

MALOM

Piatnik
CLASSIC

2 játékos részére, 6 éves kortól • © 2010 Piatnik Wien, Ausztria

A Piatnik Classic sorozata a jól ismert és kedvelt klasszikus játékokat jeleníti meg új kiadásban.

A játék célja: A játékos az ellenfél bábuit a tábláról levegye, vagy beszorítsa. A **Malom játékot** két játékos játssza, egyikük a fehér korongokat irányítja, ellenfele a feketét. A játékosok 9-9 koronggal kezdik a játékot.

A játék: A játékosok először felváltva, egyenként lerakják a játéktáblára bábuikat úgy, hogy közben megpróbálnak hármast, azaz malmot kialakítani. Ha valamelyik játékosnak sikerül három bábuját egy vonalra állítania, azaz malmot alkotnia, akkor levehető egyet ellenfele bábuiból, kivéve az éppen malomban álló bábukat. Akkor, ha az összes bábu malomban áll, akkor bármelyiket le lehet venni!



Malom

Lépések a játéktáblán: Miután a játékosok lerakták bábuikat (9-9 bábu) a játéktáblára, felváltva lépnek a játéktáblán. A lépés során a játékosok bábukat felváltva a szomszédos, üres mezőre tolják. Ha valamelyik játékosnak sikerül három bábuját egy vonalra tolnia, azaz malmot alkotnia, a fent leírtak szerint levehető egyet ellenfele bábuiból. Amikor az egyik játékosnak már csak három bábuja marad, még egy esélyt kap a kiegyenlítésre azáltal, hogy tetszése szerint, ugrásokkal is mozoghat a táblán.

A játék vége és a játék nyertese: Ha egy játékosnak már csak két bábuja maradt játékban, vagy nem tud lépni, ellenfele megnyeri a játékot.

A játék döntetlen eredménnyel zárul, ha nem változik a bábuk száma 10 lépésváltáson keresztül.

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

DÁMA

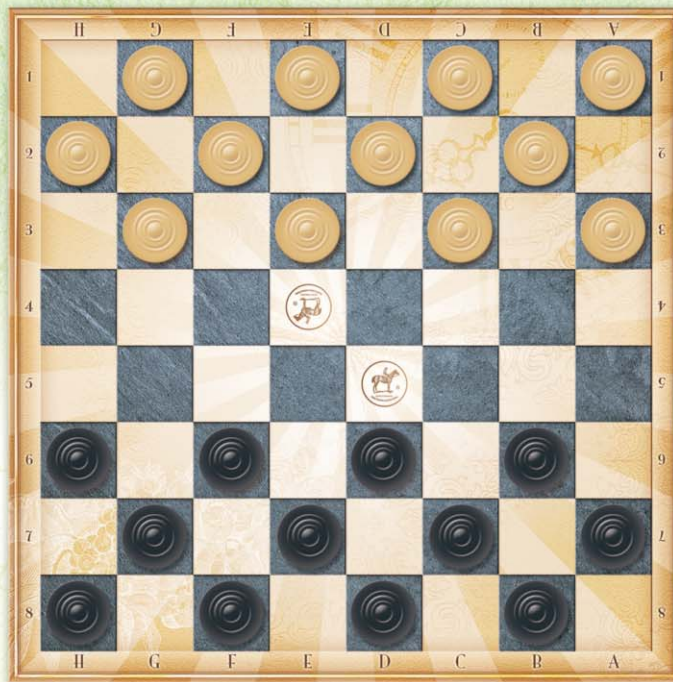
Piatnik
CLASSIC

2 játékos részére, 6 éves kortól • © 2010 Piatnik Wien, Ausztria

A Piatnik Classic sorozata a jól ismert és kedvelt klasszikus játékokat jeleníti meg új kiadásban.

A játék célja: A játékos az ellenfél bábit a tábláról levegye, vagy beszorítsa. A **Dáma játékot** két játékos játszza, egyikük a fehér korongokat irányítja, ellenfele a feketét. A játékosok 12-12 koronggal kezdik a játékot.

A játék kezdete: A játék a képen látható kiinduló pozícióból kezdődik a játéktáblán. A játékot a fekete játékos kezdi. A játék további menetében a játékosok felváltva lépnek. Lépést nem lehet kihagyni.



A játék: **Lépés:** A játékos egyik korongját egy másik átlósan szomszédos mezőre lépteti.

Ütés: Amikor az egyik játékos korongjával átugrik ellenfele korongja fölött, kiüti azt.

- Az ütés szabályai:**
- Csak előre lehet ütni, és csak akkor, ha az érintett korong mögötti mező üres.
 - A tábla szélén fekvő korongot nem lehet kiütni.
 - A játékos nem ütheti le és nem ugorhatja át saját figuráját.
 - Kötelező az ütés. Ha a soron következő játékos ütési pozícióba kerül, mindenképpen ütnie kell. A játékos választhat a lehetséges ütések közül, ha több korongja is ütési pozícióban áll, vagy ugyanazzal a koronggal több irányba is üthet.
 - Abban az esetben, ha egy korong az ütés után olyan mezőre érkezik, ahol új ütési pozícióba kerül, akkor abban a lépésben folytatnia kell az ütést, azaz ütéssorozatot kell csinálnia.

A Dáma: Az a korong, amelyik eléri a játéktábla szemközti oldalán lévő első sort Dámává lép elő és különleges előnyökhöz jut. A Dáma visszafelé is léphet és üthet.

A játék vége: A játékot az a játékos nyeri, aki ellenfele összes korongját kiütötte.

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.