

SZKOLNY TURNIEJ GRY W WARCABY

Serdecznie zapraszam do wzięcia udziału w **Szkolnym Turnieju Gry w Warcaby**

Organizator konkursu:

Damian Kurzeja – nauczyciel wychowania fizycznego

Cele konkursu:

- Propagowanie zasad fair-play.
- Popularyzacja gier planszowych.
- Stworzenie atmosfery zdrowej rywalizacji i współzawodnictwa.
- Ujawnianie oraz rozwijanie zainteresowań i uzdolnień uczniów.
- Rozwijanie u uczniów spostrzegawczości i umiejętności przewidywania ruchów.

Uczestnicy konkursu:

Uczniowie klas IV-VII.

Zasady Turnieju:

1. Gra warcaby jest rozgrywana na planszy 8x8 pól pokolorowanych na przemian na kolor jasny i ciemny.
2. Każdy gracz rozpoczyna grę ośmioma pionami (jeden koloru białego, drugi - czarnego) ustawionymi na ciemnych polach planszy.
3. Jako pierwszy ruch wykonuje grający pionami białymi, po czym gracze wykonują na zmianę kolejne ruchy.
4. Celem gry jest zabicie wszystkich pionów przeciwnika (w tym damek - patrz niżej) albo zablokowanie wszystkich, które pozostają na planszy, pozbawiając przeciwnika możliwości wykonania ruchu. Jeśli żaden z graczy nie jest w stanie tego osiągnąć (każdy z graczy wykona po 15 ruchów damkami bez zmniejszania liczby pionów pozostających na planszy), następuje remis.
5. Piony mogą poruszać się o jedno pole do przodu po przekątnej (na ukos) na wolne pola.
6. Bicie pionem następuje przez przeskoczenie sąsiedniego pionu (lub damki) przeciwnika na pole znajdujące się tuż za nim po przekątnej (pole to musi być wolne). Zbite piony są usuwane z planszy po zakończeniu ruchu.
7. Piony mogą bić do przodu. W jednym ruchu wolno wykonać więcej niż jedno bicie tym samym pionem, przeskakując przez kolejne piony (damki) przeciwnika.
8. Bicia są obowiązkowe. Nie wykonanie bicia oznacza stratę piona.

9. Pion, który dojdzie do ostatniego rzędu planszy, staje się damką, przy czym jeśli znajdzie się tam w wyniku bicia i będzie mógł wykonać kolejne bicie (do tyłu), to będzie musiał je wykonać i nie staje się wtedy damką.
10. Kiedy pion staje się damką, kolej ruchu przypada dla przeciwnika.
11. Damki mogą poruszać się w jednym ruchu o dowolną liczbę pól do przodu lub do tyłu po przekątnej, zatrzymując się na wolnych polach.
12. Bicie damką jest możliwe z dowolnej odległości po linii przekątnej i następuje przez przeskoczenie pionu (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).
13. Kiedy istnieje kilka możliwych bić, gracz musi wykonać maksymalne (tzn. takie, w którym zbije największą liczbę pionów lub damek przeciwnika)
14. Podczas bicia nie można przeskakiwać więcej niż raz przez ten sam pion (damkę).

Termin konkursu: 21 luty 2025