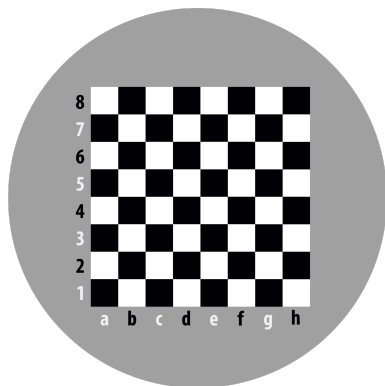




Szachownica duża

Gry podwórkowe / instrukcja gry



Gra w szachy - zawsze rozpoczynają białe, co daje im pewną inicjatywę w początkowej fazie partii. Gracze na zmianę wykonują posunięcia swoimi bierkami zgodnie z zasadami ruchu dla danej bierki i jeśli wejdzie ona na pole zajmowane przez przeciwnika, zbija jego bierkę. Szach jest groźbą zbitia króla, która musi być zażegnana przez przeciwnika w następnym posunięciu (króla nie można zbić). Mat, czyli postawienie króla przeciwnika w szachu, przed którym nie ma obrony, kończy partię i oznacza zwycięstwo gracza, którego bierka matuje króla przeciwnika. Remis występuje w przypadku, gdy: gracze uzgodnili taki wynik partii, na planszy wystąpił pat (jedna ze stron nie może wykonać prawidłowych posunięć, a jej król nie jest szachowany), żadna ze stron nie posiada środków niezbędnych do wygranej (choćby teoretycznej), powstała tzw. martwa pozycja, czyli żaden z graczy nie jest w stanie dać mata nawet przy najlepszej grze. Partia może zakończyć się remisem (na wniosek jednej ze stron), gdy: identyczna pozycja na planszy pojawiła się trzykrotnie, jedna ze stron daje wiecznego szacha, wykonano pięćdziesiąt posunięć bez ruchu pionem i bicia dowolną bierką.

Wilk i owce

Jeden z graczy dysponuje czterema pionkami białymi (owcami), drugi dysponuje jednym pionem czarnym (wilkiem). Pozycja początkowa wygląda następująco: owce obsadzają pierwszy rząd szachownicy, wilk staje na jednym dowolnym wybranym polu krańcowego rzędu szachownicy. Celem gracza-wilka jest przedostanie się na pierwszy rząd pół szachownicy. Gracz dysponujący owcami wygrywa, gdy uda mu się zablokować wilka tak, żeby nie mógł on wykonać posunięcia. Grę rozpoczyna gracz grający wilkiem. W jednym ruchu może przejść o jedno pole po przekątnej w dowolną stronę. Piony gracza grającego owcami w kolejnych posunięciach przechodzą także o jedno pole po przekątnej, lecz tylko do przodu. Wilk może cofać się, owce nie mogą się cofać. Przy bardzo uważnej grze owce zawsze mogą wygrać, w pewnych wypadkach może to jednak wymagać wykonania szeregu precyzyjnych i nieoczywistych ruchów, co oznacza, że w praktycznej grze obie strony mają podobne szanse.

Wilk i dwanaście owiec

Jeden z graczy dysponuje jednym pionem czarnym (wilkiem), drugi – dwunastoma pionkami białymi (owcami). Przed rozpoczęciem gry owce obsadzają trzy pierwsze rzędy swojej połowy szachownicy, wilk staje na jednym dowolnie wybranym polu swego krańcowego rzędu szachownicy. Owce poruszają się o jedno pole po przekątnej, zawsze do przodu. Wilk porusza się jak dama, a zatem może przeskakiwać i bić.