

Мета гри — розмістити 7 деталей головоломки (на кожній з яких є шахова фігура) на дошці так, щоб жодна біла шахова фігура не атакувала чорну, і навпаки. У результаті має вийти абсолютно мирна позиція.

Схеми атаки шахових фігур

На кожній деталі головоломки знаходиться шахова фігура. Вам не обов'язково знати всі правила гри в шахи, але ви маєте розуміти такі схеми атаки:



Королі (чорний та білий): атакують усі сусідні клітинки на відстані одного кроку в будь-якому з 8 напрямків (по горизонталі, вертикалі та діагоналі).



Білий кінь: атакує 8 клітинок, що розташовані на відстані двох клітинок в одному прямому напрямку і однієї клітинки перпендикулярно до нього (утворюючи форму літери «Г», мал. **А**). Атаку не блокують жодні інші шахові фігури, що трапляються на шляху (кінь «перестрибує» їх).



Біла тура: атакує усі клітинки по прямих лініях у 4 напрямках (вгору, вниз, ліворуч, праворуч), зупиняючись на першій фігурі, що трапляється на її шляху в будь-якому з цих напрямків, мал. **Б**.



Слони (чорний та білий): атакують усі клітинки по прямих лініях у 4 діагональних напрямках, зупиняючись на першій фігурі, що трапляється на їхньому шляху, мал. **В**.

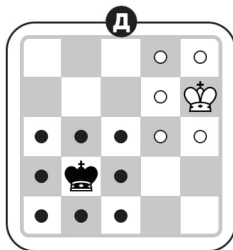
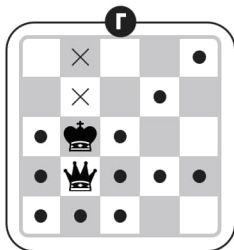
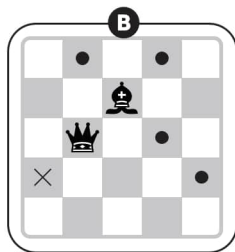
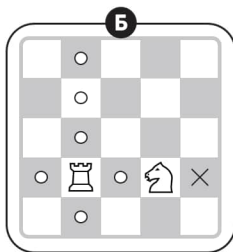
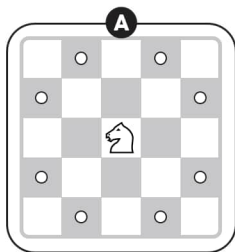


Чорний ферзь (Королева): атакує всі клітинки по прямих лініях у всіх 8 напрямках (по горизонталі, вертикалі та діагоналі), зупиняючись на першій зустрічній фігурі.

Важливі примітки:

- Для тури, слонів та ферзя лінія атаки не простягається далі першої зустрічної фігури в будь-якому напрямку. Наприклад, на малюнку **Г** клітинки, позначені хрестиком, більше не атакуються чорним ферзем (хоча клітинка безпосередньо над чорним королем усе ще атакується чорним королем).
- Для шахістів, яким може бути цікаво: у гри «Шахові задачі» ви не можете поставити фігуру супротивника на жодну з 8 клітинок навколо короля, навіть якщо ця фігура захищена іншою фігурою супротивника, мал. **Д**.

Малюнки



ЯК ГРАТИ

- 1** Виберіть завдання.
 - 2** Розмістіть усі деталі головоломки на дошці так, щоб жодна шахова фігура одного кольору не атакувала клітинку, зайняту фігурою протилежного кольору (створюючи мирну позицію). При цьому мають бути дотримані всі умови вибраного завдання (**мал. 1**):
 - Е** Якщо зображена ціла деталь головоломки, її потрібно розмістити точно в цій позиції.
 - Є** Якщо зображена лише шахова фігура, вона має знаходитися на вказаній клітинці, але вам доведеться самостійно визначити орієнтацію (положення) деталі, до якої вона належить.
 - Ж** Якщо зображено біле або чорне коло, на цій клітинці має стояти шахова фігура відповідного кольору, але вам потрібно визначити, яка саме.
 - З** Якщо зображено чорно-біле коло, на цій клітинці має бути розміщена шахова фігура будь-якого кольору.
 - И** Якщо зображено контур деталі головоломки, у цьому місці потрібно розмістити деталь саме такої форми.
- Примітка:** Коли всі деталі головоломки будуть розміщені на дошці, залишиться рівно дві вільні клітинки.
- 3** Перевірте рішення. Коли вам здаватиметься, що ви розв'язали головоломку, ретельно перевірте ще раз лінії атаки всіх фігур; дуже легко не помітити якусь із них! Існує лише один правильний варіант рішення, який ви знайдете в кінці буклета.

***Бонус для шахістів:** над деякими рішеннями ви побачите білий квадрат, чорний квадрат або обидва з позначкою #N. Це означає, що на дошці розміром 5x5 із так само розставленими фігурами білі (або чорні) починають і ставлять мат за N ходів. Рішення для цих шахових задач на мат наведені в кінці буклета у вигляді записів ходів фігур, як в звичайних шахах (**мал. 2**).

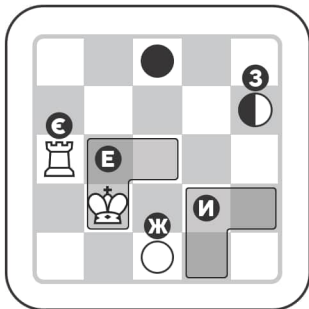


©2025 Концепція, ігровий дизайн та художнє оформлення:
 SMART - Бельгія. Всі права захищено.
 Концепція: Сільвано Соррентіно.
 Завдання: Ален Бробекер і STUDIO SMART.
 Оригінальна назва продукту: Chess Peace.
 Neerveld 14, B-2550 Kontich, Бельгія.
 Контакти: www.SmartGames.eu/contact

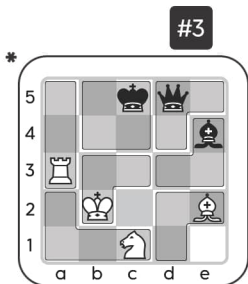


ВИГОТОВЛЕНО В КИТАЇ
 dd: 20260206B

Мал. 1



Мал. 2



1.

#3

...

2.

♔b2 - a1

♣d5 - d2 +

3.

♔a1 - a2

 d2 x c1 +

👑 c1 - b1 #