

## **UKR** **«ШАХИ»**

### **Вміст**

1 ігрове поле, 16 білих, 16 чорних фігур.

### **Ціль гри**

Шахи – це гра для двох гравців, один грає білими фігурами, інший – чорними. Ваше завдання – об’явити „мат” Королю армії суперника. На початку гри фігури розташовані так, як показано на малюнку 1.

### **Фігури. Як вони ходять**

Білі завжди ходять першими, а потім гравці ходять по черзі. Тільки одна фігура має бути переміщена під час кожного ходу (за винятком рокіровки, опис спеціальних рухів кожної фігури буде наведено нижче). Всі фігури пересуваються по вільним лініям. Ви не можете перемістити фігуру на клітину, яка зайнята фігурою вашого кольору. Але ви можете захопити клітину на якій знаходиться фігура суперника, якщо ваша фігура може переміститися на неї. Просто уберіть фігуру суперника з поля та поставте свою фігуру на звільнене місце.

### **Король**

Король – це сама важлива фігура. Якщо цю фігуру взято у полон, це означає, що його армія потерпіла поразку. Король може рухатися на одну клітину у будь-якому напрямку (див. малюнок 2). Виключенням є рокіровка, про яку буде пояснено пізніше. Король ніколи не рухається на клітину, яка знаходиться під загрозою фігури суперника. Із цієї причини король не має права бити захищену фігуру.

### **Королева (Ферзь)**

Королева – це сама сильна фігура. Вона може рухатись на будь-яку кількість клітин у будь-якому напрямку: горизонтально, вертикально або по діагоналі – якщо напрямком не заблоковано іншими фігурами (див. малюнок 4). Завдяки своїй величезній рухливості, а також можливості діяти як по білих, так і по чорних діагоналях, ферзь виявляється набагато сильніше тури й слона разом узятих.

### **Тура**

Тура – це друга по могутності фігура. Тура може рухатись на будь-яку кількість вільних клітинок у горизонтальному чи вертикальному напрямку (див. малюнок 5). Її рухливість, як і рухливість будь-якої фігури, може бути обмежена наявністю інших фігур на шляху.

### **Слон**

Слон може ходити на декілька клітинок по діагоналі, якщо вони не зайняті. Зауважте, що якщо слон почав ходити з білої клітини, він може ходити тільки по білих клітинах. На початку гри Ви маєте одного слона на білій клітині та одного слона на чорній клітині (див. малюнок 6), тому можете контролювати білі та чорні клітини.

### **Кінь**

Кінь рухається особливо. Він скаче з однієї клітини на нову. Він може перестрибувати через інші фігури, які знаходяться між його стартовою та фінішною клітинами. Вважається, що кінь виписує літеру „Г”, яка складається з трьох клітин, розташованих горизонтально або вертикально, включаючи клітину на якій стоїть фігура, та однієї клітини праворуч або ліворуч. Після закінчення ходу кінь завжди опиняється на клітині протилежного кольору ніж та, з якої він стартував. Ферзь, тура, слон, на відміну від коня,

є „далекобійними” фігурами, але кінь може одразу держати під прицілом 8 фігур суперника (див. малюнок 7).

### **Пішак**

Пішаки займають другу та сьому горизонтальні лінії на ігровій дошці. Вони пересуваються на одну клітину вперед по вертикалі, але зі стартових клітин пішаки можуть зробити хід по вертикалі на 2 клітини. Пішаки можуть атакувати фігуру суперника, які знаходяться на відстані однієї клітини від нього по діагоналі, та зайняти цю клітину. Коли білий пішак досягає восьмої, а чорний – першої горизонталі, він може перетворитись на будь-яку фігуру відповідного кольору, крім Короля. Таким чином, одному гравцю стає можливим мати на ігровому полі більш однієї Королеви та інших фігур одночасно.

### **Спеціальні рухи**

#### **Рокірування**

Рокірування виконується королем та турою. Цей хід можливий за виконання двох умов: король та тура до цього жодного разу не ходили, король та тура після виконання рокірування не повинні знаходитися під атакою фігур суперника. Рокірування виконується наступним чином: король пересувається по горизонталі на дві клітини. Тура після цього встановлюється на клітину, через яку перестрибнув король під час пересування, в сторону центра поля (див. малюнок 3).

#### **Взяття на проході**

Згідно цього правила, якщо пішак робить хід на дві клітини та при цьому перестрибує через клітину, яку атакує пішак суперника, він може бути вбитий пішаком суперника. Пішак суперника пересувається на ту клітину, через яку перестрибнув пішак, який почав цей хід.

### **Про шах і мат**

Основна мета гри у шахи - поставити мат королю суперника. Короля не захоплюють в полон і не знімаються з дошки, як інші фігури. Але якщо здійснено напад на короля ("шах") і йому загрожує захоплення, він відразу повинен вийти з позиції „шах”. Якщо немає можливості вибратись з позиції „шах”, треба перевірити позицію „мат” і та сторона, якій поставлено „мат” програє.

Ви не можете переміщувати фігуру у положення „шах”, наприклад, вийти на пряму лінію з Турою суперника, якщо немає інших фігур між Турою і вашим Королем! В іншому випадку, Тура може "захопити" Короля, що не дозволяється.

Якщо ви знаходитесь в положенні „шах”, існує три шляхи виходу:

1. Захоплення атакуючої фігурою;
2. Розміщення однієї з ваших власних фігур між фігурою, що атакує вашого Короля;
3. Переміщення Короля з місця, яке знаходиться під загрозою нападу.

Якщо гравець перевірів, що він не може зробити ні одне з цих дій, йому оголошується „мат” і він програє партію. Якщо Королю не оголошується „мат”, але гравець не може зробити ніяких рухів фігурами, таке положення називається „пат”, гра закінчується як нічия.