

ШАХМАТНАЯ ШКОЛА



# Расстановка фигур



Самое первое, с чего партия начинается - это **расстановка фигур на доске**. У каждой из них есть свое место.

Доску во время игры ставят так, чтобы **ближнее правое угловое поле было белым**. Для белых фигур это поле h1, а для черных - a8.

У каждого игрока есть по одному комплекту фигур черного или белого цвета. **В комплект входят: король, ферзь, две ладьи, два слона, два коня и восемь пешек**. Белые фигуры занимают первый и второй горизонтальные ряды, черные — седьмой и восьмой. Основные фигуры располагаются на крайних горизонталях.



# Расстановка фигур



Расстановку шахматных фигур на доске запомнить нетрудно:

- **ладьи** ставятся по углам;
- **кони** — расстановка коней рядом с ладьями;
- **слоны** — место слонов рядом с конями;
- **ферзи** — в середине, на соответствующие им по цвету поля;
- **короли** — располагаются рядом с ферзями;
- **пешки** - эти фигуры выставляются вторым рядом перед другими фигурами.



# Расстановка фигур

Ферзевый фланг    Королевский фланг



Ферзевый фланг

Королевский фланг

Расстановка фигур на доске называется позицией, или положением.

Правая сторона доски (считая от играющего белыми) называется **королевским флангом** (независимо от того, где в дальнейшем будут находиться белый или черный король). Левая сторона доски (считая от играющего белыми) называется **ферзевым флангом** (независимо от того, где в дальнейшем очутятся белый или черный ферзь). Четыре поля в середине доски называется **центром**. Обычно в центре и на смежных полях, очерченных на доске пунктиром, завязывается борьба в начале партии.



# Расстановка фигур





# Правила игры

- На каждом поле шахматной доски может находиться только одна фигура. Чтобы не запутаться, каждую фигуру ставят аккуратно посередине клетки. Когда фигурой делают ход, её поднимают с того поля, на котором она стояла, и переставляют на то поле, куда она делает ход.
- Не нужно скользить фигурой по доске, так можно случайно сдвинуть другие фигуры.
- Если на пути фигуры, которая делает ход, находится другая фигура, то поставить фигуру на поле сразу за ней нельзя. Мешают пройти и чужие фигуры, и фигуры своего цвета. Исключение из этого правила — конь. Он может перепрыгивать через другие фигуры.
- Нельзя сделать ход на то поле, на котором уже стоит фигура твоего цвета.





# Правила игры



## Правила игры в шахматы: взятие

Если ты делаешь ход на поле, на котором уже стоит фигура противника, эта фигура снимается с доски, а твоя фигура ставится на её место. Такой ход называется **«взятие»**, про него говорится, например: «Пешка берёт слона». Можно ещё сказать: «Пешка бьёт слона».

Любая фигура может взять любую фигуру. Взятая фигура уже не может вернуться на доску.

Если своим ходом ты можешь переместить фигуру на определённое поле и взять фигуру, стоящую там, то это поле называется находящимся под ударом или под атакой. При этом неважно, есть ли на этом поле на самом деле какая-нибудь фигура или её нет. Знать, какие поля находятся под ударом твоих и чужих фигур, важно, чтобы правильно выбирать свои ходы.

Не следует убирать далеко снятые с доски фигуры. Во-первых, по ним можно понять, у кого фигур на доске осталось больше — то есть насколько велико преимущество одного из игроков. Во-вторых, они пригодятся, если произойдёт превращение одной из пешек.



# Правила игры



Ты можешь взять фигуру в плен, или, как ещё говорят, побить. Но в нашем королевстве никто не дерётся по-настоящему!

Когда твоя фигура оказывается на клетке, где уже стоит фигура противника, ты снимаешь чужого бойца с доски. Это значит, что он у тебя в плену. Взятая фигура выбывает из игры. Она вернется на доску только перед новой партией. Кто угодно может взять в плен кого угодно. Даже маленькая пешка справится со слонем или конём, если ты отдашь ей такой приказ.





# Правила игры

## НЕЗЫБЛЕМЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ В ШАХМАТЫ (для начинающих)

1. **Первое правило** шахматной игры для начинающих: "Тронул — ходи!". Это правило следует понимать буквально: даже нечаянно дотронувшийся до своей или чужой фигуры шахматист должен соответственно сделать этой фигурой ход или взять фигуру противника (за исключением тех случаев, когда упомянутое невозможно).

При желании просто поправить фигуры следует сначала сказать: «Поправляю».

2. **Второе правило** игры в шахматы - "Ход считается сделанным, когда рука отнята от фигуры".

3. **Третье правило** из незыблемых - "Нельзя взять обратно ход, отречься от заявления о сдаче партии и от высказанного согласия на ничью".

4. **Четвертое правило** игры в шахматы - "Если во время или по окончании партии выяснится, что в начале фигуры были расставлены неправильно, партия переигрывается".

5. **Пятое** из "Незыблемые правила игры в шахматы" - "Если во время или по окончании партии выяснится, что был сделан ход, противоречащий правилам игры, партия переигрывается с предшествующей позиции".





# План игры

## **Последовательность выбора хода:**

1. Смотрим, нельзя ли побить фигуру противника.
2. Выясняем, нельзя ли сделать фигурой такой ход, после которого противник не сможет сделать своей фигурой ни одного хорошего хода (при любом ходе фигуру он потеряет, т. е. мы ограничиваем подвижность неприятельской фигуры).
3. Определяем, не ставим ли мы свою фигуру под бой.
4. Делаем ход.





# Загадка

Мы могли на ней бы плыть  
С русским князем по воде,  
Но позволено ходить  
И по клеточкам...

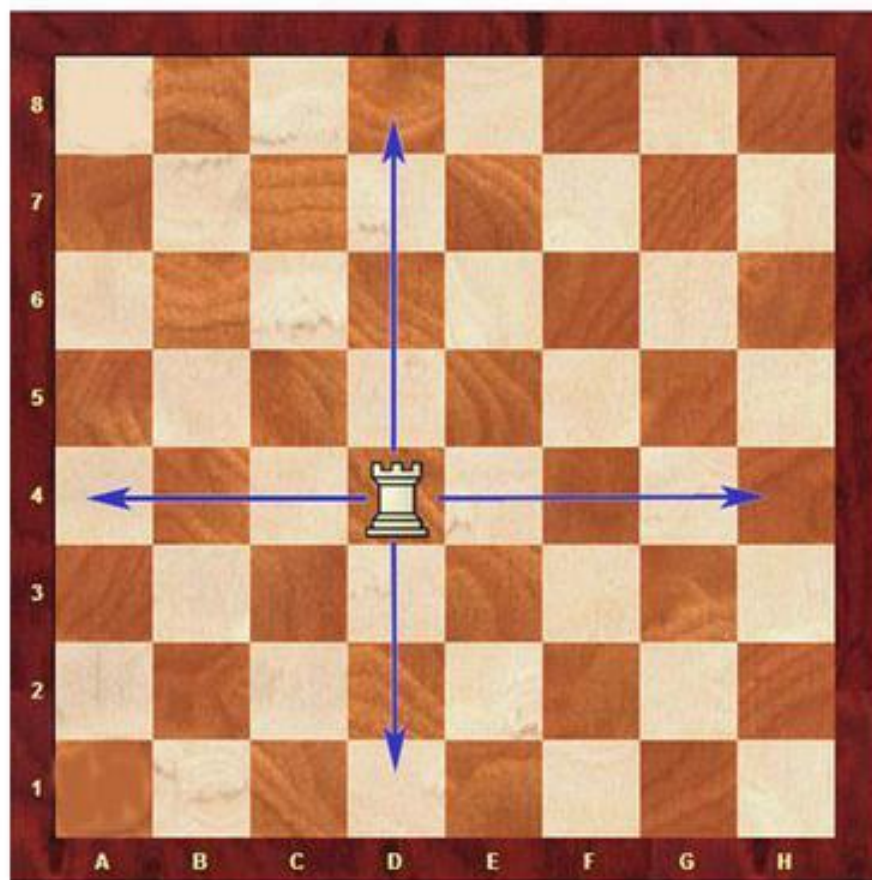
**ладье**





# Вспоминаем

Ладья ходит по горизонталям и вертикалям на любое число полей при отсутствии на них препятствий в виде своих и чужих фигур. Причем чужие фигуры она может рубить все, кроме неприятельского короля.





# Вспоминаем

**Ладью** относят к **тяжелым фигурам**. Если определять силу ладьи в количестве пешек, то у нас получится 5 (целых пять!) пешек. **Ладья по силе равна пяти пешкам** противоположного цвета.



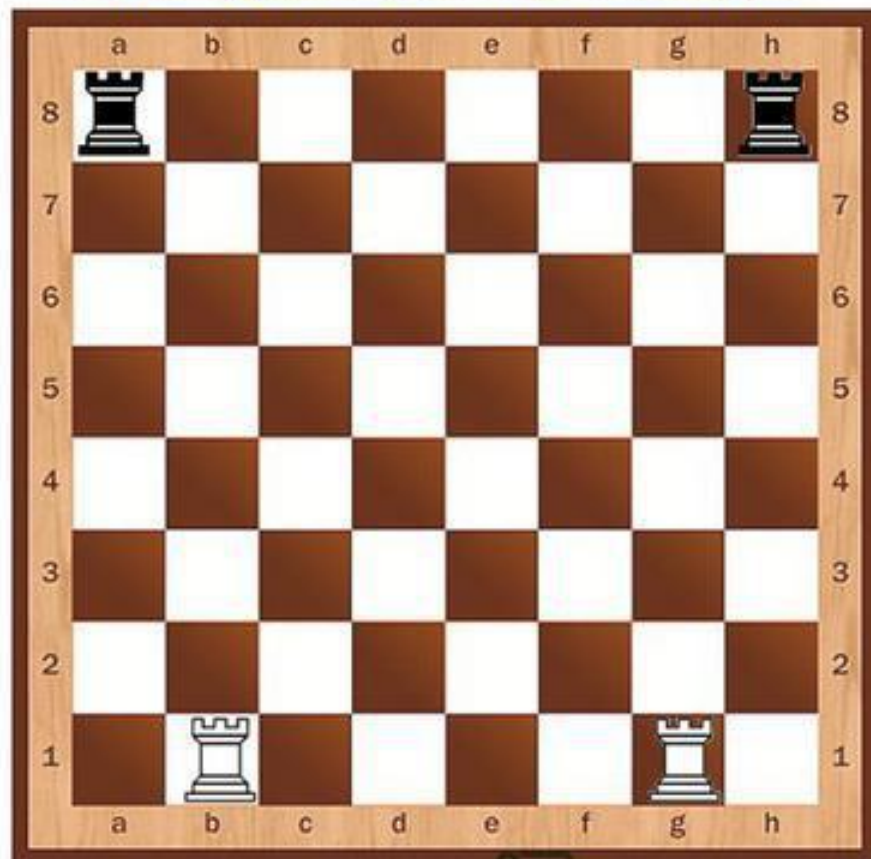
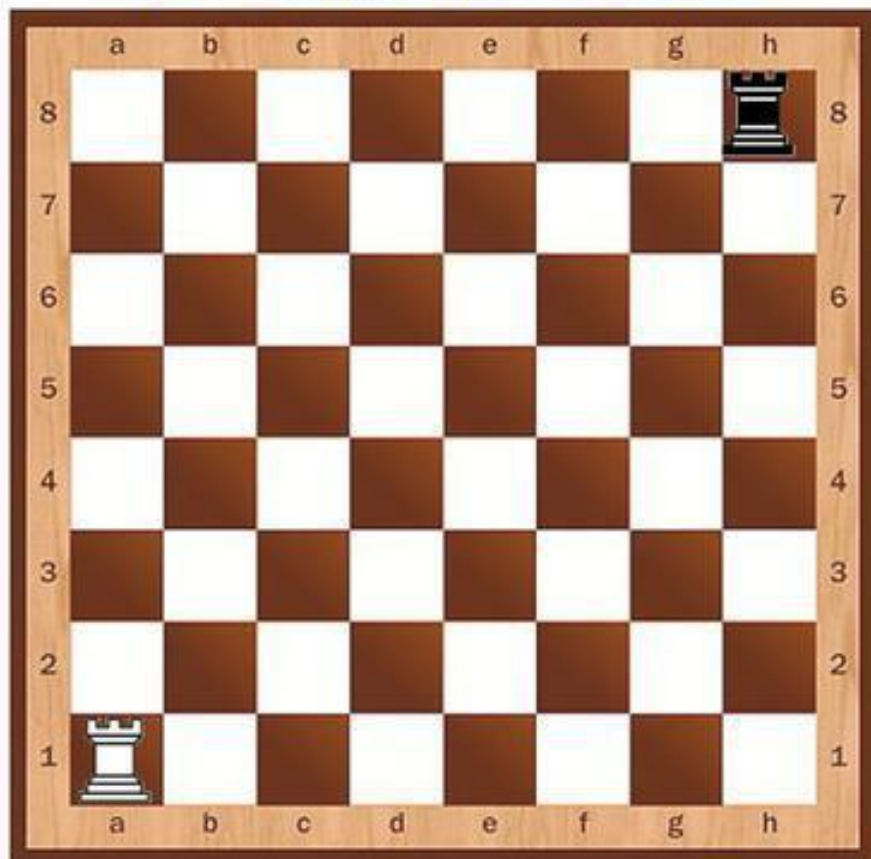


# Ладья в игре

На этом занятии мы продолжим изучать возможности ладьи. Цель игры: побить ладью противника.

Игра «Ладья против ладьи»

Игра «Две ладьи против двух»

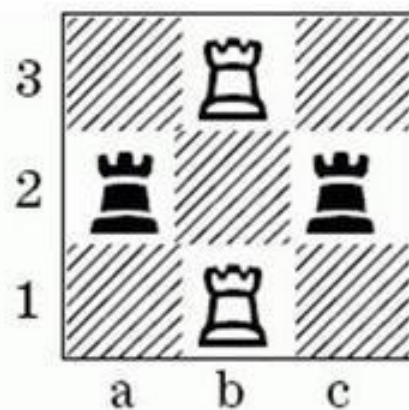
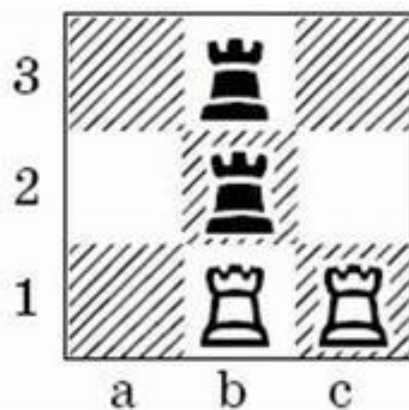
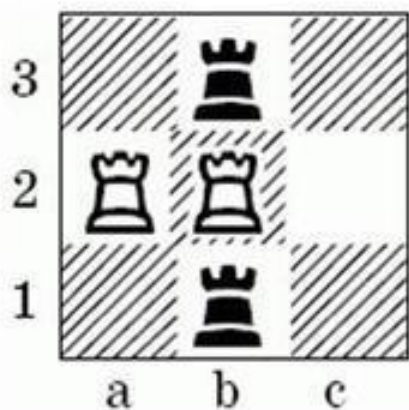
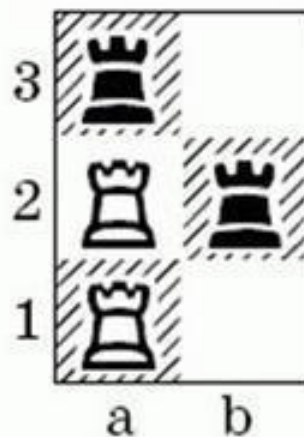
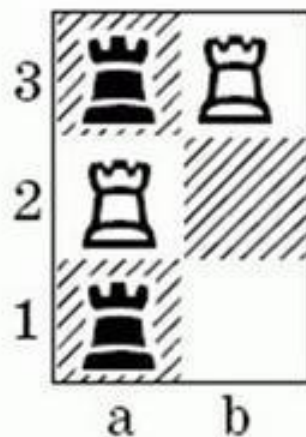
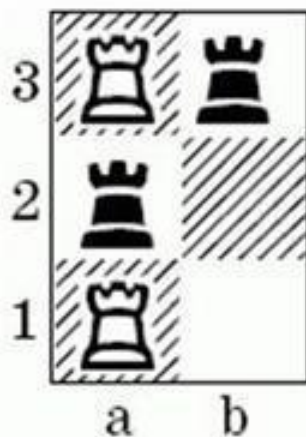


Начальное положение фигур



# Ладья в игре

## Разыграй положение





# Загадка

Обитает не в саванне,  
И не так огромен он,  
Но такое же название  
У фигуры этой -...

**СЛОН**

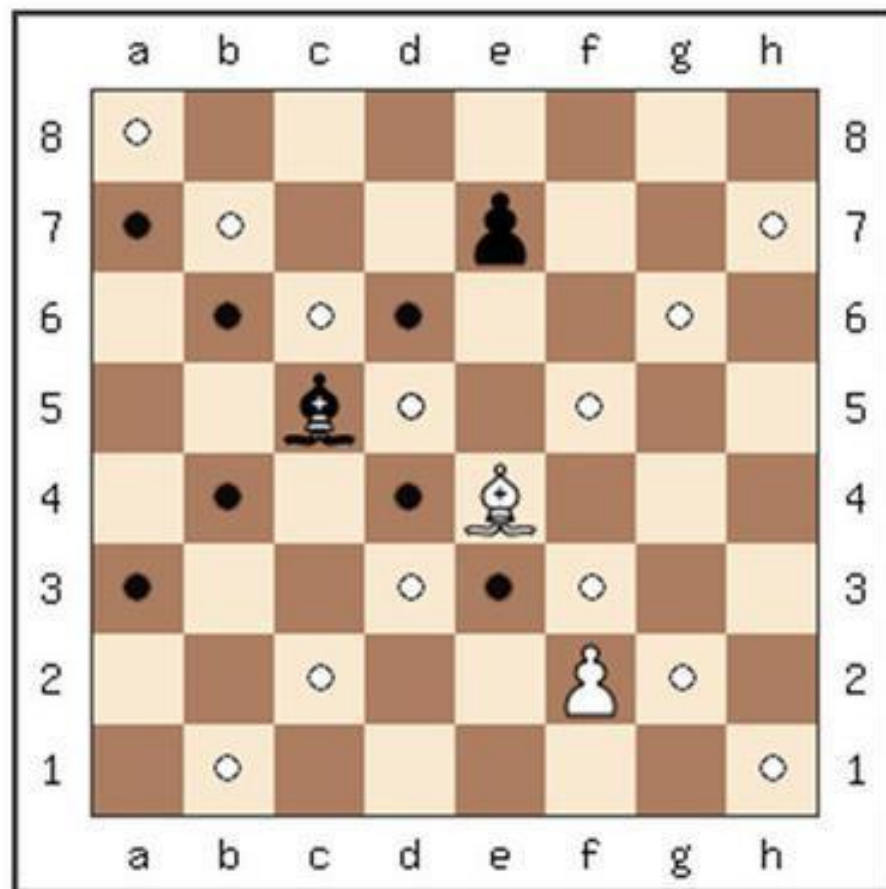






# Вспоминаем

**Слон ходит по диагонали на любое количество клеток**, при условии, что путь слона не прегражден. Слон не может «перепрыгивать» через фигуры, как чужие, так и свои.





# Вспоминаем

Слон – лёгкая шахматная фигура.  
В сравнительной силе слон  
ценится как 3 пешки.



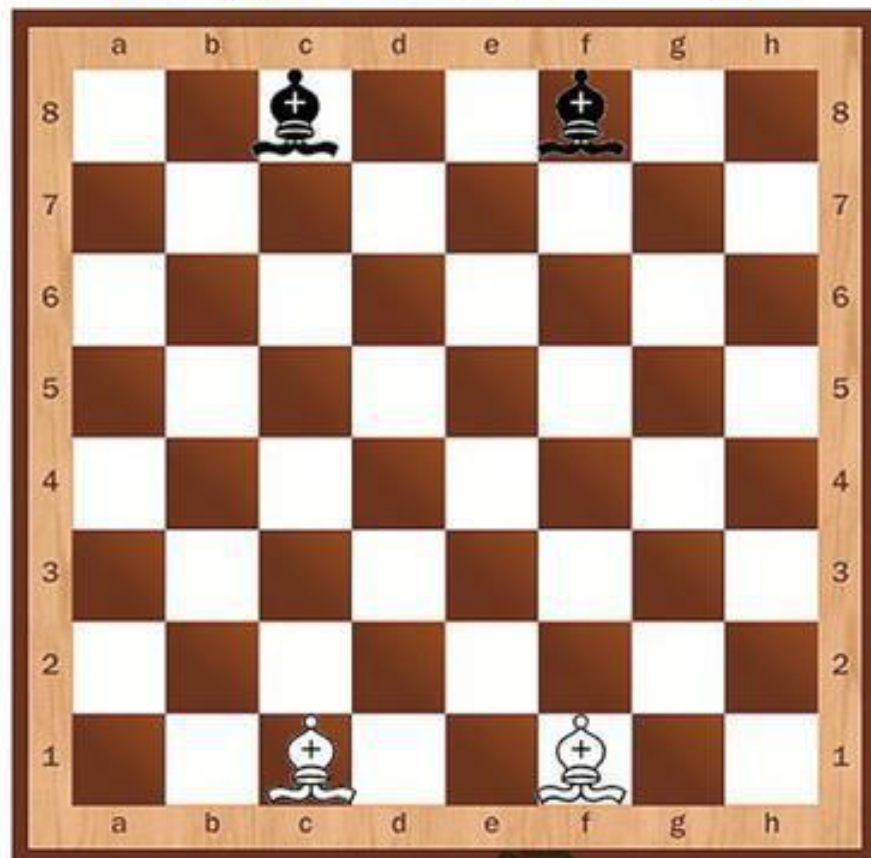
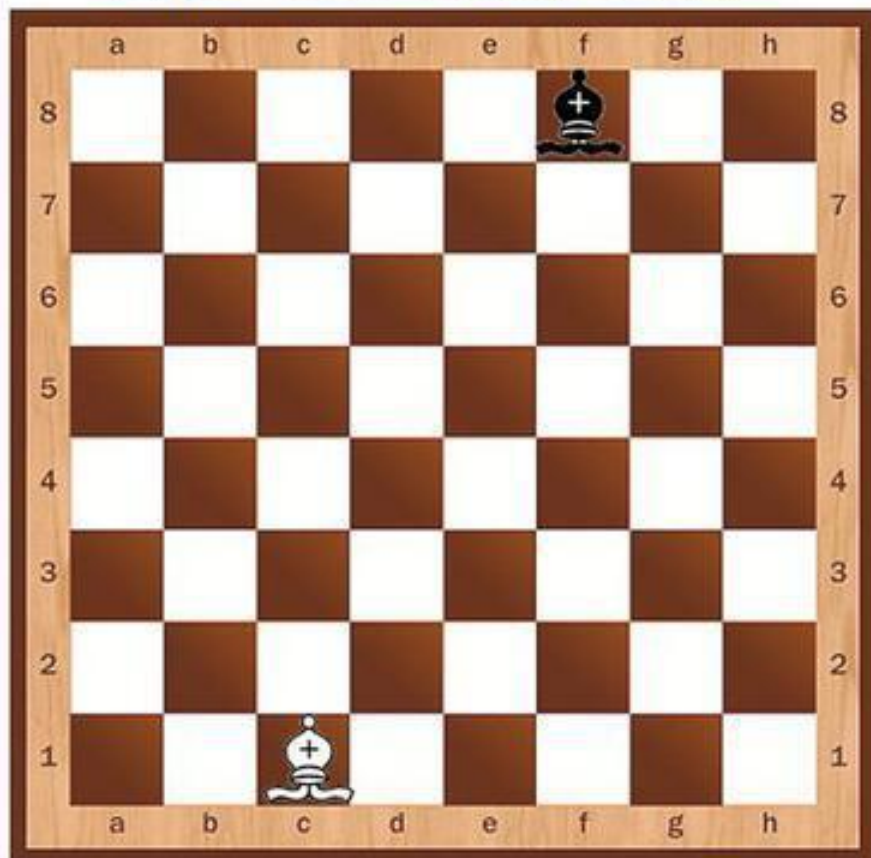


# Слон в игре

На этом занятии мы продолжим изучать возможности слона. Цель игры: побить слона противника.

Игра «Слон против слона»

Игра «Два слона против двух»

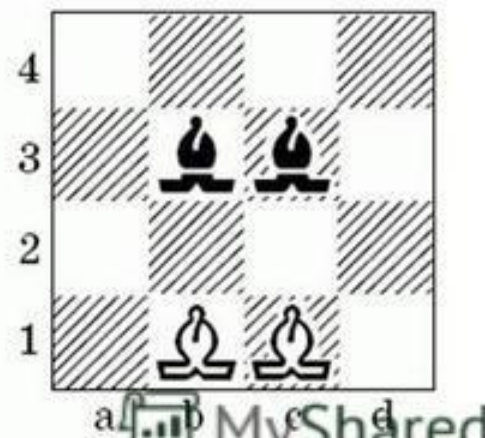
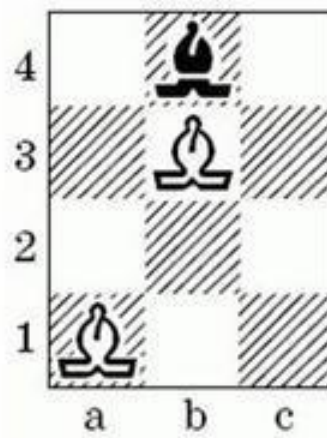
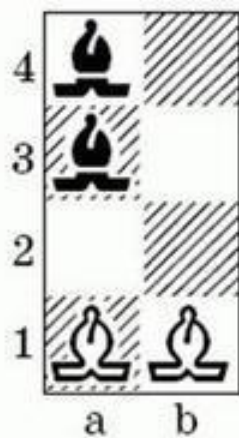
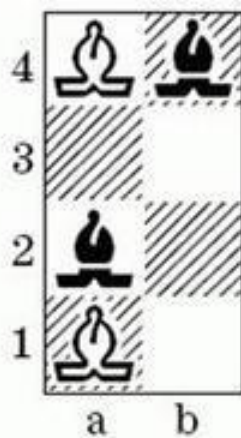
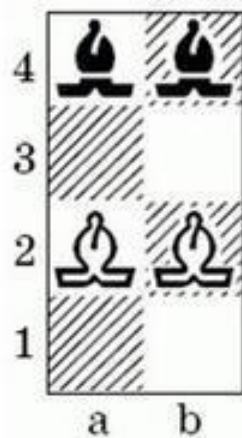
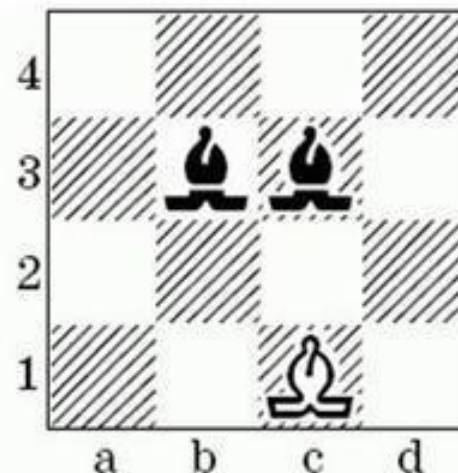
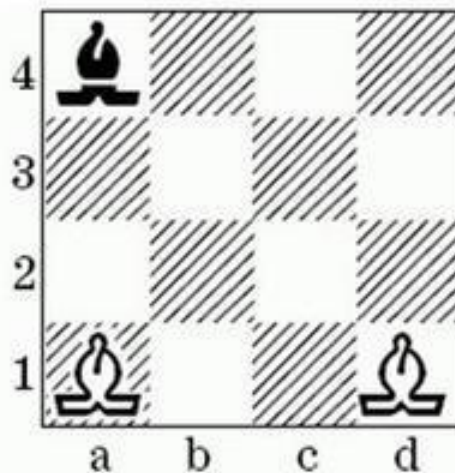
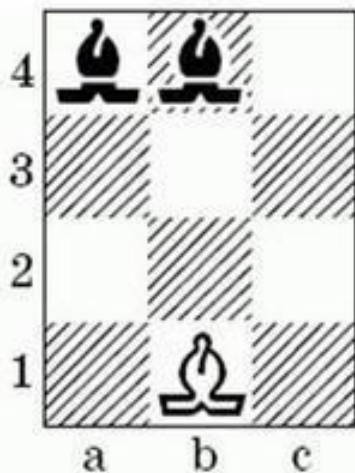
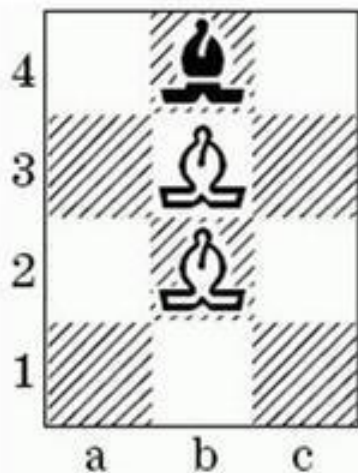


Начальное положение фигур



# Слон в игре

Разыграй положение





# Тема занятия

Фигура важная и сильная.  
Всегда в красивом платье стильном.  
Захочет, так пойдёт по вертикали.  
Ну, а захочет, так и по горизонтали.  
Её ходы не просто угадать -  
И по диагонали может пошагать.

## Ферзь в игре





# Сила ферзя

Ферзь – вторая **тяжелая шахматная фигура**, другое название ферзя – «**королева**». Ферзь является сильнейшей фигурой в шахматах.

**В сравнительной силе королева ценится в 10 пешек.**

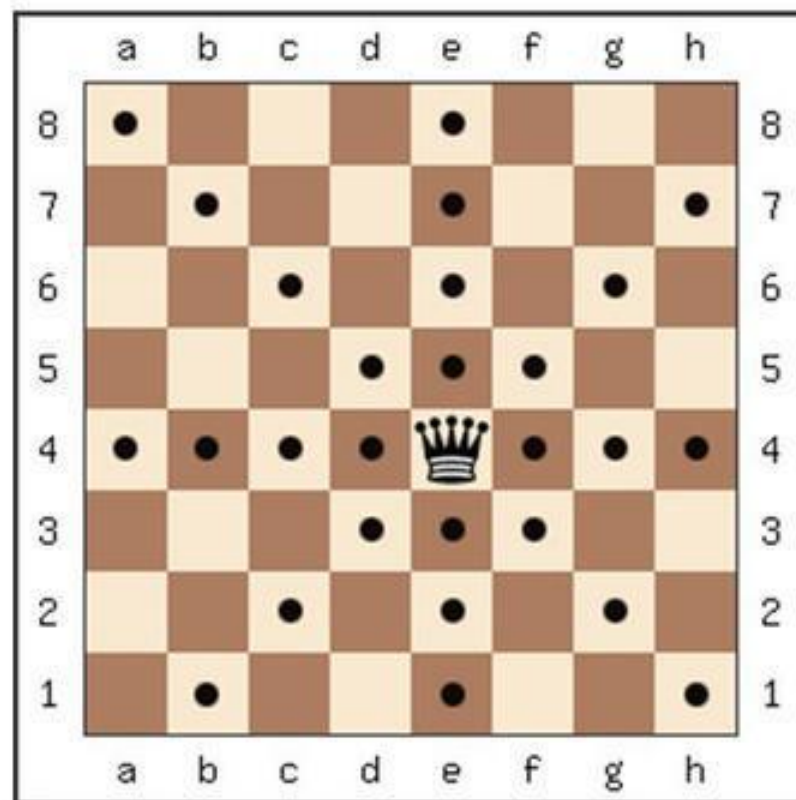
10





# Как ходит ферзь?

Ферзь может ходить **в** любом направлении (по горизонтали, вертикали и диагонали) и на любое количество клеток.

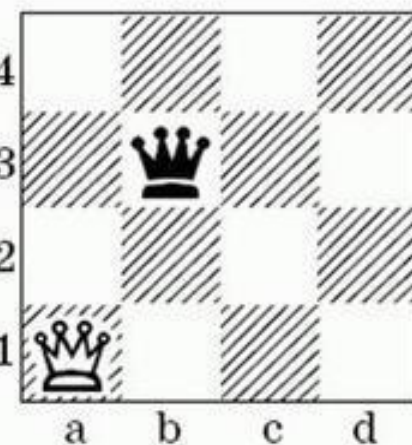
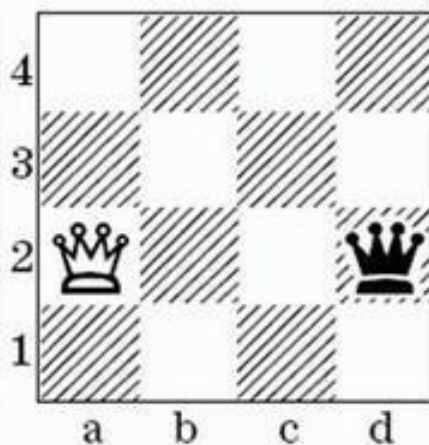
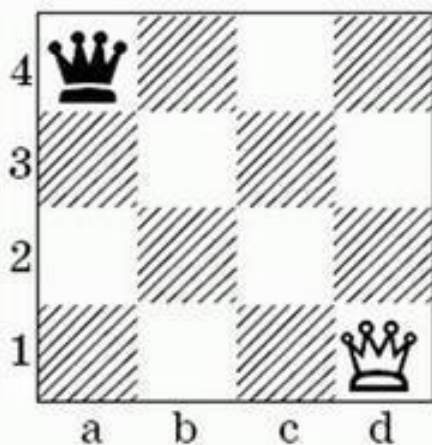
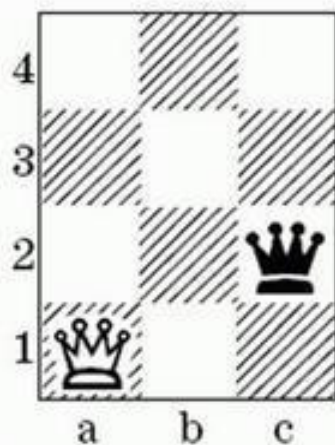




# Великое сражение

Игра «Ферзь против ферзя»  
Цель игры: побить противника.

Начальное положение фигур







# Вывод

Самая сильная фигура на шахматной доске – это ферзь. Ферзь может ходить в любом направлении на любое количество клеток.





# Загадка

Кто не любит прыг да скок?  
Кто ходить привык без спешки  
И берёт наискосок?  
Ну конечно это -...

пешка





# Пешка

Пешки — самые слабые воины в королевстве. Зато они очень дисциплинированные и их гораздо больше, чем остальных фигур. Под твоим началом сразу восемь пешек!

Самые многочисленные бойцы белой и чёрной армий ровной шеренгой стоят перед другими фигурами, прикрывая их.

Пешки называют по имени тех фигур, которые в начале партии находятся на одинаковых с ними вертикалях. Пешки на вертикалях а и h называются ладейными, на вертикалях b и g — коневыми, на вертикалях c и f — слоновыми. На вертикали d стоят ферзевые пешки, а на вертикали e — королевские. Ферзевая и королевская пешки также называются центральными, а ладейные пешки по-другому называются крайними.

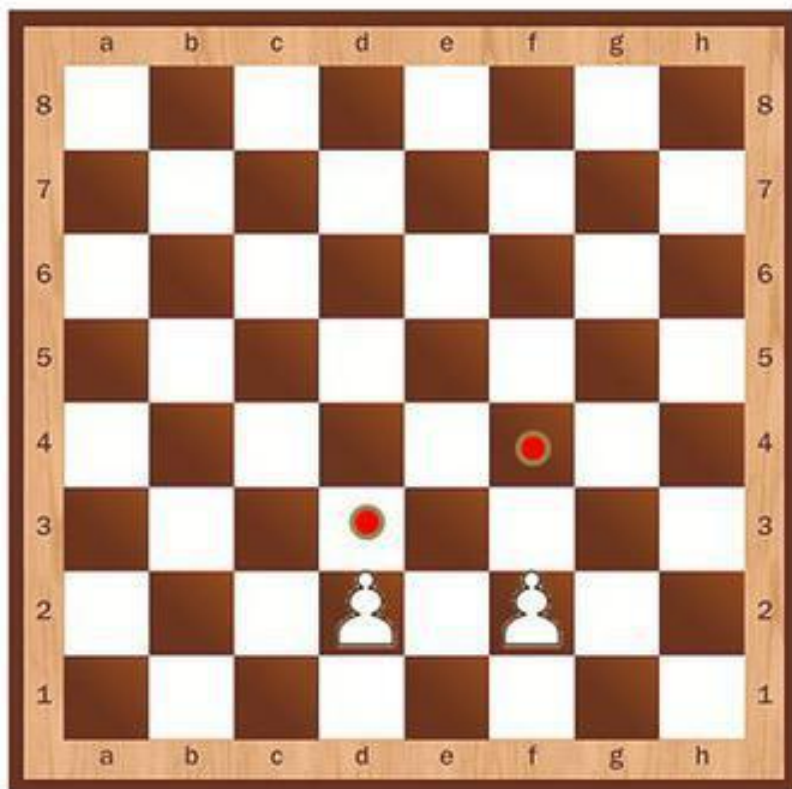




# Как ходит пешка

Пешка ходит **вперёд по вертикали на одно свободное поле перед ней**. Возвращаться назад, то есть ходить на поля сзади неё, пешка не может. Со своей исходной позиции пешка может один раз продвинуться вперёд сразу на **два поля за один ход**. Для этого нужно, чтобы эта пешка в партии ещё не двигалась и оба поля перед ней были свободны.

Если на поле перед пешкой стоит другая фигура, пусть даже фигура противника, пешка не может делать ход — ведь она бьёт не так, как ходит. Такая пешка называется **блокированной**. Чаще всего блокируют сами себя две пешки, которые шли навстречу друг другу, но бывает, что пешка блокируется и другой, более ценной фигурой.

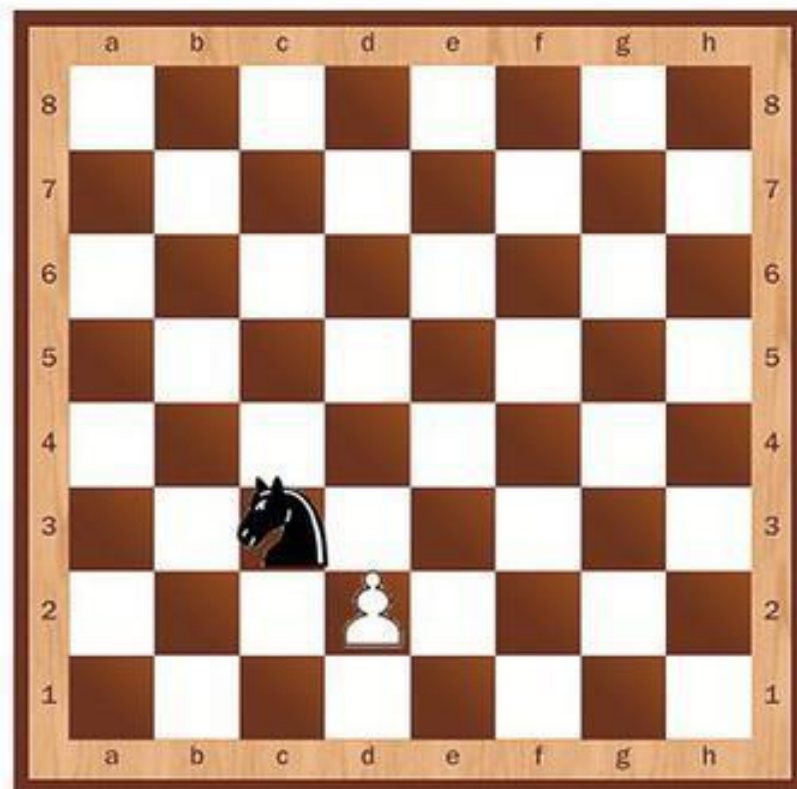
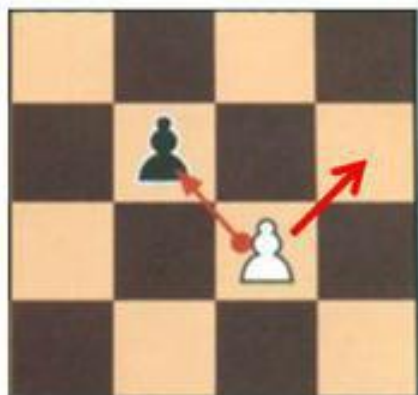




# Как бьёт пешка

Пешка — единственная фигура, которая бьёт не так, как ходит. Атаковать пешка может два поля перед ней, находящиеся на соседних с ней вертикалях. Иными словами, это два поля того же цвета, находящиеся по диагонали перед ней. Ход со взятием пешка делает вместо своего обычного хода.

Пешка берёт фигуру, находящуюся на следующей горизонтали, но не прямо перед ней, а по **диагонали**.

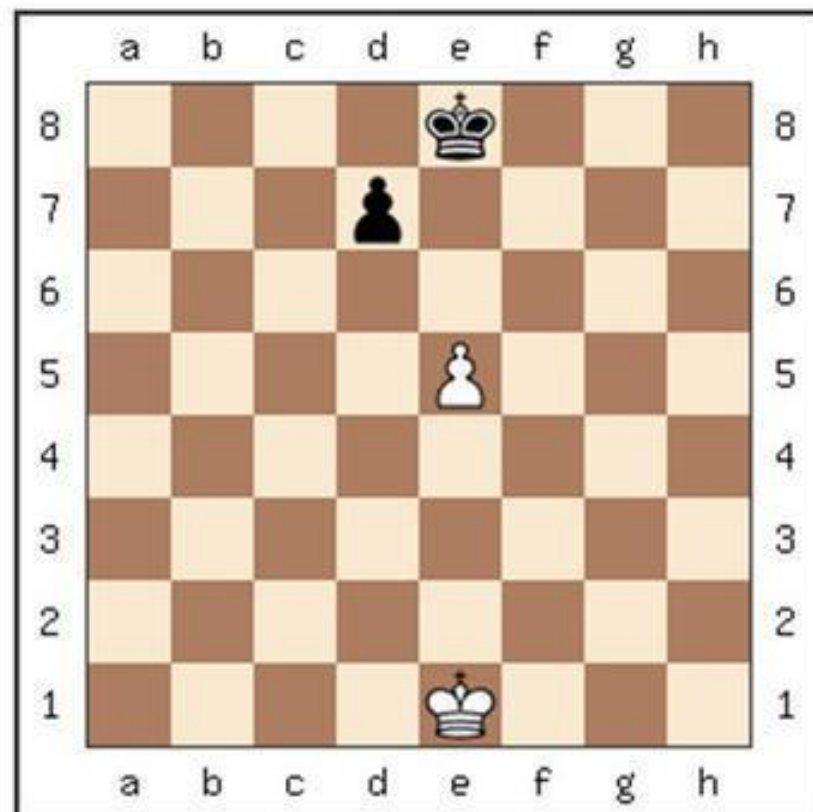




# Взятие на проходе

Взятие на проходе случается, когда пешка одного игрока (например, белая) идет вперёд на два поля, а пешка второго игрока (соответственно, чёрная) расположена так, что поле, через которое двигается первая пешка, находится под атакой второй. Тогда чёрная пешка сразу после хода белой перемещается на находящееся за ней поле и берёт белую пешку.

Если пешка делает ход с исходного положения на 2 поля вперед, при этом пешка соперника атакует поле которое вы пересекли, соперник своей пешкой может «убить» Вашу передвинутую пешку, занимая атакующее поле. Данный удар называется «**Ударом на проходе**» или «**Взятием на проходе**».





# Превращение пешки

Пешка всегда идёт **только вперёд**. Если она дойдёт до противоположного края доски, то способна... **превращаться в другие фигуры**. Пешку, которая достигла последней горизонтали, снимают с поля, а на её место ставят любую другую фигуру: коня, слона, ладью или ферзя.

А вот в короля пешка превратиться не может: он такого не потерпит! Помни: пешка превращается в другую фигуру на том же ходу, на котором становится на последнюю горизонталь.





# Пешка

Пешка, маленький солдат,  
лишь команды ждёт,  
чтоб с квадрата на квадрат  
двинуться вперёд.  
На войну, не на парад,  
пешка держит путь,  
ей нельзя пойти назад,  
в сторону свернуть.  
Чтоб в борьбу вступить скорей,  
в рукопашный бой,  
первым ходом можно ей  
сделать шаг двойной.  
А потом — вперёд, вперёд,  
за шажком шажок.  
Ну, а как же пешка бьёт?  
Бьёт наискосок.







# Вспоминаем



Пешка, маленький солдат, лишь команды ждёт,  
чтоб с квадрата на квадрат двинуться **вперёд**.  
На войну, не на парад, пешка держит путь,  
ей **нельзя пойти назад**, в сторону свернуть.  
Чтоб в борьбу вступить скорей, в рукопашный бой,  
**первым ходом можно ей сделать шаг двойной**.  
А потом — вперёд, вперёд, за шажком шажок.  
Ну, а как же пешка бьёт? **Бьёт наискосок**.  
Всю доску пройти должна пешка до конца —  
**превратится** там она в грозного бойца.  
Кем ей стать — ферзем, ладьей? Может быть, конем?  
Как решить вопрос такой, мы потом поймем.

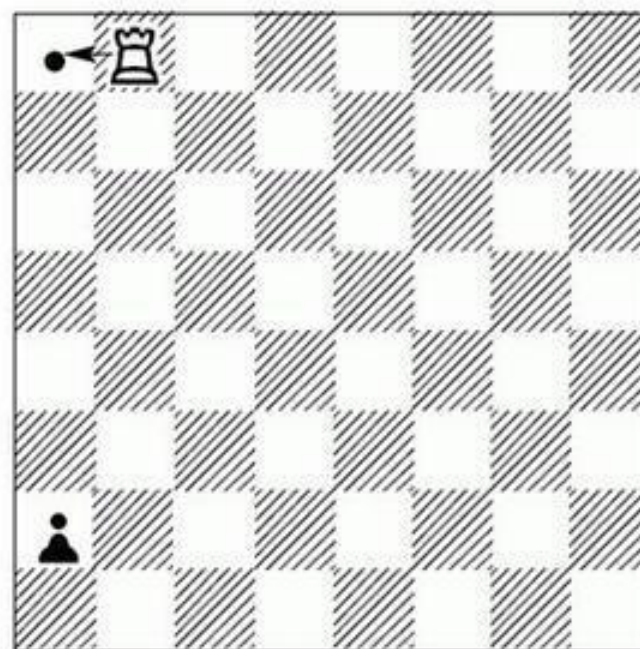
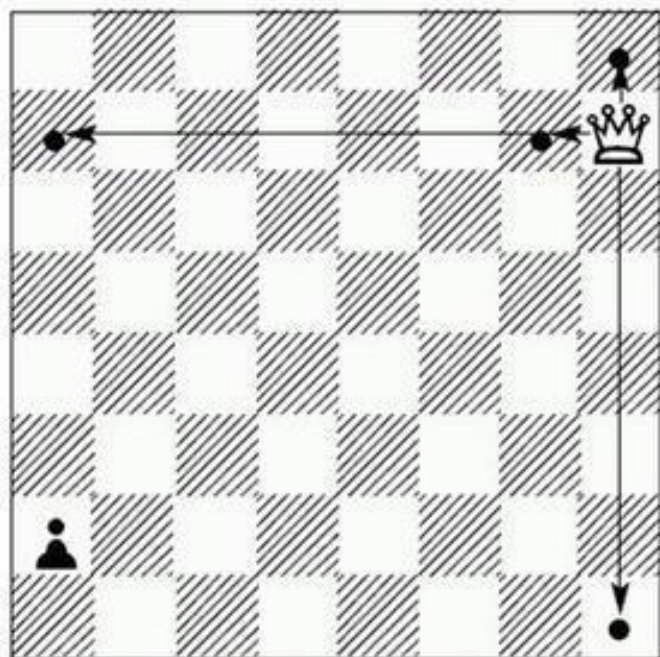


# Пешка против других фигур

Пешка самая слабая фигура... пока не превратится в ферзя. Сейчас вы поиграете пешкой против других фигур и сами увидите, кто сильнее.



## Разыграйте положение фигур



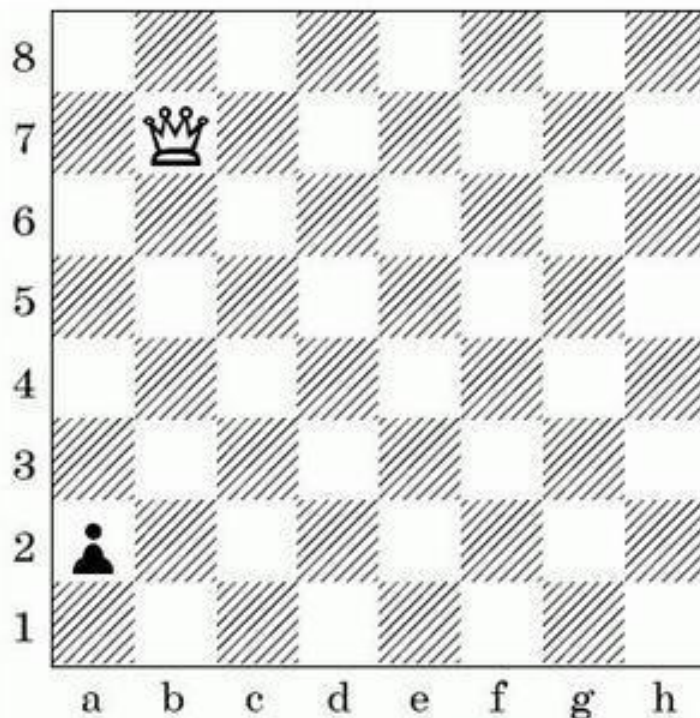
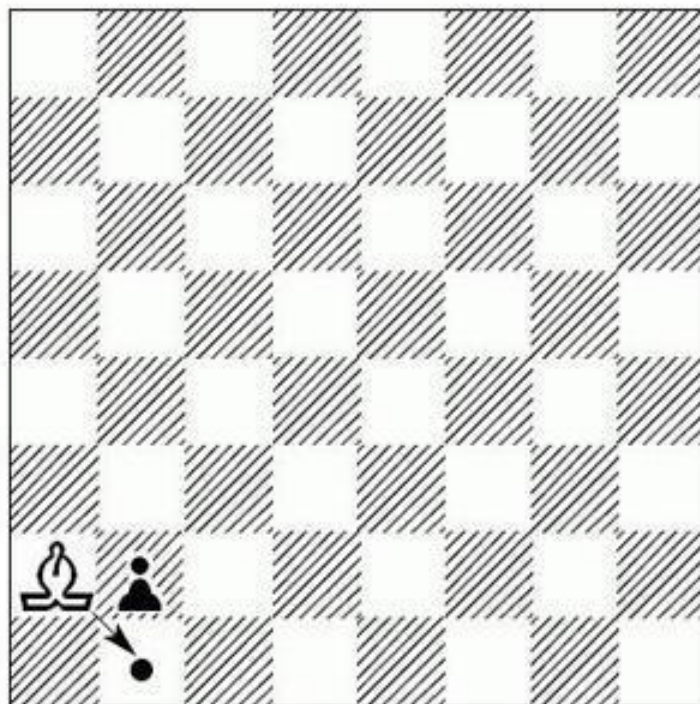
**Помните:** дойдя до противоположного края доски, пешка может превратиться в любую другую фигуру, кроме короля.



# Великое сражение

Игра «Пешка против других фигур»  
Цель игры: побить противника.

Начальное положение фигур

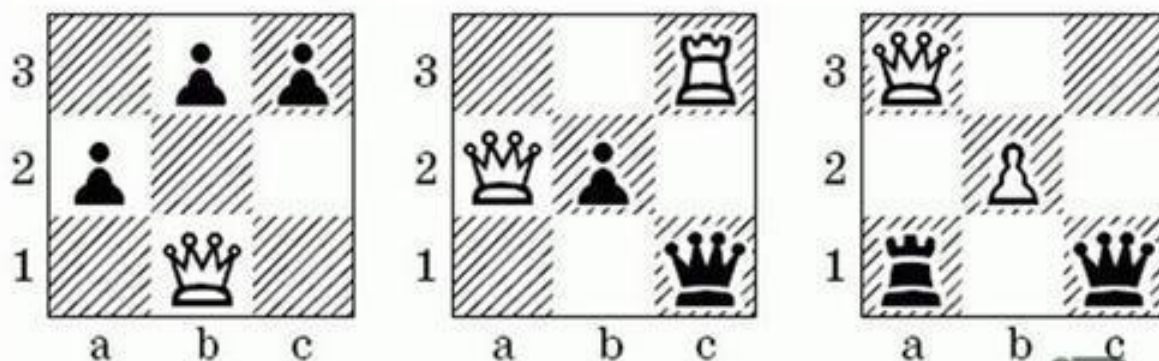
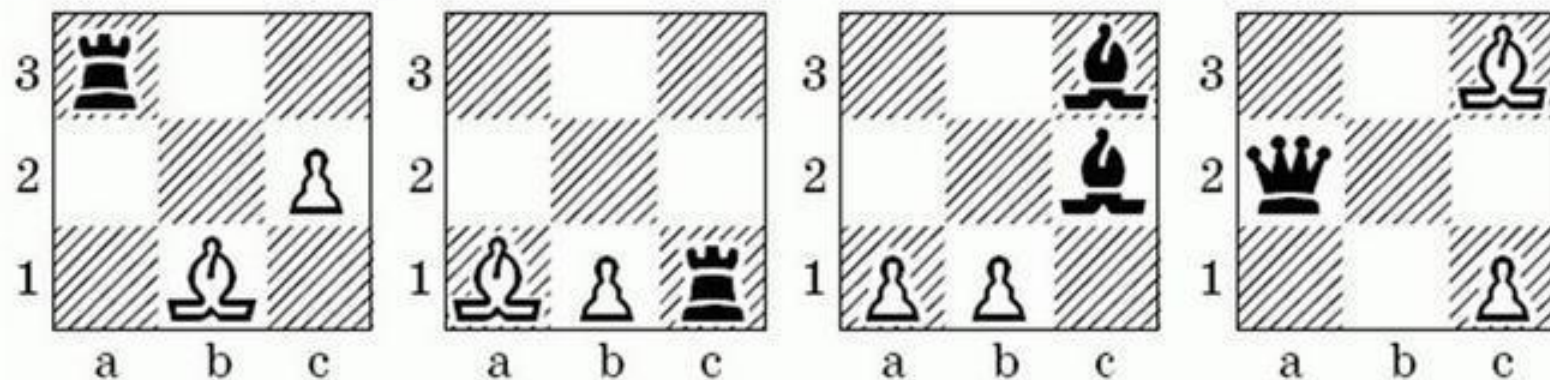




# Великое сражение

Игра «Пешка против других фигур»  
Цель игры: побить противника.

Начальное положение фигур





# Вывод

Самая слабая фигура на шахматной доске – это пешка, но в то же время она очень смелая, так как ходит только вперед.

Пешка бьёт по диагонали, может взять другую пешку на проходе. Пешка, дойдя до противоположного края доски, может превращаться в любую другую фигуру.





# Тема занятия

Их на поле всего два,  
Из-за них идет война.  
Одного поймать в ловушку -  
Прекращается игра.

## Король





# Сила короля

– А знаете, какие фигуры самые главные на шахматной доске? Мы, короли! Без любых шахматных фигур можно сыграть настоящую шахматную партию, а без королей нельзя!

**Король** – ключевая фигура в шахматах.

**Король** — из-за своей особой роли в партии не относится ни к лёгким, ни к тяжёлым фигурам.

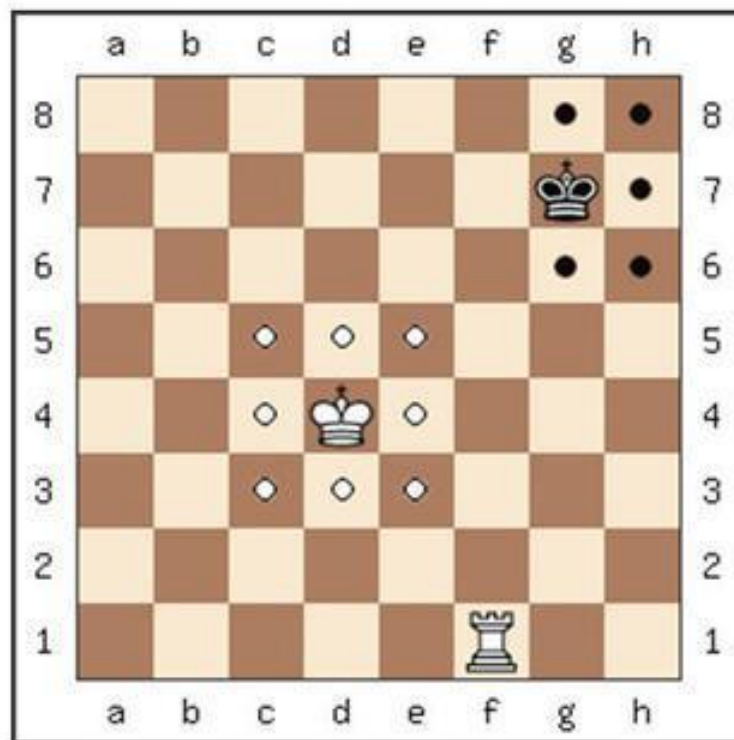
Хоть король и главная фигура в шахматах, она не является сильнейшей.





# Как ходит король?

Король любит гладкий, расчищенный путь:  
в любую он сторону может шагнуть,  
однако легко ты заметишь, дружок,  
что в силах он сделать не шаг, а шажок.  
**Всего одно поле — вот шага длина,**  
не очень проворен король-старина.  
Зато начеку королевская рать —  
должна короля она оберегать.  
Ведь если б король беззащитный погиб,  
фигуры войну продолжать не могли б.  
Запомни: король всех главней, всех  
важней,  
нет в шахматном войске важнее вождей!



**Король ходит в любую сторону:** по вертикали, по горизонтали, по диагонали, однако ходит король **только на одну клетку**. Исключением является специальный ход — рокировка. Также король **не может ходить на то поле, которое атаковано любой из фигур соперника**.  
Бьет король также как и ходит.

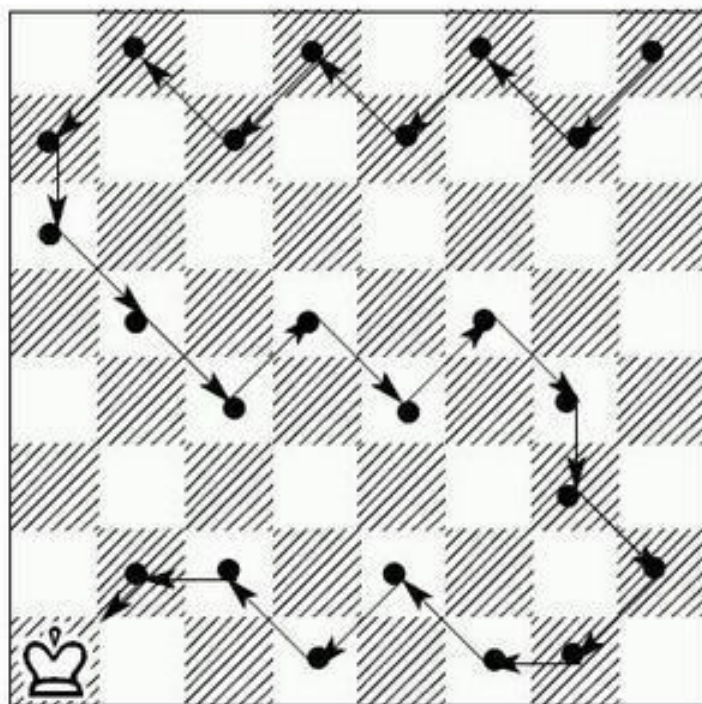




# Король шагает вперед

Король готовится к сражению.

**Упражнение:** проведи Короля из позиции a1 на позицию h8.



Какой **наикратчайший**  
путь **может** **выбрать**  
король?



# Король в игре

Все королевские единоборства (белого короля с черным) заканчиваются вничью, ведь короли не имеют права атаковать друг друга. **Королей в шахматах не бьют, под бой их ставить нельзя.**

Королю можно объявить только шах или мат.

Поэтому сегодня король будет сражаться против других фигур.

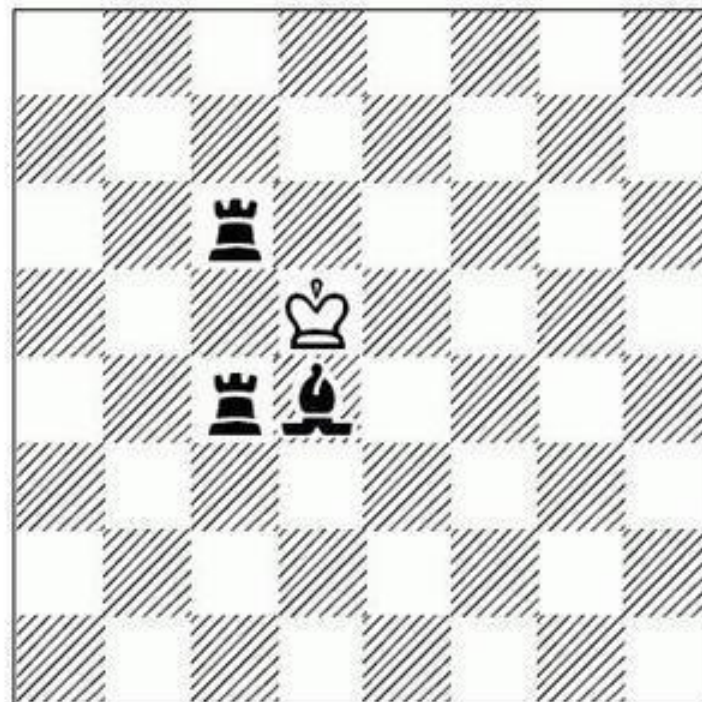
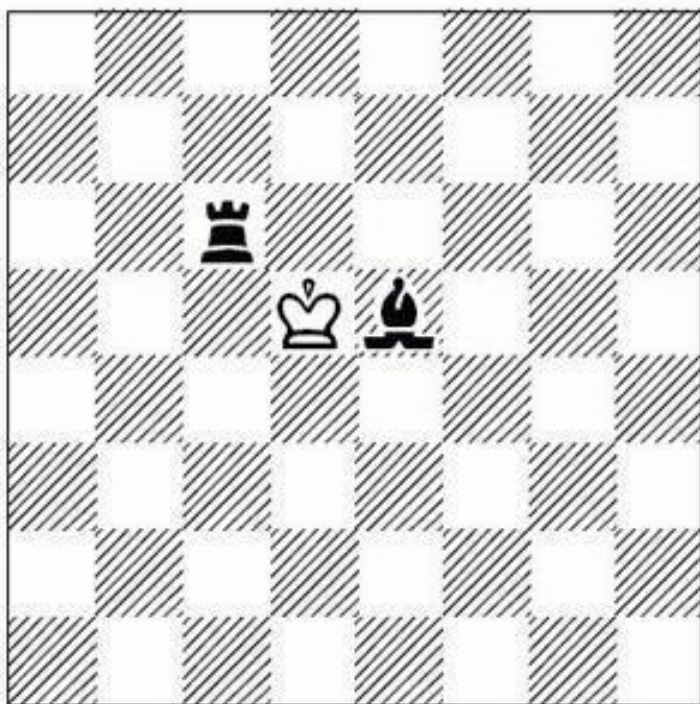




# Великое сражение

Игра «Король против других фигур»  
Цель игры: одержать победу.

Начальное положение фигур

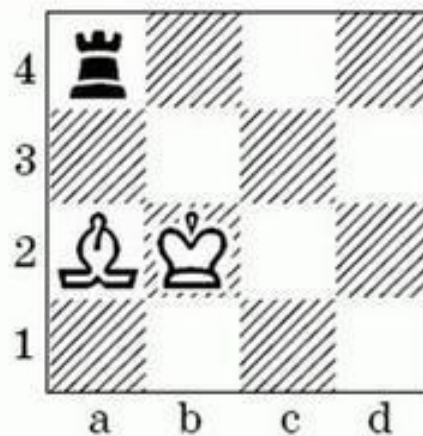
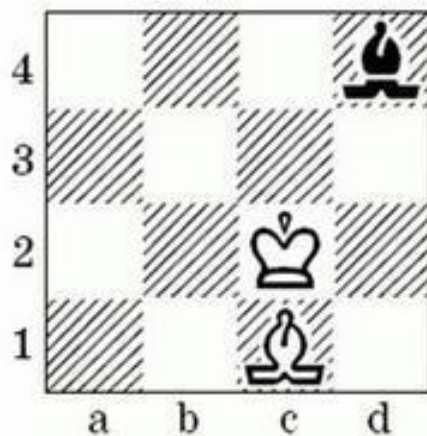
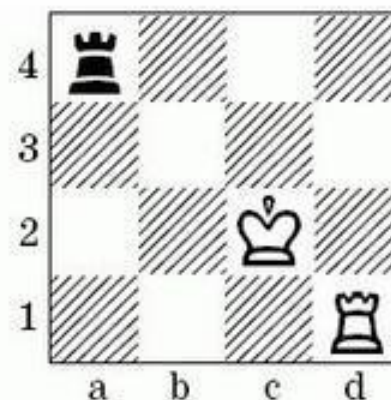
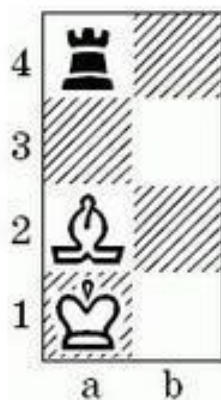




# Великое сражение

Игра «Король против других фигур»  
Цель игры: одержать победу.

Начальное положение фигур





# Загадка

Иногда король с ладьёй  
Ходят вместе очень ловко,  
Шахматисты ход такой  
Называют...

## Рокировка

ход в шахматной партии, который  
уводит короля из центра; при  
короткой рокировке король  
уходит на королевский фланг, при  
длинной — на ферзевый.





# Вспоминаем

**Для чего делается рокировка?**

Рокировка делается для защиты своего короля **(для его безопасности)**.

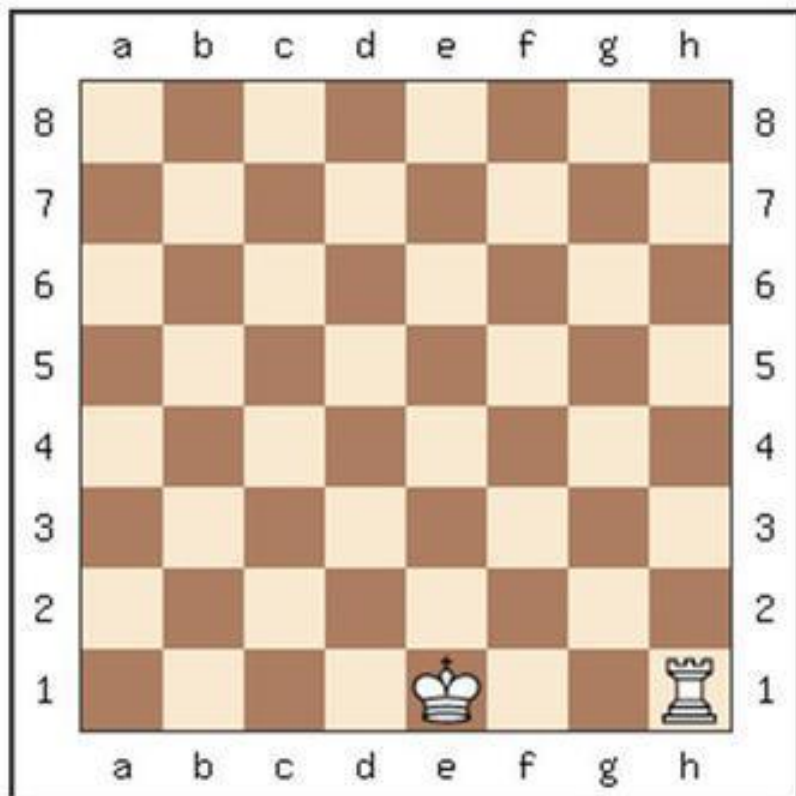


В рокировке участвуют одна из ладей и король. Рокировка считается одним ходом.

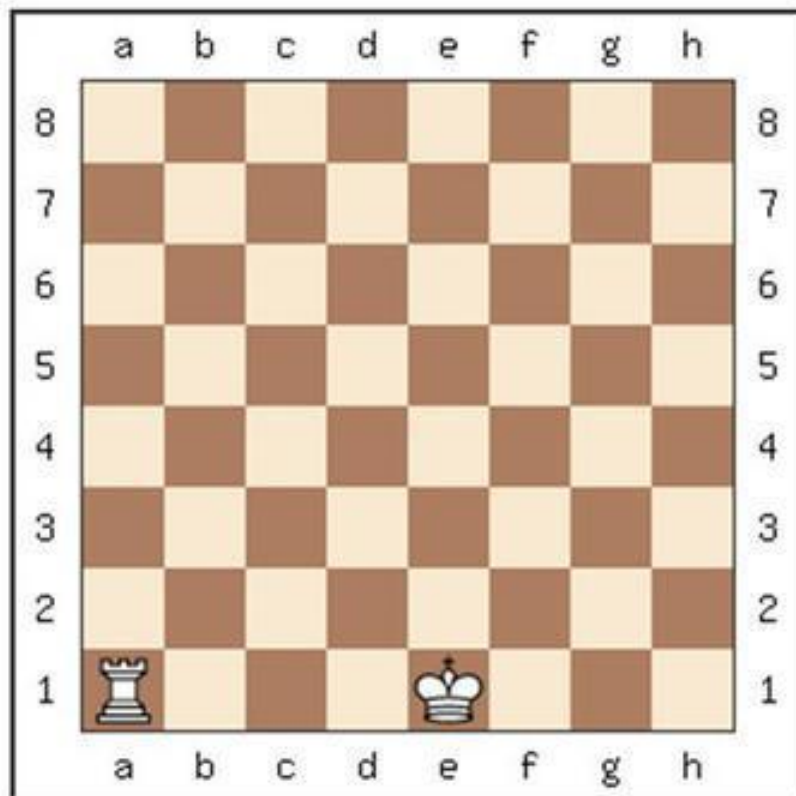


# Вспоминаем

Как выполняется рокировка?



Как нужно делать короткую рокировку.



Как нужно делать длинную рокировку.



# Вспоминаем

**Правило первое.** Рокировку можно делать только один раз за партию.

**Правило второе.** Между королём и ладьёй не должно быть других фигур.

**Правило третье.** Для обеих фигур это ход должен быть первым в партии.

**Правило четвёртое.** До и после рокировки король не должен находиться под шахом.

**Правило пятое.** Король может



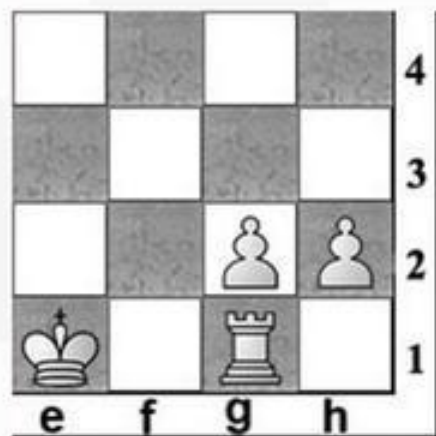
перескакивать только





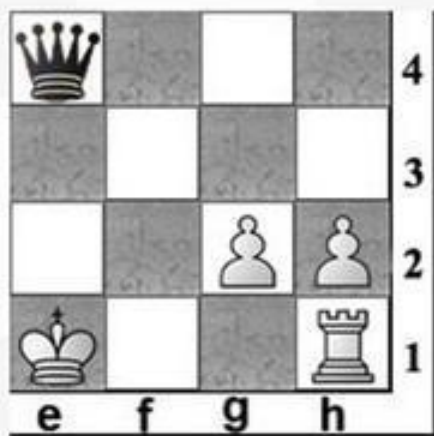
# Можно или нельзя?

Определи, можно или нельзя сделать короткую рокировку.



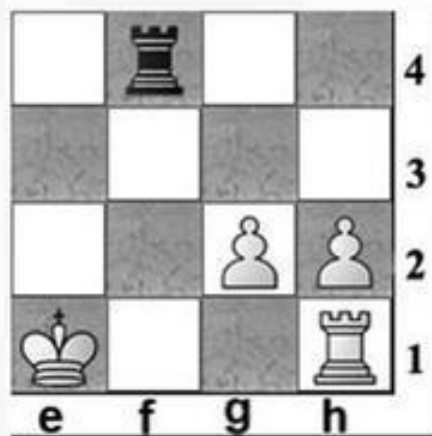
а.

**Нельзя.**  
Ладья h1 уже сделала ход Лh1-g1.



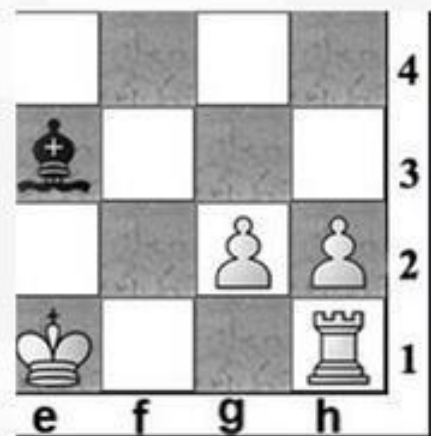
б.

**Нельзя.**  
Король находится под шахом ферзя е4.



с.

**Нельзя.**  
В процессе рокировки король пересечет поле f1, находящееся под боем ладьи f4



д.

**Нельзя.**  
Король после завершения рокировки оказывается под шахом слона е3.



# Вывод

Рокировка преследует две **основные цели**:

- Король уводится из середины доски, где он подвергается большей опасности, чем в углу;
- Ладья из угла доски переводится в центр, где она более активна.

**Рокировка не является обязательным ходом.** Но отказываться от нее при отсутствии особых причин все же не следует, так как это очень полезный ход. В большинстве случаев правом на рокировку пользуются оба играющих.





# Загадка

Это есть не поражение,  
Не фиаско, и не крах,  
А всего лишь нападение –  
Королю объявлен...

**шах**





# Вспоминаем

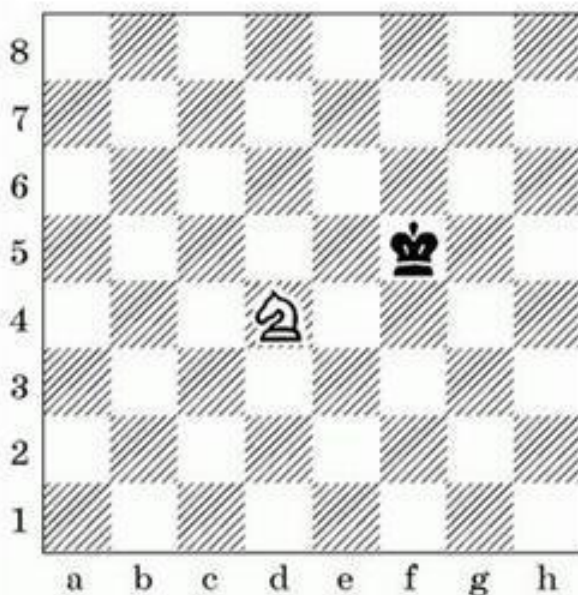
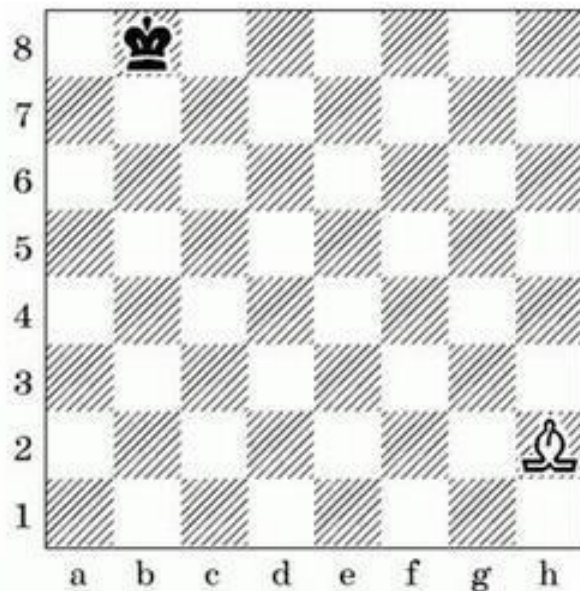
## Что такое «шах»?

Шахматный король – самая главная фигура на шахматной доске.

Все шахматное войско защищает своего короля.

Но иногда в шахматах складывается ситуация, когда король находится в опасности.

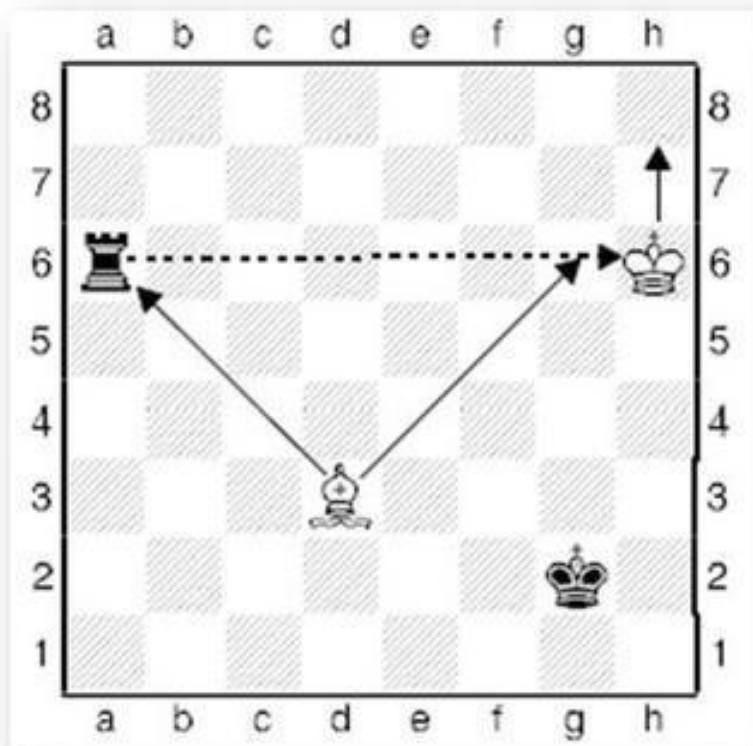
Шах – угроза Королю. Шах королю может поставить любая фигура, кроме другого Короля.





# Способы защиты

Как король может защититься от шаха?



1. Король может просто **УЙТИ** из-под шаха.  
Kph6 – h7

2. Король приказывает слону **ЗАСЛОНИТЬ** себя от шаха (встать между собой и королём).  
Cd3 – g6

Слон у белого короля стал **ЩИТОМ** – этот приём называется: **ЗАЩИТА ОТ НАПАДЕНИЯ.**

3. Можно просто **ПОБИТЬ** вражескую фигуру.  
Cd3 : a6

Самый надёжный способ избавиться от шаха!  
Можно быть уверенным, что теперь ладья больше шаховать не будет.

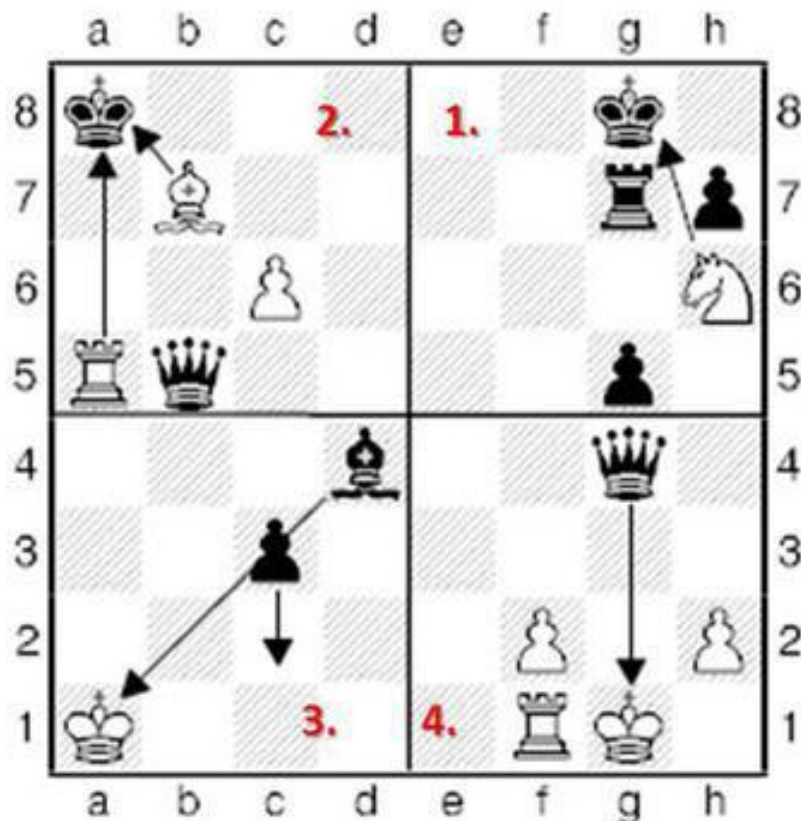
**Шах – это нападение на короля любой фигуры или пешки.**



# Вспоминаем

## Какой бывает шах?

Любая фигура и пешка могут напасть на короля. Король выбирает одну из имеющихся возможностей спастись.



1. Конь с h6 атакует короля противника даже через фигуры. **Это шах.** Поэтому приходится от шаха уходить.

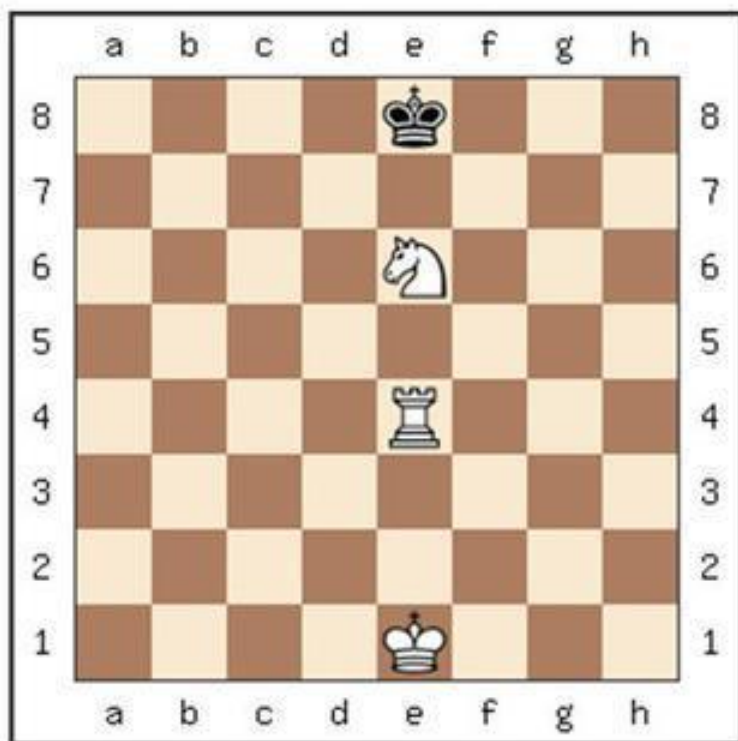
2. Сразу две фигуры (слон и ладья) атакуют короля чёрных – **двойной шах.** От двойного шаха можно только уйти королём.

3. Если пешка чёрная с3 пойдёт вперёд, то она вскроет дорогу слону d4, и он нападёт по диагонали на белого короля – получится **вскрытый шах.**

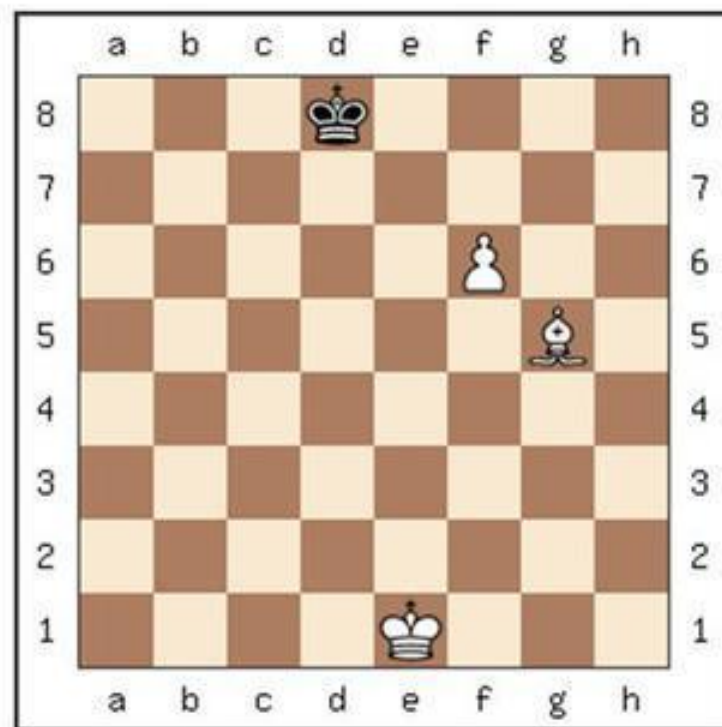
4. Чёрный ферзь с полей g4–f3 может вечно нападать на белого короля – **вечный шах,** так как королю с полей g1 и h1 никуда не убежать.



# Какой бывает шах?



Двойной шах

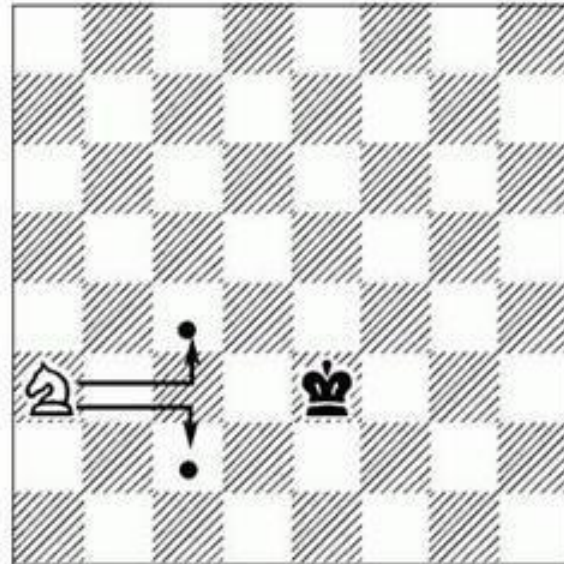
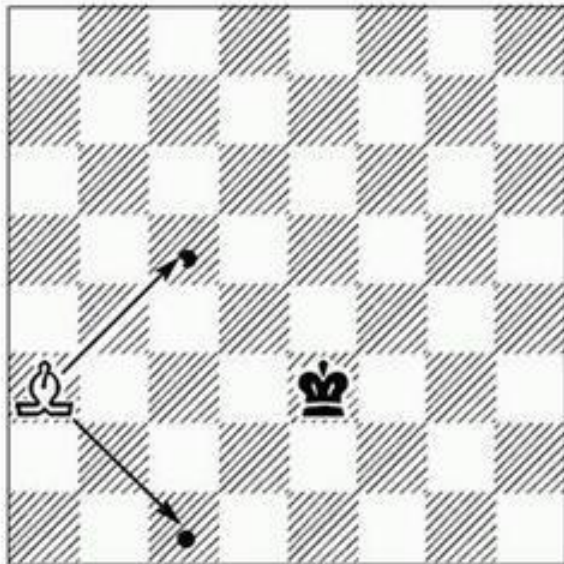
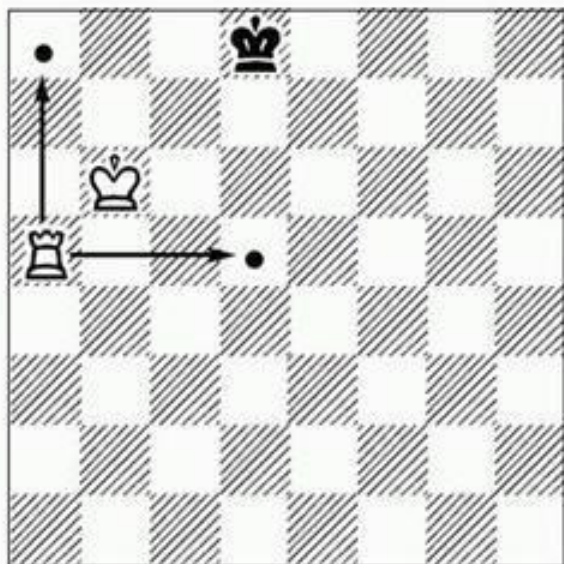


Скрытый шах



# Учимся ставить шах

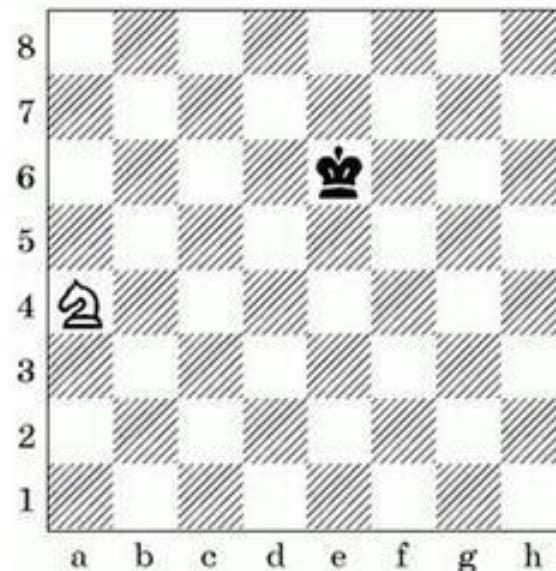
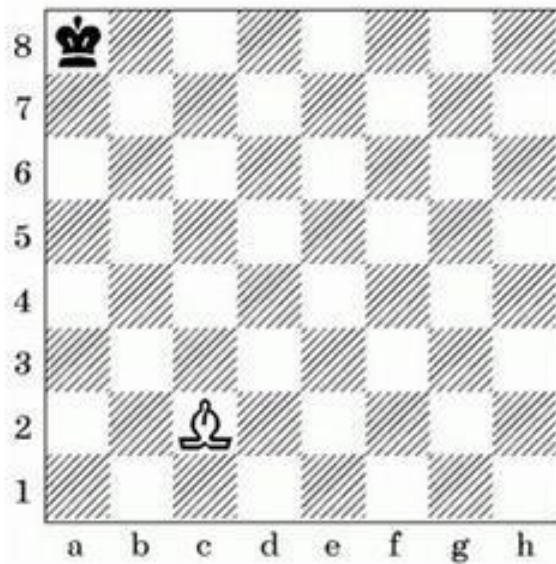
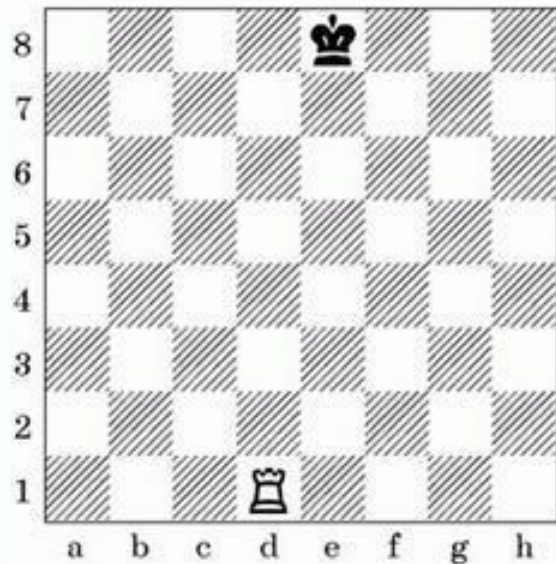
Как поставить шах Королю







# Поставь шах Королю





# Вывод

1. Шахом в шахматной партии называется положение на доске, когда король находится под атакой другой фигуры.
2. Когда игрок делает ход, после которого король противника оказывается на поле, находящемся под ударом какой-либо фигуры, он должен **объявить шах**.
3. Когда король оказался под шахом, игрок должен следующим ходом увести своего короля из-под угрозы. Для этого он может применить **один из трех манёвров**:
  - **сделать ход королём на другое поле**, не находящееся под атакой;
  - **прикрыть короля**, поставив свою фигуру на пути фигуры противника и тем самым «заслонив» короля;
  - **побить фигуру противника**, угрожающую его королю, если у него есть такая возможность; этот манёвр нельзя применить, если после него король почему-либо опять сразу же окажется под шахом.



# Загадка

Если в шахматы играешь,  
То, конечно, это знаешь –  
Будет лучший результат,  
Если ты поставишь...

**мат**





# Вспоминаем



Убить Короля нельзя! Если у противника не получилось защитить своего Короля и ты можешь его взять, то говоришь «мат». После того как объявлен мат, партия заканчивается.

«Мат» — это слово, после которого заканчивается игра. Тот игрок, королю которого объявлен мат, проиграл, а тот игрок, который этот мат поставил, — победил.

Мат — это положение, при котором король одного из игроков не может сделать никакого хода, после которого он не оказался бы под ударом.



# Вспоминаем

**Правила игры в шахматы: мат**  
После того как был объявлен шах одному из королей, внимательно проверьте следующие условия:

- король находится под шахом;
- у короля нет возможности уйти из-под атаки (все соседние поля заняты фигурами его цвета или тоже находятся под атакой);
- короля нельзя закрыть от шаха ходом другой фигуры;
- фигуру, объявившую шах, нельзя сбить ближайшим ходом.

Если все условия выполнены, то объявляется мат. Так и говорят за доской: «шах и мат».





# Мат



## Правила игры в шахматы: мат

После того как был объявлен шах одному из королей, внимательно проверьте следующие условия:

- король находится под шахом;
- у короля нет возможности уйти из-под атаки (все соседние поля заняты фигурами его цвета или тоже находятся под атакой);
- короля нельзя закрыть от шаха ходом другой фигуры;
- фигуру, объявившую шах, нельзя сбить ближайшим ходом.

Если все условия выполнены, то объявляется **мат**. Так и говорят за доской: «шах и мат».

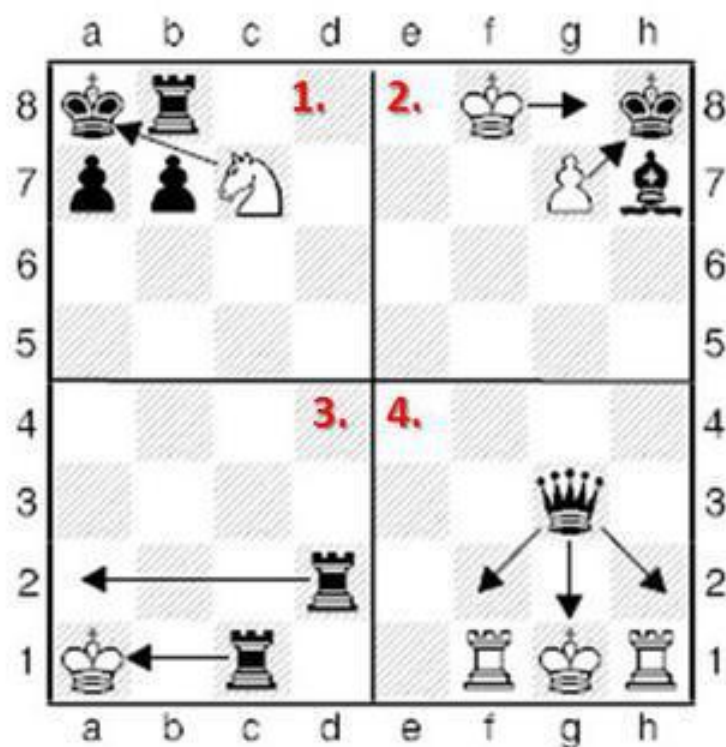
Посмотри на диаграммы. На обеих диаграммах — одна и та же ситуация, хотя положения различны. Сейчас ход чёрных, и у них нет такого хода, после которого бы чёрный король не оказался под ударом. Партия закончена, белые победили, чёрный и белый короли отправляются пить чай.



# Что такое мат?

Мат – это шах, от которого нет защиты.

Мат – это конец шахматной партии, приводящий к победе одного из участников борьбы. Любая фигура и пешка способны объявить мат.



1. У чёрного короля на a8 очень уютный домик. Конь c7 объявил королю шах, от которого некуда бежать. Свои же фигуры только мешают, а помочь королю не в силах. Следующим ходом белый конь должен побить короля. **Мат называется спёртым.**

2. Даже одна пешка может объявить мат королю. От пешки g7 королю не спастись.

3. Две чёрные ладьи c1 и d2 объявляют белому королю **линейный мат**. Одна ладья атакует белого короля, а другая караулит вторую горизонталь, на которую он мог бы отступить.

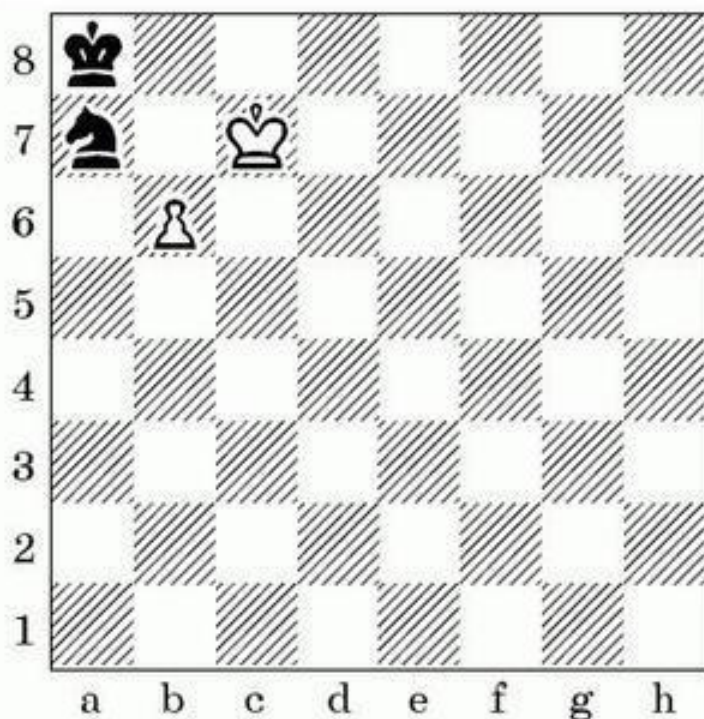
4. Две ладьи белых «помогли» чёрному ферзю g3 объявить **эполетный мат**. Ферзь нападает на короля g1 и контролирует поля f2, g2, h2.

В шахматной партии встречаются: «детский», горизонтальный, вертикальный, диагональный и даже «дурацкий» маты.

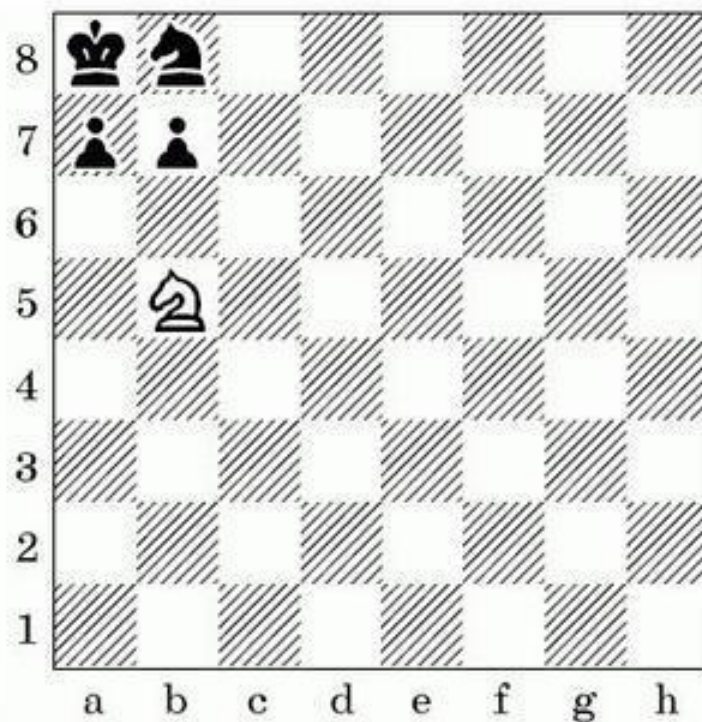


# Мат в один ход

Поставь мат черному Королю в один ход.



1. b7X.



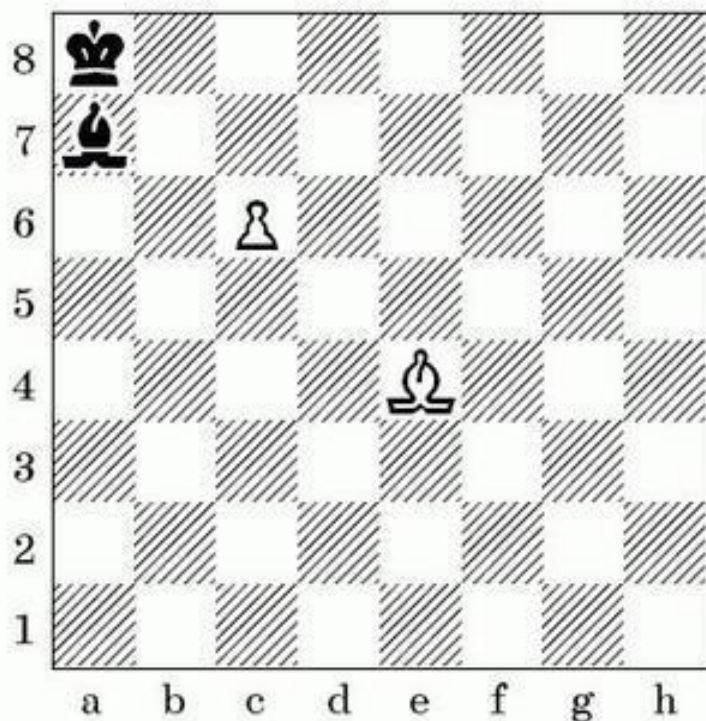
1. ♞c7X.



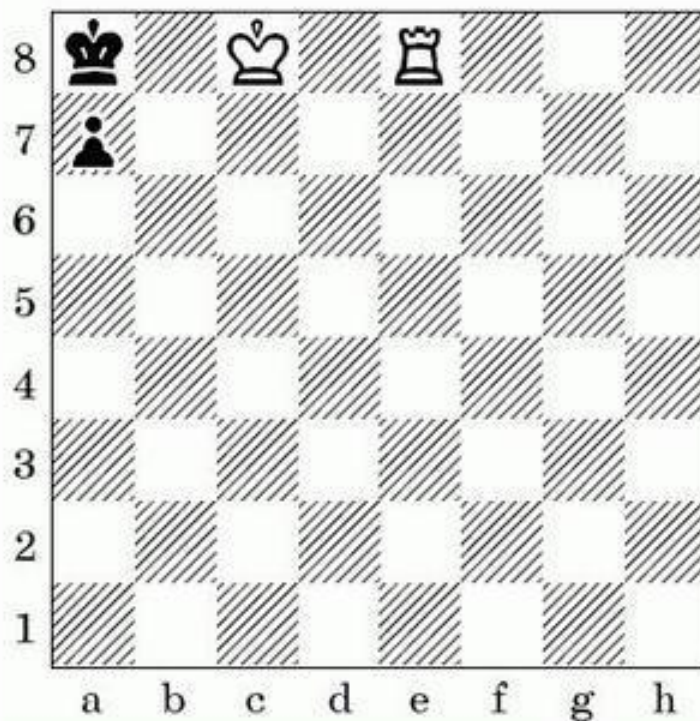


# Мат в один ход

Поставь мат черному Королю в один ход.



1. c7X

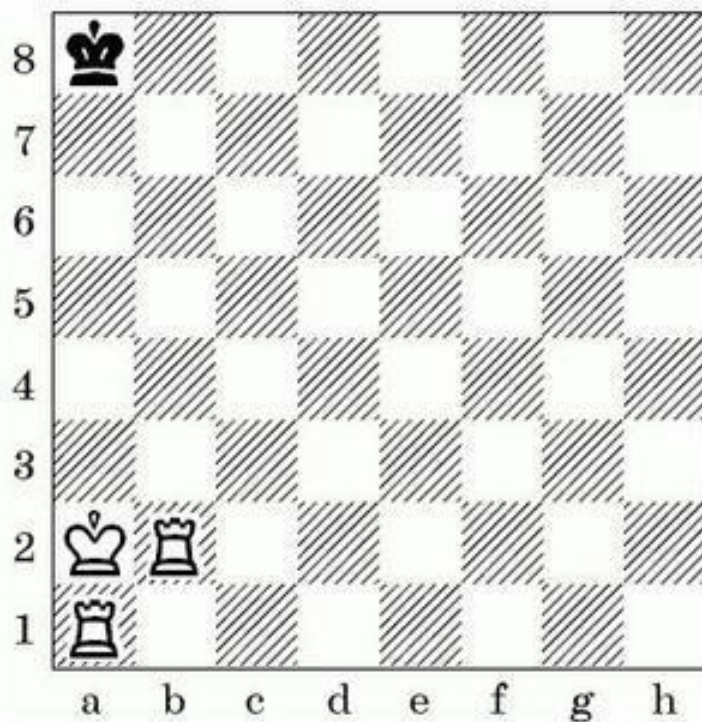


1. ♔c7X.

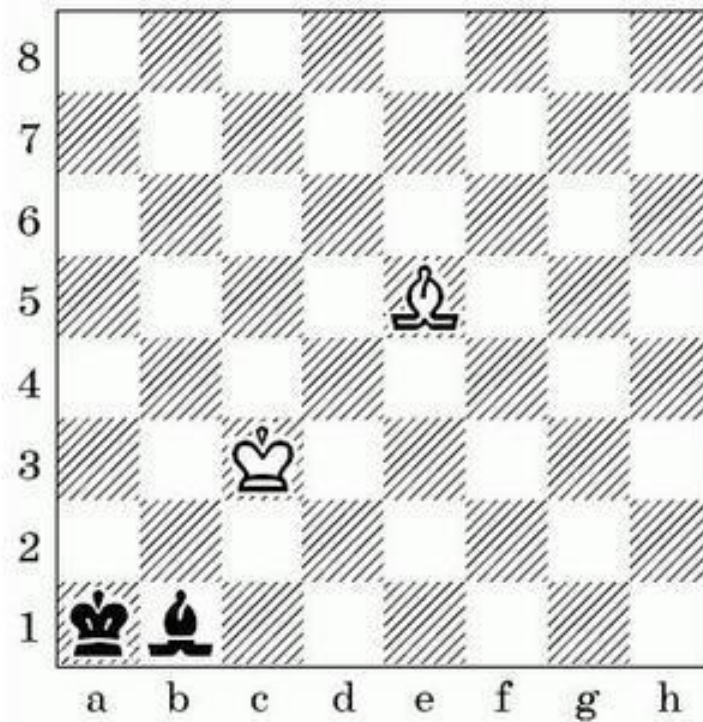


# Мат в один ход

Поставь мат черному Королю в один ход.



1. ♔b1X.



1. ♔b3X.



# Мат

В бой ты ведёшь деревянную рать,  
ну, а умеешь ли мат объявлять?

Мат — это шах, при котором, учти ты,  
у короля никакой нет защиты.

Шах, от которого не отступить,  
шах, от которого нечем закрыться,  
нечем фигуру грозящую сбить,  
и с поражением нужно смириться.

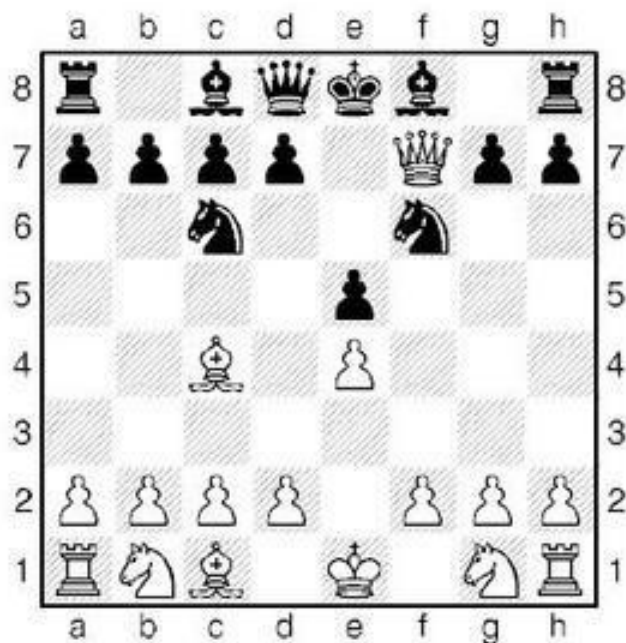
Мат — торжество атакующих сил,  
мат — цель игры, мат — сраженья конец.  
**ЕСЛИ ДАЛ МАТ, ЗНАЧИТ ТЫ ПОБЕДИ**  
**ЗНАЧИТ, ТЫ МОЛОДЕЦ!**





# Детский мат

Сегодня мы опять вернёмся к началу шахматной партии. С каждым днём ты становишься всё более опытным шахматистом, но всё же совершаешь ещё много ошибок. Одна из них – «детский» мат. Многим его показали родители или друзья. Конечно, хочется побыстрее победить своего друга-соперника.



1. e2 – e4 e7 – e5
2. Фd1 – h5 Kb8 – c6
3. Cf1 – c4 Kg8 – f6
4. Фh5 : f7X.



# Детский мат

Иногда это удаётся. Но начиная партию таким образом, ты нарушаешь многие дебютные принципы. Если против тебя будет играть сильный шахматист, то наказание последует страшное и суровое. Он сразу заметит основные недостатки твоего дебюта: в бой рано выходит ферзь, не развиваются остальные шахматные фигуры, застрял в центре король.

А так как «детский» мат поставить опытному бойцу тебе вряд ли удастся, то готовься к тому, что предстоит много попутешествовать ферзём.





# Линейный мат

Слово «Шахматы» в переводе означает «конец королю»! А гибель короля – это немедленный конец шахматной партии. Начнём с самого простого шахматного мата. Это **линейный мат 2-мя ладьями**.

В этом уроке мы рассмотрим в целом простую задачу – как поставить мат одинокому королю соперника двумя ладьями. Так как ладьи ходят только прямо по линиям, такой мат часто называют **линейным**.





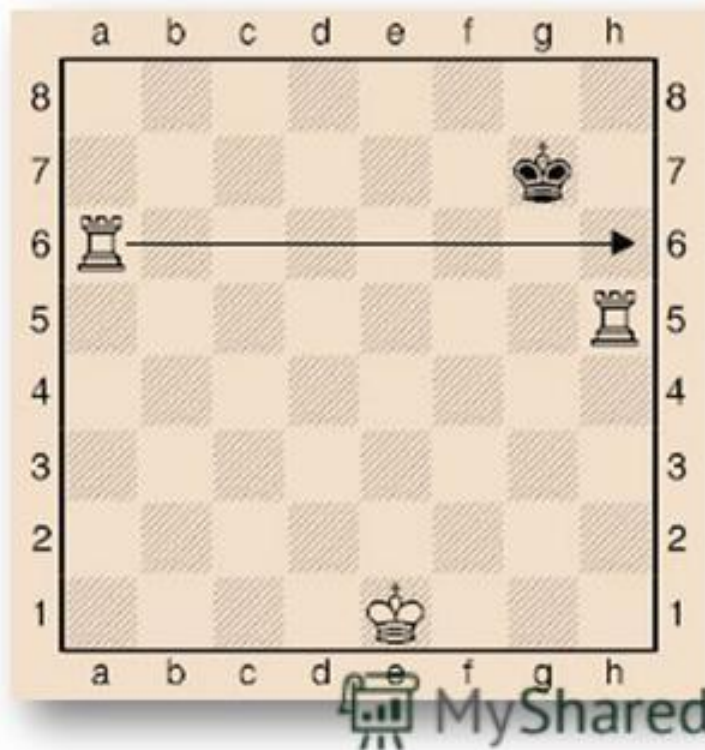
# Линейный мат

Не пытайся поставить этот мат в центре, ведь ладей-то даётся две, а линий, на которые может пойти король, три.

Вывод: мат королю ставим **на краю шахматной доски**. Тогда вполне хватит двух ладей, так как у короля надо отнять крайнюю и соседнюю с ней линии. Тебе необходим чёткий план!

**Шахматный план - как ставить мат двумя ладьями?**

**А. Выбрать край доски.** Где будем ставить мат королю? На краю! У доски 4 края (вертикали «а», «h». 1-я и 8-я горизонтали). Посчитай сколько клеток до каждого края доски чёрному королю. До вертикали «а» – 4 клетки, до вертикали «h» – 3, а ближе всего до 8-й горизонтали – **всего 2 клетки!** Нужный нам **край выбран!** Раз до 8-й горизонтали чёрному королю ближе всего, то и загонять короля двумя ладьями будем именно на неё.





# Линейный мат

## В. Отрезать короля.

Вредный чёрный король добровольно на 8-ю горизонталь не пойдёт!

Шах с 6-й горизонтали лишь поможет королю убежать подальше от края доски.

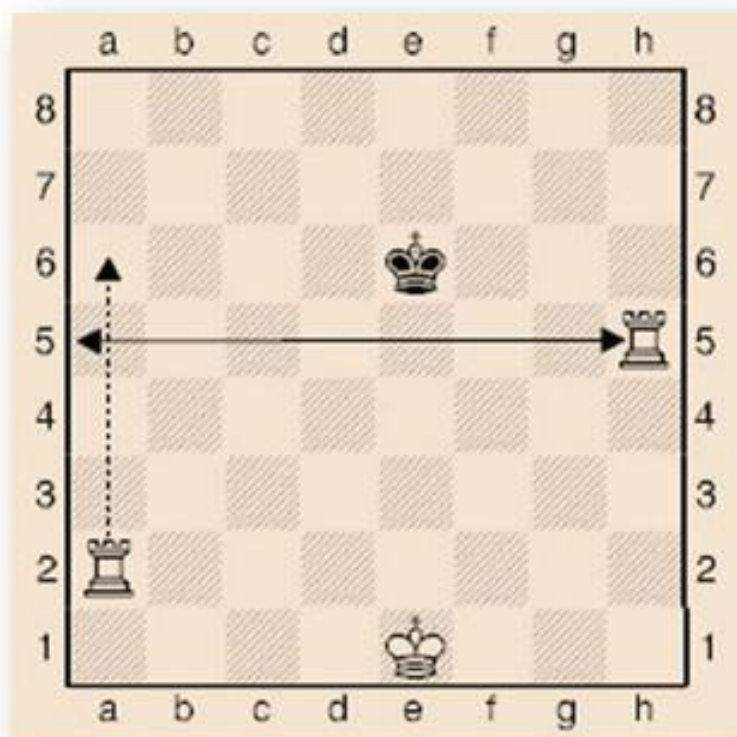
Ход ладьёй с поля h1 на поле h5 «отрезает» шахматного короля от центра доски.

1. Лh1 – h5 Кре6 – f6

Ладья берёт на себя роль **СТОРОЖА**. Теперь король чёрных не может пойти на 5-ю линию.

Всю линию простреливает ладья белых.

Кстати, вторая ладья тоже прекрасно могла справиться с ролью сторожа – 1. Ла2–a5.







# Линейный мат

## С. Оттеснить короля (сторож, метла).

Наша задача заключается в том, чтобы отнять у короля три оставшиеся горизонтали – 6-ю, 7-ю и 8-ю. Понятно, что после 5-й горизонтали идёт 6-я. Плохо начинать атаку на короля ладьёй h5. Если наш сторож уйдёт с 5-й линии, на ней сразу же с радостью окажется чёрный король

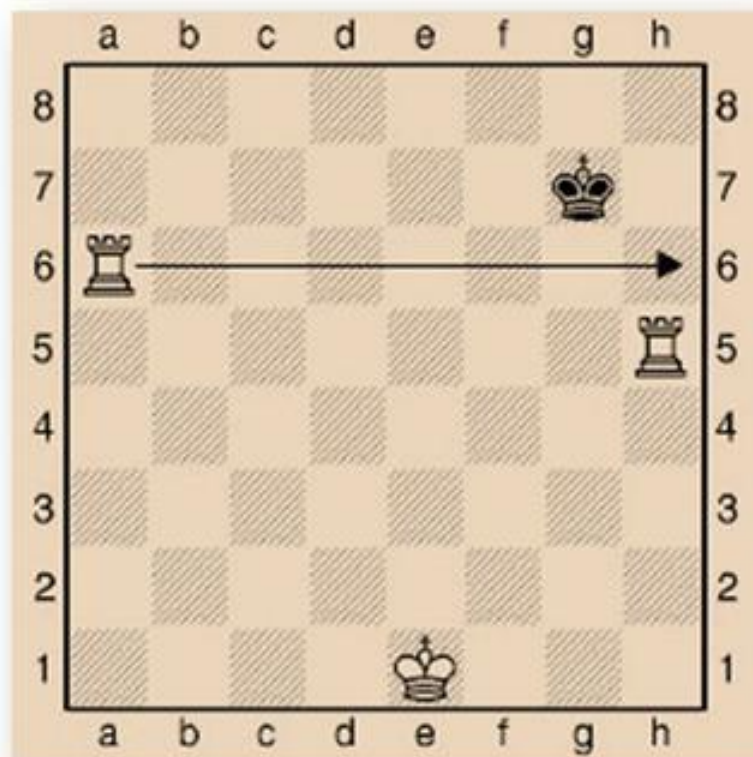
## 2. Лh5–h6+? Креб–е5.

У сторожа уже есть работа: сторожить! Ладьи должны работать в паре очень чётко. Одна сторожит линию, другая занимает следующую.

Освоим вторую профессию: **МЕТЛЫ!**

## 2. Ла2 – аb+ Крf6 – g7

Ладья подмела короля с 6-й линии, а бывший сторож – ладья h5 уже заснул и стал **БЕЗДЕЛЬНИЦЕЙ**.





# Линейный мат

## **D. Переброска ладьи.**

Теперь без дела осталась ладья h5. Но на h7 ладья пойти не сможет, так как её там ждёт подкравшийся король. Беги от короля как можно дальше, но...

### **3. Лh5 – b5 Кpg7 – f7**

Посмотри внимательно. Ладья h5 специально не дошла одну клетку и остановилась на вертикали «b». Чтобы не путаться друг у друга под ногами, ладьи работают на соседних линиях!

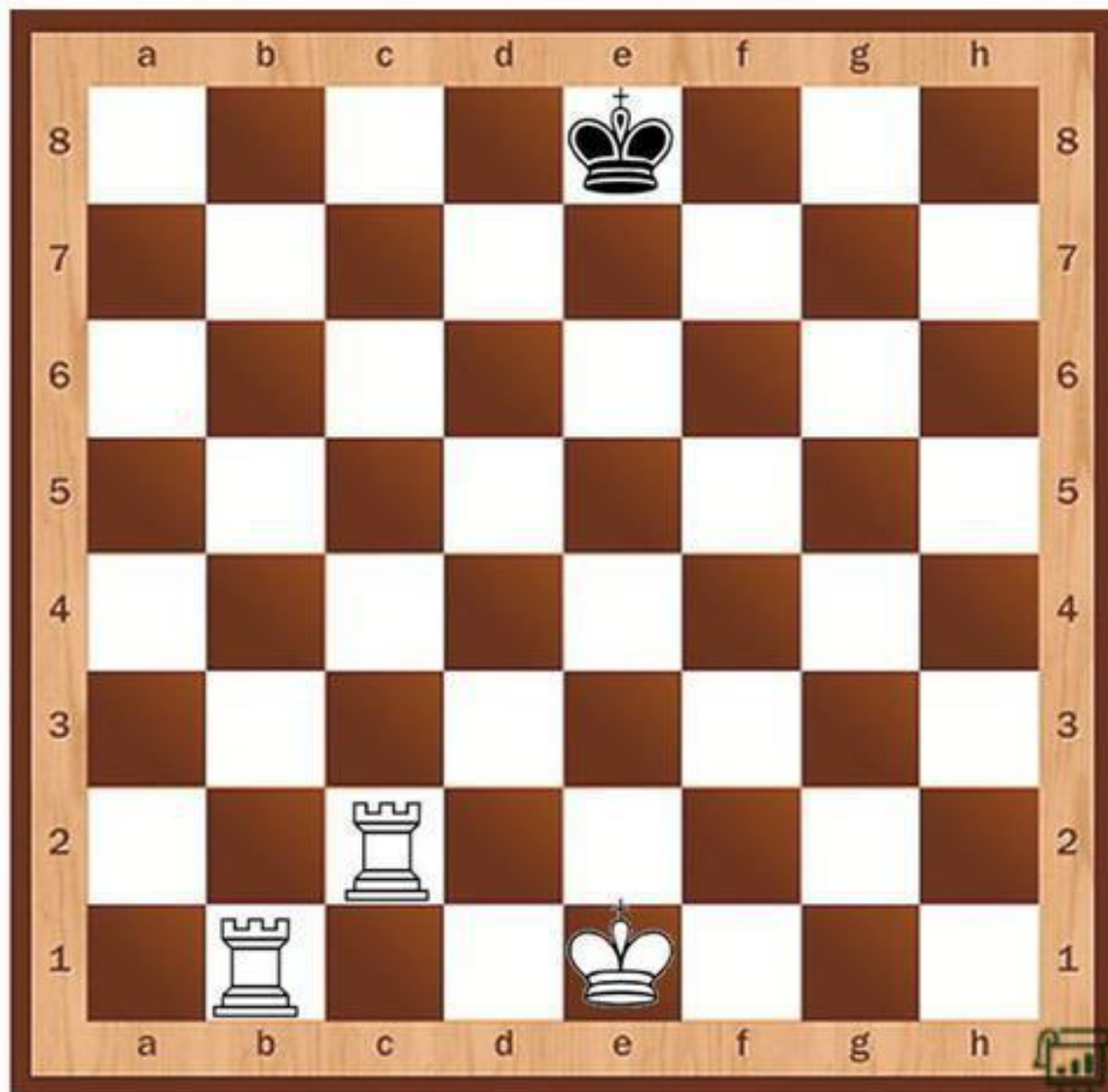
### **4. Лb5 – b7+ Кpf7 – e8**

### **5. Ла6 – a8# МАТ !!!**

Каток из двух белых ладей неумолимо накатывается на чёрного короля. Ладья b7 контролирует 7-ю линию, а ладья a8 отняла все поля на 8-й.



# Линейный мат





# Линейный мат

Сегодня **мы** с тобой **научились** ставить **линейный мат** двумя **ладьями**. Пока ты ещё не достиг полного совершенства, обязательно ставь мат по строгому плану.

## Шахматный план

- **ВЫБРАТЬ** край доски.
- «**ОТРЕЗАТЬ**» короля (поставить **сторожа**).
- («1-й и 2-й пункты плана «**ВЫБРАТЬ – ОТРЕЗАТЬ**» вскоре можно объединить в один пункт).
- **ОТТЕСНИТЬ** короля. **Сторож, метла.**
- **ПЕРЕБРОСИТЬ** ладью.



# Пат



Есть особенное положение, после которого партия тоже заканчивается.

Бывает так, что король игрока не находится под шахом, но **игрок не может сделать никакого хода своими фигурами и королём, чтобы не оказаться под шахом.** То есть прямо сейчас королю ничего не угрожает, но невозможно сделать ни одного разрешённого хода — ни со взятием, ни без него. **Такое положение — когда нет ходов — называется пат.** Тот, кто в нём оказался, проигрывает.



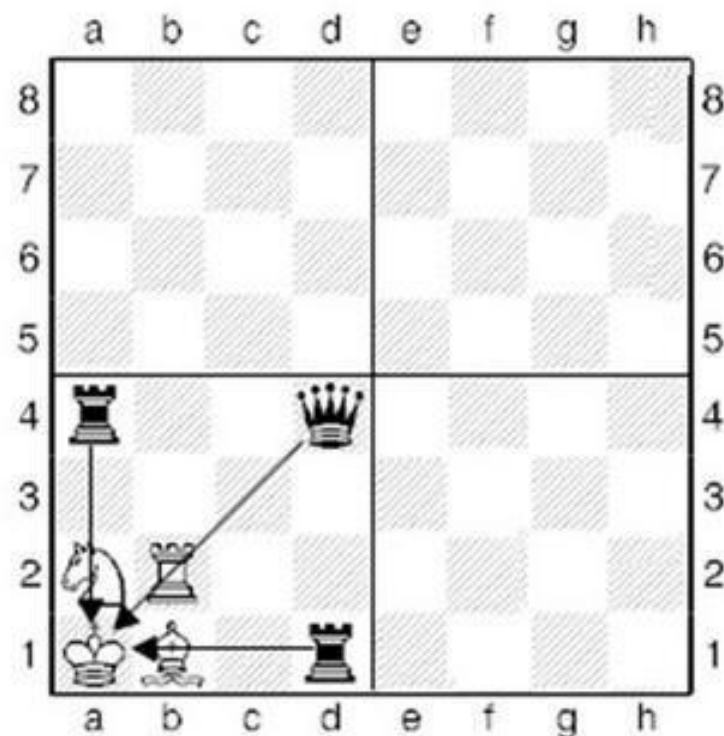
# Пат



Посмотри на диаграмму. Чёрный король должен сделать ход, но нет такого хода, который бы не привёл к шаху. Это пат чёрным, белые выиграли.



# Пат



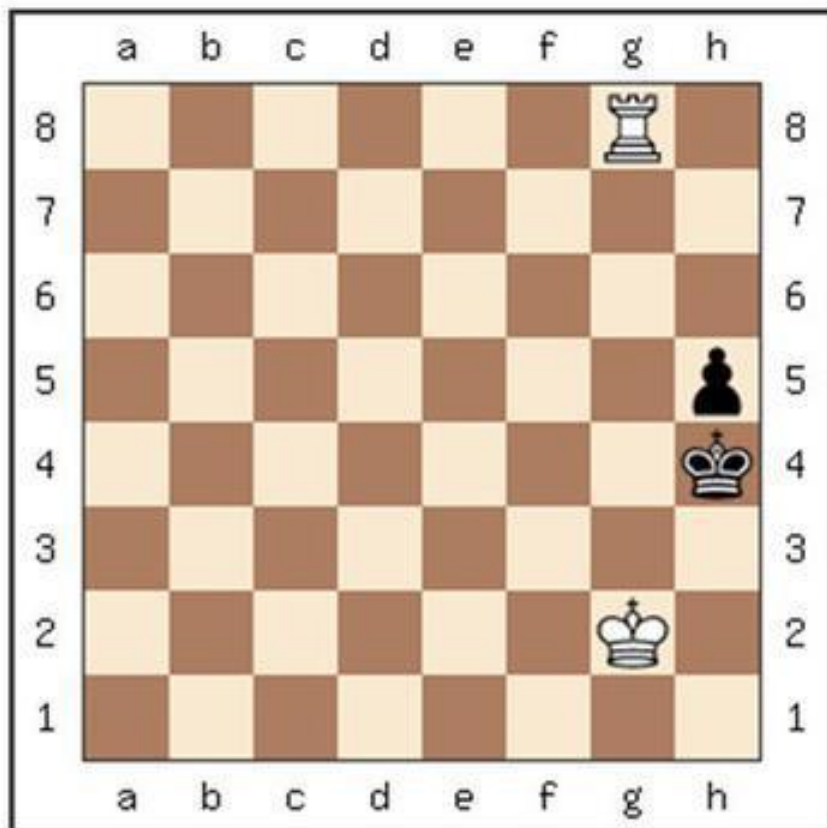
Интересно положение короля белых на a1. У короля ходов нет, а закрывающие его фигуры не могут отойти, так как они защищают Его Величество от шахов. Во всех позициях – пат, то есть ничья.

**Пат – это положение в шахматной партии, в котором сторона, имеющая право хода, не может им воспользоваться, так как все фигуры лишены возможности двигаться. Король в этот момент не находится под шахом.**

Слово **ПАТ** пришло к нам из итальянского. **Patta** – игра вничью.



# Пат



**Пат** – шахматная ситуация, когда игрок не может сделать ни одного допустимого хода, при этом королю не был сделан шах, если король сделав любой ход оказывается под шахом, а другие фигуры не могут ходить (заблокированные).

**В следующей позиции ход черных, но они не могут пойти. Король не имеет свободных ходов, а пешка заблокирована королем. Это - пат.**



# Как начинать шахматную партию

В шахматном королевстве есть свои чудеса, свои секреты. Как в любой стране, здесь бывает утро, день, вечер. Наше утро называется французским словом «дебют» - это начало шахматной партии. Потом наступает день, или, как скажут немцы, миттельшпиль «середина игры». Ну а как стемнеет, наступит вечер - эндшпиль, что означает «конец игры».



# Как начинать шахматную партию

Сегодня, наконец-то, ты начнёшь первое в своей жизни шахматное сражение. Давай подготовим шахматную доску к бою.



Помни! Фигуры надо доставать аккуратно и ставить, а не высыпать на стол! Иначе они все быстро сломаются или потеряются.

Расставим фигуры на будущем поле сражения. Положи доску первой горизонталью перед тем, кто будет сегодня играть белыми фигурами.

# Как начинать шахматную партию

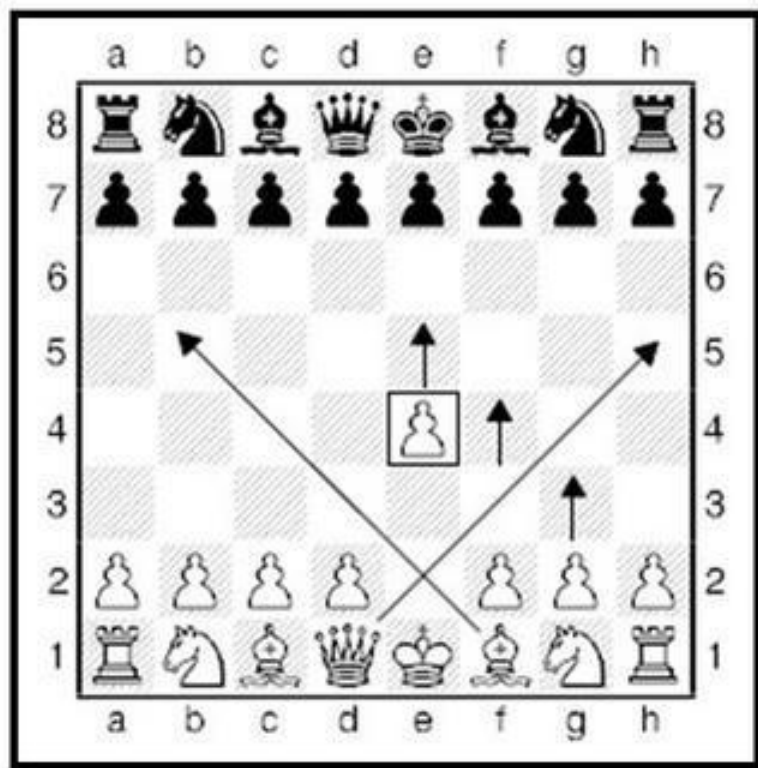


Теперь посмотрим на поле боя. Чтобы легче было командовать, поделим доску. Первые четыре горизонтали – территория белых, остальные четыре – владения чёрных. По левую сторону от белого ферзя будет **ФЕРЗЕВЫЙ ФЛАНГ**, по правую от короля – **КОРОЛЕВСКИЙ ФЛАНГ**. Поля **d4, d5, e4, e5** – назовём **ЦЕНТРОМ**.

# Как начинать шахматную партию

**С чего начать?** В самые кратчайшие сроки тебе необходимо мобилизовать свои силы, вывести войска на лучшие для атаки позиции, построить с помощью пешек неприступные окопы, успеть надёжно защитить свой генеральный штаб (короля) и провести разведку боем.

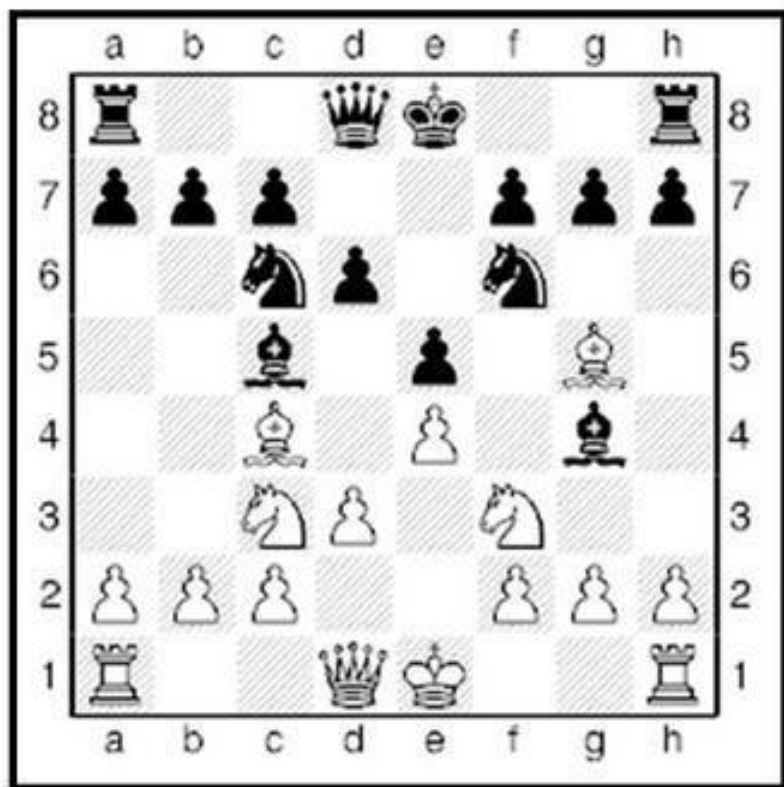
Эта стадия партии называется **ДЕБЮТОМ**.



Центр можно сравнить с высотой. Кто владеет высотой – у того огромное преимущество. Стремись своими фигурами в самом начале партии занять центр! Оттуда твоим фигурам будет удобно смотреть во все стороны. Они смогут и начать атаку и прийти королю на помощь.

# Как начинать шахматную партию

2. Kb8-c6 3. Cf1-c4 Cf8-c5 4. Kb1-c3 Kg8-f6 5. d2-d3 d7-d6 6. Cc1-g5 Cc8-g4



В нашей партии сделано шесть ходов. За это время и белые и чёрные вывели все свои лёгкие фигуры. Заметь, что кони повернули свои морды к центру, а слоны связали коней. Все фигуры удачно расположены вокруг шахматного центра, все защищены и готовы вести наступательные действия.

# Как начинать шахматную партию

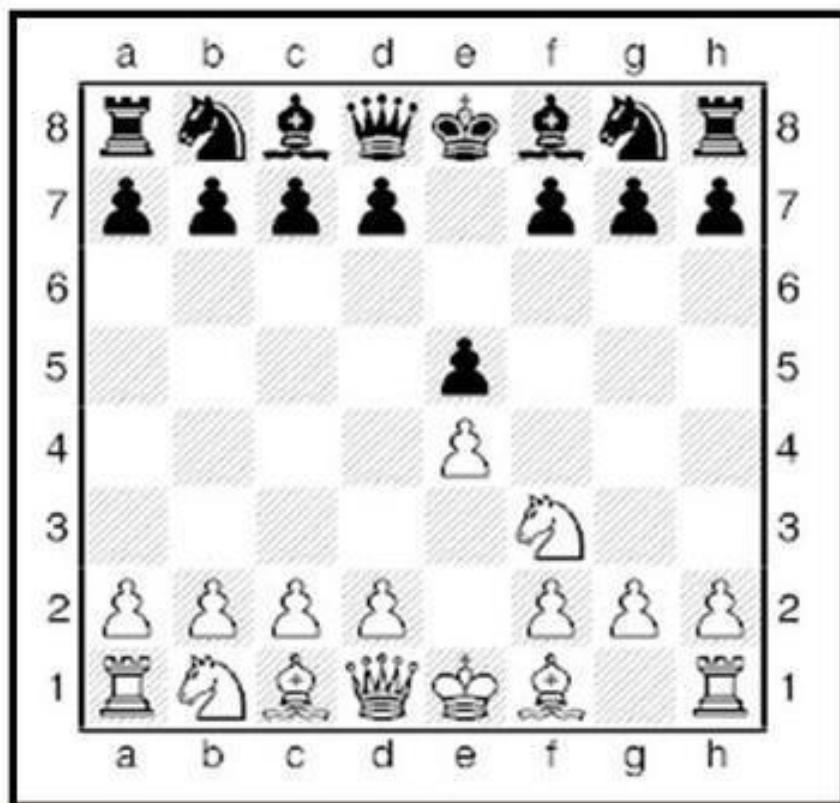
## e7 – e5

(Ход чёрных при записи партии также помещают под цифрой «1», но после «. . .»).

Чёрные своим первым ходом:

Заявили о согласии вести военные действия.

Также захватили одно из центральных полей, осуществили контроль над полями d4 и f4, открыли дорогу своим слону и ферзю. Препятствуют вторжению белых.



## Кg1 – f3 . . .

Белые своим вторым ходом:

Вывели в бой коня.

Конь напал на пешку противника. Давно известно, что лучшая защита – нападение.

Конь осуществляет контроль над центральными полями d4, e5.

Препятствуют выводу ферзя на поля g5, h4.

В будущем конь может помочь своей пешке d2 побороться за центральное поле d4.



# Правила дебюта

Чтобы хорошо вести шахматную партию, соблюдай основные дебютные принципы:

1. Стремись к **быстрейшему** развитию фигур;
2. **Не ходи** несколько раз **одной** фигурой;
3. Располагай свои **фигуры** так, чтобы они не мешали друг другу;
4. **Не выводи** без необходимости своего **ферзя** в начале партии;
5. Постарайся понять **значение** каждого хода;
6. Старайся **опередить** противника в развитии фигур – получишь хорошие шансы на атаку.
7. Не занимайся в дебюте «пешкоедством» – отстанешь в развитии.
8. Старайся установить **контроль над центром**.
9. Подумай о **безопасности короля**. Лучше отправить своего короля в спасительную рокировку.
10. **Не строй «ловушки»** противнику – сам в них попадёшь, а играть хорошо не научишься.

