

В. В. Костров



# Эта книга научит играть в **ШАХМАТЫ**

детей и родителей



# СОДЕРЖАНИЕ

Знакомство с шахматами .....	3
Шахматная доска .....	7
Запись позиции .....	11
Плывёт ладья по доске .....	15
Как ходит шахматный слон .....	19
Их величества — король и ферзь .....	23
Скачем на коне .....	27
Пешки — солдаты шахматной доски .....	31
Что такое шах, мат и пат .....	35
Как начинать шахматную партию .....	39
Рокировка и всё о ней .....	43
Запись шахматной партии .....	47
Основные законы дебюта. Ловушки. «Детский» мат .....	51
Ценность фигур .....	55
Как избежать зевков? .....	59
Линейный мат двумя ладьями .....	63
Решение задач .....	67
Линейный мат ферзём .....	71
Линейный мат ладьёй .....	75
«Квадратный» мат ладьёй .....	79
Косичка. Мат двумя слонами .....	83
Паровоз везёт вагончик .....	87
Правило «квадрата» пешки .....	91
Какие бывают пешки .....	95
Дебют. Испанская партия .....	99
Борьба ферзя против пешки .....	103
Комбинации. Двойной удар .....	107
Связка. Виды связок .....	111
Отвлечение и завлечение .....	115
Чемпионы мира .....	119
Сказка о шахматах и жизни .....	123

# ЗНАКОМСТВО С ШАХМАТАМИ

**В** какие игры ты умеешь играть? Конечно, в самые разные! Может быть, даже играешь в шахматы — родители научили. Правда получается это у тебя ещё не очень хорошо. Папу обыграть пока никак не удаётся.

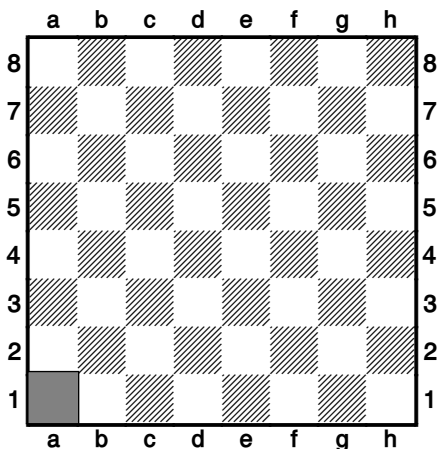
Не беда! После того как ты прочитаешь эту книгу — с папой легко справишься.

С чего же мы начнём? Со знакомства с этой древней игрой. **ШАХМАТЫ** родились в одной прекрасной стране с названием Индия 2000 лет назад. Название этой игры очень загадочное, но в переводе на русский язык всё достаточно просто. «Шах» — это Король, а «Мат» — это конец.

Вместе получается «Конец Королю».

Индийский Шах-Падишах очень полюбил эту игру и играл в неё все дни и ночи напролёт. А когда к нему приезжали гости из других стран, шах обязательно дарил им шахматный набор.

Со временем шахматы разъехались по всему свету, и сейчас в эту замечательную игру играют во всех странах мира. Долго-долго путешествовали шахматы в Россию. Между Индией и Россией высокие горы и большие пустыни. Поэтому в нашу страну дорогим гостям-шахматам пришлось плыть на кораблях-ладьях через моря-океаны.



Перед тобой шахматная доска. Это поле сражения, состоящее из белых и чёрных клеток.

Всего на доске их 64 — 32 белых и 32 чёрных. По краям доски сверху и снизу буквы, а справа и слева цифры.

Как правильно поставить перед собой шахматную доску? Тебе надо запомнить одно важное правило: поле a1 должно находиться у того, кто играет белыми фигурами под левым локтем, оно всегда (!) чёрного цвета.

Фигуры ещё хотят поспать в своей шахматной коробке, а тебе уже не терпится пригласить их к знакомству. Большая просьба — относись к фигурам с огромным уважением. Это не игрушки! Среди них есть настоящие царские особы.

Не вытряхивай шахматы, а доставай их по очереди и сразу ставь на стол, чтобы фигуры не катались и не падали на пол. При возможном падении у Их Шахматных Величеств могут отлететь короны. Затем при игре трудно будет разобраться, где король, а где ферзь. Слон потеряет часть шлема и станет похожим на пешки, а конь утратит уши и гриву и станет не твоим боевым спутником, а клячей-водовозом.

Начнём знакомиться...



**КОРОЛЬ.** На шахматной доске он похож на человечка с короной в виде пики или креста.



На демонстрационных досках и диаграммах король выглядит как царская корона с крестиком наверху. В каждой войске королей по одному: белый и чёрный.



**ФЕРЗЬ** — чуть меньше короля.

У него на голове небольшая круглая шапочка (корона).



В книге у ферзя красивая корона с пятью зубцами. В Европе эта фигура называется королевой или дамой. В России сохранилось индийское название этой фигуры — ферзь. Ферзей у каждого соперника по одному.



**ЛАДЬЯ** напоминает крепостную неприступную башню. В других странах она так и называется — **ТУРА** (башня, крепость).



В Россию шахматы из Индии приплыли на кораблях-лодках, поэтому эта фигура и превратилась в ладью. Позже вид фигуры изменился, она стала похожа на башню, название же осталось. Ладей в каждой войске по две.





**СЛОН** шахматный — на слона совсем не похож. Правда, давным-давно шахматный слон был слоном — это подтверждают старинные шахматы в музеях. Со временем на шахматной доске появилась фигура, похожая на человечка, который управлял этим могучим животным. Слонов в каждой армии по два.



**КОНЬ.** Коня никогда ни с кем не перепутаешь. Долго конь таскал наездника на себе. Затем гордый конь скинул своего седока — решил, что сам прекрасно справится. Залегает, затопчет!



Вскоре осталась лишь лошадиная голова. Но очень лихая — прыгает! Шахматных коней у противников по два.



**ПЕШКА** — маленький отважный человечек в круглом шлеме. Пехота, пехотинец, пешком — вот почему эта шахматная фигура так называется. Пешки идут только вперёд. Их смело бросают в бой на врага и особо не жалеют. А одному отряду пешек доверяют особую почётную роль — охрану Его Королевского Величества. Пешек в каждой армии больше всего — по восемь.



# ШАХМАТНАЯ ДОСКА

Давай поближе познакомимся с шахматной доской. Восемь рядов идут слева направо.

Эти ряды обозначены цифрами и называются

## ГОРИЗОНТАЛЯМИ.

Ты видел, как солнце прячется за край леса или моря? Говорят, что солнце заходит за ГОРИЗОНТ.

Столбики клеток на шахматной доске, идущие снизу ВВЕРХ, называются

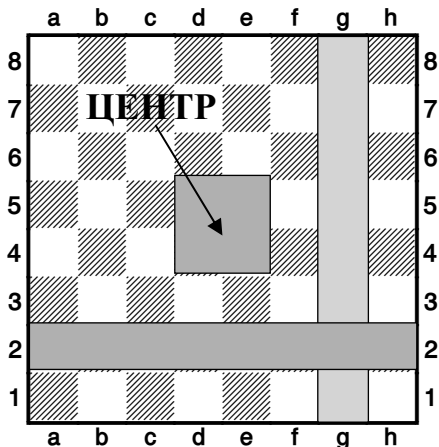
## ВЕРТИКАЛЯМИ.

Например, все деревья растут снизу ВВЕРХ.

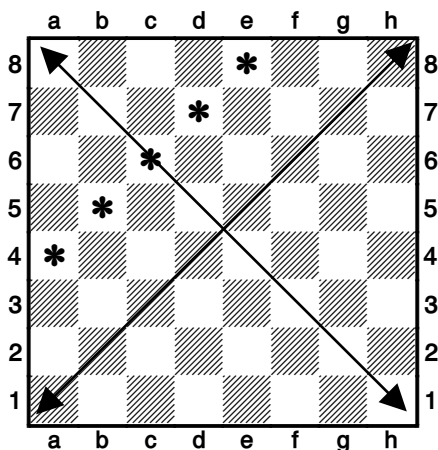
Вертикали обозначаются латинскими буквами.

Расскажи, что идёт снизу-вверх? Решётки, дома, ноги, столбы... Так ты быстро познакомишься с вертикалями.

А что располагается слева-направо? Провода, рельсы, пол, след от самолёта, улицы в городах, поверхность воды...



Косые линии доски, проходящие через поля одного цвета, называются **ДИАГОНАЛЯМИ**.



Шахматные диагонали бывают **белые** и **чёрные**.

Диагонали разные по длине. Бывают совсем маленькие в две клетки. Диагональ, проведённая из угла в угол, называется **большой диагональю**.

Как соединяются клетки в горизонталях, вертикалях и диагоналях?

В горизонталях соседние клетки соединяются **боковыми сторонами**, в вертикалях — **верхней и нижней сторонами**, а в диагоналях клетки соединяются **противоположными углами**.

### Обозначения клеток шахматной доски

Каждая клетка имеет своё обозначение. Узнать название каждой клетки помогут буквы и цифры по краям шахматной доски.

Естественно, не все дети знают, как называются латинские буквы. Требуется выучить названия букв и правильно их писать.

a a a a a a a a a	e e e e e e e e e
в в в в в в в в в	f f f f f f f f f
с с с с с с с с с	g g g g g g g g g
d d d d d d d d d	h h h h h h h h h



Особое внимание надо обратить на некоторые «похожие» друг на друга шахматные буквы.

Чем же эти буквы так похожи?

*b d g*

Буквы «*b*» и «*d*» путаются из-за того, что юному шахматисту совершенно очень трудно запомнить, с какой стороны ставят палочку от нолика.

Также букву «*d*» (раз она «дэ») частенько заменяют на «д» — русское. Ну а «*g*» (раз она «жэ») обязательно превратится в «ж».

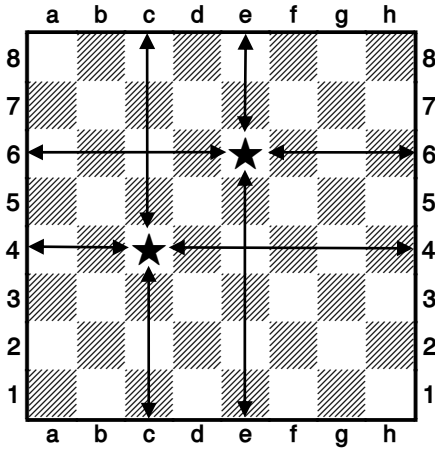
Но особенно много хлопот доставят вам доски с ЗАГЛАВНЫМИ буквами. Заклей на своей доске «большие» буквы и наклейте маленькие!

~~**A B C D E F G H**~~  
*a b c d e f g h*

«Шахматных» букв всего 8. А не проще ли их просто выучить? Буквы у нас латинские. А произносятся они так:

<i>a</i> — а	<i>e</i> — е
<i>b</i> — бэ	<i>f</i> — эф
<i>c</i> — цэ	<i>g</i> — жэ
<i>d</i> — дэ	<i>h</i> — аш

Лучше всего начинать изучение с трёх первых букв — **a, b, c**. Когда ты их твёрдо усвоишь, можно добавить ещё парочку — **d, e**. А потом три последних — **f, g, h**. Совершенствуйся в обратном порядке (от «h» к «a»), так как тебе придётся и чёрными играть.



Как же узнать название каждого поля?

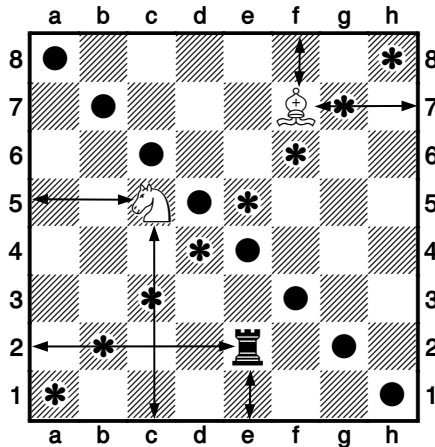
Через выбранную клетку проведём горизонтальную и вертикальную линии. Линии придут на край доски, где имеются буквенные и цифровые обозначения.

Сначала назовём букву, а затем цифру:

**с4, е6** — (цэ 4, е 6)

На доске буквы и цифры обычно с обеих сторон, поэтому линии проведены во все стороны.

Для тренировки назови все поля по большой чёрной диагонали, начиная с левого нижнего угла: **а1, b2, с3, d4, е5, f6, g7, h8**. Теперь по большой белой диагонали — из верхнего левого угла в нижний правый: **а8, b7, с6, d5, е4, f3, g2, h1**.



Запомни, в каком порядке надо называть положение фигуры на доске:

**фигура — буква — цифра.**

Сначала назови ладью. Затем найди букву и последней назови цифру.

**Ладья** стоит на **е2**.

**Конь** стоит на **с5**.

**Слон** стоит на **f7**.

## ЗАПИСЬ ПОЗИЦИИ

Ты не успел доиграть партию с дедушкой, так как пора спать. Не грусти — доиграешь завтра! Но мама требует убрать шахматы со стола. Тоже не беда! Мы запишем шахматную позицию, а завтра ты расставишь фигуры и доиграешь партию.

Представь себе шахматный ГОРОД. Улицами будут вертикали, а домами — горизонтали. Для начала поселим в городе разные фигуры. Назовём, где живёт каждая фигура.

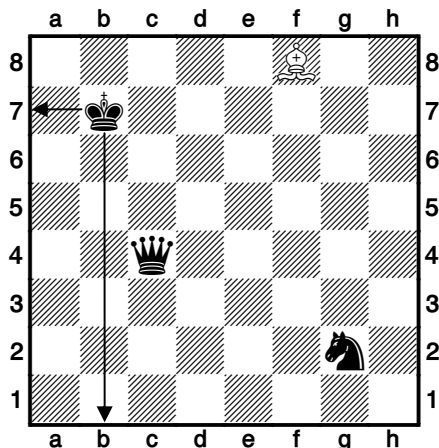
**Король** живёт  
на улице «b» в доме №7.

**Ферзь** живёт  
на улице «c» в доме №4.

**Ладья** живёт  
на улице «e» в доме №5.

**Слон** живёт  
на улице «f» в доме №8.

**Конь** живёт  
на улице «g» в доме №2.



Теперь запишем покороче — на шахматном языке. Приняты такие сокращения:

<b>Кр</b> — <b>Король</b>	<b>С</b> — <b>Слон</b>
<b>Ф</b> — <b>Ферзь</b>	<b>К</b> — <b>Конь</b>
<b>Л</b> — <b>Ладья</b>	<b>п.</b> — <b>пешка</b>

Король и конь начинаются с одной буквы «К», но в коРРРоле хорошо звучит буква «р»!

**Krb7, Фс4, Ле5, Сf8, Кg2** — позиция на доске записана. Теперь сам запиши положение фигур.

Давай сыграем в «Почтальона».

Представь, что фигуры упали с доски, а шахматному почтальону необходимо доставить письма (упавшие фигуры) по записанным адресам.

Бери фигуру, находи нужную **УЛИЦУ** и поднимайся вверх по шахматной доске до нужного **ДОМА**. Там ставь фигуру.

Старайся не перепутать буквы и не «съехать» в сторону при подъёме по вертикали.

Теперь другая игра. Представим, что пошёл сильный дождь и смысл записанную позицию в нашей книжке. Запись исчезла, но фигуры на шахматной доске стоят. Попросим тебя восстановить запись позиции в твоей тетрадке.

Сыграй по 3 раза в **Почтальона** и в **Дождик**. Позиции на доске, конечно, всё время расставляются новые. Таким образом, вскоре ты научишься и записывать позицию фигур, и восстанавливать позицию по записи.

Для чего надо научиться записывать позицию? Шахматная партия часто продолжается достаточно много ходов. На одном занятии ты можешь не успеть закончить партию. А обыграть своего противника тебе очень хочется. К тому же он почему-то не хочет сдаваться. Что делать?

УДК 794.24  
ББК 7А9.1  
К72

*Текст печатается в авторской редакции*

**Костров В. В.**

К72 Эта книга научит играть в шахматы детей и родителей. — СПб.:  
Издательский Дом «Литера», 2013. — 128 с.: ил.

ISBN 978-5-407-00372-4

ISBN 978-5-407-00372-4

© Костров В. В., 2013

© Издательский Дом «Литера», 2013