



# Kabe

## Mängu osad

- 12 tumedat nuppu;
- 12 heledat nuppu;
- 1 mängulaud.

### Mängu eesmärk

Mängijad üritavad ära võtta kõik vastase nupud või tekitada olukorra, kus vastane ei saa teha ühtegi legaalselt käiku.

### Ettevalmistus mänguks

Mängijad istuvad vastastikku ning asetavad mängulaua endi vahele nii, et mängijapoolses ääres on tume nurgaväli vasakul pool. Mängijad valivad värvid ja asetavad 12 oma värvi mängunuppu kolme endale lähima rea tumedatele väljadele (vt joonist). Alustab tumedate nuppudega mängija.

### Mängu käik

Liigutakse ainult tumedatel väljadel. Mängijad teevad käike kordamööda, liikudes ühe vabalt valitud oma nupuga diagonaalselt edasi. Liikuda ei tohi väljadele, millel on mängija enda või vastase nupp. Kui mängija nupust järgmisel tumedal diagonaalsel väljal asub vastase nupp ja sellest järgmine tume väli samal diagonaalil hõivamata, hüppab mängija oma nupuga üle vastase nupu ehk „võtab“. Ühe käigu ajal võib võtta ka mitu vastase nuppu ja liikuda erinevatesse suundadesse. Selleks peab olema iga võetava vastase nupu taga vaba ruut, millel saab vahepeal maanduda. Kõik võetud nupud eemaldatakse mängulaualt. Tagurpidi liikuda ja võtta ei ole lubatud.

Kui mängija nupp jõuab liikudes mänguvälja vastasküljele (viimasele reale), asetatakse tema peale teine sama värvi kabenupp ja nupust saab „tamm“. „Tamm“ võib liigutada diagonaalseid tumedaid liine mööda kõigile tumedatele väljadele, nii edasi- kui tagurpidi. Kui „tamm“ hüppab üle vastase mängunupu, et seda ära võtta, peab vastase nupu taga olema vaba tume ruut, millele „tamm“ maandub. Mängijal võib olla mitu „tammi“. Kui mängija jõuab oma nupuga käigu keskel viimasele reale, lõpeb käik nupu „tammiks“ muutumisega.

Võtmine on alati kohustuslik. Kui mängija saab oma käigul võtta mitme nupuga, võib ta ise otsustada, millise nupuga käik sooritada. Kui mängija ei märka oma käigukorra ajal võimalust mõni vastase nupp ära võtta, võib vastane oma käigukorra ajal tule all olnud nuppu liigutada.

### Mängu lõpp

Võidab mängija, kes on võtnud ära kõik vastase nupud või tekitanud olukorra, kus vastane ei saa teha ühtegi legaalselt käiku. Kui kummalgi mängijal puudub võimalus võita, lõpeb mäng viigiga.

### Variandid

#### Äraandmine

Selles huvitavas mänguversioonis võidab mängija, kes suudab esimesena oma nuppudest vabaneda. Seega on eesmärgiks liigutada oma nuppe nii, et vastane oleks sunnitud neid ära võtma. Ka selles mänguversioonis on nupu võtmine alati kohustuslik ja rakendatakse tavalise kabe reegleid.

#### Hunt ja lambad

Mängijad loosivad, kes mängib hunti. See mängija saab ühe tumeda nupu ja asetab selle suvalisele tumedale väljale mängulaual. Teine mängija saab neli valget nuppu ja asetab need endapoolse rea tumedatele väljadele. Lambaid võib liigutada ühe tumeda välja võrra diagonaalselt edasi, hunti võib liigutada ühe tumeda välja võrra diagonaalselt edasi või tagasi. Käike tehakse kordamööda. Lambad üritavad hundi nii ümber piirata, et ei saa edasi liikuda. Hunt üritab lammaste piiramisrõngast läbi pääseda. Kui tal see õnnestub, on hunt mängu võitnud, sest lambad ei saa tagasi liikuda.

# Veski

## Mängu osad

- 12 tumedat nuppu;
- 12 heledat nuppu;
- 1 mängulaud.

### Mängu eesmärk

Mängijad üritavad moodustada oma nuppudest kolmeseid ridu ehk veskeid ning takistavad vastastel veskite moodustamist. Kui mängijal õnnestub moodustada kolmest nupust koosnev horisontaalne või vertikaalne rida (veski), võib ta mängulaualt eemaldada ühe vastase nupu.

### Ettevalmistus mänguks

Mängijad valivad värvid ja võtavad 9 oma värvi mängunuppu. Alustab heledate nuppudega mängija. Ta asetab ühe oma nupu mõnele joonte ristumiskohale mängulaual. Seejärel asetab oma nupu tumedate nuppudega mängija. Nuppe asetatakse seni, kuni mõlemad mängijad on kõik oma nupud lauale asetanud.

Nuppe lauale asetades üritavad mängijad moodustada veski — kolm sama värvi nuppu ühes horisontaalses või diagonaalses reas. Vastase ülesandeks on takistada veski moodustamist ja asetada oma nuppe nii, et rea moodustamist segada. Kui mängija suudab moodustada lauale kolmest oma nupust vertikaalse või horisontaalse rea, on tal õigus eemaldada üks vastasmängija nupp. Kui kõik mängunupud on lauale asetatud, hakkavad mängijad tegema kordamööda käike, liigutades üht oma nuppu ühe koha võrra (kõrvalasuva tühjale kohale mängulaual). Mängijate ülesandeks on käike tehes moodustada oma nuppudest veski või takistada vastast veski moodustamisel.

Kui mängija on moodustanud veski, võib ta mängulaualt eemaldada ühe vastase mängunupu. Eelisjärjekorras tuleb laualt eemalda need nupud, mis ei ole osa veskist. Veskit saab avada, liigutades ühe kolmest nupust reast minema. Nüüd on vastasel võimalik veskit rünnata, kuid järgmise käigu ajal on mängijal jälle võimalik oma veski sulgeda. Ideaalne on moodustada topeltveski (vt joonist): mängija avab ühe veski, mille tulemusel sulgeb teise. Nii saab edasi-tagasi käike tehes eemaldada iga käiguga mängulaualt ühe vastase nupu.

Kui kõik vastase nupud, mis ei ole veskis, on eemaldatud, võib hakata eemaldama nuppe, mis on veskis. Kui mängijal on laual järel vaid kolm nuppu, võib ta tavakäigu asemel hüpata suvalisele vabale kohale mängulaual.

### Mängu lõpp

Kaotab mängija, kellel on järel vaid kaks nuppu (tal ei ole võimalik enam veskeid moodustada). Kaotada võib ka kolme või enama nupuga, kui vastane on kõik nupud blokeerinud ja nendega ei ole võimalik käia.

### Variandid

#### Segaveski

Selles versioonis ei ole nuppude asetamine ja nendega käimine eraldi faasid. Seega võivad mängijad ise otsustada, kas nad asetavad mängulauale uue nupu või liigutavad juba mängulaual olevat nuppu.

#### Tseiloni veski

Kehtivad tavamängu reeglid järgmise muudatusega: kui mängija moodustab nuppe lauale asetades veski, ei saa ta eemaldada vastase nuppu, vaid saab ühe lisakäigu. Kui mängija moodustab nuppu laual liigutades veski, eemaldab ta laualt ühe vastase nupu ja teeb seejärel ühe lisakäigu.