

Készítsen weblapot a *halma* társasjáték bemutatására a következő leírás szerint!

- Hozzon létre egy állományt, amelynek neve legyen *halma.html*!
- Az oldal szövegét a *halmaforras.txt* állományban találja.
- A feladat megoldásához szükséges képek: *babu.jpg*, *halma.gif*, *halmaugr.gif*.

1. Az oldal háttérszíne indianred (#CD5C5C kódú szín).

2. A cím („Halma”) egyes szintű címsor legyen középre igazítva! A böngésző keretén megjelenő cím szövege is ez legyen!

3. Az oldal többi részének váza, a mintának megfelelően táblázattal készüljön! A táblázat 80% széles, középre igazított, 1 pontos szegélyű és a háttérszíne darksalmon (#E9967A kódú szín) legyen!


4. A táblázat első sorában a bal oldali cellába helyezze el a *babu.jpg* képet középre, 1 pont vastagon keretezve! A jobb oldali cellába illessze be a megfelelő szöveget a *halmaforras.txt* állományból (1–2. bekezdés)!

5. Az alsó cellában a játék szabályai olvashatók. Kettes szintű címsor stílusú „A játék szabályai:” szöveg. A szabályokat felsorolással tagolja!

6. Az „Ugrani is szabad” szavakat alakítsa linkké, amely a *halmaugr.gif* képre mutasson!

7. A mintának megfelelően, a játékszabályok után a kép a kettő és a négy játékosú táblát ábrázolja! A *halma.gif* képállományt szúrja be úgy, hogy az középen jelenjen meg!

# Halma



A társas halmajátékok lényege a helycsere, amikor az indulóállásból társunkat megelőzve, igyekszünk áttelepíteni bábuinkat ellenfelünk bábuinak helyére.

A halma Nagy-Britanniában született, nem túl régen, úgy 1880 táján. Nagyon hamar népszerű lett Európában, majd az egész világon. A halma az üldözésses játékok családjába tartozik.

## A játék szabályai:

- A 10\*10 mezős táblán két játékos játszhat 15-15 bábuval, vagy négy játékos, egyenként 10-10-zel.
- A kétszemélyes játéknál a tábla két szemkötti sarkában, a négysemmélyes játszmaiban a négy sarokban állítjuk fel a bábukat vagy korongokat.
- A játék célja, hogy a játékosok (mindkét változatban) elfoglalják a sajátjukkal szemkötti sarkot.
- A játékosok állapodjanak meg, hogy milyen sorrendben következnek egymás után!
- Tetszés szerinti irányban (előre, hátra, jobbra, balra sorirányban vagy átlóirányban) bármelyik üres szomszédos mezőre léphetnek a bábuk: egy lépésben, egy bábu, egy pozíciót.
- Ugrani is szabad: mind a saját, mind az ellenfél bábuját átugorhatja a "lépő-haladó bábu" (de az ellenfél bábuit nem ütheti ki).
- Az nyer, akinek elsőként sikerül elfoglalnia a szemközt fekvő sarok indulási helyzetét.

