

Stół cesarza wygląda następująco: (zaadaptowana od tenisa stołowego)

Cesarstwo „Szachania“ poszukuje nowego cesarza (albo cesarzowej).

W tym celu każdy z graczy losuje numer stołu, a następnie zajmuje wylosowane miejsce

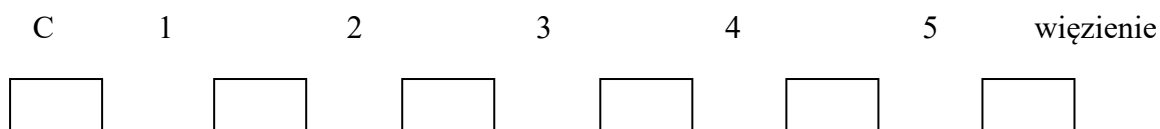
Zasady gry:

Każdy stół ma swój numer, a kto rozpoczyna grę w cesarza przy stole nr 1, od razu ma najlepsze miejsce. Gracz, który wygra partię przy tym stole – nie musi ruszać się z miejsca! Ostatecznie cesarzem lub cesarzową zostaje ten gracz, który na koniec (ograniczenie czasowe!) zostanie przy cesarskim stole!

Gracze przy stole 2 mogą wygrać lub przegrać – zwycięzca przechodzi do cesarskiego stołu! Gracz, który przegrał partię przy stole 2, przechodzi do stołu 3. Czyli – w górę albo w dół - awans albo spadek.

Gracz, który wygra partię przy stole 3, przechodzi oczko wyżej, czyli do stołu nr 2, a ten, który przegrał – gra kolejną partię przy stole nr 4, itd.

Gracz, który siedzi w więzieniu (na samym końcu, w przypadku nieparzystej liczby graczy), ma jedną rundę przerwy. Jeśli ktoś gra o bilet do więzienia i przegra (przy ostatnim stole), to zostaje przy swoim stole, a jego przeciwnik przechodzi jeden stół wyżej (czyli do stołu nr 5).



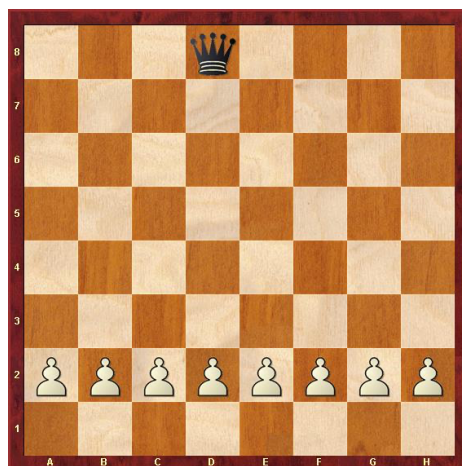
Przykładowe ustawienie stołów (dla 12 graczy).

W tej grze można grać następującymi bierkami:

Cele:

Biały: musi dotrzeć swoim pionem do ostatniego (8.) rzędu. Wystarczy jeden pion – chodzi tylko o to, aby tam dotrzeć. Nawet jeśli zostanie zbity, to biały wygrywa. Oczywiście zabicie hetmana również oznacza zwycięstwo 😊

Czarny: wygrywa, jeśli uda mu się zbić wszystkie 8 pionów lub siedem pionów, a ostatni nie może już dotrzeć do ósmego rzędu.



Szczęśliwa moneta: Jeśli gra trwa zbyt długo lub gracze nie mogą się porozumieć odnośnie tego, kto gra jakim kolorem, wtedy rzucamy „szczęśliwa moneta“, i to jest ostateczna decyzja.

Potrzebne będą: szachownica, losy, numeracja stołów, szczęśliwa moneta (do rzucania)