

WARCABY



**rekomendowany
wiek: od lat 7 do 107
liczba graczy: 2**

zawartość pudełka:

- 1) Plansza
- 2) Pionki - 16 szt.
x 2 kolory
- 3) Instrukcja



Po rozpakowaniu należy sprawdzić zawartość z listą zawartości pudełka umieszczoną powyżej lub na tylnej stronie pudełka. W razie niezgodności prosimy o kontakt.

e-mail: alexander@alexander.com.pl

Zasady bezpiecznego użytkowania:

Ostrzeżenia:

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

Zestaw zawiera małe elementy - niebezpieczeństwo zakrztuszenia.

Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

Opakowanie nie jest częścią zabawki.

Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

Plansze i pionki podobne do tych jakich używa się w grze WARCABY odkryto już w grobowcach egipskich faraonów. Jednak współczesna wersja tej gry pojawiła się w XII w. - w Europie. WARCABY, to obok SZACHÓW najpopularniejsza i najbardziej ceniona gra strategiczna od setek lat. To gra, która zmusza do myślenia, ćwiczy koncentrację i dedukcyjne rozumowanie.

Zwycięża w niej ten, kto zastosuje lepszą strategię i umiejętniej przewidzi ruchy przeciwnika. Istnieje wiele odmian WARCABÓW - znajdująca się w opakowaniu instrukcja zawiera 11 wersji tej gry.

WARCABY TRADYCYJNE gra dla 2 osób

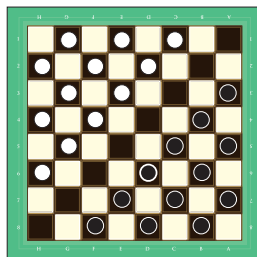
rekwizyty: plansza, 12 pionków białych i 12 pionków czarnych.

zasady gry: Celem gry jest zabicie lub zablokowanie pionków przeciwnika. Grę prowadzi się na ciemnych polach szachownicy. Plansza jest tak ułożona, aby obaj gracze mieli jasne pola narożne po prawej stronie. Pionki ustawia się po obu stronach, w trzech skrajnych rzędach szachownicy, naprzeciw siebie. Grający pionkami białymi, wyznaczony drogą losowania, rozpoczyna grę. Pionki poruszają się zawsze na ukos, o jedno pole do przodu. Gracz powinien przeprowadzić jak najwięcej swoich pionków do przeciwnego, ostatniego rzędu szachownicy, zbijając po drodze maksymalną ilość pionków przeciwnika. Bicie jest obowiązkowe. Polega na przeskoczeniu pionkiem z pola bezpośrednio przed zbijanym pionkiem przeciwnika, na wolne pole bezpośrednio za nim. Można bić do przodu i do tyłu. W jednym ruchu możliwe jest zabicie dowolnej liczby pionków, możliwa jest też zmiana kierunku. Gdy pionek dojdzie do ostatniego rzędu planszy po stronie przeciwnika zmienia się w damkę. Damka wyróżnia się wśród pionków, gdyż składa się z dwóch nałożonych na siebie pionków. Damka zwiększa znacznie szansę gracza na wygraną, gdyż ma dużą swobodę manewrów. Porusza się po przekątnych, w obu kierunkach o dowolną ilość pól. Zbijać może na dowolną odległość. Damka nie może przeskakiwać własnych pionków. Zbija się ją jak zwykłego pionka, choć trudniej ją zaskoczyć. W grze obowiązuje przymus bicia maksymalnej liczby pionków i damek. Jeśli np. pionek zbijając w jednym ruchu pionki przeciwnika dojdzie do pola zamiany w damkę (ostatni rząd) i nadal ma okazję bicia, to musi zrezygnować z zamiany na damkę na korzyść tego bicia. Zwycięża gracz, który zbije lub zablokuje wszystkie pionki przeciwnika. Do remisu może dojść, jeżeli pozostaną dwie przeciwne damki lub dwie damki przeciw jednej, poruszającej się na głównej przekątnej.

WARCABY NAROŻNIKOWE gra dla 2 osób

rekwizyty: plansza, 12 pionków białych i 12 pionków czarnych.

zasady gry: Cel i zasady gry są takie same jak w warcabach tradycyjnych, jednak odmienne ustawienie pionków (wg rys.1) powoduje, że zmienia się przebieg oraz strategia gry.

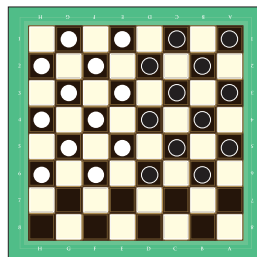


rys.1

WARCABY JEDNOKIERUNKOWE gra dla 2 osób

rekwizyty: plansza, 12 pionków białych i 12 pionków czarnych.

zasady gry: Celem gry jest zabicie pionków przeciwnika, ustawienie jak na rys.2. Wszystkie pionki przesuwają się ku górze. Nie atakują się frontalnie, lecz idąc w jednym kierunku, zbijają po drodze możliwe do zbiccia pionki przeciwnika. Pionki po dotarciu do najwyższego rzędu planszy zamieniają się w damki. Pozostałe zasady są takie, jak w warcabach tradycyjnych. Inne ustawienie pionków w tej grze, wpływa jednak na zmianę taktyki gry.



rys.2

WARCABY CELTYCKIE gra dla 2 osób

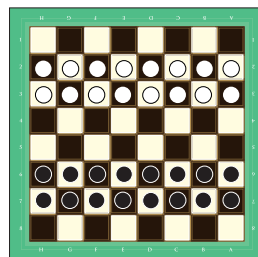
rekwizyty: plansza, 12 pionków białych i 12 pionków czarnych.

zasady gry: Zawodnicy wykonują na zmianę po dwa ruchy - jednym lub dwoma różnymi pionkami (w warcabach tradycyjnych przysługuje na przemian jeden ruch). Bicie pionków jest możliwe tylko do przodu. Początkowe ustawienie pionków, cel i pozostałe zasady gry - jak w warcabach tradycyjnych.

WARCABY TURECKIE gra dla dwóch osób

rekwizyty: plansza, 16 pionków białych i 16 pionków czarnych.

zasady gry: Ustawienie pionków zgodnie z rys.3. Pionki przesuwają się o jedno pole w przód lub w bok. W warcabach tureckich nie można poruszać się po przekątnych. Ta zasada dotyczy też bicia. Pionek, który doszedł do ostatniego rzędu szachownicy (po przeciwnnej stronie) zmienia się w wezyna (odpowiednik damki). Wezyna może przesuwać się o dowolną ilość pól do przodu, do tyłu lub na boki. Pozostałe zasady gry - jak w warcabach tradycyjnych. Zwycięża gracz, który zbije lub zablokuje pionki przeciwnika, bądź który ocali własnego wezyna przeciwko jednemu pionkowi przeciwnika.

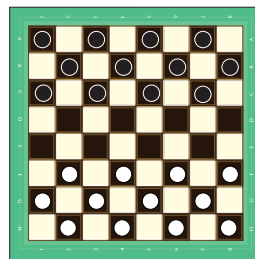


rys.3

WARCABY WŁOSKIE gra dla 2 osób

rekwizyty: plansza, 12 pionków białych i 12 pionków czarnych.

zasady gry: Grę prowadzimy na ciemnych polach szachownicy, z tą różnicą, że po lewej stronie pierwszego rzędu pól przed każdym z graczy powinno być pole jasne (patrz rysunek 4). Gracz, jeśli tylko ma taką możliwość, musi bić pionki przeciwnika. Gdy ma kilka możliwości zbitia pionków, musi wykonać bicie, w którym weźmie więcej pionków. Pionek nie może bić damki. Pionek staje się damką po dotarciu do ostatniego rzędu przeciwnika. Damka natomiast jeśli ma kilka możliwości bicia, musi bić pionki ważniejsze (najpierw damki, później zwykle pionki). Tak jak w Warcabach Tradycyjnych, zwycięża ten, kto zbije lub zablokuje wszystkie pionki przeciwnika.

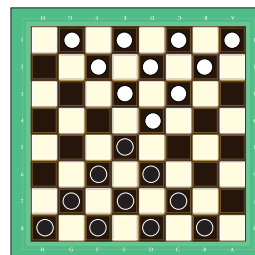


rys.4

PIRAMIDA gra dla 2 osób

rekwizyty: plansza, 10 pionków białych i 10 pionków czarnych.

zasady gry: Gracze przed rozpoczęciem gry ustawiają pionki jak na rys.5. Pionki przesuwają się po przekątnych, do tyłu lub do przodu, o jedno pole lub (w sprzyjających okolicznościach) poruszają się szybciej przeskakując przez pionki przeciwnika i zajmują wolne pola za nimi. W jednym ruchu można przeskoczyć dowolną ilość pionków, ale nie są to pionki zbite. Wygrywa gracz, który pierwszy ustawi piramidę w pozycji wyjściowej przeciwnika.

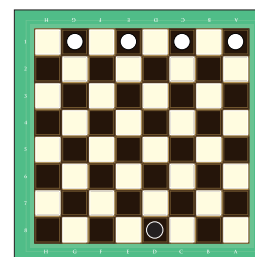


rys.5

WILK I OWCE gra dla dwóch osób

rekwizyty: plansza, 4 pionki białe i 1 pionek czarny.

zasady gry: Rozpoczynającego grę czarnym pionkiem (wilka) wyznacza się przez losowanie. Wilk może zająć dowolne miejsce na ciemnym polu w ostatnim rzędzie, natomiast owce (białe pionki) zajmują na początku gry ciemne pola pierwszego rzędu planszy. Celem gry dla owiec jest zablokowanie ruchów wilka, a celem wilka jest uniknięcie blokady i zwycięstwo przez dotarcie do skrajów planszy, gdzie początkowo stały owce. Gracze wykonują na przemian po jednym ruchu. Wilk porusza się na ukos o jedno pole do przodu lub do tyłu, owce poruszają się także ukośnie o jedno pole, ale tylko do przodu. Pionki nie mogą się zbijać ani też przeskakiwać przez siebie.



rys.6

POLICJANCI I ŻŁODZIEJE gra dla dwóch osób

rekwizyty: plansza, 12 pionków białych i 12 pionków czarnych.

zasady gry: Gracze umieszczają pionki naprzeciwko siebie, w trzech skrajnych rzędach swojej części planszy (jak w warcabach tradycyjnych). Pionki poruszają się o jedno pole, po przekątnej, do przodu lub do tyłu. Mogą przez siebie wzajemnie przeskakiwać. Pionków nie zbija się. Zwycięża gracz, który pierwszy przeprowadzi własne pionki na przeciwny brzeg planszy, na pola zajmowane wcześniej przez przeciwnika, lub ten, któremu uda się zablokować całkowicie przeciwnika.

GO - BANG gra dla dwóch osób

rekwizyty: plansza, 12 pionków białych i 12 pionków czarnych.

zasady gry: Celem gry jest dla każdego z graczy ustawienie pięciu własnych pionków obok siebie w jednym rzędzie, w pionie lub poziomie. Gra ma dwa etapy. Pierwszy etap rozpoczyna grający pionkami czarnymi (wybrany drogą losowania). Gracze ustawiają na przemian po jednym pionki na dowolnym polu. Należy pamiętać przy tym, by planując własne ruchy równocześnie utrudniać osiągnięcie celu przeciwnikowi. Pierwszy etap wygrywa ten gracz, który wcześniej ustawił wspomniane wyżej pięć pionków obok siebie w rzędzie. Jeżeli grający ustawili już na planszy wszystkie pionki bez osiągnięcia założonego celu, rozpoczynają drugi etap gry. Polega on na poruszaniu się na zmianę na planszy nieruchomymi do tej pory pionkami o jedno pole w kierunku poziomym lub pionowym. Nie wolno przeskakiwać i zbijać pionków. Kto pierwszy ustawi pięć swoich pionków obok siebie - zwycięża.

BÓJCENTURII gra dla dwóch osób

rekwizyty: plansza, 16 pionków białych i 16 pionków czarnych - żołnierzy

zasady gry: Celem gry jest zabicie pionków - żołnierzy przeciwnika lub ich zablokowanie. Żołnierzy ustawia się po obu stronach szachownicy naprzeciw siebie, w dwóch ostatnich rzędach. Mogą oni poruszać się o jedno pole do przodu lub na boki. Ujęcie żołnierza wroga polega na zamknięciu go z dwóch stron własnymi żołnierzami. Wzięty do niewoli żołnierz zostaje usunięty z planszy. Możliwe jest też unieszkodliwienie naraz dwóch żołnierzy wroga, jeśli znajdują się oni między trzema żołnierzami własnymi (swój - wróg - swój). Za przeprowadzenie udanego ataku, zakończonego wzięciem do niewoli żołnierza wroga przysługują graczowi w nagrodę dodatkowy ruch. Jeżeli żołnierz dobrowolnie wejdzie między dwóch żołnierzy wroga, to przeciwnik nie może go zbić. Grę wygrywa gracz, który zablokuje lub usunie z planszy żołnierzy wroga. Jeżeli wystąpi tzw. blokada obustronna, zwycięża gracz, który ma więcej żołnierzy na szachownicy.

Przechowywanie: Po zakończeniu zabawy należy zamknąć szczelnie woreczki z piaskiem, który pozostał, by niedopuszczyć do jego wysypania. Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła.

Utylizacja: Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko.

Deklaracja WE: Produkt został oznaczony symbolem CE ponieważ jest zgodny z dyrektywą bezpieczeństwa zabawek.

PRODUCENT:
Z.P. „ALEXANDER”
Piotr Pundzis
80 - 209 CHWASZCZYNO
k/GDYŃ, UL. TELEWIZYJNA 19
TEL./FAX 58 552 83 70,
TEL. 58 552 87 27



Symbol 0-3 oznacza, że zabawka jest nieodpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.