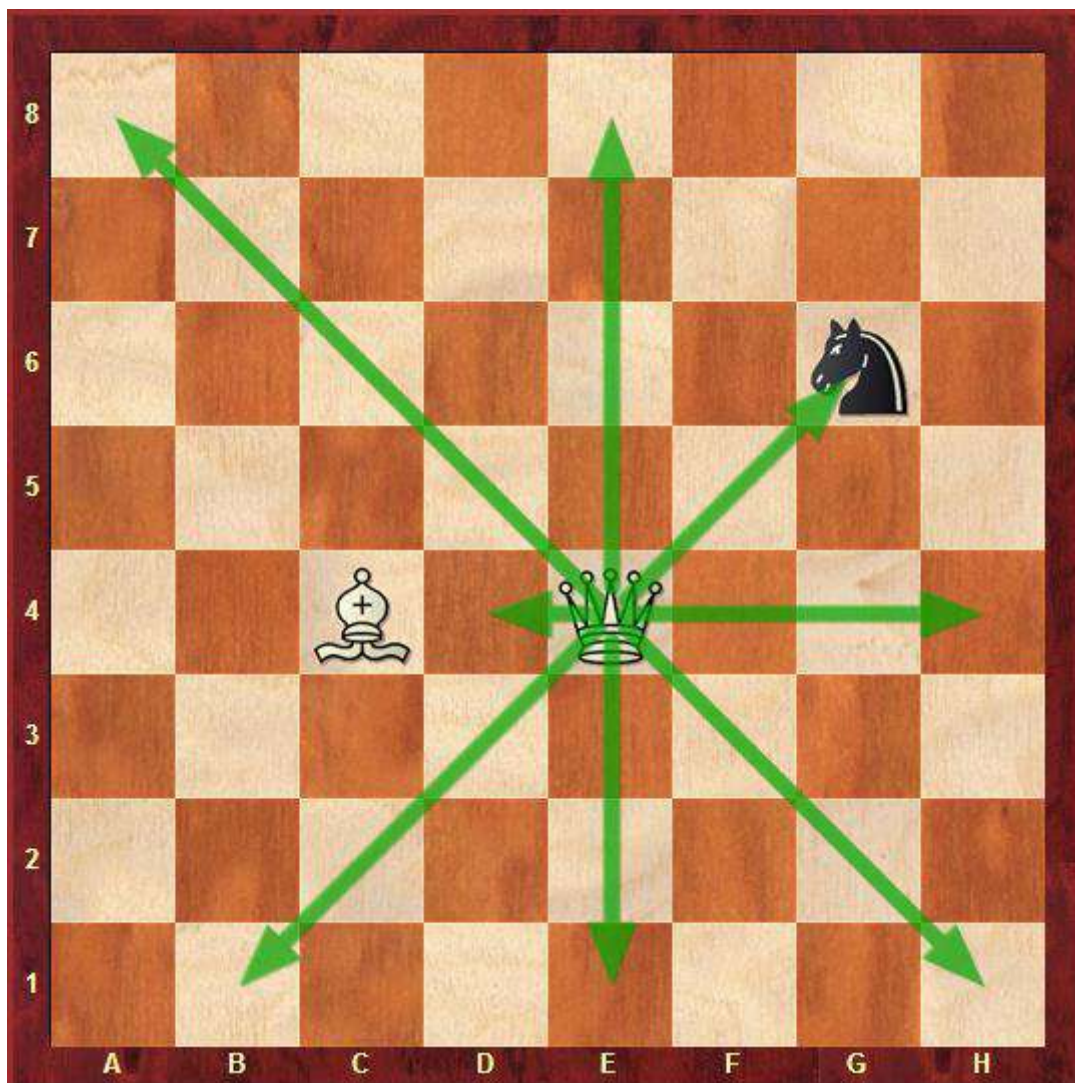


ФЕРЗЬ

Начнем с самой сильной фигуры. [Ферзь](#) может ходить во всех направлениях: по диагонали и по прямой (вверх, вниз и в сторону). Более того, — на любое расстояние.



Перепрыгивать через другие фигуры не разрешено (это может делать только конь).

Любую фигуру соперника, стоящую на пути, ферзь может побить. На диаграмме — коня. А вот слон из своего же лагеря — препятствует ферзю двигаться.

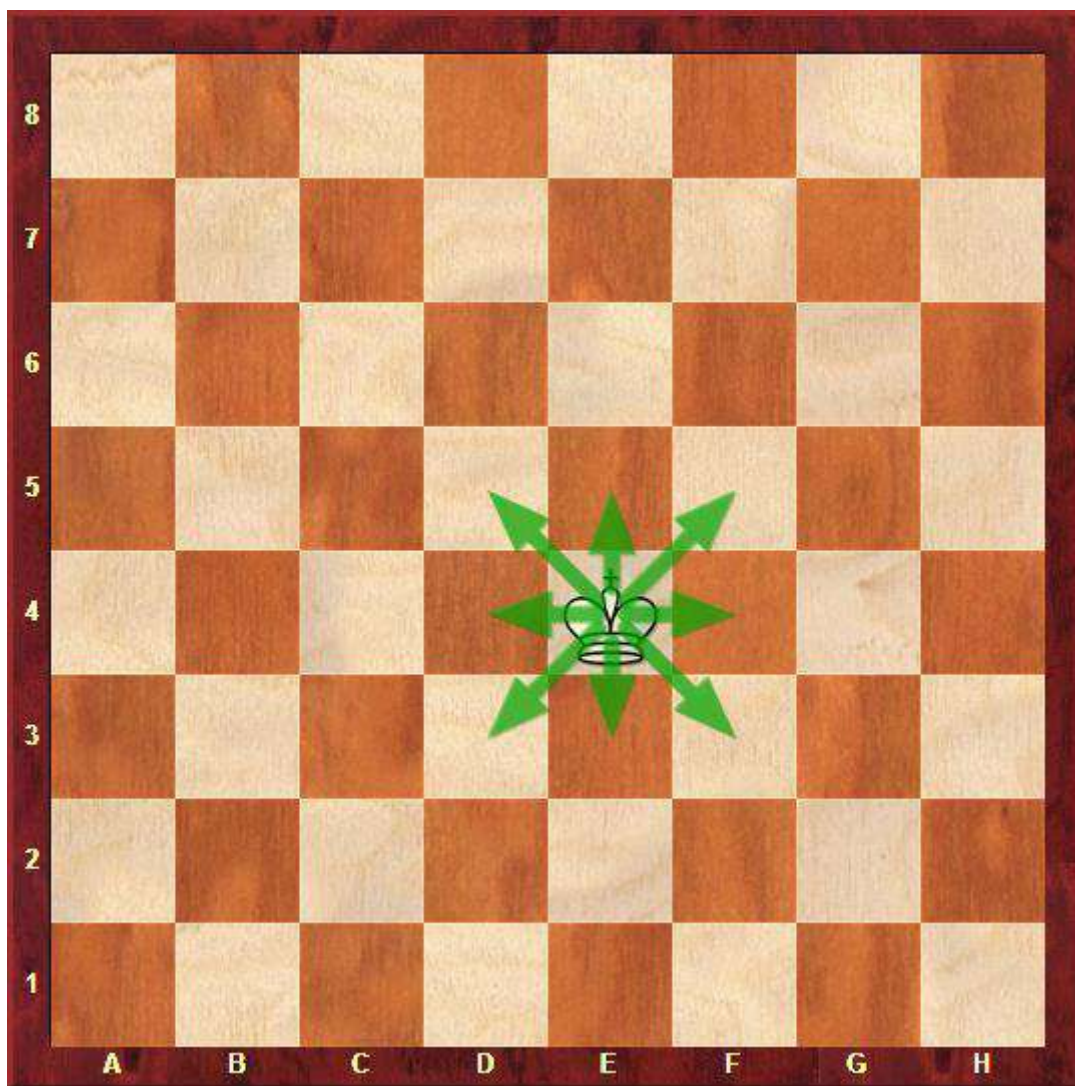
Проще говоря, способ передвижения ферзя объединяет возможности ладьи и слона.

КОРОЛЬ

Теперь на очереди самая уникальная фигура — король. Главная особенность — побить короля нельзя, это не предусмотрено правилами.

[Ходы короля](#) схожи с ходами ферзя. Разница в том, что король может двинуться только на одно поле, а ферзь на любое количество.

Ходы можно делать во всех возможных направлениях, — вперед, назад, по диагонали и в сторону.

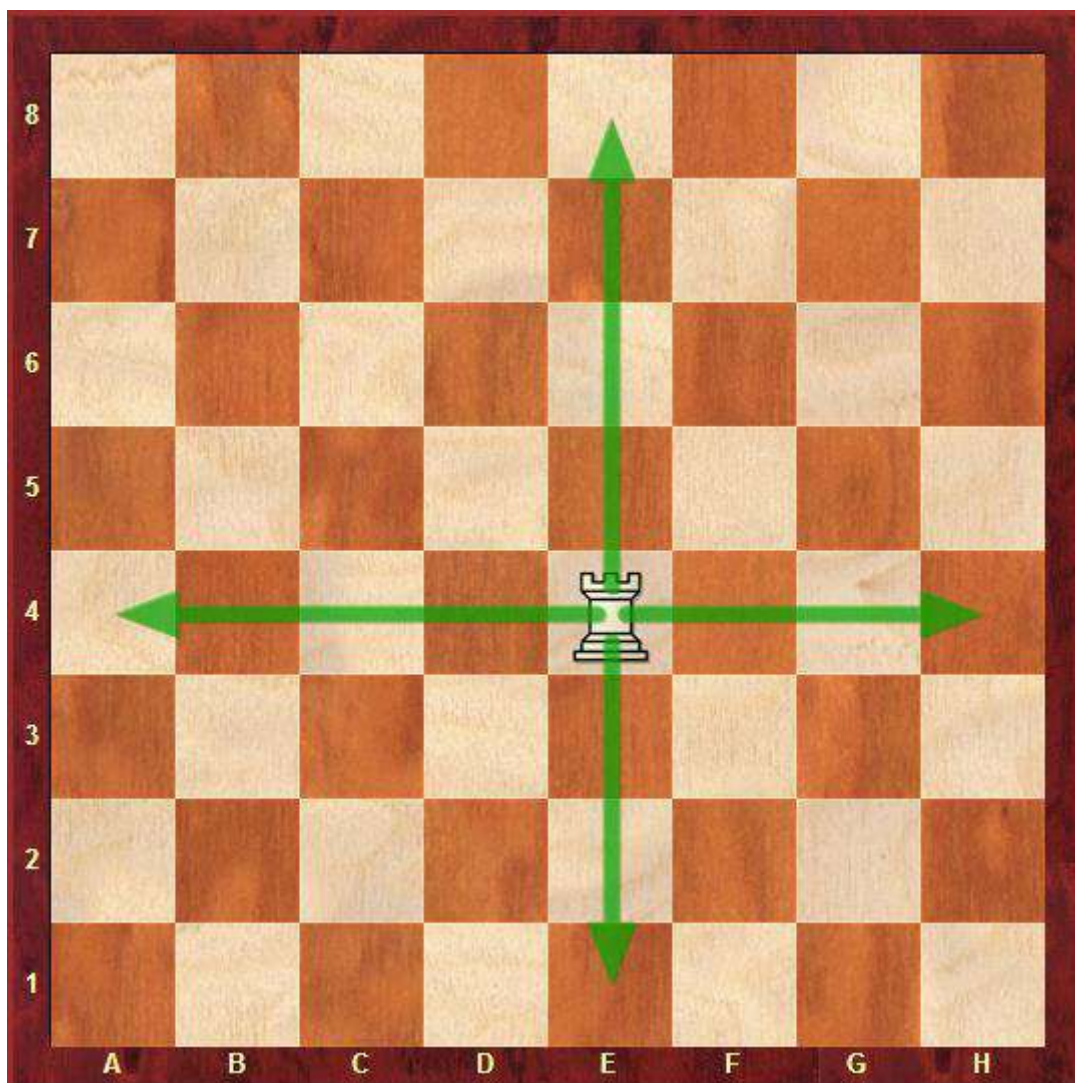


Таким же «макаром» король и бьет фигуры соперника. Или как иногда говорят неопытные игроки — «ест» или «рубит».

ЛАДЬЯ

Наряду с ферзем, считается «тяжелой» фигурой. Направление движения [ладьи](#) – прямая. Вверх, вниз или в стороны.

Расстояние – любое, если траекторию не загораживают другие фигуры. Перепрыгивать их ладья не может.



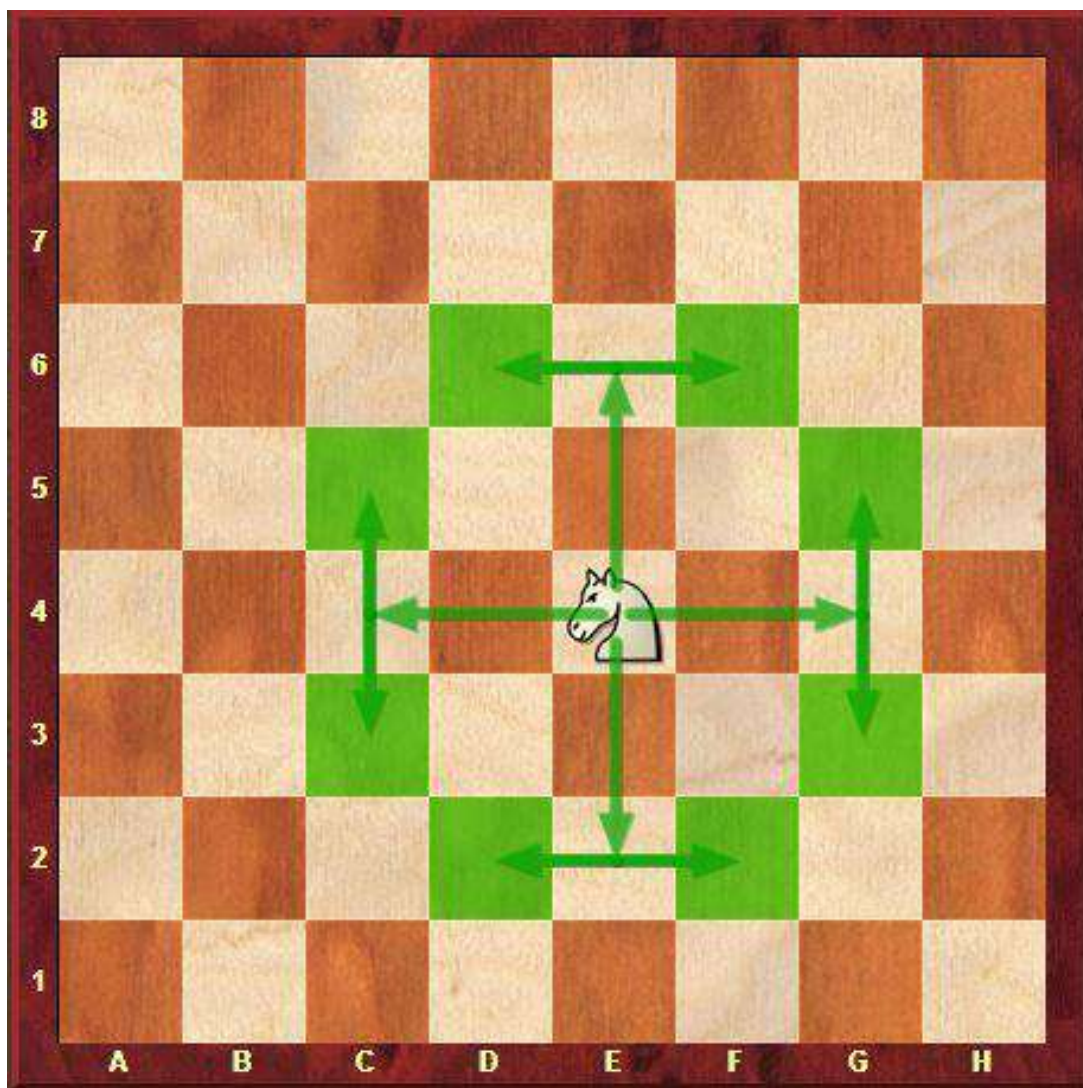
То есть, в сравнении с ферзем, ладья не может ходить по диагонали.

Относительный «вес» (ценность) ладьи – 5 пешек. Для сравнения конь или слон эквивалентен трем пешкам. Ферзь – девяти.

То есть, как правило ладья сильнее легкой фигуры (коня или слона), но немного слабее пары конь+слон. А две ладьи чуть сильнее ферзя.

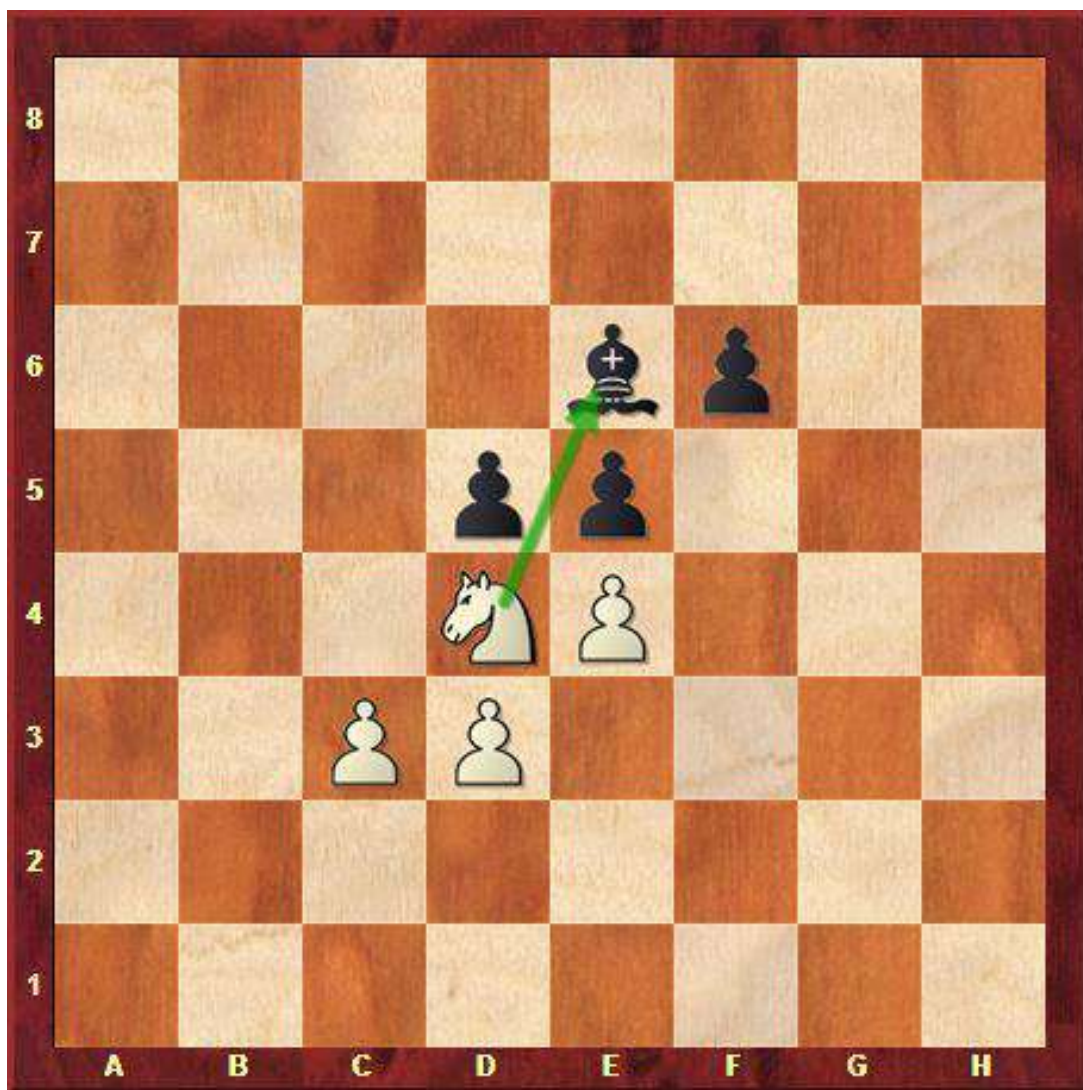
КОНЬ

Какая шахматная фигура ходит буквой Г? Правильно, конечно же конь. И только конь.



На диаграмме зеленым цветом окрашены поля, на которые может «скакнуть» конь, находящийся в центре доски.

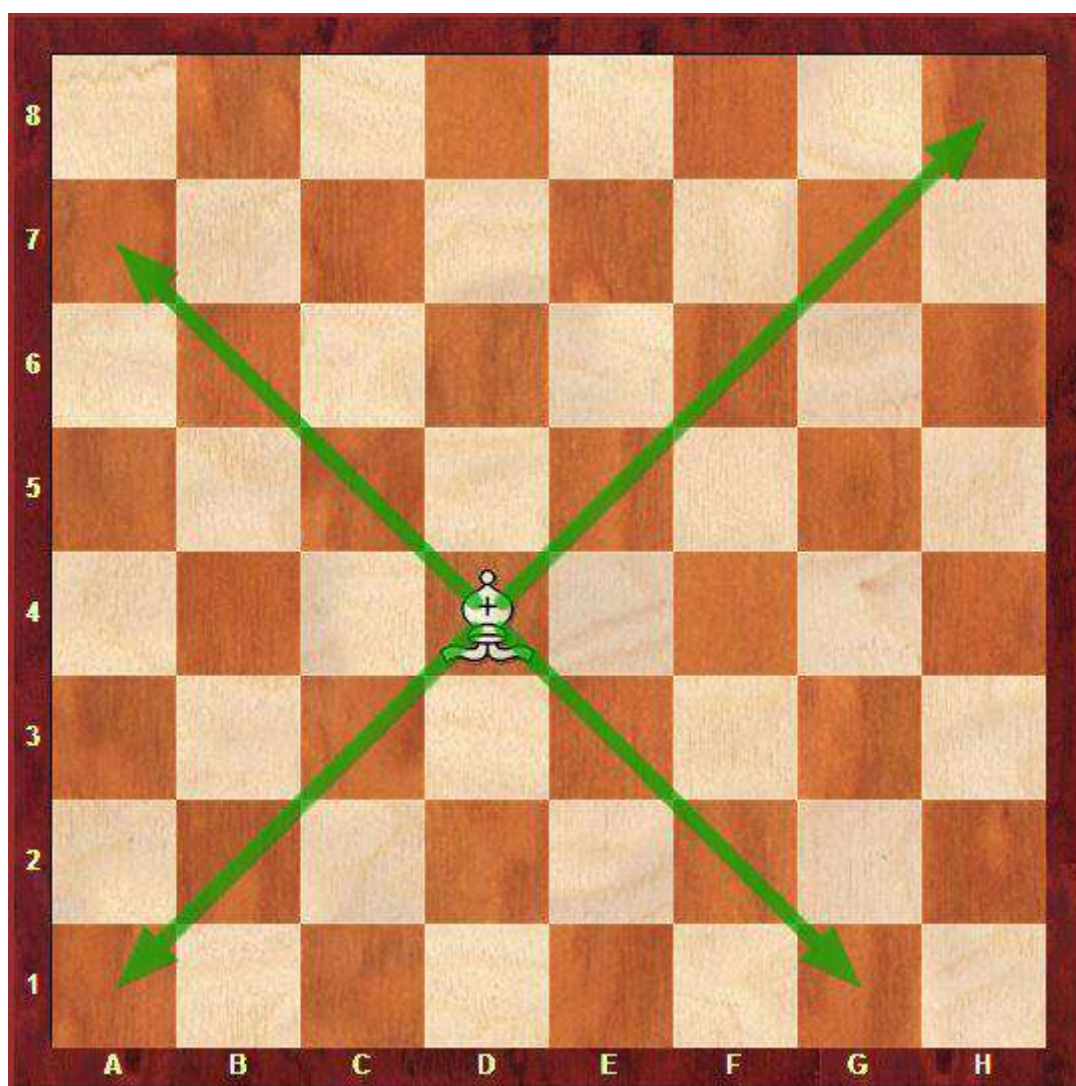
Еще одна важнейшая способность коня, — он может перескакивать через фигуры, включая фигуры соперника:



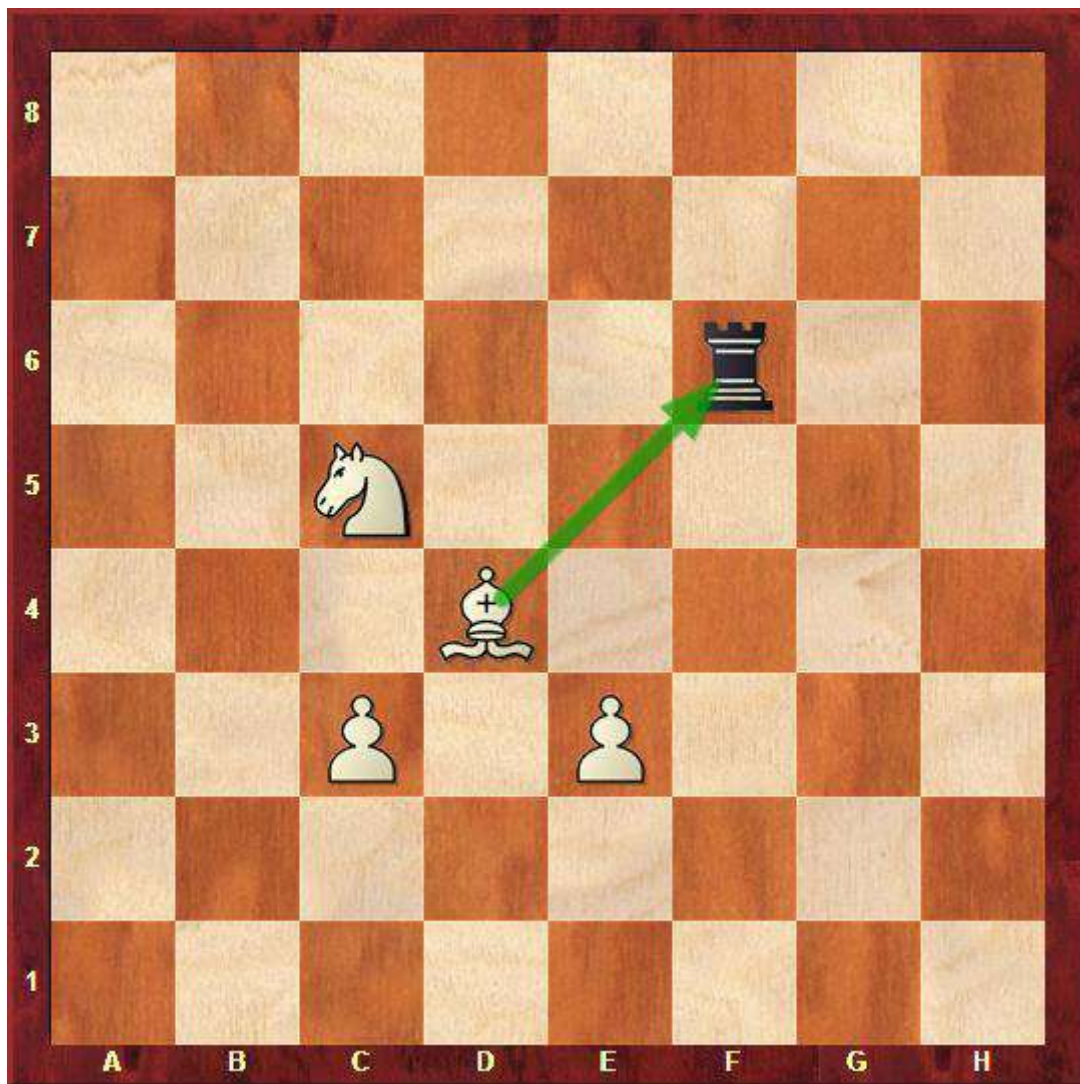
Белый конь имеет возможность побить черного слона, невзирая на препятствия в виде пешек. Конь, как завзятый барьерист, их перескакивает.

СЛОН

Слон, как и конь, считается легкой фигурой. Направление передвижения [слона](#) — исключительно по диагонали. На любое расстояние.



Также, как и другие фигуры, (за исключением коня), слон может двигаться только по свободному пространству доски. Чужую фигуру, встретившуюся на пути, — он может побить, своя же просто препятствует передвижению слона:



В позиции на диаграмме у слона только 2 хода — на поля е5 и на f6, попутно побивая черную ладью

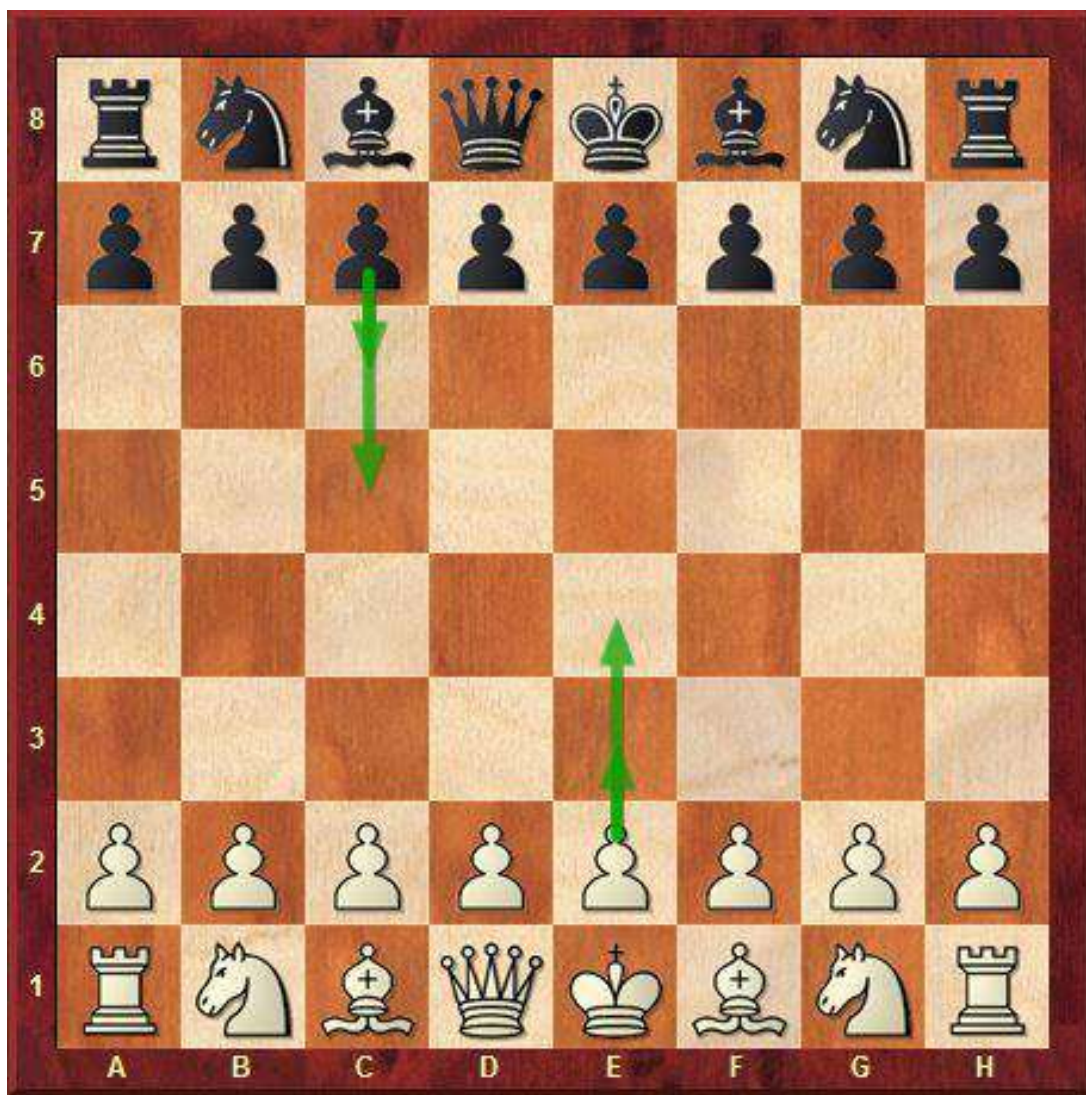
ПЕШКА

Несмотря на свою непритязательность в плане ценности (силы) фигуры, [пешка](#) по разнообразию своих возможностей превосходит другие фигуры.

Основные особенности пешки: Ходит только вперед, бьет по диагонали, может превращаться в другие фигуры и бить другие пешки «на проходе». Обо все по порядку

Начальный ход

Пешка в стартовой позиции может продвинуться на одно или на два поля вперед.



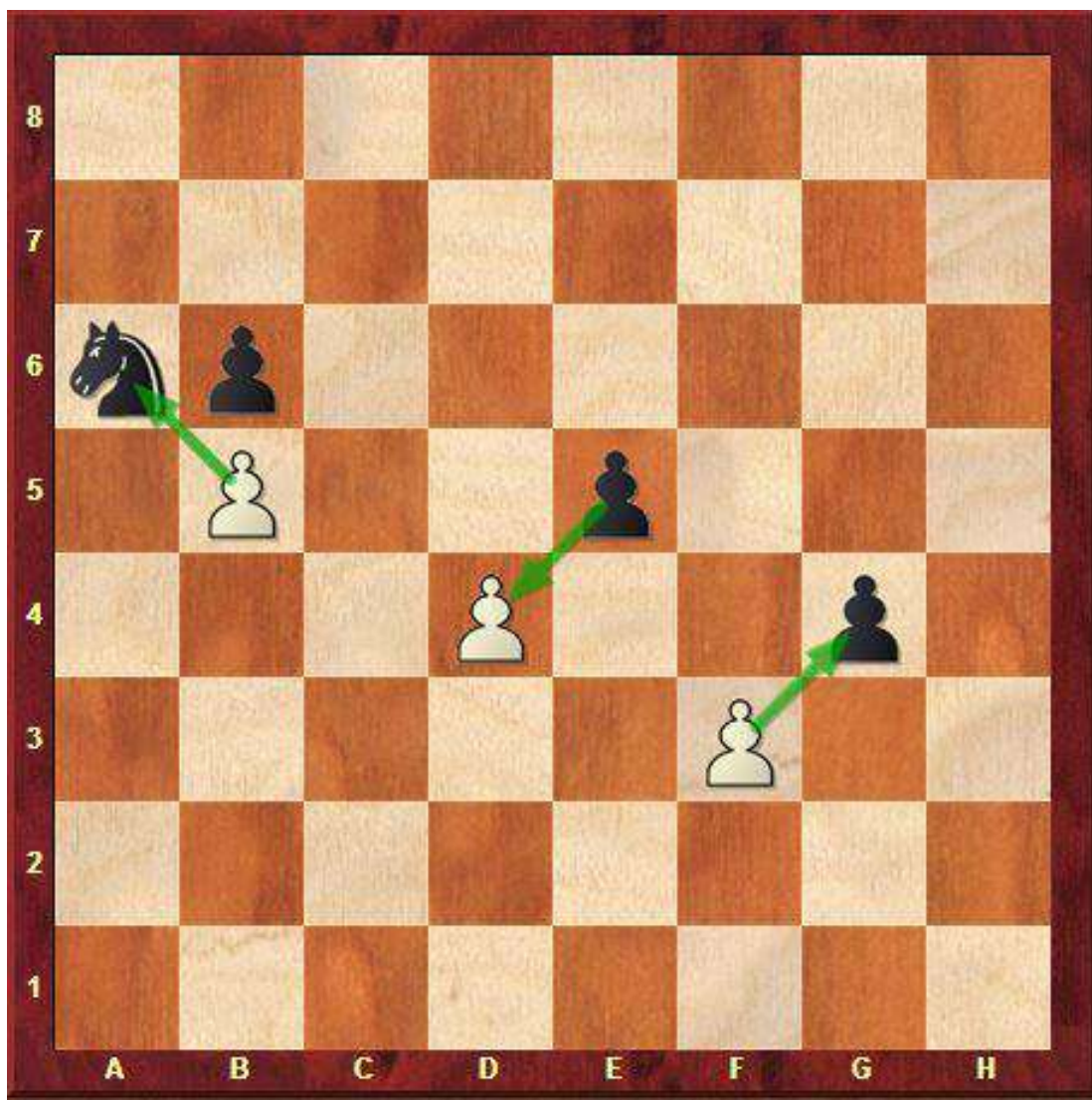
Общее правило продвижения пешки можно сформулировать так:

Если пешка упирается в другую фигуру на своём пути, продолжать движение она не может.

Будь на месте пешки ферзь или ладья, они могли бы взять фигуру противника, но пешке такое "лакомство" не разрешено. Она будет упираться в другую фигуру, пока путь не освободится. Или не получит возможность взятия.

Взятие

Траектория взятия пешкой — по диагонали на одно поле и исключительно вперед. Назад не ходить, не брать пешка не может.



Например: **1. f3: g4** или **1... e5:d4**

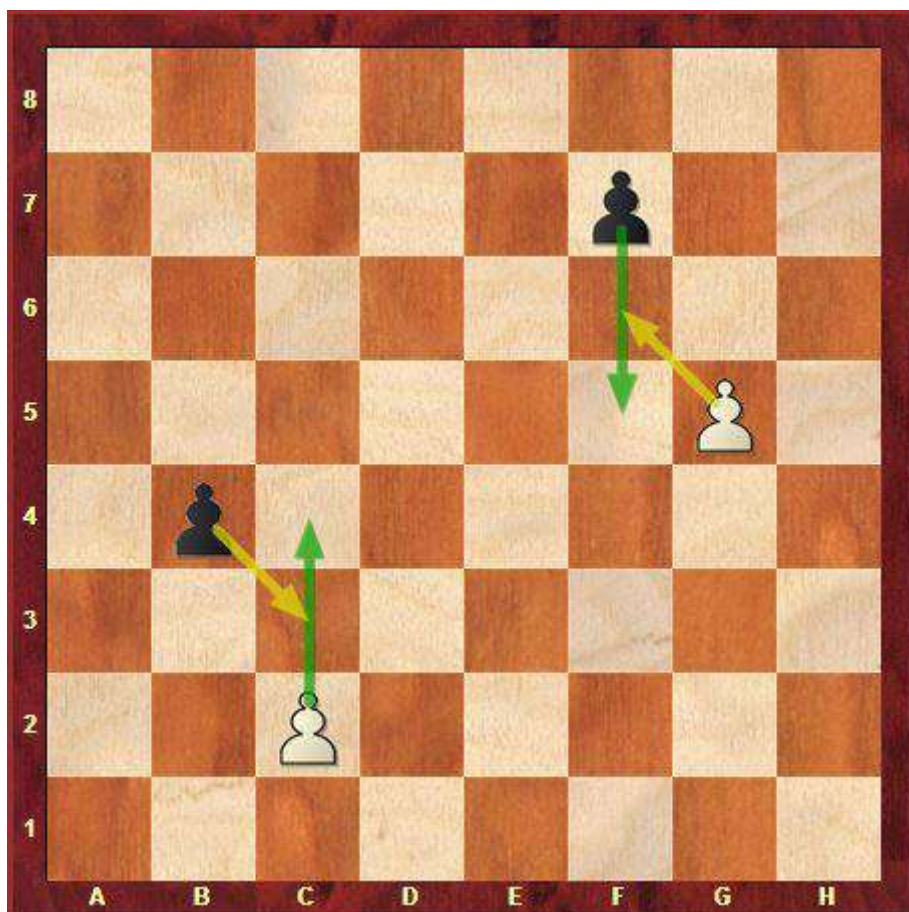
Пешка на поле b5 по вертикали пройти не может, однако может взять коня. **1. b5:a6**

У этого правила есть исключение: взятие на проходе. Иногда называют – через битое поле.

Взятие через битое поле (на проходе)

Правило выглядит так:

В ситуации, когда пешка, находящаяся в изначальном положении, то есть на 2 или 7 горизонтали, делает ход на 2 поля и проскакивает через поле (клетку), находящееся под боем враждебной пешки, — она может быть побита этой самой пешкой.



1.c2-c4 b4:c3 или 1...f7-f5 2. g5:f6

Через битое поле можно брать только пешку. Другую фигуру брать пешке не разрешено.

Возможность взятия на проходе предоставляется только в течение 1 хода. Иными словами — как ответный ход на ход пешки соперника.

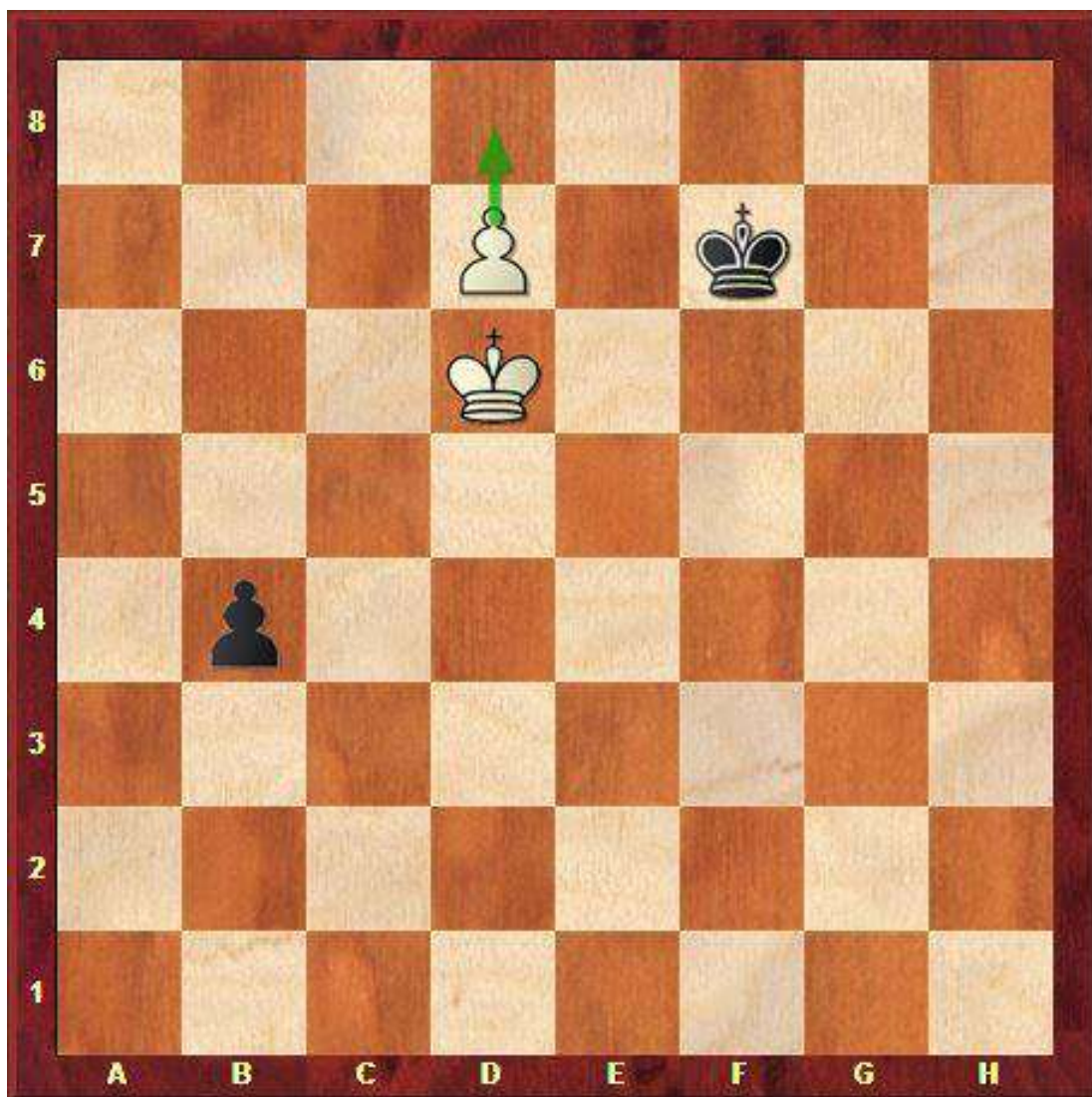
Превращение

Еще одна уникальная способность пешки — возможность превращения в другую фигуру.

Это звездный час любой пешки! Венец карьеры, так сказать.

Правило превращения:

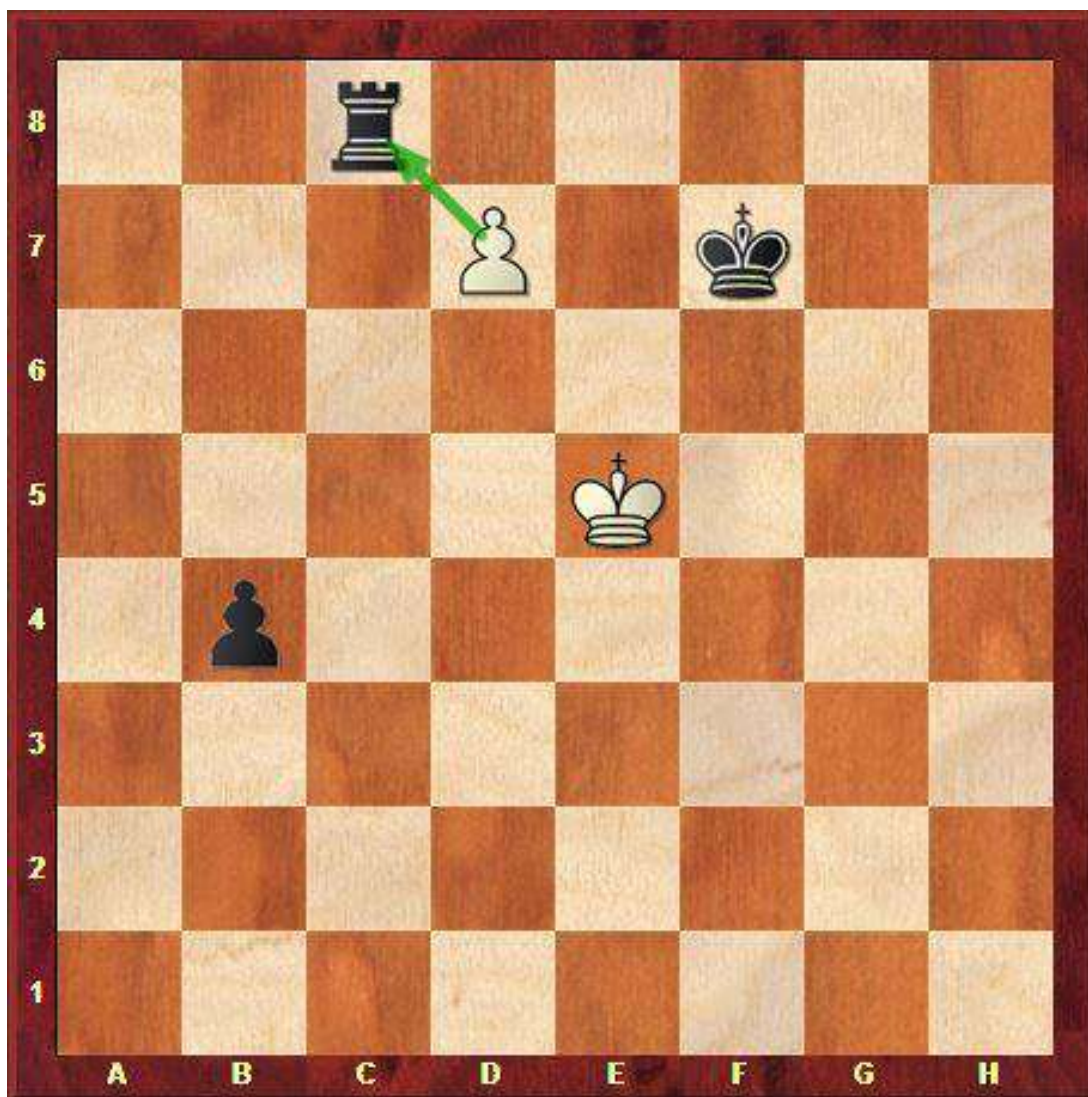
Когда пешка доходит до последней, восьмой горизонтали (черной — соответственно первой), — она обязана превратиться в какую угодно фигуру такого же цвета, за исключением короля.



На практике это выглядит так: Пешка ставится на клетку превращения, снимается с доски, и на это поле ставится другая фигура. Какая именно, решает сам шахматист.

Как правило, пешку превращают в ферзя, разумеется. Так на доске могут возникнуть несколько ферзей. Два ферзя одного цвета на доске появляются нередко.

Бывает, что превращение происходит одновременно со взятием. Одно другому не мешает:



Пешка бьет фигуру противника и одновременно превращается в другую свою фигуру. Получается двойной эффект: **1.d7:c8Ф**

В заключение напомним, что правила передвижения фигур – только один из разделов правил шахматной игры. Согласитесь, цель игры не в том, чтобы «ходить». А в том, чтобы победить.