

Hombre nueve Morris

History - If you're good at strategic games and you like challenges, then you'll like Nine Man Morris as much as the Egyptians did.

Mientras que su origen es incierto, la primera junta nueve Morris de hombre fue encontrada en el antiguo templo egipcio de Fenicia alrededor 1440 AC. Otros consejos se han encontrado en Ceilán, que fueron talladas durante el reinado de Mahadithika Maha-Naga (9-21 D.C.). Consejos europeos se han encontrado en lugares como Troya, dentro de un sitio funerario de la edad de bronce en Irlanda y en la Acrópolis de Atenas. El juego alcanzó su popularidad máxima en Europa durante el siglo XIV. Fue interpretado por los monjes en las iglesias, así como en verdes de la aldea a lo largo de Inglaterra. Solía jugar con piedras blancas y negras en un tablero excavado en verdes de la aldea, así como en mesas en las tabernas marcados con tiza. El juego se extendió a otros países, comenzó a recoger nombres como Me'relles, Muhle y molino.

Objetivo - el objetivo es conseguir tres de sus piezas en una fila (que se llama un "molino"). Todas las piezas en un "molino" deben estar en puntos, que están conectadas por líneas. En otras palabras, molinos de diagonales no cuentan. Al llegar a un molino, puede quitar y mantener una de las piezas de tu oponente del tablero.

Reglas - allí son 2 fases del juego. En la primera fase, los jugadores toman colocando sus piezas en cualquier punto libre de la Junta. Esto continúa hasta que todas las piezas se han colocado en el tablero. En la segunda fase, los jugadores alternan moviendo sus piezas a lo largo de las líneas tratando de formar nuevos molinos. Sólo puede mover un espacio a la vez, sólo podrá moverse a puntos adyacentes abiertas y no puede golpear o saltar la pieza de un oponente.

Cuando un jugador tiene tres piezas en una fila, tiene un molino y uno de los hombres de su oponente puede eliminar del tablero. La fila debe ser recta, él no puede dar vuelta a una esquina y debe ser a lo largo de una línea dibujada, lo que significa que las diagonales no cuentan. Si cada uno se muda de un molino, el molino está roto y volviendo la pieza puede hacer una nueva planta. Una estrategia especialmente efectiva es utilizar cuatro piezas para formar dos pares con una quinta pieza mover hacia adelante y hacia atrás entre los pares de creación de un nuevo molino con cada movimiento.

Regla opcional - la única vez que una pieza se puede quitar de molino de un oponente es cuando no hay otras piezas disponibles excepto los de un molino.

Regla opcional - cuando un jugador se reduce a tres hombres, puede trasladar cualquier hombre a cualquier espacio no ocupado en el tablero en su turno y no tiene que seguir las reglas dibujadas.

Los jugadores deben acordar antes de tiempo si las reglas opcionales deben ser utilizados.

Ganar el juego - el primer jugador que puede o no mover o quedo con tan sólo 2 jugar juntado las piezas en el tablero pierde el juego.