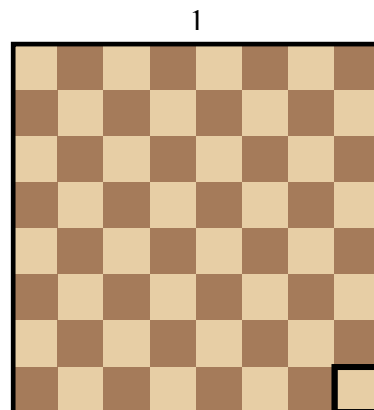


**БАЗОВЫЙ КУРС**  
**обучения игре**  
**в ШАХМАТЫ**

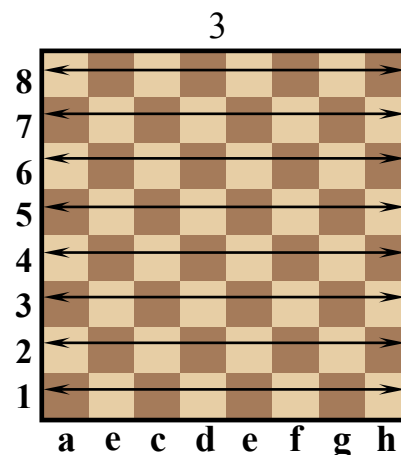
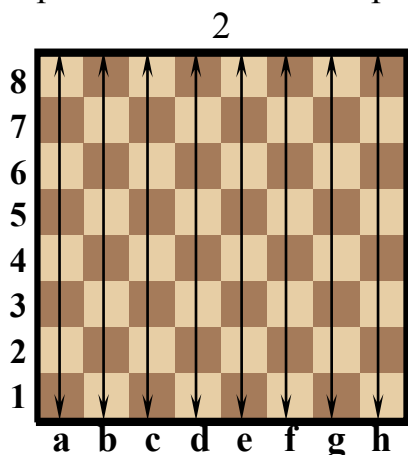
**Автор:** учитель физической культуры  
ГБОУ Лицей №1795  
Джафаров Д.Ф.

## Шахматная доска, фигуры

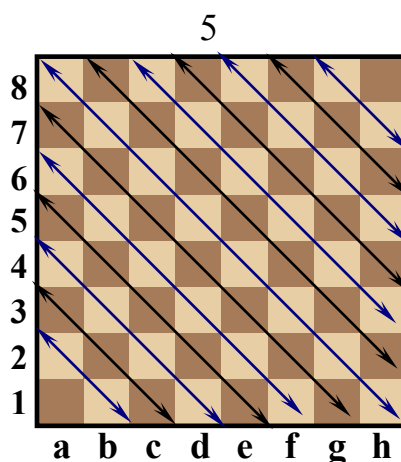
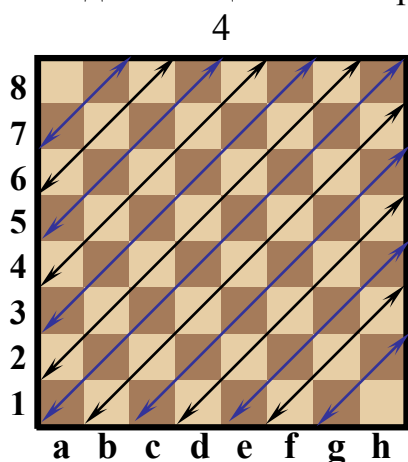
Шахматная доска – это квадрат, разлинованный на 64 одинаковых квадратика. Каждый из квадратиков называется полем. Поля поочередно окрашены в два разных цвета – светлый и темный, светлые квадратики – это белые поля, темные – это черные поля. При игре доска располагается таким образом, чтобы белое угловое поле находилось справа от играющего, как показано на диаграмме № 1.



Шахматная доска состоит из вертикалей – они называются буквами a, b, c, d, e, f, g, h (произносятся а, бэ, цэ, дэ, е, эф, жэ, аш) и горизонталей – они называются цифрами 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Посмотрите на диаграммы №2 и №3. Определите на какой из них стрелками показаны вертикали, а на какой горизонтали.




Еще на шахматной доске есть диагонали – косые ряды. Они показаны на диаграммах №4 и №5. Найдите самую длинную белую и черную диагонали. Обведите их цветным карандашом.



На шахматной доске в начальную позицию расставляют 16 белых и 16 черных фигур. Игру ведут два соперника, один из них владеет белыми фигурами, другой – черными. Игроки делают поочередно ходы. Первым всегда ходит игрок, владеющий белыми фигурами. У каждого игрока перед партией

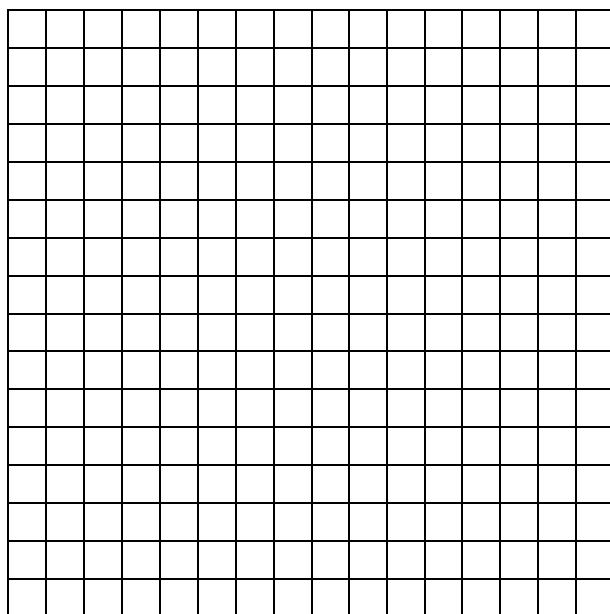
имеются следующие фигуры: по одному королю, по одному ферзю, по две ладьи, по два слона, по два коня и по восемь пешек. Посмотрите таблицу с изображением шахматных фигур. Нарисуйте в пустую колонку белые и черные фигуры по образцу.

### Шахматные фигуры

Белые		Черные	Принятое сокращение	Образец	Нарисуйте по образцу
	Король		Кр	 	
	Ферзь		Ф	 	
	Ладья		Л	 	
	Слон		С	 	
	Конь		К	 	
	Пешка		—	 	

Нарисуйте шахматную доску 8 см x 8 см, закрасьте черные поля.

**Обратите внимание!** Белое угловое поле должно быть справа.



### Проверьте себя!

Из скольких полей состоит шахматная доска?

\_\_\_\_\_

Сколько горизонталей на шахматной доске?

\_\_\_\_\_

Сколько вертикалей на шахматной доске?

\_\_\_\_\_

Из скольких полей состоит каждая горизонталь?

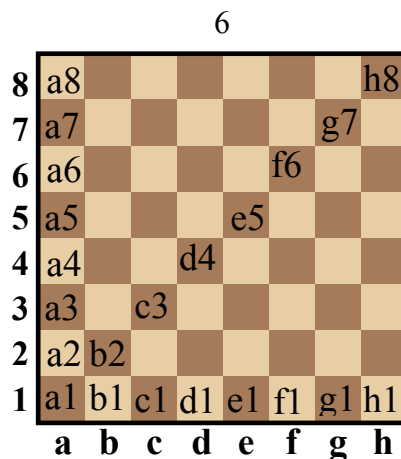
\_\_\_\_\_

Из скольких полей состоит каждая вертикаль?

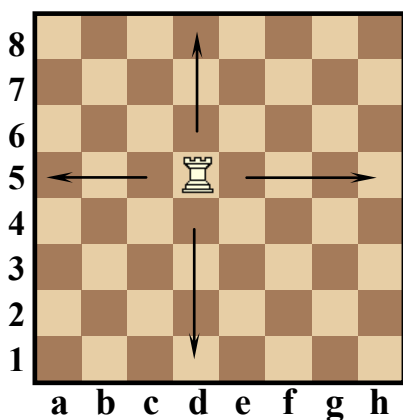
\_\_\_\_\_

## Диаграмма, ходы фигур

Диаграмма – это изображение шахматной доски в книге, журнале или тетради. Посмотрите диаграмму №6. Каждое поле шахматной доски имеет свое название или адрес. Адрес получается пересечением вертикали с горизонталью – сначала пишется название вертикали - это буква латинского алфавита, затем пишется название горизонтали – это арабская цифра. Допишите на диаграмме №6 названия полей.



7



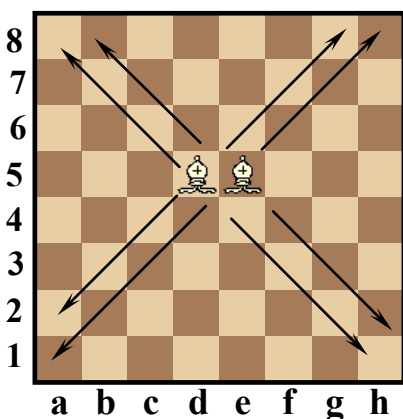
### Ходы фигур

Ладья  – Л

Ладья ходит по вертикали и горизонтали на любое количество полей, как показано на диаграмме №7.

Слон  – С

8



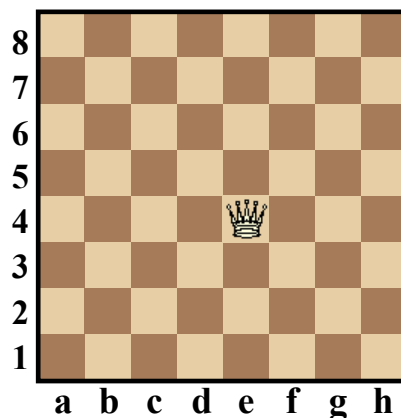
Слон ходит по диагонали на любое количество полей. Слон, который ходит по белым диагоналям, называется белопольным, а который по черным – чернопольным.

В начальной позиции у каждого игрока по 2 слона: один чернопольный и один белопольный.

Ферзь  – Ф

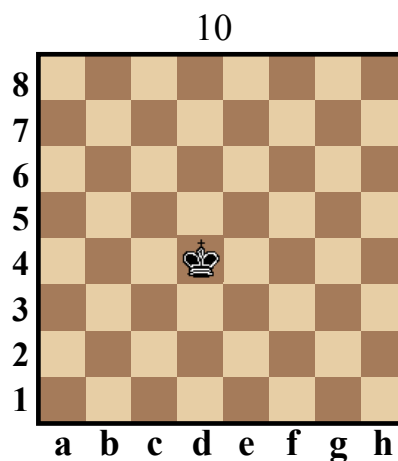
Ферзь самая сильная фигура на шахматной доске. Он может ходить и как ладья и как слон. Покажите стрелками на диаграмме №9 как ходит белый ферзь.

9



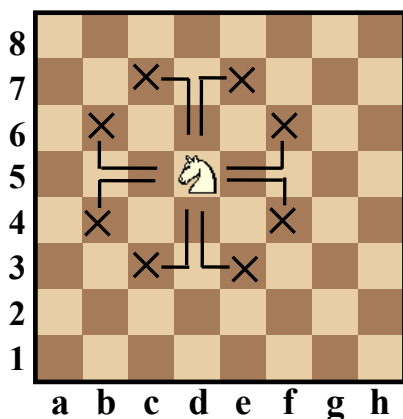
Король  – Кр

Король самая важная фигура на шахматной доске и в тоже время очень слабая. Король может ходить всего лишь на одно поле вокруг себя. На диаграмме №10 обозначьте крестиком (X) поля на которые может пойти черный король.



Конь  – К

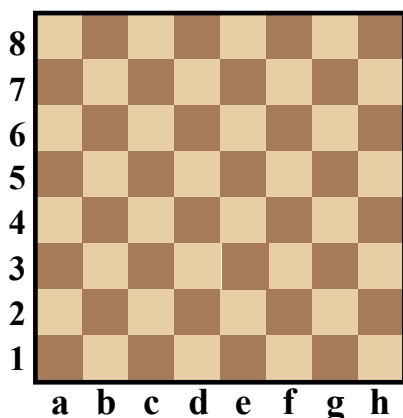
11



Ход коня напоминает русскую букву «Г», поворачиваемую в разные стороны. Поэтому и говорят, что конь ходит буквой «Г». Посмотрите диаграмму №11: белый конь, стоящий на поле d5 может сходить (прыгнуть) на любое из восьми полей обозначенных крестиками

На диаграмме №12 нарисуйте коня на поле e3. Обозначьте крестиками (X) поля на которые он может прыгнуть.

12

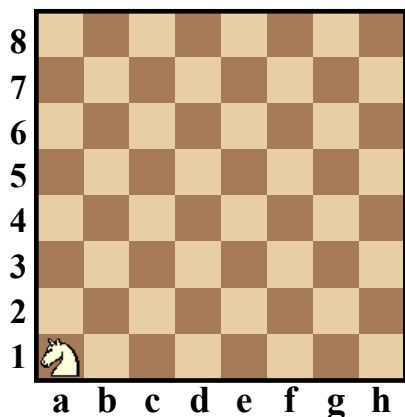


### Взятие

Во время игры можно не только ходить своими фигурами, но и брать («съедать») фигуры соперника. Взятие осуществляется следующим образом: если поле на которое вы хотите пойти своей фигурой занято фигурой противника, то ее можно взять – встать на ее место, а фигуру снять с доски (взятие не обязательно). Король тоже может брать фигуры соперника, но только при условии, что они не защищены другими неприятельскими фигурами, так как короля ставить под удар нельзя.

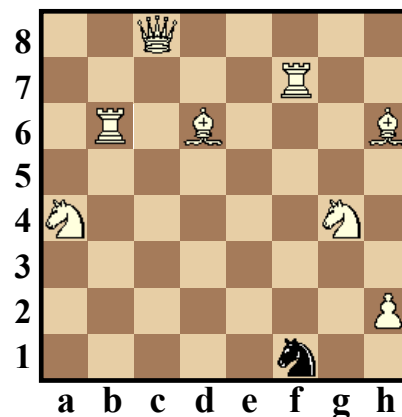
Взятие конь осуществляет так же, как и другие фигуры. Конь единственная фигура, которая может перепрыгивать через другие фигуры – свои или неприятельские.

13



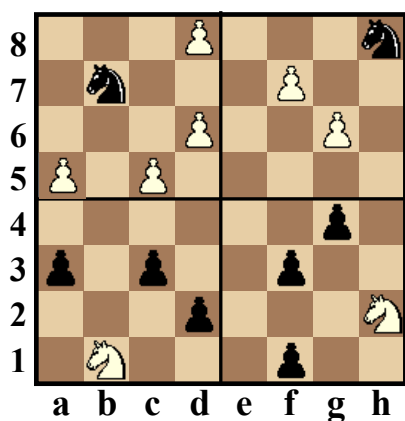
На диаграмме №13 обозначьте крестиками (X) маршрут белого коня с поля **a1** на поле **h8**.  
Сколько вы сделали ходов?

14



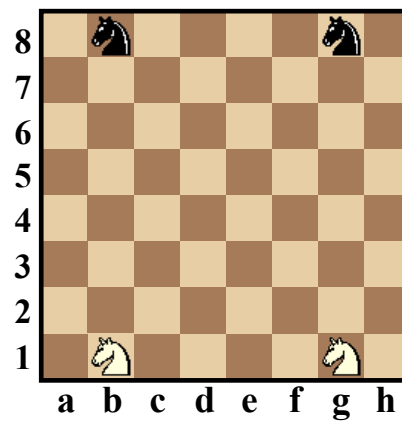
За сколько ходов на диаграмме №14 черный конь «съест» все белые фигуры?

15



Из четырех коней, изображенных на диаграмме №15 определите какой конь самый сильный, а какой – самый слабый?

16

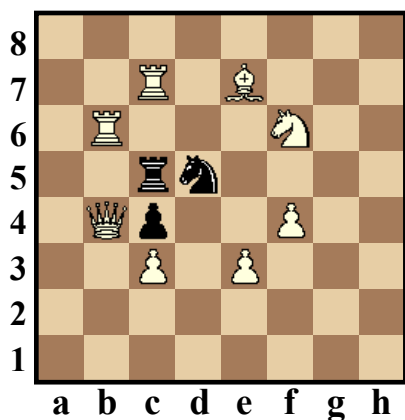


На диаграмме № 17 кони стоят в начальной позиции. Напишите их адреса:

 \_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_

 \_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_

17



На диаграмме №17 выберите ход – взятие:

за черного коня К: \_\_\_\_\_

за черную ладью Л: \_\_\_\_\_

за белого ферзя Ф: \_\_\_\_\_

## Повторение

1. Из скольких полей состоит шахматная доска? \_\_\_\_\_
2. Сколько вертикалей на шахматной доске? \_\_\_\_\_
3. Сколько горизонталей на шахматной доске? \_\_\_\_\_
4. На каком поле стоит белый ферзь в начальной позиции? \_\_\_\_\_
5. На каком поле стоит черный ферзь в начальной позиции? \_\_\_\_\_
6. На каком поле стоит белый ферзь на диаграмме №17? \_\_\_\_\_

7. Как ходит ладья? (нарисуйте стрелки)



8. Как ходит слон? (нарисуйте стрелки)




9. Как ходит ферзь? (нарисуйте стрелки)



10. Как ходит конь? (нарисуйте стрелки)



## Пешка

Пешка  – слабее всех фигур.

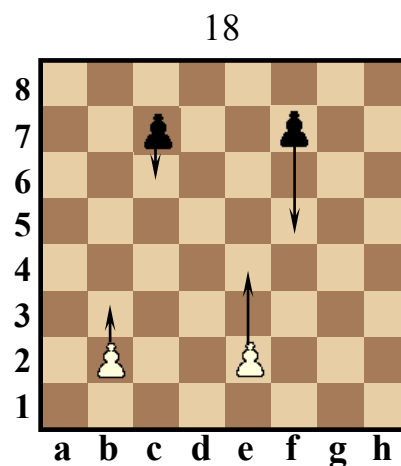
Пешка ходит по вертикали только вперед и только на одно поле. Однако есть исключение – из начальной позиции пешка может сделать «двойной ход» – прыгнуть через клетку. Посмотрите диаграмму №19.

Ходы пешкой возможны лишь в том случае, если перед ней не находится какая-либо фигура, которая препятствует ее движению. Например, на диаграмме №20 ни белая пешка e3, ни черная пешка e4 не имеют право ходить.

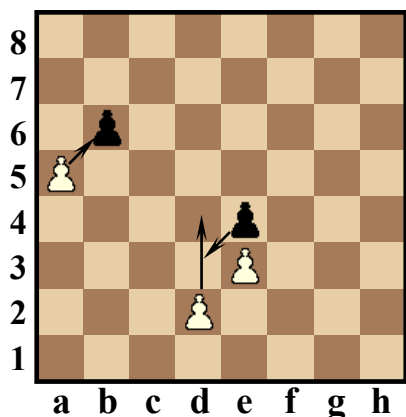
**Взятие.** Берет пешка не так как ходит, а именно – на одно поле по диагонали вперед, и становится на место «съеденной» фигуры. Например, на диаграмме №19 пешка a5 берет пешку b6. Запись – a5:b6 или ab.

**Взятие «на проходе».** Диаграмма №19. При ходе белых d2-d4 черная пешка e4 получает право ближайшим ходом «съесть» белую пешку d4.

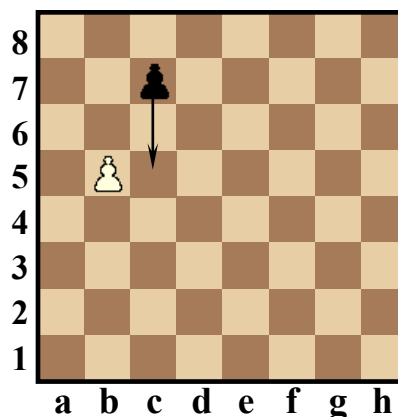
1. d2-d4 e4:d3 – обратите внимание, черная пешка встает на поле d3!



19



20



Правило взятия «на проходе» действует в течение одного хода. Если вы им не воспользовались, то вы это право теряете.

Посмотрите диаграмму №20. Черные сходили с7-с5. Запишите взятие «на проходе» b5: \_\_\_\_\_.

Каждая пешка дойдя до последней горизонтали (белая – до 8-ой, черная – до 1-ой) получает право превратиться в любую фигуру своего цвета, кроме короля.

Диаграмма №21.

b7-b8 ♔ ( ♖ ♗ ♘ )

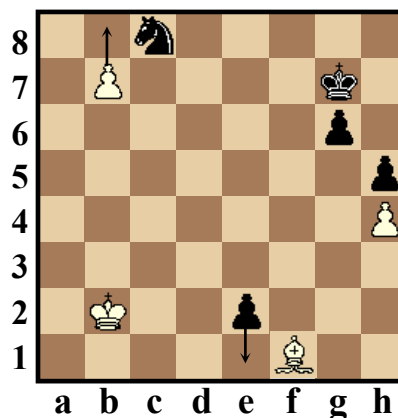
e2-e1 ♚ ( ♜ ♝ ♞ ).

Подумайте, каким еще ходом на диаграмме №22 белая и черная пешки могут превратиться в ферзей.

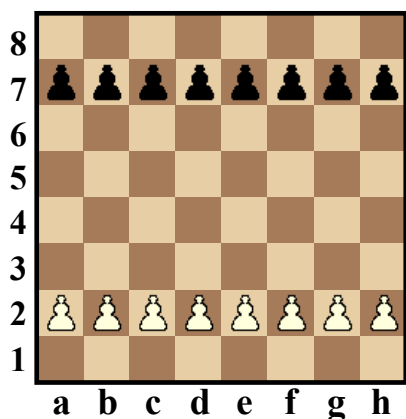
Запишите:

1. ♔ \_\_\_\_\_ ♚ \_\_\_\_\_

21



22

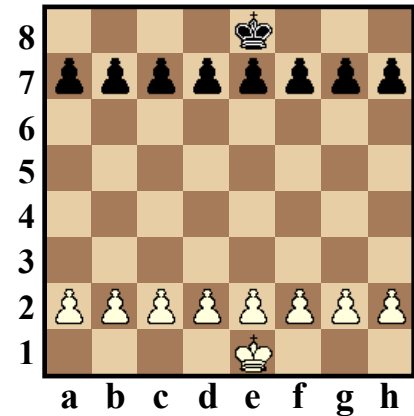


Разыграйте в парах позицию с диаграммы №23. Выигрывает тот, кто быстрее проведет ферзя.

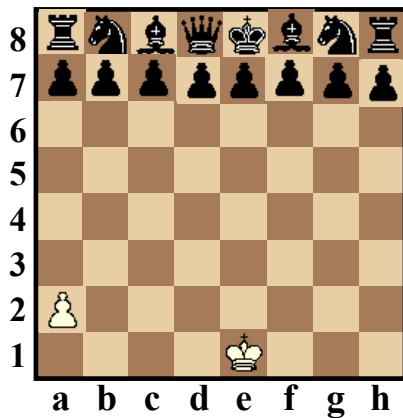


23

Разыграйте в парах позицию с диаграммы №23. Обратите внимание, что на доске появились короли. Используйте их в игре – помогите пешкам дойти до последней горизонтали. Выигрывает тот, кто быстрее проведет ферзя.



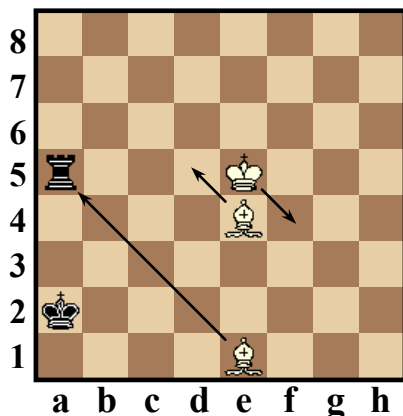
24



На диаграмме №24 изображена начальная позиция черных фигур. Дорисуйте начальную позицию белых. Обратите внимание, что в начальной позиции черный ферзь стоит на черном поле, а белый ферзь – на белом поле. Это правило называется: «Ферзь любит свой цвет». Все шахматные партии начинаются из этой позиции. Первый ход, как уже говорилось, всегда делают белые, затем следует ответ черных и так далее, чередуя ходы. Посмотрите диаграмму №58, проверьте насколько правильно вы расставили белые фигуры.

### Шах и мат

25



Цель игры в шахматы заключается в том, чтобы привести неприятельского короля к гибели – дать ему мат. Гибель короля означает проигрыш партии. Когда король атакован какой-либо фигурой, то он находится под шахом. По правилам игры король должен быть защищен от шаха. На диаграмме № 25 черная ладья атакует белого короля.

**От шаха есть три способа защиты:**

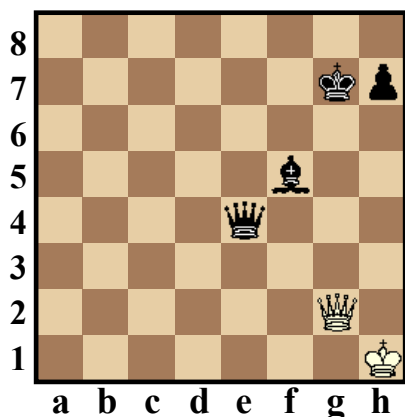
1. Король может уйти на соседнее поле, если оно не атаковано фигурой противника.
2. Побить атаковую фигуру.
3. Поставить одну из своих фигур между королем и атакующей фигурой.

Kpf4

C:a5

Cd5

26



В позиции на диаграмме №26 белые сходили: Фg2+.

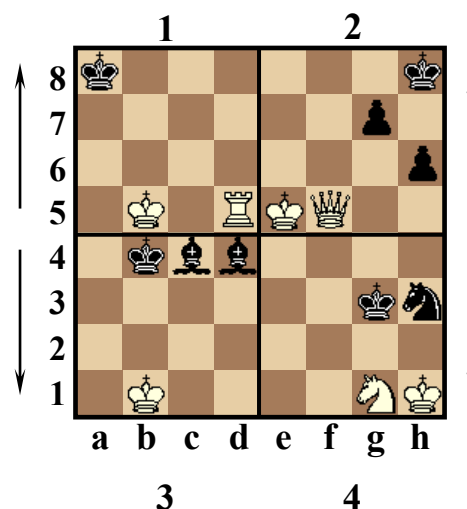
Найдите 3 варианта ответа за черных:

1. ... Кр\_\_\_\_\_
2. ... \_\_\_\_\_:g2
3. ... \_\_\_\_\_

27

На диаграмме №27 представлены 4 позиции. Стрелки рядом с позициями показывают, кто должен ходить первым (стрелка, направленная вверх, означает ход белых, а направленная вниз – ход черных). Во всех четырех позициях поставьте шах (нарисуйте стрелкой нужный ход).

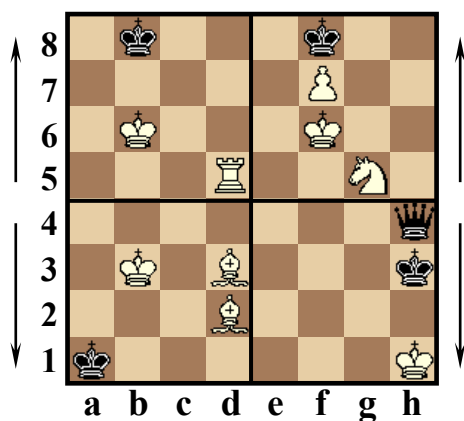
В позиции №4 есть ли для белого короля поле для отступления, после хода черных Kf2+? \_\_\_\_\_



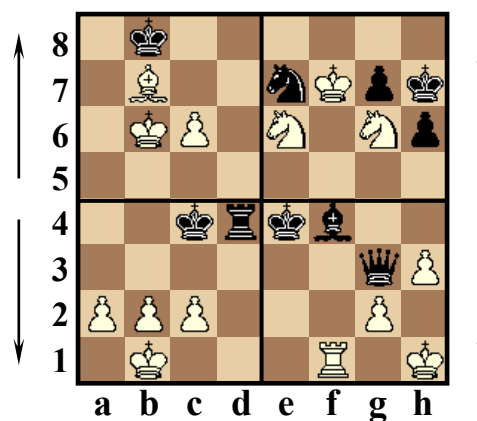
Шах, от которого нет защиты называется – мат.

На диаграммах №28 и №29 во всех позициях поставьте мат в 1 ход (обозначьте стрелкой сделанный ход).

28



29



**Выберите правильный ответ и проведите стрелки:**

Нападение на короля, от которого есть защита

Мат

Нападение на короля, от которого нет защиты

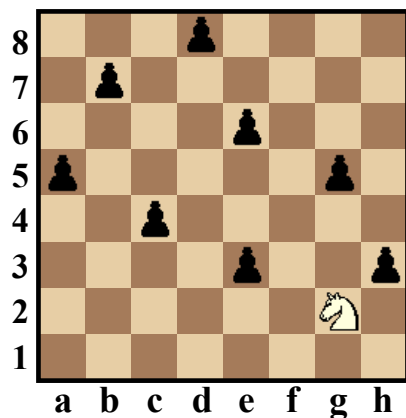
Шах

### Повторение

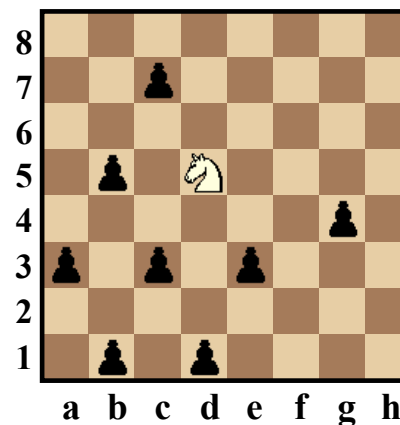
В позициях на диаграммах №30 – №36 за наименьшее количество ходов нужно «съесть» все пешки (покажите стрелками последовательность ходов).

#### Конь

30

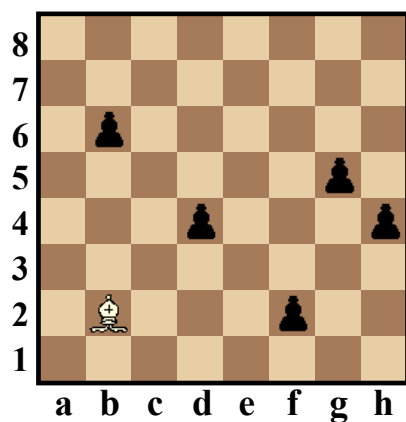


31

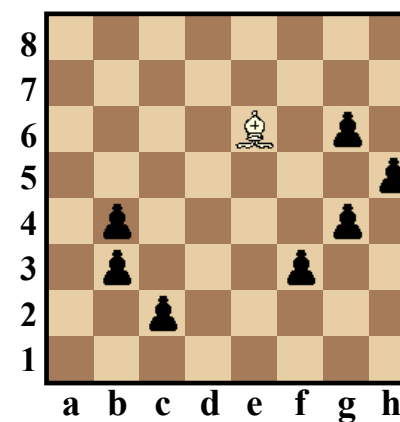


#### Слон

32

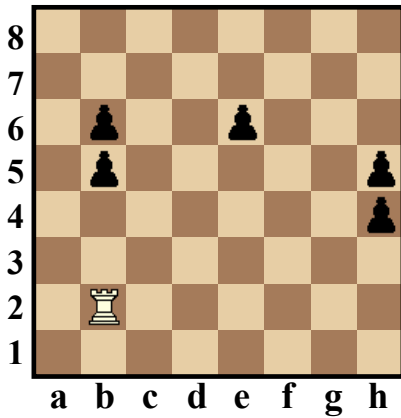


33

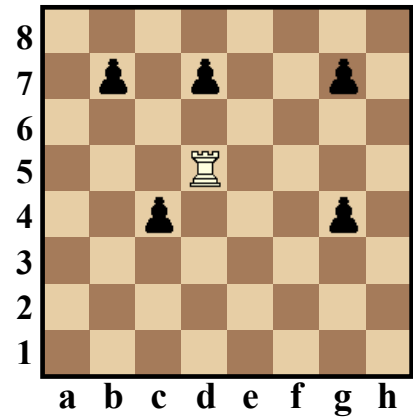


## Ладья

34

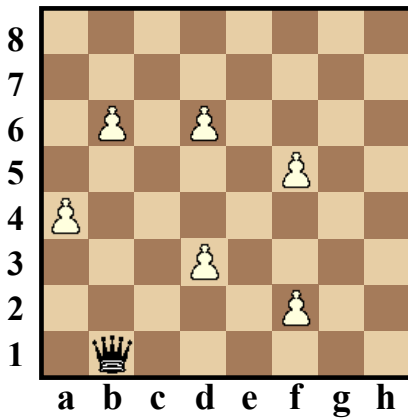


35

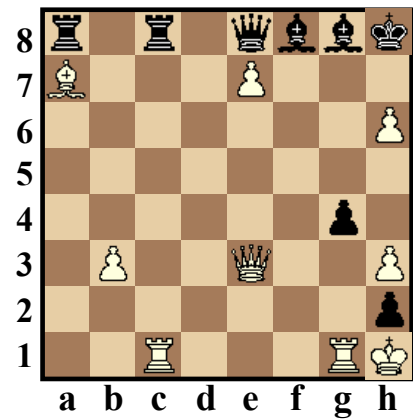


## Ферзь

36



37

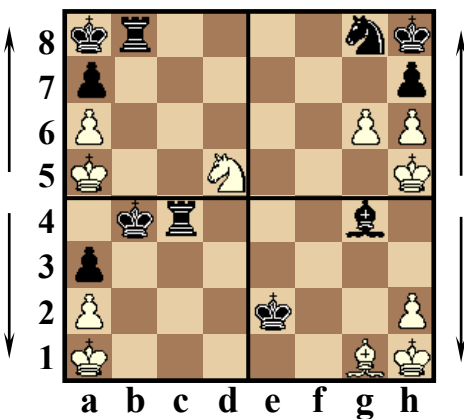


В позиции на диаграмме №37 нарисуйте стрелки от белого ферзя к фигурам, которые он защищает. Так же нарисуйте стрелки от черных фигур, которые могут осуществить взятие.

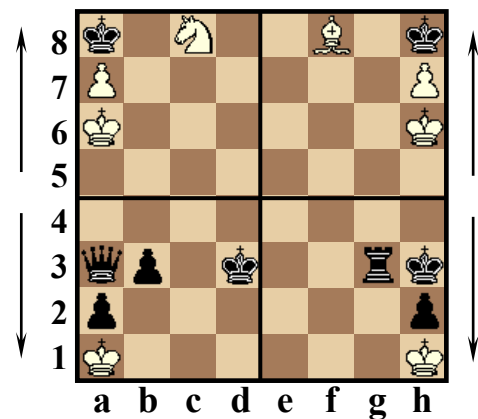
**В позициях на диаграммах №38-№40 поставьте мат в 1 ход.**

Покажите ход стрелкой, направленной от фигуры к полю, которое она должна занять.

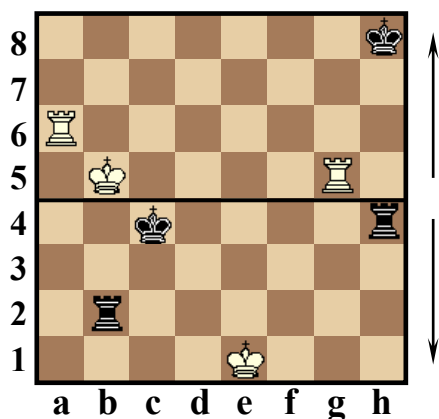
38



39



40

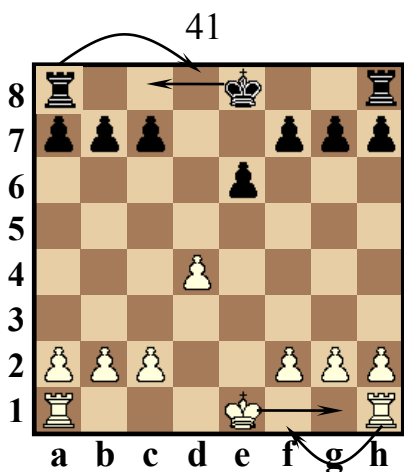


На диаграмме №40 в обеих позициях слабая сторона получает линейный мат в один ход. Решите задачу.

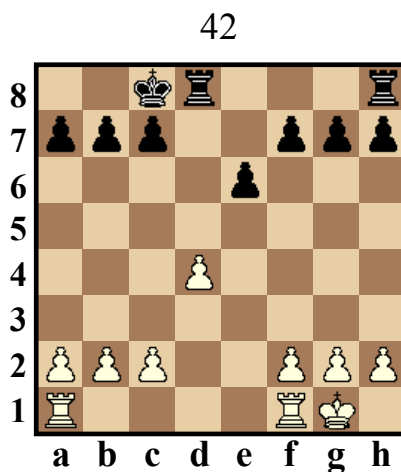
Как вы считаете, почему мат двумя ладьями называется линейным?

### Рокировка

Каждый игрок должен заботиться о безопасности собственного короля. Один раз на протяжении всей партии вы можете сделать рокировку – этот «хитрый» ход позволяет спрятать короля за пешками и прикрыться ладьей. Рокировка – единственный ход, при котором одновременно перемещаются две фигуры одного цвета. Рокировка бывает двух видов – длинная и короткая. Посмотрите диаграммы №41 и №42, на них представлены позиции до и после рокировки.



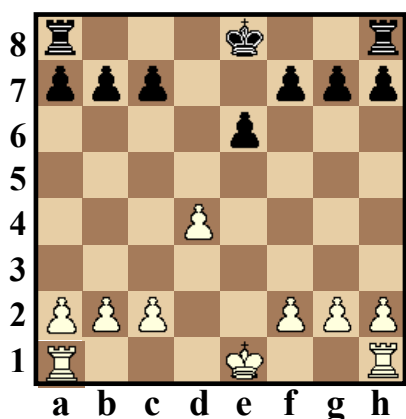
Король перемещается через одно поле, а ладья переставляется через короля.



Белые сделали короткую рокировку (0-0), черные – длинную (0-0-0).

При записи партии длинная рокировка обозначается – **0-0-0**, короткая – **0-0**. Обратите внимание, что и при длинной и при короткой рокировке король перемещается **только через одно поле**.

43



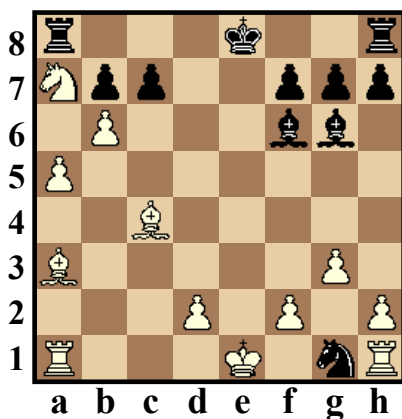
В позиции на диаграмме №43 сделайте рокировку:  
 белыми – длинную,  
 черными – короткую.  
 (Нарисуйте конечную позицию цветным карандашом).

**Рокировку делать нельзя, если:**

1. Король или ладья уже ходили (даже если потом вернулись на исходное место)
2. Между королем и ладьей стоят фигуры свои или противника.
3. Король стоит под шахом или в результате рокировки попадает под шах.
4. Поле, на которое попадает ладья, находится под ударом какой-нибудь неприятельской фигуры.

**Посмотрите диаграммы №44 и №45, выполните задания.**

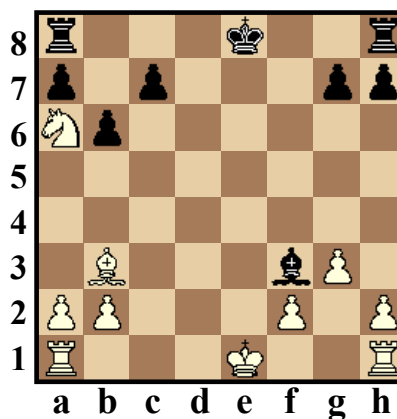
44



Кто имеет право на рокировку и в какую сторону?

1. \_\_\_\_\_

45



Сделайте рокировку за белых и за черных в возможную сторону:

1. \_\_\_\_\_

## Ничья, вечный шах, пат

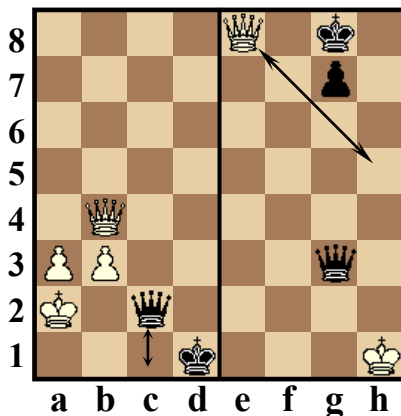
Не все партии заканчиваются матом белому или черному королю. Во многих случаях ни один из игроков не может добиться выигрыша и игра считается ничьей.

### Рассмотрим случаи ничьей:

1. Когда одному из королей объявлен «вечный шах», то есть ряд непрерывных шахов от которых король не может укрыться. Посмотрите диаграмму №46 – в обеих позициях ничья.

46

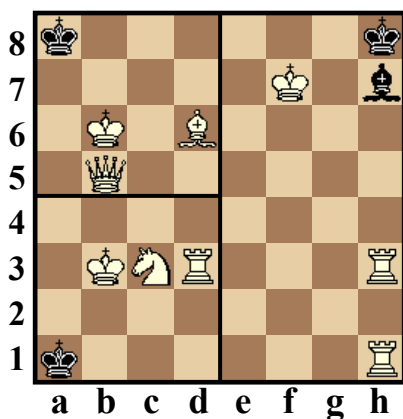
Черные дают  
«вечный шах»  
1. Кра1 Фс1+  
2. Кра2 Фс2+  
3. Кра1 Фс1+  
4. Кра2 Фс2+



Белые дают  
«вечный шах»  
1. ... Кph7  
2. Фh5+ Кpg8  
3. Фе8+ Кph7

2. Когда одному из королей «пат», то есть ни король ни все его фигуры не имеют ни одного хода и в то же время король не находится под ударом.

47



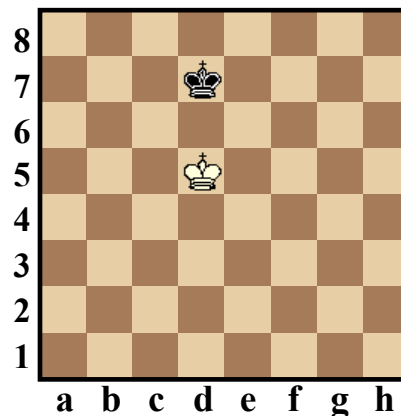
Во всех трех позициях диаграммы №47 при ходе черных – пат.

При ходе белых найдите мат в 1 ход, обозначьте его на диаграмме стрелкой.

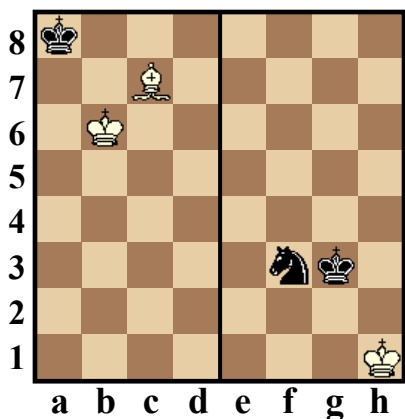
3. Когда у каждой стороны остаются силы, недостаточные для достижения мата. Это так называемая «мертвая позиция».

Например, в позиции на диаграмме №48 остались только короли. Король без войска называется «голым», ни один король не может подойти к другому королю вплотную, так как не имеет права становиться под удар. Игра ничья.

48



49



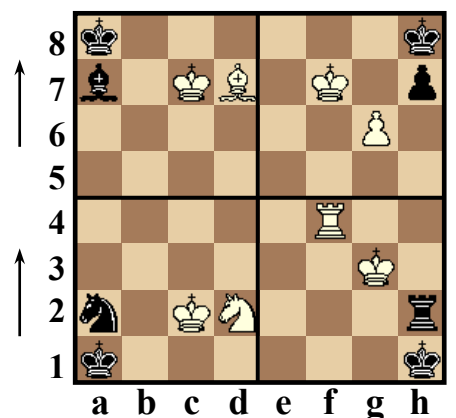
В обеих позициях диаграммы №49 у сильнейшей стороны есть легкая фигура – слон или конь. Но этого недостаточно для того, чтобы поставить мат.

Независимо от очередности хода – ничья.

Диаграмма №50.

Во всех позициях белые и черные имеют одинаковое количество фигур. Вы, играя белыми, согласились бы на ничью? Если нет, то найдите лучшее продолжение. Покажите ход стрелкой.

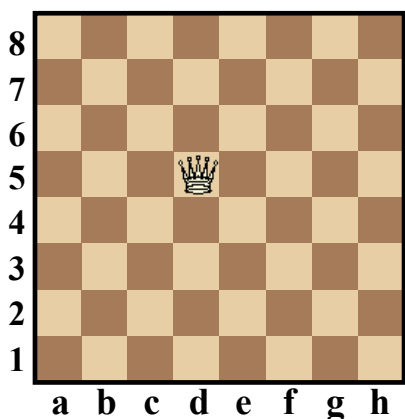
50



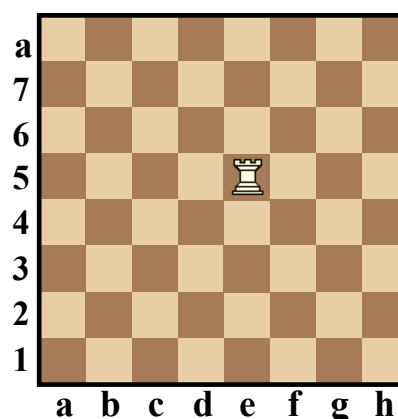
### Сравнительная сила фигур, их ценность

Стоимость фигур измеряется в пешках. Сила фигуры определяется ее подвижностью и дальностью – тем, на сколько полей одним ходом может передвинуться фигура, сколько полей она контролирует. На диаграммах №51 - №56 обозначьте крестиком поля, которые фигуры держат под ударом.

51

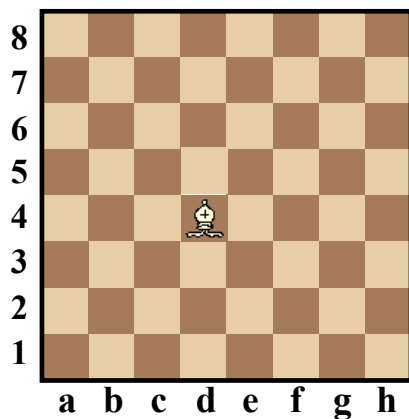


52

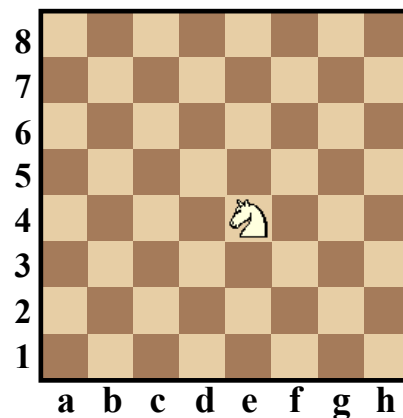




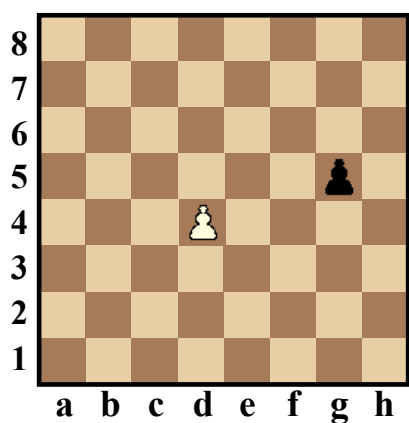
53



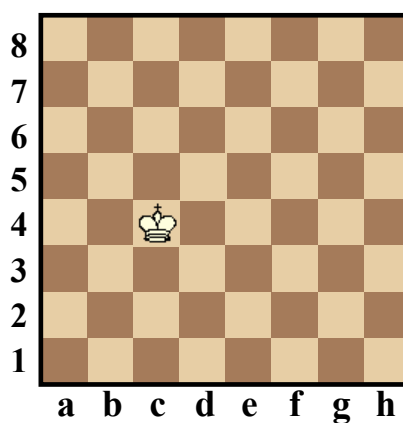
54



55



56



Посчитайте сколько полей держит каждая фигура под ударом. Расставьте фигуры в порядке увеличения силы: \_\_\_\_\_

Итак, в шахматах единицей измерения ценности фигуры служит пешка. Посмотрите таблицу сравнительной силы фигур.

$$\text{♙} = 1$$

$$\text{♜} = \text{♞} = 3 \text{ ♙}$$

$$\text{♖} = \text{♝} + 2 \text{ ♙} = 5 \text{ ♙}$$

$$\text{♔} = \text{♝} + \text{♞} + \text{♜} = 9 \text{ ♙}$$

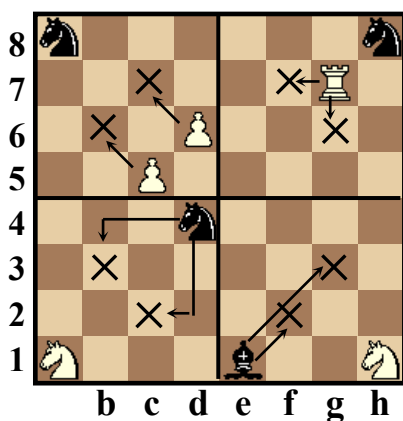
$$\text{♚} = 4 \text{ ♙}$$

Придумайте свои равенства.

Как вы думаете, почему ладья сильнее слона, хотя они держат под ударом почти равное количество полей?

Потому что слон ходит по полям одного цвета и не может атаковать неприятельские фигуры, которые расположены на полях иного цвета.

57



Конь, который стоит в центре доски, сильнее коня на краю доски. Конь, оказавшийся на краю доски, часто попадает в ловушки. Обратите внимание, на диаграмме №57 у коней a1, a8, h1 и h8 нет ни одного хорошего хода.

### Правила поведения во время игры

Начинающий шахматист должен сразу приучить себя к спортивному поведению. Существуют общепринятые правила поведения во время игры:

1. Если шахматист во время партии дотронулся (случайно или намеренно) до своей фигуры или пешки, то обязан сделать ей ход. Если дотронулся до фигуры или пешки партнера, то обязан ее взять. Это важное правило называется:

**«Тронул – ходи!»**

Однако, если тронутой собственной фигурой или пешкой некуда идти или тронутую фигуру или пешку нечем взять, то случайное прикосновение к ним остается без последствий.

2. Если есть необходимость поставить фигуры на доске поаккуратнее, надо, перед тем как прикоснуться к ним, сказать противнику:

**«Поправляю!»**

3. Нельзя брать назад уже сделанный ход. Но если вы еще не выпустили фигуру из рук, то можете сделать этой фигурой другой возможный ход.

4. Нельзя во время игры разговаривать с противником или с другими шахматистами.

## Запись и чтение шахматных партий

Для чего нужна шахматная нотация? Зачем шахматисты записывают свои партии? Благодаря шахматной нотации мы можем посмотреть партии, которые были сыграны другими шахматистами. Мы можем судить о том, как играли раньше и как играют сейчас. Прочитайте отрывок из шахматной рукописи XV века. Ее автор известный испанский шахматист Лусена, дает советы принцу Хуану, как правильно разыгрывать партию:

«Ваше высочество играет королевской пешкой на четыре пункта, считая от позиции короля. И если противник играет так же, вы играете королевским конем на три пункта, считая от позиции королевского слона. И если тот защищает пешку пешкой королевского слона, вы берете его пешку конем. И если он берет пешкой, вы даете ему шах ферзем на четыре пункта, считая от его королевской ладьи. И если он закрывается пешкой, вы берете его королевскую пешку и даете шах, нападая на ладью».

Переводим описание этой партии на язык современной шахматной нотации:

**1. e2-e4 e7-e5 2. Kg1-f3 f7-f6 3. Kf3:e5 f6:e5 4. Фd1-h5+ g7-g6 5. Фh5:e5+**

Всего одна строчка! Это сравнение показывает удобство принятой у нас алгебраической нотации. Ее изобрел сирийский мастер Ф. Стамма (XVII век) и вскоре усовершенствовал немецкий любитель М. Гиршель (XVIII век). С тех пор она применяется без особых изменений.

### В шахматной литературе применяются следующие обозначения:

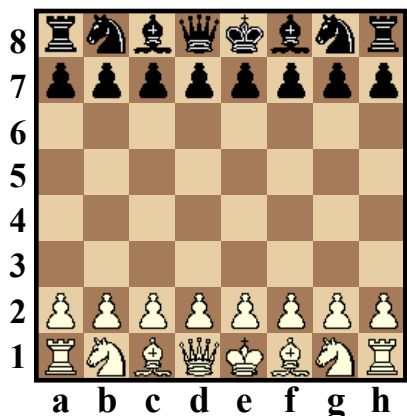
- (тире) означает ход без взятия фигуры или пешки;
- : (двоеточие) означает ход со взятием фигуры или пешки;
- 0–0** короткая рокировка;
- 0–0–0** длинная рокировка;
- +** шах;
- ++** двойной шах;
- X** мат;
- !** очень хороший ход;
- !!** отличный ход;
- ?** слабый ход;
- ??** грубая ошибка;
- !?** ход, заслуживающий внимания;
- ?!** сомнительный ход.

В данном учебном пособии стрелка рядом с диаграммой указывает на очередность хода:

- ↑ ход белых;
- ↓ ход черных.

Вернемся к тому, что каждое поле шахматной доски имеет свое название. Чтобы записать ход нужно указать краткое обозначение фигуры, поле на котором она стояла и через тире (–) поле которое эта фигура заняла в результате сделанного хода. Пешка фигурой не считается, что бы записать ее ход нужно указать лишь поле на котором она стояла и поле которое она заняла. Ход белых и ответ на него черных при записи партий имеют один порядковый номер.

58



Посмотрите партию:

1. e2–e4 e7–e5
2. Фd1–h5 Кb8–c6
3. Cf1–c4 Kg8–f6
4. Фh5:f7x

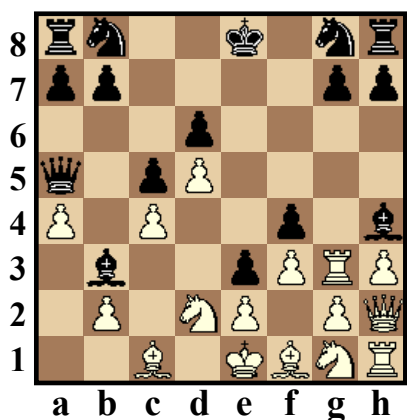
Этот мат называется «детским». Как вы думаете почему?

### Повторение

Посмотрите следующую партию. Она записана краткой нотацией, то есть обозначено только поле, которое фигура заняла при своем ходе.

59

Панов В.Н.



- |        |      |
|--------|------|
| 1. d4  | d6   |
| 2. Фd2 | e5   |
| 3. a4  | e4   |
| 4. Фf4 | f5   |
| 5. h3  | Се7  |
| 6. Фh2 | Се6  |
| 7. Ла3 | c5   |
| 8. Лg3 | Фа5+ |
| 9. Кd2 | Ch4  |
| 10. f3 | Cb3  |
| 11. d5 | e3   |
| 12. c4 | f4   |

Оцените позицию на диаграмме №59. Найдите за белых возможный ход. Как называется полученная позиция? \_\_\_\_\_

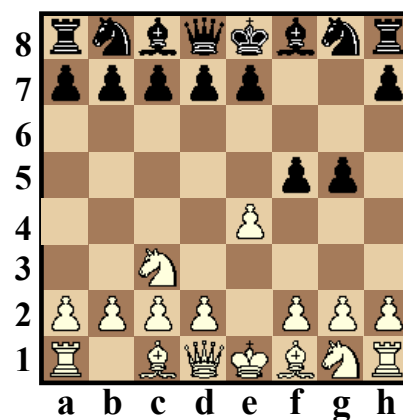
Следующая партия была сыграна в «открытом» чемпионате США! Она получила название – «Дурацкий мат»:

1. e4 f5
2. Кс3 g5??

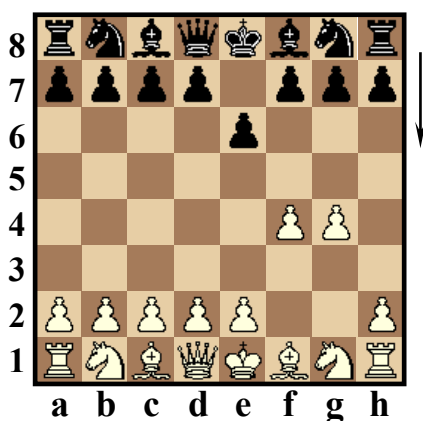
Получилась позиция с диаграммы №60. Найдите за белых лучшее продолжение – поставьте мат в один ход. Запишите ответ, используя шахматную нотацию:

3. \_\_\_\_\_x

60



61



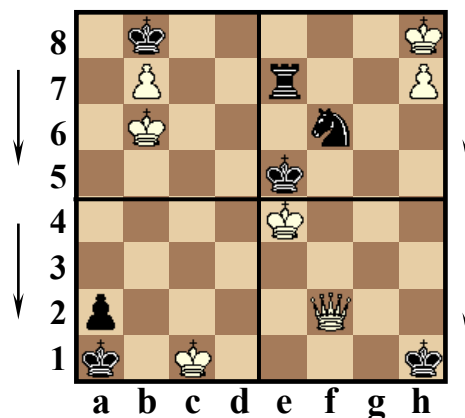
Посмотрите партию:

1. f4 e6
2. g4??

Оцените позицию с диаграммы №61. Найдите мат в один ход и запишите решение:

2. ... \_\_\_\_\_x

62



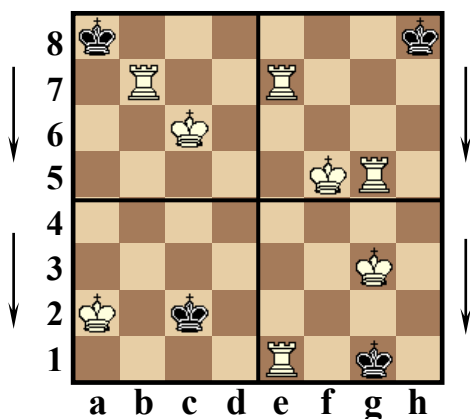
Запишите результат исхода партии в позициях на диаграмме №62. Если есть возможный ход за черных – покажите стрелкой или запишите, используя шахматную нотацию.

\_\_\_\_\_

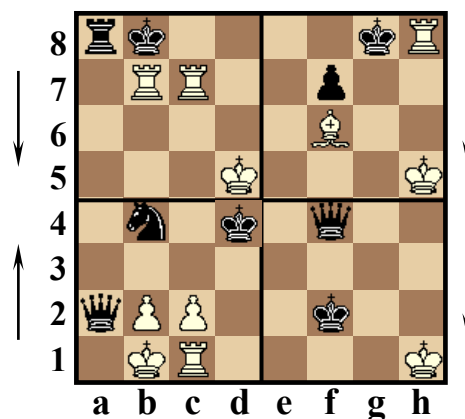
\_\_\_\_\_

Оцените позиции на диаграммах №63 и №64. Найдите на каждой из диаграмм лишнюю позицию, обведите ее. Обратите внимание на очередность хода.

63

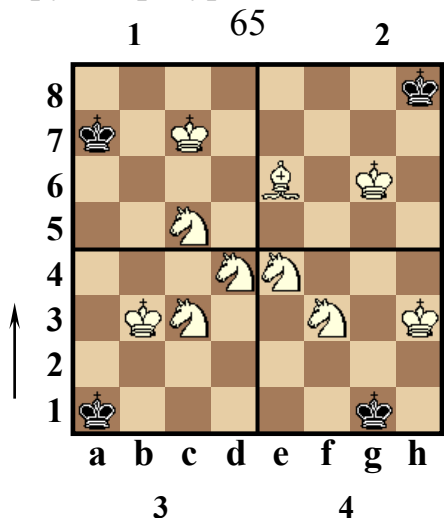


64



## Мат одинокому королю

Рано или поздно шахматная партия приходит к позиции, в которой у одного игрока остается «голый» (одинокий) король, а у соперника остаются и другие фигуры. В каких же случаях можно дать мат одинокому королю?



Одна легкая фигура мат поставить не может – позиции №1, №2 с диаграммы №65. Мат двумя конями возможен лишь при ошибочной защите. В позиции №3 найдите мат в 1 ход:

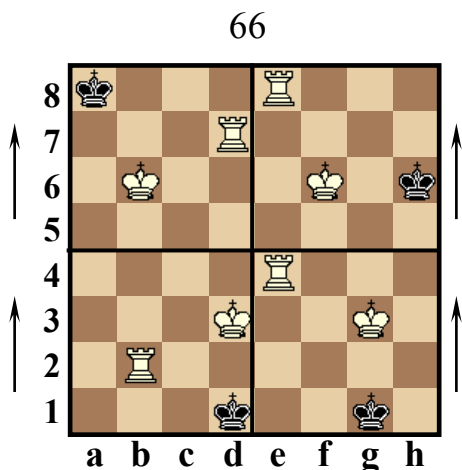
1. \_\_\_\_\_

В позиции №4 результат партии зависит от хода черных:

1. ... Kph1    2. Kg3x

1. ... Kpf1    2. Kg3+ Kpf2 – ничья, так как короля невозможно оттеснить в угол доски.

## Мат ладьей

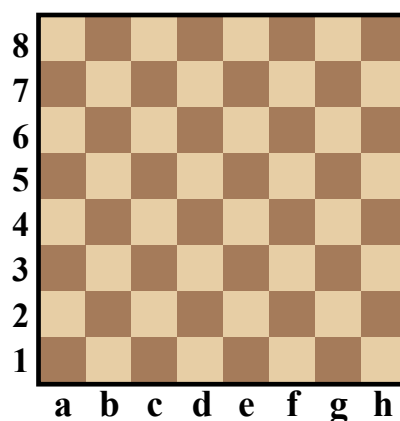


В позициях на диаграмме №66 найдите мат в 1 ход. Покажите стрелкой или запишите ход:

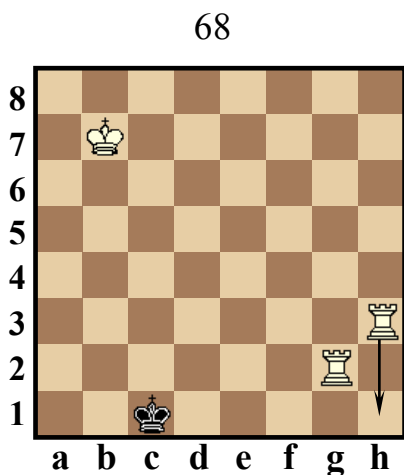
\_\_\_\_\_

Обратите внимание! Ладья при поддержке собственного короля ставит мат королю противника, оттесненному на край доски.

67



На диаграмме №67 поставьте крестики (x) на все поля края доски.



## Линейный мат

Две ладьи без поддержки короля могут поставить мат королю противника. Диаграмма №68.

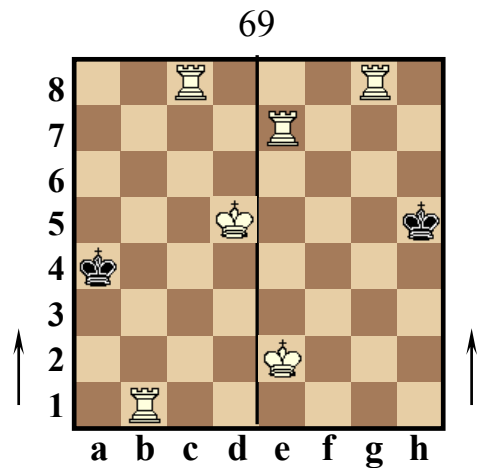
1. Lh1x

Такой мат называется линейным.

В обеих позициях диаграммы №69 поставьте мат 1 ход:

1. \_\_\_\_\_ х

1. \_\_\_\_\_ х



В позициях на диаграмме №70 белые ставят черным линейный мат – в левой позиции в два хода, в правой позиции в три хода. Запишите решение.

Мат в 2 хода

1. \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_

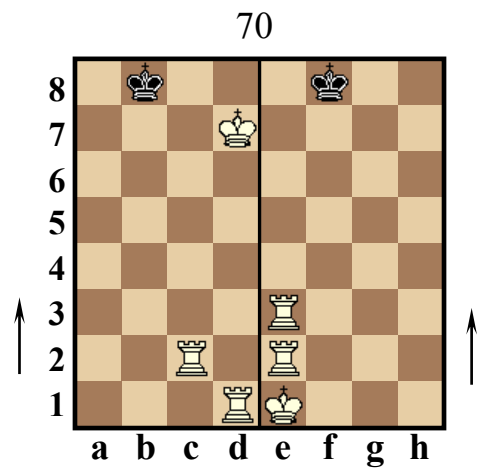
2. \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_ х

Мат в 3 хода

1. \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_

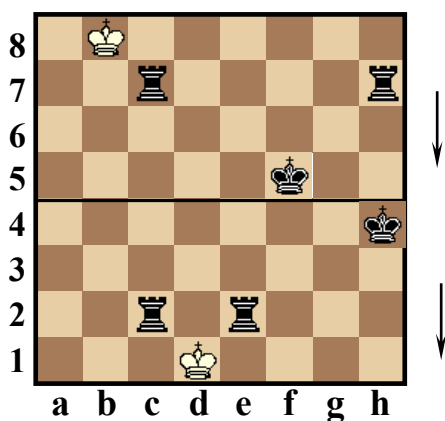
2. \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_ х



Разыграйте линейный мат в парах.

71



Поставьте мат в 2 хода в верхней позиции диаграммы №71:

1. ... \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_

Обратите внимание, если черные сейчас сходят 1. ... Лh8+?, то последует 2. Кр:c7.

Найдите мат в 2 хода в нижней позиции диаграммы №71:

1. ... \_\_\_\_\_

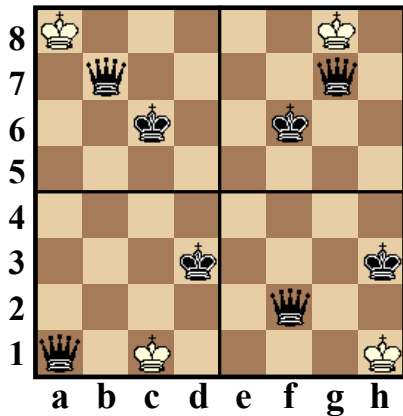
2. \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_

Как вы считаете, где можно поставить мат одинокому королю двумя ладьями? Подчеркните правильный ответ:

- в центре доски,
- на краю доски,
- невозможно поставить.

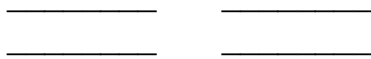
## Мат ферзем

72

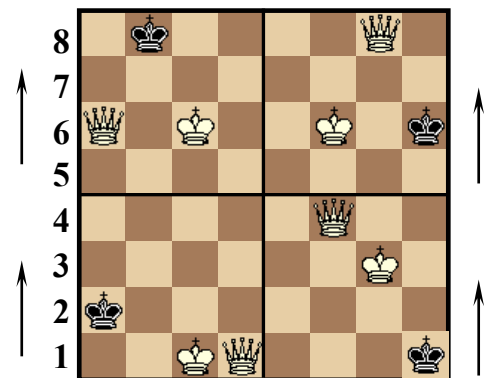


Оцените позиции с диаграммы №72. Во всех ли позициях белому королю объявлен мат? Обведите «лишнюю» позицию.

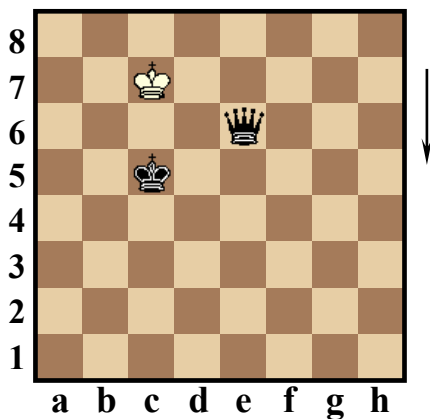
Во всех позициях диаграммы №73 поставьте мат в 1 ход. Покажите стрелкой ход ферзя или запишите:



73



74



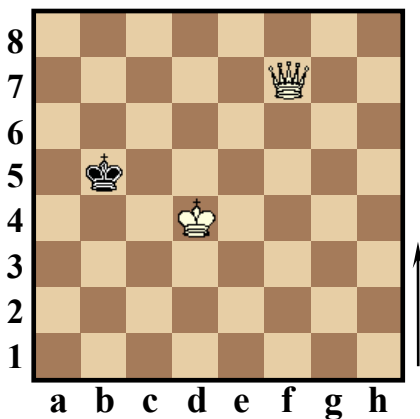
Разыграйте в парах позицию с диаграммы №74. Здесь черные могут поставить белому королю мат в 3 хода. Посмотрите решение:

1. ... Фe7+
2. Крс8 Крb6
3. Крb8 Фb7x или Фe8x.

**Запомните!**

1. Мат ферзем ставится на краю доски.
2. Король сильнейшей стороны помогает ферзю оттеснить короля соперника на край доски.

75



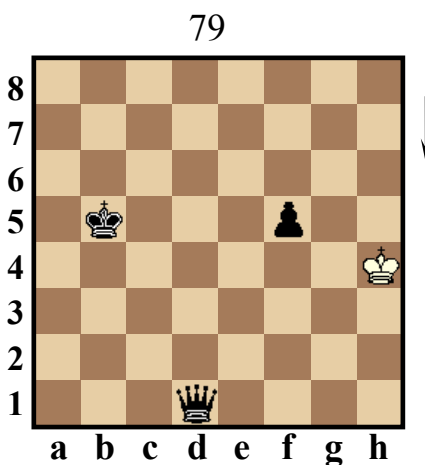
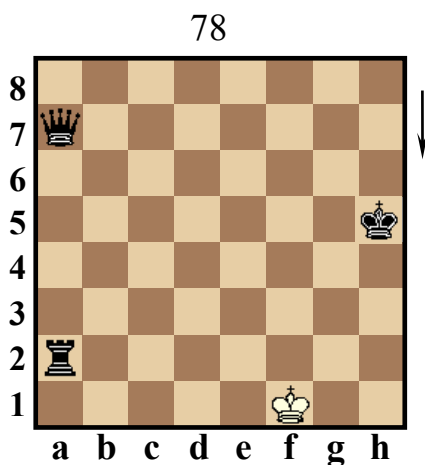
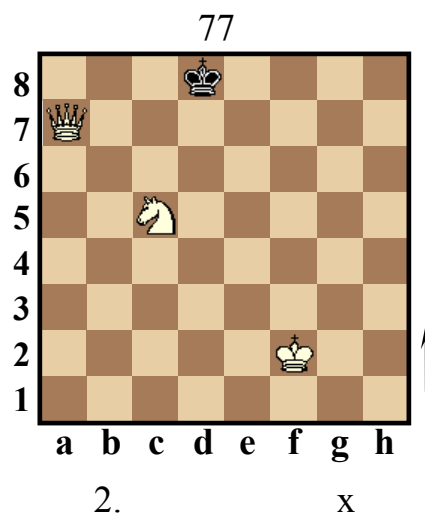
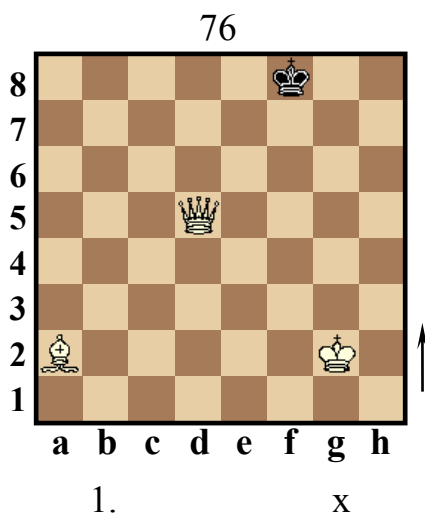
Разыграйте в парах позицию с диаграммы №.75. При правильной игре белые дают мат в 3 хода:

1. Фb7+ Кра4
2. Крс4 Кра3
3. Фb3x



**Решите позиции с диаграмм №76 – №79.**

В этих позициях ферзь без поддержки короля, но при помощи других своих фигур ставит мат королю соперника.



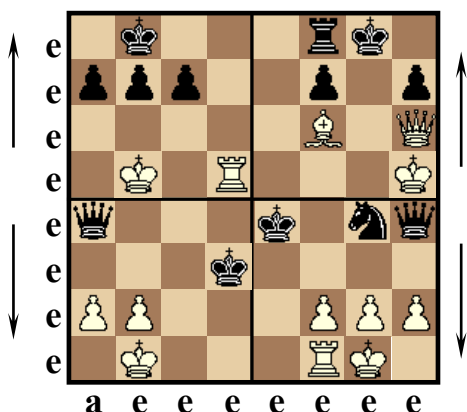
**Выберите правильный ответ:**

Мат ферзем ставится

- при помощи короля
- на краю доски
- в центре доски

## Повторение

80



Во всех позициях диаграммы №80 поставьте мат в 1 ход.

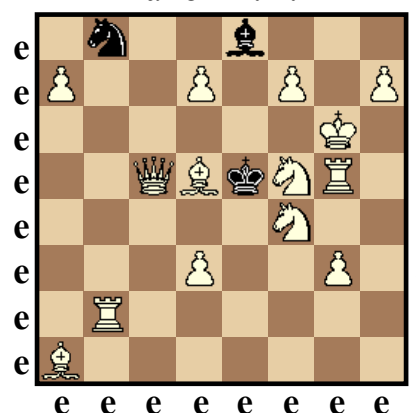
Покажите ход стрелкой и запишите, используя шахматную нотацию:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

81

Панов В.Н.



На диаграмме №81 дана позиция, в которой белые начинают и дают черному королю мат в один ход 47 способами.

Поочередно записывайте все решения. Не забывайте, что пешка дойдя до последней горизонтали, может превратиться в любую фигуру.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

82

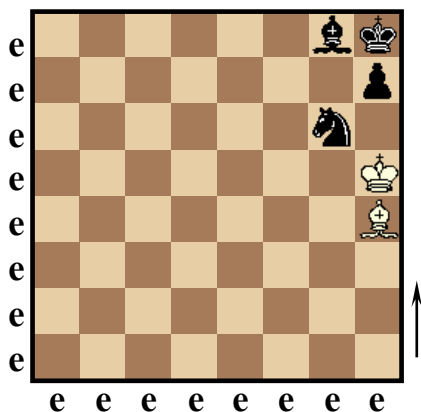


Диаграмма №82.

Найдите за белых лучшее продолжение. Запишите решение:

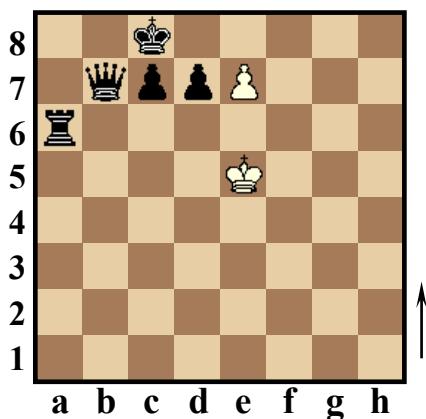
1. \_\_\_\_\_

Подумайте, как бы закончилась партия при ходе черных. Предложите свой ход:

1. ... \_\_\_\_\_

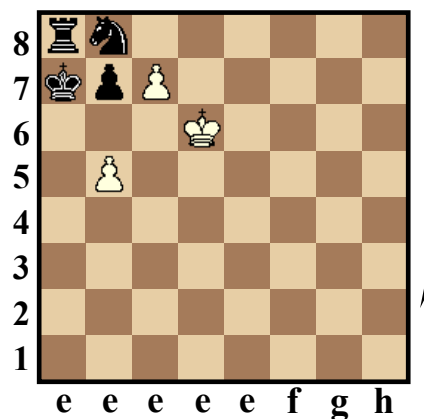
В позициях на диаграммах №83 и №84 найдите за белых лучшее продолжение.

83



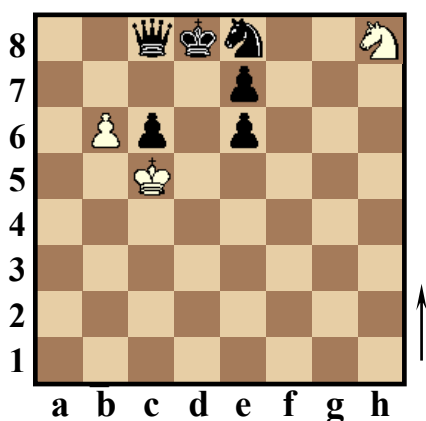
1. \_\_\_\_\_

84



1. \_\_\_\_\_

85



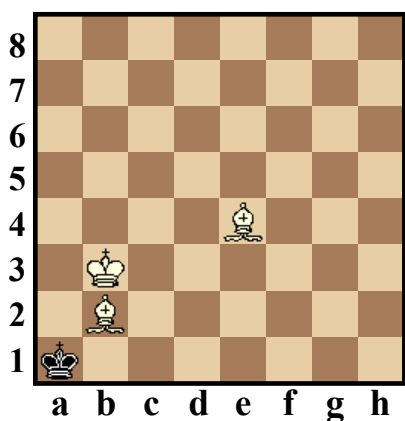
Оцените позицию с диаграммы №85. У черных решающее преимущество. Однако ход белых. Найдите ничью:

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

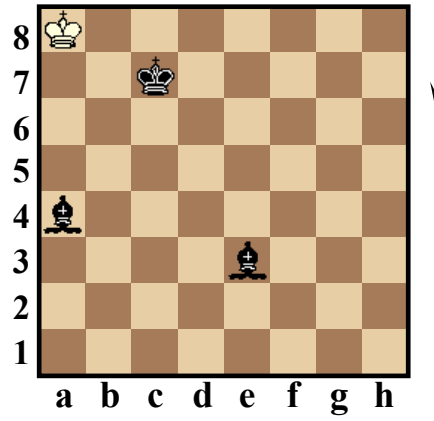
### Мат двумя слонами

Для того чтобы поставить мат двумя слонами нужно оттеснить одинокого короля в какой-нибудь угол доски. Рассмотрим позицию на диаграмме №86 - белые поставили черному королю мат. В позиции на диаграмме №87 найдите мат в один ход. Запишите решение.

86



87

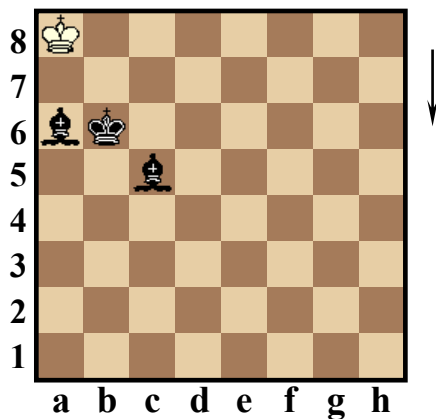


1. ... \_\_\_\_\_

**Решите задачи с диаграмм №88 и №89.**

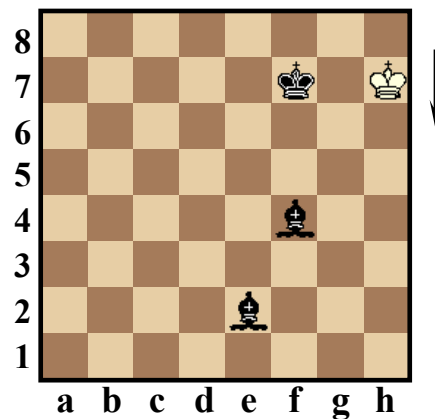
Черные начинают и дают белому королю мат в 2 хода. Запишите свое решение.

88



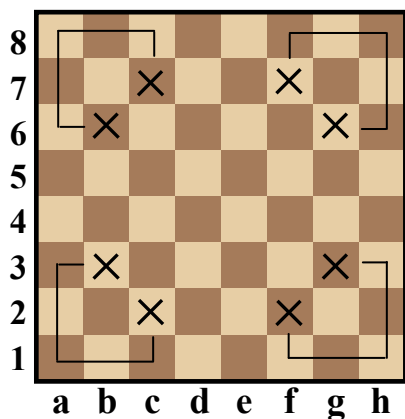
1. ... \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

89



1. ... \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_

90



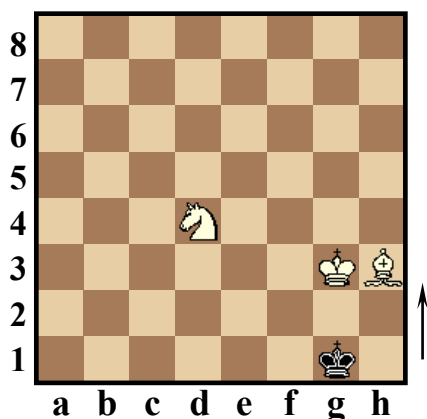
Обратитите внимание, что король атакующей стороны занимает одно из полей, которые располагаются к угловому полю буквой «Г».  
 Запишите адреса этих полей:

\_\_\_\_\_

**Мат слоном и конем**

Этот мат встречается очень редко и постановка его требует очень точной игры. Чтобы дать мат необходимо сначала общими усилиями короля, коня и слона оттеснить одинокого короля в то угловое поле доски, какого цвета ваш слон, то есть чернополюный – в черный угол, белополюный – в белый угол.

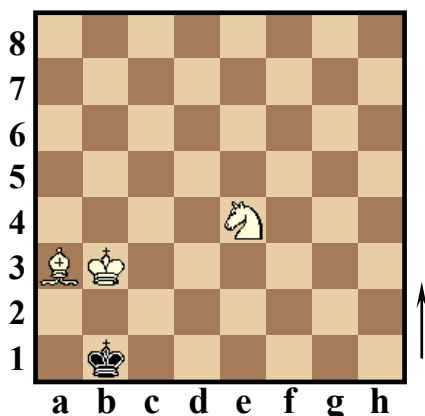
91



В позиции на диаграмме №91 черный король уже оттеснен на край доски к белому угловому полю. Найдите мат в 2 хода:

1. \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_

92



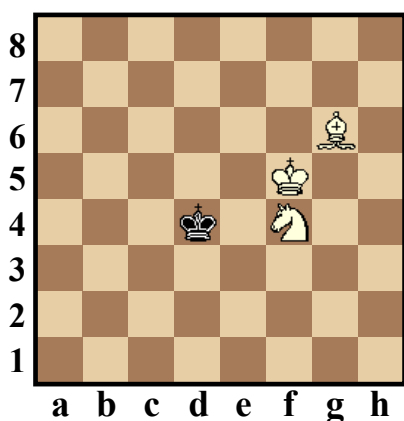
В позиции на диаграмме №92 белые владеют чернопольным слоном и поэтому король противника оттеснен к черному угловому полю. Поставьте мат в два хода:

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

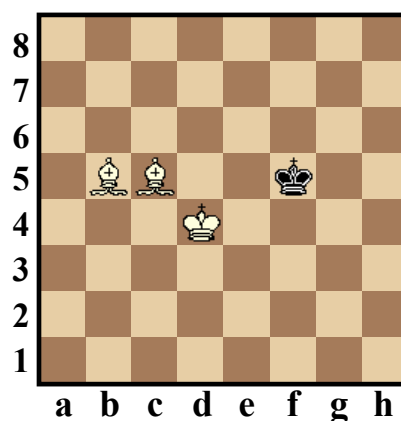
Как уже говорилось, для того что бы поставить мат конем и слоном сильнейшая сторона должна оттеснить короля соперника в угол того же цвета, что и их слон.

На диаграммах №93 и №94 отметьте крестиком (x) углы, в которые нужно оттеснить одинокого короля.

93



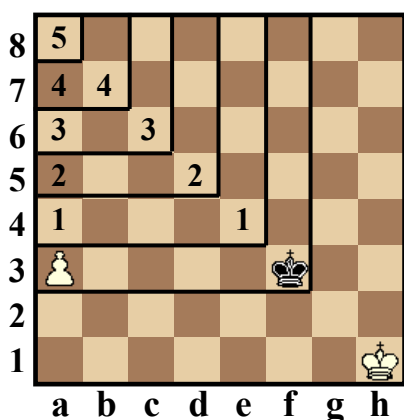
94



### Правило квадрата

Лишняя пешка в конце игры часто дает возможность выиграть партию, т.к. ее можно превратить в ферзя. Но бывают позиции, когда одной лишней пешки бывает недостаточно. Для того чтобы точно определить, не высчитывая ходов, может ли король догнать проходную пешку (которая осталась без поддержки своего короля или других фигур) или нет, существует правило квадрата.

95



Если король своим ходом попадает в квадрат, то пешка, превратившись в ферзя, сразу же будет «съедена». Посмотрите позицию с диаграммы №95. Ход белых:

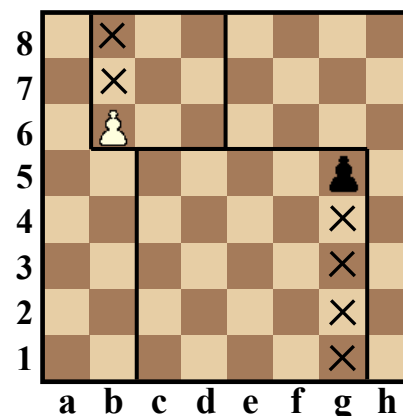
1. a4 Крe4
2. a5 Крd5
3. a6 Крc6
4. a7 Крb7
5. a8 Кр:a8

## Как правильно построить квадрат?

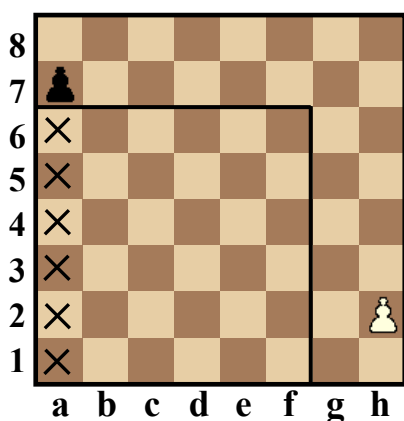
Стороной квадрата считается путь оставшийся пешке до ее превращения в ферзя. На диаграмме №96 у белой пешки сторона квадрата состоит из трех полей, а у черной – из пяти полей.

Нельзя забывать, что пешка, которая стоит в начальной позиции, может сделать первый ход через клетку. В этом случае квадрат строится сторонами короче.

96



97

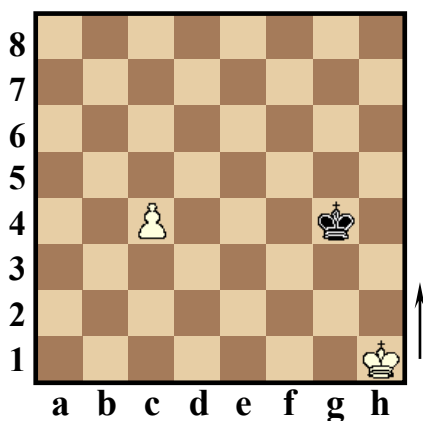


На диаграмме №97 для черной пешки a7 построен квадрат как для пешки стоящей на поле ab. Постройте квадрат для белой пешки h2.

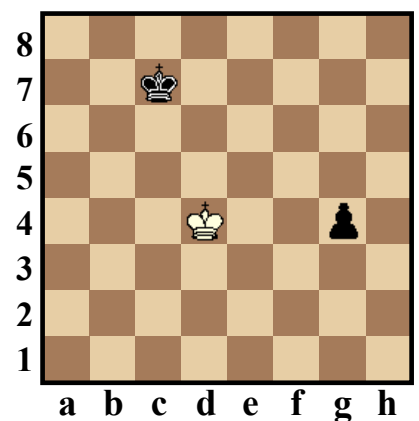
На диаграммах №98 – №101 постройте квадраты. Напишите под каждой диаграммой догонит ли король проходную пешку. Обратите внимание на очередность хода!

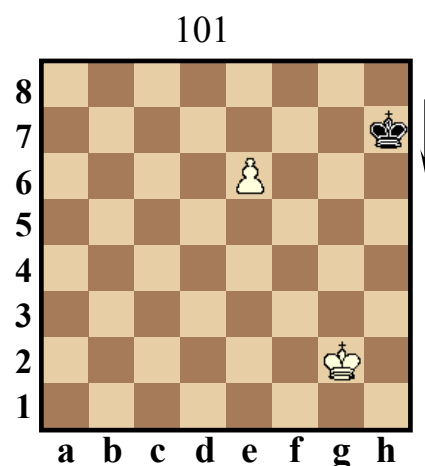
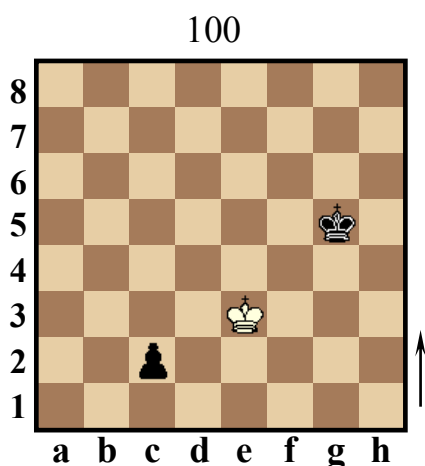
Разыграйте в парах позиции с диаграмм №98 – №101. Придумайте свои позиции, в которых король догоняет пешку, оставшуюся без поддержки.

98



99





### Как начинать партию

Начальная часть партии называется **дебютом**. Эта стадия партии длится первые 10–15 ходов. Основной задачей дебюта является развитие фигур, предоставление им полей и линий, по которым они могли бы действовать как в интересах нападения, так и защиты.

#### Есть основные правила игры в дебюте:

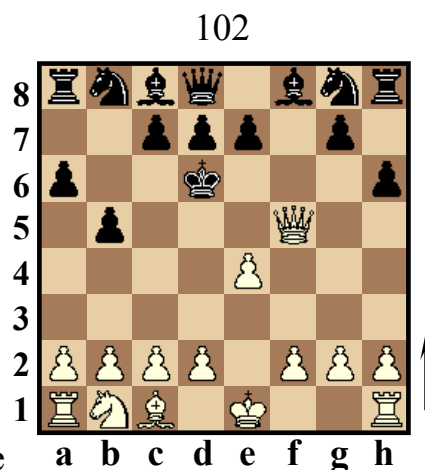
1. Быстрее развитие своих фигур. Так же необходимо помешать развитию фигур противника.
2. Обезопасить положение своего короля – рокировать.
3. Занять центральные поля доски, то есть поставить на них свои пешки и фигуры.
4. Не следует ходить одной фигурой несколько раз.
5. Не следует выводить рано ферзя.

При нарушении этих правил партия может закончиться еще в дебюте. Посмотрим несколько примеров ошибочной игры.

#### Э. Шифферс – NN

1. e4 h6
2. Kf3 a6
3. Cc4 b5
4. C:f7+ Kp:f7
5. Ke5+ Kpe6
6. Фg4+ Kp:e5
7. Фf5+ Kpd6
8. \_\_\_\_\_x

Оцените позицию на диаграмме №102.



Найдите мат в один ход. Определите какие основные принципы игры в дебюте нарушили черные: №№ \_\_\_\_\_

**Греко – II**

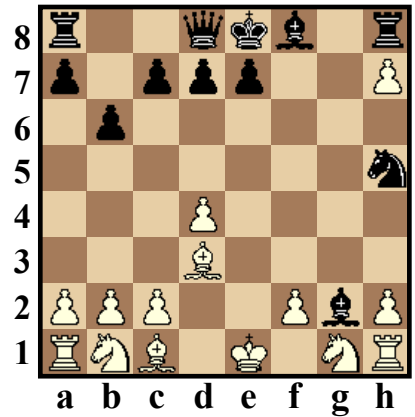
1. e4            b6  
 2. d4            Cb7  
 3. Cd3          f5?  
 4. ef            C:g2  
 5. Фh5+        g6  
 6. fg            Kf6  
 7. gh+                    K:h5

Диаграмма №103, найдите мат в один ход:

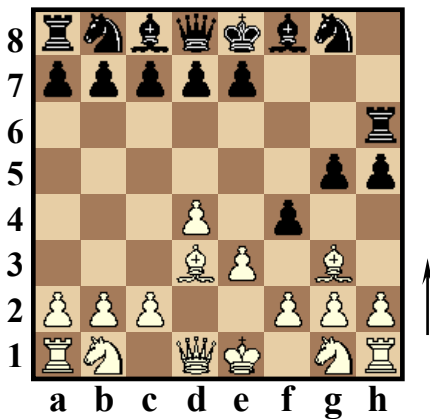
8. \_\_\_\_\_x

Какие основные дебютные принципы нарушили черные?

103



104



**Тид - Дельмар, 1896г.**

1. d4            f5  
 2. Cg5          h6  
 3. Ch4          g5?  
 4. Cg3          f4?  
 5. e3!          h5  
 6. Cd3          Lh6

Диаграмма №104. Найдите мат в 2 хода:

7. \_\_\_\_\_  
 8. \_\_\_\_\_

Как вы считаете почему черные проиграли? Посчитайте сколько ходов пешками сделали черные в ущерб развитию фигур: \_\_\_\_\_

**Любитель - Б. Янкович, 1903г.**

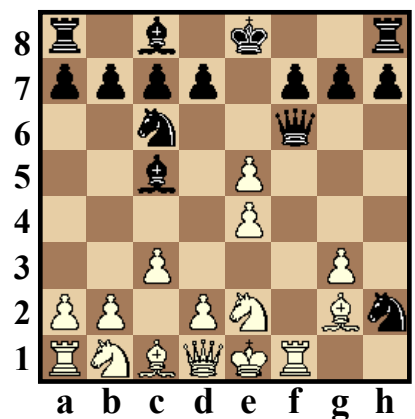
1. e4            e5  
 2. Ke2?        Cc5  
 3. f4            Фf6  
 4. c3            Kc6  
 5. g3?        Kh6  
 6. Cg2        Kg4  
 7. Lf1                    K:h2  
 8. fe

Диаграмма № 105, черные ставят мат в 2 хода.

Найдите решение:

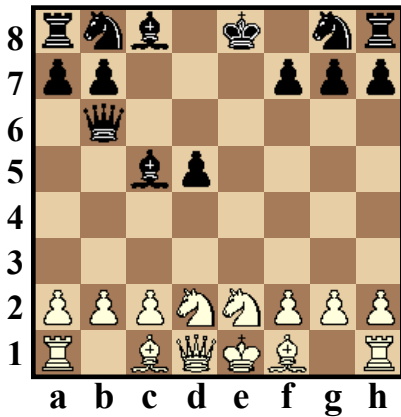
8. ... \_\_\_\_\_  
 9. \_\_\_\_\_x

105



Белые неправильно разыграли дебют. Как вы считаете, какие ошибки они допустили? Сколько ходов пешками сделали черные? \_\_\_\_\_ А белые? \_\_\_\_\_





Посмотрите партию:

1. e4 e6  
 2. d4 d5  
 3. Kd2 c5  
 4. ed ed  
 5. dc C:c5  
 6. Ke2? Фb6

Диаграмма №106. У белых нет хорошей защиты пешки f2. Вам предложено три варианта защиты за белых. Доиграйте партию – поставьте мат белому королю:

7. f3 \_\_\_\_\_ x

7. Kc3 \_\_\_\_\_

7. Kb3 \_\_\_\_\_

8. \_\_\_\_\_ x 8. \_\_\_\_\_ x

Продолжения 7. Kd4 и 7. Ke4 ведут к проигранной для белых позиции без легкой фигуры.

Следующая партия показывает к каким последствиям приводит ранний вывод ферзя в игру.

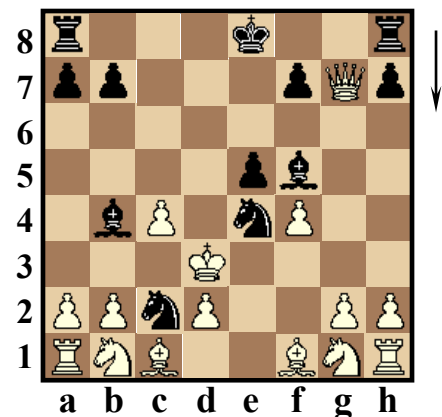
**Шалоп – NN**

1. e4 d5  
 2. ed Kf6  
 3. c4 c6  
 4. Фа4? – опасно сразу вводить ферзя в игру.  
 4. ... Cd7  
 5. dc K:c6  
 6. Фb3? (лучше 6. Фd1)  
 6. ... Kd4  
 7. Фc3 e5  
 8. f4 Cb4!  
 9. Фd3 (9. Ф:b4? Kc2+ вилка на короля и ферзя)  
 9. ... Cf5  
 10. Фg3 Ke4!  
 11. Ф:g7?? Kc2+  
 12. Кре2 Фd3+!  
 13. Кр:d3 – посмотрите на позицию с диаграммы №107.

Найдите мат в 1 ход:

13. ... \_\_\_\_\_ x

В партии Шалоп – NN посчитайте сколько ходов сделал белый ферзь: \_\_\_\_\_

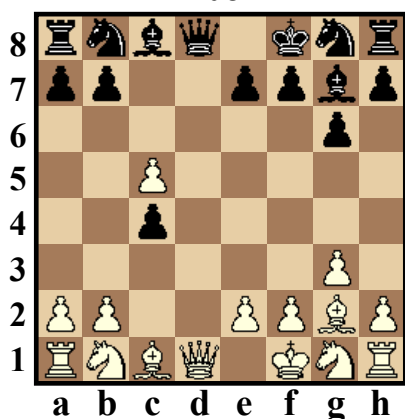


## Копирование ходов соперника, ошибки в дебюте

Около 100 лет назад было заключено интересное пари между известным шахматистом С. Лойдом и неким любителем, который утверждал, что копируя ходы соперника он вполне сможет бороться с чемпионами. «В таком случае белыми объявляю Вам мат в четыре хода» – сказал Лойд. Посмотрите эту поучительную партию:

1. d4 d5 2. Фd3 Фd6 3. Фh3 Фh6 4. Ф:c8x, а черные с матом на c1 запоздали!

108



Посмотрите еще один пример неразумного копирования ходов соперника:

1. g3 g6
2. Cg2 Cg7
3. Kpf1 Kpf8
4. c4 c5
5. d4 d5
6. dc dc – диаграмма №108
7. Ф:d8x

Посмотрите партии

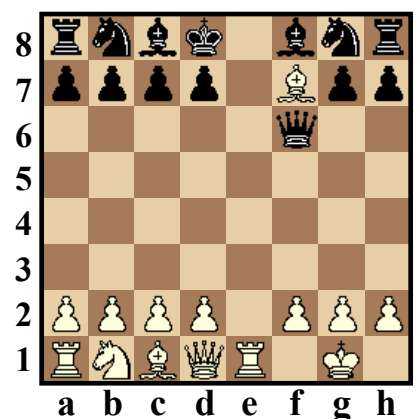
1. e4 e5
2. Kf3 Фf6
3. Cc4 Фg6
4. 0-0 Ф:e4
5. C:f7+ Kpd8 (5...Kp:f7 6. Kg5+)
6. K:e5 Ф:e5
7. Ле1 Фf6 – диаграмма №109,

найдите мат в 1 ход: 8. \_\_\_\_\_x

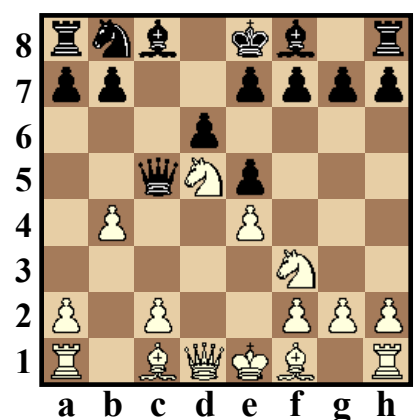
Какие дебютные принципы нарушили черные?

Посчитайте сколько ходов сделал черный ферзь: \_\_\_\_\_

109



110



Краус – Гостин, 1938г.

1. d4 c5 2. dc Фа5+?
3. Кс3 Ф:c5 4. e4 e5?
5. Kf3 d6 6. Kd5 Ке7?
7. b4! Посмотрите позицию с диаграммы №110.

Черные сдались. Как вы думаете почему?

Продолжите партию:

7. ... Фс6
8. \_\_\_\_\_
9. \_\_\_\_\_

Итак, развитие фигур, центр, безопасность короля – это три цели к которым нужно стремиться в дебюте.