

LV – Latviešu DJ05216 Galda spēle “Šahs”



Ieteicamais vecums: 6-99 gadi

Spēlētāju skaits: 2

Spēles stratēģija: Spēlētāji izstrādā stratēģiju, lai apspēlētu pretinieka taktiku un uzvarētu.

Spēle tiek spēlēta uz šaha galda, ko veido 64 pārmaiņus balti un melni kvadrāti.

Vienmēr novietojiet šaha galdu tā, lai gaišais lauciņš ir katra spēlētāja labajā pusē!

Katram spēlētājam ir 16 figūras: 1 karalis, 1 dāma, 2 torņi, 2 laidņi, 2 zirgi and 8 bandinieki, kas tiek izvietoti noteiktā secībā, kā parādīts attēlā.



Svarīgi: dāmas vienmēr tiek novietotas uz savas krāsas lauciņa, tādējādi abas dāmas atrodas tieši pretī viena otrai, skatoties pāri šaha galdu.

Spēles mērķis: sagūstīt pretinieka karali, neatstājot iespēju izvairīties no “nokaušanas” (“šahs un mats”).

Sagatavošanās spēlei: Izložē, kuram būs gaišie kauliņi. Tas spēlētājs arī sāk spēli. Spēlētāji veic gājienu vienu aiz otra.

Kā spēlēt: Katra no 6 figūrām pārvietojas atšķirīgi. Figūras nevar pārvietoties cauri citām figūrām (tomēr zirgs var pārlēkt citām figūrām), un nekad nevar pārvietoties uz lauciņu, uz kura jau atrodas viena no šī spēlētāja figūrām. Tomēr tās var tikt pārvietotas uz lauciņu, ieņemot pretinieka figūras vietu, nokaujot šo figūru. Figūras parasti tiek pārvietotas uz pozīcijām, kur tās var nokaut citas figūras (ieņemot to vietu uz galda), vai aizstāvēt savas figūras, ja tās tiek nokautas, vai pozīcijā, lai kontrolētu svarīgus spēles lauciņus. Karalis ir svarīgākā figūra, tomēr viena no vājākajām. Karalis var veikt kustību tikai pa vienu lauciņu jebkurā virzienā - uz augšu, uz leju, uz sāniem un pa diagonāli. Karalis nekad nedrīkst pārvietoties tā, lai tiktu apdraudēts. Kad karalim uzbrūk cita figūra, tas tiek saukts par “šahu”.

Karalis spēj veikt arī īpašu kustību, sauktu par “rokādi”. Šī kustība ļauj Jums paveikt divas svarīgas lietas vienā gājienā: nogādāt karali drošībā un izdabūt torni no stūra, iesaistot to spēlē. Savā gājienā spēlētājs var pārvietot savu karali divus lauciņus uz vienu sānu un tad pārvietot torni no tā pozīcijas stūrī, uz pozīciju blakus karalim, karaļa otrā pusē. Tomēr, lai veiktu rokādi, ir jāievēro šādi nosacījumi:

- Tai ir jābūt karaļa pirmajai kustībai šajā spēlē
- Tai ir jābūt torņa pirmajai kustībai šajā spēlē
- lai veiktu gājienu, starp karali un torni nedrīkst būt nevienas figūras
- karalis neatrodas “šaha” pozīcijā.

Kustība iespējama šādos divos veidos:



Citu figūru kustība:

- **Dāma** ir pati spēcīgākā figūra. Tā var kustēties jebkurā taisnā virzienā - uz priekšu, atpakaļ, uz sāniem, vai pa diagonāli - cik tālu vien iespējams nešķērsojot lauciņu, uz kura atrodas kāda cita šīs pašas krāsas figūra.
- **Tornis** var pārvietoties, cik tālu vien vēlas, bet tikai uz priekšu, atpakaļ, vai uz sāniem. Torņi ir sevišķi spēcīgas figūras, kad aizsargā vienu otru un darbojas kopā!
- **Laidnis** var pārvietoties, cik tālu vien vēlas, bet tikai pa diagonālēm. Katrs laidnis spēli sāk uz vienas krāsas lauciņa (gaišas, vai tumšas) un vienmēr paliek tikai uz šīs krāsas lauciņiem. Laidņi labi sadarbojas savā starpā, jo piesedz viens otra vājās vietas.
- **Zirgs** pārvietojas ļoti atšķirīgi no citām figūrām - pārvietojoties divus lauciņus vienā virzienā un tad vēl vienu, 90 grādu leņķī, veidojot "L" veida formu. Zirgi arī ir vienīgās figūras, kas spēj pārvietoties pāri citām figūrām.
- **Bandinieks** pārvietojas un kauj atšķirīgos veidos: tie pārvietojas tikai uz priekšu, bet kauj pa diagonāli. Bandinieki pārvietojas uz priekšu tikai par vienu lauciņu, izņemot savu pirmo gājienu, kad tie var pārvietoties uz priekšu par diviem lauciņiem. Bandinieki var kaut uz priekšu pa diagonāli viena lauciņa attālumā. Tie nekad nepārvietojas

un nekauj atmuguriski. Ja tieši bandinieka priekšā atrodas cita figūriņa, bandinieks nevar pārvietoties garām šai figūrai, vai to nokaut.

Kaušana

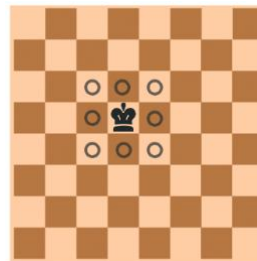
- Ja pretinieks nonāk uz lauciņa, kur stāv figūra, tā tiek nokauta un noņemta no spēles laukuma. Pretinieks var nokaut figūru, pārvietojoties atbilstoši attiecīgās figūras kustībai, izņemot gadījumā, ja kaušanai tiek izmantots bandinieks, jo bandinieks pārvietojas uz priekšu, bet kauj uz priekšu pa diagonāli.
- Karalis ir ielenkts ("šahs"), ja tas atrodas bīstamā vietā, kur to nākošajā gājienā var nokaut kāda no pretinieka figūrām. Šajā gadījumā pretinieks saka "šahs" un dod iespēju glābt karali.
- Ja karalim nav, kur "bēgt" (lai kur karalis pārvietos, viņu var nokaut, un nav nevienas figūras, kas varētu nostāties starp karali un uzbrucēju, lai to pasargātu), tad pretinieks paziņo "šahs un mats" un spēle ir uzvarēta.

Šaha spēle var beigties arī citos gadījumos:

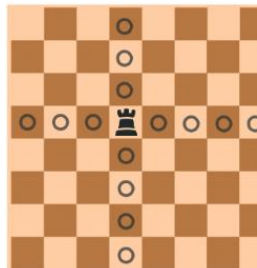
- Ja rodas "strupceļš" – tas nozīmē, ka nav "šahs", bet jebkura tālāka kustība var radīt "šaha" apdraudējumu karalim;
- Ja pārvietojoties jebkurā virzienā, visu laiku atkārtojas "šahs";
- Ja viena un tā pati pozīcija atkārtojas 3 reizes;
- Ja spēlētājiem nav pietiekoši daudz figūru, lai izveidotu "šahu un matu"
- Ja ir veiktas jau 50 kustības, bet vēl nav nokauta neviena figūra vai arī bandinieki tā arī nav izkustējušies no sākuma pozīcijas.

Figūru kustības:

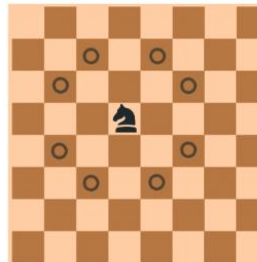
Karalis



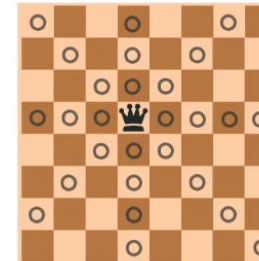
Tornis



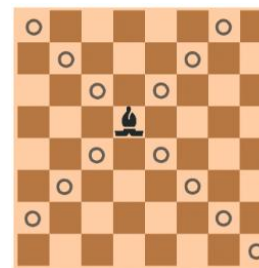
Zirgs



Dāma



Laidnis



Bandinieks



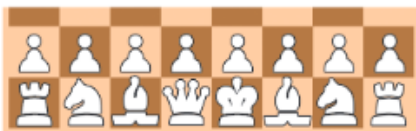
LT – Lietuvių DJ05216 Žaidimas - Šachmatai

Amžius: nuo 6 metų
Žaidėjų skaičius: 2



Vienas žaidėjas žaidžia su baltosiomis figūromis, kitas su juodosiomis. Kiekvienas žaidėjas turi po 16 figūrų.

Baltieji visada žaidimą pradeda pirmi. Ėjimai daromi pakaitomis po vieną ėjimą (ėjimo praleisti negalima). Žaidimo tikslas paskelbti varžovui matą.



Žaidimo pradžioje šachmatų lenta yra išdėstoma taip, kad kiekvieno žaidėjo apačioje-dešinėje pusėje būtų baltos (šviesios) spalvos langelis.

Tuomet ant lentos išdėstomos šachmatų figūros. Antroje eilėje prieš kiekvieną žaidėją išdėstomi pėstininkai. Pirmosios eilės kampuose pastatomi bokštai, šalia jų žirgai, šalia žirgų rikiai. Valdovė visuomet stovi ant tokios spalvos langelio, kokios spalvos yra pati. Ant likusio vieno langelio pastatomas karalius.

Strategijos žaidimas: Kiekvienas žaidėjas sukuria strategiją, kad atremtų priešininko taktiką ir laimėtų. Žaidimas žaidžiamas ant šachmatų lentos su 64 pakaitomis šviesiais ir tamsiais langeliais.

PASTABA: visada padėkite lentą taip, kad kiekvieno žaidėjo dešiniajame kampe, arčiausiai jo, būtų šviesus langelis.

Kiekvienas žaidėjas turi 16 figūrų: 1 karalių, 1 karalienę, 2 rikį, 2 žirgus, 2 bokštus ir 8 pėstininkus, kurie žaidimo pradžioje išdėstomi taip, kaip parodyta aukščiau.

PASTABA: karalienės visada dedamos ant savo spalvos langelio ir todėl jos stovi viena priešais kitą lentoje.

Tikslas: Sugauti priešininko karalių, vadinamą „šachu ir matu“.

Kaip žaisti: Burtų traukimu nusprendžiama, kuris žaidėjas žais šviesiomis figūromis. Šis žaidėjas taip pat pradeda žaidimą.

Abu žaidėjai savo ėjimų metu privalo pajudinti vieną iš savo figūrų – žaidėjai negali „praleisti“.

Žaidėjai paeiliui juda viena savo figūra. Figūra niekada negali pereiti per kitą figūrą (išskyrus žirgą).

KARALIUS yra svarbiausia žaidimo figūra; jei jis sugautas, žaidimas pralaimėtas!

Rokiruotė - Rokiruotė yra karaliaus ir bokšto ėjimas vienu metu, kuriuo norima sustiprinti karaliaus poziciją. Rokiruotės būna dviejų rūšių: trumpoji ir ilgoji. Rokiruotę galima atlikti tikrai vieną kartą (vieną kartą baltiesiems, vieną kartą juodiesiems).

Rokiruotę galima atlikti jeigu:

- Su karaliumi nebuvo padarytas nei vienas ėjimas.
- Su bokštu (su kuriuo bus daroma rokiruotė) nebuvo padarytas nei vienas ėjimas.
- Tarp karaliaus ir bokšto (su kuriais bus daroma rokiruotė) negali būti nei viena figūra.
- Karalius nėra šachuojamas.
- Laukai per kuriuos judės karalius negali būti valdomi varžovo (karalius patekęs ant tokio lauko būtų šachuojamas)

Pozicija prieš rokiruotes/ Pozicija po rokiruotės



Kaip juda šachmatų figūros:

- **Karalius** - svarbiausia figūra šachmatų lentoje. Žaidimo metu baltųjų tikslas paskelbti matą juodųjų karaliui, juodiesiems atvirkščiai. Šios figūros nukirsti negali. Karalius gali judėti visomis kryptimis per vieną laukelį.
- **Valdovė** yra stipriausia figūra šachmatuose. Valdovė gali judėti: horizontalėmis, vertikalėmis, įstrižainėmis. Valdovė negali peršokti per kitas figūras.
- **Bokštas** viena stipriausių figūrų šachmatuose, pajėgumu nusileidžiantis tikrai valdovei. Bokštas gali judėti horizontalia ir vertikalioje kryptimi. Bokštas negali peršokti kitų figūrų.
- **Rikis** gali judėti tikrai įstrižainėmis (diagonalėmis). Rikiai būna dviejų rūšių: baltalaukiai ir juodalaukiai, baltalaukis rikis gali judėti tikrai baltais laukais, juodalaukis tikrai juodais. Rikis negali peršokti kitų figūrų.
- **Žirgas** savo pajėgumu yra panašus į rikį. Žirgas juda savotiškais "L" raidėmis. Žirgas yra vienintelė figūra šachmatuose, kuri gali peršokti savo ar varžovo figūras.

- **Pėstininkas** yra silpniausia figūra šachmatuose. Pėstininkas gali judėti tiktai į priekį, o kerta figūras įstrižainėmis į priekį greta esančiuose laukuose. Pėstininkas negali peršokti kitų figūrų.

Šachas ir matas

Kai šachmatų žaidėjas užpuola varžovo karalių, jam būna skelbiamas šachas. Užpultas karalius privalo gintis nuo šacho tam, kad sekančiu ėjimu nebūtų nukirstas.

Gynybos nuo šacho būdai:

- Su karaliumi eiti į saugų laukelį.
- Nukirsti šachuojančią varžovo figūrą.
- Pastatyti tarp karaliaus ir šachuojamos figūros savo figūrą (šachuojant žirgui ar pėstininkui to padaryti negalima).

Kaip atlikti matą

Žaidimo tikslas yra paskelbti matą priešininko karaliui. Tai įvyksta, kai karalius yra atakuojamas priešininko figūros (šachas) ir negali pajudėti iš šacho (matas). Šacho metu karalius nuo mato gali išsisukti trimis būdais:

- pasitraukiant pačiam karaliui,
- blokuojant šachą kita savo figūra
- arba nukertant priešininko šachuojančią figūrą.

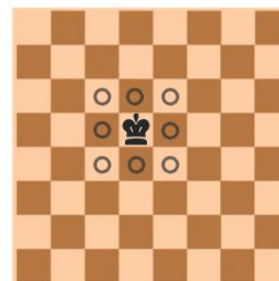
Jeigu žaidėjas negali atlikti nei vieno iš jų ėjimų, jis pralaimi. Įprasta karalių palikti ant lentos, jis nėra nukertamas, partija tiesiog skelbiama pasibaigusi.

Lygiosiomis šachmatai gali baigtis šiais atvejais:

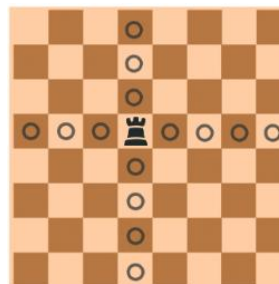
- Varžovai susitaria baigti partiją taikiai, kai abiejų jėgos būna lygios.
- Patas.
- Lentoje nebelieka figūrų su kuriomis būtų galima paskelbti varžovui matą.
- Ta pati pozicija pasikartoja tris kartus.
- Per 50 ėjimų nebuvo nei vieno ėjimo pėstininku ir nebuvo nukirsta nei viena figūra.

Figūrų ėjimai:

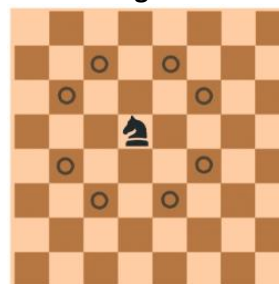
Karalius



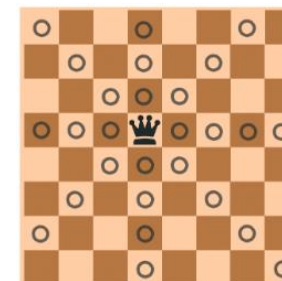
Bokštas



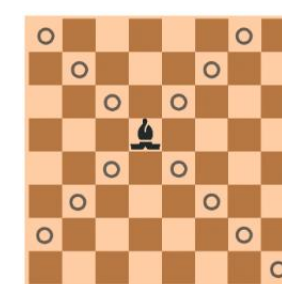
Žirgas



Valdovė



Rikis



Pėstininkas



EE – Eesti*

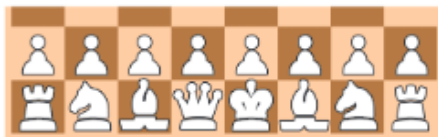
DJ05216 – Mäng - Malemäng

Vanus alates: 6+

Mängijate arv: 2



Male on strateegiline lauamäng kahele mängijale, seda mängitakse ruudukujulisel 64 (8x8) ruudustikul vahelduvate värvidega mängulaual. Mõlemad mängijad alustavad mängu 16 malendiga ning eesmärk on matistada vastase kuningas.



Käimist alustab valgete (heledate) malenditega mängija. Käia saab kas tühjale ruudule või vastase nupu poolt hõivatud ruudule. Vastase nupu võtmiseks tuleb teha reeglitepärane käik nii, et sinu nupp jääks võetava nupu ruudule. Males ei ole võtmine kohustuslik.

Mängu eesmärk on matistada vastase kuningas. See tähendab, et mängijal ründab vastase kuningat ja kuningas ei saa käia väljale, mida ei ründa mängija nupud.

Strategiamäng: Mängijad töötavad igaüks välja strateegia, et vastase taktikat vastu mängida ja võita.

Mängu mängitakse malelaual, millel on 64 vaheldumisi heledat ja tumedat ruutu.

Märkus: laud tuleb asetada nii, et kummagi mängija paremas alumises nurgas oleks hele ruut.

Igal mängijal on 16 nuppu: 1 kuningas, 1 lipp, 2 oda, 2 ratsut, 2 vankrit ja 8 etturit, mis asetatakse mängu alguses lauale nii, nagu ülal näidatud.

Märkus: lipud asetatakse alati oma värvile vastavale ruudule ja on seega otse vastamisi üle laua.

Eesmärk: Vastase kuninga vangistamine, mida nimetatakse "mattimiseks".

Kuidas mängida: Loositakse, kumb mängija mängib valgete nuppudega. See mängija alustab ka mängu. Mõlemad mängijad peavad oma käigu ajal liigutama üht oma nuppu – „passida“ ei ole lubatud. Mängijad liiguvad kordamööda.

Nupp ei tohi kunagi liikuda üle teise nupu (välja arvatud ratsu).

KUNINGAS on mängu kõige tähtsam nupp; kui ta võetakse, on mäng kaotatud!

Vangerdamine

Kindlatel tingimustel võivad kuningas ja vanker liikuda korraka. Seda käiku nimetatakse vangerdamiseks. Vangerdamine on võimalik järgnevatel tingimustel:

Kuningat, kellega soovitakse vangerdada, ei ole veel mängus liigutatud. Vankrit, kellega soovitakse vangerdada, ei ole veel mängus liigutatud. Kuningas ei ole tule all. Vangerdamise käigus ei tohi kuningas liikuda üle ruudu, mis on tule all. Vangerdamise lõpuks ei tohi kuningas jääda tule alla. Kõik ruudud kuninga ja vangerdatava vankri vahel peavad enne vangerdamist tühjad olema. Vangerdades liigub kuningas kahe ruudu võrra vankri poole ning vanker liigub üle kuninga ühe ruudu võrra edasi.

Positsioonid enne ja pärast vangerdamist:



Lubatud käigud malenditega:

- **Kuningas** võib käia ühe ruudu võrra kas diagonaalselt, vertikaalselt või horisontaalselt.
- **Lipp** tohib liikuda horisontaalselt, vertikaalselt ning diagonaalselt. Lipp ei tohi samuti hüpata üle teiste malendite.
- **Vanker** liigub kas vertikaalselt või horisontaalselt ühes kindlas reas või veerus. Vanker ei tohi hüpata üle teiste malendite. See tähendab, et kõik ruudud algus- ja sihtpunkti vahel peavad olema tühjad.
- **Oda** liigub ainult diagonaalselt. Oda ei tohi samuti hüpata üle teiste malendite.
- **Ratsu** käik koosneb kahest osast: Esiteks käik horisontaalselt või vertikaalselt ühe võrra edasi või tagasi. Seejärel käik ühe võrra diagonaalselt väljapoole. NB! Ratsu tohib hüpata üle teiste malendite!
- **Ettur** on malelaua kõige nõrgem malend. Ettur liigub ühe välja võrra edasi. Kui teda pole veel liigutatud, siis võib liikuda ka kaks ruutu

edasi. Ettur lööb diagonaalis, olles sellega ainuke malend, mis lööb teistmoodi kui käib. Etturil on ka spetsiaalne käik, mida nimetatakse möödaminnes löömiseks (prantsuspäraselt en passant-käiguks). Ettur, mis ründab välja, mille ületas vastasmängija ettur, liikudes oma lähteväljalt edasi kahe välja võrra, võib selle vastasmängija etturi lüüa, nagu oleks viimast liigutatud ainult ühe välja võrra. Kui ettur jõuab oma algasendist kõige kaugemale reale, tuleb see asendada etturi värvi uue lipu, vankri, oda või ratsuga. Mängija valik pole piiratud eelnevalt loodud malenditega, näiteks võib mängijal olla ka kaks lippu. Seda etturi muutmist teiseks malendiks nimetatakse muundamiseks.

Tuli - Kui sinu kuningat saab võtta vastase nupuga, siis öeldakse, et kuningas on tule all. NB! Keelatud on teha käiku nii, et sinu kuningas jääb tule alla.

Matt - Kui sinu kuningas on tule all ning sul ei ole võimalik teha ühtegi käiku nii, et peale käigu tegemist ei oleks kuningas enam tule all, siis öeldakse, et tegemist on mati seisuga. Mati saanud mängija kaotab mängu.

Patt - Kui mängija kuningas ei ole tule all, kuid ta ei saa teha ühtegi käiku (ilma tule alla sattumata), siis öeldakse, et tegemist on patiseisuga. Patiseis tähendab, et mäng lõppes viigiga.

Löömine: Nupp eemaldatakse mängust siis, kui vastase nupp liigub sellele ruudule, kus ta asus. Nupp lööb vastase nuppu tavapärasel liikumisviisil, välja arvatud ettur, kes lööb diagonaalselt ettepoole liikudes.

Kuningas on tules, kui ta on asetatud nii, et vastase nupp võiks ta lüüa. Vastane kuulutab välja „tuli“. (Kuningat ei tohi jätta tule alla.)

KUNINGAS on mati saanud:

- kui ta ei saa liikuda nii, et ei satuks uuesti tule alla;
- kui mängija ei saa panna ühte oma nuppu kuninga ja vastase ähvardava nupu vahele, et tuld blokeerida;
- kui mängija ei saa lüüa ähvardavat nuppu.

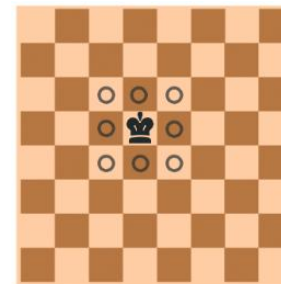
Võit: Mängija, kes matistab vastase kuninga, kuulutab välja „matt“ ja võidab mängu.

Mäng võib lõppeda ka viigiga, kui:

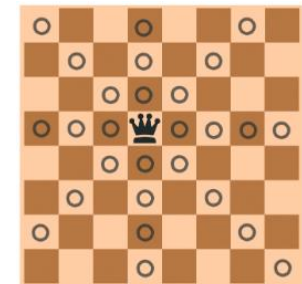
- tekib patt, st üks mängija ei ole tules, kuid ei saa teha ühtegi käiku, ilma et ta oma kuningat tulle paneks;
- tekib igavene tuli;
- sama seis kordub kolm korda;
- mängijatel ei ole piisavalt nuppe mati tegemiseks;
- on tehtud viiskümmend käiku ilma ühegi löömise või etturi käiguta.

Nuppude käigud:

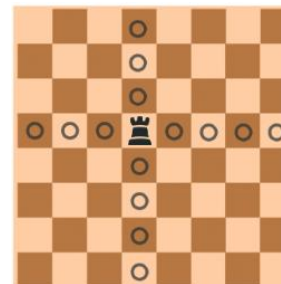
Kuningas



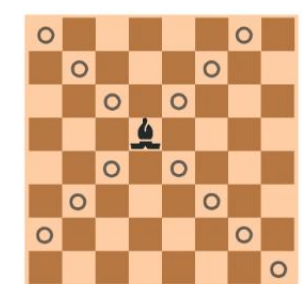
Lipp



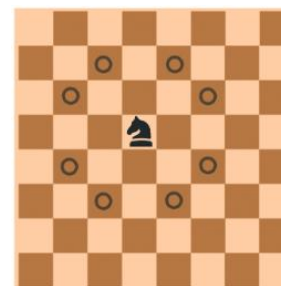
Vanker



Oda



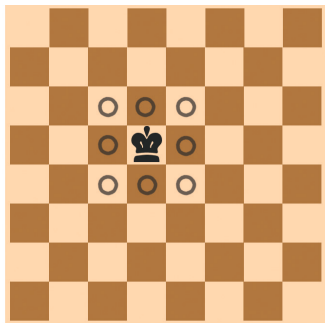
Ratsu



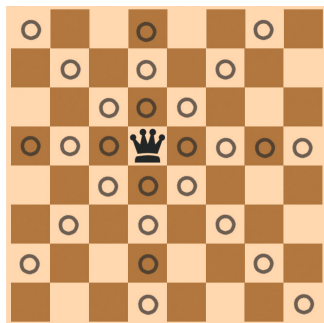
Ettur



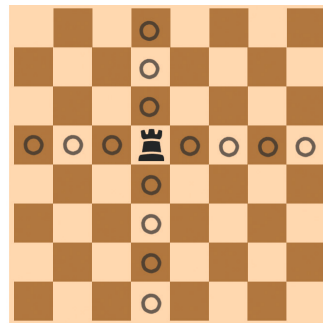
Déplacements des pièces • Moving the pieces •
 Zugregeln • Desplazamiento de las piezas •
 Movimento dei pezzi • Deslocação das peças • Verplaatsen
 van de stukken • Pjäsernas förflyttning • Træk •
 Ходы фигур



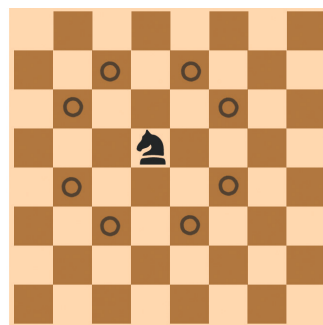
Roi - King - König - Rey -
 Re - Rei - Koning - Kung -
 Konge - король



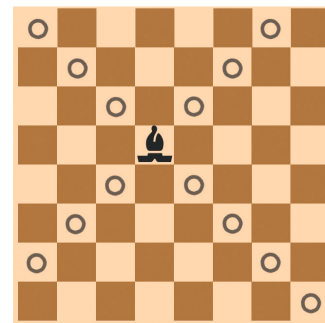
Dame - Queen - Dame - Dama -
 Regina - Rainha - Dame - Dam -
 Dronning - ферзь



Tour - Rook - Turm - Torre - Torre -
 Torre - Toren - Torn - Tårn - ладья



Cavalier - Knight - Springer -
 Caballo - Cavallo - Cavalo - Paard -
 Springare - Springer - конь



Fou - Bishop - Läufer - Alfil - Alfiere - Loper -
 Bispo - Löpare - Löber - слон



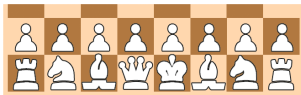
Prise - Capture
 Schlagen
 La captura - Scacco matto
 Recolha - Captura
 Wegnemen van stukken
 Angrepp - Angrepp - Взятие

Pion - Pawn - Bauer - Peón - Pedone -
 Peão - Pion - Bonde - Bonde - пешка

**A game of strategy:**

The players each develop a strategy to counter their opponent's tactics and win.

The game is played on a chessboard with 64 alternately light and dark-coloured squares.



NB: always place the board such that a light-coloured square is in each player's near-right corner.

Each player has 16 pieces: 1 king, 1 queen, 2 bishops, 2 knights, 2 rooks and 8 pawns which are set out as shown above at the start of the game.

NB: the queens are always placed on their own colour and so are positioned directly facing each other across the board.

Object:

To capture your opponent's king, known as checkmating.

How to play

Lots are drawn to decide which player will play the light pieces. This player also starts the game. Both players must move one of their pieces during their turns - players cannot «pass». The players take it in turns to move one of their pieces.

- **Moving the pieces** (see the diagrams at the beginning of the book).

A piece can never move over another piece (except the knight).

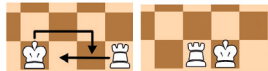
The KING is the most important piece in the game; if it is captured, the game is lost!

The king can move one square at a time in any direction and can also perform a special move known as castling.

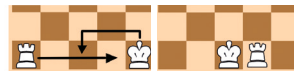
- **Castling involves moving the king and a rook at the same time, and is possible only if all of the following conditions are fulfilled:**

- neither the king nor the rook can previously have moved during the game;
- there must be no other piece between them;
- the king must not be in check.

Castling on the kingside



Castling on the queenside



The QUEEN moves any number of squares in any direction. It is the most powerful of all the pieces.

The ROOK moves an unlimited number of squares vertically or horizontally.

The BISHOP moves an unlimited number of squares diagonally.

The KNIGHT moves three squares: one or two horizontally (or vertically) and the rest in the other direction. It can be thought of as moving in an "L" shape. The knight is the only piece that can jump over other pieces.

The PAWN moves one square at a time straight forwards, and can never move backwards;

- can move forward two squares on its first move;
- if the pawn reaches the last rank on the board it can be transformed into another piece of its own colour (except a king) of the player's choice.

- **Capturing**

A piece is removed from the game when an opponent's piece moves on to the square that it was occupying. A piece captures an opponent's piece by moving in the normal way, apart from the pawn, which moves diagonally forwards to capture a piece.

- **The king is in check if it is positioned such that it can be captured by an opponent's piece. The opponent announces "check". (It is forbidden to leave a king in check.)**

The KING is checkmated:

- if it cannot move without finding itself again in check;
- if the player cannot block the check by placing a piece between the king and the opponent's threatening piece;
- if the player cannot capture the threatening piece.

Winning: The player who checkmates the opponent's king announces "checkmate" and wins the game.

A game of chess can also finish in a draw if:

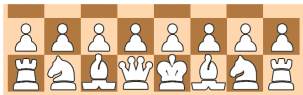
- "stalemate" arises, meaning that one of the players is not in check, but can make no move which would not place his/her king in check.
- perpetual check arises;
- the same board position recurs three times;
- the players do not possess enough remaining pieces to bring about checkmate;
- fifty moves have been played without a capture or a pawn move occurring.



Игра-стратегия

Игрок разрабатывает стратегию, чтобы разгадать замыслы соперника и одержать победу.

Партия проходит на 64-клеточной шахматной доске, включающей светлые (условно «белые») и темные (условно «черные») клетки.



Внимание! Шахматную доску следует располагать таким образом, чтобы справа внизу находилась белая клетка.

У каждого игрока по 16 фигур: 1 король, 1 ферзь, 2 слона, 2 коня, 2 ладьи и 8 пешек. Расположение фигур в начале игры указано на рисунке выше.

Внимание! Ферзь всегда ставится на клетку своего цвета, то есть ферзи стоят на шахматной доске напротив друг друга.

Цель игры

«пленить» короля соперника — поставить ему шах и мат.

Ход партии

Игроки определяют по жребью, кто будет играть белыми фигурами. Первый ход делают белые. Пропускать ход запрещено. Игроки по-очереди делают ход одной из своих фигур.

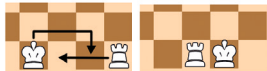
• **Ходы** (правила перемещения фигур указаны на схеме в начале инструкции)
Фигура не может перепрыгивать через другую фигуру (этот запрет не касается коня).

КОРОЛЬ - главная фигура в игре. Его «пленение» означает проигрыш в партии! Он ходит на одну клетку во всех направлениях, а также может выполнять рокировку.

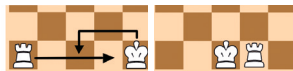
• **Рокировка позволяет игроку в один ход сменить положение короля и ладьи при следующих условиях:**

- Ни король, ни эта ладья не выполняли ходов с начала игры.
- Между ними нет других фигур.
- Король не находится под шахом.

Короткая рокировка



Длинная рокировка



ФЕРЗЬ ходит на любое количество клеток во всех направлениях. Это самая сильная шахматная фигура.

ЛАДЬЯ ходит на любое количество клеток по вертикали или горизонтали.

СЛОН ходит на любое количество клеток по диагонали.

КОНЬ перемещается на 3 клетки: на 1 или 2 клетки по горизонтали (или вертикали) и на оставшееся количество клеток по горизонтали от текущего положения. Иначе говоря, конь ходит буквой «Г». Конь - единственная фигура, которая может «перепрыгивать» через другие фигуры.

ПЕШКА ходит на одну клетку вперед. Ходить назад пешка не может.

- Делая первый ход в партии, пешка может переместиться на 2 клетки вперед.
- Если пешка дошла до последней горизонтали доски, она может превратиться в любую другую фигуру того же цвета (кроме короля) на выбор игрока.

• Взятие фигур

фигура снимается с доски, если на ее клетку встала фигура соперника. За исключением пешки, фигуры осуществляют взятие по направлению хода. Пешка при взятии может перемещаться по диагонали или вперед.

• **Король находится под шахом, если в следующем ходу его может взять фигура соперника. При этом соперник объявляет шах. (Оставлять своего короля под шахом запрещено.)**

Шах и мат происходит в следующих случаях:

- Если у короля нет хода, позволяющего выйти из-под шаха.
- Если игрок не может поставить одну из своих фигур между своим королем и фигурой, которая ему угрожает.
- Если игрок не может взять фигуру, которая угрожает его королю.

Как определяется победитель? Если игрок сделал шах и мат королю соперника, он говорит «шах и мат» и побеждает в партии.

Но шахматная партия может закончиться вничью. Это происходит в следующих случаях

- Пат: король игрока не находится под шахом, но он не может сделать ход, после которого его король не окажется под шахом.
- Вечный шах.
- Троекратное повторение одной и той же позиции.
- У игроков не осталось достаточного количества фигур, чтобы сделать шах и мат.
- Каждый игрок сделал по 50 ходов подряд без взятия и без хода пешкой.