

NUBULUS

PROSTERNO

BASILEUS

*Trzy klasyczne, planszowe gry strategiczne autorstwa
Marka Łukaszewicza*

BASILEUS

Basileus oznacza po grecku króla.

Plansza składa się z 72 pól.

W rzędach 2 i 7 ustawiamy symetrycznie po dziewięć bierek dla każdego z graczy. Początkowo każdy z graczy dysponuje czterema pionkami, czterema figurami i po jednym basileusem. Kolejność początkowego ustawienia dla każdego z graczy jest następująca: pionek, figura, pionek, figura, basileus, figura, pionek, figura, pionek.

Celem gry jest wyeliminowanie basileusa przeciwnika z planszy

Zasady gry:

1. Zbijanie bierek jest obowiązkowe i łańcuchowe, co znaczy, że zbijamy wszystkie możliwe bierki na naszej drodze.
2. Zbijanie bierek następuje dopiero w następnym ruchu po wejściu bierki przeciwników w bezpośredni kontakt.

Pionki

1. Pionki poruszają się po skosie o jedno pole we wszystkich kierunkach.
2. Pionki zbijają, przeskakując przez bierkę przeciwnika na najbliższe wolne pole jedynie w poziomie lub w pionie – w lewo, w prawo, do przodu i do tyłu.

3. Kolor pól na których znajdują się wszystkie pionki każdego z graczy nie może ulec zmianie.
4. Pionek może zbijać jedynie pionki przeciwnika, albo basileusa przeciwnika.
5. Gdy pionek przeskoczy przez pole zajmowane przez basileusa przeciwnika oznacza to wygraną strony atakującej pionkiem, a basileus jest zdejmowany z planszy.

Figury

1. Figury poruszają się po skosie o jedno pole we wszystkich kierunkach.
2. Figury zbijają, przeskakując na wolne pole przez bierkę przeciwnika jedynie po skosie we wszystkich kierunkach.
3. Kolor pól na których znajdują się wszystkie figury każdego z graczy nie może ulec zmianie.
4. Figura może zbijać jedynie pionki, albo basileusa przeciwnika.
5. Gdy figura przeskoczy przez pole zajmowane przez basileusa przeciwnika, oznacza to wygraną strony atakującej figurą, a basileus jest zdejmowany z planszy.

Basileus

1. Basileus porusza się o jedno pole we wszystkich kierunkach – poziomo, pionowo i po skosie.
2. Basileus zbija pionki i figury przeciwnika we wszystkich kierunkach – pionowo, poziomo i po skosie, przeskakując przez bierkę przeciwnika na najbliższe wolne pole.
3. Basileus nie może przeskoczyć przez drugiego basileusa.
4. Gdy basileus po z biciu bierki, lub wszystkich bierek pod biciem zatrzymuje się przed basileusem przeciwnika, to przeciwnik wygrywa partię.
5. Przeciwnik, który teraz ma ruch zdejmuje basileusa z planszy, wchodząc na jego pole własnym basileusem.

Wygrywa gracz, którego basileus pozostaje na planszy