

# SZACHY

Gra strategiczna

-  6-12 lat
-  2 graczy
-  1 kartonowa plansza  
+ 32 drewniane pionki
-  45 minut

***Celem gry jest uniemożliwienie bezpiecznego ruchu Królowi przeciwnika, czyli doprowadzenie do sytuacji znanej jako „szach-mat”.***

## Gra ćwiczy:

- Wyobraźnię przestrzenną
- Aktywność umysłową
- Pamięć (gra ma wiele zasad)
- Koncentrację
- Umiejętność abstrakcyjnego i logicznego myślenia

## Przygotowanie do gry:

Rozłóż planszę tak, by w jej prawym dolnym rogu znajdowało się jasnoróżowe pole. Gracze wybierają dla siebie kolor figur. Każdy ma ich 16. Należy ustawić je na planszy symetrycznie, wg załączonego wzoru. Zaczyna gracz, który ma żółte pionki.



## **Zasady gry:**

Każdy gracz wykonuje po jednym ruchu w swojej kolejce. Gra w szachy wymaga zapamiętania i przestrzegania wielu reguł, w tym dotyczących sposobów poruszania się po planszy przez poszczególne figury.

### **Ponadto:**

Żaden z pionków nie może stanąć na polu zajęтым już przez inny pionek w tym samym kolorze.

Pionki w jednym kolorze mogą jednak stawać na polach zajętych przez pionki przeciwnika. Wówczas pionek przeciwnika zostaje „zbity” i usunięty z planszy.

Pionki nie mogą przeskakiwać nad sobą, niezależnie od tego, czy są tego samego koloru, czy nie (z wyjątkiem Skoczka, tu: Konia).

Wszystkie pionki mogą „zbijać” pionki przeciwników tak samo, jak się poruszają (z wyjątkiem Pionów, tu: Namiotów cyrkowych).

### **1. Ruchy Wieży:**

Wieża porusza się do przodu i w bok po linii prostej, o dowolną liczbę wolnych pól.

### **2. Ruchy Gońca:**

Goniec (tu: Klaun) porusza się po przekątnej, o dowolną liczbę wolnych pól.

### **3. Ruchy Królowej:**

Królowa to najpotężniejsza figura szachowa, która może łączyć ruchy Wieży i Gońca, a zatem poruszać się w dowolnym kierunku i o dowolną liczbę pól.

### **4. Ruchy Króla:**

Król porusza się w dowolnym kierunku, podobnie jak Królowa, ale wyłącznie o jedno pole. Król nie może się

jednak przesunąć na pozycję, w której byłby zagrożony „z biciem”. Sytuacja, w której znajdzie się w takiej pozycji, to tzw. „szach”. Wówczas potencjalny atak na niego musi zostać natychmiast odparty, np. poprzez „z bicie” pionu, który mu zagraża, umieszczenie innego pionu pomiędzy Królem a danym pionem lub zmianę położenia samego Króla. Jeśli niemożliwe jest wykonanie żadnego z tych ruchów, dochodzi to tzw. „szach-mat” i gra się kończy.

Królowie przeciwników nie mogą stać na sąsiadujących ze sobą polach.

#### 5. Ruchy Skoczka:

Skoczek (tu: Koń) ma specjalny sposób poruszania się – idzie o dwa pola do przodu i jedno w bok. Jako jedyny może przeskakiwać nad innymi pionkami.

#### 6. Ruchy Pionów:

Piony (tu: Namioty cyrkowe) poruszają się wyłącznie o jedno pole do przodu, ale pionki przeciwników zbijając mogą wyłącznie po przekątnej. Przy pierwszym ruchu z wyjściowej pozycji mogą – opcjonalnie – przesunąć się od razu o dwa pola. Pion jako jedyna figura szachowa nie może się poruszać do tyłu.

Każdy Pion, który dotrze do ostatniego rzędu na planszy, może zostać promowany na inną figurę (z wyjątkiem Króla). Zazwyczaj zostaje on „minowany” drugą Królową, ale może się również stać Wieżą, Gońcem lub Skoczkiem.

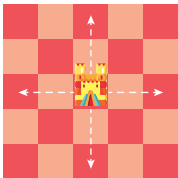
Dobrej zabawy!

Poznaj inne gry JANOD: [janod.pl/gry](http://janod.pl/gry)

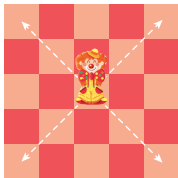


## RUCHY FIGUR

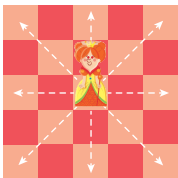
1. Wieża



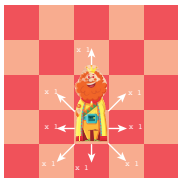
2. Goniec



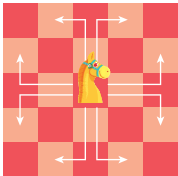
3. Królowa



4. Król



5. Skoczek



6. Pion

