

OPIS GRY

Dwaj gracze, „Biały” i „Czarny”, mają do dyspozycji po 15 figur ustawionych po bokach Króla: 1 Hetmana, 2 Wieże, 2 Gońce, 2 Skoczki oraz 8 Pionków.

POZYCJA WYJŚCIOWA

Na początku partii figury są ustawione jak na rysunku 1. Każdy z graczy ma białe pole po swojej prawej stronie, a hetman zajmuje pole w swoim kolorze. Gracz posiadający białe figury zagrywa pierwszy, a następnie gracze zagrywają na zmianę, przesuając tylko jedną figurę. Figury przesuwane są po wolnych polach, chyba że dochodzi do zbijania. W takim przypadku figury zbijające zajmują miejsce zajmowane wcześniej przez zbitą figurę. Skoczek jest jedyną figurą mogącą się przemieszczać, przeskakując nad zajęętym polem.

Zbicie figury przeciwnika polega na jej wyeliminowaniu z gry i postawieniu na jej miejscu własnej figury. Zbijanie jest dowolne, chyba że chodzi o uniknięcie pozycji „szach i mat”. Dochodzi do niej w sytuacji, w której król jest „zaszachowany” (zaatakowany przez figurę przeciwnika) i nie może uniknąć zbitia.

RUCHY FIGUR

Atrakcyjność gry polega na tym, że każda figura przemieszcza się w inny sposób.

KRÓL

Król przesuwa się o jedno pole i we wszystkich kierunkach. Oczywiście nie może przesunąć się na pole zaatakowane przez figurę przeciwnika. Oba króle nie mogą się nigdy znaleźć na sąsiednich polach. Celem gry jest zablokowanie króla należącego do przeciwnika. Jednak król nie może być zbity i stać się bierką. Jeśli król jest zaatakowany i nie może wykonać żadnego ruchu, aby umknąć przed atakiem, wtedy ogłasza się „szach i mat” i partia jest uznawana za zakończoną. Atakując króla przeciwnika, gracz zazwyczaj uprzedza o tym, oznajmiając „szach”. Taki komunikat jest obowiązkowy, jeśli przeciwnik chce uciec przed atakiem.

HETMAN

Jest najmocniejszą figurą, ponieważ może się przesuwać we wszystkich kierunkach o dowolną liczbę pól, choć nie może przeskakiwać figur.

SKOCZEK

W przeciwieństwie do pozostałych figur, skoczek nie porusza się w linii prostej, ale skacze z punktu do punktu. Może przeskakiwać figury przeciwnika oraz figury o tym samym kolorze. Jego ruch przypomina literę „L”: skacze o dwa pola do przodu albo do tyłu albo w bok, a następnie skręca o jedno pole w prawo lub w lewo, do przodu lub do tyłu w taki sposób, by jego ruch przypominał literę „L”. Skoczek zbija poprzez zajęcie pola zbitej figury.

GONIEC

Przemieszcza się i zbija po skosie. Jego ruch jest nieograniczony i odbywa się jednocześnie w jednym kierunku. Nie może zająć miejsca figury w swoim kolorze ani przeskakiwać figury w tym samym kolorze lub figury przeciwnika. Goniec zbija poprzez zajęcie miejsca zbitej figury.

WIEŻA

Przesuwa się pionowo i poziomo o dowolną liczbę pól. Nie może zająć miejsca figury w swoim kolorze ani przeskakiwać figury w tym samym kolorze lub figury przeciwnika. Wieża zbija poprzez zajęcie miejsca zbitej figury.

PIONEK

Pionek przesuwany się jednocześnie tylko o jedno pole, za wyjątkiem pierwszego ruchu. Kiedy gracz wykonuje nim ruch po raz pierwszy, może go przesunąć o jedno lub dwa pola. Pionek przesuwany się wyłącznie pionowo, chyba że zbija. Pionek zbija po skosie, podobnie jak goniec mogący się przesuwać tylko o jedno pole.

Po dotarciu do ósmego rzędu, czyli na drugi koniec szachownicy, pionek natychmiast i obowiązkowo musi zostać wymieniony na inną figurę w tym samym kolorze. Wyboru dokonuje gracz i wybiera spośród figur, które zostały zbite przez przeciwnika. Wybór powinien paść oczywiście na hetmana, o ile doszło do jego zbiccia.