

5IN1 táblajáték

A doboz tartalma: 4 oldalon használható mágneses játéktábla, 12 db piros bábu, 12 db fehér bábu, 4 db kék bábu, 4 db zöld bábu, 6 db zöld bábu, 6 db sárga bábu, 6 db narancssárga bábu, 2x16 db sakkfigura, 1 db dobókocka.

Ajánlott életkor: 6 éves kortól.

2-4 játékos részére.

1. Malom

Amire szükség lesz: mágneses játéktábla, 2x9 db bábu.

2 játékos részére.

A játék célja: A játékosok először felváltva, egyenként rakják le a táblára bábuikat, céljuk hármas malmot kialakítani. Ha valamelyik játékosnak (akár a lerakások, akár a tologatások során) sikerül három bábuját egy vonalra állítania, azaz malmot alkotnia, akkor levehet egyet ellenfele bábuiból, kivéve az éppen malmot alkotó, ütés elleni védelmet élvezőket. Amennyiben az összes bábu malomban áll, úgy egyikük sem élvez védelmet!

Miután az összes (9+9) bábu a táblára került, a bábuikat felváltva az üres szomszédos mezők egyikére lehet tolni. Az utolsó játékszakaszban, amikor valamelyik játékosnak már csak három bábuja marad, még egy esélyt kap a kiegyenlítésre azért, hogy tetszése szerint, ugrásokkal is mozoghat a táblán.

2. Sakk

Amire szükség lesz: mágneses játéktábla, 2x16 db bábu.

2 játékos részére.

A játék célja, hogy az ellenfél királya olyan helyzetbe kerüljön, hogy képtelen legyen egy támadást elhárítani.

Felállítás: A játékosok a táblát a betűsorral maguk felé helyezik, majd felállítják a színek szerint elosztott bábuikat az alábbiak szerint: 1.sor: (tisztek): bástya, huszár, futó, királynő, király, futó, huszár, bástya. 2. sor: (gyalogok) 8 gyalog egy sorban.

Lépéslehetőségek: Király: minden irányban egy mezőt léphet. Királynő: bármennyit léphet vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan. Bástya: bármennyit léphet függőlegesen vagy vízszintes irányban. Futó: bármennyit léphet átlós irányban. Huszár: egy lépésen belül két mezőt ugorhat függőlegesen vagy vízszintes irányban majd egy mezőt erre merőlegesen. Gyalog: csak előre léphet. Nyitáskor egy vagy két mezőt utána mindig csak egyet. Ütni az előtte egy mezővel átlósan jobbra vagy balra álló bábut ütheti. Ha eléri a mező végét ugyanazzal a lépéssel le kell cserélni bármilyen tisztre.

A játék menete: A fehér bábukkal rendelkező játékos kezd majd felváltva lépegetnek. Mindkét játékos arra törekszik, hogy az ellenfél királyát fenyegetett (sakk) helyzetbe hozza vagy megadásra (matt) kényszerítse. Ha olyan mezőre érkezünk, ahol az ellenfél bábuja áll akkor ütni kell. A kiütött bábu nem játszik tovább. Egyedül a király nem üthető ki, mert a kiütés lehetősége –(sakk) ha nem tudja kivédeni (matt) a játék végét jelenti. Sánc: Egyetlen helyzet, amikor a király több mezőt léphet. Ha a király és a bástya még nem mozdult el a helyéről nem áll köztük bábu és a király nem került sakkhelyzetbe, a király a bástyával helyet cserélhet úgy, hogy a király két mezőt jobbra vagy balra lép a bástya pedig a királyt átugorva a mellette lévő mezőre lép. A játék akkor ér véget, ha az egyik játékos a sakkot nem tudja elhárítani, és matt helyzetbe kerül.

3. Dáma

Amire szükség lesz: mágneses játéktábla, 2x15 db bábu.

2 játékos részére.

Mindkét játékos kap 12 darab követ a kiválasztott színben. Ebből négyet felállít maga előtt az első 3 sorba. A fehér kövekkel játszó játékos kezd. A követeket előre átlósan egy-egy mezőre lehet mozgatni úgy, hogy azok mindvégig a saját mezőszíneken maradjanak. Ha egy játékos saját kővel átugorja az ellenfél követ akkor kiüti. Kiütés csak előrefelé történő ugrással lehetséges, de egymás után ún. láncugrással többet is ki lehet ütni. Az ellenfél követének kiütése kötelező. Ha a játékos ezt nem veszi észre és elmulasztja, az ellenfél veheti le az ő követ.

Ha egy kővel elérjük az ellenfél alapvonalát, ez a kő lesz a DÁMA. Ezt úgy jelöljük, hogy egy másik követ helyezünk rá. A dárával lehet előre és hátra is mozogni, kiütni az ellenfél követit.

Az a győztes, aki az ellenfél összes követét kiütötte, ill. a megmaradt köveivel már nem tud többet lépni. Döntetlenre végződik a játék akkor, ha mindkét félnek már csak kevés kő maradt, és ezekkel nem tudnak lépni.

4. Halma

Amire szükség lesz: mágneses játéktábla (hatszögű csillag alakú), 18 db bábú.

2 játékos részére.

3 játékos részére.

A játékosok célja, hogy a bábukat a kezdősarokból ugrássorozatokkal eljuttassák a szemközti táborba.

Mind a három játékosnak 6-6 bábuja van, ezeket a tábla sarkában az egyik saját színnel jelölt egyik háromszögben kell elhelyezniük.

A soron lévő játékos bármelyik bábujával léphet. A kiválasztott bábú egy mezőt léphet a 6 lehetséges irány bármelyikébe, de csak üres mezőre. Nem kötelező előrefelé haladni, oldalra vagy visszafelé is lehet lépni. Mozgásra a tábla teljes területe használható, kivéve a más színnel jelölt táborokat.

Ha az egyik irányban a szomszédos mezőn bábú áll, mögötte pedig szabad mező, akkor a játékos a lépés helyett ugorhat, és a bábuját arra a szabad mezőre teheti. Átugrani csak egy bábút lehet, és az ugrás az előtte levő mezőről a mögötte levő mezőre végezhető el. A dámajátékokban ismert hosszú ugrás itt nem megengedett. Az ugrás a 6 féle irány bármelyikébe végrehajtható, ha a feltételei teljesülnek.

A halmában ütés nincs, az átugrott bábú játékban marad. Átugrani saját és ellenséges bábút is szabad.

Ha a játékos ugrást választott, és az érkezési mezőről újabb ugrásra van lehetősége, azonnal elvégezheti azt is, de ez nem kötelező. Az ugrássorozat hosszát és haladási irányát nem köti semmi. Ugrássorozat közben egyszerű lépést tenni nem lehet.

Ha egy játékos egyetlen olyan bábujával sem tud lépni, amely még nincs a célterületen, ellenfele köteles utat nyitni neki. A célterületre érkezett bábú már nem léphet ki onnan, de azon belül mozoghat.

5. Ki nevet a végén?

Amire szükség lesz: mágneses játéktábla, 16 db bábú (4 színből 4-4 db), dobókocka

2-4 játékos részére.

Minden játékosnak négy azonos színű bábuja van, ezeket kezdés előtt a pályán kívül a saját színnel jelölt körökbe kell tenniük. A játékosok célja, hogy mind a négy figurájukat a pályán körbe járva eljuttassák a házba, a pálya közepén levő kis területre.

Az első játékos dob a kockával, és bábujával a nyíl irányában a dobás értékének megfelelő számú mezőt lép. Első bábuját azonnal a start mezőre állíthatja. Ha 6-ost dob, akkor eldöntheti, hogy egy újabb bábút hoz játékba, vagy egy bábujával lépi le a dobott értéket. Ezt követően a játékos még egyszer dobhat. Ezután a játékostól balra ülő társa következik. Amikor egy játékosnak több bábuja van a pályán, akkor eldöntheti, hogy melyikkel lép. A bábuk átugorhatják egymást, de az átugrott mező is beleszámít a lépésbe. Ha egy bábú körbeért a pályán, akkor a saját startmezője előtt befordul az azonos színű kerti útra, és halad a ház felé. Amelyik bábú beért a házba, az nem lép többet. A játékos nem léphet a bábujával úgy, hogy végül olyan mezőn álljon meg, amelyen saját bábuja van. Ha nincs más lépéslehetősége, akkor a játékos nem lép. Egy mezőn mindig csak egy bábú állhat. Ha a játékos 6-ost dob és már van egy bábuja a start mezőn, akkor egy másik bábujával kell lépnie. Ha a játékos egy bábuval olyan mezőre lép, ahol egy másik színű bábú van, akkor azt a bábút kiüti, és a megfelelő színű, pályán kívüli várakozóhelyre rakja, ezt a bábút a szabály szerint lehet újra játékba hozni. A "kerti úton" haladó bábú már nem üthető ki. Leüthető viszont az a bábú is, amelyik a színes startmezőn áll.