

## TUDOR II. (három játék)

### JAPÁN HÁBORÚ (HASZAMI SOGI)

**Szabályok:** A játékhoz 9 sötét és 9 világos kavics kell. A tábla közepén felfestett 5x5-ös négyzetet nem kell figyelembe venni. Egymással szemben helyezük el ezeket a tábla egy-egy alapsorán. Sorsolás dönti el, hogy ki kezd. A játékosok felváltva lépnek. Lépni lehet előre, hátra és oldalt tetszőleges számú mezőt. Átugrani nem szabad sem az ellenfelet, sem a saját bábút. Cél az, hogy az ellenfél bábuját ollóba fogjuk. Az ollóba fogott kavics levehető. Az olló azt jelenti, hogy két oldalról közrefogjuk az adott kavicsot. Átlós irányú olló nem jelent semmit, hisz lépni sem lehet átlósan. Ha egy kavicsot a sarokba szorítunk, akkor le lehet venni annak ellenére, hogy ez nem tekinthető ollónak. Ha valaki önként lép be két bábu közé, akkor az nem jelenti azt, hogy őt levehetik, mert ő vezette a támadást.

A játéknak akkor van vége, ha az egyik félnek már csak egy köve van (nem tud ollót létrehozni). Ha mindkét játékosnak csak néhány köve maradt, akkor előfordulhat, hogy már senki nem tud levenni ellenséges katonát. Ekkor az győz, akinek több bábujja maradt. Lehet döntetlen is.

### JAPÁN ÖTÖS

**Szabályok:** A szabályok a nálunk is ismert amőba játékhoz hasonlíthatók. A játékhoz 18 világos és 18 sötét kavics kell. A tábla két szélén két-két sorban helyezük el a kavicsokat. A közepén felfestett 5x5-ös négyzetet nem kell figyelembe venni. Döntsük el sorsolással, hogy ki lesz a világos kövekkel ! Ő kezd. A felek felváltva lépnek előre, oldalt vagy hátra, úgy mint az előző játékban. Bármelyik bábu átugorható, ha mögötte a haladási irányban üres mező van. Az ugrás addig folytatható a lépés jogának átadása nélkül, amíg folyamatosan tudunk ugrálni. Az átugrás során a bábuk nem vehetők le. Az ellenfelet úgy lehet kiütni, hogy két oldalról (átlósan nem) közrefogjuk. A cél az, hogy öt azonos kavicsot gyűjtsünk egymás mellé. (átósan is lehet) Az győz, akinek ez előbb sikerül. Az a két sor, ahonnan a harcosok indultak nem számít bele az *ötbe* addig, míg minden bábunk el nem hagyta a helyét.

### FELLAHOK CSATÁJA (SZIDZSA)

**Szabályok:** A csata a pálya közepén felfestett 5x5-ös négyzeten folyik. A két játékos 12-12 kavicsot kap, egyikük fehéret, másikuk feketét. Sorsolással kell eldönteni, hogy ki kezd, ő lesz a világos bábukkal. A tábla kezdéskor üres. A felek felváltva raknak egy-egy bábút a pályára úgy, hogy a középső mezőt üresen kell hagyni. Ekkor még nem lehet az ellenfél bábuit leütni. Ha minden kő a helyén van, akkor kezdődik a játék második része. Most a sötét kezd. A játékosok felváltva lépnek. Lépni lehet előre, hátra és oldalt, de mindig csak egy mezőt. Az első lépés során természetesen csak a középső mezőre lehet lépni. Ha a sötét azt nem tudja megtenni, mert nincs olyan bábujja, amelyik szomszédos a középső, világos mezővel, akkor át kell adnia a lépés jogát az ellenfélnek. Az ellenfél leüthető, ha két bábunkkal közrefogjuk: előre, oldalt vagy átlósan. Ha valaki önként két ellenséges harcos közé, akkor nem kell levenni bábuját a tábláról, mert ő támadott. A középső mezőn álló bábút leütni nem lehet. Ha a játékos ütni tud, akkor újra ő következik egészen addig, amíg ütésre van lehetősége. Ha az egyik játékos nem tud lépni, akkor ellenfele a következő lépésnél köteles utat nyitni számára. A játék addig tart, míg az egyik fél már csak egy harccal rendelkezik. Passzív játék esetén (állapodjunk meg előre, hogy milyen hosszú lehet egy játék) az győz, aknek több köve marad a pályán.