

Тетрадь

для начального обучения

Ученик: _____

Тренер: _____



Данная тетрадь предназначена для самых начинающих шахматистов. В ней собраны основные и необходимые начальные знания для обучения шахматам! Кроме теоретических материалов, также предложены практические задачи, которые помогут лучше освоить и закрепить материал.

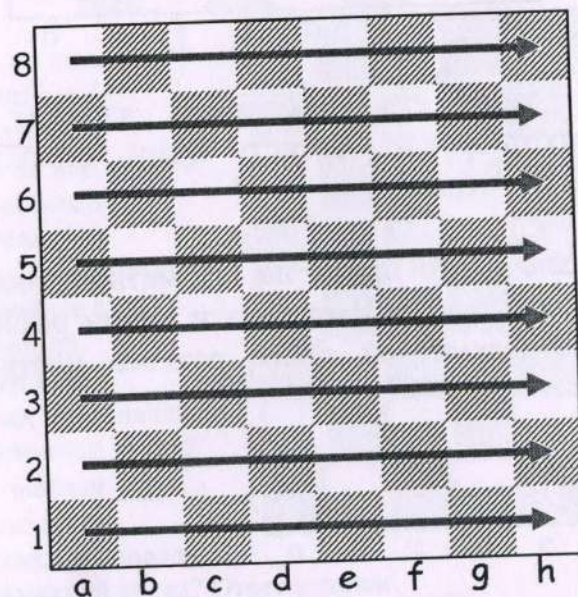
Шахматная доска (горизонталь, вертикаль, диагональ).

Шахматная доска имеет форму большого квадрата 8×8 и состоит из черных и белых маленьких квадратиков — шахматных полей.

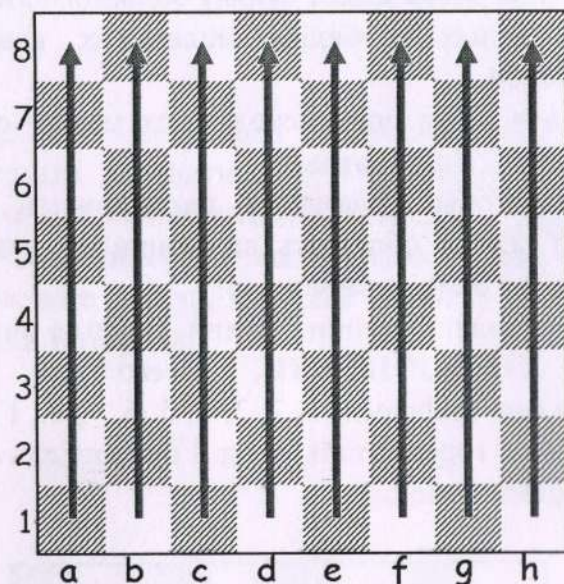
Белые и чёрные поля чередуются между собой, такой порядок называется шахматным.

Важно: чтобы правильно расположить шахматную доску, нужно всегда обращать внимание на левый нижний угол, там должно быть черное поле!

Поля составляют линии. Линии, идущие справа налево, называются **ГОРИЗОНТАЛИ**. Всего их восемь и обозначаются они цифрами: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Говорят: 1-ая горизонталь, 2-ая горизонталь и т.д. Горизонталь обязательно состоит из восьми полей.

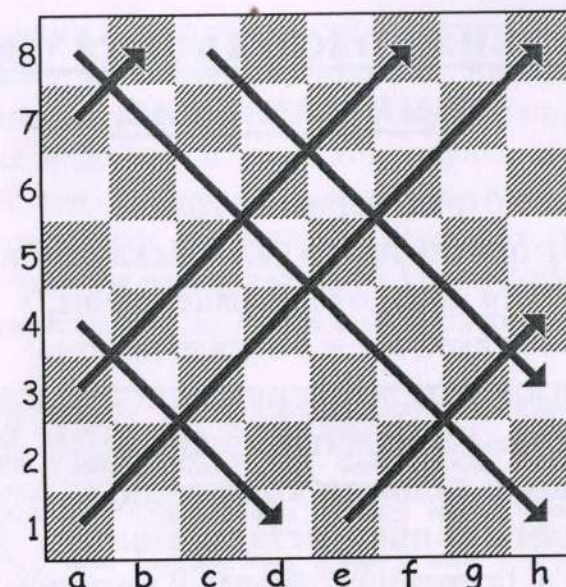


Линии, идущие снизу вверх, называются **ВЕРТИКАЛИ**. Их тоже восемь. Обозначены они буквами: **a(a), b(бэ), c(це), d(дэ), e(е), f(эф), g(жэ), h(аш)**. Вертикаль обязательно состоит из восьми полей.



Чтобы запомнить шахматный алфавит используй небольшое стихотворение: **Артисту Биму Циркуль Дашь — Его Фамилия Жэ-Аш.**

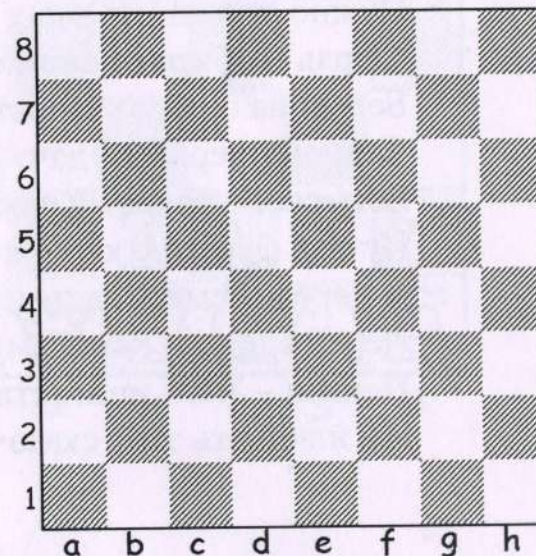
Диагональ — это линия на шахматной доске, которая состоит из полей одного цвета и эти линии разной длины, диагонали на шахматной доске разного цвета (белые и черные).



Таким образом, на шахматной доске три вида линий, по которым и будут ходить шахматные фигуры — **горизонталь, вертикаль и диагональ.**

Задание:

1. Отметь на шахматной доске любые 3 горизонтали.
2. Отметь на шахматной доске любые 3 вертикали.
3. Отметь на шахматной доске любые 4 горизонтали.
4. Сколько всего длинных диагоналей на шахматной доске? Ответ запиши ____.
5. Сколько всего коротких диагоналей на шахматной доске? Ответ запиши ____.

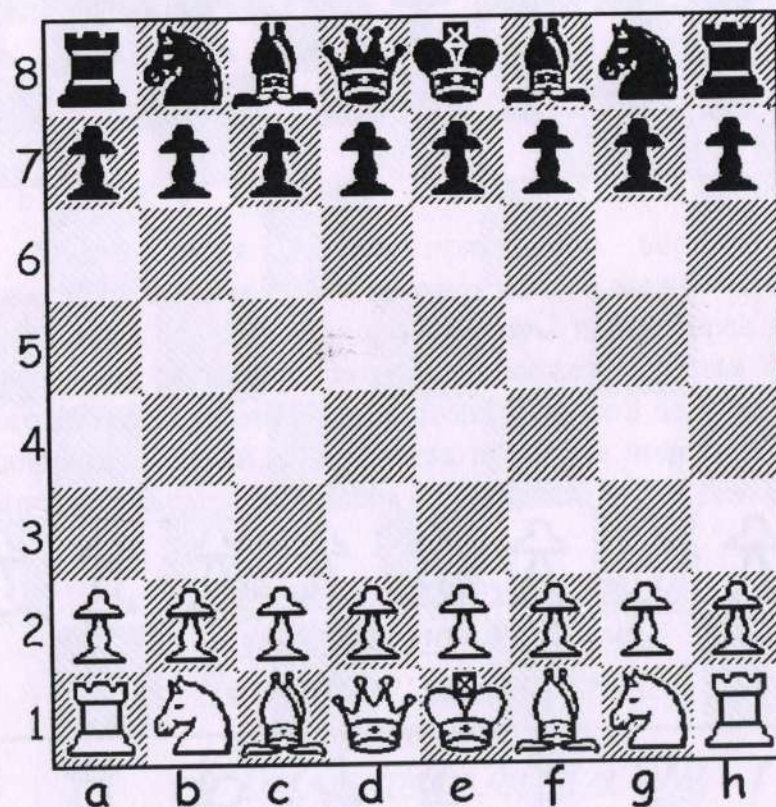


Начальная расстановка фигур и их название.

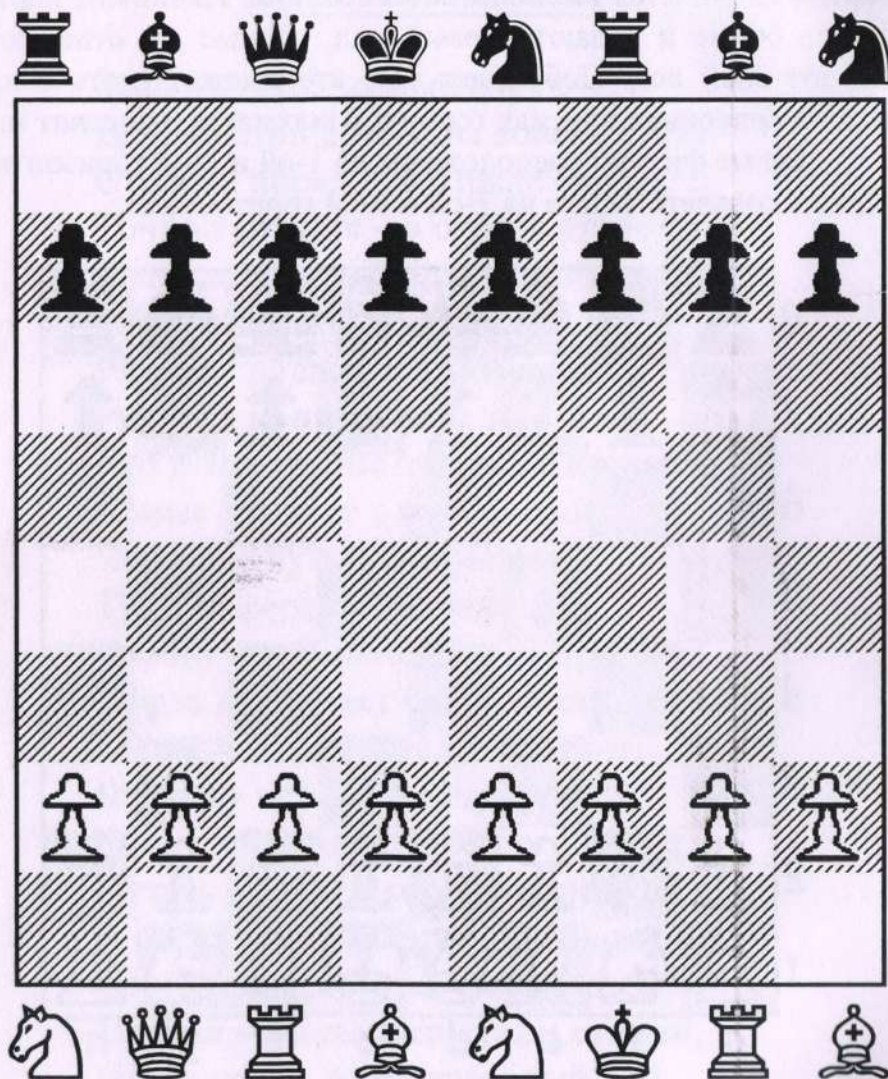
Белый отряд, черный отряд –
Друг против друга два войска стоят.
Строгий порядок в отряде одном,
Точно такой же – в отряде другом.
В каждом отряде – ты сам погляди –
Оба угла занимают ладьи.
Рядом с ладьями кони видны,
Рядом с конями встали слоны.
Кто ж посредине? **Ферзь с королем** –
Самые главные в войске своем.
Чтобы не путать, какие поля
Тут для ферзя и для короля,
Нужно запомнить одну из примет:
Ферзь выбирает свой собственный цвет –
Белый на белом квадрате стоит,
Черному черный удачу сулит.
Есть свой квадрат у любого ферзя,
Путать ферзей с королями нельзя!
А перед всеми – ладьей и конем,
Перед слоном, королем и ферзем –
Пешки – малышки стали стеной,
Им начинать этот сказочный бой.

Перед нами шахматная доска и фигуры белых и чёрных расположенные в начальной позиции. Каждая шахматная партия начинается именно с этой позиции. Начинают партию всегда белые и делают первый ход, чёрные им отвечают и делают свой ход. Побеждает тот, кто сможет взять в плен короля соперника или, как говорят в шахматах, поставит мат.

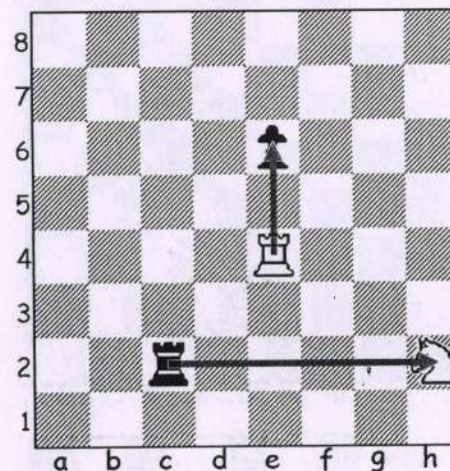
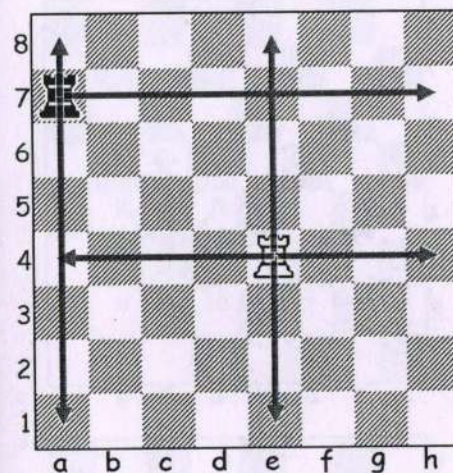
Белые фигуры расположены на 1-ой и 2-ой горизонтали, черные соответственно на 7-ой и 8-ой горизонтали.



Задание: поставь фигуры на свои места в начальной позиции, используй стрелочки.



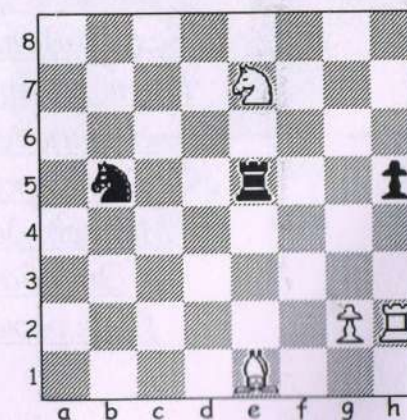
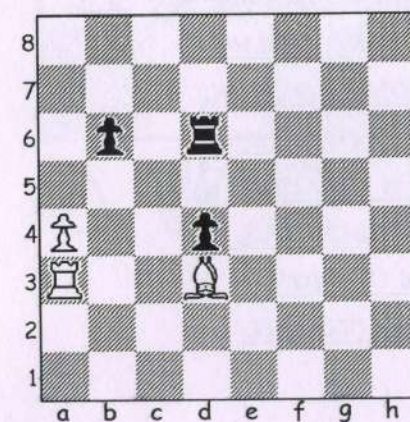
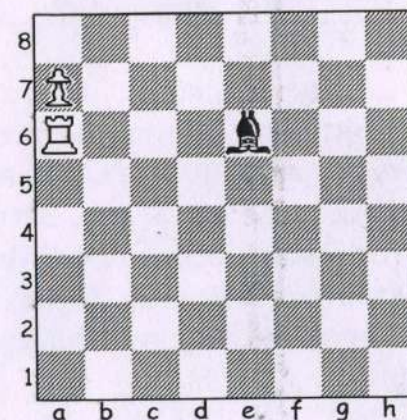
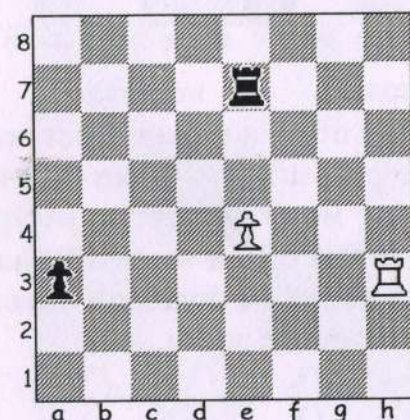
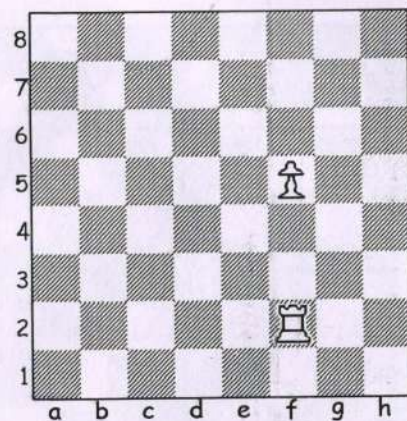
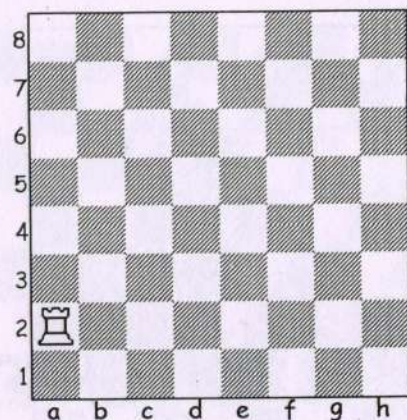
Ладья.



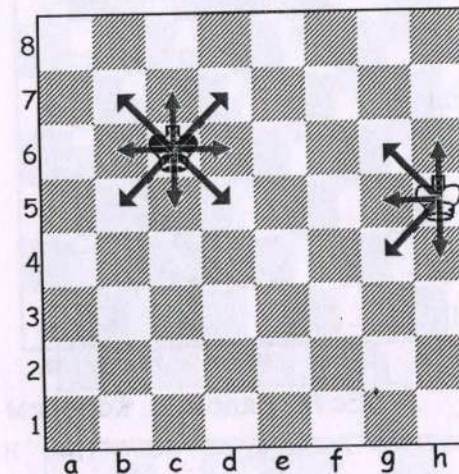
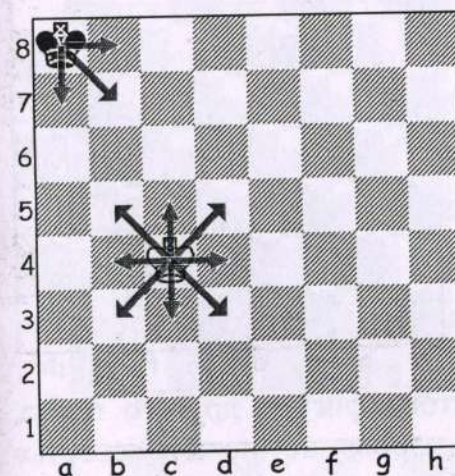
Ходит ладья только прямо, по вертикалям и горизонталям. Может пойти на одно поле, а может через всю доску от края до края. Но вот перепрыгивать через другие фигуры ладья не может. Зато ладья может «съесть» фигуру другого цвета, если эта фигура стоит на одной вертикали или горизонтали с ладьей. Тогда ладья встает на поле, где стояла эта фигура, а съеденная фигура снимается с доски.

Видимо, Ладья упряма,
Если ходит только прямо,
Не петляет: прыг да скок,
Не шагнет наискосок.
Так от края и до края
Может двигаться она.
Эта башня боевая
Неуклюжа, но сильна.

Задание: Показать на диаграмме, куда может пойти ладья. Отметить все возможные ходы крестиками.

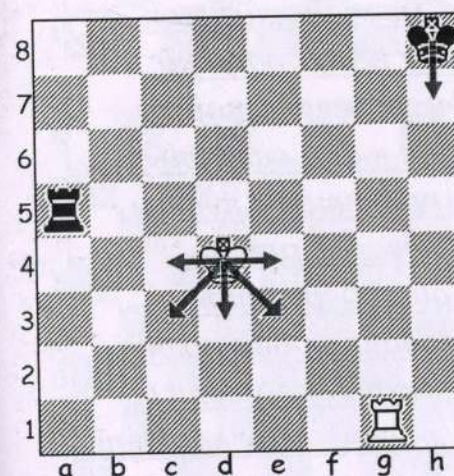


Король.

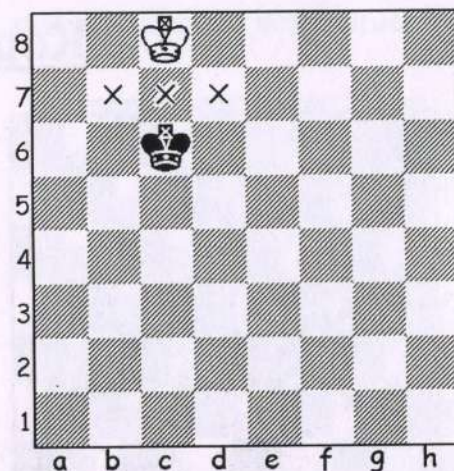
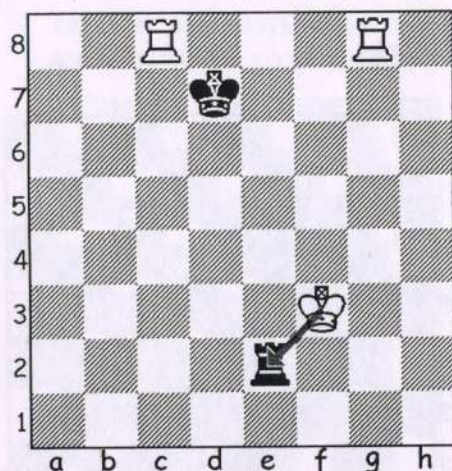


Король может пойти на любое соседнее поле по горизонтали, вертикали или диагонали, если там не стоит фигура того же цвета.

Самая главная шахматная фигура – Король. Если король погибает, то игра прекращается. Без короля войско не может продолжать сражение.



Король не может пойти на поле, которое находится под ударом фигуры противника. Для белого короля недоступны поля на 4-ой горизонтали, для черного на вертикали g.



Если рядом с королем стоит фигура другого цвета, король может ее «съесть», но король не может «съесть» фигуру противника, если она защищена. Ладья g8 защищает ладью на c8, поэтому король не может ее «съесть», белый же король может «съесть» ладью на e2.

Между королями должно быть хотя бы одно поле. На второй диаграмме поля b7, c7, d7 – запретные, на них не может встать ни белый, ни черный король.

Король любит гладкий, расчищенный путь,

В любую он сторону может шагнуть.

Король могуч, но шаг его короткий,

Всего на клеточку он может отойти.

В конце игры он может в бой ввязаться,

А поначалу боязливо прячется в кусты.

Зато начеку королевская рать –

Должна Короля она оберегать.

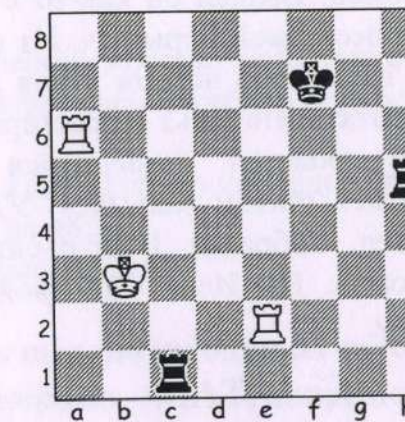
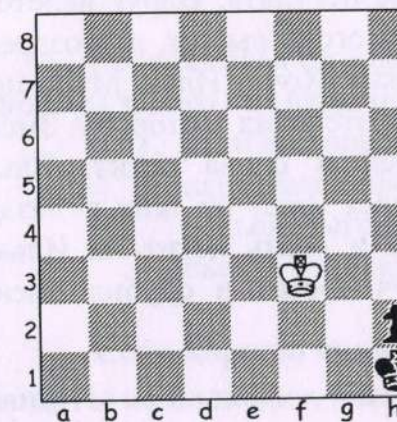
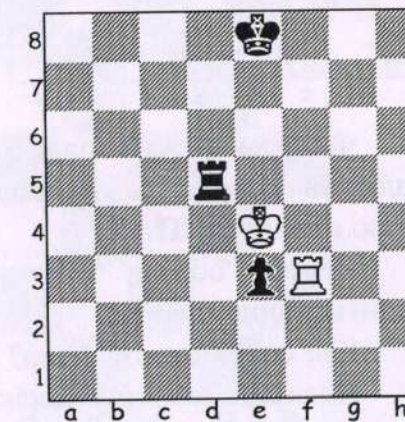
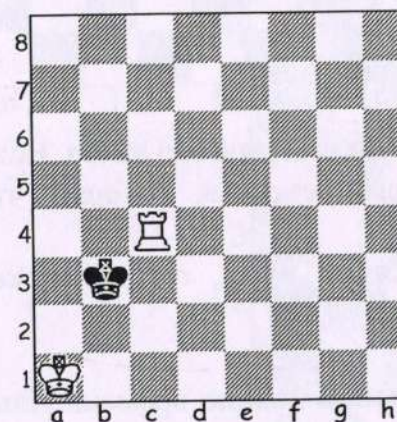
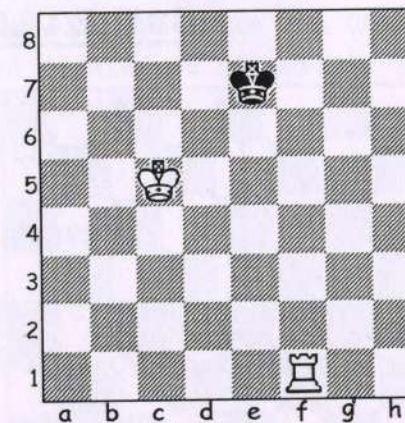
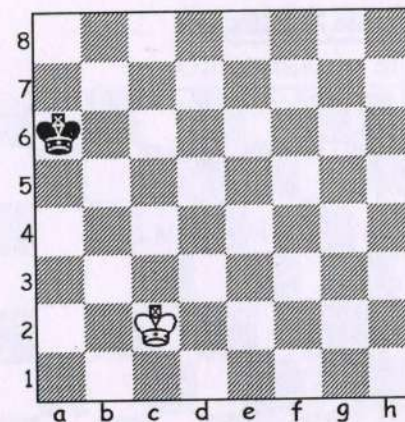
Ведь если б Король беззащитный погиб,

Фигуры войну продолжать не могли б.

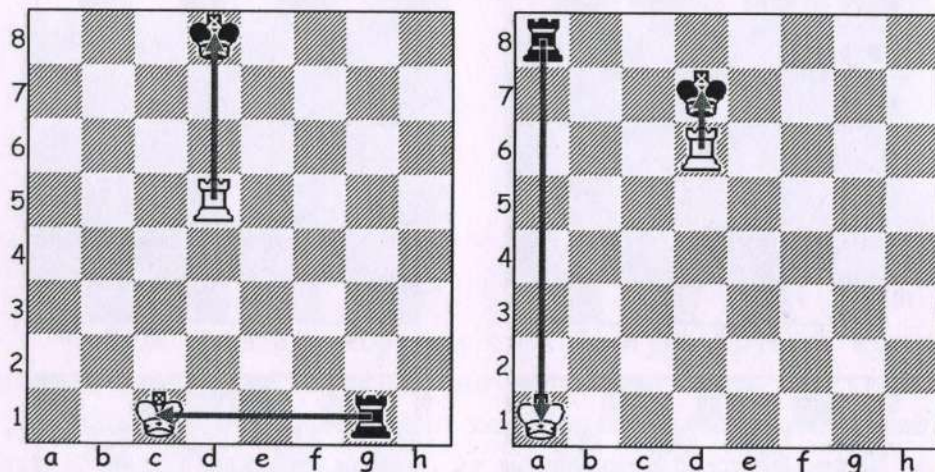
Запомни: Король всех главней, всех важней,

Нет в шахматном войске важнее вождей!

Задание: Показать на диаграмме, куда может пойти король. Отметить все возможные ходы крестиками.



Понятие шаха и мата, способы защиты от шаха.



Фигуры могут нападать на фигуры другого цвета. Если напали на короля и угрожают его «съесть», говорят, что королю объявлен **ШАХ**.

Король обязан защищаться от шаха, он не может находиться под ударом.

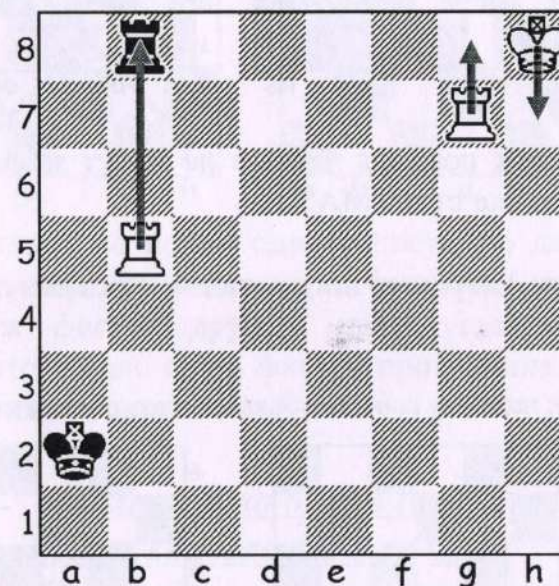
Как спастись от шаха?

Послушайте одну сказку. Жил в давние времена Илья Муромец. Вышел он как-то в поле погулять. Вдруг налетел из-за леса Змей Горыныч. Из пасти огонь пышет, из ноздрей дым валит, под ногами земля дрожит. Хочет Илью Муромца растоптать. Но Илья не растерялся, отскочил в сторону, Змей мимо пролетел. Развернулся Змей и снова летит. Илья Муромец щитом закрылся. Ударился Змей об щит и назад отлетел. Собрался Змей с силами и опять летит на Илью Муромца. Но Илья уже свой меч достал и срубил Змею голову.

Для защиты от шаха имеется три возможности:

1. отойти из под удара атакующей фигуры;
2. закрыться (перекрыть линию атаки для фигуры соперника), данный способ не возможен, если шах объявляет конь или пешка;
3. уничтожить атакующую фигуру.

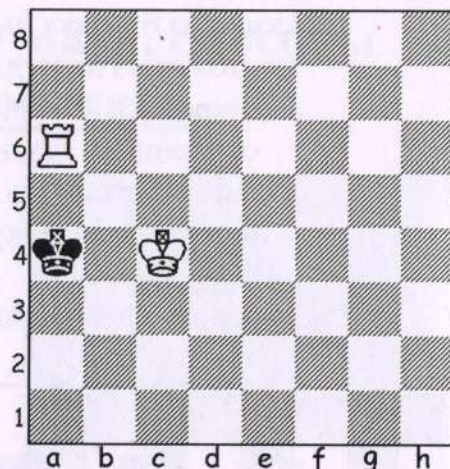
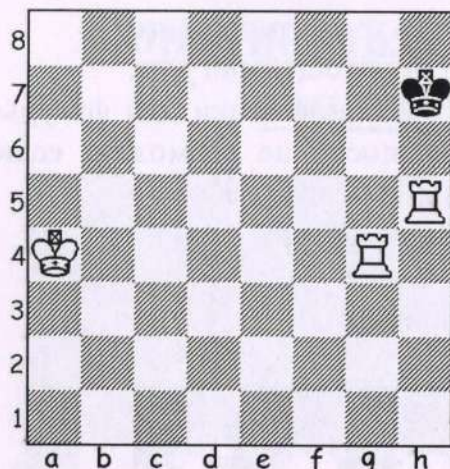
Рассмотрим следующий пример:



Черная ладья объявила белому королю шах. Какие способы защиты от шаха имеются в распоряжении белых:

1. уйти на поле h7;
2. перекрыть линию атаки для черной ладьи своей ладьей, сыграв ей на g8;
3. съесть черную ладью ладьей.

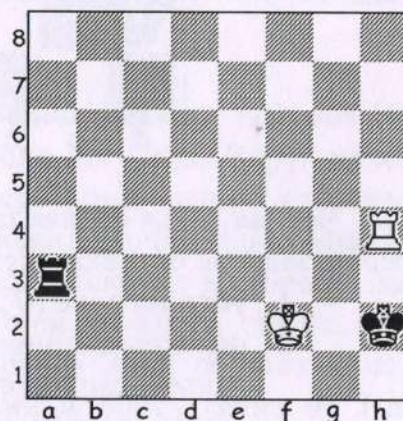
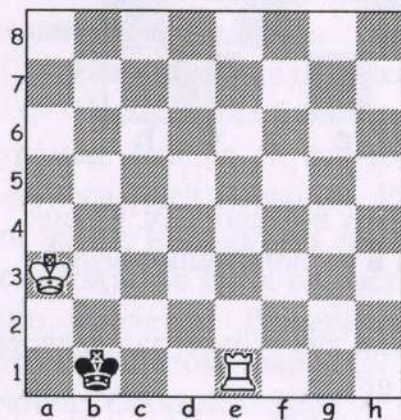
Если королю объявлен шах, но ни один из способов защиты не подходит, значит королю – **МАТ**, например:



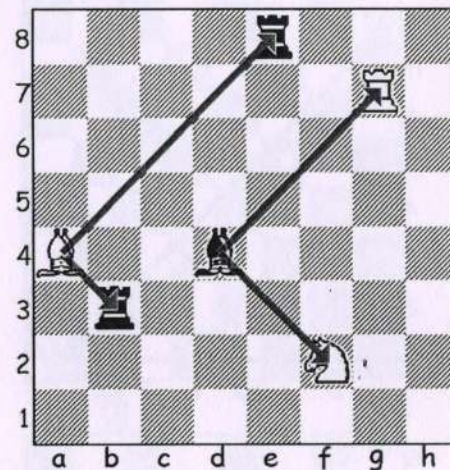
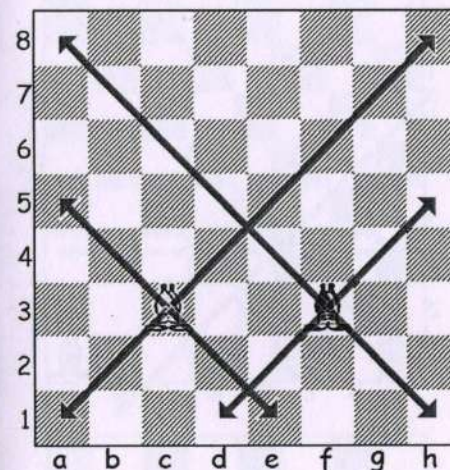
В обеих позиция черные не могут защититься от шаха, значит на доске стоит МАТ.

Цель игры в шахматах – поставить мат королю противника!

Задание: черному королю объявлен шах, показать способ защиты.



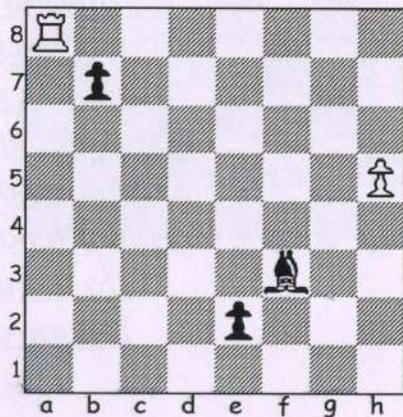
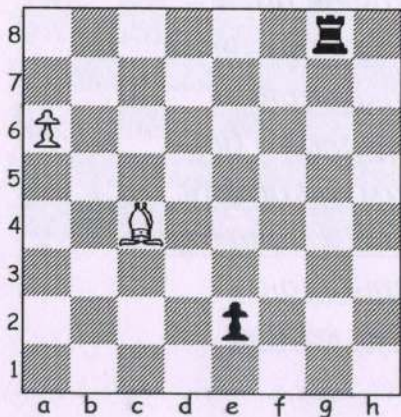
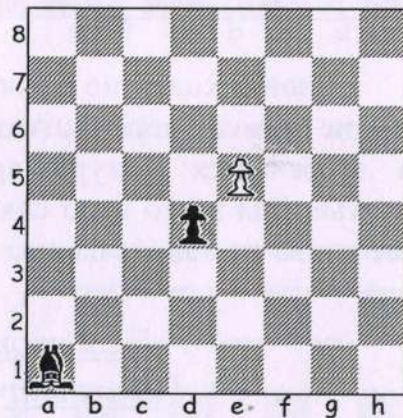
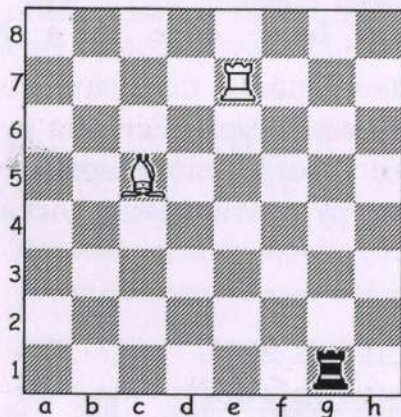
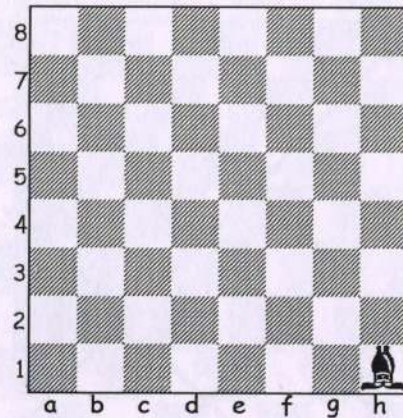
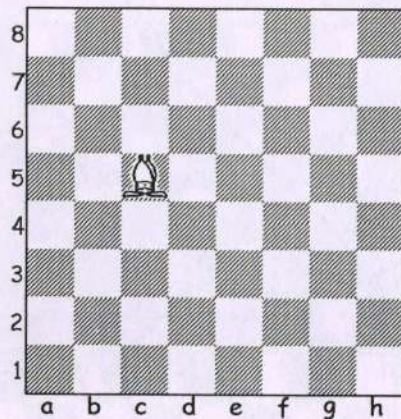
Слон.



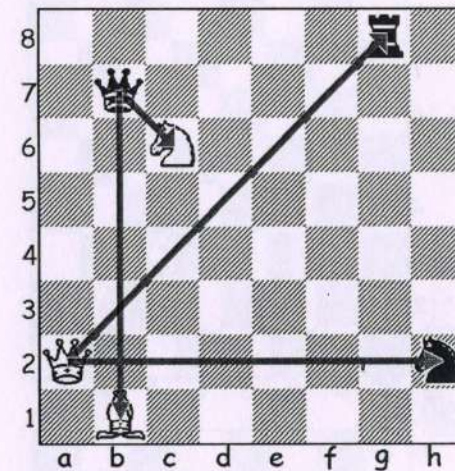
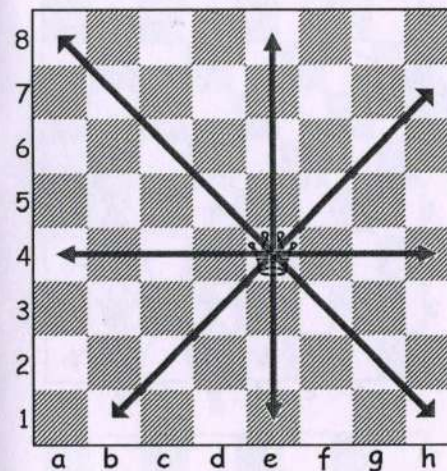
Слоны ходят по полям одного цвета, по диагоналям. Слон не может перепрыгивать через фигуры. Если на пути его встречается фигура другого цвета, слон может ее «съесть». Для этого надо снять фигуру противника с доски, а на ее место поставить слона.

*Если слон на белом поле
Встал вначале (не забудь!),
Он другой не хочет доли –
Знает только белый путь.
А когда на поле черном
Слон стоит, вступая в бой,
Ходит, правилам покорный,
Черной тропкой Слон такой.
До конца игры слоны
Цвету одному верны.*

Задание: Показать на диаграмме, куда может пойти слон. Отметить все возможные ходы крестиками.



Ферзь.



Ферзь может ходить по горизонтали, вертикали и диагонали. Но не может перепрыгивать через фигуры. Если на его пути стоит фигура другого цвета, ферзь может ее «съесть». Для этого надо снять фигуру противника с доски, а на ее место поставить ферзя.

Ферзь самая сильная фигура в шахматном королевстве.

Ферзь в шахматах, можно сказать, чемпион.

И шаг у Ферзя широк.

Ферзь может ходить, как Ладья и как Слон —

И прямо и наискосок.

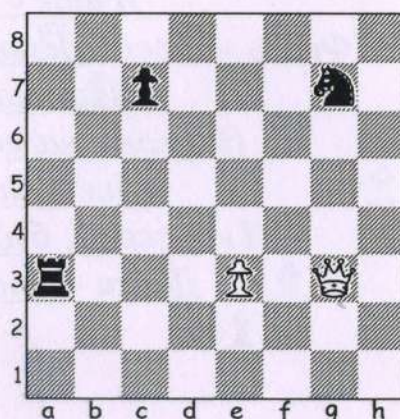
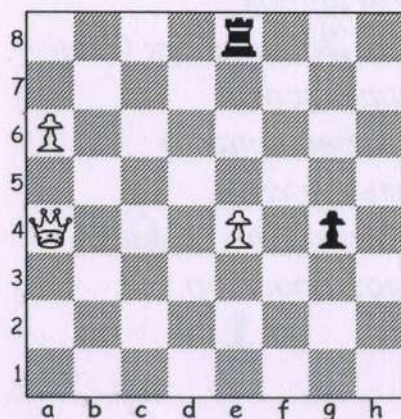
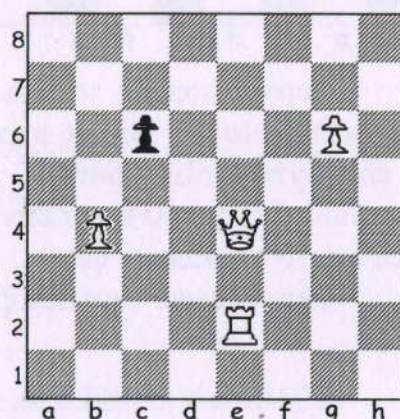
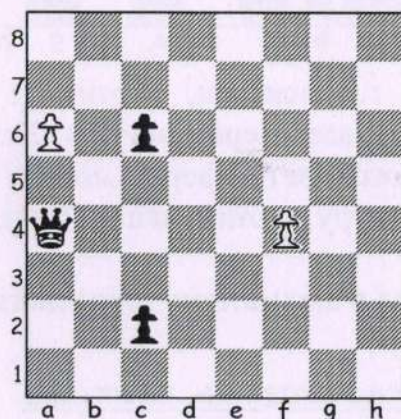
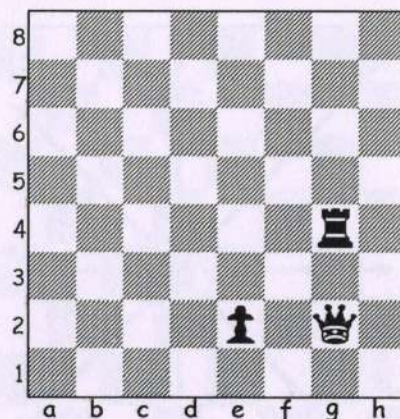
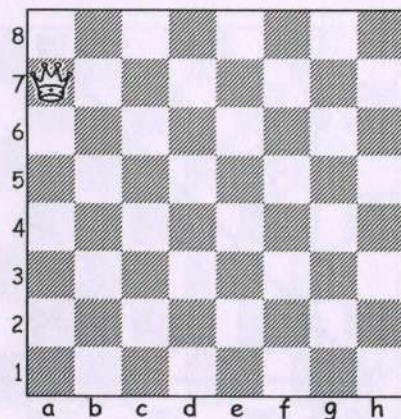
Направо, налево, вперед и назад...

А бьет он вдаль и в упор.

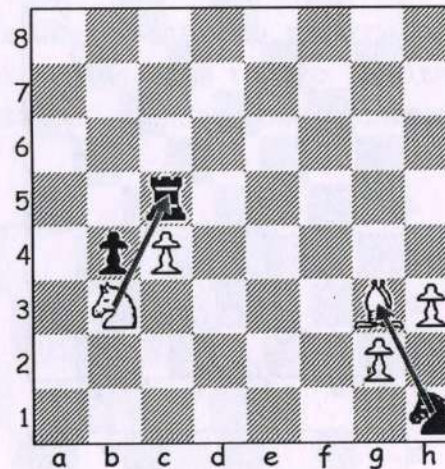
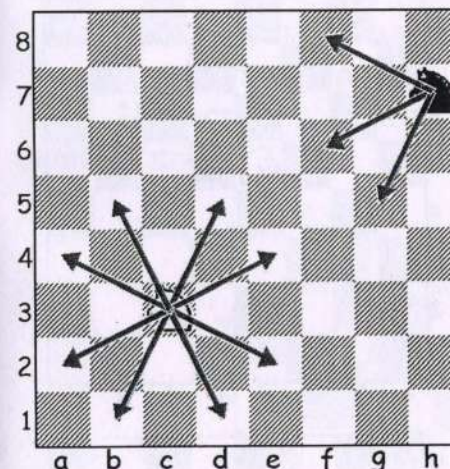
И кажется, будто Ферзю тесноват

Доски черно-белой простор.

Задание: Показать на диаграмме, куда может пойти ферзь. Отметить все возможные ходы крестиками.



Конь.



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

Ходит конь буквой «Г» - два поля прямо, одно в бок.

Если на поле, куда может пойти конь, стоит фигура другого цвета, конь может ее «съесть». Фигуры, через которые конь перепрыгивает, остаются невредимыми.

Если на поле, куда может пойти конь, стоит фигура того же цвета, конь туда пойти не может.

Прыгнет Конь. Подковы звяк!

Необычен каждый шаг:

Буква «Г» и так и сяк.

Получается зигзаг!

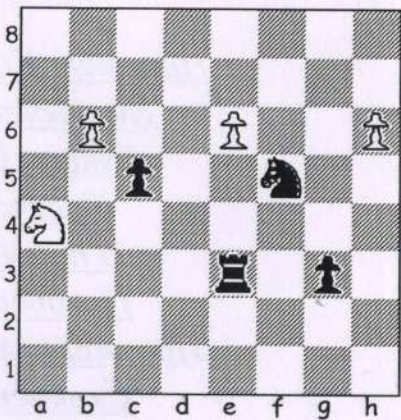
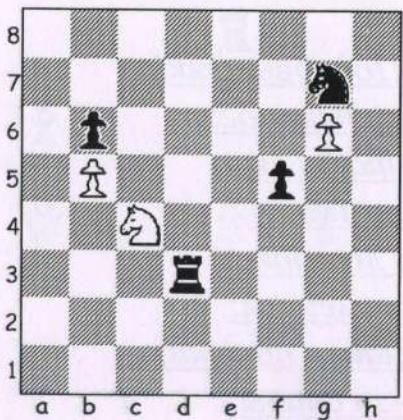
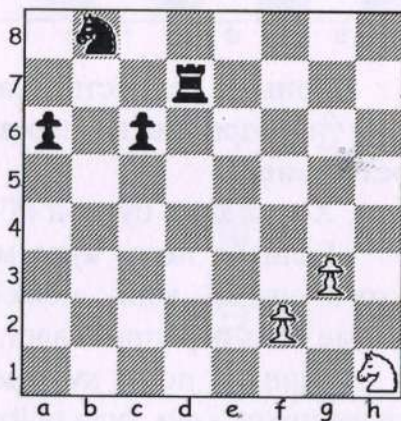
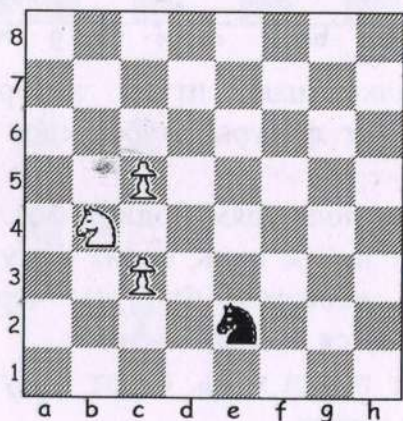
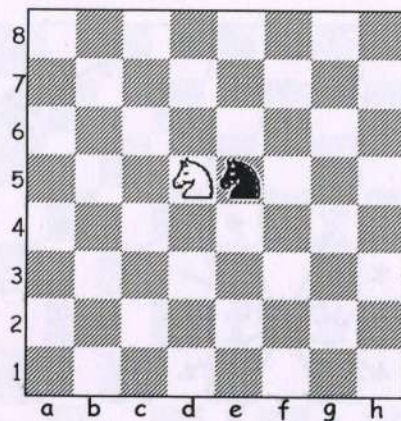
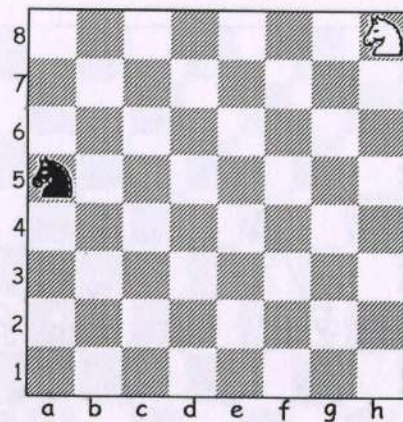
И повадки у лошадки

Необычны и смешны:

Притаится, словно в прятки,

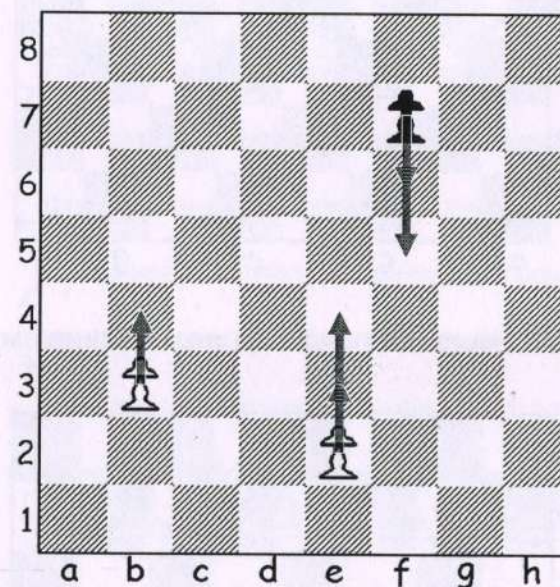
Скакнет из-за спины.

Задание: Показать на диаграмме, куда может пойти конь. Отметить все возможные ходы крестиками.



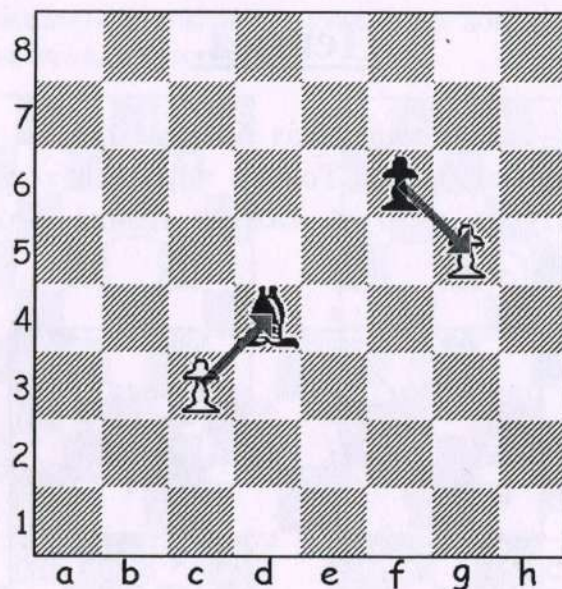
Пешка.

Пешка – самая маленькая боевая единица в шахматах. Ходит она только прямо. Только вперед и только на одно поле. Но вступая в игру, каждая пешка может сделать двойной шаг.

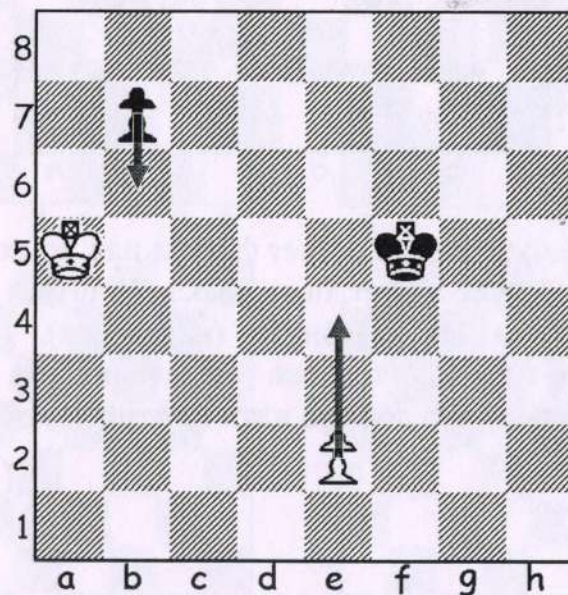


Если на пути пешки встает фигура или другая пешка, то дальше она пойти не может, пока не освободится путь.

Бьет пешка по диагонали (наискосок). Если пешка «съела» кого-нибудь, то она переходит на соседнюю вертикаль. Дальше она должна идти по этой вертикали.

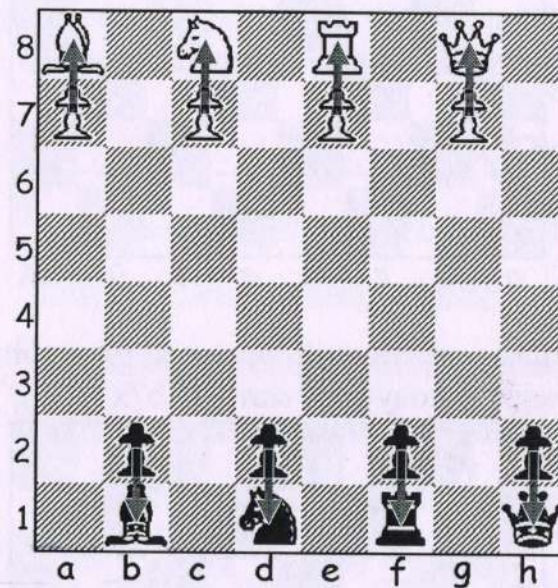


Может пешка напасть на короля, объявив ему шах.

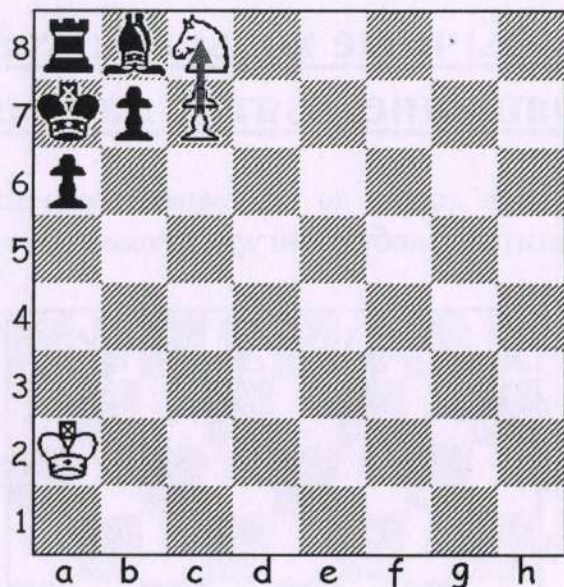


Необычные ходы пешкой – превращение, взятие на проходе.

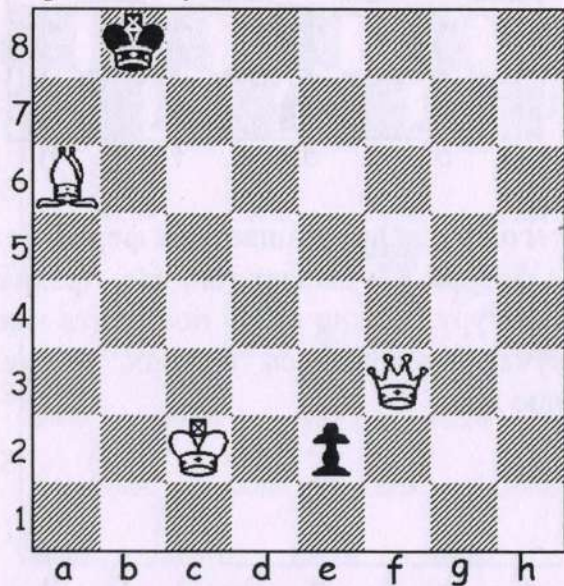
Если пешка дошла до последней горизонтали, то она может превратиться в любую фигуру, кроме короля.



Чаще всего пешка превращается в ферзя, потому что это самая сильная фигура. Но бывает так, что, превратив пешку в более слабую фигуру, можно сразу поставить мат. Например, в данном случае превращаясь в коня, белые объявляют черному королю мат.



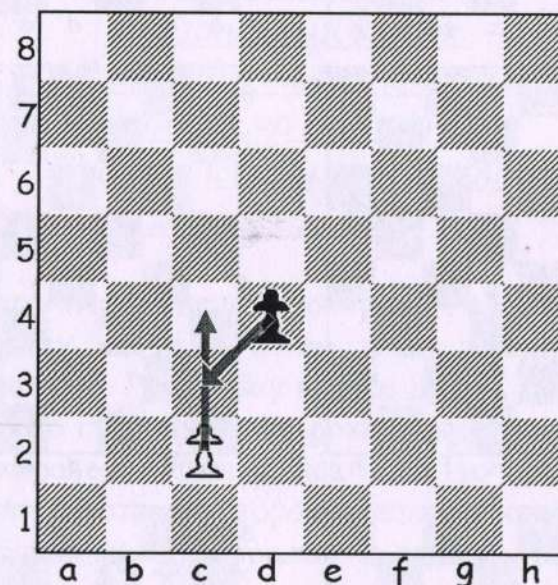
Рассмотрим следующий пример: превращая пешку в ферзя (e1Ф), черные получают мат – Ф.b7х



Спасает от угроз превращение в коня (e1К), после чего черные объявляют шах и нападают на ферзя.

Пешка ходит только прямо на одно поле, бьет пешка наискосок. Свой первый ход каждая пешка может сделать двойной, через поле.

Если пешка делает двойной шаг и проходит через поле, которое бьет пешка другого цвета, то пешка противника может съесть эту пешку, как будто она сделала ход на одно поле. Например, если белая пешка пойдет c2-c4, то черная пешка может ее съесть, как будто пешка пошла на поле c3. Только бить пешку надо сразу, через ход это правило уже не действует.



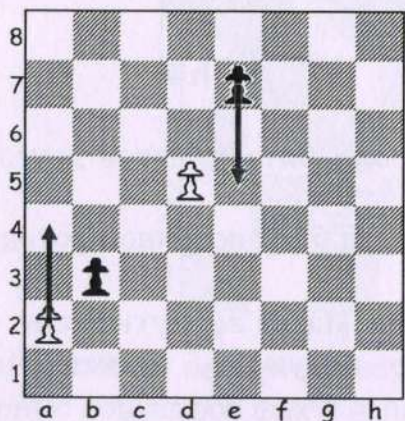
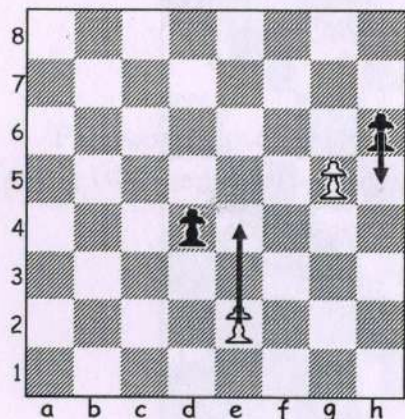
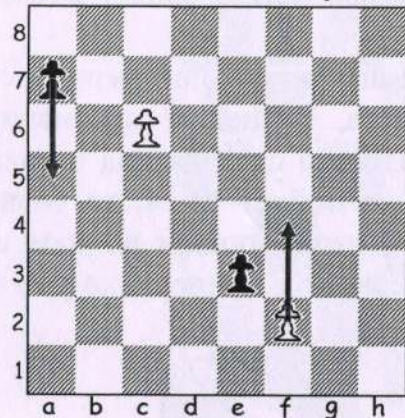
И так, при проходе через поле, битое пешкой другого цвета, пешку можно съесть.

Если поле бьют фигуры, пешка благополучно проходит через него.

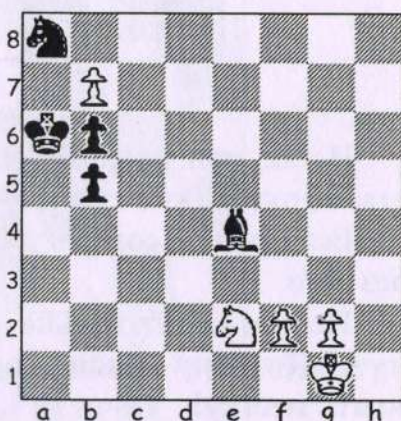
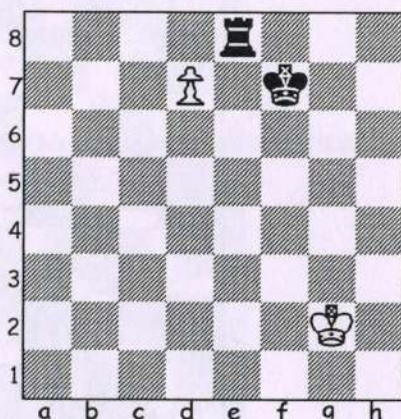
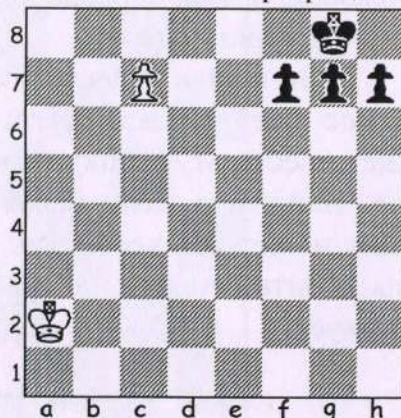
Пешки ходят только вперед. Назад вернуться они не могут. Поэтому надо хорошо подумать, прежде чем двигать пешку!

Задание

возможно ли взятие на проходе



найди сильнейшее превращение



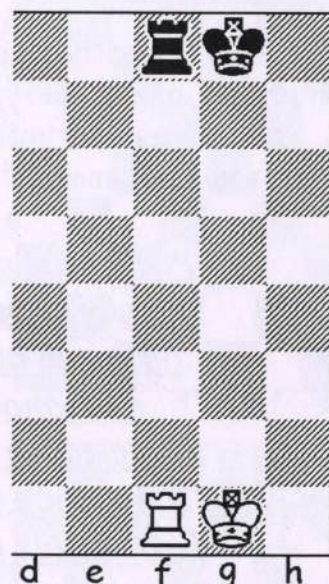
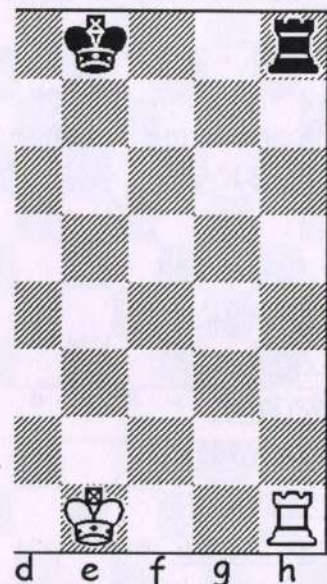
Рокировка.

При игре в шахматы за один ход, как известно, можно сходить только одной фигурой. Но один раз в игре можно сделать ход двумя фигурами одновременно – королем и ладьей. Этот ход называется **РОКИРОВКА**.

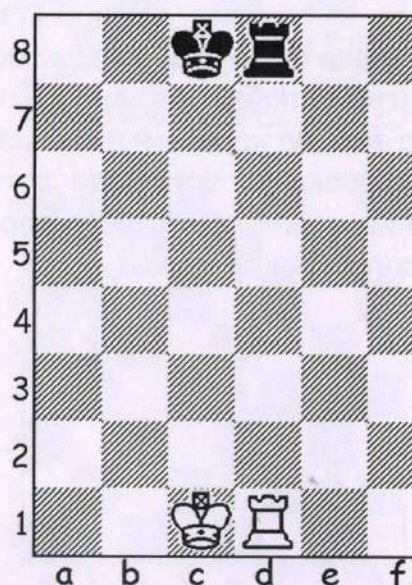
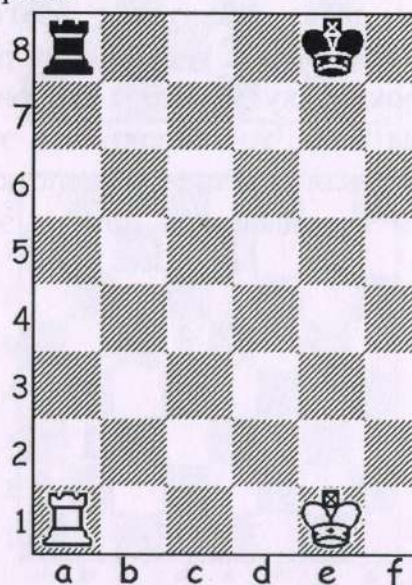
*Раз в игре король неловкий
прибегает к рокировке –
длинный делает прыжок
в безопасный уголок.
Вот ладье он дал приказ:
«Подойди ко мне сейчас»
совершил прыжок лихой
и укрылся за ладьей.*

Для того чтобы сделать рокировку, король ходит через поле в сторону ладьи, а затем ладья ставится с другой стороны от короля. Рокировку можно делать только один раз в игре в любую сторону. Если рокировку делают в сторону, где между королем и ладьей два поля, то говорят, что это рокировка в короткую сторону или просто – короткая рокировка. Если между королем и ладьей три поля – это длинная рокировка.

Позиция до и после короткой рокировки белых и черных.



Позиция до и после длинной рокировки белых и черных.

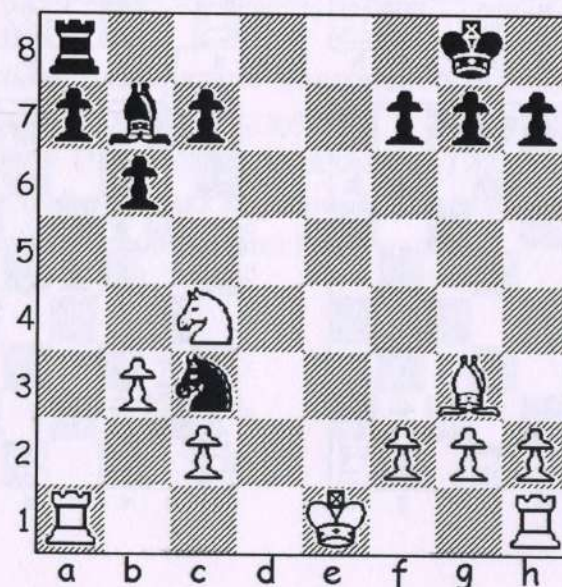


Есть пять случаев, когда рокировку делать нельзя:

1. Если между королем и ладьей стоят свои фигуры или фигуры противника.
2. Если король или ладья уже делали ход, даже если они встали на свое прежнее место. Если ход сделал король, то рокироваться он не может в обе стороны. Если ходила ладья, то рокировку можно сделать в ту сторону, где ладья не ходила.
3. Если королю объявлен шах.
4. Если после рокировки король вступает на битое поле т.е. попадает под шах.
5. Если во время рокировки король проходит через поле битое фигурой противника. Если через битое поле проходит только ладья, рокировку делать можно.

Поясним на конкретном примере пункт 5, когда нельзя делать рокировку т.к. пункты 1-4 достаточно просты для понимания.

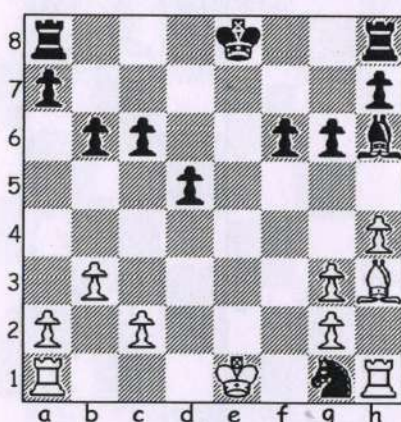
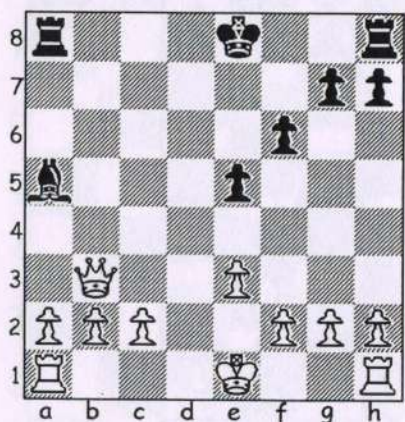
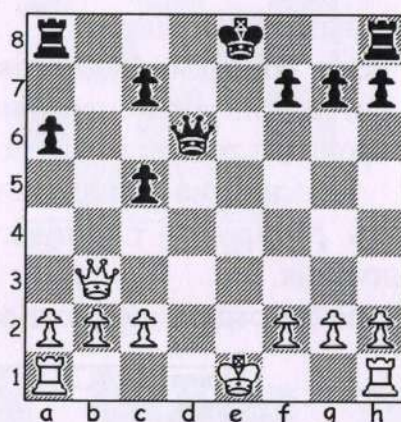
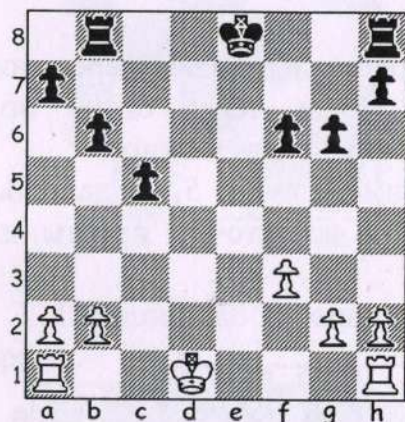
Рассмотрим следующую позицию:



Вопрос – могут ли белые сделать рокировку в короткую сторону, в длинную сторону.

При рокировке в длинную сторону – король перепрыгнет через поле d1, которое атакуется конем с поля c3 тем самым перейдет через «битое поле» следовательно, в длинную сторону рокировка не возможна, для рокировки в короткую сторону помех нет.

Задание: Можно ли делать рокировку? В какую сторону можно делать рокировку белым (черным)?



Результат шахматной партии.

В шахматы играют двое: один руководит белым войском, другой – черным. Фигуры строятся в начальное положение и начинается сражение. В шахматах сражение называется ПАРТИЕЙ.

Результатом партии может быть победа, поражение или ничья. Если ты поставил мат королю противника, то ты победил. Если мат твоему королю, ты проиграл партию.

А как определить победителя, если на доске остались только короли и других фигур нет? Это ничья.

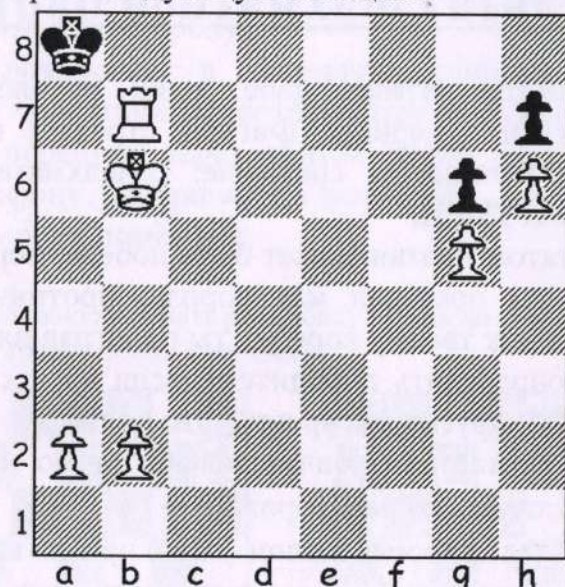
Партия считается закончившейся в ничью если:

- остались только короли;
- остался король и слон (конь) против короля;
- с согласия обоих противников;
- одному из королей пат;
- при трехкратном повторении позиции;
- по правилу 50 ходов.

Что такое трехкратное повторение позиции и правило 50 ходов мы рассмотрим в будущем.

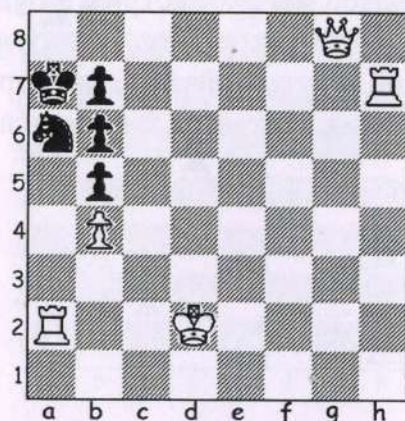
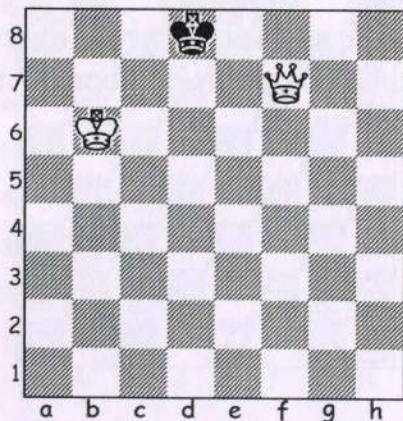
Что такое Пат. Если королю и другим фигурам одного цвета некуда пойти, а шах королю не объявлен, то королю пат и партия считается закончившейся в ничью.

Рассмотрим следующую позицию:



На приведенной диаграмме – ход черных, но король ходить не может т.к. поля a7 и b8 атакованы ладьей, а ладья на b7 защищена королем, все черные пешки заблокированы и не имеют ходов – на доске стоит – пат, т.е. ничья.

Задание: на доске пат?



Шахматная нотация.

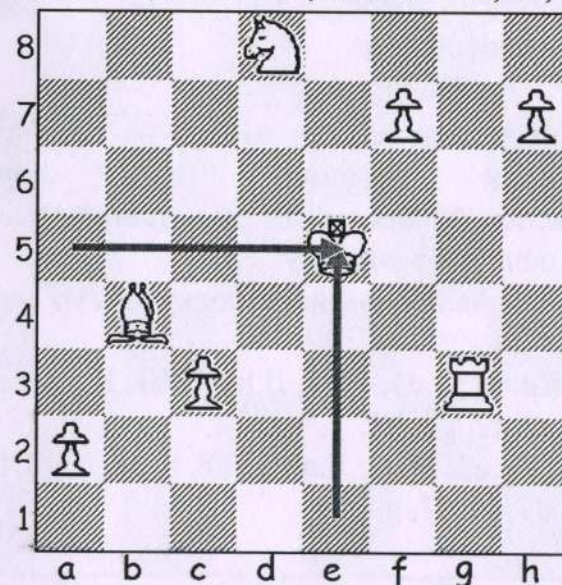
Для того, что бы правильно положить доску, надо запомнить одно правило: белая клетка должна быть у правой руки. Чистая ложка во время еды, белая клетка у правой руки!

А теперь посмотрите на шахматную доску. Каждое поле на доске – это дом в большом городе.

Вертикали обозначены буквами - a(a), b(бэ), c(це), d(дэ), e(e), f(эф), g(жэ), h(аш), а горизонтали цифрами – 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.

Горизонтали и вертикали – это улицы. У каждого дома есть адрес. Есть свой адрес у каждого поля на шахматной доске. Название улицы – это буква вертикали, на которой расположено поле. Номер дома – это номер горизонтали, на которой расположено поле.

Например: король стоит на вертикале «e» и горизонтали «5», значит, он живет по адресу «e5», ладья прописалась по адресу – g3, слон – b4, конь – d8, пешки – a2, c3, f7, h7.



Для чего же нужна шахматная нотация?

Шахматная нотация нужна для записи перемещения фигур на шахматной доске, т.е. записи и чтения шахматных партий и позиций.

Краткие обозначения при записи шахматной партии и позиции:

- Л. – ладья
- К. – конь
- С. – слон
- Ф. – ферзь
- Кр. – король
- о-о – короткая рокировка
- о-о-о – длинная рокировка
- : – взятие
- + – шах
- х – мат
- ! – хороший ход
- !! – очень хороший ход
- ? – плохой ход
- ?? – грубая ошибка
- при записи партии пешки не обозначаются, при записи позиций перед перечислением расположения пешек пишется пп., что обозначает – пешки по порядку

Запишем начальную расстановку фигур на шахматной доске:

Белые: Кр.е1, Ф.д1, Л.а1, Л.h1, К.б1, К.г1, С.с1, С.f1, пп. а2, б2, с2, d2, е2, f2, g2, h2.

Черные: Кр.е8, Ф.d8, Л.а8, Л.h8, К.б8, К.г8, С.с8, С.f8, пп. а7, б7, с7, d7, е7, f7, g7, h7.

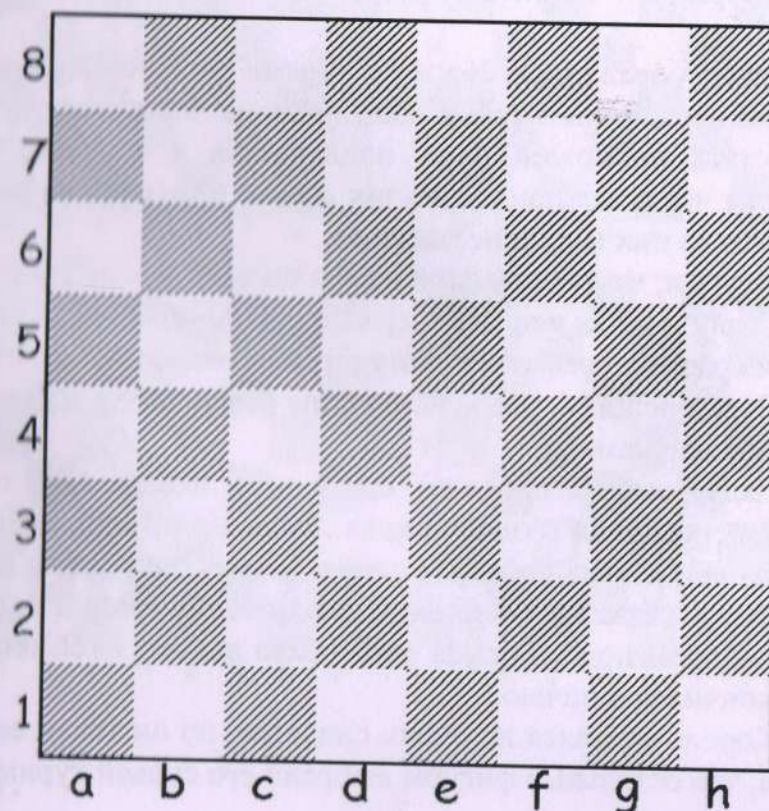
А теперь потренируемся в записи шахматной партии:

№	Белые:	Черные:
1.	е2-е4	е7-е5
2.	С. f1-c4	К. b8-c6
3.	Ф. d1-h5	К. g8-f6??
4.	Ф. h5:f7х	

Игра - «Поставь фигуру»: называется адрес, надо поставить на это поле любую фигуру.

Игра - «Где живет король?»: Ставится фигура на демонстрационную доску, надо назвать ее адрес. Сначала название улицы – буква, а затем номер дома – цифра.

Задание: подписать каждое поле на шахматной доске.



Ценность шахматных фигур.

Кто сильнее?

Как-то в шахматном королевстве заспорили фигуры – кто из них сильнее.

- Я самый сильный, – сказал ферзь, - потому что я могу ходить во все стороны.

- А я могу перепрыгивать через преграды, - сказал конь.

- Я самый сильный, без меня нельзя продолжать бой, - сказал король.

- Я могу поставить мат королю, значит я сильнее, - сказала пешка.

Спорили, спорили фигуры и решили устроить состязание.

Стали сражаться Конь и Слон. Белопольный слон издали нападет на коня, а конь прыг на черное поле, слон его достать не может. Конь подкрадется к слону, а слон перелетит через все поля, конь так далеко прыгнуть не может. Так никто из них верх и не одержал.

Решили, что конь и слон равны по силе.

Стали они с пешками сражаться. Оказалось, что они могут на равных сражаться сразу с тремя пешками.

Судьи решили, что конь по силе равен слону и равен по силе трем пешкам.

Ладья смогла победить сразу пять пешек. Она очень быстро переходила с одного края доски на другой, с белого поля на черное. Она победила слона, смогла победить и коня.

Ферзь оказался чемпионом. Он победил сразу и ладью и слона. Потом против ферзя выступило войско из 9 пешек и бой закончился вничью.

Король оказался не очень сильным, но он такая важная фигура, что остальные фигуры выбрали его судьей турнира.

Король рассудил так:

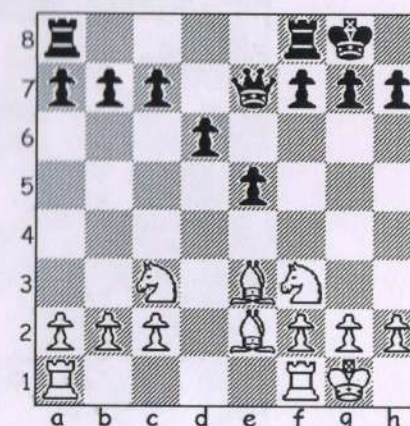
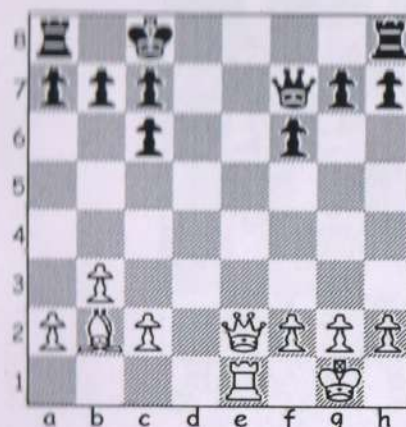
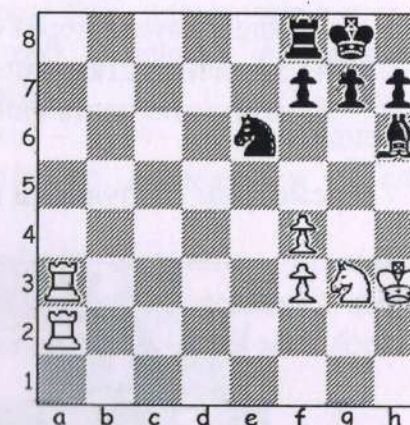
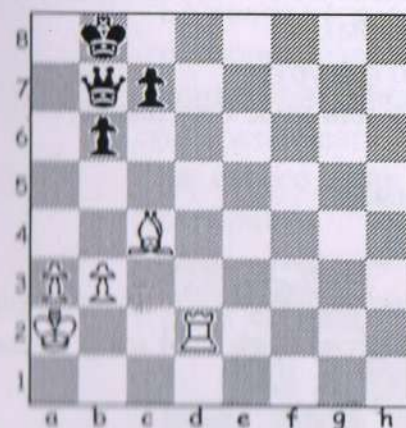
Самый сильный – Ферзь = 9 пешкам = 3 слонам (коням)

Дальше – Ладья = 5 пешкам = слону (коню) и 2 пешкам

Слон = коню = 3 пешкам.

После этого турнира Коня и Слона стали называть легкими фигурами, так как они весят всего 3 пешки. Ладью и Ферзя – тяжелыми фигурами.

Задание: определить у кого материальный перевес.

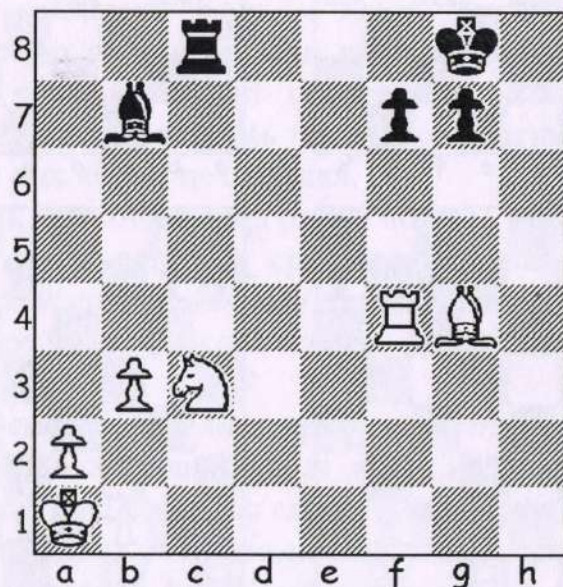


Способы защиты.

Рассмотрим способы защиты от нападения вражеских фигур. Таких способов всего пять:

1. отойти;
2. уничтожить атакующую фигуру;
3. перекрыть линию действия атакующей фигуры (не подходит для защиты от нападения пешкой т.к. нападает «вплотную» и конем т.к. «действует» через фигуры);
4. защитить атакованную фигуру;
5. контратаковать фигуру или поле соперника.

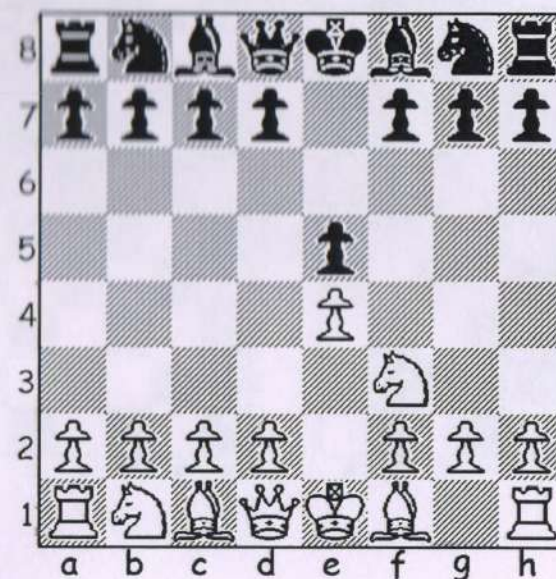
Рассмотрим следующий пример:



Последним ходом Л. f8-c8 черная ладья напала на белого коня c3. Белым необходимо защитить свою фигуру, как это можно сделать:

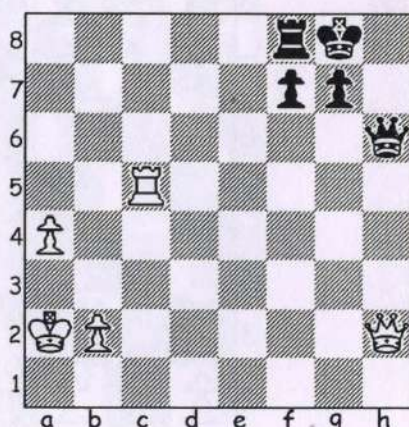
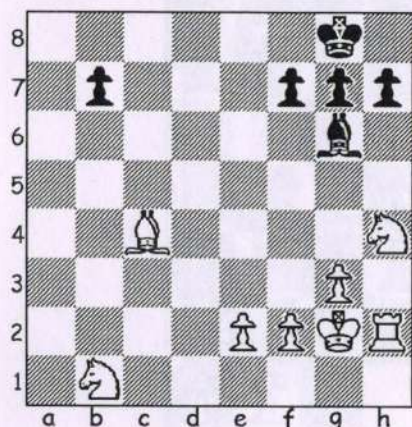
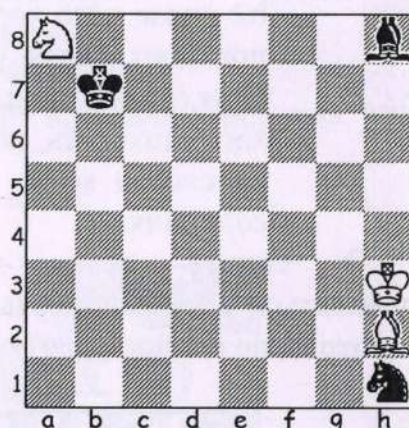
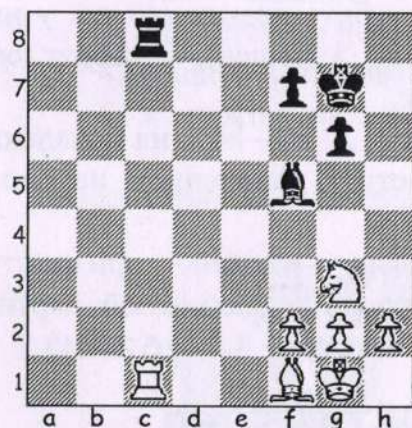
1. отойти конем, например на a4;
2. уничтожить атакующую фигуру, съесть черную ладью – С. g4:c8;
3. перекрыть линию действия атакующей фигуры, сделать это можно ходом – Л. f4 – c4;
4. защитить атакованную фигуру, например Кр. a1-b2 после чего черным бить невыгодно т.к. у них погибнет ладья (стоит 5 пешек), а съедят они коня (стоит 3 пешки);
5. контратаковать, пойти – Л. f4 – b4 и на нападение на своего коня, ответить нападением на слона соперника.

О защите своих боевых единиц приходится задумываться с самых первых ходов в шахматной партии, рассмотрим позицию после первых ходов - 1. e4 e5 2. ♘f3



своим последним ходом, белые напали на черную пешку е5, каким образом черные могут ее защитить, например 2... d6 или 2... ♖c6, а могут и контратаковать пешку белых на е4 – 2... ♜f6. Выбор наилучшего способа защиты является важнейшим компонентом шахматного мастерства спортсмена.

Задание: найди атакованные белые фигуры и покажи способы защиты:



А теперь попробуйте решить такую задачку:
ход белых, мат в один ход **14 способов!**

