

# AKADEMIA SZACHOWA

# Od pionka

# do HETMANA



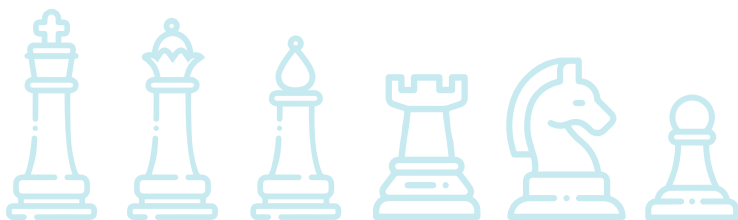
Akademicki  
Związek  
Sportowy



Ministerstwo  
Sportu i Turystyki



Bank Pekao



# **AKADEMIA SZACHOWA** **Od pionka** **do HETMANA**

**Autor:** Paweł Czarnota GM

**Redakcja:** Dariusz Sokołowski

**Ilustracje, okładka:** Aneta Popławska

**Projekt graficzny, DTP:** Ewa Milun-Walczak

Projekt Od pionka do Hetmana realizowany przez Akademicki Związek Sportowy został dofinansowany przez Ministerstwo Sportu i Turystyki.

<b>Szachy</b>	4
<b>Cel i zasady gry</b>	4
<b>1. Szachownica</b>	5
<b>2. Bierki</b>	11
2.1 Król	13
2.2 Hetman	15
2.3 Wieża	16
2.4 Goniec	18
2.5 Skoczek	19
2.6 Pionek	21
<b>3. Szach</b>	27
<b>4. Mat</b>	31
<b>5. Pat</b>	37
<b>6. Obrona</b>	41
<b>7. Ruchy specjalne</b>	45
<b>8. Matowanie hetmanem</b>	51
<b>9. Matowanie dwoma wieżami</b>	55
<b>10. Remis</b>	61
<b>11. Notacja szachowa</b>	67
<b>12. Podstawowe przepisy gry</b>	71
<b>13. Porady dla nauczycieli</b>	73
<b>Odpowiedzi do ćwiczeń</b>	75

# Szachy

Historia szachów sięga pradawnych czasów. Nie zachowały się żadne oficjalne źródła potwierdzające dokładną datę i miejsce, jednak przekaz ustny wskazuje, że pierwsza gra przypominająca współczesne szachy powstała w Indiach.

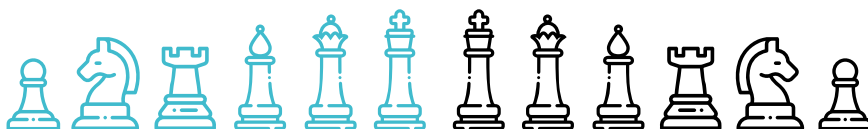
Jak głosi legenda, pewien mędrzec - Ben Daher - opracował zasady rozgrywki i przedstawił je ówczesnemu królowi. Władcę zafascynowała nowa rozrywka i stała się jego ulubioną formą spędzania czasu, dlatego postanowił hojnie nagrodzić mędrca. Zaoferował, że spełni jedno jego życzenie. Wynalazca po dłuższym namyśle wpadł na bardzo ciekawy pomysł. Poprosił o ziarenka zboża: na pierwsze pole szachownicy jedno ziarenko, na drugie dwa ziarenka, później cztery, osiem i tak do końca, podwajając liczbę ziarenek aż do pola numer 64. Król był zaskoczony błahością życzenia, więc bez zastanowienia nakazał służbie wykonać zadanie.

Okazało się jednak, że w całym królestwie nie ma wystarczającej ilości zboża! Łączna liczba ziaren wyniosłaby ponad 18 trylionów. Byłyby to zbiory zbóż z całego świata z kilkudziesięciu lat obfitych plonów.

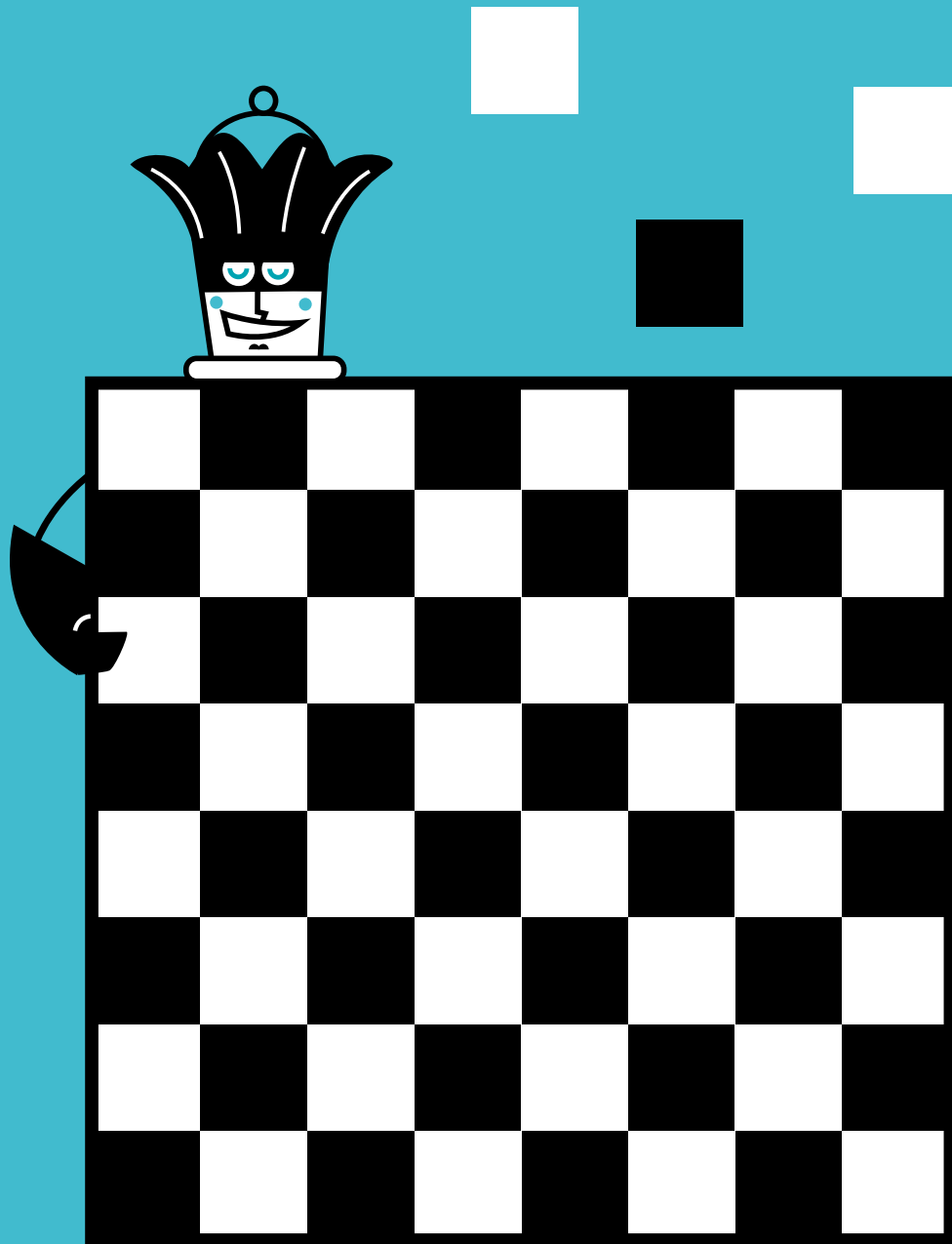
Oczywiście nie sposób zweryfikować prawdziwość legendy o mędrцу i szachach, jednak niewątpliwie ukazuje ona niezwykle bogactwo możliwości tkwiących w królewskiej grze.

## Cel i zasady gry

- Celem gry w szachy jest zamatanie króla przeciwnika.
- Do rozgrywki przystępuje dwóch graczy, siadając naprzeciw siebie.
- Gracze posługują się bierkami (figurami i pionkami).
- Gracz posiadający biały kolor rozpoczyna grę (partię).
- Posunięcia wykonywane są na przemian.
- Gracz, który jako pierwszy da mata przeciwnikowi, wygrywa partię.
- W określonych sytuacjach gra może zakończyć się remisem.
- W trakcie rozgrywki wykorzystywany jest zegar szachowy, który usprawnia przebieg gry, określając jej ramy czasowe.



# Szachownica



# 1. Szachownica

Szachownica to plansza, na której rozgrywana jest partia szachów. Składa się z 64 kwadratowych pól o kolorze białym i czarnym, które ułożone są w kwadrat 8x8 (diagram nr 1).

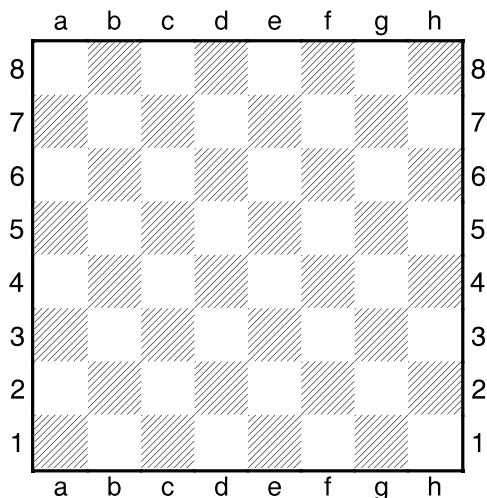


Diagram nr 1



Każde pole ma swoje oznaczenie: od „a1” do „h8”. Oznaczenie konkretnego pola na szachownicy odbywa się przy użyciu odpowiedniej litery i odpowiedniej cyfry.

Na diagramie nr 2 widać cztery oznaczone pola: „a1”, „b4”, „e4” i „g7”. Pole jest odczytywane przez sprawdzenie litery na dole lub górze szachownicy oraz cyfry z boku planszy (diagram nr 2).

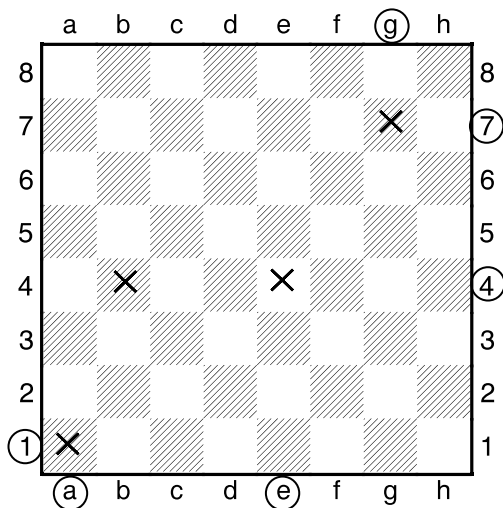


Diagram nr 2

Na szachownicy znajdują się **LINIE** poziome (rzędy: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8) oraz pionowe (kolumny: a, b, c, d, e, f, g, h). Wszystkie linie są identycznej długości. Każda z nich posiada 8 pól (cztery białe i cztery czarne), po których poruszają się bierki (diagram nr 3).

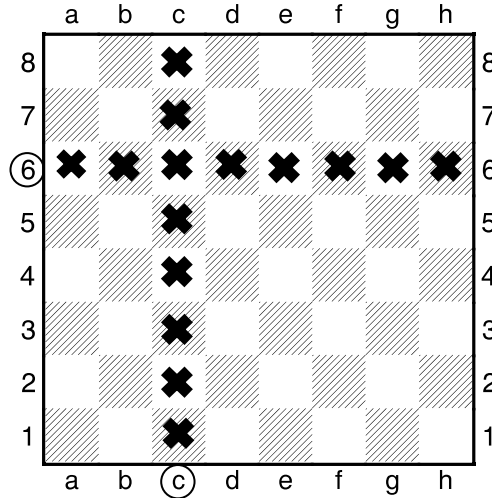


Diagram nr 3

Na diagramie nr 3 widać zaznaczoną pionową linię „c” oraz poziomą linię „6”.

**DIAGONALE** to przekątne, po których poruszają się wybrane figury (hetman i goniec). Składają się wyłącznie z białych lub wyłącznie czarnych pól i są różnej długości (diagram nr 4).

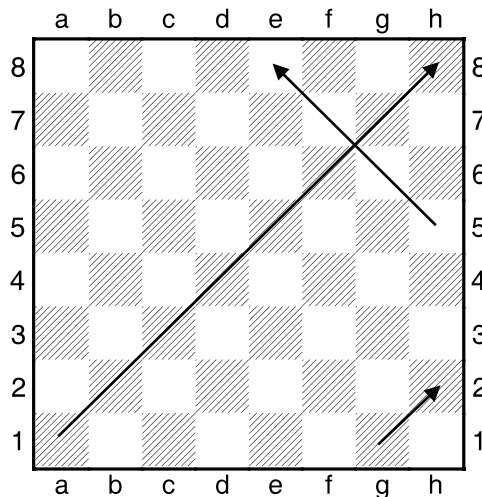


Diagram nr 4

Na diagramie nr 4 widać zaznaczone trzy diagonalne. Najdłuższa z nich to diagonalna „a1-h8”, składająca się z ośmiu pól. Przekątna „g1-h2” jest najkrótszą z możliwych, ma długość zaledwie dwóch pól. W odróżnieniu od pozostałych przekątna „e8-h5” składa się wyłącznie z białych pól (diagram nr 4).



W literaturze szachowej możemy spotkać się z także terminem **CENTRUM SZACHOWNICY**. To nic innego jak określenie miejsca na szachownicy. Ścisłe centrum z reguły oznacza pola „d4”, „e4”, „d5” i „e5” (diagram nr 5).

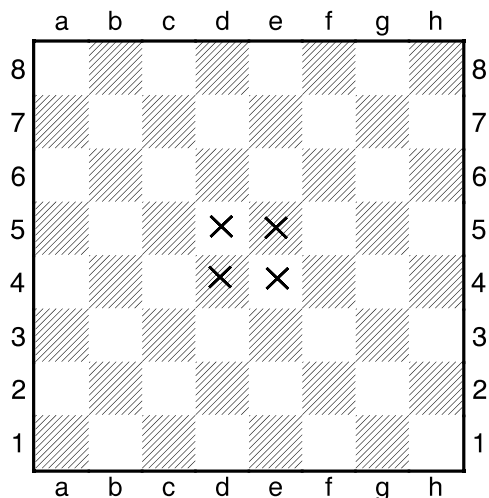


Diagram nr 5

Z kolei **BANDA** (linia bandowa) to określenie skrajnych linii biegnących wokół szachownicy. Bandy to linie „a” i „h” oraz „1” i „8” (diagram nr 6).

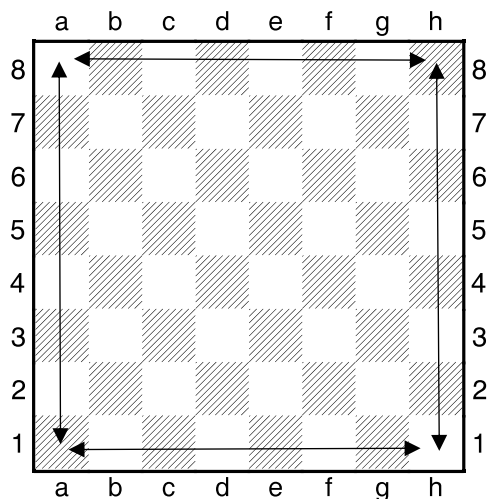


Diagram nr 6

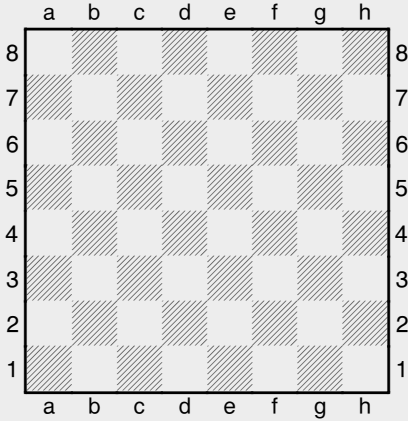


Na szachownicy można również wyróżnić skrzydło królewskie oraz skrzydło hetmańskie.

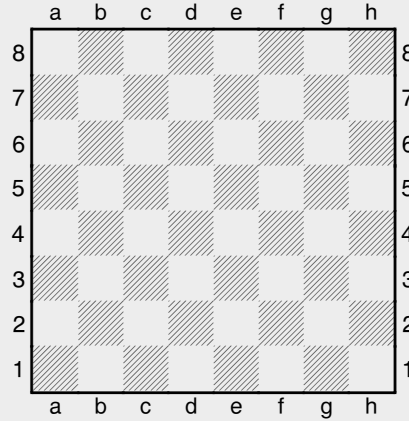
**SKRZYDŁO KRÓLEWSKIE** stanowią wszystkie pola znajdujące się od linii „e” do linii „h”, z kolei **SKRZYDŁO HETMAŃSKIE** stanowią wszystkie pola znajdujące się na liniach „a”, „b”, „c” oraz „d”.



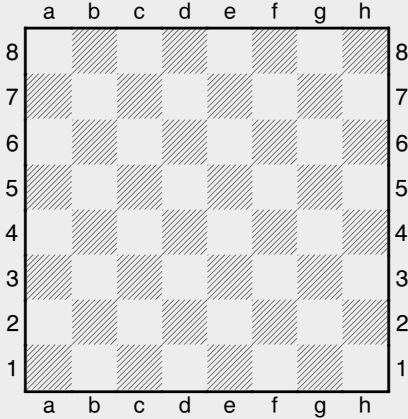
1) Zaznacz pola „c1”, „c8”, „e6”, „g7”, „h2”.



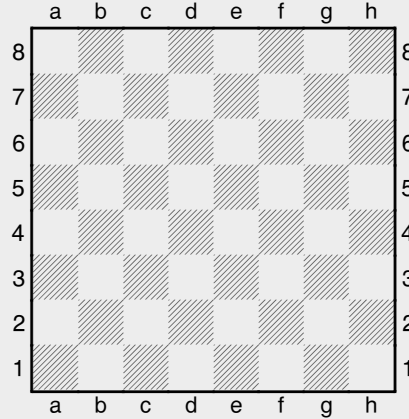
2) Zaznacz pola „b3”, „d1”, „f7”, „h6”.



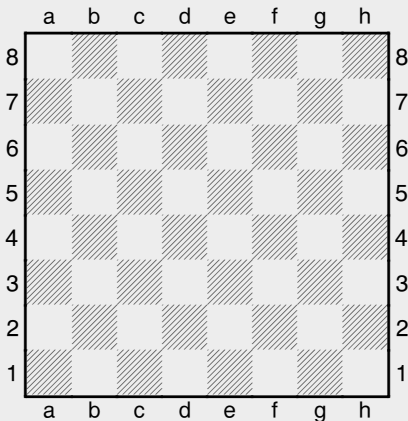
3) Zaznacz linię „a” oraz linię „g”.



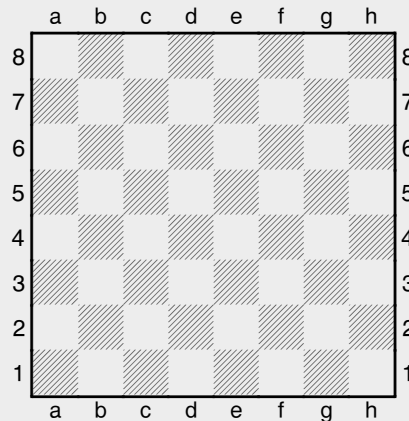
4) Zaznacz diagonale „b1-h7” oraz „f1-h3”.

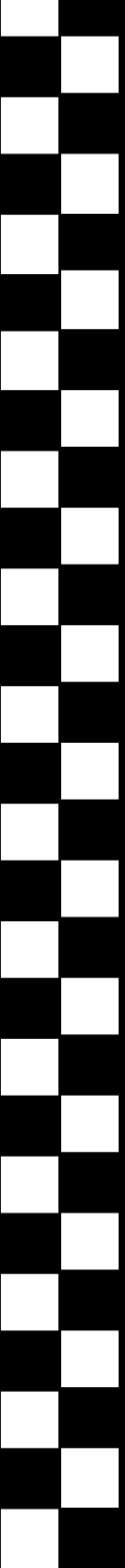


5) Zaznacz linię „5” i „7”.



6) Zaznacz diagonale „a3-c1” oraz „b8-h2”.

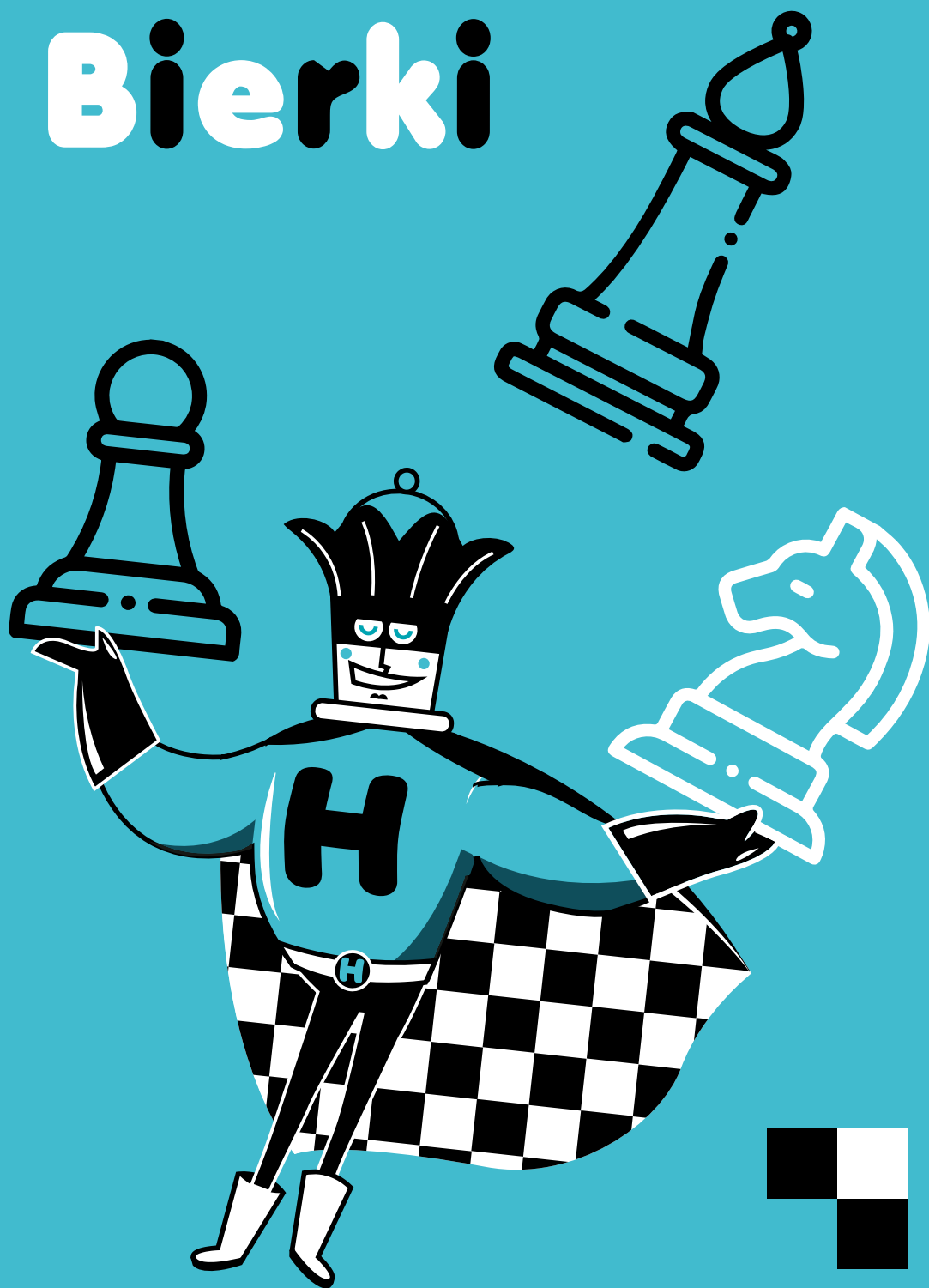




**Cieężka praca to talent.  
Umiejętność nieustannego  
próbowania, gdy inni  
rezygnują, to talent.**

**Garry Kasparow**

# Bierki



## 2. Bierki

Do dyspozycji każdego gracza jest 16 bierek. Jeden z nich gra bierkami białymi, a drugi czarnymi.

Bierki to **FIGURY** i **PIONKI**. Do figur zaliczamy: króla, hetmana, wieżę, gońca i skoczka. Pionki stanowią połowę wszystkich bierek.

W **pozycji wyjściowej** (początkowe ustawienie figur) każdy gracz posiada ten sam zestaw bierek: 1 króla, 1 hetmana (królową), 2 gońce, 2 skoczki, 2 wieże, 8 pionków. Białe bierki znajdują się zawsze na 1 i 2 linii szachownicy, a czarne na liniach 7 i 8. Zwróć uwagę, że król zaczyna partię na linii „e”.

Ustawienie bierek na szachownicy prezentuje diagram nr 7.

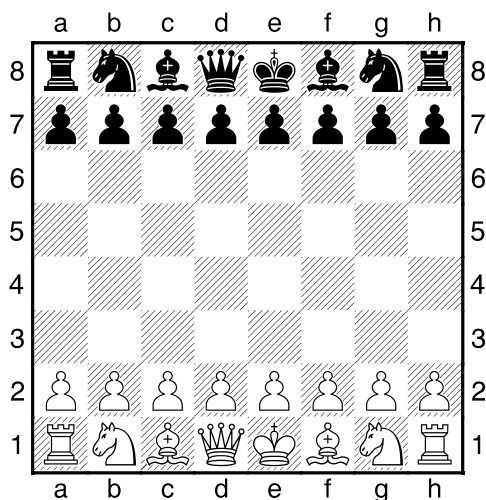


Diagram nr 7

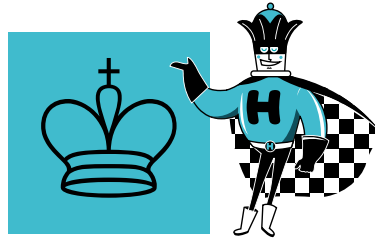


Każda bierka ma swoją specyfikę poruszania się. Żadna bierka nie może jednak stawać na polu zajmowanym przez inną bierkę **tego samego koloru**.

Każda bierka może wykonać **BICIE**. Polega ono na posunięciu figury lub pionka **na pole zajmowane przez bierkę przeciwnika**. Bierka bije bierkę przeciwnika (nie można zbijać swoich bierek!), wykonując swój naturalny ruch (tylko pionek bije inaczej niż się porusza). W momencie gdy bierka zostaje zbита, jest ściągana z szachownicy. Zbić można wszystkie bierki przeciwnika - za wyjątkiem króla.

Bierki mają swoją **wartość**. Najsilniejszą figurą jest hetman. Królowi nie przypisuje się wartości punktowej, ale jest on najważniejszą figurą na szachownicy. Punktacja bierek jest elementem pomocniczym, który nie zawsze odzwierciedla sytuację na szachownicy.

	król	- nie ma ustalonej wartości
	hetman	- 9 punktów
	wieża	- 5 punktów
	goniec	- 3 punkty
	skoczek	- 3 punkty
	pionek	- 1 punkt



## 2.1 Król

Król jest najważniejszą figurą na szachownicy. W trakcie gry wymaga szczególnej uwagi, a każdy gracz powinien chronić go w najlepszy możliwy sposób przed atakami przeciwnika. Schwytanie króla przeciwnika daje zwycięstwo, co nazywamy matem.

Król porusza się o jedno pole w dowolnym kierunku (diagram nr 8).

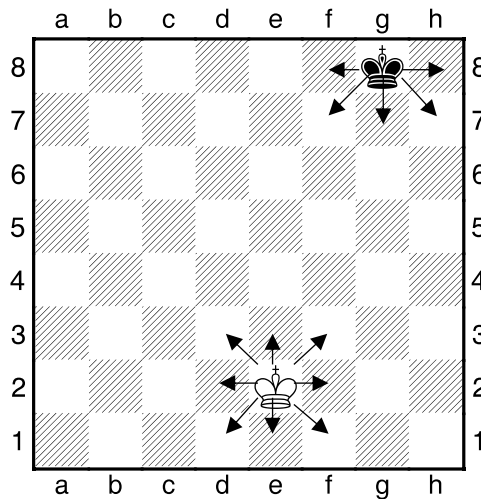


Diagram nr 8

Króle nie mogą się do siebie zbliżyć na odległość mniejszą niż jedno pole (diagram nr 9).

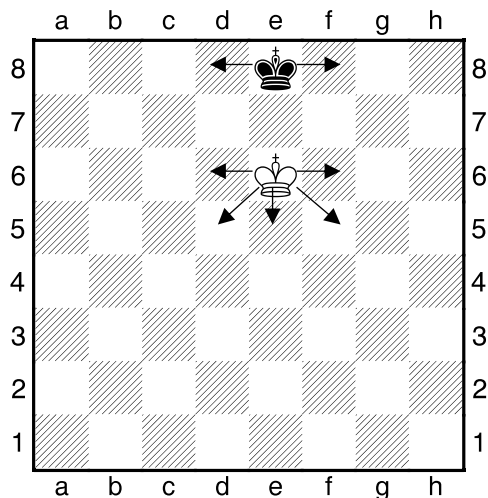


Diagram nr 9

Król, jak każda inna figura, może zбивać bierki przeciwnika (za wyjątkiem króla), wykonując swój naturalny ruch i stając na miejscu zbitej bierki (diagram nr 10).

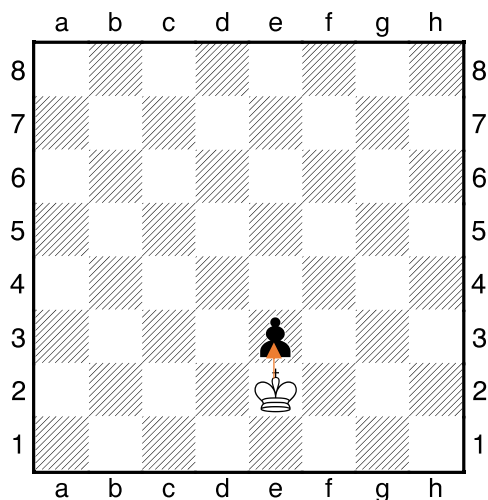


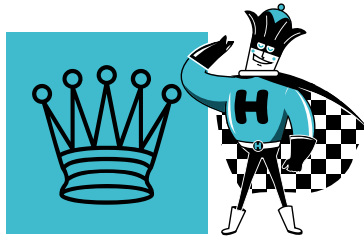
Diagram nr 10



Na diagramie nr 10 biały król może zбивać czarnego pionka, idąc do przodu na pole „e3”.

### ZAPAMIĘTAJ:

- Król jest jedyną figurą, która nie może wejść na pole atakowane przez bierki przeciwnika.
- Król - tak jak pozostałe bierki - może zбивać bierki przeciwnika (poza królem).
- Gdy na szachownicy zostaną tylko króle, partia kończy się remisem.



## 2.2 Hetman

Hetman (królowa) jest najsilniejszą figurą na szachownicy. Hetman porusza się o dowolną liczbę pól, w dowolnym kierunku: po liniach i diagonalach (diagram nr 11). Hetman zaliczany jest do figur „ciężkich”. Bicie hetmanem wykonuje się w ten sam sposób w jaki się porusza.

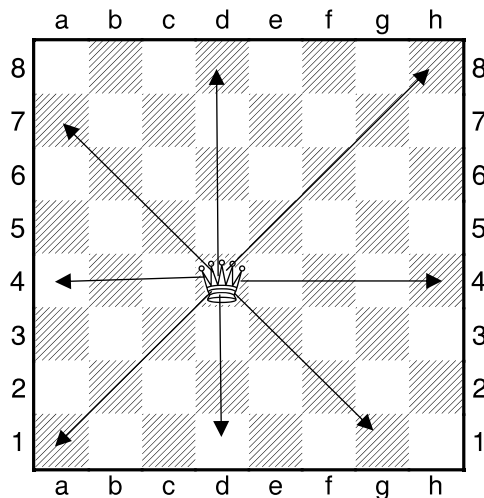


Diagram nr 11

Na diagramie nr 11 hetman może poruszać się dowolnie po linii „4”, po linii „d”, a także po diagonalach „a1-h8” i „a8-g1”.

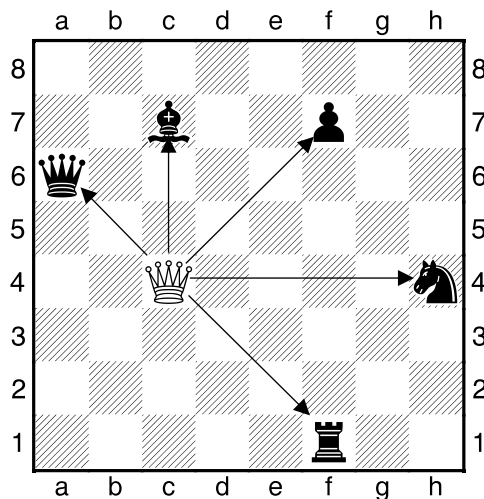


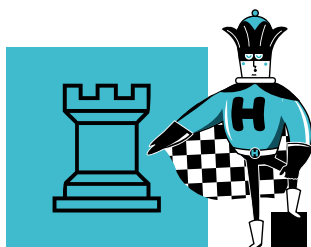
Diagram nr 12

Na diagramie nr 12 biały hetman może zbić na wiele sposobów. Mając do wyboru kilka opcji zbitia, trzeba się zdecydować na najbardziej korzystne rozwiązanie. W tym przykładzie najlepszym ruchem będzie zbitcie czarnego hetmana, gdyż jest on najbardziej wartościowy.



### ZAPAMIĘTAJ:

- Centralnie ustawiony hetman najlepiej pokazuje swoją siłę.
- Hetman najlepiej sprawdza się w ataku z uwagi na swój daleki zasięg i duży zakres możliwości.
- Unikaj szybkiego wyprowadzania hetmana bez dostatecznie dobrze rozwiniętej pozycji swoich figur.
- Dzięki tzw. promocji pionka można mieć więcej niż jednego hetmana (patrz „Ruchy specjalne”).



## 2.3 Wieża

Wieża jest figurą „ciężką” i porusza się wyłącznie po liniach pionowych i poziomych o dowolną liczbę pól (diagram nr 13). Na początku partii każdy gracz posiada dwie wieże.

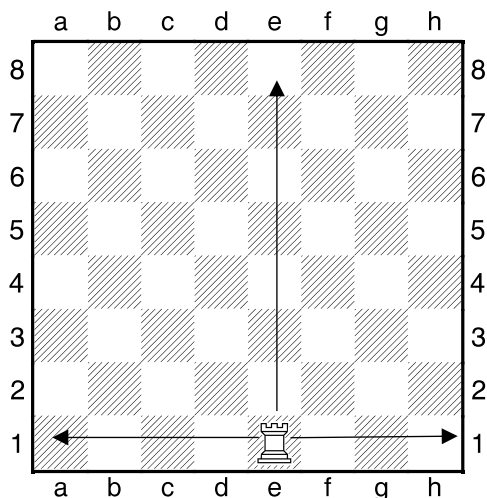


Diagram nr 13



Na diagramie nr 13 wieża z pola „e1” może się ruszyć po linii „1” oraz po linii „e”.

Wieża zbija, ruszając się po linii poziomej lub pionowej i stając na miejscu zbitej bierki (diagram nr 14).

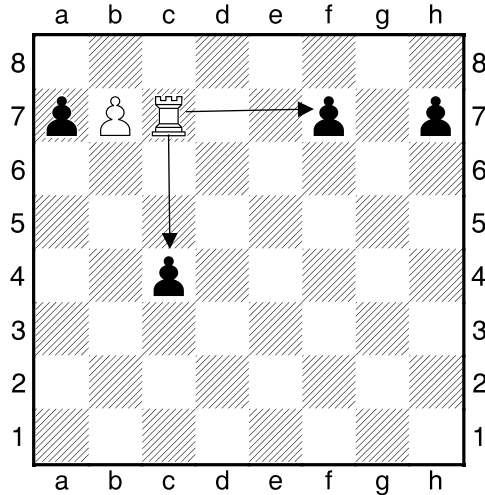


Diagram nr 14

Na diagramie nr 14 biała wieża może zbić pionka „c4” lub „f7”. Wieża nie może przeskoczyć nad własną bierką lub bierką przeciwnika.

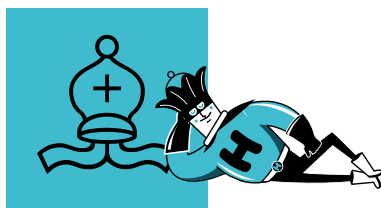


### ZAPAMIĘTAJ:

- Wieża najlepiej radzi sobie na otwartych liniach, tam gdzie nie ma pionków.
- Wieża jest wystarczająca do zamiatowania króla przeciwnika.
- Wieża doskonale broni ostatniej linii.

**Gdy widzisz dobre posunięcie –  
poczekaj! Nie wykonuj go!  
Może znajdziesz lepsze.**

**Emanuel Lasker**



## 2.4 Goniec

Goniec porusza się po diagonalach o dowolną liczbę pól (diagram nr 15). Na początku partii każdy gracz posiada dwa gońce, które należą do grupy figur „lekkich”.

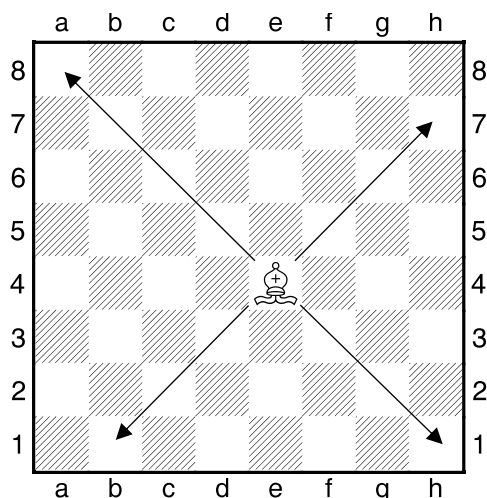


Diagram nr 15



Goniec centralnie ustawiony ma w swoim zasięgu wiele pól. Dzięki swojemu zasięgowi goniec może łatwo i szybko przemieszczać się po całej szachownicy.

Wyróżniamy:

- gońce białopolowe - poruszające się wyłącznie po białych polach
- gońce czarnopolowe - poruszające się wyłącznie po czarnych polach

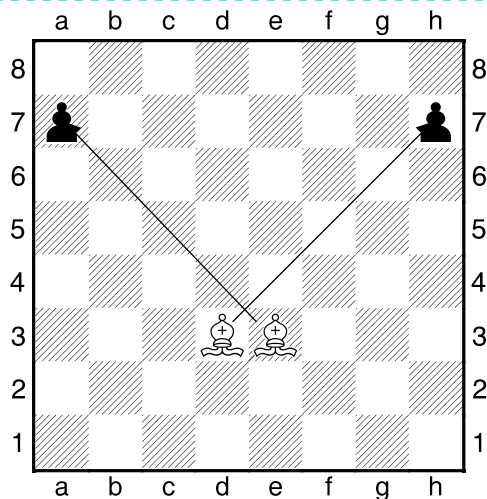


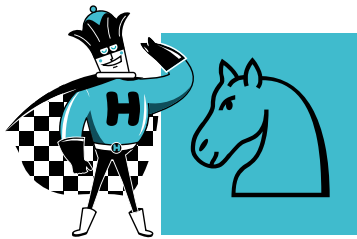
Diagram nr 16

Na diagramie nr 16 zarówno białopolowy jak i czarnopolowy goniec mogą zbić pionka przeciwnika. Gońce najlepiej sobie radzą, gdy występują w parze, dzięki czemu uzupełniają się wzajemnie.



### ZAPAMIĘTAJ:

- Ze względu na daleki zasięg gońce stanowią silną broń, często wspierając inne figury (np. wieże, hetmana) w ataku.
- Goniec najlepiej radzi sobie w **POZYCJACH OTWARTYCH**, kiedy nie blokują go inne bierki.
- **GOŃCE RÓŻNOPOLOWE** to sytuacja na szachownicy, kiedy jedna ze stron posiada tylko gońca białopolowego, a druga strona wyłącznie czarnopolowego.



## 2.5 Skoczek

Skoczek to najbardziej unikalna figura na szachownicy zaliczana do figur „lekkich”. Skoczek jako jedyny może przeskakiwać nad pozostałymi bierkami. Skoczek ze względu na swój nietypowy ruch powoduje często nieprzewidywane kombinacje. Każdy gracz rozpoczyna pojedynek z dwoma skoczkami. Skoczek porusza się o dwa pola w dowolnym kierunku i jedno w bok (diagram nr 17).

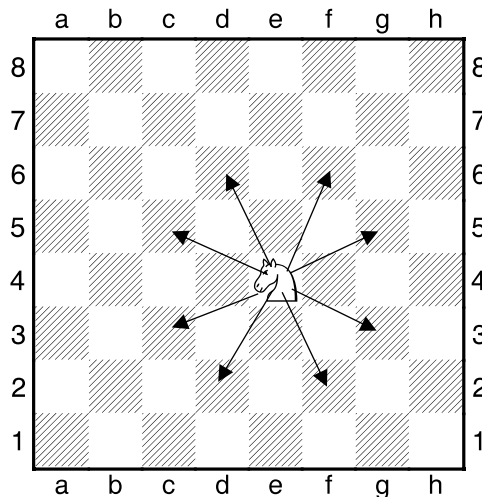


Diagram nr 17

Dobrze, centralnie ustawiony skoczek może atakować osiem pól. Jeśli zaś znajduje się blisko bandy, ma dużo mniej możliwości (diagram nr 18).

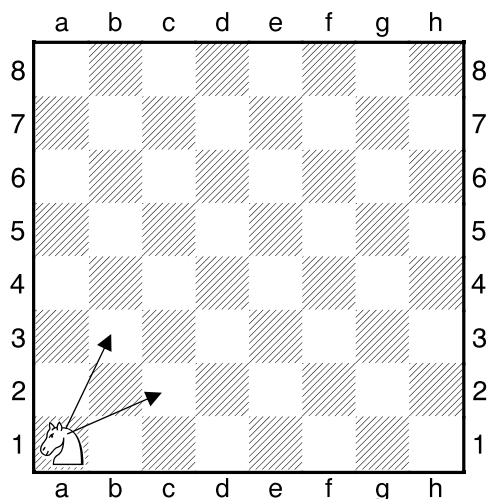


Diagram nr 18

Zwróć uwagę, że stojąc w narożniku szachownicy, skoczek ma zaledwie dwie opcje poruszenia się. Dlatego zasadą jest, aby ustawiać skoczki bliżej centrum.

Bicie skoczkiem wykonuje się, naśladując jego naturalny ruch (diagram nr 19).

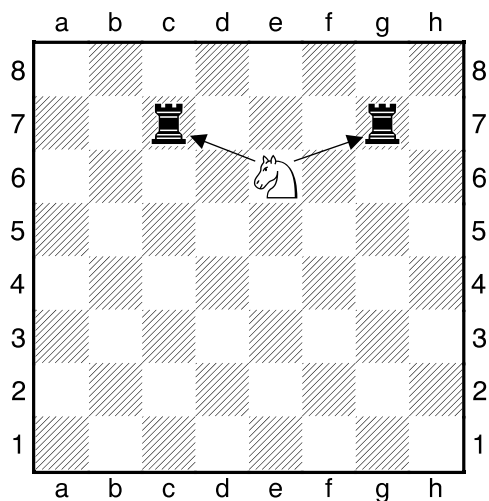


Diagram nr 19

Skoczek, który na diagramie nr 19 znajduje się na polu „e6”, może zbić jedną lub drugą wieżę. Taki atak skoczka nazywany jest **widełkami**. Szczególnym rodzajem „widełek” jest **szach-szech**, czyli jednoczesny atak skoczka na króla i hetmana (diagram nr 20).

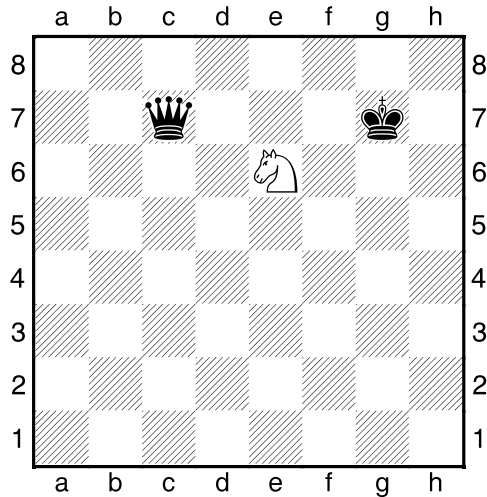
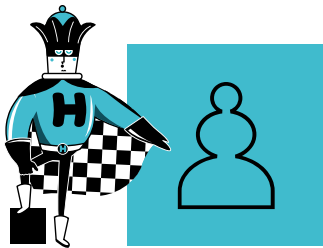


Diagram nr 20

**ZAPAMIĘTAJ:**

- Skoczki należy wyprowadzać do centrum szachownicy.
- Skoczek bardzo dobrze współpracuje w ataku z hetmanem.
- Skoczek świetnie radzi sobie w **POZYCJACH ZAMKNIĘTYCH**, czyli takich, gdzie jest mało swobody, pionki są zablokowane i brak jest otwartych linii.



## 2.6 Pionek

Na początku rozgrywki każdy z zawodników posiada osiem pionków. Pionek porusza się wyłącznie do przodu (przed siebie) o jedno pole, za wyjątkiem sytuacji, gdy znajduje się w pozycji początkowej. Wtedy może ruszyć się zarówno o jedno pole, jak i o dwa pola (diagram nr 21).

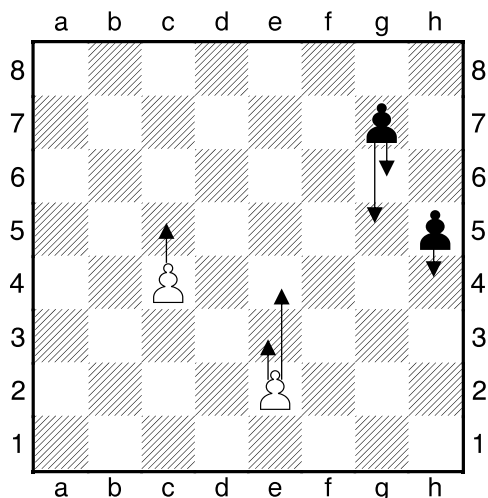


Diagram nr 21

Diagram nr 21 pokazuje, jakie możliwości mają do swej dyspozycji pionki. Te, które stoją w pozycji początkowej (biały pion „e2” i czarny „g7”), mogą wybierać o ile pól (jedno lub dwa) chcą się ruszyć. Z kolei pionki „c4” oraz „h5” mogą iść do przodu tylko o jedno pole.

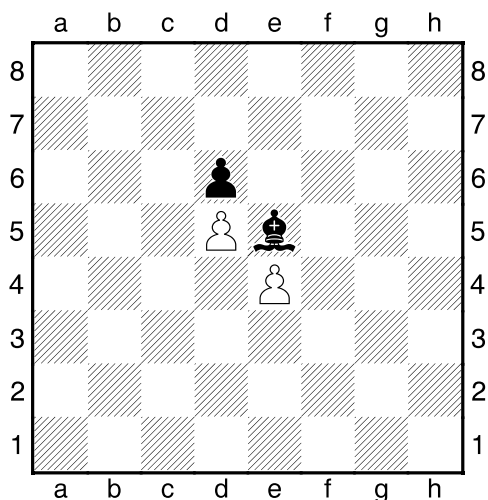


Diagram nr 22

Na diagramie nr 22 widać zablokowane pionki, które w danym momencie nie mogą w żaden sposób się ruszyć.

Pion - w odróżnieniu od pozostałych bierek - **zbija inaczej niż się porusza**: po przekątnej, o jedno pole, mając maksymalnie dwie opcje bicia w jednym momencie (diagram nr 23).

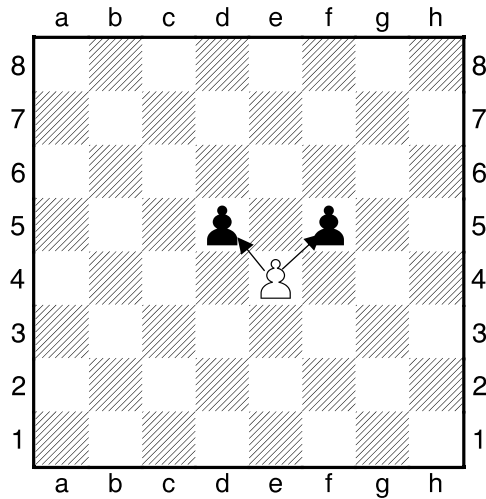


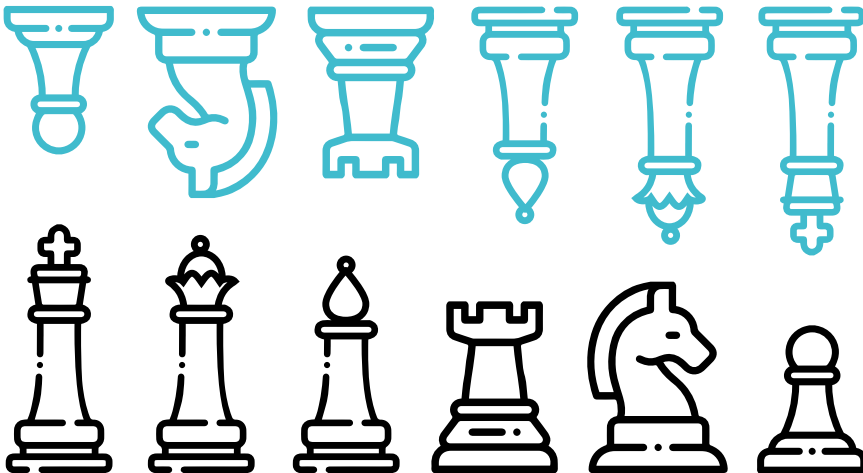
Diagram nr 23

Na diagramie nr 23 biały pionek na „e4” ma do wyboru dwa cele. To możliwość zbitia jednego z czarnych pionów („d5” lub „f5”). Zwróć uwagę, że pion może w tym przypadku również zrezygnować z bicia i pójść do przodu na pole „e5”.

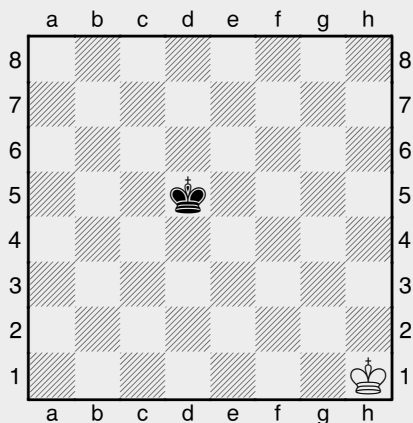


### ZAPAMIĘTAJ:

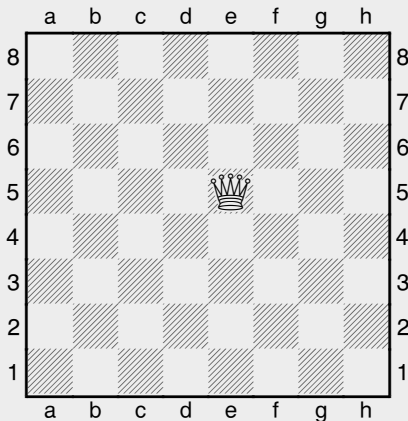
- Pionek może poruszać się do przodu o jedno pole, za wyjątkiem pozycji początkowej.
- Pionek zbija po skosie o jedno pole.
- Pionek może zmienić się w inną figurę dzięki tzw. promocji pionka (patrz „Ruchy specjalne”).



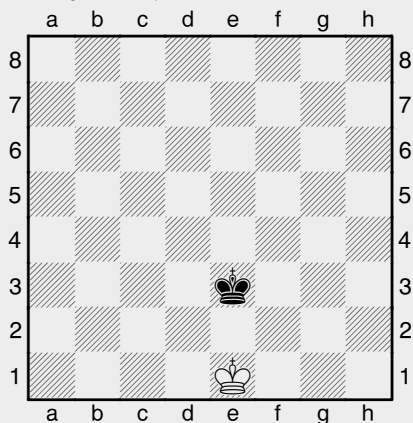
1) Ile ruchów może wykonać każda ze stron?



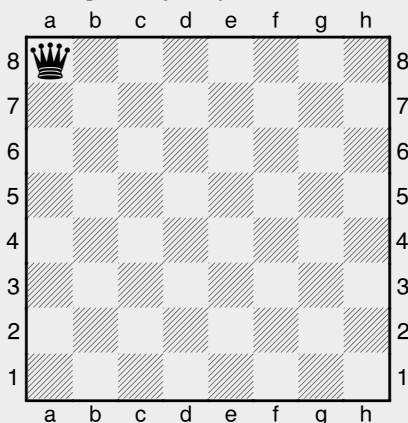
2) Na ile pól może pojechać biały hetman?



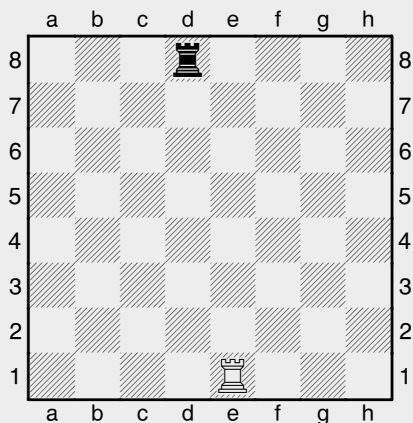
3) Zaznacz wszystkie możliwe ruchy każdej ze stron.



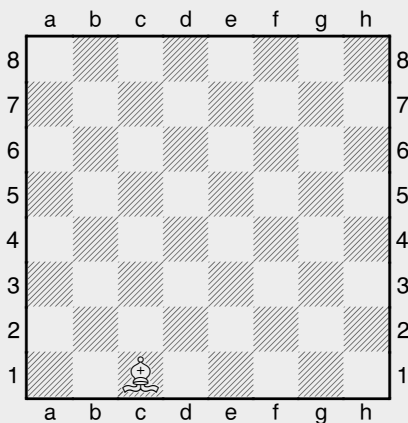
4) Po ilu liniach i przekątnych może poruszyć się hetman?



5) W ilu ruchach biała wieża może zbić czarną?

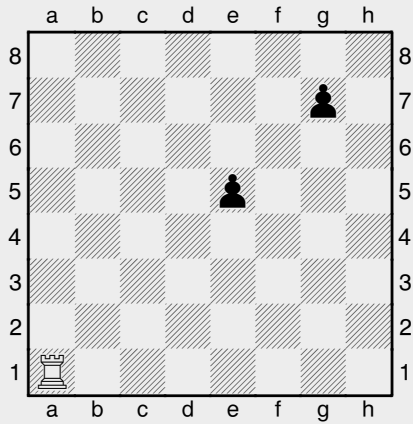


6) Po których przekątnych może poruszyć się goniec?

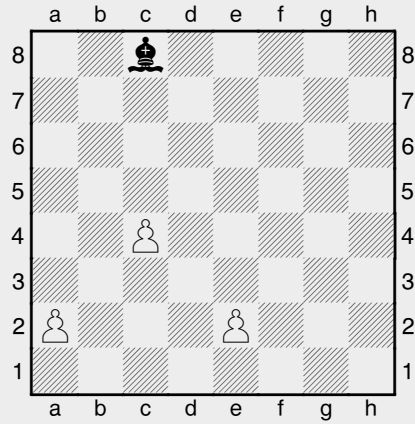




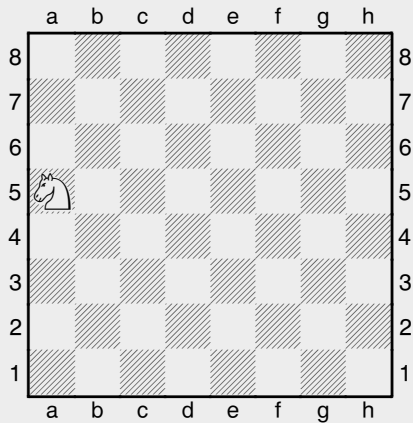
7) Ile ruchów potrzebuje biała wieża na zabicie czarnych pionków?



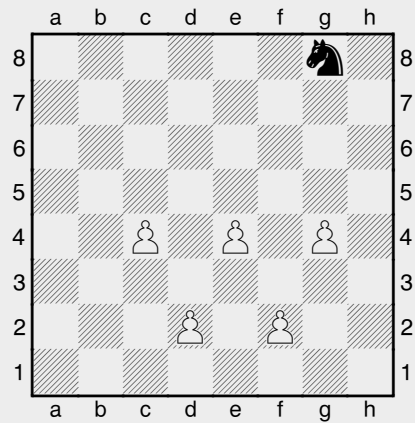
8) Ile ruchów potrzeba, aby zbić gońcem wszystkie białe pionki?



9) Ile posunięć potrzeba, aby dotrzeć skoczkiem na pole „h1”?



10) Jak w 6 posunięć skoczek zbije wszystkie pionki?

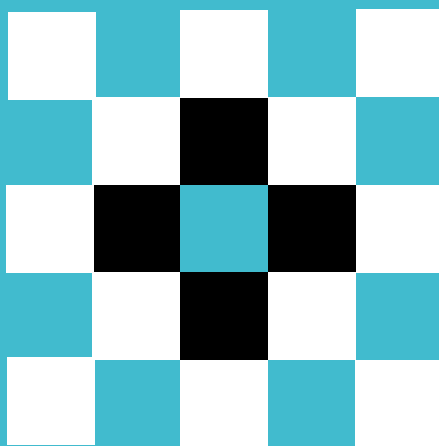




**Zawsze istnieje właściwe  
posunięcie. Trzeba  
je tylko znaleźć.**

**Ksawery Tartakower**

# Szach



### 3. Szach

Szach występuje wtedy, gdy bierka zaatakuje króla przeciwnika, a ten ma możliwość:

- uciec królem (diagram nr 24)
- obronić króla, zastaniając go inną figurą lub pionem (diagram nr 25)
- zbić figurę szachującą (diagram nr 26)

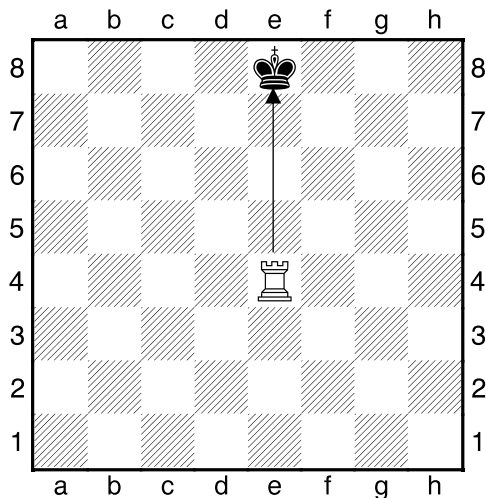


Diagram nr 24

W pozycji na diagramie nr 24 biała wieża szachuje czarnego króla. Król może ruszyć się w dwie strony: na linię „d” lub na linię „f”.

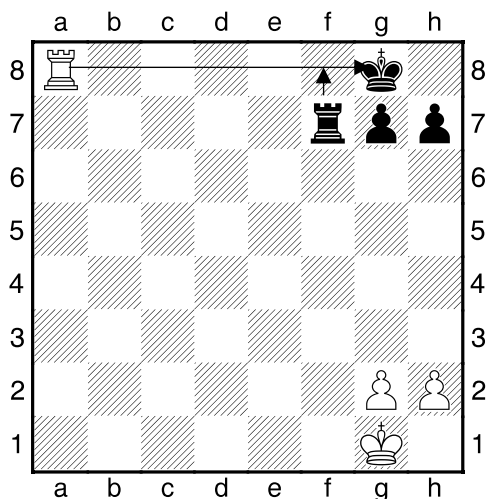


Diagram nr 25

W pozycji na diagramie nr 25 biała wieża szachuje czarnego króla, który nie ma żadnej ucieczki. W takiej sytuacji jedynym wyjściem jest jego osłona poprzez wykonanie ruchu wieży na pole „f8”.

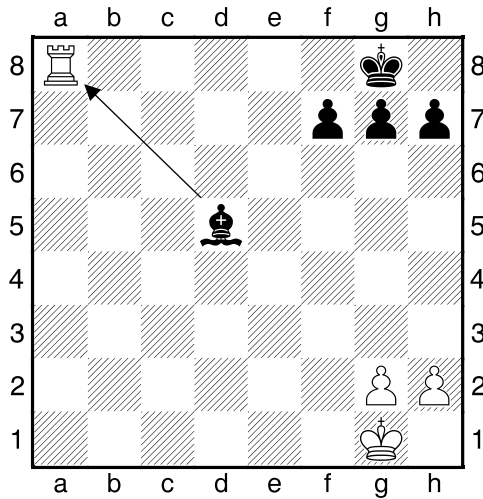


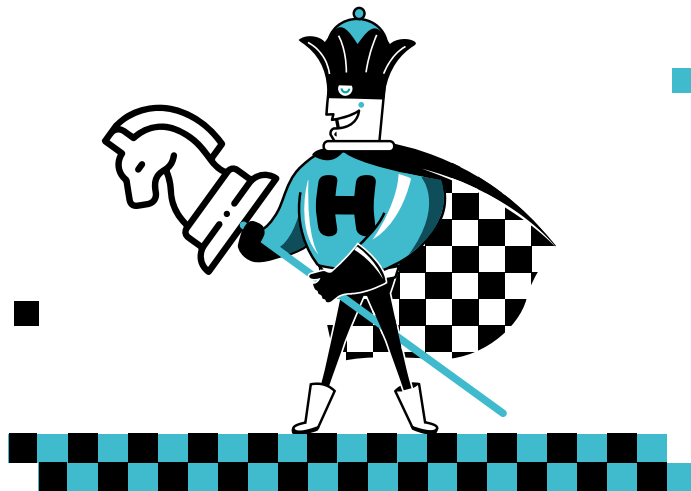
Diagram nr 26

Na diagramie nr 26 czarny król nie może nigdzie uciec, nie może się zasłonić, ale unika przegranej dzięki zбиciu figury szachującej (wieży) gońcem z pola „d5”.

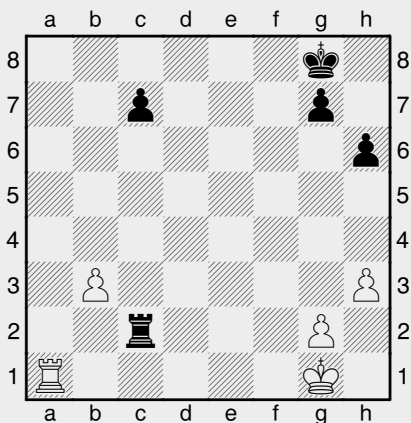


### ZAPAMIĘTAJ:

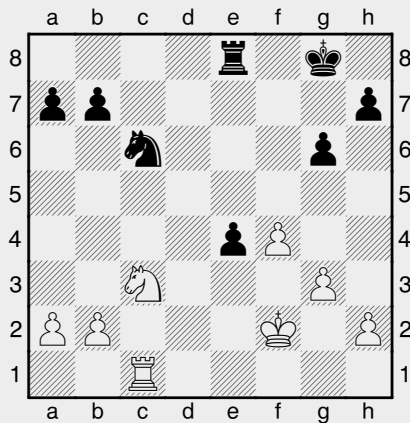
- Szach jest wtedy, gdy król znajduje się pod atakiem bierki przeciwnika, ale może się przed tym atakiem obronić.
- Są trzy metody obrony przed szachem: ucieczka królem, zasłona, zбиicie figury szachującej.



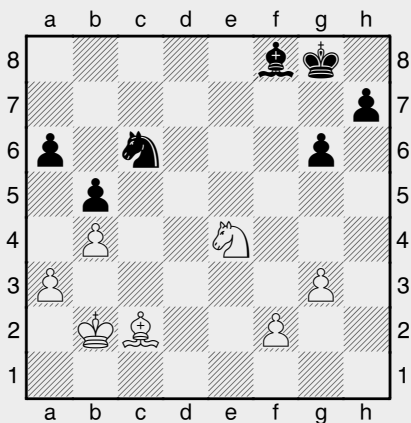
1) W jaki sposób biały może dać szacha czarnemu królowi?



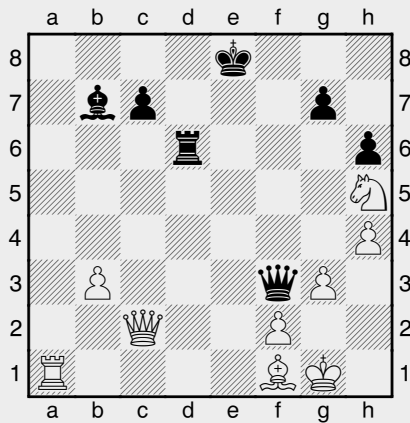
2) Czy czarne mogą dać szacha białemu królowi?



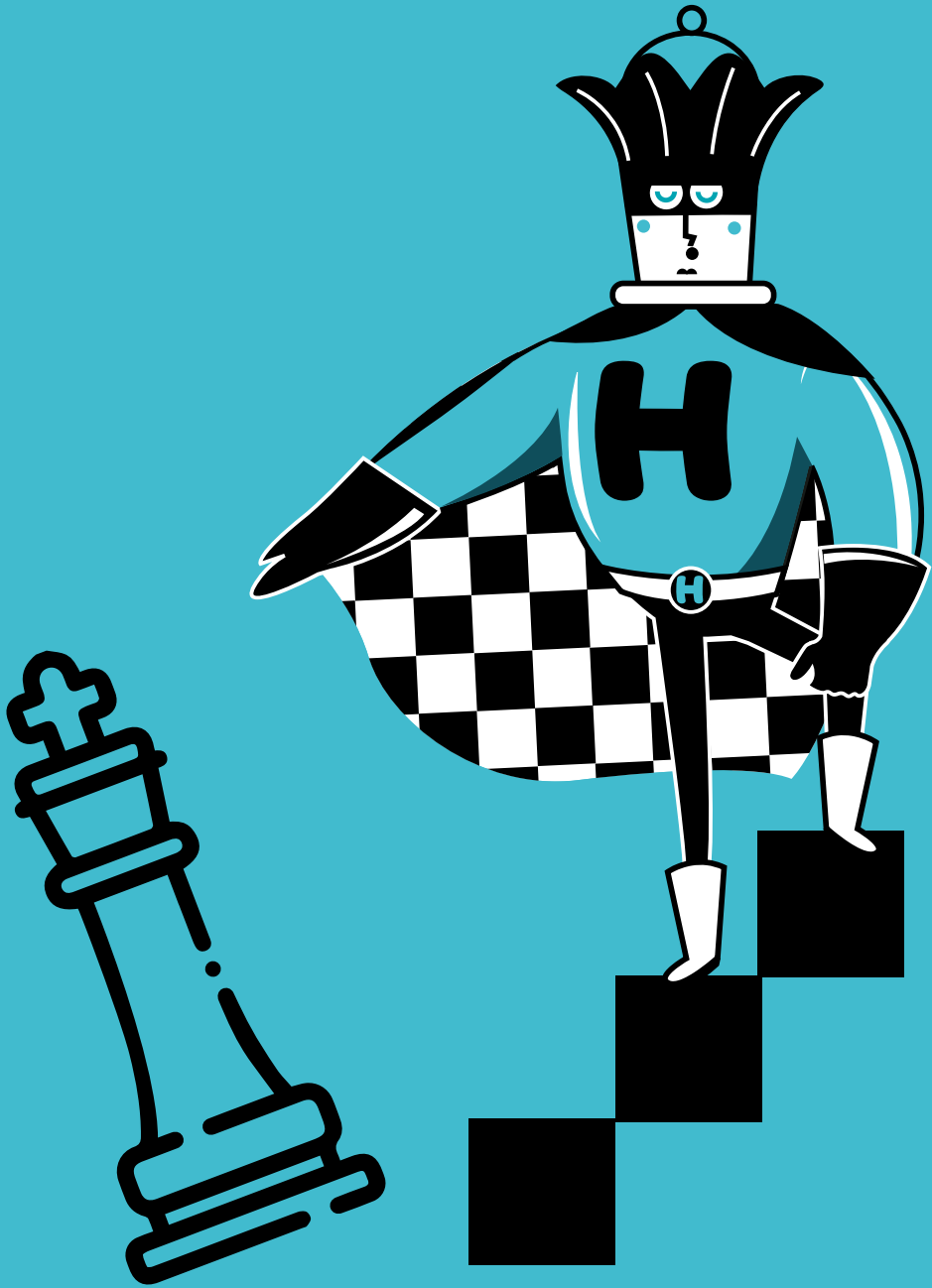
3) Na ile sposobów białe mogą dać szacha?



4) Na ile sposobów białe mogą dać szacha?



# Mat



## 4. Mat

Mat jest głównym celem rozgrywki. Mat to sytuacja, w której zaatakowany król:

- nie ma ucieczki
- nie ma zasłony
- oraz nie można zbić figury, która daje szacha

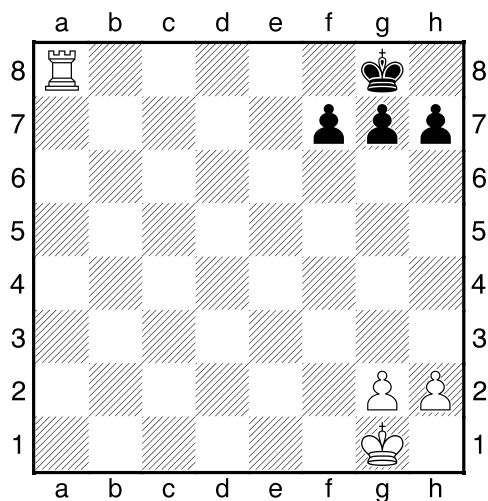


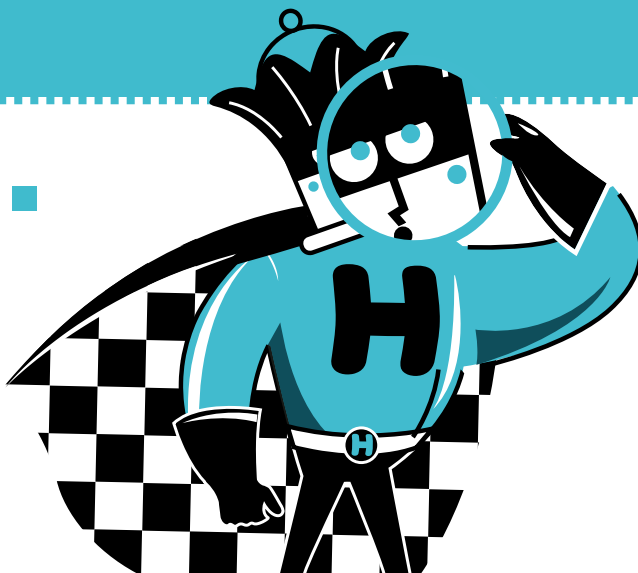
Diagram nr 27

W pozycji na diagramie nr 27 biała wieża atakuje czarnego króla, który jest zablokowany przez własne pionki i nie ma innych figur do pomocy (zasłony, zbitcia wieży). W związku z powyższym jest mat.



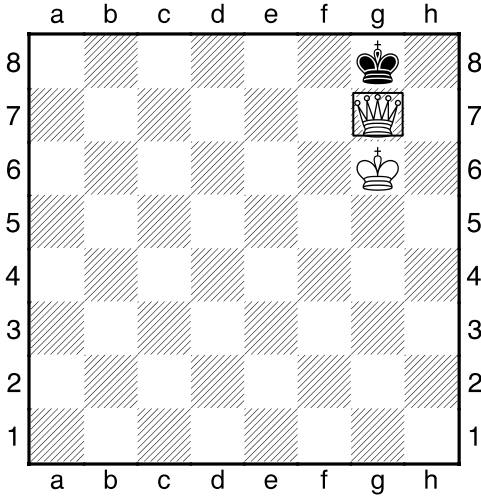
### ZAPAMIĘTAJ:

- Mat kończy partię szachową.
- Gracz, który jako pierwszy stworzy zwycięski atak na króla przeciwnika, zdobywa punkt.
- Aby zamatować, trzeba mieć wystarczający materiał.

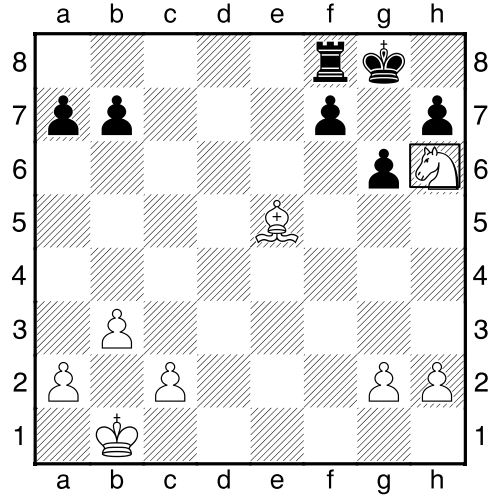




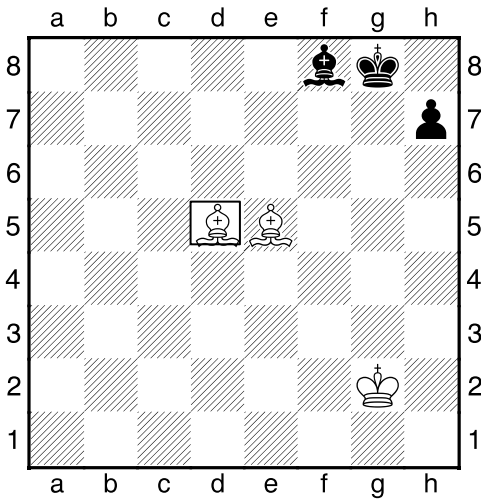
# Przykłady



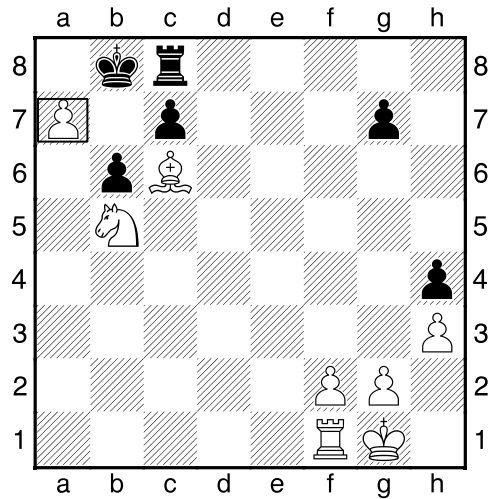
**MAT HETMANEM**



**MAT SKOCZKIEM**

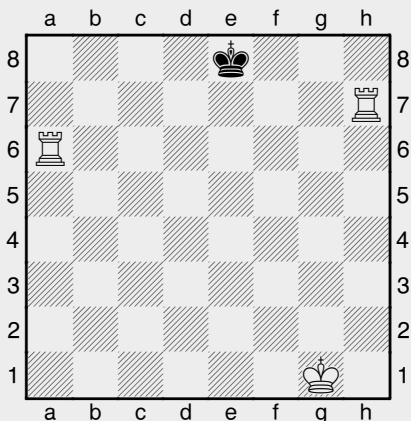


**MAT GOŃCEM**

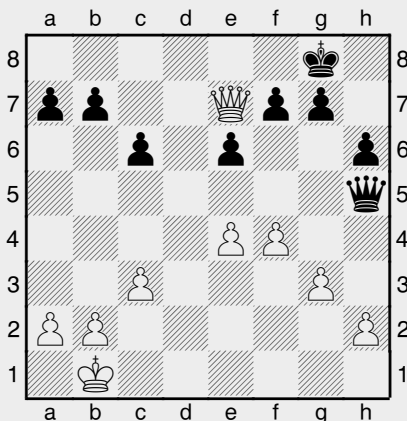


**MAT PIONKIEM**

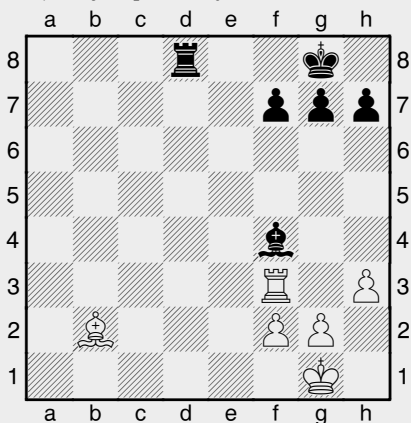
1) Znajdź mata białymi w jednym posunięciu.



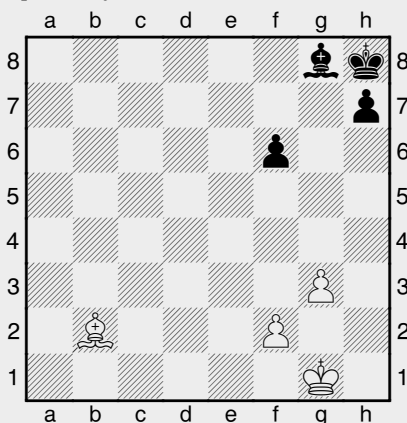
2) Znajdź mata czarnymi w jednym posunięciu.



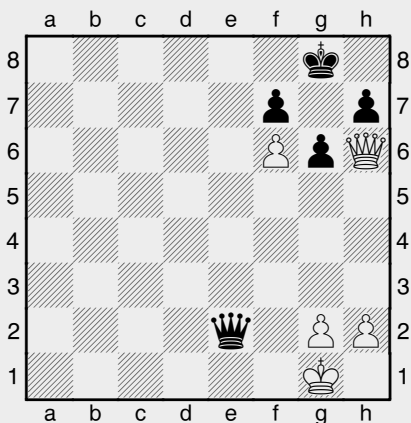
3) Znajdź mata czarnymi w jednym posunięciu.



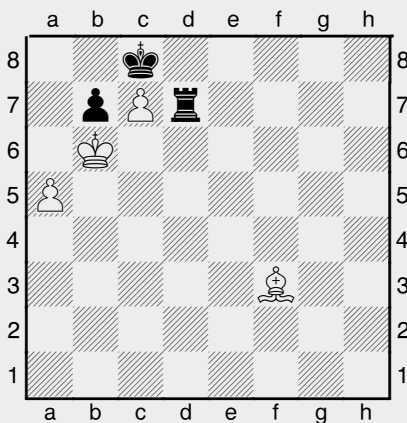
4) Znajdź mata białymi w jednym posunięciu.



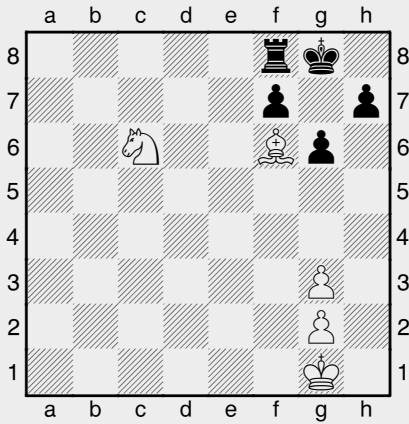
5) Znajdź mata czarnymi w jednym posunięciu.



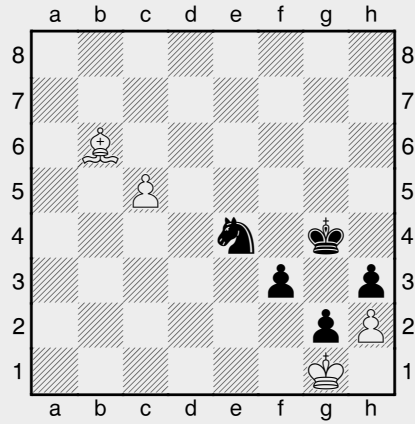
6) Znajdź mata białymi w jednym posunięciu.



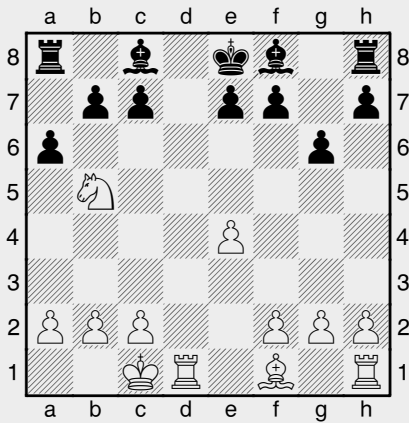
7) Znajdź mata białymi w jednym posunięciu.



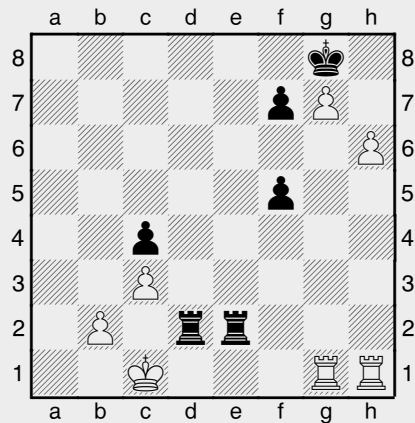
8) Znajdź mata czarnymi w jednym posunięciu.



9) Znajdź mata białymi w jednym posunięciu.



10) Znajdź mata białymi w jednym posunięciu.

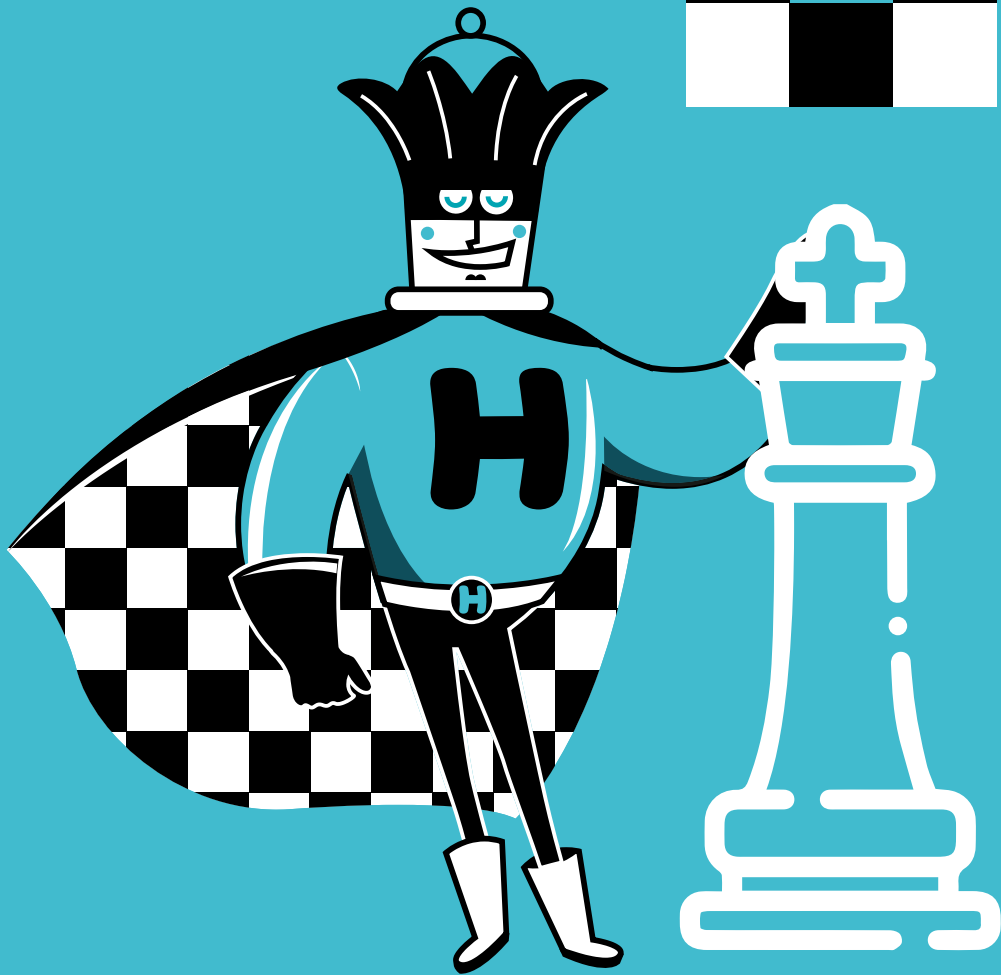




**Jeden zły ruch  
unieważnia  
czterdzieści dobrych.**

**Bernhard Horwitz**

# Pat



## 5. Pat

Pat to sytuacja, kiedy strona będąca na posunięciu nie może wykonać żadnego dozwolonego ruchu, a jednocześnie nie ma na szachownicy szacha. Pat oznacza koniec partii oraz wynik remisowy.

Najczęściej do pata dochodzi przez przeoczenie początkującego szachisty, który posiada dużą przewagę materialną i stara się zamatować króla. Pat może stanowić również metodę obrony przed porażką.

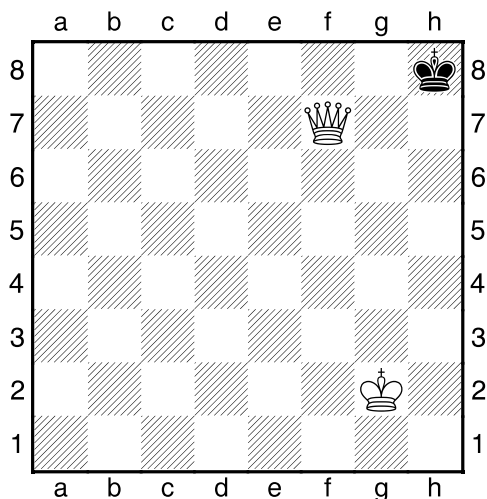


Diagram nr 28

Na diagramie nr 28 czarne, będąc na posunięciu, nie mogą wykonać żadnego ruchu królem, w konsekwencji czego jest remis. Gdyby białe były na ruchu, powinny odejść hetmanem, tak aby czarny król mógł zrobić ruch.

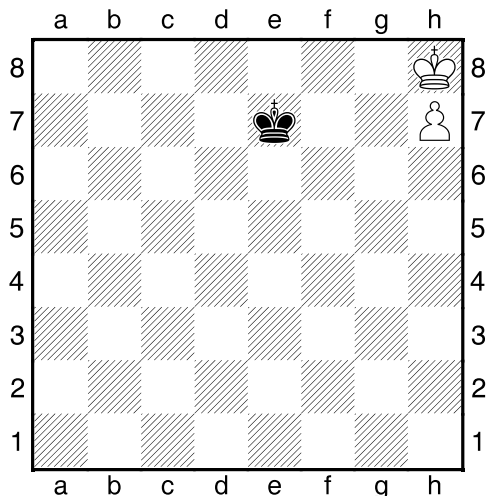


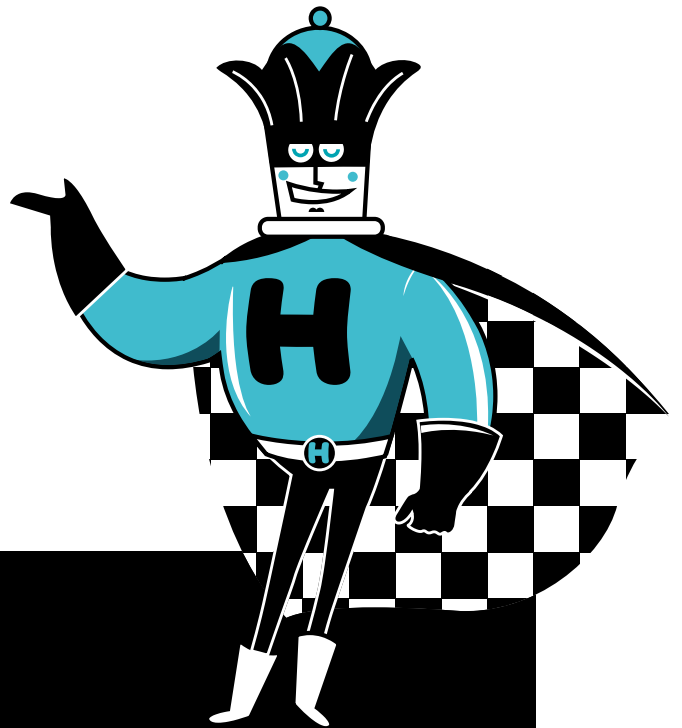
Diagram nr 29

Na diagramie nr 29 czarne, będąc na posunięciu, powinny ratować się przed porażką, „patując” białego króla. Możliwe są dwa posunięcia: król na pole „f8” lub król na pole „f7”. Po wykonaniu jednego z tych ruchów osiągnąny jest remis. Często jest to ostatnia szansa, by uratować pół punktu.



### ZAPAMIĘTAJ:

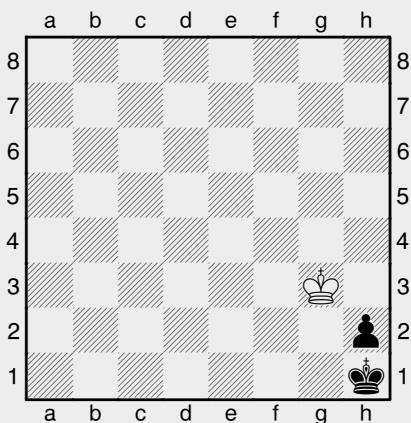
- Starając się zamatować króla przeciwnika, zawsze upewnij się, czy nie ma pata.



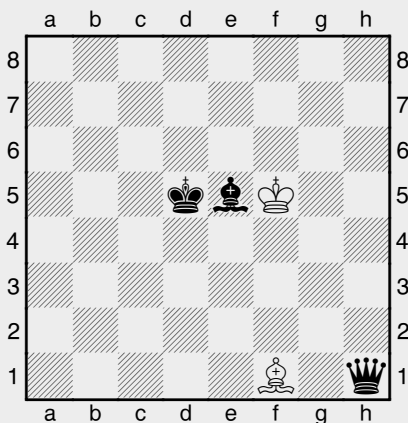
**Dobry szachista  
ma zawsze szczęście.**

**Jose Raul Capablanca**

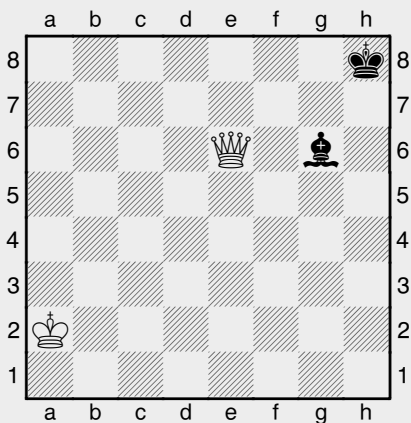
1) Jak białe doprowadzają do pata?



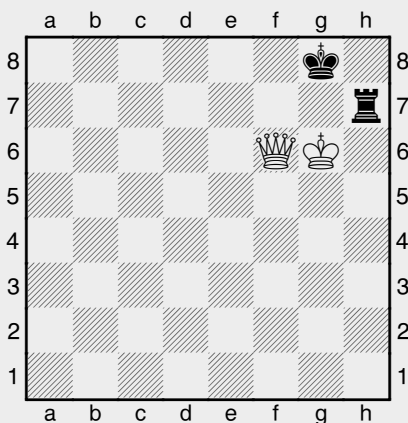
2) Jak białe ratują się patem?



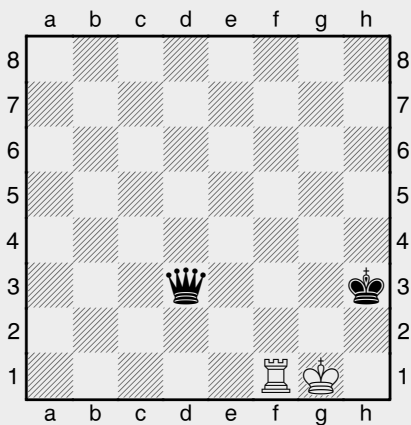
3) Jak czarne ratują się patem?



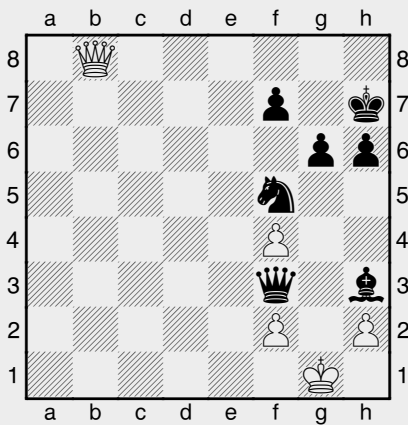
4) Jak czarne ratują się patem?



5) Jak białe ratują się patem?

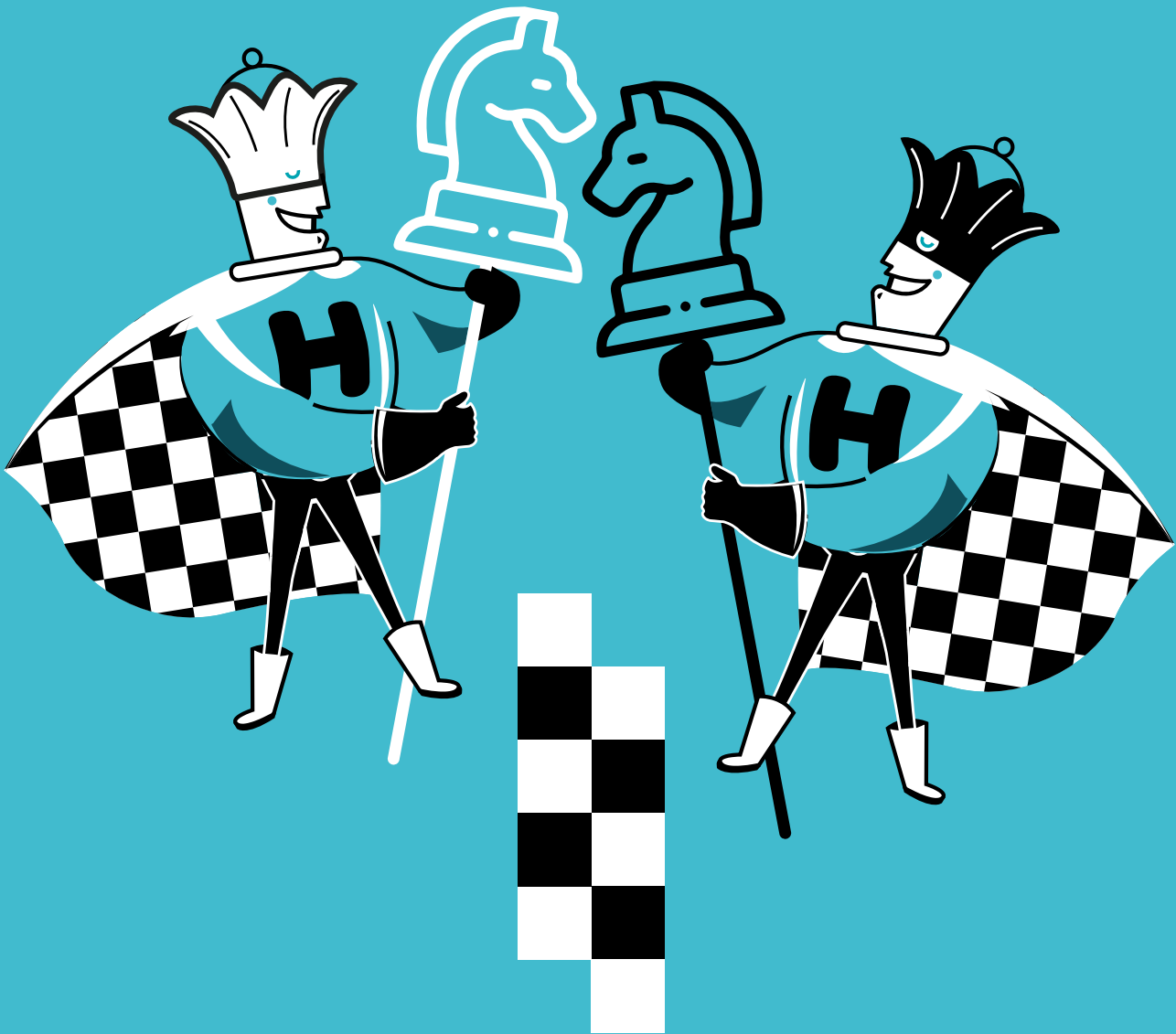


6) Jak białe ratują się patem?





# Obrona





Na diagramie nr 31 czarna wieża grozi matem białemu królowi, poruszając się na pierwszą linię. Białe powinny zatem się obronić przed matem. Jest kilka możliwości, z czego najbardziej znana to zrobienie tzw. **lufciku**, czyli pójście pionkiem „g” lub „h” do przodu, by zwolnić miejsce dla króla. Innym pomysłem byłoby przestawienie króla na pole „f1”, by nie dopuścić do wtargnięcia czarnej wieży na pole „e1”.



### ZAPAMIĘTAJ:

- Zanim wykonasz posunięcie, zastanów się, czy jakaś bierka nie wymaga obrony.
- Gdy przeciwnik atakuje twojego króla, zawnazsu przemyśl obronę (profilaktyka).

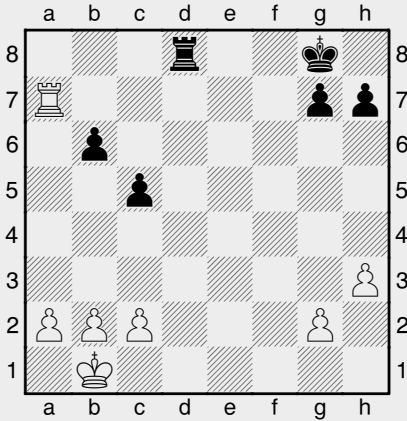


**Wszyscy szachiści  
są artystami.**

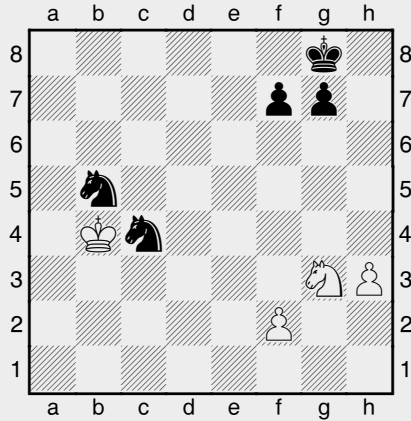
**Marcel Duchamp**

## Ćwiczenia do rozdziału 6

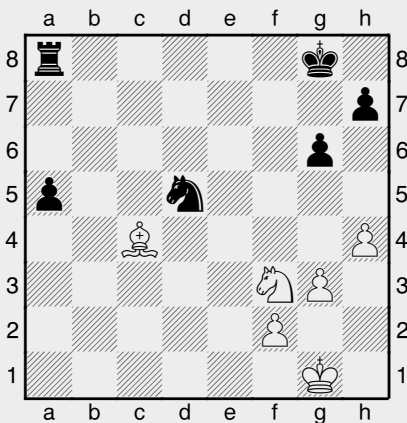
1) Czym grozi czarny i jak biały może się obronić?



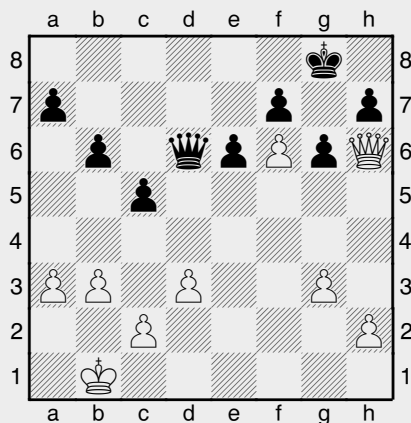
2) Biały król atakuje czarne skoczki. Czy skoczki mogą się uratować przed z biciem?



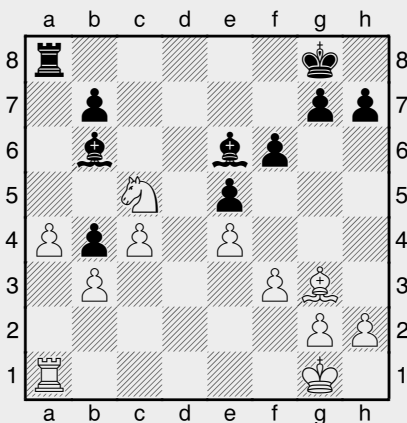
3) Czym grozi biały i jak czarne mogą się obronić?



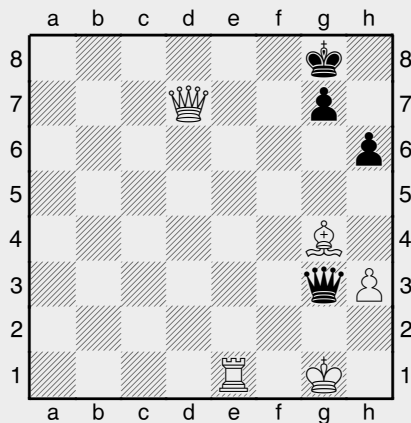
4) Biały hetman grozi matem na polu „g7”. Jak czarne mogą się obronić?



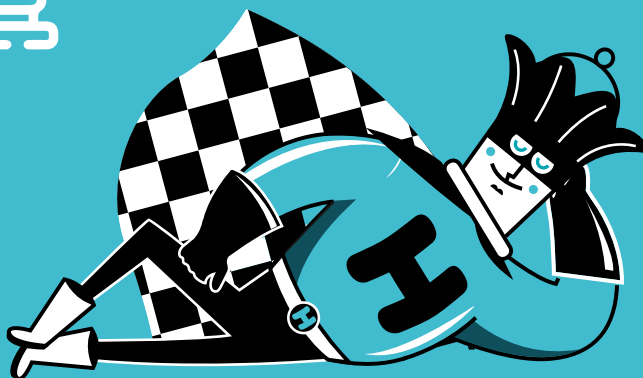
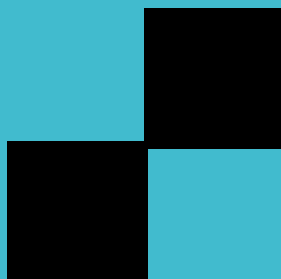
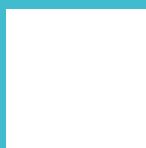
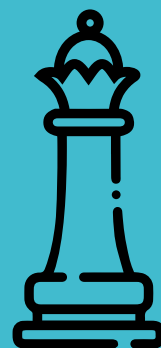
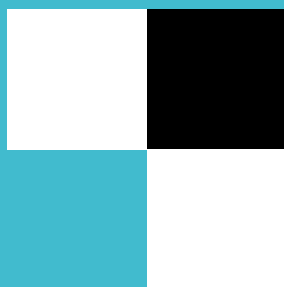
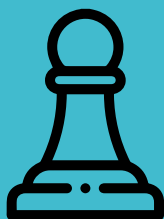
5) Biały skoczek jest zagrożony z biciem. Jak można mu pomóc?



6) Biały król i wieża są atakowane. Jak białe mogą obronić się przed stratą?



# Ruchy specjalne



## 7. Ruchy specjalne

W szachach istnieją ruchy które mają nietypowy charakter. Są to:

- roszada
- bicie w przelocie (en passant)
- promocja pionka



**ROSZADA** to jedyny ruch wykonywany przez dwie figury jednocześnie! Ruch zaczyna się od króla, idąc nim o dwa pola – z pola „e1” na pole „g1”, a wieża przechodzi za króla, również o dwa pola - z pola „h1” na pole „f1” (diagramy nr 32, 32a). Występuje wtedy **krótka roszada**. Roszadę można wykonać, gdy między królem i wieżą nie ma żadnej figury.

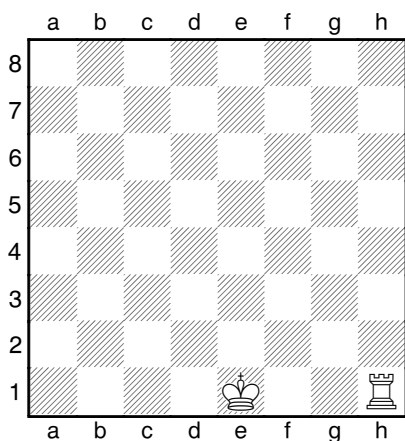


Diagram nr 32

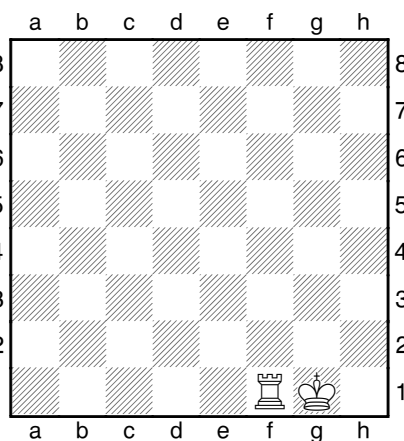


Diagram nr 32a

Istnieje również możliwość zrobienia roszady w drugą stronę, tzw. **długiej roszady**. Wykonuje się ją analogicznie, w przypadku czarnych przestawiając króla o dwa pola z „e8” na „c8”, a następnie dokładając wieżę z pola „a8” na „d8”. Jest ona długa z uwagi na liczbę pól pokonywanych przez wieżę (diagramy nr 33, 33a).

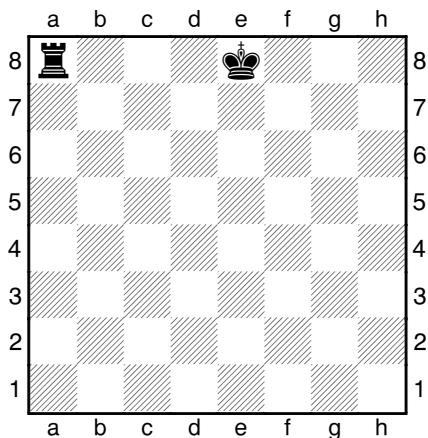


Diagram nr 33

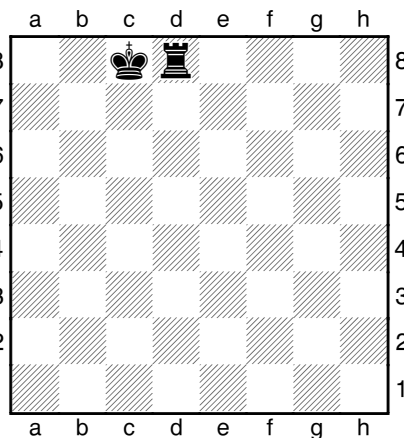


Diagram nr 33a

Roszcza ma na celu zabezpieczenie pozycji króla, jednocześnie wprowadzając wieżę do gry. Wykonanie roszady nie zawsze jest możliwe.

Nie można wykonać roszady, gdy:

- król lub wieża (która bierze udział w roszadzie) wcześniej się poruszyły
- król przechodzi przez atakowane pole lub na takim staje
- król jest szachowany

Częstym błędem początkujących szachistów jest brak roszady i pozostawienie króla w centrum, narażając go na atak przeciwnika.



**BICIE W PRZELOCIE** wykonuje pionek znajdujący się za połową szachownicy (w przypadku białych na linii „5”, w przypadku czarnych na linii „4”). Pion, którego można zbić w przelocie, wykonuje ruch o dwa pola do przodu na sąsiedniej linii. Zbicie w przelocie następuje na pole, przez które przechodzi zbijany pionek. Pionek jest zbijany po skosie o jedno pole. Bicie można wykonać tylko w odpowiedzi na ruch pionkiem przeciwnika. Następnie prawo do bicia w przelocie przepada.

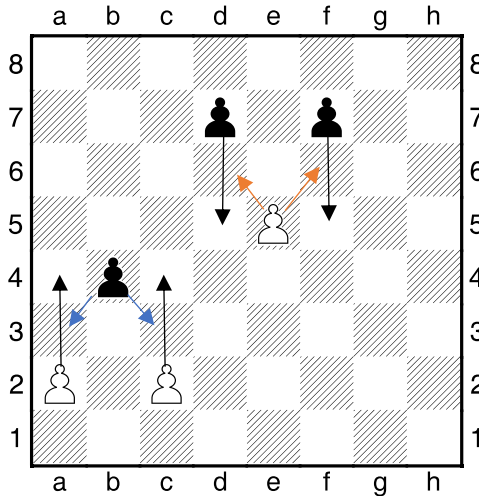


Diagram nr 34

Na diagramie nr 34 widać możliwości bicia w przelocie. Gdyby ruch wykonywały czarne i jeden z pionków „d7” lub „f7” ruszył się o dwa pola do przodu, mógłby zostać zбитy w przelocie przez pionka „e5”. Analogicznie - jeśli biały pionek „a2” lub „c2” ruszyłby do przodu o dwa pola, mógłby zostać zбитy przez czarnego pionka z pola „b4”.





**PROMOCJA PIONKA** to określenie sytuacji, w której pionek przechodzi całą szachownicę, docierając do ostatniej linii. Wtedy obowiązkiem jest zamiana go na jedną z figur (poza królem, którego można mieć tylko jednego). Przy promocji pionka najczęściej wybierany jest hetman, bo jest najsilniejszą figurą. Zdarzają się jednak wyjątki, gdy dorobienie innej, słabszej figury jest lepszym rozwiązaniem.

Promując pionka, potrzebny jest drugi zestaw figur (chyba, że potrzebna figura wcześniej została zbita).

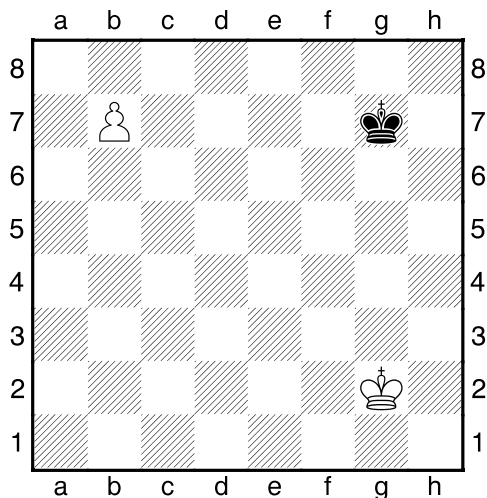


Diagram nr 35

Na diagramie 35 najprostszym rozwiązaniem jest promocja pionka w hetmana. By pomóc białymi wygrać, można również dorobić wieżę. Promocja w skoczka lub gońca prowadzi do remisu z uwagi na brak możliwości zamiatowania czarnego króla.

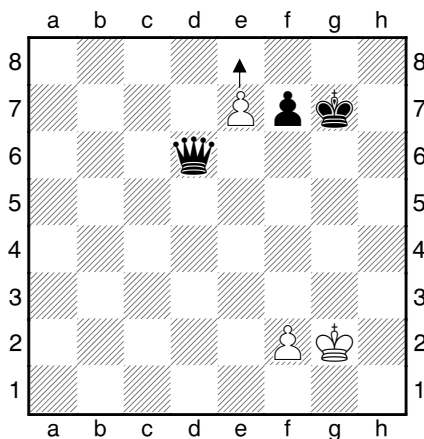


Diagram nr 36

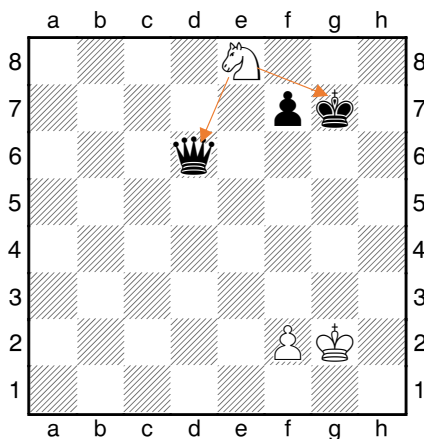


Diagram nr 36a



Na diagramach nr 36 i 36a widać, że najlepszym rozwiązaniem będzie promocja pionka w skoczka, a nie hetmana. Dzięki temu można zrobić „widełki” i uzyskać przewagę skoczka. Gdyby pion przemienił się w hetmana, pozycja byłaby równa.

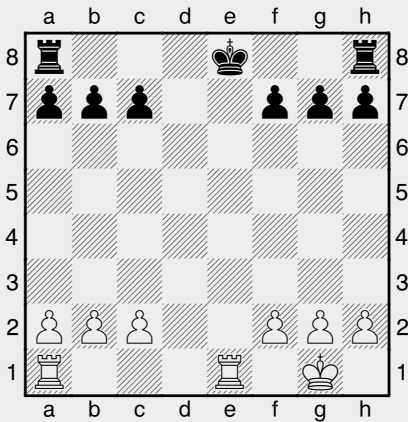


**ZAPAMIĘTAJ:**

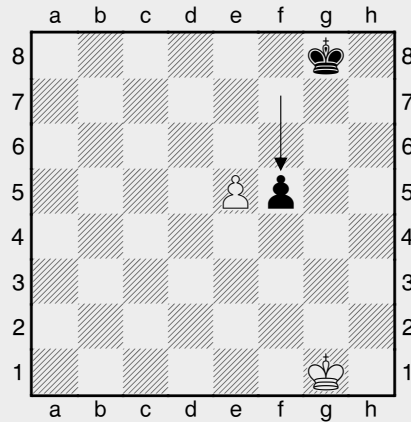
- Roszadę należy wykonywać jedną ręką począwszy od króla, sprawdzając, czy nic nie stoi na przeszkodzie.
- Promując pionka, nie trzeba automatycznie zamieniać go na hetmana. Czasem inna figura może być lepszym rozwiązaniem.
- Bicie w przelocie można wykonać tylko od razu, w odpowiedzi na ruch pionkiem o dwa pola.

**ćwiczenia do rozdziału 7**

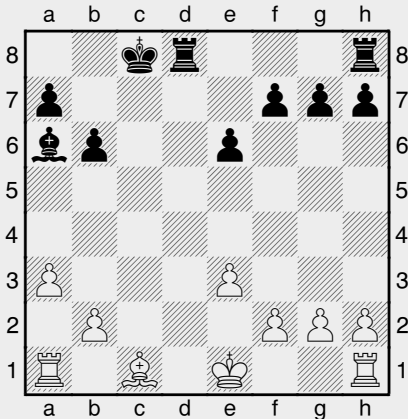
1) Czy czarny król może teraz zrobić roszadę?



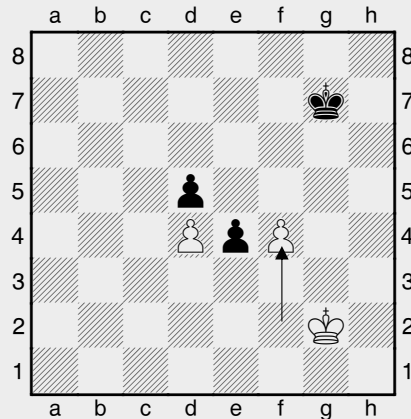
2) Ostatni ruch czarnych zaznaczono strzałką. Czy białe mogą zbić w przelocie?



3) Czy biały król może teraz zrobić roszadę?



4) Białe zagrały pionkiem z „f2” na „f4”. Czy czarny pionek może zbić w przelocie oba białe pionki?

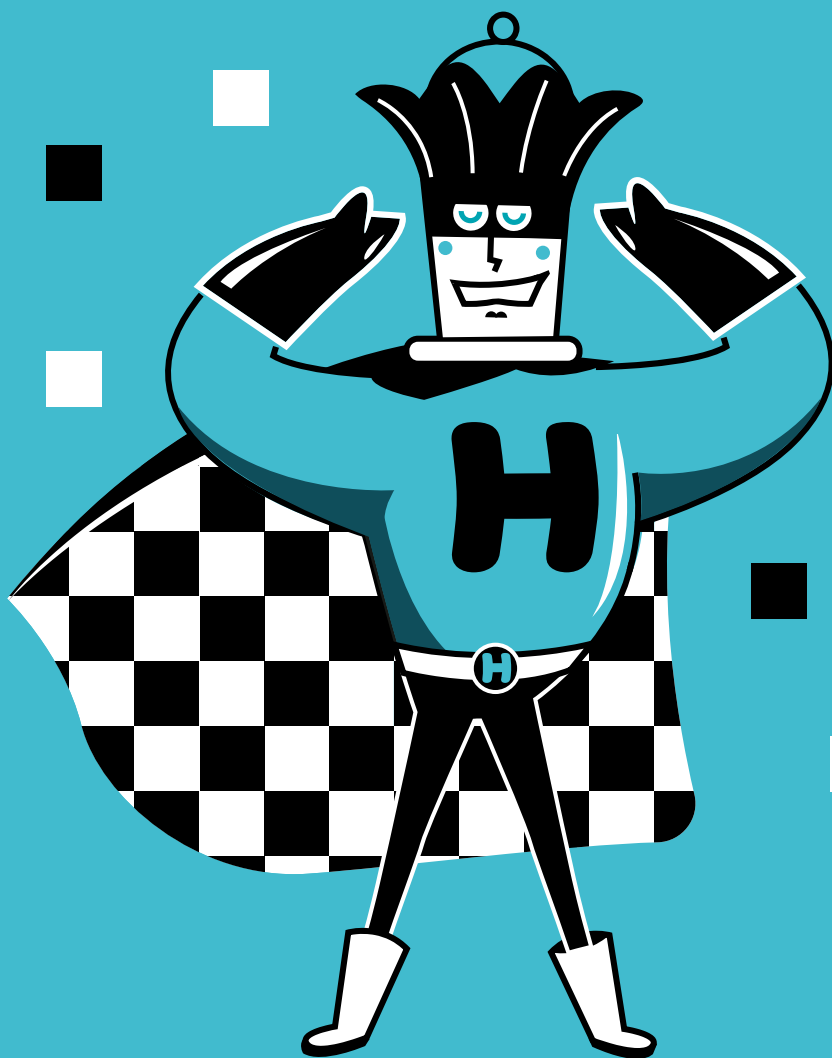




**Nawet kiepski plan  
jest lepszy  
niż brak planu  
w ogóle.**

**Michaił Czigorin**

# Matowanie hetmanem



## 8. Matowanie hetmanem

Matowanie hetmanem polega na zepchnięciu wrogiego króla na bandę szachownicy, podprowadzeniu swojego króla, a następnie zamatowaniu hetmanem. Opanowanie tej metody jest szczególnie ważne dla początkujących szachistów, gdyż bardzo często partia kończy się w ten sposób.

Najprostszym sposobem jest trzymanie swojego hetmana w odległości „ruchu skoczka” od króla. Podążając ciągle za królem, odbierane są mu wolne pola, pozostawiając coraz to mniej swobody (diagram nr 37). Gdy król przeciwnika ma do dyspozycji tylko dwa pola, należy przystąpić do marszu swoim królem, co pozwoli doprowadzić do mata.

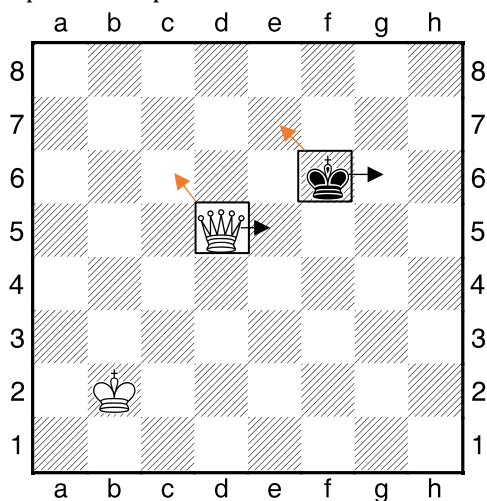


Diagram nr 37

Na diagramie nr 37 widać prawidłowo ustawionego białego hetmana względem czarnego króla. Gdy czarny król ruszy się na pole „g6”, biały hetman pójdzie na pole „e5”, podążając za nim i utrzymując odległość, którą pokonuje skoczek. Z kolei gdyby czarny król poszedł w innym kierunku, np. na pole „e7”, wtedy analogicznie należy podążać za nim, idąc na pole „c6”.

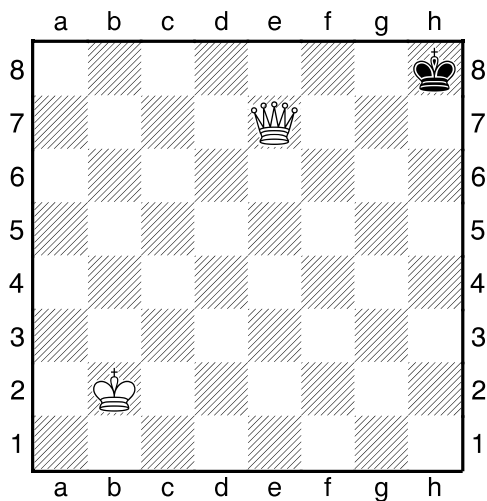


Diagram nr 38

Diagram nr 38 prezentuje, jak należy zepchnąć króla przeciwnika. Biały hetman nie może spychać w nieskończoność, grając na pole „f7”, bo doszłoby do pata! Czarnemu królowi zostają dwa wolne pola, zatem jest to moment na podeszcie białym królem (naprzeciw czarnemu) do pomocy hetmanowi.

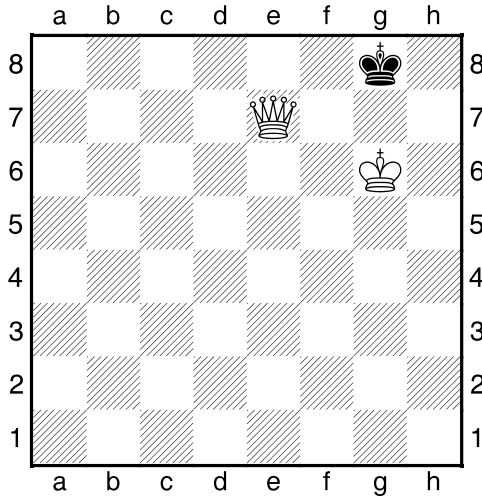


Diagram nr 39

Kiedy idący z pomocą król jest już na właściwym miejscu (w tzw. **opozycji** - diagram nr 39), zostaje tylko dokończyć partię, wykonując hetmanem ruch matujący. Biały ma do wyboru kilka sposobów, np. pójść hetmanem na pole „g7” (diagram nr 39a). Jakie są dwie pozostałe możliwości?

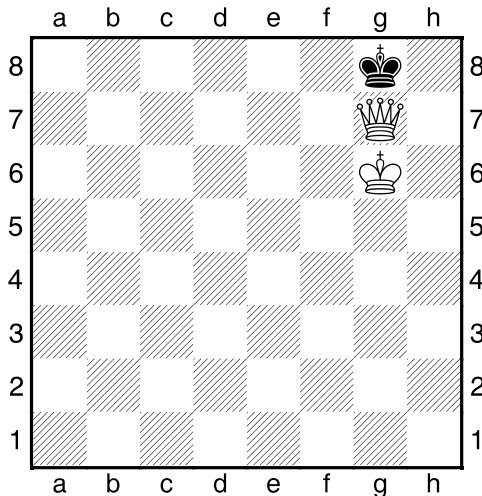


Diagram nr 39a

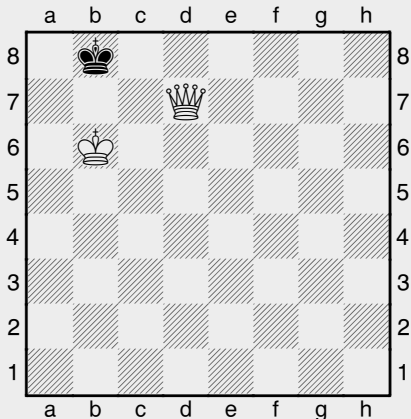


**ZAPAMIĘTAJ:**

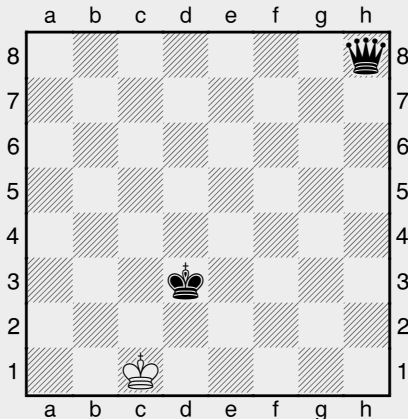
- Hetman bez pomocy króla nie może dać mata.
- Króla przeciwnika należy spychać do bandy, nie dając szachów.
- Należy uważać, by nie doprowadzić do pata w rogu szachownicy.

## Ćwiczenia do rozdziału 8

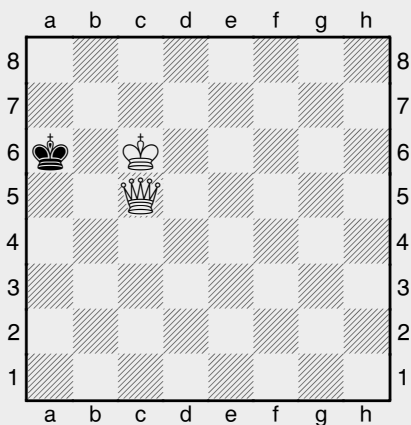
1) Znajdź mata białymi w jednym posunięciu.



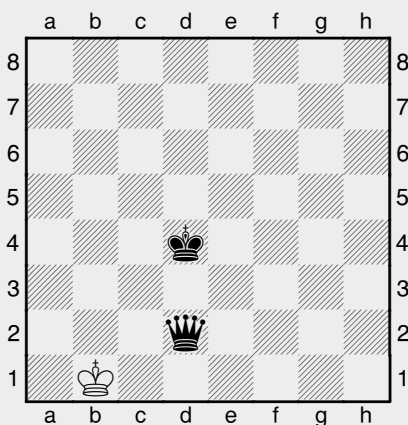
2) Znajdź mata czarnymi w jednym posunięciu.



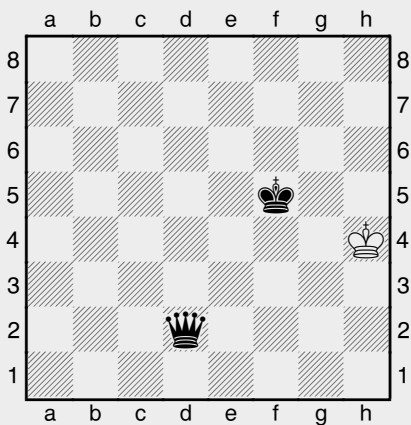
3) Znajdź mata białymi w jednym posunięciu.



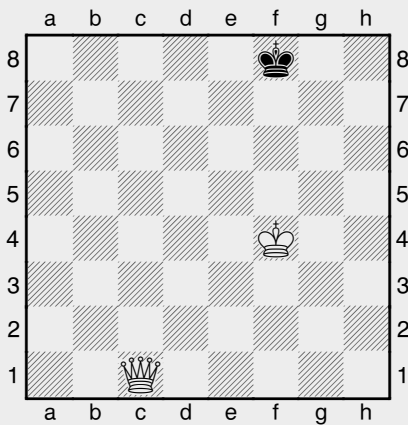
4) Znajdź mata czarnymi w dwóch posunięciach.



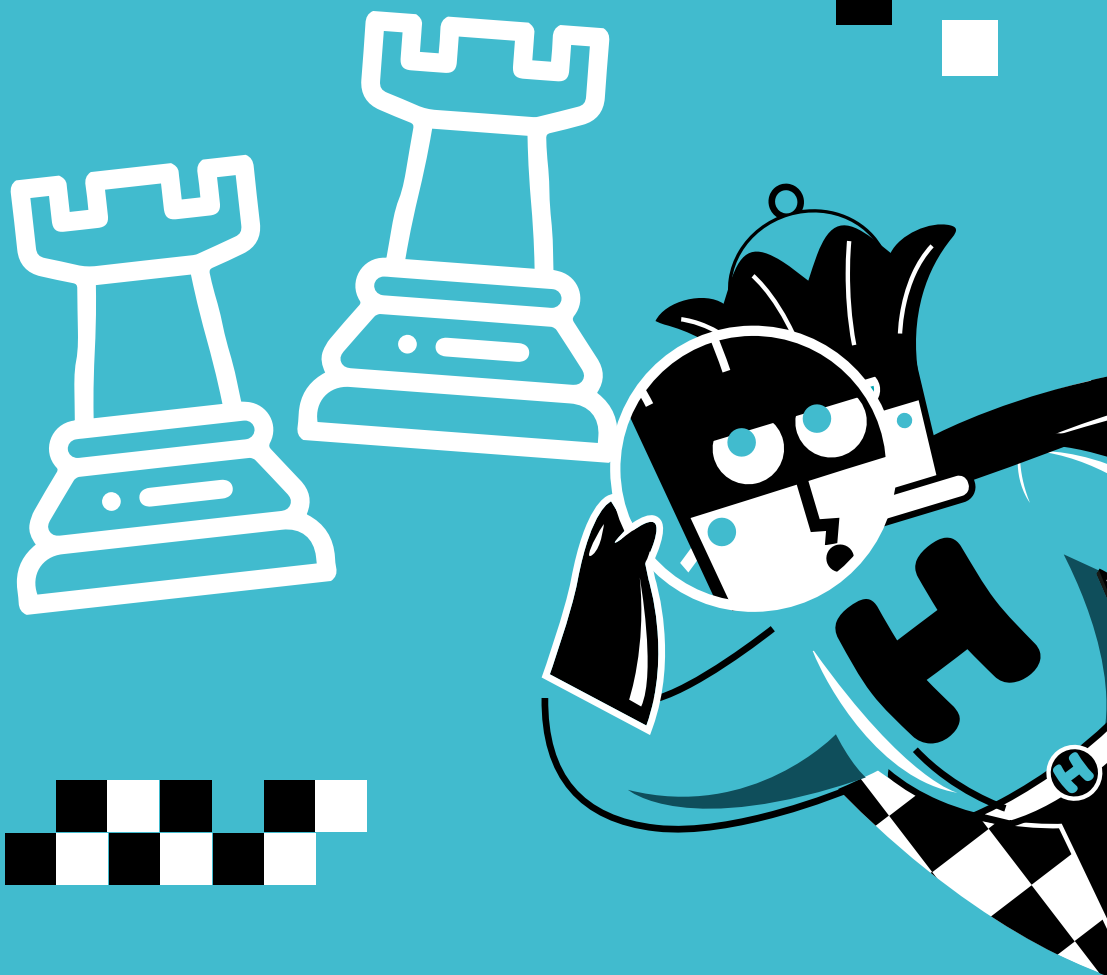
5) Znajdź mata czarnymi w jednym posunięciu.



6) Jak najszybciej zamatować przy ruchu białych?



# Matowanie dwoma wieżami



## 9. Matowanie dwoma wieżami

Ten rodzaj matowania uczy współpracy między wieżami. Najbardziej znanym sposobem jest matowanie tzw. **schodkami**. Metoda ta polega na poruszaniu się wieżami wzajemnie w taki sposób, by naśladowały wchodzenie po schodach.

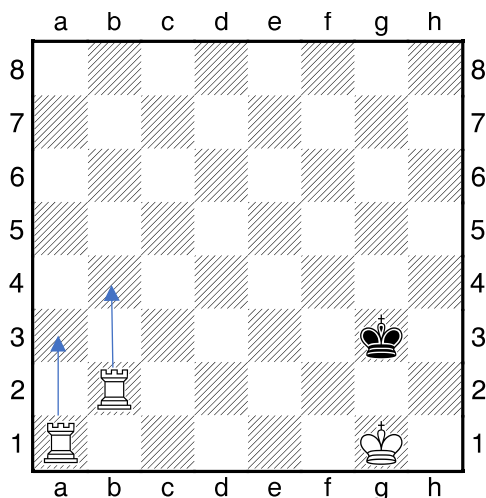


Diagram nr 40

Na diagramie nr 40 białe wieże ustawione są wzorcowo, by rozpocząć matowanie czarnego króla przy użyciu „schodków”. Naturalnym ruchem będzie zagranie wieżą z pola „a1” na „a3”. W ten sposób czarny król jest wyganiany z linii „3” i zmuszony do pójścia na linię „4”. Wtedy wieża stojąca na linii „b” wykonuje identyczny manewr, idąc na pole „b4” i przeganiając znów nieprzyjacielskiego monarchę. Wieże w ten sposób wzajemnie się uzupełniają i nie dają możliwości królowi przeciwnika utrzymania swej pozycji. Naturalnym planem jest spychanie króla coraz bardziej na bandę.

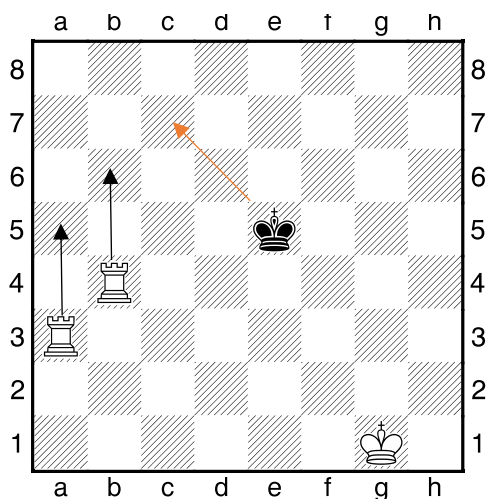


Diagram nr 41



Na diagramie nr 41 nieprzyjacielski król, będąc spychanym, może podążać w kierunku Twoich wież. Wtedy należy zwracać uwagę, by nie pozostawić jednej z nich pod biciem. Gdy król jest już w zasięgu bicia Twojej wieży (diagram nr 42), należy wykonać manewr przerzucenia wieży na drugą stronę szachownicy (diagram nr 42a), dążąc dalej do zepchnięcia króla na bandę, gdzie będzie możliwość zamatowania go.

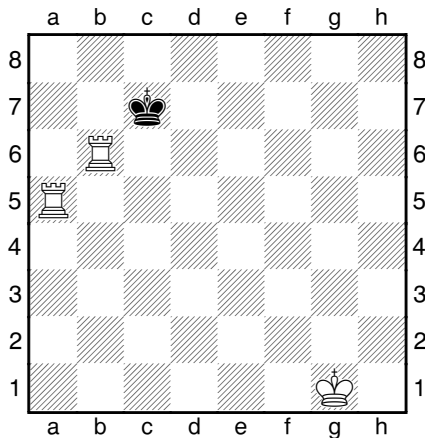


Diagram nr 42

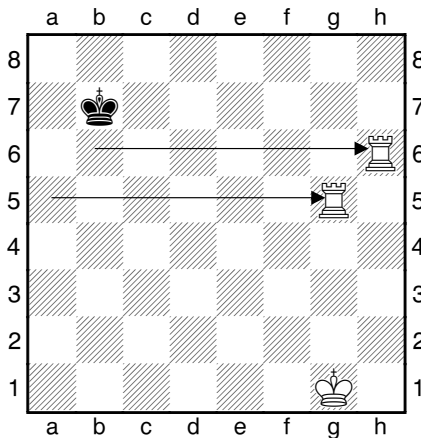


Diagram nr 42a

Gdy król zostaje zepchnięty na bandę, następuje mat (diagram nr 43).

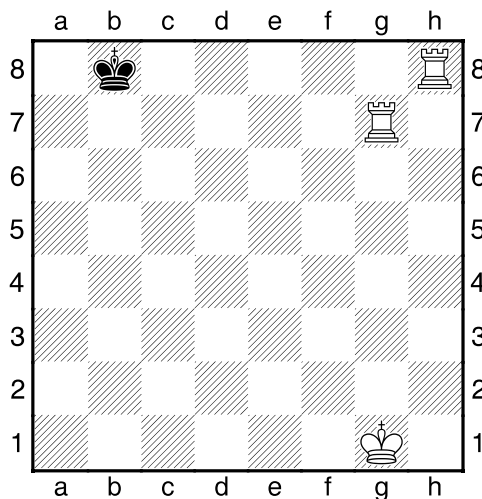


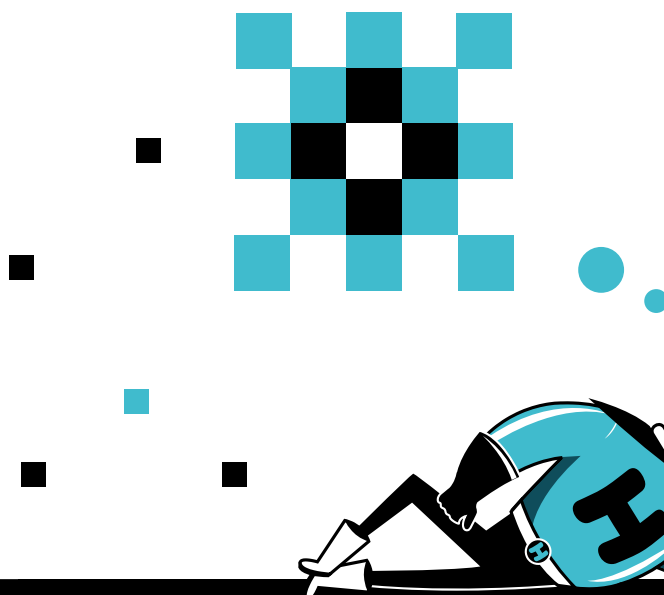
Diagram nr 43

Zwróć uwagę, że przy matowaniu dwoma wieżami nie ma potrzeby angażowania własnego króla do pomocy. Prawidłowo wykonane „schodki” dają szybkie efekty. „Schodki” mogą być również wykonywane w liniach pionowych (kolumnach).



### ZAPAMIĘTAJ:

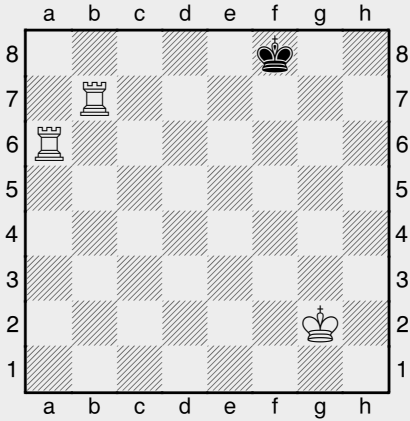
- Matując dwoma wieżami, należy wykonywać ruchy raz jedną, raz drugą wieżą.
- Gdy król przeciwnika jest blisko wież, trzeba przejść na drugą stronę szachownicy.
- Nie ma potrzeby angażować własnego króla w celu zamatowania.



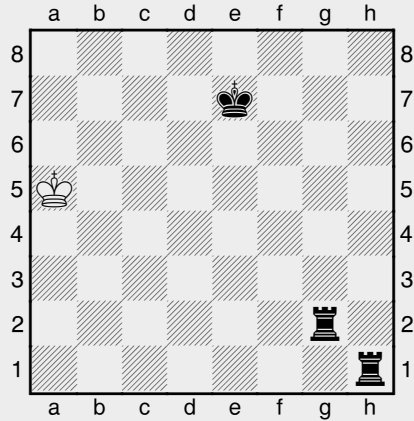
**Znalezienie  
prawidłowego planu gry  
jest równie trudne,  
co znalezienie  
jego uzasadnienia.**

**Emanuel Lasker**

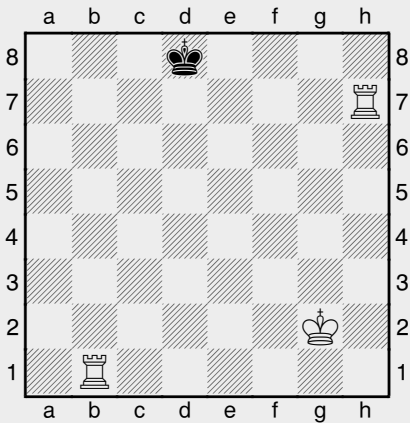
1) Znajdź mata białymi w jednym posunięciu.



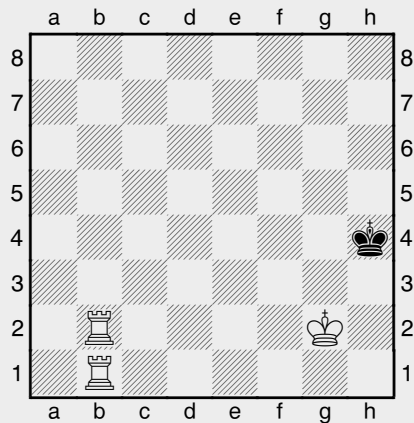
2) Znajdź mata czarnymi w dwóch posunięciach.



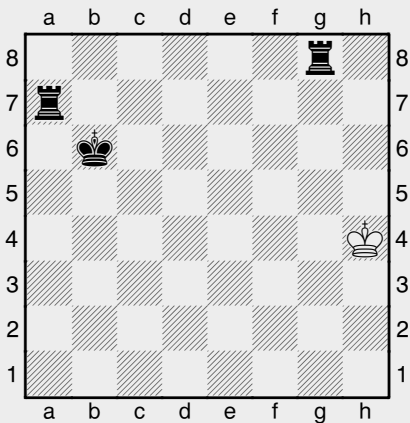
3) Znajdź mata białymi w jednym posunięciu.



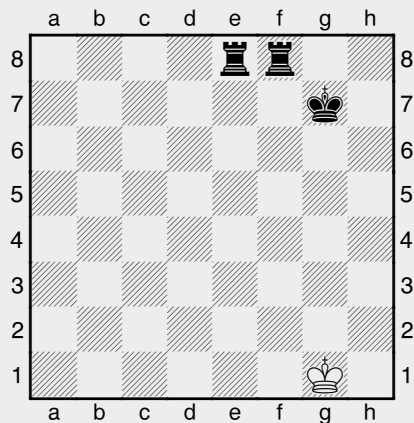
4) Jak białe powinny ustawić wieże?

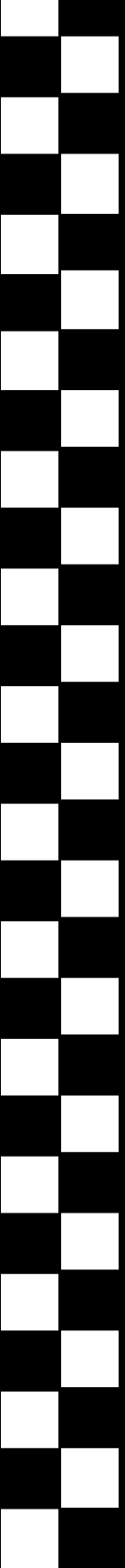


5) Znajdź mata czarnymi w jednym posunięciu.



6) Znajdź mata czarnymi w dwóch posunięciach.

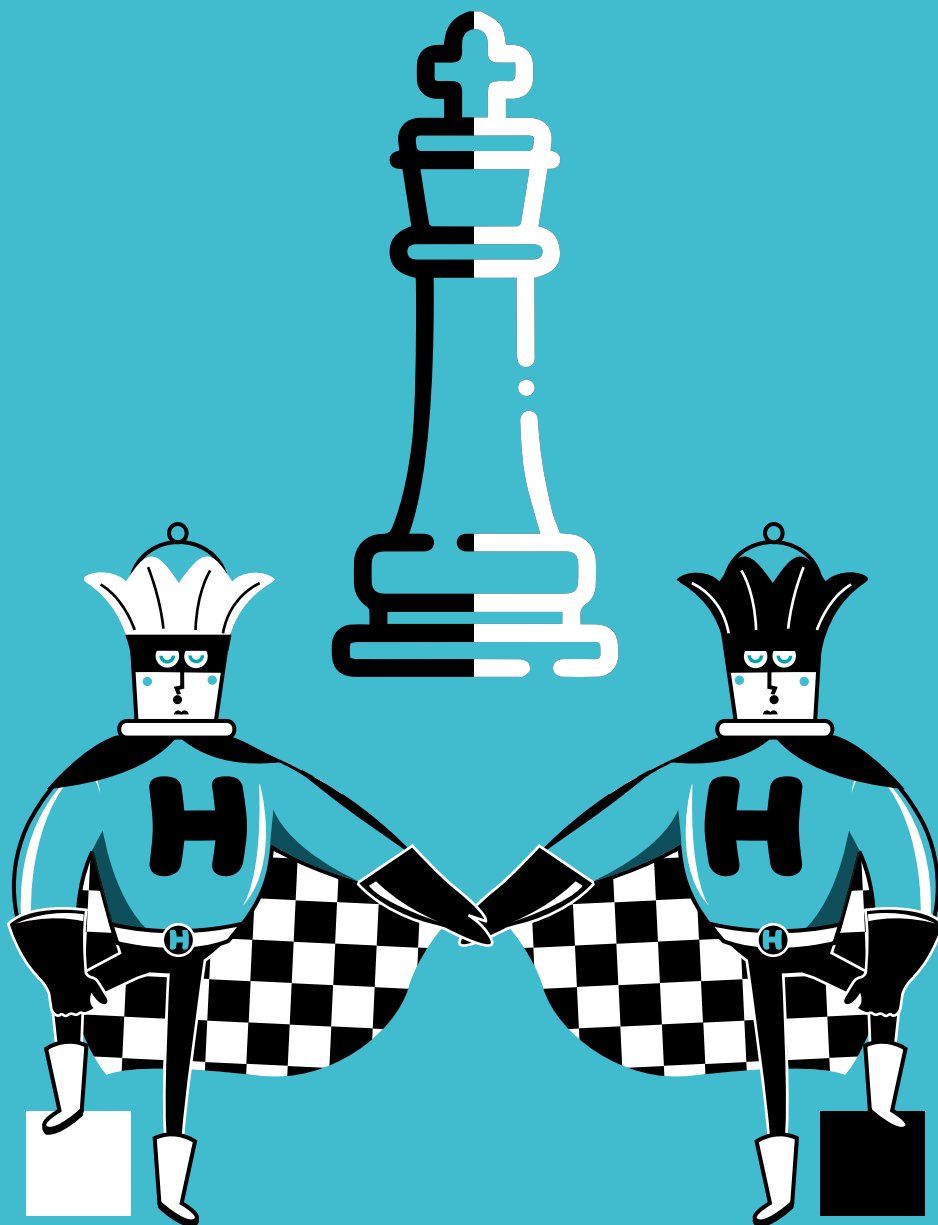




**Jeżeli twój przeciwnik  
po przegranej partii  
twierdzi, że mógł ją  
wygrać - nie zaprzeczaj.  
Rzeczywiście -  
mógł...**

**Siegbert Tarrasch**

# Remis



## 10. Remis

Każda partia szachowa może zakończyć się remisem, czyli podziałem punktów. Kiedy występuje remis?

Partia może zakończyć się podziałem punktów, **gdy obaj zawodnicy zgadzają się na remis**. Odbywa się to poprzez propozycję remisu gracza wykonującego posunięcie.

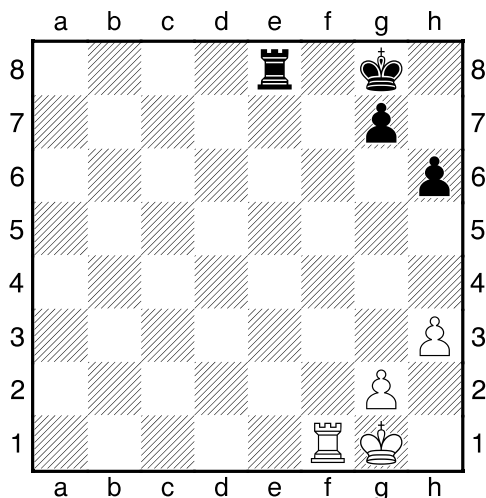


Diagram nr 44

Na diagramie nr 44 widać równą pozycję. Gdy tego typu sytuacja zdarza się w partiach silnych zawodników, najczęściej zgadzają się na remis bez dalszej gry.

Do remisu dochodzi automatycznie także wtedy, gdy **nie ma wystarczającego materiału do zamotowania przeciwnika**. Może to być m.in. pozycja, gdy obydwaj gracze mają wyłącznie króla na szachownicy lub jeden ma króla i gońca, a drugi samego króla (diagram nr 45).

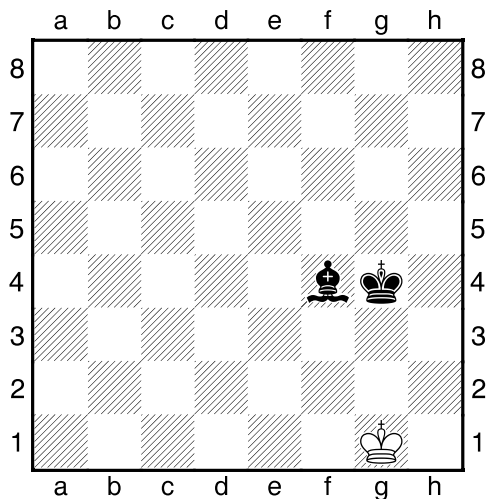


Diagram nr 45

Na diagramie nr 45 król i goniec przeciw królowi nie są w stanie stworzyć mata. Kiedy powstaje taka pozycja, jest remis.

Gdy zawodnicy wykonają trzykrotnie te same posunięcia, jeden z nich może reklamować remis w wyniku **powtórzenia posunięcia** (diagram nr 46).

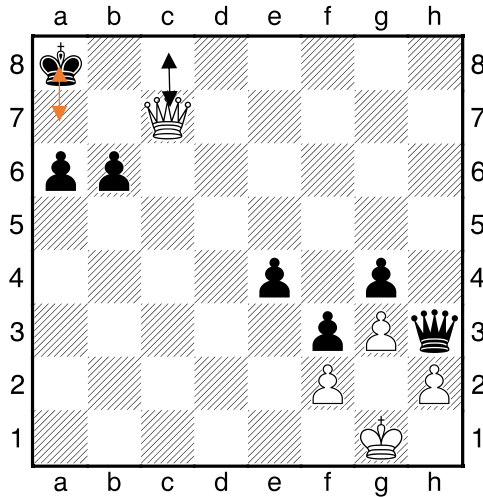


Diagram nr 46

Na diagramie nr 46 białe powinny zdecydować się powtarzać posunięcia, by uniknąć porażki (czarny hetman grozi matem na polu „g2”). W tej sytuacji mogą zagrać hetmanem na pole „c8”, szachując króla i zmuszając go do odejścia na „a7”. Wtedy wracają z powrotem na pole „c7” i gra zostaje powtórzona. Taka sytuacja często jest nazywana **wiecznym szachem** i może uratować pół punktu. Kiedy hetman wróci po raz trzeci na pole „c8”, pojawia się możliwość reklamowania remisu.

Do remisu może dojść także przez **powtórzenie pozycji**. Gdy pozycja powtórzy się trzykrotnie, gracze mogą reklamować remis (diagram nr 47).

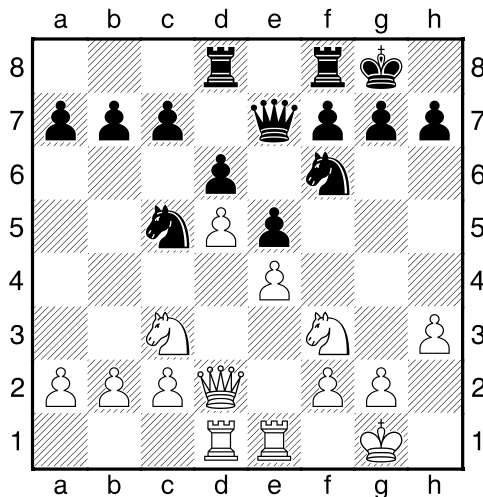


Diagram nr 47

Trzykrotne powtórzenie pozycji występuje zdecydowanie rzadziej. W odróżnieniu od powtórzenia posunięć tutaj można poruszać się trzema innymi figurami, byle za każdym razem pozycja wracała do tej, którą chcesz reklamować. Na diagramie możemy przyjąć przykładowe rozegranie:

1. biały hetman na pole „e2” - czarny hetman na pole „d7”

2. biały hetman na pole „d2” - czarny hetman na pole „e7”

To jest pierwsze powtórzenie. Gdyby teraz skoczki wykonały podobne manewry, byłoby drugie powtórzenie. Dopiero po trzecim można zgłosić remis.

Remis może nastąpić w wyniku **pat**. Dzieje się tak wtedy, gdy zawodnik nie może wykonać posunięcia, a nie jest szachowany (diagram nr 48).

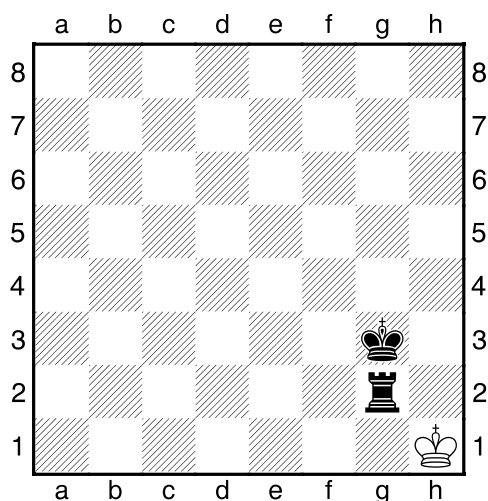


Diagram nr 48

Na diagramie nr 48 białe na posunięciu nie mogą wykonać żadnego dozwolonego ruchu królem, stąd jest remis - pat.

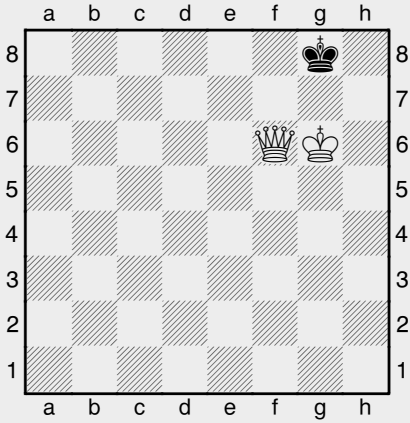


### ZAPAMIĘTAJ:

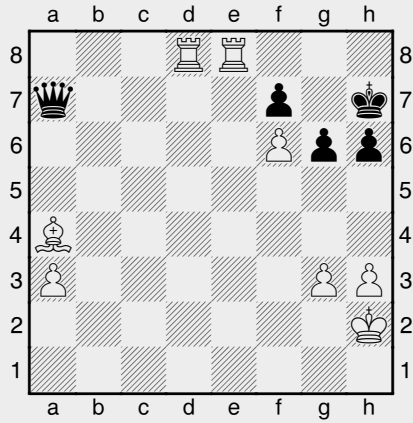
- Reklamować remis można tylko przy swoim posunięciu.
- Reklamację remisu należy zgłaszać do sędziego.
- Sędzia rozpatruje prawidłowość zgłoszenia.



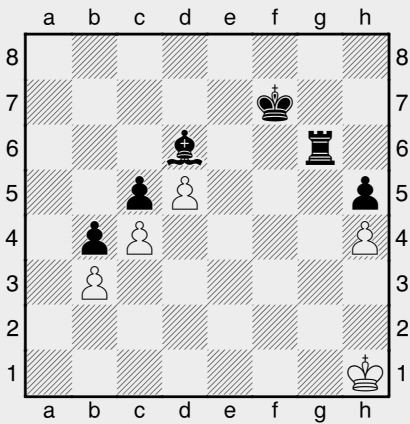
1) Dlaczego przy ruchu czarnych jest remis?



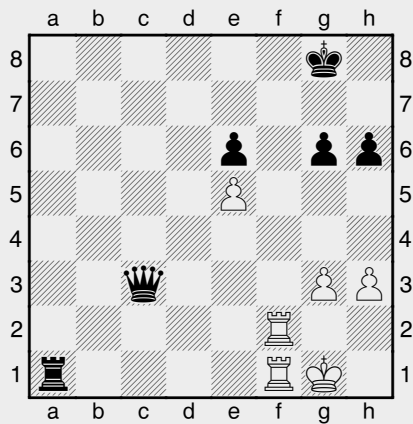
2) Jak czarne mogą uratować remis przy swoich ruchu?

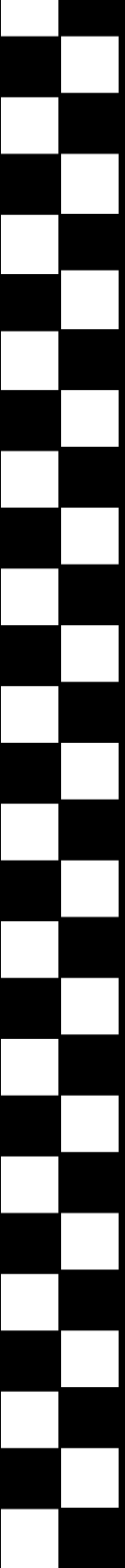


3) Dlaczego przy ruchu białych jest remis?



4) Jak uratować remis białymi?

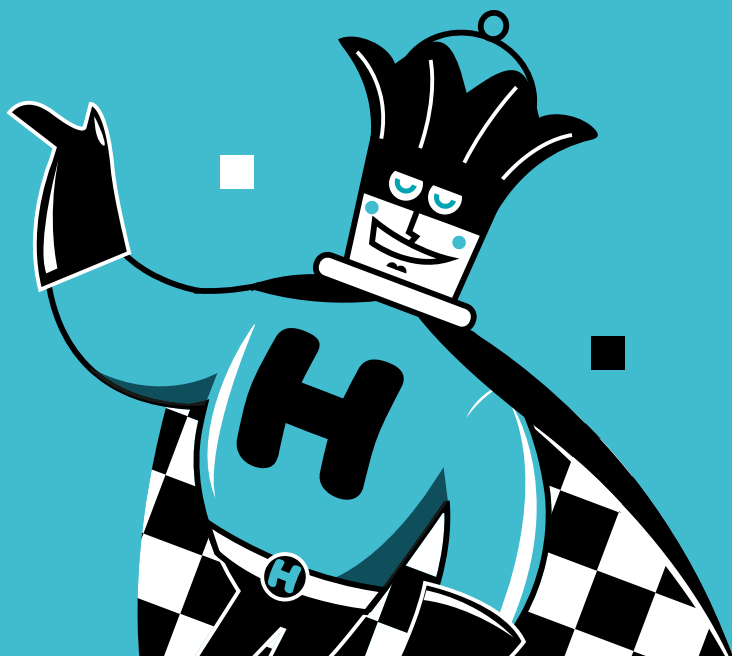
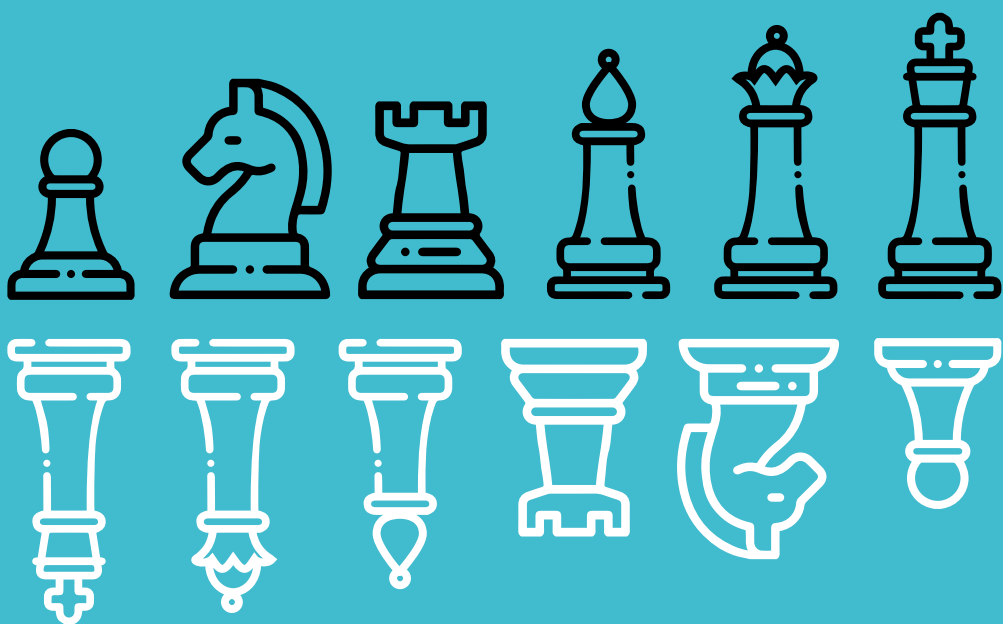




**Mówi się, że życie  
jest zbyt krótkie,  
by je poświęcić  
szachom. To już  
jednak wina życia,  
a nie szachów.**

**William Ewart Napier**

# Notacja szachowa



# 11. Notacja szachowa

Znając podstawowe zasady gry w szachy, warto zapoznać się z notacją posunięć. Jest to bardzo ważne zwłaszcza dla osób chcących brać udział w turniejach szachowych, gdzie zapis partii jest obowiązkowy (za wyjątkiem turniejów z szybkim tempem gry).



## DLA OZNACZENIA BIEREK STOSOWANE SĄ NASTĘPUJĄCE ZNAKI:

Król	K
Hetman	H
Wieża	W
Goniec	G
Skoczek	S
Pionek	brak znaku (zapisywane jest wyłącznie pole, na które się porusza)

Zwróć uwagę, że figury zapisujemy dużą literą. Stosując zapis szachowy, najpierw należy zanotować literę, a następnie oznaczyć pole np.: Kf1 (król na pole „f1”).

Gdy dwie te same figury (np. skoczki) mogą pójść na to samo pole, wtedy zaznacza się, z której linii pionowej lub poziomej zaczyna się ruch, np.: Sbd2 lub S4d5.

## PRZYKŁADOWE ZAPISANIE RUCHÓW:

Król na pole „e2”	Ke2
Hetman na pole „d8”	Hd8
Pion na pole „e4”	e4
Pion „g8” promocja w hetmana	g8H

## Dodatkowe znaki szachowe:

+	szach
X/#	mat
:	bicie
0-0	roszada krótka
0-0-0	roszada długa
1.	pierwszy ruch białych (liczba oznacza kolejne posunięcia)
1...	pierwszy ruch czarnych (liczba oznacza kolejne posunięcia)

Czarnota,Pawel (2497)		Galkin,Alexander (2616)	
Turniej EU-ch 7th Kusadasi			
Runda 10		Data 14.04.2006	
ECO B85: Obrona sycylijska, Scheveningen: 6. Ge2 a6, linie z Ge3		Wynik: 1-0	
1 e4	c5	31	
2 Sf3	e6	32	
3 d4	cxd4	33	
4 Sxd4	Sc6	34	
5 Sc3	a6	35	
6 Ge2	d6	36	
7 0-0	Sf6	37	
8 Ge3	Ge7	38	
9 f4	Gd7	39	
10 a4	Sxd4	40	
11 Gxd4	Gc6	41	
12 Gd3	0-0	42	
13 Hf3	Ha5	43	
14 Kh1	Sd7	44	
15 Hh3	Sc5	45	
16 Hg3	g6	46	
17 f5	Sxd3	47	
18 cxd3	exf5	48	
19 exf5	Wxe8	49	
20 Wf4	Gd8	50	
21 Waf7	We5	51	
22 b4	Hc7	52	
23 b5	axb5	53	
24 axb5	Gd7	54	
25 fxg6	hxg6	55	
26 Gxe5	dxe5	56	
27 Hxg6+		57	
28		58	
29		59	
30		60	

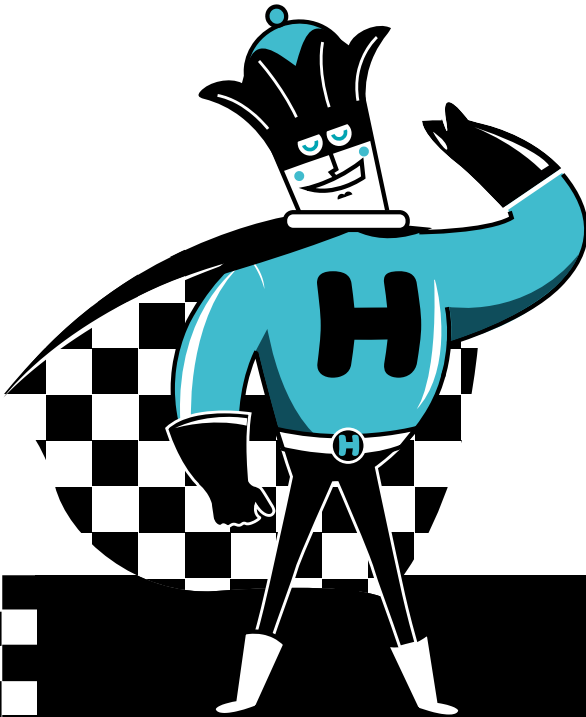
### PRZYKŁADOWE ZASTOSOWANIE DODATKOWYCH ZNAKÓW SZACHOWYCH:

W trzecim ruchu czarny skoczek zbija pionka na polu „b4”. 3...S:b4  
 W siódmym ruchu biały goniec zbija skoczka na polu „f6”, dając mata. 7.G:f6X

Zapis prowadzony jest od początku do końca partii, zachowując przy tym kolejność posunięć.

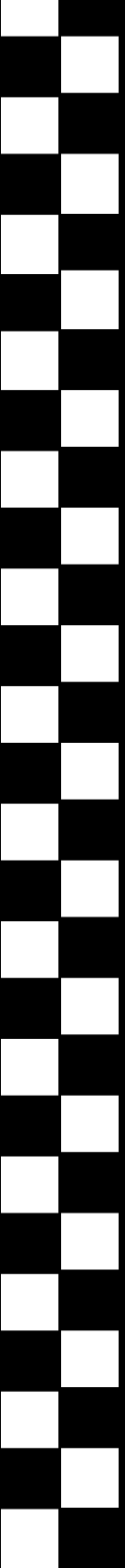
Notacja partii jest bardzo przydatna dla zawodników, a zwłaszcza ich trenerów, którzy mogą przeanalizować z graczem partię, znajdując błędy i dążąc do ich eliminacji. To jest niezbędny element podnoszenia poziomu gry przez szachistę.

Partie profesjonalnych zawodników gromadzone są w bazach szachowych, gdzie każdy może zobaczyć ich przebieg.



**Każdy mistrz szachowy był kiedyś początkującym.**

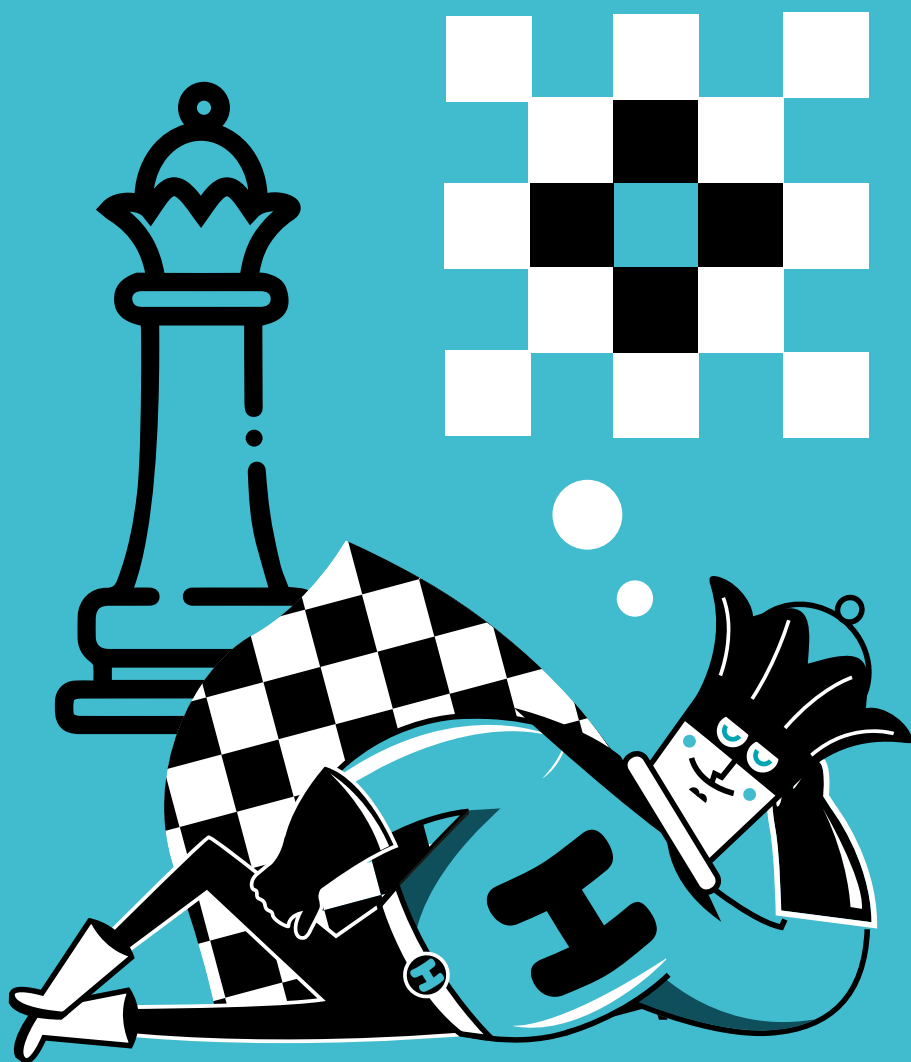
**Irving Czerniew**



**W szachach -  
podobnie jak  
w każdym innym  
konflikcie - sukces  
opiera się na ataku.**

**Max Euwe**

# Podstawowe przepisy gry





## 12. Podstawowe przepisy gry

W tym rozdziale poznasz kilka ważnych zasad, o których należy pamiętać w trakcie gry.

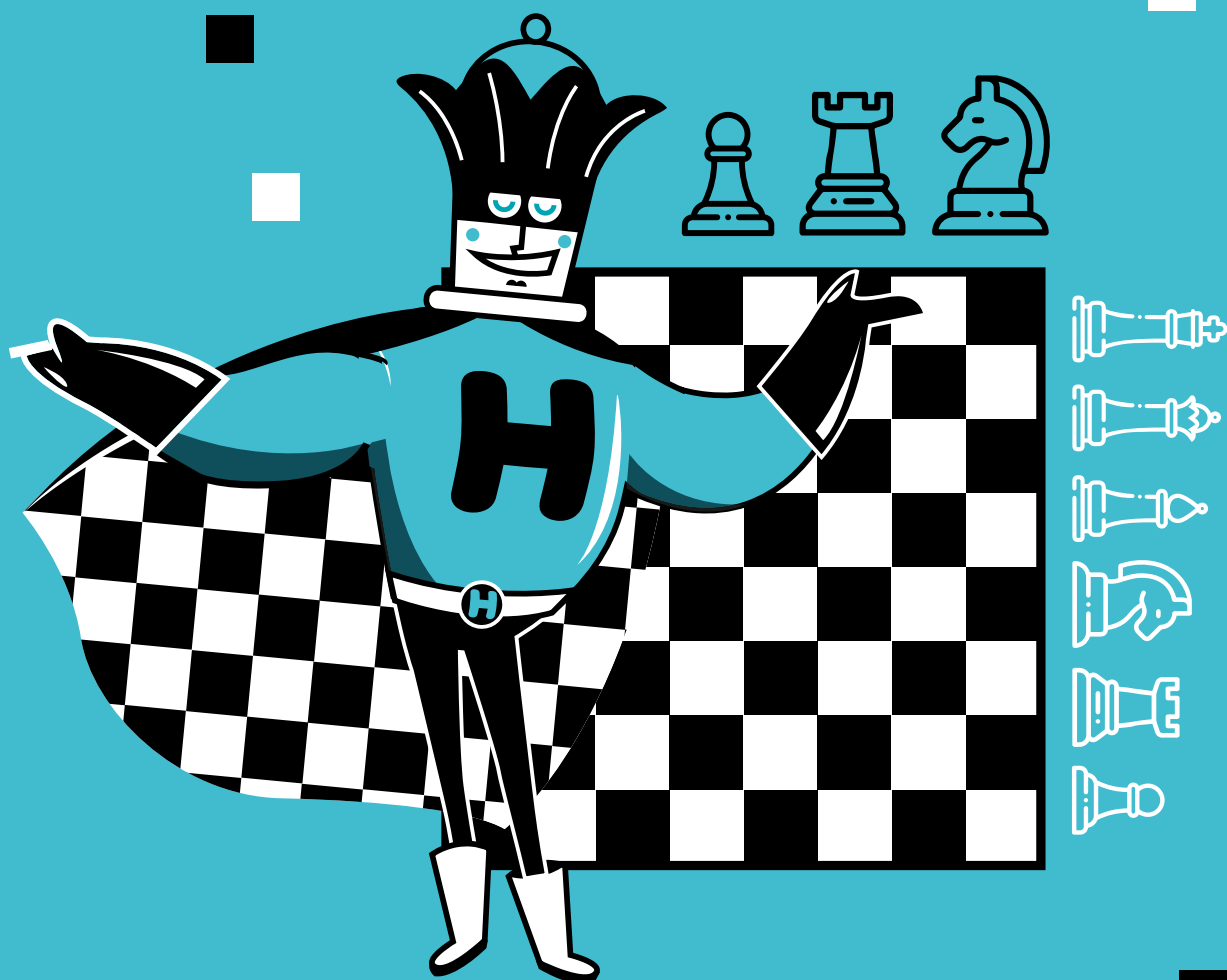
- Przed rozpoczęciem każdej partii zawodnicy witają się, podając sobie dłonie.
- Następnie czarne uruchamiają zegar, a białe wykonują pierwsze posunięcie.
- Rozgrywka kończy się podaniem dłoni przez przeciwników. Zwyczajem jest, że zawodnik, który się poddaje, wyciąga dłoń w geście pogratulowania swojemu rywalowi.
- Wynik oraz wszelkie nieprawidłowości zgłasza się do sędziego.
- Gracze wykonują posunięcia nawzajem. Nie może zdarzyć się sytuacja, że jeden z graczy zrobi dwa posunięcia jedno po drugim.
- Dotknięta figura musi się ruszyć. Od tej zasady istnieją wyjątki:
  - dana figura nie ma żadnego dozwolonego ruchu do wykonania
  - w danym momencie jest szach, a figura dotknięta nie może zastronić króla lub zbić figury szachującej (w przypadku samego króla, nie ma on odejścia).
- Gracz, który proponuje remis, robi to w momencie wykonania swojego posunięcia, przed naciśnięciem dźwigni zegara. Coraz częściej na turniejach szachowych zasadą jest, iż nie można proponować remisu przed upływem odpowiedniej liczby posunięć (najczęściej 30 lub 40).
- Posunięcia należy wykonywać jedną ręką (nawet rozsadę!), a następnie tą samą dłonią wciskany jest zegar. Wykonanie posunięcia dwoma rękoma jest nieprawidłowością.
- Zagranie dwukrotnie nieprawidłowego posunięcia skutkuje przegraną partii.
- Nieprawidłowe posunięcia często zdarzają się początkującym graczom w trakcie gry z zegarem szachowym. Najczęściej zdarza się „podstawić króla” tj. zostawić go pod atakiem i wykonać inne posunięcie. Wtedy należy cofnąć ruch i zagrać prawidłowo.
- Należy pamiętać, że nie ma możliwości zbitia króla.
- Turnieje szachowe rozgrywane są głównie systemem szwajcarskim na dystansie dziewięciu rund.
- Turnieje rozgrywane są tempem klasycznym (np. 90 minut na zawodnika), szybkim (np. 30 minut na zawodnika) oraz błyskawicznym (np. 5 minut na zawodnika).
- Uczestnicząc w turniejach, można rozwijać umiejętność gry oraz zdobywać wyższe kategorie i rankingi szachowe.



Szczegółowe przepisy gry w szachy znajdziesz na tej stronie Polskiego Związku Szachowego.



# Porady dla nauczycieli



## 13. Porady dla nauczycieli

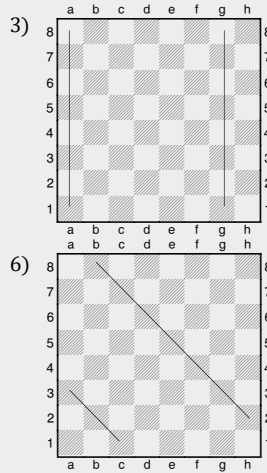
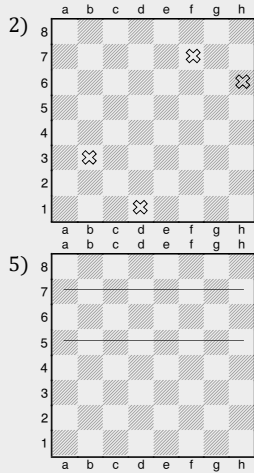
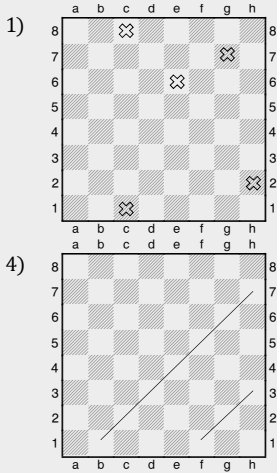
- Dzieci uczące się grać w szachy wyrabiają w sobie wiele umiejętności i cech osobowości potrzebnych w życiu. Szachy uczą systematyczności i logicznego myślenia, pobudzają kreatywność. Szachy uczą, jak radzić sobie z porażką, co jest bardzo ważnym elementem wykształcenia. Uczą także samodzielności w podejmowaniu decyzji oraz odpowiedzialności za wybrane rozwiązania.
- Naukę gry w szachy należy prowadzić w taki sposób, by dzieci pod wpływem natłoku informacji nie zniechęciły się do gry. Nauczyciel powinien poświęcić znaczną część lekcji na praktykę. Dzieci bardzo chętnie próbują poruszać bierkami już od początku nauki, nie znając jeszcze wszelkich reguł.
- W trakcie nauki warto stosować różnego rodzaju ćwiczenia mające na celu powtórzenie wiadomości. Dzieci uwielbiają rozwiązywać zadania szachowe, a zachęczone do rywalizacji bardziej się koncentrują.
- Warto zachęcać młodzież do brania udziału w turniejach szachowych. Tego typu rywalizacja ma wpływ na mobilizację do nauki. Dzieci poznają wtedy innych rówieśników, co również przekłada się na pozytywne aspekty gry w szachy.
- Dzięki wsparciu nauczyciela dzieci, którym wolniej przychodzi nauka, wyrabiają w sobie pracowitość, co po pewnym czasie daje zasłużone efekty, często prześcigając poziomem tych bardziej utalentowanych kolegów.
- Należy nagradzać, chwalić ucznia za dobrze wykonane zadanie, rozegraną partię, żeby sprawiało mu to radość. Kiedy idzie mu gorzej, należy wytłumaczyć dlaczego i skąd biorą się błędy, żeby uniknąć ich w przyszłości.
- Nauka gry w szachy to długi i wymagający proces, dlatego ważna jest wytrwałość i wyznaczanie realnych celów.



**Nauczcie dzieci grać  
w szachy, a o ich przyszłość  
możecie być spokojni.**

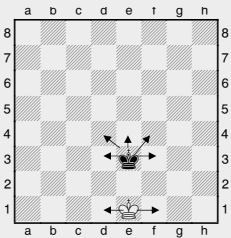
**Paul Morphy**

**Rozdział 1**



**Rozdział 2**

- 1) biały król 3; czarny król 8
- 2) 27
- 3)



- 4) po 2 liniach „a” i „8” oraz po przekątnej „a8-h1”
- 5) w 2 ruchach
- 6) „a3”-„c1” oraz „c1”-„h6”
- 7) 4 ruchy
- 8) 4 ruchy
- 9) 5 ruchów
- 10) zacznie od Sf6 lub Sh6 oraz zbicia pionka g4->f2->e4->d2->c4

**Rozdział 3**

- 1) Wa8
- 2) mogą ruchem pionka na „e3”
- 3) 2 sposoby: Gb3 oraz Sf6
- 4) na 9 sposobów: Wa8; We1; Hc6; He4; He2; Hg6; Gb5; Sf6; Sg7

**Rozdział 4**

- 1) 1.Wa8#
- 2) 1...Hd1#
- 3) 1...Wd1#
- 4) 1.G:f6#
- 5) 1...He1#
- 6) 1.G:b7#
- 7) 1.Se7#
- 8) 1...f2#
- 9) 1.S:c7#
- 10) 1.h7#

**Rozdział 5**

- 1) 1.Kf2
- 2) 1.Gg2 - Hg2 PAT

**Rozdział 5**

- 3) 1...Gf7 2.H:f7 PAT
- 4) 1...Wh6 2.K:h6 PAT
- 5) 1.Wf3 - H:f3 PAT
- 6) 1.Hh8 - K:h8 PAT

**Rozdział 6**

- 1) grozi mat 1...Wd1; można zagrać 1.a3; 1.a4; 1.b3; 1.b4; 1.Kc1; 1.c3; 1.c4
- 2) mogą ruchem 1...Sbd6 lub 1...Scd6
- 3) grozi zabicie skoczka, trzeba zagrać 1...Wd8
- 4) 1...Hf8
- 5) 1.Gf2
- 6) 1.Kf1

**Rozdział 7**

- 1) nie może, bo jest szach
- 2) mogą
- 3) nie mogą, bo goniec przecina drogę królowi
- 4) nie może; może zbić tylko pionka „f”

**Rozdział 8**

- 1) 1.Hb7#; 1.Hd8#; 1.He8#
- 2) 1...Ha1#
- 3) 1.Ha3#; 1.Hb6#
- 4) 1...Kc3 2.Ka1-Hb2 #
- 5) 1...Hh2#
- 6) 1.Hc7-Ke8 2.Kf5-Kf8 3.Kf6-Kg8 4.Hg7#

**Rozdział 9**

- 1) 1.Wa8#
- 2) 1...Wb2 2.Ka4-Wa1#; 1...Wb1 2.Ka4-Wa2#
- 3) 1.Wb8#
- 4) wieże powinny stać na liniach „a” i „b”, np. 1.Wa1 z następnym Wa3; Wb4 itd.
- 5) 1...Wh7#
- 6) 1...We2 2.Kh1-Wf1#

**Rozdział 10**

- 1) jest pat
- 2) 1...Hf2 2.Kh1 - Hf1 z powtórzeniem posunięć
- 3) jest pat
- 4) 1.Wf8-Kg7 2.Wf7-Kg8 3.Wf8 powtarzanie posunięć



PAWEŁ CZARNOTA - arcymistrz szachowy od 2006 roku, autor publikacji szachowych, były członek kadry narodowej Polski. W 2006 roku reprezentował Polskę na Olimpiadzie Szachowej w Turynie. Mistrz Europy juniorów do lat 18 (2005). Multimedalista mistrzostw Polski juniorów. Obecnie trener kadry narodowej juniorów oraz II trener kadry narodowej kobiet. Wychował kilku mistrzów Polski juniorów oraz grono medalistów MP. Za osiągnięcia międzynarodowe nagrodzony przez Ministra Sportu i Turystyki oraz Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego.

**ISBN: 978-83-958973-7-5**