

ШАХМАТЫ

ПРАВИЛА

VINGA



Цель шахматной партии:
Заманить в ловушку короля
вашего противника —
поставить мат.

Общие правила:

- Белые всегда ходят первыми.
- Игроки по очереди передвигают по одной фигуре за раз.
- Если игрок должен сделать ход, он не под контролем, но не имеет законных ходов, такая ситуация называется «Патовой» и заканчивается вничью.
- У каждой фигуры свой способ перемещения. Фигура может быть перемещена на другую позицию или захватить фигуру противника, заменив ее на клетке (единственным исключением является проход). Фигура не может перемещаться поверх или сквозь какие-либо другие фигуры, за исключением Коня.
- Шах – это ситуация, когда королю угрожает захват (но он может защитить себя или сбежать). Если король находится под шахом, то игрок должен сделать ход, который устранил угрозу захвата. Нельзя оставлять короля под шахом.
- Мат происходит, когда король поставлен под шах и нет разрешенного хода для побега. Шах и мат заканчивают игру. Сторона, королю которой был поставлен мат, проигрывает.

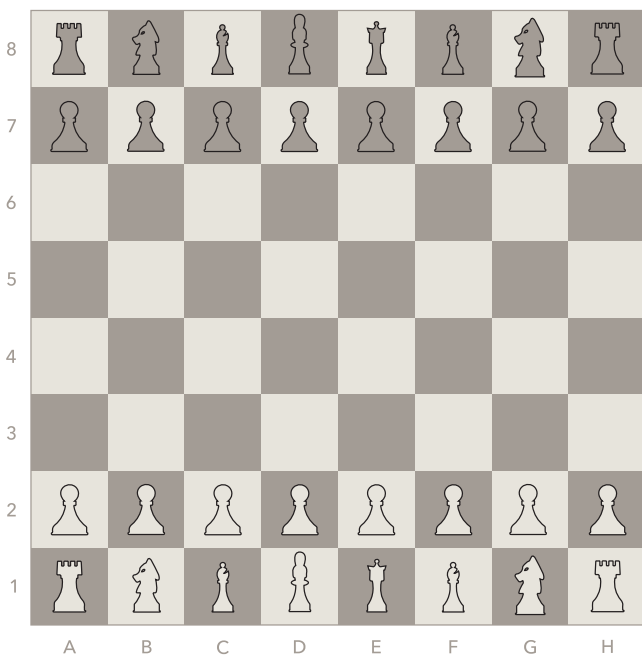
Начальная позиция фигур на шахматной доске:

Шахматная доска состоит из 64 клеток чередующихся цветов: 8 столбцов на 8 строк. Каждая клетка шахматной доски обозначена своей уникальной буквой и цифрой. Вертикали (вертикальные линии) помечены от a до h, от белых слева (т.е. ферзевого фланга) до белых справа.

Горизонтали (горизонтальные линии) пронумерованы от 1 до 8, начиная с ближайшей к белым стороны доски. Таким образом, каждый квадрат доски точно идентифицируется по букве и цифре.

Изначально белая королева (ферзь) располагается на белом квадрате, а черная королева – на черном квадрате.

На изображении ниже показано, как изначально должны располагаться фигуры.



Шахматные ходы

- Король может ходить ровно на одну клетку по горизонтали, вертикали или диагонали. Не более одного раза в каждой игре королю разрешается сделать особый ход, известный как рокировка.
- Королева (ферзь) способна передвигаться на любое число свободных клеток по вертикали, горизонтали и диагонали.
- Ладья может продвигаться на любое количество свободных клеток по вертикали или горизонтали. Также она перемещается при рокировке.
- Слон может продвигаться на любое количество свободных клеток в любом диагональном направлении.
- Конь (рыцарь) может переместиться на одну клетку вдоль любой линии, а затем под углом. Движение коней также можно рассматривать как букву "Г" или "7", расположенную под любым горизонтальным или вертикальным углом.
- Пешки могут ходить вперед на одну свободную клетку. Если пешка еще не двигалась с места, она может шагнуть сразу на две клетки (при условии, что обе клетки перед пешкой свободны). Пешка не может двигаться назад. Пешки - единственные фигуры, которые по-разному двигаются и забирают другие фигуры. Они могут забрать фигуру противника с любого из двух полей по диагонали перед ними, но не могут ходить на эти же поля, если поля свободны. Также у пешки есть два специальных хода — проходной и повышение.

Рокировка

Рокировка - это единственный случай в шахматной партии, когда за ход перемещается более одной фигуры. Этот шахматный ход был изобретен в 1500-х годах, чтобы ускорить игру и улучшить баланс нападения и защиты.

Во время рокировки король перемещается на две клетки по направлению к ладье, с которой собирается меняться, затем ладья переносится через короля и ставится на следующее за ним поле.

Рокировка допустима только при соблюдении следующих условий:

- Ни король, ни ладья, участвовавшие в рокировке, не двигались с первоначальной позиции;
- Между королем и ладьей не должно быть фигур.

Король может не находиться под шахом, также король не может пройти или оказаться на поле, находящемся под атакой вражеской фигуры (хотя ладье разрешается находиться под атакой и проходить по атакованному полю).

Взятие на проходе

Проход может произойти только тогда, когда пешка перемещается на две клетки при первом ее движении. Если поле, через которое она проскакивает, бьется пешкой соперника (битое поле), она может быть захвачена пешкой противника. Однако этот вариант остается открытым только на один ход.

Проходной ход был разработан после того, как пешкам было разрешено передвигаться более чем на одну клетку при первом ходе. Идея состояла в том, чтобы сохранить ограничения, налагаемые медленным движением, и в то же время ускорить игру.

Повышение

Если пешка достигает вражеского конца поля, она может быть превращена в королеву, ладью, слона или коня, по желанию игрока.

Выбор не ограничивается ранее съеденными фигурами. Таким образом, теоретически возможно иметь до девяти королев или до десяти ладей, слонов или коней, если все пешки доберутся до конца поля.



ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ!

Из-за мелких деталей игру
нельзя давать детям младше
3-х лет. Только под присмотром
взрослых.

