

Владимир Барский

# Шахматная ШКОЛА

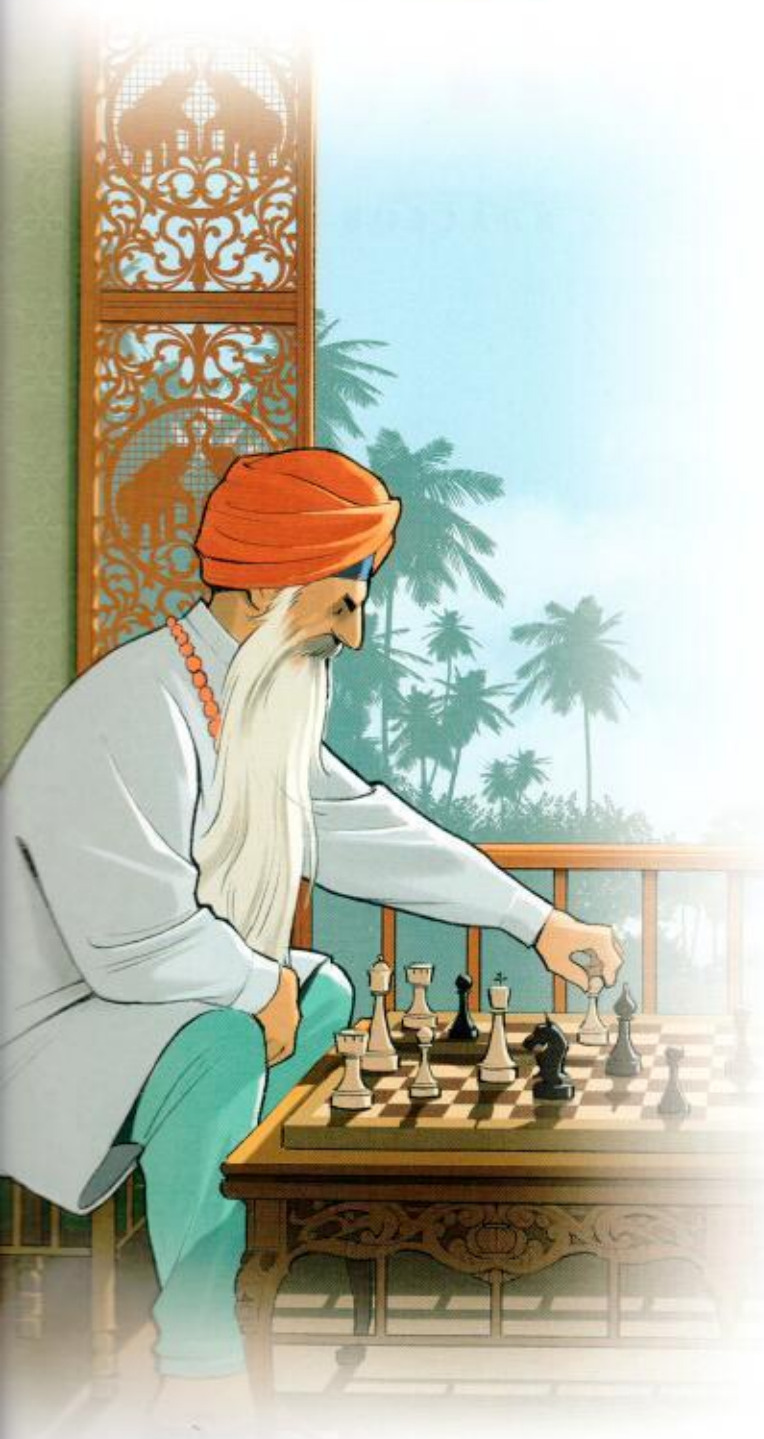
УЧЕБНИК ДЛЯ МЛАДШИХ КЛАССОВ



Художник  
*Алексей Вайнер*

ПОЛЯНДРИЯ / БИБЛИОТЕКА РШФ  
2016

## ВОЛШЕБНЫЙ МИР ШАХМАТ



Давным-давно, когда на Земле не было айфонов и планшетов... Не было Интернета, да и компьютеров, как ни странно, тоже не было. И самый простенький телевизор не успели изобрести, и в футбол никто не умел играть, и в хоккей с теннисом. Самолеты не летали, пароходы не ходили, автомобилей даже в фильмах-фэнтези не показывали — кино ведь тоже ещё не было. Оглянись вокруг себя и представь, что ничего этого нет: книжек нет, мультиков нет, радио — и того нет! Прямо скажем, плоховато было у древних людей с культурным отдыхом.

Но однажды некий мудрец придумал шахматы: игру, в которую можно играть бесконечно, поскольку богатство её неисчерпаемо. Шахматы похожи разом и на жизнь, и на сказку: деревянные фигуры на чёрно-белой доске подчиняются воле игрока и в то же время живут собственной жизнью, за которой очень интересно наблюдать. Здесь нет места случайному везению: побеждает самый умный и смелый, упорный и дальновидный, умелый и изобретательный. Шахматы появились на свет в Индии и быстро покорили весь мир; сегодня в них играют сотни миллионов людей на всех континентах. Менялась жизнь — менялись и шахматы, но в основе своей они сохранились до наших дней и принесли нам многовековой опыт самых разных народов. Однако так и не раскрыли до конца своих секретов, хотя над их разгадкой бьются уже не только люди, но и компьютеры.



Шахматы развивают логическое мышление: выбирая лучший ход из нескольких возможных, человек учится сравнивать их достоинства и недостатки, анализировать и принимать решения. Шахматы тренируют память и усидчивость, благодаря чему у юных шахматистов не бывает проблем с учёбой в школе. Шахматы приучают к дисциплине и ответственности за свои поступки, ведь их основное правило: «Тронул — ходи!». Взять ход назад нельзя, поэтому приходится играть очень внимательно, продумывая свои планы на несколько ходов вперед. Шахматы помогают вырабатывать уверенность в своих силах и формировать твёрдый характер.

Шахматисты много путешествуют, и потому у них много друзей по всему свету.

Каждый год проходят чемпионаты России, Европы и мира в разных возрастных категориях, в том числе — среди детей до 8 и до 10 лет. А если нет времени на поездки, то можно играть в шахматы через Интернет, не выходя из дома. Юные шахматисты зачастую сражаются в одних турнирах с взрослыми и нередко обыгрывают их. Известны случаи, когда дети в 12–13 лет становились гроссмейстерами. Шахматных «звёзд» знают во всём мире, про них пишут книги и снимают фильмы, приглашают на телешоу.

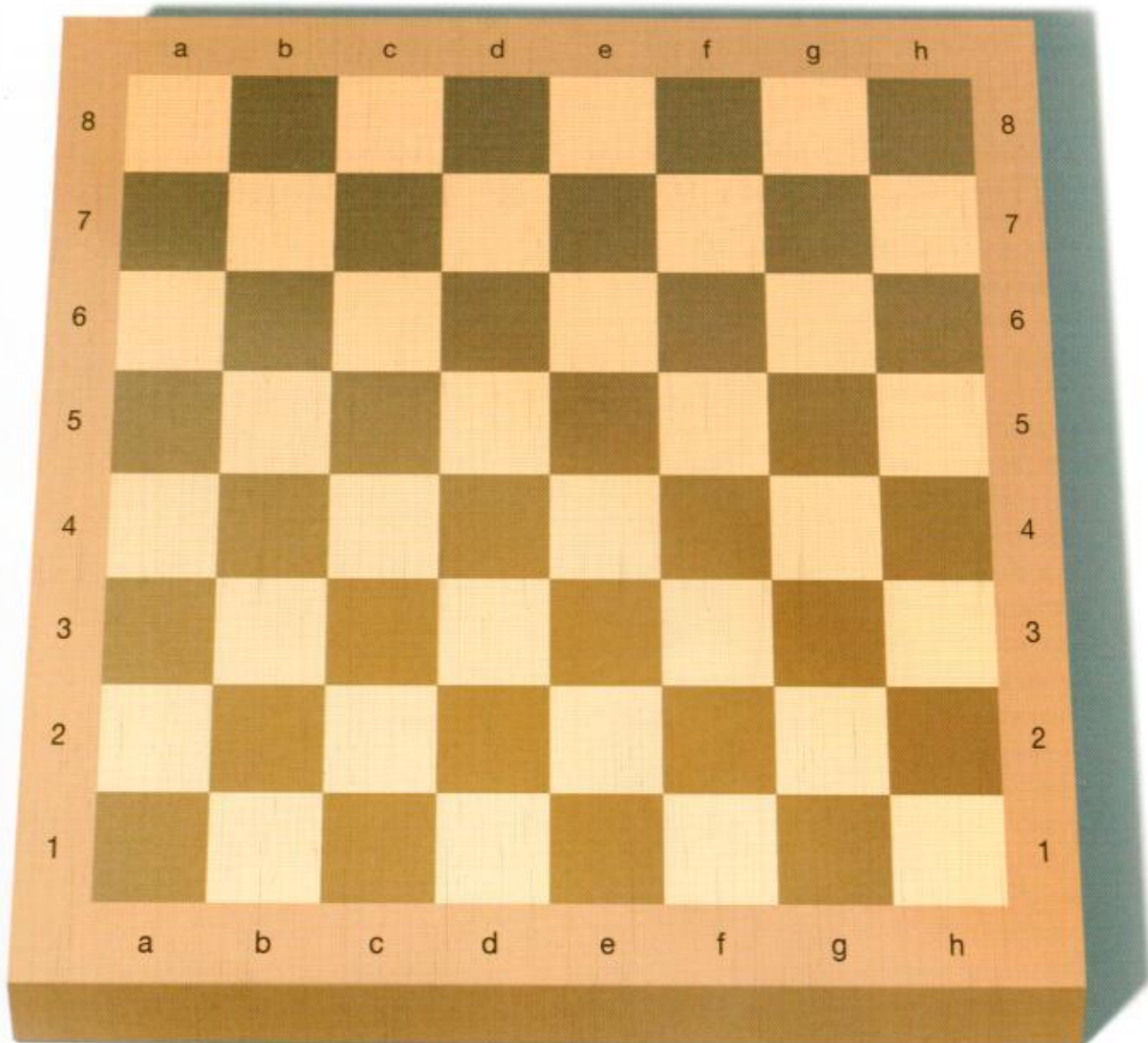
Научиться играть в шахматы очень просто: надо всего лишь запомнить ходы фигур и узнать цель игры. После чего волшебная шахматная страна распахнёт перед тобой свои ворота, и ты сможешь путешествовать по ней всю жизнь!



## ШАХМАТНАЯ ДОСКА

Шахматная доска — квадратная, и она расчерчена на 64 квадрата. Все они одинакового размера, но разного цвета. 32 светлых квадрата, шахматисты называют их — *белые поля*, и 32 тёмных квадрата — это *чёрные поля*.

Шахматная доска должна располагаться между двумя игроками таким образом, чтобы в правом нижнем углу было *белое поле*.





# ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ



В шахматы играют вдвоём: один — белыми фигурами, другой — чёрными фигурами. В белой и чёрной армии фигур поровну: по одному королю, одному ферзю, две ладьи, два слона, два коня и по восемь пешек.

Каждая отдельная игра в шахматы называется — *партия*. Начинает партию в шахматы тот, у кого белые фигуры, ходы игроки делают по очереди.

Вот так выглядит каждая фигура и так она обозначается на специальных шахматных картинках в книжках. Эти картинки называются — *шахматные диаграммы*.



Белый король



Чёрный король



Белый ферзь



Чёрный ферзь





Белая ладья



Чёрная ладья



Белый слон



Чёрный слон



Белый конь



Чёрный конь



Белая пешка



Чёрная пешка

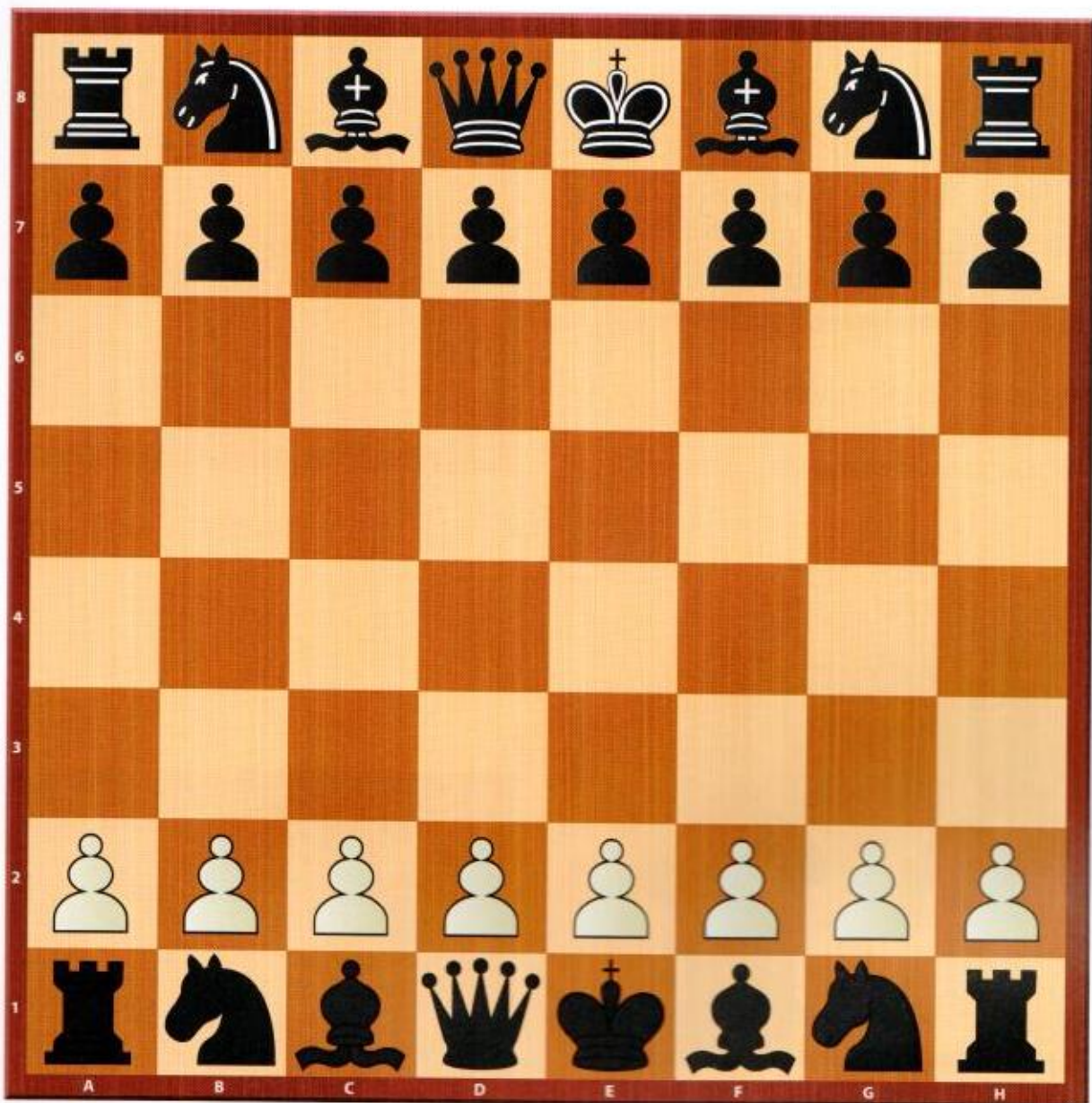


Шахматная диаграмма



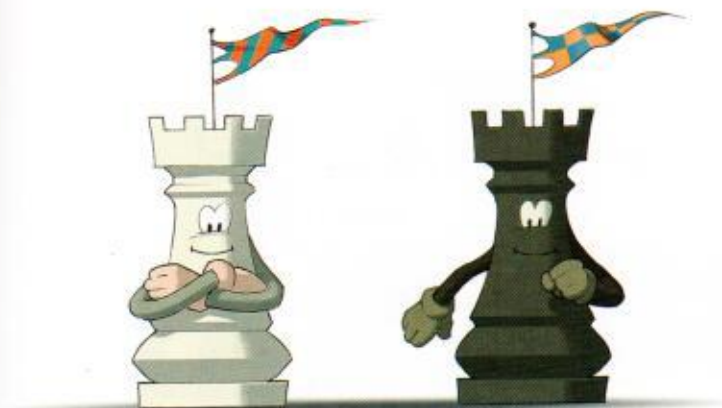
## НАЧАЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ

Вот так располагаются армии белых и чёрных фигур перед началом шахматной партии.



Запомнить расстановку фигур в начальном положении очень просто. Будем выставлять фигуры и пешки на доску по порядку.

# КАК ЗАПОМНИТЬ НАЧАЛЬНУЮ РАССТАНОВКУ ФИГУР



Угловатые **ЛАДЫ** похожи  
на сторожевые башни.  
Мы выставляем их по углам доски.



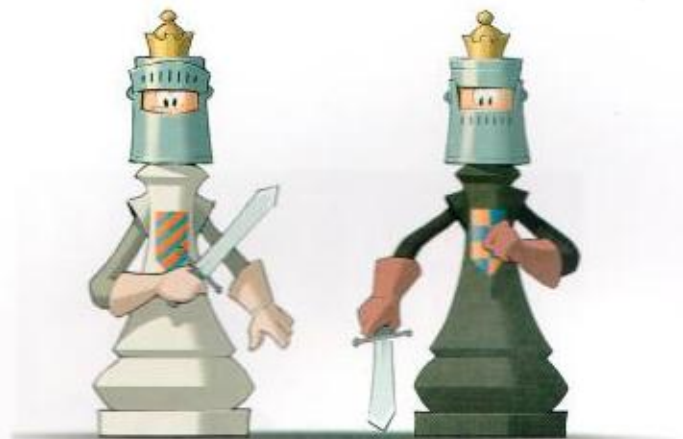
Рядом с ладьями-башнями  
«прописались» хитрые  
и ловкие **КОНИ**.







По соседству с конями  
поселились могучие **СЛОНЫ**.

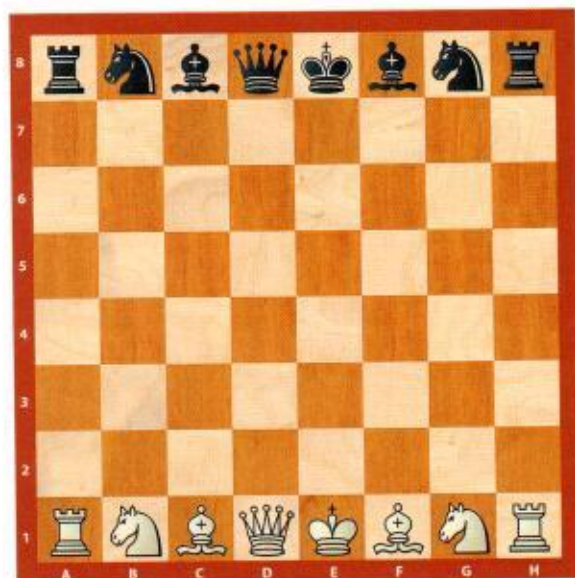


**ФЕРЗЬ** — полководец, главный  
советник короля.

**!** **ЗАПОМНИТЕ!** Ферзь любит  
свой цвет! Поэтому белого ферзя  
ставим на белое поле, а чёрного —  
на чёрное поле.



Когда все фигуры в сборе,  
на доске появляются самые  
главные из них — **КОРОЛИ**.



Перед фигурами выставляем в ряд  
по восемь **ПЕШЕК** — по восемь  
отважных пехотинцев.





# ПРАВИЛЬНО ЛИ РАССТАВЛЕНА НАЧАЛЬНАЯ ПОЗИЦИЯ?



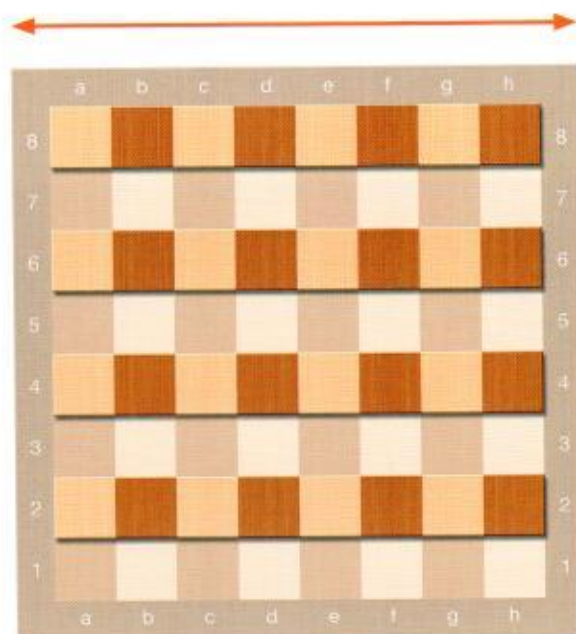
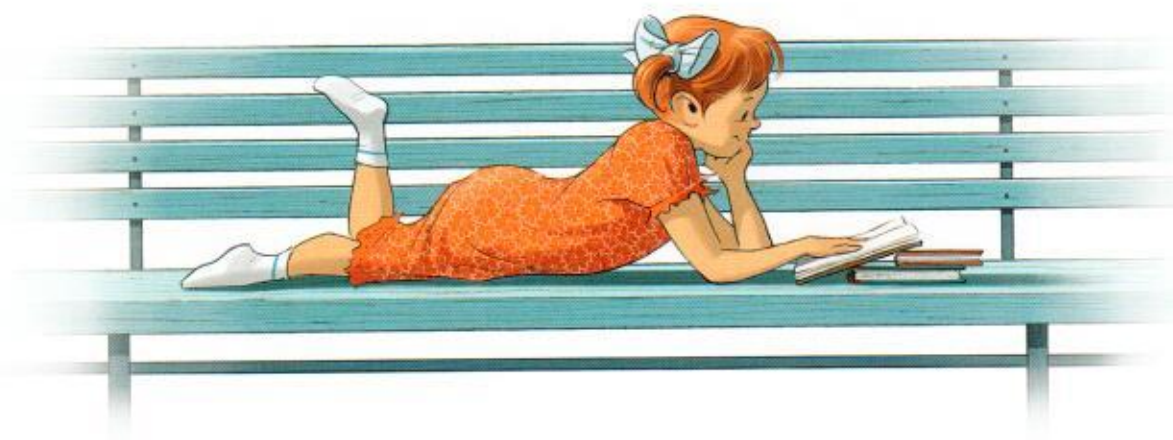
## ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ



У шахматистов есть свой язык, он называется — *шахматная нотация*. Начнём её изучать.

Из отдельных полей на шахматной доске можно составить прямые дорожки. Дорожка, которая ведёт слева направо (или справа налево), называется — *горизонталь*. Чёрные и белые поля в такой дорожке чередуются, а всего в каждой горизонтали — восемь полей.

Горизонтали обозначаются цифрами от 1 до 8.



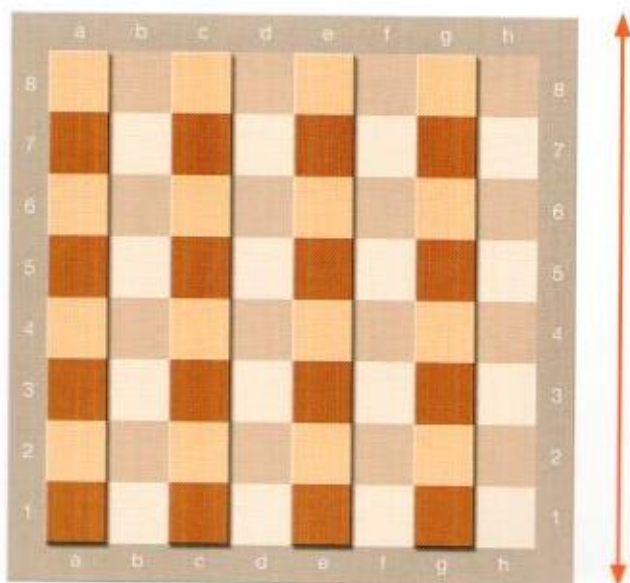
❓ Сколько на этом рисунке спрятано горизонталей?





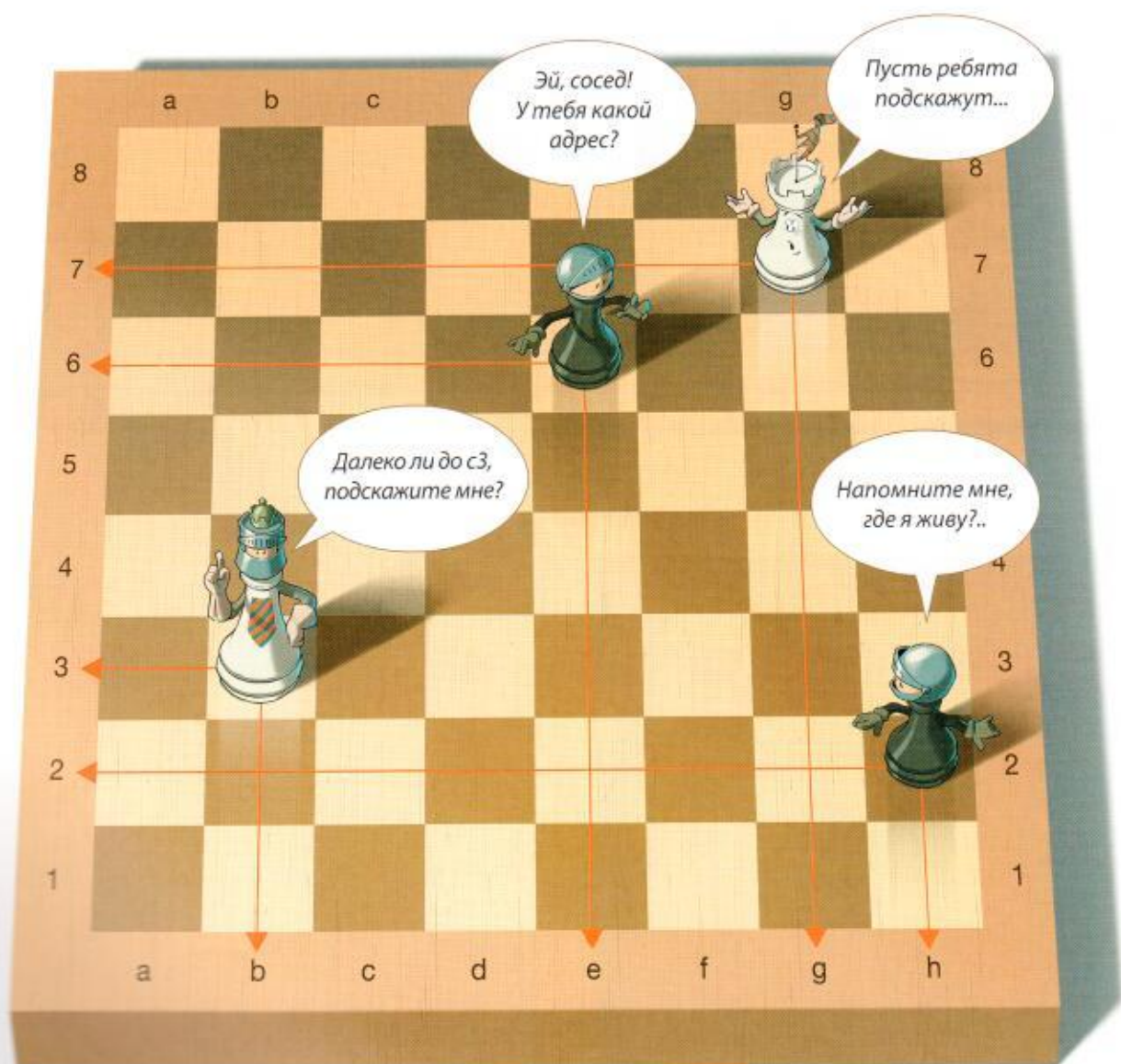
Дорожка, которая ведёт сверху вниз (или снизу вверх), называется — *вертикаль*. В этой дорожке чёрные и белые поля тоже чередуются, а всего в каждой вертикали — восемь полей, так же, как и в горизонтали.

Вертикали обозначаются буквами латинского алфавита: a, b, c, d, e, f, g, h.



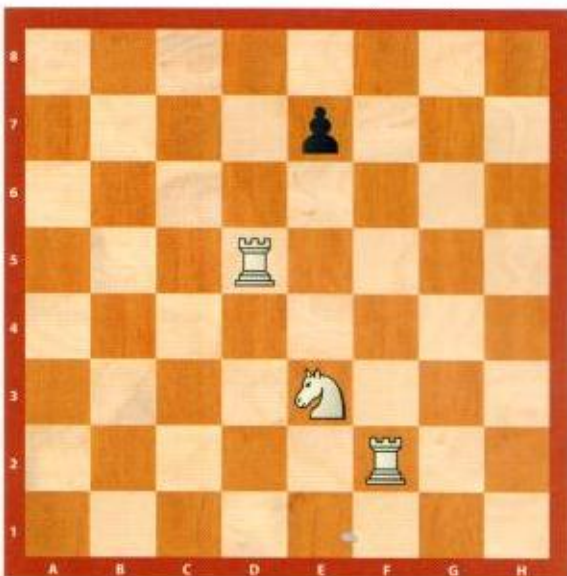
❓ Сколько на этом рисунке спрятано вертикалей?

У каждого поля на шахматной доске есть свой адрес. Чтобы узнать этот адрес, надо найти, на пересечении какой вертикали и какой горизонтали расположено это поле.





❖ Назови адрес каждой фигуры.



# ЛАДЬЯ И СЛОН



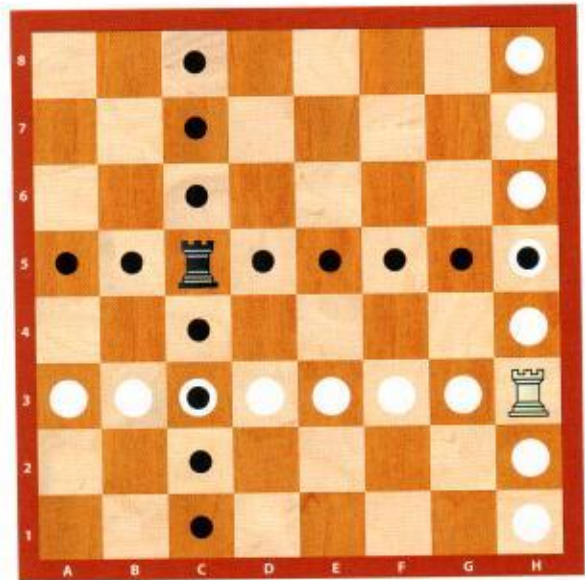
Ладья ходит по горизонталям и вертикалям. За один ход ладья может перейти на любое поле той горизонтали или вертикали, на которой она стоит, если ей не мешают свои или чужие фигуры.



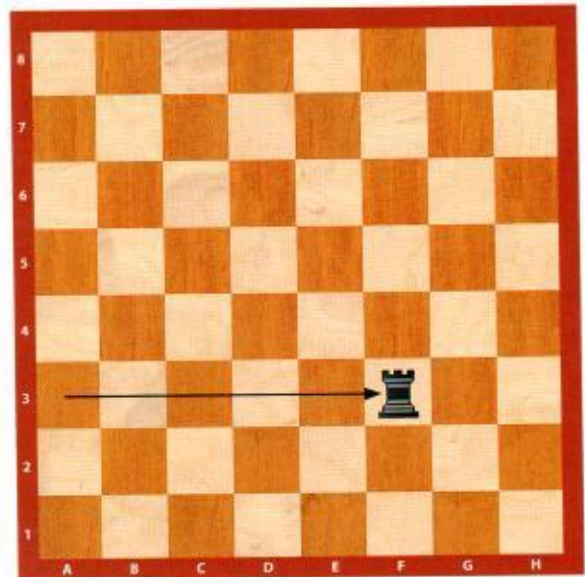
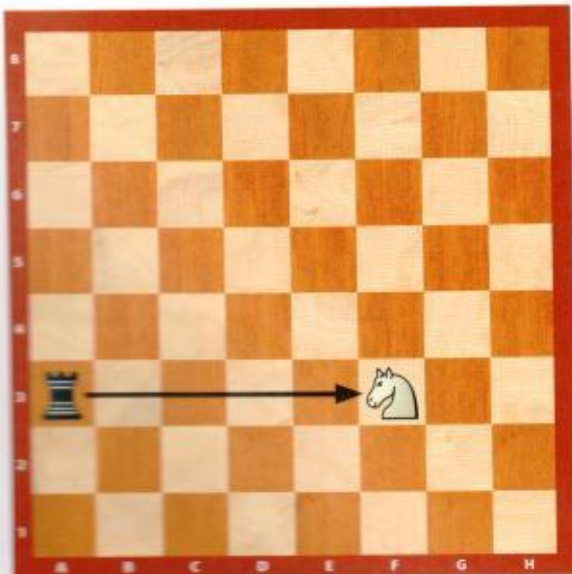
**ЗАПОМНИТЕ!** Ладья не может перепрыгнуть через свою фигуру или пешку. Если же на её пути окажется чужая фигура или пешка, то ладья может *взять* (съесть, побить) эту фигуру или пешку.



Кружочками обозначены поля, на которые может пойти ладья.



Вот так чёрная ладья бьёт белого коня.



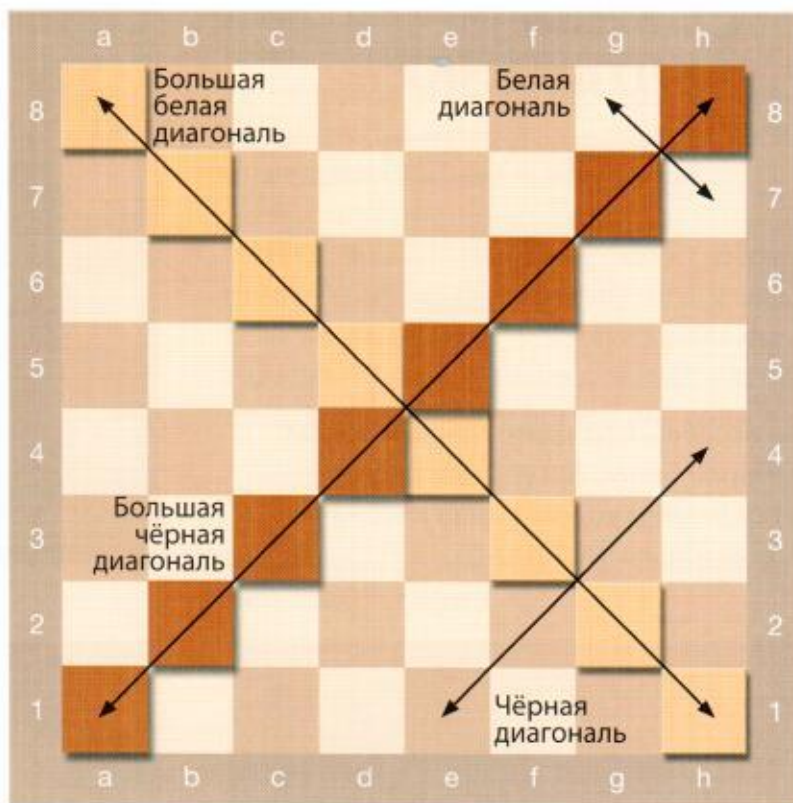


# СЪЕШЬ КЛУБНИЧКУ

Ты играешь чёрными. Каждым ходом забирай белую фигуру или пешку, а последним ходом съешь клубничку. Ходят только чёрные.



Дорожка из полей одного цвета, которые можно соединить одной прямой линией, называется — *диагональ*. Самые короткие диагонали состоят всего из двух полей, а самые длинные диагонали (они называются — *большие*) — из восьми полей.



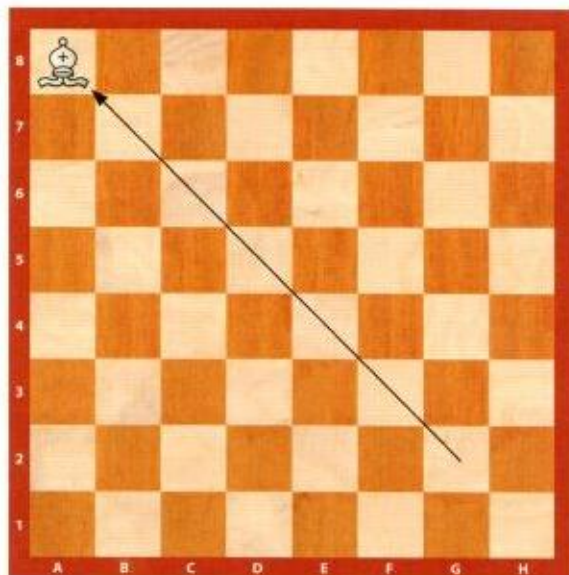
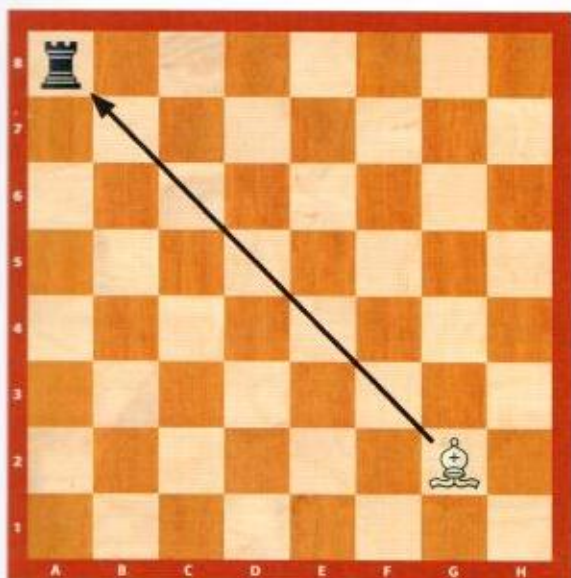
Слон ходит по диагоналям. За один ход слон может перейти на любое поле тех диагоналей, на которых он стоит, если ему не мешают свои или чужие фигуры.

Кружочками обозначены поля, на которые может пойти слон.





**ЗАПОМНИТЕ!** Слон не может перепрыгнуть через свою фигуру или пешку. Если на его пути окажется чужая фигура или пешка, то слон может *взять* (съесть, побить) эту фигуру или пешку.



Вот так белый слон бьёт чёрную ладью.

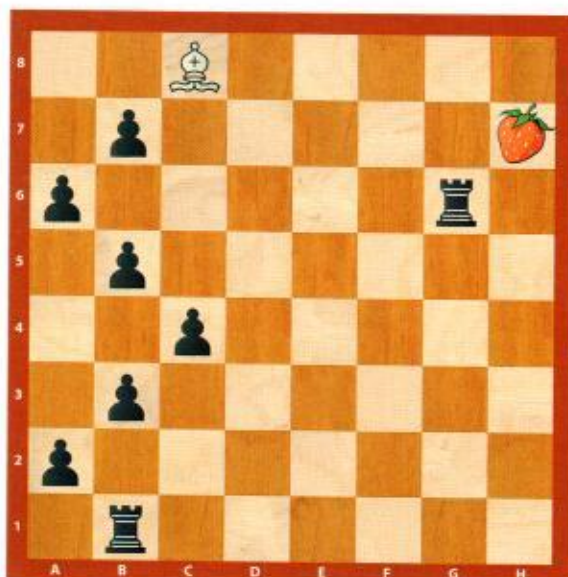


Слоны бывают *белопольные* — ходят только по белым полям, и *чёрнопольные* — ходят только по чёрным полям. Белопольные и чёрнопольные слоны друг с другом не встречаются.



# СЪЕШЬ КЛУБНИЧКУ

Ты играешь белыми. Каждым ходом забирай фигуру или пешку чёрных, а последним ходом съешь клубничку. Ходят только белые.





# НАПАДЕНИЕ И ВЗЯТИЕ



Напади белой ладьёй на чёрного слона.



Напади чёрным слоном на белую ладью.





❖ Побей белой ладьёй чёрного слона.



❖ Побей чёрным слоном белую ладью.







❓ Какая ладья под боем? Спаси её!



❓ Какой слон под боем? Спаси его!



# ПЕШКА



Пешка ходит по вертикали на одно поле вперёд; назад пешки не ходят. Один раз в партии каждая пешка может пойти сразу на два поля. Но лишь из начального положения.

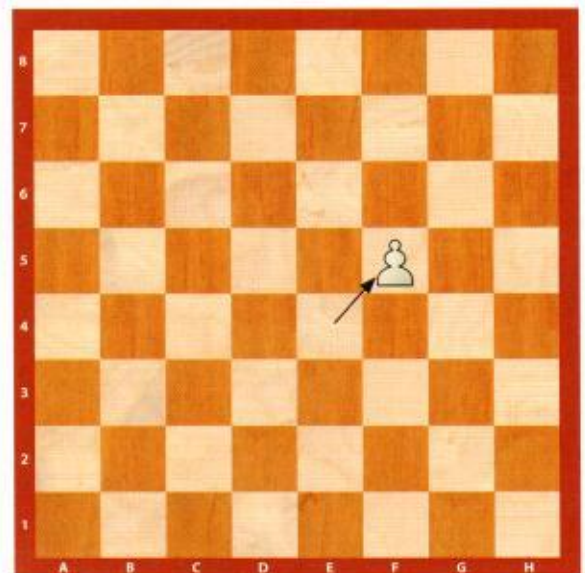
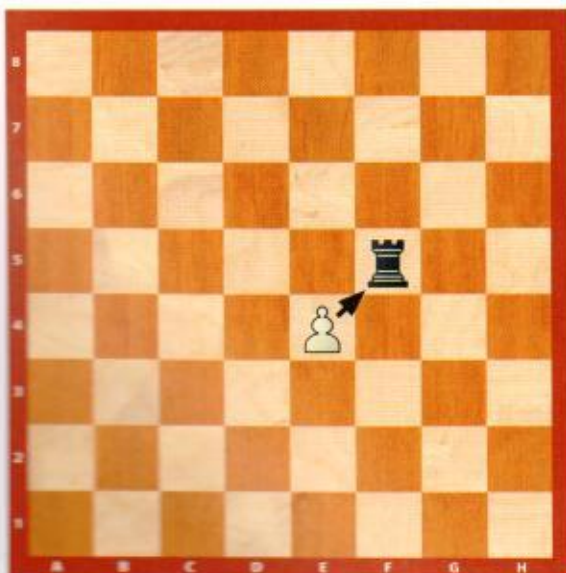


**ЗАПОМНИТЕ!** Пешка не может перепрыгивать через фигуры или пешки. Если на её пути окажется чужая фигура или пешка, то *взять (съесть, побить)* её пешка не сможет. Пешка ходит прямо, а бьёт наискосок!

Кружочками обозначены поля, на которые может пойти каждая пешка.



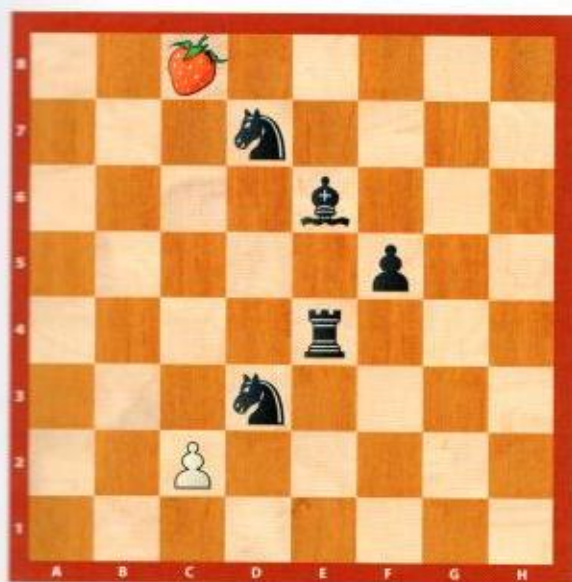
Вот так белая пешка бьёт чёрную ладью.





# СЪЕШЬ КЛУБНИЧКУ

Ты играешь белыми. Каждым ходом забирай фигуру или пешку чёрных, а «на десерт» съешь клубничку. Ходят только белые.

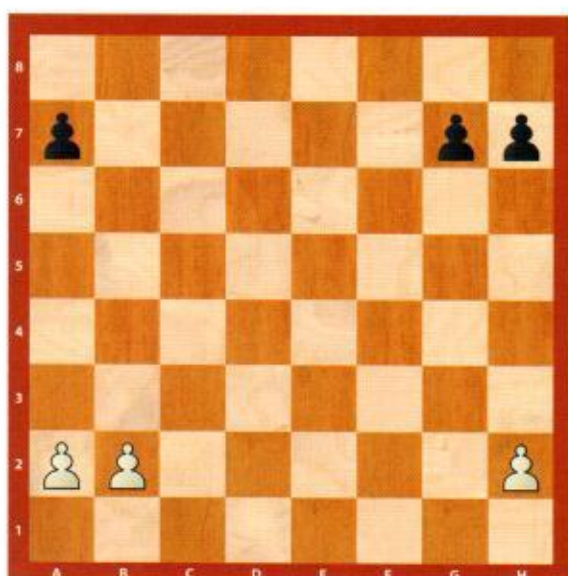
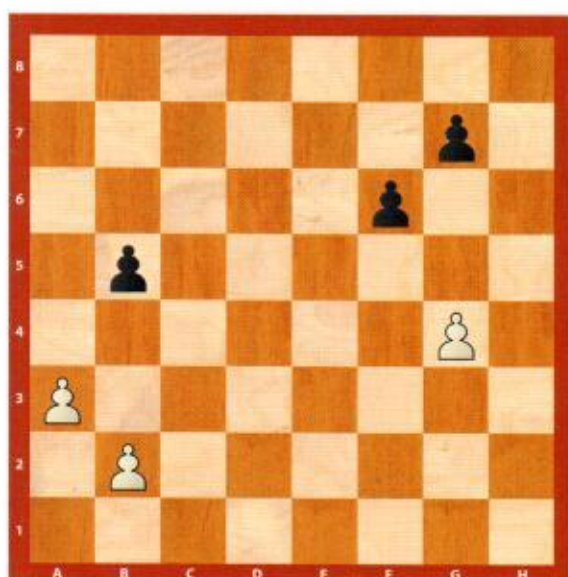
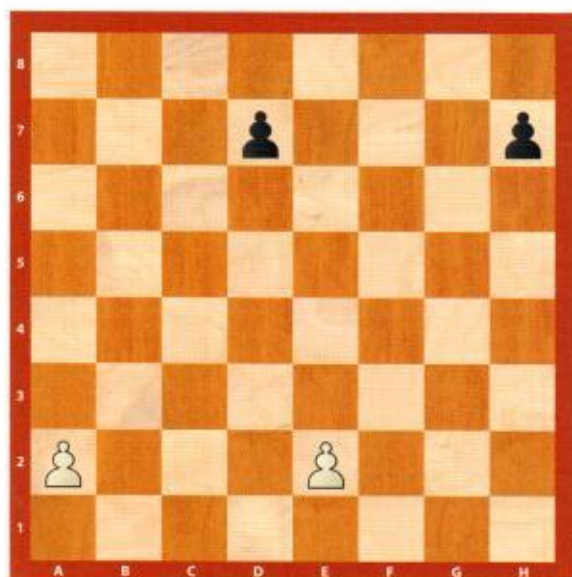


Ходят только чёрные. Нападай пешкой на фигуры и съедай их, а в конце доберись до клубнички!



# НАПЕРЕГОНКИ

- ❓ Белые и чёрные ходят по очереди, во всех позициях начинают белые. Какие пешки быстрее добегут до края доски — белые или чёрные?







Король может пойти на любое соседнее поле — по горизонтали, вертикали или диагонали.



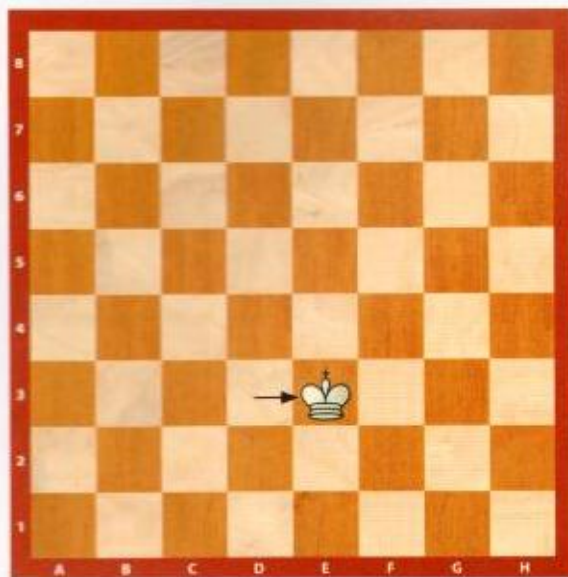
**ЗАПОМНИТЕ!** Если на соседнем поле стоит чужая фигура или пешка, то король может *взять* (съесть, побить) эту фигуру или пешку.



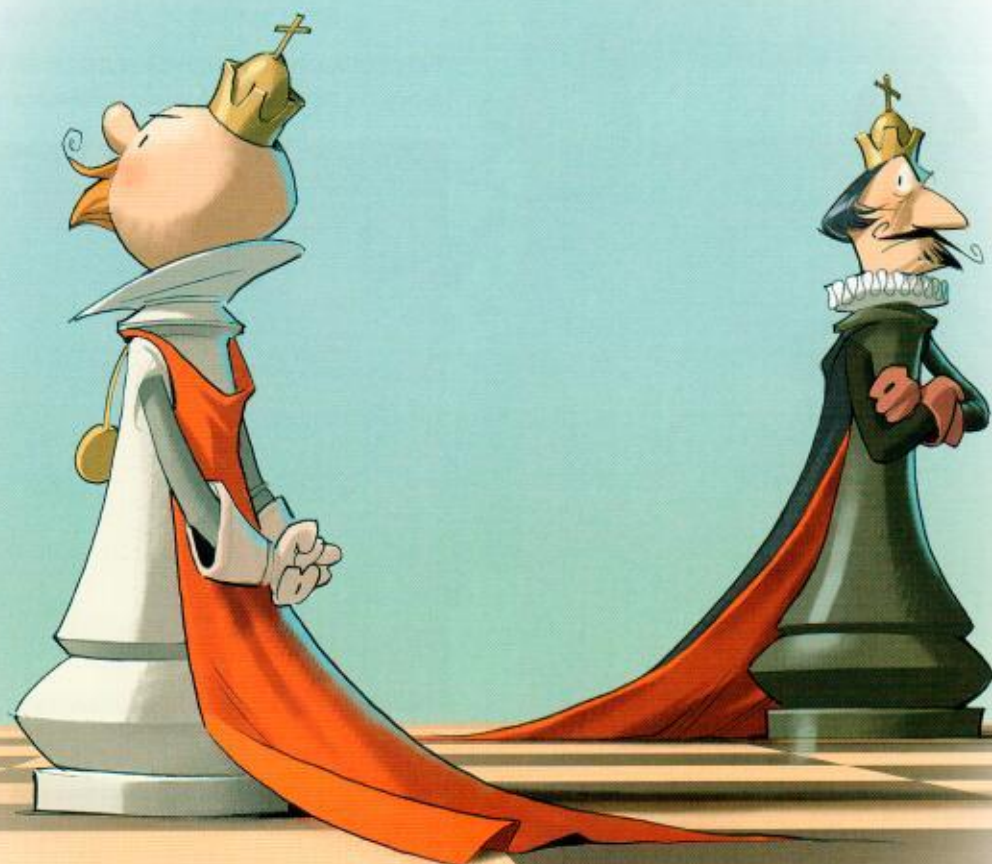
Кружочками обозначены поля, на которые могут пойти белый и чёрный король.



Вот так белый король бьёт чёрного слона.



Король — самая главная фигура, он всегда остаётся на доске до конца игры. Короля нельзя разменивать, нельзя ставить под бой неприятельской фигуры или пешки, и оставлять под боем тоже нельзя. Вот почему, например, белый и чёрный король не могут оказаться на соседних полях.



**!** **ЗАПОМНИТЕ!** Король с королём не встречаются.



# СЪЕШЬ КЛУБНИЧКУ

Ты играешь белыми. Каждым ходом забирай фигуру или пешку чёрных, а «на десерт» съешь клубничку. Ходят только белые. Чёрные фигуры и пешки неподвижны, но они умеют «кусаться», поэтому забирать можно только незащищённые фигуры и пешки. А кроме того, нельзя ставить короля под бой!





Ферзь ходит как ладья и как слон: по горизонталям, вертикалям и диагоналям. За один ход ферзь может перейти на любое поле той горизонтали, вертикали или диагонали, на которых он стоит, если ему не мешают свои или чужие фигуры.



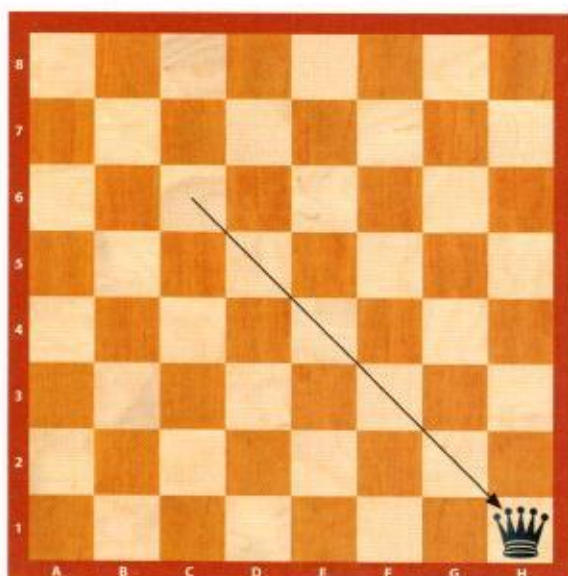
**ЗАПОМНИТЕ!** Ферзь не может прыгнуть через свою фигуру или пешку. Если же на его пути окажется чужая фигура или пешка, то ферзь может *взять* (съесть, побить) эту фигуру или пешку.



Кружочками обозначены поля, на которые может пойти ферзь.



Вот так чёрный ферзь бьёт белую ладью.





# СЪЕШЬ КЛУБНИЧКУ

Ты играешь белыми. Каждым ходом забирай фигуру или пешку чёрных, а «на десерт» съешь клубничку. Ходят только белые.



# НАПАДЕНИЕ

- ❖ Напади ферзём на ладью или слона всеми возможными способами. При этом нельзя ставить ферзя под бой.



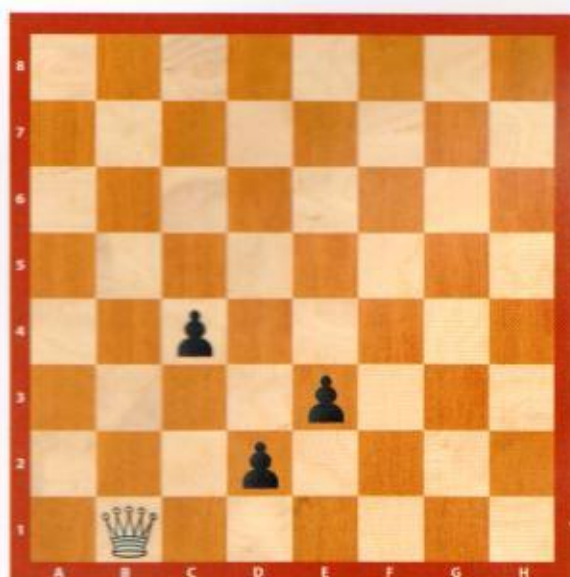
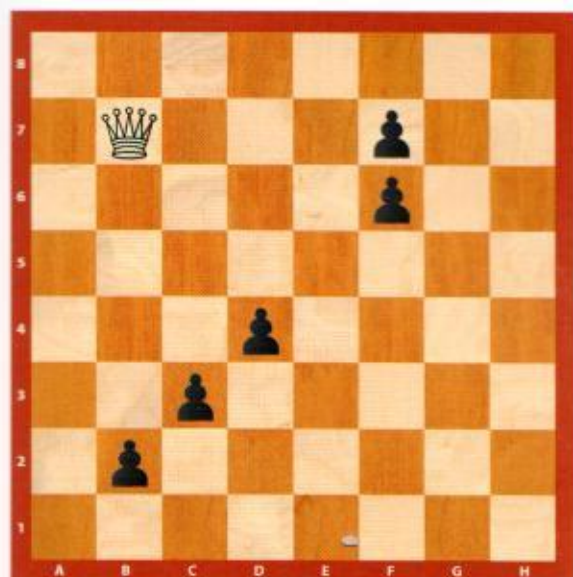
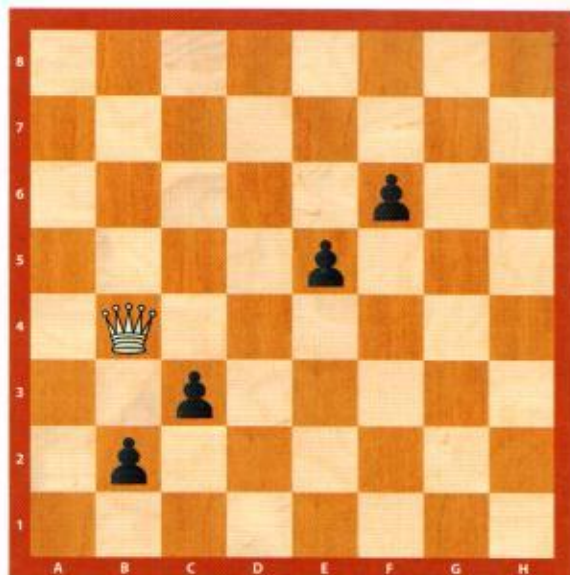
- ❖ Напади ферзём сразу на две фигуры соперника. Ферзя ставить под бой нельзя!





# ЗАДЕРЖИ ПЕШКИ

Белые и чёрные ходят по очереди, начинают белые. Помешай чёрным пешкам дойти целыми и невредимыми до края доски.



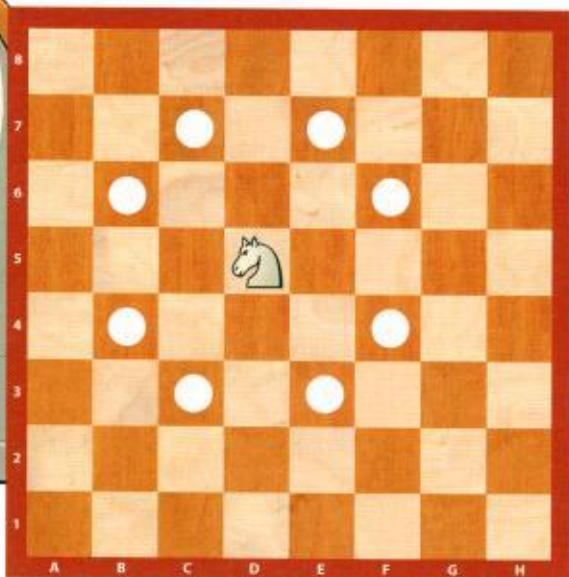


Конь может прыгать в любую сторону: вправо, влево, вперёд, назад, но всегда с белого поля он попадает на чёрное, а с чёрного — на белое. Ход коня — «прыг-скок и вбок»: на два поля прямо по горизонтали или вертикали в любом направлении, затем — на одно поле в сторону, и на этом поле он останавливается.

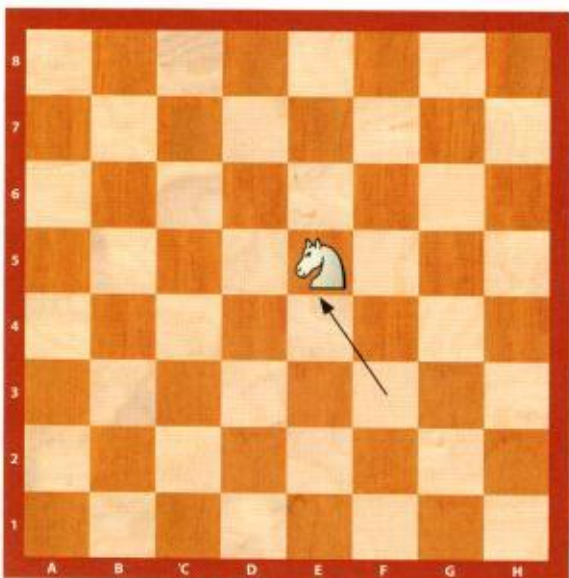
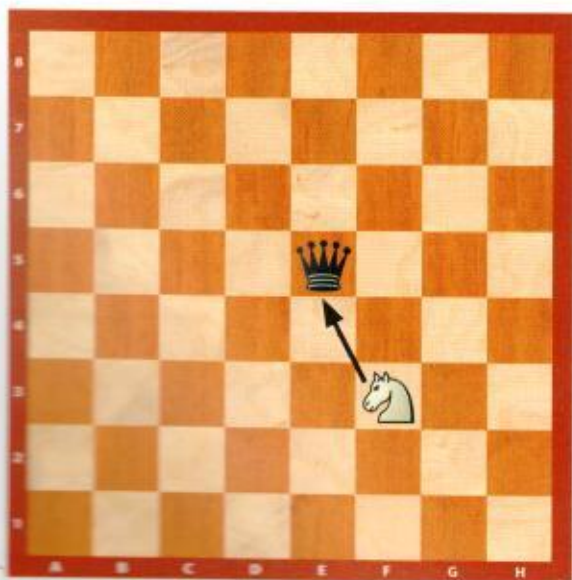
**ЗАПОМНИТЕ!** Если на том поле, на которое может прыгнуть конь, стоит чужая фигура или пешка, то конь может *взять* (съесть, побить) эту фигуру или пешку.



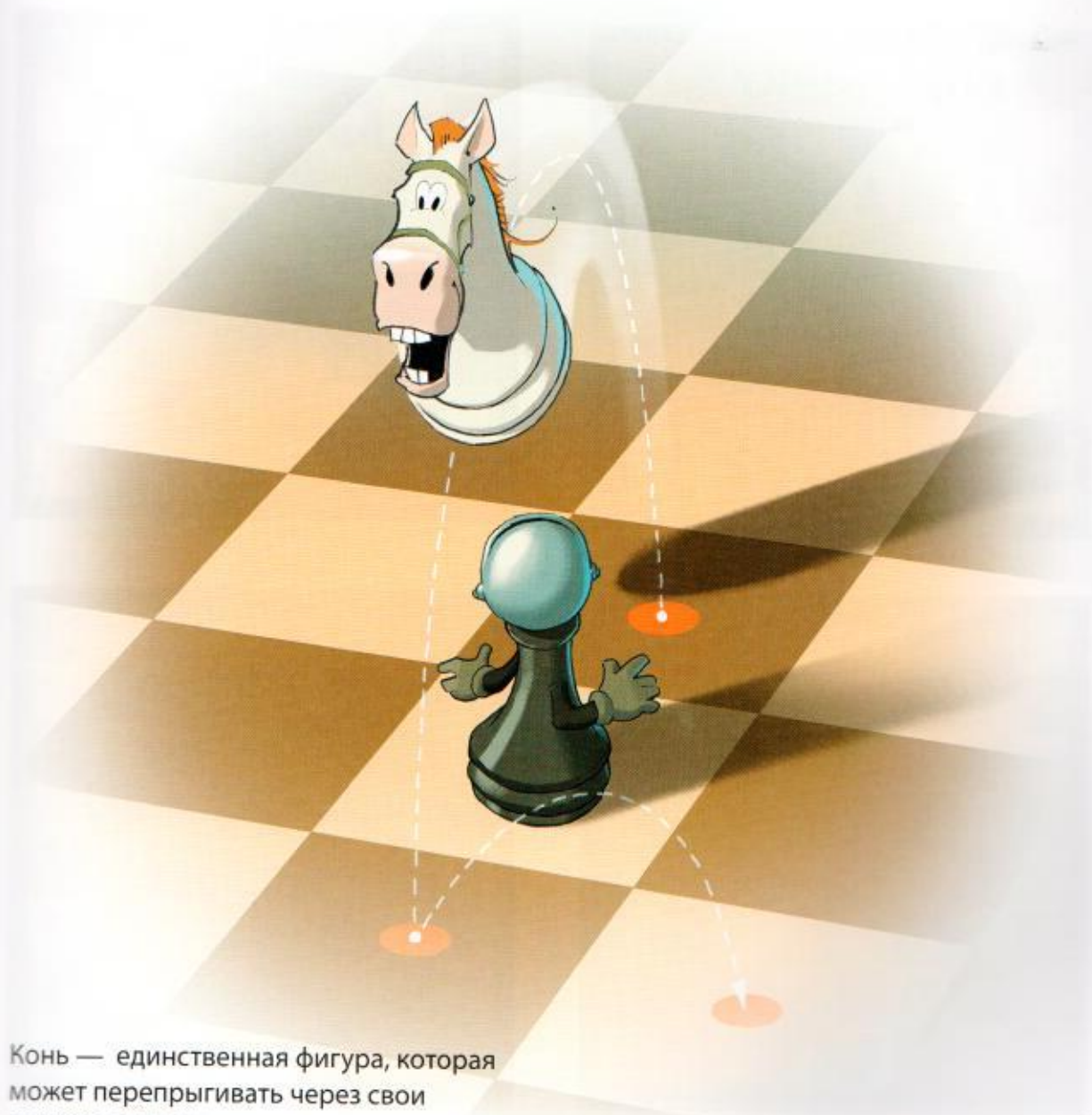
Кружочками обозначены поля, на которые может пойти конь.



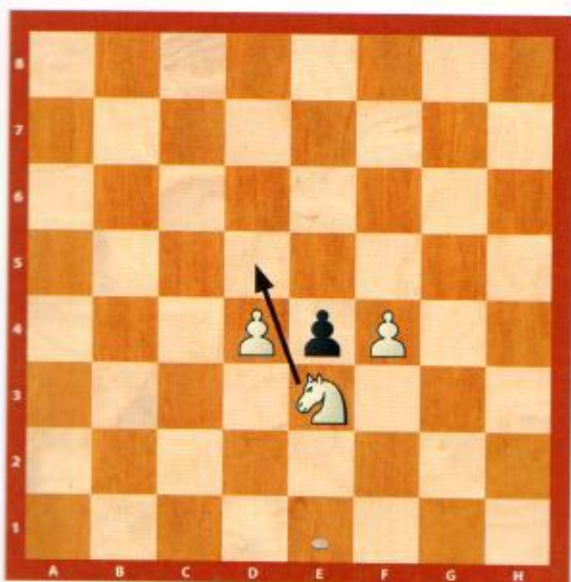
Вот так белый конь бьёт чёрного ферзя.







Конь — единственная фигура, которая может перепрыгивать через свои и чужие фигуры и пешки.



# СЪЕШЬ КЛУБНИЧКУ

Ты играешь чёрными. Каждым ходом забирай фигуру или пешку белых, а «на десерт» съешь клубничку. Ходят только чёрные.





# НАПАДЕНИЕ

❖ Напади конём на ферзя или ладью всеми возможными способами.

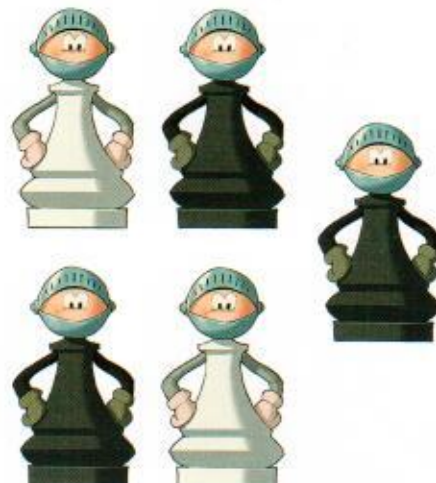
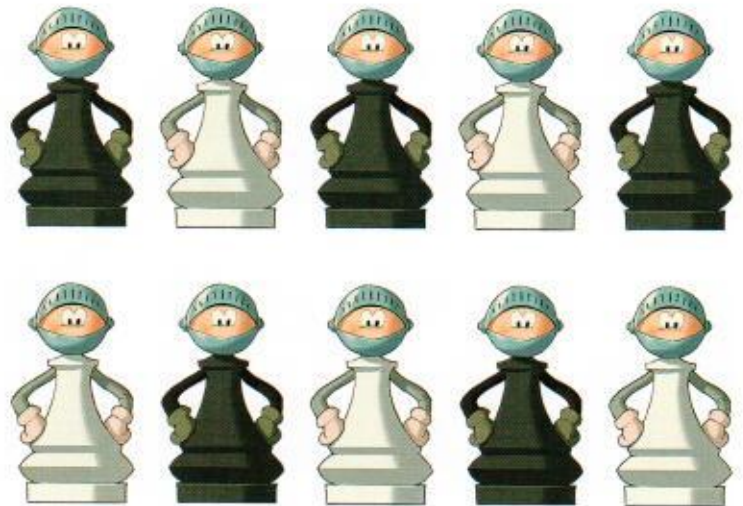


❖ Напади конём сразу на две фигуры соперника.



# ЦЕННОСТЬ ФИГУР

В шахматах ценность фигур измеряется в пешках. Конь и слон стоят примерно по три пешки, ладья — пять пешек, а ферзь — десять пешек. Стоимость короля в пешках измерить нельзя, поскольку это особая фигура: король остаётся на доске до конца игры, его нельзя ни на что обменять.







=



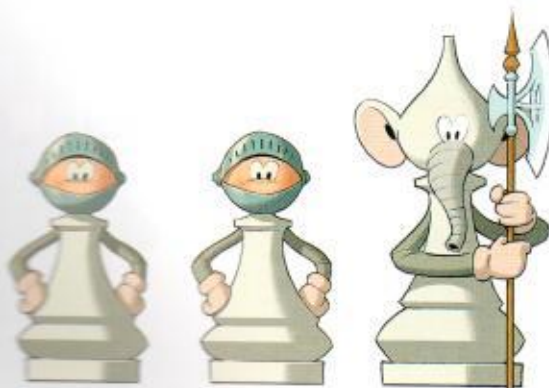
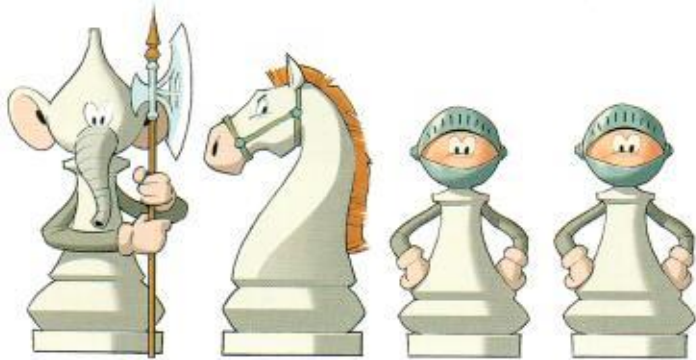
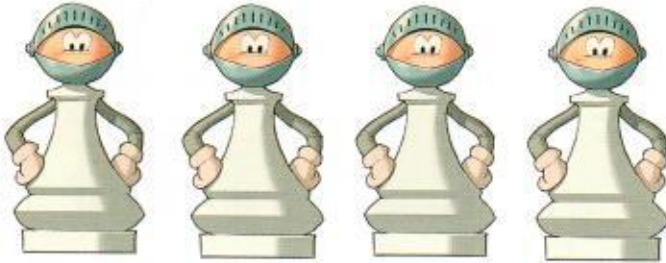
=



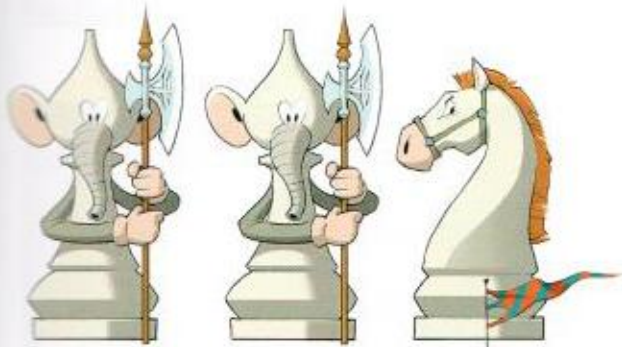
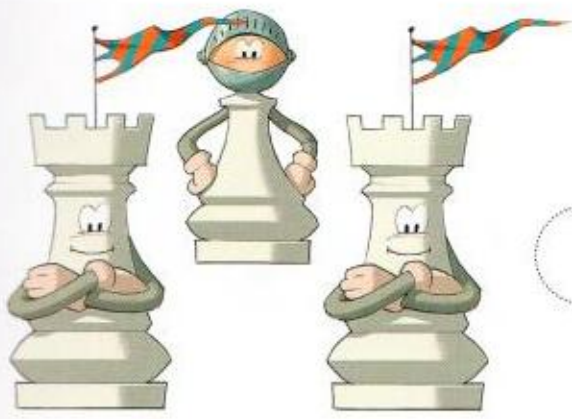
=

**БЕСЦЕННЫЙ**

**БОЛЬШЕ,  
МЕНЬШЕ  
ИЛИ РАВНО?**







# ВЫГОДНЫЙ И НЕВЫГОДНЫЙ РАЗМЕН

❖ Во всех позициях ход белых.  
Какую фигуру им побить выгодно,  
а какую — невыгодно?







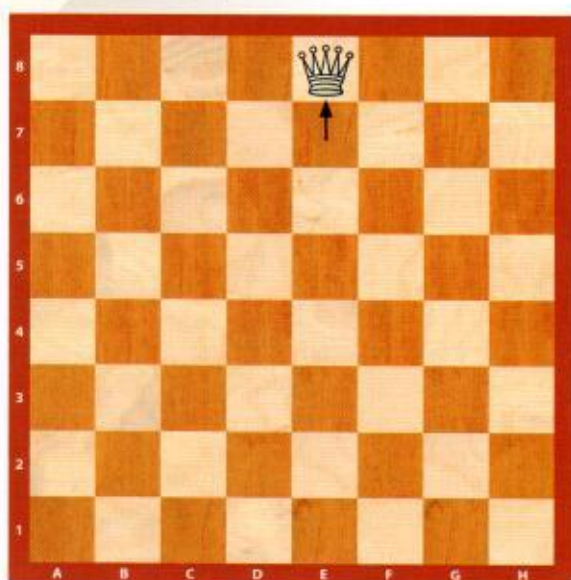
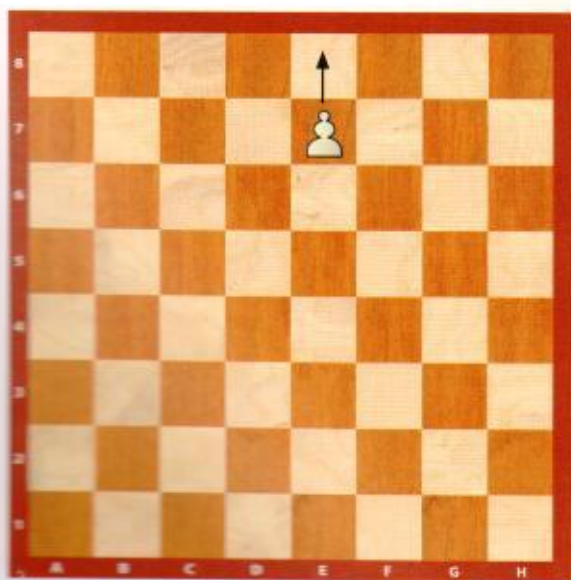
## ОСОБЫЕ ХОДЫ ПЕШКИ



Когда пешка пересекает всю доску и доходит до последней горизонтали (белая пешка — до восьмой горизонтали, чёрная пешка — до первой), она может превратиться в любую фигуру своего цвета, кроме короля. Чаще всего пешка превращается в ферзя, потому что ферзь — самая ценная фигура.



Вот так белая пешка превращается в ферзя.





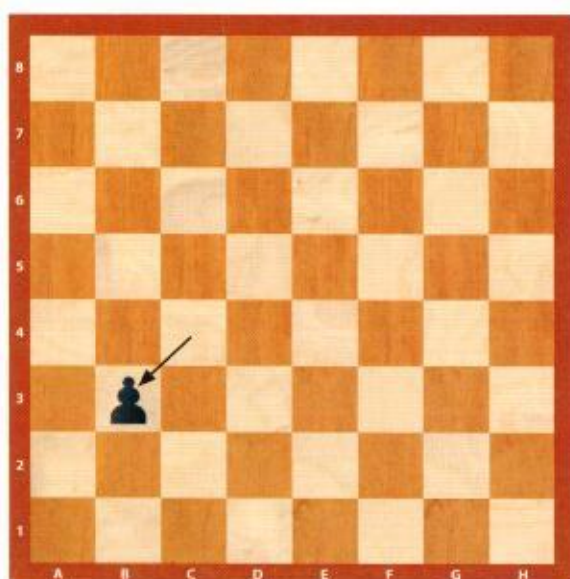
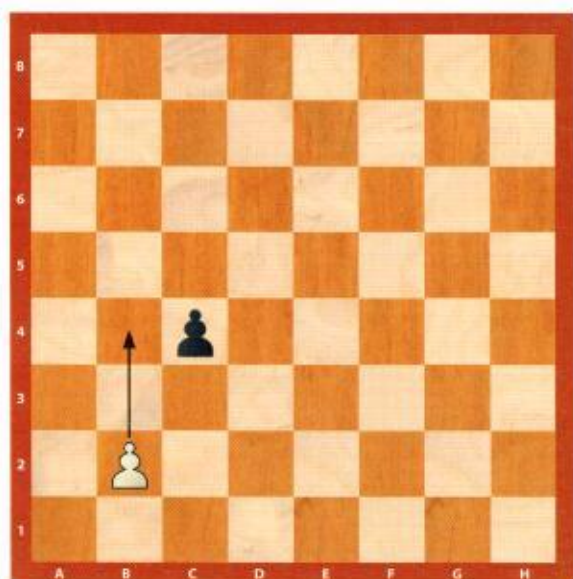
# ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЕШКИ

♞ Ход белых. На каком поле и в какую фигуру им выгоднее всего превратить свою пешку?



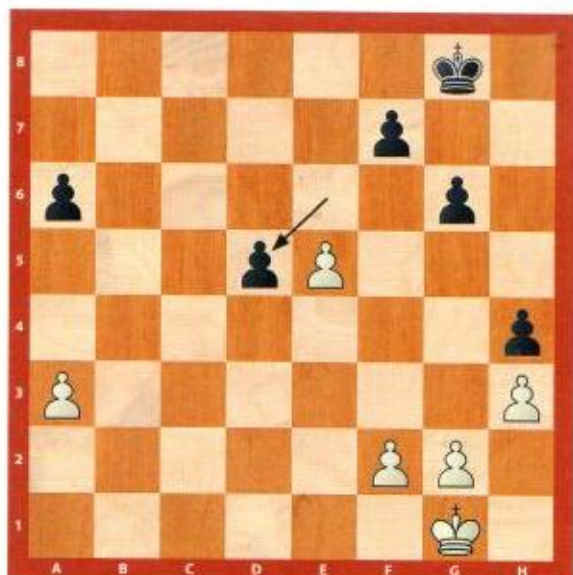
## ВЗЯТИЕ НА ПРОХОДЕ

Как мы знаем, из начальной позиции любая пешка (например, b2) может пойти вперёд на два шага. При этом она перепрыгивает через поле b3, которое держит под боем чёрная пешка c4. Ответным ходом — но не позже! — пешка c4 имеет право побить белую пешку точно так же, как если бы та пошла только на одно поле вперёд, то есть на b3.





❖ Могут ли белые побить какую-нибудь пешку чёрных на проходе? Стрелочкой обозначен последний ход чёрных.



ЗАЩИТА  
ОТ  
НАПАДЕНИЯ





# ЗАЩИТИ АТАКОВАННУЮ ФИГУРУ

Во всех позициях ход чёрных. На какую фигуру или пешку напали белые? Укажи все способы защиты атакованной фигуры или пешки. Выгодно ли теперь белым обменять свою фигуру на вашу?





# УВЕДИ АТАКОВАННУЮ ФИГУРУ ИЗ-ПОД БОЯ

❖ Во всех позициях ход белых.  
Какую фигуру чёрные хотят  
забрать или разменять?  
Уведи эту фигуру из-под боя.



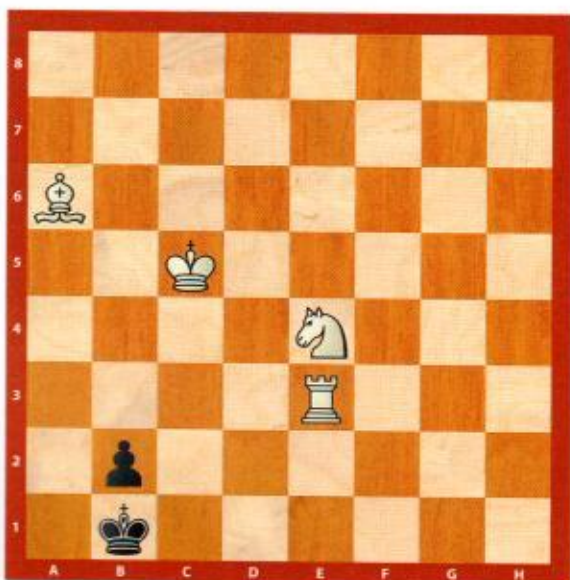


# ШАХ И ЗАЩИТА ОТ НЕГО

*Шах* — это нападение неприятельской фигуры или пешки на короля.



❖ Ход белых. Объяви шах чёрному королю всеми возможными способами.





**1** способ защиты от шаха —  
отойти королём в сторону.



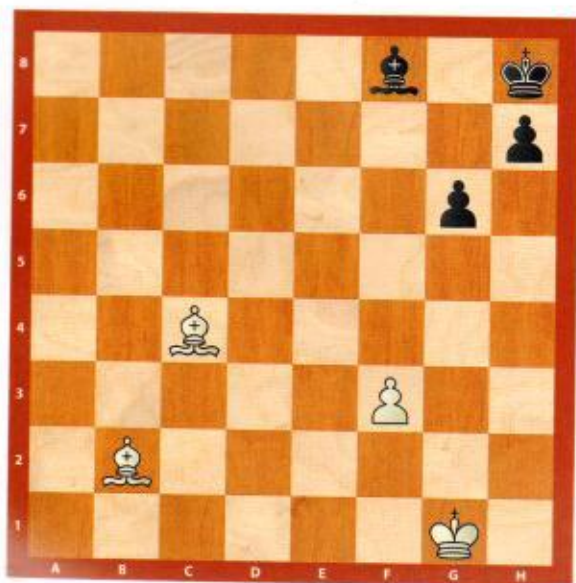
**?** Ход чёрных. Уведи короля из-под шаха.



**2** способ защиты от шаха —  
закрывать короля своей  
фигурой или пешкой.



❖ **Ход чёрных. Закрой короля от шаха.**





**3** способ защиты от шаха —  
 побить фигуру,  
 которая объявляет шах.



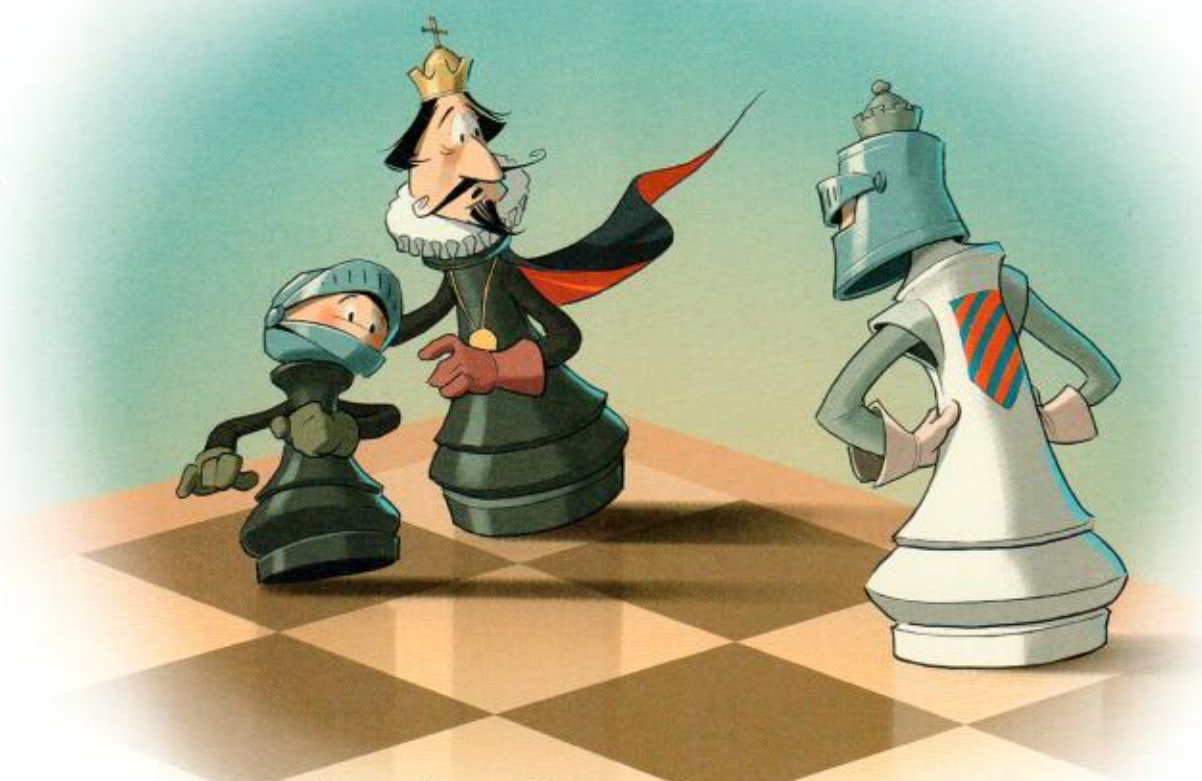
**?** Ход чёрных. Побей фигуру, которая объявляет шах.





*Мат* — это шах, от которого нет защиты (нельзя увести короля из-под шаха, нельзя закрыть короля своей фигурой или пешкой и нельзя побить фигуру, которая объявляет шах).

**!** **ЗАПОМНИТЕ!** Цель шахматной партии — поставить мат неприятельскому королю. Кто поставил мат, тот и выиграл.



Вот так белые объявляют мат чёрному королю.





# ШАХ ИЛИ МАТ?

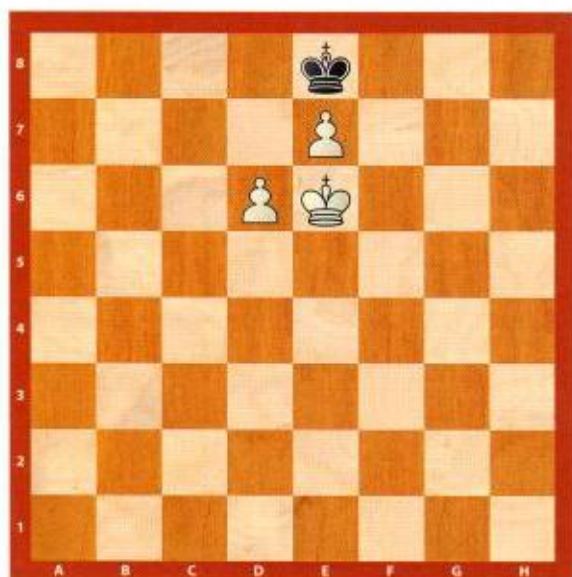
❖ Во всех позициях ход чёрных.  
Есть ли у них защита от шаха?



# МАТ В ОДИН ХОД



Во всех позициях ход белых.  
Поставь мат чёрному королю.





# МАТ В ОДИН ХОД

Во всех позициях ход чёрных.  
Поставь мат белому королю.



# ПРОСТЕЙШИЕ МАТОВЫЕ КОНСТРУКЦИИ







Во всех позициях ход белых.  
 ♚ Поставь мат ладье.

**МАТ**  
**В ОДИН ХОД**

# МАТ В ОДИН ХОД

Во всех позициях ход белых.  
Поставь мат ферзём.





# МАТ В ОДИН ХОД

Во всех позициях ход чёрных.  
Поставь мат ферзём.



## ПАТ. НИЧЬЯ



*Пат* — это такое положение фигур на доске, когда королю не объявлен шах, но ни он сам, ни одна из фигур и пешек его цвета не могут сделать ни одного хода при своей очереди. В этом случае партия заканчивается вничью: никто не выиграл, но никто и не проиграл.



Ход белых. У них нет ни одного хода и король не атакован. Значит, на доске — пат, партия закончилась вничью.





## ДРУГИЕ ВИДЫ НИЧЬЕЙ

**ЗАПОМНИТЕ!** Ничья возможна при обоюдном согласии игроков. Сделав очередной ход на доске, шахматист может сказать: «Предлагаю ничью». Если его соперник, подумав, принимает предложение, то партия заканчивается вничью.

На доске осталось недостаточно фигур для того, чтобы объявить сопернику мат.



Ход чёрных. У чёрных — лишний ферзь, однако их король не может укрыться от шахов белых фигур. Белые объявляют вечный шах.



# ПАТ ИЛИ НЕ ПАТ?

❖ Во всех позициях ход чёрных.





# НАЙДИ ВЕЧНЫЙ ШАХ

Во всех позициях ход белых.



# ОСОБЫЙ ХОД – РОКИРОВКА



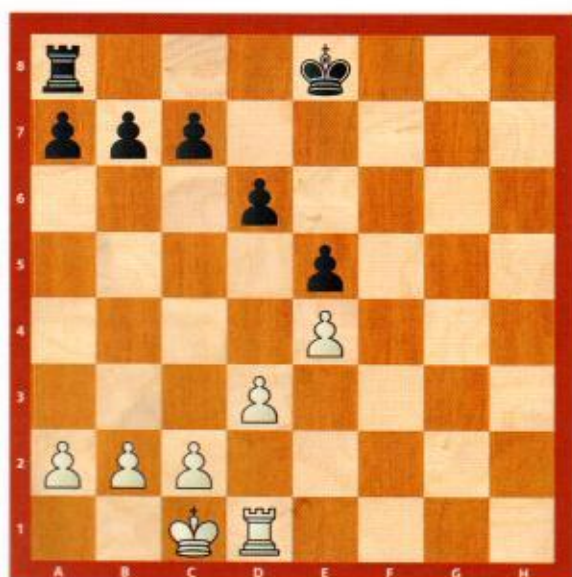
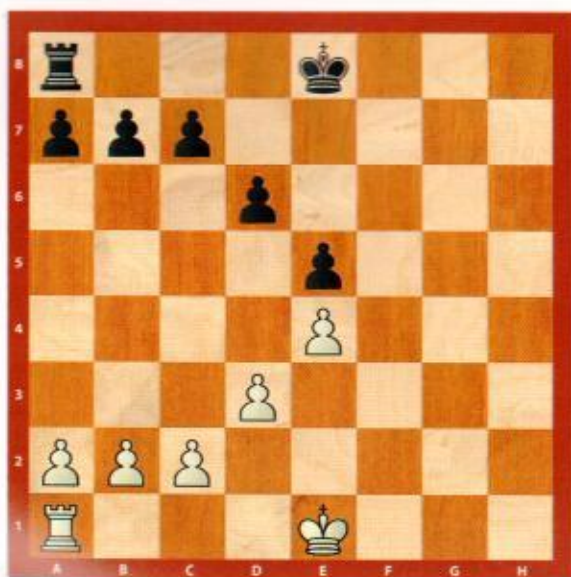
*Рокировка* — особый ход, который белые и чёрные могут сделать всего один раз за партию. Во время рокировки передвигаются сразу две фигуры — король и ладья. Благодаря рокировке король прячется в безопасное убежище, а ладья входит в бой.

Рокировка бывает *короткой* и *длинной*. Если король прячется на королевском фланге, то это — *короткая рокировка*. Если уходит на ферзевый фланг, то это — *длинная рокировка*.

Так белые делают короткую рокировку.



Так белые делают длинную рокировку.





## КОГДА МОЖНО ДЕЛАТЬ РОКИРОВКУ

**!** **ЗАПОМНИТЕ!** Рокировку можно делать только тогда, когда выполняются одновременно четыре условия:

- 1.** Король и ладья, которая участвует в рокировке, ещё не сделали ни одного хода.
- 2.** Между королём и этой ладьёй нет ни своих, ни чужих фигур.
- 3.** Король не находится под шахом.
- 4.** После рокировки король не попадает под шах, а ладья — под удар неприятельской фигуры или пешки.



**!** **ЗАПОМНИТЕ!** Рокировка делается одной рукой. Сначала король прыгает через одно поле в сторону ладьи, а потом ладья перепрыгивает через короля и встаёт рядом с ним.

Ход белых. Рокировка невозможна.



Ход белых. Рокировка возможна.





# КТО МОЖЕТ РОКИРОВАТЬСЯ?

❓ Будем считать, что если в позициях на диаграммах король и ладья находятся на своих начальных местах, то они ещё ни разу не ходили. Итак, какой король — белый или чёрный — может рокироваться, и в какую сторону — короткую или длинную?





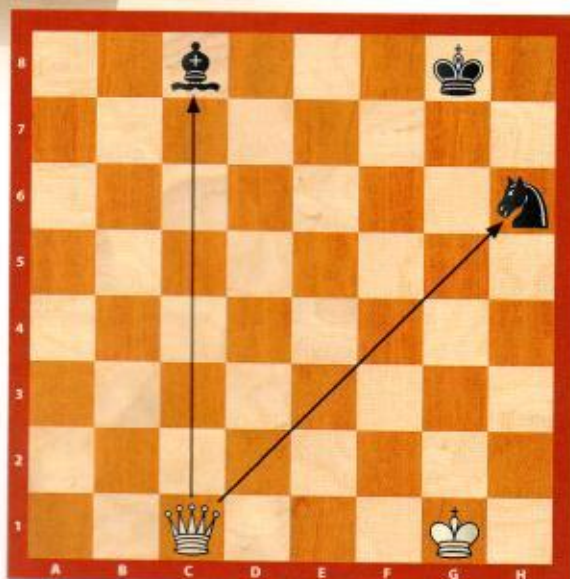
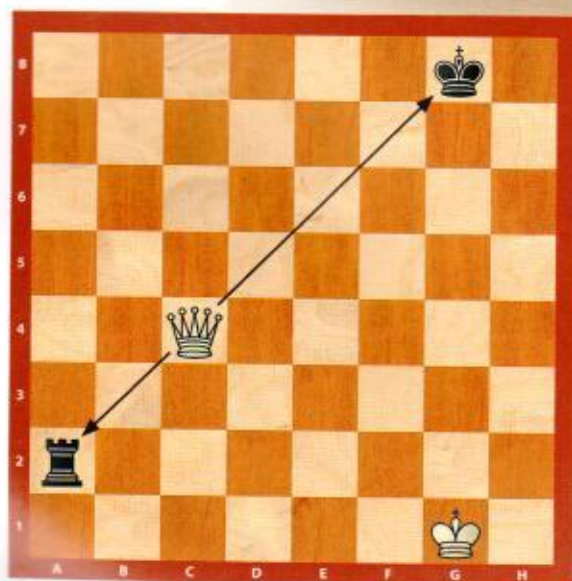
## ДВОЙНОЙ УДАР



Нападение одной фигурой или пешкой сразу на две неприятельские фигуры или пешки называется — *двойным ударом*.



Так белый ферзь наносит двойной удар.





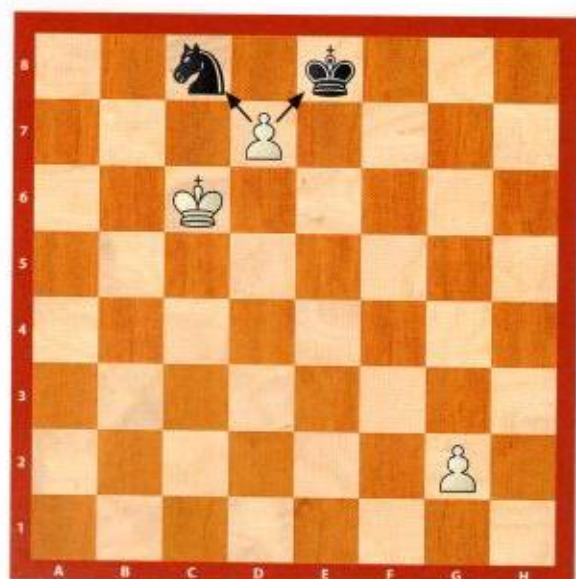
# НАНЕСИ ДВОЙНОЙ УДАР ФЕРЗЁМ

Во всех позициях ход белых.





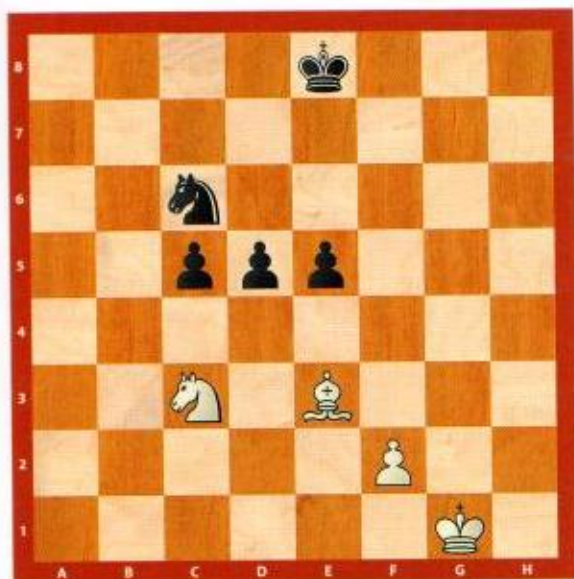
А вот так двойной удар наносит пешка.



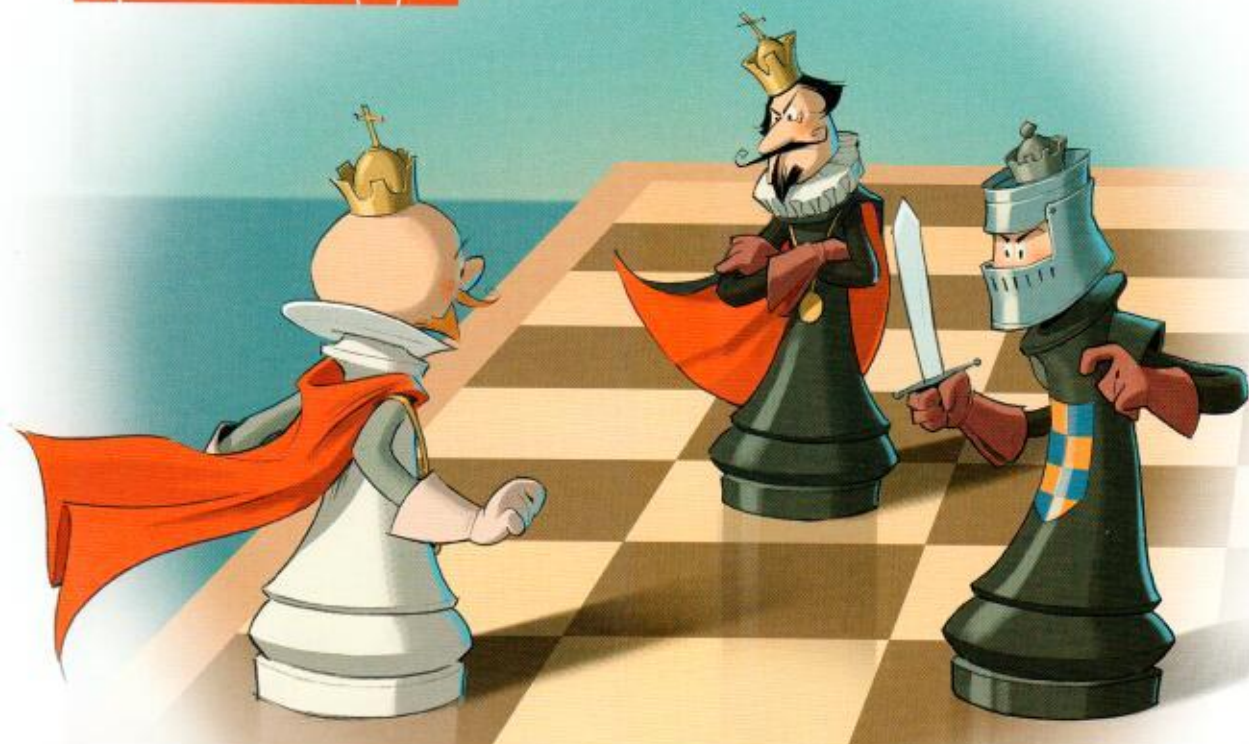


# НАНЕСИ ДВОЙНОЙ УДАР ПЕШКОЙ

Во всех позициях ход чёрных.



# МАТ КОРОЛЁМ И ФЕРЗЁМ



Так король и ферзь чёрных объявляют мат белому королю.





# МАТ В ОДИН ХОД

Во всех позициях ход белых.



# МАТ ФЕРЗЁМ И ЛАДЬЁЙ



Так ферзь и ладья чёрных объявляют мат белому королю.



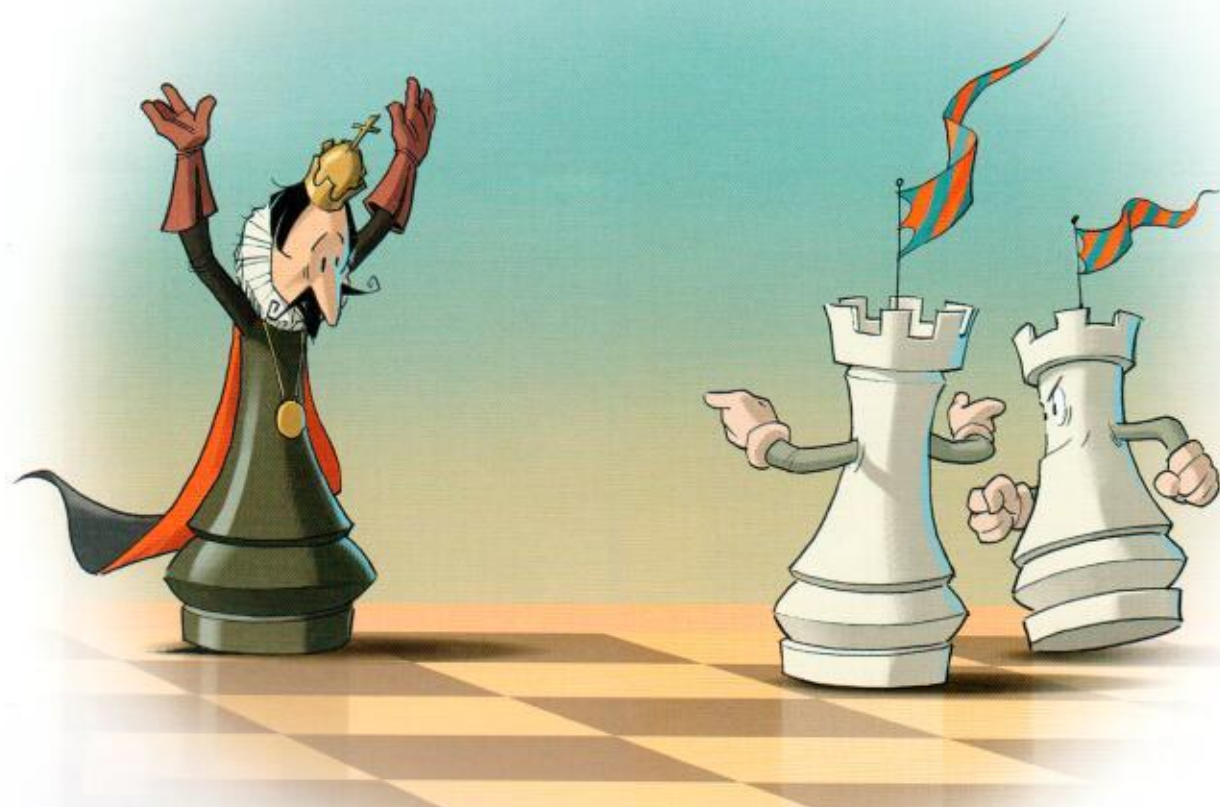


# МАТ В ОДИН ХОД

Во всех позициях ход чёрных.



# МАТ ДВУМЯ ЛАДЬЯМИ



Так две ладьи белых объявляют мат чёрному королю.





# МАТ В ОДИН ХОД

Во всех позициях ход белых.



## ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ



# 1.

Перед началом партии и после её окончания партнёры пожимают друг другу руки. Если ты проиграл, то поздравь соперника с победой. В случае ничьей первым протягивает руку для рукопожатия тот, кто вежливее.



# 2.

Во время партии разговаривать нельзя — ни с партнёром, ни с другими ребятами. Можно только предложить ничью, сделав предварительно свой ход на доске. Но если соперник отказался, то снова предложить ничью ты сможешь только после того, как своё право предложить ничью использовал соперник.



# 3.

3. Если во время партии у тебя появился какой-то вопрос — подними руку, учитель подойдёт и на него ответит.





# 4.

Одно из основных правил шахмат: «Взялся — ходи!». Если при своём ходе ты дотронулся до своей фигуры или пешки, то должен сделать любой возможный ход этой фигурой. А если ты дотронулся до чужой фигуры или пешки, то обязан побить её любым возможным способом.



# 5.

Если ты хочешь поправить неаккуратно стоящую фигуру, то должен вначале сказать: «Поправляю!». Поправлять фигуры можно только при своём ходе, при чужом — дотрагиваться до фигур невежливо, поскольку ты отвлекаешь соперника.



# 6.

Во время обдумывания своего хода нельзя передвигать фигуры и делать какие-либо пометки на бумаге. Все варианты шахматисты рассчитывают в уме.



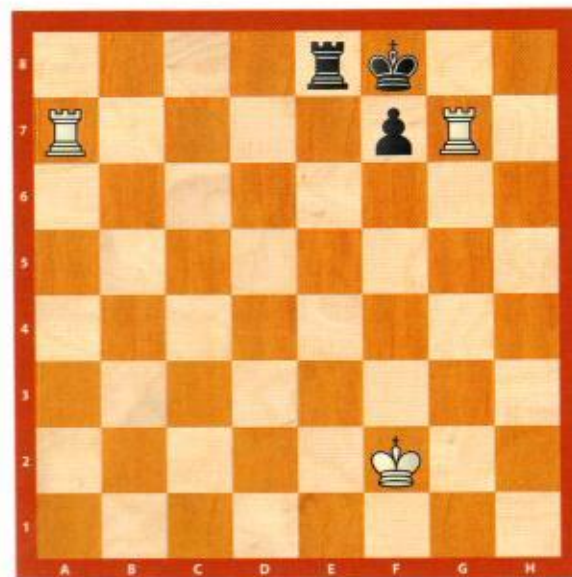
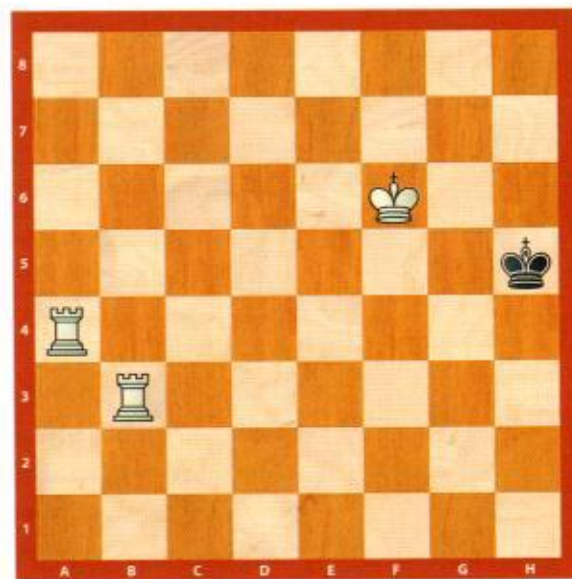
# 7.

Ход считается завершённым, если ты передвинул фигуру и отнял от неё руку. Если рука ещё не отнята, то можно сделать любой другой ход той фигурой, до которой ты дотронулся. Изменить своё решение и взять ход назад нельзя. Поэтому каждый свой ход надо внимательно обдумывать!



# МАТ В ОДИН ХОД

Во всех позициях ход белых.





# МАТ В ОДИН ХОД

Во всех позициях ход чёрных.



## ШАХМАТНЫЕ ЧАСЫ



Для того чтобы партия не затянулась до бесконечности, придуманы *шахматные часы*. Перед началом игры партнёры договариваются, сколько у них будет времени на обдумывание. Кто просрочил время, тот и проиграл, и не имеет значения, если в этот момент у него на доске много лишних фигур и пешек. Правда, если у соперника недостаточно фигур, чтобы поставить мат, то считается, что партия закончилась вничью. А если ты успел поставить мат, но просрочил время, то твой выигрыш засчитывается — «мат старше».

Шахматные часы бывают механическими, со специальным флажком, который поднимается, когда времени остаётся совсем мало. А современные шахматные часы — электронные, на них можно установить такой режим, чтобы получать несколько дополнительных секунд за каждый сделанный ход.





# МАТ В ОДИН ХОД

Во всех позициях ход белых.



## ЗАПИСЬ ПАРТИИ

Любую шахматную партию можно записать, а потом разобрать с учителем или дома с родителями. Как обозначаются поля на шахматной доске, ты уже знаешь. А вот как обозначаются фигуры:

**Король – Кр**      **Слон – С**

**Ферзь – Ф**      **Конь – К**

**Ладья – Л**

Для обозначения пешек никакие символы не используются.

**Короткая рокировка – 0-0.** Шахматисты иногда так и говорят: «Два нуля».

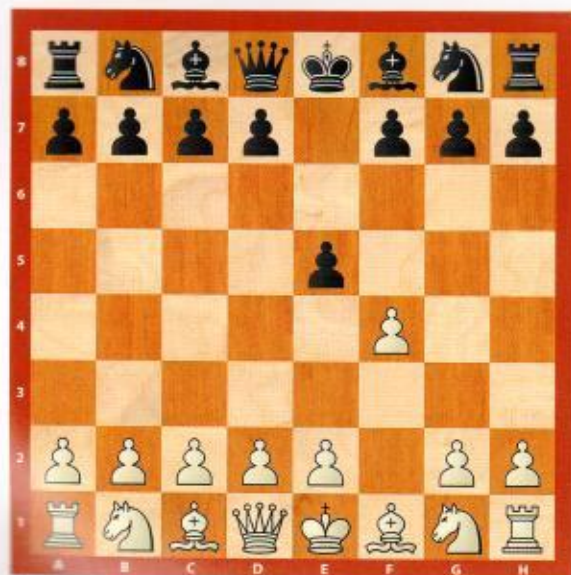
**Длинная рокировка – 0-0-0 («три нуля»).**

**Шах – +**      **Взятие – :**

**Мат – X**

Разберём одну короткую шахматную партию с самого начала:

### 1. f4 e5



На первом ходу белые продвинули свою пешку на поле f4, а чёрные поставили свою на поле e5 и напали на пешку f4.

### 2. g3 ef

Белые не стали бить пешку на e5, а защитили свою пешку f4 другой пешкой. В ответ чёрные побили на f4.



### 3. gf Фh4X

Белые тоже побили на f4, а чёрные после этого объявили шах и мат.





# МАТ В ОДИН ХОД



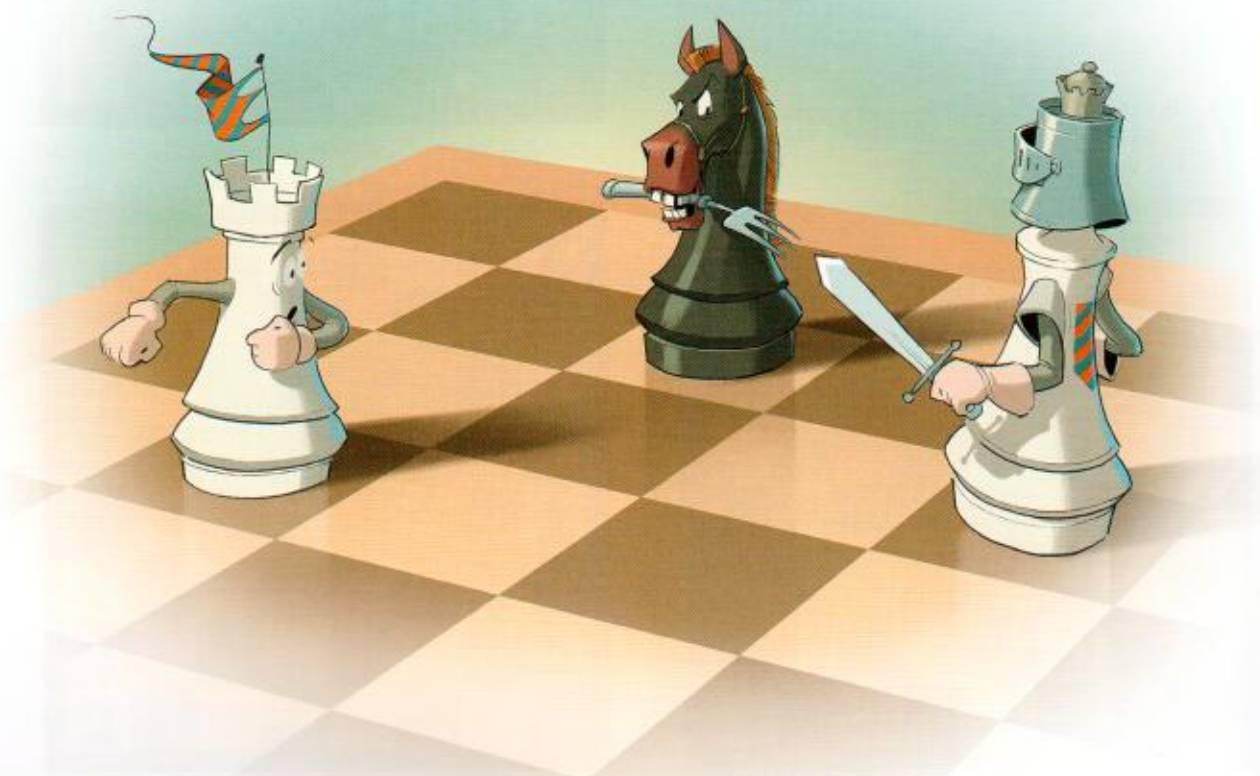
Во всех позициях ход белых.



## ВИЛКА



Самая коварная шахматная фигура — это конь, и двойной удар конём часто оказывается неожиданным и крайне неприятным. Он даже получил особое название — *коневая вилка*.



Вот так белый конь наносит двойной удар (делает вилку).





# НАНЕСИ ДВОЙНОЙ УДАР КОНЁМ

Во всех позициях ход белых.



# НАНЕСИ ДВОЙНОЙ УДАР КОНЁМ

Во всех позициях ход чёрных.

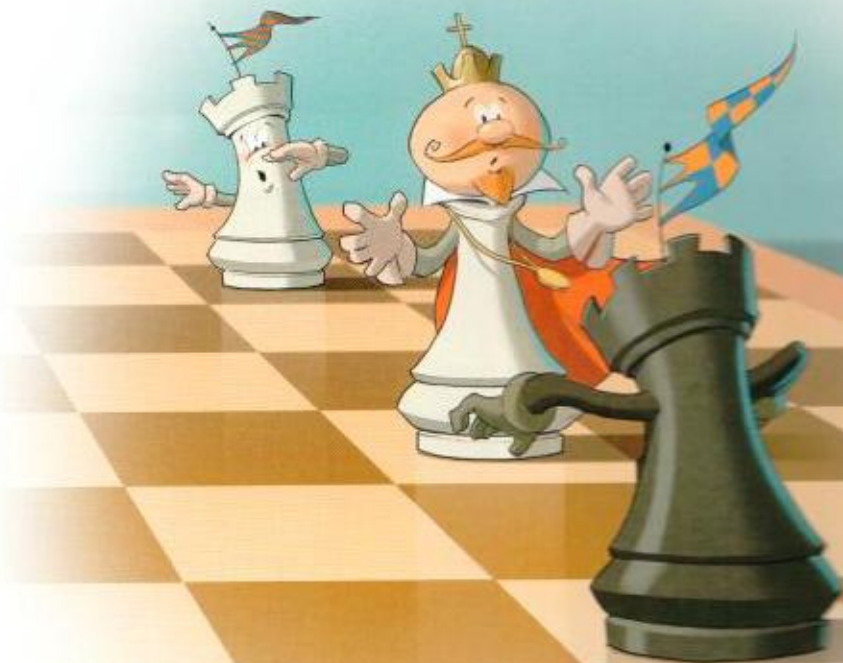




## СКВОЗНОЙ УДАР



*Сквозной удар* — это атака по прямой линии на две неприятельские фигуры, оказавшиеся на одной горизонтали, вертикали или диагонали. Когда ближняя, более ценная фигура уходит из-под удара, мы получаем возможность забрать вторую фигуру, стоявшую позади неё.



Сквозной удар ладьёй.

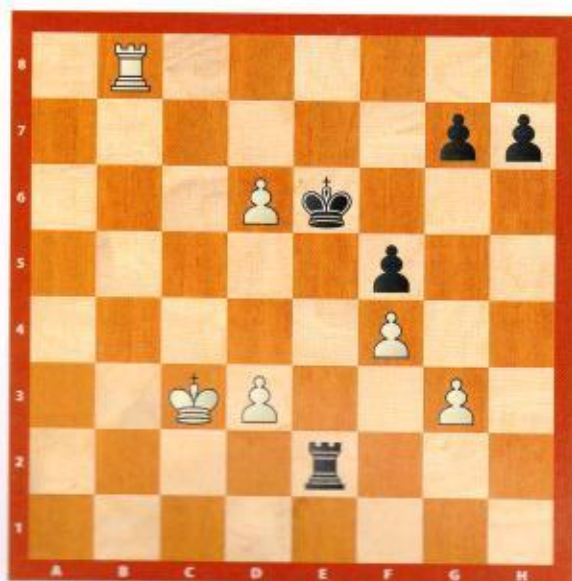


Сквозной удар слоном.



# НАНЕСИ СКВОЗНОЙ УДАР

Во всех позициях ход белых.





# НАНЕСИ СКВОЗНОЙ УДАР

Во всех позициях ход чёрных.



# ОГЛАВЛЕНИЕ

ВОЛШЕБНЫЙ МИР ШАХМАТ 2	ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ 12 	ЛАДЬЯ И СЛОН 16	НАПАДЕНИЕ И ВЗЯТИЕ 21 	ПЕШКА 24
КОРОЛЬ 27 	ФЕРЗЬ 30	КОНЬ 34 	ЦЕННОСТЬ ФИГУР 38	ОСОБЫЕ ХОДЫ ПЕШКИ 44 
ЗАЩИТА ОТ НАПАДЕНИЯ 48	ШАХ И ЗАЩИТА ОТ НЕГО 51 	МАТ 56	ПРОСТЕЙШИЕ МАТОВЫЕ КОНСТРУКЦИИ 60 	ПАТ. НИЧЬЯ 64
ОСОБЫЙ ХОД – РОКИРОВКА 68 	ДВОЙНОЙ УДАР 72	МАТ КОРОЛЁМ И ФЕРЗЁМ 76 	МАТ ФЕРЗЁМ И ЛАДЬЕЙ 78	МАТ ДВУМЯ ЛАДЬЯМИ 80 
ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ 82	ШАХМАТНЫЕ ЧАСЫ 86 	ЗАПИСЬ ПАРТИИ 88	ВИЛКА 90 	СКВОЗНОЙ УДАР 93