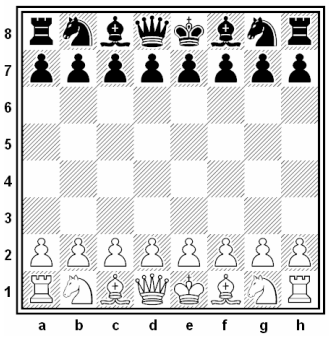
Historia – Najstarsza i najlepiej nam znana wersja gry planszowej. Powstała w Indiach około VI w. n.e.
Cel gry - zamatować króla.

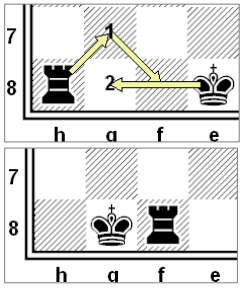
64 polowa szachownica



Ustawienie bierek uwzględniające białe pole w prawym dolnym rogu i hetmana na polu takiego samego koloru jak on sam. Partię zaczynają białe.

Remis – 5 przypadków:
1.Propozycja jednego z graczy i zgoda drugiego.
2. Pat.
3. Trzykrotne powtórzenie się pozycji.
4. Reguła 50 ruchów.
5. Za mała ilość materiału do zamatowania.

Roszada – jednoczesny ruch ♚ i ♜. Król przesuwa się o 2 pola w kierunku wieży, a wieża „przeskakuje" go i ustawia się obok.



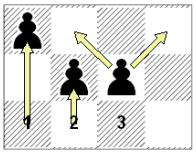
przed

po

Zwiększa bezpieczeństwo króla.

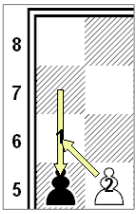
Warunki roszady:
1. ♚ i ♜ nie wykonały wcześniej posunięcia.
2. ♚ nie jest szachowany.
3. Pola między ♚ i ♜ nie są zajęte przez inne bierki i nie są atakowane.

Pion



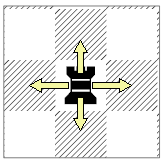
Wartość = 1. Porusza się tylko do przodu.
1,2) W pierwszym posunięciu o 2 lub 1 wolne pole. W kolejnych tylko o 1 pole.
3) Bije na ukos o 1 pole zajmując miejsce bierki zbitej.
Promocja – Po dojściu do ostatniej linii pion zamienia się w **H**, **W**, **G** lub **S**.

En passant



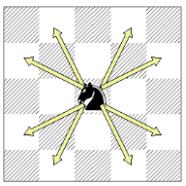
Białe piony mogą bić w przelocie, jeśli stoją na 5. linii, a czarne na 4. Pion musi ruszyć o dwa pola. Bicie możliwe tylko bezpośrednio po takim posunięciu.

Wieża



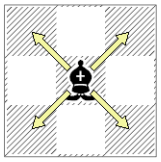
Wartość = 5. Porusza się o dowolną liczbę wolnych pól po rzędach i kolumnach.

Skoczek



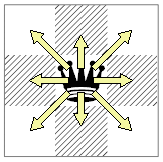
Wartość = 3. Porusza się 2 pola do przodu i 1 pole w bok (litera L) na pole przeciwnego koloru niż pole z którego startuje. Jedyna bierka mogąca przeskakiwać przez inne. Zajmuje miejsce zbitej bierki.

Goniec



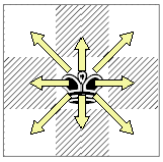
Wartość = 3. Porusza się o dowolną liczbę wolnych pól po diagonalach o jednym kolorze. Zajmuje miejsce zbitej bierki.

Hetman

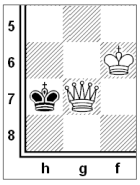


Wartość = 9. Porusza się o dowolną liczbę wolnych pól po rzędach, kolumnach i diagonalach. Zajmuje miejsce zbitej bierki.

Król



Wartość = ∞
Porusza się o 1. pole po rzędach, kolumnach i diagonalach. Najważniejsza bierka na szachownicy. Atak na króla to **szach**, ale króla nie można zbić.



Mat
Król jest szachowany i nie może się obronić, co kończy partię.