



Warcaby

Instrukcja

GRA STOLIKOWA



2



5+



10+ min.

Autor:
MAGDALENA SUMERA

Skład instrukcji:
BARTOSZ CHOMIK

Ilustracje
i projekt graficzny:
BARTOSZ CHOMIK

Testy:
**NADIA LABAK,
NATAN LABAK**

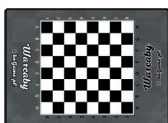
Spis treści

Wprowadzenie	1
Elementy gry	1
Przygotowanie gry	2
Cel rozgrywki	3
Przebieg rozgrywki	3
Zakończenie rozgrywki	4
Jak składać grę	5

Wprowadzenie

Zapraszamy do świata stolikowych warcabów - klasycznej gry, która od pokoleń dostarcza radości i wyzwań miłośnikom strategicznych potyczek. Choć prosta w zasadach, ta gra kryje w sobie nieskończone możliwości taktyczne, które sprawiają, że każda rozgrywka jest wyjątkowa. Przygotuj się na intelektualną rywalizację, w której każdy ruch ma znaczenie. Niezależnie od tego, czy grasz dla przyjemności, czy w duchu rywalizacji, stolikowe warcaby to doskonała okazja, aby spędzić czas w gronie rodziny i przyjaciół, rozwijając umiejętności logicznego myślenia i planowania!

Elementy gry



Plansza do gry



Instrukcja



16 pionków
(8 białych
i 8 ciemnych)



8 znaczników
damek



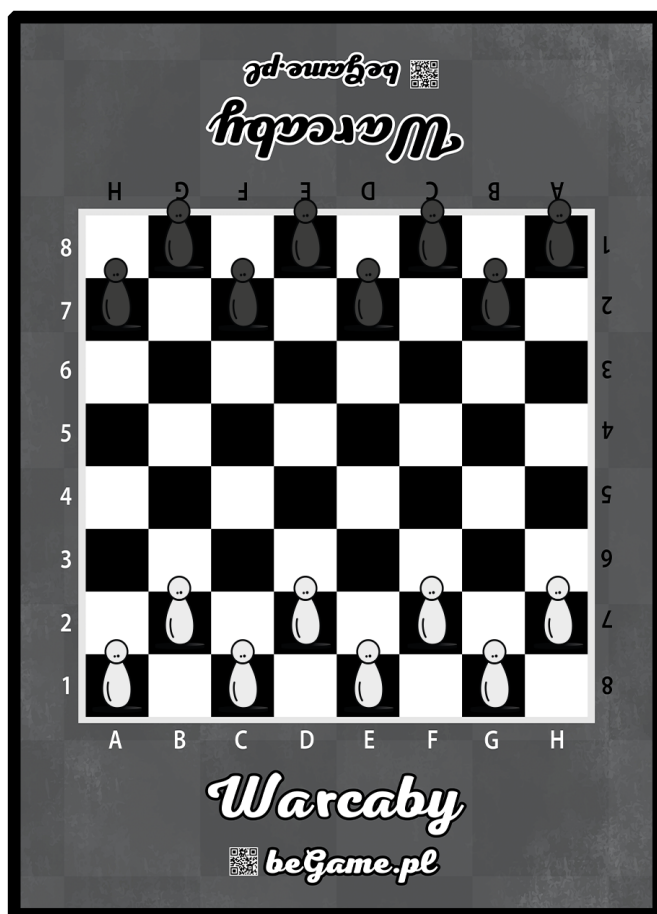
Eko skrzynka lub
tuba na grę*

*wybrana wersja gry

Przygotowanie gry

Na początku rozkładamy plansze.

Każdy gracz ustawia swoje pionki na dwóch pierwszych rzędach najbliższej siebie.



Cel gry

Celem gry jest pozbycie się (zabicie) wszystkich pionków i damek należących do przeciwnika albo zablokowanie rywala tak, by nie mógł on wykonać żadnego ruchu. Charakterystycznym elementem dla gry w warcaby jest dążenie pionka do przemiany w damkę.

Przebieg rozgrywki

Grę zawsze rozpoczyna gracz grający białymi pionkami. Następnie gracze wykonują swoje ruchy na zmianę, starając się osiągnąć cel gry, jakim jest zabicie wszystkich pionków i damek rywala.

■ PORUSZANIE:



Pionki mogą poruszać się o jedno pole do przodu po przekątnej (na ukos) na wolne pola.



Królówka (damka) może poruszać się po przekątnej przez dowolną liczbę pól. Pionek, który dojdzie do ostatniego rzędu planszy, staje się królowką (damką). Kiedy pionek staje się damką, kolej ruchu przypada dla przeciwnika.

Damka jest pionkiem, któremu zakładamy koronę.

Może poruszać się ona o dowolną liczbę pól i w dowolną stronę po ukosie

■ BICIE PRZECIWNIKA:

Bicie pionkiem następuje przez przeskoczenie sąsiedniego pionka lub królowki (damki) przeciwnika na pole znajdujące się tuż za nim po przekątnej (pole to musi być wolne). Zbite pionki są usuwane z planszy od razu po zбиciu. Pionki mogą bić do przodu i do tyłu. W jednym ruchu wolno wykonać więcej niż jeden skok tym samym pionkiem, przeskakując – bijąc kolejne pionki oraz damki

przeciwnika. Bicia są obowiązkowe. Kiedy istnieje kilka możliwych bić (w różnych miejscach planszy), gracz musi wykonać jedno z nich.

Jeśli gracz nie zauważy swojej możliwości bicia, pionek który mógł je wykonać jest usuwany z planszy jeśli przeciwnik zauważy ten fakt na samym początku swojego ruchu.

Bicie królowką (damką) następuje podobnie do gońca szachowego lecz po biciu może przemieścić się na dowolne pole leżące za bitym pionkiem (po przekątnej).

Królowka (damka) może bić kilka pionków i damek w jednym ruchu.

Zakończenie rozgrywki

- **PARTIA KOŃCZY SIĘ WYGRANĄ** jednej ze stron, jeśli:
jeden z zawodników straci wszystkie swoje pionki, albo jeśli wszystkie pionki któregoś z graczy zostaną zablokowane.
- **PARTIA KOŃCZY SIĘ REMISEM**, jeśli:
każdy z grających wykona po 15 ruchów swoimi damkami bez żadnego skutku (bez zmniejszania liczby pionków pozostających na planszy), to wtedy następuje remis.

Jak składać grę

Planszę należy zwijać grafiką na zewnątrz. Dzięki temu po wyjęciu z pudełka lub tuby plansza szybciej dopasuje się do stolika, co pozwoli na natychmiastowe rozpoczęcie gry bez konieczności prostowania jej rogów. To prosty sposób na utrzymanie planszy w idealnym stanie i wygodne jej użytkowanie podczas każdej rozgrywki.





Zobacz inne nasze gry z serii

beEdu



Bycie pionkiem
na naszych grach
to czysta przyjemność!