



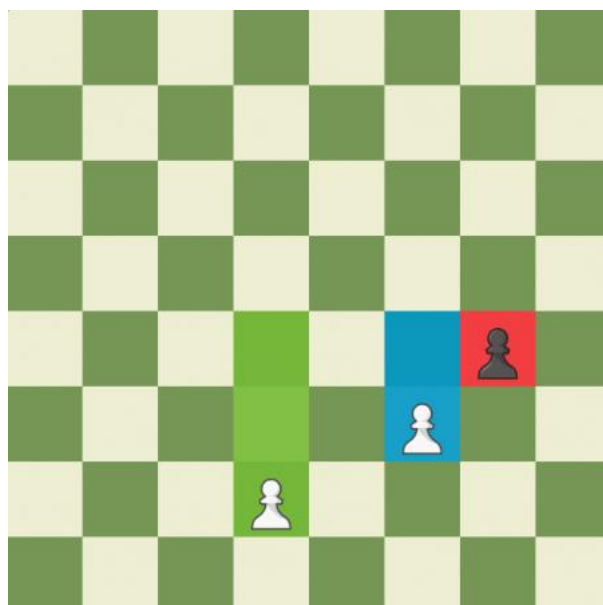
Пешка



Пешка – это маленький солдат на шахматном поле. В начале игры пешечный строй закрывает собой все шахматные фигуры. Они никогда не отступают и ходят только вперед по вертикальным линиям на одну клеточку навстречу неприятельскому лагерю и никогда не поворачивают назад. Один раз за всю игру пешка может перепрыгнуть через клеточку – это когда она делает первый ход из начальной позиции. Пешка продолжает движение вперед по желанию игрока до тех пор, пока не встретит преграду - другую фигуру. Обойти или перепрыгнуть ее пешка не может, поэтому должна ждать пока дорога не освободиться. Рубит пешка наискосок – по диагонали на одну клеточку и занимает положение взятой фигуры.

Каждая фигура в шахматах имеет свою ценность (силу). За одну единицу силы в шахматах принято указывать пешку. Пешка стоит одну пешку.

Как ходит **пешка** в шахматной армии знают даже начинающие игроки – на одну, максимум – на 2 клетки и только вперед. Представителей армии противника они атакуют исключительно по диагонали. Если пешка достигнет противоположного края доски, она получает право на превращение - стать конем, слоном, ладьей или ферзем, и получить больше возможностей для передвижения. Соблюдения всех вышеперечисленных движений требуют **правила шахмат**, в которых четко прописано, как ходят шахматные фигуры во всех разновидностях матчей, от классики до пули.





Конь

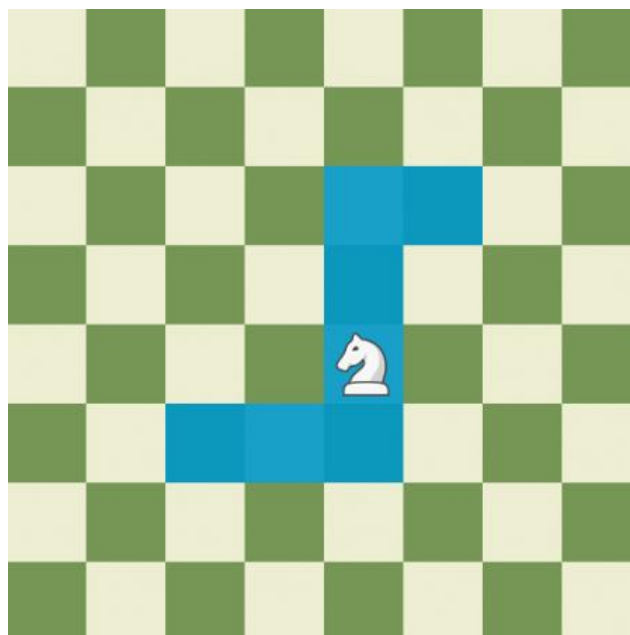


В старину эту замечательную фигуру называли всадником, прыгуном, скакуном. На шахматной доске – четыре коня: два белых и два черных. И это неудивительно: в Средние века, например, конница зачастую играла решающую роль в битве. Шахматный конь – очень хитрая фигура, она имеет любопытный способ передвижения по доске. А именно: конь перемещается так – два поля в любую сторону по вертикали и одно поле в любую сторону по горизонтали, либо одно поле по вертикали и два поля по горизонтали. Поэтому ход коня похож на букву «Г».

Конь – особенная фигура, которая может перескакивать и через свои, и через чужие фигуры.

Если поле, на которое собирается прыгнуть конь, занято своей фигурой, то ход невозможен. А если на этом поле стоит неприятельская фигура, ее можно побить.

Конь ходит буквой «Г» на 3 клетки. Главной его особенностью является то, что он может перепрыгивать через любые препятствия, что непозволительно даже ферзю. Такая способность коня является очень ценной.





Ладья

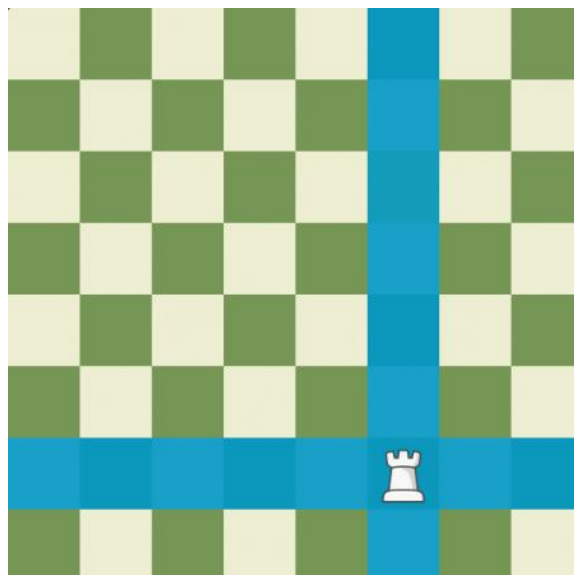


Ладья напоминает крепостную башню. Поэтому в Испании, Германии и Франции она и зовется «башней». Ладья ходит по вертикалям и горизонталям. За один ход ладья может переместиться на любое количество полей свободной горизонтали или вертикали.

Если на пути ладьи встретятся другие фигуры, свои или неприятельские, то перепрыгивать через них она не имеет права. Но ладья может бить любую неприятельскую фигуру, которая окажется на ее дороге.

Ладья – мощная фигура, готовая в любой момент совершить опустошительный набег на позицию неприятеля. Если ей захочется, она за один ход перемахнет с одного края доски на другой. Когда ладья идет в атаку, ее очень тяжело остановить. Недаром шахматисты называют ладью **ТЯЖЕЛОЙ** фигурой (как и ферзя). В шахматах выгодно побить неприятельскую фигуру, если своя фигура останется целой. Но иногда неплохо совершить и **РАЗМЕН** – отдать свою фигуру за равноценную вражескую.

Ладья может двигаться по прямой, по вертикали или горизонтали - то есть либо вперед, либо назад, но на любое количество клеток.





Ферзь



Ферзь – сильнейшая фигура на шахматной доске. Слово «ферзь» произошло от индийского «фарзи», что означает «визирь» («советник»). В западной традиции эта фигура называется «королева».

По шахматной доске ферзь может ходить и как слон, и как ладья.

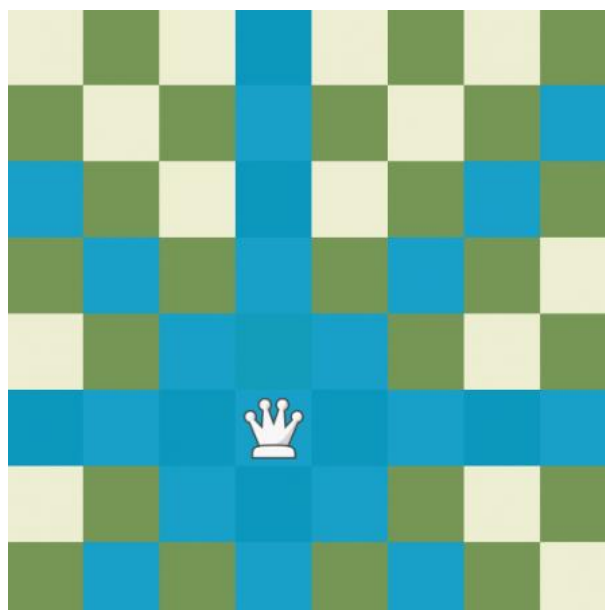
Ферзь открыты все пути и по горизонтали, и по вертикали, и по диагонали на любое количество клеток. Но также, как ладья и слон, ферзь не может перескакивать через другие фигуры. Если на пути ферзя окажется фигура противника, он может побить ее и занять поле, на котором она стояла.

В начальном положении ферзь стоит рядом с королем на клеточке своего цвета, поэтому и говорят: «Ферзь любит свой цвет».

Ферзь по силе примерно в два раза сильнее ладьи и в три раза чем слон.

Ферзь стоит 9 пешек.

Ферзь перемещается в любом направлении на нужное количество клеток. Он считается самой ценной фигурой на доске.





Король



Шахматный король – самая важная фигура на доске. Любопытно, что в древности на Руси эту фигуру называли «царь», да и сами русские цари любили играть в шахматы. Сильным игроком был Петр Первый, а Иван Грозный даже умер за шахматной доской... К сожалению, в шахматах возможности королей ограничены. Этим фигурам дозволено перемещаться за один ход лишь на одно поле по горизонтали, вертикали или диагонали.

Как и другие фигуры, король бьет вражеские фигуры на тех же полях, куда и ходит. Король – единственная фигура, которая не может пойти на клетку, находящуюся под ударом фигуры противника. Король в этом смысле – явление особое: бить его нельзя, но и под бой ставить запрещается...

Два короля никогда не могут встретиться на шахматной доске, между ними всегда должна быть клеточка.

Король передвигается на одну клетку, но в любом направлении. Это необходимо для того, чтобы не допустить мата после получения шаха от соперника.

