

ШАХ



Съдържа: 1 дъска за шах, 2 комплекта от 16 фигури,
Инструкции за игра

Правила на играта:

Играе се на дъската за шах, която се състои от редуващи се черни и бели квадрати- 8x8, което прави общо 64 квадрата. За да може да проследите развитието на играта, всеки квадрат е маркиран (a1-a8 до h1-h8). Игралната дъска е разграфена, така че белите квадрати започват от долния десен ъгъл (бяло h1, черно a8). Шахът е битка между двама играчи- водачи-всяка страна е представена от различен цвят. Армията на всяка от страните се състои от 16 фигури: 1 Цар, 1 Царица, 2 Топа, 2 Офицера, 2 Коня, 8 Пешки.

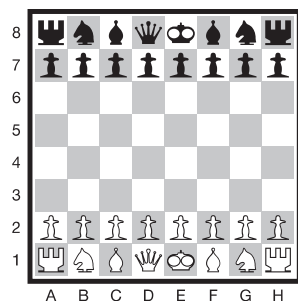


рис. 1

В началото на играта двете страни са еднакво силни. На рисунка 1 може да видите точните позиции на фигурите при започването на играта. Белите винаги започват първи. Всеки играч кара ред като мести по една фигурка, в момент, съобразен с ходовите възможности на всяка фигура.

Следните правила важат а всички фигури:

Всеки играч може да заеме квадрат, който е свободен, или да се премести в квадрат на опонента, за да вземе фигурата му, и да я отстрани от играта. Всички фигури, с изключение на Царя не могат да прескачат други фигури, включително и тези на опонента. Когато прави един ход, играчът може да мести по една фигура, с изключение на топовете.

Фигурите са маркирани както следва:

Цар-К, Царица-Q, Топ-R, Кон-Кп, Пешка-P

Видове ходове



рис. 2



рис. 3



рис. 4



рис. 5



рис. 6



рис. 7

ТОП: (рис.2) – Топът се движи или хоризонтално, или вертикално, колкото квадрата неограничен брой квадрати, но не може да прескача други фигури. Тази фигура има власт над 14 квадрата.

ОФИЦЕР: (рис.3) – Има по 2 офицера на страната на всеки играч, и всекиот тях може да се движи диагонално напред или назад, така че винаги да остава в белите или съответно в черните квадрати. От центъра на дъската офицера има власт над други 13 квадрата, докато от ъгъла са само 7.

ЦАРИЦА: (рис.4) – Царицата е комбинация от Коня и Офицера, което я прави най-силната фигура в играта. Тя може да се движи напред, назад, на право или диагонално, на страни, но никога в комбинация.

КОН: (рис.5) – Конят има най-интересното движение от всички фигури и е единствената фигура, която може да прескача други фигури. Конят се движи във всички квадрати с цвета на опонента във формата на буквата „Г“. На пример: Конят стои на квадрат d5. Той може да се премести на следните квадрати: b4, b8, c3, e3, e7, f4 или f6, разбира се, колкото свободни квадрати има.

ЦАР: (рис.7.) – Царят може да се мести по един квадрат във всяка посока, освен ако квадрата не е застрашен от фигура на опонента, която е защитена от друга фигура от същия цвят. Царят се движи във всяка посока, освен при рокада.

ПЕШКА: (рис.7) – Пешката е най-слабата фигура в играта. Може да се движи само напред по един квадрат. Само от началната позиция (бяло във втория ред, черно в седмия ред), може да се премести 2 квадрата напред. Може да премахва фигурите, които стоят диагонално един квадрат напред. Ако пешката

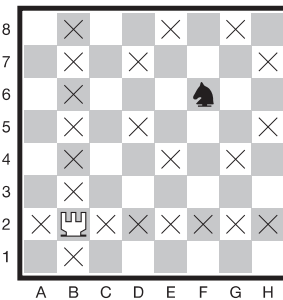


рис. 8a

белите и четвърти за черните хоризонтал и те са съседни помежду си. Ако противниковата пешка се е задвижила от началното си положение през едно поле напред, прескачайки полето, което се бие от другата пешка, тогава казваме, че пешката, която се е движила, може да се вземе ан-пасан от другата.

Стойността на шах-матните фигури се определя от техните ходови възможности. Пешката е основна единица. Останалите стойности на другите фигури са както следва:

Лесноподвижните фигури (Офицер, Кон) се равняват на 3-3 1/2 пешки. Топ-лесноподвижна фигура и 3 Пешки. Царица-2 Топа или 3 лесноподвижни фигури.

Това е само груба класификация. Актуалната стойност на фигурите зависи от способностите на отделните позиции.

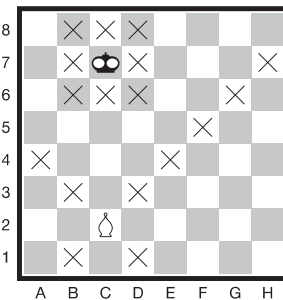


рис. 8b

успешно се придвижи в задния ред на опонента, така че да не оже да се движи по-нататък, тогава тя може да се движи като всяка друга фигура (Царица, Топ, Офицер, Кон), с изключение на Царя. По този начин играчите могат да се сдобият с повече Царици или други фигури, отколкото са имали в началото на играта. Особено при пешките е правилото ан-пасан, при което пешката взема противниковата само когато е на пети за

Рисунка 8a показва ходовете на Топ и Цар, рис.8b- ходовете на Офицера и Царя.

Рокада

Това е единствения ход в шахмата, където участват едновременно две фигури. Съществува малка и голяма рокада, в зависимост от това с кой от двата топа се извършва рокадата. Царят се премества близо до Топа и тогава Топа

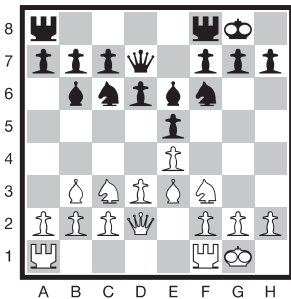


рис. 9

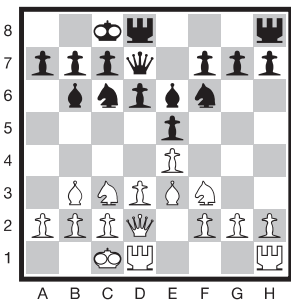


рис. 10

прескача Царя, като застава в съседство с него. Царят отива два квадрата по-близо до Топа, и тогава той отново прескача Царя по същия начин. Чрез тази маневра Царя се движи в защитена позиция.

За да се извърши рокадата трябва да са изпълнени определени условия:

- Между царя и съответния топ да няма други фигури,
- Царя и топа да не са местени от началото на партията,
- Царя да не се намира под шах преди и след рокадата,
- Царя не трябва да прескача поле, което се намира под удара на неприятелска фигура.

Малка Рокада

- Царят преминава в квадрат g1 или g8, а Топа в f1 или f8
(виж рис. 9– след малка Рокада)

Голяма Рокада

- Царят преминава на квадрат c1 или c8, а Топа на d1 или d8
(виж рис. 10– след голяма Рокада)

Цел на играта:

Царят е най-важната фигура в играта. Ако е в опасност, трябва или да се движи назад, или да се защити, което може да стане или със собствените фигури, или с фигурите на опонента. Атаката срещу Царя се нарича „шах“. Когато не може да се избегне шах, чрез гореспоменатите ходове, ситуацията се нарича „шах мат“ и играта свършва. Целта на играта е да се направи шах на Царя на опонента, така че той да е в опасност и да не може да се движи без останалите фигури, взети от опонента, така че да е открит за всички фигури. Не всички игри завършват с шах мат. Някои завършват с капитулация,

когато атаката на опонента е незащитена или фигурите на опонента са много повече и победата е просто въпрос на време. Играта може да свърши и когато някой превиши времето за обмисляне на хода. В турнирите по шах, както и в други случаи, играта оже да свърши с равен резултат.

Пат

Това е състояние, при което играта е с равен резултат. Има точни условия:

1. Когато никой от играчите не е достатъчно слен, за да направи шахмат
2. Когато играчът, който е на ход не е способен да движи фигури без да постави Царя в позиция на шах.
3. Когато някой от играчите продължава да прави шах на Царя на опонента, но не може да направи шахмат.
4. Когато същата позиция се повтаря три последователни хода и същия играч е на ход.
5. Когато през 50 хода нто една фигура не е взета от Пешка.

Нормално играта на шах се играе според принципа „докосване и преместване“, или ако играч, когато придвижва фигура и докосне друга фиг., тя трябва да бъде преместена. Ако играч докосне фиг. на противника, тя трябва да бъде отстранена, съгласно правилата. Ако докосне фиг., която е невъзможно да се движи или премахне, тогава няма последствия. Ходът се обмисля, за да бъде завършен, когато играчът освободи неговите фигури или задържи някоя от тези на опонента, я освобождава. Ако играч иска да смени хода, той трябва да го обяви като каже „смяна“

Шахматна нотация

Шахматната нотация позволява на играчите да записват всички ходове през играта.

-	ход	?	слаб ход
x	отстраняване	!!	много силен ход
+	шах	??	много слаб ход
=	шахмат	!?	рисков ход
!	силен ход	0-0	малка рокада
		0-0-0	голяма рокада

Какво трябва да знаят начинаещите

Следвайки възможностите за движение на отделните фигури, те са най-силни и ефективни в средата на дъската. По тази причина от самото начало на играта е препоръчително да се опитате да заемете позиции в средата на дъската. Вътрешния център е формиран от квадрати d4, d5, e4, e5. Външния център е в квадратите c3, c6, f6 и f3.

Най-походящия начин да започнете играта е като направите двоен ход с Пешката пред Царя или Царицата. Това не позволява да се освободи път до Офицера и Царицата. Обикновено Конят се движи към f3 и c3, f6 и c6, от където контролира центъра. Когато започват играта, не движете само една фигура, такова губене на време води до загуба. С всеки ход трябва да се опитвате да вкарате друга фигура в играта. Най-добрият начин е като направите рокада, по този начин защитавате Царя. Добре е след това разширите обхвата на Царицата. Обичайно Царицата се вкарва в действие последна, защото е рисковано това да се направи в началото. Опонента може да вземе голямо предимство, ако отстрани Царицата от играта. Резултатът на играта зависи от добра координация на фигурите и от атакуващите им способности. Чрез преждевременните атаки, които често са много лесни, могат да се загубят време и фигури. За да напредват в играта е препоръчително да играете с по-опитен играч, от когото може да научите много. Учейки от добри учебници и от майсторски игри, вие развивате вашите способности.