

LATTJO

HR

GR

RU

RS

SI

TR

AR



Design and Quality
IKEA of Sweden

HRVATSKI

LATTJO Mlin	
LATTJO Kineska dama	
LATTJO Pasijans	

ΕΛΛΗΝΙΚΑ

LATTJO Τριλιζα (εννιάρα)	
LATTJO Επιτραπέζιο παιχνίδι "Halma"	
LATTJO Επιτραπέζιο παιχνίδι "Solitaire"	

РУССКИЙ

LATTJO Мельница	
LATTJO Халма	
LATTJO Солитер	

SRPSKI

LATTJO Mlin	
LATTJO Kineska dama	
LATTJO Pasijans	

SLOVENŠČINA

4	LATTJO Mlin	16
5	LATTJO Kitajska dama	17
6	LATTJO Pasjansa	18

TÜRKÇE

7	LATTJO Dokuz Taş oyunu	19
8	LATTJO Çin daması	20
9	LATTJO Tek Taş (Solitaire) oyunu	21

عربي

10	LATTJO موريس التسعة رجال	22
11	LATTJO هالما	23
12	LATTJO سوليتير	24

13		
14		
15		

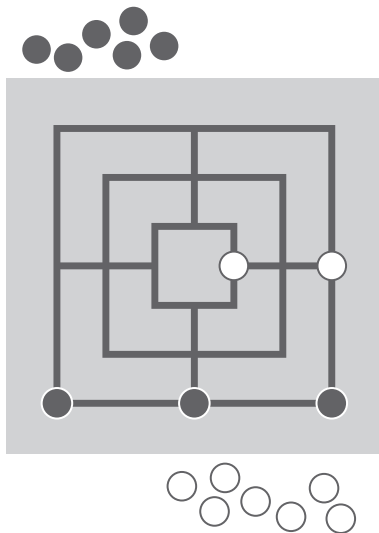
HRVATSKI

LATTJO Mlin

Broj igrača: 2

Sadržaj:

1 igrača ploča, 2 x 9 žetona



Cilj igre:

Stvoriti „mlinove“ i ukloniti što je moguće više protivničkih žetona s ploče ili blokirati sljedeći potez protivnika.

Pravila igre:

Svaki igrač odabire boju i novčić se baca kako bi se odlučilo tko započinje igru.

Igrači naizmjenično postavljaju svoje žetone, jedan po jedan, na bilo koje otvoreno polje na ploči sve dok ne postavite svih 18 žetona.

Igrači pomiču svoje žetone na susjedna prazna polja prateći linije na ploči.

Postavljanje triju žetona na istu ravnu liniju, bilo vodoravno ili okomito, čini „mlin“. To omogućuje igraču ukloniti protivnikov žeton, osim ako žeton nije dijelom „mlina“.

Žetoni koji su dijelom „mlina“ mogu se ukloniti tek nakon što se uklone svi ostali žetoni. Jednom kad se žeton ukloni, više se ne može koristiti tijekom igre.

Kad igraču preostanu 3 žetona, dozvoljeno je skočiti na bilo koje prazno polje na ploči.

Savjet! Igrač može napraviti novi „mlin“ i izbaciti protivnikov žeton uzimajući žeton iz svog mlina u jednom potezu i vratiti ga u mlin u drugom.

Pobjeda:

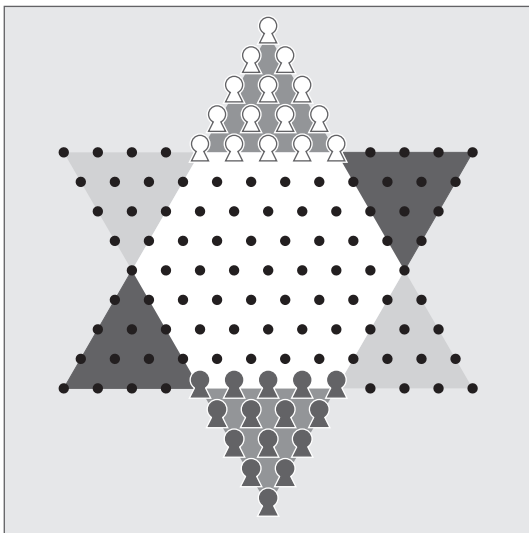
Pobjednik je igrač koji prvi smanji broj protivničkih žetona na dva ili onemogući daljnje poteze protivnika.

LATTJO Kineska dama

Broj igrača: 2-3

Sadržaj:

1 ploča za igranje, 3 x 15 figura



Cilj igre:

Dovesti sve figure do zvjezdanog kuta na suprotnoj strani ploče što je brže moguće.

Pravila igre:

Igrači odabiru svoje boje i postavljaju svojih 15 obojenih figura u zvjezdane kutove upravo nasuprot jedni drugima. Ako igraju 3 igrača, 1 igrač igra nasuprot praznom zvjezdanom kutu.

Potrebno je baciti novčić za određivanje igrača koji započinje igru. Figure se po ploči mogu pomicati unaprijed, unatrag, dijagonalno ili vodoravno. U jednom se potezu može pomicati samo jedna figura, i to do mjesta u blizini. Protivničke se figure mogu preskakati, ali neposredno pred njima uvijek treba biti jedno prazno mjesto.

Najbrži je način za napredak u igri preskakanje ljestvi što znači da između vlastite figure i figura protivnika mora biti praznih mjesta. Igrač onda koristi ta prazna mjesta kako bi preskočio nekoliko koraka u jednom potezu. Igrač ne može kombinirati jedan korak s preskakanjem u istom potezu.

Savjet! Igrač može izgraditi sam svoje ljestve za preskakanje ili iskoristiti raspored figura protivnika. Istovremeno je dobro pokušati uočiti protivničke ljestve i blokirati ih svojim figurama. Igrači ne smiju držati figure u svojim zvjezdanim kutovima kako bi spriječili protivnike da tamo postave svoje figure.

Pobjeda:

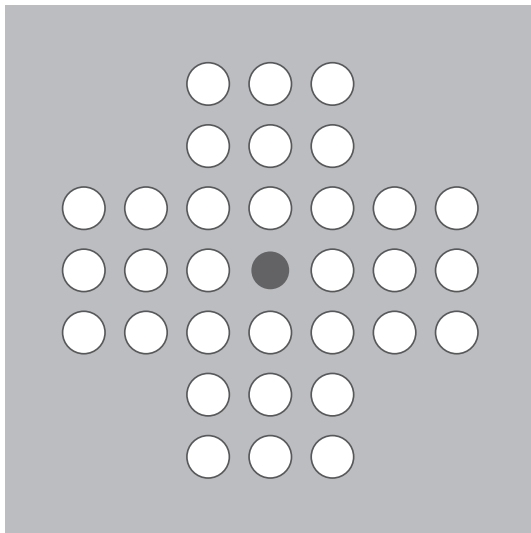
Pobjednik je onaj igrač koji prvi dovede sve figure do suprotnog zvjezdanog kuta.

LATTJO Pasijans

Broj igrača: 1

Sadrži:

1 igrača ploča, 32 žetona



Cilj igre:

Cilj je ukloniti sve žetone s ploče, jedan po jedan, sve dok na sredini ploče ne ostane samo jedan žeton.

Pravila igre:

Sve žetone potrebno je straviti na ploču za igru, ali srednju točku ostaviti praznom. Svaki žeton mora preskočiti susjedni žeton, vodoravno ili okomito, na slobodno polje. Žeton koji se preskoči mora se ukloniti s ploče. Potrebno je nastaviti preskakati žeton po žeton.

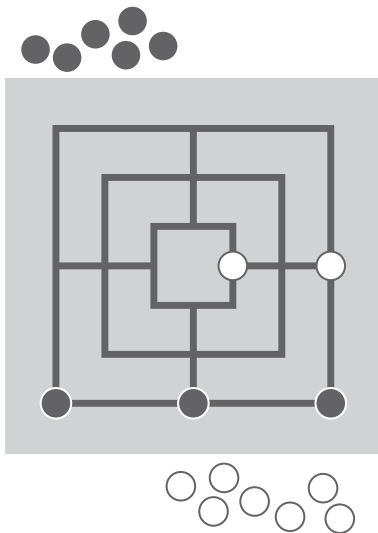
Pobjeda:

Pobjeda se ostvaruje kad na središnjoj točki na ploči ostane jedan žeton.

Ako se više nijedan žeton ne može preskočiti, igra završava i mora se zpočeti iznova.

LATTJO Τριλιζα (εννιάρα)**Αριθμός παικτών:** 2**Περιεχόμενο:**

1 πίνακας παιχνιδιού, 2 x 9 πούλια

**Σκοπός του παιχνιδιού:**

Να δημιουργήσετε «μύλους» και να αφαιρέσετε από τον πίνακα όσα περισσότερα πούλια του αντιπάλου μπορείτε ή να εμποδίσετε την επόμενη κίνηση του αντιπάλου σας.

Πώς να παίξετε:

Κάθε παίκτης επιλέγει ένα χρώμα και ρίχνετε ένα νόμισμα για να δείτε ποιος θα ξεκινήσει πρώτος.

Οι παίκτες παίζουν εναλλάξ, τοποθετώντας τα πούλια τους, ένα τη φορά, σε οποιοδήποτε από τα κενά σημεία του πίνακα μέχρι να τοποθετηθούν και τα 18 πούλια.

Οι παίκτες μετακινούν τα πούλια τους σε ένα διπλανό κενό σημείο, ακολουθώντας τις γραμμές του πίνακα.

Τοποθετώντας 3 πούλια σε μια ευθεία γραμμή, οριζόντια ή κάθετα, δημιουργείται ένα «μύλος». Αυτό δίνει τη δυνατότητα στον παίκτη να αφαιρέσει ένα από τα πούλια του αντιπάλου, εκτός από τα πούλια που είναι μέρος ενός «μύλου».

Τα πούλια που είναι μέρος ενός «μύλου» μπορούν να μετακινηθούν μόνο αφού έχουν αφαιρεθεί όλα τα υπόλοιπα πούλια. Αν ένα πούλι έχει αφαιρεθεί, δεν μπορεί να ξαναχρησιμοποιηθεί.

Αν σε έναν παίκτη έχουν απομείνει μόνο 3 πούλια, τότε μπορεί να ηδηήσει σε οποιοδήποτε κενό σημείο του πίνακα.

Συμβουλή! Ένας παίκτης μπορεί να δημιουργήσει ένα νέο «μύλο» - και να βγάλει ένα πούλι του αντιπάλου εκτός παιχνιδιού - μετακινώντας ένα πούλι εκτός του «μύλου» σε μία κίνηση και βάζοντας πάλι πίσω στην επόμενη.

Πώς να κερδίσετε:

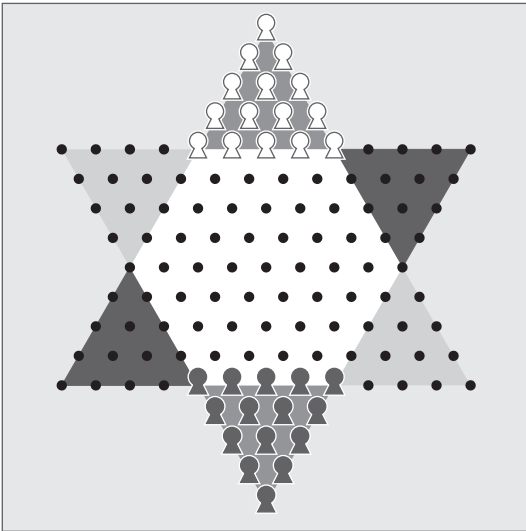
Ο παίκτης που πρώτος μειώσει τον αριθμό των πιονιών του αντιπάλου σε δύο ή εμποδίζει τον αντίπαλο από οποιαδήποτε άλλη κίνηση, κερδίζει.

LATTJO Επιτραπέζιο παιχνίδι "Halma"

Αριθμός παικτών: 2-3

Περιεχόμενο:

1 πίνακας, 3x15 πιόνια



Σκοπός του παιχνιδιού:

Να μετακινήσετε όλα τα πιόνια στη γωνία-αστέρι στην απέναντι πλευρά του πίνακα, όσο πιο γρήγορα μπορείτε.

Πώς να παίξετε:

Οι παίκτες επιλέγουν χρώματα και τοποθετούν τα 15 πιόνια στις γωνίες-αστέρια ακριβώς απέναντι το ένα από το άλλο. Αν υπάρχουν 3 παίκτες, 1 παίκτης παίζει απέναντι από μία άδεια γωνία-αστέρι.

Ρίξτε ένα νόμισμα για να καθορίσετε ποιος θα ξεκινήσει πρώτος. Τα πιόνια μπορούν να μετακινηθούν μπροστά, προς τα πίσω, διαγώνια ή οριζόντια στον πίνακα. Μπορεί να μετακινηθεί μόνο ένα πιόνι τη φορά σε ένα γειτονικό άδειο χώρο. Μπορείτε να περάσετε πάνω από ένα δικό σας πιόνι ή από ένα πιόνι του αντιπάλου σας, αρκεί να υπάρχει ένα κενό αμέσως μετά από αυτό.

Ο πιο γρήγορος τρόπος να προχωρήσετε είναι με άλματα «σκάλα», που σημαίνει ότι πρέπει να υπάρχουν κενά ανάμεσα στα δικά σας και τα πιόνια του αντιπάλου σας. Ένας παίκτης τότε μπορεί να χρησιμοποιήσει τα κενά ανάμεσα στα πιόνια για να πηδήξει πολλά βήματα με μία κίνηση. Ένας παίκτης δεν μπορεί να συνδυάσει ένα μόνο βήμα και άλματα στην ίδια κίνηση.

Συμβουλή! Μπορείτε να χτίσετε τη δική σας «σκάλα άλματος» ή να εκμεταλλευτείτε την τοποθέτηση των πιονιών του αντιπάλου σας. Ταυτόχρονα, προσπαθήστε να ανακαλύψετε τις σκάλες του αντιπάλου σας και να τις εμποδίσετε με τα δικά σας πιόνια. Οι παίκτες δεν μπορούν να κρατούν τα πιόνια τους στη δική τους γωνία-αστέρι, απλά για να εμποδίσουν τον αντίπαλό τους από το να μετακινήσει εκεί τα πιόνια του.

Πώς να κερδίσετε:

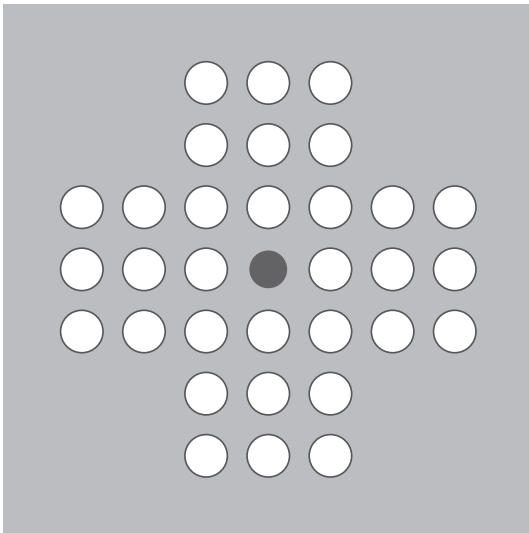
Ο πρώτος παίκτης που θα μετακινήσει όλα τα πιόνια του στην απέναντι γωνία-αστέρι κερδίζει το παιχνίδι.

LATTJO Επιτραπέζιο παιχνίδι "Solitaire"

Αριθμός παικτών: 1

Περιεχόμενο:

1 πίνακας παιχνιδιού και 32 πιόνια



Σκοπός του παιχνιδιού:

Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να αφαιρέσετε όλα τα πιόνια, ένα - ένα, από τον πίνακα του παιχνιδιού, μέχρι να μείνει ένα μόνο πιόνι στη μέση.

Πώς να παίξετε:

Τοποθετήστε όλα τα πιόνια στον πίνακα, αφήνοντας μόνο τη μεσαία κουκκίδα κενή. Κάθε πιόνι θα πρέπει να ηδηήσει πάνω από ένα γειτονικό πιόνι, κάθετα ή οριζόντια, και να τοποθετηθεί μέσα σε μια κουκκίδα που δεν καταλαμβάνεται. Το πιόνι που υπερπηδήσατε αφαιρείται από τον πίνακα. Συνεχίστε ηδώντας πάνω από ένα πιόνι τη φορά.

Πώς να κερδίσετε:

Έχετε κερδίσει το παιχνίδι όταν έχει απομείνει μόνο ένα πιόνι στη μεσαία κουκκίδα του πίνακα.

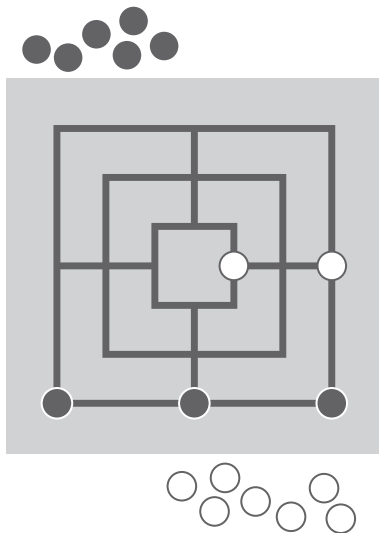
Αν δεν μπορείτε πλέον να περάσετε πάνω από άλλα πιόνια, το παιχνίδι τελειώνει και πρέπει να αρχίσετε από την αρχή.

LATTJO Мельница

Количество игроков: 2

В набор входит:

1 игровая доска, 18 фишек (2 x 9 шт.)



Цель игры:

Построить «мельницу» и захватить как можно больше фишек противника или заблокировать их передвижение.

Правила игры:

Игроки выбирают цвет фишек и подбрасывают монету, чтобы определить, кто начинает игру.

Игроки размещают свои фишки на свободные места на доске, пока все 18 фишки не будут размещены на доске.

Игроки передвигают свои фишки на свободные соседние места по линиям на доске.

Чтобы построить «мельницу», нужно расположить 3 фишки в ряд по горизонтали или вертикали. Для этого можно удалять одну из фишек противника, за исключением фишек, составляющих «мельницу».

Фишки, составляющие «мельницу» можно убирать только после того, как убраны все остальные фишки. Если игрок убирает фишку с доски, ее уже нельзя будет использовать в игре в дальнейшем.

Когда у игрока остается 3 фишки, он может ставить их на любое свободное место на доске.

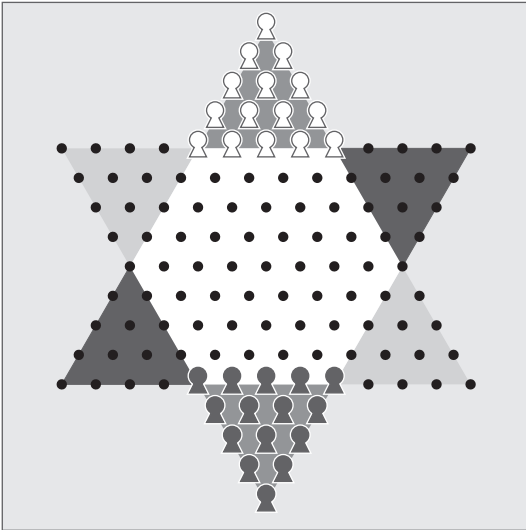
Совет! Игрок может построить новую «мельницу» и вытолкнуть фишку противника, убирая фишку из мельницы в один ход и возвращая ее на прежнее место в следующий.

Победа в игре:

Выигрывает игрок, которому удалось сократить количество фишек противника до двух или заблокировать фишки противника.

LATTJO Халма**Количество игроков:** 2-3**В набор входит:**

1 игровая доска, фишки – 3х15 шт.

**Цель игры:**

Как можно быстрее переместить все свои фишки в луч звезды, который находится на противоположной стороне игровой доски.

Правила игры:

Игроки выбирают цвета фишек и размещают фишки выбранного цвета в лучах звезды, расположенных напротив друг друга. Когда играют 3 игрока, один из них размещает свои фишки напротив пустого луча звезды.

Игроки подбрасывают монету, чтобы определить, кто будет делать первый ход. Фишки на доске можно перемещать вперед, назад, по диагонали или горизонтально. За один ход на свободное соседнее место можно перемещать только одну фишку. Можно перепрыгивать через свою фишку или фишку противника, если сразу за ней есть свободное место.

Самый быстрый способ передвижения – прыгающая «лестница». Для этого между вашей фишкой и/или фишкой противника должно быть свободное место, которое игрок использует, чтобы в одном ходе перепрыгнуть несколько шагов. В одном ходе нельзя комбинировать обычный шаг и прыжок.

Совет! Вы можете построить свою прыгающую «лестницу» или использовать преимущества размещения фишек противника. В то же время старайтесь обнаружить «лестницу» противника и заблокировать ее своими фишками. Игроки не могут держать фишки в луче, только чтобы предотвратить продвижение в этот луч фишек противника.

Выигрыш:

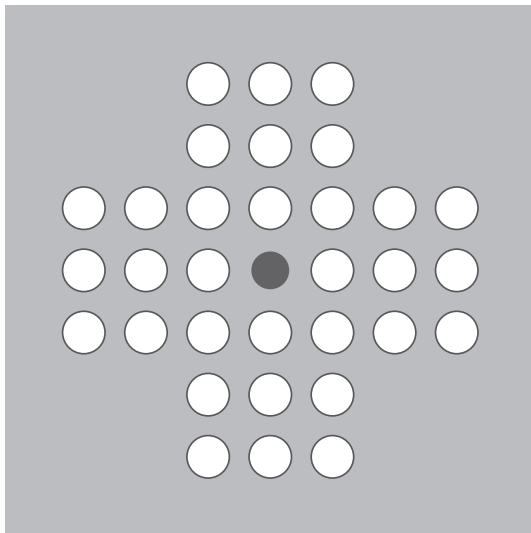
Побеждает игрок, первым переместивший все свои фишки в луч звезды, который находится на противоположной стороне игровой доски.

LATTJO Солитер

Количество игроков: 1

В набор входит:

1 игровая доска и 32 фишки.



Цель игры:

Цель игры – по очереди убрать с игровой доски все фишки. Должна остаться только одна фишка в центре.

Правила игры:

Расположите фишки на доске, оставив центральный круг пустым. Каждая фишка должна перескочить через соседнюю на свободное место по вертикали или горизонтали. Фишку, через которую перепрыгнули, нужно убрать с доски. Можно перепрыгивать только через одну фишку.

Победа в игре:

Игра закончена, когда на доске остается только одна фишка в центре.

Если больше нет возможности перепрыгивать через фишки, игра заканчивается.

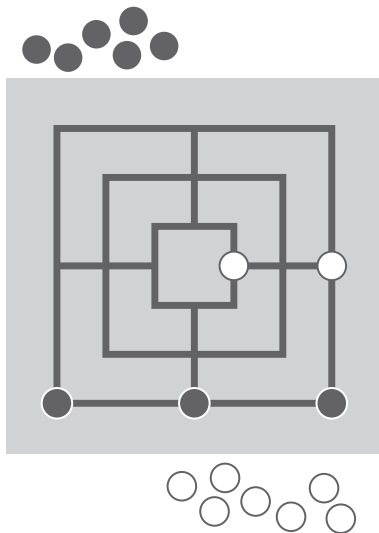
SRPSKI

LATTJO Mlin

Broj igrača: 2

Sadržaj:

1 tabla za igru, 2 x 9 žetona



Cilj igre:

Formirati „mlinove“ i ukloniti što je više moguće protivnikovih žetona s table ili blokirati protivnikov naredni potez.

Kako se igra:

Svaki igrač bira boju, a novčićem određujete ko počinje.

Igrači naizmenično postavljaju svoje žetone, jedan po jedan, na bilo koje slobodno mesto na tabli, dok se svih 18 mesta ne popuni.

Igrači pomeraju svoje žetone na susedna prazna mesta, prateći linije na tabli.

Postavljanjem 3 žetona u pravu liniju, horizontalno ili vertikalno, pravite „mlin“. Tako igrač uklanja jedan protivnikov žeton, osim žetona koji su deo „mlina“.

Žetoni koji formiraju „mlin“ mogu biti uklonjeni samo pošto su svi ostali žetoni sklonjeni. Kad se žeton ukloni, ne može se više koristiti tokom igre.

Kad igraču ostanu samo 3 žetona, ima pravo da ih stavi na bilo koje prazno mesto na tabli.

Savet! Igrač može da napravi novi „mlin“ i izbaci još jedan protivnikov žeton tako što će u jednom krugu izvući jedan žeton iz mlina i onda ga vratiti u sledećem.

Ko poibeduje:

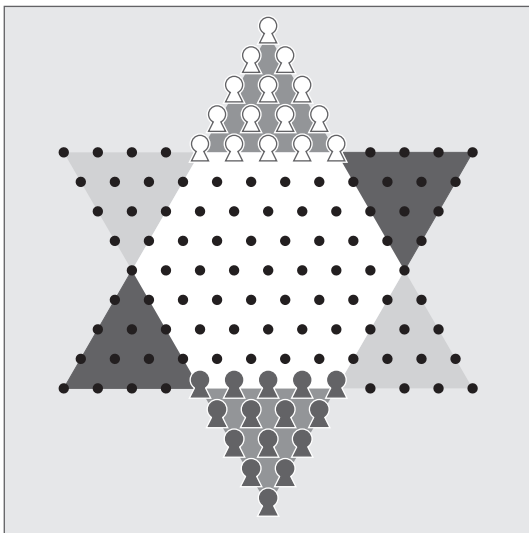
Igrač koji prvi smanji broj protivnikovih žetona na dva ili spreči protivnika da se dalje kreće, pobeđuje.

LATTJO Kineska dama

Broj igrača: 2-3

Sadrži:

1 tablu za igru, 3x15 delova za igru



Cilj igre:

Sve delove pomeriti do ugla na suprotnoj strani zvezde što je brže moguće.

Kako se igra:

Igrači biraju boje i postavljaju po 15 figura u suprotne uglove zvezde. Ako igraju 3 igrača, jedan igrač postavlja figure nasuprot „praznom“ uglu zvezde.

Bacanjem novčića se određuje prvi igrač. Figure pomerajte napred, nazad, dijagonalno ili horizontalno po tabli. Tokom jednog kruga možete pomeriti samo jednu figuru u susedno prazno polje. Možete preskočiti svoju ili protivnikovu figuru, ali mora postojati prazno polje odmah posle nje.

Najbrži put je preskakanjem „merdevina“, što znači da moraju postojati prazna polja između vaših i protivnikovih figura. Igrač koristi prazna polja između figura da preskoči nekoliko polja u jednom potezu. Igrač ne može kombinovati jedan korak i preskakanje u istom potezu.

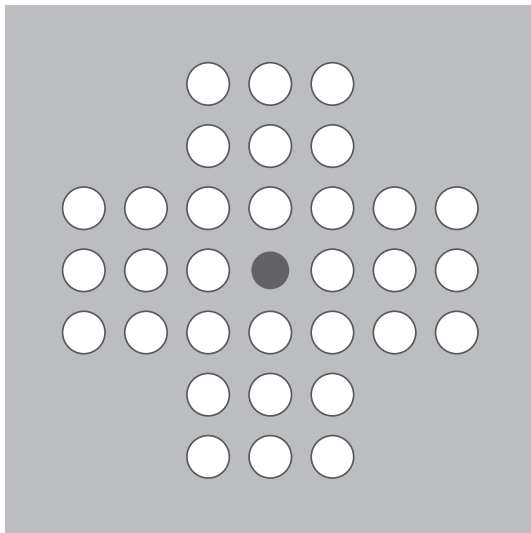
Savet! Sami napravite „merdevine“ za preskakanje ili iskoristite položaj protivničkih figura. Istovremeno, pokušajte da spazite protivničke „merdevine“ i blokirate ih svojim figurama. Igrači ne smeju zadržavati figure u sopstvenom uglu kako bi sprečili protivnika da pomeri svoje figure.

Ko pobeđuje:

Prvi igrač koji pomeri sve figure do suprotnog ugla pobeđuje.

LATTJO Pasijans**Broj igrača:** 1**Sadržaj:**

1 tabla za igru i 32 žetona

**Cilj igre:**

Cilj je ukloniti sve žetone s table, jedan po jedan, dok samo jedan žeton ne ostane u sredini.

Kako se igra:

Postavite sve žetone na tablu za igranje, ostavljajući središnje mesto praznim. Svakim žetonom preskačete susedni žeton, vertikalno ili horizontalno, i stavljate ga na prazno mesto. Žeton koji ste preskočili se sklanja s table. Nastavite da preskačete žetone jedan po jedan.

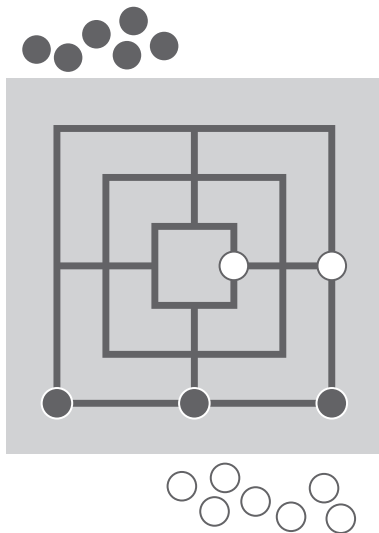
Ko pobeđuje:

Pobedili ste kada na tabli ostane jedan žeton, u sredini.

Ako više nije moguće preskakati žetone, igra je gotova i počinjete ponovo.

LATTJO Mlin**Število igralcev:** 2**Vsebina:**

1 igralna plošča, 2 x 9 igralnih figure.

**Cilj igre:**

Oblikovati "mline" in odstraniti čimveč nasprotnikovih figure z igralne plošče ali oviranje nasprotnika pri premikanju figur.

Pravila igre:

Igralca si izbereta vsak svojo barvo in vržeta kovanec, da določita, kdo začne.

Igralca izmenično polagata po eno figuro na prazna polja na igralni plošči, dokler ni vseh 18 figur na plošči.

Igralca svoje figure po črtah na plošči premikata na sosednja prazna polja.

Ko igralec postavi 3 figure v vodoravno ali navpično vrsto, oblikuje "mlin". Zato lahko odstrani eno od nasprotnikovih figur, razen tistih, ki tvorijo "mlin".

Figure, ki tvorijo "mlin", lahko odstranjuje le, ko drugih figur ni več. Figure, ki jo je igralec odstranil, nasprotnik do konca igre ne sme več uporabiti.

Ko enemu igralcu ostanejo le še 3 figure, lahko skoči na katerokoli prazno polje na igralni plošči.

Namig! Nov "mlin", ki igralcu omogoča, da izloči nasprotnikovo figuro, lahko oblikuje tudi tako, da v eni potezi najprej premakne eno figuro iz svojega "mlina", v naslednji pa jo vrne nazaj.

Kako zmagati:

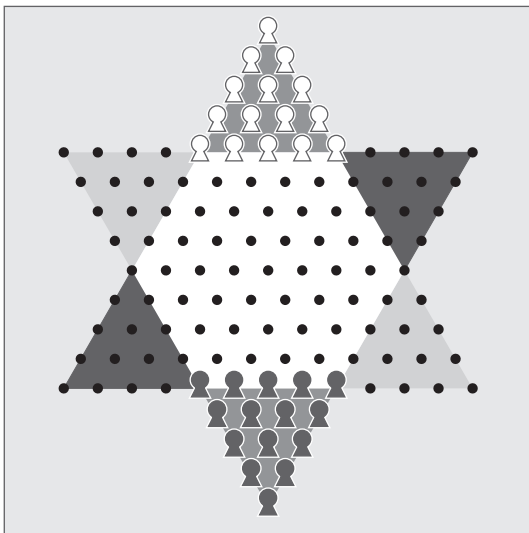
Zmaga igralec, ki prvi zmanjša število nasprotnikovih figur na 2 figuri ali prepreči nadaljnje poteze nasprotnika.

LATTJO Kitajska dama

Število igralcev: 2-3

Vsebina:

1 igralna plošča, 3 x 15 igralnih figuric.



Namen igre:

Čim hitreje premakniti vse svoje figurice v nasprotni kot na igralni plošči.

Navodila za igro:

Igralca si izbereta vsak svojo barvo in svojih 15 figur razvrstita v nasprotna kota na igralni plošči. Če igro igrajo 3 igralci, eden od njih svoje figure razvrsti nasproti 'praznega' kota.

Igro začne igralec, ki zmaga pri metu kovanca. Figure lahko po igralni plošči premikate naprej, nazaj, diagonalno ali vodoravno. Vsakič lahko premaknete le eno figuro, in sicer le na sosednje prazno polje. Lahko tudi preskočite svojo ali nasprotnikovo figuro, a mora biti takoj za njo prazno polje.

Najhitreje se pomikate s poskakovanjem po t. i. 'lestvi', kar pomeni, da so med vašimi in/ali nasprotnikovimi figurami prazna polja. Tako lahko igralec v eni potezi preskoči več figur. Igralec v eni sami potezi ne sme uporabiti premika na sosednje polje in 'lestve' hkrati.

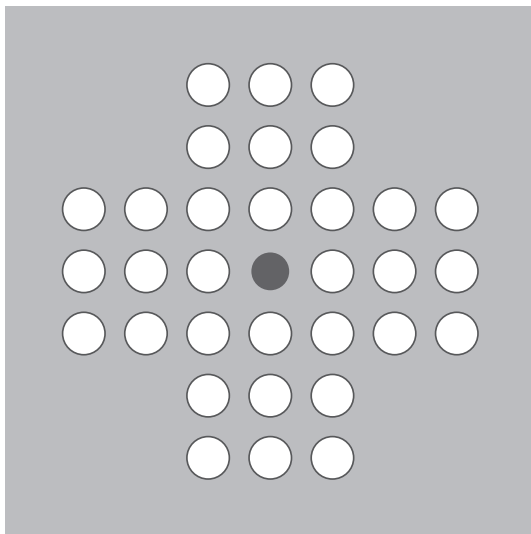
Namig! 'Lestev' si lahko ustvarite iz svojih figur ali pa izkoristite razvrstitev nasprotnikovih. Obenem skušajte odkriti nasprotnikove 'lestve' in jih preprečite s svojimi figurami. Igralec ne sme ovirati igre nasprotnika z zadrževanjem figur v svojem začetnem kotu.

Kako zmagati:

Zmaga igralec, ki prvi premakne vse svoje figure v nasprotni kot.

LATTJO Pasjansa**Število igralcev:** 1**Vsebina:**

1 igralna plošča in 32 igralnih figuric.

**Cilj igre:**

Cilj igre je eno po eno odstraniti vse figure z igralne plošče, dokler na sredini ne ostane ena sama figura.

Pravila igre:

Na igralno ploščo razporedite vse figure, tako da središčno polje ostane prazno. Vsaka figura mora vodoravno ali navpično skočiti čez sosednjo figuro na naslednje prosto polje. Figuro, ki ste jo preskočili, lahko odstranite z igralne plošče. Igrajte naprej in preskakujete po eno figuro.

Kako zmagati:

Zmagali ste, ko na središčnem polju ostane ena sama figura.

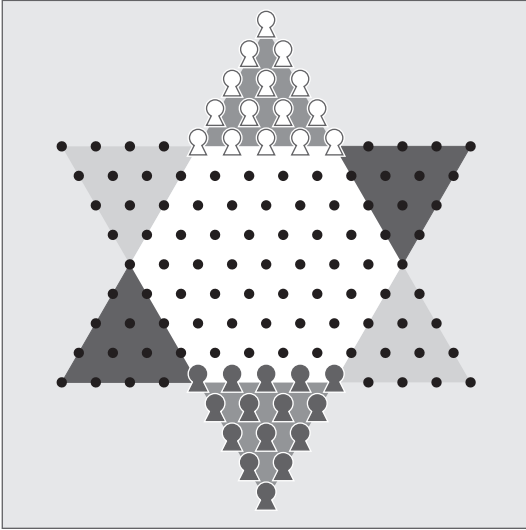
Ko ne morete preskočiti nobene figure več, je igra končana in lahko začnete znova.

LATTJO Çin daması

Oyuncu sayısı: 2-3

İçerik:

1 oyun tahtası, 3 x15 adet taş



Oyunun amacı:

Tüm parçaları mümkün olduğunca çabuk bir şekilde tahtanın karşı tarafındaki yıldız köşesine taşımak.

Nasıl Oynanır:

Oyuncular renkleri seçer ve seçtikleri 15 renkli parçayı, bir diğerinin karşısındaki yıldız köşelerine yerleştirir. Oyunda eğer 3 oyuncu varsa, 1 oyuncu "boş" olan bir yıldız köşesinin karşısında oynar.

Kimin başlaması gerektiğini belirlemek için yazı tura atılır. Taşlar, tahta üzerinde ileri, geri, çapraz veya yatay olarak ilerleyebilir. Her taş sadece bir kez, boş bir alanı yakınlaştırmak için hareket ettirilebilir. Kendi taşınızın veya rakibin taşının üzerinden atlayabilirsiniz fakat her zaman hemen sonrasında bir boşluk olmalıdır.

İlerlemenin en hızlı yolu "merdiven" atlamaktır bu da oyuncu ve/veya rakibin taşları arasında boş alan olması gerektiği anlamına gelir. Oyuncu daha sonra taşların arasındaki boşluğu kullanarak bir hamlede birkaç adım atlayabilir. Oyuncu aynı hareket içinde bir adımı ve atlamayı kombine edemeyebilir.

İpucu! Kendi "merdiven" atlama hareketinizi yapabilir veya rakibin taşlarını yerleştirmesinden yararlanabilirsiniz. Aynı zamanda, rakibin "merdiven" atlamasını keşfederek kendi taşlarınızla onu engellemeyi deneyebilirsiniz. Oyuncu taşlarını rakibinin kendi taşlarını orada oynamasını engellemek için kendi yıldız köşesinde tutamaz.

Nasıl kazanılır:

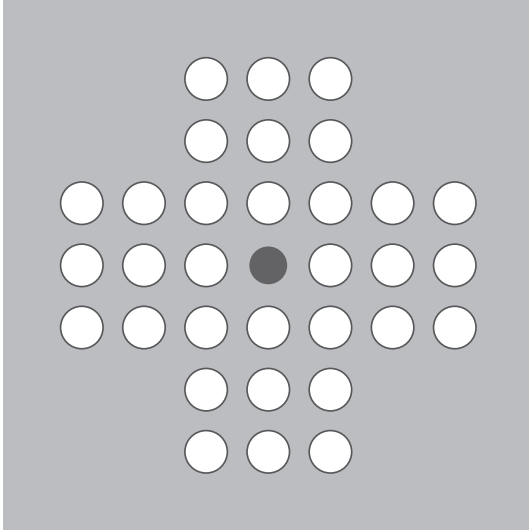
Tüm taşlarını karşı taraftaki yıldız köşeye taşıyan ilk oyuncu oyunu kazanır.

LATTJO Tek Taş (Solitaire) oyunu

Oyuncu sayısı: 1

İçerik:

1 oyun tahtası ve 32 taş



Oyunun amacı:

Oyun tahtası üzerindeki tüm taşları birer birer çıkararak sadece ortada tek bir taş bırakmak.

Nasıl oynanır:

Ortadaki delik boş kalacak şekilde tüm taşlar oyun tahtasına yerleştirilir. Her bir taş, yanındaki taşın üzerinden dikey veya yatay atlayarak bir sonraki boş deliğe yerleştirilir. Üzerinden atlanılan taş oyundan çıkarılır. Her seferinde tek bir taş atlayarak ve atlanan taş oyundan çıkarılarak devam edilir.

Nasıl kazanılır:

Oyun tahtası üzerindeki tüm taşları birer birer çıkarılarak sadece ortada tek bir taş bırakıldığında oyun tamamlanmış olur.

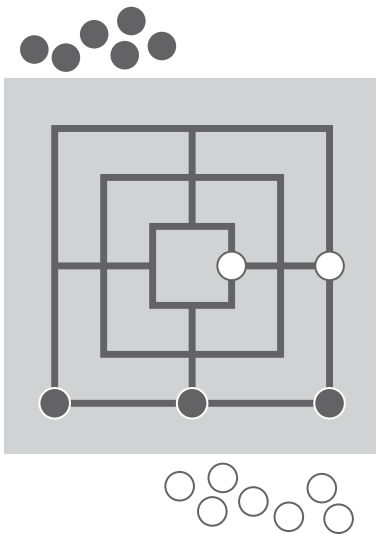
Oyunda herhangi bir taşın üzerinden atlama imkanı kalmadığında oyun biter ve baştan başlanılır.

LATTJO موريس التسعة رجال

عدد اللاعبين 2

المحتويات

1 لوحة لعب، 2 9x قطع



هدف اللعبة

تكوين خطوط أفقية أو عمودية من 3 قطع متتالية وإزالة أكبر قدر ممكن من قطع الخصم من اللوحة، أو منعه من الحركة خلال دوره التالي.

طريقة اللعب:

يقوم كل لاعب باختيار لون له ويتم رمي عملة لتحديد من الذي يبدأ.

يتناوب اللاعبون على وضع قطعهم، واحدة في كل مرة، في أي من النقاط المفتوحة على اللوحة حتى يتم وضع جميع القطع البالغ عددها 18 قطعة.

يقوم اللاعبون بتحريك قطعهم إلى نقطة شاغرة مجاورة مع اتباع الخطوط على اللوحة.

تكوين 3 قطع في خط مستقيم، أفقياً أو رأسياً، يشكل "طاحونة". وهذا يسمح للاعب بإزالة واحدة من قطع المنافس باستثناء القطع التي تكون جزءاً من "طاحونة".

لا يجوز إزالة القطع التي تكون جزءاً من "مطحنة" إلا إذا تم إزالة جميع القطع الأخرى. وعندما يتم إزالة قطعة فلا يجوز استخدامها خلال المرحلة المتبقية من اللعب.

عندما يتبقى لأحد اللاعبين 3 قطع يسمح له بالقفز إلى أي نقطة شاغرة على اللوحة.

تلميح! يجوز للاعب تشكيل "طاحونة" جديدة - وإخراج قطعة تابعة للخصم - وذلك بتحريك قطعة من مطحنة الخصم في دفعة واحدة، ومن ثم إعادتها مرة أخرى في المرة التالية.

طريقة الفوز:

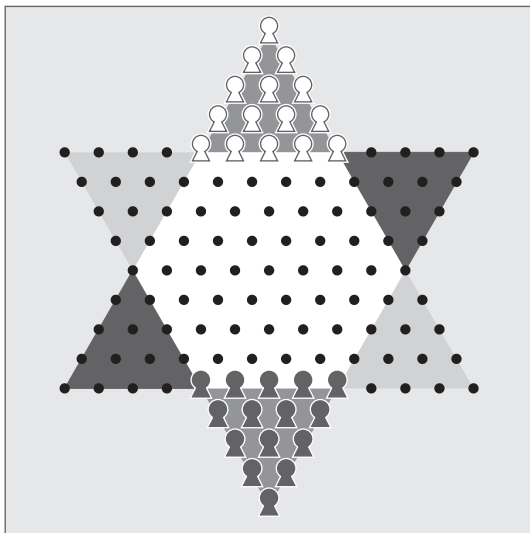
اللاعب الذي يقوم أولاً بتقليل عدد قطع الخصم إلى اثنين، أو يمنع الخصم من أي تحركات أخرى، يعتبر هو الفائز.

LATTJO هالما

عدد اللاعبين: 2-3

المحتويات:

1 لوحة لعب، 3x15 قطع ألعاب



الهدف من اللعبة:

تحريك جميع قطع اللعبة إلى ركن النجمة على الجهة المقابلة من اللوحة بأسرع ما يمكن.

طريقة اللعب:

يختار اللاعبان الألوان ويضعان عدد 15 قطعة ملونة خاصة بكل لاعب في زوايا النجوم مقابل بعضهما مباشرة. إذا كان هناك 3 لاعبين، يكون اللاعب الثالث مقابل زاوية نجمة "فارغة".

يتم رمي عملة لتحديد من يبدأ. يمكن نقل القطع على اللوحة إلى الأمام، إلى الخلف، فطرياً أو أفقياً. يمكنك نقل قطعة واحدة فقط في المرة الواحدة إلى مساحة فارغة مجاورة. يمكنك القفز فوق أحد القطع الخاصة بك أو قطع اللاعب الآخر، ولكن يجب أن يكون هناك دائماً مساحة فارغة بعدها مباشرة.

أسرع طريقة للتقدم هي من خلال صعود "سلم"، مما يعني أنه يجب أن تكون هناك مساحات فارغة بين قطعك الخاصة و/أو قطع اللاعب الآخر. ثم يستخدم اللاعب المساحات الفارغة بين القطع للقفز عدة خطوات في نقلة واحدة. لا يجوز للاعب أن يجمع بين خطوة واحدة والقفز في نفس النقلة.

نصيحة! يمكنك بناء "سلم" القفز الخاص بك أو الاستفادة من وضع قطع اللاعب الآخر. وفي الوقت نفسه، حاول اكتشاف "سلالم" اللاعب الآخر واصنع حاجزاً يقطعك الخاصة. لا يجوز للاعبين إبقاء قطعهم في زاوية النجم الخاصة بهم لمجرد منع اللاعب الآخر من نقل قطعه هناك.

طريقة الفوز:

اللاعب الذي يقوم بتحريك جميع القطع إلى زاوية النجم المقابل له قبل الآخر يعتبر هو الفائز.

طريقة اللعب:

ضع جميع القطع على لوحة اللعب، مع ترك الدائرة الوسطى فارغة. على كل قطعة أن تخطي قطعة مجاورة لها، عمودياً أو أفقياً، إلى أي دائرة شاغرة. يتم إزالة القطعة التي تم تخطيها من لوحة اللعب. استمر في تخطي قطعة واحدة في المرة الواحدة.

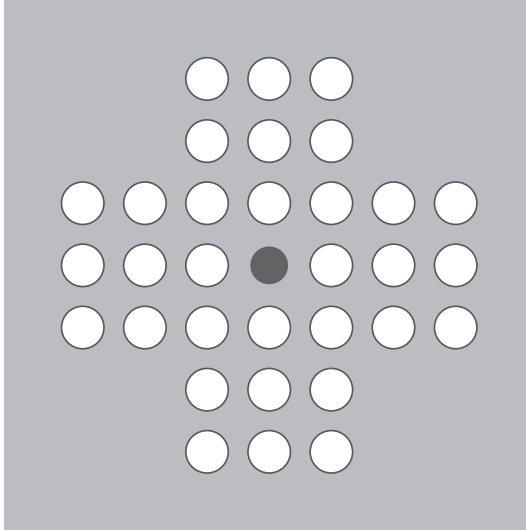
طريقة الفوز:

تكون قد فزت في اللعب عندما يبقى قطعة واحدة في الدائرة الواقعة في منتصف لوحة اللعب.

إذا لم يعد من الممكن تخطي أي قطعة، تنتهي اللعبة وعليك أن تبدأ من جديد.

LATTJO سوليتير**عدد اللاعبين: 1****المحتويات:**

1 لوحة لعب و 32 قطعة

**هدف اللعبة:**

الهدف هو إزالة جميع القطع من لوحة اللعب واحدة بعد الأخرى، حتى تبقى قطعة واحدة في المنتصف.