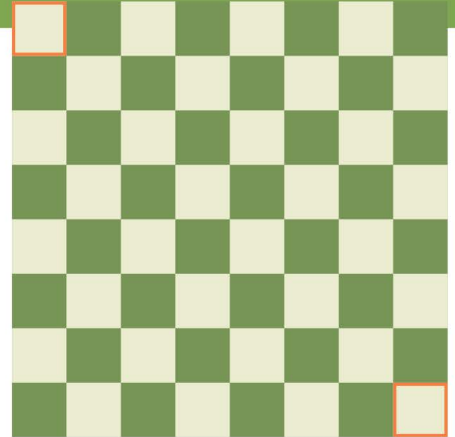


1 체스 경기의 준비

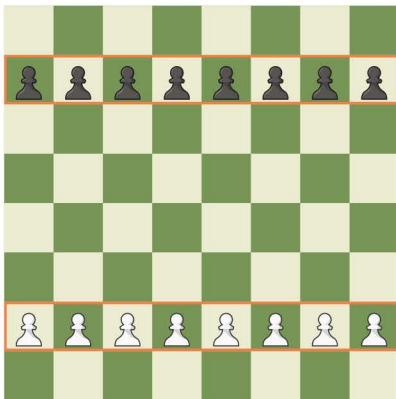
체스 보드를 바르게 두기

체스 기물을 배치하기 전, 체스 보드를 바르게 두는 것이 중요합니다.
보드의 어느 쪽에서 경기하든지 상관없이 오른쪽 가장 아래 칸은 반드시
밝은색이어야 합니다.



체스 기물을 배치하기

더 알아보기: chess.com/article/view/how-to-set-up-a-chessboard



1. 폰(Pawn)을 백과 흑의 체스
보드 2번째 가로줄(행, Rank)에
일렬로 배치합니다.



2. 룯(Rook)을 성의 모습처럼
백과 흑의 체스 보드 1번째 행
가장자리에 배치합니다.



**3. 룯의 바로 옆 세로줄(열, File)에
말과 같이 생긴 나이트(Knight)**를
배치합니다.



4. 비숍(Bishop)을 나이트의
바로 옆 열에 배치합니다.



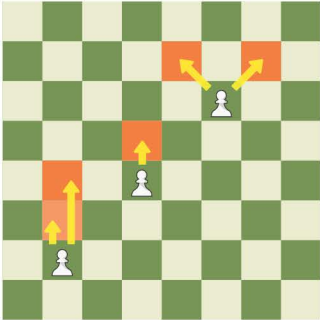
5. 퀸(Queen)을 기물의 색과
같은 칸에 배치합니다.



6. 킹(king)을 마지막 남은 칸에
배치합니다.

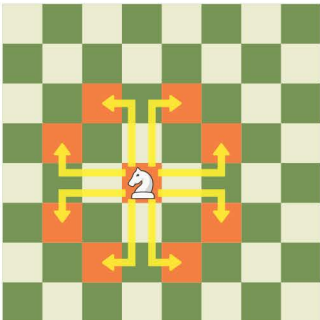
2 체스 기물을 움직이는 방법

더 알아보기: chess.com/terms/chess-pieces



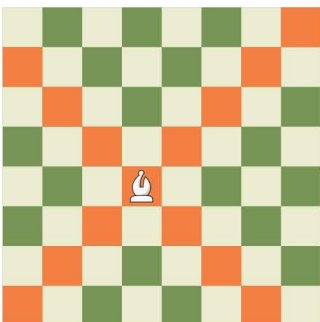
폰(Pawn)

- 폰이 처음 움직일 때는 한 칸 또는 두 칸 앞으로 이동할 수 있습니다.
- 한 번 움직인 다음부터 폰은 한 칸씩 앞으로 이동합니다.
- 폰은 대각선 한 칸 앞에 있는 상대 기물을 잡을 수 있습니다.



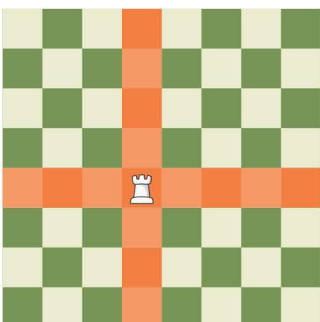
나이트(Knight)

나이트는 한 방향으로 2칸+옆으로 1칸, 'L' 모양으로 이동할 수 있습니다. 나이트는 체스에서 유일하게 다른 기물(자신과 상대 기물 모두)을 뛰어넘을 수 있는 기물입니다.



비숍(Bishop)

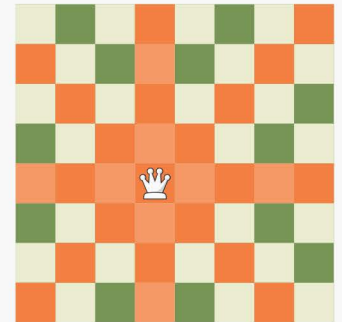
비숍은 방해하는 다른 기물이 없다면 대각선으로 원하는 만큼 이동할 수 있습니다. 비숍은 한 가지 색(밝은색 또는 어두운색) 칸으로만 이동합니다.



룯(Rook)

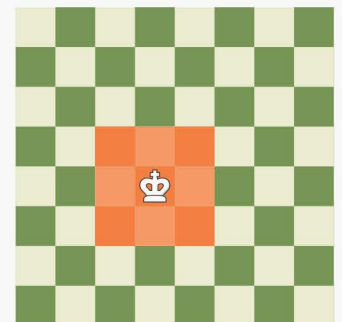
룩은 방해하는 다른 기물이 없다면 가로 세로 직선으로 원하는 만큼 이동할 수 있습니다.

퀸(Queen)



퀸은 체스에서 가장 강력한 기물입니다. 퀸은 룯과 비숍을 합친 것처럼 이동할 수 있습니다.

킹(King)



킹은 체스에서 가장 중요한 기물입니다. 킹은 주위 방향으로 1칸씩 이동할 수 있습니다.

3 체스 경기하기

시간제한 더 알아보기: chess.com/terms/chess-time-controls

체스 경기를 시작하기 전에 각 플레이어가 시간을 얼마나 가지고 경기할지 결정해야 합니다. 경우에 따라서는 수를 둘 때마다 주어지는 추가 시간(Increment 또는 Fischer라고 부름)을 설정할 수도 있습니다. 체스 경기에서 주어진 시간을 모두 소모한 플레이어는 자동으로 패배합니다.



수를 두기

체스 경기에서는 백 플레이어가 수를 먼저 둡니다.

이후에는 경기가 끝날 때까지 백과 흑이 번갈아서 수를 둡니다. 자신의 차례에 플레이어는 규칙에 따라 자신의 기물을 비어있거나 상대 기물이 있는 칸으로 옮길 수 있습니다. 상대 기물이 있는 칸으로 이동할 때는 해당 기물을 잡아내고 체스 보드에서 제거합니다.

체크(Check) 더 알아보기: chess.com/terms/check-chess

킹이 상대 기물에게 공격받은 상황을 체스 경기에서는 ‘체크’라고 부릅니다.

체크는 한국 장기 of ‘장군’과 같으며 킹이 위험에 처했다는 위험 신호입니다.

킹이 체크에 당했다면 플레이어는 반드시 체크에서 벗어나는 수를 두어야 합니다!

체크를 무시하고 다른 수를 두는 것은 반칙입니다.



체크에서 벗어나는 방법에는 아래 3가지가 있습니다.



1. 킹을 움직여 체크를 피한다.



2. 다른 기물로 체크를 막는다.



3. 공격하는 상대 기물을 제거한다.

4 체스 경기의 종료

체스 경기에서 승리하는 방법에는 아래 3가지가 있습니다.

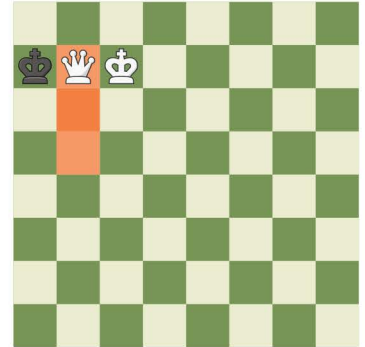
1. **체크메이트** 상대 킹이 체크에서 벗어날 수 없는 상황입니다.
2. **상대의 기권** 상대가 경기를 포기한 상황입니다.
3. **시간승** 상대가 주어진 시간을 모두 사용한 상황입니다.

체스 경기에서 나올 수 있는 결과는 백의 승리, 흑의 승리, 무승부, 총 3가지 입니다.

체크메이트(Checkmate)

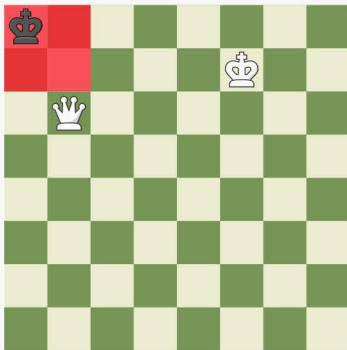
상대 킹을 체크메이트하는 것은 체스 경기의 가장 중요한 목표입니다.

체크메이트는 체크 상태인 킹이 체크에서 빠져나갈 정당한 수가 없이 완전히 제압당한 상황을 말합니다. 체크메이트가 나오면 경기는 그대로 끝나고, 상대 킹을 체크메이트한 선수가 승리합니다.

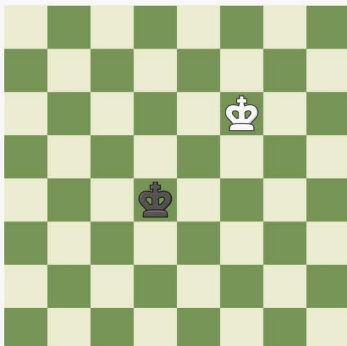


더 알아보기: chess.com/terms/checkmate-chess

체스 경기가 무승부로 끝나는 방법에는 5가지가 있습니다.



스테일메이트



기물 부족 무승부

합의 무승부

백과 흑 선수가 합의하면 경기는 무승부로 끝납니다.

스테일메이트(Stalemate)

체크가 아닌 상황에서 한 선수가 자신의 차례에 둘 수 있는 정당한 수가 없다면, 경기는 스테일메이트에 의한 무승부로 끝납니다.

반복 무승부

정확히 같은 포지션이 3번 반복(연달아 반복될 필요는 없음)되면 경기는 무승부로 끝납니다. 같은 포지션이 성립되기 위해서는 모든 기물이 이전과 정확히 같은 칸에 위치해야 하고, 수를 두어야 하는 플레이어의 차례, 둘 수 있는 수의 가능성까지 모두 같아야 합니다.

기물 부족 무승부

만약 상대 킹을 체크메이트하기 위한 충분한 기물이 남아 있지 않다면 (예: 백과 흑의 킹만 남은 상황) 경기는 무승부로 끝납니다.

만약 상대 선수가 주어진 시간을 모두 사용했는데 자신에게 체크메이트를 위한 기물이 없다면, 시간승이 아니라 기물 부족 무승부로 끝납니다.

50수 규칙

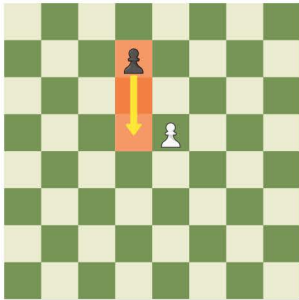
연속된 50수(1수는 백과 흑이 기물을 한 번씩 움직인 것을 뜻함) 동안 백과 흑 모두 폰을 이동하거나 상대 기물을 잡지 않았다면 경기는 무승부로 끝납니다.

Learn more: chess.com/terms/draw-chess

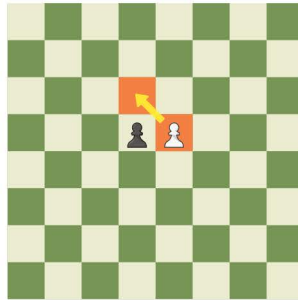
5 폰의 특수규칙

양파상(en passant) 더 알아보기: chess.com/terms/en-passant

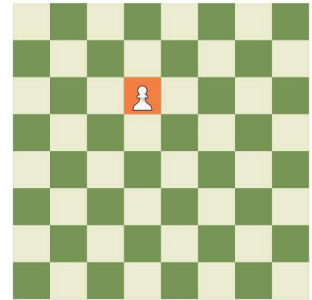
양파상은 체스 경기에서 폰으로 상대 폰을 잡는 특수한 규칙입니다. 일반적으로 폰은 인접한 열에서 대각선 앞에 있는 상대 기물만 잡을 수 있습니다. 하지만 양파상으로 상대 폰을 잡을 때는 그 방법이 조금 다릅니다. 양파상에서는 2칸 전진한 상대 폰을 1칸 전진한 것으로 생각하고 잡습니다. 양파상은 잡히는 기물이 위치한 칸과 잡는 기물이 이동하는 칸이 다른 유일한 체스 규칙입니다. 양파상은 상대가 폰을 2칸 전진한 바로 다음 차례에만 할 수 있습니다. 아래는 백 폰이 양파상을 이용해 흑 폰을 잡는 예시입니다. 색이 바뀐 상황에서도 적용 가능합니다.



1. 흑 폰이 처음 움직일 때 2칸 전진해서 백 폰 옆으로 이동했습니다.



2. 바로 다음 차례에 백 폰은 흑 폰이 1칸 전진한 것으로 생각하고 잡을 수 있습니다.



3. 백 폰은 다른 기물을 잡을 때처럼 대각선 앞으로 이동하고, 잡힌 흑 폰은 체스 보드에서 제거됩니다.

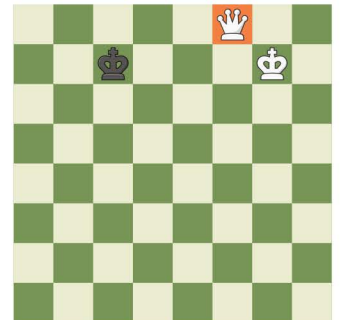
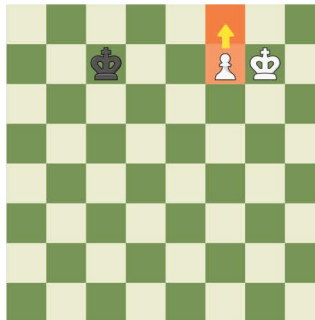
폰 승진(Promotion)

폰을 승진하는 것은 체스 엔드게임의 주요 목표 중 하나입니다. 폰은 상대 진영 가장 끝까지 도달하면 다른 체스 기물인 퀸, 룯, 비숍, 나이트 중 하나로 승진합니다. 폰이 마지막 행에 그대로 남아 있거나 킹으로 승진하는 것은 불가능합니다. 대개의 경우 폰은 체스에서 가장 강력한 기물인 퀸으로 승진합니다.

폰 승진은 폰을 움직인 것이므로 체크메이트로 경기가 곧장 끝난 것이 아니라면 상대에게 차례가 넘어갑니다.

승진하는 기물의 종류에는 제한이 없습니다. 따라서 이전에 잡힌 기물 중에서 승진할 기물을 고를 필요는 없습니다. 체스 경기는 8개의 폰을 가지고 시작하므로 이론적으로 8개의 추가 퀸을 만드는 것이 가능합니다.

하향승진(Underpromotion)은 폰을 가장 강력한 퀸이 아닌 다른 기물로 승진하는 것을 말합니다. 일반적으로 스테일메이트를 피해야 하거나 나이트가 필요한 특수한 상황에서 나옵니다.



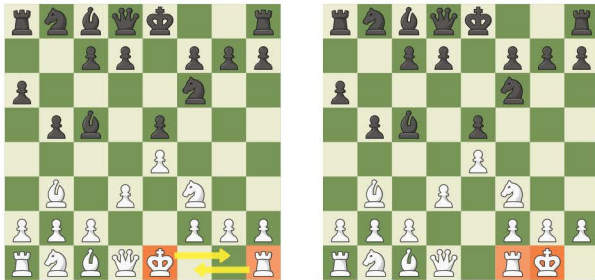
6 캐슬링(Castling)

더 알아보기: chess.com/terms/castling-chess

캐슬링은 킹을 안전하게 보호하고 룯을 중앙으로 이동하는 특수규칙입니다. 캐슬링은 체스에서 한 차례에 2개의 기물을 동시에 움직이는 유일한 수이자, 킹을 2칸 이동할 수 있는 유일한 수입니다. 캐슬링은 킹사이드(체스 경기를 시작할 때 킹이 위치하는 측면, Kingside) 또는 퀸사이드(체스 경기를 시작할 때 퀸이 위치하는 측면, Queenside)로 할 수 있습니다.

킹사이드 캐슬링

킹사이드 캐슬링을 하면 백 킹이 오른쪽으로 2칸 (흑 킹이 왼쪽으로 2칸) 이동하고 킹사이드에 있는 룯이 킹의 반대편 옆 칸으로 이동합니다. 체스닷컴에서 캐슬링을 할 때에는 백 킹을 오른쪽으로 2칸 (흑 킹을 왼쪽으로 2칸) 이동하거나 킹을 드래그해서 킹사이드 룯 위에 올려놓으면 됩니다. 룯은 자동으로 이동합니다.



퀸사이드 캐슬링

퀸사이드 캐슬링을 하면 백 킹이 왼쪽으로 2칸 (흑 킹이 오른쪽으로 2칸) 이동하고 퀸사이드에 있는 룯이 킹의 반대편 옆 칸으로 이동합니다. 체스닷컴에서 캐슬링을 할 때에는 백 킹을 왼쪽으로 2칸 (흑 킹을 오른쪽으로 2칸) 이동하거나 킹을 드래그해서 퀸사이드 룯 위에 올려놓으면 됩니다. 룯은 자동으로 이동합니다.



캐슬링 규칙

1. 킹과 캐슬링하려는 방향의 룯을 움직이지 않은 경우에만 캐슬링할 수 있습니다.
2. 킹과 캐슬링하려는 방향의 룯 사이에 다른 기물이 있으면 캐슬링할 수 없습니다.



3. 킹이 공격받은 체크 상황에서는 캐슬링할 수 없습니다. 먼저 체크에서 빠져나가는 수를 두어야 합니다.



4. 캐슬링을 위해 킹이 이동하는 칸이 상대 기물에게 공격받고 있다면 캐슬링할 수 없습니다.

참고: 룯이 공격받고 있거나 캐슬링을 위해 룯이 이동하는 칸이 공격받고 있어도 캐슬링이 가능합니다.



5. 캐슬링으로 킹이 위치하는 칸이 상대 기물에게 공격받고 있다면 캐슬링할 수 없습니다. 체스에서는 킹을 공격받는 칸으로 이동할 수 없습니다!

7 기초 체스 전략

체스 경기를 위한 모든 규칙을 배웠다면, 다음으로 경기에서 승리하기 위해 도움이 되는 몇 가지 핵심 전략을 배울 차례입니다. 가장 기초적면서도 중요한 체스 전략은 다음과 같습니다.

기물을 전개하기

체스에서 전개(Develop)는 기물을 처음 시작 위치에서 더 활동적이고 전략적인 칸으로 옮기는 것을 뜻합니다. 더 많은 기물을 전개할수록 군대의 잠재적인 힘을 최대한으로 활용할 수 있습니다. 부기물(나이트와 비숍, Minor Piece)을 먼저 전개하고, 캐슬링을 마친 뒤, 주기물(룩과 퀸, Major Piece)을 전개하는 것이 일반적인 전략입니다. 공격을 받아 기물이 잡힐 위기에 처한 상황이 아니라면, 이미 전개한 기물을 여러 번 움직이는 것은 좋은 전략이 아닙니다. 또한 기물 전개를 끝마치기 전에 폰을 너무 많이 움직이지 않는 것이 좋습니다.



중앙을 장악하기

체스 보드의 중앙에 위치한 4개의 칸은 체스 보드에서 전략적으로 가장 중요한 칸입니다. 체스 경기에서 중요한 전략 중 하나는 중앙 칸에 폰을 배치해서 공간을 확보하고 폰과 다른 기물을 이용해 그 칸들을 장악하는 것입니다. 중앙을 장악한 플레이어는 더 넓은 공간에서 기물을 보다 효율적으로 배치할 수 있습니다. 또한 경기에서 주도권을 차지할 수 있으므로 더 많은 공격 선택권, 더 큰 위협, 유연한 기물 운용의 기회를 가집니다.



킹을 보호하기

자신의 킹을 안전하게 보호하고 상대 킹을 위협하는 것은 체스에서 가장 중요한 전략입니다. 체스 경기의 목표는 상대 킹을 체크메이트하는 것이므로 플레이어는 킹의 안전을 언제나 최우선 순위에 두어야 합니다. 최대한 빠르게 캐슬링을 해야 하는 이유도 킹의 안전을 확보하기 위함입니다. 캐슬링으로 킹을 체스 보드 구석으로 이동하면 상대 기물이 공격하기 어려워집니다. 또한 캐슬링을 하면 룯을 중앙으로 이동해 공격 또는 수비 목적으로 활용할 수 있습니다.

기물의 가치

체스 기물은 움직이는 방법에 따라 서로 다른 가치를 가집니다. 일반적으로 활동성이 큰 기물이 가치가 더 높습니다. 기물의 가치는 상대와 기물을 교환할 때 좋은 기준이 됩니다. 상대적으로 가치가 낮은 기물과 상대의 가치가 높은 기물을 교환했다면 이점을 가지고 상대보다 더 쉽게 공격 또는 수비할 수 있습니다.

참고로, 체스 기물의 가치는 판단의 기준을 제공하는 보조 도구일 뿐입니다. 체스에서는 단순히 더 많은 기물과 더 높은 기물 점수를 가지는 것만으로 승리할 수 없습니다. 체스 경기의 목표는 상대 킹을 체크메이트하는 것입니다.



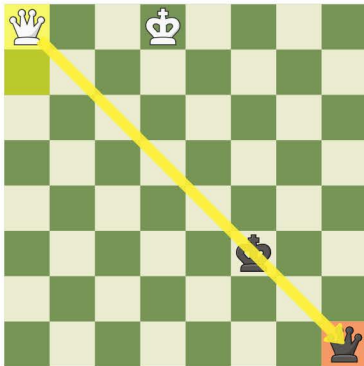
8 기초 체스 전술

체스 기초 전략이 익숙해졌다면 다음으로 전술을 활용해 경기에서 승리하는 방법을 배울 차례입니다. 전술은 즉각적인 기회를 포착해 기물을 잡아내거나 상대 킹을 체크메이트하는 기물 운용을 뜻합니다. 다음은 가장 일반적인 체스 전술입니다.



핀(Pin)

핀은 직선 또는 대각선에서 상대 기물을 공격해 움직임을 제한하는 전술입니다. 공격받은 기물은 더 가치 있는 기물이 뒤에 있기 때문에 움직일 수 없습니다. 핀에 걸린 기물이 움직이면 심각한 기물 손실로 이어집니다.



스큐어(Skewer)

스큐어는 직선 또는 대각선에서 상대 기물을 공격해서 움직이게 만들고, 그 뒤에 있는 기물을 잡아내는 전술입니다. 스큐어에서는 가치가 높은 기물이 앞서 위치하기 때문에 핀 전술과 기물의 정렬이 반대입니다.



포크(Fork)

포크는 하나의 기물로 2개 이상의 상대 기물을 동시에 공격하는 전술입니다. 다수의 기물이 공격받았기 때문에 수비는 모든 기물을 지킬 수 없습니다. 포크에는 독특한 방법으로 움직이는 나이트가 주로 활용됩니다.



디스커버드 어택 (Discovered Attack)

디스커버드 어택은 앞선 기물을 움직여 직선 또는 대각선에서 상대를 위협하는 전술입니다. 뒤에서 공격하는 기물이 상대 킹을 위협했다면 '디스커버드 체크 (Discovered Check)' 라고 부릅니다.

더 알아보기:

chess.com/terms/chess-tactics

9 플레이!