

Dáma

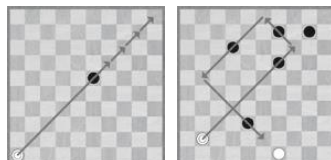
○○○

Ajánlott életkor: 6+ **Játékosok száma:** 2 fő **Játékidő:** 10-20 perc**Játék tartalma:** a Dáma tábla, 20-20 figura színenként.**A játék célja:** az ellenfél összes figuráját elfogni.**A játék menete:** Véletlenszerűen döntsük el, melyik játékos játszik a fehér színrel! A játékosok a hozzájuk legközelebb eső négy sor fekete mezőire teszik fel a figuráikat. A fehér kezd. A két játékos felváltva követi egymást.**A figurák mozgatása**

- Mindig csak előre léphetünk, átlósan. Amikor egy figura eléri az átellenes szélső sort, királlyá változik. Ezt úgy jelöljük, hogy "megkoronázzuk" egy másik figurával, ami nincs játékban.
- A királyok is átlóban lépnek, de egy vagy több mezőt is akár.

Elfogás: Ha lehetőség van rá, hogy elfogd az ellenfél egy figuráját, ezt meg is kell tenned. Ellenkező esetben ő fogja elfogni a tiédet, és még jól ki is nevet! Az elfogott figurák kikerülnek a játékból.**A gyalogok:** A korona nélküli figurák, a gyalogok, átlóban előre vagy hátra lépve foghatják el az ellenfél figuráit. Ehhez át kell ugraniuk azt, de ez csak akkor lehetséges, ha az átugrandó figura mögötti mező üres.

Ha az elfogás után hasonló felállás alakul ki, a játékos folytathatja az ellenfél figuráinak elfogását a fent leírt módon. Utána az ellenfél következik.

A királyok: A királyok átlóban előre, vagy hátra lépve foghatnak el figurákat. Ehhez át kell őket ugraniuk (akár egy, akár több mező távolságból), ha legalább egy mező az átugrandó figura mögött üres. Elfogás után a király irányt változtatva folytathatja az elfogást, ha a felállás ezt lehetővé teszi. Utána az ellenfél következik.**Vigyázat:** azt a lépést kell megtenned, amivel a legnagyobb számú figurát tudod elfogni. (A király egy figurának számít).**Győzelem:** Egy játékos akkor győz, ha az ellenfél összes figuráját elfogja, vagy ha az ellenfél nem tud lépni, amikor sorra kerül.

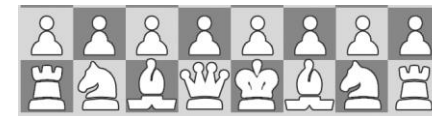
A játék döntetlennel zárul, ha egy játékos ugyanazt a lépést hajtja végre háromszor egymás után, vagy ha egyik játékos sem fog el egy figurát sem 20 lépés alatt.

SAKK

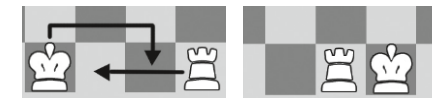
○○○

Ajánlott életkor: 6+ **Játékosok száma:** 2 fő **Játékidő:** 20-30 perc**Tartozékok:** a Sakktábla, 16-16 figura színenként.**A játék célja:** leütni az ellenfél királyát, vagyis mattot adni.**A játék menete:** Véletlenszerűen döntsük el, melyik játékos játszik a fehér színrel. A táblát úgy helyezzük el, hogy a játékosok előtt a jobb sarokba világos mezők kerüljenek. Majd mindkét játékos felállítja a figuráit.

A királynők mindig a saját színű mezőkre kerülnek és egymással szemközt állnak. A fehér kezd. A játékosnak mindig lépnie kell, amikor sorra kerül, nincs "passz". A játékosok felváltva lépnek, mindig egy figurával.

**A figurák mozgatása:**

A figurák soha nem léphetik át egymást (kivéve a huszár).

Rövid sáncolás:**A király** a legfontosabb figura a játékban. A király egy mezőt léphet bármely irányba, és végrehajthat egy különleges lépést, a **sáncolást**.

Ez a király és a bástya egyidejű mozgatását jelenti, ha:

- se a bástya, se a király nem lépett még a játék során
- nem áll közöttük másik figura
- a király nincs sakkban

Hosszú sáncolás:**A királynő** a legerősebb figura mind közül. Bármely irányba léphet bármennyi mezőt.**A bástya** bármennyi mezőt léphet hosszában vagy szélétében.**A futó** bármennyi mezőt léphet átlós irányban.**A huszár** három mezőt léphet. Egyet, vagy kettőt hosszában (vagy szélétében), a többit erre merőlegesen. Tekinthejük úgy, mint egy L-alakú lépést. A huszár az egyetlen figura, amely átugorhat másik figurákat.**A gyalog** mindig csak előre léphet, egy mezőt, hátrafelé sohasem. A legelső lépésénél minden gyalog két mezőt léphet előre. Ha egy gyalog eléri az átellenes legszélső sort, lecserélhető egy azonos színű, a játékos által választott másik figurára (király kivételével).**Leütés:** Egy figura kikerül a játékból, ha az ellenfél egy figurája arra a mezőre lép, amit elfoglalt. Ezt hívjuk leütésnek. Az ütő figura ugyanúgy lép, mint bármely más esetben, a gyalog kivételével, aki csak átlósan előre tud ütést végrehajtani.**A király sakkba kerül**, ha olyan felállás jön létre, ahol a következő lépésben az ellenfél egy figurája le tudja ütni. Ekkor az ellenfél bemondja, "sakk". (A királyt tilos sakk állásban hagyni.)**A király mattot kap (sakk matt):**

- ha nem tud úgy kilépni egy sakkból, hogy megint sakkba ne kerülne
- ha a játékos nem tud a királyt és az ellenfél sakkadó figurája közé egy másik figurát léptetni
- ha a játékos nem tudja a sakkadó figurát leütni

Győzelem: Az a játékos nyeri a játékot, aki elsőként ad mattot az ellenfél királyának.**A sakk döntetlennel végződik, ha:**

- "patthelyzet" alakul ki, vagyis az egyik játékos nincs sakkban, de bármely lépés végrehajtásával sakkot kap
- örökös sakk alakul ki (a védekező fél bármit lép, arra folyamatosan és védhetetlenül sakkot kap)
- ugyanaz a felállás alakul ki a táblán háromszor
- a játékosoknak nincs elég táblán maradt figurája matt adásához
- 50 lépés történt meg leütés vagy gyalog mozgatása nélkül