

АНТОНИНА ТРОФИМОВА

Учебник ЮНОГО ШАХМАТИСТА



Шахматы

Антонина Трофимова

**УЧЕБНИК
ЮНОГО
ШАХМАТИСТА**

Издание третье

Ростов-на-Дону

Феникс
2013

УДК 794
ББК 75.581
КТК 5780
T76

Рецензенты:

Ивахин М.П. — международный мастер, директор Новокузнецкой городской шахматной школы им. Б.А. Кузцова, председатель Федерации шахмат Кузбасса, международный арбитр, кандидат технических наук, доктор спортивной педагогики и спорта Всемирного технологического университета ЮНЕСКО;

Сорокина Т.Н. — международный мастер по шахматам, доцент кафедры физвоспитания СибГИУ (г. Новокузнецк).

Трофимова А.С.

T76 Учебник юного шахматиста / А.С. Трофимова. — Ростов н/Д : Феникс, 2013. — Изд. 3-е. — 155, [1]с. : ил. — (Шахматы).

ISBN 978-5-222-20472-6

В доступной и увлекательной форме в книге изложены основные правила игры в шахматы; рассказывается, как ходят фигуры, что такое шах и мат, как и зачем нужно записывать шахматную партию и многое другое; обстоятельно рассмотрены способы матования одинокого короля двумя ладьями, ферзем, ладьей, легкими фигурами.

После подробного описания каждой темы-урока даны задания для самостоятельной работы. Третий раздел книги полностью посвящен упражнениям на тему «Мат в 1 ход». Это обеспечивает контроль и закрепление полученных знаний.

Учебник снабжен большим количеством диаграмм, содержит веселые стихотворные куплеты и сказочные притчи на шахматную тему.

Книга поможет быстро научиться играть в шахматы. Предназначена для юных шахматистов, но может оказаться полезной и для взрослых. По данному учебнику педагоги, тренеры или родители даже с минимальной шахматной подготовкой смогут обучить детей азам мудрой игры.

ISBN 978-5-222-20472-6

УДК 794
ББК 75.581

© Трофимова А.С., 2012

© Оформление, ООО «Феникс», 2012

Предисловие

Дорогие читатели!

Приглашаем вас отправиться в удивительную страну Шахмат! Там много тайн и загадок, волшебной красоты и гармонии. Шахматы могут стать вашим верным другом на всю жизнь. Давайте вместе начнем учиться этой увлекательной игре!

В книге четыре раздела. *Первый и второй* — содержат 25 учебных уроков. Они позволят усвоить шахматные правила и научат, как в начале игры поставить «детский мат», а в конце — заматовать одинокого короля.

Каждый урок этих разделов состоит из двух частей: теоретической и практической. Первая часть включает в себя учебный материал, вторая — задания для тренинга.

Под уроком автор подразумевает совокупность сведений и заданий на определенную шахматную тему. Поэтому скорость подачи теоретического материала должна зависеть от степени усвоения его учащимися.

В *третьем разделе* предлагаются тематические позиции — мат в 1 ход для самостоятельного решения, в *заключительном* содержится много полезной и интересной информации, касающейся шахмат. Это сведения об истории возникновения древней игры и первых ее чемпионах, о международной шахматной организации (ФИДЕ), турнирной таблице, шахматных часах, разрядах и званиях, системах проведения соревнований. В конце книги есть *ответы на задания и краткий словарь шахматных терминов*.

Для проведения занятий педагогу потребуется демонстрационная доска. На ней он сможет объяснять ученикам новый материал и проверять задания.

Учащимся нужны шахматы. Желательно, чтобы шахматы были большого размера, с красивыми фигурами, чтобы дети с удовольствием занимались и играли.

Книга снабжена большим количеством диаграмм — печатных изображений шахматной доски, фигур на ней. Все позиции в учебнике рассмотрены со стороны белых.

Учебник рассчитан на обучение начинающих шахматистов под руководством наставника, но может быть использован и как самоучитель.

Чтение книги важно сочетать с практической игрой. Прогрышей бояться не надо. Как говорил инициатор возрождения Олимпийских игр Пьер де Кубертен: «Много славы тому, кто победил, но не меньше тому, кто участвовал!».

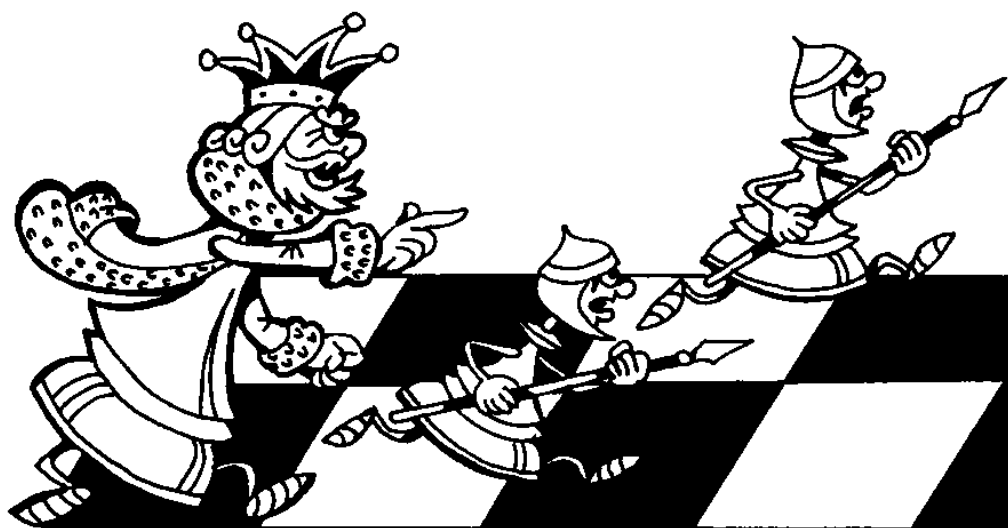


Раздел I

ОСВАИВАЕМ ПРАВИЛА ИГРЫ

Урок 1

ПЕРВОЕ ЗНАКОМСТВО С ШАХМАТАМИ



Игру в шахматы можно сравнить с увлекательным военным сражением. Две армии — белых и черных фигур — постоянно противоборствуют. Побеждают в этой игре не с помощью силы, а с позиции смекалки и ума. Шахматные фигуры, как настоящие герои, отважно жертвуют собой ради общей победы. Подчас происходят очень жаркие схватки. Окунитесь в удивительный и загадочный мир шахмат!

Командир шахматной армии — король. Его гибель означает мгновенную капитуляцию всего войска. Поэтому короля следует зорко охранять от нападения вражеских фигур. Главной его защитой и опорой является ферзь. Это самая

сильная шахматная фигура. Ферзь, как авианосец, грозен и стремителен. Без его участия не обходится практически ни одна атака. Ладьи, как танки, не боятся любых препятствий на своем пути. Они особенно сильны на открытом пространстве. Резвые слоны и кони, как кавалерия, проворно мчатся вперед, в гущу событий. А пешки, как отважная пехота, нередко берут огонь на себя.

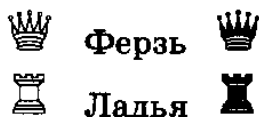
Всего в шахматный комплект входят 32 фигуры — 16 белых и 16 черных. У каждого игрока 1 король, 1 ферзь, 2 ладьи, 2 слона, 2 коня и 8 пешек.

Наименование шахматных фигур

Белые		Черные
	Король	
	Ферзь	
	Ладья	
	Слон	
	Конь	
	Пешка	

Шахматные фигуры, кроме короля и пешек, подразделяются на легкие и тяжелые. Слоны и кони — легкие фигуры, ферзь и ладьи — тяжелые. Такое деление, конечно, произошло не из-за веса фигур. Просто легкие фигуры менее ценные, поэтому их следует первыми вводить в бой. Тяжелые фигуры сильнее легких. Они как подкрепление и мощная ударная сила. В сражение тяжелые фигуры обычно вступают после ходов пешек и развития легких фигур.

Тяжелые фигуры



Легкие фигуры



Как Тимофей стал генералиссимусом шахматной армии

Жил-был на свете мальчик Тима. Ходил в первый класс, учился хорошо. Однажды пришла в школу новая учительница и познакомила ребят с шахматами. Тимоше фигурки так понравились, что он с этого времени не расставался с ними ни днем, ни ночью.

Как-то раз приснился ему сон: шагает он по клетчатому тротуару, а навстречу идут шахматные фигуры и плачут. «Что вы плачете?» — спросил мальчик. «Как же нам не плакать? — ответил вопросом на вопрос Белый Король. — Сосчитал я все фигуры в своем королевстве, и их оказалось 15, а у неприятельского войска — 16. У нас одной фигуры не хватает. И если мы начнем войну с королевством черных, то, скорее всего, проиграем, а мы хотим выиграть». «Чтобы выигрывать в шахматы, надо большим умом обладать, — сказал Тимоша, подражая учительнице. — Давайте переключку проведем, и пусть каждая фигура откликнется. Тогда и узнаем, какой фигуры в вашем королевстве не хватает».

— Ферзь!

— Я!

— Ладьи!

— Обе тут!

— Слоны!

— Наш дуэт на месте!

— Кони!

— Пара гнедых здесь!

— Пешки!

— Великолепная восьмерка собрана!

— Король!

— Государство — это я!

«Вот и 16-я фигура нашлась, — сказал Тимоша. — Себя-то король забыл сосчитать, оттого так и получилось». Король очень обрадовался, что все его фигуры на месте, силы белых и черных равны: 16 на 16! А мальчику Белый Король разрешил стать генералиссимусом своей армии. Тут Тима и проснулся.

Задания

1. Вся ли армия белых фигур изображена на рисунке?



2. Вся ли армия черных фигур изображена на рисунке?



3. Какие фигуры легкие, а какие — тяжелые?

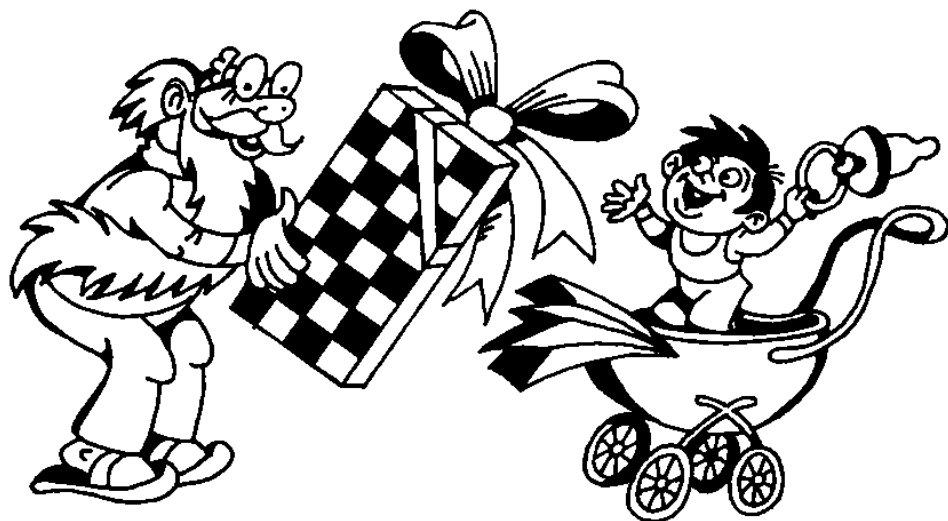


4. Какая шахматная фигура самая сильная?



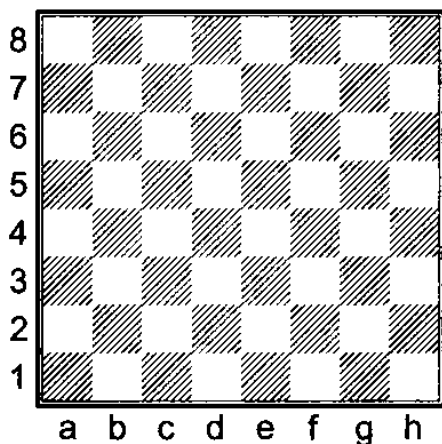
Урок 2

ШАХМАТНАЯ ДОСКА



Военные действия в шахматах происходят на специальной квадратной доске. Она называется шахматной и разделена на черно-белые квадраты — шахматные поля или клетки. Цвета полей чередуются. Всего на шахматной доске 64 клетки: 32 белых и 32 черных.

Шахматная доска



***Смотрите! Вот дана доска.
64 — магических квадрата.
На ней по мере своих сил
Ведут сражения ребята!***

Передвигаться на шахматной доске можно в трех направлениях.

Первое — *по горизонталям*. Представим, что мы в цирке. На арене выступает канатоходец. На огромной высоте он смело делает шаг вперед по натянутому канату. Канатоходец идет по прямому курсу, стараясь сохранить равновесие. Ему нельзя ошибаться. Благополучно доходит до конца пути и разворачивается — идет в обратную сторону. Слева-направо и справа-налево по прямой дорожке — также передвигаются фигуры на шахматной доске по горизонталям.

Второе направление — *по вертикалям*, что напоминает движение на лифте вверх-вниз или вниз-вверх.

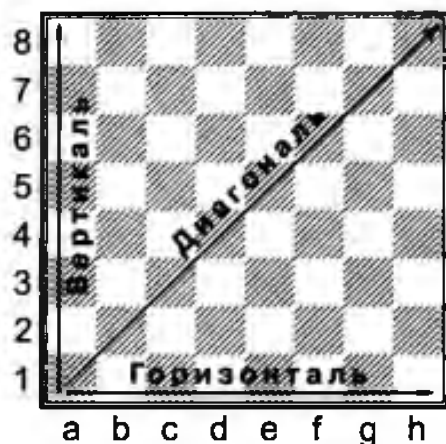
Всего на доске 8 горизонталей и 8 вертикалей. Они имеют одинаковую длину.

Третье направление — *по диагоналям*, то есть наискосок. Диагонали имеют различную длину. Они бывают белыми и черными.

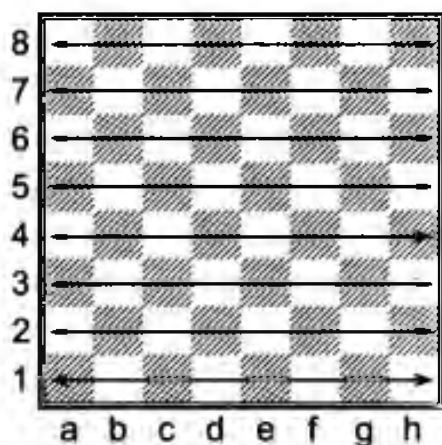
Любая вертикаль, горизонталь или диагональ имеет в шахматах общее название — «линия». Горизонтали и вертикали — прямые линии, диагонали — косые.

***По дороженьке косою
Слон весь день ходил босою.
Из угла на угол — вдаль
Протоптал диагональ!***

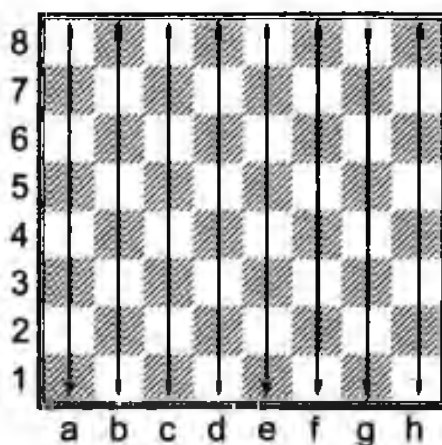
Способы передвижения на доске



Горизонтали



Вертикали

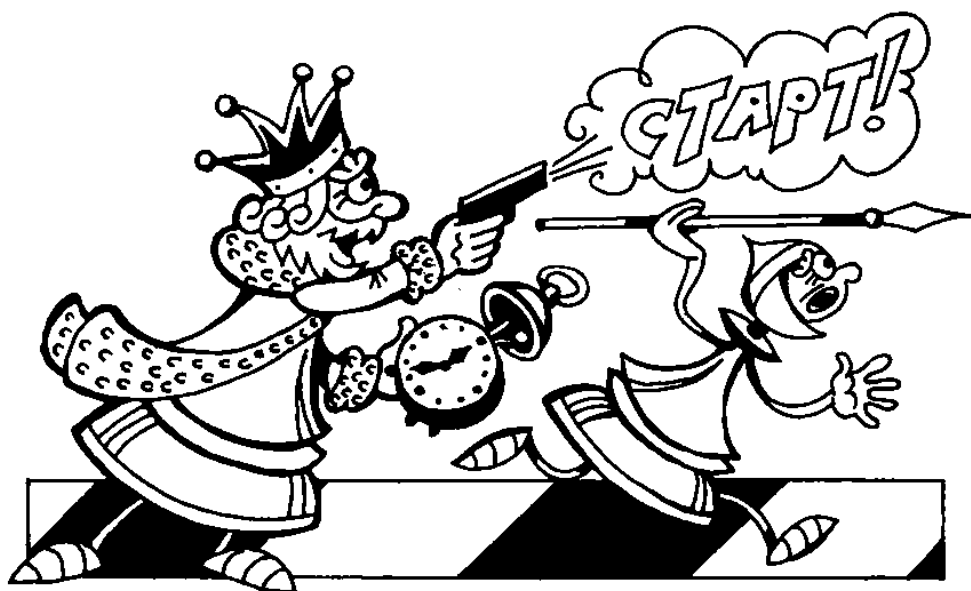


Задания

1. Сколько на шахматной доске белых клеток? А черных?
2. Назовите способы передвижения на шахматной доске.
3. Какие шахматные линии прямые, а какие идут наискосок?
4. Все ли шахматные линии имеют одинаковую длину?

Урок 3

НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР НА ДОСКЕ. ФЛАНГИ И ЦЕНТР



Чтобы стать сильным шахматистом, надо многому научиться. Рассмотрим, как нужно расположить доску и расставить на ней фигуры, перед тем как начать играть в шахматы.

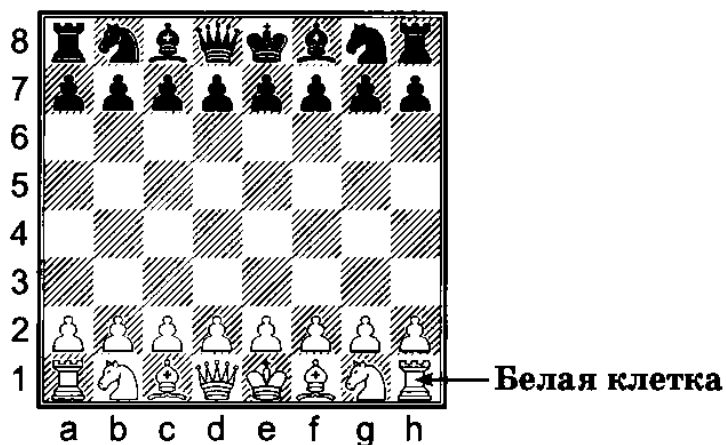
Доску следует положить так, чтобы нижняя клетка в правом углу у каждого из игроков была белого цвета.

Каждый из игроков расставляет свои фигуры и пешки на ближайших к нему горизонтальных рядах: белые — на 1 и 2-м, черные — на 7 и 8-м. Ладьи ставятся по краям доски, рядом с ними располагаются кони, затем — слоны. В центре ряда должны стоять король и ферзь. Запомните: ферзь любит свой цвет! Белый ферзь любит белый цвет, а черный ферзь — черный. Поэтому белого ферзя всегда ставят на белую клетку, а черного — на черную. Королей ставят рядом.

Перед фигурами, основным боевым войском, располагается пехота — ряд из восьми пешек. Он как бы защитный щит от нападения. Армии готовы к бою!

Играют в шахматы два игрока, делая ходы по очереди. Первыми всегда ходят белые. Пропускать ходы и пережигать нельзя.

Начальная расстановка фигур



Прежде чем начать играть,

Доску нужно проверять.

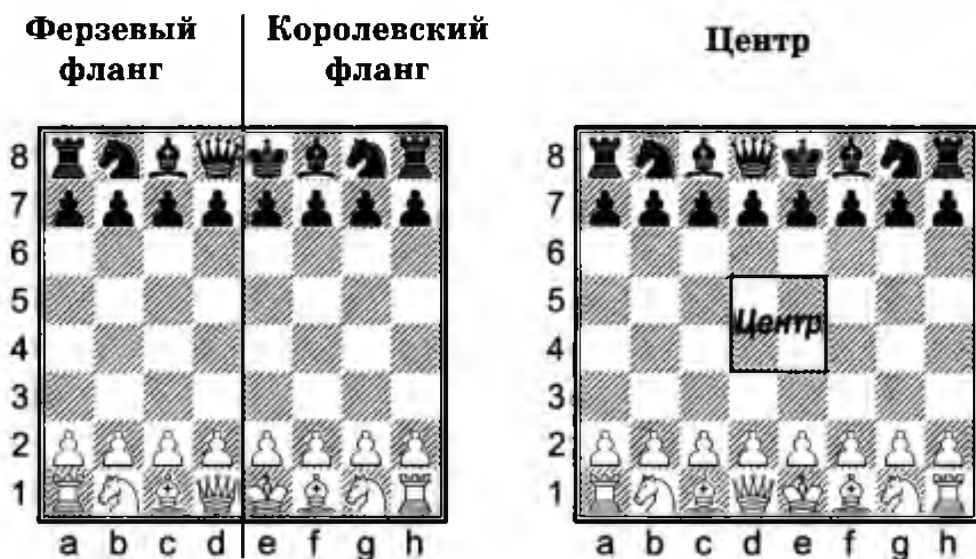
Слева — клетка черная, справа — клетка белая.

Посмотрите еще раз! Так лежит доска у вас?

Как мы уже знаем, шахматная доска — это поле битвы двух неприятельских армий — белых и черных фигур. Важнейшие участки доски — королевский и ферзевый фланги, а также центр. Где же они находятся?

Мысленно разделим шахматную доску на две части по вертикали. Часть, на которой находится король, — королевский фланг, часть доски с ферзем — ферзевый.

Шахматный центр расположен в середине доски на четырех клетках (двух белых и двух черных). Это самый ответственный участок доски. Как правило, кто имеет преимущество в центре, тот имеет преимущество и в позиции. Фигуры из центра можно быстрее перебросить на любой фланг, чтобы, например, защитить своего короля или организовать атаку на короля соперника.



Как белые приобрели право первого хода

Белый Король уже давно собирался отправить свои войска в лагерь черных. Внезапно напасть, разграбить, обложить данью и жить припеваючи на огромной территории. Так уж устроены короли — им всегда надо что-то завоевывать.

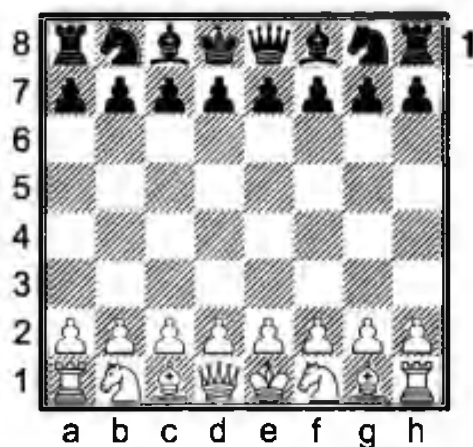
Белый Король был уверен в победе. Вся королевская рать стояла в ожидании приказа о нападении, красиво сверкая на солнце латами и копьями.

И отправил тогда Белый Король Пешку с посланием к Черному Королю: «Если хочешь остаться в живых — сдавайся!». Но Черный Король задумался и долго не отвечал. Может быть, он не хотел войны, а может, старался выиграть время. Давно это было...

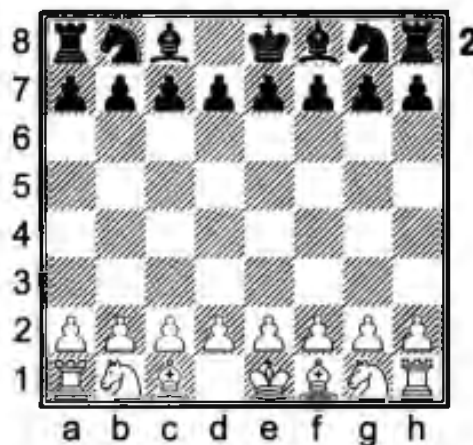
Белые напали первыми, и с тех пор забрали право первого хода в каждой шахматной партии. Так уж повелось с той войны.

Задания

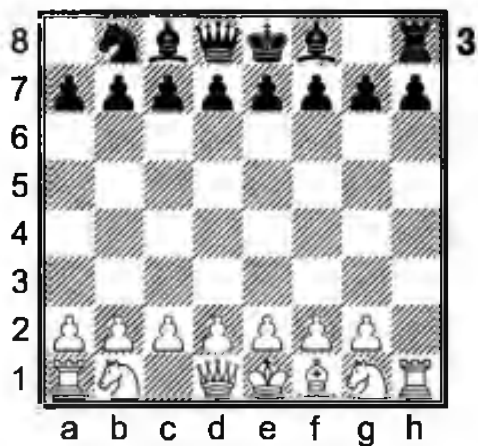
1. Какая часть шахматной доски называется центром? Где находится королевский фланг, а где — ферзевый?
2. Все ли фигуры расставлены правильно?



3. Каких фигур не хватает на доске? Какая фигура любит свой цвет?

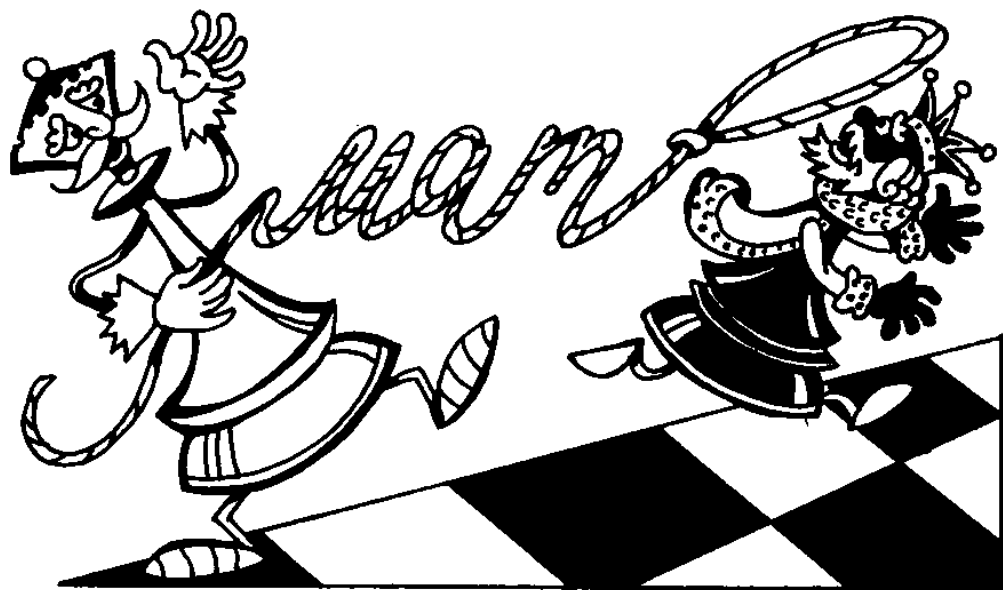


4. Каких фигур не хватает у белых? А у черных?



Урок 4

ЦЕЛЬ ИГРЫ. ШАХМАТНЫЙ ХОД. СТРОГОЕ ПРАВИЛО: ТРОНУЛ — ХОДИ!



Цель шахматной игры — пленить вражеского короля. По шахматным правилам срубить короля нельзя. Для победы нужно совершить особый ход, который называется «мат». Кто первым объявляет мат неприятельскому королю, тот и выигрывает партию. Но поставить мат не так-то просто. К этой теме мы еще вернемся. А сейчас поговорим о том, что такое шахматный ход.

Шахматный ход напоминает шаг. Ход — это передвижение любой фигуры на доске с одного поля на другое. Каждым ходом можно передвинуть только одну фигуру. На поле, где уже стоит собственная фигура, пойти нельзя, место занято! Но если это фигура соперника и она находится под ударом, то ее можно взять.

Взятие — ход на поле, занятое неприятельской фигурой. При этом срубленная фигура убирается с доски. За ход можно забрать только одну чужую фигуру. Понятно, что свои фигуры рубить нельзя.

Но забирать фигуры соперника вовсе не обязательно. Существует даже поговорка: «Шахматы не шашки, брать не обязательно». Хотите — рубите, а если нет, то делайте любой другой возможный ход. Обычно выгодно забрать фигуру, которую соперник «зевает», то есть отдает просто так, ни за что. *Не зевай! Свои фигуры не теряй, а чужие забирай!*

Важно: ход считается сделанным, если игрок поставил фигуру на поле и отнял от нее руку. Пока игрок не отпустил свою фигуру, он может пойти ею на любое возможное поле.

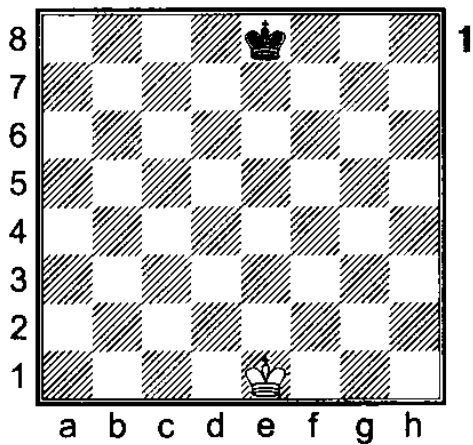
В шахматах есть важное правило, которое нужно неукоснительно соблюдать. Если игрок дотрагивается до собственной фигуры, то обязан ею сходить. Если игрок прикоснется к фигуре соперника, то должен ее срубить. Поэтому всегда следует хорошенько подумать, прежде чем браться за фигуру. Но когда ход тронутой фигурой или взятие невозможно совершить, то делается любой другой ход.

При необходимости поправить фигуру, чтобы она стояла на доске аккуратно, следует предупредить об этом соперника, предварительно сказав: «Поправляю!». После этого можно безбоязненно прикасаться к фигуре, не опасаясь, что ею заставят сделать ход.

Задания

1. Какой фигуре ставят мат?
2. Что такое шахматный ход?
3. Может ли фигура занять поле, на котором уже стоит другая своя фигура? А если это фигура соперника?

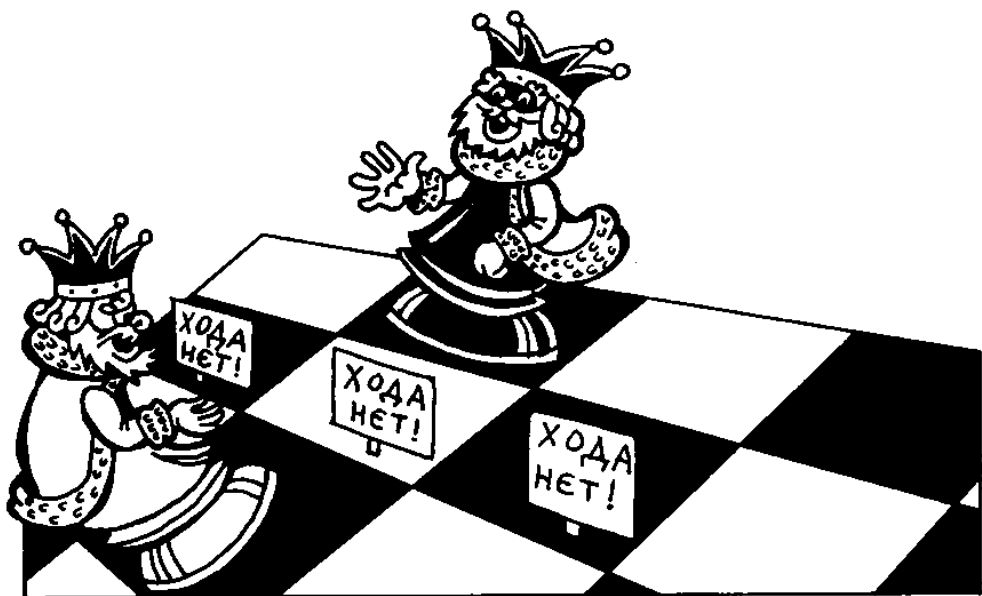
4. Остались ли на доске фигуры, которые можно срубить?



ХОДЫ ФИГУР

Каждая фигура имеет свой способ передвижения на шахматной доске. Некоторые из них могут ходить одинаково. Фигуры могут делать ходы во все стороны, а пешки — только вперед. Кроме коня, ни одна фигура или пешка не может перепрыгивать через фигуры — свои или чужие. Подвижность фигур и пешек уменьшается, если на их пути встречаются другие фигуры.

Урок 5 КОРОЛЬ



Король может передвигаться по шахматной доске в любом направлении: вперед и назад, вправо и влево, прямо и наискосок, но только на одну клетку. Перепрыгивать через клет-

ки королю запрещается. За ход пойти на одно из соседних полей — вот предел его возможностей. Поэтому Его Величество считается самой медленной шахматной фигурой.

Предположим, что королю нужно попасть с 1-й горизонтали на 8-ю. Для этого он должен будет совершить 7 ходов. Другие фигуры могут одолеть этот путь за меньшее число ходов. Слово король идет туда пешком, а другие фигуры передвигаются на транспорте.

По шахматным правилам королю нельзя ходить на атакованные чужими фигурами поля. Это единственная фигура, которая не может пойти под неприятельский удар.

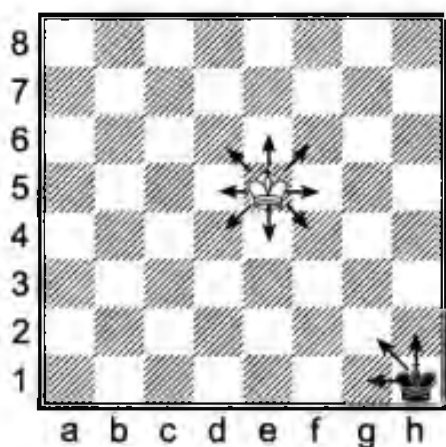
Рубит король так же, как и ходит. Ему разрешено бить любые чужие фигуры, кроме короля. Но если фигура соперника защищена другой своей фигурой, то король ее забрать не может. Под бой-то он не ходит! Самого короля нельзя срубить ни при каких обстоятельствах. Короля не рубят — ему ставят мат!

Между собой короли всегда соблюдают определенную дистанцию. Между ними должна быть как минимум одна клетка. Стоять на соседних полях (рядом) им запрещается. Король с королем не встречаются!

Таким образом, король — самая главная шахматная фигура, но одновременно и самая слабая из-за своего медленного способа передвижения.

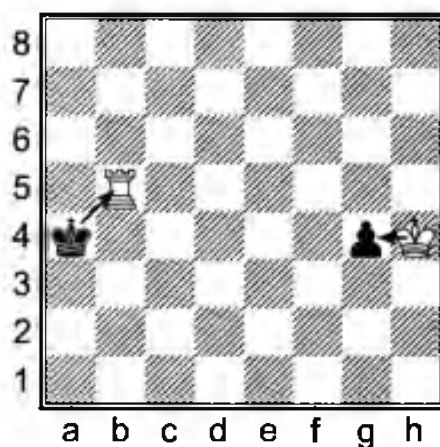
*Весьма значительную роль
Играет в шахматах король.
Но больно тихий он ходок:
Всего по клетке за разок!*

Как ходит король



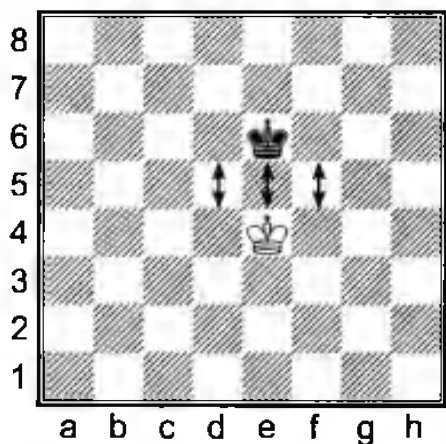
Стрелками показано, на какие поля может пойти каждый из королей. Видно, что в центре доски белому королю доступны 8 полей, а на краю доски черному королю — лишь 3 поля.

Как рубит король



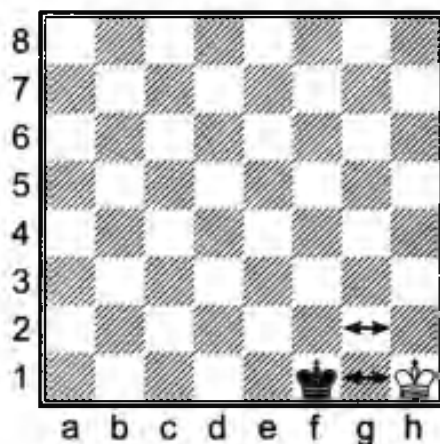
Стрелками показано, что белый король может срубить черную пешку, а черный король — белую ладью.

Как ходит король



Короли стоят напротив друг друга через одну клетку. Три соседних поля между ними по 5-й горизонтали — запретная зона для королей.

Как ходит король



Здесь королям недоступны два поля.

Как у Короля на голове оказалась золотая корона

За синими морями, за высокими горами, в некотором царстве, в некотором государстве жил-был Король, старик седой, с лысинкой на голове, ворчливый и дотошный. Пройдетя по дворцу маленькими шажками — вся стража трясется от страха. Строгий, в общем, старичок был. Но Белым Королевством умело управлял.

Поесть манную кашку очень любил, особенно с малиновым вареньем. Однажды сидит Его Величество за дубовым столом, трапезничает. Вдруг слышит чей-то голос: «Дай, батюшка, немного кашки, добром отплачу. Я — домовый, все знаю, многое могу». Разозлился Король: «Ах ты попрошайка невидимая! Кашка для меня варена, ничего не получишь!».

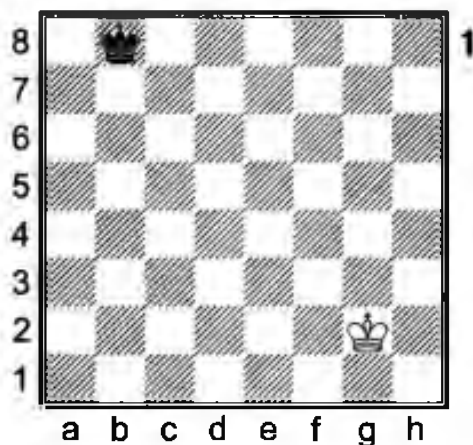
Спрятался домовый за трубу и сидит там, словно мышь, а сам думу думает: как бы жадному Королю отомстить.

Вскоре Король наелся кашки и уснул. И тогда домовый достал из кармана пузырек с золотой краской и плеснул Королю на лысину, подул, чтобы жидкость ровнее растеклась, и был таков.

Утром проснулся Король с золотой шапочкой, приклеенной на лысину. Закричал, запричитал. Прибежала стража — в кого стрелять неизвестно, прибежали лекари — как лечить неясно. Обратился тогда Король ко всем жителям с просьбой о помощи. Вознаграждение большое пообещал. Многие с советами приходили, да все попусту. Пригорюнился Король. Лежит на кровати, чахнет, даже любимую кашку не ест. И тут пришел к нему Пехотинец и сказал, что поможет. Велел кашки манной сварить и поставить на стол. Несколько дней дежурил Пехотинец и в конце концов поймал домового. Попотчевал его досыта кашкой и попросил отклеить шапочку от головы Короля. Тот дал пузырек с волшебным зельем, и золотая шапочка отклеилась. Но она Королю так понравилась, что он больше никогда с ней не расставался. Все придворные стали называть ее короной.

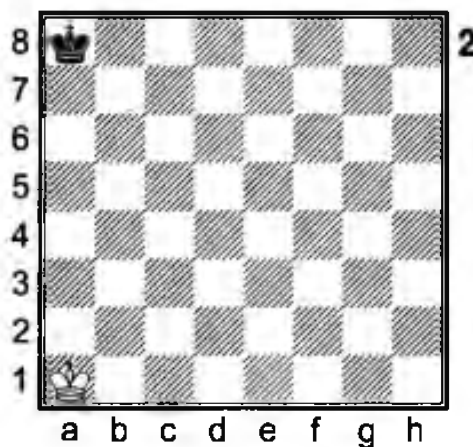
Задания

1. Сколько возможных ходов у белого короля? А у черного?

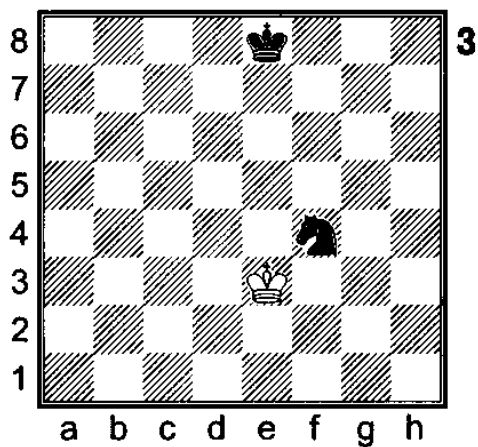


2. За какое минимальное количество ходов белый король достигнет 8-й горизонтали?

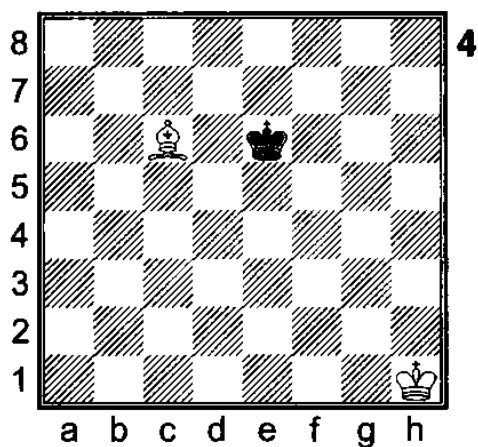
Подсказка: путей может быть несколько!



3. Может ли белый король срубить черного коня?

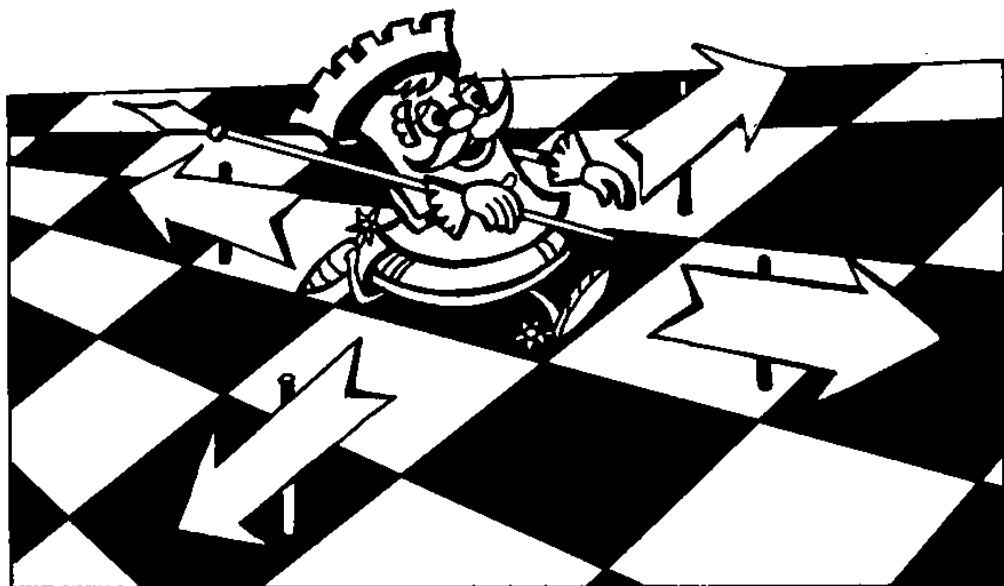


4. Может ли черный король срубить белого слона?



Урок 6

ЛАДЬЯ

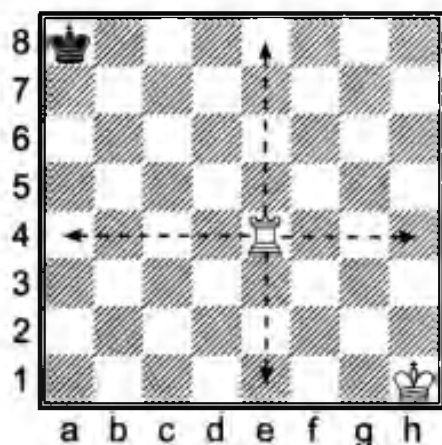


Красиво ведь звучит слово «ладья?». Так на Руси называли эту шахматную фигуру из-за внешнего сходства с древнерусской лодкой.

Ладья ходит и бьет неприятельские фигуры только по прямым линиям — вертикалям и горизонталям, на которых находится. В отличие от короля, ладье позволено перепрыгивать через пустые клетки. Она ходит на любое расстояние. За один ход ладья может попасть с 1-й линии на 8-ю.

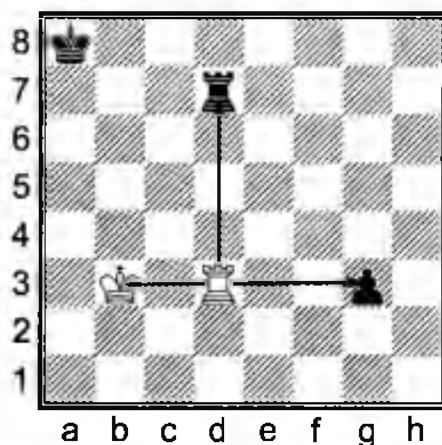
Если на пути ладьи встретится фигура соперника, то ладья может ее уничтожить. Но если это окажется своя фигура, то для ладьи она станет непреодолимой преградой. Ладья может лишь вплотную подойти к ней, а затем (следующим ходом) будет вынуждена пуститься в объезд — свернуть на другую вертикаль или горизонталь.

Как ходит ладья



Стрелками показано, куда может пойти ладья. Ей доступно 14 полей. Она может сходить на любое из них.

Как рубит ладья



Стрелками показано, что под боем белой ладьи находятся черная пешка и черная ладья. Белый король ограничивает движение ладьи в левую сторону.

*Двигается ладья лишь прямо,
Хоть по натуре не упряма.
Прямолинейно держит путь,
Наискосок ей не свернуть!*

Как Ладьи стали служить в шахматной армии

В одном лесном царстве, махоньком государстве жил-был молодой Король. Статный да высокий, с копной белых волнистых волос. Любил на речку ходить — рыбу ловить, да в лес — охотиться.

Однажды кликнул он свиту на охоту. Отмахали они верст семь, и увидели речку, а там прямо ему навстречу две лодки

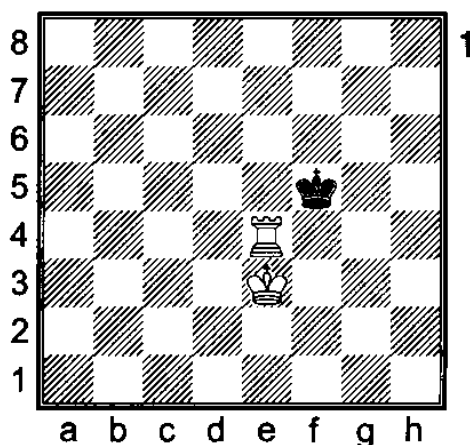
плывут. Ровненько так плывут, словно прямую линию чертят и по ней двигаются. Удивился Король и спросил у свиты: «Откуда здесь такие красивые лодки плавают?». Молчит свита, не знает ответа. Тут сами лодки заговорили: «Нас Ладьями зовут. А как вас звать-величать?». Изумился Король. Где это видано, чтобы лодки разговаривали? А Ладьи-лодки не унимаются: «Давайте, — говорят, — наперегонки соревноваться. Мы вплавь по воде, а вы по берегу — вон до той березы. Идет?».

Согласился Король. Свистнули лодки. Побежали Король со свитою: трава под ними расстилагается, ветер в ушах насвистывает, сердце колотушкой постукивает. Добежали. А Ладьи уже там, хохочут. «Что же вы бегаετε, запыхавшись? Разулись бы, бежать легче было».

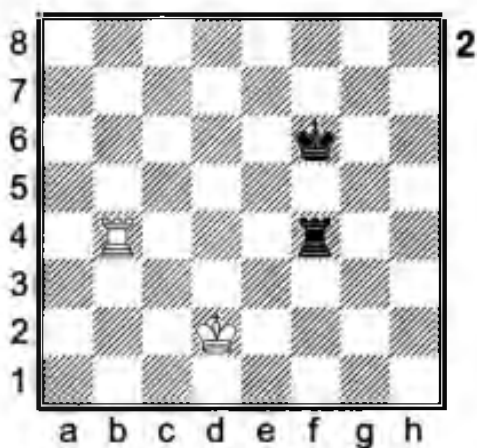
И стал тогда Король Ладьи уговаривать в своей армии служить. «Дорогие, Ладьюшки-красавицы, очень вы нам нужны в королевстве нашем. Хотите — на танки вас посадим, хотите — на колесницы. Нам войну надо выиграть». Ладьи были очень добрые. Согласились они помочь Королю и поселились в его королевстве, верными помощниками в боях стали.

Задания

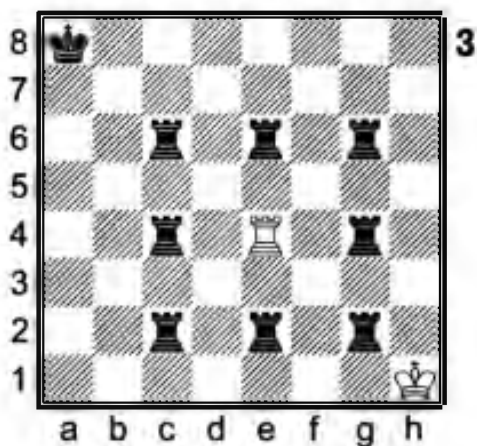
1. На какие поля может пойти ладья?



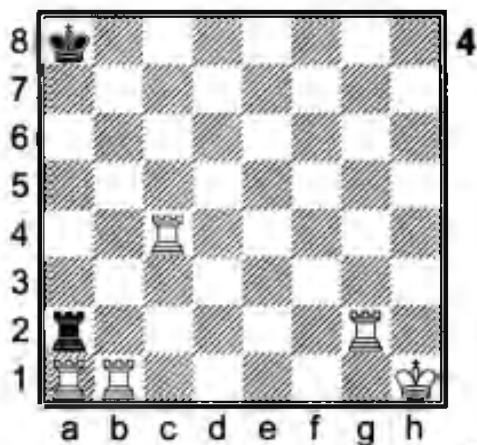
2. Может ли черная ладья срубить белую ладью?



3. Сколько черных фигур находится под боем белой ладьи?

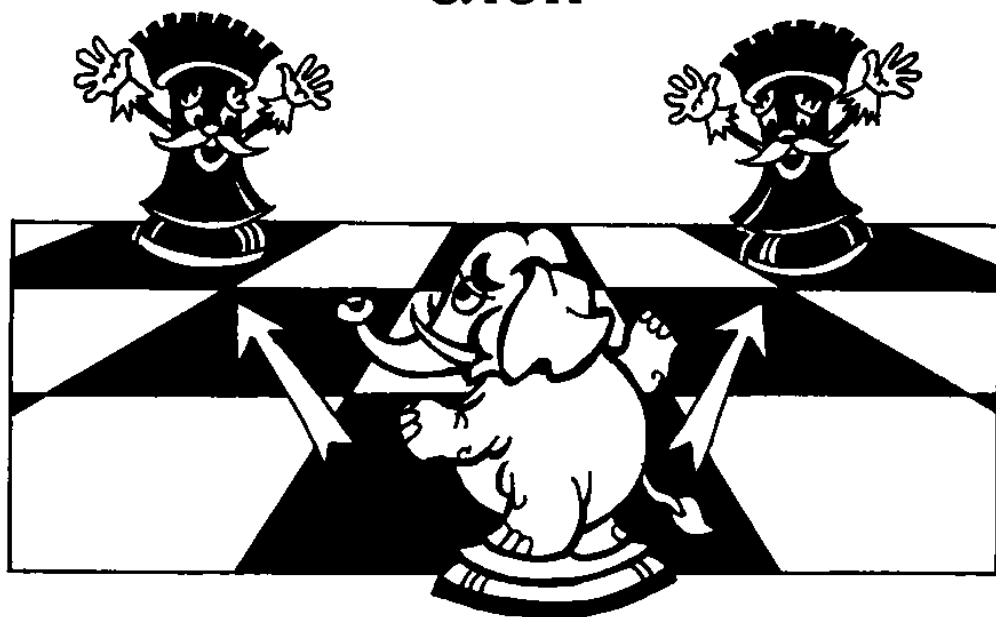


4. Сколько белых фигур находится под боем черной ладьи?



Урок 7

СЛОН



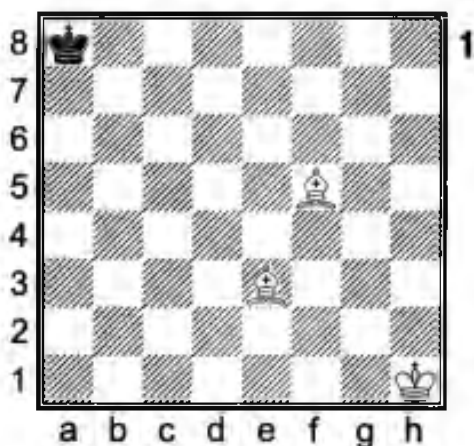
Слон ходит и рубит по диагонали, на которой находится, на любое количество полей, через другие фигуры не перепрыгивает.

Одному из слонов (как у белых, так и у черных) разрешено передвигаться только по белым полям, поэтому он носит название «белопольный слон» и первоначально расположен на белой клетке. Другой слон имеет право ходить лишь по черным полям, он носит название «чернопольный слон» и первоначально стоит на черной клетке. Во время игры слоны не могут менять цвета полей.

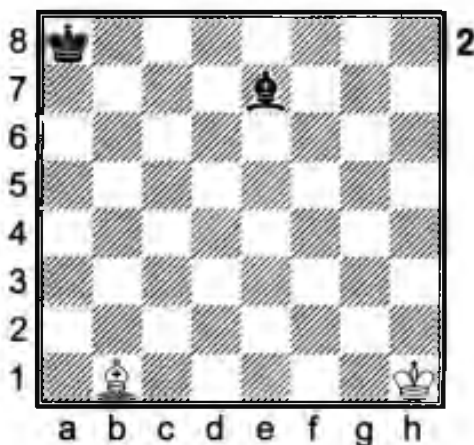
ство. Посоветовавшись, фигуры решили, что каждому Слону нужна отдельная тропинка. На одной им очень тесно. Чтобы Слоны не запутались, одну тропинку выложили черными камешками, а другую — белыми. С тех пор один Слон ходит только по белым шахматным диагоналям и называется «белопольный», а другой — по черным и называется «чернопольный».

Задания

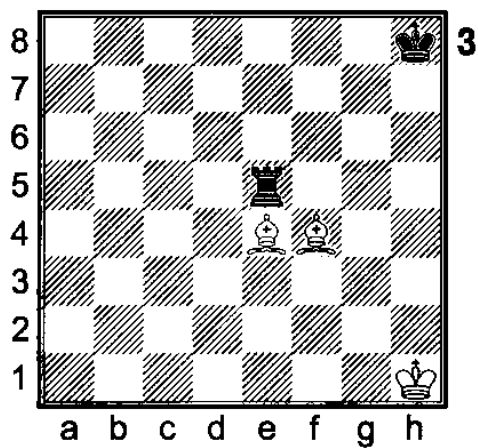
1. Какой из слонов белопольный, а какой чернопольный?



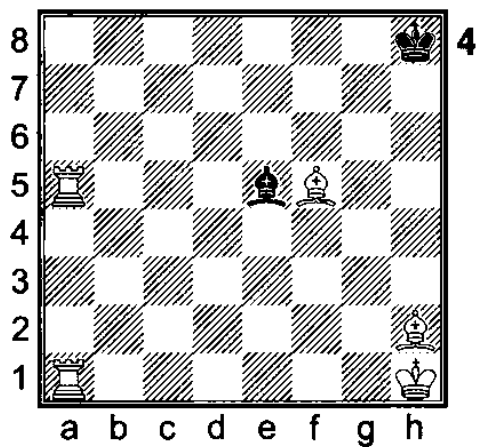
2. На какие поля может пойти каждый из слонов?



3. Какой из слонов может забрать ладью?

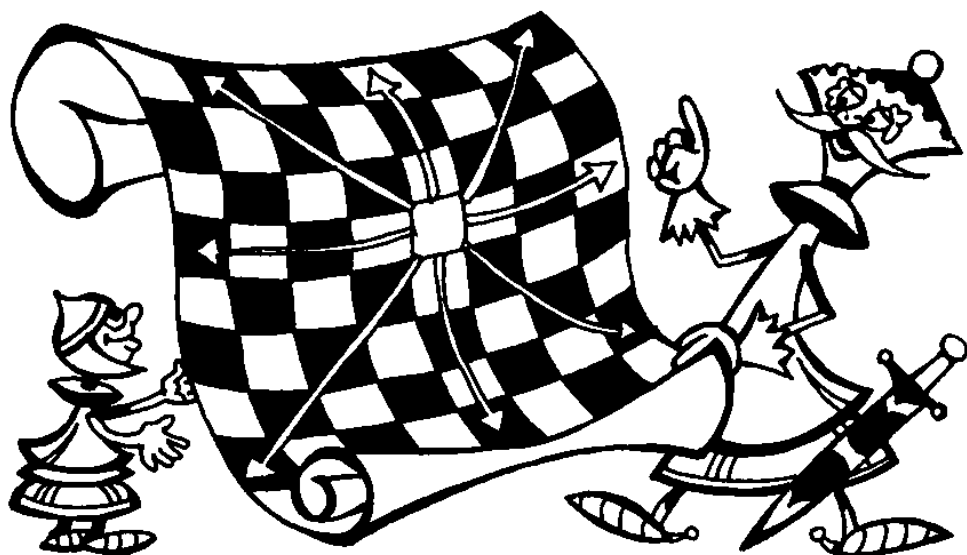


4. Сколько белых фигур находится под боем черного слона?



Урок 8

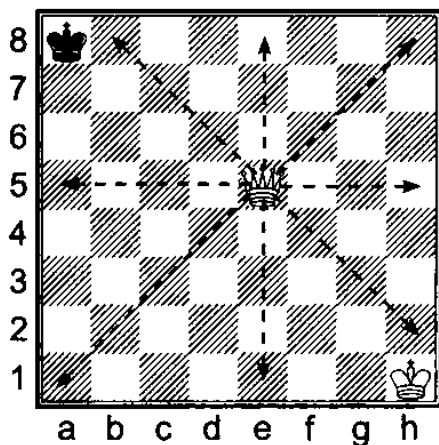
ФЕРЗЬ



Что это за фигура — ферзь? Он это или она? Этим вопросом часто задаются начинающие шахматисты. В ряде европейских стран эту фигуру называют «королевой» или «дамой». С персидского языка «ферзь» переводится как «полководец». Это главный помощник, советник короля. В нашей стране ферзя не принято величать королевой.

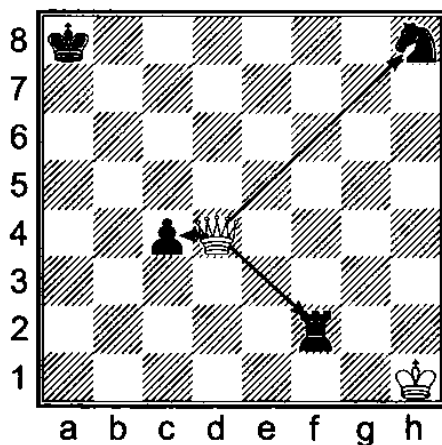
Ферзь ходит и рубит на любое количество полей по вертикали, горизонтали или диагонали. Он может передвигаться на шахматной доске так же, как ладья и слон, не может перепрыгивать через другие фигуры.

Как ходит ферзь



Из всех фигур ферзь может одновременно атаковать наибольшее количество полей — 27.

Как рубит ферзь



Белый ферзь может срубить любую из трех черных фигур.

*Ферзь недаром верховодит,
Ведь силен и грозен он.
Как ладья он прямо ходит
И наискосок — как слон.*

Как в шахматном королевстве новая фигура появилась

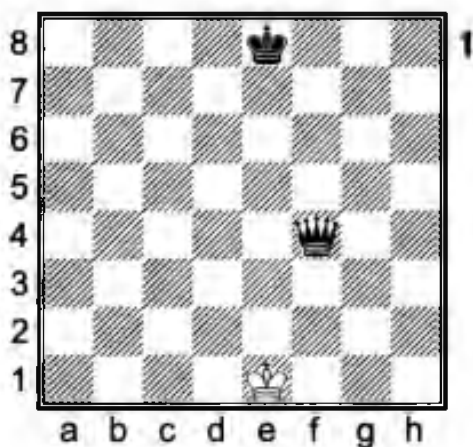
Много лет тому назад воевали между собой два шахматных королевства — Белое и Черное. Однажды после очередной продолжительной битвы к Белому Королю пришли три его Пехотинца и сообщили о поражении. Белого Короля залихорадило. Неужели три Пешки — это все, что осталось от целого войска? Удача больше не сопутствует ему? А ведь Белый Король так любил побеждать!

И тогда собрал он всех мудрых людей королевства и стал просить у них помощи. Мудрецы порекомендовали взять в помощники советника — умного и смелого полководца по имени Ферзан. «Он сильный, храбрый, молодой, ученую степень имеет», — на-

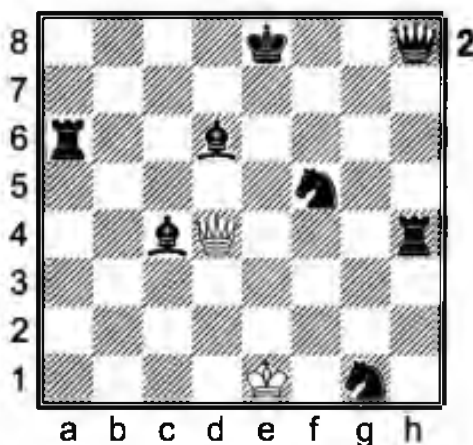
хваливали Ферзана мудрецы. «Молодой — значит неопытный», — возразил Король. Но его убедили, что это не так. И Король взял в советники Ферзана и вскоре с его помощью разгромил армию черных. Но и неприятельский Король был «не лыком шит», а потому тоже пригласил к себе на службу толкового советника. И кто теперь победит — неизвестно.

Задания

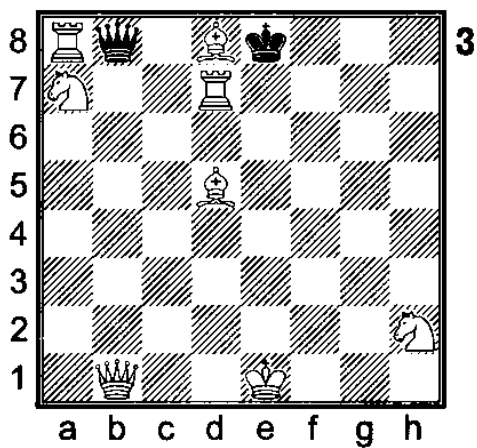
1. Имеет ли право ферзь ходить по диагоналям?
2. На какие поля может пойти ферзь?



3. Сколько черных фигур находится под боем белого ферзя?

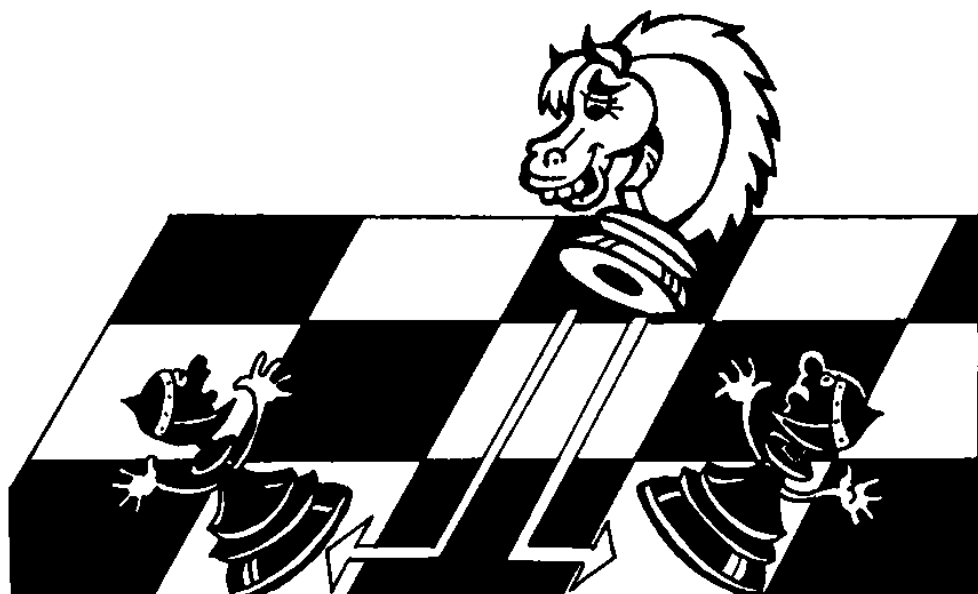


4. Сколько белых фигур находится под боем черного ферзя?



Урок 9

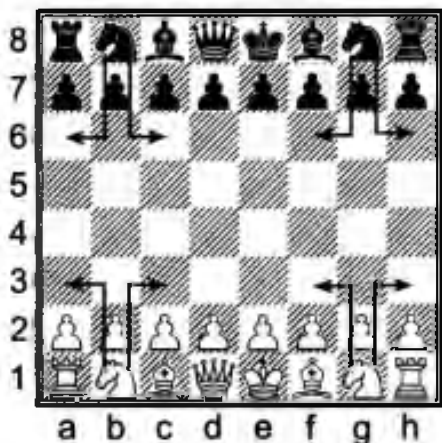
КОНЬ



Конь ходит очень своеобразно. У него свой фирменный способ передвижения. Иногда даже говорят, что конь совершает кривые ходы. Отчасти это так и есть. Конь ходит буквой «Г» в любом направлении. Он перепрыгивает через клетку вперед по вертикали или горизонтали и тут же сдвигается на соседнее боковое поле — влево или вправо. Можно запомнить такое выражение: «Через клеточку — и в сторону». И еще нужно знать, что если конь совершает ход с белой клетки, то он непременно попадет на черную, и наоборот.

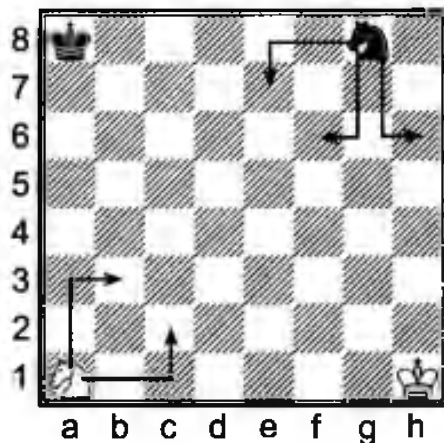
Напоминаем, что конь — единственная фигура, которая может перепрыгивать через другие фигуры. Рубит конь так же, как и ходит.

Как ходит конь



Стрелками показано, на какие поля может пойти в начале игры каждый из коней. Чтобы сходить, кони должны перепрыгнуть через собственные пешки. Шахматными правилами это разрешено.

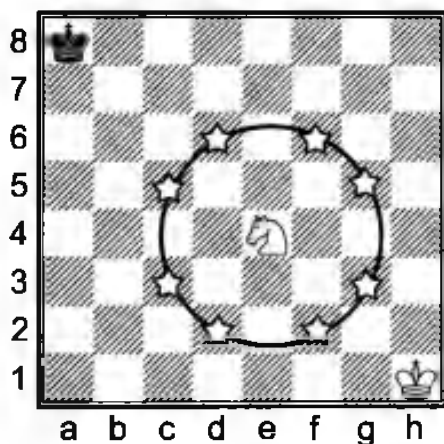
Как ходит конь



В углу доски белому коню доступны 2 поля, на краю доски черному коню — 3 поля.

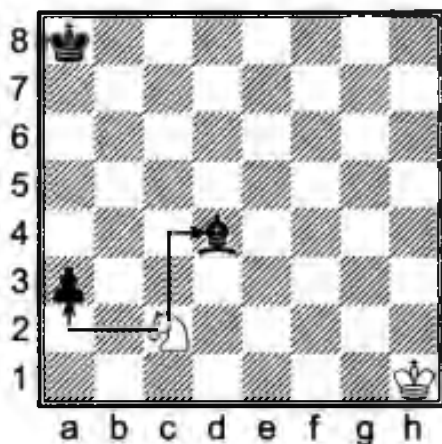
*А конь хотел быть не как все,
Резвился он во всей красе.
И буквой «Г» вперед и вбок
Через фигуры прыгать мог!*

«Колесо» коня



«Колесом» коня называется круг, состоящий из полей, на которые может пойти конь.

Как рубит конь



Белый конь может срубить любую из двух черных фигур.

Про Коней, которые хотели быть не как все

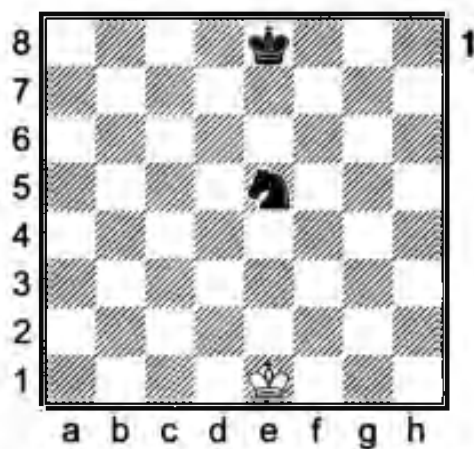
Очень долго не везло Белому Королю на лошадей. Все попадались не те. Одни были трусливые, другие — глупые, третьи — ленивые.

Но однажды знатные люди подарили Королю двух лошадок: ушки торчком, глазки блестят, гривы шелковистые, землю копытами бьют. Не кони, а загляденье!

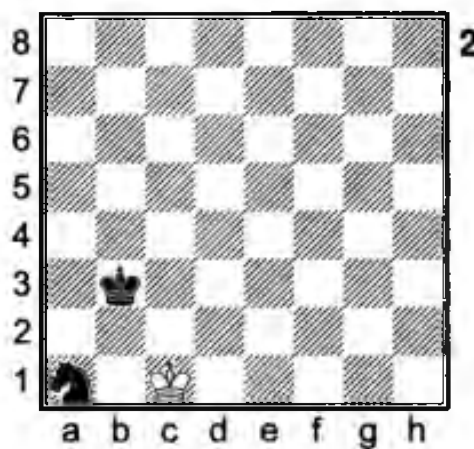
Уж больно лошади красивыми были: с белыми звездочками на лбу, статные, к тому же подмигивать умели. Но с норовом — сразу видно. Смотрят на Короля оценивающим взглядом: достойным ли будет хозяин? Не понравился им Король, и они стали прыгать от него через Пешки вперед и вбок. Как ни возмущался Король, что Кони «не как все», те не очень-то слушались его. Прыгали себе через Пешки и Фигуры буквой «Г», даже «коневое колесо» изобрели и крутили. Но воевали отменно. Лихими были в бою и коварными. Их неожиданных выпадов боялась вся неприятельская рать.

Задания

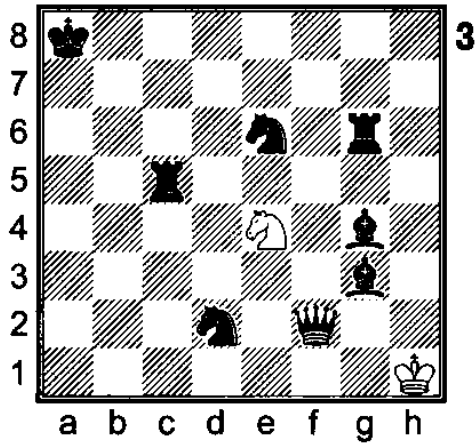
1. На какие поля может пойти конь?



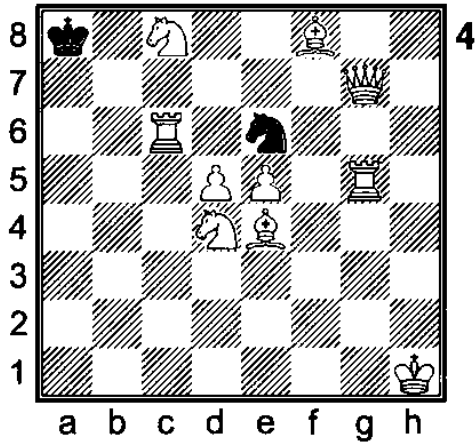
2. Может ли черный конь куда-нибудь сходить?



3. Сколько черных фигур находится под боем белого коня?

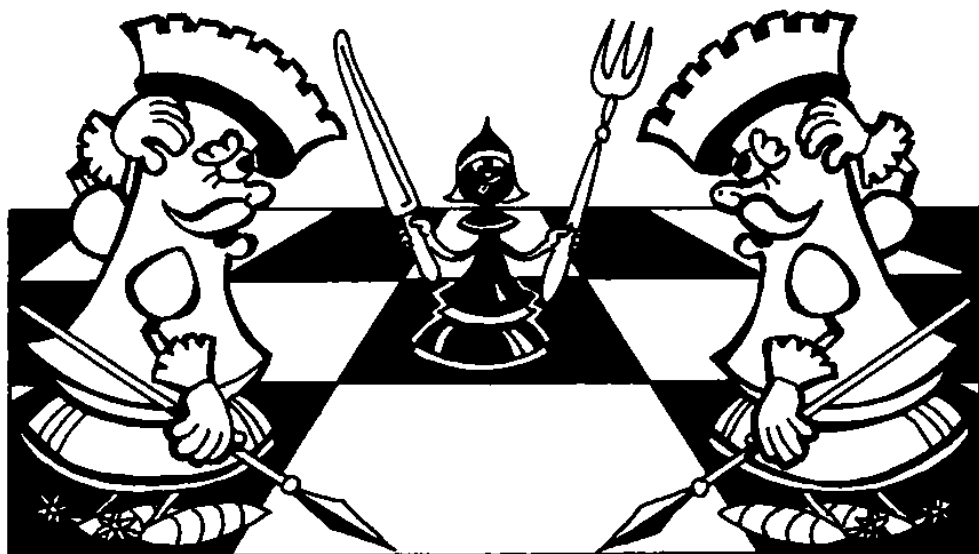


4. Сколько белых фигур находится под боем черного коня?



Урок 10

ПЕШКА



Пешки не называют фигурами. Фигуры — это все остальные, а пешки — просто пешки. Но когда говорят о фигурах и пешках вместе, то последние тоже называют фигурами. Таким образом, по отдельности пешки — просто пешки, а в комплекте — это уже фигуры.

Ходит пешка по вертикали, на которой находится, на одну клетку вперед. Но есть и исключение. Пешка из начальной позиции (белая со 2-й линии, черная — с 7-й) может сразу сделать как бы двойной ход вперед, то есть перепрыгнуть через одно свободное поле. Через фигуры пешка не прыгает.

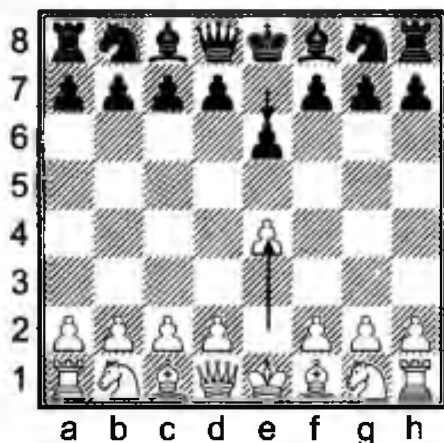
Запомните: назад пешки не ходят и не рубят! Вперед и только вперед идут маленькие боевые пехотинцы!

Рубит пешка не так, как делает ход. Она бьет на одну клетку вперед *по диагонали*, то есть наискосок вправо или влево.

При этом пешка перемещается на соседнюю вертикаль и становится на поле уничтоженной фигуры или пешки соперника.

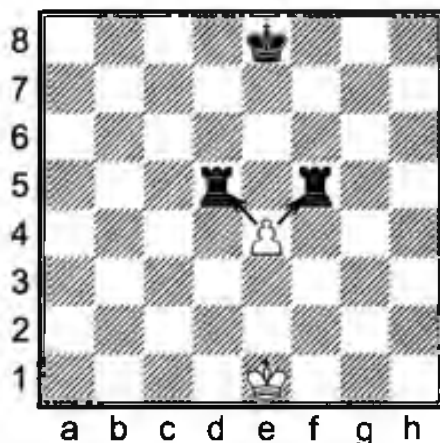
*Я — пехотинец боевой!
Росточком хоть и невысок,
Хожу по линии прямой,
А бью — наискосок.*

Как ходит пешка



Из первоначального положения белая пешка сразу сделала ход на два поля вперед, а черная пешка — всего на одно.

Как рубит пешка



Стрелками показано, что под боем белой пешки одновременно находятся две черные ладьи.

Одновременное нападение на две чужие фигуры называется «двойной удар» или «вилка». Особенно неожиданны и коварны «вилки» коня. Но и пешка с успехом может нанести двойной удар.

*Пешка «скушала» ладью, не поперхнулась.
Жаль ладью, она на «вилочку» наткнулась!*

Как Белая Пешка «съела» Черного Короля

Когда-то в древние времена жил да был Белый Король. Было у него восемь дочерей и все красавицы. Король уже давно был болен. Целыми днями сидел он у себя в комнате, где стояли три кресла: зеленое, сиреневое и красное. Каждое утро приходили к нему дочери поздороваться и посмотреть, в каком кресле он сидит. Если в зеленом — быть радости, если в сиреновом — быть богатству, если в красном — быть войне.

Однажды застали они Короля в красном кресле: «Отец, что случилось?», — спросила одна из дочерей. «Я только что получил послание от Черного Короля, он объявляет мне войну, а я болен и не знаю, как быть, кого поставить во главе войска». «Мы готовы!» — хором закричали Пешечки-принцессы. «Не женское это дело», — возразил Король, но разрешил. И белое войско со всем снаряжением двинулось на врага. Вскоре доскакали они до чужой земли. И тут одна из Пешечек говорит: «Прежде чем начать сражение, я хочу поговорить с Королем, моим противником».

Королем черных оказался красивый юноша. Но он не пожелал разговаривать с принцессой. Он считал, что Пешки — это не Фигуры, а просто Пешки, много чести с ними разговаривать.

И тогда смелая Пешка вызвала его на поединок на рапирах. И Король, смеясь, вышел ей навстречу со шпагой. Девушка умело парировала все его выпады и сделала один-единственный укол рапирой, который оказался роковым. Черному Королю был поставлен мат. И у Белых Пешек оказалось в подчинении сразу два королевства — Белое и Черное.

Черный Слон с горя даже сочинил песенку, которую повсюду распевал:

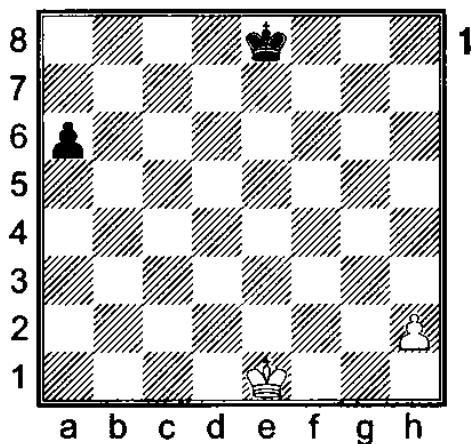
Была у черных жителей своя земля,
Но Беленькая Пешечка «съела» Короля.
Уважайте Пешечек, они ведь так сильны.
Порой им уступают и Кони, и Слоны!

Вот так закончилась история, в которой маленькая, храбрая Пешечка победила самого Короля.

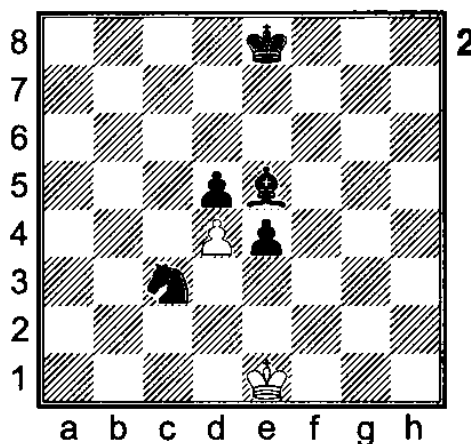
Задания

1. Чем пешка отличается от других фигур?

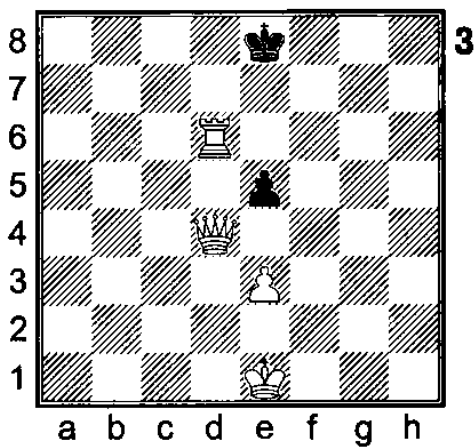
2. На какие поля может пойти каждая из пешек? Обратите внимание, что белая пешка идет вперед от белого короля, а черная — от черного.



3. Какие черные фигуры находятся под боем белой пешки?

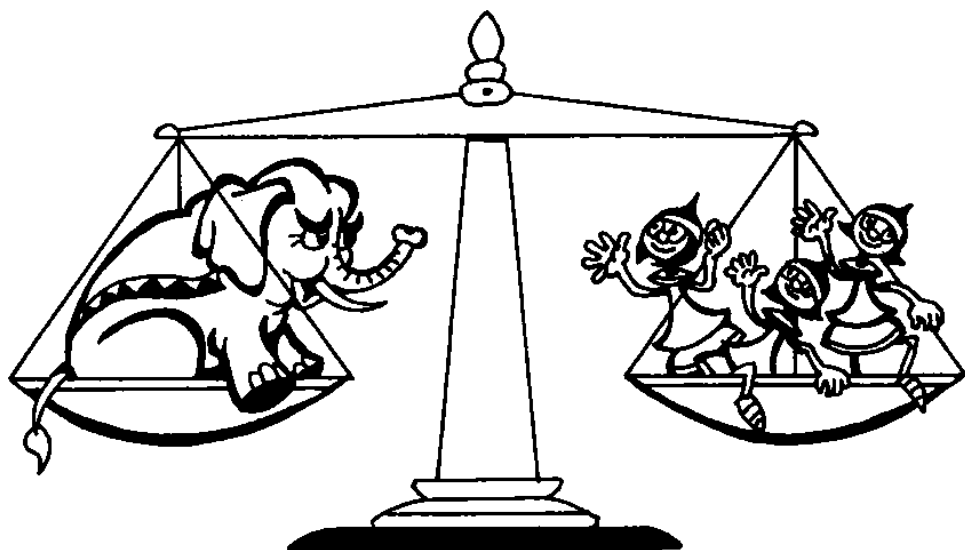


4. Какие белые фигуры находятся под боем черной пешки?



Урок 11

СИЛА ШАХМАТНЫХ ФИГУР



Мы уже выяснили, что каждая фигура имеет свой способ передвижения на доске, а также может одновременно атаковать разное количество полей. Это определяет ее шахматную силу. Знание силы фигур помогает решить, в каких случаях выгодно обменивать свои фигуры на фигуры соперника, а в каких — нет.

Ценность фигур — их сила по отношению друг к другу — измеряется в пешках. Другими словами, в шахматах за единицу силы принимают пешку.

Король бесценен, его гибель (мат) означает проигрыш партии. Короля нельзя обменять ни на какую другую фигуру.

Ферзь по своей силе равен силе 9 пешек. Это самая ценная фигура.

Ладья соответствует силе 5 пешек. По ценности она находится на 2-м месте после ферзя. Две ладьи примерно равны силе ферзя.

Слон равен силе 3 пешек.

Конь равен силе 3 пешек.

Пешка имеет единицу силы.

Образно можно представить, что ценность фигур измеряется в рублях. Пешка стоит 1 рубль, слон и конь — по 3 рубля, ладья — 5, ферзь — 9 рублей. Отдать 9 рублей (ферзя), например, за трехрублевого слона крайне невыгодно, будет переплачено 6 рублей. Так же в шахматах и с обменами фигур. Не теряйте «деньги» попусту, «покупайте» фигуры с выгодой!

Важно знать, что это относительная сила фигур. В процессе игры их ценность может меняться. Бывают позиции, в которых пешка оказывается сильнее ладьи или даже ферзя. Но в большинстве случаев кто обладает более ценными фигурами, у того выше шансы на победу. Превосходство в силе шахматного материала (в фигурах или пешках) называется *материальным преимуществом*.

Виды обменов:

1. Если мы обменяем слона на коня, то это будет *равноценный обмен*, поскольку ценность этих фигур одинаковая (и слон и конь стоят 3 пешек).

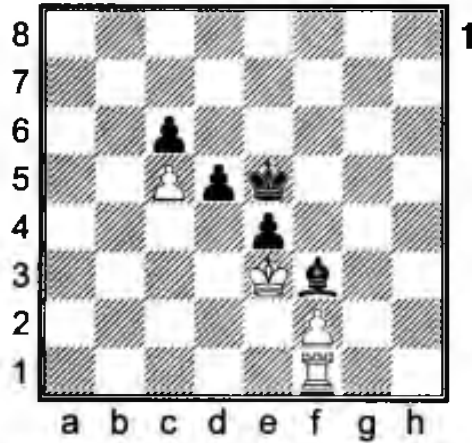
2. Если мы обменяем слона на ладью, то это будет *выгодный обмен*, так как ладья стоит 5 пешек, а слон — всего 3.

Обмен легкой фигуры (слона или коня) на ладью называется *выигрышем качества*.

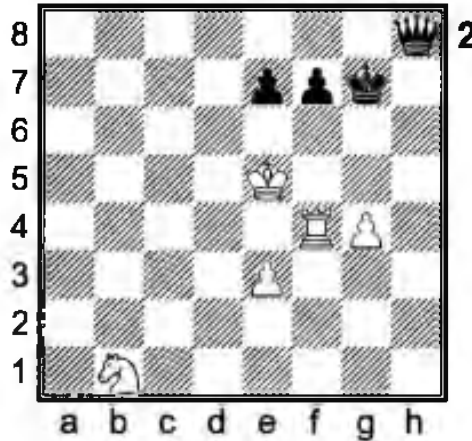
3. Если мы обменяем ферзя на ладью, то это будет *невыгодный обмен*, так как ферзь по своей силе равен 9 пешкам, а ладья — всего 5.

Задания

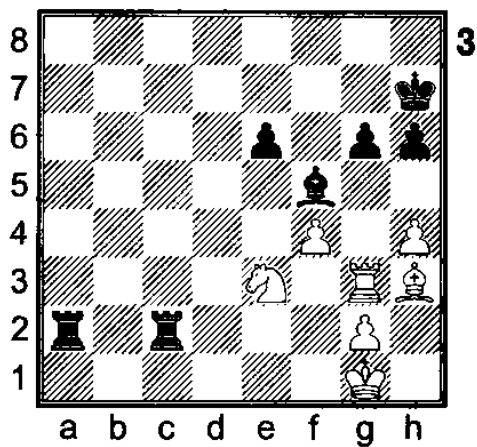
1. Если обменять своего слона на две чужие пешки, то какой это будет обмен?
2. У кого материальное преимущество: у белых или черных?



3. У кого материальное преимущество: у белых или черных?

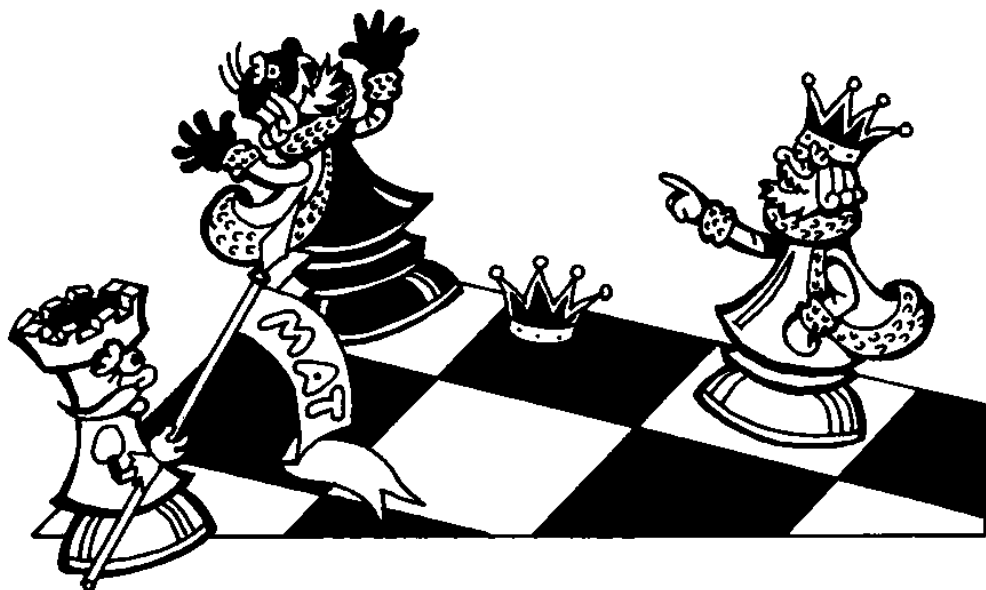


4. Как белые могут совершить выгодный обмен?



Урок 12

ЧТО ТАКОЕ ШАХ И МАТ



Если в шахматной партии возникает ситуация, когда неприятельская фигура может срубить короля, считается, что король находится под шахом. *Шах* — это угроза королю. Вражеская фигура как бы предупреждает: «Берегись, король!». Но вслух говорить о том, что объявлен шах, не принято. Можно сказать лишь в том случае, если соперник не заметил, что его король атакован.

От шаха нужно обязательно защищаться. Оставлять короля под шахом запрещено.

Три способа защиты от шаха:

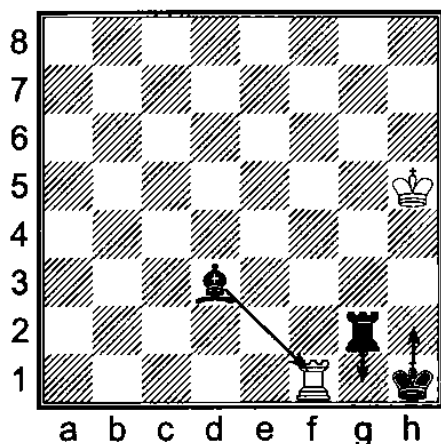
1. *Срубить* шахующую фигуру, то есть ту, которая напала на короля.

2. *Уйти*, то есть передвинуть короля на соседнее поле, которое не находится под шахом.

3. *Закрыться*, то есть поставить между королем и атакующей фигурой свою фигуру.

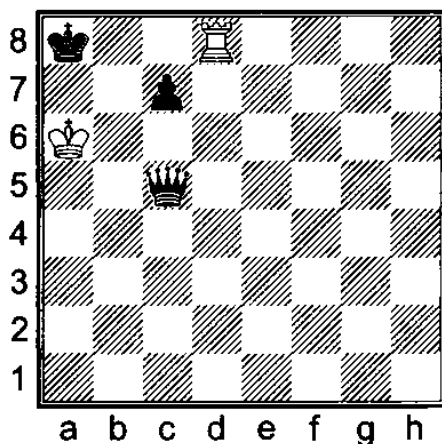
Если король не может защититься от шаха ни одним из трех способов, то игра заканчивается, а такое положение называется «*мат*». Мат в переводе с персидского означает, что властелин повержен — конец игре.

Шах



Белая ладья атаковала черного короля. Ему — шах. Можно защититься тремя способами: 1) срубить слоном ладью; 2) уйти королем на неатакованное поле; 3) закрыться ладьей от шаха.

Мат



Черному королю объявлен мат. Ни один из способов защиты от шаха здесь не проходит.

Шах может быть простым, вскрытым и двойным.

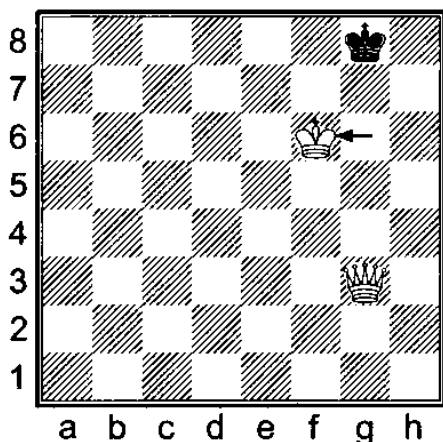
Простой шах. Когда фигура или пешка своим ходом нападает на неприятельского короля.

Вскрытый шах. Когда фигура или пешка уходит со своего поля и открывает другую фигуру, которая объявляет шах. Образно можно представить, что вторая фигура стояла за спиной первой и ждала, когда можно будет выйти из засады и напасть на чужого короля.

Двойной шах. Когда фигура или пешка делает ход, объявляя шах, и одновременно открывает другую фигуру, которая тоже объявляет шах. В итоге королю — шах сразу от двух

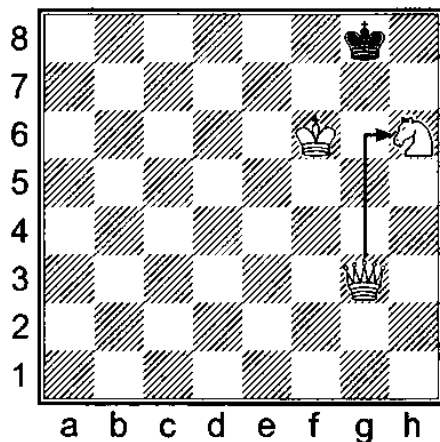
фигур. Двойной шах — это сочетание простого и вскрытого шахов. От него есть только один способ защиты — отход ко-ролем на неатакованное поле.

Вскрытый шах



Стрелкой показано, что белый король отошел на соседнее поле и тем самым открыл ферзя, который объявил шах черному королю.

Двойной шах

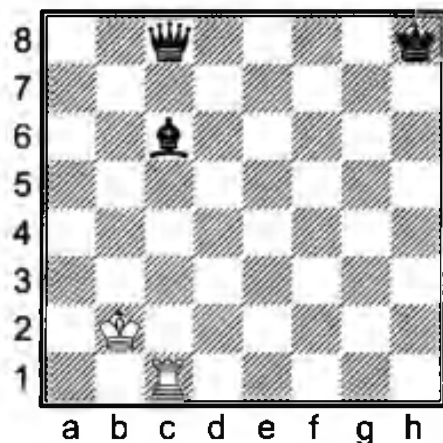


Стрелкой показано, что белый конь сделав ход, объявил шах черному королю и одновременно открыл ферзя, который тоже шахует.

С шахом тесно связан тактический прием «связка». Возникает, когда ферзь, ладья или слон нападает на какую-либо фигуру (или пешку), за которой находится более ценная фигура.

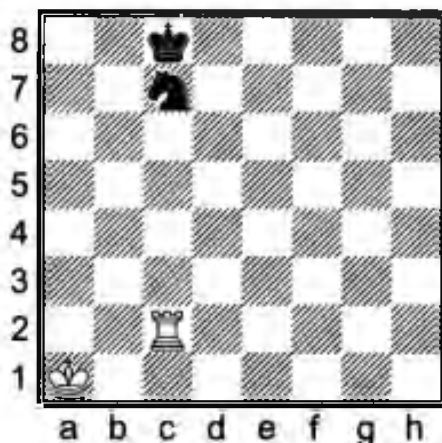
Связанная фигура — фигура, которая вынуждена стоять на месте, чтобы прикрывать другую, более сильную. Если за связанной фигурой расположен король, то ходить этой фигурой нельзя, так как откроется шах. Раскрывать под шах короля запрещено. Но в ряде случаев фигура, прикрывающая от шаха короля, может ходить по линии связки на доступные ей поля.

Связка



Черный слон связан. Если он уйдет со своего поля, то потеряется более ценная фигура — ферзь.

Связка с королем

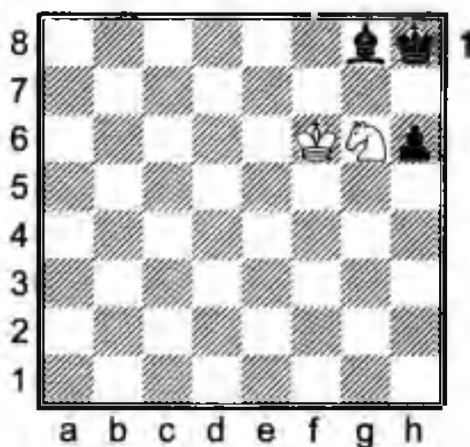


Черный конь связан. Он не может уйти со своего поля, так как короля запрещено открывать под шах.

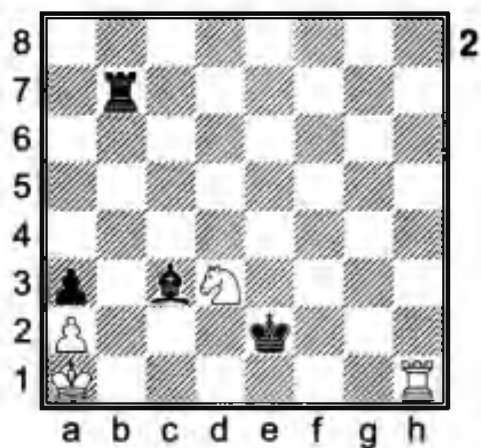
*Шах — угроза королю,
А мат — капитуляция.
Шах в игре еще стерплю.
Мат — пора сдаваться.*

Задания

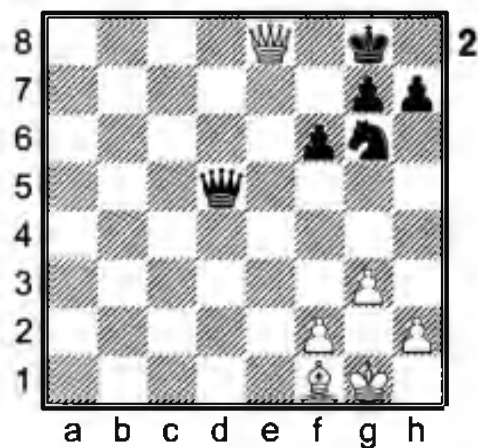
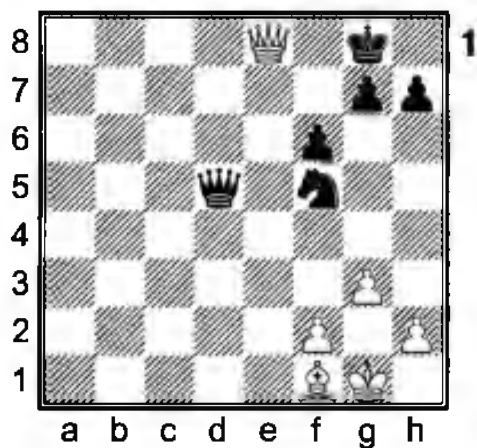
1. Как черные могут защититься от шаха?



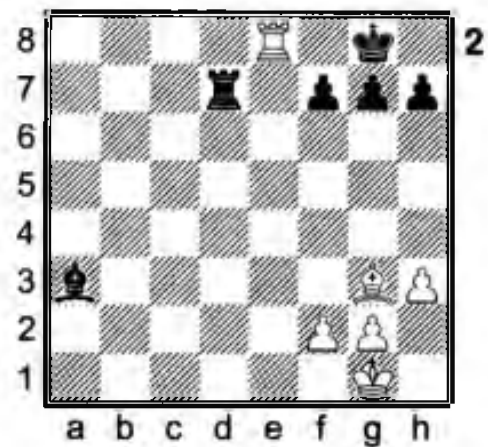
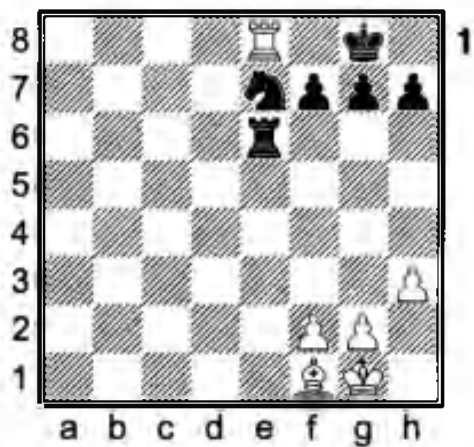
2. Белому королю объявлен шах или мат?



3. На какой диаграмме черному королю объявлен мат?

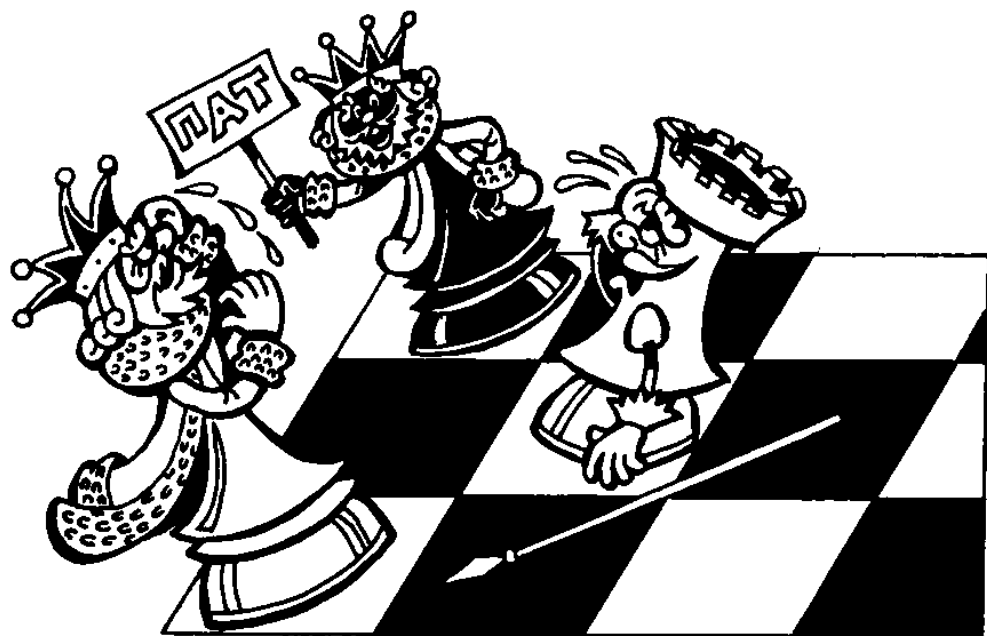


4. На какой диаграмме черному королю объявлен шах?



Урок 13

ЧТО ТАКОЕ ПАТ

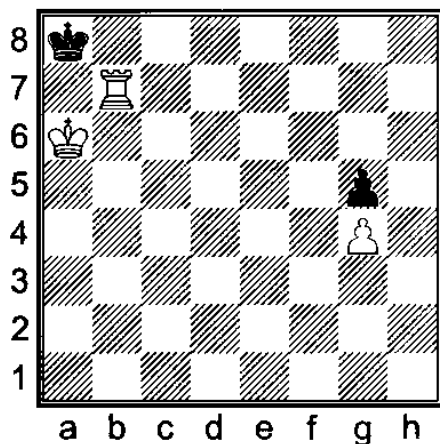


Пат — такое положение в игре, когда при своем ходе нельзя пойти ни одной фигурой. Подвижность короля и других фигур полностью ограничена. При этом король не находится под шахом (иначе это был бы мат!).

При пате все соседние поля рядом с королем находятся под контролем чужих фигур, а, как известно, король не может сходить под шах, а другие фигуры, если они есть, заблокированы неприятельскими фигурами.

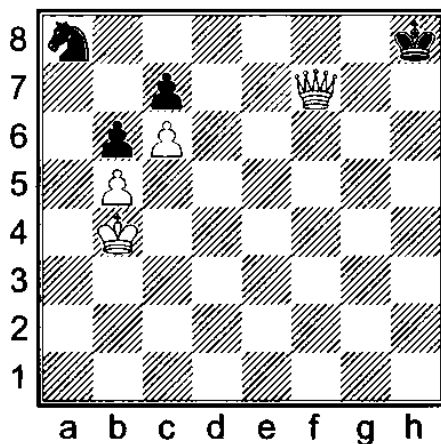
Вероятность поставить пат сопернику повышается, когда у того остается только один король. Слабейшей стороне выгодно получить пат, это ее спасение от поражения. Партия, в которой возникает пат, признается ничейной.

Пат



На диаграмме — ход черных, но они не могут им воспользоваться. Их король лишен возможности пойти на ближайшие поля, так как они атакованы белой ладьей. Рубить ладью черный король тоже не может, она защищена белым королем. А черной пешке не дает сделать ход стоящая на ее пути белая пешка. У черных нет ни одного возможного хода, при этом их король не находится под шахом. На доске пат.

Пат



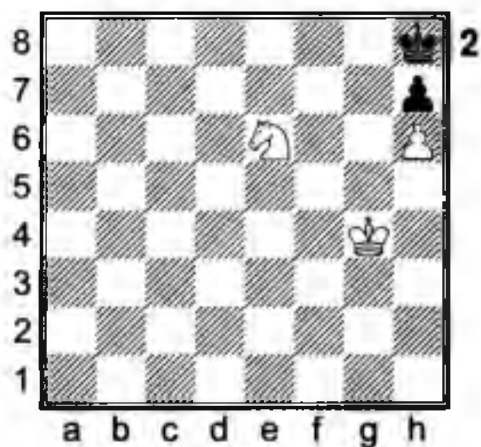
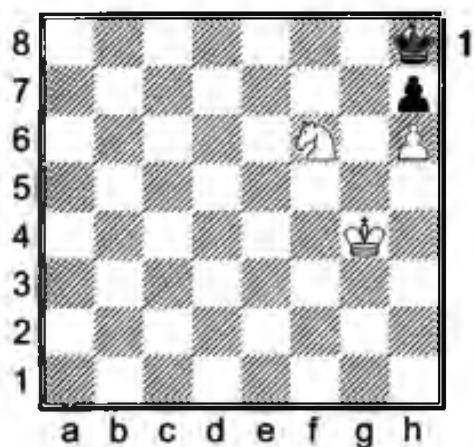
Ход черных, но они не могут его сделать. Конь и пешки заблокированы. Король тоже не имеет ходов, так как белый ферзь контролирует все соседние с ним поля. На доске пат.

**Радость мат, а пат — досада,
Для соперника награда.
Будь внимателен всегда,
Не поставишь пат тогда!**

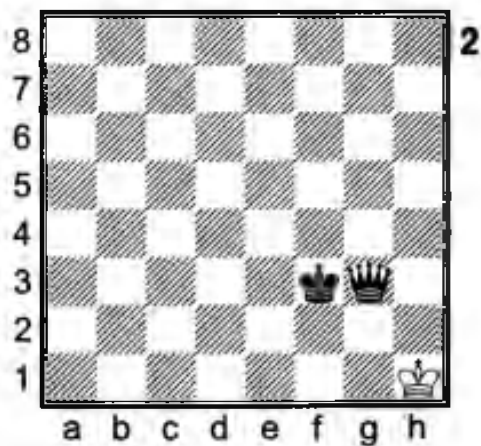
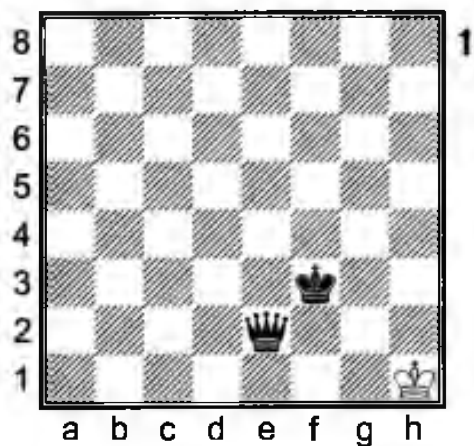
Как вместо выигрыша ничья получилась

Белым везло с невероятной силой. Сначала черные «зевнули» пешку, потом — слона. Ферзь попал под коварную коневую вилку, затем погибла ладья. На доске мелькали уже почти одни белые

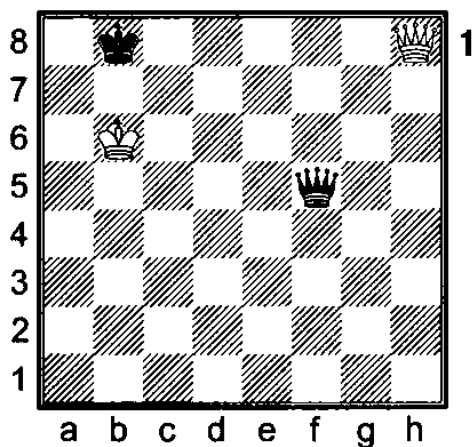
2. На какой диаграмме при ходе черных пат?



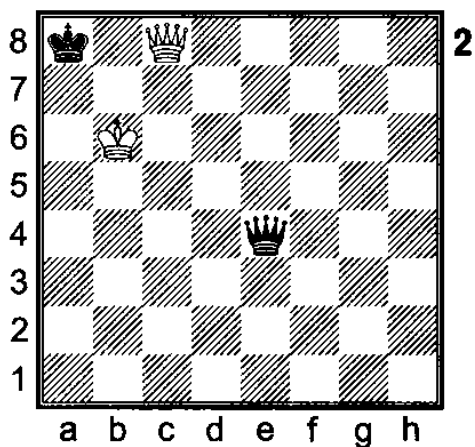
3. На какой диаграмме при ходе белых пат?



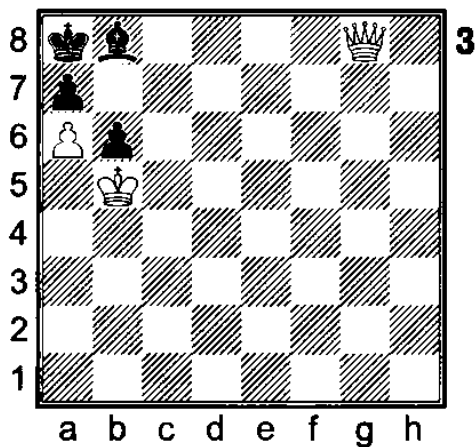
4. Выберите правильные варианты ответа. Во всех позициях ход черных.



Мат
Шах
Пат



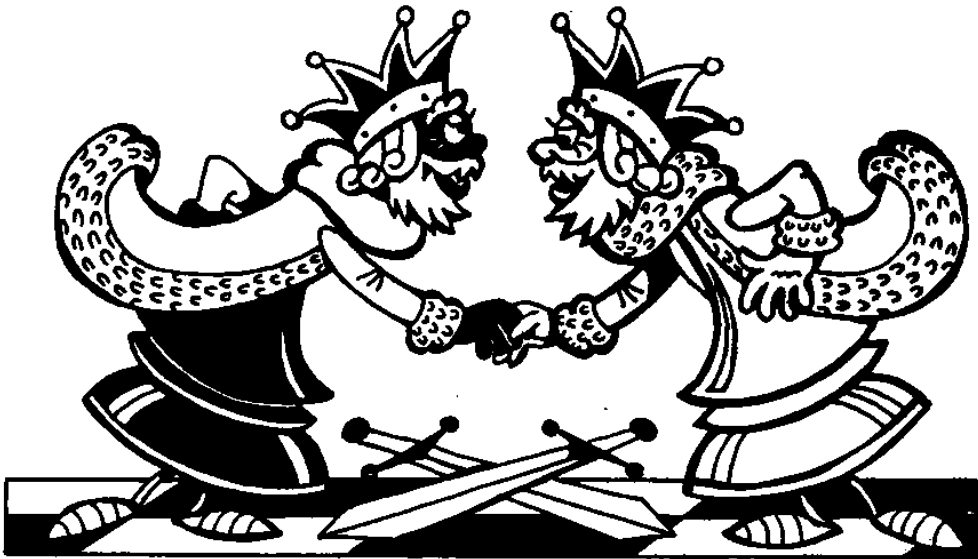
Мат
Шах
Пат



Мат
Шах
Пат

Урок 14

НИЧЬЯ, ЕЕ РАЗНОВИДНОСТИ



Ничья — это итоговый результат партии, в которой нет победителя. Рассмотрим основные случаи, когда игра заканчивается вничью.

1. *Пат* (подробно этой теме посвящен урок 13).

2. *Вечный шах*. При таком положении один игрок постоянно шахует короля соперника, а тот в свою очередь не может уйти от шахов.

3. *Трехкратное повторение ходов*. Если одна и та же позиция возникает в партии три раза, то любой из игроков может потребовать у судьи признать такую партию ничейной.

4. *Соглашение на ничью*. Когда один из игроков предлагает другому разойтись миром и тот не возражает. Чаще всего соглашение на ничью происходит, когда большинство фигур уже разменяно и соотношение сил примерно равное.

5. *Правило 50 ходов*. Когда оба игрока сделали по 50 ходов и при этом не разменяли ни одной фигуры и не двинули вперед ни одной пешки. Такие позиции встречаются крайне редко.

6. *Недостаточность материала для победы.* Мат невозможно поставить, когда на доске остается следующее соотношение фигур:

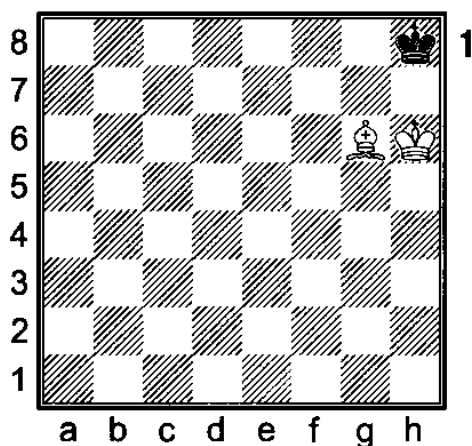
- король против короля;
- король со слоном против короля;
- король с конем против короля;
- король со слоном против короля со слоном того же цвета;
- король с двумя конями против короля.

Вообще-то мат двумя конями поставить можно, но только при очень плохой игре, если начать помогать сопернику. В таком случае говорят, что кто-то играет *в кооперативные шахматы*. Это означает, что игрок способствует собственному поражению.

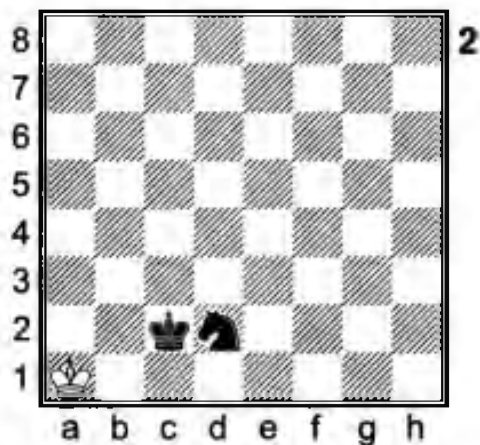
В шахматах есть много других ситуаций, когда выигрыш невозможен. Но чтобы в таких позициях сделать ничью, надо обладать дополнительными шахматными знаниями. В большинстве случаев все зависит от расположения фигур. Если фигуры занимают удачные позиции, то шансы на победу повышаются, и наоборот.

Задания

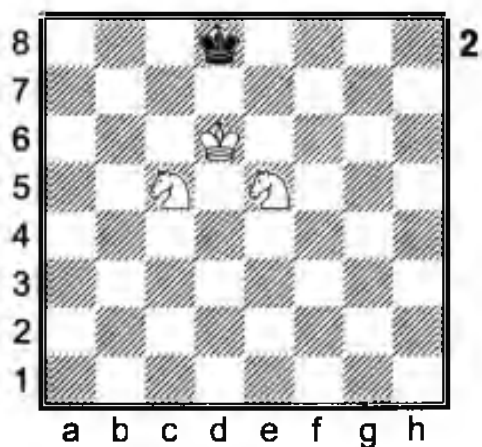
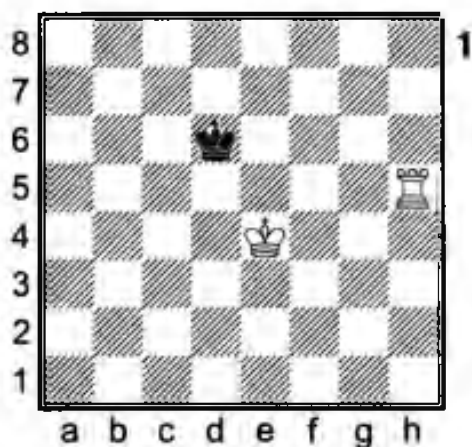
1. Достаточно ли у белых фигур, чтобы поставить мат черному королю?



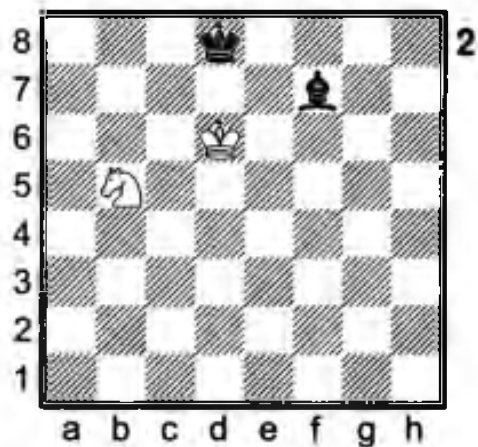
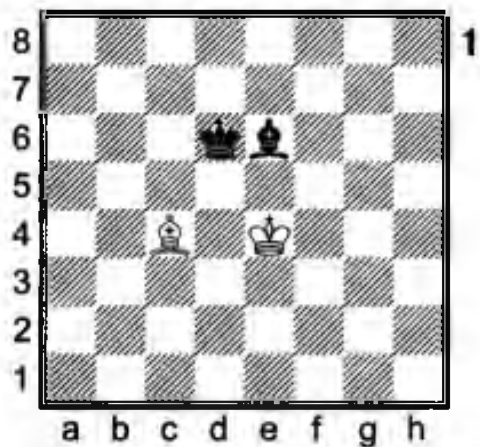
2. Достаточно ли у черных фигур, чтобы поставить мат белому королю?



3. На какой диаграмме у белых недостаточно фигур, чтобы поставить мат?

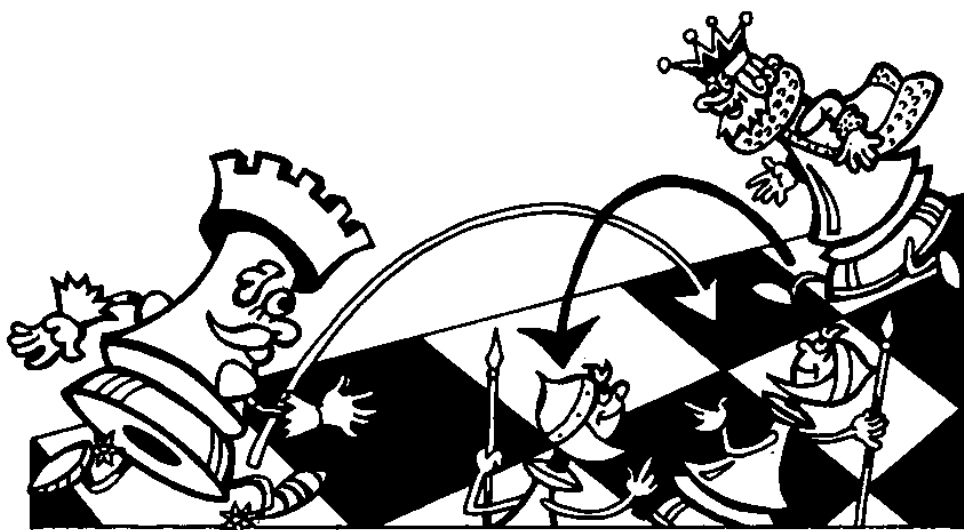


4. На какой диаграмме у черных недостаточно фигур, чтобы поставить мат? А у белых?



Урок 15

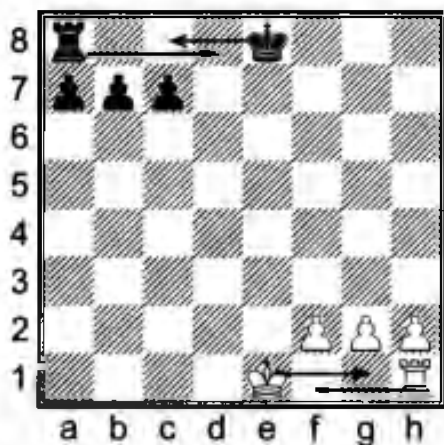
РОКИРОВКА



Вы уже знаете, что король нуждается в защите. Чтобы обезопасить его положение, один раз в партии каждый из игроков может сделать особый ход — рокировку — одновременный ход королем и ладьей. Совершается рокировка следующим образом. Со своего первоначального положения короля переставляют через клетку по направлению к ладье, а ладью при этом переносят через короля и ставят рядом с ним. Легко запомнить следующее выражение: «Король перепрыгивает через клетку, а ладья — через короля». Рокировка позволяет не только укрепить позицию короля, но и ввести в игру ладью. Практически всегда выгодно лишить рокировки соперника.

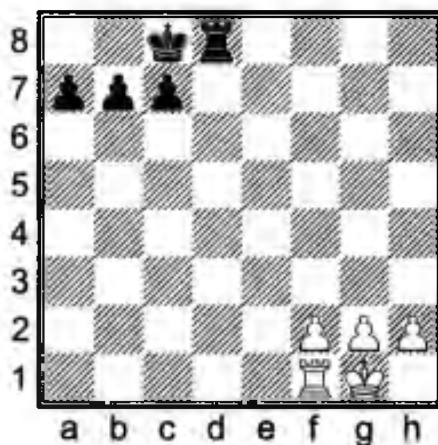
Рокировка на королевском фланге называется *короткой* или *в короткую сторону*, а на ферзевом — *длинной* или *в длинную сторону*.

Исходная позиция



Стрелками показаны поля, на которые должны переместиться фигуры, чтобы сделать рокировку.

Рокировка сделана



Белые сделали рокировку в короткую сторону, а черные — в длинную.

***Король с ладьей крутнулись ловко,
И получилась рокировка!***

Важно: игрок может делать рокировку, только если его король и ладья не совершали до этого ни одного хода. Если эти фигуры уже ходили, то рокироваться нельзя, даже если король и ладья снова встанут на свои исходные позиции.

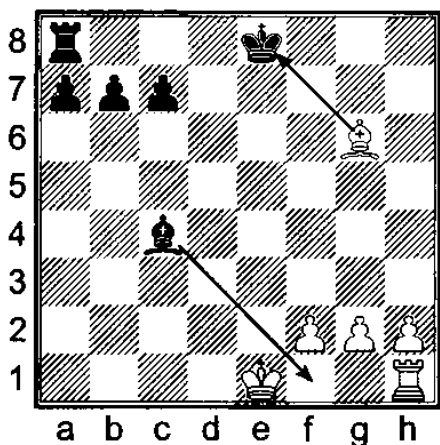
Временные ограничения для совершения рокировки:

- 1) между королем и ладьей находится какая-либо фигура;*
- 2) король находится под шахом;*
- 3) чужая фигура контролирует поле, которое должен занять или пересечь король при рокировке.*

Не ошибитесь: ладья при рокировке может пересекать атакованное неприятельской фигурой поле.

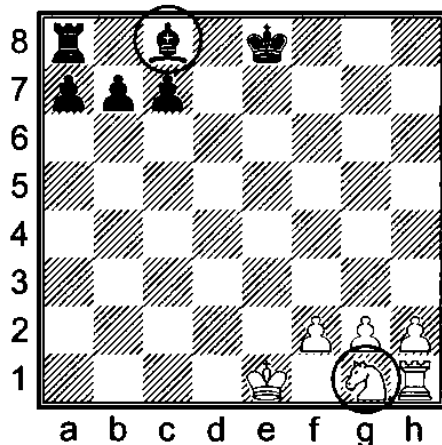
По шахматным правилам рокировку всегда начинают с короля. Если вначале дотронуться до ладьи, то соперник может потребовать сделать ею ход. Тогда рокировка станет невозможна. Будьте внимательны!

Когда нельзя рокироваться



Белые не могут рокироваться, так как черный слон атакует поле, которое необходимо пересечь белому королю. Черные не могут рокироваться, так как им объявлен шах слоном.

Когда нельзя рокироваться



И белым и черным нельзя рокироваться, так как между их королями и ладьями находятся другие фигуры.

Как осторожный Король за Ладью спрятался

Давно это было. В одном Белом королевстве жил Король, который всего боялся. Идет бывало он после завтрака по дворцу, еле-еле ноги передвигая, и кажется ему, что за каждой колонной враг притаился.

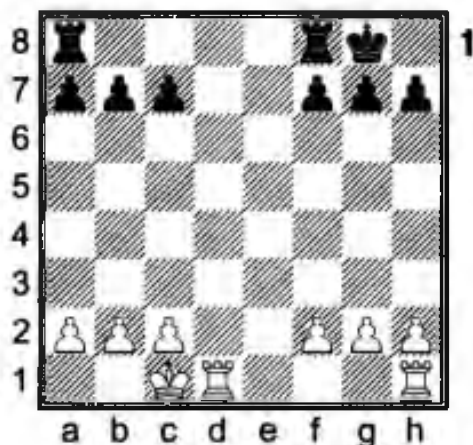
Обратился он за советом к Слону. А тот, лопоухий, очень выслуживаться любил: «Так точно, так точно, Ваше Королевское Величество, кругом одни враги да шпионы. Буду стараться следить за ними и вам докладывать!». Сказал и убежал куда-то вдале по диагонали.

Тогда правитель решил обратиться к Коню. А тот видит, что Король в его сторону смотрит, прыгнул вперед через Пешку — и был таков.

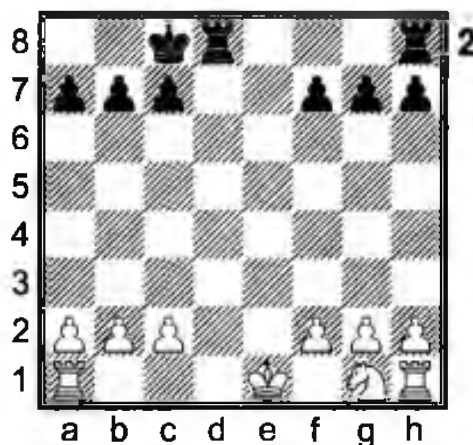
Осталась на горизонте с правой стороны лишь Ладья-защитница. Поведал ей о своих страхах Король, и она обещала его защитить и спрятать. От радости Король впервые в жизни к Ладье через клеточку перепрыгнул, и та его спрятала. Так хитрый Король с помощью рокировки на некоторое время убежал от всех напастей.

Задания

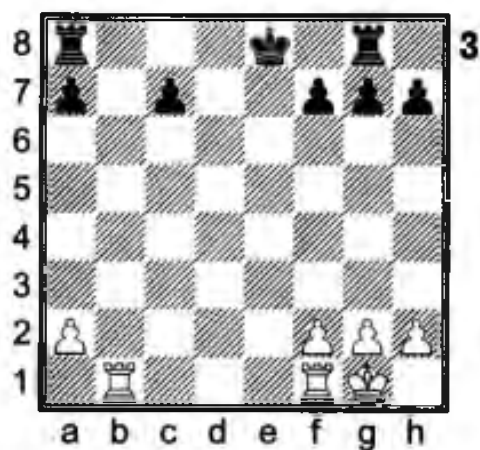
1. Кто рокировался в длинную сторону: белые или черные?



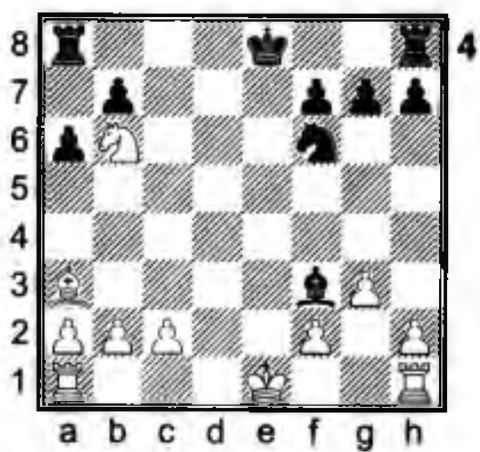
2. Могут ли белые рокироваться?



3. Могут ли черные рокироваться?



4. Могут ли белые рокироваться? Если да, то в какую сторону? А черные?



Урок 16

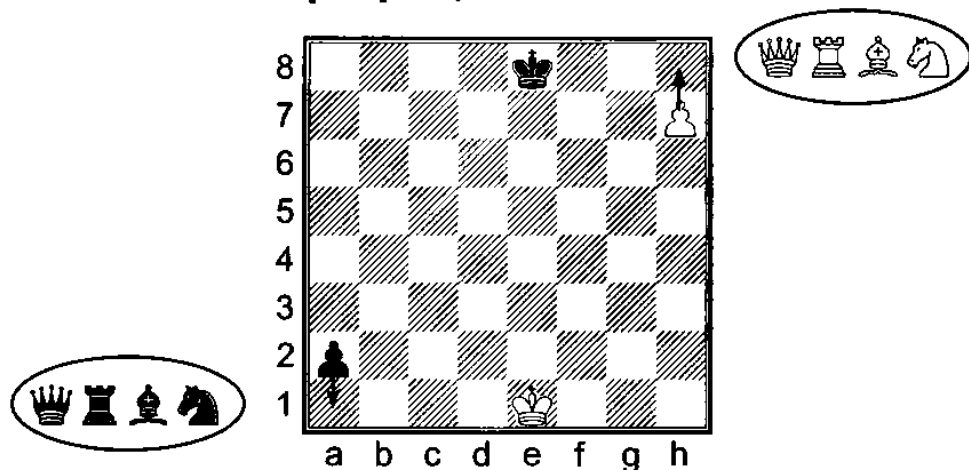
ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЕШКИ



Если пешка достигает последней линии (белая — 8-й, черная — 1-й), то она обязана превратиться в любую фигуру своего цвета, кроме короля. Пешка убирается с доски и на ее место ставится фигура по выбору. Причем не имеет значения, находится ли подобная фигура в данный момент на доске или уже выбыла из игры. Превращение пешки в фигуру считается за 1 ход. Сколько пешек достигнет последней линии, столько будет и превращений.

Самым лучшим считается превратить пешку в ферзя — самую сильную фигуру. Недаром в шахматах закрепилось выражение: «Провести пешку в ферзи». Теоретически все белые и черные пешки имеют возможность превратиться в ферзей.

Превращение пешки



*Пешка маленькая да удаленькая.
Если очень повезет,
То в ферзи она пройдет!*

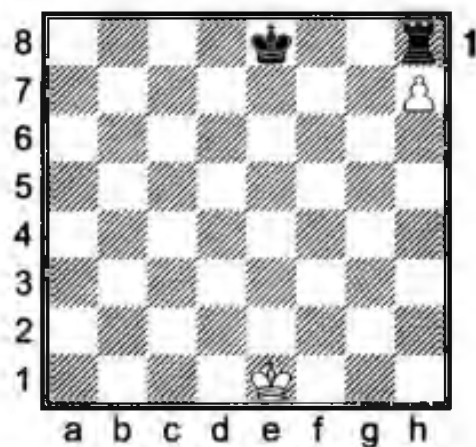
Как Пешка помогла выиграть войну

В некотором царстве, в некотором шахматном государстве жила-была семья, в которой было 8 девочек-Пешек. Все они были аккуратненькими и симпатичными, но маленькими и беззащитными. И все они хотели выбраться в люди — стать Шахматными Фигурами. Но наступила война. Пешечки отважно двинулись вперед, но вскоре семь из них погибли под натиском вражеских фигур. И лишь одна хитрая крайняя Пешка под защитой своих фигур двигалась и двигалась вперед. Никакие враги не смогли ее удержать. Уж очень ей хотелось стать Ферзем. Дошла смелая Пешка до последней горизонтали, превратилась в Ферзя и помогла выиграть войну. Недаром в народе говорят: «Смелость города берет!».

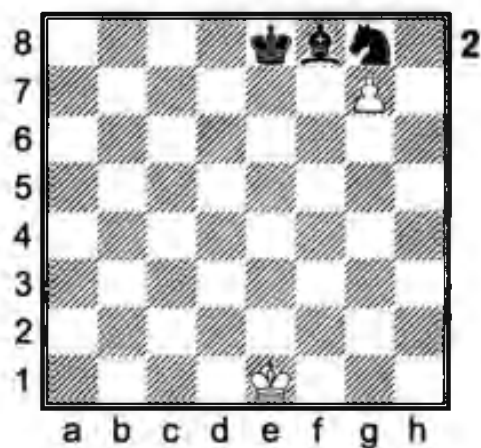
Задания

1. В какую фигуру можно превращать пешку?

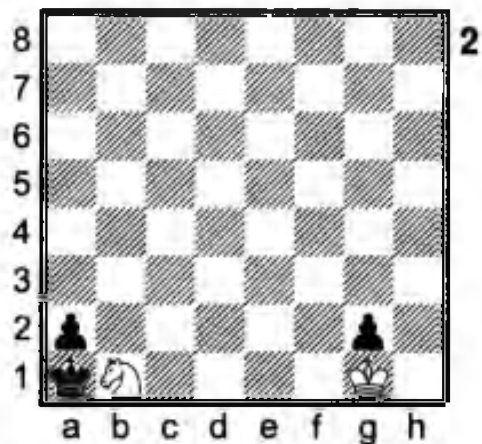
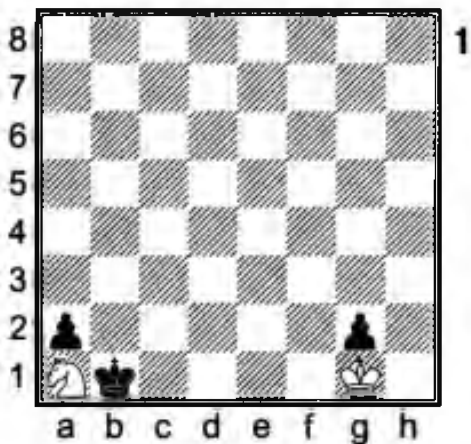
2. Может ли пешка превратиться в фигуру?



3. Пешка может превратиться в фигуру?

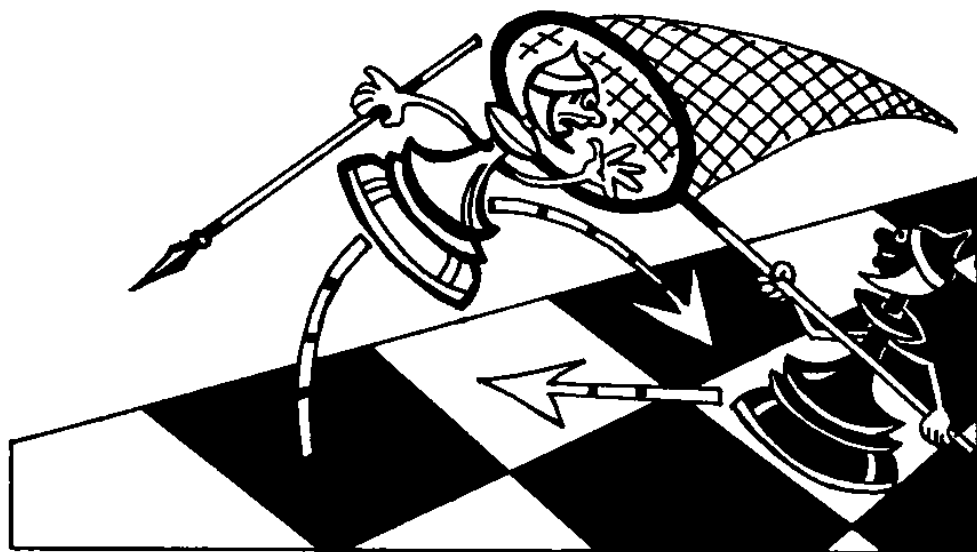


4. На какой из диаграмм черная пешка может превратиться в фигуру?



Урок 17

ВЗЯТИЕ НА ПРОХОДЕ



Это одно из самых сложных правил. Такой ход может сделать только пешка.

Для этого должны быть соблюдены следующие условия:

- 1) пешка с исходной позиции (белая со 2-й линии, черная — с 7-й) перепрыгивает через пустое поле;
- 2) это пустое поле контролируется чужой пешкой. Такое поле называется «битым».

При соблюдении данных условий пешка, державшая под ударом пустое поле, имеет право срубить «прыткую» пешку. Этот ход и есть *взятие на проходе*.

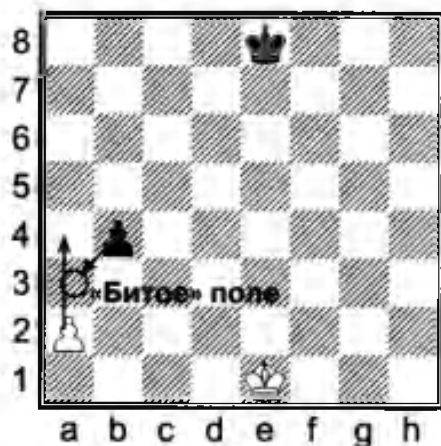
Запомните: побившая пешка не занимает поле уничтоженной пешки, как это происходит во всех других случаях. Она становится на «битое» поле, через которое перепрыгнула пешка.

Итак, «прыжок» пешки через «битое» поле ничего не меняет. Все равно ее можно забрать, как и в случае если она пойдет только на одно поле вперед. Пешке «незамеченной»

через «битое» поле не проскочить! Однако пешку на проходе можно и не брать.

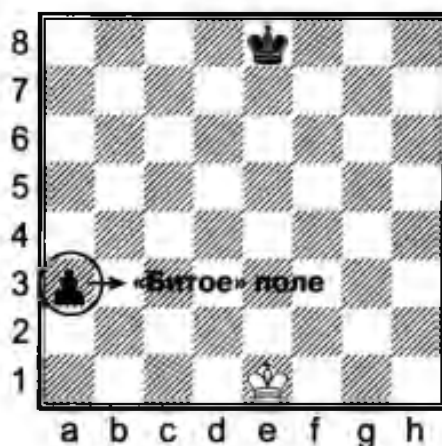
Важно: забрать пешку на проходе можно лишь сразу, как ответный ход. Через ход это правило уже не действует!

Исходная позиция



Если белая пешка сразу пойдет на два поля вперед, то черная пешка может забрать ее на проходе.

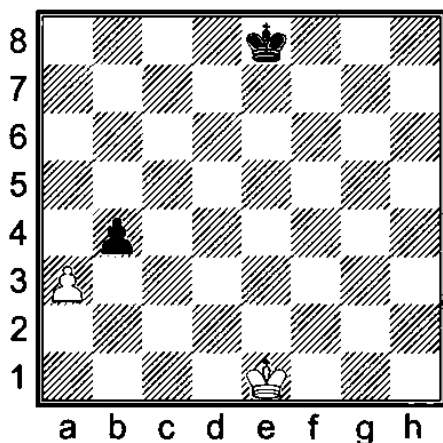
Конечная позиция



Черная пешка срубила белую пешку на проходе и встала на «битое» поле, через которое перепрыгнула белая пешка.

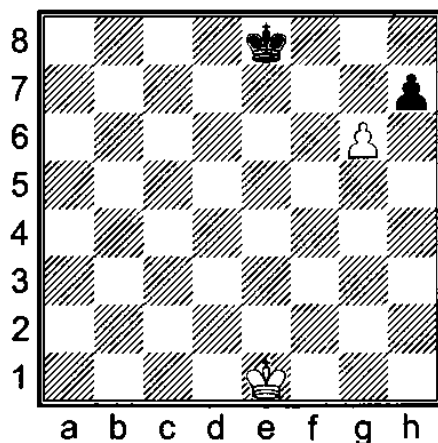
*Перепрыгнув через клетку,
Пешка хвасталась соседке:
«Не срубить меня врагу,
От него я убежу!».
Но при всем честном народе
Пешку «съели» на проходе!*

Когда нет взятия на проходе



Если белая пешка пойдет вперед, то черная пешка не может ее срубить. В данном случае белая пешка совершает ход не из начального положения, она не перепрыгивает через «битое» поле. Поэтому здесь нет взятия на проходе.

Когда нет взятия на проходе



Если черная пешка пойдет на два поля вперед, то забрать ее будет нельзя. «Битого» поля она не пересечет, а значит, нет и взятия на проходе.

Как Черная Пешка приняла правильное решение

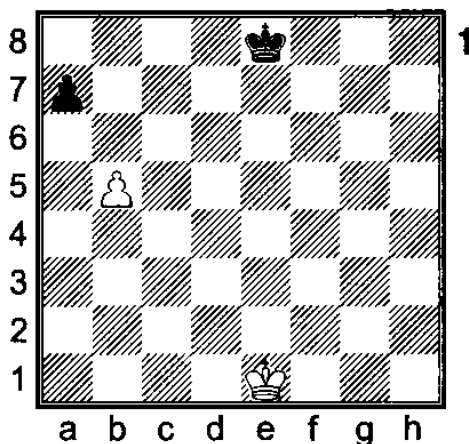
Черная Пешка стояла на страже и ждала, когда Белая Пешка пойдет на одну клетку вперед и ее можно будет срубить. Но Белая Пешка, воспользовавшись шахматными правилами, сразу пошла вперед на две клетки. И Черная Пешка задумалась. Вспомнила, что другие Пешки рассказывали ей про взятие на проходе. Мол, если неприятельская Пешка даже двойной ход делает, все равно ее можно забрать, ведь она через «битое» поле перескакивает. Вспомнила и вдруг услышала тихий шепот Белого Коня: «Белую Пешку брать нельзя», — не вслух, конечно, просто Черной

Пешке так почудилось. Другой Белый Конь сказал то же самое, и Белые Слоны, и Белый Ферзь. Так вражеские фигуры отвлекали Черную Пешку от принятия правильного решения. А та все думала, думала и в конце концов срубила белую «высочку». При этом Черная Пешка переместилась на «битое» поле, что было правильно.

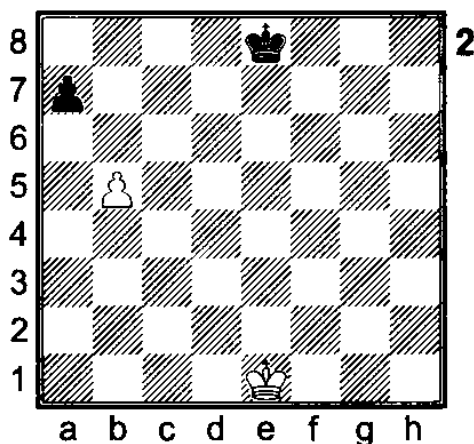
Трудно Белым стало продолжать войну без потерянной Пешки. Они еще долго сопротивлялись, но в итоге все-таки проиграли.

Задания

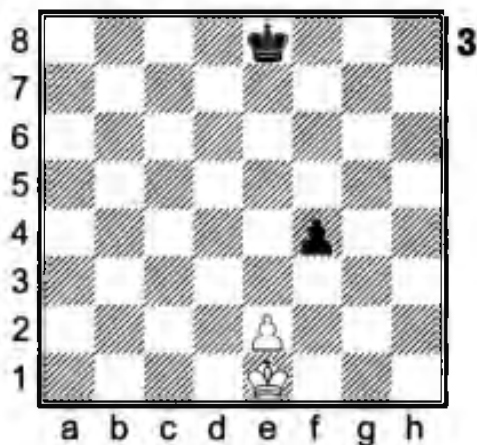
1. Если черная пешка пойдет на два поля вперед, то сможет ли ее срубить белая пешка?



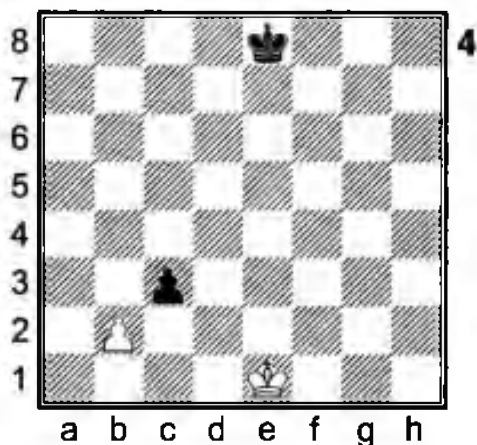
2. Где здесь «битое» поле?



3. Если белая пешка пойдет на два поля вперед, то сможет ли ее срубить черная пешка?



4. Если белая пешка пойдет на два поля вперед, то сможет ли ее забрать черная пешка?



Урок 18

ТРИ СТАДИИ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ (дебют, миттельшпиль, эндшпиль)



Шахматную партию принято разделять на три стадии. Каждая имеет свое название. Начало игры — дебют, середина — миттельшпиль, окончание — эндшпиль.

Для успешного разыгрывания всех стадий необходимо стремиться соблюдать присущие им принципы.

Дебют

Партия начинается с дебюта. Его главные принципы — достижение контроля над центром, быстрое развитие фигур и безопасность короля.

Надо:

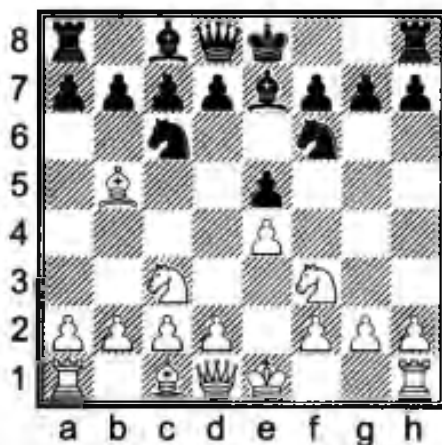
— захватить центр доски пешками;

- вывести легкие фигуры (вначале коней, затем — слонов) по направлению к центру;
- рокироваться.

Нельзя:

- начинать атаку слишком рано, когда фигуры еще не развиты и король в центре;
- закрывать фигурами пути для развития других своих фигур;
- без надобности дважды ходить одной и той же фигурой или одними пешками.

Дебют



*С мобилизации фигур игру свою начнем:
 Коней, слонов мы лихо в бой введем,
 Захватим пешками центральные поля
 И быстро спрячем, рокируясь, короля!*

Миттельшпиль

Когда соперники вывели свои фигуры на боевые позиции, приходит черед миттельшпиля. В середине игры происходит большинство атак и разменов фигур. Это самая творческая

стадия игры, где выдумка, находчивость и фантазия проявляют себя в полной мере.

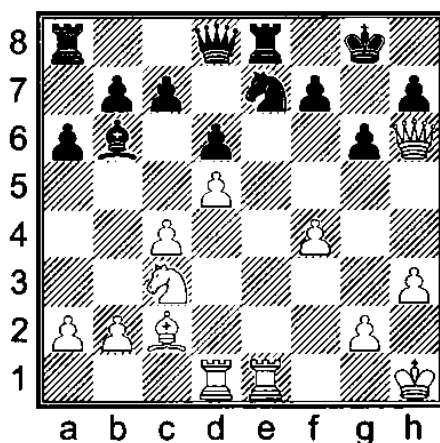
Надо:

- захватывать инициативу. Тогда соперник будет вынужден защищаться, и не сможет атаковать;
- действовать фигурами сообща. Один в поле — не воин!;
- разработать выгодный план игры и следовать ему. Например, придумать, какими фигурами начать атаковать неприятельского короля;
- добиваться материального преимущества. Совсем неплохо заполучить лишнюю фигуру, а если получится — и больше.

Нельзя:

- раскрывать позицию своего короля;
- не обращать внимания на угрозы соперника. При небрежности и торопливости можно зевнуть фигуру или даже просмотреть мат!

Миттельшпиль



*Если миттельшпиля наступил черед,
То смелости, фантазии и выдумке почет!
Фигурами и пешками нужно в бой идти,
Чтоб в лагере соперника слабости найти!*

Эндшпиль

Это заключительная стадия шахматной игры, когда на доске остается мало фигур, а король становится более активной фигурой. Нередко уже разменены ферзи. Не все партии доходят до эндшпиля. Бывает, что игра заканчивается матом в миттельшпиле или даже дебюте. В эндшпиле происходит реализация достигнутого в середине игры преимущества.

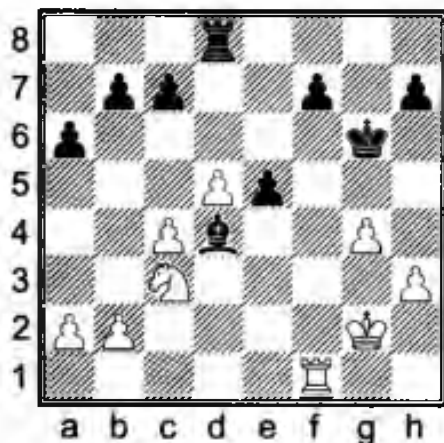
Надо:

- вводить в бой короля;
- беречь пешки и пытаться провести их в ферзи.

Нельзя:

- позволять сопернику проводить пешки в ферзи;
- расслабляться в выигранной позиции. Всегда следует остерегаться пата.

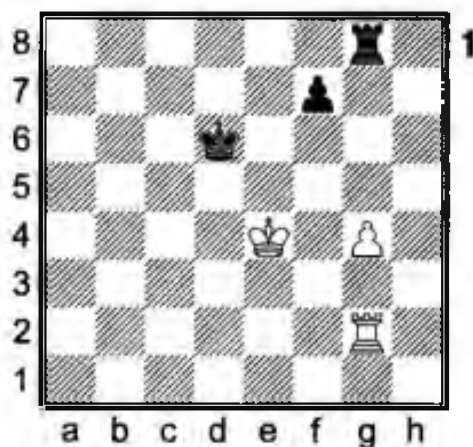
Эндшпиль



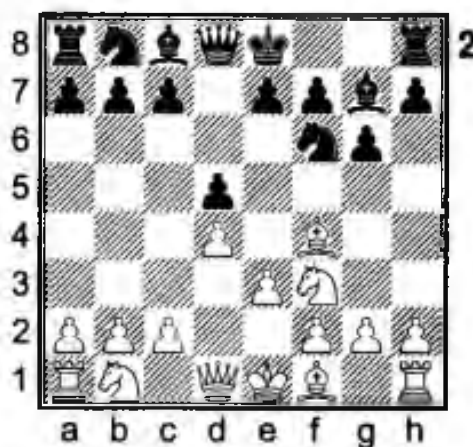
*В эндшпиле совсем не зря
В сраженье вводят короля.
Он пешечки свои в ферзи ведет,
Ну а чужим прорваться не дает!
Здесь надо очень грамотно играть,
Чтобы врага суметь заматовать!*

Задания

1. В какой стадии игры нужно вводить в бой короля?
2. В какой стадии игры необходимо как можно быстрее завершить развитие фигур?
3. Как вы думаете, какая это стадия игры?

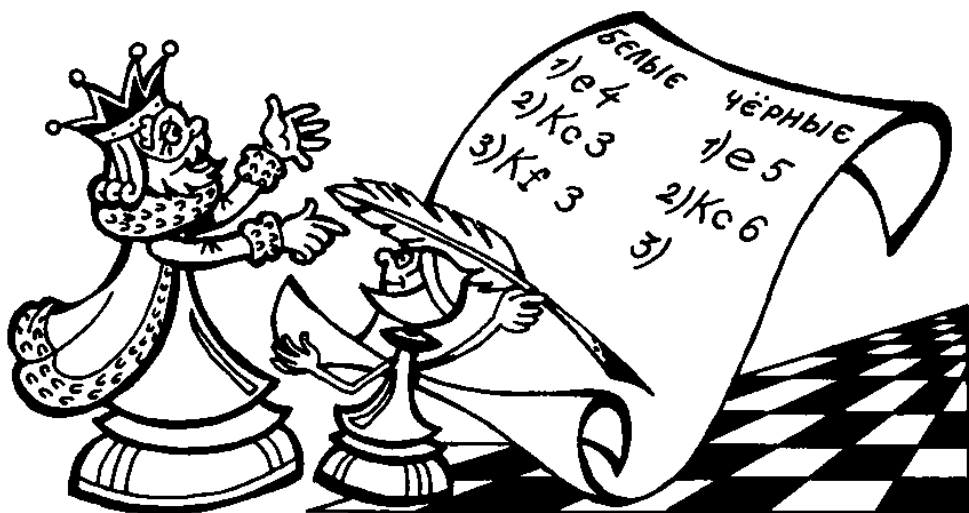


4. Как вы полагаете, какая это стадия игры?



Урок 19

ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ. КАК ЗАПИСЫВАТЬ ПАРТИЮ



Для записи шахматной партии, отдельных ходов или позиции применяется специальная система знаков — шахматная нотация.

Каждое поле шахматной доски имеет собственное обозначение (буква + цифра). Это как бы ее почтовый адрес, чтобы не заблудиться. Знание шахматной нотации позволяет также играть в шахматы по переписке и «вслепую», то есть не глядя на доску. С ее помощью можно написать и прочесть шахматную литературу.

Горизонтальные линии обозначаются цифрами от 1 до 8, а вертикальные — латинскими буквами (их надо выучить наизусть).

Произношение шахматных букв

A (a) — по русски звучит как а; B (b) — бэ; C (c) — цэ; D (d) — дэ; E (e) — е; F (f) — эф; G (g) — жэ; H (h) — аш.

*Витамины А, В, С очень любят дети.
 Еще буквы А (а), В (бэ), С (цэ) есть на белом свете!
 Чтобы партию писать, буквы эти надо знать!
 D (дэ), E (е), F (эф) плюс G (жэ) и H (аш),
 Вот и весь алфавит наш!*

Для обозначения шахматных фигур используются следующие сокращения:

<i>Король — Кр</i>	<i>Конь — К</i>
<i>Ферзь — Ф</i>	<i>Слон — С</i>
<i>Ладья — Л</i>	<i>Пешка — без обозначения (хотя можно обозначать как п)</i>

Применяются также дополнительные условные знаки. Самые главные из них:

+	шах
x	мат
0-0	короткая рокировка
0-0-0	длинная рокировка
:	взятие фигуры (двоеточие ставится сразу за обозначением фигуры)
(Ф)	пешка превращается в ферзя
!	хороший ход
?	плохой ход

Чтобы записать отдельный ход, сначала указывается фигура, которой был сделан ход, затем записывается латинская буква, а за ней цифра.

Расшифруем запись «Кe1». Буква «К» означает, что был сделан ход конем, буква «е» указывает на определенную вертикаль, а цифра «1» — на 1-ю горизонталь.

Следовательно, конь пошел на поле e1.

Важно: каждый из игроков должен записывать не только свои ходы, но и ходы соперника. Не имеет значения, кто ка-

ким цветом играет. Сначала всегда записывается ход белых, а затем черных. Записывать ходы можно в столбик и строчку.

Запись в столбик

Белые:

- 1) e4
- 2) Kc3
- 3) Kf3

Черные:

- 1) e5
- 2) Kc6
- и т. д.

Запись в строчку



- 1) e4 e5 2) Kc3 Kc6 3) Kf3 и т. д.

Если на одно и то же поле имеют возможность пойти сразу две одинаковые фигуры (например, ладьи), то после обозначения этой фигуры пишется дополнительная буква или цифра. Таким образом обозначается первоначальное расположение фигуры, совершившей ход. Например, **Лсe8**. Из записи видно, что на поле e8 пошла ладья с линии «с».

Выше шла речь о краткой шахматной нотации, когда указывалось только поле, на которое сходил фигура, однако существует и полная запись партии. В этом случае сначала нужно обозначить поле, которое покинула фигура, а лишь затем поле, на которое она пошла. Например, **Kg2-e1**.

Сейчас полную нотацию практически не используют. Гораздо проще и удобнее применять краткую запись.

Названия шахматных полей

8	a8	b8	c8	d8		f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1		f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

На диаграмме показано обозначение каждого поля.

Белый король стоит на поле e1 (**Кре1**), а черный — e8 (**Кре8**).

Задания

1. Как произносится шахматная буква G (g)?
2. Какая фигура не имеет в шахматной записи обозначения?
3. Что означает знак 0-0-0 ?
4. Был сделан ход Лh6+!

Ответьте на следующие вопросы:

- Какой фигурой был совершен ход?
- На какую вертикаль сходила эта фигура? На какую горизонталь?
- Что означают знак плюс и восклицательный знак?



Раздел II

УЧИМСЯ СТАВИТЬ МАТ

Урок 20

«ДЕТСКИЙ МАТ»



Познакомимся с первыми уроками шахматного мастерства. Научимся ставить «детский мат» и защищаться от него.

Это один из самых легких способов объявить мат в дебюте, поэтому его и называют детским. Такой мат часто «зевают» слабые шахматисты, чаще всего новички.

«Детский мат» можно поставить всего за 4 хода. При его сооружении используется двойной удар — нападение королевского слона и ферзя на белую пешку, стоящую на поле f2 или черную пешку — f7.

Поставим «детский мат» белыми фигурами.

Белые

1) e4

2) Сс4

3) Фh5

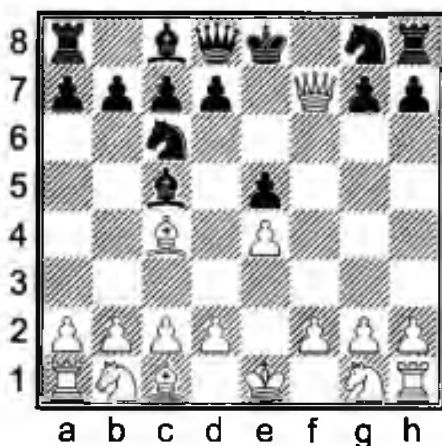
4) Ф:f7x

Черные

1) e5

2) Сс5

3) Кс6?



А теперь отыграемся черными.

Белые

1) e4

2) Сс4

3) Кс3

4) d3?

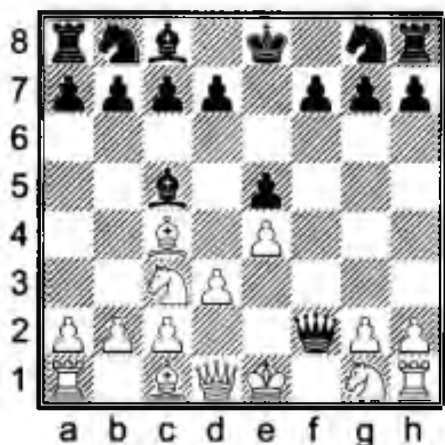
Черные

1) e5

2) Сс5

3) Фf6

4) Ф:f2x



Посмотрите на позицию внимательно. Черные атаковали ферзем пешку, стоящую на поле f2 не по линии h, как в пре-

дыдущей партии, а по линии f , но все равно добились успеха. Следовательно, «детский мат» можно поставить и таким способом.

Всегда необходимо помнить о возможной слабости полей $f7$ ($f2$) и вовремя их защищать. Один из методов защиты от «детского мата» — укрепление слабых полей $f7$ ($f2$) путем выведения ферзя на поля $e7$ ($e2$). Затем можно вывести коня на поля $f6$ ($f3$), создавая угрозу неприятельскому ферзю или перекрывая слабую линию f .

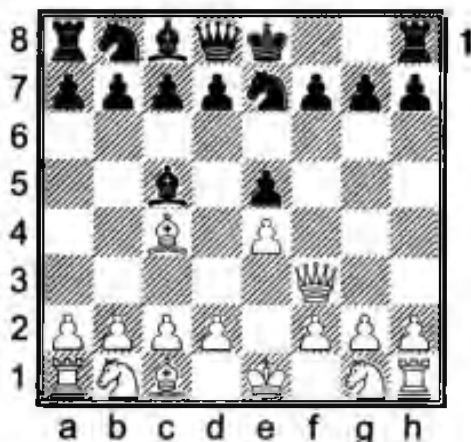
Есть и другие способы защиты от «детского мата».

*Каждый школьник будет рад
Всем поставить «детский мат»!
Популярен у народа
Этот мат в четыре хода!*

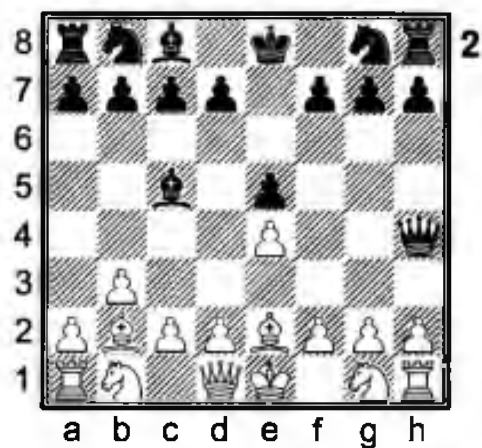
Однако «детским матом» увлекаться не стоит. При правильной защите ранний выпад ферзем не принесет успеха. Бегая ферзем по доске, можно существенно отстать в развитии фигур. Главное — самому не попадаться в такой мат и знать, как от него защищаться.

Задания

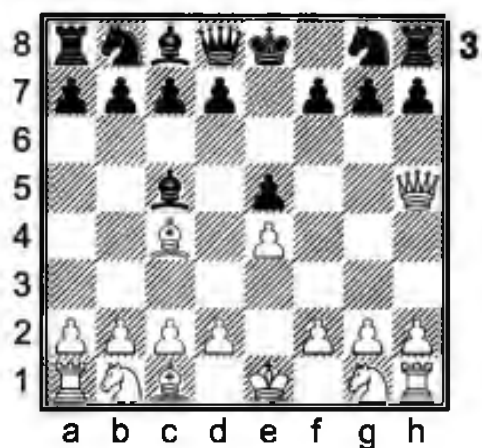
1. Поставьте черным «детский мат».



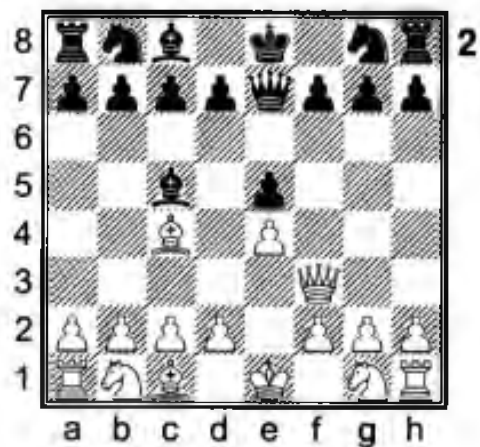
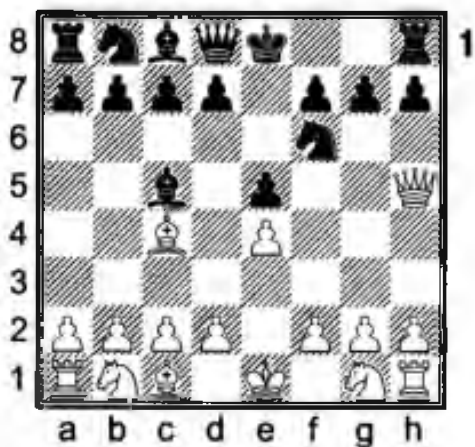
2. Поставьте белым «детский мат».



3. Белые угрожают поставить «детский мат». Как защититься черным?



4. На какой из диаграмм белые угрожают поставить «детский мат»?



СПОСОБЫ МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ ТЯЖЕЛЫМИ ФИГУРАМИ

На начальном этапе обучения очень важно научиться ставить мат одинокому королю двумя ладьями, одним ферзем и одной ладьей. Иначе не получится довести партию до победы. Такие маты называются «простыми» и встречаются чаще всего в окончаниях. Простые маты хорошо демонстрируют силу шахматных фигур. Зная способы матования, можно с уверенностью сказать, что заматовать одинокого короля ферзем гораздо легче и быстрее, чем ладьей. Следовательно, ферзь сильнее ладьи.

В этих окончаниях происходит реализация *решающего материального преимущества*, то есть оставшимися фигурами можно без труда заматовать соперника.

При матовании одинокого короля тяжелыми фигурами прослеживается общая закономерность. Мат преимущественно ставится на краю доски, где подвижность короля слабой стороны чрезмерно ограничена.

Урок 21

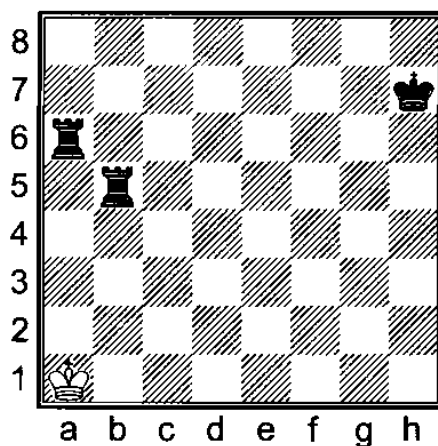
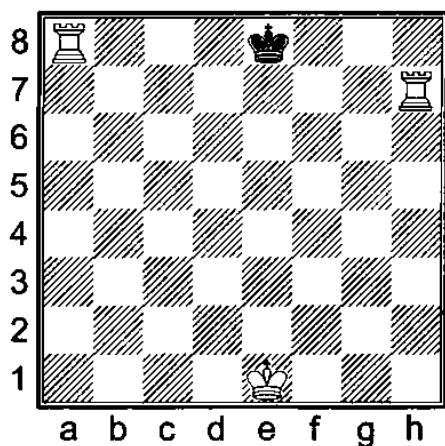
МАТ ОДИНОКОМУ КОРОЛЮ ДВУМЯ ЛАДЬЯМИ ИЛИ ЛИНЕЙНЫЙ МАТ



Способ матования: с помощью шахов ладьи по очереди оттесняют короля слабой стороны на край доски.

Перед вами две диаграммы, на которых королю уже поставлен мат. Это типовые матовые позиции, к которым следует стремиться.

Королю — мат



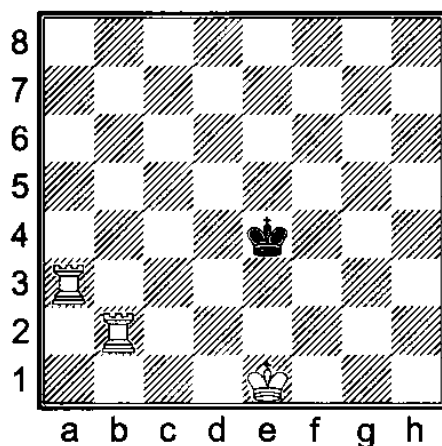
Мат двумя ладьями можно поставить без поддержки своего короля, он называется линейным. Короля слабой стороны необходимо оттеснить на одну из крайних линий (вертикаль или горизонталь). При этом лучше сразу определиться, по каким линиям предполагается отрезать короля: по вертикалям или горизонталям. Важно строго придерживаться выбранного курса, иначе король сбежит по «необстрелянной» линии!

Механизм оттеснения короля несложен. Ладьи должны стоять на соседних линиях «лесенкой»: одна выше, другая ниже. Они по очереди объявляют шах королю, тем самым оттесняя его к краю доски. Желательно при этом держать ладьи подальше от короля, чтобы он не мог их «съесть». Когда король слабой стороны будет отрезан по последней линии, то есть одна из ладей будет контролировать предпоследнюю линию, то другой ладьей можно будет объявить ему мат.

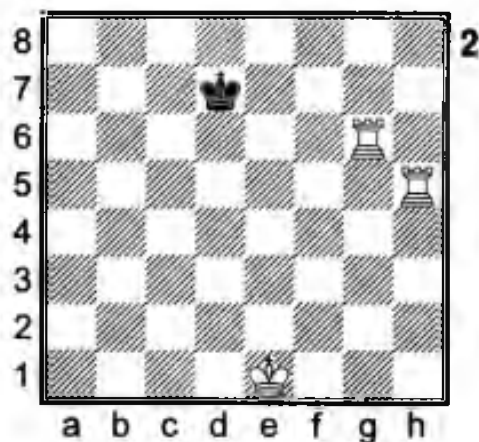
Ферзем и ладьей тоже можно поставить линейный мат. Зама-товать короля здесь даже проще, так как ферзь, помимо вертикальных и горизонтальных линий, ходит и по диагонали.

*Если правильно играть,
То королю не убежать.
Ладьи «лесенкой» расставим,
И вмиг линейный мат поставим!*

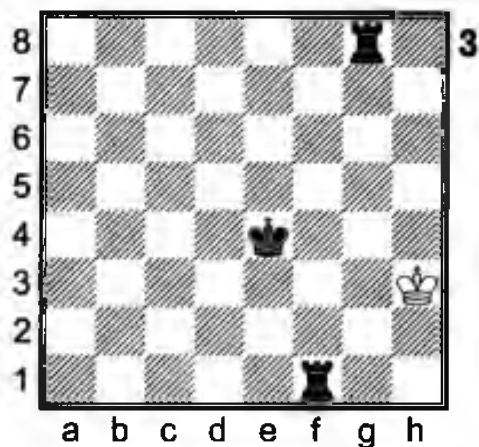
Мат двумя ладьями



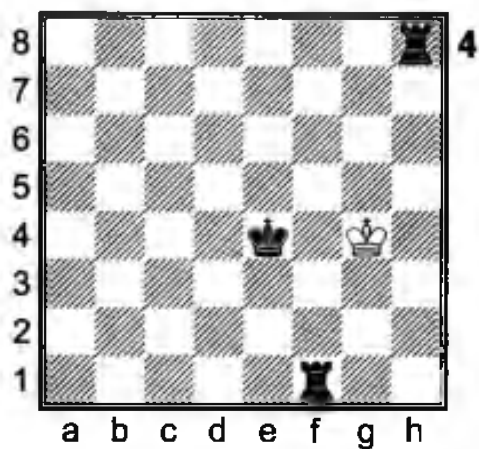
2. Поставьте мат в 2 хода черному королю.



3. Поставьте мат в 1 ход белому королю.



4. Поставьте мат в 1 ход белому королю.



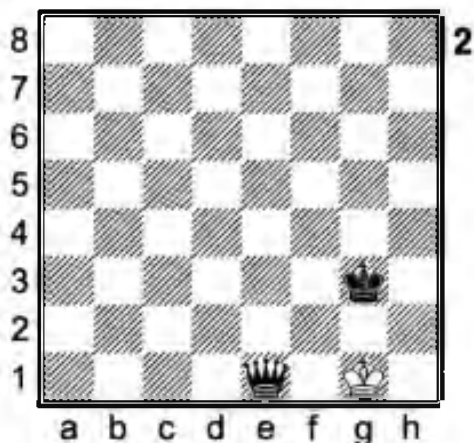
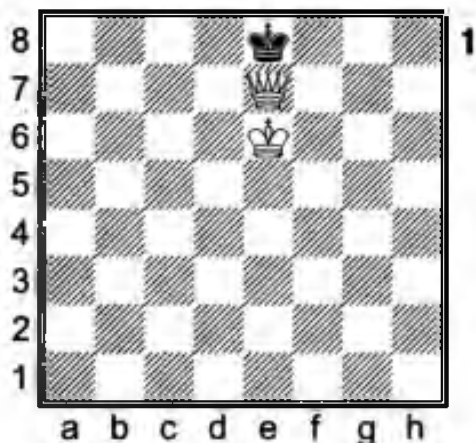
Урок 22

МАТ ФЕРЗЕМ



Поставить мат одинокому королю ферзем можно только при участии собственного короля. Погоня за вражеским королем одним ферзем не принесет успеха. Свой король — незаменимый помощник.

Королю — мат



Рассмотрим способы матования.

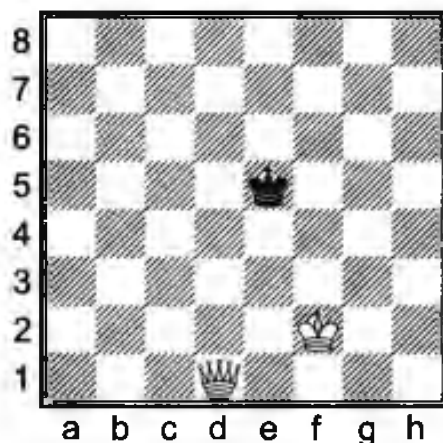
Первый способ

Процесс матования можно разбить на три последовательных этапа:

- 1) ферзь оттесняет короля слабой стороны на крайнюю линию;
- 2) ферзь ограничивает там его подвижность, то есть загоняет в угол;
- 3) король сильнейшей стороны приближается к неприятелю.

Чтобы оттеснить короля на край доски, ферзь все время должен «наступать королю на пятки», то есть следовать за ним по пятам. Нужно ходить ферзем так, чтобы с поля, на котором стоит ферзь, «одним прыжком коня» можно было попасть на поле, на котором расположен вражеский король. Будьте внимательными и осторожными, при матовании одинокого короля ферзем легко просмотреть пат!

Мат ферзем



1) **Фg4** (в первую очередь отрезаем черного короля по 4-й линии).

1) ... **Кpd5**

2) **Фf4** (забираем у короля доступные поля).

- 2) ... Крс5
- 3) Фе4 Крд6

4) Фf5 (Как только черный король смещается на одну линию ближе к краю, следует занять ферзем линию, которую он покинул).

- 4) ... Крс6
- 5) Фе5 Крд7
- 6) Фf6 Крс7
- 7) Фе6 Крb7
- 8) Фd6 Кра7
- 9) Фс6 Крb8
- 10) Фd7 Кра8

Важный момент. Черный король отрезан по последней линии. У него осталось лишь два свободных поля. Теперь главная задача белых — приблизить своего короля. Дальше ограничивать подвижность черного короля ферзем уже нельзя. Если белые сыграют 11. Фс7??, то будет пат!

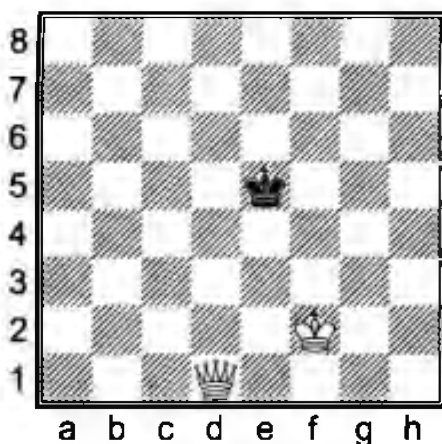
- 11) Кре3 Крb8
- 12) Крд4 Кра8
- 13) Крс5 Крb8
- 14) Крb6 Кра8
- 15) Фb7x

Матуют также ходы: 15) Фа7x 15) Фс8x 15) Фd8x 15) Фе8x

Второй способ

Король слабейшей стороны сразу оттесняется на край доски совместными действиями двух фигур — ферзя и короля. Ограничивать подвижность неприятельского короля следует путем приближения к нему своего короля. Чаще других используется прием: *при оппозиции — сбоку шах ферзем. Оппозиция* — это расположение королей друг против друга через одно соседнее поле или несколько полей. В нашем случае короли должны стоять друг против друга через одну клетку по горизонтали или вертикали.

Мат ферзем



1) **Kpf3** (белый король приближается к черному, ограничивая его подвижность).

1) ... **Kpf5**

2) **Фd5+** (когда короли стоят в оппозиции, то эффективен шах ферзем по линии, на которой находится король слабойшей стороны. В итоге черный король вынужден отступить).

2) ... **Kpf6**

3) **Kpf4** (вновь подтягиваем белого короля).

3) ... **Kpg6**

4) **Фf5+ Kpg7**

5) **Kpg5 Kpg8**

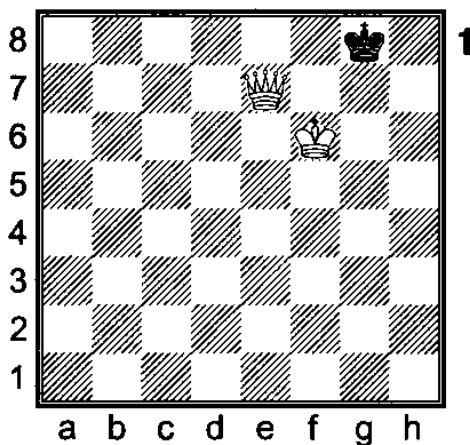
6) **Kpg6 Kph8**

7) **Фf8x**

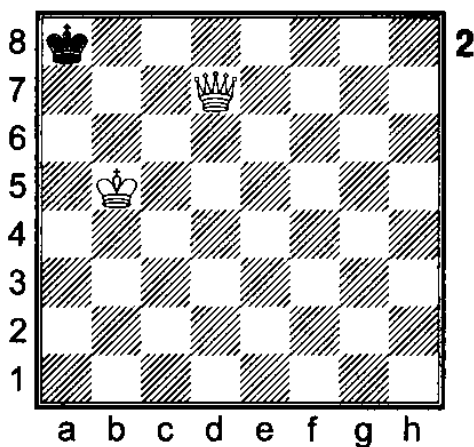
Таким образом, вторым способом можно поставить мат гораздо быстрее, чем первым.

Задания

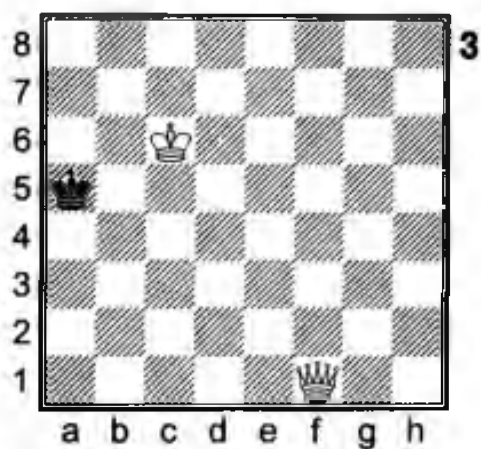
1. Поставьте мат в 1 ход черному королю.



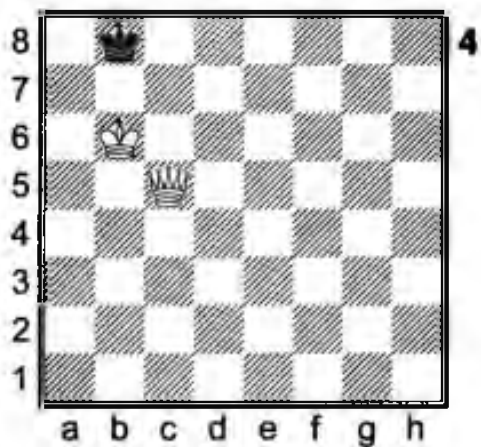
2. Ход ферзем на поле с7 хороший или нет? Объясните свой ответ.



3. Поставьте мат в 1 ход черному королю.

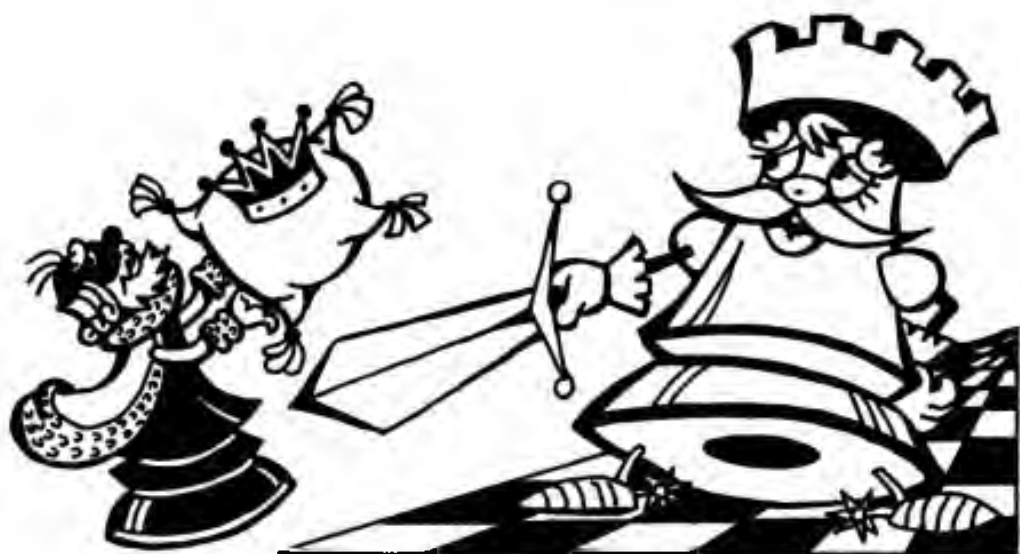


4. Поставьте мат в 1 ход черному королю.



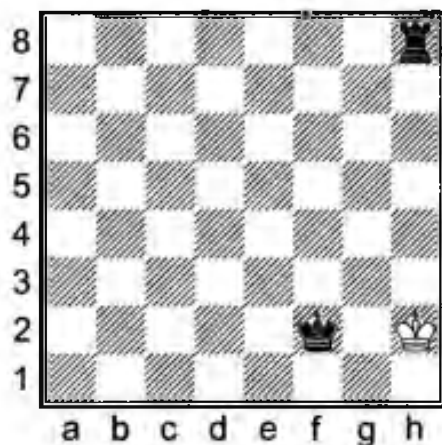
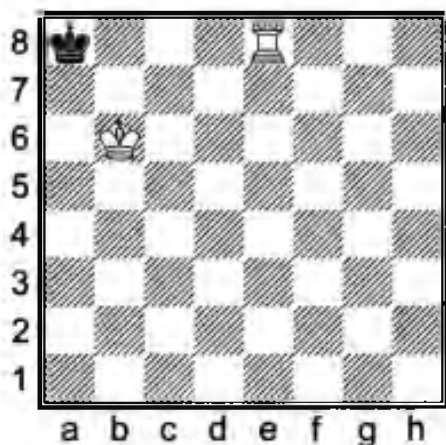
Урок 23

МАТ ЛАДЬЕЙ



Поставить мат одинокому королю ладьей сложнее, чем ферзем. Ведь ферзь, в отличие от ладьи, атакует поля еще и по диагоналям.

Королю — мат



Способ матования ладьей имеет определенное сходство со вторым способом матования ферзем, когда требуется сразу подключить короля (см. урок 22). Одной ладьей оттеснить короля слабой стороны на край доски не получится.

Как только король слабой стороны встает в оппозицию — нужно объявлять ему сбоку шах ладьей. В итоге король будет вынужден отступить на один ряд ближе к краю доски.

Нередко при матовании одинокого короля требуется совершить выжидательный ход — передача очереди хода сопернику, когда это ему невыгодно. В нашем примере надо сделать ход ладьей без объявления шаха.

*Неприятельский король загнан в оппозицию?
Сразу сбоку шах ладьей в созданной позиции!*

Первый способ

Мат ладьей

1) Лh5 (делаем выжидательный ход ладьей, чтобы черный король определился, на какой фланг он пойдет).

1) ... Крd6 (лучше всего ему находиться в центре).

2) Кре4 Крс6

3) Крд4 Крb6

4) Крс4 Кра6

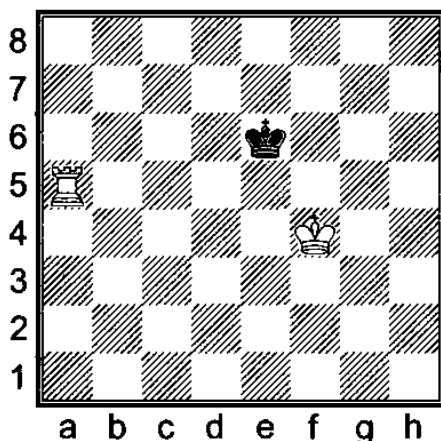
5) Крb4 (теперь черный король вынужден либо встать в оппозицию, либо отступить на один ряд ближе к краю доски).

5) ... Крb6 (король встал в оппозицию).

6) Лh6+ (незамедлительно даем сбоку шах ладьей).

6)...Крс7

7) Крс5 Крд7



В этом примере ладья с королем быстрее оттесняют короля слабой стороны на крайнюю линию.

- 1) Lf5 Kpd6
- 2) Le5 Kpc6
- 3) Ke4 Kpd6
- 4) Kpd4 Kpc6
- 5) Ld5 Kpb6
- 6) Le5 Kpb7
- 7) Kpc4 Kpb6
- 8) Kpb4 Кра6
- 9) Lb5 Кра7
- 10) Kpc5 Кра6
- 11) Kpc6 Кра7
- 12) Lb6 Кра8
- 13) Kpc7 (нельзя 13. Lb7 из-за пата!)
- 13) ... Кра7
- 14) Lh6 (делаем выжидательный ход ладьей).

В данной позиции выжидательный ход ладьей привел к тому, что черные оказались в цугцванге. Теперь они вынуждены сделать невыгодный для себя ход — отступить королем.

- 14) ... Кра8

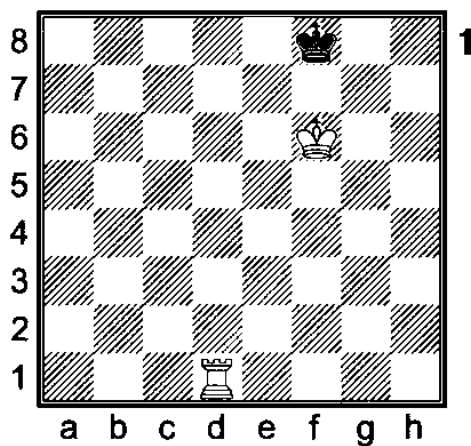
В результате белые объявляют мат.

- 15) Лабх

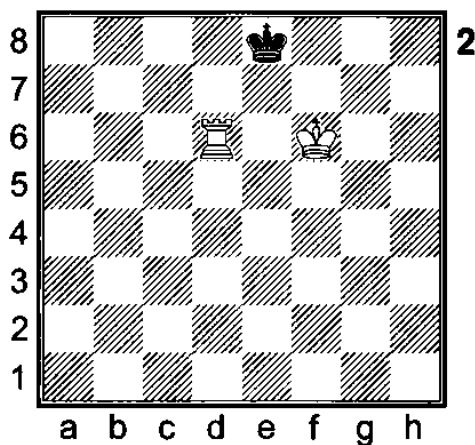
Цугцванг — это когда нет полезных (хороших) ходов и любой ход лишь ухудшает позицию. Кто оказался в таком невыгодном положении, тот находится в цугцванге.

Задания

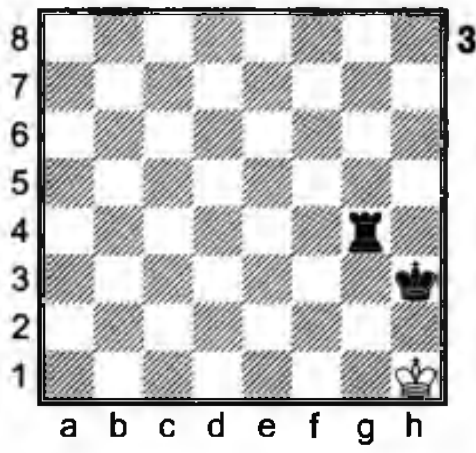
1. Поставьте мат в 1 ход черному королю.



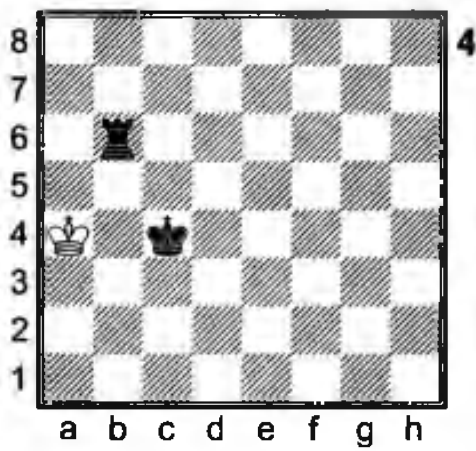
2. Как сходить за белых, чтобы черный король был вынужден встать в оппозицию?



3. Ход ладьей на поле g2 хороший или нет? Объясните свой ответ.



4. Поставьте мат в 1 ход белому королю.



МАТОВАНИЕ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ ЛЕГКИМИ ФИГУРАМИ

Поставить мат одинокому королю легкими фигурами (двумя слонами или слоном и конем) труднее, чем тяжелыми. Такие позиции встречаются в партиях намного реже, чем окончания с лишним ферзем или ладьей.

На начальной стадии обучения игре в шахматы мы предлагаем вам лишь ознакомиться с главными принципами матования и типичными матовыми позициями.

Урок 24

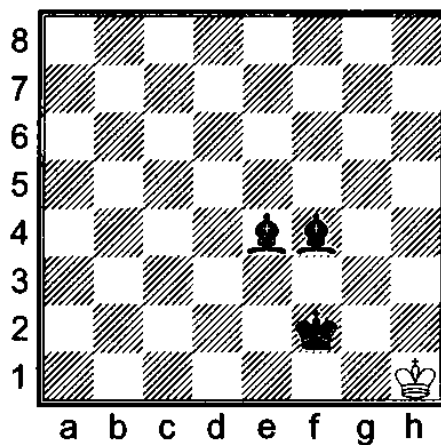
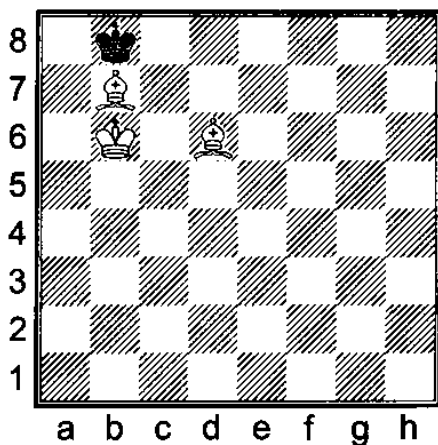
МАТ ДВУМЯ СЛОНАМИ



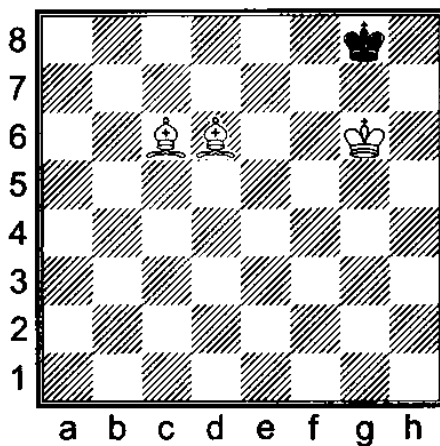
Поставить мат одинокому королю двумя слонами можно в углу доски или на соседних с ним полях. Для оттеснения следует использовать слаженность трех фигур: двух слонов и ко-

роля. Слоны должны поочередно отрезать короля слабейшей стороны по соседним диагоналям. Как и в случае матования ладьей, время от времени следует передавать очередь хода сопернику.

Королю — мат



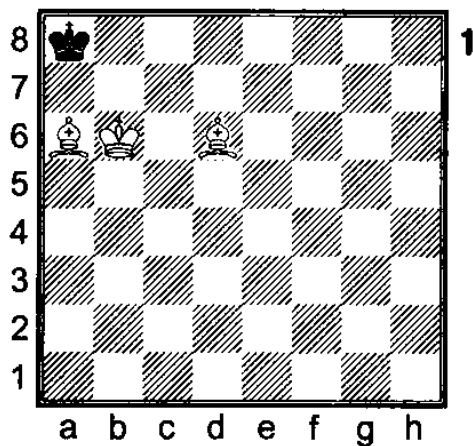
Мат двумя слонами



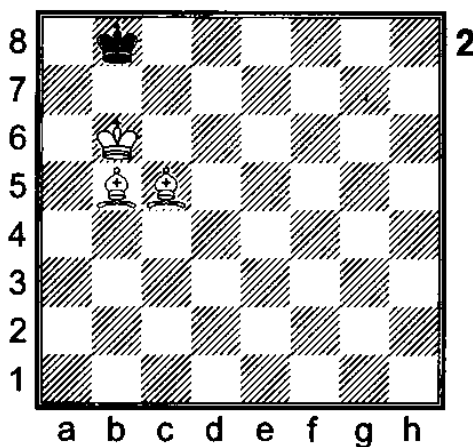
- 1) Cd5+ Kph8
- 2) Ce5x

Задания

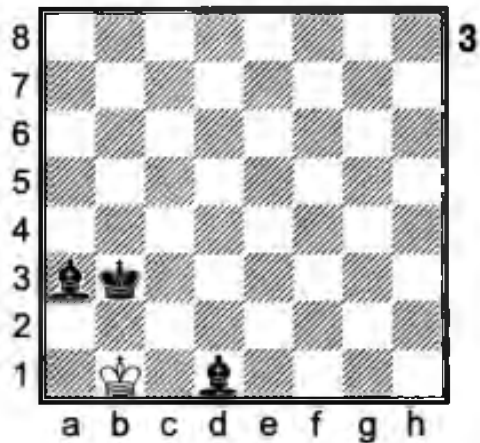
1. Поставьте мат в 1 ход черному королю.



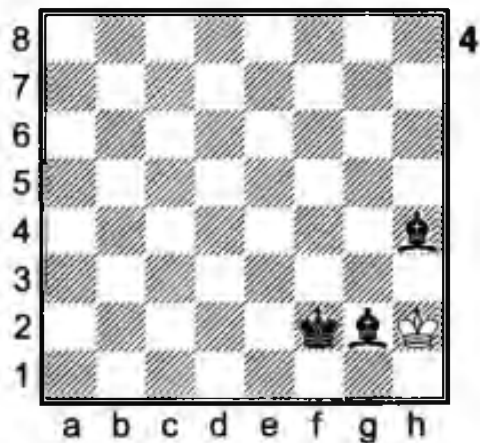
2. Как сходить за белых, чтобы черный король был вынужден отступить в угол?



3. Ход слоном на поле b2 хороший или нет? Объясните свой ответ.

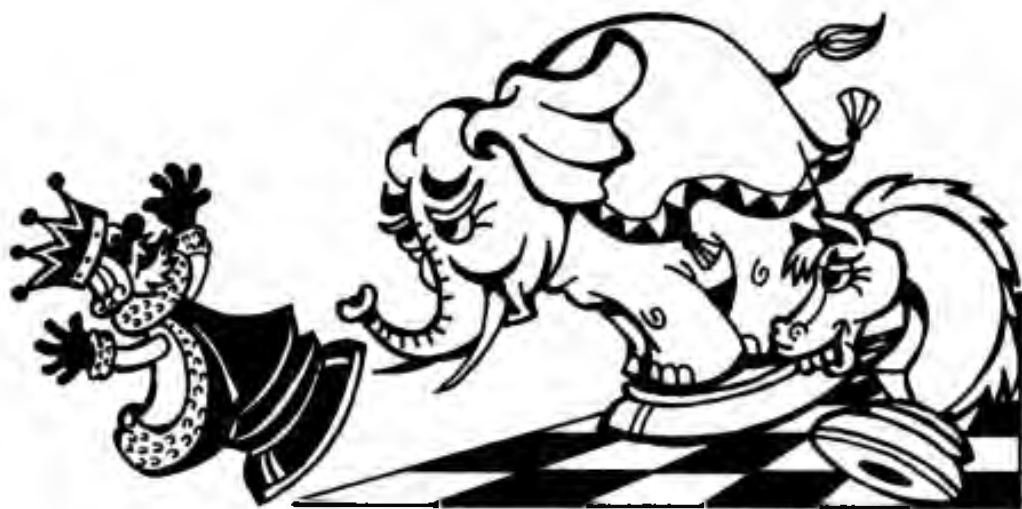


4. Поставьте мат в 1 ход белому королю.



Урок 25

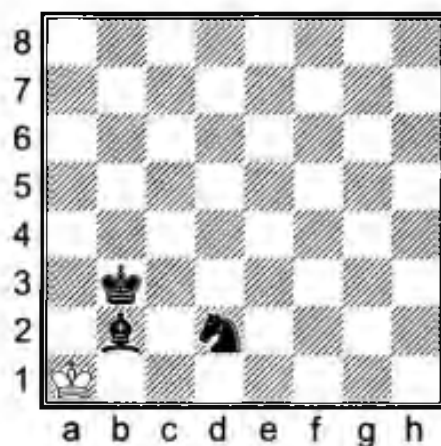
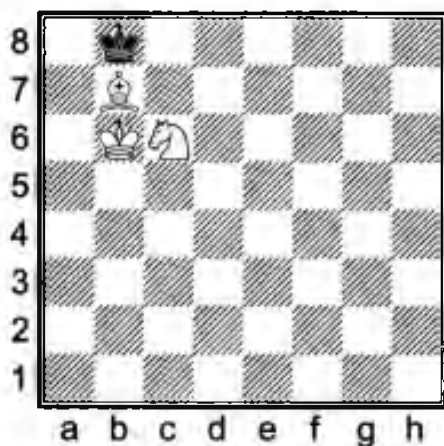
МАТ СЛОНОМ И КОНЕМ



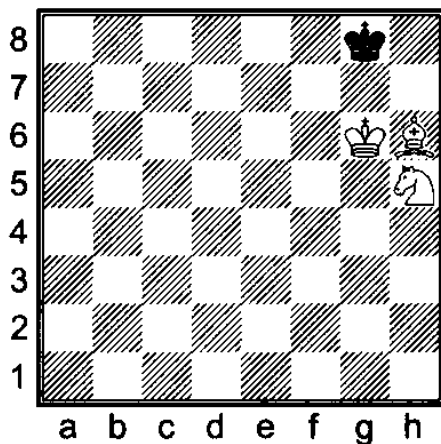
Даже у опытного шахматиста иногда возникают трудности при матовании короля слоном и конем. Что уж тут говорить о новичке!

Для того чтобы поставить мат слоном и конем, нужно оттеснить чужого короля *в угол цвета своего слона*. Если слон чернополюсный, то короля слабой стороны необходимо оттеснять в черный угол, а если белополюсный, то в белый.

Королю — мат



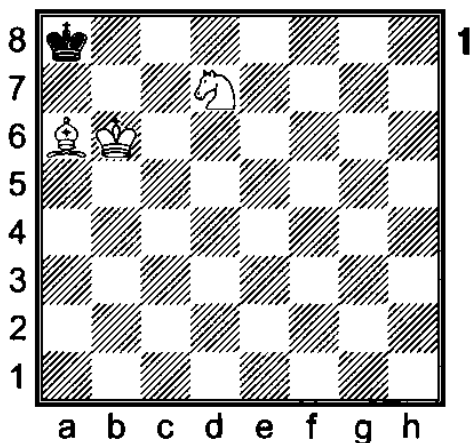
Мат слоном и конем



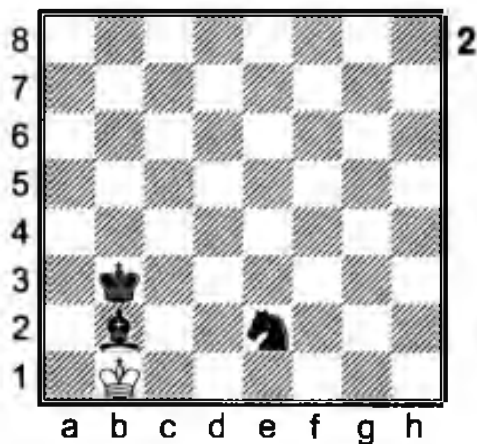
- 1) Kf6 + Kph8
- 2) Cg7x

Задания

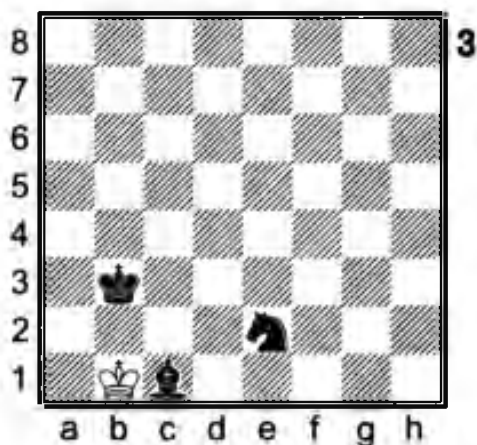
1. В какой угол нужно оттеснить чужого короля, чтобы поставить мат слоном и конем?
2. Поставьте мат в 1 ход черному королю.



3. Поставьте мат в 1 ход белому королю.



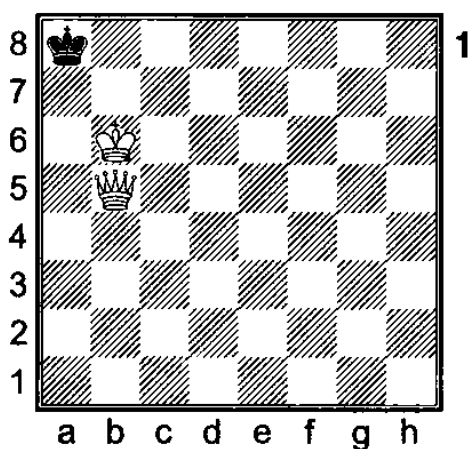
4. Ход слоном на поле а3 хороший или нет? Объясните свой ответ.



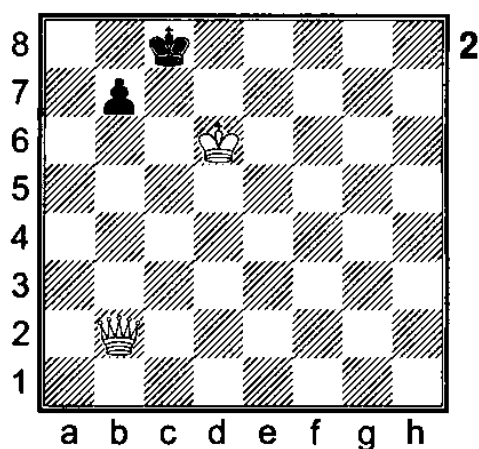
Раздел III

РЕШАЕМ ПОЗИЦИИ НА ТЕМУ «МАТ В 1 ХОД»

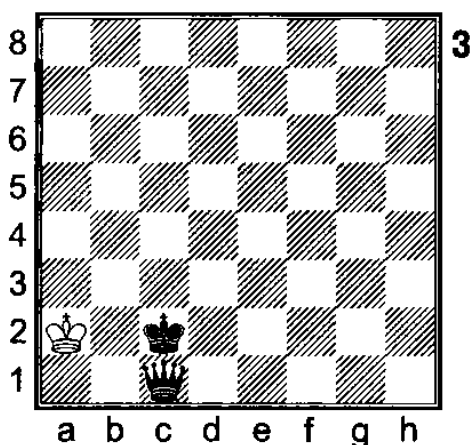
Матует ферзь



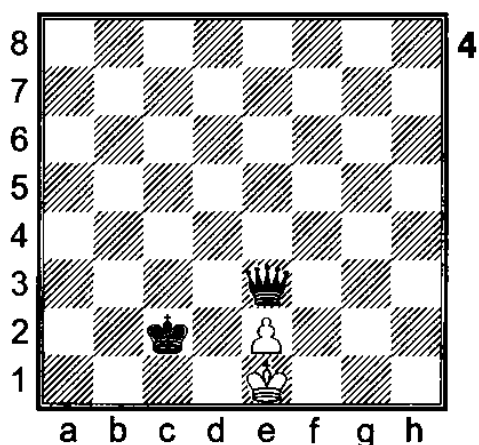
Ход белых



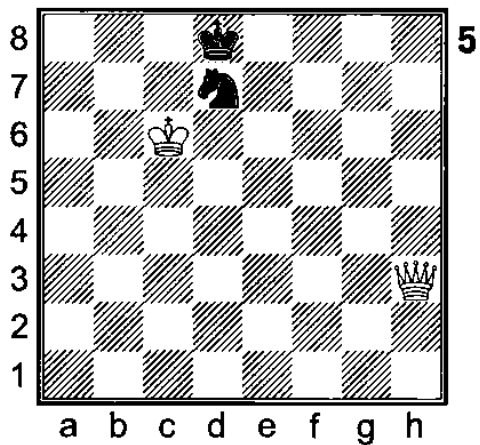
Ход белых



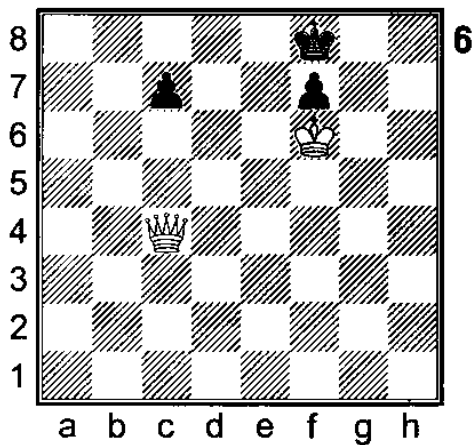
Ход черных



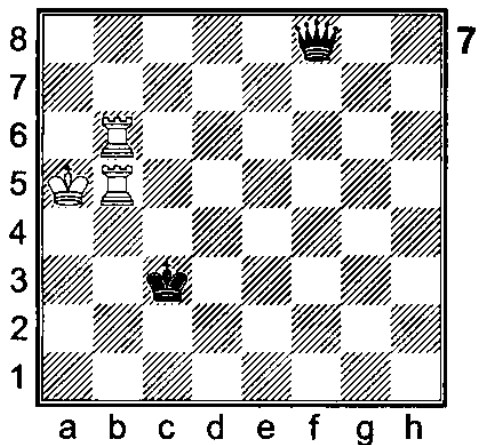
Ход черных



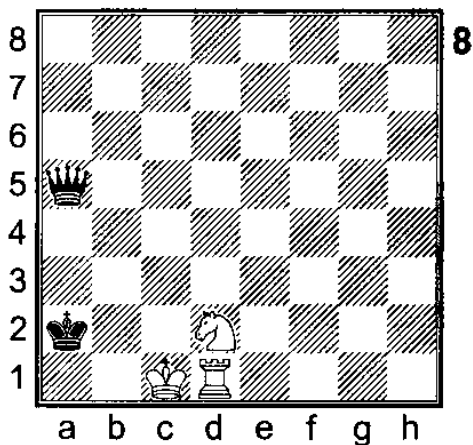
Ход белых



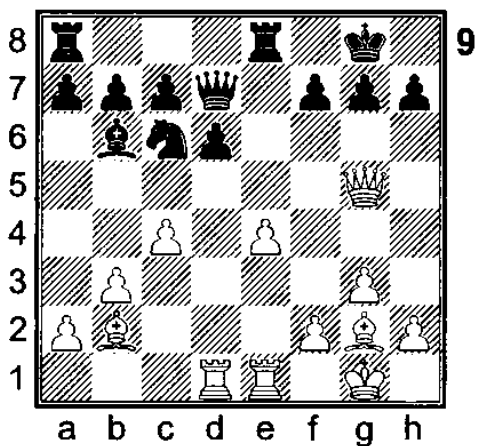
Ход белых



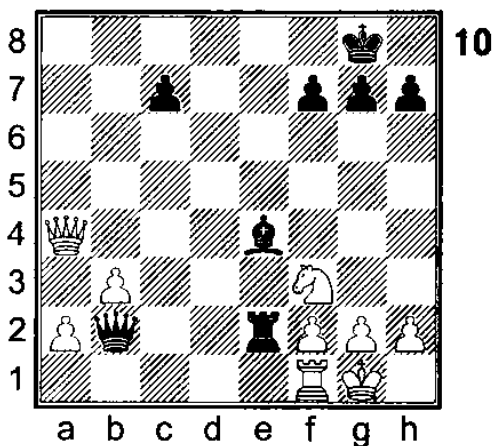
Ход черных



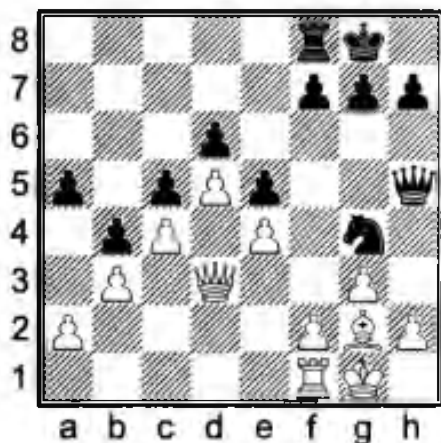
Ход черных



Ход белых



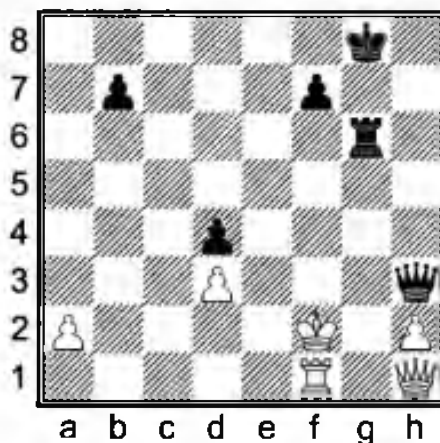
Ход белых



11

a b c d e f g h

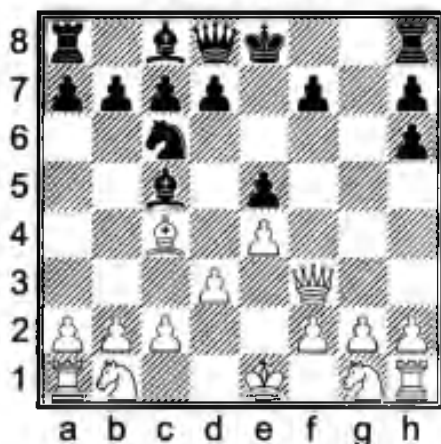
Ход черных



12

a b c d e f g h

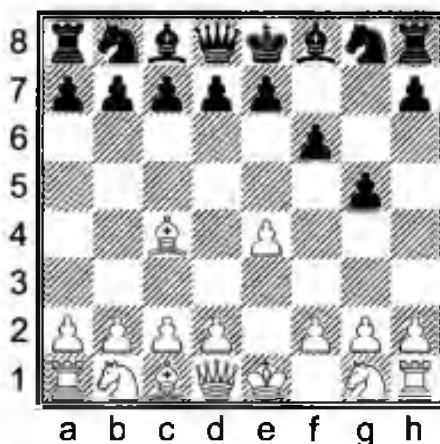
Ход черных



13

a b c d e f g h

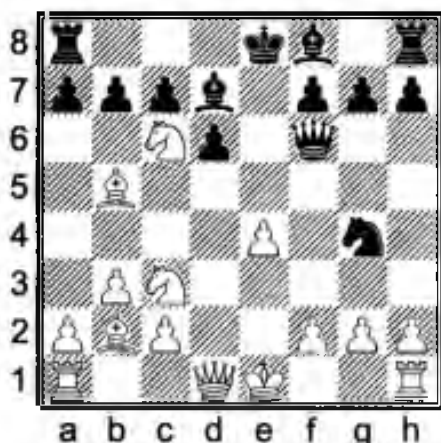
Ход белых



14

a b c d e f g h

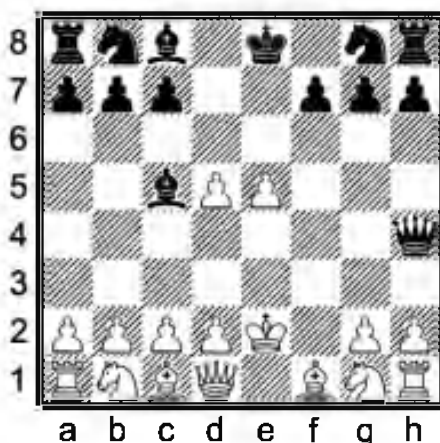
Ход белых



15

a b c d e f g h

Ход черных



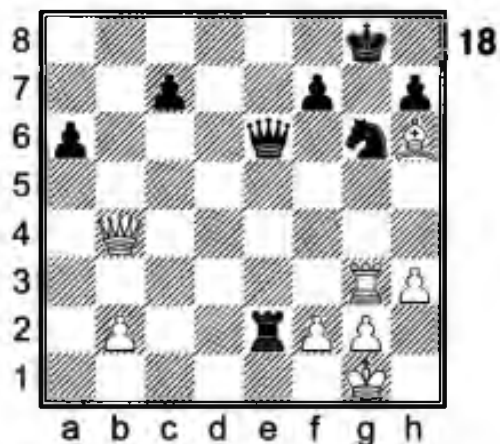
16

a b c d e f g h

Ход черных



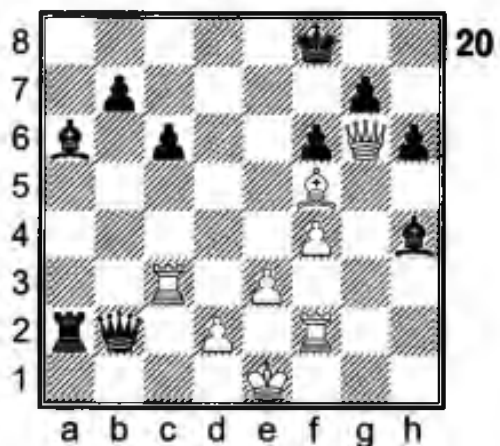
Ход белых



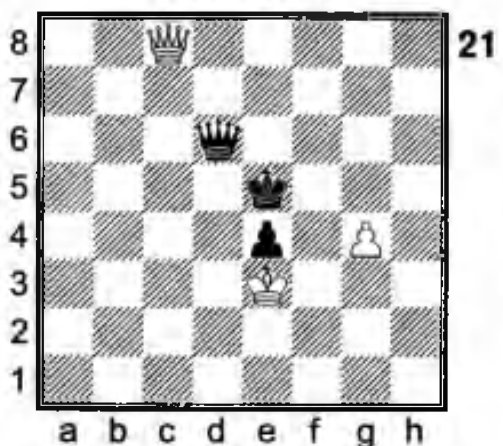
Ход белых



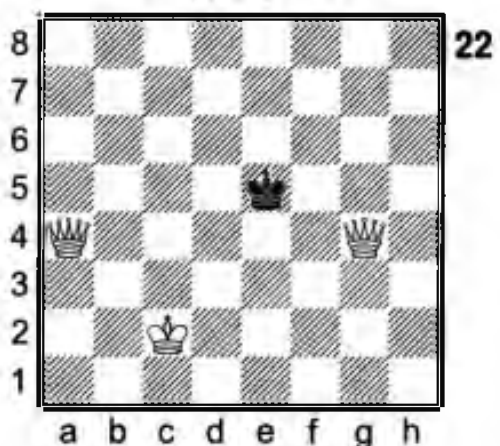
Ход черных



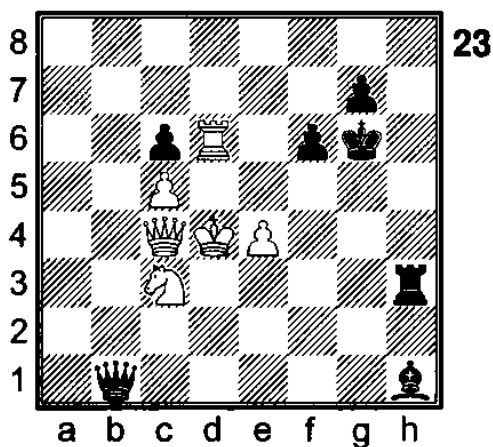
Ход черных



Ход белых

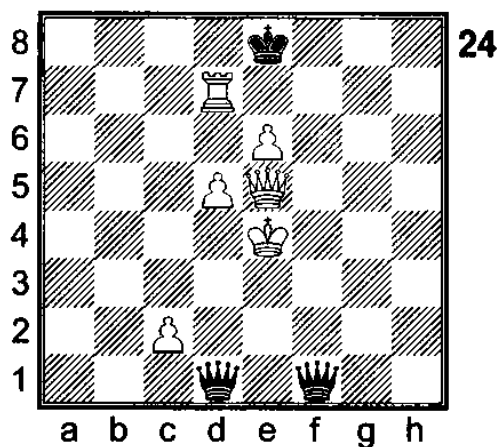


Ход белых



23

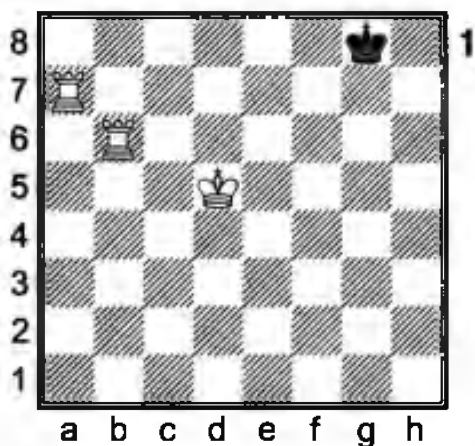
Ход черных



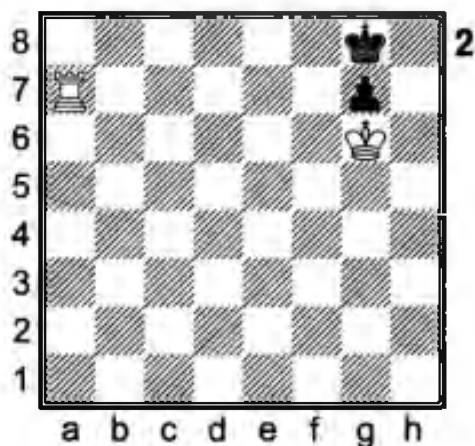
24

Ход черных

Матует ладья



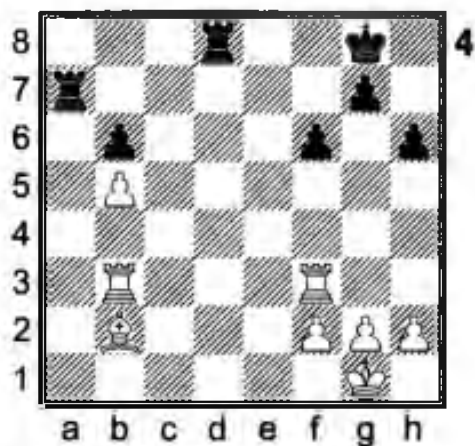
Ход белых



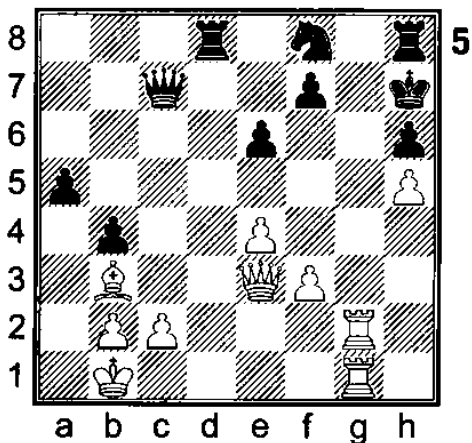
Ход белых



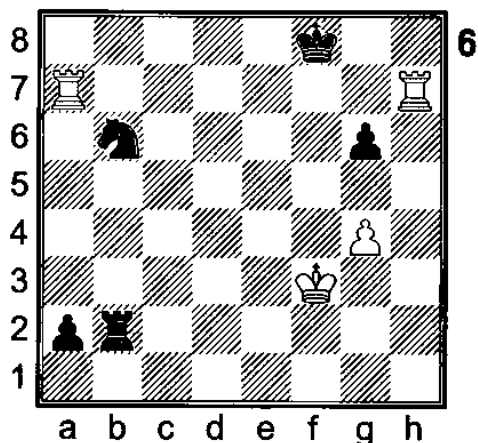
Ход черных



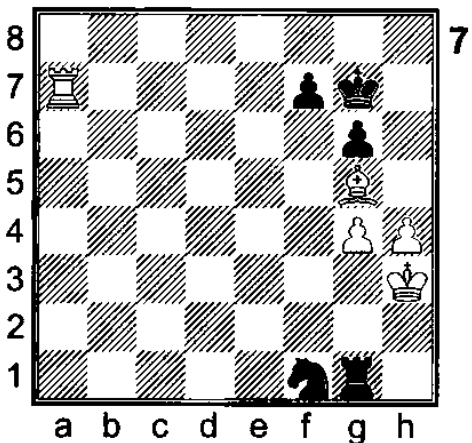
Ход черных



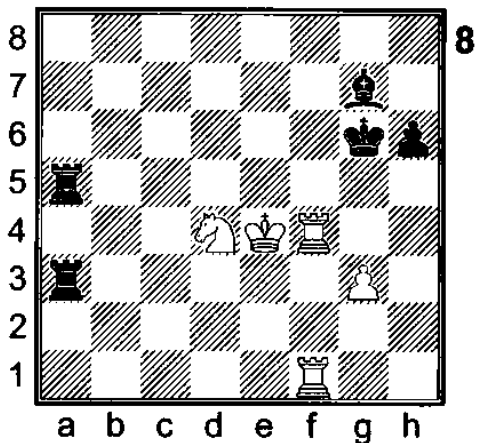
Ход белых



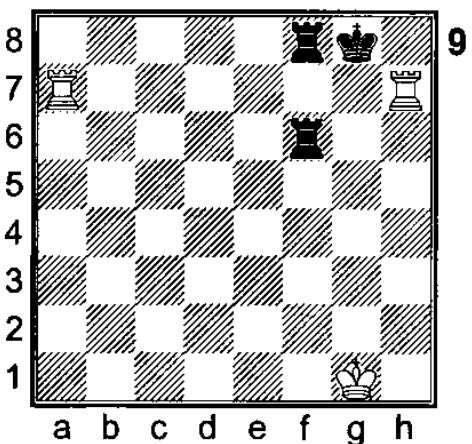
Ход белых



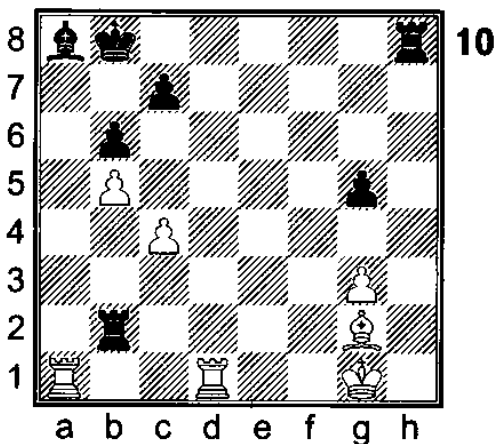
Ход черных



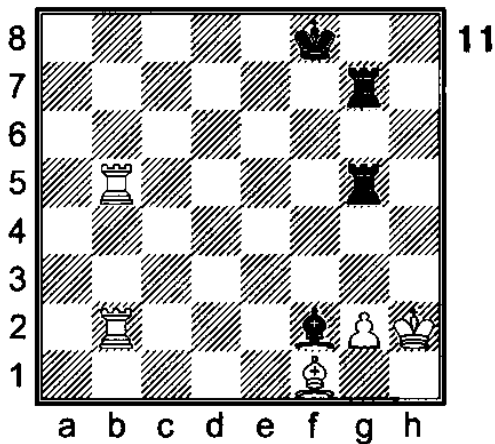
Ход черных



Ход белых

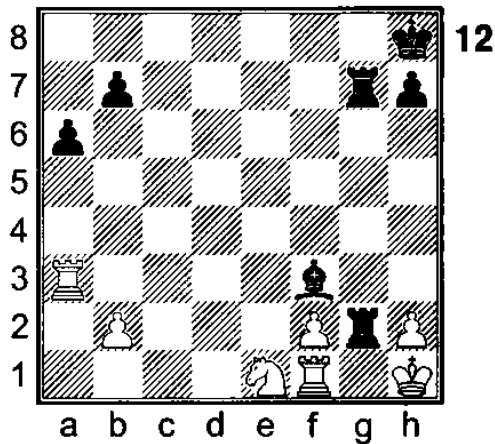


Ход белых



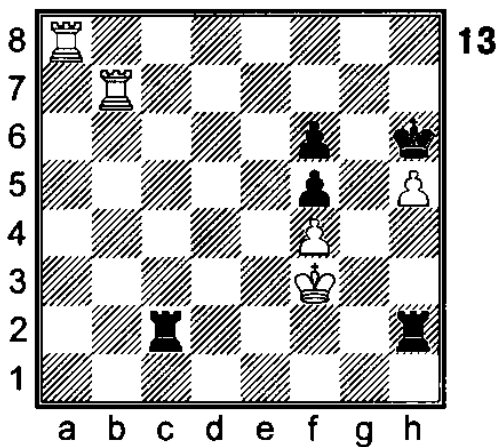
11

Ход черных



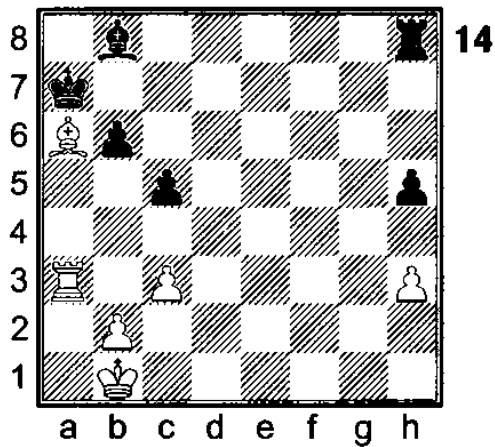
12

Ход черных



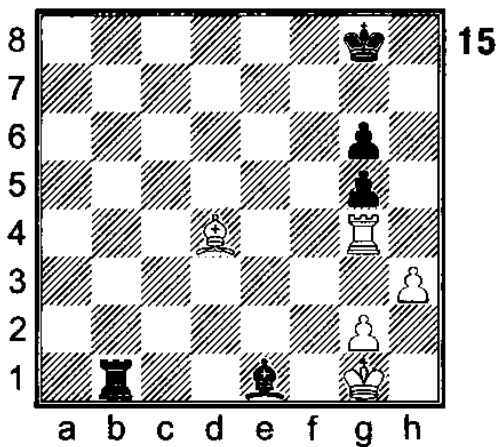
13

Ход белых



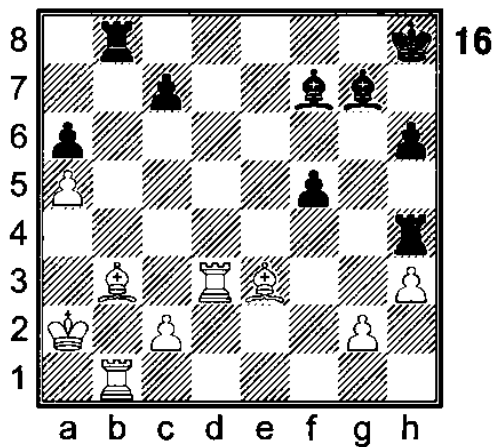
14

Ход белых



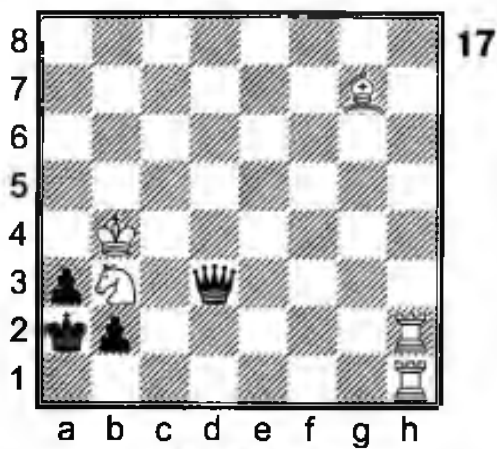
15

Ход черных

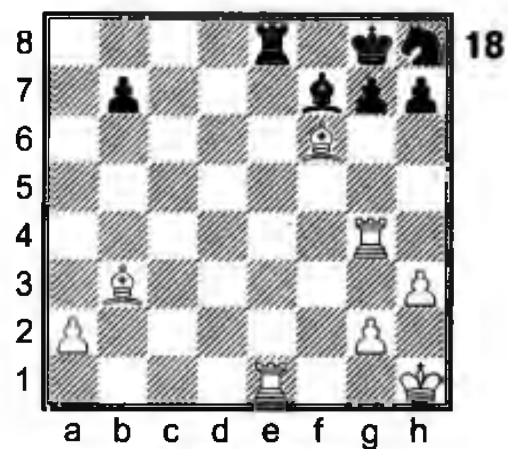


16

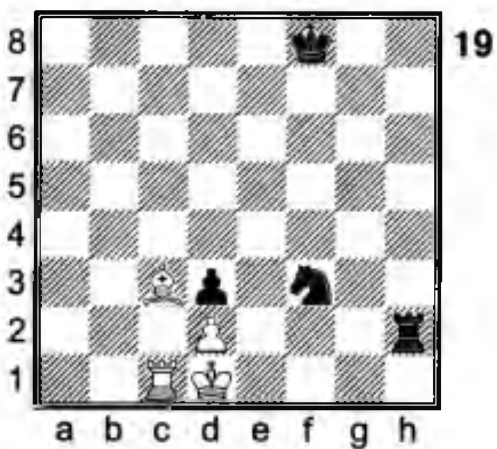
Ход черных



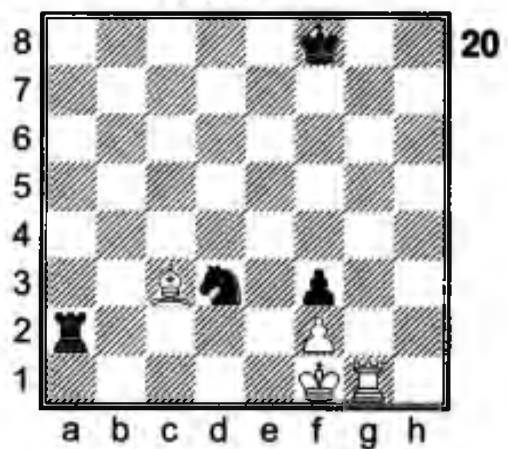
Ход белых



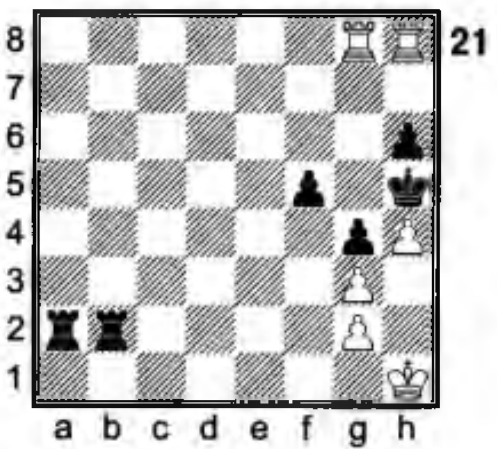
Ход белых



Ход черных



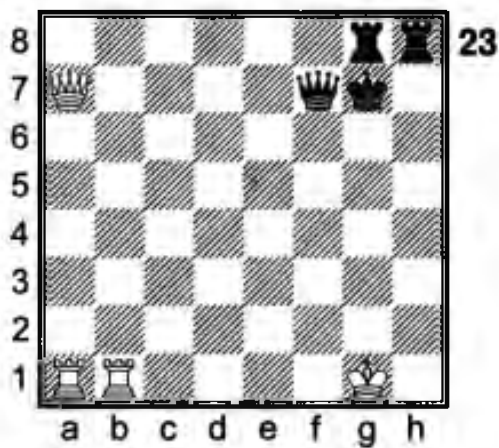
Ход черных



Ход белых

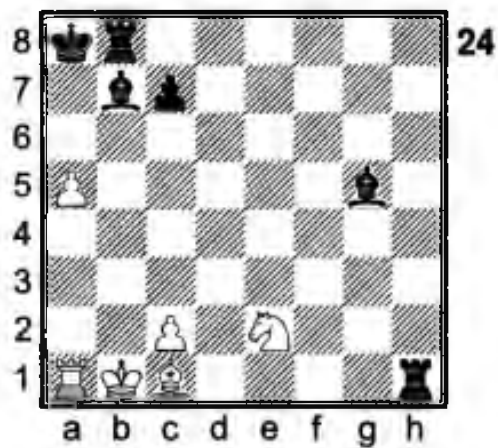


Ход белых



23

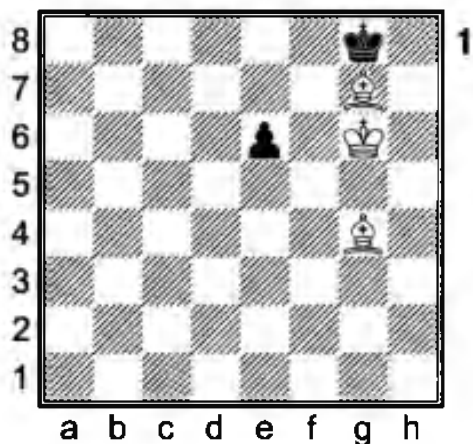
Ход черных



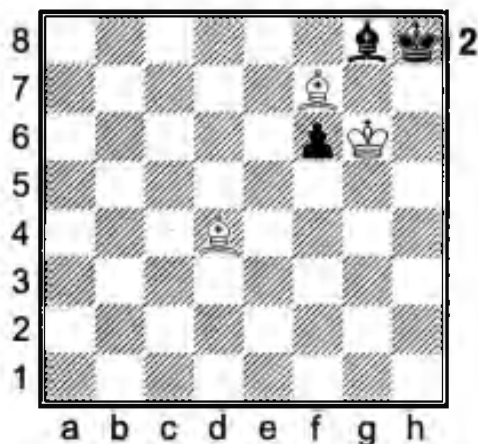
24

Ход черных

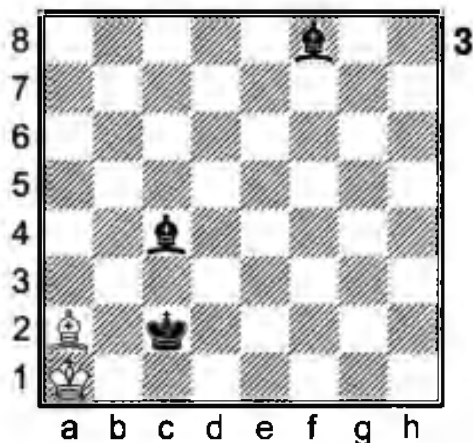
Матует слон



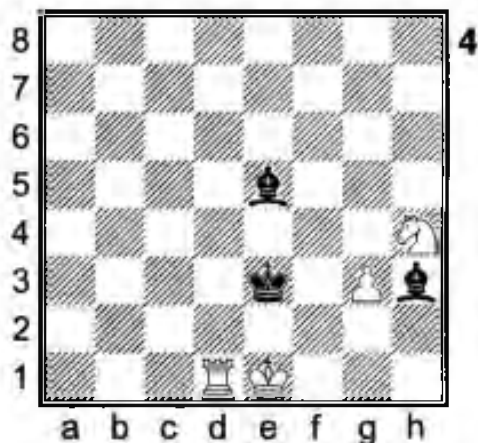
Ход белых



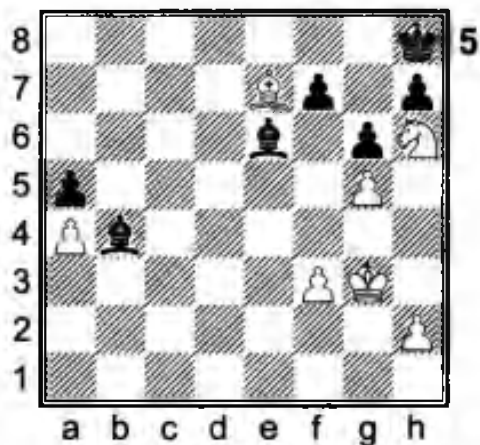
Ход белых



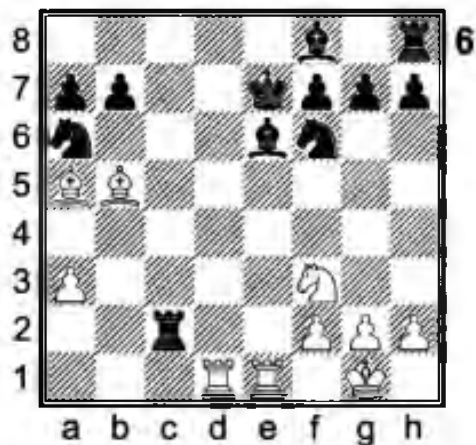
Ход черных



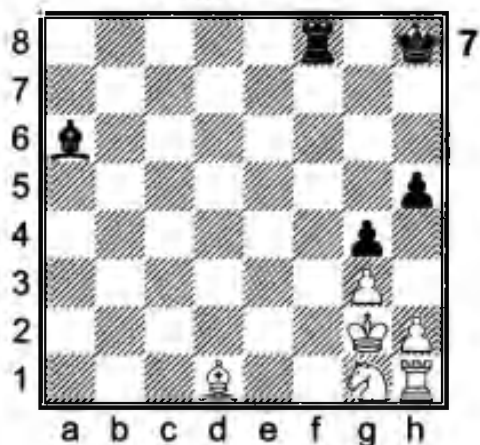
Ход черных



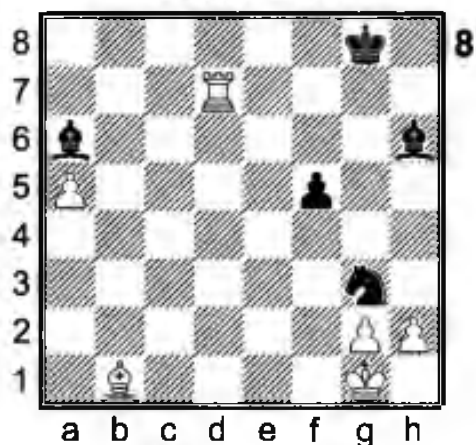
Ход белых



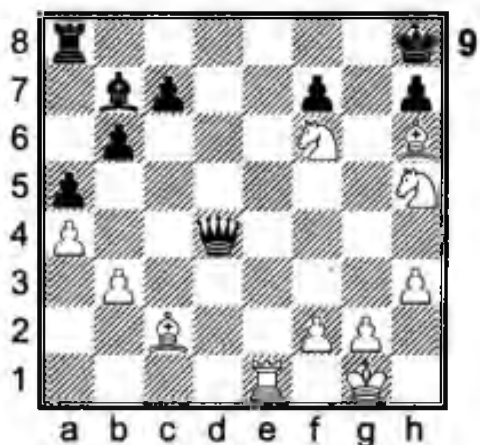
Ход белых



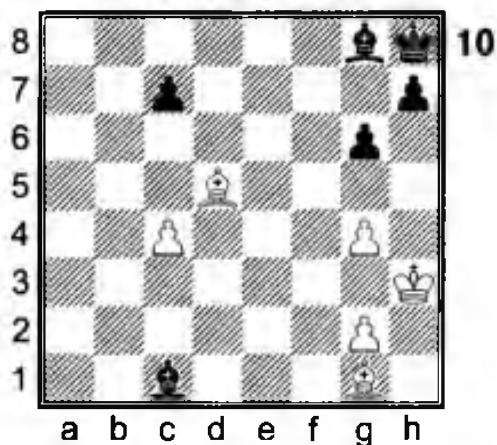
Ход черных



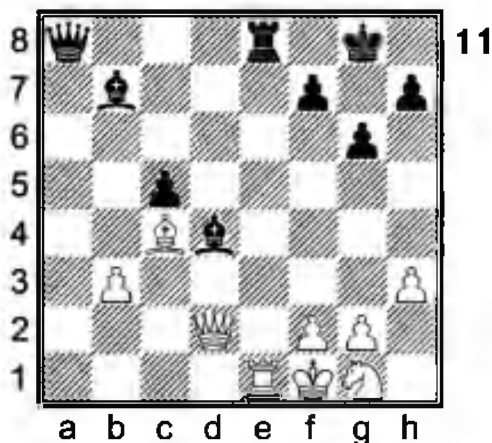
Ход черных



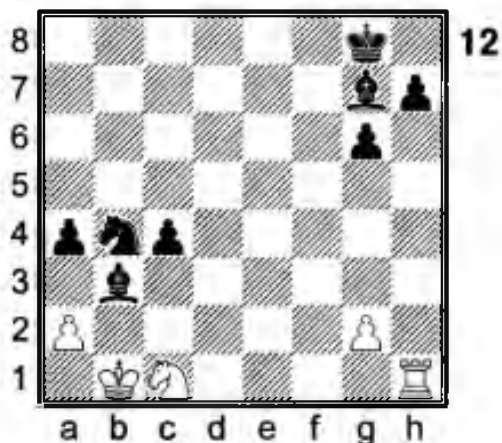
Ход белых



Ход белых



Ход черных



Ход черных



Ход белых



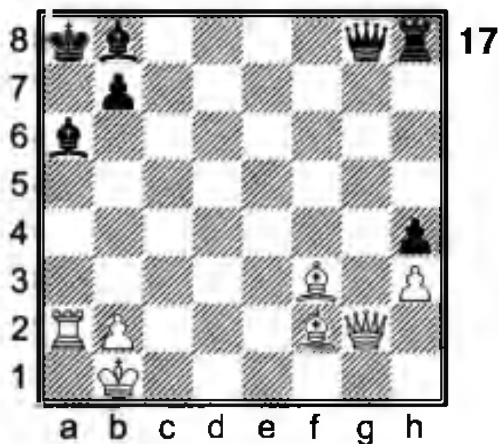
Ход белых



Ход черных



Ход черных



Ход белых



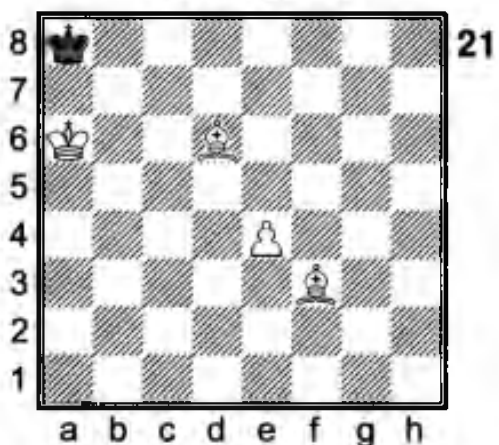
Ход белых



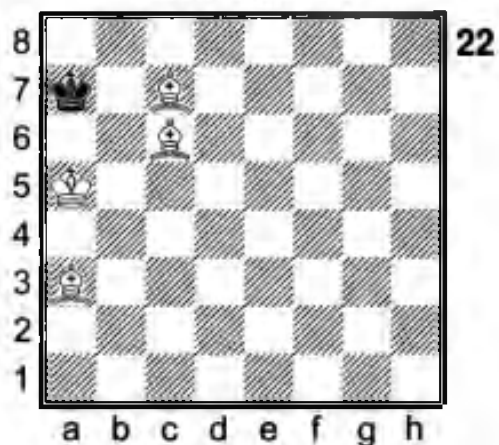
Ход черных



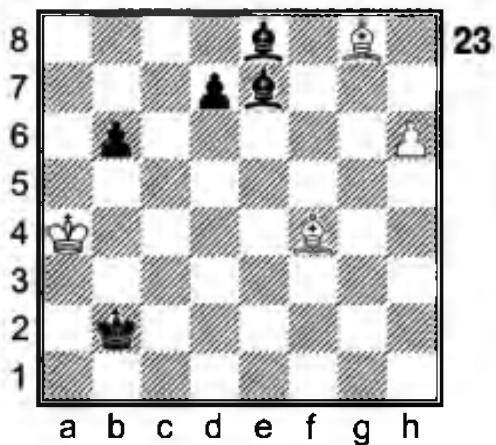
Ход черных



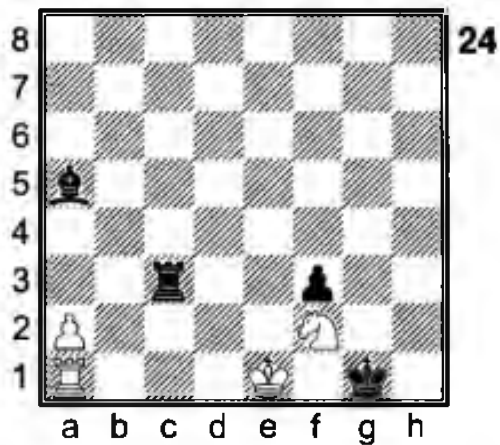
Ход белых



Ход белых

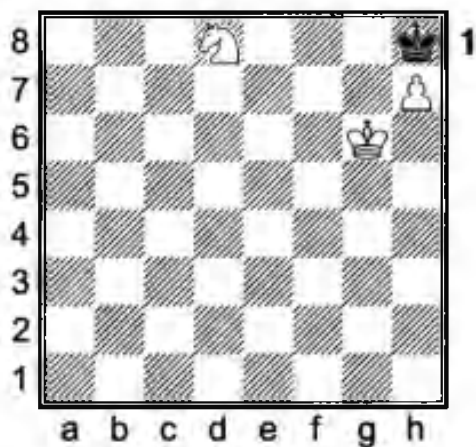


Ход черных

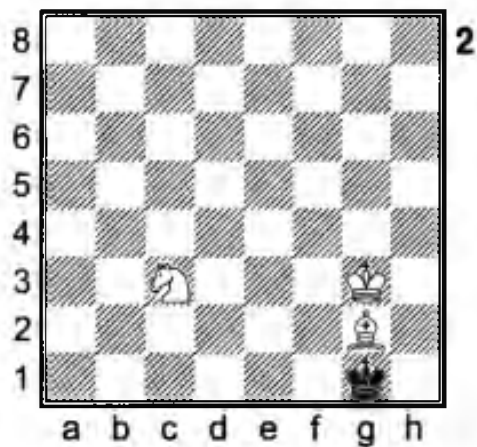


Ход черных

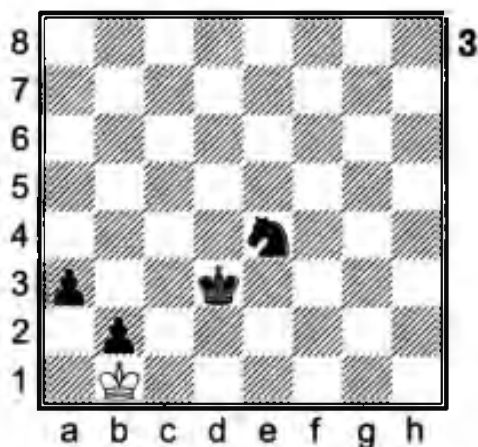
Матует конь



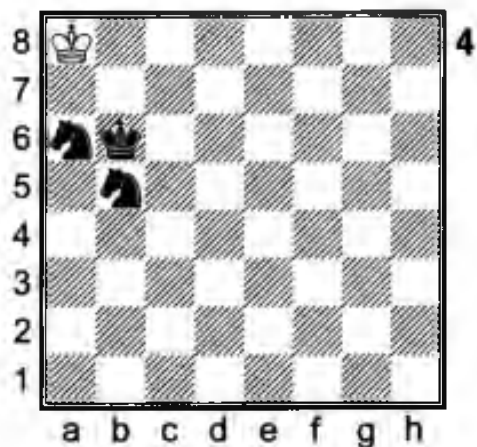
Ход белых



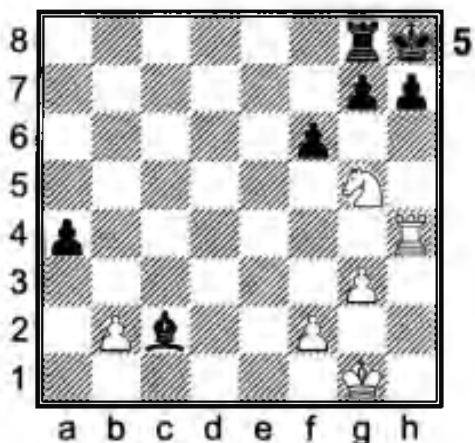
Ход белых



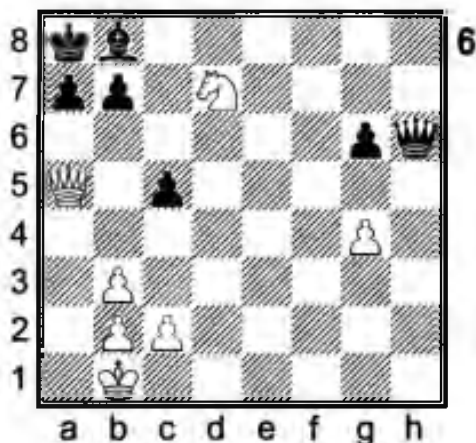
Ход черных



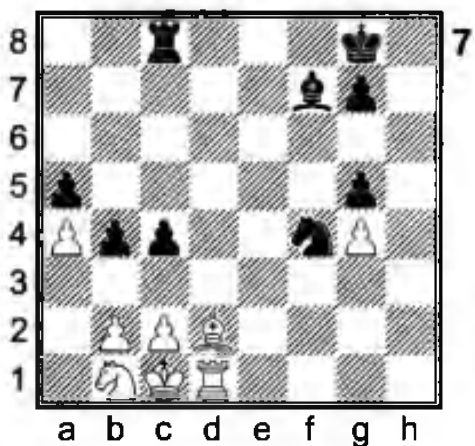
Ход черных



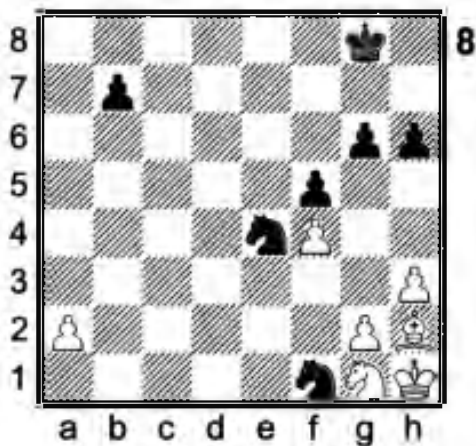
Ход белых



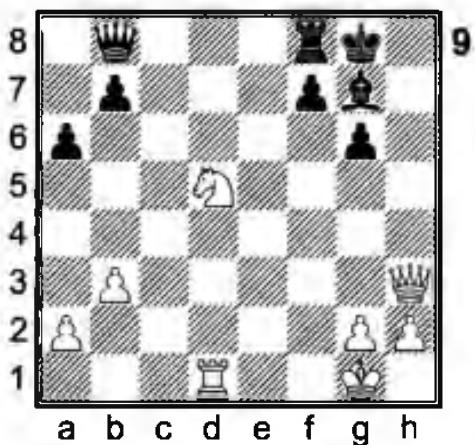
Ход белых



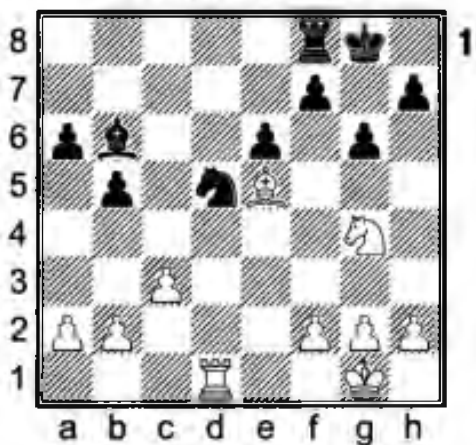
Ход черных



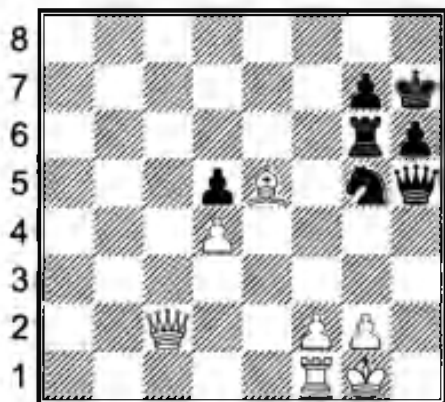
Ход черных



Ход белых



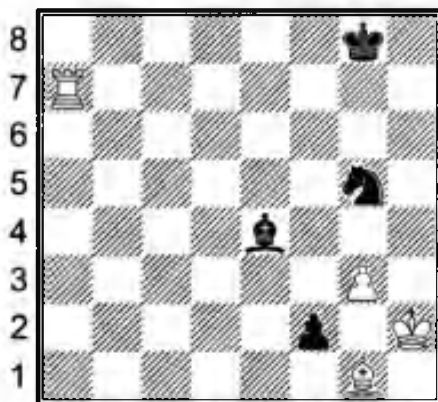
Ход белых



11

a b c d e f g h

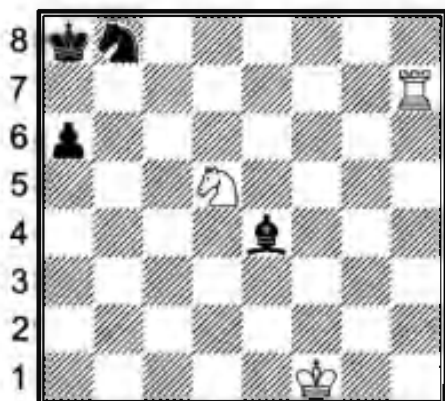
Ход черных



12

a b c d e f g h

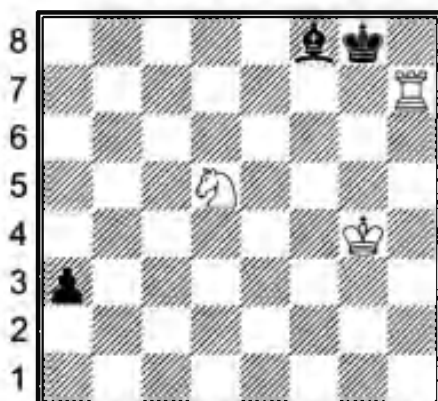
Ход черных



13

a b c d e f g h

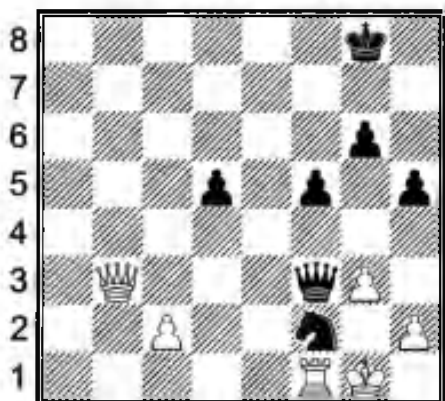
Ход белых



14

a b c d e f g h

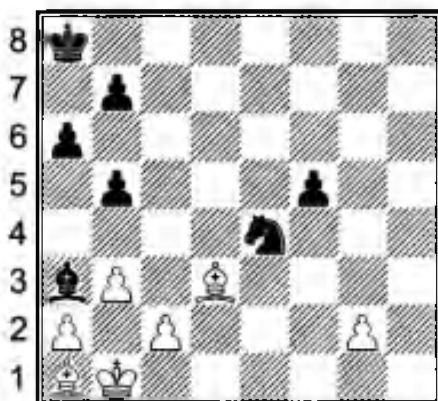
Ход белых



15

a b c d e f g h

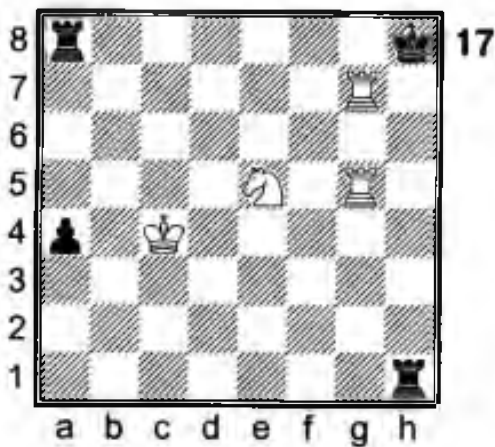
Ход черных



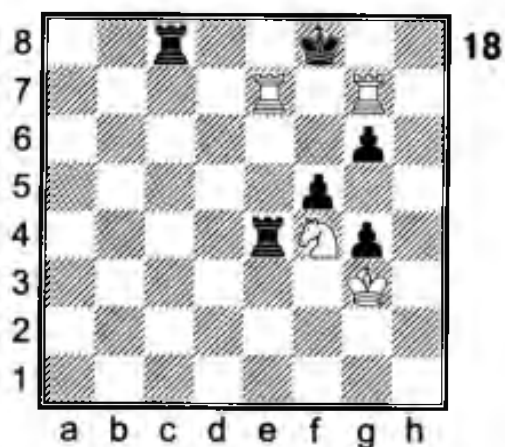
16

a b c d e f g h

Ход черных



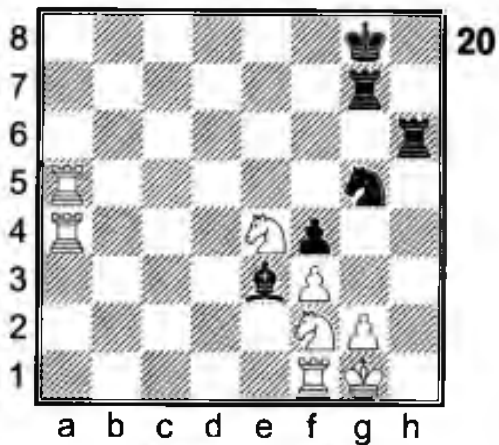
Ход белых



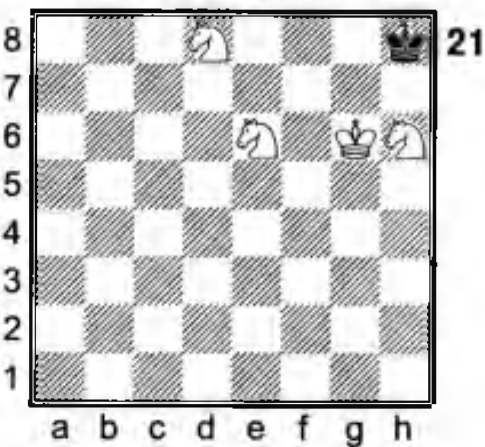
Ход белых



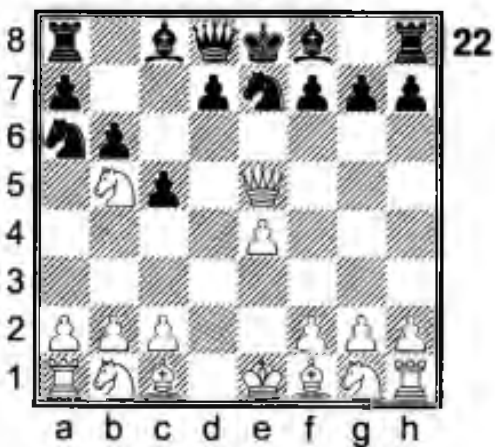
Ход черных



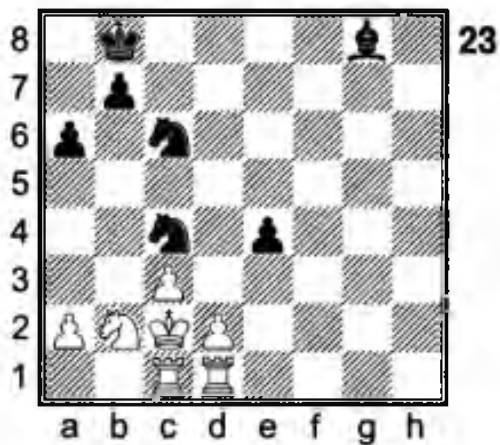
Ход черных



Ход белых



Ход белых

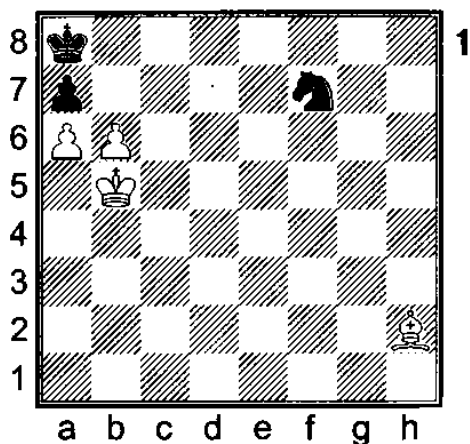


Ход черных

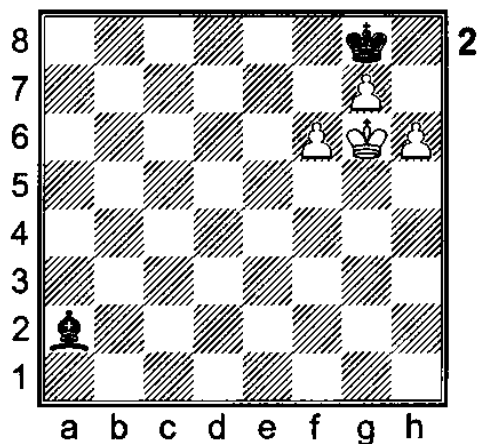


Ход черных

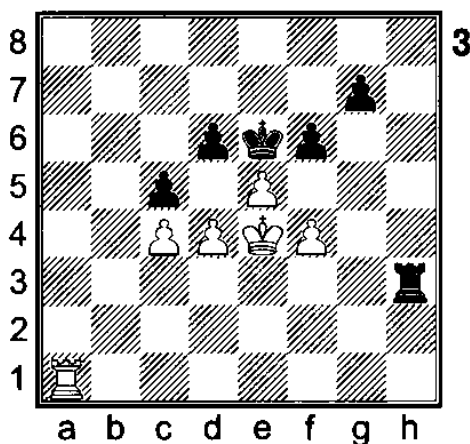
Матует пешка



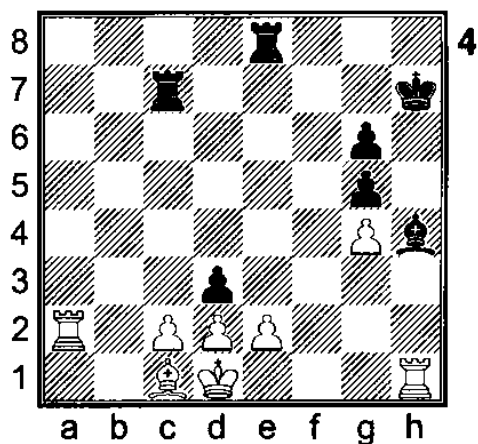
Ход белых



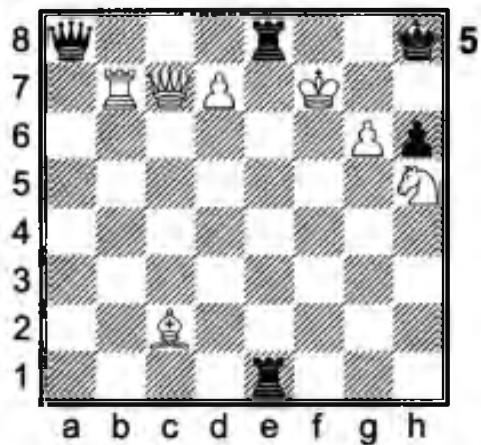
Ход белых



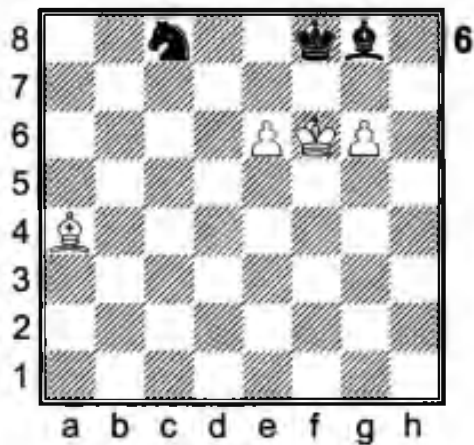
Ход черных



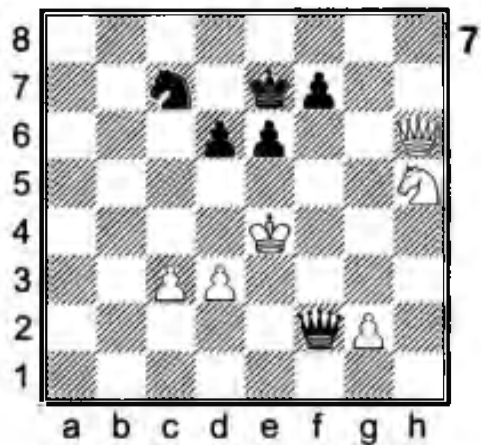
Ход черных



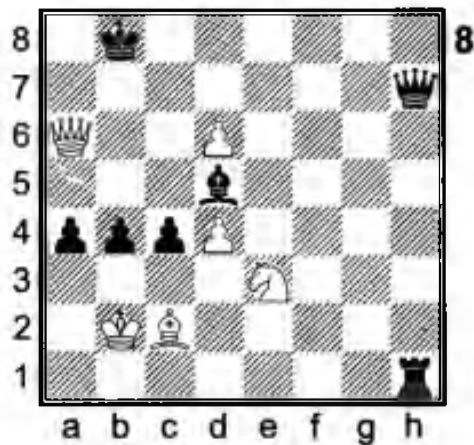
Ход белых



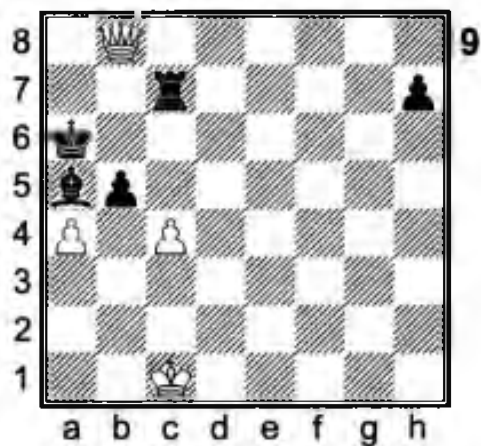
Ход белых



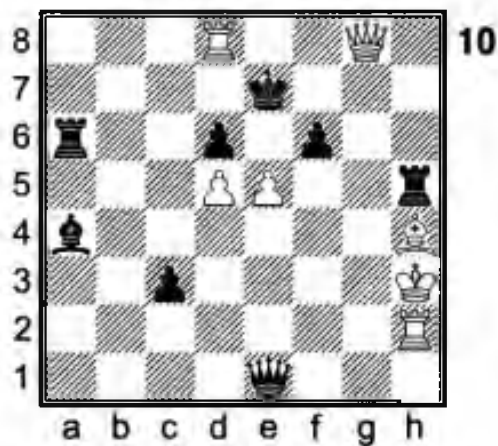
Ход черных



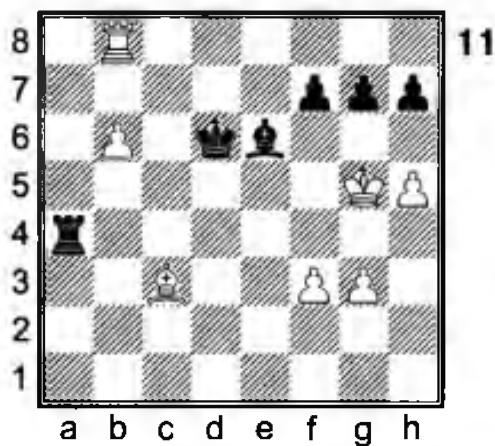
Ход черных



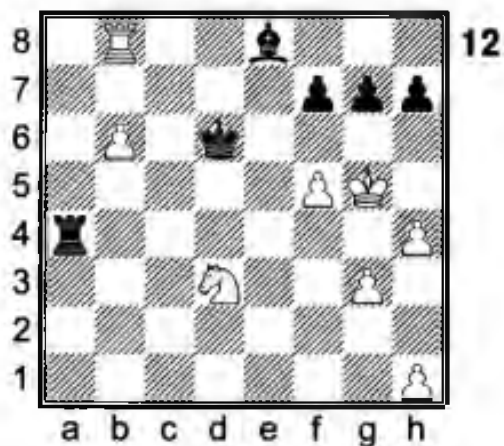
Ход белых



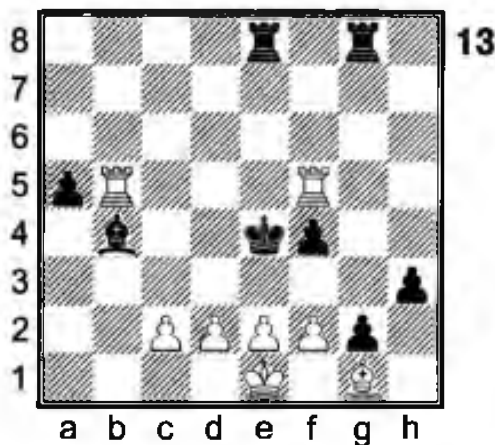
Ход белых



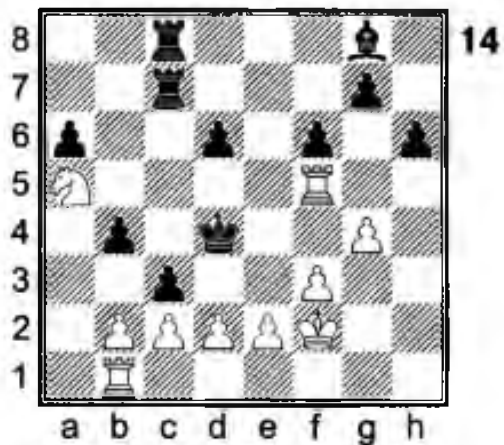
Ход черных



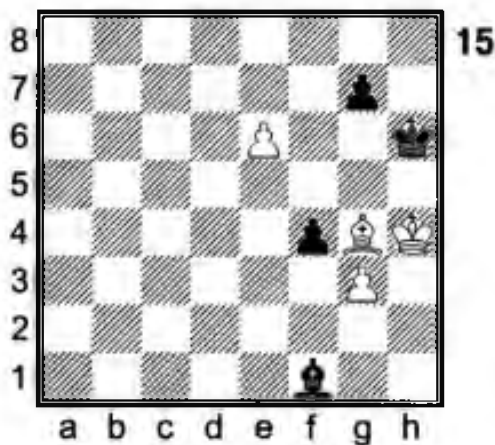
Ход черных



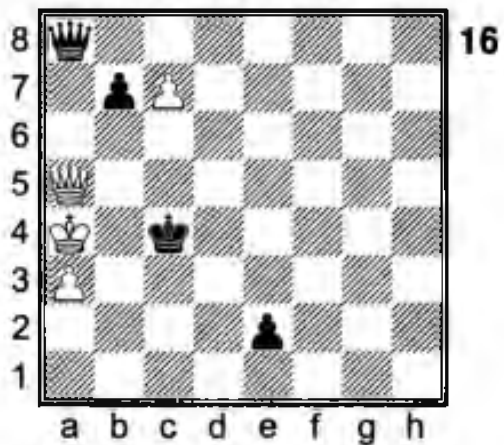
Ход белых



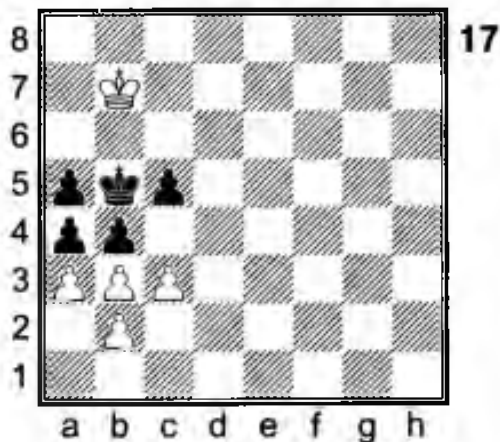
Ход белых



Ход черных

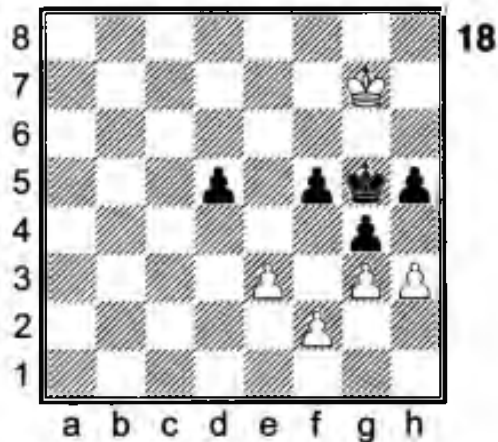


Ход черных



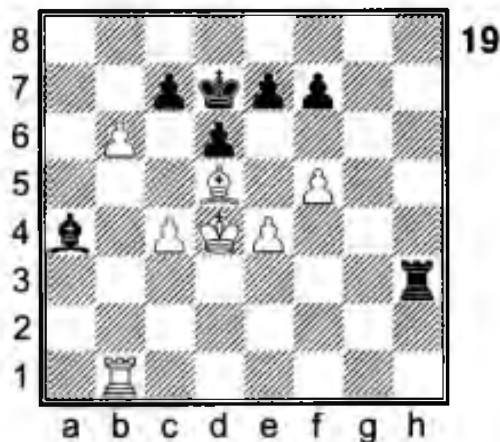
17

Ход белых



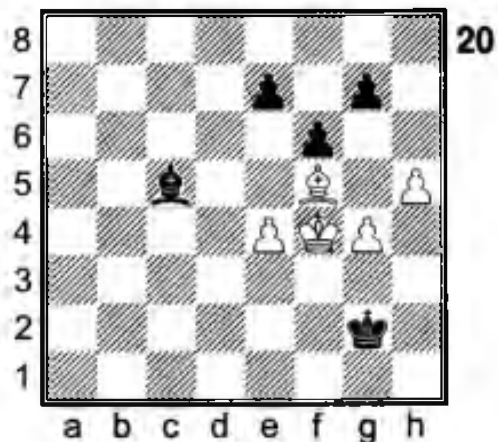
18

Ход белых



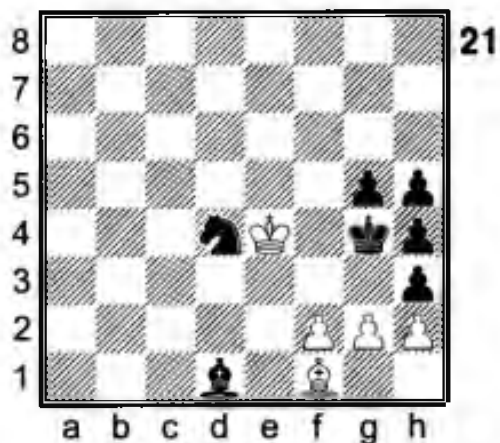
19

Ход черных



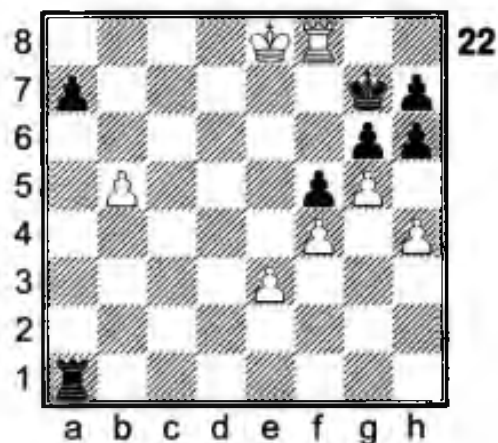
20

Ход черных



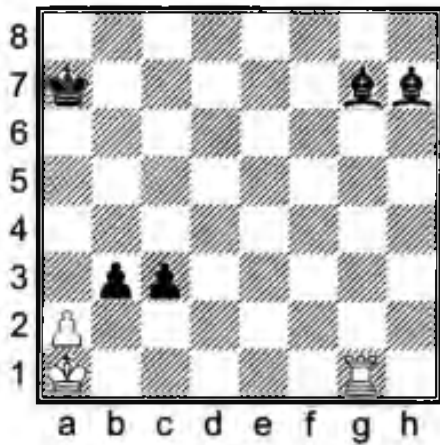
21

Ход белых



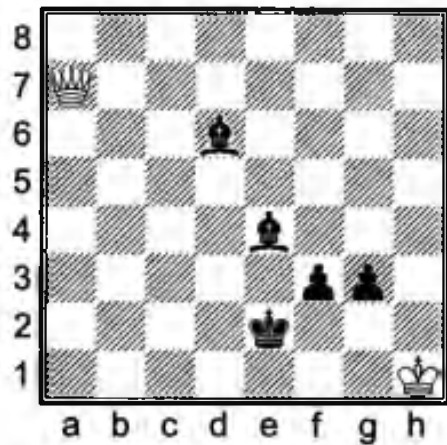
22

Ход белых



23

Ход черных



24

Ход черных



Раздел IV

УЗНАЕМ ПОЛЕЗНУЮ ИНФОРМАЦИЮ

Легенда о радже и мудреце

Много лет тому назад в Индии правил очень самолюбивый раджа. Он не признавал чужих советов и все решал сам. Раджа был плохим правителем, и вскоре его страна начала бедствовать. Но никто не осмеливался сказать правителю, что он совершает ошибки. Тогда один мудрец по имени Сесса решил хитрым способом подсказать властелину, что тот не прав, и придумал игру, в которой король был самой главной фигурой, но ему требовалась помощь других фигур. Это были шахматы. Они так понравились радже, что он приказал отблагодарить мудреца. Сесса сказал, что возьмет вознаграждение пшеницей. На первую клетку шахматной доски он попросил положить 1 зернышко, на вторую — 2, на третью — 4, на четвертую — 8 и т. п., то есть в порядке геометрической прогрессии положить зерно на все 64 клетки.

Раджа обрадовался. Он решил, что мудрец сглупил, за такую игру нужно было просить золото, а не пшеницу. Правитель приказал слугам тотчас сходить на склад и принести требуемое количество зерна. Прошел час, затем другой, слуги не появлялись. Раджа послал еще одного слугу, чтобы тот поторопил остальных. Вернувшийся слуга выглядел очень растерянным. Он сказал, что выполнить желание мудреца невозможно. Для выдачи требуемого количества пшеницы нужно было 8 раз (!) засеять весь земной шар зерном и столько же раз собрать урожай.

Так мудрец преподнес хороший урок заносчивому правителю Древней Индии.

История шахмат

В первые века нашей эры в Индии появилась игра на 64-клеточной доске, похожая на шахматы. Она называлась «чатуранга». В нее одновременно играли четыре человека. Фигуры расставлялись на доске по четырем углам. У каждого партнера их было восемь. Фигуры подразделялись на четыре рода войск: боевые слоны, конница, боевые колесницы и пехота. Ферзь отсутствовал. Какой фигурой следует делать ход, определялось путем бросания кости-кубика с цифрами. Цель игры заключалась в уничтожении всех неприятельских фигур, в том числе короля. Чатуранга считается древнейшей формой шахмат.

Но вскоре она претерпела изменения, так как в Индии были запрещены азартные игры и пришлось отказаться от игральные костей. Произошли и другие преобразования. Число игроков сократилось до двух, количество фигур и их расстановка на доске приобрели современный вид. Но поставить мат в усовершенствованной игре оказалось сложным делом. Поэтому выигрышем партии стал считаться не только мат, но и пат. Новая игра получила название «шатрандж».

Со временем шатрандж быстро распространился по всему миру, ее правила постоянно совершенствовались, что в итоге привело к появлению современной популярной игры — шахматы. В настоящее время в них играет около миллиарда жителей нашей планеты. По решению ЮНЕСКО 20 июля объявлено Всемирным днем шахмат.

Первый чемпион мира по шахматам

Первым чемпионом мира среди мужчин был Вильгельм Стейниц. Чемпионское звание он завоевал в 1886 году, победив в официальном поединке Иоганна Цукерторта — одного из сильнейших шахматистов того времени. В 1894 году Стейниц проиграл матч на первенство мира Эмануилу Ласкеру и потерял звание чемпиона.

Стейниц вошел в историю шахмат как основоположник позиционной игры. Он разработал новые эффективные мето-

ды игры в шахматы. Основа его теории заключалась в правильной оценке позиции. Стейниц доказал, что атаковать нужно лишь в том случае, когда позиция соперника ослаблена. Неподготовленная атака при грамотной защите всегда обречена на провал.

Вильгельм Стейниц написал большое количество ценных работ о шахматах, с его именем связан ряд дебютных разработок.

Первая чемпионка мира по шахматам

Первой чемпионкой мира была Вера Менчик. В 1927 году она выиграла чемпионат мира среди женщин, проводившийся впервые. В последующих чемпионатах она уверенно сохраняла свой титул. Менчик успешно играла и в мужских турнирах. В истории шахмат такое было впервые. А среди женщин ей вообще не было равных. Вера Менчик ушла из жизни непобежденной гениальной чемпионкой, погибнув во время налета фашистской авиации. Произошло это в Лондоне в 1944 году.

Главная шахматная организация

Международная шахматная федерация (ФИДЕ) была основана в 1924 году в Париже. Ее цель — объединение шахматистов всего мира и популяризация шахмат. Сейчас в ФИДЕ входят около 170 национальных шахматных федераций из разных стран. Всемирная шахматная федерация имеет свой флаг и гимн. Девиз ФИДЕ: «Все мы — одна семья!».

ФИДЕ разрабатывает правила проведения соревнований, присваивает международные шахматные звания, организует чемпионаты мира и шахматные олимпиады.

Шахматные разряды и звания

В зависимости от уровня игры любой шахматист может выполнить соответствующий спортивный разряд или даже получить шахматное звание. Самый низкий (слабый) разряд

четвертый. Далее в порядке возрастания силы идут третий, второй и первый. За ними следует разряд кандидата в мастера. Затем приходит черед шахматных званий. Их главное отличие от разрядов состоит в том, что звания присваиваются пожизненно, разряды же время от времени необходимо подтверждать. В нашей стране национальные шахматные звания — это мастер спорта и гроссмейстер России, а международные звания — мастер ФИДЕ, международный мастер и гроссмейстер. Самое почетное шахматное звание — международный гроссмейстер. Разряды и звания выполняют только в соревнованиях.

Турнирная таблица

Турнирная таблица — специальный документ, в который записываются результаты партий, сыгранных участниками соревнований. За победу в партии в таблицу записывается 1 или одно очко (обозначается как 1), за поражение — 0, за ничью — 0,5 очка (по-другому — 1/2).

После того как сыграны все партии турнира, судья проводит подсчет: сколько каждый из игроков набрал очков. Чем больше участник набрал в сумме очков, тем выше место.

Шахматные часы

Для ограничения времени на обдумывание ходов в шахматных соревнованиях используются специальные часы — шахматные. Контроль (количество) времени бывает разным. В классических шахматах контроль времени составляет более 1 часа на всю партию каждому участнику. В быстрых шахматах на обдумывание каждому игроку отводится от 15 до 60 минут, в блице — менее 15 минут.

Если одному из игроков не удастся уложиться в отведенное на обдумывание время, считается, что он проиграл партию. Узнать о том, что время закончилось, помогает специальный флажок. При просрочке времени он падает.

С шахматными часами тесно связано понятие *цейтнот* — недостаток времени на обдумывание ходов, когда практически полностью израсходовано время, отведенное на партию. К примеру, на часах остается всего 1–2 минуты. В такой ситуации легко растеряться и наделать грубых ошибок: «зевнуть» фигуру или просмотреть мат.

Системы проведения соревнований

Существуют различные системы проведения соревнований. Выбор зависит от числа участников, сроков проведения, целей и задач турнира. Наиболее известны следующие системы:

1) *круговая*. Все участники турнира поочередно играют друг с другом. Количество туров (игровых партий) зависит от числа игроков. Если, скажем, в турнире сражаются 12 человек, то каждый из них должен сыграть 11 партий;

2) *швейцарская*. Здесь ограниченное число туров (обычно 7–9) и неограниченное число участников (может быть 100 и более). Составление игровых пар каждого тура проводится с учетом набранных участниками очков, то есть наиболее вероятно, что игроки с одинаковым количеством очков встретятся между собой;

3) *олимпийская* — игра на выбывание участника или команды после проигрыша партии (матча);

4) *матч* — встреча двух шахматистов или команд между собой.

Шахматная муза

Марс — древнеримский бог войны полюбил лесную нимфу Каиссу. Ее взаимности он добился благодаря шахматам. С тех пор Каисса — покровительница, муза шахмат.

КРАТКИЙ ШАХМАТНЫЙ СЛОВАРЬ

Битое поле — шахматное поле, которое контролируется фигурой или пешкой.

Вечный шах — серия непрерывных шахов, от которых невозможно уйти.

Взятие — уничтожение чужой фигуры или пешки.

Взятие на проходе — уничтожение пешки, которая перепрыгнула через клетку и пересекла поле, контролируемое чужой пешкой.

Вилка — одновременное нападение на две фигуры и более.

Вскрытый шах — нападение вскрываемой фигуры на короля.

Выжидательный ход — передача очереди хода сопернику.

Двойной шах — одновременный шах двумя фигурами.

Детский мат — один из самых простых и быстрых матов в начале игры.

Качество — соотношение сил: ладья против слона или коня.

Легкие фигуры — слоны и кони.

Линейный мат — мат двумя ладьями (ферзем и ладьей), когда те стоят на соседних линиях, а король слабой стороны расположен на одной из них.

Мат — неотразимое нападение на короля. Это шах, от которого нет защиты.

Материальное преимущество — превосходство в количестве фигур или пешек.

Нотация — способ записи шахматной партии и отдельных ходов.

Оппозиция — противостояние королей.

Пат — положение, когда королю некуда ходить, но при этом он не под шахом.

Позиция — размещение фигур и пешек на шахматной доске.

Превращение пешки — замена пешки, достигшей последней линии, фигурой.

Развитие — ввод фигур в игру.

Размен — обмен своей фигуры на фигуру соперника.

Решающее материальное преимущество — большой перевес в количестве фигур или пешек. Его практически всегда достаточно для выигрыша партии.

Рокировка — одновременный ход королем и ладьей.

Связанная фигура — фигура, прикрывающая от нападения другую фигуру.

Связка (связывание) — нападение на фигуру или пешку, за которой по линии нападения находится другая фигура, обычно более ценная.

Соседние поля — шахматные поля, соприкасающиеся друг с другом.

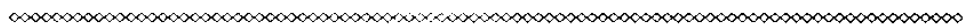
Тяжелые фигуры — ферзь и ладьи.

Цейтнот — острый недостаток времени на обдумывание ходов.

Цугцванг — положение, когда игрок вынужден сделать плохой ход.

Шах — нападение чужой фигуры на короля. От него есть три способа защиты.

ОТВЕТЫ НА ЗАДАНИЯ



Урок 1

1. Нет пешки; 2. Нет ладьи; 3. Слоны и кони — легкие фигуры, ферзь и ладьи — тяжелые; 4. Ферзь.

Урок 2

1. Тридцать две белых клетки и тридцать две черных; 2. По горизонталям, вертикалям и диагоналям; 3. Горизонтали и вертикали — прямые линии, диагонали — косые; 4. Нет. Различную длину имеют диагонали.

Урок 3

1. Центр — это четыре поля в середине доски. Королевский фланг — четыре вертикали со стороны короля, ферзевый — четыре вертикали со стороны ферзя; 2. У белых неправильно стоит слон с конем, у черных — король с ферзем; 3. Ферзей; 4. У белых нет слона и пешки, у черных — ладьи и коня.

Урок 4

1. Королю; 2. Перемещение фигуры с одного поля на другое; 3. В первом случае — нет, во втором — да; 4. Нет.

Урок 5

1. У белого короля восемь возможных ходов, у черного короля — пять; 2. За семь ходов; 3. Да; 4. Нет.

Урок 6

2. Да; 3. Четыре фигуры; 4. Две фигуры.

Урок 7

3. Чернополюный слон; 4. Две фигуры.

Урок 8

1. Да; 3. Пять фигур; 4. Пять фигур.

Урок 9

2. Да; 3. Четыре фигуры; 4. Четыре фигуры.

Урок 10

3. Слон; 4. Ферзь.

Урок 11

1. Невыгодный; 2. У белых; 3. У черных; 4. Срубить ладью.

Урок 12

2. Шах, так как можно закрыться конем; 3. На первой;
4. На второй.

Урок 13

1. Пат; 2. На первой; 3. На второй; 4. Шах, мат, пат.

Урок 14

1. Нет; 2. Нет; 3. На второй; 4. На первой. Но на второй диаграмме возможен кооперативный мат. Поэтому ответ «на обеих диаграммах» тоже правильный.

Урок 15

1. Белые; 2. Нет; 3. Да; 4. Белые — в короткую сторону, черным нельзя рокироваться.

Урок 16

1. В любую фигуру своего цвета, за исключением короля;
2. Нет; 3. Да; 4. На второй.

Урок 17

1. Да; 2. Белое поле перед черной пешкой; 3. Да; 4. Нет.

Урок 18

1. В эндшпиле; 2. В дебюте; 3. Эндшпиль; 4. Дебют.

Урок 19

1. Жэ; 2. Пешка; 3. Рокировка в длинную сторону; 4. Ладья, вертикаль «h», шестая горизонталь, шах, хороший ход.

Урок 20

1. Ф:f7x; 2. Ф:f2x; 3. Лучшие способы - Фf6 или Фе7; 4. На первой.

Урок 21

1. Лg8x; 2. Лh7 + и Лg8x; 3. Лh1x; 4. Лg1x.

Урок 22

1. Фg7x; 2. Нет, так как будет пат; 3. Фb5x; 4. Фf8x.

Урок 23

1. Лd8x; 2. Лd5-d4-d3-d2-d1; 3. Нет, так как будет пат; 4. Лабх.

Урок 24

1. Сb7x; 2. Са6 или Cd7; 3. Нет, так как будет пат. Правильно Сс2+ и Сb2x; 4. Сg3x.

Урок 25

1. В угол цвета своего слона; 2. Сb7x; 3. Кс3x; 4. Да. Затем нужно сыграть Сb2 + и Кс3x.

Матует ферзь

1. Фе8x; 2. Фh8x; 3. Фb2x; 4. Фg1x; 5. Ф:d7x; 6. Ф:f7x; 7. Фа3x; 8. Фс3x; 9. Ф:g7x; 10. Фе8x; 11. Ф:h2x; 12. Фе3x; 13. Ф:f7x; 14. Фh5x; 15. Ф:f2x; 16. Фе4x; 17. Ф:c6x; 18. Фf8x; 19. Фh1x; 20. Ф:d2x; 21. Фf5x; 22. Фad4x; 23. Фg1x; 24. Фff3x.

Матует ладья

1. Лb8x; 2. Ла8x; 3. Лb4x; 4. Лd1x; 5. Лg7x; 6. Лh8x; 7. Лg3x; 8. Ле5x; 9. Лag7x; 10. Л:a8x; 11. Лh7x; 12. Лg1x; 13. Лh8x; 14. Сс8x; 15. Сg3x; 16. Ла4x; 17. Ла1x; 18. Л:e8x; 19. Лh1x; 20. Л:f2x; 21. Лg5x; 22. 0-0x; 23. Кpf8x; 24. Cd5x.

Матует слон

1. С:e6x; 2. С:f6x; 3. Сg7x; 4. С:g3x; 5. Cf6x; 6. Cd8x; 7. Cf1x; 8. Се3x; 9. Сg7x; 10. Cd4x; 11. С:g2x; 12. Сс2x; 13. С:f7x; 14. Ch5x; 15. Се3x; 16. Cf2x; 17. С:b7x; 18. Кpb3x; 19. С:d5x; 20. С:a2x; 21. e5x; 22. Сс5x; 23. d5x; 24. Лd3x.

Матует конь

1. Кf7x; 2. Ке2x; 3. Кс3x; 4. Кbc7x; 5. Кf7x; 6. Кb6x; 7. Ке2x; 8. Кf2x; 9. Ке7x; 10. Kh6x; 11. Кf3x; 12. f1(K)x; 13. Кb6x; 14. Кf6x; 15. Kh3x; 16. Кd2x; 17. Кf7x; 18. К:g6x; 19. Kh3x; 20. К:f3x; 21. Kdf7x; 22. Кd6x; 23. Ка3x; 24. К:f3x.

Матует пешка

1. b7x; 2. h7x; 3. f5x; 4. dex; 5. g7x; 6. g7x; 7. f5x; 8. c3x; 9. abx; 10. efx; 11. h6x; 12. f6x; 13. f3x; 14. e3x; 15. g5x; 16. b5x; 17. c4x; 18. h4x; 19. c5x; 20. e5x; 21. ghx; 22. gfx (взятие на проходе); 23. b2x; 24. f2x.

Содержание

Предисловие 3

Раздел I. ОСВАИВАЕМ ПРАВИЛА ИГРЫ..... 5

 Урок 1. Первое знакомство с шахматами 5

 Урок 2. Шахматная доска 9

 Урок 3. Начальная расстановка фигур на доске.
 Фланги и центр 12

 Урок 4. Цель игры. Шахматный ход.
 Строгое правило: тронул — ходи! 17

Ходы фигур 20

 Урок 5. Король 20

 Урок 6. Ладья 26

 Урок 7. Слон 30

 Урок 8. Ферзь 34

 Урок 9. Конь 38

 Урок 10. Пешка 43

 Урок 11. Сила шахматных фигур 48

 Урок 12. Что такое шах и мат 52

 Урок 13. Что такое пат 58

 Урок 14. Ничья, ее разновидности 63

 Урок 15. Рокировка 67

 Урок 16. Превращение пешки 72

 Урок 17. Взятие на проходе 76

 Урок 18. Три стадии шахматной партии
 (дебют, миттельшпиль, эндшпиль) 81

 Урок 19. Шахматная нотация. Как записывать партию 86

Раздел II. УЧИМСЯ СТАВИТЬ МАТ	90
<i>Урок 20.</i> «Детский мат»	90
Способы матования одинокого короля тяжелыми фигурами	95
<i>Урок 21.</i> Мат одинокому королю двумя ладьями или линейный мат	96
<i>Урок 22.</i> Мат ферзем	100
<i>Урок 23.</i> Мат ладьей	106
Матование одинокого короля легкими фигурами	112
<i>Урок 24.</i> Мат двумя слонами	112
<i>Урок 25.</i> Мат слоном и конем	116
Раздел III. РЕШАЕМ ПОЗИЦИИ НА ТЕМУ «МАТ В 1 ХОД»	119
Раздел IV. УЗНАЕМ ПОЛЕЗНУЮ ИНФОРМАЦИЮ	144
Краткий шахматный словарь	149
Ответы на задания	151

Серия «Шахматы»

Трофимова Антонина Сергеевна

УЧЕБНИК ЮНОГО ШАХМАТИСТА

Ответственный редактор *С. Осташов*

Технический редактор *Л. Багрянцева*

Подписано в печать 03.10.2012.

Формат 70×100/16. Бумага офсетная.

Гарнитура Школьная. Печать офсетная.

Усл. печ. л. 12,9. Тираж 3000 экз.

Заказ 4396/1

ООО «Феникс»

344082, г. Ростов-на-Дону, пер. Халтуринский, 80.

Отпечатано в полном соответствии с качеством

предоставленных диапозитивов

в ООО «Кубаньпечать»

350059, г. Краснодар, ул. Уральская, 98/2.

Издательство



Приглашает к сотрудничеству
АВТОРОВ для издания:

- ✓ учебников для ПТУ, ссузов и вузов
- ✓ научной и научно-популярной литературы по МЕДИЦИНЕ и ВЕТЕРИНАРИИ, ЮРИСПРУДЕНЦИИ и ЭКОНОМИКЕ, СОЦИАЛЬНЫМ и ЕСТЕСТВЕННЫМ НАУКАМ
- ✓ литературы по ПРОГРАММИРОВАНИЮ и ВЫЧИСЛИТЕЛЬНОЙ ТЕХНИКЕ
- ✓ ПРИКЛАДНОЙ и ТЕХНИЧЕСКОЙ литературы
- ✓ литературы по СПОРТУ и БОЕВЫМ ИСКУССТВАМ
- ✓ ДЕТСКОЙ и ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ литературы
- ✓ литературы по КУЛИНАРИИ и РУКОДЕЛИЮ

Высокие гонорары!!!

Все финансовые затраты берем на себя!!!

При принятии рукописи в производство
выплачиваем гонорар на **10 % выше**
любого российского издательства!!!

Рукописи не рецензируются и не возвращаются!

По вопросам издания книг:

Тел. 8 (863) 2618950 E-mail: office@phoenixrostov.ru

Наш адрес:

344082, г. Ростов-на-Дону, пер. Халтуринский, 80

Факс: (863) 261-89-50

<http://www.Phoenixrostov.ru> E-mail: reclamabook@jeo.ru

Редакционно-издательский отдел

Осташов Сергей Александрович (руководитель отдела)

Тел.: (863) 261-89-75 e-mail: ostashov@aaanet.ru

Багрянцева Людмила Андреевна

(технический редактор)

Тел.: (863) 261-89-75

Сайт издательства Феникс: <http://www.Phoenixrostov.ru>

Вы можете ознакомиться с содержанием наших книг, прочитать отдельные главы и выдержки из них и **купить** понравившуюся книгу по самым **низким ценам** в интернет-магазине www.phoenixbooks.ru.

Оплата — денежный перевод или электронный платеж,
доставка — почтой России или самовывоз из Ростова-на-Дону.

Вышли в свет

В.А. Пожарский

ШАХМАТЫ. НАЧАЛЬНАЯ ШКОЛА



Книга для начального изучения шахматного искусства — выдающегося достижения человеческого разума. Объясняет правила и цель игры, особенности шахматных фигур и их взаимодействие, различные виды преимущества и методы его достижения.

Книга состоит из 10 глав. В большинстве из них после теоретических положений и иллюстративных партий приводятся упражнения (задания для самостоятельного решения). В конце каждого раздела даются ответы с пояснениями.

Учебный материал опирается, в основном, на партии — шедевры мировых шахмат с адаптированными для детей комментариями.

Для факультативного изучения предмета «Шахматы» в начальных классах общеобразовательных школ, начальных шахматных группах Дворцов детского творчества и детско-юношеских спортивных школ.

Книга может быть использована преподавателями шахмат в качестве учебно-методического пособия.

Вышли в свет

В. Пожарский

ШКОЛА ШАХМАТ



«Школа шахмат» — сборник трудов тренера высшей категории, подготовившего чемпиона мира среди юношей, автора «Шахматного учебника», объединенных темой совершенствования мастерства юных шахматистов.

Через всю книгу красной нитью проходит основная идея шахматного спорта — борьба. Подчеркивается важность развития личностных качеств — желание победить соперника, уверенность в себе, душевное равновесие, объективность, работоспособность, гармоничное здоровье.

«Подготовка юных и лечение “детских болезней”» — статья по методике преподавания шахмат и анализу ряда проблем, возникающих у детей-шахматистов на пути от новичка до мастера, и способов их преодоления.

«Куда идет король» — учебно-методическая работа по теме, которая часто является «ахиллесовой пятой» юных разрядников, — игре королем.

«Как победить сильного» — анализирует необходимые условия для воспитания успешного спортсмена-шахматиста и тренерские проблемы.

«Шахматная школа в этюдах» — заключительный труд автора по использованию этюдов для повышения мастерства шахматистов-разрядников. Из почти 70 тысяч известных в мире шахматных этюдов для этой книги отобраны около трехсот — поучительных для шахматистов-практиков. Книга состоит из двух частей: «Хорошие и плохие фигуры и пешки» и «Методы шахматной борьбы» (всего 11 глав). В каждой главе сначала приводятся подробно прокомментированные этюды с типичными и важными идеями по каждой теме для разбора читателем, а также ряд этюдов для самостоятельного решения. Автор предлагает этюды не как образцы специальной области шахматного искусства — композиции, а как учебные задания — сначала простые, а затем средней и повышенной трудности. Ответы даны в разделе «Решения этюдов».

Книга предназначена для начинающих и разрядников, желающих повысить свое мастерство, тренеров и руководителей шахматных кружков, родителей, чьи дети заинтересовались шахматами.



**Издательство
ФЕНИКС**

344082, г. Ростов-на-Дону,
пер. Халтуринский, 80
Тел.: (863) 261-89-50
www.phoenixrostov.ru

Региональные представительства

Начальник отдела по работе с представительствами

Смирнова Марина Геннадьевна (доб. 159) shkg@aaanet.ru

Менеджер по работе с представительствами

Цукерман Марк Валерьевич (доб. 186) mark_fenix@mail.ru

МОСКВА

Мячин Виталий Васильевич

г. Москва, Шоссе Фрезер, 17 (м. «Авиамоторная»)

Тел.: (495) 517-32-95, (495) 789-83-17.

E-mail: mosfen@pochta.ru, mosfen@bk.ru

Моисеенко Сергей Николаевич

г. Москва, 17 Проезд Марьиной рожи, д. 1,
(м. «Тимирязевская»)

Тел.: (495) 618-03-34, 8-916-523-43-76.

E-mail: fenix-m@yandex.ru; fenix-mos@mail.ru

ЕКАТЕРИНБУРГ

Швидков Александр Владимирович

Тел.: (343) 382-43-01, 8-922-154-01-81

E-mail: fenix-ekb@mail.ru

ICQ 396-869-385

САМАРА (НИЖНЕЕ ПОВОЛЖЬЕ)

Митрохин Андрей Михайлович

Самара, ул. Товарная, 7«Е» (территория базы «Учебник»)

Тел.: (846) 951-24-76, 8-917-112-96-85.

E-mail: fenixma@mail.ru

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ

Орлов Дмитрий Сергеевич

г. Санкт-Петербург, ул. Стрельбищенская, д. 15, к. 2

Тел.: 8-812-600-47-41, 8-952-248-49-38

E-mail: orlov@fx-spb.ru



Антонина Сергеевна Трофимова по образованию историк, кандидат исторических наук.

Тренер-преподаватель по шахматам, международный мастер. Бронзовый призер чемпионата России среди женских клубных команд (2000), победительница Всероссийских зимних сельских спортивных игр (2007), участница чемпионата мира среди студентов (2000, 5-е место) и чемпионата Европы среди женщин (2010).

Член Союза журналистов России. Автор двух поэтических сборников: «Стихи меня тянут из дома» (1995) и «Фантазии восхода» (2004), а также научно-популярной книги «Спортивная история Кузбасса в 1966–1985 гг.» (2008), признанной в области лучшей книгой года о спорте.

