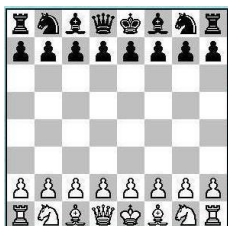


# GRY NA SZACHOWNICY

## 1.Szachy (gra dla 2 osób)



Aby rozpocząć grę w Szachy należy ustawić szachownicę tak, aby białe pole narożne znajdowało się u dołu, po prawej stronie gracza. W szachy gra się 32 bierkami: 16 białymi i 16 czarnymi:



**Król** jest najważniejszą figurą w partii szachowej. Króli jest dwóch - biały i czarny. Poruszają się o jedno pole w dowolnym kierunku.



**Hetman** porusza się po liniach prostych i po przekątnych o dowolną liczbę pól, w dowolnym kierunku. Hetmanów jest dwóch - biały i czarny.



**Wieża** porusza się po liniach prostych: poziomych i pionowych, o dowolną liczbę pól. Wieże są cztery: dwie białe i dwie czarne.



**Gońców** jest czterech: dwaj w białym kolorze i dwaj w czarnym. Gracze otrzymują po jednej białej figurze i jednej czarnej. Goniec biały porusza się wyłącznie po białych przekątnych polach, zaś goniec czarny wyłącznie po czarnych polach.



**Skoczki** są cztery: dwa białe i dwa czarne. Skoczek jest jedyną figurą która może przeskakiwać inne bierki. Skoczek porusza się w sposób szczególny, kreśląc jakby literę L: najpierw przesuwają się o dwa pola poziomo lub pionowo, a następnie jedno pole w bok (prawo, lewo, do góry lub w dół).



**Piony** poruszają się o jedno pole do przodu w linii prostej.

Wyjątkiem jest pierwsze posunięcie danego piona, kiedy to możemy przesunąć go o dwa pola do przodu.

Grę zawsze rozpoczyna gracz grający białymi bierkami. Celem gry w szachy jest „danie mata” królowi przeciwnika. Remis- czyli pat - występuje w sytuacji, gdy gracz powtórzy 3-krotnie ten sam ruch. Wieczny szach ma miejsce, gdy za pomocą figur pozostałych na szachownicy nie można doprowadzić do sytuacji matowej lub zostanie wykonane 50 posunięć bez bicia lub ruchu pionem.

**Mat** występuje wtedy, gdy król nie ma możliwości uniknięcia groźby szachu, (czyli nie można odejść na pole nie objęte zasięgiem figury przeciwnika oraz nie można króla zasłonić przed szachem własną figurą).

**Sytuacja taka oznacza koniec partii.**

**Szach** występuje wtedy, gdy król znajduje się w zasięgu działania figury przeciwnika (jest zagrożony zbiciem).

Wieczny szach ma miejsce, gdy nie można zapobiec sytuacji, kiedy to w każdym kolejnym posunięciu następuje szach (partię uznaje się wtedy za remisową).

lew, trzy karo - dziewięciu, dwa bez atu - ośmiu lew). Otworzyć licytację można w dowolnym kolorze i na dowolnej wysokości.

Zadeklarowany kontrakt może być przelicytowany przez każdego z graczy wyższą od poprzedniej stawką, to znaczy odzywką na dowolnej większej wysokości lub na tej samej wysokości, lecz w starszym kolorze. Przelicytować można zarówno odzywkę przeciwnika, jak i partnera.

Licytacja kończy się, gdy po jakiejś odzywce następują trzy kolejne pasy.

Każdy z graczy może w licytacji zabierać głos kilkakrotnie bez względu na to, czy uprzednio pasował, czy dawał odzywkę; po każdej odzywce pozostali gracze mają prawo głosu. Każda odzywka może być ostatecznym kontraktem - staje się nim, gdy pozostali partnerzy pasują.

Dwaj partnerzy mogą przelicytować się wzajemnie nawet wtedy, gdy przeciwnicy stale pasują.

Jeśli rozgrywający wpadnie, tzn. weźmie mniej lew, niż zadeklarował w kontrakcie, nie tylko nic nie zapisuje za wzięte lewy na plus, ale przeciwnicy zapisują na swoje konto punkty za wpadki, tj. za każdą lewą brakującą do zrealizowania kontraktu.

Po każdej odzywce przeciwnik może zaliczyć: "kontra". Deklaruje tym, że nie dopuści do wygrania zaliczonego kontraktu.

Kontra i rekontra zwiększają zapis. Kontra i rekontra uprawomocniają się, gdy nastąpią po nich trzy pasy. Każda następna inna odzywka znosi (anuluje) kontrę lub rekontrę. Kolejna nowa odzywka może być kontrowana i rekontrowana.

### Rozgrywka

Po zakończeniu licytacji przystępuje się do rozgrywki.

Rozgrywającym jest zawsze ten z partnerów strony rozgrywającej, który w czasie licytacji pierwszy zgłosił kolor, w którym gra się odbywa (choćby ostateczny kontrakt w tym kolorze zapowiedział jego partner).

Pierwsze zagranie (wyjście do pierwszej lewy) wykonuje zawsze przeciwnik siedzący po lewej ręce rozgrywającego. Po pierwszym wyjściu partner rozgrywającego wyklada swoje karty odkryte na stół. Wyłożone karty nazywają się "dziadkiem" lub "stołem". Kartami dziadka dysponuje rozgrywający.

Po zgraniu wszystkich trzynastu lew zapisuje się wynik rozdania.

### Zapis i punktacja

Zapis prowadzi się w dwóch kolumnach przedzielonych poziomą kreską. Pod kreską zapisuje się punkty za lewy zapowiedziane kontraktem oraz premię za wygranego robra. Wszystkie inne punkty zapisuje się nad kreską:

za każdą lewą zadeklarowaną w kolorze młodszym (treffe lub kara) - 20 punktów;

za każdą lewą zadeklarowaną w kolorze starszym (kiery lub piki) - 30 punktów;

za pierwszą lewą zadeklarowaną w bez atu - 40 punktów;

za każdą następną lewą zadeklarowaną w bez atu - 30 punktów.

Robra wygrywa ta strona, która uzyska dwie dograne. Aby osiągnąć dograną, trzeba pod kreską zapisać co najmniej 100 punktów (obojętnie, czy punkty te zostaną zapisane za jeden kontrakt, czy w sumie za kilka kolejnych wygranych kontraktów). Zrobienie dogranej zaznacza się przez podkreślenie zapisów pod kreską. Przy tym podkreśla się również zapisy przeciwników, ewentualną część punktów za do dogranej; grę o dograną obie strony muszą zaczynać znów od zera. Strona, która uzyskała jedną dograną, jest "po partii". Strona, która nie uzyskała jeszcze dogranej jest "przed partią".

Premie za nadrobki, wpadki, kontry, rekontry, szlemiki i szlemy (zaliczowanie i wzięcie 12 lub 13 lew) oraz korony i koronki piszemy pod kreską.

Po zakończeniu robra (osiągnięciu drugiej dogranej przez jedną ze stron) następuje rozliczenie. Polega ono na zsumowaniu wszystkich zapisów każdej strony (zarówno nad, jak i pod kreską). Różnica tych sum podzielona przez sto (z zaokrągleniem do całości) jest ilością punktów wygranych lub przegranych w danym robrze. Każdy z partnerów wygrywa daną ilość punktów od jednego z kontrpartnerów.

### Zapis brydżowy

Zapis pod kreską, tylko za lewy zapowiedziane wygranym kontraktem.	Bez kontry	Z kontrą
za lewą w trefflach	20	40
za lewą w karach	20	40
za lewą w kierach	30	60
za lewą w pikach	30	60
za pierwszą lewą bez atu	40	80
za drugą i dalsze lewy bez atu	30	60