

ШАХМАТЫ

Правила, терминология и шахматная нотация

(трактовка И.Г. Сухина)

Для проведения уроков шахмат в начальной школе
и занятий в детских садах

ШАХМАТЫ — настольная логическая игра специальными фигурами на 64-клеточной доске для двух противников, сочетающая в себе элементы искусства (в части шахматной композиции), науки и спорта. Название берёт начало из персидского языка: *шах и мат*, что значит – властитель умер.



В шахматы могут играть также группы игроков, друг против друга или против одного игрока; такие группы обычно именуются консультантами.



Игра подчиняется определённым правилам, которые дополняются правилами ФИДЕ при проведении турниров. Игра по переписке, по телефону, в Интернете регламентируется дополнительными правилами.



Варианты шахмат имеют другие правила (с теми же фигурами и доской), а в шахматной композиции составитель может менять размеры доски, вводить новые фигуры, изменять правила хода и др.

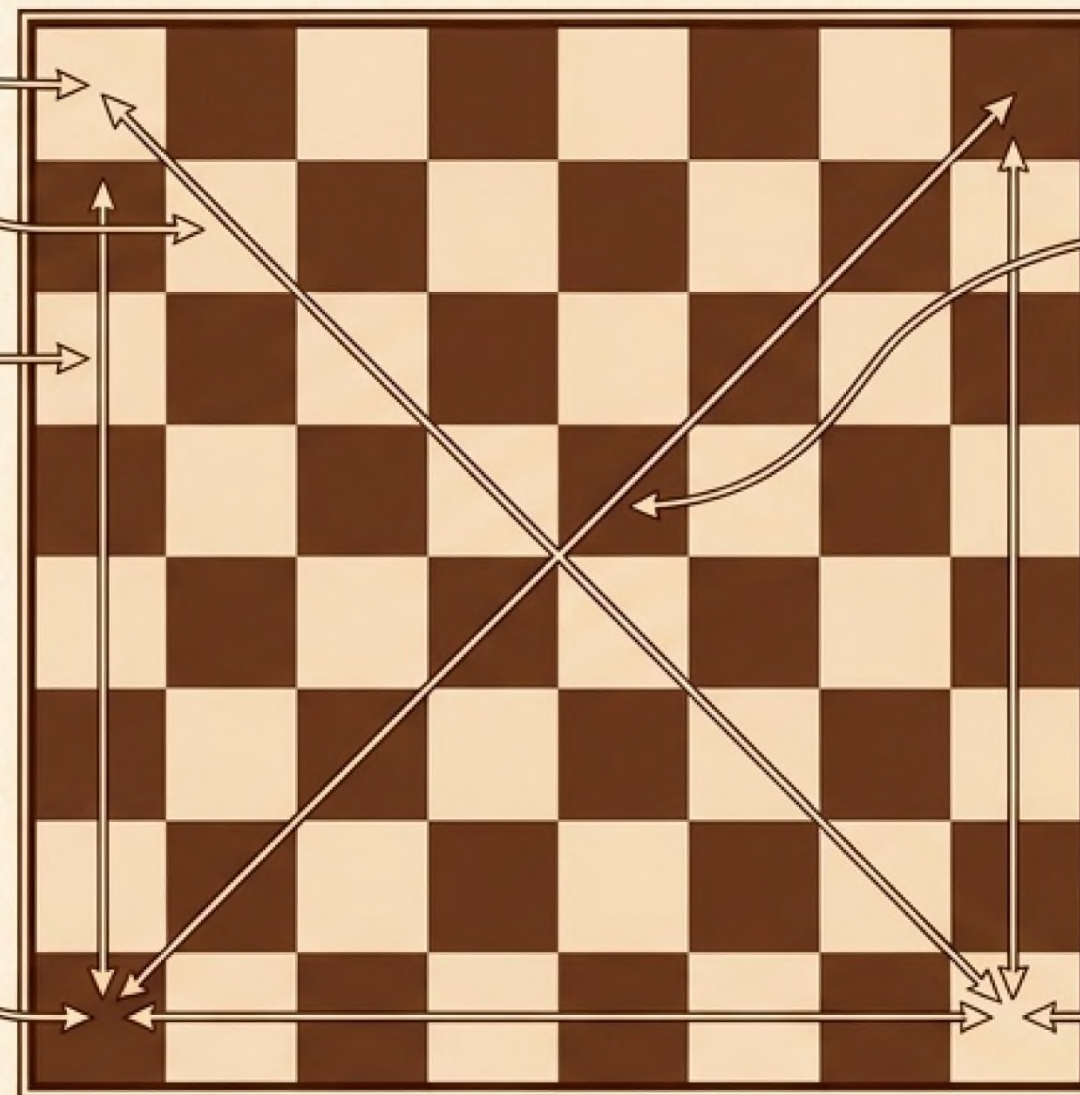
ШАХМАТНАЯ ДОСКА – игровое поле – квадратной формы, разбитое на 64 равные по размеру клетки (квадраты; по 8 с каждой стороны), окрашенные попеременно в светлый и темный цвета.

БЕЛЫЕ ПОЛЯ – светлые клетки шахматной доски.

ЧЕРНЫЕ ПОЛЯ – темные клетки шахматной доски.

ГОРИЗОНТАЛЬ, – это любая черно-белая дорожка из восьми полей, которая проходит от каждого партнера слева направо (или справа налево).

ВЕРТИКАЛЬ, – это любая черно-белая дорожка из восьми полей, которая идет от одного противника к другому... За белым полем каждой горизонтали или вертикали следует черное поле, за черным – белое.



ДИАГОНАЛЬ – это любая прямая цепочка полей одинакового цвета, касающихся друг друга уголками.

БОЛЬШАЯ ДИАГОНАЛЬ – диагональ из восьми полей. Всего на шахматной доске 26 диагоналей: 13 белых и 13 черных. В диагоналях от двух до восьми полей.

ЦЕНТР – это четыре поля в середине шахматной доски.

В шахматы обычно играют два партнера, или, по-другому, противника. Шахматная доска располагается между ними таким образом, чтобы крайнее правое поле каждого партнера было белым.

* Печатное изображение шахматной доски называется **ДИАГРАММОЙ**.

ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ –
каждая отдельная
шахматная игра.

На шахматной доске
сражаются две армии
шахматных фигур. Белые –
– это армия светлых фигур.
Черные – это армия
темных фигур.

У каждого из партнеров
по 16 фигур: по 8 **ПЕШЕК**,
по 2 **ЛАДЬИ**, по 2 **КОНЯ**,
по 2 **СЛОНА**, по одному
ФЕРЗЮ и **КОРОЛЮ**.
Строго говоря, фигурами
считаются король, ферзь,
ладья, конь, а пешки просто
пешки, но на первых порах
пешки нередко также
называют фигурами.



**НАЧАЛЬНОЕ
ПОЛОЖЕНИЕ
(НАЧАЛЬНАЯ ПОЗИЦИЯ)** –
фиксированное положение
фигур перед каждой
шахматной партией.
Начальное положение
также называют начальной
позицией.

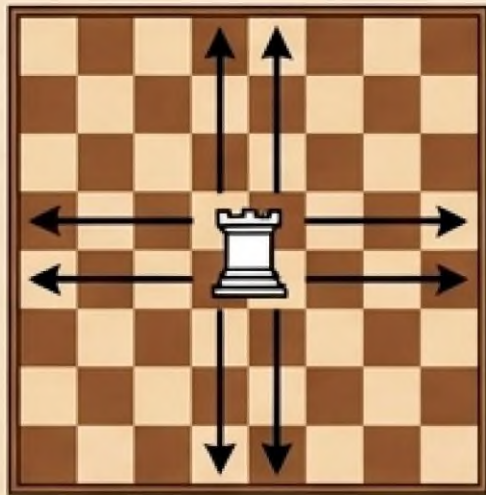
На второй и предпоследней
горизонтелях
располагаются
пешки. Каждую
шахматную фигуру
ставят точно посередине
шахматного поля.

Чтобы не перепутать места ферзя и короля,
есть древнее правило: ферзь любит свой цвет,
т.е. белый ферзь стоит на белом поле, черный
ферзь размещается на черном поле.

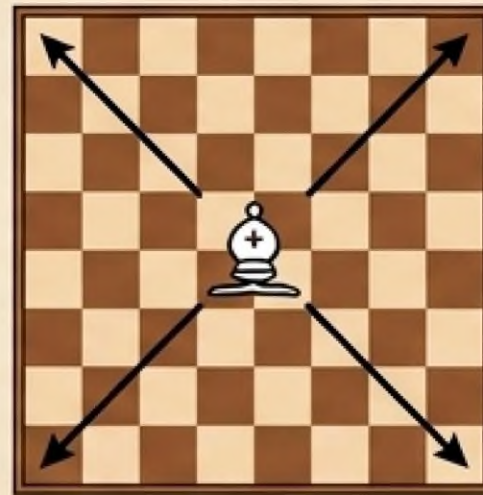
КАК ХОДЯТ ФИГУРЫ

ХОД – передвижение фигуры с одного поля шахматной доски на другое... За один ход можно передвинуть только одну свою фигуру... Чужими фигурами ходить нельзя.

ВЗЯТИЕ выполняется так: вражеская фигура снимается с доски и больше в этой партии не участвует, а наша становится на поле, которое занимала побитая фигура. Взятие выполняется за один ход, но оно в шахматах необязательно...

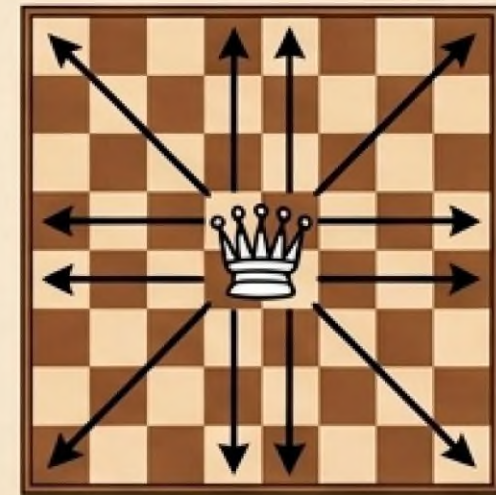


ЛАДЬЯ передвигается только по горизонталям и вертикалям. За один ход ладья может передвинуться на любое поле своей горизонтали или вертикали (на свободной от других фигур доске)... перепрыгивать через нее (или становиться с ней на одном поле) ладья не может.



СЛОН передвигается только по диагоналям... Бьет слон так же, как и ходит...

БЕЛОПОЛЬНЫЙ СЛОН...
ЧЕРНОПОЛЬНЫЙ СЛОН.
ОДНОЦВЕТНЫЕ СЛОНЫ...
РАЗНОЦВЕТНЫЕ СЛОНЫ.



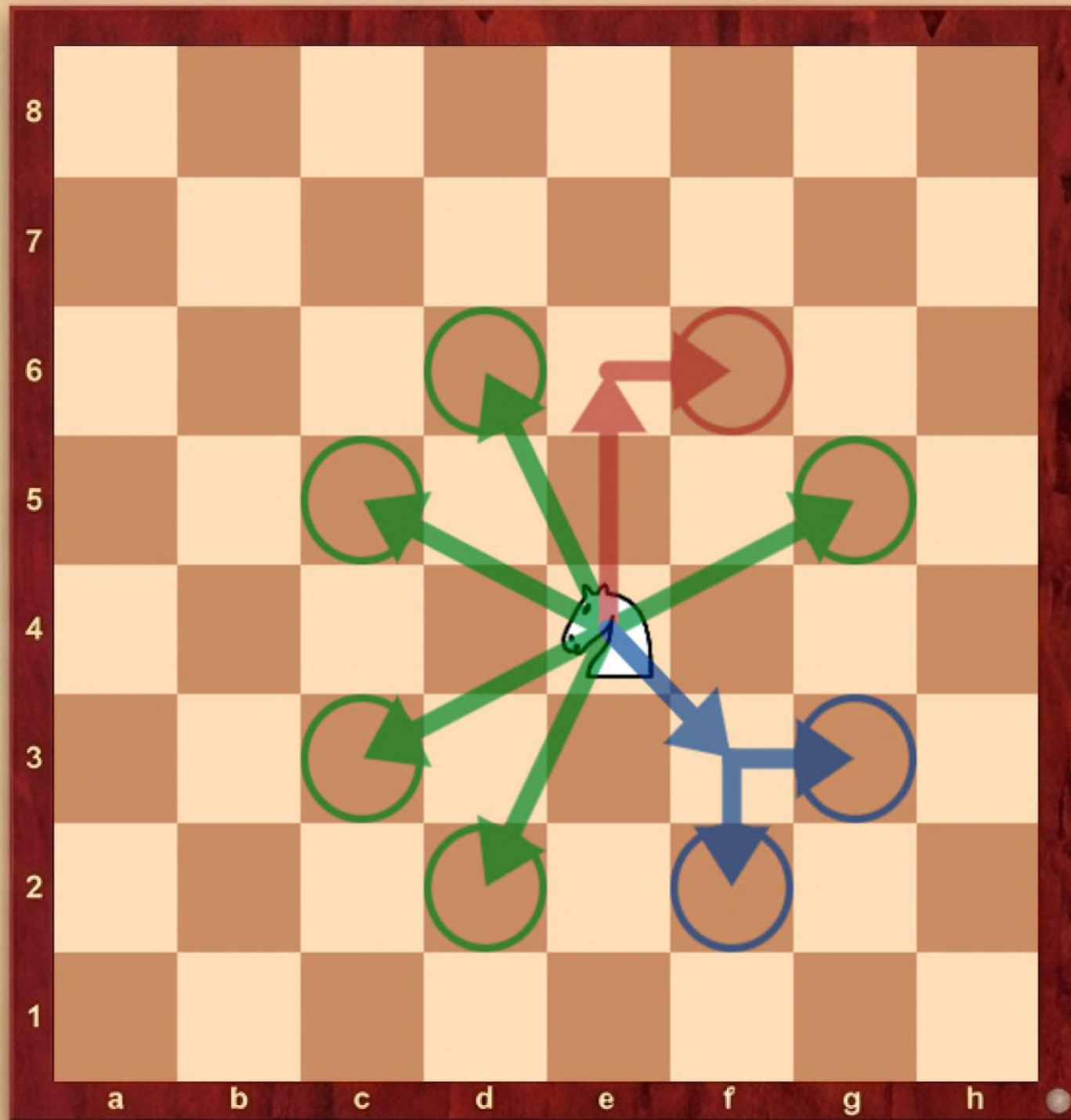
ФЕРЗЬ передвигается и как слон, и как ладья. И бьет так же. Поэтому ферзь сильнее и ладьи, и слона.

В шахматах ладьи называются **ТЯЖЕЛЫМИ ФИГУРАМИ**, а слон и конь — **ЛЕГКИМИ ФИГУРАМИ**... Если один из противников выиграл ладью за слона (или коня), говорят, что он выиграл **КАЧЕСТВО**.

*Из всех шахматных фигур
самый хитроумный ход - у
КОНЯ.*

*Если мысленно поставить
коня в один из углов
фрагмента "два на три
поля", то конь скакнет в
противоположенный угол
этого фрагмента (поэтому
шахматисты любят
говорить, что ход коня
похож на букву Г).*

*Важно отметить, что конь
всегда прыгает с белого
поля на черное, а с черного
поля на белое.*



*Бьет конь тоже только на
тех полях, на которые ходит
и занимает место побитой
фигуры. В отличие от других
фигур конь перескакивает
через любые фигуры: свои
или неприятельские, при
этом неприятельские фигуры
остаются на шахматной
доске...*

*Конь, как и слон, легкая
фигура. В общем случае
ладья сильнее коня. Если
один из противников
выиграет ладью за коня (или
слона), говорят, что он
выиграл качество.*

ПЕШКА



А вот бьет пешка не по вертикали вперед, а по диагонали на одно поле и занимает место взятой фигуры.

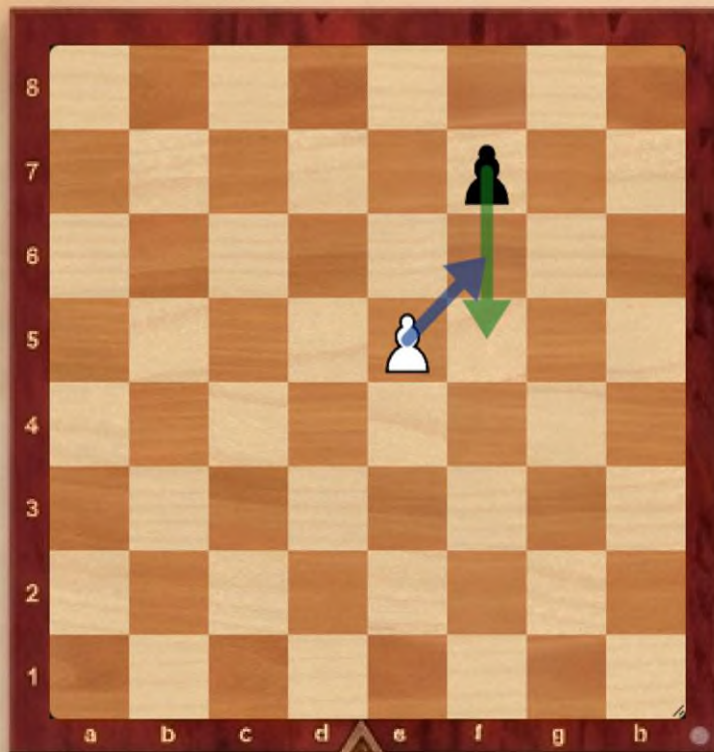


Пешки ходят только вперед по вертикали... За один ход пешка передвигается только на одно поле вперед по вертикали. Только один раз в партии пешка имеет право прыгнуть через клетку – из начального положения.

Если белая пешка доберется до последней горизонтали или черная пешка до первой, она **ПРЕВРАТИТСЯ** в любую фигуру своего цвета, кроме короля. Чаще всего шахматисты превращают пешку в ферзя. При этом не имеет значения, есть ли уже ферзь на доске или нет... Итак, пешка ступает на последнюю горизонталь и убирается с доски, а на ее место ставится другая фигура. Все это выполняется за один ход.



Есть в шахматах и сложное для детей правило – ВЗЯТИЕ НА ПРОХОДЕ.

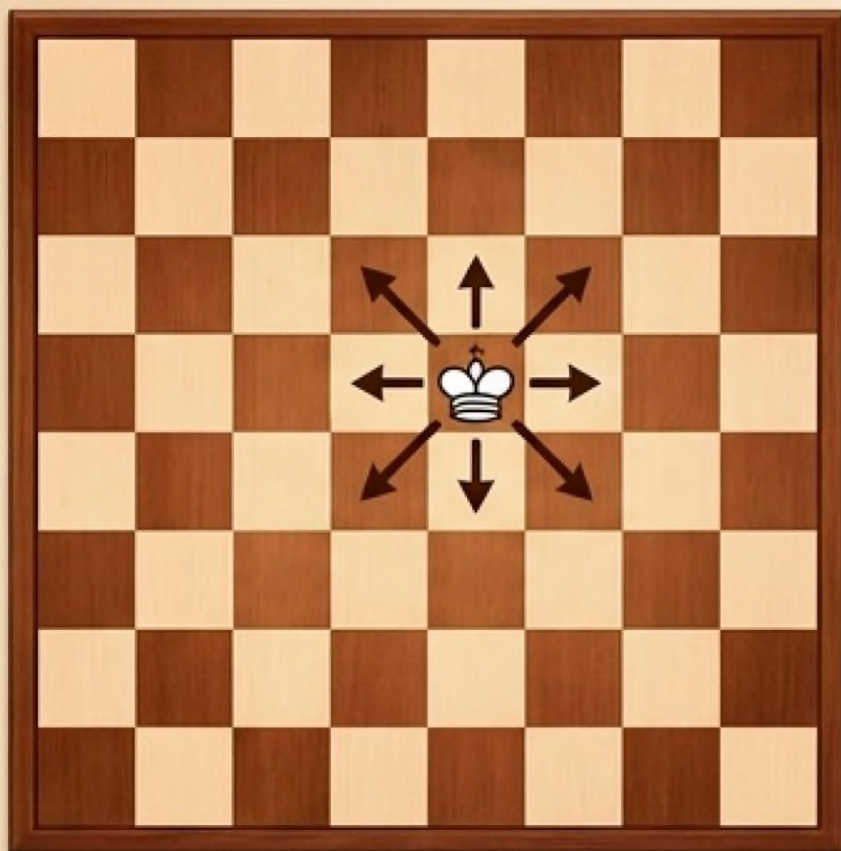


Если пешка из начальной позиции прыгает через клетку, которую держит под боем неприятельская пешка... для создания условий взятия на проходе пешки должны располагаться на соседних вертикалях, причем перед проходом пешки через "битое поле" пешки отстоят друг от друга на ход коня...

Бить на проходе можно только пешкой пешку. Если же взятие на проходе сразу не проведено, позже право на него теряется, т.е. на проходе брать можно только сразу.

...то неприятельская пешка имеет право побить эту пешку так, как будто пешка прыгнула не через клетку, а пошла на одно поле... а после выполнения двойного хода (прыжка через "битое поле") белая и черная пешки располагаются на соседних полях по горизонтали.

ДВИЖЕНИЕ КОРОЛЯ



За один ход **КОРОЛЬ** может переместиться в любую сторону по диагонали, вертикали или горизонтали, но только на одно поле (ход короля похож на укороченный ход ферзя). И бьет король так же.

А вот короля в шахматах не бьют. Но и под удар его нельзя ставить. Если кто-то опрометчиво поставит короля под бой, ему разрешают переходить королем.

УГРОЗА И ЗАЩИТА

ШАХ – это нападение на неприятельского короля... Оставаться под шахом (под ударом) король не может.

ОТКРЫТЫЙ ШАХ:
когда ход делает одна фигура, а шах дает другая, которая находится как бы в засаде.

ДВОЙНОЙ ШАХ:
когда белые делают один ход, а шах королю объявляют сразу две фигуры.



Спасти от шаха можно тремя способами:

1. Король уходит из-под боя.
2. Берется атакующая фигура (конечно, если это возможно).
3. Короля закрывает другая фигура (эта защита не годится при нападении на короля конем или пешкой).

Цель шахматной партии – поставить мат неприятельскому королю.



МАТ – это шах, от которого **нет защиты**. Тот, кто даст мат королю противника, считается **выигравшим шахматную партию**.

Мат королю – конец игре.

НИЧЬЯ. Раз ничья, то в партии нет победителя и побежденного. Вот основные виды ничьей:

1. Ничья при обоюдном согласии партнеров.



2. Ничья из-за невозможности объявить мат.



3. Ничья вследствие вечного шаха.



4. Ничья из-за пата (ПАТ – это такое положение, когда королю не объявлен шах, но ни он, ни одна из фигур его цвета не могут сделать ни одного хода).



Есть еще такой случай ничьей – троекратное повторение одной и той же позиции...

РОКИРОВКА

Позиция до рокировки



Позиция до рокировки

Позиция до рокировки



Позиция до рокировки

Проводить рокировку можно только в том случае, если одновременно выполняются следующие условия:

а) король и ладья в этой партии еще не сделали ни одного хода;

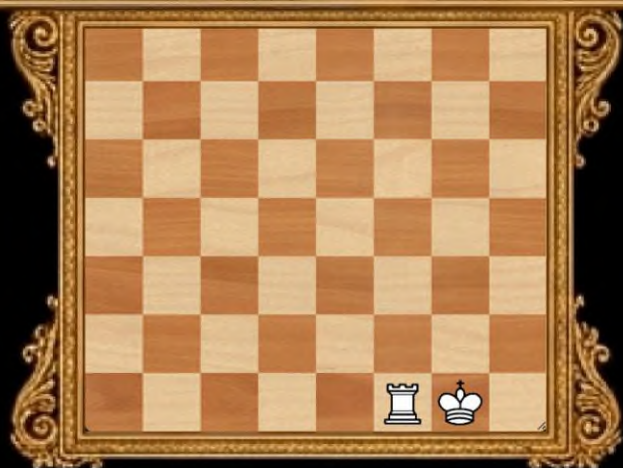
б) между королем и ладьей нет других фигур;

в) король не стоит под шахом;

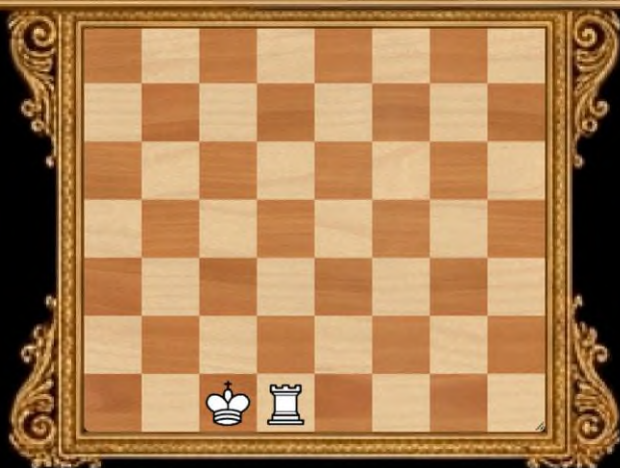
г) поле, через которое собирается прыгнуть король, не находится под ударом фигур противника (а вот ладья может идти через поле, находящееся под боем)

д) после рокировки король не окажется под шахом.

Позиция после рокировки



Позиция после рокировки



РОКИРОВКА – одновременный ход короля и ладьи. Если ни король, ни одна из ладей в этой партии еще не сделали ни одного хода... выполняется она так: король прыгает через клетку в направлении ладьи, а ладья перескакивает через него и становится на соседнее поле. Каждая из сторон рокировать в партии может только один раз (но можно и не рокировать).

О силе шахматных фигур



Если оценивать сравнительную силу фигур в цифрах, то можно получить следующие приблизительные величины: пешка – 1, конь и слон – 3, ладья – 5 (точнее – четыре с половиной, но для учеников младших классов нужно давать целые числа), ферзь – 9.

Правила поведения за шахматной доской:

1. Играть надо молча, не спеша.

2. Если дотронешься до фигуры противника, ее придется побить (если это возможно).

3. Если тронешь свою фигуру, ею нужно обязательно сделать какой-нибудь ход.

4. Если сделал ход и отпустил руку от своей фигуры, пережигать нельзя.

5. Нельзя мешать партнеру думать.

6. Нельзя подсказывать игрокам.

7. Не следует вслух произносить "шах" и "мат" (впрочем, на первых порах мы это разрешаем).

8. Если какая-нибудь своя фигура или фигура противника расположена не в середине клетки, то при своем ходе можно сказать: "Поправляю" и поставить ее поаккуратнее.

9. Если выиграешь, нельзя насмехаться над партнером и зазнаваться.

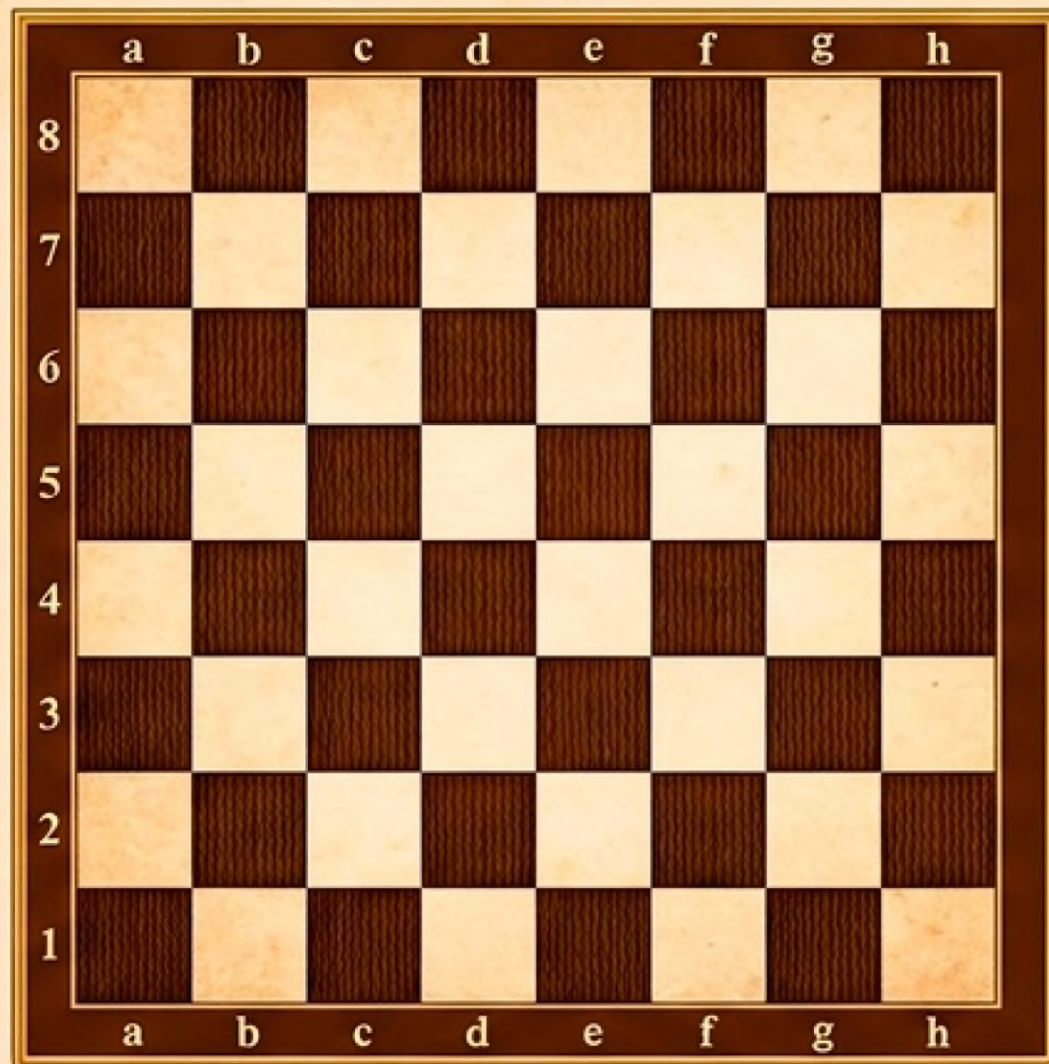
10. Если проиграешь, не стоит расстраиваться – даже лучшие шахматисты мира потерпели в своей жизни много поражений.

11. После окончания партии проигравший пожимает противнику руку – это дань уважения партнеру.

12. Перед партией тоже принято рукопожатие (последние два правила относятся к серьезным турнирным партиям).

13. Запрещается водить пальцем по шахматной доске, высчитывая варианты.

Шахматная нотация



ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ – система записи течения шахматной партии или определенной позиции.

Горизонтالي обозначаются цифрами – 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.

Вертикали обозначаются буквами латинского алфавита – a, b, c, d, e, f, g, h.

Поле находится на пересечении вертикали и горизонтали и обозначается буквой и цифрой. Например, a2, c4, e6.

Обозначение шахматных фигур:

король – Кр

ферзь – Ф

ладья – Л

слон – С

–

конь – К

пешка при записи партии никак не обозначается, а при записи какого-либо положения – п. (а пешки – пп.).

Обозначение терминов:

! – хороший, сильный ход

X – мат

!! – очень сильный ход

:- взятие

? – слабый ход, ошибка

0-0 – короткая рокировка

?? – грубая ошибка

0-0-0 – длинная рокировка

!? – интересный, но спорный ход

+ – у белых выигранное положение

?! – сомнительный ход

-+ – у черных выигранное положение

– любой, какой угодно ход

– у белых преимущество

+ – шах

– у черных преимущество

++ – двойной шах

– у белых немного лучше

X – мат

– у черных немного лучше

Сравнение систем нотации

ПОЛНАЯ НОТАЦИЯ

При записи хода ПОЛНОЙ ШАХМАТНОЙ НОТАЦИЕЙ вначале указывается его порядковый номер... указывается обозначение фигуры, делающей ход (кроме пешек), поле, с которого она пошла, и после тире или знака взятия – поле, на которое она передвинулась.

Пример:

1. e2-e4 g7-g5 2. Kg1-f3 f7-f6?
3. Kf3:g5! f6:g5?? 4. Фd1-h5X.

То есть первым ходом белые передвинули пешку с e2 на e4, а черные пошли пешкой с g7 на g5. Вторым ходом белые сыграли конем с g1 на f3, а черные пешкой с f7 на f6. Третьим ходом белые побии конем f3 пешку на g5, а черные побии пешкой f6 на g5. И четвертым ходом белые передвинули ферзя с d1 на h5 и объявили черным мат.

КРАТКАЯ НОТАЦИЯ

При записи хода КРАТКОЙ ШАХМАТНОЙ НОТАЦИЕЙ указывается только поле, на которое фигура пошла, а поле, с которого она передвинулась не записывается.

Запись приведенной выше партии краткой нотацией будет выглядеть так:

1. e4 g5
2. Kf3 f6?
3. K:g5! fg?? (при взятии пешкой двоеточие здесь не ставится, а указывается только с какой вертикали на какую перемещается пешка)
4. Фh5X.



Иногда случаются положения, когда на какое-либо поле могут пойти, к примеру, две белые ладьи. В этом случае при краткой нотации появится, например, такая запись: 25. Лae1...