

INSTRUKCJA

# SZACHY

GRA PLANSZOWA

**rekomendowany wiek: od lat 5**

**liczba graczy: 2**

**zawartość pudełka:**

- 1) bierki - 32 szt.
- 2) plansza
- 3) instrukcja

**Zasady bezpiecznego użytkowania:**

**Ostrzeżenia:**

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

Zestaw zawiera małe elementy - niebezpieczeństwo zakrztuszenia.

Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

Opakowanie nie jest częścią zabawki.

Stan zabawki należy regularnie kontrolować













*Partia szachowa jest rozgrywana między dwoma przeciwnikami, którzy wykonują posunięcia bierkami na kwadratowej tablicy, zwanej szachownicą. Celem gry jest danie mata, tzn. zagrożenie króla przeciwnika usunięciem z dalszej rozgrywki (zbiciem), którego nie da się uniknąć. Zasady przewidują również kilka sposobów remisowego zakończenia gry.*

## CEL GRY

Celem rozgrywanej partii szachów jest „danie mata” królowi przeciwnika.

Mat – sytuacja w szachach, w której król jednej ze stron jest szachowany i nie ma żadnego dozwolonego ruchu, aby się przed szachem obronić lub od niego uciec. Mat kończy grę porażką gracza, którego król został zamatowany.

## Bierki

bierka						
bierka						
nazwa	wieża	skoczek	goniec	hetman	król	pion
symbol	<b>W</b>	<b>S</b>	<b>G</b>	<b>H</b>	<b>K</b>	-
liczba	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>8</b>

## SZACHOWNICA

Szachownica to plansza podzielona na 64 kwadratowe pola równej wielkości, na przemian jasne (zwane białymi) i ciemne (zwane czarnymi). Szachownicę umieszcza się między graczami tak, by narożne pole po prawej ręce każdego z zawodników było białe. Osiem szeregów pól, biegnących w kierunku od jednego zawodnika do drugiego, nazywa się liniami (kolumnami), zaś osiem szeregów pól usytuowanych prostopadle do linii, nazywa się rzędami. Szeregi pól jednego koloru, następujące kolejno po sobie i stykające się narożnikami, nazywa się przekątnymi.

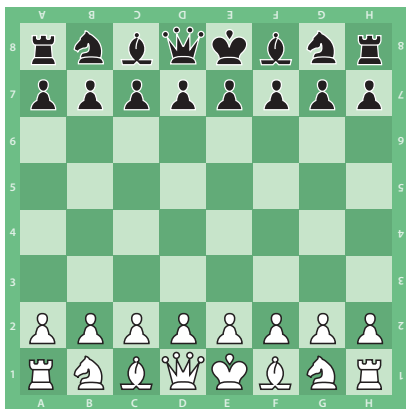
## BIERKI

W chwili rozpoczęcia gry jeden zawodnik ma 16 bierek jasnych (zwanymi białymi), a drugi 16 bierek ciemnych (czarnych). Początkowe ustawienie pokazane jest na rys. 1. Osiem bierek w pierwszym rzędzie (od strony gracza) nazywa się figurami, a w drugim rzędzie - pionkami.

### Nazwy i rozmieszczenie figur na planszy:

- **Wieże** znajdują się w narożnikach planszy
- **Skoczki** sąsiadują z wieżami od strony wewnętrznej
- **Gońce** umieszcza się obok skoczków po ich wewnętrznej stronie
- **Hetmana** rozstawia się na jednym ze środkowych pól – tym, które ma kolor zgodny z kolorem gracza: biały hetman na białym polu, czarny hetman na czarnym polu

- **Król** zajmuje ostatnie wolne pole w dolnym rzędzie, obok hetmana.



rys.1

## ROZGRYWKA

Zawodnik mający białe bierki rozpoczyna grę, następnie zawodnicy wykonują ruchy na przemian po jednym posunięciu. Wykonanie ruchu jest obowiązkowe, nie można z niego zrezygnować, nawet wtedy, gdy ma on prowadzić do strat czy przegranej. Gra toczy się do „zamatowania” jednego z króli, rezygnacji gracza z dalszej gry lub do osiągnięcia remisu, którego reguły opisano niżej. O tym, kto gra białymi bierkami decyduje losowanie: jeden z graczy chowa białego piona w jednej dłoni, a czarnego w drugiej, drugi gracz wybiera dłoń - kolor ukrytego

w niej piona jest kolorem bierek, którymi będzie grał ten gracz.

## POSUNIĘCIA

- Z wyjątkiem roszady, za posunięcie uważa się przemieszczenie bierki z jednego pola na inne, które jest wolne lub zajęte przez bierkę przeciwnika. Żadna bierka, z wyjątkiem wieży przy wykonywaniu roszady i skoczka, nie może przekroczyć pola zajętego przez inną bierkę.

- Bierka przesunięta na pole zajęte przez bierkę przeciwnika, tym samym „bije” tę bierkę.

- Jeśli gracz mający wykonać ruch (będący „na posunięciu”) dotknie swojej bierki, to musi wykonać ruch tą właśnie bierką – pod warunkiem, że taki ruch jest możliwy. Jeśli gracz dotknie bierki przeciwnika, musi ją zbić, o ile jest to możliwe.

- Jeżeli istnieje konieczność poprawienia ustawienia bierek na szachownicy, gracz musi uprzedzić przeciwnika mówiąc „poprawiam”.

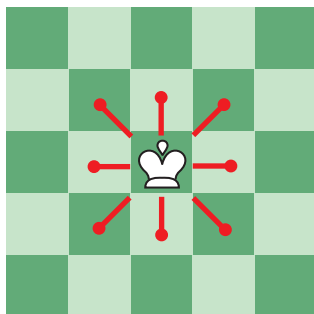
- Jeśli gracz wykonał ruch niezgodny z zasadami, musi cofnąć bierkę na początkowe pole i wykonać nią inny ruch, o ile taki jest możliwy (jeśli nie jest możliwy, może wykonać dowolny ruch inną bierką). Jeśli nieprawidłowy ruch został zauważony w późniejszej fazie gry, partia powinna zostać cofnięta do pozycji sprzed tego ruchu.

## RUCHY BIEREK

Każda bierka porusza się we właściwy sobie sposób. Ruchy wykonuje się na wolne pola, wyjąwszy pola zajęte przez bierki przeciwnika. Bierki nie mogą przeskakiwać innych (z wyjątkiem skoczków). Bicie bierki przeciwnika to ruch bierki na pole, na której stoi bierka przeciwnika (jedynym wyjątkiem jest „bicie w przelocie” - rys. 11 a,b,c), wówczas bierka atakująca zajmuje miejsce bierki zbijanej, która jest zdejmowana z szachownicy i nie bierze udziału w dalszej grze. Król może być szachowany, tzn. może być zagrożony zbiciem, lecz nie może być zbity.

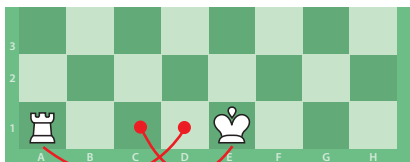
**Król może ruszać się o jedno pole w poziomie, pionie lub na ukos** - rys. 2.

W trakcie gry król może wykonać (tylko raz) specjalny ruch zwany roszadą - rys. 3, 4.

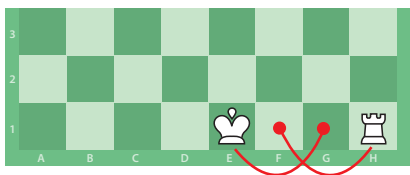


rys.2

**Roszada** jest jednocześnie posunięciem króla i jednej z wież, uważana jako jedno posunięcie. Wykonywana jest w następujący sposób: króla przesuwa się z jego początkowego miejsca o dwa pola w tym samym rzędzie, w kierunku jednej z wież, następnie tę wieżę przenosi się ponad królem na pole, które właśnie on przekroczył.



rys.3



rys.4

Roszada jest możliwa wyłącznie wtedy, gdy spełnione są wszystkie poniższe warunki:

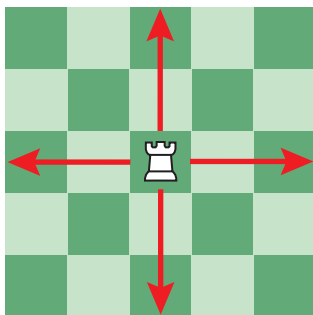
- król jak i wieża biorąca udział w roszadzie nie wykonały jeszcze posunięcia,
- między królem a wieżą nie ma innych bierok,
- król oraz wieża muszą znajdować się w tym samym rzędzie,

- król nie może być szachowany, nie może przechodzić, ani zakończyć ruchu na polu atakowanym przez bierkę przeciwnika (choć wieża może być tak atakowana, jak również wszystkie pola, przez które przechodzi).

**Wieża** porusza się o dowolną liczbę wolnych pól w poziomie i pionie rys.5



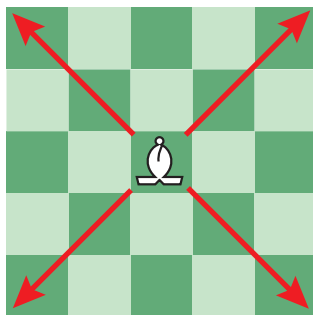
rys.5



**Goniec** może ruszać się o dowolną liczbę wolnych pól po przekątnych - rys.6



rys.6

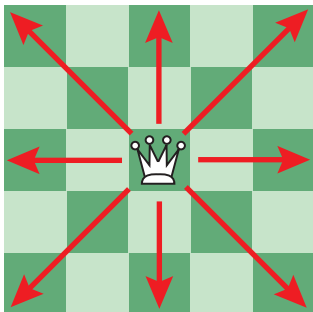




**Hetman** porusza się o dowolną liczbę wolnych pól w poziomie, pionie i na ukos (łączy w ten sposób ruchy wieży i gońca)  
- rys. 7.



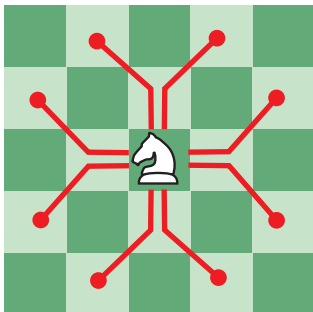
rys.7



**Skoczek** rusza się o jedno pole wzdłuż rzędu lub linii, a następnie (nadal oddalając się od pola wyjściowego) o jedno pole na dowolnej przekątnej. Nie ma znaczenia, czy na polu pierwszego kroku znajduje się inna bierka - rys.8.

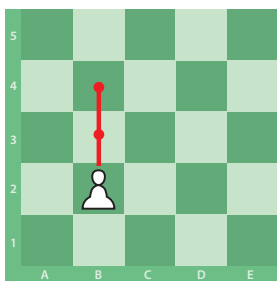


rys.8

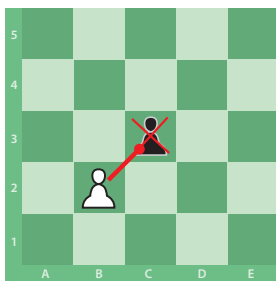


**Pion** ma najbardziej rozbudowane zasady poruszania się. Pion porusza się z początkowego miejsca o jedno lub dwa nie zajęte pola, wzdłuż linii, na której się znajduje - rys. 9, a w następnych posunięciach już tylko o jedno nie zajęte pole wzdłuż linii.

Piony są jedynymi bierkami, które biją inaczej niż się poruszają. W przypadku bicia wrogiej bierki - piona przesuwa się o jedno pole wzdłuż jednej z przekątnych, na których się znajduje - rys. 10.



rys.9



rys.10

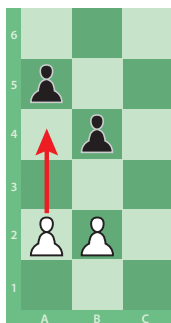
Pion nie może ruszać się do tyłu.

Piony mają również dwa szczególne posunięcia: „bicie w przelocie” oraz „promocję”.

„**Bicie w przelocie**”- Pion atakujący pole przekroczone przez piona przeciwnika, który przesunął go w jednym posunięciu o dwa pola z początkowego

miejsca - może tego piona zbić, jak gdyby pion przeciwnika został przesunięty tylko o jedno pole. Takie bicie może być jednak wykonane tylko w odpowiedzi na ten ruch i nazywa się „biciem w przelocie” - rys. 11.

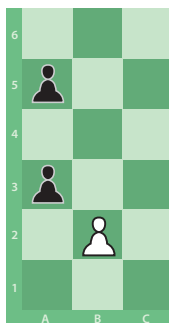
rys.11 a



rys. 11 b



rys. 11 c



rys. 11 a, b, c - Jeśli biały pion wykona posunięcie z A2 na A4 (rys. 11 a), to czarny pion na B4 może zbić go „w przelocie” (rys. 11 b), kończąc swe posunięcie na polu A3 (rys. 11 c)

„**Promocja**” - Jeśli pion osiągnie ostatni, ósmy rząd, to wówczas musi być natychmiast, w ramach tego samego posunięcia, zamieniony na hetmana, wieżę, gońca lub skoczkę tego samego koloru, wg wyboru

zawodnika. Taka zamiana nazywa się „promocją”, a działanie promowanej bierki jest natychmiastowe.

## ZAKOŃCZENIE POSUNIĘCIA

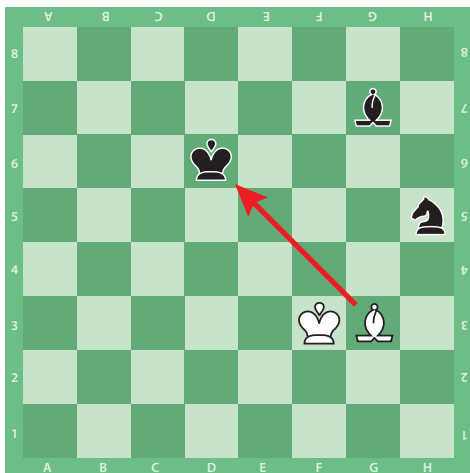
Posunięcie szachowe jest zakończone, gdy zawodnik po przesunięciu swojej bierki odjął od niej rękę.

## SZACH

Król jest szachowany, jeśli pole, które zajmuje jest atakowane przez jedną lub więcej bierek przeciwnika. Szachem nazywa się taką pozycję, w której jedna lub więcej bierek przeciwnika może teoretycznie zbić króla w kolejnym ruchu (choć król nigdy nie jest zbijany) - rys. 12. Obowiązkiem gracza, którego król jest szachowany, jest wyeliminowanie w kolejnym ruchu zagrożenia. Gracz nie może pozostawić swojego króla szachowanym po zakończeniu swego posunięcia. Można to uczynić na kilka sposobów:

- przesunąć króla na pole, na którym nie jest on zagrożony
- zbitie grożącej bierki (również królem, jeśli nie sprawi to, że będzie on szachowany)
- umieścić bierkę między królem, a grożącą bierką; nie jest to możliwe w przypadku skoczka i piona lub gdy szachujące figury hetman, wieża albo goniec znajdują się na polu sąsiadującym z królem.

W grach nieformalnych szach zaznacza się słownie mówiąc „szach!”.



rys. 12

Czarny król jest szachowany. Zawodnik grający czarnymi bierkami musi odeprzeć szacha w najbliższym ruchu poprzez:

- ruch królem na nieatakowane pole,
- zabicie białego gońca skoczkiem,
- ruch gońcem na pole e5 lub czarnego skoczka na f4 w celu zablokowania szacha.

## ZAKOŃCZENIE PARTII

Partia kończy się wygraną zawodnika, jeśli:

- dał on mata królowi przeciwnika,
- przeciwnik oświadczył, że poddaje partię.

Partia kończy się remisem, jeśli:

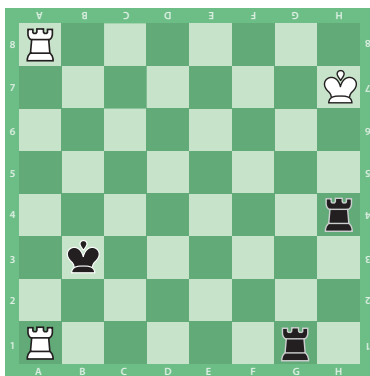
- żadna ze stron nie ma bierki wystarczających do zamatowania króla przeciwnika,
- król zawodnika, będącego na posunięciu, nie jest szachowany, ale zawodnik ten nie może wykonać żadnego prawidłowego posunięcia. Pozycję taką określa się „patem”,
- powstała pozycja, w której poprzez prawidłowe posunięcia żadna ze stron nie może dać mata (martwa pozycja),
- gracze uzgodnili remis (propozycję remisu składa gracz na posunięciu; po wykonaniu przez niego ruchu przeciwnik może ją przyjąć lub odrzucić; wykonanie ruchu jest jednoznaczne z odrzuceniem propozycji remisu).

Gracz może domagać się remisu, gdy:

- wykonano pięćdziesiąt kolejnych ruchów przez obu graczy, w których nie zabito żadnej bierki i nie wykonano żadnego ruchu pionem,
- na szachownicy po raz trzeci powstała ta sama pozycja, gdy ten sam gracz jest na posunięciu oraz wszystkie bierki mogą wykonać takie same posunięcia (np. bicie w przelocie). W szczególności gracz może domagać się remisu w przypadku „wiecznego szacha” (sytuacja kiedy jeden z graczy wymusza powtarzanie ruchów szachując króla przeciwnika).

## PRZYKŁAD MATA

Biały Król jest szachowany przez Czarną Wieżę z pola h4. Wieże z pól a1 i a8 nie mogą zasłonić swojego Króla. Król nie może uciec na jedno z pól na linii g, gdyż atakuje je Wieża z pola g1. Białe Wieże na a1 i na a8 nie mogą zbić Wieży na polu h4. Białe nie mogą wykonać żadnego dozwolonego ruchu, a ich Król jest zagrożony. Jest mat, Czarne wygrały partię.



Uwaga: Czarna Wieża na g1 jest atakowana przez Białą z a1. Nie ma to jednak znaczenia, gdyż szachuje Wieża z pola h4. Ewentualny ruch Wieży na g1 nie sprawia, że Biały Król przestaje być zagrożony. Mat jest ostatecznym celem partii. Nie ma znaczenia, czy gracz ma na szachownicy więcej bierki niż przeciwnik. Nawet mając znaczną przewagę trzeba uważać, by „słabszy” przeciwnik nie dał mata.

Szczegółowa instrukcja gry w szachy znajduje się na stronie internetowej POLSKIEGO ZWIĄZKU SZACHOWEGO: [www.pzszach.org.pl](http://www.pzszach.org.pl)

**Przechowywanie:**

Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła oraz w oryginalnym opakowaniu.

**Utylizacja:**

Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko

**Deklaracja WE:**

Produkt został oznaczony symbolem CE ponieważ jest zgodny z dyrektywą bezpieczeństwa zabawek.



**PRODUCENT:**

Z.P. „ALEXANDER”

Piotr Pundzis

80 - 209 CHWASZCZYNO

k/GDYNI, UL. TELEWIZYJNA 19

TEL./FAX 58 552 83 70,

TEL. 58 552 87 27



Symbol 0-3 oznacza, że zabawka jest nieodpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.