



to miast poruszać się w tył za wyjątkiem ruchu, kiedy pionek zamieni się w damę. (Pionek, który przejdzie do pierwszego rzędu na przeciwnych polach staje się damą). Należy dążyć, aby zamienić jak najszyciej możliwe pionek w damę. Jeżeli pionek zostaje zbity musi być zdjęty z planszy.

Ważne uwagi!

1. Zabawka przeznaczona jest dla dzieci powyżej 6 lat. Zawiera małe elementy- ryzyko zadławienia.
2. Zabawka zawiera elementy magnetyczne. Magnesy przyciągnięte do siebie lub przywierające do przedmiotu metalowego w organizmie człowieka mogą być przyczyną poważnych, a nawet śmiertelnych obrażeń. W przypadku połknięcia magnesów lub wprowadzenia ich do dróg oddechowych należy natychmiast zwrócić się o pomoc lekarską.
3. Należy zachować opakowanie i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.



nowa szkoła
ul. POW 25, 90-248 Łódź,
www.nowaszkoła.com
tel. (42) 630 17 28,
(42) 630 04 88, fax: (42) 632 73 28

OSTRZEŻENIA!

1. Zabawka przeznaczona jest dla dzieci powyżej 3 lat. Zawiera małe elementy – ryzyko zadławienia.
2. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej
3. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
4. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.



Szachy i Warcaby magnetyczne TF 3810



Wymiary

25 x 25 x 2 cm

Zawartość

- plansza gry, która po złożeniu jest jednocześnie pojemnikiem na bierki, czyli pionki i figury szachowe. oraz 24 pionki do gry w warcaby.
- 32 szt. figur szachowych
- 24 szt. pionków do gry w warcaby

Szachy

Zasady i instrukcja gry w szachy

Ustaw na planszy (według schematu zamieszczonego na oryginalnej instrukcji) Wieża, Skoczek, Goniec, Królowa, Król, Goniec, Skoczek, Wieża oraz 8 pionków w na drugiej linii

Król jest jednym z głównych pionków, może się poruszać tylko o jedno pole na raz w każdym kierunku tzn. może się poruszać do przodu, do tyłu, w lewo, w prawo, po przekątnej.

Wieża może się poruszać poziomo lub pionowo o tyle pól o ile chce, ale tylko po wolnych polach, bez przechodzenia ponad innymi pionkami.

Gońiec może się poruszać tylko po skosie i tylko po kolorze swojego oryginalnego pola tzn., jeżeli stoi na białym polu będzie się poruszał po skosie białych pól.

Królowa (nazywana również Hetmanem) jest najbardziej wszechstronnym pionkiem, ma najwięcej możliwości na planszy, ponieważ droga, po której może się poruszać jest kombinacją drogi wieży i gońca, co oznacza, że może poruszać się w pionie, w poziomie, po skosie do pola, które nie jest zajęte przez pozostałe figury.

Skoczek jest jedyną figurą w szachach, która może przeskakiwać ponad inną figurą lub figurami. Skoczek porusza się po drodze w kształcie litery „L” czyli po przejściu dwóch pól robi ruch w lewo lub w prawo itp. I staje na polu, które jest odmienne w kolorze niż to z którego startował.

Pionek może tylko poruszać się prosto do przodu i tylko po jednym polu na raz, ale w pierwszym swoim ruchu może, jeżeli chce przejść o dwa pola. Może on zbić nieprzyjaciela zbliżając się po przekątnej, jeżeli uda mu się to zrobić od innej strony w nagrodę może się zamienić w każdą inną figurę nawet w Królową.

Figurę przeciwnika stojącą na drodze naszej figury możemy zbić. Polega to na tym, iż zdejmujemy figurę przeciwnika z szachownicy (nie bierze ona udziału w dalszej grze), a w jej miejsce stawiamy naszą

Roszada jest to specjalne posunięcie, które polega na jednoczesnym przestawieniu dwóch bierok. Król przechodzi o 2 pola w kierunku wieży, a wieże za króla. Jednak to posunięcie można wykonać wtedy (i tylko wtedy), gdy są spełnione następujące zasady: ani król, ani wieża nie wykonywały jeszcze ruchów. Król nie jest szachowany, król w trakcie roszady nie przechodzi przez pole szachowane

Szach występuje wtedy, gdy król znajduje się w zasięgu działania figury przeciwnika (jest zagrożony zabicie). **Mat** występuje wtedy, gdy król nie ma możliwości uniknąć groźby szachu, czyli nie można odejść na pole nie objęte zasięgiem figury przeciwnika oraz nie można króla zastąpić przed szachem własną figurą. Wieczny szach ma miejsce, gdy nie można zapobiec sytuacji, kiedy to w każdym kolejnym posunięciu następuje szach (partię uznaje się wtedy za remisową).

Szach-Mat. Celem rozgrywanej partii szachów jest „danie mata” królowi przeciwnika, czyli uniemożliwienie ruchu szachowanego króla.

Remis jest gdy:

- ma miejsce pat (gdy jeden z graczy nie może wykonać żadnego posunięcia zgodnego z przepisami, ale jego król nie jest szachowany).
- nastąpi trzykrotne powtórzenie tej samej pozycji.
- ma miejsce wieczny szach (ciągłe szachowanie zmuszające przeciwnika do powtarzania tych samych ruchów króla).
- za pomocą figur pozostałych na szachownicy nie można doprowadzić do sytuacji matowej.
- zostanie wykonane 50 posunięć bez bicia oraz ruchu pionem.

Warcaby

Zasady i instrukcja gry w warcaby

Ustaw na planszy pionki według schematu załączonego w oryginalnej instrukcji. Ustaw je na czarnych polach, każdy gracz ma do dyspozycji trzy najbliższe sobie rzędy po cztery pola w każdym rzędzie. Dwa środkowe rzędy pozostają nie zajęte. Tak długo, kiedy nie będzie zajęte pole za pionkiem jednego gracza, pionek drugiego gracza może go przeskoczyć i zabrać (zbić) ten pionek. Jak również kontynuować taki skok dwa lub trzy razy. Gracz, który jako pierwszy zabierze (zbije) wszystkie pionki przeciwnika wygrywa. Pionki mogą poruszać się z jednego pola na drugie po przekątnej, nie mogą na-