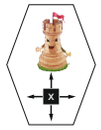
SZACHY

INSTRUKCJA

Aby rozpocząć grę w Szachy należy ustawić szachownicę tak, aby białe pole narożne znajdowało się u dołu, po prawej stronie gracza. W szachy gra się 32 bierkami: 16 czerwonymi i 16 niebieskimi.

Król jest najważniejszą figurą w partii szachowej. Króle są dwa, czerwony i niebieski, poruszają się o jedno pole w dowolnym kierunku.

Królowa porusza się po liniach prostych i po przekątnych o dowolną liczbę pól w dowolnym kierunku. Królowe są dwie, czerwona i niebieska.



Wieża porusza się po liniach prostych poziomych i pionowych o dowolną liczbę pól. Wieże są cztery, dwie czerwone i dwie niebieskie.

Goniec porusza sie po polach przekątnych we wszystkich kierunkach, o każdą możliwą ilość pól. Gońce są cztery, dwa czerwone i dwa niebieskie. Dwa poruszają się wyłącznie po białych przekątnych polach, i dwa poruszają się wyłącznie po czarnych przekątnych polach.

Skoczki są cztery, dwa czerwone i dwa niebieskie. Skoczek jest jedyną figurą która może przeskakiwać inne bierki. Skoczek porusza się w sposób szczególny kreśląc literę L: najpierw przesuwa się o dwa pola poziomo lub pionowo, a następnie jedno pole w bok (prawo, lewo, do góry lub w dół).

Piony poruszają się o jedno pole do przodu w linii prostej.Wyjątkiem jest pierwsze posunięcie danego piona, kiedy to możemy przesunąć go o dwa pola do przodu. Pionek bije bierki stojące przed nim, ale jedynie po skosie (prawo lub lewo).

Przed rozpoczęciem gry bierki należy ustawić na szachownicy w sposób przedstawiony na rysunku:

Grę zawsze rozpoczyna gracz grający białymi bierkami. Celem gry w szachy jest "danie mata" królowi przeciwnika.

<u>Pat, czyli remis, jest gdy:</u>

- -Nastąpi trzykrotne powtórzenie tej samej pozycji.
- -Ma miejsce wieczny szach.
- -Za pomocą figur pozostałych na szachownicy nie można doprowadzić do sytuacji matowej.
- -Zostanie wykonane 50 posunięć bez bicia oraz ruchu pionem.

<u>Mat</u> występuje wtedy, gdy król nie ma możliwości uniknięcia groźby szachu, czyli nie może odejść na pole nieobjęte zasięgiem figury przeciwnika oraz nie można króla zasłonić przed szachem inną figurą.
<u>Sytuacja taka oznacza koniec partii.</u>

Szach występuje wtedy, gdy król znajduje się w zasięgu działania figury przeciwnika (jest zagrożony zbiciem).
Wieczny szach ma miejsce, gdy nie można zapobiec sytuacji, kiedy to w każdym kolejnym posunięciu następuje szach (partię uznaje się wtedy za remisową).

Gdy król nie jest szachowany oraz nie można wykonać posunięcia ani królem ani inną figurą występuje pat czyli remis.
Figurę lub pionek przeciwnika stojące na drodze naszej figury lub pionka możemy (ale nie musimy) zbić. W takiej sytuacji zdejmujemy figurę lub pionek przeciwnika z szachownicy (nie bierze on już udziału w dalszej grze), a w to miejsce stawiamy nasz pionek lub figurę.
Pamiętaj - nie można zbić króla! O królu zagrożonym zbiciem mówimy, że jest szachowany. Bicie pionkiem wykonujemy na ukos.
Pionki mogą również wykonywać tzw. **"bicie w przelocie".**
Ma ono miejsce wtedy, gdy pionek przeciwnika przesuwa się o dwa pola przeskakując pole kontrolowane przez naszego pionka.
W takiej sytuacji zbijamy ten pionek tak, jakby przesunął się tylko o jedno pole.

W szachach mamy również do czynienia z ruchami specjalnymi:
Piona możemy wymienić na dowolną figurę, gdy dojdzie on do linii przemiany (linia ósma dla piona białego, linia pierwsza dla piona czarnego). Taki przypadek nazywamy **przemianą piona.**

Roszada to specjalne posunięcie, wykonywane równocześnie królem i wieżą tego samego koloru. Pozwala ono zabezpieczyć króla i szybko wprowadzić wieżę do gry. Aby to posunięcie wykonane zostało prawidłowo należy najpierw przestawić króla o dwa pola w lewo lub w prawo, a następnie przenieść wieżę nad królem i postawić obok niego.
Roszada krótka to roszada wykonana w tę stronę, gdzie króla od wieży oddzielają dwa wolne pola.
Roszada długa to roszada wykonana w tę stronę, gdzie króla od wieży oddzielają trzy wolne pola.

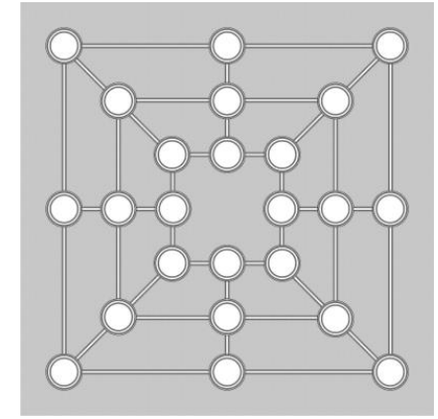
Roszadę możemy wykonać w przypadku, gdy:
1. Król i wieża nie wykonały jeszcze żadnego posunięcia.
2. Pole na którym postawimy króla nie znajduje się w zasięgu działania figury przeciwnika.
3. Pola nad którymi przenosimy króla nie znajdują się w zasięgu działania figury przeciwnika.
4. Król nie jest szachowany.

MŁYNEK

INSTRUKCJA

Do gry używana jest plansza zamieszczona poniżej na rysunku.
Każdy z graczy otrzymuje po 8 pionków.

.



Grę rozpoczyna gracz, który wylosował ciemniejsze pionki, ustawiając jeden ze swoich pionków na dowolnym polu. Następne ruchy wykonywane są na zmianę. W momencie kiedy gracze ustawią już na planszy wszystkie posiadane pionki, każdy kolejny ruch polega na przemieszczaniu ustawionych już pionków na planszy na wolne pola sąsiadujące. Jedynie wtedy, kiedy graczowi zostają już tylko trzy pionki, możliwe jest przestawienie pionka na dowolne puste pole.

Celem gry jest jak najszybsze zbicie pionków przeciwnika. Jest to możliwe jedynie poprzez ustawianie tzw. młynków, czyli umieszczenie trzech pionków tak, żeby znajdowały się one na tej samej linii poziomej lub pionowej (wyłącznie na polach połączonych liniami). Gracz, który ustawił młynek zdejmuje dowolny pionek przeciwnika. Możliwe jest zdjęcie tylko takiego pionka, który nie tworzy żadnego młynka. Jedynie w przypadku, kiedy wszystkie pionki przeciwnika tworzą młynki, gracz zdejmuje dowolny pionek.

Pionki raz zbite nie wracają już do gry. Możliwe jest ustawienie podwójnego młynka poprzez dostawienie jednego pionka na planszy jednocześnie. W takim przypadku gracz zbija dwa dowolne pionki przeciwnika, zgodnie z powyżej opisanymi regułami. Zakończenie gry następuje w sytuacji, kiedy jednemu z graczy pozostają na planszy tylko dwa pionki lub nie może wykonać żadnego ruchu, tzn. ma zablokowane przez pionki przeciwnika wszystkie sąsiadujące ze swoimi pionkami pola.

W tej sytuacji przeciwnik tego gracza odnosi zwycięstwo. W przypadku, jeśli trzykrotnie powtórzy się ustawienie na planszy, następuje remis.