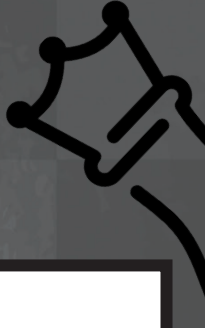




Warcaby

Instrukcja



GRA WIELKOFORMATOWA



2



5+



10+ min.

Autor:
MAGDALENA SUMERA

Skład instrukcji:
BARTOSZ CHOMIK

Ilustracje
i projekt graficzny:
BARTOSZ CHOMIK

Testy:
**NADIA LABAK,
NATAN LABAK**



Spis treści

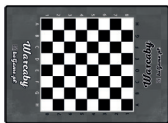
Wprowadzenie	1
Elementy gry	2
Przygotowanie gry	3
Cel rozgrywki	4
Przebieg rozgrywki	4
Zakończenie rozgrywki	5
Zalecenia dotyczące użytkowania gry	6
Jak składać grę	7

Wprowadzenie

Witaj w świecie wielkoformatowych warcabów – dynamicznej i interaktywnej wersji klasycznej gry, która przeniesie rozgrywkę na zupełnie nowy poziom! Wyobraź sobie, że zamiast siedzieć przy stole, stajesz się częścią planszy, przesuając pionki po ogromnej planszy. Ta wersja gry to nie tylko wyzwanie dla umysłu, ale także świetna zabawa fizyczna dla graczy w każdym wieku. Zapraszamy do odkrycia nowych strategii, współpracy w drużynach i przeżycia niezapomnianej rozgrywki, która ożywi każdą imprezę, festyn czy spotkanie towarzyskie!



Elementy gry



Plansza do gry



Instrukcja



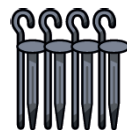
16 pionków lub
pachołków w dwóch
kolorach



8 znaczników
damek



4 kolorowe
pachołki



8 śledzi
montażowych



Taśma do
zamocowania gry



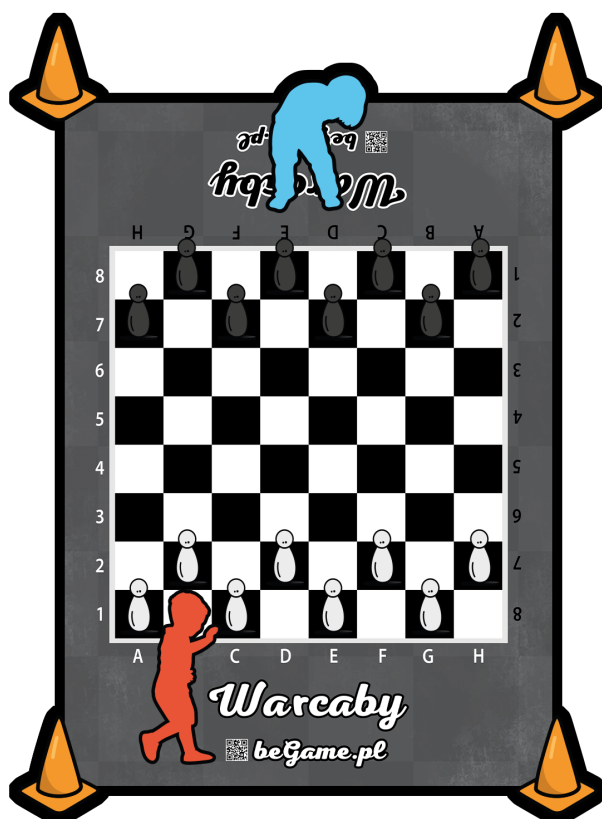
Torba do
transportu gry

Przygotowanie gry

Na początku rozkładamy planszę i przytwierdzamy ją do podłoża śledziami lub taśmą. Układamy na rogach planszy (tak jak na rysunku poniżej) pachotki ostrzegawcze.

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

Po odpowiednim ustawieniu planszy i pionków, gracze ściągają buty i stoją przy swoich pionkach.



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.

Zalecenia dotyczące użytkowania gry



Zaleca się, aby po planszy gry wielkoformatowej poruszać się skacząc jak królik; boso, w skarpetkach antypoślizgowych lub skarpetach. Ten sposób gry zachęca dzieci do aktywności fizycznej i bardziej angażuje je w rozgrywkę.



Przebywanie na planszy w obuwiu może prowadzić do uszkodzeń mechanicznych, zarysowań oraz szybszego zużycia.

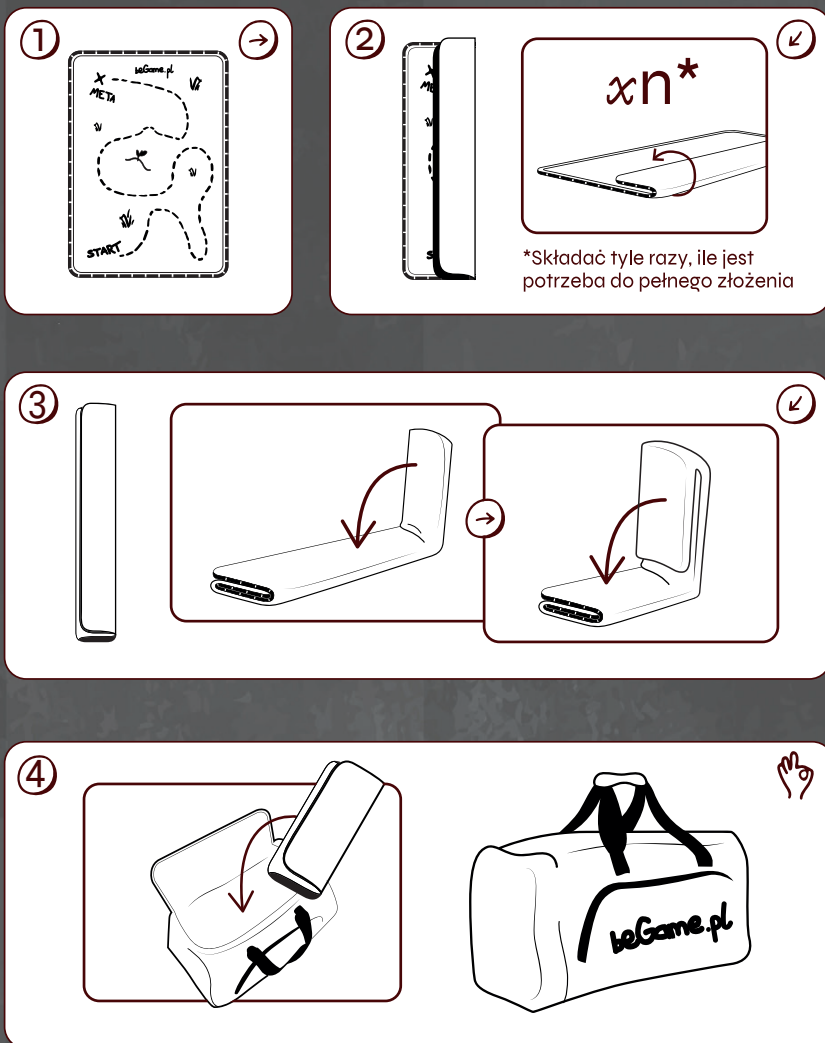


Nie zaleca się używania gry na powierzchniach ziarnistych lub granulowanych, takich jak boiska poliuretanowe. Powierzchnie te mogą barwić, niszczyć i przyspieszać zużycie maty gry.



Nie wolno grać na mokrej lub brudnej grze. W przypadku zmoczenia lub zabrudzenia, należy wyczyścić plansze.

Jak składać grę





Zobacz inne nasze gry z serii

beEdu



Bycie pionkiem
na naszych grach
to czysta przyjemność!