

# Echecs Chess



CLASSIC BY DJECO

6 YEARS  
6-99



FR

GB

D

NL

E

I

P

DK

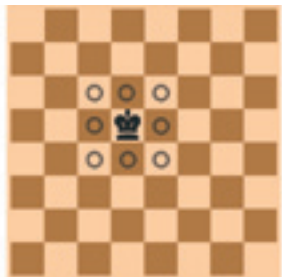
S

RUS

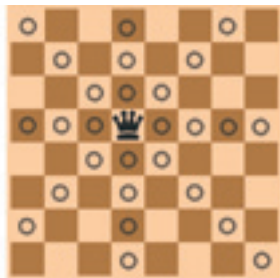


# Szachy

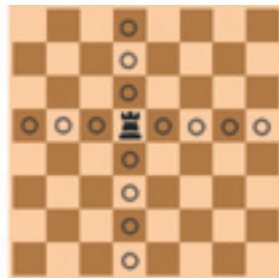
Przesuwanie pionków:



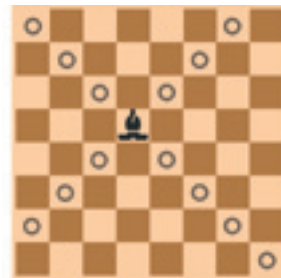
Król



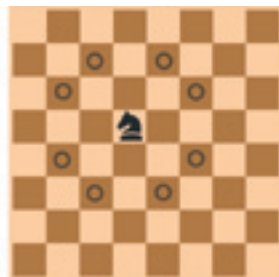
Dama



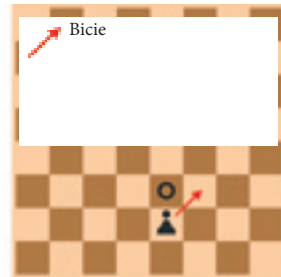
Wieża



Goniec



Koń



Pionek

**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!

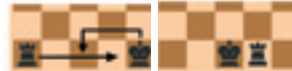
Król może się poruszać o jedno pole w każdym kierunku oraz może wykonać specjalny ruch zwany roszadą.

- 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 przesuwają 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.