Kinn a farkas, benn a bárány

A „Kinn a farkas, benn a bárány” elnevezésű kétszemélyes társasjátékot a sakktábla sötét színű mezőin játsszák. Az egyik játékos vezeti a négy farkast, a másik az egyetlen bárányt. A farkasok a bárány felé igyekeznek, de visszafelé nem tudnak menni – céljuk a bárány bekerítése. Ha ez sikerül nekik, akkor ők győztek, és megeszik a bárányt.

A bárány, aki előre is, hátra is tud lépni, menekülni próbál a farkasok csatárlánca elől. Ha sikerül azon átbújnia, akkor megmenekült. A játék indulásakor a négy farkas a sakktábla nyolcadik sorának négy sötét mezőjét foglalja el, a bárány pedig az első sor valamelyik középső sötét mezőjét.

A farkasok is és a bárány is csak sötét mezőre léphetnek, mégpedig minden alkalommal csak egy‑egy kockányit. A farkasok csak egy irányban mozoghatnak, a csökkenő sorszámú sorok felé. Így egy adott farkas egy lépésben legfeljebb két lehetséges mező közül választhat. A bárány visszafelé is menekülhet, így neki — ha ezt valami, például a tábla széle nem korlátozza — négy választása lehet.

A farkasok akkor nyertek, ha 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.