

Szachy

© Copyright by 3bird Projects 2023, <http://edukacja.3bird.pl>

Wstęp

Nazwa "szachy" wywodzi się z Persji od tamtejszego władcy (czyli "szacha") Chosrowa I Anoszirwana (VI w. C.E.), który spopularyzował ją (choć znana była już tysiąc lat wcześniej w Indiach jako "czaturanga"). Po dotarciu do Europy w średniowieczu, zmieniono wiele zasad.

Podstawy gry

Początkowe wartości (ważność) figur (bierków):

- **król** (posiada koronę z krzyżem) - bezcenny;
- **królowa** (zwany nieformalnie "*hetmanem*"; może posiadać koronę, ale bez krzyża) - 9 punktów;
- **wieża** - 5 punktów;
- **biskup** (goniec, zwany z niemieckiego "*laufer*") - 3 punkty;
- **skoczek** (nieformalnie "*koń*") - 3 punkty;
- **pionek** - 1 punkt.

Początkowe ustawienie na szachownicy:

- Białego króla umieszcza się na czarnym polu, a czarnego na białym.
- Obok wież stoją skoczki.
- Grę zaczynają białe figury (statystyki pokazują, że sam ten fakt daje 5% większe szanse na zwycięstwo). Losowanie koloru figur odbywa się przez umieszczenie w dłoniach jednego pionka czarnego i jednego białego - przeciwnik losuje poprzez wskazanie dłoni.

Ruchy figur:

- **król** (*king*; najwyższa figura, korona z krzyżem) porusza się we wszystkich kierunkach o jedno pole;
- **królowa** (*queen*; figura z koroną, pochodzi od hiszpańskiej królowej Izabelli I; w języku polskim potocznie *hetman*) porusza się we wszystkich kierunkach o dowolną ilość pól, ale nie może przeskakiwać figur;
- **wieża** (perskie *rook* [*rydwan*]) porusza się w linii prostej o dowolną ilość pól i zawsze kontroluje 14 pól bez względu, gdzie się znajduje; nie może przeskakiwać figur;
- **biskup** (*bishop*; goniec; niem. *laufer*) porusza się w liniach ukośnych o dowolną ilość pól, nie może przeskakiwać figur;
- **skoczek** (*knight*) porusza się w linii prostej o dwa pola do przodu i jedno w bok (lub jedno do przodu i dwa w bok); może przeskakiwać inne figury; największe możliwości ma w centrum szachownicy;
- **pionek** (*pawn*) porusza się tylko do przodu o jedno pole, zbija jednak tylko po skosie; w pierwszym ruchu, każdy pionek może posunąć się o dwa pola (jeśli jednak stanie obok pionka przeciwnika, ten może zrealizować tzw. "bicie w przelocie" (*en passant*): czyli potraktować tego pionka tak, jakby posunął się tylko o jedno pole); gdy dojdzie do końca szachownicy (tzw. promocja), można go wymienić na dowolną figurę (oprócz króla); jeśli fizycznie brakuje tej figury, można wykorzystać odwróconą wieżę.

Uwagi:

- Figury znajdujące się w centralnej części szachownicy mogą kontrolować większą ilość pól, niż te znajdujące się na jej obrzeżach.
- Gra na "wymianę" ma sens zazwyczaj wtedy, gdy mamy przewagę w ilości figur;

Inne pojęcia:

- **Roszada** (*castling*) - można ją wykonać tylko raz podczas partii; możliwa jest w sytuacji, gdy król i wieża nie ruszyły się jeszcze i nie ma między nimi żadnej figury (a pola między nimi nie są atakowane). Polega na tym, że **wieża przysuwa się do króla**, a następnie król przeskakuje wieżę (choć formalnie uważa się, że pierwszy rusza się król). Jeśli między wieżą a królem są dwa wolne pola, nazywamy to roszadą **krótką**; jeśli zaś są trzy wolne pola, nazywamy to roszadą **długą**. Literacko można powiedzieć (aby lepiej zapamiętać), że król każe przenieść zamek w nowe miejsce i chowa się za jego murami. Roszady nie można wykonać, gdy król jest szachowany.
- **Gambit** - celowe poświęcenie własnej figury, aby w dalszej perspektywie uzyskać przewagę.
- **Szach** (*check*) - bezpośrednie zagrożenie dla króla, któremu można jednak zapobiec.
- **Szach-Mat** (*checkmate*) - zagrożenie dla króla, któremu nie można zapobiec. Zwycięstwo i cel gry!
- **Pat** (*stalemate*) - król nie jest szachowany, ale nie jest możliwe wykonanie żadnego ruchu ze względu na zagrożenie szach-matem. Jest wtedy remis.
- **Remis** - może wystąpić za zgodą obu stron; także wtedy gdy wystąpi pat lub gdy pozycja na planszy powtórzyła się trzykrotnie.

Ostatnia aktualizacja: 24 lutego 2023.