

aquamarine games – CP030 - 6 jocuri intr-unul

GOSE GAME aquamarine games (Gâsca; joc similar Piticot)

1. OBIECTIVUL JOCULUI

Incepand de la primul careu trebuie sa ajungi la ultimul (careul 63), depasind obstacolele din calatoria ta, evitand “moartea” (careul 58; sau vei fi trimis inapoi la casuta de start.

2. REGULILE JOCULUI

Jucatorii isi incep cursa in care jongleri, acrobati, clovni si personaje de poveste ii vor ghida de-a lungul drumului spre “Gradina Gastelor”, iar primul care va ajunge va castiga jocul.

Se poate juca in 2-4 jucatori. Jucatorii dau simultan cu zarurile, iar cel ce va avea punctaj mai bun va incepe jocul. Apoi, in ordine acelor de ceasornic, jucatorii dau pe rand cu zarurile si avanseaza adatea casute cate indica zarurile.

Daca un jucator ajunge la o casuta cu o gasca va sari pana la urmatoarea casuta cu o gasca si va da din nou cu zarul.

De-a lungul traseului jucatorii pot intalni casute speciale care ii vor ajuta sa avanseze mai repede sau ii vor trimite inapoi cu un anumit numar de pasi. Mai exista alte casute ce te pot obliga sa stai un tur sau chiar sa te intorci la casuta de start:

- Podurile (casutele 6 si 12). Daca ajungi la casuta 6 vei sari direct pana la 12. Daca ajungi la casuta 12 dand cu zarul, vei fi trimis inapoi la casuta 6 (de la un pod la altul poti fi “dus de curenti” inainte sau inapoi).

- Zarurile sunt contralate in mod ingenios de catre jonglerii din casutele 26 si 53. Daca ajungi in casuta 26 vai sari pana la 53, iar apoi dai din nou cu zarul. Daca ajungi la casuta 53 dand cu zarul vei da din nou, dar daca dai 3 va trebui sa te intorci la 26.

Alte casute speciale:

- Labirintul (42): Te obliga sa te intorci la 30 si sa stai o tura.

- Hanul (casuta 19): Te obliga sa stai un tur.

- Fantana (31): Jucatorul nu poate scapa de aici pana cand alt jucator ajunge in aceasta casuta. Jucatorul care a fost “in fantana” isi va muta piesa in casuta in care a fost celelalt jucator inainte de a da cu zarul. Daca insa nu este nici un jucator in urma jucatorului “cazut in fantana”, acesta va sta doua ture.

- Inchisoarea (52): te obliga, de asemenea, sa stai acolo pana cand alt jucator ajunge in aceasta casuta “sa te salveze” sau, daca nu este nici un jucator in urma ta, vei sta 3 ture.

- Moartea (58): obliga jucatorul care ajunge aici sa reia jocul de la casuta de start.

Cand esti pe una dintre ultimele casute trebuie sa dai exact numarul de puncte necesar pentru a ajunge la final. Daca ai dat mai mult, vei continua sa muti inapoi cu un numar de pasi egal cu numarul de puncte in plus.

Pe locuri.... Fiti gata.... START!!!

Ludo aquamarine games (Nu te supara frate)

OBIECTIVUL JOCULUI este sa duci cele 4 piese de culoarea ta din “casa” (cercul) de aceeasi culoare catre pozitiile finale (casutele de pe sageata de aceeasi culoare).

Jucatori trebuie sa parcurga intregul traseu in jurul tablei de joc evitand ca piesele lor sa fie “mancate” de ale celorlaltor jucatori.

DEFASURAREA JOCULUI

- Alegeti-va culoarea cu care jucati.
- Va incepe jocul jucatorul care va obtine cel mai mare punctaj dand cu zarurile. Apoi ordinea de joc va fi in sensul acelor de ceasornic.
- Jucatorul care ca obtine un total de 5 dind cu zarurile va putea lua o piesa de a sa din casa si sa o puna pe casuta 1.
- Se va avansa in sens invers acelor de ceasornic cu nun numar de casute egal cu numarul de puncte obtinut prin aruncvarea zarurilor la fiecare tura.
- Daca o piesa de-a ta ajunge pe o casuta in care este piesa altui jucator, aceasta din urma va fi trimisa “acasa” iar piesa ta va avansa inca 20 de casute.
- Pe harta sunt marcate mai multe casute “sigure” unde piesa ta nu poate fi capturata si trimisa acasa.
- Daca un jucator da 6 cu zarurile e obligat sa de din nou. Daca da alt numar merge mai departe. Daca da tot 6 va mai da inca o data. Daca da si a treia oara 6 piesa sa fa fi trimisa inapoi “acasa”(cercul de culoarea sa).
- De fiecare data cand o piesa a unui jucator isi termina traseul jucatorul este recompensat cu un avans de 10 spatii pentru orice alta piesa a sa aflata pe traseu.
- Cand doua piese ale unui jucator se afla in aceeasi casuta ele formeaza o bariera. Piesele nici unui jucator (inclusiv ale sale) nu vor putea trece de bariera.
- A barrier occurs while there are two chips from same player in one square. If this happens, no player can pass this barrier...included the owner of these two chips forming the barrier.

SFARSITUL JOCULUI

Jocul se termina cand unul dintre jucatori si-a condus toate piesele pe pozitiile finale de culoarea lor.

THE ENCHANTED TREE’ STAIRS aquamarine games

Copacul fermecat (cunoscut si ca “Serpi si scari”)

Acest joc ofigar din India a ajuns prima oara in Europa sub numele de Serpi si scari si a reprezentat lupta dintre bine si rau.

Jucatorii, incercand sa ajunga, cu scara, in acest mar, intalnesc in drum tot soiul de capcane.

Fiecare jucator va juca cu cate o piesa de alta culoare. Pentru a putea porni la drum un jucator va trebui sa dea 6 cu zarul. Apoi va da din nou cu zarul si va avansa cu piesa sa atatea casute cate puncte arata zarul.

Daca piesa ajunge la baza unei scari ea va avansa pana la varful scarii, dar daca piesa ajunge direct pe o casuta aflata la varful unei scari, atunci ea va “cadea” pana la baza scarii.

Invingatorul va fi jucatorul care va reuși să culeaga maul auriu ajungând primul în casuta 100. La ultima mutare el va trebui să dea cu zarul numărul exact, egal cu numărul de pași până acolo, altfel va trebui să facă înapoi pașii în plus.

ȘAH

Regulament

Scopul Jocului

Scopul jocului este să dai "Șah Mat" regelui adversarului. Asta se întâmplă când regele adversarului este în „Șah” și nu poate să facă alte mutări fără a fi amenințat iar.

Piese de Șah

Pion: Pionii pot să meargă doar înainte. În prima lor mutare pot să meargă două spații. După care numai câte un spațiu. Aceștia pot elimina o piesă mergând înainte pe oricare diagonală.

Tura: Tura poate să meargă câte spații dorește sus, jos, stânga, dreapta. Nu poate merge în diagonală.

Cal: Caili pot merge numai în formă de L (un spațiu în față și două în stânga sau dreapta, două spații în față și unul în stânga sau dreapta, sau oricare combinație de două spații cu unul). Deasemenea pot să sară peste alte piese.

Nebun: Nebunii pot să meargă câte spații doresc pe diagonală.

Regina: Regina poate să meargă câte spații dorește pe orice direcție.

Regele: Regele poate să meargă câte un spațiu în orice direcție

Piese albe încep primele.

Altă regulă: când un pion ajunge la finalul tablei, acesta poate să fie schimbat cu orice altă piesă eliminată anterior.

Altă mișcare este Rocada: Orice Tură care ajunge lângă Rege îi dă posibilitatea Regelui să sară peste Tură. Această mișcare este posibilă numai dacă nu există alte piese între cele două și dacă există loc pentru ca Regele să sară peste Tură. Deasemenea mișcarea nu poate fi efectuată dacă Regele este în „Șah”.

Datorită complexității jocului, Aquamarine Games recomandă achiziționarea de cărți ce pot dezvolta tehnica de joc.

DAME

Regulament

Damele se pot muta doar pe diagonală (dreapta sau stânga), câte un spațiu pe rând, și doar în față.

Dacă un jucător pune o damă în față unei dame a adversarului, atunci acesta trebuie să o captureze iar în urma acestei acțiuni, dama va sări peste spațiul unde a fost dama capturată. Dama capturată este scoasă din joc.

Dacă după ce a capturat o damă a adversarului, și se află în poziția de a mai captura, acesta poate continua să captureze.

Dacă o damă ajunge în partea opusă a tablei, aceasta se transformă într-o „doamnă”, iar piesa își schimbă aparența.

Doamna poate să traverseze tabla tot pe diagonală dar poate să meargă câte spații dorește, și deasemenea poate merge și în față și în spate.

Jucătorul care capturează toate piesele rivale câștigă.

TABLE

Regulament

Scopul jocului

Scopul jocului este să elimini toate piesele tale de pe tablă înaintea oponentului tău. Pentru a face asta, piesele tale trebuie mutate de cealaltă parte a tablei, Jucătorul 1 merge în dreapta iar Jucătorul 2 în stânga, deci direcțiile lor se vor întâlni.

Jucătorul care câștigă jocul primește 1 sau mai multe puncte. Jocul continuă până ce unul din jucători ajunge la scorul hotărât de aceștia.

Începutul jocului

Jucătorii stau față în față iar tabla între ei în așa fel încât fiecare jucător va avea în față jumătate de tablă.

Fiecare jucător va avea două zaruri dar când se decide cine începe primul, se va da cu un singur zar. Cel ce are numărul mai mare pe zar începe primul. Fiecare jucător va da pe rând cu ambele zaruri, mutându-și piesele în funcție de numărul zarurilor, acestea fiind folosite pe rând.

Mișcări:

Fiecare jucător va folosi cele două zaruri pentru mutarea pieselor. Aceștia își vor muta piesele în funcție de numărul punctelor de pe zaruri și au două alegeri: să mute câte o piesă pentru fiecare zar sau să mute o singură piesă în două ture. Aceste mișcări vor duce piesa pe un spațiu gol, pe un spațiu cu același tip de piese sau pe un spațiu cu o piesă a adversarului. În cazul ultimei variante, piesa adversarului este luată (eliminată) și pusă pe dunga din mijloc a tablei.

Nu este posibilă plasarea piesei pe un spațiu cu mai multe piese ale adversarului.

Duble:

Când un jucător dă cu zarurile iar acestea au număr identic (duble), jucătorul primește dublu număr de mișcări, deci va avea 4 mișcări cu numărul de pe zaruri.

Piese capturate:

Dacă un jucător are o piesă pe bara de mijloc, acesta va fi nevoit să joace numai mișcărilor necesare pentru a aduce înapoi în joc acea piesă, neputând să facă alte mișcări.

O piesă capturată intră în joc pe un spațiu liber numărând de la primul loc numărul afișat pe zar pentru acea tură. Dacă numărul afișat pe zar coincide cu locul liber, acolo va intra piesa în joc.

„Renunț”

În fiecare tură jucătorii trebuie să folosească numerele zarurilor cât mai avantajos posibil.

Prin urmare, dacă un jucător are doar o piesă ce poate fi mutată, dar nu cu suma ambelor zaruri, atunci acel jucător va folosi numai zarul care îi oferă cea mai avantajoasă mutare

Deasemenea, pot exista situații când un jucător nu poate face nici o mișcare, pierzându-și rândul. Această situație este des întâlnită când un jucător are o piesă scoasă.

Sfârșitul jocului

Jocul se sfârșește când un jucător își scoate toate piesele de pe tablă.

Pentru a scoate piese de pe tablă, jucătorii trebuie să-și aducă piesele în ultimul sfert al rutei lor (casă).

Piese sunt scoase cu ajutorul zarurilor indicând anumite spații de unde se pot scoate piese. Când numărul de piese se micșorează va fi nevoie de numere mari pentru a fi scoase.