



STRATETAPPO

SCHEMA JOCULUI

Doi jucători se înfruntă în încercarea de a elimina piesele adversarului. Dacă mutând o piesă pe rând, la o distanță maximă dinaintea stabilită, se atinge o piesă a adversarului, cel care are piesa cu cel mai mic punctaj este eliminat.

MATERIALE

Un anumit număr de piese pentru fiecare jucător (minim 7) și un marker pentru a scrie pe piesă. Dacă se poate, piesele unui jucător să aibă fețele diferite de ale adversarului.

PREGĂTIRE

Se cade de acord asupra unui punctaj la dispoziția jucătorilor: cu 7 piese în frunte se poate, de ex, decide că punctele la dispoziție sunt 9. Fiecare jucător ia propriile piese și scrie dedesubt, în secret valoarea, în puncte, a fiecărei piese: fiecare poate avea valoarea de la 0 la 3 puncte. De ex., dacă un jucător are 9 puncte pentru 7 piese, poate scrie 3 pe o piesă, 3 pe o alta, 2 pe a treia și 0 pe celelalte 3: totalul punctelor pentru toate piesele rămâne egal cu punctajul stabilit inițial. Dacă nu se poate scrie direct pe piesă, se lipesc bucățele de hârtie.

CUM SE JOACĂ

Se delimitează un „câmp de bătaie” nu foarte mare: de ex. O masă, pe covor sau pe podea cu dimensiunile de 1,5 m pe 1m.

Se împarte în două: pe rând, fiecare jucător pune o piesă în propria jumătate, până când se așează toate piesele. Piesele se pun cu fața în sus, ca punctele să nu fie vizibile, jucătorii nu știu valoarea pieselor adversarilor. În timpul jocului, fiecare jucător poate controla în orice moment valoarea propriilor piese. Abia acum începe jocul. Când îi vine rândul, jucătorul spune ce piesă vrea să mute. Apoi, îl poate așeza la o distanță maximă de o palmă. Dacă piesă ajunge să atingă o piesă a adversarului, se întorc amândouă piesele: cea care valorează mai puțin este eliminată și celălalt se așează cu fața în sus. Dacă ambele piese au aceeași valoare, piesa care s-a mișcat câștigă și celălaltă este eliminată. O singură excepție: piesele cu valoare 0 elimină piesele care valorează 3 puncte.

ÎNȚINGĂTOR

Jucătorul care elimină toate piesele adversarului.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă jucătorii au palme de dimensiuni diferite sau dacă vor să evite discuțiile, pot lua orice obiect (un băț, un pix, o vedere) și să îl folosească drept măsură pentru mișcarea pieselor. Se poate hotărî ca, în timpul jocului, niciun jucător să nu poată vedea valoarea pieselor, nici ale lui, nici ale adversarului: după așezarea inițială, piesele se întorc numai pentru a rezolva disputele.