ПРАВИЛА ШАХМАТНОЙ ИГРЫ

ЛАДЬЯ ходит и бьёт по прямым линиям — горизонтали и вертикали — на любое расстояние.

СЛОН ходит и бьёт по диагонали на любое расстояние.

ФЕРЗЬ ходит и бьёт во все стороны (по диагонали, вертикали, горизонтали) на любое расстояние.

КОРОЛЬ ходит и бьёт во все стороны на одну клетку.

КОНЬ ходит и бьёт на 2 поля по вертикали или по горизонтали и на 1 поле в сторону.

ПЕШКА ходит на 1 поле по вертикали вперёд.

Пешка первый ход может сделать на два поля.

Пешка бьёт фигуры противника по диагонали на 1 поле вперёд.

Если пешка встречает фигуру на своём пути, то дальше она ходить не может.

Если пешка доходит до последней линии, то она превращается в любую фигуру, кроме короля.

Если из начального положения пешка идёт на два поля вперёд и оказывается при этом рядом с пешкой соперника, то последний может осуществить взятие на проходе.

Ценность фигур

♙ — **1** ♘ — **3** ♗ — **3** ♖ — 5
♕ — **10** ♔ — бесценен (сила — 4).

Рокировка

Рокировка — это одновременное перемещение короля и ладьи. Король двигается в сторону ладьи на 2 поля, а ладья переносится через короля и ставится на соседнее с ним поле.

Короткая рокировка записывается: **0–0**.

Длинная рокировка записывается: **0–0–0**.

Рокировка невозможна, если:

1) король или ладья уже совершали ходы;
2) между королём и ладьёй находятся другие фигуры;
3) король находится под шахом;
4) король в результате рокировки попадает под шах;
5) поле, которое проходит король, атаковано фигурой противника.

ШАХ — это нападение на короля фигуры противника. От шаха можно уйти, закрыться или побить атакующую фигуру.

Условное обозначение: **+** после записи хода.

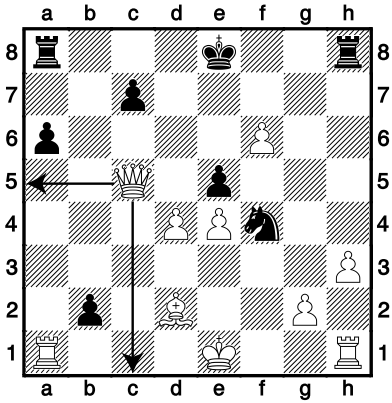
МАТ — это шах королю, от которого нет защиты.

Условное обозначение: × или #.

ПАТ — это положение в шахматной партии, в котором сторона, имеющая право хода, не может им воспользоваться, так как все фигуры лишены возможности двигаться, причём король не находится под шахом. Партия, в которой возник пат, признаётся ничейной.

a b c d e f g h

Как записать положение фигур и пешек



белые: ***Крe1, Фc5, Лa1, Лh1, Cd2; пп. d4, e4, f6, g2, h3.***

чёрные: ***Кр*_____,_____,__

_____

_____

_____

_____

Как записать шахматные ходы

Фc5 – в4, Крe1 – f2 — ходы фигур

Cd2 : f4, Кf4 : h3 — взятия фигур

g2 – g4, d4 : e5, в2 : a1Ф+ — ходы пешек

0 – 0, 0 – 0 – 0 — короткая и длинная рокировки

Кf4 : g2+, Фc5 – e7# — шах, мат

_____

_____

_____

_____

_____