



Szachy

Historia szachów

Pierwowzorem współczesnych szachów była gra *czaturanga*, wymyślona ok. 1500 lat temu w Indiach. Z Indii trafiła do Persji, gdzie przyjęła nazwę *szatrandż*. Z języka perskiego wywodzą się używane dotąd w grze słowa szach i mat. Po podboju Persji przez Arabów gra rozpowszechniła się na cały świat muzułmański. Prawdopodobnie w X wieku szachy różnymi drogami trafiły do Europy – przez Bliski Wschód do Bizancjum, a stąd dalej na zachód: do Włoch. Do Hiszpanii dotarły za sprawą Maurów, a do Rosji przybyły bezpośrednio z Persji.

Pod koniec XV wieku europejscy szachiści zmienili zasady gry dotyczące gońca, hetmana i pionków. Goniec zyskał możliwość ruchu o dowolną liczbę pól (wcześniej poruszał się też na ukos, ale tylko o dwa pola), a hetman (dotąd figura najsłabsza, przesuwaną się tylko o jedno pole na ukos) zaczął poruszać się jak wieża i goniec. Tym samym stał się figurą najsilniejszą. Pionek zyskał możliwość ruchu o dwa pola naprzód, ale tylko w przypadku, gdy wcześniej nie był przesuwany. Ta zmiana wiązała się z koniecznością dodania nowej zasady – bicia w przelocie. W XVI wieku wprowadzona została roszada, czyli łączny ruch króla i wieży.

Zmiany te przyspieszyły rozgrywkę – dzięki nim szachy stały się grą bardziej dynamiczną i emocjonującą. W późniejszych latach doprecyzowano jeszcze tylko zasady dotyczące remisów oraz wprowadzono limity czasu gry w turniejach. Ostatni dodany przepis zabrania grającym w turniejach posiadania przy sobie telefonów komórkowych.

Nazewnictwo

Elementy szachowe to w profesjonalnej nomenklaturze bierki. Dzielimy je na piony oraz figury (król, hetman, goniec, skoczek, wieża).

W Polsce figura hetmana nazywana jest potocznie królową, a skoczka koniem. Różnica wynika z używania pierwszych liter nazw figur podczas zapisu partii.

Cel gry

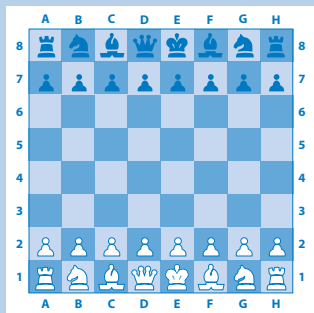
Celem gry jest schwytanie (nie zabicie) króla przeciwnika, czyli doprowadzenie do sytuacji zwanej matem, w której zaatakowany król nie może zostać obroniony.

Szachownica

Szachy rozgrywa się na szachownicy – kwadratowej planszy podzielonej na 64 kwadratowe pola (8x8) w dwóch kolorach występujących naprzemiennie. Bez względu na rzeczywisty kolor pól, te jaśniejsze nazywa się „białymi”, a ciemniejsze – „czarnymi”. Analogicznie: jaśniejsze bierki (czyli piony i figury) określa się jako „białe”, z kolei ciemniejsze mają miano „czarnych”. Szachownicę ustawia się tak, by w lewym dolnym rogu planszy (patrząc od strony dowolnego gracza) znajdowało się czarne pole. Rzędy pól oznaczone są cyframi od 1 do 8, a kolumny – literami od A do H.

Początek gry

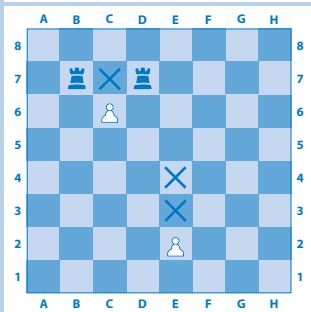
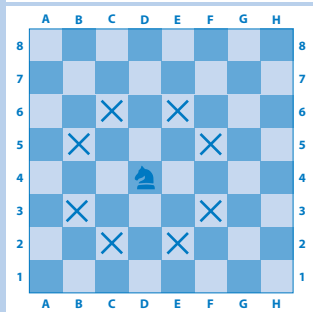
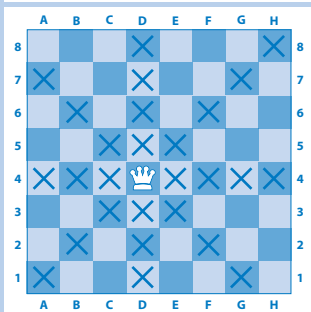
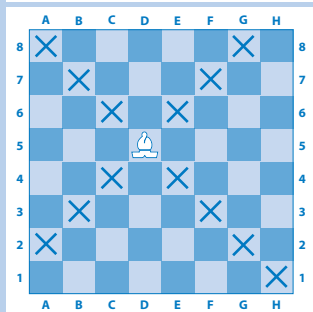
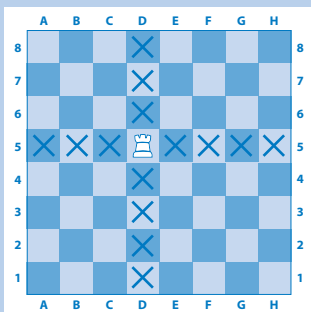
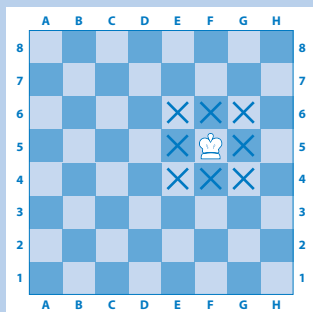
Szachy to gra przeznaczona dla dwóch osób. Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze uzgadniają lub losują, kto będzie grał białymi, a kto czarnymi.



Początkowe rozstawienie pionków i figur pokazane jest na rysunku. Białe figury ustawia się w rzędzie 1, a białe pionki – w rzędzie 2. Analogicznie: czarne figury na początku rozgrywki stoją w rzędzie 8, a czarne pionki – w rzędzie 7. Biały król zaczyna na polu e1, a czarny – naprzeciwko niego, na polu e8. Pierwszy ruch wykonują zawsze białe, a później gracze wykonują ruchy na przemian.

Ruchy bierek

Wykonanie ruchu jest obowiązkowe. Każda bierka porusza się w określony dla siebie sposób. Ruchy wykonuje się na pola wolne albo te, które są zajęte przez bierki przeciwnika (następuje wtedy bicie). Żadna bierka, z wyjątkiem skoczka



(konia), nie może przeskakiwać przez inne bierki – ani własne, ani przeciwnika. Król porusza się o jedno pole w poziomie, pionie lub na ukos. Najwyżej raz w grze każdy król może wykonać specjalny ruch zwany roszadą.

Wieża porusza się o dowolną liczbę wolnych pól w poziomie i pionie. Wieża poruszana jest również podczas roszady.

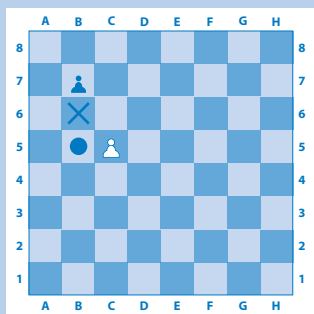
Goniec porusza się o dowolną liczbę wolnych pól po liniach ukośnych. Każdy gracz ma na początku gry dwa gońce, z których jeden porusza się po białych, a drugi po czarnych polach.

Hetman porusza się o dowolną liczbę wolnych pól w poziomie, pionie i na ukos – czyli tak, jak wieża i goniec.

Skoczek porusza się o dwa pola po linii prostej i o jedno w bok, ma zatem stałą długość ruchu. Skoczek może podczas ruchu przeskakiwać bierki własne i przeciwnika. Podczas swojego ruchu skoczek zmienia zawsze kolor pola – z białego przechodzi na czarne, a z czarnego na białe.

Pionek porusza się tylko o jedno pole do przodu, ale w pierwszym swoim ruchu może być przesunięty albo o jedno, albo o dwa pola. Pionek nie może bić po linii swojego ruchu; bije natomiast na ukos do przodu. W pozycji, którą pokazano na rysunku, biały pionek z pola e2 może zostać przesunięty na pole e3 lub na pole e4. Pionek z pola c6 może zostać przesunięty na pole c7; może także zbić dowolną z czarnych wież stojących w sąsiednich kolumnach – o jedno pole na ukos przed pionkiem.

Bicie w przelocie (*en passant*)



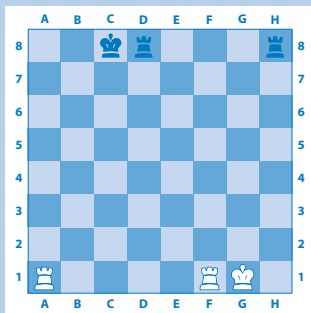
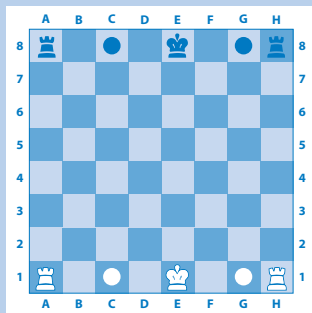
Biały pionek stojący w rzędzie 5 (lub czarny – w rzędzie 4) może zaatakować pionek przeciwnika – poruszony o dwa pola w sąsiedniej kolumnie. Następuje wówczas bicie w przelocie. W sytuacji, którą pokazano na rysunku, biały pionek z pola c5 może zbić czarny pionek przesunięty z pola b7 na b6. Po biciu biały pionek zajmuje pole z przodu na ukos, czyli w tym przypadku b6.

Bicie w przelocie może być wykonane tylko bezpośrednio po tym, gdy pionek przeciwnika poruszy się o dwa pola.

Promocja pionka

Pionek, który doszedł do ostatniego rzędu (biały – do 8, czarny – do 1), zostaje natychmiast zamieniony na dowolną figurę (z wyjątkiem króla) tego samego koloru. Decyzja o wyborze figury należy do gracza. Można więc dorobić np. drugiego hetmana. Wejście pionkiem na pole przemiany i zamiana pionka na figurę liczy się jak jeden ruch. Oznacza to, że dorobiona figura zaczyna natychmiast działać (może np. od razu szachować króla przeciwnika).

Roszada



Raz w ciągu partii gracz może wykonać jednoczesny ruch królem i wieżą, zwany roszadą. Podczas roszady król przesuwa się o dwa pola w kierunku wieży, a wieża przeskakuje go i staje na sąsiednim polu. Roszady nie można wykonać, gdy:

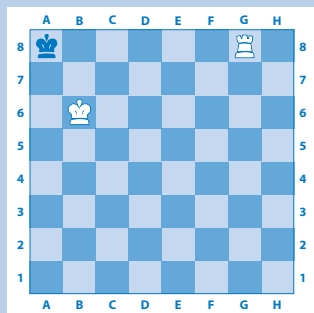
- król albo wieża były wcześniej poruszane,
- między królem i wieżą znajduje się jakaś figura,
- król został zaatakowany (po odparciu ataku roszadę można wykonać),
- pole, przez które przechodzi król, albo pole, na którym król kończy ruch, jest atakowane.

Roszadę z wieżą z kolumny h nazywa się roszadą krótką, a roszadę z wieżą z kolumny a – roszadą długą. Na lewym diagramie białymi kropkami oznaczone zostały pola, na które w trakcie roszady może zostać przesunięty biały król (czarnymi kropkami – analogicznie – oznaczono pola, na które przejść może czarny król). Na prawym diagramie pokazano pozycje po wykonaniu: krótkiej roszady (przez białe) i długiej roszady (przez czarne).

Szach i mat

Szachem nazywamy pozycję, w której król został zaatakowany, czyli grozi mu zabicie. Zwyczajowo ostrzega się o tym przeciwnika, mówiąc „szach”. Przed szachem można obronić się na trzy sposoby:

- odchodząc królem na bezpieczne pole,
- bijąc szachującą bierkę (w tym: bijąc królem, o ile nie naraża go to na atak),
- zasłaniając króla, czyli umieszczając inną bierkę między królem a atakującą bierką (nie jest to możliwe przy szachu pionkiem albo skoczkiem).

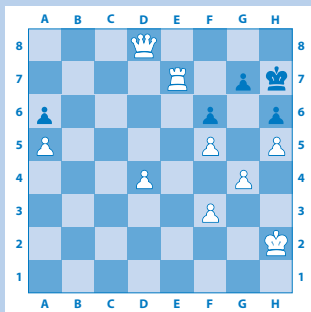


Jeżeli króla nie daje się obronić żadnym z tych sposobów, następuje mat, który kończy partię.

Uwaga: Jeżeli król zostaje wprowadzony pod bicie (albo poprzez przesunięcie go na atakowane pole, albo poprzez poruszenie zasłaniającej go bierki), to jest to ruch nieprawidłowy i musi zostać cofnięty.

Pat

Pozycja patowa występuje wtedy, gdy gracz nie może wykonać żadnego prawidłowego ruchu, aby jego król nie został zaatakowany. Jeśli w sytuacji pokazanej na rysunku ruch przypada na czarne, mamy do czynienia z patem. Czarny król nie jest atakowany, ale każdy jego ruch jest nieprawidłowy, ponieważ wprowadza go pod bicie. Pionki a6, f6 i h6 są zablokowane, natomiast ruch pionkiem z pola g7 jest niemożliwy, ponieważ odsłoniłby króla.



Zakończenie gry

Gra może zakończyć się zwycięstwem jednego z graczy lub remisem.

Gracz zwycięża, jeżeli:

- zamatował króla przeciwnika,
- przeciwnik się poddał,
- przeciwnik przekroczył limit czasu do namysłu (podczas rozgrywki z zegarem).

Partia kończy się remisem, gdy:

- obaj gracze zgodzą się na remis,
- na szachownicy powstała pozycja patowa,
- żadna strona nie ma wystarczającej liczby bierek do zamatowania przeciwnika,
- trzykrotnie powtórzyła się ta sama pozycja, a ruch przypada na tego samego gracza,
- przez 50 kolejnych ruchów żaden z graczy nie wykonał bicia ani ruchu pionkiem.

Za wystarczający element szachowy do zamatowania króla uważa się (stosując zasadę najmniej sensownej obrony):

- pionka,
- skoczka i gońca,
- dwa gońce,
- dwa skoczki,
- wieżę,
- hetmana.

Jeżeli jeden z graczy ma tylko króla, a drugi – króla i gońca lub skoczka, to partia kończy się remisem.

Zapis partii

Do zapisu partii używana jest notacja algebraiczna, wykorzystująca współrzędne pól. Zapis ruchu zawiera pierwszą literę nazwy figury oraz współrzędne pola, na które ta figura ma zostać przesunięta. W Polsce figury oznaczane są literami: K – król, H – hetman, W – wieża, G – goniec, S – skoczek (w języku angielskim są to kolejno litery: K, Q, R, B i N). Brak litery oznacza, że ruch dotyczy pionka. Przykładowo: **Ge5** – ruch gońcem na pole **e5**; **Sf3** – ruch skoczkiem na pole **f3**; **c5** – ruch pionkiem na pole **c5**.

W niektórych publikacjach zamiast pierwszej litery nazwy figury używa się specjalnych znaków graficznych – miniaturowych rysunków figur.

Aby oznaczyć bicie bierki, przed współrzędnymi pola przeciwnika zapisuje się literę **x**. W niektórych krajach, m.in. w Polsce, stosuje się w tym celu znak **:**. Przykład: **G:e5** – goniec bije bierkę na polu **e5**.

Gdy pion bije bierkę przeciwnika, nie zapisuje się litery oznaczającej figurę. Zamiast tego wskazuje się kolumnę, w której znajdował się pion przed biciem. Przykładowo: **e:d5** – pion z kolumny **e** bije na polu **d5**. Bicie w przelocie można dodatkowo zasygnalizować napisem **ep** – np. **d:c6ep**. Warto zwrócić uwagę na to, że zapisuje się pole **c6**, na które przesunięto pionka bijącego, a nie pole **c5**, z którego zdjęto zbitego pionka. Często w opisie bicia pionem pomija się dwukropek, zatem **ed5** oznacza to samo, co **e:d5**.

Gdy wynikiem ruchu jest promocja pionka, podaje się skrót nazwy figury, na którą pionek został promowany, np. **e8H**.

Jeżeli dwie identyczne figury (np. dwa skoczki) mogą wykonać ruch na to samo pole, dla uniknięcia niejednoznaczności podaje się także literę kolumny, z której został przesunięty skoczek (gdy oba skoczki są w różnych kolumnach), albo numer wiersza (gdy oba są w tej samej kolumnie). Przykładowo: jeżeli na pole **c3** mogą zostać przesunięte skoczki z pól **a2** i **e4**, to stosuje się zapis **Sac3** lub **Sec3**, a gdy skoczki z pól **a2** i **a4** – **S2c3** lub **S4c3**.

Krótką roszadę oznacza się przez **O-O**, a długą – przez **O-O-O**.

Jeżeli wykonany ruch wiąże się z daniem przeciwnikowi szacha, na końcu stawia się znak **+**, np. **Hd8+**. Gdy wynikiem ruchu jest mat, oznacza się to przez znak **X**, np. **Hd8X**.

Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy) możesz przesłać reklamację na adres:

service@granna.pl

Podaj swoje imię i nazwisko oraz adres (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisz jakiego elementu gry brakuje.

Jeżeli chcesz otrzymywać drogą mailową wiadomości o nowościach, wyślij e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem.



Zapraszamy – odwiedź nas na Facebooku:

www.facebook.com/grannagry

www.granna.pl

GRANNA