

ШАХМАТЫ ДЛЯ ЧАЙНИКОВ

пособие для начинающих шахматистов



!!! скачать бесплатно!!!



Шахматы для чайников.

пособие к рабочей тетради “Шахматное искусство”.

История возникновения шахмат:

Шахматы - самую первую играли еще доисторические люди в пещерах, когда прятались от холода, непогоды и диких животных.

Название “шахматы” состоит из двух слов: “шах” и “мат”, что в переводе с персидского языка означает: “король мертв”. Родоначальником шахмат считается игра под названием “Шатранж”. На сегодняшний день нет достоверных источников, по которым можно было бы полностью отследить развитие этой игры в древние времена. Следующей игрой, этапом развития шахмат, по праву считают Чатурангу.



Возникли шахматы 2000 лет назад, в Индии. Об этом гласит древняя легенда. Давным-давно, 2000 лет назад Индией правил молодой и легкомысленный раджа Баграм. Он был очень вспыльчив, самоуверен, не желал прислушиваться к советам своих помощников и в результате постоянно воевал со своими соседями.



Он знал только один язык - язык войн и насилия. Баграм почти разорил Индию, а конфликты уносили жизни тысяч подданных - бывших крестьян, которым пришлось надеть военную форму и отправиться на войну. Как следствие, голод и разруха окутывали страну.



Мудрецы задумались над тем, как образумить юного раджу. И, наконец, придумали... Помог им хитроумный Назирь, сын Дагеров, который принес игру - шахматы. В шахматы играют двое, и у каждой из сторон есть пехота, конница и даже могучие индийские слоны - все точно так же, как в настоящей армии Баграма. Перед началом сражения обе армии равны, поэтому в шахматах побеждает не тот, кто поставит под ружье больше крестьян, а тот, кто дальновиднее, хитрее, изворотливее. Шахматист должен быть не только бесстрашным и решительным, но и хладнокровным, терпеливым, обладать гибким мышлением.

Шахматы очень понравились Баграму. Он велел всем своим подданным научиться этой игре и вел с ними бесконечные сражения. Также раджа захотел отблагодарить Назиря за его изобретение и спросил мудреца, какую бы он хотел получить награду. Назирь смиренно поклонился и ответил:

- О, великий Баграм! Вели положить на первую клетку шахматной доски одно пшеничное зернышко...

- Это и есть то вознаграждение, которое ты хочешь получить? - удивился раджа.

- На вторую клетку пусть твои слуги положат два зернышка, на третью - четыре, на четвертую - еще в два раза больше, то есть восемь зернышек. И на каждую последующую клетку пусть кладут в два раза больше зерен, чем на предыдущую.

- Вот так ты, оказывается, ценишь мою щедрость! - возмутился Баграм.
- Ну хорошо, ты получишь свой мешок пшеницы!
легенда о возникновении шахмат.

Когда придворные математики сосчитали нужное количество зерен, то не смогли скрыть своего изумления. Оказалось, чтобы расплатиться с мудрецом, нужно 18 446 744 073 709 551 615 зерен пшеницы. Вот как звучит это число:

18 квинтильонов 446 квадрильонов 744 триллиона 73 миллиарда 709 миллионов 551 тысяча 615! Это гораздо больше, чем песчинок в пустыне Сахаре - самой большой пустыне на нашей планете. Этого зерна хватило бы на то, чтобы 9 раз засеять всю землю (всю-всю, даже ту ее часть, что находится под водой или покрыта ледниками) и 9 раз собрать урожай.

Узнав это число, раджа был потрясен и проникся еще большим уважением к шахматам и Назирю. Баграм очень изменился, стал гораздо более сдержанным в своих оценках, помирился с соседями и стал развивать в своей стране земледелие и ремесла. На землю Индии пришли мир и благоденствие.





Кодекс шахматиста - шахматные правила.

Любой начинающий шахматист, перед тем как приступить к изучению ходов фигур и познанию шахматных премудростей, должен для начала понять шахматный этикет, культуру шахмат.

1) Рукопожатие.

Перед началом любой партии 2 шахматиста должны поприветствовать друг друга. В конце партии проигравший должен обязательно поздравить победителя.

2) Нельзя разговаривать!

Во время партии не разрешается разговаривать. Можно только озвучить предложение ничьей и только 3 раза. По остальным вопросам необходимо позвать судью соревнования.



3) “Тронул - ходи”(Отпустился-сходил)

Это одно из наиболее важных шахматных правил, на которых чаще всего “обжигаются” новички. Любой из игроков, затронувший во время своего хода фигуру(свою или противника) обязан ею ходить(соответственно рубить). Аналогичное правило действует и когда уже фигура на доске отпущена(“Отпустился - сходил”). Это дисциплинирует шахматиста и приучает грамотно и внимательно оценивать происходящее перед ходом.

4) Нет - подсказкам!

В шахматах очень строго караются те, кто каким-либо способом подсказывает, вплоть до автоматического проигрыша партии.

5) Правильно сдаться.

Если Вы по каким либо причинам не желаете или не можете дальше продолжать партию - необходимо известить об этом соперника и позвать судью, чтобы тот зафиксировал результат. Бывали случаи, когда шахматисты убегали с турнира, не оповестив о своем уходе даже соперника!

6) Уважение

Каждый шахматист, после того, как сыграл партию, ОБЯЗАН расставить за собой фигуры на начальную позицию.

7) Шахматные часы.

При игре с шахматными часами, вначале сделать ход - потом нажать часы.

Я постарался описать самые простые шахматные правила, но в профессиональных шахматах, как спорте, их гораздо больше.





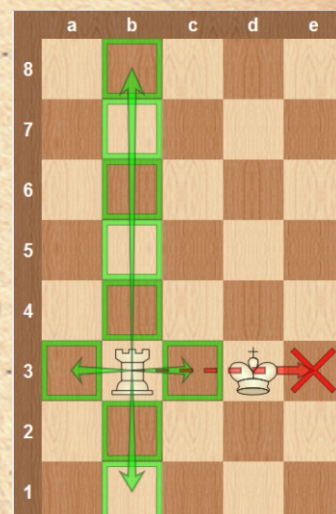
Шахматные фигуры.

1) Ладья

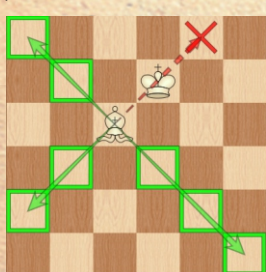
Самая простая линейная шахматная фигура. Ходит “Плюсом” “+” на любое количество клеток. Рубит точно так же как и ходит.

Ладьи наиболее опасны парами. Ведь так они ставят наиболее известный из матов - линейный.

Также очень неприятным для соперника считается “сдвоение ладей по одной линии”. Ладьи очень любят сдваиваться в “обжорном ряду” противника, сметая всё на своем пути.



2) Слон



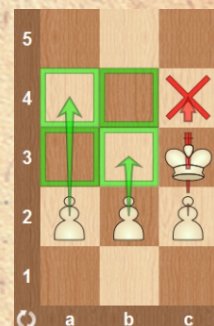
Шахматный слон ходит наискосок или “по-диагонали”. Слон может ходить только по полям одного цвета. Слонов у каждой из сторон всего два. Слоны очень опасны в парах. Наиболее известными считаются, так называемые, “слоны Горвица”. Это два слона одного цвета, которые стоят на соседних диагоналях и обстреливают позиции неприятеля.

3) Пешка

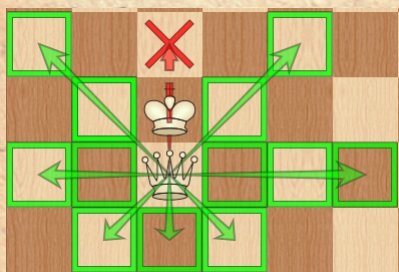
Пешка - самая маленькая из шахматных фигур. Пешек одного цвета целых 8! Пешки ходят только вперед и только на одну клеточку. Но в самом начале партии, как самые смелые из всех, пешки могут прыгнуть сразу аж на 2 клетки!

Это может сделать любая из пешек и в любой момент времени, если она еще ни разу не ходила.

Пешки - единственные, кто рубят не так как ходят, а срубают они наискосок.



4) Королева(Ферзь)

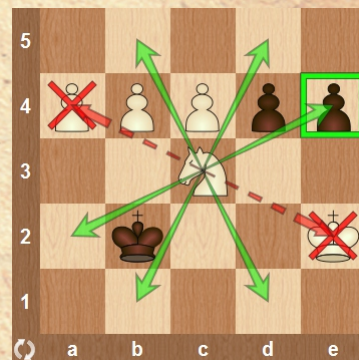


Королева - самая сильная фигура в шахматах. Она по праву носит такое звание, потому что умеет ходить в любую сторону и на любое количество клеток. Рубит королева точно так же, как и ходит.

5) Конь

Конь ходит буквой “Г”. Проще всего запомнить это при помощи трех слов: “прыг-скок-вбок”. Интересно, что конь всегда меняет цвет клетки при своем ходе. Рубит конь только на той клеточке, где приземлился.

Детям легко объяснить это так: “Попробуй покушать, когда прыгаешь.” Конь может перепрыгивать не только дружественные фигуры, но и вражеские.





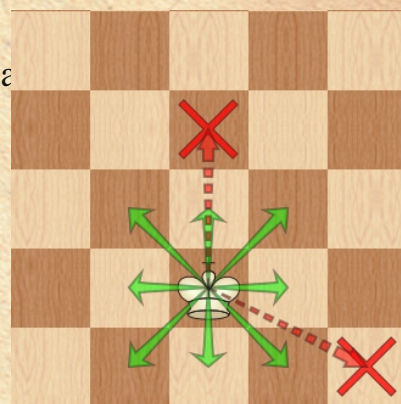
6) Король

Самая главная фигура в шахматах. Наша задача - победить короля.

Король ходит в любую сторону, но только на одну клеточку.

Берегите своего короля, ведь если он погибнет - партия проиграна! Король может рубить так же, как он ходит.

Король не может ступать под удар вражеской фигуры.



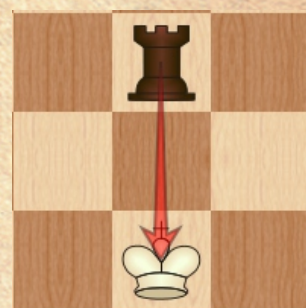
Шах.

- это угроза королю. Когда на короля нападают и хотят съесть - мы обязаны всё бросить и его спасать.

От шаха есть 3 способа спасения:

- 1) Срубить атакующую короля фигуру
- 2) Перекрыться
- 3) Убежать

При шахе нельзя самому ставить шах!



Мат.

- Угроза королю(шах), от которой уже нет спасения. Мат, это когда нельзя убежать, перекрыться, а также нельзя срубить атакующую короля фигуру.

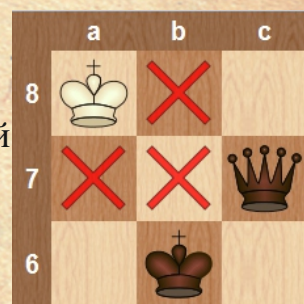
Самые распространенные маты:

- 1) Линейный мат(мат двумя ладьями или ферзем и Л)
- 2) Спертый мат(мат только конем)

Пат.

- ситуация, в которой нет ни одного хода ни у одной из фигур. Но в то же время нету шаха королю.

Важно отметить, что пат - это ничья, и выгоден он проигрывающей стороне.



Начальная расстановка фигур.

Очень важно, чтобы левый нижний квадрат доски был черного цвета!

Ферзь любит свой цвет: белый ферзь на белой клеточке, черный - на черной!



Первые ходят всегда белые!

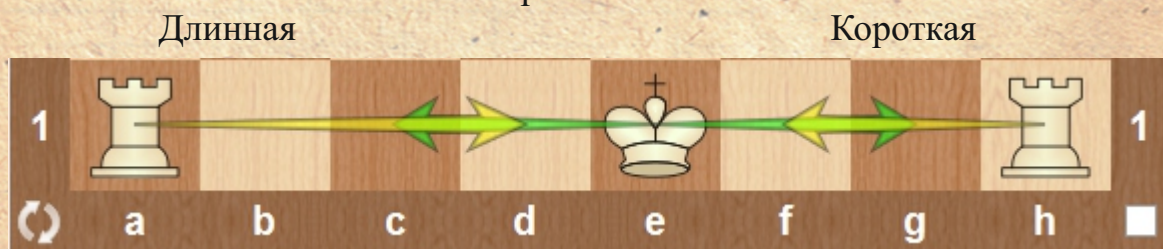




Рокировка

Рокировку необходимо стараться делать в каждой партии. Она нужна для того, чтобы обезопасить короля от атак вражеских фигур.

Рокировка бывает.



При рокировке важно запомнить 2 правила:

- 1) Рокировку надо начинать делать с короля.
- 2) Король идет на 2 клетки в сторону ладьи, а ладья перепрыгивает его и становится рядом.



Когда НЕЛЬЗЯ делать рокировку!

- 1) При шахе королю
- 2) Когда король или ладья двигались
- 3) Существует битое поле

На этой позиции никто из королей не может делать рокировку.

Король черных сдвинулся с начальной позиции.

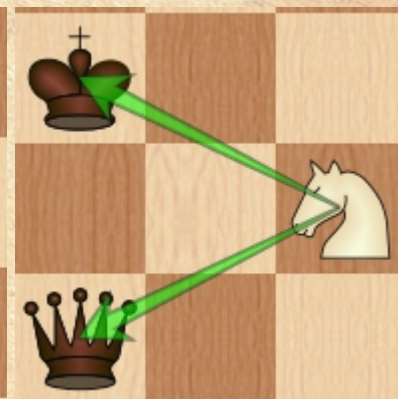
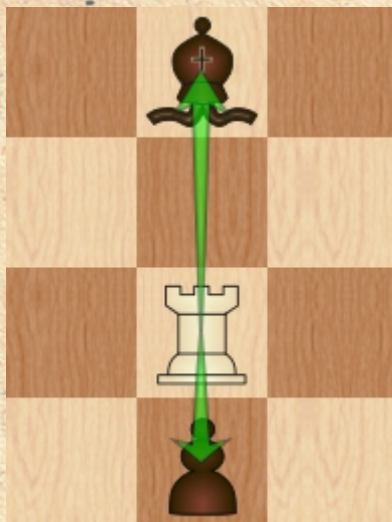
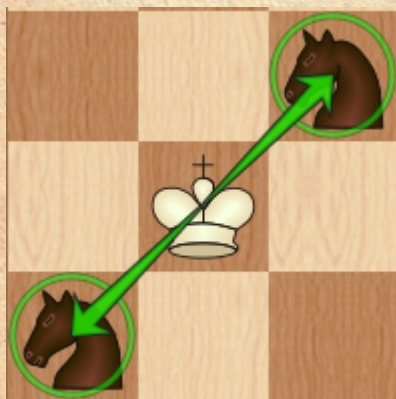
Ладья белых (h1) сдвинулась с начального места. Пункт d1 "пробивает" слон g4 - поле битое.





Тактика Двойной удар.

- Одна фигура\пешка нападает на две вражеские.



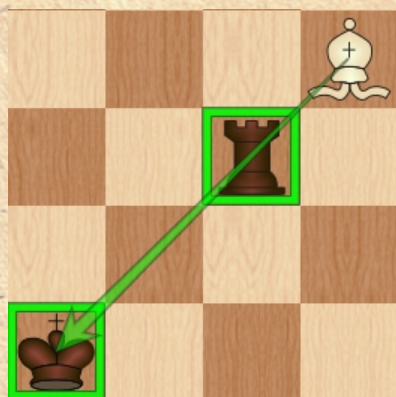
Двойной удар конем
ещё называют “вилкой”

Связка.

Нападение дальнбойной фигуры (ферзя, ладьи, слона) на неприятельскую фигуру (или пешку), за которой на линии нападения (линии связки) расположена другая неприятельская фигура (равнозначная либо более ценная) или какой-либо важный пункт.

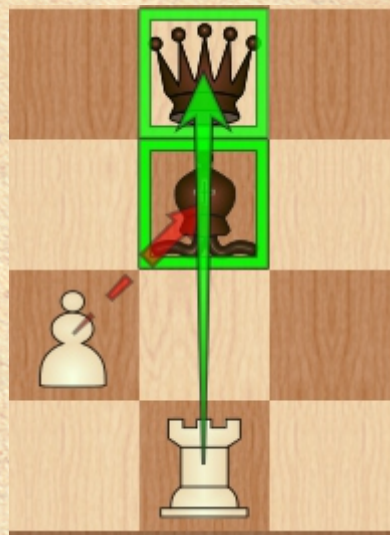
2 типа связки

полная



Ладья не может сдвинуться с места,
т.к. за ней прячется король.

неполная



Слон может уйти, но тогда
потеряется ферзь.

Заключение.

Теперь Вы полностью освоили основные шахматные правила и приемы
и можете сразиться в настоящей шахматной партии.

Кандидат в мастера спорта
Руководитель “Шахматное искусство”
Богданов Николай Дмитриевич

