

## Regulament table

Table este un joc popular pentru 2 jucatori si este o combinatie de noroc si strategie. Jocul se desfasoara pe o tabla de joc compusa din 24 de triunghiuri inguste (locurile pe care se aseaza piesele). Triunghiurile sunt de culori alternante si sunt grupate in 4 zone de cate 6 triunghiuri. Zonele sunt denumite astfel: Casa jucatorului si Exterior, si Casa adversarului si Exterior. Casele si exterioarele sunt separate de o bara pe centrul tablei de joc.

Fiecare jucator are 15 piese de culoare alba sau neagra.

Scopul jocului este sa mutati toate piesele in casa proprie si sa le scoateti din casa inaintea adversarului. In imagine puteti vedea directia de mutare a pieselor negre. Piesele albe se muta in directia opusa.

Dupa ce da cu zarurile ,jucatorul care are cel mai mare numar de puncte incepe.

Jucatorul va muta piesele sale un numar de triunghiuri (locuri) cate indica zarurile date. Piesele se muta intotdeauna inainte, pe directia de joc (dupa cum ati putut vedea in imaginea anterioara). Se aplica urmatoarele reguli:

1. O piesa poate fi mutata doar la un loc liber, care sa nu fie ocupat de 2 sau mai multe piese adverse.

2. Numerele celor 2 zaruri constituie mutari separate. De exemplu, daca un jucator da 3 si 5, el poate muta o piesa 5 locuri la un loc liber si alta piesa cu 3 locuri la un loc liber, sau poate muta o piesa un total de 8 locuri la un loc liber, dar doar daca locul intermediar (situat la 3 sau 5 locuri de la locul de start) este de asemenea loc liber.

3. Un jucator care da o dubla joaca numerele de pe zaruri de doua ori. Un zar de 6 si 6 inseamna ca jucatorul are de facut 4 mutari de 6, si poate muta orice combinatie de piese o crede potrivita pentru a completa aceasta cerinta.

4. Un jucator trebuie sa foloseasca ambele numere (de pe cele 2 zaruri) daca aceasta este posibil (sau toate 4 mutarile la o dubla). Cand doar un singur numar poate fi jucat, jucatorul trebuie sa joace acel numar (mutare). Daca doar un numar poate fi jucat dar nu amandoua, jucatorul trebuie sa joace numarul mai mare. Cand nici un numar nu poate fi jucat, jucatorul isi pierde randul (nu joaca). In cazul dublelor, cand nu se pot juca toate cele 4 mutari, jucatorul trebuie sa joace cate mutari sunt posibile.

Un loc ocupat de o singura piesa poate fi lovita de o piesa de a adversarului, atunci cand piesa adversa ajunge pe acel loc. Piesa lovita este capturata si asezata pe bara (pe axa centrala a tablei).Oricand un jucator are una sau mai multe piese pe bara, prima sa obligatie e sa intre cu acea piesa (sau acele piese) in casa adversarului. O piesa este intrata prin mutarea sa intr-un loc liber in concordanta cu cat arata zarul.De exemplu, daca un jucator da 4 si 6, poate sa intre cu o piesa fie pe locul 4 fie pe locul 6 al adversarului, atat timp cat respectivul loc nu e ocupat de 2 sau mai multe piese ale adversarului.Daca nici unul din locuri nu e liber, jucatorul isi pierde randul. Daca un jucator poate sa intre (cu unele) dar nu cu toate piesele sale, trebuie sa intre cu cate poate si apoi pierde restul din randul sau.

Dupa ce ultima piesa a intrat, orice mutari nefolosite trebuie jucate, mutand fie piesa care a intrat fie alta.

Odata ce un jucator a adus toate cele 15 piese proprii in casa sa el poate sa inceapa sa scoata piesele. Jucatorul scoate o piesa dand cu zarurile un numar care sa corespunda cu numarul locului pe care se afla piesa si apoi o scoate de pe tabla. Astfel, dand un 6 jucatorul va scoate o piesa asezata la numarul 6.

Daca nu este nici o piesa la locul indicat de zar, jucatorul trebuie sa faca o mutare corecta folosind o piesa situata pe un loc cu numar mai mare. Daca nu sunt piese situate pe locurile cu numere mai mari, jucatorului i se permite sa scoata o piesa de pe locul cu cel mai mare numar dintre cele pe care sunt piesele sale. Un jucator nu e obligat sa scoata piese daca poate sa faca alta mutare corecta.

Un jucator trebuie sa aiba toate piesele sale active in casa sa pentru a putea sa scoata piese. Daca o piesa e lovita in timp ce piesele sunt scoase, jucatorul trebuie sa aduca piesa inapoi in casa sa inainte sa continue sa scoata piesele. Primul jucator care scoate toate cele 15 piese castiga jocul.

## Premiere

Daca reusiti sa va scoateti toate piesele de pe tabla inainte ca oponentul sa reuseasca macar scoaterea unei singure piese, este considerata o victorie dubla. Daca reusiti sa va scoateti toate piesele de pe tabla inainte ca oponentul sa reuseasca macar scoaterea unei singure piese si mai are una dintre piese in casa voastra sau are o piesa scoasa de voi este considerata o victorie tripla. Castigul unui singur meci va lua 10p, iar cel care va castiga partida(30p), va merge in etapa urmatoare.