**Прохождение.**

**Этап 1 – Пешка (выбор стороны)**

Игрок начинает пешкой – наполовину черной, наполовину белой. В начале игры дается артефакт, позволяющий изменить ситуацию на доске. Но им стоит пользоваться, только если вас прижала королева, а идти вперед не представляется возможным, потому что он сбрасывает комбинацию цветов до первоначальной (то есть 50 на 50).

Пешка может идти только вперед и бить по диагонали.

Противники попадаются рандомно. От более сильных надо уходить, пешек бить.

Когда вы убиваете белую пешку, вы становитесь чернее. Когда черную – белее.

Чтобы стать офицером, надо полностью стать или белой, или черной фигурой.

*Примечание: если бить белых пешек на белом, а черных на черном – результат окрашивания сбрасывается на одну позицию.*

Главное определить, каких пешек вы будете бить и следовать этой цели, не забывая уворачиваться от более сильных фигур и не бить белых на белом поле, а черных на черном.

В итоге, вы окрашиваете свою пешку в черный или белый цвет, и она за свои подвиги становится офицером.

**Этап 2 – Офицер**

Офицер может ходить по диагоналям – вперед и назад.

У вашего офицера уже есть цвет – черный или белый. Соответственно, противоположный цвет – враги. Путь к краю преграждают последовательно выстроенные фигуры, перепрыгнуть которые можно только, если у вас в наличие есть конь. Причем конь именно своего цвета.

Вам предлагают или украсть, или заслужить коня.

Если вы выбираете заслужить коня, королева отправляет вас сопроводить ее дочь пешку к дальним клеткам. Пешка ходит только вперед, а еще ее можно брать на руки и нести по диагонали на 1 клетку. Чтобы дойти до дальних клеток, надо сделать 5 шагов вверх (по диагонали тоже считаются). Если вы идете вниз по диагонали (в некоторых случаях это необходимо), то количество шагов, нужных для прохождения, увеличивается на единицу, (общее количество, однако, не больше 5). У вас есть компас, который показывает, сколько шагов осталось сделать.

В итоге, уворачиваясь от фигур и преодолевая завалы, доходим до конца, выбираем лошадку, перепрыгиваем цепочку фигур и становимся ладьей.

Если, вы выбираете украсть коня. Подходите, разговариваете с Главной пешкой. Он сообщает, что все приготовит и будет ждать вас в условленном месте. Но он блефует и в условленном месте вас будут ждать королевские офицеры, которые схватят вас и посадят в тюрьму. Сначала нужно поговорить со старой пешкой, она даст наводку на карту. Потом с ладьей своего цвета, она даст карту. Затем с офицером - он поможет бежать. В итоге вы попадаете в тюремный лабиринт. Сверяясь с картой (она показывает, сколько шагов надо сделать вверх), и уворачиваясь от охраны, вы доходите до конюшни, воруете коня, перепрыгиваете цепочку фигур и становитесь ладьей.

Этап 3 – Ладья

Подойдя к краю, ладья понимает, что королевой может стать только пешка. Чтобы стать пешкой, надо поменяться с одной из пешек «телами». Чем ближе к краю, тем реже встречаются фигуры. С фигурами своего цвета можно общаться, с фигурами противоположного цвета – сражаться. Но здесь важно не забывать, что королева сильнее ладьи, ладья сильнее коня и офицера. И к тому же, помним о влиянии цвета клетки на фигуры.

*Примечание:* Если вы (ладья) черного цвета и на черной клетке, вы будете сильнее ладьи белого цвета на черной клетке и наоборот. Если вы сражаетесь с черным офицером/конем на черном поле, то он может убежать, и вы не получите от него никакой информации.

Общаясь с фигурами своего цвета, вы узнаете, что важную вам информацию (о местонахождении пешки) дадут умирающие враги. Найдите и победите пару-тройку и вам сообщат о четвертом слое.

Там быстро находим пешку, спасаем ее от ладьи противоположного цвета (сначала нужно оценить ситуацию, затем сделать, чтобы ладья стояла не на своем цвете, потом только нападать), меняемся с ней телами, делаем 3 шага к краю. Кстати, став снова пешкой, вы обнаружите, что ваш окрас опять черно-белый. Маскировка исчезла.

Этап 4 – Королева

Думаете, это все? Не тут-то было. На предпоследней клетке вас настигают разъяренные королевы обеих цветов и требуют покинуть край, мотивируя, что Вы бастард. Далее выходит черный король рассказывает вашу краткую историю, происходит потасовка между королевами (белая вас защищает, черная хочет убить), а вы быстро шагаете на край, становясь черно-белой королевской фигурой.

Осталось последнее – помочь белой королеве.

Здесь важно верно выбрать порядок действий.

Итак, пользуясь своей силой вы должны:

1. Подойти
2. Подтолкнуть черную королеву на белую клетку.
3. Напасть на нее

Или

1. Подойти
2. Выждать благоприятный момент
3. Толкнуть королеву к краю

Увы, по сюжету белая королева погибает, и вы становитесь полноправным правителем шахматного поля.

Ну и для разнообразия, у вас есть право на 1 желание. )