

Zasady gry w szachy na XIV i I poł. XV wieku **na podstawie traktatu Jakuba de Cessolis**

SZACHOWNICA

- dzielona na 64 jasne i ciemne pola
- układ kolorystyczny pól inny niż współcześnie: orientacyjne pole h1 (prawy dolny róg grającego białymi) powinno być czarne
- figury nie są ustawione w lustrzanym odbiciu, inaczej niż współcześnie królowa stoi zawsze po lewej stronie swojego króla

FIGURY I ICH RUCHY

KRÓL:

- w swoim pierwszym ruchu może poruszyć się o 1 lub 2 pola po liniach prostych i na skos
- w swoim pierwszym ruchu może poruszyć się jak skoczek (po literze L) lub goniec
- w swoim pierwszym ruchu może przeskakiwać figury i piony
- w pozostałych ruchach rusza się o 1 pole w każdą stronę
- między dwoma królami musi być co najmniej jedno pole odstępu

KRÓLOWA (nazwa "hetman" pojawia się dopiero w XVI/XVII w.):

- w swoim pierwszym ruchu może poruszyć się o 1 lub 2 pola po liniach prostych i na skos
- w swoim pierwszym ruchu może przeskakiwać figury i piony
- w pozostałych ruchach rusza się o 1 pole i tylko na skos
- można wykonać nią ruch dopiero, jeśli już wykonało się ruch królem

GONIEC (po łacinie zwany z arabskiego "alfil", w Europie zachodniej "biskupem", w Europie Środkowej i Wschodniej, w tym na ziemiach polskich "popem"):

- w każdym ruchu porusza się o 2 pola tylko na skos
- w każdym ruchu może przeskakiwać figury i piony

SKOCZEK (zwany "rycerzem"):

- tak jak we współczesnych szachach klasycznych (po literze L – dwa pola prosto i jedno w bok lub na odwrót)

WIEŻA (nazywana z ind. "rochem"):

- tak jak we współczesnych szachach klasycznych (tylko po liniach prostych, ale o dowolną ilość pól)

PION:

- w swoim pierwszym ruchu może poruszyć się o 1 lub 2 pola do przodu
- w pozostałych ruchach rusza się o 1 pole tylko do przodu
- zbija tylko na skos o 1 pole
- brak bicia w przelocie!
- promocja (przemiana piona, który dotarł do końca szachownicy) tylko na królową (obowiązują ją wówczas takie same zasady, jak królową w ogóle – włącznie z przywilejami i ograniczeniami pierwszego ruchu)

INNE:

ROSZADA:

- brak!

NAGI MAT:

- gdy jedna ze stron starci wszystkie figury i zostaje z samym królem, automatycznie przegrywa, chyba że:
- jeśli strona, której został tylko król w następnym ruchu może pozbawić przeciwnika ostatniej figury oprócz jego króla (powstałby obustronny nagi mat), jest remis

WIECZNY SZACH:

- remis

ZASADA 50 RUCHÓW (bez bicia lub ruchu pionem):

- brak!

ZASADA TRZYKROTNEGO POWTÓRZENIA POZYCJI:

- brak!

ZASADA "DOTKNIĘTA RUSZA, POSTAWIONA STOI":

- obowiązuje, jak we współczesnych szachach klasycznych

NIEPRAWIDŁOWE POSUNIĘCIE:

- w związku z grą na zasadach dopiero poznawanych przez część zawodników dopiero trzecie nieprawidłowe posunięcie przegrywa partię

SYSTEM GRY:

- pucharowy (numery startowe są losowane)
- w przypadku remisu do kolejnej rundy przechodzi zawodnik grający czarnymi
- kolory są losowane przed każdą partią
- kompromisem wobec reguł średniowiecznych jest gra na czas (wszyscy jednak chcemy zdążyć na tą sobotnią bitwę...), tempo gry: 15 min/osoba/partia lub 10 min/osoba/partia
- koniec czasu oznacza przegraną, chyba że zawodnik, któremu kończy się czas jest w stanie w tym ruchu dać mata, nagiego mata lub pat (prymat szachownicy nad zegarem)
- decyzje sędziego oraz organizatora turnieju są nieodwołalne.