

ШАХ

Игра за 2-ма играчи

Целта на играта е да се матира противниковия цар.


Начална подредба

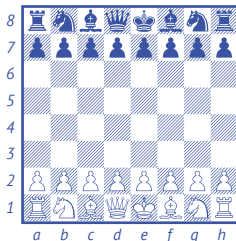
Белите пешки се поставят на втория ред, а останалите бели фигури - на първия. В ъглите се поставят *топовете*, след тях *конете* и *офицерите*. Царицата се поставя на последното останало бяло поле от реда, а *царят* - на черното. Черните фигури се поставят на седмия и осмия ред огледално на позициите на белите фигури (фиг. 1).

Ход на играта

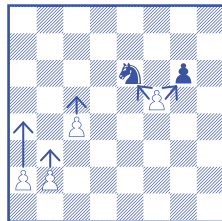
Белите играят първия ход, а след това играчите се редуват. По време на вашия ход може да преместите една от фигурите си върху поле, което може да е или празно, или заето от противникова фигура. Във втория случай вие взимате фигурата на опонента ви и я отстранявате от дъската. Полетата, от които може да бъде взета фигура, се считат за атакувани. При движението си фигурите не може да преминават (прескачат) през други фигури (свои или чужди).

Правилата за движение на фигурите са следните:

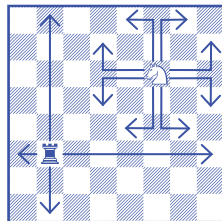
 Пешката може да се движи само с едно поле напред. Изключение прави, когато пешката се движи от началната си позиция, тогава може да се движи с едно или две полета напред. Пешките не взимат фигури, когато се движат право напред; вместо това те взимат фигури само диагонално наляво или диагонално надясно напред (фиг. 2).



1. Стартова подредба



2. Движение на пешка





3. Движение на топ и кон

 Топът може да се движи произволен брой полета хоризонтално или вертикално (фиг. 3).

 Конят се движи по специален начин – във формата на буквата Г. Конят е единствената фигура, която **може да прескача** други фигури (свои или чужди) (фиг. 3).

 Офицерът може да се движи неограничен брой полета по диагонал (фиг. 5).

 Царицата, най-силната фигура, може да се мести във всички посоки (хоризонтално, вертикално и диагонално), неограничен брой полета (фиг. 4).

 Царят може да се движи във всяка посока, но само с една стъпка, до съседно поле, което не е атакувано от противника (фиг. 5). Изключение прави рокадата.

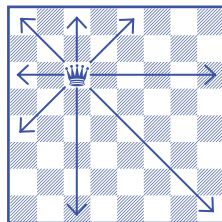
Специални правила

Рокада

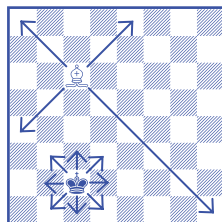
Рокада е специален вид ход, в който играчът мести две фигури наведнъж - царя и топ. Счита се за ход на царя. Първо преместете царя от началната му позиция с две полета към топа от същия цвят. След това поставете топа до царя върху полето, което царят току-що е прескочил (фиг. 6).

Рокада може да се извърши само при следните условия:

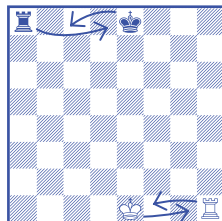
1. Царят и топът **не са били местени** от началото на играта.
2. Всички полета между царя и топа са празни.
3. Царят не трябва да бъде под шах, нито да преминава през полета, които са под атака от противника.



4. Движение на царицата



5. Движение на царя и офицера



6. Рокада

4. Първо трябва да се премести царят. Ако играчът докосне първо топа, не може да извърши рокада, а вместо това трябва да направи обикновен ход с топа.

Ан пасан

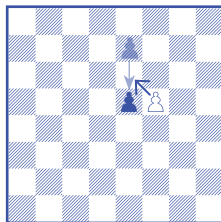
Друго специално правило е ан пасан (пленяване при преминаване). Ако противникова пешка се премести с две полета напред в едно движение, при което се озове до ваша пешка, то вашата пешка може да вземе противниковата „ан пасан“, сякаш противникът се е преместил само с едно поле напред. При взимането на вражеската пешка, вашата се поставя на позицията зад нея. Ан пасан може да се направи само непосредствено след двойното преместване на противниковата пешка (*виж фиг. 7*).

Произвеждане

Ако пешка достигне последния ред на дъската, тя *незабавно* се превръща в царица, топ, офицер или кон от същия цвят. Изборът не се ограничава до предварително взети фигури. Това се нарича произвеждане. То се извършва незабавно.

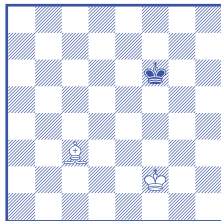
Шах

Царят е под шах, когато е *атакуван* от поне една вражеска фигура (т.е. в следващия си ход фигурата може да се премести на полето на царя и да го вземе). Обявяването на „шах“ не е задължително (*фиг. 8*). Ако цар е под шах, той трябва да избегне заплахата преди следващия ход на противника. За целта играчът може да премести царя на поле, което не е атакувано, може да вземе атакуващата фигура или да блокира шаха, като премести фигура между царя и фигурата на противника.



7. Взимане „ан пасан“

Черната пешка е напреднала с две полета, съответно бялата може да я вземе ан пасан, като се премести на полето зад нея в следващия ход.

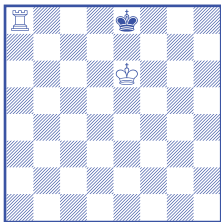


8. Шах

Белият офицер поставя под шах противниковия цар

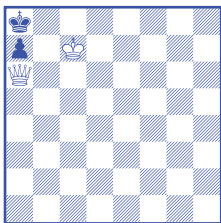
Край на играта

1. Ако играч няма начин да избегне шах със следващия си ход, играта приключва и този играч губи. Това се нарича шах и мат (*фиг. 9*).
2. Играч може да се предаде по всяко време, ако смята, че позицията му е безнадеждна и не иска да губи време. Опонентът му печели, без да прави мат.
3. Реми (равенство) може да бъде обявено, ако:
 - а) И двамата играчи се съгласят на реми. (Реми може да се предложи само от играч, който току-що е бил на ход.)
 - б) Играчът, който е наред да се движи не е под шах, но няма никакъв възможен ход (в примера черната пешка няма накъде да се премести, а местенето на царя в която и да е посока би го поставило под шах). Тази позиция се нарича пат (*фиг. 10*).
 - в) Едно и също разположение на фигурите върху дъската се повтаря за трети път или ще се повтори на следващия ход.
 - г) Играчите не са взимали фигури и не са местили пешки през последните 50 хода.
 - д) Фигурите, останали на дъската, не позволяват на нито един от играчите да постигне победа.



9. Шах и мат

Черният цар е на ход – той е матиран, тъй като накъдето и да се премести, ще бъде под шах.



10. Пат

Черните фигури са на ход – нямат валиден ход