

LATTJO

HR

GR

RU

RS

SI

TR

AR



Design and Quality
IKEA of Sweden

HRVATSKI

LATTJO Backgammon	4
LATTJO Šah	7
LATTJO Dama	9
LATTJO Čovječe, ne ljuti se	10

ΕΛΛΗΝΙΚΑ

LATTJO Τάβλι	11
LATTJO Σκάκι	14
LATTJO Ντάμα	16
LATTJO Γκρινιάρης	17

РУССКИЙ

LATTJO Backgammon	18
LATTJO Chess	21
LATTJO English droughts	23
LATTJO Ludo	24

SRPSKI

LATTJO Backgammon	25
LATTJO Šah	28
LATTJO Dame	30
LATTJO Čoveče, ne ljuti se	31

SLOVENŠČINA

LATTJO Backgammon	32
LATTJO Šah	35
LATTJO Dama	37
LATTJO Človek ne jezi se	38

TÜRKÇE

LATTJO Tavla	39
LATTJO Satranç	42
LATTJO Dama	44
LATTJO Kızma Birader oyunu	45

عربي

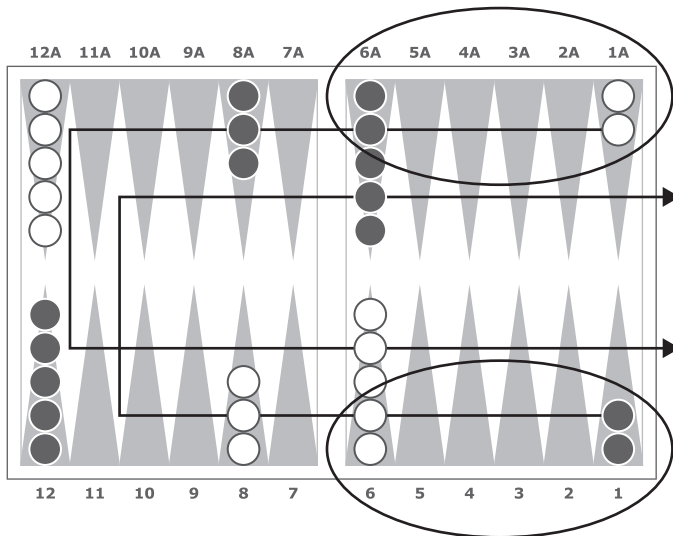
LATTJO لعبة الطاولة	46
LATTJO شطرنج	49
LATTJO لعبة الداما	51
LATTJO لودو	52

LATTJO Backgammon

Broj igrača: 2

Sadržaj:

1 ploča za igru, 2 x 15 žetona, 4 kocke, 1 kocka za udvostručavanje



Cilj igre:

Igrači pomiču svojih 15 žetona po ploči i pokušavaju ih se riješiti što je prije moguće.

Pravila igre:

Ploča ima 24 trokuta. Kako bi bilo lakše, na njima su brojevi od 12 do 1 i od 12A do 1A (prikazano na slici). Boja trokuta nema značenje.

Ploča je podijeljena razdjelnicom. Igraču s bijelim žetonima pripadaju trokuti od 6 do 1. Igraču s crnim žetonima pripadaju trokuti od 6A do 1A.

Svaki igrač dobiva 15 žetona u jednoj boji i po dvije kocke. Igrači odabiru boje i postavljaju svoje žetone kako je prikazano na slici.

Svaki igrač baca kocku kako bi se odlučilo tko prvi igra. Onaj igrač koji dobije veći broj igra prvi i kreće se prema brojevima na kockama obaju igrača. U nastavku igre igrači uvijek bacaju svoje dvije kocke.

Igrači pomiču svoje žetone u suprotnim smjerovima. Bijeli se žetoni pomiču od 1A do 12A pa od 12 do 1. Crni se žetoni pomiču u suprotnom smjeru.

Kad je igrač na redu, ima pravo napraviti dva zasebna poteza u skladu s brojevima na svakoj kocki. Dva se poteza mogu odraditi koristeći različite žetone ili kao jedan dvostruki potez koristeći jedan žeton. Igrač može odabrati koji će dobiveni broj najprije odigrati.

Kad se baca kocka, može se odigrati samo broj na jednoj kocki, ali jedino ako je to najveći broj na objema kockama. Najniži se broj nikad ne može samostalno odigrati.

Na trokutu istovremeno mogu biti samo žetoni iste boje. To znači da igrač može pomaknuti svoje žetone samo na prazan trokut, trokut na kojemu su njegovi žetoni ili trokut koji mu dozvoljava napad na žetone protivnika.

Napad:

Ako se igrač pomakne na trokut na kojemu je jedan od protivnikovih žetona, taj je žeton napadnut, a igrač ga preuzima i stavlja na razdjelnicu. Taj žeton mora stalno počinjati iznova. Igranje u nekoliko poteza omogućuje napadanje nekoliko protivnikovih žetona.

Vraćanje žetona u igru:

Kad igrač ima žeton na razdjelnici, mora ga vratiti u igru prije nego što pomakne ijedan drugi žeton. Žeton na razdjelnici mora se vratiti na protivnikovo početno polje ili na trokut koji odgovara broju na kocki.

Primjer: Igrač s bijelim žetonima ima dva žetona na razdjelnici i na kockama dobije 4 i 2. Igrač najprije mora vratiti jedan žeton na 4A i drugi žeton na 2A. Ako je na 4A protivnikov žeton, igrač može staviti samo jedan žeton na 4A. Igrač ne može koristiti drugi broj na kocki za bilo koji drugi potez na ploči. Igrač mora čekati i pokušati vratiti drugi žeton kad dođe na red sljedeći put. U međuvremenu, protivnik nastavlja s igrom.

Jednaki brojevi na kockama:

Ako igrač dobije isti broj na objema kockama, primjerice, dvije trojke, ukupan se zbroj udvostručuje do 12 i može se odigrati na ove načine:

- 1 žeton pomaknuti za 12 mjesta
- 4 žetona pomaknuti za 3 mjesta
- 2 žetona pomaknuti za 6 mjesta
- 1 žeton pomaknuti za 6 mjesta i 2 žetona pomaknuti za 3 mjesta
- 1 žeton pomaknuti za 9 mjesta i 1 žeton za 3 mjesta

Ako se jednaki brojevi ne mogu u potpunosti odigrati, moraju se povući svi mogući potezi. Preostali se potezi gube.

Rješavanje žetona:

Na kraju igre, kad je svih 15 žetona na prvotnom polju, igrač ih može početi uklanjati. To se zove "rješavanje žetona".

Ako igrač može pomaknuti svoj posljednji žeton na prvotno polje igrajući broj dobiven na prvoj kocki, broj na drugoj kocki može koristiti za početak rješavanja žetona.

Prilikom rješavanja žetona, žetoni se uklanjaju s trokuta prema brojevima dobivenima na kockama. Ako se dobije 4/3, jedan se žeton može ukloniti s trokuta 4, a jedan s trokuta 3.

Igrači se nisu obvezni odmah riješiti žetona. Igrač može ući u svoje prvotno polje, primjerice, od trokuta 6 do trokuta 1. Žetoni kojih se igrač riješi stavlja se izvan ploče.

- Brojevi dobiveni bacanjem kocke obično odgovaraju praznim trokutima. Ako se to ne dogodi, onda se primjenjuju sljedeća pravila:
- Ako je trokut s većim brojem zauzet, najprije je potrebno žeton s tog trokuta pomaknuti prema trokutu 1. To se zove "doigravanje".

Ako su trokuti s većim brojevima prazni, igrač uklanja žetone s trokuta sa sljedećim najvećim brojem.

Primjer: Ako su na kockama dobiveni 5/6 i trokuti 5 i 6 su prazni, igrač uklanja žetone s trokuta 4, 3, 2 ili 1. (Broj na kocki mora biti veći od broja trokuta kako bi se žeton mogao ukloniti.)

Ako je žeton prilikom rješavanja napadnut, žeton se mora staviti na razdjelnicu i onda ponovno uvesti u igru te pomaknuti sve do prvotnog polja. U međuvremenu se igrač ne smije riješiti nijednog drugog žetona.

Udvostručavanje:

Kocka za udvostručavanje namijenjena je naprednim igračima. Kocka pokazuje koliko puta treba zbrojiti bodove na kraju igre (2, 4, 8 itd).

Na početku igre, kocka za udvostručavanje postavlja se na 64 prema gore što znači da će se svi bodovi zbrajati jednom. Ako je igrač u prednosti, može udvostručiti ulog prije bacanja kocke.

Primjer: Igrač s bijelim žetonima ponudi udvostručavanje uloga i bacanjem kocke dobije 2. Igrač s crnim žetonima može prihvatiti udvostručavanje ili odustati.

- Ako igrač s crnim žetonima odustane, igrač s bijelim žetonima dobiva sve bodove koji su dogovoreni prije udvostručavanja (u ovom slučaju 1 bod).
- Ako igrač s crnim žetonima prihvati udvostručavanje, igra se nastavlja i bodovi se zbrajaju dva puta na kraju igre.

Samo igrač koji je posljednji prihvatio udvostručavanje i ima kocku kod sebe može ponuditi sljedeće udvostručavanje.

Pobjeda:

Pobjednik je igrač koji se prvi riješi svih žetona. Ima nekoliko načina na koje se može pobijediti:

- **Jednostavna pobjeda:** Igrač dobiva 1 bod kad se gubitnik riješi makar jednog žetona.
- **Gammon:** Pobjednik dobiva 2 boda kad se gubitnik ne uspije riješiti bilo kojeg žetona.
- **Backgammon:** Pobjednik dobiva 3 boda kad se gubitnik ne uspije riješiti nijednog žetona i ima jedan ili više žetona na razdjelnici ili u pobjednikovu polju.

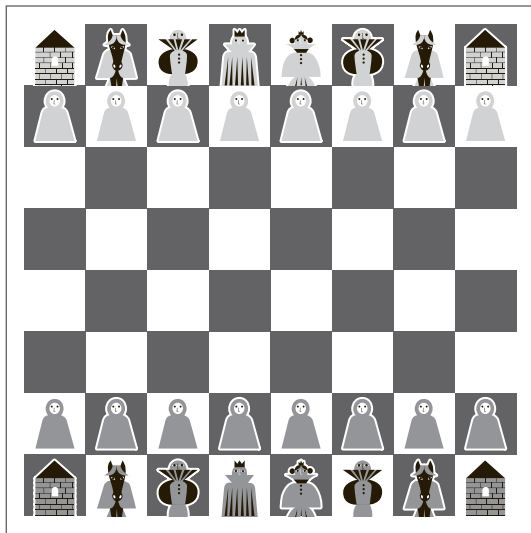
Backgammon se često igra kao meč koji se sastoji od nekoliko setova. Meč ima nekoliko bodova, primjerice 5. Broj bodova odlučuje se prije početka prvog seta. Pobjednik je meča onaj igrač koji prvi ostvari prvotno dogovoreni broj bodova.

LATTJO Šah

Broj igrača: 2

Sadrži:

1 šahovska ploča, 2 x 16 figura



Cilj igre:

Cilje igre je uzeti figure protivnika te dati protivnikovu kralju šah-mat.

Pravila igre:

Šahovska je ploča napravljena tako da svaki igrač ima bijeli kvadrat s desne strane. Igrači izvlačenjem odlučuju tko dobiva bijele figure i tako započinje igru. Nakon toga, igrači se izmjenjuju.

Figure su postavljene na način prikazan na slici gore, a kraljica je uvijek postavljena na "svoju" boju.

Figura se ne može pomaknuti na polje zauzeto figurom iste boje. Figura se može pomaknuti na prazno polje ili na polje koje zauzima protivnikova figura. Ta se figura tada uzima i uklanja s ploče.

Kako pomicati figure:



Pješak. Prilikom prvog pomicanja pješaka, igrač bira hoće li ga pomaknuti jedno ili dva polja naprijed. Nakon toga, pješak se pomiče po jedno polje naprijed. Pješak uzima protivnikovu figuru dijagonalnim pomicanjem lijevo ili desno jedno polje prema naprijed. Ako pješak stigne do suprotne strane šahovske ploče, zamijeni se figurom po izboru igrača: kraljicom, topom, lovcem ili konjem. To se zove promocija. Igrači obično pješaka zamijene kraljicom kako bi imali više kraljica na ploči jer je to najmoćnija figura.



Konj se pomiče dva polja naprijed i jedno u stranu, u bilo kojem smjeru. Konj je jedina figura koja može skakati preko drugih figura.



Lovac se pomiče dijagonalno u bilo kojem smjeru i bilo koji broj praznih polja u jednom potezu – ali ne može se pomicati ravno. Lovac ne može preskakati druge figure.



Top se pomiče ravno u bilo kojem smjeru i bilo koji broj praznih polja u jednom potezu – ali ne može se pomicati dijagonalno. Top ne može preskakati druge figure.



Kraljica se može pomicati ravno i dijagonalno u svim smjerovima i bilo koji broj praznih polja u jednom potezu. Kraljica ne može preskakati druge figure.



Kralj se pomiče ravno ili dijagonalno u bilo kojem smjeru, ali samo po jedno polje u jednom potezu. Crni i bijeli kralj ne mogu stajati jedan kraj drugog, između njih mora biti barem jedno polje. Kralj ne smije biti u poziciji koja je pod šahom (pod udarom) druge figure. Ako je kralj pod šahom, može se spasiti na tri načina:

- pomicanjem na polje koje nije pod šahom
- uzimanjem figure koja daje šah
- postavljanjem figure između kralja i protivničke figure koja daje šah kako bi se šah blokirao.

Ako nijedna od ove tri opcije nije moguća, kralj je matiran, a protivnički je igrač pobjednik.

Rokada:

U igri je moguće napraviti potez koji se zove rokada. Ima dvije svrhe: postaviti kralja na sigurniji položaj jednim potezom i dati jednome od topova aktivniji položaj na ploči.

Potez se može napraviti jednom tijekom igre, i to pod sljedećim uvjetima:

- to mora biti prvi potez i kralja i topa s kojim ide u rokadu
- kralj ne smije biti u šahu ili nakon rokade doći u položaj koji je u šahu
- polja između kralja i topova su prazna
- polja koja kralj prolazi ili na kojima se zaustavi nisu pod napadom

Tijekom rokade, važno je da se najprije pomiče kralj. Kralj se pomiče dva polja prema topu, top preskače kralja i zaustavlja se na sljedećem polju (bijelo polje za bijelog topa, crno polje za crnog topa). Rokada se može napraviti i na lijevoj i na desnoj strani.

Passant:

Ako se pješak pomakne dva polja prilikom prvog poteza i postavi pokraj protivničkog pješaka, taj protivnički pješak može uzeti prvog pješaka kao da se pomaknuo samo jedno polje.

Remi

igra je neriješena jer nijedan igrač ne može protivniku dati šah-mat.

Pobjeda:

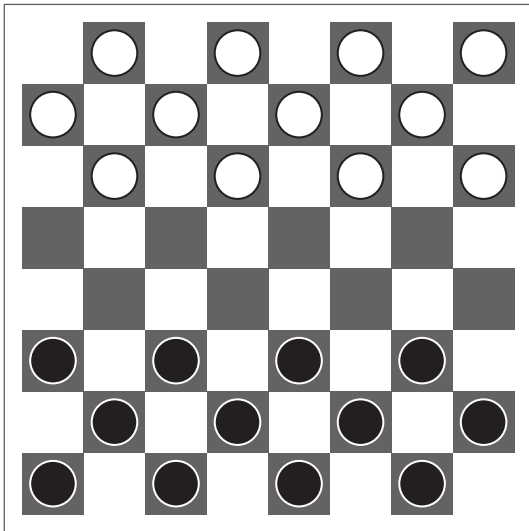
Pobjednik igre je onaj igrač koji protivnikovu kralju da šah-mat. Šah-mat znači da se kralj koji je pod šahom ne može pomaknuti ni u jednom smjeru, a da ga se ne uzme.

LATTJO Dama

Broj igrača: 2

Sadržaj:

1 igrača ploča, 2 x 12 figura



Cilj igre:

Cilj igre je uzeti sve protivničke žetone ili onemogućiti protivniku bilo koji potez.

Pravila igre:

Igrača je ploča napravljena tako da svaki igrač ima bijelo polje s desne strane. Igrači bacaju novčić kako bi odlučili tko će igrati s crnim žetonima i započeti igru. Nakon toga, igrači se izmjenjuju.

Svaki igrač postavlja svojih 12 žetona na sebi najbliža crna polja. U igri se koriste samo crna polja.

Igrači naizmjenično pomiču žetone u svojoj boji. Žetoni se mogu pomicati samo po jedno polje, te samo dijagonalno na slobodno polje. Protivnički se žetoni uzimaju tako da se preko njih preskoči na slobodno polje. U jednom su potezu mogući višestruki skokovi, ali moraju se napraviti odjednom. Ne smiju se preskakati vlastiti žetoni.

Ako žeton dođe do posljednjeg reda na protivničkoj strani ploče, tada je "okrunjen" i naziva se "kraljem". Žeton se kruni tako da se na njega stavi još jedan žeton u istoj boji kako bi se razlikovao od običnih žetona.

Kraljevi se mogu pomicati i uzimati protivničke žetone dijagonalno prema naprijed ili natrag; to ih čini važnijima od običnih žetona, ali se kraljeve može uzeti isto kao i obične žetone.

Potez završava kad žeton više ne može uzeti protivnički žeton ili ako žeton dođe do posljednjeg reda protivničke strane ploče te se okruni.

Protivnički je žeton potrebno uzeti, ako je moguće, čak i ako igrač time svoj žeton stavlja u nezgodan položaj.

Ako se prilikom jednog poteza može uzeti više žetona, igrač odabire koji će uzeti. Isto pravilo vrijedi i za smjer, ako se žeton može pomaknuti u različitim smjerovima.

Pobjeda:

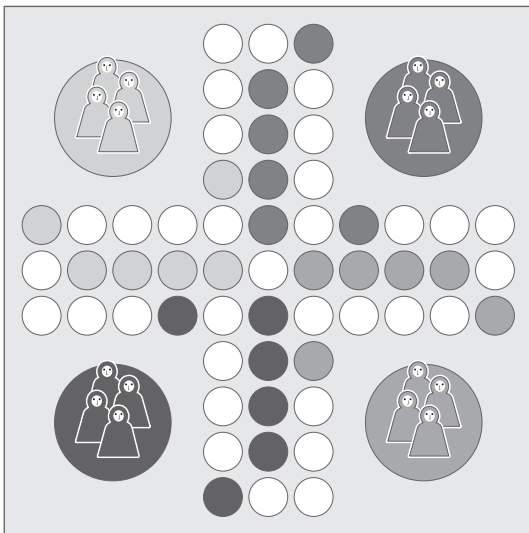
Igrač pobjeđuje ako uzme sve protivničke žetone ili ako protivniku onemogući pomicanje bilo kojeg žetona.

LATTJO Čovječe, ne ljuti se

Broj igrača: 2 – 4

Sadrži:

1 igrača ploča, 16 (4x4) figura, 1 kocka



Cilj igre:

Najbrže proći cijelu ploču sa svim svojim četirima figurama.

Pravila igre:

Svaki igrač odabire boju i stavlja četiri figure u veliki krug u istoj boji. Nakon bacanja kocke, igrač s najvišim brojem započinje igru.

Kako bi se figura pomaknula iz velikog kruga, igrač mora dobiti 1 ili 6. Ako igrač dobije 1, figura se pomiče na početnu točku. Početna je točka ona u istoj boji kao i figura, s desne strane odmah ispod velikog kruga. Ako igrač dobije 6, postoje dvije mogućnosti: pomaknuti dvije figure na početnu točku ili pomaknuti jednu figuru na šesto polje za igru, koje je iste boje kao i figura.

Svaki put kad se dobije 6, dobiva se dodatno bacanje.

Igra se u smjeru kazaljke na satu te se pomiče onoliko polja koliko kocka pokazuje. Na jednom polju može stajati više figura jednog igrača.

Ako nakon bacanja figura jednog igrača završi na polju na kojem se nalazi protivnička figura, ona se može "srušiti". Protivnička se figura tada vraća u početni krug i ponovno započinje.

Do bijele završne točke u sredini ploče dolazi se kroz "domaću" liniju koja je u istoj boji kao i figure.

Figura koja je na putu prema završnoj točki ne može biti srušena ako stoji na domaćoj liniji.

Kako bi se došlo do završne točke, mora se dobiti točan broj. Ako se dobije preveliki broj, figura se vraća dodatni broj polja unatrag od završne točke.

Nakon što dođu do završne točke, figure izlaze iz igre.

Pobjeda:

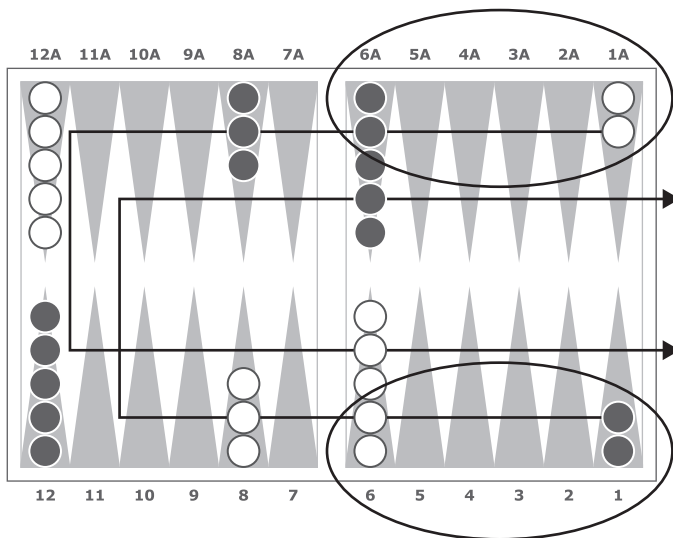
Pobjednik je igrač koji prvi stigne do zadnje točke sa svim četirima figurama.

ΛΑΤΤΙΟ Τάβλι

Αριθμός παικτών: 2

Περιεχόμενο:

1 πίνακας παιχνιδιού, 2x15 πούλια, 4 ζάρια, 1 ζάρι διπλασιασμού



Σκοπός του παιχνιδιού:

Οι παίκτες μετακινούν τα 15 πούλια τους στον πίνακα και προσπαθούν να τα βγάλουν έξω όσο πιο γρήγορα είναι δυνατόν.

Πώς να παίξετε:

Ο πίνακας έχει 24 τρίγωνα. Για περισσότερη ευκολία, έχουν αριθμηστεί από το 12 έως το 1 και από το 12A έως το 1A, όπως φαίνεται στην παραπάνω εικόνα. Το χρώμα των τριγώνων δεν έχει καμία λειτουργία.

Ο πίνακας χωρίζεται από μία μπάρα. Ο παίκτης με τα λευκά πούλια έχει τα τρίγωνα 6-1 ως βάση του. Ο παίκτης με τα μαύρα πούλια έχει τα τρίγωνα 6A -1A ως βάση του.

Κάθε παίκτης παίρνει 15 πούλια από ένα χρώμα και ένα ζευγάρι ζάρια. Οι παίκτες επιλέγουν χρώματα και τοποθετούν τα πούλια τους, όπως φαίνεται στην παραπάνω εικόνα.

Για να αποφασίσετε ποιος θα ξεκινήσει πρώτος, κάθε παίκτης ρίχνει ένα ζάρι. Ο παίκτης με τη μεγαλύτερη ζαριά ξεκινάει πρώτος και κινείται σύμφωνα με τους αριθμούς των ζαριών και από τους δύο παίκτες. Για το υπόλοιπο του παιχνιδιού, οι παίκτες χρησιμοποιούν πάντα τα δικά τους δύο ζάρια για να παίξουν.

Οι παίκτες κινούν τα πούλια τους σε αντίθετες κατευθύνσεις. Τα λευκά πούλια κινούνται από το 1A έως το 12A, και στη συνέχεια, από το 12 και τελικά προς 1. Τα μαύρα πούλια κινούνται προς την αντίθετη κατεύθυνση.

Μια κίνηση στο τάβλι αποτελείται από δύο ξεχωριστές κινήσεις, που γίνονται σύμφωνα με τον αριθμό σε κάθε ζάρι. Οι δύο κινήσεις μπορεί να γίνουν με διαφορετικά πούλια ή να γίνει κίνηση δύο βημάτων με ένα πούλι. Ο παίκτης μπορεί να επιλέξει ποιον αριθμό των δύο ζαριών θα παίξει πρώτα.

Μπορείτε να παίξετε μόνο τον αριθμό ενός ζαριού, αλλά μόνο αν είναι ο μεγαλύτερος αριθμός από τα δύο ζάρια. Δεν μπορείτε ποτέ να παίξετε τον μικρότερο αριθμό μόνο του.

Ένα τρίγωνο μπορεί να έχει πούλια μόνο ενός χρώματος την ίδια στιγμή. Αυτό σημαίνει ότι ένας παίκτης μπορεί να κινήσει το πούλι του μόνο σε ένα άδειο τρίγωνο, σε ένα τρίγωνο που καταλαμβάνεται από τα δικά του πούλια ή σε ένα τρίγωνο που επιτρέπει στον παίκτη να χτυπήσει ένα από τα πούλια του αντιπάλου.

Χτύπημα:

Εάν ένας παίκτης κινηθεί σε ένα τρίγωνο που καταλαμβάνεται από ένα από τα πούλια του αντιπάλου, αυτό το πούλι έχει "χτυπηθεί", βγαίνει από το παιχνίδι και τοποθετείται στη μπάρα. Αυτό το πούλι θα πρέπει να ξεκινήσει από την αρχή. Με μια κίνηση σε πολλά βήματα μπορεί να είναι δυνατόν να "χτυπηθούν" αρκετά από τα πούλια του αντιπάλου.

Πώς να ξαναβάλετε τα πούλια στο παιχνίδι:

Όταν ένας παίκτης έχει ένα πούλι στη μπάρα, θα πρέπει να ξαναβάλει στο παιχνίδι αυτό το πούλι πριν από οποιαδήποτε άλλη κίνηση. Το πούλι στη μπάρα πρέπει να ξαναμπει στο παιχνίδι μέσα από τη βάση του αντιπάλου, σε ένα τρίγωνο που αντιστοιχεί στους αριθμούς στα ζάρια.

Παράδειγμα: Ο παίκτης με τα λευκά έχει δύο πούλια στη μπάρα και ρίχνει 4/2 με ζάρια του. Ο παίκτης πρέπει να εισάγει ένα πούλι στο 4A και το άλλο πούλι του στο 2A. Αν το 2A έχει αποκλειστεί από πούλι του αντιπάλου, ο παίκτης μπορεί να βάλει μόνο ένα πούλι στο 4A. Ο παίκτης δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει τον άλλο αριθμό για οποιαδήποτε άλλη κίνηση στον πίνακα. Ο παίκτης θα πρέπει να περιμένει και να προσπαθήσει να βάλει το δεύτερο πούλι στην επόμενη κίνησή του. Εν τω μεταξύ, ο αντίπαλος συνεχίζει να κινείται.

Διπλή Ζαριά:

Αν φέρετε μία διπλή ζαριά, για παράδειγμα τριάρια, οι συνολικοί πόντοι διπλασιάζονται σε 12 και μπορείτε να παίξετε με οποιονδήποτε από τους παρακάτω τρόπους:

- Μετακινήστε 1 πούλι 12 βήματα
- Μετακινήστε 4 πούλια 3 βήματα το καθένα
- Μετακινήστε 2 πούλια 6 βήματα το καθένα
- Μετακινήστε 1 πούλι 6 βήματα και 2 πούλια 3 βήματα το καθένα
- Μετακινήστε 1 πούλι 9 βήματα και 1 πούλι 3 βήματα

Αν μία διπλή ζαριά δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί ολόκληρη, θα πρέπει να γίνουν όλες οι δυνατές κινήσεις. Τα υπόλοιπα βήματα χάνονται.

Πώς να μαζέψετε τα πούλια:

Στο τέλος του παιχνιδιού, όταν όλα τα 15 πούλια είναι στη βάση, ο παίκτης μπορεί να αρχίσει να τα αφαιρεί. Αυτή η κίνηση ονομάζεται "μάζεμα".

Αν ο παίκτης μπορεί να μετακινήσει το τελευταίο πούλι του στη βάση με το πρώτο ζάρι, το δεύτερο ζάρι μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αρχίσει να μαζεύει.

Κατά το μάζεμα, τα πούλια αφαιρούνται από τα τρίγωνα που αντιστοιχούν στους αριθμούς στα ζάρια. Εάν φέρετε ένα 4/3, μπορεί να αφαιρεθεί ένα πούλι από το τρίγωνο 4 και ένα από τρίγωνο 3.

Ο παίκτης δεν είναι υποχρεωμένος να μαζέψει αμέσως τα πούλια. Μπορεί να κινηθεί μέσα στη βάση του, για παράδειγμα από το τρίγωνο 6 έως το τρίγωνο 1. Τα πούλια που μαζεύονται τοποθετούνται έξω από τον πίνακα.

- Συνήθως, οι αριθμοί της ζαριάς αντιστοιχούν σε ένα άδειο τρίγωνο. Αν δεν είναι αυτή η περίπτωση, ισχύουν τα ακόλουθα:
- Εάν ένα μεγαλύτερο τρίγωνο είναι κατειλημμένο, το πούλι σε αυτό το τρίγωνο θα πρέπει πρώτα να κινηθεί προς το τρίγωνο 1. Αυτό ονομάζεται "σπάσιμο".

Αν τα τρίγωνα των μεγαλύτερων αριθμών είναι άδεια, ο παίκτης αφαιρεί τα πούλια από το τρίγωνο με τον επόμενο μεγαλύτερο αριθμό.

Παράδειγμα: Αν τα ζάρια φέρουν 5/6 και τα τρίγωνα 5 και 6 είναι άδεια, ο παίκτης αφαιρεί τα πούλια που βρίσκονται στα τρίγωνα 4, 3, 2 ή 1. (Ο αριθμός του ζαριού θα πρέπει να είναι μεγαλύτερος από τον αριθμό στο τρίγωνο για να μπορείτε να μαζέψετε ένα πούλι).

Αν ένα πούλι χτυπηθεί κατά το μάζεμα, θα πρέπει να τοποθετηθεί στη μπάρα, να ξαναμπει στο παιχνίδι και να κινηθεί και πάλι σε όλη τη διαδρομή προς τη βάση – προτού να μπορούν να μαζευτούν άλλα πούλια.

Διπλασιασμός:

Το ζάρι διπλασιασμού είναι για προχωρημένους παίκτες. Το ζάρι δείχνει πόσες φορές θα πρέπει να μετρηθούν οι πόντοι στο τέλος του παιχνιδιού (2, 4, 8, κλπ).

Στην αρχή του παιχνιδιού, το ζάρι διπλασιασμού τοποθετείται με το 64 στραμμένο προς τα πάνω, που σημαίνει ότι οι πόντοι θα πρέπει να μετρηθούν μία φορά. Αν ένας παίκτης είναι σε πλεονεκτική θέση, μπορεί να διπλασιάσει το ποντάρισμα πριν ρίξει τα ζάρια.

Παράδειγμα: Ο παίκτης με τα λευκά πούλια διπλασιάζει το ποντάρισμα και γυρίζει το ζάρι διπλασιασμού στο 2. Ο παίκτης με τα μαύρα πούλια έχει την επιλογή είτε να δεχτεί το διπλασιασμό ή να εγκαταλείψει το παιχνίδι.

- Αν ο παίκτης με τα μαύρα πούλια παραιτηθεί, ο παίκτης με τα λευκά πούλια κερδίζει τους πόντους που είχαν συμφωνηθεί πριν από το διπλασιασμό, σε αυτή την περίπτωση 1 πόντο.
- Αν ο παίκτης με τα μαύρα πούλια δεχτεί το διπλασιασμό, το παιχνίδι συνεχίζεται και οι πόντοι υπολογίζονται 2 φορές στο τέλος του παιχνιδιού.

Μόνο ο παίκτης που δέχτηκε τελευταίος το διπλασιασμό, και κατέχει το ζάρι διπλασιασμού, έχει το δικαίωμα να προτείνει τον επόμενο διπλασιασμό.

Πώς να κερδίσετε:

Ο πρώτος παίκτης που θα μαζέψει όλα τα πούλια του κερδίζει.

Υπάρχουν διάφοροι τρόποι για να κερδίσετε:

- Απλή νίκη: Ο νικητής παίρνει 1 πόντο όταν ο χαμένος έχει μαζέψει τουλάχιστον ένα από τα πούλια του.
- Διπλό παιχνίδι: Ο νικητής παίρνει 2 πόντους όταν ο χαμένος δεν έχει καταφέρει να μαζέψει κανένα από τα πούλια του.
- Τριπλό παιχνίδι: Ο νικητής παίρνει 3 πόντους όταν ο χαμένος δεν έχει καταφέρει να μαζέψει κανένα από τα κομμάτια του και επίσης έχει ένα ή περισσότερα πούλια στη μπάρα ή στη βάση του νικητή.

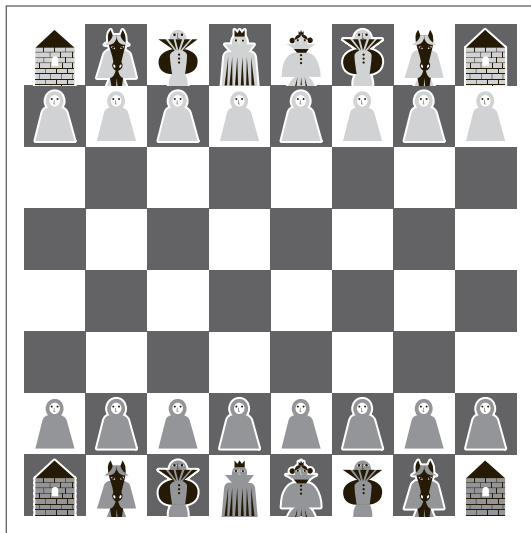
Το τάβλι παίζεται συχνά ως έναν παιχνίδι που αποτελείται από πολλούς γύρους. Ένα παιχνίδι έχει έναν αριθμό πόντων, για παράδειγμα 5. Ο αριθμός των πόντων αποφασίζεται πριν από την έναρξη του πρώτου γύρου. Ο νικητής του παιχνιδιού είναι ο πρώτος παίκτης που θα φτάσει τους συμφωνημένους πόντους.

LATTJO Σκάκι

Αριθμός παικτών: 2

Περιεχόμενο:

1 σκακιέρα, 2 x 16 πιόνια σκακιού



Σκοπός του παιχνιδιού:

Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να αιχμαλωτήσετε τα πιόνια του αντιπάλου και να κάνετε "ματ" στον βασιλιά του αντιπάλου.

Πώς να παίξετε:

Η σκακιέρα τοποθετείται έτσι ώστε και οι δύο παίκτες έχουν ένα λευκό τετράγωνο στα δεξιά τους. Οι παίκτες ρίχνουν κλήρο για να αποφασίσουν ποιος θα παίξει με τα λευκά κομμάτια και θα ξεκινήσει το παιχνίδι. Μετά από αυτό, οι παίκτες παίζουν εναλλάξ.

Τα κομμάτια τοποθετούνται σύμφωνα με την παραπάνω εικόνα, και η βασίλισσα τοποθετείται πάντα στο χρώμα της.

Ένα κομμάτι δεν μπορεί να μετακινηθεί σε ένα τετράγωνο που καταλαμβάνεται από ένα κομμάτι του ίδιου χρώματος. Ένα κομμάτι μπορεί να μετακινηθεί σε ένα κενό τετράγωνο, ή σε ένα τετράγωνο που καταλαμβάνεται από ένα κομμάτι του αντιπάλου. Στη συνέχεια αυτό το κομμάτι αιχμαλωτίζεται και να απομακρύνεται από τον πίνακα.

Πώς κινούνται τα κομμάτια:



Το πιόνι (στρατιώτες). Την πρώτη φορά που θα κινηθεί το πιόνι ο παίκτης μπορεί να το κινήσει ένα ή δύο τετράγωνα μπροστά. Στη συνέχεια το πιόνι κινείται μόνο προς τα εμπρός και μόνο κατά ένα τετράγωνο τη φορά. Το πιόνι αιχμαλωτίζει ένα αντίπαλο κομμάτι με διαγώνια κίνηση προς τα εμπρός, αριστερά ή δεξιά. Αν ένα πιόνι φτάσει την αντίθετη τελευταία γραμμή τότε μετατρέπεται σε ένα οποιοδήποτε κομμάτι επιλογής τους παίκτη: βασίλισσα, πύργος, αξιωματικός ή ίππος. Αυτό λέγεται "προαγωγή". Η συνθήκη επιλογή για τους παίκτες είναι η βασίλισσα ώστε να έχει πολλές βασίλισσες στην σκακιέρα, δεδομένου ότι είναι το πιο ισχυρό κομμάτι.



Ο ίππος κινείται κατά δύο τετράγωνα προς τα εμπρός ή καθέτως και μετά ένα τετράγωνο πλάγια (σε σχήμα Γ). Ο ίππος είναι το μοναδικό κομμάτι που μπορεί να υπερπηδήσει άλλα κομμάτια.



Ο αξιωματικός μπορεί να κινηθεί διαγώνια προς οποιαδήποτε κατεύθυνση, όσα κενά τετράγωνα θέλει στην ίδια κίνηση - αλλά όχι ευθεία. Ο επίσκοπος δεν μπορεί να υπερπηδήσει πάνω από άλλα κομμάτια.



Ο πύργος μπορεί να κινηθεί οριζόντια ή κάθετα (όχι διαγώνια) όσα τετράγωνα επιθυμεί. Ο πύργος δεν μπορεί να υπερπηδήσει άλλα κομμάτια.



Η βασίλισσα μπορεί να κινηθεί προς οποιαδήποτε κατεύθυνση (οριζόντια, κάθετα ή διαγώνια) όσα τετράγωνα θέλει. Η βασίλισσα δεν μπορεί να υπερπηδήσει άλλα κομμάτια.



Ο βασιλιάς μπορεί να κινηθεί προς οποιαδήποτε κατεύθυνση (οριζόντια, κάθετα ή διαγώνια), αλλά μόνο κατά ένα τετράγωνο τη φορά. Ο λευκός και ο μαύρος βασιλιάς δεν πρέπει να στέκονται δίπλα, αλλά να υπάρχουν τουλάχιστον ένα τετράγωνο ανάμεσά τους. Ο βασιλιάς δεν πρέπει να κινηθεί σε τετράγωνο που απειλείται (σαχ) από αντίπαλο κομμάτι. Αν ο βασιλιάς απειλείται (σαχ) μπορεί ο παίκτης να το αντιμετώπισει με τρεις τρόπους:

- να μετακινήσει τον βασιλιά σε ένα ασφαλές τετράγωνο
- να αιχμαλωτίσει το κομμάτι που τον απειλεί
- να τοποθετήσει ένα τρίτο κομμάτι ανάμεσα στο κομμάτι που τον απειλεί (σαχ) και τον βασιλιά

Αν δεν υπάρχει η δυνατότητα για κανένα από τα τρία παραπάνω, είναι ματ και ο άλλος παίκτης κερδίζει το παιχνίδι.

Το ροκέ:

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, είναι δυνατόν να κάνετε μια κίνηση που ονομάζεται ροκέ. Έχει δύο σκοπούς: να τοποθετήσετε το βασιλιά σε μια πιο ασφαλή θέση με μία κίνηση, και να δώσετε σε έναν από τους πύργους μια πιο ενεργή θέση στον πίνακα.

Η κίνηση αυτή μπορεί να γίνει μία φορά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, υπό τις ακόλουθες προϋποθέσεις:

- πρέπει να είναι η πρώτη κίνηση τόσο για τον βασιλιά όσο και για τον πύργο με τον οποίο γίνεται το ροκέ

- Ο βασιλιάς δεν πρέπει να είναι υπό την απειλή σαχ (ρουά) τη δεδομένη στιγμή ή να μετακινηθεί σε τετράγωνο που να απειλείται
- Τα τετράγωνα μεταξύ του βασιλιά και του πύργου να είναι κενά
- Τα τετράγωνα από τα οποία περνάει ή σταματάει ο βασιλιάς δεν απειλούνται

Κατά το ροκέ, είναι σημαντικό να κινηθεί πρώτα ο βασιλιάς. Ο βασιλιάς κινείται δύο τετράγωνα προς τον πύργο, ο πύργος πηδά πάνω από το βασιλιά και σταματάει στο επόμενο τετράγωνο (λευκό τετράγωνο για το λευκό πύργο, μαύρο τετράγωνο για το μαύρο πύργο). Το ροκέ μπορεί να γίνει τόσο στη δεξιά και όσο και στην αριστερή πλευρά.

Εν διελεύσει (en passant) :

Αν ένα πιόνι μετακινηθεί κατά την πρώτη του κίνηση δύο τετράγωνα και βρεθεί δίπλα σε πιόνι αντίπαλου, το αντίπαλο πιόνι έχει τη δυνατότητα να το αιχμαλωτίσει αλλά μόνο στην αμέσως επόμενη του κίνηση .

Αδιέξοδο:

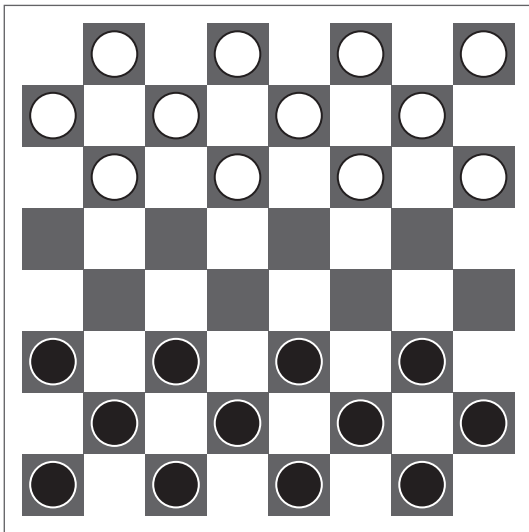
Σημαίνει όταν η παρτίδα σκάκι καταλήγει σε ισοπαλία γιατί κανείς παίκτης δεν έχει την δυνατότητα να θέσει τον αντίπαλο σε "ματ".

Πως να κερδίσετε:

Ένας παίκτης κερδίζει την παρτίδα σκάκι βάζοντας τον βασιλιά του αντίπαλου του σε "ματ". "Ματ" σημαίνει ότι ο βασιλιάς στο τετράγωνο δεν μπορεί να μετακινηθεί και χάνει το παιχνίδι.

LATTJO Ντάμα**Αριθμός παικτών:** 2**Περιεχόμενο:**

1 πίνακας παιχνιδιού, 2 x 12 πούλια

**Σκοπός του παιχνιδιού:**

Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να αιχμαλωτίσετε όλα τα πούλια του αντιπάλου ή να κάνετε αδύνατη κάθε κίνηση του αντιπάλου.

Πώς να παίξετε:

Ο πίνακας του παιχνιδιού είναι τοποθετημένος έτσι ώστε οι δύο παίκτες να έχουν ένα λευκό τετράγωνο στα δεξιά τους. Οι παίκτες ρίχνουν ένα κέρμα για να καθορίσουν ποιος θα παίξει με τα μαύρα πούλια και θα ξεκινήσει πρώτος. Μετά από αυτό, οι παίκτες παίζουν με τη σειρά.

Κάθε παίκτης τοποθετεί 12 πούλια του στα μαύρα τετράγωνα πιο κοντά σε αυτόν. Μόνο τα μαύρα τετράγωνα μπορούν να χρησιμοποιηθούν στο παιχνίδι.

Οι παίκτες μετακινούν με τη σειρά τους ένα πούλι του χρώματός τους. Τα πούλια μπορούν να μετακινηθούν μόνο ένα βήμα τη φορά και μόνο διαγώνια σε ένα κενό τετράγωνο. Αιχμαλωτίζετε ένα πούλι του αντιπάλου σας κάνοντας άλμα από πάνω του σε ένα άδειο τετράγωνο. Είναι δυνατόν να γίνουν πολλαπλά άλματα, στην ίδια κίνηση, αλλά πρέπει να γίνουν αμέσως. Δεν μπορείτε να κάνετε άλμα πάνω από δικά σας πούλια.

Αν ένα πούλι φτάσει στην πίσω σειρά του πίνακα από την πλευρά του αντιπάλου τότε αμέσως "στέφεται" και στη συνέχεια ονομάζεται "Βασιλιάς". Το πούλι "στέφεται" τοποθετώντας ένα άλλο πούλι του ίδιου χρώματος στην κορυφή του, ώστε να διακρίνεται από τα υπόλοιπα πούλια.

Οι "Βασιλιάδες" μπορούν να κινηθούν και να αιχμαλωτίσουν τα πούλια του αντιπάλου, διαγώνια προς τα εμπρός ή προς τα πίσω. Αυτή η ιδιότητα τα κάνει πιο πολύτιμα από τα υπόλοιπα πούλια, αλλά οι "Βασιλιάδες" μπορούν να αιχμαλωτιστούν με τον ίδιο τρόπο με τα κανονικά πούλια.

Μια κίνηση τελειώνει όταν ένα πούλι δεν μπορεί πλέον να αιχμαλωτίσει ένα πούλι του αντιπάλου ή αν ένα πούλι φτάσει στην πίσω σειρά της πλευράς του αντιπάλου και "στεφθεί".

Θα πρέπει να αιχμαλωτίσετε ένα πούλι του αντιπάλου, αν υπάρχει η δυνατότητα, ακόμη και αν αυτό τοποθετεί το δικό σας κομμάτι σε μειονεκτική θέση.

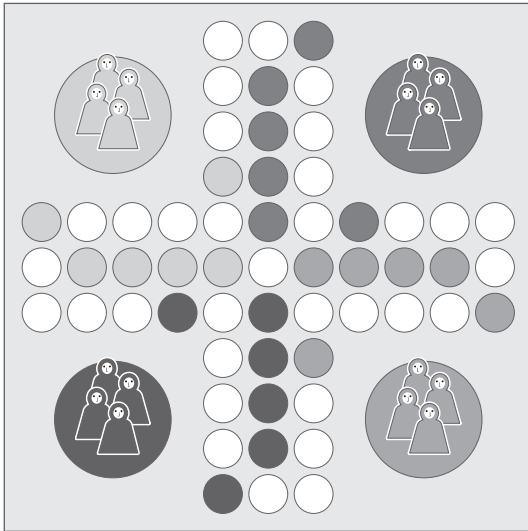
Εάν περισσότερα από ένα πούλια μπορούν να αιχμαλωτιστούν κατά τη διάρκεια μιας κίνησης, ο παίκτης είναι ελεύθερος να επιλέξει ποιο θα αιχμαλωτίσει. Ο ίδιος κανόνας ισχύει και για την κατεύθυνση, όταν ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να κινηθεί σε διαφορετικές κατευθύνσεις.

Πώς να κερδίσετε:

Ένας παίκτης κερδίζει αιχμαλωτίζοντας όλα τα πούλια του αντιπάλου ή κάνοντας αδύνατη κάθε κίνηση του αντιπάλου.

LATTJO Γκρινιάρης**Αριθμός παικτών:** 2 - 4**Περιεχόμενο:**

1 πίνακας παιχνιδιού, 16 (4x4) πούλια και 1 ζάρι

**Σκοπός του παιχνιδιού:**

Να είστε ο πρώτος στον πίνακα του παιχνιδιού και να βγάτε και με τα τέσσερα πούλια.

Πώς να παίξετε:

Κάθε παίκτης επιλέγει ένα χρώμα και τοποθετεί τα τέσσερα πούλια του στον μεγάλο κύκλο ("φωλιά") του ίδιου χρώματος. Κάθε παίκτης ρίχνει το ζάρι και ο παίκτης με τη μεγαλύτερη ζαριά αρχίζει το παιχνίδι.

Για να μετακινηθεί ένα πούλι έξω από τη "φωλιά", ο παίκτης πρέπει να ρίξει ένα 1 ή 6. Αν ο παίκτης ρίξει 1, το πούλι μετακινείται στο σημείο εκκίνησης. Το σημείο εκκίνησης είναι η τελεία με το ίδιο χρώμα με το πούλι, προς τα δεξιά, ακριβώς κάτω από τη "φωλιά". Αν ο παίκτης φέρει 6, υπάρχουν δύο επιλογές: είτε να μετακινήσει δύο πούλια στο σημείο εκκίνησης ή ένα πούλι στην έκτη τελεία του πίνακα, η οποία έχει επίσης το ίδιο χρώμα με το πούλι.

Έχετε μία επιπλέον ζαριά κάθε φορά που φέρνετε ένα 6.

Συνεχίστε να παίζετε δεξιόστροφα, μετακινώντας τα πούλια σας όσα βήματα δείχνει το ζάρι. Ένα ή περισσότερα πούλια σας μπορούν να μοιραστούν μία τελεία.

Αν η σειρά σας τελειώνει σε μία τελεία που είναι κατειλημμένη από το πούλι ενός άλλου παίκτη, μπορείτε να βγάλετε το πούλι τους έξω. Το πούλι του αντιπάλου θα πρέπει τότε να επιστρέψει στη "φωλιά" και να ξεκινήσει από την αρχή.

Ένας παίκτης μπορεί να φτάσει στη λευκή τελεία τερματισμού στη μέση του πίνακα του παιχνιδιού μέσω της διαδρομής του χρώματος του παίκτη.

Ένα πούλι στο δρόμο για την τελεία τερματισμού δεν μπορεί να βγει έξω, αν στέκεται στη διαδρομή του χρώματος.

Για να φτάσετε στην τελεία τερματισμού, θα πρέπει να φέρετε τον ακριβή αριθμό. Αν φέρετε μεγάλο αριθμό, το πούλι σας θα πρέπει να μετακινηθεί τα επιπλέον βήματα προς τα πίσω, μακριά από την τελεία τερματισμού.

Τα πούλια βγαίνουν από τον πίνακα μόλις φτάσουν την τελεία τερματισμού.

Πώς να κερδίσετε:

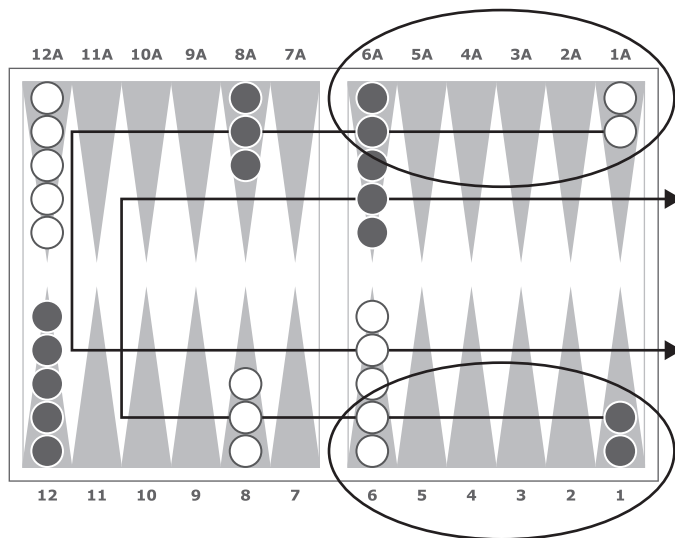
Ο παίκτης που φτάνει πρώτος στην τελεία τερματισμού και με τα τέσσερα πούλια κερδίζει.

LATTJO Backgammon

Количество игроков: 2

В набор входит:

1 игровая доска, 30 фишек (2x15), 4 кубика, 1 куб удвоения.



Цель игры:

Каждый игрок передвигает свои фишки по доске и старается как можно быстрее вывести их с игрового поля.

Правила игры:

На доску нанесены 24 треугольника. Для удобства игроков они пронумерованы от 12 до 1 и от 12А до 1А, как показано на рисунке выше.

Доска разделяется вертикальной полосой, которая называется "бар". Треугольники с 6 по 1 являются "домом" для играющего белыми фишками. Треугольники с 6А по 1А являются "домом" для играющего черными фишками.

Каждый игрок получает по 15 фишек одного цвета и по 2 кубика. Игроки выбирают цвет фишек и расставляют фишки, как показано на рисунке выше.

Чтобы определить, кто начнет игру, каждый игрок бросает кубик. Игрок, у которого на кубике выпало наибольшее значение, начинает игру и передвигает фишку на количество пунктов, выпавшее при бросках двух игроков. В дальнейшем каждый игрок использует для броска свои кубики.

Игроки передвигают свои фишки в противоположных направлениях.

Белые фишки движутся от 1А до 12А, а затем от 12 до 1. Черные фишки движутся в обратном направлении.

Ход в этой игре состоит из двух шагов в соответствии со значениями, которые выпадают на каждом кубике. Два шага могут быть сделаны двумя различными фишками или одной фишкой в два перехода. Игрок может выбирать, какое из двух выпавших значений будет использовано в первую очередь.

Вы можете играть только по выпавшему значению одного кубика, но только если это наибольшее из двух значений. Ходить только по наименьшему из двух значений кубиков нельзя. В треугольнике могут одновременно находиться только фишки одного цвета. Это значит, что игрок может передвигать фишки только на свободный треугольник, треугольник, на котором стоят его фишки, или треугольник, где допускается выбивание фишки противника.

Сбивание фишки:

Если игрок передвигает фишку на треугольник, занятый одной из фишек противника, эта фишка выходит из игры, помещается на бар и должна снова начинать движение по доске. Движение в несколько шагов позволяет вывести из игры несколько фишек противника.

Повторный ввод фишки в игру:

При наличии фишки на баре, игрок должен снова ввести ее в игру прежде, чем перемещать другие фишки на доске. Эта фишка выставляется в треугольник в "доме" противника в соответствии с выпавшим с выпавшим значением кубика.

Пример: у игрока две белые фишки на баре. На кубиках выпадает 4/2. Игрок должен пойти одной фишкой на 4А, а другой на 2А. Если 2А заблокирован фишкой противника, игрок может пойти только на 4А. Игрок не может использовать другой треугольник для передвижения фишек по доске. Следует подождать и попробовать пройти второй фишкой в следующий ход. В это время противник продолжает передвижение фишек.

Дубли:

Если на двух кубиках выпадают одинаковые значения, то их сумма удваивается. Например, если выпадает две тройки, то они удваиваются до 12. В этом случае можно ходить следующим образом:

- переместить 1 фишку на 12 шагов;
- переместить 4 фишки на 3 шага каждую;
- переместить 2 фишки на 6 шага каждую;
- переместить 1 фишку на 6 шагов и 2 фишки на 3 шага каждую;
- переместить 1 фишку на 9 шагов и 1 фишку на 3 шага;

Если удвоение не может быть использовано полностью, следует сделать максимально возможное количество шагов. Оставшиеся шаги пропадают.

Сброс фишек:

В конце игры, когда все 15 фишек оказываются в "доме", игрок начинает снимать шашки с доски. Этот процесс называется "сброс".

Если игрок приводит свою последнюю фишку в "дом" по значению, выпавшему на первом кубике, то значение второго кубика можно использовать для начала "сброса" фишек с доски.

Фишки снимаются с доски в соответствии с выпавшими значениями кубиков. Если выпадает 4/3, одну фишку можно снять с треугольника 4, а вторую с треугольника 3.

Не обязательно сразу же снимать фишки. Игрок может передвигать их внутри "дома", например, с треугольника 6 в треугольник 1. Снятые фишки складываются вне доски.

Обычно значения, выпадающие на кубике, соответствуют с пустыми треугольниками. Если этого не происходит, следует действовать следующим образом:

- Если треугольник с большим номером занят, фишка с этого треугольника перемещается на треугольник 1.
- Если треугольники с большим номером пусты, игрок снимает шашки с треугольников с меньшим значением.

Пример: Если выпадает 5/6, а треугольники 5 и 6 пусты, игрок снимает фишки с треугольников 4, 3, 2 или 1. (Чтобы снять фишку, выпавшее значение кубика должно быть выше номера треугольника).

Если в процессе снятия ваша фишка выбита фишкой противника, ее помещают на бар, затем вводят в игру, она должна снова попасть в "дом". Только после этого можно снова сбрасывать свои фишки с доски.

Куб удвоения:

Продвинутые игроки могут использовать в игре куб удвоения. Куб удвоения показывает ставку игры, на его гранях указаны степени двойки: 2,4,8, и т.д.

В начале игры куб удвоения лежит гранью "64". Это означает, что очки считаются однократно. Находясь в благоприятном положении, игроки могут удвоить ставки до броска кубика.

Пример: игрок с белыми фишками предлагает удвоить ставки и поворачивает куб удвоения гранью "2". Игрок с черными фишками может принять удвоение или сдаться.

- Если игрок с черными фишками сдается, игрок с белыми фишками выигрывает очки, согласованные перед удвоением, в данном случае – 1 очко.
- Если игрок с черными фишками принимает удвоение, игра продолжается. В конце очки удваиваются.

Только игрок, который последним принял удвоение и получил куб удвоения, имеет право на следующее повышение ставок.

Победа в игре:

Побеждает игрок, который первым снимет свои фишки с доски. Есть несколько способов победить.

Простая победа: победитель получает одно очко, если проигравшему удалось сбросить по крайней мере одну из своих фишек.

- Гэммон: победитель получает 2 очка, если проигравшему не удалось сбросить ни одной фишки.
- Бэжкгэммон: победитель получает 3 очка, если проигравшему не удалось сбросить ни одной фишки, а также одна из его фишек находится на баре или в "доме" победителя.

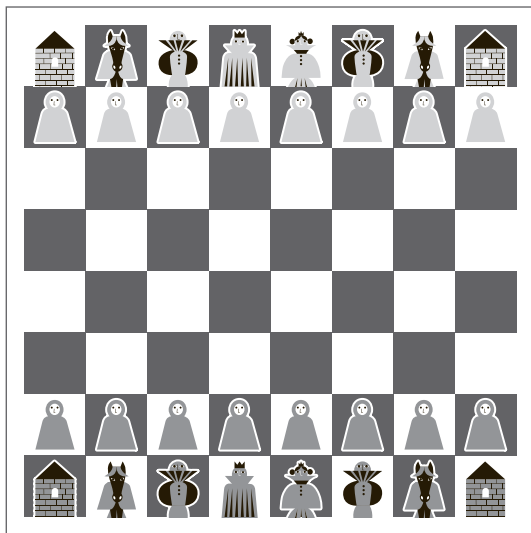
Бэжкгэммон часто играют как турнир, состоящий из нескольких раундов. Турнир имеет определенное число очков, например 5. Число очков оговаривается заранее до начала первого раунда. Побеждает игрок, который первым набрал заранее оговоренное количество очков.

LATTJO Chess

Количество игроков: 2.

В набор входит:

1 шахматная доска, шахматы: 2 x 16 шт.



Цель игры:

Цель игры – захватить фигуры противника и поставить мат его королю.

Правила игры:

Шахматная доска ставится таким образом, чтобы белые клетки находились у каждого игрока справа. Игроки бросают жребий, чтобы определить, кто играет белыми фигурами и начинает партию. После этого игроки делают ходы по очереди.

Расставьте фигуры на доске, как показано на рисунке вверху. Королева (ферзь) ставится только на клетку своего цвета.

Фигура не может ходить на клетку, занятую фигурой того же цвета. Фигура может ходить на свободную клетку или клетку, занятую фигурой противника, которая в этом случае считается взятой и удаляется с доски.

Как ходят фигуры:



Пешка. При первом ходе пешки игрок может передвинуть ее на одну или две клетки вперед. После этого пешка передвигается вперед на одну клетку за каждый ход. Брать фигуры соперника пешка может при ходе на одну клетку вперед по диагонали вправо и влево. Если пешка доходит до последней горизонтали на поле противника, она превращается в любую другую фигуру по выбору игрока: королеву, ладью, слона или коня. Обычно игроки выбирают превращение в королеву, так как это наиболее сильная фигура.



Конь ходит на две клетки вперед и одну клетку вправо или влево. Только конь может перепрыгивать через другие фигуры.



Слон ходит по диагонали в любом направлении и на любое количество клеток. Слон не может перепрыгивать через другие фигуры.



Ладья ходит прямо в любом направлении и на любое количество клеток. Ладья не может перепрыгивать через другие фигуры.



Королева ходит прямо в любом направлении или по диагонали в любом направлении на любое количество клеток. Королева не может перепрыгивать через другие фигуры.



Король ходит прямо в любом направлении или по диагонали в любом направлении, но только на одну клетку за ход. Черный и белый короли не могут стоять на соседних клетках, между ними должна оставаться по крайней мере одна клетка. Важно следить, чтобы король не оказывался в такой позиции, когда ему можно поставить шах (когда ему угрожает какая-либо фигура противника). Существует три способа спасения короля от шаха:

- немедленно переместить короля;
- взять атакующую короля фигуру;
- поставить фигуру между королем и атакующей его фигурой, чтобы заблокировать шах.

Если не удастся осуществить не один вариантов спасения короля, ему ставится мат, и партия считается проигранной.

Рокировка:

в процессе игры можно делать ход, который называется рокировка. У этого хода две цели: поместить короля в безопасное место и обеспечить ладьям более активную позицию на доске.

Этот ход можно сделать один раз в течение партии при наличии следующих условий:

- это должен быть первый ход короля и ладьи, с которой он рокируется;
- король не находится под шахом и не продвигается к позиции, которая может привести к шаху;
- клетки между королем и ладьей свободны;
- клетки, через которые передвигается король, и клетка, на которой он останавливается, не находятся под атакой.

При рокировке важно, чтобы король ходил первым. Сначала король делает ход на две клетки в сторону ладьи. Затем ладья переносится через короля и ставится на следующую за ним клетку (белая ладья на белую клетку, а черная – на черную). Рокировку можно делать и вправо, и влево.

Взятие на проходе:

если пешка в первом ходе перемещается на две клетки и оказывается рядом с пешкой противника, то у пешки противника есть возможность взять первую пешку, как будто та передвинулась только на одну клетку.

Пат:

партия заканчивается вничью, так как ни один из игроков не может поставить мат.

Победа в игре:

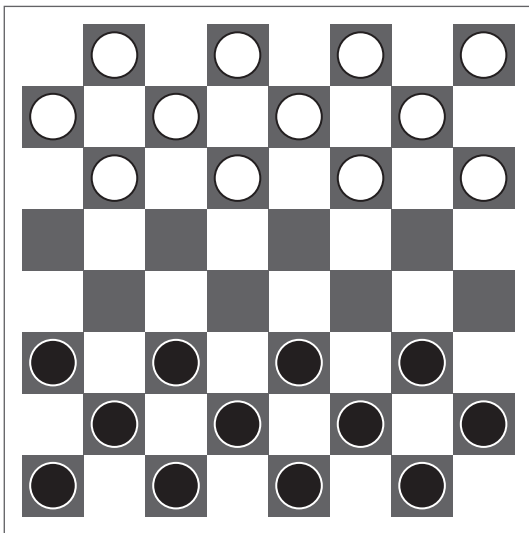
В партии побеждает игрок, поставивший мат королю противника. Мат – ситуация, когда король находится под шахом, а игрок не может сделать ни одного хода, чтобы его избежать.

LATTJO English draughts

Количество игроков: 2.

В набор входит:

1 доска, шашки: 2 x 12 шт.



Цель игры:

Цель игры: захватить все шашки противника или заблокировать движение шашек противника по доске.

Правила игры:

Доска ставится таким образом, чтобы белые квадраты были справа у каждого игрока. Игроки подбрасывают монету, чтобы определить, кто будет играть черными и делать первый ход. После этого противники делают ходы по очереди.

Каждый игрок ставит свои 12 шашек на черные клетки со своей стороны доски. Шашки можно передвигать только по черным клеткам. Игроки делают ход по очереди. Минимальный ход – это один шаг шашки по диагонали на свободную клетку. Вы можете захватить шашку противника, перепрыгнув через нее на пустую клетку. За один ход можно перепрыгнуть через несколько шашек противника. Нельзя перепрыгивать через свои шашки.

Если шашка доходит до последнего ряда противника, она превращается в "дамку". Чтобы выделить "дамку", на нее кладут еще одну шашку аналогичного цвета.

"Дамка" может ходить по диагонали как вперед, так и назад. Поэтому "дамка" ценится выше обычных шашек, но ее можно захватить, как и обычную шашку.

Ход шашки заканчивается, когда у нее нет больше возможности захватывать шашки противника или когда шашка становится дамкой.

Игрок обязан использовать все возможности для захвата шашек противника, даже если это ставит его шашки в невыгодное положение.

Если в результате хода можно захватить больше одной шашки, игрок вправе выбрать, какие шашки он захватит.

Игрок также вправе определить направление движения шашки, если есть возможность двигаться в разных направлениях.

Победа в игре:

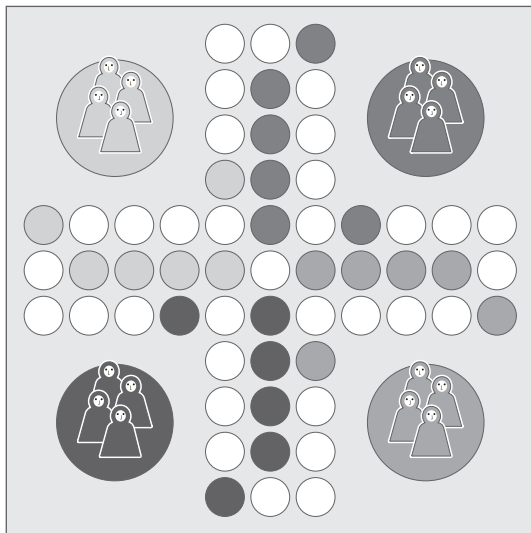
Побеждает игрок, захвативший все шашки противника или заблокировавший их движение.

LATTJO Ludo

Количество игроков: 2–4.

В набор входит:

1 игровая доска, 16 фишек (4x4 шт.) и кубик.



Цель игры:

Все фишки игрока должны попасть в финишный круг, опередив фишки других игроков.

Правила игры:

Игроки выбирают цвет фишек и ставят свои фишки в круг соответствующего цвета ("базу"). Игроки бросают кубик. Игрок, у которого выпадает наибольшее значение, начинает игру.

Чтобы фишка могла покинуть базу, должна выпасть единица или шестерка. Если выпадает единица, фишка передвигается на старт. Старт – кружок аналогичного цвета справа и ниже базы. Если выпадает шестерка, игрок может поставить на старт две фишки или одну фишку на шестой кружок игровой дорожки соответствующего цвета.

Игрок, у которого выпадает шестерка, получает право бросить кубик еще раз.

Фишки двигаются по часовой стрелке, делая шаги в соответствии с выпавшим значением кубика. На одном кружке может стоять одна или более фишек игрока.

Если ход заканчивается на кружке, в котором стоит фишка другого игрока, ее можно вытолкнуть. Эта фишка возвращается на базу и начинает движение снова.

На белый финальный круг в центре игрового поля можно попасть по "домашней" дорожке (соответствующей цвету фишек игрока).

Нельзя выталкивать фишку на пути к финальному кругу, если она стоит на "домашней" дорожке.

Для достижения финишного круга, на кубике должно выпасть соответствующее число. Если выпадает большее число, фишка должна вернуться на лишнее количество пунктов.

Когда фишка достигает финишного круга, она выходит из игры.

Победа в игре:

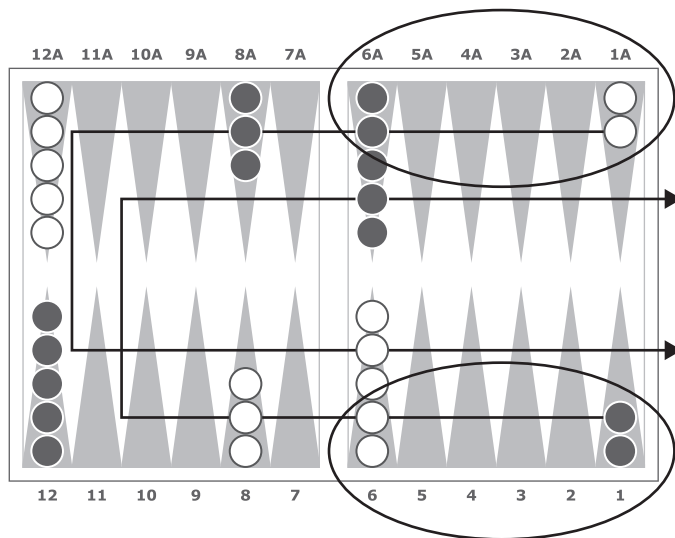
Побеждает игрок, все фишки которого раньше фишек других игроков достигли финишного круга.

LATTJO Backgammon

Broj igrača: 2

Sadržaj:

1 tabla, 2x15 figura, 4 kockice, 1 duplirajuća kocka



Cilj igre:

Igrači pomeraju svojih 15 žetona po ploči i pokušavaju da ih izbace što pre.

Kako se igra:

Tabla se sastoji od 24 trougla. Radi lakše igre, označili smo ih od 12 do 1 i od 12A to 1A, kao što se vidi na gornjoj ilustraciji. Boja trouglova nije važna.

Tabla je podeljena linijom. Igraču s belim figurama cilj su trouglovi od 6 do 1. Igraču s crnim figurama cilj su trouglovi od 6A do 1A.

Svaki igrač dobija 15 figura iste boje i par kockica. Igrači biraju boje i postavljaju figure kako je prikazano na gornjoj ilustraciji.

Da vide ko igra prvi, svaki igrač baca kockicu. Igrač s većim brojem igra prvi i pomera figuru prema brojevima na kockicama oba igrača. Tokom igre, igrači bacaju sopstvene dve kockice.

Igrači pomeraju figure u suprotnim smerovima. Bele se figure pomeraju od 1A do 12A, zatim na 12 pa do 1. Crne se pomeraju obrnuto.

Potez u igri se sastoji od dva zasebna pomeranja, prema brojevima na kockicama. Dva pomeranja se mogu izvršiti različitim figurama ili jednom figurom u dva koraka. Igrač bira koji će broj s kockica prvi odigrati.

Možete odigrati samo jedan broj s kockica, ali samo ako je to veći broj od dva dobijena. Manji broj ne možete odigrati zasebno.

Na trouglu mogu biti samo figure iste boje. To znači da igrač može pomeriti figuru samo na prazan trougao, trougao na kojem je već jedna njegova figura ili trougao koji mu omogućava da napadne figuru protivnika.

Napad:

Ako igrač dođe do trougla na kojem je figura protivnika, ta je figura pod napadom, izbacuje se iz igre i stavlja na liniju. Figura se vraća na početak. Potez u više koraka omogućava napad na nekoliko protivnikovih figura.

Vraćanje figura:

Kad je figura na liniji, igrač je mora vratiti u igru pre nego što pomeri bilo koju drugu figuru na tabli. Figura s linije se mora vratiti na ciljno polje protivnika, i to na trougao koji odgovara broju na kockici.

Primer: Igrač s belim figurama ima dve figure na liniji i bacanjem kockica dobija 4 i 2. Igrač mora staviti jednu figuru na 4A, a drugu na 2A. Ako je 2A blokirano figurom protivnika, igrač može zauzeti samo 4A. Igrač ne može iskoristiti drugi broj za potez na tabli. Igrač mora sačekati i pokušati da u sledećem potezu vrati drugu figuru. Protivnik, u međuvremenu, nastavlja s igrom.

Duple vrednosti:

Ako bacite duplo, recimo par trojki, zbir se duplira i dobijate 12, što možete odigrati na jedan od sledećih načina:

- pomerite 1 figuru 12 koraka,
- pomerite 4 figure, svaku po 3 koraka,
- pomerite 2 figure, svaku po 6 koraka,
- pomerite 1 figuru 6 koraka i 2 figure po 3 koraka,
- pomerite 1 figuru 9 koraka i 1 figuru 3 koraka.

Ako ne možete potpuno iskoristiti dupliranje, morate ispuniti sve moguće korake. Preostali koraci se gube.

Sklanjanje figura:

Na kraju igre, kad je svih 15 figura na ciljnim poljima, igrač počinje da ih sklanja. Ovaj se potez naziva "sklanjanje".

Ako igrač može pomeriti poslednju figuru na ciljno polje jednim bacanjem, drugo se bacanje može iskoristiti za sklanjanje.

Kad sklanjate, figure uzimate s trouglova prema brojevima na kockicama. Ako dobijete 4 i 3, jednu figuru skidate s trougla 4 i jednu s trougla 3.

Ne morate odmah sklanjati figure. Igrač može ući na ciljno polje, recimo na trouglove od 6 do 1. Figure koje ste sklonili odlažete van table.

Brojevi na kockicama najčešće odgovaraju praznim trouglovima. Ako nije tako, uradite sledeće:

- Ako je trougao s većim brojem zauzet, figuru s ovog trougla morate pomeriti ka trouglu 1. To se naziva "igranje naviše".
- Ako su trouglovi s većim brojevima prazni, igrač sklanja figure s trougla koji ima najveći broj.

Primer: Ako dobijete 5 i 6, a trouglovi 5 i 6 su prazni, igrač sklanja figure s trouglova 4, 3, 2 ili 1. (Broj na kockici mora biti veći od broja trougla da biste sklonili figuru).

- Ako je figura napadnuta tokom sklanjanja, stavite je na liniju, zatim je vratite i ponovo pomerajte do ciljnog polja, pre nego što sklonite bilo koju drugu figuru.

Dupliranje:

Duplirajuća kockica je za iskusne igrače. Kockica pokazuje koliko puta treba prebrojati poene na kraju igre (2, 4, 8, itd.).

Na početku igre, duplirajuća se kockica postavlja s 64 okrenutim naviše, što znači da ćete poene množiti s 1. Ako je igrač u povoljnom položaju, može udvostručiti poene pre nego što baci kockicu.

Primer: Igrač s belim figurama želi da udvostruči poene i okreće duplirajuću kockicu na 2. Igrač s belim figurama može da prihvati dupliranje ili preda igru.

- Ako se igrač s crnim figurama preda, igrač s belim figurama osvaja poene koji su važili pre dupliranja, u ovom slučaju 1 poen.
- Ako igrač s crnim figurama prihvati dupliranje, igra se nastavlja i poeni se na kraju igre množe s 2.

Naredno dupliranje može ponuditi samo igrač koji je poslednji prihvatio dupliranje i kod koga je kockica.

Ko pobeđuje:

Prvi igrač koji skloni sve figure pobeđuje. Postoji nekoliko načina da se pobeđi:

- **Jednostavna pobjeda:** pobjednik dobija 1 poen kad je gubitnik skinuo makar jednu od figura.
- **Gammon:** Pobjednik dobija 2 poena kad gubitnik nije sklonio nijednu od figura.
- **Backgammon:** Pobjednik dobija 3 poena kad gubitnik nije sklonio nijednu od figura i ima jednu ili više figura na liniji ili pobjednikovim ciljnim poljima.

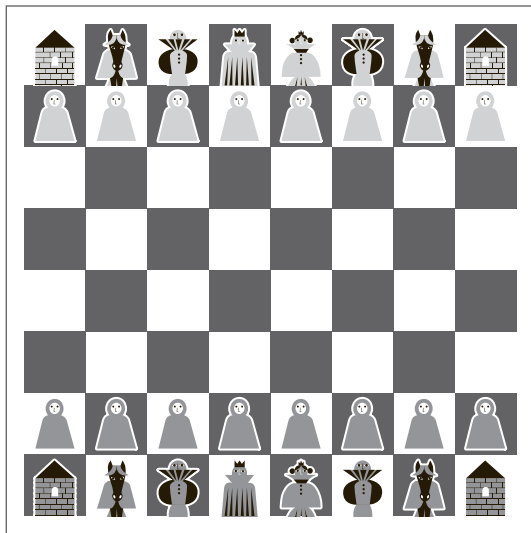
Igra se obično igra u stilu meča s nekoliko podigara. Za meč se određuje broj poena, recimo 5. Broj poena se određuje pre početka prve igre. Pobjednik meča je igrač koji prvi ostvari dogovoren broj poena.

LATTJO Šah

Broj igrača: 2

Sadržaj:

1 šahovska tabla, 2 x 16 šahovskih figura



Cilj igre:

Cilj je uzeti protivnikove figure i matirati protivničkog kralja.

Kako se igra:

Tabla se postavlja tako da obojici igrača s desne strane bude belo polje. Igrači kockom odlučuju ko će igrati belim figurama i igrati prvi. Nakon toga, igrači se smenjuju u potezima.

Figure se postavljaju na tablu prema datoj ilustraciji, tako da je kraljica uvek na "svojoj" boji.

Figura se ne može pomeriti na polje na kom se nalazi figura iste boje. Figura se može pomeriti samo na prazno polje ili na polje na kom se nalazi protivnička figura. Ta se figura uzima i sklanja s table.

Kako se kreću figure:



Pešak. Pri prvom potezu pešaka, igrač bira da li će ga pomeriti za jedno ili za dva polja napred. Nakon toga, pešak se pomera samo za jedno polje napred. Pešak uzima protivničke figure dijagonalnim kretanjem za jedno polje napred, bilo levo ili desno. Ako pešak uspe da dođe do suprotnog kraja table, odmah se pretvara u drugu figuru po izboru igrača: kraljicu, topa, lovca ili skakača. To se zove "zamena". Igrači najčešće menjaju svog pešaka u kraljicu i tako imaju više kraljica na tabli, pošto je kraljica najmoćnija figura.



Skakač (konj) se pomera dva polja napred i jedno polje u stranu, u bilo kom smeru. Skakač je jedina figura koja može da preskače druge figure.



Lovac se može kretati dijagonalno u oba smera za onoliko polja koliko je u tom smeru slobodno. Lovac se ne može kretati pravo, niti može preskakati druge figure.



Top se može kretati pravo u svim smerovima za onoliko polja koliko je slobodno. Top se ne može kretati dijagonalno, niti može preskakati druge figure.



Kraljica se može kretati pravo ili dijagonalno u svim smerovima za onoliko polja koliko je slobodno u tom smeru. Kraljica ne može preskakati druge figure.



Kralj se može kretati pravo ili dijagonalno u svim smerovima, ali samo za po jedno polje u svakom potezu. Beli i crni kralj ne smeju stajati jedan do drugog, odnosno, mora postojati bar jedno polje između dva kralja. Kralj se ne može pomeriti na polje na kom će biti u šahu, odnosno, na kom će ga ugrožavati druga figura. Ako je kralj u šahu, može se spasti na 3 načina:

- tako što će se odmah pomeriti,
- tako što će igrač uzeti figuru koja ugrožava kralja,
- tako što će igrač postaviti figuru između svog kralja i figure koja ga ugrožava.

Ukoliko nijedan od ova 3 poteza nije moguć, igrač je matiran i drugi igrač dobija partiju.

Rokada:

Tokom partije, moguće je izvesti potez koji se zove "rokada". Svrha rokade je dvostruka: da se kralj smesti na sigurniju poziciju samo jednim potezom te da se topu da aktivniji položaj na tabli.

Ovaj se potez može izvesti samo jednom tokom partije, i to pod sledećim uslovima:

- To mora biti prvi potez i kralju i topu s kojim se kralj rokira.
- Kralj ni pre ni posle rokade ne sme biti u šahu.
- Polja između kralja i topa moraju biti prazna.
- Polja preko kojih kralj prelazi i na koja stupa ne smeju biti napadnuta.

Pri rokadi, važno je da se kralj pomeri prvi. Kralj se pomera dva polja prema topu, a top preskače kralja i staje na naredno polje (beli top na belo, crni na crno polje). Rokada može da se izvodi i nalevo i nadesno.

An pasan (En passant):

Ako se pešak pomeri dva polja u svom prvom potezu i stane pored protivničkog pešaka, protivnički pešak ima pravo da ga uzme kao da se pešak pomerio samo jedno polje.

Pat:

Situacija u kojoj se partija šaha završava remijem jer nijedan igrač ne može da matira protivnika.

Ko pobeđuje:

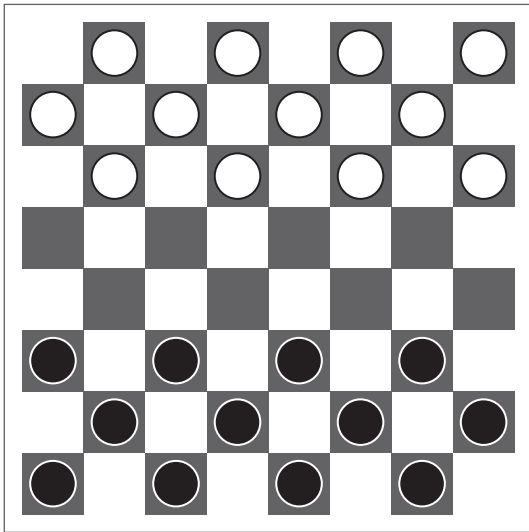
Igrač pobeđuje dovodeći protivničkog kralja u "šah-mat" položaj. "Šah-mat" znači da je kralj u položaju iz kog ne može da se pomeri, a da ne bude pojeden.

LATTJO Dame

Broj igrača: 2

Sadržaj:

1 tabla za igru, 2 x 12 žetona



Cilj igre:

Cilj igre je zarobiti sve protivnikove žetone ili onemogućiti dalje poteze protivnika.

Kako se igra:

Tabla za igranje se postavlja tako da je svakom igraču beli kvadrat s desne strane. Igrači novčićem određuju koji igrač dobija crne žetone i počinje igru. Nakon toga, igrači naizmenično igraju.

Svaki igrač postavlja 12 žetona na crne kvadrate koji su mu najbliži. U igri se mogu koristiti samo crni kvadrati.

Igrači naizmenično pomeraju svoje žetone. Žetoni se mogu pomerati samo jedno polje po krugu i samo dijagonalno na slobodan kvadrat. Protivnikov žeton ste zarobili kad preko njega preskočite na prazno polje. Višestruki skokovi su mogući u istom potezu, ali skok morate odmah izvršiti. Ne možete preskakati sopstvene žetone.

Ako žeton stigne do poslednjeg reda na protivnikovoj strani table, odmah je "krunisan" i tada se naziva "kralj". Žeton se "kruniše" tako što se na njega stavlja još jedan žeton iste boje, kako bi se razlikovao od ostalih žetona.

"Kraljeve" možete pomerati dijagonalno napred ili nazad i njima zarobiti protivnikove žetone. Ovo ih čini vrednijim u odnosu na obične žetone, ali "kraljevi" mogu biti zarobljeni na isti način kao i obični žetoni.

Potez se završava kada žetonom više ne možete zarobiti protivnikov žeton ili ako je žeton u poslednjem redu na protivnikovoj strani table i "krunisan".

Morate zarobiti protivnikov žeton, ako postoji mogućnost da se to uradi, čak i kad tako stavljate vaš žeton u neželjenu poziciju.

Ako u jednom potezu više od jednog žetona može biti zarobljeno, igrač bira koji će žeton zarobiti. Isto pravilo se odnosi i na pravac, kad igrač ima mogućnost da se kreće u više pravaca.

Ko pobeđuje:

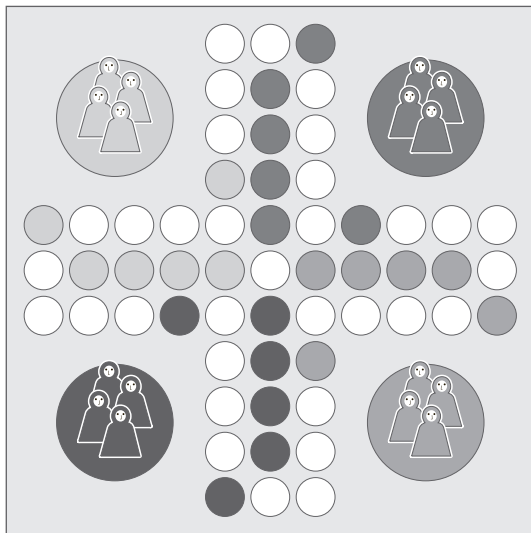
Igrač pobeđuje kada zarobi sve protivnikove žetone ili onemogućiti protivnika da pomera svoje žetone.

LATTJO Čoveče, ne ljuti se

Broj igrača: 2 - 4

Sadržaj:

1 tabla za igru, 16 (4x4) figure i 1 žeton



Cilj igre:

Prvi običi tablu za igranje i izaći sa sve četiri figure.

Kako se igra:

Svaki igrač bira boju i stavlja četiri figure u veliki krug ("jazbinu") iste boje. Nakon bacanja kockice, igrač s najvećim brojem počinje igru.

Kako bi izvukao figuru iz "jazbine", igrač mora da baci 1 ili 6. Ako igrač baci 1, figura se stavlja na početno mesto. Početno mesto je polje iste boje kao i figura, desno ispod "jazbine". Ako igrač baci 6, postoje dve opcije: ili stavlja dve figure na početno mesto ili jednu figuru na šesto polje na stazi igre, koja je iste boje kao figura.

Svaki put kad bacite 6, dobijate dodatno bacanje.

Igrajte u smeru kazaljke na satu, pomerajući se onoliko polja koliko kockica pokaže. Na jednom polju može biti jedna ili više vaših figura.

Ako se vaš potez završava na polju na kojem je protivnikova figura, možete tu figuru izbaciti. Protivnikova figura se tada vraća u "jazbinu" i kreće ispočetka.

Na belo završno polje u sredini table za igru stiže se kroz kućnu stazu određene boje koju igrač ima.

Figuru na putu ka završnom polju ne možete isterati ako stoji na kućnoj stazi.

Kako biste stigli do završnog polja, morate baciti tačan broj. Ako bacite previše, vaša se figura vraća unazad za onoliko koliko ste bacili preko tačnog broja i tako se udaljava od završnog polja.

Figure sklanjate pošto dospeju na završno polje.

Ko pobeđuje:

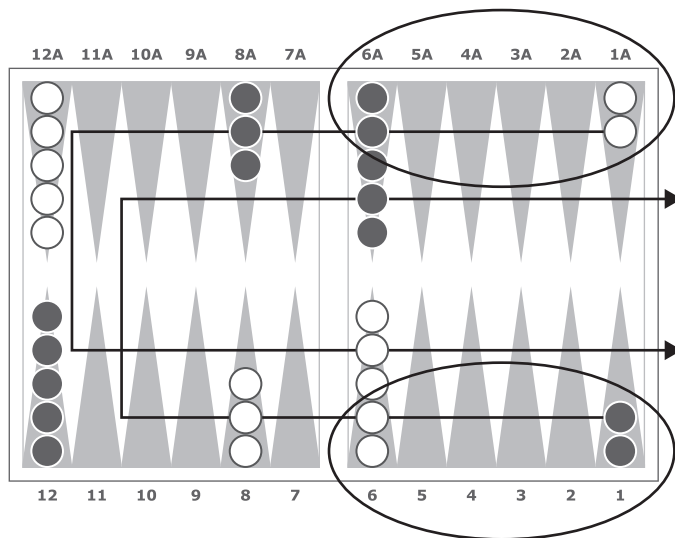
Igrač koji prvi stigne na završno polje sa sve četiri figure pobeđuje.

LATTJO Backgammon

Število igralcev: 2

Vsebina:

1 igralna plošča, 2x15 igralnih figur, 4 kocke, 1 kocka za podvajanje.



Cilj igre:

Igralca premikata figure po igralni plošči in jih skušata čim hitreje odstraniti z nje.

Navodila za igro:

Na igralni plošči je 24 trikotnikov. Za lažjo igro so označeni s številkami od 12 do 1 in od 12A do 1A, kot prikazuje zgornja slika. Barva trikotnikov za igro ni pomembna.

Igralna plošča je s pregrado (bariero) razdeljena na dva dela. Igralcu z belimi figurami pripadajo trikotniki 1–6, igralcu s črnimi figurami pa trikotniki 6A–1A.

Vsak igralec prejme 15 figur enake barve in dve igralni kocki. Igralca izbereta vsak svojo barvo in figure razporedita, kot kaže zgornja slika.

Z metom ene kocke določita, kdo bo začel. Prične igralec, ki vrže višje število – figuro premakne glede na število na kocki. V nadaljevanju igre igralca mečeta vsak svoji igralni kocki.

Igralca svoje figure premikata v nasprotnih smereh. Igralec bele figure premika od polja 1A do 12 A, nato do 12 in naprej do 1. Drugi igralec črne figure premika v nasprotni smeri.

Poteza v igri backgammon je sestavljena iz dveh premikov na podlagi števila na vsaki vrženi kocki. Potezo lahko sestavljata premika dveh različnih figur ali pa dvojni premik ene figure. Igralec se sam odloči, katero število na kocki bo najprej upošteval.

Po metu kocke se igralec lahko odloči, da figuro premakne le za število na eni kocki, a le če gre za višje število od obeh. Nižjega števila ne more nikoli uporabiti samostojno.

Hkrati so na enem trikotniku lahko le figure enake barve. To pomeni, da lahko igralec premika figure le na prazen trikotnik, trikotnik, na katerem so že njegove figure ali trikotnik, ki mu omogoča, da zbije nasprotnikovo figuro.

Zbijanje:

Če igralec premakne svojo figuro na trikotnik, na katerem je samo ena nasprotnikova figura, jo lahko igralec "zbije" iz igre in postavi na bariero. Ta figura se mora vrniti na začetek igre. Z eno potezo v več korakih lahko igralec zbije več nasprotnikovih figure.

Vrnitev figure v igro:

Ko je figura na barieri, jo mora igralec vrniti v igro, preden premakne katerokoli drugo figuro na igralni plošči. Figuro, ki je na barieri, vrne v igro v nasprotnikovo notranje polje na trikotnik, ki ustreza številu na igralni kocki.

Primer: Igralec z belimi figurami ima na barieri dve figuri in vrže števili 4 in 2. Eno figuro mora vrniti v igro na trikotnik z oznako 4A in drugo na trikotnik 2A. Če je na polju 2A nasprotnikova figura, lahko igralec vrne v igro le eno figuro, in sicer na polje 4A. Druge številke ne sme uporabiti za premikanje drugih figur na igralni plošči. Figuro lahko poskusi vrniti v igro šele pri naslednji potezi. Medtem svoje figure premika nasprotni igralec.

Par

Če vržete par, kar pomeni, da sta števili na obeh kockah enaki, na primer dve trojki, se število podvoji – v tem primeru na 12 – in odigrate lahko naslednje poteze:

- Premaknete 1 figuro za 12 polj.
 - Premaknete 4 figure, vsako za 3 polja.
 - Premaknete 2 figuri, vsako za 6 polj.
 - Premaknete 1 figuro za 6 in 2 figuri vsako za 3 polja.
- Premaknete 1 figuro za 9 in 1 figuro za 3 polja.

Če para ne morete popolnoma porabiti, morate opraviti vse možne poteze. Ostale poteze se izničijo.

"Pospravljanje" figur:

Na koncu igre, ko so vse figure v notranjem polju, jih lahko igralec začne odstranjevati. To se imenuje "pospravljanje" figur.

Če lahko igralec svojo zadnjo figuro premakne v svoje notranje polje s prvo kocko, lahko število na drugi kocki uporabi za začetek pospravljanja.

Pospravljanje pomeni, da igralec figure odstranjuje s trikotnikov glede na število na kocki. Če vrže števili 4 in 3, lahko odstrani eno figuro s trikotnika 4 in eno s trikotnika 3.

Figur mu ni treba pospraviti takoj. Igralec lahko figure premika znotraj svojega notranjega polja, na primer s trikotnika 6 na trikotnik 1. Figure, ki jih pospravi, odstrani z igralne plošče.

Navadno število na kocki ustreza praznemu trikotniku. V nasprotnem primeru velja naslednje:

- Če je zaseden višji trikotnik, mora igralec figure z njega najprej premakniti proti trikotniku 1. Ta poteza se imenuje pomikanje naprej ("playing up").
- Če so trikotniki z višjimi številkami prazni, igralec odstrani figure s trikotnika z naslednjo najvišjo številko.

Primer: Če igralec vrže 5 in 6, trikotnika 5 in 6 pa sta prazna, igralec odstrani figure, ki so na trikotnikih 4, 3, 2 ali 1. (Da lahko figuro pospravite, mora biti število na kocki višje od številke trikotnika.)

Če med pospravljanjem nasprotnik zbije soigralčevo figuro, jo igralec postavi na bariero in jo nato vrne v igro ter premakne nazaj v notranje polje – šele nato lahko začne pospravljati druge figure.

Podvajanje:

Kocka za podvajanje je namenjena izkušnim igralcem. Kocka prikazuje, kolikokrat naj se na koncu igre pomnožijo točke (2, 4, 8 itd.)

Na začetku igre je kocka postavljena tako, da je na vrhu število 64, kar pomeni, da veljajo enkratne točke. Če je igralec v prednosti, lahko podvoji svojo stavo, preden vrže kocki.

Primer: Igralec z belimi figurami predlaga podvojeno stavo in obrne kocko za podvajanje na 2. Igralec s črnimi figurami lahko bodisi sprejme podvajanje bodisi preda igro.

- Če igralec s črnimi figurami igro preda, igralec z belimi figurami osvoji točke, za katere sta se dogovorila pred podvajanjem, v tem primeru 1 točko.
- Če igralec s črnimi figurami sprejme podvajanje točk, se igra nadaljuje in na koncu se točke štejejo dvakratno.

Le igralec, ki je zadnji sprejel podvajanje točk in ima v lasti kocko za podvajanje, ima pravico predlagati naslednje podvajanje.

Kako zmagati:

Zmaga igralec, ki prvi pospravi vse svoje figure. Zmagati je mogoče na različne načine:

- **Preprosta zmaga:** zmagovalec prejme 1 točko, če je poraženec pospravil vsaj eno svojo figuro.
- **Gammon:** zmagovalec prejme 2 točki, če poražencu ni uspelo pospraviti nobene svoje figure.
- **Backgammon:** zmagovalec prejme 3 točke, če poražencu ni uspelo pospraviti nobene svoje figure, hkrati pa ima še eno ali več figur na barieri ali na domači strani zmagovalca.

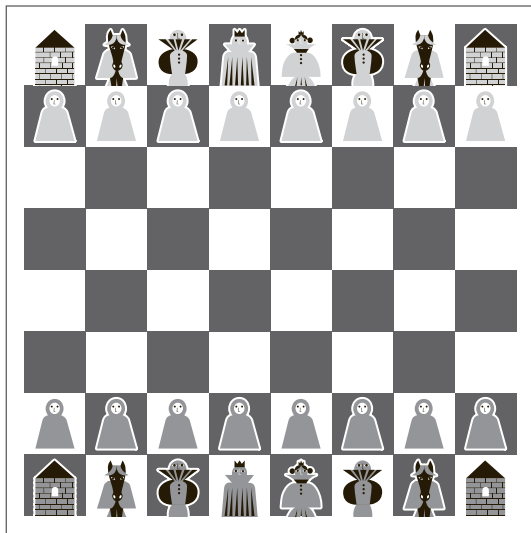
Backgammon se pogosto igra kot tekma, ki jo sestavlja več iger. Igra ima določeno število točk, na primer 5. Število točk igralca določita, preden začneta igrati prvo igro. Skupni zmagovalec je igralec, ki doseže dogovorjeno število točk.

LATTJO Šah

Število igralcev: 2

Vsebina:

1 šahovnica, 2 x 16 šahovskih figur.



Cilj igre:

Cilj igre je, da nasprotniku odvzamete figure in "matirate" njegovega kralja.

Pravila igre:

Šahovnico postavite tako, da imata oba igralca bele polje na desni. Z žrebom določita, kdo ima bele figure in začne igro. Nato igralca izmenično vlečeta poteze.

Figure postavite, kot kaže zgornja ilustracija; kraljica je vedno na polju "svoje" barve.

Figure ne morete premakniti na polje, na katerem je že figura enake barve. Figure lahko premaknete na prazno polje ali polje, na katerem je nasprotnikova figura. S tem nasprotniku odvzamete njegovo figuro in jo odstranite s šahovnice.

Pravila za premikanje figur:



Kmet. Ko prvič premaknete kmeta, se lahko odločite, ali ga boste premaknili za eno ali dve polji naprej. Nato lahko kmeta premikate le za eno polje naprej. S kmetom lahko nasprotnikovo figuro odvzamete tako, da ga pomaknete diagonalno naprej proti levi ali desni. Če vam uspe s kmetom priti do vrha šahovnice na nasprotnikovi strani, ga takoj "promovirate" v drugo figuro po želji: damo, trdnjavo, lovca ali skakača. Poteza se imenuje "promoviranje". Igralci navadno promovirajo kmeta v damo in imajo tako na šahovnici več dam, ki je najmočnejša figura.



Skakača lahko premikate za dve polji naprej in eno polje vstran, in sicer v vse smeri. Skakač je edina figura, ki lahko preskakuje druge figure.



Lovca lahko premikate diagonalno v vse smeri in ga lahko v eni potezi premaknete za kolikor praznih polj želite – a nikoli naravnost. Lovec ne sme preskakovati drugih figur.



Trdnjavo lahko premikate naravnost v vse smeri in jo lahko v eni potezi premaknete za kolikor praznih polj želite – a nikoli diagonalno. Trdnjava ne sme preskakovati drugih figur.



Damo lahko premikate naravnost ali diagonalno v vse smeti in jo lahko v eni potezi premaknete za kolikor praznih polj želite. Dama ne sme preskakovati drugih figur.



Kralja lahko premikate naravnost ali diagonalno v vse smeti, a le za eno polje v eni potezi. Beli in črni kralj ne smeta nikoli stati eden ob drugem, med njima mora vedno biti vsaj eno prazno polje. Kralja ne smete postaviti tako, da je v "šahu" (ogrožen) zaradi položaja nasprotnikove figure. Če je kralj v "šahu", ga lahko rešite na 3 načine:

- takoj ga umaknete iz trenutnega položaja,
- nasprotniku odvzamete figuro, ki napada vašega kralja,
- med nasprotnikovo figuro in svojega kralja postavite drugo figuro in tako blokirate "šah".

Če nobena od teh 3 možnosti ni mogoča, je kralj "matiran" in nasprotnik zmagal.

Rokada:

med igro lahko izvedete potezo, ki se imenuje rokada. Ima dvojni namen: kralja z eno potezo postaviti na varnejšo pozicijo in eno od trdnjav postaviti v aktivnejšo pozicijo na šahovnici.

To potezo lahko izvedete enkrat na partijo pod naslednjimi pogoji:

- rokada mora biti prva poteza tako za kralja kot za trdnjavo, s katero izvajate rokado,
- kralj pred rokado ali po njej ne sme biti v šahu,
- polja med kraljem in trdnjavo so prazna,
- polja, ki jih kralj preide ali se na njih ustavi, niso napadena.

Pri rokadi je pomembno, da najprej premaknete kralja. Kralja pomaknite dve polji proti trdnjavi, s trdnjavo preskočite kralja in jo postavite na naslednje polje (belo trdnjavo na belo polje, črno na črnega). Rokado lahko izvedete tako na levi kot na desni strani šahovnice.

En passant:

če kmeta pri začetni potezi premaknete za dve polji naprej in ta pristane na polju ob nasprotnikovem kmetu, ga lahko s svojim kmetom odvzamete, kot da bi ga premaknili le za eno polje.

Pat položaj:

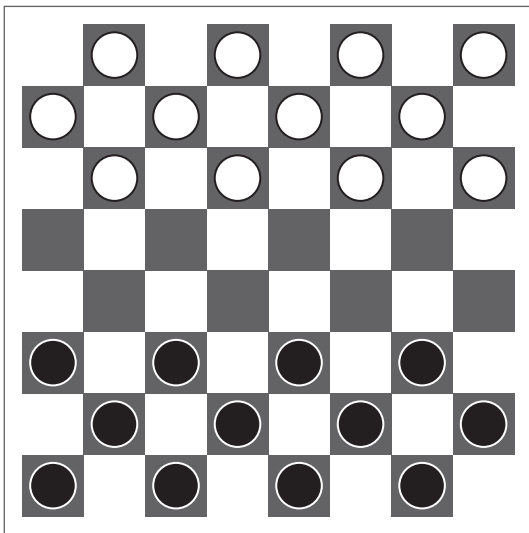
pomeni, da se partija konča z neodločenim rezultatom ali remijem, saj noben igralec ne more "matirati" nasprotnikovega kralja.

Kako zmagati:

Igralec v partiji šaha zmagal, če postavi nasprotnikovega kralja v položaj "šah-mat". "Šah-mat" pomeni, da igralec kralja, ki je "matiran", ne more več premakniti, ne da bi mu ga nasprotnik odvezel.

LATTJO Dama**Število igralcev:** 2**Vsebina:**

1 igralna plošča, 2 x 12 igralnih figur

**Cilj igre:**

Cilj igre je zajeti vse nasprotnikove figure oziroma nasprotniku preprečiti nadaljnje premike figure.

Navodila za igro:

Igralno ploščo obrnite tako, da imata oba igralca na svoji skrajni desni belo polje. Z metom kovanca določite, kateri igralec ima črne figure in je torej prvi na vrsti. Po prvi potezi se igralca izmenjujeta.

Vsak igralec položi svojih 12 figur na črna polja, ki so mu najbližje. Pri igri lahko uporabljate samo črna polja.

Igralca izmenično premikata svoje figure. Vsakokrat lahko figuro premaknete samo enkrat in le diagonalno na prazno polje. Nasprotniku figuro odvezamete tako, da jo preskočite s svojo figuro, če je za njo prazno polje. Z eno figuro lahko naredite več zaporednih skokov, a jih morate opraviti naenkrat. Svojih figur ne smete preskakovati.

Če katerakoli figura doseže zadnjo vrsto na nasprotnikovi strani igralne plošče, jo takoj "okronante" in postane "kralj". To storite tako, da nanjo položite figuro enake barve, s čimer jo ločite od drugih.

"Kralji" se lahko premikajo in odvezamete figure nasprotniku diagonalno naprej in nazaj. Zato so vrednejši od drugih figur, vendar pa jih lahko odvezamete enako, kot običajne figure.

Poteza je zaključena, ko figura ne more več odvzeti nasprotnikove figure ali pa, ko doseže zadnjo vrsto na nasprotnikovi strani in jo "okronate".

Če imate možnost, morate odvzeti nasprotnikovo figuro, tudi če s tem lastno figuro izpostavite nevarnosti.

Če lahko v eni potezi odvezamete več kot eno figuro, lahko izberete, katero boste odvezeli. Enako velja, kadar ima igralec na voljo različne smeri premikanja.

Kako zmagati:

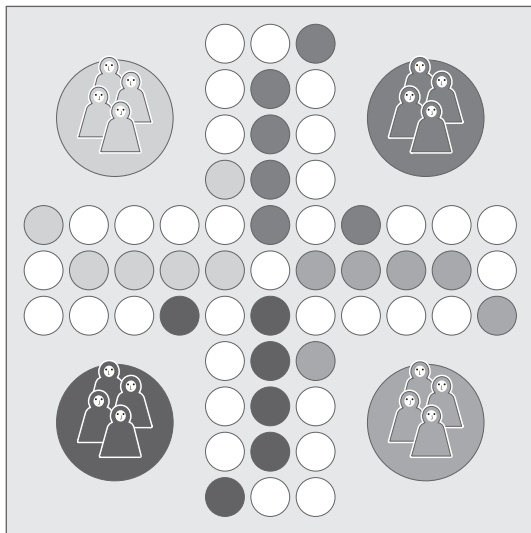
Igralec zmagaja, če zajame vse nasprotnikove figure ali če nasprotniku prepreči nadaljnje premike vseh figur.

LATTJO Človek ne jezi se

Število igralcev: 2-4

Vsebina:

1 igralna plošča, 16 (4x4) igralnih ploščic in 1 kocka.



Cilj igre:

Priti prvi po poljih okoli igralne plošče z vsemi štirimi figurami v cilj.

Pravila igre:

Vsak igralec si izbere svojo barvo in izbrane figure postavi v velik krog ("hlev") enake barve. Vsak igralec vrže kocko, nato pa igro začne tisti z največjim številom pik.

Da lahko figuro postavi iz "hleva", mora igralec vreči 1 ali 6. Če vrže 1, postavi figuro na začetno polje, to je polje na desni tik pod "hlevom", ki je enake barve kot figure. Če igralec vrže 6, ima dve možnosti: lahko postavi dve figuri na začetno polje ali pa eno figuro premakne na šesto polje na poti, ki je enake barve kot njegova figura.

Vsakič, ko igralec vrže 6, lahko ponovno meče.

Igra poteka v smeri urinega kazalca, igralci premikajo figure za toliko mest, kolikor pokaže kocka. Na enem polju je lahko ena ali več figur istega igralca.

Če vaša figura pristane na polju, kjer je že soigralčeva figura, jo lahko izločite ter vrnete v njegov "hlev" in nasprotnik mora ponovno začeti.

Do belega ciljnega polja na sredini igralne plošče lahko pridete po označenih poljih, ki so enake barve kot figure.

Če figura na poti do ciljnega polja stoji na polju svoje barve, je ne morete izločiti.

Da dosežete ciljno polje, morate vreči natančno število pik na kocki. Če je število previsoko, morate figuro premakniti za toliko mest nazaj, kolikor število pik presega število potrebnih mest.

Ko figure dosežejo ciljno polje, jih odstranite iz igre.

Kako zmagati:

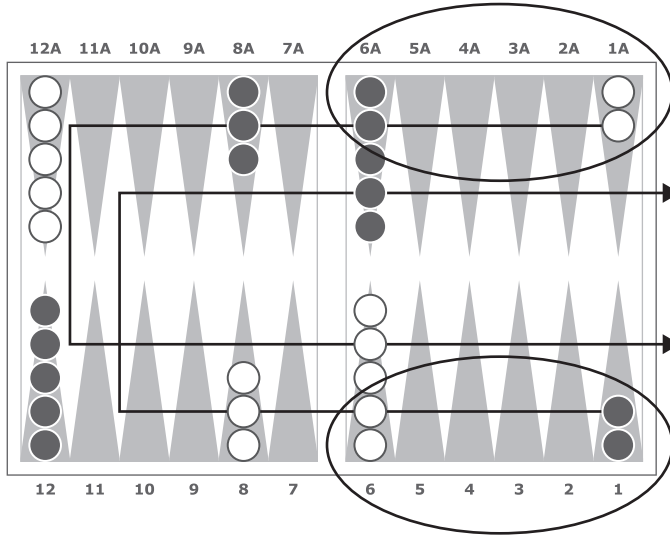
Zmaga igralec, ki prvi z vsemi štirimi figurami pride do ciljnega polja.

LATTJO Tavla

Oyuncu sayısı: 2

İçerik:

1 oyun tahtası, 2x15 pul, 4 zar, 1 katlama küpü (numaralı zar)



Oyunun amacı:

Oyuncular kendilerine ait 15 pulu oyun tahtasında taşımalı ve mümkün olduğunca çabuk almaya çalışmalıdır.

Nasıl Oynanır:

Oyun tahtasında 24 üçgen bulunur. Oyunu kolaylaştırmak için yukarıdaki resimde de görüldüğü gibi üçgenler 12 - 1 arası ve 12A - 1A arasında numaralandırılmıştır. Üçgen renklerinin herhangi bir fonksiyonu yoktur.

Tavla çubuğu oyun tahtasını ikiye böler. Beyaz taşlarla oynayacak oyuncunun, oyun evi olan üçgenler 6 - 1 arasındaki üçgenlerdir. Siyah taşlarla oynayacak oyuncunun oyun evi de 6A -1A arasındaki üçgenlerdir.

Her oyuncu tek renkten 15 adet pul ve bir çift zar alır. Oyuncular renklerini seçebilir ve pullarını yukarıdaki resimde gösterildiği şekilde yerleştirebilirler.

İlk kimin başlayacağına karar vermek için her oyuncu bir zar atar. En yüksek rakamı atan oyuncu, zar üzerindeki gösterilen sayı kadar hamle yapar. Oyunun devamında oyuncular, her zaman kendilerine ait bu iki zarı kullanırlar.

Oyuncular pullarını ters yönde hareket ettirirler. Beyaz pullar, 1A ile 12A arasında hareket eder sonrasında 12 ve nihayet 1. Siyah pullar ise tamamen ters şekilde hareket ettirilir.

Oyunda bir tur iki farklı hareketten oluşur; bu da zarda gelen her bir sayıya göre yapılır. Bu iki hareket herhangi iki pul ile yapılabileceği gibi tek bir pulun iki adımda hareket ettirilmesi şeklinde de olabilir. Oyuncu zarlardaki her iki sayıdan hangisini ilk oynayacağını seçebilir.

Oyuncu zarda gelen sayının sadece birini oynayabilir o da büyük sayı olmalıdır. Küçük sayı tek başına oynanmaz.

Bir üçgen üzerinde aynı anda sadece tek renk pullar olabilir. Bu da oyuncunun pullarını sadece boş bir üçgene taşıyabileceği ve bu üçgenin de kendi pullarından ibaret olması ya da üçgenin rakip oyuncunun bir pulunu ordan çıkarmaya izin veriyor olması gerekir.

Kırmak:

Bir oyuncu, rakibin taşlarından biri tarafından işgal edilen bir üçgene gelirse o pul "kırılır" yani oyundan çıkar ve tavla çubuğu üzerine yerleştirilir. Bu pul baştan başlamak zorundadır. Birkaç adımdan oluşan bir hareket rakibin taşlarından birkaçını vurmaya mümkün olabilir.

Oyuna yeniden giren pullar:

Bir oyuncunun tavla çubuğunda bir pulu olduğunda, diğer pulları hareket ettirmeden önce bu pulun oyuna tekrar girmesi gerekir. Çubukta bekleyen pul , zar üzerinde gelecek sayılara karşılık rakibin oyun evi olan bir üçgen üzerinden oyuna yeniden girilmelidir.

Örneğin: Beyaz taşlarla oynayan oyuncunun ubuk üzerinde 2 pulu var ve zar 4/2 geldi. Oyuncu bir pulunu 4A üzerinden ve diğer pulu da 2A üzerinden girmelidir. 2A eğer rakibin pulu tarafından bloke edilmişse, oyuncu sadece bir pulu ile 4A üzerinden oyuna girebilir. Oyuncu diğer sayıyı başka bir hareket için kullanamaz. Oyuncu diğer pulun oyuna girmesi için bir sonraki turu beklemelidir. Bu arada, rakip oyuncu oyuna devam eder.

Çiftler:

Zarı attığınızda eğer çift sayı gelirse yani her iki zar da aynı sayı gelirse mesela, iki zar da üç sayısı geldiğinde toplam puan 12 olur ve oyununuzu aşağıdaki yollardan herhangi birine göre oynayabilirsiniz:

- 1 pulu 12 adım
- 4 pulun her birini 3 adım
- 2 pulun her birini 6 adım
- 1 pulu 6 adım ve 2 pulun her birini 3 adım
- 1 pulu 9 adım ve 1 pulu 3 adım

Çifte gelen sayının tamamı kullanılmazsa, tüm olası hareket kullanılmalıdır. Kalan sayı hakkı kaybolur.

Pulları toplama:

15 adet pul oyun evine geldiğinde ve oyun bittiğinde, oyuncu bunları çıkarmaya başlayabilir. Bu eyleme "Pulları toplama" denir.

Oyuncu son pulunu attığı zar da gelen ilk sayı ile oyun evine taşır, ikinci zar sayısı pulları toplamak için kullanılabilir.

Pullar, zar da gelen sayıya göre üçgenlerden alınır. Örneğin zar da 4/3 gelirse, 4 numaralı üçgenden bir pul ve 3 numaralı üçgenden bir pul çıkarılabilir.

Pulların hemen toplanma zorunluluğu yoktur. Oyuncu pullarını örneğin 6 numaralı üçgenden 1 numaralı üçgene taşıyabilir. Taşınmış yani toplanmış pullar, oyun tahtasının dışına yerleştirilir.

Genellikle, zar üzerinde gelen sayılar boş üçgene karşılık gelecektir. Böyle olmadığı durumlarda, aşağıdakiler geçerlidir:

- Daha yüksek rakamlı bir üçgen doluyorsa, bu üçgenin üzerindeki pullar ilk olarak 1 numaralı üçgene taşınmalıdır. Buna "playing up" denir.
- Yüksek numaralı üçgenler boşsa, oyuncu pullarını bir sonraki en yüksek numaralı üçgenden alır.

Örneğin: Atılan zar da 5/6 gelmesi durumunda ve üçgenler 5 ve 6 boş olduğunda oyuncu, üçgenler 4, 3, 2 ve 1 üzerindeki pullarını tekrar taşır hamle adet kalıp 2 veya 1. (zar da gelen sayı üçgen sayısından daha yüksek olmalıdır ki pul toplama gerçekleştirilebilir).

Toplama sırasında bir pul oyundan çıkarsa bu pul, yeni bir pul toplamadan önce, oyuna yeniden girmesi ve yine oyunda tahtasında ilerlemesi için oyun çubuğuna yerleştirilmelidir.

Katlama:

Katlama küpü (numaralı zar) ileri düzeyde oyuncular içindir. Küp, size oyun sonunda puanların (2, 4, 8, vs.) sonunda nasıl hesaplanacağını göstermektedir.

Oyunun başında katlama küpü 64 olacak yani yukarı bakacak şekilde yerleştirilir, puanlar bir kez sayılır. Bir oyuncu avantajlı bir konumda ise zar atmadan önce bahsi ikiye katlayabilirler.

Örneğin: Beyaz pullarla oynayan oyuncu bahsi ikiye katlamayı önerirse katlama küpü 2'ye döner. Siyah pullarla oyuncu, bahsi Kabul eder veya oyundan vazgeçer.

- Siyah pullarla oynayan oyuncu oyundan vazgeçerse, beyaz pullarla oynayan oyuncu, daha önceden 1 puanlık katlamaya anlaştıkları için, puanları kazanır.
- Siyah pullarla oynayan oyuncu katlamayı kabul ederse, oyun devam eder ve puanlar oyunun sonunda 2 kez sayılır.

Katlamayı Kabul eden son oyuncu ve katlama küpünü elinde tutan bir sonraki katlamayı önerme hakkına sahiptir.

Nasıl kazanılır:

Tüm pullarını toplayan ilk oyuncu oyunu kazanır. Kazanmak için birkaç yol vardır:

- **Basit kazanmak:** Kaybeden oyuncu pullarından en az bir tanesini taşıyorsa, kazanan oyuncu 1 puan alır.
- **Mars:** Kaybeden oyuncu hiçbir pulunu toplayamamışsa, kazanan oyuncu 2 puan alır.
- **Tavla:** Kaybeden oyuncu hiçbir pulunu toplayamamışsa ve ayrıca oyun çubuğunda veya kazananın oyun evinde bir veya daha fazla pulu varsa, kazanan oyuncu 3 puan alır.

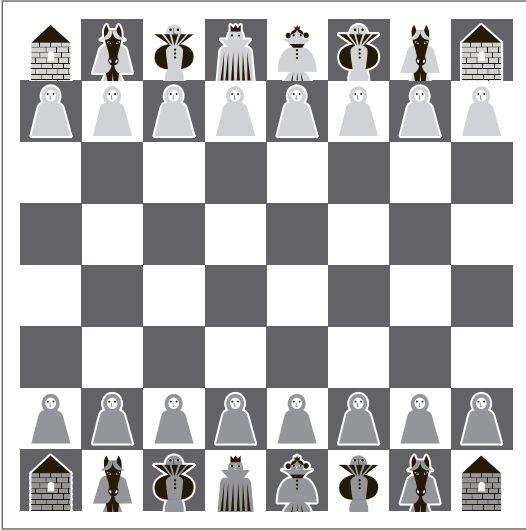
Tavla genellikle bir dizi oyundan oluşan maç şeklinde oynanır. Bir maç puanlardan oluşur, örneğin 5. Puanlara ilk oyun başlamadan önce karar verilir. Maçın galibi, karar verilen puanlara ulaşan ilk oyuncu olur.

LATTJO Satranç

Oyuncu sayısı: 2

İçerik:

1 satranç tahtası, 2 x 16 satranç taşı



Oyunun amacı:

Rakibin taşlarını almak ve rakibin şahını "mat" etmektir.

Nasıl Oynanır:

Satranç tahtası her iki oyuncunun da sağ tarafında beyaz bir kare olacak şekilde konumlandırılır. Oyuncular, beyaz taşlarla kimin oynayacağını ve ilk başlayacağını belirlemek için kura çekerler. Bundan sonrasında oyuncular sırayla oynarlar.

Taşlar yukarıdaki resimde gösterildiği şekilde ve vezir daima "kendi rengi" üzerinde konumlandırılır.

Bir taş, aynı renkte başka bir taşın bulunduğu kareye hareket edemez. Taş, boş bir kareye ya da rakibin taşının bulunduğu bir kareye taşınabilir. Rakip taşı bu durumda alınır ve oyundan çıkarılır.

Taşlar nasıl hareket ettirilir:



Piyon. Oyuncu, piyon'un ilk hareketinde ileriye doğru bir ya da iki kare ilerlemesine karar vermelidir. Bundan sonrasında piyon, bir seferinde bir kare ilerleyecektir. Piyon, ileriye doğru sola veya sağa, çapraz olarak ilerleyerek rakibin taşını alır. Bir piyon, satranç tahtasında karşı tarafa ilerleyerek başarılı olursa, hemen oyuncunun seçtiği başka bir taşa terfi edebilir: Vezir, Kale, Fil veya At. Buna "terfi etmek" denir. Oyuncular genellikle oyunda en güçlü taş olan vezir' i tercih ederek birden fazla vezire sahip olabilirler.



At her yönde, yana bir ve ileri doğru iki kare hareket eder. At, diğer taşların üzerinden atlayabilen tek taşıdır.



Fil, çapraz olarak her yöne hareket edebilir, aynı hareket ile boş karelerde herhangi bir sayı ilerleyebilir fakat düz gidemez. Fil, diğer taşların üzerinden atlayamaz.



Kale, düz olarak herhangi bir yönde hareket edebilir, aynı hareket ile boş karelerde herhangi bir sayı ilerleyebilir fakat çapraz gidemez. Kale, diğer taşların üzerinden atlayamaz.



Vezir, düz veya çapraz olarak herhangi bir yönde hareket edebilir, aynı hareket ile boş karelerde herhangi bir sayı ilerleyebilir. Vezir, diğer taşların üzerinden atlayamaz.



Şah, düz veya çapraz olarak herhangi bir yönde hareket edebilir ancak bir seferinde sadece tek bir kare ilerleyebilir. Beyaz ve siyah şah yan yana duramaz, aralarında en az bir kare olmalıdır. Şah, başka bir taş tarafından "şah çekme" (tehdit) olasılığı olacak şekilde yerleştirilemez. Şah, "mat" edilirse 3 şekilde kurtarılabilir:

- Şah'ı hemen oradan uzaklaştırarak
- "Mat" tehditi oluşturan taşı alarak
- "Mat" olmayı engellemek için "mat" tehditi oluşturan taş ile şah arasına bir taş yerleştirerek

Bu 3 seçenekten hiçbiri mümkün değilse, şah "mat" olur ve diğer oyuncu oyunu kazanır.

Rok:

Oyun sırasında "rok" denilen bir hamle yapmak mümkündür. Bu hamlenin iki amacı vardır: Şah'ı bir hareket ile daha güvenli bir konuma yerleştirmek ve kalelerden birine daha aktif bir pozisyon kazandırmak için yapılabilir.

Hareket aşağıdaki koşullarda, oyun sırasında bir kez yapılabilir:

- Şah ve kalenin rok yapmak için ilk hamlesi olmalıdır
- Şah, "şah çekme" pozisyonunda olmamalıdır
- Şah ve kalenin arasındaki kareler boş olmalıdır
- Şah'ın geçeceği ve gideceği kareler rakip taşların tehdidi altında bulunmamalıdır

Rok yaparken ilk hamleyi şah'ın yapması önemlidir. Şah, kaleye doğru iki kare ilerler, kale ise şah üzerinden atlayarak önündeki karede durur (beyaz kare beyaz kale için, siyah kare ise siyah kale için). Rok, sağ ve sol taraftan yapılabilir.

Passant (geçerken alma):

Bir piyon ilk harekette iki kare birden ilerlerse ve rakibin piyonu yanında durursa rakip piyon, sadece bir kare hareket ettiyse, bu piyonu yakalayıp oyundan çıkarma seçeneği vardır.

Pat:

Oyuncunun rakibini "mat" etme olasılığı kalmadığı durumda oyun berabere biter anlamına gelir.

Nasıl kazanılır:

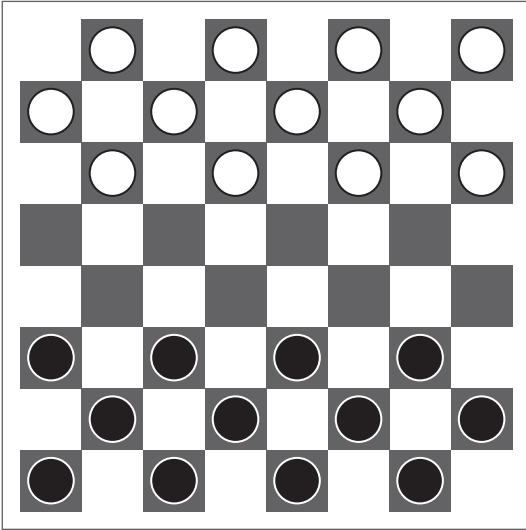
Oyunculardan biri rakibin şahını "mat" ederek satranç oyununu kazanır. "Mat" kare üzerindeki şah'ın hareket ettirilememesi ve oyundan alınması demektir.

LATTJO Dama

Oyuncu sayısı: 2

İçerik:

1 skor tabelası, 2 x 12 adet



Oyunun amacı:

Rakibinin tüm taşlarını almak veya rakibin taşlarını oynamasını imkansız hale getirmek.

Nasıl oynanır:

Oyun tahtası, her iki oyuncunun da önünde beyaz bir kare olacak şekilde yerleştirilir. Oyuncular, siyah taşlarla kimin oynayacağını ve ilk başlayacak kişiyi belirlemek için yazı tura atarlar. Bundan sonra, oyuncular sırayla oynarlar.

Her bir oyuncu 12 adet taşı kendilerine en yakın siyah karelere yerleştirir. Sadece siyah kareler oyunda kullanılabilir.

Oyuncular sırayla kendi renklerindeki bir taşı oynarlar. Her taş her seferinde sadece bir adım hareket ettirilir ve boş bir kareye sadece çapraz ilerleyebilir. Rakibin taşının üzerinden boş bir kareye atlayarak taş alınır. Tek bir harekette birden fazla atlayış mümkündür ama bir kez yapılmalıdır. Oyuncu kendi taşları üzerinden atlama yapamaz.

Rakibin tarafındaki arka sıraya ulaşan taş "taçlandırılmıştır" ve "Kral" olarak adlandırılır. "Kral" sıradan taşlardan ayırt etmek aynı renk bir taşın üzerine konularak "taçlandırılır".

"Krallar" çapraz, ileri veya geri hareket edebilir ve rakibin taşlarını alabilir. Bu özellik, onu sıradan taşlardan daha değerli bir hale getirir ama "Kral" taşlar da diğer taşlar gibi rakip tarafından yakalanabilir.

Hareket, bir taş artık rakip bir taşı yakalayamadığında veya rakibin tarafındaki arka satıra ulaştığında "taçlandırıldığında" biter.

Rakibin bir taşının, elverişsiz konumda dahi yakalanması gerekir.

Bir hareket esnasında birden fazla taş yakalanırsa, oyuncu yakalamak istediği taşı seçmekte özgürdür. Aynı kural, oyuncu farklı yönlere hareket imkanı olduğunda da geçerlidir.

Nasıl kazanılır:

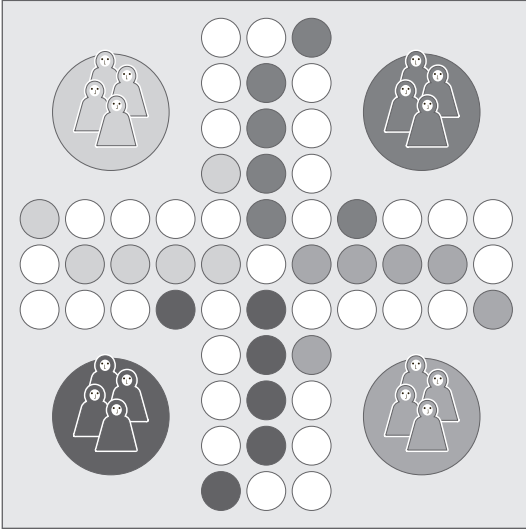
Rakibinin tüm taşlarını alan veya rakibin taşlarını oynamasını imkansız hale getiren oyuncu, oyunu kazanır.

LATTJO Kızma Birader oyunu

Oyuncu sayısı: 2 - 4

İçerik:

1 oyun tahtası, 16 (4x4) oyun taşı ve 1 zar



Oyunun amacı:

Oyunu tamamlayan ilk kişi olmak ve dört taşı çıkarmak.

Nasıl Oynanır:

Her oyuncu bir renk seçer ve aynı renkteki 4 taşı büyük daire ("kale") içine yerleştirir. Her oyuncu sırayla zar atar ve zarda en yüksek rakamı bulan oyuna başlar.

"Kale" içinden bir taş çıkarmak için oyuncu zarda 1 veya 6 atmalıdır. Zarda 1 gelirse taş başlangıç noktasına alınır. Başlangıç noktası kalenin sağında yer alır ve taşlarla aynı renktedir. Zarda 6 gelirse, oyuncunun iki seçeneği vardır; birincisi başlangıç noktasına kaleden iki taş çıkarabilir ya da oyundaki bir taşını altı adım ilerletebilir.

Zarda 6 atan oyuncu zarı ikinci bir kez atma hakkına sahiptir.

Oyun saat yönünde ilerler ve zarda gelen sayıya göre ilerlenir. Bir oyuncu bir nokta üzerine birden fazla taşını yerleştirebilir.

Zarda gelen sayıyı oynadığınızda bitiş noktanızda eğer rakibinizin taşı varsa o taşı oyuna yeniden başlaması için oyundan çıkarak kaleye gönderebilirsiniz.

Oyun tahtasının ortasında yer alan beyaz bitirme noktasına oyuncu, kendi rengindeki yol üzerinden taşlarını taşıyarak ulaşır.

Beyaz noktaya giden yol üzerinde bulunan taş eğer oyuncunun kendi rengine ait yol üzerinde duruyorsa o taş oyun dışına çıkarılmaz.

Bitirme noktasına ulaşmak için zarda kesin bir sayı atmak gerekir. Zarda yüksek rakam atarsanız, taşınız fazla olan sayı kadar geriye gider.

Bitirme noktasına ulaşan taşlar oyun dışına alınır.

Nasıl kazanılır:

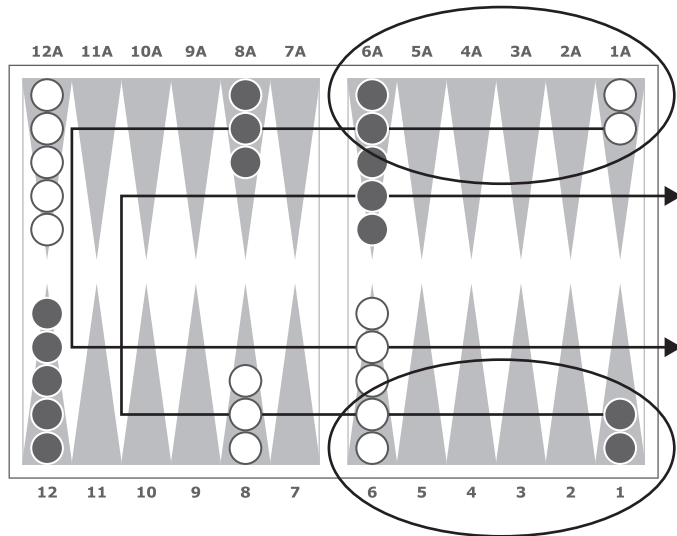
Dört taşını da bitirme noktasına ulaştırılan ilk oyuncu kazanır.

LATTJO لعبة الطاولة

عدد اللاعبين: 2

المحتويات:

1 لوحة لعب، 2x15 قطعة، 4 زهرات، 1 زهر الدبل



هدف اللعبة:

يقوم اللاعبون بتحريك 15 قطعة حول اللوحة ومحاولة إخراجهم بأسرع ما يمكن.

طريقة اللعب:

اللوحة بها 24 مثلث. ولتسهيل الأمر، فقد تم ترقيم المثلثات من 1 إلى 12 ومن A12 إلى 1A، كما هو مبين في الرسم التوضيحي أعلاه. لونه المثلثات ليس لديه أي وظيفة.

اللوحة مقسّمة بواسطة حاجز. اللاعب مع القطع البيضاء لديه مثلثات 1-6 كمنزله. واللاعب مع القطع السوداء لديه مثلثات 1A - 6A كمنزله.

يحصل كل لاعب على 15 قطعة من لون واحد وزوج من الزهر. يختار اللاعبون الألوان ويقومون بوضع قطعهم بهم كما هو مبين في الرسم التوضيحي أعلاه.

لتحديد من الذي يلعب أولاً، كل لاعب يرمي الزهر مرة واحدة. ومن يحصل على أعلى الأرقام يلعب أولاً ويتحرك وفقاً للأرقام التي تظهر على الزهر الذي يلعب به. وخلال المباراة، يستخدم اللاعبون دائماً زهرهم الخاص بهم عند الرمي.

يحرك اللاعبون قطعهم في الاتجاه المعاكس لهما. القطع البيضاء تتحرك من 1A إلى A12 ثم إلى 12، وأخيراً إلى 1. بينما تتحرك القطع السوداء في الاتجاه المعاكس.

الدور في لعبة الطاولة يتكون من حركتين منفصلتين، وفقاً للعدد المحقق في كل زهر. ويمكن إجراء هذه الحركتين على قطعتين مختلفتين أو على قطعة واحدة. ويمكن للاعب اختيار أي رقم على الزهرتين سيلعب به أولاً.

يمكنك أن تلعب الرقم المحقق على زهرة واحدة فقط عند الرمي، ولكن فقط إذا كان هو أكبر الرقمين على الزهرتين. لا يجوز لك أبداً أن تلعب بالرقم الأصغر وحده.

يمكن أن تضع على المثلث قطع من لون واحد فقط في نفس الوقت. وهذا يعني أن اللاعب يمكنه فقط أن يحرك قطعه إلى مثلث فارغ، إلى مثلث يوجد به قطعه الخاصة أو إلى مثلث يتيح للاعب أن يضرب إحدى قطع الخصم.

لا يوجد أي التزام لإخراج القطع على الفور. يجوز للاعب أن يتحرك داخل لوحة منزله، على سبيل المثال من مثلث 6 إلى مثلث 1. القطع التي يتم إخراجها يتم وضعها خارج اللوحة.

عادة، حصيلة رمي الزهر تأتي بأرقام لمثلثات فارغة. وإذا لم يحصل ذلك، فيتم تطبيق ما يلي:

- لو كان هناك قطعة على مثلث برقم أكبر، يجب أولاً أن يتم نقل القطعة على هذا المثلث نحو مثلث 1، وهذا ما يسمى "البناء".
- إذا كانت المثلثات ذات الأرقام الأكبر فارغة، فإن اللاعب يزيل القطع من المثلث ذو الأرقام الأكبر التالي.

مثال: إذا رمي الزهر على 5/6 والمثلثين 5 و 6 فارغين، فإن اللاعب يزيل القطع الموجودة على مثلثات 1، 3، 2 أو 1. (الرقم على الزهر يجب أن يكون أعلى من الرقم على المثلث من أجل إخراج القطعة).

إذا تم ضرب قطعة أثناء إخراجها، يجب وضع القطعة على الحافة الداخلية، ثم إعادة إدخالها وتحريكها من جديد حتى لوحة المنزل مرة أخرى - قبل إخراج أي من القطع الأخرى.

الدبل:

زهر الدبل يكون للاعبين المتقدمين. ويوضح الرقم الذي سيتم به مضاعفة النقاط في نهاية المباراة (2، 4، 8، الخ).

في بداية اللعبة يتم وضع زهر الدبل بحيث يكون رقم 64 للأعلى، وهذا يعني أنه سيتم احتساب النقاط مرة واحدة. وإذا كان لاعب في مرحلة متقدمة، يجوز له مضاعفة الرهان على الفوز قبل رمي الزهر.

مثال: اللاعب صاحب البيضاء يعرض مضاعفة الرهان ويحول زهر الدبل إلى 2.

- يكون للاعب صاحب القطع السوداء الخيار إما قبول المضاعفة أو الاستسلام.
- إذا استسلم اللاعب صاحب القطع السوداء، فإن اللاعب صاحب القطع البيضاء يفوز بالنقاط المتفق عليها قبل المضاعفة، وفي هذه الحالة نقطة واحدة.
- أما إذا قبل اللاعب صاحب القطع السوداء بالمضاعفة، فيستمر اللعب ويتم احتساب النقطة بنقطتين في نهاية اللعبة.

فقط اللاعب الذي قبل المضاعفة مؤخراً، ويتمتلك زهر الدبل، له الحق في عرض المضاعفة التالية.

الضرب:

إذا تحرك لاعب إلى مثلث يوجد به إحدى قطع المنافس، فإن قطعة المنافس تكون قد "ضربت"، ويتم إخراجها من اللعب وتوضع على الحافة الداخلية. هذه القطعة لا بد أن تبدأ من جديد. والحركة في عدة خطوات تتيح ضرب عدة قطع للمنافس.

إعادة إدخال القطع

عندما يكون لأحد اللاعبين قطعة على الحافة الداخلية، يجب عليه إعادة إدخال تلك القطعة قبل أن ينقل أي قطعة أخرى على اللوحة. ويجب إعادة إدخال القطعة في لوحة منزل الخصم على المثلث الذي يتوافق مع أرقام الزهر.

مثال: اللاعب صاحب القطع البيضاء لديه قطعيتين على الحافة الداخلية وحصل على رقمي 4/2 على الزهر. يجب على اللاعب أن يدخل قطعة واحدة على A4 والقطعة الأخرى على A2. إذا كانت خانة A2 محجوزة بواسطة قطعة الخصم، يستطيع اللاعب أن يدخل فقط قطعة واحدة على A4. ولا يستطيع اللاعب استخدام الرقم الآخر لأي تحرك آخر على اللوحة. ويجب على اللاعب الانتظار ومحاولة إدخال القطعة الثانية حينما يحين دوره القادم. وفي هذه الأثناء، يستمر الخصم في التحرك.

الأرقام المزدوجة:

إذا حصلت عند رمي الزهرتين على رقم مزدوج، على سبيل المثال رقم ثلاثة مكرر، فإن مجموع النقاط يتضاعف إلى 12 ويمكن أن تلعب بها بأي من الطرق التالية:

- تحريك 1 قطعة 12 خطوة
- تحريك 4 قطع 3 خطوات لكل واحدة
- تحريك 2 قطعة 6 خطوات لكل واحدة
- تحريك 1 قطعة 6 خطوات و 2 قطعة 3 خطوات لكل واحدة
- تحريك 1 قطعة 9 خطوات و 1 قطعة 3 خطوات

إذا كان الرقم المزدوج لا يمكن استخدامه بشكل كامل، يجب عمل كل كل التحركات الممكنة. بينما يتم تجاهل الخطوات المتبقية.

إخراج القطع:

في نهاية المباراة، عندما تكون جميع القطع الـ 15 في لوحة المنزل، يمكن للاعب البدء في إخراجها. ويسمى هذا الإجراء "الإخراج".

إذا كان اللاعب يستطيع تحريك قطعه الأخيرة إلى لوحة منزله بواسطة الزهر الأولى، فيمكن استخدام الزهرة الثانية لبدء الإخراج.

عند البدء في الإخراج، يتم إزالة القطع من المثلثات حسب الرقم على الزهر. إذا كانت حصيلة رمي الزهرتين 4/3، فيمكن إزالة قطعة واحدة من مثلث 4 و قطعة واحدة من مثلث 3.

طريقة الفوز:

- أول لاعب يقوم بإخراج جميع قطعه يفوز بالمباراة. هناك عدة طرق للفوز:
- **الفوز البسيط:** يحصل الفائز على 1 نقطة عندما يكون الخاسر قد أخرج قطعة واحدة على الأقل من قطعه.
- **المرس:** يحصل الفائز على نقطتين عندما يفشل الخاسر في إخراج أي من قطعه.
- **الفوز الكامل:** يحصل الفائز على 3 نقاط عندما يفشل الخاسر في إخراج أي من قطعه وأيضاً لديه واحد أو أكثر من قطعه على الحافة الداخلية أو على لوحة منزل الفائز.

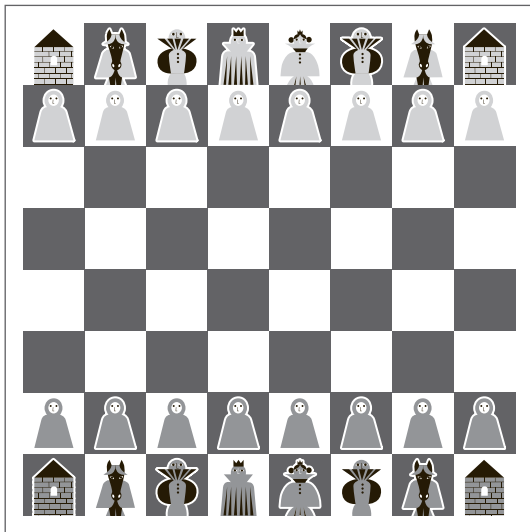
يتم لعب لعبة الطاولة في العادة بمجموعة من المباريات. ولكل مباراة عدد من النقاط، على سبيل المثال 5. يتم تحديد عدد النقاط قبل البدء في المباراة الأولى. الفائز النهائي في المباريات هو أول لاعب يصل إلى النقاط المتفق عليها.

LATTJO شطرنج

عدد اللاعبين: 2

المكونات:

1رقعة شطرنج، 2x16 قطعة شطرنج



هدف اللعبة:

الهدف هو الإطاحة بقطع الخصم والوصول إلى "كش ملك".

طريقة اللعب:

يتم وضع رقعة الشطرنج بحيث يكون لكلا اللاعبين مربع أبيض علي يمينهما. يقوم اللاعبون بعمل قرعة لتحديد من يلعب مع القطع البيضاء ويبدأ اللعبة. بعد هذا، يتبادل اللاعبون الدور.

يتم وضع القطع وفقاً للرسم التوضيحي أعلاه، ويتم وضع الملكة دائماً على المربع من نفس لونها.

لا يمكن نقل قطعة إلى مربع به قطعة من نفس اللون، ولكن يمكن نقل القطعة إلى مربع شاغر، أو مربع به قطعة للخصم. وفي الحالة الأخيرة يتم الإطاحة بقطعة الخصم وإزالتها من الرقعة.

طريقة تحريك القطع:

البيدق. عندما يتحرك في أول مرة، يجوز للاعب أن يختار تحريكه خطوة واحدة أو خطوتين إلى الأمام. بعد ذلك، يتحرك البيدق مربع واحد إلى الأمام في الدور. البيدق يطيح بالخصم باتخاذ خطوة قطرية إلى الأمام، نحو اليسار أو اليمين. إذا نجح البيدق في الوصول إلى الجانب الآخر من رقعة الشطرنج يتم على الفور ترقيته إلى قطعة أخرى من اختيار اللاعب: ملكة، قلعة، فيل أو حصان. وهذا ما يسمى "الترقية". ومن الشائع للاعبين اختيار الترقية إلى ملكة وامتلاك عدة ملكات على الرقعة، لأنها القطعة الأقوى.

يتحرك الحصان مربعين إلى الأمام وواحد إلى الجانب، في أي اتجاه. الحصان هو القطعة الوحيدة التي تستطيع القفز فوق القطع الأخرى.

يمكن تحريك الفيل قطرياً إلى أي اتجاه، بأي عدد من المربعات الخالية في نفس الخطوة - ولكن لا يتحرك بشكل مستقيم. لا يجوز للفيل القفز فوق القطع الأخرى.

يمكن تحريك القلعة بشكل مستقيم في أي اتجاه، بأي عدد من المربعات الخالية في نفس الخطوة - ولكن ليس قطرياً. لا يجوز للقلعة القفز فوق القطع الأخرى.

يمكن تحريك الملكة بشكل مستقيم أو قطري في أي اتجاه، بأي عدد من المربعات الخالية في نفس الدور. لا يجوز للملكة القفز فوق القطع الأخرى.



الأخذ بالمرور:

إذا تحرك بيدق مربعين في أول خطوة ووقف بجوار بيدق الخصم، فإن البيدق الآخر لديه خيار الإطاحة بالبيدق الأول كما لو أنه تحرك مربع واحد فقط.

الجمود:

يعني أن لعبة الشطرنج تنتهي بالتعادل لأن أي من اللاعبين لديه إمكانية وضع الخصم في "كش ملك".

طريقة الفوز:

اللاعب يفوز في لعبة الشطرنج عن طريق وضع ملك الخصم في موقف "كش ملك". "كش ملك" يعني أن الملك لا يمكن تحريكه دون الإطاحة به.



يمكن تحريك الملك بشكل مستقيم أو قطري في أي اتجاه، ولكن لمربع واحد فقط في كل مرة. لا يجوز للملكين الأبيض والأسود الوقوف بجانب بعضهما، يجب أن يكون هناك مربع واحد على الأقل يفصل بينهما. لا يجب وضع الملك في موقف "كش ملك" (مهدد) بواسطة قطعة أخرى. إذا تم تهديد الملك "كش ملك" فيمكن انقاذه بـ 3 طرق:

- عن طريق تحريكه على الفور من مكانه
- عن طريق الإطاحة بالقطعة المهاجمة
- عن طريق وضع قطعة بين الملك والقطعة المهاجمة لمنع "كش ملك"

إذا لم تكن هناك إمكانية لتنفيذ أي من هذه الخيارات، يتم الإطاحة بالملك ويعتبر اللاعب الآخر هو الفائز.

التبني:

خلال اللعبة، من الممكن عمل خطوة تسمى التبني. هذه الخطوة لها هدفين: وضع الملك في مكان أكثر أماناً بحركة واحدة، وإعطاء إحدى القلاع وضعية أكثر نشاطاً على الرقعة.

يجوز عمل هذه الخطوة مرة واحدة خلال المباراة، وفقاً للشروط التالية:

- يجب أن تكون هذه الحركة الأولى لكل من الملك والقلعة التي يريد التبني معها.
- ينبغي ألا يكون الملك تحت وضعية "كش ملك" أو يتحرك إلى مكان بوضعية "كش ملك"
- المربعات الفاصلة بين الملك والقلعة تكون خالية
- المربعات التي يمر عليها الملك، أو يقف عليها، ليست تحت الهجوم

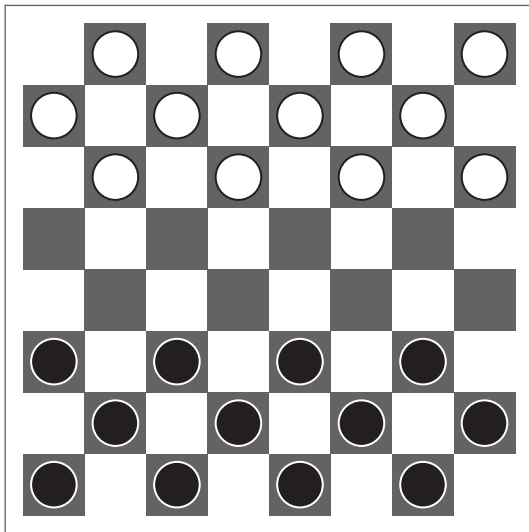
عند التبني، من المهم أن الملك يتحرك أولاً. يتحرك الملك مربعين نحو القلعة، تغفر القلعة فوق الملك وتتوقف عند المربع التالي له (المربع الأبيض للقلعة البيضاء، والمربع الأسود للقلعة السوداء). ويمكن عمل التبني على الجانبين الأيمن والأيسر.

LATTJO لعبة الداما

عدد اللاعبين: 2

المحتويات:

1 لوحة لعب، 2 12x قرص



هدف اللعبة:

الهدف من اللعبة هو الإطاحة بجميع أقرص خصمك، أو أن تجعل من المستحيل على خصمك التقدم.

طريقة اللعب:

يتم وضع لوحة اللعب بحيث يكون لكلا اللاعبين مربع أبيض على يمينهما. يتم رمي عملة لتحديد من يحصل على الأقرص السوداء وبالتالي يبدأ اللعبة أولاً. بعد ذلك، يتبادل اللاعبون على الدور.

يضع كل لاعب 12 قرصاً على المربعات السوداء القريبة منه. يمكن استخدام المربعات السوداء فقط في اللعبة.

يتناوب كل لاعب الدور في تحريك قرص من اللون التابع له. يجوز نقل الأقرص خطوة واحدة فقط في كل مرة، بشكل قطري فقط إلى مربع فارغ. يمكنك الإطاحة بقرص الخصم عن طريق القفز فوقه إلى مربع فارغ. يجوز القفز المتعدد ولكن يجب أن يتم ذلك في الحال. لا يجوز لك القفز فوق الأقرص الخاصة بك.

إذا وصل قرص إلى الصف الخلفي من جانب المنافس على اللوحة يتم على الفور "تتويجه" ثم يطلق عليه بعدها "الملك". يتم "تتويج" القرص بوضع قرص آخر من نفس اللون فوقه، وذلك لتمييزه عن الأقرص العادية.

تستطيع "الملوك" أن تتحرك، والإطاحة بأقرص المنافس، بشكل قطري إلى الأمام أو الخلف. هذه الخاصية تجعلها أكثر قيمة من الأقرص العادية، ولكن يمكن الإطاحة بالملوك بنفس طريقة الأقرص العادية.

وينتهي التحريك عندما لا يصبح بإمكان القرص الإطاحة بقرص منافس أو إذا وصل قرص إلى الصف الخلفي من جانب المنافس وتم "تتويجه".

يجب عليك الإطاحة بقرص المنافس، إذا كان هناك إمكانية للقيام بذلك، حتى لو كان هذا الأمر يجعل قرصك في موضع سيئ.

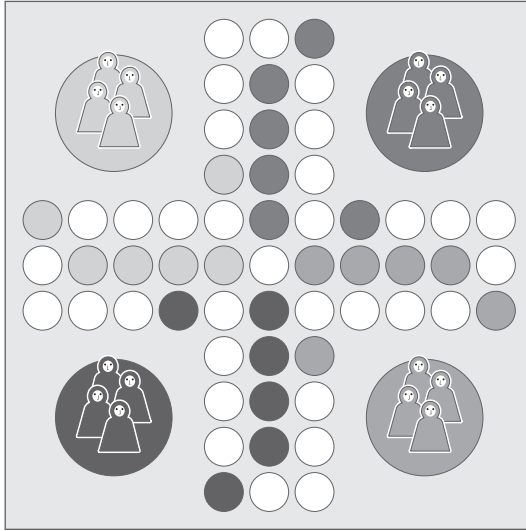
إذا كان بالإمكان الإطاحة بأكثر من قرص واحد خلال التحريك، فإن اللاعب حر في اختيار القرص الذي يريد الإطاحة به، وتطبيق نفس القاعدة على الاتجاه، عندما تتوفر للاعب إمكانية التحريك في اتجاهات مختلفة.

طريقة الفوز:

يفوز اللاعب عند الإطاحة بجميع أقرص الخصم أو أن يجعل من المستحيل على خصمه تحريك أي من أقرصه.

LATTJO لودو**عدد اللاعبين: 2-4****المحتويات:**

1 لوحة لعب، 16 (4x4) قرص و 1 نرد

**هدف اللعبة:**

أن تكون أول من يكمل دورانه حول لوحة اللعب ويخرج بجميع أقراصه الأربعة.

طريقة اللعب:

كل لاعب يختار لون خاص به ويضع أربعة أقراص في الدائرة الكبيرة ("دائرة البداية") الذي بنفس لون أقراصه. يتناوب اللاعبون على رمي الزهرة، ومن يحصل على أعلى الأرقام يبدأ اللعب.

إخراج أحد الأقراص من دائرة البداية يجب على اللاعب أن يرمي الزهرة على رقم 1 أو 6. إذا رمى اللاعب وحصل على رقم 1، يتم نقل القرص إلى نقطة البداية. نقطة البداية هي النقطة التي بنفس لون القرص، على اليمين أسفل " دائرة البداية ". إذا رمى اللاعب وحصل على 6، هناك خياران: إما ينقل قرصين إلى نقطة البداية أو قرص واحد إلى النقطة السادسة على مسار اللعبة، والذي يكون أيضاً بنفس لون القرص.

يمكنك الحصول على رمية إضافية في كل مرة تحصل على رقم 6.

استمر في اللعب في اتجاه عقارب الساعة، والانتقال على المسار حسب ما تحققه من أرقام الزهرة. يجوز لقرص واحد أو أكثر من أقراصك الإشتراك في موقع نقطة.

إذا وصل قرصك إلى نقطة يوجد بها قرص لاعب آخر، يجوز لك إخراج قرصه من المسار. ويجب إعادة قرص اللاعب الآخر إلى " دائرة البداية " والبدء من جديد.

يتم الوصول إلى نقطة النهاية البيضاء الموجودة في منتصف لوحة اللعب من خلال مسار البيت الذي يكون بنفس لون اللاعب.

القرص الذي يدخل مسار البيت في طريقه إلى نقطة النهاية لا يمكن إخراجه.

للوصول إلى النقطة الأخيرة، يجب أن ترمي بالزهرة نفس الرقم المطلوب. وإذا كان الرقم في الزهرة أكثر من المطلوب، تقوم بإعادة القرص للوراء بعدد الأرقام الزائدة ، ليبتعد عن نقطة النهاية.

يتم أخذ الأقراص خارج اللعبة بعد وصولهم إلى نقطة النهاية.

طريقة الفوز:

اللاعب الذي يصل أولاً إلى نقطة النهاية مع جميع أقراصه الأربعة يعتبر هو الفائز.