

2248

WARCABY

gra planszowa



WARCABY TRADYCYJNE gra dla 2 osób

rekwizyty: plansza, 12 pionków białych i 12 pionków czarnych.

zasady gry: Celem gry jest zabicie lub zablokowanie pionków przeciwnika. Grę prowadzi się na ciemnych polach szachownicy. Plansza jest tak ułożona, aby obaj gracze mieli jasne pola narożne po prawej stronie. Pionki ustawia się po obu stronach, w trzech skrajnych rzędach szachownicy, naprzeciw siebie. Grający pionkami białymi, wyznaczony drogą losowania, rozpoczyna grę. Pionki poruszają się zawsze na ukos, o jedno pole do przodu. Gracz powinien przeprowadzić jak najwięcej swoich pionków do przeciwległego, ostatniego rzędu szachownicy, zbijając po drodze maksymalną ilość pionków przeciwnika. Bicie jest obowiązkowe. Polega na przeskoczeniu pionkiem z pola bezpośrednio przed zbijanym pionkiem przeciwnika, na wolne pole bezpośrednio za nim. Można bić do przodu i do tyłu.

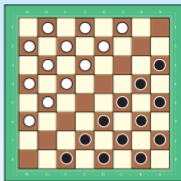
W jednym ruchu możliwe jest zabicie dowolnej liczby pionków, możliwa jest też zmiana kierunku. Gdy pionek dojdzie do ostatniego rzędu planszy po stronie przeciwnika, zmienia się w damkę. Damka wyróżnia się wśród pionków, gdyż składa się z dwóch nałożonych na siebie pionków. Damka zwiększa znacznie szansę gracza na wygraną, gdyż ma dużą swobodę manewrów. Porusza się po przekątnych, w obu kierunkach o dowolną ilość pól. Zbijać może na dowolną odległość. Damka nie może przeskakiwać własnych pionków. Zbija ją jak zwykłego pionka, choć trudniej ją zaskoczyć. W grze obowiązuje przymus bicia maksymalnej liczby pionków i damek. Jeśli np. pionek zbijając w jednym ruchu pionki przeciwnika dojdzie do pola zamiany w damkę (ostatni rząd) i nadal ma okazję bicia, to musi zrezygnować z zamiany na damkę na korzyść tego bicia. Zwycięża gracz, który zbije lub zablokuje wszystkie pionki przeciwnika. Do remisu może dojść, jeżeli pozostaną dwie przeciwne damki lub dwie damki przeciw jednej, poruszającej się na głównej przekątnej.

WARCABY NAROŻNIKOWE

gra dla 2 osób

rekwizyty: plansza, 12 pionków białych i 12 pionków czarnych.

zasady gry: Cel i zasady gry są takie same jak w warcabach tradycyjnych, jednak odmienne ustawienie pionków (wg rys.1) powoduje, że zmienia się przebieg oraz strategia gry.



rys.1

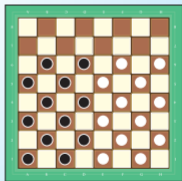
WARCABY

JEDNOKIERUNKOWE

gra dla 2 osób

rekwizyty: plansza, 12 pionków białych i 12 pionków czarnych.

zasady gry: Celem gry jest zabicie pionków przeciwnika, ustawienie jak na rys.2. Wszystkie pionki przesuwają się ku górze.



rys.2

Nie atakują się frontalnie, lecz idąc w jednym kierunku, zbijają po drodze możliwe do zbicia pionki przeciwnika. Pionki po dotarciu do najwyższego rzędu planszy zamieniają się w damki. Pozostałe zasady są takie, jak w warcabach tradycyjnych. Inne ustawienie pionków w tej grze, wpływa jednak na zmianę taktyki gry.

WARCABY CELTYCKIE *gra dla 2 osób*

rekwizyty: *plansza, 12 pionków białych i 12 pionków czarnych.*

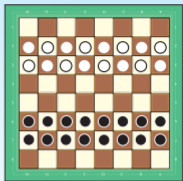
zasady gry: *Gracze wykonują na zmianę po dwa ruchy - jednym lub dwoma różnymi pionkami (w warcabach tradycyjnych przysługuje na przemian jeden ruch). Bicie pionków jest możliwe tylko do przodu. Początkowe ustawienie pionków, cel i pozostałe zasady gry - jak w warcabach tradycyjnych.*

WARCABY TURECKIE gra dla dwóch osób

rekwizyty: plansza, 16 pionków białych i 16 pionków czarnych.

zasady gry: Ustawienie pionków zgodnie z rys.3. Pionki przesuwa się o jedno pole w przód lub w bok.

W warcabach tureckich nie można poruszać się po przekątnych. Ta zasada dotyczy też bicia. Pionek, który doszedł do ostatniego rzędu szachownicy (po przeciwnej stronie) zmienia się w wezyra (odpowiednik damki). Wezyr może przesuwać się o dowolną liczbę pól do przodu, do tyłu lub na boki. Pozostałe zasady gry - jak w warcabach tradycyjnych. Zwycięża gracz, który zbije lub zablokuje pionki przeciwnika, bądź który ocali własnego wezyra przeciwko jednemu pionkowi przeciwnika.

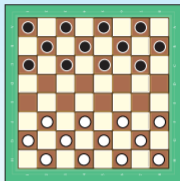


rys.3

WARCABY WŁOSKIE gra dla 2 osób

rekwizyty: plansza, 12 pionków białych i 12 pionków czarnych.

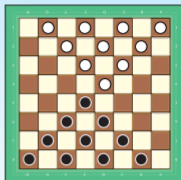
zasady gry: Grę prowadzimy na ciemnych polach szachownicy, z tą różnicą, że po lewej stronie pierwszego rzędu pól przed każdym z graczy powinno być pole jasne (patrz rysunek 4.) Gracz, jeśli tylko ma taką możliwość, musi bić pionki przeciwnika. Gdy ma kilka możliwości zbicia pionków, musi wykonać bicie, w którym weźmie więcej pionków. Pionek nie może bić damki. Pionek staje się damką po dotarciu do ostatniego rzędu przeciwnika. Damka natomiast jeśli ma kilka możliwości bicia, musi bić pionki ważniejsze (najpierw damki, później zwykłe pionki). Tak jak w Warcabach Tradycyjnych, zwycięża ten, kto zbije lub zablokuje wszystkie pionki przeciwnika.



rys.4

PIRAMIDA gra dla 2 osób
rekwizyty: plansza, 10 pionków
białych i 10 pionków czarnych.

zasady gry: Gracze przed rozpoczęciem gry ustawiają pionki jak na rys.5. Pionki przesuwają się po przekątnych, do tyłu lub do przodu, o jedno pole lub (w sprzyjających okolicznościach) poruszają się szybciej przeskakując przez pionki przeciwnika i zajmują wolne pola z nimi. W jednym ruchu można przeskoczyć dowolną ilość pionków, ale nie są to pionki zbite. Wygrywa gracz, który pierwszy ustawi piramidę w pozycji wyjściowej przeciwnika.



rys.5

