

Расстановка

1

Это начальное положение фигур:
по восемь пешек, две ладьи в углах,
затем два коня и два слона.
По центру — ферзь и король.



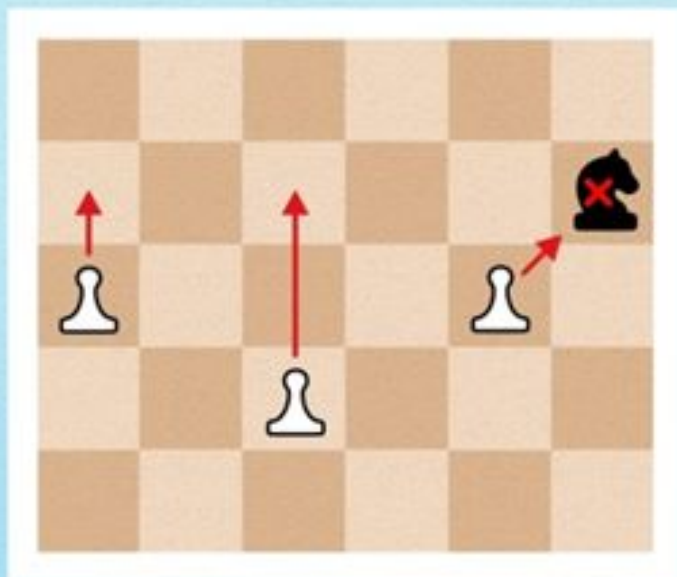
Белый
ферзь стоит
на светлой
клетке,
чёрный —
на тёмной.



Пешка

2

Ходит на одну клетку вперёд по вертикали, а бьёт на одну клетку по диагонали. Пешка ходит и бьёт только вперёд. Первым ходом может пойти сразу на две клетки.



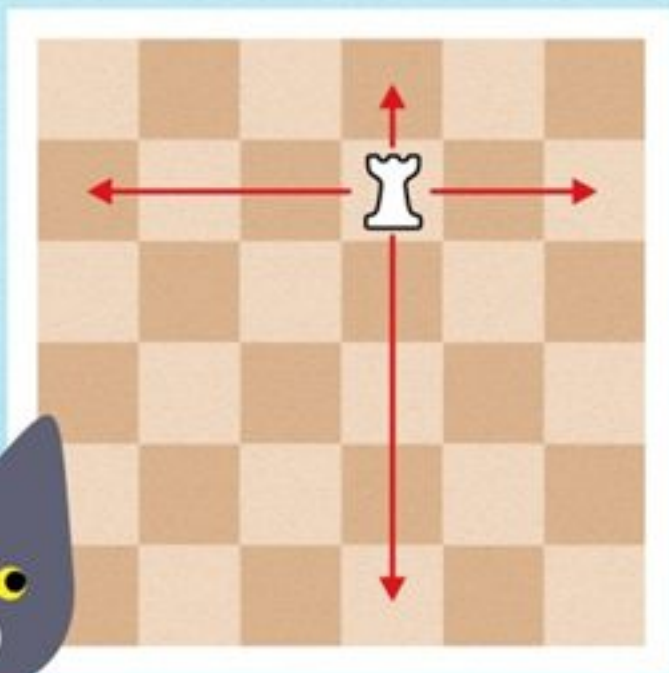
На последней линии пешка превращается в любую фигуру, кроме короля.



Ладья

3

Ладья ходит по вертикали или горизонтали на любое количество клеток, если на её пути нет других фигур.

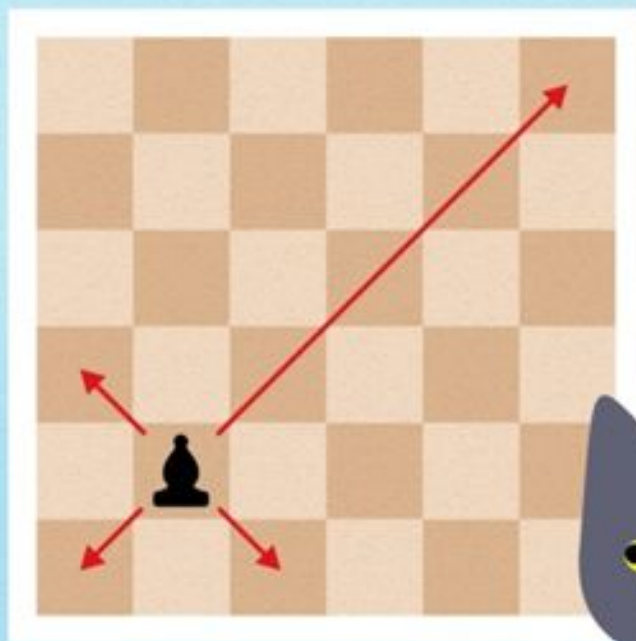


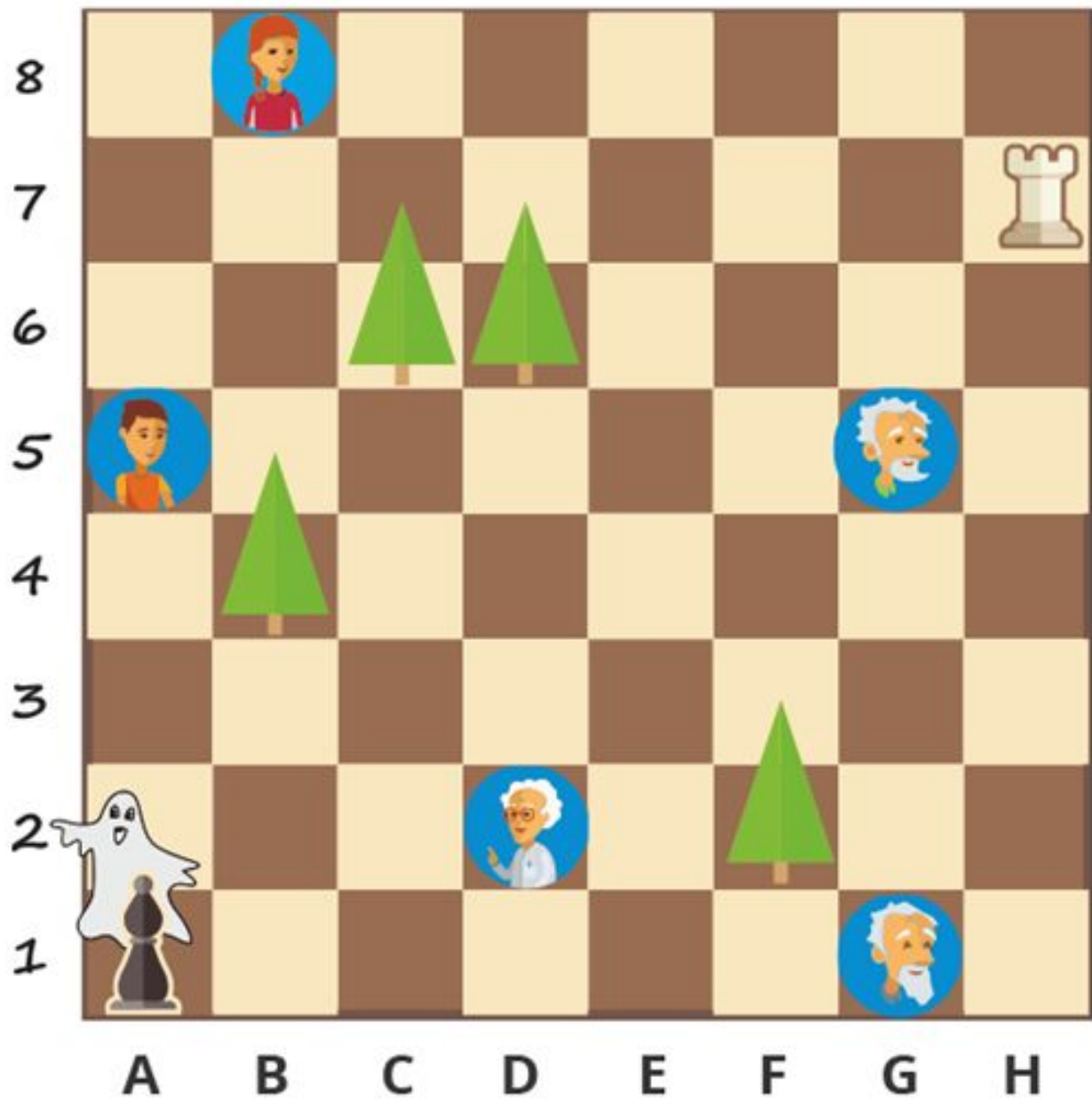


Слон

4

Слон ходит на любое расстояние только по диагонали. Перепрыгивать через другие фигуры нельзя.

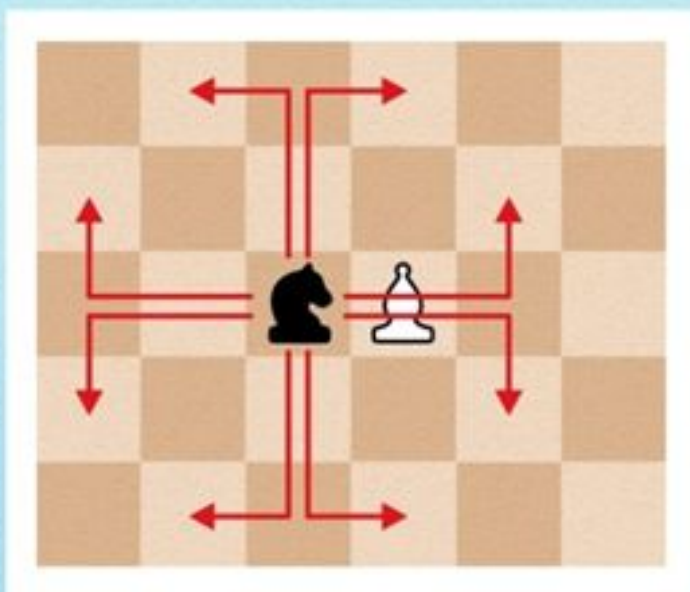




Конь

5

Ходит на две клетки прямо и одну вбок, как буква «Г». Он отличается от остальных фигур тем, что фигуры на пути коня не препятствуют его ходу: конь через них перепрыгивает.



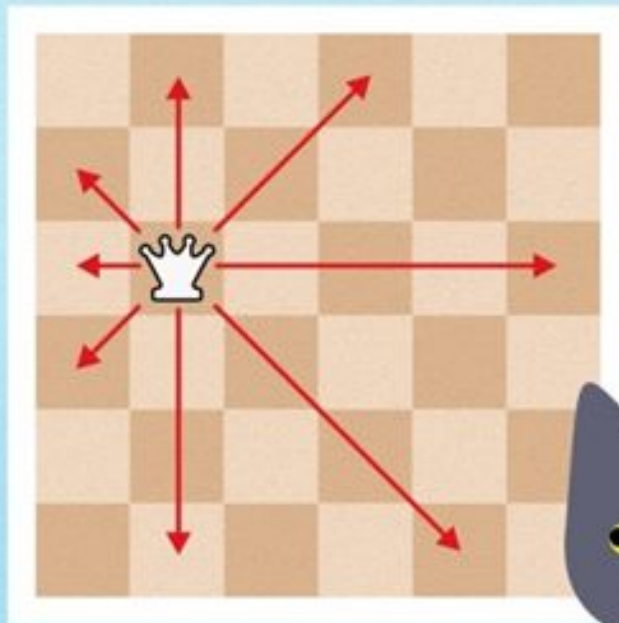
Чужую фигуру конь бьёт только, когда занимает её место на доске.



Ферзь

6

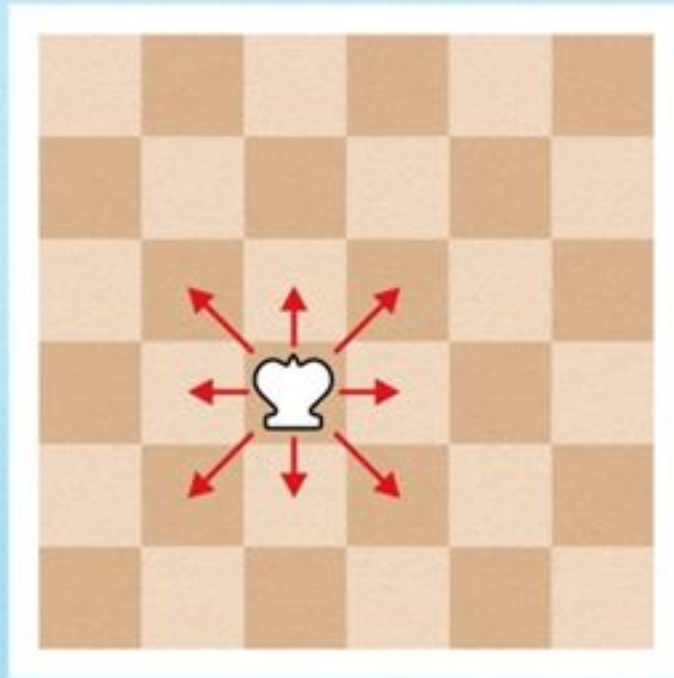
Ходит по прямой на любое количество свободных клеток и в любом направлении: по вертикали, горизонтали или диагонали.



Король

7

Король ходит на одну соседнюю клетку по вертикали, горизонтали или диагонали.
Бьёт так же.



Короля не разрешается оставлять под нападением — шахом.



Шах и мат

8

Угроза королю любой фигурой — это шах. Король за один ход должен спастись от шаха. Если спастись нельзя, это мат и конец игры. Цель игры и состоит в том, чтобы поставить мат королю противника.



Пат

9

Если король находится не под шахом, но сделать ход по правилам нельзя, такая ситуация называется пат. Пат считается ничьей.

