



Пешка



Пешка – это маленький солдат на шахматном поле. В начале игры пешечный строй закрывает собой все шахматные фигуры. Они никогда не отступают и ходят только вперед по вертикальным линиям на одну клеточку навстречу неприятельскому лагерю и никогда не поворачивают назад. Один раз за всю игру пешка может перепрыгнуть через клеточку – это когда она делает первый ход из начальной позиции. Пешка продолжает движение вперед по желанию игрока до тех пор, пока не встретит преграду - другую фигуру. Обойти или перепрыгнуть ее пешка не может, поэтому должна ждать пока дорога не освободиться. Рубит пешка наискосок – по диагонали на одну клеточку и занимает положение взятой фигуры.

Каждая фигура в шахматах имеет свою ценность (силу). За одну единицу силы в шахматах принято указывать пешку. Пешка стоит одну пешку.

Как ходит **пешка** в шахматной армии знают даже начинающие игроки – на одну, максимум – на 2 клетки и только вперед. Представителей армии противника они атакуют исключительно по диагонали. Если пешка достигнет противоположного края доски, она получает право на превращение - стать конем, слоном, ладьей или ферзем, и получить больше возможностей для передвижения. Соблюдения всех вышеперечисленных движений требуют **правила шахмат**, в которых четко прописано, как ходят шахматные фигуры во всех разновидностях матчей, от классики до пули.

