

ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ Α ΛΥΚΕΙΟΥ

2013-2014

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΤΟΥ ΧΘΕΣ ΚΑΙ ΤΟΥ ΣΗΜΕΡΑ

Διαχρονικότητα και πολιτισμικότητα

των παιχνιδιών στρατηγικής

ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ

ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ
ΛΥΚΕΙΟ ΕΥΑΓΓΕΛΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗΣ ΣΜΥΡΝΗΣ

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ
ΚΑΛΛΙΟΠΗ ΣΙΩΠΗ



1^η Ομάδα

Αρβανίτη Βασιλική
Αρβανίτη Ευαγγελία
Ανδρίτσου Ελίνα
Θεοχάρους Αλέξανδρος

3η Ομάδα

Δημουλάς Απόστολος
Μπασδέκης Ευθύμης
Ορφανουδάκης Αλέξανδρος
Χαρισιάδης Αθανάσιος

2^η Ομάδα

Κομνηνού Σοφία
Κρασανάκη Μαριάννα
Λαζόπουλος Χρήστος
Μάρρα Μαριάννα
Μιλάτος Διονύσης

4η Ομάδα

Κούρκουλος- Αρδίτης Σταμάτης
Λουμάκη Άννα
Μαγκριώτης Ιωάννης
Μάρρας Δημήτριος

Ζήλιες, έχτρες, έμφύλιοι πόλεμοι σπάραζαν τήν Ελλάδα, δημοκρατίες, άριστοκρατίες, τυραννίες άλληλοεξοντώνουνταν, Κανένας λαός δέν είχε κατανοήσει τόσο τέλεια τήν κρυφή καί φανερή αξία τοϋ παιχνιδιοϋ. ... Όταν ή ζωή κατορθώσει μέ τόν καθημερινό άγώνα νά νικήσει τούς έχτρους γύρα της — φυσικές δυνάμες καί θεριά, τήν πείνα, τή δίψα, τήν άρρώστια — τυχαίνει κάποτε νά τής περισσεύει δύναμη. Τή δύναμη αύτή ζητάει νά τή σπαταλήσει παίζοντας.

Ο πολιτισμός άρχίζει από τή στιγμή που άρχίζει τó παιχνίδι.

Όσο ή ζωή μάχεται νά διατηρηθεϊ, νά προστατευθεϊ από τούς έχτρους της, νά κρατηθεϊ άπάνω στη φλούδα τής γής, πολιτισμός δέ γεννιέται. Γεννιέται από τή στιγμή που ή ζωή ίκανοποιήσει τίς πρώτες ανάγκες της κι άρχίζει νά χαίρεται λίγη άνάπαψη.

(Νίκου Καζαντζάκη, Αναφορά στον Γκρέκο, Εκδόσεις Καζαντζάκη

[Πάτροκλος Σταύρου], σελ 167-168)

«Η κεντρικότητα του παιχνιδιού συνεπάγεται να δοθεί προτεραιότητα στο χρόνο αντί του χώρου, χωρίς να ξεχνάμε ότι ο χρόνος εγγράφεται μέσα σ' ένα χώρο και να τεθεί η προσοικείωση υπεράνω της κυριαρχίας.»

Henri Lefebvre

«Το παιχνίδι πεθαίνει από τη στιγμή που παγιώνεται μια εξουσία, θεσμοθετείται και τυλίγεται σε μια μαγική αύρα.»

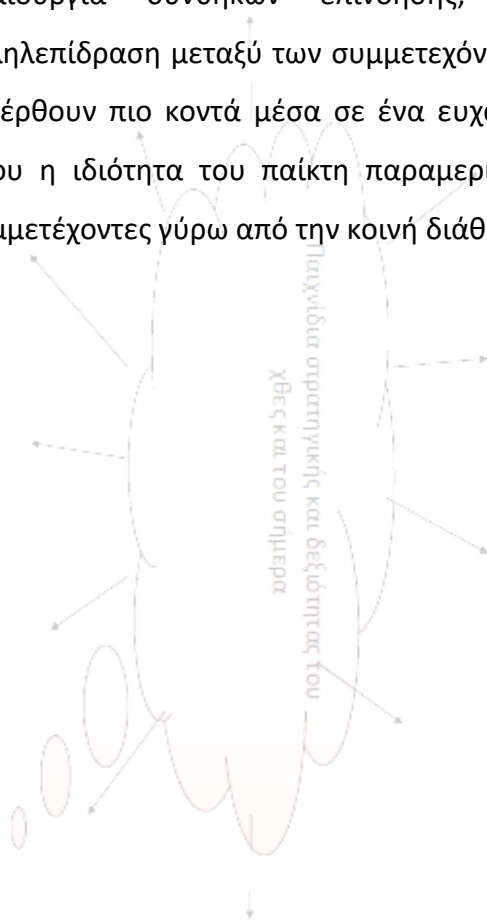
«Κάθε παιχνίδι έχει δύο προϋποθέσεις: τους κανόνες παιχνιδιού και το παιχνίδι με τους κανόνες.»

Raoul Vaneigem

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Τα περισσότερα παιχνίδια έχουν νικητές και χαμένους, όμως η νίκη δεν είναι αυτοσκοπός, ούτε το πιο σημαντικό σημείο του παιχνιδιού. Το πιο σημαντικό είναι ο κοινός χρόνος και αυτή καθ' αυτή η ίδια η διαδικασία.

Η δημιουργία περιβαλλόντων παιχνιδιού στο χώρο του σχολείου συμβάλει στη δημιουργία συνθηκών επινόησης, στη διαπροσωπική επικοινωνία και αλληλεπίδραση μεταξύ των συμμετεχόντων μαθητών δίνοντας τους τη δυνατότητα να έρθουν πιο κοντά μέσα σε ένα ευχάριστο κλίμα συνύπαρξης και ανταλλαγής, όπου η ιδιότητα του παίκτη παραμερίζει τις υπόλοιπες και ενώνει όλους τους συμμετέχοντες γύρω από την κοινή διάθεση για παιχνίδι.



Νέα Σμύρνη, 2014

Καλλιόπη Σιώπη

Μαθηματικός

Η ΕΡΓΑΣΙΑ

Στο πλαίσιο της ερευνητικής εργασίας του 1^{ου} τετραμήνου, που αφορούσε τα παιχνίδια στρατηγικής του κόσμου από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα, γνωρίσαμε και παίξαμε παιχνίδια στρατηγικής των 5 ηπείρων του «χθες» και του «σήμερα».

Πιο συγκεκριμένα:

Αναζητήσαμε τις ρίζες παιχνιδιών στρατηγικής του κόσμου μας, το πλαίσιο και τους κανόνες τους, τις κοινωνικές συνθήκες και τις αξίες που τα παιχνίδια αυτά προβάλλουν, τη διαχρονικότητα και την εξέλιξή τους με την πάροδο των αιώνων.

Παίξαμε απλά διαχρονικά παιχνίδια στρατηγικής (τρίλιζα, NIM κ.ά.) και δημιουργήσαμε τα δικά μας σχέδια στρατηγικής, τα εφαρμόσαμε και αναλύσαμε τα αποτελέσματά τους, και όπου χρειάστηκε τροποποιήσαμε την προτεινόμενη από εμάς στρατηγική τους.

Με στόχο να νοιώσουμε την ευχαρίστηση της δημιουργίας, η κάθε ομάδα σχεδίασε το δικό της παιχνίδι στρατηγικής (σχέδιο ταμπλό-περιγραφή αντικειμένων-περιγραφή κανόνων και κινήσεων του παιχνιδιού), το παρουσίασε προς αξιολόγηση και κρίση στην ολομέλεια, τις παρατηρήσεις της οποίας έλαβε υπόψη της στη βελτιστοποίηση του παιχνιδιού της.

Εμπλακήκαμε σε ρόλους σύγχρονων «ερευνητών» και χρησιμοποιήσαμε στην έρευνά μας διαφορετικά ερευνητικά εργαλεία: Πήραμε συνεντεύξεις και καταγράψαμε απόψεις ενήλικων ατόμων για τα παιχνίδια στρατηγικής. Ερευνήσαμε την εμπορική τους θέση στη σημερινή αγορά των παιχνιδιών. Ασχοληθήκαμε με την ορολογία σύγχρονων παιχνιδιών στρατηγικής στην Ελλάδα.

Ακολουθήσαμε μια μικτή μορφή συνεργασίας κατά τη διάρκεια των φάσεων υλοποίησης της ερευνητικής μας εργασίας.

Αρχικά, οι ομάδες επεξεργάστηκαν κοινά ερευνητικά θέματα, σχετικά με:

- Παιχνίδι και Πολιτισμός
- Παιχνίδι στρατηγικής/ Ρόλος και Χαρακτηριστικά τους.

Ακολούθως, η κάθε ομάδα ανέλαβε να μελετήσει παιχνίδια στρατηγικής μιας ηπείρου (Ευρώπη- Αφρική- Ασία- Αμερική- Ωκεανία και της Ελλάδας), σχεδίασε το

δικό της παιχνίδι και πραγματοποιήσει την ερευνητική δραστηριότητα που η ίδια είχε επιλέξει από τις προτεινόμενες.

Κατά τη διάρκεια των εβδομαδιαίων συναντήσεων, η κάθε ομάδα έθετε σε κρίση στην ολομέλεια την πορεία των εργασιών της και συμμετείχε από κοινού με τις άλλες ομάδες σε κοινά παιχνίδια τα οποία πραγματοποιούνταν στην αίθουσα ή στην αυλή του σχολείου.



Νέα Σμύρνη, 2014

Ομάδες της ερευνητικής εργασίας

Πίνακας περιεχομένων

ΠΡΟΛΟΓΟΣ.....	4
Η ΕΡΓΑΣΙΑ	5
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	10
Σκοπός	10
ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ	12
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ	13
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ	13
ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ.....	15
Abstract Games	15
Team strategy games	16
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΤΩΝ ΠΕΝΤΕ ΗΠΕΙΡΩΝ	18
ΕΛΛΑΔΑ	18
Τριόδιν.....	18
Τεσσέρες	18
Στομάχιον	19
Εννεάδα.....	20
Πόλις.....	20
Διαγραμματισμός.....	21
ΕΥΡΩΠΗ	23
Ντάμα (Draughts ή checkers).....	23
Βασικοί κανόνες	23
Διαφοροποιήσεις κανόνων.....	24
Tafl.....	24
Hnefatafl.....	25
Alea Evangelii	26
Tawlbwrdd.....	26
Brandub	26
Ard Ri	26
Tablut	27
Τάβλι.....	27
ΑΦΡΙΚΗ.....	33
Mancala, Oware, Bao.	33
Morabaraba/ Umlabalaba.....	34
Senet.....	35
Zamma (Dhamet)	37
Fanorona	38
Kharbaga.....	40
Seega	40
Butterfly (Πεταλούδα).....	41

Tsoro Yematatu	41
Dara, Derrah, Doki.....	41
Derrah.....	42
ΑΣΙΑ	43
Go (κυκλωτικό παιχνίδι).....	43
Παραλλαγές του σκακιού στην Ασία	44
Αρχαίο Ινδικό σκάκι, Chaturanga.....	44
Shatranj	44
Makruk	45
Xiangqi ή Κινεζικό σκάκι.....	45
Janggi.....	45
Shogi.....	46
Παραλλαγές της ντάμας στην Ασία.....	46
Τουρκική ντάμα ή dama ή turk damasi.....	46
Ταϊλανδέζικη ντάμα ή mak-hot.....	47
Κινεζική ντάμα (Chinese checkers)	47
Bagh chall	47
Domino.....	48
Mahjong	48
ΑΜΕΡΙΚΗ.....	51
Konane.....	51
Awitlakannai Masona.....	51
Kolowis Awitlakannai	53
ΩΚΕΑΝΙΑ.....	54
Mu Torere.....	54
ΕΡΕΥΝΑ.....	56
Α) ΠΩΛΗΣΕΙΣ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ.....	56
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ	57
Γ) ΓΟΝΕΙΣ ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ	58
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ	59
Δ) ΟΡΟΛΟΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ.....	61
Ορολογία Σκάκι	61
Ορολογία Πόκερ.....	64
Ορολογία Bridge.....	65
ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΟΜΑΔΑΣ	67
ΠΑΡΑΛΛΑΓΗ ΤΡΙΛΙΖΑΣ	67
GAGNAM GAME	71
ΒΑΨ' ΤΑ ΜΑΥΡΑ	72
GU QI	73
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....	76
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	78



ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το παιχνίδι, στοιχείο του πολιτισμού, αποτελεί μέρος της ζωής του παιδιού, του εφήβου, αλλά και των ενηλίκων τόσο, που μόνο πολλοί λίγοι δεν μπορούν να κατανοήσουν τη συμβολή του στην πολύπλευρη ανάπτυξη του ατόμου.

Ανακαλύπτω τον κόσμο μέσα από τα παιχνίδια του, είτε πρόκειται για παιχνίδια στρατηγικής, δεξιοτήτων ακόμα και τύχης, σημαίνει έρχομαι σε επαφή με άλλους πολιτισμούς, «ανοίγω» σε άλλους τρόπους σκέψης, «εμπλέκομαι» σε νοητικές διεργασίες, «μαθαίνω» να αναπτύσσω και να εφαρμόζω στρατηγικές σε προβλήματα της κοινωνίας και της καθημερινής ζωής. Η μεγάλη ποικιλία των παιχνιδιών που υπάρχουν και είναι γνωστά στις μέρες μας, μας δίνει τη δυνατότητα να θαυμάσουμε την ανθρώπινη δημιουργικότητα, δίνοντάς μας πληροφορίες για το ιστορικό πλαίσιο μέσα στο οποίο επινοήθηκαν καθώς και τη συμβολική τους διάσταση.

Το αντικείμενο της παρούσας εργασίας, τα παιχνίδια στρατηγικής συγκαταλέγονται μέσα στις σημαντικότερες εκφάνσεις της ανθρώπινης ύπαρξης και πνεύματος μέσα στους αιώνες. Το πλήθος και η ποικιλία των παιχνιδιών είναι μία απόδειξη του πλούτου του πνευματικού μας κόσμου. Ας μην ξεχνάμε άλλωστε ότι *δεν υπάρχουν όρια στον ανθρώπινο νου και σε αυτά που μπορούν να παραχθούν από μία συλλογιστική διαδικασία.*

Σκοπός

Μέσα από τον κόσμο των παιχνιδιών στρατηγικής των 5 ηπείρων, επιδιώκεται να αναδειχθεί η διαχρονικότητά τους και να κατανοηθεί η σχέση τους με τον πολιτισμό, το κοινωνικό περιβάλλον από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα.

Στόχοι της ερευνητικής εργασίας, μέσα από τα παιχνίδια στρατηγικής και δεξιοτήτων του κόσμου, αποτέλεσαν:

- Η διερεύνηση της σχέσης του παιχνιδιού, και κυρίως των επιτραπέζιων παιχνιδιών στρατηγικής, με τον πολιτισμό.
- Η καταγραφή παιχνιδιών στρατηγικής των 5 ηπείρων, από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα.

- Διαχρονικές συγκρίσεις των χαρακτηριστικών και των περιβαλλόντων στρατηγικής.
- Η γνωριμία και απόκτηση εμπειρίας με παιχνίδια στρατηγικής και με μεθοδολογίες αναπαράστασης σχεδίων στρατηγικής (διάγραμμα κτλ.)
- Η επινόηση ατομικών σχεδίων στρατηγικής με πρόβλεψη των κινήσεων του αντιπάλου.
- Η αξιολόγηση των παραγόμενων σχεδίων στρατηγικής από τα μέλη της ομάδας και η πρόταση σχεδίων βελτιστοποίησής τους.
- Η δημιουργία παιχνιδιού στρατηγικής ομάδας.
- Η ενθάρρυνση και η προώθηση της ενασχόλησης με ιστορικά παιχνίδια στρατηγικής και η καλλιέργεια πνευματικής οξύτητας.
- Η ανάδειξη σημαντικών αξιών για τον άνθρωπο, όπως η φαντασία, η ομαδικότητα, η δημιουργικότητα και φυσικά το παιχνίδι.
- Η προώθηση της επικοινωνίας και επαφής μεταξύ των συμμετεχόντων.

Τα ερευνητικά ερωτήματα που απασχόλησαν τα μέλη των υποομάδων, κάποια κοινά και άλλα διαφοροποιημένα, ήταν:

- Παιχνίδι και Πολιτισμός: Ποια η σχέση του παιχνιδιού με τον πολιτισμό;
- Παιχνίδια στρατηγικής: Ποια τα χαρακτηριστικά τους; Ποιος ο ρόλος τους στην ανάπτυξη των πνευματικών δεξιοτήτων του ανθρώπου;
- Επιτραπέζια παιχνίδια στρατηγικής του κόσμου από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα: Πώς διαρθρώνονται και αναπτύσσονται στο χρόνο και στο χώρο;
- Παιχνίδι και στρατηγική: Πώς τα παιχνίδια στρατηγικής κωδικοποιούν, μεταφράζουν και ενσωματώνουν τα μαθηματικά στη δομή τους;
- Αναζήτηση στρατηγικής-Αναπαράσταση σχεδίου στρατηγικής: Με ποιον τρόπο μπορώ να προβλέψω, να αναπαραστήσω και να αξιολογήσω τις κινήσεις του αντιπάλου μου;
- Σχεδίαση επιτραπέζιου παιχνιδιού στρατηγικής.

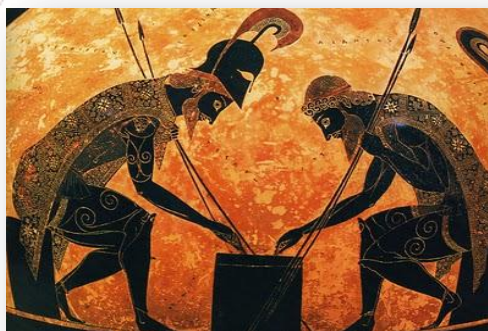
ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ

Η ίδια η ζωή είναι ένα παιχνίδι με εμπόδια, κανόνες και κάποιους νικητές. Στο παιχνίδι ακολουθείς μια τακτική, η οποία θα σε φέρει στη νίκη. Έτσι και στη ζωή ακολουθείς έναν συγκεκριμένο δρόμο ο οποίος θα σε βγάλει νικητή ή ηττημένο.

Στη βιβλιογραφία το παιχνίδι επισημαίνεται ως αναπόσπαστο στοιχείο κάθε πολιτισμού από την αρχαιότητα έως σήμερα. Και ως μορφή πολιτισμού, παρέχει πληροφορίες για τον παλμό της κοινωνίας, για τη σύνθεση και την ψυχολογία της.

Το τι ενέπνευσε τους προγόνους όλων των λαών να δημιουργήσουν παιχνίδια φαίνεται να είναι η ανάγκη του ανθρώπου να επικοινωνήσει και να εκφραστεί και το κυριότερο, να συναγωνιστεί με άλλους και να βγει νικητής.

Όταν η ιδέα για ένα παιχνίδι συλλαμβάνεται για πρώτη φορά, η συλλογιστική διαδικασία, η σύνταξη κανόνων, ο σκοπός του παιχνιδιού βρίσκονται όλα στη σφαίρα του πνευματικού, του αόριστου, κάποιοι ίσως να διάλεγαν τη λέξη «φανταστικού». Από τη στιγμή, όμως, που παίρνει υλική υπόσταση, περνάει στη σφαίρα του πραγματικού. Πλέον, παύει να είναι κοινό μόνο για λίγους που έχουν καταλάβει το θεωρητικό κομμάτι και γίνεται προσιτό προς ένα ευρύτερο κοινό. Φυσικά, για να γίνει αυτή η μετάβαση μεσολαβεί ένα χρονικό διάστημα. Η πορεία ακολουθεί συνήθως φορά προς τα κάτω με βάση την κοινωνική πυραμίδα, χωρίς να αποκλείεται να συμβαίνει και το αντίθετο.



ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ

Παιχνίδι στρατηγικής είναι το παιχνίδι το οποίο απαιτεί σχεδιασμό και πρόβλεψη των κινήσεων των παικτών, και γενικά την χρήση μίας συλλογιστικής διαδικασίας (στρατηγική σκέψη) που αποτελείται από δύο μέλη. Το πρώτο είναι η τρέχουσα στρατηγική, η βέλτιστη επιλογή της τρέχουσας κίνησης και το δεύτερο είναι η στρατηγική σχεδίασης, δηλαδή η πρόβλεψη.

Με άλλα λόγια, οι παίκτες ακολουθούν μία συγκεκριμένη τακτική. Η τακτική αποτελεί ένα σύνολο μεθόδων που ακολουθούμε για να νικήσουμε κάποιον αντίπαλο, είναι συγχρόνως επιστήμη και τέχνη (βασίζεται στην εμπειρία και στο ταλέντο) και μπορεί να είναι επιθετική ή αμυντική.

Τέτοια παιχνίδια είναι ανεξάρτητα της τύχης, δηλαδή αυτή δεν παίζει ρόλο. Έτσι, για παράδειγμα, παιχνίδια που παίζονται με ζάρια φαίνεται να μην εντάσσονται σε αυτήν την κατηγορία παιχνιδιών, εκτός ίσως από το τάβλι και μάλιστα κάποιες παρτίδες του.

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ

Τα παιχνίδια στρατηγικής δημιουργήθηκαν από τις κοινωνίες ως μια προσομοίωση κάποιων δραστηριοτήτων τους και ως εκ τούτου αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι του πολιτισμού της κάθε φυλής, του κάθε λαού. Κι αυτό γιατί το εκάστοτε παιχνίδι αποτελεί ένα πνευματικό επίτευγμα των ανθρώπων, άρα μια άποψη του πνευματικού τους κόσμου, εκφρασμένη μέσα από τα υλικά μέρη του παιχνιδιού, όπως πίνακες, κομμάτια κλπ.

Πολλά παιχνίδια στρατηγικής είναι εμπνευσμένα από ιστορικά γεγονότα, τα οποία συχνά περιγράφουν με τρόπους που δεν θα μπορούσαμε να φανταστούμε την ιστορική πραγματικότητα.

Τα επιτραπέζια παιχνίδια, με ιδιαίτερη έμφαση στα παιχνίδια στρατηγικής, αποτέλεσαν στο παρελθόν σημείο αναφοράς για την αριστοκρατία, ειδικά σε χώρες της ανατολής όπως η Κίνα και η Ιαπωνία. Μια φαινομενικά φιλική παρτίδα μεταξύ δυο πολεμάρχων, μπορούσε να σημάνει έναν σκληρό αγώνα δυο ακλόνητων βουλήσεων, με τη μια να προσπαθεί να υπερισχύσει στην άλλη.

Όσο πιο πολύπλοκη και εξελιγμένη ήταν μία κοινωνία, τόσο πιο πολύπλοκα ήταν και τα παιχνίδια στρατηγικής που δημιουργούσε. Εκτός από το επίπεδο της κοινωνίας συνολικά, σημαντικό ρόλο έπαιζε και το μορφωτικό, κοινωνικό και οικονομικό επίπεδο των ανθρώπων που τα δημιουργούσαν και τα έπαιζαν.

Οι John M. Roberts, Malcolm J. Arth και Robert R. Bush στη μελέτη τους "Games and Culture" υποστηρίζουν ότι το επίπεδο της κάθε κοινωνίας δημιουργούσε και διέθετε παιχνίδια στρατηγικής. Συγκεκριμένα, η απουσία ή παρουσία παιχνιδιών στρατηγικής στις διάφορες φυλές συνδέεται με την απουσία ή παρουσία κοινωνικών τάξεων στις φυλές σε συνάρτηση με το χαμηλό ή υψηλό βαθμό πολιτικής συνείδησης.

Μία από τις πρώτες δραστηριότητες που οι κοινωνίες προσομοίωσαν με τα παιχνίδια στρατηγικής ήταν οι πολεμικές αναμετρήσεις. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το σκάκι. Δύο παίκτες διευθύνουν μία σύγκρουση δύο στρατών ίσης ισχύος σε ένα πεδίο μάχης που αρχικά δεν προσφέρει πλεονέκτημα σε καμία από τις δύο πλευρές. Οι ρόλοι και οι δομές στους στρατούς είναι πολύπλοκες και προσφέρουν πολύ μεγάλο αριθμό εναλλακτικών συνδυασμών και κινήσεων καθώς και διαφορετικών στρατηγικών.

Ένα παιχνίδι τέτοιας πολυπλοκότητας δεν μπορεί παρά να εμφανίζεται μόνο σε κοινωνίες και πολιτισμούς αρκετά εξελιγμένους ώστε να μπορούν να το αντιληφτούν και να το χειριστούν (πχ. Κίνα, σύγχρονη Ευρώπη κλπ.). Με την σειρά τους τα συγκεκριμένα παιχνίδια προσέφεραν νέες οπτικές και ιδέες στον σχεδιασμό και την εφαρμογή στρατηγικών και τακτικών στο πεδίο μάχης αλλά και σε άλλες σχετικές δραστηριότητες.

Επανερχόμενοι στο παράδειγμα του σκακιού, πολλές από τις στρατηγικές που αναπτύχθηκαν στο παιχνίδι εφαρμόστηκαν σε μεγαλύτερη κλίμακα σε πολεμικές αναμετρήσεις αλλά επηρέασαν και τον τρόπο σκέψης στην επίλυση προβλημάτων και τη ανεύρεση λύσεων και σε άλλες δραστηριότητες.

ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ¹

Abstract Games

Παιχνίδια αφηρημένης στρατηγικής είναι αυτά στα οποία ελαχιστοποιείται ο παράγοντας της τύχης και δε στηρίζονται εξ ολοκλήρου σ' ένα συγκεκριμένο σκοπό. Επίσης σε αυτό το είδος δεν μπορούν να συμπεριληφθούν παιχνίδια όπου οι παίκτες δεν έχουν πλήρη γνώση των δεδομένων μίας παρτίδας.

Παρά την ύπαρξη αυτών των ορισμών πολλά παιχνίδια που δεν πληρούν αυτές τις προϋποθέσεις κατατάσσονται παραδοσιακά στην κατηγορία, όπως πολλά παιχνίδια με κάρτες, ενώ υπάρχουν και αυτά, με χαρακτηριστικότερο παράδειγμα το Stratego, όπου παρά την ύπαρξη άγνωστων στοιχείων δεν παρουσιάζεται το στοιχείο της τυχαιότητας. Στα δημοφιλή κοινά παιχνίδια αφηρημένης στρατηγικής που θα χαρακτηρίζαμε "τέλεια" συμπεριλαμβάνονται το σκάκι, η ντάμα, το γκο, το κινέζικο σκάκι, όπως και οι περισσότερες βαριάντες του μανκάλα.

Τα παιχνίδια αφηρημένης στρατηγικής είναι το αντικείμενο της συνδυαστικής θεωρίας παιγνίων που αποτελεί κλάδο των εφαρμοσμένων μαθηματικών που ασχολείται με παιχνίδια, τα οποία παίζονται από δύο παίκτες με αλληλουχίες κινήσεων και περιέχουν αυτό που ονομάζουν "τέλειες" πληροφορίες. Ο αριθμός αυτών των παιχνιδιών μπορεί να υπολογιστεί κατά προσέγγιση με την ντάμα για παράδειγμα να έχει 10^{31} και το σκάκι να έχει **περίπου** 10^{123} που το καθιστά πρακτικά άπειρα. Σε πολλά από αυτά τα παιχνίδια ο υπολογισμός του αριθμού των θέσεων οδήγησε στη δημιουργία υπολογιστών, οι οποίοι σε πολλά έχουν μεγαλύτερες ή ισάξιες δυνατότητες με αυτές του ανθρώπου. Στο **γκο** όμως του οποίου οι θέσεις υπολογίζονται κάπου κοντά στις 10^{361} οι υπολογιστές προς το παρών δεν έχουν πετύχει νίκη ενάντια σε επαγγελματία υψηλού επιπέδου.

¹ 4η Ομάδα

Team strategy games

Είναι τα παιχνίδια στρατηγικής στα οποία ο κάθε παίκτης είναι μέρος μιας ομάδας με κοινή στρατηγική, τακτική και στόχο. Στα συγκεκριμένα παιχνίδια η ατομική επίδοση και προσπάθεια του παίκτη έχει μοναδικό στόχο την επιτυχία της ομάδας στην οποία συμμετέχει.

Μερικά από τα παιχνίδια στρατηγικής που αφορούν ομάδες είναι τα παρακάτω:

α) Bridge: Είναι ένα παιχνίδι το οποίο παίζεται με μια τράπουλα 52 καρτών, από 2 ομάδες των 2 ατόμων η καθεμία. Το παιχνίδι αποτελείται από 4 φάσεις: α) το μοίρασμα των καρτών, β) το ποντάρισμα, γ) το παίξιμο των καρτών και δ) την καταγραφή των αποτελεσμάτων. Είναι ένα από τα πιο δημοφιλή παιχνίδια παγκοσμίως με πρωταθλήματα, τουρνουά και διαγωνισμούς να διεξάγονται σε εθνικό και διεθνές επίπεδο.

β) Spades: Είναι ένα παιχνίδι, που μοιάζει αρκετά στο Bridge και το οποίο εμφανίστηκε για πρώτη φορά στις ΗΠΑ το 1930. Παίζεται με ομάδες των 2 ατόμων και στόχος του είναι να επιτευχθεί ο ελάχιστος αριθμός των στόχων που έχουν οριστεί κατά το ποντάρισμα.

γ) Axis & Allies: Είναι ένα δημοφιλές παιχνίδι στρατηγικής με κάρτες και πίνακα, με θέμα τον Β' Παγκόσμιο πόλεμο. Κάθε παίκτης αναλαμβάνει μια χώρα του Άξονα (Axis: Γερμανία, Ιαπωνία, Ιταλία) ή των Συμμάχων (Allies: Μ. Βρετανία, ΗΠΑ, Σοβιετική Ένωση, Κίνα, Αυστραλία, Ν. Ζηλανδία, Γαλλία).

Οι παίκτες κάθε πλευράς (Axis - Allies) συνεργάζονται με στόχο να επικρατήσουν της αντίπαλης, κατακτώντας περιοχές στρατηγικής σημασίας, οι οποίες απεικονίζονται ως περιοχές στον πίνακα του παιχνιδιού. Όταν είναι η σειρά κάθε πλευράς να παίξει, ρίχνει το ζάρι και κάνει πολεμικές ή/και μη πολεμικές κινήσεις στον πίνακα του παιχνιδιού. Για τις μη πολεμικές κινήσεις, οι οποίες αφορούν την αγορά ή βελτίωση στρατιωτικών μονάδων (άρματα μάχης, όπλα, πολεμοφόδια, ιατρεία, αρχηγεία, εργοστάσια κατασκευής όπλων, πυρομαχικών αρμάτων κλπ), χρησιμοποιείται ως νόμισμα το IPC (Industrial Production Certificate), το οποίο αντιπροσωπεύει ένα εκατομμύριο ανθρωποώρες εργασίας και το οποίο συλλέγεται από τις περιοχές που έχει υπό τον έλεγχό της η κάθε πλευρά. Νικήτρια είναι η

πλευρά που καταφέρνει να κατακτήσει τις πρωτεύουσες των χωρών της αντίπαλης πλευράς ή συγκεκριμένες περιοχές που έχουν οριστεί από την αρχή ως σημεία-κλειδιά για την νίκη. Η πρώτη έκδοση του παιχνιδιού σχεδιάστηκε το 1981 από τον Larry Harris και μέχρι τώρα έχουν πωληθεί περίπου 2 εκατομμύρια αντίτυπα.



ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΤΩΝ ΠΕΝΤΕ ΗΠΕΙΡΩΝ

ΕΛΛΑΔΑ²

Τριόδιν



Δεν έχει διασωθεί η αρχαία ονομασία του αλλά πιθανότατα λεγόταν τριάς ενώ Τριόδιν είναι η βυζαντινή του ονομασία, είναι το απλούστερο από τα πνευματικά παιχνίδια και θεωρείται ο πρόγονος της σημερινής τρίλιζας. Παιζόταν από δύο παίκτες. Το ταμπλό του ήταν ένα πλέγμα 3x3 τετραγώνων. Ο κάθε παίκτης είχε στη διάθεσή του τρεις πεσσούς διαφορετικού χρώματος ή διαφορετικού είδους (κουκιά, ρεβίθια, καρύδια κλπ.), τους οποίους τοποθετούσαν εναλλάξ σε κατάλληλα τετράγωνα. Κάθε παίκτης δικαιούνταν να μετακινεί όποιον πεσσό ήθελε μόνο μια φορά, προσπαθώντας να εμποδίσει τον αντίπαλό του να σχηματίσει τριόδιν, δηλαδή ευθεία γραμμή με τους τρεις δικούς του πεσσούς. Νικητής ανακηρύσσονταν αυτός που πρώτος τοποθετούσε τους τρεις πεσσούς του σε ευθεία γραμμή.

Τεσσέρες



Η λέξη τεσσέρες προσδιόριζε το ζάρι ή το τετραγωνισμένο πιόνι. Πιθανότατα προσδιόριζε διάφορα τετράγωνα, παραλληλόγραμμα ή κυβικά αντικείμενα που χρησίμευαν για τους ίδιους σκοπούς και τελικά οι αρχαιολόγοι έδωσαν το όνομα «τέσσερα» σε ένα πλήθος αντικειμένων συχνά όχι και τόσο καλά

² 4η Ομάδα

προσδιορισμένων. Ένα είδος από αυτά απαρτίζεται από μικρές ράβδους από κόκαλο, μήκους 9 έως 10 εκατ., που τις ονόμαζαν μονομάχους. Στη μία τους άκρη, καταλήγουν σε μικρή κυκλική λαβή που πιθανότατα διευκόλυνε στο κράτημα για την τοποθέτησή τους σε κάποιο κουτί ή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Κάθε ράβδος έχει χαραγμένη στην εσωτερική της πλευρά μια λέξη.

Οι ειδικοί πιστεύουν ότι η χρήση των τεσσάρων ήταν ανάλογη με την σημερινή χρήση από τις μάρκες και τις κάρτες που σημειώνουμε τα κέρδη μας, κι έτσι υπήρχε μια ολόκληρη σειρά από τεσσάρους που ονομαζόταν «comput digital».

Στομάχιον



Το παιχνίδι «Στομάχιον» ήταν επινόηση του Αρχιμήδη. Θεωρείται ο πρόγονος του κινεζικού παιχνιδιού που σήμερα είναι γνωστό ως «Τάγκραμ». Είναι γνωστό και ως «Οστομάχιον» (μάχη με οστά) και πρόκειται για ένα από τα πιο ενδιαφέροντα αρχαία Ελληνικά παιχνίδια.

Αποτελείται από 14 διαφορετικού σχήματος κομμάτια.

Ο στόχος ήταν η άσκηση της παρατηρητικότητας, της μνήμης και της αντίληψης των μαθητών του Αρχιμήδη, ως εξής: αφού πρώτα ο ίδιος έφτιαχνε κάποια σχέδια με όλα τα κομμάτια του «ΣΤΟΜΑΧΙΟΥ», έβαζε τους μαθητές του να τα ανασυνθέσουν βλέποντας όμως μόνο το περίγραμμά τους.

Ένας δεύτερος τρόπος παιχνιδιού είναι και το γνωστό πρόβλημα (γεωμετρίας και μαθηματικών) του Αρχιμήδη, δηλαδή πόσες φορές μπορεί κάποιος να σχηματίσει το συγκεκριμένο τετράγωνο τοποθετώντας τα κομμάτια του «ΣΤΟΜΑΧΙΟΥ» με διαφορετική διάταξη.

Εννεάδα



Η ονομασία «εννεάδα» προέρχεται από τις σημερινές ονομασίες του παιχνιδιού, που το γνωρίζουμε ως εννιάδα ή εννιάρια ή εννιάπετρο και φαίνεται πως ήταν μία παραλλαγή του αρχαιοελληνικού παιχνιδιού «τριόδιν». Είναι από τα ελάχιστα παιχνίδια που έχουμε τη δυνατότητα να αναπαραστήσουμε πιστά βάσει της πληθώρας ευρημάτων που έχουμε στη διάθεσή μας.

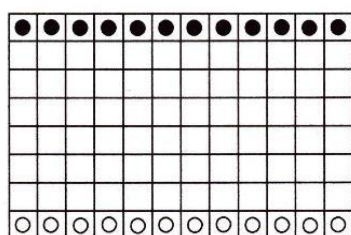
Για την εννεάδα χρησιμοποιούνταν επιφάνεια 3 ομόκεντρων τετραγώνων, των οποίων οι αντίστοιχες πλευρές τέμνονταν από ευθείες που ξεκινούσαν από το εσωτερικό τετράγωνο.

Ο κάθε παίκτης έπαιρνε εννέα πεσσούς (πιόνια) διαφορετικού είδους από αυτά του αντιπάλου και το παιχνίδι ξεκινούσε με το λάχνισμα, δηλαδή τον κλήρο για το ποιος θα παίξει πρώτος, ο οποίος είχε τη δυνατότητα να επιλέξει και κάποιο «ζωτικό» σημείο για το αρχικό πιόνι του.

Οι παίκτες μπορούσαν να τοποθετήσουν τους πεσσούς τους στις γωνίες του σχήματος και ο σκοπός ήταν να δημιουργήσουν ευθεία γραμμή. Αυτός που κατόρθωνε, είτε εξαρχής είτε στην διάρκεια του παιχνιδιού, να σχηματίσει τριόδιν, τοποθετώντας τρία πιόνια του σε ευθεία γραμμή, τότε αφαιρούσε έναν, όποιον ήθελε πεσσό (πιόνι) του αντιπάλου του.

Νικητής ήταν ο παίκτης που άφηνε τον αντίπαλο του με μόνο 2 πεσσούς.

Πόλις



Starting Position

Το πιο σύνθετο απ' τα παιχνίδια στρατηγικής της αρχαιότητας ήταν το πόλις. Στο πόλις οι 2 παίκτες είχαν στη διάθεση τους 8 πιόνια διαφορετικού χρώματος τα οποία τοποθετούσαν στην πρώτη σειρά μίας επιφάνειας 8x8 αντίστοιχη με αυτή του σκακιού ή

εναλλακτικά 12 πιόνια και επιφάνεια 12x8.

Οι παίκτες είχαν τη δυνατότητα να μετακινήσουν τα πιόνια ευθεία προς όλες τις κατευθύνσεις, αλλά όχι διαγώνια. Όταν ένα πιόνι περικυκλωνόταν κι απ' τις δύο πλευρές από δύο αντίπαλα τότε τρώγονταν. Αυτό ίσχυε μόνο όταν την τελευταία κίνηση την είχε πραγματοποιήσει ο παίκτης που έτρωγε. Στη νίκη μπορούσες να φτάσεις, είτε τρώγοντας όλα τα πιόνια του αντιπάλου, είτε στερώντας του το δικαίωμα κίνησης. Εάν περνούσαν 12 κινήσεις χωρίς περικύκλωση ή έστω εγκλωβισμό ενός πιονιού το παιχνίδι έληγε ισόπαλο.

Διαγραμμισμός



Ο διαγραμμισμός είναι ένα παιχνίδι που βρέθηκε λαξευμένο πάνω σε μάρμαρο στη δυτική πλευρά του Παρθενώνα και πιθανολογείται πως είναι το σημερινό παιχνίδι της ντάμας.

Παιζόταν σε επιφάνεια αντίστοιχη του πόλις μόνο που οι παίκτες διέθεταν 16 πεσσούς (πιόνια) ο καθένας τα οποία τοποθετούσαν στην 2η και την 3η γραμμή αφήνοντας την πρώτη κενή. Σκοπός ήταν ο κάθε παίχτης να «φάει» φας όλα τα πιόνια του αντιπάλου και να οδηγήσει τα δικά τους στην τελευταία γραμμή (πρώτη γραμμή του αντιπάλου του).

Οι αρχαιολόγοι θεωρούν πως αυτά τα παιχνίδια παίζονταν μόνο από ενηλίκους που είχαν την απαραίτητη σωματική δύναμη, επειδή η χάραξη πάνω σε μάρμαρο είναι δύσκολη. Τέτοιου είδους λαξεύματα έχουν βρεθεί στο Ερέχθειο, στα Προπύλαια, στον ναό του Ηφαίστου στο Θησείο και στο Πρόπυλο του Ιερού της Ελευσίνας.





ΕΥΡΩΠΗ³

Ντάμα (Draughts ή checkers)



Η ντάμα (στα γαλλικά Jeu de dames) είναι επιτραπέζιο παιχνίδι στρατηγικής με πιόνια, που παίζεται με δύο παίκτες.

Προέρχεται από την Ανατολή, χρονολογείται στην αρχαία εποχή, ενώ έγινε γνωστή, πρώτα στη Γαλλία (1100 μ.Χ.) την εποχή των μεγάλων σταυροφοριών και αργότερα σε όλη την Ευρώπη (13ος αιώνας).

Πρόκειται για μια ομάδα επιτραπέζιων παιχνιδιών στρατηγικής για δυο παίκτες. Οι πιο δημοφιλείς μορφές παίζονται σε ένα ταμπλό 10x10 ή 8x8 τετραγώνων. Υπάρχουν και πολλές άλλες παραλλαγές, στις οποίες συμπεριλαμβάνονται και αυτές που παίζονται σε μια επιφάνεια 12x12 τετραγώνων. Και οι δυο παίκτες έχουν τον ίδιο αριθμό κομματιών σε διαφορετικά χρώματα (ανοικτό- σκούρο).

Βασικοί κανόνες

Οι παίκτες παίζουν εναλλάξ και μπορούν να προωθήσουν κάθε πούλι μπροστά διαγώνια δεξιά ή αριστερά μία μόνο θέση (σε κάθε περίπτωση μόνο στα μαύρου χρώματος τετράγωνα). Τα πούλια δεν μπορούν να μετακινηθούν πλάγια ή πίσω (όταν δεν συλλαμβάνουν άλλο πούλι). Πολλαπλά άλματα επιτρέπονται εάν υπάρχει ένα κενό τετράγωνο διαγώνια στην άλλη πλευρά για να προσγειωθεί. Αν ένα άλμα είναι δυνατόν να γίνει, τότε θα πρέπει να πραγματοποιηθεί. Αν ένα πούλι φτάσει στην απέναντι πλευρά του πίνακα γίνεται βασιλιάς και ένα άλλο πούλι του ίδιου χρώματος τοποθετείται πάνω από αυτό (το στέμμα), χρησιμοποιώντας ένα από τα προηγούμενα αιχμαλωτισμένα πούλια . Ο βασιλιάς μπορεί στη συνέχεια να κινηθεί διαγώνια προς τα εμπρός ή προς τα πίσω ένα τετράγωνο κάθε φορά.

³ 2^η Ομάδα

Ο κάθε παίκτης μπορεί να "αιχμαλωτίσει" το πιόνι του αντιπάλου όταν έχει σειρά να παίξει και αυτό (το αντίπαλο πιόνι) βρίσκεται ακριβώς μια θέση σε διαγώνια διάταξη (μπροστά ή πίσω). Το πούλι που "παίρνει" το αντίπαλο, προωθείται μια ακόμη θέση διαγώνια μπροστά. Αν στη νέα θέση που βρεθεί το πούλι βρίσκεται και άλλο αντίπαλο πιόνι διαγώνια το αιχμαλωτίζει και αυτό (στο ίδιο παίξιμο) και ούτω καθεξής. Επίσης ο κάθε παίκτης τρώει αναγκαστικά τα περισσότερα πούλια που του δίνονται, και όχι αυτά που θέλει ανεξάρτητα αν τον συμφέρει.

Ο πρώτος παίκτης που θα συλλάβει όλα τα πούλια του άλλου παίκτη ή μπλοκάρει τον άλλο παίκτη, ώστε να μην μπορεί να κάνει μια κίνηση, κερδίζει το παιχνίδι.

Διαφοροποιήσεις κανόνων

Σε ορισμένα είδη ντάμας απαγορεύεται ένα επιτιθέμενο πούλι να αιχμαλωτίσει άλλο πούλι σε θέση που βρίσκεται διαγώνια πίσω του. Επιτρέπεται λοιπόν η σύλληψη μόνο όταν το πιόνι του αντιπάλου βρίσκεται μπροστά και διαγώνια (από τη θέση του κάθε παίκτη). Αυτή η απαγόρευση ισχύει στην Αγγλική, Ισπανική, Ιταλική, Τσέχικη, Γερμανική, Τουρκική και Μαλαισιανή εκδοχή.



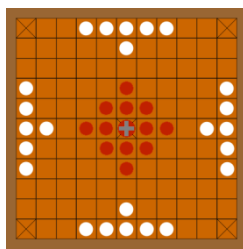
Πρόκειται για μια ομάδα αρχαίων Γερμανικών και Κέλτικων επιτραπέζιων παιχνιδιών στρατηγικής που παίζονταν σε ένα ταμπλό με δυο στρατούς (αμυνόμενους και επιθετικούς).

Αν και το μέγεθος του ταμπλό και ο αριθμός των κομματιών ποικίλει, σε όλα τα παιχνίδια υπάρχει η αναλογία 2:1 των κομματιών, με ένα πιόνι το βασιλιά να ξεκινάει από το κέντρο. Στόχος του παιχνιδιού είναι ο βασιλιάς να δραπετεύσει στην περιφέρεια του ταμπλό ή στις γωνίες του πίνακα, ενώ ο στόχος της μεγαλύτερης αριθμητικά δύναμης είναι να τον συλλάβει. μικρότερο πλευρά έχει ένα king-κομμάτι που ξεκίνησε στο κέντρο. Στόχος του βασιλιά ήταν να δραπετεύσει (ποικιλοτρόπως) περιφέρεια ή τις γωνίες του πίνακα, ενώ στόχος της μεγαλύτερης δύναμης ήταν να τον συλλάβει. Υπάρχει επίσης κάποια

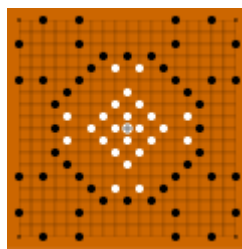
διαμάχη για το αν σε κάποια tafl παιχνίδια (όπως τα *Hnefatafl* και *Tawlbwrdd*) μπορεί να χρησιμοποιηθούν ζάρια.

Το Tafl εξαπλώθηκε από τους Βίκινγκς κατά τα ταξίδια τους , συμπεριλαμβανομένων της Ισλανδίας, της Βρετανίας και της Λαπωνίας. Παραλλαγές του tafl, τα οποία παίζοντας σε πολλά μέρη της Βόρειας Ευρώπης νωρίτερα από το 400 μ.Χ. οπότε και αντικαταστάθηκαν από το σκάκι κατά τον 12^ο αιώνα, είναι τα παιχνίδια

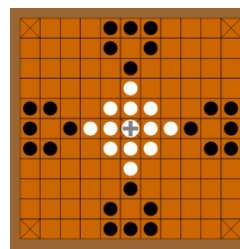
- Hnefatafl
- Alea Evangelii
- Tawlbwrdd (Ουαλία)
- Brandubh
- Ard Ri και
- Tablut



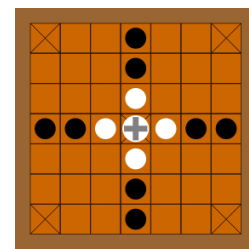
Hnefatafl



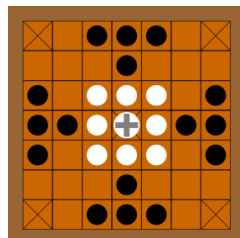
Alea Evangelii



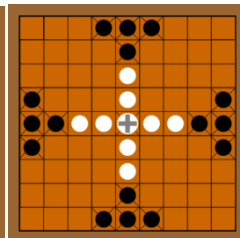
Tawlbwrdd



Brandubh



Ard Ri



Tablut

Hnefatafl



Το Hnefatafl ήταν ένα δημοφιλές παιχνίδι στη μεσαιωνική Σκανδιναβία και αποδίδεται στους Νορβηγούς. Δεν είναι γνωστό με βεβαιότητα πώς παίζονταν το παιχνίδι. Μερικές αναφορές κάνουν λόγο για την ενδεχόμενη χρήση ζαριών χωρίς όμως να

καταγράφεται ρητά για το πώς χρησιμοποιούνταν. Αρχαιολογικές και λογοτεχνικές πηγές αναφέρουν ότι το Hnefatafl μπορεί να παιχτεί σε 13×13 ή 11×11 ταμπλώ.

Alea Evangelii

Alea Evangelii που σημαίνει "το παιχνίδι των Ευαγγελίων», περιγράφεται με ένα σχέδιο, σε ένα χειρόγραφο του 12ο αιώνα στην αγγλοσαξονική Αγγλία. Το παιχνίδι παιζόταν στις διασταυρώσεις ενός πλέγματος από 18×18 τετραγώνων.

Tawlbwrdd

Αυτή η παραλλαγή παίζεται στην Ουαλία . Αναφέρεται ότι παίζεται με 8 κομμάτια από την πλευρά του βασιλιά και 16 από την πλευρά του εισβολέα. Παίζεται σε μια πλακέτα 11×11 με 12 κομμάτια από την πλευρά του βασιλιά και 24 στην πλευρά του αντιπάλου. Ο βασιλιάς τοποθετείται στο κέντρο και γύρω του οι δώδεκα στρατιώτες- αμυντικοί.

Brandub



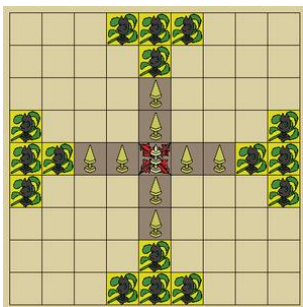
Το Brandub ήταν η ιρλανδική μορφή του tafl. Γνωρίζουμε από δύο ποιήματα ότι παιζόταν με πέντε άνδρες εναντίον οκτώ, και ότι ένας από τους πέντε ήταν ο αρχηγός. Ένας αριθμός ταμπλό 7×7 έχει βρεθεί, το πιο διάσημο είναι ένας περίτεχνος πίνακας που ανακαλύφθηκε στο Ballinderry το 1932 κατά τη διάρκεια ανασκαφών, το οποίο διαθέτει τρύπες οι οποίες ενδεχομένως να επιτρέπουν τη μεταφορά του

παιχνιδιού.

Ard Ri

Το Ard Ri είναι μια Σκωτσέζικη παραλλαγή του tafl που παίζεται σε έναν πίνακα 7×7 με ένα βασιλιά και οκτώ αμυντικούς εναντίον δεκαέξι επιτιθέμενους. Αυτό είναι το λιγότερο τεκμηριωμένο από τις γνωστές παραλλαγές του tafl.

Tablut



Αυτή η παραλλαγή παίζεται στη Λαπωνία. Οι κανόνες και το ταμπλό του παιχνιδιού κατέγραψε στο περιοδικό του ο Carl Linnaeus κατά τη διάρκεια του 1732. Η περιγραφή είναι στα λατινικά και είναι ελλιπής καθώς δε μιλούσε τη γλώσσα των ανθρώπων που τον φιλοξενούσαν και το παιχνίδι το περιέγραψε παρατηρώντας τους παίκτες πώς παίζουν. Το παιχνίδι παίζεται σε ένα 9x9 κεντημένο με ταρανδους χαλί.

Τάβλι



Το **τάβλι** είναι επιτραπέζιο παιχνίδι για δύο παίκτες, παραλλαγή του οποίου είναι το δυτικό τάβλι (backgammon). Ο όρος Τάβλι / backgammon στις Αγγλόφωνες χώρες ταυτίζεται ουσιαστικά με το παιχνίδι "πόρτες". Σε άλλες χώρες όπως η Ελλάδα ο όρος τάβλι συμπεριλαμβάνει πολλά παιχνίδια που παίζονται στο ίδιο ταμπλό με τις πόρτες, αλλά έχουν πολλές διαφορές στον τρόπο παιχνιδιού από αυτές.

Γενική περιγραφή τού παιχνιδιού

Το ταμπλό τού ταβλιού χωρίζεται σε τέσσερις περιοχές με κάθε περιοχή να περιλαμβάνει έξι θέσεις, συνολικά δηλαδή 24 θέσεων. Κάθε παίκτης κατέχει 15 πούλια που κινούνται στο ειδικό ταμπλό σύμφωνα με τα αποτελέσματα δυο ζαριών. Κάθε παίκτης έχει μια περιοχή εκκίνησης και η απέναντί της περιοχή είναι η περιοχή μαζέματος του παίκτη. Τα πούλια του κάθε παίκτη κινούνται κυκλικά από την περιοχή εκκίνησης στην περιοχή μαζέματος. Ο ένας παίκτης κινείται δεξιόστροφα και ο άλλος αριστερόστροφα σύμφωνα με τα ζάρια που ρίχνει ο καθένας τους. Όταν ένας παίκτης έχει όλα του τα πούλια στην περιοχή μαζέματος του επιτρέπεται να ξεκινήσει το μάζεμα. Ο παίκτης που ολοκληρώνει πρώτος το μάζεμα είναι και ο νικητής.

Κάποια πιθανά είδη παιχνιδιού χρησιμοποιούν τρία ζάρια αντί για δύο, σε κάποια παιχνίδια οι θέσεις εκκίνησης είναι διαφορετικές, σε κάποια και οι δύο παίκτες κινούν τα πούλια προς την ίδια κατεύθυνση και τα λοιπά.

Ιστορία του παιχνιδιού

Το τάβλι είναι ένα πανάρχαιο παιγνίδι που κατάγεται από την ανατολική μεσόγειο και τους πολιτισμούς της Μεσοποταμίας (2900 με 1800 πΧ.). Το παλαιότερο επιτραπέζιο παιγνίδι στον κόσμο μαζί με τα 60 κομμάτια που το αποτελούσαν βρέθηκε κατά τη διάρκεια ανασκαφών στα ερείπια της "καμένης πόλης" ,στην επαρχία Sistan-Baluchistan του νοτιοανατολικού Ιράν. Ιρανοί αρχαιολόγοι που εργάζονται στις ανασκαφές υποστηρίζουν ότι το επιτραπέζιο παιγνίδι που ανακάλυψαν είναι ένας από τους προγόνους του ταβλίου. Μάλιστα η ηλικία του υπολογίζεται τουλάχιστον 100-200 χρόνια αρχαιότερη από το βασιλικό παιγνίδι της Ουρ. Αυτό το κάνει να είναι το αρχαιότερο επιτραπέζιο παιγνίδι που έχει βρεθεί.

Το παιγνίδι έχει έναν ορθογώνιο άβακα φτιαγμένο από ελεφαντόδοντο μάλλον Ινδικής καταγωγής και είναι διακοσμημένο με ένα σχέδιο φιδιού που το κουλούριασμα του δημιουργεί 20 θέσεις (πάλι παιγνίδι 20 τετραγώνων όπως στις παραδόσεις σε όλους τους λαούς της ευρύτερης περιοχής) στις οποίες μετακινούσαν οι παίκτες τα πούλια. Το υψηλής καλλιτεχνικής αξίας επιτραπέζιο, δείχνει κατά τους αρχαιολόγους και το υψηλό πολιτιστικό επίπεδο της "καμένης πόλης" πριν από 5000 χρόνια, αλλά και τις ανεπτυγμένες εμπορικές συναλλαγές με γειτονικούς λαούς. Τα πούλια - 60 συνολικά - βρέθηκαν μέσα σε ένα δοχείο από τερακότα και είναι φτιαγμένα από πέτρες της περιοχής, όπως αχάτη και τirkουάζ. Οι εμπειρογνώμονες αναρωτιούνται για το τρόπο που παίζονταν αυτό το επιτραπέζιο και για πιο λόγο είχε 60 πούλια.

Ένα παρόμοιο παιχνίδι φαίνεται πως παιζόταν και στην Αρχαία Αίγυπτο, το *Senet* ή "παιχνίδι των τριάντα τετραγώνων". Και τα δύο παραπάνω παιχνίδια είχαν κάπως διαφορετικό ταμπλό από το σημερινό τάβλι: αποτελούταν από τρεις σειρές των δέκα τετραγώνων, τη μία δίπλα στην άλλη, όμως φαίνεται πως η φιλοσοφία ήταν η ίδια. Οι παίκτες είχαν πέντε πούλια ο καθένας, και ξεκινώντας από αντίθετες πλευρές του ταμπλό, έπρεπε να τα φτάσουν στην αντίθετη άκρη και να τα βγάλουν από το ταμπλό πριν από τον αντίπαλο. Αντί για ζάρια, οι Αιγύπτιοι

χρησιμοποιούσαν τέσσερις βέργες με δύο πλευρές, και προχωρούσαν ένα πούλι ανάλογα με το συνδυασμό των πλευρών των βεργών.

Άλλο ένα αρχαίο παιχνίδι σχετικό με το τάβλι που είναι άξιο αναφοράς είναι το *Τακτέ Νάρντ*. Ήταν περσικό, παιζόταν περίπου το 1600 π.Χ. και έμοιαζε πολύ περισσότερο με το σημερινό τάβλι. Είχε 24 σημεία και 30 πούλια, 15 άσπρα και 15 μαύρα, και ένα ζευγάρι ζάρια. Το όνομά του σήμαινε «Μάχη σε ξύλο» και μεταφέρθηκε στην Ευρώπη από τους Άραβες.

Αργότερα το παιχνίδι εμφανίζεται στην Ελλάδα με το όνομα *Πεσσοί* και στη Ρωμαϊκή Αυτοκρατορία με το όνομα *Ludus Duodecim Scriptorum* - παιχνίδι των δώδεκα γραμμάτων.

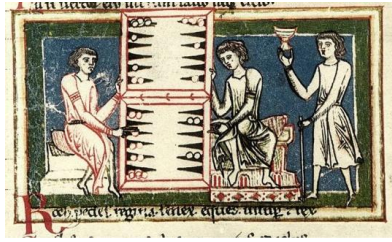
Τα δύο αυτά παιχνίδια έχουν την ίδια μορφή με το αρχαιότερο, που βρέθηκε στη Μεσοποταμία, δηλαδή τρεις σειρές από 12 τετράγωνες θέσεις η κάθε μια και τα πιόνια μετακινούνταν σε όλες τις σειρές ανάλογα με τον αριθμό του ζαριού (ή 12 σειρές των τριών θέσεων, από όπου η λατινική εκδοχή παίρνει το όνομά της).

Το "Tabula", το οποίο σημαίνει τραπέζι ή ταμπλό, ήταν ένα παιχνίδι, παρόμοιο με το σύγχρονο τάβλι, και ο στόχος του παιχνιδιού ήταν να μαζέψει ο ένας παίκτης πρώτος όλα τα πιόνια του αντιπάλου του. Οι παίκτες πετούσαν τρία ζάρια και κινούσαν τα πιόνια τους σε αντίθετες κατευθύνσεις σε ένα ταμπλό 24 θέσεων.



Ρωμαϊκό τάβλι1

Το *jeu de tables* (παιχνίδια των τραπεζιών), προκάτοχος του σύγχρονου τάβλι, εμφανίστηκε πρώτα στη Γαλλία κατά τη διάρκεια του 11^{ου} αιώνα και έγινε το αγαπημένο χόμπι των παικτών. Το 1254, ο Louis XI απαγόρευσε στους αυλικούς του να παίζουν.



Απεικόνιση τάβλι του 13ου αιώνα από Καρμινά Μπουράνα

Ιστορικά ο όρος Τάβλι προέρχεται από τους προγόνους του παιχνιδιού, καταγεγραμμένους στην Αγγλία ως "Tables" από το 14ο αιώνα μέχρι και το τέλος του 17ου, και πριν από αυτή την ονομασία συναντάται η Λατινική ονομασία "Tabula", από την οποία και προέκυψε η ονομασία "Tables".



Herr Goeli, 14ο αιώνας, Codex Manesse

Το τάβλι εμφανίζεται σε πίνακες αυτής της περιόδου, κυρίως Γερμανών ζωγράφων, όπως στο έργο των Cararaggio (1594) και Pieter Bruege (1562). Οι πίνακες δείχνουν τις πτυχές της καθημερινής ζωής στα μέσα του δέκατου έκτου αιώνα. Απεικονίζονται ρούχα και χόμπι, όπως τα τραπουλόχαρτα και το τάβλι.



Cardsharps

Cararaggio (1594)



The Triumph of Death

Pieter Bruege (1562)

Αν και από τον 16^ο αιώνα οι βασιλικοί νόμοι και οι κανόνες της εκκλησίας απαγόρευαν τα επιτραπέζια παιχνίδια, τον 18^ο αιώνα το τάβλι ήταν δημοφιλές ανάμεσα στον αγγλικό κλήρο. Ο Edmund Hoyle το 1743 εξέδωσε το «A Short Treatise on the Game of Back-Gammon», και περιγράφει τους κανόνες και τις στρατηγικές για το παιχνίδι.

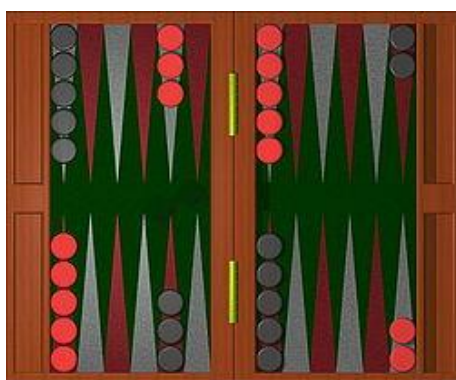
Το σύγχρονο όνομα του παιχνιδιού στα Αγγλικά Backgammon, προέρχεται από τα μέσα του 17ου αιώνα, όταν οι Σάξονες το ονόμασαν από τις λέξεις "back" (πίσω) και "game" (παιχνίδι), επειδή στις πόρτες (που είναι και η πιο διαδεδομένη παραλλαγή διεθνώς στο τάβλι), όταν ένα πούλι "χτυπήσει" ένα άλλο, αυτό επιστρέφει πίσω στην αρχή. Έτσι αν και σήμερα οι περισσότεροι λαοί ταυτίζουν το τάβλι με τις πόρτες, η ιστορία του παιχνιδιού περιλαμβάνει μια τεράστια οικογένεια παιχνιδιών που παίχτηκε και παίζεται ακόμη στα βάθη των αιώνων και σε ολόκληρο τον κόσμο.

Βασικά παιχνίδια

Οι Πόρτες (που αντιστοιχεί στο δυτικό τάβλι), το Πλακωτό και το Φεύγα. Επίσης υπάρχει μεγάλη ποικιλία άλλων παιχνιδιών και παραλλαγών όπως το Γκιούλ (το οποίο σε κάποιες περιοχές της Ελλάδας θεωρείται επίσης βασικό) και το Ασσόδου αλλά και μερικά παιδικά παιχνίδια, όπως τα Βαρελάκια και τα Βατραχάκια που χρησιμοποιούν το ταμπλό και τα πούλια του ταβλιού.

Ο παράγοντας τύχης

Το ζάρι αποτελεί έναν εξωτερικό παράγοντα που μπορεί να ευνοήσει τον έναν ή τον άλλο παίκτη και το τάβλι είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής αλλά και τύχης.



Από τα προηγούμενα παιχνίδια το πλακωτό γενικά θεωρείται ότι έχει τον σχετικά μικρότερο παράγοντα τύχης, το φεύγα ότι έχει μεγαλύτερο παράγοντα τύχης από το πλακωτό και ότι οι πόρτες ακόμα μεγαλύτερο παράγοντα τύχης (το ασσόδου ακόμα μεγαλύτερο από τις πόρτες και το γκιούλ είναι καθαρά τυχερό και όχι στρατηγικής).

Αυτό σχετίζεται με την δυνατότητα που κατέχει το ζάρι να ευνοεί τον έναν ή τον άλλον παίκτη και όχι με τις στρατηγικές απαιτήσεις του κάθε παιχνιδιού. Για παράδειγμα στο πλακωτό ένας παίκτης μπορεί από καθαρή τύχη να φέρει ζάρι και να πλακώσει βαθιά στην περιοχή του αντιπάλου πούλι και να έρθει έτσι σε πολύ πλεονεκτική θέση. Αυτή είναι μια πιθανότητα που δίνει κάπως αυξημένο χαρακτήρα τύχης στο πλακωτό, αλλά οι στρατηγικές ικανότητες που απαιτούνται από έναν παίκτη για να έχει πιθανότητα να ανατρέψει αυτήν την δυσμενή θέση ίσως είναι ανώτερες από αυτές που συναντά κάποιος στις πόρτες.



ΑΦΡΙΚΗ⁴

Mancala, Oware, Bao.



Το **mancala** είναι ένα από τα αρχαιότερα παιχνίδια στον κόσμο και υπήρξε ιδιαίτερα διαδεδομένο ανά την Αφρική

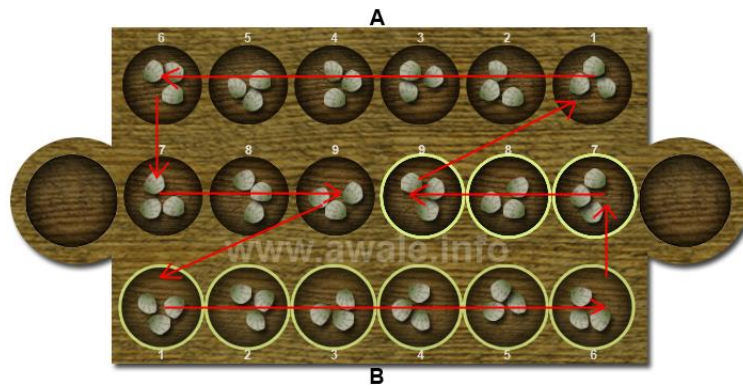
πράγμα που του προσέδωσε ποικιλία εναλλακτικών ονομάτων, όπως Κιγκόγκο στην Κένυα ή Ογουάρε στην Γκάνα, οι οποίες πιθανότατα αντιστοιχούν στην σημασία της λέξης **mancala** στα αραβικά που είναι «να μεταφέρω». Χρησιμοποιήθηκε για να διδάξει στα αγόρια την τακτική σκέψη.



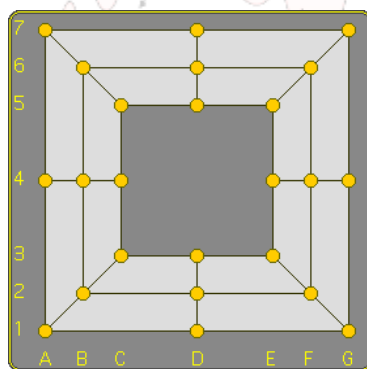
Επίσης υπάρχει πληθώρα αρχικών στησιμάτων του παιχνιδιού. Μάλιστα ο αριθμός των παραλλαγών ως προς το όνομα και τους κανόνες είναι τόσο μεγάλος που το **mancala** μερικές φορές αναφέρεται ως οικογένεια παιχνιδιών (υπάρχουν πάνω από 200 εκδόσεις αυτού του παιχνιδιού).

Το **mancala** παίζεται με 2 ή 4 σειρές από τρύπες οι οποίες αντιστοιχούν στους 2 παίκτες και περιέχουν πετρούλες των οποίων η τοποθέτηση έχει ως μοναδική προϋπόθεση να είναι συμμετρική και για τους 2 παίκτες. Παρά την ηλικία του παιχνιδιού και της απλής λογικής του που είναι να αποσύρεις τις πέτρες σου απ' το παιχνίδι οι κανόνες του στο σύνολό τους δεν είναι καθόλου απλοί.

⁴ 4η Ομάδα



Morabaraba/ Umlabalaba



Το **Morabaraba** –μοραμπαράμπα- (γνωστό και με διάφορες παρόμοιες ονομασίες σε διαφορετικές περιοχές) είναι παρόμοιο με τον Χορό των εννέα ανδρών, μία εξέλιξη της εννεάδας απ' την Ρωμαϊκή αυτοκρατορία, του οποίου οι βαριάντες φαίνεται να αποτελούν θεμέλιο για πολλά παραδοσιακά ασιατικά και αφρικανικά παιχνίδια.

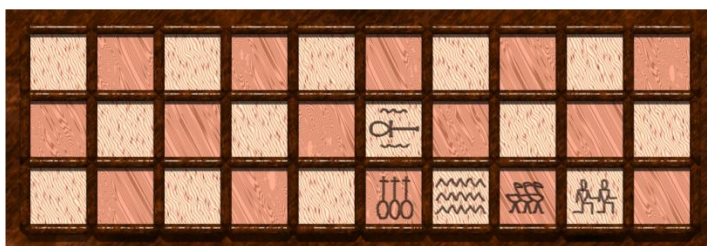
Σε σχέση με την εννεάδα στο **morabaraba** προστίθενται 4 διαγώνιες γραμμές που διασχίζουν τις γωνίες των τετραγώνων. Από 'κει και πέρα οι κανόνες είναι οι ίδιοι με μεγαλύτερο βάθος στρατηγικής, λόγω της διαφορετικής επιφάνειας, ενώ άξιο

αναφοράς είναι ότι τα κομμάτια των δύο παικτών ονομάζονται άσπρες και μαύρες αγελάδες και η γραμμή των τριών μύλος.

Χρησιμοποιήθηκε για να διδάξει στα αγόρια την τακτική σκέψη. Στις μέρες μας το **morabaraba** παίζεται ευρέως από τους νέους στη Νότια Αφρική, στη Σομαλία και το Λεσότο.



Senet

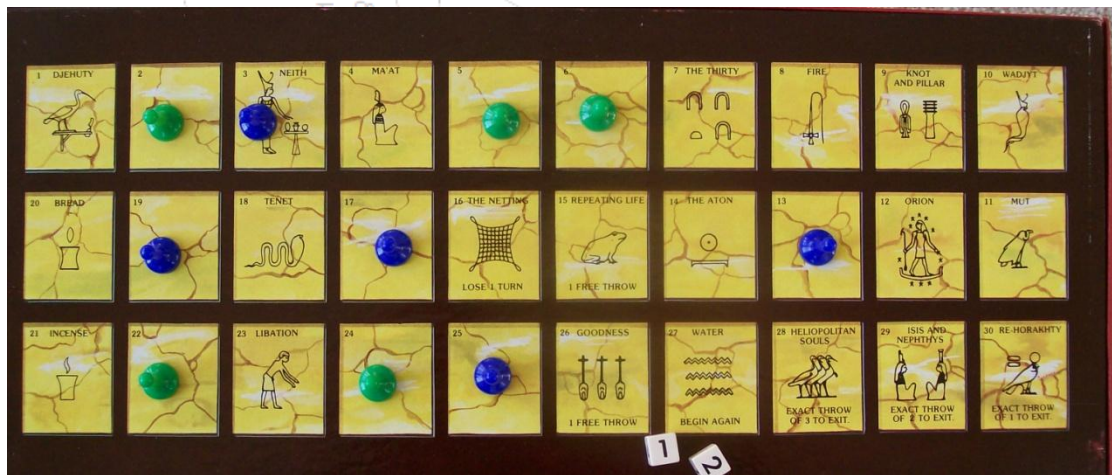


Το **senet** (σενέτ) χρονολογείται στο 3.000 π.Χ. και ήταν το πιο διαδεδομένο παιχνίδι στην αρχαία Αίγυπτο. Έχει

βρεθεί σε κτερίσματα από τάφους φαραώ και του δινόταν ακόμα και θεολογική διάσταση, καθώς ο επιτυχημένος παίκτης θεωρούνταν ευνοούμενος των θεών.

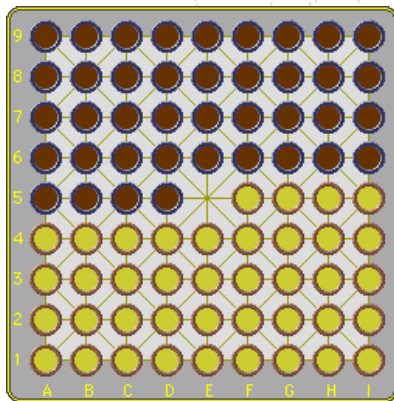
Το παιχνίδι υιοθετήθηκε στην Εγγύς Ανατολή και έφτασε ακόμα και στην Κρήτη, χωρίς όμως να γνωρίσει ιδιαίτερη επιτυχία. Το **senet** παίζεται σε επιφάνεια 3x10 με

Οι αρχικοί κανόνες εξαπλώθηκαν προφορικά εφόσον δεν έχει βρεθεί καμία γραπτή μορφή. Διάφοροι κανόνες έχουν προταθεί από μελετητές με επικρατέστερους αυτούς του T.Kendall στους οποίους σκοπός είναι να βγάλεις τους πεσσούς απ' το παιχνίδι μετακινώντας τους με ένα είδος ζαριών και με κάποια τετράγωνα που απεικονίζουν μορφές να έχουν ιδιαίτερη σημασία.





Zamma (Dhamet)

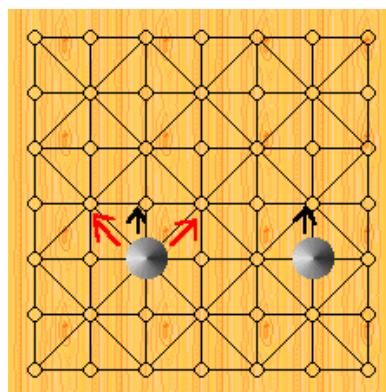
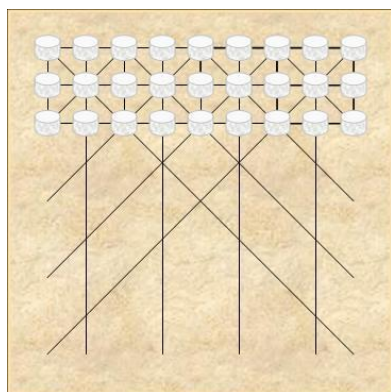


Είναι ένα παιχνίδι αφηρημένης στρατηγικής σκέψης που συναντάται στην Β. Αφρική και χρονολογείται από το 1400 π. Χ. Στη Μαυριτανία ονομάζεται Srand (ή Dhamet) και είναι το εθνικό τους παιχνίδι. Η έκδοση της Μαυριτανίας είναι διαφορετική από τις άλλες παραλλαγές , στην οποία τα πιόνια όταν αιχμαλωτίζονται απομακρύνονται αμέσως από το ταμπλό, ενώ, σε άλλες παραλλαγές του παιχνιδιού η απομάκρυνσή τους αναβάλλεται.

Το ταμπλό είναι ένα τετραγωνικό πλέγμα 9x9 ή 8x8 τετράγωνα , με τα πιόνια να τοποθετούνται στις διασταυρώσεις των διαγωνίων τους που εκτείνονται σε όλο το ταμπλό του παιχνιδιού.

Είναι ένα παιχνίδι για δυο παίκτες. Ένας παίκτης παίζει με τα μαύρα κομμάτια και ο άλλος με τα λευκά. Οι παίκτες αποφασίζουν για το χρώμα που θα επιλέξει για να παίζει ο καθένας τους.

Οι παίκτες τοποθετούν τα πιόνια τους στις διασταυρώσεις και καλύπτουν όλο το ταμπλό, εκτός από το κέντρο. Κάθε παίκτης καλύπτει με τα πιόνια του το μισό του ταμπλό και μοιράζεται με τον άλλο παίκτη την κάλυψη της μεσαίας οριζόντιας γραμμής του πλέγματος της επιφάνειας του παιχνιδιού.

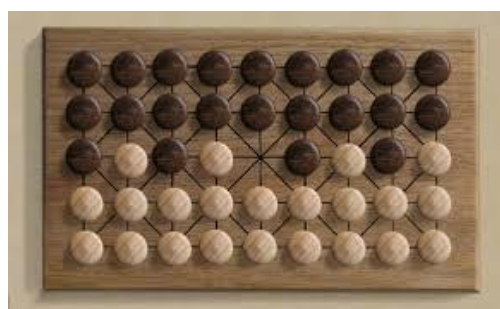


Νικητής είναι ο παίχτης που αιχμαλωτίζει όλα τα κομμάτια του αντιπάλου του.

Οι παίκτες κινούνται εναλλάξ. Το μαύρο κινείται πρώτο. Κάθε πιόνι κινείται μόνο προς τα εμπρός (κάθετα ή διαγώνια) ή στρίβει προκειμένου να εγκλωβίσει πιόνι του αντιπάλου του προκειμένου να στεφτεί νικητής όταν ένα πιόνι φτάσει στην απέναντι πρώτη γραμμή του αντιπάλου του αποκτά το αξίωμα του Mullah (μουλά). Ο Mullah μπορεί να κινηθεί προς οποιαδήποτε κατεύθυνση και να αιχμαλωτίζει πιόνια ή ακόμη και πίσω.

Στην παραλλαγή, όπου τα κομμάτια του αντιπάλου απλώς εγκλωβίζονται και δεν απομακρύνονται, ο Mullah δεν μπορεί να πάει πίσω – εκτός από την παραλλαγή της Μαυριτανίας, όπου μπορεί να περάσει πάνω από τα εγκλωβισμένα κομμάτια, προκειμένου να αιχμαλωτίσει άλλο κομμάτι του αντιπάλου του.

Fanorona



Είναι παιχνίδι που παίζεται στη Μαδαγασκάρη, εδώ και εκατοντάδες χρόνια.

Ένας θρύλος λέει ότι το 1500 ο γιός ενός βασιλιά ήταν τόσο απασχολημένος παίζοντας το παιχνίδι ώστε έχασε την

ευκαιρία να κληρονομήσει την γη του πατέρα του.

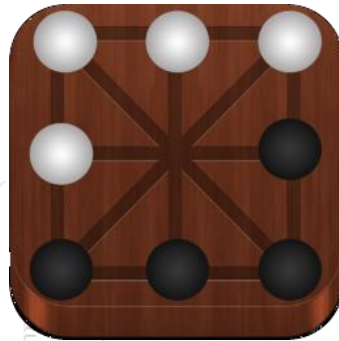
Είναι παρόμοιο με το Zamma και έχει τρεις βασικές παραλλαγές:

- Fanoron-Telo,

- Fanoron-Dimy και
- Fanoron-Tsivy.

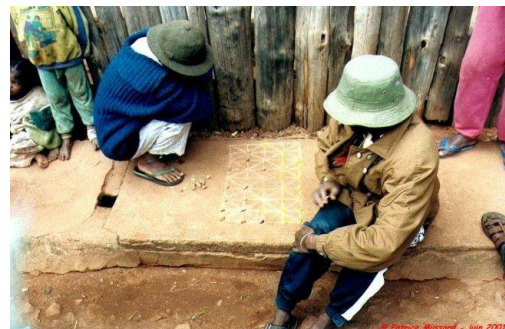
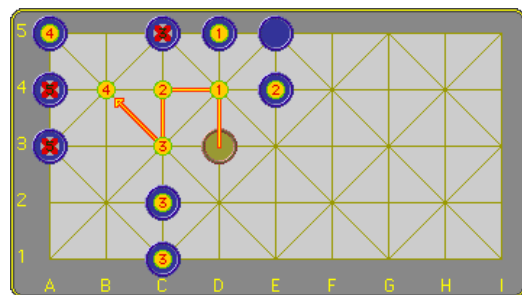
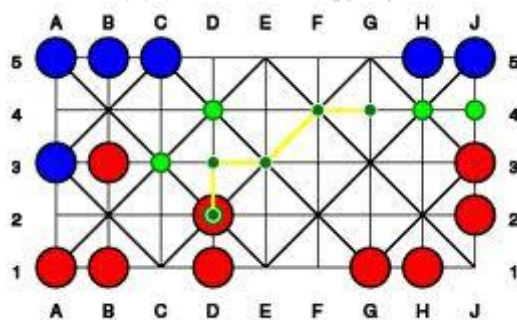
Η διαφορά μεταξύ αυτών των παραλλαγών είναι το μέγεθος των ταμπλώ πάνω στα οποία παίζονται.

Το **Fanoron-Telo** παίζεται σε έναν πίνακα 3×3 και η δυσκολία αυτού του παιχνιδιού μπορεί να συγκριθεί με το παιχνίδι της τρίλιζας (tic-tac-toe).



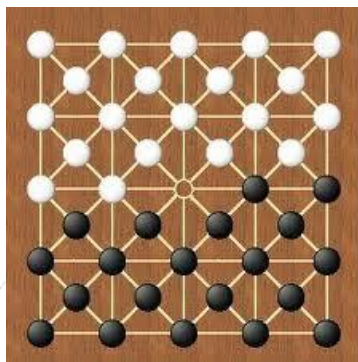
Το **Fanoron-Dimy** παίζεται σε ένα ταμπλό 5×5 και το **Fanoron-Tsivy** παίζεται σε ένα 9×5.

Το Fanoron-Tsivy είναι το πιο δημοφιλές. Στόχος του παιχνιδιού η αιχμαλώτιση όλων των κομματιών του αντιπάλου και το παιχνίδι καταλήγει σε ισοπαλία αν κανένας παίχτης δεν το πετύχει.



Kharbaga

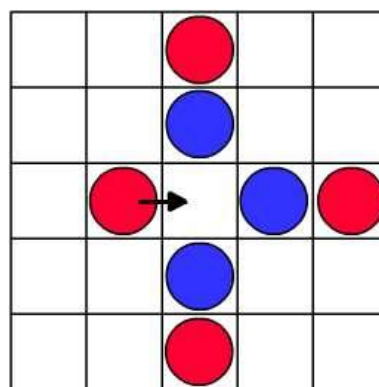
Είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής μια μικρογραφία του Zamma. που παίζεται στη β. Αφρική και κυρίως στη Μαυριτανία . Το παιχνίδι είναι παρόμοιο με το Alquerque το draughts.



Seega

Αιγυπτιακή Seega είναι ένα πρωτότυπο αρχαίο παιχνίδι. Πιστεύεται ότι έχει τις ρίζες του στην Αίγυπτο το 1800 ίσως και παλαιότερα. Πολλά σχέδια παιχνιδιών αποτυπώνονται σε μεγάλες πλάκες που στεγάζουν τμήμα του ναού στο Kurna, στην Άνω Αίγυπτο . Ο ναός αυτός άρχισε να χτίζεται επί Φαραώ Ραμσή Ι (1400-1366 π.Χ.) και ολοκληρώθηκε από τον Σέτι Ι (1366-1333 π.Χ.).

Μεταξύ αυτών των σχεδίων είναι αρκετά ταμπλό Seega με ρηχά πιατάκια, οι αριθμοί των σπών είναι 25 και 49 . Είναι δύσκολο να γνωρίζουμε αν αυτά είναι τόσο παλιά όσο και ο ναός , ή αν έχουν σφυρηλατηθεί αργότερα. Πιθανώς στις αρχές φορές αυτά τα σχέδια το παιχνίδι μπορεί να έχει μυστικιστικές ή μαγική σημασία.



Butterfly (Πεταλούδα)

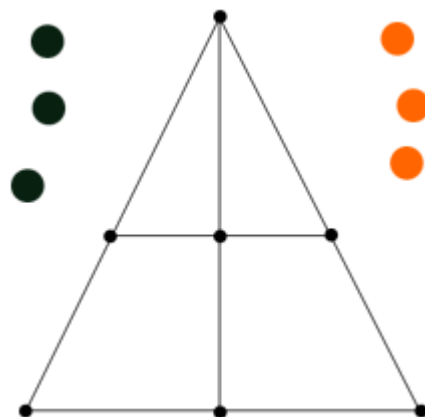


Παιχνίδι της Μοζαμβίκης. Το επιτραπέζιο παιχνίδι είναι βασικά σχεδιασμένο από δύο τρίγωνα τα οποία ενώνονται σε ένα σημείο σχηματίζοντας μια πεταλούδα.

Ένα πολύ κοντινό σε αυτό παιχνίδι ονομάζεται Felli το οποίο κατάγεται από το Μαρόκο.

Tsoro Yematatu

Πρόκειται για ένα απλό παιχνίδι στρατηγικής της Ζιμπάμπουε που παίζεται με την συμμετοχή δύο παικτών. Το επιτραπέζιο παιχνίδι είναι βασικά σχεδιασμένο από ένα τρίγωνο με δύο ίσες πλευρές.



Dara, Derrah, Doki

Παιχνίδι στρατηγικής που παίζεται στη Νιγηρία.

Είναι ένα έξυπνο παιχνίδι ευθυγράμμισης, παρόμοιο με την τρίλιζα (tic-tac-toe).

Πρόκειται για παραδοσιακό παιχνίδι που παίζεται από τους Dakarkari. Το παιχνίδι είναι επίσης γνωστό ως Derrah , Wali και Dama Tuareg .

Το ταμπλό του είναι ένα πλέγμα από τετράγωνα σε 5 σειρές και 6 στήλες με σύνολο 30 τετράγωνα.

Παίκτες: 2

Κάθε παίχτης έχει 12 πέτρες

Όταν ένας παίκτης τοποθετήσει τρεις πέτρες στη σειρά, μπορεί να πάρει μια του αντιπάλου του (φαίνεται νάναι παρόμοιο με Morabaraba).

Ένας παίκτης κερδίζει όταν ο αντίπαλός του / της δεν μπορεί να σχηματίσει τρεις πέτρες στη σειρά.

Derrah

Προέλευση του παιχνιδιού η Νιγηρία

Το ταμπλό του είναι ένα πλέγμα από 6 σειρές και 7 στήλες, με σύνολο 42 τετράγωνα.

Παίκτες: 2

Ο ένας παίκτης έχει 12 κομμάτια σκούρου χρώματος. Ο άλλος παίκτης έχει 12 κομμάτια ανοιχτού χρώματος (Σημείωση: Οποιαδήποτε 2 χρώματα μπορούν να χρησιμοποιηθούν).

Σκοπός: Το πάρσιμο 10 κομματιών του αντιπάλου.

Πως παίζεται: Οι δύο παίκτες αποφασίζουν μόνοι τους ποιος θα παίξει πρώτος στην *πρώτη Φάση*. Ο άλλος παίζει πρώτος στη *δεύτερη Φάση*.

Πρώτη φάση: Οι παίκτες τοποθετούν εναλλάξ ένα απ' τα 12 κομμάτια τους σε οποιαδήποτε θέση στο ταμπλό. Αν κάποιος απ' τους παίκτες σχηματίσει μία σειρά των τριών, είτε οριζόντια είτε κάθετα, τότε μπορεί να βγάλει ένα απ' τα κομμάτια του αντιπάλου πάνω στο ταμπλό εκτός παιχνιδιού, εκτός εάν αυτό βρίσκεται ήδη σε μια σειρά των τριών. Οποιοδήποτε τέτοιο κομμάτι είναι ασφαλές από πάρσιμο.

Δεύτερη Φάση: Οι 2 παίκτες κινούν με τη σειρά ένα απ' τα κομμάτια τους. Ένα κομμάτι μπορεί να μετακινηθεί κάθετα οριζόντια, αλλά όχι διαγώνια. Ένα κομμάτι μπορεί να κινηθεί μπροστά, πίσω, δεξιά, αριστερά. Ένα κομμάτι δεν μπορεί να πηδήξει πάνω από ένα άλλο κομμάτι. Ο σκοπός στη *Δεύτερη Φάση* είναι να σχηματίσεις μία σειρά των τριών με τα κομμάτια σου, είτε οριζόντια είτε κάθετα, αλλά όχι διαγώνια. Κάθε φορά που ένας παίκτης σχηματίζει σειρά των τριών βγάζει ένα κομμάτι του αντιπάλου εκτός παιχνιδιού, εκτός εάν αυτό βρίσκεται σε μια σειρά των τριών. Οποιοδήποτε τέτοιο κομμάτι είναι ασφαλές από πάρσιμο.

Ο πρώτος παίκτης που θα πάρει 10 κομμάτια του αντιπάλου είναι νικητής.

Go (κυκλωτικό παιχνίδι)



Κινέζικα: 圍棋 *wéiqí*, Ιαπωνικά: 囲碁 *igo*,

Κορεάτικα: 바둑 *baduk*, Βιετναμέζικα: 碁圍 *cờ vâng*

Το Go είναι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι για δύο παίκτες που προέρχεται από την Κίνα πριν από περισσότερα 2.500 χρόνια.

Οι δύο παίκτες με τη σειρά τους τοποθετούν πάνω στο πλέγμα (19X19) μαύρα και άσπρα κομμάτια τα οποία ονομάζονται "stones". Οι αρχάριοι παίζουν συνήθως σε μικρότερα πλέγματα (πχ. 9X9 ή 13X13).

Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι ο παίκτης να περικυκλώσει με τα κομμάτια του μία μεγαλύτερη περιοχή του πλέγματος από ότι ο αντίπαλος. Όταν τα κομμάτια τοποθετηθούν στο ταμπλό δεν μπορούν να μετακινηθούν. Αν όμως ο άλλος παίκτης τα περικυκλώσει εντελώς με τα δικά του κομμάτια τότε βγαίνουν από το παιχνίδι.

Το παιχνίδι τελειώνει όταν κανένας από τους δύο παίκτες επιθυμεί να κάνει κάποια κίνηση. Τότε η επιφάνεια που ορίζει κάθε παίκτης και όσα κομμάτια του αντιπάλου έχουν αιχμαλωτιστεί μετριοούνται για να καθοριστεί ο νικητής. Το παιχνίδι τελειώνει επίσης αν ένας από τους δύο παίκτες παραιτηθεί.

Το 2008 καταμετρήθηκαν πάνω από 40 εκατομμύρια παίκτες Go σε ολόκληρο τον κόσμο. Σύμφωνα σε τα αποτελέσματα της έρευνας του Μαΐου του 2012, η Διεθνή Ομοσπονδία Go μετρά σήμερα 74 χώρες-μέλη.

⁵ 1^η Ομάδα

Παραλλαγές του σκακιού στην Ασία

Αρχαίο Ινδικό σκάκι, Chaturanga.

Οι ακριβείς κανόνες δεν μας είναι γνωστοί αλλά εικάζεται πως είναι ίδιοι με αυτούς της εξέλιξης του που υιοθετήθηκε στην Σασσανιδική Περσία, το shatranj. Πιστεύεται ότι είναι ο κοινός πρόγονος όλων των άλλων παραλλαγών του σκακιού, της οποίες αναφέρουμε παρακάτω.

Το Chaturanga παίζεται από δύο παίκτες. Παρόλα αυτά όμως μία παραλλαγή του επίσης από την Ινδία, το chaturaji παίζεται με τέσσερις παίκτες και με τη βοήθεια ζαριού.



Shatranj

Το Shatranj είναι ο πιο άμεσος πρόγονος του γνωστού σε όλους μας δυτικού ή διεθνούς σκακιού. Προήλθε όπως αναφέραμε και πιο πάνω από το αρχαίο Ινδικό σκάκι.

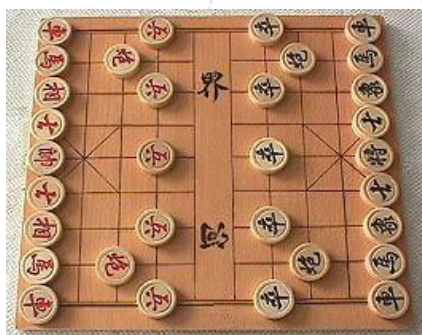


Makruk



Το Makruk είναι άλλη μία ποικιλία του σκακιού, που προέρχεται από το Chaturanga και παίζεται κυρίως στην Ταϊλάνδη. Σήμερα υπάρχουν τουλάχιστον 2 εκατομμύρια Ταϊλανδοί οι οποίοι μπορούν να παίξουν Makruk. Οι κανόνες του παιχνιδιού αυτού λέγεται είναι πιο κοντά σε αυτούς του Chaturanga από όλα τα υπόλοιπα είδη σκακιού.

Xiangqi ή Κινεζικό σκάκι



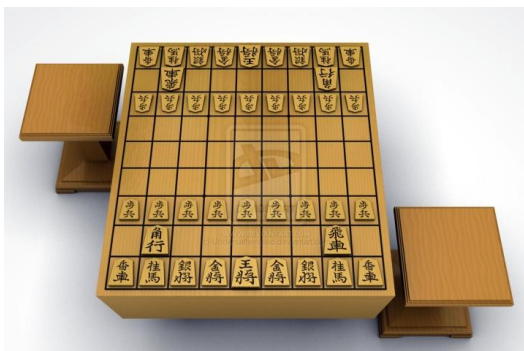
Το Xiangqi είναι παιχνίδι για δύο παίκτες, παρόμοιο με το δυτικό σκάκι και στην ίδια οικογένεια με τα παραπάνω. Είναι ένα από τα δημοφιλέστερα παιχνίδια στην Κίνα. Ωστόσο το ταμπλό του είναι λίγο διαφορετικό.

Janggi



Επίσης γνωστό και ως Κορεατικό σκάκι. Προέρχεται από το κινεζικό σκάκι και είναι παρόμοιο με αυτό. Η μόνη διαφορά στα ταμπλό είναι ότι στο janggi δεν υπάρχει η γραμμή η οποία χωρίζει το ταμπλό σε δύο μέρη και ονομάζεται "river".

Shogi



Το Shogi ή αλλιώς ιαπωνικό σκάκι είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής σχεδιασμένο για δύο παίκτες και ανήκει στην ίδια οικογένεια με τα παραπάνω. Λέγεται ότι γύρω στον 10^ο με 12^ο αιώνα το xiangqi πέρασε από την Κίνα στην Ιαπωνία και μετεξελίχθηκε στο shogi. Είναι το πιο δημοφιλές από όλα τα

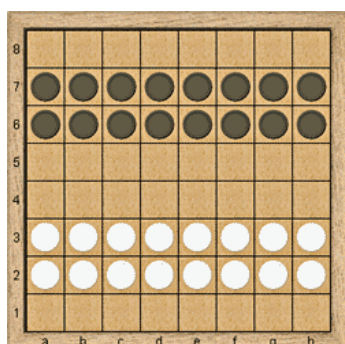
είδη σκακιού στην Ιαπωνία.

Η διαφορά του από τα υπόλοιπα είδη σκακιού είναι ότι τα πιόνια δεν ανήκουν σε έναν παίκτη. Όταν αιχμαλωτιστούν από τον αντίπαλο παίκτη, μπορούν να χρησιμοποιηθούν σαν δικά του. Αυτός είναι και ο λόγος, για τον οποίο τα κομμάτια του κάθε παίκτη δεν έχουν διαφορετικό χρώμα. Σημασία έχει ο προσανατολισμός τους.



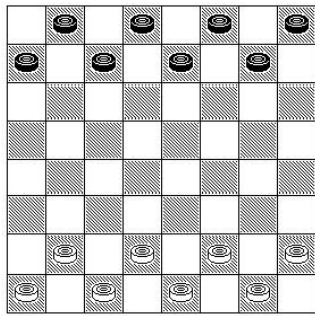
Παραλλαγές της ντάμας στην Ασία

Τουρκική ντάμα ή dama ή turk damasi



Κάθε παίκτης ξεκινά με 16 κομμάτια τα οποία μπορούν να κινηθούν είτε μπροστά είτε διαγώνια. Κάθε κομμάτι που φτάνει στην τελευταία σειρά προάγεται σε dama (lady) και μπορεί να κινείται ελεύθερα προς όλες τις κατευθύνσεις. Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι η αιχμαλώτιση των αντίπαλων κομματιών και η ακινητοποίηση του αντιπάλου.

Ταϊλανδέζικη ντάμα ή mak-hot



Σχεδόν ίδια με την τουρκική, η ταϊλανδέζικη ντάμα είναι ένα από τα πιο δημοφιλή παιχνίδια στην Ταϊλάνδη μαζί με το makruk. Η μόνη διαφορά είναι ότι παίζεται με 8 κομμάτια σε αντίθεση με την τουρκική.

Κινεζική ντάμα (Chinese checkers)



Η κινεζική ντάμα είναι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι στρατηγικής, το οποίο μπορεί να παιχτεί από δύο, τρεις, τέσσερις ή έξι παίκτες, σε ομάδες ή ατομικά.

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να ο κάθε παίκτης να μετακινήσει όλα του τα κομμάτια από την γωνία

του ταμπλό από την οποία ξεκίνησε στην απέναντι της. Όταν ο βγει ο νικητής, οι υπόλοιποι συνεχίζουν να παίζουν για να καθοριστούν οι υπόλοιπες θέσεις. Κάτι σαν το γνωστό σε όλους μας Γκρινιάρη.

Bagh chall



Το bagh chall είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής για δύο παίκτες που έχει τις ρίζες του στο Nepal. Το παιχνίδι δεν έχει ίση κατανομή κομματιών, αφού ο ένας παίκτης ελέγχει 5 τίγρεις και ο άλλος ελέγχει 20 κατσίκες. οι τίγρεις κυνηγούν τις κατσίκες, ενώ οι κατσίκες προσπαθούν να σταματήσουν τις

κινήσεις των τίγρεων. Το ίδιο παιχνίδι συναντάται και στην νότια Ινδία με διαφορετικό ταμπλό αλλά ίδιους κανόνες. Τα κομμάτια είναι τοποθετημένα στα σημεία τομής των ευθειών, και όχι στα μεταξύ τους κουτάκια. Παρουσιάζει αρκετές ομοιότητες με το alquerque. Το παιχνίδι λαμβάνει χώρα σε δύο φάσεις. Στην

πρώτη, η κατσίκες τοποθετούνται στον πίνακα, ενώ οι τίγρεις κινούνται. Στη δεύτερη φάση κινούνται και οι κατσίκες και οι τίγρεις. Για τις τίγρεις, σκοπός είναι να αιχμαλωτίσουν 5 κατσίκες, για να νικήσουν. η αιχμαλώτιση πραγματοποιείται όπως στο alquerque, πηδώντας πάνω από τις κατσίκες, παρόλο που η αιχμαλωσία δεν είναι απαραίτητη. Οι κατσίκες νικούν σταματώντας όλες τις επιτρεπτές κινήσεις των τίγρεων. Παρουσιάζει επίσης πολλές ομοιότητες με το ινδικό παιχνίδι aadu puli attam (goat-tiger game), αν και το ταμπλό είναι διαφορετικό.

Domino



Το domino είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής για δύο ή τέσσερα άτομα. Κάθε set παραδοσιακού domino αποτελείται από 28 κομμάτια. Κάθε πλακίδιο χωρίζεται με μία γραμμή σε δύο τετράγωνο που φέρουν από έναν αριθμό κουκίδων από το 1 έως 6 ή είναι κενά.

Το παιχνίδι αυτό έχει τις ρίζες του στην Κίνα. Εμφανίστηκε τον 18^ο αιώνα στην Ευρώπη και συγκεκριμένα στην Ιταλία. Λέγεται ότι Ιταλοί ιεραπόστολοι που είχαν σταλεί στην Κίνα έφεραν το παιχνίδι στην Ευρώπη.

Τρόπος παιχνιδιού: Δίνεται ένα αρχικό πλακίδιο. Ο 1^{ος} παίκτης τοποθετεί δίπλα του ένα πλακίδιο που φέρει τον ίδιο αριθμό. Ο επόμενος επαναλαμβάνει τη διαδικασία για το νέο πλακίδιο. Αν ο παίκτης δεν έχει τον επιθυμητό αριθμό τραβά ένα πλακίδιο από μία στοίβα. Ο πρώτος που θα χρησιμοποιήσει όλα του τα πλακίδια είναι ο νικητής.

Mahjong



Υπάρχουν πολλές θεωρίες και θρύλοι για την προέλευσή του. Μία δημοφιλής, αν και μάλλον απίθανη εκδοχή είναι ότι το Mahjong δημιουργήθηκε από τον Κομφούκιο, τον διάσημο κινέζο φιλόσοφο. Μία άλλη εκδοχή

θέτει τις ρίζες του παιχνιδιού στην Κιβωτό του Νώε. Παρόλα αυτά, η ιστορία του διάσημου αυτού παιχνιδιού πρόκειται μάλλον για μία εξέλιξη παρά για μια αυτοτελή αρχή.

Κατά τη διάρκεια της κινεζικής ιστορίας, υπήρχαν πολλά παιχνίδια όμοια με το σημερινό Mahjong. Το ya pe, ένα παιχνίδι που προέρχεται από τη δυναστεία sung (960-1279 AD), είχε κάρτες από η'θλο η ελεφαντόδοντο, όπως τα σημερινά πλακίδια. Ένα άλλο παιχνίδι, το Ma Tiae, από την δυναστεία των Ming (1368-1644 AD), που βασίστηκε στο Ya pei, είναι ακόμη πιο κοντινό στο σημερινό mahjong.

Μετά από αιώνες εξέλιξης καρτών παιχνιδιού και στρατηγικής, πολλοί πιστεύουν ότι το παιχνίδι που ξέρουμε σήμερα πήρε την τελική του μορφή στα μέσα του 19ου αιώνα, αν και συζήτηση γίνεται για το ποιος είναι ο εμπνευστής. Ένας θρύλος προτείνει ότι ήταν ένας κινέζος ευγενής στην Σανγκάη, ένας άλλος υπονοεί ότι ήταν κινέζοι στρατιώτες κατά τη διάρκεια της εξέγερσης στην Taiping. Μία πολλή διάσημη θεωρία είναι ότι οι εμπνευστές ήταν δύο κινέζοι αδερφοί, των οποίων οι ταυτότητες είναι άγνωστες.

Όταν δημιουργήθηκε το παιχνίδι, κέρδισε γρήγορα δημοφιλία, εξαπλωνόμενο εκτός των συνόρων της Κίνας. Το mahjong είναι πολύ πιθανό να έγινε γνωστό στους Ευρωπαίους στα τέλη του 19ου με αρχές του 20ου αιώνα, όταν άρχισε να παίζεται σε αγγλικές λέσχες στη Σανγκάη. Περίπου την ίδια περίοδο, άλλες ασιατικές χώρες, όπως η Ιαπωνία και η Κορέα, το υιοθέτησαν σαν χόμπι.

Ένας αμερικανός, ονόματι Joseph Babcock, πιστεύεται ότι είναι αυτός που έφερε το παιχνίδι στις Ηνωμένες Πολιτείες το 1920, αφού το είχε συναντήσει στην Κίνα, όπου δούλευε για μία εταιρία πετρελαίου, η δημοφιλία του παιχνιδιού στις Η.Π.Α ανέβηκε γρήγορα. Ο Babcock δημοσίευσε το πρώτο εγχειρίδιο κανόνων για το παιχνίδι και διάφορες εταιρείες όπως οι Milton Bradley και Parker Brothers δημιούργησαν σερ παιχνιδιού. Η "τρέλα" εξαπλώθηκε σε όλη τη χώρα, με κέντρο την πόλη της Νέας Υόρκης, όπου τελικά καθιερώθηκε το εθνικό πρωτάθλημα Mahjong.

Ενώ το Mahjong γινόταν όλο και πιο διάσημο στις Η.Π.Α. και όλο τον κόσμο, στην γενέτειρα χώρα του, η πρακτική του αποδοκιμαζόταν. Υπάλληλοι της κινεζικής

κυβέρνησης ήθελαν το παιχνίδι να παίζεται μόνο από εξέχοντες πολίτες, επειδή φοβούνταν ότι οι παίκτες ίσως ανέπτυσαν τις νοητικές τους ικανότητες μέσα από το παιχνίδι. Μετά την κομμουνιστική επανάσταση στα τέλη της δεκαετίας του 1940, ο πρόεδρος Μao κήρυξε το Mahjong παράνομο, ισχυριζόμενος ότι ήταν ένα καπιταλιστικό παιχνίδι, καθώς οι παίκτες πολλές φορές στοιχημάτιζαν σε σχέση με την έκβαση της παρτίδας. η απαγόρευση του παιχνιδιού άρθηκε το 1985 και ανέκτησε την δημοφιλία του.



ΑΜΕΡΙΚΗ⁶

KonanE

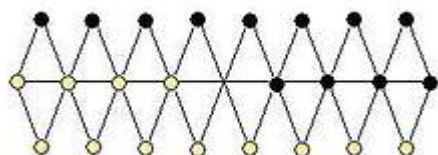
Το konane είναι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι στρατηγικής για δύο άτομα. Πρωτοεμφανίστηκε στην Hawaii και γρήγορα διαδόθηκε σ' ολόκληρη την αμερικάνικη ήπειρο.



Στην αρχή το konane παιζόταν με μικρά κομμάτια από λευκά κοράλλια και μαύρη λαβα. Επιπλέον αποτελείται από μια ορθογώνια βάση.

Το παιχνίδι ξεκινά με όλα τα κομμάτια (μαύρα και άσπρα) διατεταγμένα σε εναλλασσόμενο σχέδιο. Ξεκινά αυτός που έχει τα μαύρα. Αρχικά, μετακινεί ένα από τα πιόνια του, που είναι είτε στο κέντρο (middle of the board) είτε σε μια από τις 4 γωνίες. Στη συνέχεια αυτός με τα άσπρα μετακινεί το πιόνι του οριζόντια ή κάθετα. Έτσι δημιουργούνται δύο κενές θέσεις. Μετά οι δύο παίκτες παίζουν με στόχο να παγιδεύσουν ένα πόνι του αντιπάλου που είναι και ο στόχος του παιχνιδιού. Κανείς δεν μπορεί να παίξει διαγώνια.

Awithlakannai Masona

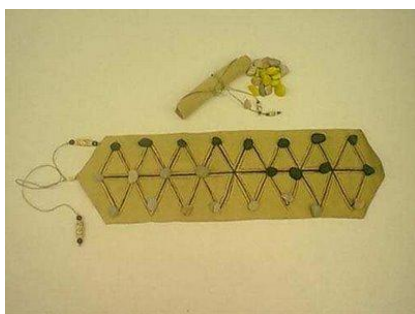


Το AWITHLAKNANNAI είναι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι για δύο άτομα. Δημιουργήθηκε από τους Ινδιάνους της φυλής Zuni που κατοικούσαν

στο Νέο Μεξικό της Αμερικής.

Ο πολιτισμός Zuni αναπτύχθηκε σε μεγάλο βαθμό στις λίμνες στην Αριζόνα. Ήταν πνευματικοί άνθρωποι που πίστευαν σε πολλούς θεούς που κατοικούσαν στα νερά. Αυτό το παιχνίδι αναφέρεται σε πέτρες που χρησιμοποιούνται για να σκοτώσουν

⁶ 3η Ομάδα



"φίδια", και πιθανότατα είχε μια θρησκευτική έννοια. Τόσο τα παιδιά όσο και οι ενήλικες έπαιζαν αυτό το παιχνίδι σε ταμπλό διαφορετικών μεγεθών.

Λόγω του ότι παρουσιάζει ομοιότητες με το Alquerque παιχνίδι των Ισπανών, εικάζεται ότι το παιχνίδι μπορεί να έχει επηρεαστεί από αυτό, χωρίς όμως να υπάρχει κάποια απόδειξη. Επιπλέον, το ταμπλό δεν είναι ένας πίνακας ηχη ή ένα ταμπλό Alquerque. Το μήκος του ταμπλό υπερβαίνει κατά πολύ το πλάτος του.

Το ταμπλό του αποτελείται από μια οριζόντια γραμμή και 2 νοητές παράλληλες της που ενώνονται μεταξύ τους με διαγώνιες γραμμές διαφορετικών κλήσεων , ορίζοντας 8 σημεία τομής στην πάνω και στην κάτω σειρά , καθώς και 9 σημεία τομής στη μεσαία αρχική γραμμή. Τα πιόνια τοποθετούνται στα σημεία τομής.

Ο ένας παίκτης έχει 12 λευκά και ο άλλος 12 μαύρα πιόνια. Ωστόσο, μπορούν να χρησιμοποιηθούν πιόνια με δυο άλλα χρώματα ή κατάλληλα διακριτά αντικείμενα.. Τα πιόνια τοποθετούνται όπως δείχνει το διάγραμμα, εκτός από το κεντρικό σημείο. Οι παίκτες συναποφασίζουν το ποιος θα κινηθεί πρώτος.

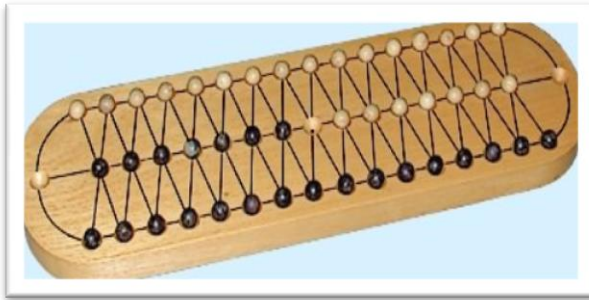
Ο παίκτης μπορεί να κινηθεί σε έναν από δύο τρόπους. Μπορεί να μετακινήσει ένα πιόνι του σε ένα παρακείμενο σημείο κατά μήκος μιας ευθείας γραμμής, ή να κάνει άλμα πάνω από πιόνι του αντιπάλου του και να το αιχμαλωτίσει, υπό την προϋπόθεση ότι το επόμενο σημείο (σε ευθεία γραμμή) είναι ελεύθερο.

Εάν, μετά από αυτή την κίνηση, ένα άλλο από τα πιόνια του αντιπάλου του μπορεί να αιχμαλωτιστεί, ο παίκτης έχει το δικαίωμα να κάνει ένα δεύτερο άλμα κατά μήκος μιας διαφορετικής γραμμής από την πρώτη.

Αν ένας παίκτης είναι σε θέση να αιχμαλωτίσει ένα κομμάτι του αντιπάλου κατά τη διάρκεια κίνηση του, πρέπει να το κάνει. Διαφορετικά, ο αντίπαλός του έχει το δικαίωμα όταν κάνει την κίνησή του να το αιχμαλωτίσει (αυτό είναι πέρα από την επιτρεπτή κίνηση του παίκτη).

Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι ένας παίκτης να χάσει όλα τα κομμάτια του.

Kolowis Awithlaknannai



Το παιχνίδι Kolowis Awithlaknannai είναι μια παραλλαγή του Awithlaknannai. Διαφέρει ως προς το μήκος του ταμπλό και των αριθμό των πιονιών του κάθε παίκτη και είναι φανερό οι τρεις παράλληλες γραμμές.

Αποτελείται από τρεις παράλληλες οριζόντιες γραμμές με διαφορετική κλίση που ενώνονται μεταξύ τους με διαγώνιες γραμμές διαφορετικών κλίσεων, ορίζοντας 16 σημεία τομής στην πάνω και στην κάτω σειρά, καθώς και 17 σημεία τομής στη μεσαία γραμμή. Τα πιόνια τοποθετούνται στα σημεία τομής. Κάθε παίκτης έχει 23 πιόνια. Οι κανόνες του παιχνιδιού είναι παρόμοιο με το Awithlaknannai.

Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να εξαλείψει τα κομμάτια του άλλου παίκτη. Αν αυτό δεν είναι δυνατό, τότε ο παίκτης με τα περισσότερα κομμάτια που έμεινε στο παιχνίδι είναι ο νικητής. Ένας ακόμη τρόπος για να κερδίσει κάποιος στο παιχνίδι είναι να μπλοκάρει τις κινήσεις του άλλου παίκτη.

Mu Torere



Το Mu Torere είναι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι δυο παικτών που παίζεται αποκλειστικά από το λαό των Μαορί Ngati στην ανατολική ακτή της Νέας Ζηλανδίας. Είναι ένα από τα δυο επιτραπέζια παιχνίδια που οι Μαορί έπαιζαν πριν η χώρα τους αποικηθεί από τους Βρετανούς. Το παιχνίδι

καταγράφηκε για πρώτη φορά από του Ευρωπαίους ναυτικούς το 1850. Δίνει την εντύπωση ότι πρόκειται για ένα «εύκολο» παιχνίδι, όμως είναι ένα παιχνίδι που απαιτεί σκέψη και δεξιότητες.

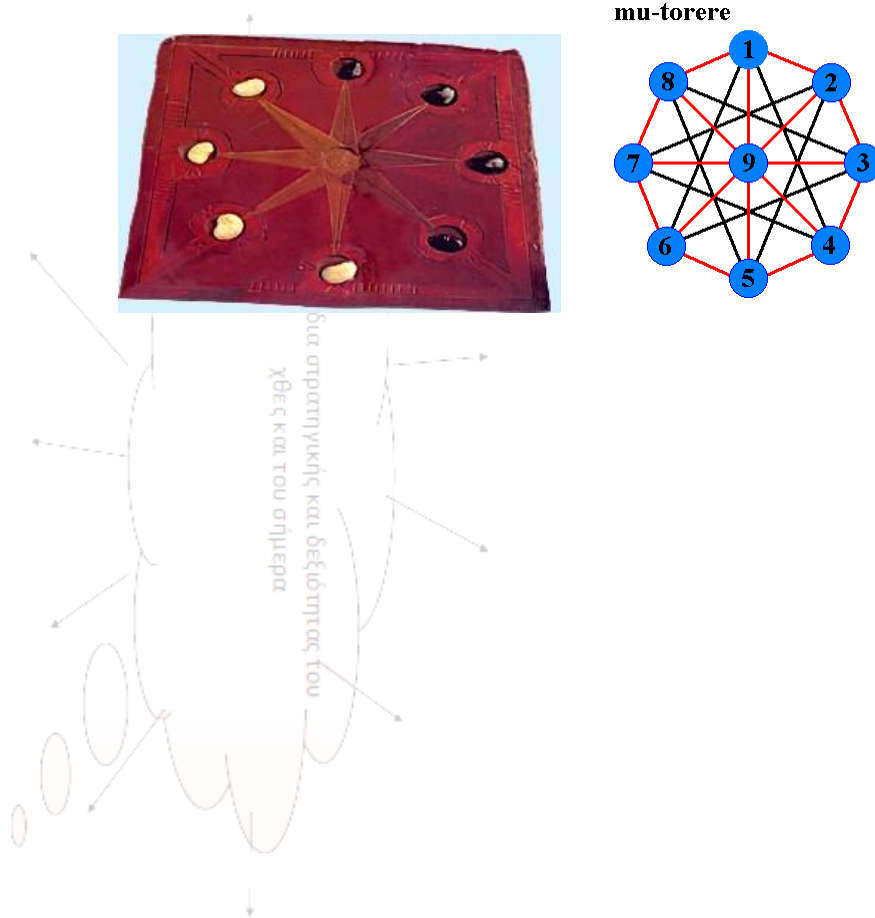
Mu Torere είναι ένα παιχνίδι που παίζεται σε "para Takaro", ή πίνακα παιχνιδιού, ή μπορεί να σχεδιαστεί σε πηλό ή άμμο. Το σχέδιό του είναι ένα οκτάκτινο αστέρι που φαίνεται να είναι εγγραμμένο σε νοητό κύκλο- μια που δεν υπάρχουν γραμμές σύνδεσης γύρω από την περιφέρεια- με τις ακτίνες του να συγκλίνουν στο κέντρο ή «putahi». Οι "kewai" και οι γραμμές που συνδέονται με το κέντρο είναι σχηματίζουν γωνίες 45 μοιρών.

Κάθε παίκτης έχει πάντα τέσσερα πιόνια – δυο ομάδες τεσσάρων με διαφορετικά χρώματα. Δεδομένου ότι το παιχνίδι παίζεται συνήθως στο χώμα ή στην άμμο, τα κομμάτια μπορεί να είναι οτιδήποτε (π.χ. πέτρες, νομίσματα) εφ' όσον υπάρχουν δύο διαφορετικά σύνολα. Οι παίκτες συναποφασίζουν ποιος θα ξεκινήσει πρώτος.

Ο παίκτης που θα παίξει πρώτος θα τοποθετήσει τα πιόνια του σε σειρά σε ισάριθμες άκρες. Στη συνέχεια, ο δεύτερος παίκτης θα τοποθετήσει τα τέσσερα δικά του. Το κέντρο - η putahi - μένει κενό κατά την έναρξη. Κάθε παίκτης κινεί ένα πιόνι τη φορά.

⁷ 3η Ομάδα

Ο παίκτης μπορεί να μετακινεί το πιόνι του είτε προς το κέντρο ή στις πλαϊνές κορυφές (αριστερά ή δεξιά) ή να μετακινήσει το πιόνι του σε ένα αντιδιαμετρικό σημείο που είναι άδειο. Αλλά, δεν μπορεί να γυρίσει στην ίδια θέση ή να περάσει πάνω από τα πιόνια του αντιπάλου του. Μπορείτε να μετακινήσει μόνο στο putahi, εάν η διπλανή άκρη είναι κατειλημμένη από τον αντίπαλό του. Νικητής είναι ο παίκτης που καταφέρνει να μπλοκάρει τα πιόνια του αντιπάλου του, έτσι ώστε να μην είναι σε θέση να κινηθούν καθόλου .



ΕΡΕΥΝΑ

Α) ΠΩΛΗΣΕΙΣ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ⁸

Η πρώτη έρευνα που πραγματοποιήθηκε αφορούσε τις κατηγορίες επιτραπέζιων παιχνιδιών προς πώληση και την αναλογία των παιχνιδιών στρατηγικής στο σύνολο των προς πώληση επιτραπέζιων παιχνιδιών.

Η ομάδα έρευνας αρχικά κατηγοριοποίησε τα επιτραπέζια παιχνίδια προς πώληση σε τρεις κατηγορίες:

1. Παιχνίδια Ευφυΐας και Δεξιοτήτων
2. Παιχνίδια Τύχης
3. Παιχνίδια Στρατηγικής

Η κατηγοριοποίηση έγινε με βάση τα ακόλουθα χαρακτηριστικά, στα οποία τα μέλη της ομάδας κατέληξαν μετά από μελέτη των σχετικών πηγών και έλαβαν υπόψη τους τα μέχρι εκείνη τη στιγμή δεδομένα της ερευνητικής εργασίας των ομάδων.

Ως *Παιχνίδια Ευφυΐας και Δεξιοτήτων* θα λογίζονται όσα υποβάλλουν τους παίκτες σε διαδικασίες που αναδεικνύουν ορισμένες δεξιότητες ή ικανότητες των παικτών και συνήθως νικητής είναι αυτός ολοκληρώνει αυτές της διαδικασίες με την μεγαλύτερη επιτυχία. Σε αυτή την κατηγορία εντάσσονται και τα παιχνίδια γνώσεων, που απαιτούν την χρήση και την ανάκληση εγκυκλοπαιδικών γνώσεων. Για παράδειγμα, τα παιχνίδια που απαιτούν ταχύτητα, παρατηρητικότητα, εξειδικευμένες και μη γνώσεις και τα λοιπά.

Ως *Παιχνίδια Τύχης* θα λογίζονται όσα έχουν ως βασικό παράγοντα για την νίκη την τύχη. Τα κλασικά παραδείγματα αυτής της κατηγορίας είναι όσα παίζονται με κάρτες χαρτιά (πχ. τα 52 φύλλα της τράπουλας , μονόπολη κ.ά.) και με ζάρια.

^{8 8} 1^η Ομάδα

Αρβανίτη Βασιλική
Αρβανίτη Ευαγγελία
Ανδρίτσου Ελίνα
Θεοχάρους Αλέξανδρος

Ως *Παιχνίδια Στρατηγικής* είναι αυτά που ορίστηκαν στην παρούσα εργασία δηλαδή, αυτά που απαιτούν σχεδιασμό και πρόβλεψη των κινήσεων των παικτών (τακτική και στρατηγική σκέψη).

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Διαπιστώθηκε ότι μόλις το 1 στα 25 παιχνίδια στα ράφια των καταστημάτων που διατίθενται προς πώληση είναι στρατηγικής. Ο αριθμός αυτός είναι ιδιαίτερα μικρός. Ειδικά αν σκεφτεί κανείς αναλογικά, αυτό σημαίνει ότι **μόνο τέσσερα από τα εκατό παιχνίδια που πωλούνται είναι στρατηγικής**, κι αυτό μάλιστα χωρίς να είναι βέβαιο πόσα τεμάχια από τη λίστα των προεφερομένων προς πώληση επιτραπέζιων παιχνιδιών πωλούνται. Η εικασία ότι αυτός ο αριθμός είναι πολύ μικρός γίνεται βεβαιότητα λαμβάνοντας υπόψη το ποσοστό του 4% των παιχνιδιών στρατηγικής στο σύνολο των επιτραπέζιων. Αυτή η διαπίστωση προκάλεσε έκκληση στα μέλη της ομάδας.

Επίσης, παρατηρήθηκε ότι και τα παιχνίδια τύχης συγκέντρωναν ένα ομολογουμένως μικρό μέρος, της τάξης των 6/25 του συνόλου των επιτραπέζιων παιχνιδιών προς πώληση.

Ενώ, το μεγαλύτερο ποσοστό παρατηρήθηκε στα παιχνίδια δεξιοτήτων, το οποίο ήταν 90% όλων των επιτραπέζιων παιχνιδιών προς πώληση. Βεβαίως κάτι τέτοιο ήταν αναμενόμενο, καθώς η πώληση επιτραπέζιων παιχνιδιών τύχης σε καταστήματα παιχνιδιών για παιδιά αποθαρρύνεται με το πρόσχημα της αποφυγής του μελλοντικού εθισμού στο χαρτοπαίγνιο για παράδειγμα. Όσον αφορά τα παιχνίδια δεξιοτήτων, κανείς δεν μπορεί να αρνηθεί ότι για πολλά χρόνια ήταν τα προτιμώμενα της ελληνικής και ευρωπαϊκής αγοράς. Επιπλέον, από τα παιχνίδια ευφυΐας και δεξιοτήτων, το 60% αποτελούσαν αυτά που απαιτούν εξειδικευμένες γνώσεις (δηλ. ήταν ευφυΐας) και το 40% ήταν δεξιοτήτων.



Όσον αφορά το μικρό ποσοστό το οποίο αντιστοιχεί στα παιχνίδια στρατηγικής αυτό ίσως να οφείλεται στο γεγονός ότι τα παιχνίδια στρατηγικής δεν είναι τόσο δημοφιλή στην ελληνική αγορά, όσο είναι για παράδειγμα στην Ασία. Πιθανόν οι καταναλωτές να προτιμούν παιχνίδια των οποίων οι κανόνες είναι απλοί, κατανοητοί, εύκολοι στην απομνημόνευση και όσο το δυνατόν λιγότεροι σε αριθμό. Δυστυχώς κάτι τέτοιο δεν ισχύει για τα περισσότερα παιχνίδια στρατηγικής, με αποτέλεσμα η ιδέα να γενικεύεται για το σύνολό τους. Έτσι οι πιθανοί αγοραστές αποθαρρύνονται από την αγορά τους. Ίσως με μία καλύτερη προσπάθεια να συστηθούν τα παιχνίδια στρατηγικής στο κοινό, οι πωλήσεις αυτής της κατηγορίας να αυξάνονταν.

Γ) ΓΟΝΕΙΣ ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ⁹

Μια ομάδα αποφάσισε να διερευνήσει την άποψη των σημερινών γονιών σχετικά με το τι γνωρίζουν για τα παιχνίδια στρατηγικής καθώς και τα επιτραπέζια παιχνίδια που έπαιζαν οι ίδιοι σε σχέση με τους σημερινούς νέους. Για το σκοπό αυτό

⁹ 3η Ομάδα

Δημουλάς Απόστολος
Μπασδέκης Ευθύμης
Ορφανουδάκης Αλέξανδρος
Χαρισιάδης Αθανάσιος

αποφασίστηκε να απευθυνθούν στους γονείς τους και επελέγησαν δυο από αυτούς (γονέας Α και γονέας Β).

Στους δυο γονείς τέθηκαν διαφορετικού πλαισίου ερωτήματα.

- Στο γονιό **Α** τα ερωτήματα που τέθηκαν σχετίζονταν με αυτά της ερευνητικής εργασίας που είχαν διατυπωθεί από τις ομάδες και στόχευαν στην καταγραφή της άποψής του σχετικά με το τι είναι παιχνίδι στρατηγικής, αν υπάρχει διαφορά μεταξύ τακτικής και στρατηγικής, ποια χαρακτηριστικά, τι αναγνωρίζει ως χαρακτηριστικά των παιχνιδιών στρατηγικής και αν υπάρχει σχέση των παιχνιδιών αυτής της κατηγορίας με τον πολιτισμό και τον άνθρωπο.
- Τα ερωτήματα που τέθηκαν στον γονιό **Β** αφορούσαν τα επιτραπέζια παιχνίδια και σκόπευαν να διερευνήσουν το τι παιχνίδια έπαιζε ο ίδιος στην νεαρή του ηλικία, αν έπαιζε επιτραπέζια παιχνίδια, αν πιστεύει ότι τα επιτραπέζια παιχνίδια επηρεάζονται από την κουλτούρα ενός λαού αλλά και την επηρεάζουν και με ποιον τρόπο.

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Κατά τον γονιό Α ένα παιχνίδι στρατηγικής χαρακτηρίζεται από ένα σύνολο ενεργειών- κυρίως νοητικών- που συνοδεύονται και από κατάλληλους χειρισμούς προκειμένου να αντιμετωπιστεί η κατάσταση που έχει διαμορφωθεί από τον αντίπαλο.... Υπάρχει διαφορά αλλά και σχέση μεταξύ τακτικής και στρατηγικής, καθώς η στρατηγική σχετίζεται με το γενικό σχεδιασμό για την αντιμετώπιση ενός θέματος, μιας κατάστασης ή την επίλυση ενός προβλήματος, ενώ, η τακτική αφορά τις συγκεκριμένες ενέργειες, τα επιμέρους σχέδια, στάδια, κινήσεις κτλ ..σχετίζεται δηλαδή με συγκεκριμένες εφαρμογές της στρατηγικής.

Ως χαρακτηριστικό των παιχνιδιών στρατηγικής αναγνωρίζει την εφαρμογή αρχικά μιας τακτικής και στην συνέχεια τις μεθόδους στρατηγικής ανάλογα με την εξέλιξη του παιχνιδιού. Για δε τη σχέση τους με τον άνθρωπο και τον πολιτισμό ισχυρίζεται ότι τα παιχνίδια στρατηγικής διευρύνουν τους πνευματικούς ορίζοντες του ανθρώπου, διότι τον αναγκάζουν να προβληματιστεί σε διάφορες εφαρμογές της τεχνικής του παιχνιδιού.

Ο γονιός Β αναφερόμενος στο τι παιχνίδια έπαιζε στην ηλικία του γιού του υποστήριξε ότι «Φυσικά, δεν είχαμε το πλήθος των βιντεοπαιχνιδιών και των υπολογιστών που έχετε εσείς σήμερα. Το πιο γνωστό παιχνίδι της εποχής μου ήταν το κοινό κρυφό και κυνηγητό».

Στο ερώτημα αν έπαιζε επιτραπέζια παιχνίδια απάντησε καταφατικά «Φυσικά, αλλά συνήθως με τα υπόλοιπα μέλη της οικογένειάς μας και σπανιότερα με τους φίλους μας». Επεσήμανε τη διαφορά μεταξύ των δυο εποχών τονίζοντας ότι «Βέβαια, οι εποχές ήταν άλλες και δεν βγαίναμε τόσο συχνά έξω με τους φίλους μας και συνάμα δεν είχαμε τόσες υποχρεώσεις όσες εσείς τώρα με αποτέλεσμα να είχαμε πολύ χρόνο να μένουμε με την οικογένειά μας και να κάνουμε διάφορες δραστηριότητες».

Στο ερώτημα κατά πόσο σχετίζονται τα επιτραπέζια παιχνίδια με την κουλτούρα ενός λαού υποστήριξε ότι «Δεν είμαι ειδικός σ' αυτό, αλλά πιστεύω ότι οι κανόνες αλλά και τα πιόνια που έχει ένα παιχνίδι είτε επιτραπέζιο είτε όχι είναι μια μικρή εικόνα ενός λαού. Για παράδειγμα, αν ένα παιχνίδι έχει ως πιόνια ζώα πρόκειται για μια χώρα αγροτική άμεσα συνδεδεμένη με τη φύση».

Εξέφρασε και τον προβληματισμό και την ανησυχία του για το ότι τα σημερινά παιδιά δεν παίζουν επιτραπέζια παιχνίδια και υποστήριξε ότι «αυτό κατά τη γνώμη μου έχει αρνητικές συνέπειες, γιατί τα επιτραπέζια παιχνίδια μας βάζουν να σκεφτούμε έξυπνα και να βρίσκουμε τρόπους να νικήσουμε. Κι αυτό μπορεί να σας βοηθήσει στο μέλλον να αντιμετωπίσετε ευκολότερα τα προβλήματά σας, γιατί ουσιαστικά το επιτραπέζιο παιχνίδι είναι ένα πρόβλημα που καλείσαι να λύσεις».



Δ) ΟΡΟΛΟΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ¹⁰

(σκάκι, τάβλι, μπριτζ, πόκερ)

Μια άλλη ομάδα ανέλαβε να καταγράψει τους γλωσσικούς όρους επικοινωνίας μεταξύ των παικτών κατά τη διάρκεια συγκεκριμένων παιχνιδιών, έχοντας ως δεδομένο ότι, τα παιχνίδια στρατηγικής συχνά επεκτείνονται σε εντυπωσιακό επίπεδο από αγωνιστικής άποψης. Το γεγονός αυτό απαιτεί πληθώρα τεχνικών όρων για να περιγραφούν οι διάφορες ιδιότητες των παιχνιδιών.

Έτσι λοιπόν δημιουργείται ένα ιδίωμα κατανοητό μόνο στους παίκτες του αντίστοιχου παιχνιδιού που αποτελεί συνδυασμό διαφορετικών γλωσσών. Οι παίκτες μάλιστα τείνουν να χρησιμοποιούν πολλές απ' αυτές τις λέξεις και στην καθημερινότητά τους, διότι η έννοια που τους έχουν δώσει συχνά εκφράζει για αυτούς με ακριβέστερο τρόπο αυτό που θέλουν να πουν. Παρ' ότι υπάρχουν διεθνείς όροι η ορολογία του παιχνιδιού συνήθως διαφέρει από χώρα σε χώρα, καθώς και οι διεθνείς όροι επιδέχονται ελεύθερη μετάφραση και πολλοί άλλοι, λιγότερο συγκεκριμένοι διαφέρουν τελείως από χώρα σε χώρα. Έτσι λοιπόν και στην Ελλάδα υπάρχουν άγνωστες λέξεις ή σημασίες λέξεων στους μη παίκτες, οι οποίες αποτελούν αναπόσπαστο μέρος του λεξιλογίου των παικτών. Τα παιχνίδια στρατηγικής στα οποία είναι πιο ξεκάθαρο αυτό το φαινόμενο, λόγω της δημοτικότητας και των χαρακτηριστικών τους ως παιχνίδια είναι το σκάκι, το τάβλι, το μπριτζ και το πόκερ. Το καθένα απ' αυτά προσφέρει χαρακτηριστικά παραδείγματα της ιδιότητας αυτής κάποιων ελληνικών και μη λέξεων.

Ορολογία Σκάκι

Το σκάκι διαθέτει μία ιδιαίτερα πλούσια ορολογία στα ελληνικά, η οποία αποτελεί σύνθεση κυρίως της ελληνικής, της γαλλικής και της αραβικής γλώσσας. Η ορολογία του σκακιού επεκτείνεται σε τομείς πέραν του αγωνιστικού που όμως είναι ο πιο σημαντικός για την κατανόηση του παιχνιδιού. Αρχικά είναι σημαντικό να ξέρει

¹⁰ 4η Ομάδα

κανείς την ορθή ονομασία των κομματιών.

Πιόνι: Ο πιο εύκολος τρόπος να ξεχωρίσεις κάποιον αρχάριο δίχως πραγματικές γνώσεις πάνω στο σκάκι είναι η ονομασία του πιονιού ως στρατιώτη ή πιο συχνά στρατιωτάκι.

Ίππος: Δεύτερος στο να ξεχωρίζει τους αρχάριους έρχεται ο ίππος στον οποίον συχνά μπορεί κάποιος να αναφερθεί ως άλογο αν και σχεδόν ποτέ περιγράφοντας μία κίνηση του, αλλά ποτέ και σε καμία περίπτωση ως αλογάκι.

Αξιωματικός: Ο αξιωματικός γενικά δεν συναντάται με άλλα ονόματα στα ελληνικά αν και με βάση την ασιατική προέλευση του παιχνιδιού αποκαλείται μερικές φορές ελέφαντας, ενώ πιο συχνή εναλλακτική ονομασία του αξιωματικού είναι το γαλλικό του όνομα, δηλαδή φου (fou-τρελός).

Πύργος: Ο πύργος έχει εδραιωμένη ονομασία και μόνο σε συγκεκριμένες περιπτώσεις μπορεί να χρησιμοποιηθεί το γαλλικό τουρ (tour-πύργος).

Βασίλισσα: Η βασίλισσα παρ' ότι αυτό είναι αδιαμφισβήτητο το όνομα της ως κομμάτι ιδιαίτερα συχνά αποκαλείται ντάμα. Πιο εξεζητημένη ονομασία είναι το γαλλικό ρεν (reine-βασίλισσα).

Βασιλιάς: Ο βασιλιάς αποτελεί παρόμοια περίπτωση με τη βασίλισσα αφού συνήθως χρησιμοποιείται αντί του βασιλιάς το γαλλικό του όνομα ρουά (roi-βασιλιάς) και μαάλιστα ακόμα και για τον συμβολισμό του στα ελληνικά για να αποφευχθεί η σύγχυση με τη βασίλισσα συμβολίζεται αντί του βήτα με ρο.

Έπειτα έρχεται η περιγραφή διάφορων καταστάσεων που προκύπτουν στην σκακιέρα κατά τη διάρκεια μίας παρτίδας και χρησιμοποιούνται απ' τους παίκτες ακόμα και στην καθημερινή τους ζωή.

Ματ ή Ρουά Ματ: Η κίνηση που απειλεί τον αντίπαλο βασιλιά χωρίς δυνατότητα διαφυγής. Χρησιμοποιείται πολύ συχνά από πολλούς σκακιστές και μη για να περιγράψουν μία ιδιαίτερα αποτελεσματική ενέργεια.

Πατ: Η περίπτωση ένας παίκτης να μην διαθέτει νόμιμη κίνηση που λήγει την παρτίδα σε ισοπαλία. Έτσι η λέξη πατ χρησιμοποιείται για να περιγράψει το αδιέξοδο.

Νούλα: σκακιστική λέξη για την ισοπαλία. Αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα χρήσης σκακιστικής λέξης από σκακιστή στην καθημερινότητα, καθώς χρησιμοποιείται συχνά απ' αυτούς για να περιγράψουν όλων των ειδών τις ισοπαλίες.

Zugzwang: Λέξη προερχόμενη απ' τα γερμανικά χρησιμοποιείται όταν ένας παίκτης όχι απλά δεν έχει χρήσιμη κίνηση, αλλά όλες η κινήσεις του χειροτερεύουν τη θέση του. Χρησιμοποιείται από σκακιστές για το αδιέξοδο, περίπου όπως και το πατ. Υπάρχουν και λέξεις που χρησιμοποιούνται για να περιγραφούν οι ίδιοι οι σκακιστές.

Μαζέτας: Η λέξη μαζέτας αξίζει ξεχωριστή θέση σ' αυτήν την κατηγορία. Ο μαζέτας είναι ο παίκτης, ο οποίος ασχολείται παθιασμένα με το σκάκι, χωρίς όμως να βελτιώνεται. Ουσιαστικά αποτελεί σκακιστική βρισιά και χρησιμοποιείται τόσο για να περιγραφεί ένας παίκτης με τα προαναφερθέντα χαρακτηριστικά, όσο και πειραχτικά μεταξύ των σκακιστών.

Μαιτρ: Γαλλική λέξη που δηλώνει ξεχωριστή ικανότητα. Χρησιμοποιείται σε πολλούς τομείς πέραν του σκακιού.

Γκρανμαιτρ: Ο ανώτερος σκακιστικός τίτλος. Οι γκρανμαιτρ είναι παίκτες που υπερτερούν σε όλους τους τομείς των πιο αδύναμων σκακιστών. Ο όρος χρησιμοποιείται απ' τους σκακιστές, είτε ως κομπλιμέντο μεταξύ τους, είτε για να περιγράψουν την ξεχωριστή αξία κάποιου σε οποιαδήποτε δραστηριότητα.

Έλο: Το έλο είναι μονάδα αξιολόγησης που οφείλει το όνομα της στον ομώνυμο Ούγγρο φυσικό και σκακιστή Agrad Emrick Elo και του οποίου η φόρμουλα χρησιμοποιείται σε αρκετά παιχνίδια εκτός του σκακιού. Το μικρότερο έλο που μπορεί να έχει κάποιος είναι 1000, ενώ παρ' ότι δεν υπάρχει ταβάνι κανείς άνθρωπος μέχρι τώρα δεν έχει ξεπεράσει και πιθανότατα ούτε πρόκειται, το 2900. Ένας γκρανμαιτρ για παράδειγμα έχει τουλάχιστον 2500. Εκτός απ' την περιγραφή της δυναμικότητας ενός σκακιστή βάσει του πραγματικού του έλο χρησιμοποιείται ως επίθετο (π.χ. 2500άρης) για να περιγράψει τη δυναμικότητα κάποιου εντός ή εκτός σκακιού σε οποιαδήποτε δραστηριότητα.

Φυσικά είναι αδύνατον να περιγραφούν όλοι οι όροι που χρησιμοποιούνται απ'

τους σκακιστές και δεν μένουν στα στενά όρια του παιχνιδιού, αφού δημιουργούνται συνεχώς νεωτερισμοί και διαφόρων ειδών χαριτολογίες. Οι παραπάνω, όμως αποτελούν μακράν τις βασικότερες έννοιες για να κατανοήσει κάποιος έναν σκακιστή, όταν αυτός βρίσκεται σε οίστρο.

Ορολογία Πόκερ

Το **πόκερ** είναι ένα από τα πιο διάσημα παιχνίδια με τράπουλα της εποχής μας με πάρα πολλούς θαυμαστές και παίκτες παγκοσμίως. Μπορούν να παίξουν από 2 έως 10 παίκτες σε ένα τραπέζι, ή απεριόριστος αριθμός παικτών σε τουρνουά με πολλαπλά τραπέζια. Ως όρος το πόκερ δεν εννοείται ένα συγκεκριμένο παιχνίδι αλλά υπάρχουν πολλές παραλλαγές του πόκερ. Υπάρχουν πολλές παραλλαγές παιχνιδιών, όπως το Omaha 7, Card Stud 5, Card Draw 5, Card Draw, Omaha, Hi/Lo αλλά το πιο δημοφιλές απ' όλα είναι το Texas Hold'em. Παίζεται με μια τράπουλα από 52 φύλλα που είναι χωρισμένα σε 4 suits (σύμβολα) και καθένα από αυτά έχει 13 ranks (φύλλα στην σειρά).

Στοιχεία παιχνιδιού: Deck, Chips, Pot

Καταστάσεις στη διάρκεια μιας παρτίδας: Draw Card, Pass/Fold/Drop, Bet ,Call, Check, Raise Bet, All in, Bluff (Μπλόφα)

Κερδοφόροι Συνδυασμοί Πόκερ

Ένα Ζεύγος όμοιων αριθμών ή φιγούρων

Δύο Ζεύγη δυο όμοιων αριθμών, δυο φιγούρων η ακόμα δυο όμοιων αριθμών και δυο όμοιων φιγούρων.

Τρία Όμοια ,αριθμοί ή φιγούρες

Κέντα: Πέντε χαρτιά σε σειρά. Για παράδειγμα 4,5,6,7,8 όχι του ίδιου χρώματος.

Χρώμα: Πέντε χαρτιά ανόμοια αλλά του ίδιου χρώματος (π.χ. κούπες, μπαστούνια, σπαθιά, καρό)

Φουλ: Τρία όμοια χαρτιά (τρία εννιάρια διαφορετικού χρώματος) με άλλα δυο όμοια ([π.χ. δυο οκτάρια)

Καρέ: Τέσσερις όμοιες κάρτες, διαφορετικού χρώματος

Φλος : Κέντα με κάρτες του ίδιου χρώματος.

Φλος Ρουαγιάλ: Φλος που καταλήγει στον άσσο (δέκα, βαλές, ντάμα, ρήγας, άσσος του ίδιου χρώματος)

Ορολογία Bridge

Το **μπριτζ** (εκ του ρωσικού όρου *biritch*), είναι ένα ομαδικό πνευματικό παιχνίδι που παίζεται με τράπουλα από δύο ζεύγη παικτών που κάθονται μεταξύ τους αντικριστά. Ο παράγοντας της τύχης στο μπριτζ είναι μικρός.

Είναι ένα παιχνίδι το οποίο παίζεται με μια τράπουλα 52 καρτών, από 2 ομάδες των 2 ατόμων η καθεμία. Το παιχνίδι αποτελείται από 4 φάσεις: α) το μοίρασμα των καρτών, β) το ποντάρισμα, γ) το παίξιμο των καρτών και δ) την καταγραφή των αποτελεσμάτων. Είναι ένα από τα πιο δημοφιλή παιχνίδια παγκοσμίως με πρωταθλήματα, τουρνουά και διαγωνισμούς να διεξάγονται σε εθνικό και διεθνές επίπεδο.

Το μπριτζ είναι το μαζικότερο παιχνίδι στον κόσμο, και αυτό είναι γραμμένο στο Βιβλίο Γκίνες, δεδομένου ότι διεξάγονται αγώνες που ξεπερνούν σε συμμετοχή τους 100.000 παίκτες. Σε ολόκληρο τον κόσμο υπάρχουν εγγεγραμμένοι σε σωματεία πάνω από 700.000 παίκτες σε 120 περίπου χώρες.

Σχεδιαστής	Harold Vanderbilt
Έτος έκδοσης	1925
Αριθμός παικτών	4 παίκτες
Ηλικία	10 και άνω
Χρόνος Παιχνιδιού(ΠΕΡΙΠΟΥ)	30 λεπτά
Είδος παιχνιδιού	παιχνίδι καρτών
Κύριο όνομα	Bridge

Στοιχεία παιχνιδιού: Τράπουλα, Ομάδες, Βορράς/ Νότος/ Ανατολή/ Δύση

Στοιχεία παρτίδας: Deal, Bidding, Double, Redouble, No Bid/ Pass, Passed out Hand, Contract, Declarer, Dummy, Rubber, Vulnerable, Trick, Minor/ Major Suits, Small/ Grand Slam, Overtrick, Undertrick.

Στην Ελλάδα υπάρχουν 3.000 εγγεγραμμένοι αθλητές με αγωνιστικό δελτίο και διοργανώνονται ετησίως πάνω από 3.000 αγωνιστικές ημερίδες. Το πρώτο πανελλήνιο πρωτάθλημα διεξήχθη το 1965 στην Αθήνα. Το αγωνιστικό μπριτζ στην Ελλάδα θεωρείται πνευματικό άθλημα. Υπάρχουν αθλητές του μπριτζ, αθλητικά Σωματεία του μπριτζ, Ομοσπονδία του μπριτζ και υπάγεται στη Γενική Γραμματεία Αθλητισμού. Ελληνική Ομοσπονδία Μπριτζ, που είχε ιδρυθεί νωρίτερα την ίδια

χρονιά και αναγνωρίστηκε από την Γ.Γ. Αθλητισμού το 1975. Στην Ελλάδα υπάρχουν 33 όμιλοι μπριτζ, οι 17 από αυτούς στην Αθήνα, στους οποίους κάθε Οκτώβριο ξεκινάει σειρά μαθημάτων. Από τα πρώτα κιόλας μαθήματα, στα οποία μπορούν να συμμετέχουν άτομα κάθε ηλικίας, οι μαθητές αρχίζουν να παίζουν. Το παίγνιο "μπριτζ" περιλαμβάνεται στα "τεχνικά παιγνίδια" με παιγνιόχαρτα (τράπουλα), και συνεπώς δεν διώκεται. Το αποτέλεσμά του βασίζεται κυρίως στη τεχνική δεινότητα των παικτών.

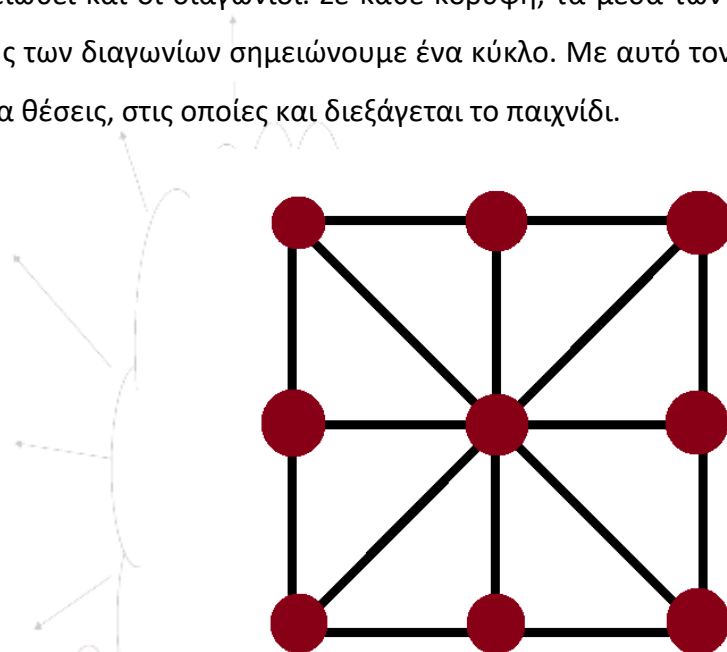


ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΟΜΑΔΑΣ

ΠΑΡΑΛΛΑΓΗ ΤΡΙΛΙΖΑΣ¹¹

Τη βάση για το παιχνίδι αποτέλεσε η τρίλιζα (Tic Tac Toe), κυρίως λόγω του ότι είναι ένα πολύ γνωστό και πολύ εύκολο. Η μόνη μας παρέμβαση είναι η μικρή τροποποίηση του ταμπλό και μερικές αλλαγές κατά τη διεξαγωγή της παρτίδας.

Συγκεκριμένα, το ταμπλό του παιχνιδιού έχει σχήμα τετράγωνο, στο οποίο έχουν σημειωθεί και οι διαγώνιοι. Σε κάθε κορυφή, τα μέσα των πλευρών και το σημείο τομής των διαγωνίων σημειώνουμε ένα κύκλο. Με αυτό τον τρόπο δημιουργούνται εννέα θέσεις, στις οποίες και διεξάγεται το παιχνίδι.



Σκοπός

Σκοπός του παιχνιδιού είναι όπως και στην τρίλιζα ο κάθε παίκτης και σχηματίζει πρώτος τριάδες είτε κάθετα, είτε οριζόντια είτε διαγώνια, τοποθετώντας στις κατάλληλες θέσεις τα πούλια τους.

Διακριτικά των δύο παικτών

Ο ένας χρησιμοποιεί μαύρα πούλια ενώ ο άλλος λευκά.

¹¹ 1^η Ομάδα

Φάσεις του παιχνιδιού

Το παιχνίδι τελειώνει με την ολοκλήρωση 5 παρτίδων, κατά τις οποίες οι παίκτες συγκεντρώνουν βαθμούς. Σε περίπτωση νίκης: 1 βαθμός για το νικητή. Σε περίπτωση ισοπαλίας: 1 βαθμός για τον κάθε παίκτη.

Νικητής

Νικητής ανακηρύσσεται αυτός που στο τέλος των 5 αυτών παρτίδων έχει συγκεντρώσει τους περισσότερους βαθμούς.

Σε περίπτωση ισοβαθμίας μία επιπλέον πατρίδα παίζεται με σκοπό την ανάδειξη του νικητή.

Κανόνες:

1. Για να αποφασιστεί το ποιος θα παίξει πρώτος, στη πρώτη παρτίδα, οι δύο παίκτες στρίβουν νόμισμα.
2. Οι παίκτες τοποθετούν τα πούλια τους στο ταμπλό εναλλάξ
3. Στην επόμενη πατρίδα παίζει πρώτος ο νικητής της προηγούμενης. Σε περίπτωση ισοπαλίας παίζει πρώτος ο παίκτης που έπαιξε δεύτερος στην προηγούμενη παρτίδα.
4. Σε περίπτωση ισοβαθμίας στο τέλος του παιχνιδιού, το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι την ανάδειξη του τελικού νικητή.

ΙΔΑΝΙΚΗ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΔΥΟ ΠΑΙΚΤΕΣ

Στρατηγική για τον Παίκτη 1

1. Πρέπει η πρώτη του κίνηση να είναι σε γωνιακό κύκλο (Γ1, Γ2, Γ3, Γ4)
2. Αν ο Παίκτης 2 παίζει σε γωνιακό κύκλο, τότε πρέπει παίζει σε ένα από τα δύο πλέον άδεια γωνιακά τετράγωνα.
3. Ο Παίκτης 2 λογικά θα προσπαθήσει να τον μπλοκάρει παίζοντας στο κενό ανάμεσα στα δύο γωνιακά μαύρα πούλια. Τότε πρέπει παίζει στο τελευταίο άδειο γωνιακό κύκλο.
4. Οποιαδήποτε προσπάθεια του Παίκτη 2 είναι μάταιη

Σε άλλη περίπτωση:

1. Πρέπει η πρώτη του κίνηση να είναι σε γωνιακό κύκλο (Γ1, Γ2, Γ3, Γ4)

2. Αν ο Παίκτης 2 παίζει σε μία από τις άκρες (A1, A2, A3, A4), τότε πρέπει να παίζει να παίζει στο κεντρικό κύκλο (K)
3. Ο Παίκτης 2 θα παίζει λογικά στην γωνία μπλοκάροντας τον. Τότε πρέπει να παίζει στη γωνία που δεν έχει δίπλα κάποιο Ο (αν χρειάζεται δε μπλοκάροντας τον Παίκτη 2)
4. Οποιαδήποτε προσπάθεια του Παίκτη 2 είναι μάταιη

Σε άλλη περίπτωση:

1. Πρέπει η πρώτη του κίνηση να είναι σε γωνιακό κύκλο (Γ1, Γ2, Γ3, Γ4)
2. Αν ο Παίκτης 2 παίζει στο κεντρικό κύκλο K, τότε πρέπει να παίζει στην απέναντι διαγώνια γωνία από την πρώτη κίνηση.
3. Αν ο Παίκτης 2 παίζει σε γωνία, τότε πρέπει να παίζει στην τελευταία γωνία.
4. Οποιαδήποτε προσπάθεια του Παίκτη 2 είναι μάταιη

Σε άλλη περίπτωση:

1. Πρέπει η πρώτη του κίνηση να είναι σε γωνιακό κύκλο (Γ1, Γ2, Γ3, Γ4)
2. Αν ο Παίκτης 2 παίζει στο κεντρικό κύκλο K, τότε πρέπει να παίζει στην απέναντι διαγώνια γωνία από την πρώτη κίνηση.
3. Αν ο Παίκτης 2 παίζει σε μία από τις άκρες, τότε πρέπει να μπλοκάρει την κίνηση του βάζοντας ένα μαύρο πούλι στην αντίστοιχη άκρη.
4. Το αποτέλεσμα εδώ είναι ισοπαλία.

Στρατηγική για τον Παίκτη 2

1. Αν ο Παίκτης 1 έπαιξε X ένα γωνιακό κύκλο, πρέπει να βάλει ένα λευκό πούλι στη μέση.
2. Αν ο Παίκτης 1 έπαιξε σε μία από τις άκρες, πρέπει να βάλει ένα λευκό πούλι σε μία γωνία (αν χρειάζεται μπλοκάροντας τον Παίκτη 1)
3. Έπειτα όπου και παίζει ο Παίκτης 1, πρέπει να συνεχίσει να τον μπλοκάρει ανάλογα με τις κινήσεις του.
4. Το αποτέλεσμα εδώ είναι ισοπαλία.

Σε άλλη περίπτωση:

1. Αν ο Παίκτης 1 έπαιξε σε ένα γωνιακό κύκλο, πρέπει να παίζει στη μέση.
2. Αν ο Παίκτης 1 έβαλε ένα από τα πούλια του σε άλλη γωνία, τότε πρέπει να παίζει σε μία από τις άκρες μπλοκάροντας τον.

3. Το αποτέλεσμα εδώ είναι ισοπαλία

Σε άλλη περίπτωση:

1. Αν ο Παίκτης 1 έπαιξε σε μία από τις άκρες, πρέπει να παίξει στη μέση.
2. Αν ο Παίκτης 1 έπαιξε σε μία από τις άκρες που να συνορεύει και αυτή με το ίδιο γωνιακό κύκλο, τότε πρέπει να παίξει σε αυτό το γωνιακό κύκλο.
3. Ο Παίκτης 1 λογικά θα προσπαθήσει να τον μπλοκάρει. Πρέπει να συνεχίσει κάνοντας το ίδιο.
4. Το αποτέλεσμα εδώ είναι ισοπαλία.

Σε άλλη περίπτωση:

1. Αν ο Παίκτης 1 έπαιξε σε μία από τις άκρες, πρέπει να παίξει στη μέση.
2. Αν ο Παίκτης 1 έπαιξε σε μία από τις άκρες που να συνορεύει και αυτή με το ίδιο γωνιακό κύκλο, τότε πρέπει να παίξει σε μία από τις ελεύθερες άκρες.
3. Ο Παίκτης 1 (X) λογικά θα προσπαθήσει να τον μπλοκάρει. Τότε, πρέπει να παίξει σε ένα από τους γωνιακούς κύκλους που συνορεύει μόνο με ένα μαύρο πούλι.
4. Οποιαδήποτε προσπάθεια του Παίκτη 1 (X) είναι μάταιη

Σε άλλη περίπτωση:

1. Αν ο Παίκτης 1 έπαιξε στο κεντρικό τετράγωνο (Κ), τότε πρέπει να παίξει σε μία από τις γωνίες.
2. Αν ο Παίκτης 1 απειλήσει με νίκη, πρέπει να τον μπλοκάρει.
3. Το αποτέλεσμα εδώ είναι ισοπαλία

Σε άλλη περίπτωση:

1. Αν ο Παίκτης 1 ξεκίνησε από το κεντρικό κύκλο (Κ), τότε πρέπει να παίξει σε μία από τις γωνίες.
2. Αν ο Παίκτης 1 (X) δεν απειλήσει με νίκη, τότε πρέπει να βάλει Ο σε ένα γωνιακό κύκλο
3. Το αποτέλεσμα εδώ θα είναι ισοπαλία

GAGNAM GAME ¹²

Παίκτες: 2

Ταμπλώ: 8*8

Κανόνες παιχνιδιού:

- 1) Κάθε παίκτης έχει από πιόνια διαφορετικού χρώματος.
- 2) Πρώτος παίζει ο παίκτης με τα πιόνια ανοιχτού χρώματος.
- 3) Το κάθε πιόνι μπορεί να κάνει ένα βήμα μπροστά, πίσω ή στο πλάι.
- 4) Ένα πιόνι μπορεί να «φάει» ένα άλλο της αντίπαλης ομάδας αν βρίσκεται στην θέση στην οποία θέλει να μετακινηθεί.
- 5) Εξαίρεση στον κανόνα 3 αποτελεί η περίπτωση στην οποία πίσω από το πιόνι βρίσκεται ένα άλλο της ομάδας του.
- 6) Με τον ίδιο τρόπο δεν μπορεί να «φάει» και ένα πιόνι πίσω απ' το οποίο είναι η άκρη του ταμπλώ.
- 7) Όταν ένα πιόνι φτάσει στην μεριά της αντίπαλης ομάδας μπορεί να συνεχίσει να κινείται προς όποια κατεύθυνση θέλει.

Παρατήρηση: και οι δύο παίκτες παίζουν σε τετράγωνα ίδιου χρώματος.

Ποιος κερδίζει:

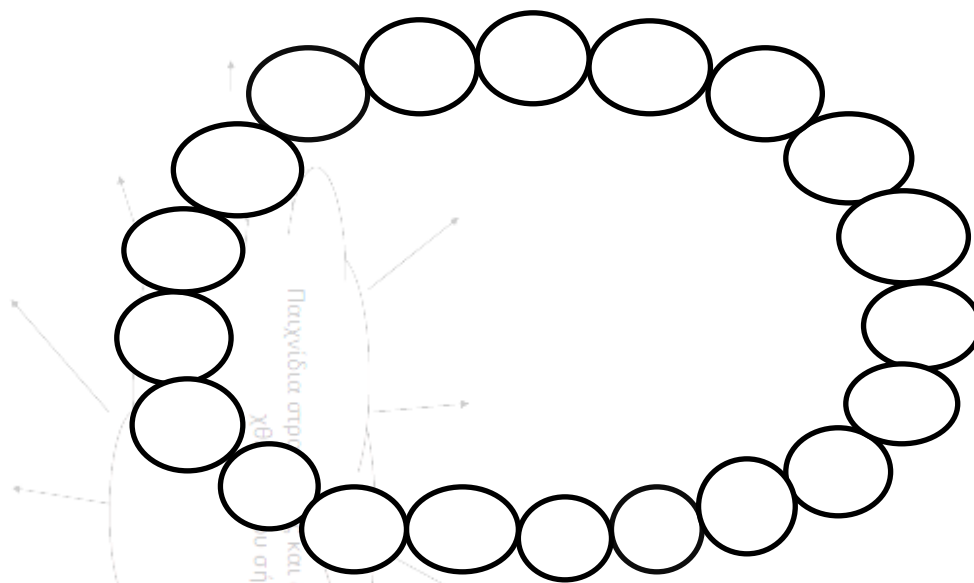
Νικητής του παιχνιδιού είναι αυτός που θα καταφέρει να «φάει» με τα πιόνια του όλα τα πιόνια της αντίπαλης ομάδας.

¹² 2^η Ομάδα

Κομνηνού Σοφία
Κρασανάκη Μαριάννα
Λαζόπουλος Χρήστος
Μάρρα Μαριάννα
Μιλάτος Διονύσης

ΒΑΨ' ΤΑ ΜΑΥΡΑ¹³

Η ιδέα του παιχνιδιού με την επωνυμία «ΒΑΨ' ΤΑ ΜΑΥΡΑ», βασίζεται στο παιχνίδι NIM . Το παιχνίδι παίζεται από 2 άτομα και είναι σχετικά μικρής διάρκειας. Αποτελείται από 20 μικρούς κύκλους οι οποίοι σχηματίζουν έναν μεγαλύτερο κύκλο, όπως το παρακάτω σχήμα:



ΣΤΟΧΟΣ:

Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να βάψεις το τελευταίο μικρό κύκλο. Χαμένος είναι αυτός που δε θα έχει πλέον να βάψει κάποιον απ' τους μικρούς κύκλους.

ΚΑΝΟΝΕΣ:

1. Είναι επιλογή των παικτών να αποφασίσουν ποιος θα ξεκινήσει.
2. Ο πρώτος επιλέγει έναν κύκλο και μαυρίζει τον τρίτο στη σειρά είτε απ' τα δεξιά είτε απ' τα αριστερά.

¹³ 3η Ομάδα

Δημουλάς Απόστολος
Μπασδέκης Ευθύμης
Ορφανουδάκης Αλέξανδρος
Χαρισιάδης Αθανάσιος

3. Αυτό επαναλαμβάνεται εναλλάξ απ' τους 2 παίκτες.
4. Απαγορεύεται κάποιος να μαυρίζει έναν ήδη μαυρισμένο κύκλο ή να ξεκινήσει να μετράει από κάποιον ήδη μαυρισμένο.

GU QI 14

Το παιχνίδι κατά κύρια βάση αποτελεί συνδυασμό του σκακιού και του κινέζικου σκακιού.

Το gu qi είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής αφηρημένης σκέψης, το οποίο παίζεται με 2 παίκτες που κινούνται εναλλάξ και ελέγχουν ο καθένας έναν στρατό από 20 κομμάτια σε μία επιφάνεια 9x9 τετραγώνων. Οι στρατοί διαχωρίζονται σε λευκά και μαύρα. Πρώτος κινείται ο λευκός. Τα τετράγωνα συμβολίζονται ανάλογα με το σκάκι και τη ναυμαχία χρησιμοποιώντας τα 9 πρώτα γράμματα της αλφαβήτου για τις κάθετες και τους αριθμούς 1 ως 9 για τις οριζόντιες. Ο λευκός ξεκινάει από το 1. Έχει την ιδιαιτερότητα πως στα 3 κεντρικά τετράγωνα των 3 πρώτων σειρών και των 2 παικτών υπάρχει το παλάτι, το οποίο δηλαδή είναι ένα τετράγωνο 3X3 στις στήλες δ, ε και ζ.

Στο gu qi υπάρχουν 8 διαφορετικά κομμάτια. Τα κομμάτια αυτά εκτός απ' τα μοναδικά χαρακτηριστικά του καθενός έχουν και κάποια κοινά στοιχεία. Τα κομμάτια δεν μπορούν να υπερπηδήσουν άλλα που βρίσκονται στη διαδρομή τους με εξαίρεση τον Ίππο, τον Δράκο και την Παλλακίδα. Όταν, όμως έχουν τη δυνατότητα να κινηθούν στο τετράγωνο που βρίσκεται ένα αντίπαλο κομμάτι έχουν το δικαίωμα να το φάνε, αφαιρώντας το απ' το ταμπλό. Οι παίκτες δεν μπορούν να τοποθετήσουν ένα κομμάτι τους σε θέση που καταλαμβάνεται από ένα άλλο δικό τους κομμάτι.

Τα κομμάτια στο gu qi είναι τα παρακάτω και κινούνται ως εξής:

Αυτοκράτορας: Το πολυτιμότερο κομμάτι της κάθε παράταξης. Ο αυτοκράτορας

¹⁴ 4η Ομάδα

έχει το δικαίωμα να κινηθεί ένα τετράγωνο προς όλες τις κατευθύνσεις, αλλά υπάρχει ο περιορισμός ότι δεν μπορεί να μετακινηθεί εκτός του παλατιού. Τοποθετείται αρχικά στο ε1 για τα λευκά και στο ε9 για τα μαύρα. Όταν ο αυτοκράτορας ενός παίκτη απειλείται τότε αυτός είναι υποχρεωμένος να τον κινήσει ή να καλύψει την απειλή με άλλο κομμάτι. Επίσης είναι αντικανονικό η κίνηση ενός κομματιού να αφήνει τον βασιλιά εκτεθειμένο σε απειλή ή ο ίδιος να κινηθεί σε τετράγωνο όπου απειλείται. Η νίκη στο παιχνίδι επιτυγχάνεται απειλώντας τον αντίπαλο αυτοκράτορα χωρίς αυτός να έχει δυνατότητες διαφυγής.

Μανδαρίνος: Καθαρά αμυντικό κομμάτι, επιφορτισμένο με την προστασία του βασιλιά, κινείται ένα τετράγωνο διαγώνια προς όλες τις κατευθύνσεις και δεν μπορεί να μετακινηθεί επίσης απ' το παλάτι. Υπάρχουν 2 σε κάθε παράταξη και τοποθετούνται στα τετράγωνα δ1, ζ1 και δ9, ζ9 αντίστοιχα για λευκά και μαύρα.

Παλλακίδα: Η παλλακίδα αποτελεί το πιο ισχυρό επιθετικό κομμάτι της κάθε παράταξης. Κινείται όπως μία βασίλισσα στο σκάκι, δηλαδή ευθεία και διαγώνια όσα τετράγωνα επιθυμεί προς όλες τις κατευθύνσεις. Η ιδιαιτερότητά της βρίσκεται στον τρόπο που κόβει αντίπαλα κομμάτια ή και απειλεί τον αντίπαλο βασιλιά. Η παλλακίδα τρώει υπερπηδώντας άλλα κομμάτια. Είτε εχθρικό είτε συμμαχικό ένα κομμάτι (αλλά όχι παραπάνω) πρέπει να παρεμβάλλεται στην κίνηση που θα έκανε η παλλακίδα για να καταλάβει ένα τετράγωνο στο οποίο βρίσκεται το εχθρικό κομμάτι έτσι ώστε αυτή να έχει δικαίωμα να το κόψει. Αυτή της η ιδιότητα καθιστά την παλλακίδα παράγοντα, ο οποίος οδηγεί σε περιπλοκές. Ο κάθε παίκτης διαθέτει μόνο μία παλλακίδα και τοποθετείται στο η2 για τα λευκά και στο η7 για τα μαύρα.

Πιόνι: Το πιο αδύναμο κομμάτι όλων. Το πιόνι κινείται 1 τετράγωνο μπροστά και κόβει διαγώνια. Μόνο μία φορά σε κάθε παρτίδα ο κάθε παίκτης έχει το δικαίωμα να κινήσει ένα απ' τα πιόνια του 2 τετράγωνα στην αρχική του κίνηση. Όταν ένα πιόνι φτάνει στην τελευταία γραμμή προάγεται σε Επίτροπο και κινείται διαγώνια όσα τετράγωνα θέλει προς όλες τις κατευθύνσεις. Οι παίκτες διαθέτουν 9 πιόνια ο καθένας που τοποθετούνται στα τετράγωνα α2, β2, γ3, δ2, ε3, ζ2, η3, θ2 και ι2 για τα λευκά και ομοίως για τα μαύρα.

Μοναχός: Ο μοναχός αποτελεί το πιο σύνθετο κομμάτι του παιχνιδιού. Κινείται διαγώνια 1 ή 2 τετράγωνα τη φορά προς όλες τις κατευθύνσεις. Έχει όμως και μία

ξεχωριστή ιδιότητα. Όταν ένα συμμαχικό κομμάτι που βρίσκεται σε γειτονικό τετράγωνο με τον μοναχό (όχι διαγώνια) φαγωθεί απ' τον αντίπαλο, τότε ο παίκτης του οποίου το κομμάτι φαγώθηκε έχει δικαίωμα να αφαιρέσει τον μοναχό απ' τη σκακιέρα και να επανατοποθετήσει το κομμάτι σε αυτήν. Η ενέργεια αυτή δεν καταλαμβάνει κίνηση. Ο κάθε παίκτης έχει 2 και τοποθετούνται στο γ1 και το η1 για τα λευκά και στο γ9 και το η9 για τα μαύρα.

Ίππος: Ο ίππος είναι κομμάτι μέσης δυναμικότητας, χρήσιμο τόσο για την επίθεση όσο και για την άμυνα. Κινείται ακριβώς όπως αυτός του σκακιού, δηλαδή δύο τετράγωνα ευθεία και ένα πλάγια, ουσιαστικά σε γάμα, προς όλες τις κατευθύνσεις. Ο ίππος έχει τη δυνατότητα να υπερπηδήσει άλλα κομμάτια που παρεμβάλλονται στην κίνηση του καθιστώντας τον ικανό να καταλάβει οποιοδήποτε τετράγωνο στο οποίο δεν βρίσκεται συμμαχικό κομμάτι. Υπάρχουν 2 σε κάθε παράταξη και τοποθετούνται στα β1 και θ1 και στα β9 και θ9 αντίστοιχα.

Πύργος: Ο πύργος είναι το ισχυρότερο κομμάτι των δύο παρατάξεων μετά την παλλακίδα. Η κίνηση του είναι απλή, καθώς κινείται ευθεία προς όλες τις κατευθύνσεις για όσα τετράγωνα επιθυμεί ο παίκτης. Ο κάθε παίκτης έχει στην κατοχή του 2 πύργους που τοποθετούνται στις 4 γωνίες του ταμπλό, δηλαδή στο α1, το ι1, το α9 και το ι9.

Δράκος: Ο δράκος είναι καθαρά επιθετικό κομμάτι. Κινείται περίπου όπως ο ίππος μόνο που η κίνηση του επεκτείνεται ένα τετράγωνο παραπέρα. Δηλαδή, ο δράκος κινείται 3 τετράγωνα ευθεία και ένα πλάγια προς όλες τις κατευθύνσεις έχοντας δικαίωμα να υπερπηδήσει κομμάτια. Η κάθε πλευρά έχει από έναν δράκο, ο οποίος τοποθετείται στο γ2 για τα λευκά και στο γ8 για τα μαύρα.

Στρατηγική του παιχνιδιού

Το παιχνίδι έχει μεγάλο ταμπλό επιτρέποντας στους παίκτες να καταλάβουν τις 4 πρώτες γραμμές της πλευράς τους με τα πιόνια, καταναλώνοντας νωρίς τη διπλή κίνηση και μετά να μανουβράρουν το κομμάτια τους προσπαθώντας να δημιουργήσουν έμμεσες απειλές και να προκαλέσουν αδυναμίες στην αδύναμη παράταξη, ισχυροποιώντας παράλληλα τα κομμάτια τους. Στο gu qí υπάρχουν κομμάτια όπως η παλλακίδα με μεγάλη εμβέλεια που επιτρέπει την ταχεία εκμετάλλευση αδυναμιών στην αντίπαλη πιονοδομή. Κάτι που επίσης απασχολεί

τους παίκτες λίγο αργότερα στην παρτίδα είναι η ενεργοποίηση των πύργων τους. Το gu qi προσφέρεται για πληθώρα περιπλοκών, οι οποίες συνήθως προκύπτουν αφού ένας από τους δύο παίκτες αποφασίσει να προωθήσει τα πιόνια του στην 5η γραμμή ανοίγοντας το κέντρο.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Τα Παιχνίδια Στρατηγικής και η φιλοσοφία που τα ορίζει εκπροσωπούν έναν ολόκληρο πολιτισμό, ο οποίος είτε συνέβαλλε στην διαμόρφωση τους προσθέτοντας πολλά κοινωνικά του στοιχεία είτε δημιούργησε τις κατάλληλες γνωστικές προϋποθέσεις έτσι ώστε να μπορέσουν οι παίκτες να ακολουθήσουν το πνεύμα και τη στρατηγική τους, καθώς όταν μια κοινωνία έχει υψηλό μορφωτικό επίπεδο τότε ο λαός θα μπορεί ενδεχομένως να αναπτύξει τέτοιου είδους μεθοδευμένες σκέψεις με σκοπό να επιτύχει τη νίκη, που αποτελεί και τον υπέρτατο στόχο σε τέτοιου είδους παιχνίδια στρατηγικής. Το γεγονός ότι, πολλά παιχνίδια στρατηγικής πέρασαν από γενιά σε γενιά και κατάφεραν να διασωθούν μέχρι τις μέρες μας με αλλαγές πολύ μικρές στη μορφή τους, δείχνει ότι στη λαϊκή συνείδηση υπήρχε πάντα η πρόθεση και η τάση γι' αυτά, απτύσσεται και μια αλληλένδετη σχέση μεταξύ αυτών και του ανθρώπου, αλλά και με την καθημερινότητά του. Όταν οι παίκτες εξασκούνται σε μια συγκεκριμένη φιλοσοφία (ανάλογα με το παιχνίδι που έχουν επιλέξει να ασχοληθούν) με αποτέλεσμα σε πολλά στάδια της ζωής τους ενδεχομένως να σκεφτούν και ενεργήσουν έχοντας κάποια στρατηγική στο νου τους. Αυτό αποτελεί μια από τις θετικότερες επιδράσεις των παιχνιδιών στρατηγικής στον άνθρωπο, αφού τον ωθούν να ανακαλύψει ένα νέο τρόπο σκέψης πιο μυστήριο, αλλά και ενδιαφέρον και ωφέλιμο.

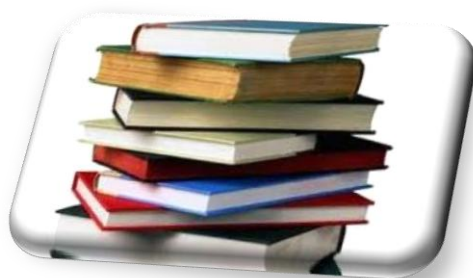
Τα παιχνίδια στρατηγικής ως επιτραπέζια παιχνίδια έχουν στόχο την ψυχαγωγία των παικτών, όπως και των παρατηρητών, ο οποίος στις περισσότερες περιπτώσεις επιτυγχάνεται ασχέτως με το ποιος αναδεικνύεται νικητής και ποιος ηττημένος. Αποτελούν μία εξαιρετική μορφή νοητικής άσκησης. Ειδικά σε περιπτώσεις που κάποιος αρχίζει να ασχολείται με αυτά από νεαρή ηλικία, αυτά μπορούν να τον βοηθήσουν σε πολλούς τομείς της καθημερινής του ζωής, καθώς τον μαθαίνουν να

αντιδρά γρήγορα και να επιλύει προβλήματα σε διάφορες καταστάσεις με επάρκεια και ταχύτητα.

Τέλος, όσο κι αν νομίζουμε ότι τα παιχνίδια στρατηγικής είναι μια σύνδεση με το παρελθόν, δεν πρέπει να παραβλέπουμε την σύγχρονη διάστασή τους. Παιχνίδια στρατηγικής εντοπίζουμε στους χώρους της αγοράς εργασίας, των παγκόσμιων ή εταιρικών συμφερόντων. Πλέον πίνakas είναι ο χώρος στον οποίο εντοπίζεται το ενδιαφέρον αυτών που κινούν τα νήματα και κομμάτια οτιδήποτε θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί για την επίτευξη των ενίοτε στόχων, από μέσα παραγωγής και εργαζόμενους μέχρι εταιρείες, τράπεζες ή και κράτη ολόκληρα.



ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ



Βιλδιρίδη-Χατζητόλιου Μαρ., (2006). Παιδί, Παιχνίδι, Παιδεία, Πολιτισμός, εκδ. Μουσείο Παιδιού και Παιδικού Παιχνιδιού, Χριστάκης, Αθήνα

Λάζος Χρ., (2002). Παίζοντας στο χρόνο. Αρχαιοελληνικά και Βυζαντινά παιχνίδια 1700 π.Χ. -1500 μ.Χ., Αθήνα

Huizinga Johan, (1989). Ο άνθρωπος και το παιχνίδι (1989), μετφ. Ροζάνης ΣΤ., Λυκιαρδόπουλος Γερ., εκδ. ΓΝΩΣΗ, Αθήνα (τίτλος πρωτότυπου : Homo Ludens, 1938)

Caillouis, R., (2001). Τα παιχνίδια και οι άνθρωποι: Η μάσκα και ο ίλιγγος, μετφ. Εκδ. 21^{ος} Παράλληλος, Αθήνα (τίτλος πρωτότυπου: Les jeux et les hommes», 1958)

ΔΙΑΔΥΚΤΙΟ

<http://www.nativetech.org/games/boardgames.html> (21/10/2013)

<http://scoutermom.com/113/picaria-native-american-game> (21/10/2013)

<http://www.enet.gr/?i=news.el.article&id=98294> (4/11/2013)

<http://www.cretalive.gr/culture/view/ta-kuklika-paichnidia-strathgikhs-opws-to-petra-psalidi-charti-kubernoun-th/70613> (4/11/2013)

<http://www.wargamer.gr/index.php/tabletopgames/ancient-greece-boardgames/601-polis> (4/11/2013)

<http://www.wargamer.gr/index.php/tabletopgames/ancient-greece-boardgames> (4/11/2013)

<http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%93%CE%BA%CE%BF> (11/11/2013)

<http://www.grandpappy.info/hgames.htm> (4/11/2013)

http://www.greekarchitects.gr/site_parts/doc_files/59.13.04.pdf (11/11/2013)

<http://petridis58.blogspot.gr/2012/09/jhuizinga.html> (18/11/2013)

<http://www.pame.gr/pame-games/epitrapezia/stratego.html#.UpCkysS-2Sp>
(25/11/2013)

<http://www.public.gr/product/kids-and-toys/board-games/oikogeneiaka-epitrapezia/epitrapezio-monopoly-standard/prod4213> (25/11/2013)

<http://www.tetraktis-studio.gr/gamepress.php?vid=9> (9/12/2013)

<http://www.strategohellas.gr/index.php/stratego-rules> (9/12/2013)

<http://el.wikipedia.org/wiki/Monopoly> (13/11/2014)

<http://headinside.blogspot.gr/2010/08/penny-puzzles-chico-marxs-favorite-scam.html> (13/11/2014)

<http://www.cs4fn.org/binary/nim/niminstructions.php> (20/10/2013)

<http://www.kathimerini.gr/kath/7days/1997/12/21121997.pdf> (20/10/2013)

http://www.greekarchitects.gr/site_parts/doc_files/59.13.04.pdf (20/10/2013)

<http://petridis58.blogspot.gr/2012/09/jhuizinga.html> (10/11/2013)

http://en.wikipedia.org/wiki/Tafl_games

