

GRY UMYSŁOWE

Antoni Stefański

Antoni Stefański

Gry umysłowe
ZEBRAŁ I OPRACOWAŁ
STARY MACIEJ

Wersja Demonstracyjna



Wydawnictwo Psychoskok
Konin 2018

Antoni Stefański
„Gry umysłowe”

Copyright © by Antoni Stefański, 1899
Copyright © by Wydawnictwo Psychoskok Sp. z o.o. 2018

Zabrania się rozpowszechniania, kopiowania
lub edytowania tego dokumentu, pliku
lub jego części bez wyraźnej zgody wydawnictwa.

Tekst jest własnością publiczną (public domain)

ZACHOWANO PISOWNIĘ
I WSZYSTKIE OSOBLIWOŚCI JĘZYKOWE.

Skład: Adam Brychcy
Projekt okładki: Adam Brychcy
Wydawnictwo: Dzieł Ludowych K. Miarki
Mikołów, 1899

ISBN: 978-83-8119-309-2

Wydawnictwo Psychoskok Sp. z o.o.
ul. Spółdzielców 3, pok. 325, 62-510 Konin
tel. (63) 242 02 02, kom. 695-943-706

http://www.psychoskok.pl/
http://wydawnictwo.psychoskok.pl/
e-mail:wydawnictwo@psychoskok.pl



Zapraszamy na naszą stronę z książkami:

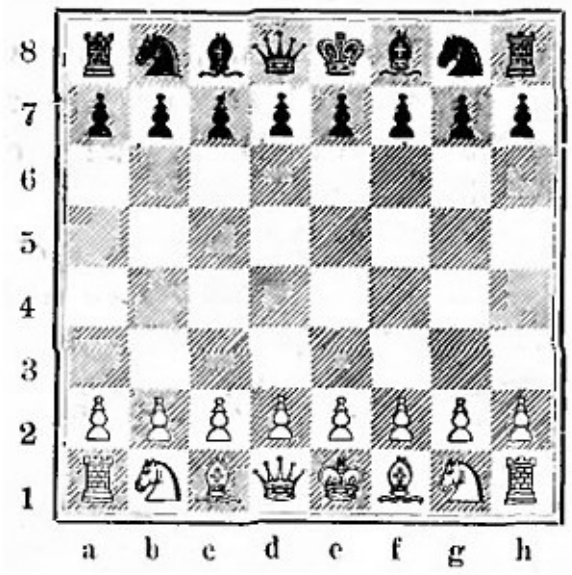
http://tylkorelaks.pl/

1. Szachy.

Szachy, jest to gra wymagająca wielkiego skupienia myśli, rozwagi, obliczenia, cierpliwości. Wprzód trzeba myśleć i dalsze plany obmyślać, zanim zrobi się pociągnięcie. Jest to gra szlachetna, w której walczy człowiek przeciw człowiekowi, duch przeciw duchowi, w której zwycięstwo zależy nie od przypadku, lecz od obliczenia, od spokoju, rozwagi, duchowej w grze tej przewagi jednego partnera nad drugim.



Do gry w szachy potrzebna jest naprzód deska o 64 polach, jakiej zwykle używamy do gry w warcaby (damę); jedne pola są białe, drugie czarne. Nie wszystkie jednakże mają równą wartość i równe znaczenie. Każdy partner otrzymuje: króla, hetmana, dwóch giermków, dwa koniki, dwie wieżyczki i ośmiu pieszków (czyli pionków), razem 16 figur. Ponieważ figury te mają rozmaite znaczenie, że tak powiem, rozmaitą rangę, więc też i prawa ich nie są równe: jedna przebiegać może większe przestrzenie, druga mniejsze, jeżeli rangą pierwszej nie dorównuje. Najważniejszą figurą jest król, który majestatycznie o jedno pole, czy to w lewo, w prawo, w stecz, ukośnie, czy też naprzód posuwać się może, i też tak bije.



O niego głównie w całej grze chodzi. Reszta figur, to jego wojsko, które to go bronić powinno. Jeżeli król stoi na polu e 4, to go stąd można posunąć na pole d 4, f 4, e 5, f 5, d 5, d 3 e 3 lub na f 3. Hetman harcuje we wszystkich kierunkach, tak samo jak król, tylko suwa dalej, na odległość, jak mu się tylko podoba. Podtrzymuje on szeregi, zmienia front, atakuje gwałtownie, znowu chyłkiem się cofa, osłonięty wierną swoją gwardyą, i atak przypuszcza z innej strony, z której się najmniej spodziewano. Gdy wpadnie w szeregi nieprzyjaciela, na tak nagłą zmianę frontu nieprzysposobionego, rżnie, morduje, skupia szeregi, rozstawia giermków, harcuje końmi, wytacza wieże oblężnicze, aby zadać cios ostateczny. Chaos powstaje w szeregach nieprzyjaciela. Do skutecznej obrony nie staje sił, wiec choćby walkę przedłużyć, pomścić poległych bohaterów, pomieszać szyki nieprzyjacielskie, zwrócić uwagę ich na inne miejsce, wysyła oblężony król adjutanta swego (giermka), który ni stąd ni z owąd zapowiada pozostałemu w domu królowi — szach! Trudna rada, choć zwycięstwo było blizkie, trzeba posłać w niebezpieczeństwie będącemu królowi oddział wojska, tem

bardziej, że i hetman przeciwny w pole rusza, już nawet kawalerya (koniki) dojeżdża, a nawet zwykły piechur, posunął się nagle z pierwszego rzędu i zagroził śmiercią dotąd zwycięzko wojska swoje wiodącemu hetmanowi. Szeregi formują się inaczej, plan cały się zmienia.

Jak już powiedziałem, hetman może chodzić i bić we wszystkich kierunkach, czy to naprzód lub wstecz, zawsze jednakże w prostej linii, bez ograniczenia odległości, — chyba że w drodze jaka figura stoi.

Wieżyczki chodzą zawsze w prostym kierunku i na dowolną odległość, naprzód, wstecz, lewo, w prawo, nigdy ukośnie.

Giermkowie chodzą tylko ukośnie, jeden po czarnych, drugi po białych polach; mogą iść naprzód i cofać się, bez względu na odległość.

Konik wykonuje skoki o trzy pola od miejsca, na którem stał, stawając jednakże na polu innego koloru od poprzedniego. Jeżeli stoi konik na polu e4, może stąd skoczyć na c5, d6, f6, g5, g3, f2, d2, c3, bez względu na to, czy pomiędzy temi polami a dawniejszem polem (e 4) stoją jakiekolwiek figury.

Pieszek posuwa się tylko o jeden krok naprzód; lecz gdy z pierwszego szeregu rusza, może skoczyć na drugie pole — zawsze w prostej przed sobą linii; pieszkowi cofać się nie wolno.

Wszystkie większe figury biją tak, jak chodzą, mogą bić n. p. inną figurę, która na drodze ich stoi, a same miejsce jej zajmują. Pieszek jednakże chodzi wprost, a bije ukośnie w lewo lub prawo, o jedno pole. Króla bić nie można. Jeżeli król znajdzie się w niebezpieczeństwie, że go bićby można, trzeba go o tem przestrzedz, zapowiadając mu „szach“. Jego samego trzeba bronić, zasłonić, albo przeciwnika bić. Jeżeli jednakże po

zapowiedzianym szachu króla od bicia ochronić nie można, natenczas jest „mat“ — partya przegrana.

Prócz powyższych najniezbędniejszych objaśnień gry w szachy, wypada jeszcze wytłómaczyć, co znaczy „roszować“, bić „en passant“ i w jaki sposób można pieszka na inną figurę zamienić. Roszowanie jest to podwójne pociągnięcie, przez które król i wieżyczka zmieniają nagle swoje stanowiska. Roszować wolno tylko wtedy, jeżeli król i wieżyczka pierwotnego swego stanowiska nie zmieniali, jeżeli między królem a wieżyczką niema innej figury, jeżeli król nie jest w „szachu“ przez roszowanie w szach nie popadnie, albo przez „szach“ nie przeskakuje. Roszuje się w następujący sposób: Król biały stoi na polu e1 — roszujemy w lewo — a wieżyczka na a1; podsuwamy wieżyczkę pod króla na pole d1, a króla przestawiamy na c1; roszując w prawo, podsuwamy wierzyczkę z pola h1 na f1, a króla przestawiamy z e1 na g1.

„En passant“, to znaczy w przejściu, bije się w sposób następujący: Jeżeli pieszek posunął się z pierwszego szeregu o dwa pola i stanął obok pieszka przeciwnika, natenczas ów pieszek zaraz przy następnym ciągnieniu może bić pierwszego, jak gdyby tenże posunął się był tylko o jedno pole.

Jeżeli pieszek dojdzie do ostatniej linii nieprzyjacielskiej, natenczas za bohaterstwo otrzymuje nominacyę na inną potrzebną do gry figurę, n. p. na damę, choćby i pierwsza jeszcze była a więc drugą damę, konika, giermka lub wieżyczkę.

Szachownicę stawia się tak, aby czarne pole było po lewej stronie. Hetman czarny powinien stać na czarnem, biały na białem polu. Nie możemy wdawać się w długie opisy, w jaki sposób grać należy, boć przekroczyłoby to zadanie niniejszej

książeczki; po wtóre, z książki nauczyć można się tylko pewnych reguł, resztę nabywa się przez praktykę, przez grę z dobrymi szachistami. Nadmieniam jednakże, że pierwszem i najlepszem pociągnięciem jest posunięcie pieszka królewskiego o dwa pola. Przez posunięcie to powstaje wolne miejsce do wyprowadzenia w pole walki figur, potrzebnych do rozwinięcia akcyi. Po bliższe objaśnienia odsyłam szanownego czytelnika do podręcznika Dufresne'a, w którym rozwinięte są najrozmaitsze partye.

Przykłady.

	Białe.		Czarne.		Białe.		Czarne.
1	e2—e4	1	e7—e5	15	G e2—f3	15	W a8—b8
2	K g1—f3	2	d7—d6	16	H d2—c2	16	H d8—c7
3	d2—d4	3	c5× d4	17	h2—h4	17	K g6× h4
4	H d1× d4	4	G c8—c6	18	G f3—g4	18	K f6× g4
5	K b1—c3	5	a7—a6	19	H e2× g4	19	H c7—c8
6	G e1—e3	6	K b8—c6	20	g2—g3	20	K h4—g6
7	H d4—d2	7	S g8—f6	21	W f1—f2	21	W f8—f6
8	W a1—d1	8	G f8—e7	22	W d1—f1	22	b5—b4
9	G f1—e2	9	0—0	23	a3× b4	23	c5× b4
10	0—0	10	b7—b5	24	K c3—a4	24	H c8—c6
11	a2—a3	11	K c6—c5	25	b2—b3	25	H c6× e4
12	K f3—d4	12	c7—c5	26	G e3—a7	26	W b8—f8
13	K d4× e6	13	f7× e6	27	W f2—h2	27	K g6× f4
14	f2—f4	14	K e5—g6		czarne wygrywają.		

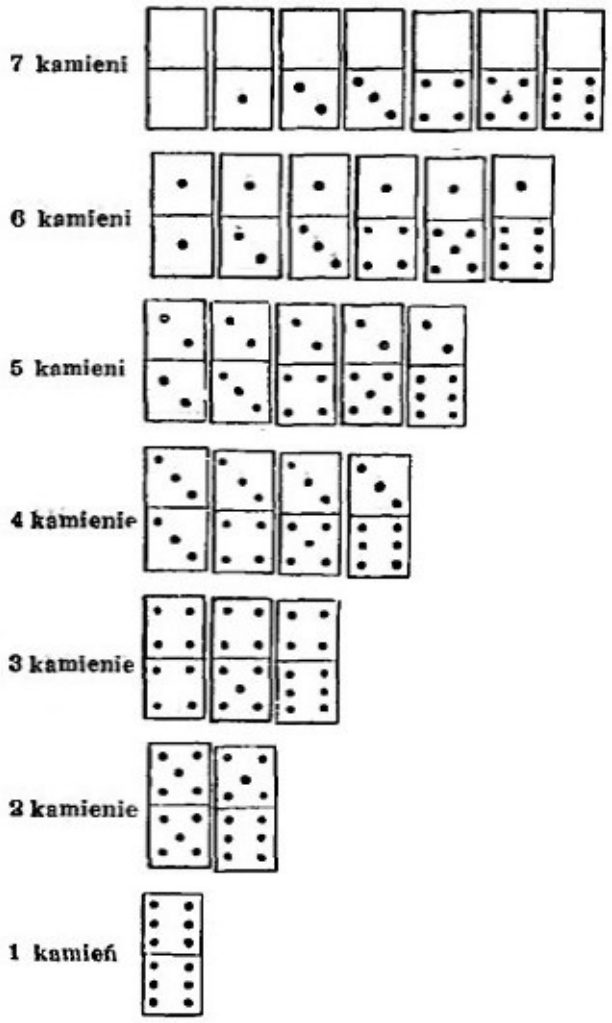
	Białe.		Czarne.		Białe.		Czarne.
1	e2—e4	1	e7—e5	15	b2—b4	15	G c5—d4
2	K g1—f3	2	K b8—c6	16	K f2× d4	16	K f5× d4
3	c2—c3	3	d7—d5	17	K b1—c3	17	Krc8—b8
4	G f1—b5	4	d5× e4	18	G f4—e3	18	K d4× b5
5	K f3× e5	5	H d8—d5	19	K c3× b5	19	a7—a6
6	H d1—a4	6	K g8—e9	20	K b5× c7	20	Krb8× c7
7	f2—f5	7	e4× f3	21	d5—d6†	21	Krc7× d6
8	K e5× f3	8	G c8—e6	22	G e3—f4†	22	Krd6—e6
9	0—0	9	0—0—0	23	Wa1—e1†	23	G g4—e2
10	d2—d4	10	H d5—h5	24	W f1—f2	24	K e7—f5
11	c3—c4!	11	G e6—g4	25	W e1× e2†	25	Kre6—f6
12	d4—d5	12	K e7—f5	26	G f4—e5†	26	Krf6—g6
13	G c1—f4	13	G f8—c5†	27	g2—g4	27	H h5× g4
14	Krg1—h1	14	K c6—e7	28	W f2—g2	białe wygrały.	

2. Domino.

Do gry w „domino“ potrzeba 28 kamieni z drzewa lub kości słoniowej, jeszcze raz tak długich jak szerokich. Każdy kamień przedzielony jest w poprzek czarną kreską na dwie równe połowy czyli na dwa równe pola.

Jeden z tychże kamieni ma obydwa pola całkiem wolne; drugi kamień jedno pole wolne a w drugiem polu jeden punkt czyli oczko; następne mają 0 i 2, 0 i 3, 0 i 4, 0 i 5, 0 i 6: potem następują kamienie z oczkami; 1 i 1, 1 i 2, 1 i 3, aż do 1 i 6; potem 2 i 2, 2 i 3 aż do 2 i 6. Każda z następnych liczb zaczyna się tak zwanym „paszem“, t. j. dwoma równemi liczbami, a kończy się 6-ką na drugiem polu. Jeżeli kamienie są białe,

wtenczas oczka powinny być czarne, i odwrotnie, jeżeli kamienie są czarne, oczka powinny być białe.

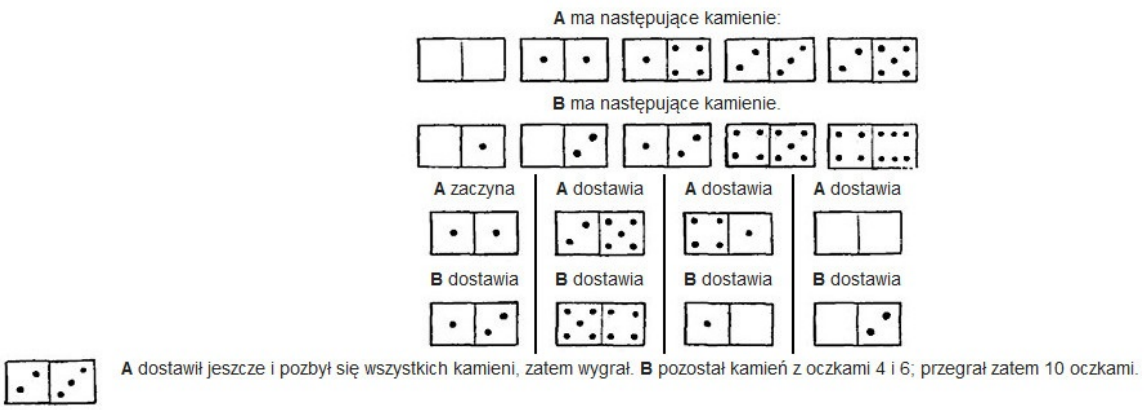


Do gry zasiadają dwie osoby lub więcej, najlepiej dwie. Wszystkie kamienie przewraca się oczkami ku dołowi i miesza się. Grający biorą po 6 kamieni i stawiają je na kantach, oczkami ku sobie, aby jeden nie mógł zajrzeć drugiemu, jakie kamienie kto posiada. Pierwszy grający kładzie jeden z kamieni na stół, oczkami w górę, drugi dokłada do tego kamienia, wyszukawszy z szeregu swoich kamieni taki, który posiadałby jednę z liczb znajdujących się na kamieniu przeciwnika i przykłada swój kamień do leżącego na stole równemi oczkami

ku sobie. Kto w ten sposób pierwszy pozbędzie się swoich kamieni, partyę wygrywa. Zdarza się, że grający nie ma kamieni z taką liczbą oczek, aby mógł go przyłożyć; w takim razie musi kamień dokupić i tak długo dokupuje, aż nie natrafi na kamień, który potrzebną liczbę oczek posiada. Gdy grający wykupił prawie wszystkie kamienie, tak że tylko dwa lub trzy zakryte zostały, w takim razie pierwszy gra dalej.

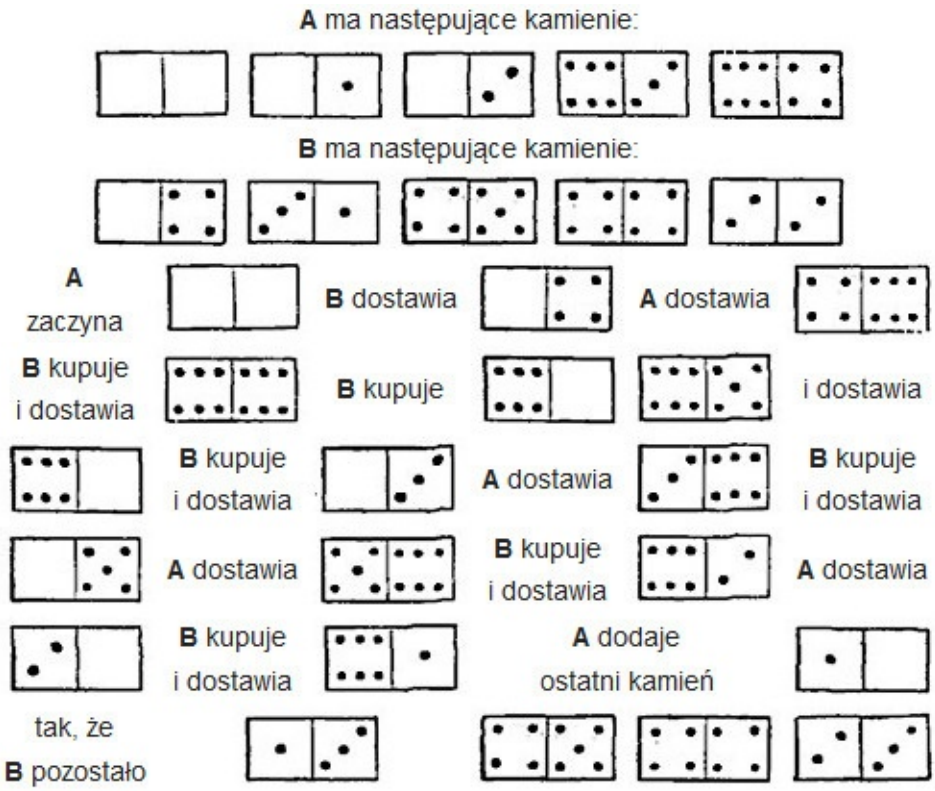
Gdy ani pierwszy ani drugi po rozebraniu kamieni nie posiada takich, któreby przyłożyć można, natenczas obydwaj partnerzy odsłaniają kamienie swoje i liczą oczka; kto najmniej oczek posiada, wygrywa. Cała sztuka polega na tem, aby dokładać kamienie, które by posiadały liczbę punktów dla grającego najdogodniejszą, aby mógł przy następnem ciągnieniu znów kamień dołączyć. Gdy już gra do przeszło połowy się posunęła, trzeba się starać jeden koniec szeregu zamknąć taką liczbą oczek, jakiej już na pozostałych kamieniach niema.

Partya I.



A dostawił jeszcze i pozbył się wszystkich kamieni, zatem wygrał. **B** pozostał kamień z oczkami 4 i 6; przegrał zatem 10 oczkami.

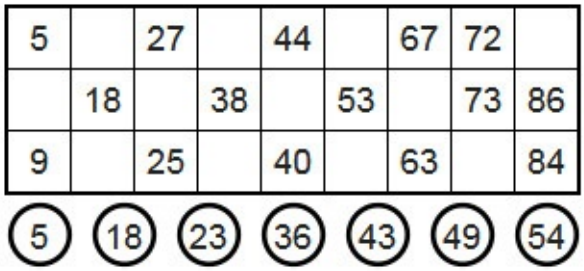
Partya II.



3. Loteryjka.

Gdy Gwiazdka przyniesie dziateczkom sporą ilość orzeszków włoskich, laskowych, amerykańskich, wtenczas to możemy z niemi zabawić się w loteryjkę, bo jest czem płacić. Miła to rozrywka, kształcąca dzieci, uczą się w niej bowiem uważać i odczytywać liczby. Starsza siostrzyczka lub starszy braciszek

bierze całą grę w swoje ręce i w niej przewodniczy. Najprzód rozdziela między uczestniczące w grze dziatki karty w równej liczbie, na których znajduje się 27 pól, a z tych 15 oznaczonych jest różnemi liczbami; żadna liczba 90 przewyższać nie powinna. Starsza siostrzyczka, rozdzieliwszy karty, wyjmuje ze szkatułki lub woreczka kostki z numerami, zawsze tylko po jednej, na których znajdują się liczby od 1—90, i pojedyńcze liczby, znajdujące się na kostkach, głośno odczytuje.



Każde z dzieci szuka na kartach swoich odczytaną liczbę; znalazłszy ją, zaraz nakrywa numer szkiełkiem kwadratowem; czasami dwa i trzy pola, mające jeden i ten sam numer, nakrywa od razu. Każde z dzieci powinno dostać do każdej karty po 15 umyślnie do gry przysposobionych szkiełek, aby miało czem numery nakrywać. Kto pierwszy wszystkie pola numerowane ponakrywa, wygrywa partyę i orzeszki zgarnia. W ten sposób można urządzić loteryjkę historyczną, geograficzną itd., to jest, na odpowiednie pola powpisywać wypadki i daty historyczne lub nazwiska miast i krajów.

Koniec Wersji Demonstracyjnej

Dziękujemy za skorzystanie z oferty naszego wydawnictwa
i życzymy miło spędzonych chwil przy kolejnych naszych publikacjach.

Wydawnictwo Psychoskok

