



- Chess
- Draughts
- Backgammon

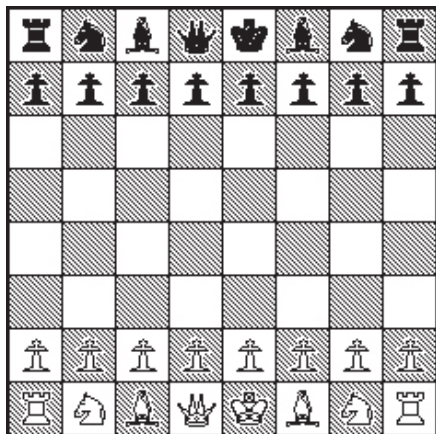
ENG Instructions

SRB/BIH/MNE Uputstvo

MAK Упатство за игра

AL Udhëzime

BUG Инструкции за игрите



Chess

Picture 1. Initial position of the figurines

Slika 1. Raspored figura na početku partije

Цртеж 1. Почетен распоред на фигурите на таблата.

Figura 1. Radhitja fillstare e figurave në tabelë

Фигура 1. Първоначална подредба на пуловете.

ENG CHESS

Instructions: Lots are drawn to establish who has the white chessmen and who can move first. This player is then allocated the 16 white pieces and the other player the 16 black chess pieces. The board is positioned so that each player has a dark corner square on his left.

The rooks are positioned on the two corner squares to the left and right. Next to these come the two knights, one on the left and one on the right. Next to these, the two bishops, and the queen and king in the center. The white queen is always positioned on a light square and the black queen on a dark square. The eight pawns are then placed adjacently in the second row in front of these chess pieces (picture 1).

The pawns can only move forward. For the first advance from its initial square on the second rank, the pawn has the option of moving one or two squares, but thereafter may move only one square at a time. The rook moves only on the ranks and files any distance and the bishop only on the diagonals. The queen can move in any direction over unoccupied squares, thus is able to move an any open line. Once she has started to move in one direction, she must continue in that direction. The knights are the only pieces which are able to change direction during the course of a move and „jump over“ one's own or one's opponent's pieces. A knight takes one step of one single square along the file rank and then, still moving away from the square that it has left, takes one step along the diagonal. The king may move in any direction, one step at the time.

All the pieces apart from pawns capture in the normal direction of movement described above. However, the pawns which normally only move in straight line, may only capture diagonally to the left or right and only forwards. It is not obligatory to capture your opponent. If the king is threatened, „check“ must be given (the player must declare check). The opponent is then obliged to protect his king by moving the king to another square or moving one of his own pieces between it and the threatening piece or capturing the opposing attacker. If he is unable to make any of the above moves, the king is said to be „checkmated“ and the game ends in favour of the opponent.

SRB/BIH/MNE ŠAH

Igra se na tabli, sa 32 figure- 16 belih i 16 crnih. Svaki igrač ima na raspolaganju 2 topa, 2 skakača, 2 lovca, 1 kraljicu, 1 kralj i 8 pešaka.

Koji će igrač igrati belim figurama, a samim tim imati i prvi potez, određuje se dogovorom. Tabla se postavlja tako da se crno polje nalazi u levom donjem uglu, za oba igrača.

U prvi red se, u krajnji levi i desni ugao, postavljaju topovi. Pored njih, takođe sa obe strane, je mesto za skakača. Pored skakača se postavljaju lovci. Bela kraljica se nalazi na belom polju pored lovca, a kralj na crnom. Na isti način se raspoređuju crne figure - crna kraljica se nalazi na crnom

polju pored lovca, a crni kralj na belom polju. Pešaci se postavljaju u drugi red i zauzimaju 8 polja, ispred ostalih šahovskih figura (slika 1).

Pešaci se mogu kretati samo jedno polje unapred. Izuzetak predstavlja prvi potez, kada se sa svog mesta pešak može pomeriti jedno ili dva polja unapred, po izboru. Top se može pomerati levo-desno, napred-nazad, po svim slobodnim poljima, u odnosu na polje na kojem se trenutno nalazi. Lovac se može pomerati po dijagonali, u svim pravcima, u odnosu na polje na kojem se trenutno nalazi. Kraljica se može kretati u svim pravcima levo-desno, napred-nazad i po dijagonali, u odnosu na polje na kojem se trenutno nalazi. Top, lovac i kraljica u toku pomeranja **ne mogu** preskakati protivničke, ni svoje figure. Skakač je jedina figura kojoj je dozvoljeno da u toku poteza preskače figure, kako svoje, tako i protivničke. On se pomera po poljima koja čine oblik slova „Г“, tj. , 2 polja desno ili levo, napred ili nazad, u odnosu na polje na kojem se trenutno nalazi, a sa tog polja jedno mesto levo ili desno. Kralj se može pomerati u svim pravcima, ali samo po jedno polje u toku jednog poteza.

Sve figure, sem pešaka, mogu uzimati protivničke figure, ukoliko im se nađu „na putu“ prilikom kretanja, kako je određeno pravilima. Pešak može uzimati protivničke figure koje se nalaze na polju dijagonalno napred, u odnosu na polje na kojem se trenutno nalazi. Dakle, pešak se pomera jedno polje unapred u odnosu na polje na kojem se nalazi, a uzima protivničke figure sa jednog polja unapred, po dijagonali. Uzimanje protivničkih figura nije obavezno, tj., sam igrač odlučuje, u zavisnosti od strategije, da li će uzeti protivničku figuru ili ne.

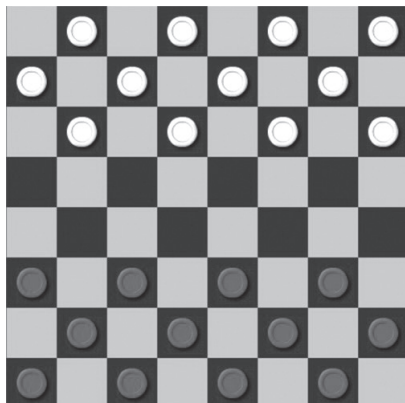
Ukoliko je kralj ugrožen, mora se proglasiti „šah“, „šah“ znači da, ukoliko igrač koji je ugrožen, prilikom prvog sledećeg poteza ne pomeri kralja ili ga ne zaštiti, igrač koji je proglasio „šah“ može da uzme kralja i time je partija završena. Igrač čiji je kralj ugrožen, mora pomeriti kralja u skladu sa pravilima za njegovo kretanje, ili zaštititi kralja tako što će postaviti neku svoju drugu figuru na putanju između svog kralja i protivničke figure koja ugrožava kralja. Ukoliko igrač ne može da izvrši ni jedan od navedenih poteza, proglašava se „šah-mat“ i igrač koji ga je proglasio je pobednik.

MAK ШАХ

Се игра на табла, со 32 фигури-16 бели и 16 црни. Секој играч располага со 2 топа, 2 скокачи, 2 ловци, 1 кралица, 1 крал и 8 пешаци.

Играчот кој што игра со белите фигури е прв на потег, а тоа се одредува со заеднички договор. Таблата се поставува така да на левиот долен крај има црно поле. Истото важи и за двата играча.

Во првиот ред према играчот, во крајниот лев и десен агол се поставени топовите. Покрај нив од двете страни стојат скокачите. Покрај скокачите стојат ловците. Белата кралица е поставена на бело



Draughts

Picture 1. Initial position of the figurines

Slika 1. Raspored figura na početku partije

Цртеж 1. Почетен распоред на фигурите на таблата

Figura 1. Radhitja fillestare e figurave në tabelë

Фигура 1. Първоначална подредба на пуловете

ENG DRAUGHTS

Draughts is a board game for two players. Each player attempts to „take“ his opponent's piece or to confine them so that they cannot be moved.

Each player has a set of 12 pieces. The game is played on a board divided into 64 squares, eight along each side. The squares are alternately a light and a dark colour. Play is confined to squares of only one colour- usually the darker colour. Each player has a set of 12 pieces.

Objective: A player aims to take all his opponent's pieces or to position his own pieces so that his opponent is unable to make any move.

The board is positioned so that the player have a playing square at the left of their first row. To start playing, each player positions his pieces on the playing square in the three rows of the board nearest him. The player with the darker pieces always make the first move in game.

A player may make only one move at a turn. As play is confined to squares of only one colour, all moves are diagonal. Individual pieces may only be moved forward. Double piece, „king“ may be moved forward or backward. Piece may only be moved into a square that is vacant.

Touch and move: Except when he has given notice of his intention to arrange pieces properly in their square, a player whose turn it is must, when it is possible, make his move with the first piece that he touches. If he first touches an unplayable piece, he is cautioned for a first offense and forfeits the game for a second offense.

SRB/BIH/MNE DAMA

Dama je igra na tabli za dva igrača. Svaki igrač pokušava da „uzme“ sve figure svog protivnika ili da razmesti svoje figure tako da njegov protivnik više ne može da napravi ni jedan potez.

Igra se na tabli koja ima 64 kvadratnih polja, obojena naizmenično svetlom i tamnom bojom. Igra se odvija samo na poljima jedne boje-obično na tamnim poljima. Svaki igrač dobija po 12 figura, obojenih svetlijom ili tamnijom bojom („bele“ i „crne“ figure).

Igrači sede jedan naspram drugog, a tabla ispred njih je postavljena tako da im se polja na kojima se igra (tamnija polja) nalaze sa leve strane u prvom redu. Svaki igrač postavlja svoje figure u tri reda koja su mu najbliža na tabli. (slika 1)

Igrač sa tamnijim figurama uvek pravi prvi potez u igri. Igrači naizmenično prave samo po jedan potez. Sve figure su u početnom položaju jednake i zovu se obične ili proste figure. Pošto je dozvoljena igra samo na poljima jedne boje, obične figure se pomeraju dijagonalno, unapred. Ako se protivnička figura nađe na putu figure koja je na potezu, protivnička figura se preskače i uklanja sa table. U jednom potezu figura može i mora da uzme onoliko protivničkih figura koliko joj stoji na putu, ali uvek iza svake protivničke figure mora biti slobodno polje. Figure se mogu uzimati

i prema napred i prema nazad, a i pri skakanju mogu prelaziti iz jedne dijagonale u drugu. Pri uzimanju se ne sme u jednom potezu višestruko preskakati preko iste protivničke figure, ali je dozvoljeno višestruko prelaženje preko istog slobodnog polja. Ako igrač nije uzeo jednu ili više protivničkih figura, kada je trebalo to da učini i odigrao je neki drugi potez, onda mu protivnik uzima figuru koja nije izvršila „zarobljavanje“.

Ako igrač uspe da postavi svoju figuru na neko polje u poslednjem redu na protivničkoj strani, onda ta figura postaje „dama“ i označava se tako što se stavlja u dve figure jedna na drugu ili se stavlja posebna figura u nekoj trećoj boji. Na tabli istovremeno može postojati više „dama“.

Figura „dama“ ima pravo da se kreće napred ili nazad (dijagonalno, samo po tamnim poljima) za bilo koliko praznih polja, a obične figure se kreću samo po jedno prazno polje. „Dama“ može i mora da uzme protivničku figuru („damu“ ili običnu) bez obzira na udaljenost, ako je iza te figure jedno ili više slobodnih polja. „Dama“ može biti uzeta.

Pobednik je onaj igrač koji je zarobi sve protivničke figure ili ih blokirao tako da ne mogu da se kreću dalje. Ako igrač vidi da nastavak igre ne donosi pobedu ni jednom igraču, oni mogu da prekinu igru sa nerešenim rezultatom.

MAK ДАМА

ДАМА е игра на табла со двајца играчи. Секој играч пробува да ги одземе сите фигури на својот противник или да ги распореди своите фигури така што неговиот противник повеќе да неможе да направи ниту еден потег.

Играта се игра на табла која има 64 квадратни полиња, обоени наизменично со светла и темна боја. Играта се игра само на една боја од полињата— обично темните полиња. Секој играч добива по 12 фигури, обоени со светла и темна боја („бели“ и „црни“ фигури).

Учесниците во играта седат еден наспроти друг, а таблата е поставена пред нив така да полињата на кои што игра играчот (темните полиња)се наоѓаат од лева страна во првиот ред. Секој играч ги поставува своите фигури во три реда кои се најблиску до самиот играч. (Цртеж 1)

Играчот кој игра со темните фигури го има првиот потег во играта. Играчите праваат наизменично по еден потег. Сите фигури во почетната положба се еднакви и се нарекуваат обични и прости фигури. Бидејќи играта се одвива само на една боја од полињата, обично фигурите се поместуваат дијагонално, напред. Ако противничката фигура се најде на патот на фигурата која е на потег, противничката фигура се прескокнува и се исклучува од игра. Во еден потег на фигурата може да одземе онолку противнички фигури колку што и стојат на патот, но секогаш после секоја противничка

фигура треба да има слободно поле. Фигурите можат да се одземат и напред и назад, а и при скокањето може да преоѓа од една дијагонала во друга. При одземањето на противничката фигура не смеа во еден потег повеќе пати да прескокнува преку иста противничка фигура, но е дозволено прескокнување повеќе пати преку исто слободно поле. Доколку играчот не одземе една или повеќе противнички фигури, кога требал тоа да го направи и направил сосема друг потег, тогаш противничкиот играч ја одзема неговата фигура.

Доколку играчот успее да постави фигура на некое поле во последниот ред на противничката страна, тогаш таа фигура станува „дама“ и се означува така што се ставаат две фигури една врз друга или се поставува посебна фигура со трета боја. На таблата истовремено можат да постојат повеќе „дами“.

Фигурата „дама“ има право да се движи напред и назад (дијагонално, само по темните полиња) за било колку празни полиња, додека обичните фигури се движат само преку едно празно поле. „Дамата“ може и мора да одзема противнички фигури („дама“ и „обична“) без разлика на оддалеченоста, доколку позади таа фигура има едно или повеќе слободни полиња. „Дамата“ може да биде и одземена.

Победник е оној играч кој ќе ги зароби сите противнички фигури или ги блокирал така да не можат да се движат воопшто. Доколку играчите видат дека со продолжувањето на играта ниту еден од играчите нема да биде победник, можат да ја прекинат играта и да прогласат „Нерешено“.

AL DAMA

DAMA ose MBRETËRESHA është lojë që luhet me dy lojtarë. Çdo lojtar përpiket të „marrë“ të gjitha figurat (gurët) e kundërshtarit ose të vendosë figurat e veta në mënyrë të tillë, që kundërshtari të mos mundë të bëjë asnjë lëvizje.

Loja luhet mbi një tabelë katrore, e ndarë në 64 kuti (fusha), gjysmat të ngjyrosura me ngjyrë të errët dhe gjysmat me ngjyrë të hapur. Loja zhvillohet vetëm në fushat e njëjës ngjyrë; zakonisht në ato të errëtat. Çdo lojtar ka nga 12 figura, të ngjyrosura me ngjyrë të errët dhe të hapur (figura të ngjyrosura me ngjyrë të bardhë dhe të kuqe).

Lojtarët ulen njëri kundrejt tjetrit, duke vendosur tabelën para tyre në pozicion të tillë, që figurat të vendosen në fushat e errëta, që të gjenden përballë tyre. Çdo lojtar vendos figurat e veta në tri rreshta, duke filluar nga skajet e tabelës (Figura 1.).

Lëvizjen e parë, pra lojën e fillon, lojtari me figurat e errëta. Lojtarët bëjnë nga një lëvizje herë njëri e herë tjetri. Të gjitha figurat në fillim janë në pozitë të njëjtë dhe quhen të zakonshme ose të thjeshta. Duke qenë se loja luhet vetëm në fushat e së njëjtës ngjyrë, figurat e thjeshta lëvizin diagonalisht vetëm përpara. Nëse figura e kundërshtarit ndodhet në një fushë që nuk të lejon lëvizjen, atëherë ajo kapërcehet dhe merret (nxirret) nga loja. Me një lëvizje të vetme, kundërshtari mund dhe duhet të marrë aq figura, sa të bëjë të mundur hapjen e rrugës (gjegjësisht fushat) gjatë lëvizjes. Pas çdo figure të kundërshtarit, në çdo rast, duhet të ketë një fushë të lirë. Figurat mund të merren, përpara dhe prapa, si dhe mund të kalojnë duke kërcyer nga njëra diagonale në tjetrën. Gjatë marrjes nuk duhet që të përsëritet e kërcyra gjatë një lëvizjeje mbi figurën e njëjtë, por është e lejuar që të kalohet mbi fushën e njëjtë, nëse ajo është e lirë.

Nëse lojtari nuk merr një a më shumë figura të kundërshtarit, kur ai duhet ta bëjë këtë, atëherë lojtarit i merret figura, që s’e ka marrë figurën e duhur.

Nëse lojtari arrin të vendosë figurat e veta në ndonjë fushë në fund të rreshtit në anën e kundërshtarit, atëherë ajo figurë bëhet Dama, “MBRETËRESHA”, (dhe për të bërë dallimin, vendosen dy figura njëra mbi tjetrën ose vendoset një figurë tjetër me ngjyrë të tretë të re. Gjatë lojës, në fushë mund të vendosen shumë “MBRETËRESHA”.

Figura e “MBRETËRESHËS” ka të drejtë të zhvendoset para-prapa (diagonalisht, vetëm në fushat e errëta) në çdo fushë të zbrazët, si dhe figurat e thjeshta mund të zhvendosen apo të lëvizin vetëm për një fushë të lirë. “MBRETËRESHA” mund dhe duhet të marrë figurat e kundërshtarit

(“MBRETËRESHA” ose të thjeshta) pavarësisht largësisë, në qoftë se pas figurës ka një ose më shumë fusha të lira. Edhe “MBRETËRESHA” është figurë që mund të merret.

Fituesi është ai, i cili i zë figurat e kundërshtarit ose i bllokoi, në mënyrë që të mos të mund të lëvizin. Nëse shihet se vazhdimi i lojës nuk mund të sjellë fitoren e asnjërit prej lojtarëve, ata mund ta ndërpresin lojën, duke e konsideruar barazim.

BUG DAMA

DAMA se играе от двама играчи. Целта е да се вземат всички пулове на противниковия играч или да разположите вашите пулове така, че противникът да не може да направи ход.

Играта се играе на дъска с 64 светли и тъмни квадратчета, които са разположени шахматно. Играе се само в единия цвят полета-обикновено тъмния. Всеки играч получава 12 пула- единият играе с „белите“, а другият- с „тъмните“. Дъската се поставя така, че на всеки играч в долния ляв ъгъл да се пада тъмно поле. Всеки играч нарежда пуловете си в трите реда, които са най-близо до края на дъската (Фигура 1).

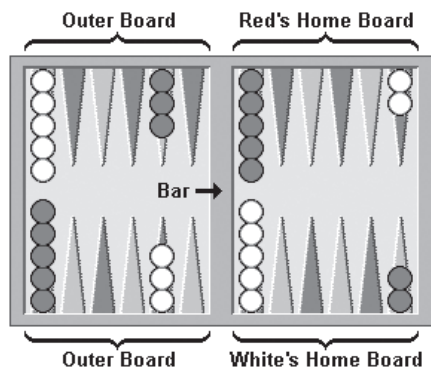
Играчът с тъмните пулове винаги прави първия ход. Играчите правят последователно по един ход. Пуловете се местят напред по диагонал с по едно поле. Когато противников пул се изпречи на пътя, то той може да бъде „взет“. Вземането става с прескачане (пултът се мести по диагонал с две полета) и взетият пул се маха от дъската. В един ход могат да се вземат много противникови пулове. За да бъде взет противников пул зад него трябва да има свободно поле. При взимането на противников пул може да се движим напред и назад, както и по единия и другия диагонал. По време на един ход не може многократно да се прескача (взима)противников пул. Позволено е многократно да се стъпва на едно и също свободно поле. След като играчът е взел всички възможни противникови пулове (или поне тези, за които е събразил) по време на един ход или е направил „обикновен“ ход, то след това играе другия играч.

Когато играч успее да сложи пул на последния ред на противоположната страна, то този пул се превръща в „дама“. Отбелязва се като се поставят два пула един върху друг или се постави пул в трети цвят. Един играч може да има повече от една дама.

Дамата може да се движи напред и назад по диагонал по няколко полета едновременно, за разлика от обикновените пулове, които могат да се предвиждат само с по едно поле. Дамата може и трябва да взима противникови пулове и дами. Самата тя също може да бъде взета.

Победител е този играч, който успее да вземе всички противникови пулове или така да ги блокира, че те да не могат да се местят. В случай, че играчите преценят, че нито един от тях не може да спечели играта, то тя може да зъвърши и на равно.

Backgammon



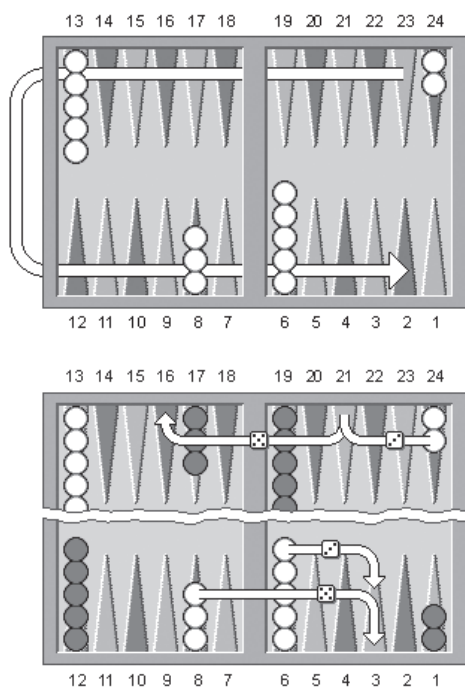
Picture 1. Initial position of the figurines

Crtež 1. Početni raspored figura na tabli

Цртеж 1. Почетен распоред на фигурите на таблата

Figura 1. Radhitja fillestare e figurave në tabelë

Фигура 1. Първоначална подредба на пуловете



Picture 2. Direction of the movement of the white draughts. Black draughts move into the opposite direction

Crtež 2. Pravac kretanja belih kamenčića. Braon kamenčići se kreću u suprotnom pravcu.

Цртеж 2. Правец на движење на белике плочки. Сивите плочки се движат во спротивен правец.

Figura 2. Drejtimi i lëvizjes së gurëve të bardhë. Gurët kafe lëvizin në drejtimin e kundërt.

Фигура 2. Посока на движење на белите пулове. Черните се движат в обратна посока.

Figure 3. Two ways you can play with the white pieces when you throw 5 and 3

Crtež 3. Dva načina na koje bele figure mogu odigrati kada su na stranama kocke dobijeni brojevi 5 i 3

Цртеж 3. Два начина како белите фигури можат да се движат кога на коцките се добиени бр. 5 и 3

Figura 3. Dy mënyra për të lëvizur gurët e bardhë, kur te zaret kanë rënë numrat 5 dhe 3.

Фигура 3. Два начина за отиграване на 5 и 3 с белите пулове

ENG BACKGAMMON

Objective: To be the first person to bear off all of his/her draughts.

The players must move their draughts according to the numbers shown on the dice. Backgammon is played so that you move your draughts in the directions from your opponent's home board to your home board (Picture 1.). As soon as all of your draughts are in your home board you can begin to remove draughts from the board (the bear off).

To start off a game of backgammon, you and your opponent each throw a single dice. The player with the highest number moves first, using the number from both dice rolled to move his or her draughts.

In the case the same number appears on both dice, the players keep rolling their dice until they get different numbers. After the initial move, the opponents alternate turns and roll two dice each time.

You must always move your draughts forward around the board according to the numbers shown on the dice (pips). (Picture 2.) There are four rules controlling the movement of draughts: the numbers on the dice are considered two separate moves. You can use the full amount to move one draughts or you can use each of the two numbers to move separate draughts. Say for example that you roll a five and a three. This means that you can move one draughts eight spaces, or move one checker five spaces and another draughts three spaces. (Picture 3.) You can move a draughts to any point that is occupied by your own draughts or to a point that has max one of your opponent's draughts on it. In other words, you may not move a draughts to a point where your opponent has two or more draughts. If you roll the dice and the same number comes up on both dice (also called rolling doubles) you may move double the amount shown. Say for example that you roll a double five. Then you may

move five points four times, in a any possible combination. The player who rolls the most doubles usually wins the game. If possible you must use the full roll, including doubles. If you can only play one of the two numbers, you must use higher of the two numbers. If you roll doubles, you must use as many of the four moves as possible.

Points: When two or more draughts are on the same point this is considered a made point (also known as an owned point). Your opponent may not land on a made point but can jump over it and move beyond the point in question. You can have as many draughts you want on any one point. When you have two or more owned points in a row this called a prime. A prime consistin of six points is called a full prime. Any opposing draughts behind this prime are trapped for as long as the full prime stays unbroken.

Blots: A single draught on a point is known as a blot. Draughts of opposite colours may not inhabit the same point. A blot is removed if an opponent lands on it (a hit). The draught is moved to the bar.

The bar: The middle strip that divides the inner and outer boards makes up the bar. When a draughts is placed on the bar, it stays out of play until it's entered in your opponent's inner board. You can re-enter your draughts from the bar if the numbers shown on the dice correspond to a point not occupied by two or more of your opponent's draughts. If you have one or more draughts on the bar, all of these must be re-entered to the board before you may move your other draughts. Should you have any unused numbers on the dice after re-entering your draughts, these may be used to move your draughts on the board.

In case you are unable to enter because the points indicated by the dice, the turn goes to your opponent.

The bear off: The final stage in a backgammon game is when you remove your draughts from your home board. This is called the bear off. You may start this proces once all of your 15 draughts have made it ti the home board.

You bear off your draughts according to dice you throw. Say for example that you role a 4-3. Then you are able to take draughts off the 4-point and another of your 3-point, assuming you have draughts on those points.

During the bear off proces you still have to use your entire roll. This means that if you roll a four and have no draughts on the 6-point, 5-point or 4-point, you must take draughts off the next highest point with draughts on it. Also, if you roll a five and have no draguhts on the 5-point but you do have a draughts on the 6-point, you must move the draughts from your 6-point to your 1-point.

However, you don't have to bear a draughts off should you have another legal move to make. This might be useful when your opponent is on the bar or owns a point in your board.

SRB/BiH/MNE БЕКГЕМОН

Backgammon je igra za dva igrača, za koju je potrebna i sreća i veština. Cilj igre je ukloniti sve svoje figure sa table pre drugog igrača.

Igra se na tabli, figurama koje su bele i braon boje. Figure se zovu **kamenčići**. Tabla ima 24 polja u vidu izduženih trouglova, koja se zovu **tačke**.

Po sredini table je označena pregrada- koja se zove **traka** i koja uzdužno deli tablu na **dvorište i kuću**. Svaki igrač ima na svojoj strani table 6 tačaka u dvorištu (na svojoj levoj strani) i 6 tačaka u kući (na svojoj desnoj strani). To znači da su tačke na table rasporedjene u četiri grupe : **kuća protivnika, dvorište protivnika, dvorište i kuća**.

Svaki igrač ima u početku 15 kamenčića, bele ili braon boje i par kocki, na čijim stranama su brojevi od 1 do 6. (Slika 1.)

Igra počinje tako što svaki igrač baci po jednu kocku. Prvi potez ima igrač na čijoj kocki se pokazao veći broj. Nakon toga, igrači igraju naizmenično, a svaki igrač baca dve kocke. Brojevi na kockama određuju koliko daleko igrač može da pomeri kamenčiće. Kamenčići se pomeraju u smeru suprotnom od kretanja kazaljki na satu. (Slika 2.)

Najpre se kamenčić pomeri za onoliko tačaka koliko se pojavilo na prvoj bačenoj kocki, a zatim se taj isti ili neki drugi kamenčić pomeri za još

onoliko tačaka koliko se pojavilo na drugoj kocki. (Slika 3.) Cilj je sprovesti sve svoje kamenčiće po tabli do svoje kuće i onda ih ukloniti sa table.

Ako igrač dobije isti broj pri bacanju obe kocke, onda može pomerati kamenčiće za onoliko broj tačaka koliko iznosi udvostručen broj dobijen bacanjem kocke.

Kamenčići se mogu pomerati preko tačaka koje zauzima protivnik. Međutim, igrač može da postavi kamenčić samo na **otvorene tačke**, tj., na tačke koje sadrže njegove kamenčiće ili manje od dva protivnikova kamenčića. Tačka sa dva ili više protivnikova kamenčića je zabranjena. Ako zatvorena tačka dozvoli korišćenje samo jednog bacanja, mora se iskoristiti veći broj. Ukoliko nijedno bacanje nije moguće, propušta se red u bacanju.

Tačka na kojoj se nalazi jedan kamenčić naziva se **slaba tačka**. Igrač može da postavi svoj kamenčić na slabu tačku drugog igrača i da izbaci protivnički kamenčić na sredinu table- na traku. Ako igrač ima kamenčiće na traci, mora sve da ih vrati na tablu, da bi mogao da pomena druge kamenčiće. Postavlja ih u kuću protivnika, na otvorena mesta, prema brojevima određenim kockom. Ako je na tabli protivnika zatvoreno svih 6 tačaka, onda je igrač zaglavljen na traci i mora da sačeka dok protivnik stvori otvorenu tačku.

Igrač ima pravo da ukloni kamenčiće sa daske samo ako se svi njegovi kamenčići nalaze u kući. Kamenčići se uklanjaju tako što ih igrač pomena van table nadesno.

Svaka igra vredi jedan poen. Ako jedan igrač ukloni sve kamenčiće, a protivnik nije uklonio nijedan kamenčić, taj igrač dobija dvostruki iznos poena za igru. Ako jedan igrač ukloni sve kamenčiće, dok protivnik nije uklonio nijedan i još ima kamenčić na traci ili na delu table igrača koji je uklonio sve kamenčiće, onda igrač koji je uklonio sve svoje kamenče dobija trostruki iznos poena.

МАК БАКГЕМОН

БАКГЕМОН е игра за двајца играчи, за која се потребни и среќа и вештина. Целта на играта е да се тргнат сите свои фигури од таблата пред другиот играч.

Играта се игра на табла, фигурите се со бела и со сива боја. Фигурите се нарекуваат **плочки**. Таблата има 24 полиња во вид на продолжени триаголници, кои се нарекуваат **точки**. (Цртеж 1)

На средината на таблата има преграда , која се нарекува лента и која надолжно ја дели таблата на двор и куќа. Секој играч на својата страна од таблата има 6 точки во дворот (на својата лева страна) и 6 точки во куќата (на својата десна страна). Тоа значи дека точките на таблата се распоредени во 4 групи: **куќа на противникот, двор на противникот, двор и куќа**.

Секој играч има на почетокот 15 плочки, бели или сива боја и пар кockи, на чии страни има бројки од 1 до 6.

Играта започнува така што секој играч фрла по 1 кockа. Прв на потег е играчот со поголема бројка на кockата. Потоа се игра наизменично, а секој играч фрла по 2 кockи. Броевите на кockите одредуваат колку далеку играчот смеа да ги помести плочките. Плочките се поместуваат спротивно од смерот на движење на стрелките на часовникот. (Цртеж 2.)

Прво плочката се поместува за толку точки колку што се појавило на првата фрлена кockа, а потоа таа истата плочка или некоја друга се поместува за онолку точки колку што покажува втората кockа. (Цртеж 3) Целта е сите свои плочки преку таблата да се донесат до својата куќа и потоа да се отстранат од таблата.

Ако играчот добие исти бројки на двете кockи, тогаш плочките може да ги помести за онолку точки колку што е двојно добиениот број на двете кockи.

Плочките смеат да се поместуваат преку точкитеој ги завземал противникот. Меѓутоа играчот може да се постави плочка само на **отворена точка**, т.е. на точки на кои сопствените плочки ги има или има помалку од две противнички плочки. Точки со 2 или повеќе противнички плочки е забранет. Ако затворената точка дозволи користење само на едно фрлање, мора да се користи поголемиот

број. Доколку ниедно фрлање не е возможно, се пропушта ред во фрлањето.

Точката на која се наоѓа една плочка се на рекува **слаба точка**. Играчот може да постави своја плочка на слабата точка на другиот играч и да ја испри противничката плочка на средината на таблата. Доколку играчот има плочки на лентата, мора сите да ги врати на таблата за да може да ги поместува останатите плочки. Ги поставува во куќата на противникот, на отворени места, према броевите одредени со коцките. Ако на таблата на противникот се затворени сите 6 позиции, тогаш играчот е заглавен на лентата и ќе мора да причека додека противникот не отвори една слободна точка.

Играчот има право да ги тргне сите плочки од таблата само ако сите негови плочки се на оаџа во куќата. Плочките се отстрануваат така што играчот ги поставува десно од таблата.

Секоја игра носи 1 поен. Ако еден играч ги отстрани сите свои плочки, а противникот играч не отстранил ниту една плочка, тогаш тоа е двоен поен. Ако еден играч ги отстрани сите свои плочки, додека противникот играч не отстранил ниту една, а има уште плочки на лентата или на таблата на делот на играчот кој ги отстранил сите плочки, тогаш играчот кој што ги отстранил сите плочки добива троен поен.

AL TAVËLL

TAVËLL është një lojë për dy lojtarë, për të cilën nevojitet shumë fat dhe aftësi. Qëllimi i lojës është të largosh të gjitha figurat nga tabela përpara se ta bëjë kundërshtari.

Loja luhet në një tabelë me figura që janë me ngjyrë të bardhë dhe kafe. Figurat quhen **gurë**. Tabela ka gjithsej 24 shenja në formë trekëndëshi të zgjatur, të quajtura **pika**.

Tabela ka në mes një ndarje, të quajtur **shirit (barrierë)**, e cila e ndan atë në dy fusha: **kopshti** dhe **shtëpia**. Çdo lojtar ka përpara vetes 6 pika në kopsht (në anën e tij të majtë) dhe 6 pika në shtëpi (në anën e tij të djathtë). Kjo do të thotë se pikat në tabelë ndahen në katër grupe: kopshti e shtëpia e lojtarit dhe kopshti e shtëpia e kundërshtarit.

Çdo lojtar në fillim ka 15 gurë, të bardhë ose kafe dhe dy zare, në të cilët janë shënuar numrat nga 1 deri në 6. (Figura 1)

Për të filluar lojën lojtarët hedhin nga një zar. Lëvizjen e parë e bën lojtarit, të cilit i bie numri më i madh. Pas kësaj, lojtarët luajnë me rradhë, një herë njëri, një herë tjetri, duke i hedhur të dy zaret njëkohësisht. Numrat e zareve tregojnë sa larg mund t'i zhvendosë gurët e tij lojtarit. Lëvizja e gurëve kryhet në drejtim të kundërt të lëvizjes së akrepave të orës. (Figura 2)

Gurin e parë e lëvizim aq pika, sa ka rënë numri te njëri nga zaret dhe, pastaj, atë ose ndonjë gur tjetër e lëvizim aq pika, sa ka rënë numri te zari tjetër. Qëllimi është që të gjithë gurët t'i lëvizësh te shtëpia, derisa t'i nxjerrësh nga fusha. (Figura 3)

Në rast se të dy zaret bien numra të njëjtë, atëherë lojtarit ka të drejtë të lëvizë dy herë të njëjtën vlerë për çdo zar, pra të lëvizë dyfishin e shumës që tregojnë zaret.

Gurët mund të zhvendosen mbi gurët e kundërshtarit, por lojtarit mund ta vendosë gurin te pika vetëm nëse ajo është lirë, pra, në pikat që janë gurët e tij ose 2 pika larg pikave të kundërshtarit. Pika me dy ose më shumë gurë është e ndaluar. Nëse pika e mbyllur lejon përdorimin e vetëm një hedhjeje, duhet të përdoret numri më i madh. Nëse asnjëri nga numrat që bie nga hedhja e zareve nuk mund të përdoret nga lojtarit, radha i kalon kundërshtarit.

Pika në të cilën ndodhet një gur quhet pikë e dobët. Lojtarit mund ta vendosë gurin në pikën e dobët të kundërshtarit dhe kështu, ta largojë gurin e tij në mes të shiritit. Nëse lojtarit ka gurë në mes të shiritit, duhet t'i kthejë të gjithë që të mund t'i lëvizë. I vendos te shtëpia e kundërshtarit, në vende të lira, sipas numrave të përcaktuar me short. Nëse te kundërshtari janë të zëna që të gjashta pikat, atëherë lojtarit është i bllokuar dhe duhet të presë gjersa të lirohet ndonjëra nga pikat.

Lojtarit ka të drejtë ta largojë gurin nga pikat vetëm nëse të gjithë gurët e tij ndodhen në shtëpi. Lojtarit i largon gurët duke i vendosur jashtë

në të djathtë. Çdo lojë vlen një pikë. Nëse një lojtar i largon të gjithë gurët ose nëse kundërshtari nuk ka larguar asnjë gur, atëherë lojtarit fitues i dyfishon pikët e lojës. Nëse lojtarit i largon të gjithë gurët, kurse kundërshtari nuk ka larguar asnjë nga gurët e vet dhe ka gurë që gjenden edhe të shiritit atëherë lojtarit fitues i trefishohet pikët e fituara.

BUG ТАБЛА

ТАБЛА (ОБИКНОВЕНА ТАБЛА) се играе од двама души. Играта изисква освен късмет и различни умения и способности. Целта на играта е играчът да „вземе“ първи своите пулове.

Играе се на дъска с бели (светли) и черни (тъмни) пулове и 2 зара. Дъската има 24 полета във формата на продълговати триъгълници, наречени позиции. Дъската е разделена на 4 сектора по 6 позиции. Секторът от ляво към играча се нарича „двор“, този от дясно- „къща“, а секторите от далечната страна- съответно противников „двор“ и „къща“. Първоначално всеки играч има 15 пула от един цвят. (Фигура 1)

В началото на играта всеки играч хвърля по един зар. Първи на ход е този, който е хвърлил по-големия зар. След това всеки играч последователно хвърля двата зара. Числата в зара показват с колко позиции може да се преместят пуловете. Играе се в посока обратна на часовниковата стрелка. (Фигура 2)

Пуловете се местват по следния начин- един пул се мести с толкова позиции, колкото показва единия зар, а след това се мести или същия пул, или друг с толкова позиции, колкото показва другия зар. Целта е да се приберат всички пулове в „къщата“ и да се „вземат“. (Фигура 3)

„Чифт“ е когато се хвърлят две еднакви числа. В този случай зарът се удвоява. Т.е. ако един играч хвърли две четворки- играе четири четворки.

При местенето на пуловете може да се прескачат противникови пулове. Пуловете могат да „стъпват“ само на свободни позиции, на такива с наши пулове или на позиции, на които има един противников пул. Ако на дадена позиция има 2 или повече противникови пула (капия), то на нея не може да се „стъпи“. Ако може да отиграем само единия зар, то играем него, а другия го пропускаме. Ако не може да играем нито един зар- пропускаме реда си.

Когато стъпим с наш пул върху единичен пул на противника казваме, че го „ударяме“ и този пул се връща в изходна позиция - в нашата „къща“. За да го вкара противникът отново в игра трябва да го постави на свободна позиция в нашата „къща“ - позицията се определя от зара. Например ако има ударен пул и играчът хвърли 2 и 6, то може да го постави на позиция 2 или 6 в противниковата „къща“ (стига да са свободни) и да отиграе другия зар. Играч, който има ударени пулове и не може да ги вкара в игра, не играе с другите пулове. Т.е. първо трябва да вкараме всички ударени пулове в игра и след това може да продължим да играем. Позициите се броят от външната страна на дъската.

Когато приберем всички наши пулове в нашата „къща“ започваме да ги взимаме- т.е. да ги махаме от дъската. Взимането става в зависимост от хвърления зар. Позициите отново се броят от външната страна на дъската. Например ако хвърлим 4 и 2 взимаме по един пул от позиции 4 и 2. Не е задължително да се взимат пулове- могат и да се местват в „къщата“. Например при същия зар- 4 и 2 може да вземем 2 и да преместим пул от позиция 5 върху позиция 1. Зар 4 и 2 може да се отиграе също и като се вземе един пул от позиция 6. Местим „2“ и взимаме „4“. Задължително е да се отиграе даден зар, ако има възможност за това. В случай че хвърлим число, върху която позиция няма пул, и нямаме пулове върху по-големите позиции, то взимаме пул от следващата по големина позиция. Например ако хвърлим 5, а имаме пулове само на позиции 1,2 и 4- взимаме пул от позиция 4.

Победител в играта е този, който първи вземе пуловете си. Всяка победа носи една точка. Ако даден играч вземе всичките си пулове, а противникът не е взел нито един- това се нарича „марс“ и носи две точки. В случай, че единия играч вземе всичките си пулове, а противникът има още пулове в „къщата“ на първия играч- то тогава победителят получава три точки.