

**Instrukcja obsługi**  
**SZ01 Szachy drewniane magnetyczne W2803M**  
**Model: W2803M**

**Importer:**

BE-ACTIVE.PL Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością  
ul. Nowogrodzka 50/54 lok.515  
00-695 Warszawa  
NIP: PL7011001550

e-mail: produkty@be-active.pl  
tel.: 698-627-641

**Producent:**

Nantong Yeli Sports Goods Co.,Ltd  
Langshan Street,Chongchuan District,Nantong  
City,JiangSu Province,China



Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3 lat. Zestaw zawiera małe elementy. Występuje ryzyko połknięcia, zadławienia lub uduszenia dziecka.

Wyprodukowano w P.R.C.

Zestaw składa się z szachownicy, 32 figur szachowych, 30 warcabów i 2 kostek do gry.



### Jak grać w szachy - Zasady i podstawy

Szachy to gra rozgrywana między dwoma przeciwnikami po przeciwnych stronach planszy zawierającej 64 pola o różnych kolorach. Każdy gracz ma 16 figur:

1 Król 1 Królowa 2 Wieże 2 Gońce 2 Skoczki 8 Pionków



Celem gry jest zaszachowanie drugiego króla. Mat ma miejsce, gdy król jest w pozycji umożliwiającej jego schwytanie i nie może uciec przed schwytaniem.

- Królowa zawsze jest umieszczana na polu o swoim kolorze.
- Kolor biały zawsze porusza się jako pierwszy.
- Wykonujesz ruchy na zmianę, jeden ruch na raz.
- Jeśli wylądujesz na zajętych polu, przejmujesz pionek na tym polu. Nie musisz przejmować, ale jeśli to zrobisz, przejęty pionek zostanie usunięty z planszy.
- Tylko skoczek może przeskakiwać nad innymi figurami.

**KRÓL** - jest najważniejszym pionkiem. Porusza się tylko o jedno pole na raz w dowolnym kierunku do przodu, do tyłu, na boki lub po przekątnej. Król może zbić dowolny pionek przeciwnika, który jest niebroniony, gdzie nie podlega zbić. Nie może w żadnym momencie ruszyć się do „szachu”, który jest kontrolowany przez przeciwnika. Król musi zawsze znajdować się co najmniej o jedno pole od przeciwnego króla. Obaj królowie zawsze pozostają na planszy.

**KRÓLOWA** - podobnie jak Król, może poruszać się po linii prostej do przodu, do tyłu, na boki lub po przekątnej. Może poruszać się o dowolną liczbę pól, jeśli na jej drodze nie ma blokującego elementu. Może schwytać wrogi element, usuwając schwytany element i zajmując zwolnione pole.

**WIEŻA** - jest następna w sile po królowej. Porusza się do przodu, do tyłu lub na boki o dowolną liczbę pól w linii prostej, jeśli nie ma przeszkód. Wieża bije, zajmując pole figury, którą bije. Wieża jest również używana w „roszadach”.

**GONIEC** - porusza się o dowolną liczbę pól w linii prostej, ale tylko po przekątnej; może poruszać się w obie strony, do przodu lub do tyłu, jeśli nie ma przeszkód. Biskup bije na tej samej ścieżce, którą się porusza.

**SKOCZEK** - porusza się po kształcie litery L w dowolnym kierunku. Porusza się o dwa pola na boki, a następnie o jedno pole w górę lub w dół, lub o dwa pola w górę lub w dół, a następnie o jedno pole w bok. Rycerz zmienia kolor pola, na którym stoi, z każdym ruchem. Dlatego jeśli zaczyna na jasnym polu, po zakończeniu ruchu wyląduje na ciemnym polu. Rycerz jest w stanie przeskoczyć figury.

Jest w stanie przeskoczyć pionka na swojej drodze i go zbić.

**PIONEK** - porusza się do przodu tylko. W pierwszym ruchu może przejść albo o jedno albo o dwa pola. Potem może się już tylko poruszać po jednym polu na raz, zdobywając przeciwne figury jak Goniec na przekątnej. Kiedy jakkolwiek pionek dotrze do ostatniego kwadratu przeciwnej strony, gracz może dokonać zamiany.