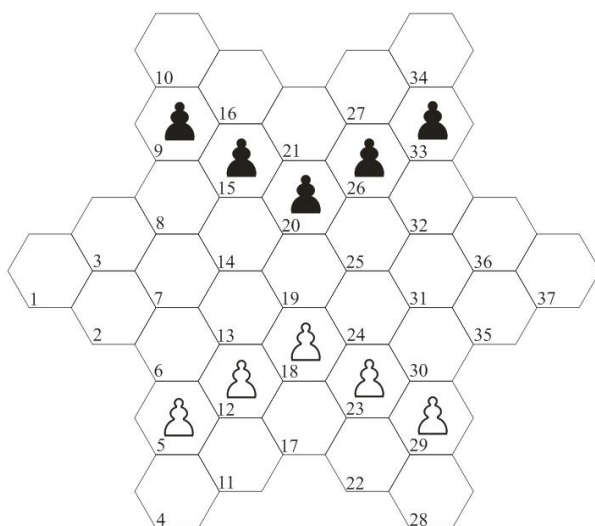


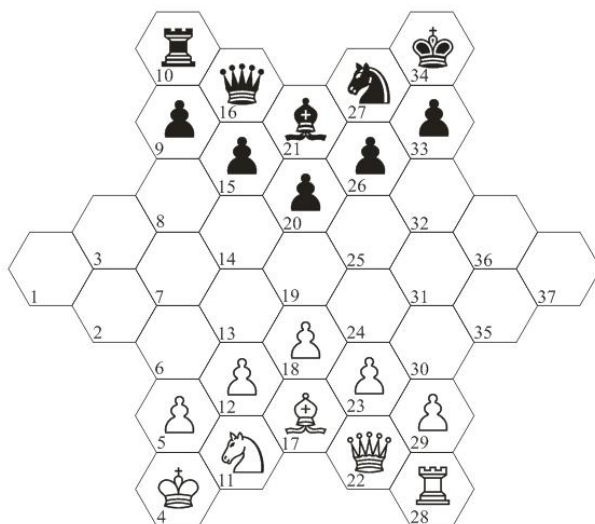
Polgar Superstar Chess (StarChess)

Wymyślone przez **László Polgár**, ojca sławnych sióstr Polgár Szachy „StarChess” są grane na szachownicy o kształcie gwiazdy i mają bardzo podobne zasady do klasycznych szachów.

Białe i czarne posiadają **króla, hetmana, skoczka, gońca, wieżę** and **5 pionów**. Gra zaczyna się z pionkami ustawionymi na desce w następujący sposób:

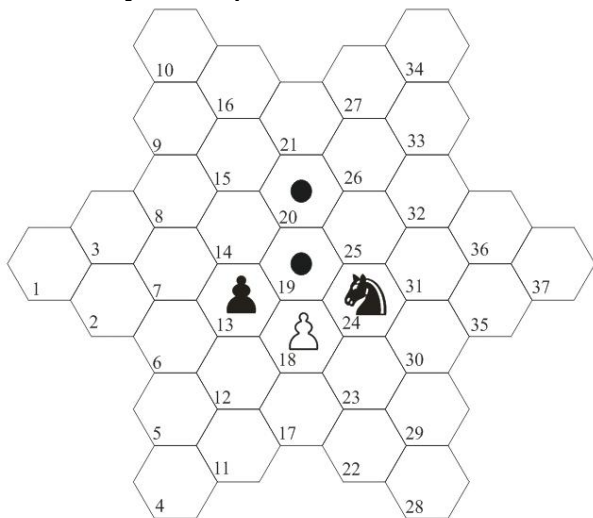


Pierwszym etapem gry jest ustawianie: białe i czarne ustawiają naprzemiennie figury w 1 linii, **za pionami**. Przykładowo można osiągnąć ustawienie (1 z 14400):

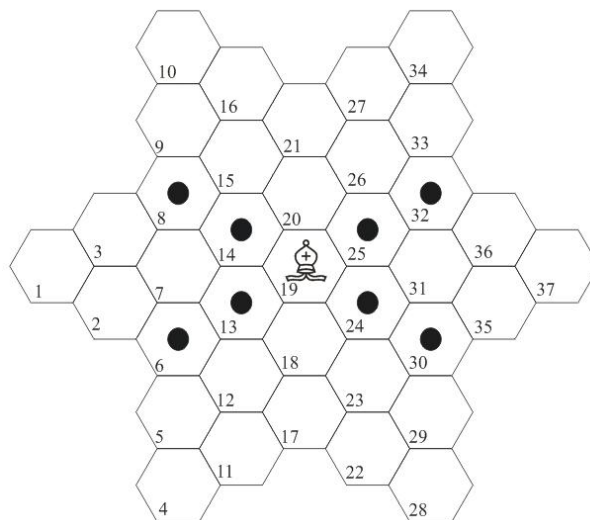


Ruchy figur:

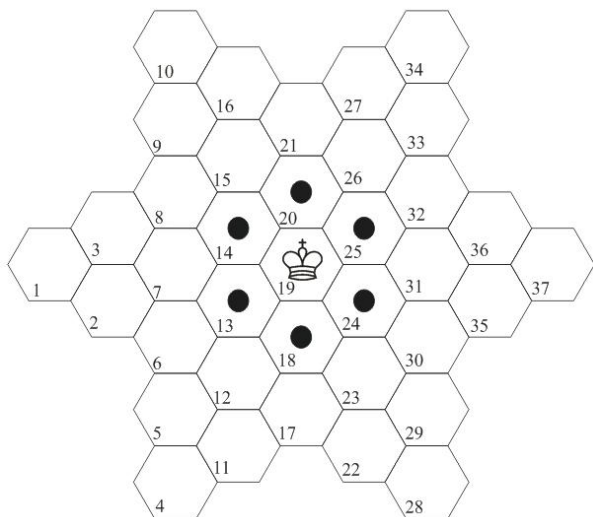
Pion porusza się na wprost, bije ukośnie. Tylko pierwszy ruch piona może być o 2 pola:



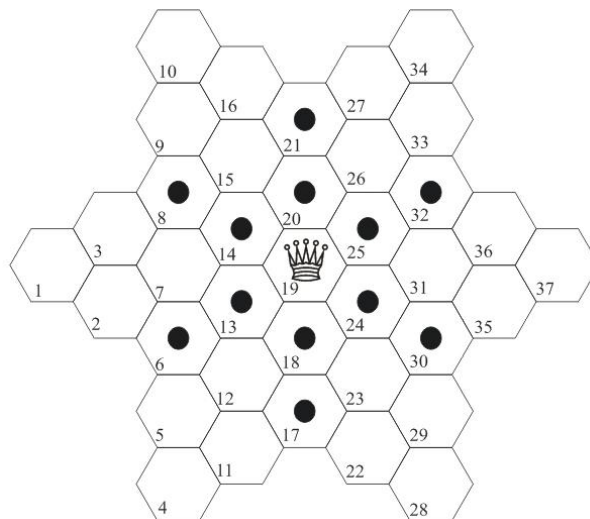
Goniec porusza się ukośnie:



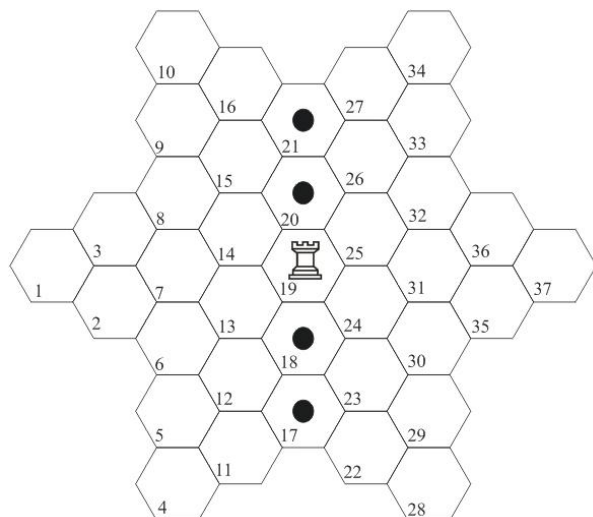
Król może przejść na sąsiednie pole:



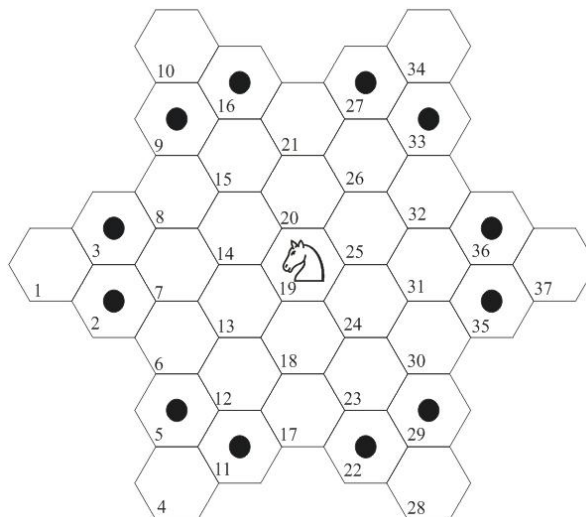
Hejtman porusza się w każdym kierunku 1 lub więcej pól:



Wieża porusza się tylko pionowo:



Skoczek skacze:

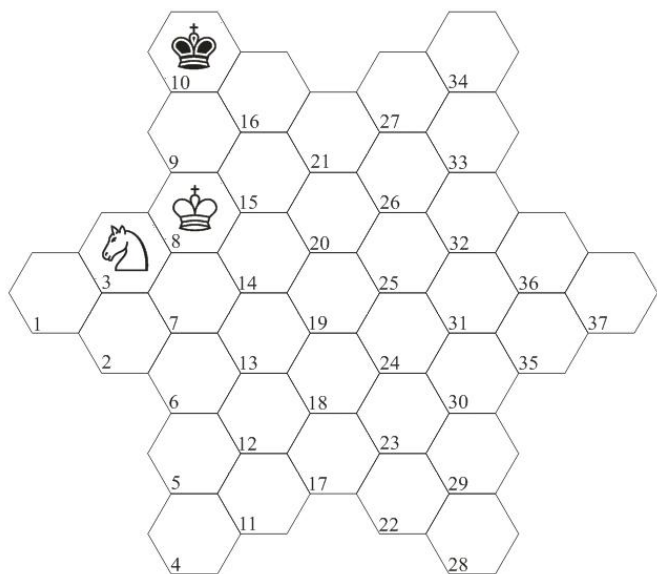


Promocja

Gdy pionek osiągnie ostatnią linię po przeciwnej stronie może zostać wymieniony na dowolną figurę swojego koloru.

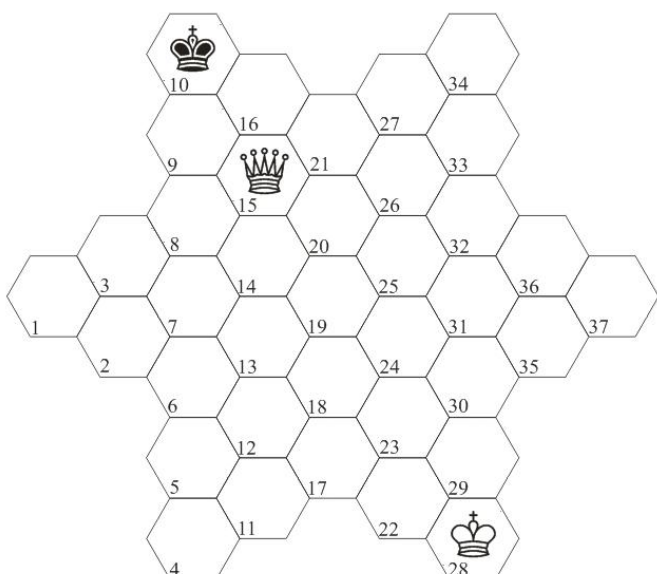
Szach-mat

Celem gry jest zamatowanie króla przeciwnika. Przykładowa pozycja matowa przedstawiona jest poniżej:



Pat

Pat występuje w momencie, gdy jeden z zawodników nie ma możliwości ruchu (i nie jest szachowany):



Koniec gry

Możliwymi wynikami gry jest wygrana jednej ze stron lub remis.

Wygrana:

- Jedna ze stron matuje króla przeciwnika
- Jedna ze stron się poddaje
- Jedna ze stron przegrywa na czas

Remis:

- Osiągnięto pozycję patową
- Nie ma możliwości zamatowania (spowodany brakiem figur)
- Powtórzenie tej samej pozycji na szachownicy 3 razy
- Zasada 50 ruchów – 50 ruchów bez bić i ruchów pionami.
- Propozycja remisu zaakceptowana przez przeciwnika

Bicie w przelocie i roszady

Specjalne ruchy **nie występują**.

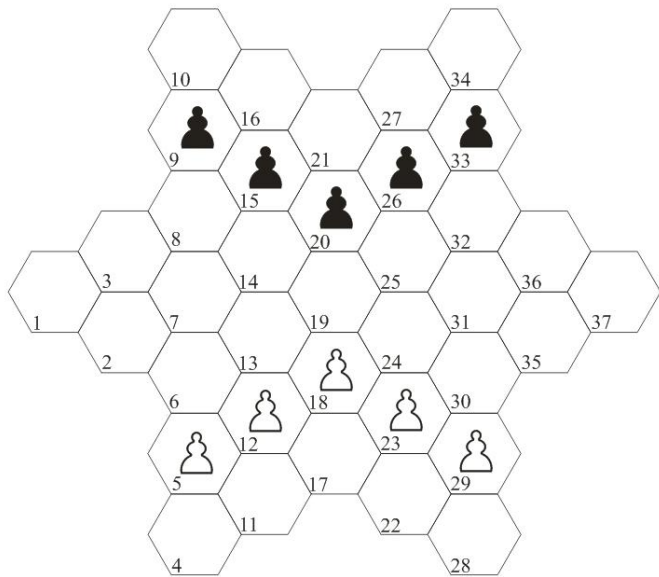
Słownictwo

Kulejący pion: pion znajdujący się w pozycji startowej, który utracił możliwość ruchu o 2 pola przez bicie. (Pamiętaj, tylko pierwszy ruch pionu może być o 2 pola!)

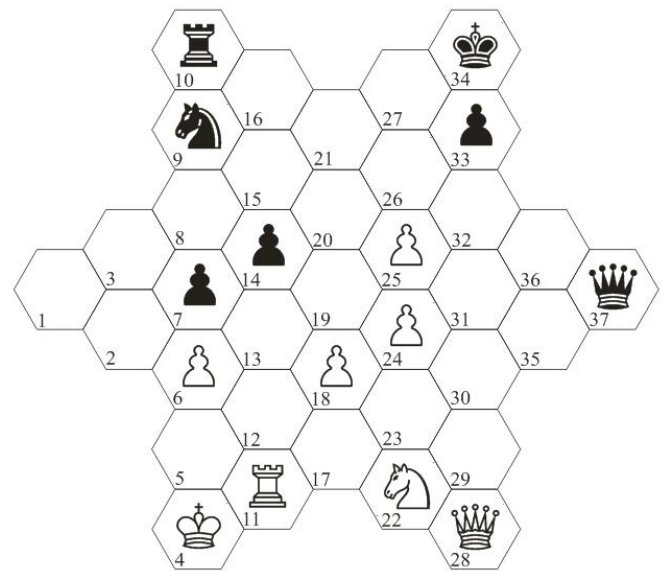
martwy pion: pion znajdujący się na polu 2, 3, 35 or 36 (nie ma możliwości promocji bez wcześniejszego bicia)

mumia: pion na polu 1,37 (bardzo rzadko występuje w grze)

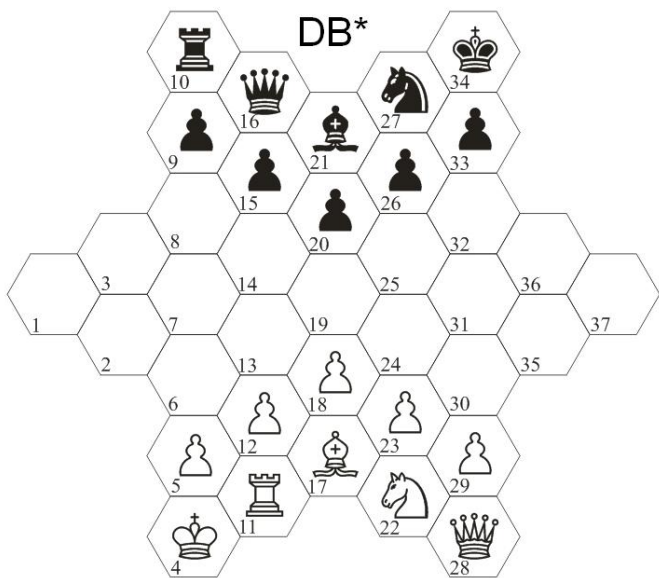
Gra



I. 17 ♘ 21 ♘ II. 22 ♘ 27 ♘ III. 4 ♔ 10 ♖
IV. 28 ♚ 16 ♚ V. 11 ♖ 34 ♔

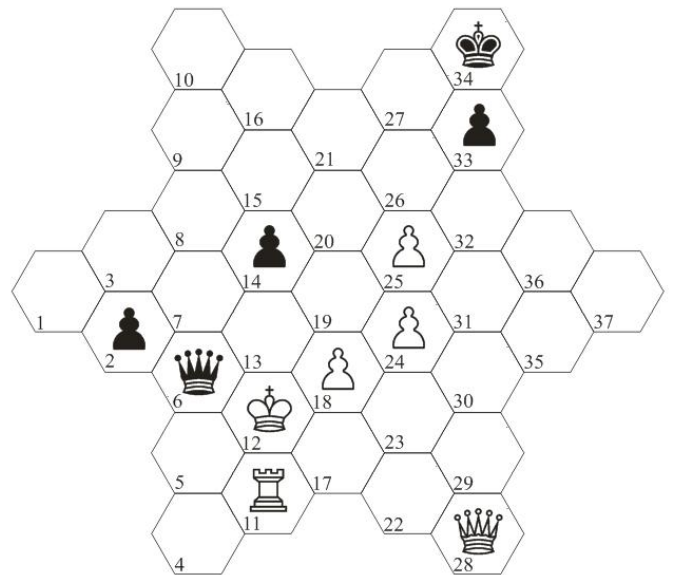


8. - ♘ 2! 9. ♖ 2 ♖ 2 10. ♘ 5 ♖ 5
11. ♖ 5 ♚ 10 12. ♔ 12 ♚ 6#



DB*

1. ♖ 14 ♖ 14 2. ♖ 14 ♖ 25 3. ♖ 11 ♖ 14
4. ♖ 24 ♖ 7 5. ♖ 31 ♘ 37 6. ♘ 37 ♚ 37
7. ♖ 25 ♘ 9 8. ♖ 6



The white king is in checkmate. Black wins.