

Шахи

Ша́хи — [абстрактна стратегічна](#)^[en] [гра на спеціальній дошці](#), що має назву [шахівниця](#) й поділена на 64 світлі та темні клітини (поля), між 16 світлими (білими) і 16 темними (чорними) фігурами за встановленими для них правилами пересування^[1]. У цю гру грають мільйони людей по всьому світі. Походить від стародавньої [індійської](#) гри [чатуранґа](#), яка, крім того, є ймовірним предком східних стратегічних ігор [сянці](#), [чангі](#) і [сьогі](#). Шахи потрапили до Європи в 9 столітті, внаслідок [завоювань Омейядів в Іспанії](#). Фігури набули своєї нинішньої сили в Іспанії наприкінці 15 століття; правила стандартизовано в 19 столітті.

Як одна з найпоширеніших спортивних ігор сучасності, поєднує в собі елементи [мистецтва](#) (уяви), [науки](#) (логічно-точний розрахунок) і [спорту](#).



Гра не містить прихованої інформації. Кожен гравець починає гру маючи 16 [фігур](#): одного [короля](#), одного [ферзя](#), дві [тури](#), двох [коней](#), двох [слонів](#), а також вісім [пішаків](#). Кожен з шести типів фігур рухається по-різному, найпотужнішим є ферзь, а найслабшим — пішак. Мета гри — поставити [мат](#) королю суперника, помістивши його під неминучу загрозу взяття. З цією метою гравці використовують свої фігури, щоб атакувати і брати фігури супротивника, водночас підтримуючи одна одну. Зазвичай трапляються розміни однієї фігури на еквівалентну фігуру супротивника, але гравці можуть і знаходити можливості для розміну однієї фігури на дві, або ж отримувати кращу позицію. Перемогти у грі можна не лише поставивши мат, але й змусивши супротивника здатися, або ж, для гри з обмеженням часу, якщо у суперника час закінчиться. Також існує кілька випадків, коли гра може закінчитися [вничю](#).

Правила

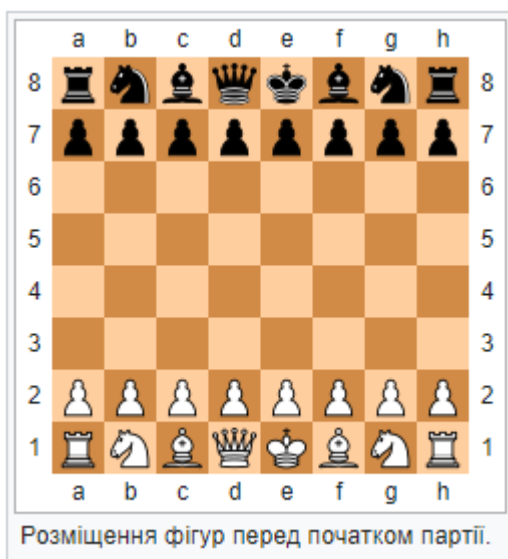
Загальні положення

Гра у шахи ведеться двома гравцями за дошкою, що має 64 клітини чорного та білого кольору, фігурами білого та чорного кольорів. Шахова дошка зазвичай називається шахівниця. Шахівницю розміщують таким чином, що її перша горизонталь перебуває біля гравця, що грає білими. Кожен з гравців має 16 шахових фігур: вісім пішаків, дві тури, двох коней, двох слонів, ферзя та короля. Гравці роблять ходи по черзі, один за одним. Під час кожного ходу гравець може перемістити лише одну фігуру. Винятком є [рокіровка](#) — спільний хід турою та королем. Гру розпочинає той з гравців, що грає фігурами білого кольору. При переміщенні своєї фігури на клітину зайняту фігурою суперника, фігура суперника знімається з дошки. Такий хід називають взяття.

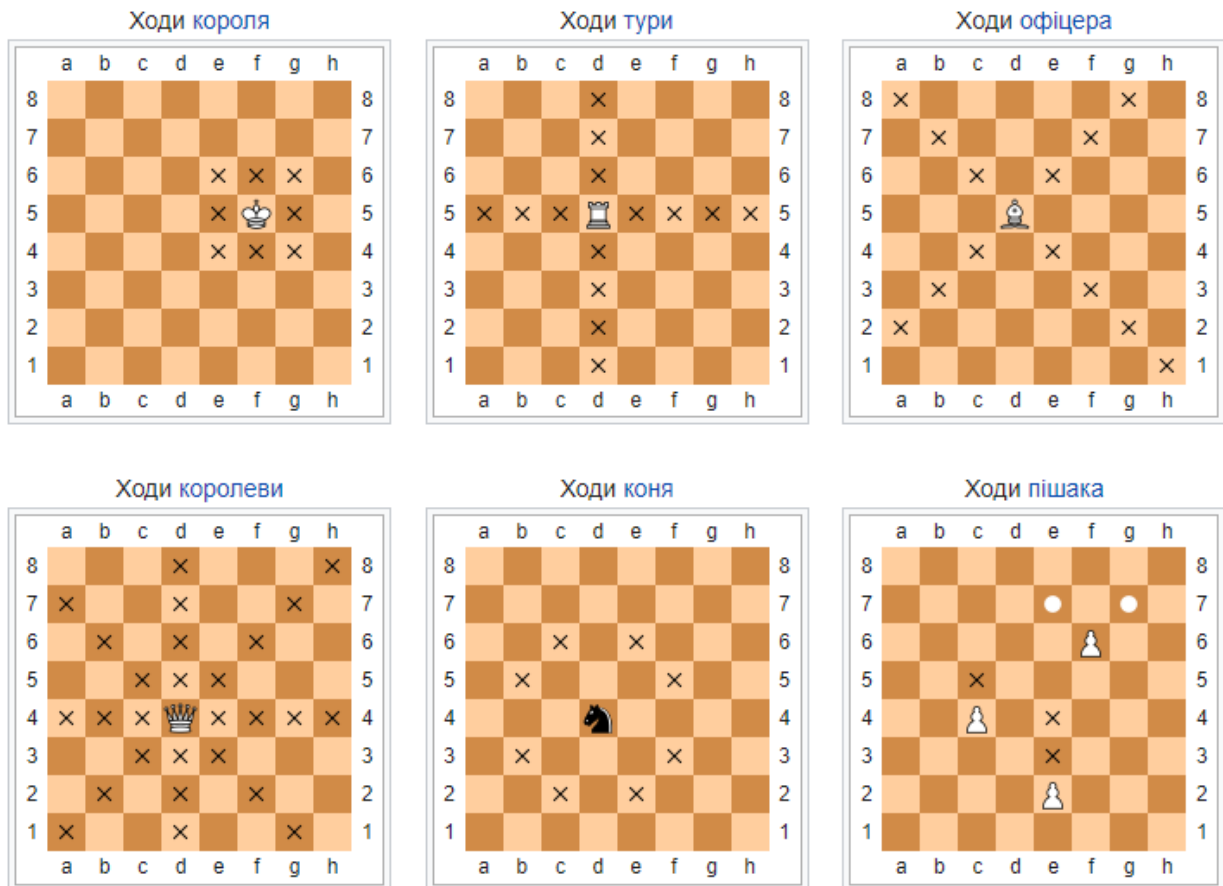
Правила пересування фігур

- [Пішак](#) — пересувається лише вперед по вертикалі. Перший хід пішака — білого з другої, а чорного з сьомої горизонталі — можна зробити одразу на дві клітини, перестрибнувши через третю або шосту горизонталь. З усіх інших горизонталей пішак може пересуватися лише на одну клітину вперед. Крім цього пішак може взяти

будь-яку фігуру супротивника, що перебуває попереду нього на відстані однієї клітини по діагоналі. Якщо білий пішак досягнув восьмої горизонталі, або чорний — першої то він може перетворитися на будь-яку фігуру (окрім короля) того ж кольору що й пішак.



- **Тура** (вежа, колісниця) — пересувається на будь-яку кількість клітин по вертикалі, або горизонталі.
- **Кінь** — єдина фігура у грі, яка може перестрибувати через інші фігури — свої та суперника. Хід конем схожий на літеру «Г». Кінь пересувається на одну клітинку по вертикалі та дві по горизонталі, або навпаки — на дві по вертикалі, та одну по горизонталі у будь-якому напрямку.
- **Слон** (офіцер, єпископ)— пересувається на будь-яку кількість клітин по діагоналі.
- **Король** — ходить на одну клітину по вертикалі, горизонталі або діагоналі або на дві, якщо це рокировка.
- **Ферзь** (Королева) — пересувається на будь-яку кількість клітин по вертикалі, горизонталі або діагоналі.



Деякі шахові терміни

- **Шах** — становище під час якого король того гравця, чия черга робити хід, перебуває під атакою фігур суперника.
- **Мат** — шах, від якого не має захисту. Гравець, який поставив мат королю суперника виграє партію.
- **Пат** — становище, коли жодна з фігур того гравця, чия черга робити хід, не може зробити хід дозволений правилами. Після встановлення на шахівниці пату партія оголошується нічиєю.

Перемога, нічия

Партія оголошується виграною одним із суперників якщо:

- Оголошено мат королю суперника.
- Суперник визнав себе переможеним.
- У разі закінчення часу на годиннику одного з гравців, та за наявності у суперника достатнього матеріалу для оголошення йому мату, якщо цей гравець грає найгіршим чином.

Партія оголошується нічиєю якщо:

- На шахівниці виникло патове становище.
- За взаємною згодою гравців.
- Закінчився час на годиннику одного з гравців, при цьому у його суперника немає достатнього матеріалу для оголошення йому мату, якщо цей гравець грає найгіршим чином.
- За 50 ходів не було побито жодної фігури, та не було зроблено жодного ходу пішаком.