

# 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

	<b>F</b>		<b>F</b>		<b>F</b>		<b>F</b>
<b>F</b>		<b>F</b>		<b>F</b>		<b>F</b>	
	<b>F</b>		<b>F</b>		<b>F</b>		<b>F</b>
<b>F</b>		<b>F</b>		<b>F</b>		<b>F</b>	
	<b>F</b>		<b>F</b>		<b>F</b>		<b>F</b>
<b>F</b>		<b>F</b>		<b>F</b>		<b>F</b>	
	<b>F</b>		<b>F</b>		<b>F</b>		<b>F</b>
<b>F</b>		<b>F</b>		<b>F</b>		<b>F</b>	

A B C D E F G H

## Alapállás

8 másik az egyetlen bár  
7 keznek, de visszafelé  
6 nak menni – céljuk a  
5 kerítése. Ha ez sike-  
4 akkor ők győztek, és  
3 a bárányt. A bárány,  
2 is, hátra is tud lépni,  
1 próbál a farkasok  
elől. Ha sikerül azon  
akkor megmenekült.

F		F		F			
			B		F		

A	B	C	D	E	F	G	H
1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1
13	1	1	1	1	1	1	1
14	1	1	1	1	1	1	1
15	1	1	1	1	1	1	1
16	1	1	1	1	1	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1
18	1	1	1	1	1	1	1
19	1	1	1	1	1	1	1
20	1	1	1	1	1	1	1
21	1	1	1	1	1	1	1
22	1	1	1	1	1	1	1
23	1	1	1	1	1	1	1
24	1	1	1	1	1	1	1
25	1	1	1	1	1	1	1
26	1	1	1	1	1	1	1
27	1	1	1	1	1	1	1
28	1	1	1	1	1	1	1
29	1	1	1	1	1	1	1
30	1	1	1	1	1	1	1
31	1	1	1	1	1	1	1
32	1	1	1	1	1	1	1
33	1	1	1	1	1	1	1
34	1	1	1	1	1	1	1
35	1	1	1	1	1	1	1
36	1	1	1	1	1	1	1
37	1	1	1	1	1	1	1
38	1	1	1	1	1	1	1
39	1	1	1	1	1	1	1
40	1	1	1	1	1	1	1
41	1	1	1	1	1	1	1
42	1	1	1	1	1	1	1
43	1	1	1	1	1	1	1
44	1	1	1	1	1	1	1
45	1	1	1	1	1	1	1
46	1	1	1	1	1	1	1
47	1	1	1	1	1	1	1
48	1	1	1	1	1	1	1
49	1	1	1	1	1	1	1
50	1	1	1	1	1	1	1
51	1	1	1	1	1	1	1
52	1	1	1	1	1	1	1
53	1	1	1	1	1	1	1
54	1	1	1	1	1	1	1
55	1	1	1	1	1	1	1
56	1	1	1	1	1	1	1
57	1	1	1	1	1	1	1
58	1	1	1	1	1	1	1
59	1	1	1	1	1	1	1
60	1	1	1	1	1	1	1
61	1	1	1	1	1	1	1
62	1	1	1	1	1	1	1
63	1	1	1	1	1	1	1

8 nem tud-  
7 bárány be-  
6 rül nekik,  
5 megeszik  
4 aki előre  
3 menekülni  
2 csatárlánca  
1 átbújnia,

A játék indulá-  
négy farkas a sakktábla nyolcadik sorának

mezőjét fog-  
melyik kö-  
bárány is csak  
den alka-  
sok csak egy  
számú sorok  
legfeljebb két  
rány visszafe-  
így neki — ha  
ul a tábla szé-  
— négy vá-  
farkasok ak-

								8
								7
								6
								5
							<b>F</b>	4
						<b>F</b>		3
							<b>B</b>	2
			<b>F</b>		<b>F</b>			1

A B C D E F G H

## A farkasok nyertek

sikerült bekeríteniük a bárányt, vagyis annak nincs egyetlen lehetséges lépése sem. 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.

A farkasok nyertek sakor a  
négy sötét

lalja el, a bárány pedig az első sor vala-  
zépső sötét mezőjét. A farkasok is és a  
sötét mezőre léphetnek, mégpedig min-  
lommal csak egy-egy kockányit. A farka-  
irányban mozoghatnak, a csökkenő sor-  
felé. Így egy adott farkas egy lépésben  
lehetséges mező közül választhat. A bá-  
lé is menekülhet,  
ezt valami, példá-  
le nem korlátozza  
lasztása lehet. A  
kor nyertek, ha

								8
								7
			B		F		F	6
F		F						5

[illegible]

A B C D E F G H

## A bárány nyert