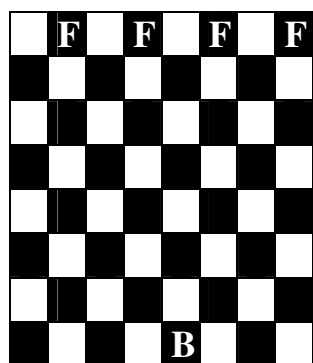


Kinn a farkas, benn a bárány

A „Kinn a farkas, benn a bárány” elnevezésű kétszemélyes társasjátékot a sakktabla sötét színű mezőin játsszák. Az egyik játékos vezeti a négy farkast, a



A B C D E F G H
Alapállás

8 másik az egyetlen b

7 igyekeznek, de

6 nem tudnak menni –

5 bárány bekerítése.

4 sikerül nekik, akkor

3 tek, és megeszik a

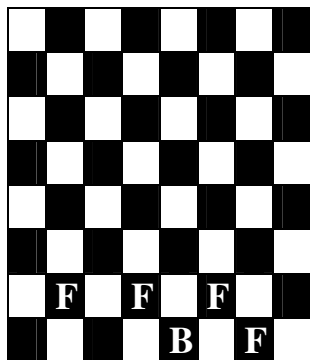
2 bárány, aki előre is,

1 lépni, menekülni

farkasok csatárlánca

sikerül azon átbújni,

megmenekült.



A B C D E F G H

8 visszafelé

7 céljuk a

6 Ha ez

5 ők győz-

4 bárányt. A

3 hátra is tud

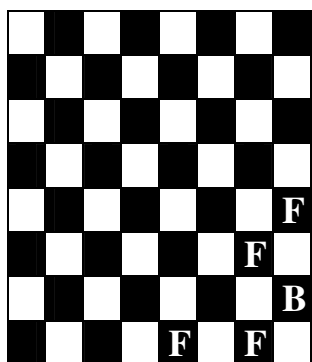
2 próbál a

1 elől. Ha

akkor

A játék indulásakor a négy farkas a sakktábla nyolcadik sorának négy sötét mezőjét foglalja el, a bárány pedig az első sor valamelyik közepső sötét mezőjét. A farkasok is és a

bárány is csak minden alkalommal csak egy számú sorok legfeljebb két bárány ezt valami, széle nem négy A farkasok



A B C D E F G H
A farkasok nyertek

8 sötét mezőre léphetnek, mégpedig

7 lommal csak egy-egy kockányit. A farka-

6 irányban mozoghatnak, a csökkenő sor-

5 felé. Így egy adott farkas egy lépésben

4 lehetséges mező közül választhat. A

3 visszafelé is menekülhet, így neki — ha

2 például a tábla

1 korlátozza —

választása lehet.

akkor nyertek, ha

sikerült bekeríteniük a b

egyetlen lehetséges lépése sem. A bárány akkor nyert,

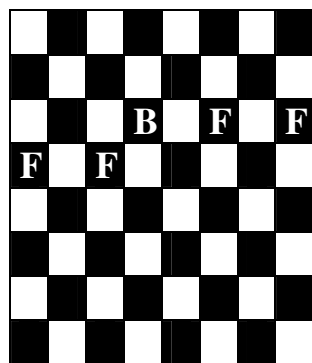
ha sikerült egy sorba kerülnie a csatárlán

„kullogó” farkassal vagy farkasokkal, ugyanis a farka-

sok nem léphetnek hátrafelé, ezért ekkor már nincs lehe-

tőségük a bárány bekerítésére. A játékban a figurákat

sem kiütni, sem átugrani nem szabad.



A B C D E F G H
A bárány nyert