



JÁTÉKSZABÁLY

**REGIO
JÁTÉK**

Dino®

100 JÁTÉK EGY DOBOZBAN

A doboz tartalma:

- 2 db kétoldalas játéktábla
- 32 db sakffigura 2 színben
- 16 db bábu 4 színben
- 30 db dámaorong 2 színben
- 6 db dobókocka
- Játékszabály 100 játékhoz

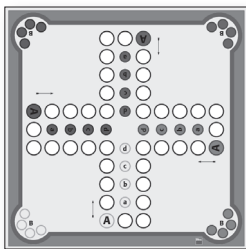
JÁTEKSZABÁLY

JÁTÉKOK A "KI NEVET A VÉGÉN" TÁBLÁHOZ

2-4 JÁTÉKOS RÉSZÉRE, 6 ÉVES KORTÓL

1. Ki nevet a végén?

A játék célja: A játékosok célja, hogy bábuikat a nyíl irányában haladva minél előbb a házba - vagyis a tábla közepén lévő saját színű mezőkre - vezessék. A játékot az nyeri meg, akinek ez elsőként sikerül. A többiek addig folytatják a játékot, amíg bábuik a házba nem érnek.



Előkészületek: Minden játékos választ egy színt magának, és 4 bábujaiból hármat a saját színű, B jelű mezőkre, a negyediket pedig az A jelű start mezőre teszi.

Indulhat a játék: Minden játékos dob a kockával. A játékot az kezdi, akinek a legnagyobb sikerült dobnia. A többiek az óramutató járásával megegyező irányban következnek egymás után. Egy mezőn mindig csak egy bábu állhat. Ha valaki 6-ot dob, akkor újabb bábut kell a start mezőre tennie, még akkor is, ha ezzel saját-ot, vagy egyik játékosársának a bábuját ki kell ütnie. Ezt követően még egyszer dobhat. Amennyiben egy játékosnak mind a 4 bábuja játékban van, és 6-ot dob, akkor még egyszer kell dobnia, majd a két dobás összegét kell lelépnie egy tetszőleges bábujaival. A bábuk megelőzhetik egymást, a lépések során minden mezőt számolni kell. Abban az esetben, ha egy bábu olyan mezőre érkezik, ahol már egy másik bábu áll, akkor a mezőn álló bábut a játékos kiüti, és visszatesszi a megfelelő színű, B jelű mező egyikére. A kiüti bábu akkor kerülhet ismét játékba, ha a tulajdonosa 6-ot dob. Amikor egy bábu körbeér a táblán, bemehet a saját színével jelölt házba, a „a-b-c-d”-vel jelölt mezőkre. A házba csak a házat megelőző utolsó mezőről, és csak a saját színű bábukkal lehet behatolni. A házba csak akkor léphet be a játékos, ha pont annyit dob, ahány lépéssel a házban lévő szabad helyet elfoglalhatja. Amennyiben a játékosnak csak egy bábuja van játékban, és nem sikerül pont annyit dobnia, hogy a házban lévő üres helyre lépjen, akkor a körből kimarad. A házban a bábuk a táblán érvényes szabályok szerint mozoghatnak.

Példa: egy játékosnak 3 bábuja már a házban van, elfoglalják az a, b, és c mezőket. Az negyedik bábu a ház előtti utolsó mezőn áll. Ha a játékos 5-öt dob, akkor nem léphet, a következő körig várnia kell. Csak akkor tud belépni a házba, ha sikerül 4-et dobnia.

2. Barikád

A hagyományos Ki nevet a végén játékhoz képest egyetlen különbség van: Ha két egyforma színű bábu ugyanarra a mezőre lép, akkor barikádot alkotnak, amit a többi játékos nem tud átugrani és a bábuk ki sem lehet ütni. A barikádokat legfeljebb 3 körön keresztül lehet fenntartani, ezután a játékosnak egyik bábujaival el kell hagynia a barikádokat.

3. Afrikai ki nevet a végén

A hagyományos Ki nevet a végén szabályok érvényesek, a következő kivételekkel: A kiüti bábut a tulajdonosának először egy 6-os dobással vissza kell vásárolnia, majd újabb 6-os dobással tudja ismét játékba hozni. A bábukkal lehet barikádokat létrehozni, a barikád tetszőleges ideig fenntartható, nem kell 3 kör után feloldani. A start mezőn lévő bábut nem lehet kiütni.

4. Bolond ki nevet a végén

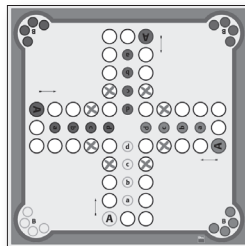
A hagyományos Ki nevet a végén szabályok érvényesek, a következő kivételekkel: Minden játékos 4 különböző színű bábut kap, melyeket a saját színű B jelű mezőkre kell tenniük. A játékosok célja, hogy 4 különböző színű bábut mielőbb a házba juttassanak. Minden játékosnak legalább egy bábut játékban kell tartania. A játékosok tetszőleges bábukkal (akár társukéval is) léphetnek, kivéve egy másik játékos start mezőjén lévő bábut. A játékos nem léphet olyan bábuval, aminek a színe megegyezik a saját B jelű mezőjén álló egyik bábu színével, vagy a házba jutott egyik bábu színével. Példa: A játékosnak egy zöld és egy sárga bábuja van a B jelű mezőn, és egy kék bábu a házban. Ez azt jelenti, hogy csak a piros bábuval léphet. A bábukkal csak előre lehet lépni, de másik bábut kiütni hátrafelé lépve is lehetséges. A kiüti bábut akárme-lyik B jelű mezőre lehet tenni, ahol nincs a kiüti bábuval megegyező színű bábu. Egyforma színű bábuk tehát sem a B jelű mezőn, sem pedig a házban nem találkozhatnak. A játékot az nyeri meg, akinek elsőként sikerül 4 különböző színű bábut a házba juttatni.

5. Páros játék

Ezt a játékot párban kell játszani. A szabályok a következők: a játékosok nem üthetik ki egymás bábuikat. Ha egy játékos ezt elfeledné, akkor a saját bábuját kell visszaraknia a start mezőre. A fehér mezőn lehet egyszerre két bábu: a párok bábuja találkozhatnak. Azokat a mezőket, ahol két bábu áll a többi játékos átugorhatja. A játékot az a páros nyeri meg, akiknek elsőként sikerül 8 bábut a házba juttatni.

6. Menedék

A képek megfelelően jelöljete meg 8 mezőt a táblán. Ezek lesznek a menedékek, a bábuk itt biztonságban vannak, ezeken a mezőn nem lehet kiütni őket. A bábuk színétől és tulajdonosától függetlenül többen is állhatnak egy menedékmezőn. Ha egy játékosnak csak menedékben lévő bábuja van a táblán, akkor ki kell lépnie a menedékből. A játék egyéb szabályai megegyeznek a hagyományos Ki nevet a végén szabályokkal.



7. Udvarlás

Ezt a játékot ketten játszhatják. Az A játékos 4 bábuja a 4 vőlegény. A B játékos 4 bábuja pedig a 4 menyasszony. Minden játékos a saját start mezőjéről indítja útnak a bábut. A start mezők egymással szomszédosak legyenek, a vőlegények a menyasszonyok mögül induljanak, hogy egy kis előnyt adjanak nekik. A menyasszonyok menekülnek hódolói elöl, akik a házukig követik őket. A vőlegények célja, hogy utolérjék a menyasszonyokat. Ha olyan mezőre lépnek, ahol egy menyasszony áll, akkor mindkét bábut le kell venni a tábláról. A vőlegények akár több kört is megtehetnek a táblán. A játék akkor ér véget, ha minden menyasszony megérkezik a házba. Ki a nyertes? Ha a játék végén több menyasszony van a menyasszonyok házában, akkor a B játékos nyert. Ha több menyasszony van a vőlegények mellett, akkor az A játékos nyert.

8. Szökevény

Ezt a játékot ketten játszhatják. Mindkét játékosnak 5 bábuja van, az ötödik bábu, a szökevény eltérő színű. A szökevény ellentétes irányban halad a táblán, és a szemben lévő start mezőről indul. A dobás után a játékosnak döntenie kell, hogy egy bábujaival, vagy a szökevénnel akar-e lépni. Az ellenfél bábut csak a szökevénnel lehet leütni. Egy mezőn több bábu is állhat, de ha egy szökevény ilyen mezőre érkezik, akkor az összes ott álló bábut kiüti. Abban az esetben, ha az ellenfél bábuja olyan mezőre érkezik, ahol szökevény áll, akkor a szökevényt kiüti, és azt a saját start mezőjére rakja, vagyis mindkét szökevénnel ő játszhat tovább, mindaddig, amíg társának nem sikerül egy szökevényt kiütni, és így megszere-

zni. A játékot az nyeri meg, akinek elsőként sikerül a négy bábuját a házba juttatni.

9. Ki nevet a végén – kiütés nélkül

A szabályok megegyeznek a jól ismert Ki nevet a végén szabályokkal, az egyetlen kivétel, hogy a bábuk nem üthetik ki egymást. Ha egy bábu olyan mezőre érkezik, ahol már áll egy bábu, akkor a játékosnak egy másik bábujaival kell lépnie. (Ha nincs másik bábuja játékban, akkor a játékos kimarad.)

10. Cica játék

Minden játékos 1 bábut tesz a start mezőre. A nehézségi szinttől függően a játékosok jeleket tesznek a táblára (pl. dámaorongokat). A soron lévő játékos dob a kockával, és a dobásnak megfelelően lép. A játékosok sorban egymás után dobnak és lépnek. Ha egy bábu olyan mezőre lép, ahol jel van, akkor bábuját vissza kell tennie a start mezőre. A játékot az nyeri meg, aki elsőként teljesíti egy teljes kört.

11. Megosztott lépések

A hagyományos szabályok az alábbiakban módosulnak: A játékos a dobott értéket megoszthatja a bábu között (például ha 6-ot dob, léphet 2-t az egyik és 3-at a másik bábujaival). A másik játékos bábuinak kiütése nem megengedett. Ha a játékos olyan mezőre tudna csak lépni, ahol már áll egy saját bábuja, akkor az adott körben nem léphet. Ha egy játékosnak csak egy bábuja van játékban, és azzal kénytelen lenne leütni társa bábuját, akkor még egyszer dobhat.

12. Csapatjátékosok

4 játékos játszik két csapatban. A csapattagok egymással szemben ülnek. Minden játékosnak 4 bábuja van. Az első bábuk azonnal útnak indulhatnak. A további bábuk elindításához a játékosnak 1-et vagy 6-ot kell dobnia. Ha a játékos 1-et vagy 6-ot dob, nem kötelező új bábut játékba hozni, kivárhatja a legkedvezőbb pillanatot. Ha valaki 1-et vagy 6-ot dob, mindaddig újra dobhat és léphet, amíg 2, 3, 4 vagy 5 nem lesz a dobás értéke, ekkor a játékos az utolsó dobás értékének megfelelő számú mezőt léphet (2, 3, 4 vagy 5), ezután a következő játékos következik. A játékosok több bábuval is léphetnek. Ha egy bábu olyan mezőre lép, ahol az ellenfél egyik bábuja áll, akkor azt kiüti és a start mezőre teszi. A start mezőn több játékos több bábuja is állhat, itt nem ütik ki egymást. A tábla többi mezőjén csak akkor állhat két bábu, ha azok egy csapathoz tartoznak. Ha az ellenfél egy bábuja olyan mezőre lép, ahol több bábu is áll, akkor a bábuk közül csak egyet üthet ki. A játékot az nyeri meg, akinek elsőként sikerül a négy bábuját a házba juttatni.

13. Büntetés

Minden játékos 4 bábut, és meghatározott számú zsetont (pl. dámaorongot) kap. Az első körben minden játékos 1 zsetont fizet a banknak, hogy egy bábuja a start mezőre tehesse. A többi bábu akkor kerülhet játékba, ha a játékos 1-et dob. 1-es dobásakor nem kötelező újabb bábut útnak indítani. A bábuk a dobott értéknek megfelelő számú mezőt léphetnek, mindig ugyanabban az irányban. A bábuk nem léphetnek foglalt mezőre és nem üthetnek ki másik bábut. A kockával dobott érték megosztható több bábu között, a lépések összegének kell kiadnia a dobott értéket. Ha egy játékos nem tud lépni, akkor büntetést kell fizetnie. Ha egy bábu egy másik játékos start mezőjére lép, újra dobhat. A játékot az nyeri meg, akinek elsőként sikerül a négy bábuját a házba juttatni. A nyertes megkapja a banktól a zsetonokat.

14. Villám

A szabályok csupán egy ponton térnek el a hagyományos szabályoktól: A játékosok két kockával dobnak és a két dobás összegének megfelelő számú mezőt lépnek. Nem lehet az egyik kocka értékének lelépése után megállni és kiütni az ott álló bábut.



JÁTÉKOK A SAKKTÁBLÁN

2 JÁTÉKOS RÉSZÉRE, 8 ÉVES KORTÓL

15. Sakk

A játék célja: A játékot az nyeri meg, aki mattot ad az ellenfél királynak

Szabályok:

A sakktabla 64 mezőből álló, 8x8-as négyzet alakú tábla. A táblán sötét és világos mezők vannak. Annak érdekében, hogy a lépések rögzíthetők legyenek a sakktabla mezőit koordinátákkal jelöljük (az első sor a1-a8, a nyolcadik pedig h1-h8). A vízszintes sorokat 1-8-ig számokkal, a függőleges oszlopokat pedig a-h-ig betűkkel jelöljük. A sakktablát úgy kell az asztalra rakni, hogy a jobb alsó sarokba mindkét játékosnak világos mező kerüljön (h1 és a8 világos mezők). Két játékos játszik: egyik a világos-, másik a sötét bábuk táborának. A hadsereg 16 sakkfigurából áll (1 király, 1 királynő, 2 bástya, 2 futó, 2 huszár és 8 gyalog).

A játék elején a két haderő egyenlő.

A képen bemutatjuk a bábuk helyes elhelyezését a táblán. A világos kezd, majd a játékosok felváltva következnek egymás után. A bábuk különböző értékűek, értéküket a lépéseik jellege határozza meg.

Minden bábura érvényes szabályok:

Csak szabad, vagy az ellenfél bábuja által elfoglalt mezőre lehet lépni. Ez utóbbi esetben az ellenfél bábuját ki kell ütni. Nem lehetséges olyan mezőre lépni, ahol egy saját bábu áll. A huszár az egyetlen bábu, amelyik át tud ugrani a saját vagy ellenséges bábuk felett. Minden körben csak 1 bábuval lehet lépni. A szabály alól a sáncolás az egyetlen kivétel (lásd később).

Lépések a bábukkal:

Bástya: Vízszintesen vagy függőlegesen tud lépni. Az üres táblán 14 mezőt tart a felügyelete alatt.

Futó: Átlósan tud lépni, mindig csak ugyanolyan színű mezőn állhat. Ha a tábla közepén áll, 13 mezőt tart a felügyelete alatt.

Királynő: A futó és a bástya lépéseit kombinálja, így ez a legerősebb figura a táblán. Tetszőleges számú mezőt léphet vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan.

Huszár: Ennek a figurának a legérdekesebb a lépése. Az aktuális pozíciójából „L” alakban ugorhat, mindig ellentétes színű mezőre érkezik. Például, ha a huszár a d5-ön áll, akkor a b4, c3, c7, e3, e7, f4 és f6 mezők bármelyikre léphet, feltéve, hogy az adott mezőt nem áll egy saját figura.

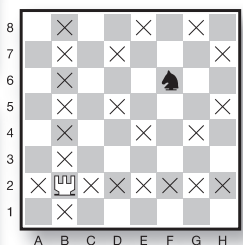
Király: 1 mezőt léphet bármilyen irányban (vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan), de nem léphet olyan mezőre, ahol egy saját bábu áll. Egyetlen kivétel van, a sáncolás.

Gyalog: a legkisebb értékű figura, csak egy mezőt léphet előre (függőleges vonalakon az ellenfél térfelére felé). Ez alól kivétel a kezdőállásból való elindulás: ekkor két mezőt is léphet. Más bábuktól eltérően, a gyalog nem arra üt, amerre „normálisan” lép, hanem átlósan előre, jobbra vagy balra ütheti le az ellenfél figuráit.

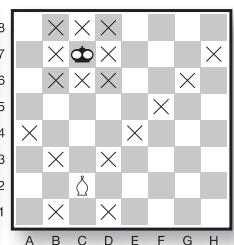
Átváltozás: amennyiben egy gyalog áter a tábla átelles oldalára, akkor tetszőleges bábura (királynő, bástya, huszár, futó) cserélhető, de királyra nem. Így egy játékosnak tehát lehet több királynője, vagy egyéb bábuja, mint a játék elején. Menet közbeni ütés (en passant): olyankor jöhet szóba, amikor egy gyalog alapállásból elindulván kettőt lépett; és így az ellenfél gyalogja mellé ér. A megfelelő helyen lévő gyalog a következő lépésben leütheti úgy, mintha az csak egyet lépett volna. Ha nem teszi meg azonnal, akkor utána ez a lehetőség megszűnik. A bábuk értékét lépéseik határozzák meg. A gyalog értéke az alapegység.

A bábuk értéke a következőképpen határozható meg: A futó és a huszár 3-3,5-ször annyit ér, mint a gyalog. A bástya kétszer annyit ér, mint egy futó vagy huszár, a királynő kétszer annyit ér, mint egy bástya, és háromszor annyit, mint a futó és a huszár. Ez az értékelés természetesen csupán hozzávetőleges, nem pontos. A bábuk valódi értéke csak az adott pozícióban határozható meg pontosan.

A bástya és a huszár lépései



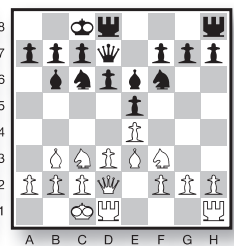
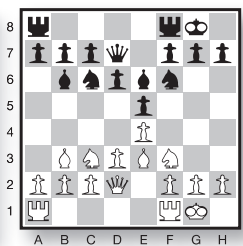
A futó és a király lépései



A sáncolás dupla lépés: a király lép először két mezővel jobbra, vagy balra, majd azt a bástyát, amelyik felé lépett a király, a királyt átugorva, a király mellé, a másik oldalára helyezük. Sáncolni csak akkor lehetséges, ha a játék folyamán a királyt és a bástyát a játékos még nem mozgatta, és ha a két bábu között lévő mezők üresek. Sakkban lévő király nem sáncolhat.

Hosszú sáncolás - esetén a király a tőle távolabb levő bástya felé lép (király g1-re vagy g8-ra, bástya f1-re vagy f8-ra) vagy c8-ra, bástya d1-re vagy d8-ra)

Rövid sáncolás - esetén a király a hozzá közelebb levő bástya felé lép (király c1-re vagy c8-ra, bástya d1-re vagy d8-ra)



A játék célja: A király a legértékesebb bábu a táblán. Ha megtámadják, lépnie kell, vagy a megtámadott játékosnak egy másik bábuval el kell hárítani a fenyegetést. Ha a királyt megtámadják, azt SAKKNak hívjuk. Amennyiben a megtámadott király nem tud kilépni megtámadott helyzetéből, akkor SAKK MATT – a játéknak vége. A játék célja tehát, SAKK MATTot adni az ellenfél királynak. A táblán lévő bábuk feladata hogy támadják az ellenfél királyát és megvédjék a saját királyukat. Nem minden sakkjáték ér véget sakk mattal. Abban az esetben, ha az egyik játékos azt tapasztalja, hogy a sakk matt elkerülhetetlen, partnere behozhatatlan előnyre tett szert, akkor feladhatja a játékot. A játék akkor is véget érhet, ha valamelyik játékos elhasználta az összes játékidéjét. Az a játékos, akinek elfogy az ideje, veszít.

A játszma döntetlen eredménnyel végződhet az alábbi esetekben:

1. Egyik játékos sem tud sakk mattot adni a társának.
2. A játszma döntetlen, ha a soron lévő játékos királya nem áll sakkban, de egyetlen bábujaival sem tud szabályos lépést tenni (Patt helyzet alakult ki.)
3. Az egyik játékos folyamatosan sakkot ad a másik királynak, de nem tud sakk mattot adni.
4. Ha ugyanaz a pozíció háromszor ismétlődik meg a játszma során, a játékos kérheti a döntetlen eredményt.
5. Ha az 50 utolsó lépésben egyetlen bábút sem ütöttek le.

Az ÉRINTETT BÁBU a sakk legelemibb szabálya. Ha egy játékos megérinti valamelyik bábuját, akkor kötelező azzal lépnie, feltéve, hogy az adott bábuval lehetséges a szabályos lépés. Ha egy játékos az ellenfelének bábuját érinti meg, akkor azt ütni köteles. Nincs következménye az érintésnek, ha olyan bábút érint meg a játékos, amivel nem lehet lépni vagy nem üthető le. A lépés befejezettnek tekintendő, ha a játékos elengedi a bábuját, vagy felemeli az ellenfél leüthött bábuját a tábláról, és a saját bábuját a helyére teszi. Ha az érintés célja a bábu megigazítása, szándékát először jeleznie kell, rendszerint az „IGAZÍTOK” szó kimondásával.

A játék menetének rögzítése

A sakktabla jelölései lehetővé teszik a táblán lévő összes lépés rögzítését, beleértve a játék menetét és az egyes figurák mozgását. A bábuk nevének rövidítései mellett van néhány általánosan elterjedt rövidítés:

– lépés	?	rossz lépés
x ütés	!!	nagyon jó lépés
+ sakk	??	nagyon rossz lépés
= sakk matt	!?	érdekes lépés
! jó lépés	0-0	rövidsánc
	0-0-0	hosszúsánc

Mit kell tudnia egy kezdőnek?

Figyelembe véve az egyes bábuk mozgási lehetőségeit, azt tapasztaljuk, hogy a sakktabla közepén a leghatékonyabbak és legerősebbek. Ezért az első lépésektől elindul a harc, hogy a játékosok elfoglalják, vagy irányításuk alá rendeljék a sakktabla közepét. A tábla kis központja a d4, d5, e4, e5 mezők, a nagy központ pedig a c3, c6, f6, és f3 mezők által határolt terület.

A nyitás legmegfelelőbb módja, hogy a király előtt álló gyalog lép két mezőt előre. Így egyrészt harcba indulunk a tábla közepének uralásáért, másrészt utat nyitunk a királynő és a futók számára. A központ felügyeletéért folytatott harcban célszerű a bábukat úgy elhelyezni, hogy egymást védjék a középpontért folytatott harcban, így azokat nem könnyű eltávolítani a pozíciójukból a játék során. Ezért a huszárt általában az f3-ra és a c3-ra, az f6-ra és a c6-ra mozgatjuk, ahonnan a központot irányíthatják. Nyitáskor, nem célszerű ugyanazzal a bábuval több lépést tenni, az ilyen idővesztés gyorsan veszteséget okozhat. Célszerű minden lépésnél másik bábút mozgatni. A legjobb, ha először a király oldalát mozgatjuk, így előkészítve a terepet a sáncolásra a király védelmében, ezután nyithatunk a királynő oldalán. Rendszerint a királynő az utolsóként játékba hozott bábu, mivel a királynő túl korai játékba eljuttatása gyakran veszélyes. Az ellenfél kihasználhatja a királynő pozícióját, megtámadhatja, vagy akár le is ütheti. A játék végkimenetela a bábuk jó irányításától és a megfelelő támadási stratégiától függ. A túl korai támadás, könnyen kivédhető, általában időpocsékolás, ráadásul néha még veszteséggel is jár. Ha lehetőségünk van rá, jó egy erősebb ellenféllel játszani, sokat tanulhatunk tőle. A szakkönyvek olvasása és a sakk-mesterek játszmáinak tanulmányozása segíthetnek fejleszteni tudásunkat.

16. Hadvezér és harcosok

Az egyik játékos a sakk szabályainak megfelelően az összes bábu-ját alapállásba állítja a táblán – ők a harcosok. A másik játékosnak csupán a királynője kerül a táblára – ő a hadvezér. A hadvezér ötvözi a királynőt és a huszár lépéseit, és bármelyik bábút leütheti, beleértve a királyt is. A harcosok a sakk szabályai szerint léphetnek. A harcosok kezdik a játékot, céljuk, hogy sakk mattot adjanak a hadvezérnek.

17. Dupla sakk

A játékot a sakk szabályainak megfelelően kell játszani, de úgy, hogy a játékosok minden körben kettőt léphetnek. Ez alól egy kivétel van: ha egy játékos az első lépésben sakkot ad társának. A megtámadott játékosnak az első lépésével ki kell védenie a támadást, különben sakk mattot kap. Ha egyik játékos sem tud kettőt lépni, a játszma döntetlennel ér véget.

18. Francia sakk

Ebben a játékban nincs sakk és sakk matt. Ütni kötelező, a királyt is. Ha egy gyalog áter a tábla túloldalára, akkor a legutóbb kiüthött bábuura kell cserélni. A játékot az nyeri, akinek elsőként fogynak el a bábuai a tábláról.

19. Pozíció sakk

Ebben a játékban a játékosok sorban rakják el a bábuikat a tábla tet-szöleges mezőjére, de a már lerakott bábukat nem mozgathatják. Gyalog nem kerülhet az első és az utolsó sorba, a futókat pedig úgy kell lerakni, hogy az egyik világos-, a másik sötét mezőn legyen. Egyik bábút sem lehet úgy lerakni, hogy támadja az ellenfél egy bá-buját. Az lesz a vesztes, aki egy körben nem tud rakni.

20. K0 sakk

A játékot a sakk szabályainak megfelelően kell játszani, a nyertes az a játékos, aki egyik bábujaival sem tud lépni. A játékosok nem adhatnak sakk mattot a saját királyuknak.

21. Huszár a király ellen

A király a bal alsó, a huszár a jobb felső sarokban áll. A bábuk a sakk szabályainak megfelelően léphetnek. El tudja kapni a huszár a ki-rályt, vagy a királynak sikerül elmenekülnie?

22. Sakk malom

Mindkét játékos 4 gyaloggal és egy huszárral játszik. A világos gya-logok az a1, h1, b7 és g7 mezőkön állnak, a huszár pedig a d4-en. A sötét gyalogok az b2, g2, a8 és h8 mezőkön állnak, a huszár pedig a e5-ön. Világos kezd. A gyalogok 1 mezőt léphetnek bármely irány-ban (akár visszafelé is). A huszár a sakk szabályainak megfelelően léphet. A bábukat nem lehet leütni, a játékosok célja, hogy megaka-dályozzák a másikat célja elérésében. A játékot az nyeri meg, akinek elsőként sikerül egy vonalba rendezni 4 bábuját (pl.: a7, b6, c5, d4 vagy g4, g3, g2, g1 vagy c3, d3, e3, f3).

23. Lovagi ugrás

Egyszemélyes játék. Egy huszárral kell játszani, a bábu a sakk sza-bályainak megfelelően léphet. A játékos célja, hogy figurájával a sakktábla mind a 64 mezőjét bejárja, de minden mezőre csak egyszer léphet. Célzerű papíron vezetni a lépéseket: egy sakk-táblát kell rajzolni a papírra, ezen kell jelölni, hogy mely mezőkön járt már a huszár.

24. Követés

A sötét huszár a tábla egyik sarkába kerül, a világos pedig az átelles sarokba. Minden játékosnak van 15 dámakorongja. A sötét kezd, a huszárral a sakk szabályainak megfelelően lép, ezután lerakhat két dáma korongot: egyet oda, ahonnan a huszár indult, egyet pedig a tábla egy szabad mezőjére. Nem szabad a dáma korongot olyan helyre tenni, ami az ellenfél huszájának egyetlen lehetséges lépése lenne. Most a világoson a sor, ő léphet és rakhat le 2 korongot. A játékosok felváltva következnek. A korongok a já-ték végéig a helyükön maradnak, nem mozgathatóak. A játék akkor ér véget, ha a világos huszár arra a mezőre lép, ahol a sötét huszár áll. Ekkor a sötét veszített. A világos akkor veszít, ha az utolsó dámakorong lerakását követően 10 lépés után sem tudja elkapni a sötét huszárt.

25. Gyors sakk

Világos kezd, egyet léphet. Ezután a sötét következik, ő kettőt lép-het egy körben, majd a világos hármát léphet a következő körben, és így tovább. Ha valamelyik játékos sakkot ad, számára a kör vé-get ér, ellenfelének a következő lépésében ki kell lépnie a sakkból, különben sakk mattot kap. A következő körben előről kezdik a szá-molást. Az egyéb szabályok megegyeznek a hagyományos sakk szabályokkal.

26. Csapda

A hagyományos sakk szabályok érvényesek egyetlen kivétellel: a huszárok nincsenek a táblán a játék kezdetekor, ezek a játék során bármikor a táblára helyezhetők. A huszár táblára helyezése egy lépésnek számít. A huszár bármely szabad mezőre lerakható, akár olyan mezőre is, ahol azonnal sakkot ad a királynak.

27. Gyalogság

Tegyetek a táblára két gyalogot a d4 és az e5 mezőkre. A maradék 14 gyalogot úgy kell elhelyezni a táblán, hogy egyik sorban, oszlop-ban vagy átlóban sem lehet kettőnél több bábu.

28. Agytorna

A bábukat úgy rendezték el a táblán, hogy minden sorban és oszlopban 5-5 bábu legyen. Hány bábu szükséges ehhez az elren-dezéshez? Hogyan tudod az alapszabálynak megfelelően elrendez-ni a bábukat?

29. Huszárok

Tegyetek le 12 bábút a sakktáblára úgy, hogy huszár lépés sza-bályainak figyelembe vételével a teljes táblát felügyeletük alatt tarthassák.

JÁTÉK A SAKKTÁBLÁN DÁMAKORONGOKKAL

2 JÁTÉKOS RÉSZÉRE, 6 ÉVES KORTÓL

30. Dáma

A játék célja: A játékosok célja az ellenfél bábuinak leütése, vagy mozgásuk blok-kolása.

Előkészületek: A játékot a 8x8-as sakktáblán kell ját-szani, mindkét játékosnak 12 korongja van. A táblát úgy rakjátok az asztalra, hogy a bal alsó sarokban sötét mező legyen. A bábuk csak a sötét mezőket használhatják. A játékosok eldöntik, hogy ki melyik színnel játszik, majd 12 korongjukat a tábla első három sorában lévő sötét mezőkre teszik. A tábla közepén lévő két sor üresen marad. Világos kezd.

Szabályok: A korongok egy mezőt léphetnek átlósan, mindig csak a sötét mezőket használva. Nem szabad olyan mezőre lépni, ahol egy másik korong áll. A korongokkal csak előre lehet lépni (hátrafelé nem), és soha nem lehet világos mezőre lépni. Ha azon a mezőn, ahová a bábu léphetne, az ellenfél egy bábuja áll, és azo-nos irányban még egy mezőt tovább haladva üres mező van, akkor ütni kell: az ellenfél bábuját átugorva a mögötte lévő üres mezőre lépünk, az ellenfél bábuját pedig levesszük. A dámajátékban hagyó-mányosan ütésenkyszer van, azaz ha egy játékos tud ütni, akkor kötelező ütnie. Ha több ütési lehetősége is van, szabadon dönthet, hogy melyiket választja. Ha az ütés után a bábu ismét ütéshe-lyeztetbe kerül, azt az ütest is végre kell hajtani, így ütéssorozat jön létre. Az ütéssorozat addig folytatandó, amíg leüthető bábu van. Az a bábu, amelyik eléri a tábla szemközti sorát, dámvá változik (valamilyen kis színes jelet kell a korong tetejére tenni). Egy játé-kosnak lehet több dáma is egy játékban. A dámak szabadabban mozoghatnak, mint az egyszerű bábuk: minden dáma tetszőleges számú üres mezőt léphet tetszőleges irányban, akár hátrafelé is. Ez azt jelenti, hogy az ellenfél korongjának leütését követően is tet-szőleges számú üres mezőt haladhat. Amennyiben a dáma ütés után olyan mezőre érkezik, ahonnan ismét ütni tud (függetlenül attól, hogy milyen irányban és milyen távolságra), akkor foly-tathatja az ütest. Ha a dáma befeljezte a lépést, a másik játékos korongjával leütheti – bár erre kicsi az esély, mert a dáma sokkal szabadabban tud mozogni a táblán.

31. Dáma II

A szabályok megegyeznek az előző játék szabályaival, egyetlen el-téréssel: a játékosok csak 8-8 koronggal rendelkeznek, melyeket 2 sorban raknak a táblára.

32. Bukott dáma

A szabályok megegyeznek dáma alapjátéknál leírtakkal, azonban most az a játékos nyer, aki előbb veszíti el az összes korongját. Ebben a játék változatban is érvényes az ütésenkyszer, vagyis aki nyerni akar, annak korongjait úgy kell irányítania, hogy az ellenfele le tudja ütni azokat.

33. Sarok dáma

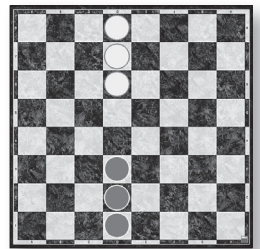
A táblát úgy kell a játékosok közé tenni az asztalra, hogy a tábla sarka legyen feléjük. Mindkét játékos 9-9 korongot rak a táblára, a sötét mezőkre, a hozzájuk legközelebb eső mezőtől indulva: az első sorba egy korong kerül, a másodikba 3, a harmadikba 5. A ko-rongokat előre és oldalra lehet mozgatni, világos mezőkre is lehet lépni. Hátrafelé lépés nem megengedett. Az ellenfél korongjait át lehet ugrani, de nem lehet leütni. A saját korongokat nem lehet átugrani. A játékot az nyeri meg, aki elsőként tudja korongjait az ellenfél kiindulási helyére vezetni.

34. Fura dáma

A világos színnel játszó játékos 12 korongot állít fel a szabályoknak megfelelően. A sötét színnel játszó társának csupán egy dámaja van, ami a tábla első három sorában kiválasztott tetszőleges sötét színű mezőről indulhat. Világos kezd. Világos célja, hogy maximum 12 lépésben megszabaduljon az összes korongjától. Ha ez nem si-kerül neki, akkor a sötét nyert. Természetesen most is érvényes az ütésenkyszer. A dámat nem lehet átugrani.

35. Macska-egér harc

A képek megfelelően te-gyetek a táblára 3 világos korongot (macskát) és 3 sötét korongot (egert). Világos kezd, majd felváltva követ-keznek a játékosok. Az ellenfél korongját akkor lehet átugra-ni, ha egymással szomszédos mezőn állnak a korongot, és az átugrandó korong mögötti mező üres. Ha egy bábuval nem lehet előre lépni, akkor lehet hátrafelé is lépni vagy ugrani. A játékot az nyeri meg, aki elsőként tudja ko-rongjait az ellenfél kiindulási helyére vezetni.



36. Francia dáma

A szabályok megegyeznek dáma alapjátéknál leírtakkal. Az egyet-len különbség, hogy a korongok előre tudnak lépni, de ugrani hátrafelé is tudnak.

37. Angol dáma

A szabályok megegyeznek dáma alapjátéknál leírtakkal. Az egyet-len különbség, hogy a korongok vízszintesen és függőlegesen is minden irányban léphetnek (vagyis 8 irányba indulhatnak el min-den mezőről).

38. Befalazva

Mindkét játékosnak 8 korongja van, melyeket a sötét mezőkre he-lyeznek. A korongok csak a sötét mezőkre léphetnek. A játékosok célja ellenfelük korongjainak blokkolása. Egy korongot akkor lehet levenni a tábláról, ha minden oldalról ellenfél veszi körbe. Az veszít, akinek nincs olyan korongja, amivel lépni tudna.

39. Rejtett dáma

Az összes korongot a táblára kell állítani, majd az egyik játékos becsukja a szemét, a másik pedig megjelöli az egyik korong alját. Ezután a játékosok szerepet cserélnek, és a másik is megjelöli egyik korongját. A jól ismert dáma szabályai szerint kell játszani. A játé-kot az nyeri meg, aki elsőként érkezik megjelölt korongjával a tábla másik oldalára. Ha ez egyik félnek sem sikerül, a játék a dáma sza-bályai szerint zajlik.

40. Ugrás

A szabályok megegyeznek dáma alapjátéknál leírtakkal. Az egyetlen különbség, hogy a játékosok a saját korongjaikat is átugorhatják, de csak akkor, ha előre haladnak. Az átugrott korong játékban marad. A dámák kizárólag az ellenfél korongjait ugorhatják át.

41. Bloká

Az első három sorba rakjtok 12 sötét és 12 világos korongot. Korongok csak a sötét mezőn állhatnak, és mindig csak egy mezőt léphetnek előre vagy hátra. A korongok leüthetők, amennyiben az ellenfél korongjai bekerítik, és elveszti a kapcsolatot a saját színű korongokkal. Az veszít, akinek elfogynak a korongjai.

42. Rabló és pandúr

A rablónak csupán egyetlen világos korongja van. Ellenfele, a pandúr 4 sötét színű koronggal játszik. A korongok csak sötét színű mezőkre léphetnek. A pandúrok az első sorban lévő 4 sötét mezőn állnak. A rabló egy szabadon választott sötét mezőről indul. A pandúr kezd, egyik korongjával egy mezőt léphet előre. A rabló is csak egy mezőt léphet, de ő tetszőleges irányban, akár hátrafelé is haladhat. A pandúr célja, hogy 4 korongjával bekerítse a rablót, és megakadályozza a szökésben. A rabló akkor nyer, ha ki tud siklani a pandúr korongjai közül.

43. Halma

A tábla két átlellenes sarkába rakjtok 10-10 korongot (a sarokba 1, a következő sorba 2, a harmadikba 3, a negyedikbe 4 korong kerül). Világos kezd. A bábukkal csak egy szomszédos szabad mezőre lehet előre lépni, átlós lépés nem lehetséges. A saját korongokat és az ellenfél korongjait is át lehet ugrani, ha az átugrott korong mögötti mező szabad, de kizárólag szomszédos mezőre, átlósan ugrani sem lehet. Egy más tén több korongot is át lehet ugrani. Az átugrott korongok a táblán maradnak. A játékot az nyeri meg, aki elsőként tudja korongjait az ellenfél kiindulási helyére vezetni.

44. A nyolc királynő esete

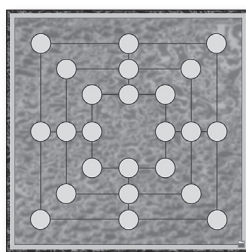
A játék lényege, hogy 8 bábút – királynőt – úgy kell elhelyezni a sakktáblán, hogy a sakkjáték szabályaiban leírt lépésekkel egyik se tudja leütni a másikat.

JÁTEKOK A MALOM TÁBLÁN

2 JÁTEKOS RÉSZÉRE, 6 ÉVES KORTÓL

45. Malom

A játék célja: A játék célja az ellenfél bábuinak leütése. Céljaik elérése érdekében a játékosoknak minél több malmot kell kialakítaniuk. Malomnak azt nevezzük, ha 3 bábu egy vonalban áll. Ha egy játékosnak sikerül malmot csinálnia, akkor leveheti az ellenfél egy bábuját.



Szabályok: A játék kezdetén a bábu a tábla mellett vannak. Mindkét játékosnak 12 bábuja van. A játékosok eldöntik, hogy melyikük kezd, ezután felváltva tehetnek le 1-1 bábút a tábla valamely üres karikájára, arra törekedve, hogy mielőbb legyen 3 egyforma színű bábu egy sorban. Ha egy játékosnak sikerül malmot leraknia, akkor leveheti ellenfele egyik bábuját. A játékos eldöntheti, hogy melyik bábút veszi le, de nem vehet le olyan bábút, amelyik malomban van. A játékosok célja, hogy bábuikat úgy rakják le, hogy megakadályozzák ellenfelüket a malom létrehozásában. Ha mindkét játékos elhelyezte kilenc-kilenc bábuját, kezdődik a játék második része. A játékosok felváltva lépnek egy-egy bábujukkal, mindig a vonalak mentén, és mindig csak a szomszédos csomópontig. Nem lehet olyan csomópontba lépni, ahol már áll figura (akár az ellenfél, akár a saját). Most is malom létrehozása a cél. Aki malmot csinál, leveheti az ellenfél egy bábuját, de csak olyat, ami nem áll malomban. Ha valamelyik játékosnak csak három figurája maradt, ugrálhat: nem kell többet a vonalak mentén közlekednie, hanem bármelyik szabad csomópontba átugorhat bábuival, akárhol álltak is azok. Ha azonban ezután ellenfelének sikerül malmot csi-

nálnia, nyert, hiszen ha a három közül levesz egy bábút, kettő marad, ennyivel pedig nem lehet malmot csinálni. A játék véget érhet úgy is, hogy a soron lévő játékos nem tud lépni, mert minden bábujának el van zárva az útja – ekkor veszített. Érvényes lépés lehet, ha meglevő malmunkat kinyitjuk – kilépünk az egyik bábuval –, majd újra bezárjuk. Ezt ismételtetni is lehet, aminek csiki-csuki a neve; ellenszere a ki-be lépegető bábu útjának blokkolása, valamint az ugrálás, amikor az lehetővé válik. A csiki-csukit megegyezés szerint tiltani is lehet.

46. Sarok malom

Mindkét játékosnak 12 bábuja van, mint a hagyományos malomban. A szabályok csupán annyiban változnak, hogy malmot a sarokban is lehet malmot készíteni.

47. Tornycska

Mindkét játékosnak 6 bábuja van, sorban következnek egymás után. A soron lévő játékos a tábla egy üres karikájára vagy akár egy másik bábu tetejére letehet egy bábút. Maximum három bábu rakható egymásra, többet nem szabad rárakni. Amikor mind a 12 bábu a táblán van, indulhat a játék második fele. A játékosok mozgatták bábuikat, mindig egy mezőt léphetnek. A játék célja, hogy a játékosok a saját színűkből 3 emelet magas tornyot építsenek.

48. Huszár malom

Mindkét játékosnak 9 bábuja van. A jól ismert malom szabályok érvényesek, egyetlen kivétellel: amikor már minden bábu a táblára került, a bábukkal nem lépni, hanem a sakkból ismert huszár lépéseinek megfelelően ugrani lehet, vagyis egy mezőt oldalra, kettőt előre (vagy kettőt oldalra és egyet előre), bármilyen színű bábút át lehet ugrani, de mindig üres mezőre kell érkezni. Ha egy játékosnak már csak 3 bábuja maradt a táblán, akkor azokkal szabadon ugorálhat a tábla bármely mezőjére.

49. Kereszt malom

Átlósan tegyetek a táblára 6 világos és 6 sötét bábút. A játékosok minden körben egy bábuval egy szomszédos mezőre léphetnek. A játékot az nyeri meg, akinek elsőként sikerül malmot csinálnia.

50. Vadászat

Világosnak 3 bábuja van, sötétnek pedig 7. A lépések során a sötét megpróbál malmot csinálni. A játék kezdetén meglevő malom nem számít. Világos ugrálhat a bábuival, hogy megakadályozza sötétet a malom kialakításában. Sötét nyer, ha 15 lépésen belül sikerül malmot létrehozni. Ha ez nem sikerül neki, akkor világos nyert.

51. Lasker Morris

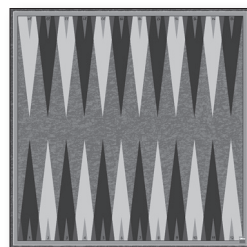
A hagyományos malom szabályainak megfelelően 9 világos és 9 sötét bábuval kell játszani, azonban ebben a játékban már a lera-kás fázisában is lehet lépni a bábukkal. Ha egy játékosnak sikerül malmot csinálnia, akkor a következő körben kiléphet a malomból majd utána folytathatja az újabb korongok lerakását. Ebben az esetben az ellenfél kényszerítve van, a következő korongot úgy kel lerakni, hogy megakadályozza egy újabb malom létrehozását. Az a játékos, akinek elsőként sikerül malmot csinálnia, előnybe kerül, eggyel több korong marad a kezében. A kézben tartott korongokat a táblán bárhova le lehet tenni, ez pedig nagy előny.

JÁTEKOK A BACKGAMMON TÁBLÁN

2 JÁTEKOS RÉSZÉRE, 8 ÉVES KORTÓL

52. Backgammon

A játék célja: A két játékos a kockákkal dobott értékeknek megfelelően léphet a táblán. Céljuk, hogy mind a 15 korongjukat minél előbb kivigyék a tábláról, illetve, hogy ebben ellenfelüket megakadályozzák. A játékot az nyeri meg, akinek ez elsőként sikerül.



A játékosok korongjai a tábla ellentétes oldalairól indulnak. A világos az 1. pontról indul, a 12. pont felé, folytatja tovább a 13-24 pontig, majd le a tábláról. A Sötét a 24. pontnál kezd, a 13-as felé halad, majd 12-től a 1. felé, és le a tábláról. Útjuk során a játékosok megpróbálják blokkolni vagy kiütni egymást.

A játék 3 részre osztható:

- A korongok lerakása
- Lépések
- Korongok levétele

A korongok lerakása a táblára: A játék kezdetén egyetlen korong sincs a táblán. A korongok lerakását az kezdi, aki a legnagyobb értéket dobja. Az első dobás után a játékosok felváltva következnek egymás után, két kockával dobnak, majd a kockákon lévő értékeknek megfelelően a start mezőről indulva 2 korongot raknak le a táblára. A világos korongokat a 1-6 mezőkre, a sötéteket a 24-19 mezőkre kell tenni. Az egy mezőn álló korongok lehetnek egymás mellett, vagy egymáson is. Miután mind a 15 korong a táblára került, kezdetét veszi a játék második része.

Lépések: A játékosok felváltva dobznak, két kockával. A játékos eldöntheti, hogy a dobott értékek milyen sorrendben használja fel. Amennyiben a játékos csupán az egyik kocka értékét tudja felhasználni, akkor a nagyobb érték alapján kell lépnie. Amennyiben ez nem lehetséges, akkor a játékos az adott körből kimagrad. A soron lévő játékos eldöntheti, hogy a dobott értékeket két különböző bábuval lépje-e le vagy egy bábuval – ez utóbbit nevezik hosszú lépésnek. A hosszú lépés két külön lépésnek számít (nem lehet az értékeket összeadni és egyszerre lelépni), vagyis, ha az első lépés nem megengedett, akkor nem lehetséges a hosszú lépés. Amennyiben a két kockán a dobott érték egyforma, (1-1-től 6-6-ig) akkor a játékosnak 4 külön lépés lehetősége van a dobott értékeknek megfelelően. Ebben az esetben a játékos eldöntheti, hogy a lépéseket egy, vagy több koronggal lépje-e le, azonban 1-1 koronggal mindig a kockán mutatott értéket kell lelépni. A két fél korongjai egymással szemben haladnak. A korongokkal csak üres mezőre, saját korongok által elfoglalt mezőre szabad lépni, vagy olyan mezőre ahol az ellenfélnek csupán egy korongja áll. A lépés során minden mezőt be kell számolni, függetlenül attól, hogy a mező szabad-e vagy van rajta korong. Egy mező akkor tekinthető foglaltnak, ha legalább kettő, azonos színű korong áll rajta. Foglalt mezőre ellenséges koronggal nem lehet lépni. Így minden játékosnak lehetősége van megvédeni saját korongjait, és egyben blokkolhatja ellenfele lépéseit. Ha egy játékosnak sikerül, vagyis két vagy több korongot rak le egy sorban így létrehozva egy primet, akkor sikerrel blokkolhatja ellenfele lépéseit.

Ütés: Ha egy korong olyan mezőre lép, ahol az ellenfélnek egyetlen korongja áll, akkor az ellenfél korongját leüti (hosszú lépés során az ellenfélnek több korongja is leüthető egyetlen lépéssorozatban). A következő lépésben az ellenfélnek először a leütött korong(oka)t kell ismét játékba hoznia, és csak ezt kövözően léphet a többi korongjával. A leütött korongok ismételt játékba hozatala ugyanúgy történik, mint a játék elején – az 1-6 vagy a 24-19 mezőn, a dobott értékeknek megfelelően. Amennyiben a kockával dobott értékkel a korong nem hozható ismét játékba (az ellenfél bábuja elfoglalja a mezőket), akkor a játékos nem léphet az adott körben, várnia kell, amíg ismét rá kerül a sor. A primen csak akkor lehetséges átlépni, ha a dobott értékkel a játékos tovább tud lépni és egy üres-, vagy a csupán egy korong által elfoglalt mezőre érkezik korongjával. Ha egy játékos az összes korongjával eléri az utolsó hat mező egyikét (világos 19-24 vagy sötét 6-1), akkor a játék második része véget ért. Kezdetét veszi a játék harmadik, utolsó szakasz, ami a két játékos számára ritkán kezdődik egyszerre.

A korongok levétele a tábláról csak akkor lehetséges, ha a játékos mind a 15 korongjával elérte az utolsó 6 mezőt (a világos a 19-24 mezőket, a sötét a 6-1 mezőket). A korongok levételét a kockával dobott érték határozza meg. A 3-as ponton álló korongot 3, 4, 5 vagy 6-os dobással lehet levenni. Amennyiben a dobott érték nem elegendő a korong levételéhez, akkor a koronggal lépni is lehet a dobott értéknek megfelelően. Az is megengedett, hogy a két kockával dobott értéket egy koronggal lépje le a játékos. Ha dupla számot sikerült dobni, akkor a játékos ebben a szakaszában is érvényes a 4 lépés szabály. Néha előfordul, hogy egy játékos hátul hagyott korongja leüti az ellenfél egy korongját, aki pedig már épp a korongok levételének fázisában van. Ebben az esetben a korongok levételét fel kell függeszteni, amíg a leütött korong vissza nem ér az utolsó 6 mező egyikére.

53. Párosítás

Mindkét játékosnak 12 korongja van. A korongokat a játékosok kettesével teszik le a saját belső táblájukra. Mindkét játékos csupán ezt a 6 mezőt használhatja. A játékosok 1 kockával dobhatnak. Aki nagyobbat dob, az kezd, és dobhat két kockával. A kockával dobott érték azt mutatja, hogy melyik két egymásra rakott korongot kell szétválasztani. Ha valaki duplát dob, akkor csak egy tornyot szedhet szét és újra dob. Ha valamelyik játékos olyan számot dob, ahol a korongokat már korábban szétválasztotta, akkor az a dobást elveszti, és a másik játékos következik. Ha minden korongot sikerült szétválasztani, akkor a játékos elkezdheti ismét egymásra rakni a korongokat a fent leírt szabályok alapján. Ha ismét kettesével egymás tetejére vannak a korongok, akkor indulhat a korongok levétele a hagyományos backgammon szabályainak megfelelően. A játékot az nyeri meg, akinek elsőként sikerül minden korongot levennie a tábláról.

54. Jacquet

A játék elején a korongok a táblán kívül vannak, és a kockával dobott értékek alapján lehet őket a táblára helyezni. Ha már az összes korong a táblán van, a játék a hagyományos backgammon szabályoknak megfelelően folytatódik.

55. Arab backgammon

A játék szabályai nagyon hasonlítanak a hagyományos backgammon szabályokhoz, az egyetlen különbség, hogy az első mezők nem számítanak, ezek csupán start- és célmezők. Mindkét játékos a saját oldalán a belső tábla első mezőjére teszi a 15 korongját. A korongokkal a start mezőről indulva kell végighaladni a táblán az ellenfél belső táblája felé. A játékosoknak először az első bábuikkal át kell érniük a tábla másik végére, csupán ekkor indíthatják el a többi korongjukat. Ebben a játékban nem lehet kiütni a korongokat. Egy korong egy mezőt tud blokkolni. Ha egy korong egy mezőn áll, akkor az ellenfél korongja nem léphet arra a mezőre. A játékosok célja, hogy minél több mezőt blokkoljanak egy sorban, így megakadályozva ellenfelük haladását. A játék akkor ér véget, amikor az egyik játékosnak sikerül az összes korongját az ellenfél startmezőjére juttatnia. A nyertes 1 pontot kap ellenfele minden pályán maradt korongja után. Egy játszma több játékból áll, a játszmát az nyeri meg, akinek elsőként győlik össze 31 pontja.

56. Ömlesztve

A játék elején a korongokat a dobás értékének megfelelően lehet a táblára rakni. (Ha egy játékos 3-at és 4-et dob, akkor egy korongot rakhat a tábla szélétől számított 3. egyet pedig a 4. mezőre.) Egy mezőn több korong is állhat. Ha már minden korong a táblára került, a játék a hagyományos backgammon szabályok szerint folytatódik.

KOCKAJÁTÉKOK

TETSZŐLEGES SZÁMÚ JÁTÉKOS RÉSZÉRE, 6 ÉVES KORTÓL

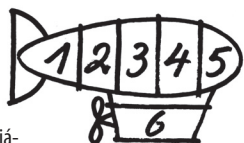
Játékok 1 kockával

57. Matrózok játéka

Az első játékos választ egy számot 1 és 6 között. Ellenfele dob a kockával és a dobott értéket hozzáadja a kiválasztott számhoz. Ezután többet nem dobhatnak. A játékosok minden körben tetszőleges irányban egyet fordítanak a kockán. Minden forgatás után a kockán lévő pontok számát hozzá kell adni az aktuális értékhez. Az lesz a vesztes, aki átlépi a 25-ös számot.

58. Léghajó

Először is rajzoljatok egy nagy 5 részre osztott léghajót (olyat, mint a képen), a kosár a 6-os szám, ez a csomagtartó. Minden játékos kap 6 gyufát. A soron lévő játékos dob a kockával. Aki 1-5-ig értéket dob, letehet egy gyufát a léghajó megfelelő részére. Ha azonban az adott számon már volt egy gyufa, akkor fel kell vennie a gyufát és nem rakhatja le a sajátját. Aki 6-ot



dob mindenképpen le tud rakni egy gyufát, mert a csomagtartó akármennyi súlyt elbír. Akinek elfogynak a gyufái, kiesik. A játékot az nyeri meg, akinek utolsóként marad gyufája. Ő megtarthatja a léghajón lévő összes gyufát.

59. Huszonegy

A játékhoz 1 kocka szükséges. Egy körben maximum ötször lehet dobni. A játékot az a játékos nyeri meg, akinek a dobott értékek összege a legközelebb van a 21-hez. Kiesik az a játékos, akinek a dobott értékek összege meghaladja a 21-et.

60. Ötven a nyerő

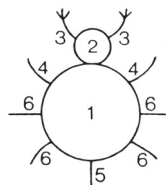
A játékosok egymás után háromszor dobhatnak kockával. Céljuk, hogy közösen elérjék az 50 pontot. Az ötvenes számot pontosan kell elérni. A dobott értékeket sorban össze kell adni. Ha egy játékos dobását követően az érték meghaladja az ötvenet, akkor a következő játékos által dobott értéket le kell vonni.

61. Fogadjunk

Minden játékos írja le a számokat egymás alá, és tegyen a számok mögé egy szorzásjelet (1x, 2x, 3x...10x). Ezután a játékosok egymás után dobhatnak. A dobott értéket lapon egy tetszőleges, még üres sorba írják. Természetesen a legnagyobb számot próbálják a 10-es mellé írni. 10 kör után a lap megtekint. Végezzétek el a szorzásokat, adjátok össze az eredményt. Az nyer, akinek a legnagyobb értéket sikerül elérnie.

62. Bogár

Minden játékos egy papírlapot vesz maga elé, amire majd a képen látható bogarat kell majd lemásolniuk. A játékosok egymás után dobhatnak a kockával, aki 1-et dob, elkezdheti lemásolni a bogarat. A rajzolást akkor tudja folytatni, ha 2-t dob, majd sorban egymás után jönnek a bogár részei. Minden játékosnak a saját bogarat kell lerajzolni. Az nyer, akinek elsőként készül el a bogara.



63. Tábornok

A játék előre meghatározott számú körből áll. Egy játékos háromszor dobhat. Minden dobás előtt meg kell mondania, a következő dobás helyi értékét (egyes, tízes, száz). A játékosok célja, hogy a három dobásból minél nagyobb értéket érjenek el. A legnagyobb elérhető szám a 666. Akinek sikerül ezt az értéket elérnie, az lesz a tábornok, és a játék győztese.

64. Plusz-mínusz

A játék célja minél magasabb dobott érték elérése. Minden játékos 9-szer dobhat. Az első két értéket mindig össze kell adni, a harmadik dobást pedig le kell vonni az értékből. A játékot az nyeri meg, akinek a legnagyobb értéket sikerül elérnie.

65. Piramisjáték

Minden játékosnak egy dobókockája és 21 gyufája van. A játékosoknak gyufákból kell kirakniuk egy piramist: 6 gyufát raknak az első sorba, 5 gyufát a másodikba és így tovább. Ezután dobhatnak a kockával. Minden játékos elveheti maga elől a dobás értékének megfelelő számú gyufából álló sort. Ha olyan számot dob, amihez tartozó sort már levette, akkor kimarad. A játékot az nyeri meg, akinek elsőként sikerül az összes sort leszednie.

66. Szarka

A legfiatalabb játékos kezd, a többiek az óramutató járásának irányában következnek utána. A soron lévő játékos dob a kockával, a balján ülő társa a dobott értéket hozzáadja a saját eredményéhez. Ha azonban társa 1-et dob, az értéket le kell vonni a korábban összegyűjtött pontokból. A játékot az nyeri meg, akinek 5 kör után a legtöbb pontja van.

67. Gonosz hármas

Aki hármat dob, kiesik. A soron lévő játékos dob a kockával. Ha nem hármat dob, dönthet úgy, hogy újra dob, de meg is állhat. A dobott értékeket össze kell adni. Ha a játékos 3-at dob, ezt az ér-

téket le kell vonni az eredményéből, és a következő játékoson a sor. A játék akkor ér véget, ha már minden játékos dobott. A nyertes az, akinek a legtöbb pontot sikerült összegyűjtenie.

68. Varázsló

A játékos ötször dob egymás után. Minden dobás előtt meg kell mondania, hogy a következő dobása „kisebb” vagy „nagyobb” lesz mint az előző. Ha helyesen tippelt, akkor a dobott értéket hozzá kell adni a pontjaihoz. A játékot az nyeri meg, akinek 10 kör után a legtöbb pontja van.

Játékok 2 dobókockával

69. Vak egér

A kezdő játékos két kockával dob. A kockákat eltakarja, hogy társa ne lássa a dobott értéket (a dobást meg kell ismételni, ha a két kockán a pontok összértéke 7). Társának meg kell tippelnie, hogy a dobott érték több, vagy kevesebb-e mint 7. Ha jól tippelt, kap egy pontot. Most a másik játékoson a sor, ő dobhat. A játékot az nyeri meg, akinek elsőként sikerül 15 pontot összegyűjtenie.

70. Jancsi és Juliska

A játékosok felváltva dobhatnak két kockával. Akinek sikerül duplát dobnia (ugyanazt a számot mindkét kockán), az lesz Jancsi. Aki 7-et dob (1+6, 2+5, 3+4) az pedig Juliska. A játékot az nyeri meg, aki elsőként lesz Jancsi és Juliska is.

71. Páros – páratlan

A játék győztese, aki a legtöbb pontot gyűjti. A soron lévő játékos háromszor dobhat. Az első körben (páros) csak a páros számú dobott értékek számítanak (pl. a 6 és a 2). Az érvényes dobott pontokat fel kell írni. Ha minden játékos dobott az első körben, akkor kezdetét veszi a második (páratlan) kör. Most csak a páratlan számok érnek pontot. Ismét minden játékos háromszor dobhat. A játékot az nyeri meg, akinek két kör után a legtöbb pontja van.

72. Száz

A játékosok célja, hogy elsőként érjék el a 100 pontot. A soron lévő játékos dob. Két eset lehetséges: a) a két kockán két különböző értéket dob, ezeket össze kell adni (pl. 1+6=7); b) dupla dobás, vagyis a két kockán ugyanaz a szám van, ebben az esetben a két számot össze kell szorozni (pl. 3x3=9). A nyertes az, akinek elsőként gyűlik össze 100 pontja.

73. Egyszer egy

A dobott számokat össze kell szorozni. A soron lévő játékos egyszer dob. A két kockán lévő értékeket össze kell szorozni, és az eredményt felírni. Két kör után a körönként felírt eredményeket össze kell adni, az nyer, aki nagyobb összértéket ért el.

74. Dobj egy ötöst!

A játék célja, hogy minél több 5-öst dobj. A soron lévő játékos dob két kockával. Csak az 5-ös dobás számít, ennek értéke 5, a dupla 5-ös dobás értéke 25. A játékot az nyeri, aki a közösen előre meghatározott körök során a legtöbb pontot gyűjti.

75. Kihúzott kereszttek

Minden játékos kap egy papírlapot, és rajzol rá 20 keresztet. Az első játékos két kockával dob. A dobott értékek megfelelő számú keresztet ki kell húznia. Ezután a következő játékos dobhat. Ha a dobott érték nagyobb, mint a lapon lévő kereszttek száma, akkor a játékos nem húzhat ki egy keresztet sem, helyette rajzolnia kell újabb keresztet. Például, ha valaki 7-et dob, de csak 3 keresztje van a lapon, akkor újabb 4 keresztet kell rajzolnia. A játékot az nyeri meg, akinek elsőként fogynak el a keresztjei.

76. Kalózkocka

A játékos két kockával dob, az eredményt eltakarja társai elől. A dobott értéket két számjegyre számként kell bementeni, úgy, hogy a nagyobb érték legyen a 10-es helyi értéken (pl. ha a két dobott érték 6 és 2, akkor az eredmény 62). A játékosok az óra járásával megegyező irányban következnek egymás után. A soron lévő játékosnak két lehetősége van:

- Nem hiszi el, hogy társa a bemondott számot dobta. Ha igaz van, akkor társa büntetőpontot kap. Ha a bemondott szám korrek volt, a büntető pontot a gyanúsító játékos kapja.
- Elhiszi, hogy társa a bemondott számot dobta. Ebben az esetben dob a kockákkal és bemondja az eredményt, amiknek azonban minden esetben magasabbnak kell lennie az előző körben bemondott eredményénél (még akkor is, ha a dobott érték alacsonyabb).

A következő játékos szintén dönthet, hogy melyik lehetőséget választja.

A pontértékek a legalacsonyabtból a legnagyobbig: 32-65-ig, 1-6 apacs értékű lehet a dobás (1 apacsot ér a dupla egyes dobás, 2 apacs a dupla 2 és így tovább). A legértékesebb dobás a 21 (2 és 1). Ha egy játékosnak 21-e van, akkor a következő játékos mindenképpen büntetőpontot kap. A játék addig tart, amíg egy játékosnak össze nem gyűlik 10 büntetőpontja. A győztes az, akinek a legkevesebb pontja van.

77. Mexikó

A dobások értékét a kalózkockánál leírtakkal megegyezően kell számolni. Ebben a játékban a dobás értékét nem kell takarni. A játékos a két kockával egyszerre dob. A soron lévő társának ennél az értéknél nagyobb pontot kell dobni. Ha nem sikerül neki, akkor büntetőpontot kap, és a számolás a következő játékoskal újraindul. A 21 ebben a játékban is a legértékesebb dobás. Ha egy játékosnak 21-e van, akkor a következő játékos mindenképpen büntetőpontot kap. Akinek összegyűlik 10 büntetőpontja, az kiesik a játékból.

Játékok 3 kockával

78. Ötös

Ebben a játékban az 5-ös számnak fontos szerepe van. Minden játékos ötször dobhat. Az egyes dobások értékeit össze kell adni, az összegnek maradék nélkül oszthatónak kell lennie 5-tel. Ha ez nem sikerül 5 próbálkozásból, akkor a következő játékoson a sor. Abban az esetben, ha sikerül megfelelő értéket dobni, a játékosnak nem kell többet dobni, a következő játékoson a sor.

Példa: A játékos harmadik dobásának összértéke 15, elért pontjainak száma $15:5=3$ pont. A soron következő játékosnak legalább ezt az eredményt kell elérnie a harmadik dobásra, de ha nyerni akar, akkor vagy nagyobb értéket kell dobni, pl 20-at, vagy 5-tel osztható számot kevesebb dobásból.

79. Gyors százaz

A játékosok célja, hogy minél kevesebb dobásból érjenek el pontosan 100 pontot. A játékosok sorban dobnak egymás után. A játék két részre osztható. Az első részben csak egy kockával dobhatnak. A második részben eldöntetik, hogy 1, 2 vagy 3 kockával dobhatnak egyszerre. Ha egy játékosnak sikerül 6-ot dobni, akkor számára kezdetét veszi a második rész, ahol már három kockával dobhat egyszerre. A dobott értékeket össze kell adni és az eredményt felírni. A nyertes az, akinek elsőként sikerül pont 100 pontig eljutnia. Ha egy játékos dobásával túllépne a 100 ponton, akkor abban a körben kimarad, és a következő körben próbálkozhat újra.

80. Atlanta

Minden játékos háromszor dob egymás után. Az 1-es 100 pontot ér, a 6-os 60 pontot, a többi szám pedig annyit, mint a pontok száma. A játékos minden dobás után eldöntheti, hogy a következő dobásnál az összes kockával dob-e újra, vagy csak néhányal. A három dobás utáni értéket kell felírni. A játékot az nyeri meg, akinek 7 kör után a legtöbb pontja van.

81. Ezer a nyerő

A játék három körből áll. A játékosok minden kör után három számjegyű szám formájában kell felírniuk az eredményüket. Ha például a játékos a 4, 2, 3 számokat dobta, akkor a 423,432,234,342 vagy 324 számokat írhatja fel. A játékosok célja, hogy három körön belül elérjék az 1000 pontot (ezt az értéket nem szabad túllépni). Aki túllépi az 1000 pontot, az veszít.

82. Pif-paf

Annyi kört kell játszani, ahányan részt vesznek a játékban. Az első játékos dob, majd társai megpróbálják ugyanazt az értéket dobni.

Akinek nem sikerül, az 1 büntető pontot kap minden hiányzó pontért, és 2 büntető pontot minden többlet pontért. Akinek sikerül pont annyit dobni, mint a társának, az nem kap semmit. A következő kört a második játékos kezdi. Az a játékos nyer, akinek az utolsó kör végén a legkevesebb pontja van.

83. Éltető tizenöt

Minden játékos 3 kockával dob. A dobott értékekből matematikai alpműveletek (összeadás, kivonás, szorzás, osztás) segítségével kell 15-ös számhoz jutni. Példa: a dobott értékek 3 – 6 – 3 vagyis: $6 \times 3 - 3 = 15$. Akinek nem sikerül olyan műveletet kitalálnia, aminek 15 az eredménye, az kiesik. Az utolsó játékban maradt versenyző nyer.

84. Házzámok

A házzám egy háromjegyű szám, amit a 3 kockával dobott érték határoz meg. Az első kockával dobott érték a 100-as helyi érték, a második a tízes, a harmadik pedig az egyes. A legkisebb házzám tehát a 111, a legnagyobb pedig a 666. A játék játszható 1 vagy 3 kockával is. Ha egy kockával dobunk, akkor az első dobás a százaz, a második a tízes, a harmadik az egyes. Ha három kockával dobunk, akkor kiválaszthatja a legnagyobb számot a százazok helyére, majd két kockával dobhat a tízesek helyére, majd az utolsó kockával dob még egyet az egyesek helyére. A játékot az nyeri meg, akinek a legnagyobb házzámot sikerül dobni.

85. Tízesek játéka

Az egyik játékos lesz a bankár, ő dob a többiek helyett is. A többiek fogadásokat tesznek a dobott értékre. Ha az érték 10 alatt van, a tét dupláját nyerik, ha viszont 10 felett, akkor a bank nyer.

86. A legkisebb a nyerő

A játék 5 körből áll, minden körben egyszer lehet dobni. A dobott értékeket fel kell írni. A számokat össze kell adni, de a 2 és 5 értékű dobásokat le lehet vonni a végösszezből. Az nyer, akinek a játék végén a legkevesebb pontja van.

87. Tizenegy zseton

Hárman játszanak. 11 zsetont tesznek az asztal közepére, majd egymás után dobhatnak. Aki 11-nél kevesebbet dob, az elvehet 2 zsetont az asztalról. Aki 11-nél többet dob, az elvehet 1-1 zsetont a társaitól. Aki pont 11-et dob, nem kap semmit. Az utolsó zsetont az veheti el, aki a legnagyobb számot dobta a kör folyamán. A játékot az nyeri, aki a legtöbb zsetont gyűjti a kör folyamán.

Játékok 4 kockával

88. Csupasz kígyó

A játékos célja, hogy a balján ülő társát csupasz kígyóvá tegye. Add össze a négy kockával dobott értéket, majd az eredményből vond ki a tőled balra ülő játékos által dobott értéket. Amennyiben az eredmény 0, vagy negatív szám, a játékos kiesik. Ha az eredmény pozitív, akkor te leszel a csupasz kígyó, kiesel a játékból. Most a tőled jobbra ülő játékos próbálja meg a tőle balra ülő társát próbálja legyőzni. A játékot az nyeri meg, aki utolsóként játékban marad.

89. Belzebub

A játékhoz 3 fehér és 1 szürke dobókockára lesz szükség. A 3 fehér kocka játszik az 1 szürke (Belzebub) ellen. A három fehér kockával dobott értékeket össze kell adni, a szürke kockával dobott számot pedig le kell vonni az értékből. A játék 5 körből áll. A nyertes az a játékos, akinek 5 kör után a legtöbb pontja van.

Játékok 5 kockával

90. Kocka póker

Minden játékos háromszor dobhat minden körben. A 2. és 3. körben a játékosok szabadon dönthetnek arról, hogy melyik kockával dobhatnak újra, és melyek értékeit tartják meg. Pontértékek: kis sor (1,2,3,4,5) – 20 pont, nagy sor (2,3,4,5,6) – 25 pont, 2 vagy 3 egyforma szám – 30 pont + a dobott értékek összege, 4 egyforma

szám – 50 pont + a dobott értékek összege. A játékot az nyeri meg, akinek 10 kör után a legtöbb pontja van.

91. Vakszerencse

Minden játékos 5 kockával dob egymás után, és eldöntheti, hogy a dobott értékkel a matematikai alpműveleteket milyen sorrendben szeretné elvégezni (összeadás, kivonás, szorzás, osztás). Minden műveletípust használni kell. Példa: az első dobás 3, a második 5. A játékos először az összeadást választja: $3+5=8$. A harmadik dobás 6, most a szorzást: $8 \times 6=48$. A negyedik dobás 1, az osztást választva $48:1=48$, Az utolsó dobás a 4, ehhez megmaradt a kivonás: $48-4=44$. Az osztás eredményének egész számnak kell lennie (kivéve, ha ez a művelet marad utolsónak). A játékot az nyeri, akinek a legmagasabb eredményt sikerül elérnie.

Játékok 6 kockával

92. Egyesek és ötösök

A soron lévő játékos 6 kockával dob és minden dobás után legalább 1 pontot érő kockát félrerak (lásd a pontozás részt), majd a maradék kockákkal újra dobhat, amikor elfogytak a kockák, felírja az eredményt. Most a következő játékoson a sor. Ha a játékos kockái elfogynak, újra hat kockával dobhat. Ha viszont egy dobásból nem tud pontot érő kombinációt kiemelni, akkor elveszti a körben szerzett pontjait.

Pontozás:

1 db 1-es = 100 pont, 1 db 5-ös = 50 pont, 3 db 2-es = 200 pont, 3 db 3-as = 300 pont, 3 db 4-es = 400 pont, 3 db 5-ös = 500 pont, 3 db 6-os = 600 pont, 3 db 1-es = 1000 pont, 3 db pár = 1000 pont, sor (1,2,3,4,5,6) = 2000 pont, 6 db egyforma szám = 5000 pont.

A játékosnak plusz egy dobási lehetősége van, ha sort, vagy 6 egyforma számot szeretne dobni. A körönként elért pontokat össze kell adni. A játékot az nyeri meg, aki az előre meghatározott pontthatárt (pl. 10000 pontot) elsőként eléri.

93. Piramis

Minden játékos egymás után hatszor dobhat. Először egy kockával, majd kettővel, hárommal, négygel, öttel, végül hattal. Az elért pontokat össze kell adni. A következő körben hat kockával kezdik a dobást és az utolsó dobás lesz egy kockával. A játékot az nyeri, akinek a két körben a legtöbb pontja gyűlik össze.

94. Tripla dupla

Minden játékos háromszor dobhat. A pontokba csupán a duplák számítanak bele. Dobás után a játékos félreteszi a duplákat és a maradék kockákkal újra dob. A játékot az nyeri meg, akinek a két kör során a legtöbb duplát sikerül dobni. Ha két játékosnak ugyanannyi duplát sikerült dobni, akkor az nyer, akinek nagyobb értékű duplákat sikerült dobni.

95. Maraton

Egy papírlapra rajzoljatok táblázatot, a játékosok neve kerüljön az első sorba. Minden játékos körönként hármat dobhat, és eldöntheti, hogy a második és harmadik dobásnál hány kockával dob újra, és mennyit tart meg. A harmadik dobás után a játékos eldöntheti, hogy a kapott értékek alapján a dobást melyik sorba írja be. A játék végére minden sort ki kell tölteni. A játékot az nyeri meg, akinek a 14. kör után a legtöbb pontja van.

A bal szélső oszlopba az alábbiakat kell írni:

1-es iskola (a kockákkal dobott 1-es értékek összege),
2-es iskola (a kockákkal dobott 2-es értékek összege),
3-as iskola (a kockákkal dobott 3-as értékek összege),
4-es iskola (a kockákkal dobott 4-es értékek összege),
5-ös iskola (a kockákkal dobott 5-ös értékek összege),
6-os iskola (a kockákkal dobott 6-os értékek összege),
részősszeg (az első 6 sor összege) 25 bónusz pont jár, ha a az első 6 sor összege legalább 63 pont.

1 pár (a két kockán lévő számok összege)

2 pár (a kétszer két kockán lévő számok összege)

Tripla (a három kockán lévő számok összege)

Négyes (a négy kockán lévő számok összege)

Kis sor (vagyis: 1,2,3,4,5 – értéke 15 pont)

Nagy sor (vagyis: 1,2,3,4,5,6 – értéke 25 pont)

Szemét (nem besorolható dobás, értéke a kockákon lévő számok összértéke) Maraton (6 egyforma szám), értéke 50 pont) Az utolsó sorba az egyes feladatok során elért eredmények összege kerül. A játékot az nyeri meg, akinek a játék végén a legtöbb pontja van.

96. Úton Amerikába

A játékosok célja, hogy 1-6-ig számsort építsenek. Dobás után a játékos félreteheti a megfelelő kockákat.

Példa: a játékos dobása: 1,2,4,5,5,6, akkor félreteheti az 1 és 2 értékű kockákat, és a többivel újra dob. A nyertes az, akinek elsőként sikerül az 1-6 sort kiraknia.

97. Hetes párok

A játék célja olyan kockapárok gyűjtése, ahol a két kockán a pontok összértéke 7. A párokat a játékos félreteheti, a többi kockával pedig újra dob. A játékot az nyeri meg, akinek a legkevesebb dobásból sikerül 3 párt dobni.

98. Háromezer

A játékosok sorban egymás után dobnak az összes kockával. Pontot csak az egyesek és ötösök érnek. Akinek sikerül 5 vagy 6 db egyest vagy ötöst dobni egy dobással, az azonnal megnyeri a játékot.

A számolás a következő:

1 db egyes 100 pont,

2 db egyes 200 pont,

3 db egyes 1000 pont,

4db egyes 2000 pont.

Ötösök dobása esetén a játékos ezeknek a pontoknak a felét kapja.

Példa: a játékos dobása: 1,1,3,5,6,2, akkor a dobás értéke $200+50=250$.

A játékot az nyeri meg, akinek elsőként sikerül összegyűjteni a 3000 pontot.

99. Vesztes hármas

A játék tetszőleges számú körből áll. Aki hármast dob kiesik. A játékot az nyeri meg, aki utolsóként játékban marad.

100. Tiltott számok

Egy játékos dob két kockával – a dobott értékek lesznek a tiltott számok. Ha a dobás dupla szám, akkor újra kell dobni. Most a következő játékoson a sor. Hat kockával dob, és kiveszi a tiltott számot mutató kockákat. A maradék kockákon lévő pontok értékét összeadja. A megmaradt kockákkal újra dobhat, és hozzáadhatja eredményéhez a dobás értékét. A kör addig tart, amíg az utolsó kocka játékban marad. Ezután a következő játékoson a sor, a fenti szabályok szerint dobhat ő is. A játékot az nyeri, aki az előre meghatározott számú kör folyamán a legtöbb pontot gyűjti.



IMPORTÁLJA:
REGIO Kft
1119 Budapest
Nándorfejevári út 23-25
www.regiojatek.hu

Dino Toys
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.dinotoys.cz



97820130