

SZACHY

Dzica MATEUSZA

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 (zbięciem), którego nie sposób uniknąć. Na początku bierki ustawia się na szachownicy tak jak pokazano to na rys. 1.

Rodzaje bierki i sposoby poruszania

Grę zawsze rozpoczyna grający bierkami białymi, a następnie kolejka przechodzi naprzemiennie. W każdej kolejce zawodnik może przesunąć tylko jedną z bierki (wyjątkiem jest roszada, 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 bierki 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 bierki. Doprowadzenie do mata, tzn. zagrożenie Króla przeciwnika usunięciem z dalszej rozgrywki (zbięciem), 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 roszada. 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 bierki. „Skacze” on bezpośrednio ze swojego starego pola na pole nowe. Może się przy tym przemieszczać nad polami zajętymi przez inne bierki (tak swoje jak i przeciwnika). Skoczek porusza się o dwa pola w pionie lub poziomo, 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 przesuwać się prosto do przodu o dwa pola. Jeśli w swoim kolejnym ruchu Pionek dotrze do

przeciwnego 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

Roszada

Każdy z graczy może, przy spełnieniu pewnych warunków, raz w ciągu gry wykonać roszadę. Roszada jest specjalnym ruchem, w którym szachista może jednocześnie przesunąć Króla i Wieżę. Przy wykonywaniu roszady 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). Roszadę można wykonać tylko wtedy, jeśli w danej rozgrywce ani Król, ani dana Wieża nie wykonała jeszcze żadnego ruchu. Królem nie można wykonać roszady, jeśli przed rozpoczęciem ruchu był on szachowany, szachowane jest pole, przez które miałby przechodzić lub kończyć ruch. Nie można wykonać roszady także wtedy, gdy na którymkolwiek z pól, przez które przesuwany byłby Król lub Wieża znajduje się jakkolwiek 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 przeciwniej. 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 zbitciem; 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 wrogowi Królowi jego zbitcie, a więc wystawiłoby 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 zamatowany 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.

