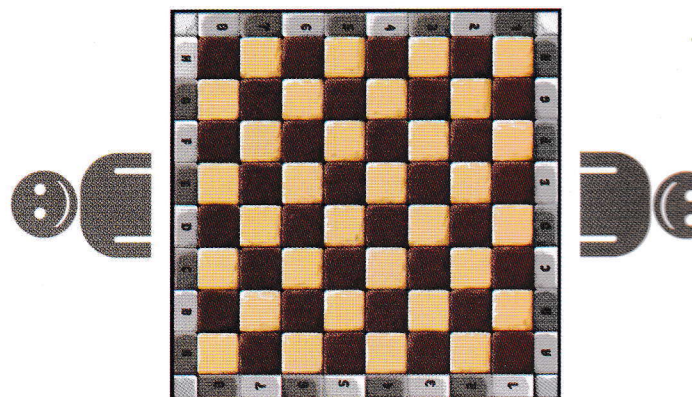


SZACH MAT

NAUKA GRY W SZACHY



Szachy – gra planszowa zaliczana do rodziny gier strategicznych. Partia szachowa rozgrywana jest przez dwóch graczy na planszy zwanej szachownicą. Szachownica składa się z 64 równej wielkości kwadratowych pól, na przemian jasnych i ciemnych. Szachownica podzielona jest odpowiednio na kolumny: a,b,c,d,e,f,g,h oraz rzędy: 1,2,3,4,5,6,7,8. Szachownicę umieszczamy pomiędzy dwoma przeciwnikami w taki sposób, aby narożne pole po prawej ręce każdego z zawodników było białe. Przeciwnicy otrzymują zestawy bierek w odmiennych kolorach. W skład każdego z nich wchodzi szesnaście bierek: król, hetman (również nazywany damą lub królową), dwa gońce (z niemieckiego nazywane czasami laufkami), dwa skoczki (zwane też popularnie końmi), dwie wieże oraz osiem pionów. Celem gry w szachach jest zamatenie Króla przeciwnika lub doprowadzenie do poddania się przeciwnika.



Król

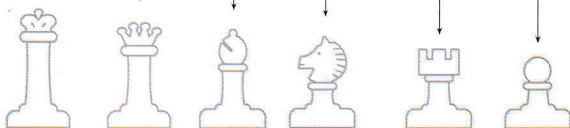
Hetman
(Kołowa)

Goniec
(Laufer)

Skoczek
(Kon)

Wieża

Pion



SZACH — jest to bezpośredni atak figury przeciwnika na Króla. Szacha nie można ignorować, czyli należy:

a) odejść Królem z pola narażonego atakiem;

albo:

b) zbić bierkę atakującą Króla;

lub:

c) zasłonić Króla inną bierką (tylko wtedy gdy nie atakuje Skoczek).

MAT - to sytuacja gdy zaszachowany Król nie ma możliwości ucieczki, nie można zbić figury szachującej ani zasłonić się. Gdy następuje Mat (mówimy Szach i Mat).

Mat kończy partię i wygrywa ten, kto zamatował Króla przeciwnika.

"Nie żałuj ofiar ani strat, gdy możesz rzec królowi mat."

PAT - to sytuacja gdy Król nie jest szachowany, ale nie może wykonać ruchu i również żadna z bierek też nie ma ruchu. Pat kończy grę z wynikiem remisowym.

INSTRUKCJA

1

Przygotowane poniżej propozycje zabawy są wprowadzeniem do nauki gry w SZACHY. Bajkowa grafika bierek sprawi, że początkujący gracze chętnie przystąpią do rozwiązywania zadań, których głównym celem jest utrwalenie szachowych zasad.

Szachowe potyczki

I. Na początek proponujemy zabawę, podczas której przyszli szachowi gracze poznają ustawienie wszystkich bierek – ustawienie bierek na szachownicy jest zawsze takie same! Do zabawy potrzebne będą:

- szachownica
- kolorowe bierki umieszczone w podstawkach
- talia kart z koszulkami w zielonym kolorze

Gracze losują kolor bierki – gracz, który wylosuje białe rozpoczyna grę. Białe zawsze rozpoczynają!

Spośród kart wybieramy tylko karty w kolorze zielonym, które układamy jako talię koszulkami do góry. Gracz, który wylosował bierki białe losuje kartę z zadaniem do wykonania.

Gracze układają na szachownicy bierki lub żetony i bierki i wykonują ruchy zgodnie z zasadami (zgodnie z rysunkiem i poleceniem umieszczonym na karcie). Jeżeli na karcie są żetony, zadaniem graczy jest prawidłowe poruszanie się bierkami i zebranie jak największej ilości żetonów. Jeżeli z karty wynika, że można bić przeciwnika, zbite bierki liczy się jak żetony, zgodnie z wartością przyznaną na karcie.

PORADY pomogą prawidłowo wykonać każdy ruch oraz bicie.

II. Druga propozycja to zbieranie żetonów i zbijanie bierki przeciwnika. Do zabawy potrzebne będą:

- szachownica
- kolorowe bierki umieszczone w podstawkach
- talia kart z koszulkami w kolorze pomarańczowym

Gracze wybierają karty w kolorze pomarańczowym i układają je jako talię koszulkami do góry i postępują analogicznie jak w pierwszej zabawie. Ich zadanie polega na zebraniu jak największej ilości żetonów oraz zbitie bierki przeciwnika – jednak podczas rozgrywki gracz decyduje, czy lepiej skupić się na zbieraniu żetonów, czy na eliminowaniu bierki przeciwnika. Zbite bierki liczy się jak żetony, zgodnie z wartością przyznaną na karcie.

III. Trzecia propozycja to zbieranie żetonów i zbijanie bierki przeciwnika i więcej kart. Do zabawy potrzebne będą:

- szachownica
 - kolorowe bierki umieszczone w podstawkach
 - talia kart z koszulkami w kolorze niebieskim i pomarańczowym.
- Gracze wybierają karty w kolorze niebieskim i pomarańczowym. Potasowane karty układają jako jedną talię koszulkami do góry i postępują analogicznie jak w poprzedniej zabawie. Ich zadanie polega na zebraniu jak największej ilości żetonów oraz zbitie bierki przeciwnika – jednak podczas rozgrywki gracz decyduje, czy lepiej skupić się na zbieraniu żetonów, czy na eliminowaniu bierki.

IV. Teraz sprawdźmy czy uda się prawidłowo ustawić bierki, poruszać się zgodnie z zasadami, zbierać żetony i zbijać przeciwnika. Gdy już wszystko jest jasne do zabawy należy wykorzystać wszystkie karty. Do zabawy potrzebne będą:

- szachownica
- kolorowe bierki umieszczone w podstawkach
- wszystkie karty!!!

Rozgrywka analogiczna do poprzedniej.

Na kilku kartach przygotowane są pytania. Odpowiedzi można znaleźć dokładnie czytając PORADY.

V. SZACH – MAT – PAT.

A teraz zasiadamy do prawdziwej partii Szachów.

Potrzebne będą:

- szachownica (ta prawdziwa)
- bierki (te prawdziwe)

Nauczcie dzieci grać w szachy – to przyniesie im same korzyści. Wyobraźnia, cierpliwość, panowanie nad emocjami, radzenie sobie ze stresem a w końcu lepsze wyniki w matematyce. To tylko część korzyści.

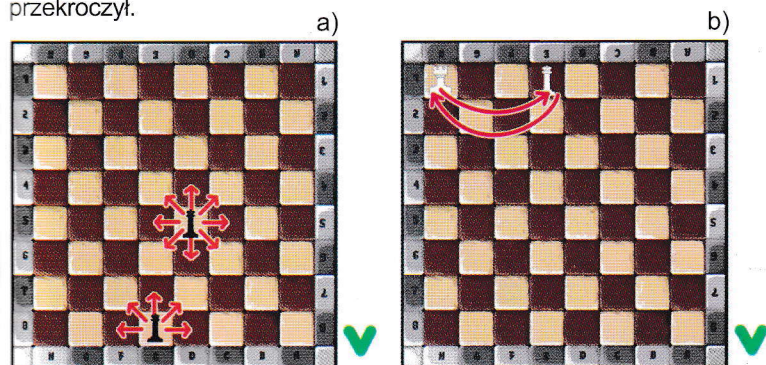
POWODZENIA!!!

„Wszyscy szachiści są artystami”
- Jose Raul Capablanca

Ruchy bierek

Król

- (a) Z wyjątkiem roszady król przesuwa się na dowolne sąsiednie pole, które nie jest atakowane przez bierkę przeciwnika.
- (b) Roszada jest jednoczesnym posunięciem króla i jednej z wież i jest uważana jako jedno posunięcie. Wykonywana jest w następujący sposób: króla przesuwa się z jego początkowego miejsca o dwa pola w tym samym rzędzie, w kierunku jednej z wież, następnie tę wieżę przenosi się ponad królem na pole, które właśnie on przekroczył.



w tym samym rzędzie, w kierunku jednej z wież, następnie tę wieżę przenosi się ponad królem na pole, które właśnie on przekroczył.

(c) Jeżeli zawodnik dotknie wieży, a następnie króla, roszada nie może być wykonana dotkniętą wieżą.

(d) Jeżeli zawodnik zamierzający wykonać roszadę dotknie króla, albo króla i wieżę jednocześnie, i okaże się, że roszady nie można wykonać - ma do wyboru wykonanie posunięcia królem lub roszadę w kierunku drugiej wieży (o ile to możliwe).

(e) Roszady nie można wykonać:

- jeżeli król wykonał już posunięcie,
- w kierunku wieży, która wykonała już posunięcie.

(f) Roszady przejściowo nie można wykonać:

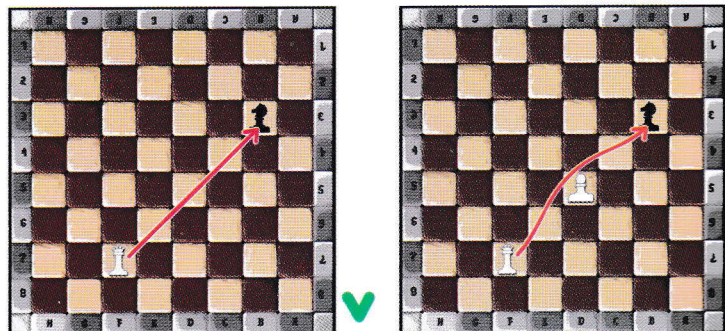
- jeżeli początkowe pole króla albo pole, które król ma przekroczyć, względnie które ma zająć, jest atakowane przez bierkę przeciwnika, lub:
- jeżeli między królem i wieżą, w kierunku której ma być przesunięty, znajduje się jakakolwiek bierka.

1. Król bije tak jak się porusza i zajmuje miejsce zbitej bierki.
2. Król nie może przeskakiwać.

Hetman (zwany też Królową lub Damką)

Hetmana przesuwa się na dowolne pole (z ograniczeniem wynikającym z art. 4.2) po liniach, rzędach i przekątnych, na których się znajduje.

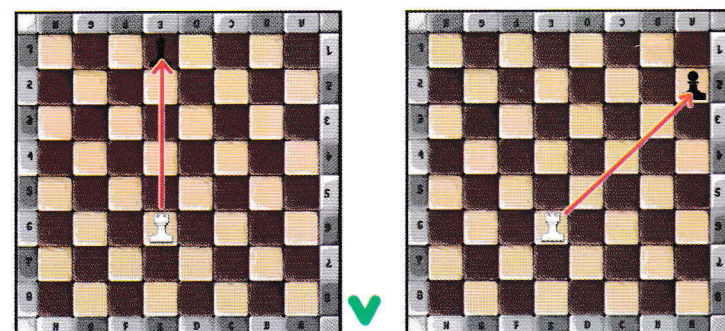
1. Hetman bije figury tak jak się porusza i po zбициу figury zajmuje jej miejsce.
2. Hetman nie może przeskakiwać innych bierek.



Wieża

Wieżę przesuwa się na dowolne pole (zob. art. 4.2), po liniach i rzędach, na których się znajduje.

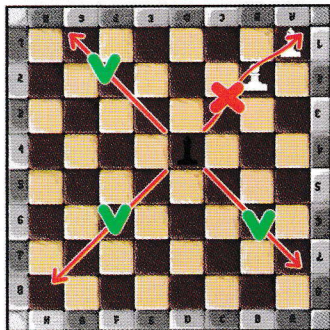
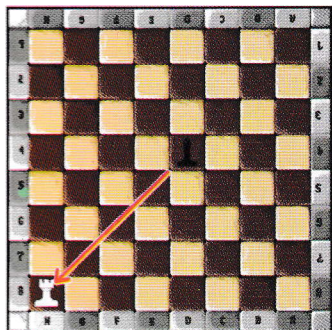
1. Wieża bije figury tak jak się porusza i po zбициу figury zajmuje jej miejsce.
2. Wieża nie może przeskakiwać innych bierek.



Goniec (zwany także Laufrem)

Goniec przesuwa się o dowolną ilość wolnych pól po przekątnych do przodu i do tyłu (zob. art. 4.2).

1. Goniec bije na skos i zajmuje miejsce zabitej bierki.
2. Goniec może ruszać się tylko po jednym kolorze tak że goniec czarnopolowy po czarnych a białopolowy po białych.
3. Goniec nie może przeskakiwać innych bierek.

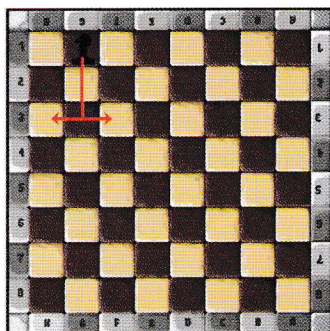
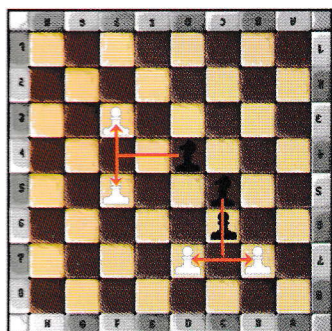


Skoczek (zwany także Koniem)

Ruch skoczka składa się z dwóch różnych faz. Najpierw wykonuje on krok o dwa pola wzdłuż rzędu lub linii, a następnie – nadal oddalając się od pola wyjściowego, dalszy krok o jedno pole na dowolnej przekątnej. Nie ma znaczenia, czy na polu pierwszego kroku znajduje się inna bierka.

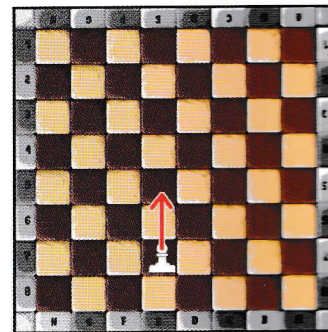
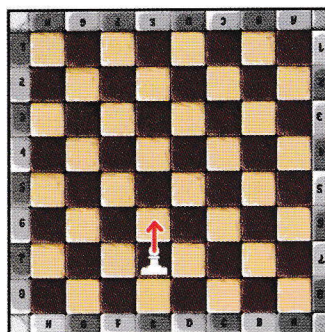
„Dwa do przodu, jeden w bok – taki jest konika skok”.

1. Skoczek bije tak jak się porusza i zostaje w miejscu zabitej bierki.
2. Skoczek może przeskakiwać figury.
3. Skoczek porusza się zawsze z czarnego pola na białe.



Pion

a) Pion przesuwa się tylko naprzód o jedno pole, ale w swoim pierwszym ruchu może posunąć się o dwa pola do przodu (gracz decyduje).



(b) Wylaczając bicie – piona przesuwa się z początkowego miejsca o jedno lub dwa nie zajęte pola, wzdłuż linii, na której się znajduje, a w następnych posunięciach już tylko o jedno nie zajęte pole wzdłuż linii. W przypadku bicia – piona przesuwa się o jedno pole wzdłuż jednej z przekątnych, na których się znajduje.

(c) Pion atakujący pole przekroczone przez piona przeciwnika, który przesunął go w jednym posunięciu o dwa pola z początkowego miejsca – może tego piona zbić, jak gdyby pion przeciwnika został przesunięty tylko o jedno pole. Takie bicie może być jednak wykonane tylko w odpowiedzi na ten ruch i nazywa się biciem w przelocie (en passant).

(d) Pion, który osiągnął ostatni rząd pól musi być natychmiast (w ramach tego samego ruchu) zamieniony na hetmana, wieżę, gońca lub skoczka tego samego koloru, według wyboru zawodnika i bez względu na to, jakie bierki znajdują się na szachownicy. Taka zamiana nazywa się promocją, a działanie promowanej bierki jest natychmiastowe [...].

1. Pion może bić bierki przeciwnika znajdujące się tylko o jedno pole na skos od piona.
2. Każdy pion może wykonać tak zwane "bicie w przelocie". Do takiego bicia dochodzi wtedy gdy pion przeciwnika ruszy o dwa pola do przodu tak i stanie bezpośrednio obok naszego piona z lewej lub z prawej strony. Możliwe jest zabicie piona przeciwnika a pion przesuwa się na skos. Bicie w przelocie możliwe jest tylko od razu po ruszeniu przeciwnika a nie dopiero np. za dwa ruchy.
3. Pion nie może przeskakiwać innych bierek.