

Szachy - Warcaby

DJ05225

Uwaga! Małe elementy!
Zachowaj instrukcje na przyszłość.



3, rue des Grands-Augustins 75006 – Paris – France
www.djeco.com

Échecs-Dames



Szachy

Zawartość:



X 16



Warcaby

Zawartość:

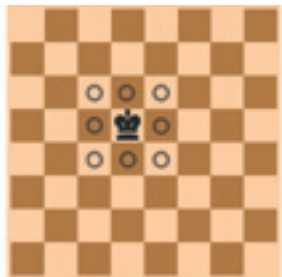


X 24

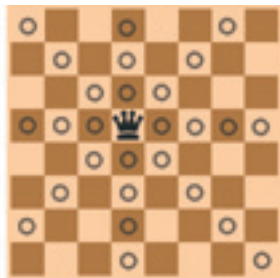


Szachy

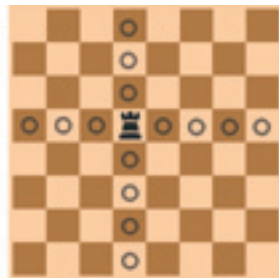
Przesuwanie pionków:



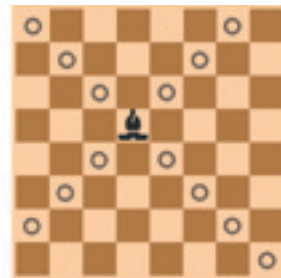
Król



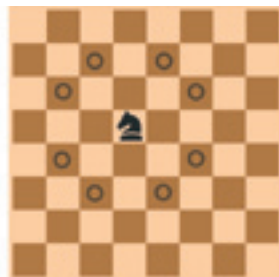
Dama



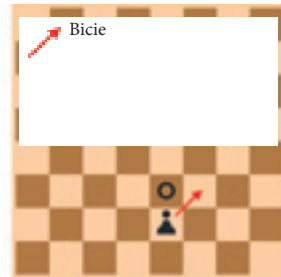
Wieża



Goniec



Koń



Pionek

PL Zasady gry

Szachy

Gra strategiczna: Gracz opracowuje swoją strategię, aby przeciwdziałać taktyce przeciwnika i wygrać.

Wiek: 6+

Liczba graczy: 2



Gra toczy się na szachownicy, składającej się z 64 pól, ułożonych na przemian ciemne i jasne.

Uwaga! Zawsze ustawiaj szachownicę tak, aby jasne pole znajdowało się w prawym dolnym rogu.

Każdy z graczy posiada 16 pionków: 1 król, 1 królowa, 2 gońce, 2 skoczki, 2 wieże i 8 pionków, które na początku gry należy ułożyć tak jak pokazano na obrazku powyżej.

Uwaga! Królowa jest zawsze ustawiona na swoim kolorze.

Cel gry:

Zdobyc króla przeciwnika: szach mat.

Zasady gry:

Na początku należy wylosować, który z graczy gra jasnymi figurami. Ten gracz rozpoczyna rozgrywkę. Obaj gracze muszą wykonać ruch w swojej rundzie, nie można powiedzieć "pas". Gracze przesuwają swoje pionki na zmianę.

- **Przesuwanie figur** (zobacz obrazki na początku instrukcji). Figury nie mogą przeskakiwać przez inne figury (za wyjątkiem skoczka).

Król to najważniejsza figura w grze; jeśli zostanie przejęty, gra kończy się!

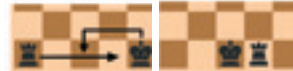
Król może się poruszać o jedno pole w każdym kierunku oraz może wykonać specjalny ruch zwany roszadą.

- Roszada to jednoczesny ruch Króla i Wieży w tym samym czasie, jeśli jeszcze nie wykonali żadnego.

Krótką roszadą



Długą roszadą



Królowa porusza się o dowolną liczbę pól w dowolnym kierunku.

Wieża przesuwa się o dowolną liczbę pól poziomo lub pionowo.

Goniec przesuwa się o dowolną liczbę pól po skosie.

Skoczek przesuwa się o trzy pola: jedno lub dwa poziomo (lub pionowo), a trzecie pole w przeciwnym kierunku. Można też określić, że skoczek porusza się po linii w kształcie litery L. Skoczek to jedyna figura, która może przeskakiwać nad innymi.

Pionek zawsze przesuwa się do przodu i nie może się cofać. Może się poruszać tylko o jedno pole w jednym ruchu, za wyjątkiem pierwszego ruchu w grze, kiedy może się poruszyć o dwa pola.

Ważne: aby zdobyć pionek przeciwnika, pionek gracza rozgrywającego musi się przesunąć po przekątnej o jedno pole. Kiedy pionek dojdzie do ostatniego pola na planszy może się zamienić w królową, wieżę, gońca lub skoczka (dlatego też jeden gracz może posiadać np. dwie królowe).

• Zbijanie figur

Figura zostaje usunięta z gry, gdy figura przeciwnika przesunie się na zajmowane przez nią pole. Figury biją figury przeciwników, przesuając się w normalny dla siebie sposób, za wyjątkiem pionków, które przesuwa się po skosie, aby zdobyć inną figurę.

Kto wygrywa? Wygrywa gracz, który sprawi, że król przeciwnika nie będzie miał możliwości ruchu. Jest to tzw. szach mat. Rozgrywka szachowa może się również zakończyć remisem.

Liczba graczy: 2

Czas rozgrywki: 10-20 minut

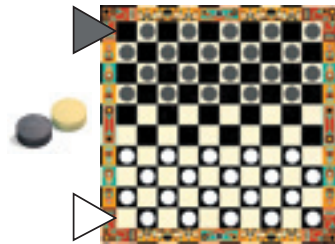
Cel:

Zdobyć wszystkie pionki przeciwnika lub uniemożliwić przeciwnikowi ruch.

Zasady:

Gracze ustawiają swoje pionki, tak jak pokazano na obrazku.

Gracze przesuwają pionki po skosie w przód o jedno pole. Pionki zdobywają pionki przeciwnika przeskakując przez nie w przód lub w tył. Można zbić więcej niż jednego pionka, jeśli tylko można wylądować na wolnym polu. Gracze muszą zbić figurę przeciwnika, kiedy jest to możliwe, w przeciwnym razie przeciwnik może zabrać swoją figurę, mówiąc: „Niebiecie to niegranie!”



Król



Kiedy pionek dotrze do linii końcowej staje się "królem": weź jeden ze swoich pionków przechwyconych przez przeciwnika i umieść go na pionie króla. Król może poruszać się do przodu i do tyłu wzdłuż całego swojego ukośnego rzędu i przechwytywać pionki przeciwnika, aby mógł przeskoczyć w tym rzędzie. Król może również kontynuować swój ruch w innym kierunku po przekątnej, jeśli bierka może zostać zbита.