



Г. Даулетова, Р. Хуснутдинов

ШАХМАТЫ

3

КЛАСС

УЧЕБНОЕ ПОСОБИЕ № 1



Научно-образовательный фонд им. Академ. Шахмардана Есенова
АЛМАТЫ, 2018

Г. Даулетова, Р. Хуснутдинов

ШАХМАТЫ

3
класс

УЧЕБНОЕ ПОСОБИЕ № 1



Научно-образовательный фонд им. Академ. Шахмардана Есенова
АЛМАТЫ, 2018

УДК 794(075.3)
ББК 75.581Я72
Ш 31

Ш 31 Шахматы: Учебное пособие № 1 для 3 класса общеобразоват. шк. / сост. Г.Б. Даулетова, Р.Д. Хуснутдинов. — Алматы, 2018 — 148 стр.

ISBN 978-601-80740-1-1

УДК 794(075.3)

© Научно-образовательный фонд им.
Академ. Шахмардана Есенова, 2018
© Печать ТОО «Brand Book», 2018

СОДЕРЖАНИЕ

Приветствие	5
§ 1. Повторение. Шахматная доска и фигуры.	
Цель игры	6
§ 2. Повторение. Рокировка. Взятие на проходе. Дебют	21
§ 3. Мат одинокому королю. Линейный мат двумя ладьями	31
§ 4. Мат одинокому королю. Мат ферзём и ладьёй	40
§ 5. Мат одинокому королю. Мат ферзём и королём	48
§ 6. Мат одинокому королю. Мат ладьёй и королём	57
§ 7. Мат одинокому королю. Мат двумя лёгкими фигурами	66
§ 8. Итоговое занятие. Мат одинокому королю	75
§ 9. Взаимодействие тяжёлых фигур	86
§ 10. Взаимодействие ферзя и лёгкой фигуры или пешки	95
§ 11. Взаимодействие ладьи и лёгкой фигуры или пешки	104

§ 12. Взаимодействие лёгких фигур.....	113
§ 13. Игровое занятие.....	122
§ 14. Игровое занятие.....	131
§ 15. Итоговое занятие. Взаимодействие фигур.....	140

Дорогой друг!

Ты как следует отдохнул на каникулах, набрался новых сил и опять пришёл в школу, чтобы погрузиться в мир знаний. Ещё год назад ты не знал, из каких слогов составлено слово «шахматы». А теперь наверняка и сам объявил множество «шахов» и не раз ставил «мат» – и «детский», и «линейный» и какой-нибудь посложнее. А может быть, случались и патовые ситуации в твоих партиях.

Занятия шахматами помогают тебе лучше успевать на других уроках и принимать в жизни более правильные решения. Законы человеческой мысли одинаковы — в игре, в учении, во взрослой жизни. Надеемся, что родители помогут тебе осваивать шахматы и не откажутся сыграть с тобой парочку партий. Вместе вы добьётесь новых успехов!

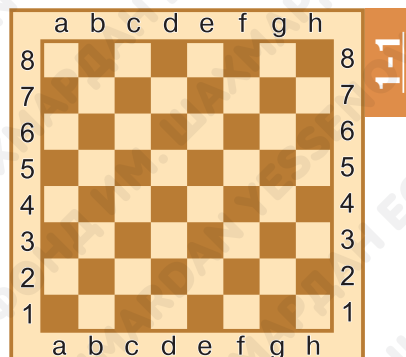


§ 1. Повторение. Шахматная доска и фигуры. Цель игры

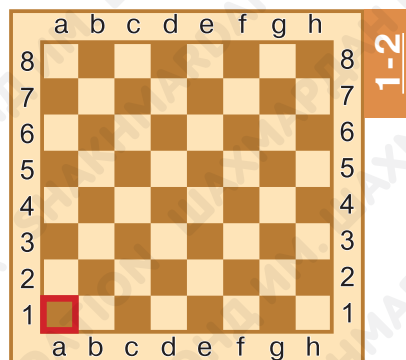
1. Основные сведения о шахматной игре

Дорогие ребята, в этом году мы продолжим учиться играть в шахматы. Давайте вспомним основные правила шахматной игры.

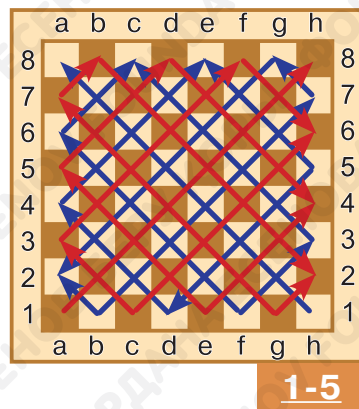
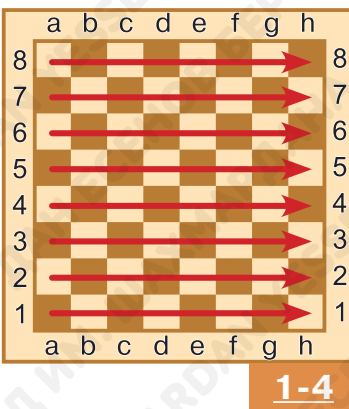
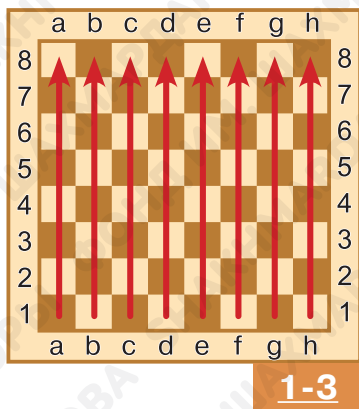
В шахматы играют два игрока. Игра ведётся на шахматной доске. Шахматная доска имеет форму квадрата и состоит из 32 белых и 32 чёрных полей (1-1).



Перед началом игры доска располагается между игроками таким образом, чтобы левое угловое поле было чёрным (1-2).



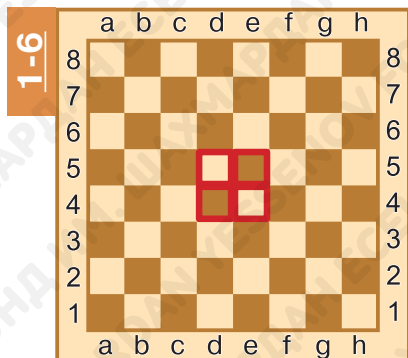
Поля на шахматной доске образуют вертикальные, горизонтальные и диагональные линии (1-3, 1-4, 1-5).



Поля в вертикальных и горизонтальных линиях чередуются. Диагональные линии состоят из полей одного цвета.

Вертикальные линии обозначаются латинскими буквами **a, b, c, d, e, f, g, h**. Горизонтальные обозначаются цифрами от **1** до **8**.

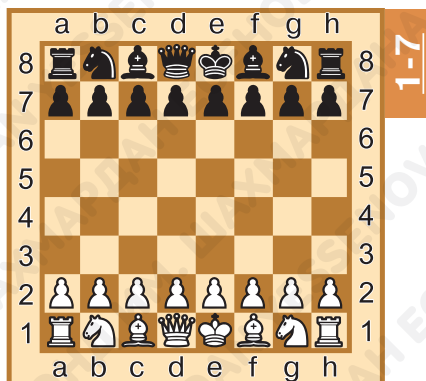
Каждое поле на шахматной доске имеет своё название или адрес. Название поля образуется из названия вертикали и номера горизонтали, на пересечении которых расположено поле.



(1-6) Поля d4, d5, e4, e5, расположенные в середине шахматной доски, называются центральными, они образуют центр шахматной доски.

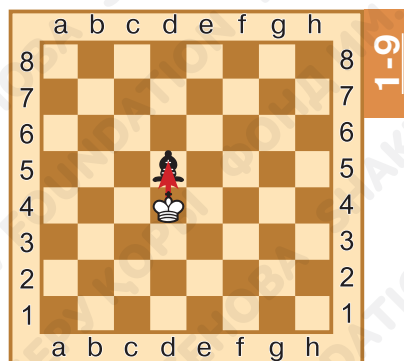
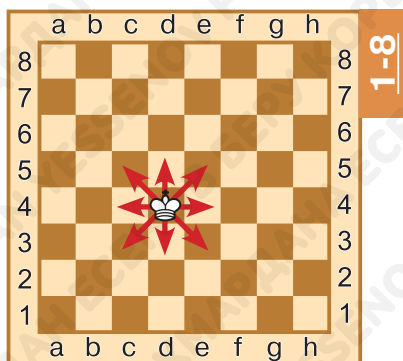
По шахматной доске передвигаются белые и чёрные фигуры. В каждой армии есть Король, Ферзь, две Ладьи, два Слона, два Коня и восемь пешек.

(1-7) Перед началом игры каждая из армий выстраивается в строгом порядке, который называется начальное положение или начальная позиция. Шахматные фигуры перемещаются по шахматной доске с одного поля на другое, делают ход. Начинают игру белые фигуры,



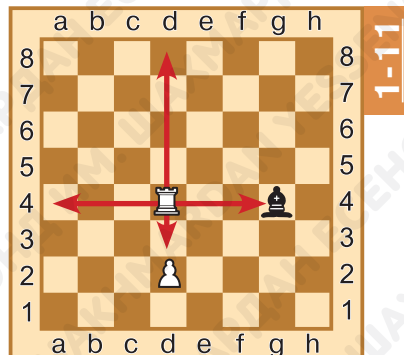
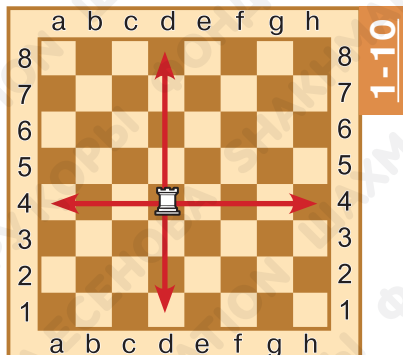
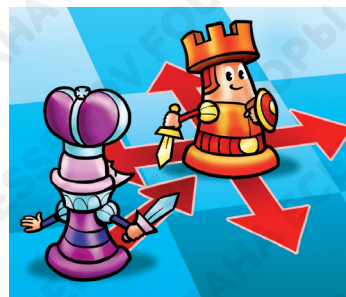
затем очередь хода переходит к чёрным. Так ход за ходом идёт шахматная партия.

Самый главный на шахматной доске — Король. Король ходит в любую сторону только на одно поле (1-8).



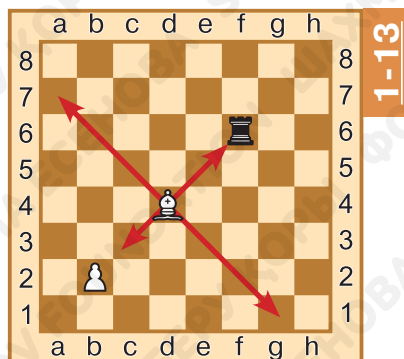
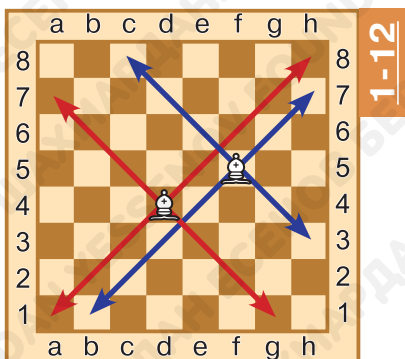
(1-9) Король может побить чужую фигуру, которая расположена на соседнем поле.

Ладья ходит по вертикалям и горизонталям на любое число свободных полей (1-10).



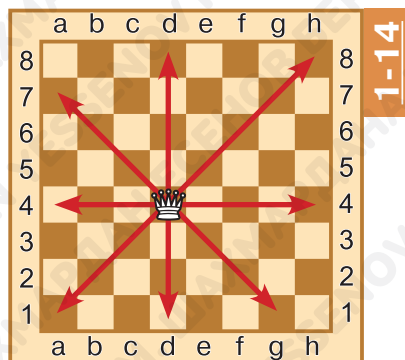
(1-11) Если на пути стоит чужая фигура, то её можно побить.

Слон ходит по диагоналям. Так же, как и ладья, на любое количество свободных полей (1-12).



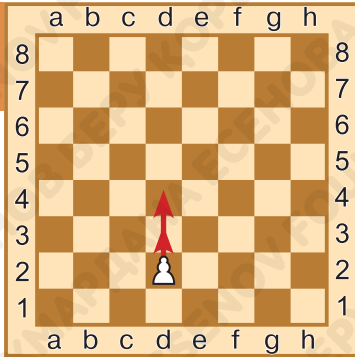
(1-13) Так же, если на пути стоит своя фигура, то путь закрыт. Если чужая, то её можно взять.

Ферзь может ходить как ладья и как слон. Он может ходить и бить по вертикалям, горизонталям и по диагоналям (1-14).



Пешка — самая слабая боевая единица в шахматной армии. Пешка ходит вперёд на одно поле. С первоначального места пешка может перепрыгнуть че-

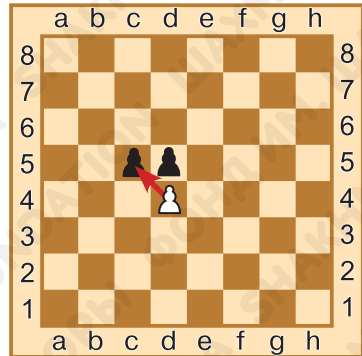
1-15



рез поле, а дальше — по одной клеточке (1-15).



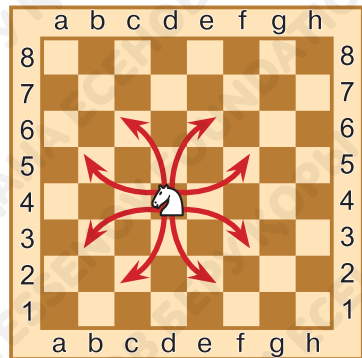
Бьёт пешка вперёд наискосок (1-16).



1-16

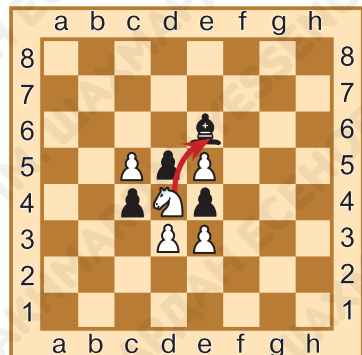
Назад пешка ни ходить, ни бить не умеет.

(1-17) Конь ходит особенным образом — два поля прямо в любом направлении (по вертикали или горизонтали) и одно поле в сторону.



1-17

В отличие от других фигур, Конь может перепрыгивать через свои и неприятельские фигуры. Если на поле, на которое хочет стать конь, стоит неприятельская фигура, то конь её может побить (1-18).

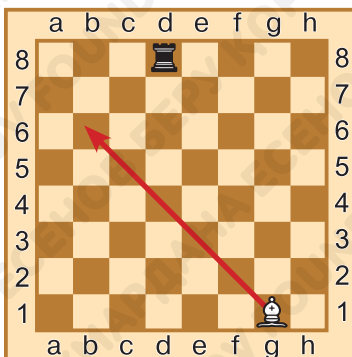


1-18

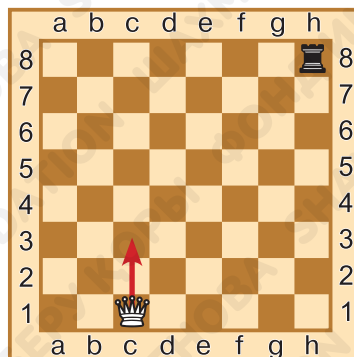
Все фигуры, передвигаясь по шахматной доске, могут нападать на фигуры соперника, а также сами могут подвергаться нападению неприятельских фигур (1-19, 1-20, 1-21, 1-22, 1-23).



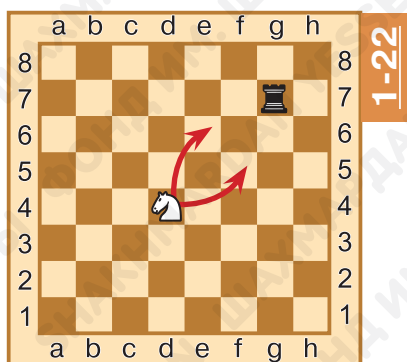
1-19



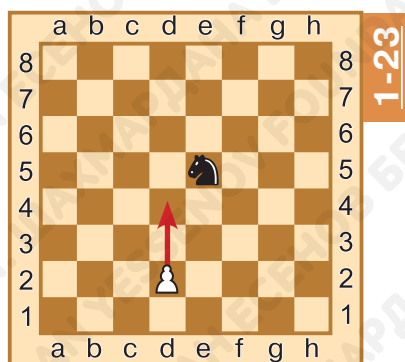
1-20



1-21



1-22

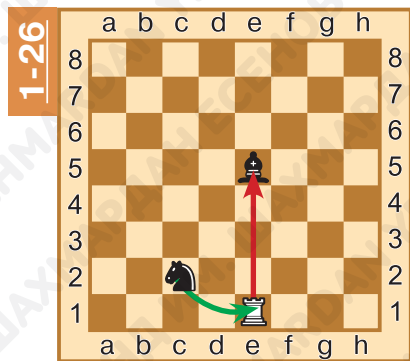
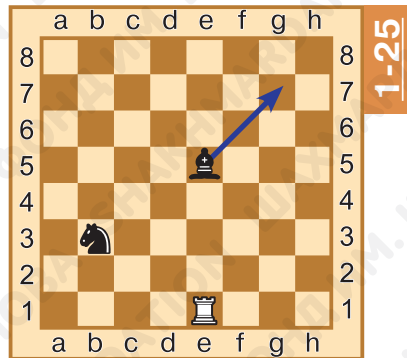
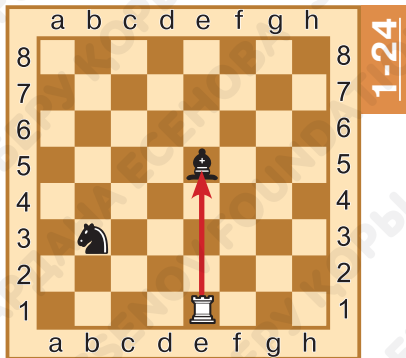


1-23

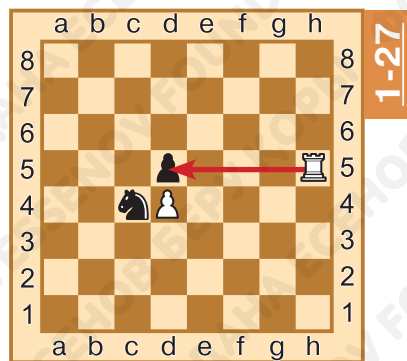
От нападения неприятельской фигуры есть несколько способов защиты:

1) уйти фигурой в безопасное место (1-24, 1-25);

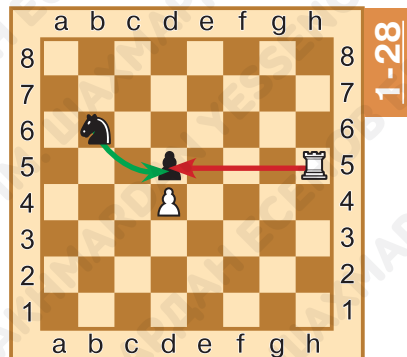




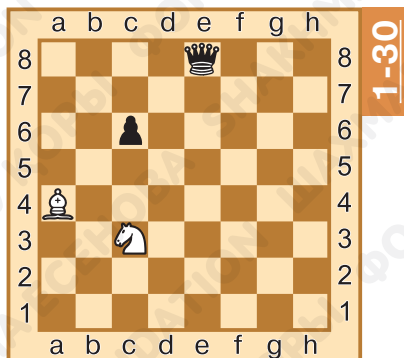
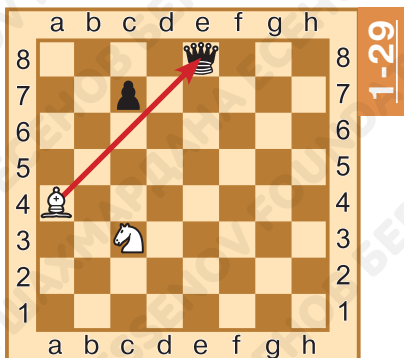
2) побить фигуру, которая нападает (1-26);



3) защитить фигуру, на которую напали, другой своей фигурой (1-27, 1-28);



4) перекрыть линию атаки неприятельской фигуры своей фигурой (1-29, 1-30).

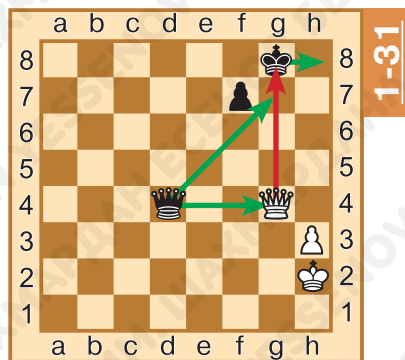


На короля так же, как и на другие фигуры, можно нападать. Нападение на короля называется шах.

В отличие от других фигур, короля нельзя оставлять под шахом и нельзя ходить под шах.

Есть только три способа защиты от шаха:

- 1) побить фигуру, которая объявила шах;
- 2) закрыться от шаха своей фигурой;
- 3) уйти королём в безопасное место.

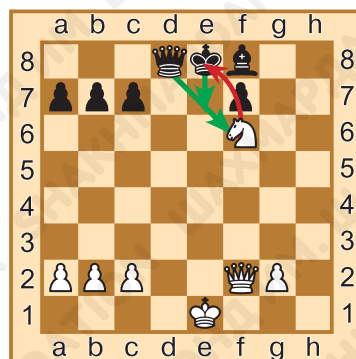


(1-31) Ход чёрных. Своим последним ходом белые объявили шах чёрному Королю. У чёрных есть несколько способов защиты от шаха:

1. 1...Крh8 — уйти Королём в безопасное место.

2. 1...Ф:g4 — побить фигуру, которая объявила шах.

3. 1...Фg7 — закрыться от шаха Ферзём.



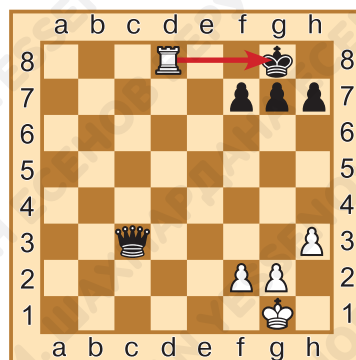
(1-32) Ход чёрных. Белый Конь объявил шах чёрному Королю. У чёрных есть следующие способы защиты от шаха:

1. 1...Кре7 — уйти Королём в безопасное место.

2. 1...Ф:f6 — побить Коня, который объявил шах.

А вот прикрыться от шаха, который объявили Конь или пешка, нельзя.

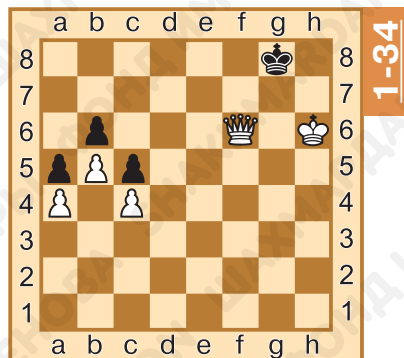
Шах, от которого нет защиты, называется мат (1-33).



Поставить мат королю соперника — главная цель шахматной партии. Если королю поставлен мат, игра тут же заканчивается.

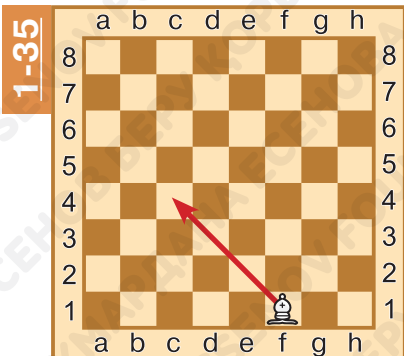
Иногда во время шахматной партии может сложиться такая ситуация, когда ни король, ни любая другая фигура одной из сторон не могут сделать ход, но при этом королю не объявлен шах. Такую ситуацию на доске называют **пат** (1-34).

Если в данной позиции ход чёрных, то на доске — пат. Ни чёрный король, ни чёрные пешки не могут сделать ход. При этом чёрному королю шах не объявлен. Если на доске возникает пат, то партия заканчивается, при этом в ней нет победителя, ничья.



Перемещение фигур на шахматной доске можно записать с помощью алгебраической шахматной нотации. Для шахматных фигур вводится сокращённое обозначение: Король сокращённо обозначается Кр, Ферзь – Ф, Ладья – Л, Слон – С, Конь – К. И только пешка не имеет сокращённого обозначения.

Ход можно записать полной или краткой нотацией.



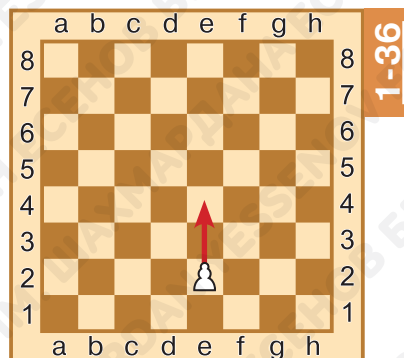
При записи хода полной нотацией указывается, какая фигура с какого поля вышла и на какое поле пошла.



(1-35) Если, например, ход сделал слон с поля f1 на c4, то такой ход записывается так: **Cf1-c4**.

Часто на практике применяется сокращённая (или краткая) алгебраическая нотация. При краткой нотации записывается, какая фигура на какое поле пошла (не записывается, откуда фигура вышла). Запись хода краткой нотацией в этом случае будет следующая: **Cc4**.

Если ходит пешка, то она сокращённо никак не обозначается. Запись хода пешки выглядит следующим образом: e2-e4 — это полная нотация и просто e4 — краткая нотация (1-36).



Если пешка доходит до последнего ряда и превращается в другую фигуру, то такой ход записыва-

ется следующим образом: **e7-e8Ф** или **e8Ф**. Буква в конце хода — это сокращённое название фигуры, в которую превратилась пешка (в нашем случае пешка превратилась в Ферзя).

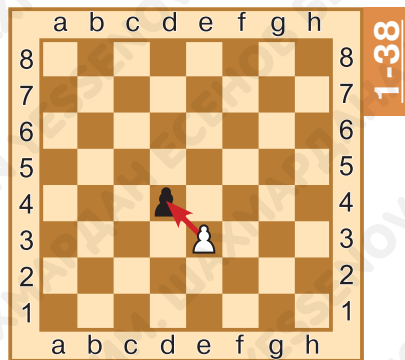
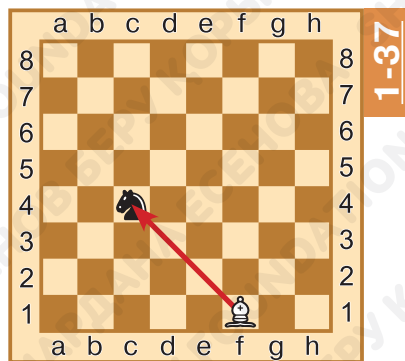
Если фигура не просто ходит, а бьёт неприятельскую фигуру, то между записью поля, откуда фигура вышла, и поля, на которое фигура пришла, ставится двоеточие.

(1-37) Если, к примеру, слон с поля f1 побил на c4, то при записи хода вместо тире ставится двоеточие (:). **Cf1:c4**. При записи краткой нотацией — **C:c4**.

Взятие пешки можно записать полной нотацией **e3:d4** или **e:d4**, а краткой нотацией этот ход можно записать двумя буквами **ed** (1-38).

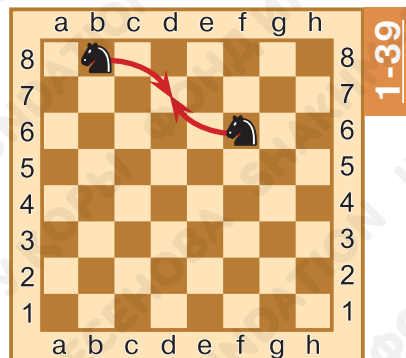
Рокировка в короткую сторону обозначается двумя нулями: **0-0**, а в длинную — тремя нулями **0-0-0**.

Шах при записи хода обозначается плюсом +, а мат — крестиком x (например, **Cc4+** или **Cc4x**).



При записи краткой нотацией иногда возникают случаи, когда две одноимённые фигуры могут сделать ход на одно и то же поле. Например, два коня одного цвета могут пойти на поле d7.

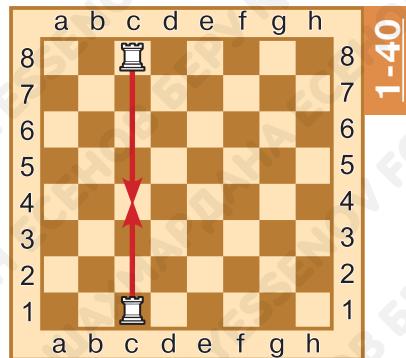
(1-39) Для того чтобы записать ход коня на поле d7, надо обязательно указать, какой именно конь делает ход, например, **Kbd7**. Такая запись означает, что конь, который стоял на линии b, пошёл на d7. Если бы ход сделал конь с поля f6, то мы бы записали **Kfd7**.



Также встречаются случаи, когда две ладьи стоят на одной вертикали и одна из них делает ход по этой вертикали (1-40).

Например, одна ладья стоит на c1, а вторая ладья стоит на c8. При своём ходе одна из ладей перемещается на поле c4.

Если ходит ладья с поля c1, то ход запишется следующим образом: **L1c4**; если ходит ладья с поля c8, то запись соответственно будет **L8c4**.



При записи шахматной партии ходы записываются парами. Ход белых, а затем ответ чёрных — это один ход.

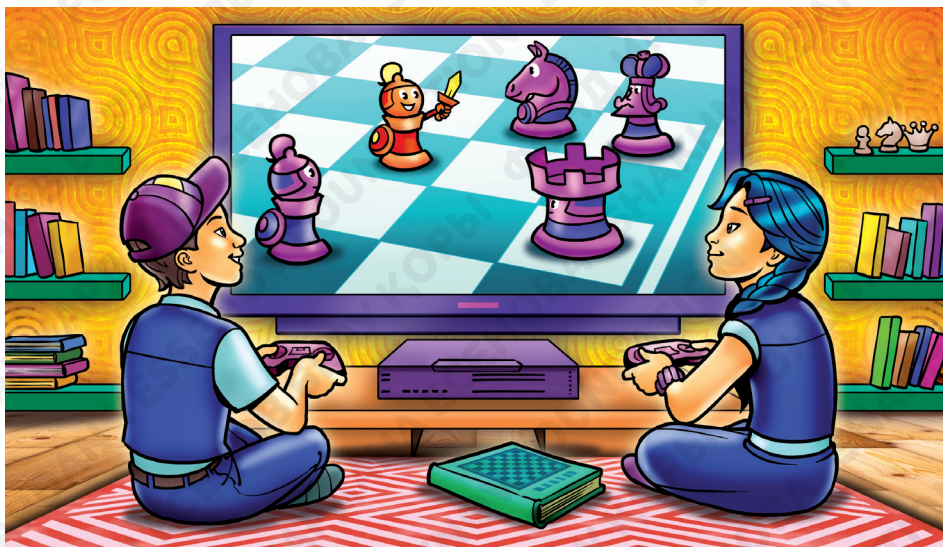
В дальнейшем мы чаще будем использовать краткую нотацию, но грамотный шахматист должен понимать и полную нотацию. Шахматная нотация — это язык шахматиста. Зная нотацию, можно записать и прочитать любую шахматную партию.



Вопросы для повторения:

1. Где происходит игра в шахматы?
2. Какие фигуры составляют шахматную армию?
3. Как называется нападение на короля?
4. Какие способы защиты возможны при шахе?
5. Что такое мат?
6. Что такое шахматная партия?
7. Какова цель шахматной партии?
8. Что такое пат?





§ 2. Повторение. Рокировка. Взятие на проходе. Дебют

1. Особые правила шахматной игры

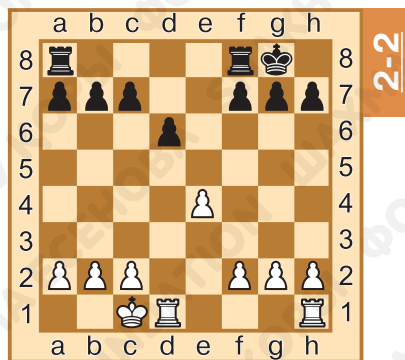
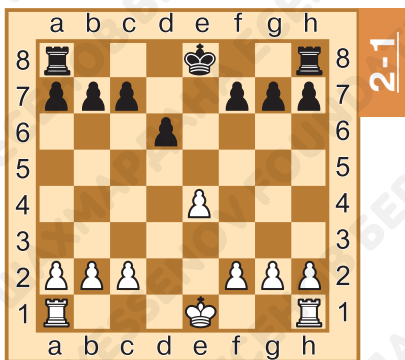
Кроме основных правил шахматной игры существуют также особые правила. К ним относятся: правило рокировки, правило превращения пешки, правило взятия на проходе.

1.1. Правило рокировки.

Рокировка — это особый ход Короля, при котором перемещаются одновременно две фигуры — непосред-



ственно Король и Ладья. Король перепрыгивает через одно поле, а Ладья переносится за Короля (2-1, 2-2).



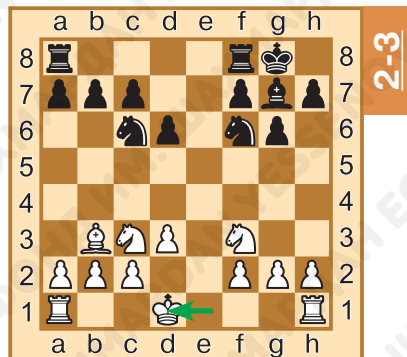
Так как у нас две Ладьи, то можно делать рокировку в две стороны: короткую и длинную.

Цель рокировки — обезопасить Короля. Во-первых, мы выводим Короля из центра, где он может подвергаться атаке неприятельских фигур. Во-вторых, мы вводим в игру Ладью. Сама по себе рокировка не гарантирует полной безопасности Короля. Могут потребоваться дополнительные силы для защиты позиции рокировки.

Рокировку можно делать не всегда.

Нельзя рокировать, если:

1. Король или Ладья уже ходили (2-3).



2-4



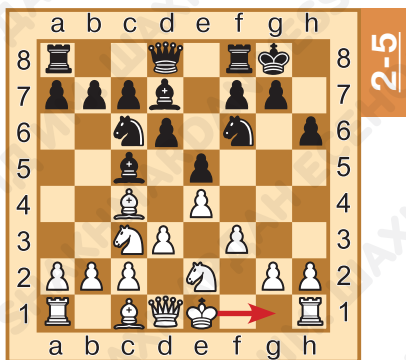
2. Королю объявлен шах

(2-4).

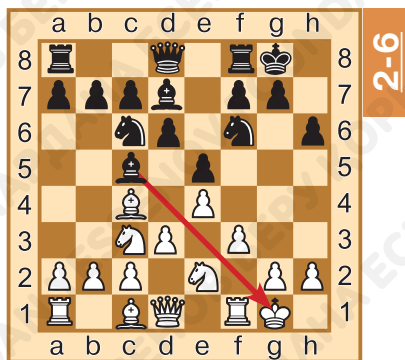


Спасаться от шаха рокировкой нельзя!

3. После рокировки Король окажется под боем (2-5, 2-6).

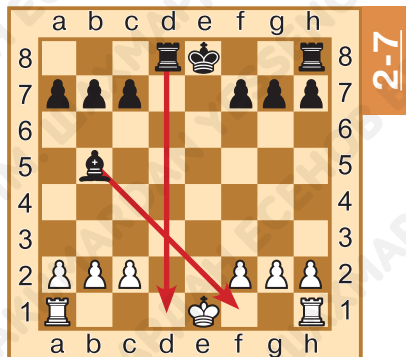


2-5



2-6

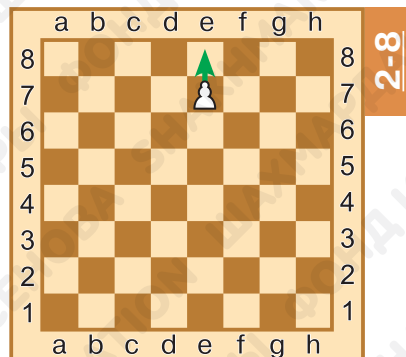
4. Во время рокировки Король перебегает через битое поле (2-7). Важно помнить, что при рокировке между королем и ладьей не должно быть фигур



2-7

1.2. Правило превращения пешки.

Пешка, в отличие от остальных фигур, ходит только вперёд, бьёт пешка тоже только вперёд наискосок. За храбрость пешку ожидает награда (2-8).



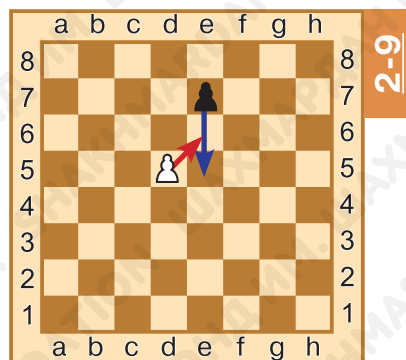
Если она сумеет дойти до последнего ряда, то может превратиться в любую фигуру: Ферзя, Ладью, Слона, Коня. Не может только стать Королём и пешкой не может остаться. Каждая пешка, дойдя до последнего ряда, может превратиться в любую фигуру. То есть на шахматной доске, помимо одного ферзя, который есть на доске первоначально, может появиться ещё восемь ферзей (в том случае, если все восемь пешек сумеют дойти до последнего ряда и захотят превратиться в ферзей).

1.3. Правило взятия на проходе.

Правило взятия на проходе — ещё одно правило, касающееся пешки.

Если пешка, сделав ход со своего первоначального положения на два поля вперёд, проходит поле,

которое находится под ударом неприятельской пешки, то последняя имеет право побить проходящую пешку. При этом бьющая пешка становится не на то поле, куда совершила прыжок пешка соперника, а на «битое» поле, через которое она перепрыгнула (2-9).



Чёрная пешка e7 делает ход на поле e5. При этом она прыгает через поле, которое держит под боем белая пешка (так называемое битое поле). Эту пешку можно сбить. При этом белая пешка, осуществляющая взятие, перемещается на битое поле, а съеденная пешка убирается с доски.

На проходе может бить только пешка пешку. Бить необязательно, но если мы не взяли пешку на проходе, то следующим ходом мы уже не сможем воспользоваться этим правом.

2. Виды ничьи

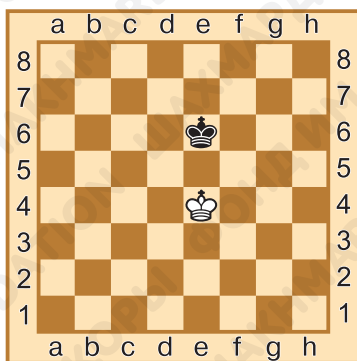
Играя шахматную партию, каждый из игроков стремится победить. Но не всегда шах-



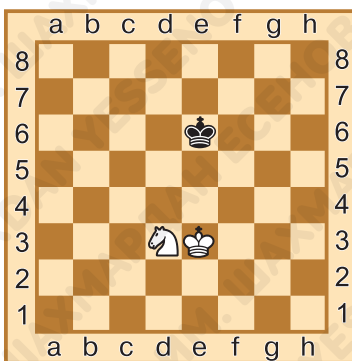
матная партия заканчивается победой одной из сторон. Бывают ситуации, когда ни одна из сторон не может одержать победу. В этом случае партия завершается вничью.

Партия считается завершившейся вничью:

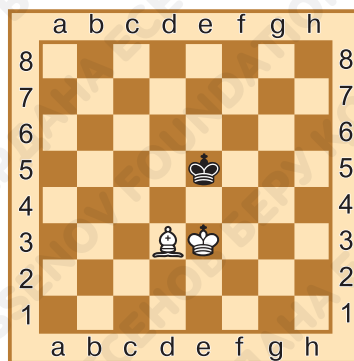
1. Если на доске остаются одни Короли или оставшихся сил недостаточно, для того чтобы поставить мат неприятельскому Королю. (Остаются король и одна лёгкая фигура против короля или король и два коня против короля) (2-10, 2-11, 2-12).



2-10



2-11



2-12

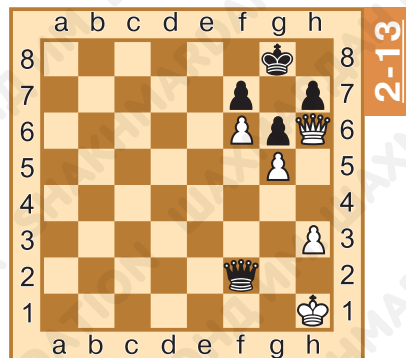
2. Вечный шах.

В этой позиции чёрные серией шахов добиваются ничьи.

1...Фf1+ 2.Кph2 Фf2+ 3.Кph1 Фf1+ 4.Кph2 Фf2+ 5.Кph1.

Белые, как бы ни старались, не могут этого избе-

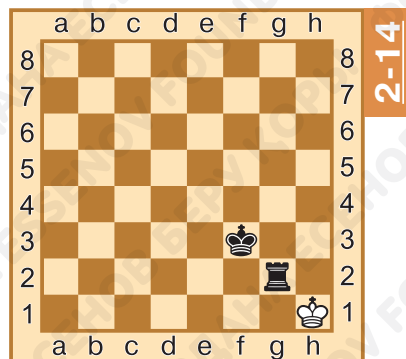
жать, а чёрным ничья выгодна, так как им грозит неизбежный мат (2-13).



3. Если одна и та же позиция повторяется трижды. В предыдущей позиции чёрные фиксируют ничью троекратным повторением позиции.

4. Пат — ситуация, когда ни Король и ни какая другая фигура не могут сделать ход и шах при этом Королю не объявлен (2-14).

Ход белых, пат.



5. При взаимном согласии. Соперники в любой момент игры могут согласиться на ничью.

3. Три правила игры в дебюте

Шахматная партия состоит из трёх стадий. Начало партии называется дебют, середина партии — мит-

тельшпиль, окончание — эндшпиль. Чтобы избежать ошибок, приводящих к быстрому поражению, уже в дебюте необходимо придерживаться трёх правил:

3.1. Быстрое развитие фигур.

Перед началом шахматного сражения необходимо вывести в бой свои фигуры (2-15).



Чем большее число фигур принимает участие в игре, чем лучшие поля они занимают, тем больше шансов для развития успешного наступления и победы. Фигуры надо выводить в бой так, чтобы они не мешали своим же фигурам.

3.2. Борьба за центр.

В начале игры необходимо постараться занять центральные поля пешками, а фигуры располагать ближе к центру (2-16).



На центральных полях фигуры обладают большей ударной силой, они атакуют большее число полей. Кроме того, с центрального участка доски фигура, в случае необходимости, может быть быстро переброшена на любой участок доски. Пешки, занимая и атакуя центральные поля, делают их недоступными для неприятельских фигур.

3.3. Безопасность короля.

В начале игры необходимо позаботиться о безопасности собственного короля. Для этого в первые 10-12 ходов нужно сделать рокировку. Король в центре доски, с одной стороны, может подвергнуться атаке неприятельских фигур, а с другой стороны, мешает согласованному действию тяжёлых фигур (ферзя и ладей). Сама по себе рокировка не гарантирует полной безопасности короля и может потребовать дополнительной защиты.



Вопросы для повторения:



1. Какие особые правила шахматной игры ты знаешь?

2. Что такое рокировка?
3. Что происходит с пешкой, когда она доходит до последней горизонтали?
4. Объясни правило «взятия на проходе».
5. В каких случаях шахматная партия заканчивается вничью?
6. Что такое мат?
7. Как может закончиться шахматный поединок?
8. В каких случаях игра заканчивается вничью?
9. Каких правил надо придерживаться в дебюте?



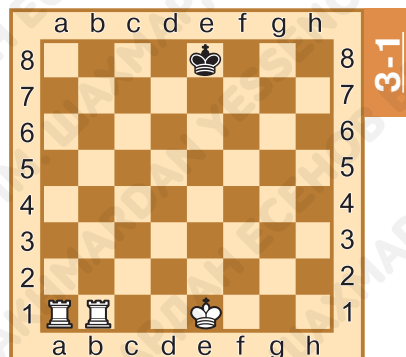


§ 3. Мат одинокому королю. Линейный мат двумя ладьями

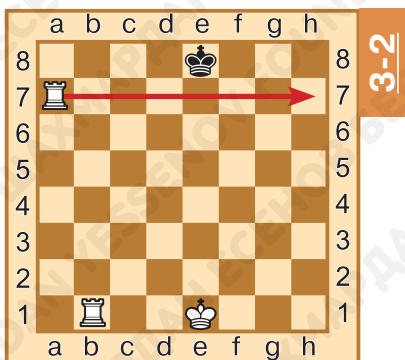
1. Линейный мат двумя ладьями

Цель шахматной партии — поставить мат неприятельскому королю. Конечно, проще всего это сделать, если неприятельский король лишился всего своего войска и остался один. Но даже одинокому королю одна фигура поставить мат не в силах. Здесь требуется согласованное действие нескольких фигур.

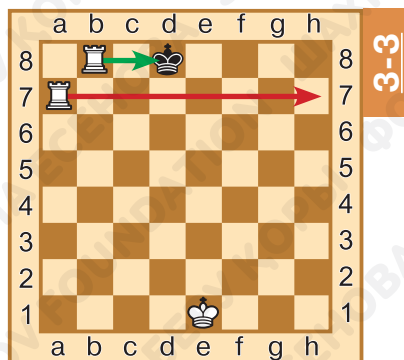
Рассмотрим, как справляются с этой задачей две ладьи. Наиболее выгодной является ситуация, когда неприятельский король расположен на краю доски, здесь у него меньше возможностей (3-1).



Для того чтобы поставить мат, одна ладья должна выполнять роль сторожа и не дать королю ускользнуть с крайнего ряда, а вторая ладья будет наносить матующий удар (3-2, 3-3).

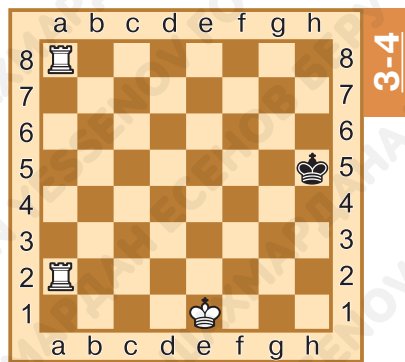
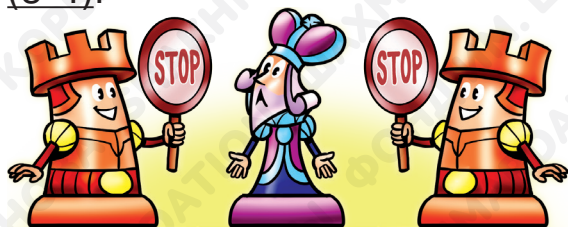


1. Лa7 Kpd8.

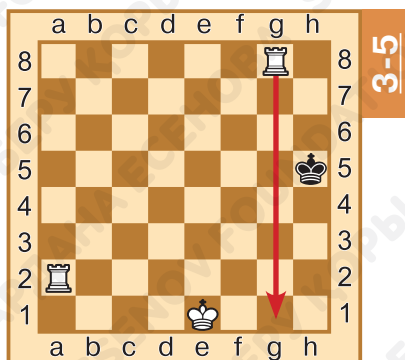


2. Лb8x.

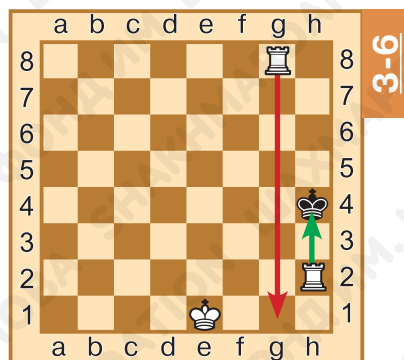
Мат двумя ладьями можно поставить на любом краю доски (3-4).



Сначала одна ладья ограничивает короля, не даёт ему уйти с крайнего ряда, затем вторая ладья объявляет мат (3-5, 3-6).

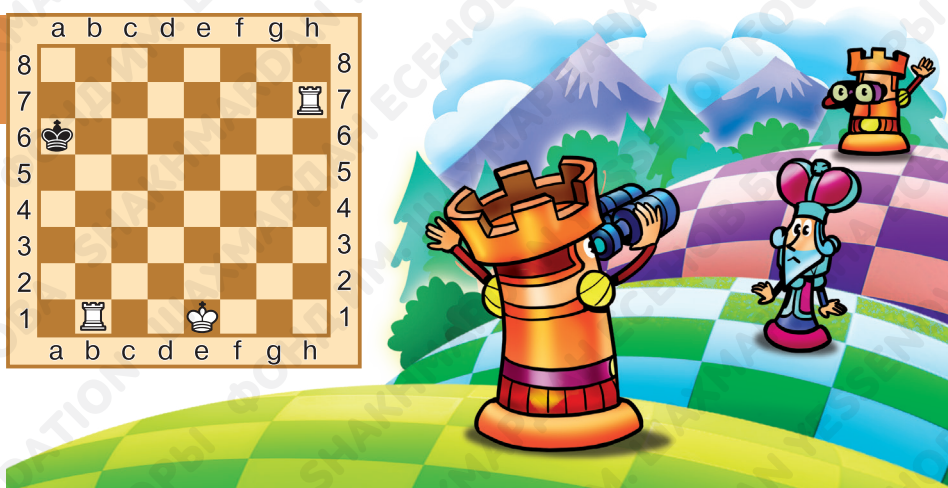
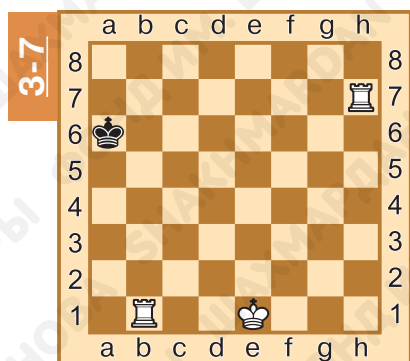


1. Лг8 Кph4.



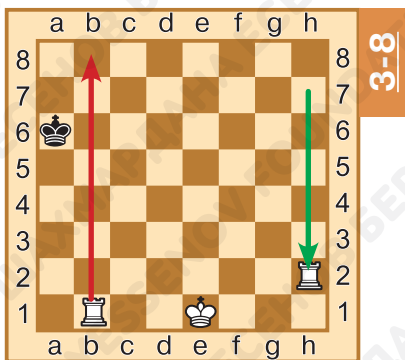
2. Лh2x.

Если расположение ладей не совсем удобно для матования, то можно провести небольшое пере-строение (3-7).

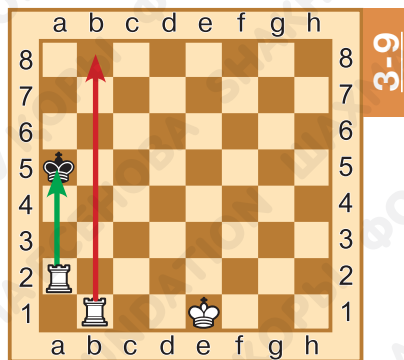


В этой позиции ладья на b1 зажимает чёрного короля на линии «а», но мат в один ход поставить не удаётся, так как король держит поле а7 под прице-

лом. Поэтому необходимо перевести ладью на другой край (3-8, 3-9).

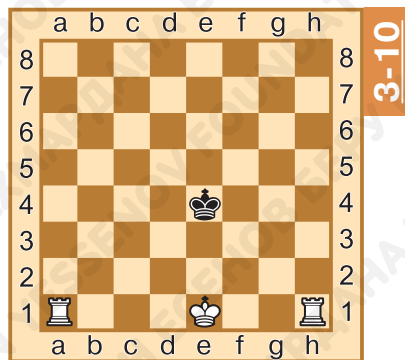


1.Лh2 Кра5.



2.Ла2х.

Теперь рассмотрим случай, когда неприятельский король находится в центре (3-10).

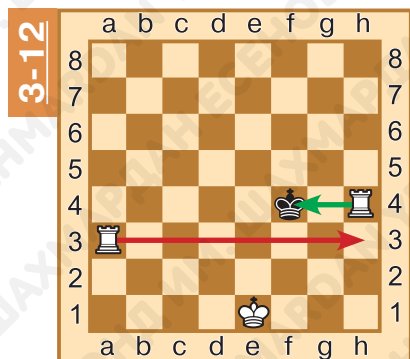
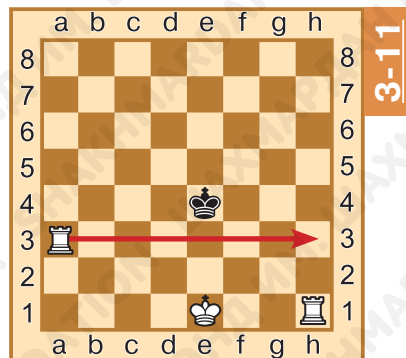


Для начала нам необходимо определить, к какому краю удобнее всего оттеснять неприятеля. Чаще всего выгоднее теснить чужого короля в противоположную сторону от своего короля. Так неприятельский король не сможет прятаться за нашего короля.

Когда направление выбрано, начинаем согласованно действовать ладьями (3-11).



1.Лa3 Крf4.



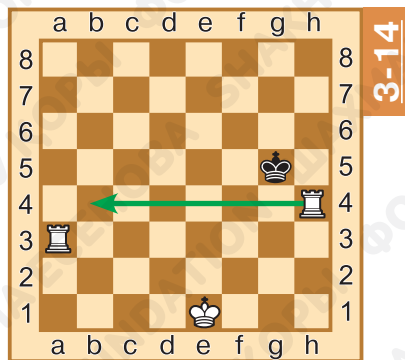
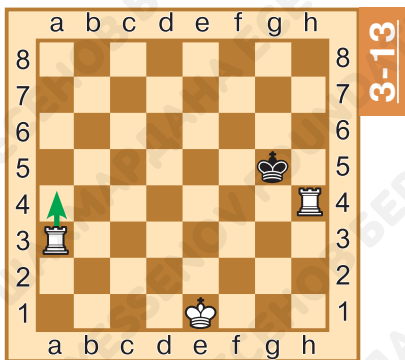
Сначала выставляем сторожа, который будет отрезать путь чужому королю, затем вторая ладья объявляет шах, заставляя короля покинуть очередную линию (3-12).

2.Лh4+ Крг5.

Далее ладьи меняются ролями: та ладья, что атаковала, дальше будет выполнять роль сторожа, а другая будет охотником. Конечно, король будет всячески стре-



миться затруднить работу ладьям. Он может попытаться подойти к ладье и атаковать её (3-13, 3-14).



3.Лаа4

или

3.Лb4 Крf5.

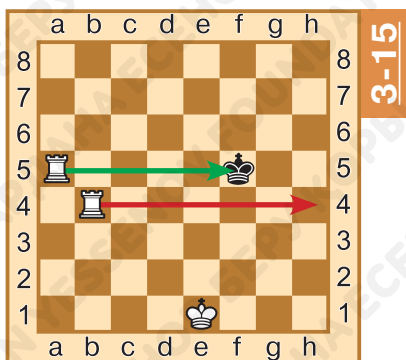


В этом случае у ладьи есть две возможности: первая — попросить помощи у своей подружки, чтобы она защитила её, и тогда король не страшен; вторая —

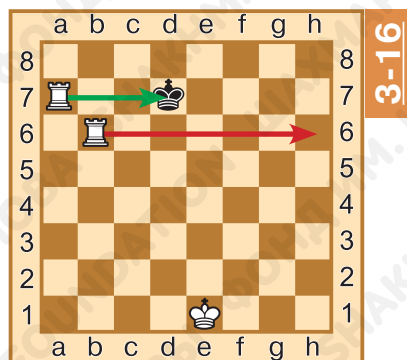
убежать на противоположный край, при этом ладья не должна становиться на дорожку второй ладьи, так они не будут мешать друг другу. Королю в этом случае за ладьёй не угнаться.

Дальше действуем опять по нашему плану: одна

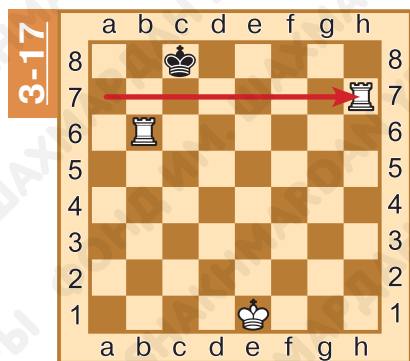
ладья сторожит короля, вторая даёт шах и оттесняет к краю (3-15, 3-16, 3-17).



4.Ла5+ Крe6.



5.Лb6+ Крd7.



6.Ла7+ Крс8.

7.Лh7-Крd8.

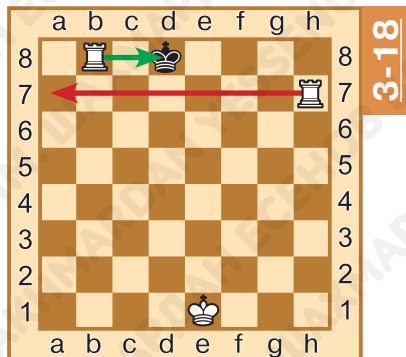


Мат сразу поставить не получается: король не пускает нашу ладью на поле b8, поэтому перебрасываем ладью на другой край доски.

8.Лb8x.

Заключительный шах и мат

(3-18).





Итак, чтобы поставить мат одинокому королю двумя ладьями, надо действовать по следующему плану:

1. Определяем, к какому краю удобнее оттеснять неприятельского короля.
2. Выставляем перед королём ладью-сторожа, которая не позволит ему убежать.
3. Объявляем шах второй ладьёй-охотником, заставляем короля отступить к выбранному краю.
4. Меняем роли ладьям: та, что атаковала, становится сторожем, а та, что сторожила, становится охотником.
5. В случае атаки со стороны неприятельского короля либо защищаем свою ладью второй ладьёй, либо перебрасываем ладью на другой край доски.

Мат, который ставят две ладьи, называется линейным (от слова «линия»), так как ладьи по очереди отнимают у короля одну линию за другой.

Линейный мат могут ставить не только две ладьи, но и два ферзя или ферзь и ладья.



Вопросы для повторения:

1. Какова цель шахматной партии?
2. Может ли одна фигура поставить мат одинокому королю?
3. Как называется мат, который ставят одинокому королю две ладьи?
4. В какой части доски можно поставить линейный мат?
5. Какие фигуры могут ставить линейный мат?



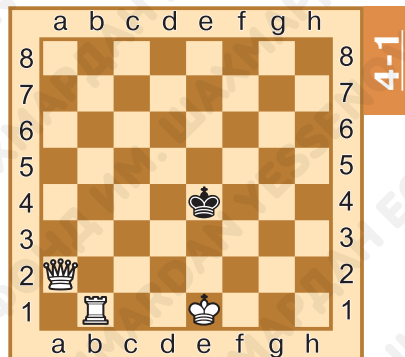


§ 4. Мат одинокому королю. Мат ферзём и ладьёй

1. Мат ферзём и ладьёй

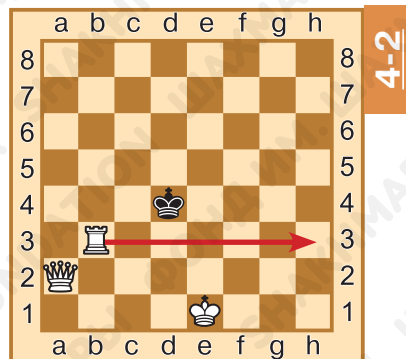
Поставить мат одинокому королю ферзём и ладьёй так же просто, как и двумя ладьями. Это и понятно, ведь ферзь может всё, что может ладья. Поэтому неважно, есть ли у нас две ладьи, ферзь и ладья или два ферзя, — во всех случаях можно поставить линейный мат.

Рассмотрим позицию, где против одинокого короля воюют ферзь и ладья (4-1).

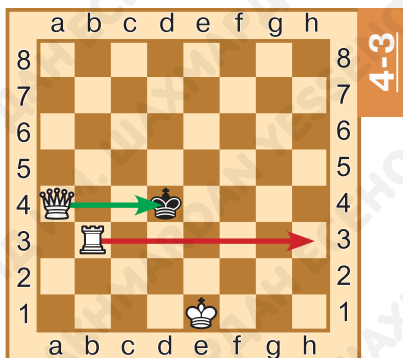


План выигрыша в этой позиции такой же, как и при линейном мате двумя ладьями:

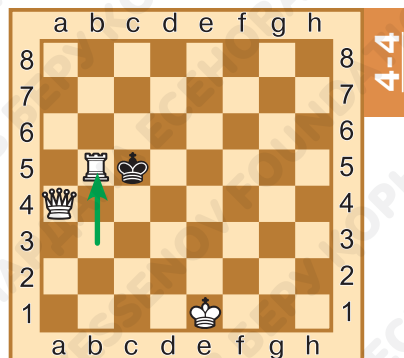
1. Оттеснить короля на крайнюю линию. Для этого ферзь и ладья по очереди отрезают у чёрного короля линии, одну за другой (4-2, 4-3, 4-4).



1. Лb3 Крd4.

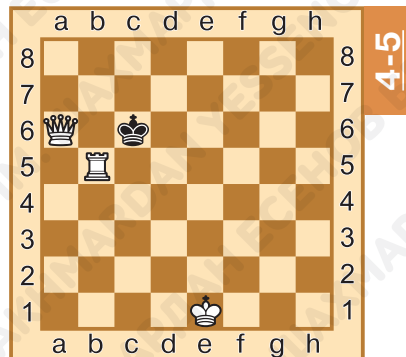


2. Фa4+ Крс5.



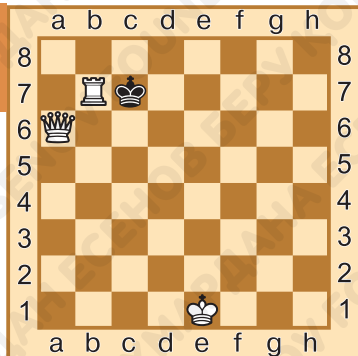
3. Лb5+ Крс6.

Обратите внимание, что ферзь защищает ладью, поэтому её перебрасывать на другой край доски нет необходимости (4-5).

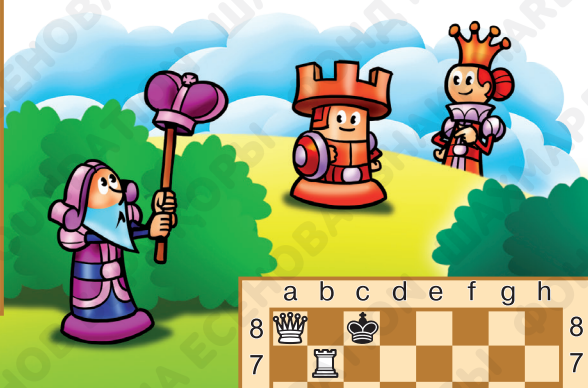


4. Фa6+ Крс7.

4-6



5. Лб7+ Крс8. (4-6).



2. Когда король зажат на последнем ряду, объявляем мат ферзём или ладьёй (4-7).

6. Фавх.



4-7

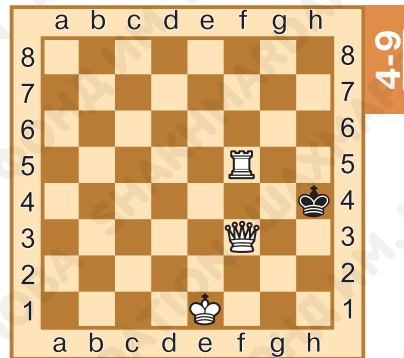
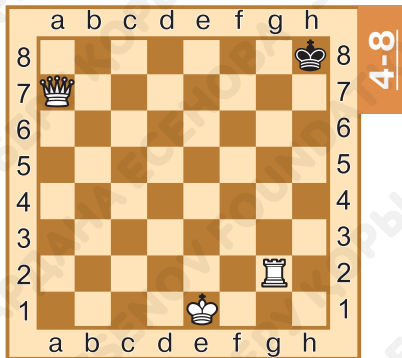
Отметим следующие особенности при матовании одинокого короля ферзём и ладьёй:

1. Так же, как и двумя ладьями, мат ферзём и ладьёй поставить в центре доски без помощи своего короля нельзя.

2. Ферзь короля не боится, неприятельский король на него не нападёт.

3. Ферзю лучше стоять за ладьёй, в этом случае король не сможет побить ладью, ферзь её защищает.

4. Ферзь может контролировать больше полей, чем ладья, поэтому возникает угроза пата.



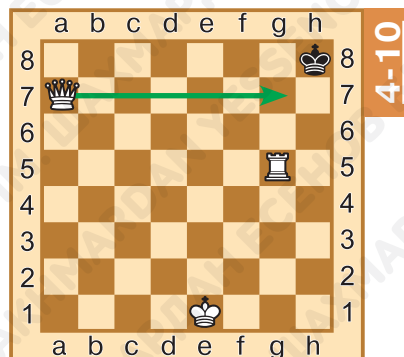
(4-8, 4-9) В этих позициях при ходе чёрных пат, ничья.

5. Чтобы избежать пата, лучше держать свои фигуры подальше от короля, то есть отрезать поля и давать шахи на максимально удалённом расстоянии.

Если король уже зажат на крайней линии, то возникает возможность поставить батарейный мат.

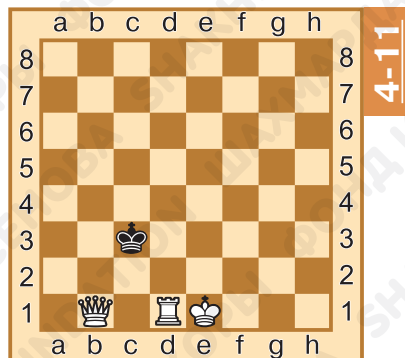
Батарейный мат — это мат, который объявляет одна фигура под защитой второй фигуры.

(4-10) Ход белых. Белые могут ходом 1.Лб5 перебросить ладью подальше от короля и следующим ходом дать мат 2.Лб8х.



Либо ходом 1.Фg7х поставить батарейный мат. Ферзь приближается к королю под защитой своей ладьи.

Кроме линейного и батарейного мата, ферзь и ладья могут ставить мат «пружинка». Такой мат возможен, если неприятельский король зажат между ферзём и ладьёй (4-11).



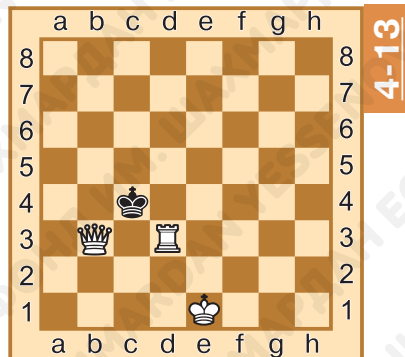
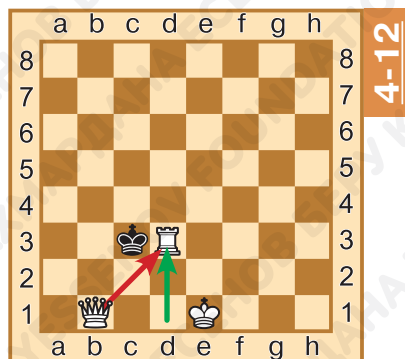
Конечно же, и в этом случае белые могут ставить линейный мат, для этого надо провести небольшую перегруппировку своих сил.

1.Фс1+ Крb3 2.Лd8 Крb4
3.Лb8+ Кра4 4.Фа1х.

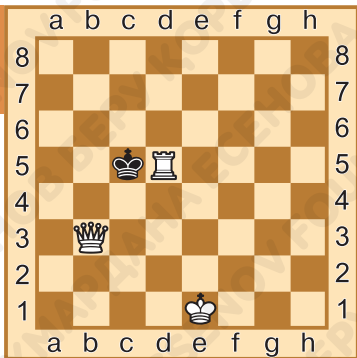
Но можно ставить мат и по-другому:

(4-12) 1.Лd3+ Крс4 (пружинка растянулась, ладью взять нельзя, ферзь защищает).

2.Фb3+ Крс5 (пружинка сжалась, ладья и ферзь стоят на одном уровне) (4-13).



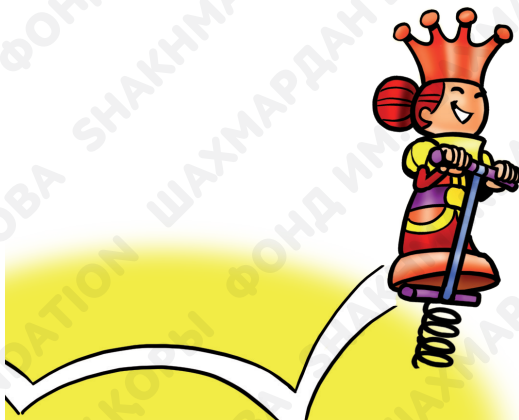
4-14



3.Лd5+ Крс6 (пружинка
опять растянулась, ладья рас-
положена от ферзя по диаго-
нали) (4-14).

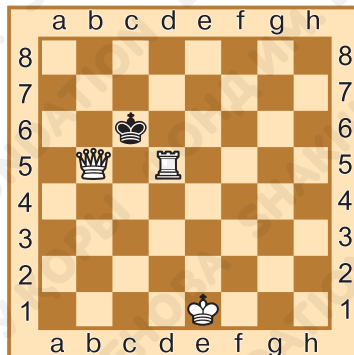
4.Фb5+ Крс7 (пружинка
опять сжалась) (4-15).

5.Лd7+ Крс8 (пружинка
растянулась) (4-16).

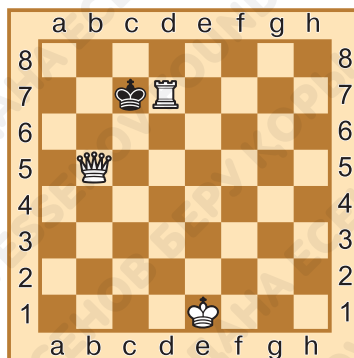


6.Фb7x (пружинка сжалась,
королю мат) (4-17).

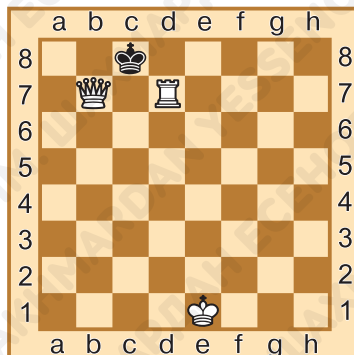
4-15



4-16

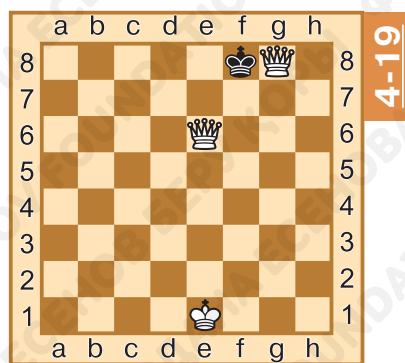
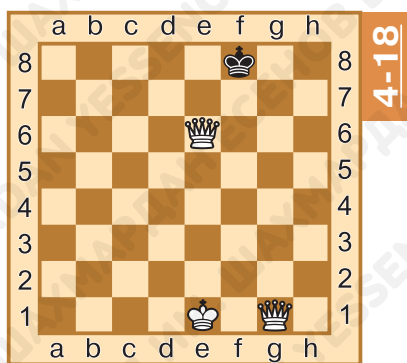


4-17



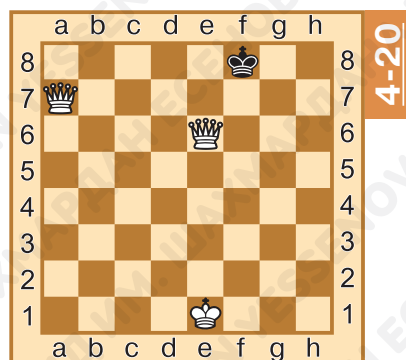
При таком способе матования важно следить, чтобы все ходы делались с шахом. Иначе может получиться пат.

Остерегаться пата нужно и в том случае, когда матуют два ферзя. Для этого также необходимо ни на секунду не ослаблять давление и каждым ходом объявлять шах (4-18, 4-19).



В этой ситуации ход 1.Фgg8х ведёт к мату.

А ход 1.Фа7 или любой ход ферзём g1 по линии g без шаха ведёт к пату. (4-20).



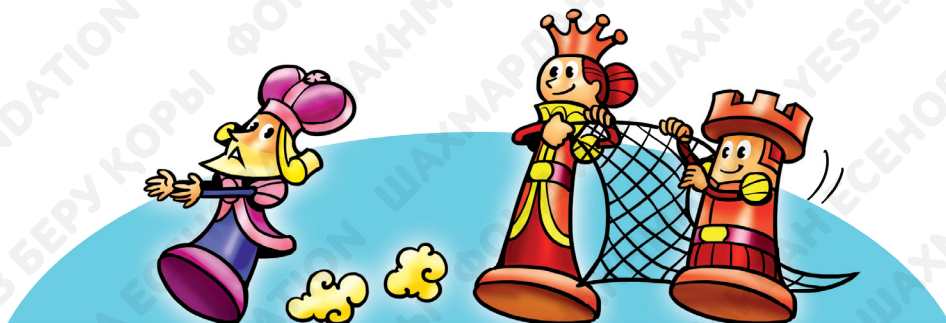
Итак, поставить мат ферзём и ладьёй или двумя ферзями также легко. Тяжёлые фигуры могут справиться с этой задачей без помощи свое-

го короля. Чтобы избежать пата, необходимо строго следовать плану и стараться каждым ходом объявлять королю шах.



Вопросы для повторения:

1. Могут ли ферзь и ладья поставить мат одиночному королю в центре доски?
2. Может ли король напасть на ферзя?
3. Когда линейный мат ставят ферзь и ладья, где лучше располагать ферзя?
4. Какой мат называется батарейным?
5. Могут ли ферзь и ладья поставить мат одиночному неприятельскому королю без помощи своего короля?



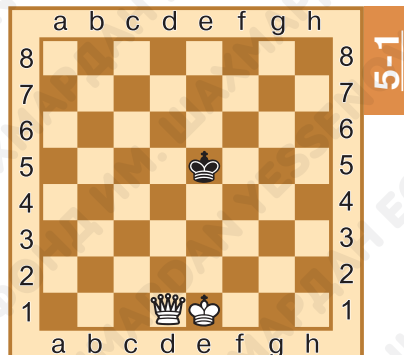


§ 5. Мат одинокому королю. Мат ферзём и королём

1. Мат ферзём и королём

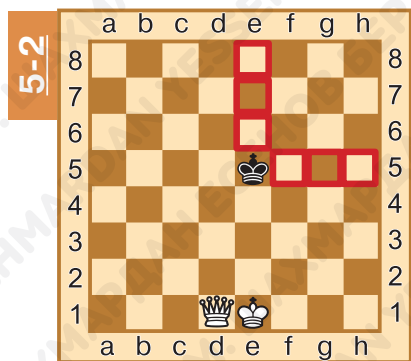
Ферзь — самая сильная фигура на шахматной доске, но сможет ли он один справиться с неприятельским королём? Для того чтобы поставить мат одинокому королю одним ферзём, попробуем придерживаться того же плана, что и при матовании двумя тяжёлыми фигурами.

Рассмотрим следующую позицию (5-1):



Наш план будет таким:

1. Выбрать край, к которому будем гнать короля.
2. Отрезать как можно больше свободных полей.
3. Оттеснить короля на край.
4. Приблизить своего короля.
5. Поставить мат.

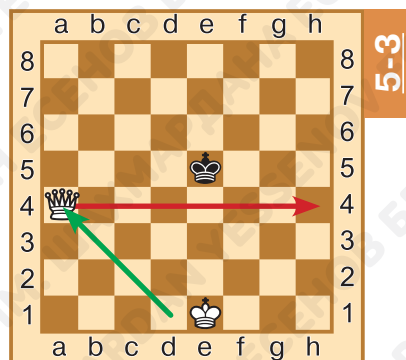


Для начала выберем, к какому краю неприятельский король ближе (5-2).



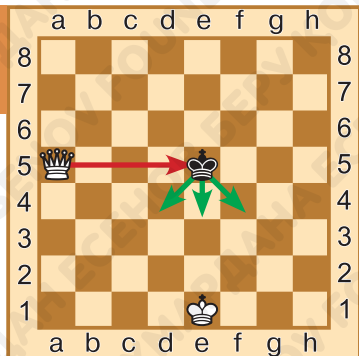
Чёрный король ближе всего расположен к 8 горизонтали или вертикали «h», попробуем оттеснить его в этом направлении.

(5-3) Теперь, когда мы определились, к какому краю будем оттеснять неприятельского короля, отрежем у него как можно больше свободных полей.



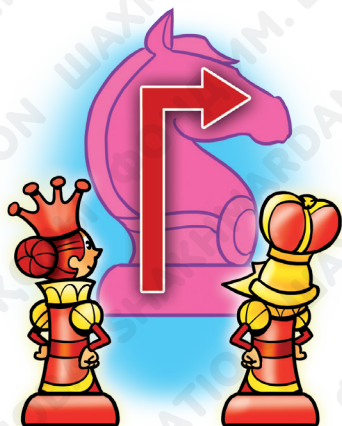
С этой задачей ферзь справился. Дальше нам надо оттеснить короля к выбранному краю. Если мы

5-4



будем давать шахи королю, то не сможем заставить его отступить на край. Наоборот, при шахе король может выбраться из загона и вовсе не обязан отступать на последнюю линию (5-4).

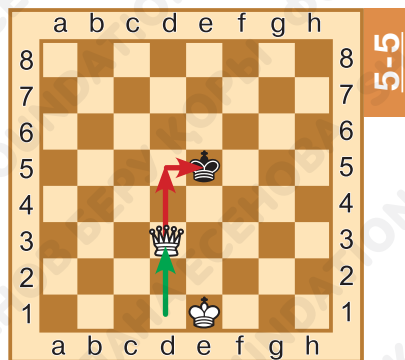
Чтобы решить эту задачу, ферзь необходимо стать по отношению к неприятельскому королю на ход коня (5-5).



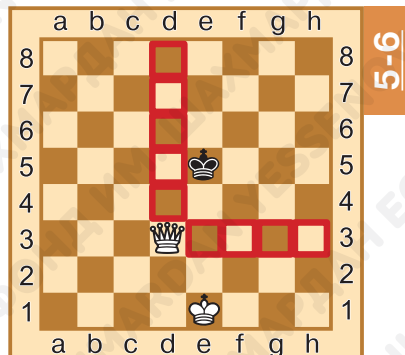
1. $\Phi d3$.

Такое расположение ферзя и короля назовём коневой позицией.

Располагаясь в коневой позиции, ферзь отрезает короля и по вертикали, и по горизонтали (5-6).



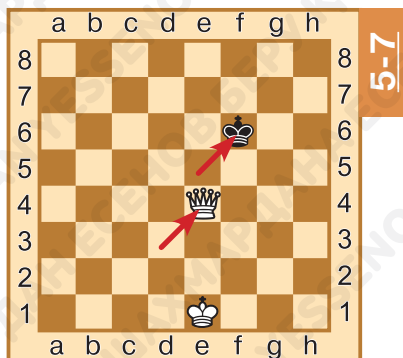
5-5



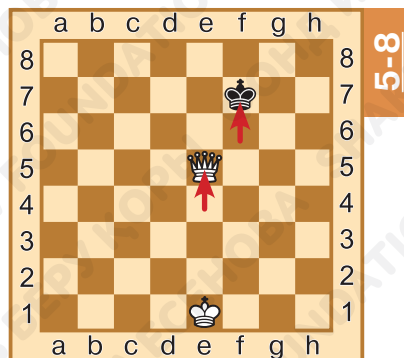
5-6

Он отгораживает для короля такой небольшой «дворик», в котором король пока может гулять.

Если король отступает, ферзь должен следовать за ним, становясь в коневую позицию. Ферзь превращается в няньку для короля (5-7, 5-8).



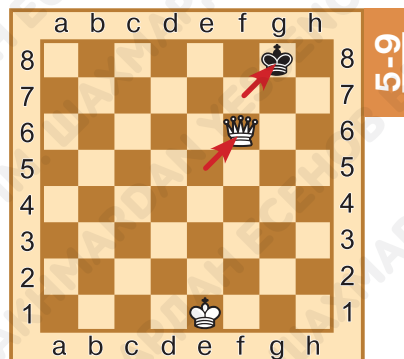
1...Kpf6 2.Фе4.

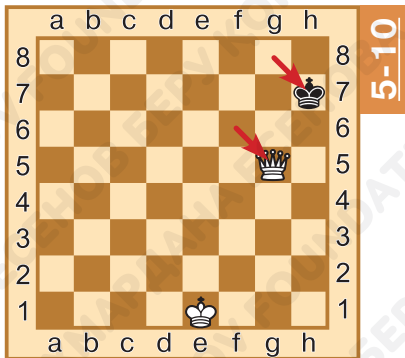


2...Kpf7 3.Фе5.

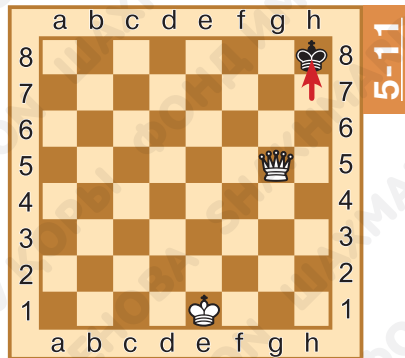
Король идёт вниз — и ферзь идёт вниз, король отступает по диагонали — ферзь идёт по диагонали в том же направлении. Как нянька ходит за малышом по пятам, так и наш ферзь ходит по пятам за неприятельским королём. Так продолжается до тех пор, пока король не окажется на краю доски (5-9, 5-10, 5-11).

3...Kpg8 4.Фf6.

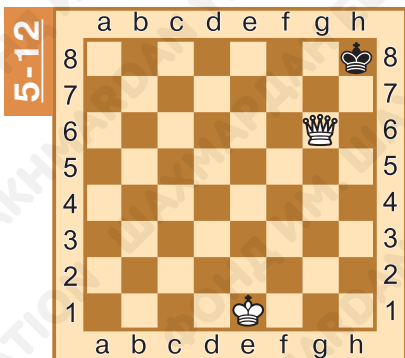




4...Kph7 5. Фg5.



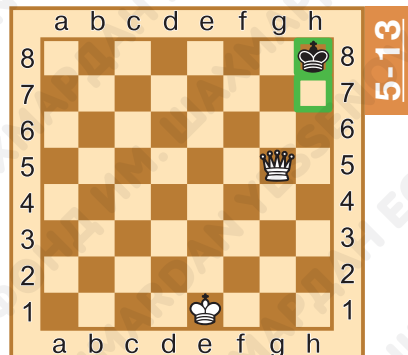
5...Kph8.



Как только неприятельский король достиг угла, нужно остановиться. Если ферзь и дальше будет преследовать короля, то у него не останется полей, получится пат (5-12).

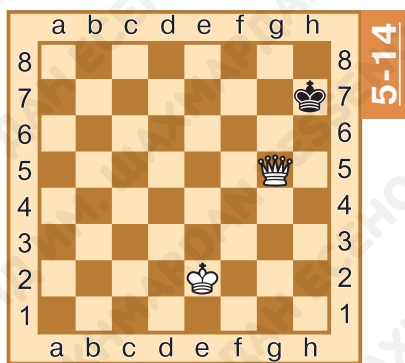
6. Фg6 — пат.

Конечно, пат нам не нужен. Поэтому королю надо оставить как минимум два поля (небольшую дорожку от дома до забора), чтобы он мог двигаться (5-13).

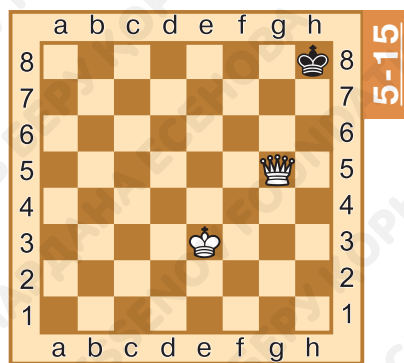


Теперь пата не будет и можно приступить к последней части плана.

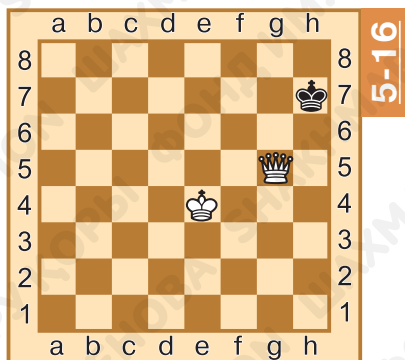
С задачей оттеснения короля ферзь справился отлично, но поставить мат самостоятельно ферзь не сможет. Ему нужен помощник. Позовём на помощь нашего короля. Пока неприятельский король гуляет туда-сюда по узенькой дорожке, наш король приближается и старается стать напротив него (5-14, 5-15, 5-16, 5-17).



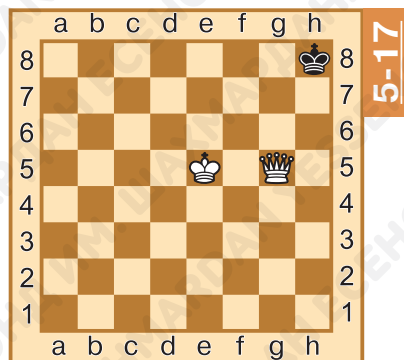
6. Крe2 Кqh7.



7. Крe3 Кqh8.

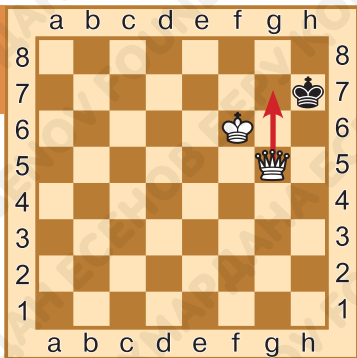


8. Крe4 Кqh7.



9. Крe5 Кqh8.

5-18

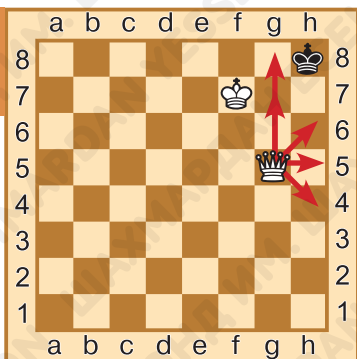


10. Kpf6 Kph7 (5-18).

А теперь мы можем поставить батарейный мат (ферзь приближается вплотную к неприятельскому королю, под защитой своего короля),

11. Фg7x.

5-19



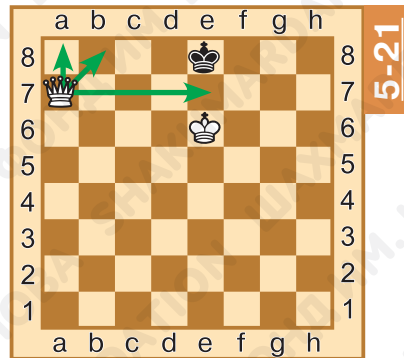
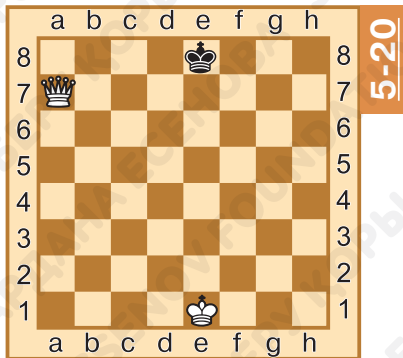
(5-19) Либо дальше приближаем короля и ставим линейный мат (ферзь — охотник, а король — сторож, не даёт неприятельскому королю убежать).

11. Kpf7 Kph8.

12. Фh6x (или на h5, h4).

Необязательно оттеснять неприятельского короля в угол, достаточно зажать его на крайней линии. В этом случае также подводим своего короля поближе и ставим мат (5-20, 5-21).





В этом случае вероятность пата значительно уменьшается.

Итак, для того чтобы поставить мат одинокому королю ферзём и королём, необходимо:

1. *Выбрать край доски.*
2. *Отрезать у короля как можно больше линий.*
3. *Оттеснить короля на край, используя коневую позицию.*
4. *Оставить королю узенькую дорожку.*
5. *Приблизить своего короля.*
6. *Поставить мат.*

Если две тяжёлые фигуры справились с задачей матования одинокого короля без помощи своего короля, то ферзю уже требуется помощь.



Вопросы для повторения:

1. Можно ли поставить мат одинокому королю ферзём и королём?



2. Могут ли ферзь и король поставить мат одинокому королю в центре доски?

3. Как нужно располагать ферзя по отношению к неприятельскому королю, для того чтобы оттеснить его на край доски?

4. Может ли ферзь поставить мат одинокому королю без чьей-либо помощи?

5. Если неприятельский король занял угловое поле, можно ли ферзя ставить по отношению к нему в коневую позицию?





§ 6. Мат одинокому королю. Мат ладьёй и королём

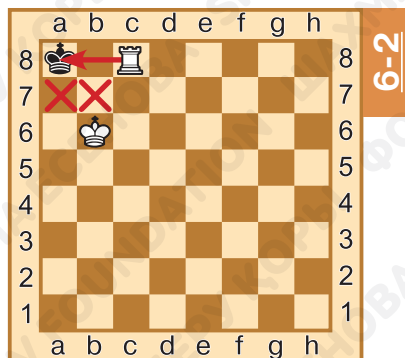
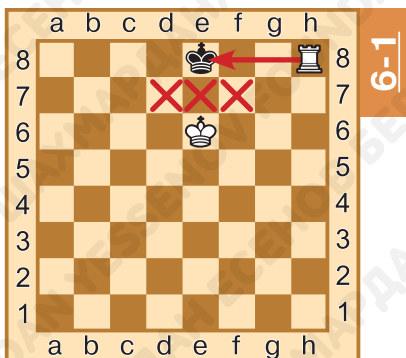
1. Мат ладьёй и королём

Поставить мат одной ладьёй не-много сложнее, чем двумя ладьями или ферзём. Ладья более слабая фигура, чем ферзь, поэтому даже загнать чужого короля на край доски самостоятельно не может. Чтобы поставить мат, ладья и король должны действовать сообща, строго по плану. Ладья при помощи своего короля может ставить линейный и квадратный мат.



1.1. Линейный мат ладьёй.

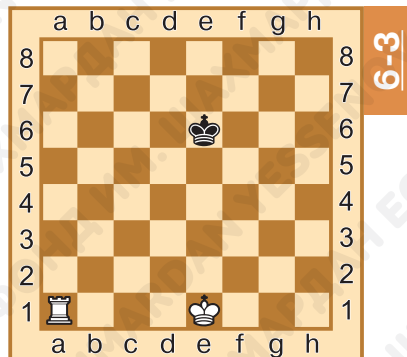
Рассмотрим позиции, к которым необходимо стремиться при матовании одинокого короля ладьёй (6-1, 6-2).



В обеих ситуациях неприятельский король должен располагаться на крайней линии. Наш король выполняет роль сторожа — не даёт неприятелю убежать с последнего ряда, а ладья атакует сбоку. Следует обратить внимание на положение королей. Они должны располагаться либо друг напротив друга, либо, если чужой король находится в углу, то в конечной позиции.

Расположение королей друг напротив друга через одно поле называется **оппозиция**.

Рассмотрим начальную позицию (6-3).

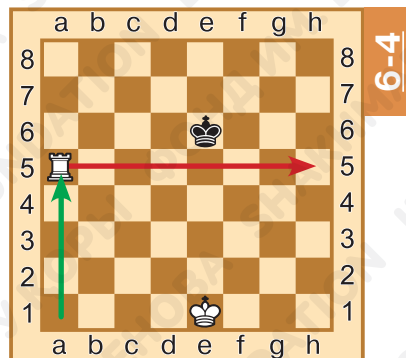


Для начала выберем край доски, к которому будем оттеснять короля. Как обычно, для удобства будем оттеснять короля к 8-ой горизонтали (от своего короля).

Следующий пункт плана — отрезать у короля как можно больше полей (6-4).

1.Ла5.

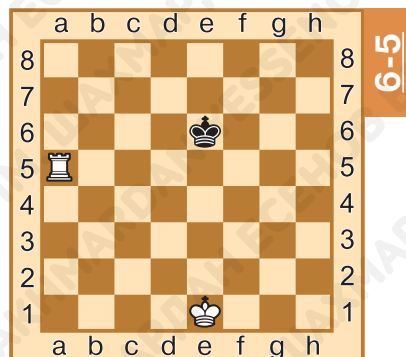
Располагаем свою ладью между королями на соседней с неприятельским королём линии.

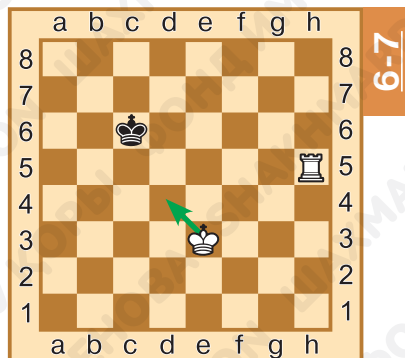
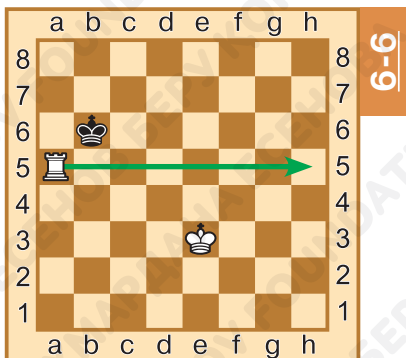


Теперь нам нужно заставить чужого короля покинуть свою линию.

Хорошо, если он это сделает добровольно, тогда мы просто захватим освободившуюся линию 1...Кре7 2.Ла6.

Но, скорее всего, добровольно он свою территорию не отдаст. Шах нам давать бессмысленно, король только выскочит. Поэтому нам нужно подтянуть своего короля на помощь к ладье, **1...Крd6 2.Кре2 Крс6 3.Кре3 Крb6.** (6-5).



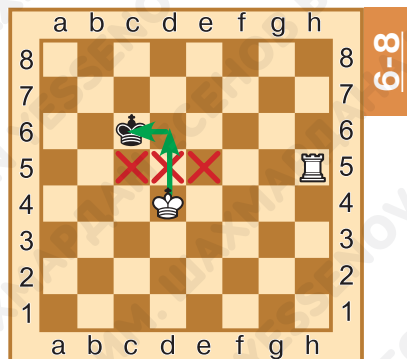


Пока наш король приближается, неприятельский король может атаковать ладью. Перебрасываем ладью на другой фланг. **4.Лh5 Крс6.** (6-6, 6-7).

Контроль над линией не теряем. Ладья — быстрая фигура, чужому королю за ней не угнаться.

(6-8) Своим королём стараемся стать по отношению к неприятельскому королю в коневую позицию. Причём ладья осталась за «плечом» своего короля.

5. Кpd4.



Если чёрные пытаются убежать от нашего короля,

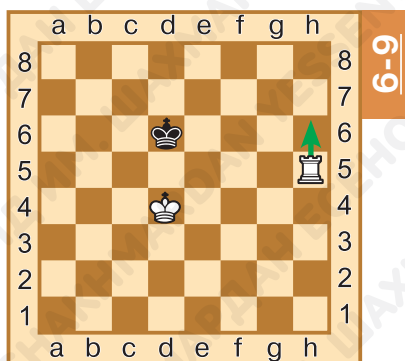
начинаем операцию «погоня» — наш король гонится за неприятелем.

5...Krb6 6.Крс4-Кра6 7.Крb4

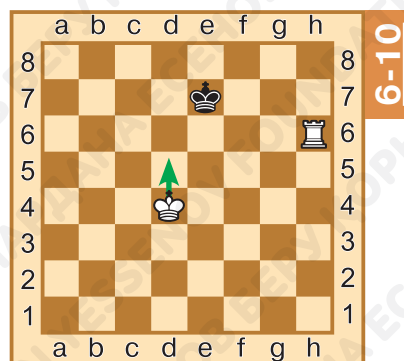
Всё, чёрный король на краю доски, дальше полей нет. Приходится или выйти навстречу королю белых, или отступить на следующую горизонталь.

7...Krb6 8.Лh6+.

Если же чёрный король станет напротив нашего короля, мы сразу даём ладьёй шах сбоку и заставляем неприятеля покинуть свою линию (6-9, 6-10).



5...Kpd6 6.Лh6+.

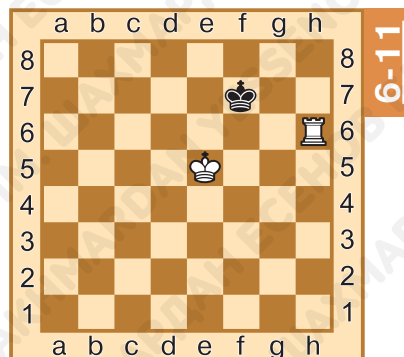


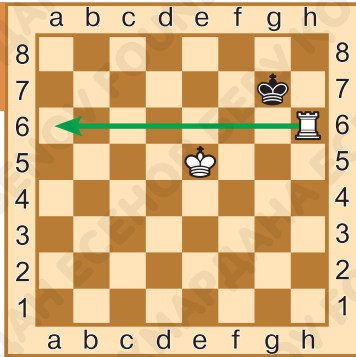
6...Kpe7 7.Кpd5.

(6-11) Теперь опять приближаем короля, располагая его в коневой позиции. И снова погоня.

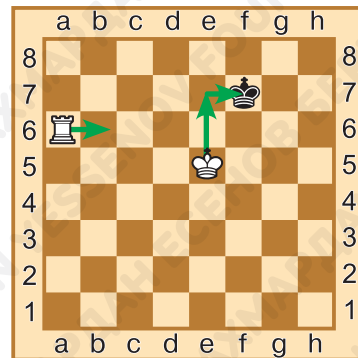
7...Kpf7 8.Кре5 Кpg7.

Гонимся за неприятелем.

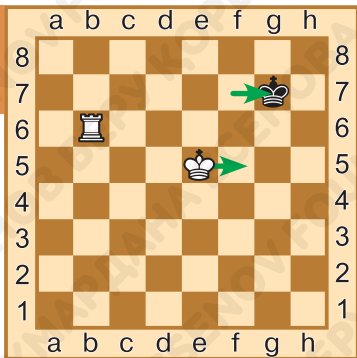


6-12**9.Лаб.**

Будем внимательны, чтобы в спешке не прозевать ладью. Как только чужой король атакует нашу ладью, перебрасываем её на другой фланг (6-12).

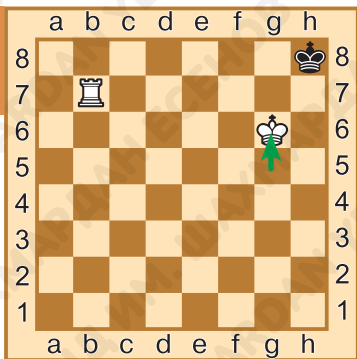
9...Крf7.**6-13**

(6-13) На доске коневая позиция, удобная для белых. Наш ход, а ходить не хочется. Надо передать очередь хода, делаем ладьёй маленький запасной ход **10.Льб6.**

6-14

(6-14) Теперь снова преследование. До тех пор, пока короли не окажутся в оппозиции (друг напротив друга). Тогда шах ладьёй сбоку.

10...Kpg7. 11.Kpf5 Kph7. 12.Kpg5 Kpg7. 13.Лb7+.

6-15

13...Kph8 14.Kpg6. (6-15).



Короли в последний раз стали в оппозицию (друг напротив друга) (6-16).

14...Kpg8 15.Лb8x.

Шах и мат!

Итак, план матования одинокого короля ладьёй и королём:

1. Выбираем край доски.
2. Отрезаем короля.

6-16

3. Приближаем своего короля, стараемся занять коневую позицию.

4. Если неприятельский король атакует ладью, то перебрасываем её на другой фланг.

5. Передаём очередь хода, делаем маленький запасной ход.

6. Операция «погоня», гонимся за королём.

7. Как только короли стали в оппозицию, даём ладьёй боковой шах.

8. Если король оказался на последнем ряду и стоит напротив нашего короля, ставим мат.

Итак, поставить мат ладьёй и королём — задача непростая, но реальная. Главное — побольше практиковаться, и тогда матование одинокого короля не вызовет затруднений.



Вопросы для повторения:

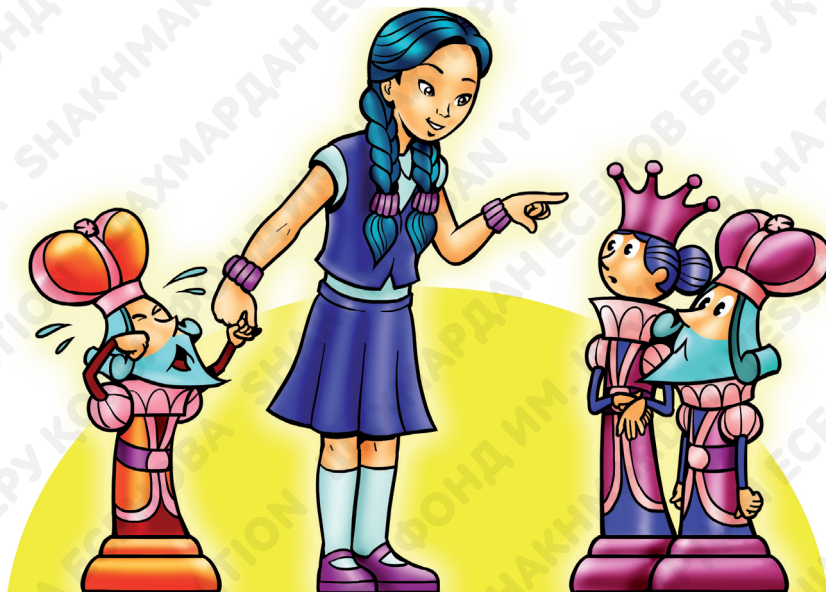
1. Можно ли поставить мат одинокому королю ладьёй и королём?

2. Могут ли ладья и король поставить мат в центре доски?

3. Нужна ли помощь короля для оттеснения неприятеля на край доски при матовании одной ладьёй?

4. Как называется противостояние королей друг напротив друга через одно поле?

5. Какого плана надо придерживаться, когда ставишь мат одной ладьёй?





§ 7. Мат одинокому королю. Мат двумя лёгкими фигурами

1. Мат двумя лёгкими фигурами

Поставить мат двумя лёгкими фигурами одинокому королю несколько сложнее, чем тяжёлыми фигурами. И в этом случае сильнейшая сторона стремится ограничить подвижность неприятельского короля, а он в свою очередь старается как можно дольше задержаться в центре.

Но если при матовании тяжёлыми фигурами в отеснении короля участвовали две фигуры или даже одна (две ладьи, ладья и король, один ферзь), то две лёгкие фигуры с такой задачей не справятся. Им обязательно нужна помощь короля. Причём король и две лёгкие фигуры должны действовать очень согласованно, иначе мат невозможен. Кроме того, если при матовании тяжёлыми фигурами достаточ-

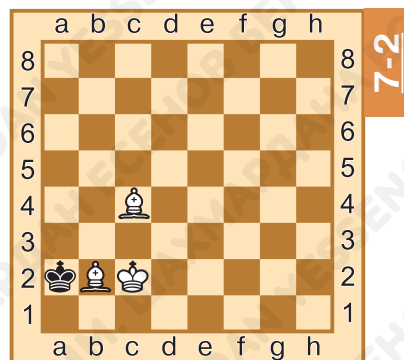
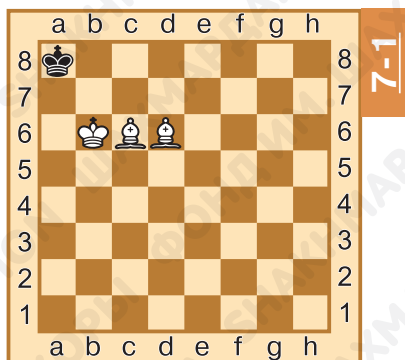
но было загнать неприятельского короля на край доски, то мат лёгкими фигурами достигается строго в углу или на соседних с угловым крайних полях.

Мы разберём случаи, в которых мат ставится лёгкими фигурами, когда неприятельский король уже находится в нужном месте. Сам процесс оттеснения короля рассматривать не будем, так как он довольно сложен.

1.1. Мат двумя слонами.

Два слона могут поставить мат неприятельскому королю на любом угловом поле и на соседних с ним крайних полях.

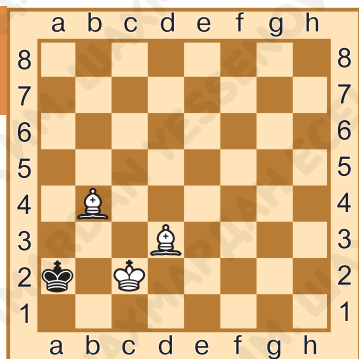
Рассмотрим заключительные матовые позиции (7-1, 7-2).



Один слон атакует неприятельского короля, другой отрезает ему путь к отступлению. Король сильнейшей стороны также принимает непосредствен-

ное участие в атаке — он выполняет роль сторожа и не даёт неприятелю выбраться из западни. Причём король сильнейшей стороны должен находиться обязательно на расстоянии хода коня от углового поля. Без соблюдения этого правила поставить мат невозможно.

7-3



Рассмотрим, как происходит матование короля, отеснённого в угол.

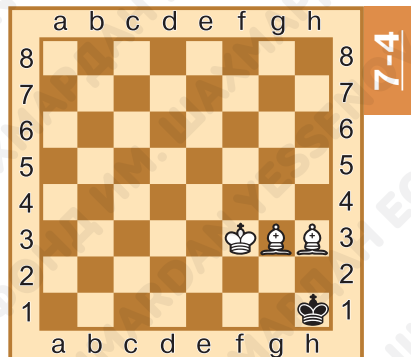


(7-3) В этой позиции чёрный король зажат на полях a1, a2. Белый король расположился от углового поля на ход коня. Слон на b4 не даёт королю выскользнуть из угла. Всё готово для того, чтобы поставить мат.

1. Сс4 Кра1.

2. Сс3х.

В следующей позиции чёрный король уже в углу, но белый король ещё не занял нужного поля (7-4).



7-4

Если белый король попытается сразу захватить ключевое поле, то получится пат. 1.Kpf2 — пат.

Потому белым необходимо провести небольшую перестройку:

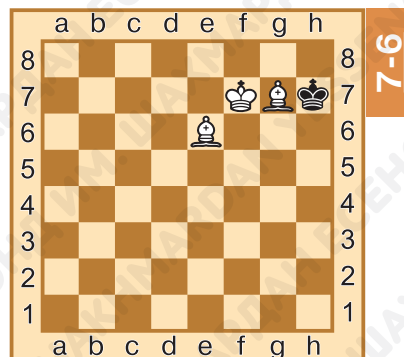
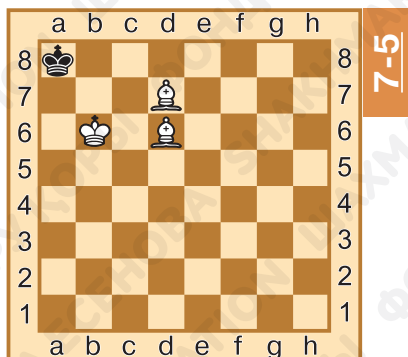
1.Cf4 — освобождается другое ключевое поле для белого короля.

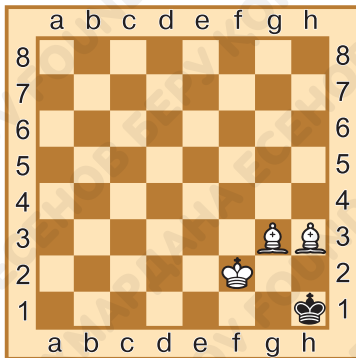
1...Kpg1. 2.Kpg3 — король занял нужное поле.

2...Kph1. 3.Cg2+ Kpg1. 4.Ce3x.

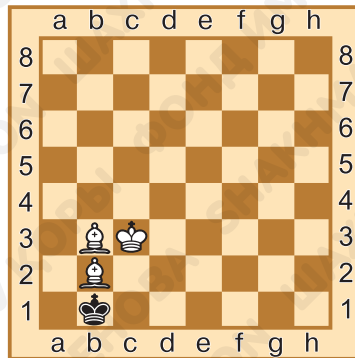


При матовании двумя слонами также возможен пат. Эта опасность возникает сразу же, как только одинокий король оказывается оттеснённым на край доски. Рассмотрим типичные патовые ситуации (7-5, 7-6, 7-7, 7-8).





7-7



7-8

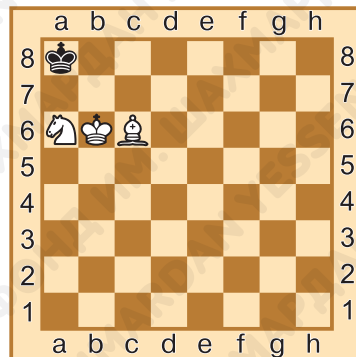
Во всех позициях ход чёрных, но их королю некуда ходить, шах не объявлен, поэтому возникла ситуация пата.

1.2. Мат слоном и конём.

Слон и конь также умеют ставить мат одиночному королю. И также им для этого требуется помощь собственного короля. Мат слоном и конём возможно поставить только в одном из двух углов, доступных слону, или на соседних с ним крайних полях. То есть мат достигается только на шести полях.

Рассмотрим заключительные позиции при матовании слоном и конём.

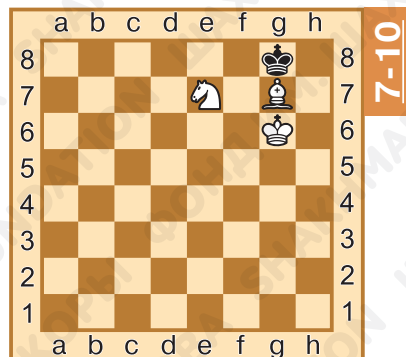
(7-9) Белопольный слон и неприятельский король находятся в белом углу. Конь и ко-



7-9

роль не дают королю выскочить, а слон объявляет шах и мат.

(7-10) В этой позиции слон чернопольный, а король слабейшей стороны зажат на поле, соседнем с чёрным углом. Слон и король не дают чёрному королю выйти, а конь объявляет шах и мат.

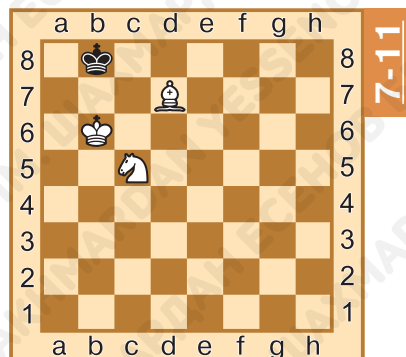


Обратите внимание **на два главных условия**, при которых возможно поставить мат слоном и конём.

Во-первых, **король сильнейшей стороны должен находиться на расстоянии хода коня от углового поля**.

Во-вторых, **мат можно поставить только в углу, который может атаковать слон**. (Если слон белопольный, то и угол должен быть белый, а если слон чернопольный — угловое поле должно быть чёрным).

(7-11) Ход белых. Они оттеснили чёрного короля в нужный



угол. Белый король занял нужное положение. Остаётся объявить мат в два хода.

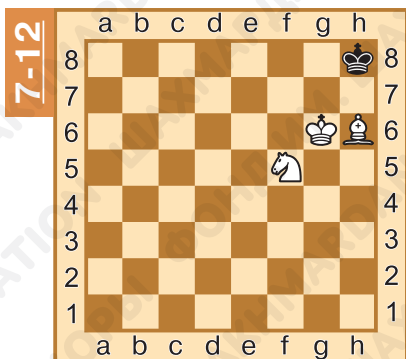
1.Ка6+ Кра8.

2.Сс6х.

Если в этой позиции был бы ход чёрных, то белые должны были сделать выжидательный ход и также поставить мат.

1...Кра8 2.Се6 — выжидательный ход.

2...Kpb8 3.Ка6+ Кра8 4.Cd5х.



Предположим, в этой позиции ход белых. Они оттеснили короля в нужный угол, белый король также расположен на ход коня от углового поля. Мат достигается следующим образом (7-12):

1.Cg7+, но не 1.Ke7?? — иначе пат.

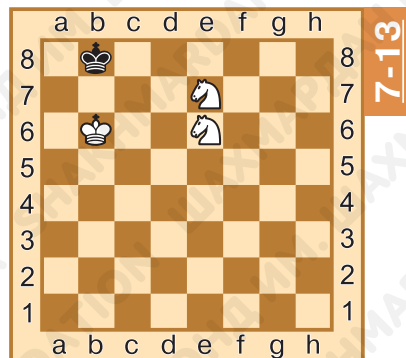
1...Kpg8 2.Ke7х или 2.Kh6х.

Если бы в этой позиции был ход чёрных, то белым даже не пришлось бы делать выжидательный ход:

1...Kpg8 2.Ke7+ Kph8 3.Cg7х.

А вот поставить мат двумя конями одинокому королю даже при поддержке своего короля невозможно.

При правильной защите слабая сторона может избежать мата. Допустим, сильнейшей стороне удалось оттеснить неприятельского короля почти в самый угол (7-13).



Ход белых. Кажется, что достаточно дать шах — и король окажется в матовой сети. 1.Кс6+ Кра8
2.Кс7х.



Но всё дело в том, что король слабой стороны в угол идти не обязан!

1.Кс6+ Крс8, и теперь, если 2.Кс5, то пат, а если 2.Ке5, то Крb8.

И белые не могут заставить чёрного короля пойти в угол.

Итак, поставить мат одинокому королю двумя лёгкими фигурами — дело непростое, но два слона, слон и конь с этой задачей справляются, конечно, при поддержке своего короля. А вот два коня при правильной защите мат одинокому королю не ставят и даже собственный король им в этом помочь не может.

Вопросы для повторения:

1. В какой части доски можно поставить мат одинокому королю двумя лёгкими фигурами?



2. Сколько фигур должны участвовать в оттеснении неприятельского короля в угол при матовании двумя лёгкими фигурами?

3. Как должен располагаться король сильнейшей стороны, чтобы мат одинокому королю двумя слонами или слоном и конём был возможен?

4. Сколько есть полей на шахматной доске, на которых можно поставить мат слоном и конём одинокому королю?

5. Можно ли поставить мат одинокому королю двумя конями?

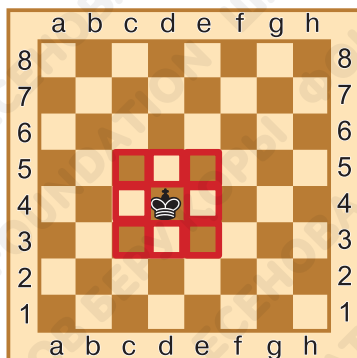




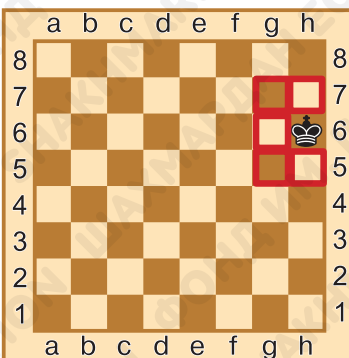
§ 8. Итоговое занятие. Мат одинокому королю

В партиях начинающих шахматистов игра часто заканчивается при значительном материальном перевесе одной из сторон. Поэтому начинающему игроку очень важно усвоить технику матования одинокого короля.

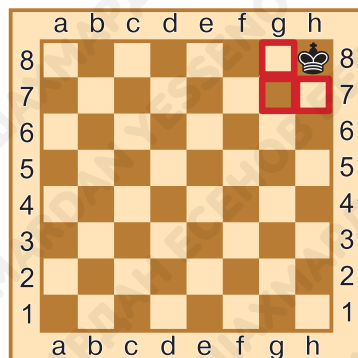
Легче всего поставить мат одинокому королю на краю доски или в углу. Это связано с тем, что в центре доски королю доступны восемь полей, на краю доски — пять, а в углу — только три (8-1, 8-2, 8-3).



8-1



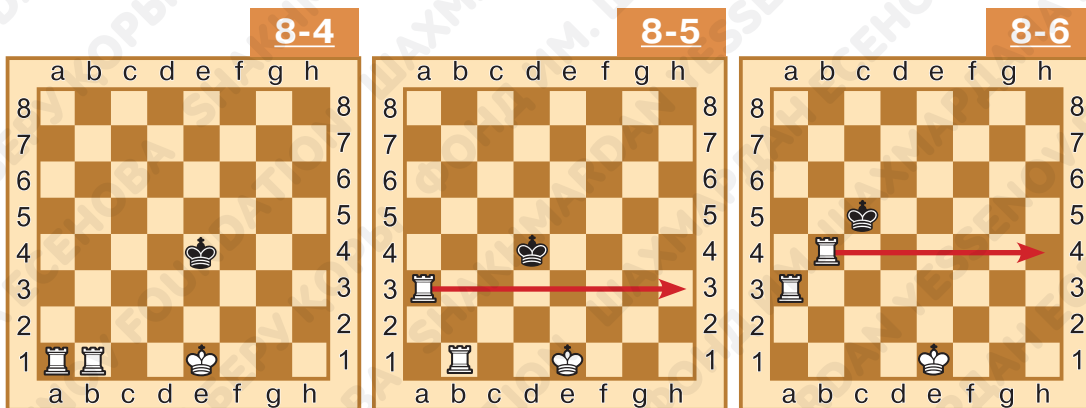
8-2



8-3

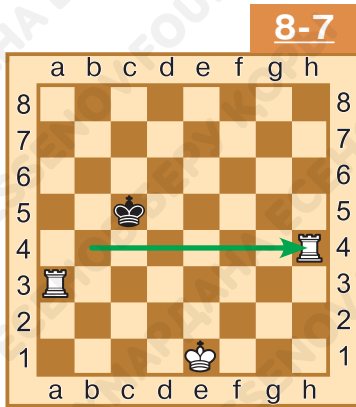
Чем меньше свободных полей у короля, тем легче поставить мат. Обычно матование короля сводится к его планомерному оттеснению на край доски или в угол. При достаточно большом материальном перевесе (две ладьи, ферзь и ладья, два ферзя) мат одинокому королю можно поставить без помощи своего короля.

Две ладьи очень легко справляются с этой задачей. Для этого они по очереди отнимают у неприятельского короля свободные поля по горизонтали или вертикали, теснят его на край доски, где и наносят решающий удар (мат). Мат двумя ладьями называется линейным и, как правило, не вызывает трудностей. Главное — чётко определиться, на какой край загонять неприятельского короля (8-4, 8-5, 8-6, 8-7, 8-8, 8-9, 8-10, 8-11, 8-12, 8-13).

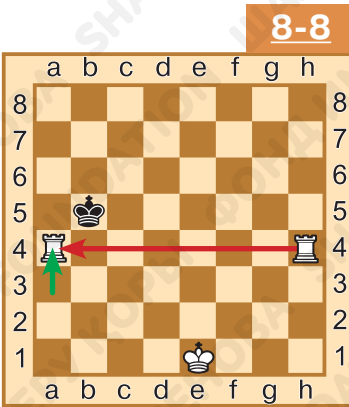


1.Ла3 Крд4.

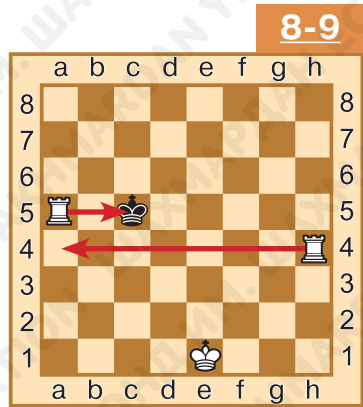
2.Лб4+ Крс5.



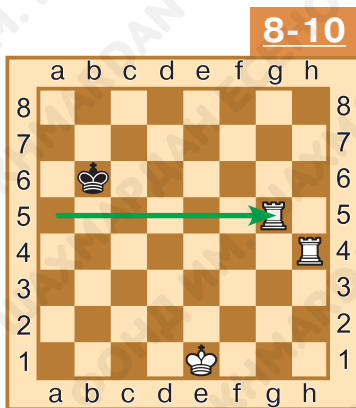
3.Лh4 Крb5.



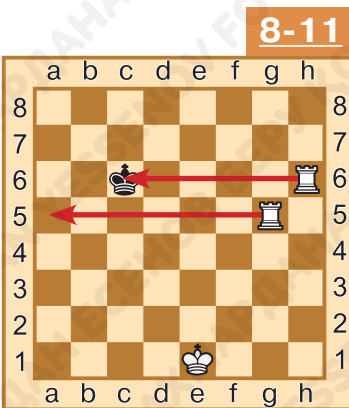
4.Лаа4 Крс5.



5.Ла5+ Крb6.



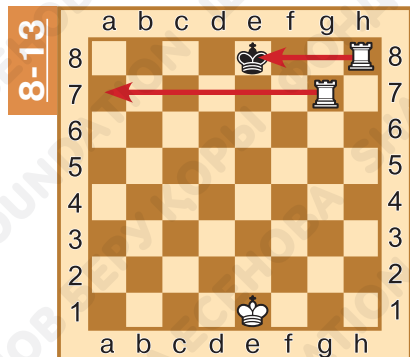
6.Лg5 Крс6.



7.Лh6+ Крд7.



8.Лg7+ Кре8.

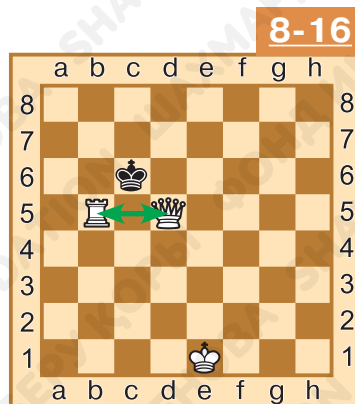


9.Лh8x.



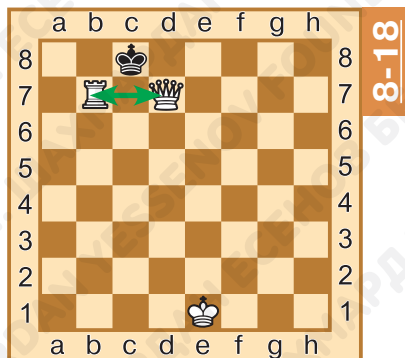
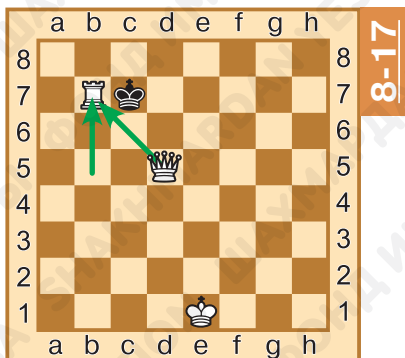
Мат ладьёй и ферзём также легко достигается без помо-

щи других фигур. Ферзь и ладья могут ставить как линейный мат, так и особый мат «пружинка» (8-14, 8-15, 8-16, 8-17, 8-18).



1. Лb5+ Крс6.

2. Фd5+ Крс7.



3. Лb7+ Крс8.

4. Фd7x.

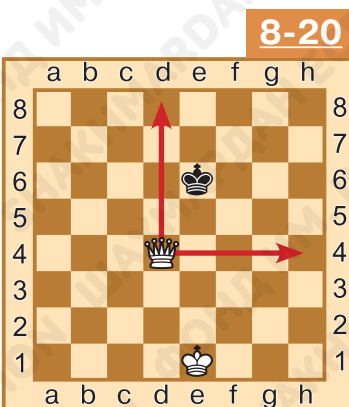


Если мат ставят два ферзя, надо только учитывать, что ферзь — фигура более боеспособная и отнимает у короля больше полей, поэтому увеличивается опасность пата. Чтобы избежать пата, надо придерживаться следующих правил:



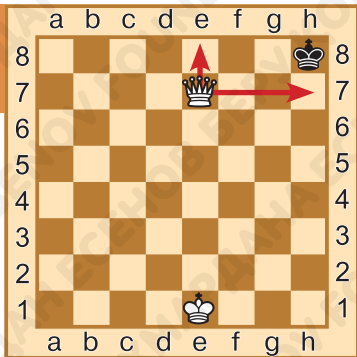
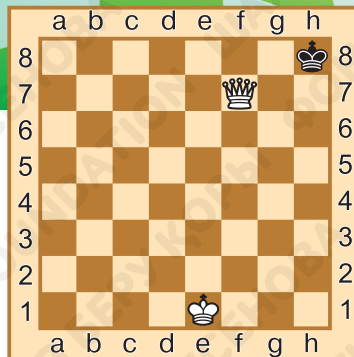
1. Стараться держать ферзя подальше от короля.
2. Стараться каждым ходом объявлять шах.

Для того чтобы поставить мат одним ферзём, уже требуется помощь короля. Хотя ферзю по силам отеснить неприятельского короля на край доски. Для этого ферзь должен располагаться по отношению к неприятельскому королю на ход коня (8-19, 8-20, 8-21).



1. $\Phi d4$ $Kpf7$.

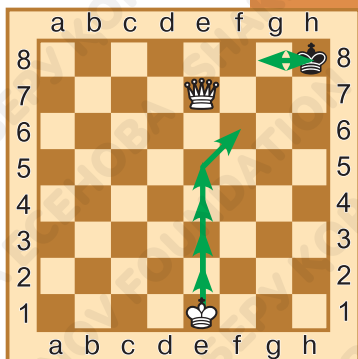
2. $\Phi e5$ $Kpg8$.

8-22**3. Фе7 Крh8. (8-22).****8-23**

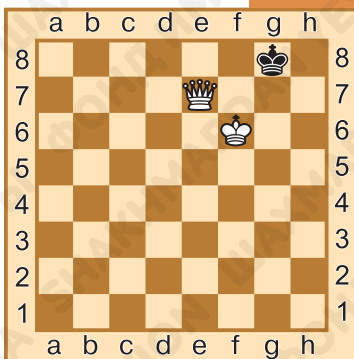
Но здесь надо быть осторожным. Чрезмерное усердие может привести к пату (8-23).

4.Фf7?? — пат.

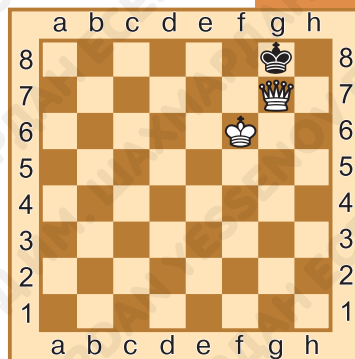
Поэтому надо оставить неприятельскому королю пару полей, чтобы он мог двигаться, и подвести на подмогу своего короля, чтобы затем поставить мат с его помощью (8-24, 8-25, 8-26).

8-24

4. Кре2... и т.д.

8-25

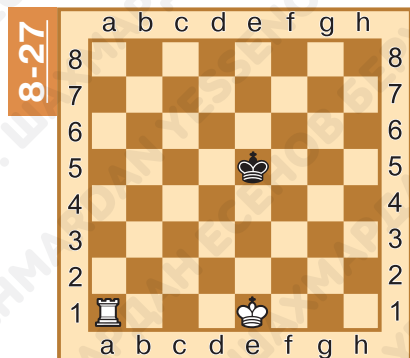
8. Крf6 Крg8.

8-26

9. Фg7x.

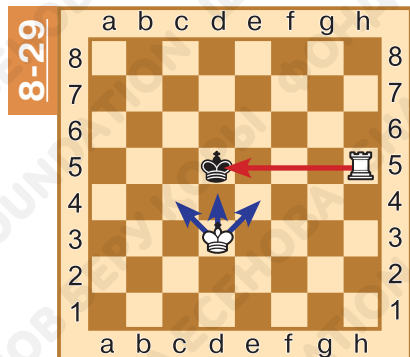
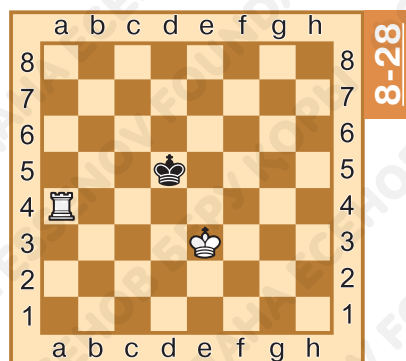
При матовании одной ладьёй помощь своего короля нужна с самого начала. Иначе неприятеля на край доски не загонишь.

Для того чтобы поставить мат одной ладьёй, надо придерживаться чёткого плана:



1. Определяем, к какому краю мы будем оттеснять неприятельского короля (8-27).

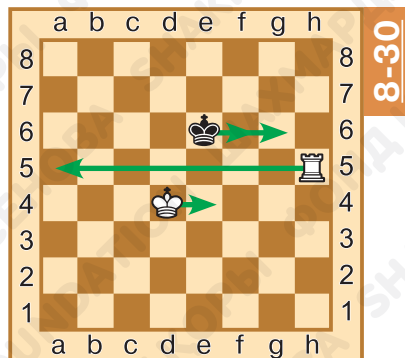
2. Отрезаем у неприятельского короля как можно больше свободных линий (8-28).



3. Подтягиваем своего короля, стараемся добиться положения, при котором короли будут стоять в оппозиции (друг напротив друга) (8-29).

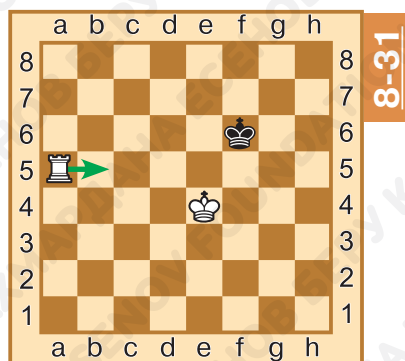
4. С помощью бокового шаха ладьи заставляем неприятельского короля отступить.

5. Если неприятельский король атакует ладью, перебрасываем её на другой фланг, контроль над линией не теряем (8-30).

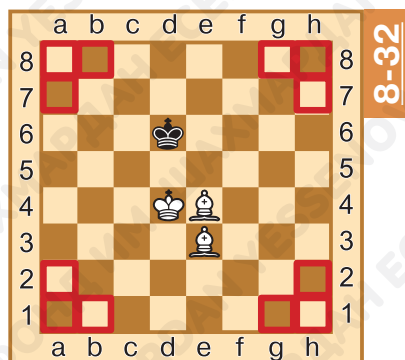


6. При необходимости делаем выжидательный ход ладьёй (8-31).

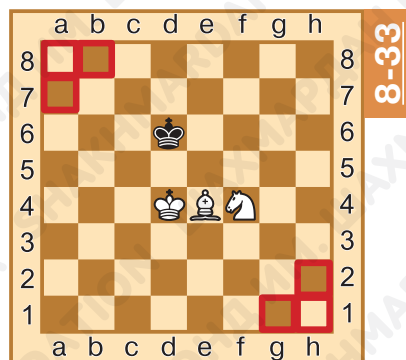
Мат одинокому королю можно поставить и двумя слонами или слоном и конём. В этом случае без помощи собственного короля не справиться. Причём мат достигается строго в углу и на соседних с ним крайних полях.



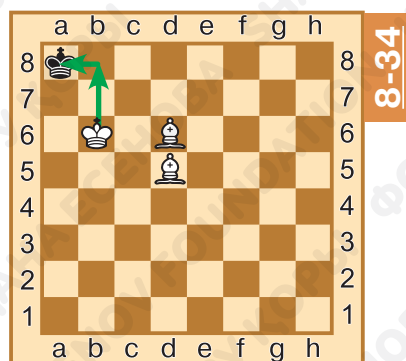
(8-32) Таким образом, два слона ставят мат одинокому королю только на 12-ти полях из 64 существующих на шахматной доске.



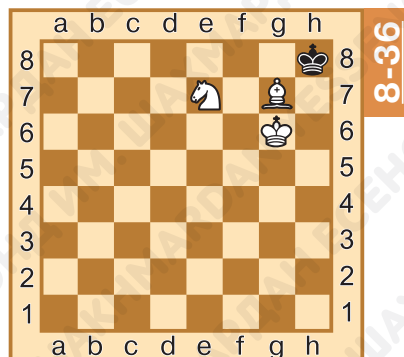
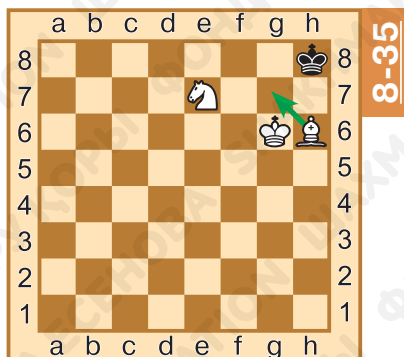
Мат слоном и конём достигается на угловых и соседних с ним крайних полях, при условии, что слон способен атаковать данное угловое поле (8-33).



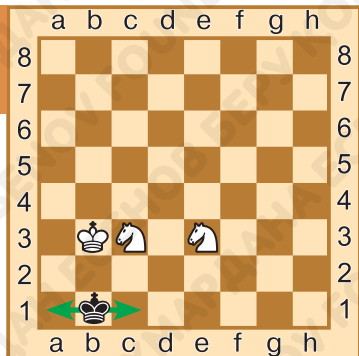
Для того чтобы мат был возможен, необходимо своего короля ставить на ход коня от углового поля (8-34).



При матовании король и одна из лёгких фигур выполняют роль сторожей — не дают неприятелю выскочить из угла, а вторая фигура объявляет шах (8-35, 8-36).



8-37



Два коня при наилучшей защите мат одинокому королю не ставят (8-37).



1.Кс3+. Если теперь чёрные допустят ошибку и сделают ход 1...Кра1??, то последует 2.Кс2х. Но чёрные не обязаны идти в угол, на ход **1...Крс1** мата не будет, коням с королём не справиться.

Итак, поставить одинокому королю мат нетрудно. Для того чтобы легко справляться с этой задачей, необходимо потренироваться в разыгрывании элементарных окончаний с большим материальным преимуществом. И тогда подобные окончания не вызовут никаких затруднений.



Вопросы для повторения:



1. Как называется мат, который могут ставить одинокому королю две ладьи, ладья и ферзь, два ферзя?

2. Может ли ферзь без помощи своего короля поставить мат одинокому неприятельскому королю?

3. Может ли одна ладья оттеснить неприятельского короля на крайнюю линию?

4. Достаточно ли оттеснить неприятельского короля на крайнюю линию, для того чтобы поставить ему мат двумя лёгкими фигурами, или нужна помощь короля?

5. Какими двумя лёгкими фигурами нельзя поставить мат одинокому королю?





§ 9. Взаимодействие тяжёлых фигур

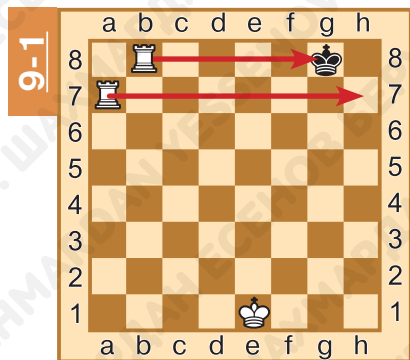
Всем известна поговорка «Один в поле не воин», в шахматах она также имеет смысл. Фигуры в шахматной партии не существуют сами по себе, они помогают друг другу в достижении какой-либо цели. Мы это видели, когда учились ставить мат одинокому королю. Без взаимодействия не удалось бы поставить мат ни двумя ладьями, ни ферзём, ни ладьёй. Так и на протяжении всей партии: фигуры постоянно взаимодействуют друг с другом, либо атакуя на один и тот же объект, либо атакуя соседние поля, либо защищая друг друга.

Особенно ярко взаимодействие фигур проявляется при матовой атаке на короля.

Остановимся подробнее на взаимодействии тяжёлых фигур.

1. Батарей Ладья + Ладья.

Рассмотрим, как могут взаимодействовать при атаке на короля две ладьи. Один из способов взаимодействия мы уже рассматривали, когда изучали линейный мат.

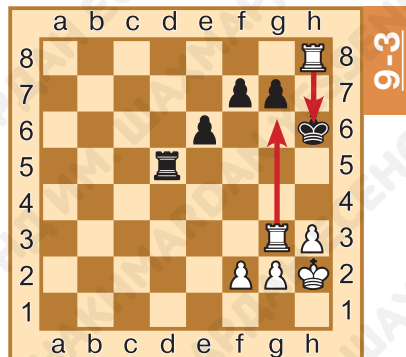
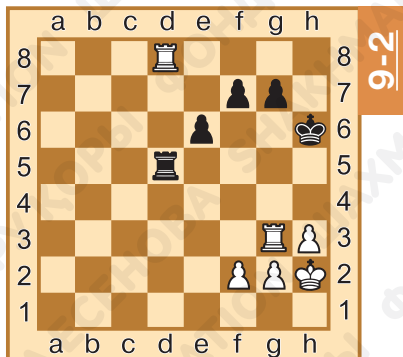


(9-1) В этом случае одна ладья объявляет королю шах, а вторая контролирует поля для отступления. Взаимодействие здесь происходит по типу «охотник – сторож».

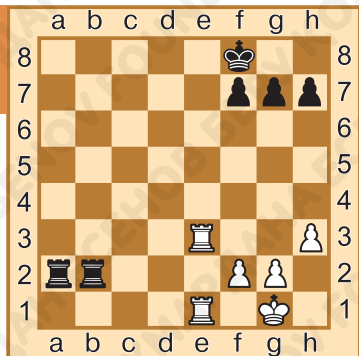
Точно такой же мат можно поставить и в середине партии.

Мы замечаем, что король чёрных зажат на крайней линии «h», после хода **1.Лh8x** чёрному королю мат (9-2).

Ладья на g3 выполняет роль сторожа, а ладья с поля h8 — роль охотника (9-3).



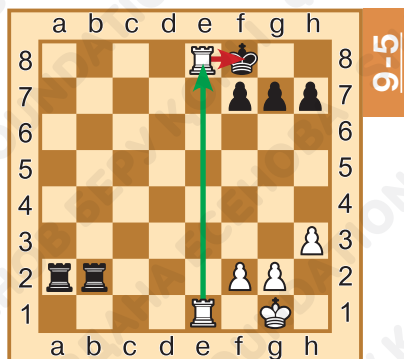
9-4



Взаимодействие по типу «охотник – защитник».

(9-4) Белые ладьи расположились на одной линии. Такое расположение называется батареей. Ходом **1.Ле8х** белые объявляют мат.

Ладья на e8 атакует короля, а ладья на e1 её защищает. Такой мат называется батарейный или мат с подкреплением (9-5).



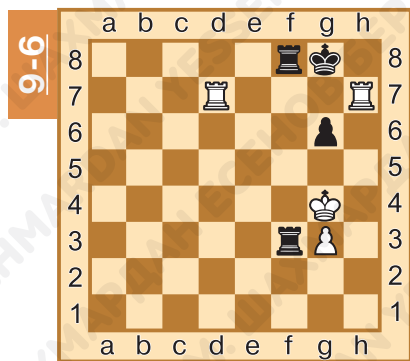
9-5



Итак. **Батарея** — это расположение двух фигур одного цвета либо на одной линии, если по этой линии они могут создавать угрозы королю, либо таким образом, чтобы была возможна ата-

ка двумя фигурами одного поля вблизи неприятельского короля.

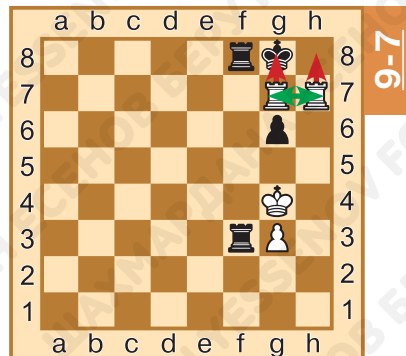
Батарейный мат (мат с подкреплением) — это мат, который ставит одна фигура, приблизившись вплотную к неприятельскому королю, под защитой другой фигуры.



Рассмотрим ещё один пример батарейного мата.



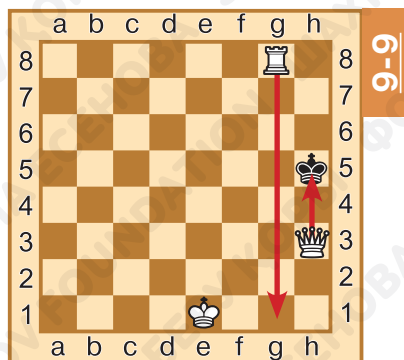
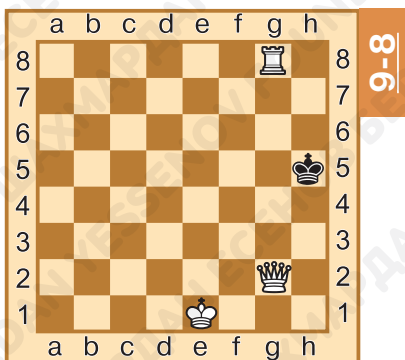
Обе ладьи белых расположились на 7-ой горизонтали, здесь они защищают друг друга, поэтому смело могут подходить к неприятельскому королю. Мат достигается ходом **1.Лdг7х (9-6).**



(9-7) Ладья на g7 атакует короля, а ладья на h7 выполняет и роль защитника ладьи на g7, и роль сторожа — не даёт королю уйти на поле h8.

2. Батарея Ферзь + Ладья.

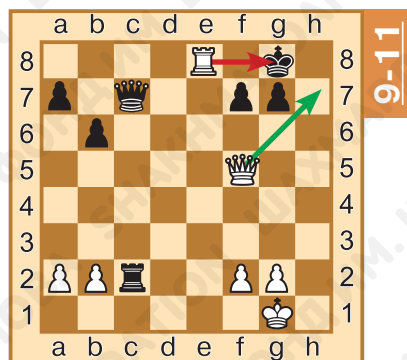
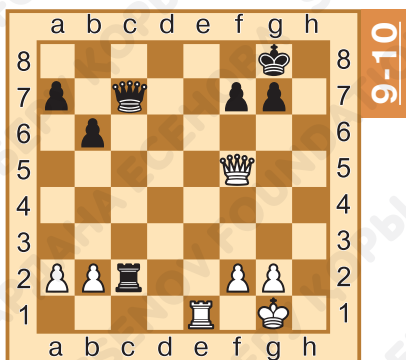
С взаимодействием ферзя и ладьи мы уже встречались, когда изучали, как ставить мат одинокому королю тяжёлыми фигурами.



(9-8, 9-9) Здесь ферзь и ладья ставят линейный мат, занимая ферзём либо ладьёй линию «h». При линейном мате одна тяжёлая фигура выполняет роль сторожа, другая — охотника.

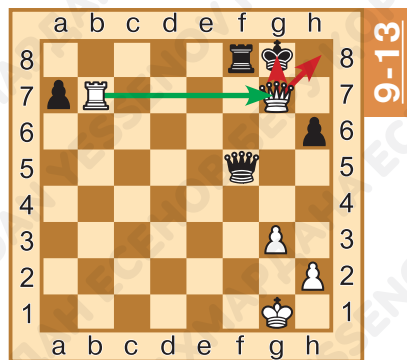
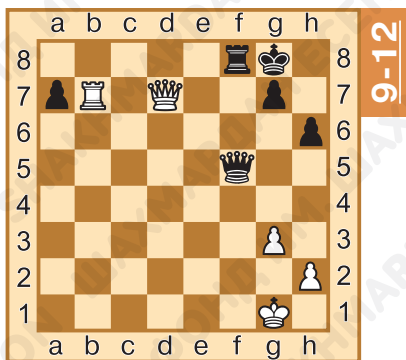
Взаимодействие по типу «охотник – сторож» разберём и на следующем примере.





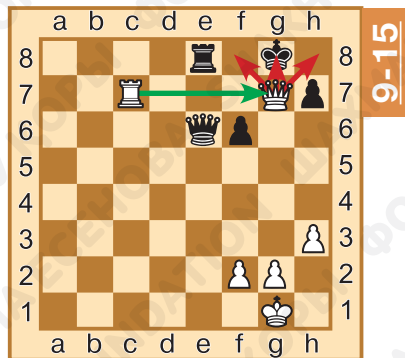
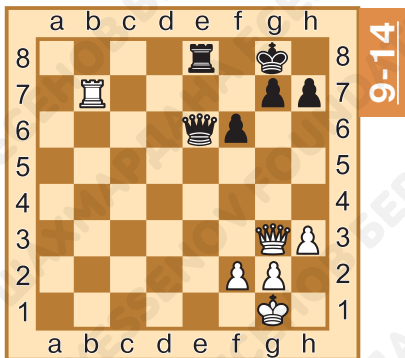
(9-10, 9-11) Чёрные фигуры оставили своего короля без присмотра. Белые могут этим воспользоваться и объявить мат ходом **1.Ле8х**. Ладья атакует короля, а белый ферзь выполняет роль сторожа, он не даёт королю убежать.

Теперь рассмотрим пример батареи Ферзь + Ладья.



(9-12, 9-13) Ферзь и ладья располагаются на одной линии: ферзь впереди, ладья позади. Здесь ферзь ходом **1.Ф:g7х** способен нанести атакующий удар на короля, а ладья защищает, не давая королю его побить. Фигуры взаимодействуют по типу «охотник – защитник».

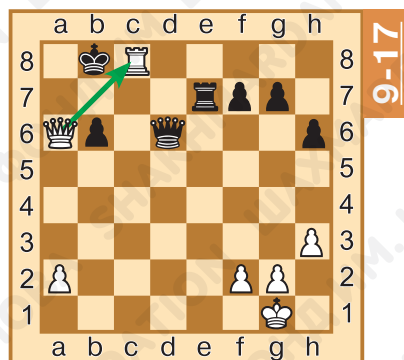
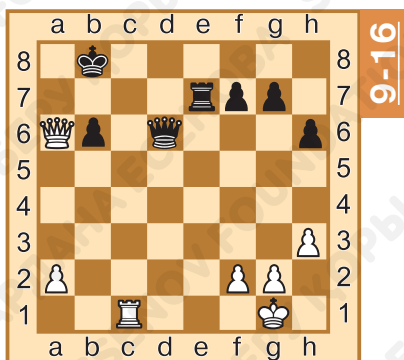
Иногда тяжёлые фигуры могут атаковать один и тот же пункт с разных линий (9-14, 9-15).



В этом случае ферзь и ладья атакуют одно и то же поле g7 вблизи короля, но с разных линий. Для того чтобы поставить мат, необходимо, чтобы шах объявлял ферзь **1.Ф:g7x**, так как он способен атаковать поля по вертикалям, горизонталям и диагоналям.

Умеют ферзь и ладья ставить в середине игры и мат «пружинка», с которым мы уже встречались ранее. Это тоже тип батарейного взаимодействия.





(9-16, 9-17) Тут ходом **1.Лс8х** ладья атакует короля, а ферзь выполняет и роль защитника ладьи, и роль сторожа.

Подведём итог:

Фигуры в шахматной партии должны помогать друг другу, взаимодействовать.

Взаимодействие — это совместные усилия фигур для достижения какой-либо цели.

Взаимодействие шахматных фигур проявляется в следующих случаях:

- *когда фигуры нападают на один и тот же объект;*
- *когда фигуры атакуют соседние поля и тем самым дополняют друг друга;*
- *когда фигуры защищают друг друга.*

Батарея — расположение двух фигур на одной линии, по которой они создают угрозу.

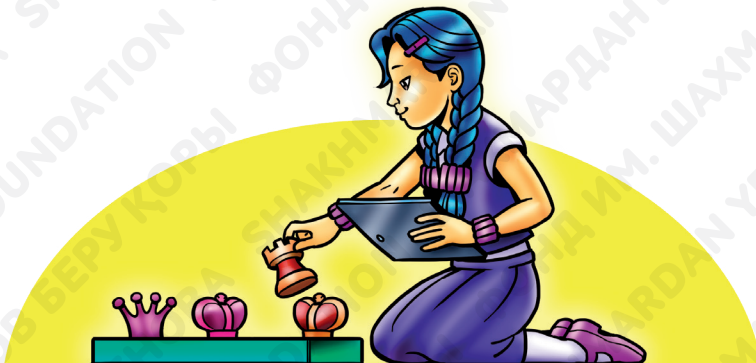
Батарейный мат (мат с подкреплением) — это мат, который объявляет одна фигура под защитой другой фигуры.

Выиграть партию можно только тогда, когда фигуры взаимодействуют.



Вопросы для повторения:

1. Должны ли фигуры в шахматной игре помогать друг другу?
2. Что такое взаимодействие фигур?
3. Как проявляется взаимодействие фигур?
4. Что такое батарея?
5. Какой мат называется батарейным или матом с подкреплением?





§ 10. Взаимодействие ферзя и лёгкой фигуры или пешки

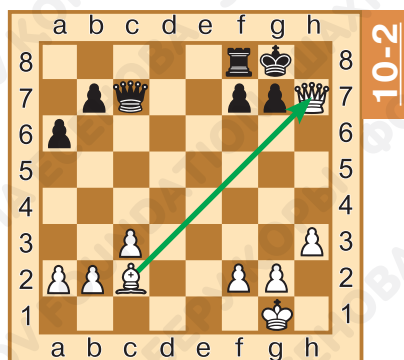
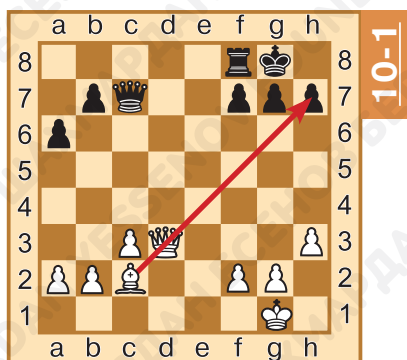
Ферзь — самая сильная фигура на шахматной доске, именно поэтому он чаще всего объявляет мат неприятельскому королю. Но даже такой сильной фигуре, как ферзь, поставить мат в одиночку удаётся только в исключительных случаях. Чаще всего для того чтобы поставить мат, ферзю необходимо взаимодействовать с другими фигурами.

Рассмотрим, как ферзь взаимодействует с лёгкой фигурой или пешкой.

1. Батарея Ферзь + Слон.

Ферзь и слон — фигуры дальнобойные, поэтому они способны наносить удар по королю издали.

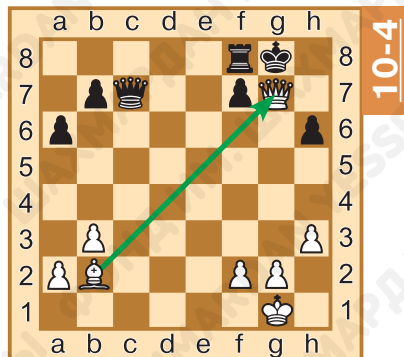
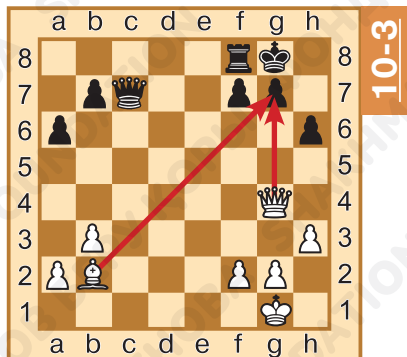
Располагаясь на одной диагонали — ферзь впереди, слон позади, — эти фигуры образуют мощную батарею, способную разрушить прикрытие неприятельского короля.



(10-1, 10-2) Белые ходом **1.Ф:h7x** объявляют мат.

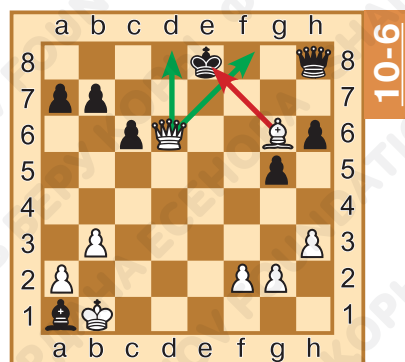
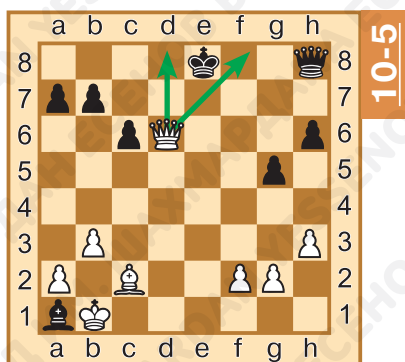
Слон выполняет здесь роль защитника ферзя.

Ферзь и слон могут располагаться на разных линиях, но атаковать один пункт в неприятельском лагере (10-3, 10-4).



Решающий удар должен наносить ферзь, так как он способен атаковать по вертикали, горизонтали и диагонали. **1.Ф:g7х.**

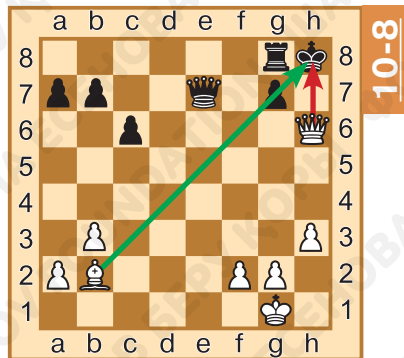
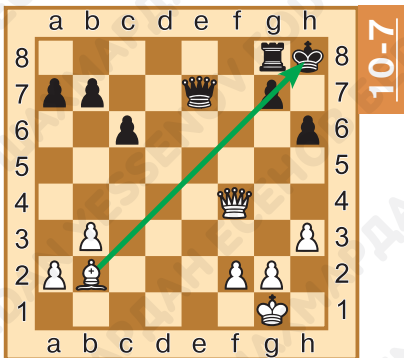
Ферзь и слон могут взаимодействовать и по типу «охотник – сторож». В этом случае одна из фигур атакует короля, а вторая отнимает поля для отступления (10-5, 10-6).



В этой ситуации ферзь выполняет роль сторожа — он отнимает у короля поля и по вертикали, и по диагонали. Слон же здесь играет роль охотника. **1.Cg6х.**



Так как слон обладает возможностью связывать неприятельские фигуры и пешки, дуэт Ферзь + Слон способен атаковать следующим образом: ферзь берёт фигуру или пешку, которая прикрывает короля, а слон связывает фигуру-защитницу.

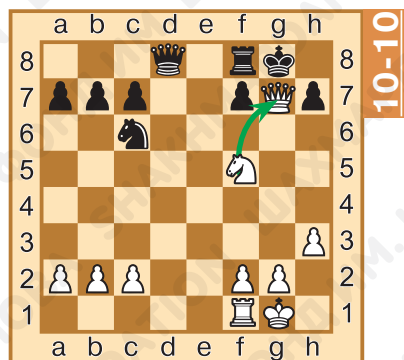
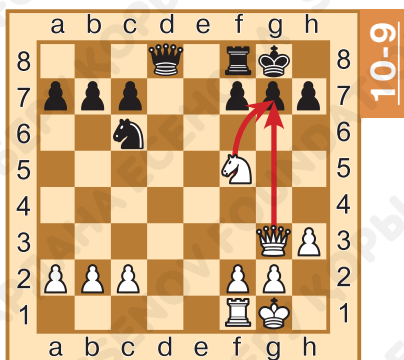


(10-7, 10-8) Слон в этой позиции связал пешку g7, которая в свою очередь являлась защитницей пешки h6. Теперь же пешка h6 защищена мнимо. **1.Ф:h6x.** Пешка g7 облизывается, хочет побить ферзя, но не имеет права, так как связана белым слоном. А королю бежать некуда, мат.



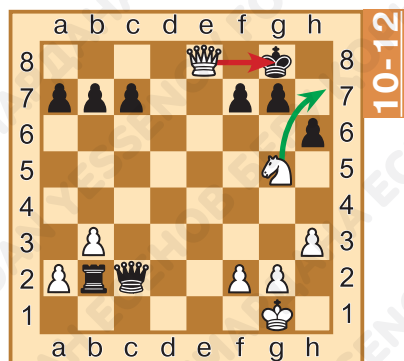
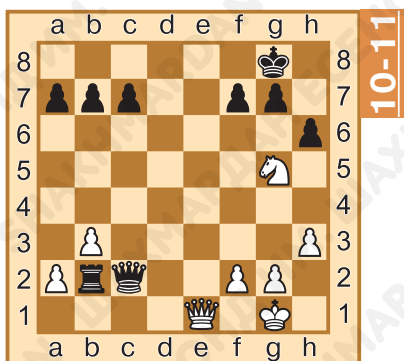
2. Батарея Ферзь + Конь.

Конь — фигура ближнего боя, тем не менее она также способна отлично взаимодействовать с ферзём. Конь и ферзь взаимодействуют по типу «охотник – защитник», совместно атакуя важные пункты.

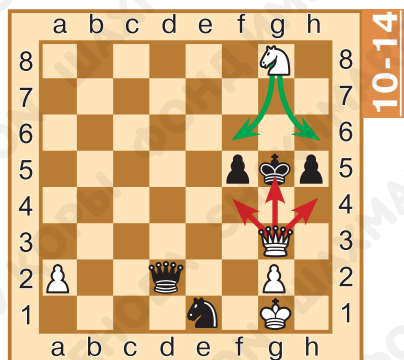
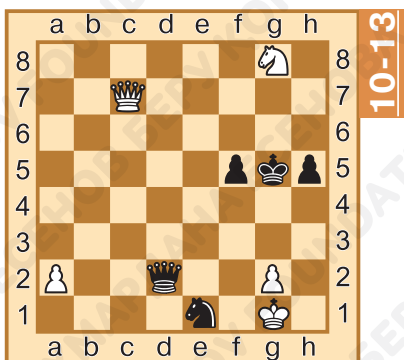


(10-9, 10-10) Ферзь и конь совместно атакуют пешку g7, прикрывающую короля, **1.Ф:g7x**. Ферзь выполняет роль охотника, а конь его подкрепляет.

Также конь и ферзь могут взаимодействовать по типу «охотник – сторож».

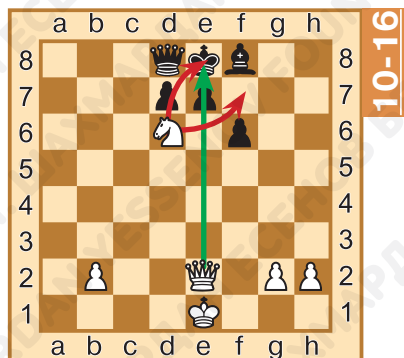
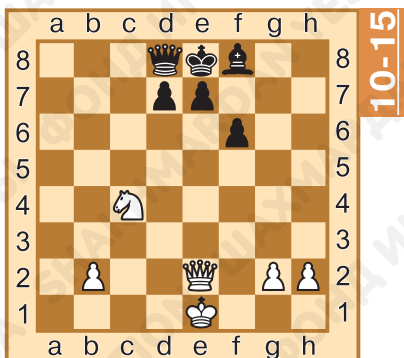


(10-11, 10-12) Чёрные фигуры оставили своего короля без присмотра, понадеявшись на «форточку» (пешка h6 даёт возможность королю в случае чего выскочить), но конь контролирует поле h7, поэтому **1.Фe8x** мат, королю сбежать не удаётся.



(10-13, 10-14) В этой ситуации конь также контролирует поля отступления неприятельского короля. Белые ходом **1.Фg3х** объявляют мат.

Рассмотрим ситуацию, когда неприятельский король стеснён своими фигурами. В этом случае ферзь может помочь коню поставить «спёртый мат».



(10-15, 10-16) Король заблокирован своими фигурами, но пешка е7 не даёт коню подойти близко. Благодаря ферзю на е2, который связал пешку е7, возможен ход **1.Kd6х**. Конь атакует короля, а ферзь связывает пешку-защитницу.

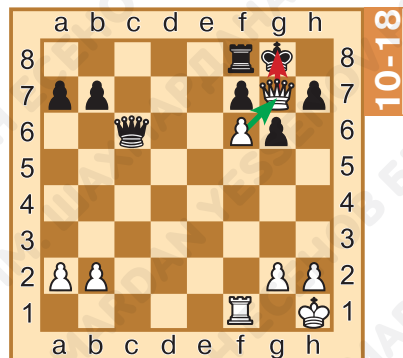
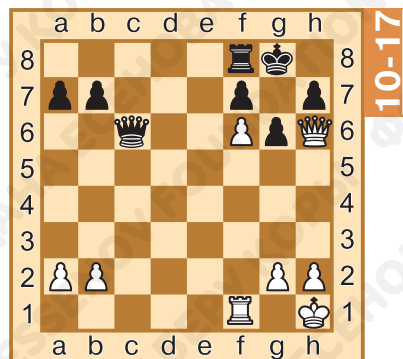
В этой ситуации возможен и другой мат $1.\text{Фh5x}$. Это тот случай, когда ферзю помощь своих фигур не потребовалась, а всё потому, что чёрный король находится в стеснённом положении.

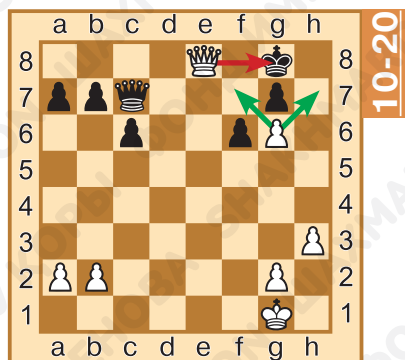
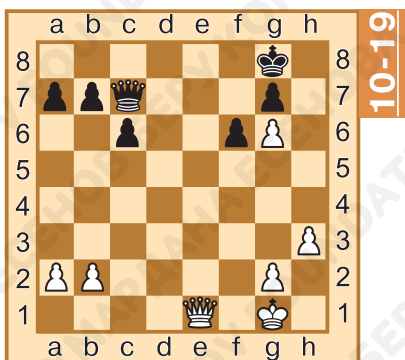
Если неприятельский король стеснён своими фигурами, то мат возможно поставить даже одиночной фигурой.

3. Взаимодействие ферзя и пешки.

Пешка способна атаковать только соседнее поле, но тем не менее и она может оказать поддержку ферзю. Пешка и ферзь также взаимодействуют по типу «охотник – защитник» или «охотник – сторож». Как правило, роль охотника достаётся ферзю.

(10-17, 10-18) Чёрная пешка g6 неосторожно выдвинулась вперёд, образовав в расположении короля слабые поля. На эти поля устремились белые ферзь и пешка. $1.\text{Фg7x}$. Чёрный король оказался в безвыходном положении, мат.





(10-19, 10-20) И в этой ситуации в лагере чёрного короля образовалось слабое поле g6. На это поле пробралась белая пешка. Теперь она отнимает у короля поля для отступления. Белым ходом **1.Фе8хоб** объявляют мат. Ферзь здесь как обычно выполняет роль охотника, а пешка — роль сторожа.

Подведём итог:

Ферзь отлично взаимодействует с лёгкой фигурой или пешкой. Как правило, ферзю достаётся роль охотника, это и понятно, так как он способен атаковать по вертикали, горизонтали и диагонали. Лёгкая фигура или пешка выполняют либо роль защитника, подкрепляя ферзя, либо роль сторожа, отнимая у неприятельского короля поля для отступления. Кроме того, ферзь и слон при взаимодействии друг с другом или с конём способны связывать неприятельского короля.

тельскую фигуру или пешку, являющуюся защитницей короля.



Вопросы для повторения:

1. Необходима ли ферзю поддержка других фигур при атаке на короля?
2. Способны ли ферзь и слон атаковать короля с дальнего расстояния?
3. Какие роли может выполнять слон при взаимодействии с ферзём?
4. Какие роли может выполнять ферзь при взаимодействии с конём?
5. Может ли пешка помочь ферзю при атаке на короля?

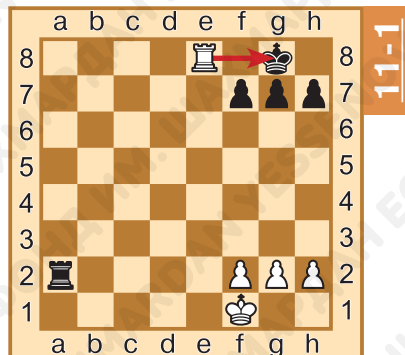




§ 11. Взаимодействие ладьи и лёгкой фигуры или пешки

Ладья — мощная фигура, по силе она уступает только ферзю. Особенно ладья сильна, когда стоит на просторной вертикали и горизонтали и может нападать на неприятельского короля и чужие фигуры и пешки. Если король остался без присмотра на последней горизонтали и, кроме того, у него нет выхода на соседнюю горизонталь или вертикаль, то ладья может поставить мат без помощи своих фигур.

Белая ладья пробралась на последнюю горизонталь и объявила мат чёрному королю (11-1).



Чтобы избежать такого мата по последней горизонтали, необходимо делать «форточку» — выдвигать одну из пешек, прикрывающих короля, на одно поле. В этом случае при атаке ладьи король может уйти с последнего ряда.

(11-2) Чёрная пешка «h» сделала шаг вперёд и открыла выход для своего короля. Теперь чёрному королю не страшен шах ладьи, он может «выскокить в форточку».



Чаще всего для атаки на короля ладье нужна поддержка.

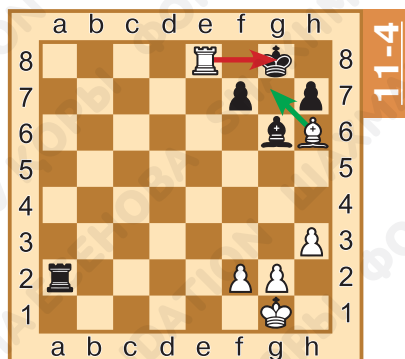
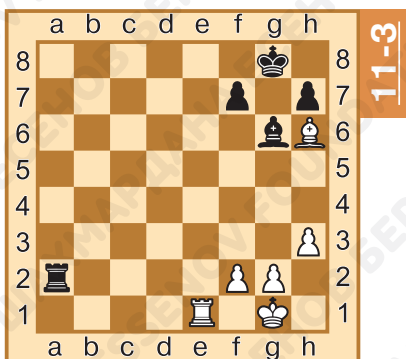
Рассмотрим, как ладья взаимодействует с лёгкой фигурой.

1. Батарейя Ладья + Слон.

Ладья отлично взаимодействует со слоном. Ладье нужны открытые линии, слону — свободные диагонали. Совместно эти две фигуры способны окружить неприятельского короля и обстрелять все поля вокруг него.

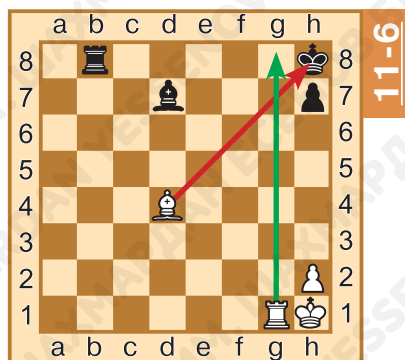
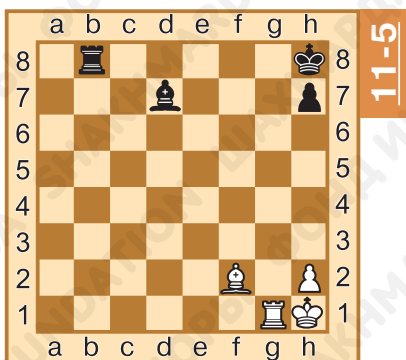
Ладья и слон могут взаимодействовать по типу «охотник – сторож». При таком взаимодействии им

удаётся даже при открытой «форточке» не выпустить короля с последнего ряда.



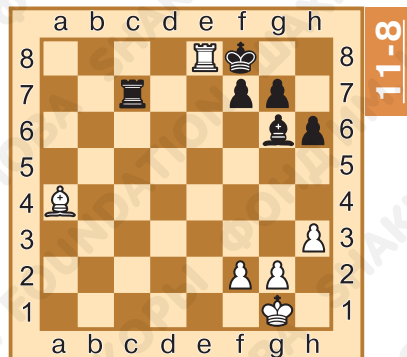
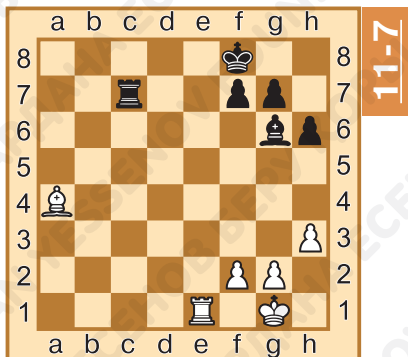
(11-3, 11-4) Ход белых. Слон держит под контролем поле g7, не давая королю уйти с последнего ряда. Ладья ходом **1.Ле8х** объявляет шах и мат.

Ладья и слон свободно могут меняться ролями. Рассмотрим позицию, где слон является охотником, а ладья — сторожем (11-5, 11-6).



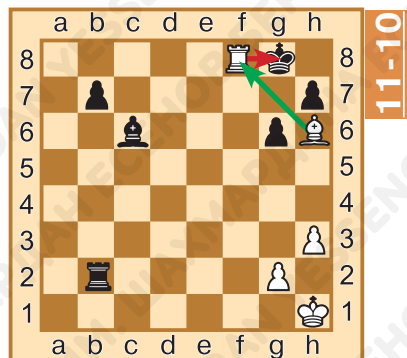
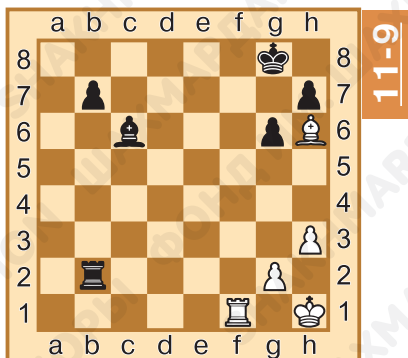
Ладья зажимает короля на вертикали «h», она сторож. Слон ходом **1.Cd4x** даёт мат. Слон в этой ситуации — охотник.

При взаимодействии «охотник — защитник» ладья может нанести удар по неприятельскому королю с ближнего расстояния (11-7, 11-8).



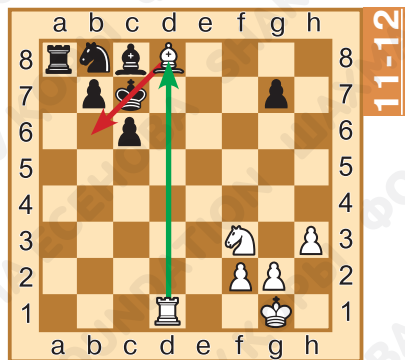
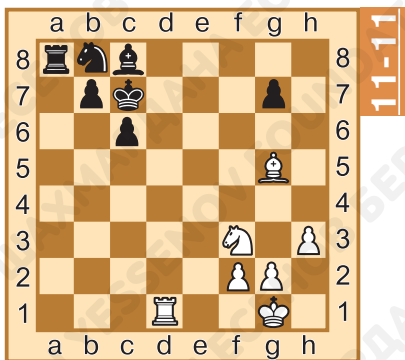
В этой ситуации ладья ходом **1.Ле8х** способна объявить мат королю только благодаря поддержке своего слона, который её защищает.

Слон может одновременно выполнять роль и сторожа, и защитника (11-9, 11-10).



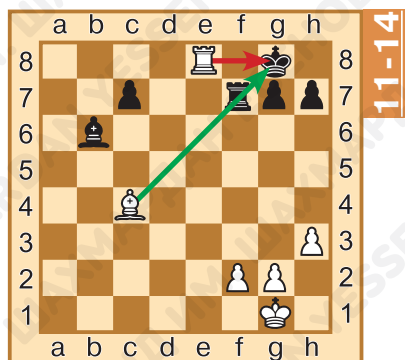
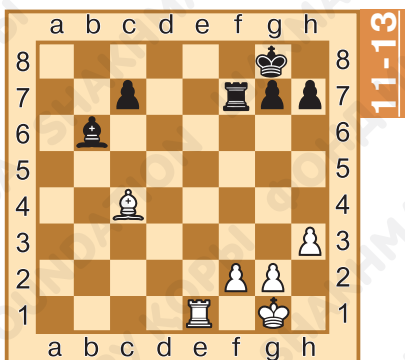
Белые объявляют мат ходом **1.Лф8х**. Слон здесь одновременно и защищает ладью от нападения короля, и не даёт королю убежать.

Не только ладья способна наносить матующий удар. Если неприятельский король находится в стеснённом положении, то объявить мат может и слон.



(11-11, 11-12) Ходом **1. Cd8x** белые объявляют мат. Слон в этой позиции выполняет роль охотника, а ладья защищает его от взятия неприятельского короля.

В дуэте Ладья + Слон любая из этих фигур может связывать фигуру-защитницу (11-13, 11-14).



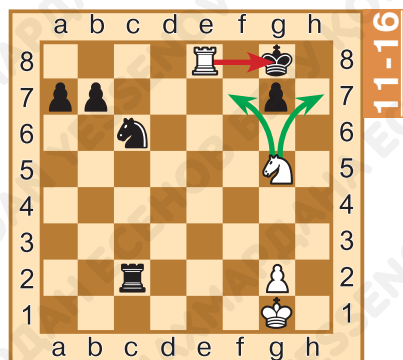
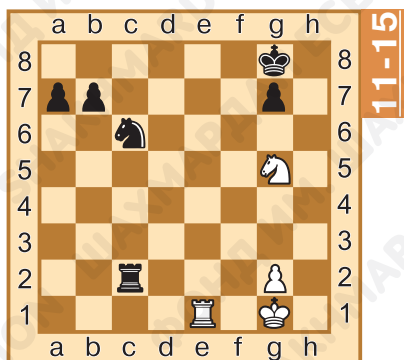
Белый слон связал чёрную ладью, благодаря этому белые могут объявить мат ходом **1. Ле8x**.

2. Батарей Ладья + Конь.

Если для успешной атаки ладье и слону требуется свободное пространство, то ладья и конь способны взаимодействовать на ограниченной части доски.

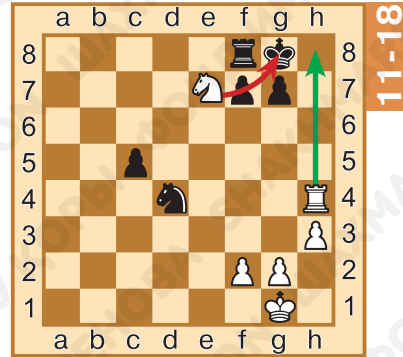
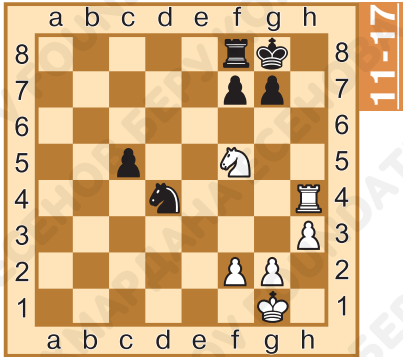


Ладья и конь взаимодействуют по типу «охотник – сторож». Причём обе эти фигуры могут выполнять роли и охотника, и сторожа. Рассмотрим позицию, где ладья атакует короля, а конь отнимает поля для отступления (11-15, 11-16).



Конь с поля g5 держит под контролем поля f7 и h7. Ладья ходом **1.Лев8х** объявляет мат.

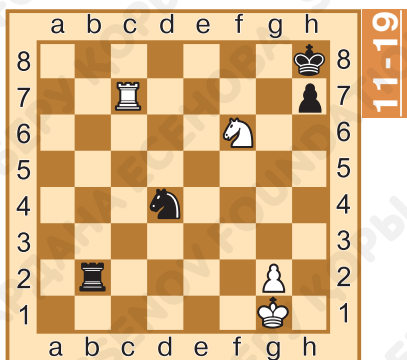
Конь также может наносить смертельный удар, а ладья — отнимать у короля поля для отступления.



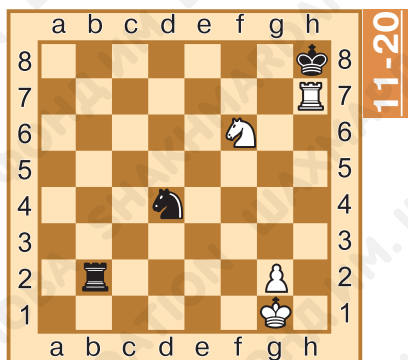
(11-17, 11-18) Чёрный король зажат со всех сторон: на линию «h» его не пускает белая ладья, на линию «f» — чёрная ладья, на 7-ю горизонталь — собственные пешки. Поэтому у белых появляется возможность ходом **1.Ke7x** поставить мат.

Ладья и конь могут взаимодействовать по типу «охотник – защитник». Обычно конь выступает в роли защитника ладьи. Ладья и конь обычно ставят мат королю, находящемуся в углу доски (11-19, 11-20).





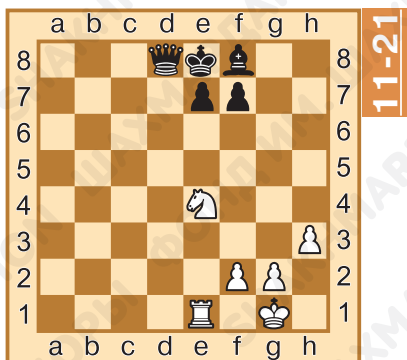
11-19



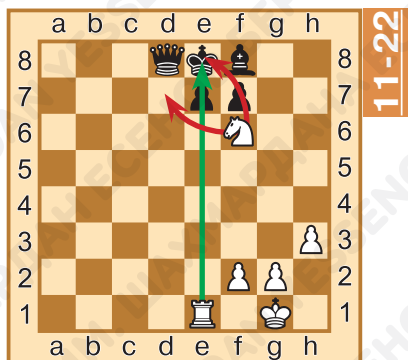
11-20

Ладья и конь совместно атакуют пешку чёрных на h7, кроме того, конь не даёт чёрному королю покинуть угловое поле. Ходом **1.Л:h7x** белые объявляют мат. Ладья здесь выполняет роль охотника, а конь работает и как сторож, и как защитник.

Ладья также способна связывать фигуру-защитницу, в этом случае конь может объявить спёртый мат неприятельскому королю (11-21, 11-22).



11-21



11-22

Ходом **1.Kf6x** белые объявляют мат чёрному королю. Чёрная пешка на e7 коня побить не может, так как прикрывает своего короля от нападения ладьи.

Подведём итог:

Ладья прекрасно взаимодействует с лёгкой фигурой. В батареях Ладья + Слон, Ладья + Конь атаковать неприятельского короля может любая из фигур, второй же достаётся роль сторожа или защитника. Кроме того, при взаимодействии ладьи и слона каждая из этих фигур может также связывать неприятельскую фигуру-защитницу. Мат чаще всего удаётся поставить королю, ограниченному в движении своими фигурами или расположенному на краю доски.



Вопросы для повторения:

- 1. В каком случае ладья может поставить мат без помощи своих фигур?*
- 2. Что необходимо делать, для того чтобы избежать мата по последней горизонтали?*
- 3. Как распределяются роли фигур при взаимодействии ладьи с лёгкой фигурой?*
- 4. Какая из фигур в батарее Ладья + Слон может связывать неприятельскую фигуру-защитницу?*
- 5. В какой части доски обычно ставят мат ладья и лёгкая фигура?*

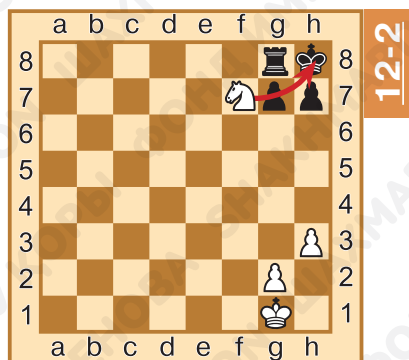
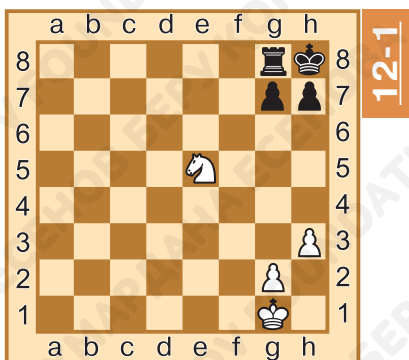


§ 12. Взаимодействие лёгких фигур

К лёгким фигурам в шахматной армии относят слона и коня. Конечно, каждая фигура в отдельности уступает по силе тяжёлой фигуре (ферзю, ладье). Но в атаке две лёгкие фигуры зачастую оказываются сильнее ладьи.

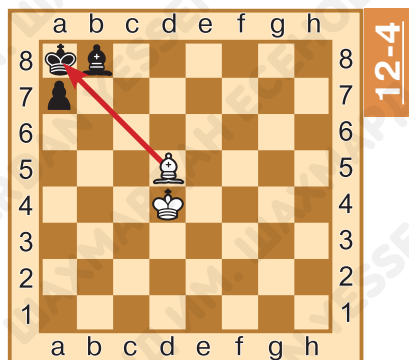
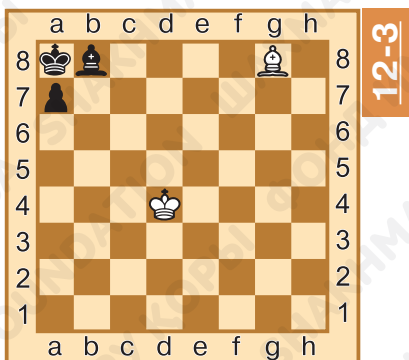
В середине партии даже одна лёгкая фигура способна поставить мат королю, стеснённому своими фигурами.

Иногда случается, что свои же фигуры со всех сторон окружают собственного короля, да так, что ему и шагу некуда ступить. Линейные фигуры (ферзь, ладья, слон) к такому королю подобраться не могут, так как он прикрыт со всех сторон. А вот конь атаковать может. Ведь от шаха конём прикрыться нельзя!



(12-1, 12-2) Кажется, что чёрный король надёжно спрятан от всех невзгод. Но хитрый конь может нанести неприятельскому королю мат! **1.Kf7x**. Такой мат называется **«спёртый»** или «мат от удушья».

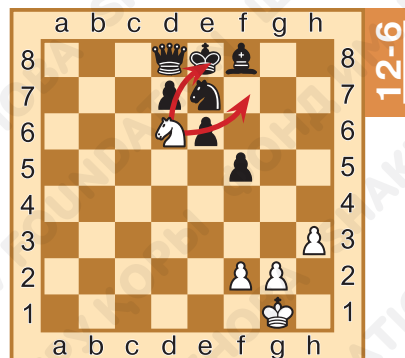
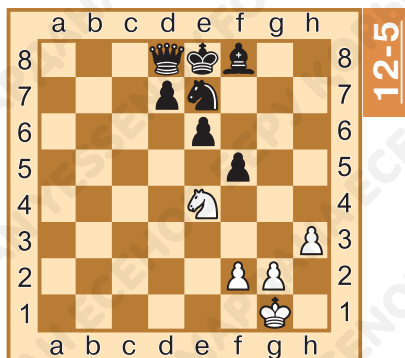
Если у короля есть свободные поля по одной из диагоналей, то чтобы ему поставить мат, надо напасть не только на короля, но и на поля, которые доступны королю. В этом случае можно атаковать короля как слоном, так и конём (12-3, 12-4).



Чёрный король стеснён своими фигурами. У него есть единственное свободное поле по диагонали.

Атаковать такого короля может слон. **1.Cd5x.** Такой мат называется **«диагональный».**

Диагональный мат с близкого расстояния может объявлять и конь (12-5, 12-6).



У чёрного короля есть свободное поле f7 по диагонали, и не беда, что у белых нет ни слона, ни ферзя. Конь может не хуже справиться с этой ситуацией. Главное — объявить такой шах, чтобы одновременно атаковать и короля, и поле f7. **1.Kd6x.**

Если же король недостаточно стеснён, то его можно попытаться атаковать двумя лёгкими фигурами.

Рассмотрим, как лёгкие фигуры взаимодействуют между собой при атаке на короля.

1. Взаимодействие Слон + Слон.

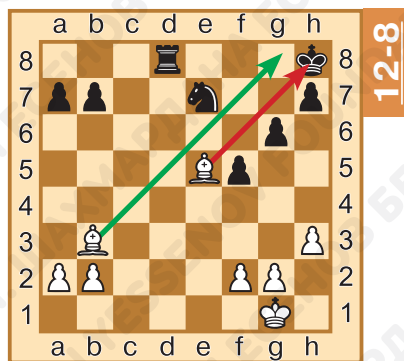
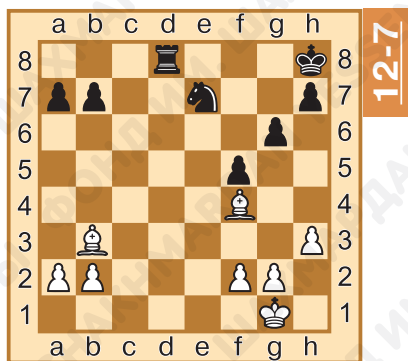
При атаке на короля два слона являются грозным оружием. Особенно сильны слоны в открытых позициях, когда их подвижность не ограничена пешками.

Слоны способны атаковать неприятеля издали, захватывать широкие участки сражения и обстреливать большое число полей.



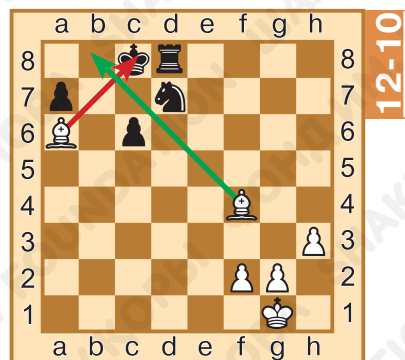
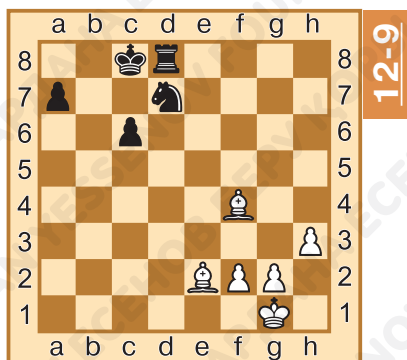
Если два слона действуют на соседних диагоналях, матовые ситуации возникают в углу или на краю доски. Слоны могут взаимодействовать только по типу «охотник – сторож».

Если диагонали, ведущие к королю, ослаблены, то слоны стремятся поскорее выйти на огневой рубеж.



(12-7, 12-8) В расположении чёрного короля «гуляет ветер». Неприкрыты диагонали, ведущие к чёрному королю. Причём белопольный слон уже взял под обстрел белые поля. Остаётся чернополюному слону вступить в бой. **1. Ce5x**. Белопольный слон в этой ситуации сторож, а чернополюный — охотник.

Слоны также способны атаковать неприятельского короля с разных сторон, образуя вокруг него огненное кольцо (12-9, 12-10).



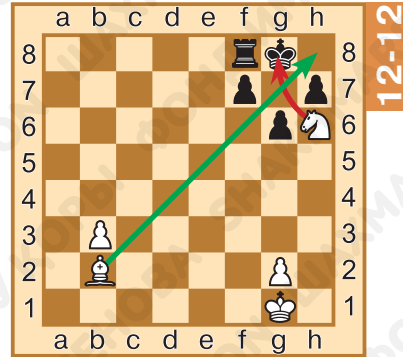
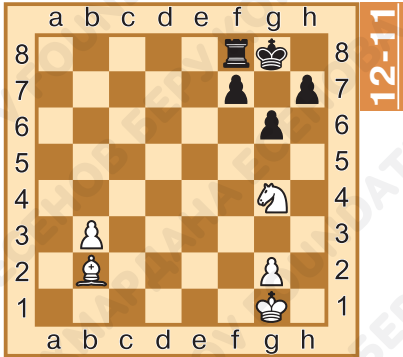
В этой ситуации ведут перекрёстный огонь. Чернополюсный слон держит под прицелом чёрные поля, а белопольный атакует короля на белом поле. **1. Сабх.**

2. Взаимодействие Слон + Конь.

В атаке на короля дальнобойный слон и изворотливый конь отлично дополняют друг друга. Так же, как и два слона, слон и конь взаимодействуют по типу «охотник – сторож».

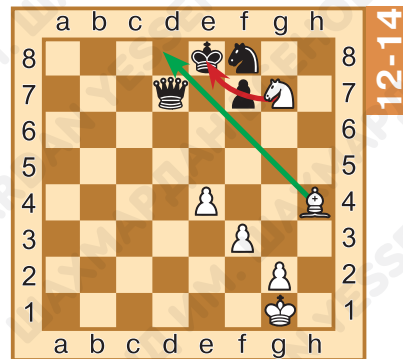
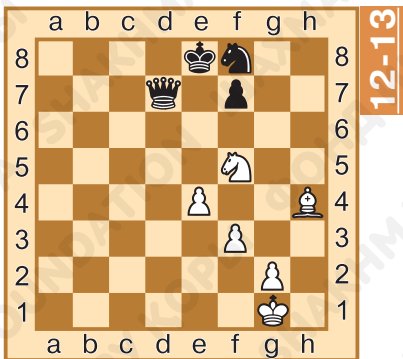
Если позиция неприятельского короля ослаблена и слону удаётся захватить большую диагональ, то королю спастись очень трудно.





(12-11, 12-12) Чёрная пешка g6 неаккуратно выдвинулась вперёд. Кроме того, что сразу заработал белый слон, в расположении чёрных образовались слабые поля, на одно из которых мгновенно устремился белый конь. **1.Kh6x.** Слон взял на себя роль сторожа, а коню на этот раз досталась роль охотника.

Слон и конь могут атаковать короля не только в углу. Иногда и на центральных вертикалях королю не спрятаться (12-13, 12-14).



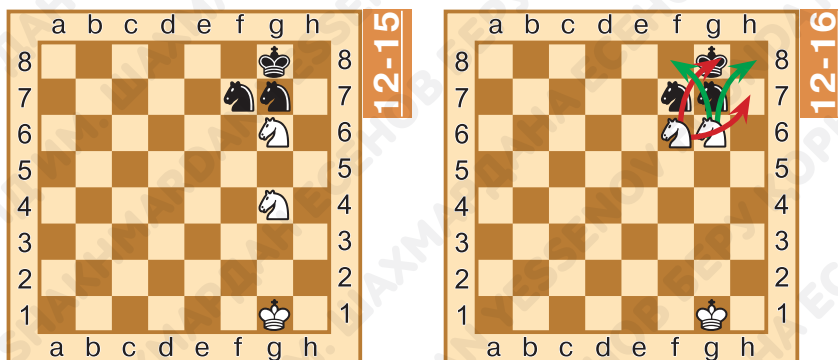
Чёрный король неудачно стеснён своими фигурами. Белый слон уже взял под контроль чёрные поля,

остаётся коню нанести завершающий удар. **1.Kg7x.**

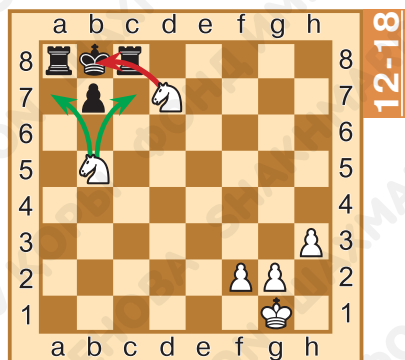
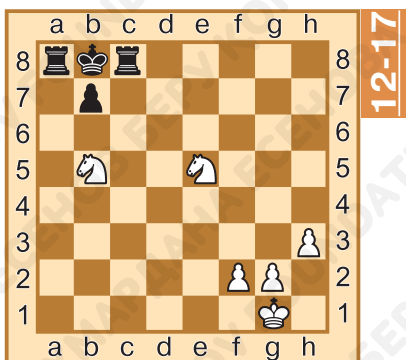
3. Взаимодействие Конь + Конь.

Как мы помним, два коня поставить мат одинокому королю при правильной защите не могут. По-другому обстоит дело, когда король стеснён своими фигурами. Тут уж два коня способны проявить всю свою прыть. Два коня взаимодействуют только по типу «охотник – сторож».

Рассмотрим несколько типичных примеров.



(12-15, 12-16) Вот что может произойти, если встретятся друг против друга два белых и два чёрных коня. Чёрные кони отнимают у своего короля важные поля для отступления. Один из белых коней держит под прицелом чёрные поля по бокам от короля. Второй конь атакует короля на белом поле, **1.Kf6x**, а заодно и не даёт ему скрыться на поле h7.



(12-17, 12-18) Чёрный король заблокирован на 8-ой горизонтали. Он мог бы освободиться из заточения через поля a7 и c7, но конь с b5 не даёт королю выбраться из капкана. Остаётся только подключиться к атаке второму коню, расположенному на поле e5. **1.Kd7x.**

Подведём итог:

Лёгкая фигура способна самостоятельно поставить мат королю, стеснённого своими фигурами. Конь может поставить «спёртый мат» и «диагональный мат с близкого расстояния», слон умеет ставить «диагональный мат». Две лёгкие фигуры способны поставить мат неприятельскому королю, частично стеснённого своими фигурами. Два слона способны атаковать короля с дальнего расстояния. Кони для атаки неприятельского короля должны подблизиться к нему поближе. Лёгкие фигуры, как прави-

ло, ставят мат в углу или на краю доски. Две лёгкие фигуры взаимодействуют только по типу «охотник – сторож».



Вопросы для повторения:

1. Какие фигуры в шахматной армии называются лёгкими?
2. Способна ли одна лёгкая фигура объявить мат неприятельскому королю, стеснённому своими фигурами?
3. В какой части доски чаще всего ставят мат чужо-му королю две лёгкие фигуры?
4. По какому типу взаимодействуют две лёгкие фигуры?
5. При взаимодействии каких лёгких фигур возможно атаковать короля с дальнего расстояния?





§ 13. Игровое занятие

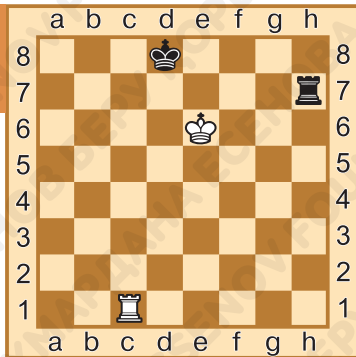
Чтобы играть в шахматы так, как играют на серьёзных соревнованиях, недостаточно знать просто правила игры, необходимо также соблюдать правила поведения во время шахматной партии. Эти правила подробно описаны в специальной книге, которая называется «Шахматный кодекс». Соблюдать правила должны все игроки. Придумали их для того, чтобы между игроками было меньше различных споров и конфликтов.

Вот основные из этих правил:

1. Тронул – ходи!

Если игрок, за которым очередь хода, специально или случайным образом прикоснулся к своей фигуре, то он обязан ею сделать ход. Неважно, выгодно делать ход этой фигурой или нет, ход должен быть сделан.

13-1

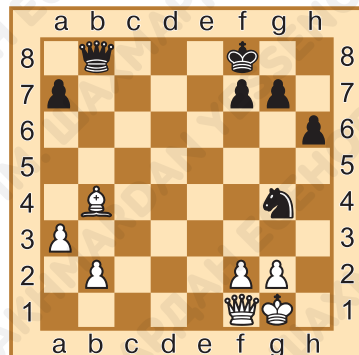


(13-1) В этой позиции ход чёрных, они случайно тронули короля. По правилам они обязаны пойти королём. К сожалению, единственный ход, который может сделать чёрный король, 1...Кре8, сразу же приводит к мату. 2.Лс8х.

Так из-за поспешности чёрные проиграли в ничейной позиции.

Если королю объявлен шах, а игрок не заметил этого и дотронулся до своей фигуры, он обязан спастись от шаха ходом этой фигуры.

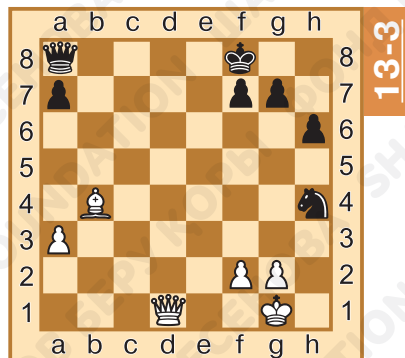
(13-2) Чёрные не заметили, что их королю объявлен шах, и сделали ход 1...Фh2, собираясь объявить мат белому королю. Игрок, игравший белыми фигурами, заявил о том, что сделан невозможный ход. Невозможным называется ход в шахматной партии, который противоречит правилам игры. Теперь по правилам чёрные должны защититься от шаха ходом своего ферзя — либо 1...Фd6, либо 1...Ф:b4.



13-2

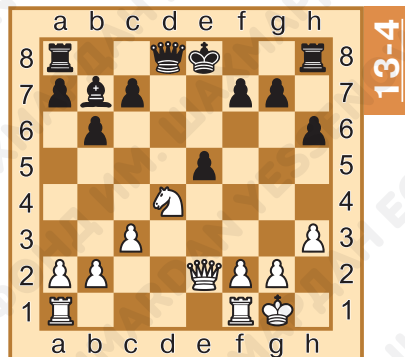
Если же спастись от шаха своей фигурой невозможно, значит, можно сделать другой ход по правилам. Прикосновение к фигуре, не имеющей права сделать ход, не влечёт за собой никаких последствий.

(13-3) Эта позиция аналогична предыдущей. Чёрные, не заметив шаха от слона на b4, дотронулись до своего ферзя, намереваясь сделать ход 1...Фg2. Так как ходом чёрного ферзя спастись от шаха нельзя, то действие чёрных не влечёт за собой никаких последствий. Они могут сделать любой ход, избавляющий короля от шаха.



Если игрок дотронулся своей рукой до неприятельской фигуры или пешки, он должен её побить любым способом.

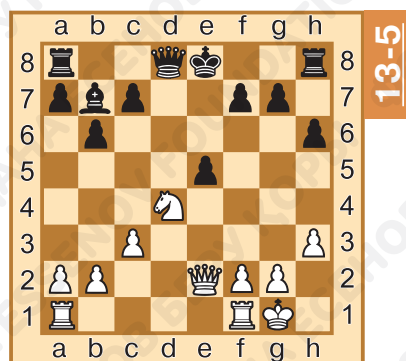
(13-4) Ход чёрных. Если чёрные своим ходом взяли в руки белого коня на d4, то они обязаны его побить любым способом. Так как выясняется, что пешка коня бить не может из-



за связки (ферзь на e2 не даёт пешке покинуть линию «е», так как откроется шах на короля), то коня должен побить чёрный ферзь.

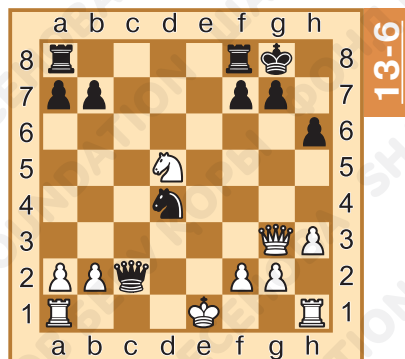
Если игрок дотронулся своей фигурой до неприятельской фигуры или пешки, он должен побить эту фигуру своей фигурой. Если побить своей фигурой невозможно, то он должен сделать ход фигурой, до которой дотронулся.

(13-5) Если бы в этой ситуации чёрные дотронулись своей пешкой e5 до коня на d4, то ход должна была бы сделать пешка. Побить коня она не может, а вот продвинуться вперёд может. Поэтому чёрные должны были бы пойти 1...e4.



Если игрок намерен сделать рокировку, то должен сначала дотронуться до короля. Рокировка — это ход короля, и начинаться этот ход должен с короля. Иначе, если игрок тронул первой ладью, то будет засчитан ход ладьи.

(13-6) Белым грозит мат на e2. Они намеревались сделать рокировку в короткую сторону и тем самым спастись от мата. Но рокировку они начали делать, передвинув сначала ладью на поле f1, а затем переставив короля на g1. Чёрные заявили о том, что белые сначала тронули ладью. По правилам считается, что сделан ход ладьёй. Белые проиграли, так как в ответ на ход ладьи 1.Lf1 получили мат 1...Фe2х.



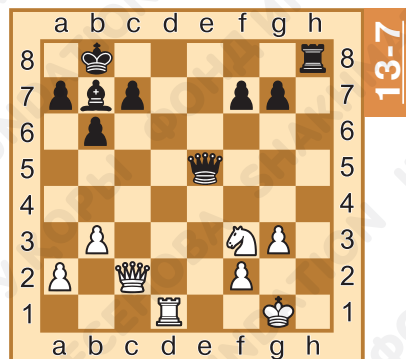
2. Хочешь поправить фигуру — скажи «поправляю»!

Если какая-то фигура стоит неаккуратно и возникает необходимость её поправить, то надо предупредить соперника о своём намерении, сказав «поправляю». Сказать слово «поправляю» надо до того, как дотронешься до фигуры, и так, чтобы соперник услышал. Фигуру может поправлять тот игрок, чья

очередь хода. Во время хода соперника поправлять фигуры нельзя. Если не сказать «поправляю» и дотронуться до фигуры, то вступит в силу правило «Тронул — ходи».

3. Руку отнял — ход сделан!

Во время игры сделанный ход назад вернуть нельзя. Если игрок поставил фигуру на поле и отнял от неё руку, ход считается сделанным. Пока игрок не отнял руку от фигуры, он может пойти этой фигурой на любое доступное ей поле.



(13-7) После хода чёрных белые увидели, что могут побить чёрного ферзя, и взялись за своего коня. К счастью, они вовремя заметили, что если побьют ферзя, то получают мат 1...Лh1х. Чёрного ферзя они тронуть не успели, поэтому они могут сделать любой ход конём. Белые могут пойти 1.Кh2 и избежать мата.

Начинающие игроки часто берут в руку фигуру, а затем начинают думать, куда ею ходить. Так делать нельзя. Нужно поставить фигуру на место, подумать, а затем сделать ею ход.

4. Соблюдай тишину!

Во время игры нельзя разговаривать с соперником, тем более обсуждать, оценивать свои или его ходы. Шахматы — игра интеллектуальная. Чтобы не допускать ошибок, надо максимально сосредоточиться. Всякий шум отвлекает, не даёт подумать и часто приводит к грубым ошибкам — «зевкам», в результате которых проигрывается фигура или пешка.

5. Перед партией и после неё пожми сопернику руку!

В начале игры необходимо поприветствовать соперника рукопожатием. А после игры поблагодарить. Таковы правила шахматного этикета. Даже если игрок проиграл и очень расстроен, нужно быть вежливым и спра-



ведливым и пожать противнику руку. Совершенно недопустимы насмешки и оскорбления в адрес соперника. Некрасиво также говорить, что проиграл партию случайно. Лучше вместо этого предложить партнёру совместно разобраться в причинах поражения.

Выводы:

Шахматы требуют внимания и сосредоточенности. Торопиться во время игры не следует. Поэтому прежде чем сделать ход, необходимо подумать, какой фигурой и на какое поле мы хотим пойти. Можно ли сделать такой ход, не совершаем ли мы грубую ошибку, не даём ли возможность сопернику объявить мат или побить ферзя или какую-либо другую фигуру.

Во время игры в шахматы необходимо соблюдать не только правила игры, но и правила поведения:

- 1. Тронул — ходи!*
- 2. Хочешь поправить фигуру — скажи «поправляю»!*
- 3. Руку отнял — ход сделан!*
- 4. Соблюдай тишину!*
- 5. Перед партией и после неё пожми сопернику руку!*

Вопросы для повторения:



1. Как называется книга, в которой подробно описаны шахматные правила и правила поведения во время игры?

2. Обязательно ли игроки должны соблюдать правила поведения во время игры?

3. Перечисли правила поведения игроков во время игры в шахматы.

4. Игрок собирался сделать рокировку и тронул первой ладью. Может ли он сделать рокировку?

5. Игрок не заметил, что ему шах, и дотронулся до пешки. При этом выясняется, что ходом пешки нельзя спастись от шаха. Будет ли наказан игрок?





§ 14. Игровое занятие

1. Шахматные соревнования

Шахматная партия — это не только творческий процесс, но и состязание. Как бы ни менялись шахматные правила, всегда главным оставался вопрос, кто сильнее. Поэтому шахматисты всегда стремились соревноваться между собой.

Формы соревнований были различными. В прошлом веке, например, была распространена игра с гандикапом, когда более сильный соперник давал слабому фору — какую-либо шахматную фигуру. Она была популярна в конце 18 – начале 20 вв., когда в Европе центрами шахматной жизни стали известные рестораны и кафе — «Режанс» в Париже, «Централь» в Вене, «Симпсон диван» в Лондоне, «Доминик» в Санкт-Петербурге и другие.

Но наиболее распространёнными формами соревнований стали: турниры — состязания с участием нескольких шахматистов; матчи — с участием двух соперников; матч-турниры — с участием от 3 до 6 шахматистов, играющих между собой в несколько кругов.



Именно в матчах уже более 100 лет (первый в 1886 г., Стейниц – Цукерторт) определяется сильнейший шахматист мира. Исключение составил матч-турнир на первенство мира 1948 года с участием 5 шахматистов в 5 кругов, победителем которого вышел М. Ботвинник. В матчах два игрока играют между собой определённое количество партий. Победитель матча определяется по большему количеству набранных очков.

Популярная и массовая форма шахматных состязаний — сеанс одновременной игры, в которой сильный шахматист (сеансёр) одновременно играет (как правило, белыми) против нескольких соперников. Существует несколько видов сеансов: 1) обык-

новенный, когда сеансёр, сделав ход, переходит к другой партии; 2) сеанс с часами — как правило, даётся против небольшого числа участников (до 10 соперников); 3) сеанс вслепую, когда сеансёр играет, не глядя на доску.

Одним из лучших сеансёров в истории шахмат считается третий чемпион мира Х.Р. Капабланка, который дал в своей жизни 491 сеанс, сыграл в них 13 545 партий и набрал 92% очков!

2. Системы проведения соревнований

Турниры (первый состоялся в 1575 г. в Мадриде с участием испанских и итальянских шахматистов) проводятся по различным системам: круговая, швейцарская, олимпийская. Самая распространённая — круговая, когда шахматист должен играть со всеми другими участниками.

С начала 1970-х гг. одной из наиболее популярных становится швейцарская система, при которой в очередном туре встречаются между собой соперники, имеющие одинаковое количество очков. По этой системе, например, были разыграны с 1978 г. все командные Всемирные шахматные олимпиады. Турниры по этой системе проводятся в короткие сроки при большом числе участников.

Кроме того, существует олимпийская система или, как модно стало её называть в конце 20-го века, «нокаут-система» — то есть проигравший участник выбывает из состязания.

3. Шахматные часы

В 1883 г. на Лондонском международном турнире были впервые использованы механические шахматные часы (изобретатель — английский инженер Г. Уилсон). С тех пор они — неперенный атрибут любого серьёзного шахматного соревнования. Шахматные часы нужны, для того чтобы партия не затянулась надолго и оба партнёра находились в равных условиях. В официальных соревнованиях заранее устанавливают, сколько времени должна длиться партия. Шахматные часы состоят из двух циферблатов. Пока игрок думает над своим ходом, идёт его время. После того как игрок делает ход, он должен переключить часы, и тогда будет идти время соперника. Различают **классический контроль времени** — более 60 минут на партию каждому из игроков (наиболее распространённый контроль времени — полтора часа каждому игроку до конца партии с добавлением 30 секунд за каждый сделанный ход); **«быстрые шахматы»** — от 60 до 15 минут на партию

каждому игроку; «**блиц**» — на партию дается 5 минут или 3 минуты плюс 2 секунды за каждый ход каждому из партнеров.



Механические часы содержат специальное устройство — «флажки». Примерно за две минуты до окончания контрольного времени флажок начинает подниматься и по истечении контрольного времени — падает. Если игрок не успел сыграть партию за заданное время или выполнить контрольное количество ходов, то он проиграл.

Недостаток времени у игрока называется **цейтнот**.

В настоящее время в основном играют с электронными часами, а контроль времени применяется с добавлением. После каждого хода игроку добавляется определённое число секунд. Такой контроль позволяет избежать неожиданных результатов: при реша-

ющем перевесе игрок не просрочит время, а успеет поставить мат.

4. Правила поведения на соревнованиях

Спортсмены, принимающие участие в соревнованиях, кроме шахматных правил и правил поведения во время игры в шахматы, о которых мы говорили на прошлом уроке, должны соблюдать ещё некоторые правила.

1. Шахматистам во время партии запрещается пользоваться записями, печатными материалами, телефонами, планшетами, компьютерами, обращаться к другим за советом или чтобы узнать мнение. Не разрешается разговаривать с кем-либо, кроме судьи или в его присутствии.

2. Запрещается любым способом отвлекать или беспокоить партнёра, обращаться к нему, когда он обдумывает ход.

3. При игре с часами необходимо делать ход и переключать часы одной и той же рукой.

4. Игрок, имеющий квалификацию от 4 разряда и выше, при игре в шахматы с классическим контролем обязан записывать партию ход за ходом. Запрещается записывать ход заранее. Сначала надо сделать ход, а потом его записать. Но если при клас-

сическом контроле без добавления времени у игрока остаётся менее 5 минут до окончания контроля, он может прекратить запись партии. Если партия играется с классическим контролем времени с добавлением 30 секунд после каждого сделанного хода, то записывать ходы надо до конца игры.

5. Игрок должен предлагать или требовать присуждения ничьи правильно. Предлагать ничью нужно только тогда, когда вы сделали свой ход, но ещё не



переключили часы. Если предложить ничью до того, как сделан ход, соперник может попросить сначала сделать ход, а только потом обдумать предложение. Соперник может согласиться с предложенной ничьёй, а может и отказаться. Если игрок не согласен на ничью, ему достаточно сделать ответный ход. Предложение ничьи фиксируется на бланке записи партии. Нельзя предлагать ничью бесконечно и в позиции, где положение явно хуже. Этим игрок показывает неуважение к своему партнёру.

Потребовать ничью можно, если одна и та же по-

позиция повторилась на доске три раза (правило трехкратного повторения позиции). При этом игрок должен записать ход (не делая его на доске), после совершения которого позиция повторится три раза, и позвать арбитра. Арбитр проверяет правильность повторения позиции и фиксирует ничью.

Потребовать ничью можно, если в течение 50-ти ходов не была перемещена ни одна пешка, не побита ни одна фигура. В этом случае игрок также записывает на бланке и заявляет арбитру о своём намерении сделать ход, который приводит к тому, что последние 50 ходов сделаны без перемещения пешек и взятия фигур. Арбитр проверяет, действительно ли возникла такая ситуация, и фиксирует ничью.

Выводы:

Для того чтобы узнать, кто сильнее играет в шахматы, проводятся шахматные соревнования. Основными формами проведения шахматных соревнований являются: турниры, матчи, матч-турниры.

Шахматные турниры могут проводиться по круговой, швейцарской, олимпийской системе.

Все турниры играют с применением шахматных часов. Количество времени, выделяемое игроку на партию, ограничено. Турниры могут проводиться

с классическим контролем времени — игроку даётся на партию более 60 минут, «быстрые шахматы» — контроль времени от 60 до 15 минут на партию, «блиц» — на партию каждому из игроков даётся менее 15 минут.

Игроки во время турнирных партий должны соблюдать не только шахматные правила и правила поведения во время игры в шахматы, но и турнирные правила.



Вопросы для повторения:

1. *Какие бывают формы соревнований по шахматам?*
2. *Как называется соревнование, в котором играют два игрока?*
3. *Какие системы соревнований применяются в шахматах?*
4. *Для чего нужны шахматные часы?*
5. *Какие контроли времени различают?*
6. *Можно ли во время шахматной партии пользоваться телефоном или планшетом?*
7. *Как правильно предлагать ничью сопернику?*

§ 15. Итоговое занятие. Взаимодействие фигур

Для того чтобы поставить мат неприятельскому королю и выиграть шахматную партию, зачастую недостаточно силы одной фигуры. Хотя при стеснённом положении чужого короля мат можно поставить и одиночной фигурой. В большинстве же случаев фигуры должны помогать друг другу, взаимодействовать.

Взаимодействие — это совместные усилия фигур для достижения какой-либо цели.

Взаимодействие шахматных фигур проявляется в следующих случаях:

- *когда фигуры нападают на один и тот же объект;*
- *когда фигуры атакуют соседние поля и тем самым дополняют друг друга;*
- *когда фигуры защищают друг друга;*
- *когда одна фигура атакует короля или другой важный объект, а вторая связывает неприятельскую фигуру-защитницу.*

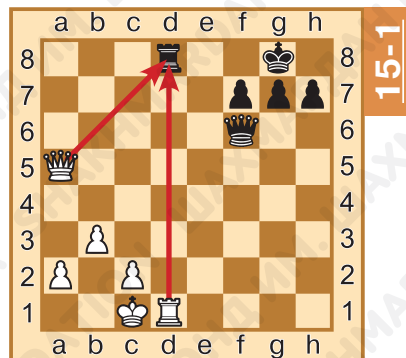
Все фигуры шахматной армии могут взаимодействовать друг с другом.

Разберём несколько примеров взаимодействия фигур.



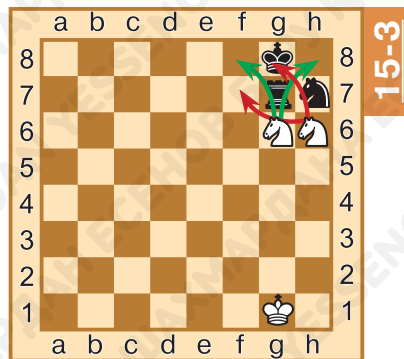
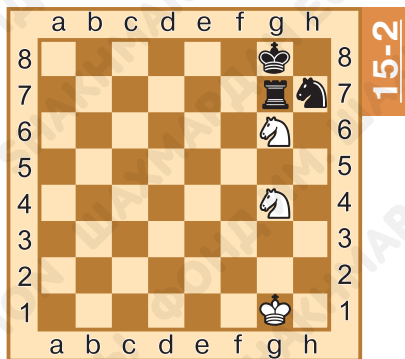
1. Фигуры нападают на один и тот же объект.

Объектом атаки может быть неприятельская фигура, пешка или важное поле, с которого можно дать мат неприятельскому королю.



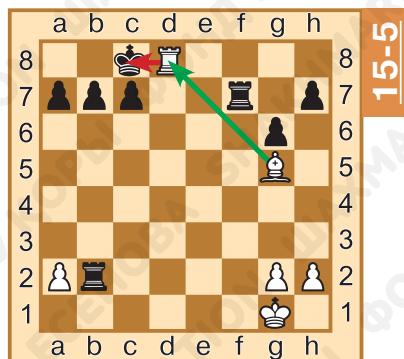
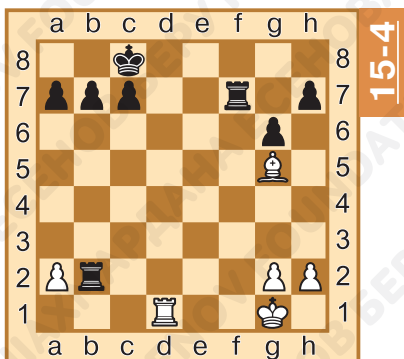
(15-1) Белые ферзь и ладья совместно атакуют чёрную ладью. Белые ставят мат в два хода простым взятием неприятельской ладьи.
1.Ф:d8+ Ф:d8 2.Л:d8х.

2. Фигуры атакуют соседние поля и тем самым дополняют друг друга.



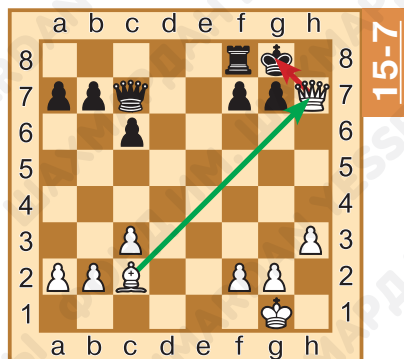
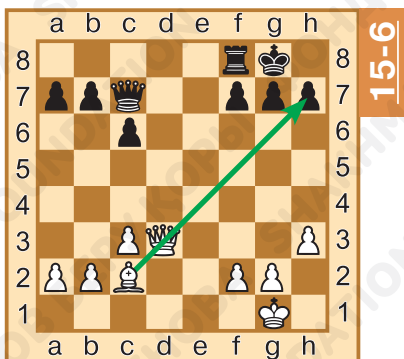
(15-2, 15-3) Ход белых. Ходом **1.Kh6x** белые объявляют мат чёрному королю. Белый конь на g6 атакует поля f8, h8. Конь с поля h6 атакует короля и поле f7. Таким образом кони дополняют друг друга и образуют матовую сеть.

3. Фигуры защищают друг друга.



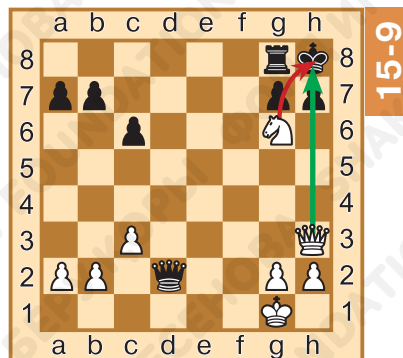
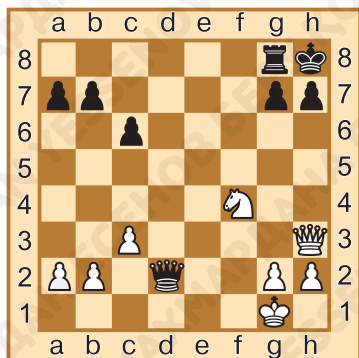
(15-4, 15-5) Белые ладья и слон совместно атакуют поле d8 в расположении чёрного короля. Ходом **1.Лd8x** белые объявляют мат. Слон защищает ладью от нападения чёрного короля. Такой мат называется батарейным.

Фигуры, располагаясь на одной линии или атакуя один и тот же объект с разных сторон, образуют батарею. Батарею могут образовывать как тяжёлые фигуры между собой, так и тяжёлая фигура совместно с лёгкой (15-6, 15-7).



Здесь батарею образуют ферзь и слон. Они совместно атакуют поле h7. Мат достигается ходом **1.Ф:h7x**.

4. Одна фигура атакует короля, вторая связывает фигуру-защитницу.



(15-8, 15-9) Используя стеснённое положение чёрного короля и позицию белого ферзя на h3, белые ходом **1.Kg6x** объявляют чёрному королю мат. Чёрная пешка на h7 не имеет права побить коня, так как находится под связкой. Она должна прикрывать своего короля от нападения белого ферзя, поэтому свой пост покинуть не может.



Итак, при атаке на короля фигуры могут выполнять различные роли:

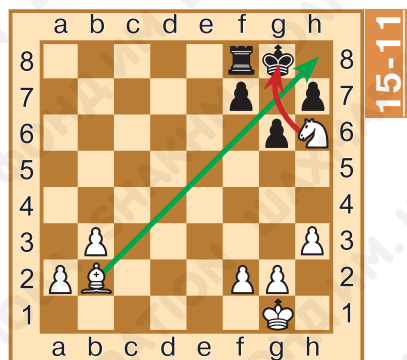
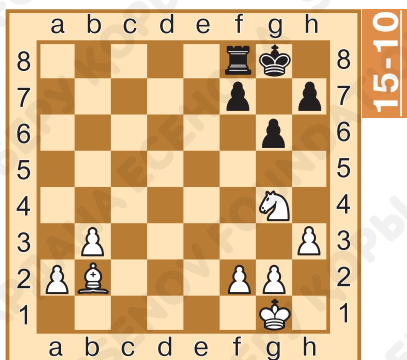
1. *Взаимодействие может проходить по типу «охотник – сторож».* В этом случае одна фигура атакует короля — она охотник, а вторая отнимает у неприятеля поля для отступления.

2. *Фигуры могут взаимодействовать по типу «охотник – защитник».* Одна фигура атакует короля с близкого расстояния, а вторая её защищает.

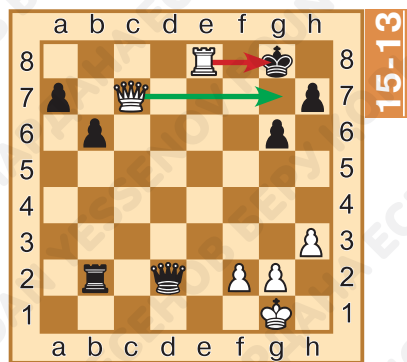
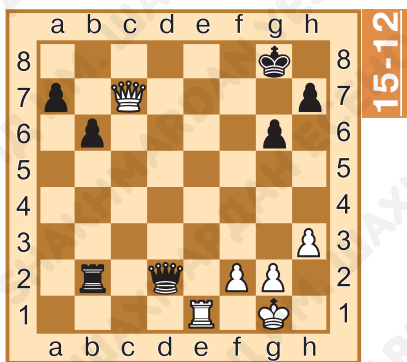
3. *Фигуры могут взаимодействовать по типу «охотник – связывающая фигура».* При таком взаимодействии одна фигура атакует короля, а вторая связывает неприятельскую фигуру-защитницу.



Разберём ещё несколько примеров взаимодействия фигур при атаке на короля. Определим, какая из фигур какую роль выполняет.

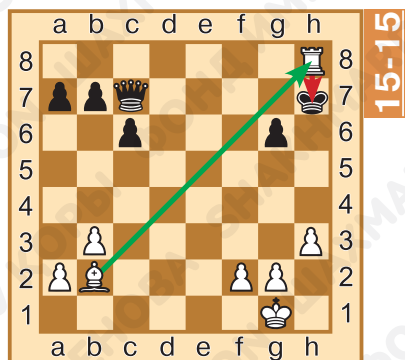
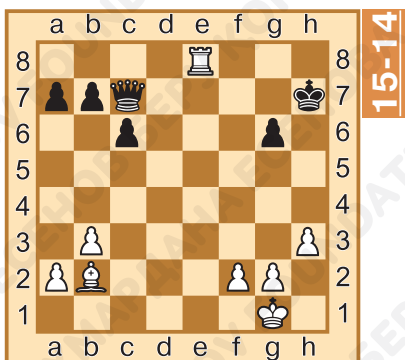


(15-10, 15-11) Мат чёрному королю можно поставить, используя взаимодействие белого слона и коня, **1.Кh6х**. Слон в этой ситуации выполняет роль сторожа, а конь — охотника.

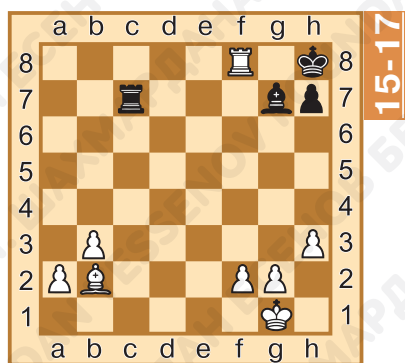
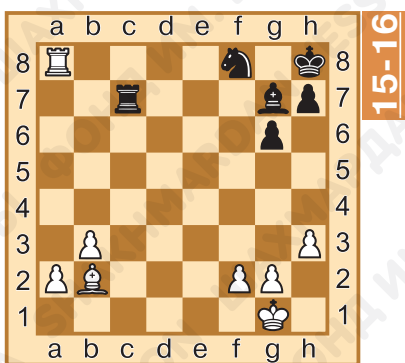


(15-12, 15-13) В этой позиции взаимодействуют ферзь и ладья. **1.Ле8х**. Ладья — охотник, она атакует короля, ферзь — сторож, не выпускает чёрного короля с последнего ряда.

Иногда одной фигуре приходится выполнять сразу две роли.



(15-14, 15-15) Белые ставят мат посредством взаимодействия ладьи и слона. **1.Лh8х.** Ладья — охотник, а слон одновременно выполняет две роли. Он и ладью защищает (защитник), и короля не выпускает на поле g7 (сторож).



(15-16, 15-17) Ход белых, они ставят мат **1.Л:f8х.** Выясняется, что чёрный слон побить ладью не может, так как связан белым слоном с поля b2. Белая ладья в этой позиции выполняет роль охотника, а белый слон связывает фигуру-защитницу.

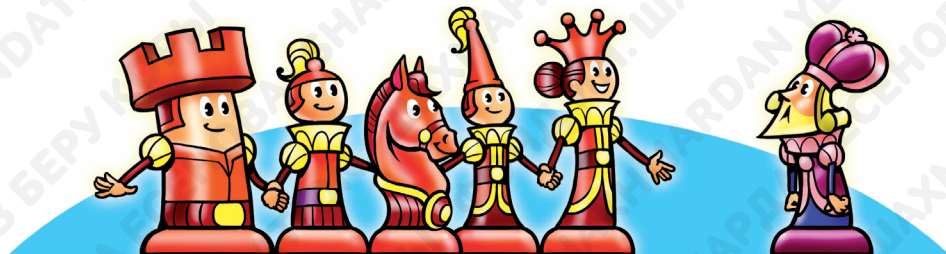
Выводы:

1. Для успешной атаки неприятельского короля необходимо атаковать несколькими фигурами.
2. Фигуры должны взаимодействовать друг с другом, выполняя каждая свою роль.
3. Если неприятельский король защищён недостаточно или наоборот чрезмерно стеснён своими фигурами, то мат можно поставить и одиночной фигурой.



Вопросы для повторения:

1. *Что такое взаимодействие фигур?*
2. *Как проявляется взаимодействие фигур?*
3. *Какие роли могут выполнять фигуры при взаимодействии?*
4. *Какой мат называется батарейным?*
5. *В каком случае можно поставить мат одиночной фигурой?*



Учебное издание

**Даулетова Гульмира Бекзатовна
Хуснутдинов Рустам Данилович**

ШАХМАТЫ

*Учебное пособие № 1 для 3 класса
общеобразовательной школы*

Издание 1-е

Редакционная коллегия: С. Абрамов, В. Касаткина

Художник: О. Сидорова

Корректор: Е. Баркова

Компьютерная вёрстка: О. Сидорова

Формат 70×90 1/16. Бумага офсетная. Печать офсетная.

Гарнитура Pragmatica. Усл. печ. л. 00,00 + 0,00 форзац.

Уч.-изд. 00,00 + 0,00 форзац.

Тираж 1000 экз.

Научно-образовательный фонд им. Академ. Шахмардана Есенова,
050040, г. Алматы, пр. Аль-Фараби, 36.



ISBN 978-601-60740-1-1



9 786018 074011 >