TRIKTRAKK (BACKGAMMON)

Mäng sisaldab
Mängulaud, 30 nuppu ehk kivi
(15 valget ja 15 musta), 2 tavalist täringut ja 1 eritäring ehk kuubik.

Mängu eesmärk
Mängu eesmärgiks on viia kõik oma kivid oma koduväljale ja siis hakata neid laualt ära korjama. Esimene mängija, kes on oma kivid laualt ära korjanud, ongi võitja.

Algasetus
Laual on märgitud 24 kitsast kolmnurka, mida nimetatakse *pesadeks*. Pesade värvus vaheldub ning nad on jagatud nelja veerandisse – kuus pesa igas veerandis. Veerandeid võib nimetada mängija *koduväljaks* (inner table) ja *välisväljaks* (outer table) ning vastase kodu- ja välisväljaks (vaata joonist). Kodu- ja välisväljad on eraldatud põikpuuga (bar), mis asub laua keskel ja mida nimetatakse *vanglaks*. Kummalgi mängijal on 15 ühte värvi nuppu, mida nimetatakse *kivideks*.
Mängulaud on asetatud nii, et mängija ees on tema koduväli. Et alustada, aseta kivid nii, nagu on näidatud joonisel. Valged kivid liiguvad mängulaual *vastupäeva* ja lõpetavad oma koduväljal.
Mustad kivid liiguvad mängulaual *päripäeva* ja lõpetavad oma koduväljal.
Mängus läheb vaja veel ka eritäringut ehk *duubelduskuubikut*, numbritega 2, 4, 8, 16, 32 ja 64, mida kasutatakse mängus oleva panuse (punktid, mille peale mängitakse) jälgimiseks.

Mängu käik
Mängu alustamiseks veeretab kumbki mängija ühe täringu, mille järgi otsustatakse, kes alustab mängu ja käib esimesena. Juhul, kui mõlemad mängijad veeretavad ühesuguse numbri, siis nad jätkavad veeretamist ühe täringuga nii kaua, kuni lauale kukuvad erinevad numbrid. Mängija, kes veeretas suurima numbri, alustab mängu ja käib esimesena, kasutades *mõlema* mängija täringu numbreid. Pärast esimest käiku veeretavad mängijad täringuid kahekaupa ja kordamööda.

Täringutega veeretatud numbrid näitavad, mitu sammu mängija saab käia oma kividega.
Kividega käimisel kehtivad reeglid:
- Kivi saab käia ainult *avatud* pesale – pesale, mis ei ole blokeeritud *kahe või enama vastase* kiviga;
- Kahe täringu numbrid tähendavad kahte eraldi käiku, (üks samm on üks pesa). Näiteks kui veeretati 3 ja 5, siis saab liikuda ühe oma kiviga 3 sammu ja teisega 5 *või* ainult ühe kiviga kokku 8 sammu, kuid vahepeatuse koht, kas siis 3 või 5 sammu koht peab olema avatud;
- Mängija, kes veeretab täringutega *duubli* (samad silmad mõlemal täringul), saab käia topelt veeretatud numbrid. Veeretades 5 ja 5, saab mängija käimisel kasutada nelja 5 ja ta võib käia suvalise kombinatsiooni, mis on kooskõlas käimisreeglitega;
- Mängija on kohustatud käima mõlemad numbrid, mis ta täringutega veeretas (või neli numbrit duubli veeretamise korral), kui see on reeglitega vastavuses. Kui ainult üks number on käidav, siis tuleb käia selle numbriga. Kui on võimalik ükskõik kumb number käia, aga mitte mõlemad, siis peab mängija käima suurema silmade arvu. Kui kumbagi numbrit ei ole võimalik käia, siis mängija jätab oma käigukorra vahele. Kui veeretati duubel ja pole võimalik kasutada kõiki nelja numbrit, peab mängija kasutama neid niipalju, kui võimalik.

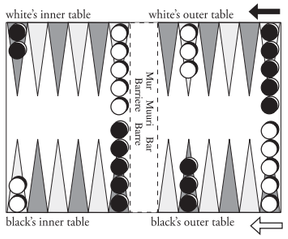
Löömine ja sisenemine
Ükskõik kumba värvi üksikut kivi pesas nimetatakse *lahtiseks*. Kui vastasvärvi kivi satub pesasse, kus on lahtine kivi, loetakse see kivi *laualt lööduks* ja asetatakse vanglasse. Kui mängijal on üks või rohkem kive vanglas, on tema esmane kohustus nende kividega vastase koduväljal *lauale tulla*. Kivi tuuakse lauale, asetades ta veeretatud täringusilmadele vastavasse pessa (alustades lugemist vastase koduvälja välimisest äärest). Kui mängija veeretas näiteks 4 ja 6, siis võib ta lauale tulla vastasmängija neljandasse või kuuendasse pessa, tingimusel, et see pesa on avatud.

Kui kumbki täringusilmadele vastav pesa ei ole avatud, kaotab mängija oma käigu. Kui mängija saab lauale tuua mõne, kuid mitte kõiki vanglas olevaid kive, siis peab ta neid lauale tooma niipalju, kui võimalik ja seejärel läheb käigu kord üle vastasele. Kui kõik mängija kivid on vanglast lauale toodud, ja tal on veel vabasid silmasid, peab ta neid kasutama, liigutades kas laualetoodud nuppu või mõnda teist oma nuppu.

Laualt ära korjamine.
Kui on liigutud kõigi oma viieteistkümne kiviga oma koduväljale, võib alustada *laualt ära korjamist*. Mängija korjab laualt ära kivi, mis asub visatud täringusilmadele vastavas pesas ja eemaldab selle laualt. Visates näiteks täringuga kuus silma, eemaldab mängija laualt kivi, mis asub kuuendas pesas. Kui täringusilmale vastavas pesas ei ole ühtki kivi, peab mängija sooritama reeglitepärase käigu, liigutades edasi kivi mõnest suurema väärtusega pesast.
Kui aga suurema väärtusega pesas ka ei ole ühtegi kivi, siis peab mängija laualt ära korjama kivi oma suurimalt allesolevast kivi(de)ga pesast. Mängija ei ole kohustatud oma kivi laualt ära korjama, kui ta saab teha mõne muu reeglitepärase käigu (näiteks liigutada kivi edasi). Selleks et kive laualt ära korjata, peavad mängija kõik veel mängus olevad kivid olema oma koduväljal – kui laualt ära korjamise käigus mõni mängija kividest lüüakse vanglasse, peab ta sellega esmalt uuesti oma koduväljale jõudma ja alles seejärel saab ta laualt ära korjamist jätkata. Mängija, kes korjab esimesena laualt ära kõik oma viisteist kivi, on mängu võitja.

Duubeldamine ehk panuste kahekordistamine.
Backgammonit mängitakse eelnevalt kokkulepitud panusega (punkti väärtusega). Iga mäng algab ühepunktilisena. Kui mängija mängu käigus näeb, et tal on piisav eduseis, võib ta välja pakkuda võimaluse panuste kahekordistamiseks - *duubeldamiseks*. Selline võimalus on mängijal ainult oma käigu ajal, enne täringute veeretamist.
Mängija, kellele panuste kahekordistamist pakutakse, võib sellest *keelduda*, kaotades sellega ühepunktilise panuse. Vastasel korral ta *nõustub* panuste kahekordistamisega ja mäng käib edasi topelt panustele. Numbrid kuubikul aitavad meeles pidada panuseid, mis hetkel on tehtud.
Duubeldamise vastu võtnud mängija saab endale *kuubiku* (eritäringu) ehk nüüdsest on ta *kuubiku valdaja*, see tähendab, et ainult tema võib teha järgmise ettepaneku panuste kahekordistamiseks.
Üksteisele järgnevaid duubeldamisi nimetatakse *korduvduubliteks*. Kui mängija, kellele pakutakse korduvduublit, keeldub sellest, siis kaotab ta mängu nende punktide arvuga, mis oli kuubikul enne, kui talle korduvduublit pakuti. Vastasel korral on ta aga kuubiku valdaja ja mäng jätkub senise panusega võrreldes kaks korda suurema panusega. Korduvduubelduste arv mängus ei ole limiteeritud.

Gammon ja backgammon.
Kui kaotanud mängija on mängu lõpuks laualt ära korjanud vähemalt ühe oma kivi, siis kaotab ta mängu nii mitme punktiga, kui näitab duubelduskuubik (ühe punktiga, kui mängu käigus ei ole vastu võetud ühtki duubeldust). Kui kaotanud mängija ei ole aga laualt ära korjanud ühtki oma nuppu, siis loetakse seda *gammoniks* ja ta kaotab duubelduskuubiku väärtuse kahekordselt. Kui kaotaja ei ole laualt ära korjanud ühtki oma kivi ja tal on kas vanglas või vastase koduväljal mõni oma kivi, siis loetakse seda *backgammoniks* ja ta kaotab duubelduskuubiku väärtuse kolmekordselt.



KABE

Mäng sisaldab
Mängulaud ja 24 mängunuppu (12 valget ja 12 musta).

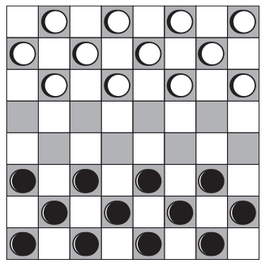
Mängu eesmärk
Mängu eesmärgiks on maha lüüa kõik vastase nupud või blokeerida need nii, et nad ei saaks enam liikuda. Mängulaud asetatakse mängijate ette nii, et kummagi mängija ees all vasakus nurgas oleks tume ruut. Mängijad asetavad oma 12 nuppu mängulaua vastaspooltele kolme äärmisesse ritta tumedatele ruutudele. (vt.joonist)

Mängu käik
Alustab mängija, kellel on valged nupud. Nupud liiguvad edasi vaid mustadel ruutudel ja diagonaalsuunas. Mängijad liigutavad kordamööda korraga vaid ühte nuppu. Selleks, et maha lüüa vastase nupp, tuleb sellest oma nupuga diagonaalsuunas üle hüpata selle taga olevale vabale mustale ruudule. Ühe käigu ajal on lubatud maha lüüa niipalju vastase nuppe, kui palju on vabasi ruute nende taga. Kui selleks on võimalus, peab seda kasutama. Kui mängija jätab selle võimaluse kasutamata, siis on vastasel kolm võimalust:
• Ta võib nõuda, et käik, mis jäeti sooritamata sooritatakse ja valesti liikunud nupp läheks tagasi lähteruutu.
• Ta võib jätta sooritatud käigu jõusse kui see on talle kasulik.
• Ta võib kõrvaldada laualt nupu, mis jättis võimaluse kasutamata (viimast võimalust ei loeta käiguks, mängija saab peale vastase nupu kõrvaldamist sooritada oma käigu).

Mahalöödud nupud eemaldatakse mängust.

Tamm
Tammiks saab nupp siis, kui see jõuab vastase poolel olevasse viimasesse ritta. See nupp pööratakse tagurpidi. Tamm võib liikuda diagonaalselt nii edasi- kui ka tagasisuunas ja nii pikalt kui soovib ning maha lüüa vastase nuppe. Tammi ennast võib maha lüüa nii teine tamm kui ka tavaline nupp.

Võitja
Võitja on see, kes löök maha või blokeerib kõik vastase nupud. Kui kummalgi mängijal ei ole arvulist ülekaalu ja kumbki enam liikuda ei saa, lepitakse kokku viigis.



MALE

Mäng sisaldab:
Malelaud ja 32 malendit (16 valget ja 16 musta).

Mängu eesmärk
Male on mäng kahele mängijale, ühel on mustad ja teisel valged malendid. Eesmärk on lüüa (vangistada) vastase kuningas. Kõik ülejäänud malendid võib maha lüüa (vangistada) ja laualt kõrvaldada.

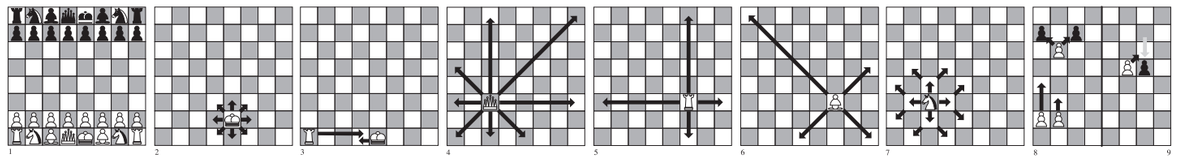
Algasetus
Mängulaud asetatakse mängijate vahele nii, et kummagi mängija ette alumisse paremasse nurka jääb hele ruut.
Kaheksat horisontaalrivi nimetatakse *ridadeks*, kaheksat vertikaalrivi *liinideks* ja samavärviliste ruutude rida, mis on omavahel seotud nurkadega, *diagonaalideks*.
Igal mängijal on 16 malendit: 1 kuningas, 1 lipp, 2 oda, 2 ratsut, 2 vankrit ja 8 etturit. Aseta malendid mängulauale nii, nagu on näidatud joonisel 1.

Nupud ja nende liikumisreeglid
Alustab mängija, kes sai loosiga heledad malendid. Seejärel käiakse kordamööda. Korraga võib liigutada vaid ühte malendit (välja arvatud vangerdamisel, mida seletatakse lahti allpool).
Algasetusest võivad liikuda vaid etturid või ratsud. Alates teisest käigust võivad liikuda ka teised nupud. Malendit ei saa asetada ruudule, kus asub juba mõni sinu enda malend. Kuid sa võid maha lüüa mõne vastase omadest, mis seisab ruudul, kuhu ka sina saad oma malendi liigutada. Võta vastase nupp ära ja pane enda oma asemele.
• Kuningas on kõige tähtsam malend. Kui kuningas langeb lõksu, on kogu tema armee kaotanud. Kuningas võib liikuda (v.a vangerdamisel, mida seletatakse lahti allpool) ükskõik millisele lähteruuduga kõrvuti asetsevale ruudule (joonis 2). Vastasmängijate kuningad ei või kunagi asetseda kõrvuti asuvatel ruutudel.
• Lipp on kõige tugevam malend. Lipp võib liikuda ükskõik kui kaugele, ükskõik mis suunas horisontaalselt, vertikaalselt või diagonaalselt, juhul kui tee pole blokeeritud (joonis 4).
• Vanker on tugevuselt järgmine. Vanker võib liikuda ükskõik kui kaugele vertikaalselt või horisontaalselt, juhul kui tee pole blokeeritud (joonis 5).
• Oda võib liikuda ükskõik kui kaugele diagonaalis, juhul kui tee pole blokeeritud. Kui oda alustab valgelt ruudult, võib ta liikuda edasi vaid valgetel ruutudel. Mängu alguses on mõlemal mängijal üks valgete ruutude oda ja üks mustade ruutude oda (joonis 6).
• Ratsu liigub väga eriliselt, tehes ühe hüppega kokku kaks erinevat sammu (L tähe kujuliselt). Esmalt liigub ta ühe sammu kas piki liini või rida ja seejärel lähteruudust väljapoole suunatuna ühe sammu piki diagonaali. Ratsu käik lõppeb alati erinevat värvi ruudul kui oli tema lähteruut (joonis 7).
• Ettur liigub otse edasi (mitte kunagi tagasisuunas) piki liine, kuid mahalööjana piki diagonaale. Ettur võib liikuda üks ruut korraga. Vaid iga etturi esimesel käigul on tal valik liikuda edasi kas üks või kaks ruutu (*sellega seostub en passant*, millest räägitakse allpool). Kui ettur jõuab mängulaua teise otsa, ülendatakse ta vastavalt mängija soovile ja olenemata mängu seisust, lipuks, odaks, ratsuks või vankriks (tavaliselt on mängu selles faasis võimalik juba kasutada väljalangenud malendeid, kui mitte, saab seda nuppu lihtsalt nii nimetada ja meelde jätta). Vastavalt vahetusele nimetatakse seda toimingut kas etturi lipustumiseks, vankristumiseks jne. (joonis 8)

Vangerdamine
Mõlemad mängijad saavad vangerdada vaid ühe korra, juhul kui kõik tingimused on täidetud. Vangerdamine on eriline käik, mis lubab mängijal liigutada kahte nuppu (kuningat ja ühte vankrit) korraga. Vangerdades liigub vanker kuninga kõrval olevale ruudule (ükskõik kummalt poolt) ja kuningas astub üle vankri järgmisele ruudule (joonis 3). Vangerdus on võimalik, kui kõnesolev kuningas kui ka vanker ei ole varem käinud. Samuti ei tohi kuningas vangerdada tule all. Peale selle ei või vangerdust sooritava kuninga või vankri vahel olla ühtki kumbagi värvi malendit.

En passant
Ettur, kes ohustab välja, millest vastasmängija ettur on äsja üle astunud (alustades liikumist stardipaigast kahe sammuga), võib viimase maha lüüa, nagu oleks see liikunud vaid ühe sammu võrra edasi. Näiteks, kui valge ettur on jõudnud vastaspoole etturite juurde ja must ettur sooritab oma esimese käigu, alustades liikumist stardipaigast kahe sammuga ja jõudes valge etturiga kõrvuti, siis valge ettur võib sooritada mahalöömise, käitudes nii, nagu must ettur oleks astunud vaid ühe sammu. Seda ainult juhul, kui ta sooritab mahalöömise kohe järgneval mängukorral. Seda nimetatakse *En passantiks* ehk möödaastumisega mahalöömiseks (joonis 9).

Tuli ja matt
Male peamine eesmärk on matistada vastase kuningas. Kuningat ei saa otseselt lüüa ega eemaldada malelaualt nagu teisi malendeid. Kuningas on tule all, kui lähteruutu, millel ta asub, ohustab mõni vastasmängija nupp ning ta peab otsekohe pääsema tule alt välja. Kui aga puudub võimalus tule alt pääsemiseks, nimetatakse seisu matiks ja matistatud pool on kaotanud. Kui käik on lõppenud, peab olema tuleoht kuningale kõrvaldatud või kuningas matistatud.
Kui viibite tule all, on selleks pääsemiseks kolm võimalust:
• Lüües ründavat nuppu.
• Asetades ühe enda nupu ründaja ja oma kuninga vahele (juhul kui ründaja ei osutu ratsuks).
• Viies kuninga rünnakust eemale.
Kui tule all olev mängija ei saa kasutada ühtki neist võimalustest, saab ta mati ja kaotab mängu (isegi kui vastasel on mängulaual vähem nuppe kui temal). Kui aga kuningas ei ole tule all, aga mängija ei saa sooritada ühtki lubatud käiku, nimetatakse seda patiseisuks ning mäng lõppeb viigiga.



DOOMINO

Mäng sisaldab: 28 doominonuppu.

Mängu käik
Doomino on mäng 2-4 mängijale. Kui on 2 mängijat, saavad mõlemad 7 nuppu. Alates 3 mängijast, saavad kõik 5 nuppu. Enne kui nupud välja jagatakse, otsustatakse, kes alustab. Nupud asetatakse lauale silmad allapoole ja segatakse ära. Mängija, kes valib suurima duubelnumbriga nupu (kaks ühesugust numbrit samal nupul), alustab. Kui keegi ei saa duubelnumbriga nuppu, alustab see, kellel on suurim silmade arv. Alustaja asetab ühe oma nuppudest lauale (mängida võib ka nii, et algselt valitud nupp ongi esimene nupp ja kätte jagatakse ühevõrra vähem nuppe). Mäng liigub edasi päripäeva. Iga järgnev mängija asetab ühe oma nuppudest laual oleva nupu ühte otsa, vastavalt sellele kuidas sobivad tema nupu silmad kokku laual olevate nupu või nuppude otstes olevate silmadega. Kui mängijal ei ole vastava numbriga nuppu, siirdub mängukord järgmisele. Kui keegi mängijatest ei saa lauale panna ühtegi nuppu, on see mäng kõigi jaoks läbi. Seejärel loevad mängijad kätte jäänud nuppudelt kokku trahvipunktid ja need märgitakse üles. Võitja on see, kes saab kõige vähem trahvipunkte. Võitja alustab järgmist mängu. Mängitakse 100 või 200 trahvipunktini.

TRIPS-TRAPS-TRULL

Mäng sisaldab
Mängulaud, 10 nuppu (5 valget ja 5 musta).

Mängu eesmärk
Mängija, kes saab esimesena ritta (horisontaalselt, vertikaalselt või diagonaalselt) 3 oma nuppu, on võitja. Võitjat ei ole, kui kumbki mängija seda ei saavuta.

Mängu käik
Mõlemal mängijal on 5 nuppu (valged või mustad). See, kes alustab, asetab oma nupu ühte suvalisse ruutu. Mängijad asetavad kordamööda oma nuppe vabadesse ruutudesse kuni saavad 3
oma nuppu ritta või kuni pole enam võimalik nuppe lisada.