

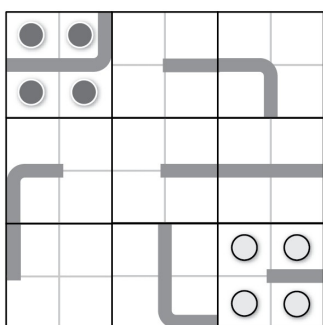
<ESS™

Less je strateška igra za 2 ali 4 igralce. En paket je namenjen igri dveh igralcev in vsebuje 12 kvadratnih ploščic ter 8 figur. Za igro dveh igralcev potrebujete 9 ploščic, ostale tri lahko uporabite kot podstavke za pijačo.

Pravila igre za 2 igralca

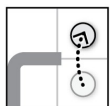
Postavita igralno polje iz 3×3 naključno položenih ploščic in namestita po 4 figure v diagonalno nasprotna kота. Cilj igre je prestaviti svoje figure v diagonalno nasprotni kot z manj potezami kot nasprotnik.

Primer začetne postavitve

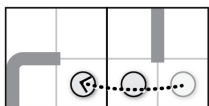


Igralec, ki je na vrsti, mora vedno narediti **tri poteze** (razen ko z vsemi figurami pride na cilj) z isto ali različnimi figurami. Za eno potezo se šteje premik figure za eno polje vodoravno ali navpično, ali preskok druge figure v navpični ali vodoravni liniji. Skok preko enojnega zidu se šteje za dve potezi, skok preko dvojnega zidu pa za tri.

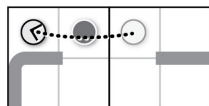
Ena poteza



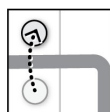
Ena poteza



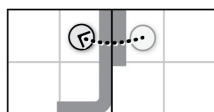
Ena poteza



Dve potezi

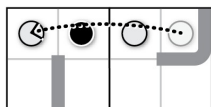
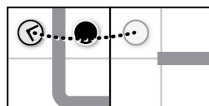
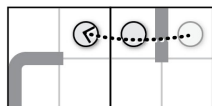
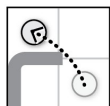


Tri poteze

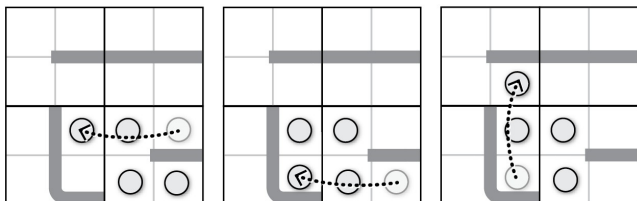


Prepovedano je premikati figure diagonalno, preskočiti figuro in zid hkrati ali preskočiti dve oz. več figur hkrati.

Prepovedane poteze



Primer treh začetnih potez



Točkovanje (opcijsko)

Igra se točkuje glede na razliko števila potez, ki jih potrebujeta igralca, da prideta do cilja. Za izenačen izid morata narediti enako število potez. V kolikor je beli začel in prvi tudi zaključil, ima črni na voljo še toliko potez, kolikor jih je beli porabil zadnjič, ko je bil na vrsti.

Primeri točkovanja

- Beli je začel igro. Ko je zadnjič na vrsti, uporabi eno potezo, da zaključi. Za njim tudi Črni zaključi z eno potezo. Igralca sta izenačena.
- Beli je začel igro in prvi zaključi z dvema potezama; Črni potrebuje 3 poteze, da zaključi. Tako Beli zmaga z eno točko.
- Črni konča prvi z dvema potezama in Beli tudi potrebuje 2 potezi, da konča. Ker je Beli začel igro, Črni zmaga s tremi točkami.

Alternativno pravilo:

V kolikor so ponovno zasedena vsa 4 polja v enem kotu in je pri tem vsaj ena figura od igralca, ki je v tem kotu začel, je ta igralec izgubil za 10 točk. Primer: če ima Črni eno figuro na enem od svojih začetnih polj in Beli ostala tri polja na ploščici zasede s svojimi figurami je Črni izgubil igro.

Pravila za 4 igralce

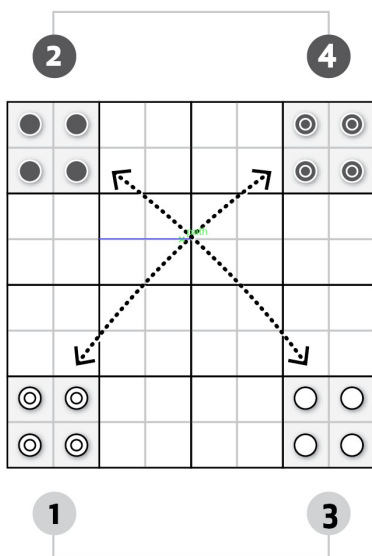
Uporabite dva Less paketa in postavite igralno polje 4×4 ploščice. Vsak par igralcev postavi figure enakih barv v sosednja kota. En igralec vsakega para figure obrne tako, da se figure vseh štiri igralcev razlikujejo.

Cilj igre je, da par prestavi vseh 8 figur v diagonalno nasprotna kota z manj potezami kot nasprotni par.

Ko en igralec iz para pride do cilja, preostale poteze uporabi za premikanje figur svojega soigralca. Zmaga par, ki pride z vsemi osmimi figurami in manjšim številom porabljenih potez do cilja. (glej Točkovanje)

Primer zaporedja potez

Par 1



Par 2

Namigi:

1. Za najučinkovitejše premikanje v igri preskakujte figure.
2. Razmislite, kako boste zaprli pot nasprotniku.
3. S ploščicami, ki imajo 3 stene, lahko regulirate zahtevnost igre. (Če je igra preveč zahtevna, ploščice s tremi stenami zamenjajte s ploščicami z manj stenami).
4. Za hitrejšo igro poskusite igrati pod časovnim pritiskom – na primer s šahovsko uro (aplikacija).

Less lahko igrate na različne načine in dodajate različna pravila. Vabljeni, da svoja pravila objavite tudi na naši spletni strani www.less-game.com ali na našem Facebook profilu.