

VILAC SZACHY HIEROGLIFY Z MUZEUM LUWR 9506

ZASADY GRY

Dwóch graczy, „biały” i „czarny”, mają po 15 figur, które ustawione są po bokach króla: 1 królowa, 2 wieże, 2 gońce, 2 skoczki oraz 8 pionków.

USTAWIENIE WYJŚCIOWE

Na początku partii figury są ustawione jak na obrazku 1. Każdy gracz ma po swojej prawej stronie białe pole, a królowa stoi na polu w jego kolorze. Gracz na białym polu rozpoczyna grę, następnie, na zmianę, każdy wykonuje ruch jedną figurą. Bierki przesuwane są na puste pola, chyba że dochodzi do zbitia figury. W takim przypadku zajmują miejsce zajmowane wcześniej przez zbitą figurę. Skoczek jest jedyną figurą mogącą przesuwać się, przeskakując nad zajęтым polem.

Zbicie figury przeciwnika polega na wykluczeniu jej z gry i postawieniu na jej miejscu własnej bierki. Wszystkie zbitia są dobrowolne, chyba że chodzi o uniknięcie sytuacji „szach mat”. To sytuacja, w której król zostaje „zaszachowany” (to znaczy zaatakowany przez figurę przeciwnika) i nie może się już bronić.

RUCHY FIGUR

Jedną z głównych atrakcji gry jest to, że każda figura przemiesza się w inny sposób.

KRÓL

W jednym ruchu przesuwa się tylko o jedno pole, ale za to we wszystkich kierunkach. Oczywiście nie może przesunąć się na pole zaatakowane przez

figurę przeciwnika. Oba króle nigdy nie mogą się znaleźć na przylegających do siebie polach. Król nigdy nie podlega zbitiu. Jeśli jest zaatakowany i nie ma już sposobu obrony, wtedy mówi się: „szach i mat” i następuje koniec partii. Atakując króla przeciwnika, gracz uprzedza o tym, mówiąc: „szach”. Ostrzeżenie takie jest obowiązkowe, aby przeciwnik mógł się bronić przed atakiem.

KRÓLOWA

Jest najpotężniejszą figurą, ponieważ może poruszać się we wszystkich kierunkach i na dowolną odległość, pod warunkiem, że nie przeskakuje przez inną figurę.

GONIEC

Porusza się po przekątnej. Jego ruch jest nieograniczony, ale tylko w jednym kierunku podczas jednego ruchu. Nie może zająć miejsca innej figury ze swojego obozu, nie może także przeskakiwać nad figurą tego samego koloru ani nad figurą przeciwnika. Dokonuje zbitia, zajmując miejsce figury przeciwnika.

SKOCZEK

W przeciwieństwie do pozostałych figur nie może się poruszać w linii prostej, ale z punktu do punktu. Może przeskakiwać figury przeciwnika oraz figury w tym samym kolorze. Wykonuje ruch w kształcie litery „L”: skacze dwa pola do przodu lub do tyłu, lub dowolnie w bok, a następnie skręca na pole w prawo lub w lewo, do przodu lub do tyłu, tworząc linię „L”. Dokonuje zbitia, zajmując miejsce figury przeciwnika.

WIEŻA

Przesuwa się poziomo lub pionowo, na dowolną odległość. Nie może zająć miejsca figury w tym samym kolorze, nie może także przeskoczyć figury w tym

samym kolorze ani też figury przeciwnika. Dokonuje zbitcia, zajmując miejsce figury przeciwnika.

PIONEK

Pionek przesuwa się tylko o jedno pole naraz, za wyjątkiem pierwszego ruchu. W pierwszym ruchu gracz może go przesunąć o jedno lub dwa pola. Pionek przesuwa się wyłącznie pionowo, chyba że zbija. Pionek zbija po przekątnej, podobnie jak goniec, ale przesuwał się tylko o jedno pole.

Po dotarciu do ósmego rzędu pól, pionek natychmiast i obowiązkowo zostaje wymieniony na inną dowolną figurę w tym samym kolorze. Figura ta zostaje wybrana przez gracza spośród bierki zbitych przez przeciwnika. Oczywiście wybór powinien paść na królową, o ile ta została przejęta przez przeciwnika.