**Wymagania do projektu:**

* Gra dwuosobowa, sekwencyjna.
* Plansza składa się z 64 pół w dwóch kolorach (biały i czarny), ułożonych naprzemiennie w 8 rzędach (ponumerowanych od 1 do 8) i w 8 kolumnach (oznaczonych literami od a do h).
* W grze biorą udział 32 pionki (po 16 dla każdego z zawodników) w kolorze białym i czarnym.
* Każdy z graczy ma do dyspozycji 8 pionków oraz 8 figur szachowych : 2 wieże, 2 skoczki, 2 gońce, króla i hetmana.
* Pierwszy ruch wykonuje gracz z białymi pionkami.
* Podczas swojej tury można wykonać ruch tylko jedną figurą szachową.
* Figury szachowe rodzaje:
  + Piony -  poruszają się tylko o jedno pole naprzód. Każdy pionek, który nie wykonał jeszcze posunięcia może wyjątkowo ruszyć się o 2 pola. Pionki zbijają na ukos w kierunku „do przodu”. Pionek, który dotrze do ostatniego rzędu (ósma linia dla białych lub pierwsza dla czarnych) musi dokonać „promocji” – zmienia się w dowolną figurę szachową w swoim kolorze.
  + Wieża - porusza się i zbija o dowolną ilość pól po liniach prostych. Nie może przeskoczyć przez bierki własne lub przeciwnika. Może zbić pierwszą napotkaną na swojej drodze bierkę w przeciwnym kolorze.
  + Goniec - porusza się o dowolną ilość pól po diagonali (linia ukośna).
  + Hetman - porusza się zarówno po liniach prostych jak i na ukos. W ten sam sposób zbija bierki przeciwnika i zajmuje ich miejsce.
  + Skoczek - potrafi „przeskoczyć” nad pozostałymi bierkami na szachownicy – zarówno własnymi, jak i przeciwnika. Figury szachowe na jego drodze nie blokują mu ruchów. Skoczek może „skakać” po trasie w kształcie litery „L” (dwa rzędy i jedna kolumna, bądź dwie kolumny i dwa rzędy).
  + Król - porusza się i zbija w każdym kierunku o jedno pole – zarówno po liniach prostych jak i na ukos.
* Ograniczony czas rozgrywki
* **Szach -** jeżeli jeden z graczy zaatakuje króla przeciwnika – mówimy „szach!”. Możliwości ucieczki:
  + zbicie bierki atakującej króla
  + zasłonięcie się inną bierką z drużyny
  + ucieczka królem
* **Szach mat - s**ytuację, w której jeden z zawodników dał szacha, a jego przeciwnik  nie może uratować króla w kolejnym posunięciu nazywamy matem. Mat kończy partię.
* **Remis –** jeśli na szachownicy zostają tylko króle.
* **Pat** – gracz nie może wykonać żadnego legalnego ruchu, ale król nie został zaszachowany

Odnośniki do źródeł:

<https://www.chessforkids.pl/blog/blog/244_jak-grac-w-szachy-zasady-gry-dla-poczatkujacych>

<https://www.chess.com/pl/szachy>

<https://gramywszachy.pl/roszada-safety-first/>