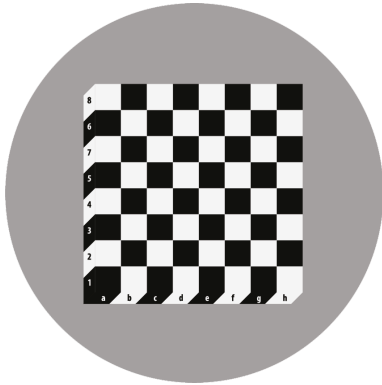




Szachownica

Naklejki podłogowe / instrukcja gry



Gra w warcaby - gra toczy się na czarnych lub na białych polach. Gra się 24 pionami, 12 jasnymi i 12 ciemnymi. W jednym ruchu dowolnie wybrany pion może przesunąć się o jedno pole do przodu, ale wyłącznie po przekątnej (na ukos). Bicie pionów przeciwnika odbywa się przez przeskakiwanie przez pion, jeżeli za nim po przekątnej jest wolne pole. W jednym ruchu można bić więcej niż jeden pion, jeśli tylko pomiędzy są wolne miejsca. Bicie jest obowiązkowe. Gdy którykolwiek z pionów dojdzie do ostatniego rzędu szachownicy zamienia się w damkę. Damka w jednym ruchu może przemieścić się o dowolną liczbę pól wolnych w dowolną stronę po przekątnej. Damka bije także przeskakując przez wrogie piony i damki w dowolną stronę. Gra toczy się do chwili zbitia przez jednego z grających wszystkich pionów i damek przeciwnika lub do chwili osiągnięcia remisu.

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 pól 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 owce.