

Échecs

Contenu • Contents • Inhalt
Contenido • Contenido

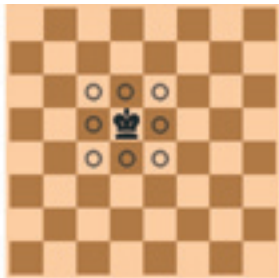


X 16

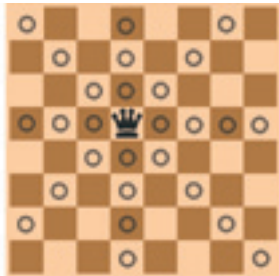


Échecs

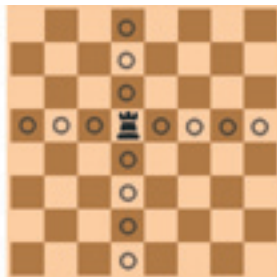
Déplacements des pièces • Moving the pieces
Zugregeln • Desplazamiento de las piezas • Movimento dei pezzi
Verplaatsen van de stukken • Pjäsernas förflyttning
Træk • Deslocação das peças • Ходы фигур



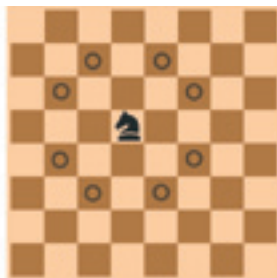
Roi - King - König - Rey
Re - Koning - Kung - Konge
Rei - король



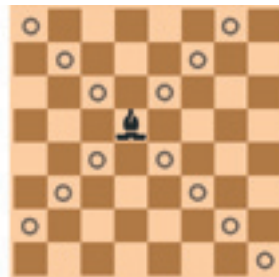
Dame - Queen - Dame - Dama
Regina - Dame - Dam - Dronning
Rainha - ферзь



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



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



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



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

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

Стратегическая игра : Игрок развивает стратегию, чтобы противостоять замыслу противника и таким образом одержать победу.

Возраст: от 6 лет и старше

Количество игроков: 2



Игра ведется на шахматной доске, состоящей из 64 чередующихся светлых и темных клеток (полей).

Примечание: расположите шахматную доску так, чтобы в нижнем правом углу всегда находилась светлая клетка.

У каждого игрока – 16 фигур: 1 король, 1 ферзь, 2 слона, 2 коня, 2 ладьи и 8 пешек. Перед началом шахматной партии эти фигуры стоят на доске так, как показано на картинке выше. **Примечание**: при этом ферзь всегда стоит на поле своего цвета. цвета.

Цель игры

Захватить короля противника – поставить ему шах и мат.

Процесс игры

Игроки бросают жребий на то, кому играть белыми. Тот, кому это выпало, начинает игру. Игроки поочередно делают ходы. Это обязательно – пропускать ход нельзя. Делая ход, игрок перемещает одну из своих фигур.

- **Ходы фигур** (см. схемы в начале инструкции). Ни одна фигура (кроме коня) не может переступить через другую фигуру.

КОРОЛЬ – главная фигура в игре; его захват означает, что партия проиграна. Он может перемещаться на одну клетку в любом направлении, а кроме того, имеет особый способ перемещения, который называется рокировкой.

- Рокировка дает возможность переместить одновременно короля и ладью, если до того они еще ни разу не перемещались.

Короткая рокировка



Длинная рокировка



ФЕРЗЬ может перемещаться в любом направлении, на любое количество клеток.

ЛАДЬЯ может перемещаться по вертикали или по горизонтали на любое количество клеток.

СЛОН может перемещаться по диагонали на любое количество клеток.

КОНЬ перемещается на 3 клетки: сначала на одну или две по горизонтали (или вертикали), а потом на оставшееся количество клеток – в перпендикулярном направлении. Говорят также, что он ходит буквой «Г». Конь – это единственная фигура, которая может переступить через другие фигуры.

ПЕШКА всегда перемещается вперед и никогда не отступает назад. Она всегда перемещается только на одну клетку, за исключением случая, когда она еще находится на своей начальной клетке. В этом случае она может переместиться на 2 клетки.

Примечание: для того, чтобы взять фигуру противника, пешка может переместиться на одну клетку по диагонали. Если пешке удастся достичь последней горизонтали на стороне противника, то она может быть превращена в ферзя, ладью, слона или коня, по выбору игрока (таким образом, игрок может, например, иметь два ферзя).

• Взятие фигур

Фигура снимается с доски, если на клетку, которую она до этого занимала, ставится какая-либо фигура противника. Все фигуры, кроме пешек, осуществляют взятие так же, как ходят. Пешка для взятия может перемещаться и вперед, и по диагонали.

Кто выигрывает? Тот, кто поставит короля противника в положение, в котором он не сможет больше ходить. В таком случае объявляют, что королю **ШАХ И МАТ!** Партия закончена. Шахматная партия может также закончиться вничью.



Правила игры

Количество игроков: 2

Продолжительность: 10–20 минут

Цель игры:

В игре побеждает тот, кто взял все шашки противника либо заблокировал позицию на доске, так что ни одну из этих фигур невозможно переместить.

Ход игры:

Игроки расставляют свои шашки, как показано на картинке. Шашки могут перемещаться на одно поле вперед по диагонали. Шашка может взять шашку противника, если та находится на соседнем (по диагонали – впереди или сзади) поле и если не занято следующее за ней поле, куда становится берущая шашка. Если после такого взятия оказывается, что есть еще одна шашка противника в таком же положении, то взятие продолжается, и так далее. Взятие является обязательным, иначе противник может взять шашку со словами: «Играй, да не зевай!».

Дамка

Если шашка достигает последней горизонтали на стороне противника, то она становится «дамкой» (▲ △). На нее кладется одна из тех шашек, которые были взяты противником. Дамка может перемещаться по всей диагонали, как вперед, так и назад, и при этом брать все стоящие на ней шашки противника, при условии что между ними есть свободные клетки,.

Если при этом у дамки появляется возможность взять шашку противника на другой диагонали, то она может перейти на эту диагональ.

