
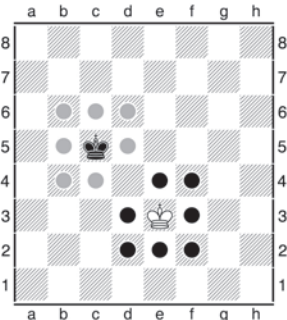
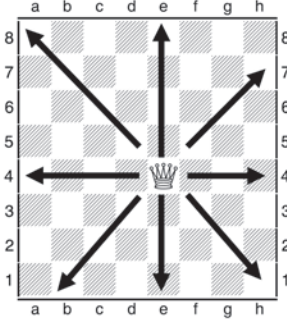
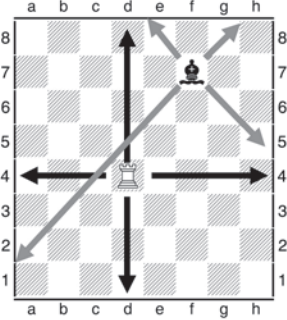
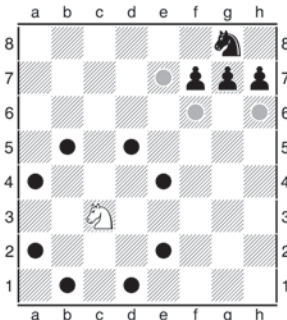
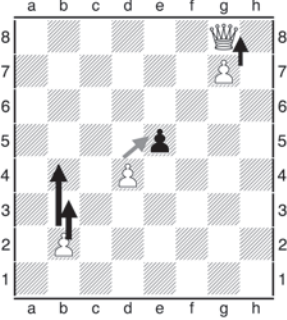
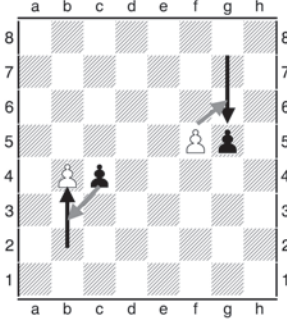
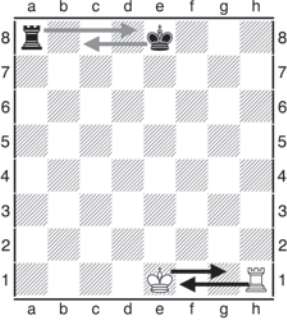
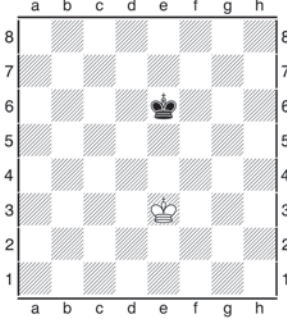
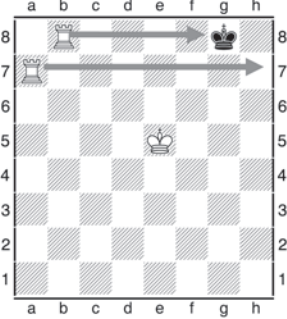


„SZACHY NA JEDNEJ KARTCE”

MF. Paweł Dudziński

Czym są szachy? Szachy stanowią połączenie sportu, treningu umysłowego, kulturalnej gry i sztuki. Powstały blisko 2 tysiące lat temu w Indiach. Z uwagi na swe walory dydaktyczne, zajęcia szachowe weszły do programu nauczania w wielu szkołach na świecie i w Polsce. Obecnie w kilkuset polskich placówkach oświatowych realizowany jest program „Edukacja przez Szachy w Szkole”.

Celem partii szachowej jest zamiatowanie króla przeciwnika (danie szacha mata), czyli stworzenie sytuacji, w której nie ma on ucieczki przed zbiciem (samo bicia już nie wykonujemy). Jeżeli nie możemy szybko zamiatować, to staramy się aktywnie ustawiać swoje bierki oraz zbijać przeciwnikowi jego figury i pionki, aby nie miał się czym bronić. **Szach mat to jednak główny cel partii!**

	<p>Szachownica liczy sobie 64 pola, z których każde można nazwać, np. biały król stoi teraz na polu e1. Oznaczenie pól pozwala na zapisanie przebiegu gry i odtworzenie pozycji. Wyróżniamy na niej linie: pionowe, poziome i ukośne. Przy początkowym ustawianiu bierek warto zapamiętać, iż biały hetman zajmuje białe pole, a czarny hetman – czarne pole. Strony posiadają po: 8 pionków, 2 skoczki, gońce oraz wieżę, a także po 1 królu i hetmanie.</p>		<p>Król jest w szachach najważniejszy (bezcenny)! Porusza się we wszystkie strony o jedno pole. Między dwoma królami na szachownicy musi być zawsze choć jedno pole odstęp („Król do króla się nie przytula”). Nie można go zbić, można go jednak zaatakować, czyli zaszachować. Król zawsze powinien uciekać od ataku (szacha) lub zasłaniać się przed nim. Opcjonalnie można też zbić bierkę, która go zaatakowała.</p>
	<p>Hetman jest najsilniejszą figurą. Porusza się w każdą stronę o dowolną ilość pól, czyli: do przodu, do tyłu, w prawo, w lewo i na skosy. Jego możliwości posunięć przyrównuje się do wyglądu wielkiej gwiazdy, „świecącej” we wszystkie strony, a króla do małej gwiazdki – „świeci” też we wszystkie strony, ale tylko o jedno pole. Ruchy wieży można porównać do „+” (plusa), gońca do litery „x”, a skoczek - „L”.</p>		<p>Wieża porusza się tylko po liniach prostych; pionowych i poziomych: do tyłu, do przodu i na boki, o ile chce pól. Goniec jeździ po liniach ukośnych, o dowolną ilość pól (po całej szachownicy). Każda ze stron ma gońca białopolowego, który porusza się jedynie po białych polach (ukosach), a także gońca czarnopolowego, który jeździ tylko po czarnych polach.</p>
	<p>Skoczek porusza się na szachownicy po literce „L”. Jego ruchy pomoże nam zapamiętać wierszyk – „Dwa do przodu, jeden w bok, taki jest konika skok!”. Jest to jedyna figura, która może przeskakiwać nad pozostałymi bierkami, jednak, podobnie jak inne, zbija tylko na tym polu, na którym staje. Skoczki najsilniejsze są w centrum szachownicy, czyli na środku, z którego mogą zagrać aż na 8 pól. Najślabsze są zaś w rogach, z których grają jedynie na 2 pola.</p>		<p>Pionki poruszają się tylko do przodu, o jedno pole, a z początkowej linii mogą też zagrać o dwa pola. Zbijają o jedno pole na ukos, stając na miejscu zbitej bierki. Nie mogą się cofać, ani grać w bok. Gdy staną na przeciwko siebie, to są zablokowane, a gdy dojdą do ostatniej linii, zamieniają się na hetmana (lub inną figurę, oprócz króla). „Każdy pionek, proszę Pana, może zmienić się w hetmana”.</p>
	<p>„Bicie w przelocie” to obok roszady jeden z dwóch „magicznych” ruchów. Wykonują go tylko pionki z pionkami. Jest możliwe, gdy pion stanie tuż za połową szachownicy (linia 5 dla białych i 4 dla czarnych), a przeciwnik zagra swoimi pionem o dwa pola do przodu, stając obok niego. Możemy wówczas (ale tylko natychmiast po ruchu przeciwnego pionka) zbić go o jedno pole na ukos, „przelatując” za niego.</p>		<p>Roszada to jedyny ruch, który wykonujemy dwiema figurami – królem oraz wieżą. Król idzie o dwa pola w bok, a wieża staje z drugiej strony, obok niego. Dzięki temu zabezpieczamy naszego monarchę. Roszady nie można zrobić, gdy: ruszył się już król lub wieża i gdy król jest szachowany lub przechodzi przez pole szachowane. Wyróżniamy krótką (na dole) i długą roszadę (do góry).</p>
	<p>Kiedy jest remis? a) pozostały same króle, ewentualnie z 1 gońcem lub 1 skoczkiem; b) pojawił się pat, czyli sytuacja, w której król jest otoczony, ale nie atakowany i nie można wykonać żadnego prawidłowego ruchu; c) trzykrotnie powtórzyła się pozycja lub posunięcia (np. „wieczny szach”); d) obaj zawodnicy przekroczyli czas do namysłu; e) zgodzono się na remis; f) po 50 (75) ruchach bez zbitcia i ruchu pionkiem.</p>		<p>Jak dać szacha mata? Aby zamiatować musimy przypuścić atak na króla przeciwnika. Łatwiej jest to zrobić, gdy udało nam się wcześniej zbić więcej jego bierek. Zamiatować może każda figura, oprócz króla, choć po jego ruchu może też stanąć szach mat – gdy odsłoni linię ataku dla innej bierki. Matując, możemy postawić swą figurę tuż obok króla przeciwnika, pod warunkiem, że jest broniona.</p>

ZASADY MISTRZA SZACHOWNICY

MF. Paweł Dudziński

FAZY PARTII SZACHOWEJ

Rozgrywkę szachową dzielimy umownie na 3 części: **debiut** (początek partii), **grę środkową** (różnorodne ataki i wymiany) oraz **końcówkę** (gdy na szachownicy pozostało mało bierek). W tych fazach obowiązują następujące **zasady prawidłowej gry**:

DEBIUT:

- walczymy pionami o **centrum** szachownicy (środkowe pola: e4, e5, d4, d5);
- wyprowadzamy wszystkie **lekkie figury** (oba skoczki i oba gońce);
- robimy **roszadę**, aby zabezpieczyć króla;
- rozwijamy się jak **najszybciej** – jedną figurą jeden ruch;
- cały czas uważamy na **groźby** przeciwnika!

GRA ŚRODKOWA

- atakujemy **króla** przeciwnika, jego figury oraz pionki. **Aktywność przez całą partię to nasze najważniejsze zadanie!**
- atakując pamiętamy o **obronie**. Nie osłabiamy roszady zbędnymi ruchami pionków i wciąż uważamy na groźby przeciwnika;
- **centralizujemy** figury (kierujemy je w stronę środka), żeby miały dużo pól, na które mogą zagrać i mogły się szybko przemieścić;
- **współdziałamy** wszystkimi swoimi figurami. Gdy mamy problem z wyborem planu i nie wiemy, gdzie zagrać, to gramy figurą, która nie bierze udziału w walce lub staramy się ją wymienić – jest to tzw. „Zasada najsłabszej figury”;
- gdy mamy **przewagę** materialną, to staramy się atakować króla lub też wymieniać figury, aby uprościć pozycję. Nie wymieniamy figur, gdy przeciwnik ma ścieśnioną pozycję (np. jego armia znajduje się na dwóch ostatnich liniach)!;
- myślimy tyle **czasu**, ile rzeczywiście potrzebujemy, nawet gdy przeciwnik ma jego małą ilość lub gra szybko;

KOŃCÓWKA

- **król** staje się silną – bojową figurą i idzie w **stronę centrum** (centralizujemy go). Współdziała ze swoimi figurami i pionkami;
- staramy się doprowadzić **piony do pola przemiany**, aby dorobić hetmana – najsilniejszą bierkę szachową;
- ustawiamy nasze **figury na optymalnych (najlepszych) pozycjach**, nawet kosztem kilku posunięć;
- jeżeli mamy dużą przewagę materialną i już matujemy, to uważamy, żeby **nie zrobić pata**;
- gdy przeciwnik nas matuje, to **spójrzmy na jego czas** – najlepiej ruch przed matem i ruch przed zbiciem naszego ostatniego pionka, bo może nie zdążyć! Czas (odmierzany przez zegar szachowy) jest też elementem gry i warto o nim pamiętać.

Kilka rad na temat naszych figur:

- **hetman** (9 pkt.) powinien wchodzić do gry po debiucie. Przy pomocy innych figur i pionów może wtedy atakować króla;
- **wieże** (po 4,5 pkt.) dajemy na otwarte i półotwarte linie. Najlepiej, gdy są zdwojone, gdyż jedna „pilnuje” drugiej. Dobrze stoją na 2 i 7 linii, kontrolując obóz przeciwnika. Ustawiamy je za wolnym pionem, tak swoim, jak i przeciwnika;
- **skoczki** (3 pkt.) bardzo dobrze stoją w centrum i blokują samotne piony. Powinny szukać sobie placówki, czyli centralnego miejsca, z którego nie mogą zostać przegonione przez pionki nieprzyjaciela. Często robią niespodziewane „widełki” (podwójne uderzenie);
- **gońce** (3 pkt.), w przeciwieństwie do skoczków, potrafią „wiązać” figury przeciwnika. Szczególnie silna jest para gońców w otwartej pozycji, ponieważ na dużej przestrzeni kontrolują (atakują) one szereg białych i czarnych pól;
- staramy się, aby **pionki** (1 pkt.) były w zwartej grupie i mogły się wzajemnie bronić. Nie zdwajamy ich („by nie deptały sobie po piętach”). Słabe są pionki izolowane (czyli samotne – bez kolegów obok). Przy zbliżaniu się do linii przemiany, ich wartość wzrasta.

ZASADY MŁODYCH MISTRZÓW (STRESZCZENIE)

1. Nigdy nie lekceważ przeciwnika! 2. Maksymalnie koncentruję się przez całą partię! 3. Gram zawsze „fair play” (uczciwie)! 4. Nie przejmuję się porażkami, ponieważ dopiero uczę się gry w szachy, a przede mną jest jeszcze wiele turniejów! 5. Gram odważnie i pomysłowo, zamiast bojaźliwie! 6. Żeby grać lepiej w szachy i robić szybkie postępy muszę: chcieć tego (bo mogę wszystko!), lubić szachy, grać z lepszymi od siebie, rozgrywać dużo partii i startować w turniejach, pracować samemu nad szachami, słuchać i zapamiętywać porady Pana trenera (nauczyciela)!

Moje motto: „Mistrza poznaje się nie tylko przy szachownicy”.