

RODZINA
Treflików

 Trefl

WARCABY LIS I GĘSI



Instrukcja

2w1



5+



WARCABY LIS I GĘSI



Zawartość:

dwustronna plansza, 13 pionków białych, 13 pionków czarnych, instrukcja

WARCABY

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 przesuwają po jednym ze swoich pionków, przestrzegając reguł danego wariantu gry.



Celem gry jest zabic 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 przeciwno jednej, znajdującej się na wielkiej przekątnej szachownicy, gra kończy się remisem.

LIS I GĘSI

Komponenty gry:

plansza, 1 biały pionek, 13 czarnych pionków

Na podstawie wyliczanki ustalacie kto będzie liskiem, a kto będzie gęsiami. Lisek gra białym pionkiem i umieszcza go na środku planszy, na żółtym polu. Gracz grający gęsiami poruszać będzie się czarnymi pionkami, które ustawia na trzech rzędach poniżej lisa.



Grę rozpoczynają Gęsi. Gracze naprzemiennie wykonują po jednym ruchu, przesuwać jednego ze swych pionków o jedno pole, wzdłuż pionowych i poziomych linii, jeśli docelowe pole jest wolne. Lis może bić gęś, jeśli stoi obok bitej gęsi, a za nią znajduje się wolne pole. W takiej sytuacji lis przeskakuje przez gęś i zdejmuje ją z planszy. Lis może bić w jednym ruchu kilka gęsi naraz, jeśli pomiędzy nimi znajdują się wolne pola, na które lis może przeskoczyć. Gęsi nie mogą bić lisa, nie mogą przez niego przeskakiwać. Lis wygrywa, gdy zbije tyle gęsi, by te nie mogły go zablokować lub gdy zbije wszystkie gęsi. Gęsi wygrywają, gdy zablokują lisowi możliwość wykonania jakiegokolwiek ruchu.



Jak zbija lisek



Jak gęsi blokują liska

Zespół: Monika Rutowska-Leśniewska, Justyna Kieczmer-Kalisz
Opracowanie graficzne: Magdalena Szafran, Michał Ambrzykowski
Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski



Produkt polski



TREFL SA

ul. Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com
www.thetreflikfamily.com



© KAZstudio SA