

Александр Кентлер

ШАХМАТНЫЙ БУКВАРЬ-РАСКРАСКА

ЗАКЛЮЧЕНИЕ Перед вами - шахматный букварь, знакомство с которым позволяет узнать все правила шахматной игры и, закрыв последнюю страницу, сесть за доску, чтобы сыграть первую в жизни шахматную партию.

Шахматная игра - универсальное средство развития способностей: памяти, внимания, логического мышления.

Шахматы как вид единоборства дают редкую возможность достижения результата за счет разума и характера. Благодаря шахматам можно не только с большей степенью достоверности выявить сильные (либо нуждающиеся в коррекции) стороны характера, но и определить предрасположенность к определенным видам деятельности. Ведь шахматы - игра счетная, требующая усидчивости и последовательности.

Наконец, шахматы могут стать замечательной формой проведения свободного времени: общения со сверстниками, нахождения общих интересов со взрослыми...

Эта книга в сжатой форме включает в себя все необходимые первоначальные сведения об игре. Изложение каждой темы построено по одинаковой схеме: определение нового понятия либо правила, примеры на их усвоение, задания для закрепления полученных знаний с учетом всего того, что было узнано до этого, рисунок, связанный с изучением материала. Возможность раскрашивания рисунков может только усилить интерес к шахматам.

Книга адресована детям пяти-семи лет, но может оказаться полезной, в исключительных случаях, и для малышей. Что же касается более старших - учиться никогда не поздно!

**ЭТИ ПРАВИЛА
НУЖНО ЗАПОМНИТЬ:**

- тронул - ходи!
- отпустил руку - ход сделан!



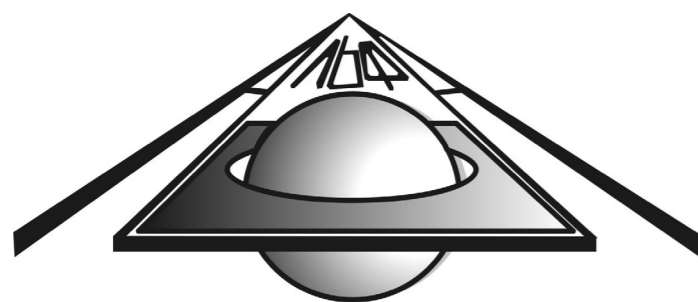
ОСРМПНТС

НАУКА — ШАХМАТНОМУ ОБРАЗОВАНИЮ

Малые научные предприятия, принимающие участие в издании учебной шахматной литературы



РАНТИС



Relict®



ООО «Русский инженерный клуб»
300053, г. Тула, а/я 712, тел./ факс (0872) 48-4725
www.lasermed.ru E-mail: RIK@lasermed.ru



e3 e5

ISBN 5-98408-028-1

© А. Кентлер, 2005
© Обложка, иллюстрации А. Бабушкин, 2005
© Оформление ООО «Фирма КОСТА»

Александр Кентлер
Шахматный букварь-раскраска
Издание второе, дополненное
Оригинал-макет подготовлен ООО «Фирма КОСТА»
Подписано в печать 25.03.05. Формат 60×90/8. Печать офсетная.
Бумага офсетная. Печ. л. 5,5. Тираж 11000. Заказ №
Отпечатано в типографии ООО «ИПК БИОНТ». Санкт-Петербург, Средний пр., д. 86





ПРЕДИСЛОВИЕ КО ВТОРОМУ ИЗДАНИЮ

Если ваш ребенок совсем не знает правил шахматной игры, но хочет научиться играть, либо этого хотите вы и сможете убедить в этом свое чадо, эта книга для него.

Впрочем, если подопечный уже знает правила, книга поможет ему закрепить полученные навыки для того, чтобы их легче было перенести на доску для игры в шахматы.

Имейте в виду, что познакомиться с азами шахмат полезно любому ребенку: и сильно «продвинутому», и тому, кто испытывает некоторые проблемы с развитием. И первому, и второму это поможет стать чуть усидчивее и внимательнее.

Книга построена на принципе многократных повторений: все правила шахматной игры раз за разом повторяются при изучении каждой следующей темы. Это позволяет закрепить полученные сведения. Не ленитесь повторять все формулировки, узнанные ранее, снова и снова, и тогда по прочтении книги сможете убедиться: первоначальное шахматное образование окажется законченным.

Когда книга будет отложена в сторону, вы можете либо повести ребенка в шахматный кружок, либо научить его играть с шахматными компьютерными программами. И, конечно, будет здорово, если дома или где-то поблизости найдется хороший партнер. Не страшно, если на этом шахматное обучение закончится: уверяю вас, что полученные навыки наверняка помогут ребенку в жизни. Ведь умение включать голову в нужное время еще никогда и никому не приносило вреда.

Эта книга – плод пятнадцати лет занятий, которые автор проводил в подготовительных и первых классах петербургских школ, а также в Шахматной школе Санкт-Петербургского государственного университета в группах для не умеющих играть.

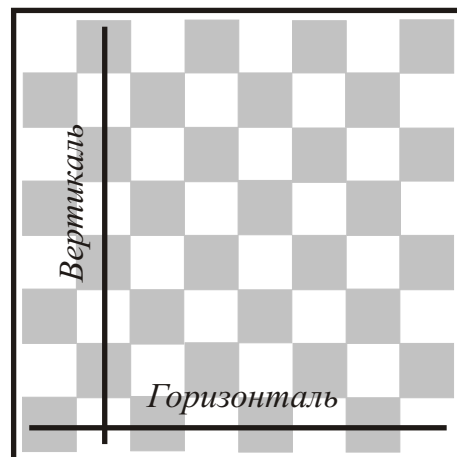
Первое издание букваря вышло в свет семь лет назад, и по нему научились играть в шахматы сотни ребят. Именно эту книгу с успехом используют на своих занятиях в детских садах и школах преподаватели Шахматного центра Кировского района, добившегося наибольших успехов в подготовке юных дарований в Санкт-Петербурге.



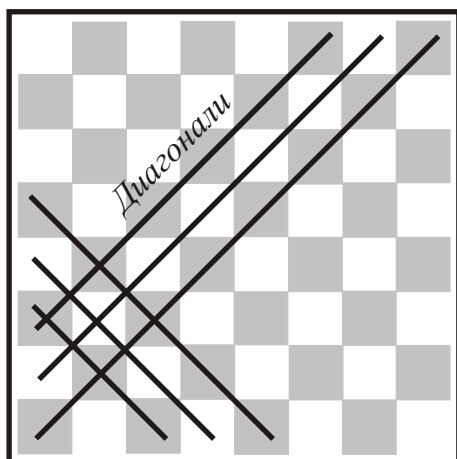
ШАХМАТНАЯ ДОСКА

Шахматная доска представляет собой квадрат. **Квадрат** - геометрическая фигура, у которой все стороны и углы равны.

Шахматная доска разделена на 64 равных по размеру, строго чередующихся, черных (темных) и белых (светлых) клеток - квадратов, называемых **полями** (шахматной доски).



На шахматной доске различают три вида рядов полей: **горизонтальные, вертикальные и диагональные.**



Восемь горизонтальных рядов, каждый из которых состоит из восьми чередующихся (белых и черных) полей представляют собой прямые линии, расположенные в направлении слева - направо (либо наоборот).

Восемь вертикальных рядов, каждый из которых состоит из восьми чередующихся (белых и черных) полей, представляют собой прямые линии, расположенные в направлении сверху - вниз (либо наоборот).

Все ряды, состоящие из полей одного цвета и представляющие собой косые линии, называются диагональными. Диагональные ряды состоят из разного количества полей (от двух больших диагоналей по восемь полей белого и черного цвета, идущих из угла в угол, до четырех диагоналей, состоящих только из двух полей).

Горизонталь - поставим руку над глазами и посмотрим, что появилось перед нами на горизонте.

Вертикаль - лифт поднимается либо опускается.

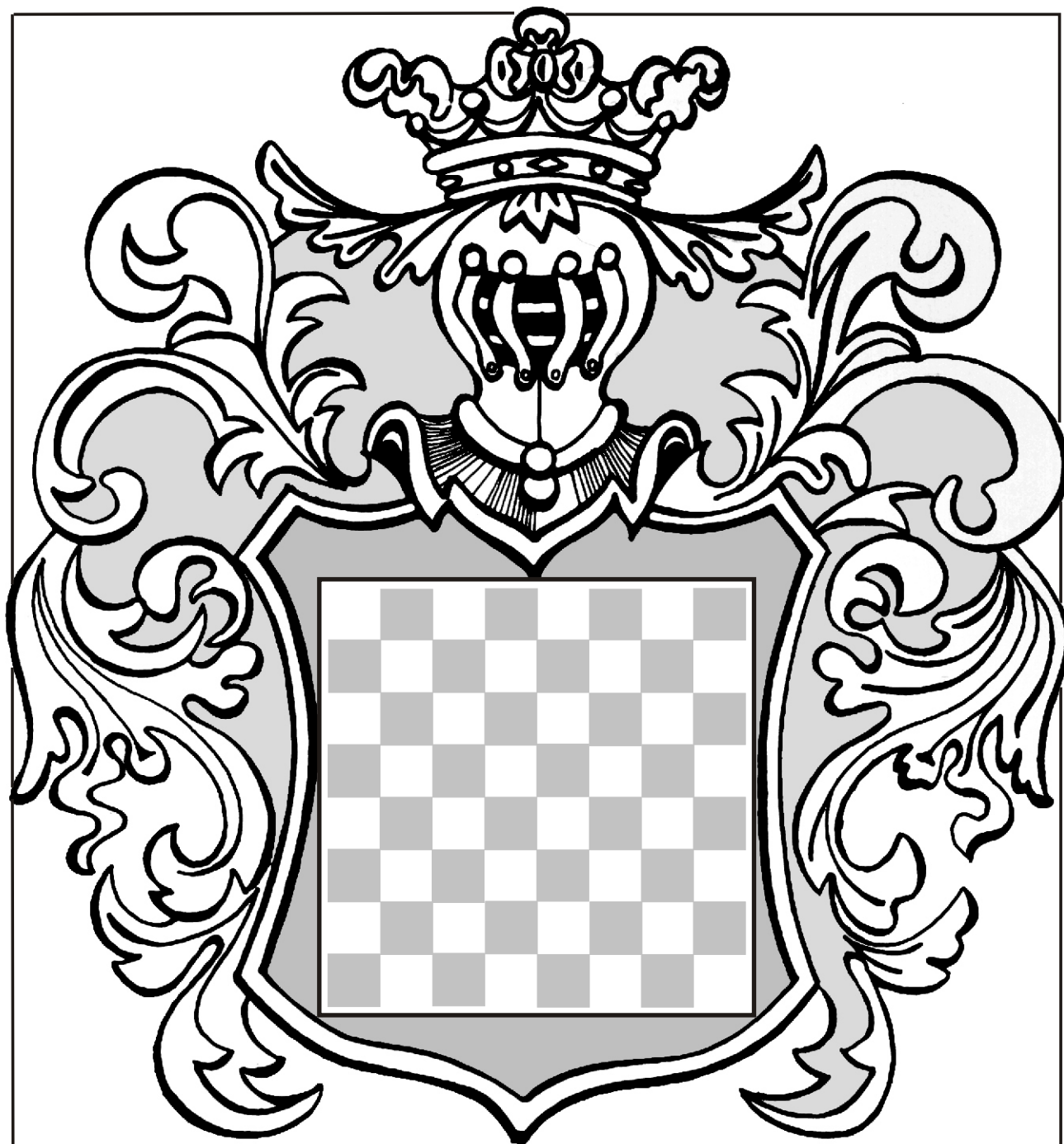
По горизонтали и вертикали никогда не встретятся подряд два поля одного цвета. Вслед за белым полем всегда идет черное, затем опять белое и т. д.

По диагонали, идущей наискосок, всегда расположены поля одного цвета (либо белого либо черного).

© А. Кентлер, 1998

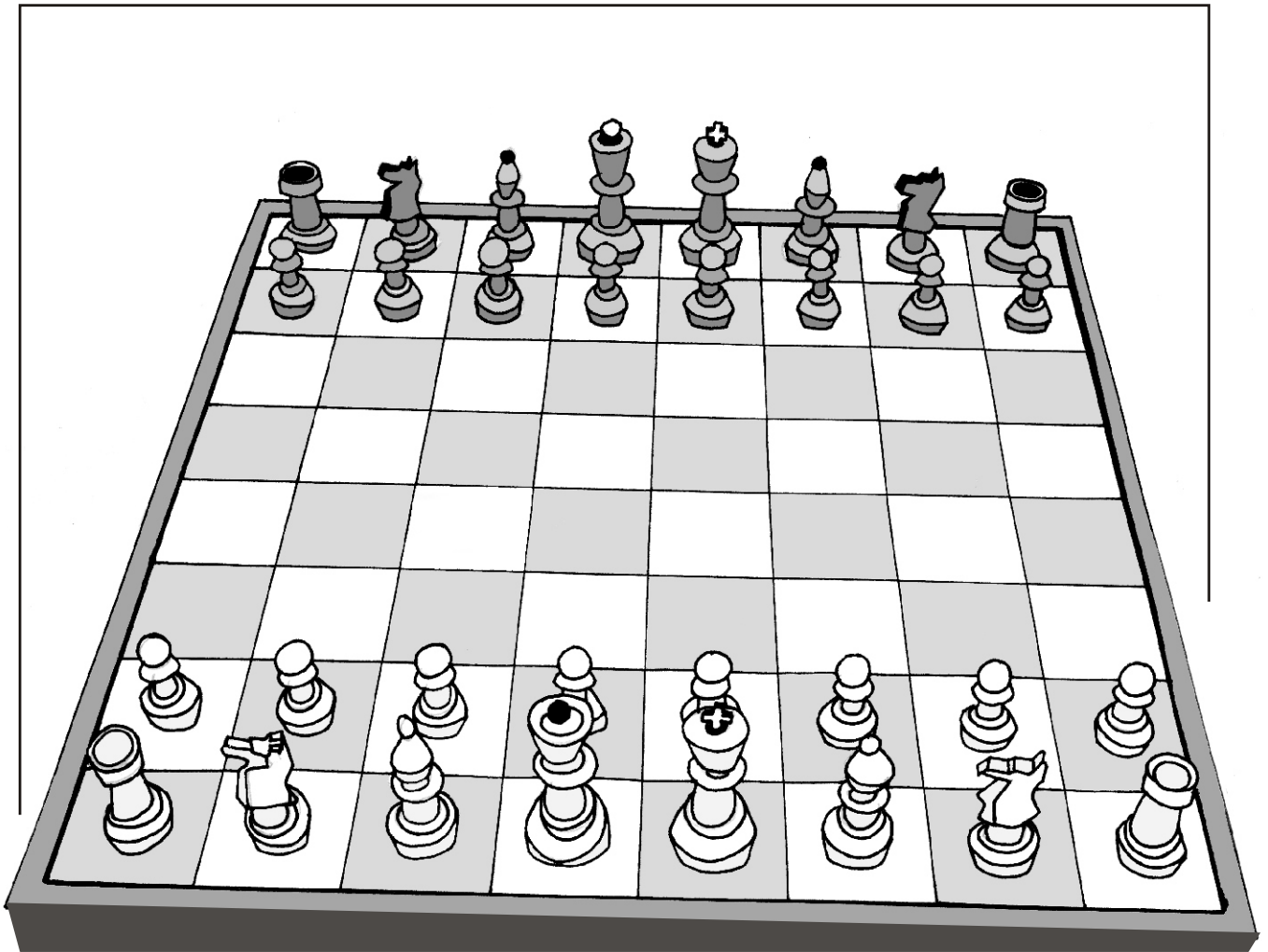
© Обложка, иллюстрации, макет. А. Бабушкин, 1998

© “Образование-Культура”, 1998



Попробуем сосчитать:

1. Сколько белых и сколько черных полей на каждой горизонтали?
2. Сколько белых и сколько черных полей на каждой вертикали?
3. Сколько всего полей на шахматной доске?
4. На шахматной доске - одинаковое количество белых и черных полей. Из 64 полей - 32 поля черного цвета. Сколько белых полей на шахматной доске?
5. Сколько на шахматной доске диагоналей, состоящих из трех полей? Сколько таких диагоналей, состоящих из белых полей? Сколько таких диагоналей, состоящих из черных полей?



КОРОЛЬ (Кр)

-по одному у каждого соперника

ФЕРЗЬ (Ф)

-по одному у каждого соперника

ЛАДЬЯ (Л)

-по две у каждого соперника



-по два у каждого соперника

СЛОН (С)



-по два у каждого соперника

КОНЬ (К)



-по восемь у каждого соперника

ПЕШКИ

ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ

Каждое поле шахматной доски обозначается сначала буквой, затем цифрой.

По горизонтали - буквы латинского алфавита: **a, b, c, d, e, f, g, h.**

По вертикали - цифры от **1** до **8.**

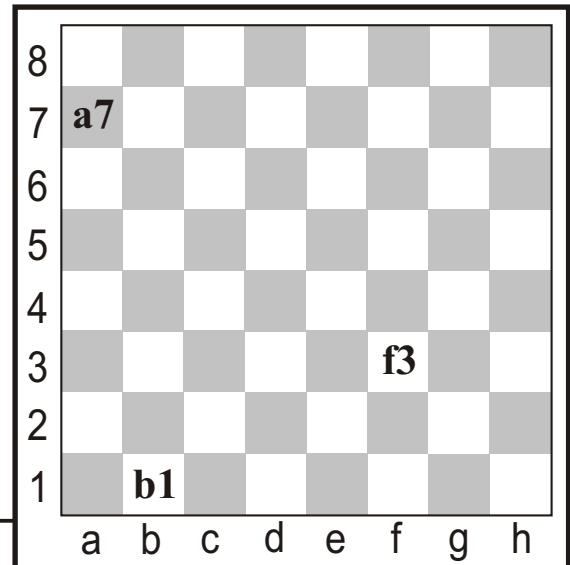
Поле **a1** - всегда черного цвета.

Для того, чтобы обозначить движение любой фигуры по доске, надо к сокращенному ее обозначению и полю, на котором она стояла, добавить поле, на которое она пошла.

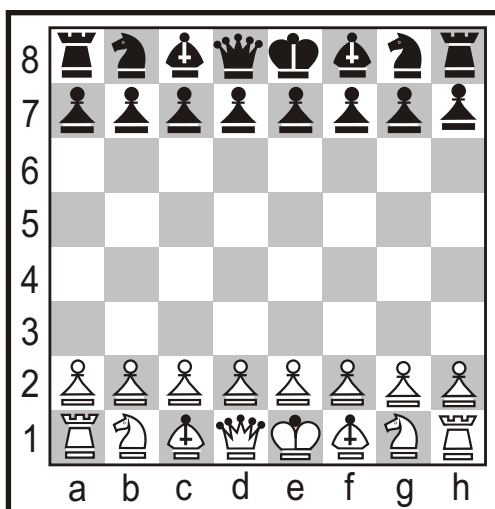
Например, Kg1 - f3.

При ходах пешек, достаточно указать только поля их движения.

Например, e2 - e4.



Надпишите каждое поле на доске (буква маленькая, цифра большая).



*В восьмом ряду располагаются черные фигуры.
В седьмом ряду располагаются черные пешки.*

Для закрепления шахматной нотации поиграйте в морскую бой, используя буквы латинского алфавита.

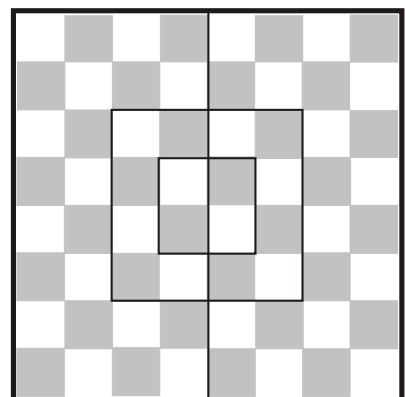
*Во втором ряду располагаются белые пешки.
В первом ряду располагаются белые фигуры.*

Понятие центр

Центр - поля (d4, d5, e5, e4)

Расширенный центр - ограничен полями c3, c6, f6, f3.

Половина доски, ограниченная полями **a1, a8, d8** и **d1**, называется *ферзевым флангом*, а вторая половина (**e1, e8, h8, h1**) - *королевским.*





КОРОЛЬ

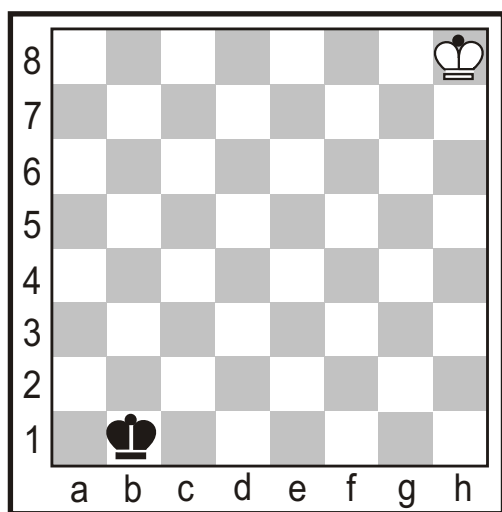
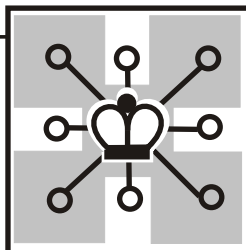
КОРОЛЬ (Кр) ходит на одно поле в любую сторону.

Исключения :

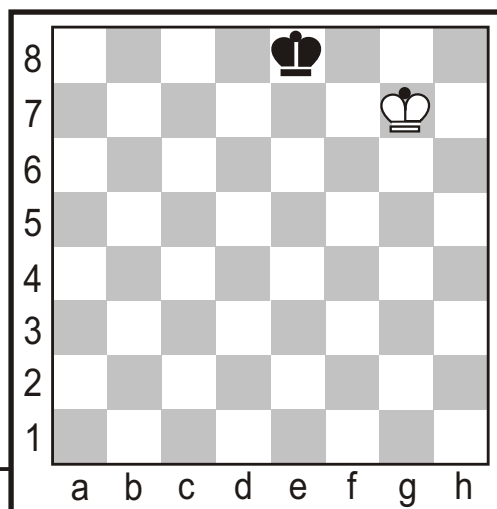
Король к королю соперника не подходит (вплотную).

Король не может идти под шах.

(Что такое шах, мы узнаем очень скоро).



1

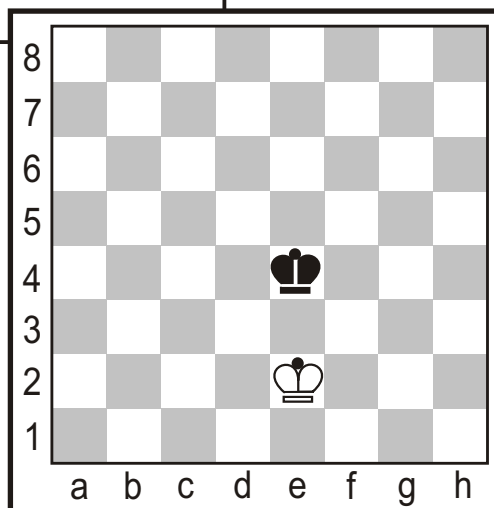
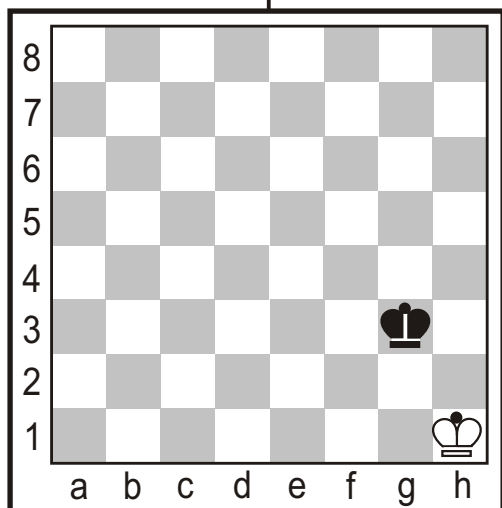


2

3

Сколько возможных ходов
у каждого короля?

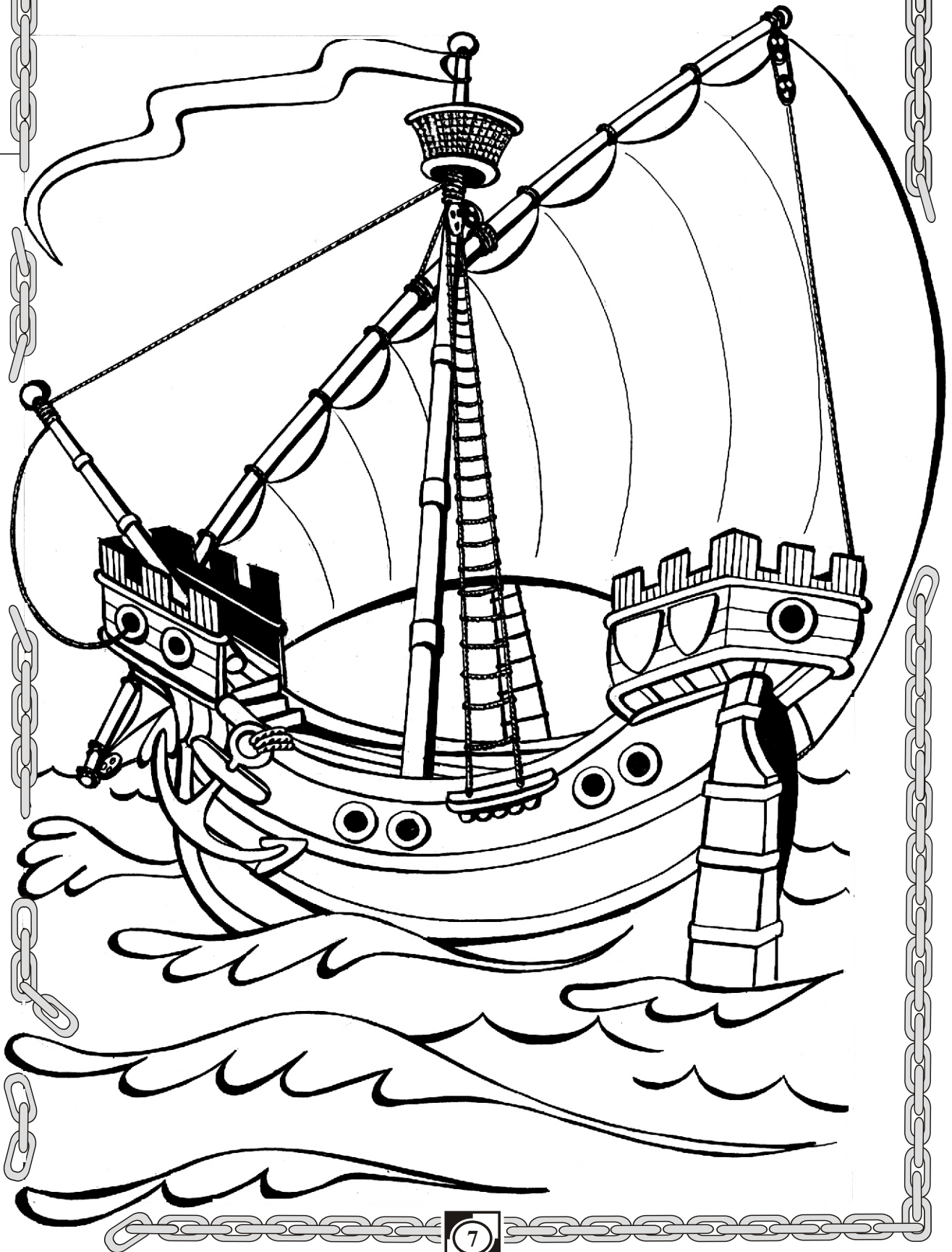
4



ХОД - передвижение фигуры либо пешки по доске.
ПАРТИЕЙ называется поединок между двумя соперниками.
ПОЗИЦИЯ - расположение фигур.



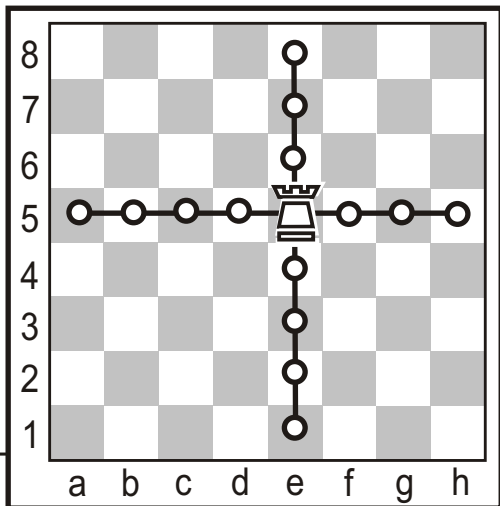
ЛАДЬЯ





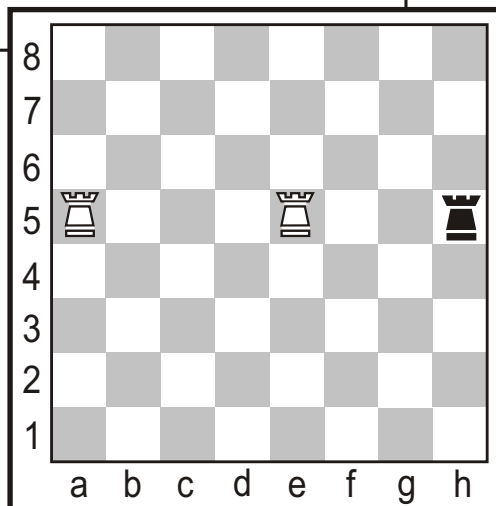
ЛАДЬЯ (Л) ходит по прямым линиям (горизонталям и вертикалям) на любое количество свободных полей.

Если на пути движения ладьи стоит неприятельская фигура, ладья может ее съесть и встать на поле, на котором эта фигура стояла. В шахматной нотации съедение фигуры обозначается - “:” (двоеточие).



5 Сколько возможных ходов у ладьи: - по горизонтали? - по вертикали? - всего?

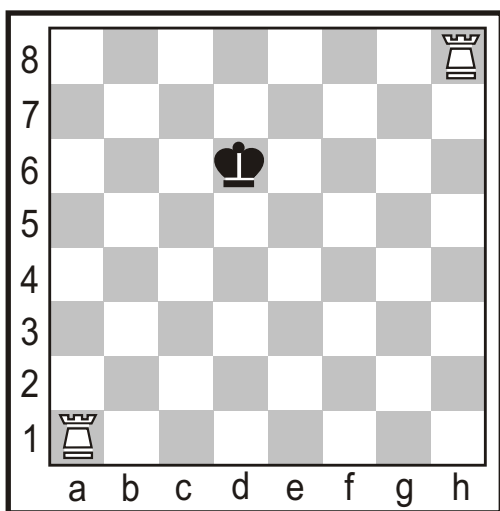
6 Сколько возможных ходов у каждой ладьи по горизонтали?



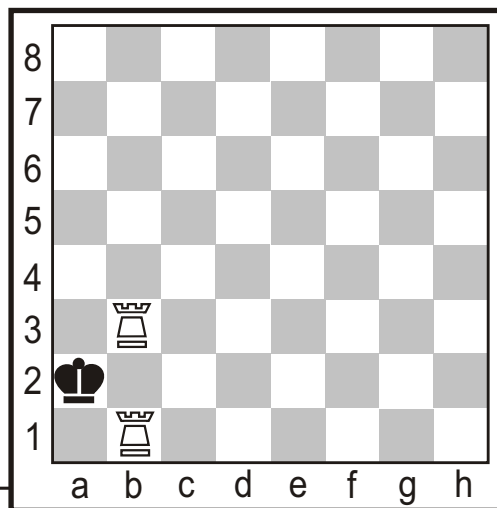
ПОНЯТИЕ “ШАХ”

ШАХ - нападение неприятельской фигуры (или пешки) на короля соперника.

ШАХ обозначается знаком “+”.



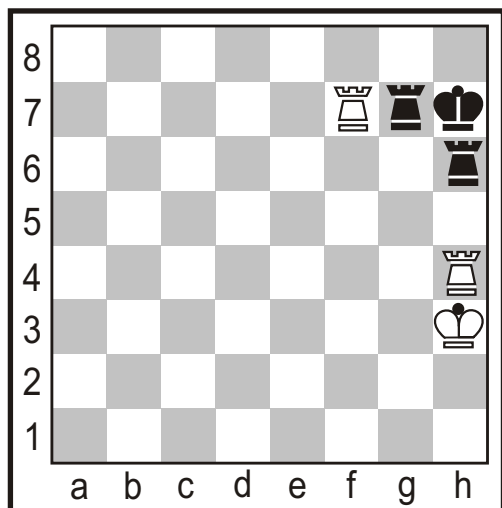
7



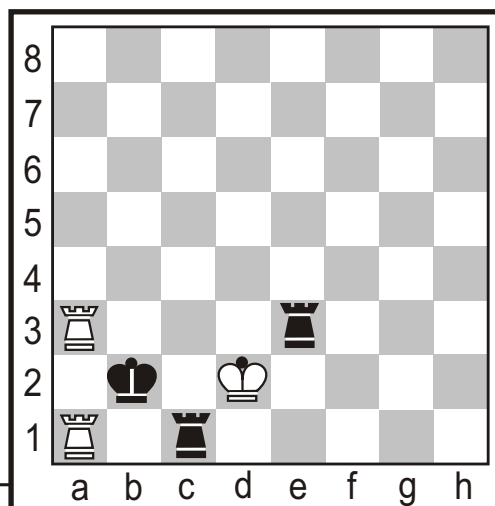
8 Сколько шахов можно объявить черному королю?

6

Если на пути движения короля стоит неприятельская фигура (или пешка), король может съесть ее и встать на поле, на котором эта фигура (пешка) стояла, если при этом он не попадает под шах.



9



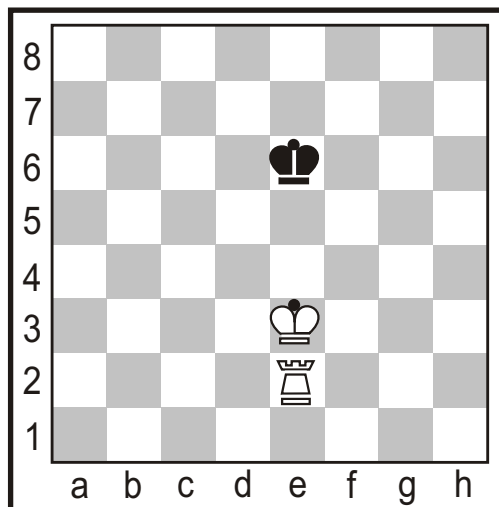
10

Сколько возможных ходов у каждой фигуры, стоящей на доске?

Обратите внимание: ни белая ладья с поля h4, ни черная - с поля h6 не могут уйти с линии h, а черная ладья с поля g7 не может пойти по линии g из-за связки.

Связка - невозможность отхода фигуры, прикрывающей короля или другую ценную фигуру.

Открытый шах - открытие линии для нападения фигуры на короля соперника при отходе другой фигуры (либо пешки) своего цвета.



11

Сколько шахов можно объявить черному королю?

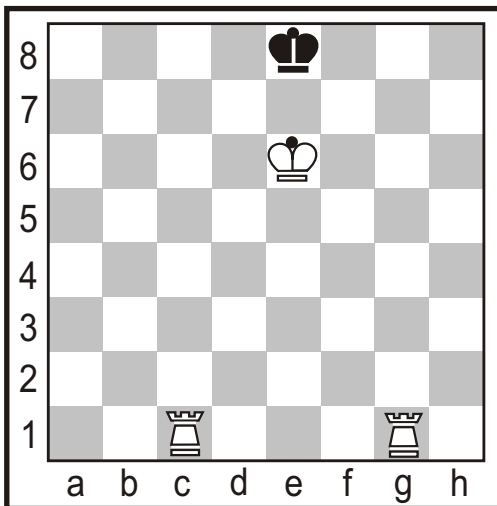
8

ШАХМАТЫ - магическая игра. Их чары испытали на себе почти все великие люди всех времен и народов - от царей и полководцев до писателей и музыкантов. Люди играют в шахматы уже почти полторы тысячи лет. Родина шахмат - ИНДИЯ.

ПОНЯТИЕ "МАТ"

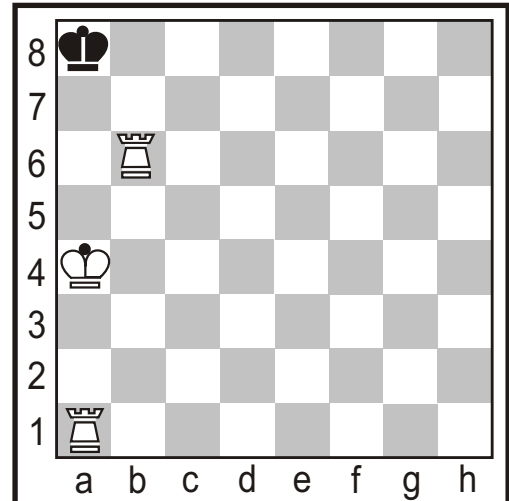
МАТ - это шах, от которого нет защиты.

МАТ обозначается знаком "X".



Ход белых.
Мат в 1 ход.
Сколько решений?

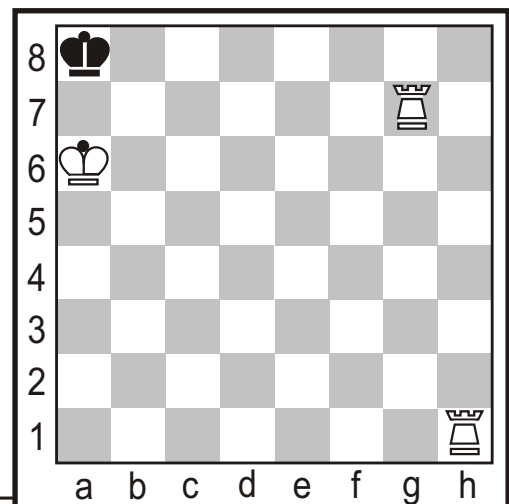
12



Ход белых.
Мат в 1 ход.
Сколько решений?

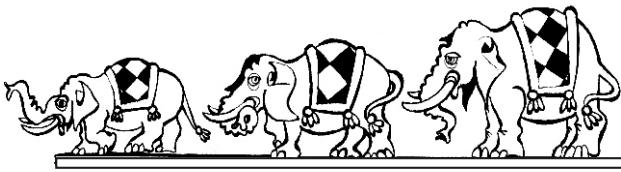
13

Сначала игра называлась **ЧАТУРАНГА**, и в нее играли четыре человека ("чатур" значит четыре), а главной фигурой был слон, который все сметал на своем пути. Потом количество игроков сократилось до двух, и игра приобрела название **ШАТРАНЖ** ("шатр" - два). И только потом в Персии она получила свое сегодняшнее название **ШАХМАТЫ** ("шах - мат" - король убит).

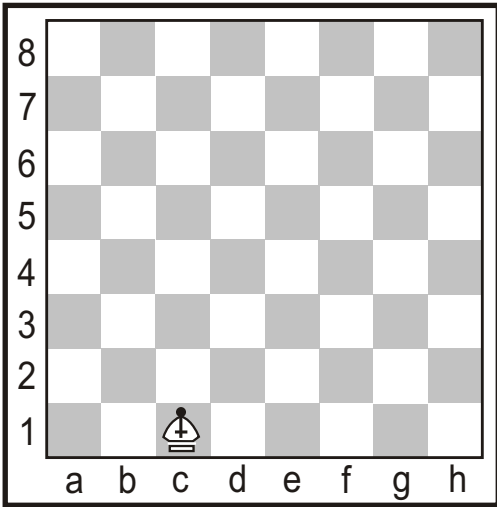


Ход белых. Мат в 1 ход. Сколько решений?

14

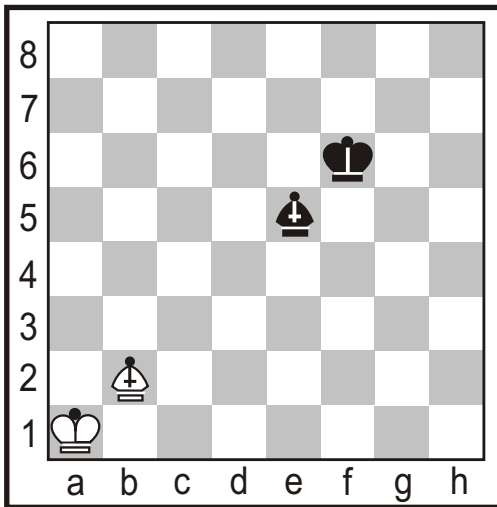


СЛОН



Сколько ходов нужно, чтобы слон попал на поле f8?
Какие маршруты?
Может ли слон с поля c1 попасть на поле g8?

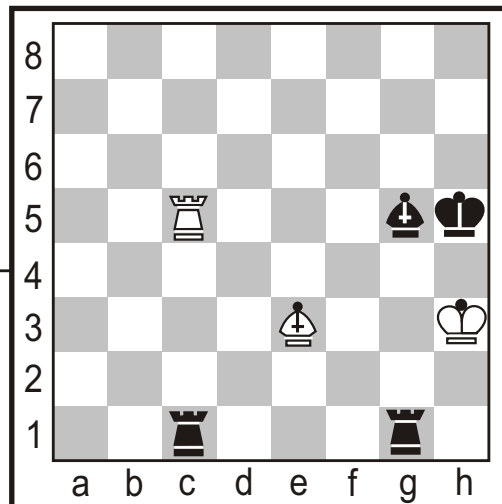
15



Сколько возможных ходов:
- у белого слона?
- у черного слона?
- у белого короля?
- у черного короля?

16

17



СЛОНЫ (С) ходят по диагоналям на любое количество свободных полей.

Если на пути движения слона стоит неприятельская фигура, слон может ее съесть и встать на поле, на котором эта фигура стояла.

Слоны бывают **белопольными** (ходят по диагоналям белого цвета) и **чернопольными** (ходят по диагоналям черного цвета). Поэтому слон с белого поля **НИКОГДА** не попадет на черное, а слон с черного поля **НИКОГДА** не попадет на белое поле.

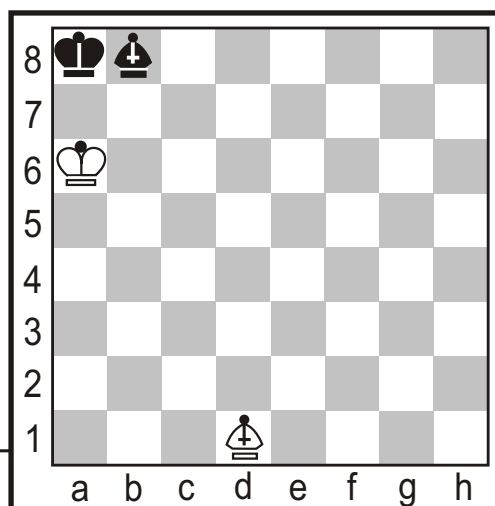
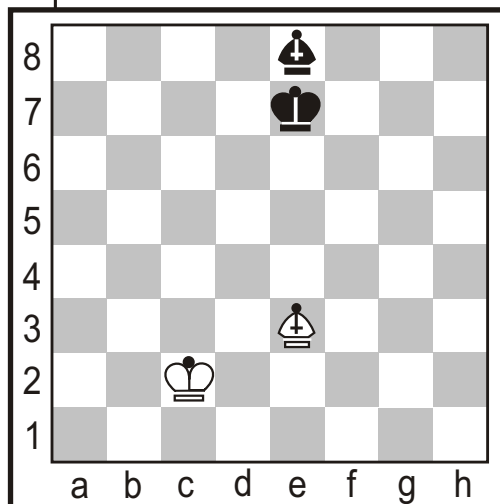
Слоны бывают **разноцветными** (если у каждого соперника остается по одному слону, которые ходят по диагоналям разного цвета), и **одноцветными** (если они ходят по диагоналям одного цвета).

Не забудем, что король к королю не подходит, и что король не может идти под шах; вспомним, что такое связка.



Сколько шахов каждому королю можно объявить
-при ходе белых?
-при ходе черных?

18

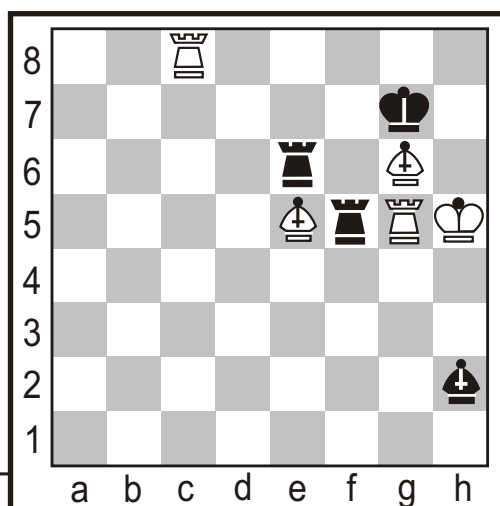


19

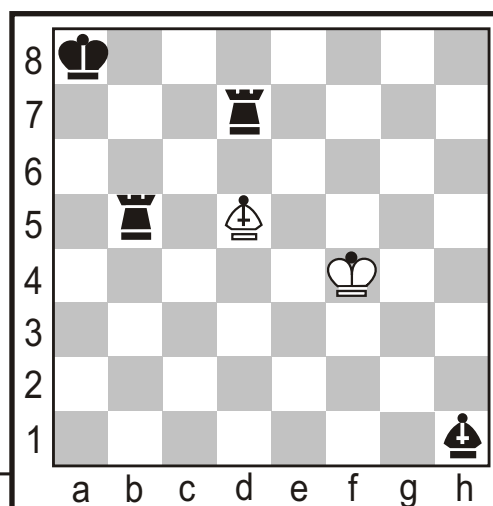
Ход белых.
Мат в 1 ход.

ТРИ СПОСОБА ЗАЩИТЫ ОТ ШАХА

1. **Съесть** (неприятельскую фигуру, объявившую шах).
2. **Закрыться** (фигурой своего цвета от шаха).
3. **Уйти** (королем на поле, которое не находится под боем неприятельских фигур).



20



21

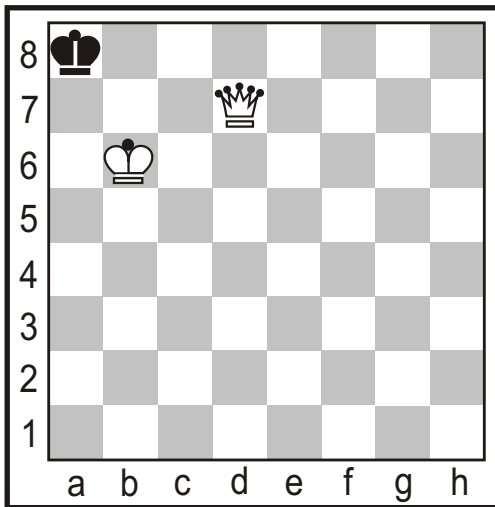
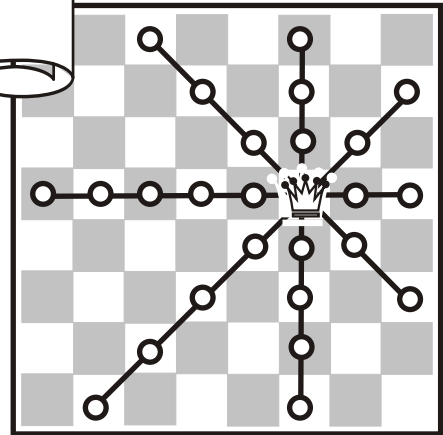
Ход черных. Сколько у них возможностей защиты от шаха, объявленного неприятельским слоном?

12



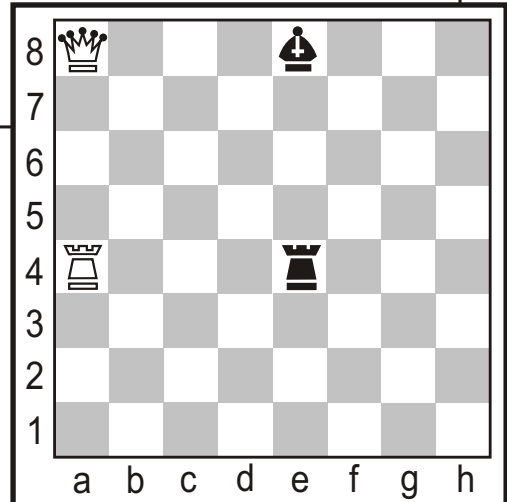
ФЕРЗЬ

ФЕРЗЬ (Ф) ходит по диагоналям, горизонталям и вертикалям на любое количество свободных полей. Если на пути движения ферзя стоит неприятельская фигура, ферзь может ее съесть и встать на поле, на котором эта фигура стояла.



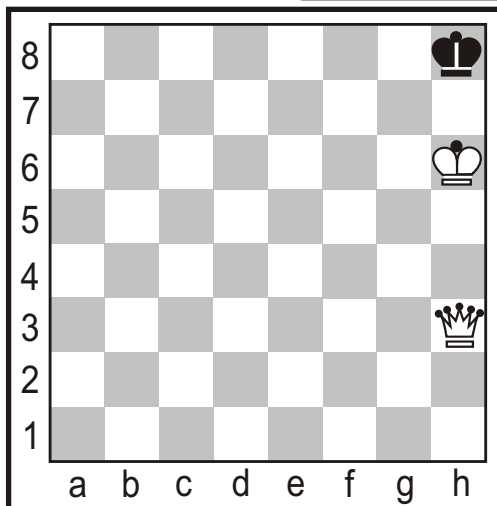
Сколько возможных ходов у белого ферзя:
 - по горизонтали?
 - по вертикали?
 - по диагонали?
 - всего?

23



22

Ход белых.
 Мат в один ход.
 Сколько решений?

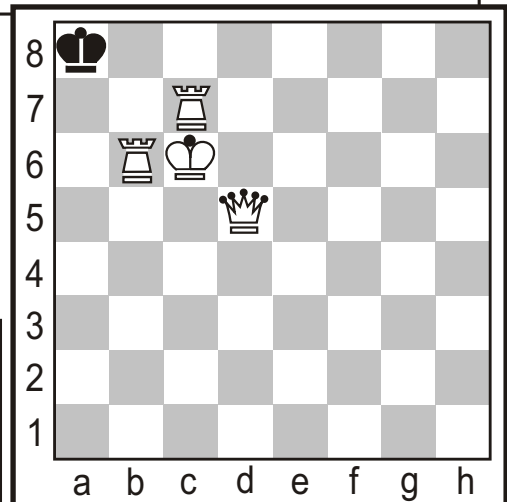


25

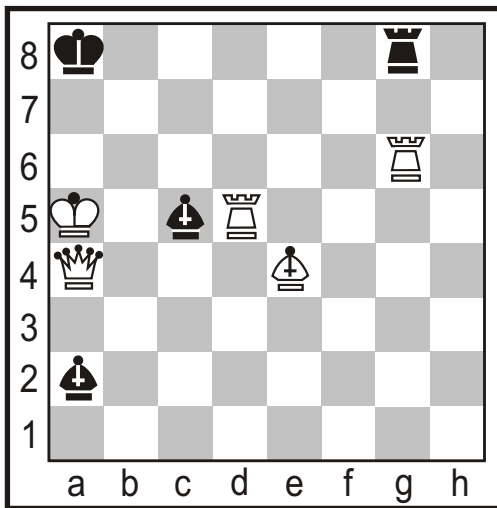
Ход белых. Мат в один ход.
 Сколько решений?

24

Ход белых.
 Сколько шахов черному королю можно объявить? Есть ли среди них мат?





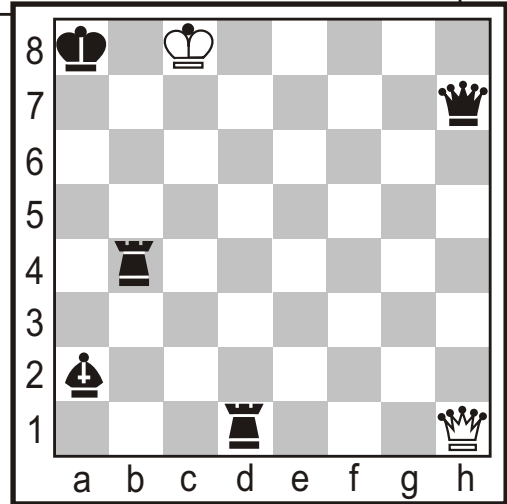


26

Ход белых.
Сколько шахов черному королю можно объявить?

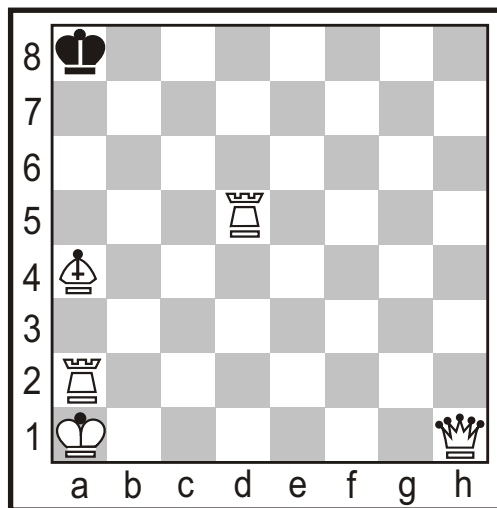
Ход черных.
Сколько у них возможностей защиты от шаха, объявленного белым ферзем?

27



ДВОЙНОЙ ШАХ

Двойной шах - объявление шаха одновременно двумя фигурами.
Обозначение двойного шаха - “++”.

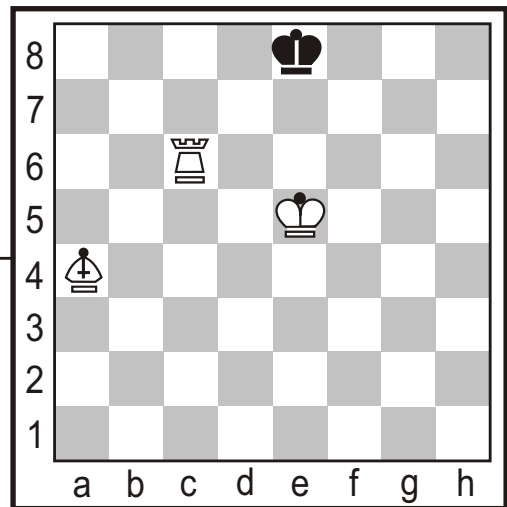


29

Ход белых.
Сколько разных двойных шахов черному королю можно объявить?

28

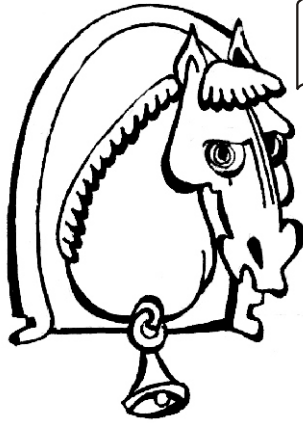
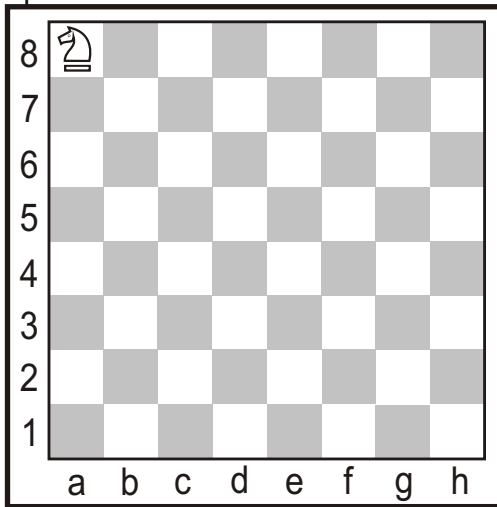
Ходы белых.
Лс6-е6++
Лс6-с8++



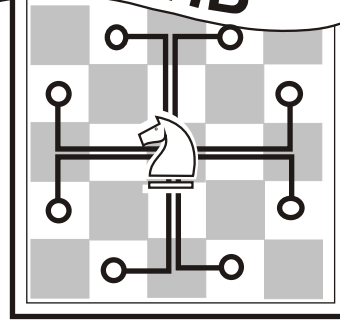
В том и другом случае шах черному королю объявляют одновременно белая ладья и белый слон. Обратите внимание, что от двойного шаха есть только один способ защиты - уйти королем.

30

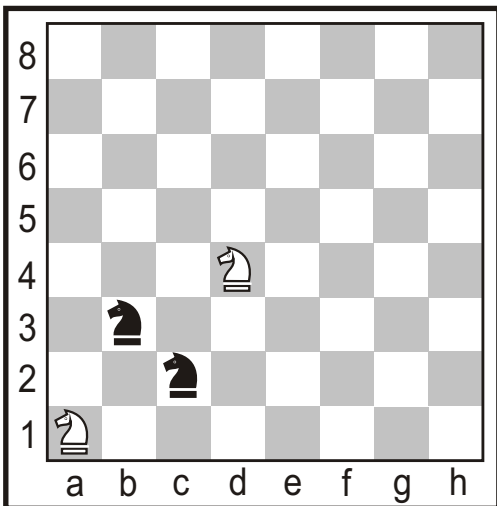
Конь с поля a8 должен в минимум ходов пройти на поле h1. Сколько ходов нужно сделать?



КОНЬ



Конь (К) ходит буквой “Г”: по прямой линии (по горизонтали либо по вертикали) через поле и становится на соседнее боковое поле противоположного цвета. Конь по ходу своего движения может перепрыгивать через свои и неприятельские фигуры. Если на поле, на которое может пойти конь, стоит неприятельская фигура, то конь может ее съесть и встать на поле, на котором эта фигура стояла.

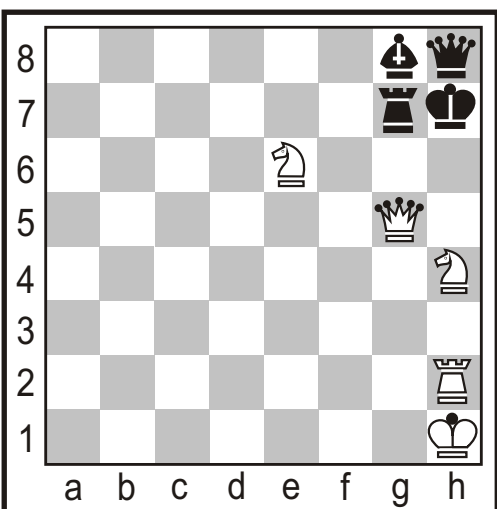
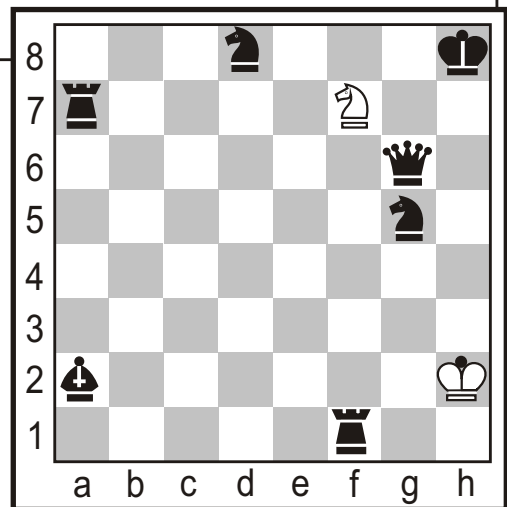


Ход черных. Сколько у них возможностей защиты от шаха, объявленного белым конем?

32

31

Указать все возможные ходы каждого коня.



33

Ход белых. Мат в один ход. Сколько решений?

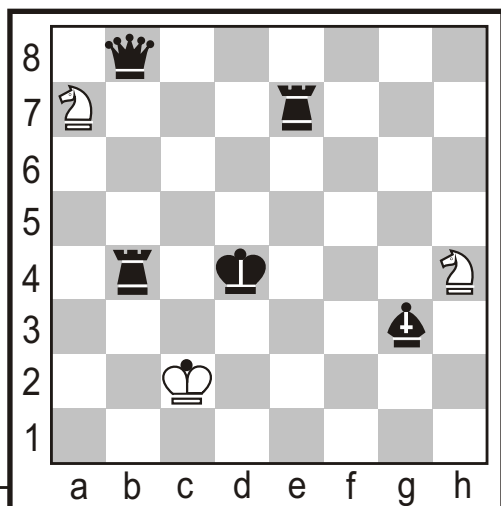
Обратите внимание, что закрыться от шаха конем НЕВОЗМОЖНО. Можно либо его съесть, либо уйти королем.

17



ВИЛКА

Вилка - одновременное нападение одной фигуры на две (и более) фигуры соперника.



34

КЕМПЕЛЕН И НАПОЛЕОН

В конце XVIII века венгерский изобретатель В. КЕМПЕЛЕН сконструировал автомат, играющий в шахматы. Над доской возвышалась фигура воскового турка, который при своем ходе механически передвигал шахматные фигуры. Перед началом каждой партии деревянный ящик, на котором стояла шахматная доска, открывался, и многочисленная публика видела, что в ящике ничего нет, кроме сложного механизма.

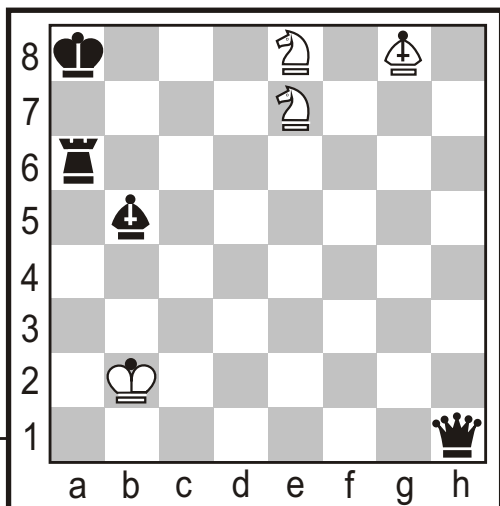
“Турок” обыгрывал многих сильных шахматистов того времени. Среди его соперников были многие великие люди. Сохранилась даже партия, проигранная автомату НАПОЛЕОНОМ БОНАПАРТОМ. Демонстрировался автомат и в Петербурге. Екатерина II даже собиралась его купить, однако Кемпелен сумел вежливо отклонить ее предложение.

Несколько лет спустя во время очередных гастролей в зале, где демонстрировался чудо-автомат, вспыхнул пожар.

Испуганные зрители ринулись к выходу, а из автомата выскочил, ломая зеркала... человек - знаменитый шахматный игрок. С тех пор прошло два столетия, и сегодня, как мы знаем, шахматные автоматы - компьютеры играют в силу гроссмейстеров. Недавно один из них обыграл даже шахматного чемпиона!

Ход белых.

Объявить шах черному королю, одновременно сделав “вилку” черным фигурам двумя разными способами. Какие еще шахи можно объявить черному королю?



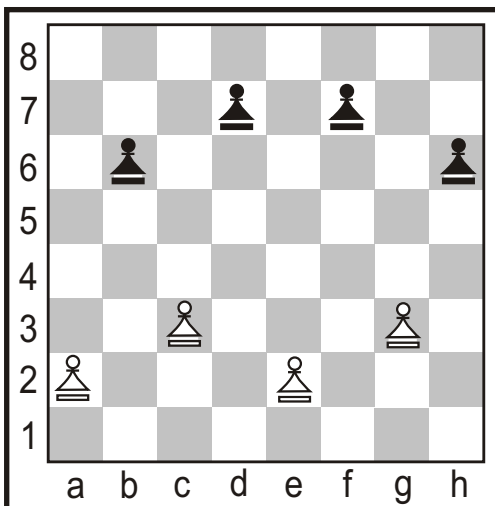
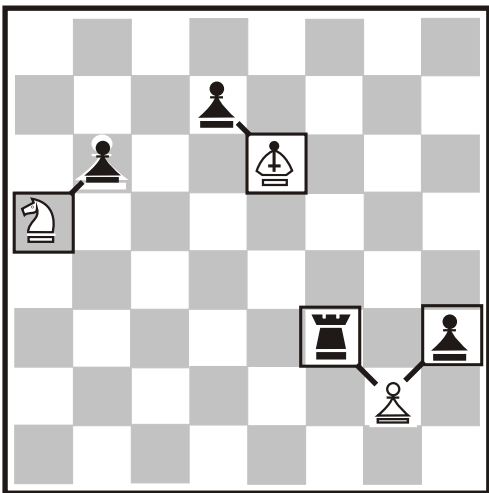
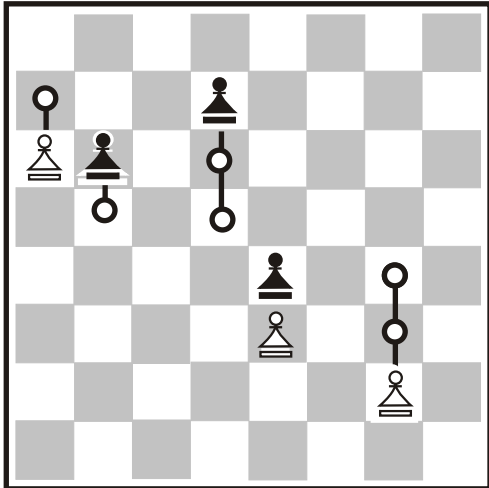
Ход белых. С помощью вилки выиграть ферзя в один ход. Есть ли другие “вилки”?

35

18

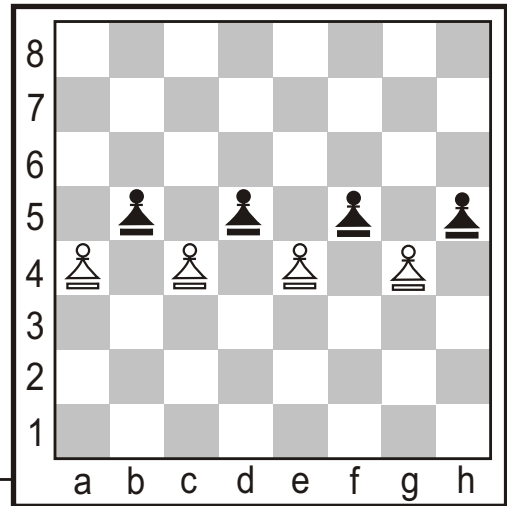


ПЕШКА



36

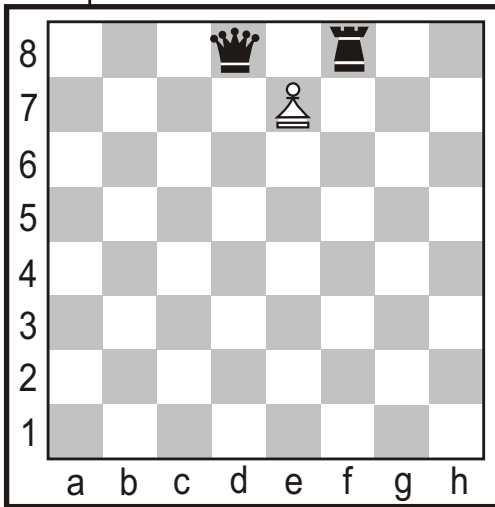
37



Указать все возможные
ходы белых и черных.

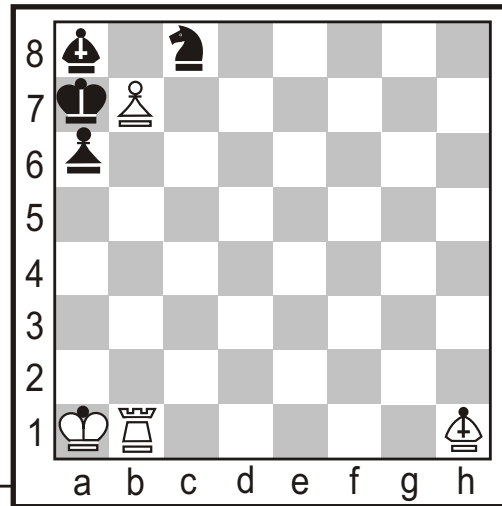
38

Ход белых. Указать все возможные ходы белых.



39

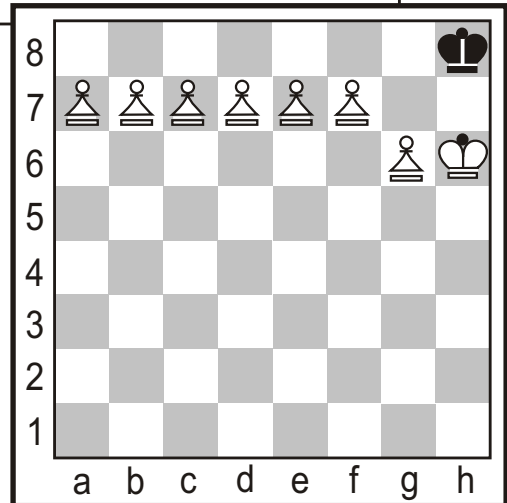
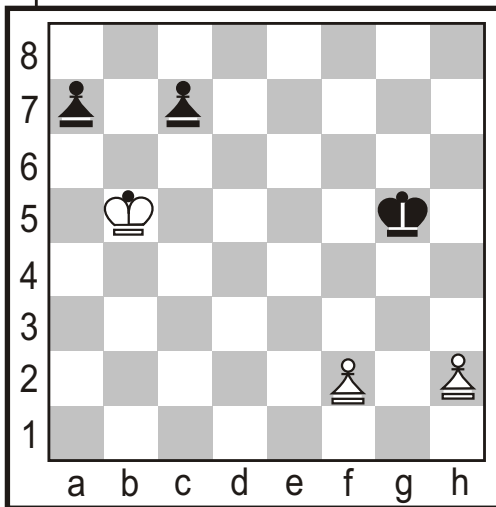
Ход белых. Мат в 1 ход. Сколько их?



40

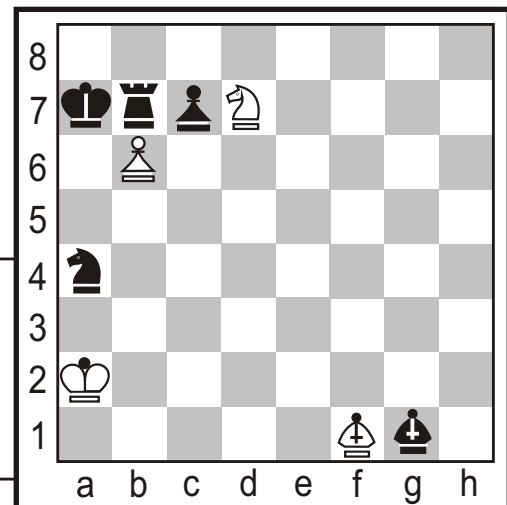
Сколько шахов можно объявить королю:
-при ходе белых?
-при ходе черных?

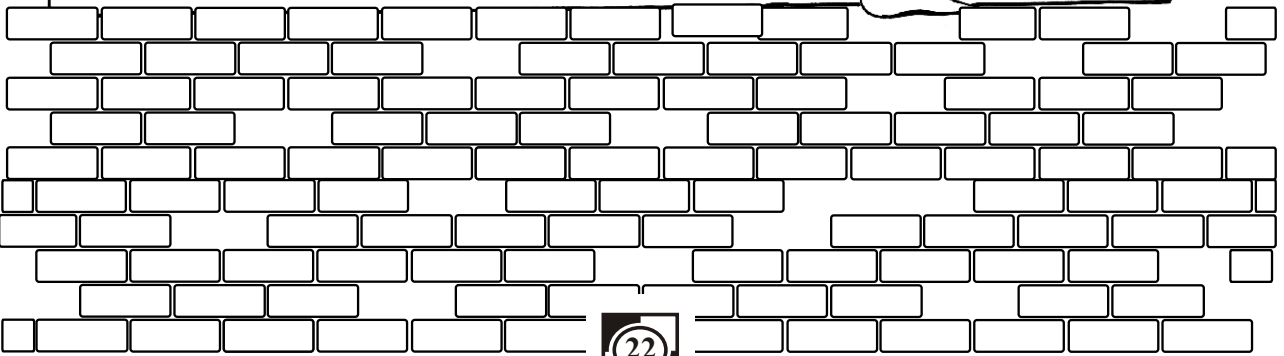
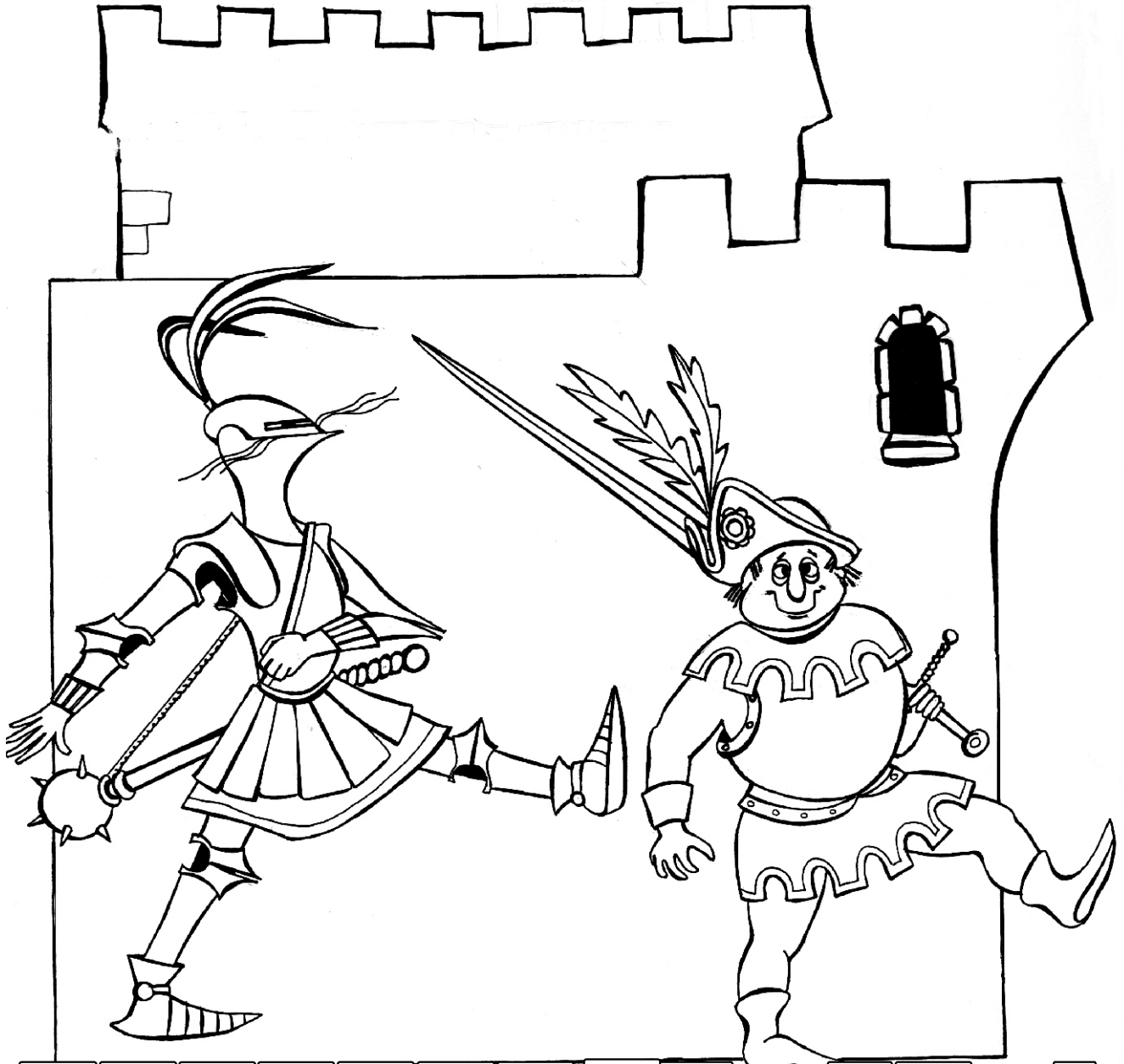
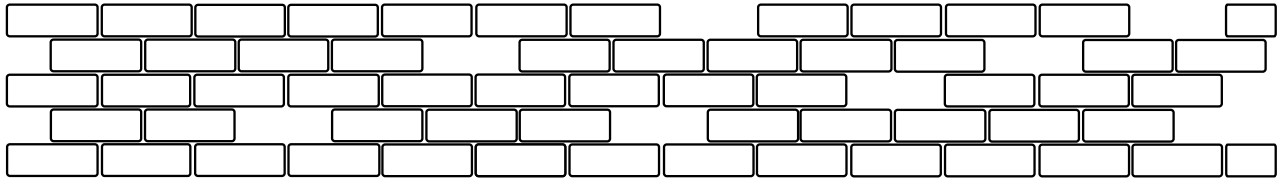
41

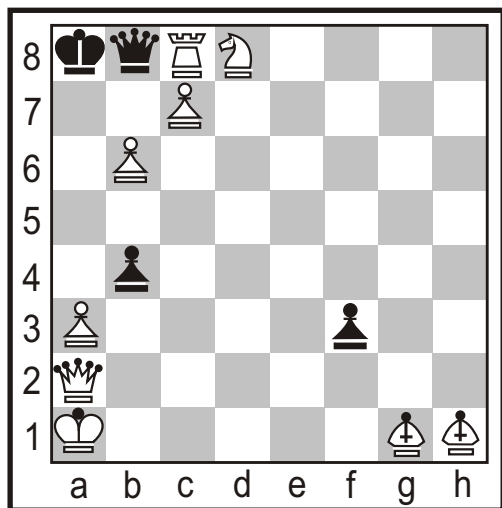


42

Ход черных. Указать все способы защиты от шаха, объявленного пешкой b6. Сколько их?





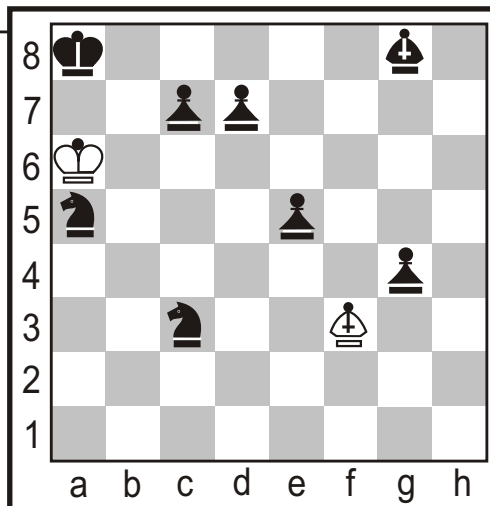


Ход белых. Мат в 1 ход.
Сколько их?

43

Ход черных. Указать все способы защиты от шаха, объявленного слоном f3. Сколько их? Обратите внимание, что от шаха пешкой закрыться невозможно.

44

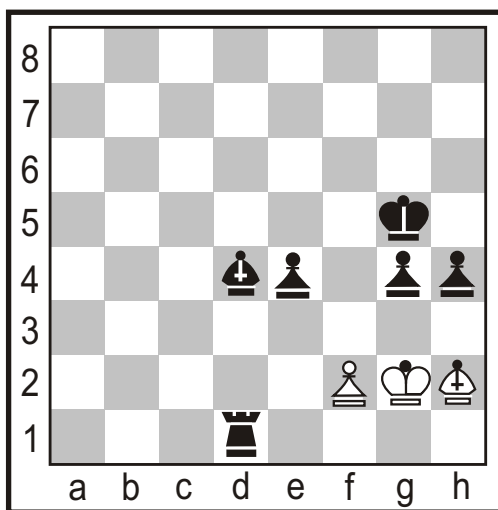


ВЗЯТИЕ НА ПРОХОДЕ

Если пешка, делая свой первоначальный ход на два поля вперед, становится на соседнее по горизонтали поле с пешкой соперника, то та имеет право съесть ее наискосок, но только ответным ходом.

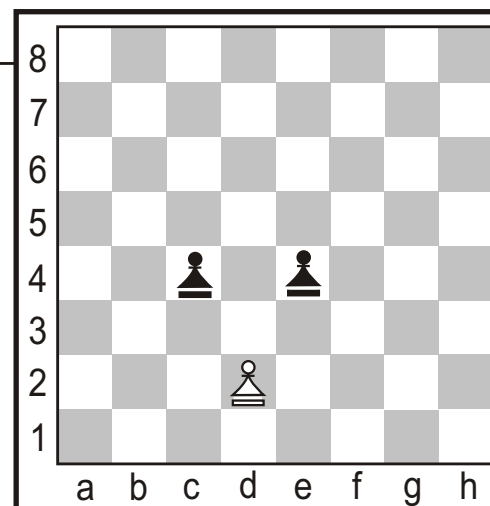
45

Если белые играют d2-d4, то черные ответным ходом могут съесть эту пешку двумя способами: либо c4:d3, либо e4:d3.



46

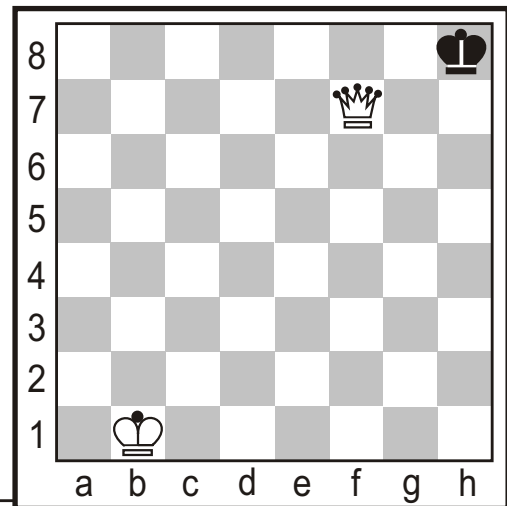
Ход белых.
1. f2-f4+ Каким ответным ходом черные могут поставить мат белому королю?



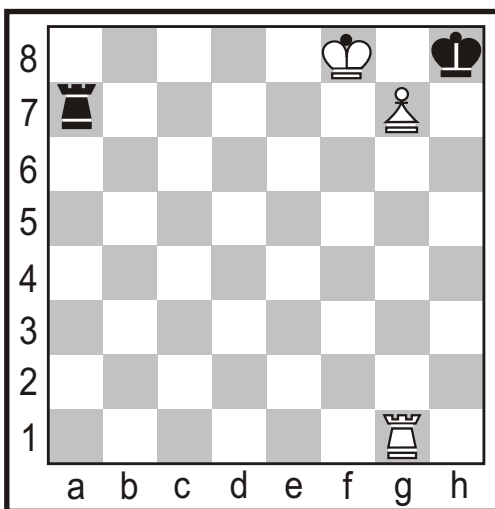
ПОНЯТИЕ "ПАТ"

ПАТ - это такая ничья, при которой:

1. **Надо ходить** (очередь хода за одной из сторон).
2. **Нет шаха** (король не находится под шахом).
3. **Некуда ходить** (ни одна фигура не имеет ни одного хода).



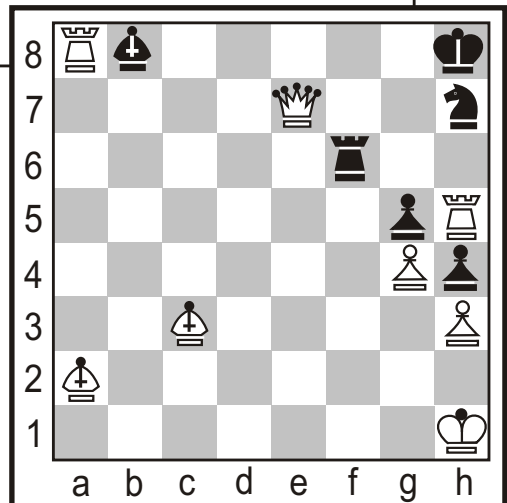
Ход черных. Пат. Ничья. 47



49

Ход черных.

Как добиться ничьей, защищаясь от шаха пешкой g7?



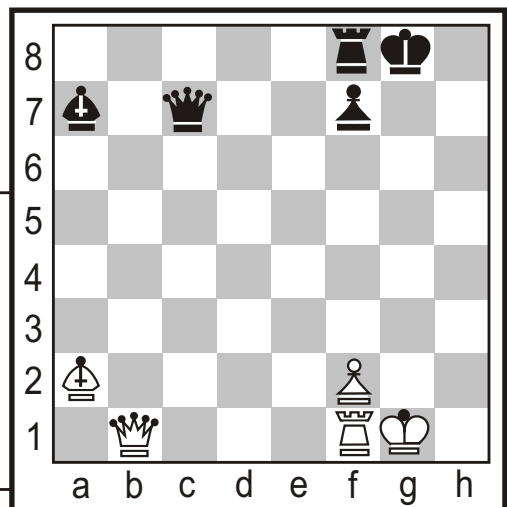
48

Результат шахматной партии: победа, ничья, поражение.

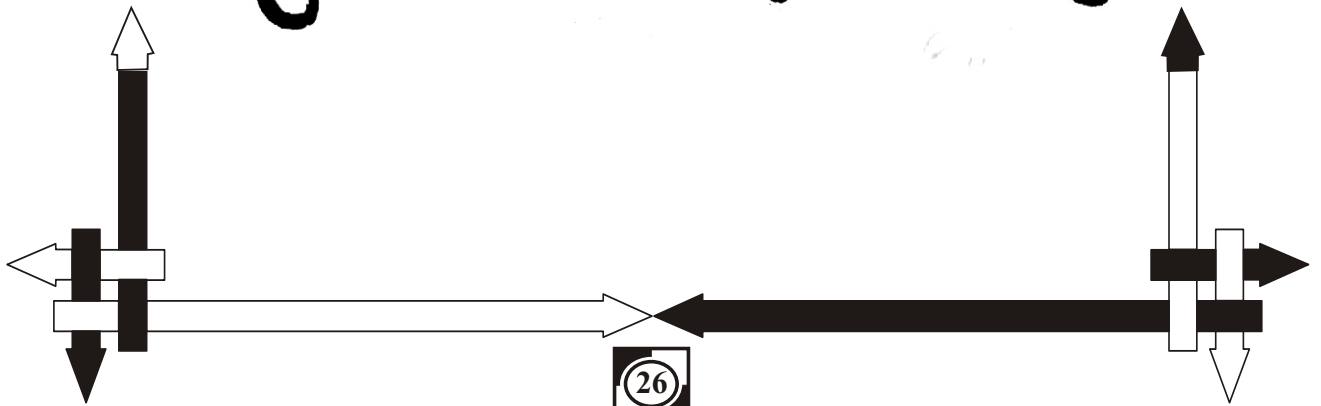
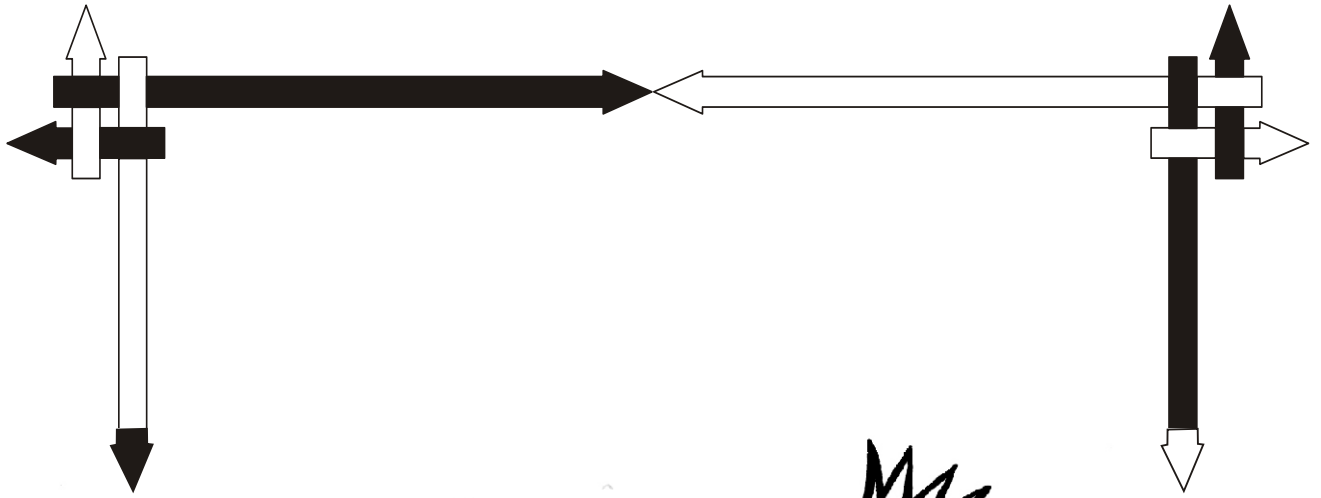
Вечный шах - ничья - постоянное нападение на короля соперника, от которого нельзя спрятаться.

Белые и черные могут при своем ходе объявить вечный шах королю соперника. Каким образом? Вспомним, что такое связка.

50



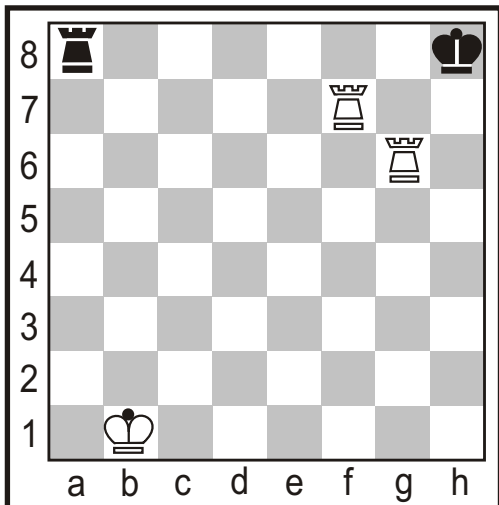
24



БЕШЕНАЯ ФИГУРА

Бешеная фигура - фигура, постоянно приносящая себя в жертву для достижения ничьей (пата).

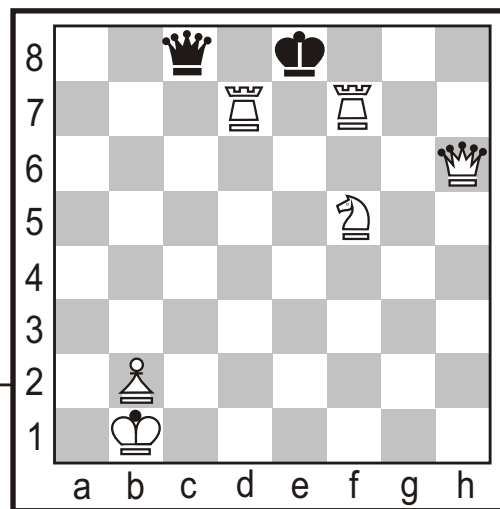
Бешеная ладья



51

1. ...Ла8-а1+ 2. Крб1-б2 (2.Крб1:а1-пат) Ла1-а2+ 3. Крб2-б3 (3.Крб2:а2 -пат) Ла2-а3+ 4. Крб3-с4 (4.Крб3:а3 -пат) Ла3-с3+ и т.д.

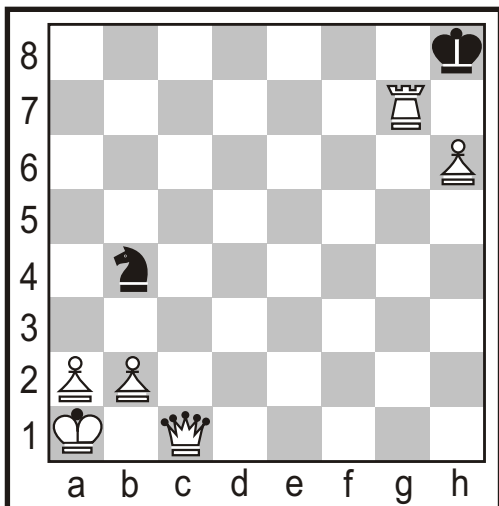
Бешеный ферзь



52

Ход черных.
Добиться ничьей.

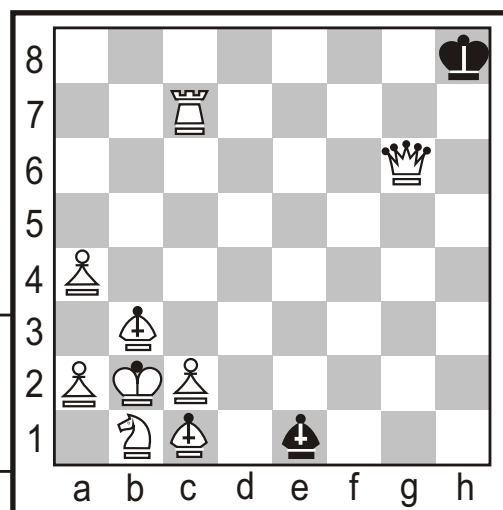
Бешеный конь



53

Ход черных.
Добиться ничьей.

Бешеный слон



54

РОКИРОВКА

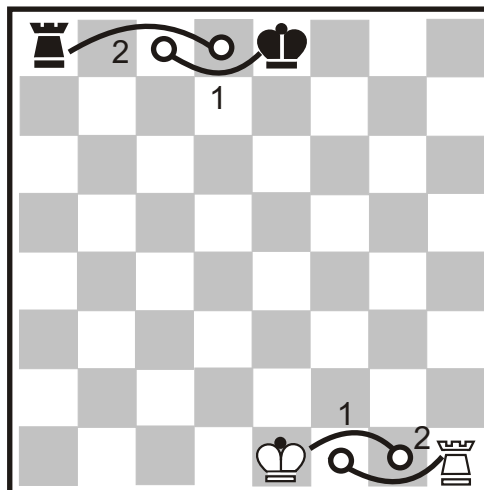
Рокировка - единственный ход в шахматной партии, совершаемый одновременно двумя фигурами - королем и ладьей, при котором король переходит на ближайшее поле того же цвета по горизонтали, а ладья перепрыгивает через него и становится на соседнее поле противоположного цвета.

Рокировка начинается с движения короля.

Рокировки бывают: **короткая** (на королевском фланге) и **длинная** (на ферзевом фланге).

Обозначение рокировок:

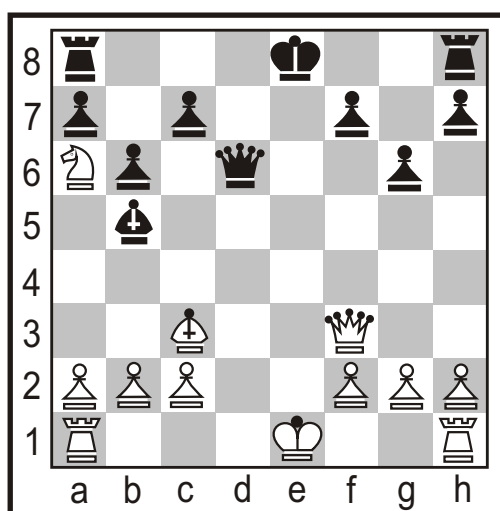
- короткой - "0-0",
- длинной - "0-0-0".



Рокировка возможна:

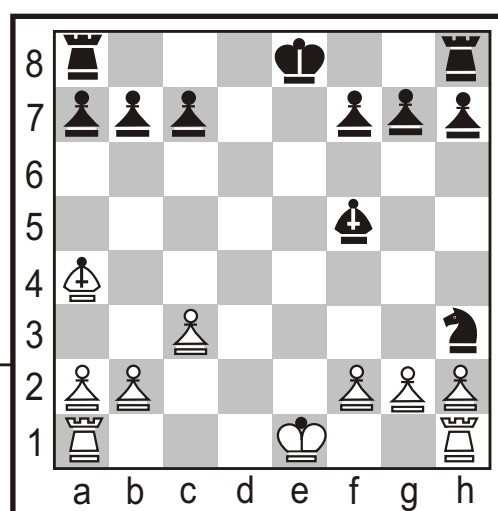
1. Если король и ладья не двигались со своих первоначальных мест;
2. Если король не находится под шахом и не попадает под шах;
3. Если между королем и ладьей нет других фигур - своих или вражеских;
4. Если король не проходит **битое поле**.

Битое поле - это находящееся под боем неприятельской фигуры (или пешки) поле между первоначальным положением короля и его расположением после рокировки.

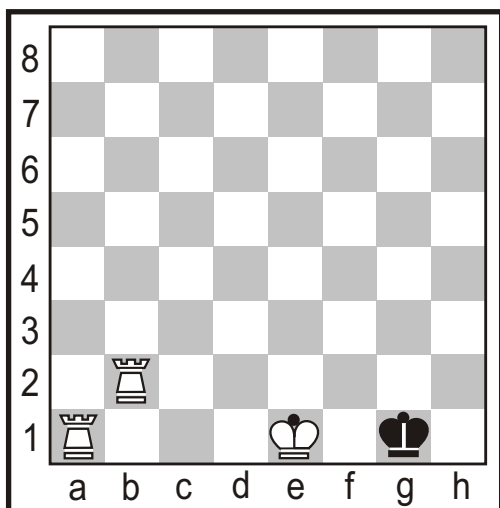


55

56

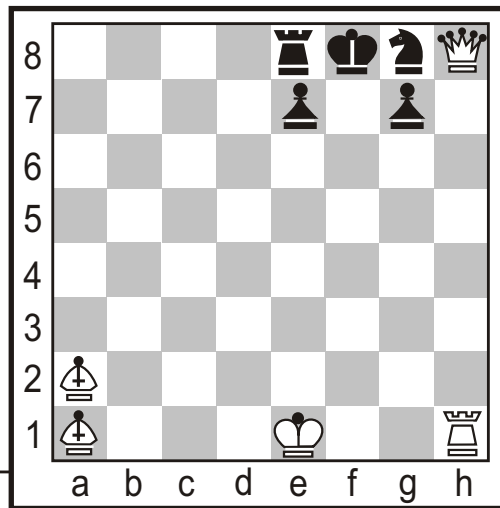


Можно ли делать рокировку (короткую или длинную): - при ходе белых? - при ходе черных?



57

Ход белых. Мат в один ход.

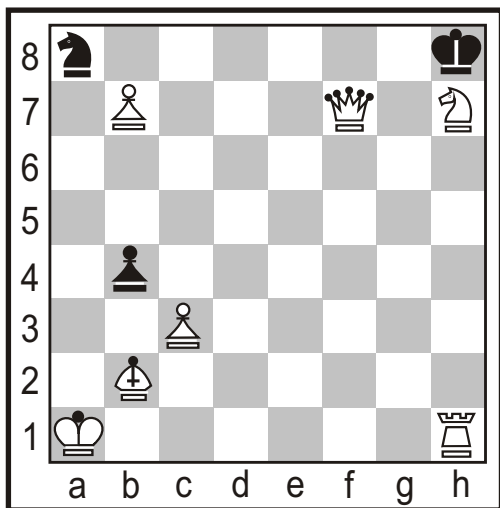


58

Ход белых. Мат в один ход.
Сколько способов?

СРАВНИТЕЛЬНАЯ ЦЕННОСТЬ ФИГУР

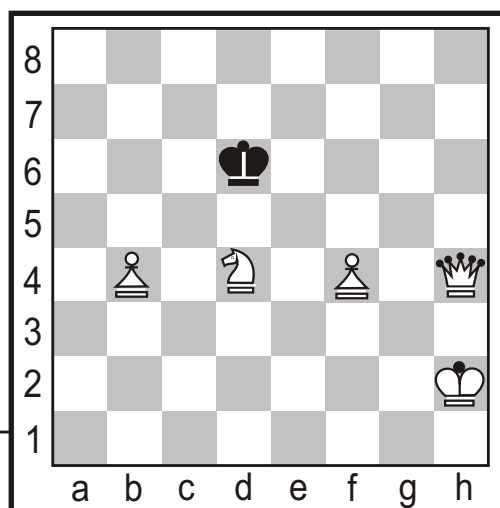
ПЕШКА - одна (боевая) единица
 КОНЬ и СЛОН - легкие фигуры - по 3 единицы
 ЛАДЬЯ - тяжелая фигура - 5 единиц
 ФЕРЗЬ - тяжелая фигура - 9 единиц
 КОРОЛЬ - **БЕСЦЕНЕН**



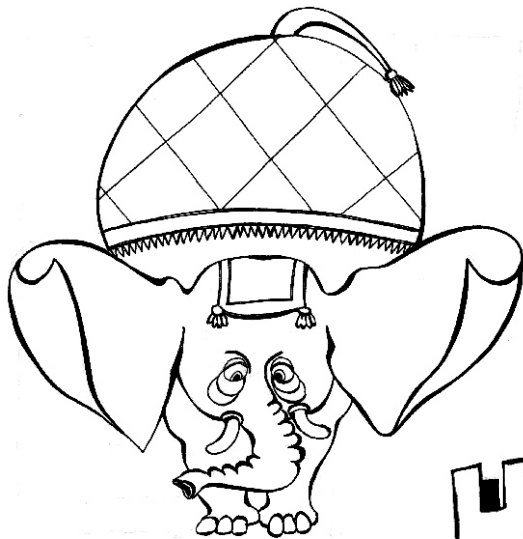
59

Ход белых.

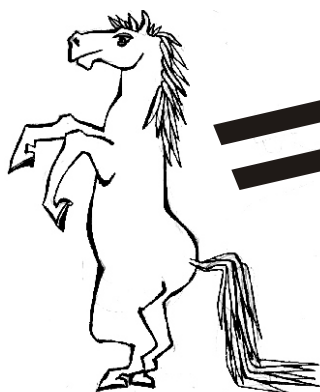
Мат в один ход. Сколько решений?



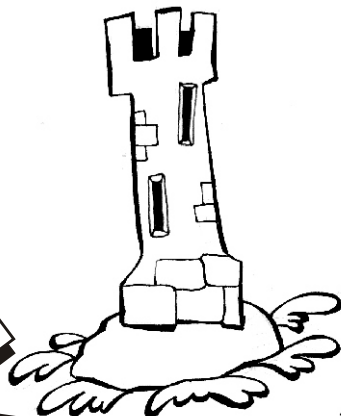
60



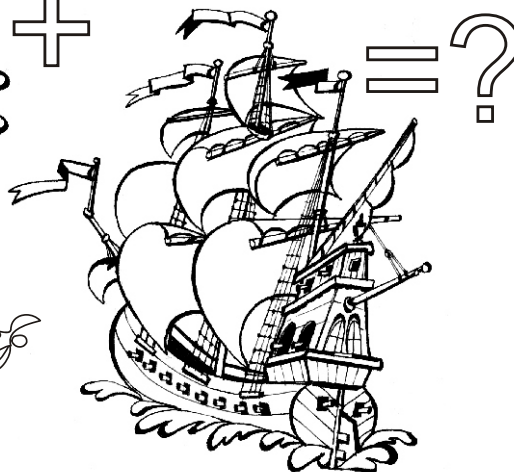
+



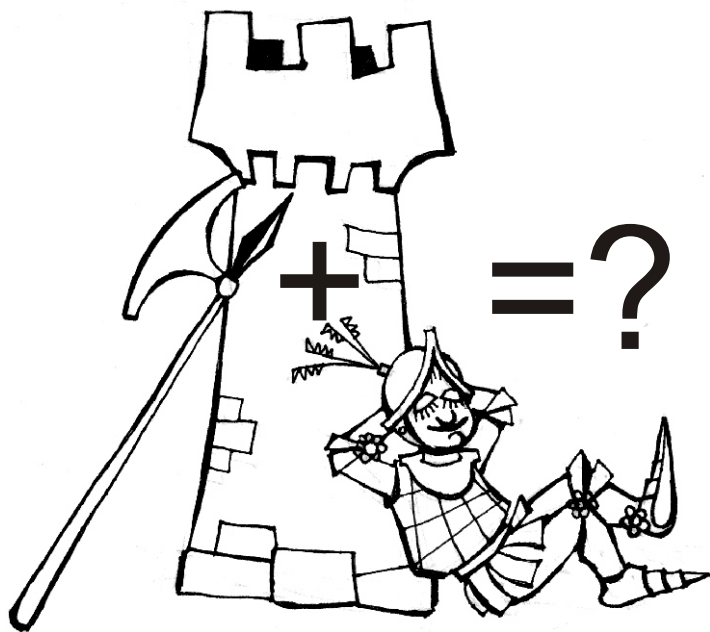
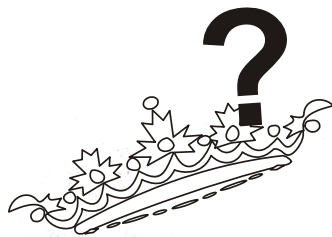
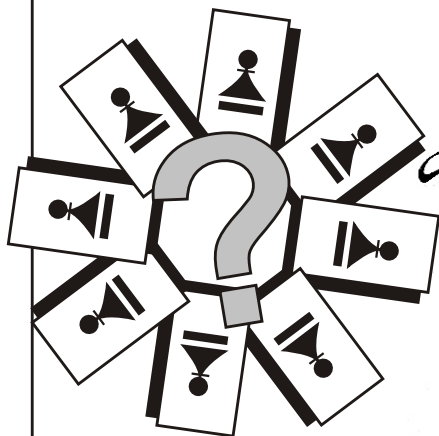
= ?



+



= ?



Найдите эквивалент в боевых единицах другими фигурами и пешками:

С+К=

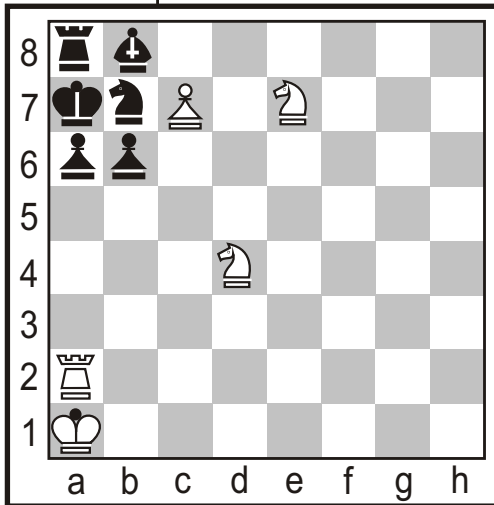
Ф=

Л+пешка=

Л+Л=

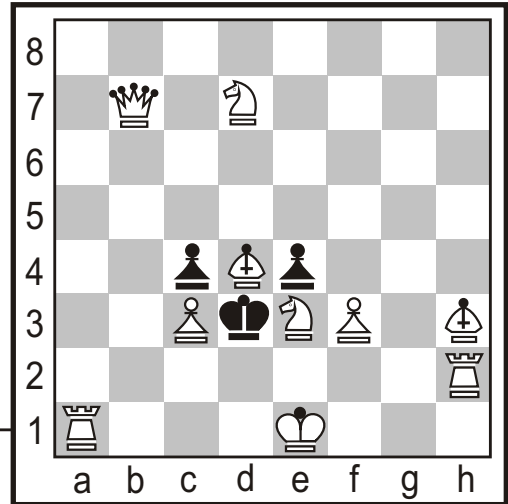
8 (восемь) пешек=

Спертый мат - мат королю соперника, окруженному фигурами и пешками своего цвета.



61

62

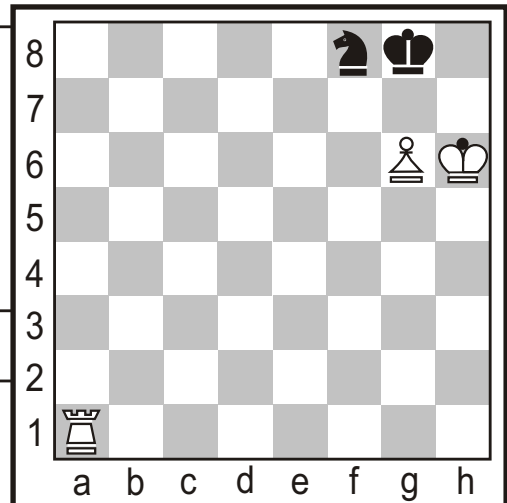


Ход белых.

Мат в один ход. Сколько решений?

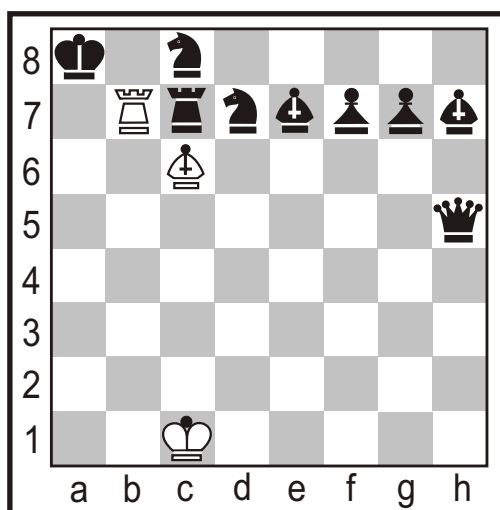
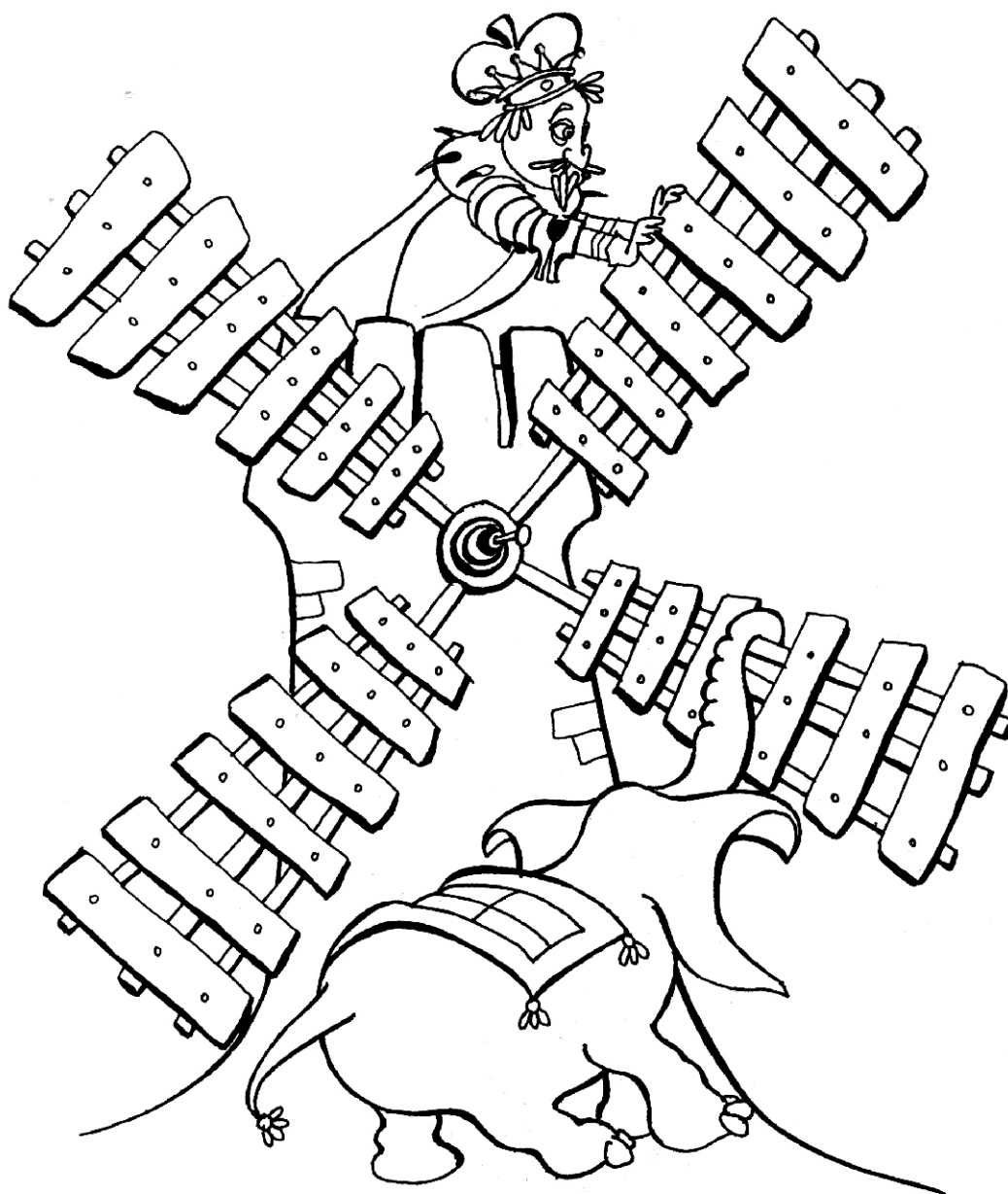
ВАРИАНТ - серия логически связанных ходов.
ФОРСИРОВАННЫЙ ВАРИАНТ - серия необходимых логически связанных ходов.
КОМБИНАЦИЯ - форсированный вариант, связанный с изменением соотношения шахматного материала (фигур и пешек) у соперников.

ЦУГЦВАНГ - положение на доске, при котором один из соперников вынужден делать единственные, как правило, проигрывающие ходы.



63

После хода белых
 1.Ла1-а8, черные находятся в цугцванге, так как они обязаны сделать ход
 1. ... Крг8-h8 и получить 2.Ла8:f8X



“МЕЛЬНИЦА”-комбинация, чередующая обыкновенные и открытые шахи.

64

Ход белых. Серией чередующихся шахов они могут съесть все неприятельские фигуры (кроме Кс8). 1.Лb7:c7+ Кра8-b8 2.Лс7-b7+ Крb8-a8 3.Лb7:d7+ Кра8-b8 4.Лd7-b7+ Крb8-a8 5.Лb7:e7+ Кра8-b8 и т. д.

ОБЩИЕ ПРИНЦИПЫ РАЗВИТИЯ В НАЧАЛЕ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ

1. **ЗАНЯТЬ ЦЕНТР** (пойти одной из центральных пешек -“е” либо “d” на два поля). Выведя одну-две центральные пешки, в дальнейшем ходами пешек не злоупотреблять (особенно на фланге, куда в дальнейшем будет сделана рокировка).

2. **ВЫВЕСТИ ЛЕГКИЕ ФИГУРЫ БЛИЖЕ К ЦЕНТРУ.** Постараться развить все легкие фигуры. При этом надо помнить, что нельзя (без необходимости):

- ставить легкие фигуры на край доски;
- ходить одной и той же фигурой несколько раз;
- ставить легкие фигуры перед центральными пешками, мешая развитию других фигур.

3. **ПРОИЗВЕСТИ РОКИРОВКУ.** Перед тем, как осуществить рокировку, проверить: не ослаблено ли пешечное прикрытие на том фланге, куда предполагается ее делать, и не попадет ли король под обстрел неприятельских фигур. Произведя рокировку, в случае, если король соперника находится в центре, проверить, нет ли возможности помешать ему осуществить рокировку.

4. **ВЫВОДИТЬ ВСЕ ФИГУРЫ,** в том числе тяжелые и пешки, с целью создания угроз королю и фигурам соперника либо отражения его угроз.

Три стадии шахматной партии:
начало - **ДЕБЮТ**
середина - **МИТТЕЛЬШПИЛЬ**
окончание - **ЭНДШПИЛЬ**

КЛАССИФИКАЦИЯ УГРОЗ И СПОСОБОВ ИХ ОТРАЖЕНИЯ

1. УГРОЗА МАТА. Всегда требует отражения (единственное исключение - когда можно самому поставить мат сопернику на ход раньше).

Поскольку мат -это шах, от которого нет защиты, вспомним три способа защиты от шаха: **съесть, закрыться, уйти.**

2. УГРОЗА ШАХА. Не всегда требует отражения при наличии эффективного, хотя бы одного, способа защиты от него.

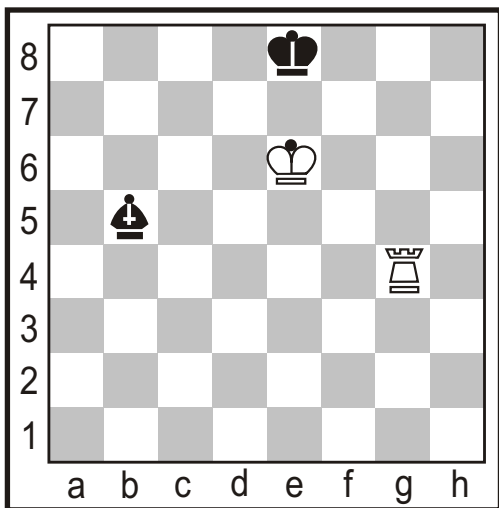
3. НАПАДЕНИЕ НА ФИГУРУ (либо пешку) соперником. При таком нападении, нужно рассмотреть способы отражения угрозы в следующем порядке:

- создать угрозу мата королю соперника;
- напасть на более сильную (ценную) фигуру соперника;
- уничтожить неприятельскую фигуру, создавшую угрозу;
- защитить фигуру таким образом, чтобы сопернику было невыгодно ее брать, либо был произведен размен;

**РАЗМЕН - взаимное уничтожение
равноценных фигур.**

- перекрыть угрозу нападения другой фигурой либо пешкой своего цвета;
- увести фигуру из под боя.

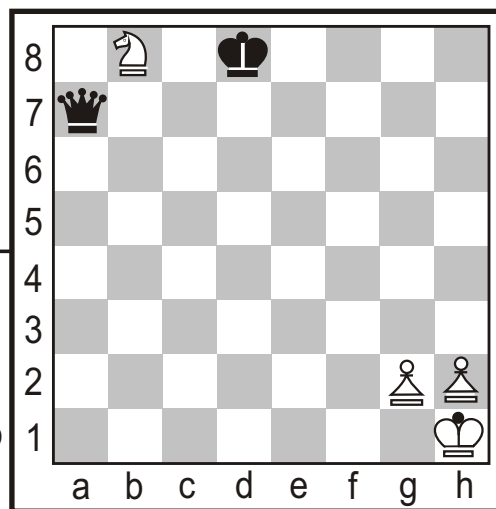
4. УГРОЗА ПРОВЕДЕНИЯ ПЕШКИ НА ПОЛЕ ПРЕВРАЩЕНИЯ. При отсутствии возможности создания более сильной угрозы (например, мата королю соперника), следует рассмотреть способы отражения угрозы путем уничтожения пешки, стремящейся к полю превращения, либо блокады своими фигурами полей движения пешки соперника к полю превращения.



65

Ход черных. Как отразить угрозу (Лg4-g8 х)?
Сколько возможностей?
Какая лучшая?

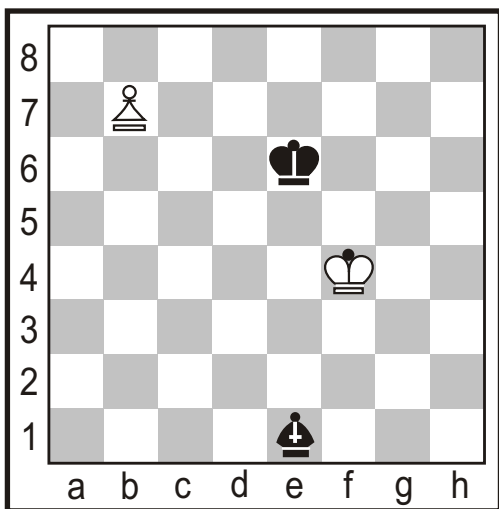
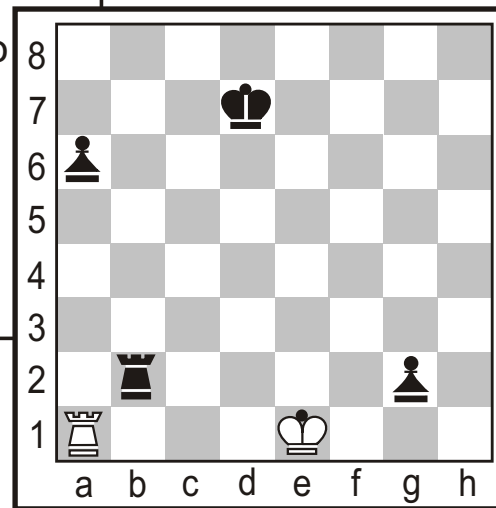
Ход белых. Черные угрожают 1. ...Фa7-a1 . Белый король не имеет ходов, движение белых пешек (g2 либо h2) отражает угрозу мата, но не оставляет шансов на спасение. Тем не менее белые могут выиграть. Каким способом?



66

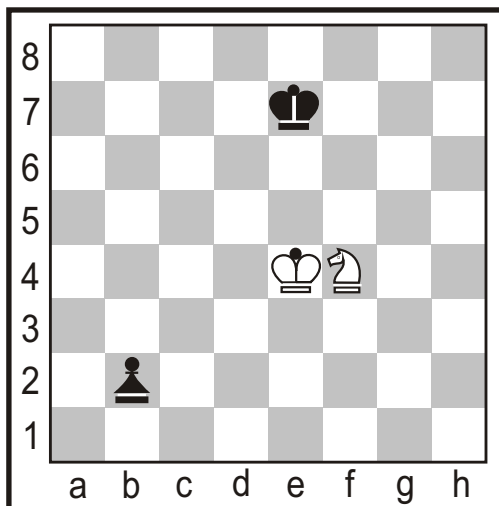
Ход белых. Черные угрожают провести пешку g2 в ферзи (либо в ладью) и поставить мат белому королю. Ход белых 1.Ла1-d1 + только отсрочит неминуемое поражение на 1-2 хода. Тем не менее, белые могут выиграть. Каким образом?

67



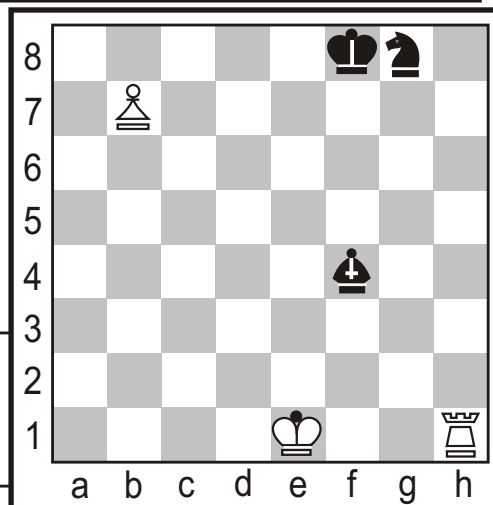
68

Ход черных. Как они могут предотвратить угрозу белых провести пешку в ферзи?



Ход белых. Как отразить угрозу прохода черной пешки на поле превращения?

69

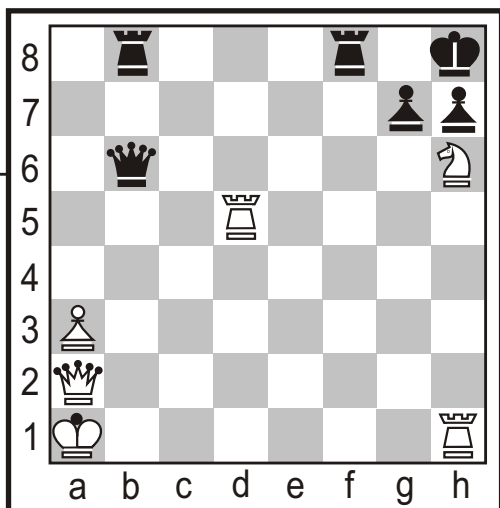


Ход белых. Найти два способа проведения белой пешки b7 на поле превращения (путем связки).

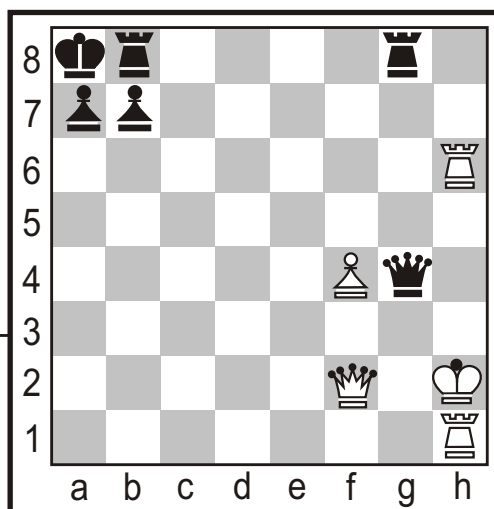
70

ЛОВУШКА-заманивание соперника на кажущийся сильным ход, который на самом деле является ошибочным.
ЖЕРТВА-добровольная отдача материала (фигур либо пешек) сопернику с целью получения выгод позиции.

Ход белых. Они играют 1. Лd5-d6, ставя ловушку. Если черные побьют ферзем ладью, то белые объявят мат в 2 хода. Каким образом? Как называется такой мат?



71



Ход белых. Что произойдет, если белые пожертвуют ферзя на поле a7?

72

ДЮЖИНА УЧЕБНЫХ ПАРТИЙ

Приведенные партии выбраны не случайно, хотя одни из них встретились в поединках выдающихся шахматистов (например, партия №11 сыграна гроссмейстерами Р. РЕТИ и С. ТАРТАКОВЕРОМ), другие - в поединках никому неизвестных игроков. Наконец, мат ЛЕГАЛЯ - учителя Ф.ФИЛИДОРА - приведен не по первоисточнику (партии, сыгранной в середине XVIII века с СЕН-БРИ), а с более разумным за черных порядком ходов (партия №4). Главным критерием выбора партий являлись в первую очередь их краткость, красота (красивый мат, красивая ловушка, красивая жертва, красивый ход) и нарушение, по крайней мере, одной из сторон общих принципов развития (лишние ходы пешками, преждевременный вывод тяжелых фигур, несколько ходов одной и той же фигурой в ущерб развитию, отсутствие рокировки, ослабление прикрытия короля...).

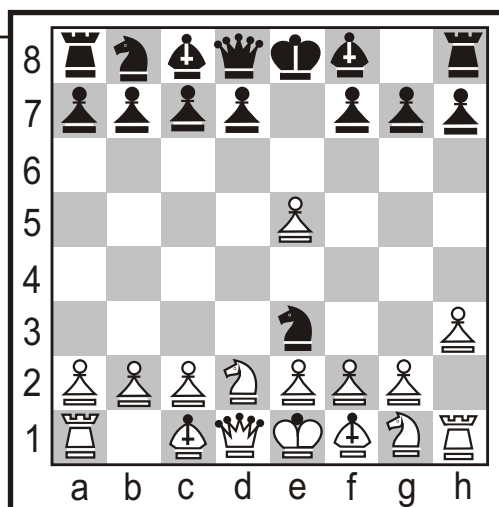
Не ставя перед собой задачу словесно прокомментировать каждую партию, мы, тем не менее, отмечаем все ходы, так или иначе послужившие причиной исхода поединков, общепринятыми знаками:

!! - блестящий ход; ! - сильный ход; ?? - безобразный ход;

? - слабый ход; !? - ход, заслуживающий внимания;

?! - сомнительный ход.

Это должно помочь в самостоятельном разборе партий.



ПАРТИЯ №1

1. d2-d4 Kg8-f6
2. Kb1-d2?! e7-e5?
3. d4:e5 Kf6-g4
4. h2-h3? Kg4-e3!

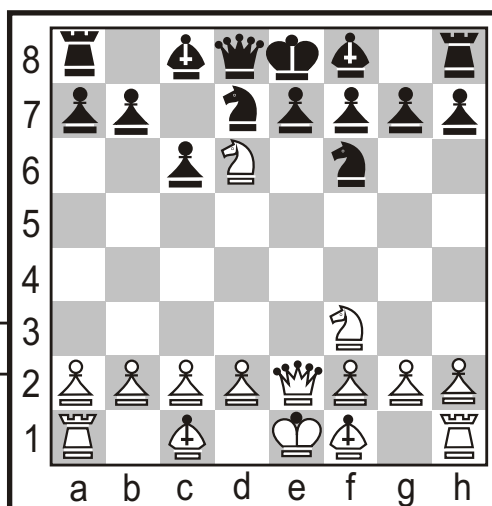
Смотри диаграмму

5. f2:e3? Фd8-h4+
6. g2-g3 Фh4:g3X

ПАРТИЯ №2

1. e2-e4 c7-c6
2. Kb1-c3 d7-d5
3. Kg1-f3 d5:e4
4. Kc3:e4 Kg8-f6
5. Фd1-e2 Kb8-d7??
6. Ke4-d6X

Смотри диаграмму

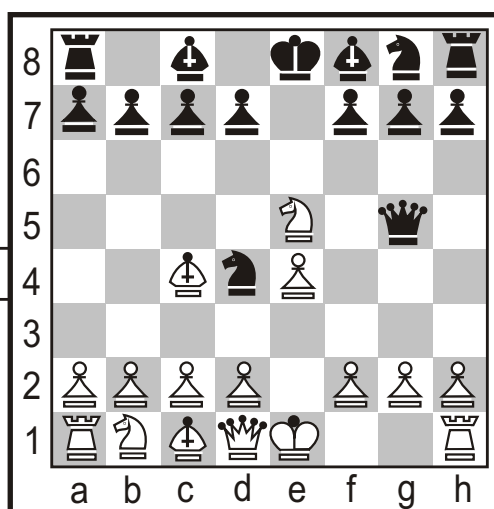


ПАРТИЯ №3

1. e2-e4 e7-e5
2. Kg1-f3 Kb8-c6
3. Cf1-c4 Kc6-d4?
4. Kf3:e5?! Фd8-g5!

Смотри диаграмму

5. Ke5:f7? Фg5:g2
6. Лh1-f1 Фg2:e4+
7. Cc4-e2? Kd4-f3X

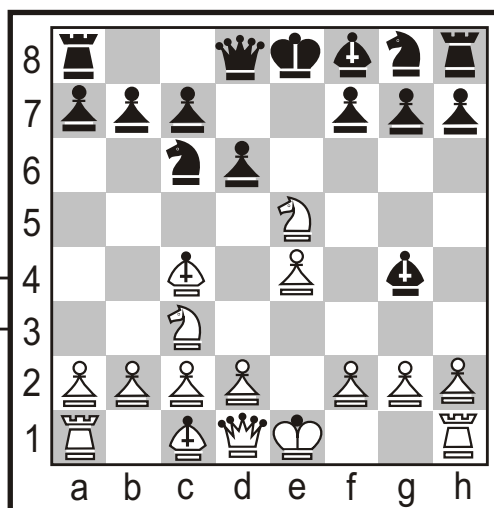


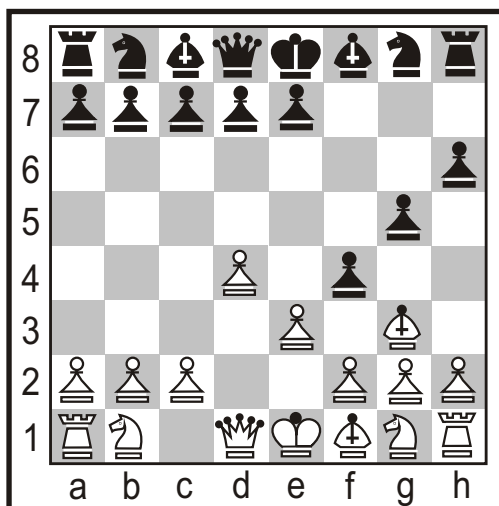
ПАРТИЯ №4

1. e2-e4 e7-e5
2. Kg1-f3 Kb8-c6
3. Cf1-c4 d7-d6
4. Kb1-c3 Cc8-g4
5. Kf3:e5?

Смотри диаграмму

5. ... Cg4:d1??
6. Cc4:f7+ Kpe8-e7
7. Kc3-d5X



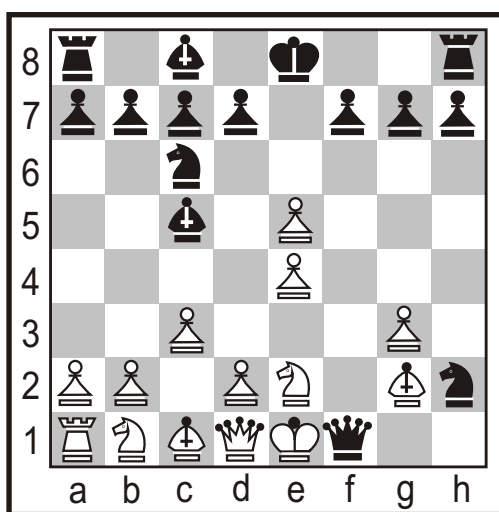


ПАРТИЯ №5

1. d2-d4 f7-f5
2. Cc1-g5 h7-h6?!
3. Cg5-h4 g7-g5?!
4. Ch4-g3 f5-f4
5. e2-e3!

Смотри диаграмму

5. ... h6-h5
6. Cf1-d3 Лh8-h6
7. Фd1:h5+! Лh6:h5
8. Cd3-g6X

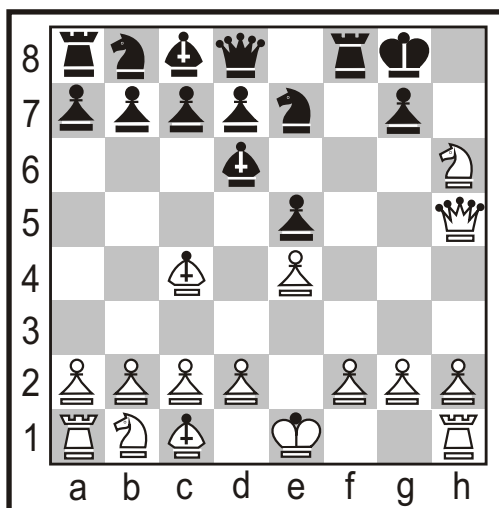


ПАРТИЯ №6

1. e2-e4 e7-e5
2. Kg1-e2?! Cf8-c5
3. f2-f4 Фd8-f6?!
4. g2-g3 Kb8-c6
5. c2-c3 Kg8-h6
6. Cf1-g2 Kh6-g4
7. Лh1-f1? Kg4:h2
8. f4:e5?? Фf6:f1+!

Смотри диаграмму

9. Cg2:f1 Kh2-f3X



ПАРТИЯ №7

1. e2-e4 e7-e5
2. Kg1-f3 Cf8-d6?
3. Cf1-c4 Kg8-e7?
4. Kf3-g5! 0-0
5. Фd1-h5 h7-h6
6. Kg5:f7 Фd8-e8?
7. Kf7:h6++

Смотри диаграмму

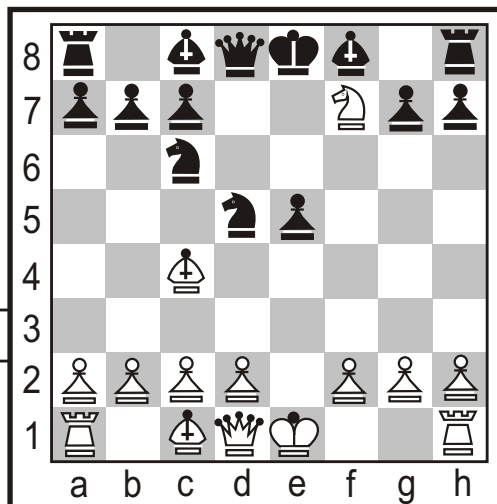
7. ... Kpg8-h7
8. Kh6-f7+ Kph7-g8
9. Фh5-h8X

ПАРТИЯ №8

1. e2-e4 e7-e5
2. Kg1-f3 Kb8-c6
3. Cf1-c4 Kg8-f6
4. Kf3-g5 d7-d5
5. e4:d5 Kf6:d5?
6. Kg5:f7!

Смотри диаграмму

6. ...Kpe8:f7
7. Фd1-f3+ Kpf7-e8?!
8. Сс4:d5 Кс6-d4??
9. Фf3-f7X

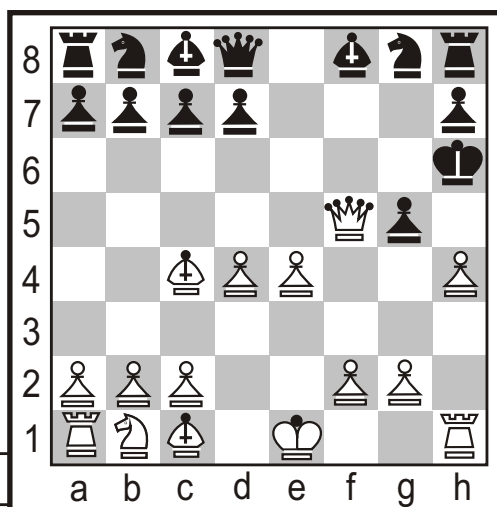


ПАРТИЯ №9

1. e2-e4 e7-e5
2. Kg1-f3 f7-f6?!
3. Kf3:e5 f6:e5?
4. Фd1-h5+ Kpe8-e7
5. Фh5:e5+ Kpe7-f7
6. Сс1-c4+ Kpf7-g6
7. Фе5-f5+ Kpg6-h6
8. d2-d4+! g7-g5
9. h2-h4!

Смотри диаграмму

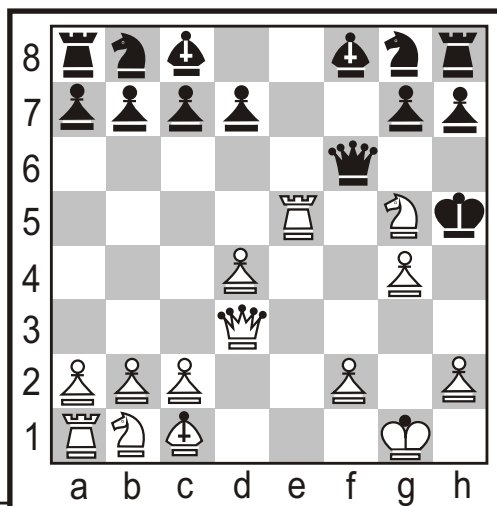
9. ... Kph6-g7
10. Фf5-f7+ Kpg7-h6
11. h4:g5X



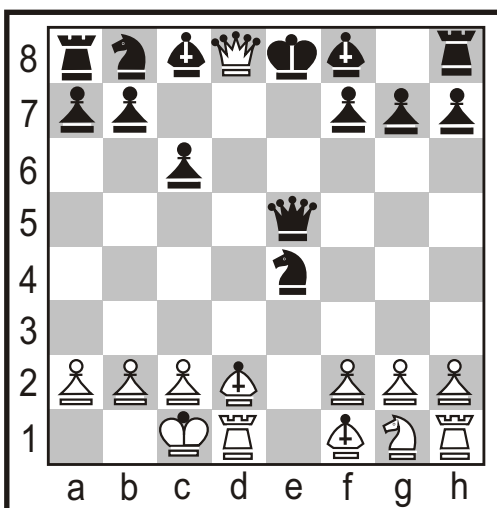
ПАРТИЯ №10

1. e2-e4 e7-e5
2. Kg1-f3 Фd8-f6?
3. Cf1-c4 Фf6-g6?
4. 0-0 Фg6:e4
5. Сс4:f7+! Kpe8-e7
6. Лf1-e1 Фе4-f4
7. Ле1:e5+ Kpe7:f7
8. d2-d4 Фf4-f6
9. Kf3-g5+ Kpf7-g6
10. Фd1-d3+ Kpg6-h5
11. g2-g4+

Смотри диаграмму



11. ... Kph5:g4
12. Фd3-h3X



ПАРТИЯ №11

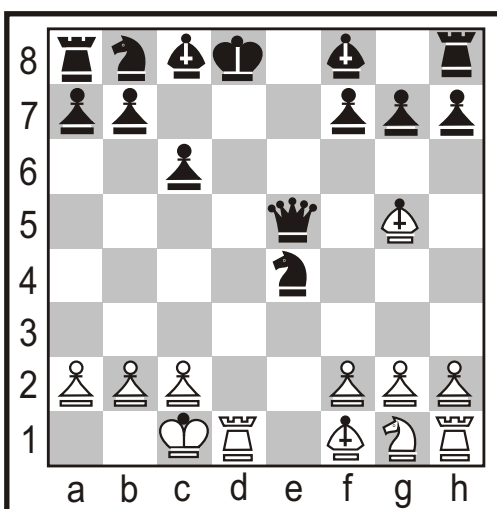
1. e2-e4 c7-c6
2. d2-d4 d7-d5
3. Kd1-c3 d5:e4
4. Kc3:e4 Kg8-f6
5. Фd1-d3 e7-e5
6. d4:e5 Фd8-a5+
7. Cc1-d2 Фа5:e5
8. 0-0! Kf6:e4?
9. Фd3-d8+!!

Смотри диаграмму

9. ... Kpe8-d8
 10. Cd2-g5++
- Черные сдались

Смотри диаграмму

(Если 10. ...Kpd8-e8, то 11. Лd1-d8X.
Если 10. ...Kpd8-c7, то 11. Cg5-d8X).



ПАРТИЯ №12

1. e2-e4 e7-e5
 2. Kg1-f3 Kd8-c6
 3. Cf1-c4 Kg8-f6
 4. Kf3-g5 d7-d5
 5. e4:d5 Kc6-d4
 6. Kb1-c3 h7-h6
 7. Kg5-e4 Kf6:e4
 8. Kc3:e4 Фd8-h4
 9. d2-d3 Cc8-g4
 10. Фd1-d2 Cg4-f3!
 11. 0-0 Kd4-e2+
 12. Kpg1-h1 Фh4-h3!
 13. Лf1-g1 Ke2:g1
 14. g2:f3 Kg1:f3
- Белые сдались.

Смотри диаграмму

(На 15. Фd2-f4 Фh3-f1X,
а на 15. Фd2-d1 Фh3:h2X).

ПРОВЕРЬТЕ РЕШЕНИЯ

Страница 1: 1 - 4 белых поля, 4 черных поля; 2 - 4 белых поля, 4 черных поля; 3 - 64; 4 - 32; 5 - 4, 2 из белых полей, 2 из черных полей

Страница 2:

Диаграммы:

№1 3 - у белого, 5 - у черного; **№2** 6 - у белого, 3 - у черного; **№3** 1 - у белого, 6 - у черного; **№4** 5 - у белого, 5 - у черного; **№5** 7 - по горизонтали, 7 - по вертикали, всего - 14; **№6** Ла5 - 3 (b5, c5, d5), Ле5 - 6 (b5, c5, d5, f5, g5, h5), Лh5 - 3 (g5, f5, e5); **№7** 4 (Лaб, Лd1, Лd8, Лh6); **№8** 4 (Л11-b2, Ла1, Л3-b2, Ла3); **№9** Кph3 - 1 (h2), Лf7 - 13 (g7, e7, d7, c7, b7, a7, f8, f6, f5, f4, f3, f2, f1), Лh4 - 2 (h5, h6), Кph7 - 3 (h8, g8, g6), Лg7 - 1 (f7), Лh6 - 2 (h5, h4); **№10** Кpd2 - 1 (e3), Ла1 - 3 (a2, b1, c1), Ла3 - 10 (a2, a4, a5, a6, a7, a8, b3, c3, d3, e3), Кpb2 - 0, Лc1 - 14 (b1, a1, d1, e1, f1, g1, h1, c2, c3, c4, c5, c6, c7, c8), Ле3 - 14 (d3, c3, b3, a3, f3, g3, h3, e4, e5, e6, e7, e8, e2, e1); **№11** 6 (Кpd2, Кpd3, Кpd4, Кpf2, Кpf3, Кpf4); **№12** 2 (Лc8, Лg8); **№13** 3 (Кpb5, Кpb4, Кpb3); **№14** 2 (Лg8, Лh8); **№15** 2 (Cc1 - a3 - f8, Cc1 - h6 - f8); **№16** Cb2 - 3 (c3, d4, e5), Ce5 - 3 (d4, c3, b2), Кра1 - 2 (a2, b1), Кpf6 - 7 (e6, e7, f7, g7, g6, g5, f5); **№17** Ce3 - 7 (d2, c1, f4, g5, d4, f2, g1), Cg5 - 0, Кph3 - 1 (h2), Кph5 - 2 (g6, h6); **№18** 2 - при ходе белых (Cc5, Cg5), 2 - при ходе черных (Ca4, Cg6); **№19** Cf3; **№20** 5 (съесть - 3 (Ле-e5, Лf-e5, Ce5), закрыться - 2 (Лf-f6, Ле-f6), уйти - 0); **№21** 7 (съесть - 3 (Лb-d5, Лd-d5, Cd5), закрыться - 2 (Лb-b7, Лd-b7), уйти - 2 (Кра7, Кpb8)); **№22** 5 (Фа7, Фb7, Фc8, Фd8, Фе8); **№23** 4 - по горизонтали, 3 - по вертикали, 4 - по диагонали; **№24** 4 шаха (Фc3, Фc8, Кpg6, Кpg5), 1 мат (Фc8); **№25** 8 (Фа5, Фа2, Фd8, Фg8, Кpd7, Кpd6, Кpc5, Кpb5); **№26** 17 (Кpb5, Фc6, Фе8, Ла6, Лg8, Лd6, Лd7, Лd8, Лd4, Лd3, Лd2, Лd1, Ле5, Лf5, Лg5, Лh5, Лc5); **№27** 9 (съесть - 2 (Фh1, Лh1), закрыться - 6 (Фb7, Фе4, Лb7, Ле4, Лd5, Cd5), уйти - 1 (Кра7)); **№29** 3 (Лd8, Ла5, Cc6); **№30** 6; **№31** Ка1 - 2 (b3, c2), Кd4 - 8 (b3, c2, e2, f3, f5, e6, c6, b5), Кb3 - 6 (a1, a5, c5, d4, d2, c1), Кc2 - 6 (a1, a3, b4, d4, e3, e1); **№32** 9 (съесть - 6 (Фf7, Ла-f7, Лf-f7, Cf7, Кd-f7, Кg-f7), закрыться - 0, уйти - 3 (Кpg8, Кpg7, Кph7)); **№33** 6 (Фh5, Кf8, Кg6, Кf5, Кf3, Кg2); **№34** Кc6, Кf5 (другие шахи - Кb5, Кf3); **№35** Cd5 (другая - Кc7); **№36** белые - 6 (a3, a4, c4, e3, e4, g4), черные - 6 (b5, d6, d5, f6, f5, h5); **№37** белые - 11 (a5, ab5, cb5, c5, cd5, ed5, e5, ef5, gf5, g5, gh5); черные - 11 (ba4, b4, bc4, dc4, d4, de4, fe4, f4, fg4, hg4, h4); **№38** 12 (ed8 - Ф, Л, С, К; e8 - Ф, Л, С, К; ef8 - Ф, Л, С, К); **№39** 5 (ba - Ф, Л; b8 - Ф, С; bc - К); **№40** 13 (a8 - Ф, Л; b8 - Ф, Л; c8 - Ф, Л; d8 - Ф, Л; e8 - Ф, Л; f8 - Ф, Л; g7); **№41** 2 - при ходе белых (f4, h4), 2 - при ходе черных (a6, c6); **№42** 5 (съесть - 4 (Лb6, Cb6, Кb6, cb6), закрыться - 0, уйти - 1 (Кра8)); **№43** 7 (Фd5, Лb8, Cf3, ab4, b7, cb8 - Ф, Л); **№44** 10 (съесть - 1 (gf), закрыться - 8 (Cd5, Ке4, Кd5, Кb7, Кc6, c6, d5, e4), уйти - 1 (Кpb8)); **№46** ef3; **№49** 1. ... Лg7 2. Лg7 - пат; **№50** белые: 1. Фg6 Кph8 2. Фh6 Кpg8 3. Фg6 и т.д.; черные: 1. ... Фg3 2. Кph1 Фh3 3. Кpg1 Фg3 и т.д.; **№52** 1. ... Фc1 2. Кра2 Фb2 3. Кpb2 - пат; **№53** 1. ... Кc2 2. Кpb1 (2. Фc2 - пат) Ка3 3. Кра1 (ba3 - пат) Кc2 и т.д.; **№54** 1. ... Cc3 2. Кра3 (2. Кpc3, Лc3, Кc3 - пат) Cb4 3. Кpb2 (3. Кpb4 - пат) Cc3 и т.д.; **№55** При ходе белых - не могут, при ходе черных - могут делать и длинную, и короткую; **№56** При ходе белых - могут только длинную, при ходе черных - не могут никакую; **№57** 1. 0 - 0 - 0 **№58** 5 (Фg8, Фg7, Cg7, Лf1, 0 - 0); **№59** 9 (Фf8, Кf8, Кf6, Кg5, cb4, ba8 - Ф, Л, b8 - Ф, Л); **№60** Фd8; **№61** 5 (Кb5, Кd-c6, Ке-c6, Кc8, c8 - К); **№62** 8 (Фe4, Фb1, Лd2, Cf1, Лd1, 0 - 0 - 0, Кc5, Ке5); **№65** 1. ... Cd7; **№66** 1. Кc6; **№67** 1. 0 - 0 - 0; **№68** 1. ... Cb4 2. b8 - Ф Cd6; **№69** 1. Кd5 (2. Кc3); **№70** 2 (Лf1, 0 - 0); **№71** 1. Лd6 Фd6 2. Фg8 Лg8 3. Кf7 (спертый мат); **№72** 1. Фа7 Кра7 2. Ла1

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

Шахматный букварь-раскраска
Александра КЕНТЛЕРА

ЛР № 071128 от 2.02.98 г. Формат Печать офсетная. Бумага офсетная.
Усл. печ. л. 2,5 Тираж 5000 Заказ №
Издательство "Образование - Культура" 190000, Санкт-Петербург, ул. Декабристов, д.11

Всем, кто хочет совершенствоваться в шахматной игре и быть в курсе событий, происходящих в мире шахмат, рекомендуем электронный шахматный журнал, издающийся в Петербурге ЗАО «Интеллектуальные игры».

На сайте вы можете прочесть интервью с элитарными шахматистами В. Крамником, В. Корчным, А. Халифманом, П. Свидлером, другими популярными игроками.

На наших страницах публикуют свои работы выдающиеся исследователи шахмат М. Дворецкий и Е. Свешников, гроссмейстеры М. Тайманов, С. Иванов, Д. Евсеев, А. Луговой, международные мастера А. Лукин, В. Барский, М. Ноткин, И. Одесский и многие другие авторы.

Каждое крупное соревнование, происходящее на шахматном пространстве (чемпионаты мира, крупнейшие турниры и матчи), находит свое отображение в творческих обзорах ведущих специалистов.

В разделе «Лучшие партии месяца» читатели знакомятся с наиболее яркими и глубокими произведениями шахматного искусства.

«Портрет шахматиста» – еще одна оригинальная рубрика, в которой уже представлены лучшие гроссмейстеры современности В. Ананд, А. Широв, В. Топалов, чемпион мира ФИДЕ Р. Касымжанов.

Пробе пера юных дарований и уже состоявшихся гениев посвящена рубрика «Перо вундеркинда», где опубликованы ранние комментарии А. Морозевича и тех, чьи лучшие результаты еще впереди.

Журнал уделяет особое внимание изысканиям в области компьютерных шахмат, появлению новаторских форм и методов изучения шахматной игры. Специальный раздел «Закрытый мир» рассказывает о мероприятиях в рамках оригинального проекта проведения видеоматчей по технологии, разработанной «Интеллектуальными играми».

В настоящее время открывается электронная библиотека учебной шахматной литературы, которая будет постоянно пополняться новыми книгами, учебными пособиями, необходимыми для совершенствования юных шахматистов.

Сегодня материалы на сайте обновляются ежедневно на русском и английском языках, и редакция внимательно следит за проявлениями читательского интереса к публикациям. С этой целью установлена «обратная связь», сайт вошел в каталоги спортивных и шахматных изданий.

В шахматном журнале www.e3e5.com есть все необходимое для того, чтобы любой профессионал, любитель и даже делающий первые шаги в шахматах смог получить исчерпывающую информацию и захотел остаться его постоянным читателем.

