

SPRACOWNY

INSTRUKCJA

GRA WIELKOFORMATOWA



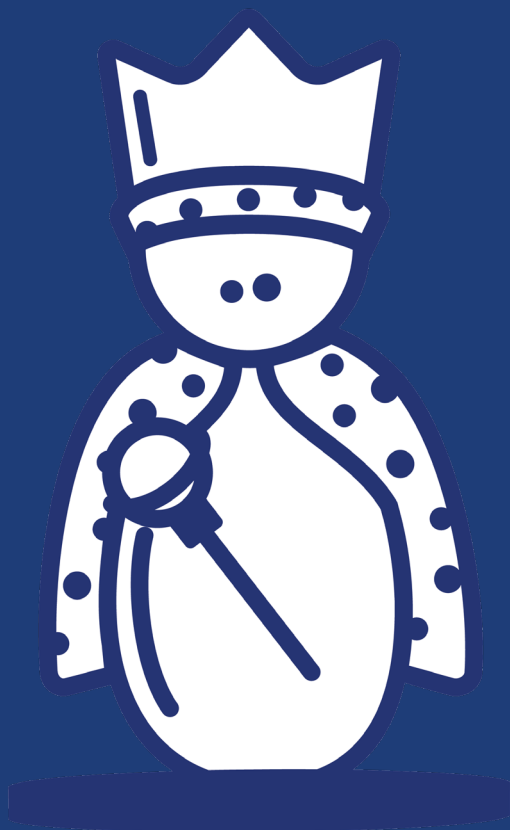
2



6+



30+ min.



Autor:
Magdalena
Sumera

Ilustracje
i projekt
graficzny:
Bartosz
Chomik

Skład instrukcji:
Bartosz
Chomik

Testerzy:
Martyna
Sumera,
Kamil
Franczak





Spis treści

WPROWADZENIE	1
ELEMENTY GRY	2
PRZYGOTOWANIE GRY	3
CEL GRY	4
PRZEBIEG ROZGRYWKI	4
ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI	5
ZALECENIA DOTYCZĄCE UŻYTKOWANIA GRY	11
JAK SKŁADAĆ PLANSZĘ	11





Wprowadzenie

Szachy to jedna z najstarszych i najbardziej intelektualnych gier na świecie, będąca symbolem strategicznego myślenia i umiejętności przewidywania ruchów przeciwnika. W tym wyjątkowym wariantcie klasycznej gry, rozgrywka nabiera zupełnie nowego wymiaru, zarówno dosłownie, jak i w przenośni.

Wyobraź sobie planszę szachową, która rozciąga się na imponujących 12 metrach kwadratowych, zmieniając standardową, niewielką planszę w monumentalne pole bitwy. Każdy z pionków, mierzący 30 centymetrów wysokości, staje się niemal żywą postacią, którą można zobaczyć z daleka i która dumnie stoi na swoim polu, czekając na dalsze ruchy.

Ta gigantyczna wersja gry to nie tylko większe wyzwanie strategiczne, ale także niesamowite doświadczenie wizualne. Gracze, poruszając się po tej ogromnej planszy, czują się jak generałowie dowodzący potężnymi armiami, gdzie każdy ruch ma kolosalne znaczenie. Szachy w tej formie stają się prawdziwą sztuką, w której każdy ruch to spektakl precyzji i logiki, a każdy gracz to mistrz strategii, stojący naprzeciw olbrzymiej planszy, która wymaga pełnej uwagi i zaangażowania.

Ta wyjątkowa adaptacja szachów zachowuje ducha klasycznej gry, jednocześnie przenosząc ją na całkowicie nowy poziom, gdzie każde posunięcie wydaje się wielkim krokiem w epickiej batalii o intelektualne zwycięstwo.





Elementy gry



Plansza do gry
w wybranym formacie



Instrukcja



32 bierki



4 kolorowe pachotki



8 śledzi montażowych



Taśma do zamocowania gry



Torba do transportu gry



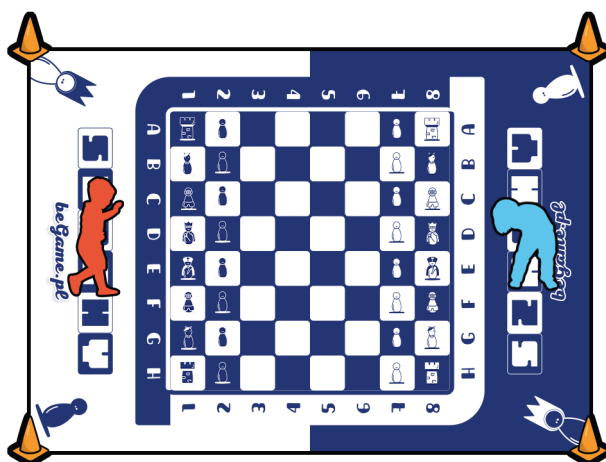


Przygotowanie gry

Na początku rozkładamy plansze i przytwierdzamy ją do podłoża śledziami lub taśmą. Układamy na rogach planszy (tak jak na rysunku poniżej) pachotki ostrzegawcze.

Każdy gracz ustawia swoje bierki na dwóch pierwszych rzędach najbliższej sobie.

-  **Piony:** na drugim rzędzie od siebie.
-  **Wieże:** wieże w narożnikach planszy.
-  **Skoczki:** skoczki obok wież.
-  **Goniec:** gońce obok skoczków.
-  **Hetman:** hetman staje na polu odpowiadającym jego kolorowi (biały hetman na białym polu, czarny/granatowy na czarnym/granatowym).
-  **Król:** zajmuje ostatnie wolne pole obok hetmana.



Po odpowiednim ustawieniu planszy i bierki, gracze ściągają buty i stoją przy swoich pionkach.





Cel gry

Celem gry w szachy jest postawienie króla przeciwnika w sytuacji, w której nie może on uniknąć ataku – jest to tzw. szach mat. Oznacza to, że król przeciwnika jest zagrożony zbiciem, a żadnym legalnym ruchem nie można uniknąć tego zagrożenia. Gracz, który postawił mat, wygrywa partię.

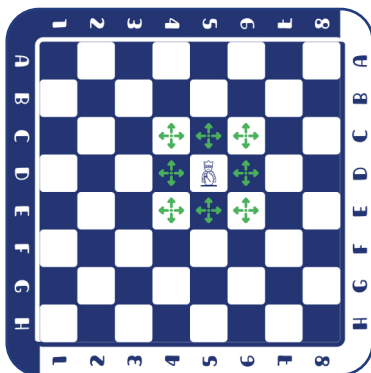


Przebieg rozgrywki

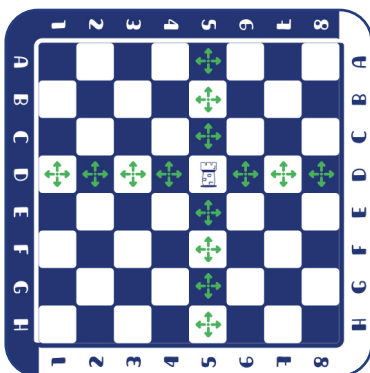
Grę zawsze rozpoczyna gracz grający białymi bierkami. Następnie gracze wykonują swoje ruchy na zmianę, starając się osiągnąć cel gry, jakim jest postawienie króla przeciwnika w sytuacji szach-mat.

Podczas gry obaj gracze starają się kontrolować przestrzeń na planszy, bronić swojego króla i atakować króla przeciwnika. Przez całą rozgrywkę muszą przemyślanie manewrować swoimi bierkami, dążyć do przejęcia kontroli nad kluczowymi polami oraz zmuszać przeciwnika do błędów, które mogą doprowadzić do zdobycia przewagi, a w końcu do zwycięstwa.

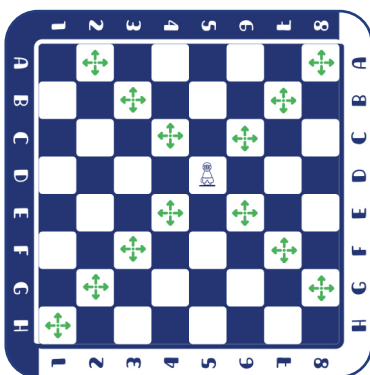
Każda bierka porusza się na sobie właściwy sposób:



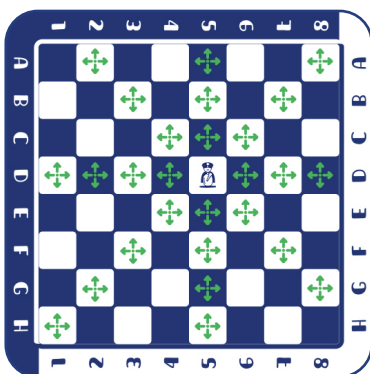
KRÓL może ruszać się o jedno pole w poziomie, pionie lub na ukos. Najwyżej raz w grze każdy z króli może wykonać specjalny ruch zwany roszadą (opis w dalszej części instrukcji).



WIEŻA porusza się o dowolną liczbę wolnych pól w poziomie i pionie. Porusza się ona również podczas roszady (jw.).

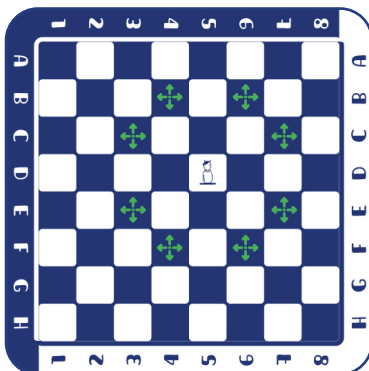


GONIEC może ruszać się o dowolną liczbę wolnych pól po przekątnych.



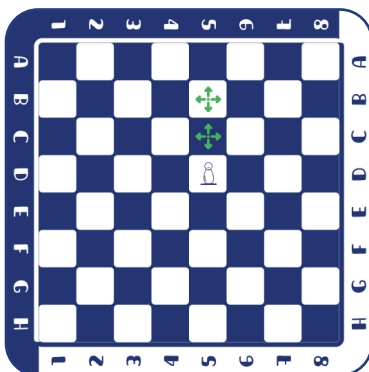
HETMAN porusza się o dowolną liczbę wolnych pól w poziomie, pionie i na ukos (łączy w ten sposób w sobie ruchy wieży i gońca)





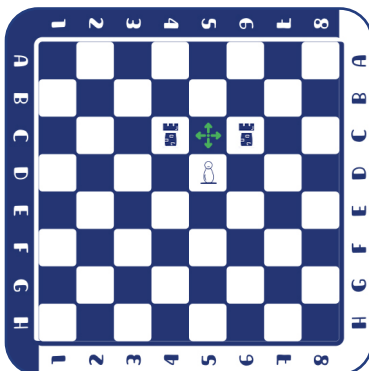
Skoczek rusza się na najbliższe pole nie znajdujące się w tym samym rzędzie, kolumnie lub przekątnej. Poruszają się one o dwa pola na kształt wieży, a następnie jedno pole prostopadle do tego kierunku. Ruch skoczka nie jest blokowany przez inne bierki, tzn. „skacze” on na nowe pole.

Ruchy skoczka opisuje się także porównując je do litery „L” lub cyfry „7” (lub dowolnej odbitej, w poziomie i pionie, ich postaci), przy czym wykonuje on dwa kroki w danym kierunku, 90° zwrot w jednym z kierunków i krok w nowo wybranych kierunku.



PION może poruszyć się o jedno pole naprzód, o ile nie jest ono zajęte.

- Jeżeli nie wykonano danym pionem posunięcia, to w pierwszym ruchu ma on możliwość wykonania



ruchu o dwa pola naprzód, o ile żadne z tych pól nie jest zajęte. Pion nie może ruszać się do tyłu.

- Piony są jedynymi bierkami, które biją inaczej niż się poruszają. Mogą one zbić wrogą bierkę, jeśli znajduje się ona na jednym z dwóch pól sąsiadujących w poziomie z polem przed nimi (tzn. z pól na ukos przed nimi), lecz nie mogą się tam ruszyć, jeśli pola te są wolne.

Piony mają również dwa szczególne posunięcia: en passant (bicie w przelocie) oraz promocję*.

Ruchy wykonuje się na wolne pola, wyjąwszy pola zajęte przez bierki przeciwnika. Z wyjątkiem skoczków bierki nie mogą przeskakiwać innych. Bicie bierki przeciwnika to ruch bierki na pole, na której stoi bierka przeciwnika (jedynym wyjątkiem jest en passant, bicie w przelocie), wówczas bierka atakująca zajmuje miejsce bierki zbijanej, która jest zdejmowana z szachownicy i nie bierze udziału w dalszej grze. Król może być szachowany, tzn. może być zagrożony zbiciem, lecz nie może być zbity.



ROSZADA

Roszada składa się z wykonania posunięcia o dwa pola w stronę wieży, a następnie umieszczeniu wieży po drugiej stronie kr.ła na polu z nim sąsiadującym. Roszada jest możliwa wyłącznie wtedy, gdy spełnione są wszystkie poniższe warunki:

- król jak i wieża biorąca udział w roszadzie nie wykonały jeszcze posunięcia
- między królem a wieżą nie ma innych bierok
- król nie może być szachowany, nie może przechodzić, ani zakończyć ruchu na polu atakowanym przez bierkę przeciwnika (choć wieża może być tak atakowana, jak również wszystkie pola, przez które przechodzi)
- król oraz wieża muszą znajdować się w tym samym rzędzie

EN PASSANT

Jeśli gracz A wykona ruch pionem o dwa pola, zaś gracz B ma piona w piątym, patrząc z jego perspektywy, rzędzie i sąsiadującej kolumnie, to pion gracza B może zbić piona gracza A tak, jak gdyby wykonał on posunięcie o jedno pole. Bicie to można wykonać tylko w ruchu bezpośrednio po ruchu pionem o dwa pola.

PROMOCJA PIONA

Jeśli pion osiągnie ósmy rząd, to wówczas jest on promowany (zamieniany) na hetmana, wieżę, gońca lub skoczka tego samego koloru, przy czym wybór zależy od gracza (zwykle jest to hetman). Wybór nie ogranicza się do poprzednio zbitych bierok, stąd teoretycznie możliwe jest posiadanie przez gracza do dziewięciu hetmanów oraz co najwyżej dziesięciu wież, gońców lub skoczków (o ile tylko wszystkie piony będą promowane i żadna z figur danego rodzaju nie zostanie zbita). W przypadku braku potrzebnej bierki gracz może wykorzystać inne przedmioty, którym nada odpowiednią rangę.

SZACH

Jeżeli gracz wykona ruch, w którym grozi królowi przeciwnika zbiciem (niekoniecznie przez bierkę, którą poruszył), to mówi się, że król jest szachowany. Szachem nazywa się taką pozycję, w której jedna lub więcej bierok przeciwnika może teoretycznie zbić króla w kolejnym ruchu (choć król nigdy nie jest zbijany). Obowiązkiem



gracza, którego król jest szachowany, jest wyeliminowanie w kolejnym ruchu zagrożenia zbieciem. Gracz nie może pozostawić swojego króla szachowanym po zakończeniu swego posunięcia.

Można to zrobić na kilka sposobów:

- przesunąć króla na pole, na którym nie jest on zagrożony
- zbiecie grożącej bierki (również królem, jeśli nie sprawi to, że będzie on szachowany)
- umieścić bierkę między królem a grożącą bierką. Nie jest to możliwe w przypadku skoczka i piona lub gdy szachujące hetman, wieża albo gонец znajdują się na polu sąsiadującym z królem.

Gracz nie może wykonać żadnego posunięcia, które sprawiałoby, że król byłby szachowany, nawet gdy bierka szachująca nie mogłaby się ruszyć z powodu związania, tzn. jej poruszenie wystawiłoby na szacha własnego króla. Oznacza to także, że gracz nie może wykonać posunięcia królem na jakiegokolwiek pole sąsiadujące z królem przeciwnika, gdyż umożliwiłoby to wrogiemu królowi jego zbiecie, a więc wystawiło na szach.



Zakończenie rozgrywki

PARTIA KOŃCZY SIĘ WYGRANĄ jednej ze stron, jeśli:

- król przeciwnika został zamatowany. Mat w szachach to sytuacja, w której król jednego z graczy jest bezpośrednio zagrożony zbieciem (znajduje się w szachu), a jednocześnie nie ma żadnej możliwości, aby uniknąć tego zagrożenia. Oznacza to, że król nie może ani się przemieścić na pole, które nie jest atakowane przez figury przeciwnika, ani nie może zostać zastąpiony przez inną figurę, ani zagrożona figura nie może zostać zbита. Gdy dochodzi do mata, partia natychmiast się kończy, a zwycięstwo przypada graczowi, który postawił mata.
- przeciwnik poddał partię, przy czym musi to być wyraźnie zasygnalizowane, zwykle podanie ręki

PARTIA KOŃCZY SIĘ REMISEM, jeśli na szachownicy powstała sytuacja patowa:

- żadna ze stron nie ma „materiału” wystarczającego do zamatowania króla przeciwnika
- powstała pozycja, w której poprzez prawidłowe posunięcia żadna



ze stron nie może dać mata (martwa pozycja)

- gracze uzgodnili remis. Propozycję remisu składa gracz na posunięciu. Po wykonaniu przez niego ruchu przeciwnik może ją przyjąć lub odrzucić. Wykonanie ruchu jest jednoznaczne z odrzuceniem propozycji remisu.



Zalecenia dotyczące użytkowania gry



Zaleca się, aby po planszy gry wielkoformatowej poruszać się skacząc jak królik; boso, w skarpetkach antypoślizgowych lub skarpetach. Ten sposób gry zachęca dzieci do aktywności fizycznej i bardziej angażuje je w rozgrywkę.



Przebywanie na planszy w obuwiu może prowadzić do uszkodzeń mechanicznych, zarysowań oraz szybszego zużycia.



Nie zaleca się używania gry na powierzchniach ziarnistych lub granulowanych, takich jak boiska poliuretanowe. Powierzchnie te mogą barwić, niszczyć i przyspieszać zużycie maty gry.



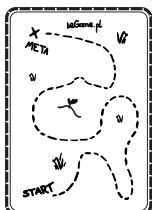
Nie wolno grać na mokrej lub brudnej grze. W przypadku zmożenia lub zabrudzenia, należy wyczyścić planszę.



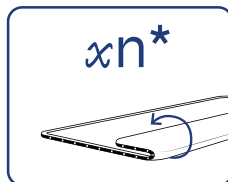
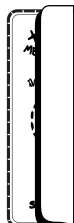


Jak składać planszę

1

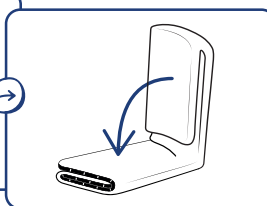
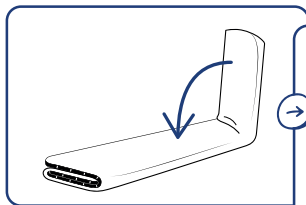


2

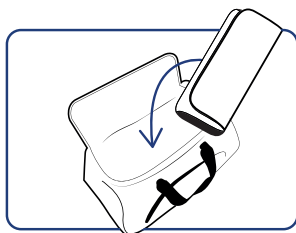


*Składać tyle razy, ile jest
potrzeba do pełnego złożenia

3



4





Zobacz inne nasze gry z serii

beEdu

