

ШАХМАТЫ

Содержимое: 32 деревянные фигуры (16 белых и 16 черных), деревянная шахматная доска, правила игры

Цель игры:

Цель игры заключается в том, чтобы захватить фигуру короля противника. Все остальные фигуры можно «съесть» и убирать с доски. Когда фигура короля захвачена, объявляется «мат».

Начальный этап:

Доска располагается между игроками таким образом, чтобы клетка в правом нижнем углу доски по отношению к каждому игроку была белой. Восемь горизонтальных рядов клеток называются «рядами», а восемь вертикальных рядов называются «линиями». Ряды одинакового цвета, клетки которых соприкасаются углами между собой, называются «диагоналями». Цвет фигур разыгрывается между игроками. У каждого игрока по 16 фигур – один король, один ферзь, две ладьи, два слона, два коня и восемь пешек, которые расставляются в порядке значимости. Порядок расстановки фигур показан на Рисунке 1.

Правила движения фигур:

Каждая фигура ходит определенным образом согласно правилам. Игрок не может пойти фигурой на клетку, занятую своей же фигурой. Если на клетке, куда совершается ход, стоит фигура противника, то она съедается и убирается с доски. Только фигура коня может перемещаться через клетки, на которых находятся фигуры, причем фигуры могут быть как белыми, так и черными.

Движение отдельных фигур:

Король может ходить на

любую соседнюю клетку, которой не угрожают фигуры противника при условии, что данный ход не нарушает его оборону. Короли противников не могут находиться на клетках, которые соприкасаются друг с другом (см. Рис. 2).

Рокировка – это ход королем, который дополняется ходом ладьи. Это считается одним ходом и совершается следующим образом: король ходит в ряд, в котором он находится, в ближайшую клетку того же цвета, а после этого ладья, в сторону которой был сделан ход королем, ходит через короля в клетку, которую король пересек (см. Рис. 3).

Рокировка невозможна, если король или ладья ходили ранее.

Рокировке могут временно препятствовать следующие ситуации:

- А) когда клетке, на которую ходит король или которую он пересекает, угрожает фигура противника или
- Б) когда между королем и ладьей одна или несколько фигур.

Ферзь ходит по линиям, рядам и диагоналям, на которых он находится (см. Рис. 4).

Ладья ходит по линиям и рядам, на которых она находится (см. Рис. 5).

Слон ходит по диагоналям, на которых он находится (см. Рис. 6).

Ход коня образуется из двух шагов. Первый шаг должен быть вдоль линии или ряда, а затем, не останавливаясь, на одну клетку по диагонали (см. Рис. 7).

Пешка ходит всегда вперед. А) За исключением случаев, когда пешка «съедает» фигуру, пешка может ходить из начальной позиции на одну или две свободных клетки по линии, а затем только на

одну клетку, при условии что она свободна. Пешка может «съедать» фигуры только двигаясь на одну клетку по диагонали (см. Рис. 8).

Б) Если пешка, которая находится по диагонали к клетке, которую перешагнула пешка противника при совершении первого хода из изначальной позиции, то она может «съесть» пешку противника, но только сразу следующим ходом, как будто если бы пешка противника пошла только на одну клетку. Такой ход называется «взятие пешки на проходе» (см. Рис. 9). В) Пешка, которая дошла до последнего ряда, как часть хода должна быть заменена на ферзя, ладью, слона или коня того же цвета по выбору игрока, независимо от оставшихся в игре фигур. Такая замена пешки называется повышением. Данная пешка начинает действовать в новом качестве сразу после повышения.

Ход игры:

Игрок, который при розыгрыше фигур, получает белую фигуру, ходит первым. После этого игроки ходят по очереди. При первоначальной расстановке фигур каждый игрок может ходить только пешкой или конем. После первого хода уже можно ходить другими фигурами.

Шах и мат

Королю объявляется шах, когда его клетке угрожает фигура противника. Шах нужно отразить незамедлительно следующим ходом:

- А) перемещением короля на клетку, где ему не будет угрожать шах,
- Б) взятием фигуры, которая объявила шах или
- В) перемещением другой фигуры таким образом, чтобы закрыть короля от фигуры, объявившей шах.

Если шах невозможно отразить, королю объявляется мат.

Победа в игре

Игрок, объявивший мат противнику, выигрывает партию, даже если у него осталось меньше фигур. Игрок, который видит угрозу мата или признает свое положение проигранным, часто сдается. Игрок, который вынудил противника сдаться, считается победителем.

Ничья

Ничья объявляется в следующих случаях:
- Когда игрок не имеет возможности сделать ход королем (ситуация «пат»),
- При согласии обоих игроков,
- По требованию игрока, если при его ходе складывается одна и та же позиция три раза подряд. Позиция считается одинаковой, если одни и те же фигуры одного цвета находятся на тех же клетках и варианты ходов остаются неизменными.

Право потребовать объявления ничьи имеет только игрок,

- А) у которого есть возможность сделать ход, улучшающий позицию, если он объявит о своем намерении совершить данный ход,
 - Б) который обязан ответить на ход, улучшивший позицию.
- В) когда игрок, у которого право хода, указывает на тот факт, что было совершено по меньшей мере 50 ходов без взятия фигур или перемещения пешки.

