WARCABY 100-POLOWE

Warcaby stupolowe

Warcaby stupolowe, nazywane także warcabami polskimi, to odmiana klasycznej gry, gdzie plansza z 64 pól została powiększona do 100. Ta modyfikacja sprawiła, że gra stała się jeszcze bardziej atrakcyjna, a przez zwiększoną trudność uznawana jest nawet jako dyscyplina sportowa!

Zawartość gry:

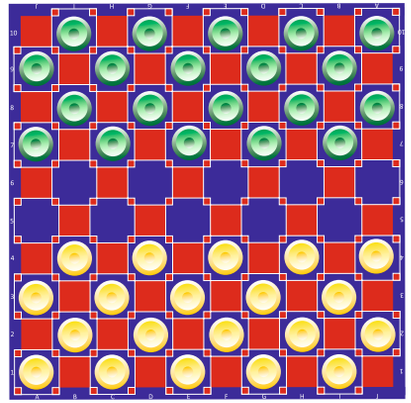
- 20 pionków białych
- 20 pionków czarnych
- dwustronna plansza

Gra przeznaczona jest dla dwóch graczy.

Zasady i przebieg gry:

UŁOŻENIE NA PLANSZY

Planszę należy ułożyć w taki sposób, aby gracz poruszający się białymi pionkami widział ciemne pole w lewym dolnym rogu. Każdy z graczy ustawia pionki na ciemniejszych polach. Ważne jest to, by dwa środkowe rzędy planszy pozostały puste.



WSTĘP

Rozgrywka zawsze powinna być rozpoczynana przez grającego jasnymi pionkami. Gracze wykonują ruchy naprzemiennie.

RUCHY

Ruchy pionków wykonywane są po linii ukośnej do przodu. Można przesunąć się tylko o jedno pole. Gracze poruszają się wyłącznie po ciemnych polach.

BICIE

Bicia są obowiązkowe.

Bicie pionka przeciwnika następuje w momencie, gdy nasz pionek przeskakuje pole, na którym znajduje się pionek przeciwnika, i ląduje na kolejnym polu - wtedy ruch ma długość dwóch pól. Warunkiem zbicia jest jednak to, aby ostatnie pole przy ruchu pionka było wolne. Inaczej nie możemy podejść do bicia. Podczas bicia gracz nie może przeskakiwać pionka przeciwnika więcej niż jeden raz.

Jeżeli gracz w jednym ruchu ma wiele możliwości bicia pionków przeciwnika, musi wybrać tę opcje, która pozwala mu zbić ich najwięcej. W przypadku, gdy każda z możliwości da w efekcie taką samą ilość zbitych pionków, wtedy gracz ma dowolność wyboru.

UWAGA!

W przypadku bicia możliwe jest przesuwanie pionka zarówno do przodu, jak i do tyłu tj. bicie normalne i bicie wsteczne.

Po zbiciu pionek przeciwnika jest zdejmowany z planszy.

Co więcej, w jednym ruchu możemy wykonać więcej niż jedno bicie. Dzieje się tak w momencie, gdy ruch wykonujemy tym samym pionkiem, a ułożenie pionków przeciwnika zezwala nam na kilkukrotne przeskakiwanie/zbijanie pod rząd.

DAMKA

Damką nazywany jest pionek, który dojdzie do ostatniego rzędu planszy (rząd najbliżej naszego przeciwnika). Damce przysługuje możliwość poruszania się w jednym ruchu o dowolną liczbę pustych pól. Ruch może być wykonywany po linii skośnej do przodu i do tyłu. Kiedy pionek stanie się damką kolejny ruch przypada do przeciwnika.

Wyjątkowa sytuacja, w której pionek dochodzący do końca planszy NIE staje się damką, jest wtedy, gdy znajdzie się on tam w wyniku bicia, a jednocześnie będzie miał możliwość wykonania kolejnego bicia wstecznego. Wtedy musi je wykonać, a więc nie może zostać damką.

Bicie damką również jest dozwolone, lecz różni się nieco od bicia zwykłym pionkiem. Przede wszystkim, mamy możliwość bicia z dowolnej odległości po linii ukośnej.

Tak samo jak w przypadku klasycznego bicia, następuje ono poprzez przeskoczenie pionka, za którym znajduje się wolne pole. Co ważne, po zbiciu pionka przeciwnika przez damkę mamy możliwość kontynuowania bicia na tej samej linii bądź na linii prostopadłej.

W celu oznaczenia pionka jako damki, zazwyczaj nakłada się na niego drugi pionek.

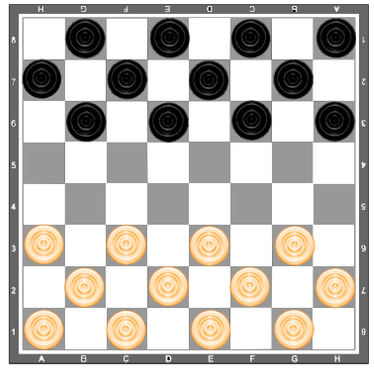
ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI

Wygrywa ten z graczy, który zbił z planszy wszystkie pionki przeciwnika albo uniemożliwił mu wykonanie jakiegokolwiek ruchu. Jeżeli wynik między graczami jest równy i nie można wykonać żadnego ruchu, wtedy następuje remis.

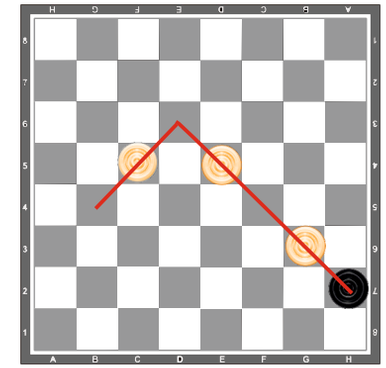
WARCABY TRADYCYJNE

Zasady i przebieg gry:

Do gry wykorzystuje się planszę-szachownicę z 64 polami oraz po 12 białych i czarnych pionków warcabowych.
Aby rozpocząć grę w warcaby, planszę należy położyć w taki sposób, aby gracz poruszający się białymi pionkami widział ciemne pole w lewym dolnym rogu.
Pionki należy ustawić na czarnych polach w trzech rzędach od strony każdego gracza.

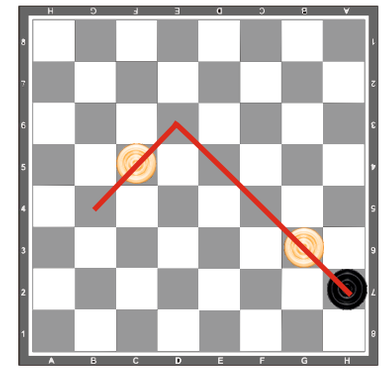


Grę rozpoczyna grający białymi pionkami, a gracze swoje ruchy wykonują na zmianę.
Poszczególne ruchy grający wykonują, przesuwając dowolny pionek o jedno pole do przodu po przekątnej. Gracze poruszają się wyłącznie po czarnych polach, a na jednym polu może znajdować się tylko jeden pionek.
Zbijanie pionków przeciwnika następuje poprzez przeskoczenie zbijanego pionka na wolne pole znajdujące się za nim.
Zbijanie pionków jest obowiązkowe i może następować zarówno do tyłu, jak i do przodu. Możliwe jest również bicie kilku pionków jednocześnie.



Pionki należy zbijać tak, aby ilość zbitych pionków była jak największa.
Podczas zbijania nie można dwa razy przeskakiwać tego samego pionka, ale można przechodzić kilka razy przez to samo pole.

Gdy pionek dojdzie do ostatniego rzędu szachownicy, zamienia się w damkę.
Oznacza się go poprzez odwrócenie go spodem do góry lub nałożenie dwóch pionków na siebie.
Pionek nie zmienia się w damkę jeśli przechodzi przez ostatni rząd szachownicy w trakcie zbijania innych pionków, kończąc ich zbijanie na polu z poza ostatniego rzędu.
Damka może poruszać się o dowolną liczbę pól w dowolną stronę, poruszając się jedynie po czarnych polach.
Damka zbija pozostałe pionki przeciwnika przeskakując o dowolną liczbę pól, zarówno przed jak i po biciu.



Zwycięża gracz, który zbije wszystkie pionki i damki przeciwnika lub uniemożliwi jakikolwiek ruch przeciwnikowi.
Możliwy jest również remis, gdy żaden z graczy nie jest w stanie zbić żadnego pionka przeciwnika.