

## Porządkowy i bałaganiarz

Autor: Marek Penszko

Chociaż gra w kółko i krzyżyk, zwana też (przez miłośników czarnego humoru?) grą w powieszonoego lub w szubienicę, nie jest losowa, to jednak określanie jej mianem gry logicznej lub strategicznej brzmi trochę zabawnie, bo myślenia wymaga w niewielkim stopniu - w sam raz dla ucznia z zerówki lub pierwszoklasisty. Z reguły od niej zaczyna się w wieku 6-7 lat poznawanie krainy gier logicznych i matematycznych, toteż jest powszechnie znana, choć wyrasta się z niej szybko po odkryciu "tajników strategii". Miłośnicy gier, ludzie na ogół wrażliwi i sentymentalni, lubią jednak powracać do zabaw, które przypominają im dzieciństwo. Czynią to w sposób szczególny - modyfikując w mniejszym lub większym stopniu to, nad czym łamali sobie główki przed wielu laty. W rezultacie takich powrotów dziecięca gra w kółko i krzyżyk stała się zaczątkiem sporej rodziny gier kółkowo-krzyżykowych - od bardzo prostych do dorównujących zawiłością szachom.

Formalnie do rodziny tej można by zaliczyć wszystkie gry typu papier-ołówek dla dwóch osób, w których ruchy polegają na stawianiu dwu rodzajów znaków, bo znakami tymi mogą przecież być kółka i krzyżyki. W istocie jednak pod określeniem gry kółkowo-krzyżykowej, które dotyczy formy, kryje się inna, merytoryczna cecha wspólna dla tej grupy gier: celem jest zawsze utworzenie rzędu złożonego ze znaków jednego rodzaju. Natomiast gry te mogą się różnić wielkością i kształtem planszy oraz regułami, a w szczególności - długością zapewniającego zwycięstwo rzędu znaków. Nie zmienia przynależności do tej rodziny fakt, że półka i krzyżyki można zastąpić np. czarnymi i białymi pionkami, jak to ma miejsce w najbardziej skomplikowanych grach: renju i pente.

Kółkowo-krzyżykowa rodzinka była już powiększana na wszelkie możliwe sposoby. Coraz trudniej o oryginalną, pomysłową nowość, zwłaszcza wśród prostszych wariantów, które już dawno przeniosły się na przestrzenne plansze. Nauwę zasługują jednak dwie popularne od kilku lat odmiany. Pierwszą z nich, grę w porządek i chaos, opisuję poniżej.

Autorem porządku i chaosu jest Amerykanin Stephen Sniderman. Rekwizyty są tradycyjne, większe jest jednak pole gry - 6X6 krater. Partnerzy stawiają na przemian po jednym znaku w wolnych polach, ale - uwaga! - każdy ma prawo postawić dowolny znak, kółko lub krzyżyk. Przed rozpoczęciem partii należy ustalić, który z graczy będzie porządkowym, a który bałaganiarzem. Obaj dążą do różnych celów. Porządkowy stara się utworzyć ciągły rząd złożony z pięciu jednakowych znaków - w rzędzie, kolumnie lub na ukos. Bałaganiarz stara się mu w tym przeszkadzać. Jeśli porządkowemu uda się osiągnąć cel - wygrywa, jeśli nie - wygrywa bałaganiarz. Proste? Reguły z pewnością tak. Co do rozgrywki radzę przekonać się samemu; niewiele znam równie atrakcyjnych gier logicznych na 5-10 minut.

Marek Penszko  
Problemy, nr 8/1988