

MIĘDZYNARODOWE ZASADY GRY W WARCABY

(skrót w oparciu o Kodeks Warcabowy Polskiego Towarzystwa Warcabowego)

1. Gra w warcaby toczy się pomiędzy dwoma osobami (przeciwnikami) nazywanymi warcabistami (warcabistkami w wypadku kobiet), które wykonują ruchy bierkami (warcabami) na kwadratowej planszy zwanej warcabnicą.
2. Plansza kwadratowa (warcabnica) służąca do gry w warcaby jest podzielona na 100 (warcaby międzynarodowe) lub 64 (warcaby klasyczne) równych pól (kwadratów) na przemian jasnych i ciemnych.
3. Gra w warcaby odbywa się jedynie na ciemnych polach, nazywanych aktywnymi polami.
4. Warcabnica musi być ustawiona między graczami w ten sposób, że każde pierwsze lewe pole dla każdego z graczy jest polem ciemnym.
5. Do gry w warcaby używane są warcaby (kamienie) jasne i warcaby (kamienie) ciemne. W warcabach międzynarodowych każdy gracz dysponuje 20 kamieniami, zaś w warcabach klasycznych 12 kamieniami. Przed rozpoczęciem partii kamienie są rozkładane na najbliższych, każdemu z graczy, rzędach (liniach) na ciemnych polach tak by dwa środkowe rzędy pozostały puste.
6. W czasie gry w warcaby 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 z przypadającego nań ruchu zrzec.

8. Kamień może poruszać się po przekątnej tylko do przodu na wolne pole następnej linii.

9. W sytuacji gdy kamień dostanie się na pole przemiany (ostatnia przeciwległa linia w stosunku do linii wyjściowych tzw. podstawa przeciwnika), 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 (ciemnych polach) we wszystkich kierunkach (do przodu i do tyłu) na dowolne wolne pole.

12. Jeżeli kamień znajduje się w sąsiedztwie po przekątnej warcaby przeciwnika, za którą jest wolne pole, to może on przeskoczyć przez tę warcabę i zająć to wolne pole. Warcaba przeciwnika po wykonaniu ruchu jest usuwana z warcabnicy. Całość operacji nazywa się zbiciem. Zdjętą z warcabnicy warcabę uważa się za zbitą. Zbicie może być wykonane do przodu lub do tyłu.

13. Jeżeli damka po przekątnej znajduje się bezpośrednio lub w dalszym sąsiedztwie warcaby przeciwnika, za którą jest jedno lub więcej wolnych pól, to może przeskoczyć przez tę warcabę i zająć dowolne wolne pole na tej przekątnej. Warcaba przeskoczona jest zdejmowana z warcabnicy. Całość operacji nazywana jest zbiciem przez damkę. Zbicie może być wykonane do przodu lub do tyłu.

14. Zarówno kamień jak i damka mogą wykonywać w jednym ruchu zbić wielokrotnych o ile zachowane są warunki wymienione w pkt-ach 12 i 13, 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).

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

16. 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 pierwszeństwa wykonania bicia przed biciem kamieniem.

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

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

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

20. 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.