



# ШАХМАТ Ы

**Автор презентации: Туголуков К.А.,  
педагог по шахматам центра  
образования цифрового и  
гуманитарного профилей «Точка  
роста»**

## ОСНОВ Ы ИГРЫ



# Шахматы

шахматы –

настольная интеллектуальная игра, в которой соревнуются две стороны с имитацией военных действий и практически неисчерпаемым количеством вариантов.

Родина – Индия (6 в. н.э.)

Древний вариант шахмат - чатуранга



# Шахматная доска








Всего на доске **64** клетки, из которых **32 «белые»** и **32 «черные»**.

- Шахматная доска – квадрат **8 на 8** клеток.
- На шахматной доске **НЕ** работает одно из ключевых правил геометрии, здесь гипотенуза и катеты равны..
- Обязательное условие расположения доски: первая клетка слева от играющего должна быть **черной**.

# Шахматные фигуры. Расположение фигур

## Шахматное войско

	<b>Король</b>	раджа
	<b>Ферзь / Королева</b>	визирь/министр; в XV в. «превратилась» в королеву
	<b>Ладья / Тура</b>	колесница; Тура – в Европе олицетворяла осадную башню, укрепление
	<b>Слон / Офицер</b>	боевые слоны. В Европе трансформировался в офицера/рыцаря
	<b>Конь</b>	Конница
	<b>Пешка</b>	Пехота, солдат, пеший воин, в некоторых странах - крестьянин



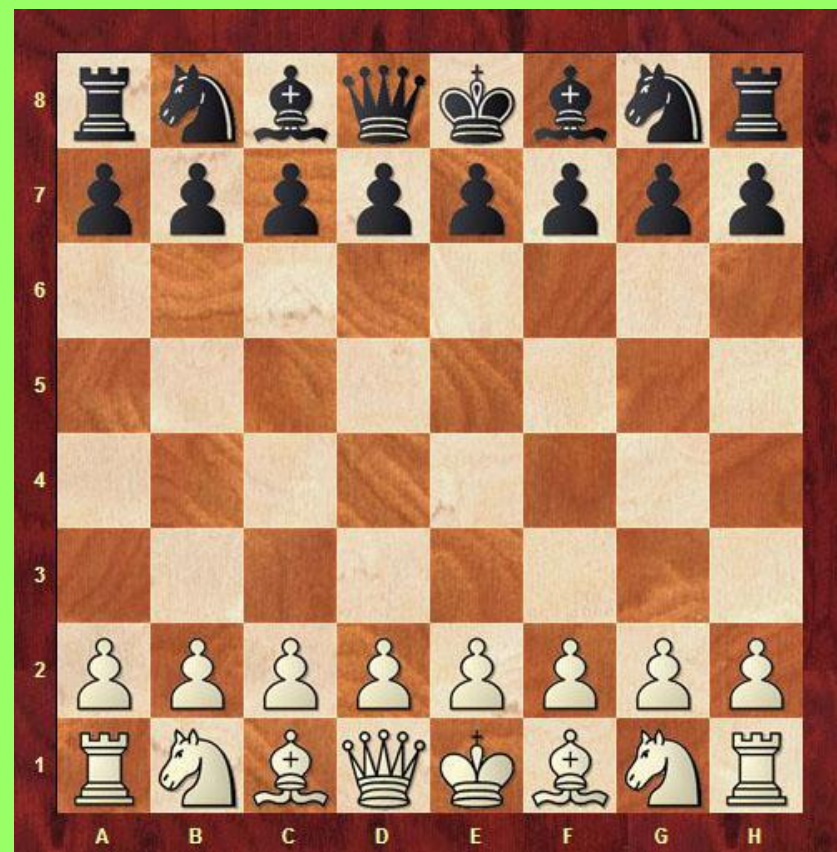
# Шахматные фигуры.

## Расположение фигур на доске.

**В каждой армии один король и ферзь, 2 ладьи, 2 слона, 2 коня и по восемь пешек = 16 фигур в начале игры. Всего = 32 фигуры (50% доски).**

**В начальной позиции фигуры стоят симметрично, кроме Короля и Ферзя.  
В начальной позиции ферзь стоит на поле своего цвета.**

**Когда одна фигура сбивает другую, она становится на клетку сбитой фигуры.**



## Как ходят фигуры? Пешка, конь.

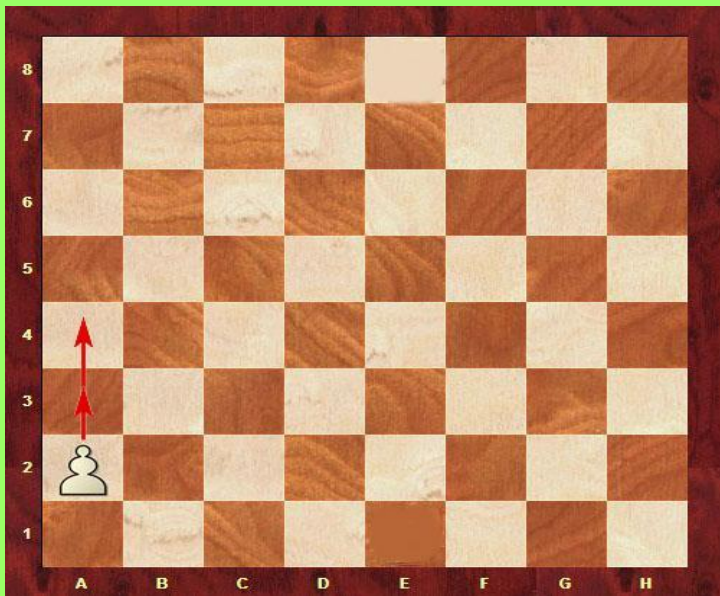
Ходят пешки только вперед.

Это единственная фигура, которая НЕ может ходить и наносить удар назад или по горизонтали.

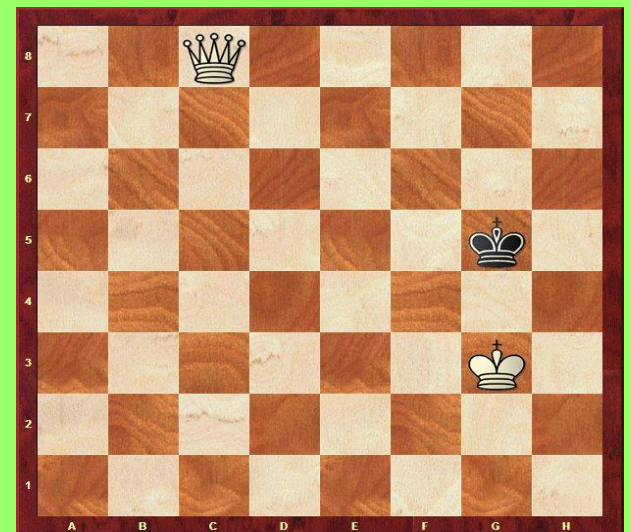
Когда пешка находится в начальной позиции своим первым ходом она может по желанию играющего пойти на одно/два поля вперед. После своего 1-го хода пешка передвигается только на одну клетку вперед за один ход.

Бить фигуры соперника пешка может на одну клетку вперед по диагонали вправо и влево.

Правило превращения: если пешка доходит до последней горизонтали), то превращается в любую другую фигуру, кроме короля.



**Правило  
превращ  
ения**



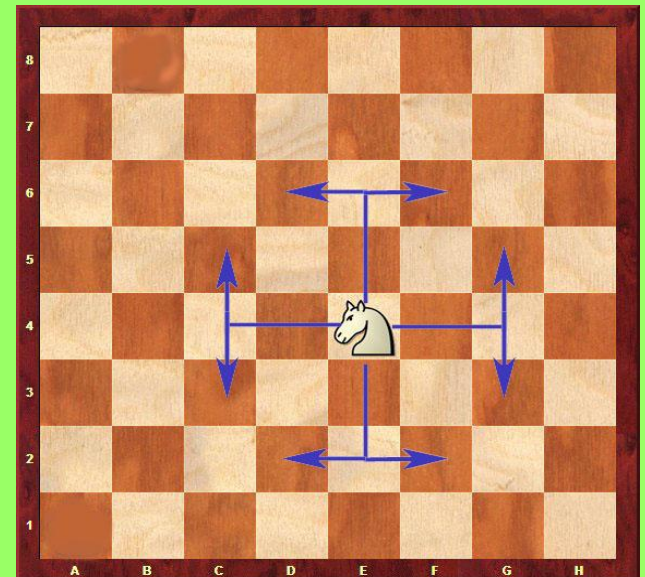
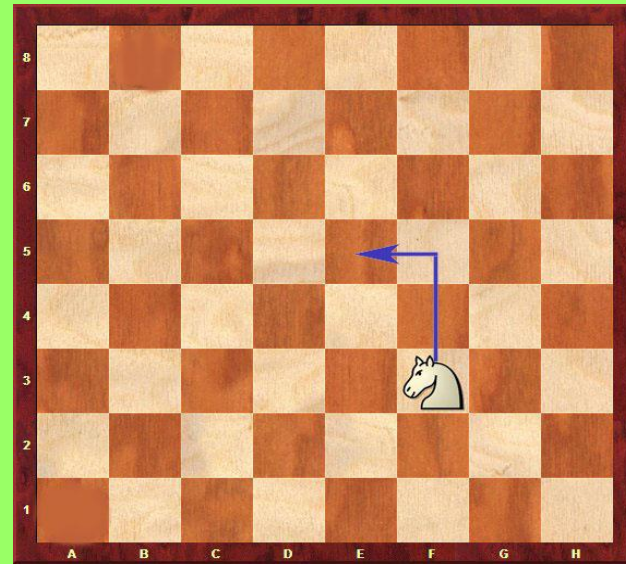


# Как ходят фигуры? Пешка, конь.

Конь ходит буквой «Г».

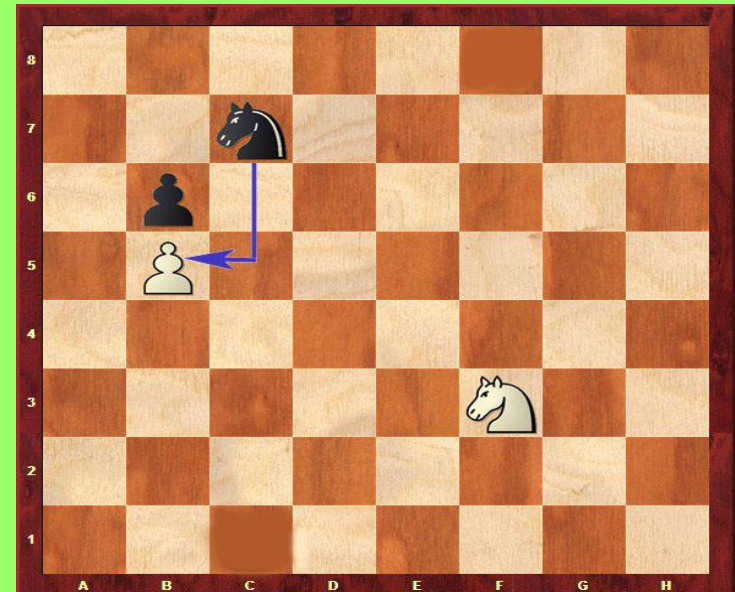
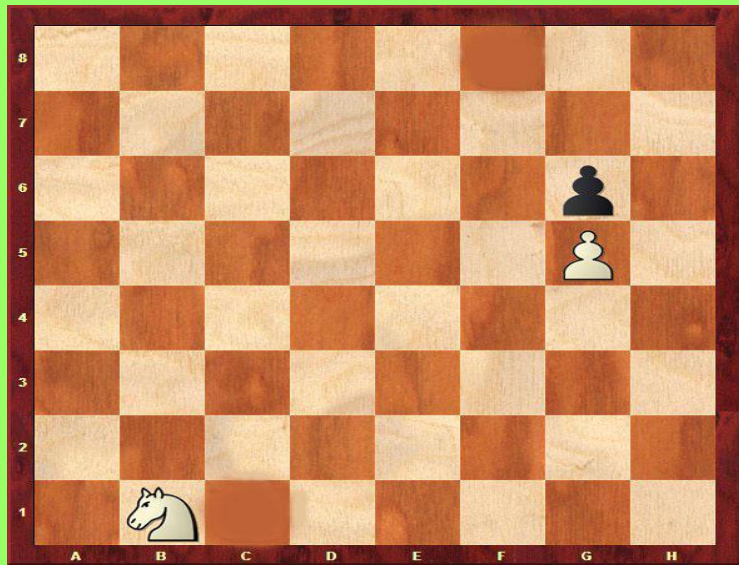
Таким образом конь  
может передвигаться  
и наносить удары в  
любую сторону.

Находясь в центре доски  
он имеет восемь  
возможных ходов, а в  
самом углу только два.





# ЗАДАНИЕ



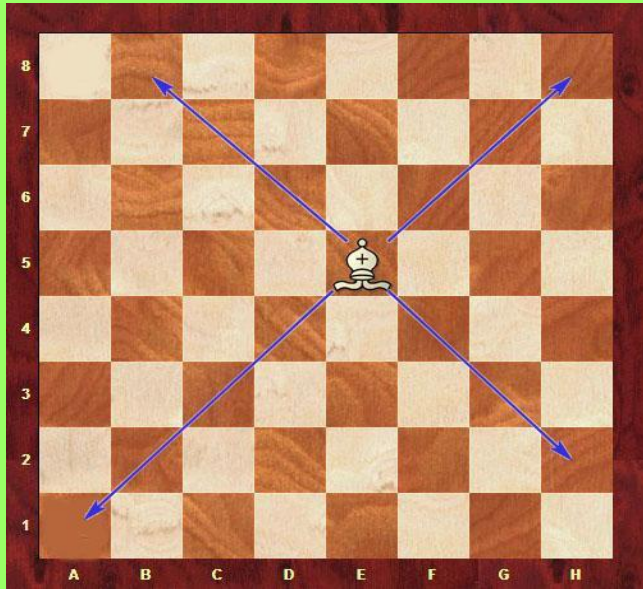
**Сколько  
ходов  
необходимо  
белому  
коню,  
чтобы сбить  
черную**

**пешку?**

**Чёрный конь  
напал  
на белую  
пешку.  
Каким  
образом её  
можно**

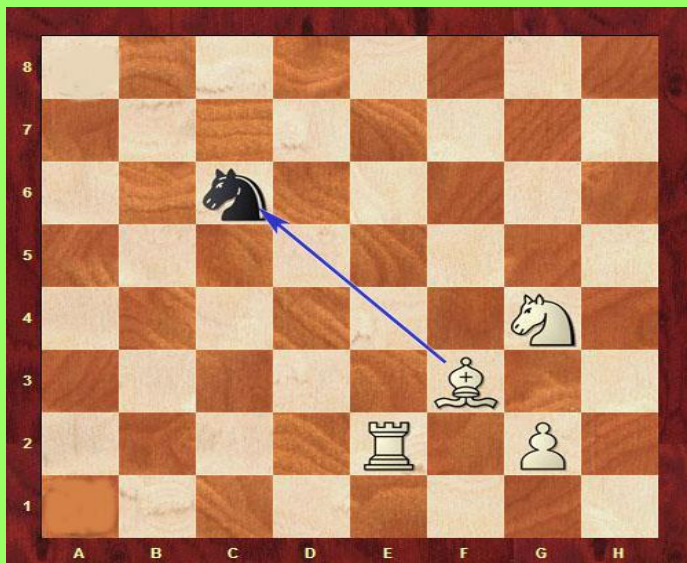
**сбить?**

# Как ходят фигуры? Слон. Ладья.

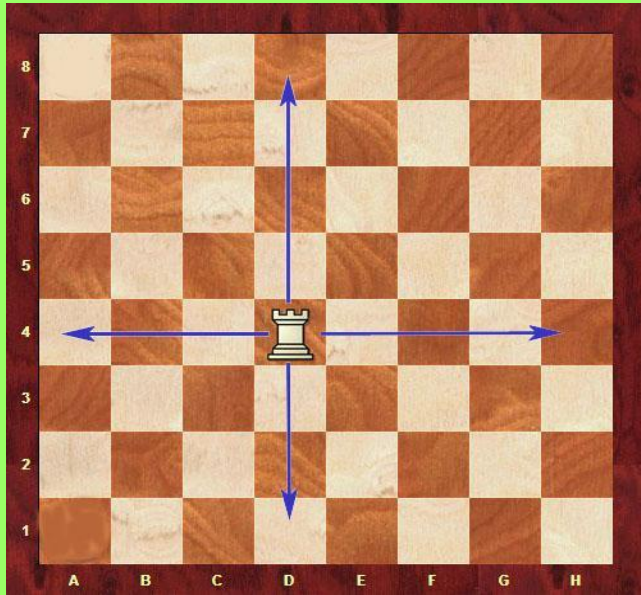


Слон – это сильная, дальнобойная фигура, примерно равноценная коню.

Слон ходит и наносит удары только по диагонали во все стороны и на любое расстояние. Он не может перепрыгивать через фигуры.



# Как ходят фигуры? Слон. Ладья.



*Каким ходом  
белый слон  
может,  
одновременн  
о  
напасть  
на черную  
ладью  
и коня?*

- Ладья считается сильной, но не очень маневренной фигурой.
- **Ходит и бьет по прямой на любые расстояния и во все стороны (вперед, назад, вправо и влево). Не может перепрыгивать через другие фигуры.**

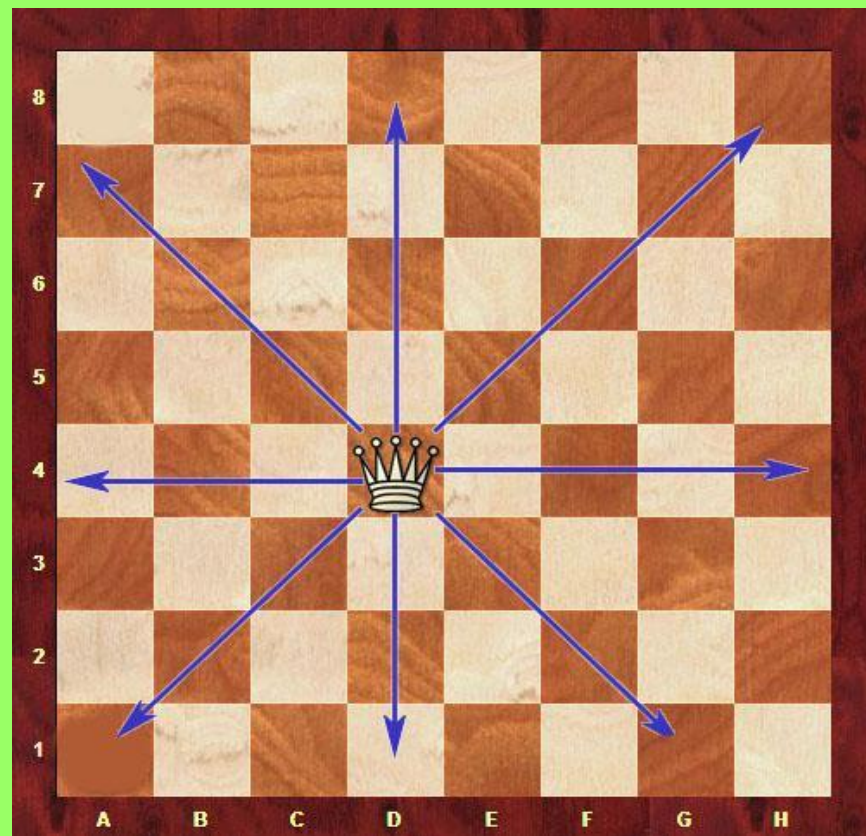


# Как ходят фигуры? Ферзь.

**Ферзь – самая сильная шахматная фигура.**

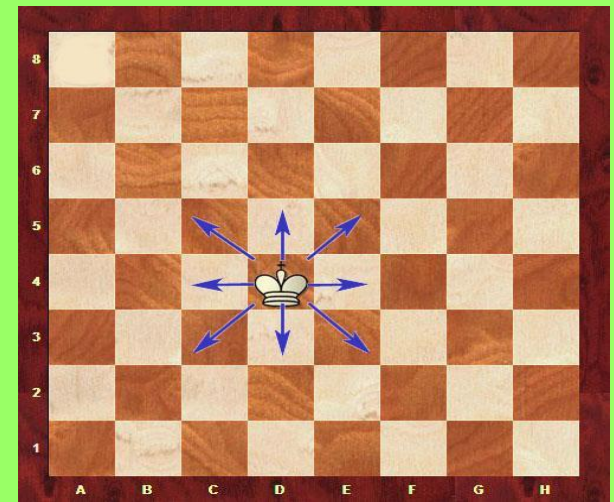
Ходит во все стороны по вертикали и диагонали на любые расстояния. То есть, он **обладает возможностями ладьи и слона одновременно.**

**НЕ может перепрыгивать через фигуры.**



# Как ходят фигуры? Король

- **Король** – самая главная фигура. Он не имеет номинальной стоимости, его нельзя разменивать, держать под боем фигур соперника.
- **Он требует постоянной защиты.**
- Король также может передвигаться и бить фигуры соперника.
- Король, как и ферзь, **ходит и наносит удары во все стороны по вертикали и диагонали, но только на одну клетку.**



# Номинальная стоимость фигур

**Пешка – 1 очко**

**Конь и слон – 3 очка**

**Ладья – 5 очков**

**Ферзь – 10 очков**

**Король – бесценен**



# Рокировка и взятие на проходе

Рокировка - ход в шахматах, при котором король перепрыгивает через одно поле вправо, или влево, а ладья закрывает его, вставая на соседнее поле.

## Виды рокировки:

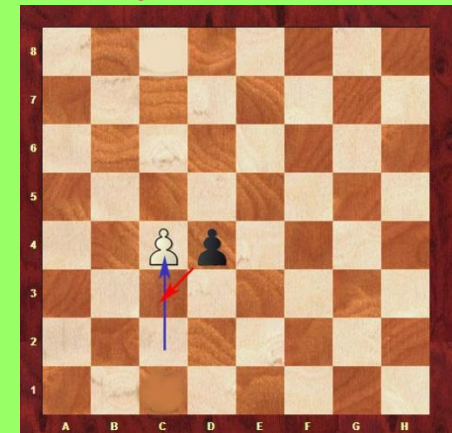
- Короткая делается в сторону королевского фланга,
- длинная - в сторону ферзевого фланга.

## Правила рокировки:

- Ни король, ни ладья, с которой делается рокировка, не делали до этого ни одного хода;
- Между королем и ладьей нет других фигур;
- Королю в данный момент не объявлен шах;
- Поле, через которое перепрыгивает король и поле, на которое он становится не пробиваются фигурами противника.
- Рокировка считается одним ходом, несмотря на то, что участие в ней принимают две фигуры.
- Рокировку можно делать только один раз за партию.

Взятие на проходе – это ход, при котором пешка может ударить пешку соперника, если та перепрыгнула через битое поле.

Совершить взятие на проходе можно только на следующий ход



Белая пешка только что пошла на два хода вперед.

Поле, которое она перепрыгнула пробивает черная пешка

# Рокировка

короткая



длинная



# Шах и мат. Результат игры.

**Шах –  
нападение на  
короля соперника.**

От шаха есть  
3 варианта защиты:

- уйти королем;
- прикрыть короля какой-либо фигурой;
- ударить фигуру противника, которая объявляет шах.

**Мат - шах,  
от которого нет защиты.**

В шахматной партии  
могут быть  
3 вида результата:

- выигрыш белых;
- выигрыш черных;
- ничья





**Черная ладья  
объявила  
шах белому  
королю.  
Белые могут  
защититься  
3 вариантами.  
Объясните.**

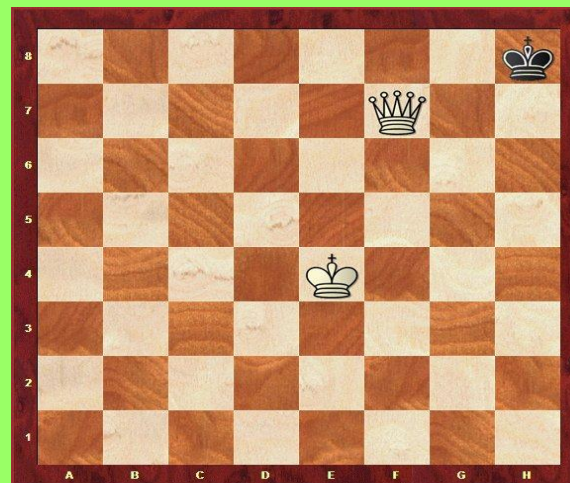
**Объясните,  
почему  
в данной  
позиции  
черная ладья  
поставила мат**

# Ничья в шахматах

# Вечный шах



# Пат





# Запись ходов

Обозначение фигур:

Король – Кр

Ферзь – Ф

Ладья – Л

Слон – С

Конь – К

Пешка – нет обозначения.

Шах - «+»

Мат – «X»

При записи указывается обозначение фигуры и сразу поле, на которое она перемещается.

ПРИМЕР ЗАПИСИ:

*e4 e5  
Kf3 Kc6  
Cc4 Kf6  
Kc3 d6*

