

Zasady gry w warcaby na podstawie Kodeksu Warcabowego Polskiego Związku Warcabowego

1. Plansza i przygotowanie

- Gra toczy się pomiędzy dwoma osobami (przeciwnikami), które wykonują ruchy warcabami: jeden gracz białymi, drugi czarnymi, na kwadratowej planszy zwanej warcabnicą.
- Warcaby międzynarodowe: plansza 10×10 , po 20 kamieni (warcabów) jasnych i 20 kamieni (warcabów) ciemnych na gracza. Wersja 64-polowa: plansza 8×8 , po 12 kamieni (warcabów) jasnych oraz 12 kamieni (warcabów) ciemnych.
- Bierki (warcaby) ustawia się wyłącznie na ciemnych polach. Między początkowymi ustawieniami obu stron pozostają dwa wolne rzędy.
- Plansza leży tak, aby pierwsze pole z lewej strony każdego gracza było ciemne.
- W czasie gry w warcaby rozróżniamy następujące warcaby: zwykłe (kamienie) oraz uprzywilejowane (damki)
- Kamienie i damki różnią się sposobem poruszania i bicia. Przesunięcie warcaby z jednego pola na inne nazywamy ruchem.

2. Kolejność i ruchy pionów

- Gracze wykonują kolejno po jednym ruchu, na przemian, własnymi warcabami.
- Pierwszy ruch zawsze wykonuje gracz z białymi warcabami.
- Wykonanie ruchu jest obowiązkowe.
- Bierki przesuwa się ukośnie do przodu o jedno pole, na wolne ciemne pole.
- Po dotknięciu własnej bierki trzeba nią zagrać, jeżeli możliwy jest prawidłowy ruch. Aby tylko poprawić jej ustawienie, należy wcześniej powiedzieć „poprawiam”.
- 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.

3. Damka

- Pion, który dotrze do ostatniego rzędu przeciwnika i zakończy tam ruch, staje się damką (oznaczaną drugim pionem tego samego koloru).
- Damka porusza się po przekątnej w przód lub w tył, po ciemnych polach, o dowolną liczbę wolnych pól.
- Nowo utworzona damka może wykonać swój pierwszy ruch dopiero po ruchu przeciwnika.
- 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.
- Zarówno kamień jak i damka mogą wykonywać w jednym ruchu zbić wielokrotnych, 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).

4. Obowiązkowe bicie

- Jeżeli można zbić bierkę przeciwnika, bicie jest obowiązkowe - nie wolno zamiast niego wykonać zwykłego ruchu.
- W wypadku, gdy istnieje wybór pomiędzy zbiciem różnych ilości warcabów przeciwnika, to może wybrać jedną z większej ilości warcabów (zasada bicia większości). Przy czym damka nie ma przywileju pierwszeństwa wykonania bicia przed biciem kamieniem. Nie ma również znaczenia jakie warcaby są bite.
- Jeżeli gracz ma dwie lub więcej możliwości bicia takiej samej ilości warcabów przeciwnika, to może wybrać jedną z nich.
- Pion bije zarówno do przodu, jak i do tyłu: przeskakuje ukośnie nad bierką przeciwnika na wolne pole bezpośrednio za nią.
- Damka bije po przekątnej z bliska lub z daleka i może zatrzymać się na dowolnym wolnym polu za zbitą bierką.
- Nie wolno bić własnych bierek ani przeskakiwać przez nie.

5. Bicie wielokrotne i wybór bicia

- Jeżeli po pierwszym biciu można zbić kolejną bierkę, trzeba kontynuować bicie w tym samym ruchu.
- Obowiązuje wybór bicia, które pozwala zbić największą liczbę bierek. Damka i pion liczą się jednakowo - po jednej bierce.
- Gdy kilka wariantów pozwala zbić tyle samo bierek, gracz sam wybiera wariant.
- W trakcie jednego bicia można ponownie przejść przez to samo puste pole, ale nie wolno dwa razy przeskoczyć tej samej bierki.
- Zbite bierki (warcaby) usuwa się po zakończeniu całego bicia.
- Kamień (warcaba zwykła), który podczas bicia tylko przejdzie przez jedno (z czterech) pól przemiany (w podstawie przeciwnika) i może kontynuować bicie to nie ulega przemianie w damkę i nadal pozostaje kamieniem.

6. Błędy w grze

- Nieprawidłowe są m.in.: dwa ruchy z rzędu, ruch w złym kierunku, pominięcie obowiązkowego bicia, zabicie niewłaściwej liczby bierek czy przesunięcie innej bierki niż dotknięta.
- Według Kodeksu przeciwnik może zażądać poprawienia nieprawidłowości. Jeśli wykona już swój następny ruch, akceptuje powstałą sytuację.
- Jeżeli planszę ustawiono w niewłaściwej orientacji, partię należy rozpocząć od nowa.

7. Zwycięstwo i remis

- Wygrywa gracz, którego przeciwnik nie ma już żadnych bierek, nie może wykonać ruchu, poddał partię lub odmawia przestrzegania zasad.
- Remis może nastąpić za zgodą obu graczy albo gdy żaden nie może wygrać.
- Remis następuje również przy trzykrotnym powtórzeniu tej samej pozycji z ruchem tego samego gracza.