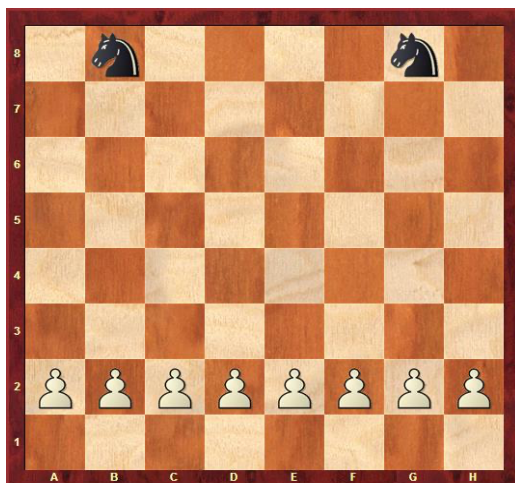


autor: Boris Bruhn

Dyskoteka!



W 8 rzędzie odbywa się dyskoteka.

Białe piony mają nieodpowiednie buty, dlatego nie ma ich na liście gości.

Czarne skoczki są bramkarzami i ich zadaniem jest dopilnować, aby białe piony nie dostały do środka.

Jednakże celem białych pionów jest prześlizgnąć się obok bramkarzy i wejść na dyskotekę!

Dyskotekowy pojedynek

Bądź co bądź pionów jest osiem i jako białe mają pierwszy ruch. Jeśli jednemu z nich uda się dotrzeć do 8 rzędu, to jest już na **dyskotece** i nie rusza się już ze swojego pola!

Gra trwa tak długo, aż wszystkie piony:

- znajdą się w dyskotece lub
- zostaną zbite lub
- zostaną zatrzymane.

Na koniec gry białe liczą wszystkie piony, którym udało się przedostać na dyskotekę.

Liczbę pionów wpisuje się do arkusza 'Pojedynek w dyskotece' (patrz poniżej). Następnie gracze zamieniają się kolorami i na koniec ponownie liczy się wszystkie piony, które dotarły na dyskotekę.

Już po pierwszym dyskotekowym pojedynku można grać z graczami, którzy mieli podobne wyniki.

Arkusz 'Pojedynek w dyskotece'

Po zakończeniu pierwszej partii należy zaznaczyć na arkuszu (kreską lub krzyżykiem) właściwe pole, oznaczające liczbę pionów, którym udało się dotrzeć na dyskotekę. Następnie gracze zamieniają się kolorami!

Imię i nazwisko: Liczba pionów po drugiej stronie	0	1	2	3	4	5	6	7	8
Jan Kowalski	X								
Natalia Nowak			X						

W tym przypadku Natalia wygrała 2 : 0 i może zmierzyć się z kimś, kto również uzyskał wynik 2...

Potrzebne będą: szachownica, 8 białych pionów, 2 czarnych skoczków, formularz 'Pojedynek w dyskotece', długopis.