

Warcaby & Młynek

GRY PLANSZOWE

WARCABY

Pochodzenie gry nie jest dokładnie wyjaśnione. Plansze, zawierające 12 pól jasnych i 12 ciemnych, znaleziono w grobach królów egipskich i na etruskich malowidłach ściennych. Wzmianki o podobnej grze pochodzą także z antycznej Grecji i Rzymu. Przymyślnie warcaby mimo identycznej planszy nie wywodzą się z gry w szachy. Obecna forma gry jest znana od około 1100 roku i zrodziła się prawdopodobnie na południu Francji lub w Hiszpanii.

Komponenty gry: plansza, 16 pionków białych i 16 czarnych.

Liczba graczy: 2

Każdy z graczy dysponuje 12 pionkami białymi lub czarnymi. Rozpoczynającego grę (białymi pionkami) wyznacza się przez losowanie. Planszę kładziemy tak, żeby mieć w prawym dolnym rogu jasne pole. Każdy gracz ustawia swoje pionki na ciemnych polach szachownicy, w trzech rzędach. Dwa środkowe rzędy pozostają puste. Grę rozgrywa się tylko na ciemnych polach szachownicy. Gracze kolejno przesuwają 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 bicie. 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 zbijie 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, podstawiając je 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.

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 AMERYKAŃSKIE

Wariant ten, ze względu na ograniczenie przywilejów damki, jest szczególnie interesujący. Damka może się przesuwac tylko o jedno pole do przodu lub do tyłu; ma prawo także bić do tyłu. Grę rozpoczynają czarne pionki. Wybrany pionkiem musimy natychmiast wykonać ruch. Pionki biją tylko do przodu. Pozostałe zasady – jak w warcabach tradycyjnych.

WARCABY WŁOSKIE

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

WARCABY ROSYJSKIE

Bicie nie jest obowiązkowe. Pionek, który po dojściu do ostatniego rzędu stanie się damką, jeszcze w tym samym ruchu może wykonać kolejne posunięcie. Pozostałe zasady – jak w warcabach tradycyjnych.

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 przesuwa 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.

WARCABY UKOŚNE

Planszę kładzie się na ukos w taki sposób, żeby gracze mieli przed sobą jasne pole narożne. Każdy z grających ustawia pionki w swoim rogu planszy na trzech leżących na przekątnych rzędach ciemnych pól (pierwszy rząd – 2 pionki, drugi – 4, trzeci – 6). Rząd środkowy – wielka przekątna – pozostaje pusty. Pozostałe zasady – jak w warcabach tradycyjnych.

WARCABY TURECKIE

Każdy z graczy dysponuje 16 pionkami, które układa (po 8) w drugim i trzecim rzędzie na polach obu kolorów. Pierwszy rząd obydwu stron szachownicy i dwa rzędy środkowe pozostają puste. Każdy pionek może poruszać się o jedno pole w przód lub w bok (nigdy na ukos). Pionki biją też tylko do przodu lub na boki. Damka może poruszać się i bić do przodu, do tyłu i na boki. Pozostałe zasady – jak w warcabach tradycyjnych.

WARIANT STARONIEMIECKI

Są to najstarsze ze znanych reguł gry w warcaby. Każdy z graczy otrzymuje 16 pionków, które ustawia (po 8) w dwóch pierwszych rzędach szachownicy. Pionki przesuwać się na ukos do przodu o jedno pole. Mogą poruszać się tylko po polach tego koloru, co pola, na których były ustawione przed rozpoczęciem gry. Obowiązuje zasada maksymalnego bicia. Pionki mają prawo bicia do przodu na ukos i na wprost oraz na boki. Damka może poruszać się i bić w dowolnym kierunku. Pozostałe zasady – jak w warcabach tradycyjnych.

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 czarnych polach pierwszego rzędu planszy, wilk – na dowolnym ciemnym 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.

MŁYNEK

Jest to jedna z najstarszych gier. Jej ślady odkryto w Irlandii, w grobach pochodzących z epoki brązu (około 2000 roku p.n.e.). Wyrte w glinie lub kamieniu plany tej gry archeolodzy znaleźli w wykopaliskach w świątyni niedaleko Teb, w Grecji, na Krecie, na Cejlonie i w Chinach.

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

Liczba graczy: 2

WARIANT I – TRADYCYJNY

Gracze otrzymują po 9 pionków (białych lub czarnych), które na zmianę układają na planszy po jednym pionie, w punktach przecięć linii. Rozpoczynającego układanie pionów, 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 pionkiem 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 zabicia 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 zbije 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 wariantcie 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 wariantcie 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 któryś z pionków umieszczonych już na planszy. Po ustawieniu wszystkich pionków, gra przebiega według reguł obowiązujących w wariantcie tradycyjnym.

Życzymy udanej zabawy!



Opracowanie merytoryczne: Adam Bukowski
Zespół: Monika Rutowska, Malwina Jakóbczyk, Natalia Bronk, Jacek Zdybel
Opracowanie graficzne: Adam Strzelecki
Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski

www.trefl.com