

Király – bíró

(koncentráció)

Életkor: Tapasztalatom szerint még a középiskolások is szívesen játsszák.

Körülmények: Annyi szék szükséges, mint a játsszók száma.

Leírás: A játsszók körben ülnek. Két kiemelt hely van a körben: a *királyé* és a *bíróé* (a bíró a király balján foglal helyet). A többi játsszós rangját (pozícióját) számokkal jelöljük. A ranglétra tehát így néz ki: király, bíró, egyes, kettes, hármas stb. A rangok a székeket jelölik, ráadásul azokat nem szabad játék közben ismételtlen közölni. A játsszók célja: minél előrébb kerülni a ranglétrán (vagyis közelebb a királyi székhez).

A játékot a király kezdi: megnevezi saját magát, és mond mellé egy másik rangot. Például: „király hívja a kettest”. Ekkor a kettes számú (rangú) játsszós következik. Megnevezi saját magát, majd hozzátesz egy másik rangot (például: „kettes hívja az ötöst”). A játékot – értelemszerűen – a kettes játsszós által megnevezett folytatja, és így tovább. Aki téveszt (a játék alapváltozatában hibának számít: olyan rangot-számot hívni, amilyen nincs a körben; a visszahívás; ha valaki nem szólal meg időben), az az utolsó helyre kerül, míg a többiek – az alatta lévők – eggyel előre ug ranak a ranglétrán (mindenkire, királyra, bíróra is érvényes a szabály).

Néhány változat – mindegyik nehezebb, mint az alapjáték:

- megadhatjuk a játék ritmusát, akár tapsolhatjuk is azt (hibának számít, ha valaki kiesik a ritmusból),
- nem mondjuk a teljes szöveget, csak a saját és a hívott fél rangját-számát (a fenti példa alapján: „kettes hívja az ötöst” helyett „kettes-ötös”), ezzel gyorsabbá válik a játék,
- újabb rangokat vezetünk be, amelyek nehezebben jegyezhetők meg, mint a számok (például: király, herceg, gróf, báró, bíró stb.).