

Шахматная школа

Что мы узнали?





Шахматы

Шахматы (от перс. «шах мат» - властитель умер) – **игра 32 фигурами на 64-клеточной доске для двух партнёров.** Цель – поставить мат королю противника. Считается, что шахматы возникли в **600 г. новой эры в Индии.**





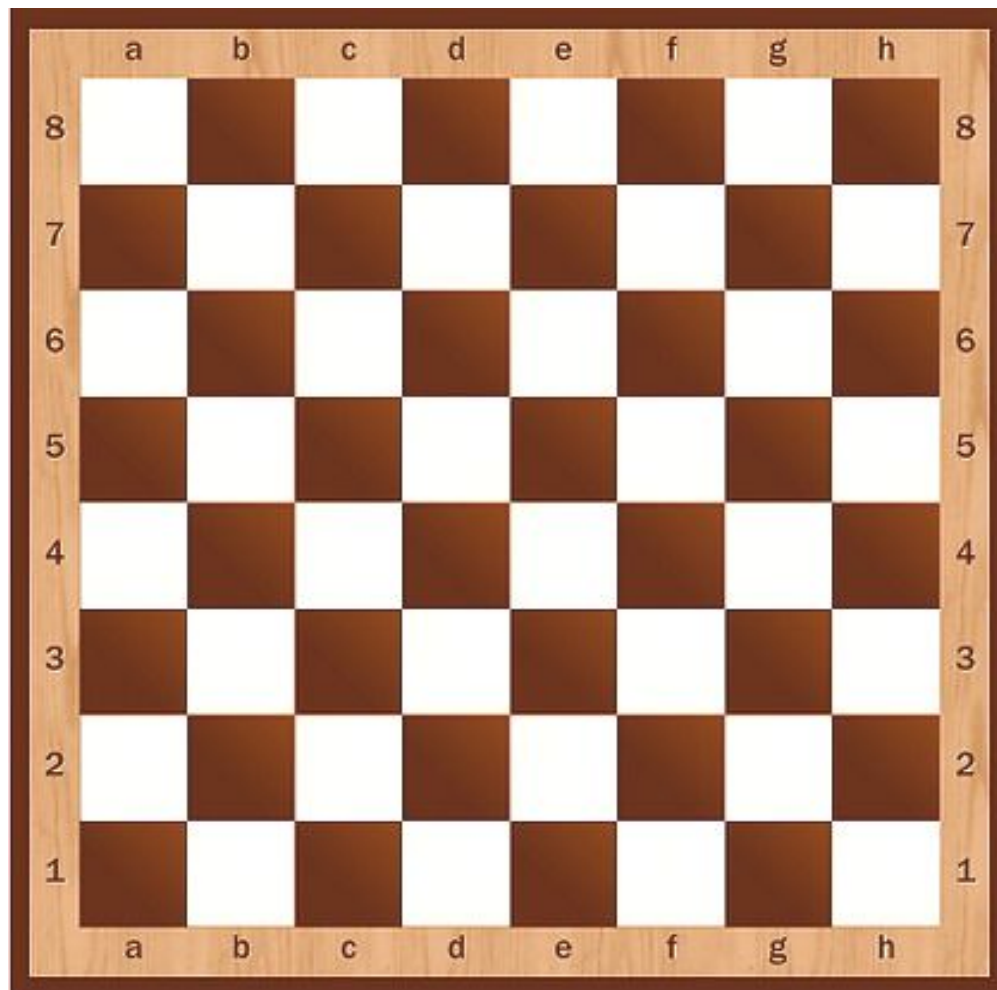
Шахматная доска

Шахматная доска разделена на 64 клетки.

Каждая клетка имеет свое название.

Клетки обозначаются:

- по горизонтали латинскими буквами от **a** до **h**,
- по вертикали цифрами от **1** до **8** снизу вверх.





Шахматные фигуры



Король Ферзь Ладья Слон Конь Пешка

Шахматных фигур у каждого игрока – 16.

Игру начинают белые фигуры.

Ходы делают поочерёдно, по 1 фигуре.

У каждой фигуры свои правила хода.



Ценность фигур



Фигуры бывают **лёгкие** и **тяжёлые**.

Фигуры делятся на:

Лёгкие фигуры — конь и слон.

Тяжёлые фигуры — ладья и ферзь.

Король — из-за своей особой роли в партии не относится ни к лёгким, ни к тяжёлым фигурам.

Пешка — так же, как и король, не относится ни к лёгким, ни к тяжёлым фигурам.

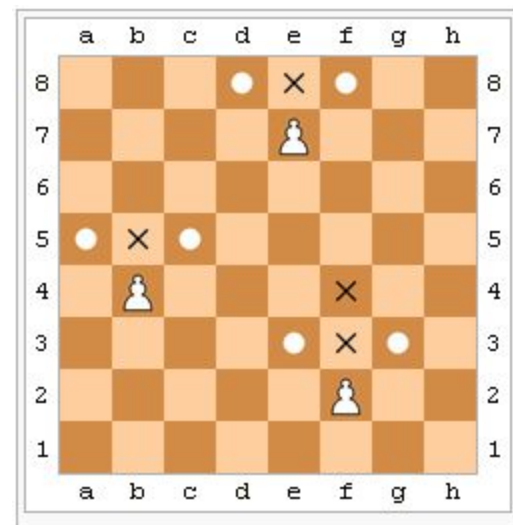
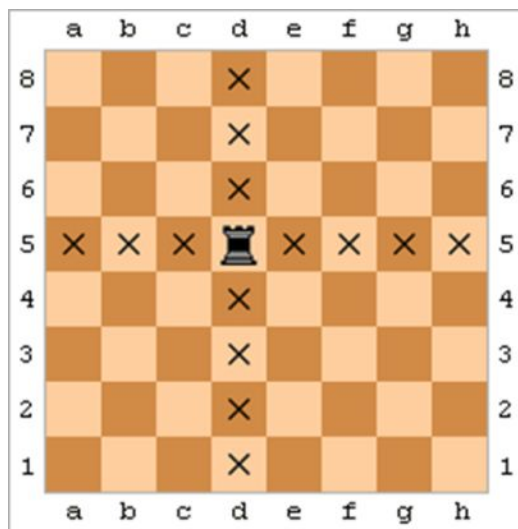
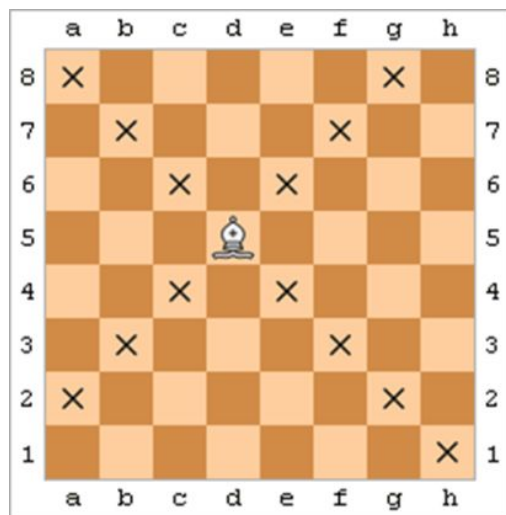
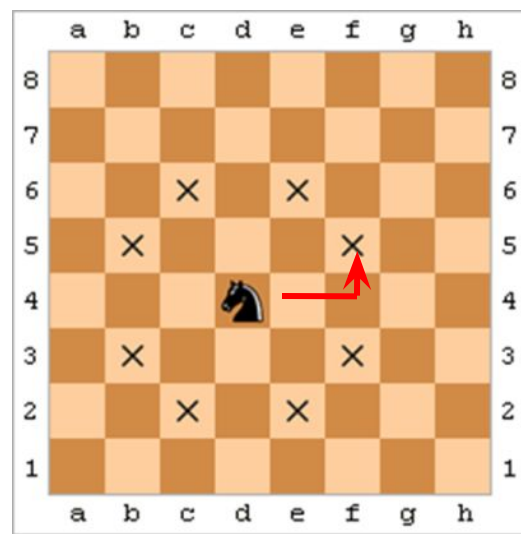
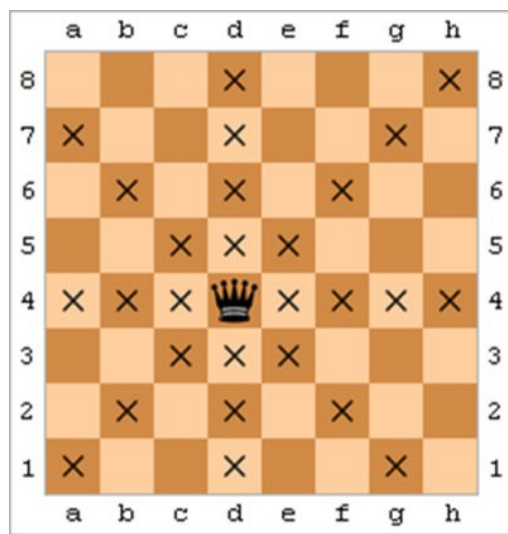
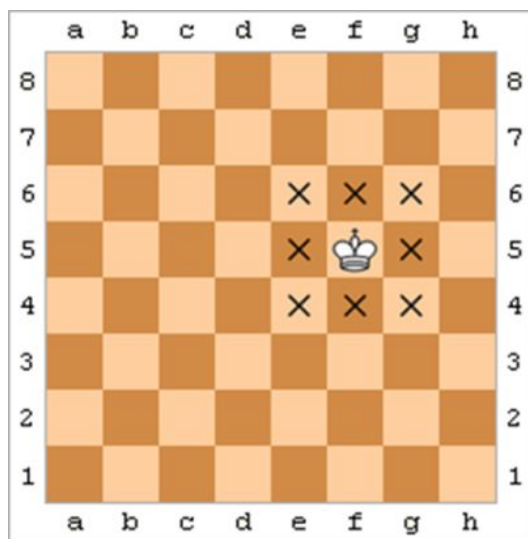


Начальное положение фигур





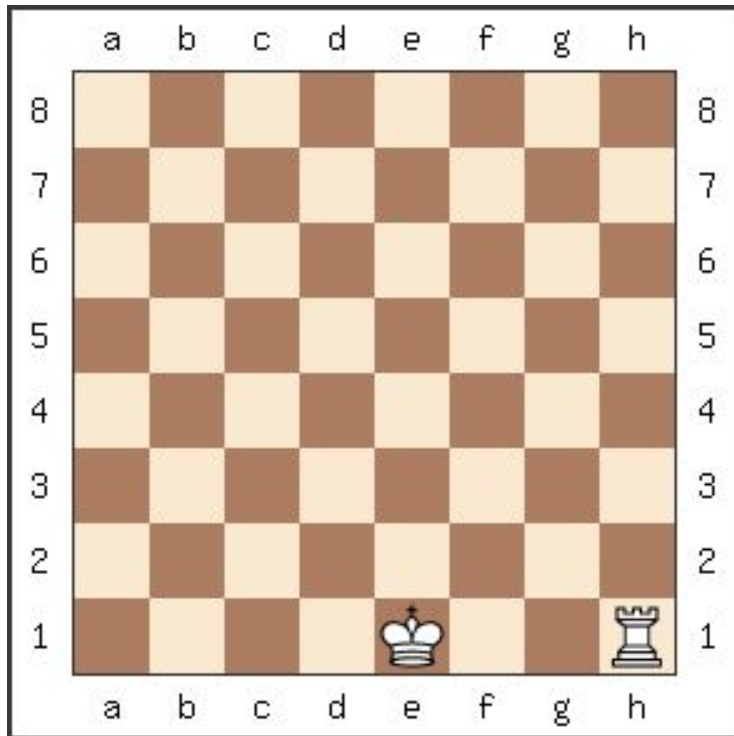
Ходы шахматных фигур



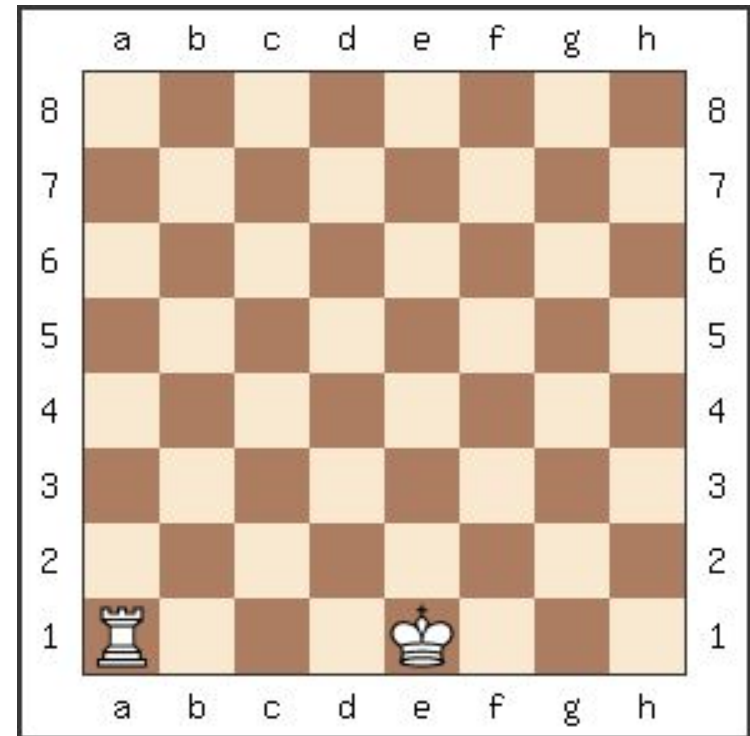


Рокировка

Рокировка - ход в шахматной партии, который уводит короля из центра; при короткой рокировке король уходит на королевский фланг, при длинной — на ферзевый.



Как нужно делать **короткую** рокировку.



Как нужно делать **длинную** рокировку.



Цель и итог игры

Если король находится под шахом и больше нет ходов – это **мат**.
Если игрок при своей очереди хода не имеет хода, но король не находится под шахом – это **пат**.

Итог игры

Цель игры – поставить мат королю противника.
Игра завершается выигрышем или ничьей.

