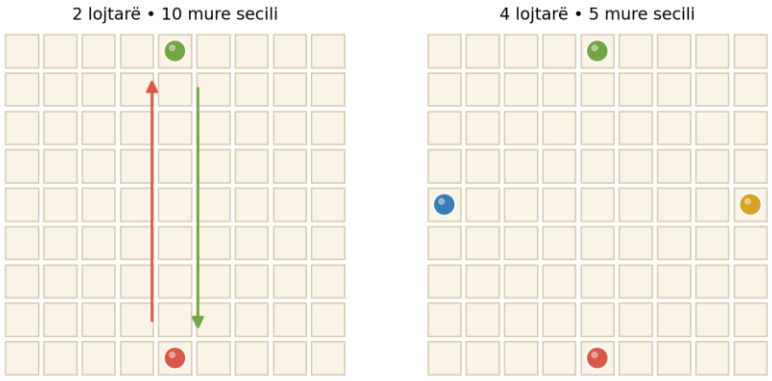
Lojë druri 2 në 1 – Labirinti me pengesa (Quoridor) & Gjej çiftet e figurave

Përparon me gurin tënd dhe vendos mure për t'ia zgjatur rrugën kundërshtarit. Fiton ai që arrin i pari në anën përballë. Ky udhëzues shpjegon versionin 9 × 9.

Përmbajtja e kompletit

1 tabelë me 81 katrorë, 20 mure dhe 4 gurë loje. Luhet me 2 ose 4 lojtarë. Çdo lojtar përdor vetëm një gur.



Ilustrimi 1 Gurët nisen në katrorin e mesit të anës së tyre. Me 2 lojtarë përdoren dy anë përballë; me 4 lojtarë përdoren të katër anët. Shigjetat tregojnë drejtimin e synimit, jo një lëvizje të vetme.

Përgatitja

Ndani muret: 10 për secilin kur luani me 2 veta, ose 5 për secilin kur luani me 4 veta. Muret mbahen jashtë fushës derisa të përdoren. Zgjidhni me short kush fillon dhe vazhdoni me radhë në drejtim të akrepave të orës.

Objektivi yt

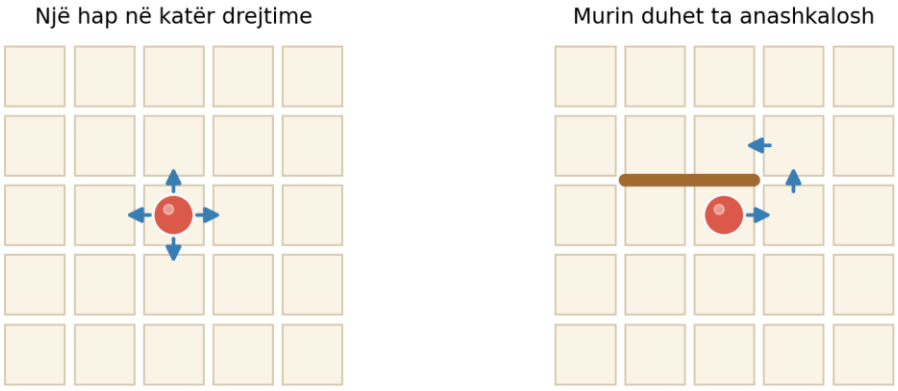
Duhet të arrish në cilindo nga 9 katrorët e anës përballë asaj ku u nise. Nuk është e nevojshme të arrish pikërisht në katrorin ku nisi kundërshtari. Me 4 lojtarë, secili ka anën e vet të synimit përballë nisjes së tij.

1 Çfarë bën në radhën tënde

Në çdo radhë zgjedh vetëm NJË veprim: lëviz gurin tënd ose vendos një mur nga rezerva jote. Nuk i bën të dyja bashkë. Kur të mbarojnë muret, vazhdon duke lëvizur gurin.

Lëvizja e zakonshme

Zhvendose gurin një katror përpara, prapa, majtas ose djathtas. Katrori ku mbërrin duhet të jetë bosh dhe rruga drejt tij të mos ndahet nga një mur. Nuk lejohet lëvizja e zakonshme diagonale. Nuk mund të kalosh përmes murit apo ta kapërcesh atë.



Ilustrimi 2 Figura majtas tregohen katër alternativa lëvizjeje. Figura djathtas, tregon qe guri duhet ta anashkalojë murin. Rruga me tri shigjeta kërkon tri radhë të veçanta të atij lojtari; nuk përshkohet e gjitha në një radhë.

Shembull i një radhe

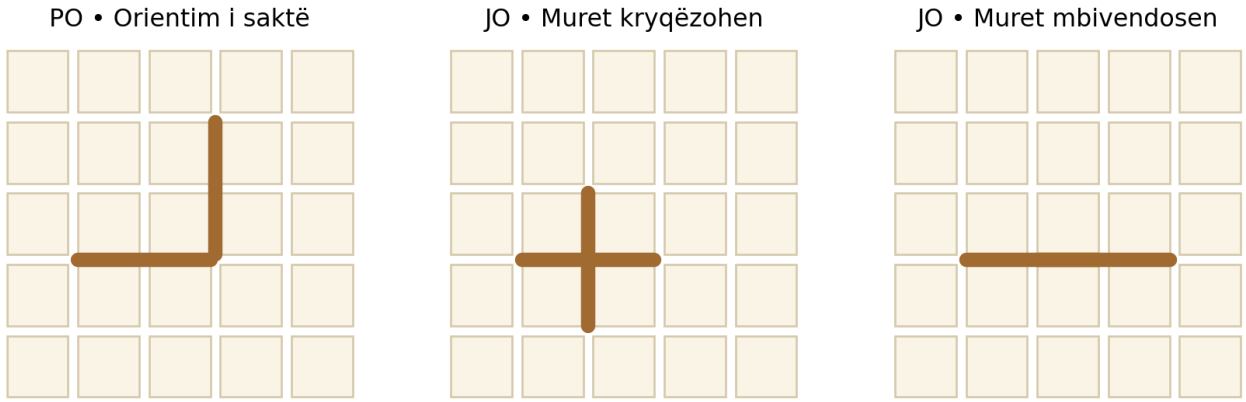
Ti e çon gurin një katror përpara. Radha jote mbaron dhe luan kundërshtari. Kur të vijë përsëri radha jote, mund të vendosësh një mur ose të bësh një lëvizje tjetër. Veprimin e zgjedh sërish në çdo radhë.

Mos e ngatërro me Damën Kineze

Këtu nuk ka varg kapërcimesh me të njëjtin gur. Përjashtimi i lëvizjes një katror lidhet vetëm me takimin e dy gurëve, siç shpjegohet më tej. Gurët nuk hiqen nga tabela dhe nuk kapen si në shah.

2 Si vendosen muret

Muri vendoset në brazdat ndërmjet katrorëve, horizontalisht ose vertikalisht. Çdo mur zë gjatësinë e dy katrorëve dhe ndan dy çifte katrorësh përballë. Ai nuk vendoset mbi sipërfaqen ku qëndron guri dhe nuk shkurtohet për të zënë vetëm një kalim.



Ilustrimi 3 Në skemën e parë muret kanë pozicione të ndryshme të vlefshme. Dy skemat e tjera tregojnë kryqëzim në mes dhe mbivendosje të pjesshme; këto vendosje nuk lejohen.

Rregullat e vendosjes

- Mund ta vendosësh murin kudo në një pozicion të vlefshëm, jo vetëm pranë gurit tënd.
- Muret nuk mbivendosen dhe nuk kryqëzohen në mes. Mund të bashkohen skaj më skaj kur pozicionet e lejojnë.

- Pasi vendoset, muri qëndron aty deri në fund. Nuk e lëviz, nuk e rrotullon dhe nuk e heq më.
- Çdo vendosje përdor një mur nga rezerva jote dhe e mbyll radhën.

Rregulli më i rëndësishëm

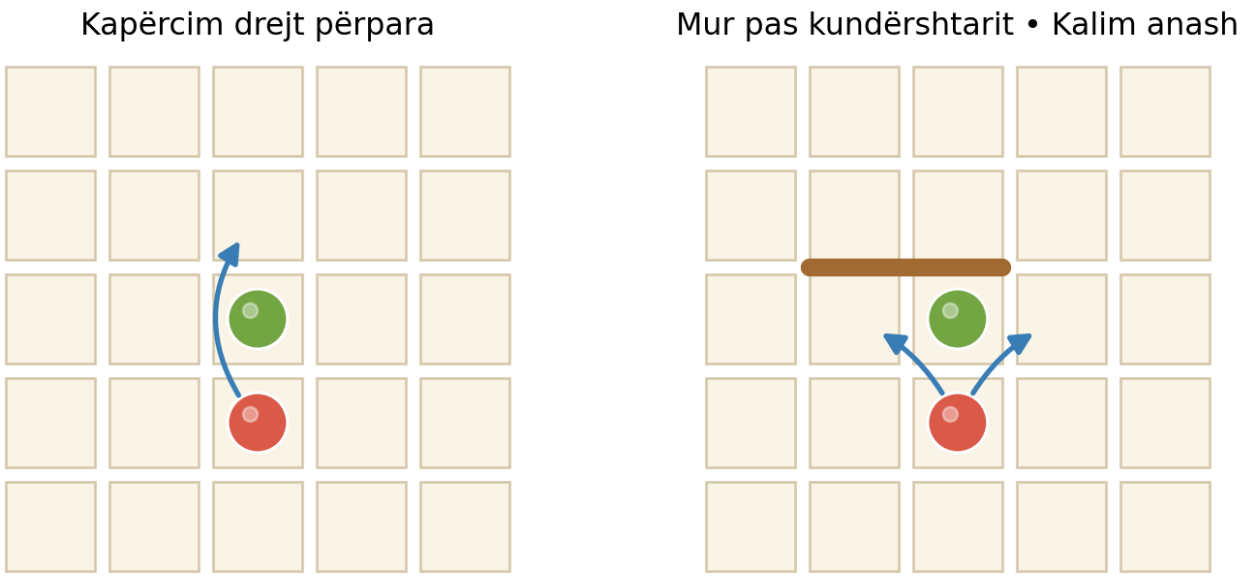
Duhet të mbetet gjithmonë të paktën një rrugë për çdo lojtar drejt anës së tij të synimit. Mund t'ia zgjasësh rrugën, **por nuk lejohet ta mbyllësh plotësisht**. Ky kusht vlen edhe për gurin tënd dhe për të katër lojtarët kur luani me 4 veta.

Para se ta vendosësh përfundimisht një mur, kontrollo rrugët e të gjithë lojtarëve. Nëse muri mbyll rrugën e fundit të dikujt, ai pozicion është i pavlefshëm dhe duhet të zgjedhësh një veprim tjetër të ligjshëm.

3 Kur dy gurë takohen

Kapërcimi drejt

Nëse guri kundërshtar është në katrorin menjëherë ngjitur dhe nuk ka mur mes jush, mund ta kapërcesh. Ulesh në katrorin menjëherë pas tij, në të njëjtin drejtim, vetëm nëse ai katror është bosh, brenda tabelës dhe nuk ka mur që pengon kalimin pas kundërshtarit.



Ilustrimi 4 Majtas, i kuqi kapërcen të gjelbrin dhe ulet pas tij. Djathtas, muri prapa të gjelbrit pengon kapërcimin drejt; i kuqi mund të kalojë në njërën anë të tij, nëse kalimi përkatës është i lirë.

Kalimi anash kundërshtarit

Kur një mur menjëherë pas kundërshtarit e pengon kapërcimin drejt, lejohet të përfundosh në katrorin majtas ose djathtas tij. **Ky është përjashtim i posaçëm, jo leje për të lëvizur diagonalisht kudo.** Nuk kalon përmes një muri anësor dhe nuk ulesh në katror të zënë.

Edhe skaji i tabelës mund ta bëjë të pamundur uljen drejt pas kundërshtarit. Në këtë rast zbatohet i njëjti parim i kalimit anash, nëse ka dalje të vlefshme. Nëse pas tij ka hapësirë të lirë për kapërcim drejt, nuk zgjedh kalim diagonal vetëm për të shkurtuar rrugën.

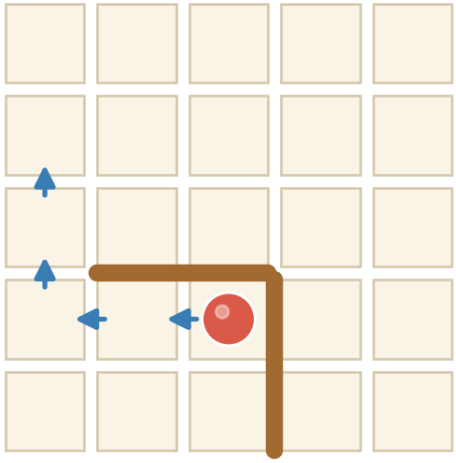
Në lojën me 4 lojtarë

Nuk lejohet të kapërcesh dy ose më shumë gurë në një lëvizje. Gjithashtu nuk bën kapërcime zinxhir. Çdo ulje duhet të jetë në një katror bosh. Nëse një mur ndan dy gurë ngjitur, ata nuk konsiderohen të takuar për qëllimin e kapërcimit.

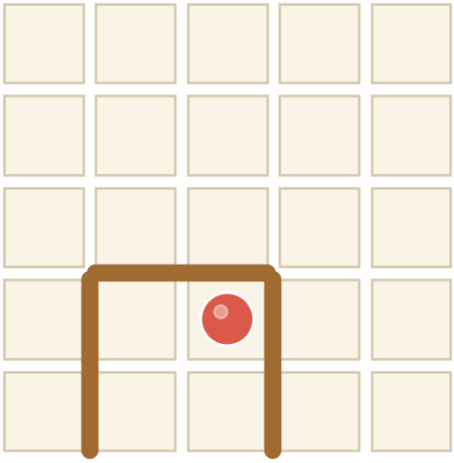
Nuk je i detyruar të kapërcesh kur ke një mundësi të tillë. Mund të zgjedhësh një hap tjetër të vlefshëm ose të vendosësh një mur, nëse ende ke mure në rezervë.

4 Rrugët fitorja dhe shembujt

PO • Ka ende rrugë nga e majta



JO • Mbyllja e fundit e rrethon gurin



Ilustrimi 5 Majtas, rruga nga ana e majtë mbetet e hapur; shigjetat tregojnë një rrugë të mundshme në disa radhë. Djathtas, muri i majtë mbyll daljen e fundit. Vendosja e tij është e palejueshme. Skaji i poshtëm i tabelës është pjesë e kufirit të zonës së mbyllur.

Si përfundon loja

Loja mbaron sapo një lojtar arrin në cilindo katror të anës përballë nisjes së tij. Ai shpallet fitues. Nuk pritet që të gjithë të kryejnë të njëjtin numër radhësh. Muret e papërdorura nuk japin pikë shtesë.

Tre gabime të zakonshme

- Të lëvizësh gurin dhe të vendosësh mur në të njëjtën radhë. Duhet të zgjedhësh vetëm njërën.
- Të mbyllësh kundërshtarin plotësisht. Duhet t'i lësh një rrugë drejt synimit.
- Të kapërcesh murin ose të lëvizësh diagonalisht pa kushtet e takimit me një gur tjetër.

Ushtrim për ta mësuar

Filloni me dy gurë dhe pa vendosur mure për disa radhë. Pastaj provoni një mur dhe gjeni rrugën rreth tij. Vendosni dy gurët ballë për ballë për të provuar kapërcimin drejt. Në fund vendosni një mur pas gurit kundërshtar dhe provoni kalimet anash. Këto janë ushtrime mësimore, jo ndryshime të rregullave.

https://www.youtube.com/watch?v=jaWD5k0peEI

https://www.youtube.com/watch?v=39T3L6hNfmg

Gjej çiftet e figurave

Lojë druri 2 në 1 • Loja e dytë e kompletit • Variant për dy lojtarë

Vëzhgoni figurat, rrëshqitni pllakat dhe mblidhni çiftet. Lojtarët luajnë me radhë; kur një lojtar merr një çift të vlefshëm, luan përsëri. Fiton ai që mbledh më shumë çifte.

Përgatitja

Përdorni anën e tabelës me figurat. Gurët dhe muret e labirintit nuk përdoren. Përzieni pllakat dhe vendosini me figurat lart. Lini një hapësirë bosh për të mundësuar rrëshqitjen; nëse tabela mbushet e gjitha, hiqni një pllakë rastësisht dhe lëreni veç si pllakë neutrale, që nuk numërohet për asnjërin.

Zgjidhni me short kush fillon. Secili lojtar mban çiftet e fituara pranë vetes, jashtë tabelës. Mos i përzieni me pllakat ende në lojë.



Foto 1 Tabela me figurat të dukshme. Hapësira bosh lejon zhvendosjen e pllakave.

Çfarë quajmë çift

Një çift përbëhet nga DY pllaka me të njëjtën figurë, për shembull dy limonë. Dy pllaka japin një çift, jo dy çifte. Në këtë rregullore përdoret varianti ku pllakat e njëjta merren kur janë ngjitur horizontalisht ose vertikalisht, me një anë të përbashkët. Kontakti vetëm në cep nuk mjafton.

Ky është variant praktik me rrëshqitje, i hartuar nga përshkrimi i lojës. Kushti i afërsisë dhe hollësitë e zhvendosjes më poshtë janë marrëveshje të këtij varianti; nuk paraqiten si udhëzime zyrtare të prodhuesit.

1 Si luhet radha

Hapi 1 Shiko nëse ka çift të gatshëm

Nëse dy figura të njëjta janë tashmë ngjitur në një anë, tregoji dhe merr të dyja pllakat. Vendosi pranë vetes. Hapësirat që mbeten ruhen bosh dhe mund të përdoren për lëvizjet e ardhshme. Pas marrjes së çiftit, ti luan përsëri.

Hapi 2 Kur duhet të krijosh një çift

Nëse nuk merr çift të gatshëm, bëj një zhvendosje në vijë të drejtë drejt një hapësire bosh. Mund të rrëshqasësh një pllakë ose një grup pllakash ngjitur në të njëjtin rresht apo kolonë. Grupi lëviz si një bllok, pa ndryshuar rendin e figurave. Ndal kur formohet vendosja e zgjedhur, brenda hapësirës së lirë.

Pllakat nuk ngrihen për t'u vendosur diku tjetër, nuk ndërrohen drejtpërdrejt me njëra tjetrën dhe nuk kapërcejnë pllaka të tjera. Nuk lëvizen diagonalisht. Në këtë variant lejohet një zhvendosje e tillë për radhë; nuk bashkohen disa lëvizje provë para se të vendosësh.

Hapi 3 Kontrollo rezultatin

Nëse lëvizja krijon një çift të vlefshëm, merr dy pllakat dhe vazhdo me një radhë tjetër. Nëse nuk krijon ose nuk merr çift, radha kalon te kundërshtari. Vendosja e re mbetet në tabelë; lëvizja nuk kthehet mbrapsht vetëm sepse nuk dha çift.



Foto 2 Shembull nga loja: një grup pllakash zhvendoset në vijë të drejtë. Fotoja ilustron lëvizjen; vlefshmëria e çiftit kontrollohet sipas rregullit të afërsisë.

Rregulli për t'u mbajtur mend

Gjen dhe merr çift → luan përsëri. Nuk merr çift → luan tjetri. Në çdo marrje hiqen vetëm dy pllaka të njëjta; pllakat e tjera qëndrojnë në lojë.

2 Shembuj dhe përfundimi i lojës

Shembull i një çifti të krijuar

Dy pllaka me limon ndodhen në vende të ndryshme. Një hapësirë bosh të lejon të rrëshqasësh kolonën ku ndodhet njëri limon. Pas zhvendosjes, dy limonët mbeten ngjitur anash. I merr të dy, shënon një çift dhe luan përsëri. Nëse lëvizja i afron vetëm në diagonale, nuk i merr sipas këtij varianti.

Shembull i ndërrimit të radhës

Lojtari A zhvendos një rresht, por nuk merr çift. Luan B. B krijon një çift me dy figura të njëjta dhe i merr; prandaj luan sërish. B merr edhe një çift tjetër dhe vazhdon. Në radhën ku nuk merr çift, loja i kalon A.



Foto 3 Çiftet e mbledhura mbahen jashtë tabelës. Hapësirat e lira shtohen gjatë lojës.

Kur krijohen disa mundësi

Për ta mbajtur lojën të qartë, merr një çift në çdo radhë. Meqë marrja e tij të jep një radhë tjetër, mund të vazhdosh me një çift tjetër të gatshëm. Nëse ka tri pllaka të njëjta, zgjidh vetëm dy që plotësojnë kushtin; e treta mbetet në tabelë.

Fundi dhe fituesi

Loja përfundon kur janë marrë të gjitha çiftet e mundshme ose kur të dy lojtarët bien dakord se nuk mund të krijohet më çift me zhvendosjet e lejuara. Nëse një lojtar nuk ka lëvizje të mundshme, kalon radhën. Kur të dy kalojnë radhën pa mundësi vazhdimi, numërohen çiftet.

Çdo çift vlen 1 pikë. Fiton lojtari me më shumë çifte. Shembull: 8 çifte kundrejt 6 çifteve do të thotë 8–6. Numri i barabartë i çifteve jep barazim. Pllaka neutrale dhe pllakat e pambledhura nuk japin pikë.

Para fillimit, të dy lojtarët pranojnë të njëjtat rregulla. Nëse përdorni një mënyrë tjetër lidhjeje të figurave, përcaktojeni para lojës dhe mos e ndryshoni gjatë saj.

https://www.youtube.com/watch?v=jaWD5k0peEI