

# Cenne wskazówki

## Szachownica

Tak jak każda kraina, także Szachowe Królestwo ma swoje granice. Terenem naszego królestwa, naszym polem bitwy jest plansza, którą nazywamy szachownicą. Szachownica ma kształt kwadratu (czyli ma cztery równe boki) i jest podzielona na jeszcze mniejsze kwadraciki, które nazywamy polami. Każde pole może być domkiem dla jakiejś bierki, dlatego każde ma swój własny adres. Do jego znalezienia służą literki i cyferki, które umieszczone są po bokach szachownicy. Na szachownicy gramy, poruszając się po niej bierkami i przestawiając je na różne pola.



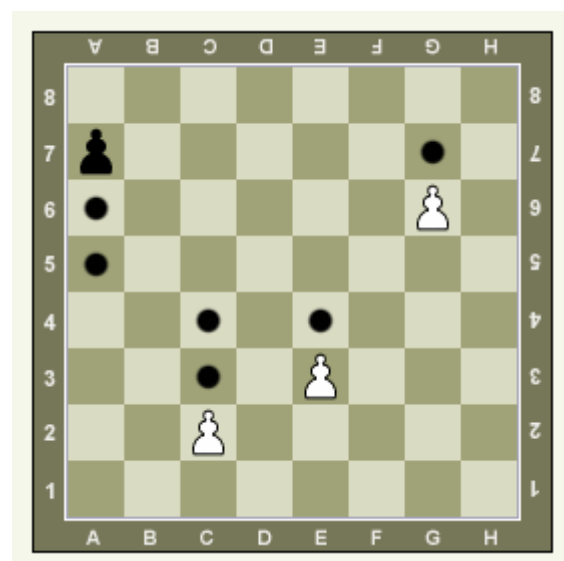
# NAZWY BIEREK SZACHOWYCH



## RUCHY BIEREK

**1. Pionek** - Może poruszać się tylko do przodu po kolumnie po jednym polu. Wyjątkiem jest przypadek gdy znajduje się w pozycji wyjściowej (białe pionki na drugiej linii, a czarne na siódmej), mamy wtedy do wyboru ruch o jedno lub o dwa pola

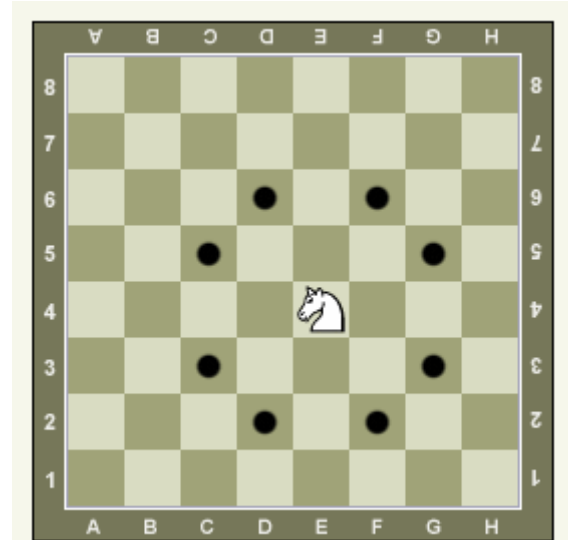
*Nie dla niego wycofanie, gdy na polu raz już stanie. Pionek biedny, pionek mały, w przód mu prawa iść kazaly.*



**2. Skoczek** - Porusza się na kształt litery "L", jedno pole po prostej, następnie o jedno na ukos. Jest figurą lekką.

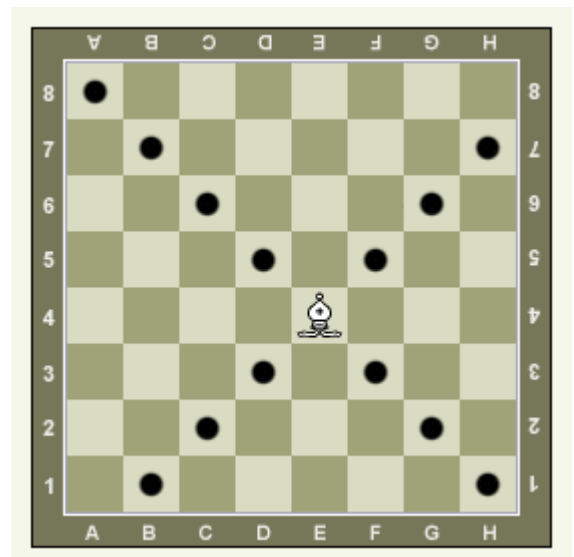
*(Dwa do przodu, jeden w bok – taki jest konika skok).*

*Konia złapać –dziwna sprawa, tego z łąki – to zabawa. Gdy chcesz zrobić to z szachami, skacze wszystkim nad głowami.*



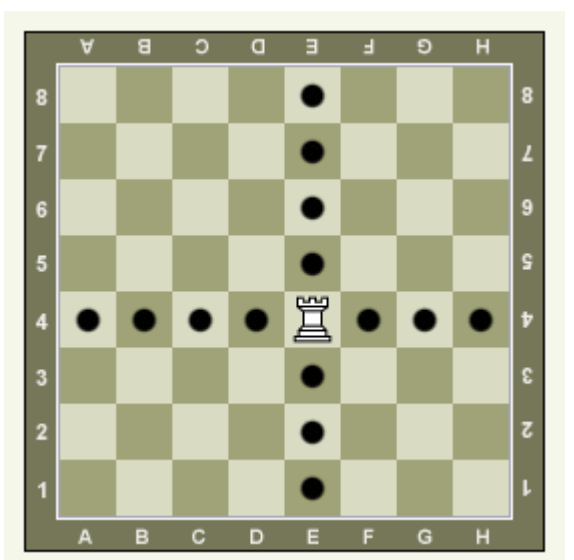
**3. Goniec** - może poruszać się tylko po przekątnych, o dowolną ilość pól. Nie może jednak przeskakiwać innych bierek, niezależnie od tego czy są to bierki własne czy przeciwnika (właściwość przeskakiwania bierek posiadają tylko skoczki). Gońce zaliczane są do figur lekkich.

*Goniec śmiga niedościgle, po przekątnej wroga kłuje i ogłasza wszystkim wokół to co król im rozkazuje.*



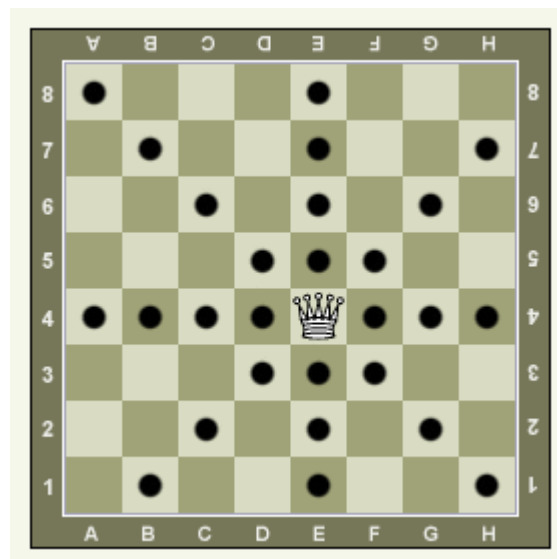
**4. Wieża** – zaliczana jest do figur ciężkich. Może poruszać się o dowolną ilość pól po liniach poziomych oraz pionowych.

*Wieża – ciężkozbrojna pani, lubi władać nad liniami, co są równo rozłożone w każdym pionie i poziomie.*



**5. Królowa (Hetman)** - jest najsilniejszą figurą na szachownicy. Może poruszać się w dowolnym kierunku, po liniach pionowych, poziomych oraz przekątnych (łączy w sobie właściwości gońca oraz wieży) o dowolną ilość pól. Ma ogromny zasięg i jest figurą ciężką.

*Hetman –groźna to figura, stoi zaraz obok króla.  
Gdy napotka w polu wroga, jego zemsta będzie sroga.*

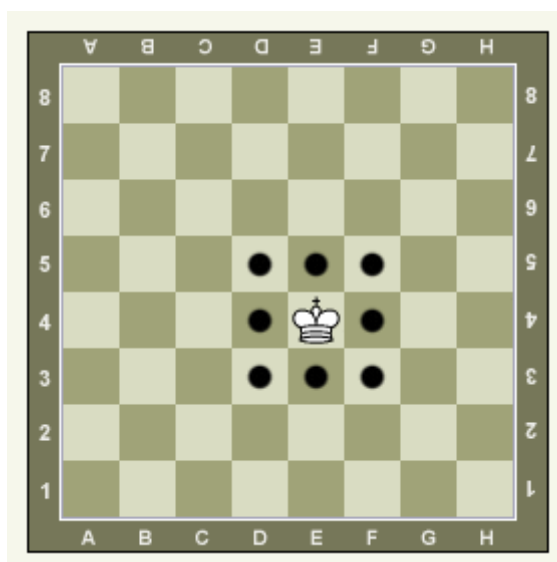


**6. Król** - jest najważniejszą, choć nie najsilniejszą figurą na szachownicy. Może poruszać się w każdym kierunku, ale tylko o jedno pole (jedynym wyjątkiem od tej reguły jest roszada).

*Król jest siwy, król jest stary. Nosi brodę, okulary. Bardzo małe robi kroki – w przód, do tyłu i na boki.*

**Zapamiętać**

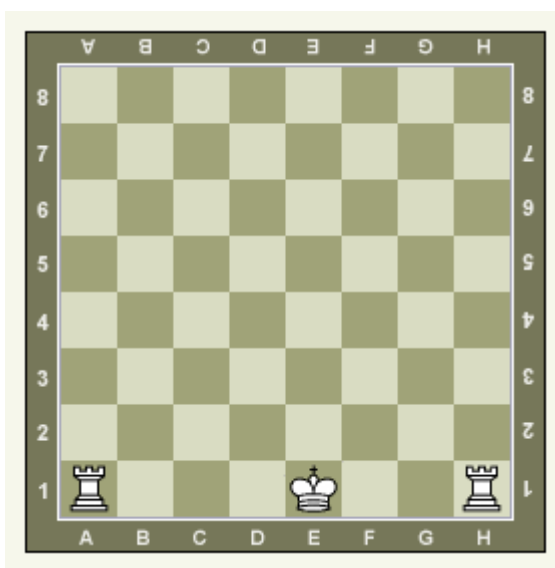
*Król do króla się nie przytula.*



# Szachowa Magia

## ROSZADA

Roszada to jedyne posunięcie w szachach, które dopuszcza jednocześnie ruch dwoma figurami. Polega na przesunięciu króla o dwa pola w stronę jednej z wież, natomiast wieżę przenosi się nad królem i stawia obok niego. Należy pamiętać że przy wykonywaniu roszady najpierw wykonujemy ruch królem, a dopiero potem wieżą.



W tym przypadku można wykonać roszadę długą oraz krótką. Roszada długa wygląda tak: króla przestawiamy na pole **c1**, a wieżę z a1 stawiamy na **d1**. Natomiast roszada krótka: król wędruje na **g1**, a wieżę z h1 stawiamy na **f1**. W przypadku czarnych roszada wykonywana jest analogicznie.

**Uwaga!** Wykonanie roszady jest niemożliwe w następujących przypadkach:

- Jeśli wykonywane były już posunięcia królem lub wieżą biorącą udział w roszadzie(nawet jeśli wróciły na swoje miejsce).
- Jeśli król jest w danej chwili szachowany.
- Jeśli pole przez które zostaje przeniesiony król, lub pole na którym ma stanąć król jest zaatakowane.
- Jeśli między królem a wieżą stoi jakaś figura.

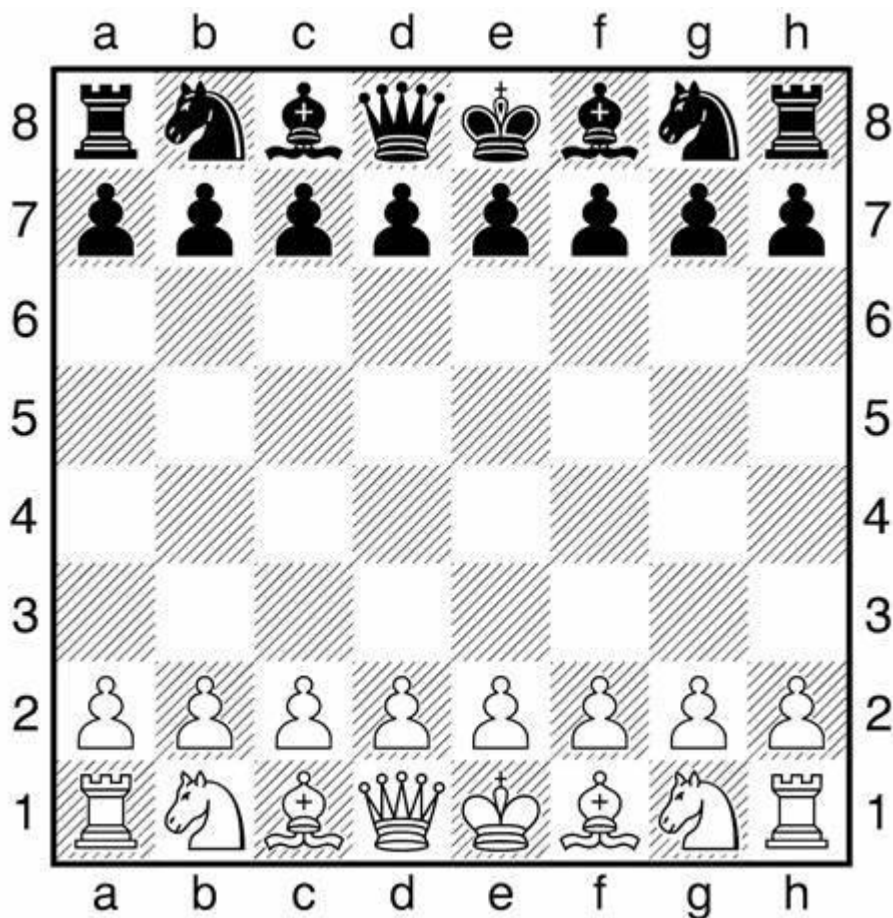
## BICIE W PRZELOCIE

Bicie pionkiem jest możliwe w przypadku, gdy bierka którą chcemy zbić znajduje się na sąsiadującej kolumnie, o jedno pole przed nim.

## PRZEMIANA PIONKA (PROMOCJA)

Gdy biały pion dojdzie do ósmej linii, lub czarny do pierwszej linii, mamy obowiązek wymienić go na dowolną figurę (oprócz króla). W takiej sytuacji nie ma znaczenia jakie figury znajdują się aktualnie na szachownicy. Zakładając że uda się nam dotrzeć do linii przemiany wszystkimi pionkami możemy mieć nawet 9 hetmanów!

## USTAWIENIE BIEREK



# **POMOCNE LINKI DO** **FILMIKÓW**

- 1. Zasady szachowe - #1 Szachownica - Bing video**
- 2. Zasady szachowe - #7 Pionek - Bing video**
- 3. Zasady szachowe - #6 Skoczek - Bing video**
- 4. Zasady szachowe - #3 Goniec - Bing video**
- 5. Zasady szachowe - #2 Wieża - YouTube**
- 6. Zasady szachowe - #4 Hetman - Bing video**
- 7. Zasady szachowe - #5 Król - Bing video**
- 8. Zasady szachowe - #10 Bicie w przelocie - Bing video**
- 9. Zasady szachowe - #9 Promocja - Bing video**
- 10. Zasady szachowe - #8 Ustawienie bierek - Bing video**