



TG2515

4 AZ 1-BEN JÁTÉKOK

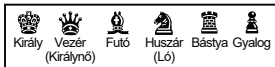
HASZNÁLATI ÚTMUTATÓ

Tartalom: 1 Tárolótálca • 1 Játéktábla • 36 Sakkfigura • 24 Dámafigura • 16 Bábu • 1 Dobókocka • Használati útmutató

Sakk

Hogyan kell játszani:Hogyan kell játszani: A sakk a legősibb, legérdekesebb és az egyik legnépszerűbb játék a világon. Nem tartalmaz szerencse-elemet, a játékosok pedig minden egyes játszma során új és érdekes lépéseket fedezhetnek fel.

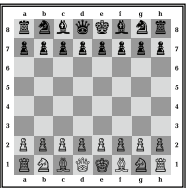
A sakkot harminckét figurával játszzák. Mindkét játékos tizenhat-tizenhat (világos vagy sötét) figurával rendelkezik, ahogy az az ábrán látható. Mindkét félnek van egy királya, egy vezére (királynője), két futója, két huszára (lova), két bástyája és nyolc gyalogja.



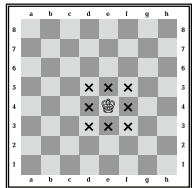
A ábra



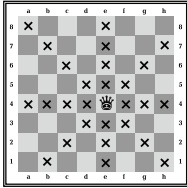
B ábra



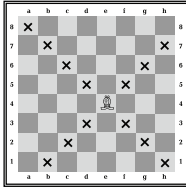
C ábra



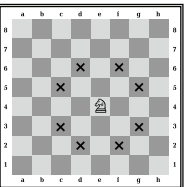
D ábra



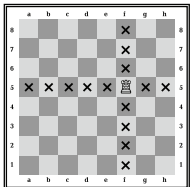
E ábra



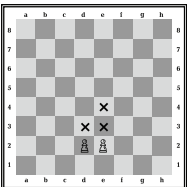
F ábra



G ábra



H ábra



I ábra

A játékot egy négyzetes táblán játszzák, amely hatvannégy, két különböző színű mezőre van osztva. Helyezzék a sakkjáblát a két játékos közé úgy, hogy minden játékos jobb oldali sarkában világos mező legyen. Minden játszma kezdetén a sakkfigurákat a C ábrán látható pozíciókba kell felhelyezni. A világos figurákkal lévő játékos kezd.

A Király

A király bármelyik szomszédos mezőre elléphet arról a helyről, ahol éppen áll. Ha a király egy olyan mezőre lép, amelyen az ellenfél figurája áll, akkor üti azt a figurát. A D ábrán az X-szel jelölt helyek mutatják azokat a mezőket, amelyekre a király léphet.

A Vezér (Királynő)

A vezér vízszintesen, függőlegesen és átlósan bármely irányba mozoghat és üthet, bármilyen távolságra, amennyiben az útjába eső mezők üresek. Ha azonban a vezér út egy ellenséges figurát, meg kell állnia azon a mezőn. Az E ábrán az X-szel jelölt helyek mutatják azokat a mezőket, amelyekre a vezér léphet.

A Futó

A futó átlósan, bármely irányba mozoghat és üthet az üres mezőkön keresztül. Az F ábrán az X-szel jelölt helyek mutatják azokat a mezőket, amelyekre a futó léphet.

A Huszár (Ló)

A huszár bármely irányba mozoghat és üthet egy kombinált mozdulattal: vagy egy mezőt függőlegesen és kettőt vízszintesen, vagy egy mezőt vízszintesen és kettőt függőlegesen. Ez a lépés egy „L” betűhöz hasonlít. Így látható, hogy a huszár egy hat mezőből álló téglalap legtávolabbi sarkába érkezik. A G ábrán az X-szel jelölt helyek mutatják azokat a mezőket, amelyekre a huszár léphet.

A Bástya

A bástya kizárólag vízszintesen és függőlegesen mozoghat és üthet az üres mezőkön keresztül. A H ábrán az X-szel jelölt helyek mutatják azokat a mezőket, amelyekre a bástya léphet.

A Gyalog

A gyalog csak előre mozoghat, egyszerre egy mezőt. Kivétel az első lépés, amikor a gyalog választhatja azt a kiváltságot, hogy két mezőt lép előre. A gyalog az egyetlen sakkfigura, amely nem úgy út, ahogy lép. A gyalog az előtte lévő két szomszédos átlós mező egyikén út. Minden olyan gyalogot, amely a tábla szemközti oldalának utolsó sorába ér, ki lehet cserélni egy azonos színű vezérré, bástyára, futóra vagy huszárra, függetlenül attól, hogy hány ilyen figura van már a táblán.

Sancolás

Minden játékosnak joga van a játék során egyszer sáncolni. A sáncolás abból áll, hogy a királyt két mezővel jobbra vagy balra mozgadjuk a bástya felé, majd a bástyát a király túloldalán lévő szomszédos mezőre helyezzük. A játékos az alábbi korlátozásokkal sáncolhat:

1. A király nem állhat sakkban.
2. A király nem haladhat át olyan mezőn, és nem érkezik olyan mezőre, amely ellenséges figura támadása alatt áll.
3. Sem a király, sem a bástya nem mozdulhatott el korábban a helyéről.
4. Nem állhat más figura a király és a bástya között.

A játék célja:

A. Sakk

A király akkor van sakkban, ha az ellenfél egyik figurája ütésbe helyezi (fenyegeti). A játékosnak „sakk”-ot kell mondania, amikor olyan mezőre lép, amellyel az ellenfél királyát támadja. A sakkban lévő királyt nem szabad feladni vagy hagyni, hogy leüssék. A sakkban lévő játékosnak az alábbi három lehetőség egyikét kell választania:

1. A királlyal ki kell lépni a sakkból.
2. Le kell ütni a sakkot adó ellenséges figurát.
3. Egy saját figurát kell a király és a támadó figura közé helyezni.

Mivel a játék célja az ellenfél királyának elfogása, a játékos elveszíti a játszmát, ha a fenti három lépés egyikét sem tudja végrehajtani. Ekkor a „sakk” sakk-mattá válik.

B. Sakk-matt

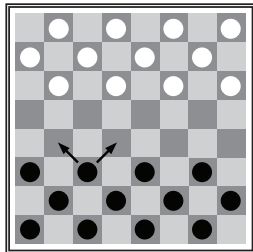
Amikor a király sakkot kap, és nem tud kimozdulni belőle, nem tud maga elé állítani egy másik figurát vagy gyalogot, és nem tudja leütni a támadó figurát sem, akkor beállt a sakk-matt, és a játéknak vége.

Dáma

A játék célja: Az összes ellenséges bábu leütése (átugrással egy üres mezőre érkezve), vagy az ellenfél bábuinak olyan módon történő blokkolása, hogy ne tudjon többet lépni.

Hogyan kell játszani: Mindkét játékos 12 darab egyszínű bábut kap, és azokat az első három sor sötét mezőire helyezi. Ügyelj rá, hogy a hozzád legközelebb eső bal oldali sarok sötét mező legyen. A lépések csak a sötét mezőkre korlátozódnak. Lépni csak átlósan előre, egy üres mezőre szabad (hátrafelé nem), lásd az A ábrát. Az ellenfél bábujának leütéséhez a bábu mögötti mezőnek üresnek kell lennie. Ugord át az ellenfél bábuját az üres mezőre, majd vedd le az átugrott bábut a tábláról. Saját bábut nem ugorhat át. Amikor az egyik bábud eléri az ellenfél térfelének utolsó sorát, „Királyá” válik, és „megkoronázzák” úgy, hogy egy másik azonos színű bábut helyeznek a tetejére. A Király már átlósan előre ÉS hátrafelé is mozoghat. A Királyokat a sima bábuk is átugorhatják és leüthetik.

Hogyan lehet nyerni: A győzelemhez le kell ütnöd az ellenfél összes bábuját, vagy úgy kell blokkolnod őket, hogy ne tudjanak lépni.



A ábra

Kígyók és létrák

Hogyan kell játszani:

Minden játékos választ egy bábut, majd dobhat kockával. Az a játékos kezd, aki a legmagasabb számot dobta. Az első játékos dob a kockával, és a dobott számnak megfelelően lép a bábujaival. Minden alkalommal, amikor egy játékos 6-ost dob, egy extra dobásra jogosult.

Ha egy játékos bábuja egy létra aljára érkezik, fel kell másznia a létra tetején lévő mezőre. Ha egy játékos bábuja egy kígyó fejére érkezik, le kell csúsznia egészen a kígyó farkáig. Nincs semmilyen hatás, ha a játékos egy kígyó vagy létra középső részére érkezik. Ha egy játékos olyan mezőre lép, amelyen már áll egy ellenfél bábuja, az ellenfél bábuját vissza kell tenni az „1”-es mezőre, és annak a játékosnak újra kell kezdenie a játékot. A 100-as mező eléréséhez pontos dobás szükséges.

Hogyan lehet nyerni:

Az nyer, aki elsőként éri el a 100-as mezőt.

LUDO (Ki nevet a végén?)

Előkészületek:

Minden játékos választ egyet a 4 szín közül (zöld, sárga, piros vagy kék), és az adott színű 4 bábut a megfelelő kezdőkörbe helyezi. A lépéseket egy darab dobókockával történő dobás határozza meg.

Hogyan kell játszani:

A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást; a legmagasabb dobás kezd. Minden dobásnál a játékos dönti el, melyik bábujaival lép. A bábu egyszerűen az óramutató járásával megegyező irányban halad a pályán a dobott számnak megfelelően. Ha a dobott szám alapján egyetlen bábuval sem lehet szabályosan lépni, a sor a következő játékosra száll. A 6-os dobás extra kört biztosít a játékosnak.

Egy játékosnak 6-ost kell dobnia ahhoz, hogy egy bábut a kezdőkörből a pálya első mezőjére mozgasson. A bábu ilyenkor 6 mezőt halad előre a körpályán a megfelelő színű kezdőmezőtől indulva (a játékos pedig ezután újra dobhat).

Ha egy bábu egy más színű bábura érkezik, az a bábu, amelyre ráléptek, visszakérül a saját kezdőkörébe. Ha egy bábu egy azonos színű bábura érkezik, akkor azok blokkot (akadályt) képeznek. Ezen a blokkon egyetlen ellenfél bábuja sem haladhat át, és nem is léphet rá.

Hogyan lehet nyerni:

Amikor egy bábu megkerülte a táblát, a saját színe szerinti „hazavezető” oszlopban halad tovább. Egy bábu csak pontos dobással juttatható be a középső célháromszögbe. Az a játékos nyer, aki elsőként juttatja be mind a 4 bábuját a célba.

Ajánlott változatok:

Kisgyermeknek: A játék felgyorsítása érdekében a bábuk 1-es vagy 6-os dobással is elindulhatnak.

Felnőtteknek: Hogy a Ludo még érdekesebb és taktikusabb legyen, próbálják ki a Pachisi, a Chaupur vagy az Uckers szabályait.



Gyártó: Merchant Ambassador (Holdings) Ltd., Room 601, 6/F, Perfect Industrial Building, 31 Tai Yau Street, San Po Kong, Kowloon, Hong Kong
SZÁRMAZÁSI HELY: KÍNA

Figyelmeztetés!



Terméktámogatással, hiányzó vagy sérült alkatrészekkel, illetve egyéb kérdésekkel és problémákkal kapcsolatban, kérjük, vegye fel velünk a kapcsolatot weboldalunk ügyfélszolgálati részén keresztül a www.ambassadorgames.com címen, vagy írjon e-mailt a support@merchantambassador.com címre.

Az ambassador™ a Merchant Ambassador (Holdings) Ltd. védjegye. Minden jog fenntartva.

Figyelem! Őrizze meg ezt a tájékoztatót. FIGYELMEZTETÉS! Nem alkalmas 3 év alatti gyermekek számára. Fulladásveszély. Apró alkatrészek. A színek, a kialakítás és a díszítés eltérhet a fényképeken láthatótól.