

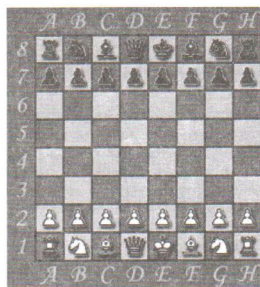


Правила игры Шахматы

Игра происходит на доске, поделенной на равные квадратные клетки, или по Размер доски — 8x8 клеток. Вертикальные ряды полей («вертикаль» обозначаются латинскими буквами от «a» до «h» слева направо, горизонтальные ряды («горизонталь») — арабскими цифрами от «1» до «8» снизу вверх.

У игроков в начале игры имеется по одинаковому набору фигур: «белые» и «чёрные».

Шахматную партию всегда начинают белые. Игроки делают ходы поочередно, за каждый ход перемещая только одну фигуру. Фигуры не могут «перепрыгивать» друг через друга (совершать ход за встретившуюся фигуру любого цвета), исключением является только конь. Ход на поле, занятое своей фигурой, невозможен. При ходе на поле, занятое чужой фигурой происходит «взятие» (чужая фигура снимается с доски и в дальнейшей игре участия не принимает). Поле, находящееся под ударом фигуры противника, называется «битым».



Начальная позиция фигур

В каждый комплект фигур входят:



Король

Ходит на одно поле по вертикали, горизонтали или диагональ. Кроме того, может участвовать в рокировке. Считается самой важной фигурой, поскольку невозможность защитить короля атаки противника означает проигрыш партии.



Ферзь

Ходит на любое число полей по вертикали, горизонтали и диагонали. Самая сильная фигура на шахматной доске. Относится к «тяжёлым фигурам», способен одновременно атаковать на пустой доске от 21 до 27 полей. Сравнительная ценность фигуры: ферзь равен 9-ти пешкам.



Ладья

Ходит на любое число полей по вертикали или горизонтали. Может участвовать в рокировке. Относится к «тяжёлым фигурам», способна одновременно атаковать на пустой доске 14 полей. Сравнительная ценность фигуры: ладья равна 4,5 пешкам.



Слон

Ходит на любое число полей по диагоналям. В силу геометрии шахматной доски, слоны перемещаются только по диагонали своего цвета. Относится к «лёгким фигурам», способен одновременно атаковать на пустой доске от 7 до 13 полей. Сравнительная ценность фигуры: слон равен 3-м пешкам.



Конь

Ходит русской буквой «Г» — сначала на два поля по вертикали и по горизонтали, потом ещё на одно поле по горизонтали или вертикали перпендикулярно первоначальному направлению. Единственная фигура в современных шахматах, которая ходит не по прямой линии и является «прыгающей» — ходит не в плоскости доски и может перепрыгивать через свои и неприятельские фигуры. Относится к «лёгким фигурам», способен одновременно атаковать на пустой доске от 2 до 8 полей. Сравнительная ценность фигуры: конь равен 3-м пешкам.



Пешка

Ходит на одно поле по вертикали вперёд. Из исходного положения может сделать один ход на два поля вперёд. Бьёт на одно поле по диагонали вперёд. При выполнении хода на два поля может быть следующим ходом взята на проходе пешкой противника. Единственная фигура в шахматах, у которой ход без взятия и ход взятием различаются. Если в процессе игры пешка достигнет последней горизонтали, то она превращается в любую фигуру, желанию игрока, кроме короля.

Кроме того, есть еще два специальных хода:

«Рокировка» — если король и одна из ладей того же цвета не двигались с начала игры, то король и эта ладья могут в один ход одновременно сменить положение (рокироваться). При рокировке король сдвигается на 2 клетки по направлению к ладье, а ладья ставится на поле между начальной и конечной позицией короля. Рокировка невозможна, если король или соответствующая ладья уже ходили. Рокировка временно невозможна, если поле, на котором стоит король, или поле, которое он должен пересечь, или поле, которое он должен занять, находится под ударом одной из фигур противника, или если между рокируемыми королём и ладьёй находится какая-либо фигура. Рокировка считается ходом короля, а не ладьи. Рокировку следует начинать с перестановки короля, и только потом ладьи.

«Взятие на проходе» — когда пешка совершает свой первый ход на две клетки, через поле, находящееся под ударом пешки противника, то ответным ходом она может быть взята этой пешкой противника. Бьющая пешка при этом взятии ходит на поле за ходившей пешкой. Взятие на проходе допустимо только непосредственно в ответ на «длинный» ход берущейся пешки, на следующих ходах оно уже не разрешено.

Шах, мат и пат.

Король, находящийся на битом поле, называется стоящим под шахом. Сделает ход, после которого король противника оказывается под шахом, значит дал «шах» королю (или объявить шах). Запрещено подставлять своего короля под шах (делать им ход на битое поле, а также делать ход другой фигурой, в результате которого король оказывается под ударом фигуры противника) и оставлять король под шахом (если король находится под шахом, то разрешены лишь ходы устраняющие шах).

Устранить шах можно тремя способами:

- взять фигуру, под боем которой находится король;
- закрыться от шаха собственной фигурой (невозможно, если шахует конь, либо шахуют две фигуры одновременно);
- отойти королём на небитое поле.

Если король игрока находится под шахом и игрок не имеет ни одного хода позволяющего устранить этот шах, такая ситуация называется «мат». Цель игры и состоит в том, чтобы поставить мат королю противника.

Если игрок при своей очереди хода не имеет возможности сделать ни одного ход по правилам, но король игрока не находится под шахом, такая ситуация называется «пат».

Игра завершается выигрышем одной из сторон или ничьей.

Выигрыш фиксируется в следующих случаях:

- на доске поставлен мат, игрок, поставивший мат королю противника выигрывает;
- один из игроков сдался, решив что дальнейшее сопротивление бессмысленно его противник объявляется победителем;
- один из игроков просрочил время, его противник объявляется победителем.

Ничья фиксируется в следующих случаях:

- на доске поставлен пат;
- игроки согласились на ничью, то есть один из игроков при своём ход предложил ничью, другой её принял;
- ни у одной из сторон нет минимально необходимого для мата количества фигур (например, на доске остались только короли и одна лёгкая фигура).

Запрет на отказ.

- не может быть взято назад сделанное партнёру предложение о ничьей;
- не может быть взято назад сделанное игроком заявление о сдаче (проигрыше партии);
- не может быть взят назад (изменён) ход, если он уже сделан.