

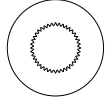
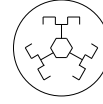
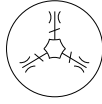
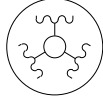
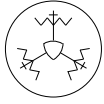
Szachy - zasady gry (gra dla dwóch graczy)

Celem gry jest zamiatowanie króla przeciwnika - wygrywa gracz, który to uczyni.

Mat występuje, gdy szachowany król nie ma możliwości uniknąć szacha.

Grę rozpoczyna ruch białych.

Bierki - pięć figur i jeden pion



Król

Hetman
(Królowa)

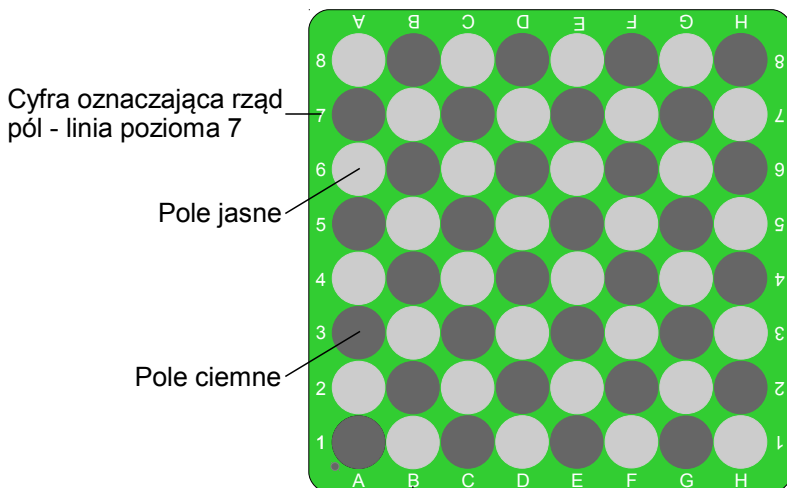
Goniec
(Laufer)

Skoczek
(Koń)

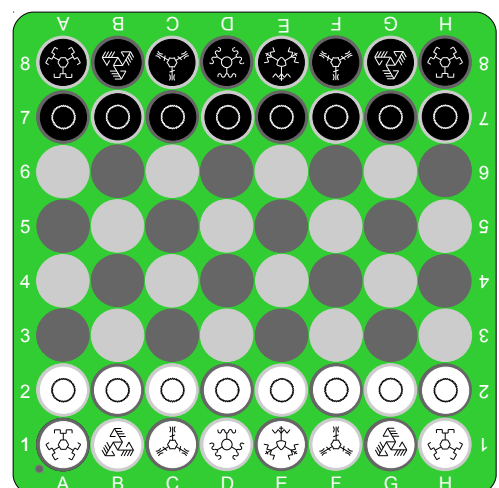
Wieża

Pion

Plansza - „szachownica”



Ustawienie bierki przed grą

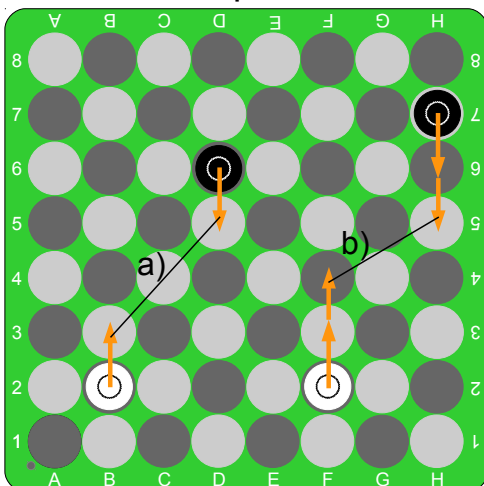


Figury od lewej: Wieża, Skoczek, Goniec, Hetman, Król, Goniec, Skoczek, Wieża.
W rzędach, na liniach 2 i 7 - osiem pionów.

Pola na których się gra są na przemian jasne i ciemne.

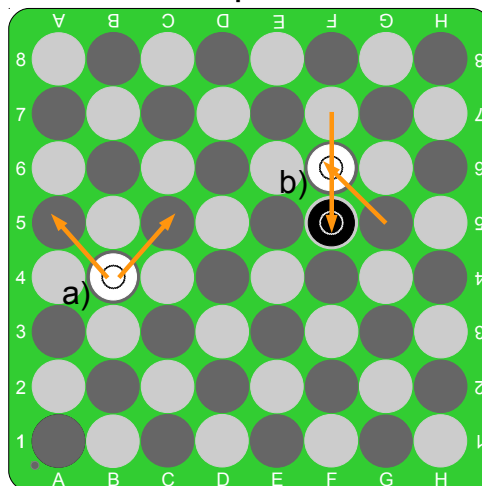
Bierki, oprócz skoczka, nie przeskakują przez siebie - ani przez własne bierki, ani przez bierki przeciwnika.

Ruch pionem



Piony poruszają się tylko do przodu:
a) o jedno pole
b) z linii 2 i 7 mogą wykonać ruch zarówno o jedno, jak i o dwa pola

Bicie pionem

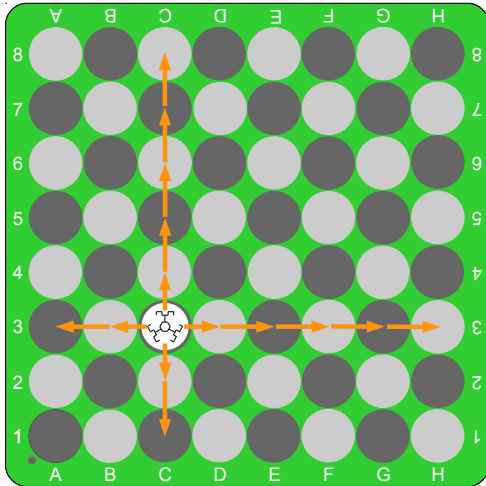


W wyniku tego bicia czarny pion zostanie usunięty z planszy.

Bicie w tzw. przelocie wykonuje się tylko pionkiem a zbitą bierką w tym biciu może być też tylko pionek (pionek przeciwnika).

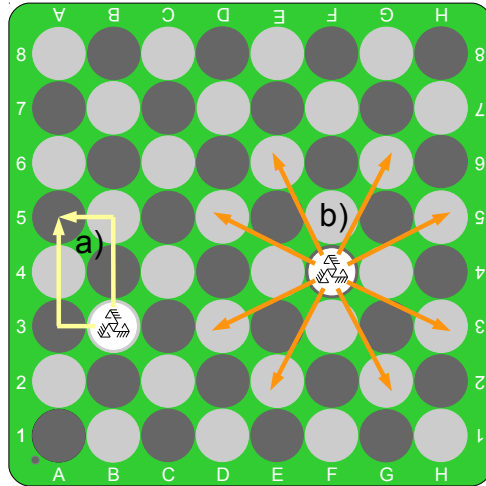
Pion bije na ukos o jedno pole do przodu, po lewej lub po prawej swojej stronie – przykład a), bijąc bierkę przeciwnika staje na jej polu. Specjalnym biciem jest tzw. bicie w przelocie – przykład b). Czarny pion z linii 7 wykonał posunięcie o dwa pola. Biały pion, nie pozwalając się wyminąć, z linii 5 wykonał bicie w przelocie czarnego pionia i stanął na ciemnym polu za nim.

Ruch i bicie wieżą



Wieża porusza się po liniach prostych, poziomych i pionowych, o dowolną liczbę pól. Wieża bije na kierunkach ruchu, bijąc bierkę przeciwnika staje na jej polu.

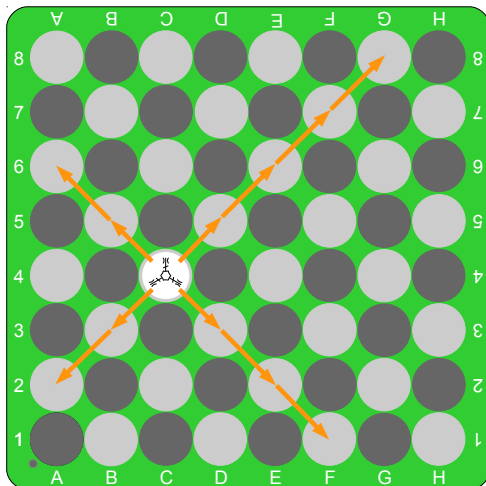
Ruch i bicie skoczkiem



Jedynie skoczek może przeskakiwać przez inne bierki. Jak żadną inną figurą można nim rozpocząć partię. Skoczek bijąc bierkę przeciwnika staje na jej polu.

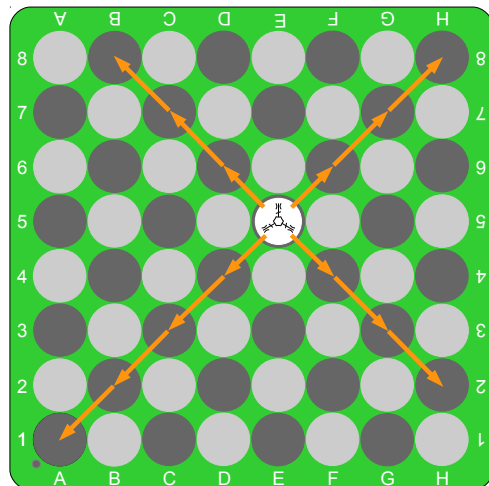
Skoczek skacze z jasnego pola na ciemne, lub na odwrót. Porusza się „po literze L” o jedno pole - i dwa, lub o dwa pola - i jedno – przykład a). Przykład b) pokazuje pola, na które może skoczyć skoczek i je zająć. Przed atakiem skoczka nie można się zasłonić.

Ruch i bicie gońcem białopolowym

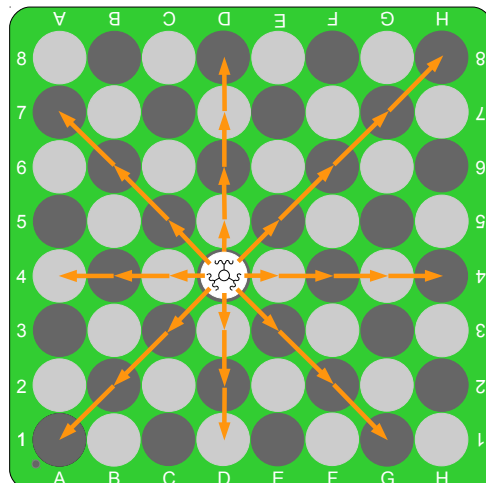


Goniec białopolowy porusza się po białych polach, po przekątnych do przodu i do tyłu o dowolną liczbę pól. Goniec czarnopolowy porusza się jak goniec białopolowy, z tą różnicą, że porusza się po czarnych polach. Goniec bije na kierunkach ruchu, bijąc bierkę przeciwnika staje na jej polu.

Ruch i bicie gońcem czarnopolowym

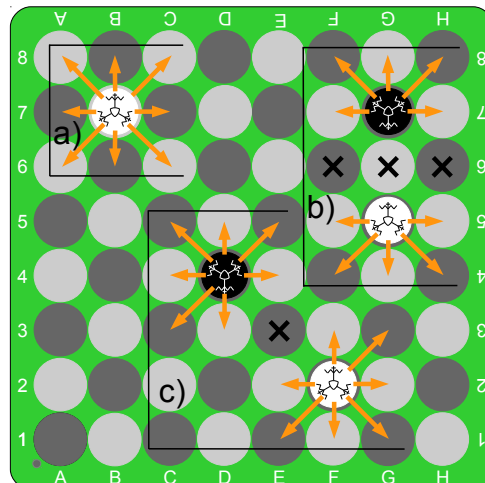


Ruch i bicie hetmanem



Hetman porusza się po liniach prostych we wszystkich kierunkach o dowolną liczbę pól. Hetman bije na kierunkach ruchu, bijąc bierkę przeciwnika staje na jej polu.

Ruch i bicie królem



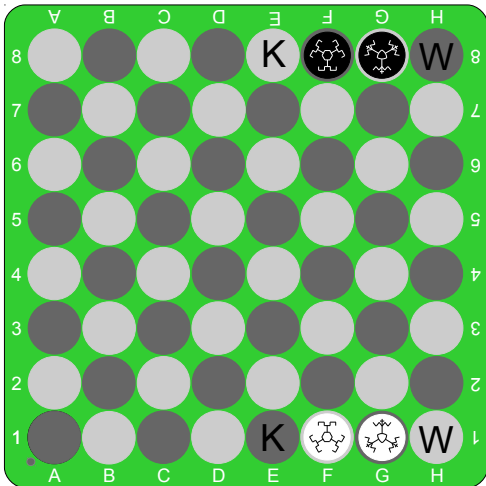
Król porusza się o jedno pole w dowolnym kierunku – przykład a). Nie może wejść na pole atakowane przez bierkę przeciwnika. Król bije na kierunkach ruchu, bijąc bierkę przeciwnika staje na jej polu - pole to nie może być atakowane przez bierkę przeciwnika. Króle nie mogą znajdować się na sąsiadujących ze sobą polach i się wzajemnie szachować, w przykładach b) i c) nie mogą wykonać posunięcia na pola oznaczone iksem (X).

Król porusza się o jedno pole w dowolnym kierunku – przykład a). Nie może wejść na pole atakowane przez bierkę przeciwnika. Król bije na kierunkach ruchu, bijąc bierkę przeciwnika staje na jej polu - pole to nie może być

Roszada

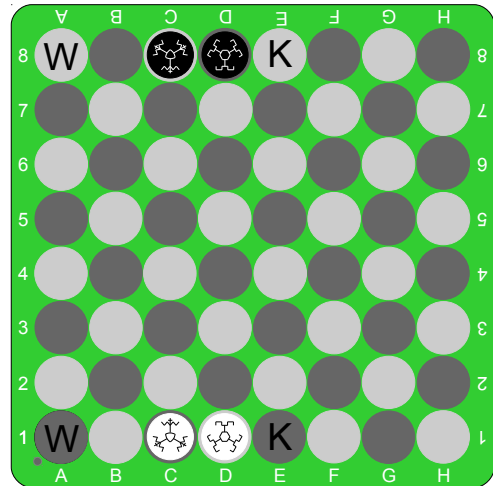
Roszada, to specjalne posunięcie, wykonywane równocześnie królem i wieżą tego samego koloru.

Roszada krótka



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

Roszada długa

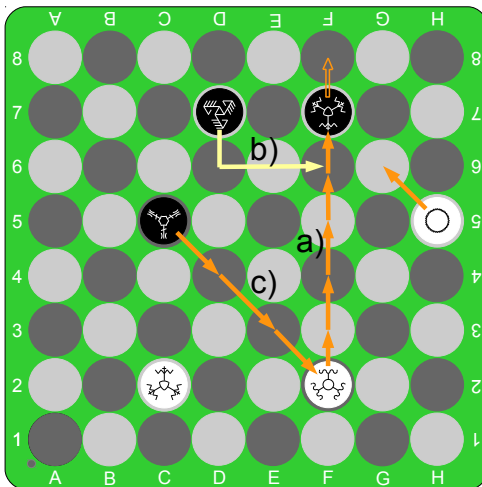


Roszada długa, to roszada wykonywana w stronę, gdzie króla od wieży oddzielają trzy wolne pola.

Litera K oznacza króla, W - wieżę. Litery te pokazują, gdzie stał król a gdzie wieża przed wykonaniem roszady.

Roszada wykonywana jest w rzędzie 1 i 8, można ją wykonać: gdy król i wieża nie wykonały jeszcze żadnego posunięcia; gdy pole, na którym ma stanąć król nie jest atakowane przez bierkę przeciwnika; gdy żadne z pól, nad którym przenoszony jest król nie jest atakowane przez bierkę przeciwnika; gdy król nie jest szachowany. Przy roszadzie najpierw przestawia się króla a następnie nad nim przenosi się wieżę.

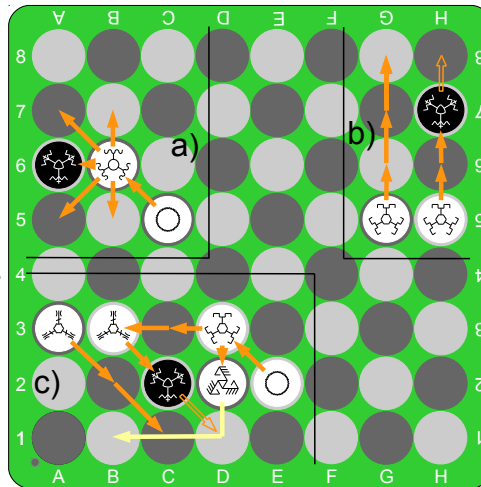
Szach



Szach jest gdy pole, na którym stoi król jest atakowane bierką przeciwnika. O królu zagrożonym zbiciem mówimy, że jest szachowany - króla jednak się nie zbija. W przykładzie król jest szachowany hetmanem - *st. a)*.

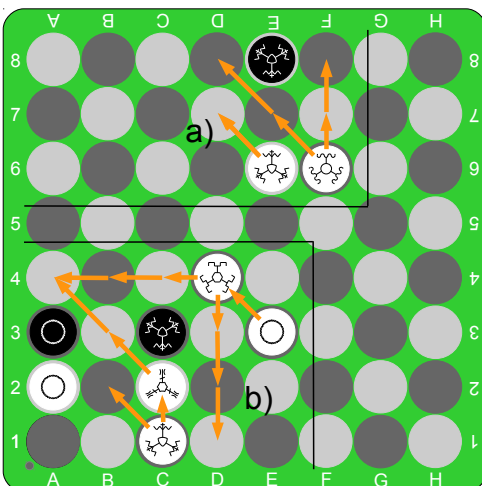
Król w tej sytuacji „może”: zasłonić się skoczkiem - *st. b)*, zbić hetmana gońcem - *st. c)*, odejść na pole nieatakowane bierką przeciwnika (**st. oznacza strzałki**).

Mat



Mat to sytuacja kiedy zaatakowany król nie ma możliwości obrony przed szachem. We wszystkich przykładach - *a)*, *b)*, *c)*, szachowany król nie ma możliwości bicia, zasłonięcia się, odejścia na inne pole. Jest zamatowany.

Pat



Pat to szczególny przypadek, w którym nie ma możliwości wykonania ruchu żadną bierką, w sytuacji gdy król nie jest szachowany. Pat kończy rozgrywkę remisem. W przykładach *a)* i *b)* ruch przypada na czarne. W przykładzie *a)* czarny król nie jest szachowany, nie można jednak wykonać nim posunięcia, ponieważ pola, na które mógłby się przenieść są atakowane przez białe bierki. W przykładzie *b)* nie tylko czarny król nie ma możliwości ruchu ale również czarny pion.

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.

Wieczny szach ma miejsce, gdy nie można zapobiec sytuacji, kiedy to w każdym kolejnym posunięciu następuje szach.