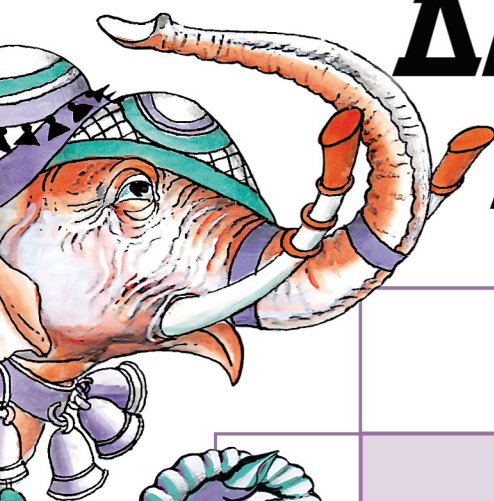


Владимир Зак

Яков Длуголенский

ШАХМАТЫ для ДЕТЕЙ



«Мастриц»

Уроки ПЕРВОГО УЧИТЕЛЯ
настоящего ЧЕМПИОНА
МИРА

УДК 394.1-053.2

ББК 75.581

318

Серия «Самые умные книжки нашего детства»

Издание развивающего обучения

Для младшего школьного возраста

Владимир Зак, Яков Длуголенский ШАХМАТЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ

Художник Валерий Цикота

Дизайн обложки *Н. Ворламовой* Редактор *Т. Гавердовская*
Художественный редактор *М. Салтыков* Технический редактор *Е. Кудиярова*
Корректор *Р. Низяева* Дизайн и верстка *Е. Гвоздевой*

Подписано в печать 07.03.2018. Дата изготовления 2018 год

Формат 70х100/16. Печать офсетная. Бумага офсетная.

Усл. печ. л. 19,5. Тираж экз. Заказ №

ООО «Издательство АСТ».

129085, г. Москва, Звёздный бульвар, д. 21, стр. 1, комната 39 www.ast.ru

«Баспа Аста» деген ООО

129085, г. Мәскеу, жұлдызды гүлзар, д. 21, 1 құрылым, 39 бөлме

Біздің электрондық мекенжайымыз: www.ast.ru

Қазақстан Республикасында дистрибьютор және өнім бойынша арыз-талаптарды қабылдаушының
өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС, Алматы қ., Домбровский көш., 3«а», литер Б, офис 1.

Тел.: 8(727) 2 51 59 89,90,91,92 факс: 8 (727) 251 58 12 вн. 107; E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz

Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген. Өндірген мемлекет: Ресей

Сертификация қарастырылған

Мы в социальных сетях. Присоединяйтесь!

https://vk.com/AST_planetadetstva

https://www.instagram.com/AST_planetadetstva

<https://www.facebook.com/ASTplanetadetstva>

Зак Владимир, Длуголенский Яков

318

Шахматы для детей / Зак Владимир, Длуголенский Яков; худ. В. Цикота. — М. : Издательство АСТ, 2018. — 238, [2] с. : ил. — (Самые умные книжки нашего детства).

ISBN 978-5-17-106055-8.

ВЛАДИМИР ЗАК — известный советский шахматист, талантливый педагог, заслуженный тренер СССР. Более 40 лет он преподавал в шахматном клубе Ленинградского Дворца пионеров. Именно его называет своим первым учителем чемпион мира Борис Спасский.

ЯКОВ ДЛУГОЛЕНСКИЙ — замечательный детский писатель, прозаик, историк, член Союза писателей России, лауреат ряда литературных премий, в том числе Всероссийской литературной премии имени С. Маршака.

Книга выдержала много переизданий (первое название «Я играю в шахматы») и помогла победить нескольким поколениям шахматистов. Шаг за шагом, легко и просто дети осваивают ключевые правила игры, раскроют её секреты, узнают, как начинали знакомство с шахматами великие мастера. С весёлыми попутчиками — любимыми сказочными персонажами Буратино, Мальвиной и Карабасом Барабасом — скучать не придётся!

Как можно раньше познакомьте ребёнка с удивительным миром шахмат, чтобы он добился успеха!

Для младшего школьного возраста.

УДК 394.1-053.2

ББК 75.581

ISBN 978-5-17-106055-8.



© Зак В. Г., текст, насл., 2018

© Длуголенский Я. Н., текст, 2018

© Цикота В. И., ил., насл., 2018

© ООО «Издательство АСТ», 2018

СОДЕРЖАНИЕ

Секретное предисловие	5
Рассматриваем доску.....	7
Запоминаем фигуры	9
Выясняем: где кто стоит.....	14
Загадочное Кр.....	19
Мой адрес: Шахматная доска, улица е, дом 1	22
Наставление для «его высочества»	27
Как король учил своё войско	29
Кто как ходит.....	31
Кто как бьёт.....	35
Прыгающий король.....	42
Кому сколько лет	45
Кто начинает первым.....	48
Цель игры.....	48
Шах, мат, пат, ничья — что это такое?.....	49
Королю дают мат.....	52
Когда бывает ничья.....	54
Не ошибается тот, кто не играет!	58
В стародавние времена	59
Как Буратино, Пьеро и Карабас Барабас играли в шахматы.....	66
Про футбол.....	78
Сильный и слабый	81
Борьба за центр.....	85
Подведём итог	88

Как Буратино и Пьеро оказались в полицейском управлении.....	89
Вова и дедушка	98
Как сыщики «заговор» раскрыли	100
Ход в конверте.....	102
«Бедная птичка»	105
Некоронованные чемпионы	114
Клетчатый плед пуделя Артемона.....	120
Что хотела бабушка?.....	122
«Решил!»	126
Клуб Знаменитых Чемпионов, а точнее — хвастунов	137
После обеда.....	145
Клуб знаменитых чемпионов (продолжение)	152
Вызов.....	171
Шесть — четыре в нашу пользу!.....	183
Чего не заметил гроссмейстер.....	197
Шесть — четыре в нашу пользу! (продолжение)	199
Тетрадка Мальвины.....	205
Конверт.....	217
Упражнения	218
Ответы.....	224
Послесловие для взрослых	232



СЕКРЕТНОЕ ПРЕДИСЛОВИЕ

(взрослым не читать!)¹



Хосе Рауль Капабланка,

третий по счёту чемпион мира, начал с того, что пяти лет от роду выиграл в шахматы у своего папы, а затем — у папиного приятеля.



Александр Алёхин,

другой чемпион мира, выиграл не только у своего папы (к этому отцы будущих чемпионов уже привыкли), но и у старшего брата, что сделать было, конечно, значительно труднее.

¹ Для взрослых на страницах 232–237 есть специальное послесловие, с которого они и должны начать личное знакомство с этой книгой.

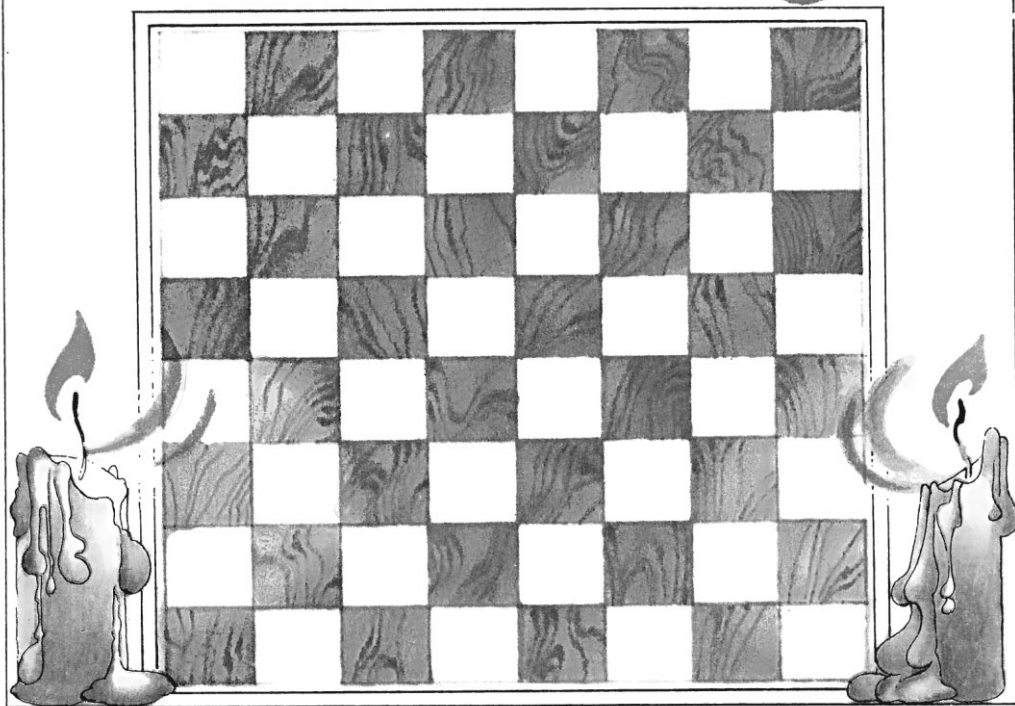
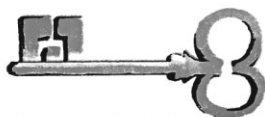
Как ты уже понял, будущие чемпионы начинают с того, что в возрасте шести, семи, восьми лет выигрывают у своих ближайших родственников и знакомых. Поэтому наша книга для тех, кому сейчас шесть, семь, восемь лет.

Но чтобы ОБЫГРАТЬ,
надо НАУЧИТЬСЯ играть!
Вот для этого и написана наша книга:
чтоб ты УЧИЛСЯ,
чтоб тебе было ИНТЕРЕСНО учиться
и чтобы ты НАУЧИЛСЯ!

ОТ АВТОРОВ. К сожалению, самую первую книгу о шахматах написали не мы. И в этом признаёмся сразу. Одним из первых это сделал за тысячу сто тридцать лет до нас арабский шахматист Аль-Адли. И хотя рукопись его не сохранилась, любители шахмат знают про неё из книг других арабских шахматистов, которые в своих трудах ссылаются на работу Аль-Адли.



РАССМАТРИВАЕМ ДОСКУ



Вот перед тобой шахматная доска с нарисованными на ней клетками. Каждая такая клетка называется шахматным полем. Значит, на доске 32 белых шахматных поля и 32 чёрных. Можешь взять СВОЮ доску и поглядеть.

Если вдруг окажется, что на твоей доске вместо белых полей нарисованы жёлтые, а вместо чёрных — коричневые или красные, ничего страшного: всё равно будем считать жёлтые поля белыми, а коричневые или красные — чёрными.

Шахматисты всего мира на этот счёт заранее договорились.

А это — центр доски.

Это королевский фланг.

А почему фланги получили такие названия — это тебе станет ясно чуть позже.



ЗАПОМИНАЕМ ФИГУРЫ

А вот перед тобой шахматные фигуры: Король, Ферзь, Ладья, Слон, Конь, Пешка — целое войско! Вернее, почти половина войска. Потому что Королей и Ферзей у тебя по одному, Слонов и Коней по два, Ладей — тоже, а Пешек — целых восемь!

Твои фигуры белого цвета. Точно такие у твоего противника. Только они чёрного цвета.

Это для того, чтоб во время сражения вы не перепутали, не начали спорить: где моё, а где не моё, и не хватало бы без надобности фигуры руками.

Потому что: ЕСЛИ ДОТРОНУЛСЯ ДО ОДНОЙ ИЗ ФИГУР ПРОТИВНИКА, — ЭТУ ФИГУРУ НАДО БИТЬ; ЕСЛИ ДОТРОНУЛСЯ ДО ОДНОЙ ИЗ СВОИХ ФИГУР, — ЭТОЙ ФИГУРОЙ НАДО ХОДИТЬ; ЕСЛИ ПОСТАВИЛ ФИГУРУ НА МЕСТО И ОТНЯЛ РУКУ, — ХОД СДЕЛАН.

Значит, пока не решил, как тебе ходить, не прикасайся ни к своим, ни к чужим фигурам! Эти важные правила запомни сразу.

Итак...

Самый высокий, а потому самый заметный в твоём войске — **король**. Носит на своей голове остроконечную нашлапку — острую, как пика. И хотя каждому известно: король должен носить корону, — в бой всё-таки он надевал шлем. Вот и шахматный король носит такой остроконечный шлем. Значит, если раньше кто-то думал: пика на голове у шахматного короля, чтобы бодаться, теперь убедился: это не так.

Ферзь — чуть меньше короля, вместо пики носит на шлеме небольшую круглую шишечку. Всё правильно: ферзю по должности быть более приметным, чем король, не положено.

Шахматная **ладья** напоминает крепостную башню. Если ты поставишь две белые ладьи и две чёрные по своим местам — каждую в свой угол доски, туда, где им и положено быть, то в самом деле увидишь, будто со всех четырёх сторон шахматную доску окружает крепостная стена, а строго по углам застыли сторожевые башни. Ведь верно?..

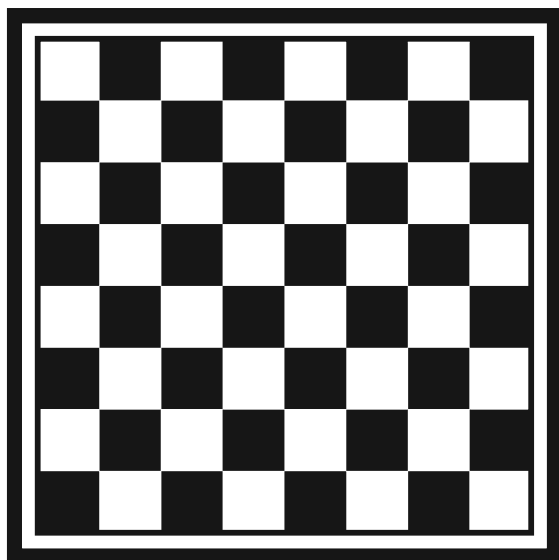
Пешка, или «пехотинец», «пехота», как её ласково иногда называют, — самая маленькая среди фигур. Таких одинаково маленьких целых восемь.

Слон шахматный без ушей и без хобота и даже отдалённо не напоминает слона настоящего. Зато очень похож на пешку! Будто пешка потихоньку росла-росла и вот — выросла.



Зато шахматный **конь** вполне похож на настоящего. И грива как настоящая. И пасть свою деревянную раскрыл так, будто сейчас заржёт: «И-го-го!»

К сожалению, не всегда можно нарисовать фигуру в полный рост — места не хватит. Поэтому шахматисты придумали для рисунков уменьшенное изображение. Так они рисуют Короля ♔, так Ферзя ♚, так Ладью ♖, так Слона ♘, так Коня ♞, а так Пешку ♟. Присмотрись и запомни!

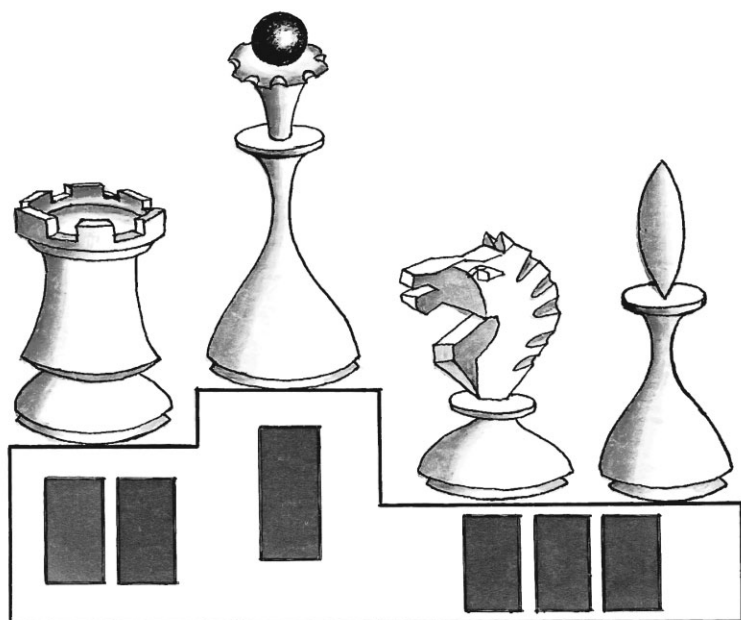


А вот так изображается шахматная доска.

Положение уменьшенных фигур на такой рисованной доске называется ДИАГРАММОЙ.

Итак, ты, командующий, узнал каждого в своём войске. Раньше, когда ты не играл в шахматы, все фигуры были для тебя равны: ты мог по своему усмотрению ставить их на любое поле, ходить одновременно двумя или тремя фигурами, — как захочется, а нет — так вообще убирать с доски.

Теперь, когда ты начинаешь учиться играть в шахматы, сообщим тебе нечто важное: не все шахматные фигуры равны — одни сильнее, другие слабее.

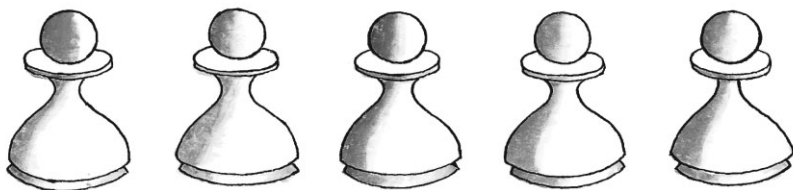


САМЫМ СИЛЬНЫМ СЧИТАЕТСЯ **ферзь** — по мощ-
ности равен двум ладьям.

НА ВТОРОМ МЕСТЕ ИДЁТ **ладья** — по силе равна
одному слону (или коню) и ещё двум пешкам.

НА ТРЕТЬЕМ МЕСТЕ РАСПОЛОЖИЛИСЬ **слон** и
конь. По силе они равны. Но каждый в отдельности
равен трём пешкам.

А САМЫЕ СЛАБЫЕ — **пешки**.



Правда, иногда вдруг оказывается так, что сильная
фигура может стать слабой, а слабая, наоборот, са-
мой сильной (об этом мы поговорим позже), но все
фигуры — и сильные, и слабые — ходят по опреде-
лённым правилам, и в начале сражения каждая зани-
мает на доске своё определённое место.

ВЫЯСНЯЕМ: где кто стоит



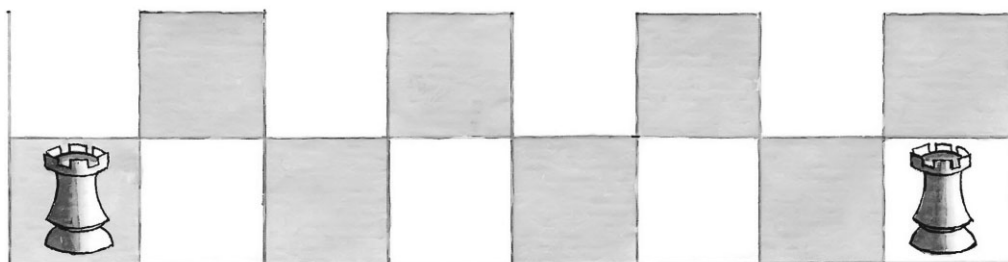
А теперь положи перед собой шахматную доску и проверь, правильно ли ты её положил.

**ЧЁРНЫЙ УГОЛ ДОСКИ
ВСЕГДА ДОЛЖЕН НАХОДИТЬСЯ
ОТ ТЕБЯ СЛЕВА.**

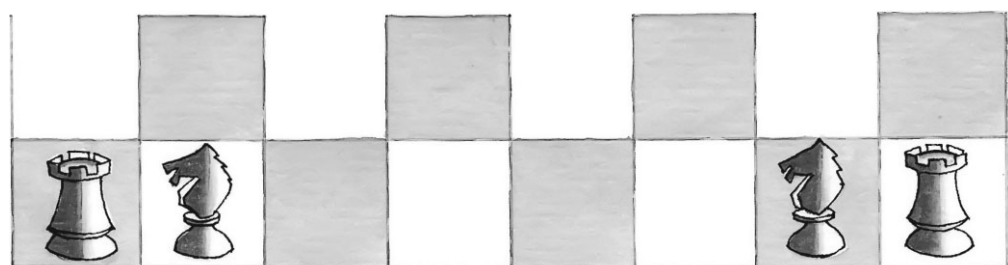
Вот теперь правильно.

Фигуры начнём расставлять с **ладей**.

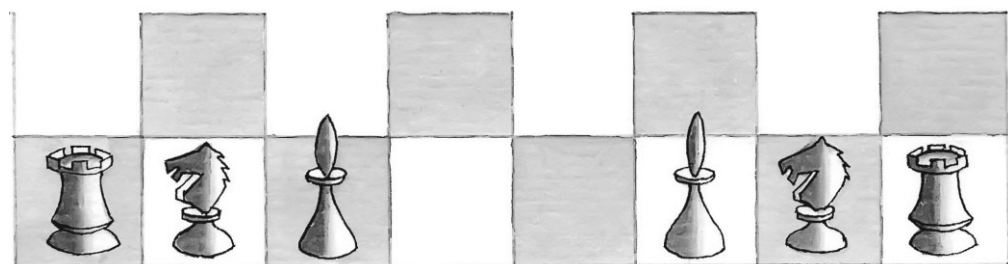
Возьми две белые **ладьи** и поставь одну в левый угол доски, другую — в правый. На СВОЮ территорию. Поставил? Прекрасно.



Теперь возьми двух белых **коней** и поставь рядом с **ладьями**: одного **коня** рядом с левой **ладьёй**, другого — рядом с правой.

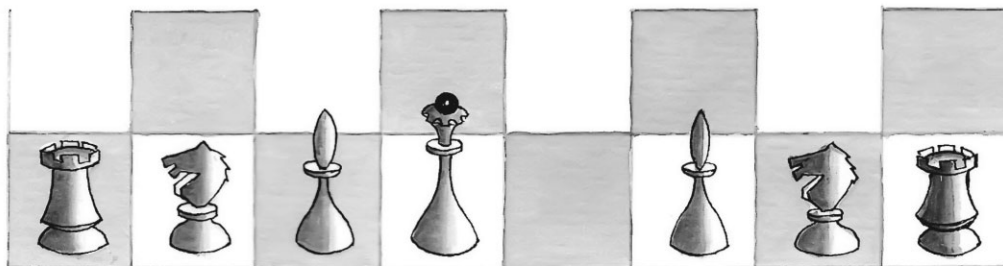


Теперь двух белых **слонов** расположим рядом с **конями** — возле одного **коня** и возле другого.

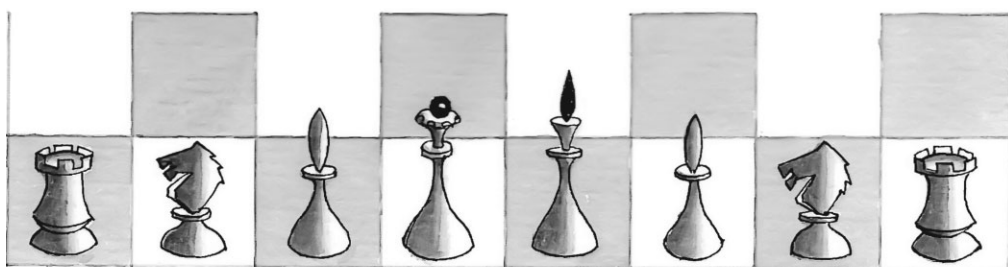


Кто у нас остался нерасставленным? Ага: **король, ферзь, пешки**.

Начнём с **ферзя**. Белый ферзь в начале партии всегда стоит на свободном белом поле рядом со **слоном**. Нашёл свободное белое поле рядом со слоном? Не впереди, а рядом... Нашёл.



А теперь поставь **короля**. Он всегда должен стоять в начале партии рядом с **ферзём**. Не впереди, а рядом...



Итак, все лёгкие и тяжёлые фигуры мы расставили. Остались...

Да, но ты ещё не знаешь, какие фигуры лёгкие, а какие тяжёлые!

ЛЁГКИМИ ФИГУРАМИ ШАХМАТИСТЫ НАЗЫВАЮТ **коней** и **слонов**. ТЯЖЁЛЫМИ — **ферзя** и **ладей**.

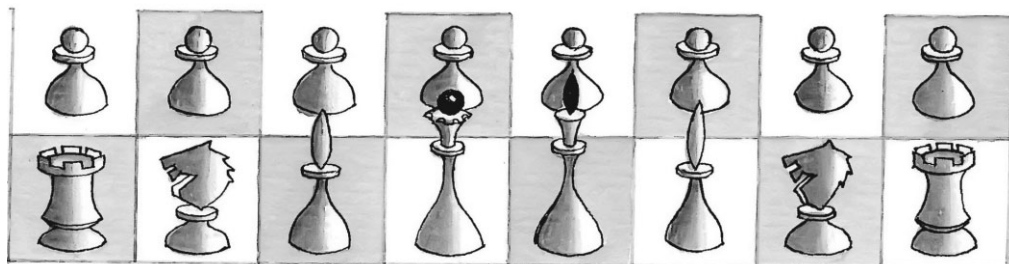
«А **короля** как называют? — спросишь ты. — **Король** — это фигура лёгкая или тяжёлая?»

Не лёгкая и не тяжёлая. **Король** — просто **король**.

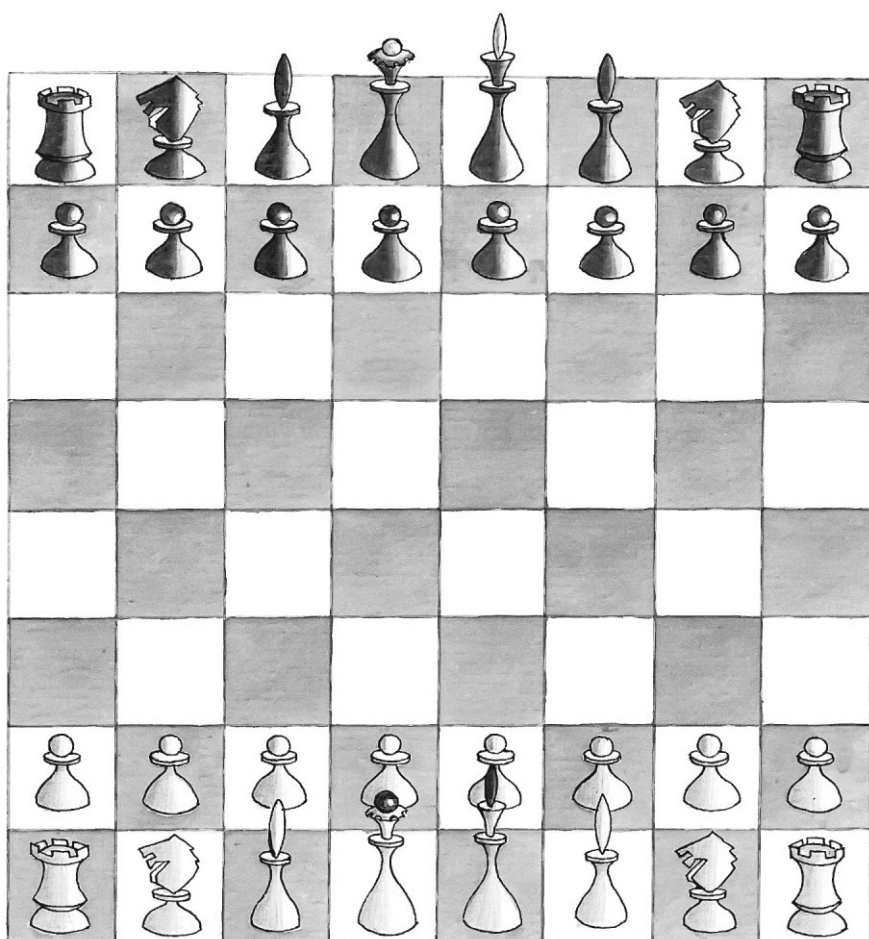
«А **пешки**?»

И **пешки** не тяжёлые и не лёгкие. Просто **пешки**.

Перед началом партии они прикрывают собой и тяжёлые фигуры, и лёгкие, и **короля**. Поэтому поставь все свои белые **пешки** впереди войска.

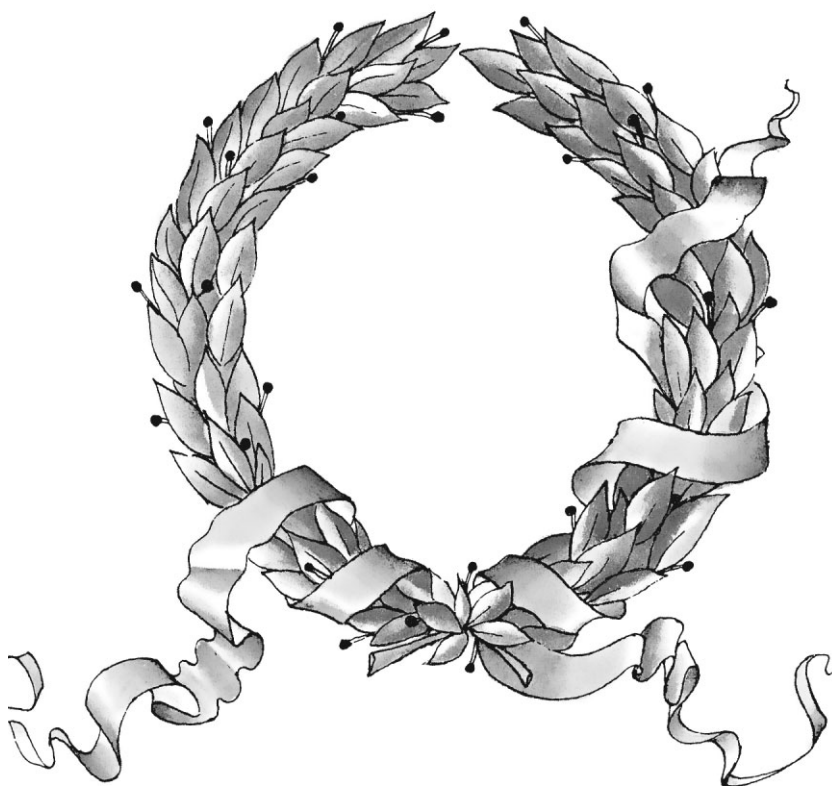


Поставил? Тогда всё в порядке. С чёрными фигурами разобраться теперь будет проще. Они должны стоять на другом конце доски, на своей территории, вот так:



чёрный **король** — напротив белого **короля**, чёрный **ферзь** — напротив белого **ферзя**, два чёрных **слона** — против двух белых **слонов**, два чёрных **коня** — против двух белых **коней**, две чёрные **ладьи** — напротив двух белых **ладей**. А чёрные **пешки**, само собой понятно, прикрывая свои фигуры, выстраиваются против белых **пешек**. Видишь, что получилось? Половина белого войска и половина чёрного — каждое со своим **ферзём** — расположились на **ФЕРЗЕВОМ** фланге, другая половина войска — каждое во главе со своим **королём** — на **КОРОЛЕВСКОМ** фланге. Теперь понятно, почему фланги получили такие названия?..

Обе армии к бою готовы!



ЗАГАДОЧНОЕ Кр



Но прежде чем начать бой, давай познакомимся, как какая фигура ходит и как шахматисты записывают свои партии. Ведь ты тоже будешь шахматистом и тоже станешь записывать свои партии. Зачем? Ну, во-первых, приятно ещё раз посмотреть, как ты выиграл. Знакомым показать. Бабушке. Дедушке. А если не выиграл, а проиграл, посмотреть на запись и подумать: ПОЧЕМУ проиграл. На ошибках ведь тоже учатся. И ещё: не умея читать запись, ты не сможешь разобрать партии, иггранные самыми знаменитыми

чемпионами. А познакомиться с их партиями очень полезно!..

Так вот, сначала о записи.

Шахматную партию записывают не совсем обычным способом. Можно даже сказать, секретным способом. Не шахматист твою запись никогда не поймёт. А это тоже интересно!

Допустим, пришла к тебе бабушка, а ты рисуешь ей вот такой буквенный значок **Кр** и говоришь:

— Бабушка, угадай: что это такое?

— Ой, касатик, — говорит бабушка, — где мне угадать. Какое-то **Кр**.

А ты говоришь:

— Не какое-то Кр, а секретное! Так все шахматисты, когда записывают партию, обозначают короля. А как они обозначают ферзя?

— Фр, — сразу догадывается бабушка.

— Ничего подобного! Просто вот так **Ф**. А как обозначают ладью?

Тут бабушка, к твоему удивлению, угадывает.

— Вот каким знаком, — говорит она и рисует значок **Л**.

Бабушки, они ведь тоже иногда догадываются.

Ну, а потом ты учишь её остальным знакам. Говоришь, что слон обозначается буквой **С**, конь — буквой **К**, а пешка — буквой **п**, но для краткости при записи ходов договорились пешку никак не обозначать.

— Так просто?! — удивляется бабушка.

Но ты ей говоришь:

— Просто, да не совсем. Если ты, например, бабушка, объявила кому-нибудь шах... что такое шах, это я тебе потом объясню...

— Кому объявила? — пытается выяснить бабушка.

— Ну, чьему-нибудь королю... То шах этот обозначается вот так **+**. А если объявила двойной шах...

что такое двойной шах, это я тебе тоже потом объясню... то двойной шах будет обозначаться так ++. А если побила фигуру, в записи это рисуется так : .

— Две точки?

— Две точки. Одна над другой. А если объявишь мат, не забудь нарисовать значок ×.

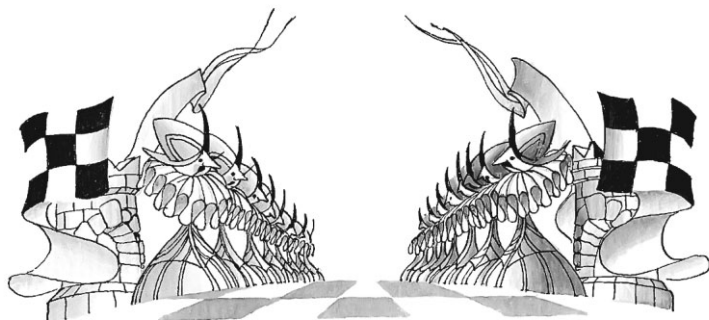
— Ой, как просто! — говорит бабушка. — А если я захочу рокироваться?

— Куда рокироваться? В длинную сторону или в короткую?

— Сначала в длинную, потом в короткую!

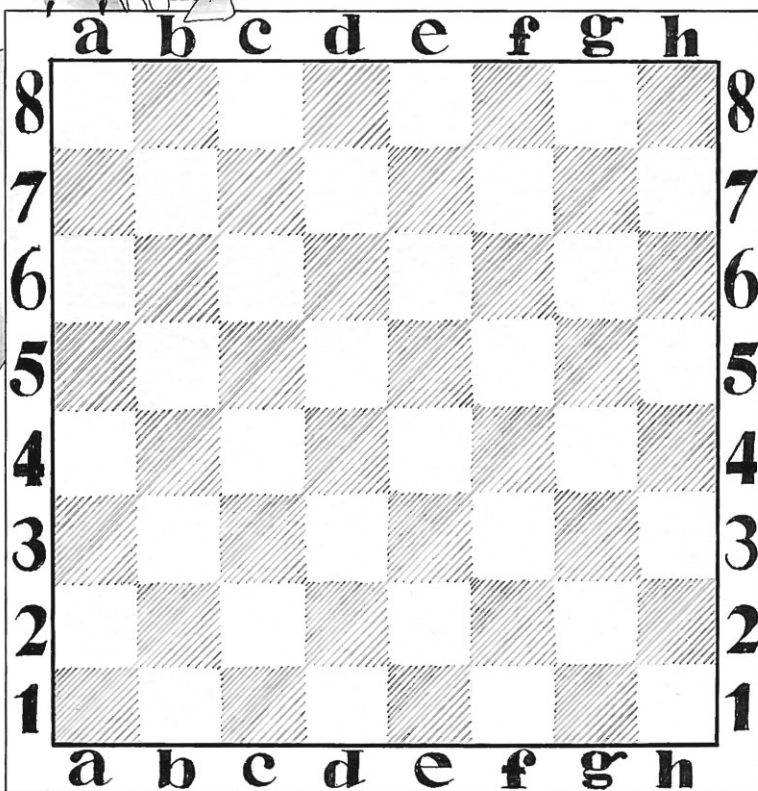
— Да ведь так нельзя, бабушка! — пытаешься ты объяснить. — Ты ещё даже не знаешь, что такое рокировка, а уже хочешь рокироваться! В ОДНОЙ ПАРТИИ ДВАЖДЫ НЕ РОКИРУЮТСЯ! Но так и быть, сейчас я тебе покажу: вот этот значок — о-о — говорит, что ты рокировалась в короткую сторону, а этот — о-о-о — в длинную. Есть и другие значки. Такой ! обозначает, что ты сделала хороший ход, а такой ? что сделала, наоборот, плохой, допустила ошибку. Даже, может быть, зевнула — пешку или фигуру. А теперь садись, бабушка, и учи!

ЗЕВОК — грубая ошибка, в результате которой можно потерять пешку или фигуру или даже получить мат.





МОЙ АДРЕС:
Шахматная доска,
улица е, дом 1



Пока бабушка учит, давай поговорим о записи дальше.

Ведь для того чтобы проследить весь путь **Кр** на шахматной доске, надо знать, где **Кр** стоял и куда пошёл!

Наверное, ты умеешь считать до восьми? И писать эти цифры тоже? Очень хорошо! Но если раньше ты удивлял своими знаниями только маму, папу и бабушку, то теперь удивишь самого себя.

Посмотри на этот рисунок.

Перед тобой знакомая шахматная доска. Только вид у неё не совсем обычный. Слева и справа, снизу вверх, стоят цифры от **1** до **8**. Внизу и сверху, слева направо, какие-то буквы. Букв, как и цифр, тоже восемь. Можешь пересчитать.

Некоторые буквы ты уже знаешь: «а», например, или «е». Остальные придётся запомнить. И цифры, и буквы пригодятся тебе для записи партий и ещё для того, чтобы эти и многие другие партии ты смог потом прочитать.

Итак, рядом с «а» стоит «b» (произносится, как «бэ»), дальше стоит «с» (произносится, как «цэ»), за ним расположилось «d» (произносится, как «дэ»), дальше идёт знакомое «е» (оно так и произносится — «е»), потом идёт «f» (произносится, как «эф»), за ним следует буква «g» (произносится, как «жэ») и, наконец, буква «h» (произносится, как «аш»).

Если у тебя доска без буквенных и цифровых обозначений, этому легко помочь.

Вырежи из бумаги небольшие квадратики (32 штуки), на одних напиши буквы, на других — цифры и расположи вокруг СВОЕЙ доски так, как показано на рисунке.

Посмотри, что у тебя получилось. Внизу «а» и наверху «а». Внизу «b» и наверху «b». Внизу «с» и наверху «с». Внизу «d» и наверху «d». И так далее.

Не стесняйся, проведи пальцем снизу вверх от нижнего «а» к верхнему. И запомни: все клетки на дорожке от нижнего «а» к верхнему называются ВЕРТИКАЛЬНЫЙ ряд «а». Это у нас будет как бы улица «а».

Теперь проведи пальцем от нижнего «b» к верхнему «b». Это у нас ВЕРТИКАЛЬНЫЙ ряд «b». Или ещё одна улица — улица «b».

А если ты проведёшь от нижнего «с» к верхнему «с»? У тебя получится ВЕРТИКАЛЬНЫЙ ряд «с». Или ещё одна улица — улица «с».

Сколько букв — столько и вертикальных рядов-улиц. На твоей доске восемь букв. Значит, и вертикальных рядов-улиц будет восемь. Три улицы ты уже знаешь. Покажи теперь вертикальную улицу «d», вертикальную улицу «e», вертикальную улицу «f» и, наконец, вертикальные улицы «g» и «h».

А теперь проведи пальцем от левой цифры 1 к правой цифре 1 (они у тебя тоже нарисованы на запоминательных бумажках). Провёл? Тогда запомни:

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8									8
7									7
6									6
5									5
4									4
3									3
2									2
1									1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

у тебя получился ГОРИЗОНТАЛЬНЫЙ ряд 1. Каждая клетка в этом ряду как бы дом. А все дома в этом ряду будут носить один и тот же номер — 1.

А если ты проведёшь от левой цифры 2 к правой цифре 2? У тебя получится ГОРИЗОНТАЛЬНЫЙ ряд 2. Все дома в этом ряду будут носить номер 2.

А если от левой цифры 3 ты проведёшь дорожку к правой цифре 3? У тебя получится ГОРИЗОНТАЛЬНЫЙ ряд 3, где все дома будут иметь номер 3.

Сколько цифр — столько горизонтальных рядов. Три ряда ты уже знаешь. Покажи теперь горизонтальные ряды 4, 5, 6, 7, 8.