

PROSTERNO

Prosterno oznacza po łacinie nokaut.

Plansza składa się z 72 pól.

Każdy z graczy dysponuje dziewięcioma pionkami.

Pionki początkowo ustawione są symetrycznie w rzędach 1-2 dla jednego z graczy i 7-8 dla drugiego z graczy.

Białe pionki początkowo ustawione są na białych polach i poruszają się jedynie po białych polach.

Czarne pionki początkowo ustawione są na czarnych polach i poruszają się jedynie po czarnych polach.

Celem gry jest osiągnięcie linii końcowej po stronie przeciwnika przez jeden z własnych pionków

Zasady gry:

1. Pionki poruszają się po skosie o jedno pole we wszystkich kierunkach.
2. Gdy atakujący pionek wchodzi w styczność z pionkiem, lub pionkami przeciwnika, wówczas:
 - a. Każdy atakowany pionek musi odskoczyć o dwa pola w linii poziomej, lub pionowej, zgodnie z kierunkiem ataku. Pionek taki musi pozostać na tej samej poziomej, lub pionowej linii co atakujący pionek.
 - b. Pionek jest zdejmowany z planszy, gdy nie może odskoczyć o dwa pola. Dzieje się tak, gdy drugie pole jest zajmowane przez własny pionek, lub gdy pionek znajduje się na krańcach planszy.
 - c. Gdy atakowany pionek odskakując wchodzi w styczność z następnym pionkiem, lub pionkami przeciwnika, to staje się on atakującym pionkiem.

NUBULUS

Nubulus oznacza po łacinie chmurę.

Plansza składa się z 72 pól.

Pionki początkowo ustawione są symetrycznie w rzędach 1-2-3 dla jednego z graczy i w rzędach 6-7-8 dla drugiego z graczy.

Białe pionki ustawione są początkowo na białych polach.

Czarne pionki ustawione są początkowo na czarnych polach.

Celem gry jest osiągnięcie linii końcowej po stronie przeciwnika przez jeden z własnych pionków

Zasady gry:

1. Pionki poruszają się o jedno pole jedynie w lewo, w prawo, lub do przodu, zmieniając kolor pola.
2. Bicie pionków jest obowiązkowe i łańcuchowe, co znaczy, że zbijamy wszystkie możliwe pionki na naszej drodze.
3. Pionki zbijają jedynie po skosie we wszystkich czterech kierunkach, przeskakując przez pionek przeciwnika na najbliższe pole tego samego koloru, o ile to pole nie jest zajęte przez inny pionek.
4. Zbijanie pionków następuje dopiero w następnym ruchu po wejściu pionków przeciwników w bezpośredni kontakt.
5. Zbity pionek jest zdejmowany z planszy.