

Zadbamy o Twoje życie kulturalne!



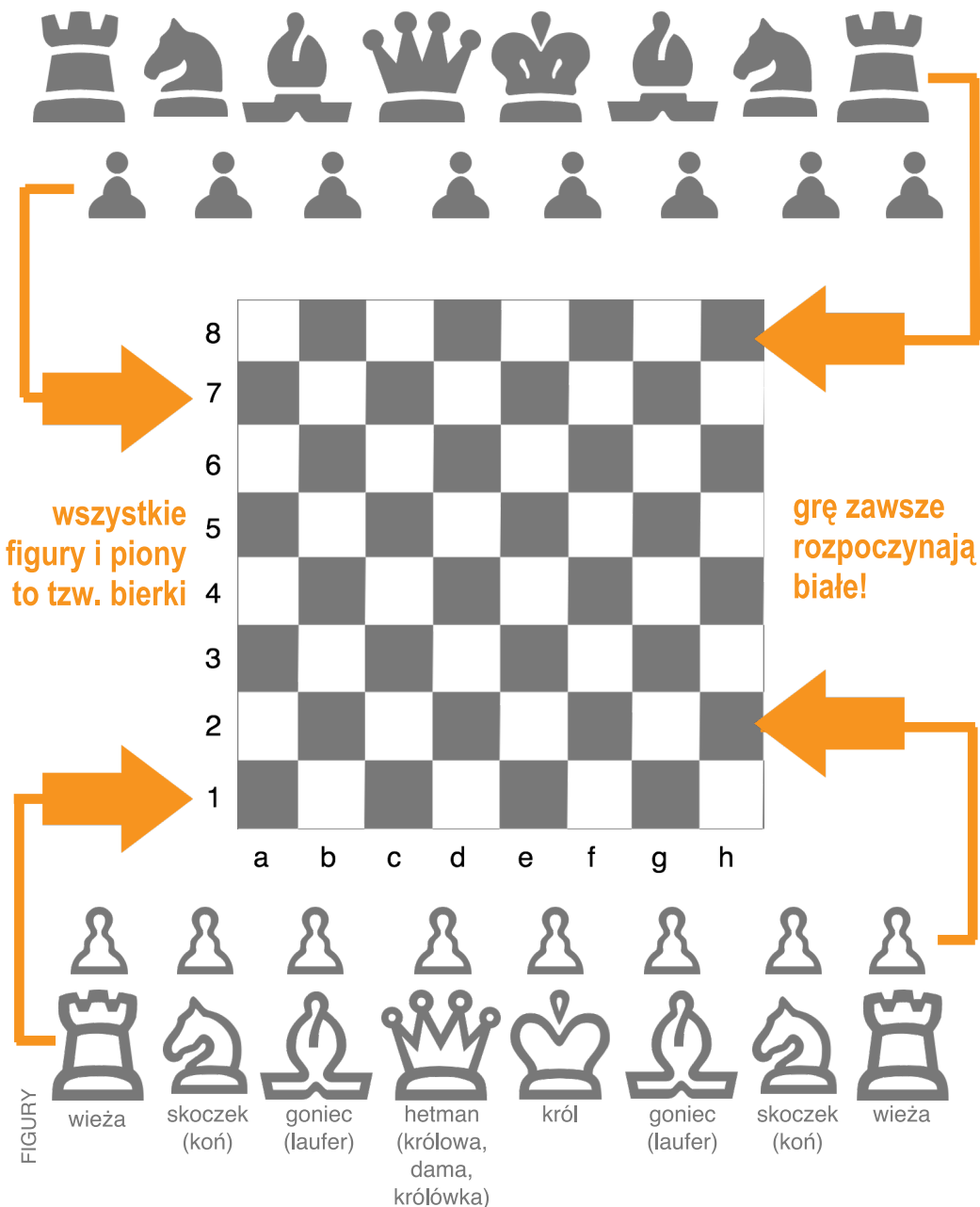
W KRZEMIENIEWIE

GMINNA LIGA SZACHOWA

nauka podstawowych zasad gry w szachy



GMINNA LIGA SZACHOWA



Pięć rzeczy, o których należy wiedzieć, aby zacząć grać w szachy

1

Gracze na zmianę wykonują ruchy swoimi bierkami uwzględniając **zasady ruchu dla danej bierki**. Jeśli bierka znajdzie się na polu zajęтым przez bierkę przeciwnika, to następuje bicie.

2

Szach to sytuacja, w której król znajduje się w zasięgu bicia bierki przeciwnika. Tej sytuacji trzeba zapobiec, nim przeciwnik wykona swój następny ruch. Zapobiegamy szachowi na trzy sposoby:

(a) zasłaniamy króla własną bierką

(b) przesuwamy króla na pole, gdzie nie ma zagrożenia

(c) zbijamy bierkę szachującą króla

3

Mat to sytuacja szacha, przed którym nie można się obronić. Gracz, który doprowadził do mata, wygrywa partię.

4

Pat występuje wtedy, kiedy gracz nie może wykonać żadnego posunięcia zgodnego z przepisami, ale jego król nie jest szachowany.

5

Punkty za poszczególne bierki pozwalają sprawdzać przewagę gracza



1 pkt



5 pkt



3 pkt



3 pkt



9 pkt



Zasady ruchu PIONAMI

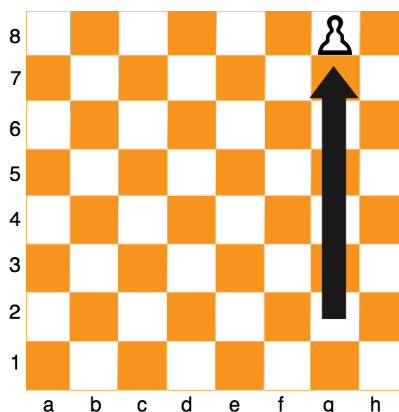
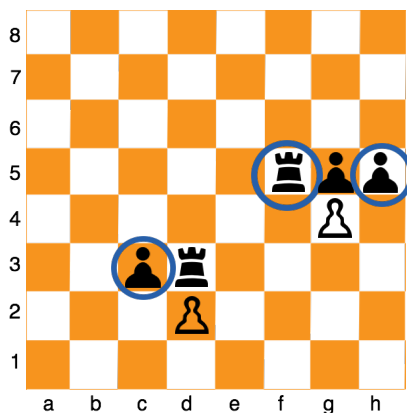
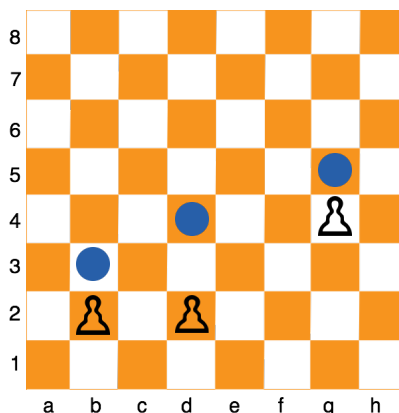
Piony zawsze poruszają się tylko do przodu i nie mogą przeskakiwać innych bierek. Pion porusza się o jedno pole. W swoim pierwszym ruchu może poruszyć się o dwa pola.

pole, na jakie można przesunąć piona ●

Pion bije bierki przeciwnika **po skosie** jedno pole do przodu.

bierki, które mogą zostać zbite przez białe piony ○

Jeżeli pion zostanie przesunięty **do końca** planszy, może zostać **wymieniony** na inną figurę (oprócz króla).





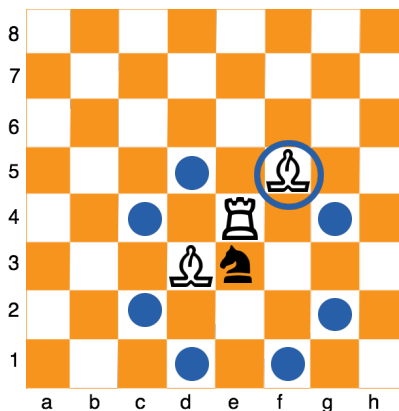
Zasady ruchu SKOCZKIEM

Skoczkiem **skaczemy** o dwa pola w wybranym kierunku i jedno pole w bok.

pole, na jakie można przesunąć skoczka ●

pole, na jakie można przesunąć skoczka i zbić bierkę ○

Skoczek może przeskakiwać inne bierki napotkane po drodze.

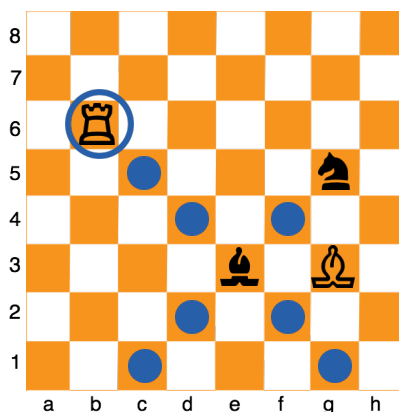


Zasady ruchu GOŃCEM

Gońca przesuwamy o dowolną liczbę pól **po ukosie**. Jeżeli trafi na bierkę przeciwnika, to ją zbijamy. Goniec nie może przeskakiwać innych bierek.

pole, na jakie można przesunąć gońca ●

pole, na jakie można przesunąć gońca i zbić bierkę ○



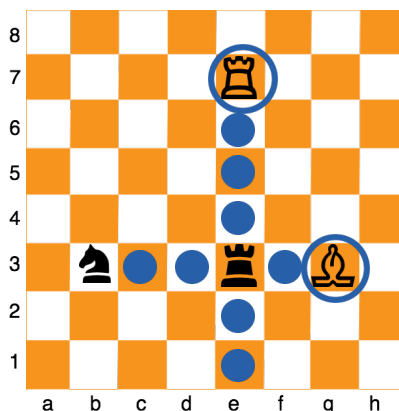


Zasady ruchu WIEŻĄ

Wieżę przesuwamy o dowolną liczbę pól **w linii prostej**. Jeżeli trafi na bierkę przeciwnika, to ją zbija. Wieża nie może przeskakiwać innych bierek.

pole, na jakie można przesunąć wieżę ●

pole, na jakie można przesunąć wieżę i zbijać bierkę ○

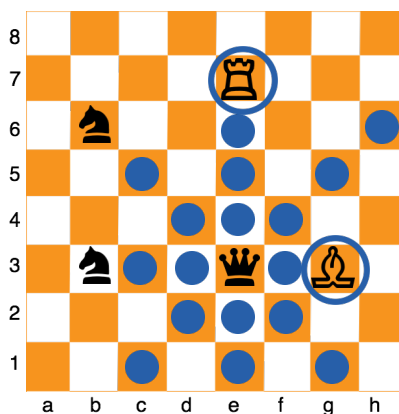


Zasady ruchu HETMANEM

Hetmana przesuwamy o dowolną liczbę pól **w linii prostej** lub **po ukosie**. Jeżeli trafi na bierkę przeciwnika, to ją zbija. Hetman nie może przeskakiwać innych bierek.

pole, na jakie można przesunąć wieżę ●

pole, na jakie można przesunąć wieżę i zbijać bierkę ○





Zasady ruchu KRÓLEM

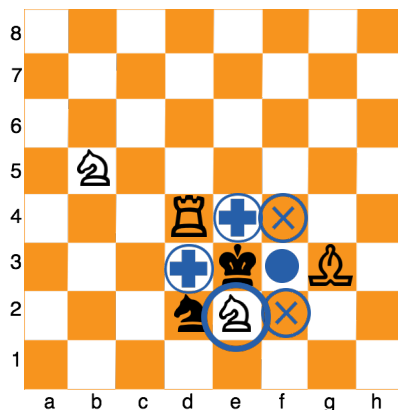
Króla przesuwamy o jedno pole **po prostej** lub **po ukosie**. Jeżeli trafi na bierkę przeciwnika, to ją zbijamy, chyba że ta bierka stoi na szachowanym polu.

pole, na jakie można przesunąć króla ●

pole, na jakie można przesunąć króla i zbić bierkę ○

pole szachowane przez białego gońca (górne również przez białego skoczka i wieżę) ⊗

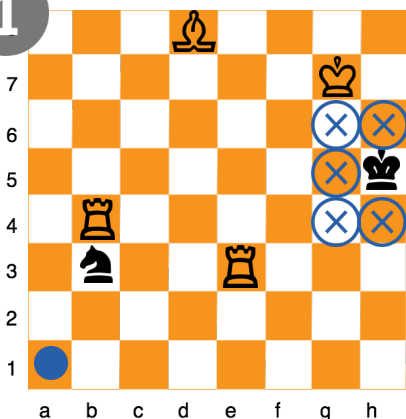
pole szachowane przez białą wieżę ⊕



* KRÓL nie może zbić wieży, bo stoi ona na szachowanym polu.

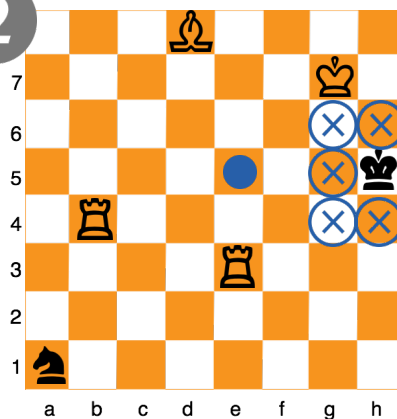
Przykład wygranej białych - MAT

1



Czarne nie mogą poruszyć się królem, bo wszystkie dostępne pola są szachowane. Robią ruch skoczkiem na lewe dolne pole a-1 ●

2



Białe przesuwają wieżę na e-5 ●, wówczas król będzie stał na szachowanym polu i nie może się zasłonić ani przemieścić na pole bez szacha.

JAK GRAĆ W LIDZE?

1

Jeżeli nie umiesz grać w szachy - w tej książeczce znajdziesz podstawowe zasady gry. Zagraj kilka razy z rodzicami lub rodzeństwem. Jeżeli podstawowe zasady gry będą jasne, przejdź do punktu 2.

2

Jeżeli trwa pandemia - wróć do punktu 1.
Wejdź na stronę www.szachy.krzemieniewo.pl i zarejestruj swój numer gracza.

3

Na stronie www.szachy.krzemieniewo.pl kliknij zakładkę **GDZIE I KIEDY GRAMY**.

4

Wybierz termin, miejsce i przyjdź z rodzicem lub znajomym, który również umie grać w szachy i ma już swój numer.

5

Przed meczem podajcie sędziemu swoje numery. Pod okiem sędziego rozegrajcie mecz szachowy. Możecie użyć zegarów szachowych.

Co jakiś czas sprawdzajcie tabelę z wynikami na stronie www.szachy.krzemieniewo.pl

Zapytajcie bardziej doświadczonych graczy, czym jest roszada i bicie w przelocie!