



# ШАХМАТЫ

Основы игры

# ШАХМАТЫ

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

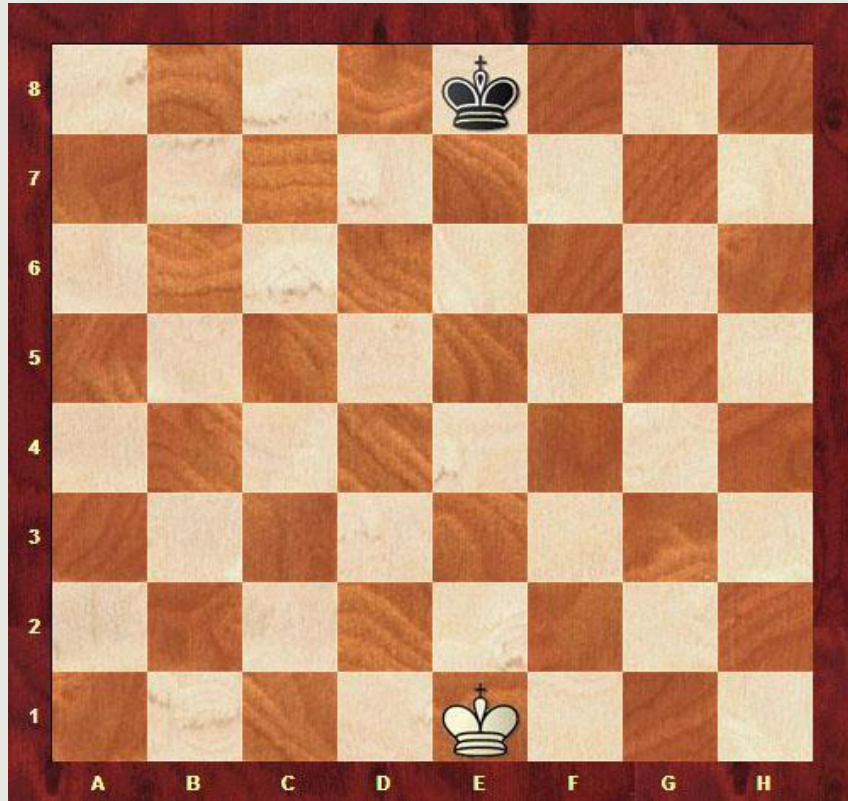
Родина – Индия (6 в. н.э.)

Древний вариант шахмат -  
чатуранга





# УРОК № 1: ШАХМАТНАЯ ДОСКА



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

Шахматная доска - **квадрат 8 на 8** клеток.







На шахматной доске **НЕ работает** одно из ключевых правил геометрии, здесь гипотенуза и катеты равны..

Обязательное условие расположения доски:

первая клетка слева от играющего должна быть **черной**.

## УРОК 2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. РАСПОЛОЖЕНИЕ ФИГУР

## Шахматное войско

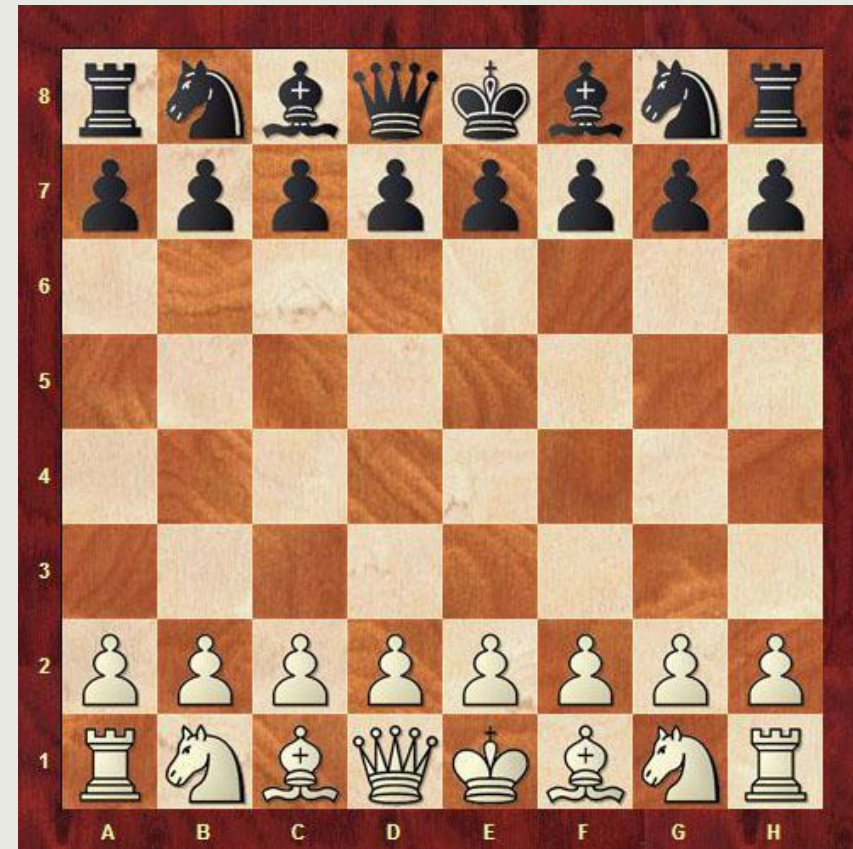
	<b>Король</b>	раджа
	<b>Ферзь / Королева</b>	визирь/министр; в XV в. «превратилась» в королеву
	<b>Ладья / Тура</b>	колесница; Тура – в Европе олицетворяла осадную башню, укрепление
	<b>Слон / Офицер</b>	боевые слоны. В Европе трансформировался в офицера/рыцаря
	<b>Конь</b>	Конница
	<b>Пешка</b>	Пехота,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

## УРОК 2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. РАСПОЛОЖЕНИЕ ФИГУР НА ДОСКЕ.

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

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

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



## УРОК 3. КАК ХОДЯТ ФИГУРЫ? ПЕШКА, КОНЬ.

Ходят пешки только вперед.

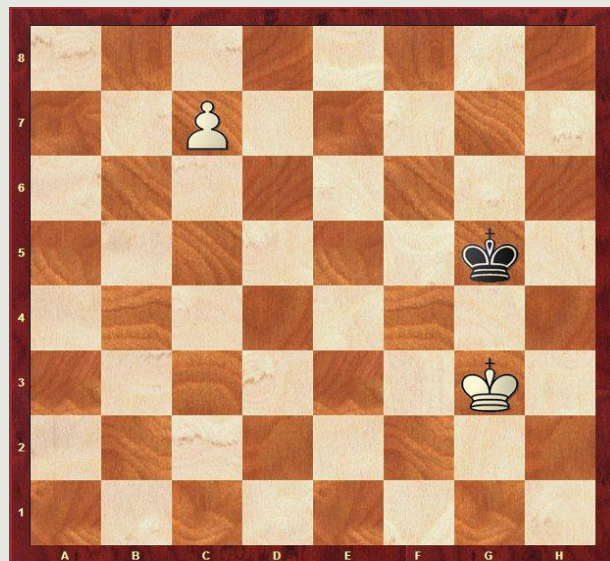
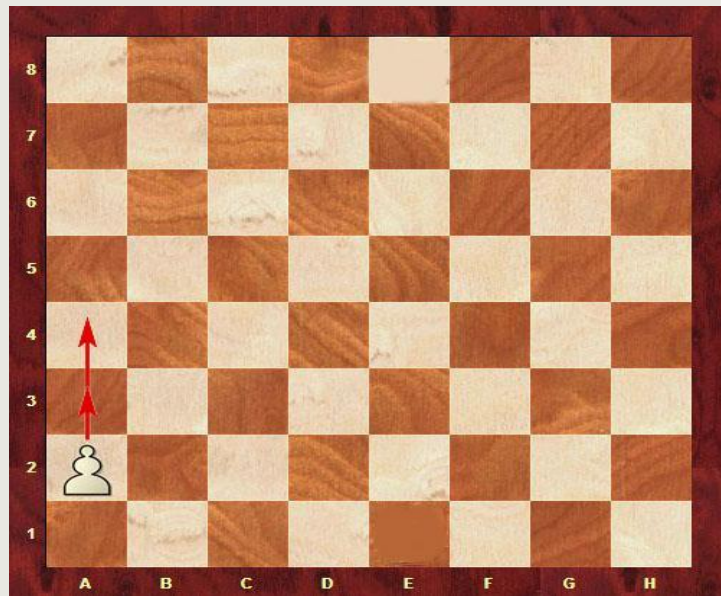
Это единственная фигура, которая НЕ может ходить и наносить удар назад или по горизонтали.

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

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

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





Правило  
превращени  
я

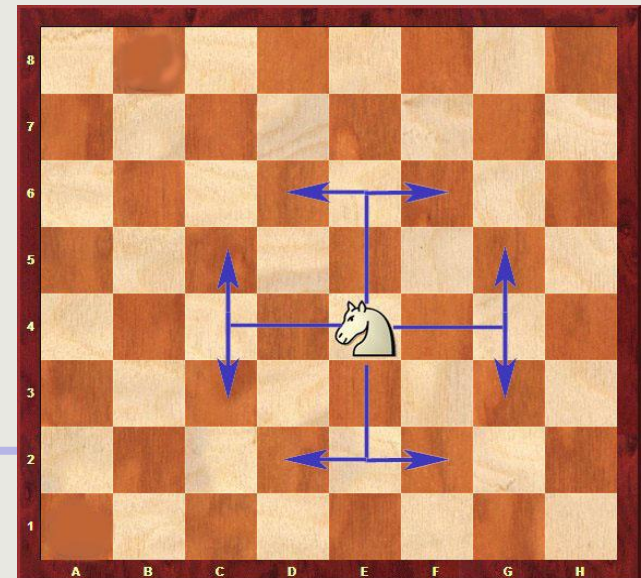
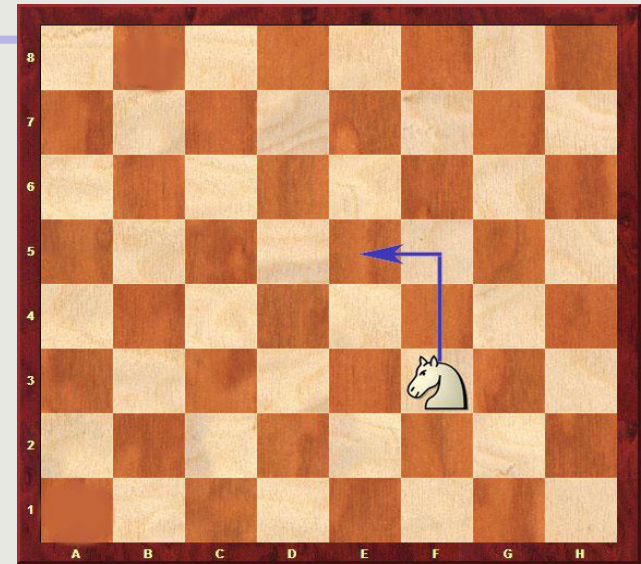


# УРОК 3. КАК ХОДЯТ ФИГУРЫ? ПЕШКА, КОНЬ.

Конь ходит буквой «Г».

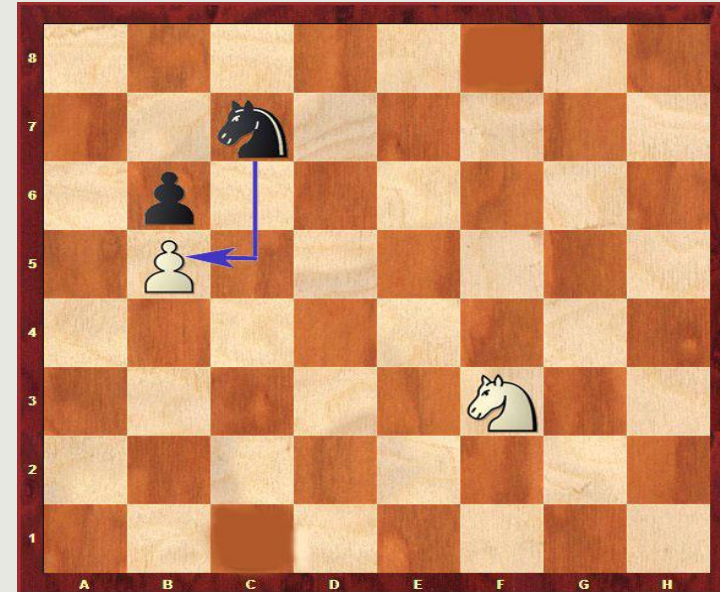
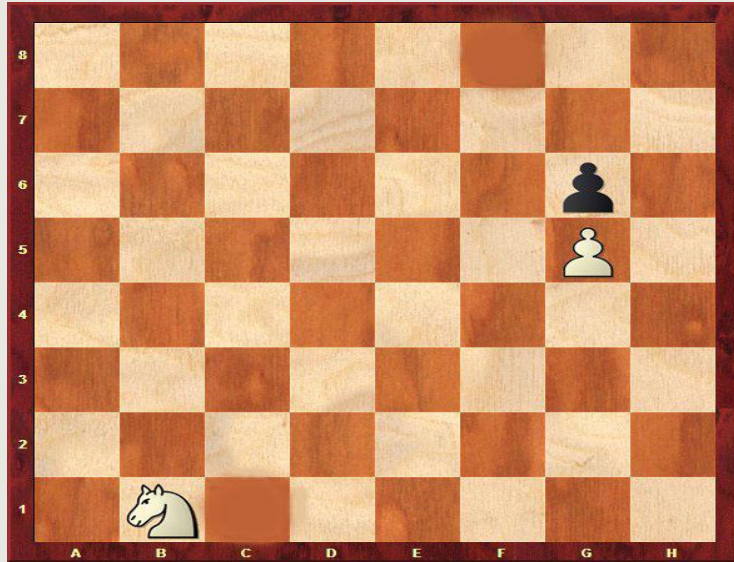
Таким образом конь может передвигаться  
и наносить удары в любую сторону.

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





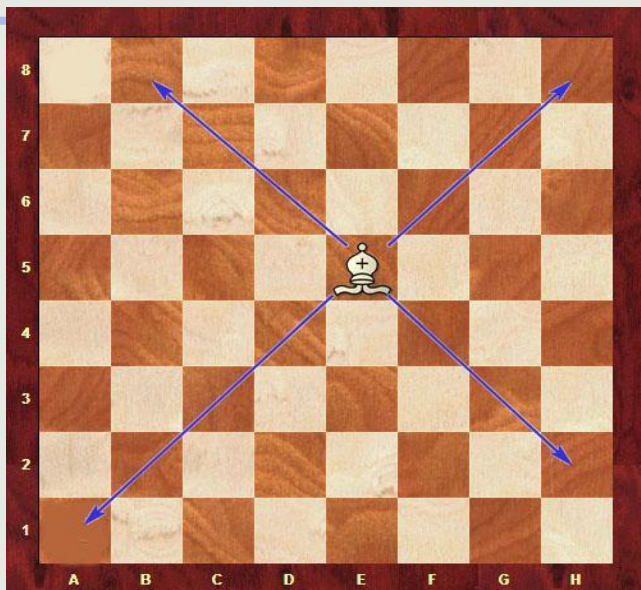
# ЗАДАНИЕ



Сколько ходов  
необходимо  
белому коню,  
чтобы сбить  
черную пешку?

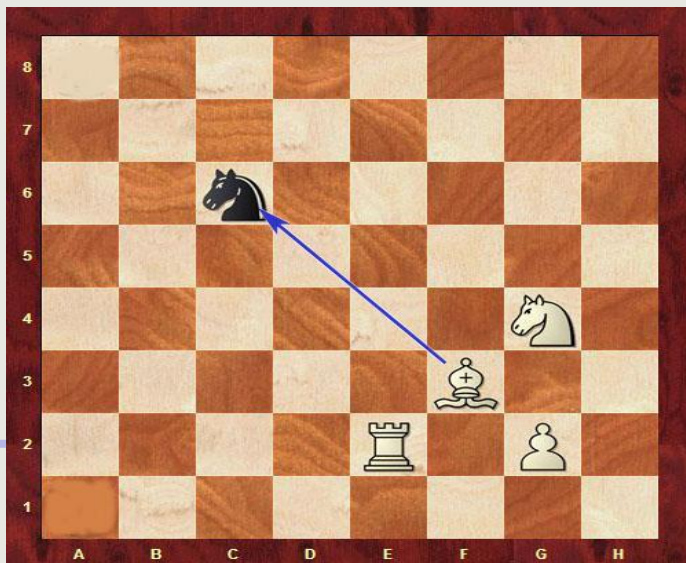
Чёрный конь напал  
на белую пешку.  
Каким образом её  
можно защитить?

## УРОК 4. КАК ХОДЯТ ФИГУРЫ? СЛОН. ЛАДЬЯ.

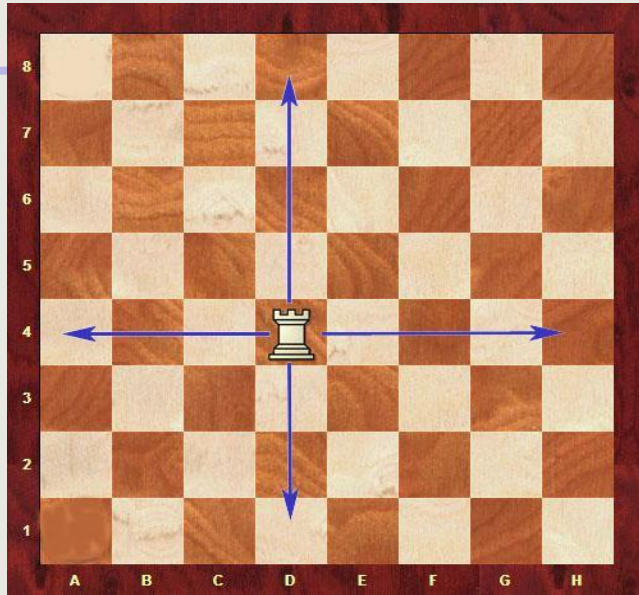


Слон – это сильная, дальнобойная фигура, примерно равноценная коню.

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



## УРОК 4. КАК ХОДЯТ ФИГУРЫ? СЛОН. ЛАДЬЯ.



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

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

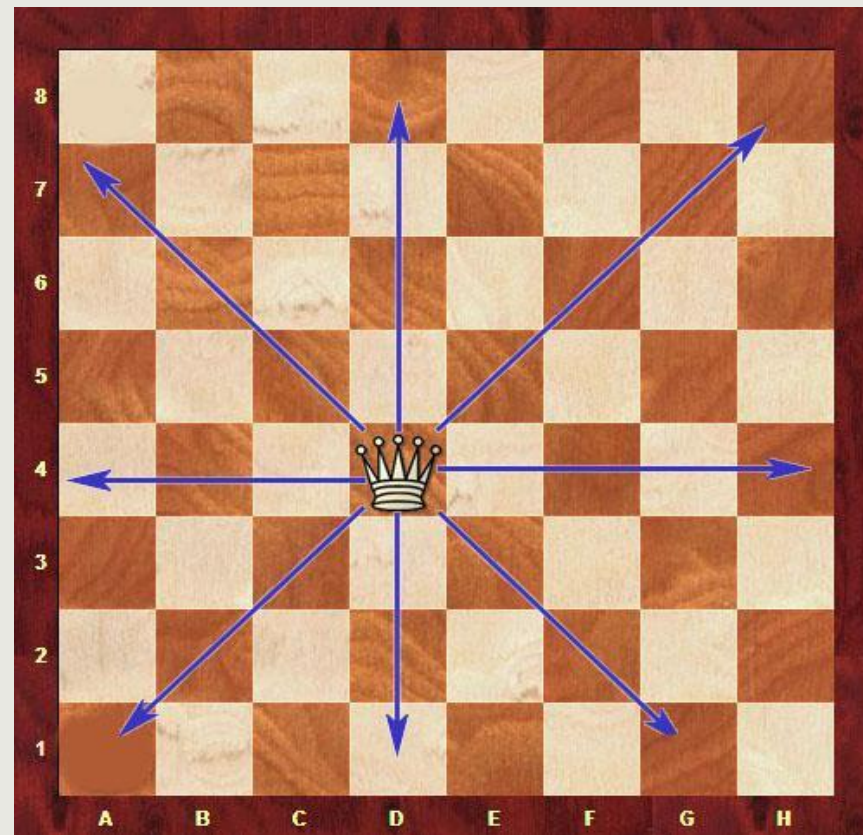


## УРОК 4. КАК ХОДЯТ ФИГУРЫ? ФЕРЗЬ.

Ферзь – самая сильная шахматная фигура.

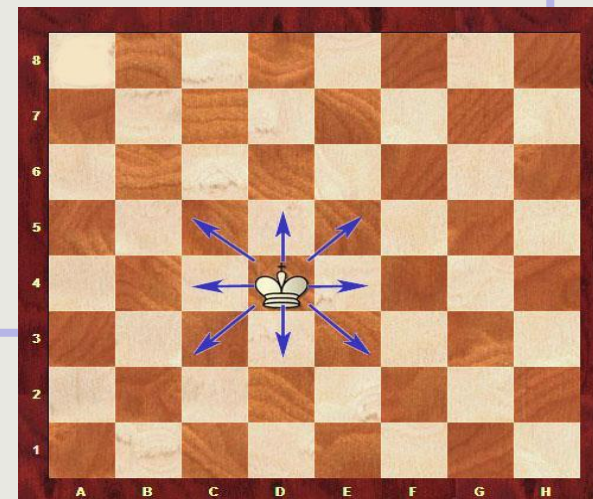
Ходит во все стороны по вертикали и диагонали на любые расстояния. То есть, он **обладает возможностями ладьи и слона одновременно.**

**НЕ** может перепрыгивать через фигуры.



## УРОК 4. КАК ХОДЯТ ФИГУРЫ? КОРОЛЬ

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



# НОМИНАЛЬНАЯ СТОИМОСТЬ ФИГУР

*Пешка – 1 очко*

*Конь и слон – 3 очка*

*Ладья – 5 очков*

*Ферзь – 9 очков*

*Король – бесценен*



# УРОК 5. РОКИРОВКА И ВЗЯТИЕ НА ПРОХОДЕ

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

## Виды рокировки:

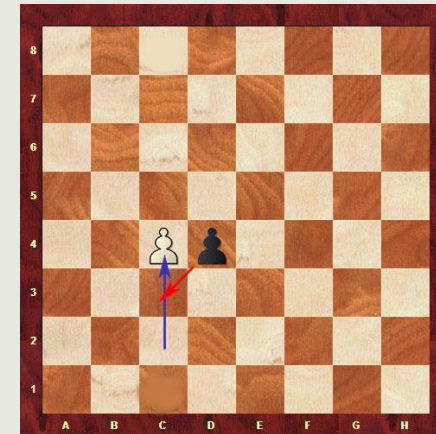
- Короткая делается в сторону королевского фланга,
- длинная - в сторону ферзевого фланга.

## Правила рокировки:

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

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

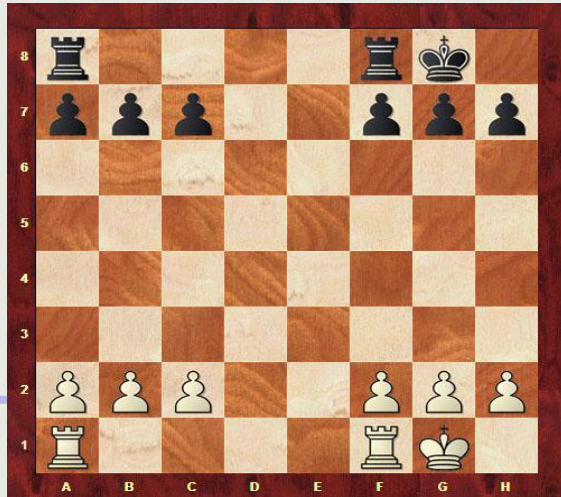
Совершить взятие на проходе можно только на следующий ход



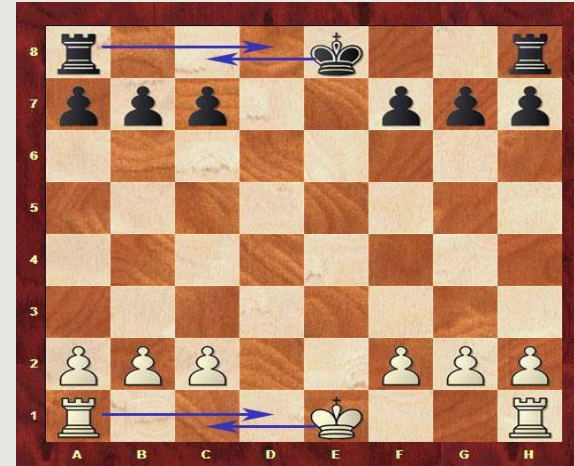
Белая пешка только что пошла на два хода вперед. Поле, которое она перепрыгнула пробивает черная пешка

# РОКИРОВКА

короткая



длинная



# УРОК 6. ШАХ И МАТ. РЕЗУЛЬТАТ ИГРЫ.

Шах –  
нападение на  
короля соперника.

От шаха есть  
3 варианта защиты:

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

Мат - шах,  
от которого нет защиты.

В шахматной партии  
могут быть  
3 вида результата:

- выигрыш белых;
- выигрыш черных;
- ничья





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

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

# НИЧЬЯ

## УРОК 7. НИЧЬЯ В ШАХМАТАХ

**3-кратное  
повторение  
позиции**

**Позиция  
повторяется  
на доске 3 раза  
–  
любая сторона  
может  
требовать  
ничью**

**Согласие  
на ничью**

**Ничья =  
предложение  
На доске  
примерное  
равновесие,  
ничья  
устраивает**

**Вечный шах**

**Вечный же шах  
- ситуация,  
когда шах  
ставится  
королю каждым  
следующим  
ходом.**

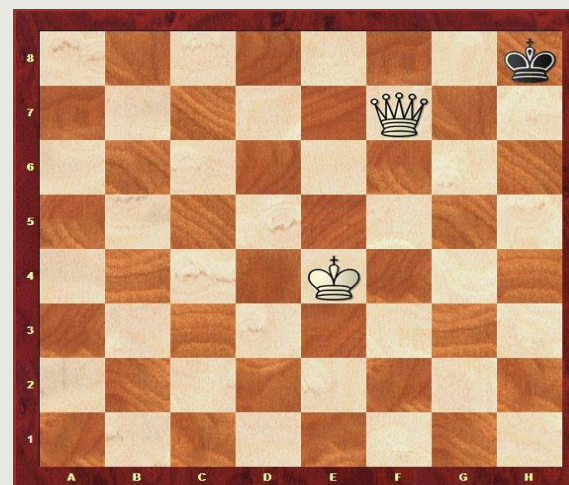
**Пат**

**Пат – сторона,  
обладающая  
правом хода,  
не может его  
сделать. Но шаха  
на доске нет.**

# Вечный шах



# Пат





# УРОК 8. ЗАПИСЬ ХОДОВ

## Обозначение фигур:

Ферзь – Ф

Слон – С

Пешка – нет обозначения.

Мат – «х»

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

Король – Кр

Ладья – Л

Конь – К

Шах - «+»

## ПРИМЕР ЗАПИСИ:

*e4 e5*

*Kf3 Kc6*

*Cc4 Kf6*

*Kc3 d6*

