



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.

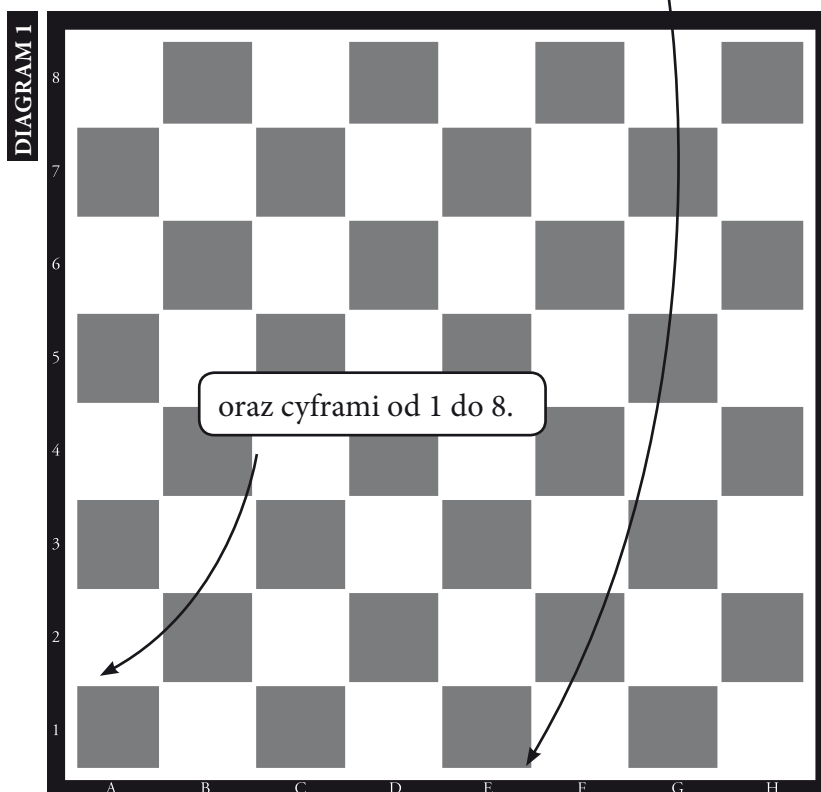
Przez następne dziesięciolecia szachy zaczęły coraz bardziej zyskiwać na popularności. Poziom gry zawodników znacznie rósł. Pojawiały się nowe teorie na temat gry, tworzone własne otwarcia – debiuty, a umiejętność gry w szachy mogła zapewnić sławę międzynarodową. Często praktykowano grę korespondencyjną – 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.



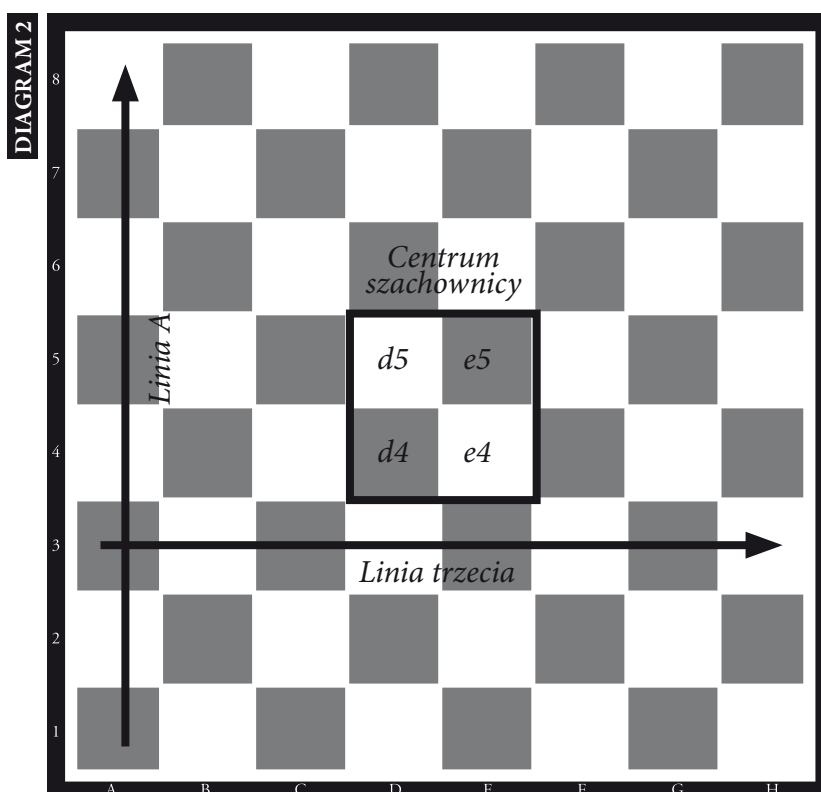
WSTĘP

Szachownica składa się z:

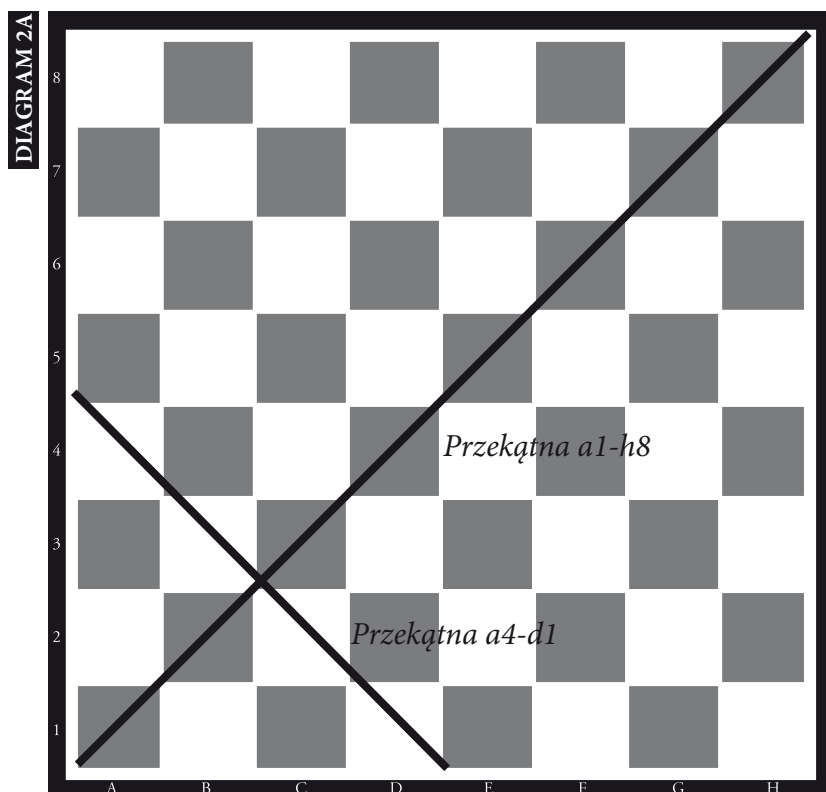
64 pól oznaczonych literami
alfabetu od a do h



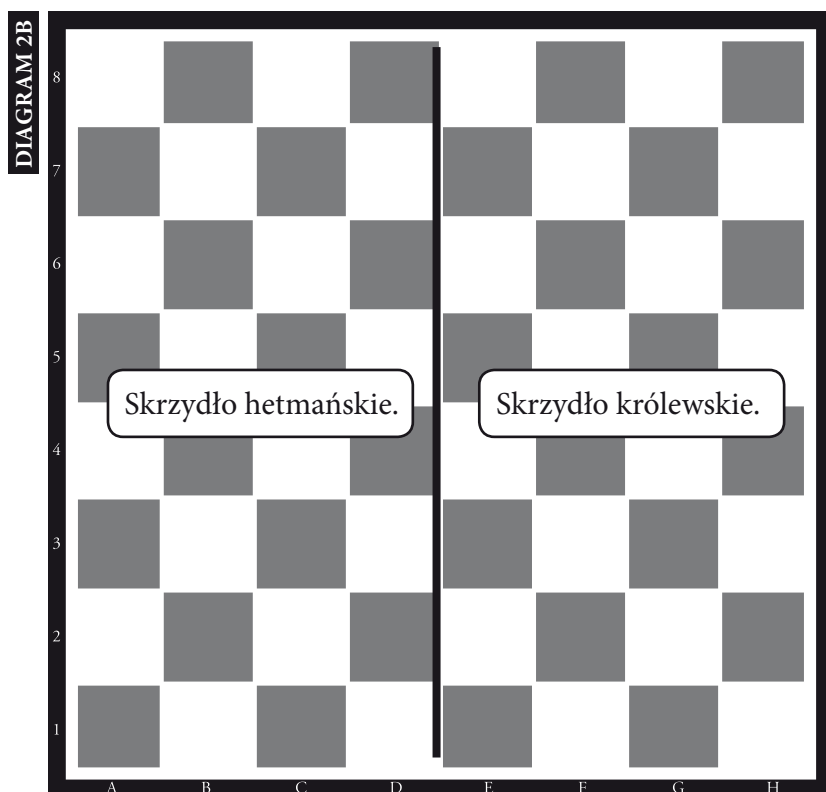
Najważniejszymi płaszczyznami na szachownicy są linie,
przekątne oraz centrum.



Przekątne a1-h8 oraz a4-d1.



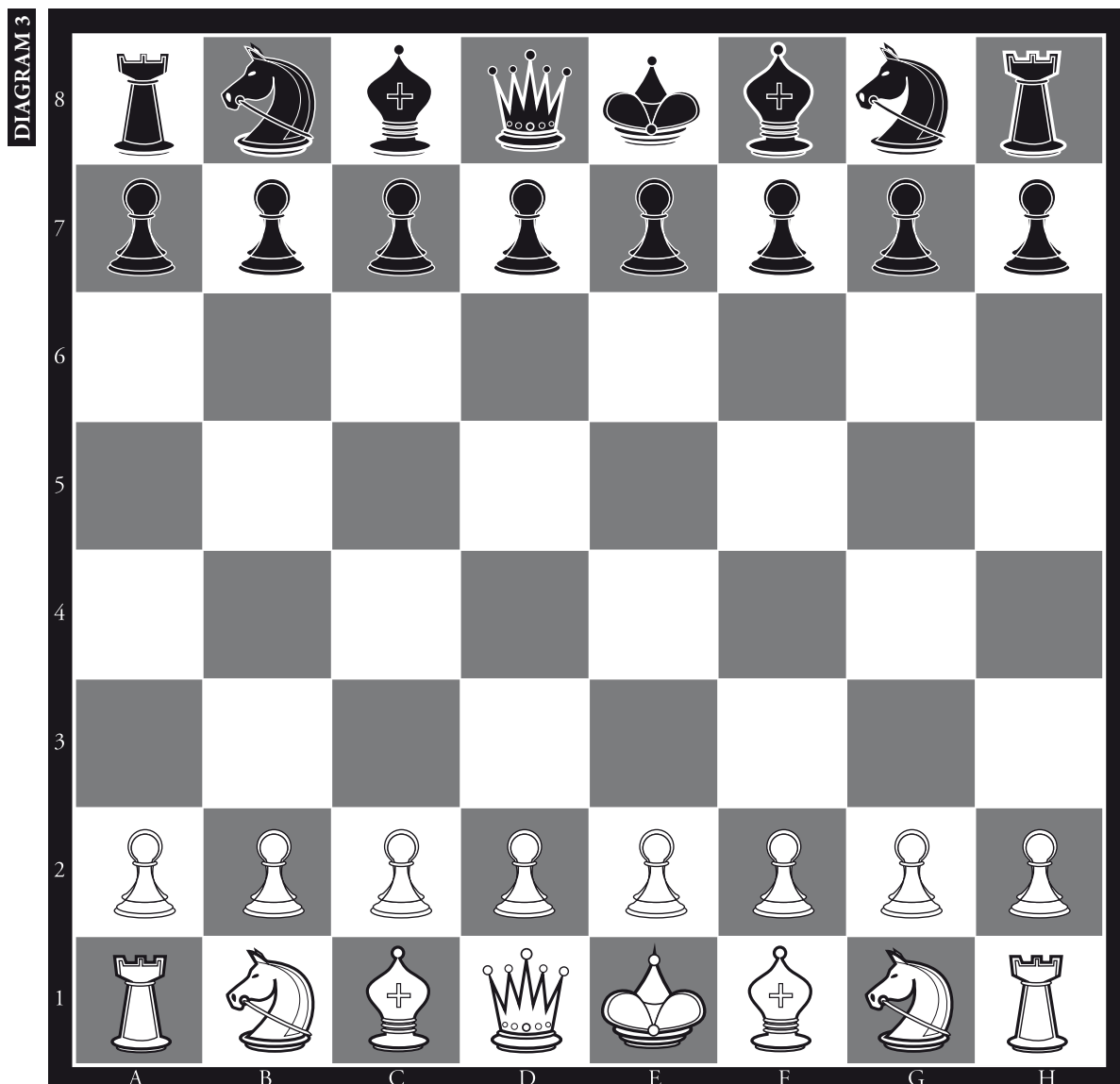
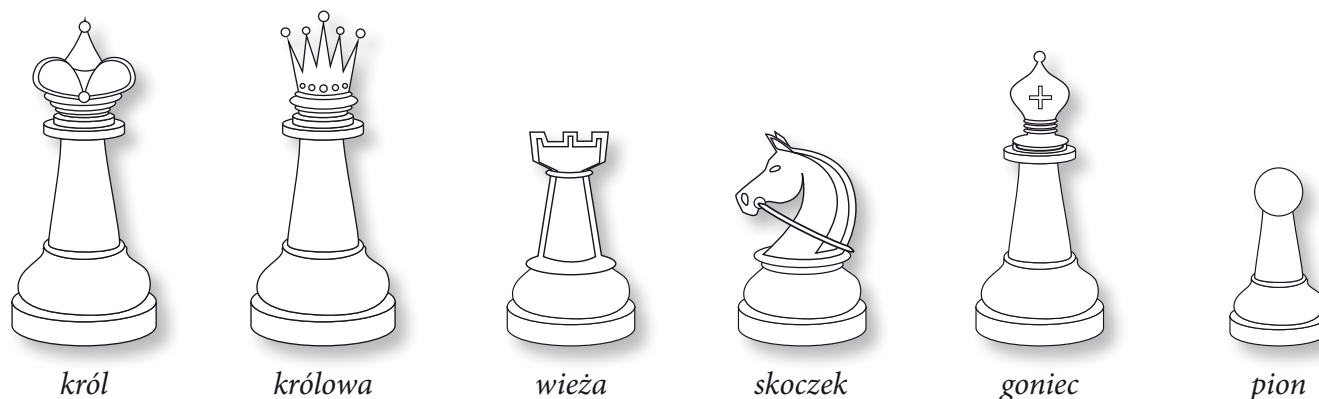
Planszę dzielimy także na 2 strony: skrzydło królewskie i hetmańskie.



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 gońców 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.



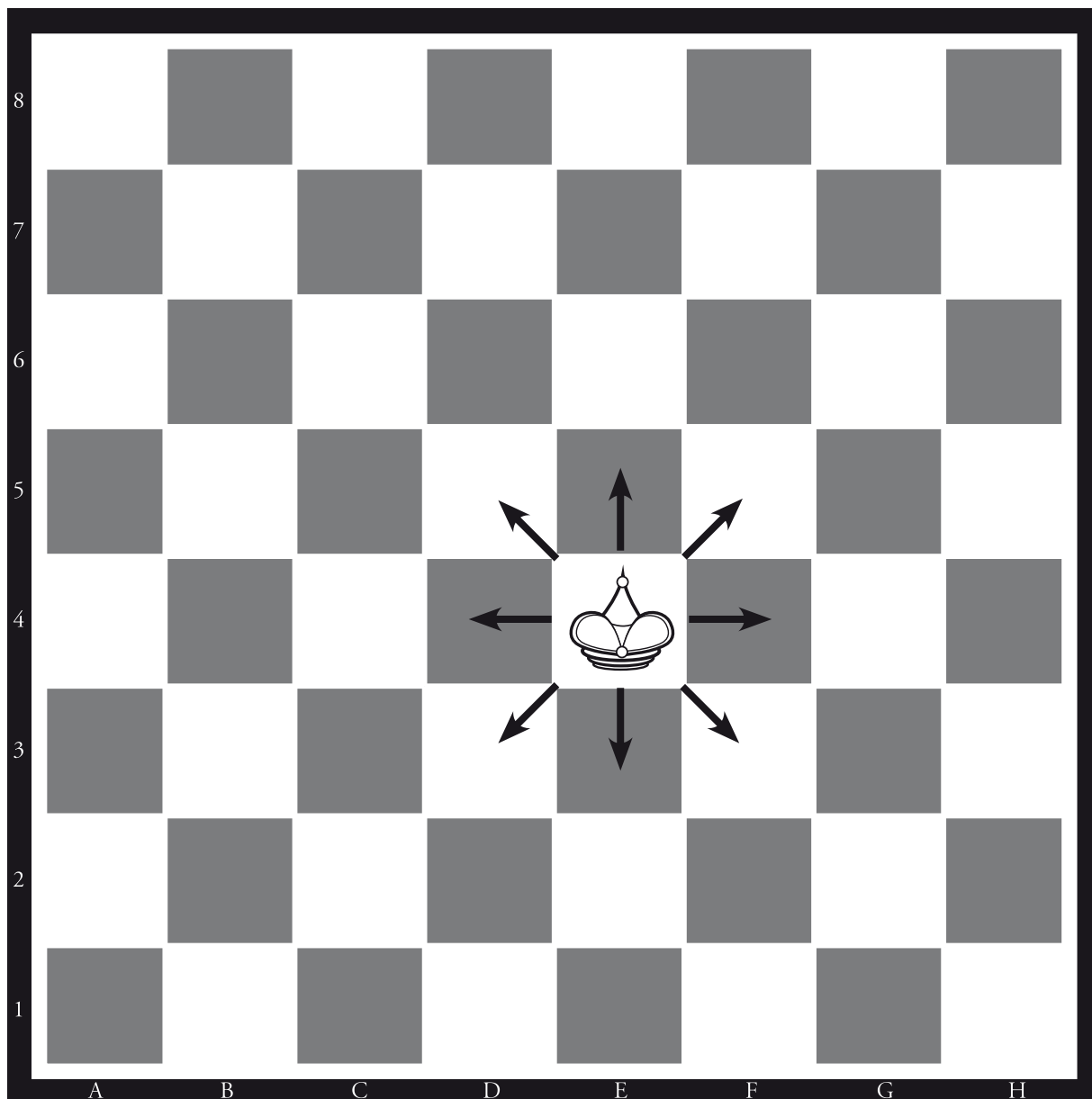
KRÓL



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.

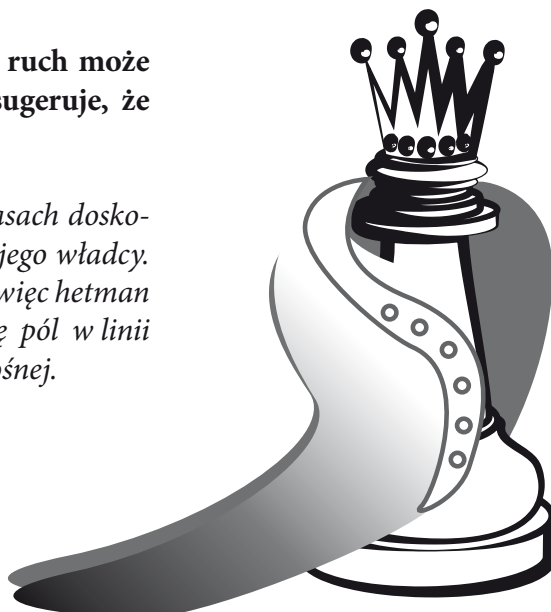
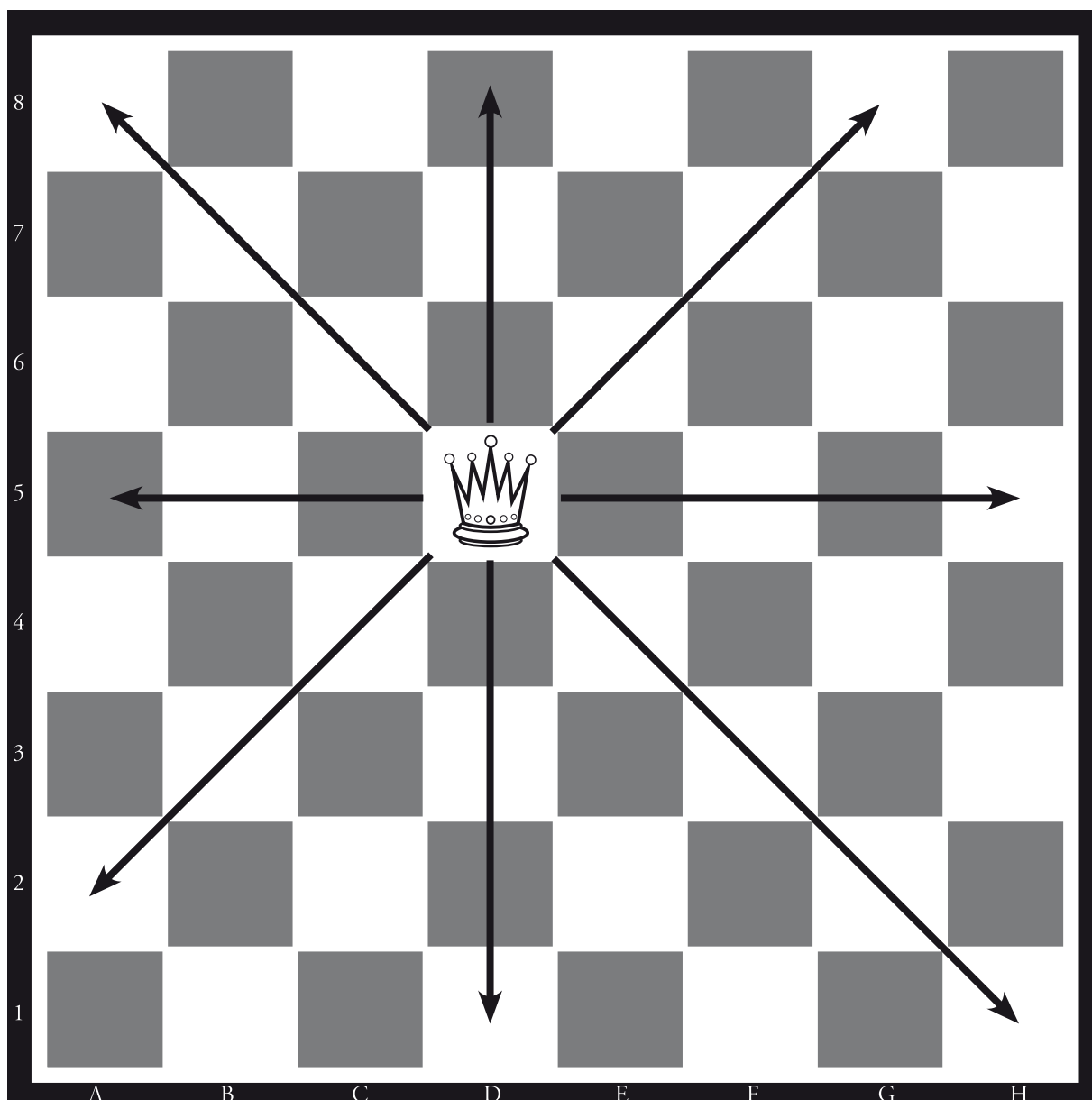
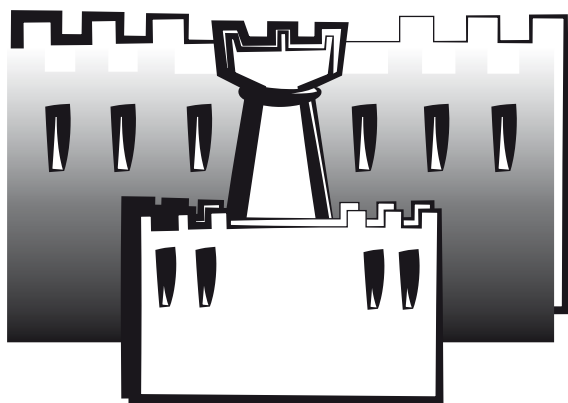


DIAGRAM 5

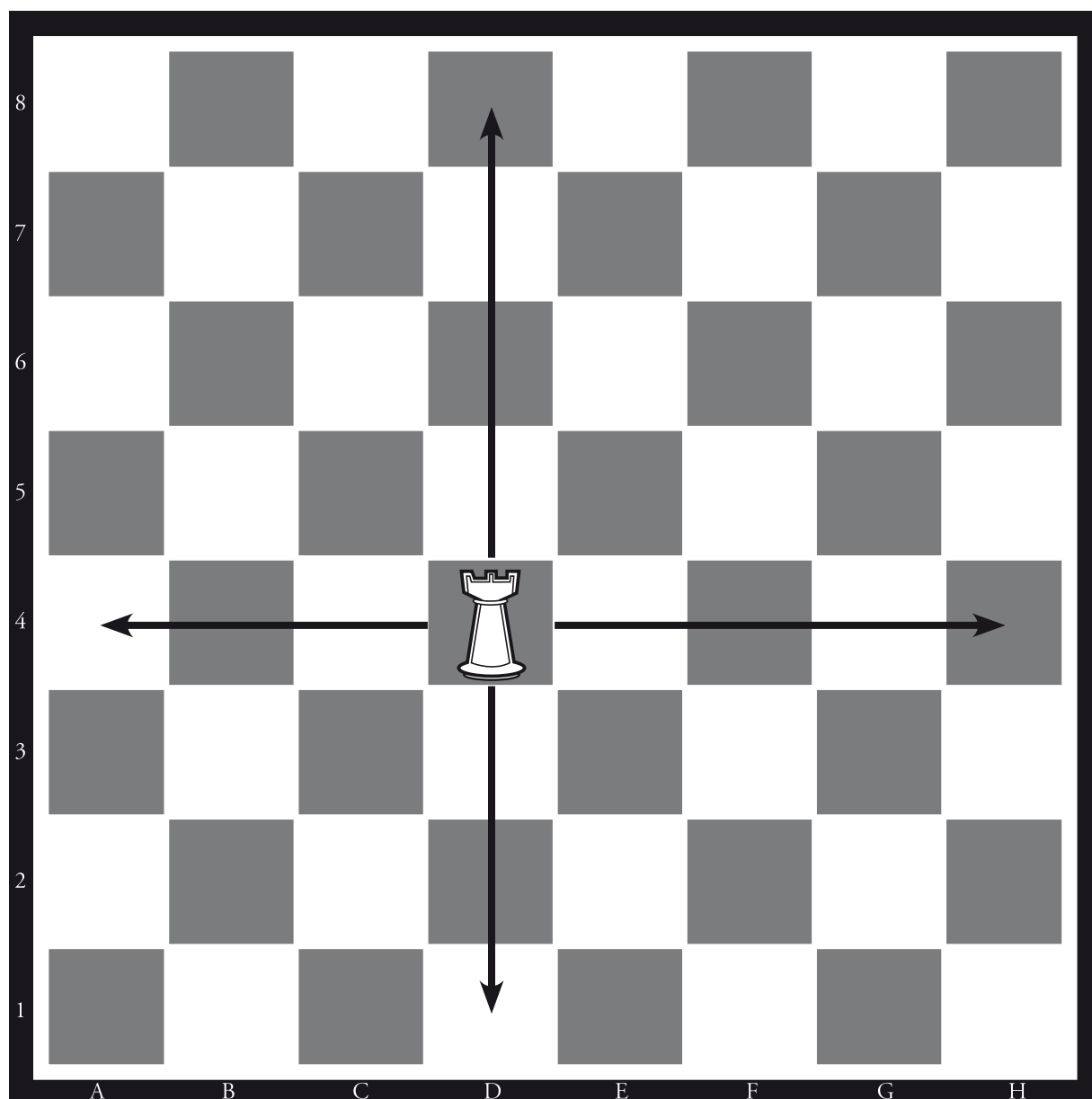


WIEŻA



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 zbijać bierki w linii prostej w dowolnym kierunku.

DIAGRAM 6



SKOCZEK

W szachach wykonujemy ruch skoczkiem, przesuając 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

