

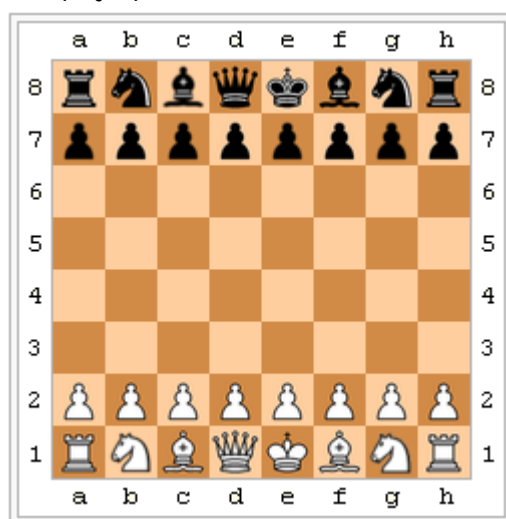
## Zasady gry w szachy

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 króla przeciwnika usunięciem z dalszej rozgrywki ("z biciem"), którego nie sposób uniknąć. Gry jednak rzadko kończą się matem - gracze często poddają się, jeśli uważają, że dalsza gra doprowadzi do ich ostatecznej porażki. Zasady przewidują kilka sposobów remisowego zakończenia gry.

Oprócz podstawowych zasad poruszania bierek zasady regulują także wykorzystywane wyposażenie, kontrolę czasu, zachowanie i etykę graczy, ułatwienia dla niepełnosprawnych graczy, zapis posunięć za pomocą notacji szachowej, jak również sposoby postępowania w przypadku nieprawidłowości napotkanych w czasie gry.

### Ustawienie figur

Pozycja początkowa:



Szachy rozgrywa się na szachownicy, kwadratowej planszy podzielonej na 64 kwadratowe pola (osiem na osiem) o dwóch naprzemiennych kolorach, podobna do warcabnicy używanej w warcabach. Bez względu na rzeczywisty kolor pól jaśniejsze nazywa się "białymi" (bądź "jasnymi"), zaś ciemniejsze określa się jako "czarne" (lub "ciemne"). Umowne są też nazwy graczy oraz jego bierek: jaśniejsze bierki nazywane są "białymi", ciemniejsze bierki z kolei noszą nazwę "czarnych"; z tego względu gracza posługującego się białymi bierkami nazywa się "białym", a gracza korzystającego z czarnych

bierek - "czarnym". Szachownicę ustawia się tak, by w lewym dolnym rogu planszy znajdowało się czarne pole (stąd w prawym dolnym musi znajdować się białe). Każdy gracz dysponuje szesnastoma bierkami:

Bierka	Król	Hetman	Wieża	Goniec	Skoczek	Pion
Liczba	1	1	2	2	2	8
Symbole	 	 	 	 	 	

Na początku gry bierki rozmieszczone są jak na diagramie powyżej. Drugi rząd od strony gracza mieści osiem pionów; rząd najbliższy graczowi zawiera pozostałe bierki nazywane figurami:

- wieże znajdują się w narożnikach planszy;
- skoczki sąsiadują z wieżami od strony wewnętrznej;
- gońce umieszcza się obok skoczków po ich wewnętrznej stronie;
- hetmana rozstawia się na jednym ze środkowych pól - tym, które ma kolor zgodny z kolorem gracza: biały hetman na białym polu, czarny hetman na czarnym polu;
- król zajmuje ostatnie wolne pole w dolnym rzędzie, obok hetmana.

Hetmany i wieże nazywa się figurami ciężkimi, zaś gońce i skoczki to figury lekkie.

### **Rozgrywka**

Pierwsze posunięcie wykonują białe, następnie gracze wykonują ruchy na przemian. Wykonanie ruchu jest obowiązkowe; nie można z niego zrezygnować, nawet wtedy, gdy ma on prowadzić do strat czy przegranej. Gra toczy się do zamатовania jednego z króli, rezygnacji gracza z dalszej gry lub gdy nastąpił remis, którego reguły opisano niżej. Dodatkowo jeśli gra ograniczona jest kontrolą czasu, to gracz, który przekroczył czas przegrywa.

Oficjalne zasady gry nie przewidują sposobu wyboru gracza grającego białymi bierkami. O tym, kto gra białymi decydują jednak reguły danego turnieju (rozgrywanego np. w systemie szwajcarskim czy kołowym) lub, w przypadku gry amatorskiej, obopólna zgoda, gdzie korzysta się często z pewnej formy wyboru losowego: jeden z graczy chowa wtedy białego piona w jednej dłoni, a czarnego w drugiej i pozostawia wskazanie przeciwnikowi koloru bierek, którymi ten będzie grał, do wyboru.

### **Posunięcia**

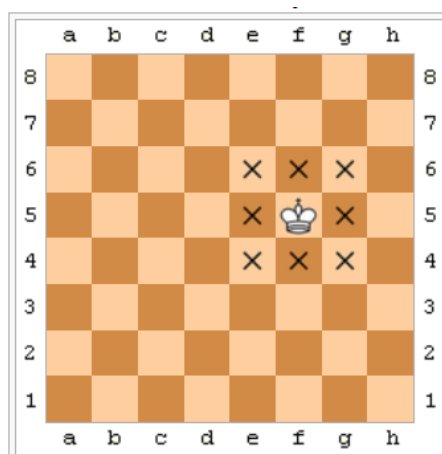
Jeśli gracz mający wykonać ruch (będący na posunięciu) dotknie swojej bierki, jest zobligowany do wykonania ruchu tą właśnie bierką - pod warunkiem, że taki ruch jest możliwy. Jeśli gracz dotknie bierki przeciwnika, musi ją zbić, o ile jest to możliwe. Jeśli istnieje konieczność poprawienia ustawienia bierek na szachownicy, gracz musi uprzedzić przeciwnika zwyczajowym poprawiam.

Jeśli gracz wykonał ruch niezgodny z przepisami, musi cofnąć bierkę na początkowe pole i wykonać nią inny ruch, o ile taki jest możliwy (jeśli nie jest możliwy, może wykonać dowolny ruch inną bierką). Jeśli nieprawidłowy ruch został zauważony w późniejszej fazie gry, partia powinna zostać cofnięta do pozycji sprzed tego ruchu. W partiach turniejowych taki przypadek karany jest przez sędziego zmniejszeniem czasu gracza na zastanowienie.

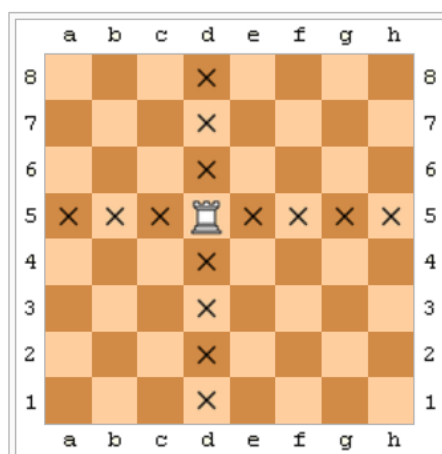
Wyjątkiem jest wykonanie nieprawidłowego posunięcia w szachach błyskawicznych (tzw. blitz). Jeśli gracz wykona nieprawidłowe posunięcie oraz zakończy je przyciśnięciem dźwigni zegara szachowego, a zostanie to zauważone przez przeciwnika - przegrywa partię.

### Podstawowe ruchy


Knól




Wieża




### Goniec

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	X							X	8
7		X				X			7
6			X		X				6
5									5
4			X		X				4
3		X				X			3
2	X							X	2
1								X	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

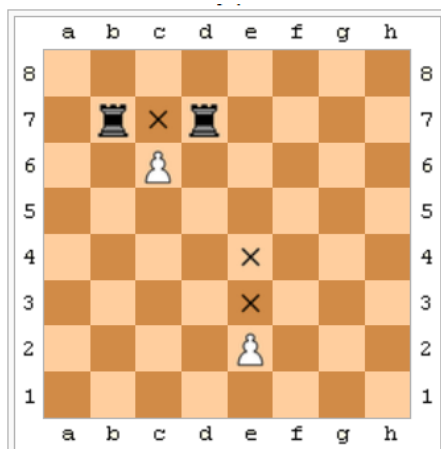
### Hetman

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8				X				X	8
7	X			X			X		7
6		X		X		X			6
5			X	X	X				5
4	X	X	X		X	X	X	X	4
3			X	X	X				3
2		X		X		X			2
1	X			X				X	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

### Skoczek

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8									8
7									7
6			X		X				6
5		X				X			5
4									4
3		X				X			3
2			X		X				2
1									1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

### Pion



Biały pion może wykonać ruch na pola przed nim oznaczone symbolem „x”. Pion na polu c6 może również zbić dowolną z czarnych wież.

Każda bierka porusza się na sobie właściwy sposób. Ruchy wykonuje się na wolne pola, wyjąwszy pola zajęte przez bierki przeciwnika. z wyjątkiem skoczków bierki nie mogą przeskakiwać innych. Bicie bierki przeciwnika to ruch bierki na pole, na której stoi bierka przeciwnika (jedynym wyjątkiem jest en passant, bicie w przelocie), wówczas bierka atakująca zajmuje miejsce bierki zbijanej, która jest zdejmowana z szachownicy i nie bierze udziału w dalszej grze. Król może być szachowany, tzn. może być zagrożony zbiciem, lecz nie może być zбитy.

- Król może ruszać się o jedno pole w poziomie, pionie lub na ukos. Najwyżej raz w grze każdy z króli może wykonać specjalny ruch zwany roszadą.
- Wieża porusza się o dowolną liczbę wolnych pól w poziomie i pionie; porusza się ona również podczas roszady.
- Goniec może ruszać się o dowolną liczbę wolnych pól po przekątnych.
- Hetman porusza się o dowolną liczbę wolnych pól w poziomie, pionie i na ukos (łączy w ten sposób w sobie ruchy wieży i gońca).
- Skoczek rusza się na najbliższe pole nie znajdujące się w tym samym rzędzie, kolumnie lub przekątnej; innymi słowy poruszają się one o dwa pola na kształt wieży, a następnie jedno pole prostopadle do tego kierunku. Ruch skoczka nie jest blokowany przez inne bierki, tzn. „skacze” on na nowe pole. Ruchy skoczka opisuje się także porównując je do litery „L” lub cyfry „7” (lub dowolnej odbitej, w poziomie i pionie, ich postaci), przy czym wykonuje on dwa kroki w danym kierunku, 90° zwrot w jednym z kierunków i krok w nowo wybranych kierunku.
- Pion ma najbardziej rozbudowane zasady poruszania się:
  - Pion może poruszyć się o jedno pole naprzód, o ile nie jest ono zajęte.

- Jeżeli nie wykonano danym pionem posunięcia, to w pierwszym ruchu ma on możliwość wykonania ruchu o dwa pola naprzód, o ile żadne z tych pól nie jest zajęte. Pion nie może ruszać się do tyłu.
- Piony są jedynymi bierkami, które biją inaczej niż się poruszają. Mogą one zbić wrogą bierkę, jeśli znajduje się ona na jednym z dwóch pól sąsiadujących w poziomie z polem przed nimi (tzn. z pól na ukos przed nimi), lecz nie mogą się tam ruszyć, jeśli pola te są wolne.

Piony mają również dwa szczególne posunięcia: en passant (bicie w przelocie) oraz promocję.

### **Roszada**

Roszada składa się z wykonania posunięcia o dwa pola w stronę wieży, a następnie umieszczeniu wieży po drugiej stronie króla na polu z nim sąsiadującym. Roszada jest możliwa wyłącznie wtedy, gdy spełnione są wszystkie poniższe warunki:

- król jak i wieża biorąca udział w roszadzie nie wykonały jeszcze posunięcia;
- między królem a wieżą nie ma innych bierek;
- król nie może być szachowany, nie może przechodzić, ani zakończyć ruchu na polu atakowanym przez bierkę przeciwnika (choć wieża może być tak atakowana, jak również wszystkie pola, przez które przechodzi);
- król oraz wieża muszą znajdować się w tym samym rzędzie

### **En passant**

Jeśli gracz A wykona ruch pionem o dwa pola, zaś gracz B ma piona w piątym, patrząc z jego perspektywy, rzędzie i sąsiadującej kolumnie, to pion gracza B może zbić piona gracza A tak, jak gdyby wykonał on posunięcie o jedno pole. Bicie to można wykonać tylko w ruchu bezpośrednio po ruchu pionem o dwa pola.

### **Promocja piona**

Jeśli pion osiągnie ósmy rząd, to wówczas jest on promowany (zamieniany) na hetmana, wieżę, gońca lub skoczkę tego samego koloru, przy czym wybór zależy od gracza (zwykle jest to hetman). Wybór nie ogranicza się do poprzednio zbitych bierek, stąd teoretycznie możliwe jest posiadanie przez gracza do dziewięciu hetmanów oraz co najwyżej dziesięciu wież, gońców lub skoczków (o ile tylko wszystkie piony będą

promowane i żadna z figur danego rodzaju nie zostanie zbita). W przypadku braku potrzebnej bierki gracz powinien wezwać sędziego, aby ten ją dostarczył.

## **Szach**

Jeżeli gracz wykona ruch, w którym grozi królowi przeciwnika z biciem (niekoniecznie przez bierkę, którą poruszył), to mówi się, że król jest szachowany. Szachem nazywa się taką pozycję, w której jedna lub więcej bierek przeciwnika może teoretycznie zbić króla w kolejnym ruchu (choć król nigdy nie jest zbijany). Obowiązkiem gracza, którego król jest szachowany, jest wyeliminowanie w kolejnym ruchu zagrożenia z biciem; gracz nie może pozostawić swojego króla szachowanym po zakończeniu swego posunięcia. Można to uczynić na kilka sposobów:

- przesunąć króla na pole, na którym nie jest on zagrożony;
- z bicie grożącej bierki (również królem, jeśli nie sprawi to, że będzie on szachowany);
- umieścić bierkę między królem a grożącą bierką; nie jest to możliwe w przypadku skoczka i piona lub gdy szachujące hetman, wieża albo goniec znajdują się na polu sąsiadującym z królem.

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 z bicie, a więc wystawiłoby na szach.

## **Zapis partii szachowej**

W zawodach rozgrywanych tempem klasycznym zawodnicy mają obowiązek prowadzenia zapisu każdego posunięcia na specjalnym formularzu, tzw. zapisie partii. Jest on podstawą do rozstrzygnięcia ewentualnych rozbieżności co do wyniku partii, nieprawidłowych posunięć lub przekroczenia czasu.

Diagramy w książkach i czasopismach szachowych zawsze są rysowane tak, że strona białych jest na dole, strona czarnych - na górze. Dotyczy to również programów szachowych i stron internetowych, przy czym dla wygody użytkownika często umożliwiają one odwrócenie stron.

## Zakończenie partii

Partia kończy się wygraną jednej ze stron, jeśli:

- król przeciwnika został zamatowany;
- przeciwnik poddał partię (przy czym musi to być wyraźnie zasygnalizowane, zwykłe podanie ręki czy zatrzymanie zegara nie oznacza w świetle przepisów poddania partii);
- przeciwnik przekroczył czas na wykonanie określonej liczby ruchów (patrz niżej).

Przy określaniu wyniku partii czasami jest konieczna ocena, czy gracz ma wystarczającą liczbę bierok, by dać mata przeciwnikowi. Za wystarczający materiał do zamatowania króla (stosuje się zasadę najmniej sensownej obrony) uważa się co najmniej:

- piona;
- skoczka i gońca;
- dwa gońce;
- dwa skoczki;
- wieżę;
- hetmana;
- oraz wszystkie pozycje, z których poprzez prawidłowe posunięcia można dać mata.

Partia kończy się remisem, jeśli:

- na szachownicy powstała pozycja patowa;
- żadna ze stron nie ma "materiału" wystarczającego do zamatowania króla przeciwnika;
- powstała pozycja, w której poprzez prawidłowe posunięcia żadna ze stron nie może dać mata (martwa pozycja);
- gracze uzgodnili remis (propozycję remisu składa gracz na posunięciu; po wykonaniu przez niego ruchu przeciwnik może ją przyjąć lub odrzucić; wykonanie ruchu jest jednoznaczne z odrzuceniem propozycji remisu).

Gracz może reklamować remis (domagać się remisu), gdy:

- wykonano pięćdziesiąt kolejnych ruchów przez obu graczy, w których nie



zabito żadnej bierki i nie wykonano żadnego ruchu pionem;

- na szachownicy po raz trzeci powstała ta sama pozycja, gdy ten sam gracz jest na posunięciu oraz wszystkie bierki mogą wykonać takie same posunięcia (np. roszada, bicie w przelocie); w szczególności gracz może reklamować remis w przypadku wiecznego szacha.

W tych dwóch przypadkach przeciwnik powinien zgodzić się na remis lub w partii turniejowej zgłosić swoje obiekcje sędziemu.

W partiach turniejowych każdy z graczy przeważnie musi wykonać określoną liczbę ruchów w określonym czasie. Tak zwane tempo gry jest określane w regulaminie zawodów, np. na 40 pierwszych posunięć gracze mają dwie godziny oraz na dokończenie partii godzinę. Obecnie najczęściej gra się bez limitu posunięć ale z czasem dodatkowym, który niewykorzystany jest dodawany do czasu podstawowego, np. 90 minut (czas podstawowy) oraz 30 sekund na każde posunięcie (czas dodatkowy). Przekroczenie czasu grozi przegraną, przy zachowaniu następujących zasad:

- jeśli w partii powstał mat, gra kończy się zwycięstwem gracza, który go dał, niezależnie od kontroli czasu (pod warunkiem, że powstał poprzez prawidłowe posunięcie);
- jeśli w partii powstał pat, gra kończy się remisem, niezależnie od kontroli czasu (pod warunkiem, że powstał poprzez prawidłowe posunięcie);
- jeśli gracz reklamuje przekroczenie czasu przez przeciwnika, lecz sam również przekroczył czas, partia kończy się remisem;
- jeśli gracz reklamuje przekroczenie czasu przez przeciwnika, sam nie przekroczył czasu i ma wystarczający materiał do dania mata, partia kończy się jego wygraną;
- jeśli gracz reklamuje przekroczenie czasu przez przeciwnika, lecz nie ma wystarczającego materiału do dania mata, partia kończy się remisem.

Szachy do gry znajdziesz na stronie:

[www.edukraina.pl](http://www.edukraina.pl)