

# Zasady gry w szachy

## od Rapla.pl



## 1. Ustawienie szachownicy.

Na początku gry szachownica jest ułożona w ten sposób, że zawodnik ma białe (lub jasne) pole na najbliższej mu linii po prawej stronie. Początkowe ustawienie figur jest zawsze takie samo. Piony stoją na drugiej linii. Miejscem wież są rogi szachownicy. Obok nich stoją skoczki, a dalej gońce. Na centralnych polach stoi hetman (który zawsze zajmuje pole własnego koloru) oraz król.

## 2. Ruchy poszczególnych figur.

Każdy z 6 różnych rodzajów bierek porusza się inaczej. Figury nie mogą przechodzić przez inne figury (choć skoczek potrafi przeskakiwać nad innymi bierkami) i nigdy nie mogą pójść na pole, na którym stoi ich własna figura. Jednak, mogą być przestawione na miejsce figury przeciwnika, która zostaje zbита. Generalnie figury są przestawiane na pola, na których mogą bić inne figury (poprzez zajęcie ich pól oraz ich zastąpienie), bronić własne figury lub kontrolować ważne pola w partii.

- **Jak poruszać się Królem?**

Król jest najważniejszą figurą, ale jedną z najsłabszych. Król może poruszać się tylko o jedno pole w dowolnym kierunku - w górę, w dół, na boki, i po skosie. Król nigdy nie może wejść na pole szachowane (na którym mógłby zostać zbity). Kiedy król jest atakowany przez inną figurę, nazywamy to "szach".

- **Jak poruszać się Hetmanem?**

Hetman jest najsilniejszą figurą. Może iść wzdłuż jednego z kierunków - naprzód, w tył, w boki lub po skosie - tak daleko, jak jest to możliwe, pod warunkiem że nie przechodzi przez figury tego samego koloru, co on sam. I, jak ze wszystkimi innymi figurami, jeśli hetman zbije figurę przeciwnika, jego ruch jest zakończony. Zauważ jak biały hetman zbija czarnego hetmana, a wtedy czarny król zostaje zmuszony do ruchu.

- **Jak poruszać się Wieżą?**

Wieża może poruszać się tak daleko, jak chce, ale tylko do przodu, do tyłu i na boki. Wieże są szczególnie potężnymi figurami, kiedy chronią siebie nawzajem i współpracują!

- **Jak poruszać się Gońcem?**

Goniec może iść tak daleko, jak chce, ale tylko po skosie. Każdy goniec rozpoczyna partię na jednym kolorze (białym lub czarnym) i musi zawsze zostać na tym kolorze. Gońce świetnie ze sobą współpracują, ponieważ przykrywają nawzajem swoje słabości.

- **Jak poruszać się Skoczkiem?**

Skoczek porusza się w sposób całkowicie odmienny od reszty figur. Podczas jednego ruchu idzie o 2 pola w danym kierunku, a potem o jedno pole pod kątem prostym. Jego ruch przypomina kształt litery "L". Co ważne, skoczek jest jedyną figurą, która może przeskakiwać inne figury.

- **Jak poruszać się Pionkiem?**

Pionki są niezwykle ponieważ (w przeciwieństwie do figur) poruszają się inaczej niż biją: chodzą prosto, natomiast biją po skosie. Pionek porusza się o jedno pole do przodu, za wyjątkiem swojego pierwszego ruchu w danej partii, kiedy to ma możliwość ruchu o 2 pola do przodu. Biję natomiast zawsze o jedno pole po skosie. Pionek nigdy nie porusza się ani nie biję do tyłu. Jeśli figura przeciwnika znajduje się na polu bezpośrednio przed pionkiem, nie może on poruszyć się ani zbicię tej figury.

## 3. Specjalne zasady w szachach.

Jest kilka specjalnych zasad w szachach, które na pierwszy rzut oka mogą nie wydawać się logiczne. Zostały stworzone, aby uczynić grę ciekawszą i interesującą.

- **Jak promować pionka w szachach?**

Pionki mają jeszcze jedną specjalną zdolność, czyli jeśli pionek dojdzie do końca szachownicy, może stać się jakąkolwiek inną szachową figurą (nazywamy to promocją). Pionek może być promowany w jakąkolwiek figurę. Powszechnym błędnym przekonaniem jest że pionki mogą być wymieniane tylko na figury, które zostały wcześniej zbite. NIE jest to prawda. Pionek jest zazwyczaj przemieniany w hetmana. Tylko pionki można promować.

- **Jak zrobić "en passant" w szachach?**

Ostatnia zasada odnośnie pionków jest nazywana "en passant", co po francusku oznacza "w przelocie". Jeśli pionek idzie o dwa pola w swoim pierwszym ruchu, a tym samym staje obok pionka przeciwnika (w istocie przeskakując pole, na którym byłby zbity), ten inny pionek ma możliwość zbitia tego pierwszego pionka w przelocie. Ten specjalny ruch musi zostać zrobiony natychmiast po tym jak pierwszy pionek się ruszył, w przeciwnym razie opcja bicia nie będzie już dostępna.

- **Jak zrobić roszadę w szachach?**

Jedna ze specjalnych szachowych zasad jest nazywana roszadą. Ten ruch pozwala Ci zrobić dwie ważne rzeczy w jednym ruchu: zapewnić Twojemu królowi bezpieczeństwo (miejmy nadzieję) oraz wprowadzić Twoją wieżę do gry. Na ruchu gracza, może on przesunąć swojego króla o dwa pola w bok, a wtedy wieżę z rogu na drugą stronę króla. (Zobacz przykład poniżej.) Jednak, aby zrobić roszadę, muszą być spełnione następujące warunki:

- musi to być pierwszy ruch tego króla
- musi to być pierwszy ruch tej wieży
- nie może być żadnych figur między królem i wieżą, aby dokonać ruchu
- Król nie może być w szachu ani przechodzić przez szacha.

Zauważ, że kiedy robisz roszadę w jedną stronę, król jest bliżej rogu szachownicy. Taka roszada jest nazywana "krótką". Roszada w drugim kierunku, przez pole, na którym stał hetman, nazywana jest "długą roszadą". Niezależnie od tego, w którą stronę, król zawsze idzie o dwa pola w roszadzie.

#### **4. Pierwszy ruch.**

Gracz z białymi figurami zawsze porusza się pierwszy. Dlatego gracze generalnie decydują, kto zagra białymi poprzez losowanie, takie jak rzut monetą lub zgadywanie przez jednego z graczy, jaki jest kolor pionka, ukrytego w dłoni drugiego gracza. Wtedy biały wykonują pierwszy ruch, potem czarne, potem znowu białe, znów czarne i tak aż do końca partii. Prawo pierwszego ruchu jest małą przewagą, która daje zawodnikowi, grającemu białymi szansę natychmiastowego ataku

#### **5. Jak wygrać partię szachów?**

Są dwa sposoby na zakończenie partii szachów: poprzez mata lub remis.

- **Jak dać mata w szachach?**

Celem partii jest zamotowanie króla przeciwnika. Dzieje się to wtedy, gdy król jest pod szachem i nie może się spod niego wydostać. Są tylko trzy sposoby obrony przed szachem: ucieczka (choć nie można wtedy zrobić roszady!), zasłona przed szachem przy pomocy innej bierki lub zbitie figury, grożącej królowi. Jeśli król nie może uchronić się przed szachem, wtedy jest koniec partii. Zwyczajowo król nie zostaje zbity ani usunięty z szachownicy, a partia zostaje uznana za zakończoną.

- **Jak zremisować w partii szachowej?**

Zdarza się, że partia nie kończy się zwycięstwem żadnego z graczy, ale remisem. Istnieje 5 możliwych powodów remisu:

- Osiągamy pata, kiedy jest kolej jednego gracza, ale jego król NIE jest szachowany, a nie ma on już żadnego prawidłowego ruchu.

- Gracze mogą po prostu zgodzić się na remis i zakończyć grę.
- Nie ma wystarczającej ilości figur na szachownicy aby dać mata (przykład: król i goniec vs król).
- Gracz deklaruje remis jeśli dokładnie ta sama pozycja jest powtarzana trzy razy (choć niekoniecznie trzy razy z rzędu).
- W kolejnych 50 ruchach żaden z graczy nie poruszył pionka ani nie zbił niczego.

## 6. Podstawowe strategie szachisty.

Istnieją cztery proste rzeczy, które powinien znać każdy szachista:

- **Chroń swojego króla.**

Zabierz swojego króla do rogu szachownicy, gdzie zazwyczaj jest bezpieczniejszy. Nie zwlekaj z roszadą zbyt długo. Zazwyczaj najlepiej jest zrobić roszadę tak szybko jak to możliwe. Pamiętaj, nieważne jak blisko jesteś zamatowania króla przeciwnika, jeśli on zamatuje Twojego jako pierwszy!

- **Nie oddawaj figur.**

Nie trać lekkomyślnie swoich figur! Każda figura jest wartościowa i nie możesz wygrać partii bez dania mata. Jest prosty system, którego większość graczy używa do śledzenia względnych wartości szachowych figur. Jak wiele warte są szachowe figury?

- Pion jest wart 1
- Skoczek jest wart 3
- Goniec jest wart 3
- Wieża jest warta 5
- Hetman jest wart 9
- Król jest nieskończenie cenny

Na końcu partii te punkty nic nie znaczą - to jest po prostu system, którego możesz użyć do podjęcia decyzji w trakcie gry, która pomaga wiedzieć kiedy zbić, wymienić lub wykonać inne ruchy.

- **Kontroluj centrum szachownicy.**

Powinieneś starać się kontrolować centrum szachownicy swoimi figurami i pionami. Jeśli będziesz je kontrolować, będziesz tym samym mieć więcej przestrzeni do poruszania się swoimi figurami, a przeciwnikowi utrudnisz zajmowanie dogodnych pozycji przez jego siły. W przykładzie powyżej białe prawidłowo walczą o centrum, a czarne popełniają błędy.

- **Użyj wszystkich swoich szachowych figur.**

W powyższym przykładzie białe mają wszystkie swoje figury w grze! Twoje figury nie robią niczego dobrego, kiedy siedzą z tyłu na pierwszej linii. Spróbuj wyprowadzić wszystkie swoje figury, tak abyś miał ich więcej pod ręką, kiedy zaatakujesz króla.

Używanie jednej lub dwóch figur do ataku nie zadziała przeciwko żadnemu przyzwoitemu przeciwnikowi.

## 7. Trening czyni mistrza.

Najważniejszą rzeczą, jaką możesz zrobić, aby stać się lepszy, jest granie dużo w szachy! Nie ma znaczenia czy grasz w domu z przyjaciółmi lub rodziną, czy też online, musisz grać dużo partii, aby zrobić postęp.

**Życzymy miłej zabawy:)**