**Правила игры**

От первого урока во многом зависит, заинтересуется ли малыш игрой. Хорошо вначале детям просто наблюдать за состязанием родителей или близких людей, это своеобразный подготовительный период. При возникновении интереса можно придумать сказку о шахматной стране, в которой ведутся сражения.

Цель игры — лишить возможности двигаться короля противника. Бой ведется по особым правилам, и у каждой фигуры есть положение на доске и преимущественные возможности:

**Пешка** делает только один шаг на плоскости доски вперед (первый раз может два), а съедает фигурку противника по диагонали. Превращается в любую фигуру, если ей удастся дойти до противоположного края доски.



На один шажок может ходить и **король**, правда, в любую сторону.



**Королева** (ферзь) — самая могущественная во всей игре. Передвигается и прямо, и в бок, и по диагонали.



У **коня** ход необычный: он подпрыгивает через остальные фигурки на две клетки и одну вбок, этакой буквой «Г».



**Офицер (слон)** продвигается по диагонали на нужное количество клеток.



А **тура (ладья)** вперед или в боковом направлении.



Все фигурки убираются с доски, **короля съесть нельзя**, можно только объявить мат.

**Это интересно!** Во времена Средневековья ферзь был одной из самых слабых фигур. Особыми полномочиями его наделила королева Испании Изабелла, придумав новые правила.