

## SZACHY

**Zawartość:**

32 drewniane bierki szachowe (16 białych, 16 czarnych), szachownica, instrukcja.

**Cel gry**

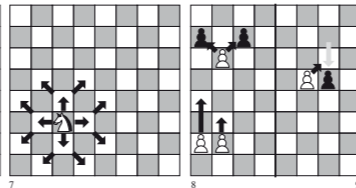
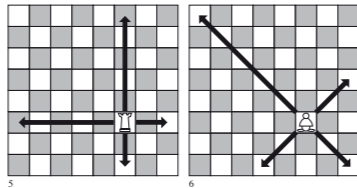
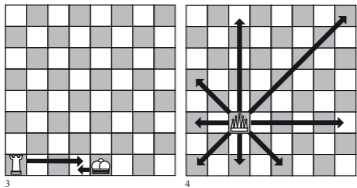
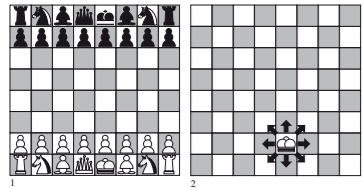
Szachy są grą dla dwóch osób. Jedna gra bierkami białymi, a druga czarnymi. Celem gry jest danie mata, tzn. zagrożenie Króla przeciwnika usunięciem z dalszej rozgrywki (zbięciem), którego nie sposób uniknąć. Na początku bierki ustawia się na szachownicy tak jak pokazano to na rys. 1.

**Rodzaje bierek i sposoby poruszania**

Grę zawsze rozpoczyna grający bierkami białymi, a następnie kolejka przechodzi naprzemiennie. W każdej kolejce zawodnik może przesunąć tylko jedną z bierek (wyjątkiem jest roszada, specjalny ruch, którego zasady wyjaśnione są w dalszej części instrukcji). Wszystkie bierki oprócz Skoczka poruszają się po prostej, niezablokowanej linii. Nie można przesunąć żadnej z bierki na pole zajęte już przez inną bierkę tego samego zawodnika. Można jednak zbić bierkę przeciwnika, która ustawiona jest na polu, na które zawodnik może wykonać ruch. W takim przypadku usuwa się bierkę przeciwnika z szachownicy, a na jej miejsce ustawia bierkę własną.

**Król**

Król jest najważniejszą z bierek. Doprowadzenie do mata, tzn. zagrożenie Króla przeciwnika usunięciem z dalszej rozgrywki (zbięciem), którego nie sposób uniknąć oznacza przegraną. Król może poruszać się o jedno pole w dowolnym kierunku (patrz rys. 2). Wyjątkiem jest opisana w dalszej części roszada. Król nie może nigdy zakończyć ruchu na polu szachowanym tzn. na takim, na którym mógłby zostać zбитy w najbliższym ruchu przez bierkę przeciwnika.

**Hetman**

Hetman jest bierką o największej sile. Może się poruszać o dowolną liczbę pól w każdym kierunku – poziomo, pionowo i po skosie – jeśli tylko pola, przez które ma się przemieścić nie są zablokowane (patrz rys. 4).

**Wieża**

Wieża jest kolejną, pod względem siły, bierką. Może poruszać się o dowolną liczbę pól w poziomie lub pionie, jeśli tylko pola, przez które ma się przemieścić nie są zablokowane (patrz rys. 5).

**Goniec**

Goniec może przemieszczać się przez dowolną ilość niezablokowanych pól po skosie. Zaczynając ruch na polu białym, Goniec może dotrzeć tylko na inne białe pole. Na początku gry każdy zawodnik ma jednego Gońca poruszającego się po polach białych i jednego poruszającego się po polach czarnych (patrz rys. 6).

**Skoczek**

Ruch Skoczka jest odmienny od pozostałych bierek. „Skacze” on bezpośrednio ze swojego starego pola na pole nowe. Może się przy tym przemieszczać nad polami zajętymi przez inne bierki (tak swoje jak i przeciwnika). Skoczek porusza się o dwa pola w pionie lub poziomie, a następnie o jedno w prawo bądź w lewo. Ruch skoczka kończy się zawsze na polu o kolorze innym niż pole początkowe (patrz rys. 7).

**Pionek**

Pionek porusza się zwykle prosto do przodu. Tylko w ruchu, w którym bije bierkę przeciwnika przesuwa się do przodu po skosie. Pionek przesuwa się w jednym ruchu o jedno pole. W swoim pierwszym ruchu może jednak przesunąć się prosto do przodu o dwa pola. Jeśli w swoim kolejnym ruchu Pionek dotrze do przeciwnego końca szachownicy, grający

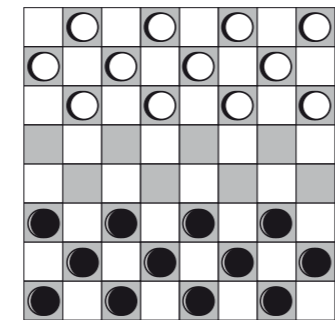
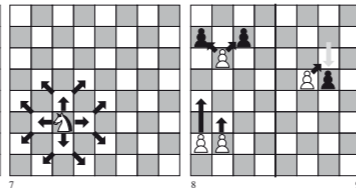
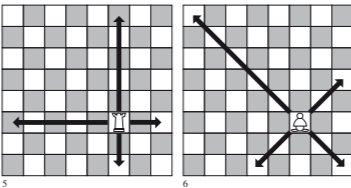
nim szachista niezwłocznie zamienia go w inną bierkę (zwykle w Hetmana). Bierka ta nie może pozostać Pionkiem ani zostać zamieniona w Króla. Możliwe jest więc, że gracz będzie dzięki temu miał na szachownicy więcej niż jednego Hetmana albo więcej niż dwa Gońce, Skoczki czy też Wieże (patrz rys. 8).

**Ruchy specjalne****Roszcada**

Każdy z graczy może, przy spełnieniu pewnych warunków, raz w ciągu gry wykonać roszadę. Roszcada jest specjalnym ruchem, w którym szachista może jednocześnie przesunąć Króla i Wieżę. Przy wykonywaniu roszady Król przesuwany jest zawsze o dwa pola (w prawo lub w lewo) w stronę jednej ze swoich wież, a wieża ta o dwa lub trzy pola tak, aby zakończyła ruch na polu sąsiednim w stosunku do Króla - bliżej środka szachownicy (patrz rys. 3). Roszcadę można wykonać tylko wtedy, jeśli w danej rozgrywce ani Król, ani dana Wieża nie wykonała jeszcze żadnego ruchu. Królem nie można wykonać roszady, jeśli przed rozpoczęciem ruchu był on szachowany, szachowane jest pole, przez które miałby przechodzić lub kończyć ruch. Nie można wykonać roszady także wtedy, gdy na którymkolwiek z pól, przez które przesuwany byłby Król lub Wieża znajduje się jakakolwiek bierka któregośkolwiek z szachistów.

**Bicie w przelocie (En Passant)**

Możliwość bicia w przelocie powstaje tylko wówczas, gdy Pion jednej ze stron wykonał ruch o dwa pola, a pole, które minął, jest atakowane przez Piona strony przeciwnej. Pion bijący w przelocie zajmuje to właśnie wolne pole, które minął pion zbijany (patrz rys. 9).

**Szach i mat**

planszy, to pionek ten zostaje damką. Zostaje ona oznaczona, poprzez nałożenie na nią innego pionka tego samego koloru. Damka może poruszać się o dowolną ilość (wolnych) pól, po skosie, zarówno do przodu, jak i do tyłu. Bicie damką jest możliwe z dowolnej odległości po linii przekątnej i następuje przez przeskoczenie pionka (lub damki) przeciwnika, za którym musi znajdować się co najmniej jedno wolne pole - damka przeskakuje na dowolne z tych pól i może kontynuować bicie (na tej samej lub prostopadłej linii).

Głównym celem w grze w szachy jest danie Królowi przeciwnika mata. Król nie może być zбитy i usunięty z planszy jak inne bierki. Obowiązkiem gracza, którego Król jest atakowany (szachowany), jest wyeliminowanie w kolejnym ruchu zagrożenia zbitciem; gracz nie może pozostawić swojego Króla szachowanym po zakończeniu swego posunięcia. Król nie może także zostać przesunięty na pole atakowane (szachowane) – nie można np. przesunąć Króla na pole znajdujące się w jednej linii z Wieżą przeciwnika, jeśli pomiędzy nimi nie będzie znajdowała się inna bierka. W przeciwnym razie Wieża mogłaby zbić Króla, co nie jest dozwolone. Gracz nie może wykonać żadnego posunięcia, które sprawiałoby, że Król byłby szachowany, nawet gdy bierka szachująca nie mogłaby się ruszyć z powodu związania tzn. jej poruszenie wystawiłoby na szacha własnego Króla. Oznacza to także, że gracz nie może wykonać posunięcia Królem na jakiegokolwiek pole sąsiadujące z Królem przeciwnika, gdyż umożliwiłoby to wrogiemu Królowi jego zbitcie, a więc wystawiłoby na szacha.

Istnieją trzy możliwe wyjścia z sytuacji, w której Król jest szachowany:

1. Zbitcie atakującej bierki.
2. Ustawienie swojej bierki pomiędzy Królem a atakującą bierką przeciwnika.
3. Przesunięcie Króla na pole, które nie jest atakowane.

Jeśli żadne z tych rozwiązań nie jest możliwe do wykonania, mamy do czynienia z matem. Osoba, której Król został zamiatowany przegrywa.

Jeśli Król nie jest szachowany, ale zawodnik nie ma możliwości wykonania żadnego ruchu nie kończącego się szachem, mamy do czynienia z patem, a gra kończy się remisem.

## BACKGAMMON

**Zawartość:**

Plansza do gry, 30 pionków (15 białych, 15 czarnych), 2 kostki, 1 specjalna kostka, instrukcja.

**Cel gry**

Celem gry jest w pierwszej kolejności dotarcie ze wszystkimi swoimi pionkami do ostatnich sześciu pól, czyli tzw. domu, a następnie zdjęcie ich z planszy na tzw. dwór, czyli na zewnątrz od domu poza pola gry. Wygrywa gracz, który uczyni to pierwszy.

**Ustawienie początkowe**

Gra rozgrywana jest na planszy składającej się z 24 pól określonych jako linie i przedstawianych w postaci podłużnych trójkątów. Początkowe ustawienie pionków na planszy przedstawia poniższy obrazek. Pionki białe przemieszczane są wokół planszy, w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Ostatnie sześć linii, do których zmiierają białe to tzw. dom białych. Pionki czarne są przemieszczane w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, a ostatnie sześć pól, do których zmiierają to dom czarnych.

**Zasady gry**

Każdy z graczy rzuca jedną kostką. Osoba, która wyrzuci wyższy numer, przesuwa swoje pionki zgodnie z liczbą oczek wyrzuconych przez obydwu grających. Od następnego ruchu liczbę linii, o jakie można przesuwać pionki, wyznacza się rzucając jednocześnie dwie kostki. Przesunięcia wykonuje się jedno po drugim, najpierw o liczbę oczek z jednej kostki, następnie o liczbę z drugiej. Liczba wyrzucona na każdej z kostek może być wykorzystana oddzielnie tzn. można

**Zawartość:**

28 kości (kamieni) domina.

Domino jest grą dla od 2 do 4 graczy, z wykorzystaniem 28 kości (kamieni) domina. Jeśli grają dwie osoby, to otrzymują po 7 kości. Jeśli zawodników jest więcej, to otrzymują po 5 kamieni. Przed rozdaniem kości należy wyłonić osobę rozpoczynającą grę. Grę rozpoczyna zawodnik, który wylosował kość o największej wartości. Osoba

**Zawartość:**

Zawartość: 1 plansza, 10 pionków (5 białych, 5 czarnych),

**Cel gry**

Celem gry jest ułożenie trzech swoich pionków w jednej linii: poziomej, pionowej

przesunąć jeden pionek o liczbę oczek wyrzuconych przez pierwszą kostkę, a inny pionek o liczbę oczek wyrzuconych przez drugą kostkę. Można także przesunąć tylko jeden pionek najpierw o liczbę oczek z jednej kostki a następnie o liczbę oczek z drugiej kostki (w dowolnej kolejności). Jeśli zdarzy się tak, że na obydwu kostkach wyrzucona zostanie jednakowo liczba oczek, gracz wykonuje cztery przesunięcia zamiast dwóch. Jeśli np. wyrzucone zostaną dwie piątki to gracz może wykorzystać cztery ruchy (o pięć pól każde) do przesunięcia jednego, dwóch, trzech lub czterech pionków. Rezultaty wyrzucone na kostkach mogą być wykorzystane w dowolnej kolejności. Jeśli gracz może wykorzystać tylko liczbę oczek wyrzuconych przez jedną z kostek, to te z drugiej kostki przepadają. Jeśli rezultat z każdej kostki może być wykorzystany, ale nie obydwaj jednocześnie, należy wykorzystać rezultat z kostki, na której wypadło więcej oczek. Jeżeli istnieje możliwość wykonania ruchu z wykorzystaniem liczby oczek wyrzuconych przez obydwie kostki, to należy tak uczynić. Nie można w takiej sytuacji wykonać takiego ruchu jednym z pionków, który uniemożliwi wykonanie ruchu z wykorzystaniem liczby oczek wyrzuconych drugą z kostek.

**Zbijanie**

Jeśli gracz ma dwa lub więcej pionków na jednej linii (na jednym polu) to przeciwnik nie może zakończyć ruchu swoim pionkiem na takim polu, może jednak w swoim ruchu przejść przez to pole, by zakończyć ruch na innym. Jeśli zakończenie ruchu ma miejsce na polu zajętym przez tylko jeden pionek przeciwnika, to pionek

ten zostaje zбитy i usunięty na tzw. bandę, czyli na pas rozdzielający planszę na dwie połowy. Gracz, który posiada na bandzie swoje pionki, ma obowiązek wprowadzenia ich wszystkich z powrotem do gry, zanim będzie mógł kontynuować grę innymi pionkami. Pionek wprowadza się do gry umieszczając go w domu przeciwnika, na linii odległej od dworu (czyli zewnętrznego obszaru obok domu przeciwnika) o liczbę wyrzuconych oczek, na której albo nie ma żadnych pionów, albo są pionki tego samego koloru, albo jest dokładnie jeden pion przeciwnika (zostaje on wtedy zбитy).

**Wyprowadzanie pionków „na dwór”**

Pionki mogą być wyprowadzone „na dwór” tylko wtedy, gdy wszystkie pionki danego gracza znajdują się już w jego „domu”. Pionek może być wyprowadzony na dwór, jeśli znajduje się o tyle pól od dworu, ile wyrzucił którąkolwiek z kostek. Jeśli wyrzucony numer jest większy niż odległość od dworu najdalszego pionka, to na dwór wyprowadzony zostaje ten najdalszy pionek. Ruch pionkiem musi być wykonany zawsze, gdy jest to możliwe.

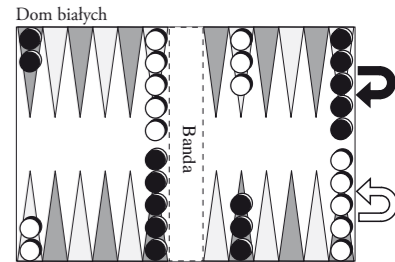
**Zwycięzca**

Niezależnie od tego, który z graczy rozpoczął grę, pierwszy z graczy, który wyprowadzi wszystkie swoje 15 pionków na dwór zostaje zwycięzcą. Nie ma możliwości remisu.

**Podwojenie**

W Backgammon gra się o ustaloną stawkę punktów. Każdą grę rozpoczyna się od jednego punktu. W trakcie gry zawodnik, który uważa, że ma wystarczającą szansę na sukces, może zaproponować podwojenie

stawki. Może uczynić to tylko na początku własnej kolejki, przed rzutem kostkami. Jeśli przeciwnik odrzuci podwojenie stawki przegrywa grę i traci jeden punkt. Jeśli podwojenie zostanie zaakceptowane gra toczy się dalej o nową wyższą stawkę. Zawodnik, który zaakceptował podwojenie, zostaje właścicielem specjalnej kostki i jako jedyny może zaproponować kolejne podwojenie (także na początku własnej kolejki, przed rzutem kostkami). Podobnie jak poprzednio, oferta ta może zostać odrzucona, co wiąże się jednak z przegraną i utratą liczby punktów, o jaką toczyła się gra przed odrzuceniem oferty. Przyjęcie oferty skutkuje zmianą właściciela specjalnej kostki i dalszą grą o nową, wyższą stawkę. Nie ma limitu ilości podwojeń w ciągu gry. Jeśli graczowi, który przegrał nie udało się wyprowadzić ani jednego ze swoich pionków na dwór traci on podwójną (w stosunku do ostatecznie ustalonej w trakcie gry przez zawodników) liczbę punktów. Jeśli przegrywający nie wyprowadził ani jednego ze swoich pionków na dwór i ma choć jeden ze swoich pionków w domu przeciwnika lub na bandzie to traci potrójną wartość stawki ustalonej w trakcie gry przez zawodników.



Dom białych  
Dom czarnych

## DOMINO

rozpoczynającą grę kładzie jeden ze swoich kamieni na stole. Kolejka przechodzi zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W trakcie rozgrywki kolejni gracze dokładają po jednej ze swoich kości do dowolnego z dwóch końców powstającego „węża”, tak aby przylegające ścianki dokładanego kamienia i ostatniego kamienia węża miały tę samą liczbę oczek. Jeśli zawodnik nie ma kości, którą mógłby dołożyć, kolejka przechodzi na następną osobę. Runda kończy się, gdy nikt nie ma kamienia, którego mógłby dołożyć do węża. Wtedy każda osoba podlicza punkty z pozostałych jej kości i notuje jako swoje punkty karne. Zawodnik z najmniejszą liczbą punktów karnych wygrywa rundę i rozpoczyna następną. Gra kończy się, gdy jeden z zawodników zbiera ustaloną wcześniej liczbę punktów karnych (np. 100 lub 200). Zwycięzcą zostaje osoba z najmniejszą liczbą punktów karnych.

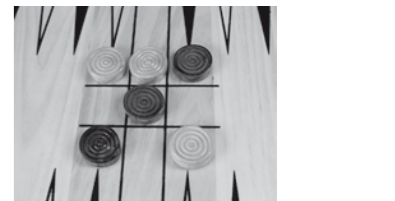
## TIC TAC TOE

lub ukośnej. Zwycięzcą jest osoba, która tego dokona. Jeśli nie uda się to żadnej z osób, gra kończy się remisem.

**Zasady gry**

Każdy gracz otrzymuje zestaw pionków. Rozpoczynający zawodnik kładzie jeden ze

swoich pionków na dowolnym polu planszy. Gracze wykonują ruchy naprzemiennie, za każdym razem kładąc jeden ze swoich pionków na dowolnym pustym polu.



## WARCABY

**Zawartość:**

1 plansza, 24 pionki (12 białych, 12 czarnych).

**Cel gry**

Celem gry jest zbitcie wszystkich pionków przeciwnika, lub zablokowanie ich, tak aby nie mogły one wykonać żadnego ruchu.

**Rozgrywka**

Każdy zawodnik kładzie 12 swoich pionków, na ciemnych polach trzech najbliższych mu rzędów. Gracze na przemian wykonują ruch jednym ze swoich pionków. Są one przesuwane o jedno pole

po skosie do przodu. W celu zbitcia pionka przeciwnika, gracz musi mieć możliwość przeskokowania własnym pionkiem nad pionkiem przeciwnika na, znajdujące się bezpośrednio za nim, wolne pole. Jeśli zawodnik ma możliwość zbitcia, to musi je wykonać. Kiedy istnieje kilka możliwych bić, gracz musi wykonać maksymalne (tzn. takie, w którym zbije największą liczbę pionków lub damek przeciwnika).

**Damka**

Gdy graczowi uda się doprowadzić, któryś z swoich pionków, do ostatniego (najbliższego przeciwnikowi) rzędu