

lub pionek przeciwnika z szachownicy (nie bierze on już udziału w dalszej grze), a w to miejsce stawiamy nasz pionek lub figurę. Pamiętaj - nie można zbić króla! O królu zagrożonym zbiciem mówimy, że jest szachowany. Bicie pionkiem wykonujemy na ukos. Pionki mogą również wykonywać tzw. „bicie w przelocie”. Ma ono miejsce wtedy, gdy pionek przeciwnika przesuwamy się o dwa pola przeskakując pole kontrolowane przez naszego pionka. W takiej sytuacji zbijamy ten pionek tak, jakby przesunął się tylko o jedno pole.

W szachach mamy również do czynienia z ruchami specjalnymi:

Piona możemy wymienić na dowolną figurę, gdy dojdzie on do **linii przemiany** (linia ósma dla piona białego, linia pierwsza dla piona czarnego). Taki przypadek nazywamy **przemianą piona**.

Roszada to specjalne posunięcie, wykonywane równocześnie królem i wieżą tego samego koloru. Pozwala ono zabezpieczyć króla i szybko wprowadzić wieżę do gry. Aby to posunięcie wykonane zostało prawidłowo należy najpierw przestawić króla o dwa pola w lewo lub w prawo, a następnie przenieść wieżę nad królem i postawić obok niego. **Roszada krótka** to roszada wykonana w tę stronę, gdzie króla od wieży oddzielają dwa wolne pola. **Roszada długa** to roszada wykonana w tę stronę, gdzie króla od wieży oddzielają trzy wolne pola. Roszadę możemy wykonać w przypadku, gdy

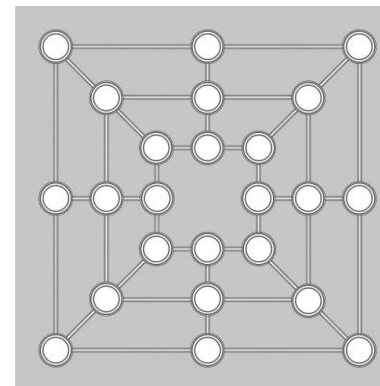
1. król i wieża nie wykonały jeszcze żadnego posunięcia
2. pole na którym postawimy króla nie znajduje się w zasięgu działania figury przeciwnika
3. pola nad którymi przenosimy króla nie znajdują się w zasięgu działania figury przeciwnika
4. król nie jest szachowany

ŻYCZYMY UDANEJ GRY!

www.abino.com.pl

MŁYNEK

Do gry używana jest plansza zamieszczona na poniższym rysunku



Każdy z graczy ma 8 jednokolorowych pionków.

Grę rozpoczyna gracz, który wylosował pionki ciemniejsze, ustawiając jeden ze swoich pionków na dowolnym polu. Następne ruchy wykonywane są na zmianę. W momencie, kiedy gracze ustawią już na planszy wszystkie posiadane pionki, każdy kolejny ruch polega na przemieszczaniu ustawionych już pionków na planszy na wolne pola sąsiadujące.

Celem gry jest jak najszybsze zabicie pionków przeciwnika.

Jest to możliwe poprzez ustawianie tzw. młynków, czyli umieszczenie trzech pionków tak, żeby znajdowały się one na tej samej linii poziomej lub pionowej (wyłącznie na polach połączonych liniami). Gracz, który ustawił młynek zdejmuje dowolny pionek przeciwnika. W pierwszej kolejności zdejmowane są pionki który nie tworzą żadnego młynka. Jednak w przypadku, kiedy wszystkie pionki przeciwnika tworzą młynki, gracz zdejmuje dowolny pionek. Pionki raz zbite nie wracają już do gry.

Jeżeli gracz poprzez dostawienie jednego pionka utworzy na planszy podwójny młynek, zbija on dwa pionki przeciwnika.

W sytuacji kiedy graczowi zostają już tylko trzy pionki, możliwe jest przestawienie pionka na dowolne puste pole.

Zakończenie gry następuje, gdy jednemu z graczy pozostają na planszy tylko dwa pionki lub też nie może wykonać żadnego ruchu, tzn. ma zablokowane przez pionki przeciwnika wszystkie sąsiadujące ze swoimi pionkami pola. W tej sytuacji przeciwnik tego gracza odnosi zwycięstwo. W przypadku, jeśli trzykrotnie powtórzy się ustawienie na planszy, następuje remis.