

Халма

Халма 12x12 е разновидност на класическата стратегическа настолна игра Халма, която се играе на поле 16x16 квадрата.

Цел на играта: Да преместиш първи всичките си копчета в срещуположния ъгъл на игралното поле.

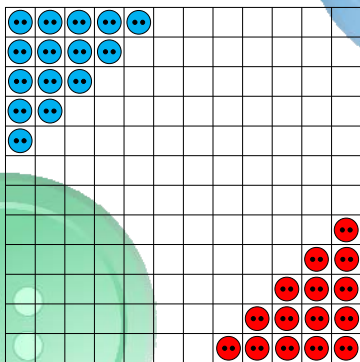
Брой играчи: 2

Възраст: Играта е подходяща за деца над 4 години.

Съдържание на играта:

1 игрално поле 12x12 квадрата, което се сглобява от 4 части като пъзел.

2x15 копчета от цвят по избор.



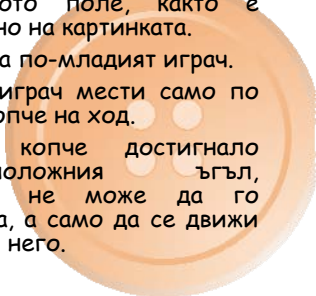
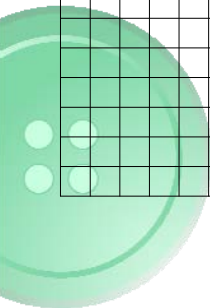
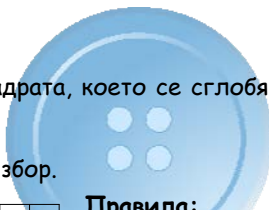
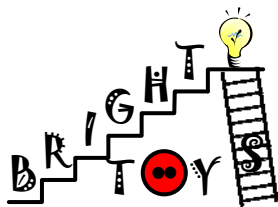
Правила:

Всеки играч избира цвят, с който ще играе и подрежда своите копчета - 10 на брой - в единия от ъглите на игралното поле, както е показано на картинката.

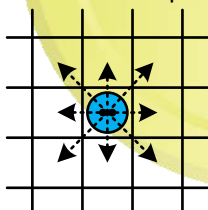
Започва по-младият играч.

Всеки играч мести само по едно копче на ход.

Всяко копче достигнало срещуположния ъгъл, повече не може да го напуска, а само да се движи вътре в него.



В играта има два начина на придвижване по игралното поле. За всеки свой ход играчът може да избере само единия или другия начин на придвижване без да ги комбинира:



- Играчът на ход премества своето копче на свободно съседно поле в която и да е посока.

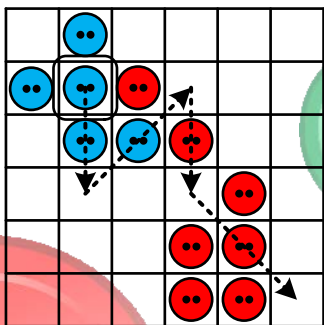
Не могат да се прескачат свободни полета.

- Играчът на ход прескача съседно копче в която и да е посока.

С един "скок" може да се прескочи само едно копче. (Играчът не може да прескочи 2 или повече копчета, дори те да са в редица в една посока).

Могат да се прескачат и противникови копчета.

При това движение играчът може да направи няколко "подскока" в един ход.



Не е задължително играчът да направи възможно най-много "скокове" на един ход. В някои случаи играчът може да избере да спре поредицата "скокове", за да заеме такава позиция, която да пречи на напредването на противника или да му помогне да направи по-добър следващ ход.

Ако една или няколко позиции от триъгълника-цел на играча е заета от противникови копчета, играчът печели, когато всички позиции в триъгълника са заети, независимо от цвета на копчетата в него. Това правило има за цел да предотврати ходове, в които единия играч „блокира“ позиции в триъгълника-цел на другия играч.

Малки войници

Малки войници (ludus latruncolorum) е игра на древните римляни, която учи на военна стратегия и тактика.

Цел на играта: Да оставиш противника си само с едно копче, или да го обградиш така, че да не може да направи ход.

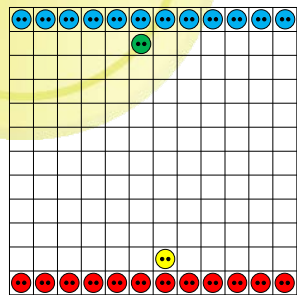
Брой играчи: 2

Възраст: Играта е подходяща за деца над 5 години.

Съдържание на играта:

1 игрално поле 12x12 квадрата, което се сглобява от 4 части като пъзел.

Всеки играч има по 12 копчета от един цвят и 1 специално копче - „генерал“ - в друг цвят.



Правила:

Играчите подрежда копчетата си така, както е показано на картинката (единият играч е със сините копчета и зеленото копче е неговият „генерал“, а другият играч е с червените копчета и жълто копче за „генерал“). Започва по-младият играч.

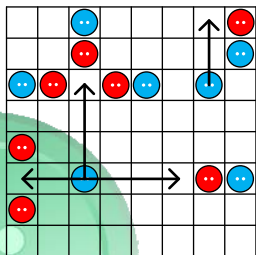
Всеки играч мести само по едно копче на ход, по хоризонтала или вертикала, неограничен брой полета до празно квадратче. Не могат да се прескачат копчета.

Играчът пленява противниково копче, като го загради между две свои копчета по хоризонтала или вертикала, а също и в ъгъла на игралното поле. Плененото копче се отстранява от полето.

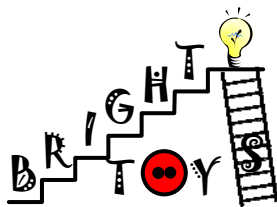
Копче-генерал не може да бъде пленено, но то може да се използва за пленяването на противникови копчета.

С едно движение може да се заградят и пленят няколко копчета.

Играчът може да премести свое копче между две противникови копчета, което НЕ води до пленяването на преместеното копче. Тези възможни движения са илюстрирани на картинката.



Когато единият играч остане само с едно копче или копчетата му са блокирани, така че той не може да ги мести, играта приключва. Другият играч е победител.



Камъчета - Petteia

Petteia е стратегическа игра на древните гърци, спомената още от Омир.

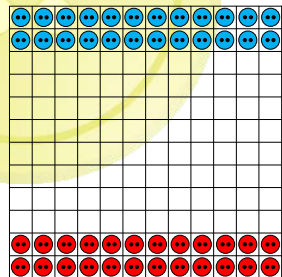
Цел на играта: Да оставиш противника си само с едно копче, или да го обградиш така, че да не може да направи ход.

Брой играчи: 2

Възраст: Играта е подходяща за деца над 5 години.

Съдържание на играта:

1 игрално поле 8x8 квадрата, което се сглобява от 4 части като пъзел; 2x24 копчета в 2 различни цвята.



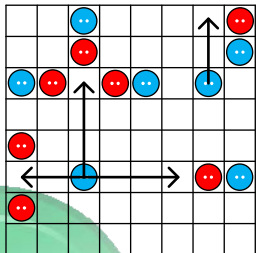
Правила:

Всеки играч избира цвят, с който ще играе и подрежда копчетата си на два реда в единия край на полето така, както е показано на картинката. Започва по-младият играч.

Всеки играч мести само по едно копче на ход, по хоризонтала или вертикала, неограничен брой полета до празно квадратче. Не могат да се прескачат копчета.

Играчът пленява противниково копче, като го загради между две свои копчета по хоризонтала или вертикала, а също и в ъгъла на игралното поле. Плененото копче се отстранява от полето.

С едно движение може да се заградят и пленят няколко копчета. Играчът може да премести свое копче между две противникови копчета, което НЕ води до пленяването на преместеното копче.



Тези възможни движения са илюстрирани на картинката.

Когато единият играч остане само с едно копче или копчетата му са блокирани, така че той не може да ги мести, играта приключва. Другият играч е победител.

