

# SZACHY – DLA POCZĄTKUJĄCYCH

„3 godziny matematyki = 1 godzina szachów”



Maciej Sroczyński

<http://www.czynek.rakiura.com>

czyneq@wp.pl , czynek@o2.pl

Kalisz, sierpień 2007

# WSTĘP

*"Szachy są miarą intelektu"* Johann Wolfgang Goethe

...

Chciałbym przekazać Tobie czytelniku, wiedzę która jest niezbędna do rozpoczęcia gry w szachy. Niniejszy poradnik zawiera wiele przydatnych informacji, rad i wskazówek, które mogą posłużyć Ci w nauce gry w szachy. Dołożyłem wszelkich starań, aby poradnik był jak najbardziej przejrzysty i prosty do zrozumienia dla każdej osoby, która do niego dotrze. Wzbogaciłem go również o liczną galerię diagramów, ilustracji i zdjęć, które ułatwią Ci zapamiętanie podstawowych zasad i prawideł szachowych. Ważne jest, aby nie pominąć żadnego z działów i przeczytać książkę „od deski do deski”. Poradnik ten kieruję przede wszystkim do dzieci i młodzieży. Może też posłużyć instruktorom, trenerom szachowym jako materiał pomocniczy do edukacji szachów w przedszkolach oraz szkołach podstawowych. Mam nadzieję, że każdy z Was nauczy się z niego podstaw szachowego abecadła. Powinno zaszczyć to w wielu z Was „szachowego bakcyła”, którym sam zaraziłem się 13 lat temu. Dalsza edukacja będzie już prosta, bo to Wy będziecie „szukać szachów, a nie one was”. Dlaczego Twoje dziecko powinno grać w szachy?:

- ❖ uczą logicznego i konstruktywnego myślenia,
- ❖ rozwijają aktywność twórczą dziecka,
- ❖ poprawiają: pamięć, koncentrację, wyobraźnię przestrzenną i podzielność uwagi,
- ❖ kształtują osobowość dziecka, wyrabiają w nim pozytywne cechy: systematyczność, odpowiedzialność, pracowitość, samodyscyplinę,
- ❖ uczą poszanowania rywali, wychowują, bawią, rozwijają zainteresowania,
- ❖ **poprawiają wyniki dydaktyczne dziecka w szkole!**

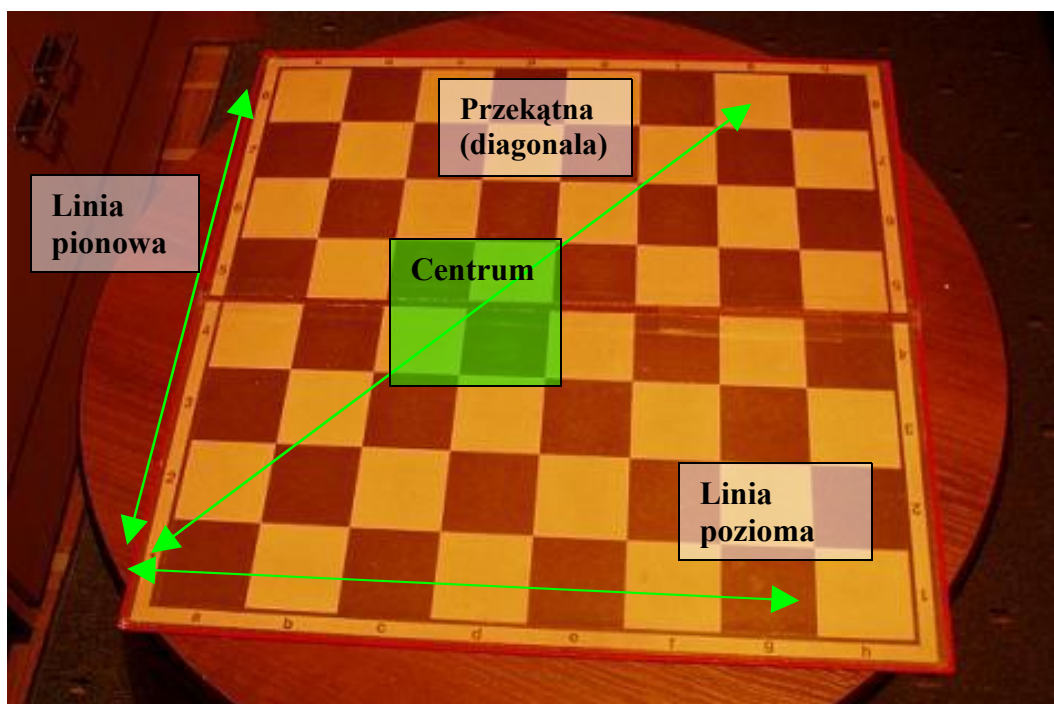
Poradnik ma charakter bezpłatnej książki elektronicznej (ebooka). Wszelkie formy sprzedaży lub czerpania korzyści finansowych związanych z jego dystrybucją będą naruszeniem praw autorskich.

**W przypadku zamieszczania na stronach internetowych ebooka „Szachy dla początkujących” lub cytowania fragmentów książek w innych środkach informacyjnych, wymagane jest podanie źródła do mojej strony <http://www.czynek.rakiura.com> oraz imienia i nazwiska autora, ww. książki.**

## 1.Ogólne zasady

Partia szachów rozgrywana jest na kwadratowej planszy zwanej **szachownicą** (diagram 1). Znajdują się na niej 64 na przemian ułożone białe i czarne pola. Szachownicę można podzielić na linie pionowe (kolumny) jak i linie poziome (wiersze), mają one po 8 pól.

**Diagram 1:** Linie poziome, pionowe, ukośne



**Diagram 2:** Szachownica, bierki i zegar



Gra w szachy rozgrywana jest pomiędzy dwoma zawodnikami. Na początku, każdy z nich dysponuje 16 **figurami** (**bierkami**). Jeden gracz ma bierki białe, drugi – czarne. Widzimy je na **diagramie 2**. Po lewej stronie można zaobserwować niebieskie urządzenie. Jest to **zegar szachowy**, który podczas partii



odmierza czas do namysłu obu zawodnikom. Zdarza się, że zawodnicy grają bez zegarów, wówczas partia ma towarzyski charakter. W turnieju szachowym rozgrywanie partii bez zegarów powoduje, że partia traci sens. Jedna ze stron mogłaby zastanawiać się o wiele dłużej. Grając z zegarem obie strony otrzymują tyle samo czasu do namysłu, co sprawia że szanse obu zawodników są równe.

Najczęściej spotykanym tempem do namysłu w „**partiach szybkich**” jest 15 minut na zawodnika. Każdy z zawodników otrzymuje 15 minut, taka partia może więc maksymalnie trwać 30 minut. W turniejach „**klasycznych**” można pomyśleć o wiele dłużej: 90 minut na wykonanie 30 posunięć i 60 minut na dokończenie całej partii. Bardzo popularne są „**partie błyskawiczne**”, gdzie zawodnik, otrzymuje zaledwie 5 minut do namysłu. **Należy pamiętać, że po przekroczeniu limitu czasowego zawodnik przegrywa partię!**

Z praktyki turniejowej mogę dodać, że moja najkrótsza partia trwała zaledwie kilka sekund, a najdłuższa prawie 6 godzin!

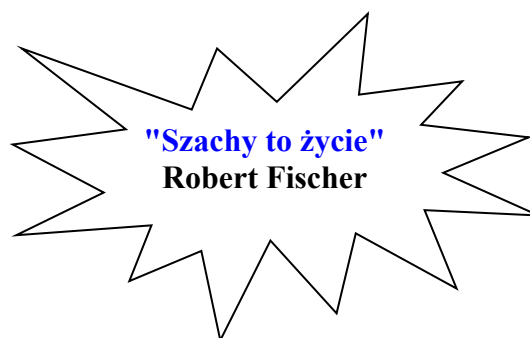
Osobom sceptycznym, uważającym że szachy to nudna, i mało dynamiczna gra, polecam obejrzenie choć jednej partii błyskawicznej w wykonaniu arcymistrzów. Wówczas stereotypowe pojęcie wolnego i dumającego szachisty diametralnie się zmieni.



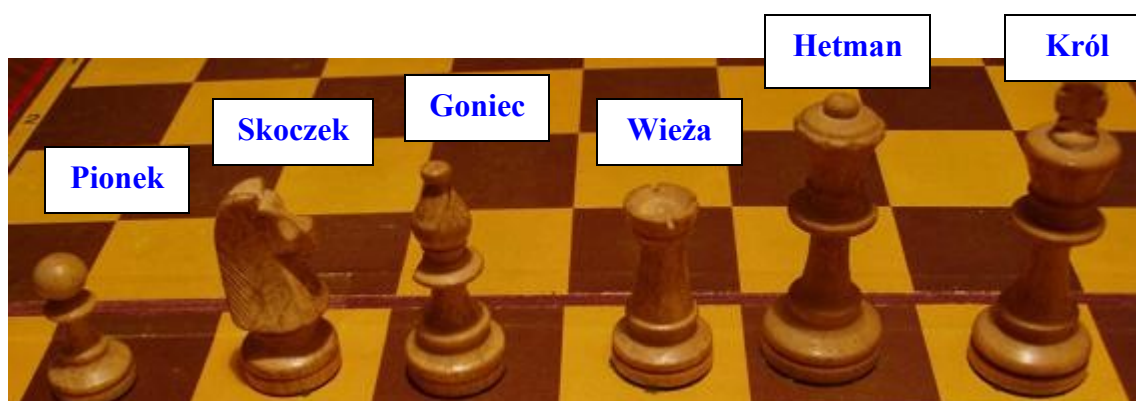
## 2. Figury szachowe – wartość, ustawienie początkowe

Przed rozpoczęciem gry, armia białych i czarnych składa się z 16 bierek:

- 1 króla,
- 1 hetmana,
- 2 wież,
- 2 gońców,
- 2 skoczków,
- 8 pionków.



## Zdjęcie 1: Figury szachowe



Każda bierka porusza i wykonuje bicie wg. własnych, odrębnych zasad. Zostanie to omówione w dziale czwartym. Poszczególne figury mają różne wartości:

□król – **bezcenny!**

□hetman – **9 pkt**

□wieża – **5 pkt**

□goniec – **3 pkt**

□skoczek – **3 pkt**

□pionek – **1 pkt**



ze względu na swoją wartość  
**Hetman i Wieża to figury ciężkie**

wartość punktowa bierek

ze względu na swoją wartość  
**Goniec i Skoczek to figury lekkie**

Kilka przykładów porównania figur:

biały hetman ♔=♚ i czarny hetman ♛=♜ warte są po 9 pkt,

biała wieża ♖=♗ i czarna wieża ♝=♞ po 5 pkt,

♖♗ dwie wieże (2x5=10 pkt) są silniejsze od ♔ hetmana (9 pkt),

♘♙ goniec i skoczek (3+3=6 pkt) są mocniejsze od ♖wieży (5 pkt),

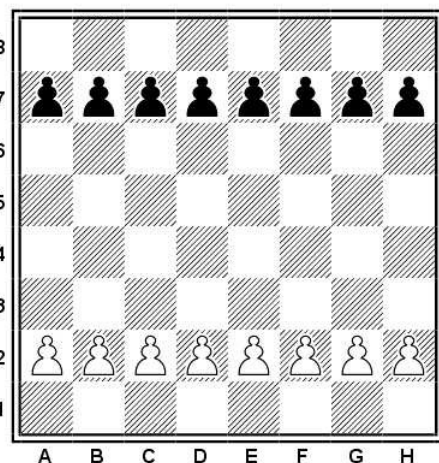
♘♙♘ Dwa gońce i skoczek (2x3+3=9 pkt) dają nam równowartość hetmana ♔ (9 pkt).

Przykładów można podać o wiele więcej, **rzeczywista wartość figury zależy od ustawienia na szachownicy. Nieraz pionek okazuje się silniejszy od hetmana!** Dlatego właśnie szachy są piękną grą. Mały pionek może zamienić się w hetmana i dać mata. Czytelnik, na pewno zauważył, że do wszystkich bierek, za wyjątkiem króla, przypisano wartość punktową. Król jest najcenniejszą i zarazem jedyną figurą, której nie można zbić z szachownicy. Cel gry to schwywanie króla zakończone formułą **szach i mat!**

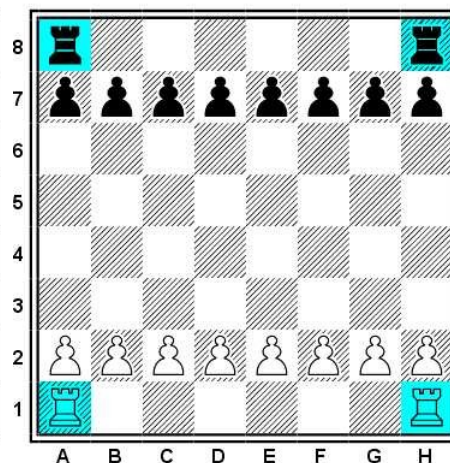
W momencie rozpoczęcia gry należy prawidłowo ustawić wszystkie figury. W pozycji wyjściowej każda z nich ma swoje miejsce na szachownicy.

## Jak ustawia się pozycje wyjściową?

**Diagram 3**



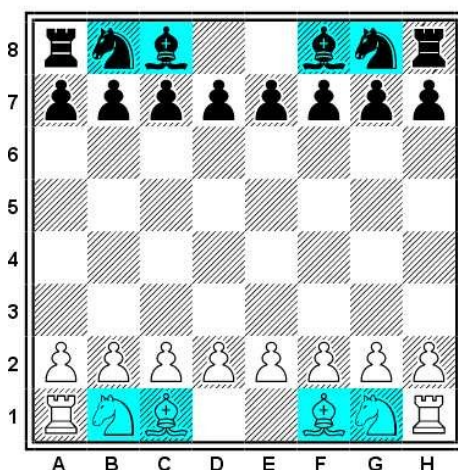
**Diagram 4**



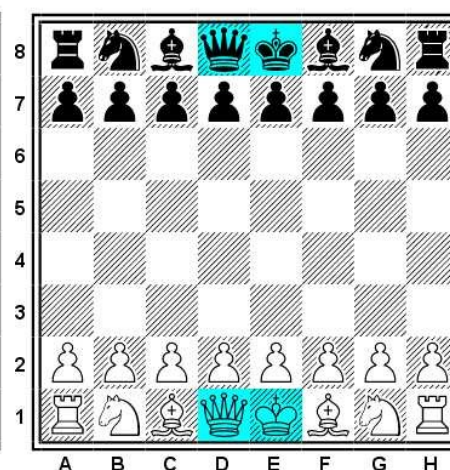
**Pierwszą czynnością**, którą powinno się zapamiętać - jest ustawienie wszystkich białych na linii 2, a czarnych na linii 7. Ilustruje to **diagram 3**. **Drugi krok** to umieszczenie wież w rogach szachownicy, białe na polach a1 i h1, czarne na a8 i h8 (**diagram 4**).

**Następnie**, skoczki ustawiamy obok wież, a obok skoczków gońce (**diagram 5**). Jak widzimy zostały jeszcze dwa wolne miejsca do wypełnienia. Zajmują je dwie najcenniejsze figury: król i hetman. Należy zwrócić uwagę, że biały król znajduje się zawsze na czarnym polu e1, czarny król ma swoje miejsce na białym polu e8 (**diagram 6**). Często pozycje wyjściowe hetmanów i króli, są mylone i figury stawiane odwrotnie.

**Diagram 5**



**Diagram 6**



## Diagram 7: Pozycja wyjściowa



Otrzymaliśmy pozycję wyjściową, można rozpocząć grę. Co musisz jeszcze wiedzieć? **Pierwsze posunięcie w szachach należy zawsze do białych.** Następny ruch wykonują czarne i dalej gra toczy się na przemian. Jak udowodniły miliony partii, zawodnik grający białymi ma **55%** szans na zwycięstwo, czarnym pozostaje więc **45%**. Dzieje się tak dlatego, że białe mają jako pierwsze ruch, mogą narzucić przeciwnikowi swój styl gry, wybierając ulubiony **debiut szachowy.**

**Jedna figura zajmuje tylko jedno pole na szachownicy!** Kiedy wszystkie bierki są na pozycji wyjściowej obie armie gotowe są do boju! (**diagram 7**). Mówi się, że szachy to królewska gra, stąd wielu osobom pomocne może być porównanie pozycji wyjściowej do zamkowego orszaku. Piony tworzą długi mur, wieże swoim kształtem przypominają zamkowe fortyfikacje. Za murami znajdują się również inne bajkowe postacie. W szachach są to: skoczki, gońce, króle i hetmany.



### 3. Notacja szachowa

Notacja szachowa używana jest do zapisywania przebiegu partii. W grach towarzyskich nie wymagane jest zapamiętywania przebiegu rozgrywki, a więc i zapisu posunięć. Nie trzeba też notować ruchów w partiach szybkich, gdzie jest krótki czas do namysłu. W turnieju o dłuższym tempie gry, zawodnicy otrzymują blankiety, na których zapisują kolejne ruchy. (zdjęcie 2). Blankiet podzielony jest na wiersze i kolumny.

**Znajomość zapisu szachowego będzie niezbędna przy kolejnych działach książki!**

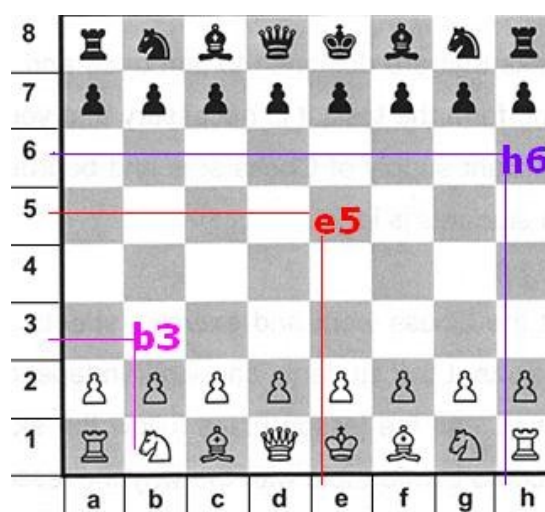
**Zdjęcie 2:** Zapis partii Kasparov – Krasenkow, Olimpiada Szachowa, Bled 2002



Istnieje wiele sposobów notacji zapisu gry. Najczęściej stosowaną notacją jest tzw. notacja algebraiczna, która występuje w 2 wariantach: pełnym i skróconym. W poradniku będziemy stosowali **notację pełną**. Za pomocą symboli podajemy w niej, która figura została przesunięta. Dodatkową informacją jest aktualne i nowe położenie bierki. Pomocne do tego są współrzędne znajdujące się przy bokach szachownicy (a, b, c, d, e, f, g, h oraz 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8). Skrzyżowanie kolumny i wiersza mówi nam, które to pole.

Poszczególne figury oznaczamy pierwszą literą z ich nazwy:

- Król K
- Hetman H
- Wieża W
- Goniec G
- Skoczek S
- Pionek nie oznaczamy żadną literą!





**Przykład 1:** Praktyczne zastosowanie zapisu (podano wzory ruchów, w pierwszej części zapis słowny, tuż za nim podana prawidłowa **pełna notacja szachowa**)

- o pionek idzie z pola e2 na e4, **stosujemy wówczas zapis: e2-e4**
- o skoczek idzie z g8 na f6, **zapis: Sg8-f6**
- o gońiec f1 bije piona c4, **zapis: Gf1:c4** (przy biciu wstawiamy „:” zamiast „-”)
- o hetman z d1 bije d4 z szachem, **zapis: Hd1:d4+** (szacha oznaczamy „+”)
- o wieża idzie z f1 na f8, z matem, **zapis: Wf1-f8 #** (mata oznaczamy „#”)
- o roszada krótka, **zapis: 0-0** (roszadę poznamy w kolejnych działach)
- o roszada długa, **zapis: 0-0-0**

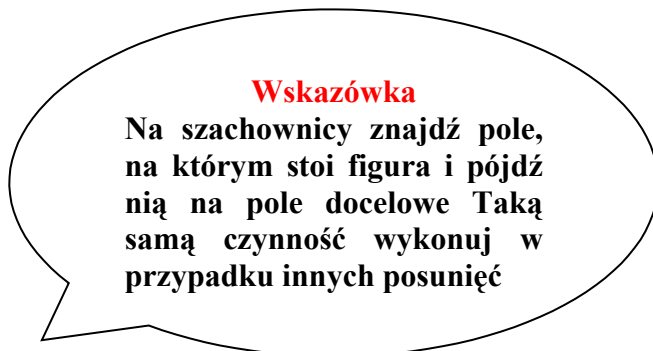
**Przykład 2:** Na szachownicy ułóż pozycję wyjściową. Przystudiujemy pozycję, w której białe zagrały pionkiem na e4, a czarne odpowiedziały skoczkiem na f6. Jak to zapisać?

<i>BIAŁE</i>	<i>CZARNE</i>
--------------	---------------

1. **e2-e4**      **Sg8-f6**

W powyższym zapisie mamy 3 części:

- 1.            - numer posunięcia
- e2-e4        - posunięcie białych
- Sg8-f6       - posunięcie czarnych



Kontynuujemy. Drugie posunięcie białych to **skoczek z b1 na c3**, czarne odpowiedziały **pionkiem z d7 na d6**. Trzecie posunięcie: **pionek z d2 na d4**, czarne - **skoczek z b8 na d7**. Zapis wygląda następująco:

<i>BIAŁE</i>	<i>CZARNE</i>
--------------	---------------

- 2. **Sb1-c3**    **d7-d6**
- 3. **d2-d4**    **Sb8-d7**

Białe i czarne wykonują kolejne ruchy. Czwarte posunięcie, **skoczek poszedł z g1 na f3**, czarne **pionek z e7 na e5**. Piąty ruch białych, **pionek d4 zbil pionka e5** i po chwili czarne odbijają **skoczkiem z d7 białego pionka na e5**

<i>BIAŁE</i>	<i>CZARNE</i>
--------------	---------------

4. **Sg1-f3**    **e7-e5**

5. **d4:e5**    **Sd7:e5**

Oto pełny zapis tej partii:

<i>BIAŁE</i>	<i>CZARNE</i>
--------------	---------------

1. **e2-e4**    **Sg8-f6**

2. **Sb1-c3**    **d7-d6**

3. **d2-d4**    **Sb8-d7**

4. **Sg1-f3**    **e7-e5**

5. **d4:e5**    **Sd7:e5**

### Wskazówka

Odtwórz jeszcze raz przebieg partii na szachownicy i sprawdź poprawność zapisu

Zapis tej partii można jeszcze bardziej rozwinąć, my zakończymy go w tym miejscu.

Czasami stosuje się także dodatkowe, opcjonalne oznaczenia. Są one używane przede wszystkim w książkach szachowych lub czasopismach. Tymi skrótami myślowymi, autorzy oznaczają siłę ruchu bądź złożoność pozycji. Najpopularniejsze oznaczenia wykorzystywane w komentowanych partiach:

- !    dobry ruch
- !!    bardzo dobry ruch
- ?    słaby ruch
- ??    bardzo słaby ruch
- ! ?    interesujące posunięcie
- ? !    wątpliwe posunięcie
- + -    wygrana pozycja białych
- +    wygrana pozycja czarnych
- + =    niewielka przewaga białych
- = +    niewielka przewaga czarnych
- =    pozycja równa
- oo    pozycja niejasna

### Pamiętaj!

W przypadku ruchu pionka podajemy tylko pole, z którego poszedł i pole końcowe, na którym się znalazł, np. e2-e4. Zapis w postaci: Pe2-e4 – źle! , e2-e4 dobrze!



## 4. Figury szachowe



# Król



### Jak się porusza?

- król może chodzić we wszystkich kierunkach (do góry, w dół, lewo, prawo, na ukos),
- porusza się tylko o jedno pole,
- wykonuje bicie tak samo jak się porusza,

### Wartość:

- król jako jedyna figura nie może być zbita i zdjeta z szachownicy, dlatego jego wartość określa się jako bezcenną,
- króla nie można zbić, można go jedynie zamatować.

### Cechy charakterystyczne:

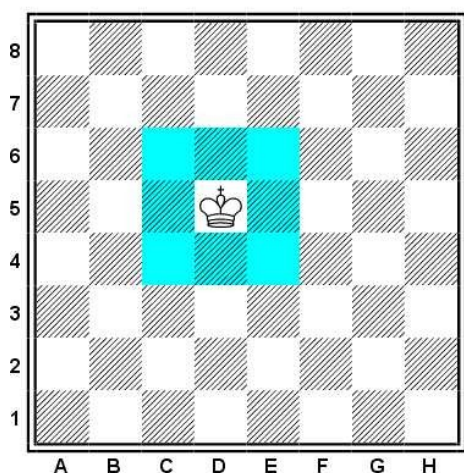
- król w początkowej fazie gry powinien być dobrze chroniony (otoczony figurami i pionami), aby nie groziło mu niebezpieczeństwo,
- w miarę upływu czasu, kiedy figur jest mniej na szachownicy, bierze on także aktywny udział w walce, wychodząc zza pionowych murów,
- może być tylko jeden czarny i jeden biały król na szachownicy.

Zanim rozpocznesz  
rozwiązywać zadania

### Uwagi do zadań i pozycji szkoleniowych

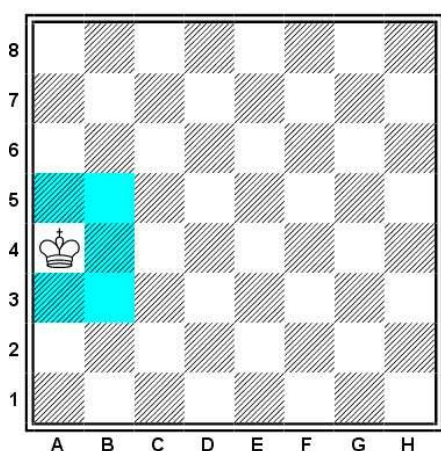
W niektórych pozycjach szkoleniowych, zakładam że ruchy może wykonywać tylko jedna ze stron (np.: tylko białe). Mogą też się zdarzyć pozycje bez jednego z króli. Zastosowane jest to celowo, aby pozycja była jak najprostsza. Oczywiście w normalnej partii ruchy wykonywane są na przemian, a obecność dwóch króli jest obowiązkowa!

**Diagram 8: Król w akcji**



**Błękitnym kolorem** zaznaczono pola, na które może się przesunąć król. Król może wykonać w tej pozycji 8 ruchów.

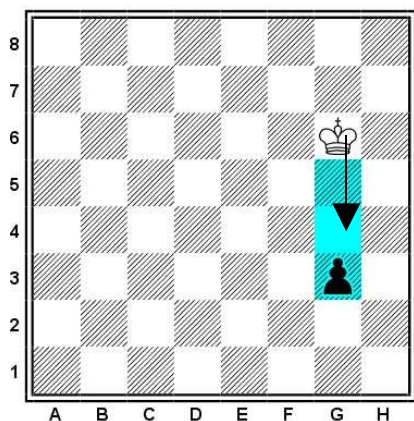
**Diagram 9: Król na bandzie**



Każda figura znajdująca się blisko krańca szachownicy (**bandy**), ma mniejsze zdolności ruchowe. Na **diagramie 9**, król może wykonać tylko 5 ruchów.

**BICIE** (usuwanie figur przeciwnikowi z szachownicy) figury biją bierki innego koloru poprzez wejście na pole przez nie zajmowane. Zbita bierka jest usuwana z szachownicy.

**Zadanie 1:** W ilu ruchach biały król może najszybciej zbić piona g3?

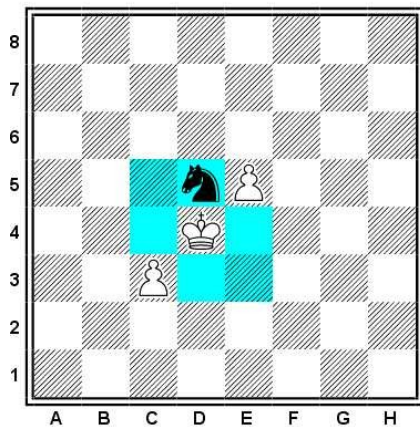


Król musi wykonać **trzy ruchy**, aby tego dokonać. Najpierw pójdzie z g6 na g5, w drugim ruchu z g5 na g4. W końcu jest na tyle blisko, żeby wykonać bicie czyli Kg4:g3.

**ZAPIS**

1. Kg6-g5 ...
2. Kg5-g4 ...
3. Kg4:g3 ...

**Zadanie 2:** Na ile pól może w tej pozycji przesunąć się król?



W pozycji na diagramie, król może zrobić **6 poprawnych ruchów**. Może zbić skoczek d5, możliwe jest jeszcze zajęcie jednego z pól: c5, c4, d3, e4 lub e3. Nie może natomiast poruszyć się na pola c3 i e5. Znajdują się tam białe pionki, **swoich figur nie można bić!**

**Zadanie 3:** Czy król może poruszyć się o dwa pola?

Tak może! sytuacja taka występuje w momencie wykonania **roszady**. Patrz poniżej!



### **Kiedy można zrobić roszadę?**

Roszada może być wykonana przez każdego z zawodników tylko raz w partii. W celu wykonania roszady muszą być spełnione następujące warunki:

- pola pomiędzy królem i wieżą muszą być puste (nie znajdują się na nich inne bierki),
- król jeszcze się nie ruszył,
- wieża wykonująca roszadę jeszcze się nie ruszyła,
- król nie może być szachowany przez przeciwnika,
- pole, przez które przechodzi król, nie może być atakowane,
- pole, na którym stanie król, nie może być atakowane.

Jeśli którykolwiek z powyższych warunków nie jest spełniony, roszady zrobić nie można.

## W jaki sposób robi się roszadę?

Wykonuje się poprzez jednoczesne przestawienie króla i wieży na odpowiednie pola. Zależy to od tego czy wykonuje się roszadę krótką czy długą.

### Gracz biały:

Roszada krótka: król idzie z **e1** na **g1**, wieża z **h1** na **f1**

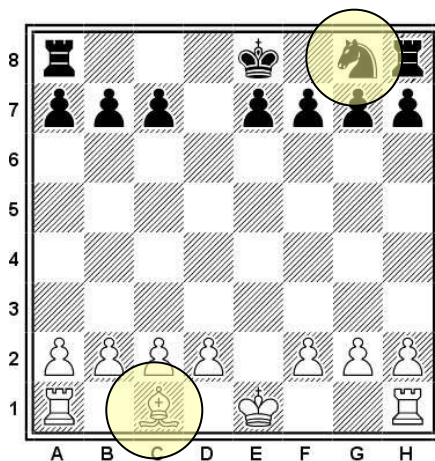
Roszada długa: król idzie z **e1** na **c1**, wieża z **a1** na **d1**

### Gracz czarny:

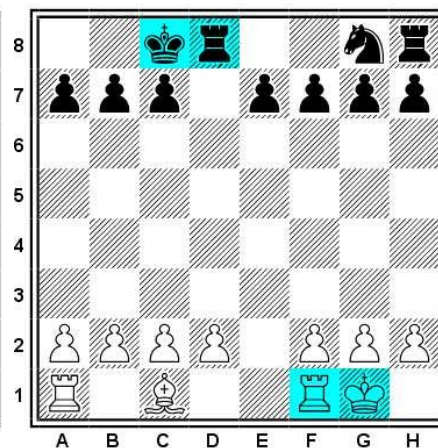
Roszada krótka: król idzie z **e8** na **g8**, wieża z **h8** na **f8**

Roszada długa: król idzie z **e8** na **c8**, wieża z **a8** na **d8**

**Diagram 10**



**Diagram 11**

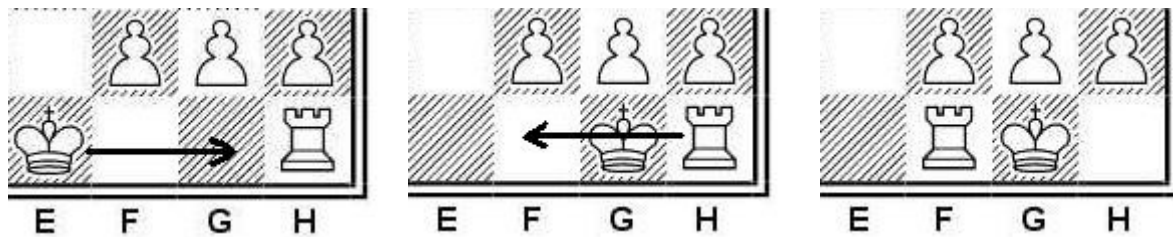


Na **diagramie 10**, widzimy że króle jeszcze się nie poruszyły. Białe w tej pozycji mogą wykonać tylko roszadę krótką, czarne natomiast tylko długą.

**Dlaczego?** Białe nie mogą wykonać długiej roszady, ponieważ goniec c1 nie został wyprowadzony. Czarne nie mogą wykonać krótkiej, ponieważ czarny skoczek blokuje tą możliwość. Obie figury uniemożliwiające roszadę zostały oznaczone **ŻÓŁTYM KOŁEM**.

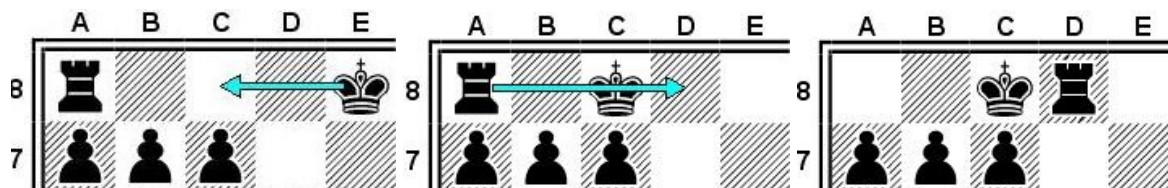
W **diagramie 11**, widzimy pozycję już po roszadzie, prześledźmy proces wykonywania roszady.

**Diagram 12: Roszada krótka**



Schemat roszady jest prosty. Zarówno w roszadzie krótkiej jak i długiej król idzie o dwa pola w stronę wieży, wieża natomiast staje tuż za nim. Na **diagramie 12**, król poszedł o dwa pola w prawo (na pole g1), wieża przeskoczyła króla i znalazła się na f1. Można wykonać jedną z dwóch roszad: **krótką** lub **długą**. Długa roszada jest rzadziej spotykana, aby ją zrobić należy wyprowadzić trzy figury (skoczek, gońca i hetmana), w przypadku krótkiej - tylko dwie (skoczek i gońca).

**Diagram 13: Roszada długa**



"Roszada to pierwszy  
krok do stabilizacji"  
Ksawery Tartakower

### **Dlaczego wykonuje się roszadę?**

- głównie dlatego, aby schować swojego króla; kiedy szachownica pełna jest figur, mogą one zagrażać królowi; w celu uniknięcia problemów obowiązkowym manewrem, jest zrobienie roszady,
- król udając się do rogu będzie bardziej bezpieczny, niż gdyby został na swoim polu wyjściowym,
- król nie będzie przeszkadzał innym figurom w komunikacji,



# Hetman

(9 pkt)

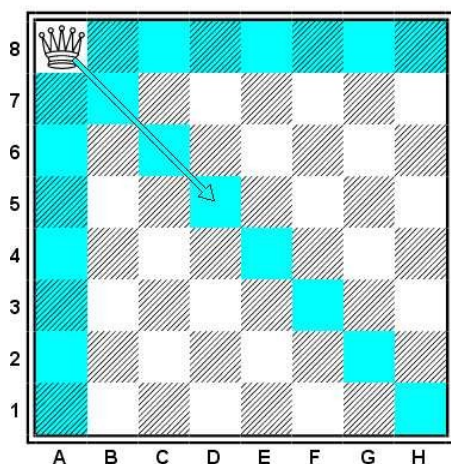
## Jak się porusza?

- hetman podobnie jak król może się poruszać w 5 kierunkach (w górę, w dół, w lewo, w prawo i po diagonalach),
- w odróżnieniu od króla, hetman ma możliwość przesuwania się o dowolną liczbę pól,
- nie może przeskakiwać przez inne bierki, może natomiast zbijać bierki przeciwnika stając na ich miejscu.

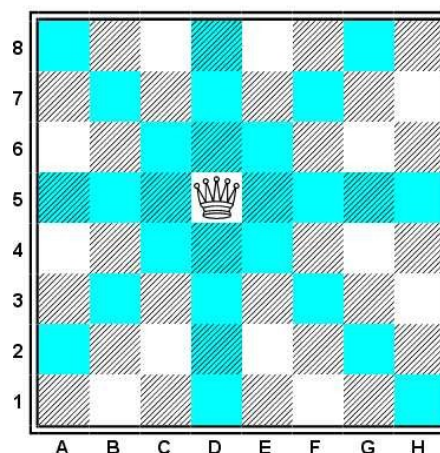
## Cechy charakterystyczne:

- hetman to figura, która najczęściej daje mata (cel partii szachów),
- hetman bardzo dobrze współpracuje ze skoczkiem.

**Diagram 14**



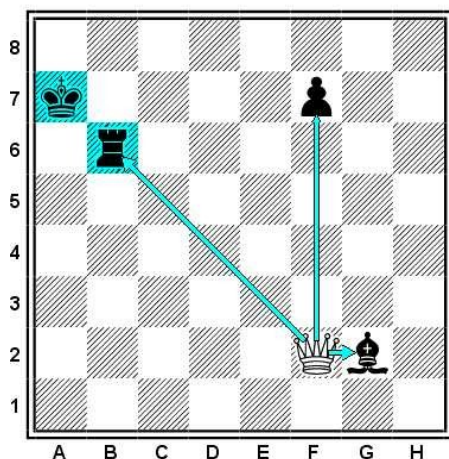
**Diagram 15**





Hetman w rogu szachownicy kontroluje 21 pól (diagram 14). Na diagramie 15 przesunięty został bliżej centrum szachownicy na pole d5. Możliwości ruchowe hetmana od razu powiększyły się, kontroluje już 27 pól. **W szachach warto centralizować wszystkie figury!**

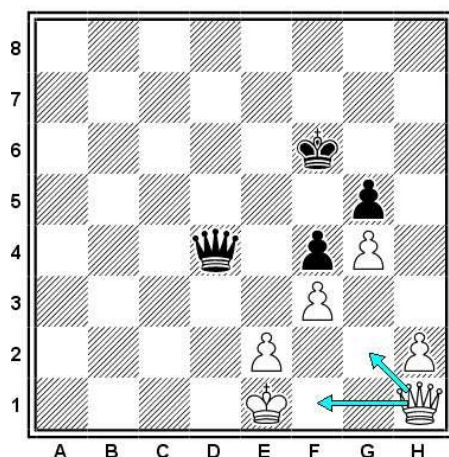
**Zadanie 4:** Biały hetman atakuje 3 bierki, którą z nich powinien zbić?



Wiemy, że hetman wykonuje ruchy zarówno po liniach prostych jak i ukośnych. Dotychczasowa wiedza pozwala nam rozwiązać to zadanie. Trzy figury są pod biciem. Ich wartość przedstawia się następująco: **wieża – 5pkt, goniec – 3 pkt, pionek – 1 pkt**. Gdyby patrzeć tylko na ten aspekt, najlepiej zbić wieżę.

Znając możliwości ruchowe czarnego króla, widzimy, że broni on właśnie wieżę. Czyli po **1.H:b6** nastąpi **1...K:b6**. Białe straciłyby hetmana. Zostają więc dwie opcje bijemy gońca lub piona. Obie figury nie są bronione. Lepiej zbić figurę bardziej wartościową. **1.H:g2 to najlepsze posunięcie**, bierzemy czarnym 3 pkt, po zбиciu piona byłby tylko 1 punkt.

**Zadanie 5:** Na które pola może iść biały hetman?



Biały hetman może iść tylko na **trzy pola f1, g1, g2**.

Nie może się poruszać na inne, gdyż **został ograniczony przez własne pionki oraz króla**. Nie może ich przecież przeskoczyć.

Pójście hetmanem na g1 jest możliwe, ale niedobre z uwagi na fakt, że czarny hetman mógłby wówczas zbić białego. Z pola d4 czarny hetman widzi pole g1.



w szachach jak w życiu...  
**„Zawsze istnieje właściwe posunięcie trzeba je tylko znaleźć” K.Tartakower**



# Wieża

(5 pkt)



## Jak się porusza?

- wieża porusza się po liniach pionowych i poziomych o dowolną liczbę pól,
- może stawać na polach białych i czarnych,
- wykonuje bicie tak samo jak się porusza,
- zasady jej ruchów są podobne do hetmana, nie może się tylko poruszać po liniach ukośnych, dlatego jest figurą prawie dwukrotnie od niego słabszą.

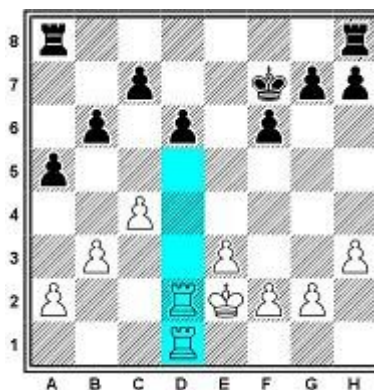
## Cechy charakterystyczne:

- wieża na pustej szachownicy zawsze kontroluje 14 pól,
- wieża lubi linie otwarte i półotwarte, niedobrze czuje się natomiast w pozycjach zamkniętych, kiedy większość pionów znajduje się na szachownicy,
- bardzo dobrze współpracuje z gońcem., dobrze komponuje się także z hetmanem.

**Diagram 16: Linia otwarta**

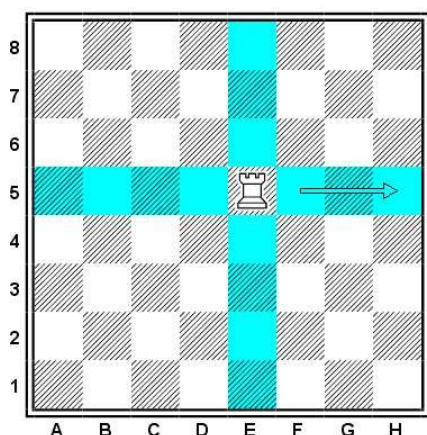


**Diagram 17: Linia półotwarta**

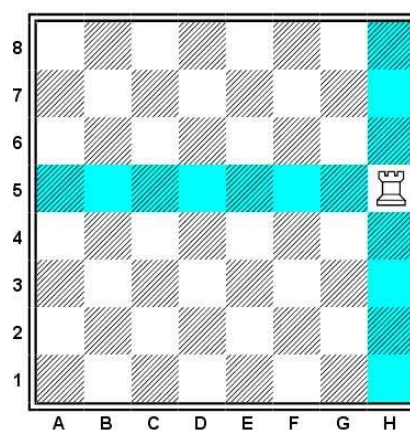


Na **diagramie 16** widzimy, że wieże opanowały linię „d”. Jest to linia otwarta z tego względu, że nie znajduje się na niej żaden pionek, ani biały, ani czarny. **Diagram 17** ukazuje dla białych półotwartą linię „d”, ponieważ znajduje się tam czarny pionek. Dla czarnych linią półotwartą jest linia „e”.

**Diagram 18: Wieża i jej możliwości**



**Diagram 19: Wieża na linii „h”**



Na **diagramie 18** widzimy wieżę znajdującą się w centrum szachownicy (pole e5). Patrzy ona wówczas w 4 kierunkach (w lewo, prawo, w górę, w dół). Na **diagramie 19** wieża przesunęła się z pola e5 na h5. Widzi ona teraz już tylko trzy kierunki (w lewo, w górę, w dół), **skrajna linia zwana bandą szachownicy**, odcięła jej działanie z prawej strony.

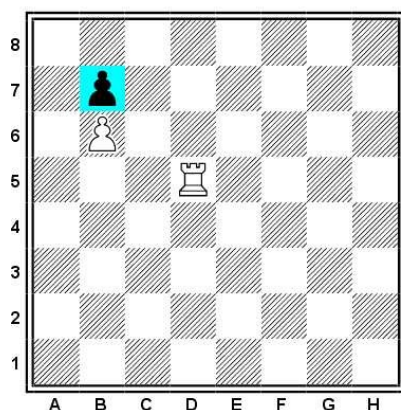
Ciekawy jest fakt, że w obu przykładach wieża „widzi” tyle samo pól, nie wierzysz? sprawdź!

*„W partii szachów logika i wyobraźnia  
muszą iść w parze, uzupełniając się  
wzajemnie.” Jose Raul Capablanca*

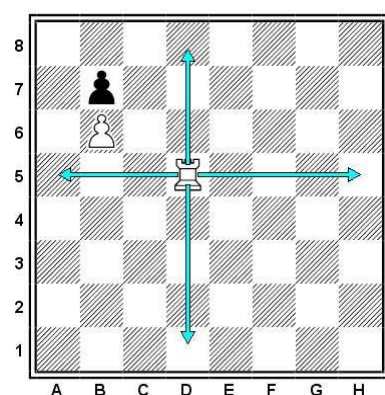


**Ruky - maskotka  
Szachowej Olimpiady w Turynie 2006**

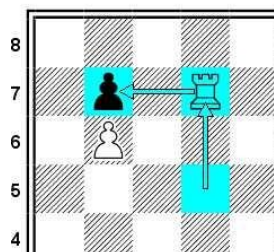
**Zadanie 6:** Jak, w najkrótszym czasie zbić wieżą piona b7?



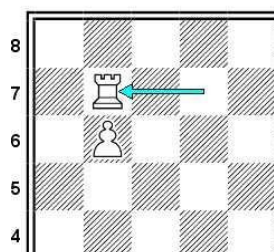
Cel, zadania został oznaczony  **błękitnym podświetleniem**



I. Pierwszy krok, patrzymy w jakich kierunkach wieża może się poruszać. Z pola d5 wieża nie atakuje bezpośrednio piona b7. Wieża, jak już zostało wcześniej wspomniane, nie porusza się po ukosie. Dlatego trzeba tak przenieść wieżę w pierwszym ruchu tak, aby w następnym mogła już bić cel zadania.



II. Biała wieża przeniesiona zostaje na d7, z tego pola może już atakować czarnego pionka.



III. W następnym ruchu bije piona b7. **Zajęło to więc dwa ruchy**

1. Wd5-d7 ....
2. Wd7:b7 **cel zrealizowany!**



# Goniec

(3 pkt)



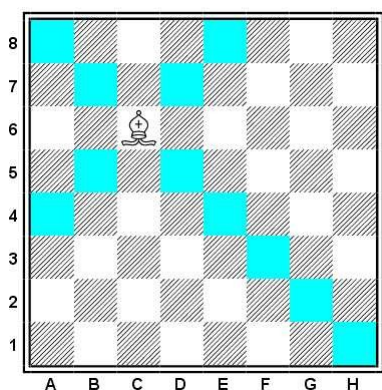
## Jak się porusza?

- goniec porusza się po liniach ukośnych,
- jeden goniec chodzi wyłącznie po białych, drugi po czarnych polach,
- goniec podobnie jak hetman i wieża ma możliwość dalekich ruchów,
- bije tak samo jak chodzi,

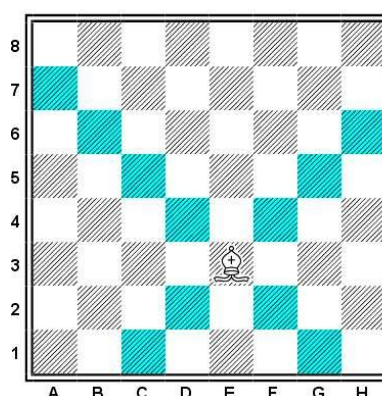
## Cechy charakterystyczne:

- każdy zawodnik zaczyna grę z dwoma gońcami,
- każdy goniec ma "do dyspozycji" tylko białe lub czarne pola,
- goniec lubi przestrzeń, dobrze wykonuje swoją pracę w otwartych pozycjach,
- kiedy jest ograniczony przez piony traci dużo na wartości.

**Diagram 20: Goniec białopolowy**



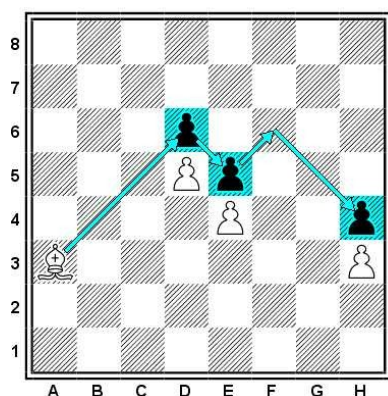
**Diagram 21: Goniec czarnopolowy**



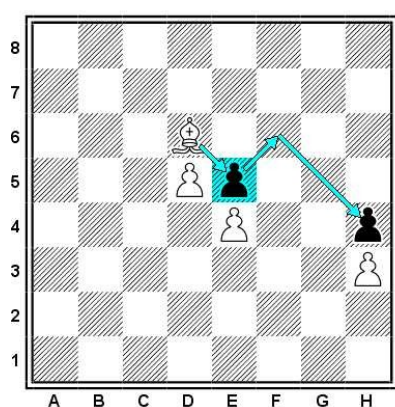
**Zadanie 7:** Co powstanie z połączenia ruchów wieży i gońca?

Wieża porusza się o dowolną liczbę pól w pionie i poziomie, goniec natomiast po diagonalach. Łącząc ich ruchy przypomni nam się figura, którą już omawialiśmy - **hetman**.

**Zadanie 8:** Należy zdobyć gońcem, wszystkie czarne piony, w jak najkrótszym czasie.

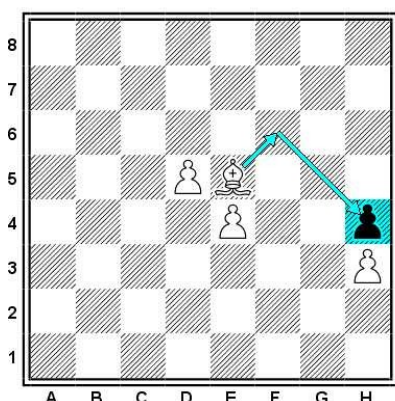


Na diagramie widzimy białego gońca poruszającego się tylko po czarnych polach. Obie strony posiadają po 3 piony, które wzajemnie się blokują. Cele tego zadania zostały podświetlone **kolorem błękitnym**. Strzałkami ► oznaczono drogę w kolejnych ruchach, jaką powinien wykonać gońiec by zbić wszystkie piony.



Pierwszym posunięciem jest wybicie piona d6. Zapis tego ruchu wygląda tak:

**1.Ga3:d6 ...**



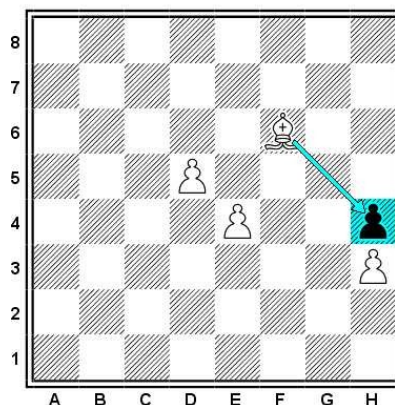
Drugi ruch to usunięcie piona e5, a więc:

**2.Gd6:e5 ...**

Goniec nie znajdował się już na a3, tylko na d6, w pierwszym swoim ruchu zmienił swoje położenie, dlatego taki zapis tego ruchu.

Aby zdjąć ostatniego czarnego piona z szachownicy, gońiec musi nakierować się na niego i stanąć na odpowiedniej diagonali. W tym przypadku jest to przekątna (d8-h4).

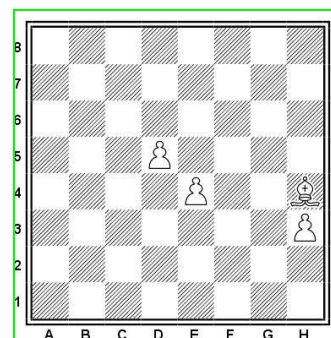
**3.Ge5-f6 ...**



Ostatni ruch to:

**4.Gf6:h4 ...**

**Sukces osiągnięty! ->**





# Skoczek

(3 pkt)

## Jak się porusza?

- skoczek to jedyna figura, która może przeskakiwać inne bierki,
- ruchy skoczka to jakby naśladowanie pisania litery "L",
- z zajmowanej pozycji przesuwamy skoczka o dwa pola w górę, dół, lewo lub prawo, następnie obracamy o 90 stopni i przesuwamy o jeszcze jedno pole,

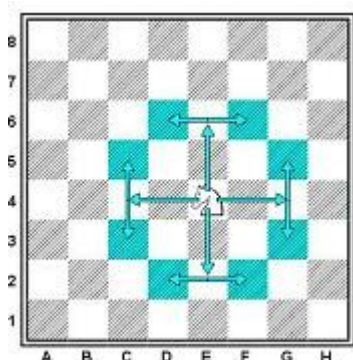
**w skrócie: idziemy dwa pola w dowolnym kierunku (góra, dół, lewo, prawo), a później o jedno w lewo bądź prawo.**

- zasady bicia bierek są dla skoczka takie same jak dla innych figur, bierki przez które skoczek przeskakuje, nie są zbijane,

## Cechy charakterystyczne:

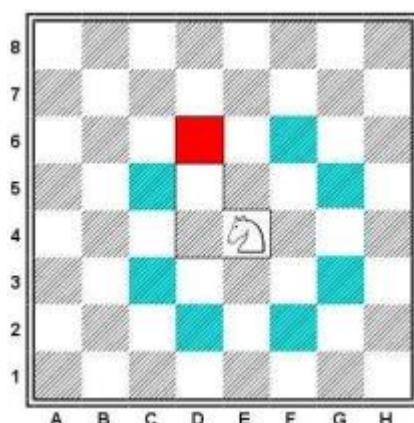
- skoczek tak jak inne figury najlepiej "czuje się" w centrum szachownicy lub w jego pobliżu, tam ma największą liczbę pól, na które może iść,
- dobrze sprawdza się w pozycjach zamkniętych.

## Diagram 22: Skoczek i jego ruchy



Skoczek z pola e4, może zrobić 8 różnych ruchów. Pokazują je podświetlone pola. W każdym z tych przypadków, będziemy widzieli w różny sposób ustawioną literę „L”.

### Diagram 23: Litera „L” w ruchu skoczka



Typową literę „L” przedstawia ruch skoczka z e4 na d6 (diagram 23). Gdyby skoczek szedł z d4 na f6, również mamy literę „L” ale odwróconą. W przypadku, gdy skoczek kierowałby się na c3 lub g6, także obserwujemy literę „L” ale położoną na dłuższym boku.

### Skoczek (3 pkt) vs. Goniec (3 pkt)

Skoczek i goniec mają taką samą wartość, wiele ich jednak różni. Teoretycznie wymieniając skoczka za gońca nic się na traci. Ocena tego zależy od pozycji innych figur i pionów na szachownicy. Podstawowe różnice między tymi figurami to:

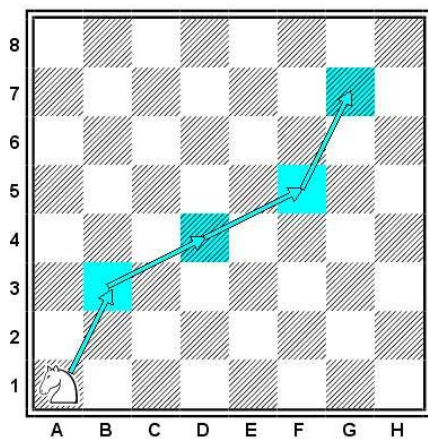
- ✓ **Skoczek** może wejść w każdą lukę. Korzysta z całej szachownicy, gdyż przeskakuje z białego pola na czarne i na odwrót: z czarnego na białe, goniec ma do dyspozycji tylko białe lub czarne pola,
- ✓ **Skoczek** lepszy jest w pozycjach z dużą ilością pionów, goniec z małą,
- ✓ **Wadą skoczka** są jego krótkie ruchy. Kiedy walka toczy się na obu skrzydłach o wiele bardziej przydaje się goniec, gdyż może przejść z jednego skrzydła na drugie w ciągu 1 posunięcia, skoczek potrzebuje na to znacznie więcej temp,
- ✓ **Skoczek** lepiej współpracuje z hetmanem, goniec natomiast z wieżą,
- ✓ **Skoczek i goniec** uczestniczą w szachowych kombinacjach, skoczka używa się do „widełek”, gońca natomiast do „związania” i „podwójnego uderzenia”.



Obie figury mają swoje wady i zalety. Łatwo zauważyć, że oprócz takiej samej oceny punktowej (3pkt), mają więcej różnic niż podobieństw.

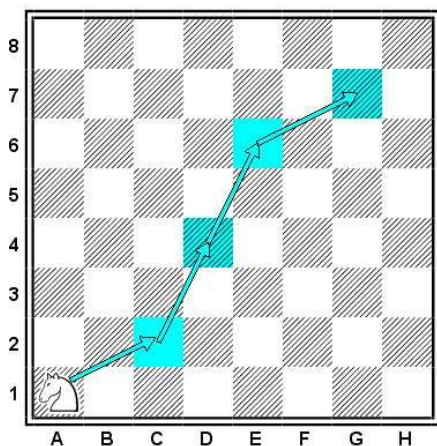


**Zadanie 9:** Wskaż co najmniej 3 drogi skoczka z pola a1 na g7.



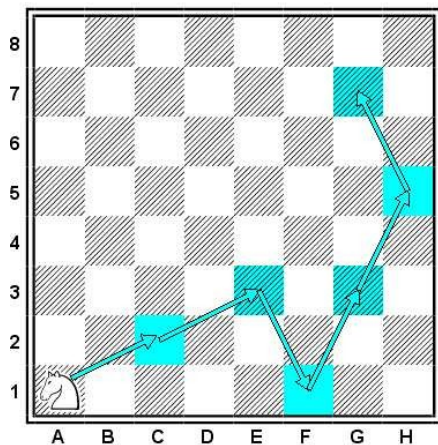
**I droga:**

1. Sa1-b3
2. Sb3-d4
3. Sd4-f5
4. Sf5-g7



**II droga:**

1. Sa1-c2
2. Sc2-d4
3. Sd4-e6
4. Se6-g7



**III droga:**

1. Sa1-c2
2. Sc2-e3
3. Se3-f1
4. Sf1-g3
5. Sg3-h5
6. Sh5-g7

**Szachy są kopalnia możliwości:**  
 „Już w pierwszym posunięciu  
 mamy 20 kontynuacji,  
 a przeciwnik 20 odpowiedzi,  
 czyli ruch po rozpoczęciu mamy  
 400 możliwych pozycji. Po 2  
 ruchach mamy 197 tyś. pozycji,  
 a po 3 posunięciach 7,5 mln!”

**Theodor Schuster**

Rozwiązań tego zadania może być mnóstwo!

W szachach jak w matematyce, nie tylko jedna droga prowadzi do rozwiązania.

# Pionek

(1 pkt)



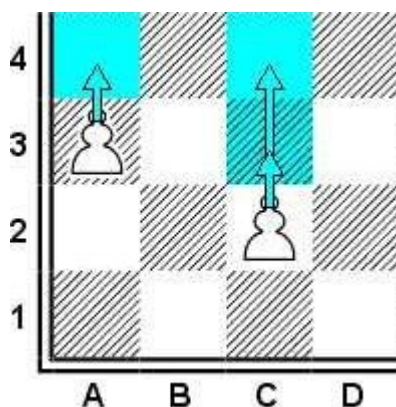
## Jak się porusza?

- pionek ma najbardziej ograniczone ruchy ze wszystkich bierek,
- w pozycji początkowej może przesunąć się o jedno lub dwa pola do przodu,
- w kolejnych ruchach może iść tylko o jedno pole,
- kiedy pion dojdzie do końca szachownicy może wymienić się na dowolną figurę tego samego koloru, za wyjątkiem króla,
- **pionek to jedyna figura, która bije inaczej niż się porusza!**

## Cechy charakterystyczne:

- mimo małej wartości punktowej, piony odgrywają bardzo ważną rolę w szachach,
- stanowią ochronę dla króla przy rozsadzie,
- pionki walczą o centrum oraz atakują króla, w przypadku obustronnie różnych rosad,
- **piony dochodząc do linii przemiany zamieniają się w dowolna figurę!** (najczęściej hetmana, gdyż on ma największą wartość).

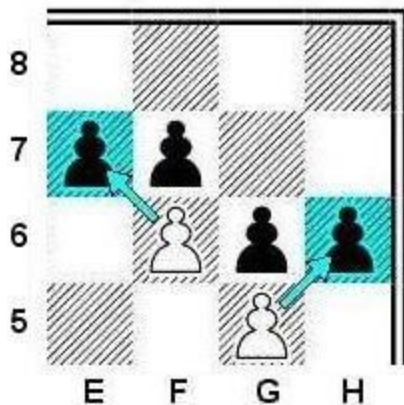
## Diagram 24: Poruszanie się pionków



Piony znajdujące się na drugiej linii są pionami z pozycji wyjściowej. Widzimy, że pion „a” jest już na polu a3, tak więc poruszył się już wcześniej. Może on już tylko wykonywać ruchy o jedno pole do przodu.

Pion c2 znajduje się w pozycji wyjściowej, może on iść zarówno o jedno pole 1.c2-c3, jak i o dwa pola 1.c2-c4

**Diagram 25: Bicie pionków**



**Piony chodzą do przodu i biją na ukos!**

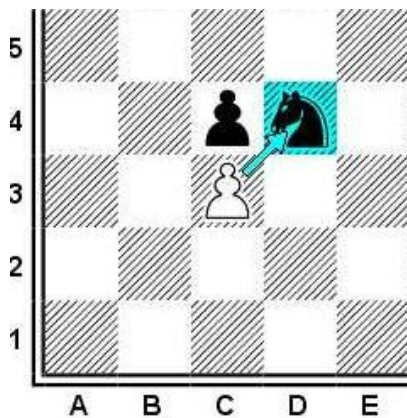
Białe pionki f6 i g5 nie mogą ruszać się do przodu. Blokowane są przez czarne pionki f7 i g6. Mogą natomiast wykonać bicie.

**Pion f6** może bić na e7

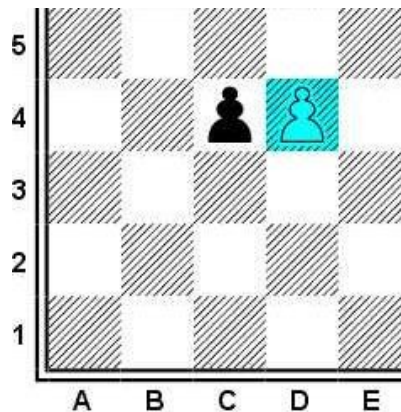
**Pion g5** może bić na h6

Kiedy pionek bije inną bierkę przeciwnika, zajmuje jego miejsce na szachownicy.

**Diagram 26: Pionek zbija inną figurę**

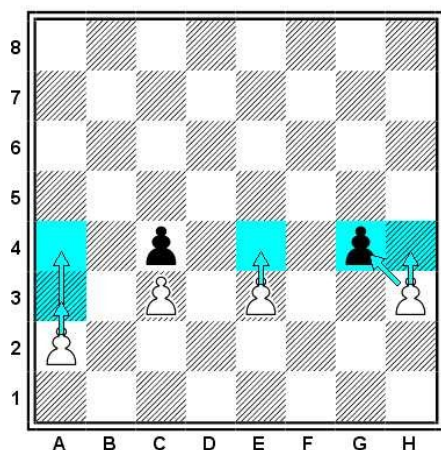


Pion c3 bije skoczka d4



Skoczek zostaje zdjęty z szachownicy, pionek zajmuje jego miejsce.

**Diagram 27: Ruchy pionków**



Na **diagramie 27** widzimy 4 białe pionki (a2, c3, e3, h3). Rozpatrzmy po kolei, jak mogą się one poruszać.

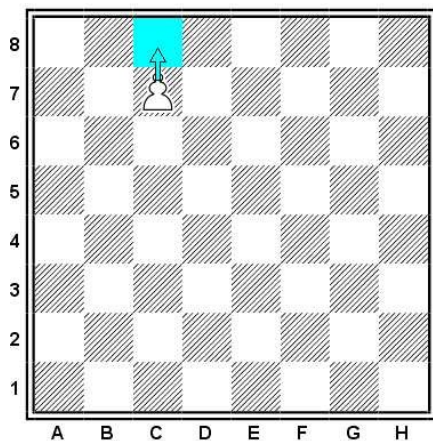
**Pion a2:** Może iść na dwa pola, a3 i a4. Znajduje się bowiem na pozycji wyjściowej.

**Pion c3:** Nie może poruszyć się do przodu, ponieważ blokuje go pion c4. Nie może wykonać też bicia. Musi pozostać na swoim miejscu

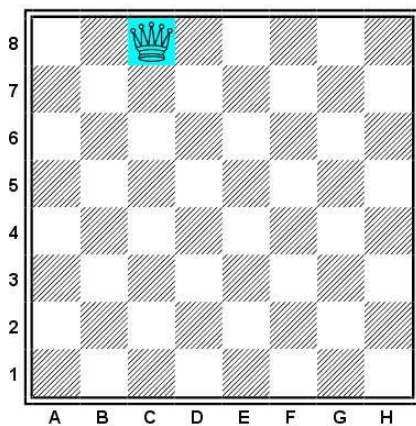
**Pion e3:** Może iść tylko o 1 pole do przodu, ze względu na fakt, że już był wcześniej ruszony.

**Pion h3:** Może się poruszyć na h4, jak również zbić piona g4.

### Diagram 28: Promocja figury



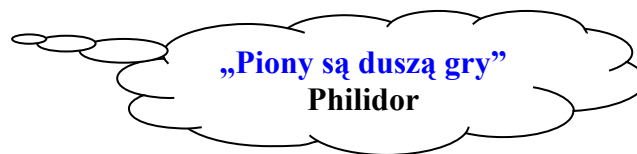
Pionek przeszedł już prawie całą szachownicę. Kiedy dojdzie do końca czeka na niego nagroda!



Pion (1pkt) zamienił się w hetmana (9 pkt)! Mógł też stać się wieżą, gońcem lub skoczkiem

**Zadanie 10:** Ile, teoretycznie białe mogą mieć hetmanów?.

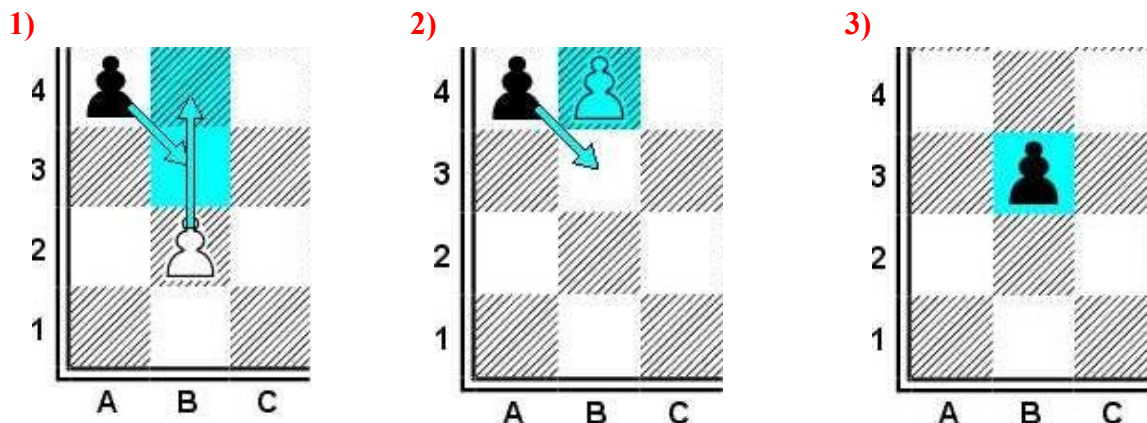
Na początku gry widzimy jednego białego hetmana na szachownicy. Teoretycznie białe mogą mieć, aż **9 hetmanów!** Każdy pion na szachownicy może stać się przecież hetmanem. W praktyce jest to możliwe, jednak rzadko zdarza się, żeby choć 3 hetmany tego samego koloru były na szachownicy.



## Diagram 29: „Bicie w przelocie”

Pionka dotyczy jeszcze jedna zasada, tzw. bicie w przelocie. Może wystąpić wówczas, gdy:

- pion poszedł o dwa pola i stanął bezpośrednio obok (z lewej lub prawej strony) pionu innego koloru



**1)** Gdyby białe zagrały b3, to czarne z pewnością zbiłyby tego piona (**1.a4:b3**). **2)** Pion biały poszedł jednak na b4. **Bicia nie ma? Jest!** Pionek nie zdołał wcale uciec. **3)** Zostaje zdjęty z szachownicy, a na polu b3 pojawia się czarny pion. Bicie w przelocie to szachowy wyjątek.

**Zadanie 11:** Który ruch pionem jest najlepszy?

Pion b7 ma 3 ruchy. Dwa bicia i jeden ruch na przód.

W przypadku gdy pójdzie do przodu i zmieni się w hetmana, zostanie zбитy przez wieżę.

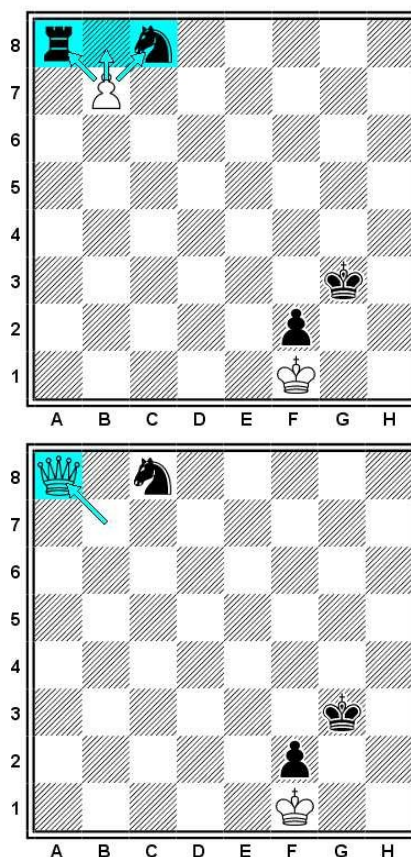
**1.b7-b8-H Wa8:b8**

Jeśli pobije skoczka c8, wieża również zlikwiduje nowopowstałego hetmana, co widać w wariacie:

**1.b7:c8-H Wa8:b8**

Najlepsze jest więc **zbitie wieży! 1.b7:a8-H**

Warto zauważyć, że czarne również posiadają zaawansowanego piona (f2), któremu brakuje jednego pola do przemiany w hetmana. Nie może się on jednak poruszyć dalej, gdyż na jego drodze stanął król.



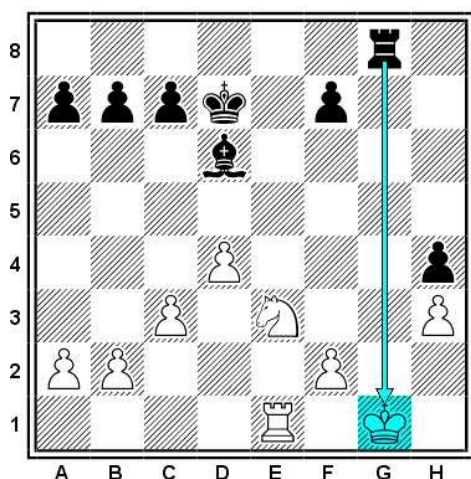
## 5. Ważne pojęcia szachowe

**Szach** jest to sytuacja, w której król jest bezpośrednio atakowany przez jedną lub kilka bierek przeciwnika. W tej sytuacji należy niezwłocznie wykonać ruch, który spowoduje, że król przestanie być atakowany. Można to zrobić na 3 sposoby:

- przesunąć króla na inne, nieatakowane pole,
- zbić szachującą figurę,
- zasłonić się przed szachem za pomocą własnej bierki.

Nie wolno robić ruchów, które powodują, że własny król staje się szachowany.

**Diagram 30: Szach**

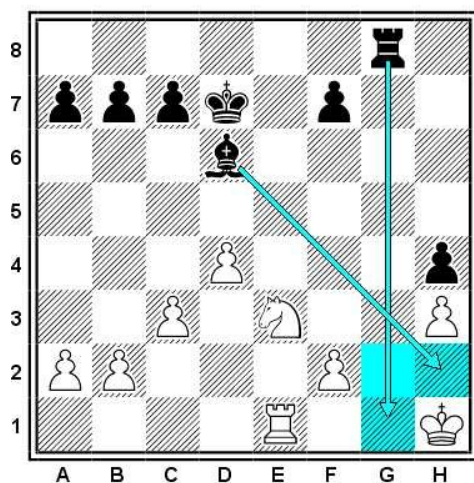


Wieża atakuje bezpośrednio króla. Jest szach! Pierwsze ostrzeżenie. Można się obronić na dwa sposoby:

- zasłonić się ruchem **1. Se3-g2**,
- odejść na nieatakowane pola **f1** lub **h1**.

Nie można natomiast pójść królem na h2. Ponieważ gонец d6 kontroluje to pole. Nie można też na g2 bo nadal będzie szach od wieży.

Wybrana została druga opcja, nie ma już szacha.



### 1. Kg1-h1

Atakowane są pola wokół króla g2, g1, h2. Biały monarcha znalazł idealne schronienie na h1. Czarna wieża już nie niepokoi białego króla.

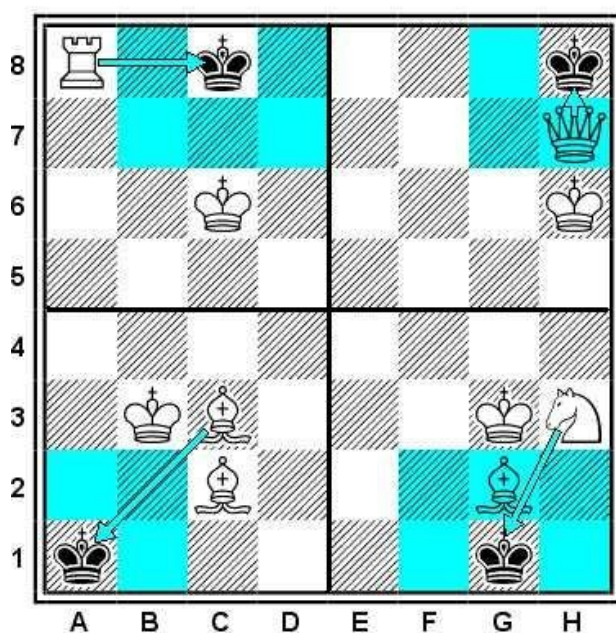
**Szach-mat** (lub też krótko mat) następuje w sytuacji, kiedy król jest szachowany i jednocześnie nie ma możliwości wykonania żadnego prawidłowego ruchu, np. zasłonięcia się bądź odejścia na nieatakowane pole.

**Wszystkie nasze plany w szachach powinny dążyć do dania mata (szach-mat) królowi przeciwnika.**

**Mat kończy partię i jest celem gry w szachy.**

**Diagram 31:** Szach i mat kończy grę

Diagram 31 został podzielony na 4 części. Widzimy na nim 4 różne maty. **W lewym górnym rogu**, czarnego króla atakuje biała wieża i daje mu mata. Pola b7, c7, i d7, odcina biały król. **W lewym dolnym rogu**, czarnopolowy goniec daje mata. Pozostałe pola odcinają



biały król i białopolowy goniec.

**W prawym górnym rogu** hetman zabiera wszystkie pola wokół czarnego króla (g8, g7, h7) i matuje. Pomaga mu w tym król.

**W prawym dolnym rogu** widzimy idealną współpracę białego króla, gońca i skoczka. Skoczek daje szacha i mata jednocześnie. Biały król zabrał pola f2 i h2, goniec natomiast f1 i h1.

Rzadziej zdarza się, aby jedna bierka dawała mata. Z reguły prowadzą do tego skoordynowane działania większej ilości

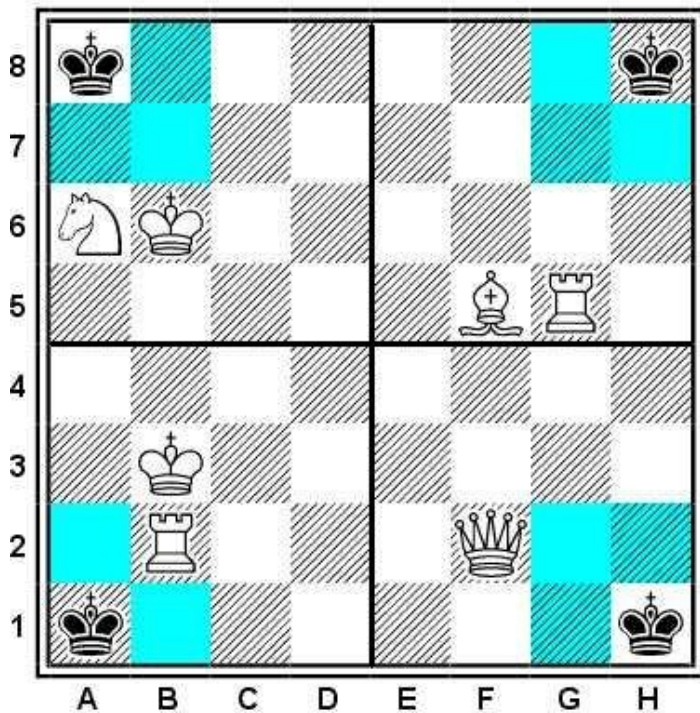
figur.



„Gra w szachy przypomina wpatrywanie w bezkresny ocean, gra w warcaby spoglądanie w głąb bezdennej studni”  
Marion F.Tinsley

**Pat** to pozycja na szachownicy, w której strona mająca wykonać posunięcie nie może zrobić prawidłowego ruchu. Dodatkowo król tej strony nie jest szachowany. Partia wówczas kończy remisem.

**Diagram 32: Pat, czyli remis** (we wszystkich pozycjach rozpoczynają czarne)



W sytuacji przedstawionych na diagramie 32, czarne nie mogą wykonać żadnego legalnego ruchu. Czarny król nie jest szachowany. Pola wokół niego są kontrolowane. Czarne nie posiadają również innych figur, które mogłyby poruszać. Na diagramie widzimy sytuację patową, czyli remis

**W lewym górnym** rogu biały król zabiera pola a7 i b7, skoczek natomiast pole b8. **W lewym dolnym** widzimy popularnego pata, tym razem winowajcą jest wieża. Odcięła pola a2 i b1. **W prawym górnym** goniec zabrał pole h7, wieża natomiast g7 i g8. W prawym dolnym hetman odciał pola g2, g1 oraz h2. **W żadnej z powyższych sytuacji nie było szacha!** Pat jest dużą omyłką i stratą dla gracza, który go wykonał. Pat to tylko „połowa zwycięstwa”.

Można to określić w następujący sposób:

Wygrana w partii turniejowej = **1 punkt**

Remis w partii turniejowej = **0,5 punkt**

Porażka w partii turniejowej = **0 punktów**

Osoba, która w turnieju wygra 10 partii uzyska 10 punktów. (**10/10=100% punktów**)

Osoba, która wszystkie partie spatuje bądź zremisuje zdobędzie tylko 5 punktów (**5/10=50% punktów**)



## RADA: MATUJ NIE PATUJ!

W życiu często mówi się o "sytuacji patowej", czyli o sytuacji bez wyjścia, w której nie ma dobrego rozwiązania. Ma to dokładnie takie samo odniesienie w szachach.

**Remis** w partii szachowej występuje także gdy:

- ❖ gracze zgodzili się na taki wynik partii,
- ❖ na planszy wystąpił pat,
- ❖ żadna ze stron nie posiada możliwości matującej,
- ❖ pozycja na planszy powtórzyła się trzykrotnie,
- ❖ jedna ze stron daje wiecznego szacha,
- ❖ wykonano pięćdziesiąt posunięć bez ruchu pionem.

---

*Dziękuję Ci za uwagę, zapraszam do  
komentowania ebooka na stronie*

*[www.czynek.rakiura.com](http://www.czynek.rakiura.com)*



## na zakończenie ...

*„ ..to już jest koniec, nie ma już nic...?”* **Elektryczne gitary**

... nie! jeśli chcesz grać dobrze w szachy to dopiero początek!. Po przeczytaniu „Szachy dla początkujących” znasz narazie elementarne wiadomości na temat tej dziedziny. Jeszcze długa droga do poznania wszystkich arkanów „królewskiej gry”. Obecnie literatura szachowa jest bardzo bogata i powszechna. Opracowania pojawiają się również w Internecie. Mam nadzieję, że ten ebook będzie uzupełnieniem szachowych księgozbiorów znajdujących się w księgarniach.

Kolejnym Twoim krokiem powinno być sięgnięcie do książek o bardziej zaawansowanym poziomie. Dalszym następstwem tego będzie zapisanie się do klubu bądź stowarzyszenia szachowego, w którym mógłbyś polepszyć swoje umiejętności i podnieść poziom gry. Z całym przekonaniem mogę stwierdzić, że umiejętność gry w szachy pomaga w życiu młodego człowieka. Przedszkolacy czy uczniowie szkół, nauczeni umiejętności logicznego myślenia, dużo szybciej rozwijają się od rówieśników, którzy tego daru nie posiadają. Szachy to połączenie sportu, sztuki. To pasja na całe życie. Warto postawić na tą dyscyplinę sportu!

Życzę wszystkim czytelnikom powodzenia w pracy nad szachami oraz samych sukcesów w grze praktycznej. W razie pytań lub sugestii zapraszam na moją stronę internetową oraz do korespondencji mailowej.

Z szachowym pozdrowieniem,  
Maciej Sroczyński