

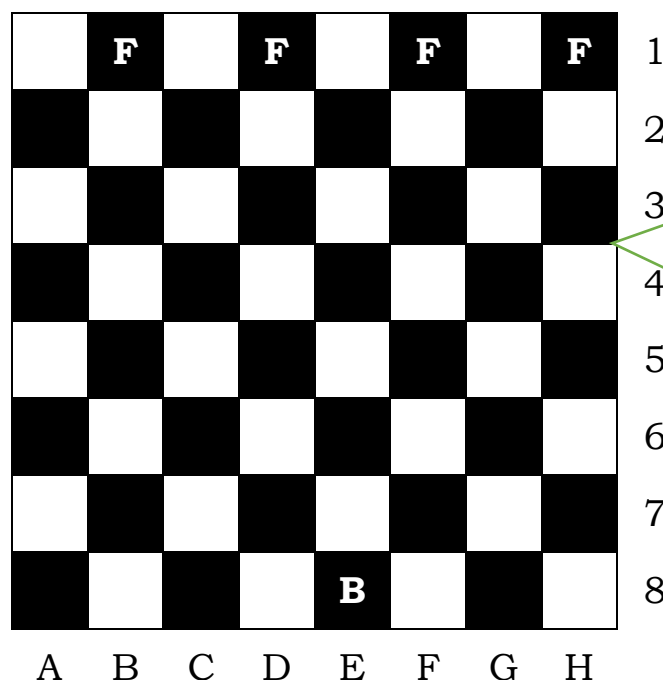
Kinn a farkas, benn a bárány

Ezzel kezd! Lapelrendezés keskeny margók

A „Kinn a farkas, benn a bárány” elnevezésű kétszemélyes társasjátékot a sakktábla sötét színű mezőin játsszák. Az egyik játékos vezeti a négy farkast, a másik az egyetlen bárányt. A farkasok a bárány felé igyekeznek, de visszafelé nem tudnak menni – céljuk a bárány bekerítése. Ha ez sikerül nekik, akkor

Bekezdések: Coureir New 14, sorkizárt, első sor behúzása 1 cm, térköz előtte/utána 12 pt

A bárány, aki előre is, hátra is tud lépni, megpróbál a farkasok csatárlánca előtt. Ha sikerül azon átbújni, akkor megmenekült. A játék indulásakor a négy farkas a sakktábla nyolcadik sorának négy sötét mezőjét foglalja el, a bárány pedig az első sor valamelyik középső sötét mezőjét.



Beszúrás táblázat 9x9, sorok/oszlopok 1-1 cm, középre zárás, szegély és mintázat beállítása, „F” és „B” félkövér

A farkasok is és a bárány is csak sötét mezőre léphetnek, mégpedig minden alkalommal csak egy-egy kockányit. A farkasok csak egy irányban mozoghatnak, a csökkenő sorszámú sorok felé. Így egy adott farkas egy lépésben legfeljebb két lehetséges mező közül választhat. A bárány visszafelé is menekülhet, így neki – ha ezt valami, például a tábla széle nem korlátozza – négy választása lehet.

A farkasok akkor nyertek, ha sikerült bekeríteniük a bárányt, vagyis annak nincs egyetlen lehetséges lépése sem.

Beszúrás oldalszám alul „Zárójelek 2”

Másolt és módosított táblázat...

								1
								2
								3
								4
							F	5
						F		6
							B	7
				F		F		8
A	B	C	D	E	F	G	H	

A bárány akkor nyert, ha sikerült egy sorba kerülnie a csatárláncban leghátul „kullogó” farkassal vagy farkasokkal, ugyanis a farkasok nem léphetnek hátrafelé, ezért ekkor már nincs lehetőségük a bárány bekerítésére. A játékban a figurákat sem kiütni, sem átugrani nem szabad.

								1
								2
			B		F		F	3
F		F						4
								5
								6
								7
								8
A	B	C	D	E	F	G	H	

Másolt és módosított táblázat...