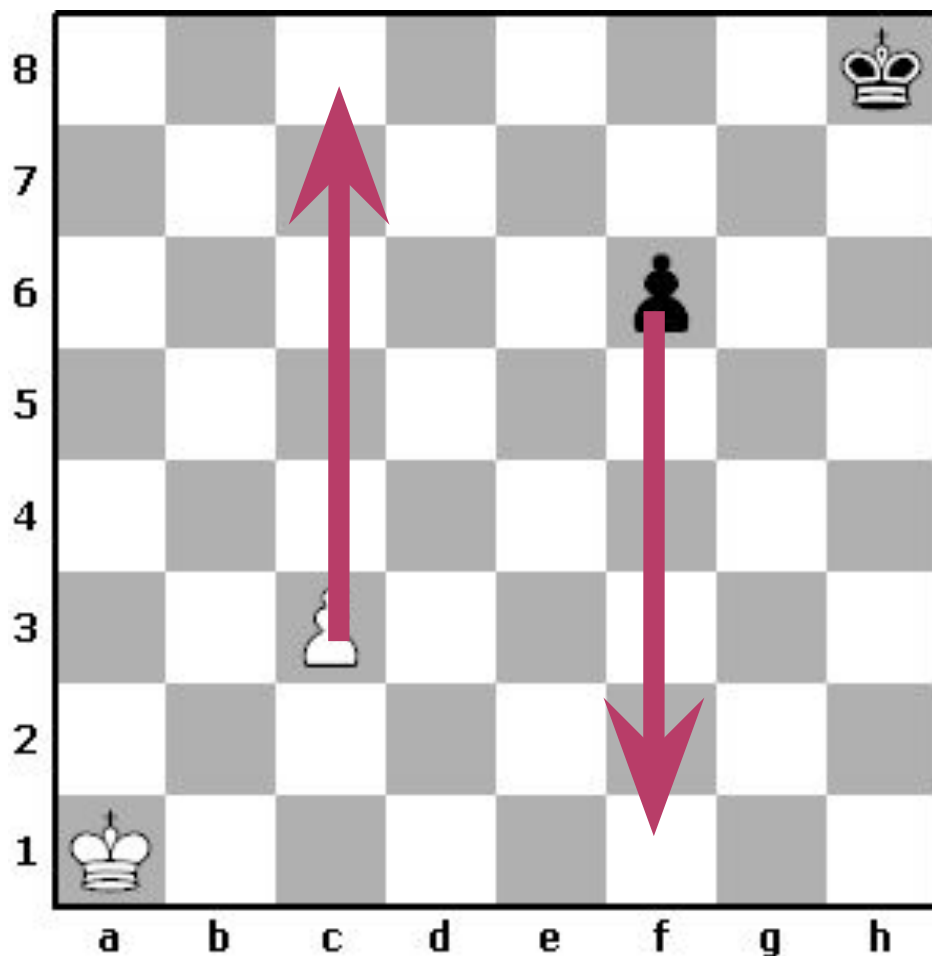


УРОК 3.

ХОДЫ ФИГУР И ПЕШЕК

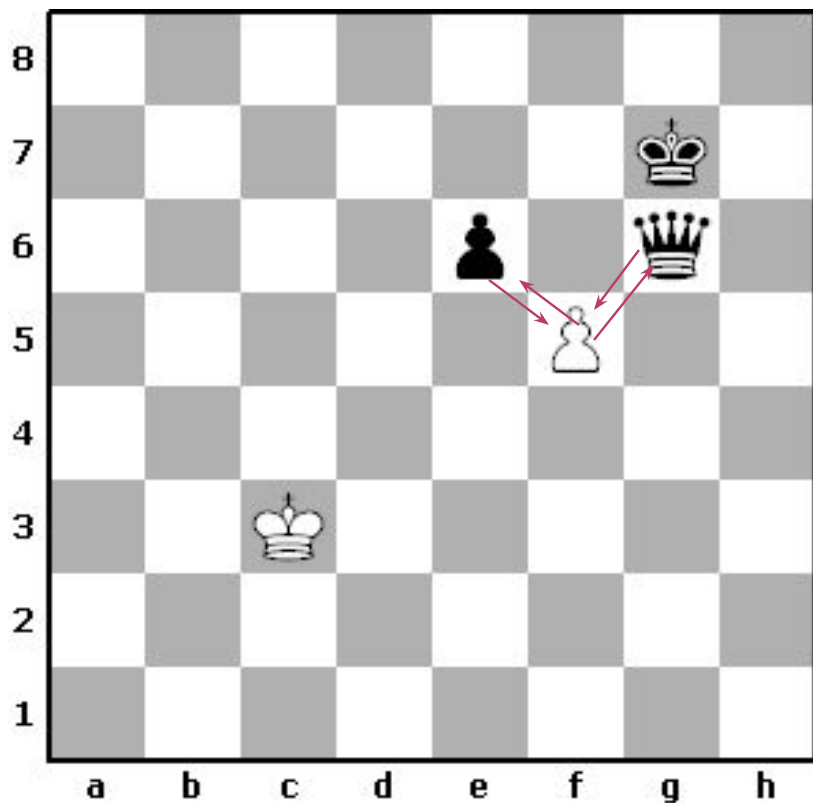
- План урока:
- 1. Ходы пешками
- 2. Взятие пешкой
- 3. Взятие на проходе
- 4. Превращение пешки
- 5. Ходы королем
- 6. Правило квадрата
- 7. Отталкивание плечом
- 6. Ходы Ферзем
- 7. Двойной удар
- 8. Ходы Ладьей
- 9. Рокировка
- 10. Обжорный ряд
- 11. Ходы Слоном
- 12. Фианкетто
- 13. Ходы Конем
- 14. Вилка

ХОДЫ ПЕШКАМИ



- Пешки ходят только вперед на 1 клетку.
- Примечание, первый ход можно сделать на два поля сразу.
- Если пешка дошла до последнего ряда, она может превратиться в ферзя, ладью, слона или коня

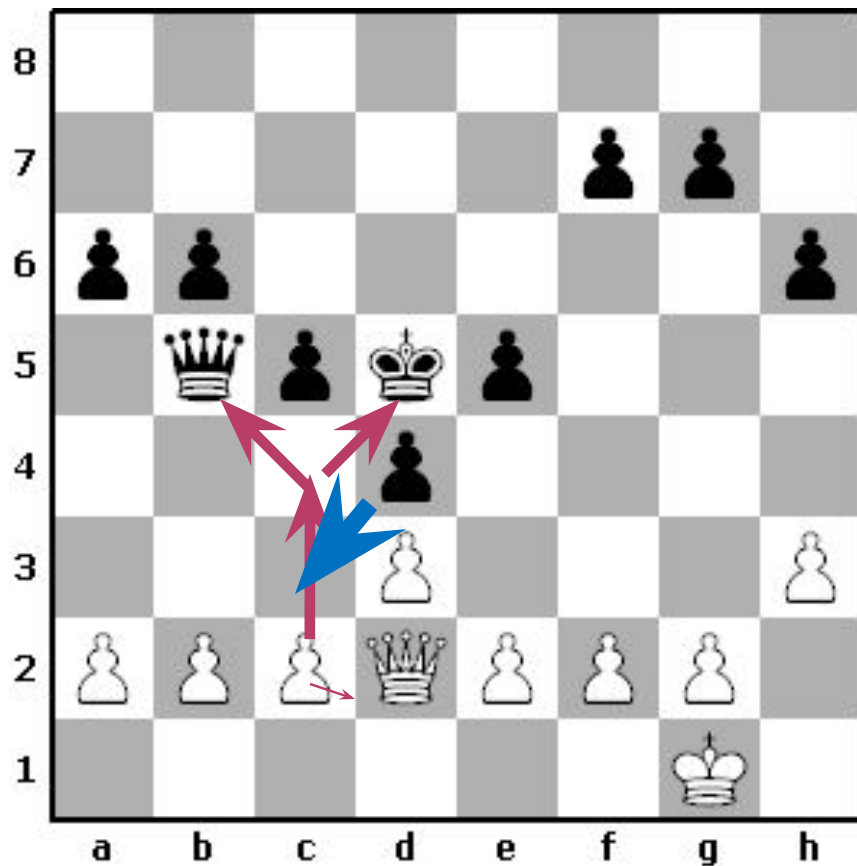
ВЗЯТИЕ ПЕШКОЙ



Ход белых

- Пешка может взять чужую фигуру вперед по диагонали на 1 клетку
- На диаграмме возможно взятие белой пешкой ферзя или пешки
- Примечание:
- Взятие необязательный ход, можно например пойти вперед на 1 клетку и объявить черному королю шах

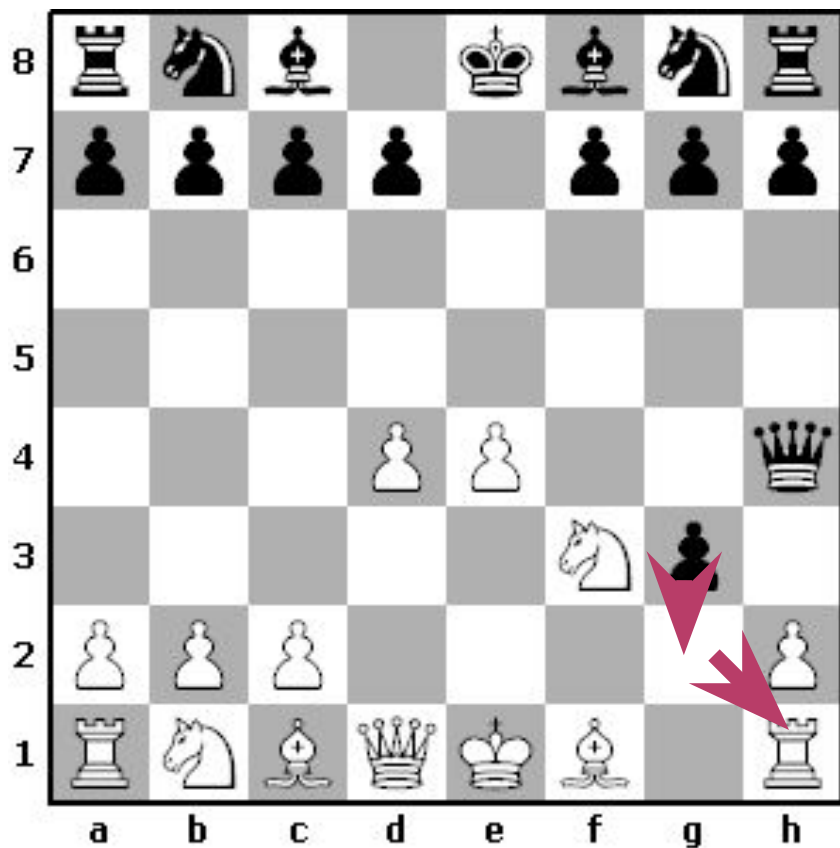
ВЗЯТИЕ НА ПРОХОДЕ



Ход белых

- 1. c2-c4+
- Белые делают двойной удар пешкой на короля и ферзя черных
- Правило взятия на проходе позволяет спастись
- 1... d4:c3!

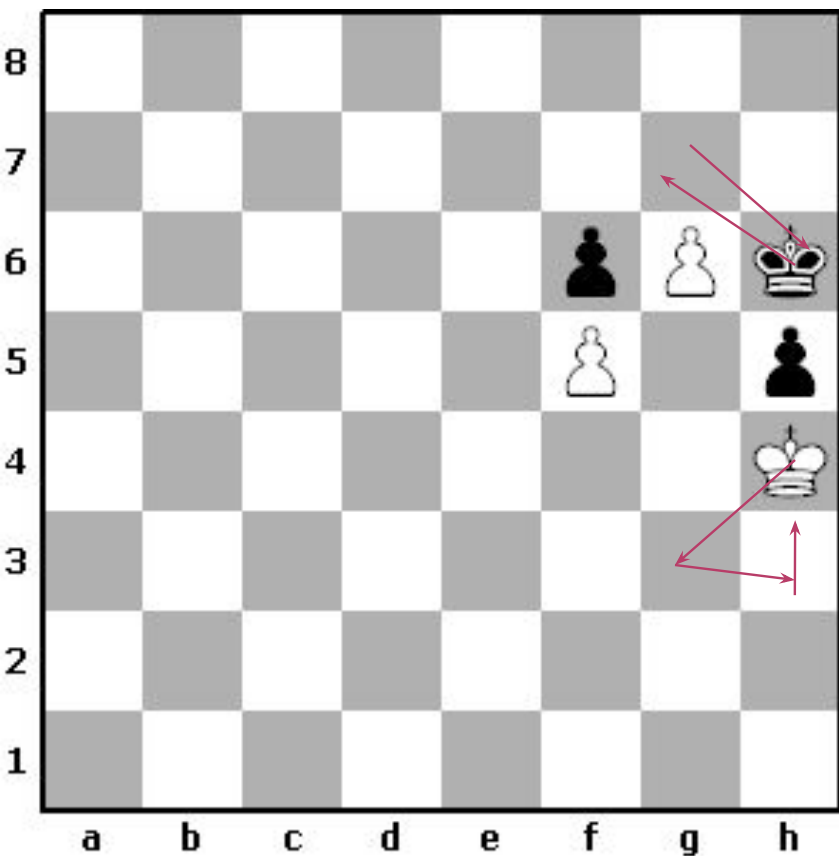
ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЕШКИ



Ход черных

- Черные уже в начале партии отдают ферзя, а потом форсировано проводят в ферзи свою пешку по пути прихватив ладью
- 1 ... g3-g2+!
- 2. Kf3:h4 g2:h1Л

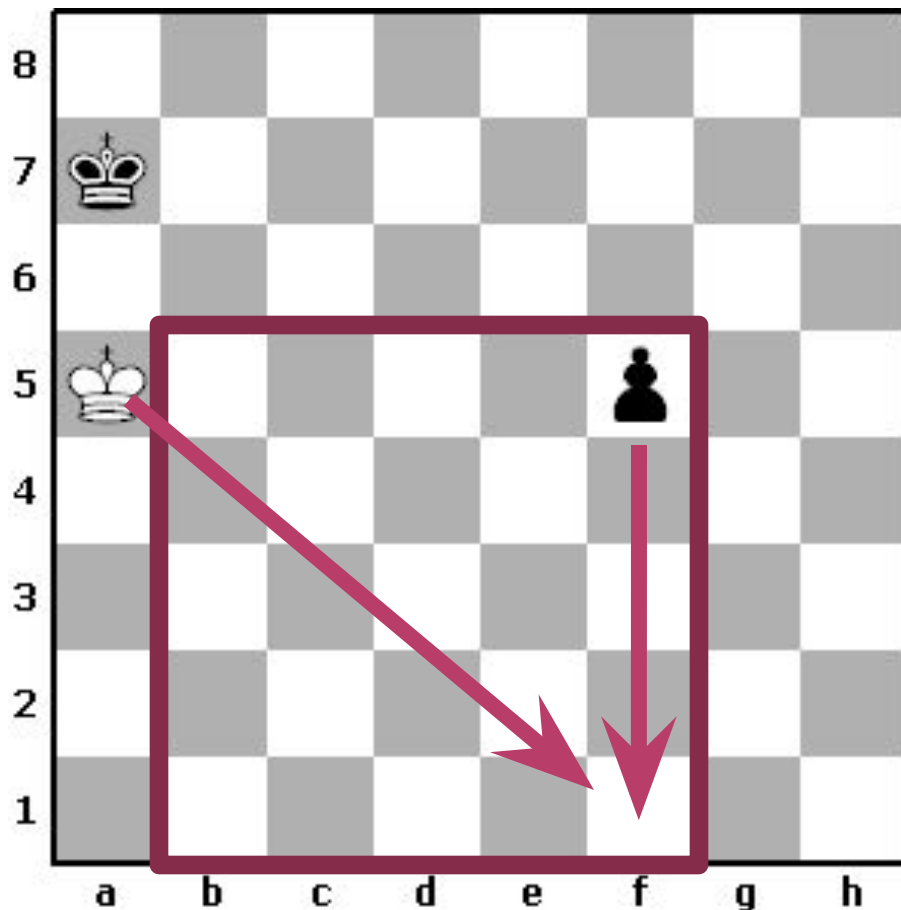
ХОДЫ КОРОЛЕМ



Ход белых

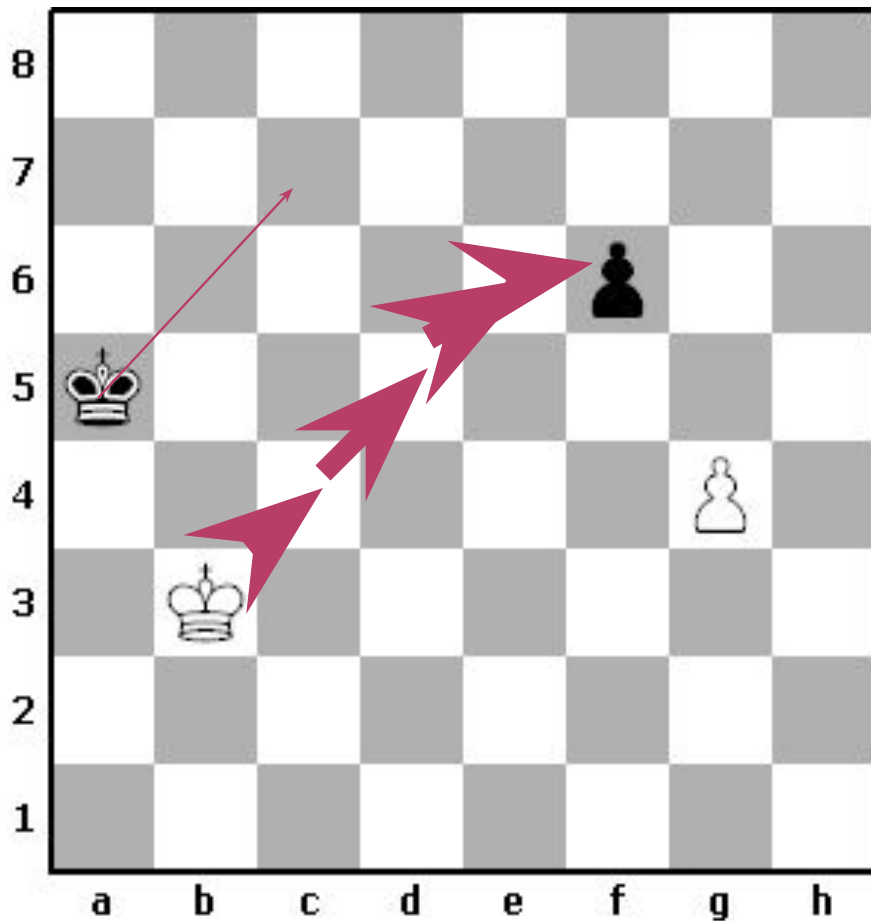
- Для выигрыша пешки «h5» белым нужно передать очередь хода
- Этот метод называется методом треугольника

ПРАВИЛО КВАДРАТА



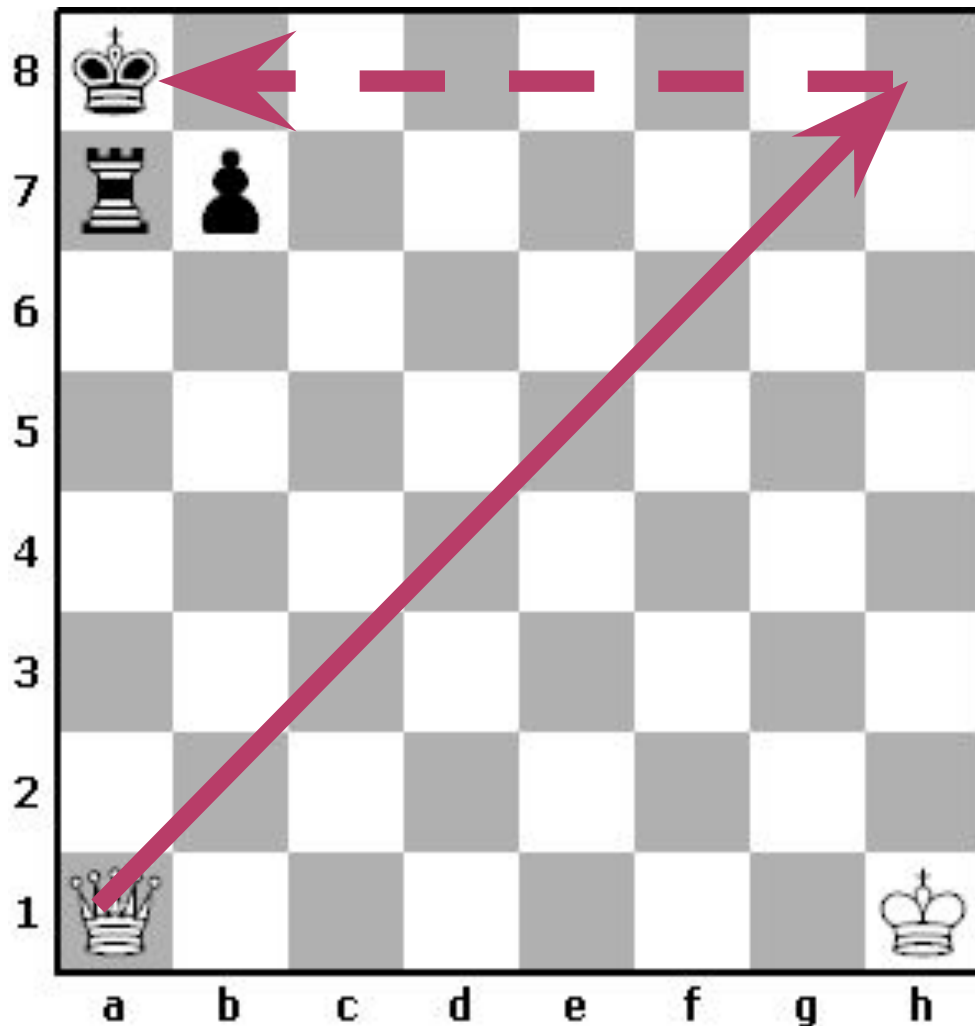
- Если при своем ходе король вступает в квадрат, сторона которого равна количеству клеток до поля превращения пешки, то пешка будет уничтожена

ХОККЕЙНЫЙ ПРИЕМ ОТТАЛКИВАНИЕ ПЛЕЧОМ



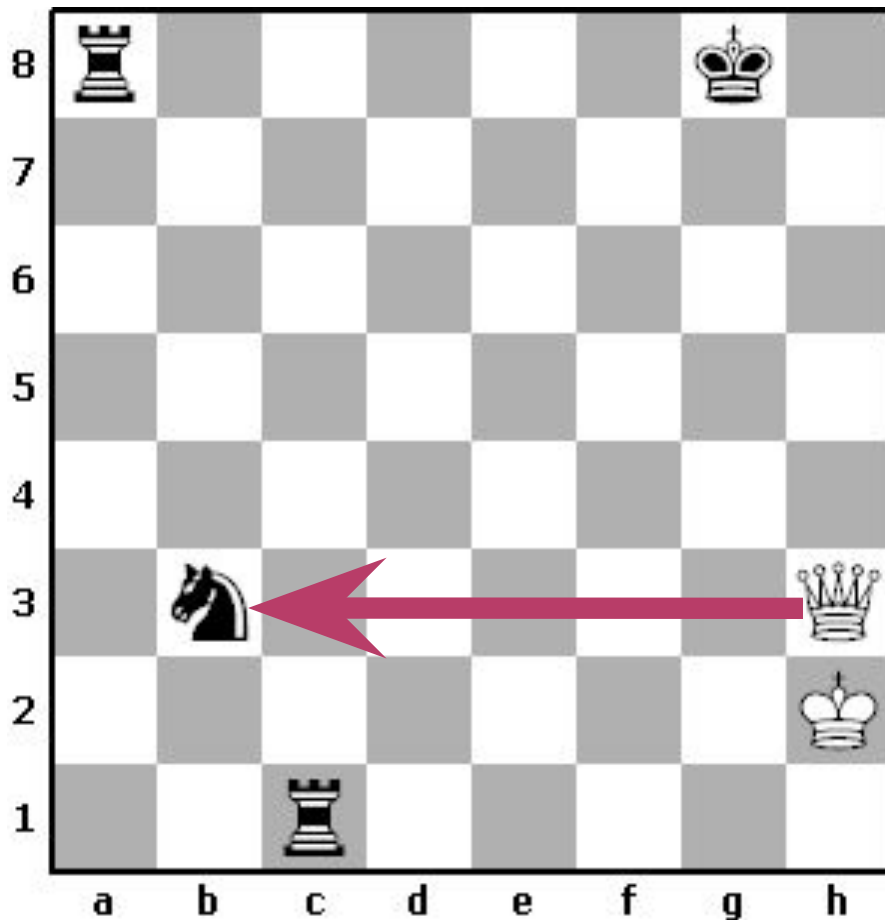
- Белый король идет к пешке «f6», одновременно не пускает черного короля приблизиться
- 1.Крс4 Крб6
- 2.Крд5 Крс7
- 3.Кре6
- Забираем пешку и ставим ферзя

ХОДЫ ФЕРЗЕМ



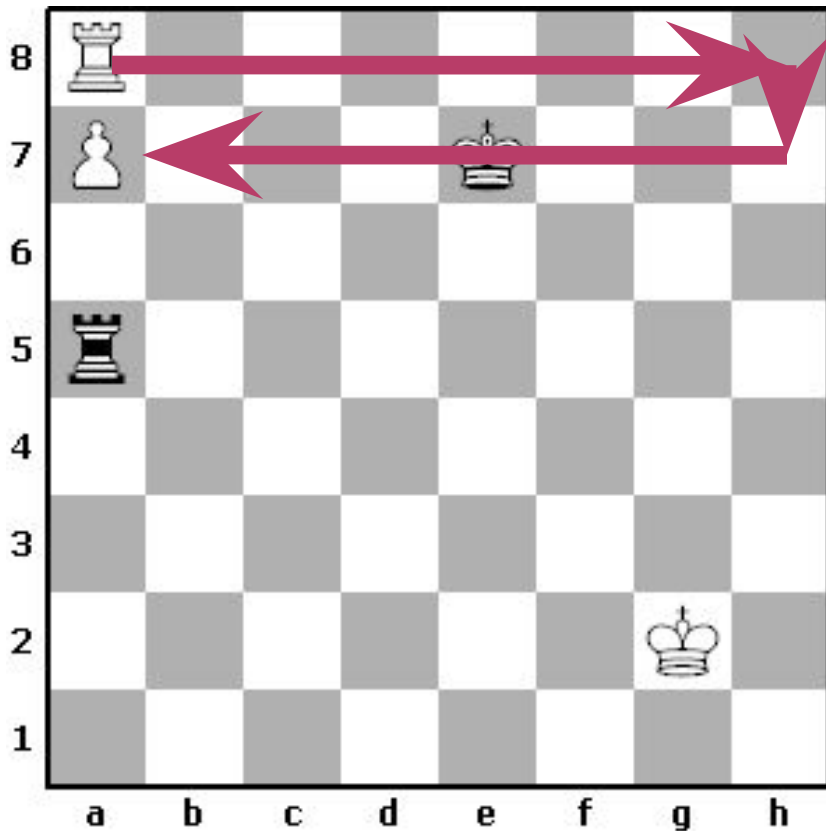
- Ферзь - очень дальнoбойная фигура
- 1.Фа1-h8X (МАТ)
- Записано полной нотацией

ДВОЙНОЙ УДАР



- Когда силы соперников разрознены ферзь особенно силен!
- 1.Ф:b3+ Крf8 (не лучше и другие ходы, сами проверьте)
- 2.Фf3+ и съели ладью на следующем ходу

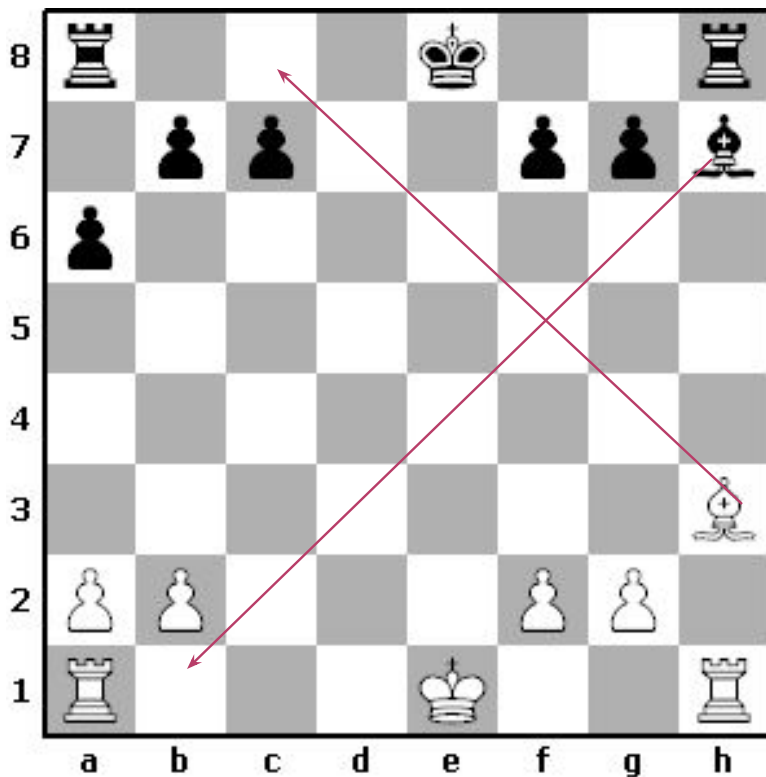
ХОДЫ ЛАДЬЕЙ



Ход белых

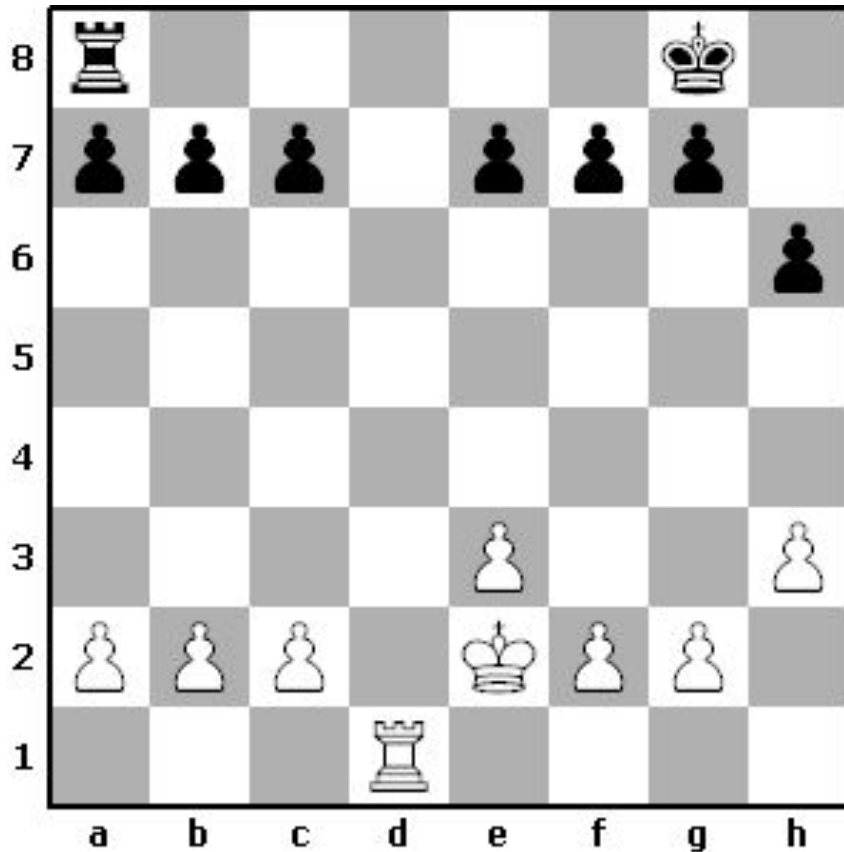
- Ладья легко перемещается с фланга на фланг по вертикалям и горизонталям
- С помощью маневра ладьи белые выигрывают ладью

РОКИРОВКА



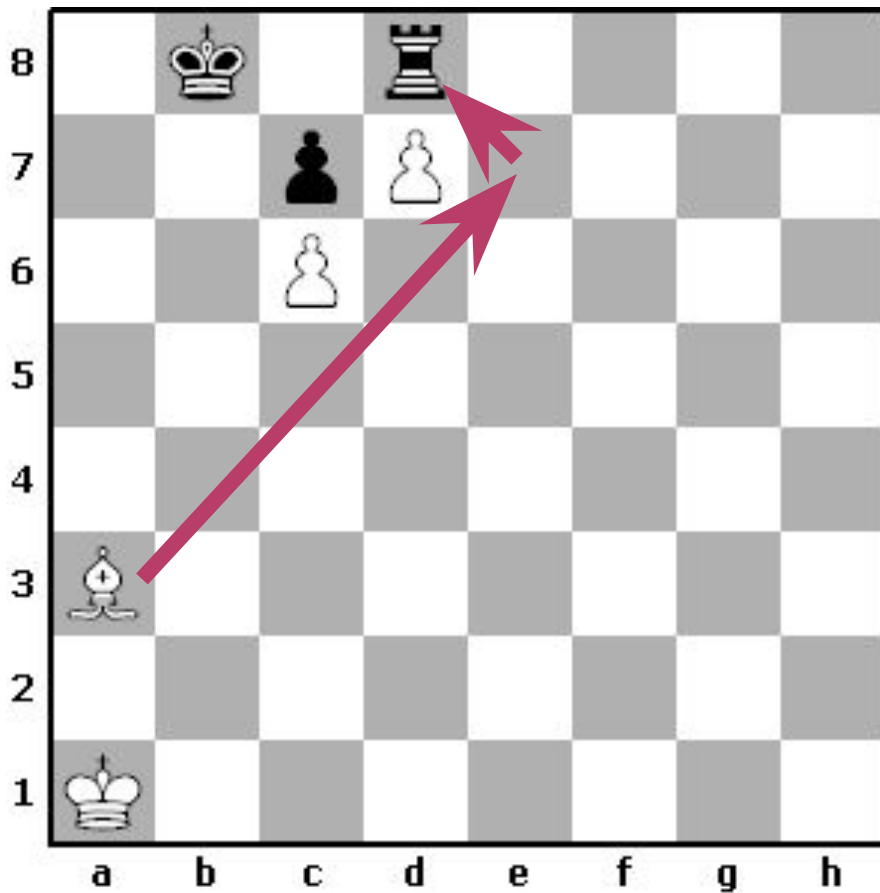
- Рокировка - двойной ход королем и ладьей одновременно с целью увести короля из центра на фланг
- Король и ладья не должны до рокировки двигаться с места
- Бывает длинная и короткая рокировка
- Ладья во время рокировки может пересекать битое поле, король не может

ОБЖОРНЫЙ РЯД



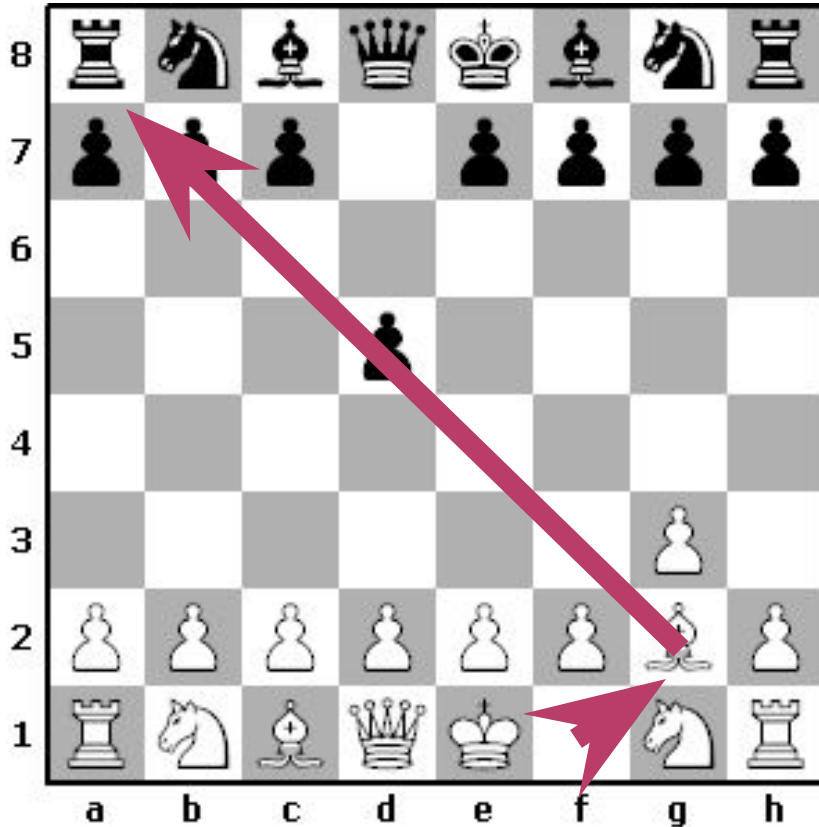
- Белые ставят ладью на 7 ряд и выигрывают пешки
- 7 ряд(2 ряд) где стоят пешки называют обжорным

ХОДЫ СЛОНОМ



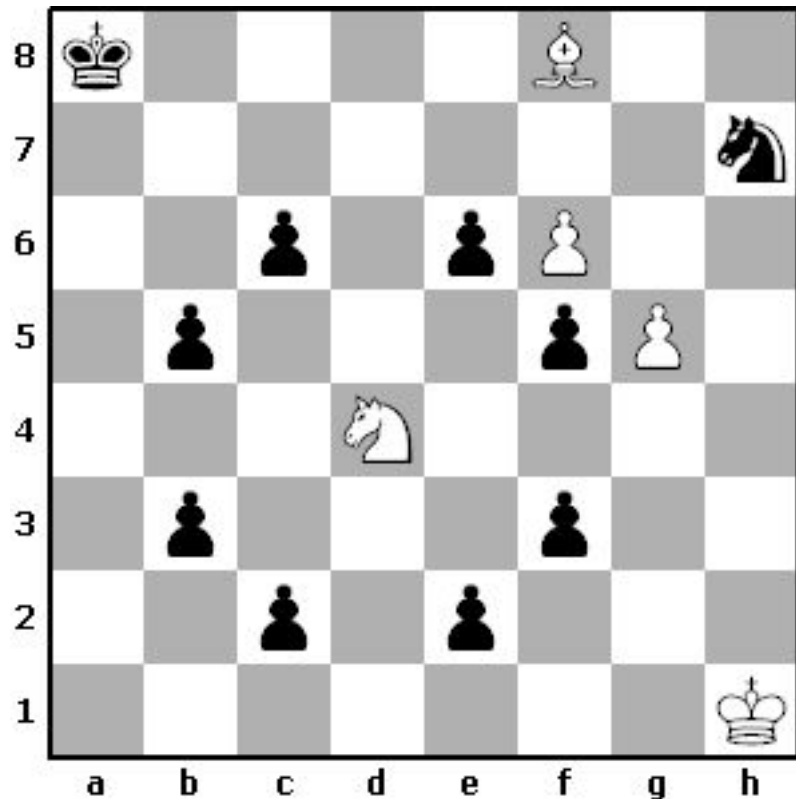
- Слон может выкурить ладью с защитного поля и помочь пешке пройти в Ферзи
- 1. Ca3-e7!

ФИАНКЕТТО



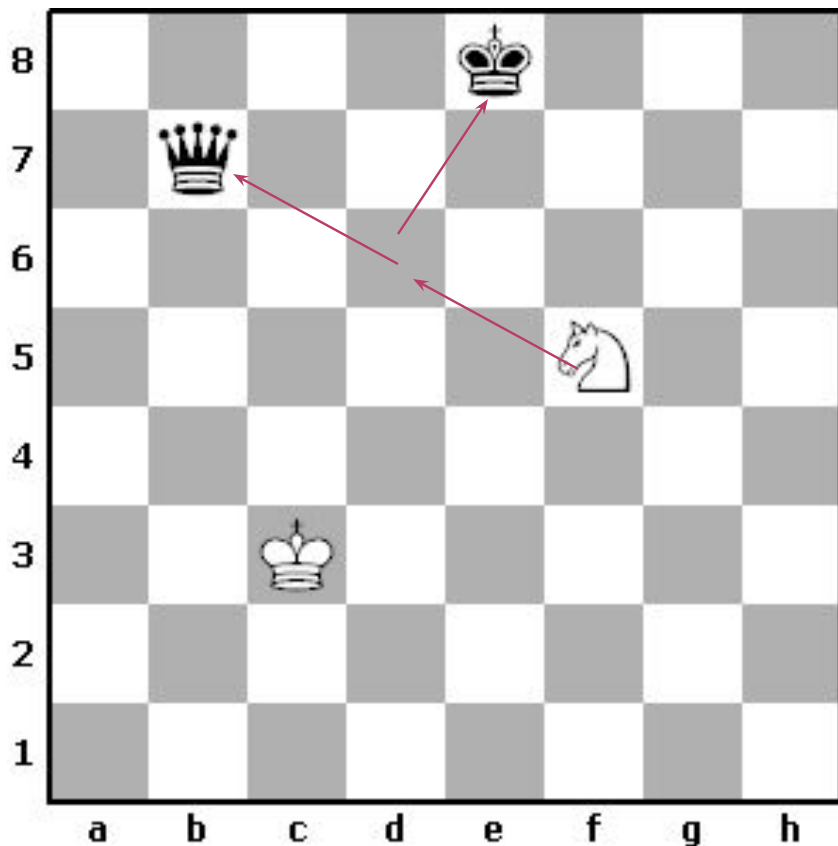
- Вывод слона на большую диагональ в начале партии называется Фианкетто
- На большой диагонали слон развивает самую большую силу

ХОДЫ КОНЕМ



- Конь в центре одновременно атакует 8 полей, на краю доски меньше
- Ход коня по траектории походит на букву «Г», прыгает с черной клетки на белую, а с белой на черную

ВИЛКА



Ход белых

- Нападение коня на две фигуры противника называется вилкой
- 1.Kf5-d6+!