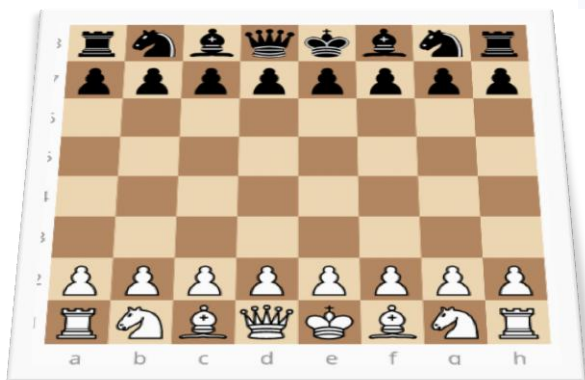


Правила игры в шахматы за 5 минут

Как установить доску и расставить отряды?



➤ Все действия проходят на доске, состоящей из 64 черно-белых квадратов. На ней будут стоять две армии, совершаться тщательно продуманные ходы с целью поставить мат противнику.

Первое, что нужно узнать начинающим игрокам – как правильно расставить все.

Расстановка начинается с правильной установки доски - нужно убедиться, что у белых в правом нижнем углу находится белая клетка.

Каждому игроку предстоит расставить свою армию, в которой состоят:

2 ладьи;

2 слона;

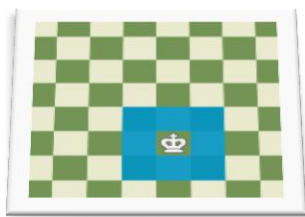
2 коня;

Его величество с королевой (ферзем);

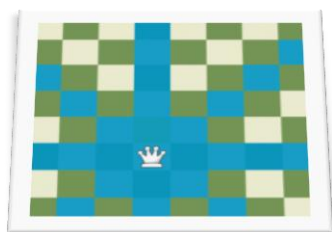
8 пешек.

- Правила расстановки довольно просты. На крайних клетках в первом ряду стоят ладьи, за ними ставятся кони и слоны. Центральные клетки первого ряда предназначены для главных фигур. Для ферзя предусмотрена клетка одного с ним цвета, он любит свой цвет! Где стоит король - рядом с ферзем. Во втором ряду доски перед ними расставляются пешки, играющие роль рядовых вашей настольной армии. Именно им предстоит делать первый ход, подставляться под удар, защищая короля. Такое расположение фигур считается классическим.

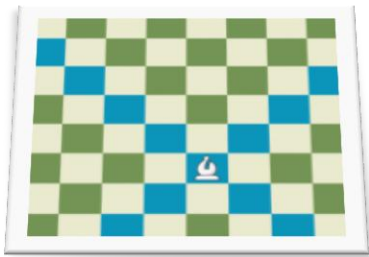
Как ходят шахматные фигуры?



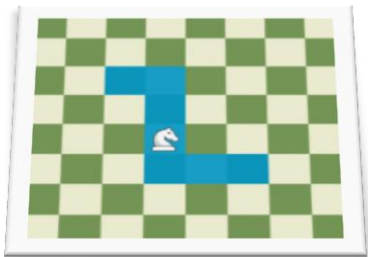
➤ **Король** передвигается на одну клетку, но в любом направлении. Это необходимо для того, чтобы не допустить мата после получения шаха от соперника.



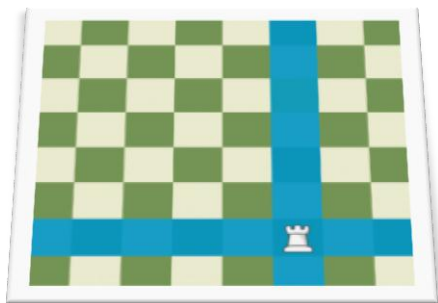
➤ **Ферзь** перемещается в любом направлении на нужное количество клеток. Он считается самой ценной фигурой на доске.



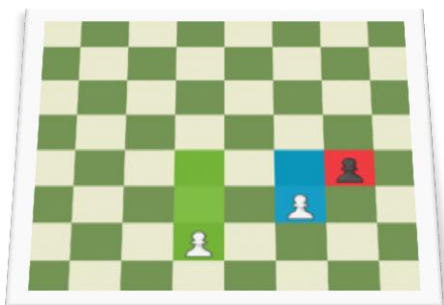
➤ **Слон** движется по диагонали на любое количество клеток. Черный слон передвигается по черным клеткам, а белый слон, соответственно – по белым.



➤ **Конь** ходит буквой «Г» на 3 клетки. Главной его особенностью является то, что он может перепрыгивать через любые препятствия, что непозволительно даже ферзю. Такая способность коня является очень ценной.



➤ **Ладья** может двигаться по прямой, по вертикали или горизонтали - то есть либо вперед, либо назад, но на любое количество клеток.



➤ Как ходит **пешка** в шахматной армии знают даже начинающие игроки – на одну, максимум – на 2 клетки и только вперед. Представителей армии противника они атакуют исключительно по диагонали. Если пешка достигнет противоположного края доски, она получает право на превращение - стать конем, слоном, ладьей или ферзем, и получить больше возможностей для передвижения. Соблюдения всех вышеперечисленных движений требуют **правила шахмат**.

Шахматные термины

➤ Взятие на проходе

Взятие на проходе касается особого хода пешки. Если соперник передвинул пешку на две клетки, поравняв ее тем самым с вашей, которая имеет противоположный цвет, то вы имеете полное право убрать ее с доски. Ее место займет ваша пешка. Единственный нюанс – сделать это нужно сразу.

➤ Рокировка

В рокировке принимают участие король и ладья, но при условии, что с они еще не перемещались по доске, и в данный момент между ними нет других участников баталии. Суть этого состоит в том, что они меняются местами друг с другом – король делает 2 шага по направлению к ней, а ладья через него перепрыгивает. Важное правило всех рокировок – ни одна из участвующих в них клеток не должна находиться под ударом противника.

➤ Ничья

Ничья называется пат. Суть ее состоит в том, что у одного из участников больше нет ходов, но при этом мат не поставлен. В этом случае партия завершается.

Кроме того, партия заканчивается вничью, если позиции фигур в сражении повторяются трижды или на доске у игроков остается очень мало материала, недостаточного для объявления мата сопернику.

➤ Окончание игры, шах и мат

Победой считается мат сопернику. Попытки загнать его в «ловушку» – в этом и состоит суть шахматной игры. Если король оказывается под ударом, ему объявляется шах, означающий, что он вправе сделать спасающий его ход или закрыться от шаха.

Мат – это капитуляция всей шахматной армии, которая не смогла защитить своего главнокомандующего, и он попал в расставленные противником сети. Чем быстрее он поставлен, тем выше считается квалификация участника. Победу в турнирах подтверждают арбитры, внимательно следящие за ходом битвы и не допускающие ни одного невозможного хода.