

## TUDOR III.

### ALQUERQUE

**Szabályok:** Két játékos játszik. 12 világos bábuja van az egyiknek, 12 sötét a másiknak. A bábokat a mellékelt ábrán látható módon helyezzük el a táblán. A kezdést sorsolással kell eldönteni. Az kezd, aki ebben vesztes, mert a kezdés némi hátránnyal jár. A két játékos felváltva lép. A bábokkal előre, oldalt és átlósan lehet lépni. Egy lépés során egy mezőt lehet haladni. Ha a bábunk előtt a haladási irányban ellenséges bábu áll, s mögötte üres mező található, akkor ez a bábu átugorható és levehető. Természetesen ez is lépésnek számít, s utána az Ellenfél következik. Visszafelé nem lehet lépni. Ha valamelyik bábunk beért az Ellen alapsorába, akkor Ő haladhat visszafelé, de csak akkor, ha üt. Ezzel már elkerült az ellenséges alapsorból, tehát ugyanúgy mozoghat, mint bármelyik másik társa. A játéknak akkor van vége, ha az egyik játékos összes bábuja elveszett, vagy akkor, ha már senki nem tud lépni. Az utóbbi esetben az a győztes, akinek több bábuja van a pályán. A játék könnyebb, ha az átlós lépést tiltjuk.

### VILLÁMHÁBORÚ

**Szabályok:** A játékot ketten játsszák. Mindkét játékosnak öt-öt bábuja van, melyeket a táblán található vonalak mögött helyeznek el egy sorban. Sorsolás dönti el, hogy ki kezd. A játékosok felváltva lépnek az alábbiak szerint: lépni lehet előre, hátra és oldalt. Ha valamelyik bábunk előtt lépésirányban egy másik bábu található, akkor azt átugorhatjuk. Ilyenkor újabb lépésre van lehetőségünk, *de csak akkor, ha ugyanazzal a bábuval tudjuk folytatni az ugrási sorozatot.* Az ugrási sorozat után lépni nem lehet. Az ellenfél és a saját bábu egyaránt átugorható azzal a különbséggel, hogy az ellenfél játékosát levehetjük a tábláról, ha átugrottuk. A saját bábu átugrása - természetesen - csak azzal az előnnyel jár, hogy gyorsabban haladunk. Ezután az ellenfél következik. A játék célja, hogy minél több bábunkat bejuttassunk az ellenfél vonala mögé. Amelyik báb már elérkezett a célba, az már nem üthető, s nem is szabad átugorni, de ő sem léphet-ugorhat már hátrafelé. (oldalt helyezkednie szabad) A játék végeztével (valamelyik fél az összes pályán maradt bábuját a célba juttatta) alkalmazzuk az alábbi számítási módot:

- 1 pontot ér az a bábu, amelyik a pályán maradt
- 2 pontot ér az a bábu, amelyik beért a célba

Aki több pontot ért el, az a győztes!

A játék neve is mutatja, hogy gyors partikat lehet játszani. Érdekes lehet, ha több játszmat játszunk, s az egyes játékok eredményét papíron vezetjük és összeadogatjuk. Így a kezdő előnye is jobban kiegyenlítődik, s kiderül az is, hogy ki nyújtotta a legjobb teljesítményt. Ez a módszer lehetővé teszi, hogy kettőnél több játékos is bekapcsolódjon egy bajnokságba.

### KERESD A REMETÉT !

**Szabályok:** A játék hasonló elvre épül, mint a Remetejáték vagy Soliter. Egy személy játszik. A pályán a középső mező kivételével mindenhol van egy bábu. 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 tüskét 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. Nehezíthő a feladat, ha egy előre megjelölt bábút elhelyezünk valahol a táblán. ( a bábukészlet egyik eleme alkalmas e célra, mert sötét "sapkát" visel ) Igyekezzünk úgy játszani, hogy az előre megjelölt bábu legyen a remete.