

goki



Kalaha

Mancala / Mankala / Калаха

Kalaha

Ein Taktik- und Konzentrationsspiel für 2 Spieler.
1 Spielbrett, 72 Bohnen

Das Alter dieses Spieles, auch Bohnenspiel genannt, ist nicht bekannt. Es steht jedoch fest, dass es auf verschiedene Weise gespielt wurde und außer in Europa auch in Afrika und Asien weite Verbreitung fand.

Ziel des Spieles

Ziel des Spieles ist es, durch vorausschauendes, kluges Verteilen der Bohnen auf die Mulden eigene und gegnerische Bohnen zu gewinnen und in der Kalaha-Mulde zu sammeln.

Spielvorbereitung

Das Brett wird längs zwischen die beiden Spieler gelegt. In jede der 12 Mulden werden 6 Bohnen gefüllt.

Die beiden Gewinnmulden an den Außenseiten bleiben zunächst leer.

Ein durch das Los bestimmter Spieler entnimmt aus einer beliebigen Mulde seiner Seite alle Bohnen und legt, entgegen dem Uhrzeigersinn je eine Bohne in die folgenden Mulden, auch in die eigene Gewinnmulde.

Hat der Spieler danach noch Bohnen in der Hand, verteilt er diese über seine Gewinnmulde hinaus auch in die Mulden des Gegners. In die Gewinnmulde des Gegners wird keine Bohne gelegt. Diese wird übersprungen.

Die Regeln

1) Fällt die letzte Bohne eines Spielers in die eigene Gewinnmulde, darf er noch einmal spielen, auch mehrmals, falls sich dies wiederholt.

2) Wird die letzte der zu verteilenden Bohnen in eine leere Mulde der eigenen Reihe gelegt, darf der Spieler diese Bohne und auch die aus der gegenüber liegenden Grube des Gegners nehmen und sie direkt in seine Gewinnmulde legen. Ein solcher Fang beendet den Zug, der Gegenspieler ist an der Reihe.

3) Beim Fang spielt es keine Rolle, wie viele Bohnen in einem Zug gelegt wurden. Man kann z.B. eine Bohne, die einzeln in einer Grube liegt in die angrenzende leere Grube nach rechts legen. Oder mit vielen Bohnen einer prall gefüllten Grube die eigene und die ganze gegnerische Seite bestücken, um schließlich mit der letzten Bohne in der eigenen, leeren Mulde zu landen.

4) Das Spiel ist beendet, sobald ein Spieler alle 6 Mulden (außer der Gewinnmulde) vollständig geleert hat. Der Gegenspieler kann jetzt alle Bohnen, die sich noch auf seiner Seite befinden, in seine Gewinnmulde legen.

5) Sieger ist, wer die meisten Kalaha-Bohnen gesammelt hat.

Spieltipp

Es gibt verschiedene taktische Möglichkeiten, die sich jedoch nach dem jeweiligen Spielverlauf richten.

Man kann z.B. versuchen, den Gegner „auszuhungern“, indem man möglichst wenige Bohnen in seine Mulden legt.

So kann erreicht werden, dass er mangels Material das Spiel beenden muß. Es besteht allerdings die Gefahr, dass die eigenen, jetzt gut gefüllten Mulden dem Gegner in die Hände fallen. Deshalb sollte man die leeren Mulden des Gegners immer belegen, oder man leert eigene volle Mulden, die einer leeren Mulde des Gegners gegenüber liegen...

Wir wünschen viel Spaß!

Kalaha

A game of tactics and concentration for 2 players.
1 board, 72 seeds

The age of this game, also called the seed game, is not known. What we do know is that it was played in various ways and was widely popular not only in Europe, but also in Africa and Asia.

Object of the game

The object of the game is to win your own and your opponent's seeds and collect them in the Kalaha pit by distributing the seeds skilfully and with foresight to the playing pits.

Preparation

The board is placed lengthways between the two players. Six seeds are placed in each of the twelve playing pits.

The two Kalaha pits at each end are empty at first.

One of the players - lots are drawn to decide which one - removes all the seeds from any one of the pits on his side and places one seed in the successive pits, moving anti-clockwise around the board, including his own Kalaha or scoring pit.

If the player then still has seeds left over he distributes these beyond his own scoring pit into the opponent's playing pits. No seed is placed in the opponent's Kalaha, which is skipped.

Rules

- 1) If the last seed in a play is placed in the player's own Kalaha, he gets another turn. If the same happens again, he gets another turn again.
- 2) If the last seed in a play is placed in an empty pit on the player's own side of the board, the player removes this seed and the seeds in the opposite (the opponent's) pit and places them in his own Kalaha. This is called a capture and ends the move, then it is the other player's turn.
- 3) When capturing, it makes no difference how many seeds have been placed during a move. It is possible, for example, to move a single seed to the adjacent pit. Or a player can place seeds from a very full pit in his own and all his opponent's pits and then place the last seed in his own empty pit.
- 4) The game is over when a player has emptied all six pits (not including the Kalaha) on his side of the board. The other player can now place all the seeds remaining on his side in his Kalaha.
- 5) The winner is the player who has collected the most seeds.

Tip

There are various tactical possibilities, though these depend on how the game is going. For example, you can try to „starve“ your opponent by placing as few seeds as possible in his pits. This may mean that he will have to end the game due to lack of material. However, you run the risk of losing the seeds from well-filled pits to your opponent. It is therefore better always to place seeds in the opponent's empty pits or to empty your own full pits that are opposite empty pits...

Have fun playing!

Kalaha

Jeu de stratégie et de concentration pour 2 joueurs.
1 plateau de jeu, 72 haricots

On ignore depuis combien de temps ce jeu - également appelé « jeu des haricots » - existe. Une chose est cependant certaine : il était, dans différentes variantes, largement répandu non seulement en Europe, mais également en Afrique et en Asie.

But du jeu

Le but de ce jeu est de gagner ses propres haricots et ceux de l'adversaire et de les collecter dans l'alvéole Kalaha en anticipant et en les répartissant judicieusement dans les diverses alvéoles.

Préparation

Le plateau doit être placé entre les deux joueurs, dans le sens longitudinal. On dépose ensuite 6 haricots dans chacune des 12 alvéoles.

Les deux alvéoles de gains, à chaque extrémité, restent tout d'abord vides. Un joueur, désigné par tirage au sort, prélève dans une alvéole de son choix se trouvant de son côté tous les haricots et, en procédant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, en place un dans les alvéoles suivantes, y compris dans sa propre alvéole de gains. Si le joueur a encore des haricots dans la main, il les répartit dans sa propre alvéole de gains et, au-delà, dans les alvéoles de l'adversaire. Il ne doit pas déposer de haricots dans l'alvéole de gains de l'adversaire.

Règles du jeu

1) Si le dernier haricot d'un joueur tombe dans sa propre alvéole de gains, il a le droit de jouer à nouveau et peut donc jouer plusieurs fois de suite si ce cas de figure se reproduit.

2) Au cas où le dernier des haricots à répartir est placé dans une alvéole vide située de son côté, le joueur peut prendre ce haricot, ainsi que celui qui se trouve dans l'alvéole de son adversaire située en face, et les déposer directement dans son alvéole de gains. Une telle prise met fin au coup qu'il était en train de jouer et c'est alors le tour de son adversaire.

3) Lors des prises, le nombre des haricots déposés d'un seul coup ne joue aucun rôle. On peut par exemple faire passer un haricot se trouvant seul dans une alvéole dans l'alvéole vide voisine située à droite de la première.

Ou encore occuper son propre côté, ainsi que tout le côté adverse, avec des haricots prélevés dans une alvéole bien remplie, de manière à atterrir à la fin dans sa propre alvéole vide avec le dernier haricot.

4) Le jeu est terminé dès qu'un joueur a entièrement vidé les 6 alvéoles (à l'exception de l'alvéole de gains). L'adversaire peut alors placer tous les haricots qui se trouvent encore de son côté dans sa propre alvéole de gains.

5) Le gagnant est celui qui a collecté le plus grand nombre de haricots Kalaha.

Un conseil

Il existe du point de vue stratégique différentes possibilités, qui dépendent toutefois du déroulement spécifique de la partie. On peut essayer par exemple d'« affamer » l'adversaire en ne déposant dans ses alvéoles qu'un minimum de haricots. Il peut ainsi arriver qu'il soit contraint de terminer la partie par manque de haricots. Il y a cependant un risque que l'adversaire fasse main basse sur vos propres alvéoles, lesquelles sont maintenant bien remplies.

Voilà pourquoi il est conseillé de toujours occuper les alvéoles vides de l'adversaire ou de vider celles de ses propres alvéoles pleines qui se trouvent face à une alvéole vide de l'adversaire...

Amusez-vous bien !

Kalaha

Un juego de estrategia y concentración para 2 jugadores.
1 tablero de juego, 72 fichas (judías)

La edad exacta de este juego, que también se conoce bajo el nombre de „juego de judías“, no se conoce. Lo que sí se sabe es que se jugó de distintas maneras y que, aparte de Europa, también tuvo gran aceptación en África y Asia.

Objetivo del juego

El objetivo del juego es tratar de ganar judías propias y contrarias repartiéndolas de manera previsoría y astuta entre los hoyos y colectarlas en el hoyo denominado „Kalaha“.

Preparativos antes de iniciar el juego

El tablero es colocado entre los dos jugadores en posición longitudinal. En cada uno de los 12 hoyos se deposita 6 judías.

Los dos hoyos grandes en ambos extremos del tablero primero permanecen vacíos. El derecho de empezar a jugar es echado a la suerte. El jugador determinado de esta manera saca todas las judías de uno de los seis hoyos de su lado y coloca una judía en cada uno de los seis siguientes hoyos en dirección contraria al sentido de las agujas del reloj, también en el propio hoyo grande para judías ganadas. Si el jugador aún tiene judías en la mano, tiene que repartirlas pasando por su hoyo de ganancias hacia los hoyos del contrincante. En el hoyo de ganancias del contrincante no se deposita ninguna judía. Este hoyo es omitido.

Reglas de Juego

1) Si la última judía cae en el propio hoyo de ganancias, el jugador puede hacer una jugada más. Puede hacer tantas jugadas más como se repita esta situación.

2) Si la última judía cae en un hoyo vacío de la propia fila, el jugador puede retirar esta judía y la judía que se encuentre en el hoyo opuesto del contrincante, y las puede depositar directamente en su hoyo de ganancias. La jugada de un jugador finaliza en el momento que gane judías de esta manera. Ahora le toca al otro jugador.

3) Para ganar judías no importa el número de judías que se hayan repartido en una jugada. Por ejemplo, es posible colocar una judía, que se encuentra sola en un hoyo, en el hoyo vacío adyacente de la derecha. O también es posible tomar todas las judías de un hoyo lleno a tope para repartirlas en los propios hoyos y en todos los hoyos del contrincante y luego poder colocar la última judía en un hoyo vacío propio.

4) El juego acaba en el momento en que un jugador haya logrado vaciar por completo todos sus 6 hoyos (excepto el hoyo de las judías ganadas). El contrincante recoge ahora todas las judías que todavía se encuentran en los hoyos de su lado y las deposita en su hoyo de ganancias.

5) El ganador del juego es aquel que haya acumulado el mayor número de judías Kalaha.

Sugerencia de juego

Existen diversas tácticas de juego, cuya aplicación depende mucho de la respectiva situación de juego. Por ejemplo, se puede intentar que el contrincante „se muera de hambre“ depositando muy pocas judías en sus hoyos. De esta manera se puede lograr que el jugador tenga que finalizar el juego por falta de material. En este caso, sin embargo, existe el peligro de que el contenido de los hoyos llenos propios caiga en manos del contrincante.

Por eso siempre se debería tratar de colocar judías en los hoyos vacíos del contrincante o de vaciar hoyos propios muy llenos que se encuentren enfrente de un hoyo vacío del contrincante.

¡Que se diviertan!

Kalaha

Een tactisch concentratiespel voor 2 spelers.
1 speelbord, 72 bonen

Wanneer dit spel, ook wel bonenspel genoemd, ontstaan is, is niet bekend. Het staat echter vast dat het op verschillende manieren gespeeld werd en buiten Europa ook in Afrika en Azië bekend was.

Doel van het spel

Het doel van het spel is om door op een vooruitziende en slimme manier bonen te verzamelen in de eigen vakjes en die van de tegenspeler alsook in het Kalaha-vak.

Voorbereiding van het spel

Het bord wordt in de lengte tussen beide spelers ingelegd. In elk van de 12 vakjes worden 6 bonen gelegd.

De beide winstvakken aan de buitenkanten blijven eerst leeg. Een door het lot bepaalde speler neemt alle bonen uit een willekeurig vakje aan zijn kant en legt tegen de richting van de wijzers van de klok in telkens één boon in de volgende vakjes, ook in het eigen winstvak. Als een speler daarna nog bonen in zijn hand heeft, verdeelt hij deze ook over de vakjes van de tegenspeler. In het winstvak van de tegenspeler wordt geen boon gelegd. Dit vak wordt overgeslagen.

De regels

- 1) Als de laatste boon van een speler in het eigen winstvak valt, mag hij nog eens spelen, ook meermaals indien dit zich herhaalt.
- 2) Als de laatste boon die verdeeld moet worden, in een leeg vakje van de eigen reeks gelegd wordt, mag de speler deze boon en ook deze uit het tegenoverliggende vakje van de tegenspeler nemen en ze onmiddellijk in zijn winstvak leggen. Hiermee is de speelbeurt van deze speler voorbij en is de tegenspeler aan de beurt.
- 3) Bij het begin speelt het geen rol hoeveel bonen in een speelbeurt gelegd worden. Men kan bijvoorbeeld een boon die apart in een vakje ligt, naar rechts verplaatsen in het aangrenzende lege vakje. Of men kan met heel veel bonen het eigen en het volledige vak van de tegenspeler boordevol vullen om tenslotte met de laatste boon in het eigen, lege vak te belanden.
- 4) Het spel is afgelopen van zodra een speler alle 6 de vakken (behalve het winstvak) volledig leeggemaakt heeft. De tegenstander kan nu alle bonen die zich nog aan zijn kant bevinden, in zijn winstvak leggen.
- 5) Wie de meeste Kalaha-bonen verzameld heeft, is de winnaar.

Speeltip

Er zijn verschillende tactische mogelijkheden die afhankelijk zijn van het spelverloop op het moment zelf. Men kan bijvoorbeeld proberen om de tegenspeler „uit te hongeren“ door zo weinig mogelijk bonen in de vakjes te leggen.

Zo kan men ervoor zorgen dat hij door een tekort aan materiaal het spel moet beëindigen. Het gevaar bestaat echter dat de eigen, goed gevulde vakjes in handen vallen van de tegenspeler. Daarom moet men de lege vakken van de tegenstander steeds bezetten of de eigen volle vakken die tegenover een leeg vak van de tegenspeler liggen, leegmaken.

Veel plezier gewenst!

Kalaha

Taktik- og koncentrationsspil for 2 personer.
1 spillebræt, 72 kugler

Det vides ikke, hvor gammelt spillet, der også kaldes bønnespil, er. Det er dog almindeligt kendt, at det spilles på forskellige måder og nyder stor popularitet, ikke kun i Europa, men også i Afrika og Asien.

Spillets målsætning

Spillet går ud på med klog og velovervejet taktik at fordele kuglerne i fordybningerne på en måde, så man vinder både sine egne og modspillerens kugler og kan samle disse i kalaha'en, dvs. den store fordybning.

Forberedelse til spillet

Spillerne sidder overfor hinanden med brættet mellem sig, og der lægges 6 kugler i hver af de 12 små fordybninger.

De to store fordybninger på hver side skal være tomme, når spillet begynder.

Der trækkes nu lod om, hvem der må begynde, hvorefter 1. spiller tager alle kuglerne fra en af de små fordybninger på sin side og fordele dem med én kugle i hver af de efterfølgende fordybninger inkl. sin egen store fordybning – modsat urets retning. Hvis spilleren har kugler tilovers, fordeles disse videre over i modstanderens fordybninger, dog ikke i dennes store fordybning (denne springes over).

Spilleregler

1) Hvis man slutter med at lægge en kugle i sin egen store fordybning, får man et ekstra træk. Det gælder også, hvis dette gentager sig.

2) Hvis den sidste kugle ender i en af ens egne små fordybninger, og denne er tom, tager man både denne samt modstanderens kugler i fordybningen overfor og lægger dem i sin egen store kalaha. Herefter går turen videre til modspilleren.

3) Det er uden betydning, hvor mange kugler der lægges i et træk. Man kan f.eks. flytte en enkelt kugle fra en fordybning over i den næste (tomme) fordybning mod højre. Eller man kan tage alle kugler fra en fordybning, der er fyldt til randen, og lægge disse i sine egne og alle modstan- derens fordybninger, så den sidste kugle ender i en af ens egne tomme fordybninger.

4) Spillet er slut, når alle 6 fordybninger (undtagen kalaha'en) hos den ene spiller er tomme. Spilleren, der endnu har kugler i sin række, lægger disse over i sin kalaha.

5) Den spiller, der har samlet flest kugler, har vundet.

Spilletips

Spillet rummer forskellige taktiske muligheder, der dog varierer alt efter spilleforløbet.

Man kan f.eks. forsøge at "udsulte" modstanderen ved at lægge så få kugler i hans række som muligt.

På den måde kan han blive tvunget til at afslutte spillet i mangel af kugler. Der er dog også den risiko, at kuglerne i ens egne fordybninger overgår til modstanderen, og det er selvfølgelig ærgerligt, hvis der er mange af dem.

Derfor er det vigtigt at lægge kugler ned i modstanderens tomme fordybninger. En anden mulighed er at tømme de af ens egne fyldte fordybninger, der ligger overfor en tom fordybning på modstanderens side.

God fornøjelse med spillet!

Mancala

Gioco di strategia e concentrazione per 2 giocatori.
1 tavoliere, 72 pedine

L'origine di questo gioco, noto anche come il Gioco della Semina, è sconosciuta. Quello che è certo è che questo gioco è stato giocato in più modi e che era diffusissimo, oltre che in Europa, anche in Africa e in Asia.

Obiettivo del gioco

L'obiettivo del gioco è di raccogliere il maggior numero di pedine (semi) proprie e avversarie nella buca detta "Mancala" distribuendo, con intelligenza e in considerazione di tutte le eventualità, le dette pedine nelle buche.

Preparazione del gioco

Il tavoliere viene posto in mezzo tra i due giocatori. In ognuna delle 12 buche vengono messe 6 pedine.

Le due buche situate ai lati esterni inizialmente restano vuote.

Un giocatore scelto a caso prende da una buca a piacere della sua fila tutte le pedine e ne mette, in senso antiorario, una in ciascuna delle buche seguenti, anche nella sua buca posta al lato.

Se al giocatore restano ancora pedine in mano, egli continuerà la distribuzione mettendo le pedine restanti nelle buche dell'avversario, saltando però la buca di questi posta al lato nella quale non metterà nessuna pedina.

Regole

1) Se l'ultima pedina di un giocatore capita nella sua buca posta al lato, il giocatore in questione deve rigiocare, e deve rigiocare tante volte quanto questa eventualità si ripete.

2) Se l'ultima delle pedine da distribuire finisce in una buca vuota della sua fila, il giocatore deve prendere questa pedina e, in più, tutte le pedine della buca opposta dell'avversario e metterle nella sua buca posta al lato. Con questa presa il turno passa all'avversario.

3) Per la presa non è importante quante pedine vengono spostate in una mossa. E' ad es. possibile spostare una pedina che si trova sola in una buca, nella buca successiva di destra vuota; oppure è possibile prendere le tante pedine di una buca strapiena, e metterle nelle buche della propria fila e della fila avversaria, riservando l'ultima pedina per la propria buca vuota.

4) Il gioco termina quando un giocatore ha svuotato completamente tutte e sei le buche (tranne la buca posta al lato). L'avversario deve allora mettere tutte le pedine che si trovano ancora nelle buche della sua fila, nella sua buca posta al lato.

5) Vince il giocatore che raccoglie il maggior numero di pedine.

Consigli di gioco

Molte sono le strategie di gioco possibili. Esse variano a seconda di come il gioco si sviluppa. E' ad es. possibile cercare di "affamare" l'avversario mettendo il minor numero possibile di pedine nelle sue buche.

E' la fine detta "per carestia" quando l'avversario non ha più abbastanza pedine per continuare il gioco. Così si corre però il pericolo che le proprie buche, ben colme, finiscano nelle mani dell'avversario.

Per questa ragione è sempre opportuno mettere pedine nelle buche vuote dell'avversario, oppure si svuotano le proprie buche piene le cui buche opposte dell'avversario sono vuote...

Vi auguriamo buon divertimento!



Kalaha

Um jogo de tática e concentração para 2 jogadores.
1 tabuleiro de jogo, 72 „feijões“

A idade deste jogo, também chamado jogo dos feijões, é desconhecida. Sabe-se, no entanto, que o jogo foi jogado em variadas variantes, e que além da Europa, também é encontrado na Ásia e na África.

Objectivo do jogo

O objectivo do jogo é ganhar feijões próprios e do adversário, distribuindo-os pelas cavidades de uma forma inteligente e com tática, e recolhendo-os depois na cavidade „Kalaha“.

Preparação do jogo

O tabuleiro é colocado longitudinalmente entre os dois jogadores. Cada uma das 12 cavidades é enchida com 6 feijões.

As duas cavidades de vitória em ambas as extremidades do tabuleiro permanecem vazias no início do jogo. Um dos jogadores seleccionado à sorte, inicia o jogo recolhendo todos os feijões de uma das cavidades do seu lado, e coloca, no sentido contrário aos dos ponteiros do relógio, um feijão em cada uma das restantes cavidades, incluindo a cavidade de vitória. Se o jogador ainda possuir feijões na mão, distribui-os na sua cavidade de vitória e nas cavidades do adversário. Na cavidade de vitória do adversário não é colocado nenhum feijão.

Regras

- 1) Se o último feijão do jogador calha na cavidade de vitória, este poderá voltar a jogar. Este procedimento pode repetir-se, sempre que acontece tal situação.
- 2) Se o último dos feijões a distribuir calha numa cavidade vazia das suas cavidades, o jogador pode recolher este feijão, e todos os feijões que se encontram na cavidade do adversário imediatamente oposta a essa cavidade, e colocá-los directamente na sua cavidade de vitória. Em tal situação, o jogador termina a sua jogada e o jogo continua com o outro jogador.
- 3) Na captura dos feijões adversários, não interessa quantos feijões foram colocados durante uma jogada.
Pode-se, p.ex., colocar um feijão, que se encontra isolado numa cavidade, na cavidade vazia ao seu lado direito. Ou, encher as cavidades próprias ou do adversário com muitos feijões de uma cavidade cheia, a fim de colocar o último feijão na cavidade vazia do seu lado.
- 4) O jogo termina assim que um jogador conseguir esvaziar completamente todas as cavidades do seu lado (com excepção da cavidade de vitória). O jogador adversário pode agora colocar na sua cavidade de vitória, todos os feijões que se encontrem nas cavidades do seu lado.
- 5) Vencedor é aquele que recolheu o maior número de feijões na cavidade „Kalaha“.

Dica para o jogo

Existem várias láticas possíveis, que poderão variar mediante o desenrolar do jogo. Pode, p.ex., tentar-se „levar o adversário à fome“, colocando o menor número possível de feijões nas cavidades adversárias.

Deste modo, pode-se conseguir que o adversário seja forçado a terminar o jogo por falta de feijões. No entanto, existe o perigo que as cavidades cheias caiam nas mãos do adversário. Por este motivo, deve-se sempre ocupar as cavidades vazias do adversário, ou esvaziar cavidades cheias que se encontrem opostas a cavidades vazias do adversário.

Divirta-se!



Mankala

Gra taktyczna na koncentrację dla dwóch graczy.

Pudełko zawiera: 1 planszę, 72 kamyczki

Nie wiadomo jak daleko swą historią sięga Mankala, jednakże wiadomym jest, iż była ona popularna nie tylko w Europie, ale i w Azji oraz Afryce.

Cel gry

Celem gry jest zdobycie swoich kamyków oraz kamyków przeciwnika w dużym dołku „Kalah” umiejętnie rozprowadzając kamyki w swoich ruchach, jednocześnie planując swoje następne posunięcia.

Przygotowanie

Planszę należy umieścić poziomo pomiędzy dwoma graczami, do każdego z dwunastu mniejszych dołków wkładamy po sześć kamyków. Dwa skrajne, duże dołki „Kalah” na początku gry pozostawiamy puste. Gracze w wybrany przez siebie sposób losują, który z nich będzie zaczynał. Wybrany gracz opróżnia dowolny z dołków po swojej stronie planszy i poruszając się ruchem przeciwnym do wskazówek zegara umieszcza kolejno po jednym kamyku w każdym następnym dołku, włącznie ze swoim dużym dołkiem punktowym „Kalah”.

Zasady

1) Jeżeli po umieszczeniu kamyka w dołku punktowym „Kalah” w ręce gracza wciąż znajdują się kamyki, będą one musiały być rozdysponowane do następnych dołków po stronie przeciwnika. Gracz nie może umieszczać żadnych kamyków w dołku punktowym przeciwnika- podczas ruchu dołek należy pominąć.

2) Gracze rozpoczynają każdy swój ruch z dowolnego z sześciu dołków znajdujących się po ich stronie planszy.

3) Jeżeli, podczas naszego ruchu, ostatni kamyk z ręki ląduje w dołku „Kalah”, wówczas dany gracz otrzymuje dodatkowy ruch. Jeżeli sytuacja się powtórzy, gracz otrzymuje kolejny ruch.

4) Jeżeli, podczas naszego ruchu, ostatni kamyk z ręki ląduje w pustym dołku, wówczas ten kamyk oraz wszystkie kamyki w sąsiadującym dołku przeciwnika (po drugiej stronie planszy) należy przenieść do naszego dołka punkowego „Kalah”- takie zagranie nazywamy Przejęciem. Po przejściu przychodzi kolej na ruch przeciwnika.

5) Gra się kończy, gdy któryś z graczy opróżni wszystkie sześć mniejszych dołków po swojej stronie planszy, wówczas przeciwnik może umieścić kamyki znajdujące się na jego stronie planszy w swoim dołku punktowym „Kalah”

6) Zwycięża gracz, który zdobył najwięcej kamyków.

Wskazówka

Istnieją różne strategie do wyboru, choć będą one zależeć od przebiegu gry, to jest kilka podstawowych, spośród których można wybierać. Na przykład możemy spróbować „zagłodzić” przeciwnika, przyjmując tę strategię, będziemy się starać umieszczać jak najmniej kamyków po stronie przeciwnika, aby ten jak najszybciej wyczerpał swoje zasoby i zakończył rozgrywkę. Inna strategia polega na umieszczaniu dużej ilości kamyków po stronie przeciwnika i dokonanie jak największej ilości Przejęć pojedynczymi kamikami z naszej strony planszy.

Miłej zabawy!

Калеха

Игра на развитие тактического мышления и концентрации для 2 игроков.
1 доска, 72 боба

Возраст этой игры, называемой также бобовой игрой, неизвестен. Однако, известно, что в нее играли различными способами, и она была распространена не только в Европе, но и в Африке и Азии.

Цель игры

Цель игры – посредством предусмотренного, умелого распределения бобов на лотке выиграть собственные бобы и бобы противника, собирая их в выигрышный лоток (калеха).

Подготовка к игре

Доска кладется в длину между обоими игроками. Каждый из 12 лотков заполняется 6 бобами.

Оба калеха-лотка на каждом конце сначала остаются пустыми. Выбранный по жребию игрок вынимает из любого жолоба своей стороны все бобы и кладет против хода часовой стрелки по одному бобу в следующие лотки, также и в свой выигрышный лоток. Если после этого у игрока еще есть на руках бобы, он распределяет их через свой выигрышный лоток также в лотки противника. В калеха-лоток противника боб не кладется, его пропускают.

Правила

1) Если последний боб одного игрока попадает в собственный выигрышный лоток, ему разрешается играть дальше. Если это повторяется, он продолжает делать ходы.

2) Если последний из распределяемых бобов попадает в пустой лоток собственного ряда, игроку разрешается взять этот боб и также боб из расположенного напротив лотка противника и положить в свой выигрышный лоток. Это называется «захват» и он заканчивает ход, теперь ход противника.

3) При захвате не имеет значения, сколько бобов уложено за один ход. Например, можно перенести один боб в смежный лоток. Или же игрок может разложить бобы из заполненного лотка в собственные лотки или лотки противника, чтобы в конце последним бобом попасть в собственный, пустой лоток.

4) Игра заканчивается, когда один игрок полностью освободит все 6 лотков (кроме выигрышного лотка). Противник может теперь переложить все бобы, которые еще находятся с его стороны, в свой выигрышный лоток.

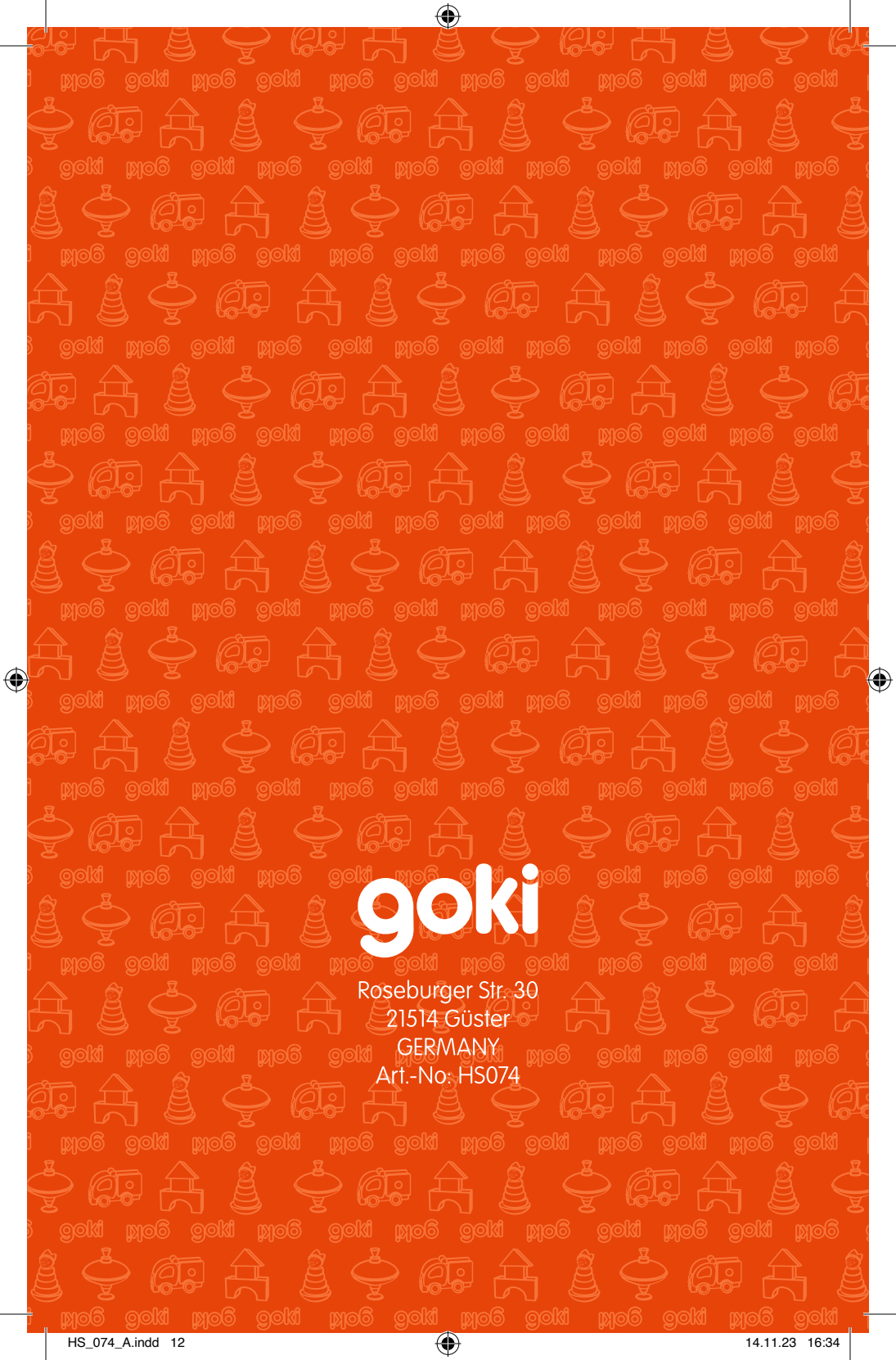
5) Победителем является тот, кто собрал больше калеха-бобов.

Подсказка

Существуют различные тактические возможности в зависимости от протекания игры. Можно, например, попытаться «взять противника измором», укладывая как можно меньше бобов в его лотки. Это делается для того, чтобы он завершил игру из-за недостатка материала. Однако, существует опасность, что бобы из собственных уже заполненных лотков попадут в руки противника.

Поэтому всегда лучше заполнять пустые лотки противника или опустошать собственные полные лотки, расположенные напротив пустых лотков...

Мы желаем вам получить удовольствие от игры!



goki

Roseburger Str. 30
21514 Guster

GERMANY

Art.-No: HS074