

ШАХМАТЫ



Содержание: 1 игровое поле, 2 комплекта по 16 шахматных фигур, правила игры

Правила игры:

При игре в шахматы используется шахматная доска, представляющая собой разделенное на черные и белые поля 8x8 клеток, всего должно быть 64 клетки. Для того, чтобы можно было записывать ходы, каждый квадрат обозначен буквами и цифрами (от a1- a8 до h1- h8). Шахматную доску кладут на стол так, чтобы в правом нижнем углу у игрока была светлая клетка (светлая h1, черная a8). Шахматы- это борьба между двумя игроками, каждая сторона представлена своим цветом. Армия каждого игрока состоит из 16 единиц: 1 Король, 1 Ферзь, 2 Коня, 2 Ладьи, 2 Слона, 8 Пешек.

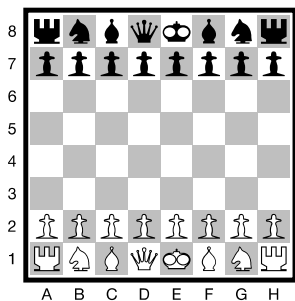


рис.1

В начале игры обе стороны одинаково сильны. На рис. 1 показано, как правильно расположить фигуры на шахматной доске. Первыми всегда делают ход белые. Во время своего хода игрок перемещает фигуры в соответствии с правилами.

Следующие правила относятся ко всем шахматным фигурам:

Каждый игрок может занимать любую свободную клетку или перейти на клетку, занятую фигурой оппонента. Последняя считается взятой и убирается с шахматной доски как часть того же самого хода. Шахматная фигура, кроме Коня, не может перепрыгивать через другие фигуры. Во время одного хода можно перемещать только одну фигуру, только один раз, за исключением «рокировки».

Далее фигуры будут обозначаться следующим образом:

Король- К, Слон- С, Ферзь- Ф, Кони- К, Ладьи- Л, Пешки- П.

Ходы фигур:



рис. 2



рис. 3

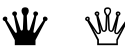


рис. 4



рис. 5



рис. 6



рис. 7

ЛАДЬЯ: (рис.2)- Ладья может ходить по вертикали или горизонтали, на которых она стоит. Она ходит на столько клеток, сколько захочет игрок, но Ладья не может перепрыгивать через другие фигуры. Эта фигура может контролировать 14 клеток.

СЛОН: (рис.3)- У каждого игрока 2 Слона, они могут ходить на любое поле по диагонали, на которых он стоит, на столько клеток, сколько захочет игрок. Следовательно, один из Слонов игрока может перемещаться только по светлым клеткам, второй – только по черным. Из центра игрового поля Слон может контролировать 13 клеток, а из угла игрового поля только 7.

ФЕРЗЬ: (рис. 4)- Ферзь ходит как Слон и как Ладья одновременно. Это делает его самой сильной фигурой в игре. Он может ходить по прямой во все стороны на любое количество клеток.

КОНЬ: (рис.5)- у Коня, по сравнению с другими фигурами, самое интересное перемещение, и это единственная фигура, которая может перепрыгивать через другие фигуры. В отличие от других фигур, Конь перемещается не по прямой линии. Его перемещение напоминает букву „Г“. Например, Конь находится на поле d5, он может ходить на следующие поля: b4, b6, c3, e3, e7, f4, f6. Конечно, только в том случае, если это поле не занято своей фигурой.

КОРОЛЬ: (рис.6)- Король во время одного хода может перемещаться на одно поле в любом направлении. Если только это поле не атаковано одной или более фигурами противника, или там не стоит другая фигура самого игрока.

ПЕШКА: (рис.7)- Пешка- самая слабая фигура в игре. Во время одного хода, она может ходить только на одно поле и только вперед. Во время своего первого хода, Пешка может

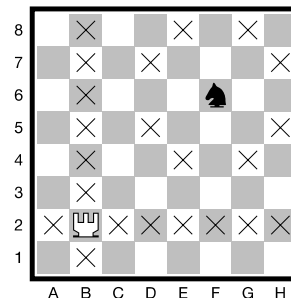


рис. 8a

переместиться на два поля вперед, но в продолжении игры только на одно поле за один ход. Пешка не может атаковать фигуру, находящуюся перед ней. Она может атаковать фигуру только по диагонали, как Слон, перемещаясь таким образом на одно поле вправо или влево. В этом случае Пешка перемещается на одно поле вверх. Если Пешка успешно доходит до противоположного края поля, то она заменяется любой фигурой того же цвета, независимо от количества этих фигур на игровом поле (Ферзем, Ладьей, Слоном или Конем). Но ее нельзя заменить Королем. Выбор игрока не ограничивается фигурами, которые были уже сняты с доски. Эта замена Пешки на другую фигуру называется “превращением”, и действие новой фигуры начинается сразу. Исключение в ходах Пешки является «взятие на проходе», т.е. Пешка, атакующая поле, пересеченное Пешкой партнера, который продвинул ее с исходной позиции сразу на два поля, может взять эту продвинутую Пешку, как если бы последний ее ход был только на одно поле. Это взятие может быть сделано только очередным ходом. Ценность шахматных фигур определяется по возможности их ходов. Пешка- базовая единица. Ценность остальных фигур приблизительно следующая: Ценность легкой фигуры (Слона, Коня) – 3-3½ пешки, у Ладьи ценность легкой фигуры и двух пешек, у Ферзя ценность двух Ладей или трех легких фигур. Это примерная классификация. Реальную ценность фигур определяет их месторасположение на шахматной доске.

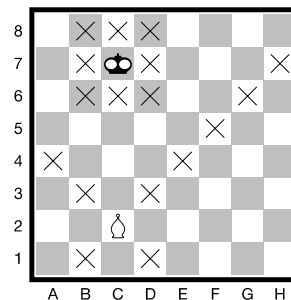


рис. 8b

переместиться на два поля вперед, но в продолжении игры только на одно поле за один ход. Пешка не может атаковать фигуру, находящуюся перед ней. Она может атаковать фигуру только по диагонали, как Слон, перемещаясь таким образом на одно поле вправо или влево. В этом случае Пешка перемещается на одно поле вверх. Если Пешка успешно доходит до противоположного края поля, то она

заменяется любой фигурой того же цвета, независимо от количества этих фигур на игровом поле (Ферзем, Ладьей, Слоном или Конем). Но ее нельзя заменить Королем. Выбор игрока не ограничивается фигурами, которые были уже сняты с доски. Эта замена Пешки на другую фигуру называется “превращением”, и действие новой фигуры начинается сразу. Исключение в ходах Пешки является «взятие на проходе», т.е. Пешка, атакующая поле, пересеченное Пешкой партнера, который продвинул ее с исходной позиции сразу на два поля, может взять эту продвинутую Пешку, как если бы последний ее ход был только на одно поле. Это взятие может быть сделано только очередным ходом. Ценность шахматных фигур определяется по возможности их ходов. Пешка- базовая единица. Ценность остальных фигур приблизительно следующая: Ценность легкой фигуры (Слона, Коня) – 3-3½ пешки, у Ладьи ценность легкой фигуры и двух пешек, у Ферзя ценность двух Ладей или трех легких фигур. Это примерная классификация. Реальную ценность фигур определяет их месторасположение на шахматной доске.

На рисунке 8a показаны варианты ходов Ладьи и Коня, на рисунке 8b- Слона и Короля.

Рокировка

Этот маневр во время игры можно выполнить только один раз. Игрок во время одного хода может переместить две фигуры. Это перемещение Короля и одной из Ладей того же цвета по крайней горизонтали считается одним ходом

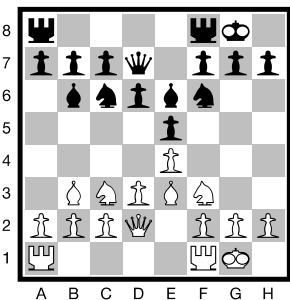


рис. 9

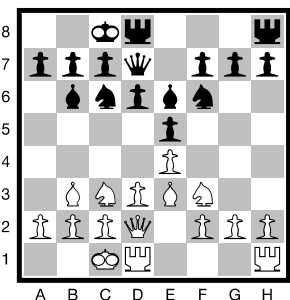


рис. 10

Длинная рокировка

- Король ходит на c1 или c8, Ладья- на d1 или d8.

Рис. 10- после длинной рокировки.

Цель игры.

Король в игре является самой важной фигурой. Если ему угрожает опасность, Король должен отступать или его необходимо защитить. Это можно сделать двумя способами: при помощи другой своей фигуры заслонить атакующую фигуру или «взятием» атакующей фигуры. Нападение на Короля называется «шахом».

Когда шаха нельзя избежать, используя какое либо перемещение, это называется «мат», и на этом игра заканчивается. Не всегда игра заканчивается матом. Иногда игра заканчивается тем, что один из игроков сдается. Это происходит в том случае, если дальнейшее сопротивление бессмысленно, и мат- это только вопрос времени. Если

короля и выполняется следующим образом: Король перемещается с его исходного поля на два поля по направлению к Ладье, затем Ладья переставляется через Короля на соседнее поле, которое только что Король пересек.

Для выполнения этого маневра существует несколько условий:

- перед рокировкой Королем и Ладьей не были деланы ходы,
- все поля между Королем и Ладьей должны быть свободны
- На Короля не нападает ни одна фигура противника и ни одно поле между Ладьей и Королем не атаковано.

Короткая рокировка

- Король ходит на g1 или g8, Ладья- на f1 или f8.

Рис. 9- после короткой рокировки.

игра происходит с применением шахматных часов, то она может завершиться тем, что у одного из игроков истекло время на обдумывание ходов. Игра может также закончиться ничьей.

Ничья

Игра заканчивается в ничью в следующих случаях:

1. Если возникла позиция, когда ни один из партнеров не может заматовать Короля оставшимися на доске фигурами,
2. Если тот игрок, за которым очередь хода не имеет никаких возможных ходов, и его король не под шахом. О такой партии говорят, что она закончилась “патом”.
3. По соглашению между партнерами в ходе игры. Это немедленно заканчивает партию
4. Если одинаковая позиция возникнет на шахматной доске трижды.
5. Если последние 50 ходов были сделаны игроками без движения Пешек и без взятия фигур.

Обычно в шахматы играют по принципу «тронул - ходи», т.е. если игрок при своем ходе намеренно касается на шахматной доске одной или более своих фигур, он должен сделать ход первой тронутой фигурой, если такой ход возможен. Также, если он коснулся фигур оппонента, он должен первой взять первую тронутую фигуру партнера, взятие которой возможно. Если игрок коснулся фигуры, которой он не может ходить или фигуру противника, которую не может «взять», то это не имеет никаких последствий. Когда фигура отпущена на поле как возможный ход или часть возможного хода, она не может затем пойти на другое поле и ход считается сделанным.

Запись ходов:

Обозначения каждого поля шахматной доски позволяют записывать все сделанные ходы, т.е. таким образом можно записать всю игру. Для записи ходов, помимо примечаний и сокращений названий, используются следующие сокращения.

-	ход	?	слабый ход
x	взятие/удаление	!!	очень сильный ход
+	шах	??	очень слабый ход
=	мат	!?	острый рискованный ход
!	сильный ход	0-0	короткая рокировка
		0-0-0	длинная рокировка

Что должен знать новичок.

Что касается возможностей ходов отдельных фигур, они более эффективны и сильны, когда находятся в центре шахматной доски. Поэтому с самого начала игры желательно изо всех сил пытаться занять центр шахматной доски. Внутренний центр сформирован полями d4, d5, e4 и e5, внешний центр- в пределах площадей c3, c6, f6 и f3.

Игру лучше начинать, делая двойной ход Пешкой перед Королем или Ферзем. Таким образом игра сможет проходить в центре шахматной доски, а также освободится путь для Слонов и Ферзя. Когда игра идет в центре шахматной доски, фигуры надо стараться разместить так, чтобы их было сложно оттолкнуть назад. Поэтому Конь обычно ходит на f3 и c3, f6 и c6, откуда и контролирует центр. В начале игры не следует продолжать ходить одной и той же фигурой, так как это обычно пустая трата времени и часто приводит к поражению. Каждым ходом мы стараемся ввести в игру новую фигуру. Лучше всего сначала освободить поля вокруг Короля для дальнейшей рокировки, чтобы обезопасить Короля, затем освободить поля вокруг Ферзя. Обычно Ферзя вводят в игру последним, потому что сделать это раньше может быть опасно. Оппонент может использовать положение Ферзя в своих интересах и возможно даже захватить его и удалить с поля. Исход игры зависит от хорошей координации фигур и эффективности атак. Преждевременная атака, которую обычно очень легко предотвратить, приводит к напрасной трате времени и потере фигур. Чтобы быстрее научиться играть, рекомендуется играть с более опытным противником, у которого можно многому научиться. Изучение книг и профессиональных игр также поможет улучшить навыки игры.

Мы надеемся,
Вам понравится эта игра.

000000

Dino Toys
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.dinotoys.cz

