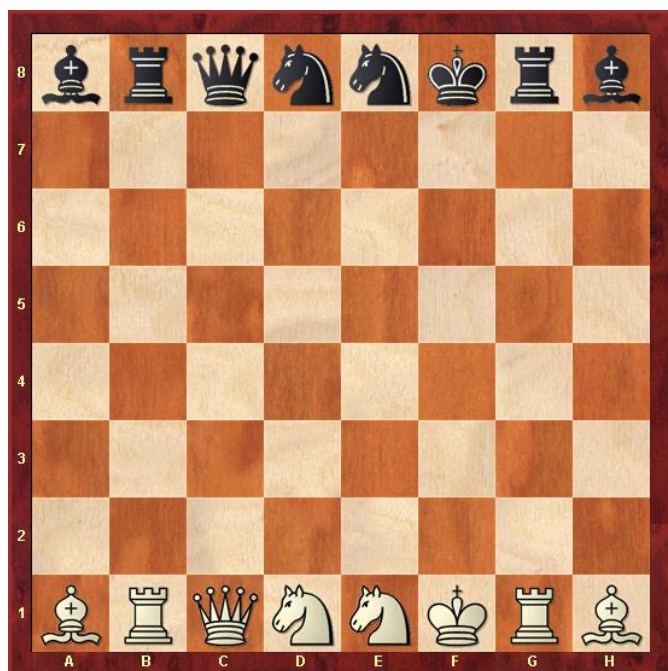


Stacja

** (Aufbauspiel)

Ustawienie początkowe



Bierki ustawiono na szachownicy w dowolny sposób.

Ustaw figury w poprawnej pozycji wyjściowej.

Zrób to w możliwie jak najmniejszej liczbie ruchów. W tym czasie każdy z graczy pozostaje na swojej połowie szachownicy:

Białe grają na polach od 1 do 4

Czarne grają na polach od 8 do 5.

Obowiązuje zasada, że nie można wyjść za swoje pole.

Nie można też zbijać.

Wygrywa ta osoba, której bierki jako pierwsze zostaną ustawione we właściwej pozycji wyjściowej.

Stacja

* (Abbauspiel)

Skoczkowi na pożarcie

Kto pierwszy pożre figury przeciwnika?

Oba kolory mają po jednym skoczku i tylko one mogą wykonywać posunięcia.

Zadaniem skoczków jest możliwie jak najszybsze zabicie otaczających ich bierok przeciwnika.

Wygrywa ten, którego skoczek jako pierwszy zbije wszystkie figury przeciwnika.

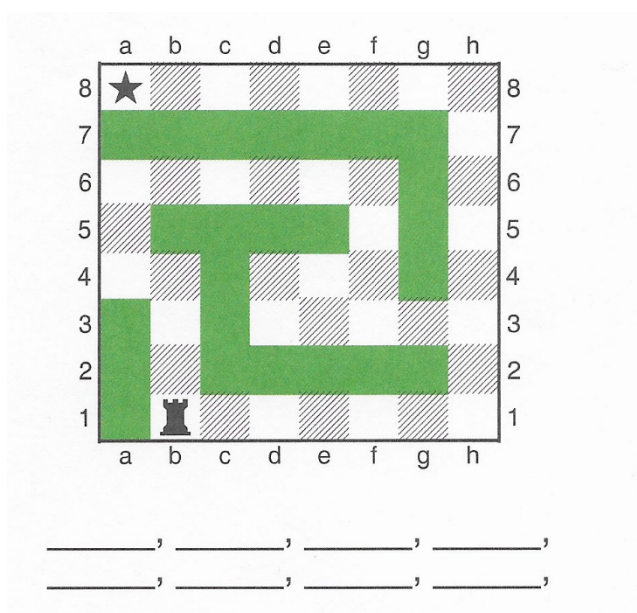


Stacja

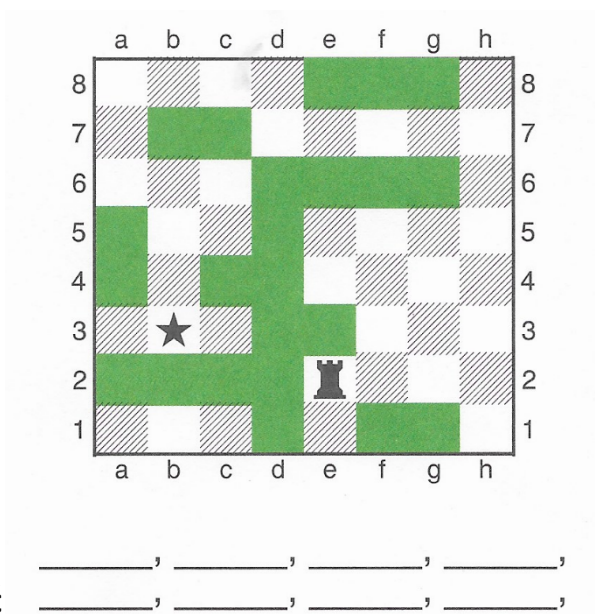
*** (Ćwiczenie)

Wieża w labiryncie!

Przeprowadź wieżę przez labirynty wykonując podaną liczbę posunięć!



8 posunięć



8 posunięć

Stacja

* (Zakładka z grą)

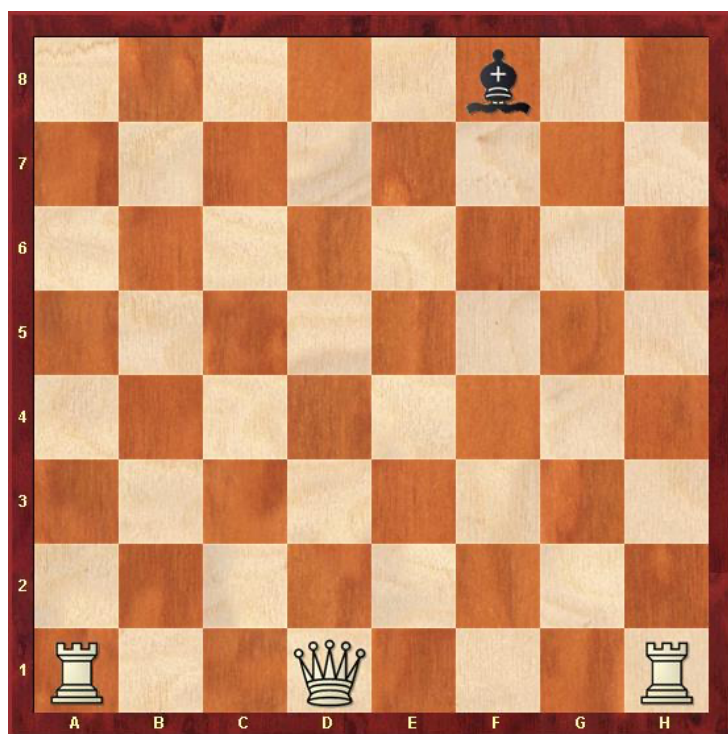
Złap skoczka

Białe mają hetmana i dwie wieże, których celem jest złapanie skoczka.
Wystarczy trochę pomyśleć i na pewno się uda.

Ale uwaga:

- jeśli skoczek zbije jedną z białych bierek, to wygrywa.

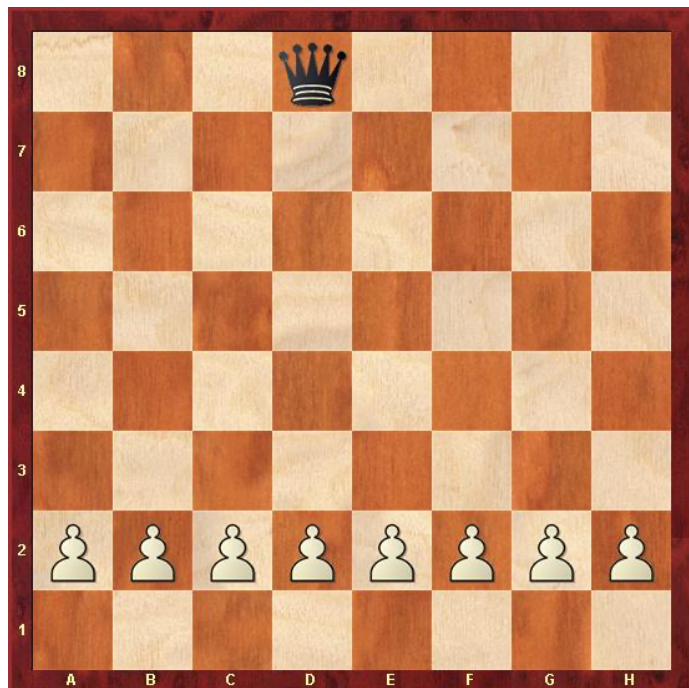
LUB: Jeśli skoczek przetrwa 20 posunięć, to również wygrywa.



Stacja

** (Zakładka z grą)

Hetman przeciw 8 pionom



Hetman walczy z 8 pionami. Wygrywa wtedy, kiedy zbije wszystkie piony.

Piony wygrywają, jeżeli jednemu z nich uda się przedostać na stronę przeciwną stronę (niezależnie od tego, czy można go będzie zbić, czy nie --- jeśli tam dotrze, to wygrywa; można tu wprowadzać różne warianty gry).

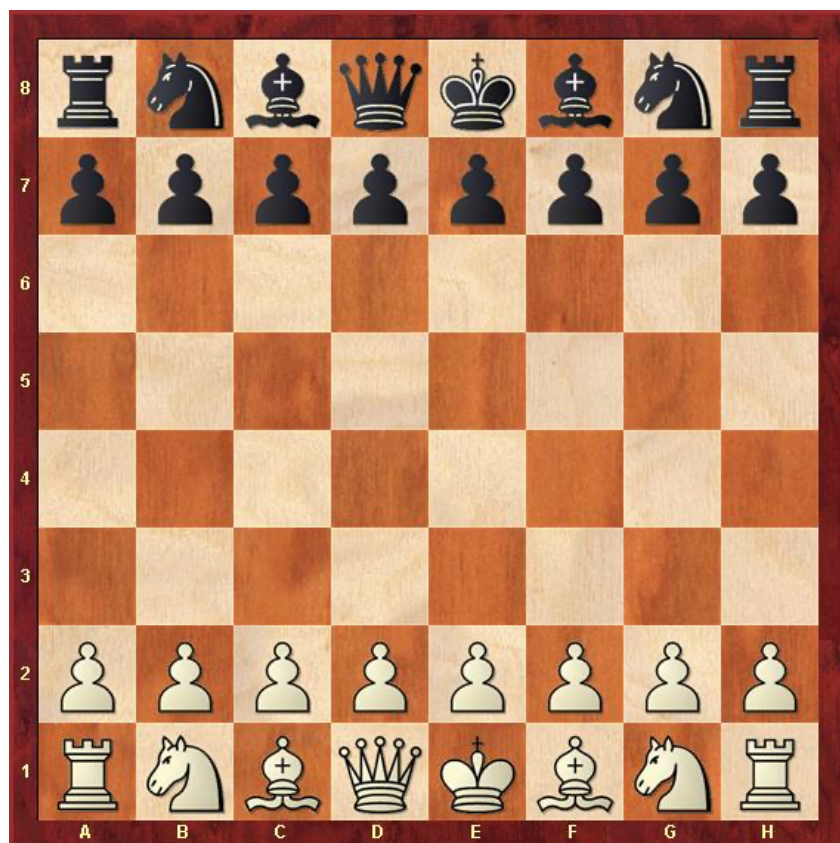
Stacja

** (Przyjemność z gry)

Antyszachy

Antyszachy zwane też 'Rozbójnikiem' to odmiana szachów, której celem jest **utrata wszystkich swoich bierek** (lub kiedy nie może już wykonać żadnego dozwolonego posunięcia). **Bicie jest obowiązkiem**, tzn. jeśli wykonuje się posunięcie i ma się możliwość zbitia bierki przeciwnika, to trzeba to zrobić. W sytuacji, kiedy jest możliwość zbitia większej ilości bierek, to można sobie wybrać dowolną.

Tutaj nie obowiązuje szach ani mat: króla można zbić, jak każdą inną bierkę. Przemiana piona w króla również jest dozwolona.



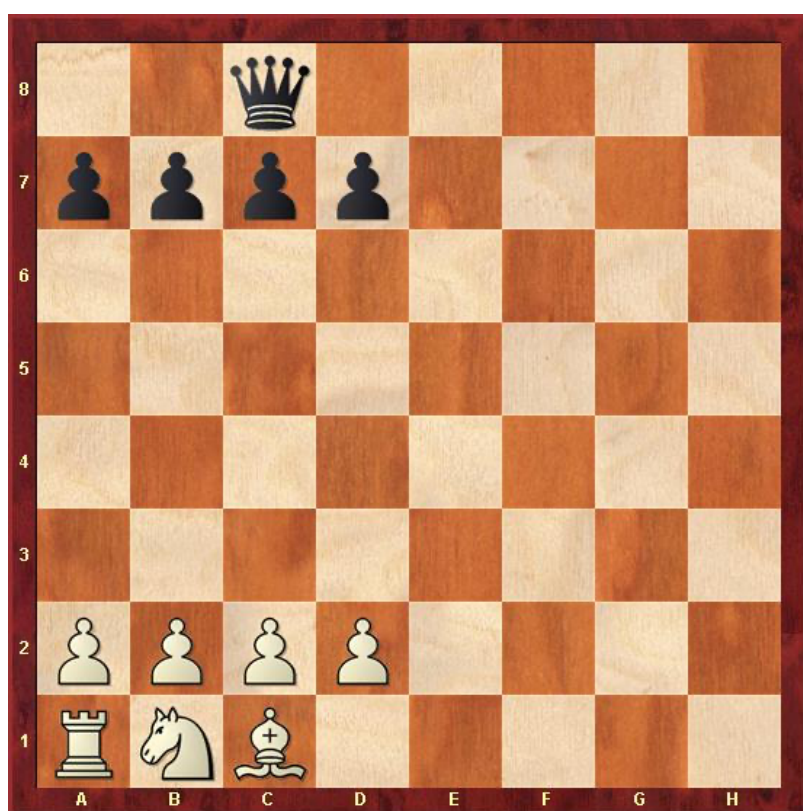
Stacja

/ (Strategia)

Komu coś zostało?

Musicie atakować i bronić się, nie grając takimi samymi bierkami:

Czarny ma hetmana, biały - wieżę, skoczka i gońca.



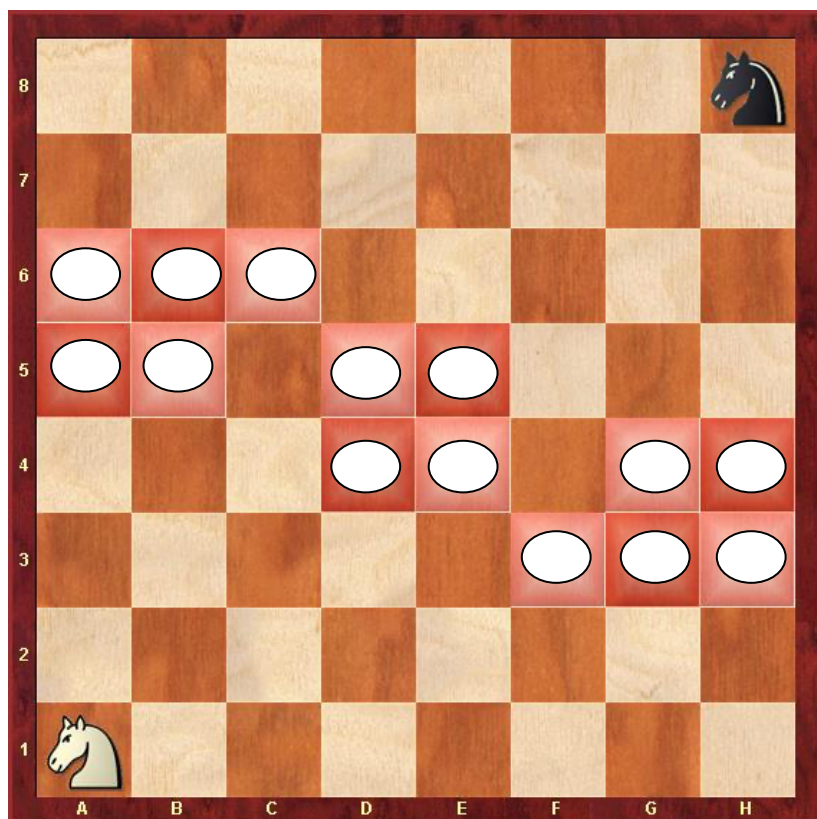
Wygrywa ta osoba, która jako pierwsza zbije wszystkie bierki przeciwnika!

Stacja

* (Gra skoczkiem)

Zbieranie monet

Obie strony mają po jednym skoczku i muszą zbierać monety.



Wygrywa ten gracz, który na koniec ma najwięcej monet lub który zbije skoczka przeciwnika!