

- расстановка фигур на поле
(оценивается время, правильность выбора сторон,
размещение фигур на поле)



- съесть ладьей 3-5 пешек соперника за наименьшее количество ходов
- съесть слоном 3-5 пешек соперника за наименьшее количество ходов
- съесть конем 1-3 пешки соперника за наименьшее количество ходов



- задания на ценность фигур

(уравновесить чашу весов наибольшим количеством способов).

Например на одной стороне ладья – на другой располагаем:

1) ладья 2) пять пешек 3) конь и три пешки 4) слон и три пешки

Фигура	На диаграмме	Фигура	Целость фигур, эквивалентная
Король			
Ферзь			
Слон			
Конь			
Ладья			
Пешка			

- пешечный бой

(игра одними пешками в соответствии с основными правилами).

Пешка дошедшая до другого края доски просто останавливается на клетке (в другую фигуру не превращается).

Побеждает игрок у кого останется больше пешек.

При равном количестве пешек тот,

чьих фигур больше окажется на стороне соперника.



Пешка ходит только вперёд. В отличие от остальных фигур пешка первый ход может сделать на 1 или 2 поля.



Так ходит пешка

Бить фигуру противника пешка может только по диагонали на одно поле вперёд.



Так рубит пешка

- рокировка
(выполнить «длинную» или «короткую» рокировку
с учетом заданной обстановки и в соответствии с правилами).



**Длинная рокировка запрещена т.к. поле бьётся ферзём.
Используем вариант короткой рокировки.**

**РОКИРОВКА - ход королем! Игрок берет в руку короля,
смещает его на две клетки в сторону ладьи.
Далее заводит ладью за короля.**