

## Kedves Barátunk!

Ha kedveled az elmejátékokat és nem térsz ki a feladványok próbatétele elől, érdemes közelebbről megismerkedned egy új márkánévvel, mert a

## "COGITOYS" játékok

### a Te játékaid is.

A cogitoys sorozat fejlesztői, kollégiumokban, egyetemi klubokban edződött profi játékosok. A sorozat rekvizitjeinek moduláris felépítése lehetővé teszi, hogy kisdarabszámú újdonságaink is megfizethető áron jussanak el Barátainkhoz. Igyekszünk összegyűjteni és a feledékenység pótlótló megtisztítani, korábbi korok elmejátékait is, emberi örökségünk részeit, amelyek ismerete nélkül szégyennebbek lennének gyermekeink.

Szívesen fogadjuk munkánk-hobbink iránt érdeklődő barátaink ötleteit, fejlesztési elképzeléseit, köszönjük az eddigi és az ezutáni támogatásokat.

Valamennyi "cogitoys" játékhoz jó szórakozást, sok sikert kíván

a fejlesztő:

*dr. Nagy László*  
ügyvezető

**COGITORG Kft.**

1144. Bp. Szentmihályi u. 19. (8.213.)

tel./fax.: **220-19-16**

és a márkaforgalmazó:

*Sarkányi Mária*  
ügyvezető

**SÁRKÁNY Kft.**

1111. Bp. Lágymányosi u. 14. (2.2.)

tel./fax.: **16-50-272**

## Szókra-teszt

A készlettel játszható nyelvi játékok közös jellemzője, hogy a rendelkezésre álló betűkészletből, a keresztjevtvények kirohlési szabályai szerint, vízszintesen és függőlegesen minél több és minél hosszabb szavakat rakjanak ki a játékosok.

### 1. Társas kirakó (15 x 15-ös játékmezőn, 100 betűvel, 2-4 fő játékos)

Az asztal lapja felé lefordított és összekevert betűkből a soron következő játékos 7 db betűt húz, amelyekből a legmagasabb pontértékű szót igyekszik a játékmezőre, vagy függőlegesen, vagy vízszintesen felrakni.

A játékosok megegyezése szerint választható nehézségi fok szabályozható az egy "lépésben" kihúzható betűk számával is: kb. 5-12 db között, kicsiknél inkább 5 db, a profik között akár 12 db is.

A játékok számos változatban üzik, ezért a játék kezdetekor a versenyzőknek meg kell állapodniuk az elfogadható szóalkotástra, a pontozásra, az új betűk húzására alkalmazott szabályokban és nem utolsó sorban a felhasználható gondolkodási időben (, esetleg annak mérésében is).

### Szóalkotásban:

Javasolt rögzíteni, hogy egy lépésben "csak" egy szó rakható a táblára, (bár sokan játszik a hosszabb gondolkodást, ill. számolgatást igénylő több szavas változatot is).

Kihútható pl.: a tulajdonnevek, rövidítések, indultszavak, hangutánzó szavak, idegen szavak, stb., és (különösen szigorított esetben, profi játékosoknál gyakori) minden ragozott szóalak tilása.

Sok vita elkerülhető, ha a táblán lévő szavak elütöges, utótagos-, vagy képzett kiegészítését akkor sem engedjük meg, ha azzal egészen új értelmű szó keletkezik.

Rögzíteni kell, hogy a már táblán volt szavak betűinek felhasználásakor esetlegesen "keletkező torlódások" szintén értelmes szavakat kell, hogy eredményezzenek.

### Pontozásban:

Felhasználható a betűlapokra festett (, a magyar nyelvben előfordulási gyakoriságot jelző) értékek, de sokak szerint a játék érdekessége nem csökken akkor sem, ha "csupán" az alkotott szó betűszámát pontozzuk. Javasolt azonban mindkét alapváltozatban jelenlétekenyen értékelni a már korábban táblára került betűk felhasználását.

a./ tábláról felhasználott betűkért 20-20 pont, ehhez hozzáadva a húzott betűk gyakorisági pontértékeinek összegét, vagy

b./ a kirakott szó betűszáma a négyzetben, úgy hogy a tábláról felhasznált betű hátrahagyott ér, azaz a négyzetre emelés előtt, 2 pluszpontot jelent.

### Az új betűk húzásának szabályai:

a./ a játékosok a fel nem használt betűket "visszakerülik" a még fel nem használtak közé, így minden körben, mindannyiuk játékos 7 db (ettől eltérő megállapodás esetén 5-12 db) betűt fog húzni, vagy  
b./ a játékosok megtartják fel nem használt betűiket és ha újra sorra kerülnek kiegészítik azokat 7 db-ra.

### PIKK-PAKK

A cogitoys sorozat egyik slágere, kétszemélyes slartégiiai pozíciójáték, megdöbbentően egyszerű játékszabályokkal, valahová a GO és a SAKK közé tehető igényességű partitikat ígér. A Rubik kocka ötleire épülve, négyzetes elrendezésű jelhordozók sorai és oszlopai egyszerre mozognak a játékmezőn...

### ROTARY

A PIKK-PAKK "édesestivére", jellemzőiben vele azonos, de egészen más gondolkodást igénylő stratégiai pozíciójáték. A játék ötleite a jelhordozók csoportos forgatásán alapszik, területfoglalás játéka...

### SOLITEREK

Az "átugrálással leütendő táblák" legérdekesebb ismert (pl. a TV-ben is sugárzott TUSKE, vagy REMETE játék) és kevésbé ismert egyszerűen lyes feladványai mellett, három különböző kétszemélyes slartégiiai pozíciójátékot tartalmaz a készlet. A ROKA ES A LIBÁK, valamint a VÁRVEDELEM klasszikus variációi mellett, a HOPP-KOPP új fejlesztés.

### FONAKOLOŠ

A sokak által kedvelt REVERSI-ként, SZIN-CSERELŐ-ként, v. FORDÍTÓGATÓS-ként ismert alapjátékot két (egy 6 x 7 mezős, -páros x pártlan- és egy 45 mezős háromszögelrendezésű) játékmezőn javasolja kipróbálni a fejlesztő. A "felváltva lerakogatós típusú játékok" lényege, hogy az ellenfél kétoldaltól közrezárt jelhordozói elrabolhatók.

### LABYRINTH

Újdonságát tekintve gyűjtőknek, érdekességeit tekintve pedig a legfiatalabb gondolkodóknak is ajánlható egyszerűen logikai és ügyességi játék. Három megfogalmazott feladvány érdekessége nem a labirintuspálya bejárása, hanem a jelhordozók "sokaságának" más-más sémában történő, a legkevesebb lépésszámmal elérhető elrendezése.

### A gondolkodási időt

illető esetleges viták (túrelmetlenségek) elkerülhetők, ha egy kb. 20-30 másodperces gondolkodási idő után a következő játékos (nem győzve kivármí hogy társa lerakja betűit) "lehúzza" saját új betűit. Ha további 20-30 másodperc is eltelt, a rákövetkező játékos is új betűket húz, majd így tovább. A hosszabb gondolkodó igen hamar újra sorra kerül és észre fogja venni, hogy versenytársa gondolkodási idejét megnövelve kerül újra és újra időzavarba.

Kevesebb udvarias, de nagyon hatékony módszer, ha a várakozók az asztal kopogtatásával jelzik, sok volt a gondolkodási idő: a soron következő kb. 0,5-1 másodperces gyakorisággal halikán 10-20-at koppant az asztalon, majd a rákövetkező játékos kicsit már hangosabban koppant ugyancsak 10-20-at és így tovább...

## 2. Kirakó, párbaj változata (10 x 10-es mezőn, 50+50 betűvel, 2 fő)

A versenyzők megállapodnak a megengedett szóalkotásra és pontozásra vonatkozó versenyszabályokban. (Lásd az 1. jelű játékot!)

Lényeges eleme a párbaj változatnak, hogy a játékosok ugyanazzal a betűkészlettel és kvázi azonos győzelmi eséllyel rendelkezzenek.

Az egyik betűkészletet "írással felfelé" láthatóan, a másikat "írással lefelé" és összekeverve rakják le az asztalra.

Felválva hol az egyik, hol a másik versenyző húz "véletlenszerűen" 10 új betűt a letakart készletből és ugyanezt a 10 betűt választja ki ellefele a másik betűkészletből.

Mindig a véletlen-húzó rakja le először a betűit, ezt követően ugyanabból a 10 db-os készletből rakhat ellenfele is. Majd az utóbbi lerakó húzza a "véletlenszerűen választott" betűket és így tovább összesen 4 körben. A 100 db-os készletből így max. 80 betűt rakhatnak le a 10x10-es táblára, azaz minden partiban 20 betű (véletlenszerűen) nem lesz felhasználva.

A párbajozók megegyezése szerint: természetesen könnyíthető a játék, ha a teljes 15x15-ös táblát használhatják.

## 3. Kirakó, rabló változata (15 x 15-ös játékmezőn, 100 betűvel, 2-10 fő)

A játékosok megállapodnak a megengedett szóalkotásra és pontozásra vonatkozó versenyszabályokban. (Lásd az 1. jelű játékot.)

Lényeges eleme a rabló változatnak, hogy a játékosok ugyan eldöntik a lépésre következő sorrendjét és folyamatosan nyilvántartják, ki a soron következő játékos, de a lerakás joga elrabolható tőle.

A soron következő játékos 10 betűt fordít fel minden versenyző által jól láthatóan az összekevert és az asztal lapja felé fordított készletből.

A soronkövetkező játékos vezeti az adott lépés licitjét. Ha már saját maga kialakította (a véletlenszerűen választott készletből) lerakandó szavát, akkor hangosan 1-től 10-ig számol. Amikor a 10-et kimondja, egyszerre valamennyi játékos két keze kiterpesztett ujjainal jelzi saját kirakott szava betűszámát. A legnagyobb betűszámot mutató játékos jogosult a táblára rakni és így pontot szerezni. (A teljes -megegyezett szabályok szerint számított- pontérték a lerakó játékos neve mellé könyvelendő)

Azonos betűszámot mutatók között elsőbbséget élvez az adott lépésre következő, utána (ha vannak az ő általa mutatottnál hosszabb szó kirakását ígérők) a lépésre következők sorrendje dönt.

Egy játék annyi körből áll, ahányszor a 100 db-os betűkészletből mindenki sorra kerülhet, mint "lépő"-húzó, ill. előnyt élvező. (pl. 10 fő esetén 1 kör, 3 fő esetén -visszarakott betűkkel- 4 kör.)

**Fontos szabály:** Ha a verseny előtti (, az elfogadható szóalkotásra vonatkozó) megegyéssel ütköző, vagy az ígértnél kevesebb betűből álló szót rak ki a licitet elnyerő játékos, akkor a kirakott szó ugyan a táblán marad, de pontértéke negatív előjellel kerül a lerakó neve mellé.

## 4. Betűpárbaj (2 db, 6 x 6-os játékmezőn, 100 db betűvel, 2 fő versenye)

A játékosok egymással szemben ülve, úgy helyezik el a készlet dobozát, hogy annak hajlasi felezővonalába vagy egy könyvet, vagy a játékmézöt felállítva, a versenytárs játékmézeje takarva legyen.

Az egyik betűkészletet lefordítva és összekeverve, a másikat olvashatóan rakják le az asztalra.

A kezdő játékos a lefordított betűkészletből, húz egy betűt, ugyanezt a betűt választja ki ellenfele az olvasható készletből. Az így véletlenszerűen választott, de mindkét játékos számára azonos betűt mindkettőn lerakják saját játékmézejük tetszőleges pontjára. Majd a szerepek lépéspárról-lépéspárra felcserélődnek. A parti akkor ér véget, amikor a 6x6-os játékmézők megteltek (36 lépéspár).

A párbajt az a játékos nyeri meg, akinek vízszintesen és függőlegesen a több és hosszabb értelmes szót sikerül kiraknia.

Az elért pontérték a soronként és oszloponként kialakult kialakult szavak betűszámának négyzetre emelésével és összeadásával számítható ki.

## 5. Feladvány-párbaj (2 db, 6 x 6-os játékmézőn, 100 db betűvel, 2 fő)

A betűpárbaj abban a formájában is érdekes, ha a versenyzők előre kiválasztják mind a 36 db felrakandó betűt. (Egyik húz, a másik ugyanazt választja.) Egy megállapodott gondolkodási idő alatt (pl. fél óra) a magasabb pontértéket elérő játékos bizonyosan "jobb" ellenfelénél -legalább is a parti időpontjában-, mert ebben a változatban azonosak a feltételek, a szerencsének nincs szerepe.

## 6. Feladványjátékok (1 db 6 x 6-os játékmézőn, 1 személy próbatételei)

a./ a rendelkezésre álló 100 db-os betűkészletből a játékos tetszése szerint válogathat ki  $6 \times 6 = 36$  db betűt, amelyeket úgy kell a táblára helyezni, hogy mind vízszintesen, mind függőlegesen (teljes sorokban és teljes oszlopokban) 6-6 betűs szavakat alkossanak.

b./ csak a legjobbaknak sikerülhet a feladat megoldása, ha csupán a fele, az 50 db-os betűkészletből válogathat...

c./ de próbálkozhat a "nyelvi zseni" vállalkozó véletlenszerűen választott 36 betűvel is...

## Kedves Barátunk!

Bizonyosan észrevetted, hogy nem a megszokott formában (nem szigorú paragrafus-pontokban) foglaltuk össze a játékok szabályait. Egyre több olyan "cogitoys" játékkal fogsz találkozni, amelyekben "csupán" ötleteket adunk a saját, családi- baráti változatok kidolgozásához.

Egy-egy játékot a felhasználó kreatív elme tehet igazán színessé és élvezetessé. Kinek az egyik, kinek a másik szabályváltozat hozhat nagyobb sikereket..., nem utolsósorban pedig: a játékszabályok korrekciójában szerzett tapasztalatok segítenek eligazodni napi életünk problémái között is, erősödik tisztálátásunk, igazságérzetünk, empátiánk.

Soha ne feledkezzünk meg azonban a legfontosabbról: a játékszabályokon változtatni csak az új parti kezdetekor és mindig közös megegyezéssel korrekciót. (Adott partit, mindíg az elfogadott szabályok szerint kell befejezni.)

Sok sikert, jó szórakozást kíván a "Szókra-teszt"-hez, azok között pedig, akik a "6. feladványjátékok" /a. feladványának egy helyes megoldását beküldik címére, havonta más és más "cogitoys" játékot sorol ki a játékcsalád fejlesztője, a

## COGITORG Kft.

1144 Bp. Szentmihályi u. 19. (8.213.)

tel.: 220-1916

## TILI-TOLIK

Kevesen ismerik, de akik ismerik, mindannyian megkedveltek már a népszerű **15-ÖS JÁTEK** (amelyben 4 x 4-es keretben egy lyukas hely mozgatásával sorberendezhető 15 négyzetlappocskát) további változatait. Ezekben különböző méretek és alakúak a rendezendő elemek. Az újkori keretkifűtős, **tologatós játékok 7 legérdekesebbnek** ígérkező változata ismerhető meg a készletről.

## MASTER MIND

A közismert alapjáték (amelyben egy eldugott jel-kombinációt tippelős rákérdezések sorozatára kapott válaszok -pl. talált, de nincs helyen-, alapján fejt meg játékos), mindkét hiányossága megszűnik a cogitoys változatban: Két táblán egyszerre folyik a verseny (nincs válaszoigató rabszolgá), és egy "tippsegítő-kötelezettség" szabály bevezetésével **független** lesz az eredmény a szerencsétől.

## TORPEDÓ

Az írkalapon, iskolai szünetekben üzött, közkedvelt szerencsejáték ("talált", "elsüllyedt", stb...) **logikai változatát** tartalmazza a készlet. A hajók pentomino alakzatok és a játékmézőt 50 %-os telítéssel kell feltölteni (önmagában is érdekes feladat). A játékszabályok megismerése után megdöbbentéssel fogják megállapítani a gondolkodók: itt bizony több esély van a győzelemre, ha "nem talált" válaszokat kapnak felde-  
rítő lövéseikre...

## FLOPPY-melléklet:

tartalmazza a:

PIKK-PAKK,  
ROTARY,  
LABYRINTH

Kibővített programjait (VGA kártya)

Előkészületben a: **FONÁKOLÓS,**  
**TÓTIKE**

## KOCKAPOKER

A készletnek nevet adó kockapóker mellett, talán az eddig ismert legérdekesebb, **további 10 dobókockás játék** leírásait tartalmazza a készlet. A válogatás alapelve, hogy ne a vak-szerencse, hanem a logikus gondolkodás, a jártékultán, empátia, stb. , jusson nagyobb jelentőséghez a nyerésben.

## SZÓKRA-TESZ

A készlet 6 változatban nyelvi fejtorókat és társasjátékokat tartalmaz. Játsható a népszerű **SCRABBLE**, ill. a TV-ből is ismert **JÁTEK A BETŪKKEL**, vagy a **SZOPÁRBAJ**. Különösen érdekesek a (két színű, két egyező tartalmú betűkészlettel vivott) párbajváltozatok.

## TÓTIKE

A cogitoys sorozat, malomjátékok családjába sorolható, stratégiai pozíciójáték újdonsága. A készlet dobozában fedelében a sokak által **NEGY A NYERŐ** néven kedvelt négyes malom, az alsó részében annak kicsit igényesebb, "fésűs" változata üzhető.  
Az új játék igény szintje kb. az **AMÓBA** (TV-ben **ÖTÖDÖLŐ**) és a **DÁMAK** közé tehető.

## MA-DÁM

A fantáziánév különböző **MALMOK**-ra és **DÁMA**-változatokra utal. A készlet mintegy **25 táblajátékot mutat be** a játékos emberi elme örökségéből, amelyek ismerete nélkül szegényebbek lennének gyermekeink. Az egyes szabályváltozatok "házi kombinációira" ösztönözve, a fejlesztés sikerélményét is kínálja a felhasználóknak.

## GOBANG, GO

A készlet "csupán" **2x190 db korongot** tartalmaz és az ősi játékok egyszerűen összefoglalt játékszabályait. Elsősorban a cogitoys sorozatot megkedvelő barátai kérésére készítette el a fejlesztő a **GO "megfizethető kivitelű"** változatát.