

SZACHY

Zawartość:

32 drewniane bierki szachowe (16 białych, 16 czarnych), drewniana szachownica, instrukcja.

Cel gry

Szachy są grą dla dwóch osób. Jedna gra bierkami białymi, a druga czarnymi. Celem gry jest danie mata, tzn. zagrożenie Króla przeciwnika usunięciem z dalszej rozgrywki (z biciem), którego nie sposób uniknąć. Na początku bierki ustawia się na szachownicy tak jak pokazano to na rys. 1.

Rodzaje bierek i sposoby poruszania

Grę zawsze rozpoczyna grający bierkami białymi, a następnie kolejka przechodzi naprzemiennie. W każdej kolejce zawodnik może przesunąć tylko jedną z bierek (wyjątkiem jest roszcada, specjalny ruch, którego zasady wyjaśnione są w dalszej części instrukcji). Wszystkie bierki oprócz Skoczka poruszają się po prostej, niezablokowanej linii. Nie można przesunąć żadnej z bierek na pole zajęte już przez inną bierkę tego samego zawodnika. Można jednak zbić bierkę przeciwnika, która ustawiona jest na polu, na które zawodnik może wykonać ruch. W takim przypadku usuwa się bierkę przeciwnika z szachownicy, a na jej miejsce ustawia bierkę własną.

Król

Król jest najważniejszą z bierek. Doprowadzenie do mata, tzn. zagrożenie Króla przeciwnika usunięciem z dalszej rozgrywki (z biciem), którego nie sposób uniknąć oznacza przegraną. Król może poruszać się o jedno pole w dowolnym kierunku (patrz rys. 2). Wyjątkiem jest opisana w dalszej części roszcada. Król nie może nigdy zakończyć ruchu na polu szachowanym tzn. na takim, na którym mógłby zostać zбитy w najbliższym ruchu przez bierkę przeciwnika.

Hetman

Hetman jest bierką o największej sile. Może się poruszać o dowolną liczbę pól w każdym kierunku – poziomo, pionowo i po skosie – jeśli tylko pola, przez które ma się przemieścić nie są zablokowane (patrz rys. 4).

Wieża

Wieża jest kolejną, pod względem siły, bierką. Może poruszać się o dowolną liczbę pól w poziomie lub pionie, jeśli tylko pola, przez które ma się przemieścić nie są zablokowane (patrz rys. 5).

Goniec

Goniec może przemieszczać się przez dowolną ilość niezablokowanych pól po skosie. Zaczynając ruch na polu białym, Goniec może dotrzeć tylko na inne białe pole. Na początku gry każdy zawodnik ma jednego Gońca poruszającego się po polach białych i jednego poruszającego się po polach czarnych (patrz rys. 6).

Skoczek

Ruch Skoczka jest odmienny od pozostałych bierek. „Skacze” on bezpośrednio ze swojego starego pola na pole nowe. Może się przy tym przemieszczać nad polami zajęte przez inne bierki (tak swoje jak i przeciwnika). Skoczek porusza się o dwa pola w pionie lub poziomie, a następnie o jedno w prawo bądź w lewo. Ruch skoczka kończy się zawsze na polu o kolorze innym niż pole początkowe (patrz rys. 7).

Pionek

Pionek porusza się zwykle prosto do przodu. Tylko w ruchu, w którym bije bierkę przeciwnika przesuwa się do przodu po skosie. Pionek przesuwa się w jednym ruchu o jedno pole. W swoim pierwszym ruchu może jednak przesunąć się prosto do przodu o dwa pola. Jeśli w swoim kolejnym ruchu Pionek dotrze do przeciwległego końca szachownicy, grający nim szachista niezwłocznie

zamienia go w inną bierkę (zwykle w Hetmana). Bierka ta nie może pozostać Pionkiem ani zostać zamieniona w Króla. Możliwe jest więc, że gracz będzie dzięki temu miał na szachownicy więcej niż jednego Hetmana albo więcej niż dwa Gońce, Skoczki czy też Wieże (patrz rys. 8).

Ruchy specjalne

Roszcada

Każdy z graczy może, przy spełnieniu pewnych warunków, raz w ciągu gry wykonać roszcadę. Roszcada jest specjalnym ruchem, w którym szachista może jednocześnie przesunąć Króla i Wieżę. Przy wykonywaniu roszcady Król przesuwany jest zawsze o dwa pola (w prawo lub w lewo) w stronę jednej ze swoich wież, a wieża ta o dwa lub trzy pola tak, aby zakończyła ruch na polu sąsiednim w stosunku do Króla - bliżej środka szachownicy (patrz rys. 3).

Roszcadę można wykonać tylko wtedy, jeśli w danej rozgrywce ani Król, ani dana Wieża nie wykonała jeszcze żadnego ruchu. Królem nie można wykonać roszcady, jeśli przed rozpoczęciem ruchu był on szachowany, szachowane jest pole, przez które miałyby przechodzić lub kończyć ruch. Nie można wykonać roszcady także wtedy, gdy na krótkimkolwiek z pól, przez które przesuwany byłby Król lub Wieża znajduje się jakakolwiek bierka któregośkolwiek z szachistów.

Bicie w przelocie (En Passant)

Możliwość bicia w przelocie powstaje tylko wówczas, gdy Pion jednej ze stron wykonał ruch o dwa pola, a pole, które minął, jest atakowane przez Piona strony przeciwnej. Pion bijący w przelocie zajmuje to właśnie wolne pole, które minął pion zbijany (patrz rys. 9).

Szach i mat

Głównym celem w grze w szachy jest danie Królowi przeciwnika

mata. Król nie może być zбитy i usunięty z planszy jak inne bierki. Obowiązkiem gracza, którego Król jest atakowany (szachowany), jest wyeliminowanie w kolejnym ruchu zagrożenia z biciem; gracz nie może pozostawić swojego Króla szachowanym po zakończeniu swego posunięcia. Król nie może także zostać przesunięty na pole atakowane (szachowane) – nie można np. przesunąć Króla na pole znajdujące się w jednej linii z Wieżą przeciwnika, jeśli pomiędzy nimi nie będzie znajdowała się inna bierka. W przeciwnym razie Wieża mogłaby zbić Króla, co nie jest dozwolone. Gracz nie może wykonać żadnego posunięcia, które sprawiałoby, że Król byłby szachowany, nawet gdy bierka szachująca nie mogłaby się ruszyć z powodu związania tzn. jej poruszenie wystawiłoby na szacha własnego Króla. Oznacza to także, że gracz nie może wykonać posunięcia Królem na jakiegokolwiek pole sąsiadujące z Królem przeciwnika, gdyż umożliwiłoby to wrogiemu Królowi jego zbitcie, a więc wystawiło na szach.

Istnieją trzy możliwe wyjścia z sytuacji, w której Król jest szachowany:

1. Zbitcie atakującej bierki.
 2. Ustawienie swojej bierki pomiędzy Królem a atakującą bierką przeciwnika.
 3. Przesunięcie Króla na pole, które nie jest atakowane.
- Jeśli żadne z tych rozwiązań nie jest możliwe do wykonania, mamy do czynienia z matem. Osoba, której Król został zamiatowany przegrywa.

Jeśli Król nie jest szachowany, ale zawodnik nie ma możliwości wykonania żadnego ruchu nie kończącego się szachem, mamy do czynienia z patem, a gra kończy się remisem.

