



Ф. Хасанова, Г. Даулетова

ШАХМАТЫ

2

Класс

УЧЕБНОЕ ПОСОБИЕ № 2



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

Ф. Хасанова, Г. Даулетова

ШАХМАТЫ

2

класс

УЧЕБНОЕ ПОСОБИЕ № 2



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

УДК 373.167.1:794.1 (075.2)
Ш 31

Ш 31 Шахматы: Учебное пособие № 2 для 2 класса общеобразоват. шк. / сост. Ф.С. Хасанова, Г.Б. Даулетова. — Алматы, 2017 — 172 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

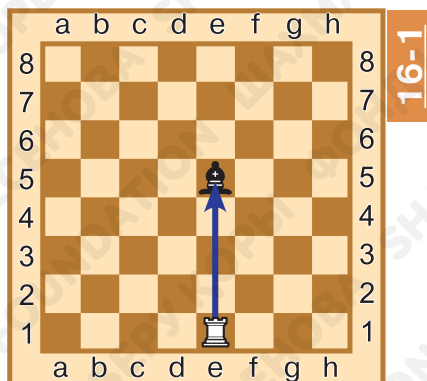
СОДЕРЖАНИЕ

§ 16. Нападение	4
§ 17. Ценность фигур	12
§ 18. Основные шахматные правила. Нападение и защита фигуры	18
§ 19. Нападение и защита фигуры. Разные виды защиты	23
§ 20. Защищённые и незащищённые фигуры	30
§ 21. Двойной удар	36
§ 22. Особая роль короля. Шах	45
§ 23. Защита от шаха	53
§ 24. Мат	60
§ 25. Мат в один ход	67
§ 26. Взаимодействие фигур	76
§ 27. Линейный мат	84
§ 28. Ничья. Виды ничьи	95
§ 29. Особый ход короля. Рокировка	103
§ 30. Повторение особого хода короля. Особый ход пешки. Взятие на проходе	109
§ 31. Шахматная этика. Правила поведения во время игры	119
§ 32. Шахматная партия	125
§ 33. Дебютные ошибки	139
§ 34. Итоговое проверочное занятие	150
Заключительное слово	170

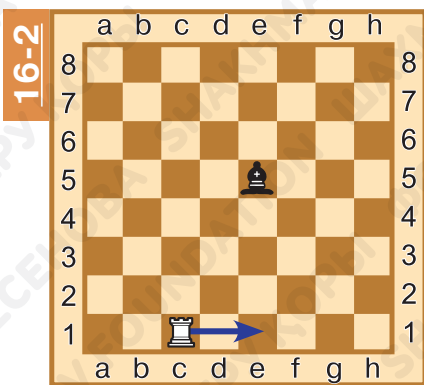
§ 16. Нападение

16.1 Нападение на фигуры соперника

Фигуры на шахматной доске не только передвигаются, но и осуществляют взятия. Взятие происходит, если неприятельская фигура оказывается под боем (расположена на атакованном поле) (16-1).



На атакованное поле чужая фигура попадает чаще всего неслучайно. Это происходит в результате преднамеренного действия, называемого нападением (или атакой).



Нападение — это целенаправленный ход, который содержит в себе угрозу взятия неприятельской фигуры (16-2).

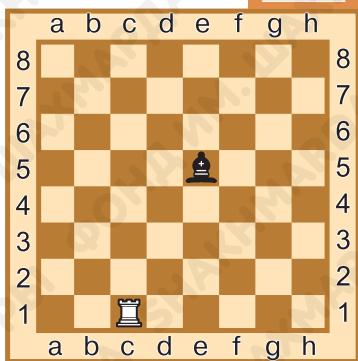
Охотник для того чтобы подстрелить дичь, должен выследить её, прицелиться, а затем произвести выстрел. В шахматах так же: для

того чтобы сбить чужую фигуру, надо на неё напасть (или атаковать её).

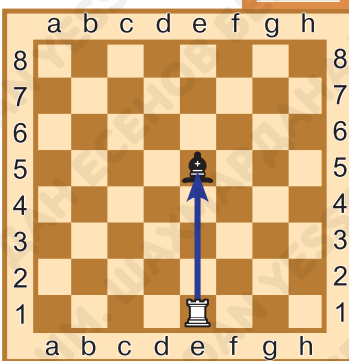
Разберём на примерах, как атакуют шахматные фигуры.

(16-3, 16-4, 16-5) Ладья атакует по вертикалям и горизонталям. Чтобы напасть на неприятельскую фигуру, ладье надо прицелиться, стать на одну линию с неприятельской фигурой — либо на вертикаль, либо на горизонталь, на которой находится чужая фигура.

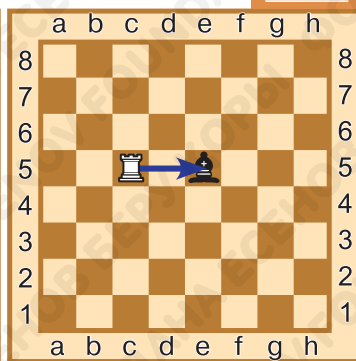
16-3



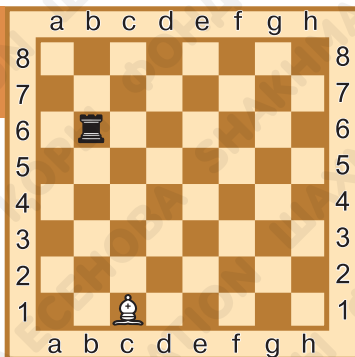
16-4



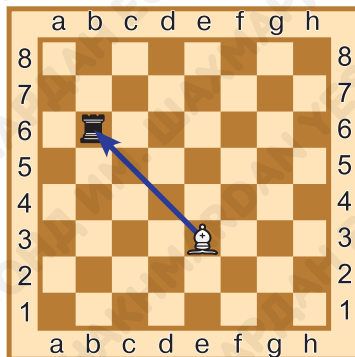
16-5



16-6

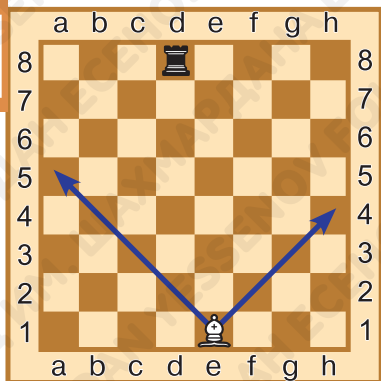


16-7



(16-6, 16-7) Слон атакует по диагоналям. Поэтому чтобы осуществить нападение на чужую фигуру, слон должен попасть на одну с ней диагональ.

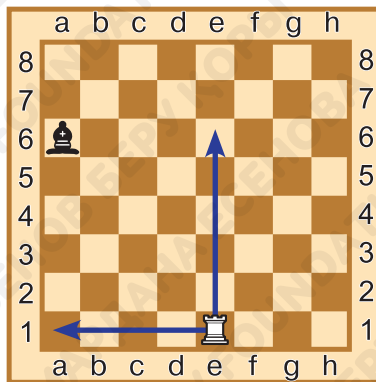
16-8



В зависимости от расположения фигур может быть один или два способа нападения (16-8).

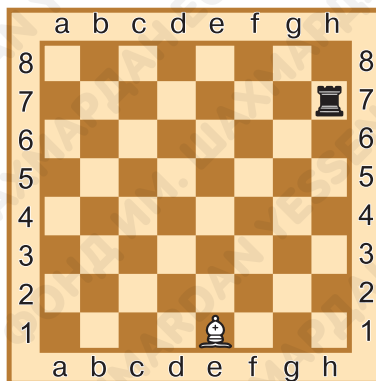
Ладья из любого положения может напасть на слона двумя способами (по вертикали и горизонтали) (16-9).

16-9

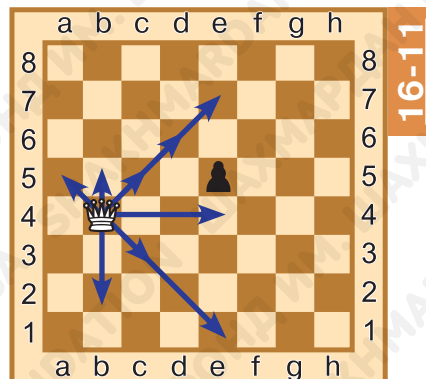


(16-10) А вот слон не всегда может атаковать ладью. Если слон и ладья стоят на полях разного цвета, то ладья будет недосягаема для слона.

16-10



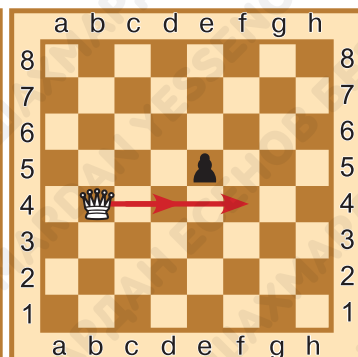
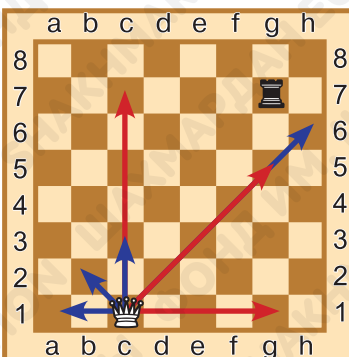
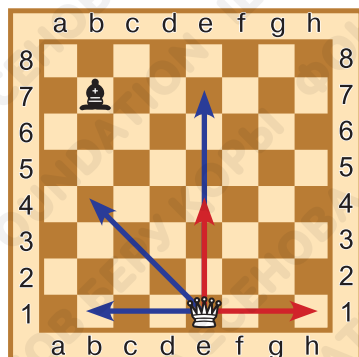
Ферзь как самая сильная фигура может атаковать любую неприятельскую фигуру. При этом ферзь нападает многими способами (16-11).



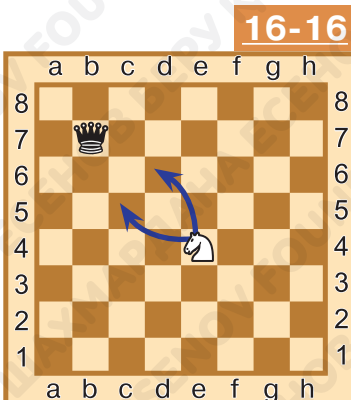
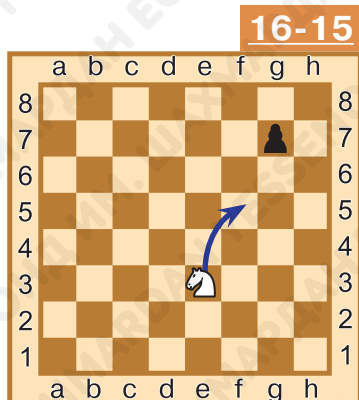
Нападение не всегда оказывается выгодным. Бывает так, что, нападая на фигуру соперника, наша фигура сама оказывается под боем. Такая фигура не успеет совершить взятие, так как очередь хода перейдёт к сопернику, и он первый побьёт нашу фигуру.

Так, ферзю невыгодно атаковать слона по диагонали, ладью — по вертикали и горизонтали, а пешку — с расстояния в одно поле по диагонали.

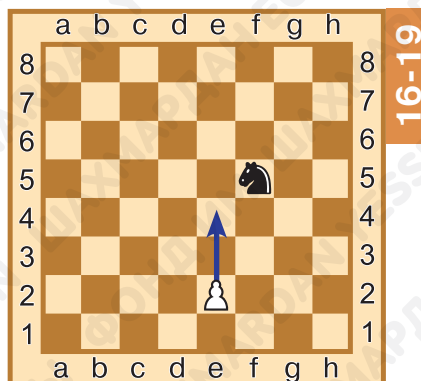
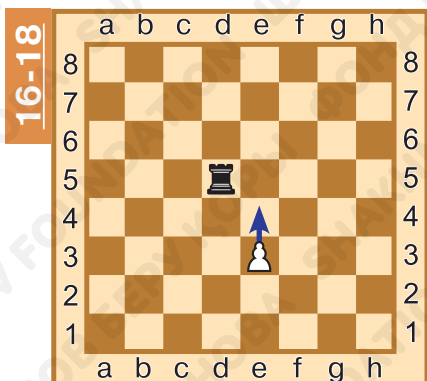
Красными стрелочками показаны невыгодные нападения (16-12, 16-13, 16-14).



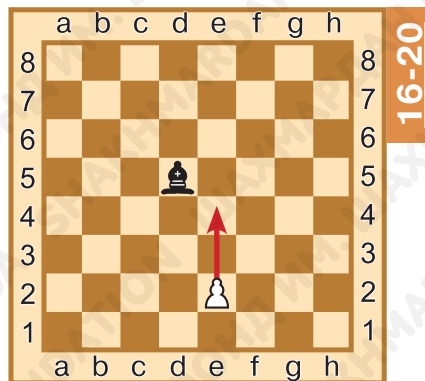
Очень хитрая фигура — конь. Для того чтобы атаковать, ей не надо становиться с неприятельской фигурой на одну линию. Конь атакует как бы из-за угла. При этом он остаётся неуязвимым для неприятельских фигур (16-15, 16-16, 16-17).



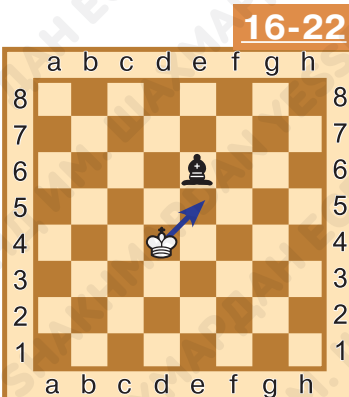
Пешка атакует с ближнего расстояния по диагонали (16-18, 16-19).



А вот на слона и ферзя пешке нападать невыгодно, потому что она сама может быть сбита (16-20).

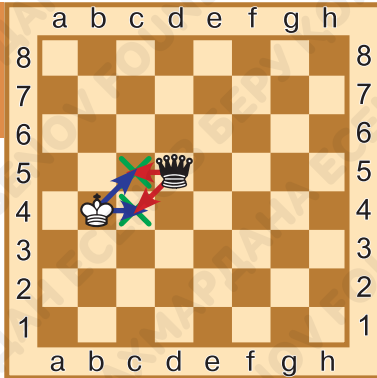


Король также может атаковать неприятельские фигуры с ближнего расстояния. Главное, помнить, что королю строго-настрога запрещено ходить под бой неприятельских фигур (16-21, 16-22, 16-23).



По этой причине на ладью король может напасть только по диагонали, на слона — по вертикали или горизонтали. А вот ферзя король никогда не сможет

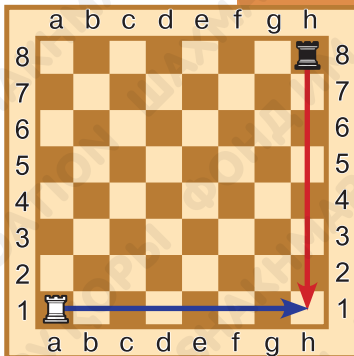
16-24



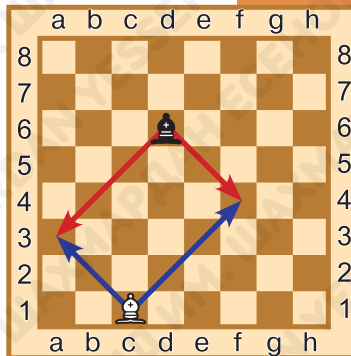
атаковать. Ферзь контролирует все поля вокруг себя и для короля они недоступны (16-24).

Также зачастую опасно нападать на одноимённые фигуры (ладьёй на ладью, слоном на слона, пешкой на пешку и т.д.). В этом случае всегда надо помнить, что твою фигуру могут побить первой (16-25, 16-26, 16-27).

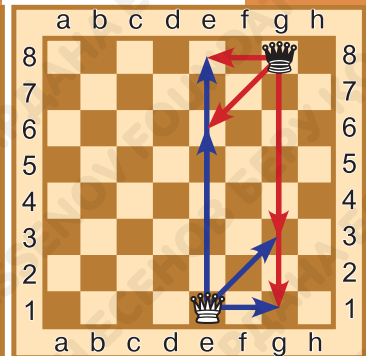
16-25



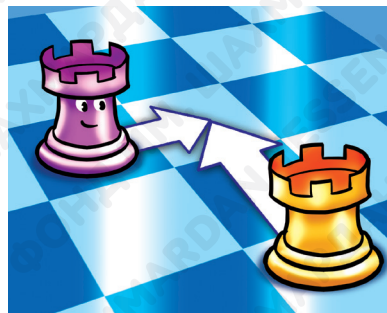
16-26



16-27



Ни белая, ни чёрная фигуры своим ходом не могут напасть на фигуру соперника, так как очередь хода перейдёт к сопернику, и он первым побьёт нашу фигуру.



Вопросы для повторения:



1. Что такое нападение?
2. Всегда ли ладья может напасть на слона?
3. Всегда ли слон может напасть на ладью?
4. Выгодно ли белым слоном нападать на чёрного?
5. Выгодно ли белым ферзём нападать на чёрного ферзя?
6. Всегда ли слон может напасть на коня?
7. На шахматной доске расположены только белый ферзь и чёрная ладья. Выгодно ли чёрной ладье нападать на ферзя?
8. На какую фигуру король никогда не сможет напасть?

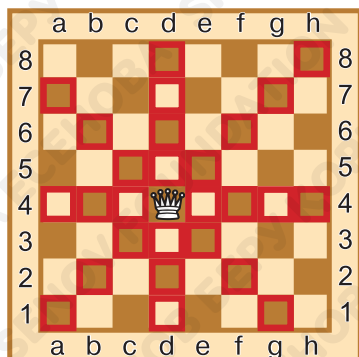


§ 17. Ценность фигур

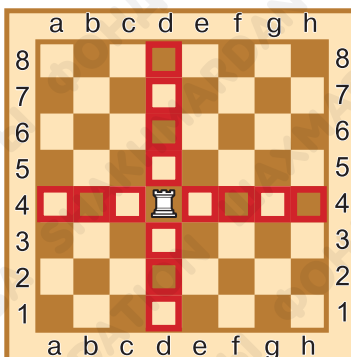
17.1 Кто что стоит?

Шахматные фигуры отличаются друг от друга не только названием, формой, правилами хода, но и своей силой.

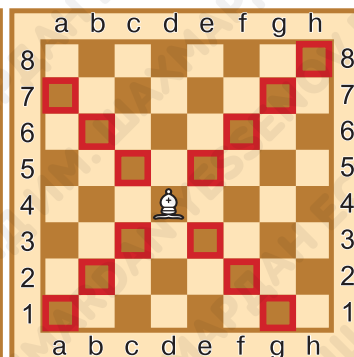
Сила шахматной фигуры определяется её возможностями, которые в свою очередь определяются правилами хода. Чем быстрее фигура передвигается, чем большее количество полей атакует на пустой доске, тем она сильнее. Самой быстрой фигурой на шахматной доске является ферзь. А самыми медленными — король и пешка. Посчитав, какое максимальное количество полей атакует каждая фигура на пустой доске, можно примерно сравнить их силу .



17-1



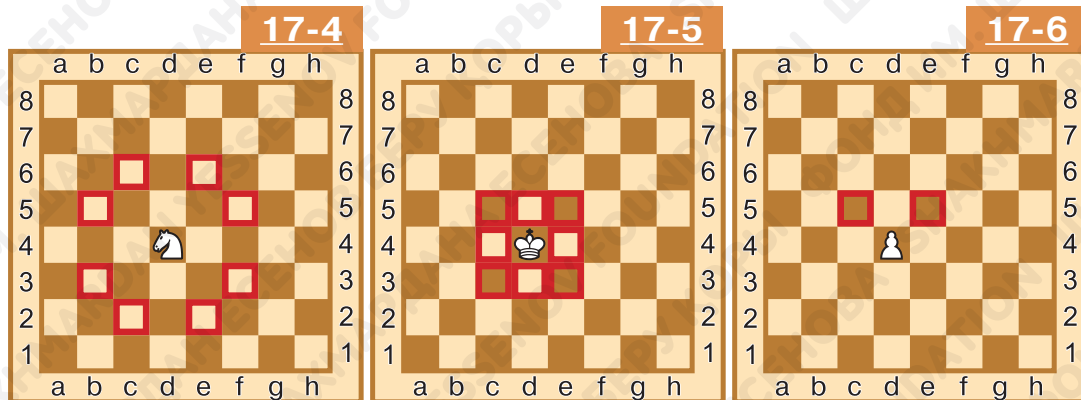
17-2



17-3

(17-1, 17-2, 17-3) Итак, ферзь в центре пустой доски атакует 27 полей, ладья — 14 полей, слон — 13 полей.

(17-4, 17-5, 17-6) Конь и король в середине доски атакуют по 8 полей, а пешка — 2.



Как мы видим, пешка по своим возможностям самая слабая, поэтому её и приняли за единицу измерения. Решили силу фигур мерять в пешках.

$$\text{♙} = \text{♙} \text{ (единица измерения)}$$

Слон и конь считаются равноценными фигурами. Их сила приблизительно равна трём пешкам. Слон атакует больше полей, но ему доступны поля одного цвета. Конь атакует меньше полей, но зато он может попасть на любое поле шахматной доски. (Многие считают, что слон немного сильнее коня.)

$$\text{♞} = \text{♙} \text{ ♙} \text{ ♙} \quad \text{♝} = \text{♙} \text{ ♙} \text{ ♙}$$

Ладья сильнее слона и коня, поэтому её сила оценивается в пять пешек.



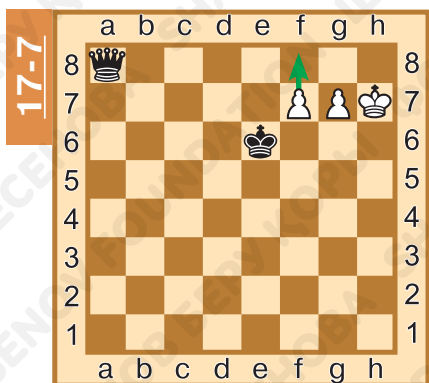
Ферзь приблизительно вдвое сильнее ладьи, поэтому его сила оценивается в десять пешек.



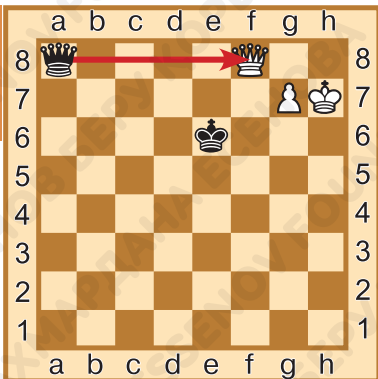
Король — фигура бесценная, но его силу, когда он вступает в бой, приблизительно оценивают в три пешки.

Приведённые соотношения силы фигур очень относительны, всё зависит от того, где на шахматной доске расположена фигура и какую пользу она приносит.

(17-7) Иногда две пешки могут оказаться сильнее не только слона, коня или ладьи, но даже ферзя.



17-8

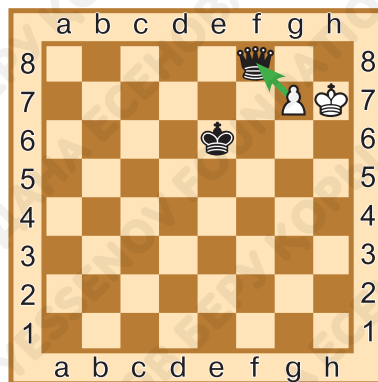


Например, если им удастся пройти в ферзи, то две пешки превратятся в двух ферзей. Вот как это может произойти.

(17-8) Сначала одна пешка превращается в ферзя. Чёрные вынуждены отдать за новорождённого белого ферзя своего ферзя.

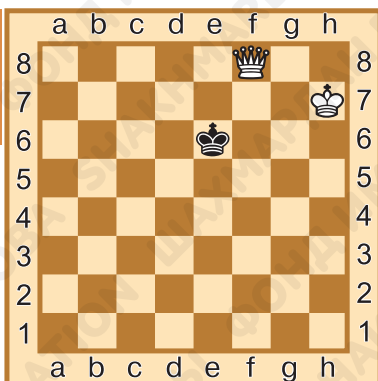
(17-9) А затем вторая пешка превращается в ферзя.

В итоге у белых оказывается лишний ферзь (17-10).



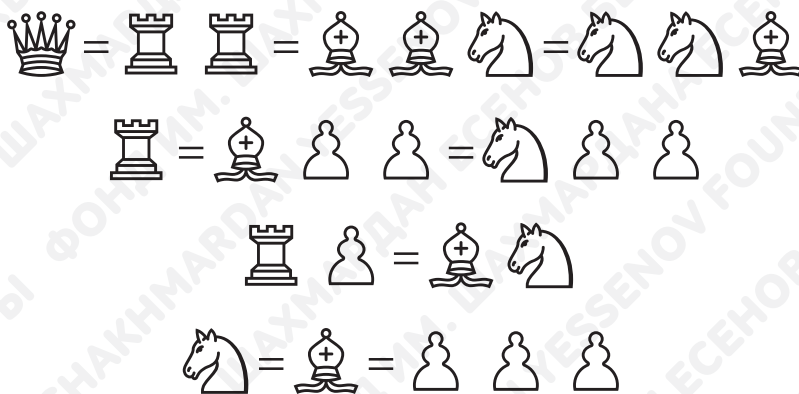
17-9

17-10



17.2 Размен фигур

Если один из игроков отдаёт свою фигуру, но взамен бьёт неприятельскую, то эта операция называется разменом. В рассмотренном нами случае размен ферзя на ферзя был равноценным разменом. Но в размене могут участвовать не только одинаковые фигуры, но и фигуры, имеющие разную силу. Менять фигуры, разные по своей силе, не всегда бывает выгодно. Начинающему игроку важно запомнить следующие соотношения фигур:



Итак, без ущерба для себя можно разменять ферзя на две ладьи или три лёгкие фигуры. Ладью можно поменять на лёгкую фигуру и две пешки. Невыгодно разменивать ладью на лёгкую фигуру. Разница в силе ладьи и лёгкой фигуры называется КАЧЕСТВОМ. Если один из игроков отдаёт более

сильную фигуру за более слабую, то такой размен является неравноценным. Про сторону, имеющую более сильные фигуры, говорят, что она обладает МАТЕРИАЛЬНЫМ ПРЕИМУЩЕСТВОМ.



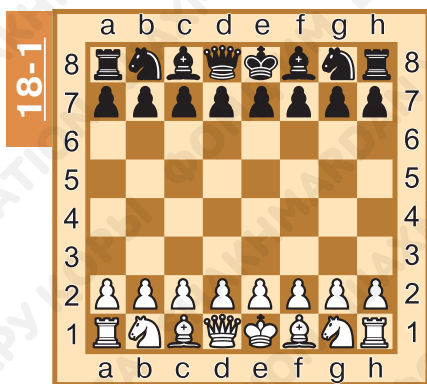
Вопросы для повторения:

1. Чем определяется сила шахматных фигур?
2. В каких единицах измеряется сила шахматных фигур?
3. Какая шахматная фигура самая сильная?
4. Влияет ли на силу фигуры её расположение на доске?
5. Как называется операция, когда один из игроков отдаёт свою фигуру, а взамен берёт чужую?
6. Можно ли разменяться королями?
7. Как называется размен одинаковыми фигурами?
8. Как называется разница в силе ладьи и лёгкой фигуры?
9. Что значит обладать материальным преимуществом?

§ 18. Основные шахматные правила. Нападение и защита фигуры

18.1 Основные шахматные правила

Итак, вы уже познакомились с шахматными фигурами. Узнали, как они называются, как перемещаются по шахматной доске и осуществляют взятие, какова их ценность. Теперь познакомимся с основными правилами шахматной игры.



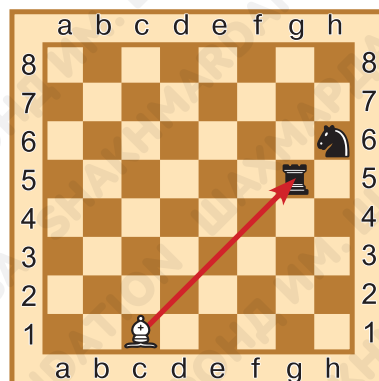
В шахматы играют два игрока. Каждый из игроков управляет либо армией белых фигур, либо армией чёрных фигур (18-1).

Перед началом игры белые и чёрные фигуры выстраиваются в первоначальном положении. Начинают игру белые фигуры.

Перемещение фигуры на шахматной доске называется ходом. Ходы делаются по очереди. Первыми ходят белые фигуры, затем чёрные, и так до конца

игры. За один ход перемещается одна фигура, но у этого правила есть исключение, о котором вы узнаете позже.

Все фигуры, кроме коня, не могут перепрыгивать через фигуры, стоящие у них на пути.



(18-2) Если по линии движения фигуры стоит неприятельская фигура, то её можно побить. За один ход можно побить только одну фигуру.

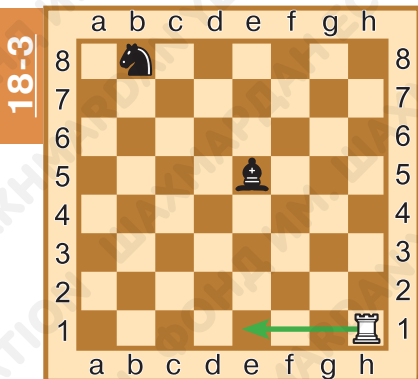


Каждый из игроков стремится ослабить войско неприятеля, побить как можно больше чужих фигур и взять в плен неприятельского короля.

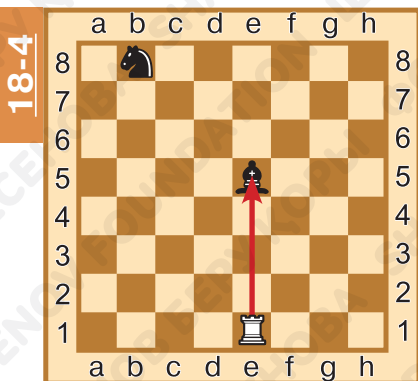
18.2 Нападение и защита фигуры

Для того чтобы ослабить чужую армию, надо сбить как можно больше неприятельских фигур. Хорошо, если чужая фигура окажется сама на пути нашей фи-

гуры и мы сможем её взять. Но чаще всего, чтобы побить чужую фигуру, на неё надо сначала напасть. Нападение — это ход, содержащий в себе угрозу выгодного взятия чужой фигуры. Отражаются нападения с помощью действий, называемых ЗАЩИТОЙ. Шахматная борьба в основном состоит из нападений (атак) и защит. Каждая из сторон стремится нападать на чужие фигуры и защищать свои.

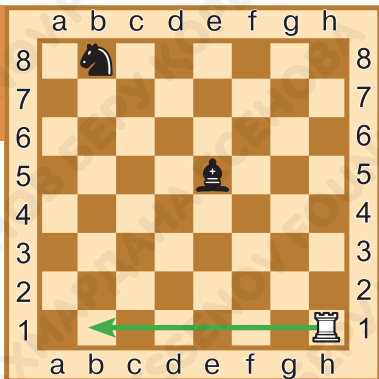


Вот как выглядит простое нападение (18-3).



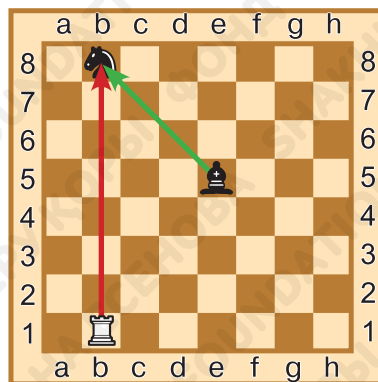
(18-4) Белая ладья делает ход, в результате которого возникает угроза чёрному слону. Он оказывается под ударом. И если чёрные не осуществят каких-либо защитных действий, то следующим ходом ладья просто по-

18-5



бьет слона. Если белая ладья своим ходом нацелится на коня, то такой ход нападени-ем не является (18-5).

Белые не создали угрозу выгодного взятия фигуры. Ладье будет невыгодно сбивать коня, так как она при этом сама будет сбита слоном (18-6).



18-6

Ладья — более ценная фигура, чем конь. Отдавать ладью за коня белым невыгодно.



Вопросы для повторения:

1. Сколько игроков играет в шахматы?
2. Как называется расположение фигур перед началом игры?
3. Фигуры какого цвета начинают игру?
4. Что такое ход?
5. Может ли одна из сторон сделать несколько ходов подряд?
6. К чему стремится каждый соперник во время игры?
7. Что такое нападение?
8. Как отражается нападение?



§ 19. Нападение и защита фигуры. Разные виды защиты

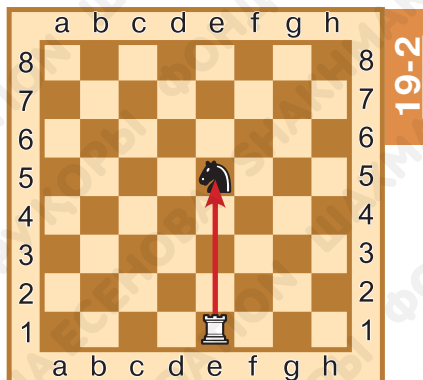
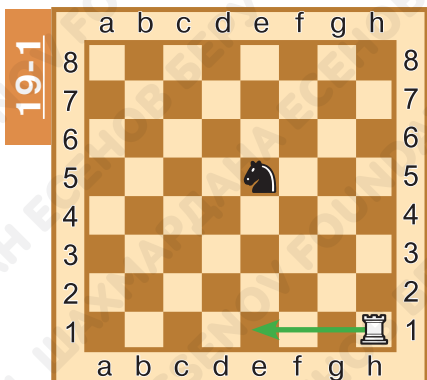
19.1 Нападение и защита фигуры

Нападая на фигуры соперника, каждая из сторон стремится нанести урон неприятельской армии. Ведь чем малочисленнее неприятельская армия, тем легче подобраться к чужому королю. Для того чтобы сохранить своё войско целым и невредимым, игрок должен внимательно следить за угрозами соперника. Свои фигуры необходимо беречь. Поэтому нападение необходимо отразить. Нападения отражаются с помощью специальных действий, которые называются ЗАЩИТОЙ.



Назовём фигуру, которая осуществляет нападение, атакующей фигурой. А фигуру, на которую нападают, атакуемой фигурой.

Рассмотрим пример (19-1, 19-2):



Ладья, делая ход, нападает на коня. Ладья — это атакующая фигура. Конь — атакуемая фигура.

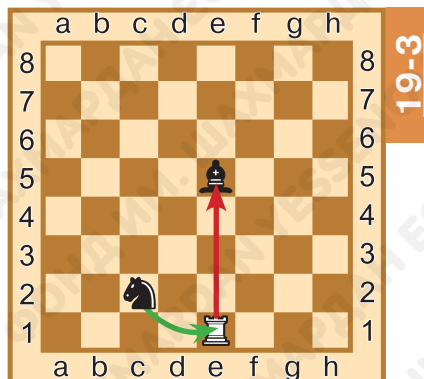
Каждая из сторон стремится нападать на чужие фигуры и защищать свои.

19.2 Разные виды защиты

Отражая нападение, игрок может предпринять различные защитные действия. Рассмотрим некоторые из них, встречающиеся чаще всего.

1. Взятие атакующей фигуры.

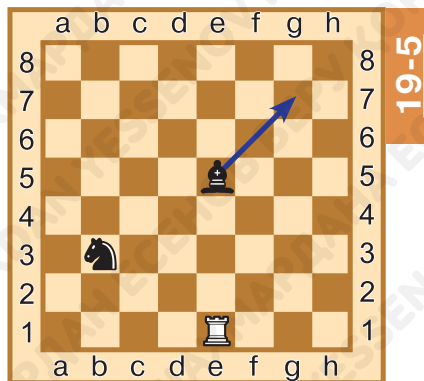
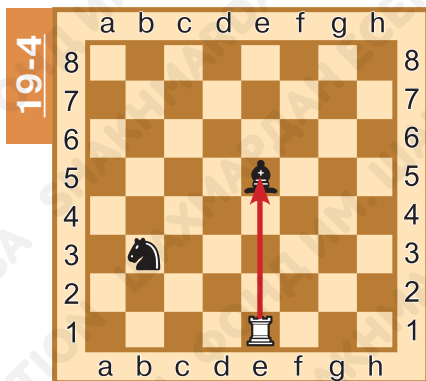
(19-3) Это возможно в том случае, если атакующая фигура сама оказалась под боем.



Например, белая ладья, атакующая слона, стала на поле, которое держит под контролем чёрный конь. В этом случае конь просто может сбить ладью, тем самым угрозой нападения исчезнет.

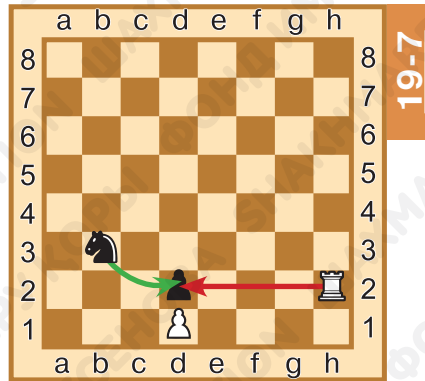
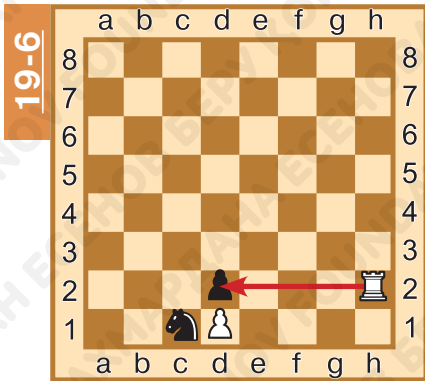
2. Уйти от нападения на безопасное поле.

Если побить атакующую фигуру нельзя, можно попытаться уйти от нападения. Слон может убежать от ладьи в безопасное место. Обязательно надо смотреть, чтобы на новом месте слон не оказался под боем (19-4, 19-5).



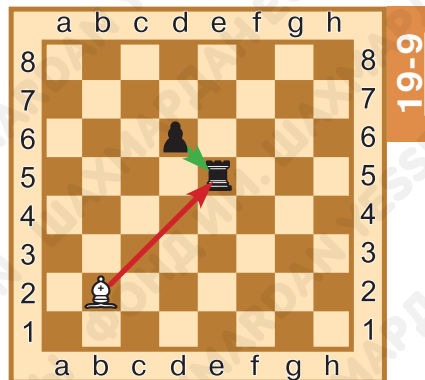
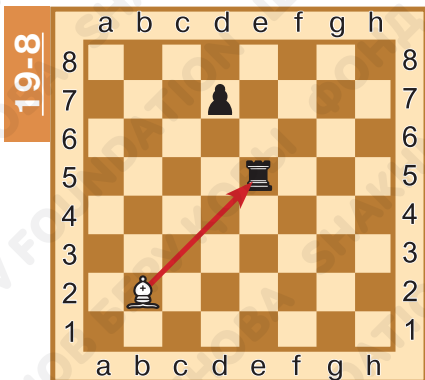
3. Защита атакующей фигуры другой своей фигурой.

Может получиться так, что ни побить атакующую фигуру, ни убежать от неё нет возможности (19-6, 19-7).



Тогда надо искать возможность защитить фигуру, на которую нападают, другой своей фигурой.

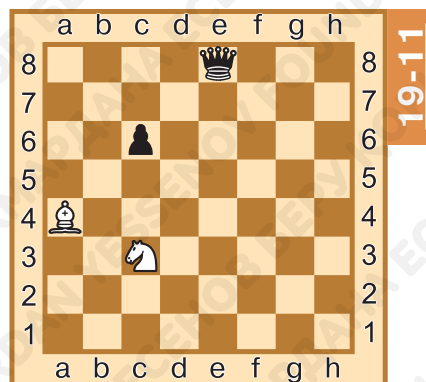
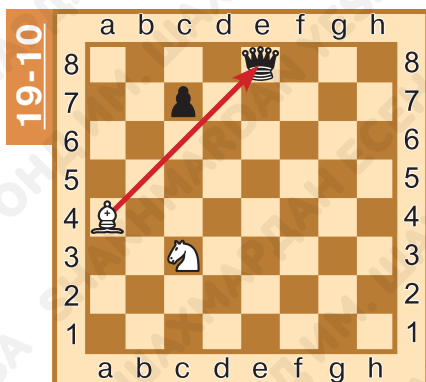
При этом, если атакующая фигура является менее ценной, чем атакуемая, то защищать её другой фигурой нет смысла. Так как это всё равно приведёт к материальным потерям.



(19-8, 19-9) Белый слон атакует чёрную ладью. В этом случае защищать ладью чёрной пешкой нет смысла, так как ладья — более ценная фигура, чем слон. Белым будет выгодно отдать слона за ладью. Тем самым они выиграют качество.

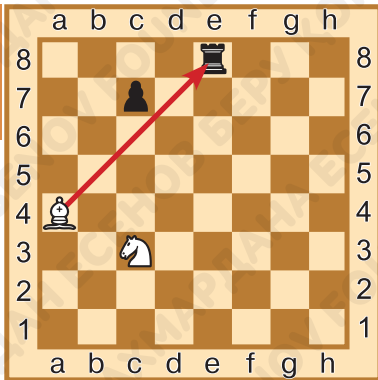
4. Перекрытие линии действия атакующей фигуры.

Перед фигурой, которой угрожают, можно поставить «щит» — другую, менее ценную фигуру (19-10, 19-11).



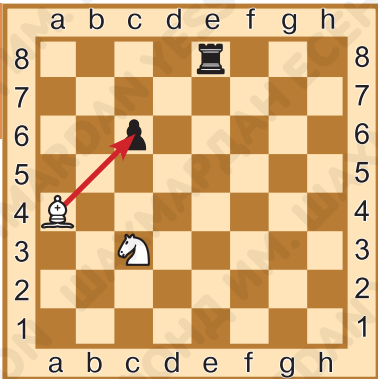
При этом важно, чтобы фигура, используемая для перекрытия, сама была защищена. В противном случае она сама погибнет. Например, белый слон нападает на чёрного ферзя. Чёрные могут защититься от этого нападения, прикрывшись пешкой. Пешка в этом случае находится под защитой ферзя.

19-12



Если же в такой же позиции вместо ферзя будет стоять ладья (19-12)...

19-13

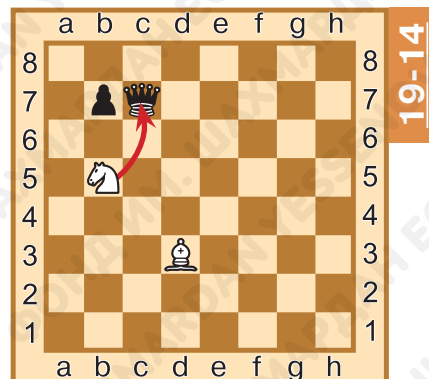


...то перекрывать пешкой нет смысла (19-13).

В этом случае пешка может быть просто сбита слоном, и нападение на ладью опять возобновится.

Способ защиты перекрытием не применяется, если атакующей фигурой является конь.

(19-14) Конь перепрыгивает через фигуры, поэтому от нападения коня прикрыться нельзя.



Вопросы для повторения:

1. Как называются действия, с помощью которых отражается нападение?

2. Какие защитные действия применяются при отражении нападения?

3. Белый слон атакует чёрного ферзя. Выгодно ли чёрным защитить своего ферзя другой фигурой?

4. Белая пешка атакует чёрного коня. Можно ли защититься от нападения перекрытием линии действия белой пешки?

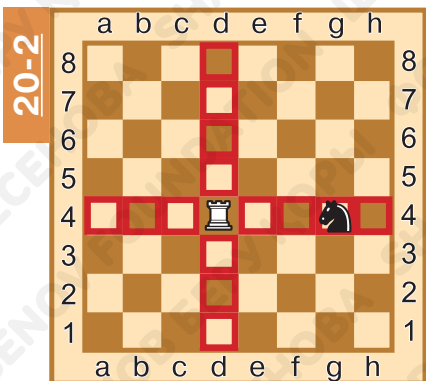
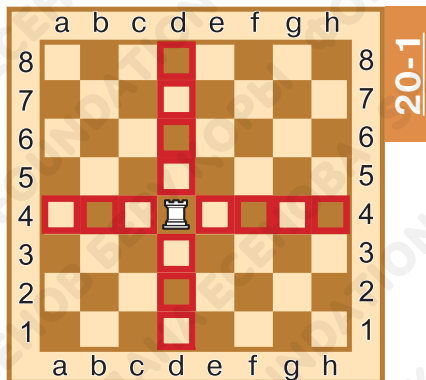
5. От нападения каких фигур нельзя защититься перекрытием?



§ 20. Защищённые и незащищённые фигуры

20.1 Защищённые и незащищённые фигуры

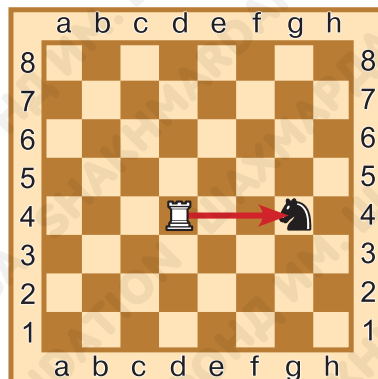
Любая фигура обладает способностью атаковать поля (держат поля под ударом). Эта способность определяется правилом хода фигуры.



Все поля, на которые может пойти фигура, она держит под ударом (20-1).

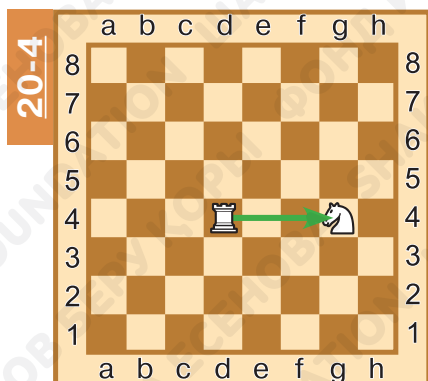
Если на поле, которое фигура держит под ударом, расположена чужая фигура, то её можно побить (20-2).

В этом случае фигура, которая нападает, является атакующей фигурой, а фигура, на которую нападают — атакованной (20-3).



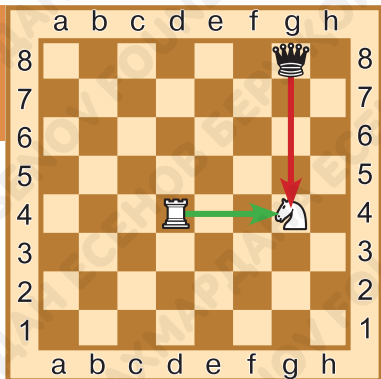
В нашем примере ладья — атакующая фигура, она создаёт угрозу выгодного взятия коня. Конь — атакованная фигура, ему грозит опасность быть сбитым.

Если же на поле, которое фигура держит под ударом, расположена своя фигура, то она находится под защитой.



Такая фигура поддерживается своей фигурой и является защищённой. Ладья защищает коня. Конь является защищённой фигурой. Ладья — защищающая фигура (20-4).

20-5



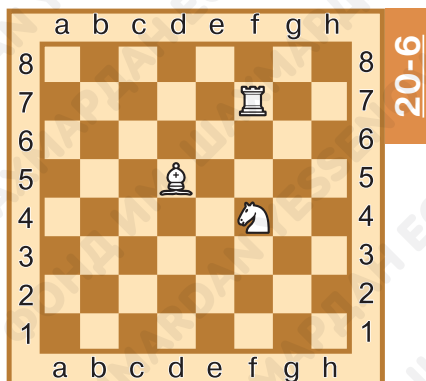
Положение защищённой фигуры выгодно, так как если её побьёт неприятельская фигура, то будет сбита в ответ (20-5).



Чёрный ферзь атакует коня. Так как конь находится под защитой ладьи, то ферзю его бить невыгодно. Иначе он сам будет сбит белой ладьёй.

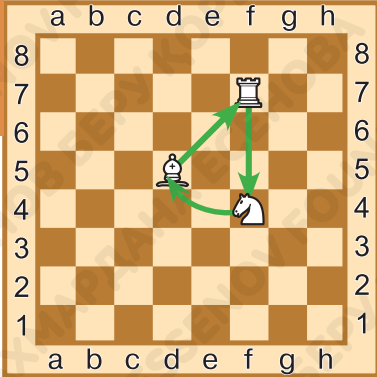
Фигура, у которой нет поддержки со стороны своих фигур, является незащищённой. Незащищённая фигура — это мишень для атаки.

Разберём следующий пример (20-6):



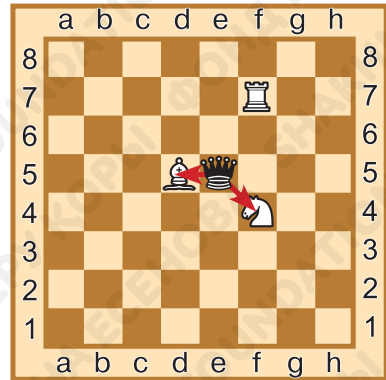
20-6

20-7



Положение белых фигур очень выгодно, так как ладья защищает коня, конь защищает слона, слон защищает ладью (20-7).

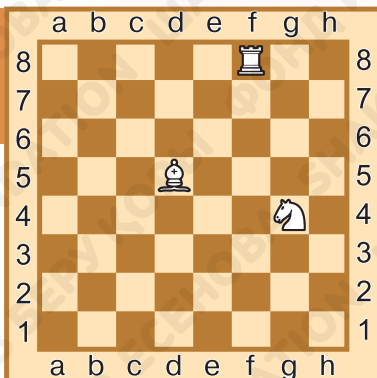
Неприятельской фигуре невыгодно нападать на такие дружные фигуры, так как ни одну из них не удастся побить (20-8).



20-8

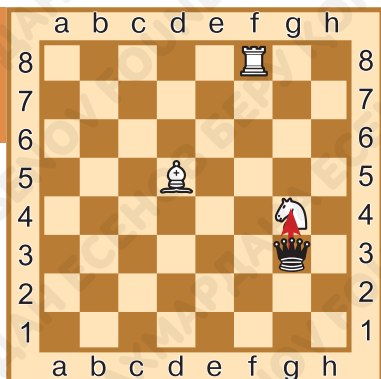


20-9



Немного изменим положение белых фигур (20-9).

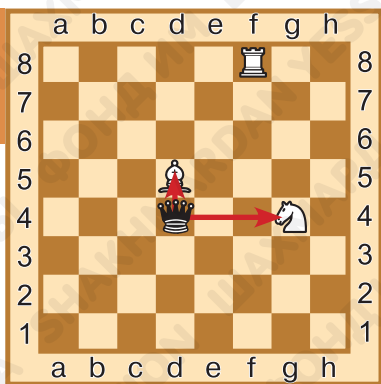
20-10



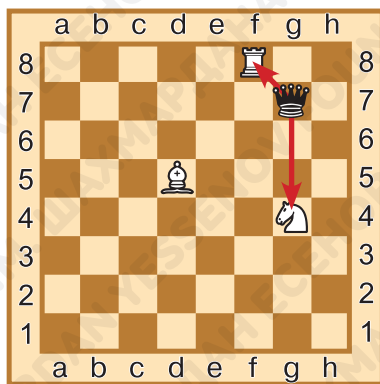
Теперь ни ладья, ни конь, ни слон не защищают друг друга. На доске три незащищённые фигуры. Они являются прекрасной мишенью для фигур другого цвета (20-10).

Неприятельская фигура (в нашем случае чёрный ферзь) может атаковать белые фигуры как по отдельности, так и одновременно две (а бывают случаи — и более) фигуры (20-11, 20-12).

20-11



20-12



Отразить такую атаку будет гораздо труднее.

Таким образом, незащищённая фигура — это слабое место в позиции, мишень для атаки. Необходимо стараться защищать свои фигуры и атаковать незащищённые фигуры соперника.

Вопросы для повторения:

1. Как называются поля, на которые может пойти фигура?



2. Какая фигура называется атакующей?

3. Какая фигура называется атакованной?

4. Какая фигура является защищённой?

5. В чём слабость незащищённой фигуры?

6. Какую фигуру выгоднее побить — защищённую или незащищённую?

7. На доске, свободной от других фигур, белый конь расположен на линии хода белого слона. Какая из двух фигур является защищённой, а какая незащищённой?

8. Сколько фигур одновременно может защищать слон, расположенный в центре доски?



§ 21. Двойной удар

21.1 Двойной удар различными фигурами

Благодаря своей способности атаковать в нескольких направлениях, у шахматной фигуры есть очень ловкий приём, который называется двойной удар.



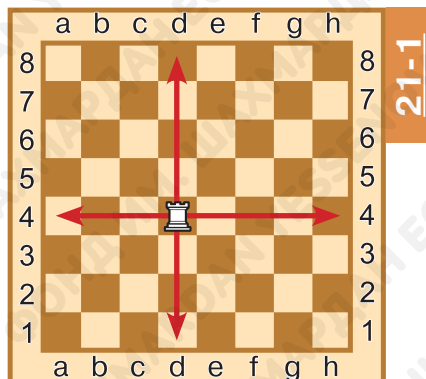
Двойной удар — это одновременное нападение фигуры или пешки на два объекта (фигуру или пешку) противника.

Возможно одновременное нападение на три объекта и более, но эти случаи встречаются очень редко.

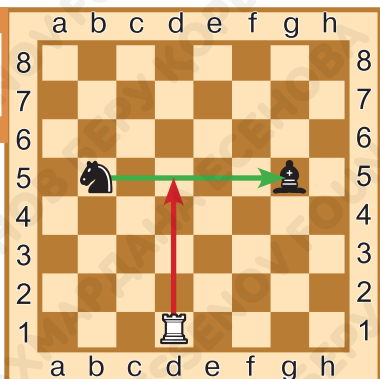
Объектами двойного удара чаще всего оказываются незащищённые фигуры или пешки.

Рассмотрим, как умеют наносить двойной удар различные фигуры.

(21-1) Ладья способна атаковать в четырёх направлениях по вертикали и по горизонтали.

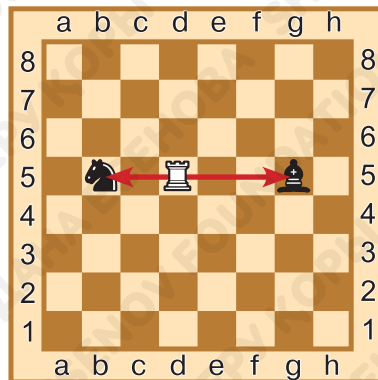


21-2



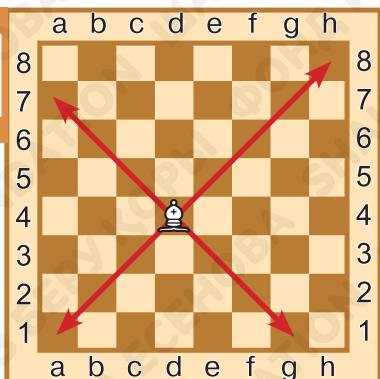
Предположим, две неприятельские фигуры расположены на одной вертикальной или горизонтальной линии (21-2).

Если ладья может также стать на эту линию, то получится двойной удар (21-3).



21-3

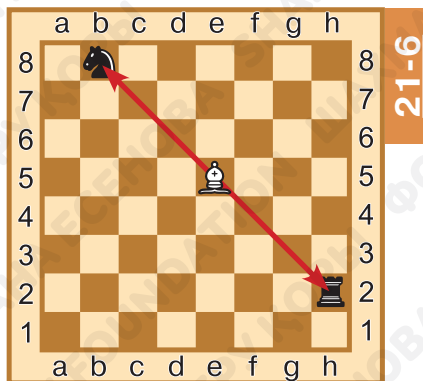
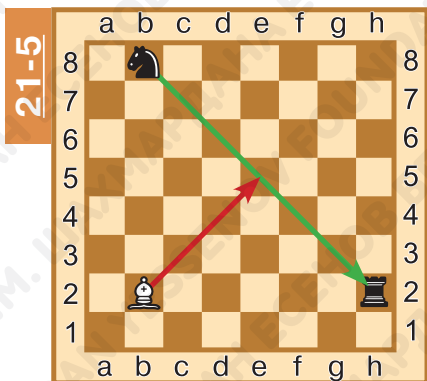
21-4



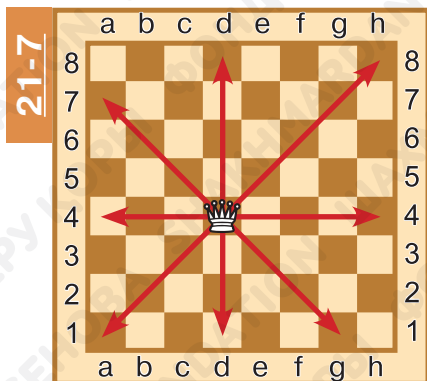
Ладья атакует одновременно две фигуры чёрных. За один ход можно спасти только одну фигуру, а вторая будет сбита.

(21-4) Слон способен наносить двойной удар по диагонали.

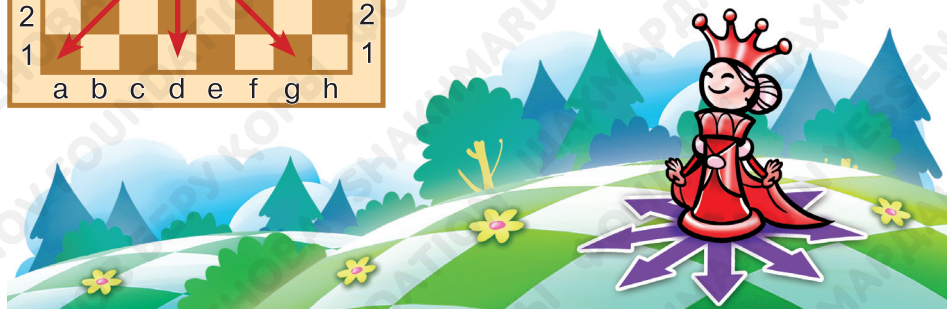
Расположение двух неприятельских фигур на одной диагонали может оказаться опасным, если на эту диагональ способен стать слон (21-5, 21-6).



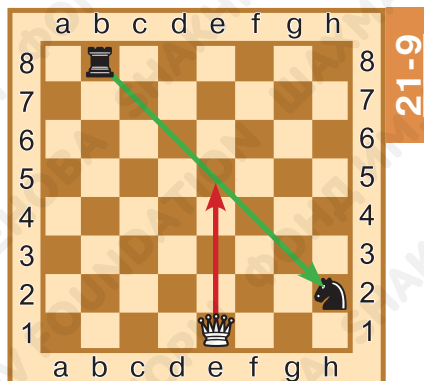
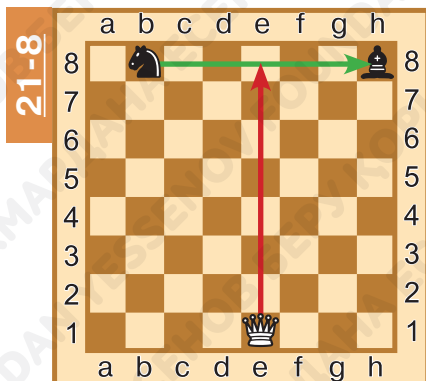
Такой двойной удар также приведёт к материальному преимуществу белых.



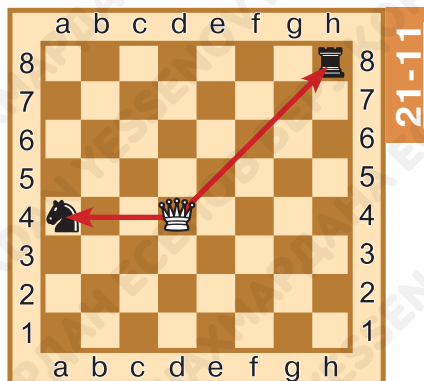
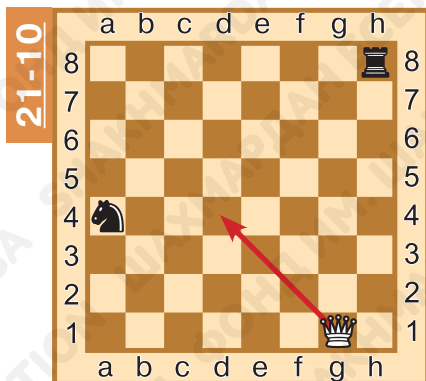
(21-7) Ферзь способен нападать в восьми направлениях: как ладья — по вертикалям и горизонталям и как слон — по диагоналям.



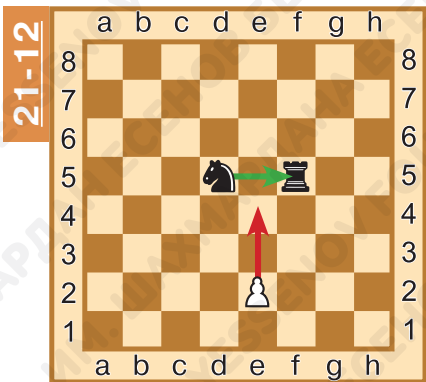
Поэтому ферзь может наносить двойной удар как ладья и как слон (21-8, 21-9).



Кроме того, ферзь может делать комбинированный двойной удар по вертикали (горизонтали) и по диагонали (21-10, 21-11).

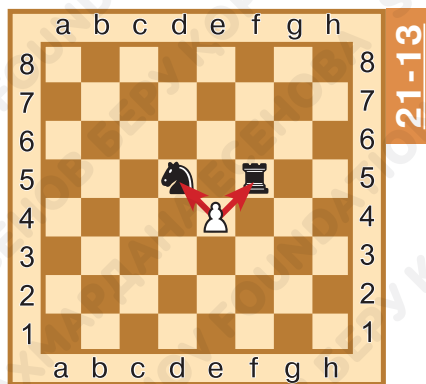


Ферзь атакует ладью по диагонали, а коня — по горизонтали.



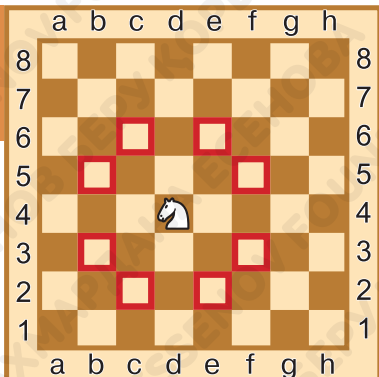
Несмотря на то, что пешка является самой слабой на шахматной доске, она также способна наносить двойной удар (21-12).

Если две неприятельские фигуры будут находиться на одной горизонтали через одно поле, то пешка сможет атаковать одновременно сразу две фигуры (21-13).



Пешка стоит меньше остальных фигур, поэтому двойной удар пешкой оказывается очень выгодным. Даже если пешку затем побьют, всё равно она возьмёт более дорогую фигуру.

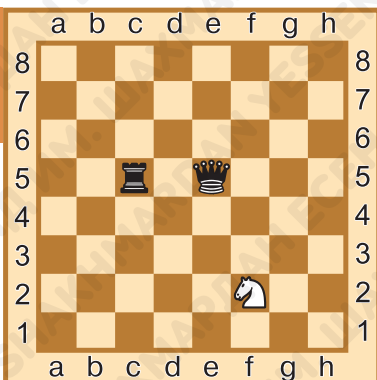
21-14



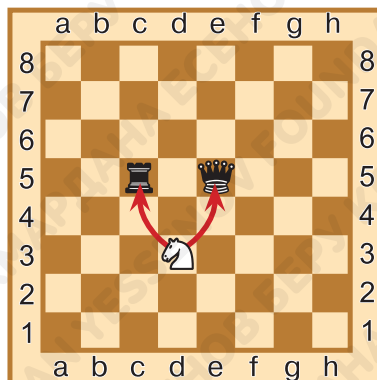
Очень хитрый двойной удар может наносить конь. Конь в центре доски атакует восемь полей противоположного цвета (21-14).

Двойной удар, который способен нанести конь, непросто увидеть (21-15, 21-16).

21-15

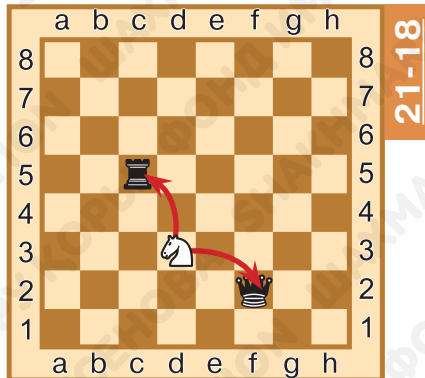
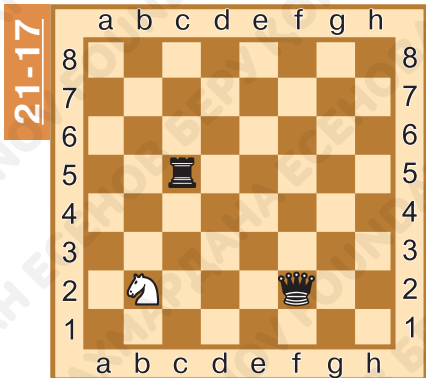


21-16



Конь может атаковать две фигуры, стоящие на одной вертикальной или горизонтальной линии через одно или три поля.

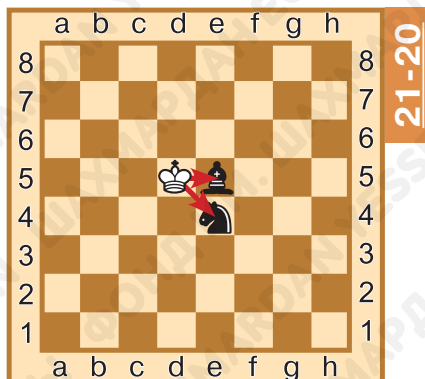
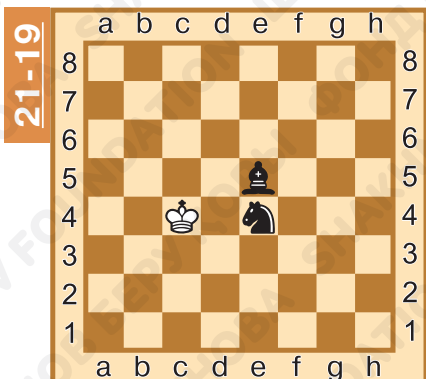




А вот как конь атакует две фигуры, расположенные на одной диагонали через два поля (21-17, 21-18).

Двойной удар пешкой и конём принято называть **вилкой**.

Король также способен наносить двойной удар с близкого расстояния (21-19, 21-20).



Надо только помнить, что король не может становиться на поля, которые находятся под ударом чужих фигур.

Почти всегда результатом двойного удара является материальное приобретение стороны, использующей этот коварный приём. Это происходит из-за того, что за один ход бывает очень сложно спасти сразу две фигуры. Как правило, только одну из фигур удаётся спасти, а вторая фигура погибает. Кроме того, двойной удар эффективен, когда его объектом становятся незащищённые или более ценные фигуры.



Вопросы для повторения:

1. Что такое двойной удар?
2. Какие фигуры чаще всего становятся объектами двойного удара?
3. В скольких направлениях могут атаковать ладья и слон?
4. В скольких направлениях атакуют ферзь, конь и король?
5. Может ли наносить двойной удар пешка?
6. Как называется двойной удар, который наносят конь и пешка?
7. Какой выгоды чаще всего добивается сторона, наносящая двойной удар?



§ 22. Особая роль короля. Шах

22.1 Особая роль короля. Шах

Любая фигура на шахматной доске может нападать на чужие фигуры. Король, как и все остальные фигуры, также может нападать на неприятельские фигуры. И на короля в свою очередь могут нападать фигуры соперника.



Нападение на короля называется шахом.

Если фигура (ферзь, ладья, слон, конь, пешка) не защитится от нападения, то она может быть побита. Игра после взятия этой фигуры продолжается дальше. Король же — фигура особенная. Он не может быть сбит чужой фигурой. Главная цель каждого из игроков — взять чужого короля в плен. Если король погибает — это означает мгновенный проигрыш, игра прекращается. Поэтому короля необходимо беречь. Любое нападение на короля, любой шах —

22-1

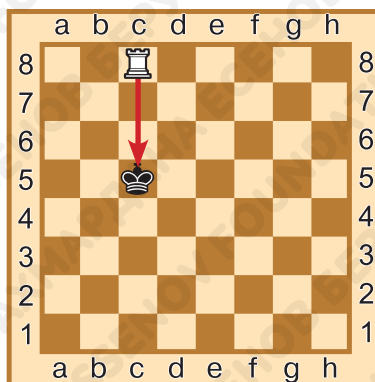


это предупреждение королю: «Король, берегись! Ты в опасности!» Не замечать шах нельзя.

Рассмотрим примеры, как шахматные фигуры могут объявлять шах королю.

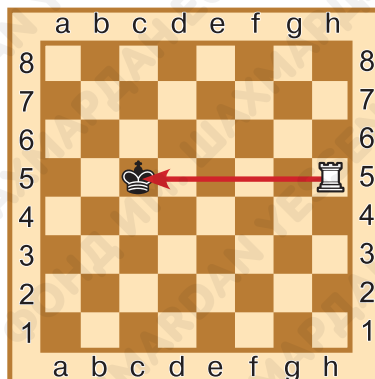
(22-1) Ладья своим ходом может осуществить нападение на чёрного короля.

С поля с8 ладья объявляет шах королю по вертикали (22-2).



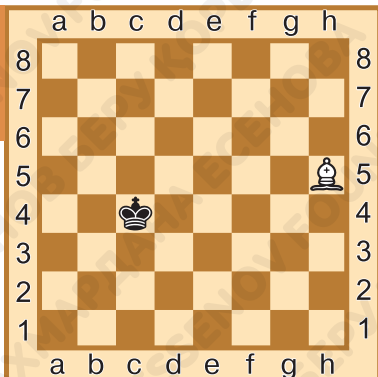
22-2

С поля h5 ладья объявляет шах королю по горизонтали (22-3).



22-3

22-4

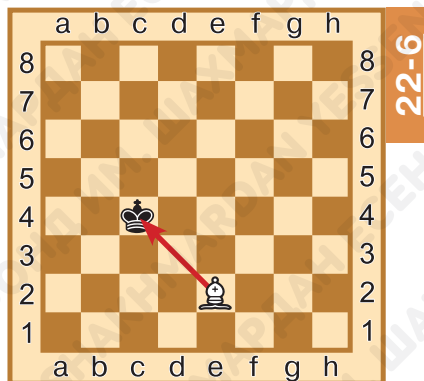
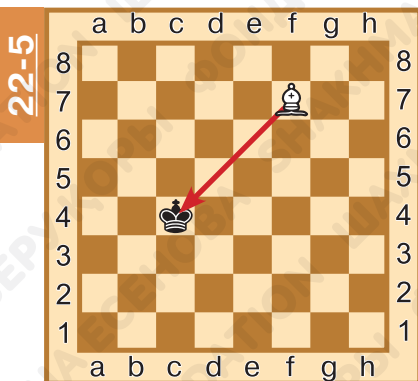


В следующей позиции шах королю объявляет слон (22-4).

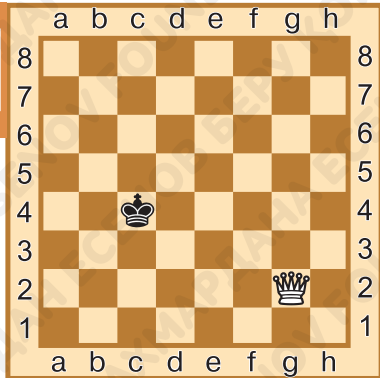


У слона в этой ситуации также есть две возможности атаковать короля соперника.

(22-5, 22-6) Слон может объявить шах с поля f7 и поля e2.



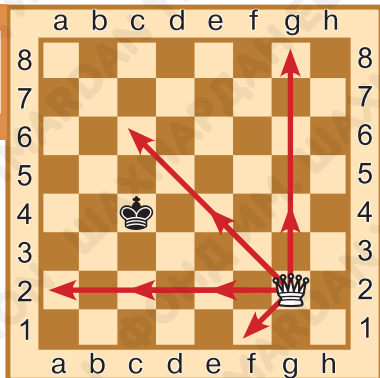
22-7



Виртуозно объявляет шах ферзь (22-7).



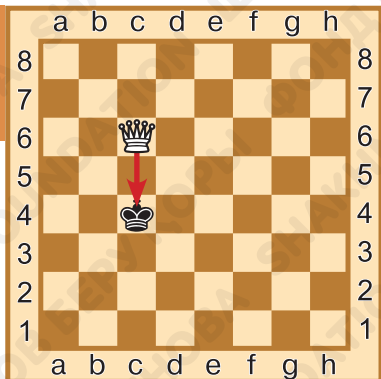
22-8



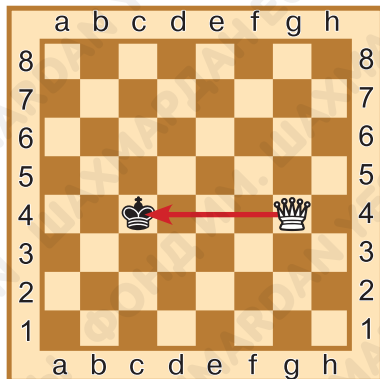
Как известно, ферзь — фигура самая сильная, может нападать по вертикали, горизонтали и диагонали.

В данной ситуации у ферзя есть 8 способов объявить шах чёрному королю! (22-8).

22-9

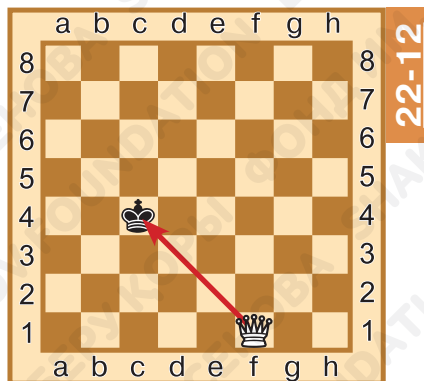
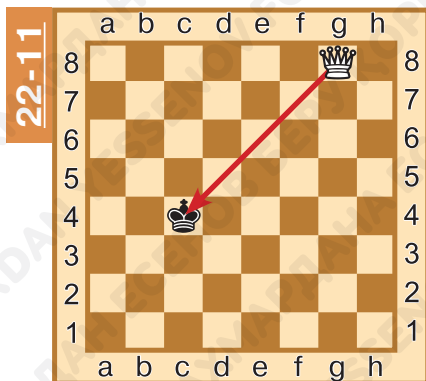


22-10

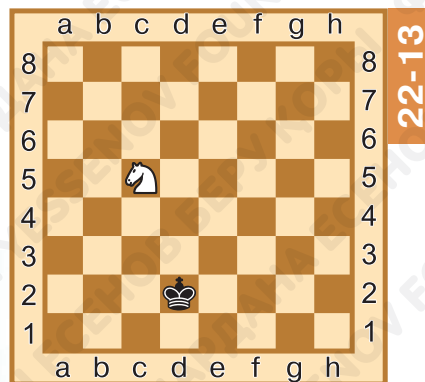


Ферзь может объявлять шах как ладья — по вертикали и горизонтали (22-9, 22-10).

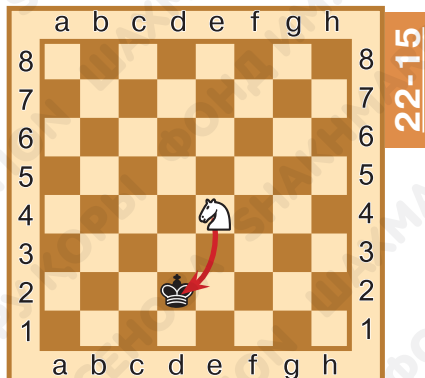
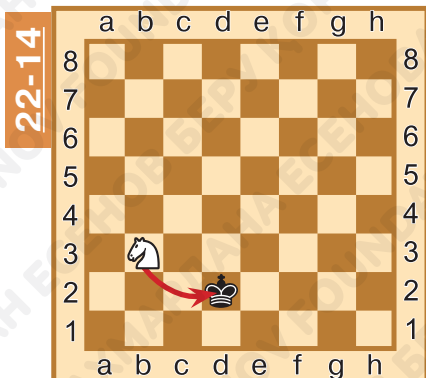
(22-11, 22-12) Также ферзь может давать шах как слон — по диагонали.



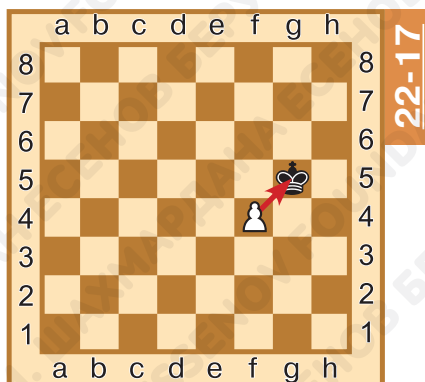
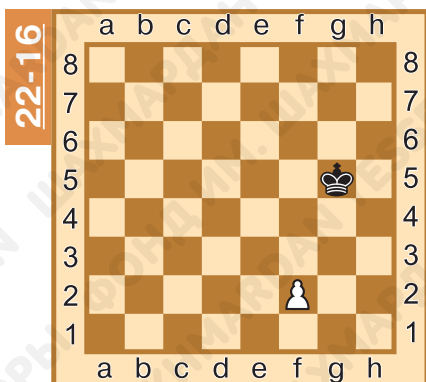
Конь, как известно, фигура коварная. Он атакует короля как бы из-за угла (22-13).



В этой ситуации у коня есть две возможности объявить шах королю (22-14, 22-15).



Пешка также может осмелиться напасть на короля. Делает она это с близкого расстояния (22-16, 22-17).

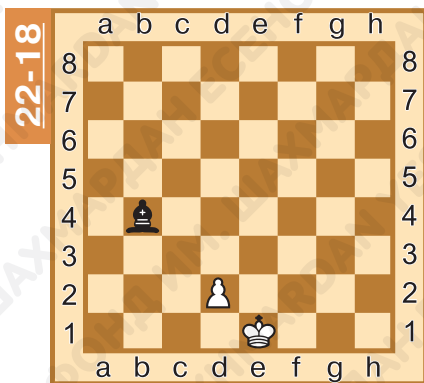


Шахматный король, хоть и самая главная фигура на доске, но делать может далеко не всё, что захочет. Для короля есть свои запреты. Так, королю нельзя:

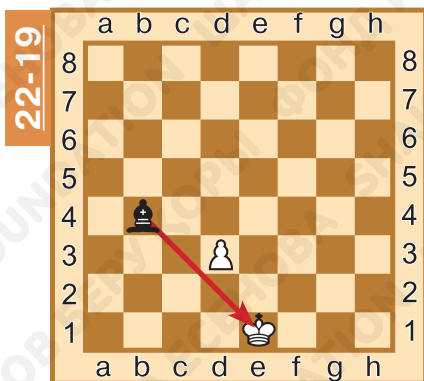


1. Не замечать шаха.
2. Оставаться под шахом.
3. При своём ходе идти под шах.
4. Ходом другой фигуры открывать короля под шах.

Последний из запретов разберём на следующем примере:



(22-18) В этой позиции чёрный слон расположился на одной диагонали с белым королём. От нападения слона короля прикрывает белая пешка. Если бы пешки не было, то слон бы объявлял шах королю.



(22-19) При своём ходе белые не могут сделать ход пешкой, так как король в этом

случае окажется под шахом. Поэтому пешка, как часовая, должна оставаться на своём посту до тех пор, пока угроза шаха не исчезнет.

О том, как защищаться от шаха, мы поговорим на следующем уроке.



Вопросы для повторения:

- 1. Как называется нападение на короля?*
- 2. Можно ли побить короля?*
- 3. Заканчивается ли игра после взятия ферзя, ладьи, слона, коня, пешки?*
- 4. Какова главная цель каждого игрока?*
- 5. Заканчивается ли игра после гибели короля?*
- 6. Можно ли королю не замечать шаха?*
- 7. Какая из шахматных фигур обладает большими возможностями объявить шах королю?*
- 8. Может ли пешка объявить шах королю?*

§ 23. Защита от шаха

23.1 Три способа защититься от шаха

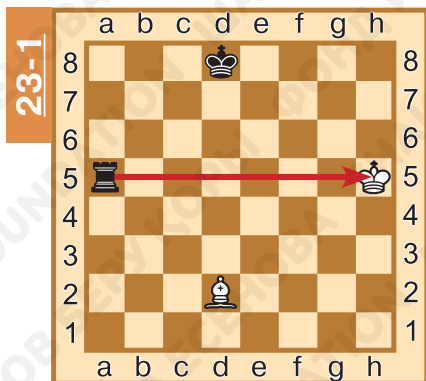
По правилам игры, король не имеет права находиться под шахом ни одного хода. Поэтому он, в отличие от других фигур, не может игнорировать это нападение. Что же нужно делать, если королю объявлен шах?

Всего существует три способа защиты от шаха. Рассмотрим каждый из них.



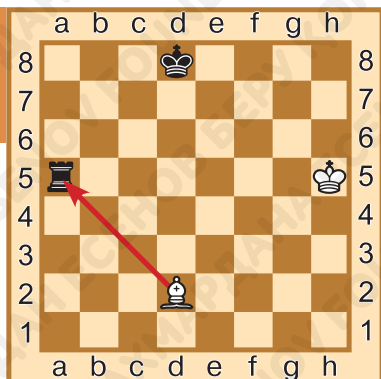
1. Побить фигуру, которая объявила шах.

Если королю объявлен шах, надо прежде всего внимательно изучить ситуацию и посмотреть, нельзя ли сбить атакующую фигуру своей фигурой.



Чёрная ладья объявила шах белому королю. Посмотрим, нельзя ли сбить ладью (23-1).

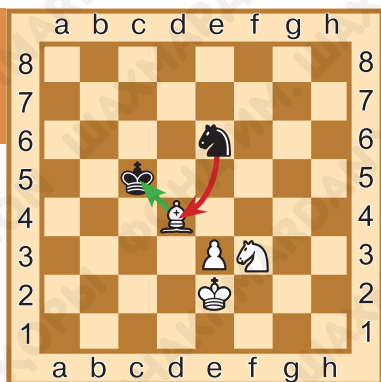
23-2



У белого слона есть такая возможность. Он может побить чёрную ладью и угроза будет устранена (23-2).



23-3



(23-3) Побить фигуру, которая объявила шах, иногда может и сам король. Надо только помнить, что король не имеет права идти под бой, а значит, если фигура защищена, то король её побить не сможет.

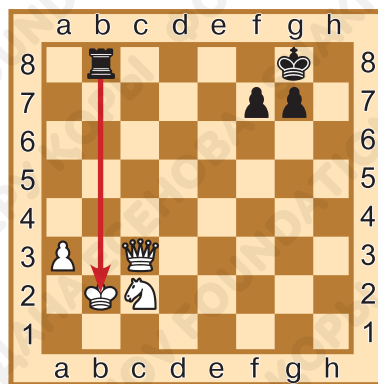
Белый слон объявил шах чёрному королю. Если бы слона не защищали пешка и конь, то король бы мог побить слона. Но в этой ситуации слона может побить только чёрный конь, король бить не имеет права.

2. Закрыцца ад шаха.

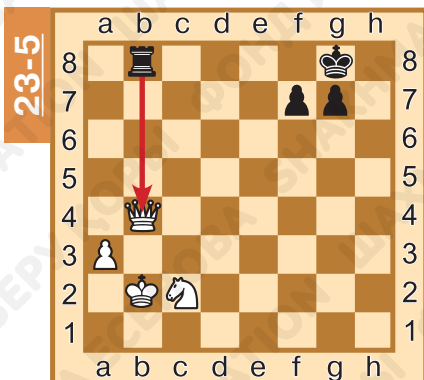
Если фигуру, которая объявила шах, побить не удаётся, можно поискать способ прикрыть своего короля от нападения. Для этого лучше использовать фигуру, которая является менее ценной, чем атакующая фигура, или равноценную ей.



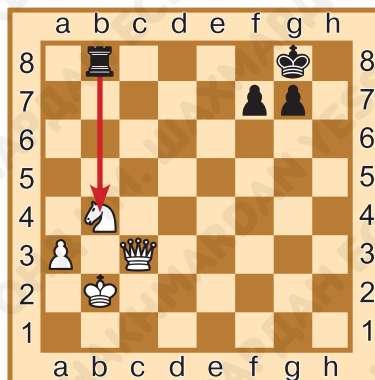
(23-4) Чёрная ладья объявила белому королю шах. Побить ладью нельзя, но можно прикрыться от шаха своей фигурой. Прикрыть белого короля могут и ферзь, и конь (23-5, 23-6).



23-4



23-5



23-6

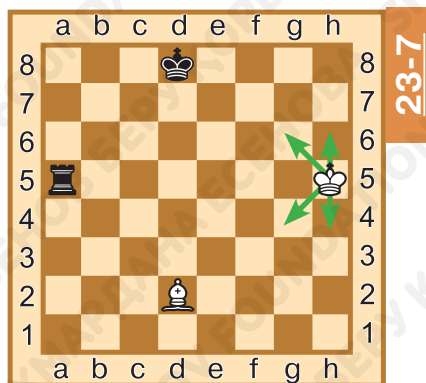
Ферзём невыгодно закрываться от шаха, так как ладья побьёт ферзя. Ферзь — более ценная фигура, чем ладья.

А вот конь вполне может справиться с этой задачей. Чёрной ладье будет невыгодно бить коня, так как он менее ценная фигура, чем ладья.

3. Уйти от шаха.

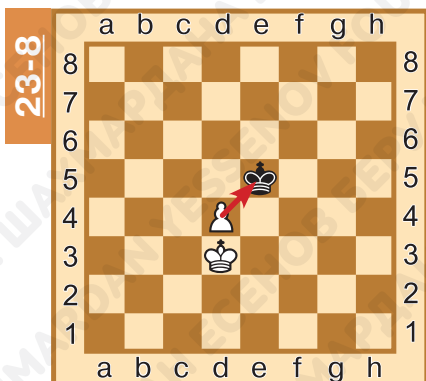
Ну и, наконец, можно просто уйти королём в безопасное место (23-7).

В нашем примере белый король может спрятаться от шаха на одном из четырёх безопасных полей.



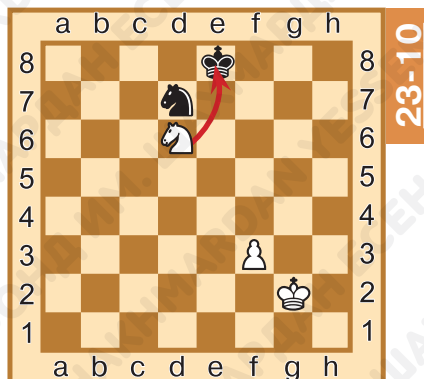
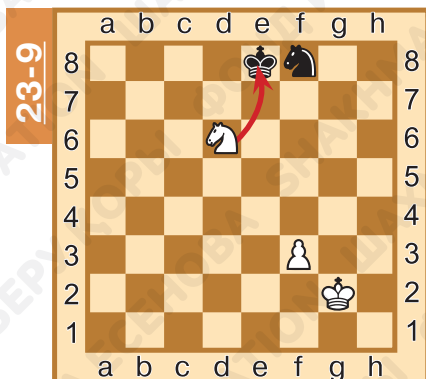
Какой из способов защиты от шаха выбрать, каждый игрок решает самостоятельно. Если королю объявлен шах, то игрок должен внимательно оценить ситуацию, рассмотреть, какие способы защиты возможны, и выбрать наиболее подходящий.

Не в каждой позиции возможны все три способа защиты от шаха. Например, если шах объявили конь или пешка, то прикрыться от такого шаха нельзя.

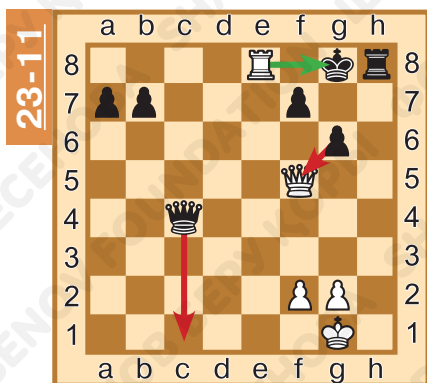


От шаха пешкой прикрыться нельзя, так как пешка атакует с соседнего поля и поставить щит из другой фигуры просто невозможно (23-8).

(23-9, 23-10) Если же шах объявил конь, то также прикрыться нельзя, так как конь перепрыгивает через другие фигуры, и сколько бы фигур не окружало короля, конь до него всё равно доберётся.



Спасти короля от шаха надо обязательно. Что же делать, если соперник не заметил, что его королю шах, и сделал другой ход? Ведь так хочется воспользоваться его невнимательностью, побить короля и объявить свою победу. Но нет, тут надо вспомнить правило, что короля бить нельзя. А как же действовать в такой ситуации? Вспомним футбол. Можно ли забить гол в ворота соперника руками? Конечно, нет, это не по правилам. Как наказываются игроки, если они забили гол руками? Им не засчитывается сразу проигрыш, а выносится предупреждение, красная карточка. Так и в шахматах. Если соперник не заметил, что ему шах, и не спас короля, это значит, он сделал невозможный ход. Сопернику объявляется предупреждение, и он должен вернуть позицию в ту ситуацию, в которой произошла ошибка, и сделать ход, защищающий короля от шаха (23-11).



В данной позиции как бы чёрным ни хотелось побить белого ферзя или своим ферзём объявить шах белому королю, они не имеют права этого сделать. И тот, и другой ход будет невозможным. Ведь объявлен шах их королю. Значит, в первую очередь надо спасти своего короля.

Чтобы избежать таких ситуаций, надо внимательно следить за угрозами соперника и при шахе принимать защитные меры.



Вопросы для повторения:

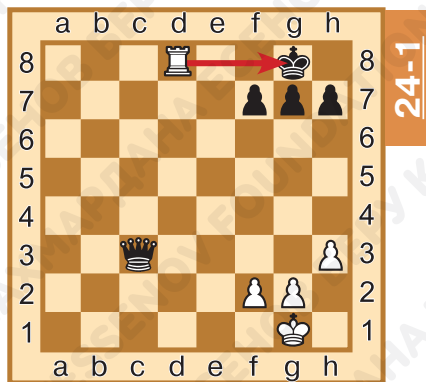
1. Сколько существует способов защиты от шаха?
2. Какие способы защиты от шаха ты знаешь?
3. Если твоему королю объявлен шах, можно ли этим же ходом объявить шах королю соперника?
4. Может ли король объявить шах королю соперника?
5. От шаха какой фигуры нельзя прикрыться?
6. Если соперник не заметил, что ему шах, можно ли побить его короля?

§ 24. Мат

24.1 Мат

На шахматной доске может возникнуть ситуация, когда одному из королей объявлен шах. По правилам игры, короля нельзя оставить под боем, необходимо принять защитные меры. Если же нет ни одного способа спасти короля от шаха, то возникает ситуация, которая называется **мат королю**.

(24-1) В нашем примере белая ладья объявила чёрному королю шах. Короля оставить под шахом нельзя. Но сейчас побить белую ладью чёрные не могут, прикрыться от шаха нечем, а убежать королю некуда. Получилась безвыходная ситуация, в которой спасти чёрного короля невозможно. Это мат.



Таким образом, **мат** — это шах, от которого нет защиты. Поставить мат королю соперника — главная цель шахматной игры. Во время игры каждый из игроков должен стремиться поставить неприятельского

короля в безвыходное положение, то есть объявить ему такой шах, от которого нельзя спастись. Поставить мат означает взять в плен чужого короля. Тот из игроков, кто первым поставит мат королю соперника, тот и победил. Мат — это конец игры, шахматная партия на этом заканчивается.

При записи хода мат можно обозначать двумя способами: либо крестиком (**x**), либо решёткой (**#**). Мы будем обозначать мат крестиком (**x**), но иногда вы сможете увидеть и обозначение мата решёткой (**#**).



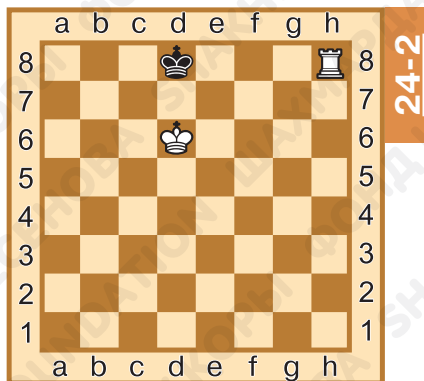
24.2 Простой мат

Любая фигура может поставить мат неприятельскому королю. Различают два основных вида мата — простой мат и мат с подкреплением.

Простым называют такой мат, в котором атакующая фигура нападает на короля с безопасного расстояния. Она не подходит вплотную к королю и поэтому король не может её побить.

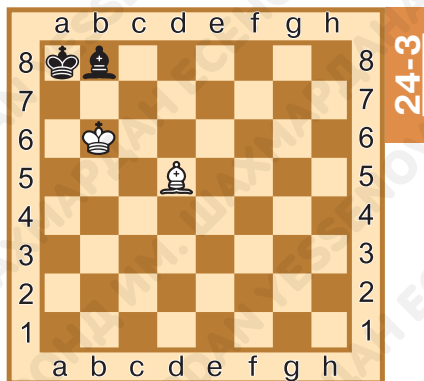
Рассмотрим примеры, в которых простой мат объявляют различные шахматные фигуры.

(24-2) Здесь мат объявила белая ладья. Она атакует чёрного короля, бежать королю некуда, белый король преградил путь, а бить и прикрываться нечем. Чёрный король взят в плен. Мат.



1. Лh8x.

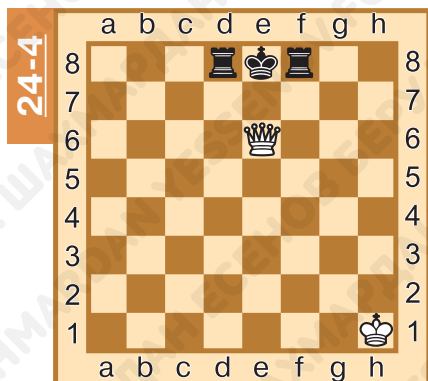
(24-3) А вот так ставит простой мат слон. Он нападает на чёрного короля. Белый король, как и в предыдущем примере, не даёт своему коллеге убежать. А вот чёрный слон не только не помогает своему королю защититься от шаха, но ещё и отнял важное поле у своего короля. Не будь чёрного слона, король мог бы скрыться от белого слона, а



1. Cd5x.

так своя же фигура сослужила королю «медвежью услугу».

Ферзь — самая сильная фигура, поэтому ему много помощников не надо, чтобы поставить мат.

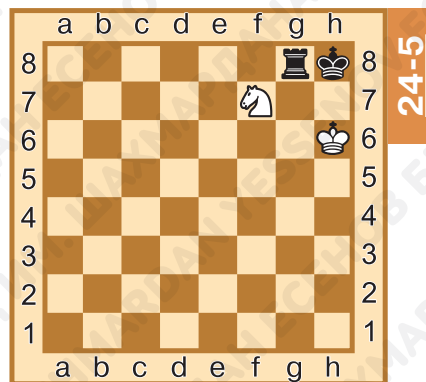


1.Фе6х.

(24-4) В этой позиции ферзь поставил мат без помощи своего короля, но при содействии неприятельских ладей. Чёрные ладьи так же, как и в предыдущем примере слон, оказали своему королю «медвежью услугу». Они отняли у своего короля поля, на которых король мог бы спрятаться от шаха белого ферзя. Теперь же на доске мат чёрному королю.

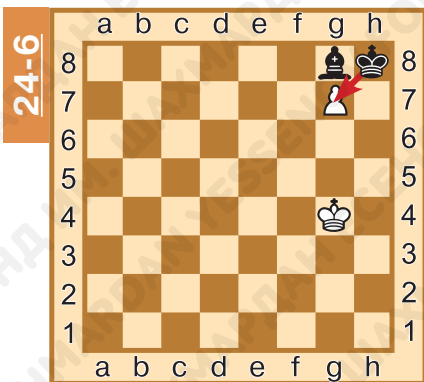


(24-5) Конь также может ставить мат королю. Правда, и тут ему нужны помощники.



1.Kf7х.

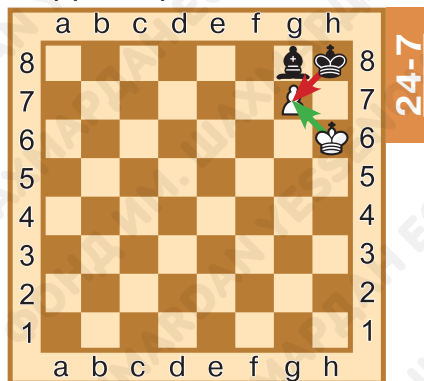
В этом примере конь атакует чёрного короля, белый король помогает коню не выпустить чужого короля. А чёрная ладья и тут оказалась не к стати. Она хотела защитить своего короля, но сама же заняла спасительное для своего короля поле. В результате — мат.



А вот пешка простой мат не ставит, так как она объявляет шах с близкого расстояния и без подкрепления к неприятельскому королю подойти не может (24-6).

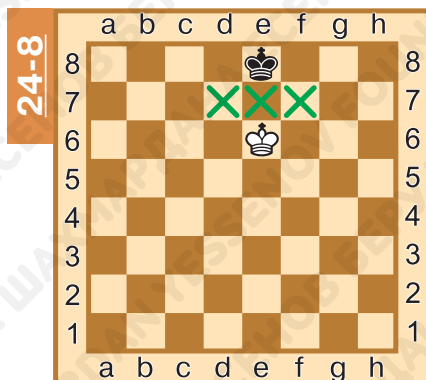
Как только пешка осмелится приблизиться к королю и нанести удар, король тут же её побьёт. Но стоит на помощь пешке прийти своему королю, ситуация тут же изменится.

(24-7) Тут пешка находится под защитой своего короля, и чёрный король побить её уже не может. **Такой мат называется мат с подкреплением.** В этом случае объявляет фигура, которая подходит вплотную к неприятельскому королю. А



1.g7x

чтобы король не смог её побить, ей нужна защита (подкрепление) своей фигуры.

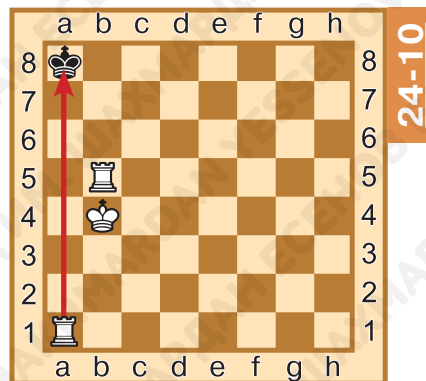
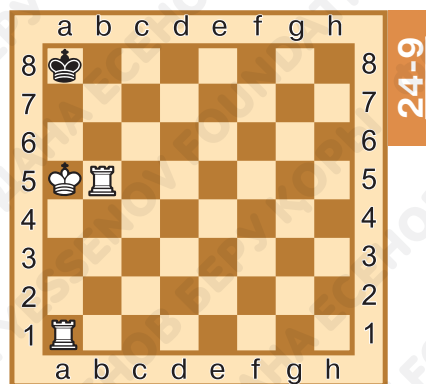


Поставить мат может любая фигура, кроме короля. По правилам игры, короли не могут становиться под бой, а значит, им нельзя приближаться друг к другу (24-8).

А вот поставить мат ходом короля можно. Рассмотрим такой пример.

(24-9) Чёрный король находится в затруднительном положении: белая ладья зажала его на крайней вертикали. Вторая белая ладья спряталась за белым королём.

(24-10) Белый король отступает и открывает линию атаки белой ладьи. Чёрному королю бежать некуда. Вот так, ход сделал король, а мат поставила ладья.



Вопросы для повторения:

1. Что такое мат?
2. Можно ли поставить мат, не объявляя при этом шах королю?
3. Какая главная цель шахматной игры?
4. Что лучше — побить все фигуры соперника или поставить ему мат?
5. Если один из игроков объявил мат неприятельскому королю, может ли его соперник своим следующим ходом тоже объявить мат?
6. Какой мат называется простым?
7. Может ли король объявить мат?





§ 25. Мат в один ход

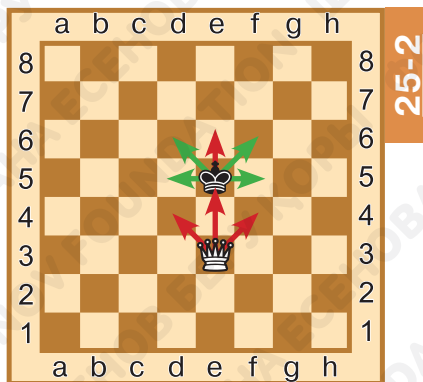
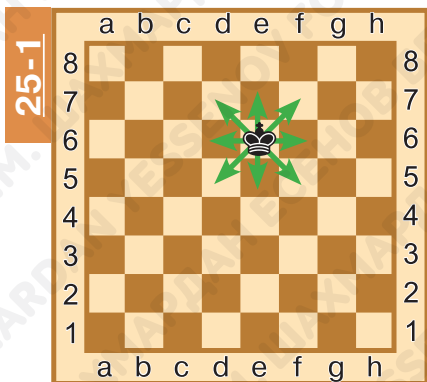
Основной целью шахматной игры является победа над противником.

Для того чтобы победить, нужно поставить королю мат. Мат — это нападение на короля, от которого нет защиты. Король, на которого напали, не может никуда убежать, никто его не может прикрыть от нападения, никакая фигура не может побить атакующую фигуру. На следующем ходу король должен погибнуть, поэтому партия считается закончившейся.

Позиции, в которых одна из сторон при своем ходе может объявить мат королю неприятеля, принято объединять названием «Мат в один ход».

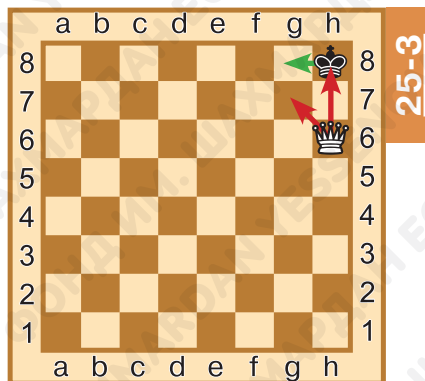
25.1 Мат королю, стеснённому своими фигурами

Королю, находящемуся в центре доски, мат поставить не так-то просто. Он может пойти на 8 полей вокруг себя (25-1).



(25-2) Ни одна фигура, даже ферзь, не может самостоятельно напасть на короля и преградить ему все поля для отступления.

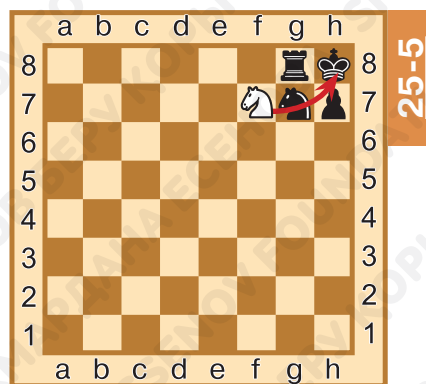
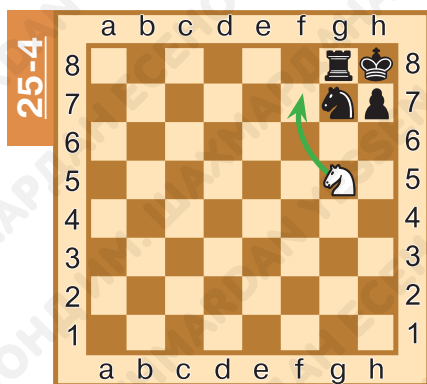
Другое дело, если король находится на краю доски или стеснён своими же фигурами (25-3).



Здесь возможности короля значительно ограничены, у него есть всего одно поле для отступления.

Рассмотрим, как могут объявлять мат стеснённо-му королю различные фигуры.

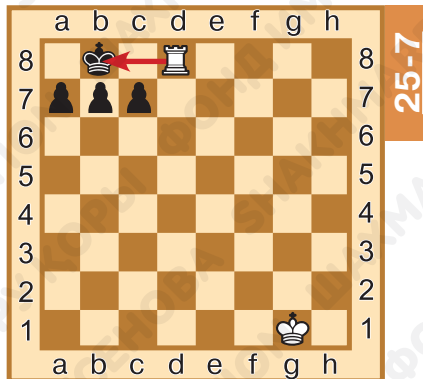
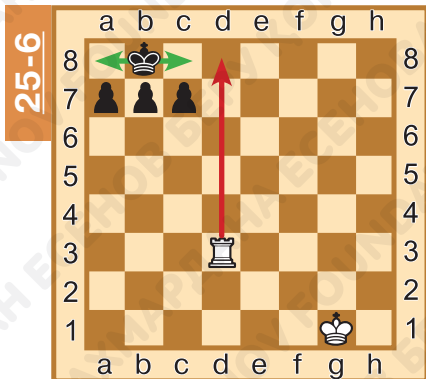
Легче всего поставить мат королю, который полностью заблокирован своими фигурами. У такого короля нет ни одного возможного хода. Но и добраться до такого короля может только конь (25-4, 25-5).



Такой мат называется спёртый или «мат от удушья».

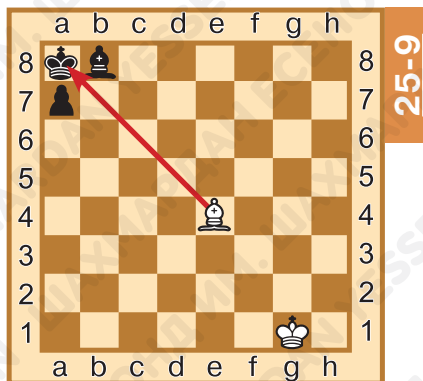
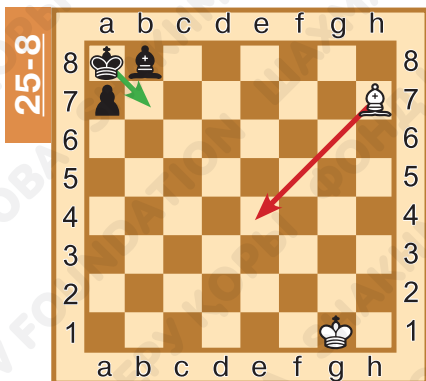
Если король заблокирован лишь частично и может ходить на поля по вертикали или горизонтали, то такому королю можно поставить горизонтальный или вертикальный мат ладьёй или ферзём (25-6, 25-7).





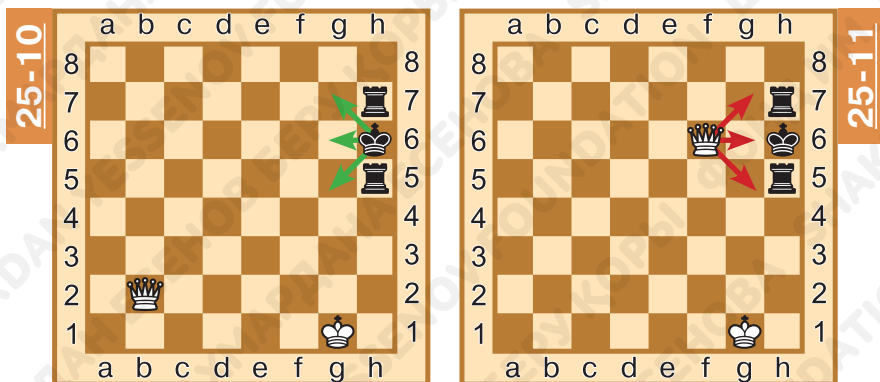
Такой мат встречается очень часто в партиях начинающих игроков и называется ещё — мат по последней горизонтали.

Если король частично заблокирован и может передвигаться только по диагонали, то можно поставить диагональный мат слоном (25-8, 25-9).



Такой же мат умеет ставить и ферзь.

Если король частично заблокирован по вертикали или горизонтали, то можно поставить мат ферзём, который может одновременно контролировать три поля (25-10, 25-11).



Такой мат называется эполетным.

Во всех рассмотренных нами позициях мат ставила одна фигура. Она прекрасно справлялась с королём, стеснённым своими фигурами.

25.2 Мат королю, не стеснённому своими фигурами

Если король не стеснён своими фигурами, то мат можно поставить только при помощи других своих фигур.

При игре на мат в один ход фигуры могут выполнять различные задачи:

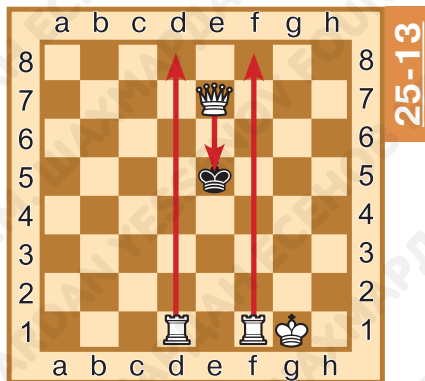
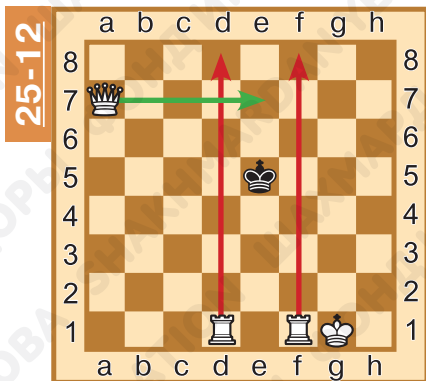
1. Одна из фигур может только объявлять мат,

а другие фигуры, помогая ей, контролировать пути отхода неприятельского короля.

2. Одна из фигур может не только объявлять мат, но и одновременно осуществлять контроль некоторых полей отхода неприятельского короля. Другие фигуры, помогая атакующей фигуре, могут контролировать поля бегства неприятельского короля.

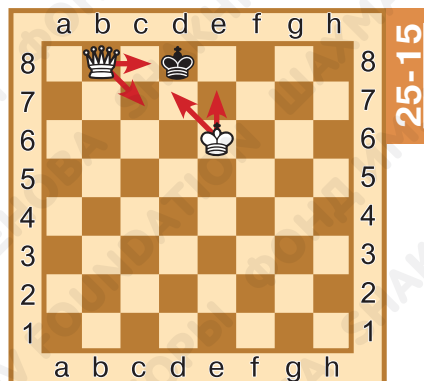
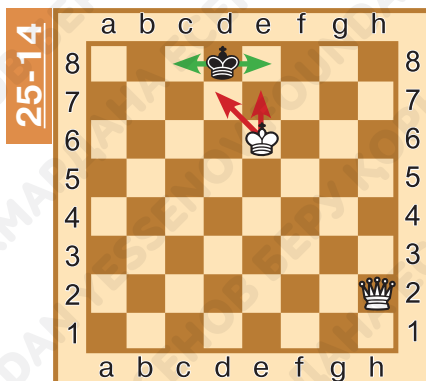


Рассмотрим примеры, в которых одна из сторон ставит мат в один ход, применяя вышеизложенные принципы.



(25-12, 25-13) В этой позиции чёрный король ограничен белыми ладьями, которые не дают ему убежать на соседние вертикали. Ферзь же объявляет мат.

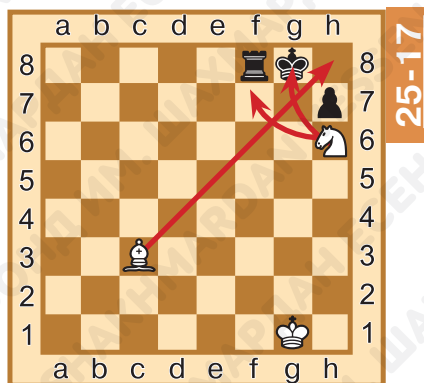
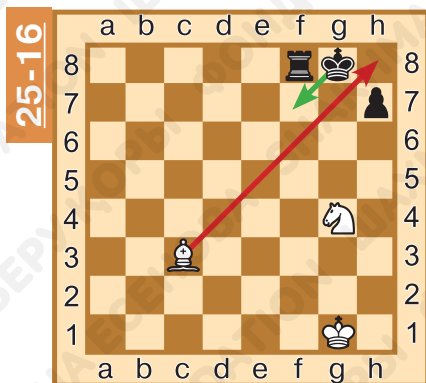
Очень часто в конце партии мат одинокому королю ставится при помощи своего короля.



(25-14, 25-15) Белый король зажимает неприятельского на последней горизонтали. Ферзь атакует короля. Получается мат.

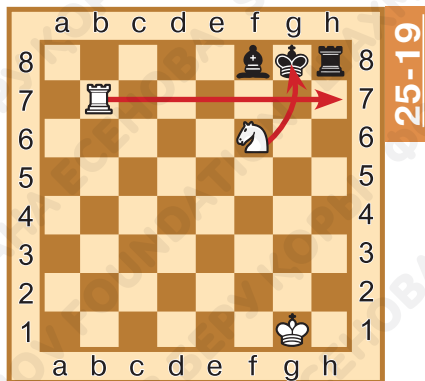
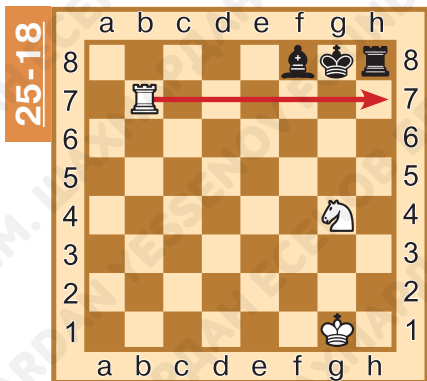
Вот как совместными усилиями ставят мат слон и конь частично заблокированному чёрному королю.

(25-16, 25-17) Слон в этой позиции выполняет роль сторожа, он не даёт чёрному королю пойти на чёрные поля. Конь — охотник, атакует короля по белым полям.



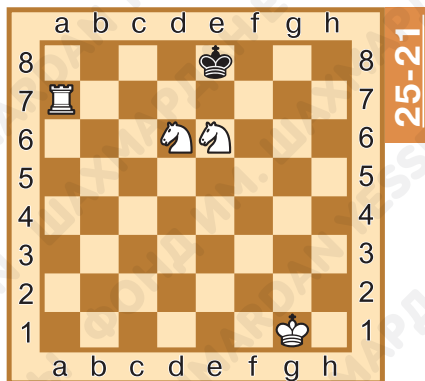
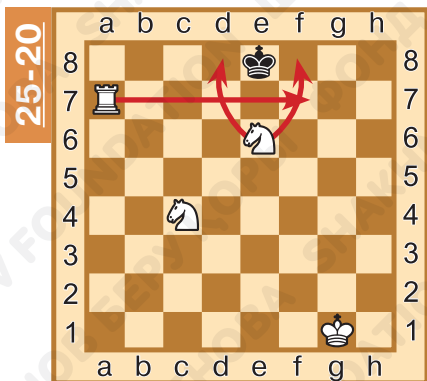
В следующем примере роль сторожа взяла на себя ладья.

(25-18, 25-19) Конь здесь выполняет роль охотника, он объявляет мат королю.



Чем больше у неприятельского короля возможных ходов, тем больше фигур-сторожей может понадобиться.

(25-20, 25-21) Здесь ладья не даёт чёрному королю убежать с последней горизонтали. Конь на e6



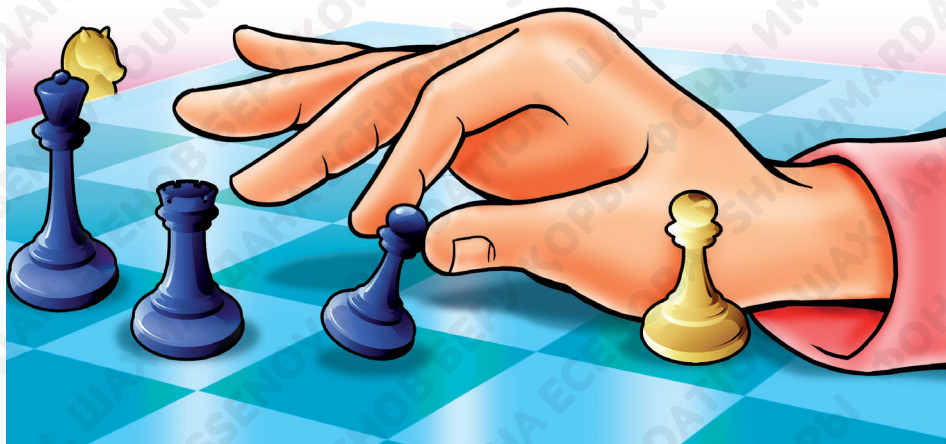
удерживает короля на одном месте. Второй конь выполняет роль охотника и объявляет мат.

Вывод: мат одной фигурой можно поставить только стеснённому королю. Если же неприятельский король может свободно передвигаться, то для того чтобы поставить мат, потребуется помощь других фигур.



Вопросы для повторения:

1. Что нужно сделать, чтобы победить противника в шахматной партии?
2. Что такое мат?
3. Чем отличается «шах» от «мата»?
4. Можно ли поставить мат королю, не стеснённо-му своими фигурами, одной фигурой?
5. Какая фигура может поставить «спёртый мат»?
6. Может ли слон поставить мат по последней горизонтали?



§ 26. Взаимодействие фигур

26.1 Взаимодействие

Для того чтобы понять, что такое «взаимодействие шахматных фигур», определим значение слова «взаимодействие».

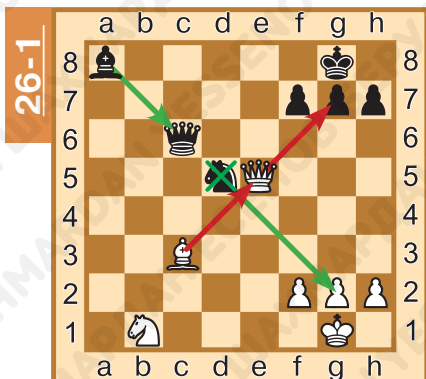
«Взаимо» и «действие» — значит, действовать согласованно, то есть помогать друг другу. Например, поставим на ладонь руки пешку и попробуем пальцем другой руки поднять её. Сделать это практически не удаётся. А если двумя, тремя, пятью пальцами, то удаётся справиться быстро. Вот оно, взаимодействие! Взаимодействие всех пальцев.

Точно так же и в шахматной игре — в атаке на короля могут принимать участие несколько фигур.

Чтобы поставить мат, они должны помогать друг другу, взаимодействовать.

Рассмотрим, как взаимодействуют фигуры при атаке на короля.

Пример № 1.

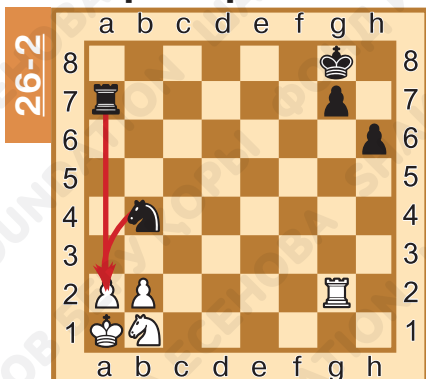


1.Ф:g7x.

Белые фигуры — ферзь и слон — помогают друг другу, взаимодействуют вместе и нападают на пешку g7. А чёрным ферзю и слону мешает свой же конь.

(26-1) Белый ферзь при защите своего слона бьёт пешку и ставит чёрному королю мат.

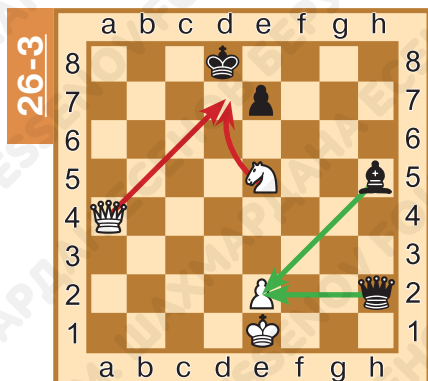
Пример № 2.



1...Л:a2x.

(26-2) Белые фигуры разрознены, а чёрные взаимодействуют, нападают на пешку a2. Ладья бьёт пешку и ставит мат.

Пример № 3.



(26-3) Ход белых: 1.Фd7х.

Ход чёрных: 1...Ф:e2х.

В этом примере: кто первым ходит, тот и побеждает.

Ход белых: ферзь ставит мат на поле d7.

Ход чёрных: чёрный ферзь ставит мат на поле e2.

26.2 Батарейный мат или мат с подкреплением

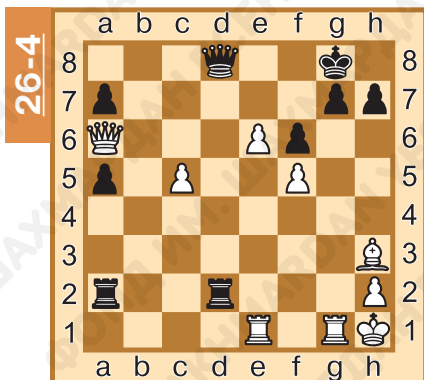
В рассмотренных нами примерах мат объявляла фигура, которая приближалась к королю соперника вплотную. И чтобы король не смог её побить, ей нужна была защита — подкрепление. Защищающей может быть любая фигура или пешка того же цвета, что и атакующая. Такой тип мата называется батарейным или матом с подкреплением. При батарейном мате взаимодействуют две фигуры, которые объединяются и нападают на одно поле.

Таким образом, батарейным называется мат, ко-

торый ставит одна фигура под защитой другой своей фигуры.

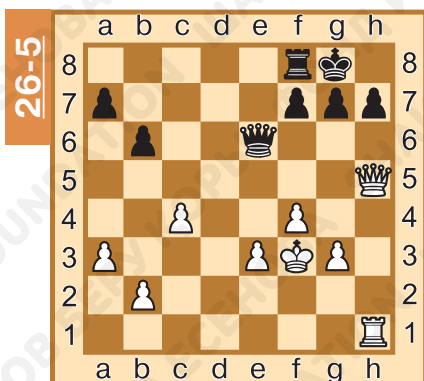
В батарейном мате могут участвовать любые фигуры. Наиболее часто встречаемые в практике «батареи», основанные на взаимодействии линейных фигур:

Взаимодействие по вертикали и по горизонтали:



1. Ладья + ладья (26-4).
Ход чёрных. Две чёрные ладьи взаимодействуют и нападают на пешку h2.

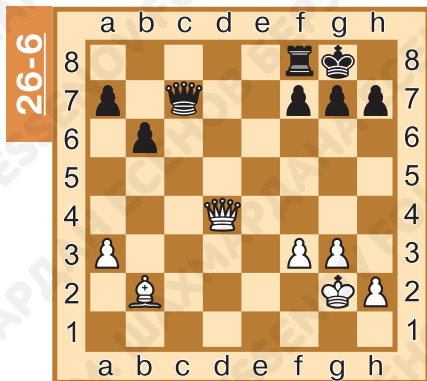
1...Л:h2x.



2. Ладья + ферзь (26-5).
Ферзь и ладья взаимодействуют и по одной линии нападают на пункт h7.

1.Ф:h7x.

Взаимодействие по диагонали:



3. Ферзь + слон (26-6).

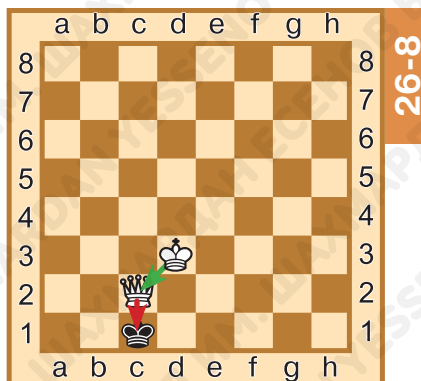
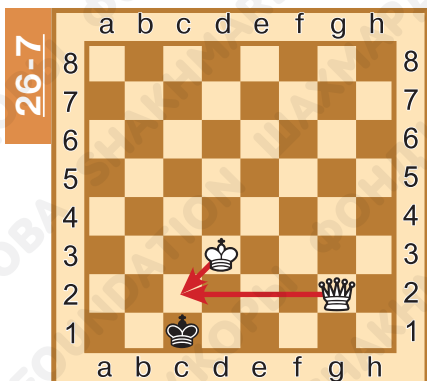
Белые слон и ферзь взаимодействуют по одной диагонали и нападают на пешку g7.

1. ♕:g7x.



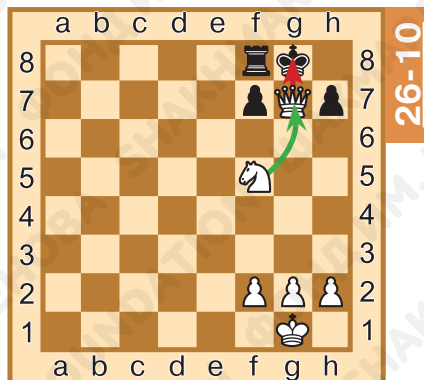
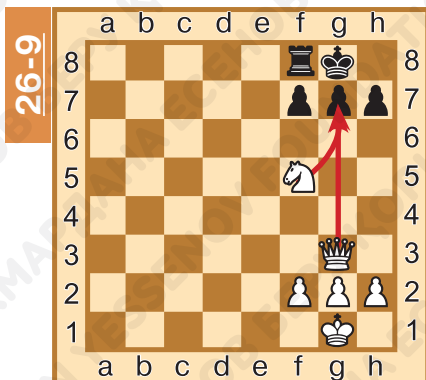
Также батарейный мат могут ставить другие фигуры.

4. Ферзь + король (26-7, 26-8).



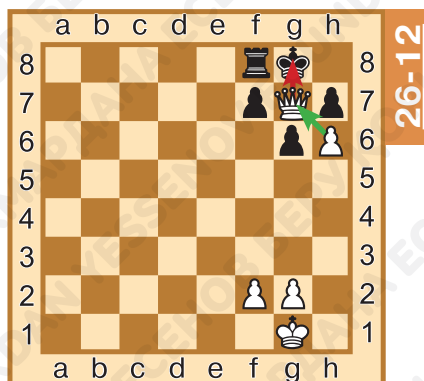
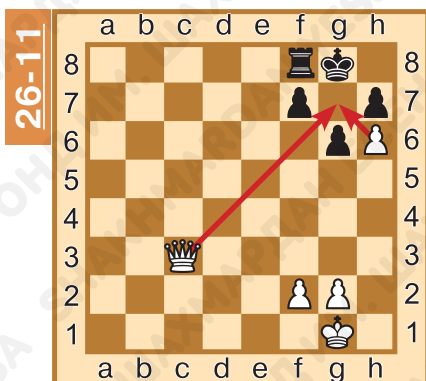
Мат ставит ферзь, находящийся под защитой своего короля. **1. ♕c2x.**

5. Ферзь + конь (26-9, 26-10).

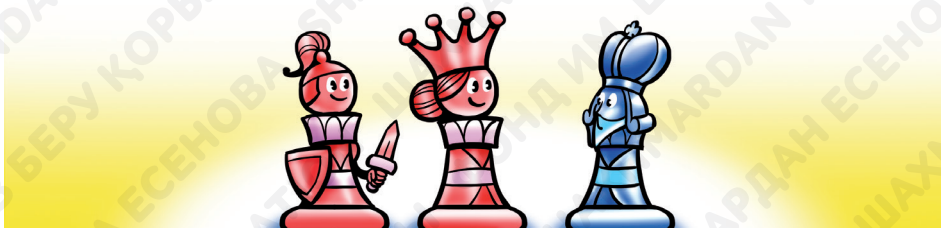


Мат ставит ферзь, конь его защищает. **1. Ф:g7x.**

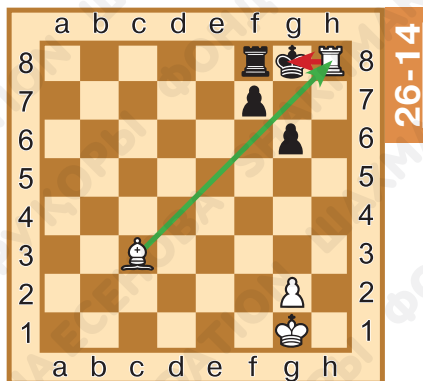
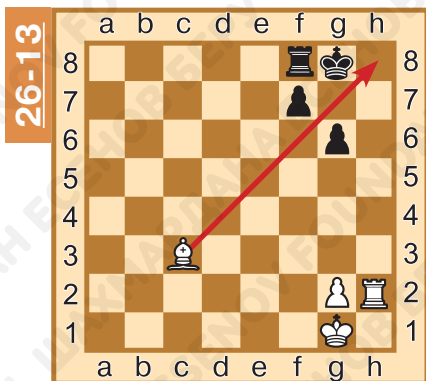
6. Ферзь + пешка (26-11, 26-12).



Мат ставит ферзь под защитой пешки. **1. Фg7x.**

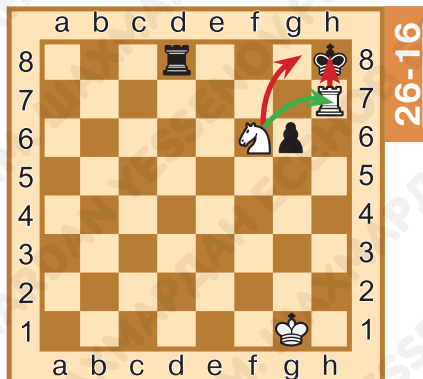
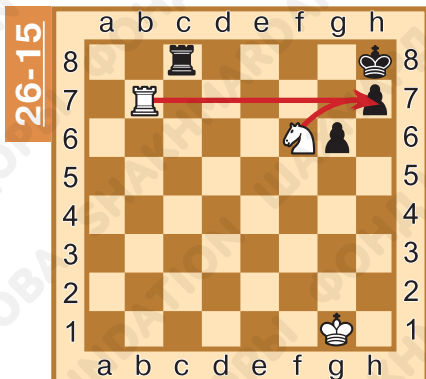


7. Ладья + слон (26-13, 26-14).



Мат ставит ладья. А слон не только защищает ладью, но ещё и выполняет роль сторожа. Он не даёт чёрному королю убежать. **1.Лh8x.**

8. Ладья + конь (26-15, 26-16).



Мат ставит ладья. Конь защищает ладью и в то же время отнимает у чёрного короля поле для отступления. **1.Л:h7x.**

Вывод: если фигуры работают вместе дружно, «взаимодействуют», мат поставить сопернику легче.



Вопросы для повторения:

1. Что означает слово «взаимодействие»?
2. Что значит «взаимодействие шахматных фигур»?
3. В примере № 1 какие фигуры взаимодействуют? Какие мешают?
4. В примере № 2 чьи фигуры взаимодействуют и какие?
5. В примере № 3 вначале назови взаимодействие белых фигур, а потом чёрных.
6. Что такое батарейный мат?
7. Почему очень важно в шахматной игре взаимодействие фигур?



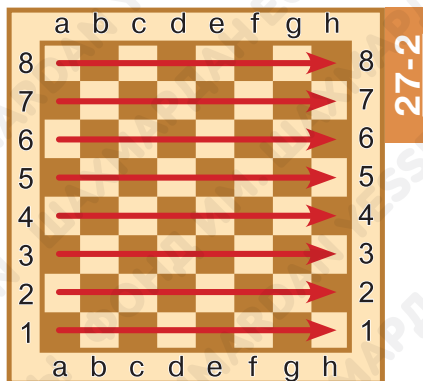
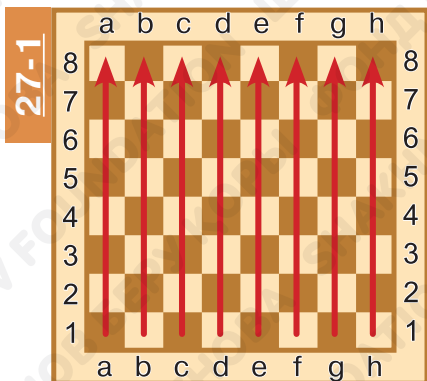
§ 27. Линейный мат

Иногда бывает так, что в процессе игры у одного из соперников на шахматной доске остаётся только один король. Для того чтобы победить, необходимо поставить мат такому одинокому королю. Проще всего с такой задачей могут справиться тяжёлые фигуры. Мат, который они умеют ставить одинокому королю, называется линейным.



Линейный — от слова «линия».

Как мы помним, на шахматной доске есть вертикальные и горизонтальные линии (27-1, 27-2).



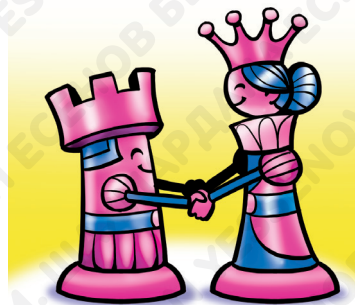
Линейный мат ставят тяжёлые фигуры: ферзь и ладьи по вертикальным или горизонтальным линиям. Для того чтобы поставить линейный мат, необходимо иметь как минимум:

Две ладьи или два ферзя или ферзя и ладью



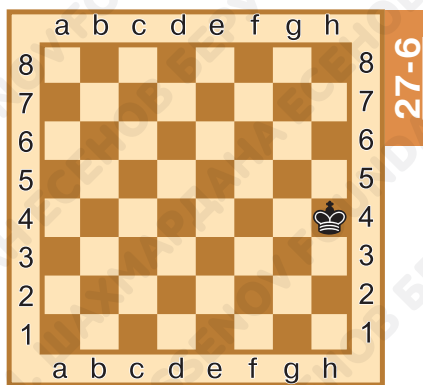
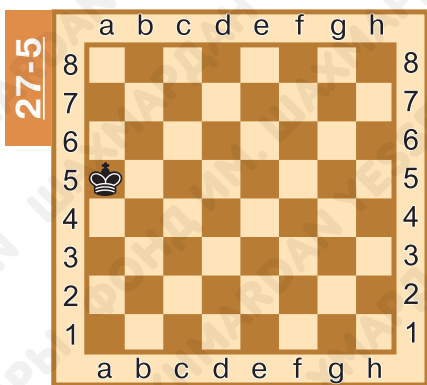
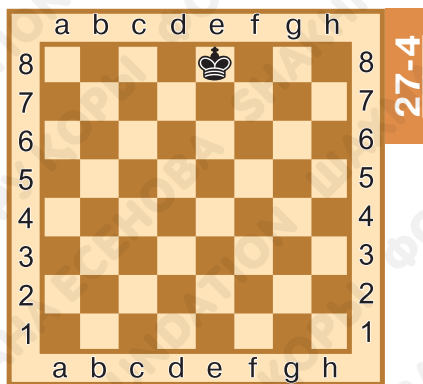
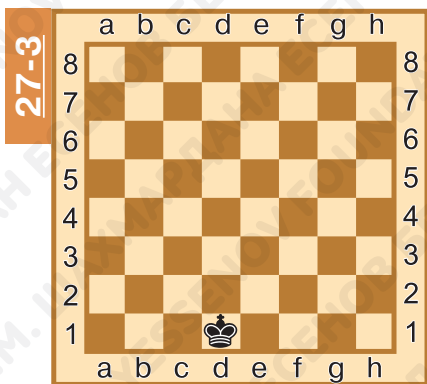
Чтобы поставить линейный мат, тяжёлые фигуры должны хорошо взаимодействовать между собой.

Если у нас в конце игры остаются две тяжёлые фигуры, то мат можно поставить даже без помощи собственного короля. Не надо пытаться ставить мат в центре доски, ведь линий, на которые может пойти король, три, а тяжёлых фигур — только две.



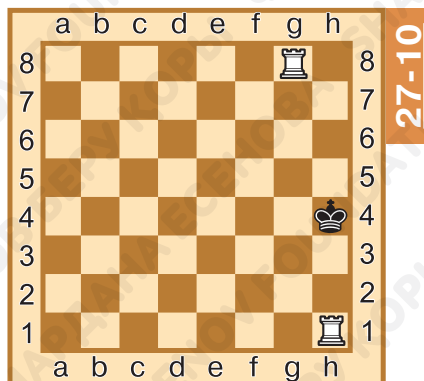
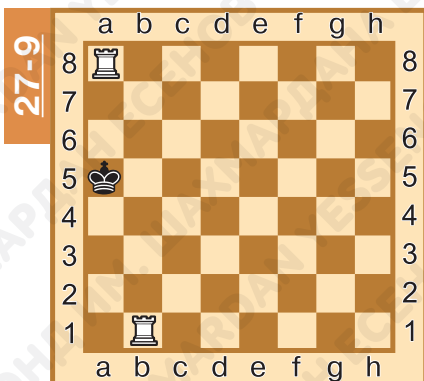
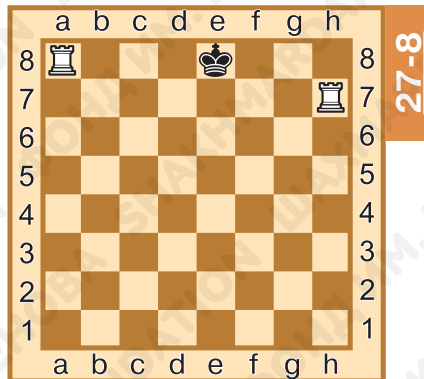
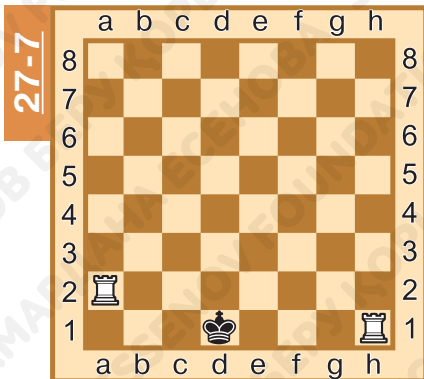
Способов ставить линейный мат существует множество. Главное — действовать, следуя чёткому плану. Этот план следующий:

1. Неприятельский король должен стоять на краю доски (27-3, 27-4, 27-5, 27-6).



2. Теперь подумаем, где должны стоять тяжёлые фигуры (ладьи), чтобы неприятельскому королю был объявлен мат.

Одна ладья должна атаковать короля (быть охотником), другая должна не выпускать его с крайней линии (быть сторожем) (27-7, 27-8, 27-9, 27-10).

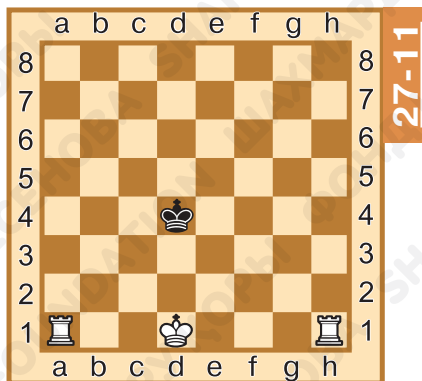


К чему стремиться, мы знаем,
 Осталось лишь дело за малым —
 Освоить, как мат бы поставить!



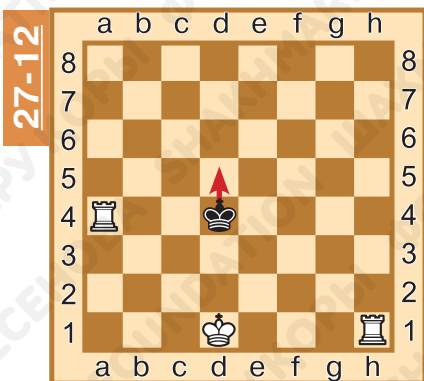
Рассмотрим, как прийти к нужной позиции из следующего первоначального положения.

(27-11) Согласно нашему плану, ладьи должны оттеснить короля на край доски. Добровольно король на край доски не пойдёт. Поэтому будем ладьями поочерёдно забирать у неприятельского короля горизонтальные линии, одну за другой.



Рассмотрим два способа.

Первый способ. Начнём с шаха.



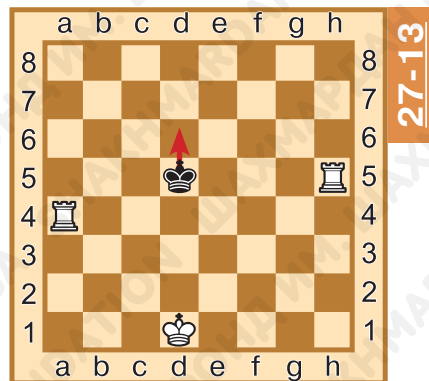
1. Ла4+ Крd5. (27-12).

Белая ладья объявляет шах на поле а4. Чёрный король не может остаться на этой линии, допустим, он отступает на поле d5.

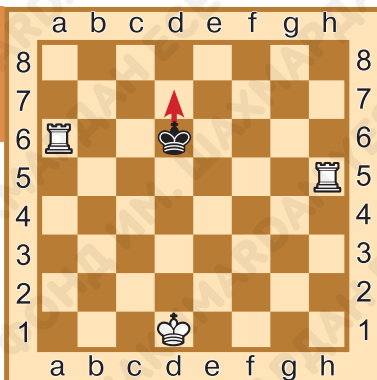
Чёрный король может отступить на другие поля, но мы не будем пока рассматривать эти варианты.

2.Лh5+ Крd6. (27-13).

Другая белая ладья объявляет шах на поле h5. Ладья же на a4 теперь выполняет роль сторожа и не даёт чёрному королю вернуться на прежнее место. Чёрный король отступает на поле d6.



27-14

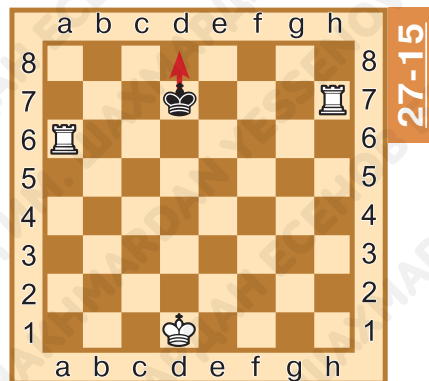


3.Лa6+ Крd7. (27-14).

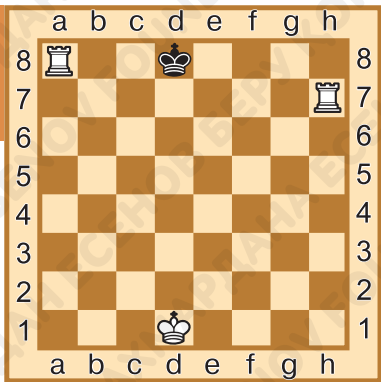
Белая ладья объявляет шах на поле a6. Теперь уже ладья на h5 выполняет роль сторожа. Чёрный король вынужден покинуть и 6 горизонталь. Он идёт на d7.

4.Лh7+ Крd8. (27-15).

Так, действуя согласованно, белые ладьи отнимают у чёрного короля одну горизонталь за другой. Чёрный король отступает на поле d8.

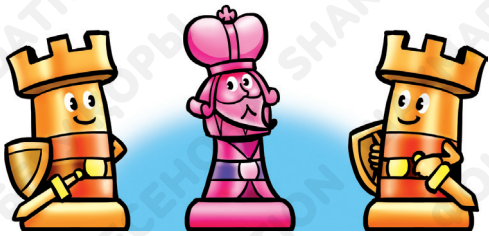


27-16



5.Лавх. (27-16).

А теперь белая ладья ставит мат на поле а8.

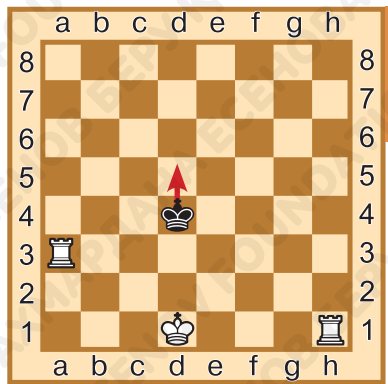


Рассмотрим второй способ.

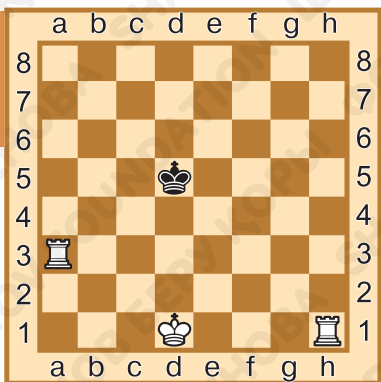
1.Лаз Крд5. (27-17).

Белая ладья не объявляет шах, а сначала отрезает третью горизонталь неприятельскому королю.

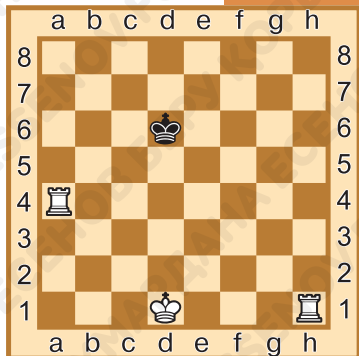
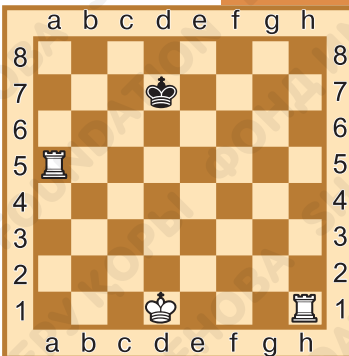
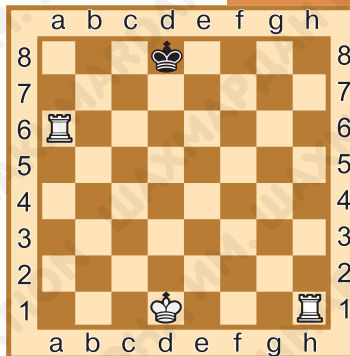
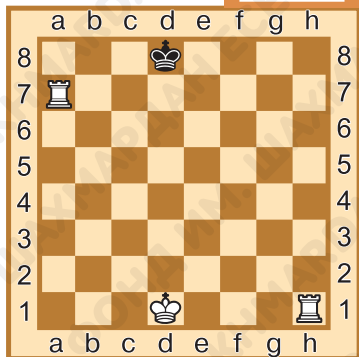
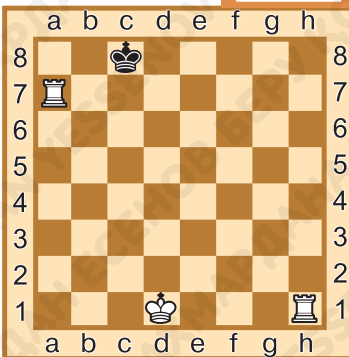
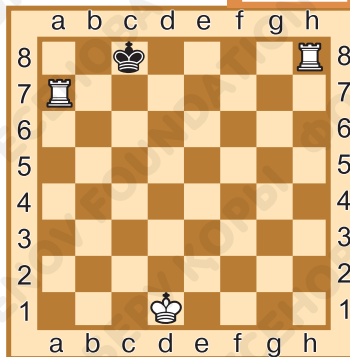
27-17



27-18



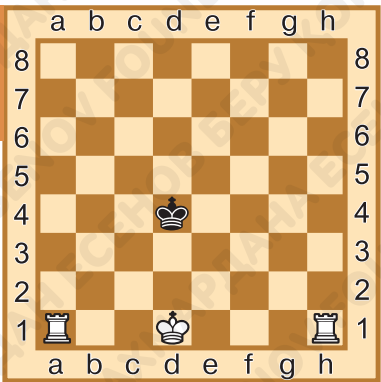
(27-18) Теперь смотрим за чёрным королем. Если король отступает с линии, эту линию надо немедленно захватывать ладьёй. Помним, самое главное — оттеснить короля на край доски (27-19, 27-20, 27-21, 27-22, 27-23, 27-24).

27-19**2.Ла4 Крд6.****27-20****3.Ла5 Крд7.****27-21****4.Ла6 Крд8.****27-22****5.Ла7.****27-23****5...Крс8.****27-24****5.Лh8х.**

Бывает так, что неприятельский король не хочет без боя сдавать свои позиции и в свою очередь старается атаковать ладьи. Рассмотрим, как надо действовать в этом случае.



27-25



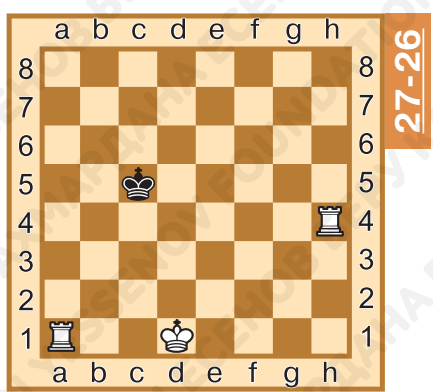
Вернёмся к нашей первоначальной позиции (27-25):



Действуем по тому же плану.

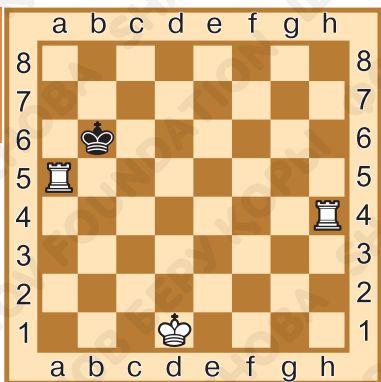
1.Лh4+ Крс5. (27-26).

Ладья идёт на поле h4 и объявляет шах. Чёрный король идёт на с5, стремясь приблизиться к вертикали «а» с тем, чтобы атаковать ладью.



27-26

27-27



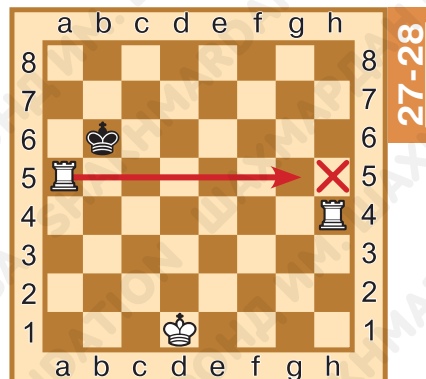
2.Ла5+ Крб6. (27-27).

Ладья объявляет шах на поле а5. Чёрный король отступает на поле б6 и нападет на ладью.

3.Лг5. (27-28).

Белая ладья уходит из-под удара.

Уходит на этой горизонтали, но так, чтобы не мешать другой ладье. Взаимодействие фигур!

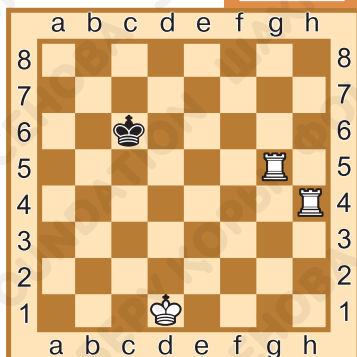


3...Крс6.

Ладьи перестроились, и дальнейшая игра следует нашему плану. Ладьи поочередно объявляют шах и на последней горизонтали ставят мат (27-29, 27-30, 27-31).

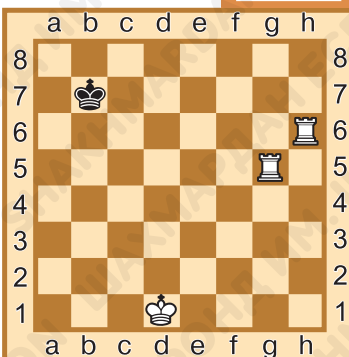


27-29



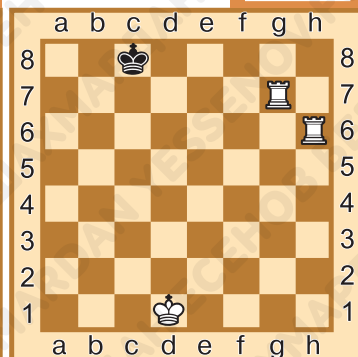
3.Лг5 Крс6.

27-30



4.Лh6+ Крb7.

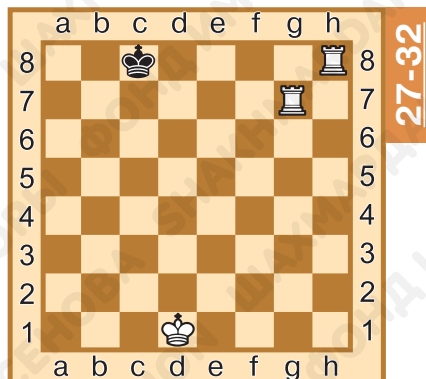
27-31



5.Лг7+ Крс8.

6.Лh8х.

Необязательно оттеснять неприятельского короля к 8-ой горизонтали. Край, к которому удобнее теснить короля, надо выбрать, исходя из первоначального расположения фигур (27-32).



По такому же принципу могут ставить линейный мат два ферзя, ферзь и ладья.

Вывод: чтобы поставить линейный мат, тяжёлые фигуры должны дружно играть! Взаимодействовать!



Вопросы для повторения:

1. Как называется мат, который могут поставить одинокому королю тяжёлые фигуры?
2. Почему линейный мат называют «линейным»?
3. Как называются прямые линии, по которым ставят «линейный мат»?
4. Какой набор тяжёлых фигур необходим, чтобы поставить линейный мат?
5. Какой вывод ты сделал из этого урока?

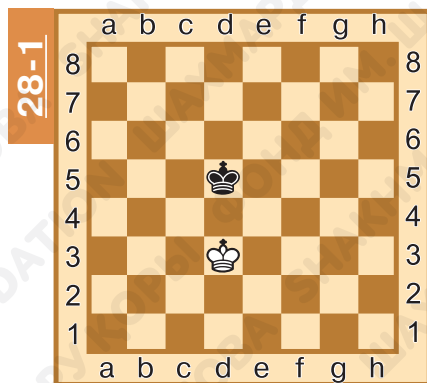
§ 28. Ничья. Виды ничьи

Не всегда шахматная партия заканчивается победой одного из игроков. Бывает, что ни одному из соперников не удаётся добиться выигрыша, и тогда партия считается закончившейся вничью.

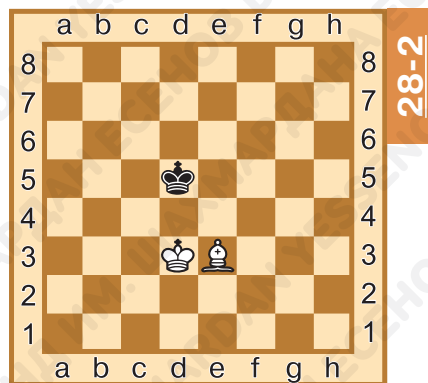


Ничья — результат партии, когда никто не выигрывает и никто не проигрывает. Партия заканчивается вничью по разным причинам. Рассмотрим основные виды ничьи.

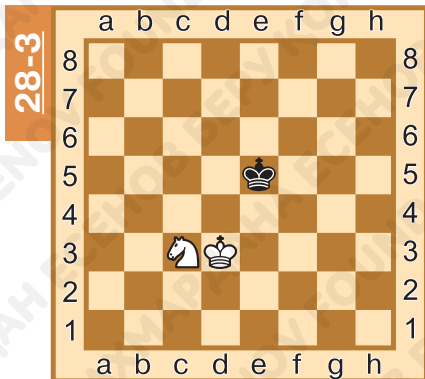
1. Когда на доске остаётся мало фигур и мат поставить невозможно. (28-1, 28-2, 28-3, 28-4).



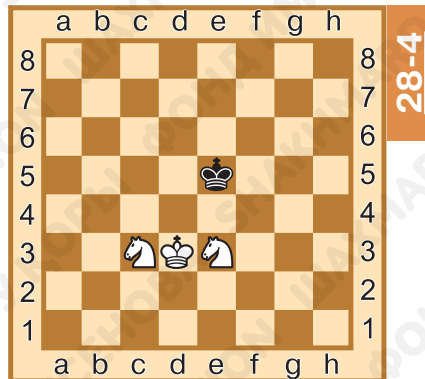
**Король
против короля.**



**Король и слон
против короля.**



**Король и конь
против короля.**



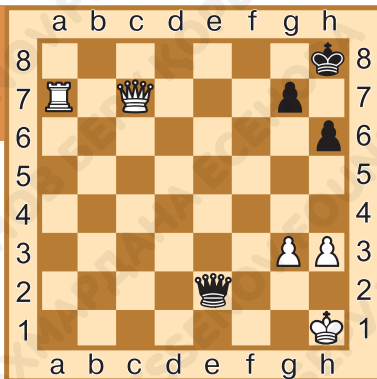
**Король и два коня
против короля.**

2. *Ничья по соглашению.* Эта ситуация случается, когда один игрок предлагает другому завершить партию ничьей. Если сопернику выгодно, то он соглашается, если нет — игра продолжается.



3. *Вечный шах.* Вечный шах встречается в позициях, когда королю одного из игроков объявляется большое количество шахов подряд, от которых защититься невозможно.

28-5



У белых лишняя ладья и, казалось бы, позиция у них выигранная. Но сейчас ход чёрных (28-5).

Чёрный ферзь объявляет белому королю множество шахов, от которых защититься нельзя.

Чёрный ферзь идёт на поле f1 и объявляет шах.

1... - Фf1+.

Белый король уходит на поле h2.

2.Kph2.

Чёрный ферзь объявляет шах на поле f2.

2 ... - Фf2+.

Король белых идёт на поле h1.

3.Kр h1.

Чёрный ферзь опять объявляет шах на поле f1.

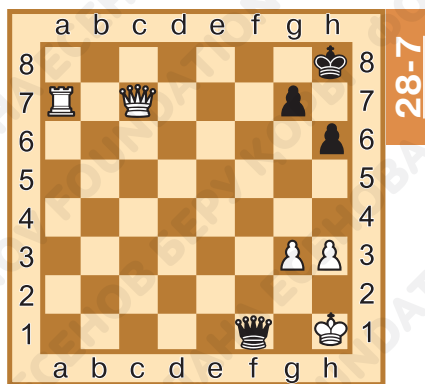
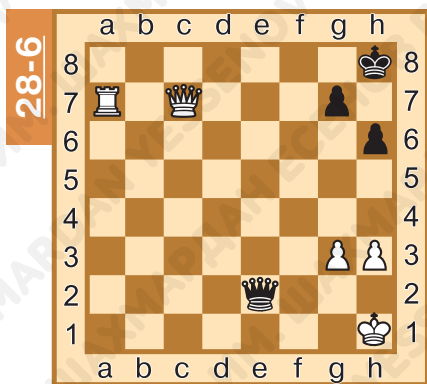
3... - Фf1+.

Соперник, играющий чёрным цветом, предлагает ничью. Но его противник может отказаться: «Нет, я не согласен!»
Что же делать?



Необходимо знать следующий случай ничьи. Этот случай называется «трёхкратное повторение позиции»!

4. Трёхкратное повторение позиции — это когда одна и та же одинаковая позиция повторяется 3 раза. Обратимся к предыдущему примеру (28-6, 28-7).



Ход чёрных.

1...Фf1+.

Первое повторение позиции (28-8, 28-9, 28-10):

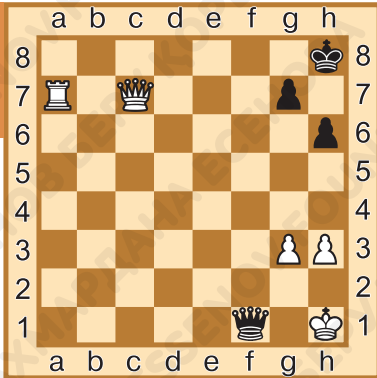


2.Кph2.

2...Фf2+.

3.Кph2.

28-11

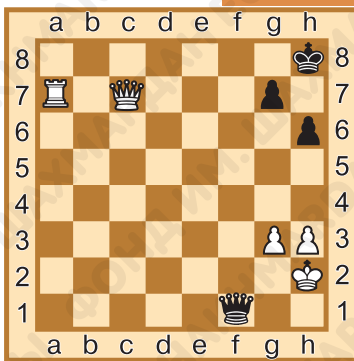


3...Фf1+. (28-11).



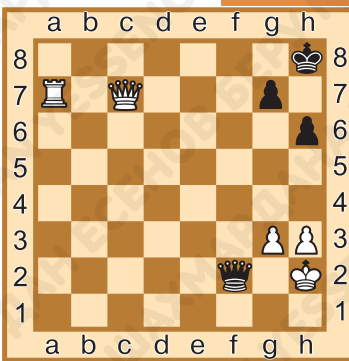
Второй раз повторилась знакомая нам позиция (28-12, 28-13, 28-14, 28-15).

28-12



4.Крh2.

28-13



4...Фf2+.

28-14



5.Крh2.

28-15



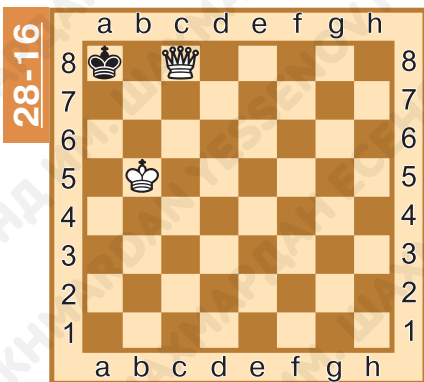
5...Фf1+.

Трёхкратное повторение позиции.

НИЧЬЯ!

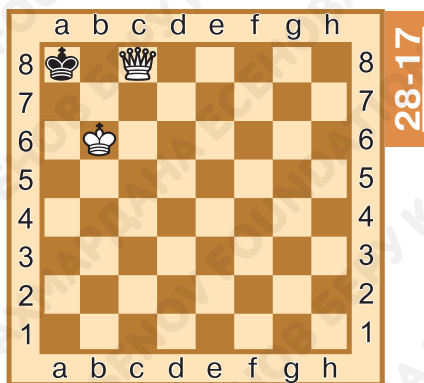
«Вечный шах» и «трёхкратное повторение позиции» очень тесно взаимосвязаны между собой.

5. Пат — это тоже один из случаев ничьи, который очень часто встречается в партиях. Прежде чем узнать, что такое «пат», надо вспомнить про «шах» и «мат».



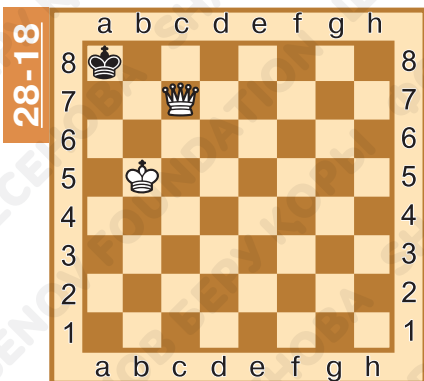
Шах — это нападение на короля, но защита от него есть.

1.Фс8+ Кра7. (28-16).



Мат — это нападение на короля, от которого защиты нет (28-17).

1.Фс8х.



(28-18) В этой позиции ход чёрных. Нападения на короля нет и нет ни одного хода! Пат.

Пат — это такое положение, когда на короля нападения нет и нечем ходить! Нет ни одного возможного хода!



Вывод: партия не всегда заканчивается победой или поражением. Бывают случаи, когда партия заканчивается ничьей. Существует 5 основных видов ничьи:

1. Ничья при малом количестве фигур:

король против короля

король и слон против короля

король и конь против короля

король и два коня против короля.

2. Ничья по соглашению.

3. Вечный шах.

4. Трёхкратное повторение позиции.

5. Пат.

Вопросы для повторения:

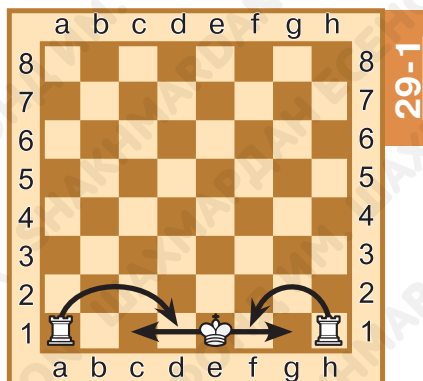
1. Какими результатами может завершиться шахматная партия?
2. Что такое «выигрыш», «проигрыш» и «ничья»?
3. Какие основные 5 видов ничьи ты знаешь? Перечисли.
4. Назови случаи ничьи при малом количестве фигур.
5. Что означает «ничья по соглашению»?
6. Объясни понятие «вечный шах».
7. Что такое «трёхкратное повторение позиции»?
8. Чем отличается «пат» от «шаха», «мата»?





§ 29. Особый ход короля. Рокировка

В шахматной партии обычно за один ход перемещается одна фигура. Но один раз в партии для каждой из сторон может быть сделано исключение, когда за один ход перемещаются сразу две фигуры. Такой ход называется рокировка. Рокировка — это необычный ход. При рокировке одновременно перемещаются король и ладья (29-1).

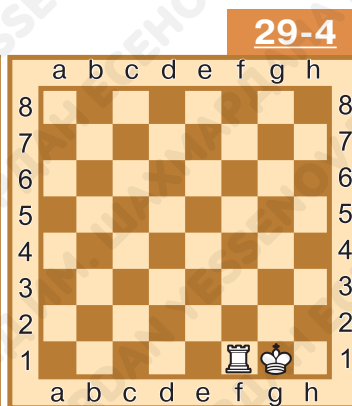
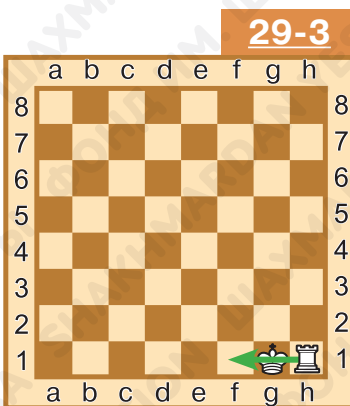


Длинная. Короткая.

Рокировка может быть короткая и длинная. Короткая рокировка — это рокировка в сторону, где между королём и ладьёй путь короче (два поля), а длинная — рокировка в сторону, где путь между королём и ладьёй длиннее (три поля).

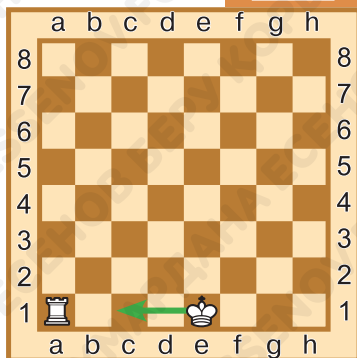


Рокировку надо делать правильно. Рокировка — это прежде всего особый ход короля. Поэтому её надо начинать делать с короля. Король идёт на две клетки по направлению к ладье. Ладья перепрыгивает через короля и становится рядом (29-2, 29-3, 29-4, 29-5, 29-6, 29-7).

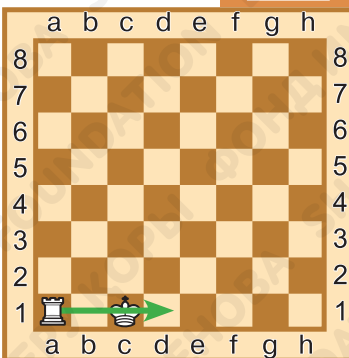


Короткая рокировка.

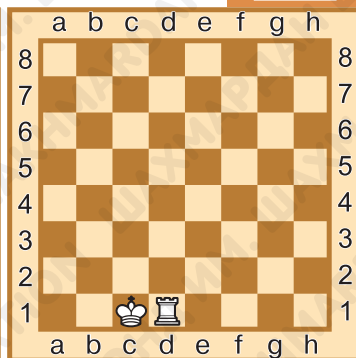
29-5



29-6



29-7



Длинная рокировка.

Если игрок нечаянно начнёт делать рокировку с перемещения ладьи, это будет неправильно. В этом случае будет считаться, что сделан ход ладьёй.

Для чего делается рокировка? Во-первых, рокировка даёт возможность спрятать короля в более безопасное место, под прикрытия своих пешек. Во-вторых, рокировка позволяет ввести в игру сильную фигуру — ладью.

При записи хода **короткая** рокировка обозначается — **0-0**, а **длинная** — **0-0-0**.



Рокировка — очень полезный ход, но, к сожалению, рокировку делать не всегда возможно.

Разберём 5 случаев, когда рокировка запрещена:

29-8

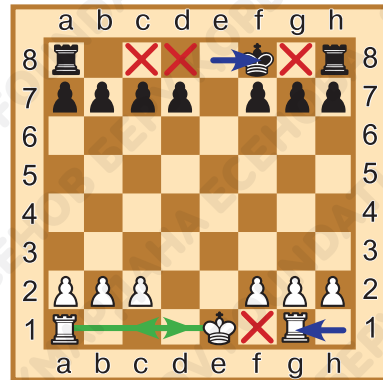


1. Если между королём и ладьёй стоят фигуры.

(29-8) Король не может перепрыгнуть через свои фигуры, поэтому поля между королём и ладьёй должны быть свободны.

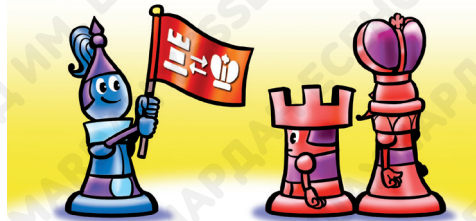
2. Если король или ладья до рокировки уже ходили.

(29-9) В этом случае право на рокировку уже потеряно. Если ходила только одна ладья, а король ещё не двигался с места, то сохраняется возможность сделать рокировку с другой ладьёй.



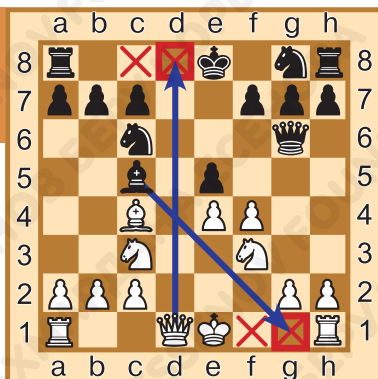
29-9

29-10



3. Если король находится под шахом. (29-10) Спасти от шаха, сделав рокировку, нельзя!

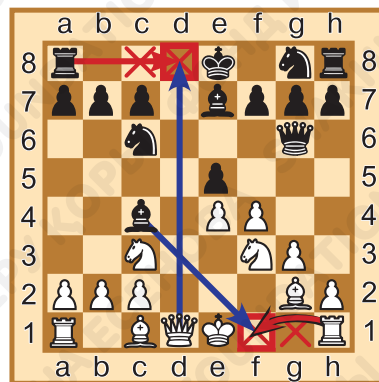
29-11



5. Если при рокировке поле, через которое проходит король, обстреливается чужой фигурой (т.е. король проходит через «битое поле»). (29-12).



4. Если после рокировки король попадает под шах. Королю нельзя рокироваться под шах! (29-11).



29-12

Во время игры бывает очень выгодно помешать неприятельскому королю сделать рокировку. В этом случае король остаётся в центре доски и может стать удобной мишенью для атаки. Кроме того, одной из неприятельских ладей будет сложно войти в игру, она вынуждена будет бездействовать.

Вывод: рокировка — очень полезный ход, при котором одновременно перемещаются король и ладья. Рокировка возможна не всегда, поэтому её надо делать внимательно и правильно!



Вопросы для повторения:

1. Что такое рокировка?
2. Почему рокировка — это необычный ход?
3. Какая бывает рокировка?
4. Как правильно делать рокировку?
5. Для чего делается рокировка?
6. Перечисли 5 случаев, когда рокировка запрещена.



§ 30. Повторение особого хода короля. Особый ход пешки. Взятие на проходе

Играя в шахматы, важно помнить, что фигуры не должны мешать друг другу, а наоборот, должны взаимодействовать. Чтобы соблюдать принцип взаимодействия фигур,



необходимо в начале игры как можно быстрее сделать рокировку. Этот ход дает возможность, с одной стороны, увести короля в более безопасное место, а с другой стороны, ввести в игру ладью.

Необходимо помнить, что рокировка — это особый ход короля, и поэтому начинаться она должна с перемещения короля, а не ладьи. Очень часто во время игры, не обращая внимания на фигуры соперника, рокировку делают неправильно. Неправильно сделанная рокировка считается невозможным ходом. Если во время игры в шахматы игрок делает дважды

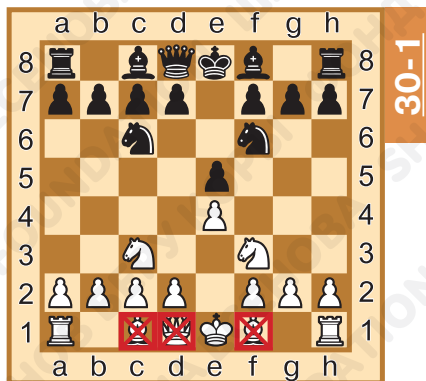
невозможный ход, то ему может быть засчитано поражение. Поэтому играть в шахматы надо очень внимательно!

Рокировку можно делать не всегда. Вспомним 5 случаев, когда рокировка запрещена:

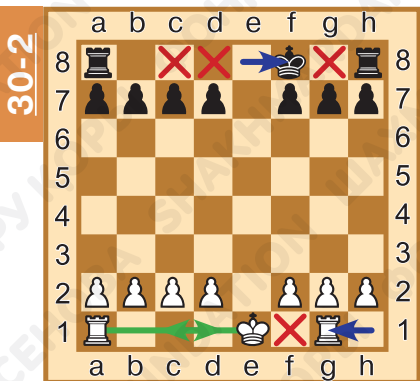
1. Если между королём и ладьёй стоят фигуры.

Рассмотрим следующий пример (30-1):

В этой ситуации ни чёрный, ни белый король рокировку делать не могут, так как поля между королём и ладьёй заняты другими фигурами.



30-1



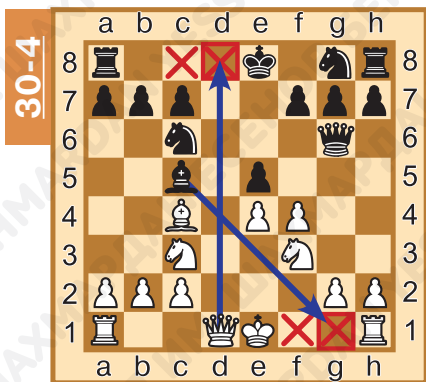
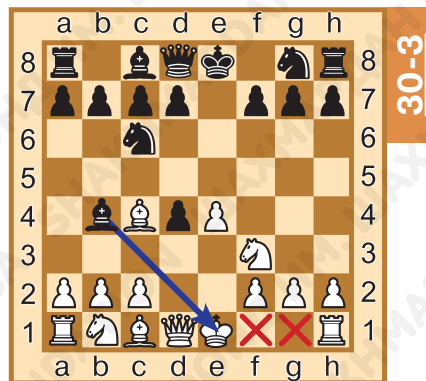
30-2

2. Если король или ладья до рокировки уже ходили.

(30-2) В этой позиции белый король не может сделать рокировку в короткую сторону, так как ладья уже сделала ход с поля h1 на поле g1. Но для белого короля сохраняется возможность рокировки в длинную сторону. Чёрный же король вообще лишился права рокировки, так как сделал ход на f8.

3. Если король находится под шахом.

Чёрный слон объявил королю шах. Белый король рокировку в данный момент сделать не может (30-3).



4. Если после рокировки король попадает под шах.

(30-4) Белый король рокировку делать не может, потому что попадёт под шах слона на поле g1.

5. Если при рокировке поле, через которое проходит король, обстреливается чужой фигурой (битое поле).

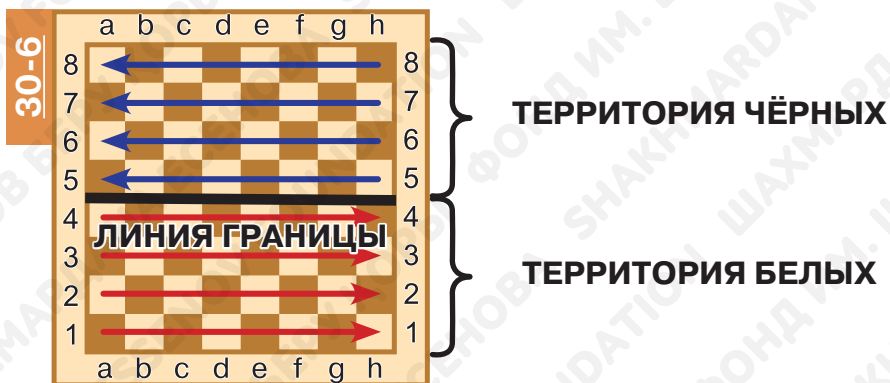
(30-5) Белый ферзь обстреливает поле d8, через которое должен будет пройти чёрный король, совершая рокировку. Поэтому в данной ситуации для чёрных рокировка в длинную сторону невозможна.



Белые также не могут сделать рокировку в короткую сторону, так как при рокировке белый король должен был бы перейти через битое поле — поле f1, на которое нацелился чёрный слон.



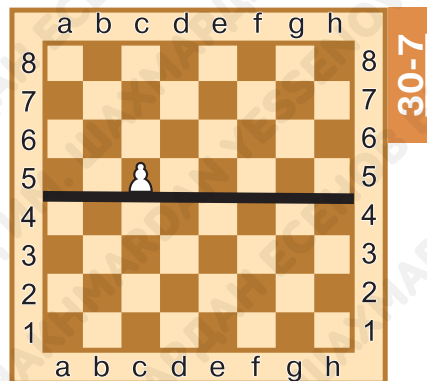
Продолжая тему особых ходов, обратимся к хитрому правилу, которое касается пешки. Мы знаем, что пешка — это самая слабая шахматная фигура. Ходит на одно или два поля (с первоначального положения) только вперёд. Бьёт по диагонали на одно поле вперёд. Если пешка дойдёт до последнего ряда, то может превратиться в любую фигуру, кроме короля или пешки. Но есть у пешки ещё один особый ход. Это возможность побить неприятельскую пешку «на проходе». Особый ход пешки осуществляется по правилу «взятие на проходе». Прежде чем изучить правило «взятие на проходе», обратимся к нашим знаниям о шахматной доске.



(30-6) На шахматной доске 8 горизонталей. Давайте представим, что шахматная доска — это поле битвы. С 1 по 4 горизонталь территория принадлежит белым. С 5 по 8 горизонталь — чёрным. Линию, которая делит шахматную доску, называют «линией границы». Ещё есть другое название — «демаркационная линия». Для чего нам это необходимо? Оказывается, если пешка перешла линию границы и оказалась на чужой территории, у неё появляется необычная возможность побить неприятельскую пешку.

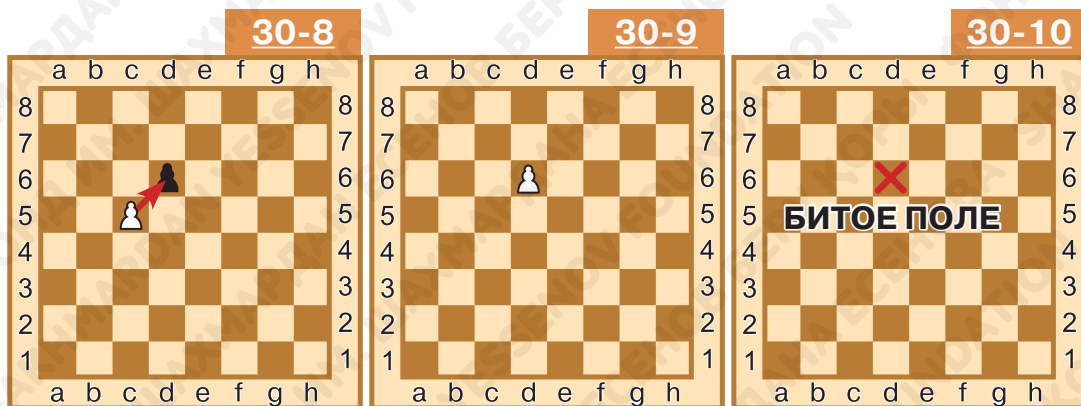
Разберём правило более подробно (30-7).

Белая пешка стоит на 5 горизонтали и у неё появляется интересная возможность по-

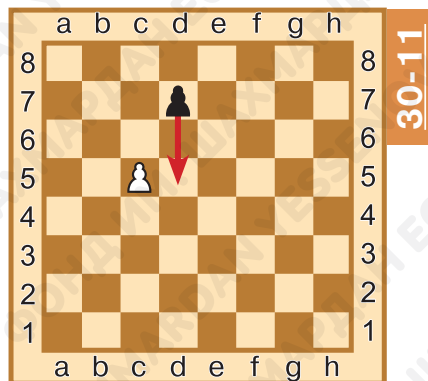


бить неприятельскую пешку, которая стояла бы на 7 горизонтали (начальная позиция) на соседних вертикалях b или d и сделала бы ход на 2 шага вперёд.

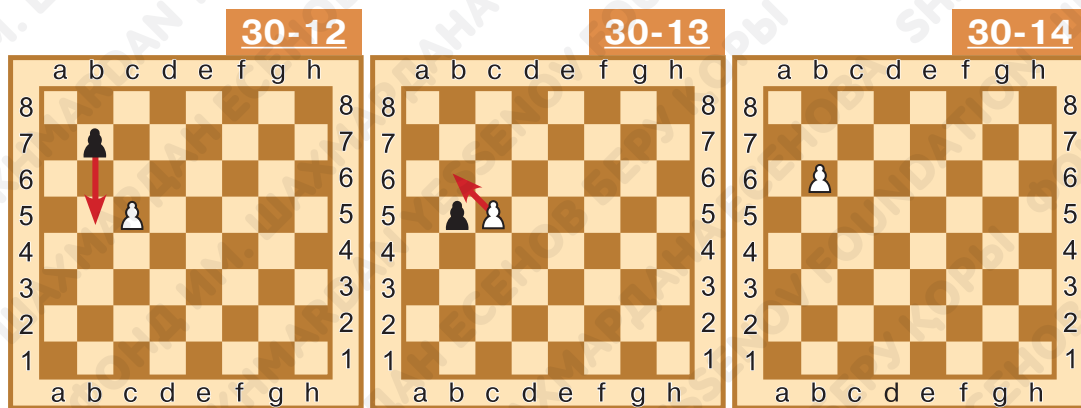
Разберём эту ситуацию ещё более подробно. Вспомним, что пешка бьёт наискосок на рядом находящееся поле (30-8, 30-9, 30-10).



Белая пешка бьёт чёрную на поле d6. Поле d6 — это битое поле. Битое — то, на которое могут побить. Возвращаемся к нашему случаю, когда неприятельская пешка сделала ход d7-d5, сразу прошла 2 клетки вперёд (30-11).



Чёрная пешка делает ход, но по очереди проходит (наступает) поля d6, d5. А теперь поле d6 — битое, и белая пешка может побить чёрную так, как если бы она сделала ход на поле d6. Это правило называется «взятие на проходе». От слов «пешка прошла, а её взяли». Точно так же белая пешка c5 может побить рядом расположенную чёрную пешку b7, если бы та сделала ход на два шага вперёд (30-12, 30-13, 30-14).



Записать этот ход можно следующим образом:
1...b7-b5 2.c5:b6.

Или, используя краткую нотацию: 1...b5 2.cb

Итак, правило «взятие на проходе» гласит:

Если пешка, сделав ход со своего первоначального места на два шага вперёд, переступит поле, которое находится под ударом неприятельской пешки, то неприятельская пешка име-

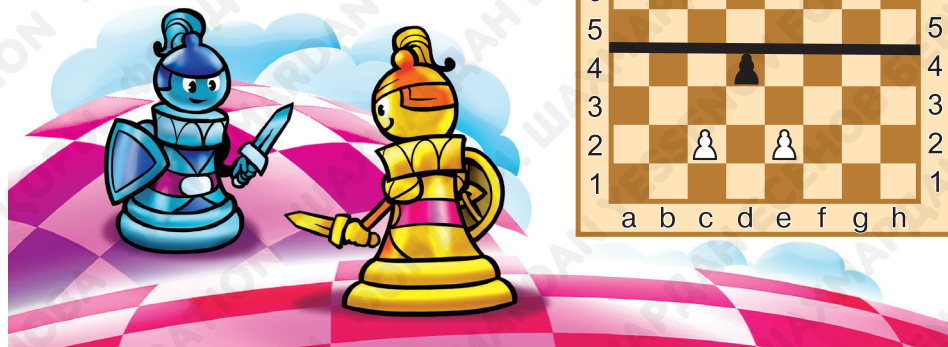
ет право побить проходящую пешку так, как если бы она совершила ход только на одно поле.

Важно знать следующее:

1. Взятие на проходе осуществляется немедленно, сразу после сделанного хода неприятельской пешки. Если сразу вы её не побили, то в последующем этой возможности уже не будет.

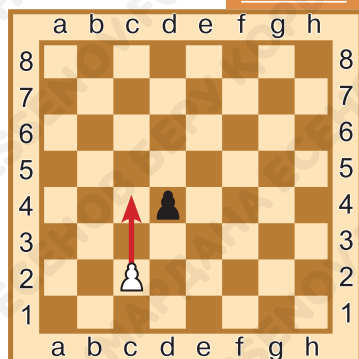
2. «Взятие на проходе» — это правило только для пешек! Другие фигуры не имеют права на такое взятие.

Теперь разберём пример, как бьёт на проходе чёрная пешка (30-15).

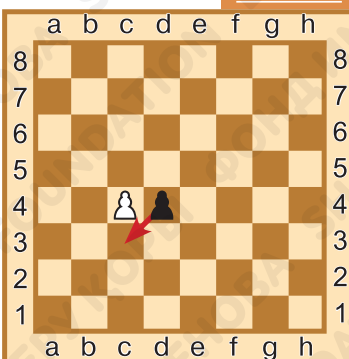


Чёрная пешка перешла линию границы и находится на 4 горизонтали, например, на поле d4. Белая пешка расположена на своём первоначальном месте, на поле c2 или e2.

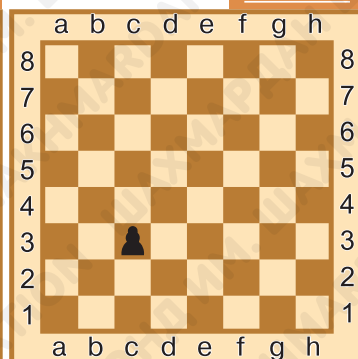
30-16



30-17



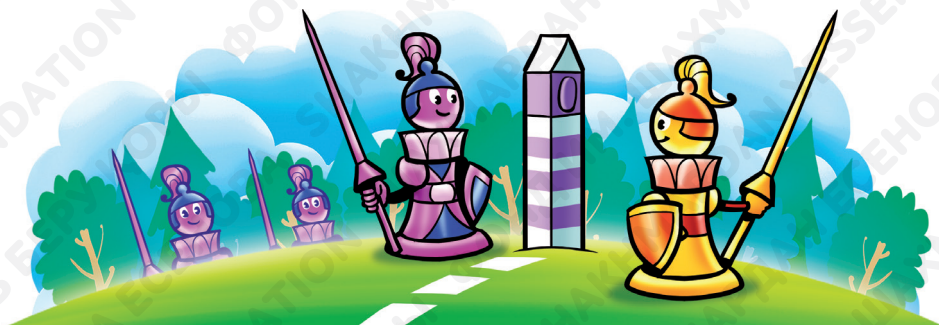
30-18



(30-16, 30-17, 30-18) Белая пешка хочет сделать двойной ход, идёт с поля c2 на поле c4. Чёрная пешка d4 может побить белую пешку на проходе. Бьёт на битом поле c3.

1. c2-c4 d4:c3 или коротко 1. c4 dc.

Бить пешку на проходе необязательно. Но бить на проходе или не бить — надо решить сразу же. На последующих ходах это право теряется. «Взятие на проходе» — это особое правило для пешек. Бить на проходе может только пешка пешку, на другие фигуры это правило не распространяется.



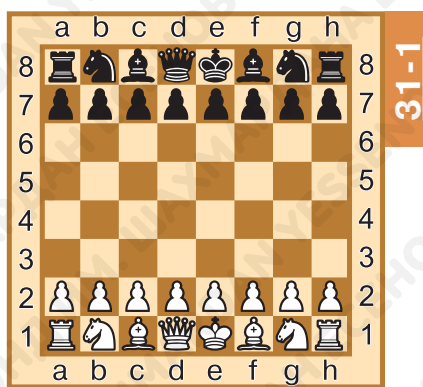
Вопросы для повторения:

1. Что такое рокировка?
2. Для чего делается рокировка?
3. Перечисли 5 случаев, когда рокировка запрещена.
4. Объясни правило «Взятие на проходе».
5. Обязательно ли брать пешку на проходе?
6. Можно ли брать на проходе другие фигуры, кроме пешки?



§ 31. Шахматная этика. Правила поведения во время игры

Чтобы начать играть в шахматы, каждый из игроков должен расставить на шахматной доске свои фигуры в начальную позицию. У каждого из партнёров в начале игры имеются: король, ферзь, две ладьи, два слона, два коня и восемь пешек. В начальной позиции фигуры обеих сторон размещаются так, как показано на диаграмме (31-1).



Белые занимают первую и вторую горизонтали, чёрные — седьмую и восьмую. Пешки расположены на второй и седьмой горизонталях соответственно.

Игроки делают свои ходы по очереди. Во время игры каждый из партнёров должен строго выполнять

шахматные правила. К шахматным правилам относятся правила перемещения и взятия фигур и пешек, правила превращения пешки и взятия на проходе, правило рокировки.

Основная цель игры — победить своего соперника.

Шахматная игра может завершиться выигрышем, проигрышем или ничьей.

Выигрыш может произойти в следующих случаях:

- *Мат.* Если один из игроков поставил мат королю соперника, значит, он выиграл.
- *Один из игроков сдался.* Игрок, решивший, что дальнейшее сопротивление бессмысленно, может сдаться в любой момент, для этого ему достаточно объявить вслух «сдаюсь». В этом случае выигрывает его соперник.

Проигрыш — это когда вам поставили мат или вы сдались.

Вничью партия заканчивается в 5 случаях:

1. Ничья при малом количестве фигур:

- *король против короля;*
- *король и слон против короля;*
- *король и конь против короля;*
- *король и два коня против короля.*

2. Ничья по соглашению.

3. Вечный шах.

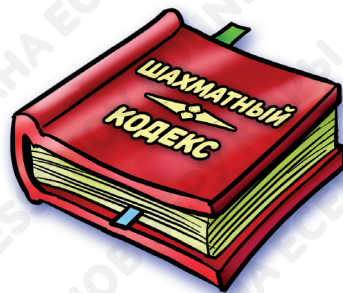
4. Трёхкратное повторение позиции.

5. Пат.

Для того чтобы играть в шахматы так, как играют на шахматных турнирах, нужно знать не только шахматные правила, но и правила шахматного этикета.

Шахматный этикет — это правила поведения во время игры.

Эти правила подробно описаны в специальной книге, которая называется «Шахматный кодекс». Соблюдать их должен каждый игрок. Придумали эти правила для того чтобы между игроками меньше возникало споров и конфликтов. Вот несколько наиболее важных правил.



1. Тронул — ходи!

Если игрок, за которым очередь хода, дотронулся до своей фигуры, то он обязан сделать ход этой фигурой. Причём не имеет значения, сделал он это нечаянно или специально. Игрок, дотронувшийся до чужой фигуры, обязан на этом ходу её побить, независимо от того, выгодно такое взятие или нет. В слу-

чае, если фигура, до которой дотронулись, не имеет ни одного хода или не может быть взята, то тогда разрешается сделать любой другой ход.

2. Опустил руку — ход сделан!

Во время игры сделанные ходы возвращать нельзя. Ход считается сделанным, если игрок переставил свою фигуру с одного поля на другое и отнял руку. Пока рука не отнята от фигуры, этой фигурой можно пойти на любое другое доступное ей поле.

3. Если хочешь поправить фигуру, заранее скажи — «поправляю».

Бывает так, что какая-то фигура стоит неаккуратно и её необходимо поправить. Для того чтобы это сделать, надо предупредить соперника о своём намерении словом «поправляю» до того, как ты коснулся фигуры. Сказать «поправляю» надо так, чтобы соперник чётко это услышал, иначе будет очень трудно доказать, что ты хотел именно поправить фигуру, а не дотронулся до неё, чтобы сделать ход. Поправлять можно только свои фигуры и во время своей очереди хода. Нельзя поправлять фигуры, если очередь хода за твоим соперником. Этим ты мешаешь ему думать.

4. Уважай своего соперника!

Несмотря на то, что шахматная игра — это состязание и каждый игрок стремится во что бы то ни стало победить, но в жизни мы все — одна большая дружная шахматная семья. Игроки должны относиться друг к другу с уважением. Поэтому перед началом игры принято пожать друг другу руки, что означает — поздравить с началом состязания. По окончании игры проигравший игрок обязательно поздравляет своего соперника с победой пожатием руки!



5. Если выиграл, молодец! Но хвастаться не надо!

Твоему сопернику это будет неприятно, он расстроен из-за проигрыша!

6. Если проиграл, не переживай!

Это всего лишь игра. Игра ошибок. Проанализируй их. В следующий раз выиграешь! Некрасиво также говорить, что проиграл партию случайно. Лучше вместо этого предложить партнеру совместно разобраться в причинах поражения и поиграть ещё.

7. Во время игры в шахматы соблюдай тишину!

Во время игры нельзя разговаривать с соперником, тем более обсуждать или оценивать свои или его ходы. Шахматы — игра интеллектуальная, требующая внимания и сосредоточенности. Любой шум отвлекает и часто приводит к грубым ошибкам — «зевкам», в результате которых проигрывается фигура или пешка.

8. После партии каждый из игроков должен расставить свои фигуры в начальное положение.

Игра закончена, надо навести порядок и подготовить шахматную армию к новому сражению.



Вопросы для повторения:

- 1. Какова основная цель игры в шахматы?*
- 2. Как может завершиться шахматная партия?*
- 3. Перечисли случаи, когда возникает выигрыш?*
- 4. Что значит «проиграть» в шахматах?*
- 5. В каких случаях получается «ничья»?*
- 6. Что такое шахматный этикет?*
- 7. Перечисли основные правила поведения во время игры в шахматы.*

§ 32. Шахматная партия

32.1 Шахматная партия

Шахматы — это игра, в которой участвуют два игрока. Их называют соперниками или противниками. Один из игроков играет белыми фигурами, другой — чёрными. Игра начинается с первоначального положения шахматных фигур. **Одна игра между игроками называется шахматной партией или просто партией.**

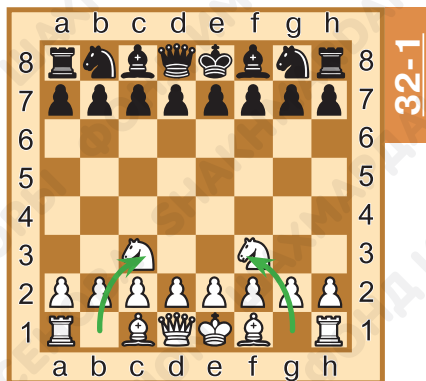


В шахматной партии ходы делаются по очереди. Первый ход в партии всегда делают белые, затем чёрные, потом опять белые и так далее. Цель шахматной партии — дать мат королю соперника. Для того чтобы достичь цели, необходимо как можно быстрее вывести в бой свои фигуры. В этом случае можно будет направить свои силы на атаку неприятельского короля.

Рассмотрим, как может начинаться шахматная партия (32-1).

В первоначальной позиции вступить в бой могут только кони, остальным фигурам преграждают путь свои же пешки. Поэтому хочешь, не хочешь — надо отправлять в бой пешки.

Но какие пешки лучше всего двигать?



32-1



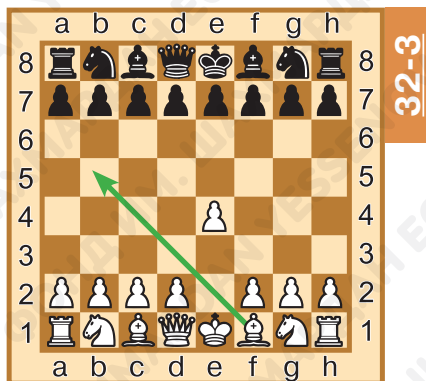
32-2

(32-2) Если мы будем двигать крайние пешки, то сможем открыть дорожки только ладьям.

А ладьям тесно среди множества фигур, им нужен простор.

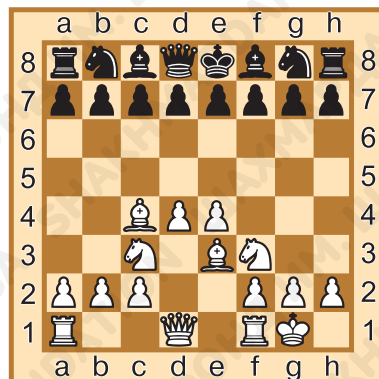
Поэтому лучше выдвигать центральные пешки (32-3).

Так мы сразу открываем дорогу своим слонам.



32-3

А дальше стараемся вывести коней и слонов поближе к центру доски, там фигуры наиболее сильны. И не забываем про безопасность короля, стараемся спрятать его в безопасное место (сделать рокировку) (32-4).



После того как лёгкие фигуры выведены в бой, а король спрятан в безопасное место, можно подумать и об атаке неприятельского короля.

Конечно, чёрные в свою очередь также должны выводить в бой фигуры и стараться помешать замыслам противника.



Вот один из способов начала партии.

Белые начинают партию ходом королевской пешки. Во-первых, они сразу же захватывают центральное поле, а во-вторых, открывают дорогу своему слону (32-5).



32-6



(32-6) Чёрные выставляют навстречу белой пешке свою пешку. Не дают белой пешке продвинуться вперёд, не пускают на свою территорию.

(32-7) Белым чёрная пешка мешает, поэтому они атакуют её конём. Этим ходом белые и коня в бой вывели, и на пешку чёрную напали. Хотят её побить и расчистить путь своей пешке.



32-7

Чёрные не хотят отдавать свою пешку. А что делать?

Надо защищать! Чёрный конь вышел на защиту своей пешки (32-8).

Теперь белые выводят в бой своего слона.



32-8

Это хороший ход. Белые, с одной стороны, хотят побить чёрного коня, ведь он защищает свою пешку, а значит, у пешки не будет защитника, и белые смогут её побить. А с другой стороны, белые подготовили домик для своего короля и готовы сделать рокировку.

У чёрных в этой позиции есть несколько хороших ходов, которые ведут к интересной, захватывающей игре. Это начало носит название **Испанская партия**. **Испанская партия** — один из наиболее популярных дебютов. (**Дебют** — начало шахматной партии).

Вот так ход за ходом идёт шахматная партия. Каждая из сторон строит свой план и старается разгадать замысел противника, чтобы воспрепятствовать его планам.

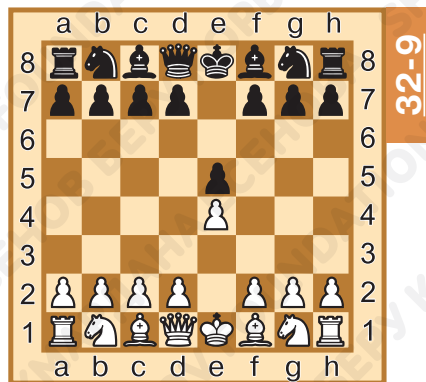
32.2 Детский мат

Каждый из игроков стремится как можно быстрее поставить мат королю своего соперника. У кого-то это получается быстрее, у кого-то дольше. Есть партии, которые длятся всего несколько ходов, а есть партии, где игра продолжается довольно долго.

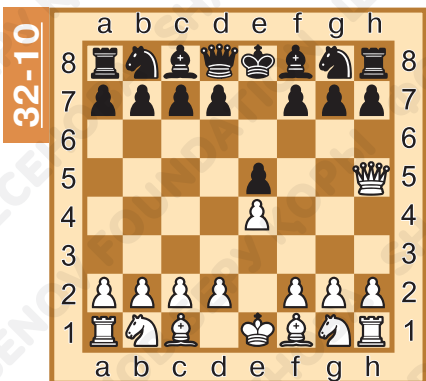


Чаще всего быстро заканчиваются партии, где один из игроков допустил ошибку. Его соперник вовремя заметил эту ошибку и воспользовался ею. Разберём коротенькую партию, которая получила название «детский мат». Так эта партия называется потому, что такой мат, как правило, получают начинающие игроки, чаще всего дети.

(32-9) Белые сделали ход королевской пешкой. Открыли дорогу слону и захватили центральное поле. Пешка очень хочет продвигаться дальше, в лагерь чёрных, с тем, чтобы стеснить фигуры соперника, не дать им занять удобные позиции.



Чёрные в ответ также выставляют свою королевскую пешку навстречу белой пешке. Не дают белой пешке пройти дальше. Стоп! Путь закрыт.



(32-10) Белый ферзь с первых же ходов вступает в игру.

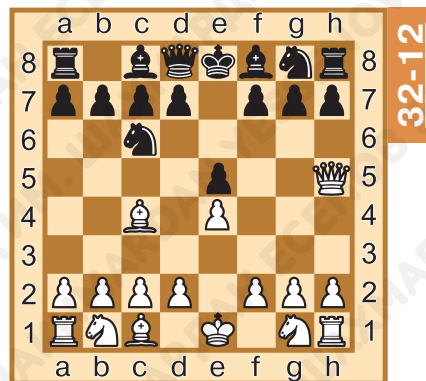
Вообще, это не очень хорошо, так как ферзь — ценная фигура, а выйдя в игру раньше времени, он может попасть под обстрел неприятельских фигур. Ферзю придётся убежать, и драгоценное время будет потеряно.

Но ферзь создал угрозу. Он напал на пешку е5 чёрных. У пешки нет защитника, поэтому она является хорошей мишенью. Также ферзь прицелился к пешкам h7 и f7. Но эти пешки защищены — одна ладьёй, другая королём, поэтому им пока ничего не угрожает.

(32-11) Чёрные отразили угрозу белых. Своим конём они взяли пешку под защиту.



(32-12) Белые выводят в игру слона. Но слон вышел не просто так, он ещё раз напал на пешку f7. Теперь эту пешку атакуют белый ферзь и слон, а защищает её только один чёрный король.



32-13



Если нападений больше, чем защит, это SOS — сигнал бедствия. Пешка в беде.



(32-13) А вот чёрные не услышали криков пешки о помощи. И вывели в бой коня. Сам по себе этот ход хороший. Чёрные вывели ещё одну фигуру в бой, напали на белого ферзя, хотят его прогнать.

Но своей пешке чёрные не помогли.

(32-14) Белый ферзь бьёт пешку f7 и объявляет мат чёрному королю.

Эта партия не только учит быстро выигрывать, но и показывает, как не надо играть. Поэтому постарайтесь запомнить эту ловушку, чтобы в неё не попадаться.



32-14

32.3 Защита от детского мата

Давайте подумаем, почему чёрные так быстро проиграли. Что им надо было делать, чтобы не получить «детский мат».

Для начала обратим внимание на короля (32-15).

Мы знаем — чтобы победить, надо поставить мат королю. Но до короля не так-то просто добраться.



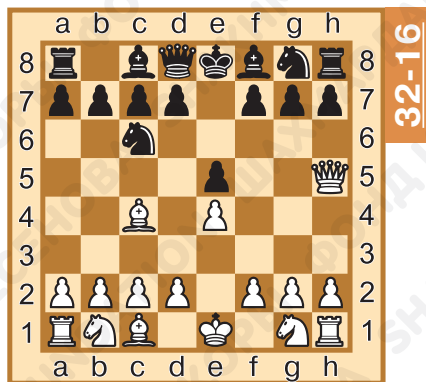
В первоначальной позиции Его Величество прикрывают три пешки: d, e, f. Посмотрим на эти пешки: пешки «d» и «e» защищены очень надёжно. Каждую из этих пешек защищают Конь, Слон, Ферзь, Король.

Сопернику, чтобы пробить такую оборону, необходимо направить на эту пешку пять атакующих фигур. Это очень сложно, да и пешка в любой момент может убежать.

А теперь посмотрим на пешку f. У этой пешки, в отличие от других, только один защитник — сам король. То есть достаточно на неё напасть всего два раза, и она уже будет в опасности. На этом обстоятельстве и строилась ловушка «детский мат». Белые

напали на слабенькую пешку f, а чёрные её не защитили, вот и получился мат.

Вернёмся к нашей партии и попробуем поискать защиту за чёрных (32-16).



Очевидно, что ход чёрных Kf6 был ошибочным. Чёрные должны срочно позаботиться о защите пешки f, иначе батарея «Ферзь + Слон» сработает.

Необходимо найти способ защитить пешку f7.

Есть несколько способов защиты от «детского мата»: Fd8-e7, Fd8-f6, Kpe8-e7, Kg8-h6, d7-d5, g7-g6. Давайте постараемся найти лучший.

Ходы ферзём Fd8-e7, Fd8-f6, конечно, защищают пешечку, но вот как после этого слона f8 и коня g8 выводить? Ферзь занимает их места. Поэтому эта защита не очень хорошая.

Ход пешкой d7-d5 не спасает, потому что слон просто заберёт пешку, и атака продолжится.

Путешествие короля по всей доске Кр8-е7 тоже ни к чему хорошему не приведёт: король скоро погибнет под ударами белых фигур.

Прыжок коня на край доски Кg8-h6 не даст результатов — пешка d2 откроет слона с1, тот съест коня, и угроза мата опять нависнет над чёрным королём.

А вот что даст нам ход g7-g6? (32-17).

Пешка напала на ферзя и перекрыла ему дорогу на f7. Конечно, лучше сразу вернуться ферзём домой, но вот что получится, если ферзь будет продолжать стремиться добраться до пешки f7?

(32-18) Ферзь с поля f3 снова пытается нападать на пешку f7.

(32-19) Но в бой выходит конь и надёжно прикрывает короля по вертикали.



32-17

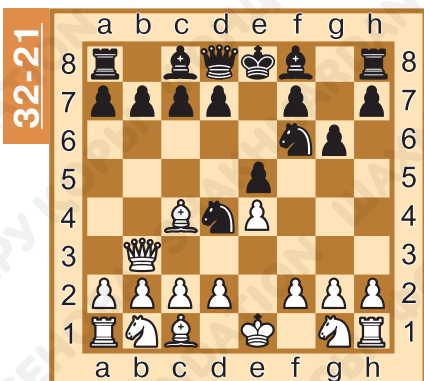
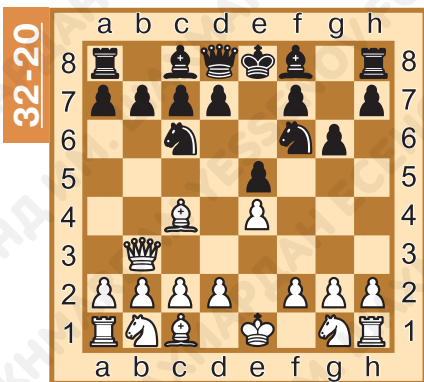


32-18



32-19

Сейчас ферзь уже должен вернуться назад или попросить остальные фигуры выйти в бой и принять участие в сражении. Если же он продолжает упорствовать и решит возобновить свои угрозы с другой стороны (32-20)...



...Фf3-b3, то чёрные сами могут перейти в атаку (32-21).

Кс6-d4. Белому ферзю опять придётся убежать.

Угроза мата отражена, белые так ничего и не добились, а только потеряли время.

Вопросы для повторения:



1. Как называется шахматный поединок между двумя соперниками?
2. Фигуры какого цвета начинают шахматную партию?
3. Какова цель шахматной партии?
4. Что необходимо сделать для того чтобы быстрее поставить мат королю соперника?
5. Какая из шахматных фигур может сделать первый ход в партии?
6. Ходом каких пешек лучше всего начинать партию?
7. На слабости какого поля строится ловушка «детский мат»?
8. Выучите наизусть стихотворение Инны Весела и Иржи Веселы:

Партия — запомнить ты готов? —

Из отдельных состоит ходов.

Что такое ход? Сейчас узнаем.

Вот фигурку мы передвигаем

С одного квадрата на другой —

Совершаем ход очередной.

А порой противника фигура
Высится на поле, будто бы скульптура,
Не даёт твоей фигуре встать.
Как тут быть? С доски фигуру снять!
На освободившийся квадратик
Встанет твоей армии солдатик.
Не стесняйся делать ход такой,
Ведь игра напоминает бой.
Тот, кто белым войском управляет,
Первым ходом битву начинает.
А подряд два хода можно? Нет!
Нужно ждать противника ответ.
Так, за ходом ход, идёт сраженье,
Наступление или отступление.
Игроки же видят цель одну:
Шахматную выиграть войну.



§ 33. Дебютные ошибки

33.1 Основные принципы разыгрывания дебюта и дебютные ошибки

В начале шахматной партии — дебюте — основной задачей является быстрая мобилизация сил.

Каждый из соперников должен стремиться как можно быстрее вывести в бой фигуры (прежде всего коней и слонов), постараться пешками занять центральные поля или же воздействовать на них.



Пешки, расположенные в центре, способствуют завоеванию пространства. Продвигаясь вперёд, они оттесняют фигуры соперника и создают предпосылки для атаки неприятельского короля. Также необходимо позаботиться о безопасности собственного короля. При первом же удобном случае надо сделать рокировку.

Несоблюдение этих принципов разыгрывания дебюта может привести к быстрому поражению.

Дебютная ошибка — это ход или серия ходов, которые не учитывают основные принципы разыгрывания дебюта.

Разыгрывая дебют, следует помнить, что:

1. Опасно ходить без цели одной и той же фигурой несколько раз, это приводит к потере времени. За то время, пока ходит одна и та же фигура, соперник может организовать атаку на короля.

2. Опасно раньше времени выводить в бой ферзя. Ферзь — ценная фигура, поэтому соперник может нападать на него и нам придется тратить время не на развитие своих фигур, а на спасение собственного ферзя.



3. Опасно оставлять короля в центре. Если король надолго застрял в центре, то он может подвергнуться атаке. До тех пор, пока король не рокирован, следует особое внимание уделять пунктам f7 (f2) — это слабое место в прикрытии короля.

4. Опасно делать бесцельные ходы пешками, тем более такие, которые создают слабые поля вблизи собственного короля. На образовавшееся слабое поле может стать неприятельская фигура, которая будет угрожать безопасности короля.

5. Опасно заниматься «пешководством», пока не закончено развитие собственных сил. Выигрыш пешек в ущерб развитию может привести к быстрому поражению.

6. Опасно оставлять короля без защиты своих фигур. Королю в дебюте требуется защита от возможных атак соперника.

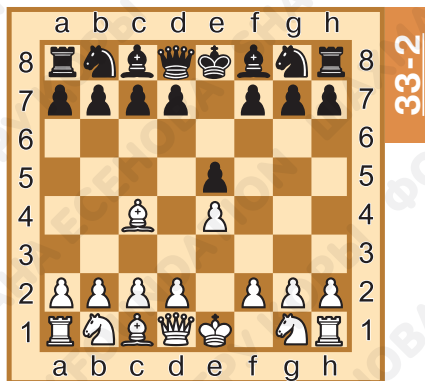
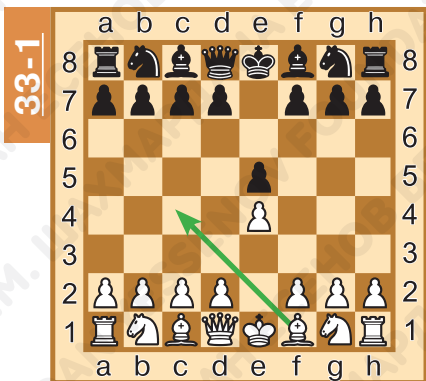


33.2 Запись шахматной партии

Для записи шахматной партии используют алгебраическую нотацию, с которой мы уже знакомы. Ходы в шахматах считаются парами (ход белых, а затем ход чёрных считается одним ходом) и обозначаются порядковыми номерами (1, 2, 3 и т.д.).

Так как любой ход — это перемещение фигуры или пешки с одного поля на другое, то при его записи

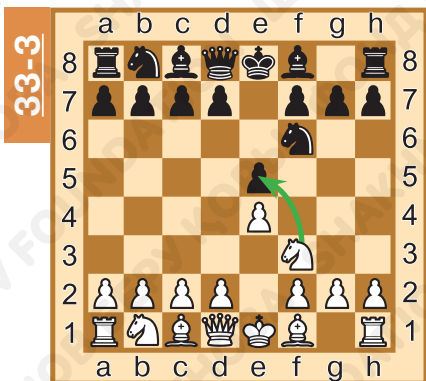
указывается, какая фигура с какого поля вышла и на какое поле пришла. Если фигура просто пошла, то между обозначением полей ставится тире.



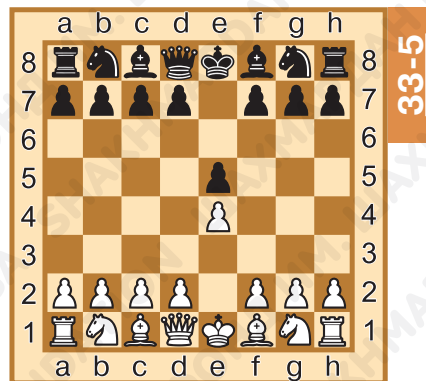
(33-1, 33-2) Например, **2.Cf1-c4**. (Слон с поля f1 пошёл на поле c4).

Если фигура совершила взятие, то между обозначением полей ставится двоеточие.

(33-3, 33-4) Например, **4.Kf3:e5** (Конь с поля f3 бьёт на поле e5).

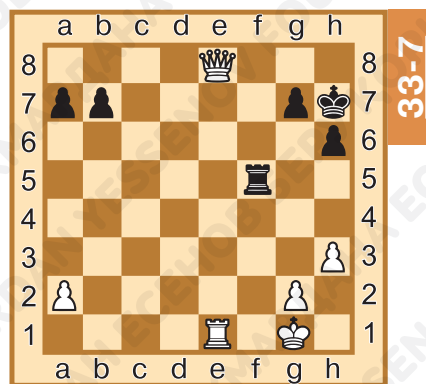
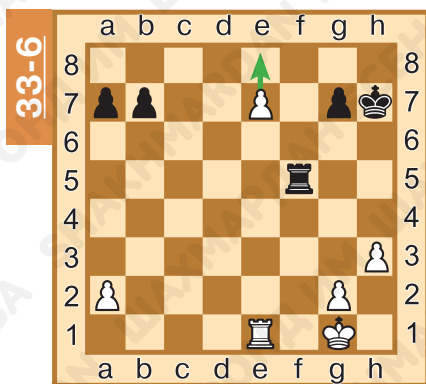


При ходе пешкой её сокращённое обозначение не пишется (33-5).



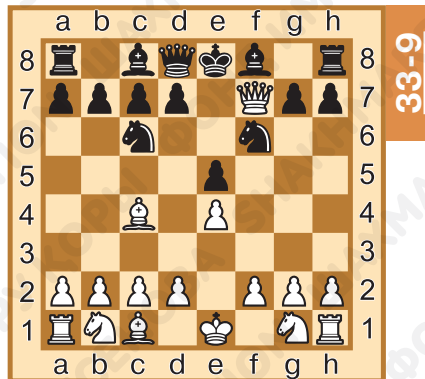
Например, **1.e2-e4 e7-e5**.

Если пешка достигнет поля превращения, то после обозначения хода ставится сокращённое обозначение фигуры, в которую превращается пешка (33-6, 33-7).



Например, **39.e7-e8Ф**.

Рокировка в короткую сторону обозначается **0-0**, в длинную — **0-0-0**. Условное обозначение шаха **+**, двойного шаха **++** и мата **X** ставится сразу же после соответствующего хода (33-8, 33-9).



Например: **8.Фh5:f7x.**

В шахматных книгах иногда применяются и другие условные обозначения, которые при записи партии во время игры не применяются.

! – обозначает хороший ход;

!! – сильный ход, ведущий к выигрышу;

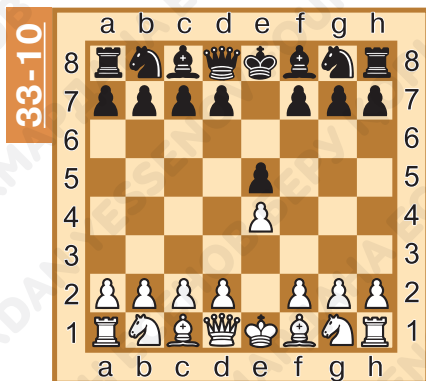
? – обозначает слабый ход, ошибку;

?? – очень плохой ход, грубая ошибка.

Благодаря такой алгебраической нотации можно записать и прочесть любую партию. Для примера разберём партию, которая игралась итальянским шахматистом Греко ещё в 1620 году.



Белые: Греко –
 Чёрные: NN (соперник неизвестен)
 Италия, 1620. (33-10, 33-11).



1.e2-e4 e7-e5.

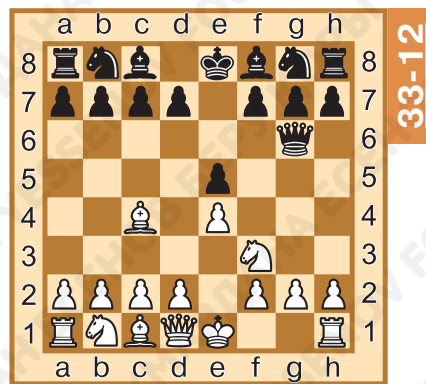


2.Kg1-f3 Фd8-f6?

Слабый ход — белые фигуры будут нападать на чёрного ферзя.

3.Cf1-c4 Фf6-g6?

(33-12).



Ферзь напал одновременно на две пешки и одну из них выигрывает. Но при этом чёрные очень сильно отстают в развитии. Чёрные нарушили правило — «в дебюте нельзя ходить одной и той же фигурой несколько раз».

33-13**4.0-0! Фg6:e4??**

(33-13) «Пешкоедство» в ущерб развитию. Чёрные забыли о необходимости вывести в бой остальные фигуры.

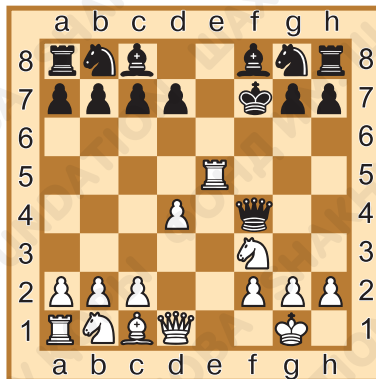
5. Сс4:f7+!

(33-14) Вот и расплата за ранний выход ферзя. Слон объявил шах королю. Взять слона нельзя из-за коневой вилки на g5. Теперь король лишается рокировки и попадает под атаку белых фигур.

**33-14****5...Кре8-e7.****6.Лф1-e1.**

(33-15) Ладья нападает на ферзя и занимает открытую вертикаль. У чёрных нет времени вывести в бой другие фигуры, они должны спасти ферзя.

33-15

33-16**6...Фe4-f4.****7.Ле1:e5+.****(33-16).****33-17****7...Кре7:f7.****8.d2-d4.****(33-17).**

У чёрных лишняя фигура, но они очень отстали в развитии. Вот и сейчас нет времени выводить в бой остальные фигуры, так как чёрный ферзь опять оказался под боем! (33-18).

33-18**8...Фf4-f6.****9.Кf3-g5+.**

33-19



9...Kpf7-g6.

10.Фd1-d3+.

(33-19) Теперь ещё и белый ферзь подключается к атаке чёрного короля, а чёрные фигуры прийти на помощь своему королю не могут!

33-20



10...Kpg6-h6.

11.Kg5-f7x.

(33-20) Мат при помощи двойного шаха от коня и слона. У белых только конь и ладья на a1 не успели войти в игру. Шесть же чёрных фигур

не сделали ни одного хода. Чёрные проиграли, потому что из первых восьми ходов пять сделали ферзём. Вот что значит преимущество в развитии!



Вопросы для повторения:

1. Как называется начало шахматной партии?

2. Какие задачи решает игрок в дебюте?

3. Можно ли в начале игры ходить несколько раз одной фигурой?

4. Целесообразно ли в начале партии выдвигать крайние пешки?

5. Выгодно ли в дебюте выводить в бой ферзя, если ферзь сразу же может подвергнуться атаке неприятельских фигур?

6. Можно ли в дебюте вести охоту на неприятельские пешки, если ещё не все фигуры вошли в игру?

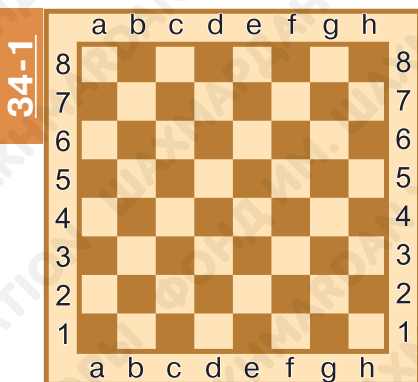
7. Нужно ли в дебюте делать рокировку?



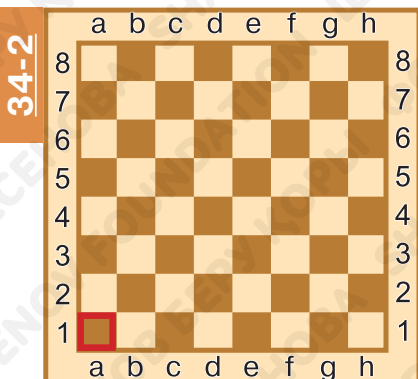
§ 34. Итоговое проверочное занятие

34.1 Краткое повторение пройденного материала

Дорогие друзья, вы познакомились с одной из самых интересных игр, придуманных человеком — с шахматами. Давайте вспомним всё, что узнали об этой удивительной игре.

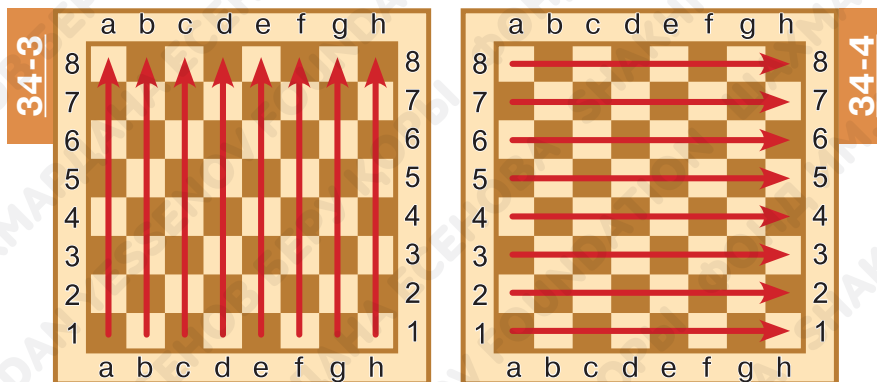


(34-1) Все шахматные сражения происходят на шахматной доске. Шахматная доска имеет форму квадрата и состоит из 32 белых и 32 чёрных полей.



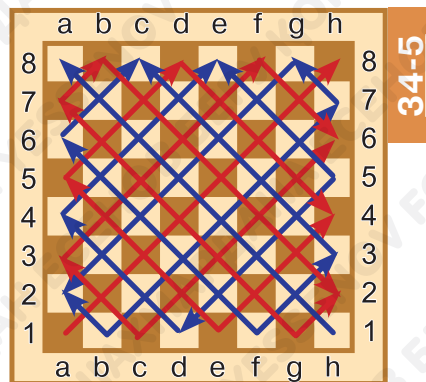
(34-2) Шахматная доска располагается между игроками таким образом, чтобы поле в левом нижнем углу было чёрным.

Поля на шахматной доске образуют вертикальные и горизонтальные линии (34-3, 34-4).



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

(34-5) Есть на шахматной доске и линии, в которых поля соединяются своими уголками и идут от одного края доски к другому.



Такие линии называются **диагоналями**. Диагонали содержат только поля одного цвета.

По шахматной доске передвигаются белые и чёрные фигуры. В каждой армии есть Король, Ферзь,

34-6



две Ладьи, два Слона, два Коня и восемь пешек.

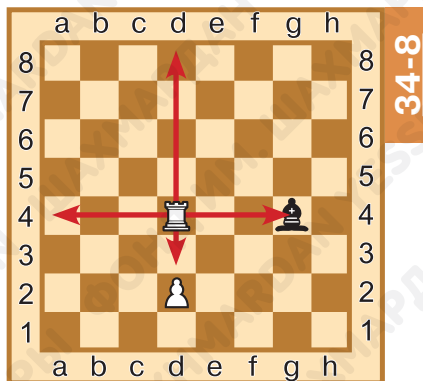
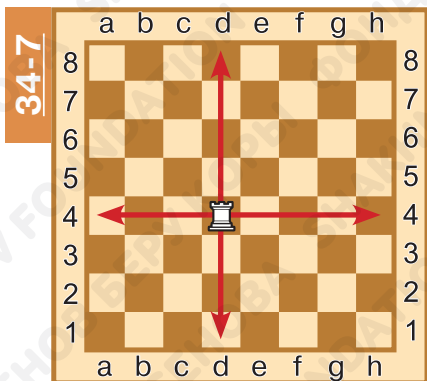
(34-6) Перед началом игры белая и чёрная армии выстраиваются в строгом порядке, который называется начальное положение или начальная позиция.

Шахматные фигуры могут перемещаться по шахматной доске, нападать и сбивать чужие фигуры. Перемещение фигуры по шахматной доске с одного поля на другое называется ходом.

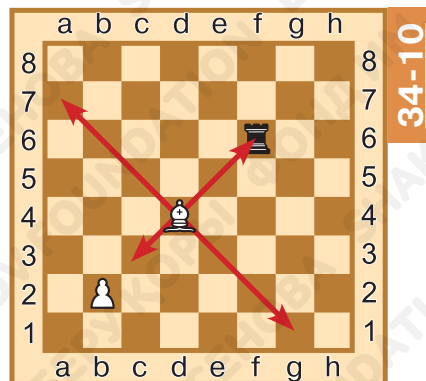
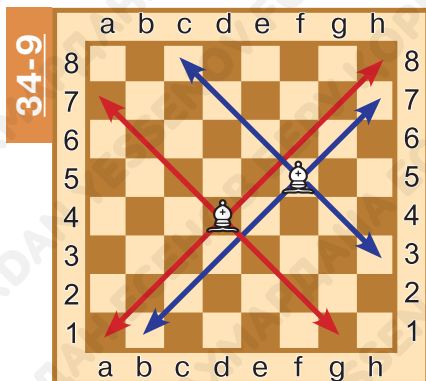
Вспомним, как ходят фигуры и как они бьют.

(34-7) Ладья ходит по вертикалям и горизонталям на любое число свободных полей.

(34-8) Если на пути стоит своя фигура, путь за-

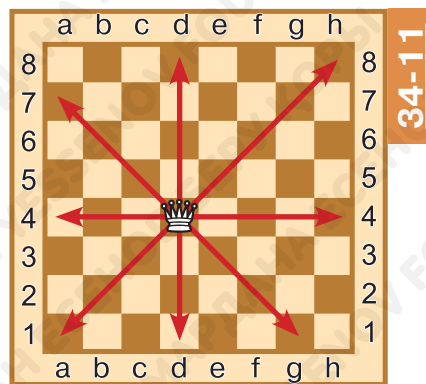


крыт. Если чужая — её можно сбить. Неприятельская фигура снимается с доски, а ладья становится на её место. Слон ходит по диагоналям. Так же, как и ладья, на любое количество свободных полей (34-9).



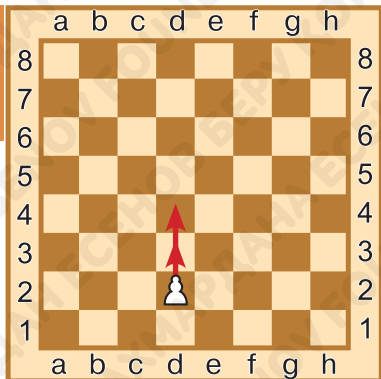
Так же, если на пути стоит своя фигура, то путь закрыт. Если чужая, то её можно взять (34-10).

Ферзь совмещает в себе и ладью, и слона. Он может ходить и бить как ладья по вертикалям и горизонталям и как слон по диагоналям (34-11).



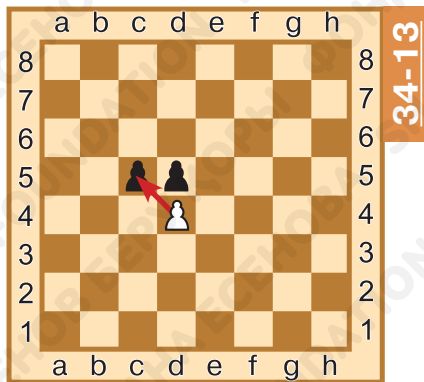
Пешка — это солдат шахматной армии. Ходят пешки только вперёд на одно поле. С первоначального места пешка может перепрыгнуть через поле,

34-12



а дальше — по одной клеточке. Только вперёд! Пешка — единственная из шахматной армии, кто не может отступить. Назад пешка не ходит (34-12).

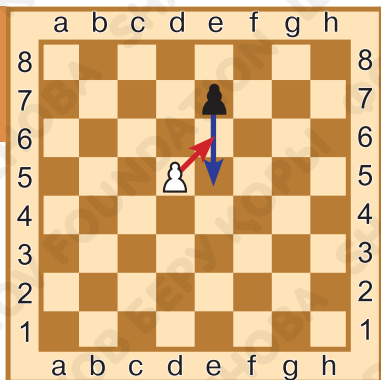
(34-13) Бьёт пешка не так, как ходит, а наискосок. Но тоже только вперёд.



34-13

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.

34-14



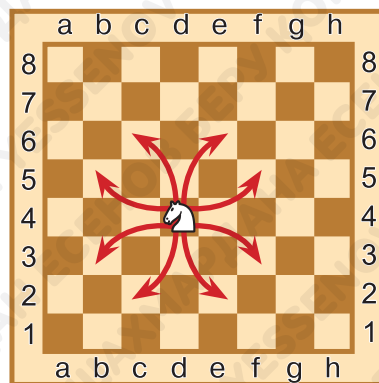
(34-14) Есть ещё одно правило, которое касается пешки. Это правило **взятия на проходе**.

Как мы знаем, если пешка ещё не делала ход, то есть стоит в начальной позиции, то она, по желанию играющего, может пойти не на одну, а на две клетки вперёд по вертикали.

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.

(34-15) Следующая фигура, которую мы вспомним — конь. Конь ходит особенным образом: два поля прямо в любом направлении (по вертикали или горизонтали) и одно поле в сторону.



34-15

В отличие от других фигур, конь может перепрыгивать через свои и неприятельские фигуры, главное, чтобы поле, куда он хочет стать, было свободным.

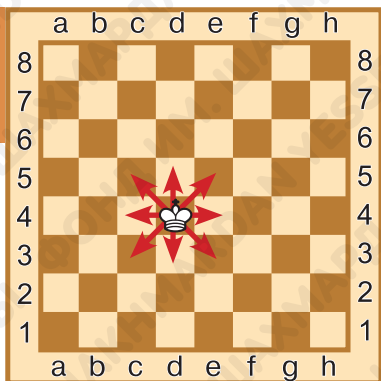
34-16



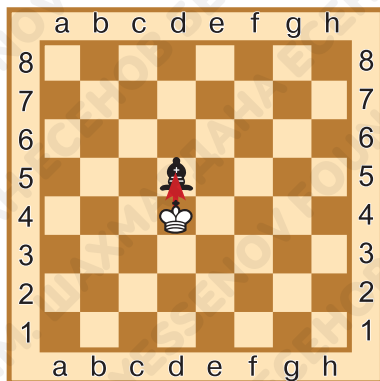
Остановиться посередине своего маршрута конь не может. Бьёт конь только в конце своего хода (34-16).

Ну и самая главная фигура на шахматной доске — это король. Король ходит в любую сторону только на одно поле (34-17).

34-17



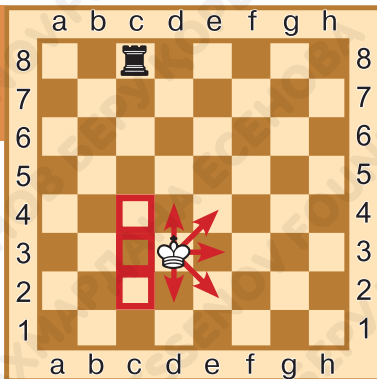
34-18



(34-18) Бьёт король также чужую фигуру, которая расположена на соседнем поле.

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 (34-19).

34-19

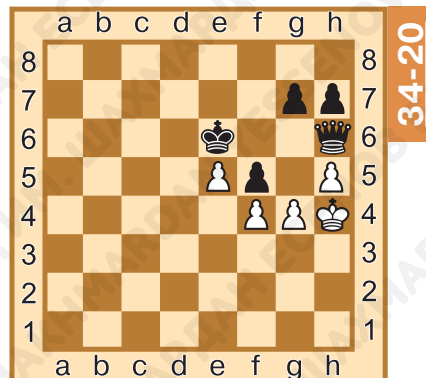


У каждой из шахматных фигур есть свои отличительные особенности, поэтому и ценятся фигуры по-разному. Дешевле всех фигур ценится пешка, она самая слабая. Пешка и является единицей измерения для других фигур.

Самой сильной фигурой является ферзь. Он стоит приблизительно 10 пешек. Ладья оценивается в 5 пешек, а конь и слон — приблизительно в 3. Но, конечно, такое деление фигур по стоимости очень условно. Ценность фигур определяется в зависимости от характера позиции, от местоположения фигуры, от её конкретных возможностей в той или иной ситуации.

Рассмотрим пример (34-20):

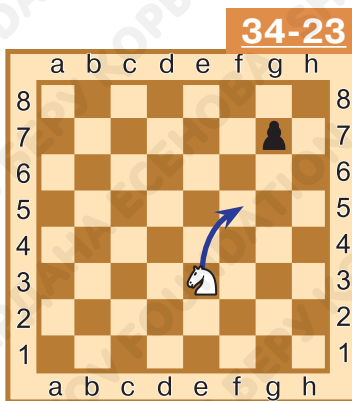
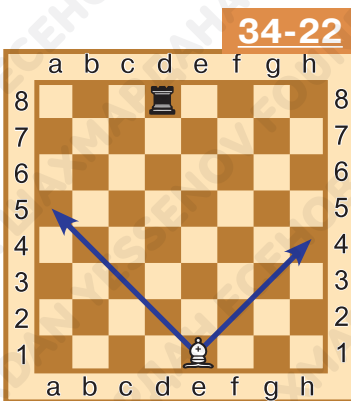
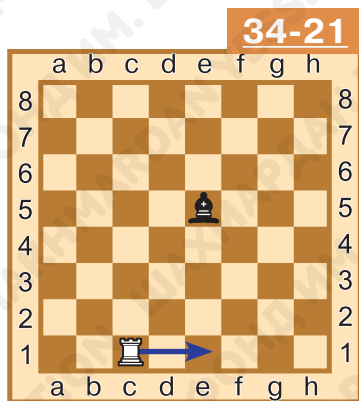
Ход белых. У чёрных материальное преимущество, т.к. у них есть ферзь. Но положение ферзя крайне неудачно. Белые своим ходом могут словить ферзя.



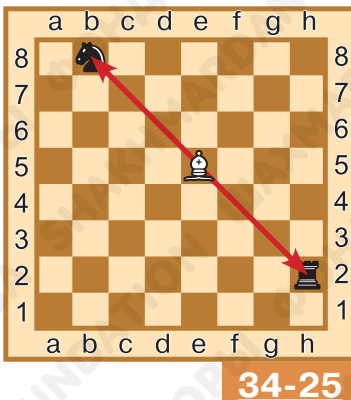
34-20

1.g5 и чёрные вынуждены расстаться с Ферзём. В данной ситуации чёрный ферзь не сумел противостоять белой пешке.

Все фигуры, передвигаясь по шахматной доске, могут нападать на фигуры соперника, а также сами могут подвергаться нападению неприятельских фигур (34-21, 34-22, 34-23).

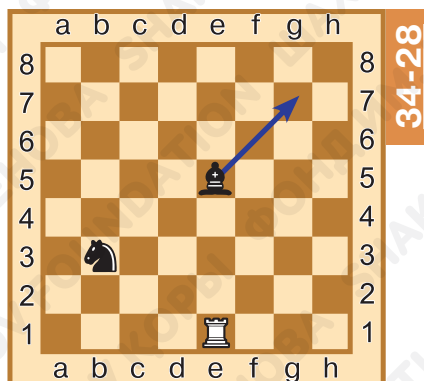
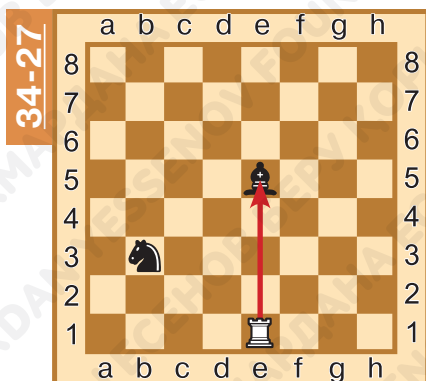


Одновременное нападение на две фигуры соперника называется двойным ударом (34-24, 34-25, 34-26).

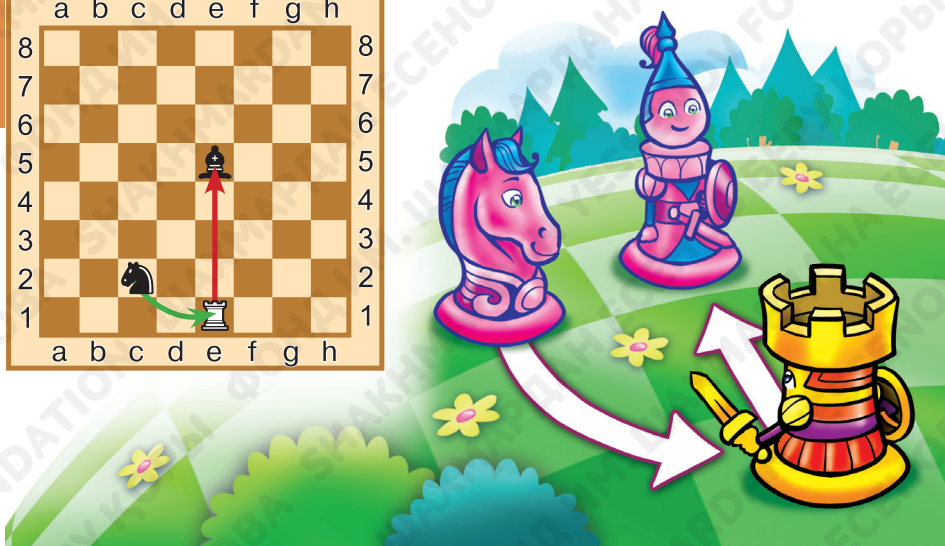
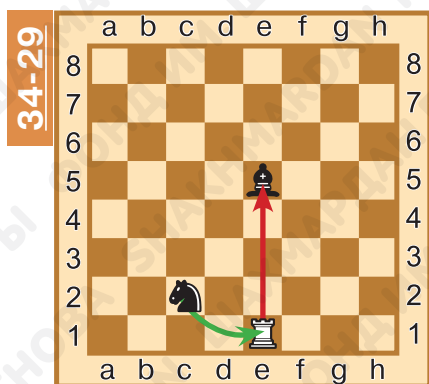


От нападения неприятельской фигуры есть несколько способов защиты:

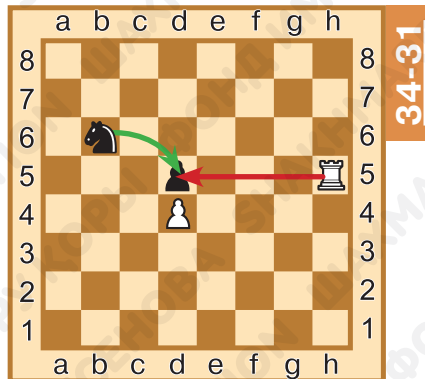
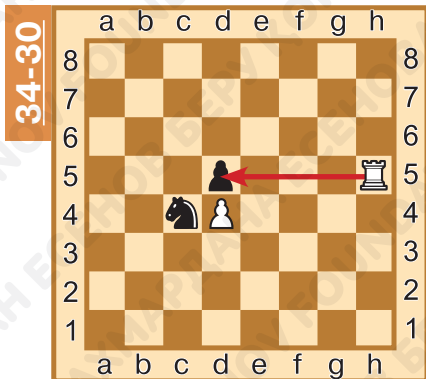
1) уйти фигурой в безопасное место (34-27, 34-28);



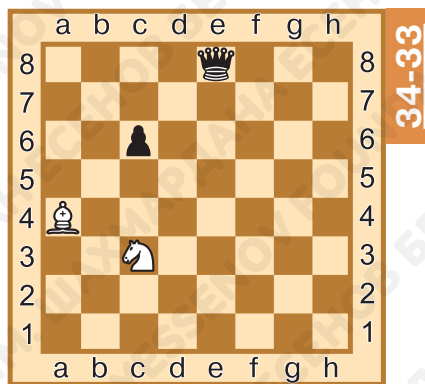
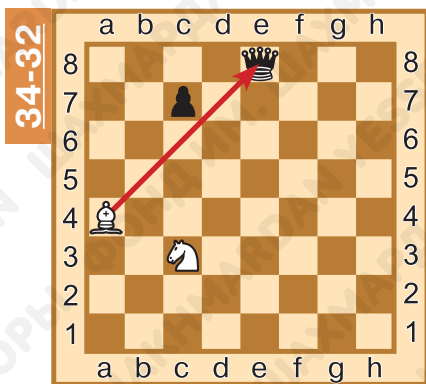
2) побить фигуру, которая нападает (34-29);



3) защитить фигуру, на которую напали, другой своей фигурой (34-30, 34-31);



4) перекрыть линию атаки неприятельской фигуры своей фигурой (34-32, 34-33).

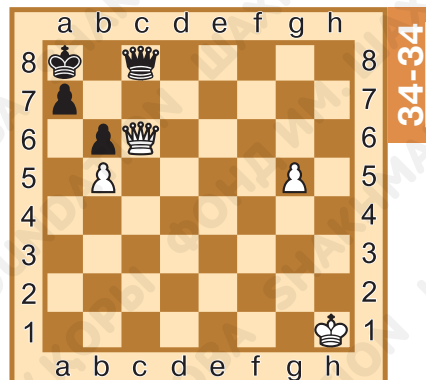


При нападении и взятии фигур с обеих сторон происходят размены. Размены могут быть равноценными, выгодными и невыгодными.

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

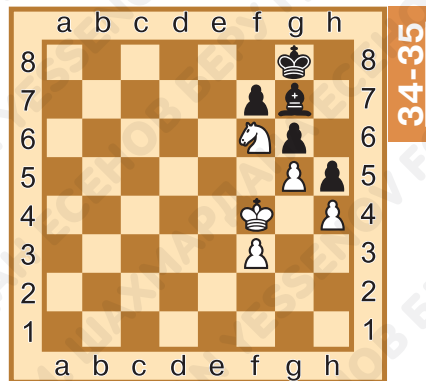
В отличие от других фигур, короля нельзя оставлять под шахом. Есть только три способа защиты от шаха:

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



(34-34) Ход чёрных. Своим последним ходом белые объявили шах чёрному королю. У чёрных есть несколько способов защиты от шаха:

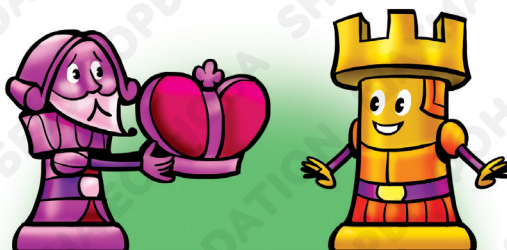
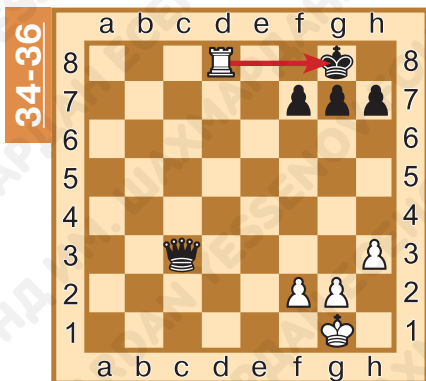
1. 1...Kрb8 – уйти королём в безопасное место;
2. 1...Ф:c6 – побить фигуру, которая объявила шах;
3. 1...Фb7 – закрыться от шаха ферзём.



(34-35) Ход чёрных. Белый конь объявил шах чёрному королю. У чёрных есть следующие способы защиты от шаха:

- 1...Кр f8 – уйти королём в безопасное место;
- 1...С:f6 – побить коня, который объявил шах.

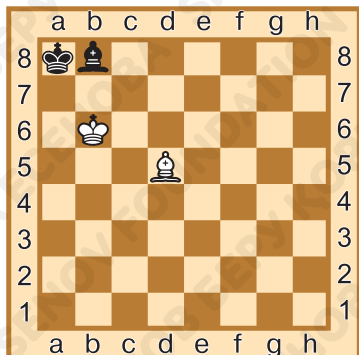
А вот прикрыться от шаха, который объявил конь или пешка, нельзя.



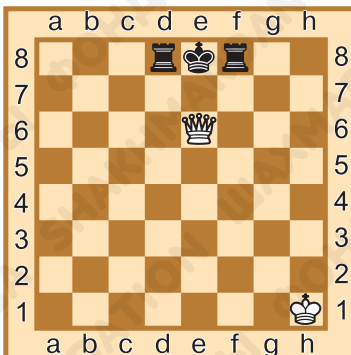
(34-36) Шах, от которого нет защиты, называется мат.

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

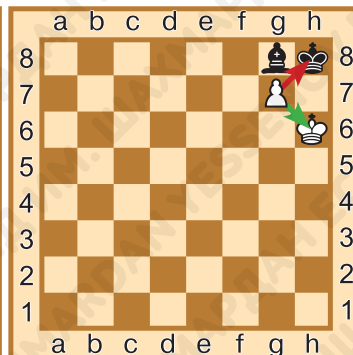
Мат умеют объявлять все фигуры. Они могут делать это как самостоятельно, так и при помощи других фигур (34-37, 34-38, 34-39).



34-37

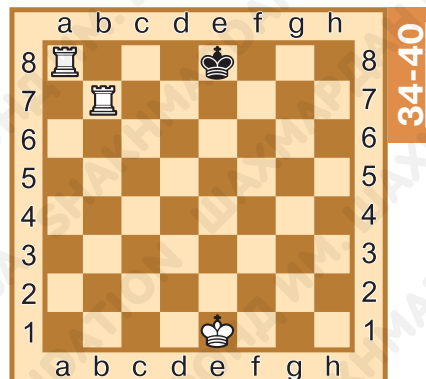


34-38



34-39

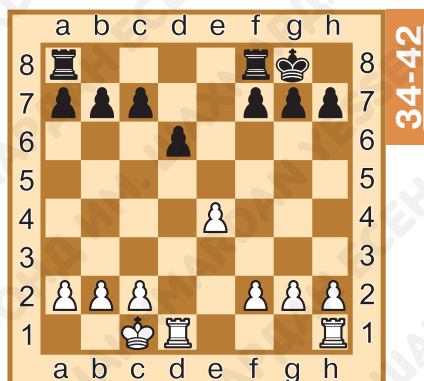
Мат, который ставят две ладьи одинокому королю, отесняя его по горизонтальным или вертикальным линиям к краю доски, называется линейным (34-40).



На доске — линейный мат. Одна из белых ладей отнимает у короля 7-ю горизонталь, а вторая атакует по 8-ой горизонтали.

Давайте вспомним ещё одно правило, которое касается непосредственно короля, — рокировка.

Рокировка — это особый ход короля, при котором перемещаются одновременно две фигуры, непосредственно король и ладья. Король перепрыгивает через одно поле, а ладья переносится за короля (34-41, 34-42).



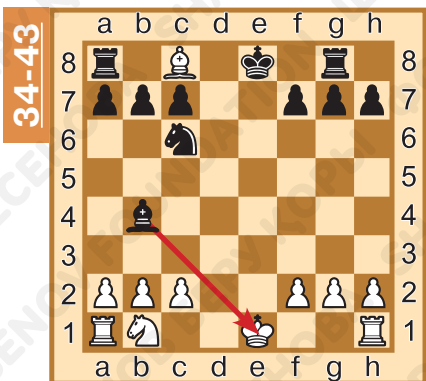
Так как у нас две ладьи, то можно делать рокировку в две стороны: короткую и длинную.

Цель рокировки — обезопасить короля. Во-первых, мы уводим 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:

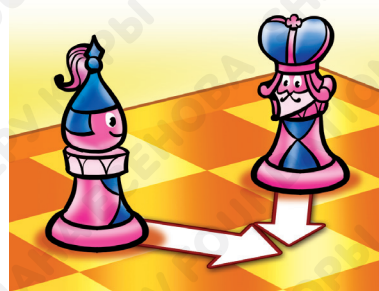
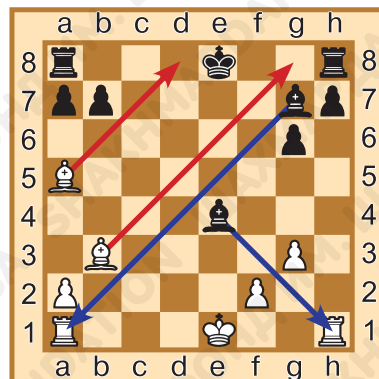
- 1) *король или ладья уже ходили;*
- 2) *королю объявлен шах;*
- 3) *после рокировки король окажется под боем;*
- 4) *во время рокировки король перебегает через битое поле.*



В этой позиции белые не могут делать рокировку, т.к. королю объявлен шах (34-43).

В этой ситуации для белых возможна рокировка и в длинную, и в короткую стороны (34-44).

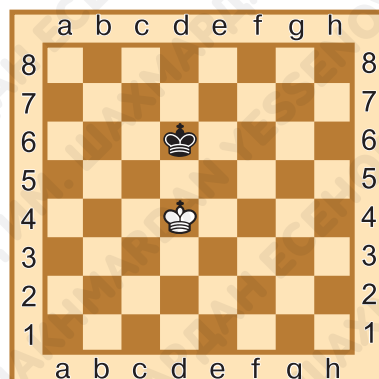
А вот чёрные не могут рокировать ни в одну из сторон, т.к. после рокировки в короткую сторону чёрный король окажется под шахом. В длинную сторону чёрные не могут рокировать, потому что король вынужден будет пройти через битое поле, а это тоже недопустимо.



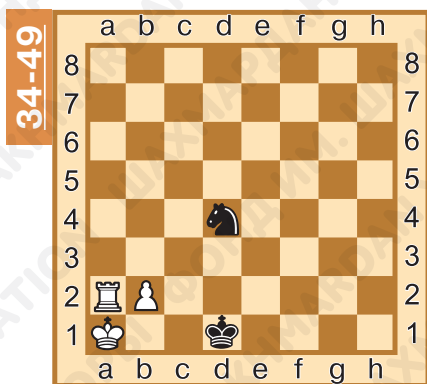
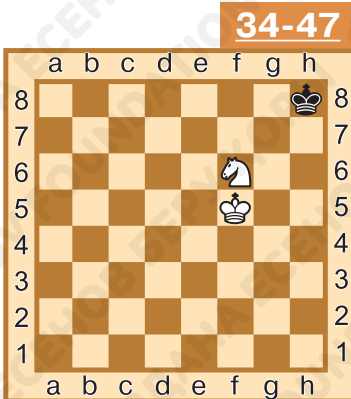
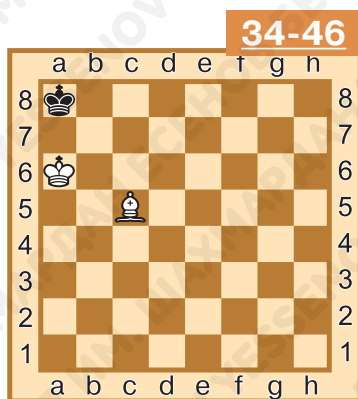
Не всегда шахматная партия заканчивается победой одной из сторон. Бывают ситуации, когда ни одна из сторон не может одержать победу. В этом случае партия завершается вничью.

Вспомним случаи, когда партия считается завершившейся вничью:

1. Если на доске остаются одни короли (34-45).



2. Если недостаточно сил, чтобы поставить мат неприятельскому королю (34-46, 34-47, 34-48).



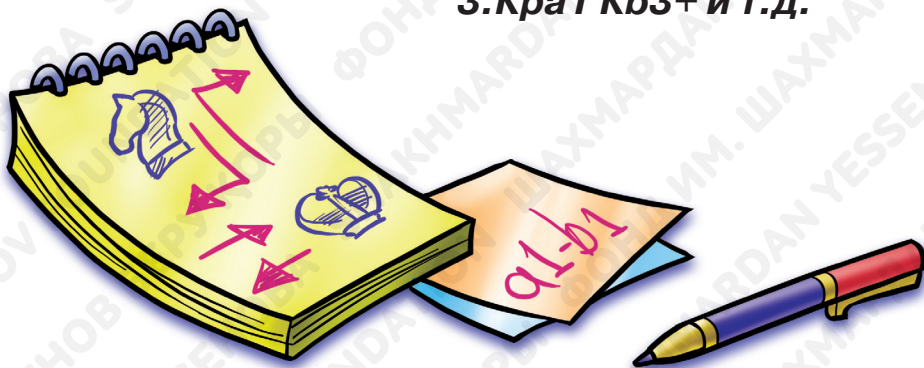
3. Если одна и та же позиция повторяется трижды (34-49).

Ход чёрных. Они могут фиксировать ничью троекратным повторением позиции:

1...Kb3 +.

2.Kpb1 Kd2+ .

3.Kpa1 Kb3+ и т.д.



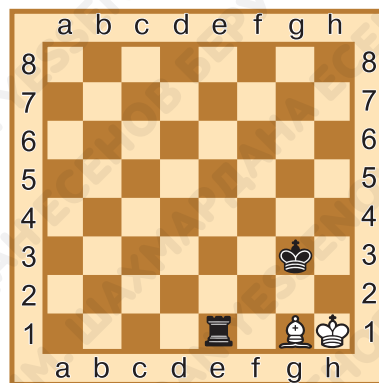
4. Вечный шах.

В предыдущей позиции чёрные объявляют вечный шах. Белые, как бы ни старались, не могут этого избежать, а чёрным ничья выгодна.

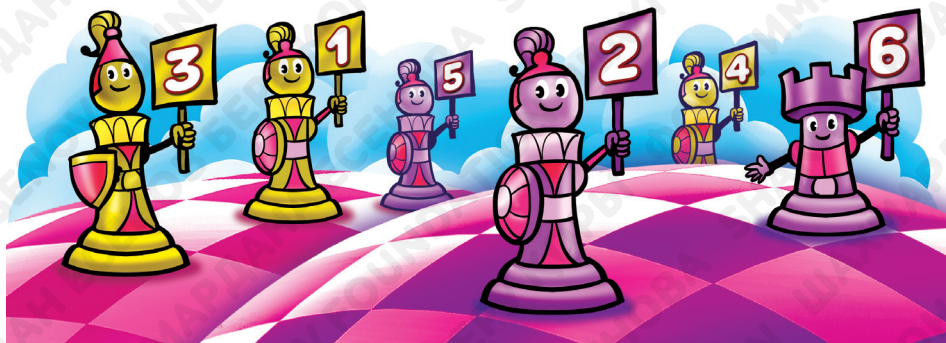


5. Пат — ситуация, когда король и любая другая фигура не могут сделать ход, и шах при этом королю не объявлен.

(34-50) Ход белых. На доске пат. Ни белый король, ни слон не могут сделать ход, но шаха нет. Ситуация пата.



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



Играя в шахматы, соперники делают свои ходы по очереди: сначала ходят белые, потом чёрные, затем опять белые и т.д. Последовательность из ходов белых и чёрных фигур называется шахматной партией. Цель каждой шахматной партии — объявить мат королю соперника. Для этого каждый из игроков строит свой план по завоеванию неприятельского короля и стремится воспрепятствовать замыслам соперника.



Вопросы для повторения:

1. *Что такое нападение?*
2. *Какие способы защиты есть от нападения?*
3. *Как называется одновременное нападение на две фигуры соперника?*

4. Как называется нападение на короля?
5. Какие способы защиты возможны при шахе?
6. Что такое мат?
7. Как называется мат, который ставят две ладьи одиночному королю?
8. Как называется ход, во время которого одновременно перемещаются король и ладья?
9. В каких случаях нельзя делать рокировку?
10. Что означает правило взятия на проходе?
11. Как может закончиться шахматный поединок?
12. В каких случаях игра заканчивается вничью?
13. Что такое шахматная партия?
14. Какова цель шахматной партии?





Дорогой друг!

Когда в начале учебного года ты в первый раз открыл эту книгу, ты ещё ничего не знал об удивительном мире шахмат. А теперь ты свободно в нём ориентируешься и даже можешь кое-чему поучить новичков! Ты хорошо знаешь правила игры, понимаешь, в чём сила и слабость каждой фигуры, как правильнее организовать их взаимодействие и как слабость можно превратить в силу. Но это только начало пути к главным премудростям шахматной игры.

Заключительное слово

Мы продолжим его через год, а пока, во время каникул, ты, конечно, найдёшь время для того чтобы сразиться за шахматной доской со своими родителями и друзьями.

Желаем тебе интересных партий и побед. До встречи!



Учебное издание

**Хасанова Флюра Сиреньевна
Даулетова Гульмира Бекзатовна**

ШАХМАТЫ

*Учебное пособие № 2
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