

Philos- Halma, kínai dāmajáték (18479)

1. A játék előkészülete

A játékosok választanak egy színt, majd felállítják bábuikat a tábla két szemközti oldalán háromszög alakzatban. A játék célja, hogy eljuttasd a bábudat a szemben lévő háromszögbe.

2. Első variáció

Ebben a verzióban a bábuknak üres mezőkre kell lépniük. Bábuk, legyen az saját vagy az ellenfélé, átugorhatóak, hogy a következő üres mezőre juthass. Egy lépésben több ugrás is elkövethető.

3. Második variáció

Ebben a játékvariációban csak ugrással lehet lépni úgy, hogy egy sort kell felépíteni. A játékos átugorhatja mind a saját mind az ellenfél bábuait egyaránt, amik önállóan vagy egy egybefüggő sorban állnak. Mindkettő fajta ugrás egy lépésnek számít.

4. A játék célja

Mindkét játékvariációban meg szabad változtatni a lépések irányát. Hátrafelé lépni is lehetséges. A játékot az nyeri, akinek a bábai eljutnak a szemközti háromszögbe.

