

## Правила поведения за шахматной доской

- Играть нужно молча, не спеша.
- Если дотронешься до фигуры противника, ее придется побить (если это возможно).
- Если тронешь свою фигуру, ею нужно обязательно сделать какой-нибудь ход.
- Если сделал ход и отпустил руку от своей фигуры, перехаживать нельзя.
- Нельзя мешать партнеру думать.
- Нельзя подсказывать игрокам.
- Не следует вслух произносить "шах" и "мат" (на первых порах это возможно).
- Если какая-нибудь своя фигура или фигура противника расположена не в середине клетки, то при своем ходе можно сказать: "Поправляю" и поставить её.
- Если выиграешь, нельзя насмехаться над партнером и зазнаваться.
- Если проиграешь, не стоит расстраиваться - даже лучшие шахматисты мира потерпели в своей жизни много поражений.
- Перед партией и после её окончания принято рукопожатие - это дань уважения партнеру.
- Запрещается водить пальцем по шахматной доске, высчитывая варианты.

МДОУ  
«Детский сад № 212»

**Шахматисту  
Новичку**

**Памятка**

Ярославль  
2018

## Начальное положение фигур



## Сила шахматных фигур

- Пешка — 1
- Конь — ценность - 3 пешки;
- Слон — ценность - 3 пешки;
- Ладья — тяжелая артиллерия, ценность - 5 пешек;
- Ферзь — 9 пешек;
- Король — бесценен, так как без него игра невозможна.

**ШАХ** - это нападение на неприятельского короля.

Три способа защиты от шаха:

- уйти,
- побить,
- закрыться.

**МАТ** - это шах, от которого нет защиты.

**Цель шахматной партии** - поставить мат неприятельскому королю.

**ПАТ** - это положение в шахматной партии, в котором сторона, имеющая право хода, не может им воспользоваться, так как все фигуры лишены возможности

двигаться. Король в этот момент не находится под шахом. В таком случае - это ничья.

## Ход и взятие

- **Пешки** ходят только вперед по вертикали. За один ход пешка передвигается только на одно поле вперед по вертикали. Только один раз в партии пешка имеет право прыгнуть через клетку - из начального положения.  
Бьет пешка по диагонали вперед на одно поле и занимает место взятой фигуры. Если белая пешка доберется до последней горизонтали или черная пешка до первой, она превратится в любую фигуру своего цвета, кроме короля.
- **Ладья** передвигается и бьет только по горизонталям и вертикалям.
- **Слон** передвигается и бьет только по диагоналям.
- **Ферзь** передвигается и бьет на любое поле по вертикали, горизонтали или диагонали.
- **Король** может переместиться в любую сторону по диагонали, вертикали или горизонтали, но только на одно поле (ход короля похож на укороченный ход ферзя). И бьет король так же, как и ходит.
- **Конь** ходит и бьет «буквой Г». В отличие от других фигур конь перескакивает через любые фигуры.