

# Podstawowe informacje i zasady

## gry w szachy

### - skrypt



#### Opracowanie:

Gminny Ośrodek Kultury w Maciejowicach

Lipiec 2020

Projekt dofinansowany w ramach projektu Mazowsze Lokalnie realizowanego przez Stowarzyszenie Europa i My, Stowarzyszenie BORIS, Stowarzyszenie SOKiAL oraz Fundację Fundusz Współpracy ze środków programu Fundusz Inicjatyw Obywatelskich oraz budżetu Województwa Mazowieckiego



MAZOWSZE  
LOKALNIE



MAZOWSZE.  
serce Polski

## Wstęp

W zasady gry w szachy ukształtowały się w średniowieczu. Ewolowały one do początków XIX wieku, kiedy to osiągnęły właściwie swą bieżącą postać. Współcześnie za przepisy gry w szachy odpowiada Międzynarodowa Federacja Szachowa (Fédération Internationale des Échecs, FIDE).

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). Celem gry jest danie mata, tzn. zagrożenie królowi przeciwnika usunięciem z dalszej rozgrywki („zbiciem”), którego nie sposób uniknąć.

Grę rozpoczyna zawodnik będący w posiadaniu białych figur. Po czym następują naprzemienne posunięcia bierek (zgodne z zasadami ruchu każdej z nich). W momencie pojawienia się bierki na polu zajmowanym przez bierkę przeciwnika możemy mówić o zbitiu.

Szach to sytuacja bezpośredniego zagrożenia króla. W takim wypadku w następnym ruchu trzeba go bronić. Natomiast mat oznacza, że nie ma już żadnych szans by go obronić, a zwycięstwo w partii przyznawane jest matującemu. Możliwy jest również remis gdy obaj przeciwnicy tak ustalą, gdy jest pat (brak możliwości ruchu w sytuacji bez szacha), martwa pozycja (nie ma szans na mata) oraz w innych przypadkach na wniosek jednego z zawodników (m.in. w sytuacji wiecznego szacha).

## Figury

**Pion** – bierka poruszająca się o jedno pole do przodu (w linii prostej) i bijąca na ukos. W przypadku dojścia do linii przemiany (końca szachownicy, czyli pierwszej linii dla czarnych bierek i ósmej dla białych) piona można wymienić na dowolną inną figurę.

**Wieża** – bierka poruszająca się o dowolną liczbę pól w pionie lub w poziomie (nie może przeskakiwać przez inne bierki bo jest figurą ciężką). Na początku partii każdy z zawodników ma dwie wieże. Przy wykorzystaniu wieży można zrobić roszadę z królem.

**Skoczek** – bierka inaczej zwana koniem. W trakcie jednego ruchu porusza się o jedno pole do przodu oraz na ukos (może przy tym bez problemu przeskakiwać nad innymi figurami). To jedyna bierka poza pionem, która może rozpocząć partię (na jej początku zawodnicy mają dwóch skoczków ustawionych obok wież).

**Goniec** (laufer) – można go przesunąć o dowolną liczbę pól po przekątnej. Biały goniec porusza się zawsze po białych polach szachownicy, a czarny po czarnych (na początku rozgrywki figury te są ustawione obok skoczków). Żaden z nich nie może przeskakiwać nad innymi bierkami.

Projekt dofinansowany w ramach projektu Mazowsze Lokalnie realizowanego przez Stowarzyszenie Europa i My, Stowarzyszenie BORIS, Stowarzyszenie SOKiAL oraz Fundację Fundusz Współpracy ze środków programu Fundusz Inicjatyw Obywatelskich oraz budżetu Województwa Mazowieckiego



MAZOWSZE  
LOKALNIE



MAZOWSZE.  
serce Polski

**Hetman** (inaczej dama, królowa) – szachowa figura z największymi możliwościami (choć nie może przeskakiwać przez inne bierki). Warto dodać, że jest tak dopiero od XV wieku wcześniej hetman miał małe znaczenie podczas rozgrywki. Jego pozycja początkowa znajduje się obok króla.

**Król** – najważniejsza figura w całej grze, gdyż brak możliwości obrony króla oznacza przegraną partię (mat). Natomiast każde zagrożenie królowi oznacza szach. Sam król porusza się w dowolnym kierunku jedynie o jedno pole. Królowie obu zawodników nigdy nie mogą ze sobą sąsiadować.

### Ustawienie bierek na szachownicy w pozycji wyjściowej.

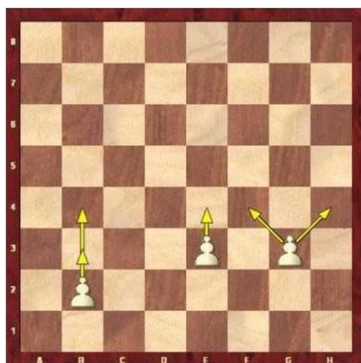
Bierki od lewej:

Wieża, Skoczek, Goniec, Hetman, Król, Goniec, Skoczek, Wieża

oraz 8 pionków na drugiej linii.

Cel rozgrywania partii:

Celem rozgrywanej partii szachów jest „danie mata” królowi przeciwnika.



Projekt dofinansowany w ramach projektu Mazowsze Lokalnie realizowanego przez Stowarzyszenie Europa i My, Stowarzyszenie BORIS, Stowarzyszenie SOKIAL oraz Fundację Fundusz Współpracy ze środków programu Fundusz Inicjatyw Obywatelskich oraz budżetu Województwa Mazowieckiego



MAZOWSZE  
LOKALNIE



MAZOWSZE.  
serce Polski

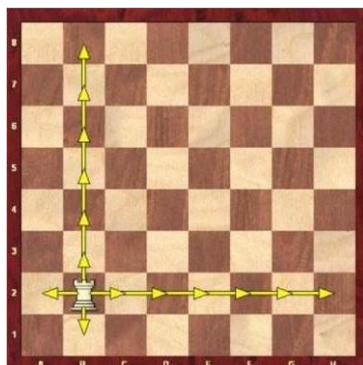
## Pion

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

Wyjątkiem jest pierwsze posunięcie danego piona, kiedy możemy przesunąć go o dwa pola do przodu. (zawsze pierwsze ruszają się figury białe).

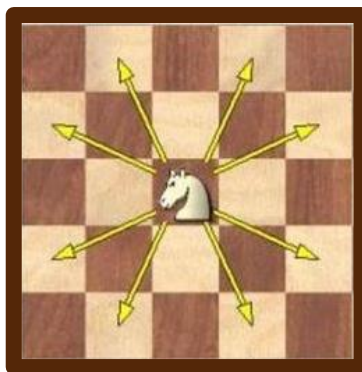
Bicie pionem wykonujemy na ukos.

Piona możemy wymienić na dowolną figurę, gdy dojdzie on do linii przemiany. Taką sytuację nazywamy przemianą piona.



## Wieża

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



Projekt dofinansowany w ramach projektu Mazowsze Lokalnie realizowanego przez Stowarzyszenie Europa i My, Stowarzyszenie BORIS, Stowarzyszenie SOKIAL oraz Fundację Fundusz Współpracy ze środków programu Fundusz Inicjatyw Obywatelskich oraz budżetu Województwa Mazowieckiego



MAZOWSZE  
LOKALNIE

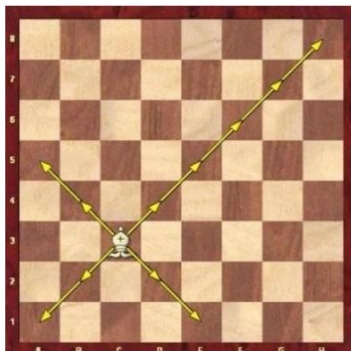


MAZOWSZE.  
serce Polski

## Skoczek

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

Jako jedna figura w szachach może przeskakiwać bierki własne lub przeciwnika. Jest też jedyną figurą , która może rozpocząć partię.

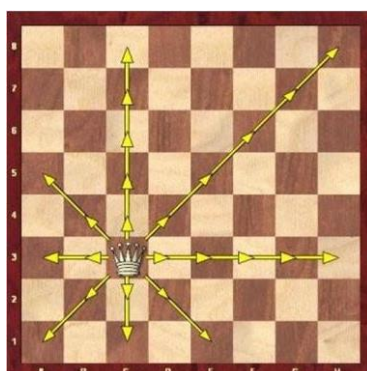


## Goniec

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 nie ma prawa przeskakiwania przez własne figury ani też przez przeciwnika.

Po zabiciu bierki przeciwnika, goniec staje na jej miejscu.



Projekt dofinansowany w ramach projektu Mazowsze Lokalnie realizowanego przez Stowarzyszenie Europa i My, Stowarzyszenie BORIS, Stowarzyszenie SOKiAL oraz Fundację Fundusz Współpracy ze środków programu Fundusz Inicjatyw Obywatelskich oraz budżetu Województwa Mazowieckiego



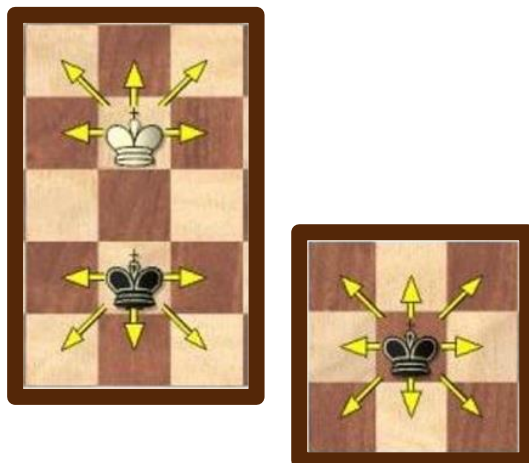
MAZOWSZE  
LOKALNIE



MAZOWSZE.  
serce Polski

## Hetman

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



## Król

Król jest najważniejszą figurą w partii szachowej, porusza się o jedno pole w dowolnym kierunku. Jeżeli król znajdzie się w zasięgu działania figury przeciwnika, wówczas mamy sytuację zwaną szachem. Gdy szachowany król nie ma możliwości odejścia na pole nie będące w zasięgu figur przeciwnika następuje wówczas mat. Dwa króle nie mogą znajdować się na sąsiadujących za sobą polach.



Powyższe diagramy przedstawiają sytuację zwaną szachem.

Projekt dofinansowany w ramach projektu Mazowsze Lokalnie realizowanego przez Stowarzyszenie Europa i My, Stowarzyszenie BORIS, Stowarzyszenie SOKIAL oraz Fundację Fundusz Współpracy ze środków programu Fundusz Inicjatyw Obywatelskich oraz budżetu Województwa Mazowieckiego



MAZOWSZE  
LOKALNIE



Mazowsze.  
serce Polski



## Szach, Mat i bicie

Szach występuje wtedy, gdy król znajduje się w zasięgu działania figury przeciwnika. 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.



Powyższe diagramy przedstawiają sytuację zwaną matem.

## Zabicie figury

Figurę przeciwnika stojącą na drodze naszej figury możemy zabić. Polega to na tym, że zdejmujemy figurę przeciwnika z szachownicy, a w jej miejsce stawiamy naszą. Nie można zabić króla. O królu zagrożonym zabicciem mówimy, że jest szachowany. 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. Taka sytuacja oznacza koniec partii.



Powyższe diagramy przedstawiają sytuację zwaną patem.

Projekt dofinansowany w ramach projektu Mazowsze Lokalnie realizowanego przez Stowarzyszenie Europa i My, Stowarzyszenie BORIS, Stowarzyszenie SOKIAL oraz Fundację Fundusz Współpracy ze środków programu Fundusz Inicjatyw Obywatelskich oraz budżetu Województwa Mazowieckiego



MAZOWSZE  
LOKALNIE



MAZOWSZE.  
serce Polski

## Pat

W obu przypadkach ruch przypada na czarne. Czarny król nie jest szachowany, nie można wykonać posunięcia ani królem ani inną figurą, nastąpił pat czyli remis.

Szachy to bardzo złożona gra, podczas której można stosować specjalne ruchy i strategie.

**Zdjęcia, źródło:** [https://docplayer.pl/12944517-Podstawowe-zasady-gry-w-szachy-ustawienie-bierek-na-szachownicy-w-pozycji-wyjsciowej.html?fbclid=IwAR0N8FGUH4Zrb8BN8uqBok6mV6XjcDILT4I5Pm0TKG\\_804WSh7-zky18WuU](https://docplayer.pl/12944517-Podstawowe-zasady-gry-w-szachy-ustawienie-bierek-na-szachownicy-w-pozycji-wyjsciowej.html?fbclid=IwAR0N8FGUH4Zrb8BN8uqBok6mV6XjcDILT4I5Pm0TKG_804WSh7-zky18WuU)

Projekt dofinansowany w ramach projektu Mazowsze Lokalnie realizowanego przez Stowarzyszenie Europa i My, Stowarzyszenie BORIS, Stowarzyszenie SOKiAL oraz Fundację Fundusz Współpracy ze środków programu Fundusz Inicjatyw Obywatelskich oraz budżetu Województwa Mazowieckiego



MAZOWSZE  
LOKALNIE



Mazowsze.  
serce Polski