

Целта на играта „Шах и мир“ е да се поставят 7-те части от пъзела (всяко от които съдържа шахматна фигура) на дъската, така че никоя бяла фигура да не атакува черна фигура и обратно. Резултатът трябва да бъде напълно мирна позиция.

Модели на атака на шахматните фигури

Всяка част от пъзела съдържа шахматна фигура. Не е нужно да знаете всички правила на шаха, но трябва да разбирате следните модели на атака:



Цар (черен и бял): Атакува всяко съседно поле във всяка от 8-те посоки (хоризонтално, вертикално и диагонално в радиус 1 поле).



Белият кон: Атакува 8-те полета, разположени на „Г“ **(А)** от позицията му. Фигурата „Г“ се образува от две полета в една посока (вертикално или хоризонтално) след което едно поле под прав ъгъл. Атаката не е възпрепятствана от никакви шахматни фигури, намиращи се между тях.



Белият топ: Атакува всички полета по прави линии по 4-те ортогонални посоки (нагоре, надолу, наляво, надясно), спирайки на първата срещната фигура във всяка от тези посоки **(Б)**.



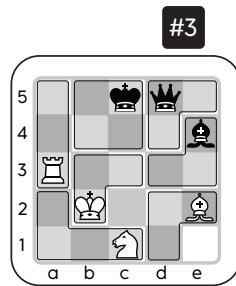
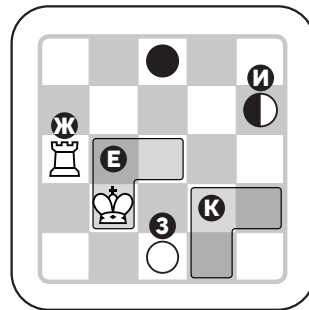
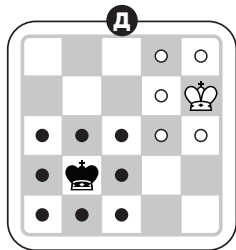
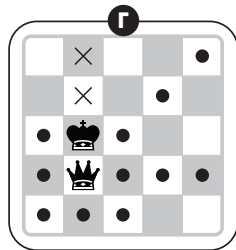
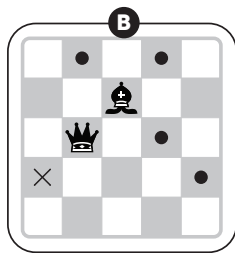
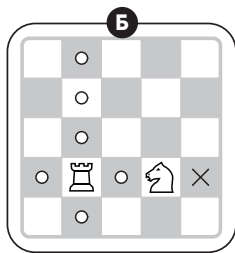
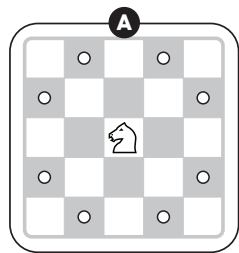
Офицер (черен и бял): Атакува всички квадрати по права линия само по четирите диагонални посоки, спирайки на първата срещната фигура **(В)**.



Черна царица: Атакува всички квадрати по прави линии във всички 8 посоки (прави линии и диагонални), спирайки на първата срещната фигура.

Важно!

- За топа, офицерите и царицата атаката не се простира отвъд първата срещната фигура в която и да е посока. Например, на диаграмата **(Г)**, полетата, маркирани с кръст, вече не се атакуват от царицата (въпреки че полето директно над черния цар все още се атакува от черния цар).
- За шахматисти, които може да се чудят: В играта „Шах и мир“ не можете да поставите шахматна фигура на противника в 8-те полета около цар, дори ако тази фигура е защитена от шахматна фигура на друг противник **(Д)**.



- #3**
1. ... ♔d5 - d2 +
 2. ♔b2 - a1 ♔d2 x c1 +
 3. ♔a1 - a2 ♔c1 - b1 #

КАК СЕ ИГРАЕ

- 1 Изберете предизвикателство.
 - 2 Поставете всички части на пъзела на дъската, така че никоя шахматна фигура от един цвят да не атакува поле, заето от шахматна фигура от противоположния цвят (което води до мирна позиция) и така че всички изисквания на предизвикателството да бъдат изпълнени:
 - Е Ако е показана цяла част от пъзела, тя трябва да бъде поставена точно по показания начин, като се спазва мястото на шахматната фигура и мястото на основата на фигурата.
 - Ж Ако е показана само шахматна фигура, тя трябва да е на посоченото поле, но трябва да разберете ориентацията на частта от пъзела, към която принадлежи.
 - З Ако е показан бял или черен кръг, поставете шахматна фигура от този цвят по ваш избор.
 - И Ако е показан черно-бял кръг, на това поле трябва да се постави шахматна фигура от който и да е цвят.
 - К Ако е показана формата на част от пъзел, поставете част от пъзел с тази специфична форма в показаната посока
- Забележка:** Когато всички части от пъзела са поставени, ще останат точно два отворени незаети квадрата.
- 3 Когато решите задачата, внимателно проверете отново линиите на атака на фигурите; лесно е да пропуснете някоя! Има само едно решение, което можете да намерите в края на брошурата.

Бонус за шахматисти: Над някои решения ще видите квадрат в бяло или черно или и двете, обозначени с #N. Това показва, че на дъската 5x5 с шахматните фигури, разположени както е показано, белите (или черните) изграят и матират в N хода. Решенията на тези задачи за шах и мат са дадени в края на брошурата в шахматна нотация.



©2025 Concept, game design & artwork:
 SMART - Belgium. All rights reserved.
 Chess Peace concept by: Silvano Sorrentino.
 Puzzles & Challenges by: Alain Brobecker &
 STUDIO SMART.
 Original product name: Chess Puzzle.
 Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium.
 Contact us:

www.SmartGames.eu/contact
www.SmartGamesUSA.com/contact



ПРОИЗВЕДЕНО В КИТАЙ
 dd: 20260206B