez a tábla a török hódoltság idejében keletkezett, s ma ez a legrégebb tárgyi emlék erről a játékról. Az olasz neve *asolto*, azaz roham. Tibetben és Indiában is ismerik. Ez utóbbi országban - a történelmi események miatt - *Szipolyok és tiszték* elnevezéssel játsszák.

A **Remetejáték** hazája egy legenda szerint Franciaország. A Bastille egy fogja, hogy unalmát elűzze, kitalált egy játékot, melyet egy jól ismert táblán lehet játszani, de egyedül. Azt ma már nem lehet tudni, hogy ez a történet igaz-e vagy sem, mindenesetre a játék neve **solitaire** lett, ami francia szó, és magyarul remetét jelent.

A **Keresztes vitézek** a Halma alapötletét alkalmazza erre a táblára. Kis fantáziával és a rendelkezésre álló bábukészlettel mi is találhatunk ki újabb játékokat, feladatokat.

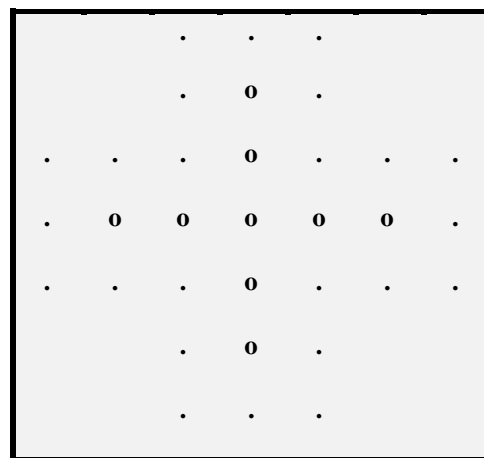
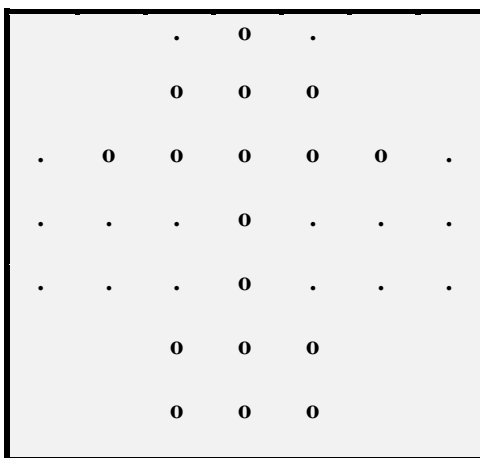
Hasonló logikájú játékok szerte a világon előfordulnak, csak más pályán más történet mellett folyik a küzdelem. Ezek majd egy későbbi **Tudorban** kapnak helyet.

REMETEJÁTÉK (SOLITAIRE)

Szabályok: A játék, mint a nevéből kitalálható, egy személy részére készült. 32 azonos színű bábu kell hozzá és a mellékelt tábla. A kavicsokat úgy helyezzük el, hogy a középső mező üresen maradjon. A játékban lépni nem lehet, csak ugrani. Előre, hátra és oldalt lehet haladni, átlósan nem. Az egyik bábuval a másik átugorható, ha közvetlenül előttünk áll (az előbb leírt irányok valamelyikében), s mögötte üres mező van. Ha egy követ átugrottunk, akkor levehetjük. A játéknak akkor van vége, ha nem tudunk már ugrani. A táblán maradt bábuk száma jelzi, hogy mennyire volt jó a stratégiánk. A legjobb eredmény természetesen az, ha csak egy bábu marad a pályán: a remete.

Ha valaki már biztos kézzel megoldja ezt a feladatot, akkor lehet nehezíteni. Jelöljük ki előre egy mezőt, s kerüljön oda a végén a remete!

Lehet egyszerűbb feladatokkal kezdeni. Az alábbi alapállásokból indulva a feladat ugyanaz: egy bábu maradjon a táblán.

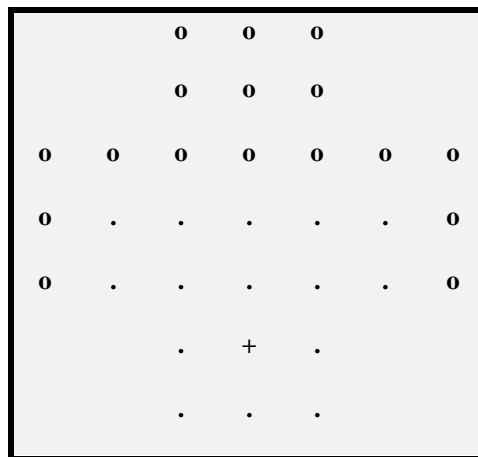


A RÓKA ÉS A LIBÁK

Szabályok: A mellékelt ábra szerint kell elhelyezni a 17 libát helyettesítő bábut és a rókát. (A csillag alakú ábrának ebben a játékban nincs szerepe). Sorsolással kell eldönteni, hogy ki lesz a róka és ki a libák gazdája. A róka helyzete lényegesen könnyebb. A libák előre és oldalt léphetnek, míg a róka előre, oldalt, hátra és a vonalak mentén átlósan is léphet. A róka még ugorhat, ha közvetlenül előtte liba van és a mögött üres mezőt talál. Az átugrott liba levehető. Az ugrásokat addig kell folytatni, amíg lehet, s addig a libák nem léphetnek. Ezt a szabályt akkor is be kell tartani, ha a róka ettől kedvezőtlen helyzetbe kerül. Ha a róka nem vesz észre egy ütési lehetőséget, akkor a libák kétszer léphetnek. A libák célja, hogy úgy körülvegyék a rókát, hogy az ne tudjon se lépni, se ugrani. A róka akkor győz, ha annyi libát falt fel, hogy többé nem lehet bekeríteni. A játéknak akkor is vége van, ha a libák nem tudnak már lépni. Ekkor is a róka a győztes.

Mivel a libák sokkal nehezebben tudják céljukat elérni, ezért célszerű mindig páros számú játékot játszani váltott szereposztással.

A RÓKA ÉS A LIBÁK



KEZDÉSI HELYZET

OSTROM

Szabályok: Két fő játszik. A játékhoz a táblán kívül 2 sötét és 24 világos bábu kell. A várát a csillag alakú ábra jelképezi. A két sötét a vár védője, a világosak a támadók. A védők a táblán látható várban, a kisebbik területen helyezkednek el a kezdéskor. A támadók a másik, nagyobb területen vannak. A védők előre, oldalt, hátra és a vonalak mentén átlósan is léphetnek egy-egy mezőt. Ők ugorhatnak is, ha az ellenséges bábu mögött üres mező áll. Az ugrás során levehető az átugrott ellenfelet. Ha így olyan helyzetbe került, hogy újabb ugrással ütni tud, akkor ezt folytatnia kell, amíg lehet. A lépés jogát csak akkor adja át a támadóknak, ha már több ütést nem tud eszközölni. Ha a védők nem vesznek észre egy ütési lehetőséget, akkor a támadók egy lépésnyi időtartamra levehető a hibázó védőt a tábláról, és ők határozzák meg, hogy melyik mezőre kell a védőt visszahelyezni. A támadók csak előre és oldalt léphetnek, de nekik nincs lehetőségük az ütésre. A támadók célja, hogy meghódítsák a várát, azaz kilencen benyomuljanak a védett területre. Az ostromlók győznek akkor is, ha a két várvédőt sikerül úgy bekeríteni, hogy azok már nem tudnak mozogni. A védők szeretnék annyi támadót leütni, hogy a vár elfoglalhatatlan legyen.

KERESZTES VITÉZEK

Szabályok: Kettő vagy négy játékos játszhat. A csillag alakú ábrának ebben a játékban nincs jelentősége.

Ha ketten küzdenek: Mindkét játékos 9 vitézt kap, sötétet illetve világosat. Kezdekör ezek egymással szemben a kereszt tetején illetve alján helyezkednek el. Sorsolással döntsük el, hogy ki kezdi a játékot. Ezután a játékosok felváltva lépnek. Előre, hátra és oldalt lehet lépni, mindig csak egy mezőt. Egy bábuval bármelyik (saját vagy ellenfél) bábu átugorható, ha közvetlenül előttünk áll (az előbb leírt irányok valamelyikében), s mögötte üres mező van. Az átugrás csak az előrejutást gyorsítja, az átugrott katonát levenni nem lehet. A játék célja, hogy mielőbb bejuttassuk saját vitézeinket az ellenfél kezdéskor elfoglalt mezőibe. Akinek ez előbb sikerül, az győz.

Ha négyen küzdenek: Mindenki 6-6 azonos színű bábut kap (sötétet, világosat és 2 különböző színű színeset). Kezdekör a vitézek a kereszt négy végében sorakoznak. A lépések ugyanúgy történnek, mint a kettes-játéknál. Itt mindenki a vele szemben lévő ellenfél helyére igyekszik. Tartsuk be a szokásos ("óramutató járását" elismerő) sorrendet!