

# Dambrete

## Spēles komplekts

- 12 balti kauliņi;
- 12 melni kauliņi;
- 1 spēles laukums.

### Spēles mērķis

Katrs spēlētājs mēģina nokaut visus pretinieka kauliņus vai arī tos nobloķēt tā, ka tiem vairs nav, kur iet.

### Sagatavošanās spēlei

Spēlētāji apsēžas viens otram pretī un pa vidu noliek laukumu tā, ka stūris ar melno lauciņu ir pa kreisi no spēlētāja. Katrs spēlētājs izvēlas krāsu un paņem visus 12 šīs krāsas kauliņus, kurus novieto uz sev tuvāko trīs līniju tumšajiem lauciņiem (skatīt attēlu). Spēli uzsāk spēlētājs ar melnajām figūrām.

### Spēles gaita

Spēle notiek tikai pa melnajiem lauciņiem. Viens pēc otra spēlētāji izdara gājienu — savā gājienā spēlētājs vienu savu kauliņu pabīda diagonāli uz priekšu par vienu lauciņu. Kauliņu drīkst pārbīdīt tikai uz tukšu lauciņu. Ja ir situācija, kad tavam kauliņam priekšā ir pretinieka kauliņš, bet tieši uzreiz aiz tā ir tukšs lauciņš, tev ir obligāti jālec pāri šim pretinieka kauliņam uz tukšo lauciņu, un šo pretinieka kauliņu tu „nokauj”. Ir iespējams uzreiz pārlekt pāri vairākiem pretinieka kauliņiem, ja aiz katra no tiem ir brīvs lauciņš, uz kura piezemēties, turklāt, šādi lecot, drīkst arī mainīt lekšanas virzienu. Visi kauliņi, kuriem tika pārlektis pāri, tiek noņemti no laukuma. Nav atļauts pārvietot kauliņu vai lekt pāri citiem kauliņiem atpakaļgaitā.

Jebkurš kauliņš, kas sasniedz pretinieka pirmo rindu (tātad laukuma pretējo malu), kļūst par karali, to atzīmējot šim kauliņam virsū uzliekot kādu no tās pašas krāsas iepriekš nokautajiem kauliņiem. Atšķirībā no parastajiem kauliņiem karalis drīkst pārvietoties un lekt pāri gan uz priekšu, gan atpakaļ. Protams, tāpat kā parastie kauliņi, arī karalis drīkst veikt vairākus lēcienus pēc kārtas, ja tāda iespēja rodas. Katram spēlētājam drīkst būt vairāk nekā viens karalis.

Ja spēlētājam viņa gājienā ir iespēja nokaut pretinieka kauliņu, tas ir jādara obligāti. Ja ir vairākas iespējas nokaut pretinieka kauliņu, tad spēlētājs drīkst izvēlēties, kuru kaut. Ja spēlētājs nepamana šādu iespēju nokaut pretinieku un veic citu gājienu, tad pretinieks drīkst no laukuma noņemt attiecīgo kauliņu, ar kuru netika veikts kaušanas gājieni.

### Spēles beigas

Spēlētājs uzvar spēli, tiklīdz ir nokāvis visus pretinieka kauliņus vai arī viņa pretiniekam vairs nav iespējas nevienu savu kauliņu pārvietot.

### Varianti

#### Padošanās

Šajā interesantajā dambretes variantā par uzvarētāju kļūst spēlētājs, kurš pirmais zaudē visus savus kauliņus (tie tiek nokauti). Līdz ar to spēles mērķis ir pārvietot savus kauliņus tā, ka pretinieks ir spiests tos nokaut, jo arī šajā variantā kaušana ir obligāta. Visi pārējie noteikumi arī paliek spēkā tādi paši kā dambretē.

#### Vilks un aitas

Spēlētāji izlozē, kurš spēlēs kā vilks. Šis spēlētājs saņem tikai vienu melno kauliņu. Otrs spēlētājs saņem četrus baltos kauliņus, kas būs aitas, un novieto tos uz melnajiem lauciņiem sev vistuvākajā līnijā. Spēles sākumā vilku drīkst nolikt uz jebkura neaizņemta melnā lauciņa. Aitas drīkst tikt pārvietotas vienu gājienu uz priekšu pa melnajiem lauciņiem. Vilks drīkst iet gan vienu lauciņu uz priekšu, gan vienu atpakaļ.

Spēlētāji pēc kārtas veic gājienu. Aitas cenšas aplenkēt vilku tā, lai tam vairs nav, kur iet, savukārt vilks cenšas izlauzties cauri aītām, lai nokļūtu aiz to mugurām. Ja vilkam tas izdodas, viņš kļūst par uzvarētāju, jo aitas nedrīkst pārvietoties atpakaļgaitā.

# Dzirnavas

## Spēles komplekts

- 12 balti kauliņi;
- 12 melni kauliņi;
- 1 spēles laukums.

### Spēles mērķis

Spēlētāji cenšas izveidot pēc iespējas vairāk dzirnavu vai arī nobloķēt visus pretinieka kauliņus. Katru reizi, kad spēlētājs izveido dzirnavas (rindu no trim saviem kauliņiem), viņš drīkst no laukuma noņemt vienu pretinieka kauliņu.

### Sagatavošanās un spēle

Katrs spēlētājs izvēlas krāsu un paņem sev 9 šīs krāsas kauliņus. Spēli uzsāk spēlētājs ar baltajiem kauliņiem. Viņš uzliek vienu no saviem kauliņiem uz jebkura brīva līniju krustojuma laukumā. Pēc tam spēlētājs ar melnajiem kauliņiem uzliek laukumā vienu savu kauliņu uz brīva krustojuma un tā tālāk, līdz abi spēlētāji ir uzlikuši visus 9 kauliņus.

Liekot laukumā kauliņus, spēlētāji cenšas izveidot dzirnavas — trīs savas krāsas kauliņus, kas visi atrodas krustojumos uz vienas līnijas. Protams, ka otrs spēlētājs to cenšas nepieļaut un liek savus kauliņus tā, lai izjauktu pretinieka dzirnavas (un, iespējams, veidotu pats savas). Ja kādam spēlētājam, liekot kauliņus laukumā, izdodas dzirnavas izveidot, viņš uzreiz drīkst no laukuma noņemt vienu no pretinieka kauliņiem. Tiklīdz kauliņu likšana laukumā ir beigusies, spēlētāji tos sāk pārvietot. Viens pēc otra veicot gājienu, spēlētāji savā gājienā pārvieto vienu savu kauliņu uz tam blakus esošu tukšu krustojumu, tāpat kā iepriekš mēģinot izveidot dzirnavas (vai neļaut pretiniekam izveidot savas).

Tiklīdz spēlētājam izdodas izveidot dzirnavas, viņš drīkst no laukuma noņemt vienu no pretinieka kauliņiem. Tomēr ir aizliegts noņemt tādu kauliņu, kurš ir daļa no dzirnavām. Dzirnavas tiek „atvērtas” (izjauktas), tiklīdz spēlētājs vienu no to kauliņiem pārvieto uz citu vietu. Līdz ar to šim dzirnavām tagad drīkst uzbrukt. Protams, ja pretinieks to neizdara, tu nākamajā gājienā šīs dzirnavas atkal drīksti izmantot. Ideālā pozīcija ir dubultās dzirnavas (skatīt attēlu), ar kurām, atverot vienas dzirnavas, spēlētājs aizver otras ar vienu gājienu. Tādā veidā katrā gājienā var noņemt pa vienam pretinieka kauliņam. Ja, izveidojot dzirnavas, vienīgie pretinieka kauliņi laukumā ir daļa no dzirnavām, spēlētājs drīkst no laukuma noņemt arī tādu kauliņu (šī situācija atceļ aizliegumu noņemt kauliņus, kas ir dzirnavu sastāvdaļa). Tiklīdz spēlētājam laukumā ir palikuši tikai trīs kauliņi, viņš savā gājienā jebkuru no tiem drīkst pārvietot uz jebkuru vietu laukumā (ne tikai uz blakus krustojumu).

### Spēles beigas

Ja spēlētājam ir palikuši tikai divi kauliņi, kā arī nav nekādu iespēju izveidot dzirnavas, viņš spēli ir zaudējis. Spēlētājs var zaudēt arī tad, ja viņam ir vairāk nekā trīs kauliņi, bet visi ir tā nobloķēti, ka tos nav, kur pārvietot.

### Varianti

#### Jauktās dzirnavas

Šajā spēlē nav atdalītu kauliņu likšanas un kauliņu pārvietošanas fāzu. Savā gājienā spēlētājs drīkst vai nu likt laukumā jaunu kauliņu, vai pārvietot kādu jau laukumā esošu kauliņu.

#### Ceilonas dzirnavas

Spēkā paliek visi pamata noteikumi ar vienu izņēmumu — ja spēlētājam izdodas izveidot dzirnavas, kamēr kauliņi tiek likti laukumā, viņš drīkst nevis noņemt vienu no pretinieka kauliņiem, bet gan veikt uzreiz vēl vienu gājienu. Savukārt, ja visi kauliņi jau ir laukumā un spēlētājs izveido dzirnavas, viņš gan noņem vienu pretinieka kauliņu, gan veic papildus gājienu.