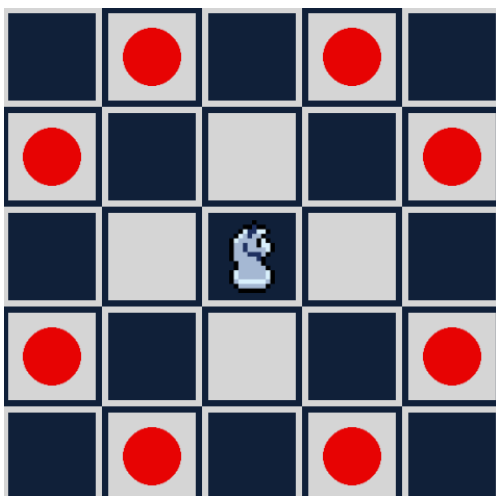
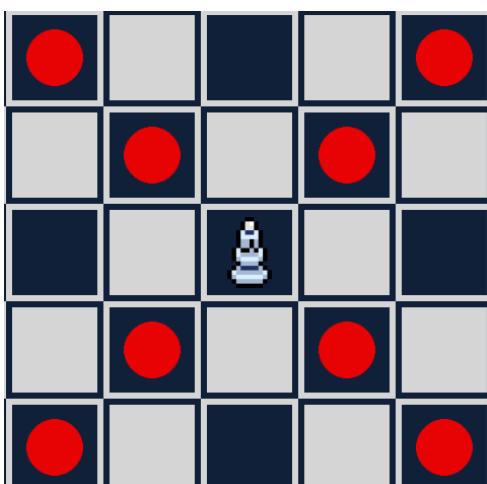


Основные правила шахмат

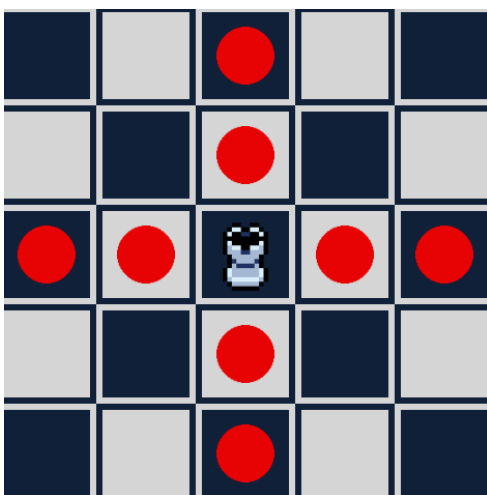
1. Перемещение коня – конь может ходить только буквой г, это означает, что он перемещается на две клетки по вертикали и одну по горизонтали (или две по горизонтали и одну по вертикали).



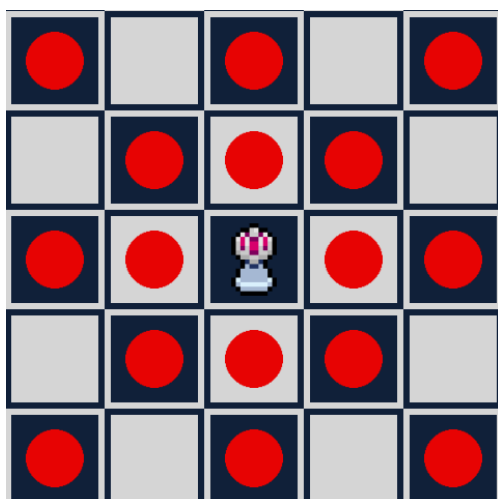
2. Перемещение слона – слон может ходить на любое количество клеток по диагонали.



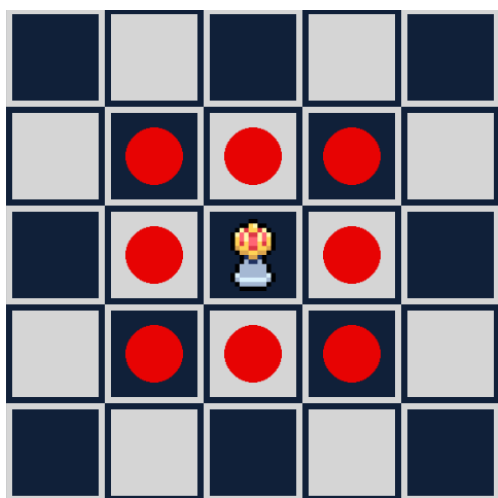
3. Перемещение ладьи – ладья может ходить на любое количество клеток по вертикали и горизонтали.



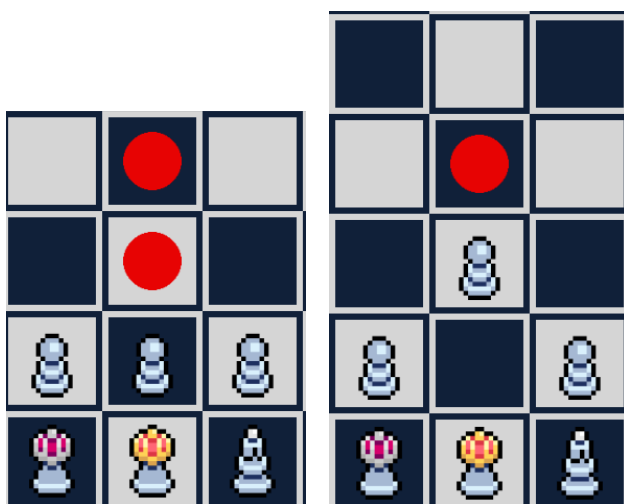
4. Перемещение ферзя – ферзь может ходить на любое количество клеток по вертикали, горизонтали и диагонали.



5. Перемещение короля – король может ходить по вертикали, горизонтали и диагонали, но только на 1 клетку.



6. Перемещение пешки – пешка может ходить только вперед на одну клетку, но на своём первом ходу любая пешка может пойти вперед не только на одну клетку, но и на две.

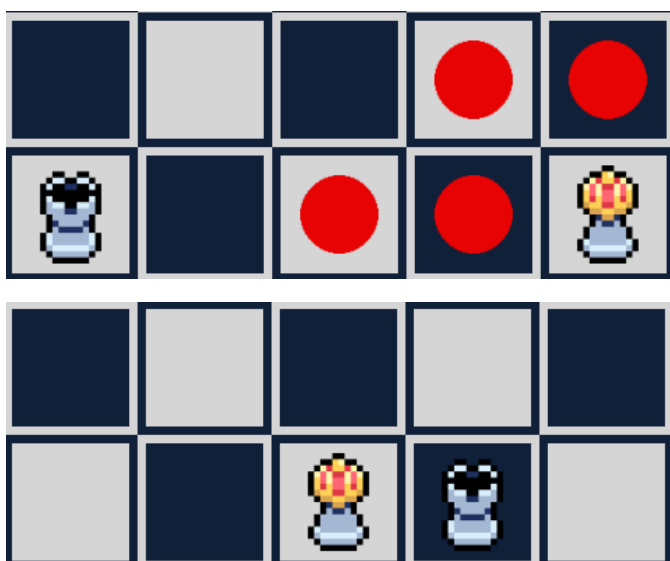


7. Рокировка – ход в шахматах, заключающийся в горизонтальном перемещении короля в сторону ладьи своего цвета на 2 клетки и последующем перемещении ладьи на соседнюю с королём клетку по другую сторону от короля. Бывает 2 рокировки: длинная и короткая.

Короткая рокировка:



Длинная рокировка:



8. Взятие на проходе – специальный ход пешки, при котором она берёт пешку противника, перемещённую с начальной позиции сразу на два поля. При взятии на проходе под боем оказывается не то поле, на котором остановилась вторая пешка, а то, которое было пересечено ею. Первая пешка завершает взятие именно на этом, пересечённом поле, как если бы пешка противника переместилась лишь на одно поле.





9. Превращение пешки – пешка, достигшая последней горизонтали, становится любой (кроме короля) фигурой того же цвета по выбору игрока, совершающего ход.



10. Шах – ситуация, когда король находится под боем, то есть под угрозой взятия на следующем ходу. Правилами шахмат для игрока запрещён ход, после которого его король оказывается под шахом, даже если этот шах следует от связанной фигуры или же короля противника. Если от шаха нет защиты, объявляется мат.



11. Мат – ситуация, когда король находится под шахом, и игрок не может сделать ни одного хода, чтобы его избежать.



12. Пат – положение в партии, при котором сторона, имеющая право хода, не может им воспользоваться, так как все её фигуры, находящиеся на доске, лишены возможности сделать ход по правилам, причём король не находится под шахом.

