

ДМИТРИЙ ДОБРОВОЛЬСКИЙ

Самоучитель шахматной игры

ПЕРВЫЙ ТРЕНЕР ЧЕМПИОНА МИРА
ПРЕДСТАВЛЯЕТ



Дмитрий Добровольский

**Самоучитель шахматной игры.
Первый тренер чемпиона
мира представляет**

«Издательские решения»

Добровольский Д.

Самоучитель шахматной игры. Первый тренер чемпиона мира
представляет / Д. Добровольский — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-834590-6

Первый тренер чемпиона мира по шахматам среди людей с ограниченными возможностями здоровья Алексея Смирнова предлагает уникальную методику преподавания основ шахматной игры. Материал подается просто и доходчиво, что позволит использовать самоучитель человеку любого возраста, умеющему читать. Для работы с самоучителем нужна только шахматная доска с фигурами. Эту книгу с успехом могут использовать родители, желающие научить своих детей основам шахматной игры.

ISBN 978-5-44-834590-6

© Добровольский Д.
© Издательские решения

Содержание

Введение	6
1 глава. Шахматная доска, шахматные поля, шахматные линии, нахождение поля по его адресу, центр шахматной доски	7
2 глава. Шахматная позиция, начальная позиция, фланги, демаркационная линия	13
3 глава. Ходы фигур: ладья (взятие), ценность фигур, размен. Слон (качество). Виды угроз (прямая и косвенная) способы защиты от угроз. Шахматная нотация	16
Конец ознакомительного фрагмента.	26

Самоучитель шахматной игры Первый тренер чемпиона мира представляет

Дмитрий Добровольский

© Дмитрий Добровольский, 2019

ISBN 978-5-4483-4590-6

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Введение

Иисус Христос подарил людям чудесную игру – **шахматы!** Эта игра очень популярна во всём мире потому, что помогает человеку научиться принимать **взвешенные решения**. Согласитесь, в современном сложном мире это просто необходимо!

За 25 лет тренерской работы я помог более чем 600 мальчикам и девочкам научиться делать свои первые шахматные ходы. Среди них был и чемпион мира по шахматам среди людей с ограниченными возможностями здоровья Смирнов Алексей (FIDE ID 4168437, FIDE Elo 2451).

Методика преподавания основ шахматной игры, изложенная в данной книге, многократно опробована и принесла **хорошие плоды**. Материал подаётся **просто и доходчиво**, что позволит использовать **самоучитель** человеку **любого возраста, умеющему читать**.

Для работы с самоучителем **нужна только шахматная доска с фигурами**, которые помогут читателю сразу закрепить теоретические сведения. Данный самоучитель с успехом могут использовать **родители, желающие научить своих детей** основам шахматной игры.

Я уверен, что эта книга будет полезна и **школьным учителям**, решившим приобщить своих учеников к увлекательной игре.

С уважением, Дмитрий Добровольский

1 глава. Шахматная доска, шахматные поля, шахматные линии, нахождение поля по его адресу, центр шахматной доски

В шахматы играют два партнёра, поочерёдно перемещая шахматные фигуры на шахматной доске. При этом **светлые фигуры** и поля в шахматах договорились называть **белыми**, а **тёмные фигуры** и поля — **чёрными**.

Цель шахматной партии – поставить мат королю партнёра. Шахматист, поставивший мат королю партнёра, считается победителем в данной партии. Кроме того, партия может закончиться и вничью. **Первый ход в шахматной партии** делает шахматист, играющий фигурами белого цвета.

Много новых для Вас, уважаемый читатель, терминов и понятий? Не волнуйтесь, скоро Вы будете знать **всё необходимое** для того, чтобы сыграть первую в Вашей жизни шахматную партию! Предлагаю начать **наше увлекательное путешествие** по изучению **основ** шахматной игры!

Итак, что такое шахматная доска? **Шахматная доска** – это игровое поле квадратной формы, состоящее из 64 квадратов белого и чёрного цвета. Эти квадраты в шахматах называют **шахматными полями**. Чтобы правильно расположить шахматную доску перед игрой нужно запомнить **правило**: **угловое белое поле** должно располагаться **справа от играющего** (диаграмма 1).

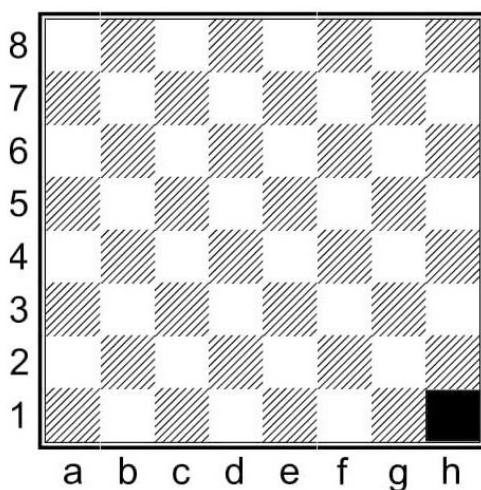


Диаграмма 1

Шахматные поля образуют **шахматные линии**.

Линии, проходящие слева направо, называют горизонтальными линиями или **горизонталями** (диаграмма 2).

Горизонтали на шахматной доске обозначаются цифрами. На шахматной доске **восемь горизонталей**.

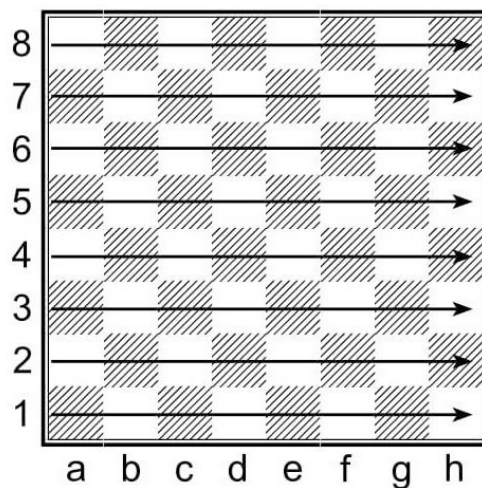


Диаграмма 2

Упражнения

1. Постройте с помощью белых пешек **первую горизонталь** (диаграмма 3).

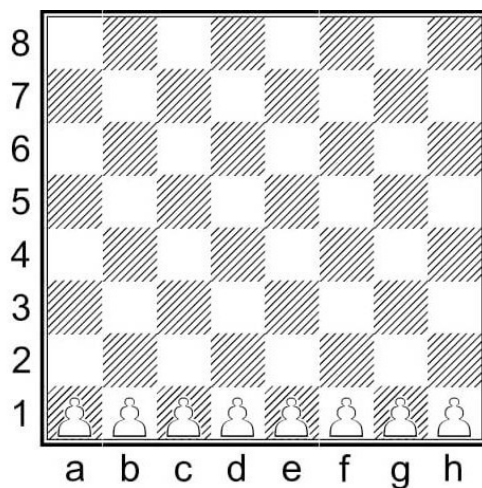


Диаграмма 3

2. Постройте поочерёдно третью, пятую и седьмую горизонтали.

Линии, проходящие на шахматной доске снизу вверх, называют вертикальными линиями, или **вертикалями** (диаграмма 4).

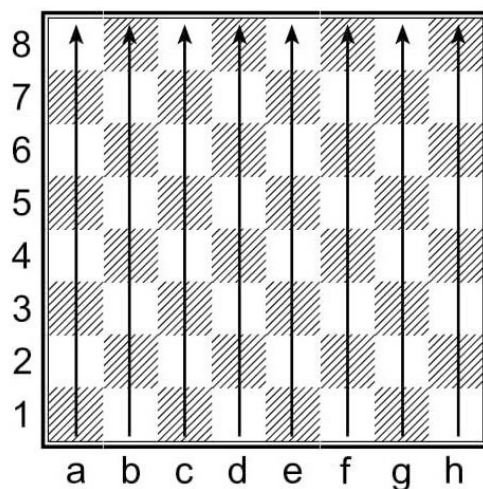


Диаграмма 4

Вертикали на шахматной доске обозначаются латинскими буквами: **a, b, c, d, e, f, g, h**. Читать нужно так: [а], [бэ], [цэ], [дэ], [йэ], [эф], [жэ], [аш]. На шахматной доске **восемь** вертикалей.

Упражнения

1. Постройте с помощью белых пешек вертикаль **a** (диаграмма 5).

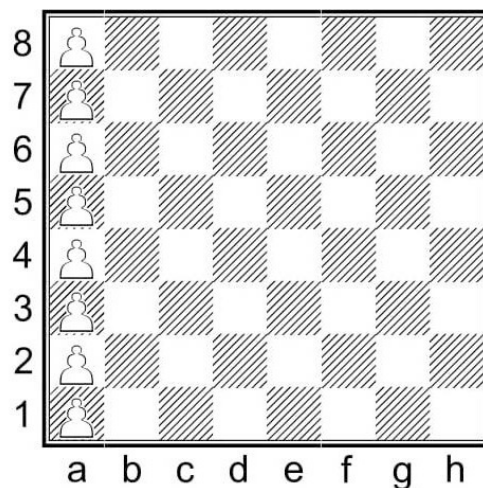


Диаграмма 5

2. Постройте поочерёдно вертикали **c, e, g**.

Зная, как обозначаются вертикали и горизонтали, можно определить **адрес любого поля** на шахматной доске. Например, поле **e5** определяем на пересечении вертикали **e** и **пятой горизонтали** (диаграмма 6).

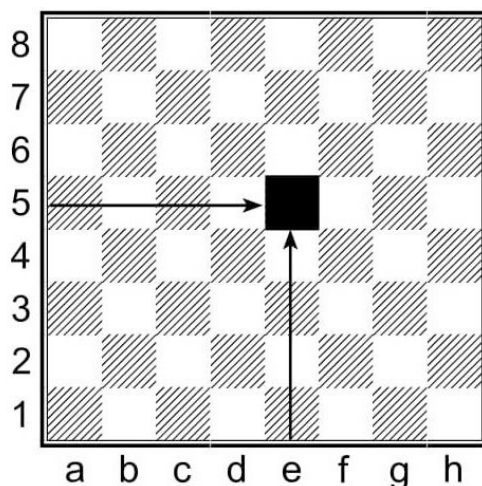


Диаграмма 6

Упражнения

1. Поставьте белые пешки на следующие поля: **b3, c5, d7, f8, g6, h4**.
2. Определите цвет следующих полей: **b3, c5, d7, f8, g6, h4**.

Линии, проходящие на шахматной доске наискосок и состоящие из полей одного цвета называются диагональными линиями, или **диагоналями** (диаграмма 7). Диагонали бывают белые (состоят из полей белого цвета) и чёрные.

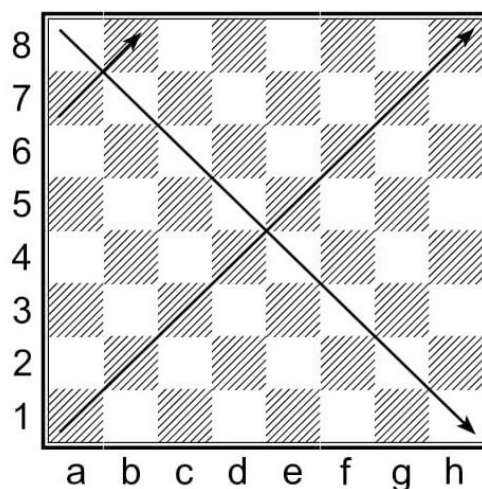


Диаграмма 7

Диагонали на шахматной доске обозначаются по двум крайним полям, при этом называют и записывают диагонали **всегда слева направо**, например: диагональ **a1-h8** (её ещё называют большой чёрной диагональю) и диагональ **a8-h1** (её ещё называют большой белой диагональю). Эти диагонали состоят из 8 полей, но есть и совсем маленькие диагонали, которые состоят из двух полей, например **a7-b8**. На шахматной доске **двадцать шесть диагоналей**.

Упражнения

1. Постройте, используя белые пешки, диагональ **a7-g1** (диаграмма 8).

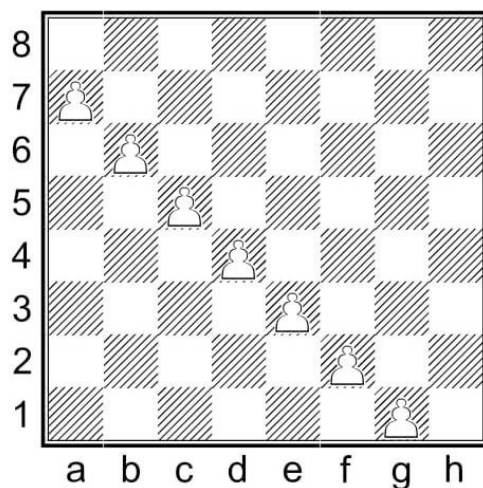


Диаграмма 8

2. Постройте, используя эти же пешки, диагональ **из пяти белых полей** под названием **а4-е8**.

3. Постройте любую диагональ **из пяти чёрных полей**.

Каждому шахматисту важно знать, где на шахматной доске находится **центр шахматной доски**. Центр шахматной доски имеет форму квадрата. Различают *малый центр* шахматной доски, который состоит **из четырёх полей – d4, d5, e4, e5** (диаграмма 9) и *расширенный центр* шахматной доски, который состоит **из шестнадцати полей**. Угловыми полями расширенного центра шахматной доски являются поля **с3, с6, f3, f6** (диаграмма 10).

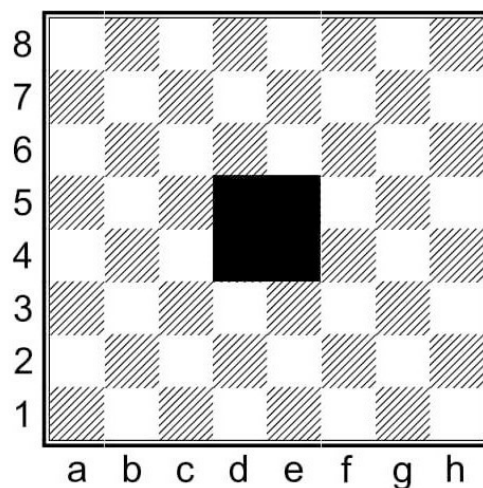


Диаграмма 9

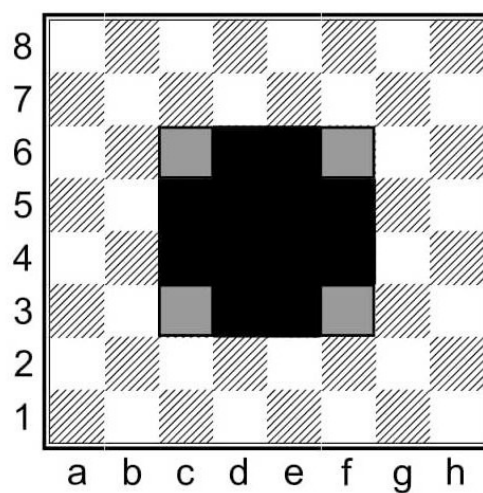


Диаграмма 10

Упражнения

1. Постройте, используя белые пешки, **малый центр** шахматной доски.
2. Постройте, используя белые и чёрные пешки, **расширенный центр** шахматной доски.

2 глава. Шахматная позиция, начальная позиция, фланги, демаркационная линия

Любое расположение фигур и пешек на шахматной доске называется **шахматной позицией** (диаграмма 11).

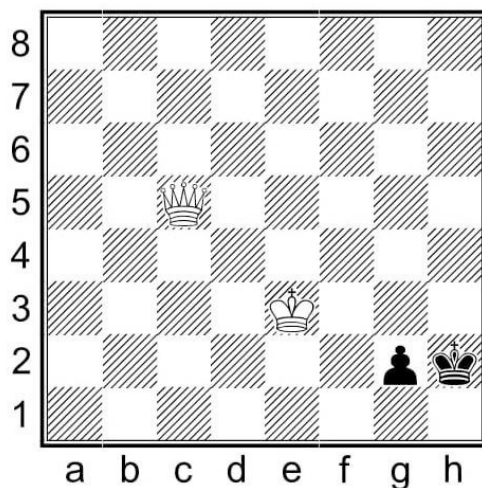


Диаграмма 11

Упражнения

1. Расставьте позицию, изображенную на диаграмме.

Расположение шахматных фигур и пешек перед началом игры называется **начальной позицией** (диаграмма 12).

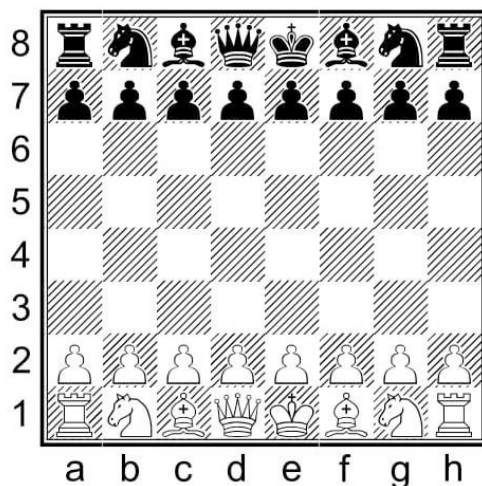


Диаграмма 12

Упражнения

1. Расставьте начальную позицию, изображённую на диаграмме 12.

Чтобы правильно расставить начальную позицию, следует **сначала** поставить на угловые поля **ладьи**, возле ладей поставить **коней**, затем **слонов** и **пешки** (на вторую горизонталь для

белых и седьмую горизонталь для чёрных). Для того чтобы правильно расположить **ферзя**, нужно помнить, что цвет ферзя и цвет поля, на котором он стоит, всегда совпадает: **ферзь «любит» свой цвет**. Осталось одно свободное поле. На него нужно поставить **короля**.

Половина доски, на которой в начальной позиции расположены короли, называется **королевским флангом** (диаграмма 13).

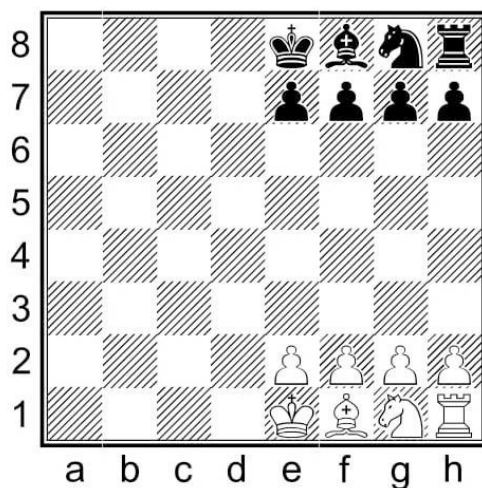


Диаграмма 13

Упражнения

1. Обозначьте королевский фланг так, как это изображено на диаграмме 13.

Половина доски, на которой в начальной позиции расположены ферзи, называется **ферзевым флангом** (диаграмма 14).

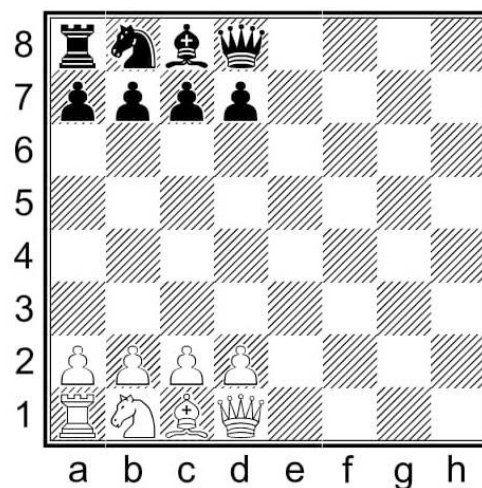


Диаграмма 14

Упражнения

1. Обозначьте ферзевый фланг так, как это изображено на диаграмме 14.

Между четвертой и пятой горизонталями проходит **воображаемая линия**, которая делит доску пополам. Эта линия называется **демаркационной линией** (диаграмма 15).

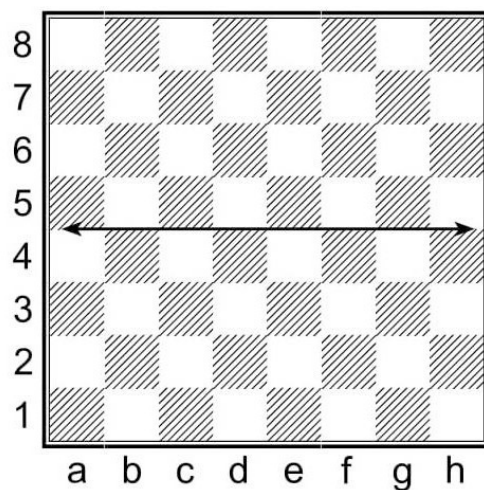


Диаграмма 15

Упражнения

1. Поставьте пешки, как показано на диаграмме 16. Демаркационная линия проходит между белыми и черными пешками.

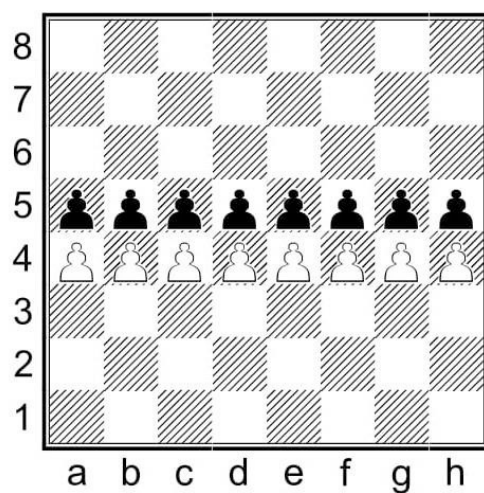


Диаграмма 16

3 глава. Ходы фигур: ладья (взятие), ценность фигур, размен. Слон (качество). Виды угроз (прямая и косвенная) способы защиты от угрозы. Шахматная нотация

Изучение шахматных фигур мы начнем с ладьи. Выглядит она так:



Ладья – это шахматная фигура, которая перемещается на шахматной доске по горизонталям и вертикалям на любое количество полей.

Упражнения

1. Поставьте белую ладью на поле **a1** (диаграмма 17) и потренируйтесь в передвижении ладьи по шахматной доске: передвигайте ладью в любом направлении, на любое количество полей, **но только по горизонтали или вертикали**. После каждого сделанного хода *отрывайте руку от фигуры*.

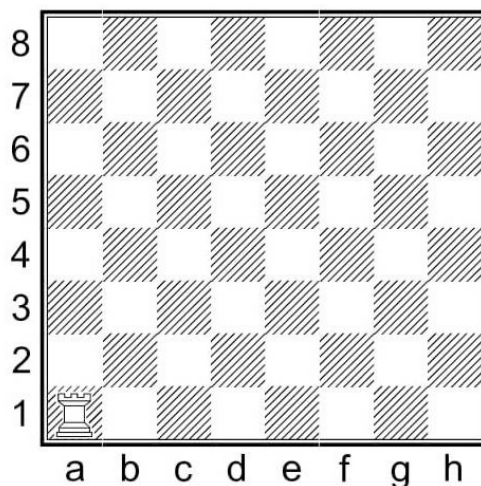


Диаграмма 17

Ладья – очень сильная дальнобойная фигура. Например, с поля **e5** она атакует 14 полей и может произвести на этих полях взятие фигуры противоположного цвета (диаграмма 18).

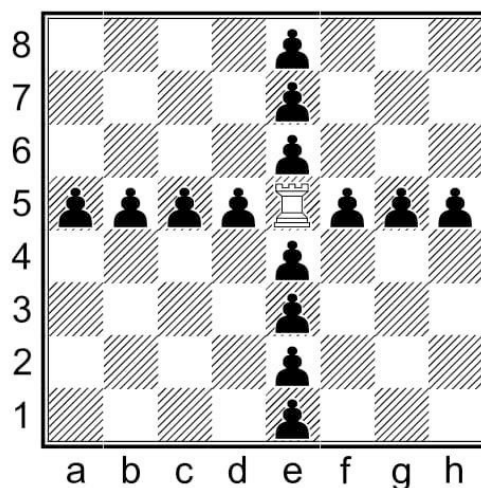


Диаграмма 18

Взятие – это перемещение фигуры на поле, которое занимает фигура партнёра. При этом фигура партнёра с доски убирается. Чтобы взять («съесть») фигуру партнёра, часто необходимо сначала на неё **напасть**, то есть создать **угрозу**. Например, чтобы съесть чёрную пешку на поле **с5** (диаграмма 19), нужно белую ладью с поля **а1** сначала подвинуть по вертикали **а** до того момента, пока ладья ни окажется с пешкой на одной и той же горизонтали (в данном случае на **пятой горизонтали**). Следующим ходом ладья движется навстречу пешке и становится на её место (пешка с доски убирается).

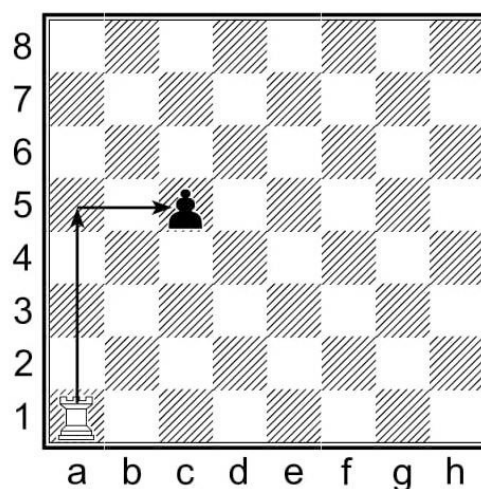


Диаграмма 19

Есть и **другой способ**: передвинуть ладью на вертикаль **с** и затем двигать ладью по вертикали до поля, на котором стоит пешка (диаграмма 20).

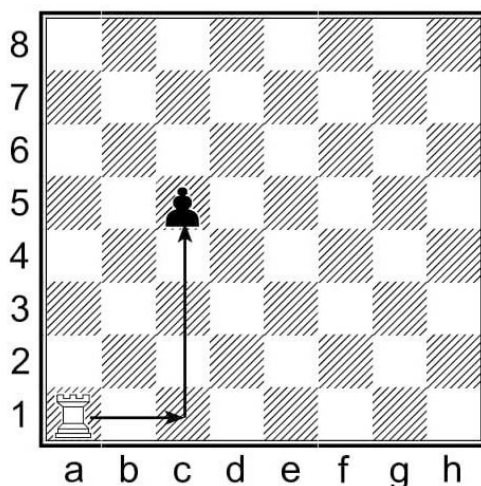


Диаграмма 20

Каждая фигура в шахматах имеет свою **цену**, измеряемую в пешках. **Ладья стоит пять пешек**. Дороже ладьи только король (он бесценный, так как без него игра невозможна) и ферзь.

Упражнения

1. Поставьте белую ладью на поле **a1**, затем расставьте чёрные пешки на поля: **b3, c5, d7, f8, g6, h4** (диаграмма 21). «Съешьте» все пешки поочерёдно, отрывая руку от ладьи после каждого хода. **Очень удобно делать это упражнение под счёт**: один, два, три и так далее. Заметно **усложнит выполнение данного упражнения** проговаривание вслух названия поля, на которое будет ходить ладья. Однако это окажет Вам **неоценимую помощь в дальнейшем**.

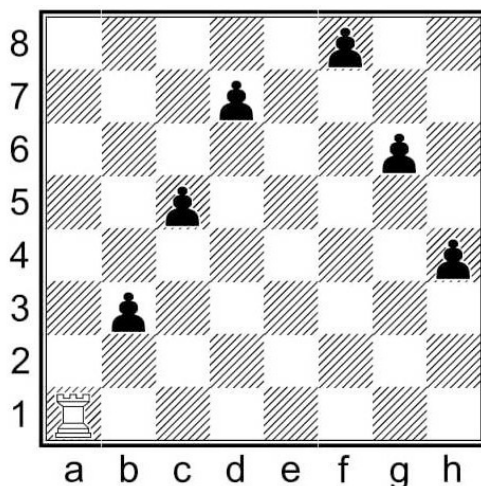


Диаграмма 21

2. Поставьте **белую ладью** на поле **a1** и чёрные пешки на поля **b3, c5, d7, f8, g6, h4**, затем поставьте **чёрную ладью** на поле **h1** и белые пешки на поля: **g3, f5, e7, c8, b6, a4** (диаграмма 22). Начинает игру белая ладья (пешки неподвижны, так как это не пешки, а объекты для угрозы), белая и чёрная ладья ходят поочерёдно. **Цель игры – «съесть» все пешки противоположного цвета** (ладью «есть» нельзя) при этом каждым своим ходом ладья должна или создавать угрозу, или «съесть» пешку. **Удобно во время этого упражнения считать**: белые, чёрные; белые, чёрные и так далее.

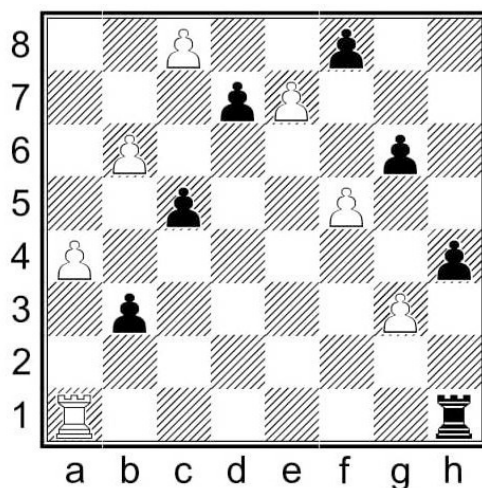


Диаграмма 22

3. Это упражнение лучше выполнять с партнёром. Расставьте позицию, как показано на диаграмме 23, и сыграйте тренировочную партию. Начинают игру белые. Проигрывает тот, у кого осталась **одна** ладья. **Обратите внимание:** если фигура «съедает» **равноценную фигуру** и сама в ответ погибает, то такое **взаимное взятие** называется **разменом**.

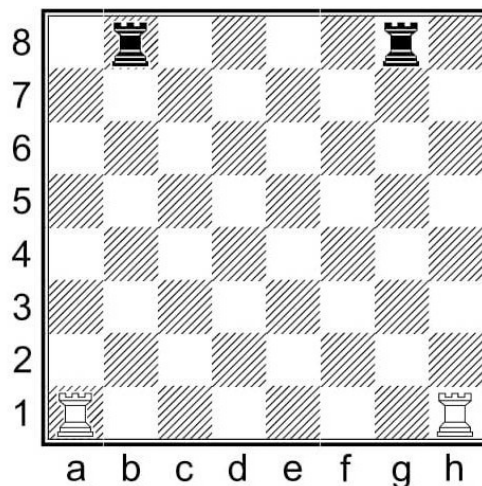


Диаграмма 23

Играя в шахматы, важно помнить основополагающее правило: **взялся за фигуру – ходи!** Выполняя это правило, человек, играющий в шахматы (**шахматист**), приучает себя ответственно относиться к каждому шахматному ходу. Если шахматист дотрагивается до фигуры партнёра (не предупреждая, что хочет поправить её), то он должен «съесть» эту фигуру.

Следующая фигура, которую мы будем изучать, называется слоном.
Слон выглядит так:



Слон – это шахматная фигура, которая перемещается на шахматной доске **по диагонали на любое количество полей**. Слоны (белый и чёрный), которые перемещаются (ходят) по диагоналям белого цвета, называются **белопольными**, а слоны (белый и чёрный), которые ходят по диагоналям чёрного цвета, называются **чёрнопольными**.

Упражнения

1. Поставьте белого слона на поле **a1** и потренируйтесь в передвижении слона по шахматной доске: передвигайте слона в любом направлении, на любое количество полей, **но только по диагонали**. После каждого сделанного хода отрывайте руку от фигуры.

Слон – дальнобойная фигура. Например, с поля **e5** он атакует 13 полей и может произвести на этих полях взятие фигуры противоположного цвета (диаграмма 24). **Слон стоит три пешки**. Слон стоит меньше пешек, чем ладья, так как **является фигурой менее качественной**: он способен «съесть» фигуры партнёра только на полях определенного цвета. Более **качественная ладья** способна создать угрозу фигуре партнёра на любом поле шахматной доски. Если шахматист своим слоном «съедает» ладью партнёра и его слон при этом тоже погибает, говорят, что шахматист выиграл **качество**.

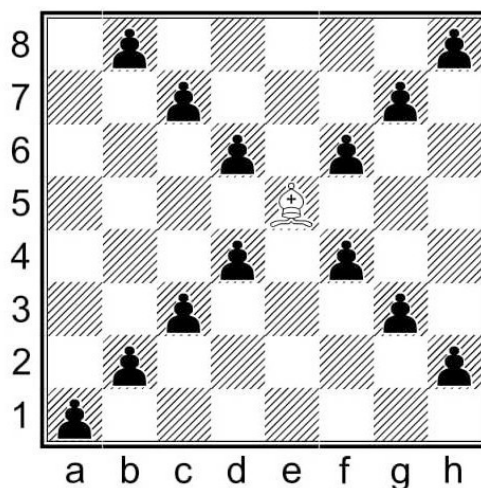


Диаграмма 24

Упражнения

1. Поставьте белого слона на поле **a1**, затем расставьте чёрные пешки на поля **b4**, **c7**, **f8**, **g5**, **h2**, **e1** (диаграмма 25). «Съешьте» все пешки поочерёдно, отрывая руку от слона после каждого хода. Как и в случае с ладьёй, это **упражнение удобно делать под счёт**: один, два, три и так далее. Заметно усложнит выполнение данного упражнения **проговаривание вслух названия поля**, на которое будет ходить слон.

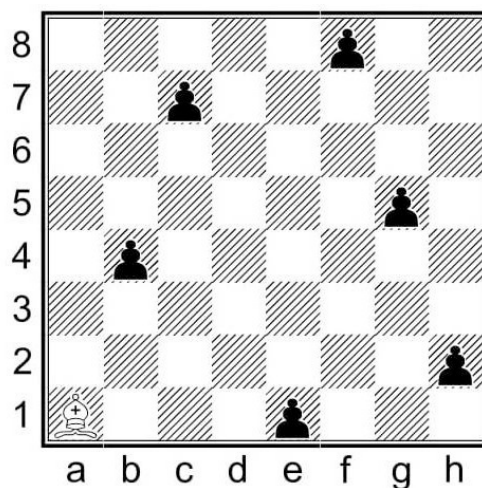


Диаграмма 25

2. Поставьте белого слона на поле **a1** и чёрные пешки на поля **b4, c7, f8, g5, h2, e1**, затем поставьте чёрного слона на поле **h1** и белые пешки на поля **g4, f7, c8, b5, a2, d1** (диаграмма 26). Нужно «съесть» пешки по аналогии с тем, как Вы «съедали» пешки ладьями. *Обратите внимание:* в этом упражнении слон часто «съедает» пешки, не создавая дополнительно угрозы, как ладья (ладья то целится, то «съедает», а слон часто «съедает» пешки каждым ходом).

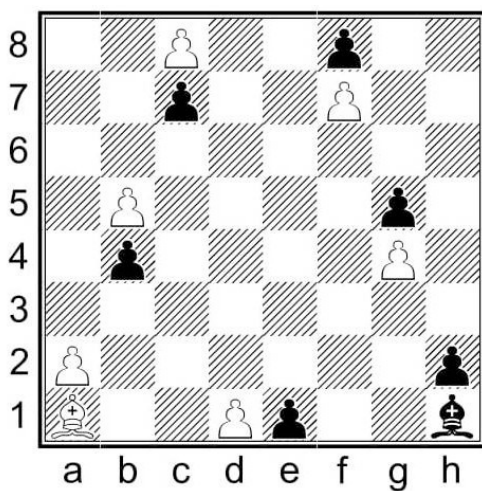


Диаграмма 26

3. Расставьте позицию, как показано на диаграмме 27, и сыграйте тренировочную партию. Проигрывает тот, у кого остался один слон.

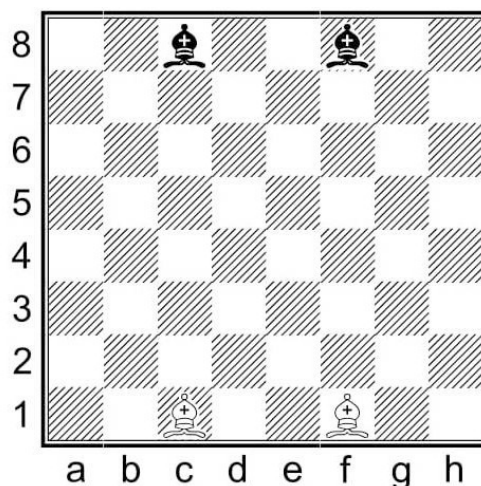


Диаграмма 27

4. Поставьте *белую ладью* на поле **a1** и *чёрные пешки* на поля **b3, c5, d7, f8, g6, h4**, затем поставьте *чёрного слона* на поле **h1** и *белые пешки* на поля **g4, f7, c8, b5, a2, d1** (диаграмма 28). Начинают игру, как всегда, белые. Выполняя это упражнение (нужно «съесть» все пешки), **важно передвигать ладью и слона строго по тем линиям, по которым они ходят. Считать лучше так:** белые, чёрные, белые, чёрные и так далее.

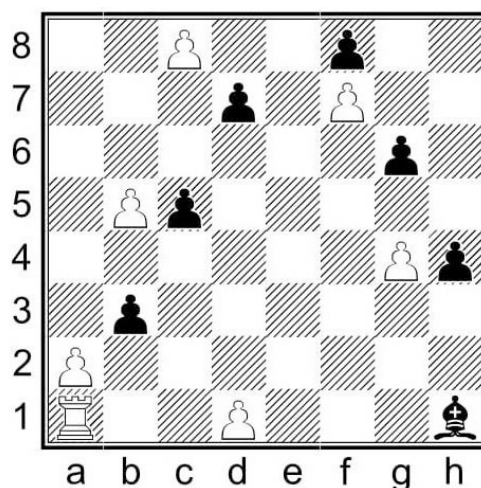


Диаграмма 28

5. Расставьте позицию, как показано на диаграмме 29, и сыграйте тренировочную партию. Проигрывает тот, у кого осталась одна фигура. **Старайтесь нападать ладьями на слонов, а слонами нападайте на ладей.**

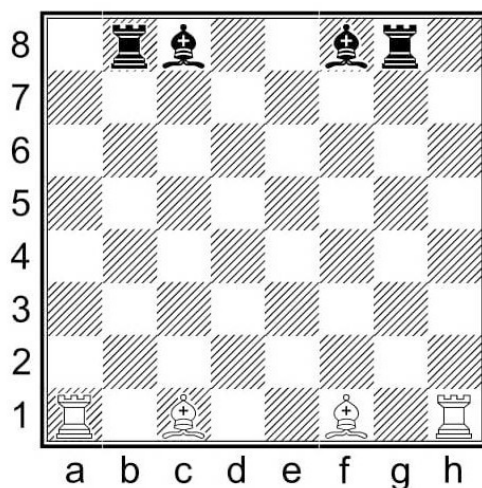


Диаграмма 29

Разыгрывая предложенную на диаграмме 29 позицию, Вы впервые в полной мере столкнётесь с необходимостью **защитаться от угроз партнёра**. Это очень **важная тема в шахматах**, поэтому я предлагаю рассмотреть её подробнее. Для объяснения я буду применять **шахматную нотацию** – запись шахматных ходов с помощью букв (русских и латинских) и цифр. Ладью принято обозначать буквой **Л**, а слона буквой **С**. Взятие обозначается **Х**.

Итак, если белые первым своим ходом создадут **прямую угрозу** (то есть угрозу, хорошо видную партнёру) ладье чёрных:

1. Сс4

то чёрные **теоретически** могут применить несколько **способов защиты от угрозы**:

Первый способ – «съесть» нападающего белого слона. В данной позиции этот способ применить нельзя.

Второй способ – **закрыть** ладью от нападения, поставив чёрного слона на диагональ, по которой создана угроза (диаграмма 30).

1. ... Се6

В данной позиции этот способ бесполезен, так как беззащитный чёрный слон погибнет напрасно.

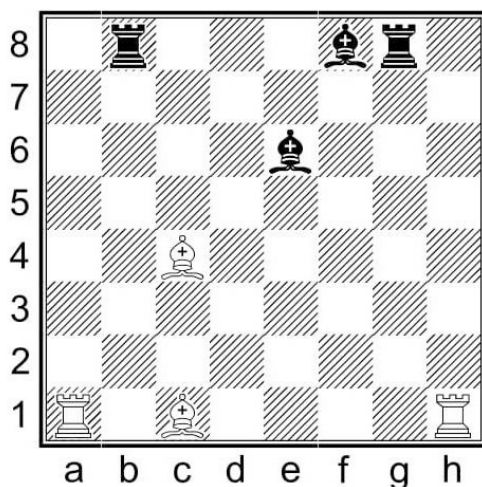


Диаграмма 30

Третий способ – **отступить** ладьёй на безопасное поле, например **g3** (диаграмма 31):

1. ... Лg3

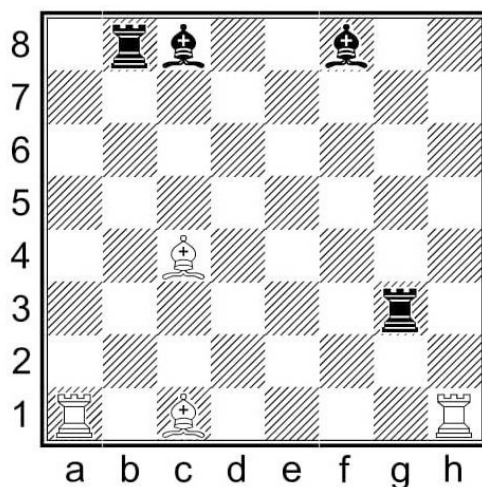


Диаграмма 31

Четвёртый способ – защитить чёрную ладью любой другой чёрной фигурой. В данной позиции этот способ применить нельзя, но даже если бы такая возможность была, такой способ защиты привёл бы к потере **качества**.

Пятый способ – **контрнападение**, то есть создать в ответ угрозу, равную угрозе партнёра или даже создать более сильную угрозу (напасть на более дорогую фигуру).

В данной позиции (диаграмма 32) можно сделать ход:

1. ... Cg7

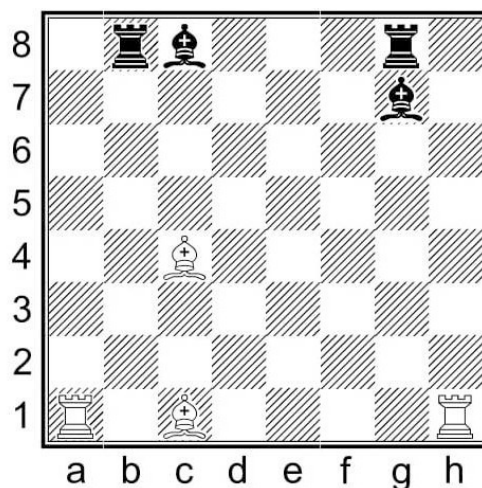


Диаграмма 32

Как видите, **после каждой угрозы** партнёра шахматист **должен рассмотреть несколько способов защиты** и выбрать лучший способ. Например, ход **1. ... Лg3** (третий способ защиты в нашем примере) следует признать **неудачной защитой**, так как в ответ белые могут нанести **двойной удар** (то есть напасть одной фигурой сразу на две фигуры партнёра), что неминуемо приведёт к потере чёрными качества (диаграмма 33).

2. Cf4

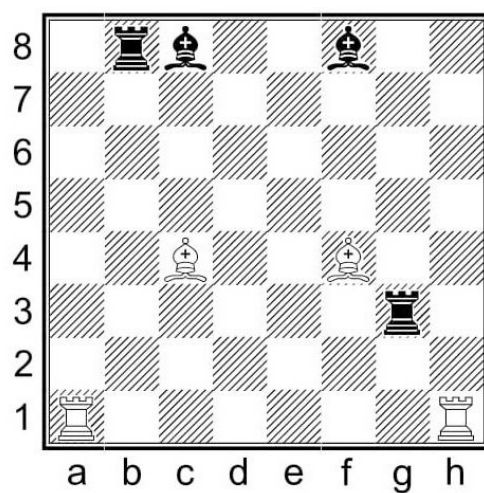


Диаграмма 33

Вернёмся к позиции на **диаграмме 29** и сделаем первый ход другим белым слоном (диаграмма 34):

1. Cf4

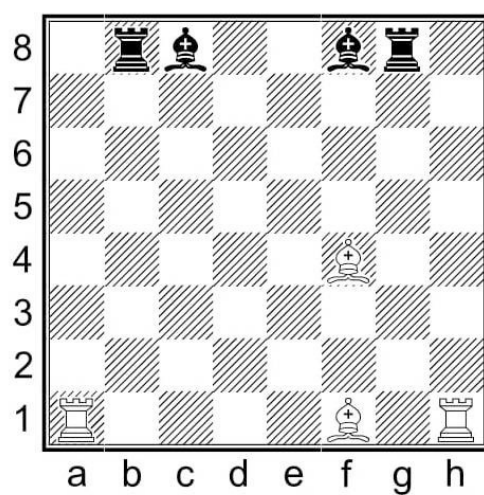


Диаграмма 34

Тогда в ответ на ход чёрных:

1. ... Лb4

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.