



SZACHY



INSTRUKCJA



Szachy klasyczne to gra planszowa dla dwóch osób.
Każdy gracz ma zestaw bierek, czyli osiem pionów i osiem figur,
w odrębnym kolorze - jasnym lub ciemnym:



król



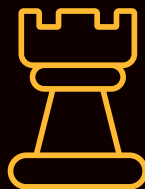
hetman
(nazywany damą lub królową)



2 gońce
(nazywane laufram)



2 skoczki
(nazywane końmi)



2 wieże



8 pionów



Król – porusza się o jedno pole w dowolnym kierunku: pionowo, poziomo lub na ukos, nie może jednak wejść na pole zagrożone przez bierkę przeciwnika. Jak wszystkie inne bierki, król bije bierkę przeciwnika, wchodząc na pole przez nią zajmowane (z zastrzeżeniem, że to pole nie może być zagrożone przez inną bierkę przeciwnika). Jeśli król jest atakowany przez bierkę (bierki) przeciwnika, czyli może zostać zбит w następnym ruchu, mówimy, że jest w szachu lub jest szachowany. W takiej sytuacji gracz musi bronić króla. Ma trzy możliwości:

1. przesunąć go w bezpieczne miejsce;
2. zbić bierkę, która daje szacha;
3. załonić go inną własną bierką.

Gdy król jest atakowany i nie ma możliwości obrony, mówimy, że powstał mat (król został zamatowany), a gra kończy się przegraną.

Wyjątkowym ruchem króla jest **roszada**, czyli ruch w którym król i wieża przesuwają się jednocześnie: król o dwa pola w stronę wieży, a wieża przeskakuje króla i staje tuż obok niego, po drugiej stronie.

Warunki roszady:

- król oraz wieża nie wykonywali wcześniej ruchu;
- między królem a wieżą nie stoi żadna bierka;
- król nie może być w szachu, nie przechodzi przez pole atakowane oraz nie kończy ruchu na takim polu.

Istnieją dwa rodzaje roszady:



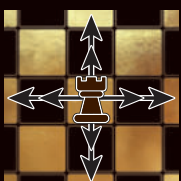
- krótka (po stronie wieży bliżej króla)
- król idzie na **G1** (jasne) lub **G8** (ciemne);



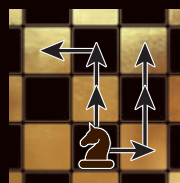
- długa (po stronie wieży dalej od króla) - król idzie na **C1** (jasne) lub **C8** (ciemne).



Hetman (królowa) – może poruszać się w dowolnym kierunku: poziomo, pionowo oraz na ukos o dowolną liczbę wolnych pól, jest więc jakby jednocześnie i gońcem, i wieżą. Hetman bije bierkę przeciwnika, zajmując jej pole.



Wieża – porusza się po liniach pionowych i poziomych, w dowolnym kierunku, o dowolną liczbę niezajętych pól. Wieża bije bierkę przeciwnika, zajmując jej pole.



Skoczek (koń) – porusza się po kształcie litery L, w sumie o trzy pola (np. jedno pole do przodu i następnie dwa w bok lub dwa w przód i jedno w bok). W przeciwieństwie do innych figur szachowych może przeskakiwać przez inne bierki, stojące mu na drodze. Jako jedna z dwóch bierek (obok pionów) może wykonać pierwszy ruch w partii, nawet gdy inne figury są jeszcze zablokowane.



Goniec (lauffer) – porusza się wyłącznie na ukos, w dowolnym kierunku, o dowolną liczbę niezajętych pól. Gońce nie mogą przeskakiwać nad innymi bierkami. Goniec bije bierkę przeciwnika, zajmując jej pole.

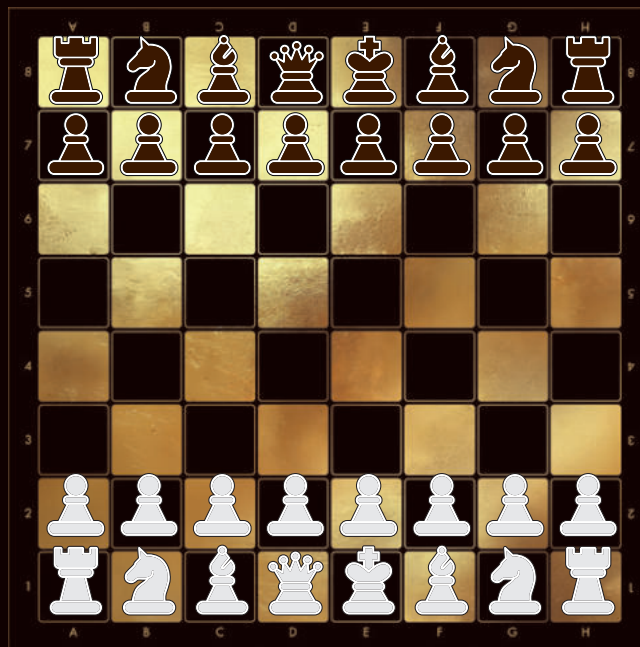


Pion – w przeciwieństwie do innych bierek nie może się cofać. Nie może także przeskoczyć innej bierki. Porusza się o jedno pole do przodu, jednak gdy wychodzi z pozycji początkowej może wykonać ruch zarówno o jedno, jak i o dwa pola do przodu. Pola, na które pion może wykonać ruch lub które może w ruchu minąć, muszą być wolne. Pion bije na ukos: jedno pole do przodu po lewej lub prawej jego stronie. Pion, który przemaszerował przez całą szachownicę i dotarł do ostatniego rzędu musi być w tym samym ruchu zastąpiony hetmanem, wieżą, gońcem lub skoczkiem tego samego koloru.



Istnieje też specjalne bicie zwane „**w przelocie**” – jeśli pion przeciwnika przesunie się o dwa pola z pozycji początkowej i zatrzyma obok naszego piona, możemy w następnym ruchu zbić go, przesuwając się na puste pole za nim, jak gdyby wykonał ruch tylko o jedno pole.

Grę rozpoczyna gracz, który wylosował jasne bierki. Szachownicę należy ustawić tak, aby jasne pole znajdowało się w prawym dolnym rogu z perspektywy każdego gracza. Rozgrywka toczy się na zmianę – każdy z graczy wykonuje po jednym ruchu. Celem gry jest zamatowanie króla przeciwnika, czyli doprowadzenie do sytuacji, gdy atakowany król nie ma możliwości obrony.



Partia może również zakończyć się remisem, na przykład gdy żadna ze stron nie ma już realnych szans na skuteczny atak, albo gdy powstanie tzw. **pat** – sytuacja, w której gracz nie może wykonać żadnego legalnego ruchu, ale jego król nie jest szachowany, czyli nie jest atakowany przez żadną bierkę przeciwnika.



TREFL SA,
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Polska
trefl@trefl.com
www.trefl.com