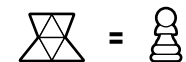
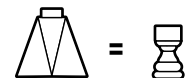
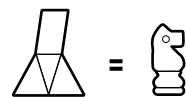
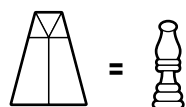
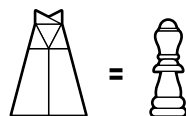
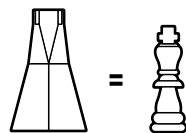
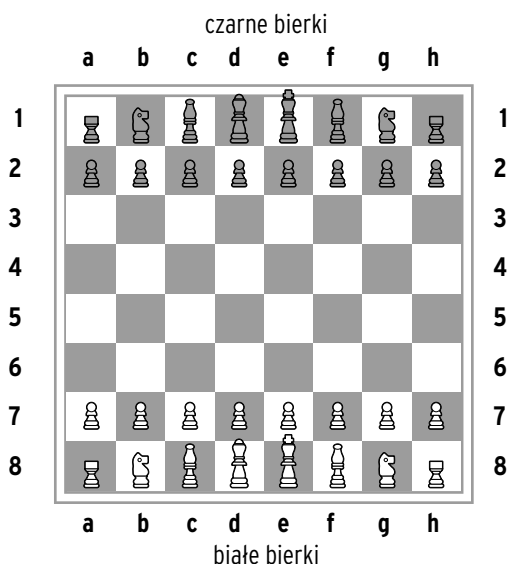


pl Zasady gry

Szachy



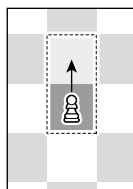
Szachownicę ustawia się między siedzącymi naprzeciwko siebie graczami w taki sposób, aby w prawym dolnym rogu planszy znajdowało się białe pole. Każdy gracz dysponuje szesnastoma bierkami. O tym, kto gra białymi bierkami, decyduje losowanie. Na początku gry bierki rozmieszczone są jak na ilustracji powyżej. Należy pamiętać, że biały hetman stoi na białym polu, a czarny hetman na czarnym polu. Gracze wykonują ruchy na przemian. Pierwsze posunięcie wykonują bierki białe.

Cel

Celem gry jest „zamiatowanie” króla przeciwnika. Możliwość zamiatowania króla przeciwnika musi jednak zostać zasygnalizowana w poprzedzającym ruchu poprzez wypowiedzenie słowa „szach”, aby umożliwić przeciwnikowi wyeliminowanie zagrożenia zbieciem w kolejnym ruchu.

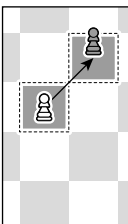
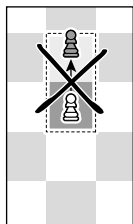
Aby zagrozić zbieciem królowi przeciwnika poszczególne bierki mogą poruszać się wyłącznie w ustalony, sobie właściwy sposób. Każda bierka, która może wykonać zgodny z przepisami ruch na pole zajęte przez bierkę przeciwnika, może zbić tę bierkę (wyeliminować ją z dalszej gry).

Bierki i ich podstawowe ruchy



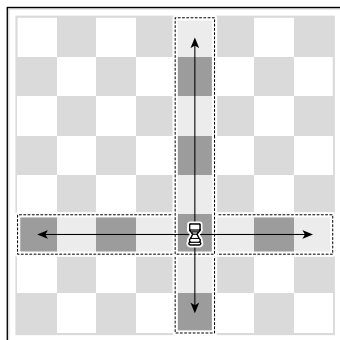
Pion

Pion może poruszyć się o jedno pole naprzód. W pierwszym ruchu ma on możliwość wykonania ruchu o dwa pola naprzód, ale skorzystanie z tej możliwości nie jest obowiązkowe. Piony są jedynymi bierkami, które biją inaczej niż się poruszają. Mogą zbić bierkę przeciwnika, jeżeli znajduje się ona na jednym z pól na ukos przed nimi.



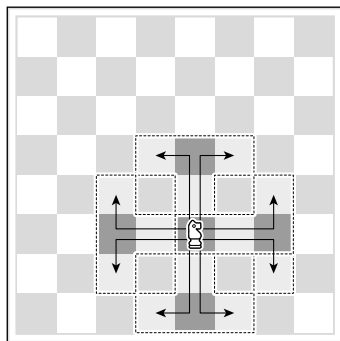
Przykład: Biały pion znajdujący się na polu d4 nie może zbić czarnej bierki znajdującej się na polu d5, ale może zbić bierki znajdujące się na polach c3 lub e3.

Po zбиciu bierki przeciwnika pion znowu porusza się we właściwy mu sposób - o jedno pole naprzód. Gdy pion dotrze do ostatniego rzędu szachownicy, gracz może wymienić go na dowolną, wcześniej zbitą bierkę.



Wieża

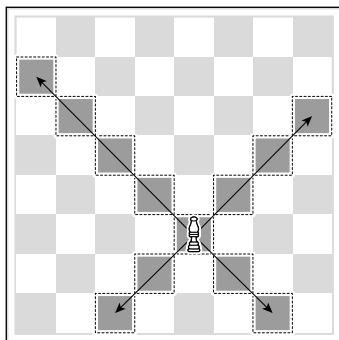
Wieża porusza się w poziomie i pionie. Oznacza to, że porusza się ona o dowolną liczbę wolnych pól w górę, w dół, w prawo lub w lewo. Ponieważ wieże znajdują się w narożnikach planszy, nie jest łatwo wprowadzić je do gry. Wyjątek: patrz rozszada.



Skoczek

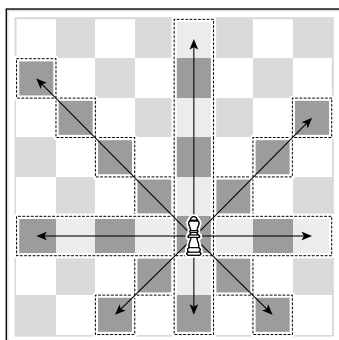
Skoczek to jedyna figura, która może przeskakiwać inne bierki, własne lub przeciwnika. W każdym ruchu skoczek zmienia kolor pola; ruchy skoczka nazywa się skokami. Skoczek porusza się o dwa pola w danym kierunku, a następnie jedno pole prostopadle do tego kierunku lub na odwrót. Ruchy skoczka wykonywane są pod kątem prostym.

Przykład: Skoczek znajdujący się na polu e6 może poruszyć się na osiem następujących pól: c5 lub c7, d4 lub f4, g5 lub g7, d8 lub f8.



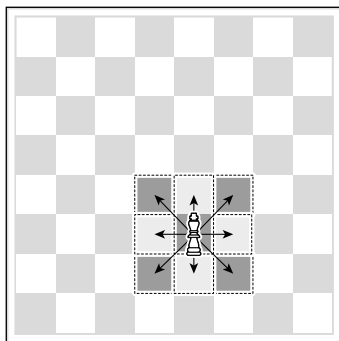
Goniec

Goniec może poruszać się o dowolną liczbę wolnych pól po przekątnych, tzn. po przekątnej w górę w prawo lub w lewo, względnie po przekątnej w dół w prawo lub w lewo. Goniec zawsze więc wykonuje ruch na pole o tym samym kolorze, na którym stał od początku gry.



Hetman

Hetman jest najpotężniejszą figurą w grze. Łączy w sobie ruchy wieży i gońca. Porusza się o dowolną liczbę wolnych pól w poziomie, pionie i na ukos. Hetman nie może jednak poruszać się w dwóch różnych kierunkach w jednym posunięciu.



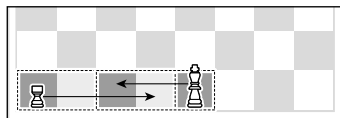
Król

Król może ruszać się o jedno pole, ale w dowolnym kierunku. Oznacza to, że może on ruszyć się na dowolne sąsiadujące pole, pod warunkiem, że nie będzie wówczas zagrożony szachem. Wyjątek: patrz roszada.

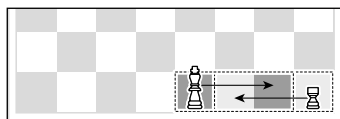
Roszada

Roszada to posunięcie mające w razie potrzeby na celu ochronę króla i jednocześnie umożliwiające wprowadzenie do gry jednej z wież. Jeśli między królem a wieżą nie ma innych bierek, i jeśli ani król, ani biorąca udział w roszadzie wieża nie wykonały jeszcze posunięcia od rozpoczęcia partii, możliwe jest wykonanie posunięcia obu tych figur w jednym ruchu. Sposób wykonania: wieża przesuwa się na pole sąsiadujące z polem, na którym znajduje się król, a następnie król przeskakuje nad wieżą na pole obok niej.

Przykłady (w odniesieniu do białych figur):



Wielka roszada (długa roszada): Ustawienie wyjściowe: król znajduje się na polu e8, wieża na polu a8. Gracz przemieszcza wieżę na pole sąsiadujące z królem d8, a następnie król przeskakuje nad wieżą na pole c8.



Mała roszada (krótka roszada): Ustawienie wyjściowe: król znajduje się na polu e8, wieża na polu h8. Gracz przemieszcza wieżę na pole sąsiadujące z królem f8, a następnie król przeskakuje nad wieżą na pole g8.

Zwycięstwo

Zasadniczo partia kończy się wygraną jednej ze stron, jeśli król jednego z graczy został zamatowany lub nie ma możliwości obronienia go przed tym.

Partia może również zakończyć się remisem:

Jeśli jeden z graczy nie może wykonać żadnego posunięcia, na szachownicy powstaje pozycja patowa. Król nie może wykonać żadnego prawidłowego posunięcia, jeśli nie ma on możliwości odejścia na pole nieobjęte zasięgiem działania figury przeciwnika, nie będąc atakowanym (król nie może przemieszczać się na pola zagrożone szachem).

Partia kończy się remisem również w następujących sytuacjach:

- Żaden z graczy nie ma bierek, ani nie jest w sytuacji umożliwiającej zamatowanie króla przeciwnika.
- Jeśli jedna z bierek po raz trzeci wykonała takie samo posunięcie, gracz na posunięciu może reklamować remis (domagać się remisu) (zasada trzech ruchów).
- Jeśli wykonano pięćdziesiąt kolejnych ruchów, w których nie zbito żadnej bierki i nie wykonano żadnego ruchu pionem, partia również kończy się remisem.



www.tchibo.pl/instrukcje

Numer artykułu: 616 810
