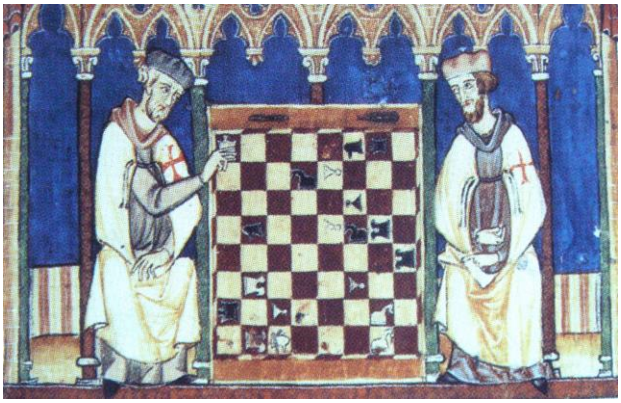
PORADNIK MŁODEGO SZACHISTY

Historia szachów



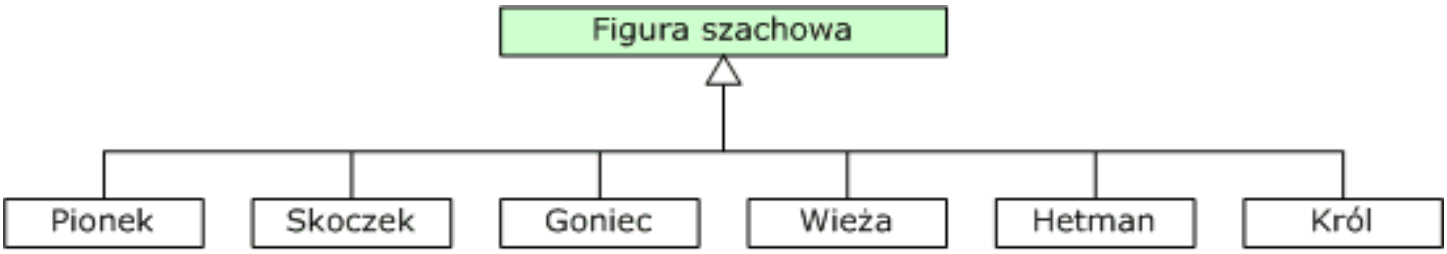
Za kolebkę gry w szachy uznawane są Starożytne Indie. Wiadomo, że już w latach siedemdziesiątych VI wieku gra była popularna na dworze perskim. Kształt i zasady gry w tamtejszych czasach różniły się od tego co znamy obecnie, ale sama idea gry do dziś jest niezmienna.

Początkowo gra nazywana czaturanga, która w Persji była bardzo popularna, przekształciła się w czasach, gdy w Indiach panowali Arabowie. W wyniku kolejnych naleciałości powstała gra nazywana szatrandż. Kolejnym, mającym duży wpływ na ewolucję gry, zdarzeniem było jej spopularyzowanie w Europie.

Pojawienie się szachów w Europie spowodowało znaczne zmiany w zasadach gry. Pojawiły się nowe reguły, ostatecznie uregulowano zasady poruszania się poszczególnych pionów. Sycylia była pierwszym regionem Europy, w którym gra zdobyła popularność. Na tereny polskie szachy przywędrowały najpewniej z Czech.

W 1886 r. rozegrano pierwszy oficjalny pojedynek o tytuł szachowego mistrza świata.

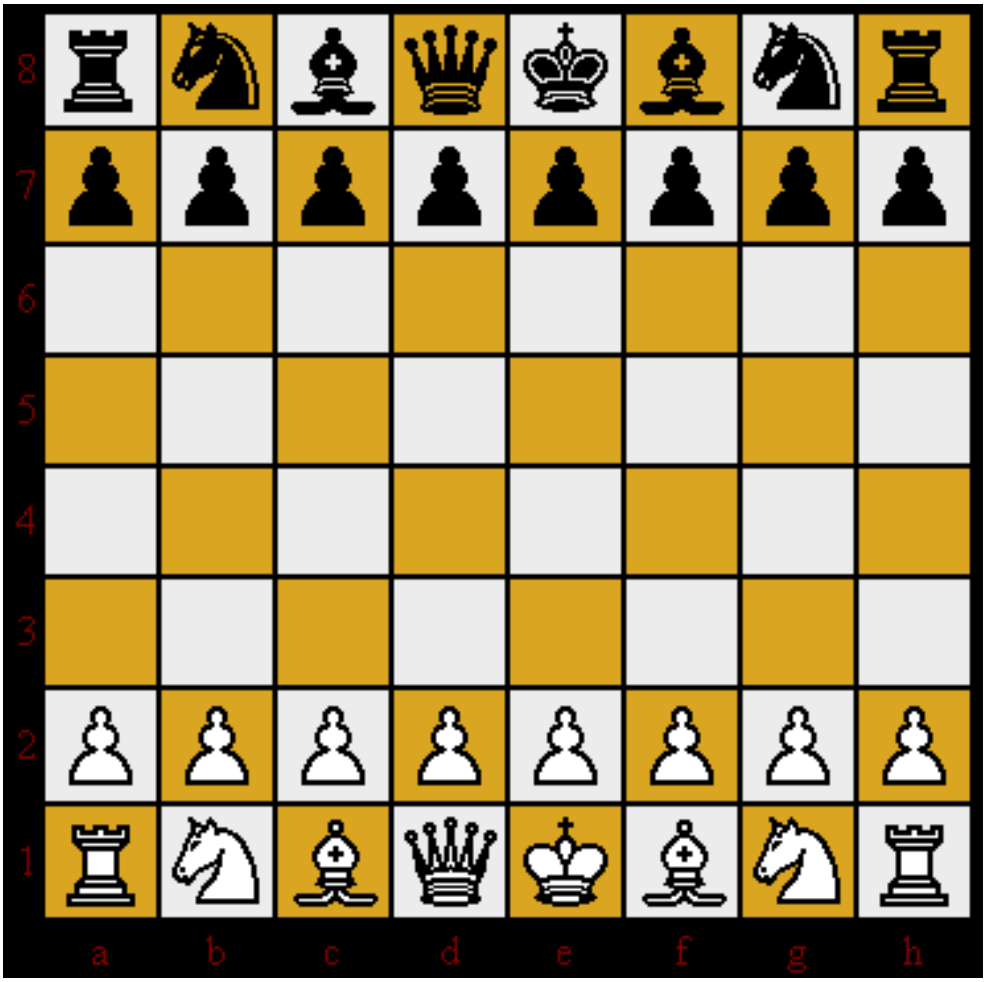
Szachy to gra, w której udział biorą dwie osoby. Rozgrywa się ją na planszy nazywanej szachownicą, gdzie rozstawia się 32 bierki (sześciu rodzajów, w tym po 8 pionów i 8 figur, łącznie 16 dla każdego z graczy).



- pionek - brak oznaczenia literowego
- goniec - oznaczamy literką G
- skoczek - oznaczamy literką S
- wieża - oznaczamy literką W
- hetman - oznaczamy literką H
- król - oznaczamy literką K

Celem gry jest danie **mata**, tzn. zagrożenie króla przeciwnika usunięciem z dalszej rozgrywki (zbiciem), którego nie sposób uniknąć. Może również nastąpić rezygnacja gracza z dalszej gry lub remis. Partia kończy się remisem, jeśli na szachownicy powstała pozycja patowa lub żadna ze stron nie ma bierek wystarczających do zamatowania króla przeciwnika, lub też żadna ze stron nie może dać mata (martwa pozycja).

USTAWIENIE FIGUR NA SZACHOWNICY



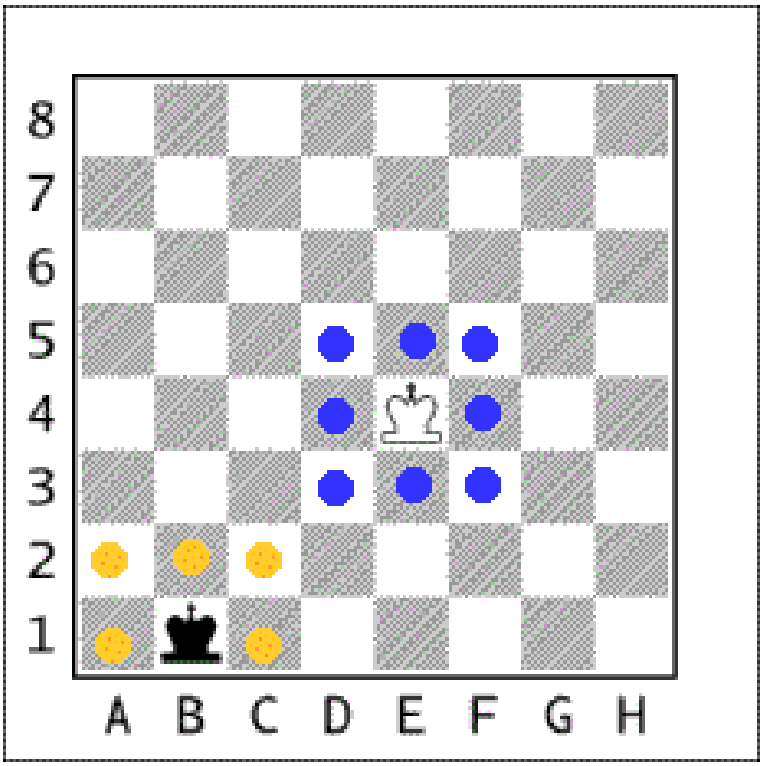
- **wieże** znajdują się w narożnikach planszy;
- **skoczki** sąsiadują z wieżami od strony wewnętrznej;
- **gońce** umieszcza się obok skoczków po ich wewnętrznej stronie;
- **hetmana** rozstawia się na jednym ze środkowych pól – tym, które ma kolor zgodny z kolorem gracza: **biały hetman na białym polu, czarny hetman na czarnym polu;**
- **król** zajmuje ostatnie wolne pole w dolnym rzędzie, obok hetmana.

WSKAZYWANIE PÓL NA SZACHOWNICY

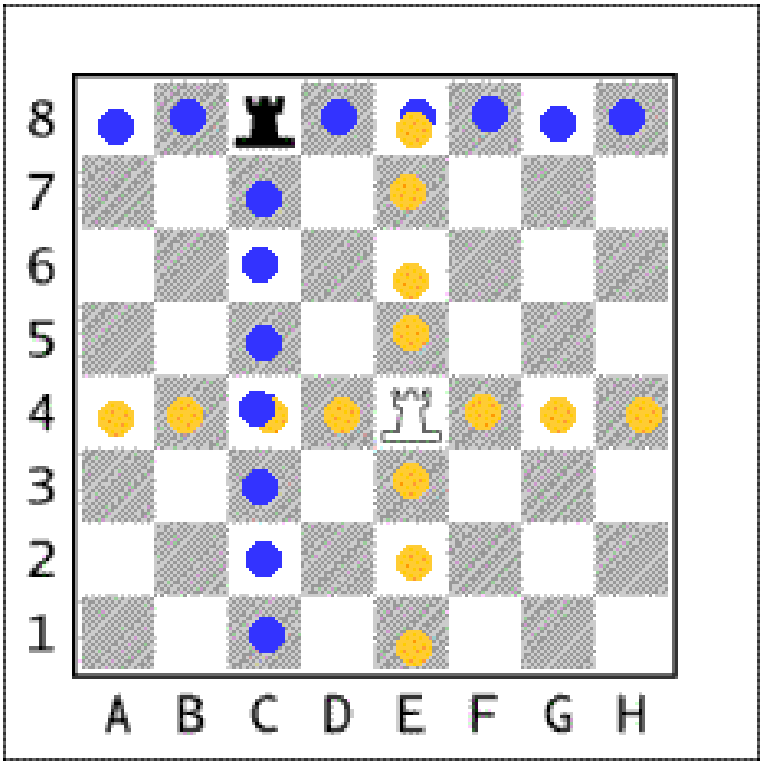
Położenie każdej bierki na szachownicy można opisać przy pomocy pary znaków: litery oraz cyfry. Linie pionowe, nazywane kolumnami, opisuje się kolejno – od lewej do prawej – literami od a do h. Podobnie linie poziome, nazywane rzędami, numeruje się kolejno cyframi od 1 do 8. W ten sposób można wskazać dowolne pole podając jego literę kolumny oraz cyfrę rzędu, np. : **a8, c4, itp.**

Wykonany ruch, np. wieżą możemy opisać: **Wa1 – a4**

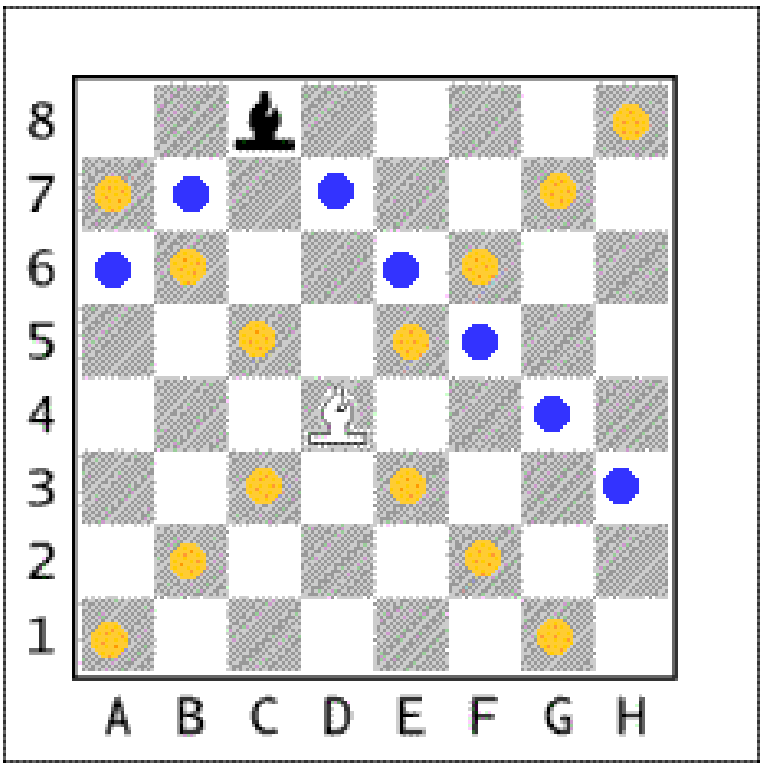
ZASADY PORUSZANIA SIĘ FIGUR



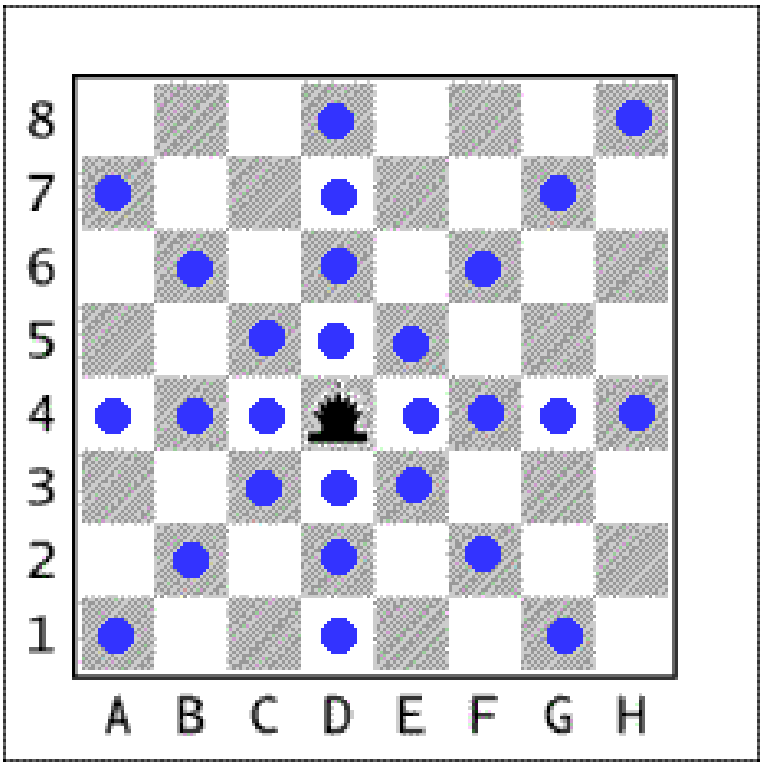
Król **porusza się o jedno pole w dowolnym kierunku.**



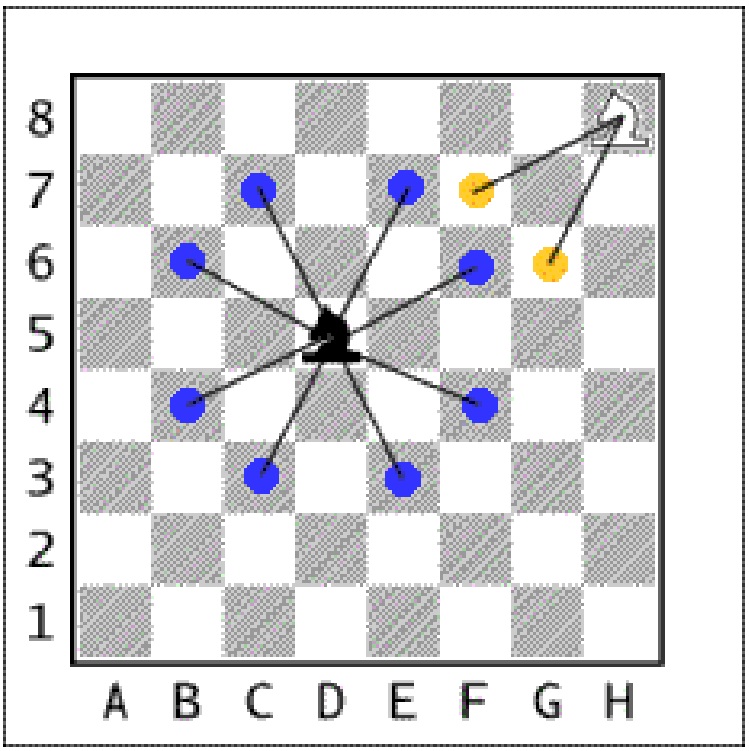
Wieża **porusza się po liniach prostych o dowolną ilość pól.**



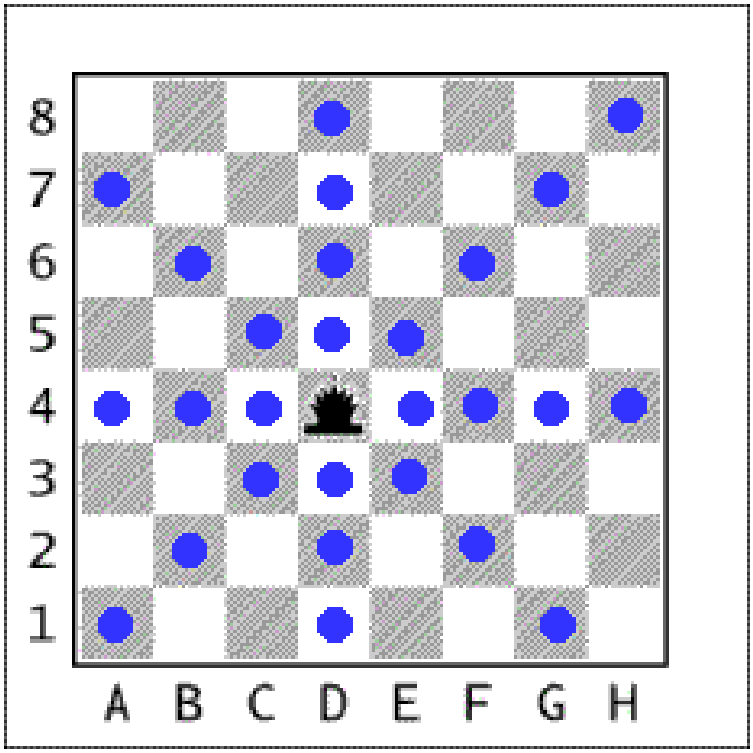
Goniec porusza się po przekątnych o dowolną ilość pól.



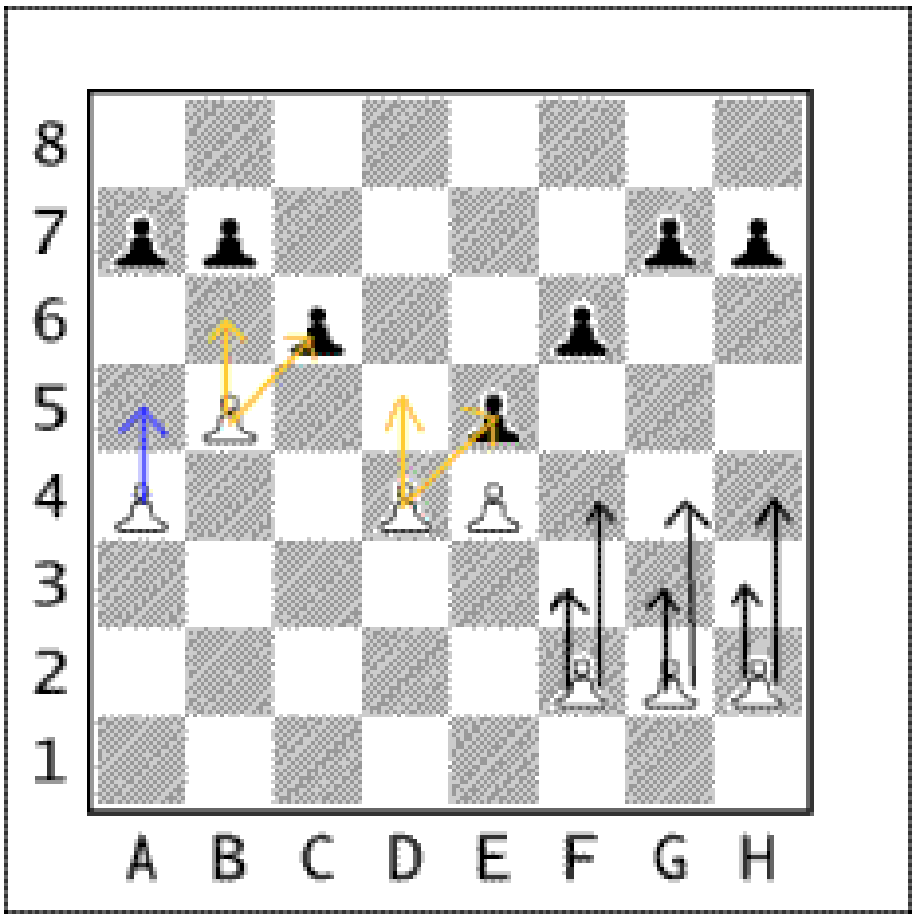
Hetman porusza się po liniach prostych i przekątnych o dowolną ilość pól.



Skoczek porusza się w specyficzny sposób po szachownicy. Skoczek jako jedyna figura może przeskakiwać inne bierki - zarówno własne jak i przeciwnika.



Nie może wskoczyć na pole zajęte przez własną bierkę !



Pionki mogą poruszać się wyłącznie do przodu po liniach prostych, jednak biją o jedno pole na ukos.

Jako jedyne bierki nie mają możliwości się cofnąć. Pionki poruszają się o jedno pole, jednak wychodząc ze swojego pola startowego mogą wykonać ruch o dwa lub jedno pole do przodu.

Na powyższym diagramie kolorem czarnym oznaczono możliwości ruchu białych pionków, kiedy zaczynają marsz ze swojego pola startowego (z obozu); kolorem niebieskim - pionka, który ma możliwość jedynie poruszania się do przodu o jedno pole; oraz kolorem żółtym - pionków, które mają możliwość bicia jak i marszu do przodu. Pionek e4 nie ma możliwości ruchu (przeszkadza mu jego czarny odpowiednik - pamiętajmy, że pionki biją jedynie na skos).

SŁOWNIK SZACHISTY

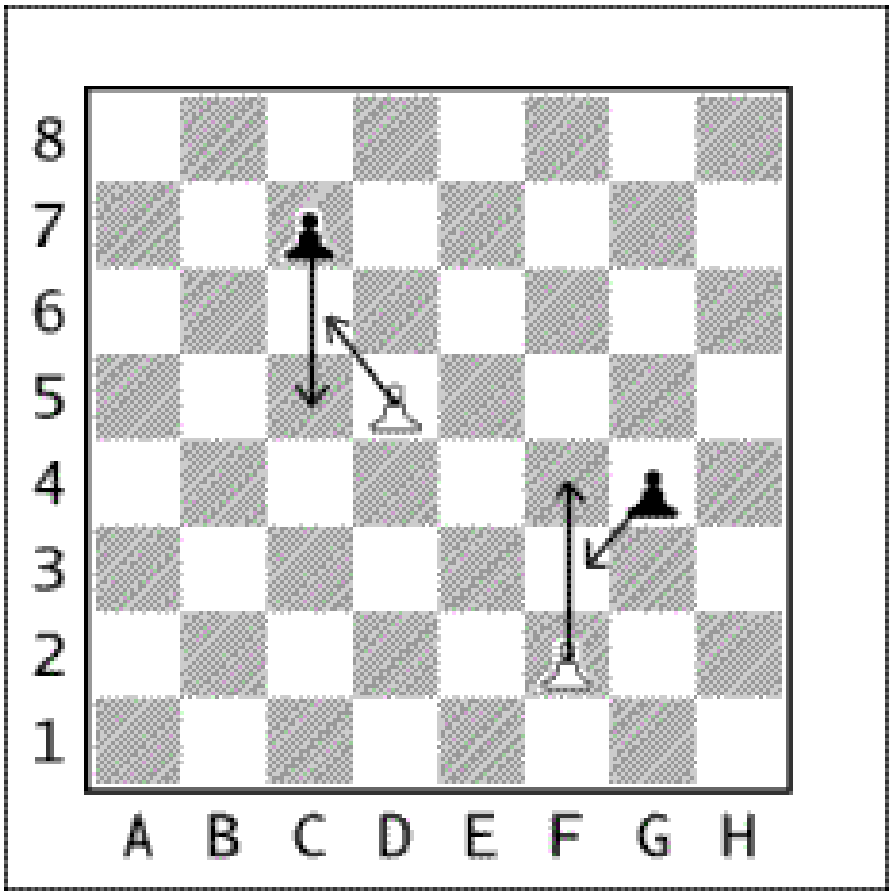
Bicie w szachach - postawienie własnej bierki na polu zajętym przez bierkę przeciwnika i odłożeniu bitej bierki poza szachownicę. Bierka bijąca zawsze kończy ruch na polu, na którym dokonała bicia. Figury biją zawsze tak samo jak się poruszają. Pionki biją jedynie na skos. Bicie w szachach nie jest obowiązkowe!

Szach - jeżeli gracz wykona ruch, w którym grozi królowi przeciwnika zbiciem, to mówi się, że król jest szachowany. Szachem nazywa się taką pozycję, w której jedna lub więcej bierek przeciwnika może teoretycznie zbić króla w kolejnym ruchu (choć król nigdy nie jest zbijany). Obowiązkiem gracza, którego król jest szachowany, jest wyeliminowanie w kolejnym ruchu zagrożenia zbiciem; gracz nie może pozostawić swojego króla szachowanym po zakończeniu swego posunięcia. Można to uczynić na kilka sposobów:

- przesunąć króla na pole, na którym nie jest on zagrożony;
- zbicie grożącej bierki (również królem, jeśli nie sprawi to, że będzie on szachowany);
- umieścić bierkę między królem a grożącą bierką; nie jest to możliwe w przypadku skoczka i pionka lub gdy szachujące hetman, wieża albo goniec znajdują się na polu sąsiadującym z królem.

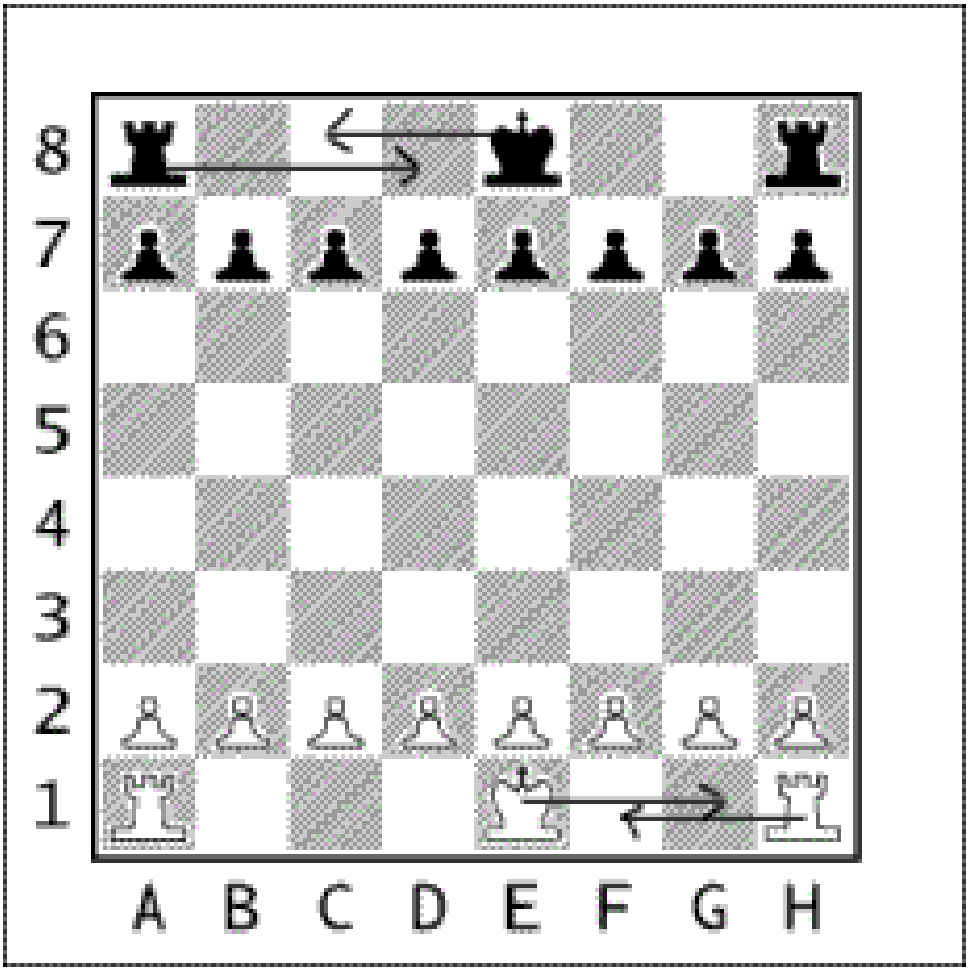
Mat – sytuacja w szachach, w której król jednej ze stron jest szachowany i nie ma żadnego dozwolonego ruchu, aby się przed szachem obronić lub od niego uciec. Mat kończy grę porażką gracza, którego król został zamatowany.

Bicie w przelocie - jest to zbicie pionka przeciwnika, gdy ten wyrusza ze swojego obozu dwa pola do przodu, a nasz pionek zajmuje piątą (białe), lub czwartą (czarne) linię i jest to sąsiednia pionowa linia pionka zbijanego. Bicie w przelocie możemy wykonać tylko bezpośrednio po posunięciu przeciwnika.



Promocja pionka - ponieważ pionki - jako jedyne bierki - nie mogą się cofać, doprowadzone do ostatniej linii (zwanej „linią przemiany”) mogą zostać zamienione na dowolną figurę tego samego koloru, oprócz króla. Jeżeli chcemy dorobić sobie drugiego hetmana, możemy go wziąć z drugiego kompletu bierek.

Roszada - posunięcie równocześnie królem i wieżą. Roszadę wykonujemy w ten sposób, że król idzie o dwa pola w lewo lub prawo, a wieża przeskakuje króla. W pozycji na diagramie białe zamierzają wykonać krótką roszadę, a czarne długą.



<u>Aby wykonać roszadę</u>, muszą być spełnione następujące warunki:

- między królem , a wieżą nie stoją żadne bierki;
- ani król, ani wieża nie wykonywały w partii żadnych posunięć;
- król nie jest szachowany;
- król nie przeskoczy przez pole szachowane, ani nie stanie pod szachem po zakończeniu roszady.

Jak rozpocząć grę?

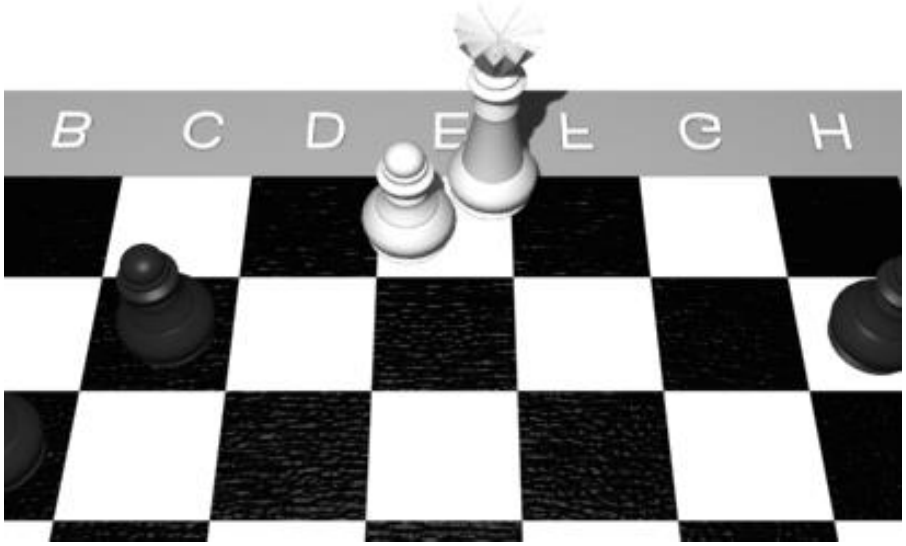
Pierwsze kilkanaście ruchów zazwyczaj 10 do 12 nazywane jest w szachach debiutem.

Udany debiut charakteryzuje się podjęciem działań mających na celu zdominowanie jak największej powierzchni wolnej szachownicy. Pierwsze ruchy powinny zdecydowanie wkraczać w centrum planszy, w tym celu wysuwane są piony.

Zadaniem gracza podczas otwarcia jest również wystawienie figur na takie pozycje, by ich walory można było w późniejszej grze jak najlepiej wykorzystać. W pierwszym etapie gry na czołową pozycję wysuwa się figury lekkie takie jak gońce i skoczki. Figury ciężkie, czyli wieże i hetman powinny być wykorzystane w pełni dopiero, gdy gra się rozwinie.

Złota zasada debiutu nakazuje zdobycie maksymalnej przewagi pozycyjnej w początkowej fazie gry.

Jak dobrze grać pionkami?



Pionek samotny to pionek stracony! Zawsze staraj się by Twoje pionki nawzajem się chroniły bądź były chronione przez figury. Nie oddawaj pionków za darmo.

W końcowej fazie gry nawet przewaga jednego pionka może przechylić szalę zwycięstwa.

Promocja to awans pionka na figurę, którą sami wybieramy. Najczęściej pionka zamienia się na hetmana, dlatego że jest to najsilniejsza figura.

Promocja ma miejsce wtedy gry Twój pionek dojdzie do linii końcowej szachownicy – czyli po stronie przeciwnika.

SZACH

Szach występuje wtedy, gdy król znajduje się w zasięgu działania figury przeciwnika (jest zagrożony zabiciem). Na przykładzie czarny król znajduje się w zasięgu działania wieży. Kolejnym posunięciem powinno być odejście króla na pole nie objęte zasięgiem działania figury przeciwnika.

MAT

Mat występuje wtedy, gdy król nie ma możliwości uniknąć groźby szachu, czyli nie można odejść na pole nie objęte zasięgiem figury przeciwnika oraz nie można króla zasłonić przed szachem własną figurą.

Sytuacja taka oznacza koniec partii.