

ВЛАДИМИР СУЧКОВ

ШАХМАТНАЯ АЗБУКА





ВЛАДИМИР СУЧКОВ

ШАХМАТНАЯ АЗБУКА



МИНСК "ПОЛЫМЯ" 1994

ББК 75.581
С91
УДК 087.5:794.1

Рецензент
судья Всесоюзной категории
по шахматной композиции,
кандидат в мастера спорта СССР
А. Н. СТУДЕНЕЦКИЙ

*Для дошкольного и младшего
школьного возраста*

Сучков В. А.
**С91 Шахматная азбука.:Для дошк. и мл. шк. возраста— Мн.:
Полымя, 1994.— 56 с: ил.**

ISBN 5-345-00724-1.

В книге известного шахматного композитора из Чебоксар, много лет работающего с детьми, в минимальном объеме раскрыт максимум шахматных понятий, изложенных доступным языком. Осваивать премудрости игры помогут простые комментарии и стихотворные тексты.

Адресовано самым маленьким начинающим шахматистам.

С 087050000-014 31-94
М306 (03)-94

ББК 75.581

ISBN 5-345-00724-1

©Литературное, художественное, техническое редактирование, диапозитивы. Издательство "Полымя", 1994

©В. А. Сучков, 1994

ЗДРАВСТВУЙ, МАЛЫШ!

Давай познакомимся. Меня зовут Владимир Анатольевич. Я руковожу шахматным кружком. В нём занимаются ребята. Как и они, ты, наверное, уже находишь в школу. Так что, при желании, сможешь научиться и игре в шахматы.

Не беда, если ты ещё не умеешь читать. Если тебя заинтересовали необычные фигурки — точёные башни, резные кони, маленькие солдатики — и ты хочешь узнать, как они называются и как ими управлять, спроси у старших. Даже если они не умеют играть в шахматы, протри вместе с ними эту книжку.

На её последних страницах тебя ждёт интересная и поучительная история, которая случилась в шахматном королевстве более двухсот лет назад. Но понять её можно лишь овладев шахматной азбукой.

Итак, в путь!

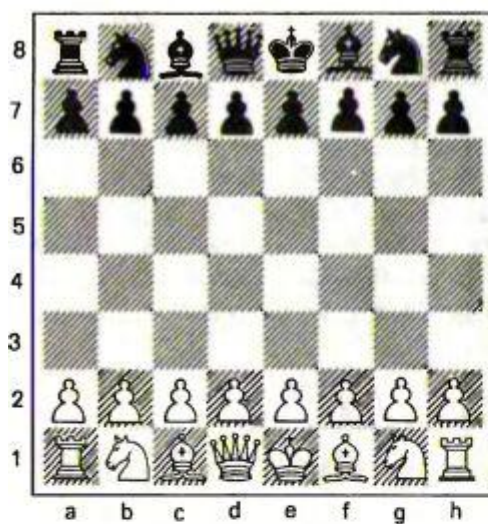
ШАХ И МУДРЕЦ

Случилось это, говорят,
Лет эдак тысячу назад...
Жил во дворце персидский Шах,
На алате ел, одет в шелка
Он всё имел и оттого,
Видать, тоска взяла его.
Не "греет" с жемчугом сундук,
Прочь от себя он гонит слуг,
Не хочет яств, не пьёт шербет
И чёрным видит белый свет...
Был при дворе его Мудрец,
Он тайны знал людских сердец,
Мог все болезни врачевать,
Решил он Шаха... обыграть!
Углём расчерчена доска,
Из глины слеплены войска,
С игрою новою Мудрец
Явился к Шаху во дворец...
— Меня ты учишь бой вести! —
Воскликнул Шах. — Как смеешь
ты?
Врагов привык я побеждать —
Могу ли в "фишки" проиграть?!
Погладив бороду, Мудрец
Изрек на то: Один Творец

Лишь волен скорый суд вер-
шить.
Ну что ж, сыграем, так и быть.
В четыре хода, говорят,
Ему Мудрец поставил мат.
Шах начал молнии метать
И Мудреца велел прогнать.
А сам засел он за игру,
Ловушки выучил... К утру
Вновь Мудреца к себе зовёт
И с ним сражение ведёт.
Играли долго, наконец
Всё ж одолел его Мудрец.
Но, как прилежный ученик,
Шах снова к шахматам приник!
И в тайный смысл игры проник!
Уж сутки бьются напролёт,
И всё неясно: чья возьмёт?
То "давит" Шах, а то — Мудрец.
Вничью сыграли под конец.
Шах так сражаться полюбил,
Что о тоске своей забыл.
Случилось это, говорят,
Лет эдак тысячу назад...

Было так или не было — никто не знает. Но ведь могло быть.

ШАХМАТЫ



Чёрно-белая доска,
Деревянные войска,
Белых строй
И чёрных строй.
Полководцы —
Мы с тобой!



пешки



фигуры

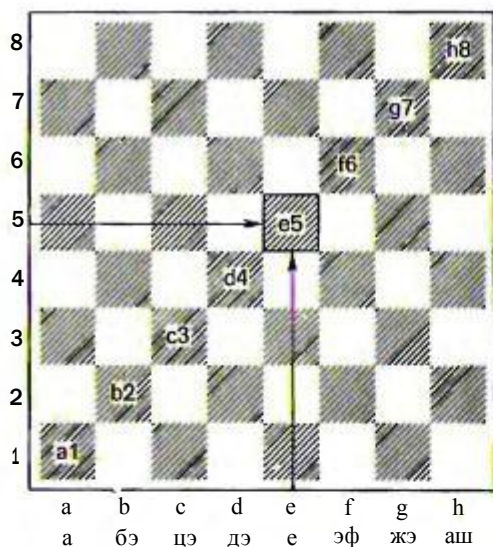
Шахматы — это игра, которая напоминает сражение. Придумали её так давно, что неизвестно, когда в точности. Учёные полагают, что первые шахматные фигуры появились в Индии полторы тысячи лет назад, игру называли чатурангой. Играли в неё вчетвером. А знакомый нам вид игра, как предполагают, приобрела в Персии.

На чёрно-белом поле битвы сошлись два войска. Одно — белое, другое — чёрное. Как бы ни была раскрашена доска, светлые поля всегда называют белыми, тёмные — чёрными. То же и с фигурами: в бой всегда вступают 16 белых и 16 чёрных воинов. Руководят ими обычно два человека. Игроков называют по-разному — противниками, соперниками или партнёрами. Сражение, которое они разыгрывают, — шахматная партия. Цель одна — победить противника, поставить его короля в безвыходное положение. Ведь недаром само слово *шахматы* переводят с персидского языка как *конец повелителю*.

Запомни, малыш, что расположение фигур на доске называют *позицией*. А печатное изображение доски — *диаграммой*. У нас — начальная позиция.

На диаграммах белые всегда идут вверх. В шахматных книгах "повествование" ведут со стороны белых фигур.

ПОЛЯ



Вся расчерчена
 земля
 На квадратные поля.
 Цифры там, а буквы
 тут.
 От них линии идут.

В точку линии сведём —
 Поле нужное найдём.

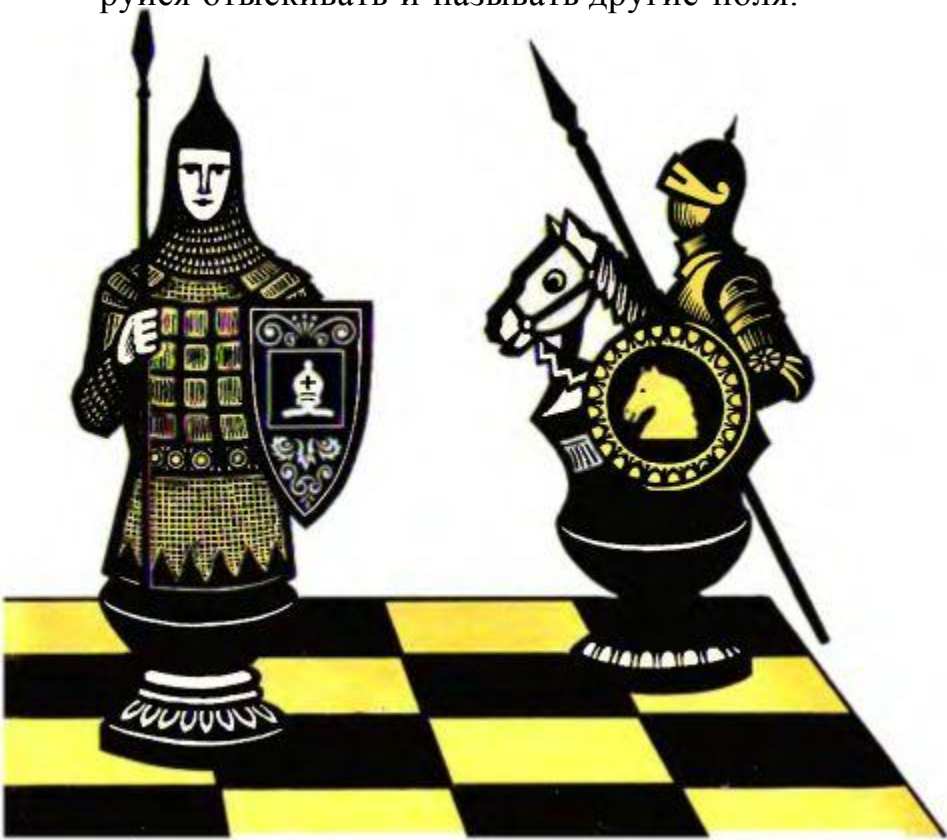
Поля записывают так: f3; h8;
 а читают — эф три, аш восемь



Шахматная доска состоит из 64 чёрных и белых квадратиков. Каждый из них называется *полем* и обозначается буквами и цифрами, нанесёнными по краям доски. С цифрами, малыш, ты, наверное, уже знаком. А вот иностранные, латинские буквы (их восемь) необходимо выучить. Под диаграммой написано, как они произносятся.

Посмотри внимательно на доску. Поля, идущие от тебя вверх, к противнику, как бы образуют чёрно-белые цепочки. Такие же цепочки идут и поперёк доски. Шахматисты называют их линиями. Поставь палец левой руки на цифру 5, а палец правой — на букву *e*, и проведи пальцы по линиям навстречу друг другу. На поле *e5* они встретятся.

Определи, какого цвета поля *a7*, *d1*, *g3*. Потренируйся отыскивать и называть другие поля.



Мы с тобой, малыш, уже знаем, что такое линии. Но настоящие шахматисты называют их по-своему: идущие от букв — вертикальными, от цифр — горизонтальными, наискосок доски — диагональными.

Горизонтальные линии — это горизонтали: пятая, седьмая (и так далее) соответственно цифрам на доске. Если у тебя цифры не нанесены, знай, что белые фигуры всегда стоят на первой и второй линиях. От них и нужно вести отсчёт.

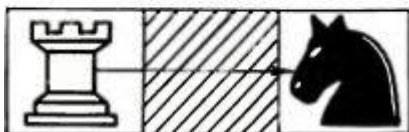
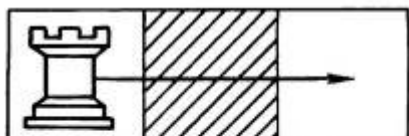
О вертикальных линиях говорят: вертикаль *c*, вертикаль */* (по буквам), крайние вертикали, центральные вертикали.

Диагональные линии называют так: диагональ *a1—h8*, диагональ *e1—a5* (по начальному и конечному полям). Или по цвету: чёрная, белая диагональ.

Найди и покажи четвёртую горизонталь, вертикаль *b*, диагональ *h2—b8* — какого она цвета?



ФИГУРЫ. ХОД



Чёрточка — показывает движение фигуры, а две точки : означают взятие

На доске живут любопытные фигуры. Откуда они взялись и что означают? Из Индии к нам пришли слоны, обозначающие воинов на слонах, конь — конницу, пешки — пеших воинов. От персов достался ферзь (Фарзин) — советник или полководец. Европейец король сменил на троне шаха. Кстати, там же, в Европе, лет пятьсот назад фигуры научились ходить так, как ходят теперь. За века сильно преобразилась ладья. В Индии она была боевой колесницей, в Персии — сказочной птицей Рух, на Руси ста-



ла боевой лодкой. На европейском континенте ладью называют башней, также её и изображают.

Как видишь, малыш, фигуры представляют собой виды войск разных времён и народов.

В шахматной стране фигуры ведут себя по определённым правилам. Познакомимся с некоторыми из них.

Ход — это передвижение фигуры с одного поля на другое. Ходы делают по очереди. Партию всегда начинают белые. Нельзя делать два хода подряд. На одной клетке должна находиться лишь одна фигура. Если на пути движения твоей фигуры стоит неприятельская, её можно взять, т. е. побить или "съесть". Взятие осуществляют так: убирают попавшую под удар фигуру с доски, а на её место ставят свою. Нельзя брать только короля. В шахматах, в отличие от шашек, взятие не обязательно. Если ход сделан не по правилам, необходимо вернуть фигуры в прежнее положение

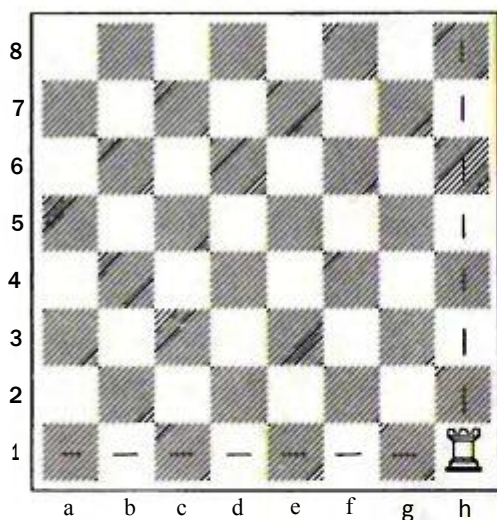
и продолжить игру. Бывает, что позицию восстановить невозможно. В этом случае партию следует начать заново.



ЛАДЬЯ



— так ладья изображается,
Л — а так записывается



Я -

прямолинейная ладья.

Я характером упряма,

Потому хожу лишь прямо.



Поставим на шахматную доску фигурку, которая напоминает башенку. Она называется ладья и в начальном положении занимает угловую клетку. У каждого игрока по две ладьи. Они ходят только по прямым линиям — по вертикалям и горизонталям. Если ладье не мешают свои или чужие фигуры, она может пойти на любое поле по этим линиям. Если на пути стоит своя фигура, ладья не имеет права перепрыгнуть её. Неприятельскую фигуру ладья может взять и встать на её место. С любой клетки ладья держит под ударом 14 полей.

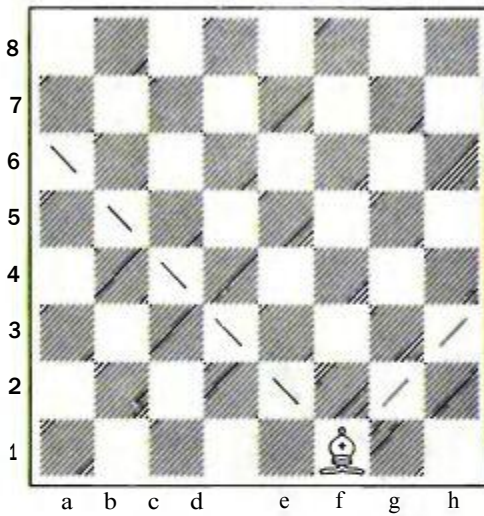
Потренируйся ходить ладьёй. Научись брать чужие фигуры, стоящие на её пути.



СЛОН



— так слон изображается,
С — а так записывается



У слона пути иные —
Любит линии косые.



Как ходит слон, очень легко запомнить. Он передвигается только по диагонали — по белой или по чёрной. Все зависит от того, на каком поле эта фигура стоит в начальном положении. Так, слон на поле *f1* — белопольный, а на *c1* — чернопольный. Цвета своих полей они не путают никогда.

Как и ладья, слон "стреляет" во все стороны. С центральных полей он может попасть на 13 клеток.

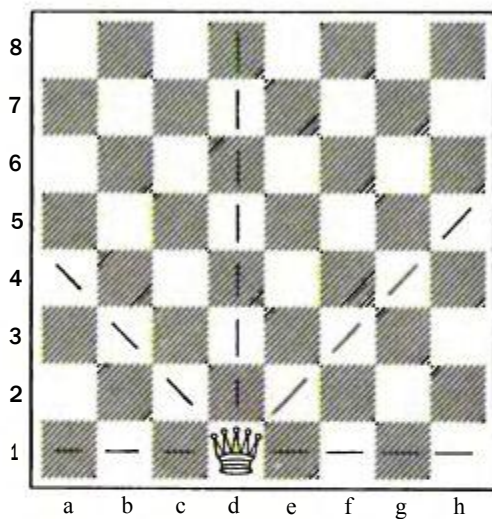
Подсчитай, сколько полей слон держит под боем в начальном положении. А сколько в углу доски? Поучись "съедать" им неприятельские фигуры.



ФЕРЗЬ



— так ферзь обозначается,
Ф — а так записывается



А я
Хожу, как слон и ладья.



ФЕРЗЬ

За самой сильной фигурой нужен глаз да глаз. Ферзь ходит, как ладья и слон. Ему доступны любые поля и линии. Его часто ошибочно называют королевой. Однако ферзь скорее — визирь, сильный и знатный воин-полководец.

Посмотри, как много полей ферзь обстреливает из начального положения. А если его поставить в центр?

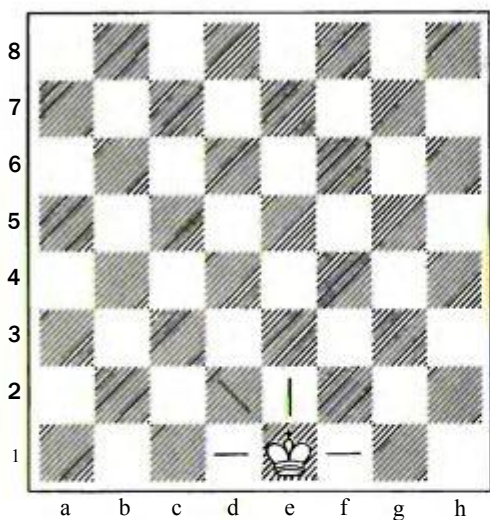
Дорожи этой фигурой. Ведь потеря ферзя часто приводит к быстрому поражению.



КОРОЛЬ



— так король изображается,
Кр — а так записывается



Самый главный — я, король,
Ты меня беречь изволь,
На соседние поля
Ставь с оглядкой короля.



Король — самая главная и ценная фигура. Ценная не потому, что сильная. Просто без короля шахматной страной управлять некому. Если король погиб, сколько бы ни было других фигур, ты все равно проиграл партию. Потому-то и идет постоянно "охота" на Его величество. В начале и середине игры короля оставлять без присмотра нельзя. Его необходимо прятать за своими пешками и фигурами. И лишь в конце партии, когда остается мало фигур и королю ничто не грозит, без его помощи не обойтись. Тогда король забывает, что он знатного рода, и сам, как простой воин, вступает в бой.

Король продвигается очень медленно, всего на одну клетку. Он может ходить вперед и назад, бить неприятельские фигуры, если они не защищены.

Начинающие игроки пытаются атаковать короля

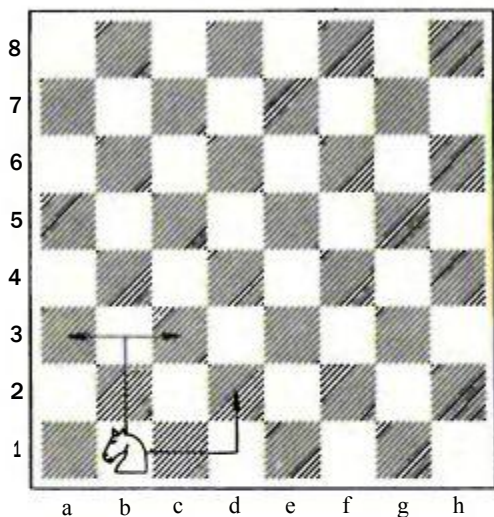
королём. Делать это ни в коем случае нельзя — ведь король попадает под удар "коллеги", а это шахматными правилами запрещено.



КОНЬ



— так конь изображается,
К — а так записывается



Всех быстрее ходит конь,
Не страшит его заслон:
Через головы — прыг-скок,
Сперва прямо, затем — вбок.



Конь — самая интересная и необычная фигура. В отличие от других он может "перепрыгивать" через своих и чужих воинов. Ход коня напоминает начертание буквы Г. Его движение легко заучить, проговаривая про себя: раз, два — в сторону. То есть, два поля прямо, одно вбок — как и показано на диаграмме.

Конь "съедает" только те неприятельские фигуры, на "головах" которых приземляется. Все остальные остаются на своих местах. Так, в нашей позиции конем можно взять лишь фигуры, которые, предположим, стоят на полях *a3*, *c3*, *d2*.

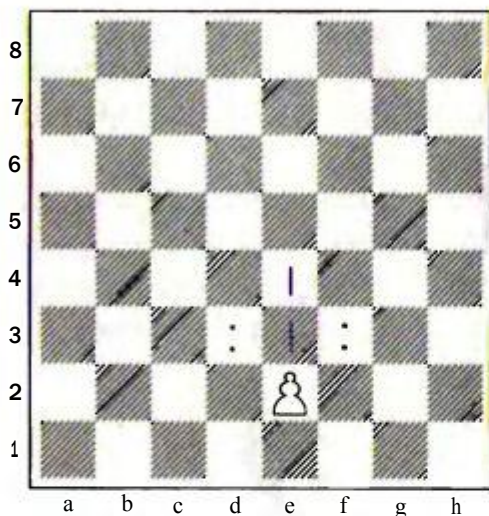
Конь очень силен в центре доски, откуда держит под контролем 8 полей, и слаб на краю доски, а уж тем более в углу. В этом, ты убедишься, если подсчитаешь количество полей, которые он там держит под обстрелом.



ПЕШКА



— так пешка изображается,
 П — а так записывается



Я всегда хожу вперед,
 Бью всегда наискосок.

На шахматной доске очень много пешек. Почему? Объяснение очень простое: в любой армии солдат всегда больше, чем командиров. Пешки первыми вступают в бой, часто первыми и погибают. Пеш-



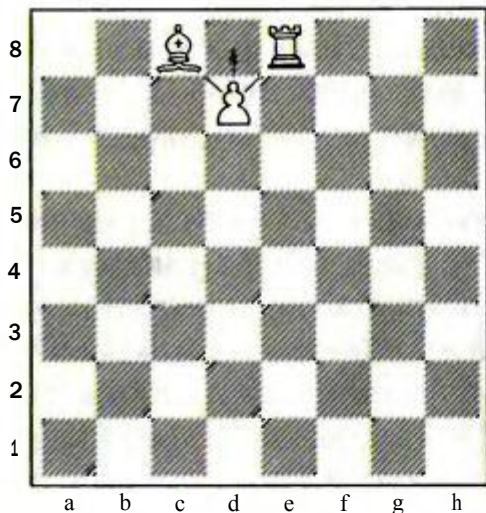
ки — это храбрые воины, для которых не существуют команды к отступлению.

Из начального положения пешка может пойти на ближнюю клетку либо сразу через неё — по твоему желанию. А затем она обязана ходить только на одно поле вперёд.

Если на пути стоит своя или чужая фигура, у пешки нет хода. Если чужая фигура расположена наискосок от пешки, её можно взять. Пешка ходит и берёт только вперёд. Взяв, она двигается по соседней вертикали. Таким образом, на одной линии может оказаться две и три пешки, а то и больше. Они называются сдвоенными, строеными и считаются слабыми, поскольку мешают друг другу. Но даже у слабой пешки есть возможность в конце пути стать генералом!

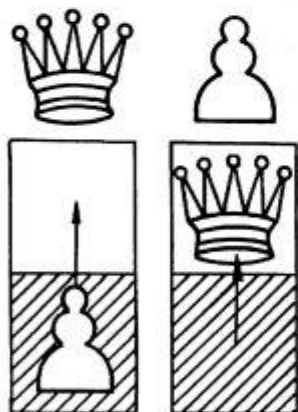


ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЕШКИ



На своём последнем
поле
Пешку ждет иная
доля:

Здесь фигуру она
Стать немедленно должна.



Если пешка своим ходом ступает на последнюю линию, с ней происходит сказочное превращение. За "боевые заслуги", за то, что она невредимой прошла через всё поле битвы, ей присваивают новое звание. Чаще всего дают чин ферзя, чтобы усилить свою армию, даже несмотря на то, что имеющийся ферзь "жив". Может случиться и так, что до последней линии дойдут все пешки и тогда на доске окажется девять ферзей — и все это соответствует шахматным правилам. Конечно, у тебя нет такого количества комплектов шахмат. Из положения можно выйти, поставив на доску вместо ферзей иные предметы, а для начала просто перевернув "съеденные ладьи".

Бывают позиции, когда играющему больше пользы принесёт превращение пешки не в ферзя, а в другую фигуру. На доске могут оказаться сразу несколько бело- или чёрнопольных слонов, а то и целая конница. И это не противоречит правилам!

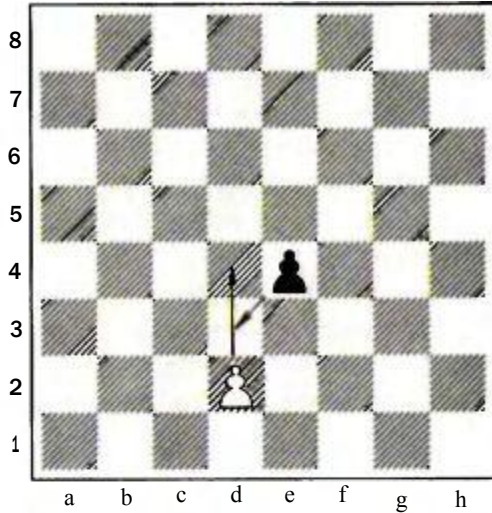
Ступая на последнюю горизонталь, пешка не имеет права остаться пешкой. Её следует заменить другой

фигурой того же цвета. Превращаться в короля пешка также не может.

На диаграмме у пешки выбор: на каком поле превратиться в фигуру? Ясно, что лучше всего на e8 со взятием ладьи. В других случаях ладья сама её возьмёт.



ВЗЯТИЕ НА ПРОХОДЕ



**На проходе можешь в спешке
Ты, дружок, лишиться пешки.**

В шахматах есть редкое правило — взятие на проходе. Оно применимо только к пешкам, причем расположенным таким образом, как показано на диаграмме. Если белая пешка сейчас пойдёт через клетку, она пе-



ресечёт поле, которое бьёт чёрная пешка $d3$. Согласно правилам, чёрная может взять наискосок. Причём пешку берут не на том поле, на которое она встала, а на том, которое перешла. В нашем случае чёрная пешка встанет на поле $d3$, а белую уберут с $b4$. Мы знаем, что взятие в шахматах не обязательно, а потому и здесь чёрные могут поступить по своему желанию — например, пойти на поле $e3$. Взятие на проходе осуществляют лишь когда пешка пересекает битое поле. Ход спустя это делать уже нельзя. Поздно.

Предположим, белая пешка у нас стоит на поле $d3$ и делает ход на $d4$. Может ли чёрная побить её? Нет, ведь пешка не пересекает битое поле.

Начинающие шахматисты часто не умеют пользоваться правилом взятия на проходе. Заучи его хорошенько, малыш.



ЦЕНА ФИГУР

ЦЕНА	РАЗМЕН
 = 1	 на 
  = 3	 на 
 = 5	 на  
 = 10	 на  
 — нет цены	  на  

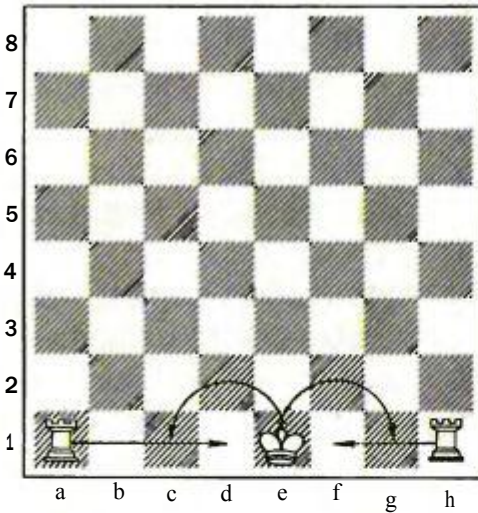
При размене не зевай,
Зря фигур не отдавай!



На шахматной доске каждая фигура имеет свою цену. Представь, что мы с тобой зашли в шахматный магазин, а там на полках стоят фигурки и возле каждой указана стоимость. Пешка стоит, скажем, 1 рубль. Конь и слон примерно равноценны, их продают по 3 рубля. Стоимость ладьи — 5, ферзя — 10 рублей. И нам сразу ясно, что во время игры выгоднее приобретать более дорогие фигуры взамен своих.

Но в шахматах цена фигур непостоянна и зависит от их расположения на доске во время партии. Мы уже знаем, что фигуры, стоящие в центре, обычно сильнее тех, которые заняли места на краях. А пешка, приближаясь к полю превращения, становится всё дороже — ведь она скоро может оказаться ферзём! Слон сильнее коня в позициях, с которых может далеко "стрелять". Но он ходит лишь по полям одного цвета. Конь нетороплив, но когда случаются позиции, запертые пешками, он оказывается проворнее, поскольку может перепрыгивать. Ладья сильнее слона, так как держит под ударом больше полей и может попасть на любое из них, невзирая на цвет. Две ладьи сильнее ферзя, когда поддерживают друг друга и занимают открытые линии. Слон и конь чаще всего сильнее ладьи и пешки. Очень большое значение имеет позиция короля. Если ему угрожают, даже одна фигура может победить целую армию!

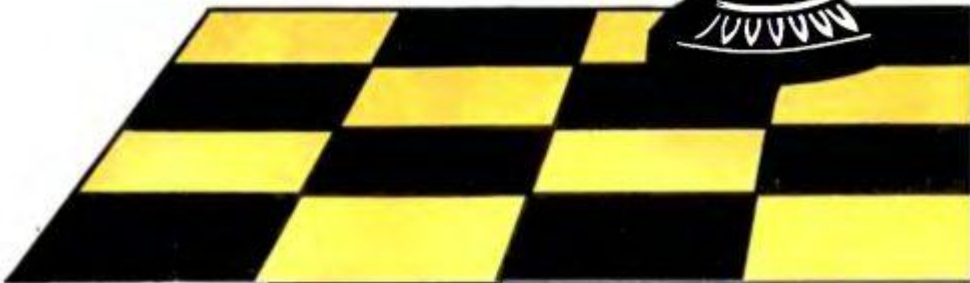
РОКИРОВКА



○—○ — короткая
рокировка,
○—○—○ — длинная

Короля упрятать ловко
Нам поможет рокировка!
Заодно у нас, друзья,
В бой подключится ладья!

Рокировка — это такой ход, в котором одновременно участвуют король и ладья. Её выполняют, чтобы обезопасить короля, укрыть его за своими пешками, а заодно и подключить к игре ладью, которая стоит в углу доски без дела.

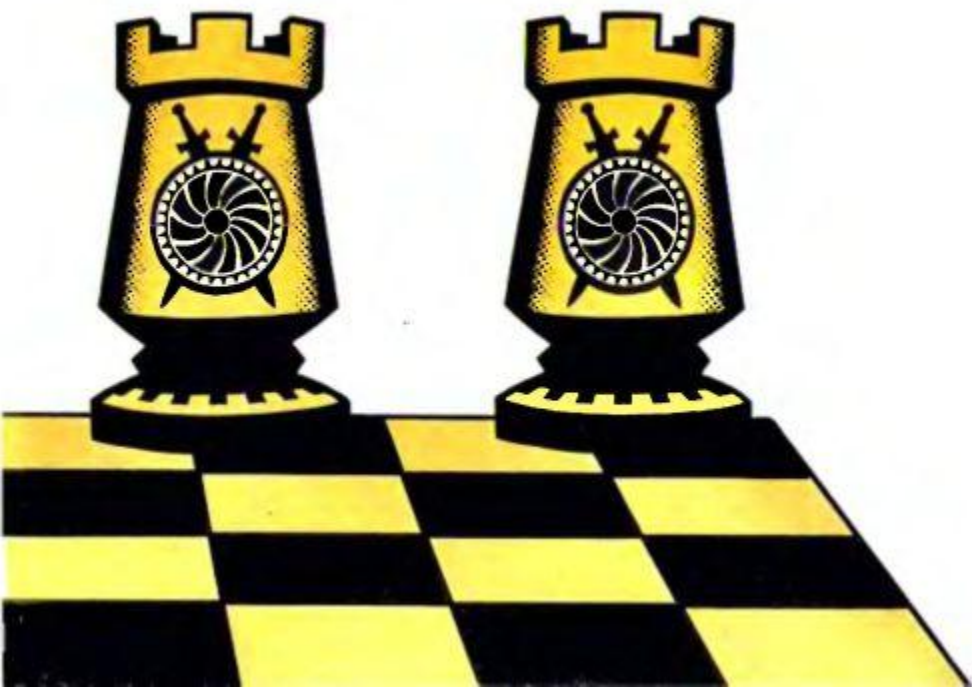


Для рокировки необходимо взять короля и переставить его через клеточку по горизонтали, затем перенести через него ладью и поставить рядом, как показано стрелками на диаграмме. Рокировку делают как в "длинную" сторону, так и в "короткую". В первом случае сбоку от короля остаются два свободных поля, во втором — одно.

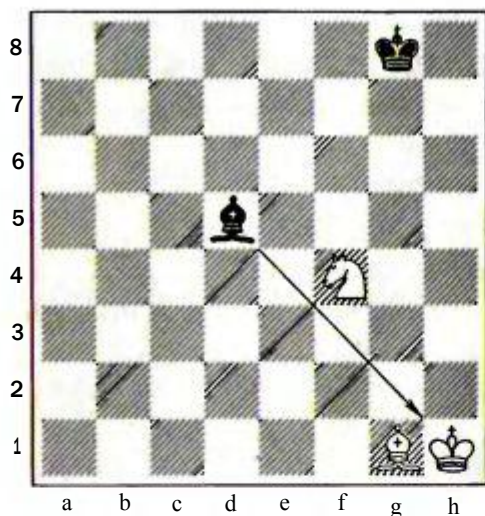
Рокировку нельзя выполнять, если:

1. Король или ладья уже ходили.
2. Король находится под шахом.
3. Король пересекает поле, находящееся под ударом.
4. Между королём и ладьёй стоят свои или чужие фигуры.

Рокировку нельзя начинать с движения ладьи. В этом случае засчитывается ход ладьи, а рокировка отменяется.



ШАХ



+ — так обозначается
шах

Наш король попал под бой —
Проиграли мы с тобой?
Если можно сделать шаг,
Значит, это только шах.



На диаграмме чёрный король угрожает взять белого. Хотя, по правилам, взятие короля невозможно, белым следует побеспокоиться о Его величестве. Что же им делать?

Необходимо проверить:

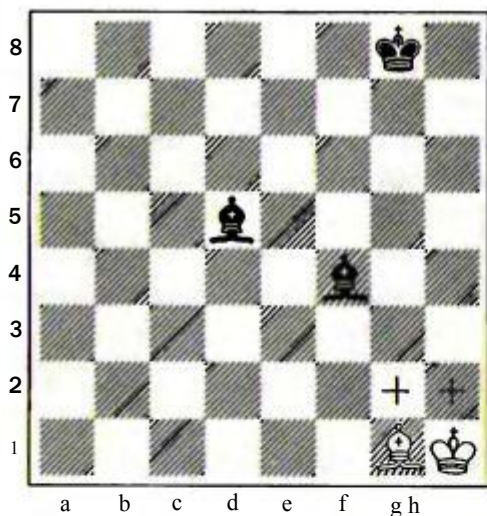
1. Можно ли взять атакующую фигуру?
2. Нельзя ли закрыться от шаха своей фигурой?
3. Нет ли возле короля свободного поля, не находящегося под ударом чужой фигуры?

В нашем примере конь может побить слона или пойти на *g2*, прикрыв короля. Да и сам король может пойти на *h2*. Значит, белые спокойно продолжают игру. У них есть все три способа защиты, причём самый лучший — первый.

На следующей странице мы продолжим разговор о шахе...



МАТ



x — так обозначается мат

1:0 — так записывается выигрыш партии

...Ни вперёд и ни назад —
Значит, нам поставлен мат.



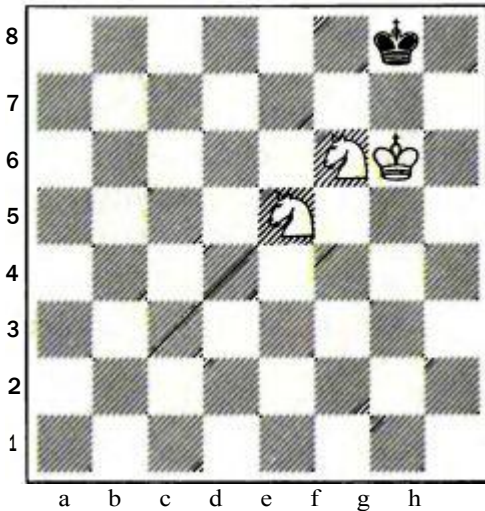
Не от каждого шаха можно спастись. Шах, от которого нет защиты,— это мат.

На новой диаграмме, по сравнению с предыдущей, произошли небольшие изменения: вместо белого коня появился чёрный слон. Изучим позицию. Ясно, что вместе с конём исчезли и два способа защиты. Остался ли третий? Оказывается, нет. Единственное поле, которое было свободным, теперь под боем. А свой слон теперь не только не помогает, а мешает. Выхода нет — мат. Партия закончена. Игравший чёрными получает одно очко, белыми — ноль.

Запомни, малыш: настоящие шахматисты редко играют до мата. Потеряв значительную часть своего войска, они из уважения к мастерству противника сдаются раньше.



НИЧЬЯ



$1/2$ или $0,5$ — так записывается ничья

Чья победа здесь? Ничья!
Не твоя и не моя.

Партия считается законченной вничью, если королю нельзя дать мат оставшимися на доске фигурами. Сделать это двумя конями, играя против одинокого короля, можно лишь при грубой ошибке. В



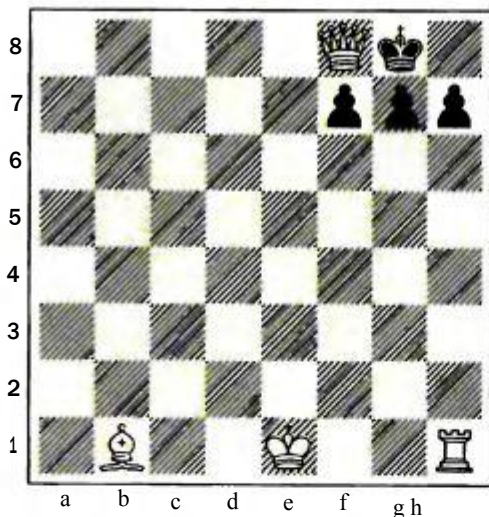
позиции на диаграмме чёрный король находится под шахом. Отойдя в угол, он следующим ходом получит мат с поля $f7$. Но отступать в угол вовсе не обязательно: двигаясь в другую сторону, можно обрести свободу!

Сколь долго можно играть в подобных позициях? Если у белых — в позиции, подобно нашей — лишь одна фигура, конь или слон, уже не играют. Ясно, что позиция ничейная. А вот когда у белых есть ферзь, ладья или два слона, мат необходимо поставить за 50 ходов (ход белых и ход чёрных считают за один).

Ничью можно заключить по согласию в любой равной позиции. При ничьей очко делят пополам, как яблоко на две дольки. Игрокам в таблицу записывают результат: $1/2:1/2$ (пол-очка на пол-очка).



ТРОЕКРАТНОЕ ПОВТОРЕНИЕ



Я — вот так,
И он — вот так...
Не закончим мы
никак!



Бывает, что на доске возникает позиция, когда своими фигурами можно шаховать "вражеского" короля бесконечно.

На диаграмме белые бьют слоном пешку $h7$ — шах. У чёрных единственный ход — в угол. Белый король отскакивает назад. Следует новый шах — от

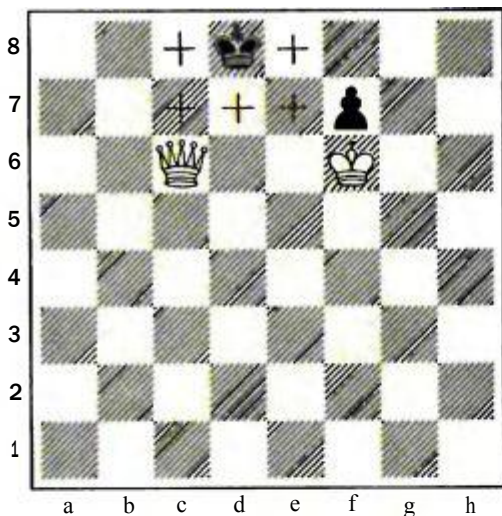
ладьи. Король возвращается на прежнее место. Вновь шах слоном на *h7*. И так далее... Белые не желают играть по-иному, опасаясь поражения.

Что же делать? Да ничего. Достаточно трижды повторить позицию и заключить ничью — иначе можно шаховать хоть месяц.

Такое положение называется вечным шахом. Бывает, что позиция повторяется без шахов. В этом случае достигается ничья повторением ходов. Но чтобы доказать это, необходимо вести запись партии. Требовать ничью можно лишь когда ты уверен, что во время партии абсолютно все фигуры трижды расположились одинаковым образом. Ведь нередко случается, что одна фигура делает одинаковые ходы, но при разном расположении других фигур. В этом случае ничьей нет, ведь позиция не повторяется.



ПАТ



Отчего противник рад?
 Ты ему поставил пат!
 Должен он сейчас пойти,
 Но закрыты все пути:
 Нету хода и не мат —
 Значит, это будет пат!

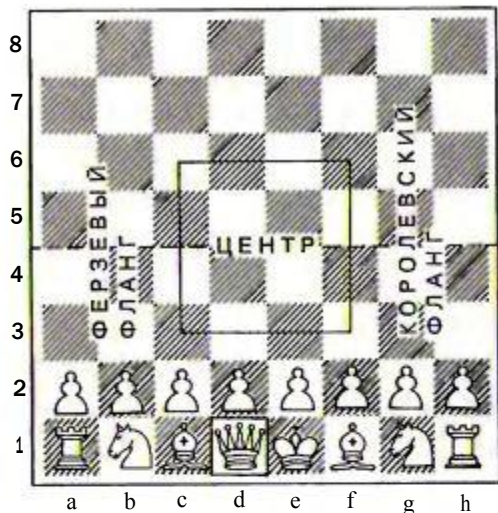


В совершенно проигрышных позициях иногда находят чудесное спасение — пат. Это такое положение, когда королю шаха нет, но ходить он не может, так как все свободные поля вокруг биты чужими фигурами, а свои фигуры (если они есть) не имеют ходов.

В позиции на диаграмме у чёрных нет ни одного поля, на которое можно пойти. Пешка заблокирована, а королю всюду — шах. Ходить под шах обязать никто не может. На доске создалось патовое положение: чёрный король жив, но ходов у него нет. Значит, ничья. Вот если бы чёрная пешка стояла на каком-либо другом поле...



ЦЕНТР И ФЛАНГИ



И вот фигуры на параде.
Коням и пешкам дан приказ

По центру выстроить преграды,
Слонам на фланг прищурить глаз,
Ладьям ударить из засады,
А там и ферзь поддержит нас!



Да, малыш, фигуры уже на параде. Идет смотр перед боем. Справа застыли войска королевского фланга, слева — ферзевого. А как мы поставили короля с ферзём — не перепутали их места? При расстановке фигур обязательно помни, что ферзь "любит свой цвет". Значит, белого ферзя ставят на белое поле, чёрного — на чёрное.

Проверим, правильно ли у нас расположена доска. Если слева угловое поле *a1* чёрное — значит, правильно. Все ли воины отлично ориентируются на местности? Не побегут ли они на фланг, когда нужно в центр?

Центр обозначен квадратом на диаграмме. Поля *d4*, *d5*, *e4*, *e5* — самые важные. Линии *a* и *b*, *g* и *h* — фланговые. Вертикали *c* и *f* можно отнести как к фланговым, так и к центральным — в зависимости от событий в партии. Кроме того, посередине доски проходит граница, которая делит её на две половины — свою и чужую.

Итак, кажется, всё в порядке? Войска построены, приказ им зачитан... Ещё немного — и прозвучит сигнал к бою, белые сделают свой ход, чёрные ответный, и зазвонят мечи, заржут кони, загремят выстрелы...



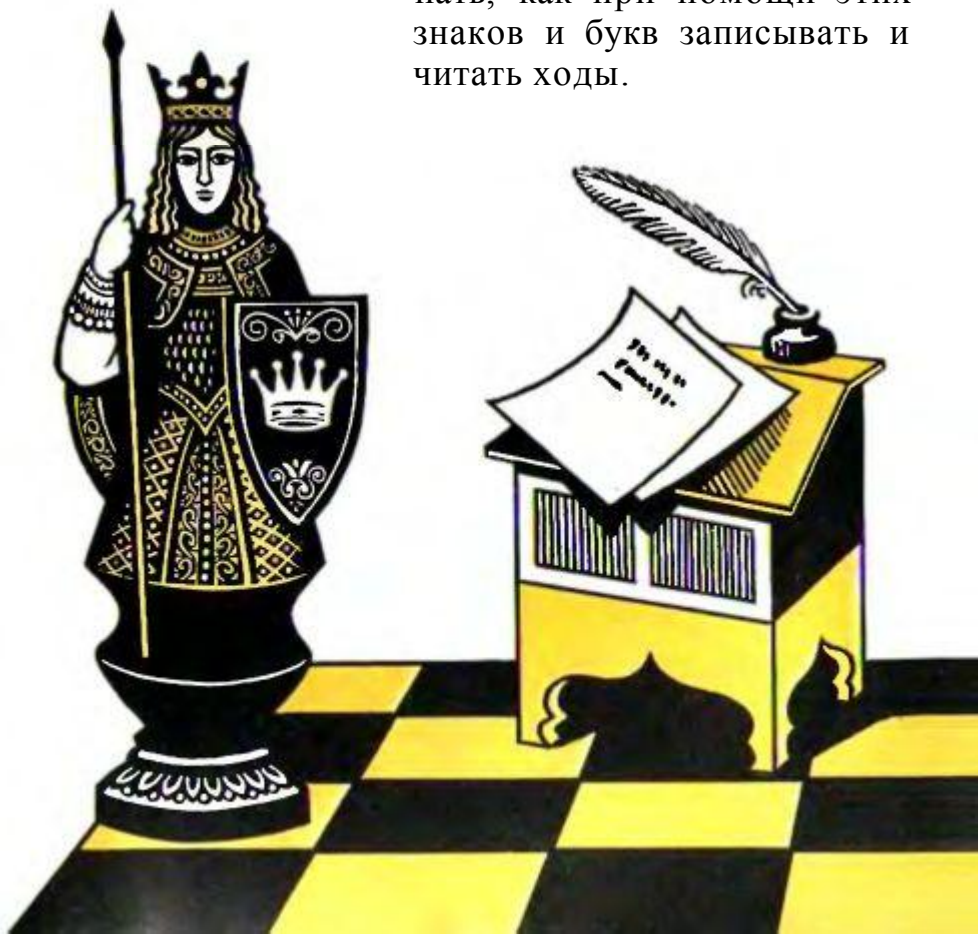
ЗАПИСЬ ПАРТИИ

1. f2—f4 e7—e6
2. g2—g4? Фd8—h4X

— так записывается самая короткая партия

Чтобы научиться читать шахматные книги или записывать свои партии, необходимо овладеть особой грамматикой. Не зная её, трудно стать сильным игроком.

Ты, малыш, уже знаешь некоторые обозначения и как записывают шахматные фигуры. Осталось узнать, как при помощи этих знаков и букв записывать и читать ходы.



Когда	какая фигура	откуда пошла	и куда?
2.	...Ф	d8	h4X
Вторым ходом	Чёрный ферзь	с поля дэ восемь	на поле аш четыре — мат

А как обозначают ходы?

! — хороший

? — плохой

! ? — острый

~ — любой

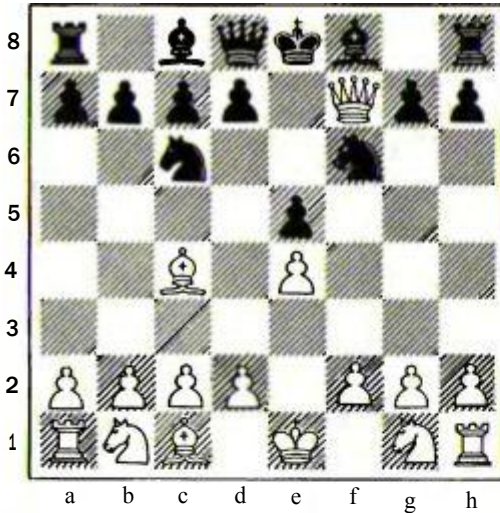
... - — пропуск

Прочти в первой строке таблички и выучи стихотворное предложение. Вторая строка поможет прочитать почти все шахматные ходы, за исключением рокировки, которую, как ты помнишь, обозначают нулями. Если в партии было взятие, вместо чёрточки напишем двоеточие, вместо слова пошёл произнесём *взял*. Когда ходит пешка, букву *n* не записывают—ведь понятно, какая фигура сделала ход. Превращение пешки (в ферзя) записывают так: 20. e7—e8Ф. Число 20 обозначает номер хода.

Существует и краткая запись. В этом случае после названия фигуры указывают лишь поле, на которое она пошла. Например: 2.... Фh4X. Три точки показывают, что ход белых, дабы не было повтора, пропущен. Взятие пешкой записывают так: *ab*. Значит, с линии *a* она побила на линию *b*.

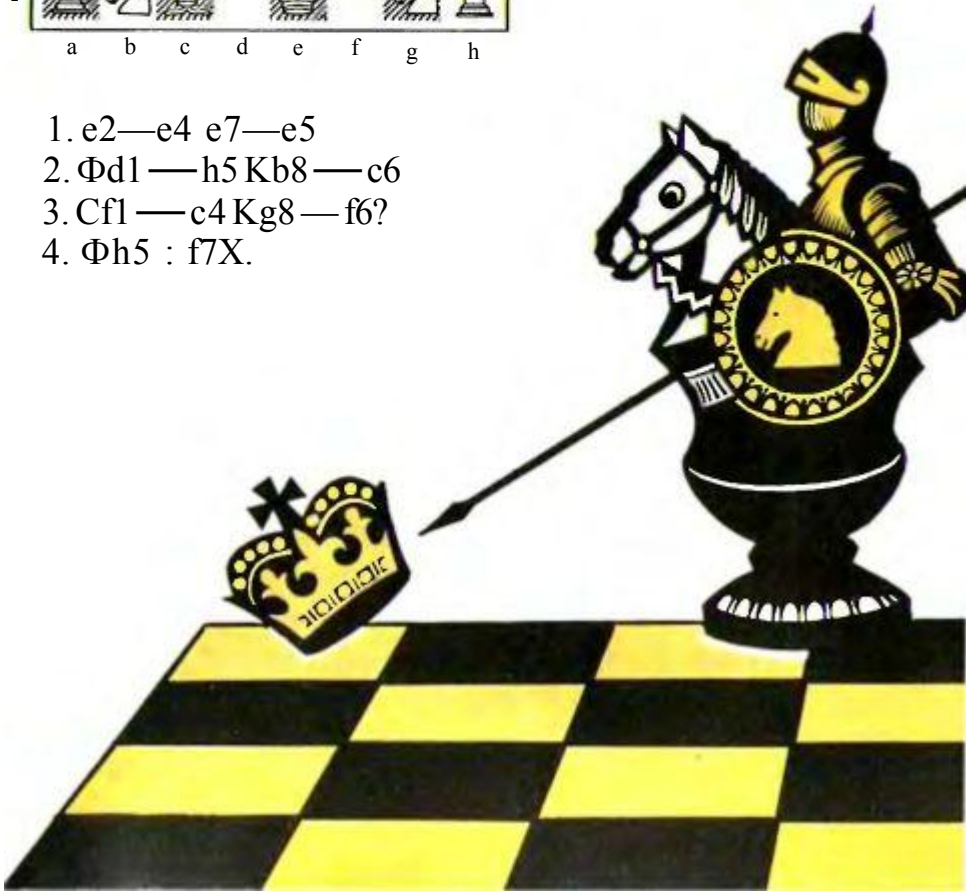
Если партия "затянулась" и её надо прервать, запиши расположение фигур на доске и укажи, кто играет каким "цветом" и чья очередь ходить.

ДЕТСКИЙ МАТ



Эту партию, малыш, тебе необходимо выучить назубок. Ведь она будет встречаться очень часто...

1. e2—e4 e7—e5
2. Фd1 — h5 Кb8 — c6
3. Cf1 — c4 Kg8 — f6?
4. Фh5 : f7X.



Мы прочли запись партии. А теперь давай разберём её. Первый ход белых и чёрных хорош: вначале необходимо посылать вперёд центральные пешки — они открывают дорогу фигурам. Вторым ходом белые напали на пешку $e5$, а заодно поставили ловушку: вдруг чёрные пойдут **2.... g7—g6?** Тогда последует **3. Фh5 : e5 + ~ 4. Фе5 : h8**, и белые приобретут ладью. Но чёрные играют точно — защищают пешку $e5$ конём. Белые ставят новую ловушку — их слон и ферзь прицеливаются на пункт $f7$. На первый взгляд, чёрные делают хороший ход, желая отогнать ферзя конём. Но они не замечают, что их король в опасности. Следует **4. Фh5 : f7X**. Всё. Король чёрных под шахом, поле $e7$ также под ударом, и нельзя взять ферзя, так как его защищает слон. Партия закончена — мат.

Так что же делать, чтобы не проиграть? Оказывается, третьим ходом чёрным просто необходимо пойти **g7—g6!** — ведь теперь пешка $e5$ защищена. Белые вынуждены отступить **4. Фh5—f3**, вновь угрожая матом на $f7$. Но теперь уже **4.... Kg8—f6** не только избавляет от мата, но и позволяет чёрным получить лучшую игру, так как белые потеряли время на бесполезные ходы ферзём и задержались с развитием других фигур.

Запомни, малыш: играть на детский мат можно лишь с неопытным шахматистом.

КАК КОРОЛЬ БЕЛЫЙ ЧЁРНОГО ПОБЕДИЛ

Шахматная история в стихах по мотивам известной комбинации "Мат Легалья".

Кермюр сир де Легаль — французский шахматист XVIII века, жиле 1702—1792 гг., осуществил эту комбинацию в возрасте 85 лет.

История, которую мы с тобой, мальш, сейчас прочтём, позволит понять, как следует играть в начале партии, как рассуждают игроки, выбирая тот или иной ход. Ты узнаешь, что такое связка и комбинация, встретишь и краткую запись ходов. Но, самое главное, почувствуешь и оценишь красоту шахматной игры.

Вооружись шахматами и спокойно, не торопясь, разыграй эту партию.

Расставьте шахматы, друзья,
Вам рассказать намерен я,
Как бой один происходил,
И кто в той битве победил



Послушаем, как вели сражение Белый и Чёрный Короли...



БЕЛЫЙ КОРОЛЬ:

Пошлю-ка пешку я
 вперёд,
 Пусть центр с выгодой
 займёт,
 И для ферзя и для
 слона
 Откроет линии она.

ЧЁРНЫЙ КОРОЛЬ:

Ему ни в чём не уступлю
 И так же пешку я пошлю.

1. e2-e4

e7—e5

Очень важно владеть центром доски — ведь оттуда фигуры могут двигаться во все стороны, а выдвинутые пешки угрожают противнику атакой.

Теперь я выведу коня.

А кони есть и у меня!

2. Kg1-f3

Kb8-c6

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

Вот мы и прочли с тобой всю "шахматную азбуку". Всё ли тебе удалось выучить? Если что-то забыл, открой книгу на нужной странице и прочти ещё раз. Мы познакомились лишь с теми понятиями, которые необходимо знать каждому начинающему шахматисту. Поглубже изучить эту игру ты сможешь в шахматном кружке при школе или детском клубе. Там, если будешь прилежен, получишь спортивный разряд.

Если ты живёшь в сельской местности, больше занимайся самостоятельно: бери в библиотеке книги, участвуй в конкурсах решения шахматных задач, которые проводят детские и "взрослые" газеты и журналы. А самое главное, всегда старайся находить для себя опытных соперников — ведь только игра с такими партнёрами и стремление превзойти их в мастерстве сделают тебя настоящим шахматистом.

Запомни несколько главных правил поведения:

Уважай соперника. Перед игрой и после неё пожми ему руку.

Во время партии не разговаривай и не отвлекайся.

В игре будь честен: не пользуйся чужими подсказками и не подсказывай сам.

Тронул свою фигуру — ходи, чужую — бери. Если хочешь поправить, предупреди: поправлю.

Проиграв, не плачь и не вини противника, а постарайся понять свои ошибки.

Выиграв, не зазнавайся — люби саму игру.

Напоследок, малыш, предположим, что ты смог обратиться за советом к чемпионам мира по шахматам.

Вот что они сказали бы тебе.

В. Стейниц (был чемпионом с 1886 по 1894 год): "Постепенно накапливай преимущество".

Э. Ласкер (1894—1921): "Изучай противника: его игру и характер".

Х.-Р. Капабланка (1921-1927): "Всё решает талант".

А. Алёхин (1927-1935, 1937-1946): "Играй смело, комбинируй!"

М. Эйве (1935—1937): "Удача сопутствует усердному".

М. Ботвинник (1948-1957, 1958-1960, 1961—1963): "Будь исследователем шахмат".

В. Смыслов (1957—1958): "В партии не должно быть случайных ходов".

М. Таль (1960—1961): "Не робей перед противником!"

Т. Петросян (1963-1969): "Главное - защита!"

Б. Спасский (1969—1972): "Овладевай всеми стилями".

Р. Фишер (1972—1978): "Ставь перед собой великие цели".

А. Карпов (1978—1985): "Будь разумным — в игре важен результат".

Г. Каспаров (с 1985 года): "Привноси своё в шахматы!"

Тебе показалось, что эти пожелания в чём-то противоречат друг другу? Поверь, все они правильные и помогут твоей ладье взять точный курс в безбрежном океане шахмат.

ДО СВИДАНИЯ, МАЛЫШ!

СОДЕРЖАНИЕ

ЗДРАВСТВУЙ, МАЛЫШ! 3	ЦЕНА ФИГУР 28
ШАХ И МУДРЕЦ 3	РОКИРОВКА 30
ШАХМАТЫ 4	ШАХ 32
ПОЛЯ 6	МАТ 34
ЛИНИИ 8	НИЧЬЯ 36
ФИГУРЫ. ХОД 10	ТРОЕКРАТНОЕ ПОВТОРЕНИЕ 38
ЛАДЬЯ 12	ПАТ 40
СЛОН 14	ЦЕНТР И ФЛАНГИ 42
ФЕРЗЬ 16	ЗАПИСЬ ПАРТИИ 44
КОРОЛЬ 18	ДЕТСКИЙ МАТ 46
КОНЬ 20	КАК КОРОЛЬ БЕЛЫЙ ЧЁРНОГО
ПЕШКА 22	ПОБЕДИЛ 48
ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЕШКИ 24	ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ 54
ВЗЯТИЕ НА ПРОХОДЕ 26	

Издание для досуга

СУЧКОВ Владимир Анатольевич

ШАХМАТНАЯ АЗБУКА

Для дошкольного и младшего школьного возраста

Зав. редакцией *З. М. Бедрюцкая*. Редактор *А. И. Козеко*. Оформление
Г. С. Грака. Художественный редактор *В. Н. Якунин*. Технический редактор
Т. А. Тарасенко. Корректоры *А. В. Алешко, Л. К. Семенова*

Набор и верстка осуществлены на компьютерной технике издательства "Польмя".
Подписано в печать с ориг.-макета 28.07.94 г. Формат 60 x 90 Бумага
офсетная № 1. Гарнитура "Тип Таймс". Офсетная печать. Усл. печ. л. 3,5.
Усл. кр.-отг. 7,5. Уч.-изд. л. 2,85. Тираж 20 000 экз. Изд. № 9200. Зак.691
Издательство "Польмя" Министерства культуры и печати Республики Беларусь.
Лицензия ЛВ № 432. 220600, Минск, пр. Машерова, 11. Минская фабрика
цветной печати. 220115, Минск, Корженевского, 20



ДРУЖОК!

На диаграмме на странице 24 слон и ладья должны быть чёрные. На странице 38 ферзь **f8** — чёрный, а после того, как король уходит в угол, назад отскакивает белый слон. На странице 52 на поле **с6** должен стоять чёрный конь.

