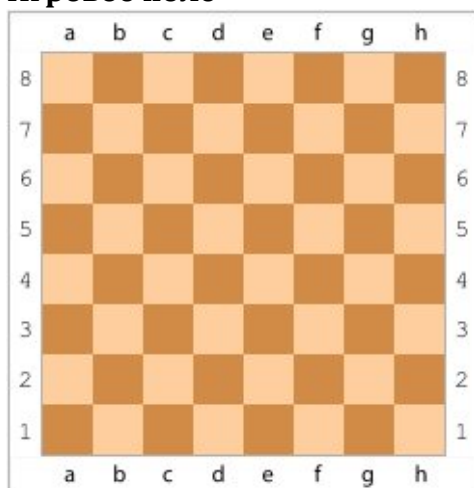


## Правила настольной игры «Шахматы»

### Описание компонентов

#### Игровое поле



Игровое поле состоит из 8-ми горизонтальных («горизонтали») и 8-ми вертикальных рядов («вертикали») последовательно чередующихся светлых и тёмных клеток. Все горизонтали пронумерованы арабскими цифрами (от «1» до «8»), а вертикали – буквами латинского алфавита (от «a» до «h»).

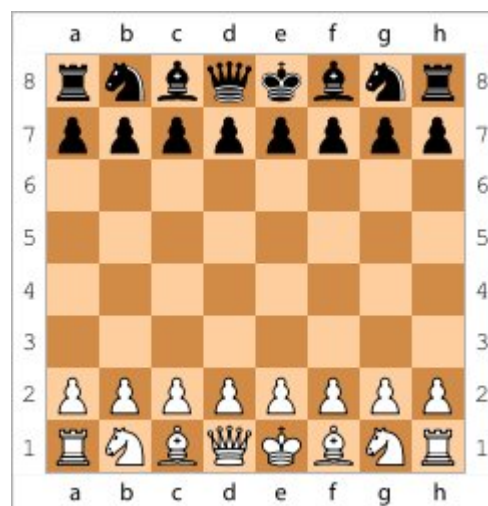
#### Фигуры

Каждый участник играет набором фигур своего цвета. В набор фигур входят: 8 пешек (♙), 2 ладьи (♖), 2 коня (♘), 2 слона (♗), 1 ферзь (♕) и 1 король (♔).

### Подготовка к игре

Игроки садятся друг напротив друг друга и выкладывают между собой игровое поле, после чего определяют первого игрока любым выбранным ими способом (например, один игрок может тайно зажать в каждом кулаке по пешке разного цвета и предложить другому игроку «выбрать руку»). Первый игрок получает набор «белых» фигур. Игрок, который будет ходить вторым, забирает себе «чёрные» фигуры. Начальное расположение фигур на клетках игрового поля показано на рисунке справа.

Игровое поле должно быть развёрнуто так, чтобы «белый» ферзь оказался на «белой» клетке, а «чёрный» – на «чёрной» (для проверки: правая нижняя клетка поля должна быть «белой» у каждого игрока).



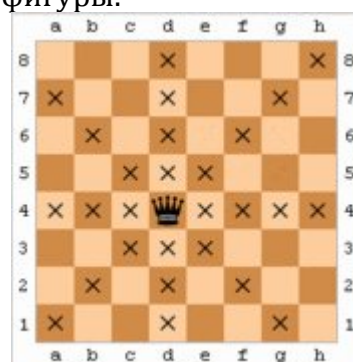
### Ход игры

Первым ходит игрок с «белыми» фигурами. После этого игроки ходят по очереди друг за другом, перемещая фигуры своего цвета по клеткам игрового поля. У каждой фигуры свои

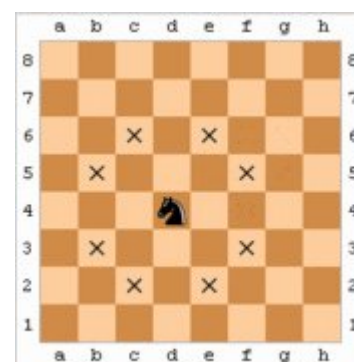
особенности перемещения. Клетка возможного перемещения фигуры считается клеткой, находящейся «под ударом» этой фигуры.



Перемещение короля



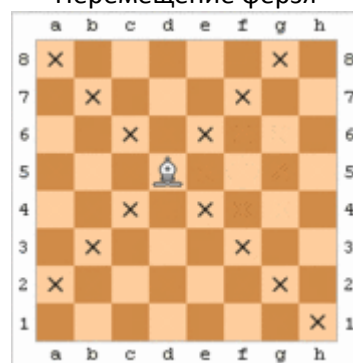
Перемещение ферзя



Перемещение коня



Перемещение пешки



Перемещение слона



Перемещение ладьи

### Король

Перемещается на 1 клетку по горизонтали, вертикали или диагонали.

### Ферзь

Перемещается на любое возможное количество клеток по горизонтали, вертикали или диагонали.

### Ладья

Перемещается на любое возможное количество клеток по вертикали или горизонтали.

### Конь

Перемещается на 2 клетки по горизонтали и 1 по вертикали или на 2 клетки по горизонтали и 1 по вертикали. Своей

формой подобное перемещение напоминает букву «Г».

### Слон

Перемещается на любое возможное количество клеток по диагонали. Один из слонов игрока может перемещаться только по диагоналям «белых» клеток, второй – только по диагоналям «чёрных» клеток.

### Пешка

Перемещается на 1 клетку по вертикали и только вперёд. Своим самым первым перемещением в текущей партии каждая пешка может передвинуться не на 1, а сразу на 2 клетки.

## Общие правила перемещения фигур

- Фигура не может перемещаться через клетки, если они заняты другими фигурами.  
**Исключение.** Ход коня: при перемещении фигура коня приподнимается над полем (все остальные фигуры перемещаются по плоскости игрового поля), таким образом, конь может переместиться, даже если полностью окружён фигурами.
- Фигура не может закончить перемещение на клетке, занятой фигурой того же цвета.

- Но фигура может закончить перемещение на клетке, занятой фигурой другого цвета, при этом фигура, занимавшая клетку, убирается с игрового поля – она считается «взятой».

**Примечание.** Пешки берут фигуры только по диагонали (все остальные фигуры – результатом своего обычного перемещения).



«Чёрная» пешка переместилась не на 1, а сразу на 2 клетки вперёд (так как это её первое перемещение в текущей партии).



«Белая» пешка взяла «чёрную», совершив при этом перемещение по диагонали.

- Игрок не может переместить фигуру, если после перемещения его королю будет объявлен шах (подробнее о шахе на странице 6).

### Взятие на проходе

Если в результате перемещения на 2 клетки пешка игрока останавливается на соседней по горизонтали клетке с клеткой, занятой пешкой противника, своим следующим действием пешка противника может взять пешку игрока обычным взятием по диагонали (даже несмотря на то, что пешка игрока находится на соседней клетке по горизонтали, а не по диагонали). Этот эффект называется «взятием на проходе», и его можно осуществить, только если пешка перемещается сразу на 2 клетки вместо 1.



«Чёрная» пешка переместилась на 2 клетки и остановилась рядом с «белой» пешкой.



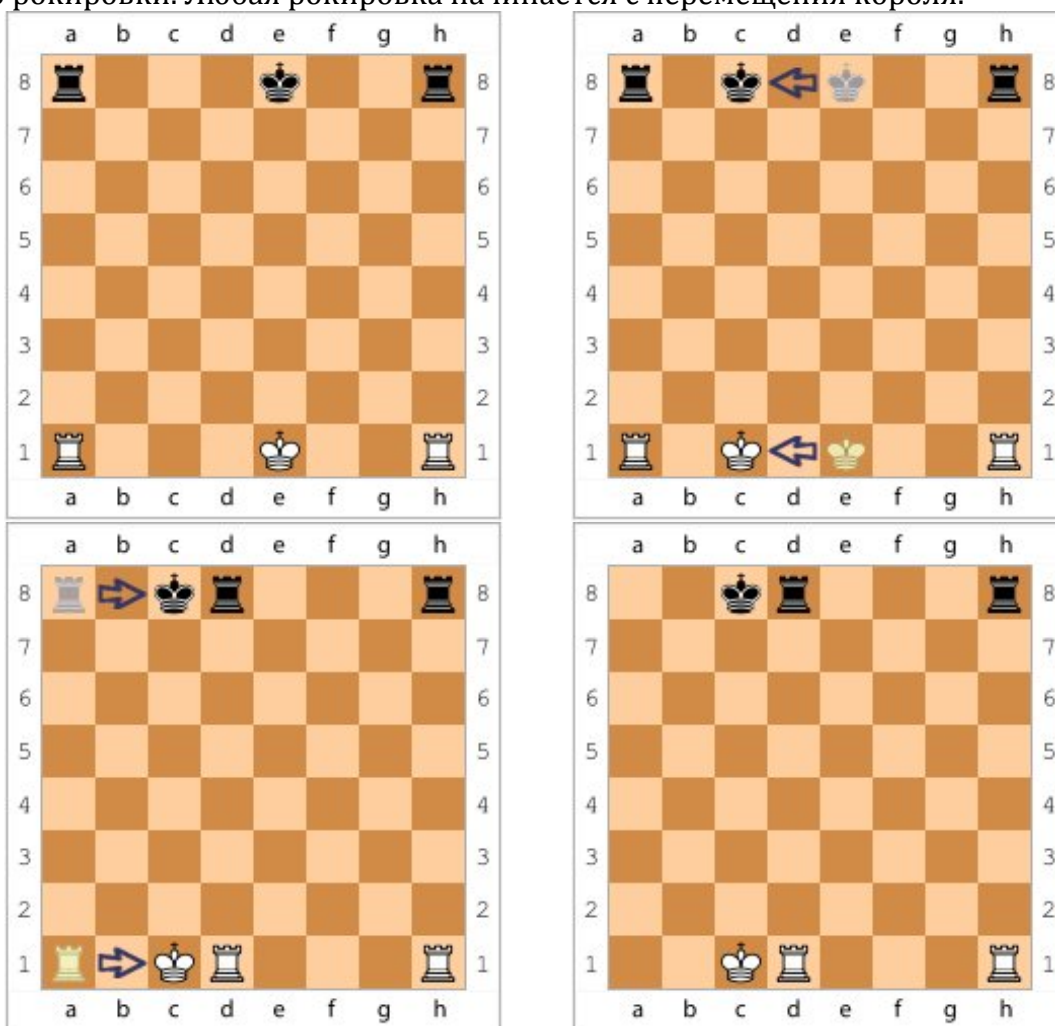
«Белая» пешка сделала взятие на проходе, переместившись (как обычно при взятии) по диагонали.

### Прохождение пешки

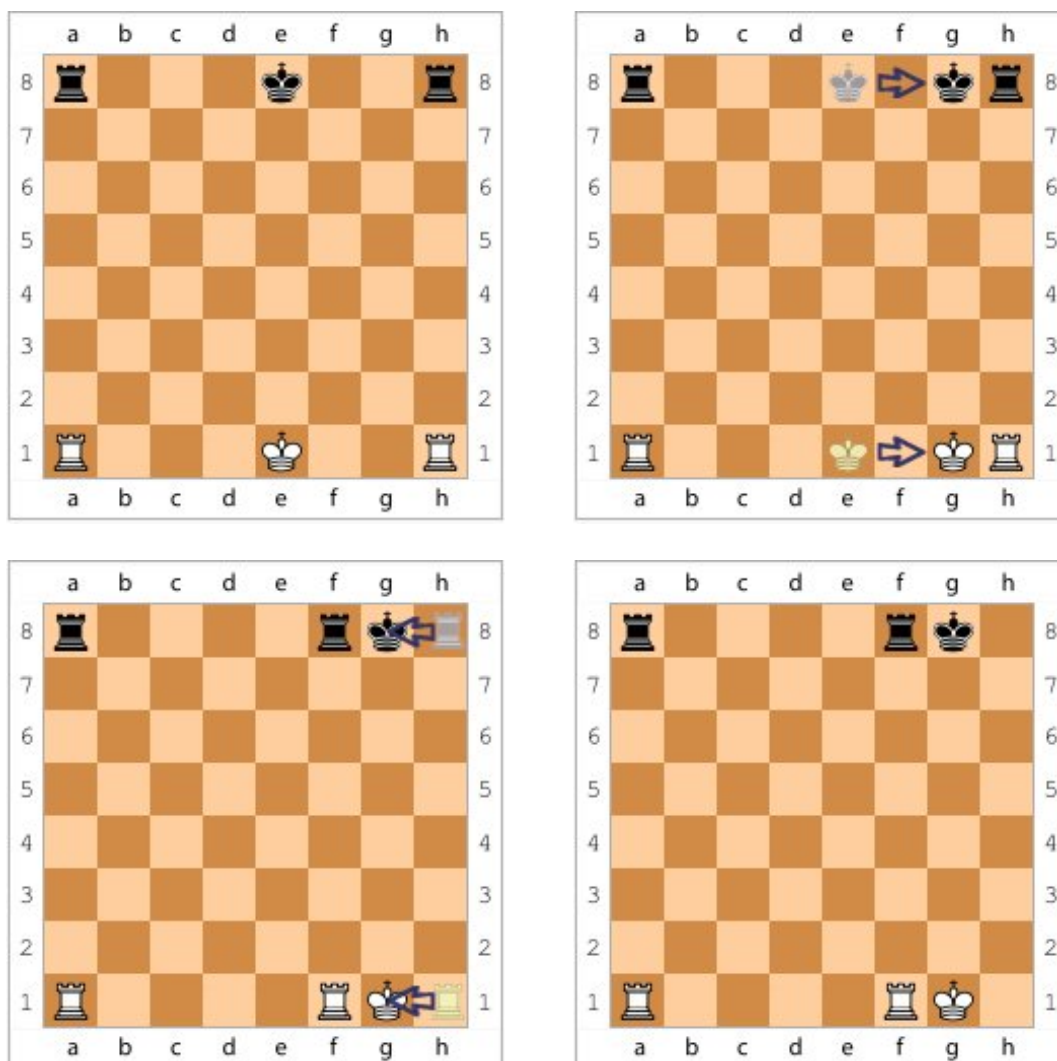
Если пешка достигает противоположного конца поля (горизонталь «8» для «белых» пешек, горизонталь «1» – для «чёрных»), она тут же превращается в любую другую фигуру (кроме короля) по желанию своего владельца. Этот эффект называется «прохождением пешки». Никакого ограничения на максимальное число прошедших пешек в игре нет.

### Рокировка

Вместо того чтобы в свой ход переместить одну из фигур, игрок может сделать «рокировку» – сдвинуть короля на 2 клетки по горизонтали по направлению к ладье и поместить ладью за короля. В зависимости от выбранной ладьи различают длинную и короткую рокировки. Любая рокировка начинается с перемещения короля.



Пример длинной рокировки «белых» и «чёрных» фигур.



Пример короткой рокировки «белых» и «чёрных» фигур.

Для осуществления рокировки **одновременно** должно выполняться несколько условий.

- Между королём и ладьёй не должно быть никаких других фигур.
- Рокировка – первый ход короля и выбранной ладьи в текущей партии. Иными словами, до момента рокировки ни король, ни выбранная ладья не должны были перемещаться.
- Ни одна из клеток, по которым перемещается король во время рокировки (включая клетку, на которой он стоит изначально) не должна находиться под ударом какой-нибудь фигуры противника.

### Шах и мат

Если клетка с королём игрока оказывается под ударом какой-либо фигуры противника, считается, что королю «объявлен шах». В ответ на шах игрок обязан сделать любой не противоречащий правилам игры ход, чтобы убрать короля из-под удара противника (например, взять представляющую угрозу фигуру противника или закрыть короля другой своей фигурой). Сделать ход, после которого король так и останется под шахом, игрок не имеет права. Делать рокировку находящегося под шахом короля нельзя.

Если у игрока нет никакой возможности вывести короля из-под шаха, ему «объявляется мат». Именно этой цели добивается каждый участник игры.

## Конец игры

Игра заканчивается в одном из трёх следующих случаев.

- Одному из игроков объявлен мат, его противник становится победителем.
- Один из игроков сдался, его противник становится победителем.
- Игроки создали на поле ничейную ситуацию, а именно:
  - один из игроков не может сделать ход, не противоречащий правилам игры, при этом его королю не объявлен шах (этот случай называется «патом»);
  - игроки в третий раз повторили на поле одно и то же расположение фигур (причём не обязательно три раза подряд);
  - ни у одного из игроков не осталось фигур, которыми можно было бы объявить мат;
  - 50 последних ходов прошли без взятия фигур и передвижения пешек;
  - игроки сами договорились признать ничью.

По окончании партии победитель получает 1 очко, проигравший – 0 очков. В случае ничьей оба игрока получают по 0,5 очка.

## Регистрация партии

При желании игроки могут вести запись партии, фиксируя свои ходы и ходы противника. Для экономии времени при записи ходов используется специальная система сокращений и условных обозначений – шахматная нотация.

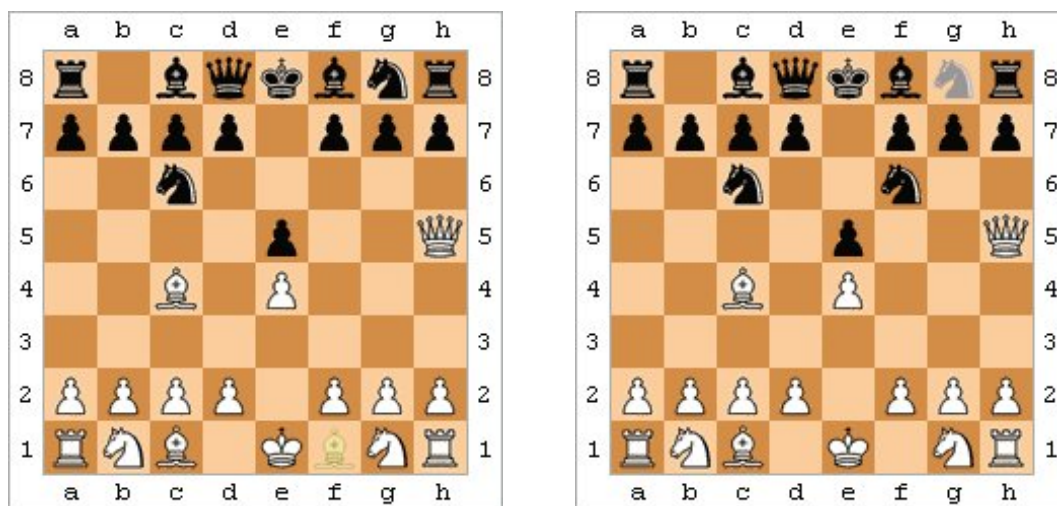
Названия фигур сокращаются в ней до первых букв: С (слон), К (конь), Л (ладья), Ф (ферзь), Кр (король), п или ничего (пешка). Местоположение фигур на клетках записывается номерами вертикалей и горизонталей. Перемещения фигур и последствия этих перемещений указываются особыми знаками:

- «-» – обычное перемещение;
- «:» – взятие;
- «+» – шах;
- «++» – двойной шах;
- «x» – мат;
- «0-0-0» – длинная рокировка;
- «0-0» – короткая рокировка.

Часто запись хода дополняется символическими комментариями:

- «!», «!!» – сильный ход;
- «?», «??» – слабый ход;
- «!?» – интересный ход;
- «?!» – рискованный ход.

Ходы обоих игроков записываются рядом друг с другом в одну строчку, первым фиксируется ход «белых». Каждая новая строчка начинается со следующего номера хода, общего для обоих игроков. Например, запись «3. Cf1–c4 Kg8–f6» следует толковать так: «на третьем ходу *белый слон* переместился с *f1* на *c4*, в ответ на это *чёрный конь* переместился с *g8* на *f6*».



Нотация «3. Cf1–c4 Kg8–f6»

## Варианты игры

### Боевые шахматы

Отличие этого варианта от классических шахмат в том, что перед началом партии игроки тайно расставляют свои фигуры, отсоединив половины игрового поля друг от друга или установив специальную перегородку посередине поля. Фигуры расставляются в любые клетки 4-х ближайших к игроку горизонталей, игнорируя любые правила расстановки шахматных фигур. Таким образом, у игрока могут быть два слона, перемещающихся по диагоналям одного цвета, или несколько пешек, выстроенных в одной вертикали. После определения первого игрока участники соединяют половины поля (убирают перегородку) и начинают игру, причём, если в результате тайного расположения фигур король второго игрока оказывается под шахом, этот игрок автоматически проигрывает. Игра проходит по стандартным правилам шахмат без каких-либо изменений. К примеру, если начальное расположение фигур игрока допускает рокировку, игрок вправе её выполнить (при соблюдении соответствующих условий).

### Кингчесс

В отличие от классических шахмат и предыдущего варианта, игроки начинают партию с абсолютно пустым полем. Поэтому в свой ход игрок может либо переместить по полю уже выставленную фигуру, либо выставить на поле новые фигуры из резерва. При этом за один раз игрок может выставить любое количество фигур в любые клетки своей половины поля (горизонталь с «1» по «4» для «белых», горизонталь с «8» по «5» для «чёрных»). Имеются, правда, три ограничения:

- выставлять пешки на ближайшую к игрокам горизонталь нельзя (горизонталь «1» для «белых», «8» – для «чёрных»);
- ставить второго слона на клетку того же цвета, на которую был выставлен первый слон, нельзя (даже если к этому моменту первый слон взят противником);
- в самый первый ход оба игрока обязаны выставить королей (можно вместе с какими-то другими фигурами).

Перемещение фигур проходит по правилам классических шахмат со следующими уточнениями.

- Ещё не ходившая в текущей партии пешка может переместиться на 2 клетки, только если она выставлена на вторую от игрока горизонталь.

- Рокировка не перемещавшихся в текущей партии короля и ладьи возможна, если обе эти фигуры выставлены в «классическую» позицию (например, для «белых» фигур: король на «e1», ладья на «a1» или на «h1») и все условия рокировки выполнены.

### Шахматы-960 (шахматы Фишера)

Особенность этого варианта, разработанного чемпионом мира по шахматам Робертом Фишером, заключается в ограниченно-случайной начальной расстановке фигур и пересмотренных правилах рокировки.

Ограничения начальной расстановки фигур.

- Игроки размещают пешки на своих вторых горизонталях (как в классических шахматах), все остальные фигуры расставляются на первых горизонталях.
- Одна ладья ставится слева от короля, другая справа.
- Слоны выставляются в клетки разного цвета.
- Расстановка «белых» и «чёрных» фигур симметрична относительно горизонтальной линии, проходящей посередине поля (как и в классических шахматах).

Подсчитано, что существует ровно 960 способов расставить фигуры по этим правилам, отсюда и название варианта игры.

Уточнение правил рокировки.

- Вне зависимости от начального расположения короля на поле, во время короткой рокировки (в направлении вертикали «h») король всегда ставится на вертикаль «g», а ладья – на вертикаль «f». Аналогично, при длинной рокировке (в направлении вертикали «a»): король всегда ставится на вертикаль «c», а ладья – на вертикаль «d». Если король или ладья уже изначально находились на нужных вертикалях, они так и остаются на своих местах, перемещается в этом случае только вторая фигура.
- Все остальные условия повторяют стандартные правила рокировки: король и выбранная ладья в текущей партии не должны были перемещаться, между королём и ладьёй не должно быть других фигур, ни одна из клеток перемещения короля не должна находиться под ударом вражеской фигуры (включая начальную и конечную клетки, а также клетку с ладьёй, если при рокировке король проходит «сквозь» ладью).

В результате подобной рокировки на поле возможны 4 варианта перемещения фигур:

- король и ладья меняются местами;
- король и ладья перемещаются на нужные клетки;
- ладья уже стоит на нужной клетке, перемещается только король;
- король уже стоит на нужной клетке, перемещается только ладья.

### Шатрандж

Шатрандж – промежуточное звено между прообразом шахмат, возникшим в Индии, и современными шахматами; в IX веке на Руси появился именно он.

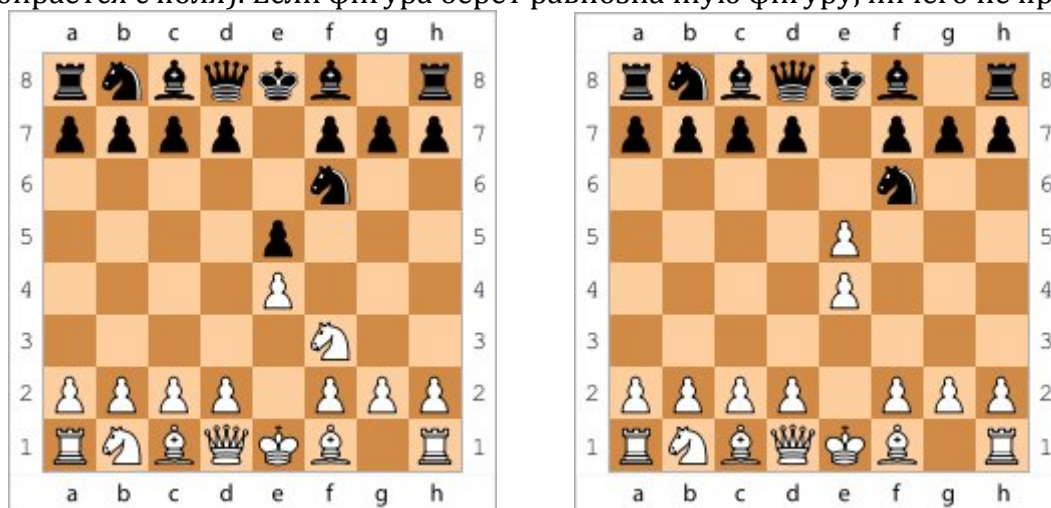
Отличия от классических шахмат.

- Во время начальной расстановки фигур игроки при желании могут выставить ферзей на вертикаль «e», а королей – на вертикаль «d».
- Слон перемещается по диагонали через 1 клетку, причём через эту клетку он «перепрыгивает» (по аналогии с конём), а значит, может перемещаться через занятые другими фигурами клетки.
- Ферзь перемещается на 1 клетку по диагонали.
- Пешка, достигшая противоположного края поля, становится ферзём.
- Правила первого перемещения пешки на 2 клетки вперёд, взятия на проходе и рокировки не действуют (они появились уже в современных шахматах).



## Франкфуртские шахматы

Этот вариант игры необычен тем, что фигура, взявшая фигуру противника, сама превращается во взятую фигуру, не меняя своего цвета (взятая фигура при этом как обычно убирается с поля). Если фигура берёт равнозначную фигуру, ничего не происходит.



«Белый» конь переместился с «f3» на «e5», взял пешку противника... и сам превратился в пешку.

Интересно и то, что король тоже превращается во взятую им фигуру. Если он и дальше продолжает взятие фигур, превращения тоже продолжаются. Взятая королём фигура наделяется всеми «королевскими привилегиями»: её нельзя взять, ей может быть объявлен шах и поставлен мат.

Если король взял пешку и дошёл по последней горизонтали, он может превратиться в любую фигуру кроме короля.

Для удобства игры участникам понадобится второй комплект шахматных фигур.

## Crazyhouse

Как и в прошлом варианте игры, взятие фигур здесь тоже проходит неканонически: взятые фигуры убираются с поля, меняют цвет и попадают в резерв противника.

В результате, в свой ход игроки могут либо переместить фигуру по полю, либо выставить любую фигуру из своего резерва на любую свободную клетку игрового поля (даже если выставленная фигура тут же объявит шах или мат противнику). Существует лишь одно ограничение на выставление фигур из резерва: пешки нельзя ставить на крайние горизонтали поля (горизонтали «1» и «8»).

Для удобства игры участникам понадобится второй комплект шахматных фигур.