

# WARCABY + MŁYNEK

## WARCABY



25-35 min



Komponenty gry: plansza, 12 pionków białych, 12 pionków czarnych

Każdy z graczy dysponuje 12 pionkami białymi lub czarnymi. Rozpoczynającego grę (białymi pionkami) wyznacza się przez losowanie. Planszę kładziemy tak, żeby pole niebieskie nie znajdowało się w prawym dolnym rogu. Każdy gracz ustawia swoje pionki na niebieskich polach szachownicy, w trzech rzędach. Dwa środkowe rzędy pozostają puste. Grę rozgrywa się tylko na niebieskich polach szachownicy. Gracze kolejno przesuwiają po jednym ze swoich pionków, przestrzegając reguł danego wariantu gry.

## WARCABY TRADYCYJNE



Celem gry jest zabicie wszystkich pionków przeciwnika lub zablokowanie go, czyli uniemożliwienie mu wykonania ruchu. Pionki przesuwa się na ukos o jedno pole do przodu. Każdy z graczy stara się przeprowadzić jak najwięcej swoich pionków do przeciwległego końca szachownicy, zbijając po drodze pionki przeciwnika. Bicie jest obowiązkowe. Wykonuje się je zarówno do przodu, jak i do tyłu. Gracz, który nie wykonał bicia swoją figurą, traci ją (zarówno pionek, jak i damkę). Pionek przeciwnika zbija się przez przeskoczenie na następne wolne pole za pionkiem bitym, który zostaje zdjęty z planszy. Jeżeli pomiędzy bitymi pionkami znajdują się wolne pola, w jednym ruchu można zbić dowolną

liczbę pionków przeciwnika. W trakcie bicia można zmieniać kierunek ruchu. Na pionek, który dojdzie do ostatniego rzędu szachownicy (damkę), nakłada się jeden z wcześniej zbitych pionków przeciwnika. Damka ma przywilej poruszania się na ukos o dowolną liczbę wolnych pól, w dowolną stronę. Ma ona również prawo bić pionki przeciwnika, przeskakując przez dowolną liczbę wolnych pól zarówno przed, jak i po biciu. Damka musi bić maksymalną liczbę pionków i damek przeciwnika. Nie może, na przykład, zbić tylko pionka i damki, jeżeli ma możliwość zbitia trzech pionków. Damkę zbija się tak jak zwykły pionek.

Wygrywa ten z graczy, który zbije lub zablokuje wszystkie pionki przeciwnika. Jeżeli na szachownicy pozostaną tylko dwie damki (po jednej każdego z graczy) lub dwie damki przeciwko jednej, znajdującej się na wielkiej przekątnej szachownicy, gra kończy się remisem.



## ◆ WARCABY WYBIJANKA

Celem gry jest pozbycie się swoich pionków poprzez podstawianie ich umiejętnie przeciwnikowi do zbitia. Obowiązują zasady takie jak w warcabach tradycyjnych, z jednym wyjątkiem: pionek, stając się damką, zmienia kolor. Wygrywa ten z graczy, który pierwszy straci wszystkie pionki.



## ◆ CELNICY I PRZEMYTNICY

Pionki nie zbijają się, a zadaniem graczy jest jak najszybsze przeprowadzenie swoich pionków na drugi brzeg planszy i zajęcie trzech rzędów należących do przeciwnika. Pionki przesuwają się ukośnie o jedno pole do przodu lub do tyłu. Można przeskakiwać przez dowolną liczbę pionków. Zwycięzcą jest ten, kto pierwszy wykona zadanie lub zablokuje przeciwnika.



## ◆ WILK I OWCE

Gracze losują, kto będzie grał czarnym pionkiem (wilkiem), a kto czterema białymi pionkami (owcami). Pionki nie zbijają się. Rozpoczyna wilk. Owce stoją na niebieskich polach pierwszego rzędu planszy, wilk – na dowolnym niebieskim

polu ostatniego rzędu. Celem owiec jest otoczenie wilka i pozbawienie go możliwości wykonania ruchu, a celem wilka – dotarcie do ostatniego rzędu po stronie owiec. Owce poruszają się na ukos o jedno pole do przodu (w jednej kolejce – jedna owca). Wilkowi wolno poruszać się na ukos o jedno pole do przodu i do tyłu. Kto pierwszy osiągnie swój cel – wygrywa.



## ◆ WARCABY CELTYCKIE

Gracze mają w jednej kolejce dwa ruchy. Mogą je wykonać tym samym pionkiem lub dwoma dowolnymi. Pionki wolno bić tylko do przodu. Pozostałe zasady – jak w warcabach tradycyjnych.



## ◆ WARCABY WŁOSKIE

Damka może zostać zbита tylko przez inną damkę. Obowiązuje zasada maksymalnego bicia – gracz musi wybrać taki ruch, w którym zbije największą liczbę pionków przeciwnika. Pozostałe zasady – jak w warcabach tradycyjnych.

## ■ MŁYNEK

Komponenty gry: plansza, 10 pionków czarnych, 10 pionków białych



## ◆ WARIANT I – TRADYCYJNY

Gracze otrzymują po 9 pionków (białych lub czarnych), które na zmianę układają na planszy po jednym pionku, w punktach przecięć linii. Rozpoczynającego układanie pionków, a zarazem grę, wyznacza się przez losowanie. Celem graczy jest zabicie 7 pionków przeciwnika lub zablokowanie go, tak aby nie miał możliwości ruchu. Gracze na zmianę przesuwają po jednym pionku na sąsiednie, połączone linią, wolne pole. Ten, komu w trakcie rozgrywki pozostaną na planszy 3 pionki, może przeskakiwać nimi na dowolne puste pola. Gracz uzyskuje prawo do zbicia pionka przeciwnika po zbudowaniu młynka (trzy pionki w jednej linii poziomo lub pionowo). Ten, kto ułożył młynek, usuwa z planszy dowolny z pionków przeciwnika.

Jeżeli w jednym ruchu uda się graczowi zbudować dwa młynki – zbija dwa pionki. Wygrywa gracz, który zbija przeciwnikowi 7 pionków lub zablokuje jego pionki.

Następne dwa warianty młynka charakteryzują się odrębnym sposobem poruszania się pionków (z wyjątkiem zasady dotyczącej poruszania się ostatnich trzech pionków). Ustawianie i zbijanie pionków oraz cel gry – jak w wariacie tradycyjnym.



### WARIANT II

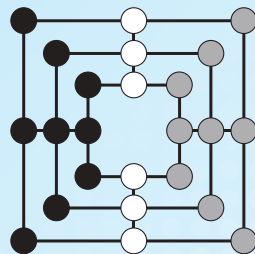
Pionki poruszają się ruchem konika szachowego, tzn. dwa pola do przodu i jedno w bok lub jedno pole w przód i dwa w bok. Pionkom wolno przeskakiwać nad innymi pionkami – własnymi i obcymi.

### WARIANT III

Pionki poruszają się tak, jak wieże w szachach – po prostej, o dowolną liczbę wolnych pól (przez pola zajęte nie wolno przeskakiwać, ani na nich stawać). Pionki stojące na polach narożnych mają też możliwość poruszania się po skosie (mimo braku linii łączącej punkty).

### WARIANT LASKERA

W wariacie tym, opracowanym przez Emanuela Laskera (szachowego mistrza świata w latach 1894–1921), każdy z graczy dysponuje 10 pionkami. Charakterystyczny jest tu sposób ustawiania pionków na planszy. Gracze mogą w przypadającej im kolejce wprowadzić do gry jeden pionek albo wykonać ruch którymś z pionków umieszczonych już na planszy. Po ustawieniu wszystkich pionków, gra przebiega według reguł obowiązujących w wariacie tradycyjnym.



Życzymy udanej zabawy!



Zespół: Agnieszka Walczak, Marta Cebera, Mariusz Majchrowski, Bartosz Odorowicz, Michał Szewczyk  
Opracowanie graficzne: Adam Strzelecki  
Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski