

## ȘAH, cod DJ05225

Vârsta recomandată: +6 ani. Pentru 2 jucători.

Ai nevoie de: tabla de șah , 16 piese albe, 16 piese negre (fiecare jucător își alege culoarea).

Scopul jocului: să fii primul care scoate din joc regele adversarului.

### **Reguli de joc:**

Plasați tabla de șah astfel încât un pătrat de culoare deschisă să fie în colțul din dreapta-jos al fiecărui jucător. Ambii jucători își aranjează piesele pe tabla de șah.

Reginele sunt întotdeauna plasate pe culoarea lor și astfel se confruntă reciproc pe șah.

Albul joacă mai întâi. Fiecare tura de joc trebuie jucată printr-o mutare.

#### **Mutarea pieselor**

O piesă nu se poate deplasa peste o altă piesă.

Regii sunt piesele cele mai importante din joc. Regii pot muta un pătrat la un moment dat în orice direcție și pot efectua, de asemenea, o mișcare specială cunoscută sub numele de rocada.

Rocada implică mutarea regelui și a unei ture simultan dacă:

- nici regele, nici tura nu s-au mutat deloc în timpul jocului;
- între ele nu există altă piesă;
- regele nu este în saș.

Regina se poate deplasa orice număr de pătrate în orice direcție. Ea este cea mai puternică piesă.

Tura se deplasează un număr nelimitat de pătrate pe verticală sau orizontală.

Nebunul se deplasează un număr nelimitat de pătrate în diagonală.

Calul mișcă trei pătrate: una sau două orizontală (sau verticală), iar restul în cealaltă direcție perpendiculară. Se poate considera că se mișcă într-o formă "L". Căii sunt singurele piese care pot sări peste alte piese.

Pionii mișcă un pătrat drept înainte, nu se pot mișca înapoi. Fiecare pion poate muta în față două pătrate la prima mișcare. Dacă un pion atinge ultimul pătrat de pe tablă, el poate fi transformat într-o altă piesă de culoarea sa (cu excepția unui rege) aleasă de jucător.

## CAPTURAREA

O piesă este scoasă din joc când o piesă a adversarului se deplasează spre căsuța pe care îl ocupa. O piesă capturează o piesă a adversarului, deplasându-se în mod normal, în afară de pioni, care se mișcă în diagonală înainte pentru a captura o piesă.

Regele este verificat dacă este poziționat astfel încât să nu poată fi capturat de o piesă a adversarului. Adversarul anunță "sah".

Regele este verificat:

- dacă nu se poate mișca fără a se afla din nou în saș;
- dacă jucătorul nu poate bloca sașul plasând o piesă între rege și piesa amenințătoare a adversarului;
- dacă jucătorul nu poate captura piesa amenințătoare.

Jucătorul care dă saș mat regelui adversarului câștigă jocul.

Un joc de saș se poate, de asemenea, termina într-o remiză dacă:

- apare un "impas", ceea ce înseamnă că unul dintre jucători nu este în saș, dar nu poate face nicio mișcare care să nu-și pună regele în saș;
- apare o situație perpetuă;
- Au fost redat 50 de mișcări fără a se produce o captură sau o mișcare de pion.

**AVERTISMENT:** Contraindicat copiilor sub 3 ani, poate conține piese mici.

A se utiliza sub directă supraveghere a unei persoane adulte.

Producator: Djeco, Franta.

Importator și distribuitor: BORIBON COM SRL Bucuresti, str Viitorului nr 21 Tel: 0212111063