

DAMBRETE UN DZIRNAVAS

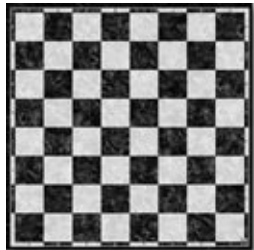


DAMBRETE

Galda spēle 2 spēlētājiem
no 6 gadu vecuma.

Jums būs nepieciešams:

Šaha spēles laukums 8 x 8
kvadrāti, 24 kauliņi- 12
balti un 12 melni.



Spēles mērķis

Spēlētājs cenšas izslēgt no spēles visus pretinieka kauliņus, un tajā pašā laikā aizsargāt savus kauliņus, lai pretinieks nevarētu tos izslēgt no spēles.

Spēles sākums

Spēlē divi spēlētāji uz šaha spēles laukuma (8x8 kvadrāti), katrs ar 12 vienas krāsas kauliņiem. Spēles laukums ir jānoliek tā, lai kreisajā augšējā stūrī no katra spēlētāja būtu tumšs laukums. Spēle tiek spēlēta, pārvietojot kauliņus tikai pa tumšiem laukumiem. Spēlētāji vienojas kurš spēlēs ar baltiem un kurš ar melniem kauliņiem. Tad spēlētāji novieto savus kauliņus uz tumšiem laukumiem pirmajās trijās rindās tā, lai divas vidējās laukuma rindas paliek brīvas. Spēli uzsāk spēlētājs, kas spēle ar baltiem kauliņiem.

Spēles noteikumi

Spēlētājs veic gājienu ar vienu kauliņu pa diagonāli uz pretinieka kauliņu pusi, pārvietojoties pa tuvākajiem tumšiem laukumiem (uz vienu laukumu uz priekšu). Nav atļauts veikt gājienus uz aizmuguri(iet atpakaļ). Pa gaišiem laukumiem pārvietoties ir aizliegts. Ja spēlētāja kauliņam uz blakus lauciņa pa diagonāli stāv pretinieka kauliņš, un aiz tā ir brīvs laukums, tad viņam jāpārlec pāri šim kauliņam, izslēdzot to no spēles. Ja

spēlētājs neizmantoja šo iespēju, tad otrs spēlētājs savā gājienā laikā var pārlekt pāri pretinieka kauliņam un izslēgt to no spēles. Spēlētājs ar vienu gājienu var pārlekt pāri vairākiem pretinieka kauliņiem, bet tikai gadījumos, ja aiz katra pretinieka kauliņa ir brīvs laukums. Ja kauliņš ir nonācis līdz pēdējai rindai pretinieka laukuma pusē, šis kauliņš kļūst par "DĀMU". "DĀMA" tiek apzīmēta, uzliekot uz tā tādas pašas krāsas kauliņu. Dāma ar pārlekšanu vai gājienu var pārvietoties visos virzienos, kā arī atpakaļ un pāri veselām rindām, t.i. pāri jebkuram savienoto tumšo laukumu skaitam tik tālu, cik tie vienā diagonālē ir brīvi. Arī pārlecot pār pretinieka kauliņu, dāmu var nolikt uz jebkura tumša laukuma, kurš atrodas tālāk par pretinieka kauliņu tajā pašā diagonālē. Ja dāma pēc pārlekšanas pār pretinieka kauliņu nonāk uz laukuma, no kura ir nepieciešams pārvietoties citā virzienā, tad pa diagonālo rindu drīkst pārlekt pāri citiem kauliņiem un izraidīt no spēles visus pretinieka kauliņus (ja aiz katra kauliņa ir vismaz viens brīvs tumšs laukums), kuri atrodas šajā rindā. Dāmu pretinieks var izslēgt no spēles tāpat, kā parastu kauliņu. Spēlētājs, kuram pirmajam nepaliek neviena kauliņa uz spēles laukumā ir zaudētājs.

PIEKĀPŠANĀS SPĒLE

Spēlei ir arī cits variants. Spēli var spēlēt tā, kā norādīts iepriekš, bet uzvarētājs ir tas, kurš ātrāk pazaudē visus kauliņus. Pārējie spēles noteikumi ir tādi paši, kā parastā Dambretē.

STŪRA DAMBRETE

Jums būs nepieciešams:

Šaha spēles laukums 8x8 kvadrāti, 18 kauliņi- 9 balti un 9 melni.

Spēles noteikumi

Spēles laukums tiek novietots uz galda tā, lai katram spēlētājam priekšā būtu viens spēlē laukuma stūris. Kauliņi tiek izvietoti uz tumšiem kvadrātiem sākot ar spēles laukuma stūri (1 kauliņš, tad 3 kauliņi nākamajā rindā un 5 kauliņi nākamajā). Kauliņi tiek vienmēr pārvietoti uz vienu lauku-

miņu uz priekšu vai pa labi/ pa kreisi. Pārvietoties drīkst gan pa tumšiem, gan gaišiem laukumiem. Nav atļauts izdarīt gājienus uz aizmuguri(iet atpakaļ). Nedrīkst pārlekt pāri pretinieka kauliņiem. Uzvar tas spēlētājs, kurš pirmais aizņems visus tumšus laukumiņus pretinieka spēles laukuma pusē.

BLOKĀDE

Jums būs nepieciešams:

Šaha spēles laukums 8x8 kvadrāti, 24 kauliņi- 12 balti un 12 melni.

Spēles noteikumi

Kauliņi tiek izvietoti uz spēles laukuma kā pamatnoteikumos. Kauliņus drīkst pārvietot tikai pa tumšiem laukumiem un tikai pa vienam kvadrātam uz priekšu vai atpakaļ. Pretinieka kauliņi tiek izslēgti no spēles saņemot tos gūstā. Kauliņš tiek uzskatīts par saņemtu gūstā tiklīdz tas tiek aplenkts ar pretinieka kauliņiem un zaudē jebkurus sakarus ar savas krāsas kauliņiem. Aplenkts kauliņš tiek izslēgts no spēles. Spēlētājs, kuram pirmajam nepaliek neviena kauliņa uz spēles laukuma, ir zaudētājs.

LAUPĪTĀJS UN POLICISTI

Galda spēle 2 spēlētājiem no 8 gadu vecuma.

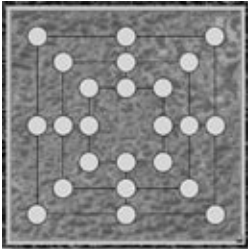
Jums būs nepieciešams:

Šaha spēles laukums 8x8 kvadrāti, 5 kauliņi- 1 balts un 4 melni.

Spēles noteikumi

Viens no spēlētājiem- laupītājs- spēlē tikai ar vienu kauliņu. Pretinieks spēle ar 4 melniem kauliņiem- policistiem. Spēle tiek spēlēta uz tumšiem laukumiem. Policisti tiek novietoti uz 4 kvadrātiem pirmajā rindinā.

Laupītāju drīkst novietot uz jebkura tumša laukuma. Policisti pārvietojas pa diagonāli uz vienu laukumu uz priekšu, pa tumšiem laukumiem. Laupītājs pārvietojas pēc tiem pašiem noteikumiem, bet viņš drīkst pārvietoties arī atpakaļ. Spēles mērķis policistiem ir aplenkt laupītāju, lai viņš nevarētu pakustēties. Ja laupītājam izdodas veiksmīgi tikt garām policistiem, tad viņš uzvar, jo policisti nevar iet atpakaļ.



DZIRNAVAS

Galda spēle 2 spēlētājiem no 8 gadu vecuma.

Jums būs nepieciešams:

Spēles laukums
18 kauliņi- 9 balti un 9 melni

Spēles mērķis

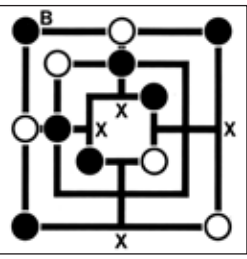
Spēles mērķis ir izslēgt no spēles visus pretinieka kauliņus. Šī mērķa sasniegšanai spēlētājs cenšas izveidot pēc iespējas vairāk "dzirnavu", t.i. izvietot blakus trīs vienas krāsas kauliņus. Ja spēlētājs izveido dzirnavas, viņš var izslēgt no spēles vienu pretinieka kauliņu.

Spēles noteikumi

Spēles sakumā visi kauliņi atrodas aiz spēles laukuma. Spēlētāji sadala savā starpā melnos un baltos kauliņus un sarunā, kurš sāks spēli. Katrs spēlētājs spēlē ar 9 kauliņiem. Spēlētājs cenšas novietot savus kauliņus tā, lai pretinieks nevarētu izveidot dzirnavas, un, lai pats spēlētājs pēc iespējas biežāk izveidotu sev dzirnavas, tādējādi izraidot no spēles pretinieka

kauliņus. No jau izveidotām dzirnavām kauliņus pārvietot nedrīkst.

Kad visi kauliņi tiek izvietoti uz spēles laukuma, spēle turpinās pārvietojot kauliņus pa vienam punktam uz priekšu pa savi-enojošo līniju. Spēlētājs tāpat cenšas pārvietot savus kauliņus tā, lai pretinieks nevarētu izveidot dzirnavas, un, lai pats spēlētājs pēc iespējas biežāk izveidotu sev dzirnavas, tādējādi izraidot no spēles pretinieka kauliņus. . Dzirnavas var arī atvērt ar viena kauliņa gājienu (no gatavām dzirnavām) uz tuvāko brīvo laukumu, un ar nākamo gājienu atkal dzirnavas aizvērt, un tādējādi izslēgt no spēles vēl vienu pretinieka kauliņu. Gājiens jāizdara tā, lai pēc izdevības varētu savienot vairākas dzirnavas, lai spēlētājs varētu ar vienu gājienu atvērt vienas dzirnavas, bet otras aizvērt, līdz ar to izslēdzot no spēles pretinieka kauliņu. Ja vienam no spēlētājiem paliek pēdējie trīs kauliņi, viņš var tos pārvietot uz dažādām vietām un, pie tam, traucēt pretiniekam aizvērt dzirnavas un izveidot savas dzirnavas. Zaudētājs ir tas, kuram uz laukuma paliek divi kauliņi, no kuriem nav iespējams uzcelt dzirnavas.



LĒKĀJOŠĀS DZIRNAVAS

Šīs spēles pamatnoteikumi ir tādi paši, kā spēlējot parastas „Dzirnavas”. Atšķirība ir tāda, ka pēc kauliņu izvietošanas uz laukuma spēle turpinās nevis ar kauliņu pārvietošanu, bet gan ar pārleķšanu. Kauliņi tiek pārvietoti, kā zirgs šaha spēlē: divi laukumi uz priekšu, viens uz sāniem, pie kam nav svarīgi, vai starp lauciņi ir brīvi vai nē. Ir atļauts pārlekt pāri saviem vai pretinieka kauliņiem. Spēlētāji, tapāt, kā spēlējot parastas dzirnavas cenšas izveidot dzirnavas un izslēgt no spēles pretinieka kauliņus. Spēlētājs, kuram paliek trīs kauliņi, drīkst

lēkt uz jebkuru brīvu krustošanās punktu, kā parastajās dzirnavās.

Piemērs: kauliņa B iespējama pārvietošana.

LASKERA DZIRNAVAS

Bieži vien, kad spēlē divi spēcīgi spēlētāji, spēle beidzas ar neizšķirti. Lai to novērstu, Emanuels Laskers izdomāja neparastu šīs spēles versiju. Jau uzsākot spēli, kad parasti kauliņi tiek tikai novietoti uz spēles laukuma, spēlētājs drīkst tos arī pārvietot. Tā ir vēlams rīkoties tādā gadījumā, ja spēlētājs jau ir izveidojis dažas dzirnavas, lai sava gājiena laikā viņš varētu atvērt dzirnavas ar nākamo (pārvietojot kauliņu), nevis novietot citu kauliņu uz spēles laukuma. Tādā gadījumā pretinieks ir spiests novietot kauliņu tā, lai traucētu pabeigt dzirnavas. Tā pirmais spēlētājs iegūst priekšroku, jo viņam ir viens kauliņš rokā. Spēlētājam, kuram ir vairāk kauliņu rokās ir lielākas iespējas vinnēt, jo viņš šos kauliņus var izvietot jebkurā vietā.

00000000