체스 규칙 요약표: 인쇄용 한 페이지 PDF

줄	놓인 기물
1 (백)	룩 나이트 비숍 퀸 킹 비숍 나이트 룩, a열부터 h열까지
2 (백)	폰 여덟 개
3~6	비어 있음
7 (흑)	폰 여덟 개
8 (흑)	룩 나이트 비숍 퀸 킹 비숍 나이트 룩, 백과 대칭

기물	이동	포획	값
킹	1칸, 모든 방향	이동과 같음	지켜야 함
퀸	거리 제한 없이, 직선 또는 대각선	이동과 같음	9
룩	거리 제한 없이, 가로 또는 세로 줄	이동과 같음	5
비숍	거리 제한 없이 대각선	이동과 같음	3
나이트	L자 모양: 한 방향 2칸, 옆으로 1칸; 기물을 뛰어넘음	이동과 같음	3
폰	앞으로 1칸; 시작 줄에서는 두 칸이 모두 비었을 때 2칸 앞으로	대각선 앞으로 1칸	1

수	규칙
캐슬링: 기물	킹과 해당 룩이 한 번도 움직이지 않았고, 룩이 제자리에서 잡히지 않았음
캐슬링: 칸	사이 칸이 비어 있음: 킹사이드는 f와 g, 퀸사이드는 b, c, d
캐슬링: 안전	킹이 체크 상태가 아니고, 공격받는 칸을 지나가거나 도착하지 않음
캐슬링: 표기	킹사이드 O-O, 퀸사이드 O-O-O
앙파상: 조건	상대 폰이 두 칸 전진해 내 폰 옆에 섰을 때
앙파상: 방법	한 칸만 전진한 것처럼 대각선으로 포획; 바로 다음 수에서만 가능
승진	마지막 줄에 도달한 폰은 퀸, 룩, 비숍, 나이트 중 하나가 됨; 전진으로든 포획으로든

종료	결과	조건
체크메이트	메이트를 건 쪽 승리	둘 수 있는 합법적인 수가 없고 킹이 체크 상태
기권	상대 승리	한 쪽이 기권; 되돌릴 수 없음
시간 초과	시간이 남은 쪽 승리	시계가 0이 되었고 상대가 아직 메이트할 수 있음
시간 초과, 메이트 불가	무승부	시계가 0이 되었지만 상대가 도저히 메이트할 수 없음
스테일메이트	무승부	둘 수 있는 합법적인 수가 없고 킹은 체크 상태가 아님
삼중 반복	무승부	같은 포지션이 세 번 (같은 차례, 캐슬링·앙파상 가능성 포함); 여기서는 자동 적용
50수 규칙	무승부	기물 포획도 폰 이동도 없이 100 반수; 여기서는 자동 적용
기물 부족	무승부	K 대 K; K+N 대 K; K+B 대 K; 같은 색 칸의 비숍끼리 K+B 대 K+B
합의	무승부	한 쪽이 제안하고 상대가 수락