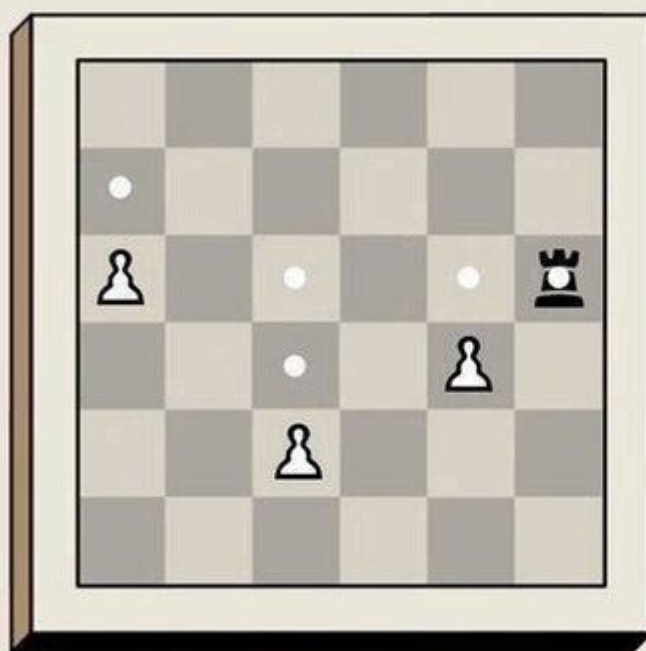


7 ПЕШКА

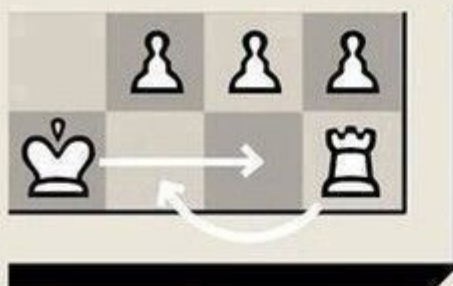
Ходит на одну клетку вперед, но бьет на одну по диагонали. Пешка ходит только вперёд. Первым ходом может пойти сразу на две клетки.



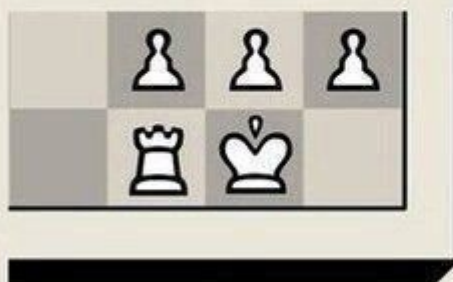
Пешка на последней линии превращается в любую фигуру.

6 РОКИРОВКА

За один ход король и ладья меняются местами, как на картинке. Это укрывает короля.



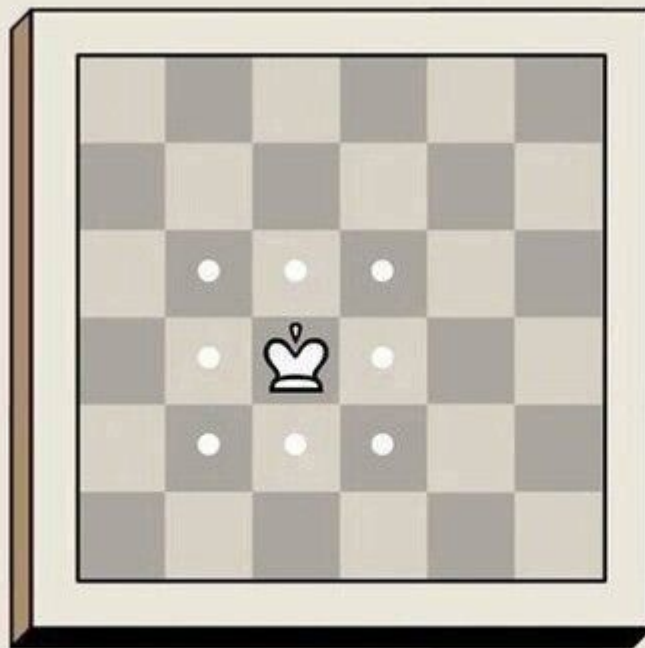
Рокировку делать нельзя:



- На пути стоят другие фигуры.
- Король или ладья делали ход
- Король под нападением до, после или во время рокировки

5 КОРОЛЬ

Король делает по одному шагу в любом направлении и рубит так же. Короля не разрешается оставлять под нападением.



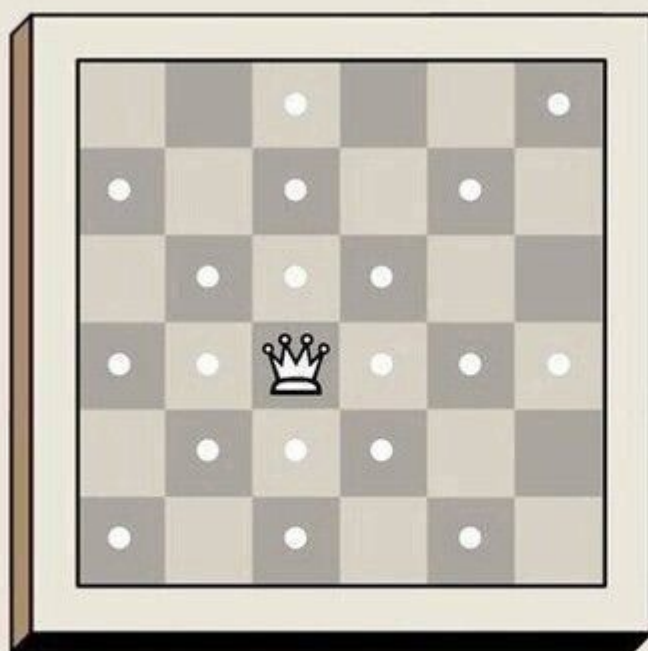
4 КОНЬ

Прыгает на две клетки прямо и одну вбок.
Как буква «Г» или «L».
Перепрыгивает все
фигуры. Если съедает,
то только в конце хода.



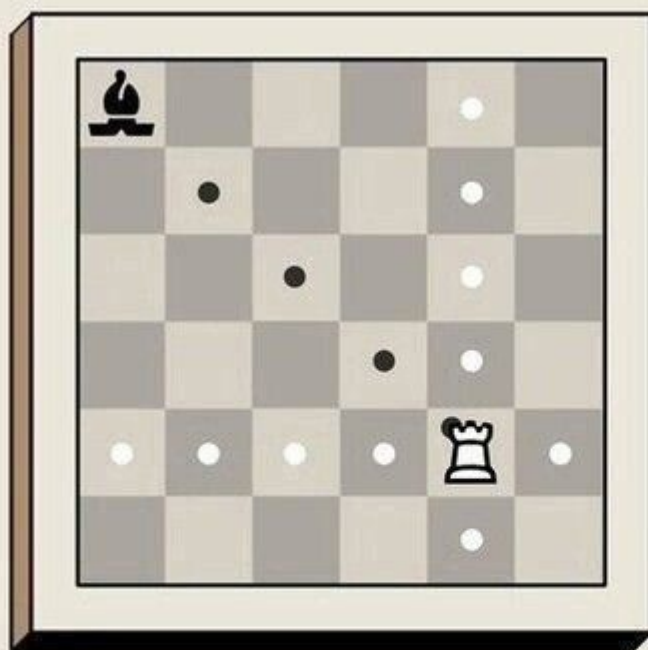
3 ФЕРЗЬ

Ходит по прямой и наискосок, в любом направлении и на любое количество клеток.



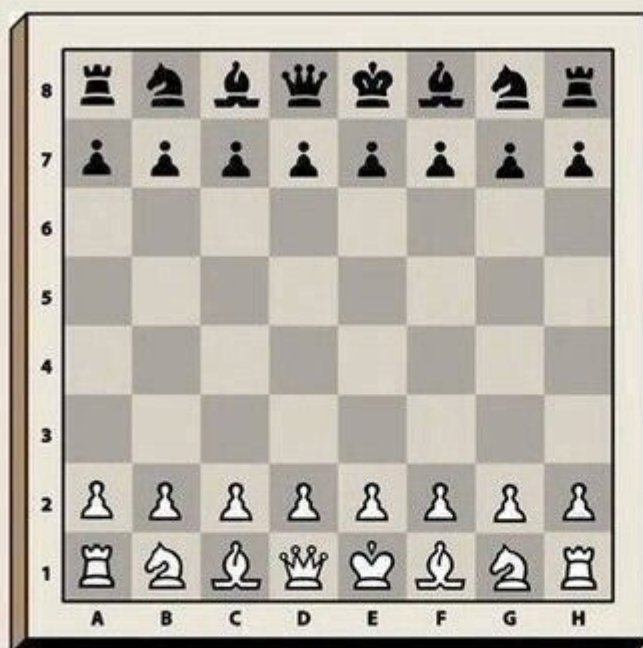
2 СЛОН И ЛАДЬЯ

Слон ходит по косой,
ладья по прямой. На
любое количество
клеток, если на пути нет
других фигур.



1 НАЧАЛО

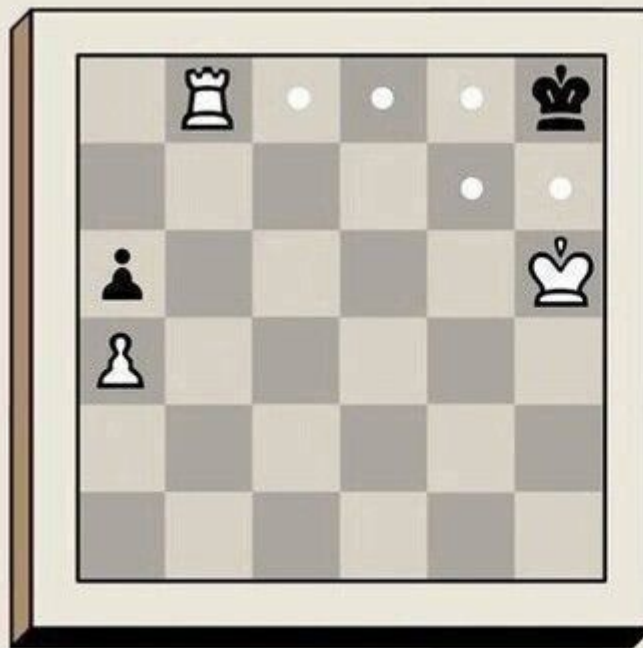
Это начальная позиция: по 8 пешек, две ладьи с краю, затем два коня и два слона. По центру ферзь и король.



Белый ферзь
стоит
на белой
клетке,
черный
на черной.

8 ШАХ И МАТ

Нападение на короля любой фигурой — это шах. Король за один ход должен спастись от шаха. Если спастись нельзя — это мат и конец игры.



9 ПАТ

Если королю угрозы нет, но сделать ход по правилам нельзя — это пат. Пат считается ничьей.

