



Dziewięciu mężczyzn Morrisa - Nine men's Morris Game

Dziewięciu mężczyzn Morrisa - **Nine men's Morris Game** - jest abstrakcyjną, planszową grą strategiczną dla dwóch graczy. Wywodzi się z Imperium Rzymskiego będąc bardzo lubiana wśród tamtejszych żołnierzy. Znana jest także pod innymi, angielskimi nazwami jak: Nine Man Morris, Mill, Mills, Merels, Merelles oraz Merrill

Zasady gry

Każdy z graczy dostaje na początku dziewięć pionków, które poruszają się pomiędzy 24-oma skrzyżowaniami znajdującymi się na planszy. Celem gry jest pozostawienie przeciwnego gracza z mniej niż trzema pionkami lub, tak jak w warcabach, bez możliwości wykonania żadnego legalnego ruchu.

Rozstawianie pionków

Gra rozpoczyna się na pustej planszy. Gracze w turach ustawiają własne pionki na pustych skrzyżowaniach (przecięciach linii). Jeśli gracz zdoła ustawić rząd złożony z trzech swoich pionków, posiada wtedy tzw. „młyn” (z ang. „mill”) i może usunąć jeden z pionków przeciwnika znajdujących się na planszy; usunięte pionki nie mogą zostać użyte ponownie. Gracze muszą usuwać w pierwszej kolejności inne pionki, zanim zaczną usuwać pionki z „młyna”. Kiedy wszystkie 18 pionków zostanie już rozmieszczonych, gracze poruszają nimi na zmianę.

Poruszanie pionków

Wykonanie ruchu polega na przesunięciu pionka wzdłuż jednej z linii na planszy do pobliskiego, pustego skrzyżowania. Jeśli gracz nie jest w stanie wykonać „legalnego” ruchu żadnym ze swoich pionków – przegrywa grę.

Tak jak w fazie rozstawiania, gracz, który przesuwając swoje pionki zdoła ustawić trzy z nich w jednej linii - posiada „młyn” i może usunąć jeden z pionków przeciwnika, nie usuwając pionków z jego „młynów”, jeśli to możliwe.

Każdy gracz, którego ilość pionków została zredukowana do dwóch, nie jest już w stanie utworzyć „młyna” i automatycznie przegrywa partię.

Latanie

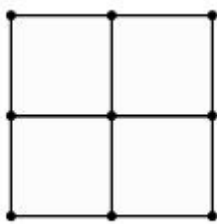
W jednej z odmian gry, kiedy jeden z graczy zostaje zredukowany do trzech pionków, zyskują one **możliwość** „latania” (czasem określane jako „skakanie”) do dowolnego wolnego skrzyżowania, nie tylko jednego z sąsiednich . Niektóre ze źródeł zasad gry mówią, iż jest to właściwy sposób prowadzenia rozgrywki, inne uważają to za swego rodzaju wariację, inne nie wspominają o tym wcale. Instrukcja z XIX wieku nazywa to „prawdziwie wiejskim sposobem rozgrywania gry”.

Strategia

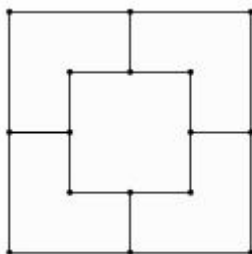
Na początku gry ważniejsze jest, aby umieścić swoje pionki na uniwersalnych pozycjach niż starać się na siłę formować „młyny”, robiąc przy tym błąd i koncentrując własne pionki w jednej strefie planszy.

Idealną pozycją, która zazwyczaj owocuje zwycięstwem, jest takie rozmieszczenie, które daje **możliwość** przemieszczania pionka pomiędzy dwoma młynami, za każdym razem usuwając przy tym pionka przeciwnika.

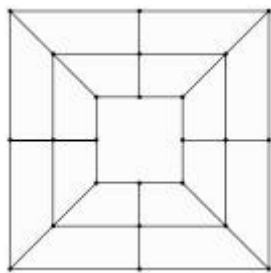
Odmiany gry



Three Men's Morris – grany jest na planszy 3 x 3, gdzie każdy z graczy ma po trzy pionki. Latanie jest dozwolone.



Six Men's Morris – daje każdemu z graczy po 6 pionków. Jest rozgrywany bez zewnętrznego kwadratu, który odnajdujemy na planszy do Nine Men's Morris'a.



Twelve Men's Morris – dodaje 4 przekątne linie do planszy i daje każdemu z graczy po 12 pionków. Oznacza to, że plansza może zostać wypełniona w fazie „rozstawiania”. Jeśli to się zdarzy grę uważa się za remisową. Odmiana ta jest popularna wśród wiejskiej młodzieży RPA, gdzie znana jest jako Morabaraba i jest w tym państwie klasyfikowana jako sport. Ta sama plansza używana jest także do gry w Eleven Men's Morris – z wykorzystaniem 22 pionków.



Zasady Gry Wyścig

Wyścig – to tradycyjna, prosta gra planszowa znakomicie wszystkim znana. Zwycięzcą zostaje ten, kto ma najwięcej szczęścia w rzutach kostką i jako pierwszy dotrze do mety (do ostatniego pola na planszy). Po drodze do celu gracze muszą pokonać wiele trudności i przeszkód. Wygrywa ten z graczy, który pierwszy postawi swój pionek na ostatnim polu toru gry.



Zasady Gry „Węże i Drabiny”

Gra została przygotowana dla 2 – 4 graczy. Każdy z graczy wybiera pionek w innym kolorze. Grę rozpoczyna ten, kto wyrzuci największą ilość oczek. Wszyscy gracze rozpoczynają grę na polu oznaczonym 1. Gracze przesuwają po planszy swoje pionki, zgodnie z liczbą oczek wyrzuconych na kostce. Jeśli gracz trafia na drabinę, to po jej szczeblach pionek trafia na jej szczyt. Jeżeli pionek stanie na głowie węża "zsuwa" się w dół na pole z ogonem węża. Wygrywa ten z graczy, który jako pierwszy osiągnie ostatnie pole planszy.



Zasady gry w Warcaby

Warcaby jest to gra dwuosobowa. Plansza do gry może mieć rozmiary 8x8 9x9 lub 10x10. Najpopularniejsza wersja to 8x8. W wersji tej plansza składa się z 64 pól ułożonych na szachownicy na przemian, tak, aby żadne o tych samym kolorze nie stykały się ze sobą ścianami.

Pionki na planszy ułożone są tylko na polach o jednym kolorze, po jednej stronie pionki białe, po drugiej czarne. Partię zaczynają zawsze białe, więc w turniejach warcabowych przed pierwszą partią zawodnik o najwyższym numerze startowym losuje kolor, którym zacznie grę. Każdy następny przeciwnik zaczyna grając przeciwnym kolorem.

Pionki w warcabach ruszają się na skos tylko do przodu po sąsiadujących polach tego samego koloru. Jeśli na swojej drodze natrafią na pionka przeciwnika, a następne pole za nim jest pole wolne, zablokowany pionek przeskakuje nad pionkiem przeciwnika "bijąc" go.

W warcabach istnieje zasada przymusu bicia, tzn. że jeśli Twój pionek może zbić pionka przeciwnika, to może to uczynić. Jeśli jesteś w sytuacji, w której Twoje dwa pionki mogą zbić pionki przeciwników, to możesz wybrać tego, który dokona bicia. Pionki mają możliwość bicia do tyłu.

Damka

Jeśli Twój pionek dojdzie na drugi koniec planszy, w tym momencie zamienia się w damkę. Damka może poruszać się w każdym kierunku i o ile pól chce. Damkę również dotyczy przymusowe bicie.

Cel gry

Celem gry jest zabicie wszystkich pionków przeciwnika. Wbrew pozorom, gra nie jest taka prosta. Podobnie do szachów istnieje wiele otwarć, różne strategie itp.



Zasady gry w Tryktrak (tric-trac)

Tryktrak (z ang. backgammon; z fr. tric-trac) – gra planszowa przeznaczona dla dwóch osób. Polega na przesuwaniu pionów zgodnie z liczbą wyrzuconych kostkami oczek po 24 polowej planszy. Wygraną jest osoba, która jako pierwsza usunie wszystkie swoje pionki z planszy. Znana praktycznie w każdym zakątku świata, popularna od wiele lat wszędzie (a szczególnie w Grecji). **Przeznaczona dla osób w każdym wieku**, począwszy od dzieci skończywszy na osobach w podeszłym wieku. Gra logiczna (strategiczna), która nie tylko rozluźnia i daje rozrywkę, ale także wyostreza zmysły, zmusza umysł do pracy i ćwiczy koncentrację oraz zdolność szybkiego i logicznego myślenia.



Zasady gry Space – venture

Space – venture – niezwykle gra planszowa, która pozwoli uczestnikom rozgrywki przeżyć niezwykle przygody związane z międzygalaktycznymi wyprawami kosmicznymi.

Jesteś astronautą żyjącym w przyszłości, Twoim zadaniem jest odkrywanie planet, najcenniejszych i największych systemów gwiazdnych podczas ekscytujących wypraw. Gra łączy w sobie rozmaite elementy, które zaskakują graczy. Poruszając się po poszczególnych polach, gracze muszą być niezwykle ostrożni, w kosmosie czyha na nich mnóstwo niebezpieczeństw i przygód. Eksplorowanie nowych galaktyk, odpieranie ataków obcych, odkrywanie odległych planet o dziwnym środowisku i tajemniczych formach życia, to tylko niektóre z zadań stojące przed młodym astronautą.



Zasady Gry „ Train Chess”

Gra została przygotowana dla 2 – 4 graczy. Każdy z graczy wybiera pionek w innym kolorze. Grę rozpoczyna ten, kto wyrzuci największą ilość oczek. Wszyscy gracze rozpoczynają grę na polu oznaczonym 1. Gracze przesuwają po planszy swoje pionki , zgodnie z liczbą oczek wyrzuconych na kostce. Wygrywa ten z graczy, który jako pierwszy osiągnie ostatnie pole planszy.



Zasady Gry Route Chess

Route Chess - to gra dla 2-4 osób, w której wygrywa ten z graczy, który jako pierwszy stanie 2 pionkami na środkowym polu. Gra składa się z planszy, 4 zestawów pionków (po 2 z każdego koloru) oraz kostki do gry.

Pionki w danym kolorze należy ustawić na bazie (dom) w tym samym kolorze. Grę rozpoczyna ten z graczy, który jako pierwszy wyrzuci 1 lub 6. Po wyrzuceniu 1 – pionek staje na pierwszym polu poza domem - Start, po wyrzuceniu 6 – graczowi przysługuje kolejny rzut, może on poruszyć wyprowadzony już pionek lub wyprowadzić następny (pod warunkiem, że pierwsze pole jest puste). Jeśli którykolwiek z graczy wyrzucie trzy razy pod rząd 6, wszyscy gracze wracają do swoich baz.

Gracze poruszają się po planszy zgodnie ruchem wskazówek zegara. Mogą również korzystać ze „skrótów” – strzałek, które umożliwiają poruszanie się po planszy pionkom danego koloru.

„Zbijanie pionków przeciwnika” – jeśli w trakcie rozgrywki jeden z pionków „wejdzie” na inny pionek, zostaje on zбитy i wraca do bazy.

Pionki poruszają się ruchem zgodnym ze wskazówkami zegara również w wewnętrznym kręgu, tam też mogą zostać „zbite”. Ważne aby jak najszybciej dotrzeć do centrum planszy.

Wygrywa ten z graczy, który jako pierwszy ustawi 2 pionki w środku planszy.



Zasady gry Wyścig – Motor Racing F1

Motor Racing F1– to prosta gra planszowa. Zwycięzcą zostaje ten, kto ma najwięcej szczęścia w rzutach kostką i jako pierwszy dotrze do mety (ostatniego pola na planszy). Po drodze do celu gracze muszą pokonać wiele trudności i przeszkód. Wygrywa ten z graczy, który pierwszy postawi swój pionek na ostatnim polu toru gry.

W tej grze każdy może zostać kierowcą Formuły 1. Można w niej przeżyć emocje wyścigów i odczuć smak walki o zwycięstwo. Każdy z graczy jedzie po torze własnym bolidem, decyduje o prędkości i stopniu ryzyka jazdy. Chcąc zwyciężyć, kierowca musi pamiętać o tankowaniu i wymianie opon na pit-stopie. Liczne przypadki losowe i zdarzenia, tak jak w każdym wyścigu, zwiększają jeszcze przeżycia uczestników gry.



Zasady Gry Manji

Manji to gra dla 2-4 osób, w której wygrywa ten z graczy, który jako pierwszy stanie 2 pionkami na środkowym polu. Gra składa się z planszy, 4 zestawów pionków (po 2 z każdego koloru) oraz kostki do gry.

Pionki w danym kolorze należy ustawić na bazie (dom) w tym samym kolorze. Grę rozpoczyna ten z graczy, który jako pierwszy wyrzuci 1 lub 6. Po wyrzuceniu 1 – pionek staje na pierwszym polu poza domem, po wyrzuceniu 6 – graczowi przysługuje kolejny rzut, może on poruszyć wyprowadzony już pionek lub wyprowadzić następny (pod warunkiem, że pierwsze pole jest puste). Jeśli którykolwiek z graczy wyrzucie trzy razy pod rząd 6, wszyscy gracze wracają do swoich baz.

Gracze poruszają się po planszy zgodnie ruchem wskazówek zegara. Mogą również korzystać ze „skrótów” – strzałek, które umożliwiają poruszanie się po planszy pionkom danego koloru.

„Zbijanie pionków przeciwnika” – jeśli w trakcie rozgrywki jeden z pionków „wejdzie” na inny pionek, zostaje on zбитy i wraca do bazy.

„Ściana” – istnieje możliwość stworzenia ściany, której przeciwnik nie może przejść, tworzą ją 2 pionki tego samego koloru. Ścianę można zniszczyć poprzez zbitie jednego z pionków lub poprzez poruszenie jednym z pionków.

Pionki poruszają się ruchem zgodnym ze wskazówkami zegara również w wewnętrznym kręgu, tam też mogą zostać „zbite”. Ważne aby jak najszybciej dotrzeć do centrum planszy.

Wygrywa ten z graczy, który jako pierwszy ustawi 2 pionki w środku planszy.



Zasady Gry w LUDO

Ludo – to tradycyjna gra Chińczyk w nowej wersji, zasady pozostają nie zmienione.

Gracze przesuwają się do przodu, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, o tyle pól ile wskaże kostka.

Jeżeli podczas wędrówki pionek trafi na pole zajęte przez inny pionek, to ten, który był na polu pierwszy, zostaje zbity i musi wrócić do swojego schowka.

Zwycięży ten, kto pierwszy wprowadzi wszystkie swoje pionki do własnego domu.



Zasady gry Gęś

Gęś – gra fabularna, rozgrywana na planszy o 64 polach przy użyciu pionów i kości. Celem gry jest szybsze niż przeciwnicy przejście na koniec planszy zgodnie z regułami gry. By to osiągnąć, trzeba omijać "pechowe" pola, oznaczone najczęściej czaszką, określane jako "więzienie", "labirynt", "piwiarnia" albo "śmierć", a starać się stawiać pion na polach "szczęśliwych", najczęściej oznaczonych figurką gęsi. Szczegółowe reguły określające utratę kolejki rzutu, cofnięcie się lub przejście do przodu o określoną liczbę pól, rozpoczęcie gry od początku i inne były zmienne. Umieszczano je bezpośrednio na planszy (pośrodku), lub też w dołączanej do planszy książeczce. Reguł było zawsze dwanaście.



Zasady gry „Football”

Rozpoczyna gracz wybrany przez losowanie.

Celem gry jest przyłożenie czyli umieszczenie piłki (pionka) na polu numer 2 przeciwnika.

Piłkę na początku i po każdym przyłożeniu ustawiamy na polu 10.

Piłkę przesuwamy tylko o jedno pole pod warunkiem, że wyrzucimy na dwóch kościach sumę równą numerowi pola na jakim chcemy postawić pionek. Wyrzucenie [6][6] premiowane jest przemieszczeniem piłki o dwa pola do przodu. Wyrzucenie [6][5] oznacza "faul" i przesunięcie piłki o jedno pole do tyłu.

Gramy do 10 przyłożeń.



Zasady gry Everywhere

Everywhere– to prosta gra planszowa. Zwycięzcą zostaje ten, kto ma najwięcej szczęścia w rzutach kostką i jako pierwszy dotrze do mety (ostatniego pola na planszy). Po drodze do celu gracze muszą pokonać wiele trudności i przeszkód. Wygrywa ten z graczy, który pierwszy postawi swój pionek na ostatnim polu toru gry.



Zasady Gry „Bieg z przeszkodami”

Bieg z przeszkodami – to prosta gra planszowa. Zwycięzcą w nich zostaje ten, kto ma najwięcej szczęścia w rzutach kostką i jako pierwszy dotrze do mety. Po drodze do celu gracze muszą pokonać wiele trudności i przeszkód. Wygrywa ten z graczy, który pierwszy postawi swój pionek na ostatnim polu toru gry.



Zasady gry w WARCABY CHIŃSKIE

WARCABY CHIŃSKIE - Liczba graczy 2 lub 3. Rekwizyty - plansza z rysunkiem gwiazdy, przypada po 10 pionków na gracza. Każdy z graczy ustawia swoje 10 pionów tego samego koloru, na jednym z ramion gwiazdy, w punktach przecięcia linii. Przeciwnie ramię gwiazdy do którego mają dotrzeć piony danego gracza jest zawsze wolne. Piony są przemieszczane po liniach łączących punkty. Wolno przeskakiwać piony własne i przeciwnika, pod warunkiem, że punkt leżący w linii prostej za pionem jest wolny. Możliwe są wieloskoki. Zwycięża ten, kto pierwszy doprowadzi wszystkie swoje pionki do przeciwnego ramienia gwiazdy.

Gra Węże i drabiny (Ilość graczy: 2 – 4).

Zasady gry w 'Węże i Drabiny' są bardzo proste. Wyrzucając ilość oczek na kosce przechodzimy kolejno pola na planszy .

Stając na polu gdzie drabina ma swój początek przenosimy się po szczebelkach na zakończenie drabiny, co daje nam sporą przewagę nad przeciwnikiem.

Natomiast stając na polu gdzie wąż ma głowę jesteśmy zmuszeni do zjechania po grzbiecie węża na dół, co powoduje nasze cofnięcie w grze o kilka pól.



Zasady gry w Baseball

Gra **Baseball** polega na zdobywaniu punktów i przeszkadzaniu w ich zdobywaniu drużynie przeciwnej. Drużyny na przemian pełnią dane role. Jedna z nich atakuje i próbuje zdobyć punkty, a druga usiłuje w tym przeszkodzić. Następnie następuje zamiana ról.

Boisko

Mecz rozgrywany jest na boisku, którego kształt przypomina ćwiartka koła. Można wyróżnić dwa obszary. Pierwszy z nich jest bliżej środka ćwiartki koła i pokryty jest piaskiem. Obszar ten ograniczony jest polem w kształcie kwadratu, którego bok wynosi 27,43 metra. Na czterech wierzchołkach znajdują się bazy. Baza domowa jest jednocześnie bazą czwartą. Kolejność baz idzie po kolei w stronę prawą. Za bazą domową znajduje się stanowisko łapacza, a w kole w środku kwadratu koło pitchera – zawodnika, który rzuca piłkę. Drugą część boiska tworzy pole zewnętrzne, które pokryte jest trawą.

Drużyna uderzająca

Drużyna ta na boisku musi mieć co najmniej jednego zawodnika, maksymalnie może ich być 4. Zawodnik staje przy bazie domowej i uderzając kijem próbuje trafić w piłkę. Jeżeli zawodnik trafi w piłkę rzuconą przez pitchera, to zostawiając kij biegnie, aby zdobyć bazę. Może to być pierwsza baza lub w miarę możliwości kolejne. Zdobycie bazy następuje w chwili, gdy zawodnika dotknie bazy jakkolwiek częścią ciała, zanim dotknie go zawodnik broniący bazę drużyny przeciwnej, któremu piłka została odrzucona. Zawodnik jest zбитy, gdy nie zdobędzie bazy lub gdy nie uda mu się trafić w piłkę w trzech próbach. Cztery błędy pitchera powodują przesunięcie pałkarza na pierwszą bazę. Gdy ta jest zajęta, to zawodnik ją zajmujący przesuwają na kolejną bazę. Zawodnik na innej bazie niż pierwsza może być zбитy tylko wtedy, gdy zбитy zostanie zawodnik próbujący zdobyć bazę pierwszą. Uderzenie poza boisko (home run) powoduje, że pałkarz zdobywa wszystkie bazy bez możliwości

zbicia go. Punkty w tym momencie zdobywają zawodnicy, którzy stoją na pozostałych bazach. Każdy zawodnik drużyny atakującej uderza raz w danej kolejce. Kolejność jest ustalona wcześniej.

Drużyna w polu

Zespół ten składa się z pitchera, łapacza, 4 zawodników w polu, którzy stoją na 3 poszczególnych bazach, a jeden z nich wspomaga ich oraz trzech zawodników z poza pola, którzy łapią piłki dalekie na polu pokrytym murawą.

Punktacja

Normalny mecz baseballowy składa się z 9 inningów. Jeden inning składa się z 2 ataków: po jednym każdej drużyny. Nie przewiduje się remisów, dlatego w wypadku takiej samej liczby punktów dodaje się kolejne inningi. Gra trwa wtedy tak długo, aż jedna z drużyn nie osiągnie przewagi. Punkt przyznawany jest za zdobytą bazę. Zazwyczaj w meczu pada około 10 punktów dla każdej z drużyn. SA jednak mecze, w których pada 1 lub 2 punkty.

Trenerzy i sędziowie

Każda drużyna ma swojego głównego trenera, czyli managera. Dba on o strategię gry, ustalanie pozycji i kolejności uderzających. Pomagają mu asystenci, którzy dbają o dane elementy gry i grupy zawodników. Stanowiska trenerskie znajdują się na obrzeżu boiska. Trenerzy mogą doradzać w czasie gry.

Grę nadzorują sędziowie. Przynajmniej jeden zajmuje stanowisko za zawodnikiem łapiącym piłki. Decyduje on o prawidłowości rzutów. W ligach zawodowych na każdej bazie znajduje się sędzia, który decyduje, czy baza została zdobyta czy zawodnik został zбитy. Osobny arbiter zajmuje się zliczaniem punktów.

W skład zestawu wchodzi:

- 1 Magnetyczna podstawa – pudełko na szachy o wymiarach:
- 16 dwustronnych plansz
- 22 pionków (w 4 kolorach : zielony, żółty, granatowy, czerwony)
- komplet figur do szachów (czarne i białe)
- 5 różnych kostek do gry
- komplet pionków do warcabów w dwóch kolorach (czerwone i czarne).



Dziewięciu mężczyzn Morrisa - Nine men's Morris Game

Dziewięciu mężczyzn Morrisa - **Nine men's Morris Game** - jest abstrakcyjną, planszową grą strategiczną dla dwóch graczy. Wywodzi się z Imperium Rzymskiego będąc bardzo lubiana wśród tamtejszych żołnierzy. Znana jest także pod innymi, angielskimi nazwami jak: Nine Man Morris, Mill, Mills, Merels, Merelles oraz Merrill

Zasady gry

Każdy z graczy dostaje na początku dziewięć pionków, które poruszają się pomiędzy 24-oma skrzyżowaniami znajdującymi się na planszy. Celem gry jest pozostawienie przeciwnego gracza z mniej niż trzema pionkami lub, tak jak w warcabach, bez możliwości wykonania żadnego legalnego ruchu.

Rozstawianie pionków

Gra rozpoczyna się na pustej planszy. Gracze w turach ustawiają własne pionki na pustych skrzyżowaniach (przecięciach linii). Jeśli gracz zdoła ustawić rząd złożony z trzech swoich pionków, posiada wtedy tzw. „młyn” (z ang. „mill”) i może usunąć jeden z pionków przeciwnika znajdujących się na planszy; usunięte pionki nie mogą zostać użyte ponownie. Gracze muszą usuwać w pierwszej kolejności inne pionki, zanim zaczną usuwać pionki z „młyna”. Kiedy wszystkie 18 pionków zostanie już rozmieszczonych, gracze poruszają nimi na zmianę.

Poruszanie pionków

Wykonanie ruchu polega na przesunięciu pionka wzdłuż jednej z linii na planszy do pobliskiego, pustego skrzyżowania. Jeśli gracz nie jest w stanie wykonać „legalnego” ruchu żadnym ze swoich pionków – przegrywa grę.

Tak jak w fazie rozstawiania, gracz, który przesuwając swoje pionki zdoła ustawić trzy z nich w jednej linii - posiada „młyn” i może usunąć jeden z pionków przeciwnika, nie usuwając pionków z jego „młynów”, jeśli to możliwe.

Każdy gracz, którego ilość pionków została zredukowana do dwóch, nie jest już w stanie utworzyć „młyna” i automatycznie przegrywa partię.

Latanie

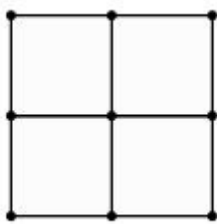
W jednej z odmian gry, kiedy jeden z graczy zostaje zredukowany do trzech pionków, zyskują one **możliwość** „latania” (czasem określane jako „skakanie”) do dowolnego wolnego skrzyżowania, nie tylko jednego z sąsiednich . Niektóre ze źródeł zasad gry mówią, iż jest to właściwy sposób prowadzenia rozgrywki, inne uważają to za swego rodzaju wariację, inne nie wspominają o tym wcale. Instrukcja z XIX wieku nazywa to „prawdziwie wiejskim sposobem rozgrywania gry”.

Strategia

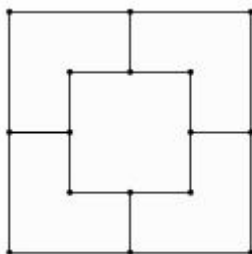
Na początku gry ważniejsze jest, aby umieścić swoje pionki na uniwersalnych pozycjach niż starać się na siłę formować „młyny”, robiąc przy tym błąd i koncentrując własne pionki w jednej strefie planszy.

Idealną pozycją, która zazwyczaj owocuje zwycięstwem, jest takie rozmieszczenie, które daje **możliwość** przemieszczania pionka pomiędzy dwoma młynami, za każdym razem usuwając przy tym pionka przeciwnika.

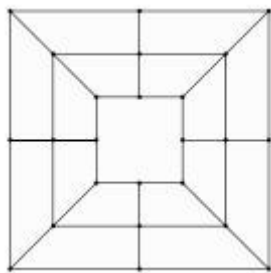
Odmiany gry



Three Men's Morris – grany jest na planszy 3 x 3, gdzie każdy z graczy ma po trzy pionki. Latanie jest dozwolone.



Six Men's Morris – daje każdemu z graczy po 6 pionków. Jest rozgrywany bez zewnętrznego kwadratu, który odnajdujemy na planszy do Nine Men's Morris'a.



Twelve Men's Morris – dodaje 4 przekątne linie do planszy i daje każdemu z graczy po 12 pionków. Oznacza to, że plansza może zostać wypełniona w fazie „rozstawiania”. Jeśli to się zdarzy grę uważa się za remisową. Odmiana ta jest popularna wśród wiejskiej młodzieży RPA, gdzie znana jest jako Morabaraba i jest w tym państwie klasyfikowana jako sport. Ta sama plansza używana jest także do gry w Eleven Men's Morris – z wykorzystaniem 22 pionków.