

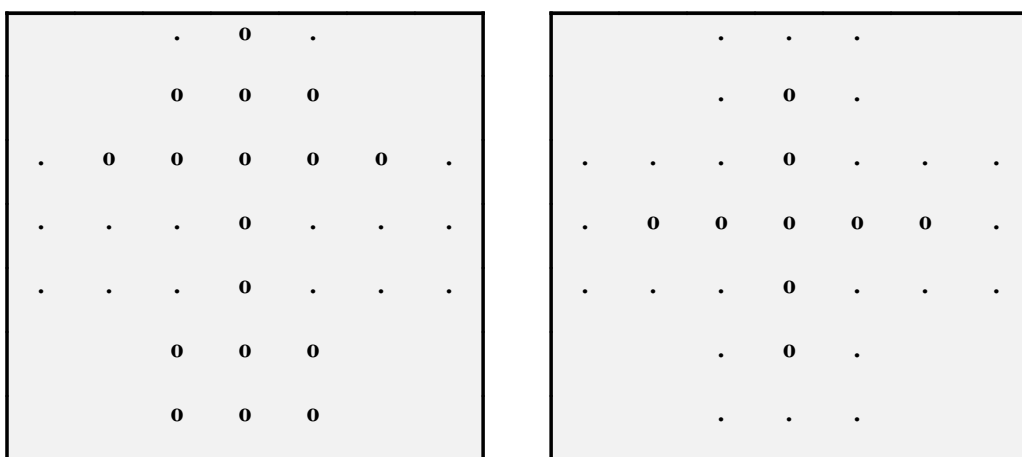
TUDOR I. (négy játék)

REMETEJÁTÉK (SOLITAIRE)

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

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

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

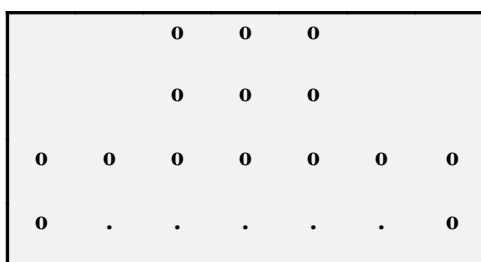


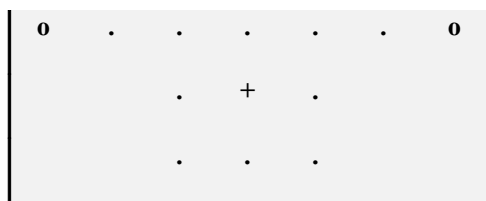
A RÓKA ÉS A LIBÁK

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

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

A RÓKA ÉS A LIBÁK





KEZDÉSI HELYZET

OSTROM

Szabályok: Két fő játszik. A játékhoz a táblán kívül 2 sötét és 24 világos bábu kell. A két sötét a vár védője, a világosak a támadók. A védők a táblán látható várban, a kisebbik területen helyezkednek el a kezdéskor. A támadók a másik, nagyobb területen vannak. A védők előre, oldalt és hátra is léphetnek egy-egy mezőt. Ők ugorhatnak is, ha az ellenséges bábu mögött üres mező áll. Az ugrás során levehetik az átugrott ellenfelet. Ha így olyan helyzetbe került, hogy újabb ugrással ütni tud, akkor ezt folytatnia kell, amíg lehet. A lépés jogát csak akkor adja át a támadóknak, ha már több ütést nem tud eszközölni. A támadók előre és oldalt léphetnek, de nekik nincs lehetőségük az ütésre. A támadók célja, hogy meghódítsák a várat, azaz kilencen benyomuljanak a védett területre. Az ostromlók győznek akkor is, ha a két várvédőt sikerül úgy bekeríteni, hogy azok már nem tudnak mozogni. A védők szeretnék annyi támadót leütni, hogy a vár elfoglalhatatlan legyen. Ha egy védő elmulasztja az ugrást, akkor a támadók kétszer következnek egymás után.

KERESZTES VITÉZEK

Szabályok: Kettő vagy négy játékos játszhat.

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

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