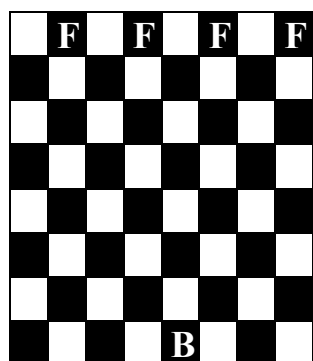


Kinn a farkas, benn a bárány

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

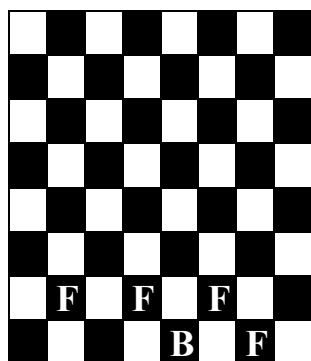
2 bárány, aki előre is,

1 lépni, menekülni

farkasok csatárlánca

sikerül azon átbújni,

menekült.



A B C D E F G H

A farkasok nyertek

A játék indulásakor a négy farkas a sakktabla nyolcadik sorának négy sötét mezőjét foglalja el, a bárány pedig az

első sor vala-

is és a bárány

minden alka-

sok csak egy

számú sorok

legfeljebb két

bárány

ezt valami,

széle nem

négy

A farkasok

sikerült bekeríteniük a b

egyetlen lehetséges lépése sem.

A bárány akkor nyert,

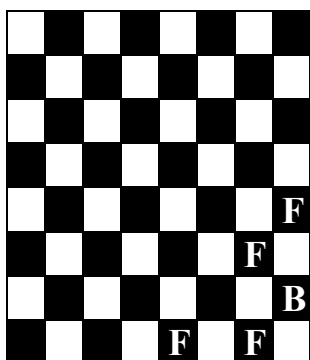
ha sikerült egy sorba kerülnie a csatárlán

„kullogó” farkassal vagy farkasokkal, ugyan

sok nem léphetnek hátrafelé, ezért ekkor már

lehetőségük a bárány bekerítésére. A játékban a

figurákat sem kiütni, sem átugrani nem szabad.



A B C D E F G H

A farkasok nyertek

8 melyik középső sötét mezőjét. A farkasok

7 is csak sötét mezőre léphetnek, mégpedig

6 lommal csak egy-egy kockányit. A farka-

5 irányban mozoghatnak, a csökkenő sor-

4 felé. Így egy adott farkas egy lépésben

3 lehetséges mező közül választhat. A

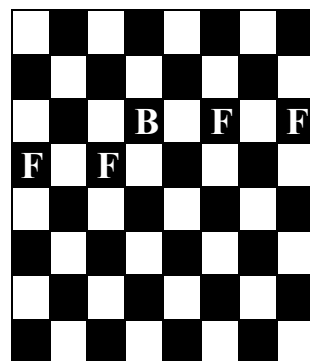
2 visszafelé is menekülhet, így neki — ha

1 például a tábla

korlátozza —

választása lehet.

akkor nyertek, ha



A B C D E F G H

A bárány nyert