



Ф. Хасанова, Г. Даулетова

# ШАХМАТЫ

## 2

### КЛАСС

### УЧЕБНОЕ ПОСОБИЕ № 1



Научно-образовательный фонд им. Академ. Шахмардана Есенова  
АЛМАТЫ, 2017



Ф. Хасанова, Г. Даулетова

# ШАХМАТЫ

## 2

### класс

#### УЧЕБНОЕ ПОСОБИЕ № 1



Научно-образовательный фонд им. Академ. Шахмардана Есенова  
АЛМАТЫ, 2017

УДК 373.167.1:794.1 (075.2)  
Ш 31

Ш 31 Шахматы: Учебное пособие № 1 для 2 класса общеобразоват. шк. / сост. Ф.С. Хасанова, Г.Б. Даулетова. — Алматы, 2017 — 104 стр.

ISBN 978-601-7218-19-5

УДК 373.167.1:794.1 (075.2)

© Научно-образовательный фонд им.  
Академ. Шахмардана Есенова, 2017  
© Печать ТОО «Brand Book», 2017

## СОДЕРЖАНИЕ

Приветствие .....	5
§ 1. Знакомство с шахматами .....	6
§ 2. Знакомство с шахматными фигурами .....	14
§ 3. Шахматная доска и фигуры.....	21
§ 4. Горизонталь и вертикаль. Ладья .....	25
§ 5. Ладья. Взятие .....	30
§ 6. Диагональ. Слон .....	34
§ 7. Слон. Взятие .....	40
§ 8. Ферзь. Ход ферзя .....	47
§ 9. Ферзь. Взятие .....	51
§ 10. Пешка .....	58
§ 11. Конь. Ход коня .....	63
§ 12. Конь. Взятие .....	68
§ 13. Король .....	75
§ 14. Обозначение полей доски и фигур .....	82
§ 15. Проверочное занятие .....	91



## Дорогой друг!

**Е**сли ты читаешь сейчас эти строчки, значит, ты начал изучение древней, мудрой и очень интересной игры — шахматы. На первый взгляд она кажется сложной и непонятной, но уже через несколько уроков ты убедишься, что это не так. Ты поймёшь, как ходят шахматные фигуры, и научишься ими управлять. Ты узнаешь, как возникла шахматная игра и какие интересные истории происходили с ней в давние времена.

Скоро ты заметишь, что занятия шахматами помогают тебе быстрее решать задачи по математике, лучше запоминать стихотворения и делать меньше ошибок в диктантах. Дело в том, что шахматы развивают ум и память. И даже помогают читать мысли других людей — ведь ты можешь продумывать возможные ходы своих соперников! И чем лучше играют они, тем умнее становишься ты! Поэтому не бойся проигрышей и не стесняйся обсуждать их со своим учителем и друзьями. Ведь думать всем вместе — и проще, и веселее!

Скорее переворачивай страницу и начинай путешествие в удивительный мир шахмат!



## § 1. Знакомство с шахматами

### 1.1 Что такое шахматы?

На свете существует великое множество всевозможных игр. Есть игры подвижные: прятки, казаки-разбойники, пятнашки. Есть игры спортивные: футбол, волейбол, баскетбол, хоккей. Но есть и особенные, интеллектуальные игры, где люди пытаются обыграть друг друга силой своего ума. К таким играм как раз и относятся шахматы.

Шахматы — это настольная логическая игра со специальными фигурами на доске с 64-мя клетками для двух соперников.



Игра подчиняется определённым строгим правилам.

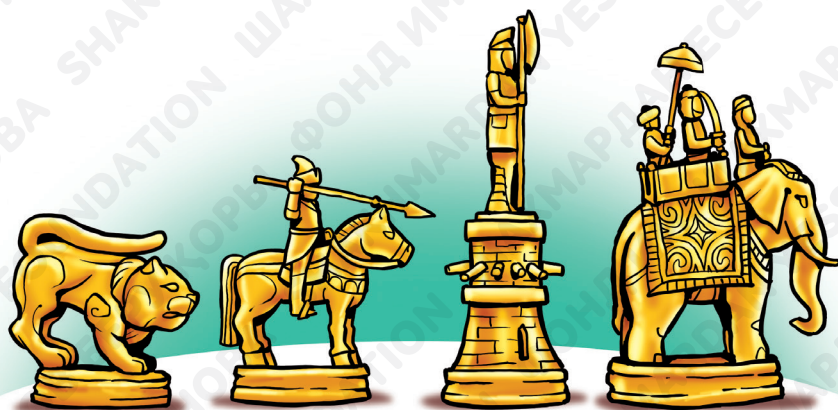
Миллионы людей по всей Земле играют в шахматы. Шахматы — не просто интересное времяпрепровождение, но они и очень полезны. Они развивают память, внимание, мышление, учат принимать решения, рационально использовать время.



## 1.2 История возникновения шахмат

Шахматы — очень древняя игра, она родилась в Индии около 2000 лет назад. В те времена игра эта называлась ЧАТУРАНГА — игра на четверых участников. Играли в неё на доске, разделённой на квадраты, у каждого игрока были свои войска. Примерно через 1000 лет эта игра получила развитие и первые изменения, когда попала в руки арабов. Арабы объединили вместе по два войска, и получилось

разделение доски на две равные территории. Игра стала называться ШАТРАНДЖ и начала больше походить на современные шахматы. В неё играли два человека белыми и чёрными фигурами. Благодаря арабам шатрандж распространился на территории Кавказа, Персии, Самаркандского халифата и также получил некоторые изменения. Название «шахматы» произошло от двух слов: Шах — правитель (древнеперсидское), мат — смерть, конец (арабское). Слово «шахматы» переводится как «Королю конец». С тех пор игра стала называться «шахматы». На территории Казахстана шахматы были найдены на месте древнего города Талка, что под нынешним городом Талгар. Арабы также принесли эту игру в страны Европы — в Испанию, Италию. Это произошло в 15 веке. Шахматы получили последние изменения. С тех пор весь мир играет по единым правилам.



### 1.3 Легенды о шахматах

Существует множество легенд и сказок о том, как зародились шахматы. Вот одна из них.

#### Сказка о том, как шах Бахман-Шехар научился играть в шахматы

Давным-давно, 2000 лет назад, в одной прекрасной стране с названием Индия жил да был один очень могучий, сильный и богатый шах Бахман-Шехар. Но был у шаха очень скверный характер. Ни с кем он не хотел дружить и



жить в мире, был очень жадным. Несмотря на то, что у шаха было множество дворцов, крепостей, золота и драгоценных камней, всё ему казалось, что у него мало богатств. Он постоянно воевал с соседями. У него была огромная армия ЧАТУРАНГА, с которой он совершал набеги на своих недругов-соседей. Вскоре он всех противников победил. Дело в том, что его армия была очень сильна. Она состояла из сотни

тысяч пеших воинов, тридцати тысяч боевых коней, быстрых и мощных колесниц. А самое главное, в его армии были непобедимые слоны. В то время не было ни танков, ни пушек, а слоны были самым грозным оружием. Никто не мог их остановить. Ни человек, ни дремучий лес, ни крепкие стены! Всё они могли преодолеть, всё разрушить на пути.



И вот, когда воевать стало не с кем, заскучал великий шах. Попробовал было шах развлечься охотой. Но вскоре и охота ему наскучила. Ничто не радовало его. Понял шах, что если он не избавится от скуки и тоски, то погибнет. Тогда приказал шах своим мудрецам придумать такое развлечение, которое смогло бы прогнать его скуку. А если не придумают, то тогда не сносить им своей головы. Опечалились мудрецы, пригорюнились и пошли думать, как грозному шаху-падишаху угодить. Дал на все думы шах всего лишь три дня и три ночи. Время назначенное проходит, зовёт их грозный владыка к себе. «Ну что, придумали?» - спрашивает. Один ча-

родей достаёт кубики золотые, цепочки серебряные. Поиграл цепочками шах, побросал кубики. Не понравилось! «С глаз долой!» - закричал. Хорошо ещё, что казнить не велел. Второй мудрец вынул шары изумрудные да кегли мраморные. Покатал правитель шары, тоже не обрадовался этой «детской» забаве. Скоро все мудрецы были изгнаны, лишь один, самый старший из них, остался. «Ну, а у тебя что за игрушка?» - спрашивает грозный шах.

Достаёт самый старый мудрец из мешка деревянный ящичек и раскрывает его, а там — деревянные фигурки. Закричал царь, затопал ногами: «Что это такое?! Другие мне золото, бриллианты приносили, а ты что принёс! Неужели ты думаешь, что эти деревяшки меня позабавят?»



«Не всё то золото, что блестит!» - мудрец отвечает.

Посмотрел внимательно шах и узнал в деревянных фигурках всё своё войско. Узнал коней и пехоту, и крепости, и своих генералов, а в одной фигуре узнал даже самого себя.

Мудрец достал шахматную доску и на одном краю выстроил армию белого короля, а напротив — армию чёрного короля. Стал мудрец учить шаха играть в новую, доселе неизвестную игру. Объяснил мудрец шаху, что в этой игре каждая фигурка движется по своим правилам. Передвигая по очереди эти фигуры, каждый из игроков стремится ослабить войско противника, нанести ему урон и уничтожить его. Но самая главная цель каждого игрока — загнать неприятельского короля в безвыходное положение.

Название этой игры очень загадочное, но в переводе на русский язык всё достаточно просто. «Шах» — это Король, а «Мат» — это конец. Вместе получается — «Конец Королю».



Индийский шах очень любил эту игру и играл в неё все дни и ночи напролёт. Оказалось, что научиться играть в эту игру не так-то просто. Для того чтобы победить, необходимы не только отвага и напор. Нужны ещё и точный расчёт, осторожность, смекал-

ка и терпение. Конечно же, шах и думать забыл про разорительные войны. Помирился он со всеми соседями и стал приглашать их в гости. И когда к нему приезжали гости из других стран, шах обязательно дарил им шахматный набор.

С тех пор шахматы разъехались по всему свету и сейчас в эту замечательную игру играют во всех странах мира. Так эта игра появилась и на нашей земле.



## **Вопросы для повторения:**

- 1. В какие игры ты любишь играть?*
- 2. К каким играм можно отнести шахматы?*
- 3. Сколько человек могут играть в шахматы?*
- 4. От какой древней индийской игры произошли шахматы?*
- 5. Как называлась эта древняя игра? Сколько участников было в этой игре?*
- 6. Как эту игру называли арабы? Сколько участников было в этой игре?*
- 7. Расскажи о том, как Мудрец помог шаху Бахман-Шехару победить скуку.*



## § 2. Знакомство с шахматными фигурами

### 2.1 Виды шахматных фигур

В шахматы играют шахматными фигурами. Шахматные фигуры отличаются друг от друга. В шахматном бою участвуют две армии — белая и чёрная. Их ещё называют просто — белые и чёрные. В каждой армии по 16 фигур одного цвета. Фигуры одного цвета также отличаются друг от друга формой и возможностями. Большинство учёных считает, что прообразом шахматной игры являются военные сражения, которые происходили между древними



государствами. Поэтому фигуры, участвующие в шахматной игре, напоминают воинов древней армии. Здесь есть пехотинцы, конница, крепости и т.д. В каждой армии есть 6 видов фигур: Король, Ферзь, Ладья, Слон, Конь и пешка. Эти названия приняты для русского языка. У других народов возможно другое название шахматных фигур.

Количество фигур каждого вида также не одинаково. В каждой армии есть: 1 Король, 1 Ферзь, 2 Ладьи, 2 Коня, 2 Слона и 8 пешек.

## 2.2 Описание шахматных фигур

Давайте познакомимся с шахматными фигурами поближе.

Начнём своё знакомство с Короля. У разных народов главу государства называли по-разному. У одних это был шах, у других — раджа, у третьих — царь. В средние века большинством народов Европы правили короли. Так и в шахматах закрепилось название шахматной фигуры — Король.



Король — самая главная фигура на шахматной доске, самая высокая и заметная. В реальной жизни

король был самой главной персоной в государстве: и в мирной жизни, и на поле боя. Король всегда был окружён своими подданными, которые должны были



его защищать. Точно так же и в шахматной игре — кому удастся захватить неприятельского короля в плен, тот и выигрывает шахматное сражение. У каждого игрока король только один.

Ферзь — самая приближённая к королю фигура, чуть поменьше короля.

Слово «ферзь» произошло от персидского слова «фарзин», что означает «умный, учёный человек, советник». В древней Индии и Персии шах при себе всегда держал могущественных советников и главнокомандующих. Они помогали правителю управлять государством. Во многих европейских странах эта фигура называется «королева» или «дама».

Ферзь — самая могущественная, самая сильная фигура. Она сочетает в себе свойства некоторых других фигур. Если после пленения короля игра сразу заканчивается, то после потери ферзя бой ещё продолжается. В начале игры у каждого игрока имеется по одному ферзю.

Следующей по силе шахматной фигурой после ферзя на шахматной доске считается ладья. Она похожа на башню-крепость. В древней Индии эта фигура напоминала боевую колесницу. На Руси же ладьями называли лодки, на которых плавали купцы. Оттуда эта фигура и получила своё название. У других народов эту фигуру называют «башня», «форт», «крепость». Каждый игрок имеет по две ладьи. Они стоят по углам доски, как башни, охраняя с двух сторон свои фигуры от неприятельских. Но в отличие от башен ладьи могут ещё и двигаться!



Ещё одна ценная шахматная фигура — слон. В древней Индии слоны были грозным оружием. Их не мог остановить ни человек, ни дремучий лес, ни крепкие стены. Боевые слоны всё сметали на своём пути. У многих народов эта шахматная фигура называется по-другому. Например, в Англии — это епископ, в Германии — бегун,

в Польше — гонец, в Болгарии — офицер, в Чехии — стрелок, в Сербии — охотник. Слонов в каждой армии так же, как и ладей, два.



Одна из самых интересных фигур на шахматной доске — это шахматный конь. В прежние времена одним из важнейших родов войск у всех народов была конница. В армиях древней Индии и средневековой Европы воины-всадники или конные рыцари были незаменимы. На шахматной доске эта фигура — особенная. Она может перепрыгивать через свои и неприятельские фигуры. Именно поэтому на некоторых языках коней ещё называют прыгунами. В шахматной армии по два коня белого цвета и два коня чёрного цвета.

Пешки — это солдаты шахматной армии. Они смело идут в бой, защищая своё государство и своего короля. В любой армии есть солдаты-пехотинцы. Когда-то давным-давно их называли пешими воинами, так как передвигались они пешком. Они всегда были на передовой линии и поэтому первыми вступали в бой с



врагом. Так же и в шахматной игре — именно пешки, как правило, начинают сражение. Они не отступают назад, идут только вперёд. Пешка — самая маленькая среди фигур. Но зато их в шахматной армии больше всего. У каждого из игроков по восемь пешек.

## 2.3 Изображение шахматных фигур

Шахматные фигуры на шахматной доске не очень похожи на те, которые изображены в книжках. Для изображения шахматных фигур в книжках пользуются специальными символами, понятными во всех странах.

Наименование фигуры	Обозначение на диаграммах	
	Белые	Чёрные
Король		
Ферзь		
Ладья		
Слон		
Конь		
Пешка		

Так, шахматного короля изображают в виде короны, которую король надевает на голову, на верху короны — маленький крестик. Ферзя изображают в виде короны с пятью зубцами. Ладья выглядит как каменная башня с небольшими зубцами, похожими на кирпичики. Изображение слона напоминает остроконечный шлем. Конь изображается в виде конской головы, а пешка — в виде маленького человечка с круглым шлемом.



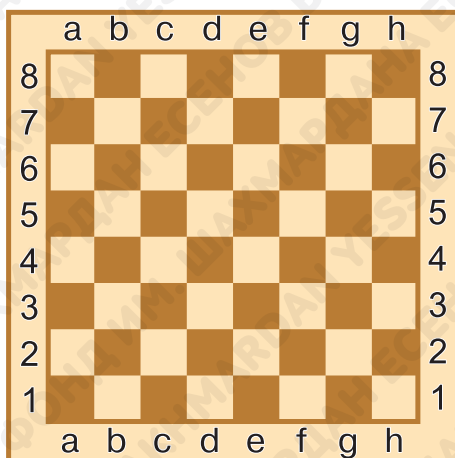
## Вопросы для повторения:

1. *Фигуры каких цветов принимают участие в шахматном сражении?*
2. *Сколько всего фигур в каждой армии?*
3. *Сколько видов фигур у каждого игрока?*
4. *Каких фигур больше всего в шахматной армии?*
5. *Каких фигур всего по одной у каждого из соперников?*
6. *Каких фигур по две у каждого из игроков?*
7. *Подготовь рассказ об одной из шахматных фигур, которая тебе больше всего понравилась.*

# § 3. Шахматная доска и фигуры

## 3.1 Шахматная доска

Шахматное сражение ведётся на шахматной доске.



Шахматная доска — это квадрат, разделённый на 64 маленьких клеточки. Клетки на шахматной доске называются полями. Они противоположных цветов: одни тёмные, другие светлые. На разных шахматных досках поля могут быть разного цвета: коричневые и жёлтые; светло-зелёные и тёмно-зелёные и т.д. Но независимо от этого, светлые клеточки называются белыми полями, а тёмные клеточки — чёрными поля-

ми. Поля на шахматной доске всегда чередуются. Не бывает рядом двух полей одинакового цвета. Перед началом шахматного сражения игроки располагают доску между собой. Готовя доску к игре, нужно следить за тем, чтобы угловое поле справа от каждого игрока было белого цвета.

Прочитай стихотворение, оно поможет тебе запомнить секреты шахматной доски.

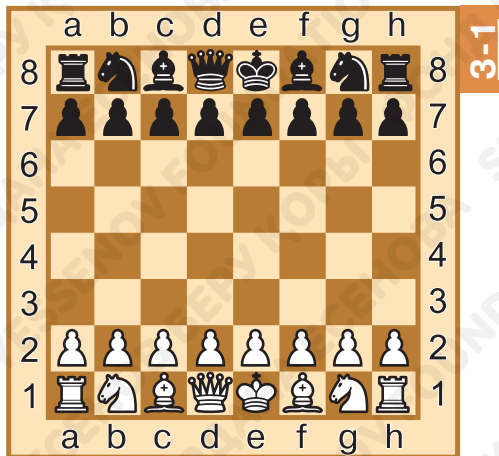
*Чтоб играть и побеждать,  
Надо доску знать на «пять»!  
Доску положив на столик,  
Ты представь, что это поле,  
Только в поле том не грядки —  
Клетки в шахматном порядке.  
Этот шахматный порядок  
Очень прост, как ночь и день.  
Видишь: с белой клеткой рядом  
Клетка чёрная как тень!  
Доску правильно клади,  
На углы всегда гляди,  
Чтоб у правого угла  
Клетка белая была!*





### 3.2 Начальное положение фигур на шахматной доске

Перед началом шахматного сражения белая и чёрная армии располагаются в строгом боевом порядке. Этот порядок всегда неизменен (3-1).



Белые фигуры выстраиваются на 1-2 ряду, а чёрные фигуры — на 7-8. По углам всегда ставятся ладьи, рядом с ладьями кони, возле коней слоны, а в середине король и ферзь. Начинающие шахматисты очень часто путают расстановку последних двух фигур. Чтобы не путаться, достаточно запомнить простое правило: «Ферзь любит поле своего цвета». Это значит, что белый ферзь всегда в начале игры ставится на белое поле, а чёрный ферзь — на чёрное. Короли пристраиваются возле своих ферзей. Перед фигурами выстраиваются пешки.

## Вопросы для повторения:

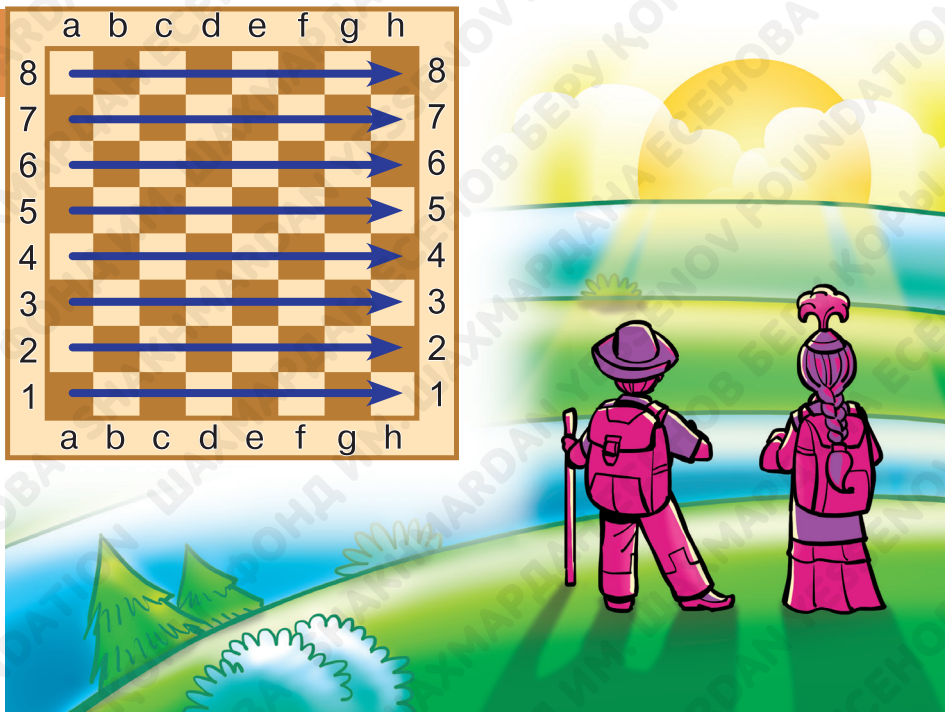
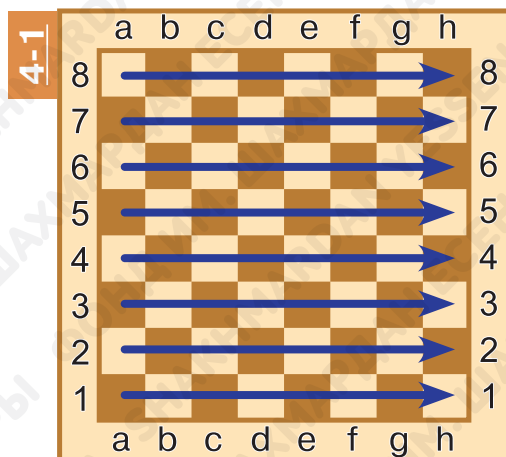
1. Какую форму имеет шахматная доска?
2. Как называются клетки на шахматной доске?
3. Каких полей на шахматной доске больше: белых или чёрных?
4. Какого цвета должно быть нижнее угловое поле справа от тебя?
5. Между какими фигурами располагаются кони?
6. Где в начале игры стоят ладьи?
7. Какие фигуры стоят по соседству с ферзём?



# § 4. Горизонталь и вертикаль. Ладья

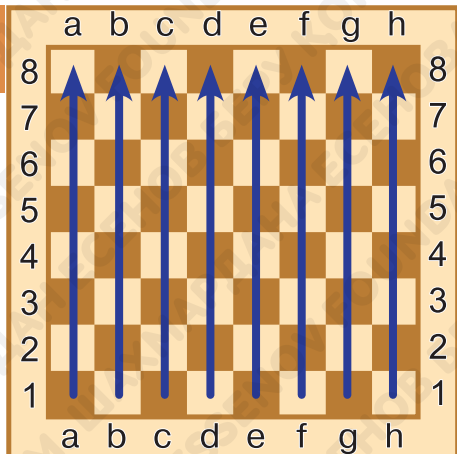
## 4.1 Линии шахматной доски

Шахматные поля на шахматной доске образуют линии. Чёрные и белые поля, идущие слева направо, образуют ГОРИЗОНТАЛЬНУЮ линию или ГОРИЗОНТАЛЬ (4-1).



Это слово похоже на слово «горизонт». За горизонт вечером прячется солнце. А чёрные и белые

4-2



поля, идущие снизу вверх, образуют **ВЕРТИКАЛЬНУЮ** линию или **ВЕРТИКАЛЬ** (4-2).

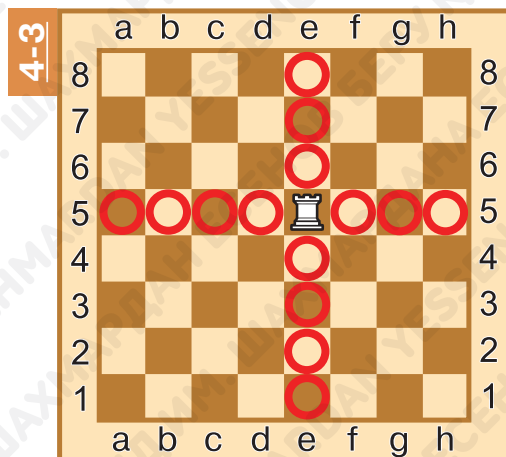
Слово «вертикаль» похоже на слово «вверх». Вертикально, снизу вверх растут деревья, стоят дома. Всего на доске 8 горизонталей и 8 вертикалей. Все вертикали и горизонталы одинаковы по длине. Каждая из таких линий состоит из 8 полей.

## 4.2 Ладья. Ход ладьи

Фигуры на шахматной доске не стоят неподвижно. Они передвигаются по шахматным полям и линиям. Передвижение фигуры по шахматной доске называется ходом. Каждая фигура движется по своим правилам. Сделать ход — это значит переместить фигуру с одного поля на другое.

Давай познакомимся с ходом ладьи.

Ладья — это прямолинейная фигура. Ладья ходит по вертикальным и горизонтальным линиям на любое расстояние и в любом направлении: вперёд, назад, влево, вправо.

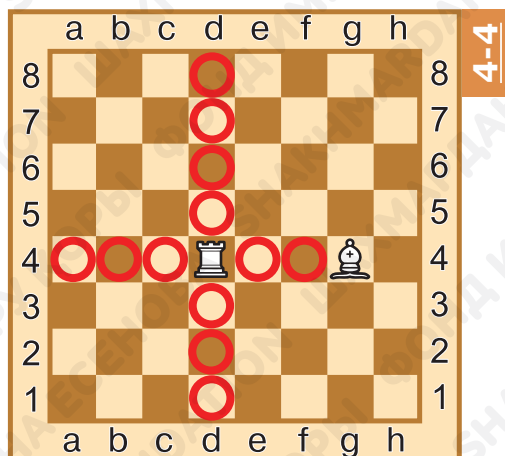


(4-3) На диаграмме кружочками показаны поля, на которые ладья может пойти со своего места. За один ход ладья имеет право переместиться только на какое-нибудь одно из указанных полей.

Но есть одно условие: линия, по которой ладья хочет пойти, должна быть свободной. Если на пути ладьи стоит препятствие, другие фигуры, значит, путь закрыт. Перепрыгнуть через препятствие ладья не может.

В этом случае слон является препятствием для

ладьи. Ладья перепрыгнать через слона не может, поэтому ей недоступно поле, на котором стоит слон, и поле, которое находится за слоном (4-4).



Прочитай стихотворение о ладье Инна Весела, Иржи Веселы.

## Ладья

Видимо, ладья упряма,  
Если ходит только прямо,  
Не петляет — прыг да скок,  
Не шагнёт наискосок.  
Так от края и до края  
Может двигаться она.  
Эта башня боевая  
Неуклюжа, но сильна.  
Шаг тяжёлый у ладьи  
В бой её скорей введи.



## Вопросы для повторения:

1. Как называются линии на шахматной доске, идущие слева направо?

2. Как называются линии на шахматной доске, идущие снизу вверх?

3. Каких линий на шахматной доске больше — вертикальных или горизонтальных?

4. Каких полей больше в горизонтали — белых или чёрных?

5. Как называется перемещение шахматной фигуры по шахматной доске?

6. По каким линиям перемещается ладья?

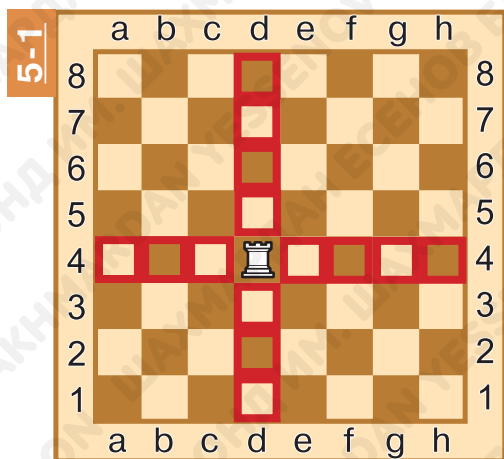
7. Может ли ладья перепрыгивать через препятствие?



# § 5. Ладья. Взятие

## 5.1 Ладья. Взятие

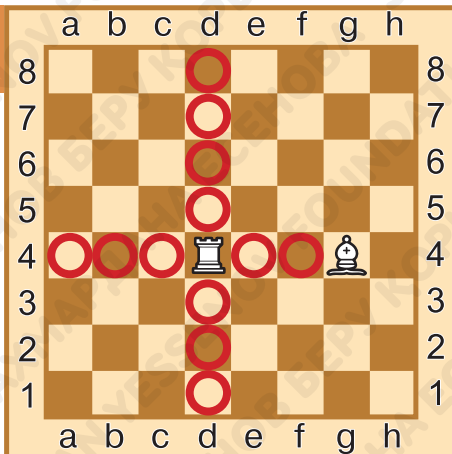
Вспомним ход ладьи.



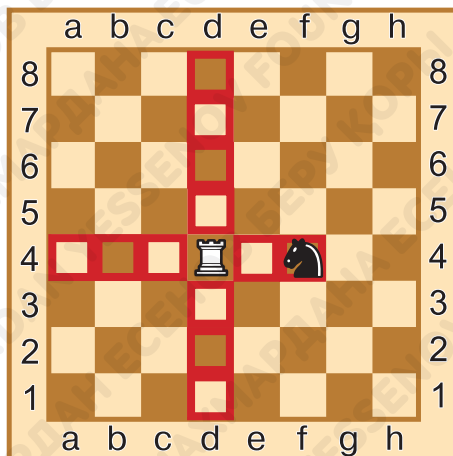
(5-1) Ладья может пойти на одно из выделенных полей. Поля, на которые может пойти наша ладья, она как бы держит под своим прицелом, стережёт их. Про такие поля говорят, что они контролируются ладьёй или находятся под ударом ладьи. Если на пути ладьи окажется своя фигура, то она станет препятствием для ладьи, и количество полей, которое ладья держит под ударом, уменьшится.



5-2



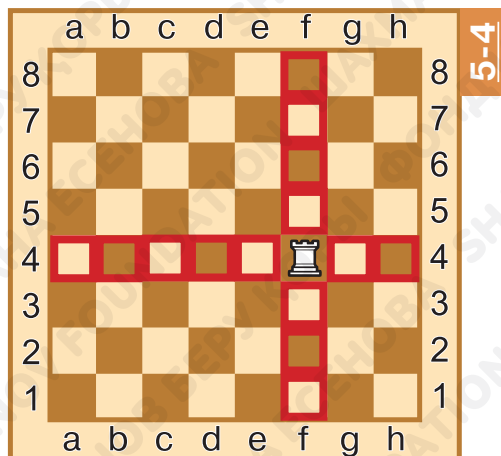
(5-2) Что же произойдёт, если на пути нашей фигуры в качестве препятствия станет фигура другого цвета?



5-3

(5-3) В этом случае ладья может сбить неприятельскую фигуру. Про фигуру, которая бьёт чужую фигуру, говорят, что она совершает ВЗЯТИЕ. Бить можно только фигуру противоположного цвета.

Свои фигуры бить нельзя. В результате взятия сбитая фигура снимается с доски и в дальнейшем в игре не участвует. А фигура, которая совершила взятие, становится на её место.



(5-4) У неё под прицелом оказываются новые поля. О фигуре, которая оказалась на пути неприятельской, говорят, что она **СТОИТ ПОД БОЕМ**.

**СТАТЬ ПОД БОЙ** — это значит оказаться на поле, которое находится под ударом (атакуется) какой-либо фигуры соперника. Опасность такого положения состоит в том, что оказавшаяся под боем фигура может быть сразу побита.

Взятие в шахматах необязательно: хочешь — бей фигуру соперника, хочешь — не бей. Не каждое взятие в шахматах оказывается выгодным, но об этом мы поговорим позже.

## Вопросы для повторения:



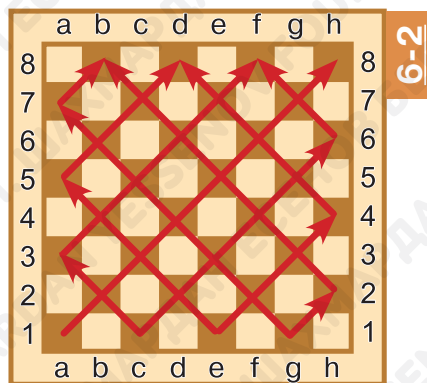
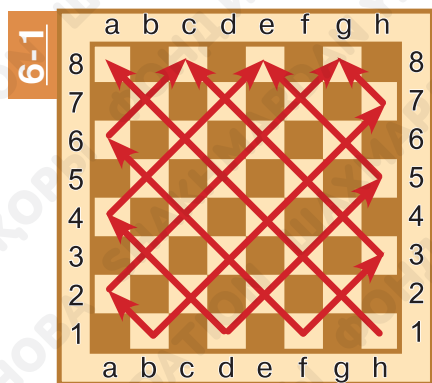
1. По полям какого цвета может ходить ладья?
2. Через какое количество полей может перепрыгивать ладья?
3. Может ли ладья перепрыгнуть через свою фигуру?
4. Какое наибольшее количество полей, по всем направлениям, ладья держит под ударом на пустой доске?
5. Что может произойти, если на пути ладьи окажется чужая фигура?
6. Обязательно ли сбивать неприятельскую фигуру, которая оказалась на пути вашей?



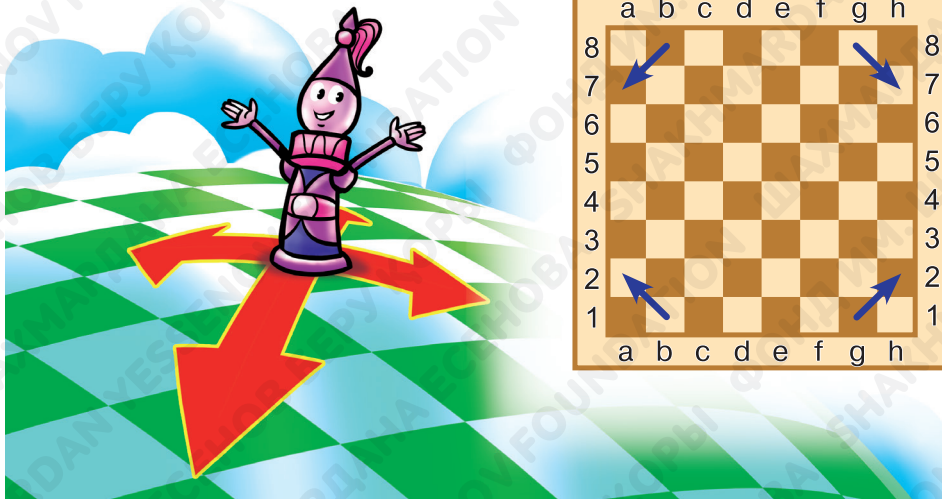
## § 6. Диагональ. Слон

### 6.1 Линии шахматной доски: диагональ

Мы уже знаем, что чёрные и белые поля на шахматной доске образуют горизонтальные и вертикальные линии. Но если внимательно посмотреть на шахматную доску, то мы заметим, что поля одного цвета также образуют линии. Эти линии связывают одноцветные поля своими уголками и называются ДИАГОНАЛЯМИ. Таким образом, ДИАГОНАЛЬ — это любая прямая цепочка одноцветных полей, касающихся друг друга уголками (6-1, 6-2).

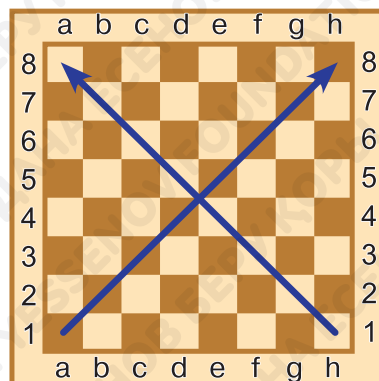


В отличие от вертикалей и горизонталей, диагонали по своей длине различаются. Есть совсем короткие диагонали, состоящие всего из двух полей.



6-3

А в самой длинной диагонали 8 полей. Самые длинные диагонали ещё называются **БОЛЬШИМИ ДИАГОНАЛЯМИ**. Больших диагоналей две: белая большая диагональ и чёрная большая диагональ (6-3, 6-4).

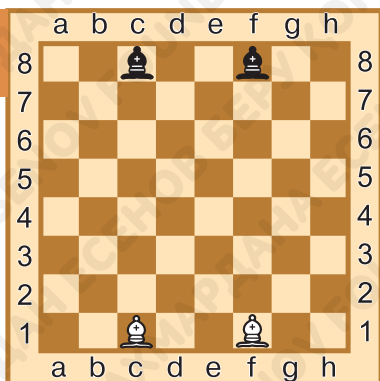


6-4

## 6.2 Шахматная фигура — Слон

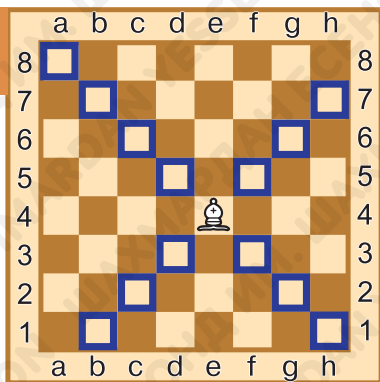
Слон — ещё одна ценная фигура в шахматной армии. У шахматного слона нет хобота. Наверное, он так часто падал с шахматной доски, что его хобот отвалился. Эта шахматная фигура больше напоминает человечка в остроконечном шлеме.

6-5



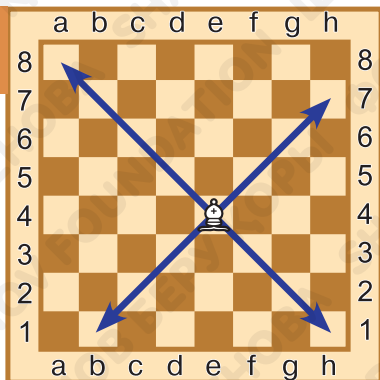
В первоначальной позиции у каждого из игроков — два слона, и располагаются они рядом с королём и ферзём. Один из слонов стоит на белом поле, второй — на чёрном (6-5).

6-6



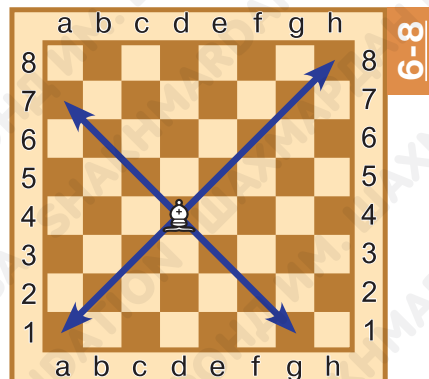
Слон, в отличие от ладьи, передвигается не по вертикалям и горизонталям, а по диагоналям. По этим косым линиям он может ходить в любом направлении и на любое количество свободных полей (6-6).

6-7

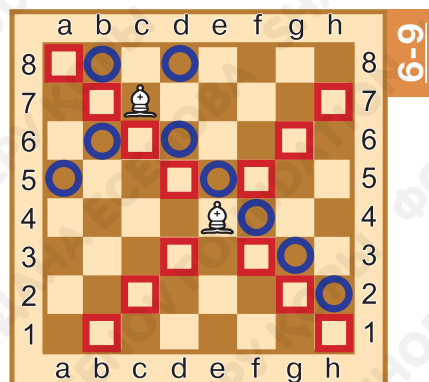


Слон, который в начале игры стоит на белом поле, ходит только по белым диагоналям и называется БЕЛОПОЛЬНЫЙ (6-7).

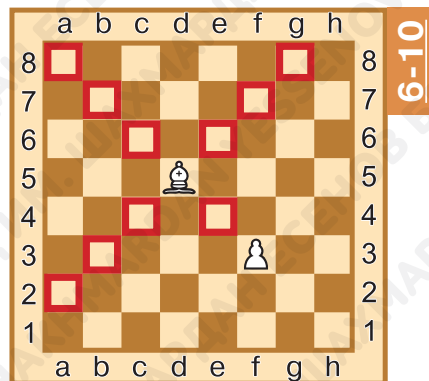
Слон, стоящий в начале игры на чёрном поле, ходит всю игру только по чёрным диагоналям и называется **ЧЕРНОПОЛЬНЫЙ** (6-8).



Белопольный и чернопольный слоны столкнуться на шахматной доске не могут, каждый хозяйничает на своих полях (6-9).

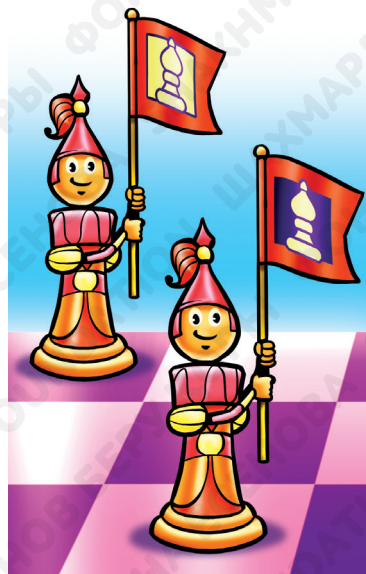


Если на пути слона стоит своя или чужая фигура, то перепрыгивать через неё он не может (6-10).



Прочитай стихотворение Инны Весела и Иржи Веселы о шахматных слонах.

*Если слон на белом поле  
Встал вначале (не забудь),  
Он другой не хочет доли —  
Знает только белый путь.  
А когда на поле чёрном  
Слон стоит, вступая в бой,  
Ходит, правилам покорный,  
Чёрной тропкой слон такой.  
До конца игры слоны  
Цвету одному верны.*



.....

## **Вопросы для повторения:**



1. Как называются линии, которые образуют одноцветные поля, связанные своими уголками?
2. Сколько полей в самой короткой диагонали? А в самой длинной?
3. По полям какого цвета может ходить слон?
4. Может ли слон перепрыгнуть через свою фигуру?



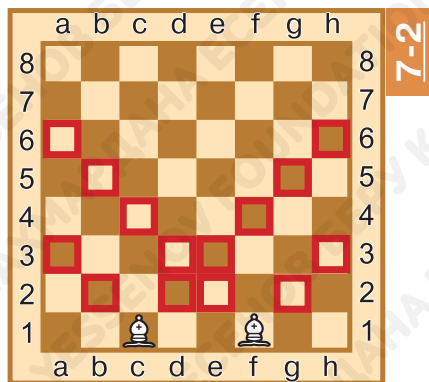
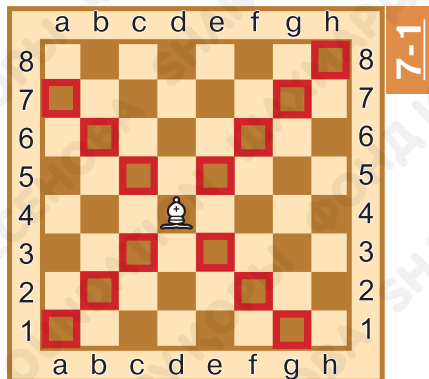
5. Может ли слон пойти с белого поля на чёрное?
6. Как называется слон, который ходит по белым полям? А по чёрным?
7. Может ли белопольный слон столкнуться с чернопольным?
8. Сколько полей держит под ударом слон, находясь в середине доски?
9. Сколько полей держит под ударом слон, находясь в углу шахматной доски?



# § 7. Слон. Взятие

## 7.1 Слон. Взятие

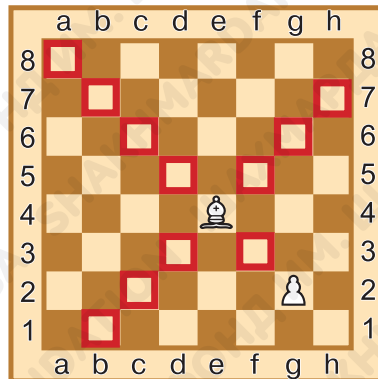
Вспомним ход слона.



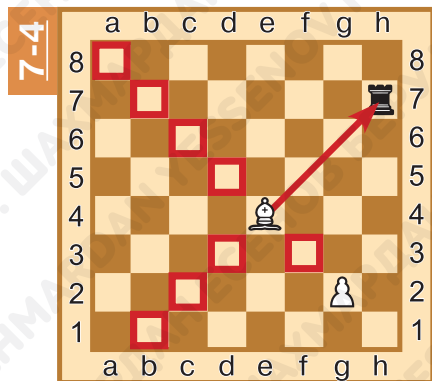
(7-1) Слон ходит по диагоналям.

(7-2) В начале игры у каждого из игроков по два слона. Тот слон, который в начале игры стоит на белом поле, называется белопольный и ходит только по белым диагоналям. Слон, который в начале игры стоит на чёрном поле, ходит только по чёрным диагоналям и называется чернопольный.

Если на пути слона стоит своя или чужая фигура, то перепрыгивать через неё слон не может (7-3).



7-3

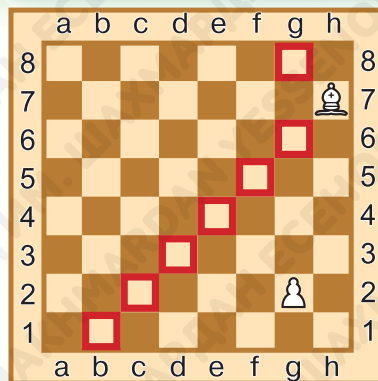


7-4

В случае, если на пути стала неприятельская фигура, слон её может побить (7-4).

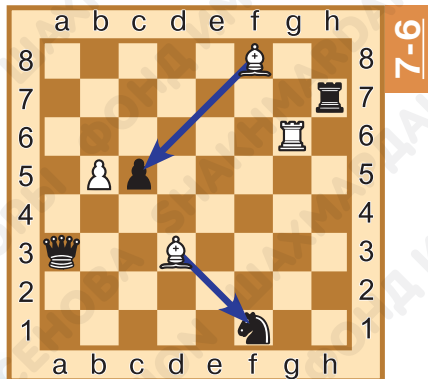


Бьёт слон точно так же, как и ходит. То есть чужая фигура, стоящая на пути слона, снимается с доски, она больше не участвует в игре. А слон становится на её место (7-5).



7-5

Рассмотрим следующую позицию. (Позиция — это расположение шахматных фигур на доске). Какие фигуры могут побить белые слоны? (7-6).

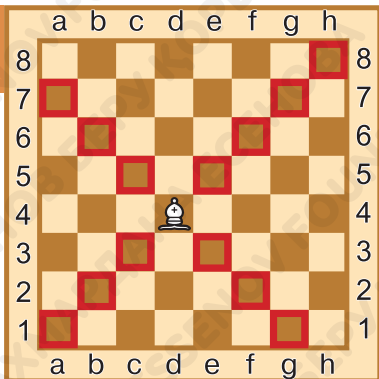


Белопольный слон может побить чёрного коня, а вот чёрная ладья ему недоступна, так как побить её мешает собственная ладья. Чернопольный слон может побить только пешку. Чёрный ферзь, хоть и расположен на той же диагонали, что и слон, но пока прикрыт своей пешкой.

## 7.2 Ладья против слона

Мы познакомились уже с двумя шахматными фигурами — ладьёй и слоном. Кто же из них сильнее? Для того чтобы ответить на этот вопрос, давайте посчитаем и сравним:

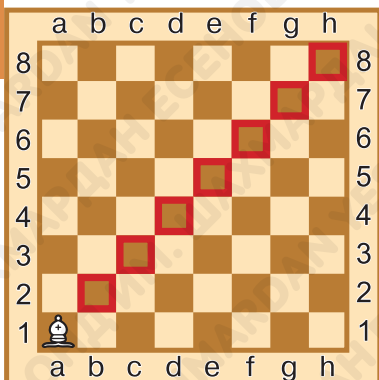
7-7



1. Какое наибольшее количество полей по всем направлениям атакует слон на пустой доске? (7-7).

Ответ: **13**.

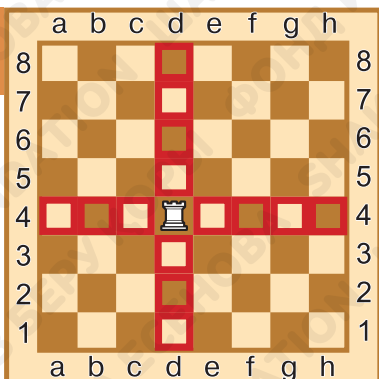
7-8



2. Какое наименьшее количество полей по всем направлениям атакует слон на пустой доске? (7-8).

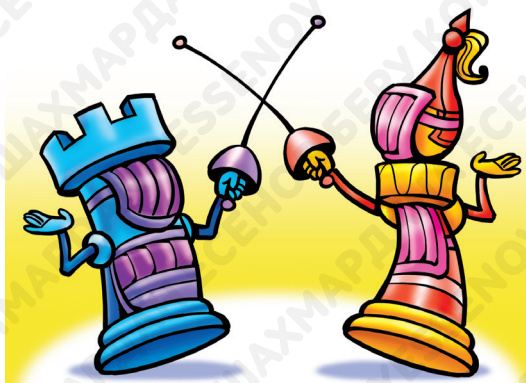
Ответ: **7**.

7-9



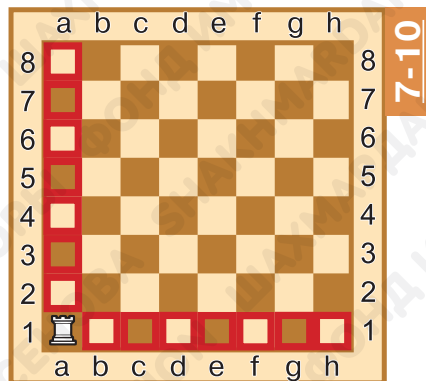
3. Какое наибольшее количество полей атакует на пустой доске ладья? (7-9).

Ответ: **14**.



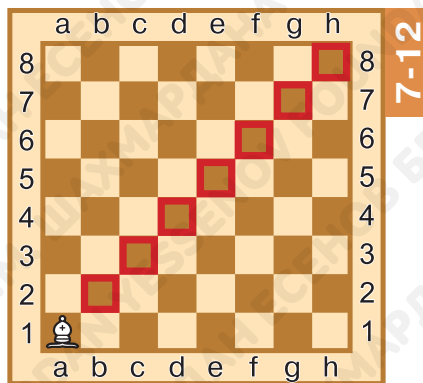
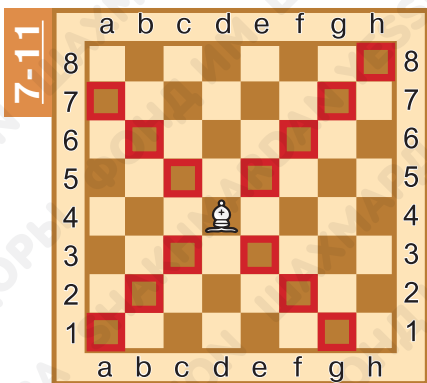
4. А наименьшее? (7-10).

Ответ: также **14**.



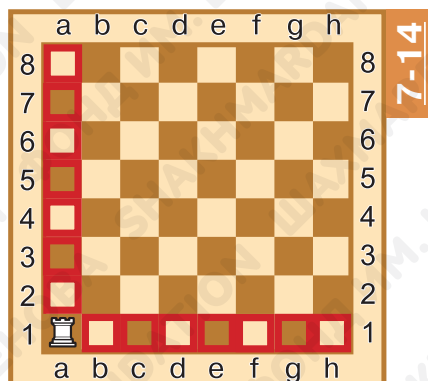
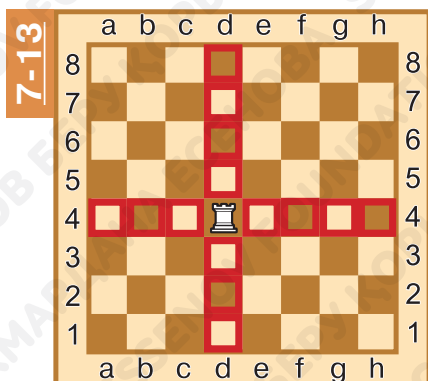
5. Где слон атакует больше полей — в углу или в середине доски? (7-11, 7-12).

Ответ: **в середине доски**.



6. Влияет ли местоположение ладьи на доске на количество полей, которые она держит под ударом? (7-13, 7-14).

Ответ: **нет. Из любого положения ладья атакует 14 полей.**



Итак, подведём итог: Ладья сильнее слона, потому что она атакует большее количество полей, чем слон. Местоположение ладьи не влияет на её боевую мощь, главное, чтобы были свободными вертикали и горизонтали. Слон же сильнее в середине доски, чем на краю. Кроме того, слон атакует только поля одного цвета. Это значит, что неприятельские фигуры могут прятаться на полях противоположного цвета, чем те, по которым ходит слон.



## Вопросы для повторения:



1. По полям какого цвета ходит белопольный слон? А чернопольный?
2. Может ли слон пойти с белого поля на чёрное и с чёрного на белое?
3. Может ли слон перепрыгнуть через фигуру своего цвета?
4. Может ли белый слон побить белую ладью? А чёрную ладью? А чёрного слона?
5. Может ли белопольный слон побить чернопольного слона соперника?
6. Какая фигура сильнее — ладья или слон?





# § 8. Ферзь. Ход ферзя

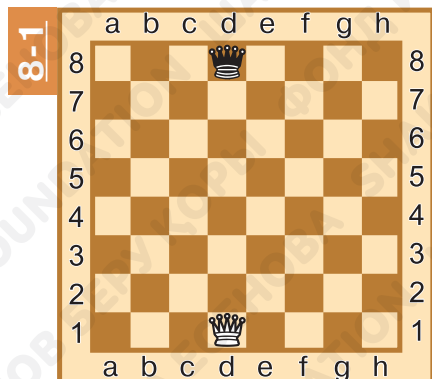
## 8.1 Ферзь

Ферзь — самая сильная фигура шахматной армии. У каждого из игроков в начале игры по одному ферзю.

Название фигуры ферзь произошло от индийского слова «фарзин», что значит «умный, учёный человек, советник». В древней Индии шах при себе



всегда имел могущественных советников и главно-



командующих, которых называли также визирями. Самые ответственные решения правитель принимал, только посоветовавшись в ними. У многих народов эта фигура называется «королева» или «дама».

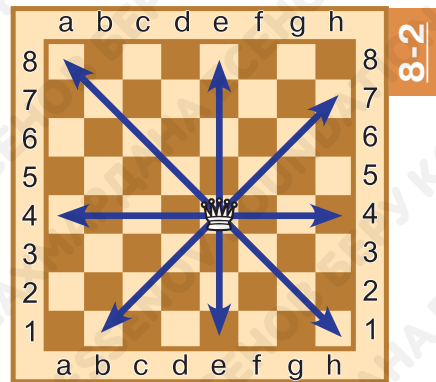


Место ферзя в начале игры — возле своего короля, на одной из центральных вертикалей (8-1).

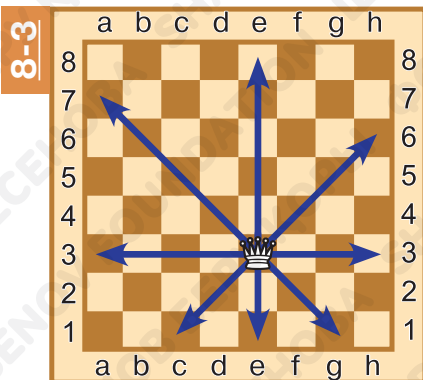
Для того чтобы не путаться в расстановке ферзя и короля в начале партии, надо запомнить правило: «Ферзь любит свой цвет». Таким образом, белый ферзь в начале игры будет стоять на белом поле, а чёрный — на чёрном.

## 8.2 Ход ферзя

(8-2) На шахматной доске нет фигуры более сильной, чем ферзь. Он может ходить и как ладья — по вертикалям и горизонталям, и как слон — по диагоналям.



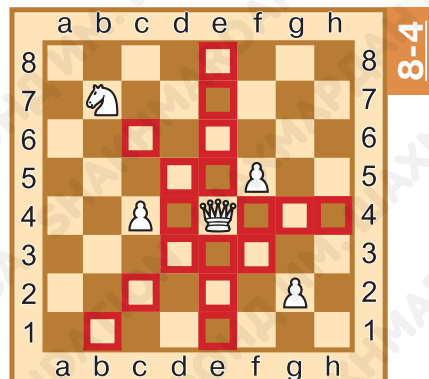
8-2



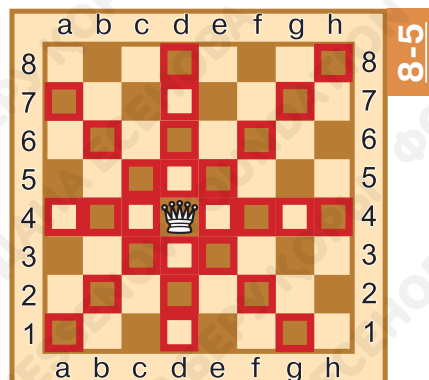
8-3

(8-3) Если ферзь станет на белое поле, то будет ходить по белым диагоналям, как только он станет на чёрное поле, то будет ходить по чёрным диагоналям.

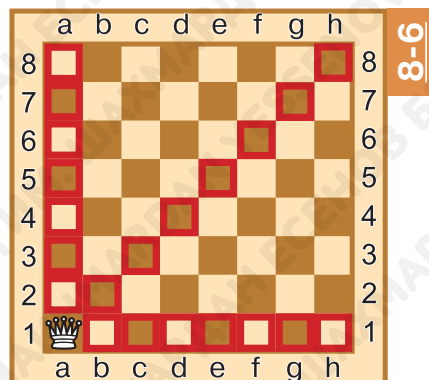
За один ход ферзь может переместиться на любое количество полей по диагонали, вертикали или горизонтали, свободных от фигур. Точно так же, как слон и ладья, перепрыгивать через фигуры ферзь не может (8-4).



(8-5) Находясь в середине доски, ферзь атакует 27 полей: 13 по диагонали (как слон) и 14 по вертикали и горизонтали (как ладья).



(8-6) Из углового поля ферзь атакует 21 поле: 7 по диагонали и 14 по вертикали и горизонтали.



Таким образом, чем ближе ферзь к середине доски, тем он сильнее.



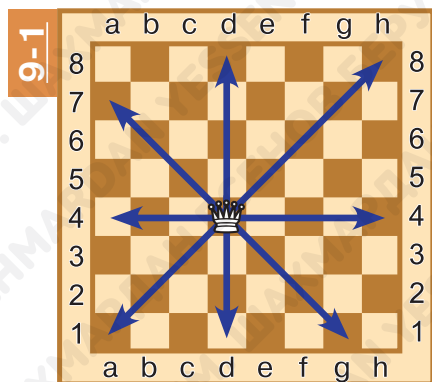
## Вопросы для повторения:

1. По каким шахматным линиям перемещается ферзь?
2. По полям какого цвета ходит ферзь — по белым или по чёрным?
3. Может ли ферзь перепрыгивать через свои и чужие фигуры?
4. Может ли ферзь пойти с чёрного поля на белое по диагонали?
5. В скольких направлениях может пойти ферзь, когда он находится в середине доски?
6. В скольких направлениях может пойти ферзь, когда он находится в углу доски?
7. Сколько полей держит ферзь под ударом, когда он расположен в центре доски?
8. Сколько полей держит ферзь под ударом, когда он расположен в углу доски?

# § 9. Ферзь. Взятие

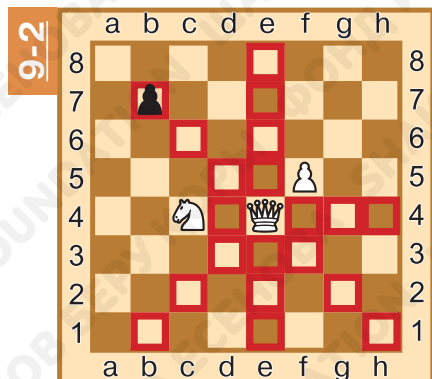
## 9.1 Ферзь. Взятие

Вспомним всё, что знаем о шахматной фигуре ферзь.



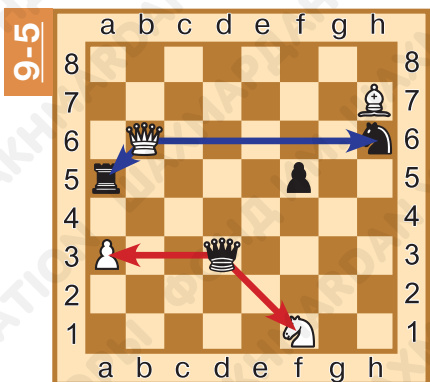
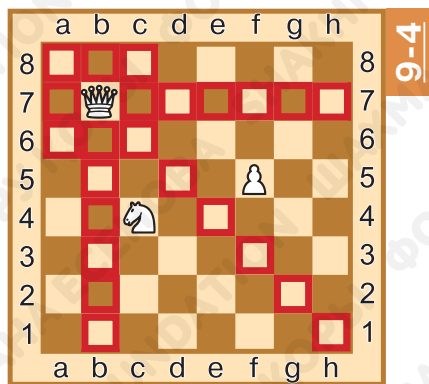
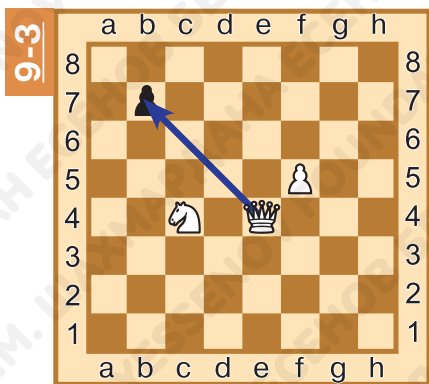
Ферзь — самая сильная фигура на шахматной доске. Ферзь может ходить как ладья и как слон (9-1).

Ферзь ходит по вертикалям, горизонталям и диагоналям на любое количество свободных полей.



Так же, как ладья и как слон, ферзь не перепрыгивает через фигуры, стоящие у него на пути (9-2).

Если на пути встречается чужая фигура, то ферзь может её побить (9-3).



При этом фигура соперника снимается с доски, а ферзь ставится на её место (9-4).



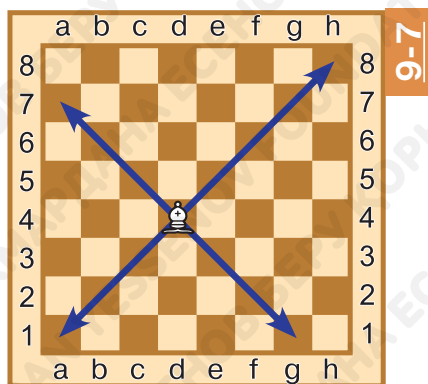
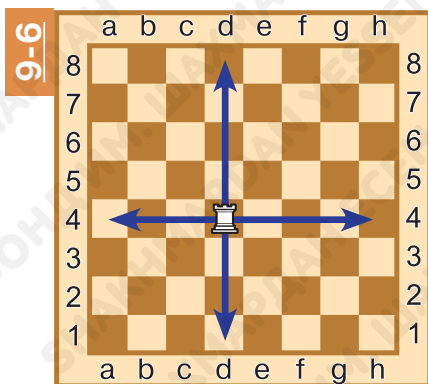
(9-5) В позиции на диаграмме белый ферзь может взять чёрную ладью и чёрного коня. У чёрного ферзя под боем находятся белая пешка и белый конь. Путь к белому слону ему перекрывает своя же пешка, поэтому побить его ферзь не может.

## 9.2 Кто сильнее?

Мы уже знакомы с тремя шахматными фигурами: ладьёй, слоном, ферзём. Кто же из них сильнее: ладья, слон или ферзь? Чтобы разобраться в этом вопросе, давайте сравним способности этих фигур. Ответим на вопросы:

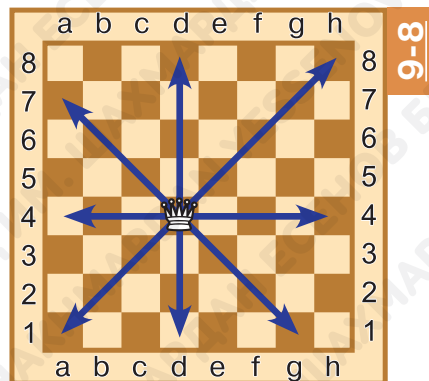
1. В скольких направлениях из середины доски может передвигаться ладья? А слон? (9-6, 9-7).

**Ответ: в четырёх направлениях передвигаются из середины доски и ладья, и слон.**



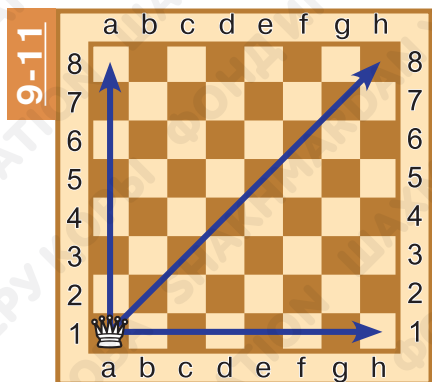
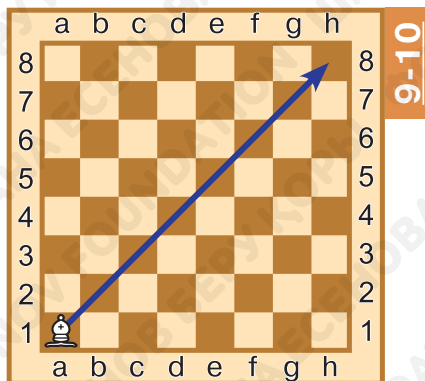
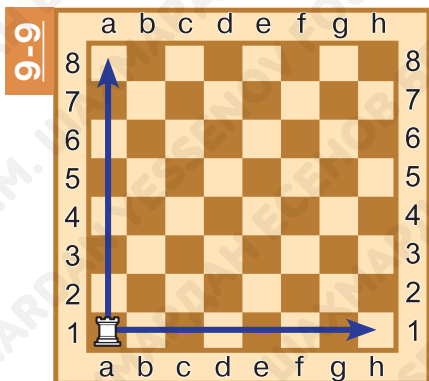
2. В скольких направлениях из середины доски может передвигаться ферзь? (9-8).

**Ответ: в восьми направлениях передвигается ферзь из середины доски.**



3. В скольких направлениях из углового поля доски может передвигаться ладья? А слон? (9-9, 9-10).

**Ответ: ладья из углового поля доски передвигается по двум направлениям. Слон из углового поля доски передвигается в одном направлении.**



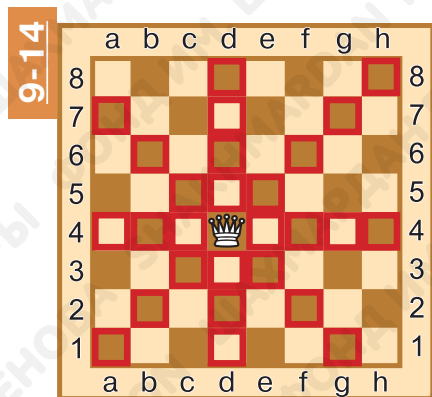
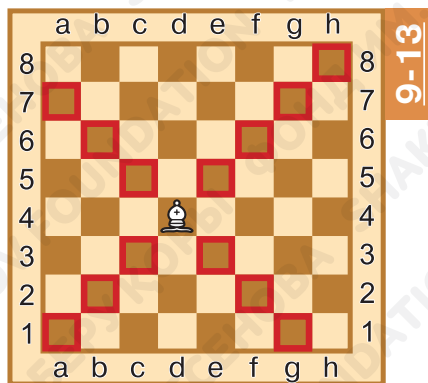
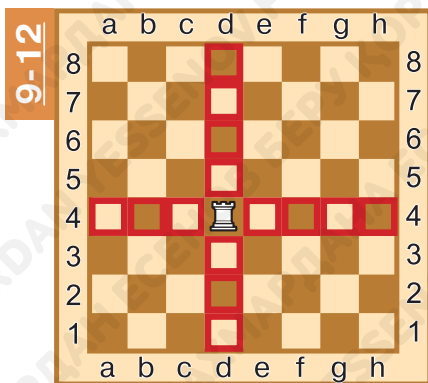
4. В скольких направлениях из углового поля доски может передвигаться ферзь? (9-11).

**Ответ: ферзь из углового поля передвигается в трёх направлениях.**



5. Какое количество полей атакует ладья из середины доски? А слон? (9-12, 9-13).

**Ответ: ладья атакует 14 полей из середины доски. Слон атакует 13 полей из середины доски.**

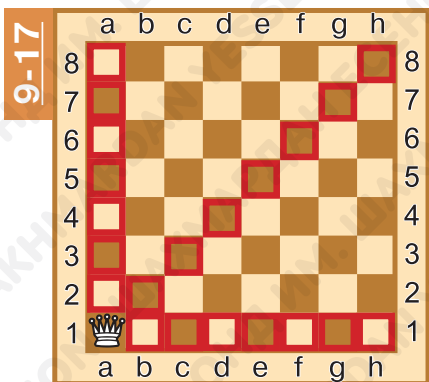
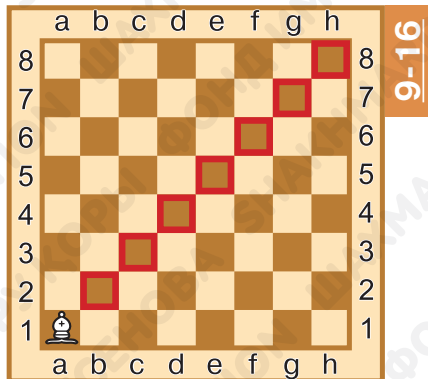
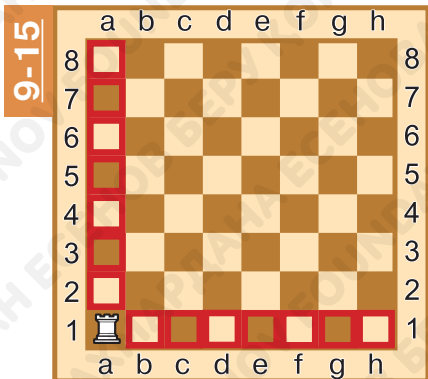


6. Какое количество полей атакует ферзь из середины доски? (9-14).

**Ответ: ферзь из середины доски атакует 27 полей.**

7. Какое количество полей атакует ладья из углового поля? А слон? (9-15, 9-16).

**Ответ: ладья из углового поля атакует также 14 полей. А вот слон из углового поля атакует только 7 полей.**



8. Какое количество полей атакует ферзь из углового поля? (9-17).

Ответ: **ферзь из углового поля атакует 21 поле.**

Итак, сделаем вывод: ферзь совмещает в себе способности и ладьи, и слона, поэтому он сильнее и ладьи, и слона по отдельности. Кроме того, ферзь немного сильнее ладьи и слона вместе взятых. Существенный недостаток слона в том, что он ходит по полям только од-



ного цвета. У ферзя же такого недостатка нет. Если он окажется на чёрном поле, то будет ходить по чёрным диагоналям. Если ферзь станет на белое поле, то будет ходить по белым диагоналям.



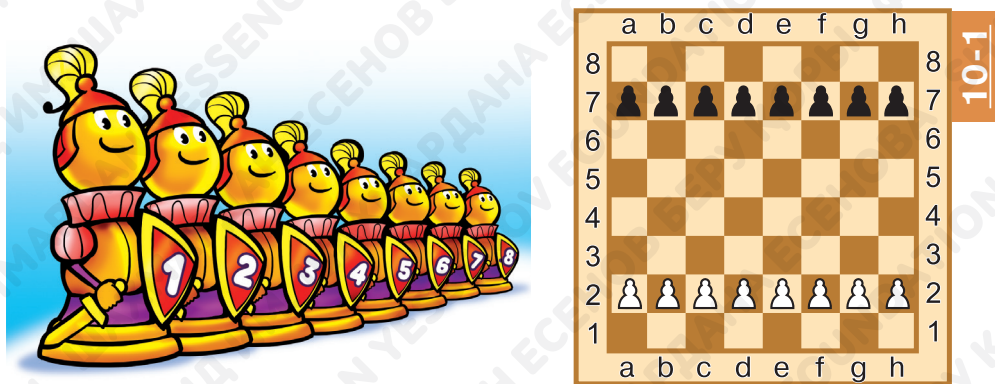
## Вопросы для повторения:

- 1. По полям какого цвета ходит ферзь — по белым или по чёрным?*
- 2. Существует ли белопольный ферзь? А чернопольный?*
- 3. Может ли перепрыгнуть белый ферзь через белую ладью? А через чёрную?*
- 4. Сколько различных ходов по вертикали может сделать ферзь с углового поля? А ладья? А слон?*
- 5. Сколько различных ходов по горизонтали может сделать ферзь с углового поля? А ладья? А слон?*
- 6. Сколько различных ходов по диагонали может сделать ферзь с углового поля? А ладья? А слон?*
- 7. Может ли белый ферзь побить белого слона? А чёрную ладью?*
- 8. Кто сильнее: ферзь или ладья? Ферзь или слон?*

# § 10. Пешка

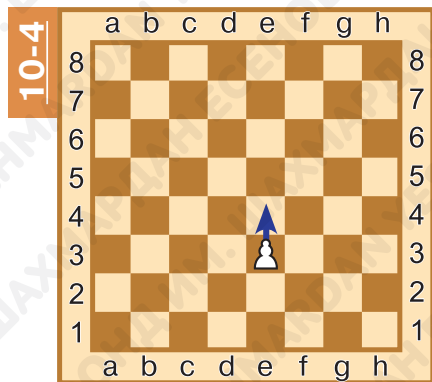
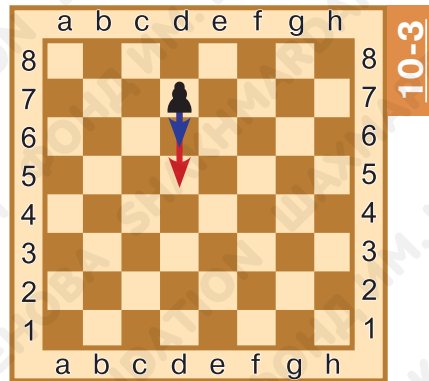
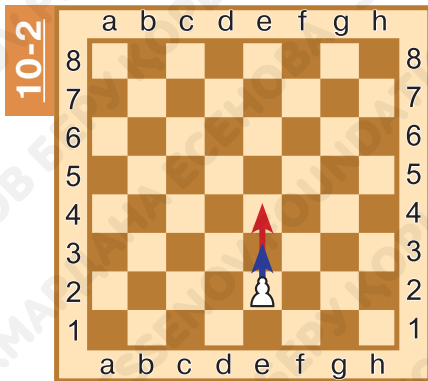
## 10.1 Пешка. Ход пешки

Пешки — это храбрые солдаты шахматной армии. Пешек на шахматной доске больше всего. В каждой шахматной армии по 8 пешек (10-1).

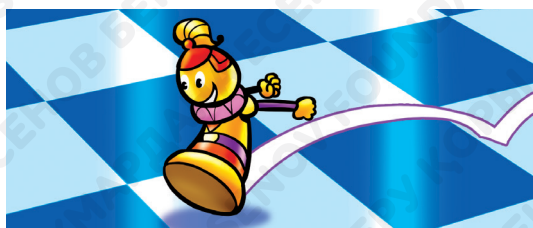


В начальном положении они прикрывают собой остальные фигуры.

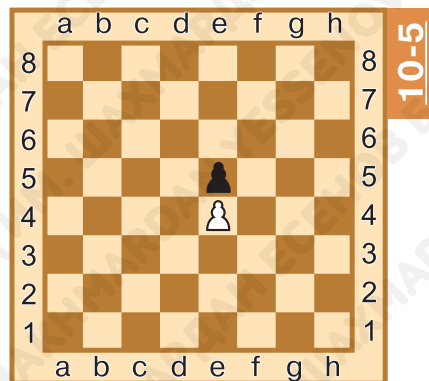
Пешки ходят по особым правилам. Фигуры, с которыми мы уже познакомились, могут ходить и вперёд, и назад, и в стороны. Пешка же ходит только вперёд, по вертикали. Ходит пешка медленно, почти всегда — только на одно поле вперёд. Правда, есть исключение. В начальном положении пешка имеет право на «двойной ход». Она может перепрыгнуть через поле (10-2, 10-3).



Если же пешка сделала хотя бы один ход, то теряет право на «двойной прыжок» (10-4).

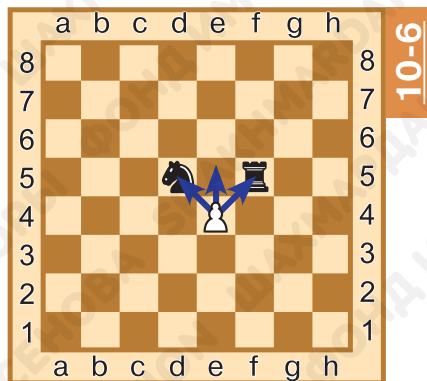


В дальнейшем эта пешка может передвигаться лишь на одно поле. Перепрыгивать через свои или чужие фигуры пешка не может. Если на пути пешки возникла преграда, то дальше пути нет. Такая пешка должна ждать, пока дорога не освободится (10-5).

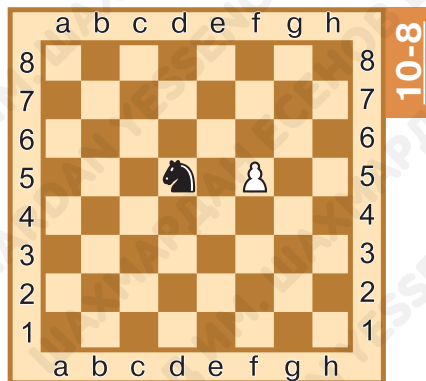
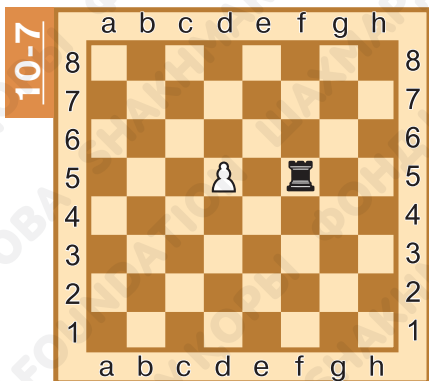


## 10.2 Взятие пешки

(10-6) Есть ещё одна особенность, отличающая пешку от других фигур. Пешка бьёт фигуры соперника не так, как ходит, а на одну клетку вперёд по диагонали (наискосок) вправо и влево.



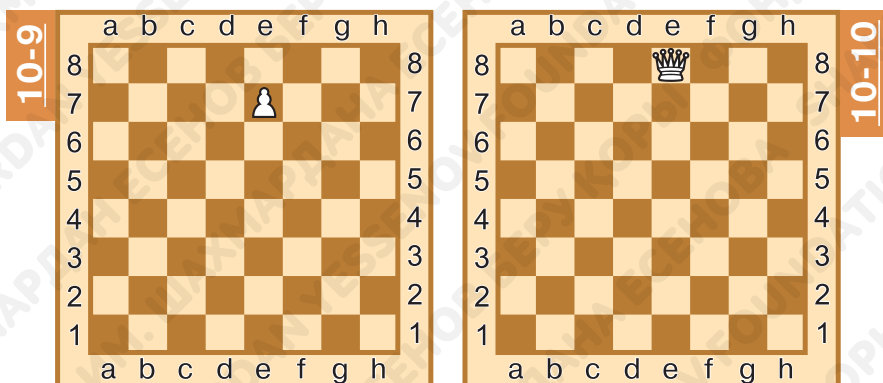
После взятия пешка попадает на соседнюю вертикаль и дальше уже движется по ней (10-7, 10-8).



Так же, как и другим фигурам, бить пешке необязательно. Можно бить, а можно и не бить.

## 10.3 Пешка и её превращения

Пешка идёт вперёд медленно. Если она уцелеет на шахматной доске и дойдёт до последнего ряда, то её ожидает награда. Вступив на последнюю горизонталь, пешка тут же превращается в фигуру своего цвета (10-9, 10-10).



В какую фигуру её превратить — решает сам игрок. Пешку можно превратить в ферзя, ладью, слона или коня. Но нельзя превратить пешку в ещё одного короля или же оставить пешкой. Решая, в какую фигуру превратить пешку, игроки обычно предпочи-



тают ферзя. Ведь это самая сильная фигура. При этом не имеет значения, есть ли уже на доске ферзь или нет. Каждая пешка, дойдя до последнего ряда, может превратиться в любую фигуру, в том числе и в ферзя. Таким образом на шахматной доске может быть два, три, четыре и так далее, но не более 9 ферзей одного цвета. (Подумай, почему?)



## Вопросы для повторения:

1. По полям какого цвета ходит пешка?
2. Может ли пешка с белого поля пойти на чёрное?  
С белого на белое? С чёрного на чёрное?
3. Может ли пешка перепрыгивать через поле?
4. Может ли пешка перепрыгивать через фигуры?
5. В какие фигуры пешка никогда не может превратиться?
6. Может ли пешка обойти все поля шахматной доски?
7. По какой линии ходит пешка?
8. По какой шахматной дорожке бьёт пешка?
9. На сколько сторон может бить пешка?



# § 11. Конь. Ход коня

## 11.1 Конь

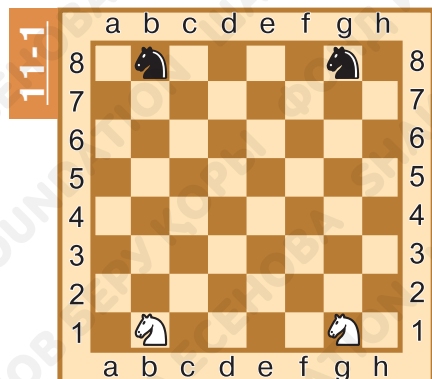
Конь — самая необычная фигура в шахматной армии.

В прежние времена одним из важнейших родов войск у всех народов была конница. В древней армии воины-всадники или конные рыцари всегда сражались при полном боевом снаряжении.

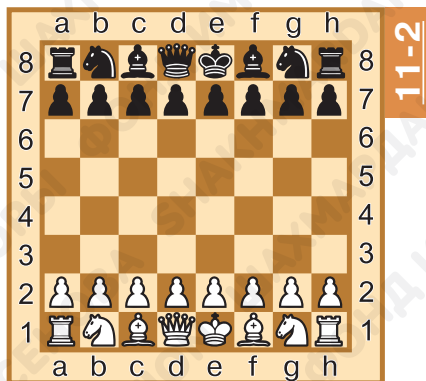


Рыцарские доспехи были очень тяжёлыми, но несмотря на это, в бою рыцарь должен был быть

быстрым и ловким. Рыцарь и его конь были очень сильными. В древней армии у шаха или короля были тысячи воинов-всадников. У шахматного короля всего два боевых коня (11-1).



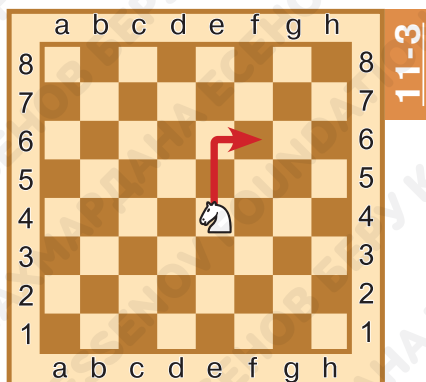
В начальной позиции кони располагаются между ладьёй и слоном (11-2).



11-2

## 11.2 Ход коня

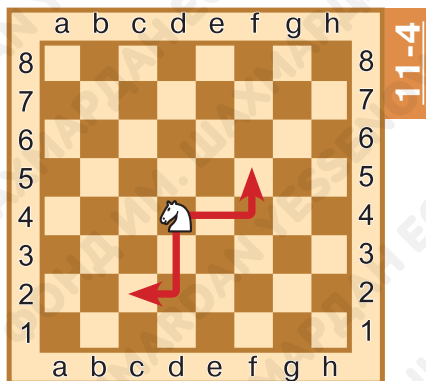
Ход коня очень необычен. Конь — единственная фигура, которая не ходит по прямой линии. Конь ходит по ломаной линии: два поля вперёд и одно в сторону (11-3).



11-3

Если внимательно присмотреться, то можно заметить, что ход коня похож на букву «Г» (11-4).

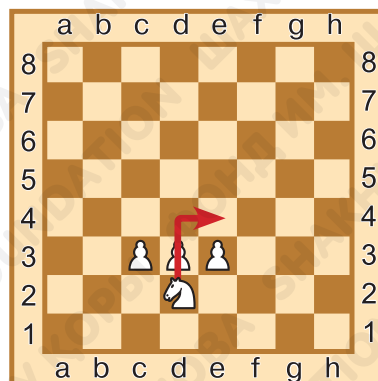
Буква «Г» может быть перевернута или повернута в любую сторону.



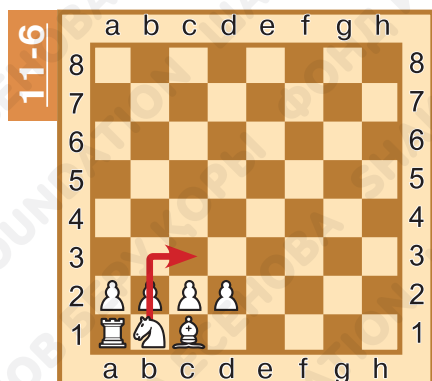
11-4

Конь ходит по белым и по чёрным полям. Причём с белого поля конь всегда идёт только на чёрное поле, а с чёрного — на белое.

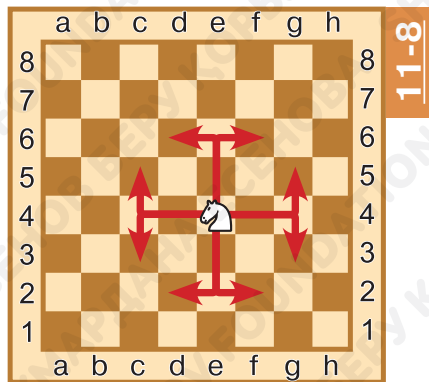
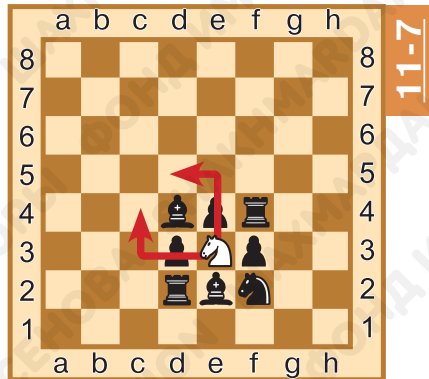
Ещё конь отличается от других фигур тем, что для него нет преград. Он может перепрыгивать через любые фигуры — свои и чужие. За способность перепрыгивать через препятствия эту фигуру в некоторых странах называют прыгуном (11-5).



Конь — единственная фигура (кроме пешек), которая в первоначальном положении может сделать ход. Ведь для движения других фигур нужны открытые дорожки, а конь лихо перепрыгивает через строй пешек (11-6).

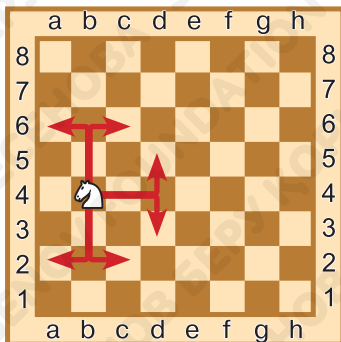


Да и попасть в окружение чужих фигур коню не страшно (11-7).

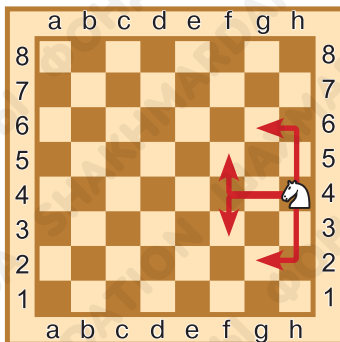


Наиболее активен конь в середине доски. Здесь он держит под контролем 8 полей (11-8).

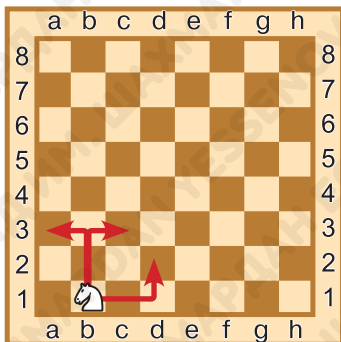
(11-9, 11-10, 11-11) Чем ближе конь расположен к краю доски, тем слабее он становится. На крайних дорожках конь атакует всего



11-9

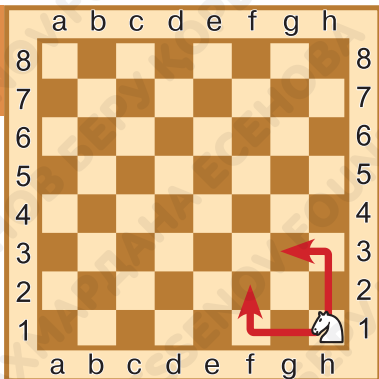


11-10



11-11

11-12



4 поля. Но больше всего конь не любит стоять в углу. Из угла он контролирует только 2 поля (11-12).

Поэтому постарайся коня не наказывать и не ставить в угол!



## Вопросы для повторения:



1. По полям какого цвета может ходить конь?
2. Может ли конь перепрыгивать через другие фигуры?
3. Сколько полей держит под боем конь, если он расположен в центре доски?
4. Сколько полей держит под боем конь, если он стоит в углу доски?
5. Сколько всего коней на шахматной доске в начальном положении?
6. Может ли конь ходить из начального положения?
7. Сколько возможных ходов может сделать конь из начального положения?

# § 12. Конь. Взятие

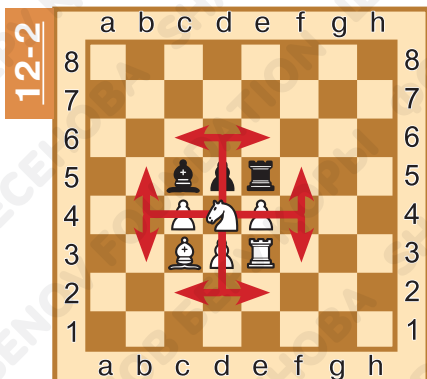
## 12.1 Конь. Взятие

Вспомним ход коня (12-1).



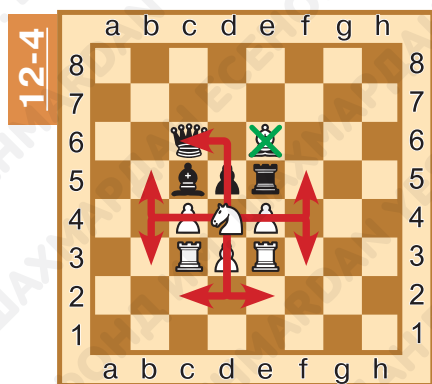
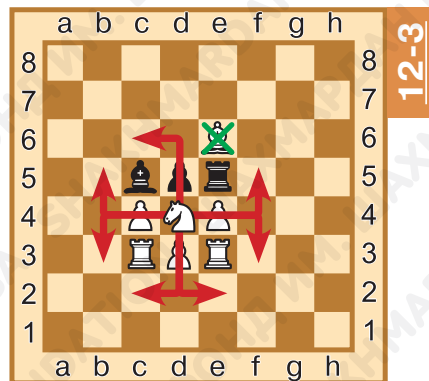
Конь ходит по ломаной линии, напоминающей букву «Г», на два поля по вертикали или горизонтали и на одно поле в сторону.

Конь — единственная из фигур, которая может перепрыгивать через свои и неприятельские фигуры, стоящие у него на пути (12-2).



Главное, чтобы поле, на которое хочет пойти конь, было не занято своей фигурой.

Если на поле, куда хочет стать конь, стоит своя фигура, то ход невозможен (12-3).



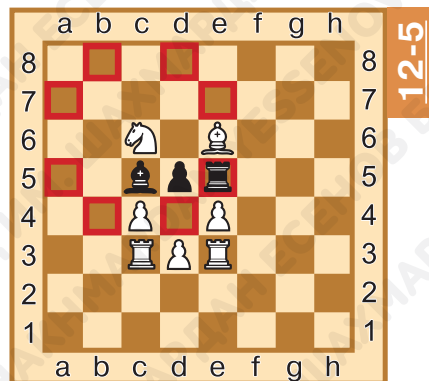
В этой позиции у белого коня только 7 возможных ходов, так как одно из полей, куда мог бы пойти конь, занято своим же слоном.

Если же на поле, куда хочет пойти конь, стоит чужая фигура, то конь может её побить.

(12-4) В данной ситуации белый конь может побить чёрного ферзя.

Чужая фигура при этом снимается с доски и на её место становится конь.

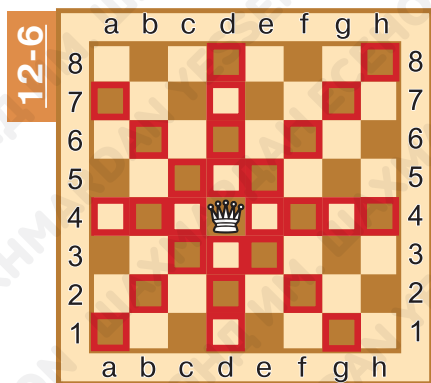
Конь побил чёрного ферзя и стал на его место (12-5).



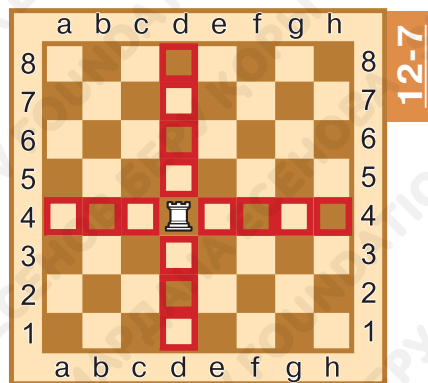
## 12.2 Кто сильнее?

Давайте сравним силу фигур, с которыми мы уже познакомились. Для этого ответим на следующие вопросы.

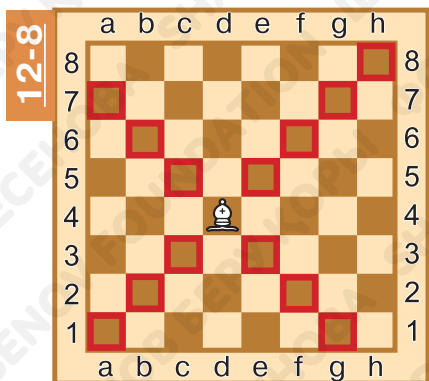
**1. Какая из изученных фигур атакует большее количество полей, находясь в центре доски?**  
(12-6, 12-7, 12-8, 12-9, 12-10).



*Ферзь атакует 27 полей.*



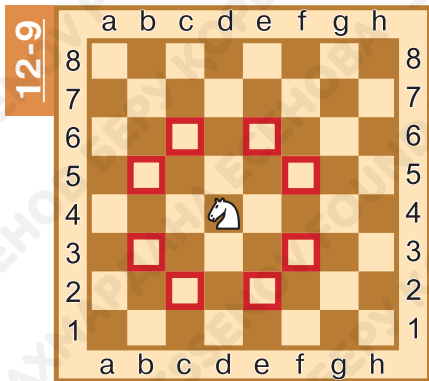
*Ладья атакует 14 полей.*



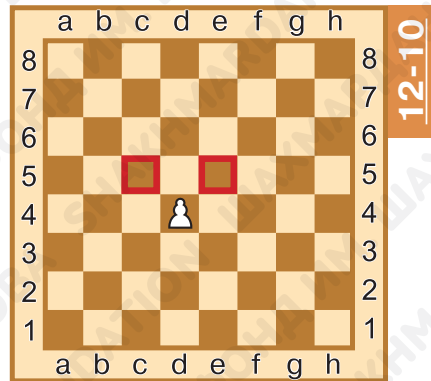
*Слон атакует 13 полей.*







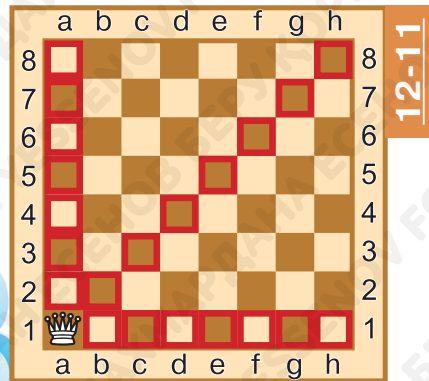
Конь атакует 8 полей.

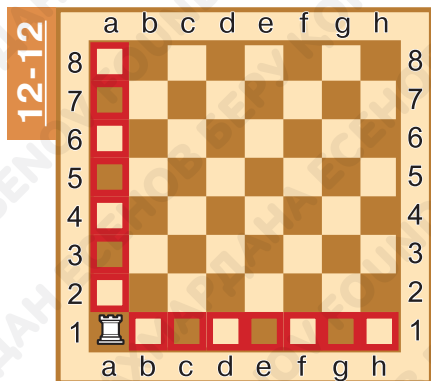


Пешка атакует 2 поля.

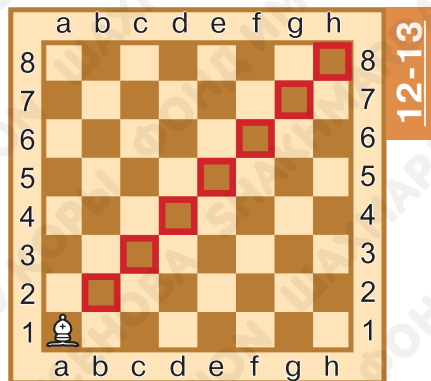
**2. Какая из изученных фигур атакует большее количество полей, находясь в углу доски? (12-11, 12-12, 12-13, 12-14, 12-15).**

Ферзь атакует 21 поле.

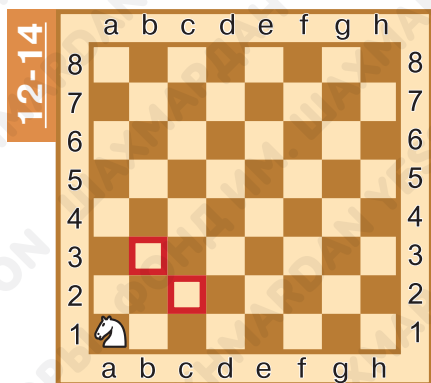




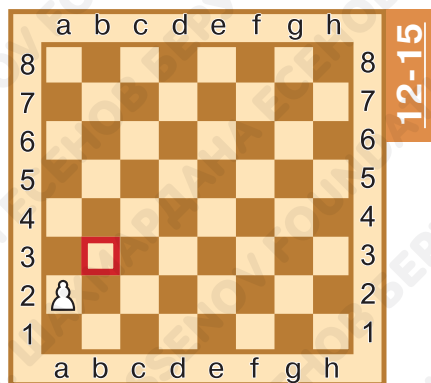
Ладья атакует 14 полей.



Слон атакует 7 полей.



Конь атакует 2 поля.



Пешка атакует 1 поле.

### 3. Поля какого цвета атакует фигура?

Ферзь, ладья ходят по белым и по чёрным полям, атакуют и белые, и чёрные поля.

Слон ходит только по полям одного цвета, атакует поля того же цвета.

Конь каждым ходом меняет цвет поля: с белого поля идёт на чёрное, а с чёрного — на белое. Атакует также поля по очереди: если стоит на белом поле, то атакует чёрные, и наоборот.

Пешка ходит по полям любого цвета. Если пешка стоит на поле белого цвета, то и атакует белые поля. Если пешка стоит на чёрном поле, то атакует чёрные поля.



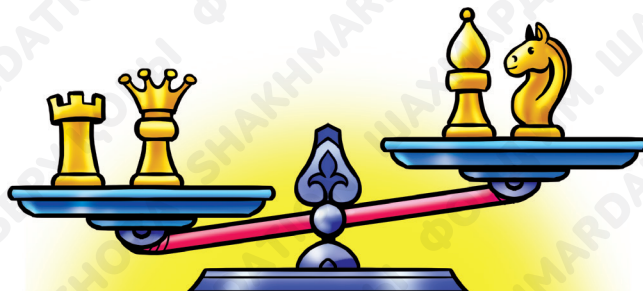
**Вывод:** По своей силе конь слабее ферзя и ладьи, так как он атакует меньше полей, чем эти фигуры. Конь по силе приблизительно равен слону. Хотя слон атакует больше полей, но он ходит только по полям одного цвета, и это его существенный недостаток. Конь однозначно сильнее пешки. Пешка — самый слабый воин шахматной армии.

В шахматах ферзя и ладью называют тяжёлыми фигурами: они мощные, дальнобойные (бьют издали), как тяжёлая артиллерия. А слона и коня называют лёгкими фигурами. Они уступают ферзю и ладье в своей силе.



### Вопросы для повторения:

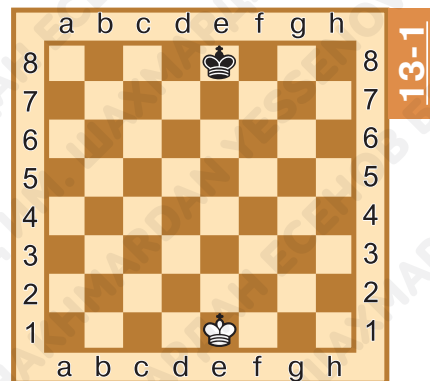
1. По полям какого цвета ходит конь?
2. Может ли конь побить чужую фигуру, стоящую на соседнем поле?
3. Конь бьёт на тех же полях, на которые ходит?
4. Может ли конь, стоящий на чёрном поле, побить чужую фигуру, также стоящую на чёрном поле?
5. Какие фигуры в шахматной армии называют тяжёлыми?
6. Какие фигуры называют лёгкими?



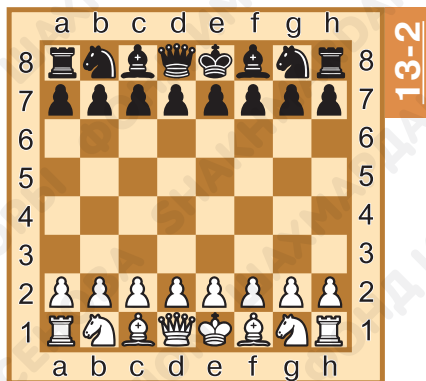
# § 13. Король

## 13.1 Король

Король — самая главная фигура шахматного королевства. На шахматной доске нет более важной и ценной фигуры, чем король. Но нет фигуры и более слабой и уязвимой, чем Его Величество. Если в ходе сражения какая-нибудь фигура будет сбита, то игра продолжается. А вот без короля игра продолжаться не может. Кому из игроков удастся захватить короля в плен, тот и выигрывает шахматное сражение. Поэтому другие шахматные фигуры должны оберегать и защищать своего короля. У каждого игрока только по одному королю (13-1).



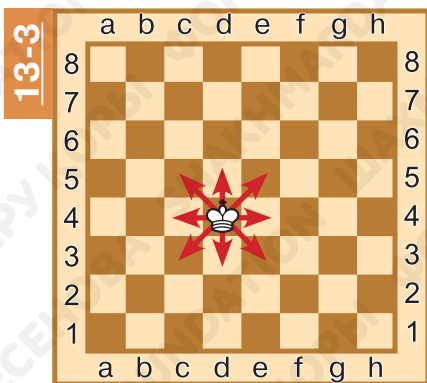
В начальной позиции король занимает одну из центральных вертикалей и стоит между ферзём и слоном (13-2).



## 13.2 Ход короля. Взятие королём

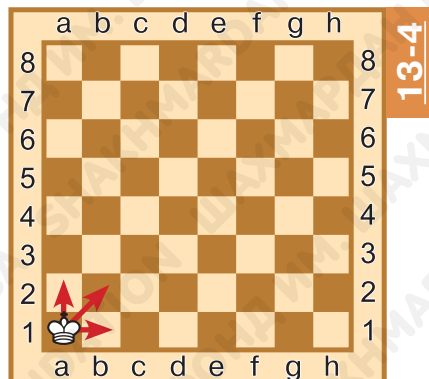
Шахматный король, как и большинство сказочных королей, довольно ленив и малоподвижен. Он предпочитает сидеть на своём троне в окружении подданных и руководить сражением.

Ходить король может в любом направлении, но только на одно соседнее поле (13-3).



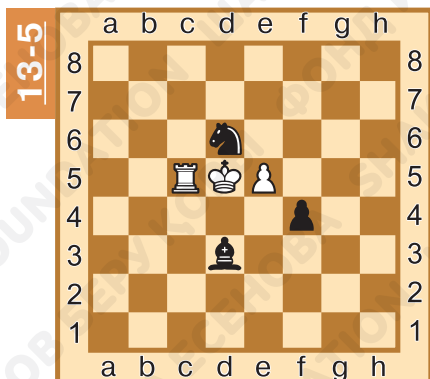
Находясь в середине доски, король может пойти на одно из восьми соседних полей.

Если же король стоит в углу, то здесь у него три возможных хода (13-4).



13-4

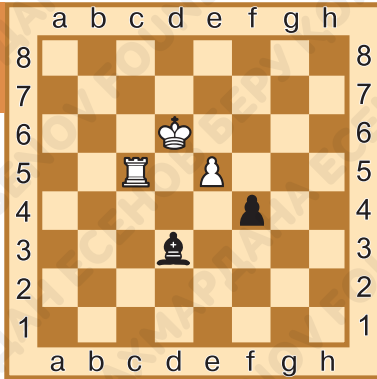
Но есть одно важное ограничение для короля. Его Величество не может ходить на поле, атакованное неприятельской фигурой, то есть он не может становиться под бой. Это связано с тем, что по шахматным правилам бить короля нельзя. Любую другую фигуру — ферзя, ладью, слона, коня, пешку — побить можно, но не короля. Запомни правило: королю нельзя идти под бой! Короля нельзя бить!



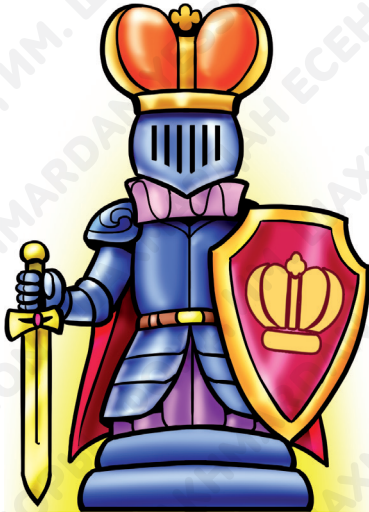
13-5

(13-5) Сам же король бьёт так же, как и ходит. Как и другие фигуры, король не может бить фигуры своего цвета. Бить можно только фигуры соперника.

13-6

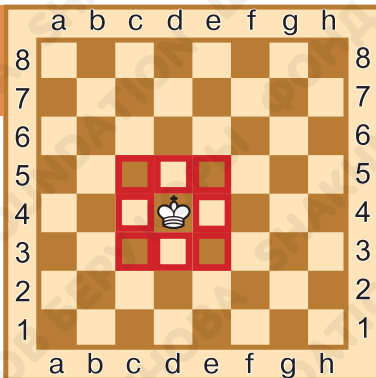


В этой позиции король может побить чёрного коня. Взятие происходит так: чёрный конь снимается с доски, а король становится на его место (13-6).

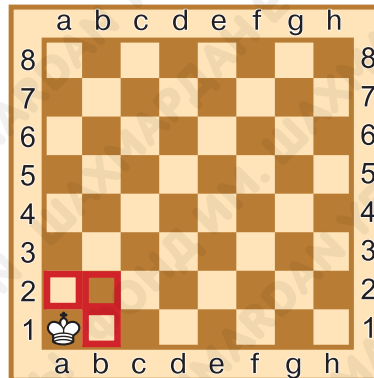


Король — хоть и слабая фигура, но может за себя постоять. Он атакует поля вокруг себя. Если чужая фигура станет рядом с королём, то он сможет её побить. Но при условии, что сам при этом не попадёт под бой.

13-7



13-8



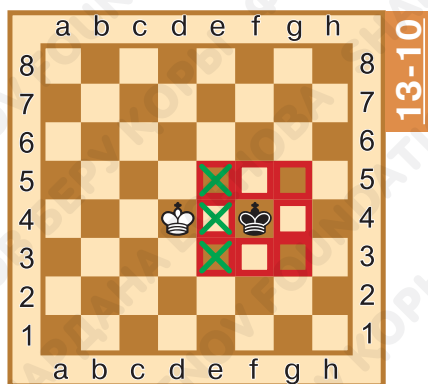
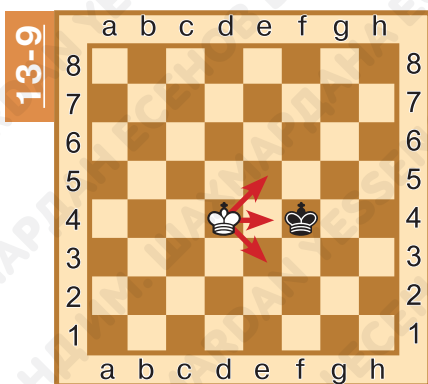


(13-7, 13-8) В середине доски король атакует 8 полей, в углу — 3 поля.

А теперь давай подумаем и ответим на такие вопросы:

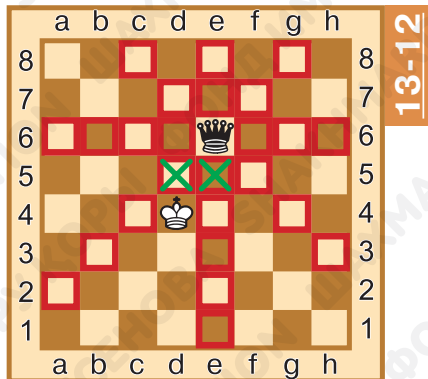
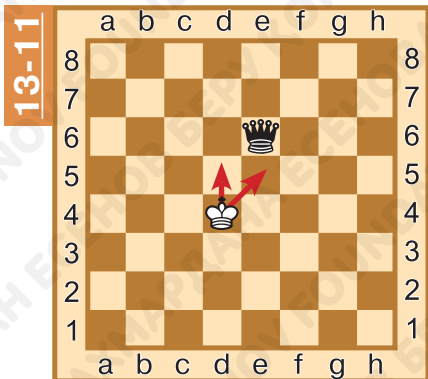
1. Может ли король приблизиться к королю соперника? (13-9).

Ответ: **нет**.



Неприятельский король атакует все поля вокруг себя. Значит, если король захочет приблизиться к королю соперника, то попадёт под бой. А это запрещено. Поэтому запомни правило: король к королю не приближается (13-10).





2. Может ли король подойти к ферзю соперника?  
(13-11).

Ответ: **тоже нет, по той же причине.**

(13-12) Ферзь атакует все поля вокруг себя. Поэтому они королю недоступны.

Подумай сам: может ли король приблизиться к неприятельской ладье, слону, коню и пешке?



## Вопросы для повторения:

1. Сколько на шахматной доске королей?
2. Между какими фигурами в начале игры стоит король?
3. На поле какого цвета в начале игры стоит белый король? А чёрный?
4. По полям какого цвета ходит король?
5. Перепрыгивает ли король через фигуры?
6. На сколько сторон может пойти король из центра? А из угла?
7. Могут ли белый и чёрный короли стоять на соседних полях?
8. Можно ли побить короля соперника?



# § 14. Обозначение полей доски и фигур

## 14.1 Обозначение полей на шахматной доске

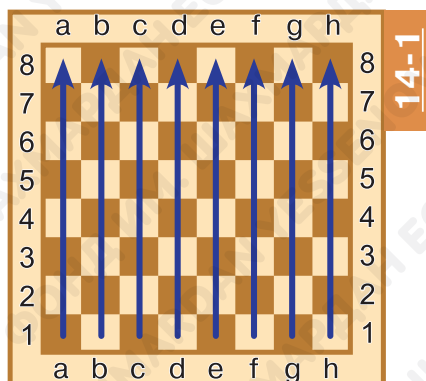
Для того чтобы описать движение шахматных фигур по доске, существует своеобразный шахматный язык, шахматная нотация.

ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ — это система условных обозначений, применяемых для записи шахматной партии или положения фигур на доске.

Шахматная доска состоит из вертикальных и горизонтальных линий. Каждая вертикаль и горизонталь имеют своё название.



(14-1) Вертикали на шахматной доске обозначаются снизу вверх маленькими буквами латинского алфавита — ***a, b, c, d, e, f, g, h.***



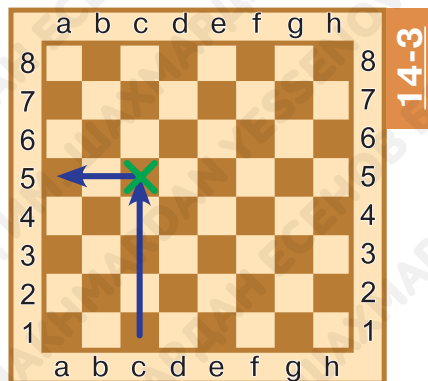
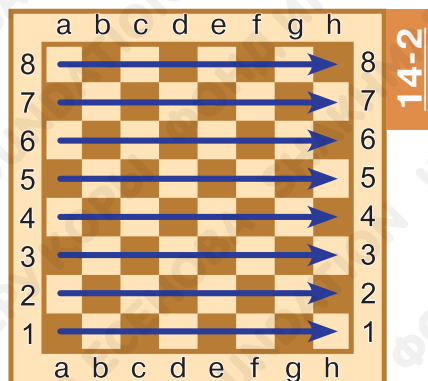
Названия вертикалей принято читать следующим образом:

$a - [a]$ ,  $b - [бэ]$ ,  $c - [цэ]$ ,  $d - [дэ]$ ,  $e - [е]$ ,  $f - [эф]$ ,  
 $g - [же]$ ,  $h - [аш]$ .

(14-2) Горизонтالي обозначаются слева направо арабскими цифрами: **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.**

Поля на шахматной доске также имеют свои названия. Каждое такое название складывается из названия вертикали и горизонтали, на которых расположено поле. Это как домашний адрес: название улицы и номер дома. Название улицы — это название вертикали, на которой расположено поле, а номер дома — это название горизонтали.

Чтобы определить название поля, нужно посмотреть, на какой вертикали оно расположено и какой горизонтали оно также принадлежит (14-3).

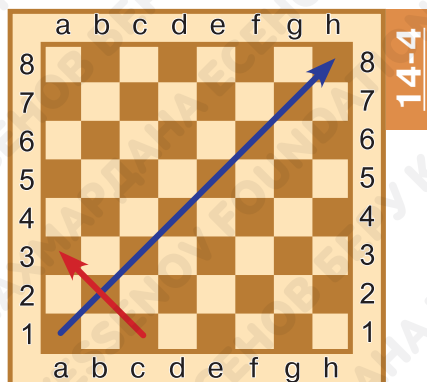


Поле, помеченное крестиком, на шахматной доске расположено на вертикали «с» и горизонтали 5. Значит, его название «с5».



Кроме вертикалей и горизонталей на шахматной доске есть ещё и диагонали. Они также имеют своё обозначение, но более сложное, чем обозначение вертикальной и горизонтальной линий. Обозначение диагонали состоит из обозначения двух полей — первого и последнего в этой диагонали (14-4).

Например, диагональ a1-h8, c1-a3 и т.д.



## 14.2 Обозначение шахматных фигур.


### Запись хода

Шахматные фигуры кроме своего графического обозначения также имеют и буквенное обозначение. Для такого обозначения используются, как правило, первые буквы названий фигур.

 король — **Кр**

 ферзь — **Ф**

 ладья — **Л**

 слон — **С**

 конь — **К**

 пешка — не имеет буквенного обозначения



Пользуясь нотацией, можно записать любую шахматную позицию.

(14-5) Например, вот как можно записать позицию, приведённую на диаграмме:

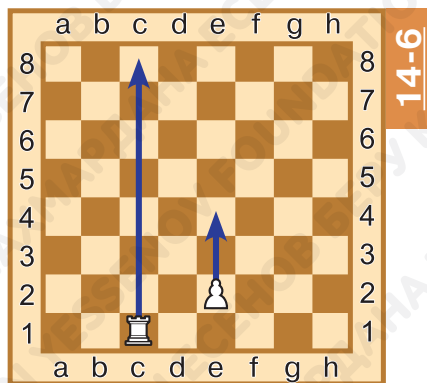
Белые: *Крг1, Фе3, Лд1, Ле1, Сд3, Кс3, Кф3, а2, b2, с2, е4, f2, g2, h3.*

Чёрные: *Крг8, Фс7, Лс8, Ле8, Сb7, Сd6, Кf6, а7, b6, с5, е6, f7, g7, h7.*

В записи позиций приняты следующие правила. Сначала записываются белые фигуры, а затем чёрные. Фигуры записываются в следующем порядке: Кр, Ф, Л, С, К, пешки. Одинаковые фигуры записываются в порядке их расположения от вертикали «а» к вертикали «h». Если одинаковые фигуры стоят на одной вертикали, то они записываются от 1-й к 8-й горизонтали.

Передвижение фигуры на шахматной доске называется ходом.

Шахматные ходы также можно записать. Для этого указывается сокращённое название шахматной фигуры, которая сделала ход, поле, где фигура находится, и поле, на которое она ходит. Если ход делает пешка, обозначение фигуры не ставится.



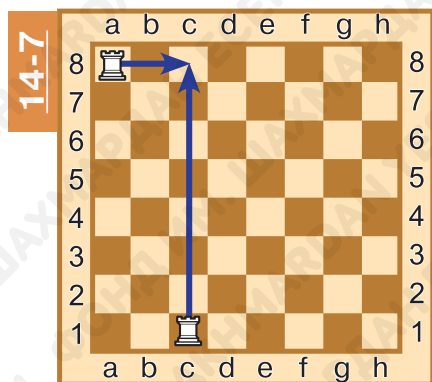
(14-6) Например, ход ладьи с поля с1 на поле с8 записывается так: Лс1-с8.

Ход пешки записывается следующим образом: е2-е4.

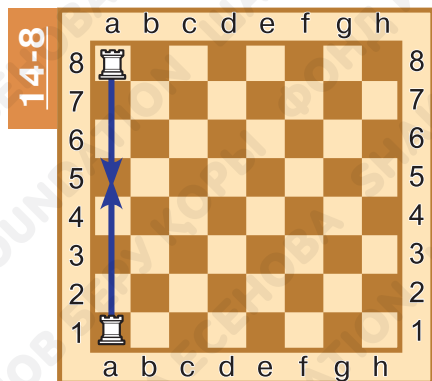


Такая запись приведена в ПОЛНОЙ НОТАЦИИ. Существует также и КРАТКАЯ НОТАЦИЯ. В этом случае не указывается, с какого поля вышла фигура, а записывается только поле, на которое фигура пришла. Например: Лс8 или, если ходит пешка, то: е4.

Если на одно и то же поле могут пойти одноимённые фигуры, то указывается название горизонтали или вертикали той фигуры, которая делает ход.

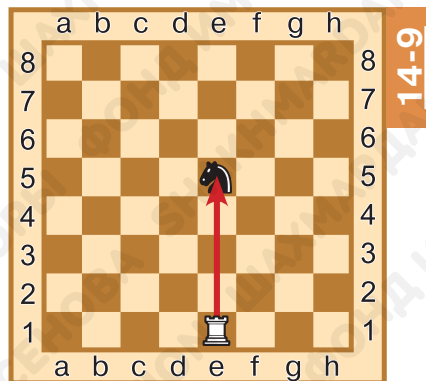


Например: Лас8. Эта запись означает, что на поле с8 пошла ладья, которая стояла на линии «а» (14-7).



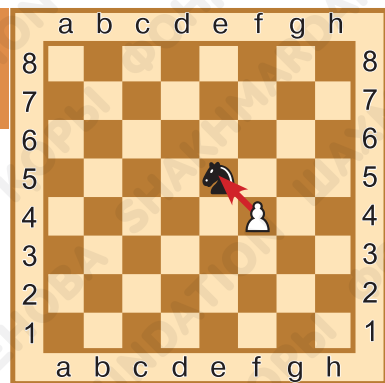
Ход ладьи с поля а1 на поле а5 записывается следующим образом: Л1а5. Если бы на поле а5 пошла другая ладья, то в этом случае мы бы записали: Л8а5. (14-8).

Краткая нотация используется значительно чаще, поскольку она требует меньше времени и места для записи. Если при своём ходе фигура не просто пошла на какое-то поле, а совершила взятие неприятельской фигуры, то это действие обозначается двоеточием (:).



(14-9) При своём ходе белая ладья с поля е1 побил чёрного коня на поле е5.

Этот ход можно записать полной нотацией: Ле1:е5. Краткой нотацией этот ход записывается следующим образом: Л:е5.

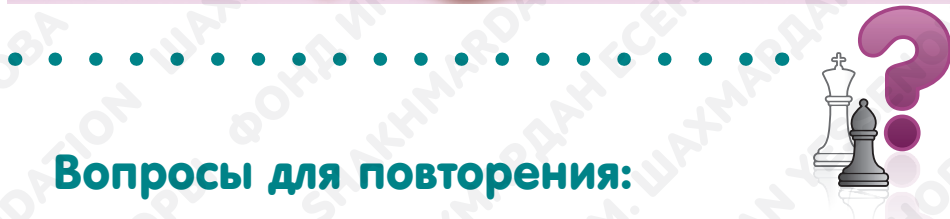


Рассмотрим пример, когда взятие совершает пешка (14-10).



Своим ходом пешка с поля f4 бьёт коня на поле e5. Полной нотацией запись этого хода будет выглядеть так: f4:e5. При записи краткой нотацией принято указывать только название вертикали — на какой вертикали пешка была и на какую вертикаль стала: fe (то есть пешка с вертикали f перешла на вертикаль e). При этом двоеточие между буквами, обозначающими вертикаль, не ставится.

Важно научиться хорошо ориентироваться в шахматной нотации, так как она понадобится нам, когда мы перейдём к изучению шахматных партий и конкретных шахматных позиций.



## Вопросы для повторения:

1. Как называется система условных обозначений, применяемых для записи шахматной партии или положения фигур на доске?

2. Как обозначаются вертикали на шахматной доске?
3. Как обозначаются шахматные горизонтали?
4. Как образуется название шахматного поля?
5. Как обозначаются диагонали на шахматной доске?
6. Как условно обозначаются шахматные фигуры?
7. Как можно записать передвижение шахматной фигуры с одного поля на другое?
8. Чем отличается полная нотация от краткой?



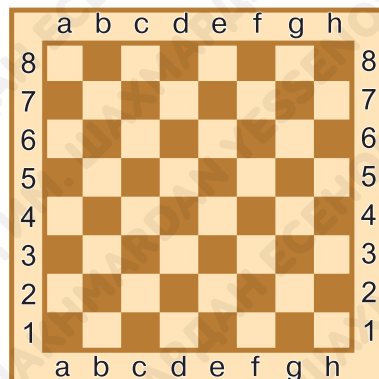


## § 15. Проверочное занятие

Давайте вспомним то, что изучили на предыдущих уроках. Мы с вами начали знакомиться с одной из самых интересных игр, придуманных человеком — с шахматами. Родиной шахмат принято считать Индию. Приблизительный возраст этой игры около 2000 лет.

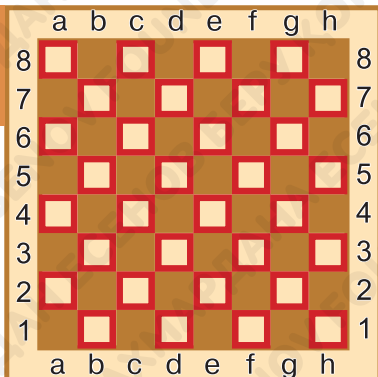
Все шахматные сражения происходят на шахматной доске.

(15-1) Шахматная доска имеет форму квадрата, который в свою очередь аккуратно расчерчен на равные квадратики — поля.



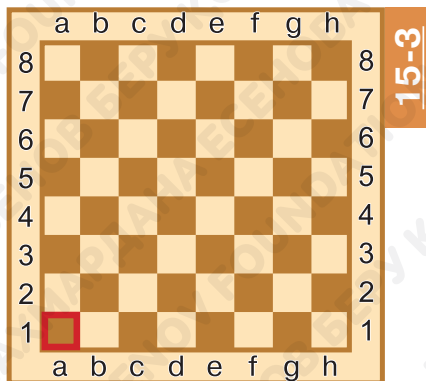
15-1

15-2



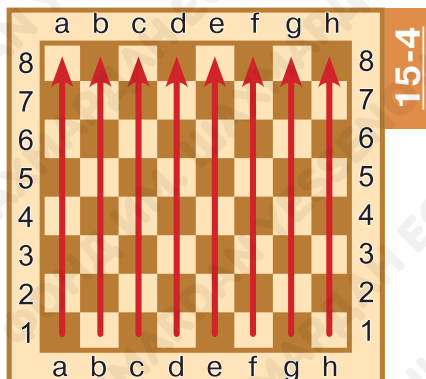
Поля бывают двух цветов: светлые и тёмные. Светлые поля называются белыми, тёмные поля называются чёрными. Всего на шахматной доске 64 поля. Из них 32 белых и 32 чёрных поля (15-2).

Шахматная доска располагается между игроками таким образом, чтобы поле в левом нижнем углу было чёрным (15-3).

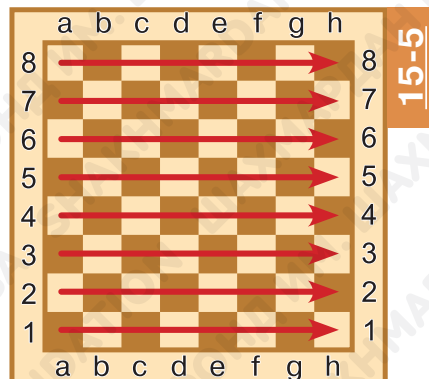


Поля на шахматной доске образуют линии.

(15-4) Линии, идущие снизу вверх, называются **вертикалями**. Их на шахматной доске восемь, и они обозначаются латинскими буквами: **a, b, c, d, e, f, g, h**.

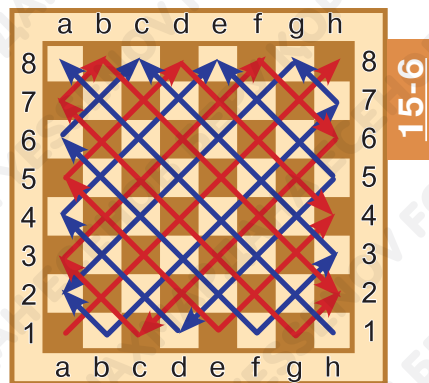


(15-5) Линии, которые идут слева направо, называются **горизонталями**. Их на шахматной доске также восемь. Горизонтالي обозначаются арабскими цифрами от **1** до **8**. Поля в вертикалях и горизонталях чередуются. Рядом с чёрным полем всегда находится белое поле.



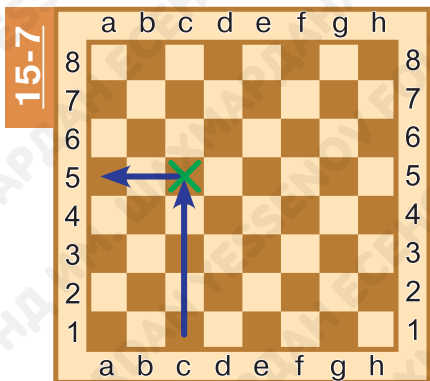
Есть на шахматной доске и линии, в которых поля соединяются своими углами и идут от одного края доски к другому.

Такие линии называются **диагоналями**. Обратите внимание, что диагонали содержат только поля одного цвета. Есть диагонали, в которых только белые поля, и диагонали, в которых только чёрные поля (15-6).



Вертикали и горизонтали на шахматной доске имеют одну и ту же длину и состоят из 8 полей. А диагонали могут быть разной длины. Есть диагонали, которые состоят из 2 полей, из 3, 4, ... 7 полей.

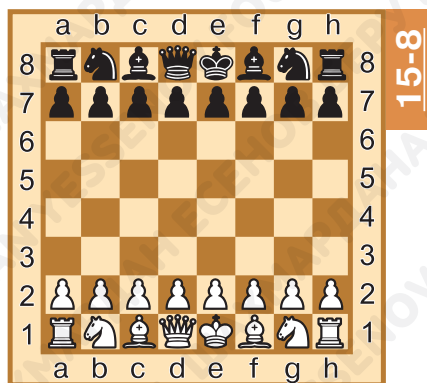
Каждое поле на шахматной доске имеет своё обозначение или адрес. Адрес образуется из названия вертикали и номера горизонтали.



(15-7) Так, адрес выделенного поля — с5.

По шахматной доске передвигаются фигуры. Фигуры также бывают двух цветов: светлые и тёмные. Светлые фигуры называются белыми, тёмные — чёрными. В каждой армии есть Король, Ферзь, две Ладьи, два Слона, два Коня и восемь пешек.

(15-8) Перед началом игры белая и чёрная армии выстраиваются друг против друга. По углам стоят Ладьи, рядом с Ладьями — Кони. Возле Коней





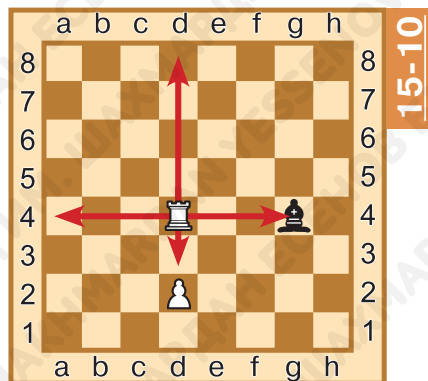
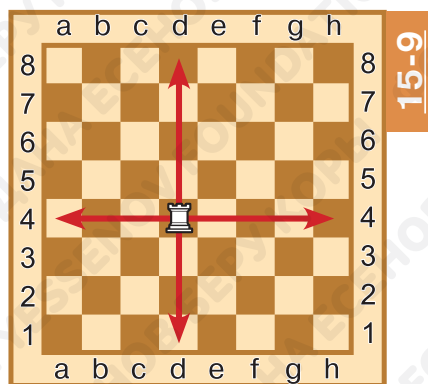
— Слоны. А в середине — Король и Ферзь. Белый Ферзь в начале игры располагается на белом поле, а чёрный — на чёрном. Чтобы не запутаться, есть такое правило: «Ферзь любит свой цвет». Рядом с Ферзём располагается Король. Перед шахматными фигурами стоят пешки.

Фигуры на шахматной доске есть разные и передвигаются они по-разному. Давайте вспомним, как ходят фигуры и как они бьют.

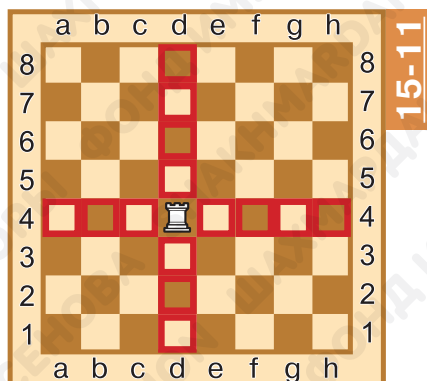
Ладья — это фигура, которая в начале игры стоит в углу шахматной доски. У каждого из игроков есть две ладьи.



Ладья ходит по вертикалям и горизонталям на любое число свободных полей (15-9).



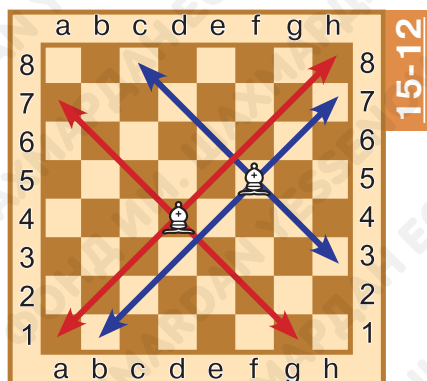
Если на пути стоит своя фигура, путь закрыт. Если чужая — её можно сбить. Неприятельская фигура снимается с доски, а ладья становится на её место (15-10).



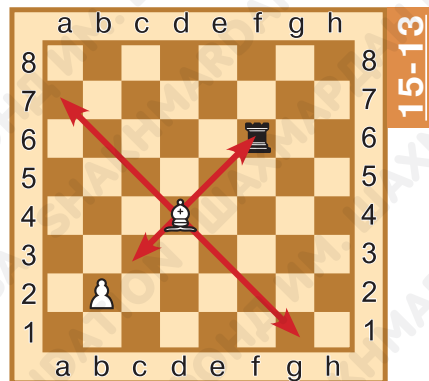
(15-11) Поля, на которые может пойти ладья, называются полями, которые ладья держит под ударом. Если на такое поле станет неприятельская фигура, то сразу же попадёт под бой ладьи.

Слонов на шахматной доске также по два у каждого игрока. Располагаются слоны в начале игры возле короля и ферзя.

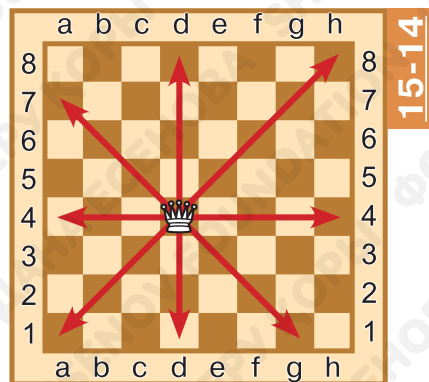
(15-12) Слон ходит по диагоналям. Так же, как и ладья, на любое количество свободных полей. Один из слонов всегда ходит по белым диагоналям и называется белопольный, а второй слон всегда ходит по чёрным диагоналям и называется чернопольный.



Слон бьёт так же, как и ходит. Если на пути слона стоит своя фигура, то путь закрыт. Если чужая, то её можно взять (15-13).

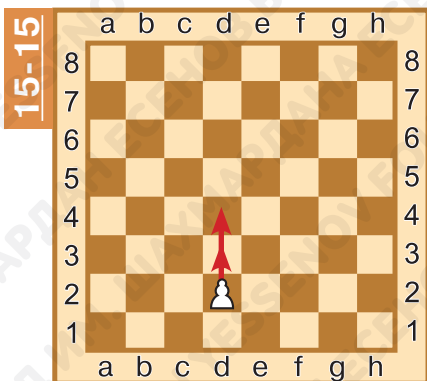


Ферзь — самая сильная фигура на шахматной доске. Она заключает в себе свойства и ладьи, и слона.



(15-14) Ферзь может ходить как ладья — по вертикалям и горизонталям и как слон — по диагоналям. В центре поля ферзь держит под ударом 27 полей, почти пол-доски.

Пешка — это солдат шахматной армии. Пешек на шахматной доске больше всего — 8.

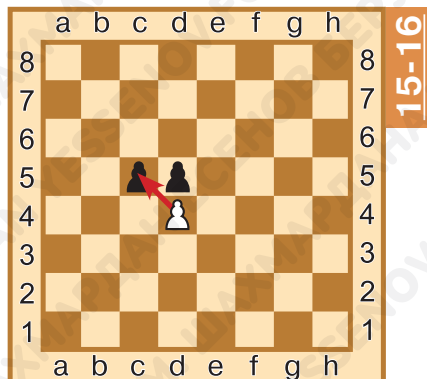


(15-15) Ходят пешки только вперёд на одно поле. Правда, чтобы пешка могла побыстрее вступить в игру, ей разрешается с первоначального места сделать прыжок — перепрыгнуть через поле, а дальше по одной клеточке.

Только вперёд! Пешка — единственная из шахматной армии, кто не может отступить. Назад пешка не ходит.

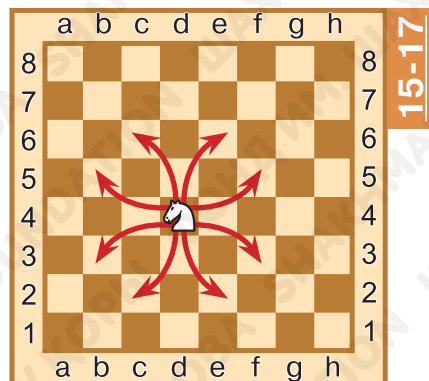
(15-16) Бьёт пешка не так, как ходит, а наискосок. Но тоже только вперёд.

Если пешка дошла до последнего ряда, то за мужество и героизм ей полагается награда. Она может превратиться в любую фигуру: ферзя, ладью, слона, коня. Не может только стать королём и остаться пешкой.

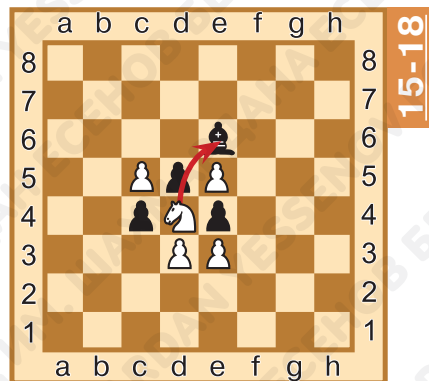


Следующая фигура, которую мы вспомним — конь. Эта фигура особенная и ходит она по-особенному.

(15-17) Конь ходит на два поля прямо в любом направлении (по вертикали или горизонтали) и на одно поле в сторону.

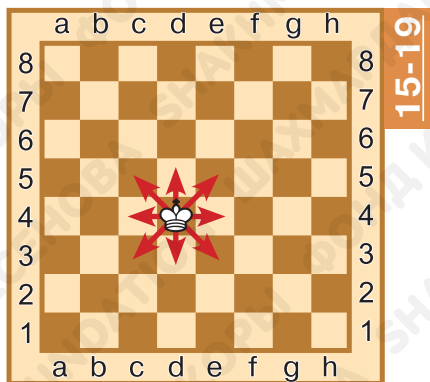


(15-18) В отличие от других фигур, Конь может перепрыгивать через свои и неприятельские фигуры, главное, чтобы поле, куда он хочет стать, было свободным. Остановиться посередине своего маршрута конь не может. Бьёт конь только в конце своего хода.

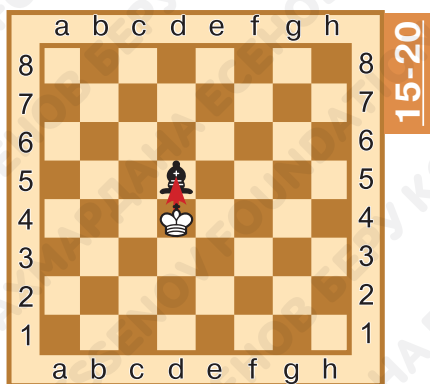


Ну и самая главная фигура на шахматной доске — это король.

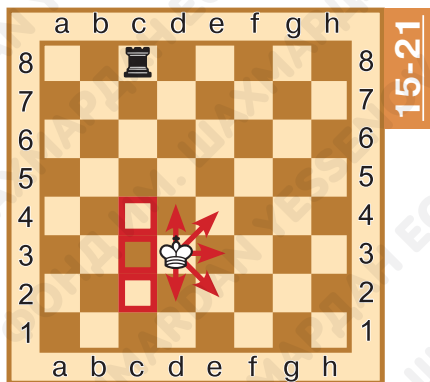
(15-19) Король ходит в любую сторону только на одно



(15-20) Бьёт король также чужую фигуру, которая расположена на соседнем поле.




(15-21) Несмотря на то, что король — самая главная фигура на шахматной доске, ему не всё позволено. Король не может ходить и оставаться на полях, которые атакованы неприятельскими фигурами.



Для условного обозначения полей шахматной доски и шахматных фигур используется специальный шахматный язык — шахматная нотация.

Как мы говорили ранее, каждое поле на шахматной доске имеет своё обозначение, свой адрес. Он образуется из названия вертикали и номера горизонтали.

В предыдущем примере белый король стоит на поле **d3**, а чёрная ладья стоит на поле **c8**. Фигуры также имеют своё обозначение. Они могут изображаться либо графически — , либо сокращённо буквами.

**Король — Кр, Ладья — Л, Ферзь — Ф, Слон — С, Конь — К.**


Пешка, как правило, никак не обозначается. Чтобы записать ход, мы записываем, какая фигура на какое поле ходит. В нашем примере король может пойти на одно из пяти полей: **d4, d2, e4, e3, e2**.

Если король пойдёт на поле d4, то мы этот ход сможем записать двумя способами: используя полную нотацию и краткую нотацию.

При записи полной нотацией указывается, какая

фигура с какого поля вышла и на какое поле пришла:

 d3-d4 или **Kpd3-d4**.

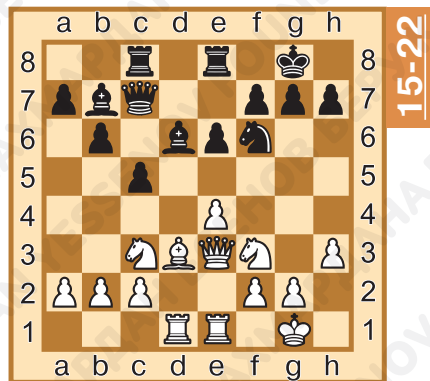
При записи краткой нотацией указывается только то, какая фигура на какое поле пошла. В этом случае запись может выглядеть так:  d4 или **Kpd4**.

Положение фигур на шахматной доске также можно записать. При этом перечисляется, какая фигура на каком поле стоит.

Запись положения шахматных фигур на доске будет выглядеть следующим образом:

(15-22). Белые: Kpg1, Фе3, Лд1, Ле1, Cd3, Кс3, Кf3, а2, б2, с2, е4, f2, g2, h3.

Чёрные: Kpg8, Фс7, Лс8, Ле8, Сb7, Cd6, Кf6, а7, б6, с5, е6, f7, g7, h7.



В записи позиций приняты следующие правила. Сначала записываются белые фигуры, а затем чёрные. Фигуры записываются в следующем порядке: Кр, Ф, Л, С, К, пешки. Одинаковые фигуры записы-



ваются в порядке их расположения от вертикали «а» к вертикали «h». Если одинаковые фигуры стоят на одной вертикали, то они записываются от 1-й к 8-й горизонтали.



## **Вопросы для повторения:**

- 1. Какую страну принято считать родиной шахмат?*
- 2. Сколько человек играют в шахматы?*
- 3. Где происходит шахматное сражение?*
- 4. Какие линии есть на шахматной доске?*
- 5. Сколько фигур каждого цвета принимают участие в игре?*
- 6. Назови фигуры, которые есть в шахматах?*
- 7. Какая из шахматных фигур является самой сильной?*
- 8. Какая из шахматных фигур является самой важной?*
- 9. Какие фигуры бьют не так, как ходят?*
- 10. Как называется система условных обозначений, применяемых для записи шахматной партии или положения фигур на доске?*

*Учебное издание*

**Хасанова Флюра Сиреньевна  
Даулетова Гульмира Бекзатовна**

## **ШАХМАТЫ**

*Учебное пособие № 1  
для 2 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 750 экз.

Научно-образовательный фонд им. Академ. Шахмардана Есенова,

050040, г. Алматы, пр. Аль-Фараби, 36.





ISBN 978-601-7218-19-5



9 786017 218195