

PHILOS 3102 Wooden Game Collection Játékgyűjtemény

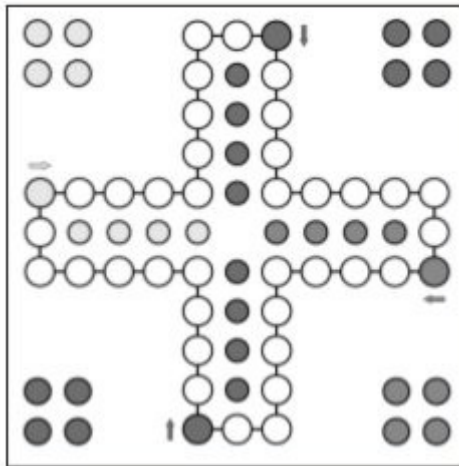
Alapjátékok leírása

KI NEVET A VÉGÉN? (Dice Game)

Többféle szabályváltozat létezik, itt a Philos-féle változatot olvashatja. Amennyiben érdeklik a további játékváltozatok, az interneten számos játékszabály található.

A játék kellékei:

- 1 db játéktábla
- 16 db korong (4-4 szín)
- 1 db dobókocka



A játék előkészítése:

Minden játékos kap 4 azonos színű korongot és az elhelyezi a táblán az azonos színű starthelyre.

A játék célja:

Mind a négy korongot a pályán körbejárva eljuttatni a pálya közepén levő területre, amelynek neve **ház**.

Klasszikus játékszabály alapjai

- a korongok játékba hozására csak akkor van lehetőség, ha a játékos 6-ost dob.
- ha a játékos egy koronggal olyan mezőre lép, amelyen egy másik színű korong van, akkor azt a korongot kiüti, és azt vissza kell tenni a pályán kívüli várakozó helyre. Ismételt játékba hozásához újra 6-ost kell dobni.
- A játékos nem léphet úgy, hogy végül olyan mezőn álljon meg, amelyen saját korongja áll. Ha nincs más lépéslehetősége, akkor a játékos nem lép.
- Az a játékos nyer, aki elsőnek juttatja be az összes korongját a házba.

A játék menete:

Minden játékos dob egyet a dobókockával. Az a játékos kezd, aki a legnagyobbat dobja. Egy bábut az azonos színnel jelölt startmezőn át kell játékba hozni, a nyíl mutatja a haladás irányát. A játékba hozásra akkor van lehetőség, ha a játékos 6-ost dob. 6-os dobás esetén a korongot a színes start mezőre kell helyezni és a játékos még egyet dobhat. Ha a startmezőn saját korong áll, akkor oda nem tehető ki újabb korong. 6-os dobás esetén nem kötelező pályán kívül levő bábut játékba hozni.

A játékos a dobás után a bábujaival a megfelelő számú mezőt lép menetirányba. Amikor több bábuja van a pályán, akkor a játékos eldöntheti, hogy melyikkel lép. A bábuk átugorhatják

egymást, de az átugrott mező is beleszámít a lépésbe. A játékos nem léphet a bábujaival úgy, hogy végül olyan mezőn álljon meg, amelyen saját bábuja van. Ha nincs más lépéslehetősége, akkor a játékos nem lép.

Ha a játékos olyan mezőre lép, amelyen egy másik színű korong van, akkor azt a korongot kiüti, és azt vissza kell tenni a pályán kívüli várakozó helyre. Ismételt játékba hozásához újra 6-ost kell dobni.

Ha egy bábu körbeért a pályán, akkor a saját startmezője előtt befordul az azonos színű **kerti útra**, és halad a **ház** felé. Amelyik bábu beért a házba, az nem lép többet.

A "kerti úton" haladó bábu már nem üthető ki. Leüthető viszont az a bábu is, amelyik a színes startmezőn áll.

A célba csak akkor juthat egy bábu, ha pontosan annyit dobtunk, mint ahány lépésre a céltól állt a bábunk. Ha többet dobunk, akkor annyit kell lépni visszafelé, mint amennyivel többet dobtunk vagy nem lépünk. Ha könnyített játékot játszunk, akkor el lehet tekinteni a pontos dobástól.

A játékot az nyeri meg, aki elsőként viszi be mind a négy bábuját a célba.

Néhány kiegészítő/eltérő szabályváltozat:

- 6-os dobás esetén a játékos újra dobhat.
- Egy kocka helyett kettővel dobunk.
- Két kocka használatkor a két számértéket két külön bábuval léphetjük le, a választásunk szerint.
- Ha a lépések végén saját bábuval már elfoglalt mezőre érkezünk, akkor léphetünk, de a másik bábu előtti mezőn kell megállnunk.
- Megengedett az is, hogy egy mezőn két bábuval álljunk.
- Ha egy mezőn két bábuval állunk, akkor azt a mezőt más bábu nem ugorhatja át, és a két bábu ütés ellen védett.
- A startmezőre kilépett bábu lehet ütés ellen védett.

BACKGAMMON

Többféle szabályváltozat létezik, itt egy **Klasszikus Backgammon játékváltozat** leírása olvasható. Amennyiben érdeklik a további játékváltozatok, az interneten számos játékszabály található.

A játék kellékei:

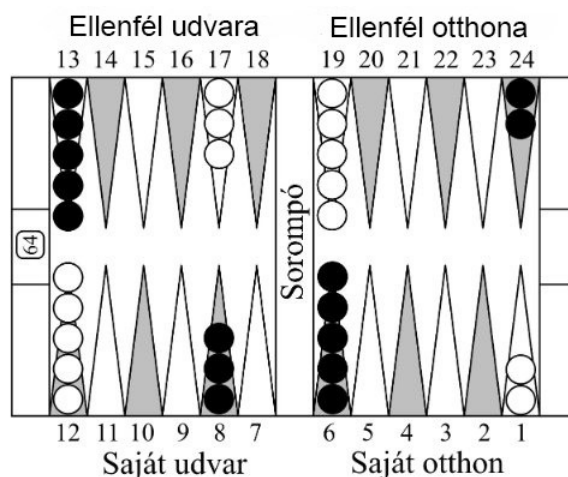
1 db Backgammon játéktábla

30 db kő – továbbiakban: korong (15 fehér, 15 fekete)

4 db hagyományos (de 2 db is elég)

1 db duplázó kocka (oldalain: 2, 4, 8, 16, 32, 64 számok vannak)

Alapfelállítás



A játékos mindig azzal a színnel játszik, amelyik az ellenség otthonának a legszélén van. Mindkét játékosnak az a célja, hogy az összes korongját eljuttassa a saját otthonába és aztán kiléptesse őket. A példában a sötét játékos az óra járásával ellenkező, míg a világos az óra járásával megegyező irányban halad.

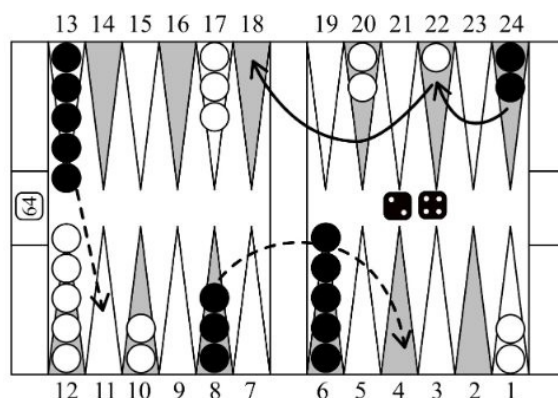
Kezdő dobás:

Mindkét játékos dob egy-egy kockával, és aki a nagyobb értéket dobja az kezdi a játékot a két kockaértékével.

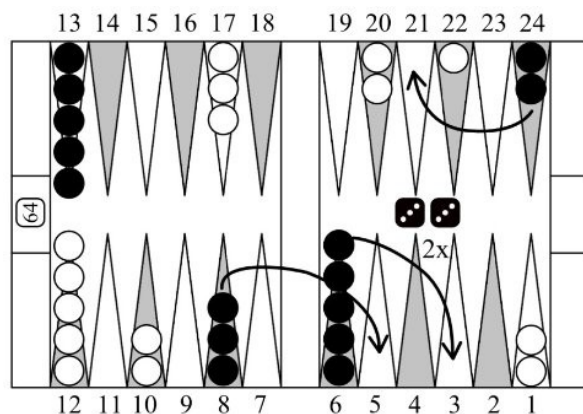
Példa: 

Ebben az esetben a világos játékos kezd 6-4 értékkel.

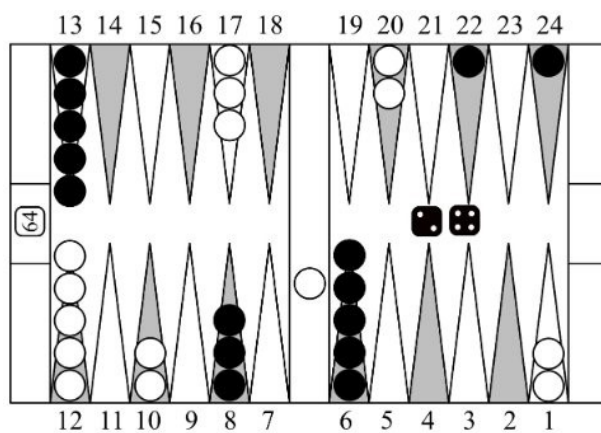
Lépés: Mindkét kockával dobunk és lelépjük az értékeket egy vagy két koronggal. (Ha tudunk, akkor kötelező lépni!) Olyan helyre nem léphetünk ahol az ellenségnek legalább két korongja van.



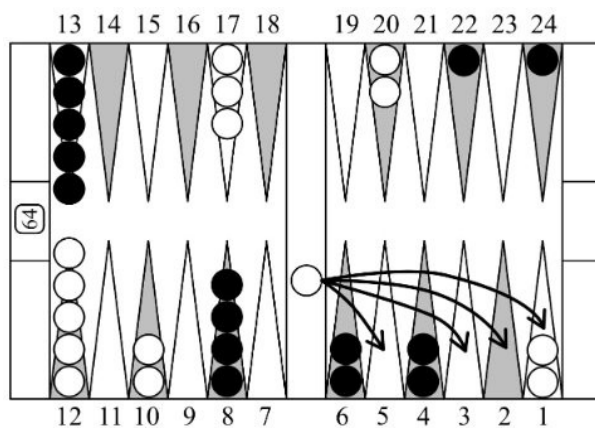
A fenti ábrán két példa látható: a fekete játékos, ha 2-4-et dob, akkor az egyik esetben a 24-esen álló koronggal kétszer léphet, először a 22-re utána pedig a 18-as mezőre. A 24-es mezőről nem léphet a 20-ra, mert ott az ellenségnek több mint egy bábuja van. A másik esetben az egyikkel a 13-ról a 11-re, illetve a 8-ról a 4-es mezőre léphet. Ha duplát dobunk akkor az 4 azonos értékű dobásnak számít és azokat is tetszés szerint léphetjük le. Pl. Ha 3-3-at dobunk, akkor összesen 4-szer léphetünk 3-at.



Kiütés: Ha olyan mezőre lépünk ahol az ellenségnek 1 db korongja van, akkor azt kiütjük és a sorompóra helyezük. Olyan is előfordulhat, hogy mindkét lépéssel kiütünk egy-egy ellenfél korongot. A 2-4 dobásos ábrán a fekete játékos kiüti a 22-sen álló fehér korongot



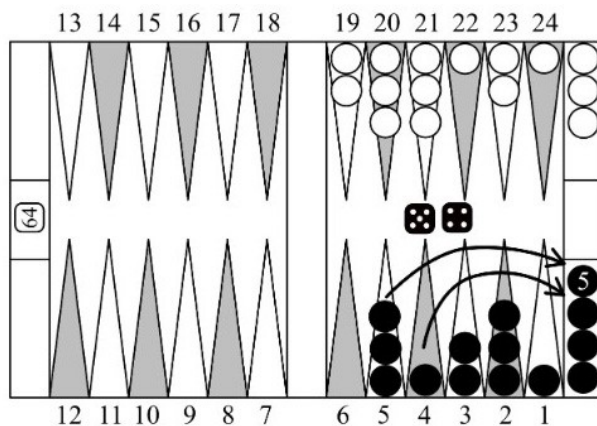
Ekkor a kiütött játékosnak az első dolga, hogy játékba hozza a sorompón lévő korongját az ellenfél otthonában. Amíg ezt nem tette meg, addig nem léphet másik koronggal!



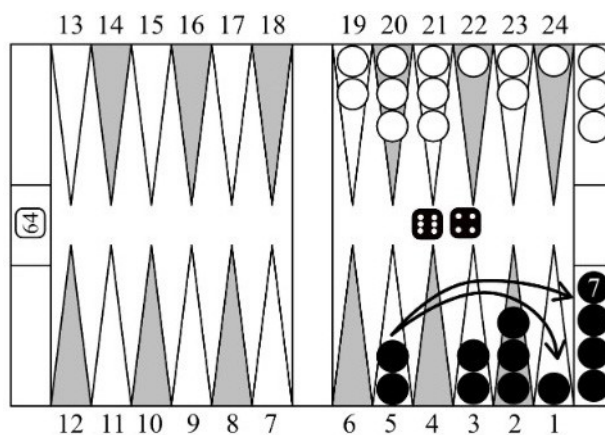
A fehér játékos csak az 1, 2, 3 és 5 dobással tudja játékba hozni a korongját. Természetesen a beléptetésnél is tud korongot ütni a játékos, ha olyan mezőre lép, ahol csak 1 korong van.

Kipakolás: Ha a játékos összes korongja az otthonában van, akkor elkezdheti kipakolni őket.

1. A dobott számnak megfelelően lép ki az adott mezőről egy korong.
2. Ha a dobott szám, nagyobb, mint a legnagyobb helyen álló korong, akkor a legnagyobb helyen álló koronggal léphetünk ki.
3. Többi esetben le kell lépni a dobott értékeket. Nem kötelező kilépni a koronggal, dönthetünk úgy is, hogy inkább lelépjük helyette a dobott értéket.



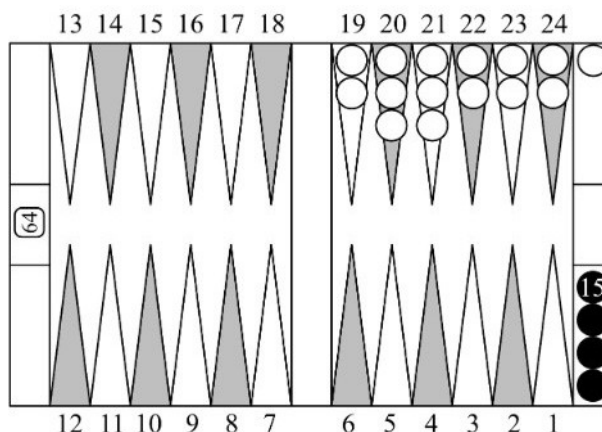
A fekete 5-4-es dobással kilép a 4 és 5 helyen álló koronggal.



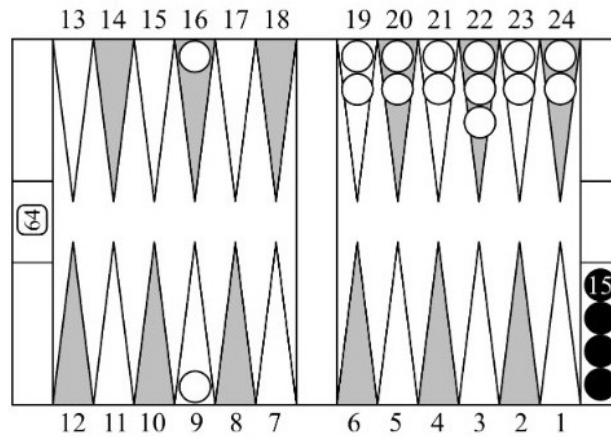
Ha a fekete 6-4 -et dob, akkor az 5-ön állóval kilép, de mivel nincs 4-sen korongja, ezért az 5-ön álló másik koronggal kell lépnie az egyes mezőre.

Pontozás:

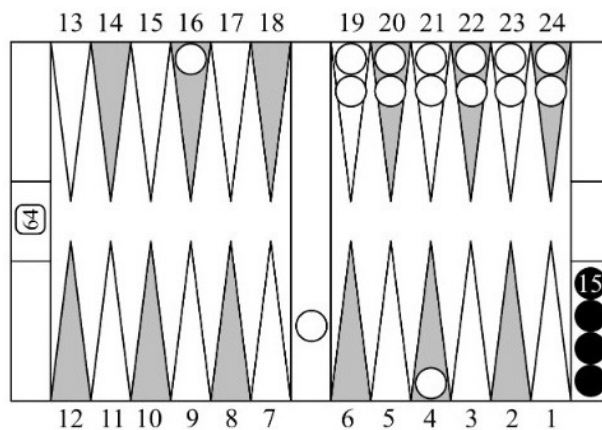
A győztes 1 pontot kap, ha a vesztes legalább egy koronggal kilépett.



A győztes 2 pontot kap, ha a vesztes egy koronggal sem tudott kilépni és sem az ellenfél otthonában, sem a sorompón nem maradt korongja. Ekkor **gammonnal** nyer.



A győztes 3 pontot kap, ha a vesztes egy koronggal sem tudott kilépni és vagy az ellenség otthonában vagy a sorompón maradt korongja. Ekkor **backgammonnal** nyer.



Duplázó kocka: Mivel nagy szerepe van a szerencsének a játékban, ezért többpontos játékokat szoktak játszani. (3, 5, 7, 9, stb...). A duplázó kockával lehet duplázni az egyes meccsek végeredményét, azaz 1 pont kettőt ér, 2 pont 4-et, 3 pont 6-ot. Az első duplázást bárki megteheti. A duplázó kocka alap helyzete a tábla egyik oldala és a 64-es mező néz felfelé. Aki először dupláz, az a 2-es oldalával az ellenfele elé teszi. Ha az elfogadja, akkor elveszi és a saját oldalához a tábla széléhez teszi a kockát. Innentől kezdve csak ő kezdeményezhet duplázást és a 4-es oldalával kell majd felajánlania, ekkor 4-szerződik a tét. Hanem fogadja el, akkor vége a meccsnek és 1 pontot kap az aki felajánlotta.

A játékot az nyeri, aki hamarabb eléri a megbeszélte pontot.

BAKIKÁD

Stratégiai játék 2-4 személy számára.

A játék összesen 20 darab 4 különböző színű bábút tartalmaz, illetve 11 darab fehér színű bábút, amelyek a barikádokat jelképezik. A társasjáték további eleme maga a játéktábla és a dobókocka.

A játék kezdete: a táblán található piros mezőkre el kell helyezni a barikádokat jelképező fehér bábukat, illetve a többi 20 db. 4 különböző színű bábút (4 játékos esetén) a táblán található kezdőmezőkre.

A táblán való haladás szabályai:

- 1.) A táblán a kockával dobott eredmény bármely bábuval, bármely irányba leléphető.
- 2.) A táblán a játékosok bábui szabadon átléphetők.

- 3.) A fehér bábuval jelzett barikád nem léphető át.
 - 4.) Bármelyik játékos kiüthető bármelyik mezőről.
 - 5.) Ha valamelyik játékos a barikádot jelképező fehér bábura lép, akkor azt szabadon belátása szerint a játékmezőn belül oda helyezi, ahova akarja.
- A játék célja: mindegyik játékosnak az a feladata, hogy a többi játékosát megelőzve, bármely tetszőleges bábujaival elsőként érjen a tábla tetején található végső fehér mezőbe.

SAKK (Chess)

Többféle sakkváltozat létezik (pl. francia, kínai, versenysakk, kétlépéses sakk, stb.), itt a **Klasszikus Sakk** játékleírását olvashatja. Amennyiben érdeklik a további sakkváltozatok, az interneten számos játékszabály található.

A játék kellékei:

1 db 8x8-as sakktábla, 32 db sakkfigura (16 fehér, 16 fekete)

Alapok

A sakkot két játékos játsza egymás ellen. Egyik játékos a sötét, a másik a világos bábukat irányítja. Mindkét játékosnak 16 bábuja van kezdésnél: egy király, egy királynő, két bástya, két futó, két huszár és nyolc gyalog.

A játék célja

A játék célja az ellenfél királyának mattolása. Mattról beszélünk, amikor a király sakkban áll, és abból nem tud kikerülni. Ilyenkor a királyt nem szokás leütni, egyszerűen csak befejeződik a játszma.

A játék kezdete

A játékot az alábbi ábra alapján felállított 8x8-as sakktáblán kezdjük.



A kezdés joga:

Mindig a világos figurával lévő játékos kezd. Általában pénzfeldobással vagy a másik játékos kezében elrejtett gyalog színének kitalálásával döntenek el, hogy ki legyen a világossal. Ezután a felek felváltva tesznek meg egy-egy lépést a játszma végéig. Az első lépés egy hajszálnyi előnyt is jelent: a világos játékos hamarabb támadhat.

Lépések:

Egyetlen bábuval sem léphetünk olyan mezőre, melyen ugyanolyan színű bábu áll, mint amellyel lépni szeretnénk. Ha olyan mezőre lépünk, melyet ellentétes színű foglalt addig el, akkor azt leütjük és rögtön levesszük a sakktábláról.

Mindegyik sakkfigurának más-más a lépésmódja.

Király: A király a legfontosabb bábu, mégis a leggyengébbek egyike. Egyetlen mezőt léphet bármelyik irányba - fel, le, oldalra vagy átlósan. A király sohasem léphet sakkba (olyan helyre, ahol leüthetik). Ha egy figura támadja a királyt, azt "sakk"-nak nevezzük.

Vezér: A vezér a legerősebb bábu. Bármelyik irányba tetszőleges számút léphet - előre, hátra, oldalra vagy átlósan -, amíg nem ütközik saját figurába. A többi bábuhoz hasonlóan ütéskor az elfoglalt mezőn meg kell állnia.

Bástya: A bástya annyi mezőt tesz meg amennyit csak akar, de kizárólag előre, hátra és oldalirányban. A bástyák akkor a legerősebbek, ha egymást védve együttműködnek!

Futó: A futóval annyi mezőt léphetsz, amennyit szeretnél, de csak átlósan. Egy futó csak a világos vagy sötét kezdőmezőjével azonos színű mezőkön mozoghat. A futók párban igazán erősek, mivel így fedezik egymás gyengeségeit.

Huszár: A huszárok eléggé eltérően mozognak a többi bábutól. Két mezőt haladnak az egyik irányba, majd 90 fokban fordulva megtesznek még egyet, lényegében egy L betűt formázva. A huszár az egyetlen figura, amely átléphet (átugorhat) egy másik bábut.

Gyalog: A gyalogok abban különlegesek, hogy másként lépnek, mint ahogy ütnek: előre lépnek, de átlósan ütnek. A gyalog egyszerre egy mezőt léphet, kivéve a kezdő pozícióból, ahol egy lépésből két mezőt is megtehet. A gyalogok csak egy mezőnyire képesek ütni, azt is csak átlósan előre. Hátrafelé sem mozogni, sem ütni nem tudnak. Ha egy másik báb pontosan a gyalog előtt helyezkedik el, azt sem kikerülni sem leütni nem képes.

Sakk-Matt-Patt

Sakk: Akkor mondjuk, hogy a király sakkban van, ha az egy vagy több ellenséges bábu által támadva van, még akkor is, ha ezek a bábuk nem tudnak lépni. Olyan lépést tilos tenni, mely a királyt sakkba helyezi, vagy sakkban hagyja. A sakk elhárításának három módja:

- A sakkadó bábu leütése
- A sakkadó bábu és a király közé egy másik bábu helyezése, blokkolás. Huszárt nem tudunk blokkolni. A sáncolás ilyenkor nem engedélyezett.
- A királlyal egy meg nem támadott mezőre lépünk.

Matt: A sakk célja az ellenfél mattolása. Ha a játékos nem tudja a király megtámadását elhárítani, mattot kap, és a játszmának azonnal vége, a matott adó játékos győz.

Patt: A játszma döntetlen, ha a soron következő játékos nem tud szabályos lépést tenni, de a király nem áll sakkban. Ezt nevezzük patt helyzetnek. A játszmának ebben az esetben is azonnal vége döntetlen eredménnyel.

Sakkóra használata: Lehet sakkórát használni. A sakkóra egy bizonyos időhatáron belül tartja a játszma hosszát. Az óra mindkét játékos gondolkodási idejét külön-külön méri. Ha kifutsz a megadott időből, elveszted a partit, tehát idődet jól be kell osztanod.

Speciális lépések:

Sáncolás (rosálás): Ha a körülmények megengedik, a bástya és a király egyszerre is mozoghat: a királyt eredeti helyéről két mezővel elmozdítjuk, valamelyik, a királlyal azonos soron elhelyezkedő bástya irányába és ezután a megfelelő bástyát arra a király melletti mezőre helyezzük, melyet a király ezt megelőzően átlépett. A sáncolás feltételei:

- A király még nem lépett a játszma folyamán.
- A sáncolásban résztvevő bástya még nem lépett a játszma folyamán.
- A király nem áll sakkban.
- A király nem mehet át olyan mezőn, amely ellenséges báb által támadva van.
- A király nem léphet sakkba.
- A király és a bástya között minden mező üres kell hogy legyen.

Ez a lépés egyszerre tesz lehetővé két fontos dolgot: a királyod (remélhetőleg) biztonságos helyre kerül és a bástyád is kimozdul a sarokból, így könnyebben játékba hozhatóvá válik.

Menet közbeni ütés (en passant): A legutolsó gyalogokra vonatkozó szabály az "en passant". A francia kifejezés jelentése: "menet közben". Ha egy gyalog az alapállásból első lépése gyanánt egyszerre két mezőnyit mozdul és ezzel az ellenfél egy gyalogja mellé érkezik (magyarán átugorja azt a mezőt, ahol az leüthetné), akkor lehetőség van "menet közben" is leütni. Ezt azonban csak a közvetlen következő lépésben lehet megtenni, később már nem!

Gyalogcsere (gyalogátváltozás): Ha egy gyalog eléri a sakktábla túlsó oldalát (azaz az ellenfél alapsorát), akkor ugyanazon lépés részeként azonnal átváltozik a gyaloggal azonos színű vezérré, bástyává, futórá, vagy huszárrá, a lépést tevő választása szerint. A gyalogátváltozás hatása azonnal érvénybe lép. Gyakori tévedés, hogy csak a már leütött bábuk vehetők vissza! Ez NEM igaz! Az esetek többségében a gyalogból vezér lesz. Ez a szabály csak a gyalogokra érvényes!

A játék vége

Győzelem

A játszmát az a játékos nyeri,

- aki bemattolta az ellenfél királyát.
- akinek ellenfele feladja a partit.

Ha időre játszuk, akkor a játszmát elveszti az a játékos, akinek ideje lejárt. Azonban ha ellenfelének már csak egy királya maradt, vagy nincs elegendő bábuja ahhoz, hogy elméletileg mattot tudjon adni, a játszma eredménye döntetlen.

Döntetlen

A játszma döntetlen, ha a soron következő játékos királya nem áll sakkban, de nem tud szabályos lépést végrehajtani. Ez a patthelyzet, a játszma azonnal véget ér.

A játszma döntetlennel véget ér, ha az alábbiak közül az egyik állás fennáll:

- király, király ellen
- király, király és huszár vagy futó ellen
- király és futó, király és futó ellen, abban az esetben, ha mindkét futó azonos színű mezőn mozog.

A soron következő játékos döntetlent kérhet, ha

- ugyanaz a pozíció háromszor megismétlődik a játszma során
- 50 egymást követő lépéspár során nem történt sem ütés, sem gyaloglépés

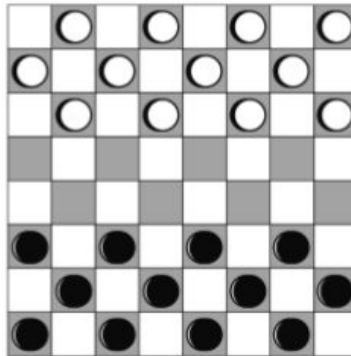
A játszma döntetlen lehet a két játékos egyezsége alapján is.

DÁMA (Checkers)

A játék kellékei:

1 db sakktábla

24 db kő (12 fehér és 12 fekete)



A játék célja:

Az ellenfél összes kővének (továbbiakban: bábu) levétele vagy olyan helyzet létrehozása, amikor az egyik fél már sehova sem tud lépni.

A játék menete:

Minden játékos elhelyezi a saját bábuait az első három sor sötét mezőire a tábla két végén.

A hagyományos Dáma játékban - a sakkal ellentétben - a sötét játékos kezd. A játékosok felváltva lépnek az alábbiak szerint:

- mindig csak egyet lehet lépni **előre** (visszafelé tilos) és azt is csak **átlósan**, ugyanolyan színű mezőre, amilyen a bábu eredetileg is állt
- Nem szabad olyan mezőre lépni, amelyen már van egy másik bábu
- Ha azon a mezőn, ahová a bábu léphetne, az ellenfél egy bábuja van, és azonos 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 szabályokból értelemszerűen következik, hogy nem lehet leütni egy a tábla szélén álló bábut).
- Abban az esetben viszont, ha az ellenfél bábuja mögött nincs üres mező (mert egy másik bábu áll ott vagy vége van a táblának), akkor nem lehet leütni. Amíg a helyzet nem változik, a játékos ebben az irányban nem tud továbbhaladni
- Saját bábut nem lehet sem leütni, sem átugorni.
- Ha az ütés után a játékos bábuja ismét olyan pozícióba kerül, hogy ütni tud, akkor folytathatja a játékot, és a következő bábut is leveheti – ezt nevezik ütéssorozatnak. Az ütéssorozatot addig lehet (illetve kell) folytatni, amíg van leüthető bábu. A dámajátékban hagyományosan **ütéskényszer** van, azaz ha egy játékos tud ütni, akkor kötelező ütnie. Ha több ütési lehetősége is van, szabadon dönthet, hogy melyiket választja.
- A játék addig folytatódik, amíg az egyik játékos nem tud lépni, vagy azért, mert minden bábuját levette az ellenfél, vagy azért, mert a maradék bábuai közül eggyel sem tud lépni.

Király (Dáma)

Az a bábu, amely az ellenfél sorfalán áttörve eléri a tábla szemközti oldalát, **dámává** (királlyá) változik. A dámát láthatóan megkülönböztetik a gyalogoktól – például a korongra rátesznek még egyet a levettek közül. A dáma ezután visszafelé is léphet és üthet (természetesen csak átlósan), de minden más szabályt be kell tartania (saját bábut nem léphet át, olyan mezőre nem léphet, ahol már van egy bábu, stb.). A dámát ugyanúgy le lehet ütni, mint a gyalogot (kivéve, ha az utolsó sorban van).

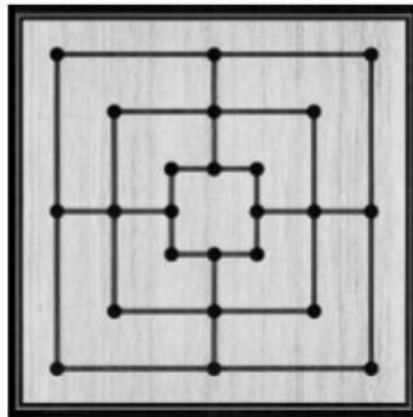
MALOM (Nine Men's Morris)

Többféle szabályváltozat létezik, itt a Philos-féle változatot olvashatja. Amennyiben érdeklik a további szabályváltozatok, az interneten számos játékszabály található.

A játék kellékei:

1 db játéktábla

18 db korong/kő (9 fehér és 9 fekete)



A játék célja:

Minél több malmot (3 db azonos színű korong egy vonal mentén) kialakítani, ezáltal minél több korongot levenni az ellenfél korongjaiból. Az a vesztes, akinek 3-nál kevesebb korongja marad.

A játék menete:

Az első játékos elhelyez egy korongot a sajátjaiból a tábla valamelyik csomópontjára, ahol legalább két vonal találkozik. Ezután a másik játékos következik és így felváltva elhelyezik mind a 9-9 korongot. Ez alatt a táblán lévő korongokat nem szabad elmozdítani.

A játékosoknak a bábuk elhelyezésekor két dologra kell törekedniük:

- A korongjaik malmot alkossanak, vagy olyan pozícióba kerüljenek, amely később könnyen malommá alakítható. Ha sikerül malmot csinálni, le lehet venni egyet az ellenfél bábui közül, és ez nem is kerül vissza a játékba. Malomban álló figurát nem lehet levenni, csak akkor, ha az ellenfélnek nincs másik szabad korongja a pályán.
- A korongokkal emellett akadályozni kell az ellenfelet a malom kialakításában illetve a szabad mozgásban.

Lépések:

- Ha a játékosok nem tudnak több korongot feltenni a táblára, akkor a játékot a bábuk elmozdításával folytatják. Egyszerre csak egyet lehet lépni a szomszédos szabad mezőre. Csak a tábla vonalain mentén, vízszintes vagy függőleges irányban szabad mozogni – átlósan nem. Olyan pontra nem lehet lépni, ahol már van egy bábu.
- Ha egy bábuval kilépünk a malomból, majd visszalépünk, az egy új malomnak számít, vagyis megint levehetünk egyet az ellenfél korongjaiból.
- Ha úgy tudjuk elhelyezni a bábukat, hogy az egyik malomból kilépve a bábu azonnal egy új malomba kerül, akkor akár minden lépésnél le tudjuk venni az ellenfél egy-egy korongját („csiki-csuki” helyzet).

- Az ellenfelet úgy akadályozhatjuk meg a malom kialakításában, hogy elfoglaljuk az ehhez szükséges szabad pozíciót.

Végjáték

A játék kétféleképpen érhet véget:

1. Az egyik játékos beszorítja a másik bábuit, úgy, hogy az semerre sem tud már lépni.
2. Az egyik játékos annyit vesz el a másik bábui közül, hogy már csak 3 korongja marad. Ebben az esetben a játék még folytatódik, az esélykiegyenlítés jegyében a 3 figurát irányító játékos „ugrálhat” a pályán, vagyis a bábuit nemcsak a szomszédos pontokra helyezheti át, hanem a tábla bármelyik szabad mezőjére. Ha ebben a fázisban malmot tud kialakítani, akkor levehet egyet az ellenfél bábui közül. Előfordulhat, hogy mindkét játékosnak 3 korongja marad, és ugrálva folytatja a malmok létrehozását, illetve ennek megakadályozását. A játék addig tart, amíg az egyik játékosnak csak két korongja marad – a győztes az, akinek több korongja marad a táblán.

Kiegészítő szabályok

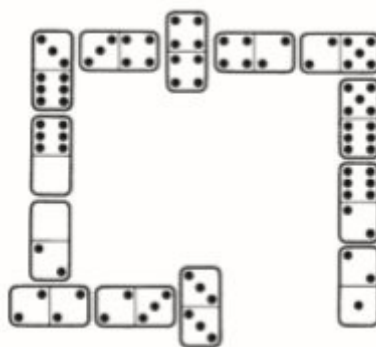
- Ha egyik játékos sem hibázik, akkor a malom eredménye döntetlen lesz. Ezt akkor hirdetik ki, ha a végjáték során 13 egymást követő lépéspárban sem változik a táblán lévő korongok száma.
- Mint minden játék esetén, itt is érdemes előre tisztázni a szabályokat: pl. van, aki a csiki-csukit szabálytalannak tartja.

DOMINO JÁTÉK

2-4 személy részére

A játék kellékei:

28 db domino



A játék menete:

A dominókat fejjel lefele az asztal közepére tesszük és összekeverjük. Minden játékos választ egyet. Az a játékos kezd, aki a legmagasabb dupla számú dominót választotta. Ha ilyen nincs, akkor a legmagasabb pontszámú dominóval rendelkező játékos kezd majd a játékot. A dominókat visszatesszük a kupacba és ismét összekeverjük.

Ha 2 játékos játszik, akkor mindketten kiválasztanak találomra 7 dominót. Ha 4-en játszanak, akkor mindenki 5-5 dominót kap. A maradék dominók alkotják a **talont**.

Klasszikus játékszabály

A kezdő játékos kitesz egy dominót az asztalra pontokkal felfelé, azután a többi játékos egymásután letehet a sor bármelyik végére egy-egy újabb dominót, feltéve, hogy az érintkező lapok szomszédos oldalán azonos számú pont található. Ha a játékos nem tud a sorhoz csatolni egy újabb elemet a birtokában lévő dominókból, a talonból kell választania egy új darabot magának. Az a játékos nyer, aki elsőként tudja lerakni az összes dominóját.

Pontszámítás:

A győztes (aki elsőként le tudja rakni az összes dominóját) az ellenfelei megmaradó pontjainak összegével (a maradék lapocskák összesített pontjaival) azonos számú pontot kap.

Aztán jöhet a következő kör.

Büntetőpontos játékszabály

A kezdő játékos kitesz egy dominót az asztalra pontokkal felfelé, azután a többi játékos egymásután letehet a sor bármelyik végére egy-egy újabb dominót, feltéve, hogy az érintkező lapok szomszédos oldalán azonos számú pont található. Ha a játékos nem tud a sorhoz csatolni egy újabb elemet a birtokában lévő dominókból, akkor a következő játékos jön. Ezt addig kell így folytatni, amíg már senki sem tud lerakni a nála lévő dominókból. Ezután a megmaradt dominók pontjait össze kell adni és fel kell jegyezni, mint büntetőpontot. Az a játékos nyeri a kört, akinek a legkevesebb pontja van a kör végén. Ő kezdheti a következő kört. A játéknak akkor van vége, ha valamelyik játékos eléri a 100 vagy a 200 büntetőpontot. A játékot az a játékos nyeri, akinek a legkevesebb büntetőpontja van.

MAKAO (MAU-MAU) kártyajáték

Többféle változata létezik ennek a kártyajátéknak, így javasolt előre egyeztetni a szabályokat.

Játékosok száma: 2-6 játékos

A játék kellékei:

32 db kártya (ha többen vannak célszerű 2 paklit használni, különben hamar elfogy a kártya)

A játék célja:

Az összes kézben tartott lapot letenni.

A játék menete:

Az osztó 5-5 lapot ad mindenkinek. Az osztás végén a csomag legfelső kártyáját felfordítja és kiteszi az asztalra. A tőle balra ülő játékos erre ugyanolyan színű vagy ugyanolyan számértékű (pl. kör 7-esre bármilyen kör kártyát vagy bármelyik 7-est) kártyát tehet. Ha nem tud tenni, de van egy Jumbója (bubi, Jack), akkor azt leteheti. A Jack színe meghatározza, hogy a következő játékosnak milyen színű lapot kell letennie. Ha valaki nem tud letenni lapot, akkor fel kell vennie az asztalon lévő csomag legfelső kártyáját. A többiek hasonlóképpen ugyanolyan színű vagy számú lapot tesznek az utoljára eldobott kártyára, vagy húznak a csomagból. Ha a csomagból húzott lap illik a legfelső kártyára, azt le lehet tenni (előre meg lehet állapodni, hogy a húzott kártya letehető rögtön vagy csak a következő körben használható csak fel) és jön a következő játékos. Ha a csomagból húzott lap nem illik a legfelső kártyára, akkor azt meg kell tartani és jöhet a következő játékos.

A lejátszás akkor ér véget, ha egy játékos az utolsó lapját is lerakja. Ha a csomag idő előtt elfogy, a lerakott lapokból újabb csomagot képeznek. Ehhez a legfelső lap kivételével az összeset felhasználják. A lapokat természetesen megkeverik.

Különleges szerepű lapok (többféle variáció létezik, itt a Philos-os variációt olvashatja)

7-es: ha valaki 7-est rak le, akkor a következő játékosnak fel kell vennie két kártyát az asztalon lévő csomag tetejéről, de ezeket nem használhatja lerakáshoz abban a körben

8-as: ha valaki 8-ast rak le, akkor a következő játékos kimarad abból a körből.

Mindkét esetben, ha a következő játékosnak van 7-ese vagy 8-asa, akkor azt ráteheti és a fenti szabályok a soron következő játékosra fognak vonatkozni.

Ajánlott a Jack-et (J-jumbó, bubi) minél tovább megtartani.

Végjáték variációk (előre célszerű egyeztetni)

1. Az a játékos, aki az utolsó lapját is leteszi, a letevés előtt be kell mondja, hogy „Makaó” és a játék véget ér, a játékos megnyerte azt a játszmát.

2. Amikor egy játékos az utolsó előtti lapját leteszi, be kell mondania, hogy „Makaó”, jelezve ezzel, hogy már csak egy lapja maradt. Ha valaki ezt elmulasztja, és erre bárki figyelmezteti még azelőtt, hogy az utána következő játékos lerakott vagy húzott volna, akkor büntetésből 5 lapot húznia kell a csomagból.

Elszámolás variációk

1. A játékosok összeszámolják a megmaradt lapjaik értékét (Jumbó 2, Dáma 3, Király 4, Ász 11 pontot ér). Ezek a pontok büntetőpontnak számítanak. Ha a nyerő játékos Jack-vel (Jumbó) fejezi be a játékot, akkor a többiek büntetőpontjai megduplázódnak.

Ha valamelyik játékos eléri a 100 büntetőpontot, akkor vége a játéknak.

2. A lapjait elfogyasztó játékos annyi pontot írhat fel magának, ahány lap a többiek kezében maradt.

RÖMI (RUMMY)

Többféle szabályváltozat létezik, itt a Philos-féle változatot olvashatja. Amennyiben érdeklik a további játékváltozatok, az interneten számos játékszabály található.

Játékosok száma:

2-6 játékos (a legjobb játékot 2-4 játékosal lehet játszani, de 6-an is lehet)

A játék kellékei:

52 db kártya

A kártyák sorrendje:

Ász, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Jumbó, Dáma, Király

Meddig tart a játék (a játék kezdete előtt meg kell határozni):

1. Fix osztás számig (általában egy játszma 7 osztásból áll)
2. Egy előre meghatározott pont eléréséig

A játék célja:

A játék célja, hogy a kézben lévő lapokat szabályos kombinációkban asztalra rakni úgy, hogy a végén csak a dobólap maradjon a játékos kezében.

A játék előkészülete:

Az osztó megkeveri a lapokat, majd a tőle balra ülő játékos emel. A leemelt pakli alsó lapját felfelé fordítva kiteszi az asztalra, majd kiosztja a lapokat. Két játékos esetén 10-10 lapot, 3-4 játékos esetén 7-7 lapot, 5-6 játékos esetén 6-6 lapot kap minden játékos. A maradék kártyák lefordítva az asztal közepére kerülnek, ezekből húznak majd a játékosok a játék során.

Lerakási variációk:

1. Kombináció: három vagy több azonos színű sorozat (Pikk7, Pikk8, Pikk9) vagy három vagy több azonos értékű (Pikk7, Kör7, Káró7) kártya. A számsornál az Ász a kettes előtt és a Király után is állhat.

2. Lerakás: A már lerakott kombinációkhoz teszünk hozzá lapot a kezünkéből. Pl. az asztalon van már a Kör4, Kör5, Kör6 és mi hozzátehetjük a Kör3-at vagy a Kör7-et. A sorokat nem lehet megváltoztatni, megbontani. Pl. van a kezében egy Káró Ász, lerakva pedig egy Kör2, Pikk2, Káró2 sor és egy Káró3, Káró4, Káró5 sor, akkor nem veheted el az első sorból a Káró2-t, hogy elé tud tenni a Káró Ászodat, el kell dobnod.

Csere:

Ki lehet cserélni a kézben lévő kártyát minden kör végén a pakli tetején lévővel.

A játék menete:

2 játékos esetén nem az osztó kezd, 3 vagy több játékos esetén az osztótól balra lévő játékos kezd.

Minden kör tartalmazza a következő elemeket:

1. Húzás: El kell venni egy kártyát az asztal közepére tett kupac tetejéről (ez a kupac természetesen lefordítva van, így nem látható milyen kártyát veszünk el) vagy el lehet venni a legutoljára eldobott kártyát is (az eldobott kártya fejjel felfelé van, így előre lehet tudni milyen kártya.) Ha a talonból veszed el a legfelső kártyát, akkor azt ne mutasd meg a többieknek, csak te nézd meg.

2. Kombinációk: Ha a kezében van valamilyen csoport vagy sorozat, akkor ki tudod teríteni az asztalra fejjel felfelé magad elé. Egy körben csak egy kombinációt tehetsz le. (Megállapodhattok más szabályban is). Nem kötelező kombinációt lerakni, csak ha tudsz.

3. Lerakás: Ha szeretnél, lerakhatsz kártyákat (bármennyit) az asztalra már korábban letett csoportokhoz vagy sorozatokhoz.

4. Eldobás: A kör akkor megy tovább (akkor jöhet a következő játékos), ha a játékos eldobott egy lapot a kezéből (ez a lap fejjel felfelé az eldobott lapok tetejére kerül). Ha a játékos nem szeretne vagy nem tud lepakolni, akkor csak húz és dob egy lapot, így megy tovább a kör. Viszont ha az előző játékos eldobott lapját veszi fel, azt nem dobhatja el rögtön, hiszen akkor a kupac változatlan maradna, hanem egy másik kártyát kell eldobnia. Persze az a lehetőség él, hogy a felvett kártyát egy másik körben majd eldobja. Ha a talonból (lefordított kártyakupac) vesz fel kártyát, akkor az eldobható még abban a körben. Ha a talon elfogy, az eldobott lapokat kell megkeverni és a talon helyére tenni lefordítva.

Az a játékos nyeri a partit, aki akár kombinációval, akár lerakással, akár eldobással elsőnek megszabadul az összes kártyájától. Kiszállásnak hívják az utolsó kártya eldobását. Amint valaki kiszállt, a játéknak vége, a többi játékos – mégha tudna is - már nem tehet le kártyát.

Számolás

Miután az egyik játékos kiszállt, a többi játékosnak össze kell adnia a kezében lévő kártyák értékét az alábbiak szerint.

Jumbó, Dáma, Király 10 pontot ér

Ász 1 pontot ér (klasszikus Röminél az Ász 11 pontot ér)

Számozott kártyák értéke azonos a rajtuk lévő számmal.

Az összes játékos összpontja hozzáadódik a győztes játékos addigi pontjaihoz.

Jöhet a következő parti, egészen addig, amíg valamelyik játékosnak a pontszáma el nem éri az előre meghatározott célpontszámot vagy le nem játszik a megbeszélt számú partit.

A klasszikus Rőminél a jtzmk vgn a kzben maradt krtyk sszpontszma az adott jtkos bntetpontjaiknt kerlnek felrsra (nem a nyertes jtkos kapja), gy az egsz jtkot az nyeri, aki az sszesített eredmnyeket tekintve a legkevesebb pontot gyjttte.

PKER

Tbbfle pkervltozat ltezik, itt az **tlapos cserepker** lerst olvashatja. Amennyiben rdekl az egyb vltozatok, azok rszletes szablyait megtallhatja a nagy szmban mkd pker weblapokon.

A jtk kellkei:

52 lapos francia krtya (megegyezs szerint 1 v. 2 dzskerrel, vagy dzskerek nlkl)

Jtkosok szma: 2-6 jtkos

A jtk clja:

Minl magasabb rang lapkombincik gyjtse a kzben, illetve a licitls sorn az ellenfelek elrettentse. Megnyeri a partit az a szemly, aki a licitls befejezse utn az aktív jtkosok kzl a legrtkeesebb kombincit mutatja be. Lapjainak bemutatsa nlkl nyerhet az a jtkos, aki ellenfl nlkl, egyedl marad a licitlsban.

A lapok rangsora:

sz, kirly, dma, bubu, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Lapkombincik:

Pr: kt azonos rang lap + hrom semleges krtya. Kt pr kzl a magasabb rang lapokbl ll nyer.

Kt pr: 2 + 2 azonos rang s egy semleges lap. Kt pr + 2 pr sszehasonltsnl az a jtkos nyer, akinek a legmagasabb rang pr van a kezben. Ezek azonossgnl a msodik prok rangja dnt.

Drill: hrom azonos rang s kt semleges lap. - Drillek sszehasonltsnl a magasabb rang lapok birtokosa nyer.

Sor: rangban egymst kvet, klnbz szín lapok. - Kt sor sszehasonltsnl nyer a magasabb rang krtykat bemutató jtkos.

Fls vagy szín: azonos szín lapok, rangjuk semleges. - Kt fls sszehasonltsnl az a jtkos nyer, akinek kombincija a legmagasabb rang krtyt tartalmazza.

Full: drill s pr, azaz hrom azonos rang s kt azonos rang krtya. - A fullok sszehasonltsnl a drillek dntenek, akinek magasabb rang lapokat tartalmaznak, megnyeri a jtkot.

Pker: ngy azonos rang krtya s egy semleges lap. - Pkerek sszehasonltsnl a magasabb rang krtyk birtokosa nyer.

Sor-fls vagy sznsor: rangban egymst kvet, azonos szín lapok. - Kt sznsor kzl ersebb a magas rang lapokat bemutató kombinci.

A jtk menete:

- Az oszt egyesvel ad t-t krtyt minden rsztvevnek jobbra vagy balra haladva. Az osztst kveten a jtkosok felmrik eslyeiket s az albbi lehetsegek kzl vlaszthatnak:
 - 1, 2 vagy 3 lap cserje
- 1 lap krse nyitottan az asztalra
- 5 lap cserje

- fenti lehetőségek kihasználása nélkül a kártyák eldobása.
A játékos csendes szemlélője lehet a további eseményeknek.

A játékosok leteszik cserére szánt lapjaikat és csak ezt követően kapnak kártyákat az osztótól. A lerakott lapokat a továbbiakban nem lehet megnézni. A lapcsere befejezése után a játékosok bemutatják lapjaikat és a leírtak szerinti legmagasabb rangú kombinációt bemutató személy nyeri meg a partit. A licitálásnak számtalan változata van. Fontos körülmény, hogy a póker szabályainak részleteiről a játék megkezdése előtt a résztvevőknek meg kell állapodniuk!

Licitálás

Az osztás megkezdése előtt minden résztvevő alapdíjat helyez a kasszába (bankba). A licitálás első része a lapok kiosztása után történik. Az osztótól elsőként lapot kapó játékos nyilatkozik. Megállapodás vagy tetszés szerinti összeggel nyithat. Csak az a játékos maradhat versenyben, aki a hívott összeget megadja. Mindenkinek joga van a hívás megadása (tartása) mellett emelni a tétet. Ez lehet a hívott összeg, vagy annak többszöröse. A licitálásból bármelyik pillanatban ki lehet szállni, de ekkor elvesz az alapdíj és a játékos által addig befizetett minden tét.

A licitálás második része a lapcsere után következik. Annak folyamata megegyezik az előbb leírtakkal. A licitálás befejeztével a még aktív játékosok bemutatják kombinációikat és a legrangosabb tulajdonosa viheti el a kasszában összegyűlt téteket.

Korábban elnyeri a kasszát az a játékos, aki ellenfeleit elijesztve egyedül marad a licitálásban.

Blöff

A póker fontos eleme az ún. "blöffölés". Ennek célja, hogy a gyenge lappal rendelkező játékos a licitálásban merészségével eldobassa az ellenfelek kártyáit.

Póker változatok: A pókerjáték számtalan változatával találkozhatunk világszerte.

A legfontosabb jellemzői lehetnek a különféle játékoknak:

- dzsókerrel vagy ún. "vadkártyával" játszanak;
- lapcserevel vagy lapcsere nélkül játszanak;
- a lapcsere módja is módosulhat: pl. közös, nyitott talonból lehet cserélni, stb.;
- változhat a használt lapok száma: a résztvevők számának és a játékváltozat szabályainak figyelembe vételével 20, 24, 28, 32, 36, 40, 44 vagy 48 lapos kártyacsomagot használunk. Ilyenkor az alacsony 2,3, stb. lapokat távolítjuk el.
- a licitálás több szakaszra osztható: pl. minden osztott kártya után licitálás következik, stb.
- változik a nyitott és zárt lapok száma;
- növekedhet a lapkombinációk száma: pl. sor lyukakkal (4, 6, 8, 10, dáma), stb.

A játék megkezdése előtt részletesen meg kell beszélni a szabályokat.

MAROKKÓ (MIKADO)

Koncentráció és kézügyesség szükséges ehhez a játékhoz.

A játék kezdete előtt meg kell határozni, hogy hány kört akarunk játszani.

A játék előkészítése:

Fogd össze a kezedbe a pálcikákat, tartsd az asztal lapjára merőlegesen, majd engedd el őket. Ha rosszul sikerül a pálcikák leejtése (pl. nagyon szanaszét szóródtak), meg lehet ismételni a kezdést.

A játék menete:

Az első játékosnak meg kell próbálnia egyenként felvenni a pálcikákat úgy, hogy a többi pálcika nem mozduljon meg. (Javaslat: a pálcika egyik végének lenyomásával könnyebben tudjuk elmozdítani az adott pálcikát).

Egy játékos mindaddig felvehet pálcikákat, amíg csak az az egy pálcika mozdul meg, amelyet a játékos kiválasztott. Ha másik pálcika is megmozdul, egy másik játékos következik.

Ha a játékosnak már van pálcikája, akkor használhatja segítségként újabbak felemeléséhez. (A Philos leírása szerint segítségként a Mikado – kék spirál pálcika használható, ha azt már a játékos sikeresen kiemelte).

Eredményhirdetés:

A kör végén össze kell adni az összegyűjtött pálcikák értékét. A pálcikák különböző értékű pontokat érnek. Az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze.

Pontszámítás:

Mikado – kék spirál	20 pontot ér
kék/piros/kék pálcika	10 pontot ér
piros/kék/piros/kék/piros pálcika	5 pontot ér
piros/sárga/kék pálcika	3 pontot ér
piros/kék pálcika	2 pontot ér