

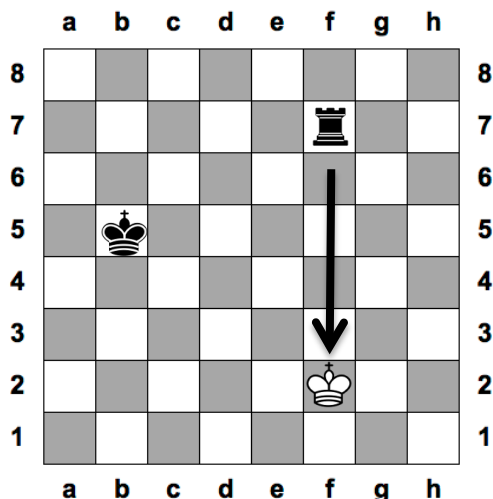
Temat 12: Prawa Szachowej Krainy.

Tak jak w każdej grze, w szachach trzeba przestrzegać zasad gry, czyli praw Szachowej Krainy. Wiele z nich poznaliście już, poznając figury i pionki, ale kilka ważnych reguł jeszcze wymaga omówienia:

1. Ruchy wykonujemy na przemian – raz białe, raz czarne.
2. Pierwszy ruch wykonują białe.
3. Gdy zbijemy bierkę przeciwnika, nasza bierka staje na jej polu, nie może w tym samym ruchu pojechać dalej.
4. W szachach nie ma obowiązku zbijania.
5. Nie gramy po to, żeby zbić jak najwięcej bierek przeciwnika, ale po to, żeby pojmać jego króla.
6. Król jest jedyną bierką, której nie można zbić. Można go tylko zaatakować.
7. Zanim zaczniemy grę, podajemy rękę naszemu przeciwnikowi.

Prawa Szachowej Krainy – Atak na króla czyli szach.

Sytuację, kiedy jakaś figura lub pionek przeciwnika atakuje króla (czyli zrobi taki ruch, że król znajduje się „pod biciem”, nazywamy szachem.



Rywał wojsko ma wspaniałe,
Każda z figur mieczem macha,
Gdy król takiej wejdzie w drogę,
To mówimy – dostał szacha.

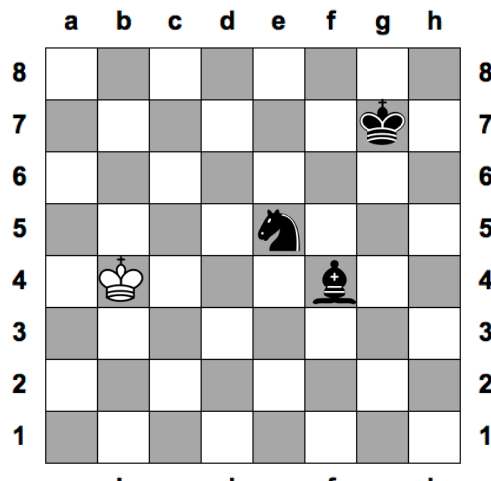
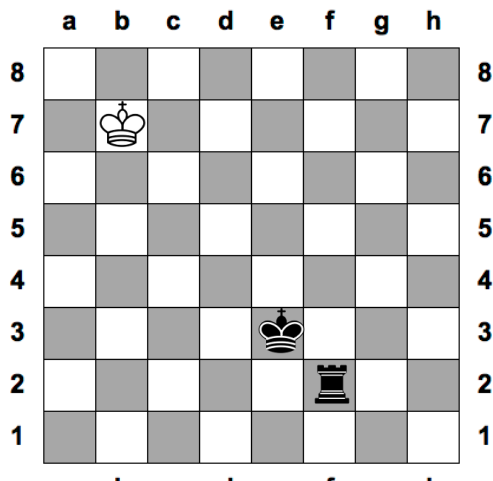
Gdy król jest szachowany, czyli atakowany, mamy obowiązek go ratować. Nie możemy zostawić go i wykonać jakiś inny ruch (tak jak w prawdziwej bitwie, nikt by przecież nie narażał życia króla!).

Możemy bronić się na trzy sposoby:

1. uciec królem na pole, które jest bezpieczne;
2. zasłonić króla przed szachem jakąś inną bierką (nie dotyczy szacha od konia);
3. zbić figurę, która atakuje króla (jeśli jest to możliwe).

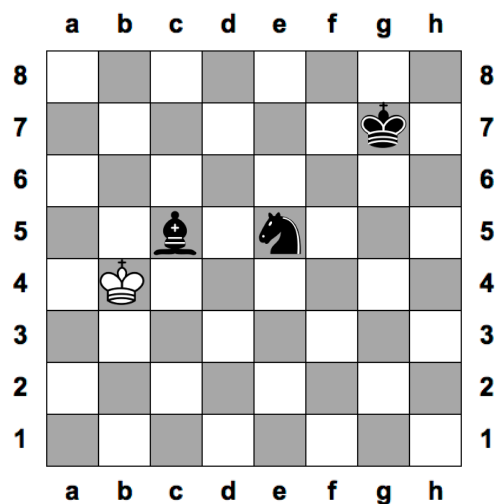
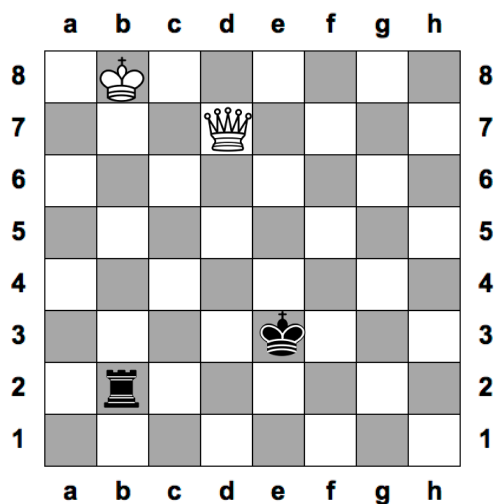
Ćwiczenie 1.

Zaznacz strzałką lub kreską wszystkie możliwe szachy, jakie czarne mogą dać białemu królowi.



Ćwiczenie 2.

Biały król jest szachowany. Zaznacz strzałką ruch, który można wykonać, aby uratować króla.



Ćwiczenie 3.

Pokoloruj poniższy obrazek.

