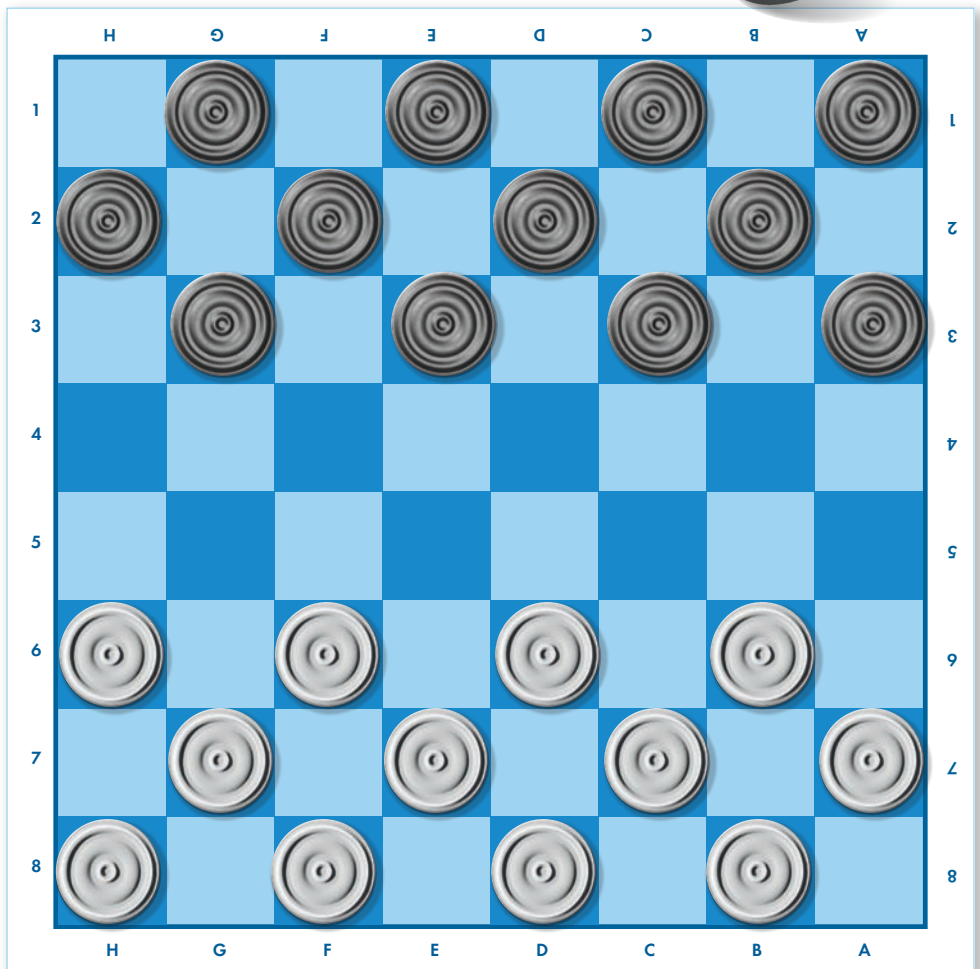


Warcaby



ELEMENTY GRY

- plansza
- 24 pionki (12 białych oraz 12 czarnych)



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Każdy z graczy dobiera 12 pionków w jednym, wybranym przez siebie kolorze. Następnie gracze siadają po przeciwnych stronach planszy i umieszczają swoje pionki na ciemnych polach w trzech rzędach znajdujących się najbliżej nich.

CEL GRY

Zwycięzcą zostaje gracz, który zbijе wszystkie pionki przeciwnika lub zablokuje je w taki sposób, by ten nie mógł wykonać ruchu.

PRZEBIEG GRY

Gracze wykonują swoje ruchy na zmianę, poruszając w każdej turze jednym swoim pionkiem. Pionki poruszają się wyłącznie po ciemnych polach planszy. Dozwolone są ruchy po skosie do przodu na kolejne puste pole. Jeżeli na sąsiednim polu znajduje się pion przeciwnika, a bezpośrednio za nim jest puste pole, gracz musi przeskoczyć taki pionek, dokonując zbitia. Zbity pionek przeciwnika zostaje ściągnięty z planszy. Jeśli pionek dotrze do ostatniego rzędu planszy przeciwnika, zostaje awansowany na damkę. Damka może poruszać się do przodu lub do tyłu (dalej po przekątnych). Może zбивać napotkane sąsiadujące z nią lub oddalone od niej pionki. Po biciu zatrzymuje się na niezablokowanym wolnym polu za nimi. Bicie jest obowiązkowe, więc jeśli gracz ma możliwość zbitia pionka przeciwnika, musi to zrobić. W przypadku kilku możliwych bić gracz może zdecydować, które z nich wykona. Jeśli 2 pionki przeciwnika (lub więcej) są ustawione w sposób, który umożliwia ich zbitie w jednym ruchu (np. znajdują się w jednej skośnej linii i jest między nimi jedno puste pole), gracz musi zbić wszystkie te pionki podczas swojego ruchu.

KONIEC GRY

Gra kończy się wtedy, gdy jeden z graczy straci wszystkie pionki lub nie będzie mógł wykonać żadnego zgodnego z zasadami ruchu. Gracz, który zdobędzie więcej pionków przeciwnika, wygrywa.

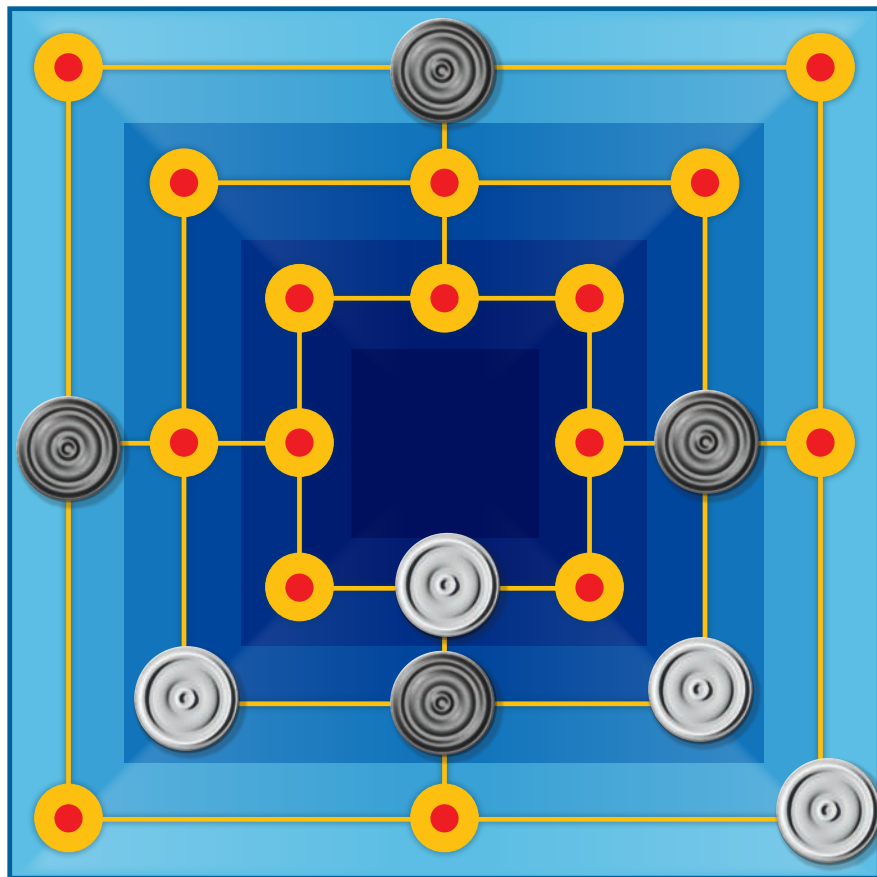
Warcaby

Młynek



ELEMENTY GRY

- plansza
- 18 pionków (9 białych oraz 9 czarnych)



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Położ planszę na środku stołu, pomiędzy graczami. Każdy z graczy bierze 9 pionków w jednym, wybranym przez siebie kolorze. Rozgrywkę rozpoczyna młodszy gracz.

OPIS GRY

MŁYNEK to gra planszowa dla dwóch graczy, rozgrywana na siatce składającej się z trzech koncentrycznych kwadratów połączonych liniami. Każdy gracz rozpoczyna grę z 9 pionkami w swoim kolorze.

CEL GRY

Celem gry jest utworzenie **MŁYNKA**, czyli ustawienie 3 swoich pionków w jednej linii na polach planszy. Gracz, który utworzy **MŁYNEK**, może zdjąć z planszy 1 pionek przeciwnika.

PRZEBIEG GRY

Gra dzieli się na dwie następujące po sobie fazy:

● FAZA ROZMIESZCZANIA

W tej fazie gracze naprzemiennie umieszczają swoje pionki na dowolnych niezajętych polach planszy.

● FAZA RUCHU

Po fazie rozmieszczania gracze wykonują naprzemiennie ruchy, przesuając jeden ze swoich pionków na sąsiednie wolne pole wzdłuż linii planszy. Podczas fazy ruchu pionki mogą być przesuwane tylko na sąsiednie wolne pole. Gracz może zdjąć z planszy pionek przeciwnika (który nie jest częścią **MŁYNKA**) tylko wtedy, gdy w wyniku swojego ruchu sam utworzył **MŁYNEK**. Chyba że wszystkie pionki przeciwnika są częścią **MŁYNKA** – wówczas gracz może zdjąć dowolny jego pionek.

Gracze poruszają się w opisany sposób aż do momentu, gdy jednemu z nich zostaną na planszy tylko 3 pionki. Wtedy ten gracz może wykonywać „skoki”, czyli przenosić swój pionek na dowolne niezajęte miejsce.

KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, kiedy jeden z graczy zostawi przeciwnika z mniej niż 3 pionkami (co uniemożliwi temu graczowi utworzenie **MŁYNKA**). Zwycięzcą rozgrywki jest gracz z większą liczbą pionków na planszy.

Drogi Kliencie! Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co przepraszamy), możesz przesłać reklamację na adres: service@granna.pl. Podaj swoje imię i nazwisko oraz dokładny adres.