



Šaškės

Žaidimo rinkinys

- 12 juodų šaškių;
- 12 baltų šaškių;
- 1 žaidimo lenta.

Žaidimo tikslas

Žaidėjai stengiasi nukirsti visas priešininko šaškes arba užblokuoti jas taip, kad priešininkui nebeliktų ėjimų.

Pasiruošimas

Žaidėjai atsideda vienas priešais kitą ir priešais ant stalo padėtą žaidimo lentą taip, kad savo kairiajame lentos kampe turėtų po tamsų laukelį. Žaidėjai pasirenka spalvą ir pasiima po 12 šios spalvos šaškių. Abu žaidėjai išdėlioja savo šaškes ant tamsių langelių pirmose trijose žaidimo lentos eilėse (žr. paveikslėlį). Pirmasis pradeda žaidėjas, žaidžiantis juodomis šaškėmis.

Kaip žaisti

Žaisti galima tik ant tamsių langelių. Žaidžiama paeiliui, žaidėjams paeinant viena iš šaškių po vieną langelį įstrižai pirmyn. Negalima atsistoti ant tų langelių, kur stovi jūsų pačių ar priešininko šaškė. Kai tik šaškė patenka į langelį, besiribojantį su langeliu, kuriame yra priešininko šaškė, o langelis įstrižai už priešininko šaškės yra tuščias, priešininko šaškė turi būti peršokta ir paimta — tokiu būdu „nukirsta“. Galima peršokti ir kelias priešininko šaškes (keičiant ir judėjimo kryptį), jeigu įstrižai už kiekvienos iš šių šaškių esantis langelis yra tuščias. Visos nukirstos šaškės nuimamos nuo lentos. Negalima judėti ir kirsti atgal.

Šaškė, patekusi į pirmąją priešininko eilę, pavirsta dama ir karūnuojama ant jos uždėdant kitą tos pačios spalvos šaškę, kuri jau buvo nukirsta anksčiau. Priešingai nei paprasta šaškė, dama gali judėti ir kirsti ir pirmyn, ir atgal. Žinoma, dama, kaip ir bet kuri kita šaškė, gali peršokti kelias šaškes iš eilės ir gali būti nukirsta. Žaidėjas gali turėti keletą damų.

Jeigu žaidėjo pozicija tokia, kad reikia kirsti priešais esančią šaškę, jis privalo taip ir padaryti. Jeigu daugiau nei viena žaidėjo šaškė gali kirsti priešais esančią šaškę, jis gali pasirinkti su kuria šaške judėti. Jeigu žaidėjas nepastebi galimybės nukirsti priešininko šaškę, priešininkas gali kirsti turėjusią žaidėjo šaškę nuimti, neprarasdamas ėjimo.

Žaidimo pabaiga

Laimi žaidėjas, pirmas nukirtęs visas priešininko šaškes, arba kai jo priešininkas nebegali judėti nei viena iš likusių šaškių, nes jos yra užblokuotos.

Variantai

Kirstukas

Šį įdomų žaidimo variantą laimi žaidėjas, pirmasis praradęs visas šaškes. Taigi žaidimo tikslas yra manevruoti savomis šaškėmis taip, kad priešininkas būtų priverstas jas nukirsti, nes šio varianto metu šaškes taip pat privaloma kirsti, kai tik tai įmanoma. Kitais atvejais galioja originaliojo žaidimo taisyklės be pakeitimų.

Vilkas ir avys

Žaidėjai meta burtus, kad nuspręstų, kuris bus vilkas. Jis turi vieną juodą šaškę. Kitas žaidėjas turi keturias baltas šaškes, reiškiančias avis, ir pastato jas ant juodų langelių pirmoje eilėje. Žaidimo pradžioje vilką galima padėti ant bet kurio laisvo juodo langelio. Visos avys gali judėti tik pirmyn po vieną langelį įstrižai, o vilkas gali judėti po vieną langelį pirmyn ir atgal. Žaidžiama paeiliui. Avys stengiasi apsupti vilką, kad jis nebeturėtų ėjimų, o vilkas bando prasiveržti pro avių grandinę ir atsidurti už jų. Jeigu jam pavyksta, jis laimi žaidimą, nes avys negali judėti atgal.

Malūnas

Žaidimo rinkinys

- 12 juodų šaškių;
- 12 baltų šaškių;
- 1 žaidimo lenta.

Žaidimo tikslas

Žaidėjai stengiasi pastatyti kuo daugiau malūnų arba užblokuoti visas priešininko figūrėles. Kiekvieną kartą, kai žaidėjui pavyksta tris vienodus figūrėles sudėti į eilę (malūną), jis gali nuimti vieną priešininko figūrėlę.

Pasiruošimas ir žaidimo eiga

Žaidėjai pasirenka spalvą ir pasiima po 9 šios spalvos figūrėles. Pirmasis pradeda žaidėjas, žaidžiantis baltomis figūrėlėmis. Jis padeda figūrėlę ant bet kurio tuščio susikirtimo taško lentoje. Tada žaidžiančio juodomis figūrėlėmis žaidėjo eilė, ir taip paeiliui, kol abu žaidėjai ant lentos sudeda visas 9 savo figūrėles.

Dėdami figūrėles abu žaidėjai stengiasi pastatyti malūną — tai yra trys tos pačios spalvos figūrėlės ant tos pačios linijos susikirtimo taškų. Priešininkas stengiasi sutrukdyti kiekvieną mėginimą ir kol eilė dar neužbaigta į tarpą pastatyti savo figūrėlę. Jeigu dedant figūrėles ant lentos žaidėjui pavyksta pastatyti malūną, jis gali iškart nuo lentos nuimti vieną priešininko figūrėlę. Kai ant lentos sudėtos visos figūrėlės, žaidėjai gali pradėti jomis judėti. Žaidėjai paeiliui juda bet kuria figūrėle į bet kurį tuščią artimiausią susikirtimo tašką ir stengiasi pastatyti malūną arba neleisti priešininkui to padaryti.

Pastačius malūną, žaidėjui leidžiama nuo lentos nuimti bet kurią priešininko figūrėlę, tačiau negalima paimti figūrėlės, kuri yra malūno dalis. Malūnas atidaromas pajudėjus bet kuria iš jo trijų figūrėlių. Tada priešininkas jau gali šį malūną atakuoti. Tačiau kito ėjimo metu, galima malūną vėl uždaryti. Ideali pozicija yra dvigubas malūnas (žr. paveikslėlį): vienu judesiu žaidėjas atidaro vieną malūną ir tuo pačiu metu uždaro kitą. Taip kiekvienu judesiu jis gali nuimti po vieną priešininko figūrėlę.

Jeigu jau nuimtos visos priešininko figūrėlės, kurios nepriklauso jokiam malūnui, galima pasirinkti figūrėlę iš malūno. Kai žaidėjui lieka tik trys figūrėlės, užuot judėjusios po vieną žingsnį, jos jau gali peršokti į bet kurį tuščią susikirtimo tašką lentoje.

Žaidimo pabaiga

Jeigu žaidėjui lieka tik dvi figūrėlės ir jis neturi galimybės pastatyti naujų malūnų, jis pralaimi žaidimą. Žaidėjas gali pralaimėti žaidimą ir turėdamas daugiau nei tris figūrėles, jeigu jo priešininkas užblokuoja jas taip, kad jos nebegali judėti.

Variantai

Mišrus malūnas

Šio varianto metu žaidimas nesikirstomas į figūrėlių dėliojimo ir judėjimo jomis etapus. Tad žaidėjai gali pasirinkti ką daryti: ar ant lentos pastatyti figūrėlę, ar paeiti jau ant lentos stovinčia figūrėle.

Ceilono malūnas

Galioja originaliojo žaidimo taisyklės tik su vienu pakeitimu: jeigu žaidėjui pavyksta pastatyti malūną dedant figūrėles ant lentos, jis gali nenuimti priešininko figūrėlės, o atlikti dar vieną ėjimą. Jeigu visos figūrėlės sudėtos ant lentos ir žaidėjui pavyksta pastatyti malūną, jis nuima vieną priešininko figūrėlę ir atlieka dar vieną ėjimą.