

# Правила игры в шахматы:

**В начале партии каждая сторона имеет следующие фигуры:**

1 Король,  
1 Ферзь,  
2 Ладьи,  
2 Слона,  
2 Коня,  
8 пешек.

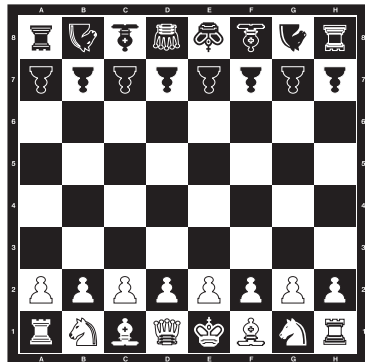
Пешки и фигуры (все вместе) называются материалом.

В начале партии у сторон - материальное равенство. Цель игры

захватить короля противника. Это называется - заматовать короля.

Ферзь и ладьи - тяжелые фигуры. Слоны и кони - легкие фигуры.

Расположите фигуры как показано на рисунке справа.



## Ходы:

Любое перемещение фигуры или пешки на доске называется ходом. Игроки делают ходы по очереди, играющий белыми начинает первым. Нельзя пойти фигурой на поле, уже занятое собственной фигурой или пешкой.

Конь - единственная фигура, которая может перепрыгивать через поля, занятые своими фигурами или пешками и фигурами противника.

## Ладья

Ладья может перемещаться на любое количество полей вдоль горизонтали или вертикали. Ладья не может перемещаться через другие фигуры, кроме рокировки.

## Слон

Слон может перемещаться на любое количество полей вдоль диагонали. В начальной позиции каждый игрок имеет одного слона, который может ходить только по белым полям, и одного слона, который может ходить только по черным полям. Они часто называются белопольным и чернопольным слонами.

## Ферзь

Ферзь может перемещаться на любое число полей по вертикали, горизонтали и диагонали. Таким образом ферзь сочетает в себе возможности ладьи и слона, кроме того может перемещаться и по белым, и по черным диагоналям. Такая мобильность делает ферзя безусловно сильнейшей фигурой.

## Конь

Конь перемещается очень необычным способом. Он перемещается на 1 клетку вперед и одну по диагонали и только на поле противоположного цвета полю, на котором он находится в начале хода. Конь всегда перемещается с белого поля на черное и наоборот. Можно сказать, что конь ходит буквой "Г". Это единственная фигура, которая может перепрыгивать через свои и чужие фигуры.

## Король

Король может перемещаться на одно поле в любом направлении (диагонали, вертикали, горизонтали).

**Примечание:** Король не может переместиться на квадраты, которые находятся под захватом противника.

## Взятие:

Фигура может взять вражескую фигуру или пешку, стоящую на ее пути. Эта фигура убирается с доски, и ее место занимает фигура, которая делает ход. После чего ход считается законченным. Фигура может взять вражескую фигуру или пешку, только если может пойти на поле, на котором расположена берущаяся фигура.

При этом игрок не обязан совершать возможное взятие.

**Взятие на подходе:** пешка на пятом ранге может захватить пешку противника на соседней клетке, которая перешла два квадратов в начальном движении, как будто пешка перешла только на один ранг.

## Пешки

В отличие от фигур, которые могут ходить в любом направлении, пешка может двигаться только на одну клетку вперед по вертикали. Исключение для начальной позиции, например, белая пешка на втором ряду и черная пешка на 7 ряду может пойти сразу на 2 поля вперед.

Пешки перемещаются только по вертикали, но взятия совершают по диагонали, влево или вправо.

**Повышение:** пешка, которая достигает своего восьмого ранга немедленно меняется в выборе игрока на Ферзя, Слона, Ладью, или Коня того же цвета (нельзя на короля или пешку). Новая фигура заменяет пешку на том же месте, где закончился ход. Каждая пешка, которая достигает своего восьмого ранга, обязана быть заменена на другую фигуру сразу.

# Rules and instructions of playing the chess:

**At the beginning of the game each opponent has the following pieces:**

1 King,  
1 Queen,  
2 Rooks,  
2 Bishops,  
2 Knights,  
8 Pawns.

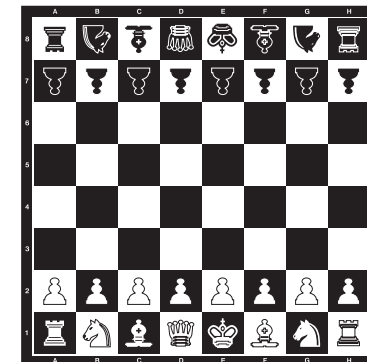
Pawns and pieces (altogether) are called material.

A the beginning of the game, the opponents have material equality.

The objective of the game is to capture the opponent's king. It is called to have the king 'checkmated'.

The queen and rooks are heavy pieces. Bishops and knights are light pieces.

Place the pieces as shown in the figure on the right.



## Moves:

Any movement of a piece or a pawn on the chessboard is called a move. Opponents make moves alternatively, the white part is the first to start. It is not permitted to move a piece to a square occupied by a piece or pawn of the same colour.

The knight is the only piece allowed to leap over squares occupied by own pieces or the opponent's pawns or pieces.

## Rook

The rook may move to any square along the file or the rank on which it stands. The rook shall not leap over other pieces except castling.

## Bishop

The bishop may move to any square along the diagonal on which it stands. Initially each player has one bishop that may only move at light squares and one bishop that may only move at dark squares. They are often called light-square and black-square bishops.

## Queen

The queen may move to any square along the file, the rank or a diagonal on which it stands, but queen shall not leap over other pieces. Thus, the queen combines resources of the rook and bishop in addition to moving along the light and dark diagonals. Such mobility makes the queen ultimately most powerful piece.

## Knight

The knight moves in a very unique manner. It moves to one square forward and one square along a diagonal and only to the square of opposite colour to the square on which it stands at the beginning of the move. The knight always moves from light square to dark one and visa versa. It may be said that the knight makes a Г-shape move.

This is the only piece that may leap over both its own and opponent's pieces.

## King

The king may move to one square in any direction (along a diagonal, file, or rank, one square per move).

**Note:** the king shall not move to the free squares which are under the capture range of opponent's pieces.

## Capture

The piece may capture any opponent's piece or pawn standing on its way. Such piece is removed from the chessboard and replaced by a piece making a move. Thereafter the move is considered completed. The piece may not capture the opponent's piece or pawn, unless it may move to the square where a piece to be captured is standing.

The player need not to effect possible capture.

**En passant:** A pawn on its fifth rank may capture an opponent pawn on an adjacent file that has moved two squares in an initial move, as if the pawn had moved only one rank.

## Pawns

Unlike the pieces able to move in any direction, a pawn may only move to one square forward along the file. Except for initial position, when for example white pawn in the second raw and black pawn in the seventh raw may move to 2 squares at once. The pawns only move along the file, but may capture along a diagonal, leftward or rightward.

**Promotion:** A pawn that reaches its eighth rank is immediately changed into the player's choice of a queen, knight, rook, or bishop of the same color(except for king and pawn). The new piece replaces the pawn on the same square, as part of the same move. Every pawn that reaches its eighth rank must be promoted immediately.

## Правила игры в шашки.

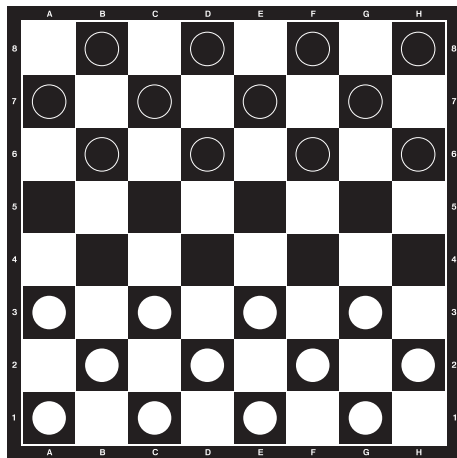
Участвуют два игрока. Соперникам перед началом игры предоставляется по 12 шашек: одному — белых, другому — коричневых. Шашки расставляются на черных полях первых трех горизонтальных рядов с каждой стороны.

Первый ход всегда делает игрок, играющий белыми. Соперники поочередно делают по одному ходу до тех пор, пока игра не закончится. Шашка ходит только вперед на соседнее поле по диагонали. Если клетка занята шашкой противника, а за ней есть свободное поле, то необходимо «перескочить» шашку противника и встать на свободную клетку. Шашка противника считается «битой» и снимается с поля. За ход можно побить несколько шашек противника, главное, чтобы были свободные клетки, куда можно было бы «прыгать». Когда шашка доходит до противоположного края доски, она становится дамкой, получая новые права. На доске у каждой стороны одновременно может быть по несколько дамек. Дамки обозначаются сдвоенными шашками, т.е. поставленными одна на другую. Дамка ходит на любое из свободных полей по диагонали в любом направлении (как вперед, так и назад), но становиться может, как и простая шашка, лишь на не занятые другими шашками поля, причем через свои шашки она перескакивать не может.

Ход считается сделанным, если игрок после передвижения шашки или дамки с одного поля на другое отнял от нее руку.

Выигравшим партию признается тот, кто первым достигнет положения, при котором его соперник:

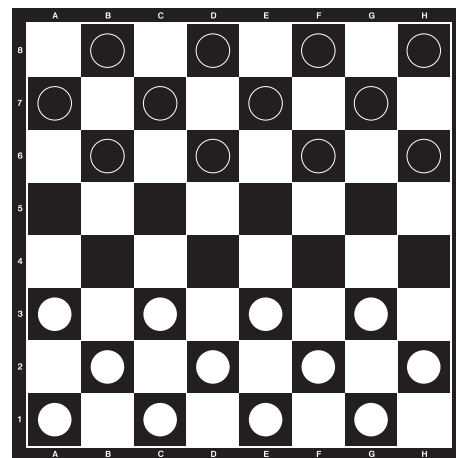
- не сможет сделать очередной ход;
- не имеет ни одной шашки.



## Draughts game

It is a game for two opponents. Each opponent begins the game with 12 pieces - one gets white, and the other gets brown ones. The pieces are placed on black squares of the first three horizontal rows of either side.

White always moves first. The opponents alternate turns until the game is over. When a piece reaches the opposite row of the



board, it becomes a king and receives new powers. Each party may have simultaneously several kings on the board.

Kings are identified by double pieces, i. e. one piece is placed on top of the other one. Kings move to any free square diagonally in any direction (both forward and backward), but they may only land, like a non-king, at available squares, and they cannot leap over their own pieces.

A turn is considered made, if a player, after moving a piece or king from one square to another, removes his/her hand.

A player wins the game if he/she reaches a position where the opponent:

- either cannot make a move;
- or has no single piece left.