



Правила игры в шахматы

В шахматы играют на доске из восьми строк (обозначенных цифрами от 1 до 8) и восьми колонок (обозначенных буквами от А до Н). Доска состоит из 64-х (чёрных и белых) полей. В шахматы играют два игрока, фигуры соперников расставляются на противоположных сторонах доски. В начале каждый игрок имеет 16 фигур, из них: 1 король, 1 ферзь, 2 слона, 2 коня, 2 ладьи и 8 пешек. Игрок, который играет белыми фигурами, начинает первый ход. Совершая ходы, он по очереди перемещает фигуры на свободные места либо на занятые противником, захватывая его фигуру, тем самым удаляя с игрового поля.

Цель игры: заматовать короля противника (поставить мат). Есть несколько ситуаций взаимодействия с королём — это шах, мат и пат.



Шах — это ситуация, когда король находится под ударом фигур противника, но может уйти от него на другое поле, либо игрок может прикрыть короля от удара противника другой фигурой.

Мат — это ситуация, когда у короля нет возможности уйти от шаха. Такой ход в игре приводит к её окончанию.

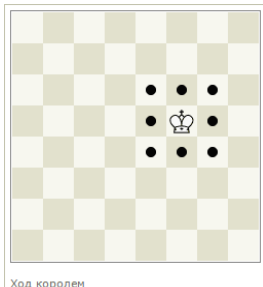
Пат — это ситуация, когда король не может совершить следующий ход, то есть перейти на поле, которое не подвергается удару противника. Такая ситуация в игре приводит к ничьей.

Все фигуры ходят по-разному, за исключением коня. Все остальные не могут перешагивать через фигуры, а также вставать на уже занятые фигурами своего цвета поля. При совершении хода, как правило, фигуры



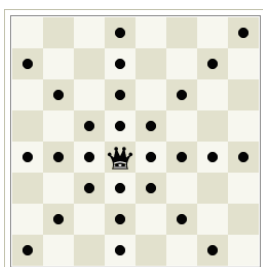
надо располагать так, чтобы угрожать противнику и защищать свои позиции, а также контролировать важные для вас поля.

Ходы



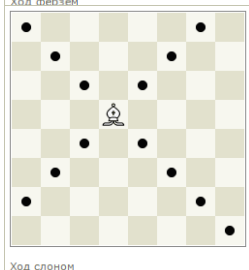
Ход королен

Король является самой важной фигурой на поле и самой слабой в то же время: он может передвигаться только на одно поле в любую сторону, но не на те поля, на которых он будет находиться под шахом.



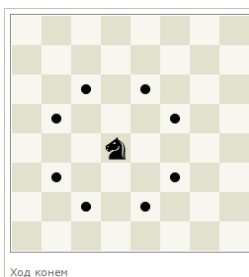
Ход ферзем

Ферзь — самая сильная фигура на игровом поле, она может передвигаться в любую сторону и на любое расстояние, но не перешагивает через фигуры. Взяв фигуру соперника, ферзь встаёт на её место и заканчивает ход.



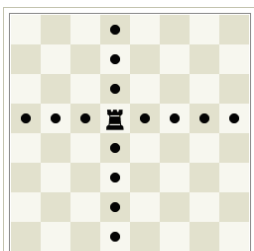
Ход слоном

Слон может перемещаться на любое количество полей, но только вдоль диагонали. Особенность этой фигуры в том, что каждой из них подконтролен свой цвет полей (чёрный или белый).



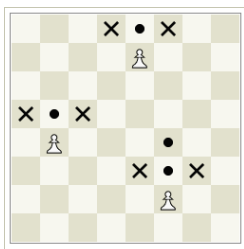
Ход конем

Конь — фигура, которая совершает ход не по аналогии с другими. Конь перемещается так, будто пишет печатную букву «Г», и всегда от белого поля к чёрному. Это единственная фигура в шахматах, которая может перепрыгнуть фигуру противника либо фигуру своего цвета.



Ход ладьей

Ладья перемещается на любое количество полей по горизонтали и вертикали. Ладьи особенно сильны, когда работают в паре.



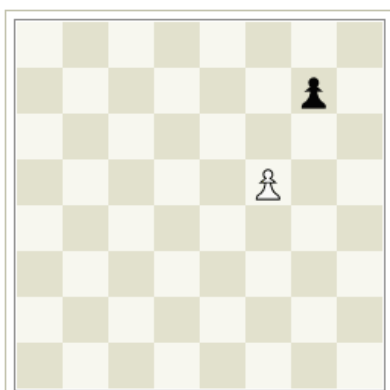
Ход пешкой

Пешка — самая простая фигура, в то же время самая универсальная. Дойдя до противоположной стороны поля, она может превратиться в любую фигуру, кроме короля. Пешка ходит только по вертикали, на одно поле вперёд, за исключением первого хода, когда продвигается вперёд на два поля. Пешка может взять противника, только ходя по диагонали на одно поле

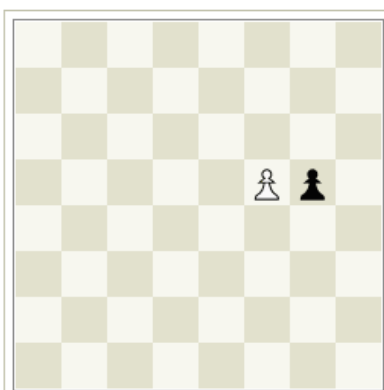
влево или право.

В шахматах также существуют особенные ходы, такие как взятие на подходе и рокировка.

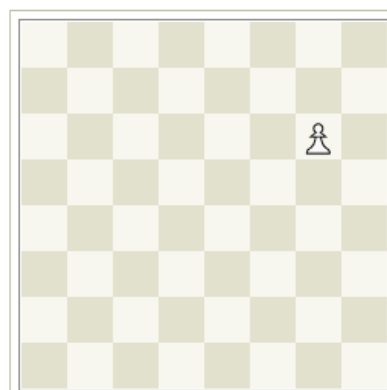
Взятие на подходе — ещё одно правило, связанное с пешками, а именно — взятие пешки противника, которая совершила ход на два поля вперёд. Но под ударом оказывается не то поле, на которое совершила ход пешка противника, а то, которое было пересечено ею. Пешка завершает ход именно на этом пересечённом поле, как если бы пешка противника совершила ход на одно поле вперёд.



Исходная позиция.



Черная пешка сделала ход на две клетки вперед. Позиция до взятия на проходе.



Позиция после взятия на проходе.

Рокировка — другое специальное правило. Этим ходом можно сделать две важные вещи: обезопасить короля и вывести ладью из угла. Действие заключается в перемещении короля в сторону ладьи своего



цвета на два поля, а затем в перемещении ладьи на соседнее поле от короля по другую сторону. Рокировка возможна только при соблюдении следующих правил:

- это первые ходы у короля и ладьи;
- поля между фигурами должны быть свободными (пустыми);
- король не стоит под шахом или на поле, куда совершается ход.



В шахматах случается так, что победителя нет, то есть ничья.

Существует несколько правил, по которым игра завершается ничьей:

- недостаточно фигур на доске, чтобы поставить мат противнику;
- во время патта, а также когда игрок, имеющий право на ход, не может им воспользоваться;
- по обоюдному согласию игроки могут договориться на ничью и закончить партию;
- также ничья объявляется при совершении игроком трёх ходов, повторяющих одни и те же позиции, не обязательно три хода подряд;
- при пятидесяти ходах, в процессе которых ни разу не ходили пешкой либо не совершили взятие ни одной фигуры.