

Ming Mang

Минг Манг е традиционна настолна игра от Тибет, чиито правила много приличат на тези на играта Реверси.

Цел на играта: Да „плениш“ всички копчета на противника си или да го оставиш без валиден ход.

Брой играчи: 2

Възраст: Играта е подходяща за деца над 5 години.

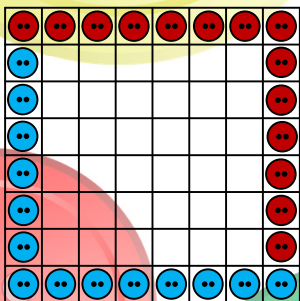
Съдържание на играта:

1 игрално поле 8x8 квадрата, което се сглобява от 4 части като пъзел.

28 еднакви двуцветни копчета за игра - червени от едната страна и сини - от другата.

Правила:

Всеки играч избира свой цвят - син или червен - с който ще играе. Копчетата се разделят по равно между играчите и се подреждат на игралното поле по показания на картинката начин.



По-младият играч започва първи. След това играчите се редуват да местят своите копчета по игралното поле по хоризонтала или вертикала. Не е позволено движение по диагонал.

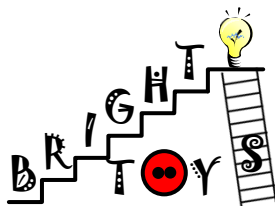
В един ход играчът може да мести само едно копче.

Не могат да се прескачат копчета.

Няма ограничение за броя квадратчета, които могат да бъдат преминати в едно движение по игралното поле.

Целта на играча е да загради едно или няколко копчета на противника между две свои копчета - по хоризонтала или вертикала. Заградените копчета се обръщат в цвета на играча, който е направил хода.

Не могат да се заграждат и обръщат диагонални редове от копчета.



Играта приключва, когато единият от играчите не може да направи ход, защото:

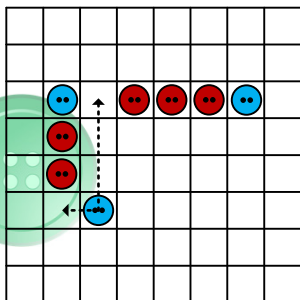
- всички копчета на игралното поле са обърнати в цвета на противника;

- всички копчета на играча са блокирани и той не може да ги движи по игралното поле.

Победител в играта е другият играч.

Пример:

Показани са възможни ходове за играча със сините копчета, при които заградените червени копчета ще бъдат обърнати в синьо:



Обърнато реверси

При класическата игра Реверси целта е да имаш повече копчета в своя цвят на игралното поле, когато играта приключи. Обърнатото Реверси е обърнато, защото при него целта е да имаш по-малко копчета в твоя цвят на полето в края на играта.

Ming Mang

Ming Mang is a two-player abstract strategy board game from Tibet.

Objective: Capture all of your opponent's buttons, or stalemate your opponent's buttons by not allowing them to move on their turn.

Number of players: 2

Age: 5 years +

Contents:

one 8x8 unchecked board - a 4 piece puzzle.

64 identical buttons, which are red on one side and blue on the other.

Rules:

Each player chooses a colour - blue or red - to play with. To start the game, each player needs 14 buttons lined up on two adjacent sides of the board as depicted on the picture.

The younger player starts the game. Then players alternate their turns.

Each player moves only one button per turn.

Buttons could be moved orthogonally any number of unoccupied spaces. Movement along diagonal lines is not allowed.

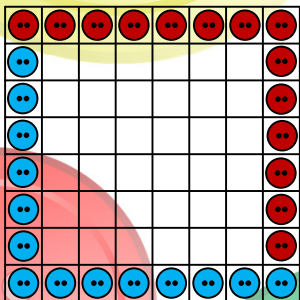
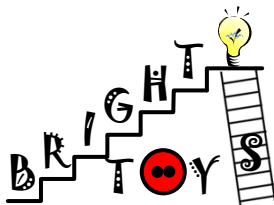
Also, jumps over other buttons are not allowed.

Each player tries to "capture" their opponent's buttons by surrounding them on both sides with two of their own buttons along a horizontal or a vertical line.

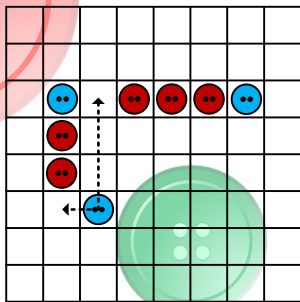
A player could surround one or more buttons in a single move. However, all "captured" buttons must be in the same row or column with no vacant space between any of them.

The "captured" buttons are then turned into the colour of the player who made the move.

It is not possible to capture diagonal rows.



Multiple "captures" can be performed in one turn - for example: A player moves their button in such a way that one of the enemy buttons (or one of the lines of enemy buttons) is on the same row, and the other enemy button (or the other line of enemy buttons) is on the same column, and that each enemy button (or each of the two lines of enemy buttons) is flanked on the other side by a friendly button of the same row or column respectively. In this case, two captures were performed but one was on a row, and the other was on a column.



The game is over when one player cannot move. This can be for one of the following reasons:

- the player has no buttons in their colour left, or
- the player has buttons in their colour but they are trapped and unable to move.

The player who cannot move loses the game and their opponent wins.

Example:

The picture depicts two possible moves for the player with the blue buttons. The "captured" red buttons will be turned over and become blue buttons.

Reversed Reversi

In the classic game of Reversi you try to end up with the most buttons of your colour at the end of the game. In Reversed Reversi the rules are the same but the objective is to end up with the fewest buttons.