

Podstawowe zasady gry w szachy

Ustawienie bierek na szachownicy w pozycji wyjściowej.



Bierki o d lewej:

Wieża, Skoczek, Goniec, Hetman, Król, Goniec, Skoczek, Wieża oraz 8 pionków w na drugiej linii.

Cel rozgrywania partii:

Celem rozgrywanej partii szachów jest "danie mata" królowi przeciwnika.

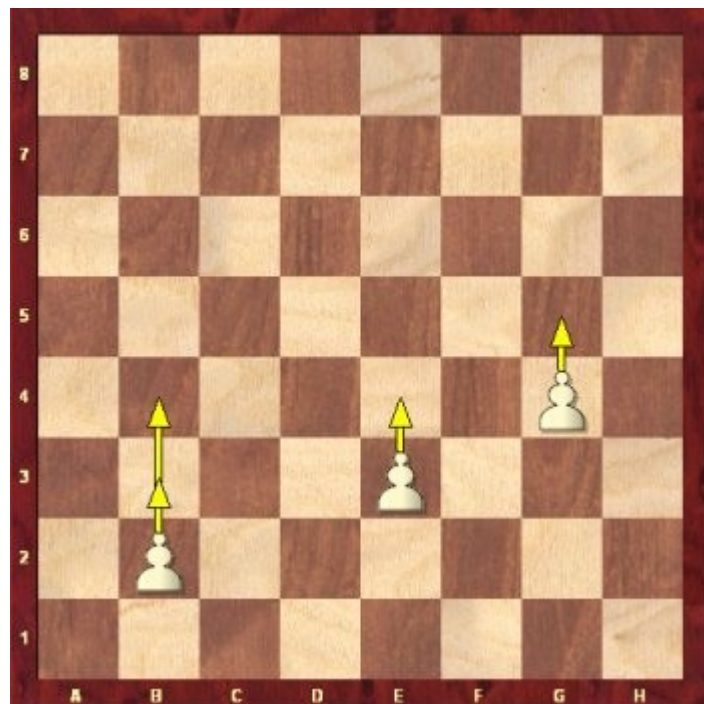
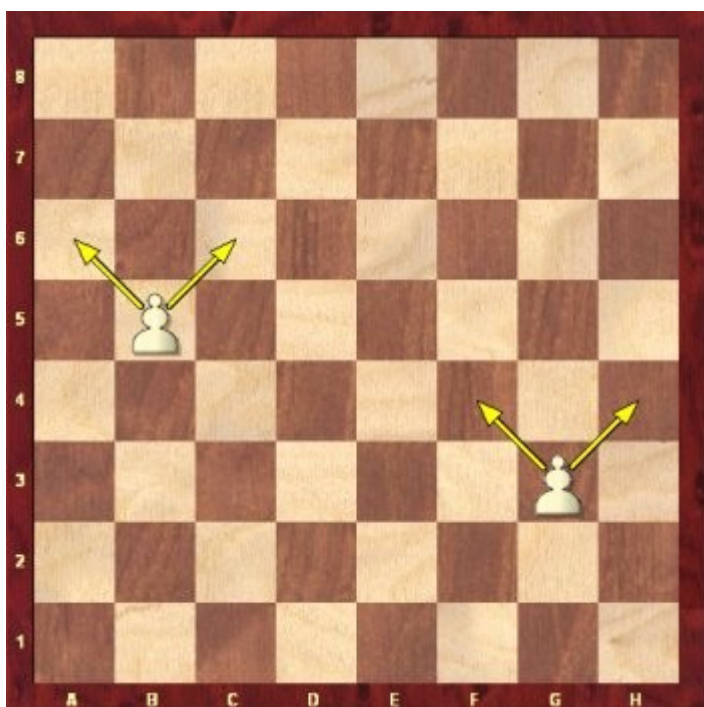
Remis jest gdy:

- Ma miejsce pat.
- Nastąpi trzykrotne powtórzenie tej samej pozycji.
- Ma miejsce wieczny szach.
- Za pomocą figur pozostałych na szachownicy nie można doprowadzić do sytuacji matowej.
- Zostanie wykonane 50 posunięć bez bicia oraz ruchu pionem.

Pion

Piony poruszają się o jedno pole do przodu w linii prostej.

Wyjątkiem jest pierwsze posunięcie danego piona, kiedy to możemy przesunąć go o dwa pola do przodu.

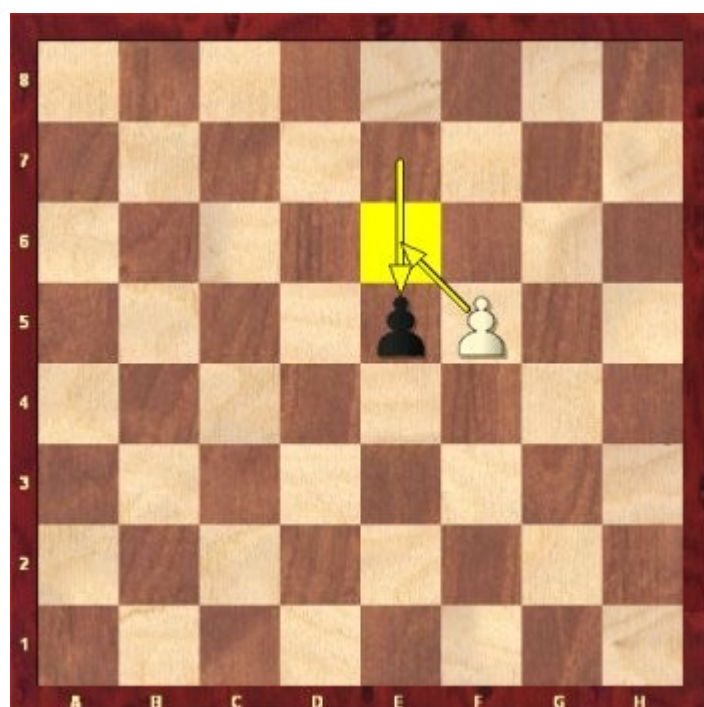


Bicie pionem wykonujemy na ukos.

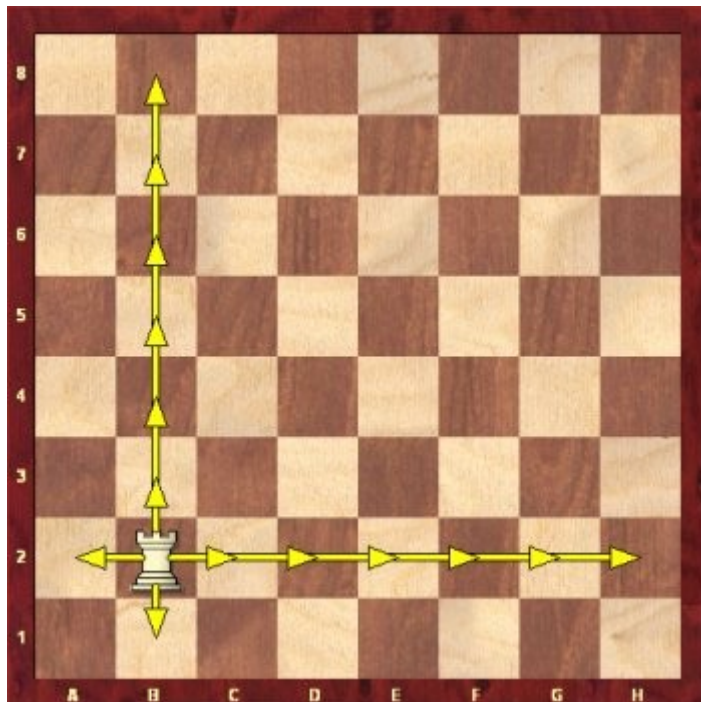
Możemy także wykonać specjalne bicie, tzw. "bicie w przelocie":

Poprzednie posunięcie piona czarnych to: e7-e5.

Piona możemy wymienić na dowolną figurę, gdy dojdzie on do linii przemiany (linia ósma dla piona białego, linia pierwsza dla czarnego). Taką sytuację nazywamy przemianą piona.



Wieża



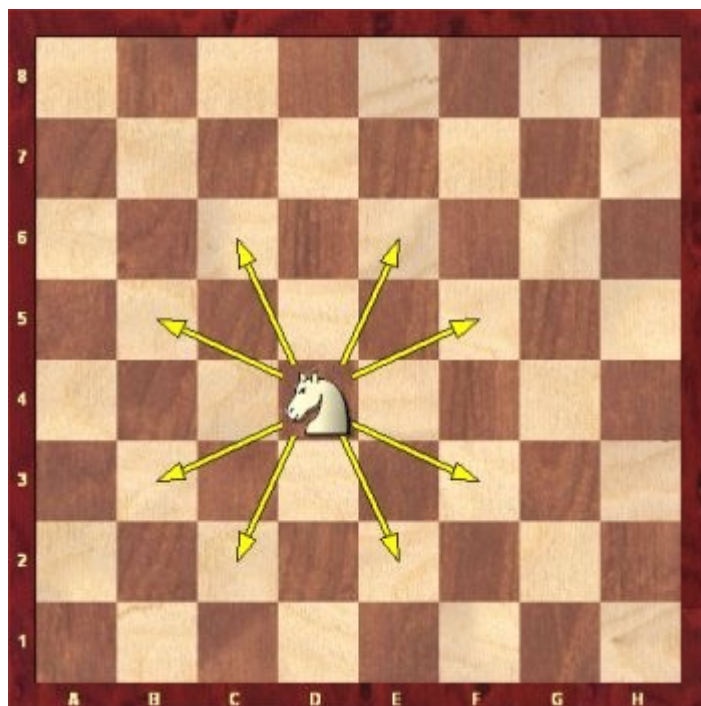
Wieża porusza się po liniach prostych: poziomych i pionowych o dowolną liczbę pól.

Roszada - specjalne posunięcie wieży i króla.

Wieża zalicza się do tak zwanych figur ciężkich. Jej oznaczenie w notacji szachowej to "W". Wieża nie ma prawa przeskakiwania przez własne bierki lub przez bierki przeciwnika. Po zabiciu bierki strony przeciwnej staje na jej miejscu. Jej wartość bojowa wzrasta wraz z zmniejszaniem się ilości bierek na szachownicy. W przybliżeniu można porównać jej wartość z jedną lekką figurą i dwoma pionami (łącznie). Często dwie wieże toczą równą walkę przeciwko hetmanowi.

Na początku gry każda ze stron posiada dwie wieże w narożniku szachownicy.

Skoczek



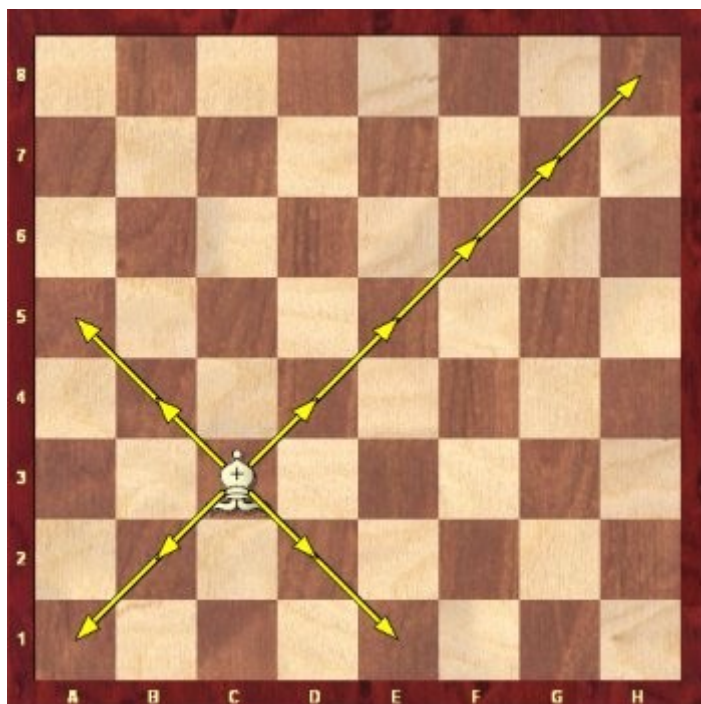
Skoczek porusza się o jedno pole do przodu, po czym o jedno pole na ukos, w dowolnym kierunku.

Skoczek zaliczany jest do tak zwanych figur lekkich. Jego oznaczenie w notacji szachowej to "S". Jako jedyna figura w szachach może przeskakiwać bierki własne lub przeciwnika. Jest też jedyną figurą która może rozpocząć partię (za wyjątkiem pionków). Wartość skoczka można porównać do wartości gońca lub do trzech pionków. Ze względu na swój sposób przemieszczania się po szachownicy, skoczek jest często wykorzystywany w kombinacjach szachowych zarówno w grze praktycznej jak i w problematyce. Przed atakiem skoczka nie można się zasłonić. Musimy odejść atakowaną bierką lub zabić skoczka (jeżeli jest taka możliwość).

Motyw skoczka jest często wykorzystywany w literaturze pięknej, metaforyce lub grafice.

Na początku gry każda ze stron posiada dwa skoczki umiejscowione obok wież.

Goniec



Goniec porusza się po przekątnych do przodu i do tyłu o dowolną liczbę pól.

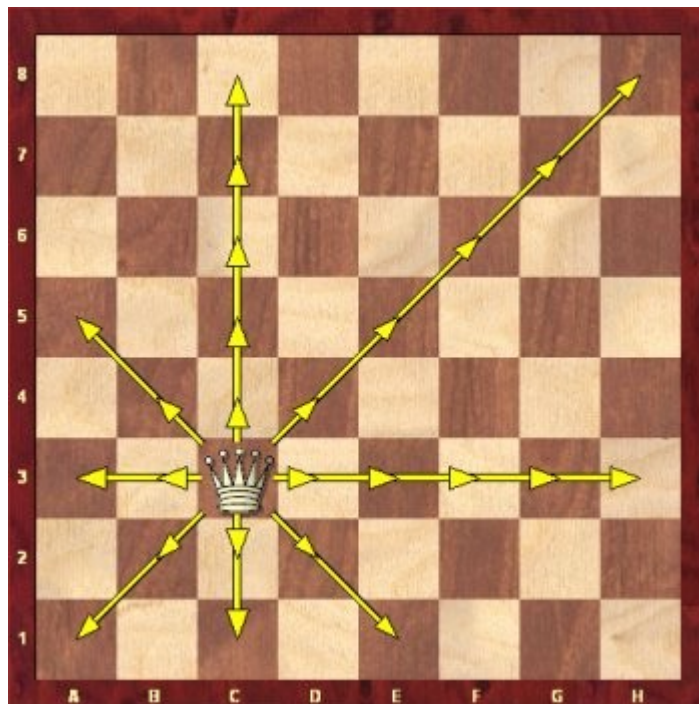
Goniec białopolowy to goniec poruszający się po białych polach.

Goniec czarnopolowy to goniec poruszający się po czarnych polach.

Goniec jest zaliczany do tak zwanych figur lekkich. W notacji szachowej jest oznaczany literą "G". Jego wartość to mniej więcej siła skoczka lub trzech pionów. Goniec nie ma prawa przeskakiwania przez własne figury ani też przez bierki przeciwnika. Po zabiciu bierki przeciwnika goniec staje na jej miejscu. Dwa gońce przez niektórych szachistów są uważane za mocny atut podczas gry praktycznej.

Na początku gry każda ze stron posiada dwa gońce umiejscowione obok skoczków.

Hetman

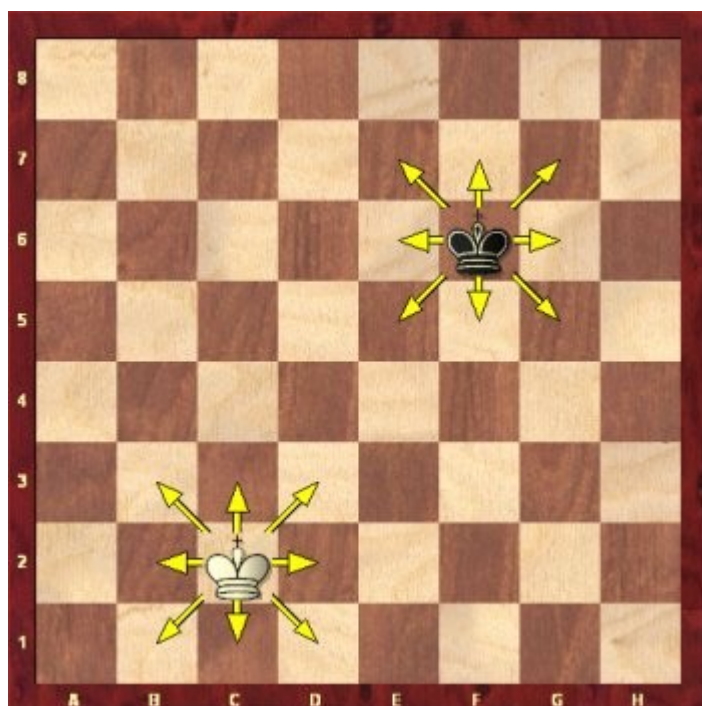
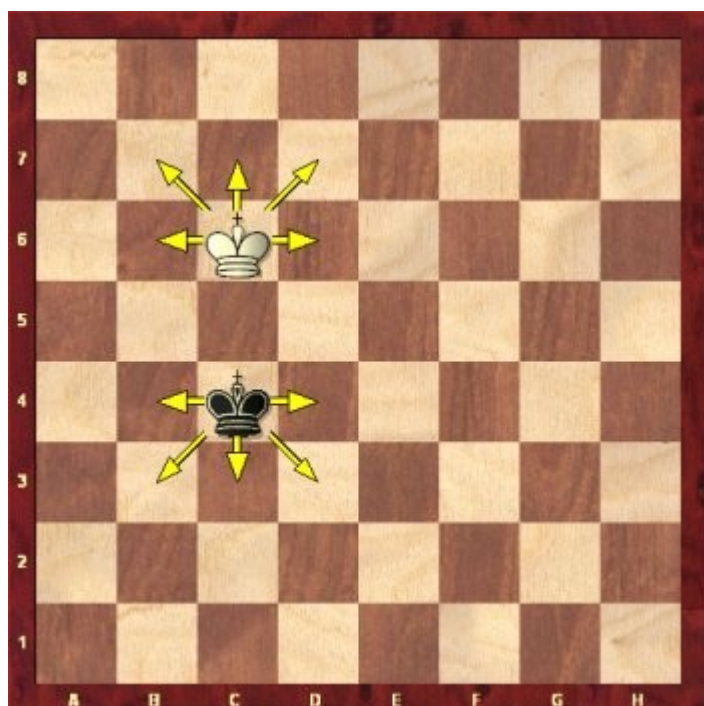


Hetman porusza się po liniach prostych i po przekątnych o dowolną liczbę pól, w dowolnym kierunku.

Hetman to najsilniejsza figura w szachach. Zaliczany jest do tak zwanych figur ciężkich. W notacji szachowej oznaczany jest symbolem "H". Nie ma on prawa przeskakiwania przez bierki własne ani przez bierki przeciwnika. Po zabiciu figury staje na jej miejscu. Jego wartość można porównać do wartości dwóch wież lub trzech figur lekkich. Często zamiast nazwy hetman stosuje się nazwę królowa lub dama. Początkowo był jedną z najsłabszych figur na szachownicy lecz podczas ewolucji zasad szachowych jego zasięg był zwiększany. W obecnej formie funkcjonuje od XV wieku. Wielu szachistów przywiązuje zbyt wielką wagę do posiadania hetmana i często unika jego wymiany chociaż obiektywna ocena sytuacji na szachownicy taką wymianę rekomenduje.

Na początku gry każda ze stron posiada jednego hetmana umiejscowionego obok króla.

Król



Król jest najważniejszą figurą w partii szachowej.
Porusza się o jedno pole w dowolnym kierunku.

Roszada - specjalne posunięcie wieży i króla.

Jeżeli król znajdzie się w zasięgu działania figury przeciwnika, ma miejsce sytuacja zwana szachem.

Gdy szachowany król nie ma możliwości odejścia na pole nie będące w zasięgu figur przeciwnika następuje mat.

Dwa króle nie mogą znajdować się na sąsiadujących ze sobą polach.

Roszada

Na poniższym diagramie obie strony wykonały już roszadę.



Roszadą nazywamy specjalne posunięcie, wykonywane równocześnie królem i wieżą tego samego koloru.

Posunięcie to pozwala zabezpieczyć króla oraz szybko wprowadzić wieżę do gry.

Aby wykonać to posunięcie prawidłowo, najpierw przestawiamy króla o dwa pola w lewo lub w prawo, a następnie przenosimy wieżę nad królem i stawiamy obok niego.

Roszada krótka to roszada wykonana w tę stronę, gdzie króla od wieży oddzielają dwa wolne pola.

Roszada długa to roszada wykonana w tę stronę, gdzie króla od wieży oddzielają trzy wolne pola.

Roszadę możemy wykonać gdy:

- Król i wieża nie wykonały jeszcze żadnego posunięcia.
- Pole, na którym postawimy króla nie znajduje się w zasięgu działania figury przeciwnika.
- Pola, nad którymi przenosimy króla nie znajdują się w zasięgu działania figury przeciwnika.
- Król nie jest szachowany.

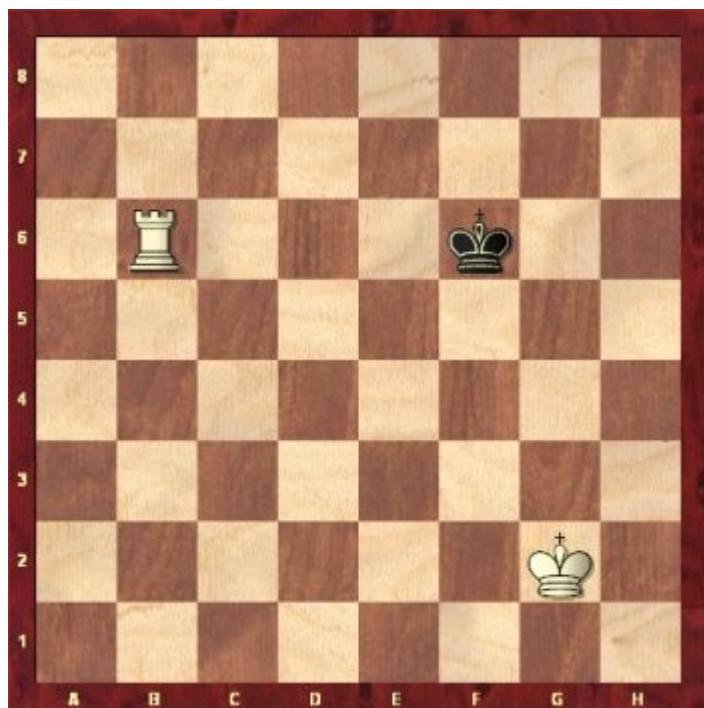
Na poniższym diagramie ani czarne, ani białe nie mogą wykonać roszady.



Biały król wykonał już posunięcie, z kolei pole g8 jest kontrolowane przez białego gońca.

Szach, Mat i bicie

Poniższe diagramy przedstawiają sytuację zwaną szachem.



Szach występuje wtedy, gdy król znajduje się w zasięgu działania figury przeciwnika (jest zagrożony zabiciem).

Na przykładach czarny król znajduje się w zasięgu działania białego gońca lub wieży. Kolejnym posunięciem powinno być odejście króla na pole nie objęte zasięgiem działania figury przeciwnika.

Wieczny szach ma miejsce, gdy nie można zapobiec sytuacji, kiedy to w każdym kolejnym posunięciu następuje szach (partię uznaje się wtedy za remisową).

Poniższe diagramy przedstawiają sytuację zwaną matem.



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.

Zabicie figury

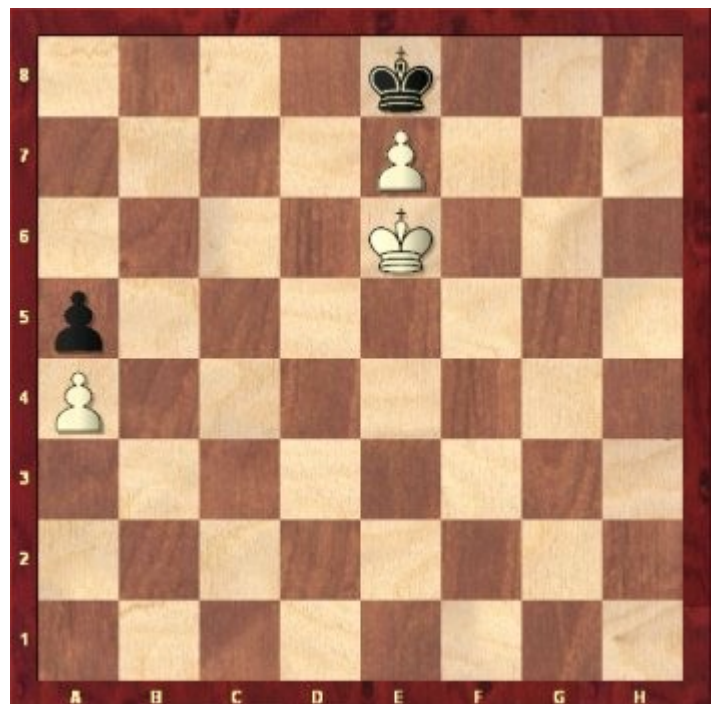
Figurę przeciwnika stojącą na drodze naszej figury możemy zabić(zbić). Polega to na tym, iż zdejmujemy figurę przeciwnika z szachownicy (nie bierze ona udziału w dalszej grze), a w jej miejsce stawiamy naszą.

Nie można zabić króla.

O królu zagrożonym zabicciem mówimy, że jest szachowany.

Pat

Poniższe diagramy przedstawiają sytuację zwaną patem.



W obu przypadkach ruch przypada na czarne.

Czarny król nie jest szachowany, nie można jednak wykonać posunięcia ani królem ani inną figurą: nastąpił pat czyli remis.

Zapis i wartość bierek

Oto stosowane w szachowym zapisie symbole poszczególnych figur:

K - król

H - hetman

W - wieża

G - goniec

S - skoczek

pionek nie posiada symbolu.

Inne symbole:

: - bicie

+ - szach

++ - szach podwójny

o-o - roszada krótka

o-o-o - roszada długa

x - mat

! - dobre posunięcie

!! - bardzo dobre posunięcie

? - posunięcie wątpliwej jakości

?? - posunięcie bardzo złe

Wartość punktowa poszczególnych bierek:

Król -

Hetman - 9

Wieża - 5

Goniec - 3

Skoczek - 3

Pion - 1

Wartość punktowa figury jest wartością względną, uzależnioną od rozwoju sytuacji na szachownicy.

Przykładowy zapis początkowej fazy partii:

1.e2-e4 e7-e5 2.Sb1-c3 Sb8-c6 3.Sg1-f3 Sg8-f6 4.Gf1-c4 d7-d6

Te same posunięcia w skróconym zapisie:

1.e4 e5 2.Sc3 Sc6 3.Sf3 Sf6 4.Gc4 d6