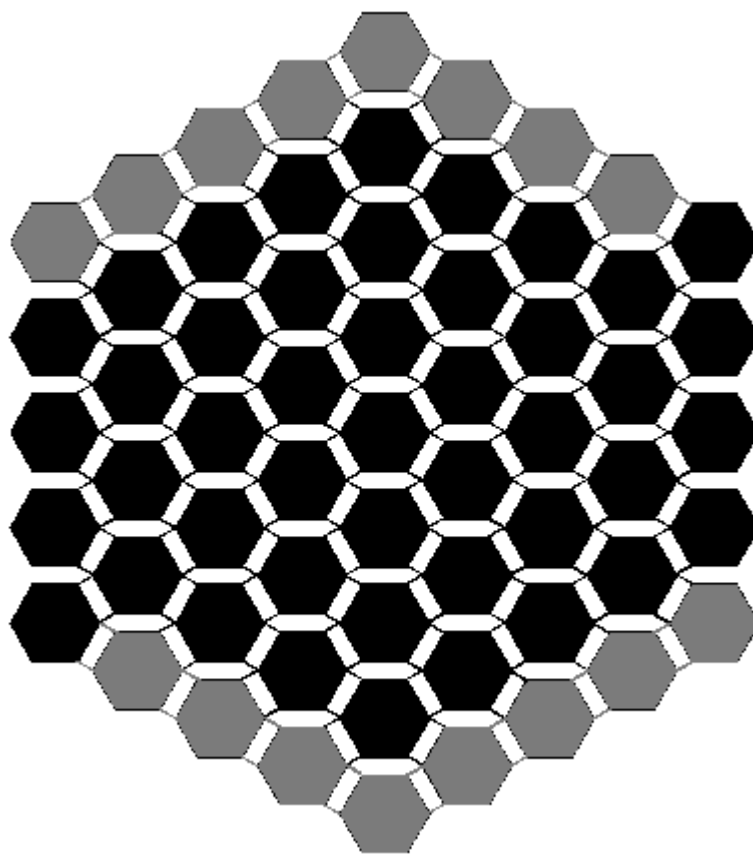


Warcaby heksagonalne (sześciokątne)

Przedstawiona wersja warcabów sześciokątnych została opracowana przeze mnie w roku 1985. Nie ukrywam, że bezpośrednią przyczyną powstania tej gry była z jednej strony fascynacja warcabami stupolowymi z drugiej zainteresowanie grami planszowymi w ogóle. Poszukując informacji o różnych grach natknąłem się na szachy heksagonalne swego czasu propagowane przez czasopismo "Problemy i Horyzonty Techniki" a wymyślone przez naszego rodaka p. Glińskiego. Zresztą do dzisiaj, znany także z warcabów Marek Maćkowiak jest mistrzem świata w tej grze. Mając tak wspaniały przykład w szachach jak i nieodpartą chęć wymyślenia czegoś nowego rozpocząłem pracę nad planszą do gry. Najpierw wykorzystałem plansze do szachów sześciokątnych. Później opracowałem plansze składającą się aż z 217 pól. W końcu zostałem przy 61 polowym plastrze miodu, którego pierwotna wersja (zarejestrowana w Urzędzie Patentowym) posiadała pola gry w kształcie kół. Dopiero po jakimś czasie wprowadziłem prezentowaną planszę o polach sześciokątnych.



Zasady gry:

1. Plansza sześciokątna (warcabnica) służąca do gry w warcaby sześciokątne jest podzielona na 61 równych pól (sześciokątów foremnych) o dwóch kolorach. Kolorem ciemnym zaznaczone są pola gry z wyjątkiem pól przemiany damkowej, które dla odróżnienia oznaczane są kolorem jasnym. W kierunkach bicia pola gry są połączone ze sobą małymi prostokątami, które nie służą do gry a jedynie pomagają w orientacji na planszy.

2. Warcabnica musi być ustawiona między graczami w ten sposób, że na prawym skrzydle grającego jest pięć pól przemiany damkowej przeciwnika.

3. Do gry w warcaby używane są warcaby (kamienie) jasne i warcaby (kamienie) ciemne. W warcabach sześciokątnych każdy gracz dysponuje 24 kamieniami. Przed rozpoczęciem partii kamienie są rozkładane na najbliższych, każdemu z graczy polach, według schematu na rys

5. W czasie gry podobnie jak w innych wersjach rozróżniamy następujące warcaby :

warcaby zwykłe - kamienie

warcaby uprzywilejowane - damki.

Kamienie i damki różnią się sposobem poruszania i bicia. Przesunięcie warcaby z jednego pola na inne nazywamy ruchem.

7. Gracze wykonują kolejno po jednym ruchu, na przemian, własnymi warcabami. Pierwszy ruch wykonuje zawsze gracz grający białymi warcabami. Wykonanie ruchu jest obowiązkowe - gracz nie może się go zrzec.

8. Kamień może poruszać się po przekątnej i na wprost tylko do przodu na najbliższe wolne pole. Wyjątkiem jest sytuacja gdy kamień lub damka zajmuje skrajne pole (tzw. Bandę czyli jedno z 10 pól kolumny 1 i 9) w tej sytuacji niedozwolone jest poruszanie na wprost

9. W sytuacji gdy kamień dostanie się na pole przemiany (oznaczone kolorem jaśniejszym), to staje się damką. W celu odróżnienia damki od kamienia na kamień ulegający przemianie nakłada się warcabę tego samego koloru - czyli koronę damki.

10. Nowo utworzona damka może wykonać ruch w następnym posunięciu po wykonaniu ruchu przez przeciwnika.

11. Damka porusza się po przekątnych i prostych we wszystkich kierunkach (do przodu i do tyłu) na dowolne wolne pole. Z wyjątkiem zasady z pkt 8

12. Bicia mogą być wykonywane tylko po przekątnej i to zarówno przez kamienie jak i damki. Kamień musi stanąć zaraz za bitą warcabą przeciwnika i przed biciem także znajdować się tuż przed bitym pionem przeciwnika. Damka zajmuje dowolne wolne pole za bitym pionem na przekątnej kierunku bicia. Także przed biciem może stać na dowolnym polu przed bitym pionem. Zdjętą z warcabnicy warcabę uważa się za zbitą. Zbicie może być wykonane do przodu lub do tyłu.

13. Damka na własnym polu przemiany (podstawie przeciwnika) jest chroniona przed zbiciem przez kamienie przeciwnika chyba, że na dane pole dostała się w wyniku bicia pionów przeciwnika. W przypadku kamienia który dostał się na pole przemiany damkowej obowiązuje odwrotna zasada tzn. można go zbić jeśli nie dostał się na dane pole w wyniku bicia ale tylko w pierwszym ruchu w następnym gdy zostanie promowany na damkę obowiązuje go ww. zasada ochrony damki przed zbiciem.

Powyższa zasada może być zmieniona na całkowity zakaz bicia damki przez kamienie na jej własnym polu przemiany. Ten przepis wymaga wielu testowych gier i nie wiem, który w praktyce okazałby się bardziej korzystny.

14. W przypadku damek przeciw damkom zasada 13 nie obowiązuje.

15. Zarówno kamień jak i damka mogą wykonywać w jednym ruchu zbić wielokrotnych o ile zachowane są warunki wymienione w punkcie 12, przy czym w czasie wielokrotnego bicia wolno przechodzić wielokrotnie przez to samo pole, ale nie przez tę samą warcabę przeciwnika, zaś przeskoki przez własne warcaby są niedozwolone. Zbite warcaby przeciwnika wolno usunąć z warcabnicy dopiero po zakończeniu bicia (*zasada tureckiego bicia*).

16. Bicie jest obowiązkowe i ma pierwszeństwo przed wykonaniem innego ruchu (*zasada przymusu bicia*).

17. W wypadku gdy istnieje wybór pomiędzy zbiciem różnych ilości warcab przeciwnika, to obowiązkowym jest bicie większej ilości warcab (*zasada bicia większości*). Przy czym damka nie ma przywileju pierszeństwa wykonania bicia przed biciem kamieniem.

18. Jeżeli gracz ma dwie lub więcej możliwości bicia takiej samej ilości warcab przeciwnika, to może wybrać jedną z nich.

19. Jeżeli kamień (zwykła warcaba) przechodzi w czasie bicia przez jedno z pól przemiany (w podstawie przeciwnika) i kontynuuje bicie to nie ulega przemianie w damkę i nadal pozostaje kamieniem (zwykłą warcabą).

20. Partia warcabowa może się zakończyć wygraną jednego z graczy lub remisem (wynik nierozstrzygnięty).

21. Gracza uznaje się za zwycięzcę w partii jeśli jego przeciwnik nie może wykonać ruchu z powodu:

- braku warcab (wszystkie zostały zbite),
- braku możliwości wykonania ruchu ponieważ jego warcaby zostały zablokowane (nie ma wolnych pól do ruchu),

w pozostałych przypadkach partię uznaje się za zakończoną wynikiem remisowym.

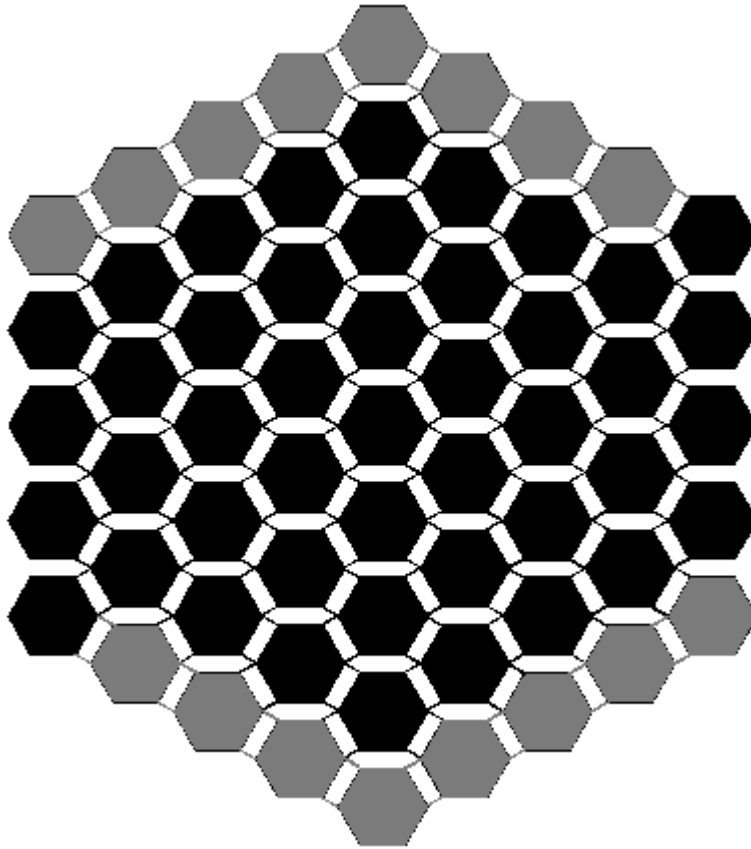
Zasady notacji:

Obowiązują te same zasady co w warcabach stupolowych. Pola oznaczane są systemem numerycznym przy użyciu liczb dwucyfrowych. Pierwsza cyfra oznacza numer kolumny (licząc od lewej ręki zawodnika grającego białymi) druga numer wiersza liczonego po przekątnej począwszy od wiersza zawierającego pięć pól przemiany damkowej czarnych.

Hexagonal Checkers (Six-sided Checkers)

The presented version of hexagonal checkers was developed by me in 1985. I must admit that the direct inspiration for this game stemmed, on one hand, from my fascination with 100-square checkers and, on the other, from my general interest in board games. While searching for information about various games, I came across hexagonal chess, which was once promoted by the magazine *Problems and Horizons of Technology* and was invented by our compatriot, Mr. Gliński. Even today, Marek Maćkowiak, also known from checkers, is the world champion in this game. Having such a great example in chess, along with an irresistible urge to create something new, I began working on a game board.

At first, I used boards designed for hexagonal chess. Later, I developed a board consisting of as many as 217 spaces. Eventually, I settled on a 61-space honeycomb, whose original version (registered with the Patent Office) had circular spaces. After some time, I introduced the hexagonal spaces presented here.



Rules of the Game:

1. The hexagonal board (checkers board) used for hexagonal checkers is divided into 61 equal spaces (regular hexagons) of two colors. Dark-colored spaces represent the playable area, except for the promotion spaces, which are marked with a lighter color for differentiation. The playable spaces are connected by small rectangles in the direction of captures, which serve only to aid orientation and are not part of the playing field.

2. The board must be positioned between the players in such a way that the five promotion spaces of the opponent are located on the player's right side.
3. Hexagonal checkers (pieces) are used for the game, with light and dark-colored pieces. Each player starts with 24 pieces. Before the game begins, pieces are arranged on the closest spaces available to each player, following the pattern shown in the diagram.
4. As in other versions of checkers, there are two types of pieces:
 - **Regular checkers (pieces)**
 - **Promoted checkers (kings)**
Regular checkers and kings differ in movement and capture abilities. Moving a piece from one space to another is called a **move**.
5. Players take turns making one move at a time, alternating between their checkers. The player with the white checkers always moves first. Making a move is mandatory—players cannot pass their turn.
6. A regular checker can move diagonally or straight forward to the nearest unoccupied space.
 - **Exception:** If a piece is on an edge space (one of the 10 spaces in column 1 or 9, called "the board's boundary"), it cannot move straight ahead.
7. If a regular checker reaches a **promotion space** (marked in a lighter color), it is promoted to a **king**. To indicate this, another checker of the same color is stacked on top—forming a "crowned king."
8. A newly promoted king can move only after the opponent has completed their next turn.
9. A king can move diagonally and straight in all directions (forward and backward) to any unoccupied space, except for the restriction mentioned in point 6.
10. **Capturing**
 - Captures can be made only diagonally, by both regular checkers and kings.
 - A capturing checker must land immediately behind the captured piece, and before capturing, it must be positioned directly in front of the opponent's piece.
 - A king can land on any free space beyond the captured piece, as long as it follows the diagonal direction of the capture. Before the capture, a king can also be positioned anywhere in line with the opponent's piece.
 - A captured piece is removed from the board. Captures can be made both forward and backward.
11. A king on its own **promotion space (opponent's base row)** is protected from capture by opponent's regular checkers, unless it reached this space as a result of a capture sequence. Conversely, a regular checker that lands on a promotion space can be captured unless it reached that space via a capture, but only during its first move. Once it is promoted to a king, it gains the protection rule mentioned earlier.
 - This rule can be modified to **completely forbid capturing kings with regular checkers on their own promotion spaces**, but this requires extensive testing to determine which approach is more practical.
12. The above rule (point 11) does **not** apply to king vs. king captures.
13. Both regular checkers and kings can make multiple captures in a single turn, provided that the conditions from point 10 are met.
 - During multiple captures, a piece may land on the same space more than once, but **it cannot jump over the same opponent's piece twice**.
 - Jumping over one's own pieces is not allowed.
 - Captured pieces are removed only after the multiple capture sequence is completed (following the **Turkish capture rule**).

14. Capturing is **mandatory** and takes precedence over any other move (**forced capture rule**).
 15. If a player has a choice between capturing different numbers of opponent's pieces, they must choose the move that captures the greater number (**majority capture rule**).
 - Kings do **not** have priority over regular checkers in performing captures.
 16. If a player has multiple capture options that result in capturing the same number of pieces, they can choose any of them.
 17. If a regular checker moves through a promotion space **during a capture sequence** and continues capturing, it does **not** get promoted to a king—it remains a regular checker.
 18. **Game** **End** **Conditions:**
A checkers game ends with either a win or a draw.
 - A player wins if their opponent is unable to make a move due to:
 - **Having no remaining pieces** (all have been captured).
 - **Being blocked** (having no available moves).
 - In all other cases, the game ends in a **draw**.
-

Notation Rules:

The same notation rules apply as in 100-square checkers. Spaces are labeled numerically using two-digit numbers.

- The **first digit** represents the column number (counted from the left-hand side of the player with white pieces).
- The **second digit** represents the diagonal row number, starting from the row containing five promotion spaces for black.