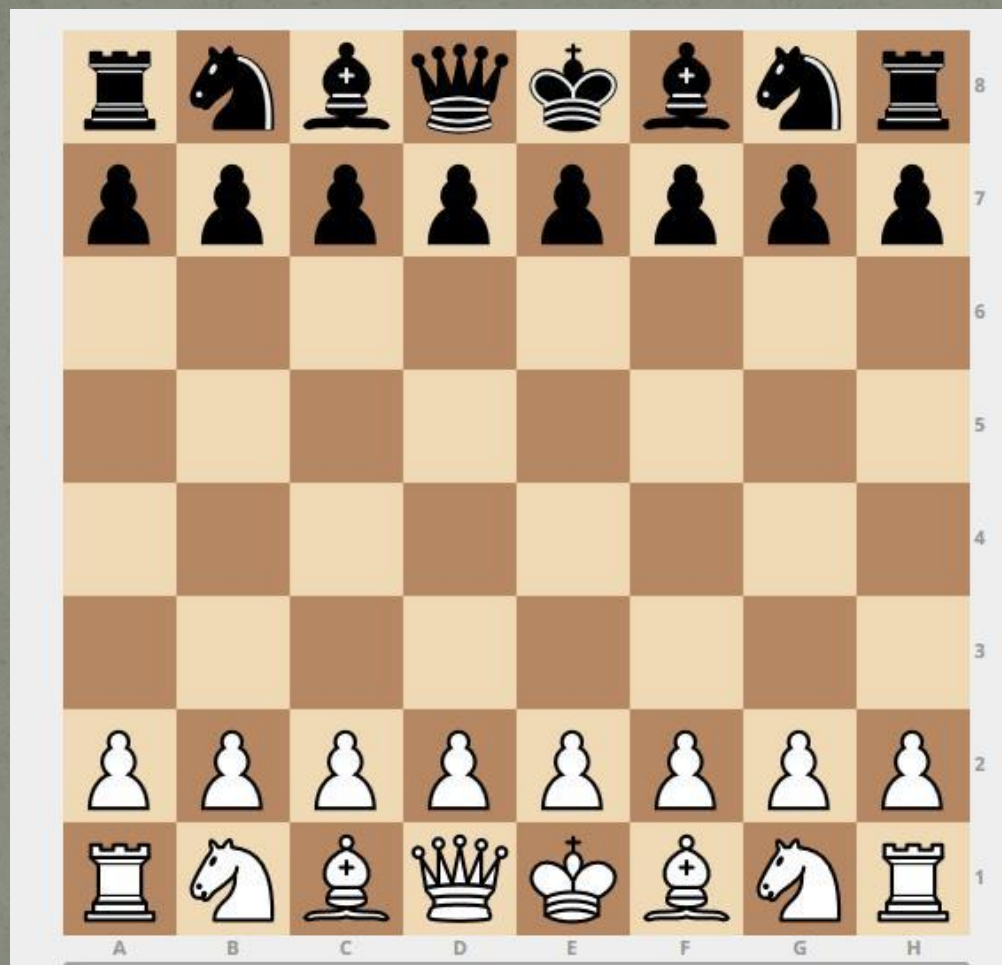
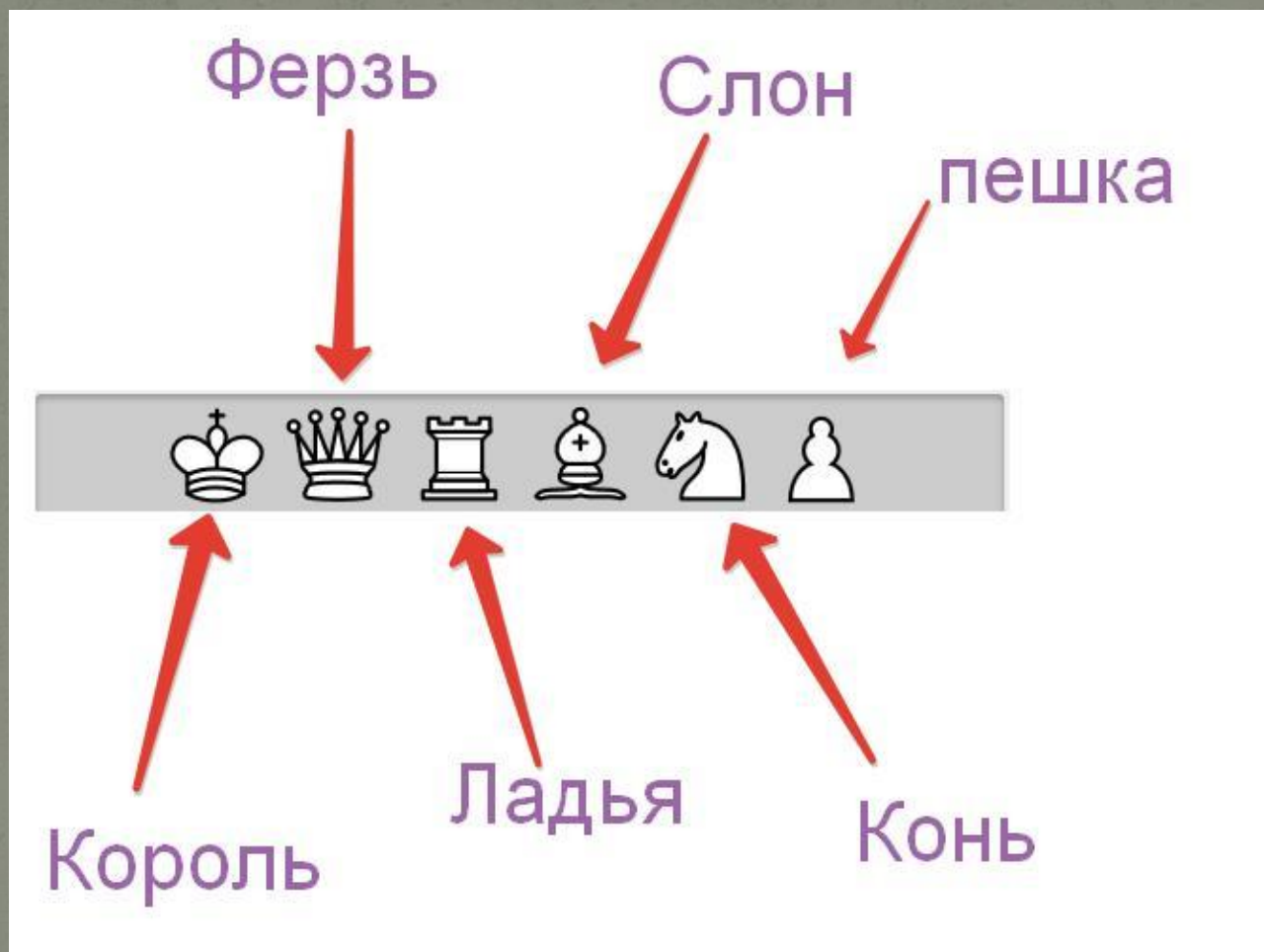


Начальная позиция

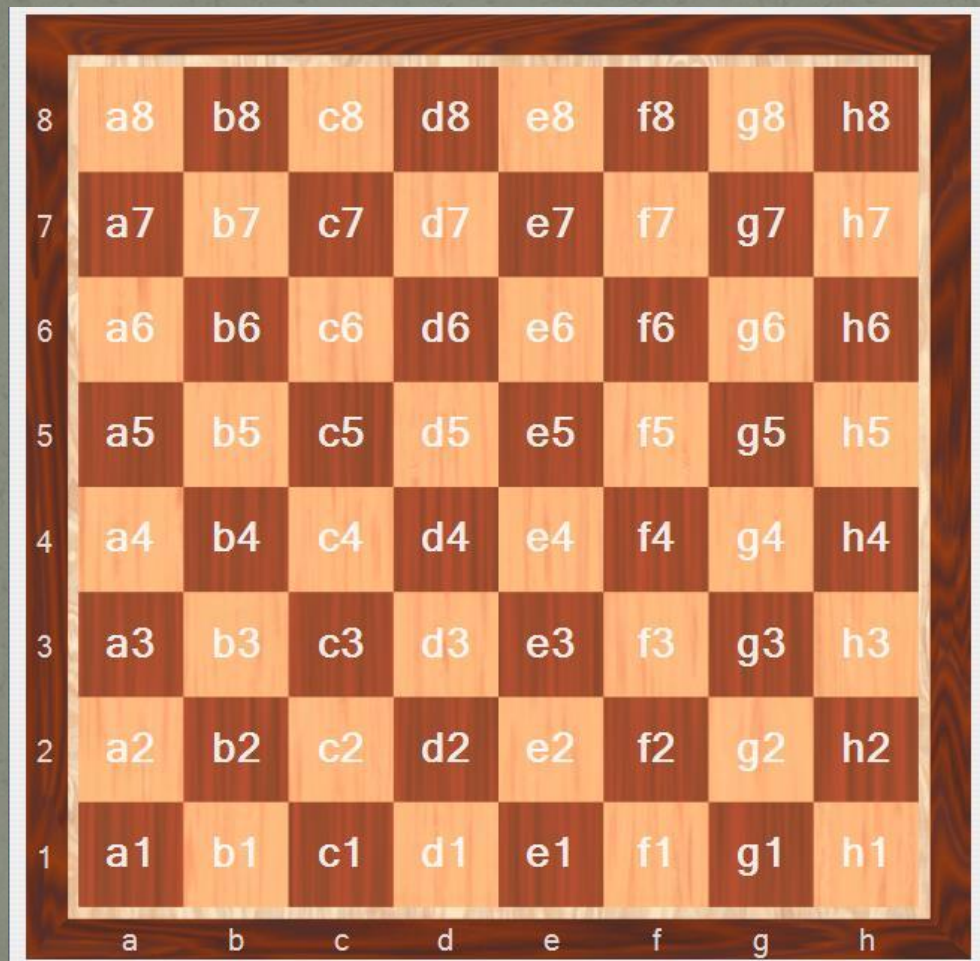


фигуры

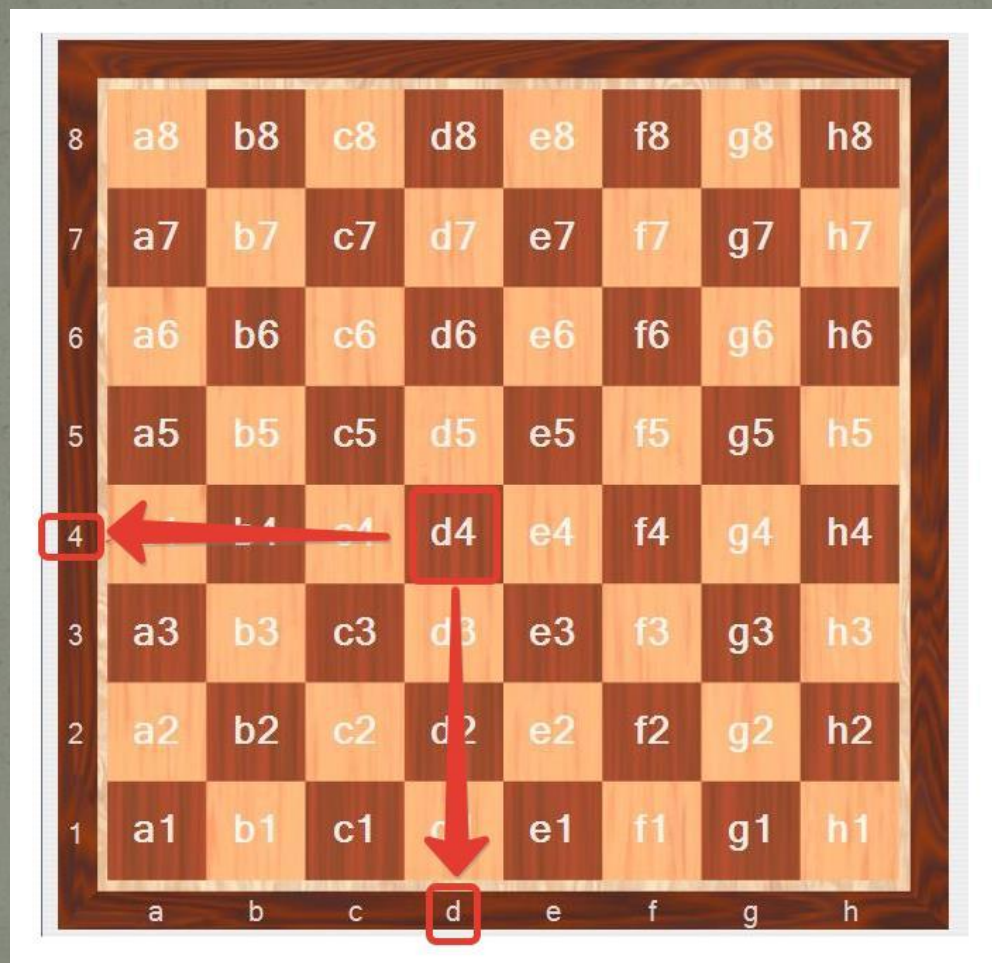


Шахматная доска

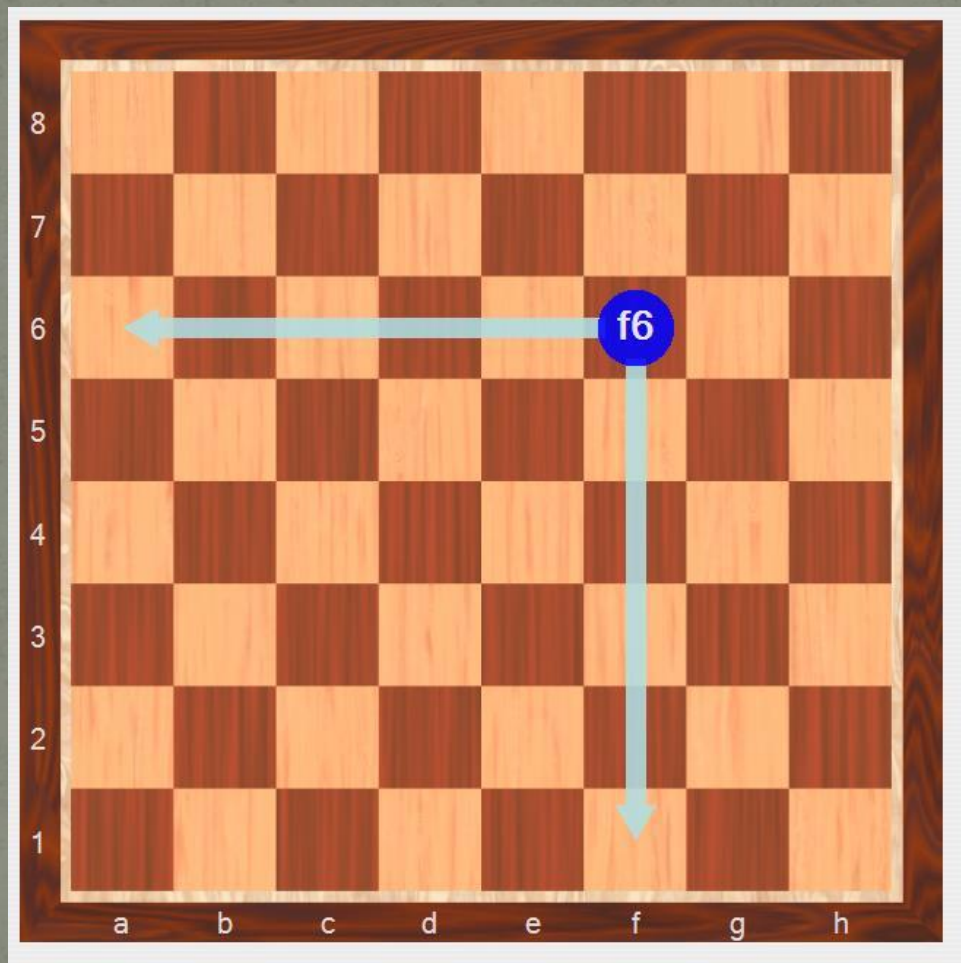
Координаты на шахматной доске

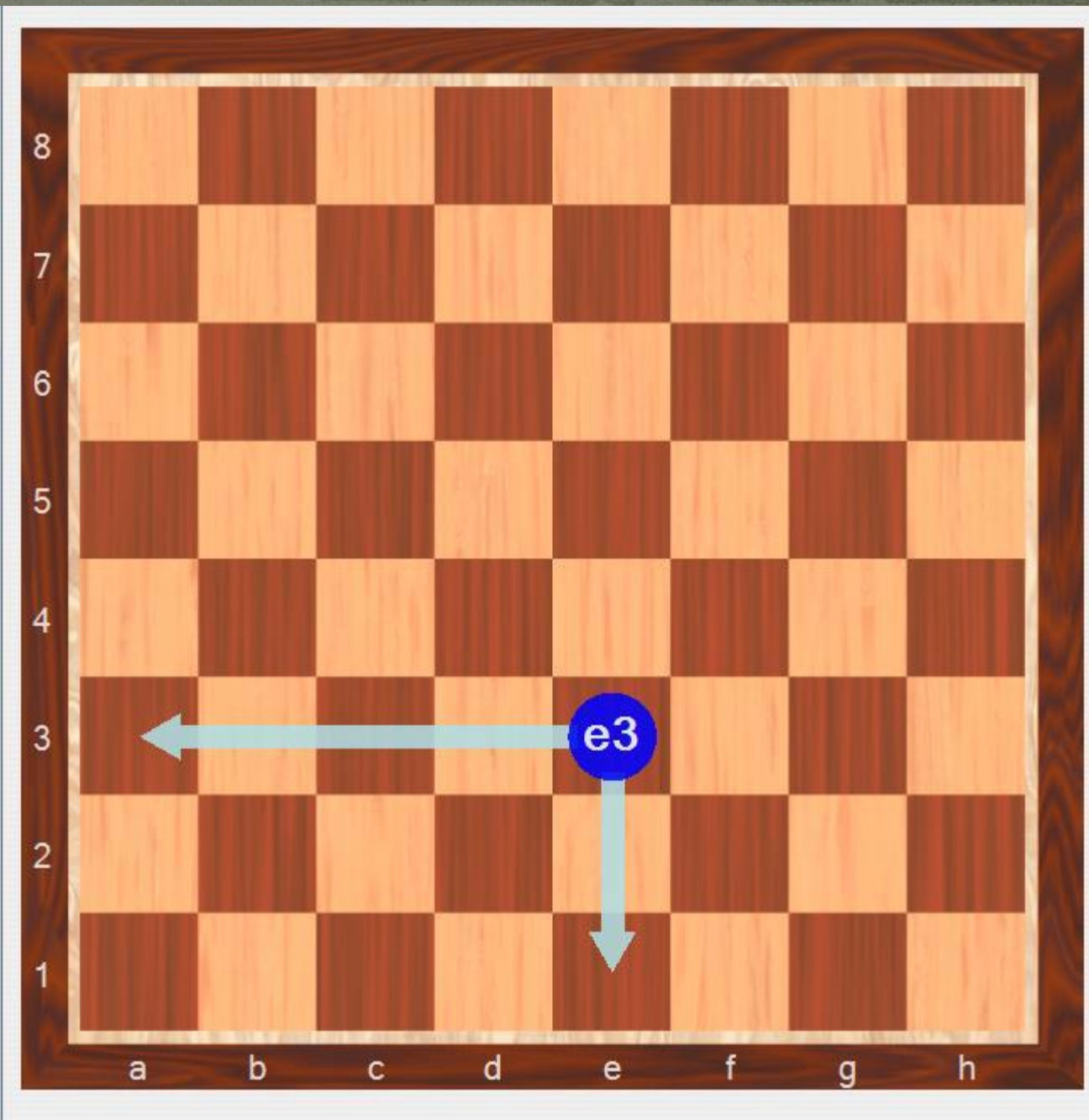


Координаты поля



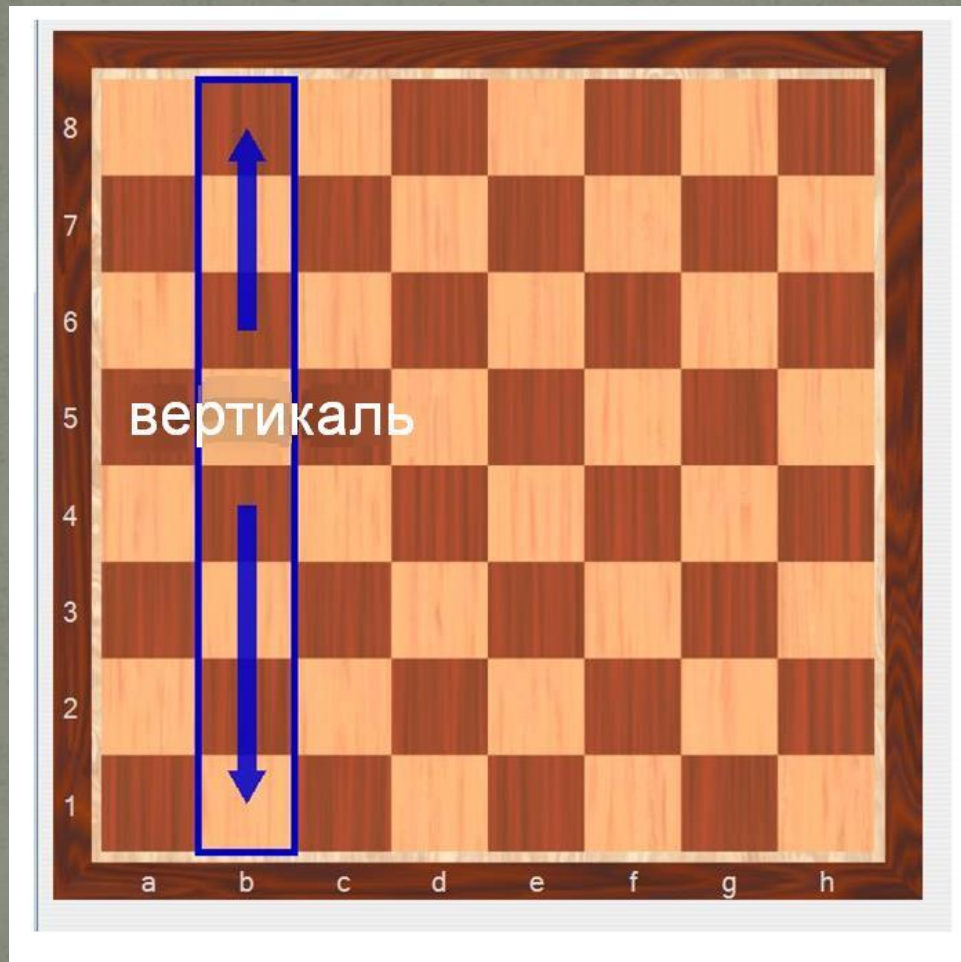
Поля на шахматной доске



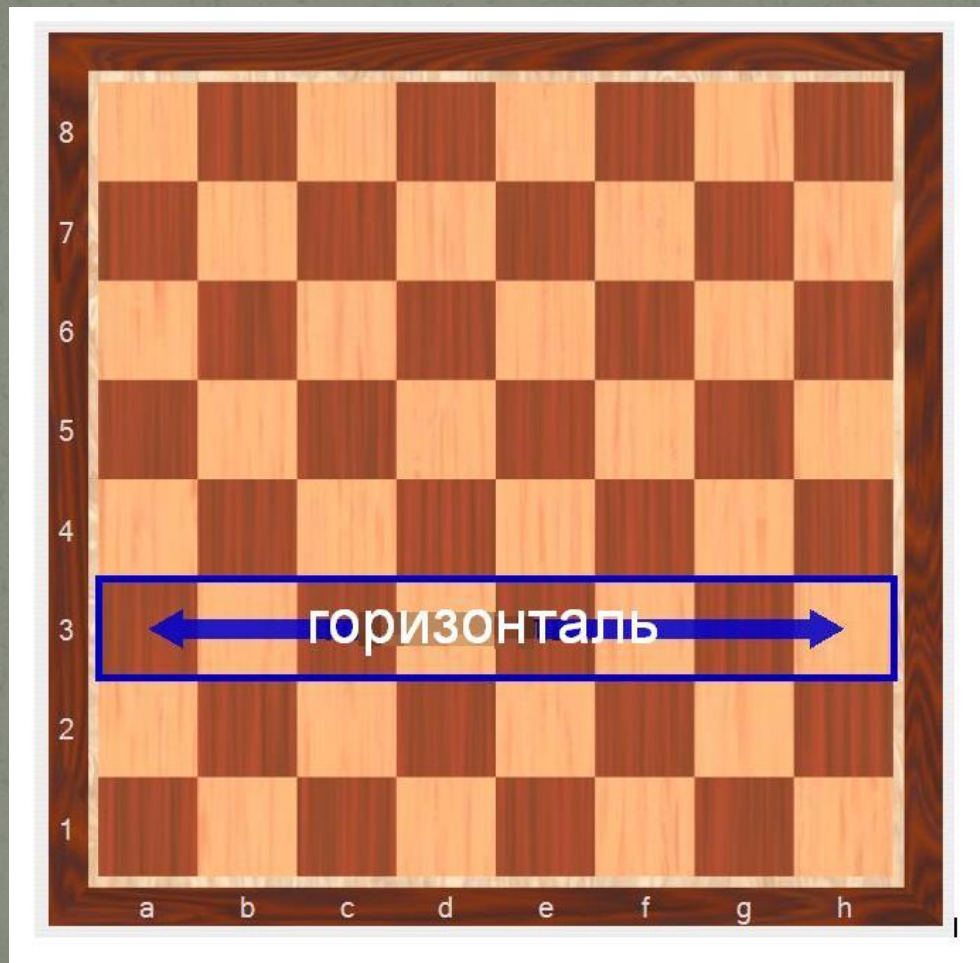


Линии на шахматной доске

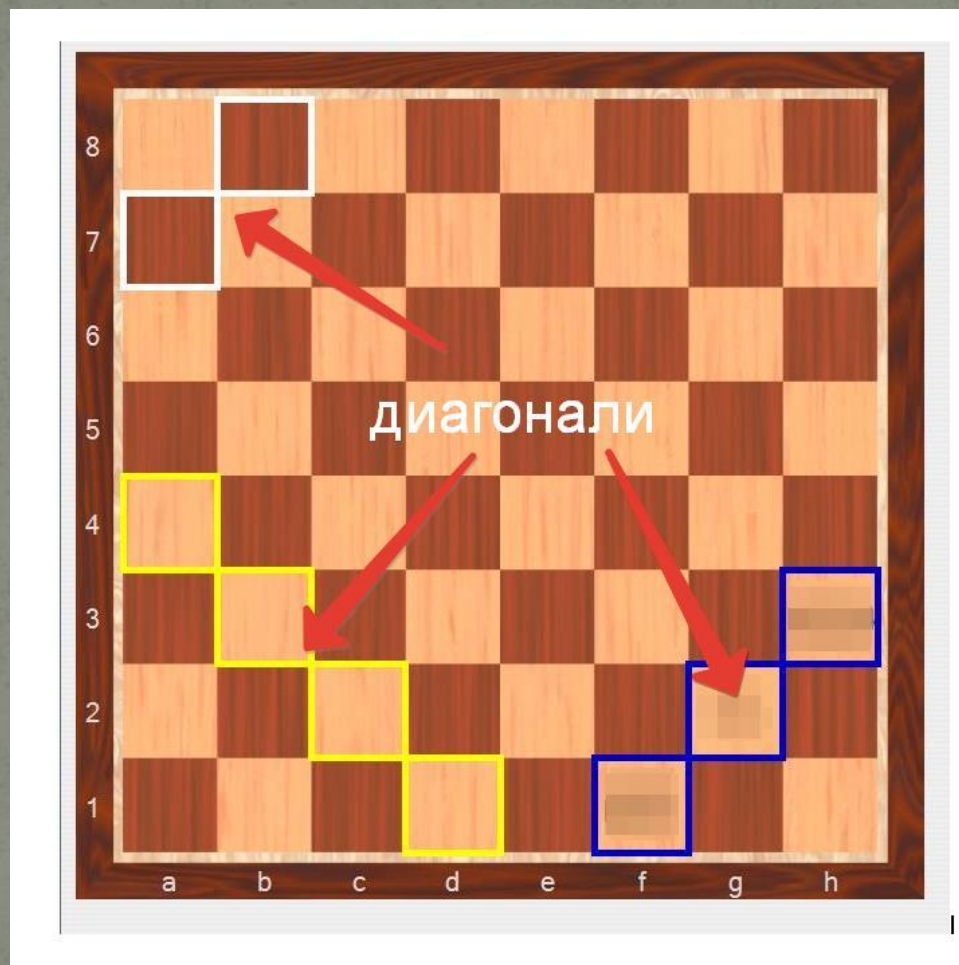
Вертикали



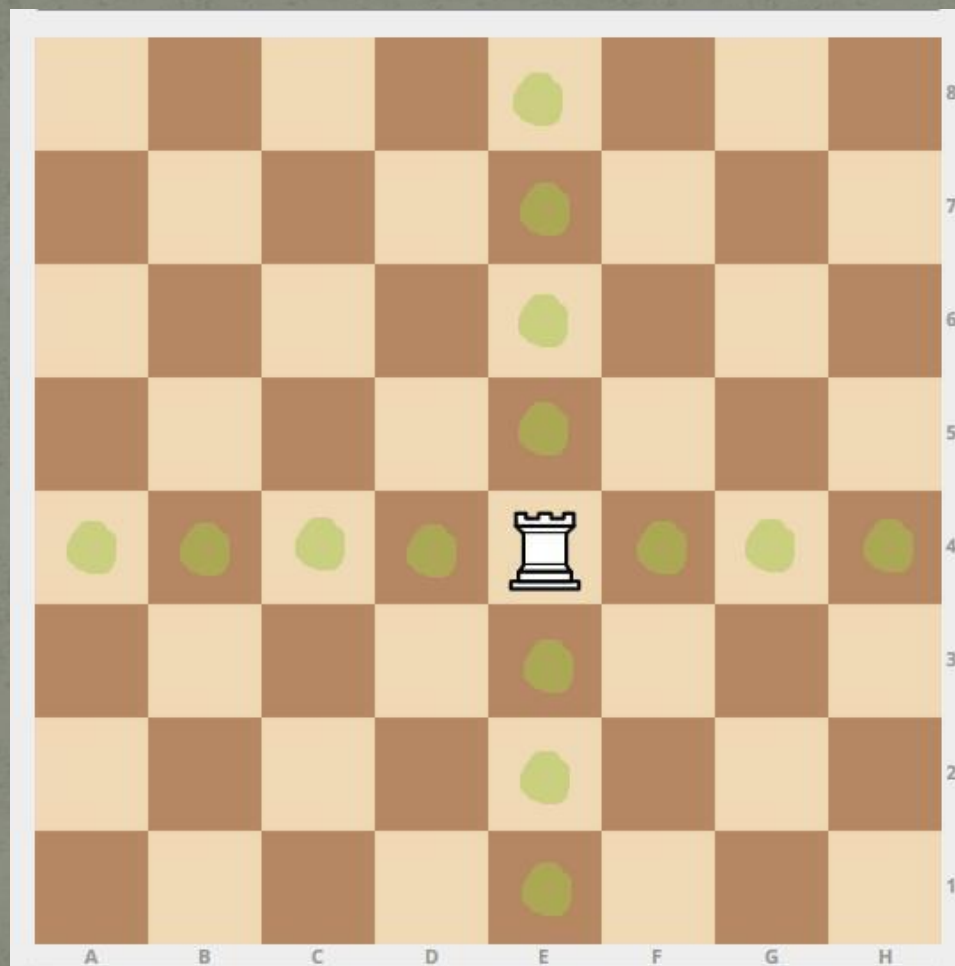
Горизонтали



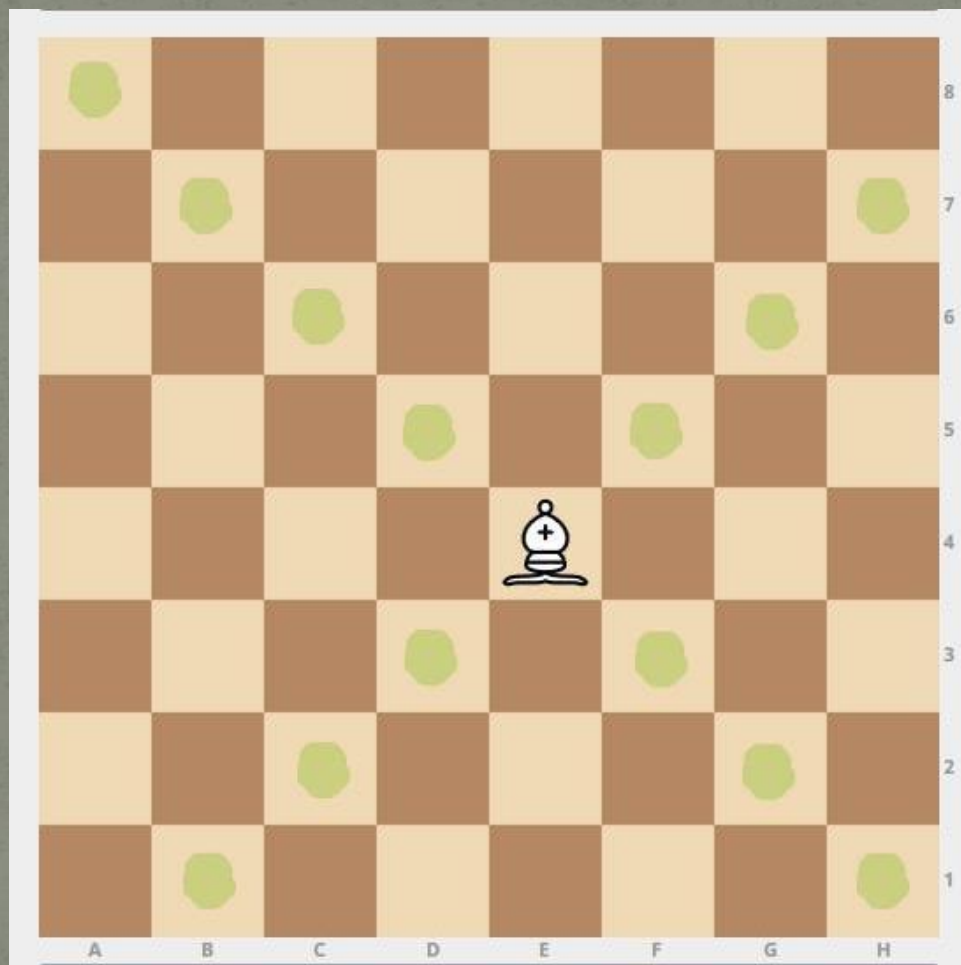
Диагонали



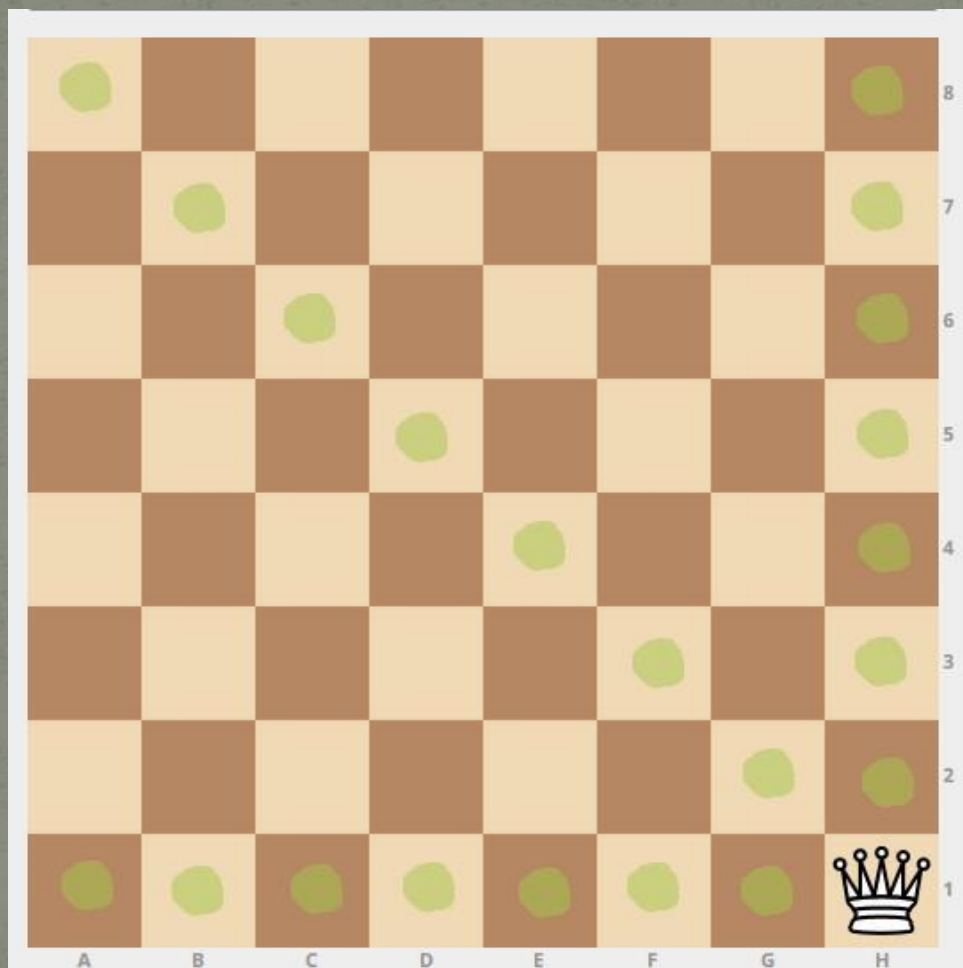
Ходы фигур. Ладья

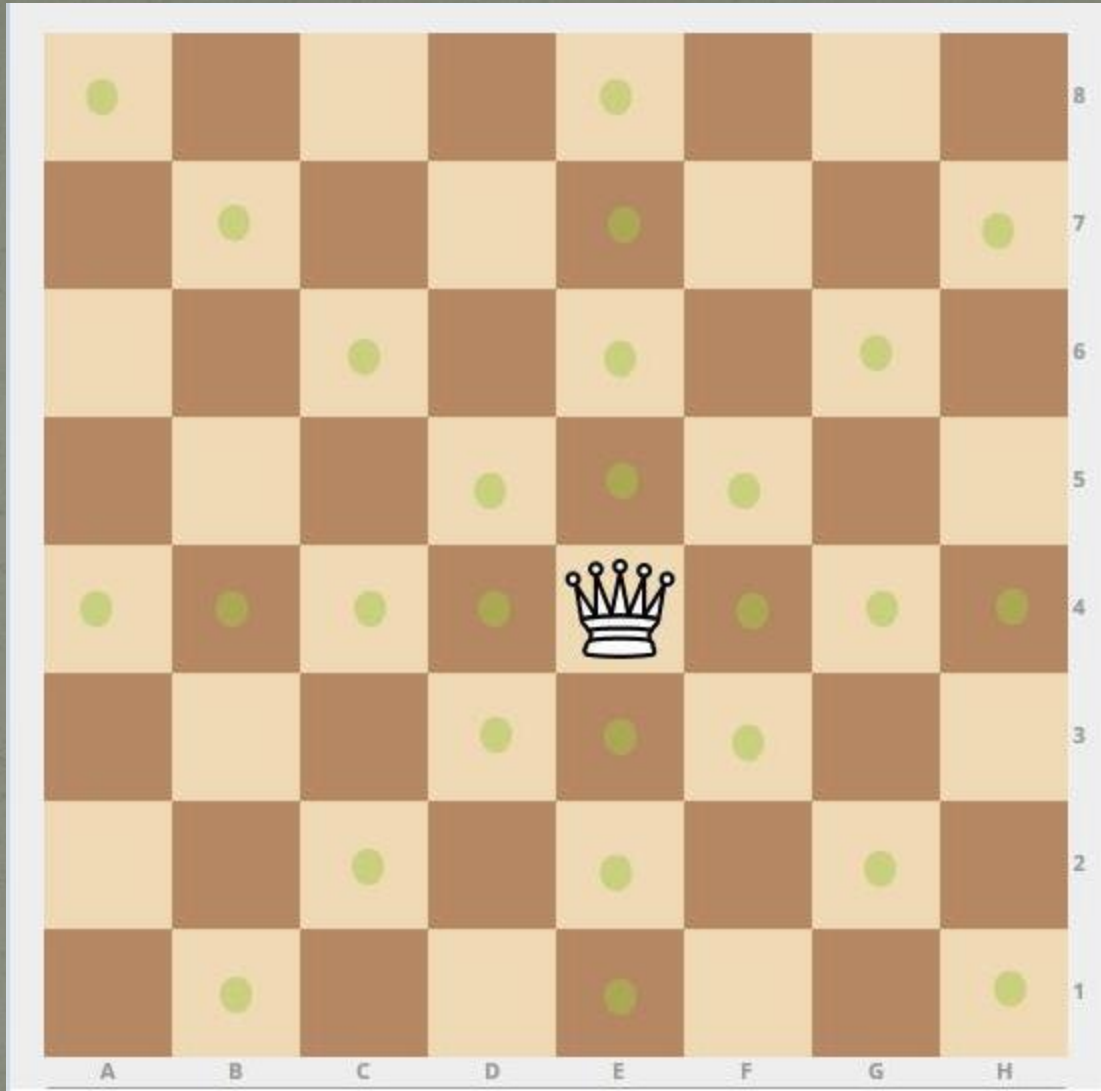


Слон

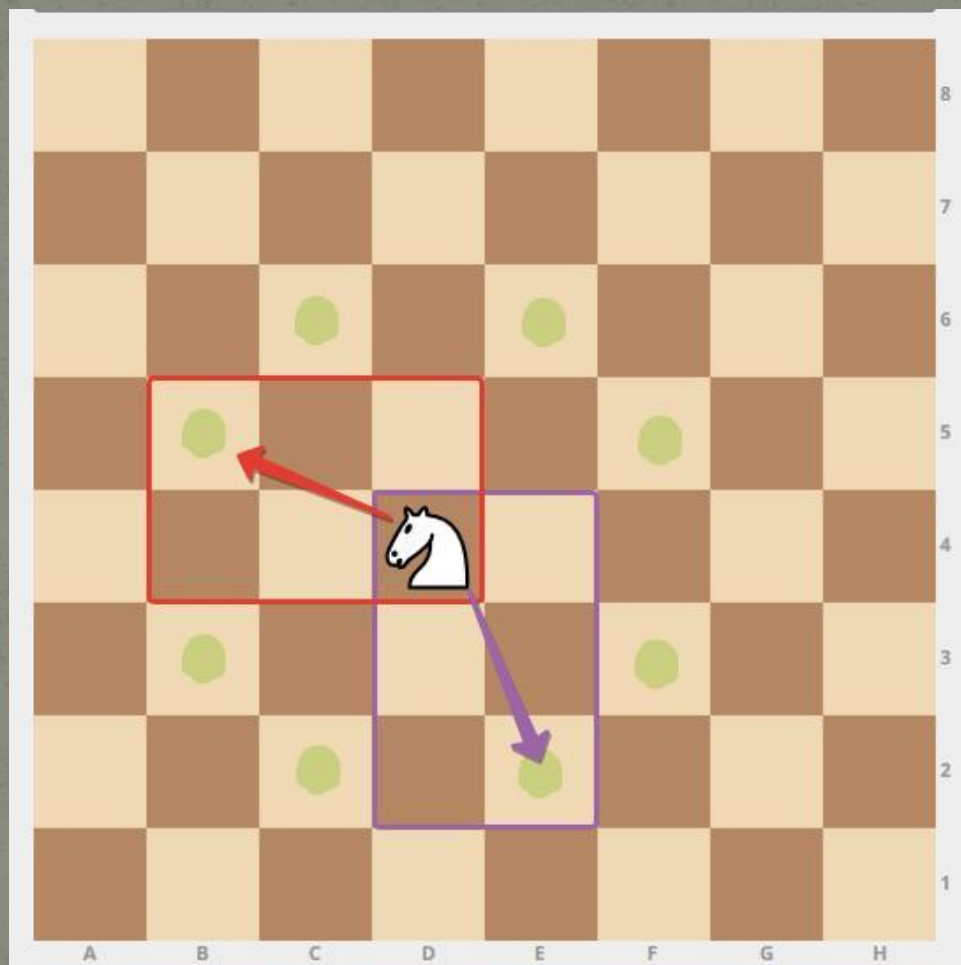


Ферзь





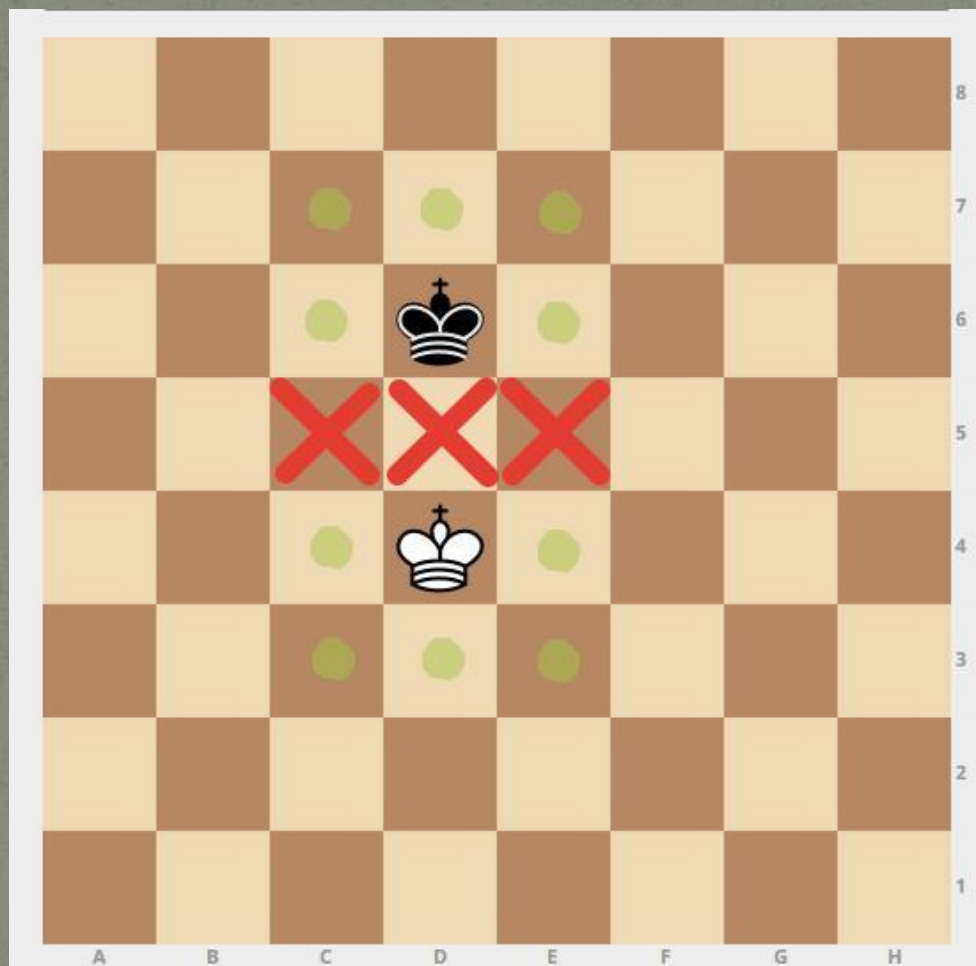
Конь

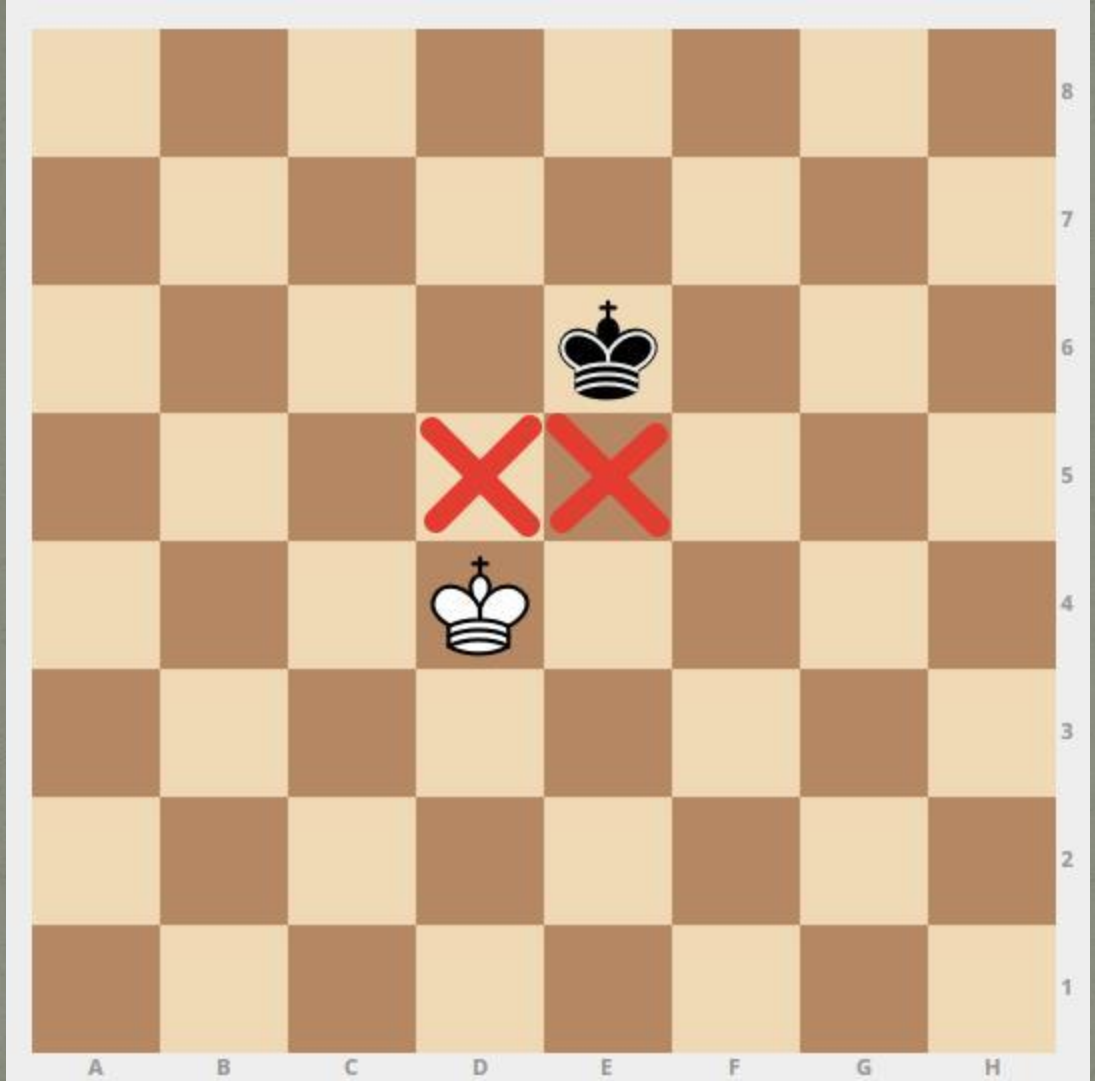


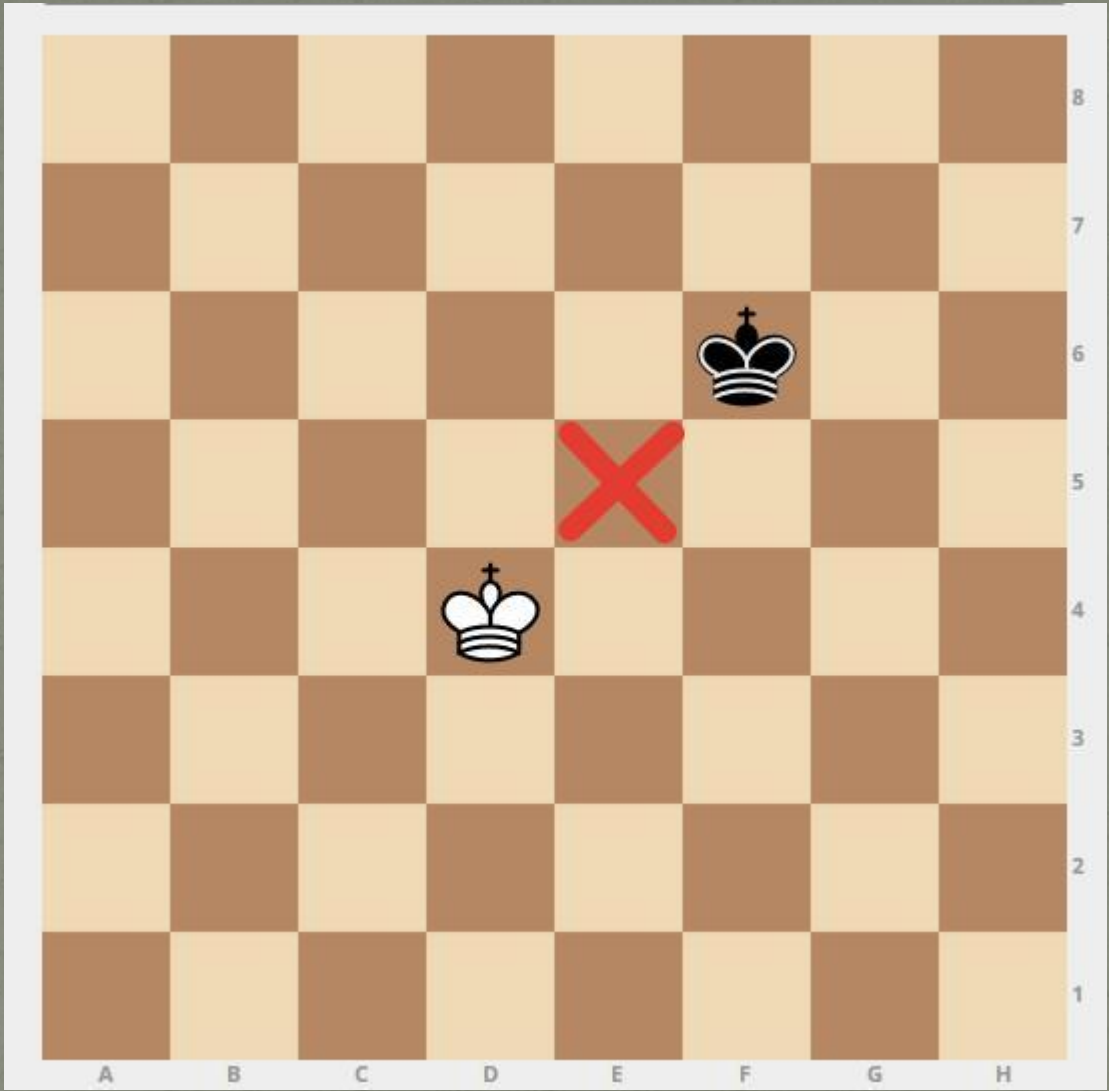
Король



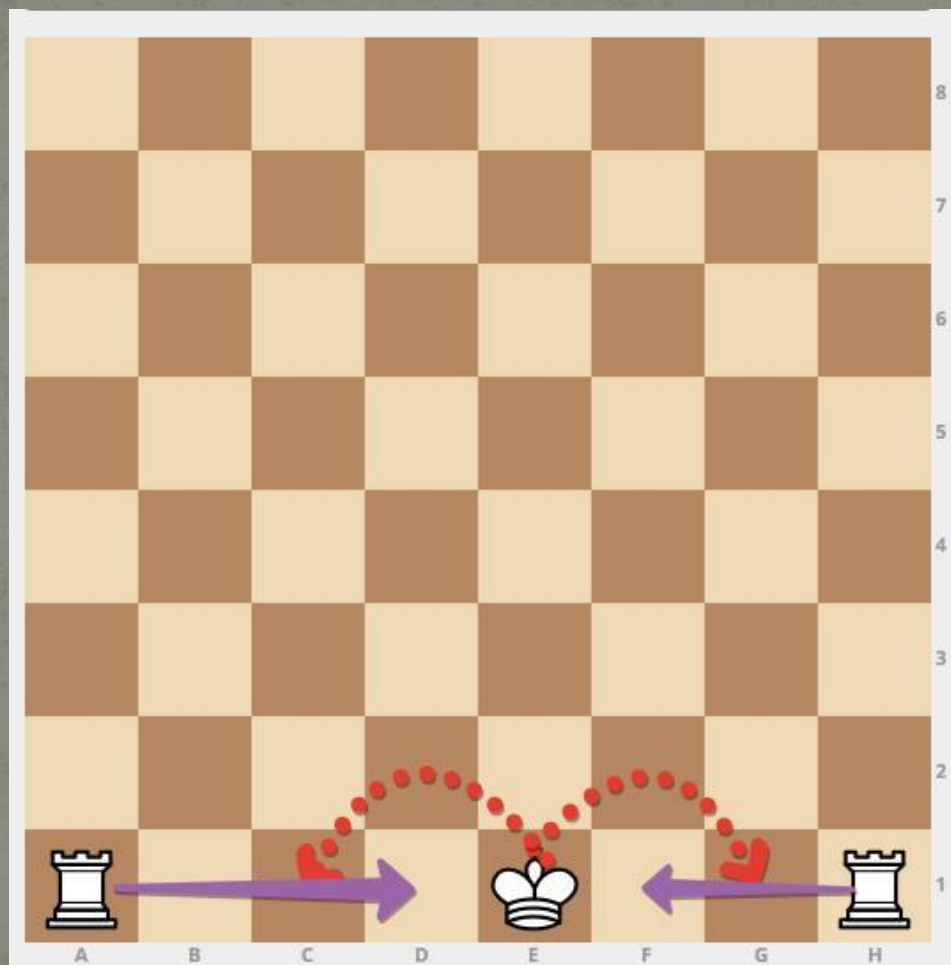
Короли не могут стоять на соседних клетках!



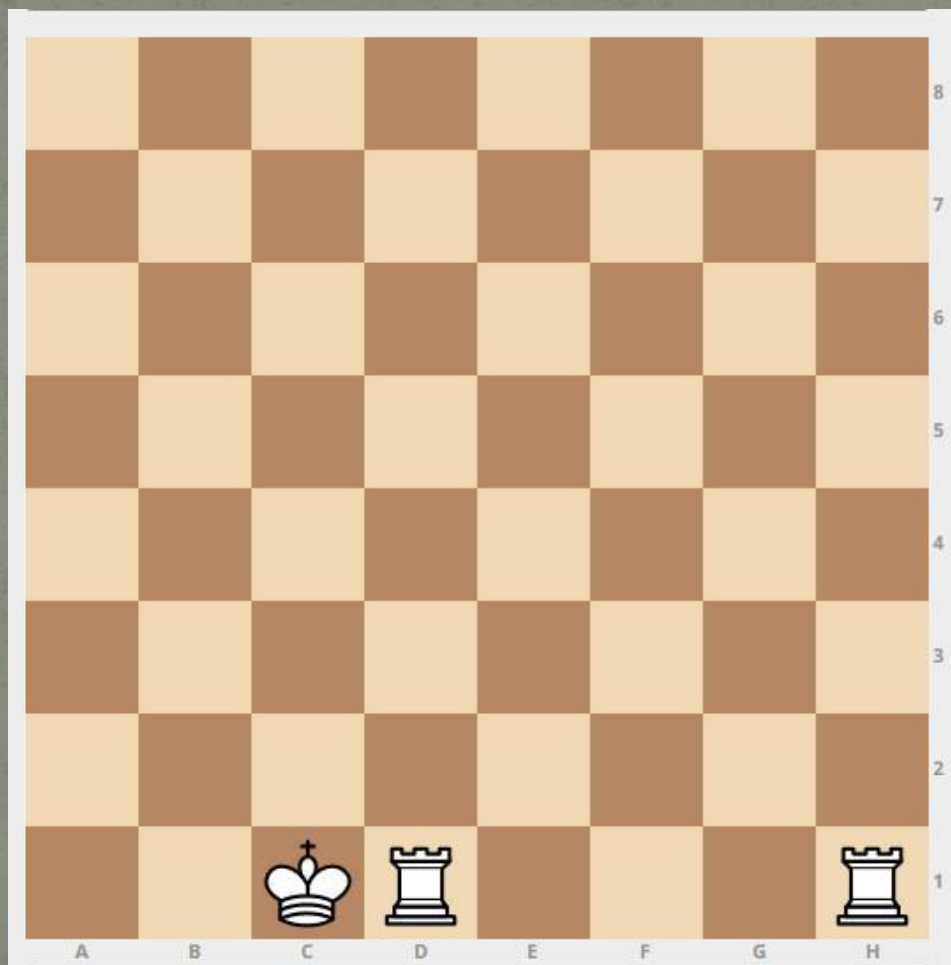




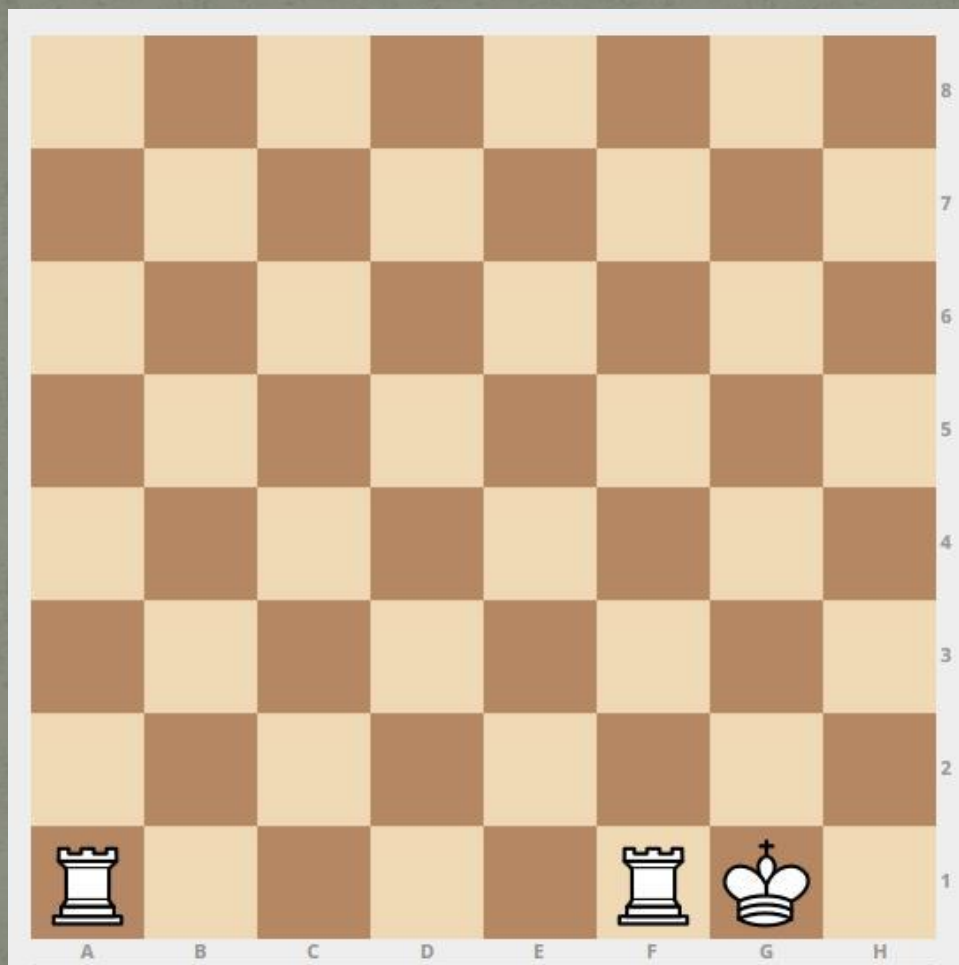
Уникальный ход короля)



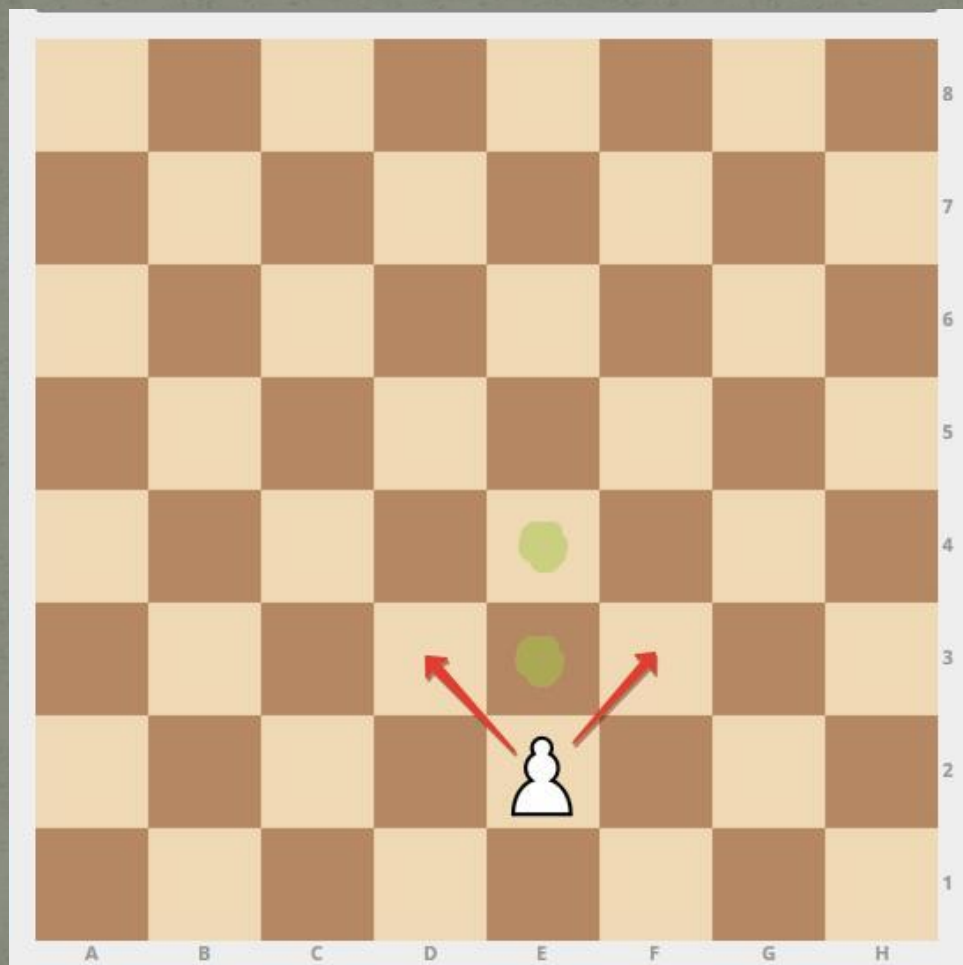
Длинная рокировка



Короткая рокировка



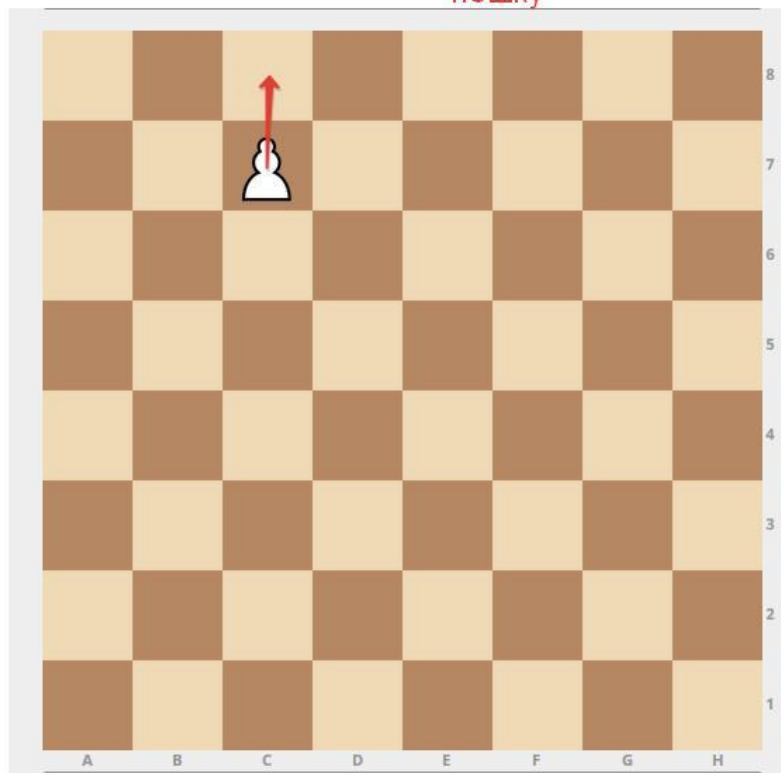
Пешка!



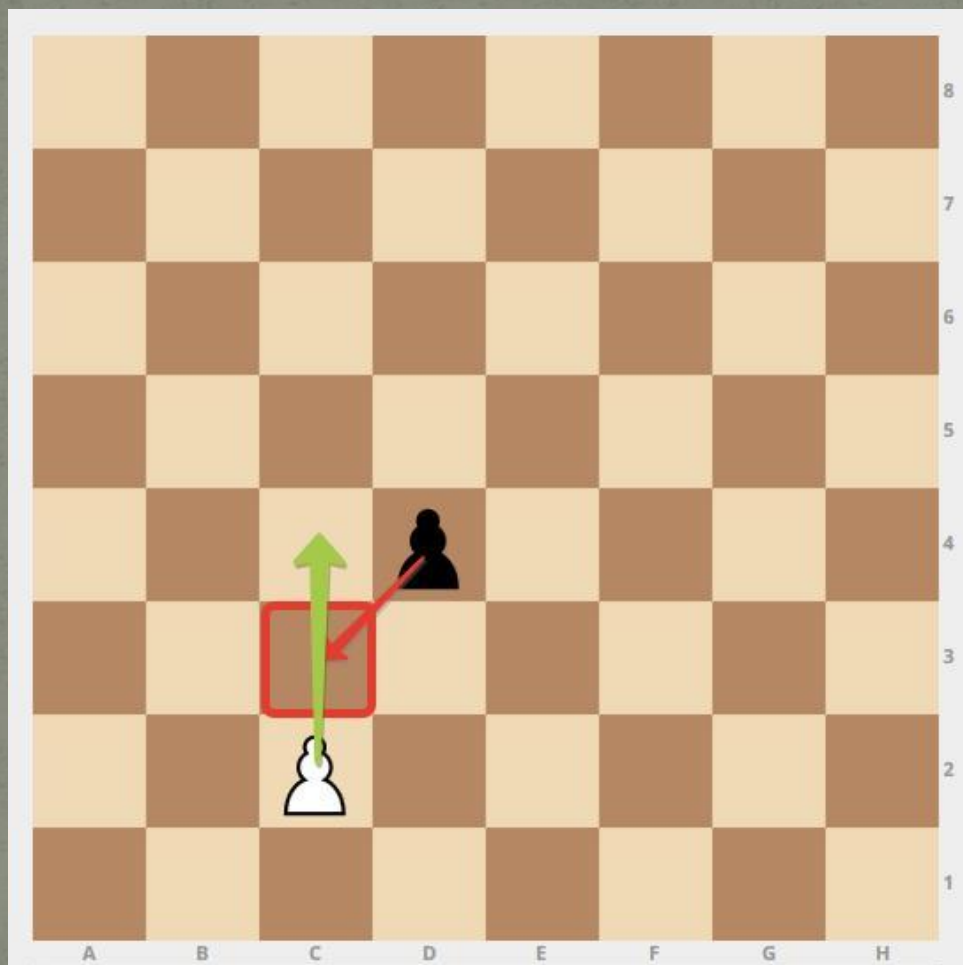
Превращение пешки



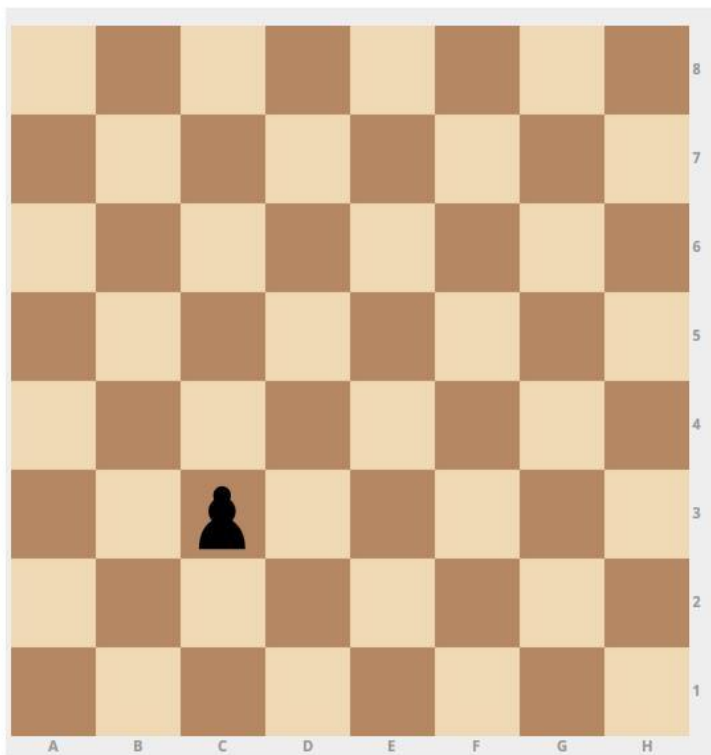
выберите
в какую фигуру
вы хотите
превратить
пешку



ВЗЯТИЕ НА ПРОХОДЕ



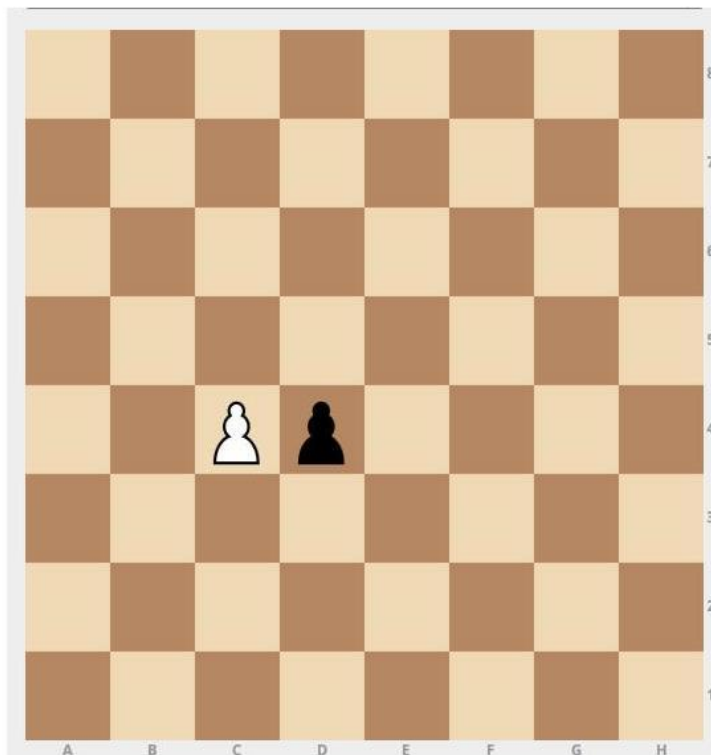
1 вариант



пробить пешку

*применить правило
взятия на проходе*

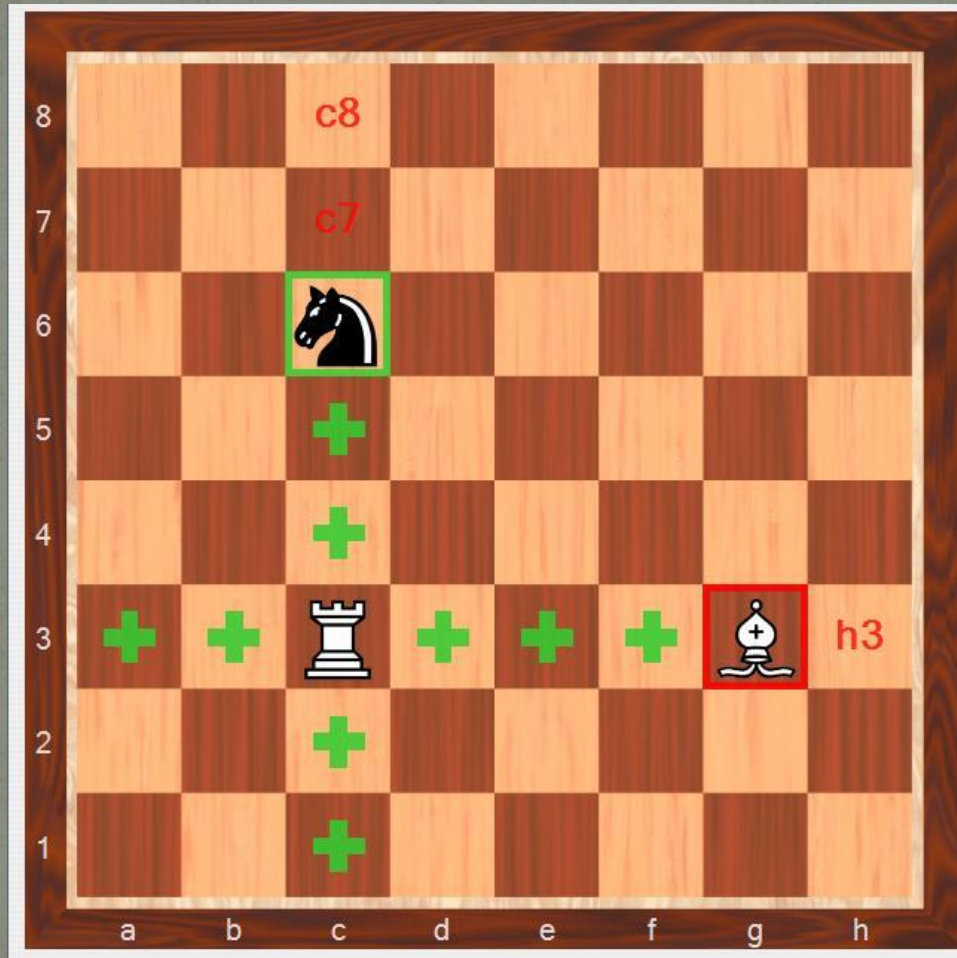
2 вариант



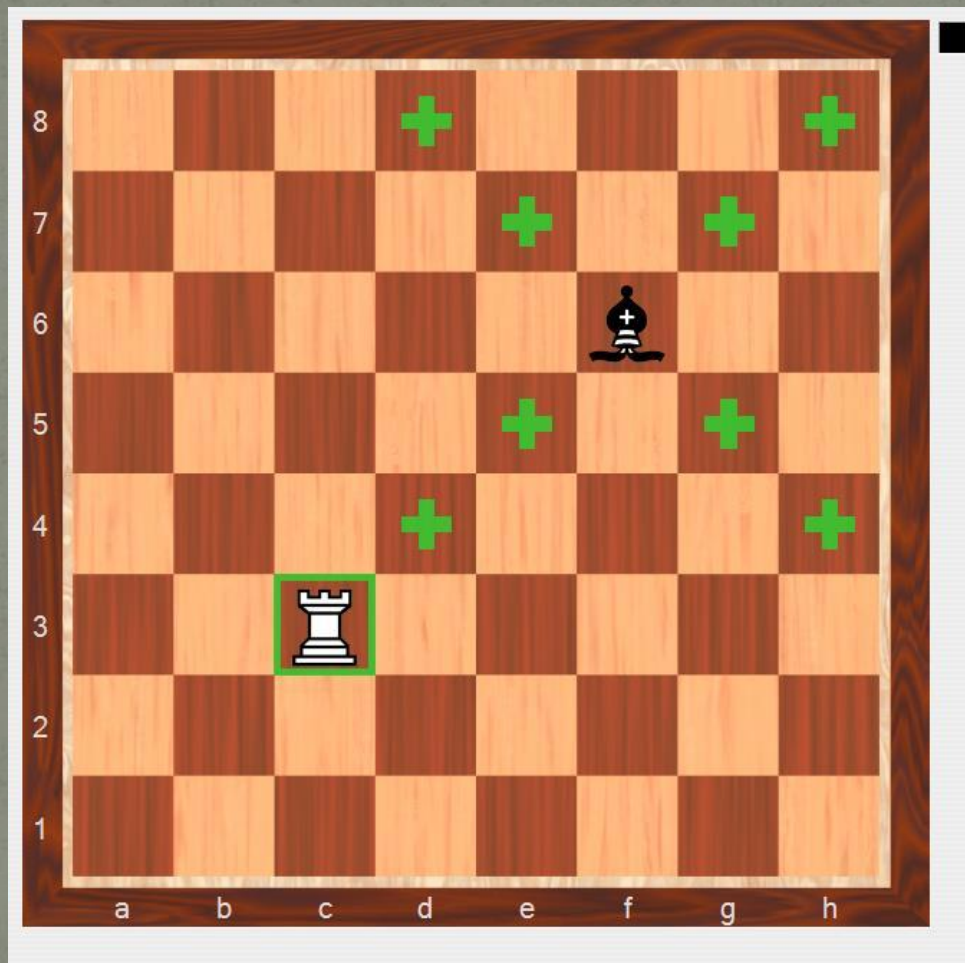
не обращать внимание

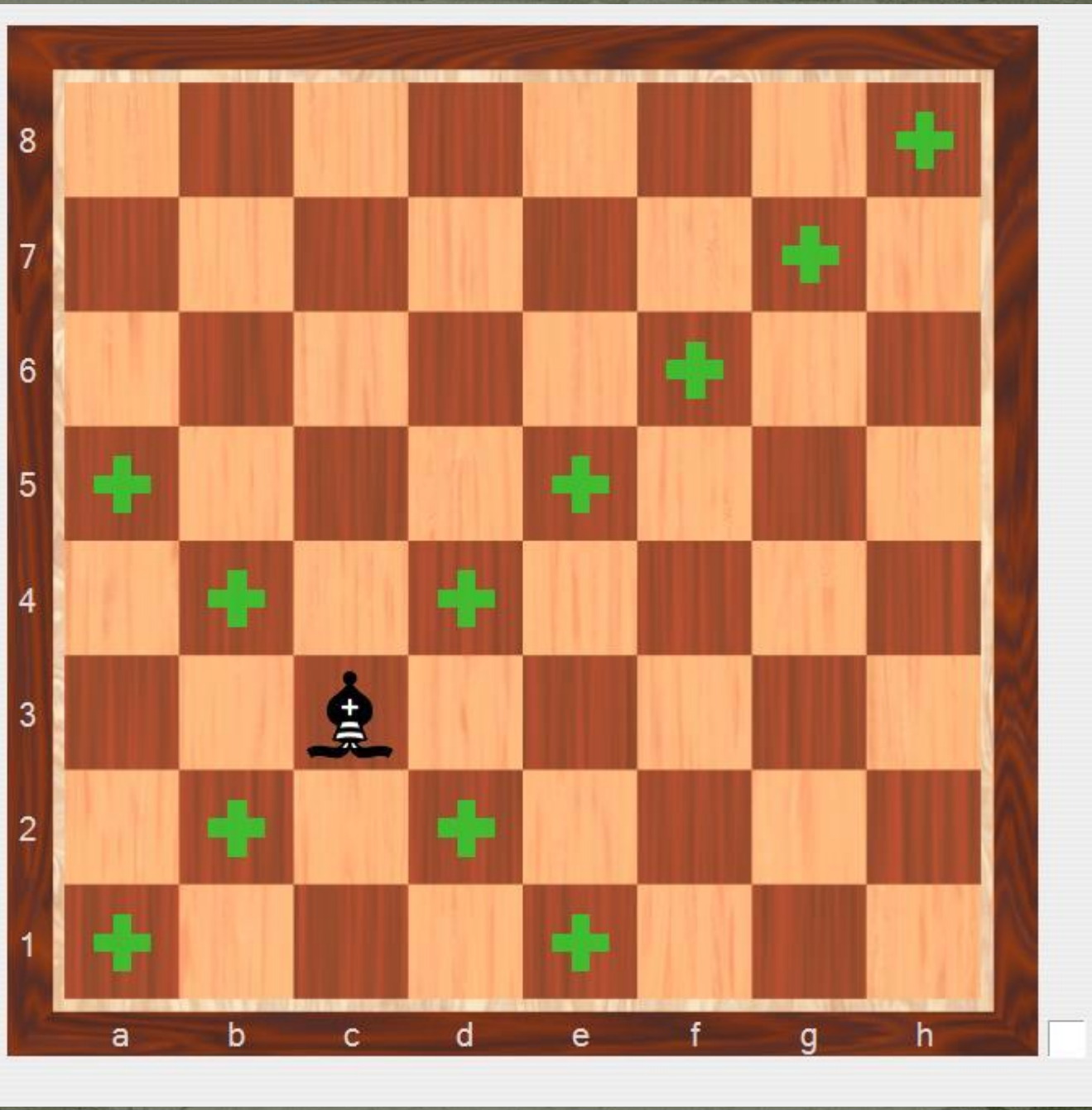
*не применять правило
взятия на проходе*

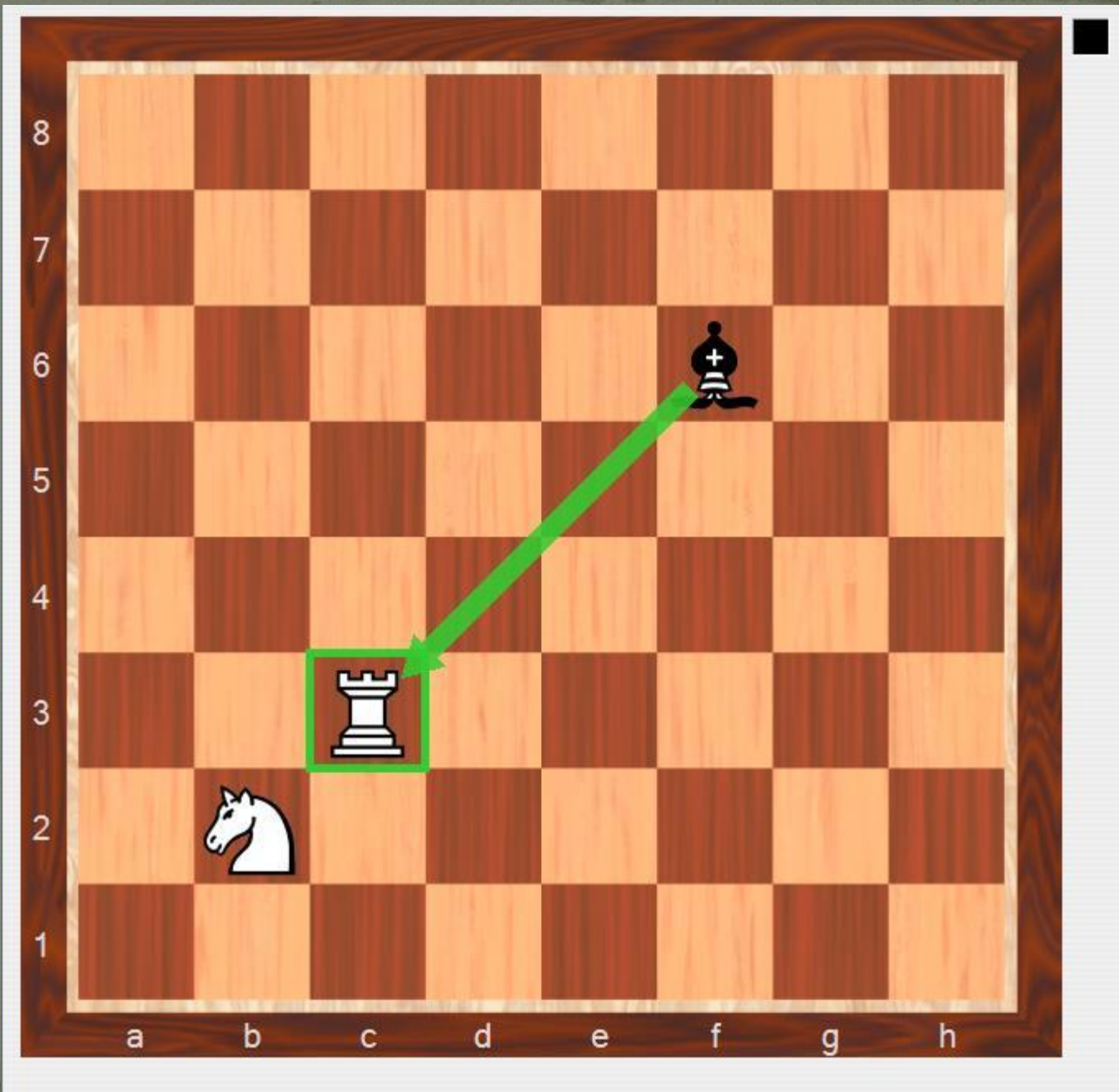
Ладья защищает своего слона и
нападает на коня противника



Чёрный слон может
пробить белую ладью



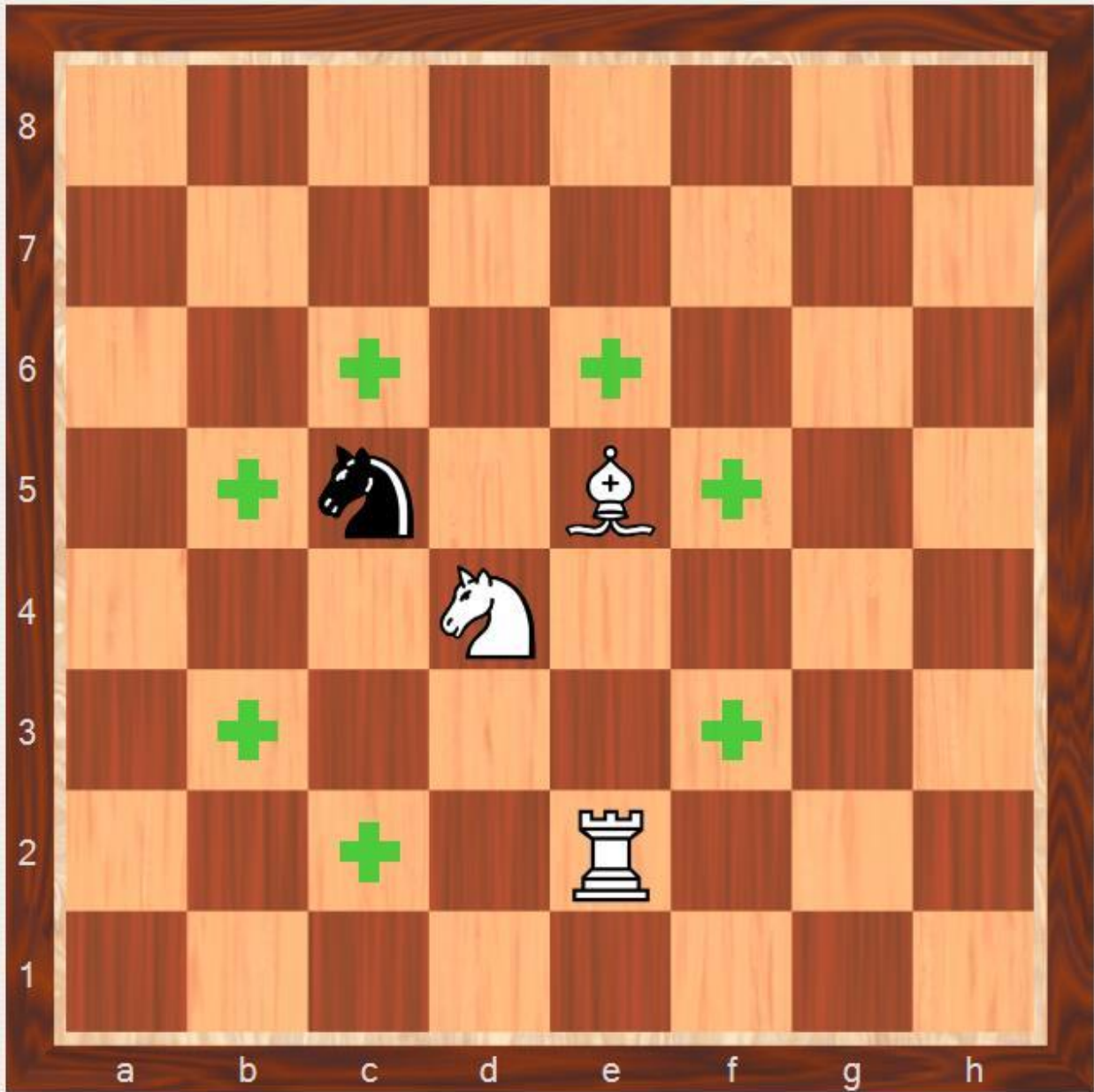


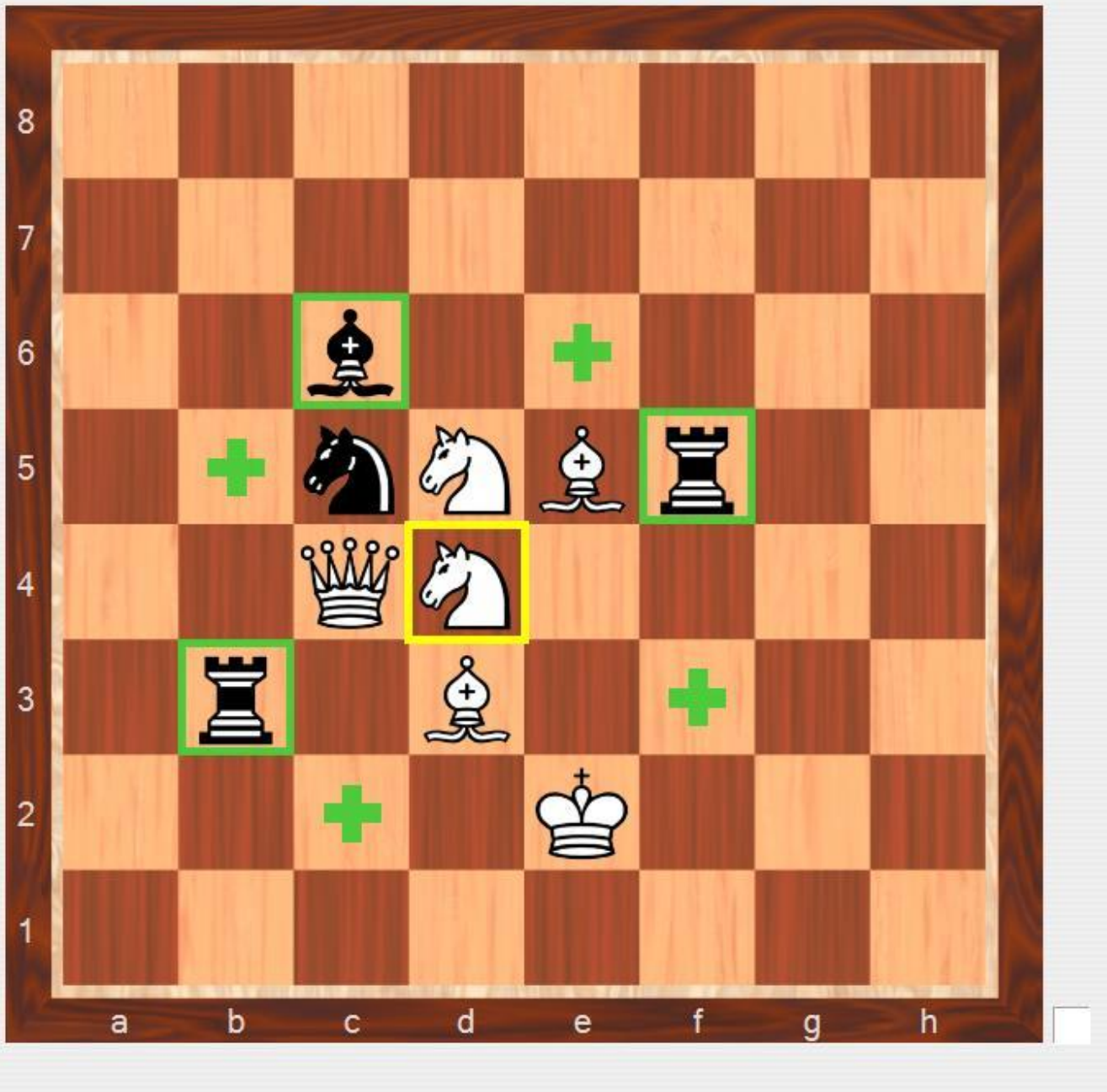


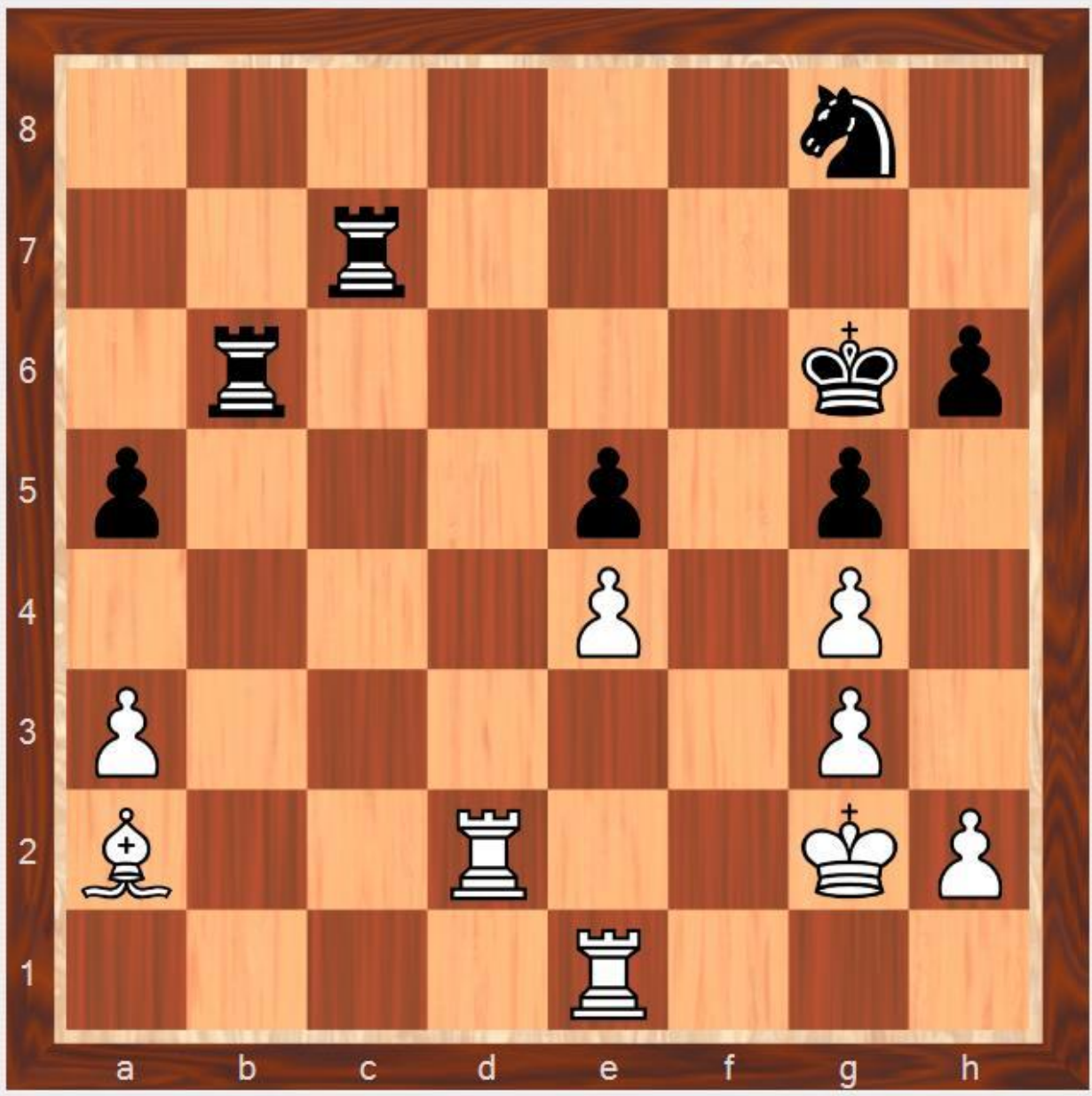




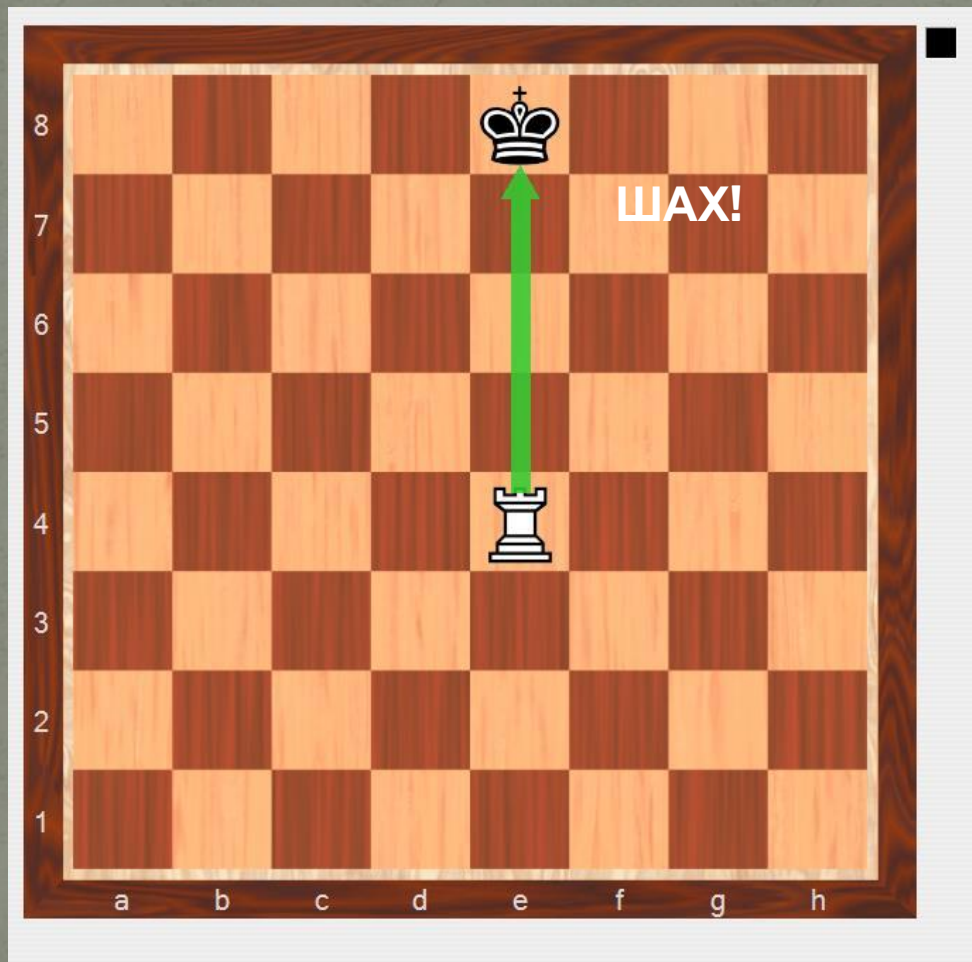


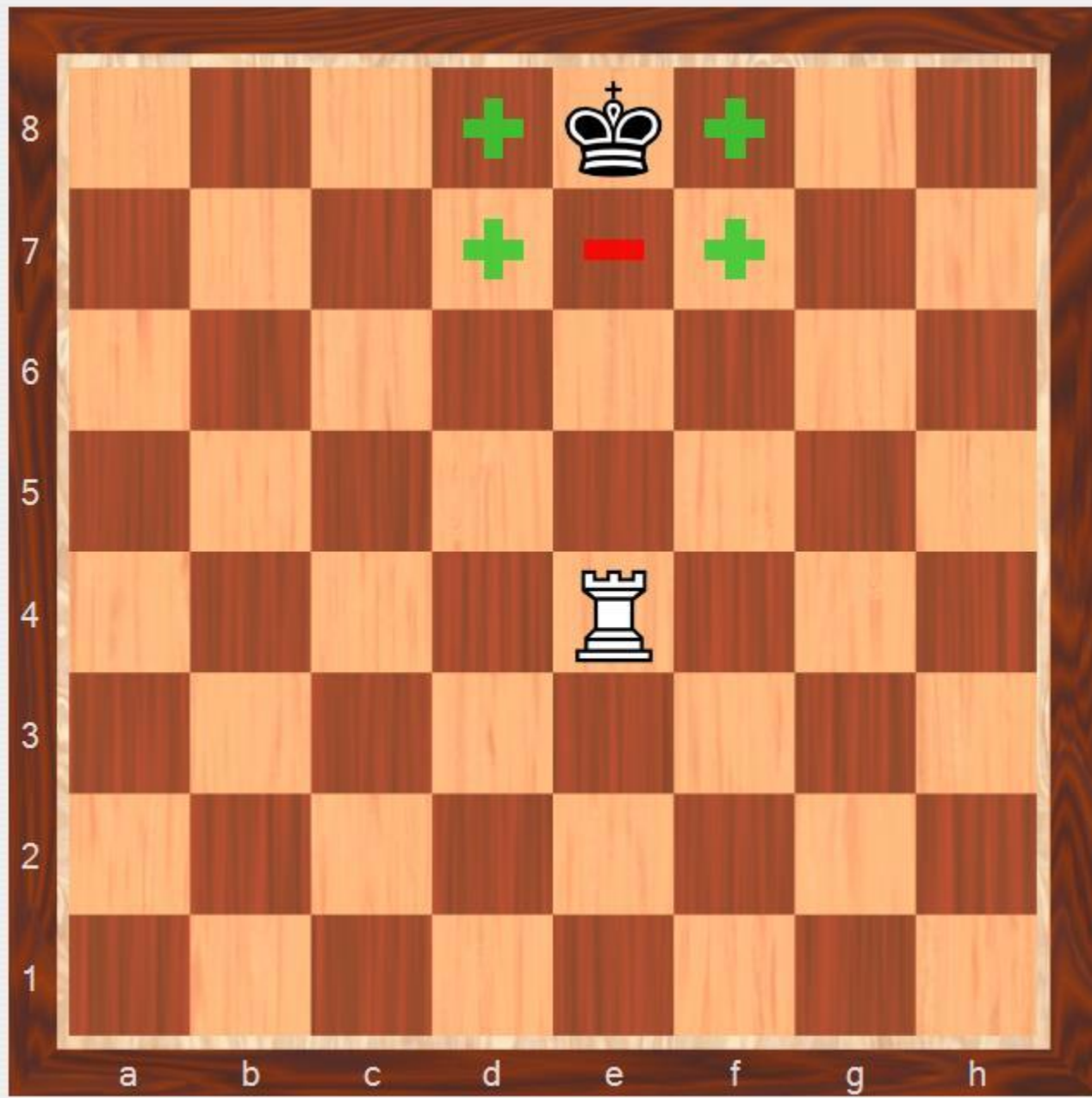






Нападение на короля





От шаха можно закрыться

