



W życiu młodego człowieka szachy odgrywają rolę edukacyjną – uczą nie tylko kreatywnego myślenia, lecz także polepszają pamięć, kształtują umiejętność samodzielnego podejmowania decyzji i rozwijają wyobraźnię. Trening szachowy wspomaga również determinację, dyscyplinę, cierpliwość i wytrwałość.

Szachy należą do tych gier, które są lubiane, traktuje się je jako rozrywkę, a z drugiej strony znacząco wpływają na rozwój człowieka. Umiejętność gry w szachy jest odbierana przez społeczeństwo jako rodzaj pewnego prestiżu i ceni się ją na całym świecie.

W wielu państwach Europy Zachodniej szachy na stałe weszły do szkół jako przedmiot obowiązkowy bądź fakultatywny. Także w Polsce niektóre placówki oświatowe wdrażają program nauki szachów w szkołach. Dzieje się to przy akceptacji dyrektorów oraz rodziców, którzy pozytywnie oceniają edukację szachową dzieci.

## HISTORIA SZACHÓW

Szachy są grą, której historia ma już ponad tysiąc lat. Podobnie jak pismo arabskie, swoją kolebkę ma w Indiach. Według źródeł historycznych, pojawiły się w VI wieku na terytorium dawnej Persji (dzisiejszy Iran), skąd dalej idea królewskiej gry przeniosła się w świat.

Na początku szachy wyglądały znacznie inaczej niż dzisiaj, figury różniły się od obecnych. Często używano wizerunków zwierząt, między innymi słoni, a bierki bardziej przypominały wschodnich żołnierzy niż europejskie postacie. Niektóre figury poruszały się inaczej. Hetman mógł wykonać ruch tylko o jedno pole na skos, goniec o dwa, pionek mógł zamienić się tylko w królową, a rosza nie była wówczas znana.

Wraz z podbojami Arabów, szachy dotarły w VIII wieku do Hiszpanii. W czasach średniowiecza nie były często praktykowane. Okres renesansu stanowił początek rozwoju szachów w Europie. Zaczęły powstawać podręczniki do gry i poszerzyło się grono grających.

Od XIX wieku zaczęto organizować profesjonalne turnieje szachowe. Pojawili się też wyróżniający się zawodnicy, tacy jak: Howard Staunton, Paul Morphy czy Adolf Anderssen. Pierwszym oficjalnym mistrzem świata został w 1886 roku Wilhelm Steinitz.

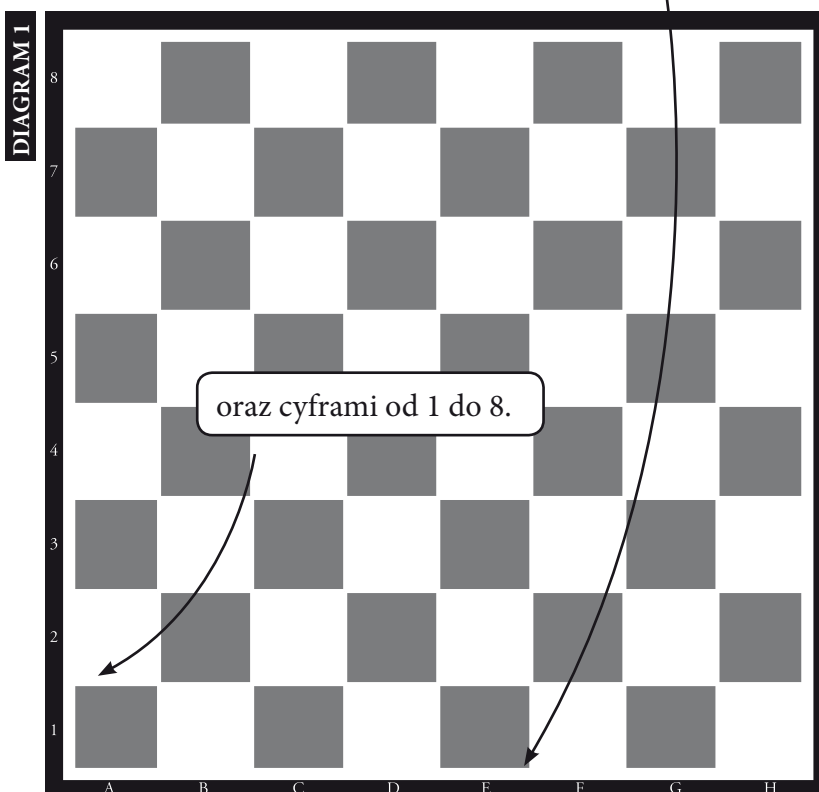
Przez następne dziesięciolecia szachy zaczęły coraz bardziej zyskiwać na popularności. Poziom gry zawodników znacznie rósł. Pojawiały się nowe teorie na temat gry, tworzono własne otwarcia – debiuty, a umiejętność gry w szachy mogła zapewnić sławę międzynarodową. Często praktykowano grę korespondencyjną – prowadzenie partii szachowej za pomocą poczty, którą wysyłano pojedyncze posunięcia. Wraz z pojawieniem się komputera, szachy stały się grą jeszcze trudniejszą. Wsparcie technologiczne pozwala bowiem na lepsze zrozumienie tej gry i poszukiwania najlepszych rozwiązań.



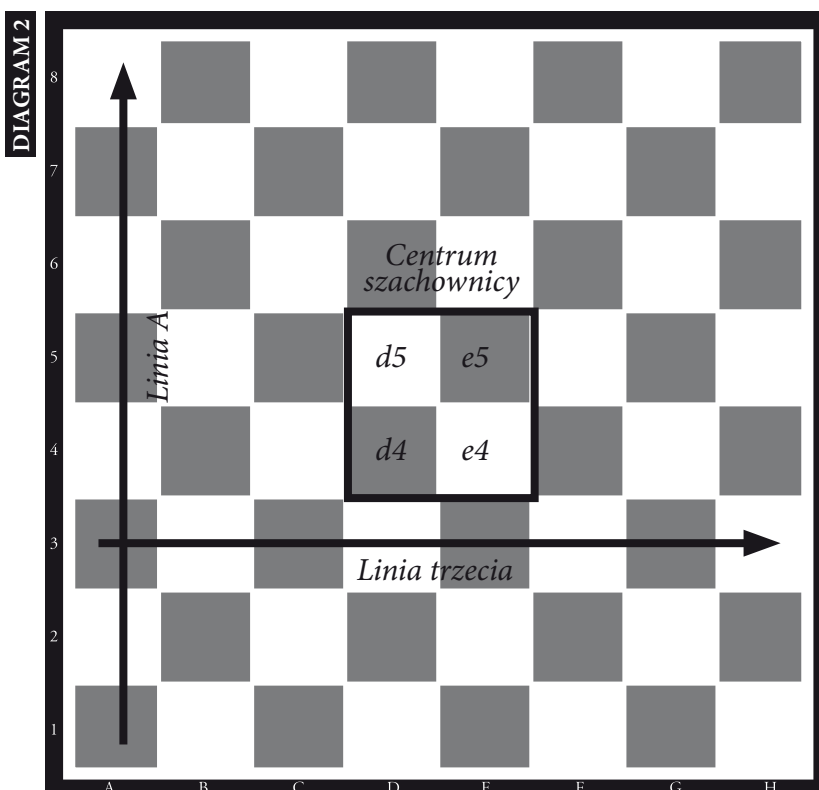
# WSTĘP

Szachownica składa się z:

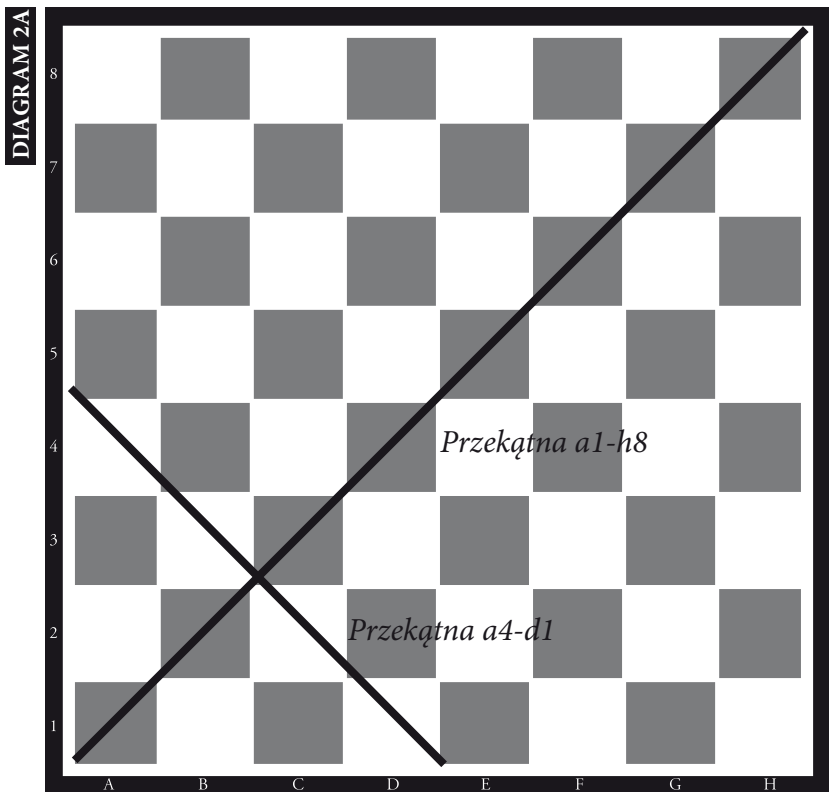
64 pól oznaczonych literami alfabetu od a do h



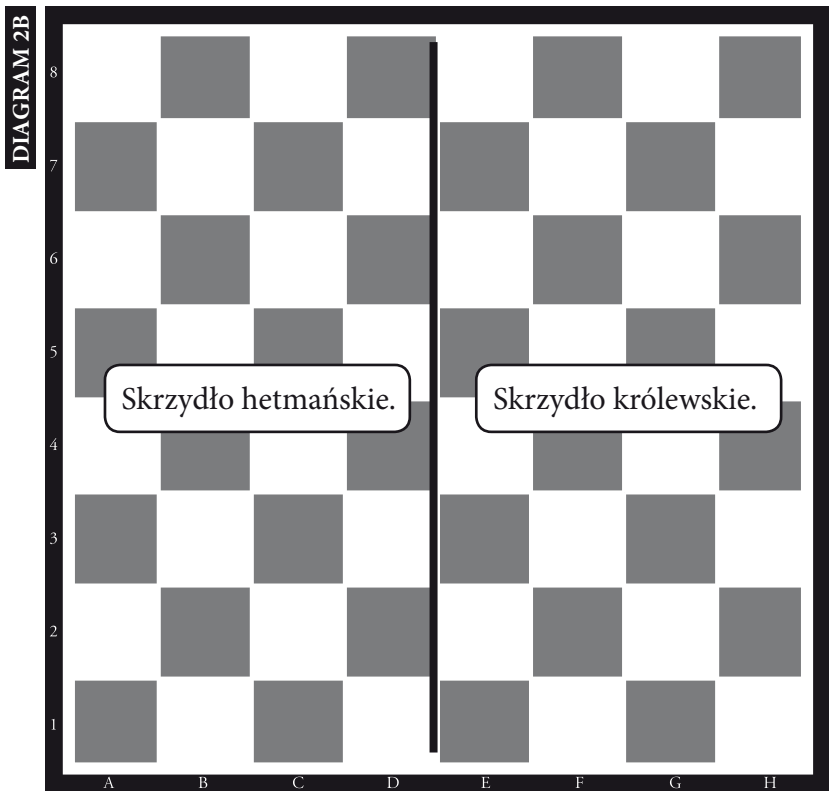
Najważniejszymi płaszczyznami na szachownicy są linie, przekątne oraz centrum.



Przekątne a1-h8 oraz a4-d1.



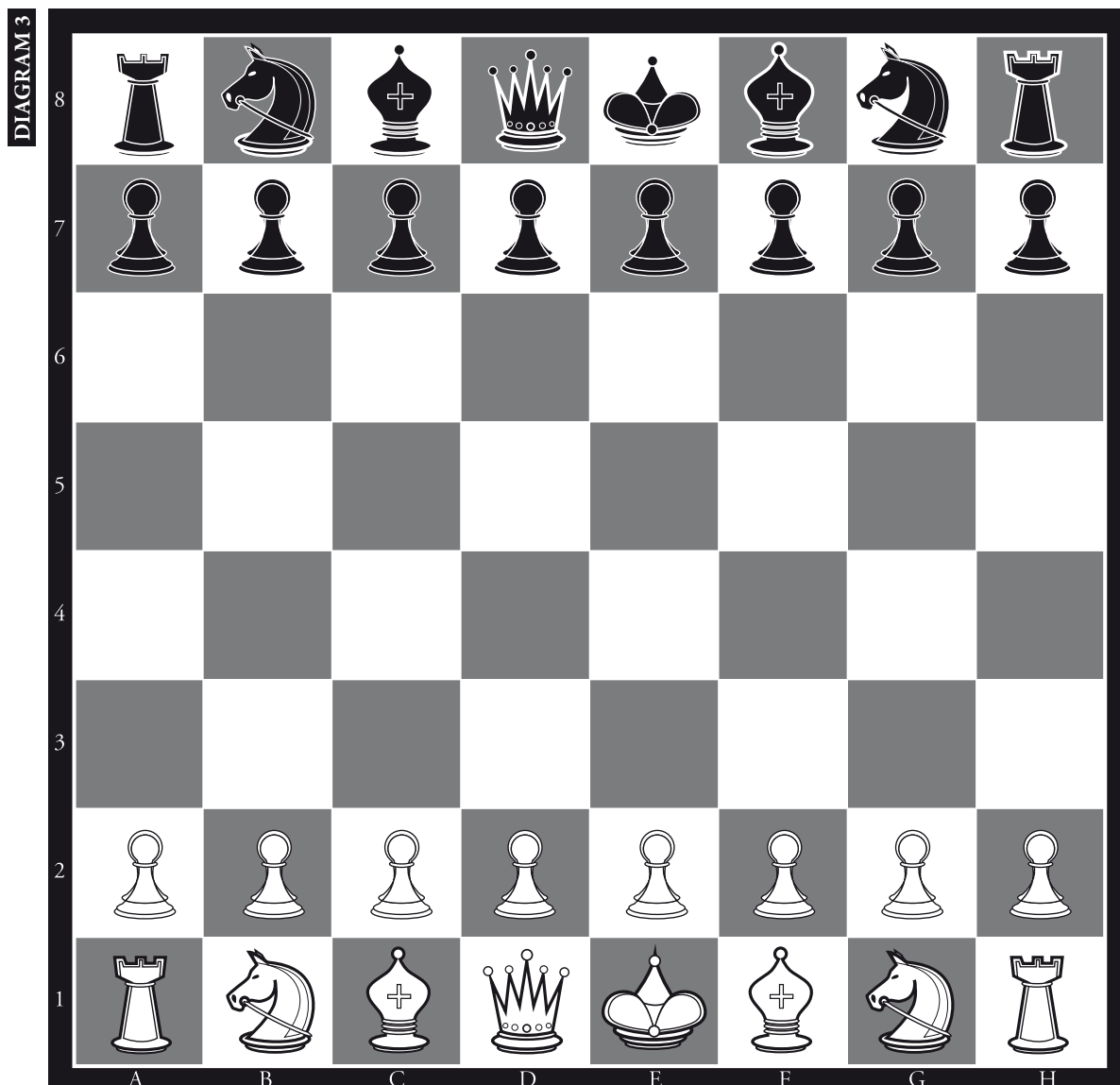
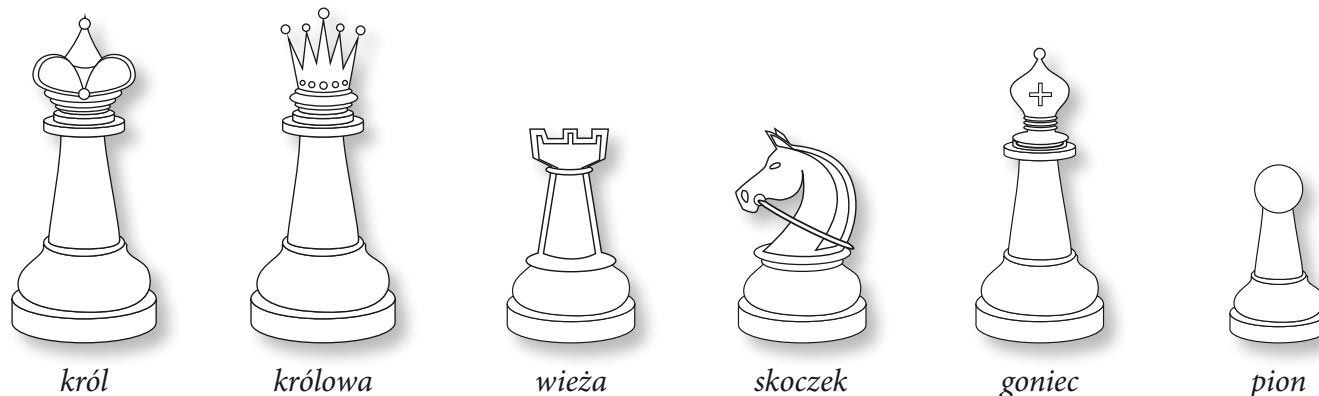
Planszę dzielimy także na 2 strony: skrzydło królewskie i hetmańskie.



## POZYCJA WYJŚCIOWA W PARTII SZACHOWEJ

W szachach każda ze stron posiada 16 bierek: króla, królową (nazywaną też damką bądź hetmanem), 2 wieże, 2 skoczków, 2 góńców oraz 8 pionów. Wszystkie bierki, oprócz pionów, nazywane są figurami.

Partię szachową zaczynają białe, po czym posunięcia wykonuje się na zmianę. Nie można opuścić posunięcia ani wykonać ich kilka z rzędu. W książce tej opisano wszystkie możliwe posunięcia i podstawowe zasady gry królewskiej, jaką są szachy.



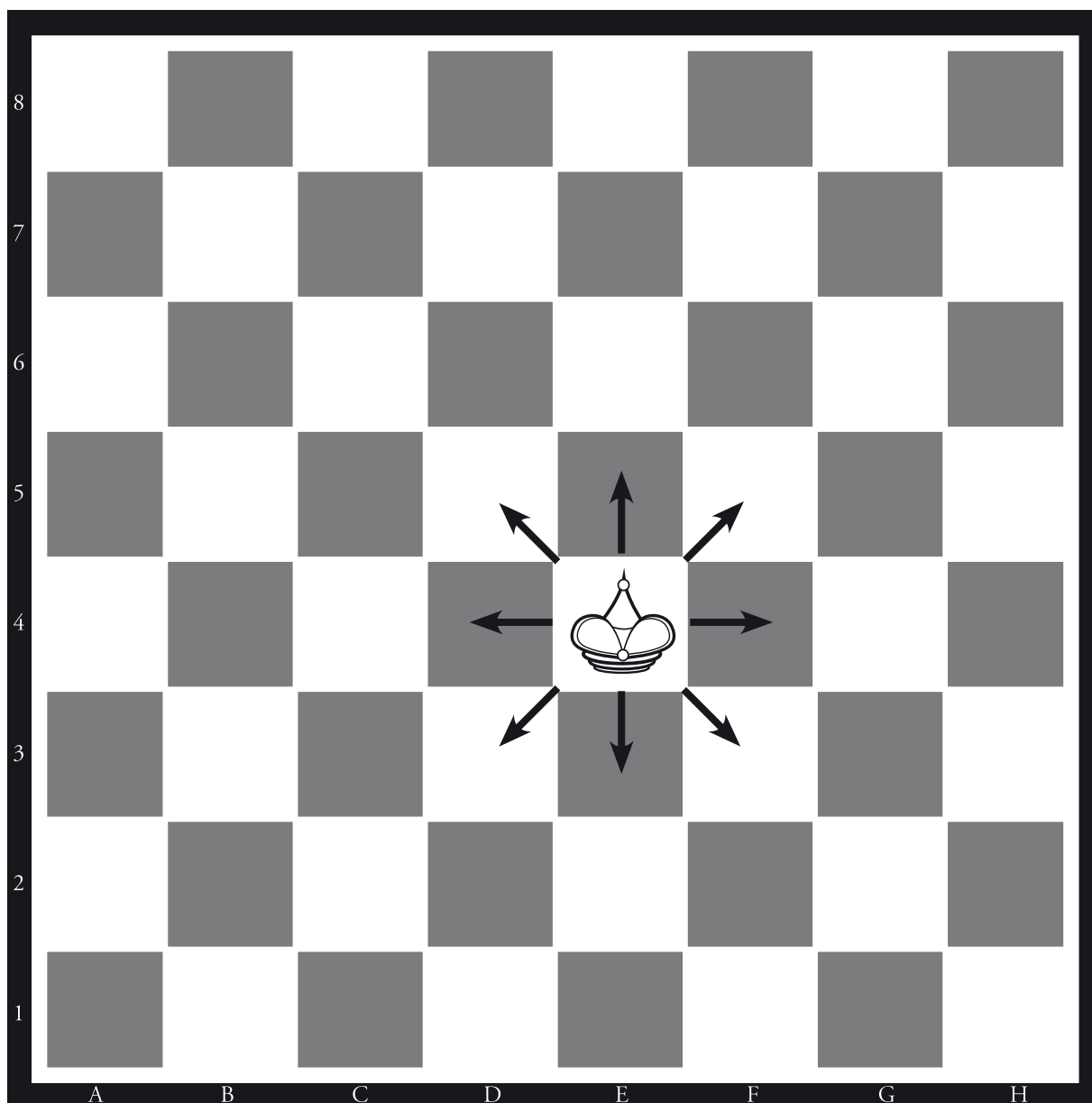
## KRÓL



Król jest najważniejszą figurą na szachownicy. Nie można go zabić, jednakże istnieje możliwość zmuszenia go do ucieczki – zaszachowania.

*W dawnych czasach monarchowie nie uczestniczyli w wojnach. Dowodzili armią z własnego pałacu, powolnie poruszali się po nim w pięknych szatach. Siadali też na swoim ozdobionym złotem tronie i wydawali rozkazy wszystkim poddanym. Śmierć władcy często oznaczała przegraną w wojnie. Dlatego też w szachach królowie poruszają się tylko o jedno dowolne pole, nie mogą siebie wzajemnie atakować, a zamatowanie króla oznacza koniec partii.*

DIAGRAM 4



## KRÓLOWA

Królowa jest najsilniejszą figurą w szachach. Jej ruch może objąć największą liczbę pól. Nazwa tej figury sugeruje, że obok króla dowodzi ona armią szachową.

*Inną nazwą królowej jest hetman – w dawnych czasach doskonały dowódca wojskowy, będący na rozkazach swojego władcy. Posiadał największe możliwości na placu boju. Tak więc hetman na szachownicy może ruszyć się o dowolną liczbę pól w linii prostej (zarówno pionowej, jak i poziomej) oraz skośnej.*

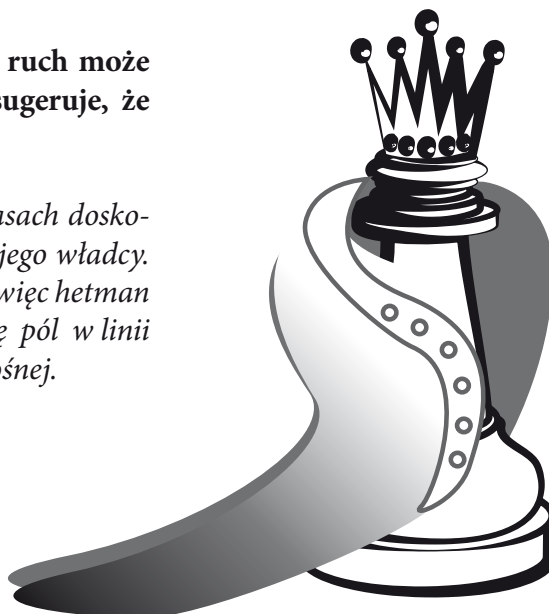
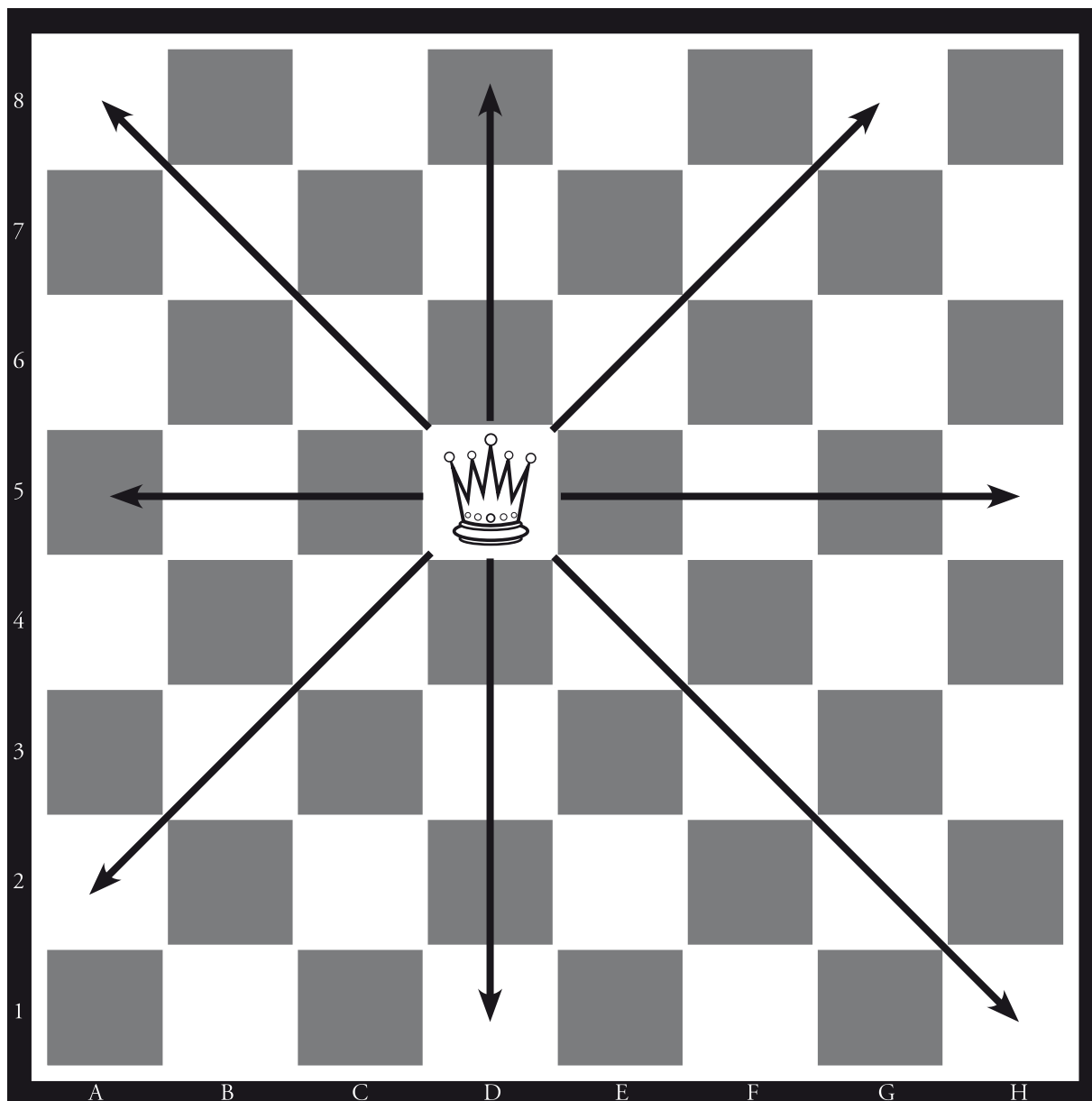
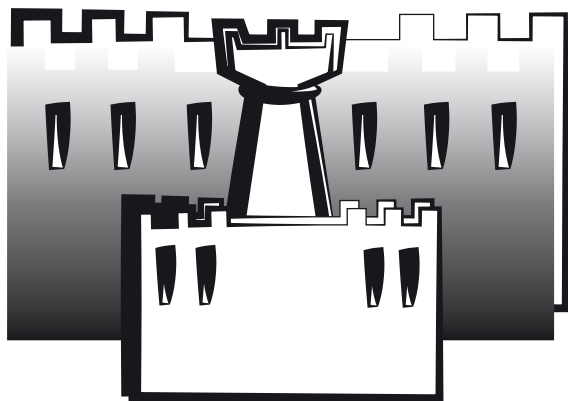


DIAGRAM 5

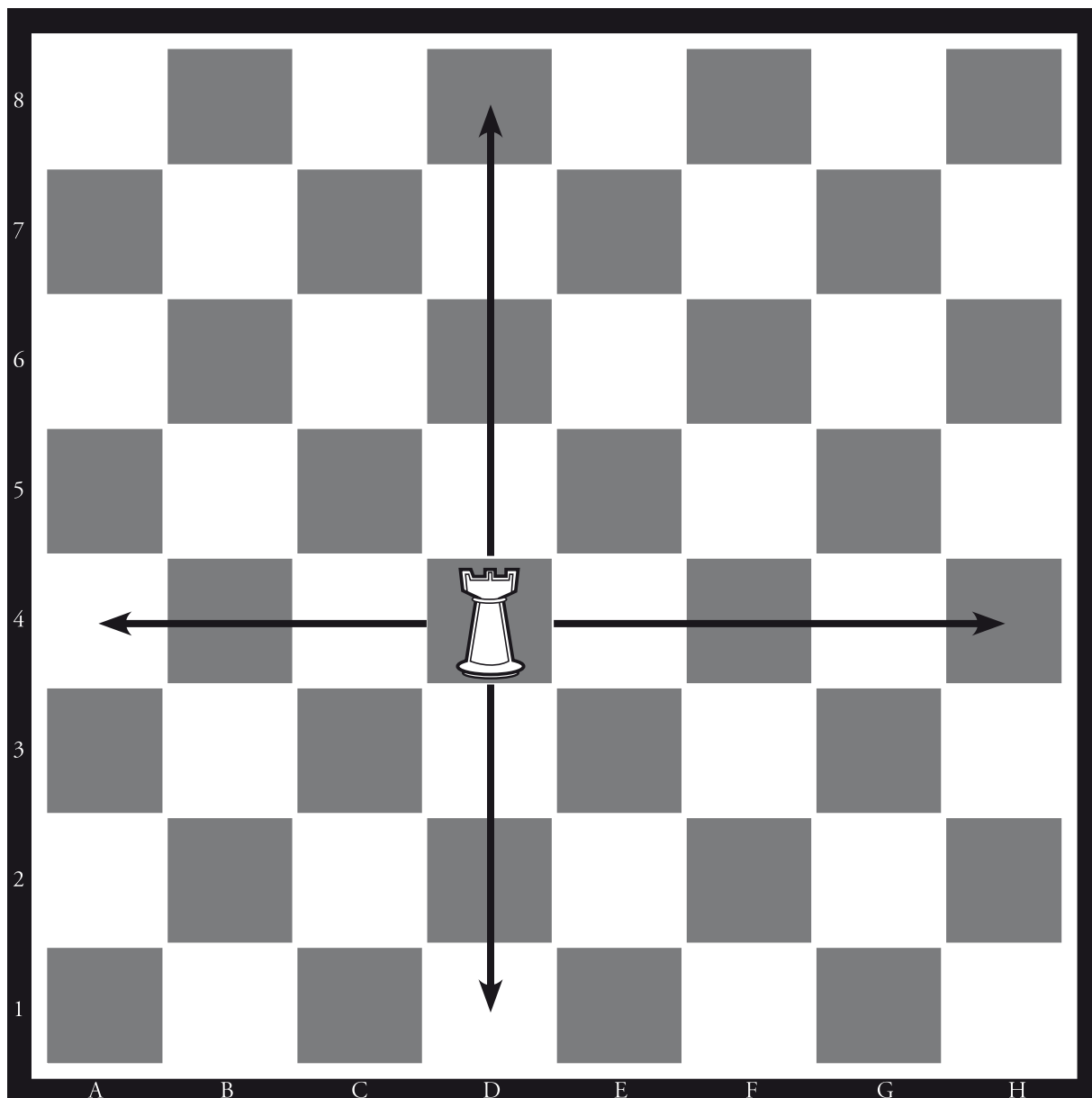


## WIEŻA



Wieże w dawnych wojskach były ważnym elementem obrony. Najczęściej znajdowały się w narożnikach zamków, a stojący na nich żołnierze strzelali do wrogów z dużego zasięgu. W szachach wieże mogą poruszać się i zбивać bierki w linii prostej w dowolnym kierunku.

DIAGRAM 6



## SKOCZEK

W szachach wykonujemy ruch skoczkiem, przesuwać go w następujący sposób: tworzymy literkę L, poruszając figurę o dwa pola pionowo i jedno poziomo, bądź odwrotnie. Warto też zauważyć, że skoczek, wykonując posunięcia, zawsze przechodzi na zmianę z białego pola na czarne i z czarnego pola na białe.

Wojska konne – kawaleria – były w dawnych armiach podstawową jednostką bojową. W średniowiecznych bitwach kawaleria siała ogromny zamęt w szykach wrogich armii. Konni rycerze, stanowiący dawną wersję czołgów bojowych, potrafili z niezwykłą prędkością zaatakować oddział przeciwnika, jednakże nie mogli zbyt szybko się wycofać ze względu na słabe możliwości manewrowe. Dlatego też skoczki w partii szachowej poruszają się wolno, lecz z możliwością wyboru dużej liczby pól.



DIAGRAM 7

