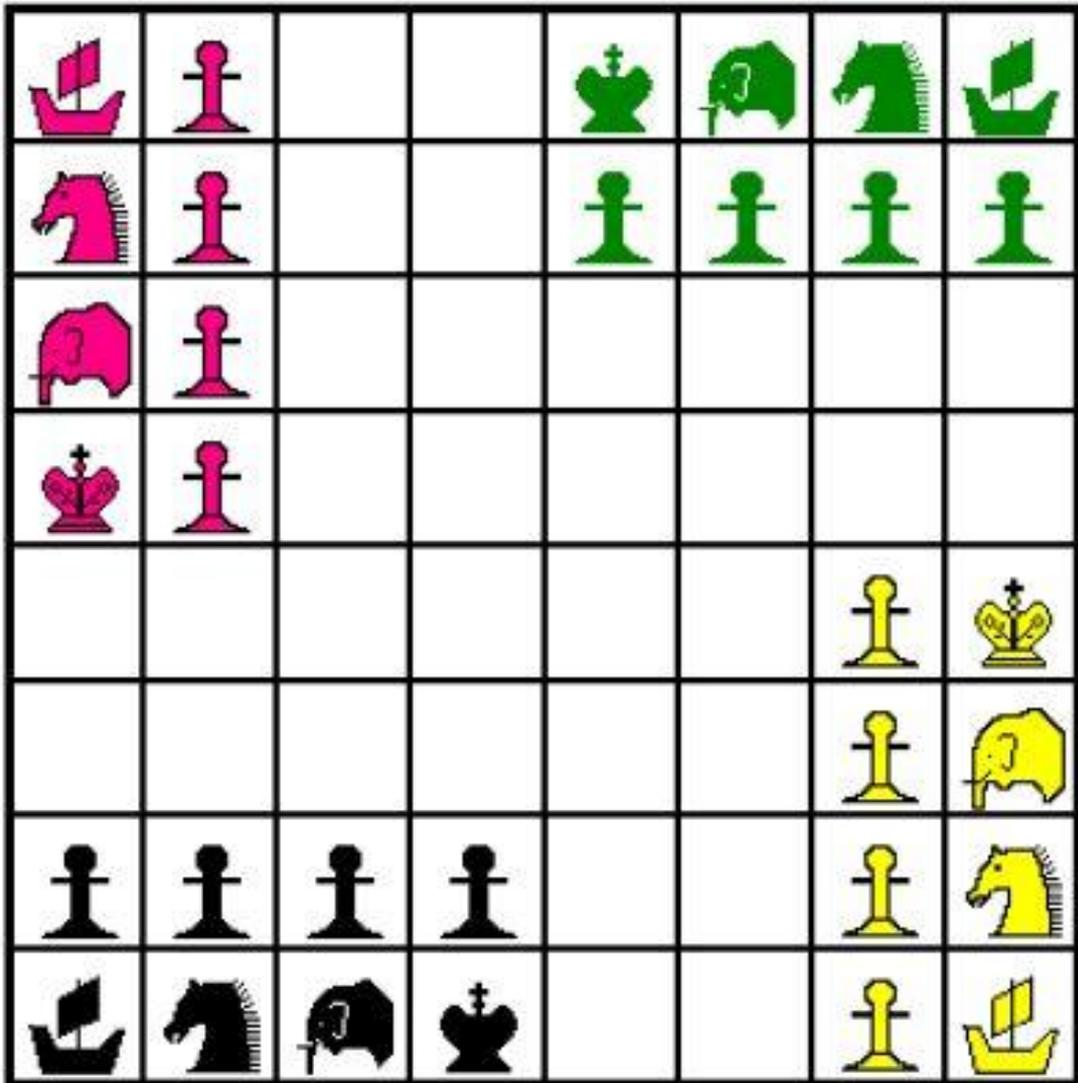


История шахмат, шахматная доска, комплект и расстановка фигур

Так как шахматы являются наиболее благородной, требующей наибольшего мастерства игрой по сравнению с другими играми, мы о шахматах расскажем прежде всего.

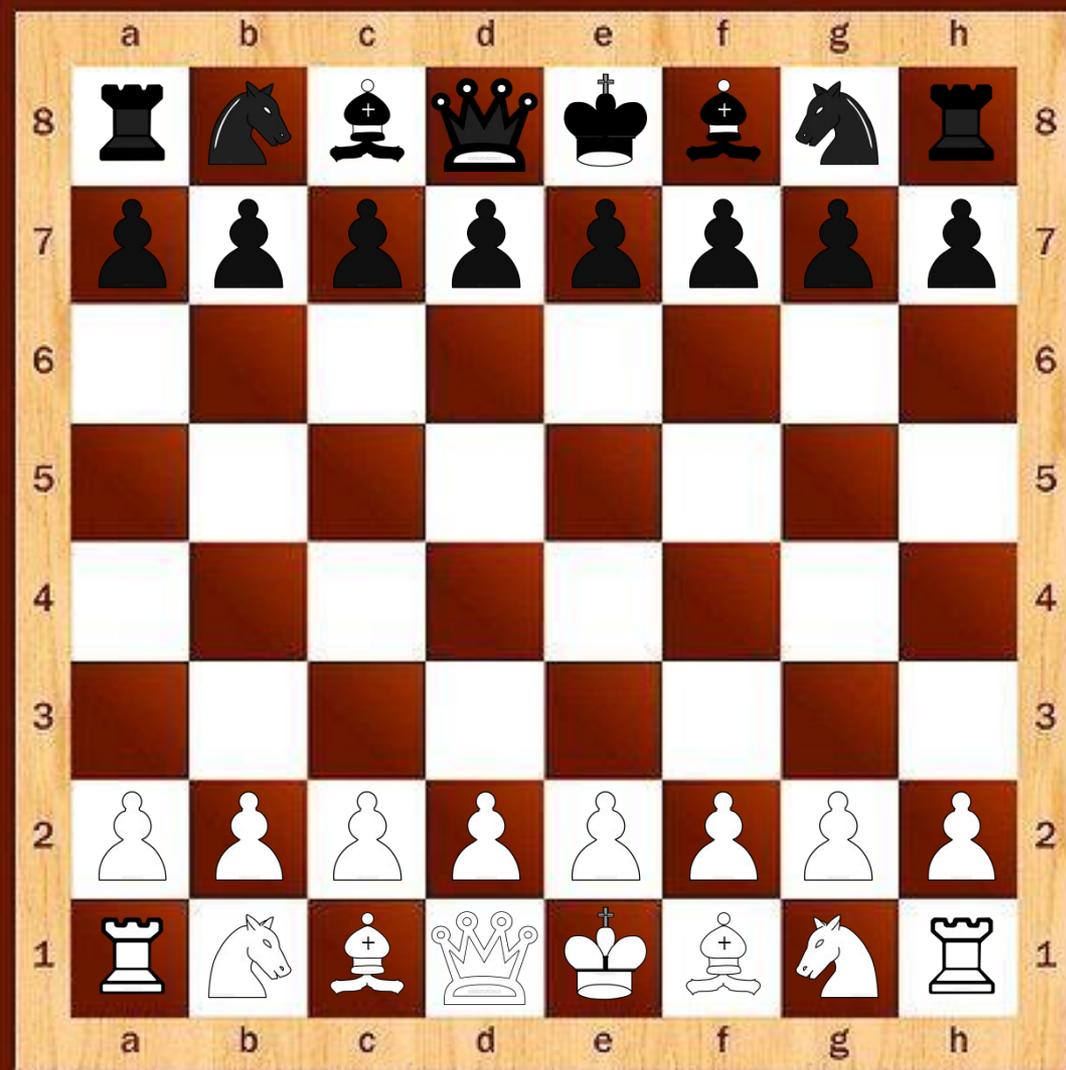
Из книги игр короля Альфонса Мудрого



Чатуранга

Считается, что шахматы зародились в древней Индии.

Прародителем шахмат является игра для четырёх игроков, которая называется чатуранга.



Шатрандж

Шатрандж — персидская игра, предназначенная для двух игроков.

Шатрандж является потомком чатуранги и непосредственным предшественником шахмат.

Название «шахматы» происходит от персидских слов «Шах Мат» — «король умер».



Адольф А. Андерсен
1838 — 1879

Адольф Андерсен стал победителем первого международного турнира по шахматам, прошедшего в Лондоне, в 1851 г.

Адольф Андерсен считается некоронованным чемпионом и мастером комбинации. Автор всемирно известных партий: «Бессмертная» и «Неувядаемая» партии.

Вильгельм Стейниц стал первым чемпионом мира по шахматам. Чемпионат проходил в США в 1866 г.



Сисса ибн Дахир
Около 2500 г. до н. э.

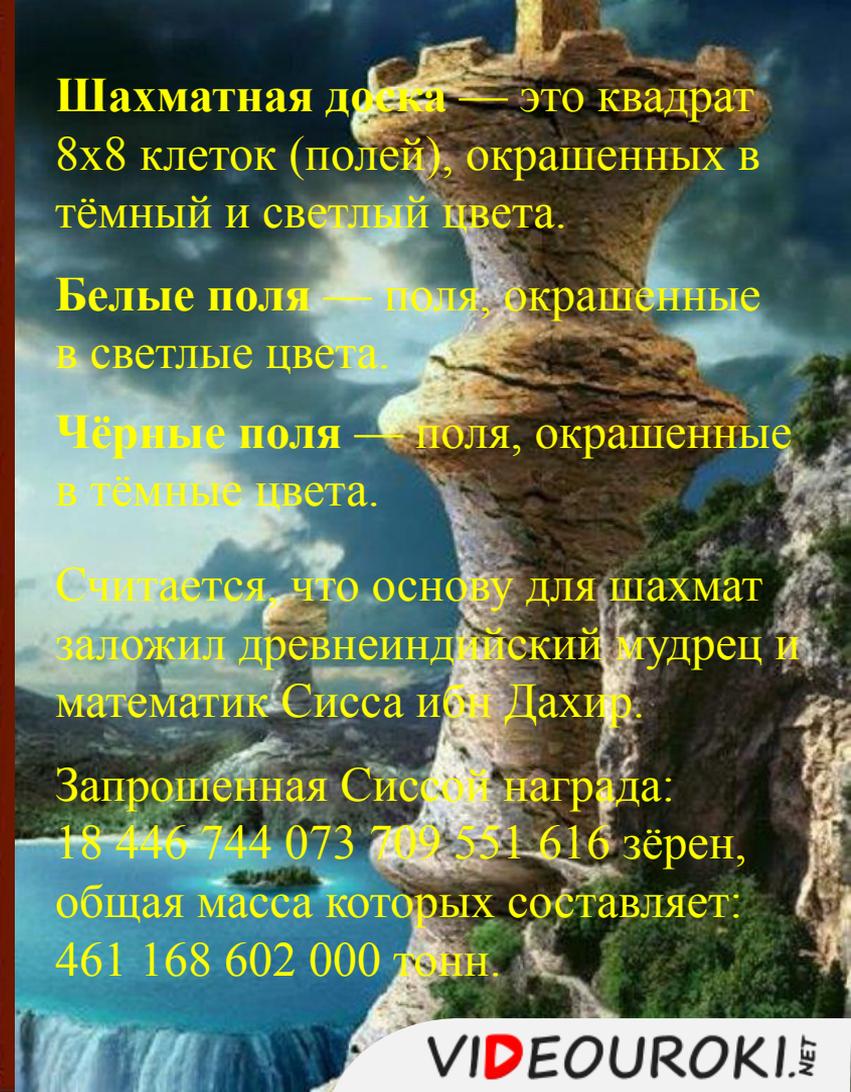
Шахматная доска — это квадрат 8x8 клеток (полей), окрашенных в тёмный и светлый цвета.

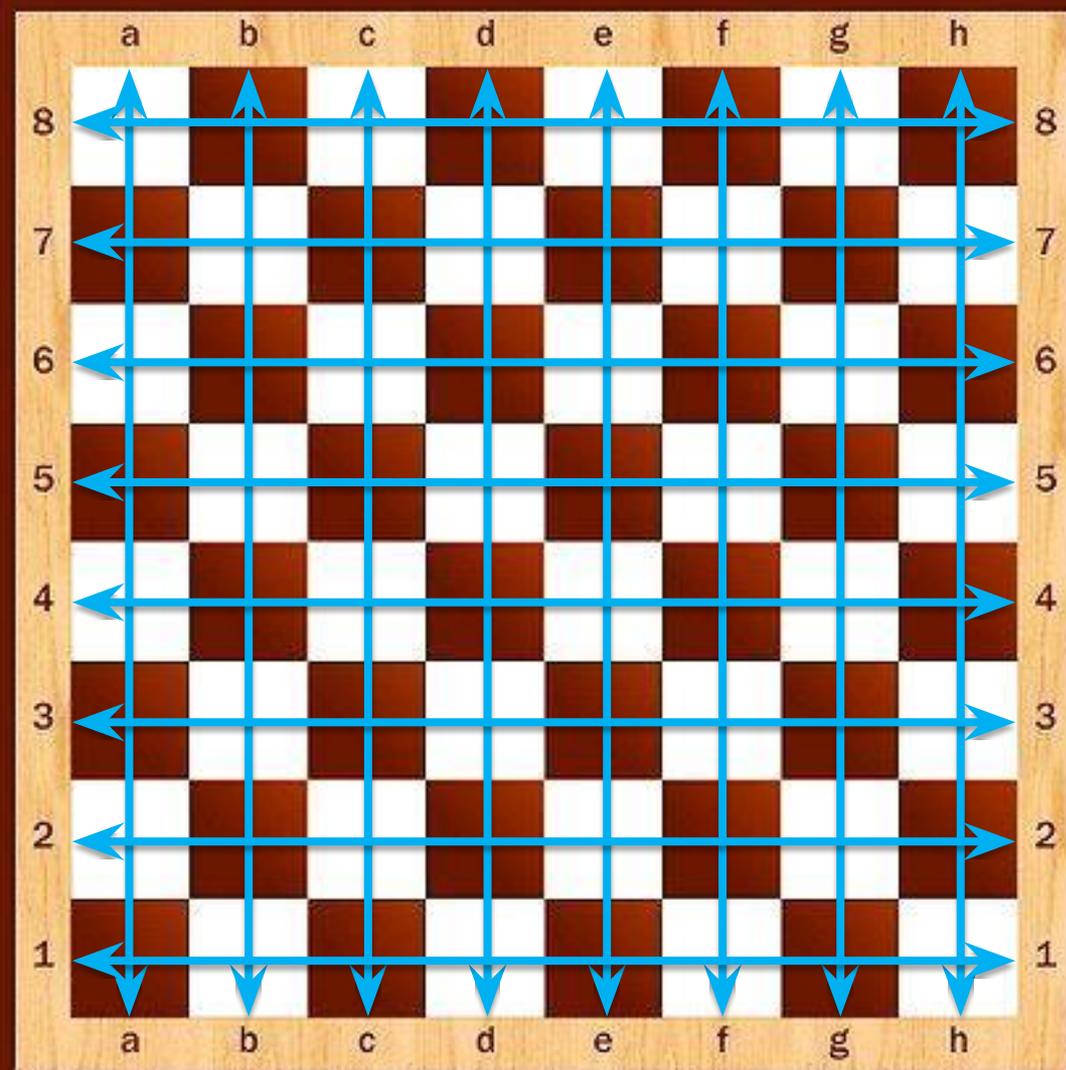
Белые поля — поля, окрашенные в светлые цвета.

Чёрные поля — поля, окрашенные в тёмные цвета.

Считается, что основу для шахмат заложил древнеиндийский мудрец и математик Сисса ибн Дахир.

Запрошенная Сиссой награда:
18 446 744 073 709 551 616 зёрен,
общая масса которых составляет:
461 168 602 000 тонн.



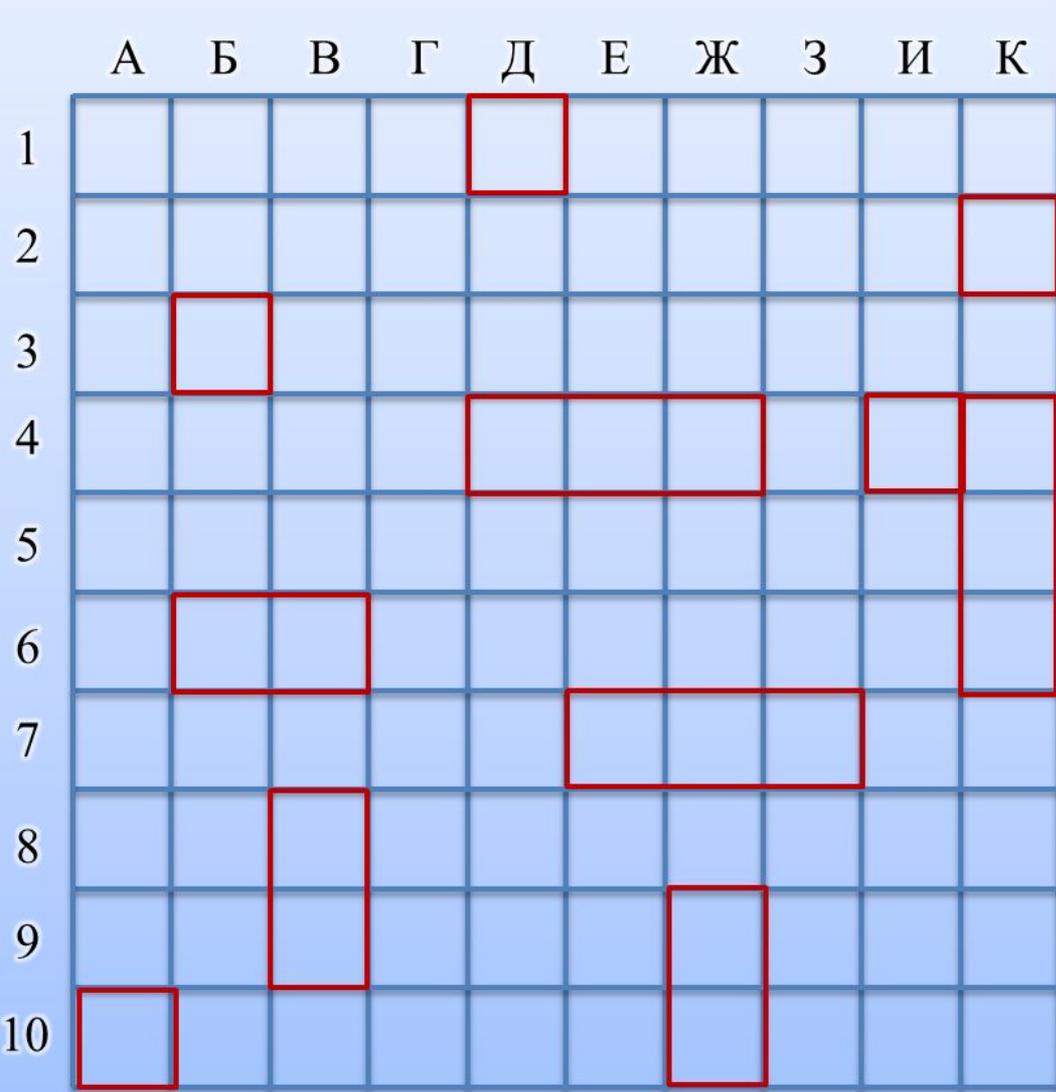


Шахматная доска — это квадрат 8x8 клеток, окрашенных в тёмный и светлый цвета.

Вертикали — линии, идущие по шахматной доске снизу вверх. Обозначаются: a, b, c, d, e, f, g, h.

Горизонтالي — линии, идущие по шахматной доске слева направо. Обозначаются: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.





Шахматная доска — это квадрат 8x8 клеток, окрашенных в тёмный и светлый цвета.

Вертикали — линии, идущие по шахматной доске снизу вверх. Обозначаются: a, b, c, d, e, f, g, h.

Горизонтالي — линии, идущие по шахматной доске слева направо. Обозначаются: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.

Диагонали — ряды полей одинакового цвета, идущих по косым линиям.



Ход в шахматах

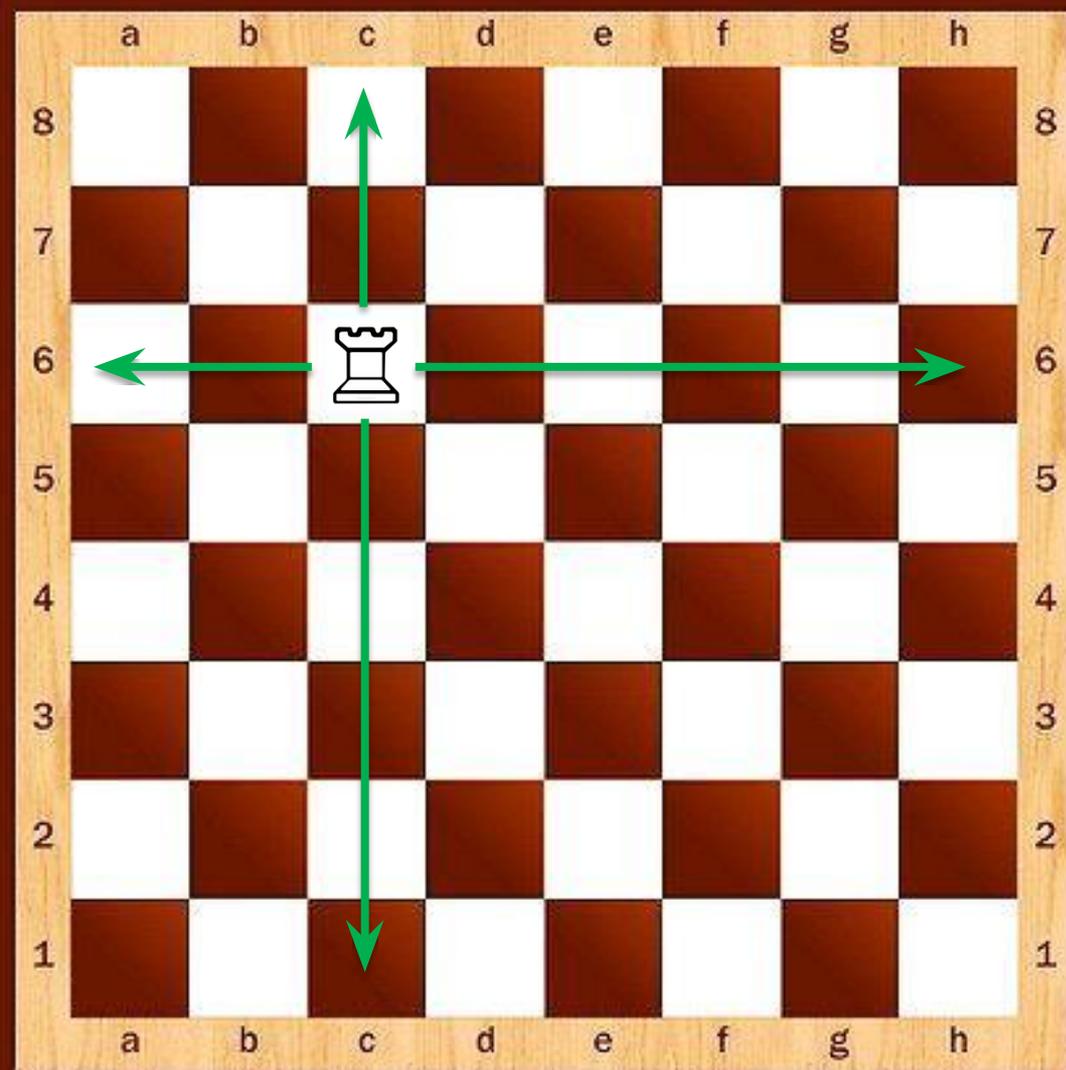
Перемещение

Фигура становится на свободное поле

Взятие

Фигура становится на поле, на котором была неприятельская фигура

Нельзя ходить на поля, занятые собственными фигурами!



Ладья



Ладья ходит и бьёт по прямым линиям (вертикалям и горизонталям).

Находясь на свободной доске, ладья контролирует 14 полей, независимо от своего положения на доске.



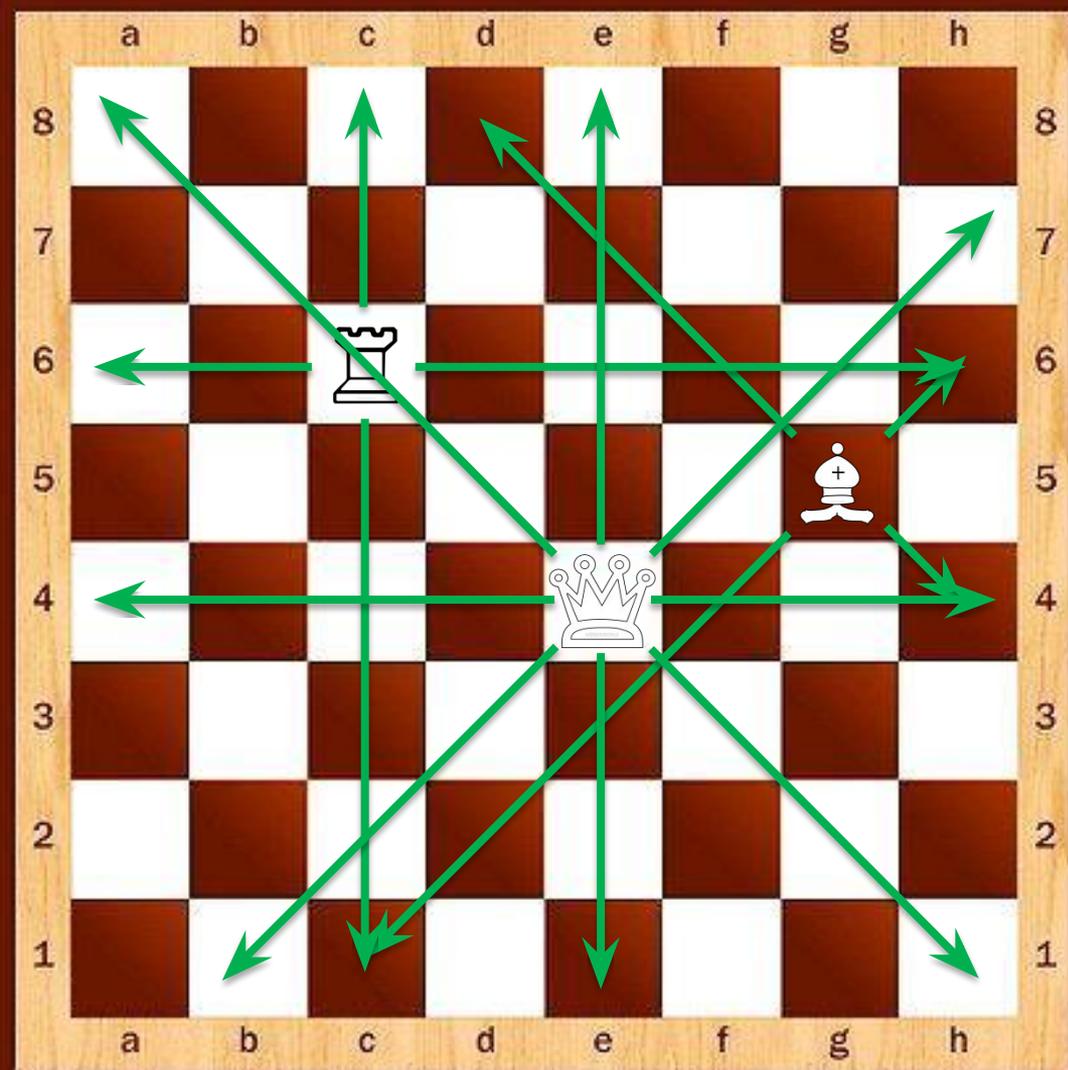
Слон



Слон ходит и бьёт по диагоналям, на которых он находится.

Чернопольный слон — слон, который ходит по чёрным полям.

Белопольный слон — слон, который ходит по белым полям.



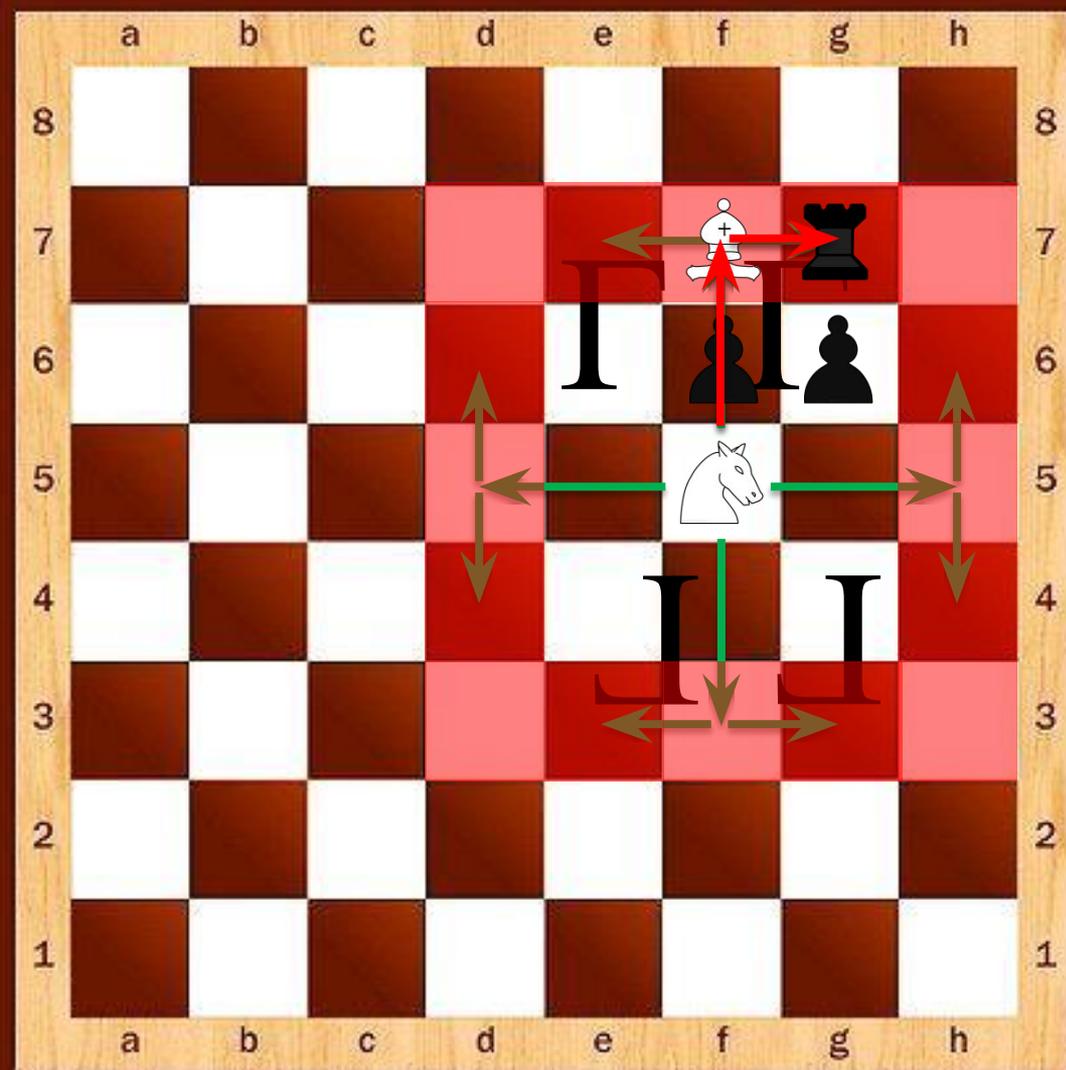
Ферзь



Ферзь ходит и бьёт по горизонталям, вертикалям и диагоналям.

Ферзь — самая мощная фигура на шахматной доске!

На свободной доске, находясь в центре, ферзь контролирует 27 полей.



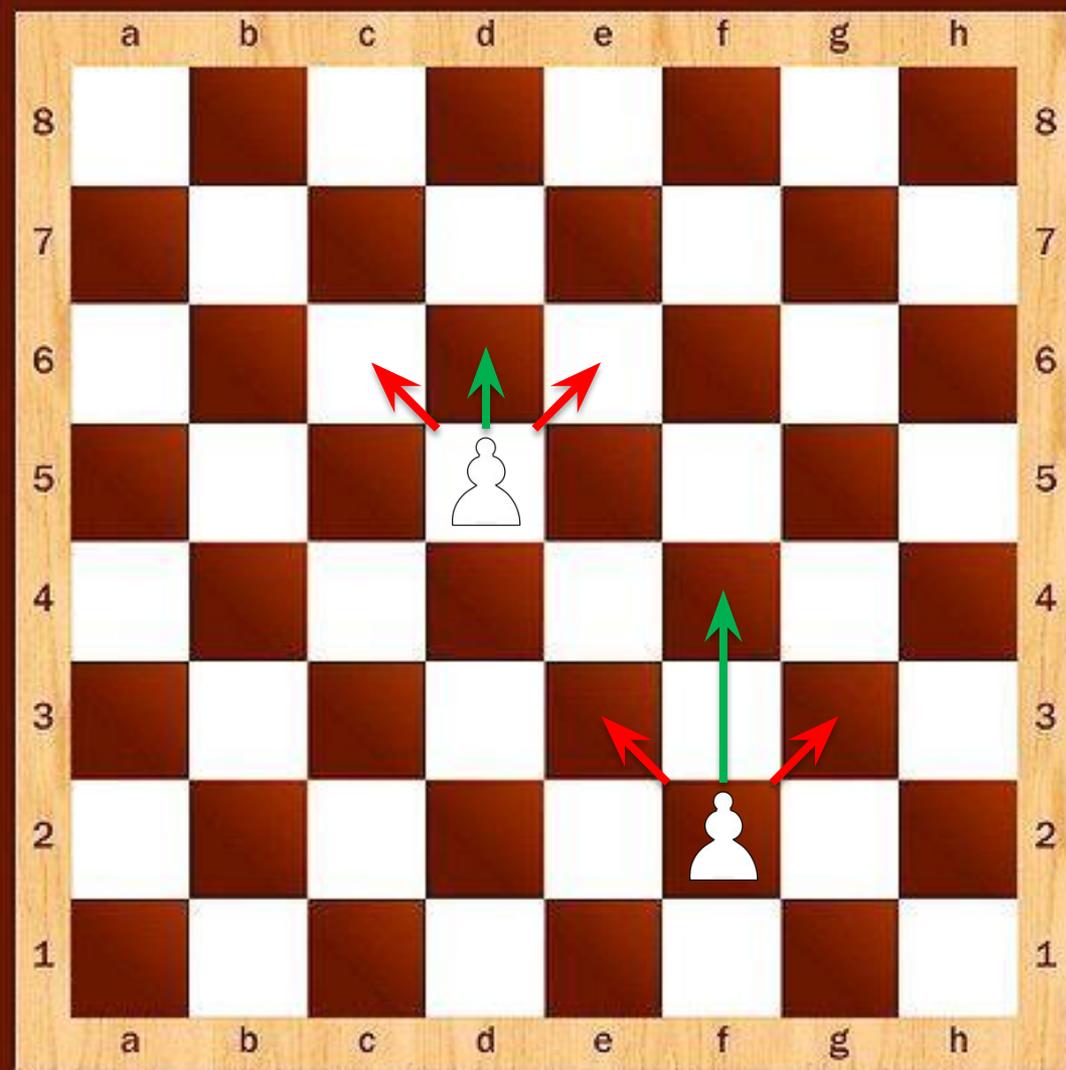
Конь



Конь ходит и бьёт буквой «Г».

Конь ходит на ближайшее не соседнее поле противоположного цвета, чем то поле, на котором он находится (Эммануил Ласкер).

Конь — единственная фигура, которая может перепрыгивать через другие фигуры.



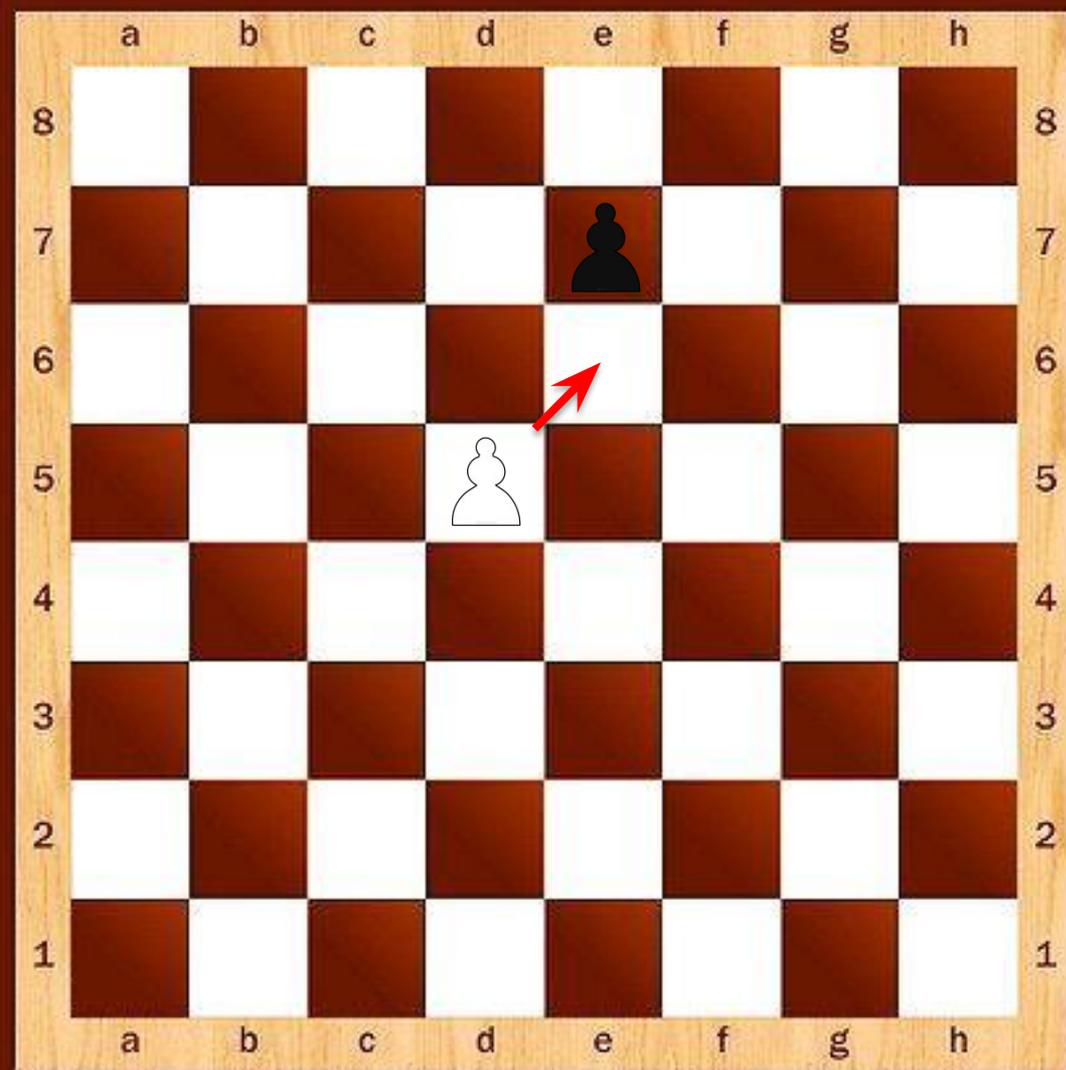
Пешка



Пешка ходит на одно поле вперёд по вертикали.

При своём первом ходе пешка может пойти на два поля вперёд по вертикали.

Пешка бьёт на одно поле вперёд по диагонали.

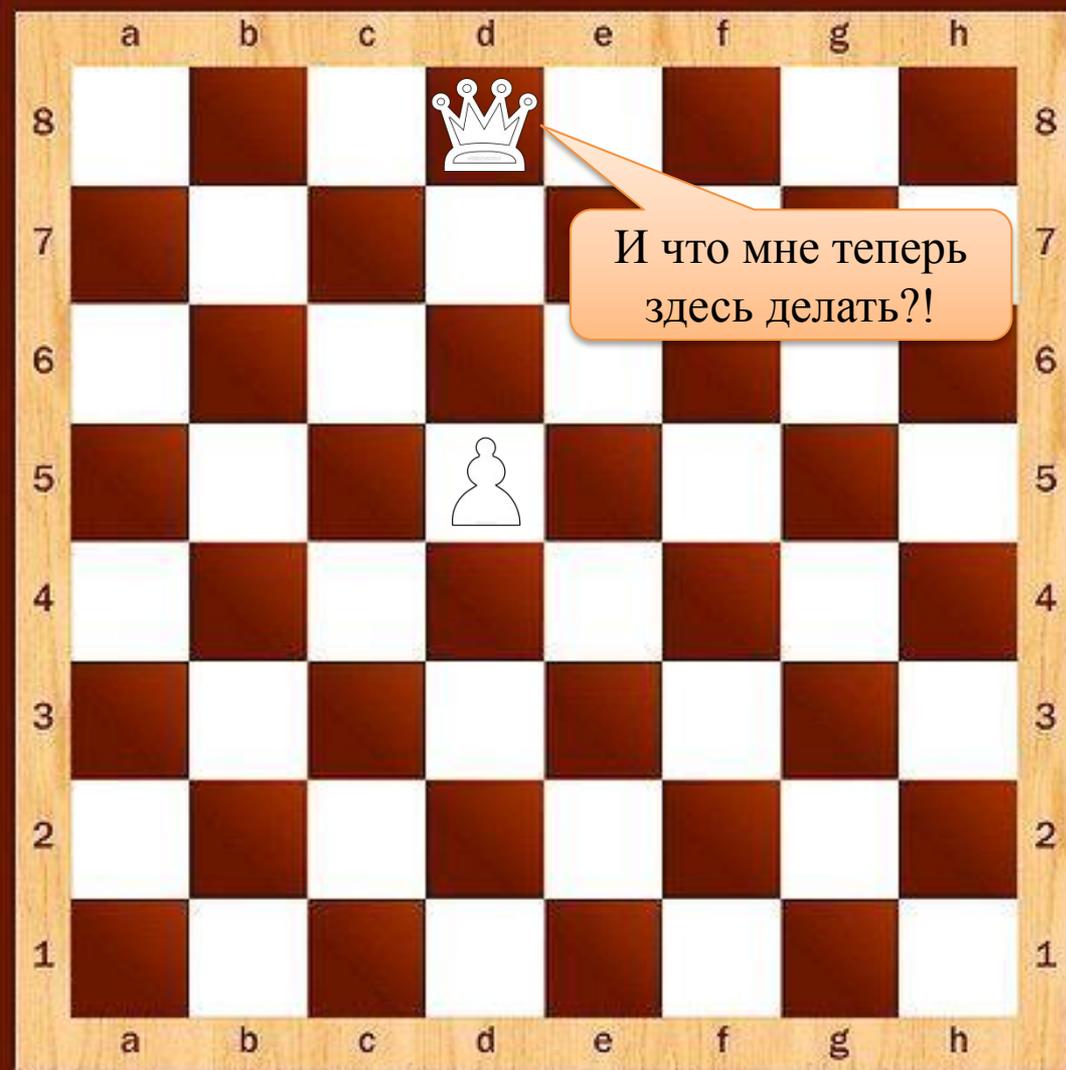


Пешка



Взятие на проходе: если пешка ходит на два поля и проходит поле, находящееся под ударом пешки противника, то последняя имеет право произвести взятие и встать на то поле, которое она контролировала.

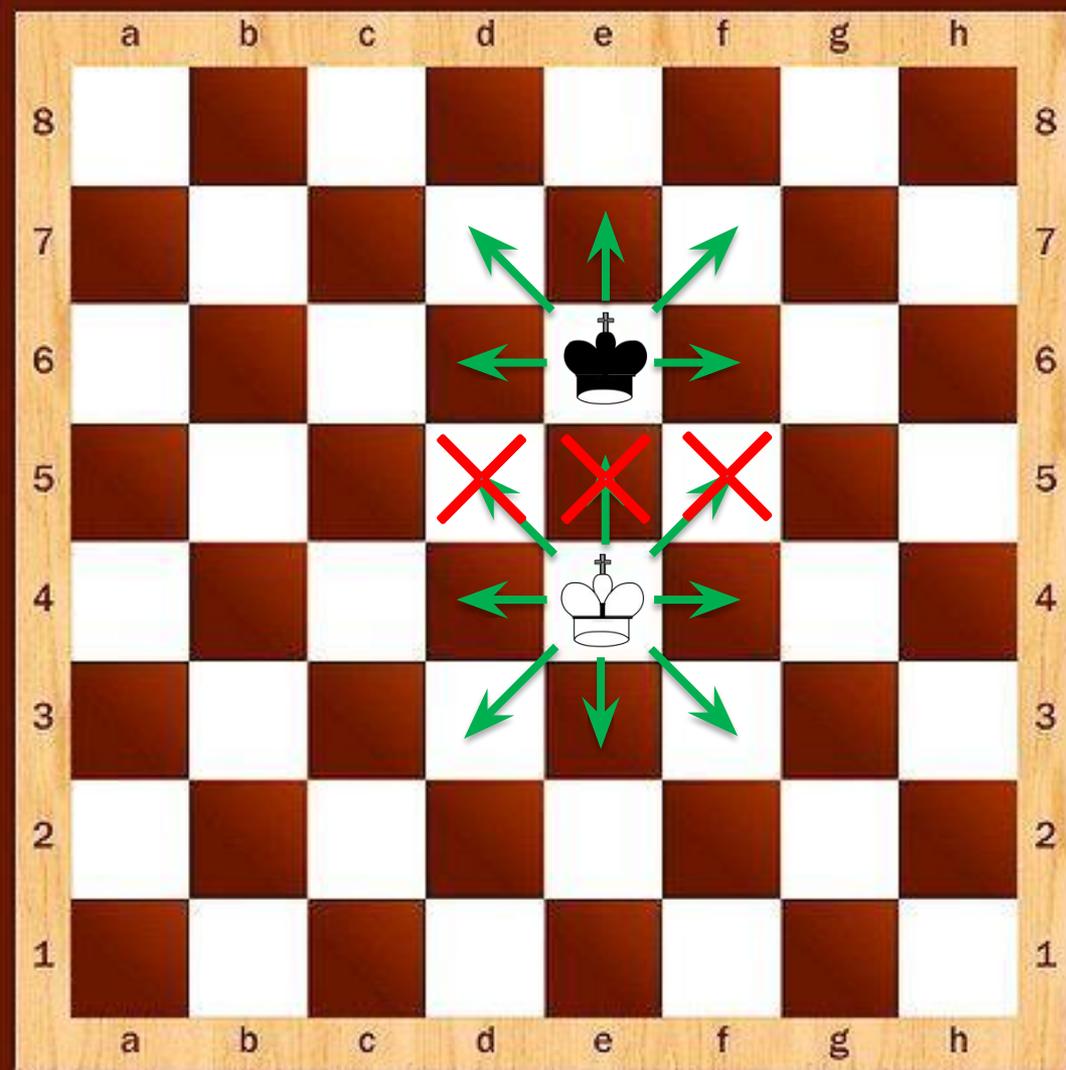
Взятие на проходе производится только ответным ходом!



Пешка



Превращение пешки: если пешка достигла последней горизонтали (8-ой для белых и 1-ой для чёрных), то она снимается с доски и заменяется любой (кроме короля) фигурой того же цвета по желанию игрока.



Король



Король — самая важная фигура на шахматной доске!

Король ходит и бьёт на любое соседнее поле.

Короля нельзя снять с доски!

Короля нельзя подставлять под бой.

Короли не встречаются: между ними должно быть хотя бы одно поле.