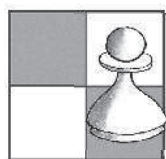




«МАСТБИ»



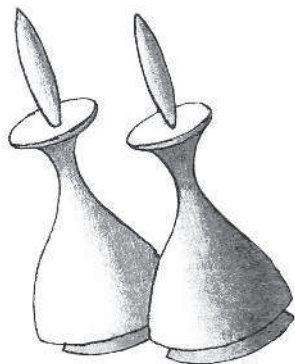


Владимир Зак

Яков Длуголенский

# ШАХМАТЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ

«МАУРИ»



Уроки ПЕРВОГО УЧИТЕЛЯ  
настоящего ЧЕМПИОНА  
МИРА

Художник В. Цикота

## ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ МОРЕПЛАВАТЕЛЯМ

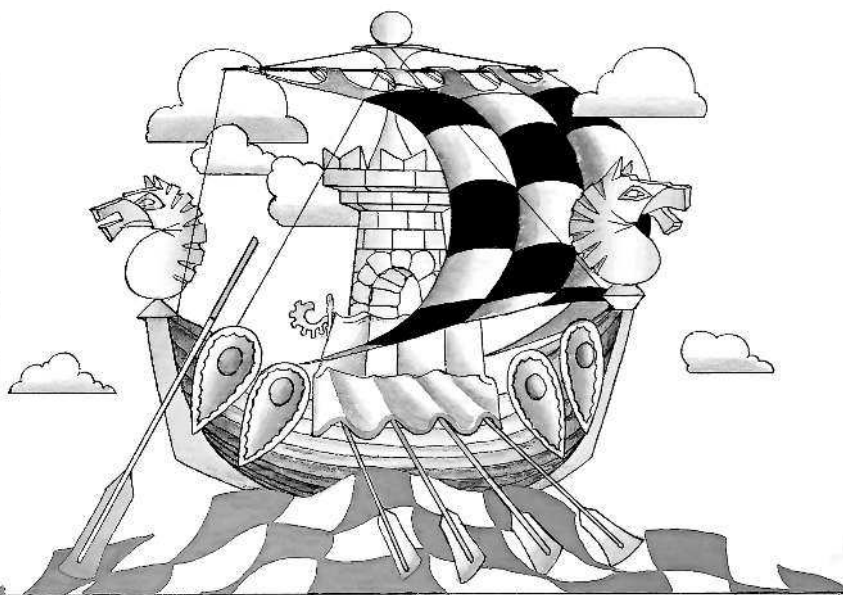
Не сомневаемся: ты уже отправился в первое самостоятельное шахматное плавание — рассмотрел картинки в этой книге.

И даже угадал, где тут Пьеро, где Буратино, где Карабас Барабас, а где черепаха Тортила. Они тебе знакомы по книжке «Золотой ключик». А вот как они попали в нашу книгу и что тут делают, пока — тайна! Продолжая путешествие, обрати внимание вот на что: некоторые строчки в нашей книге обведены рамочкой. Это очень важные шахматные понятия и правила. Запомни их!

Иногда в тексте ты встретишь слова и даже целые предложения, выделенные толстым шрифтом. Они выделены НЕ случайно! Тоже обрати на них внимание!

В конце каждой главы мы подобрали специально для тебя интересные упражнения. Это твоё домашнее задание. Выполни его!

Ну вот, обо всём мы тебя предупредили — продолжаем плавание!



# СЕКРЕТНОЕ ПРЕДИСЛОВИЕ

(взрослым не читать!)<sup>1</sup>



## **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.

---

<sup>1</sup> 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



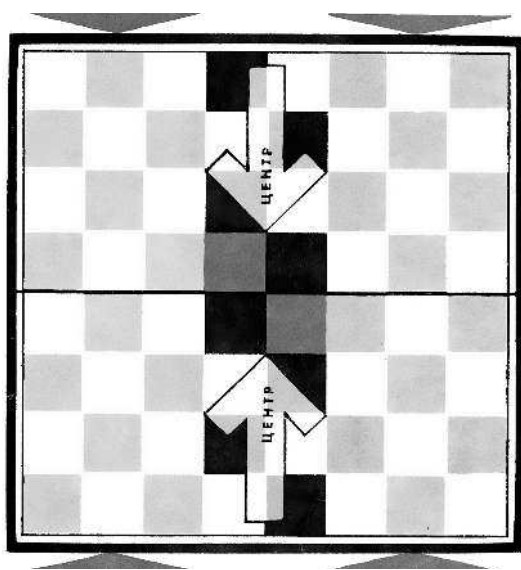
Вот перед тобой шахматная доска с нарисованными на ней клетками. Каждая такая клетка называется шахматным полем. Значит, на доске 32 белых шахматных поля и 32 чёрных. Можешь взять СВОЮ доску и поглядеть.

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 теперь ещё раз посмотри на свою доску и обрати внимание вот на что: доска как бы разделена на две половины: до черты — твоя территория, за чертой — территория твоего противника.

А это — центр доски.



Это ферзевый фланг.

Это королевский фланг.

Теперь, когда ты услышишь или прочитаешь: «**Игра проходила в центре...**», или: «**Игра проходила на королевском фланге...**», или: «**Игра переместилась на ферзевый фланг...**», сразу поймёшь, где именно, на каком участке доски шло самое жаркое сражение!

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 хватали 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...

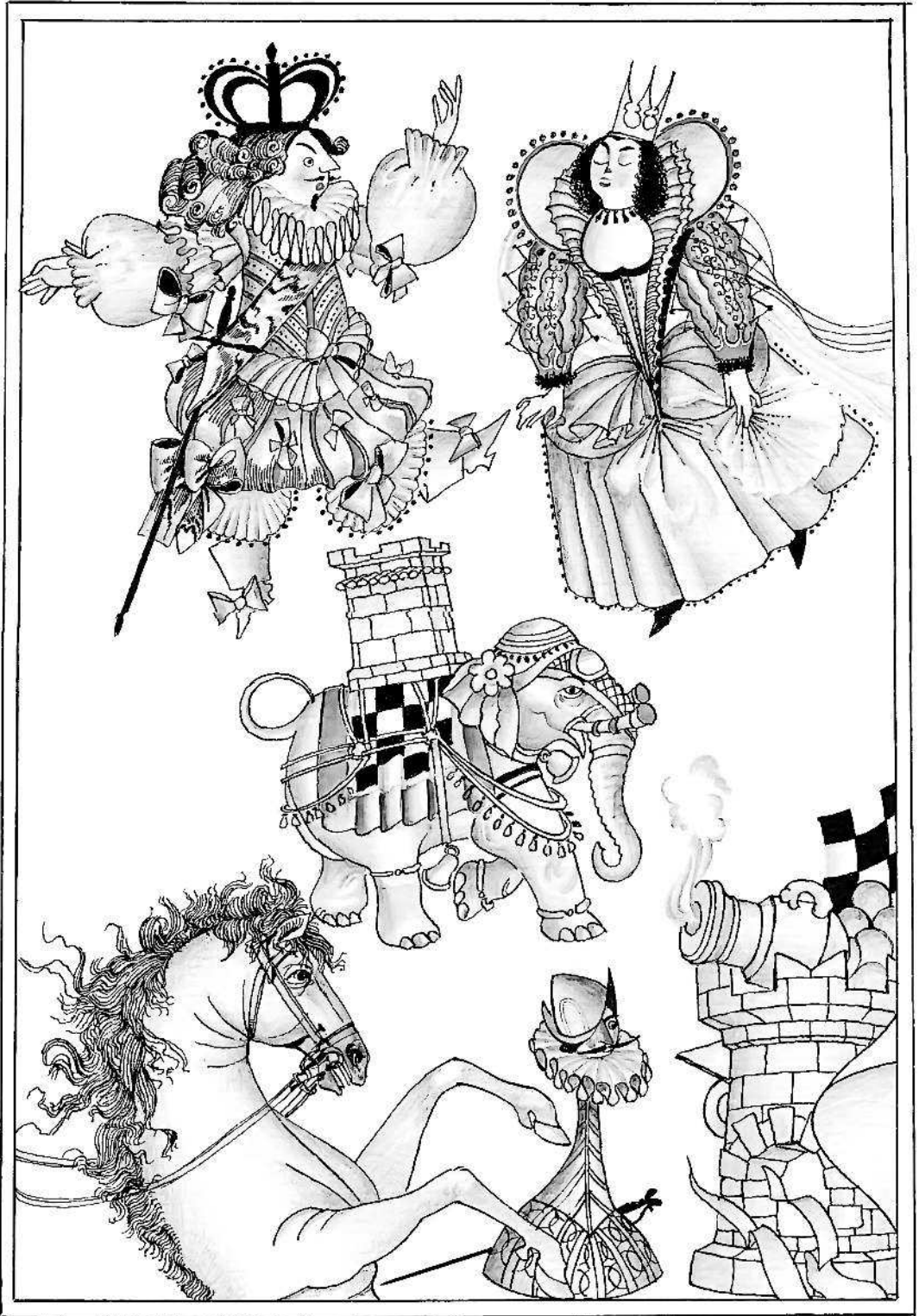
Самый высокий, а потому самый заметный в твоём войске — **король**. Носит на своей голове остроконечную нашлапку — острую, как пика. И хотя каждому известно: король должен носить корону, — в бой всё-таки он надевал шлем. Вот и шахматный король носит такой остроконечный шлем. Значит, если раньше кто-то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

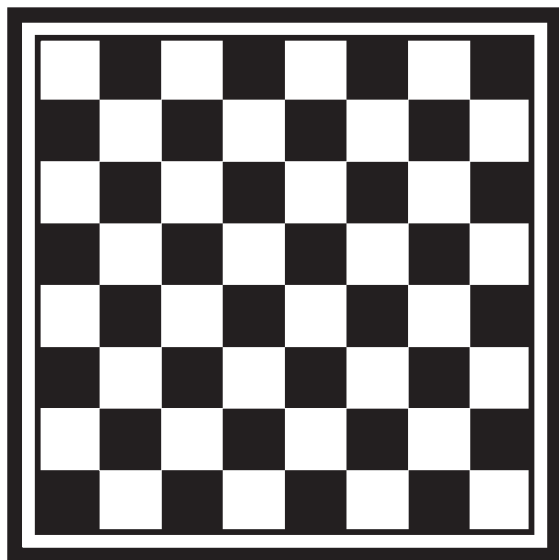
**Пешка**, или «пехотинец», «пехота», как её ласково иногда называют, — самая маленькая среди фигур. Таких одинаково маленьких целых восемь.

**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!

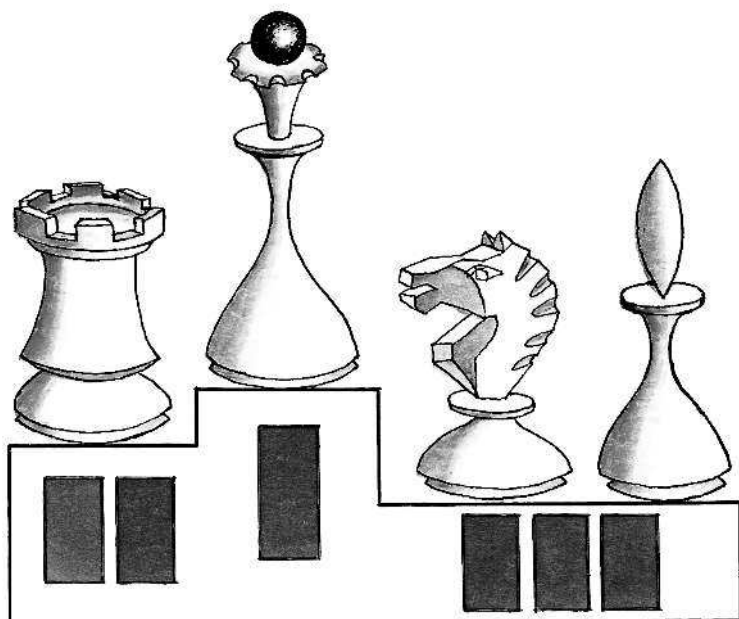


А вот так изображается шахматная доска.

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.

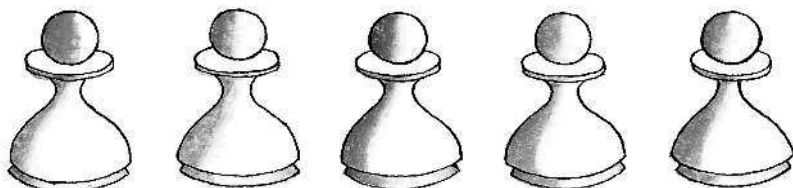


САМЫМ СИЛЬНЫМ СЧИТАЕТСЯ **ферзь** — по мощ-  
ности равен двум ладьям.

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



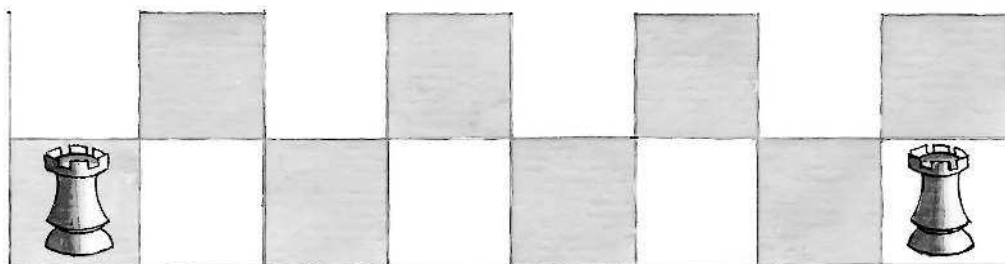
А теперь положи перед собой шахматную доску и проверь, правильно ли ты её положил.

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

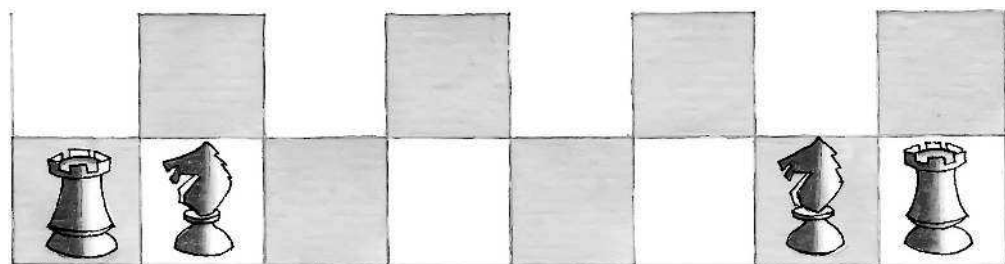
Вот теперь правильно.

Фигуры начнём расставлять с **ладей**.

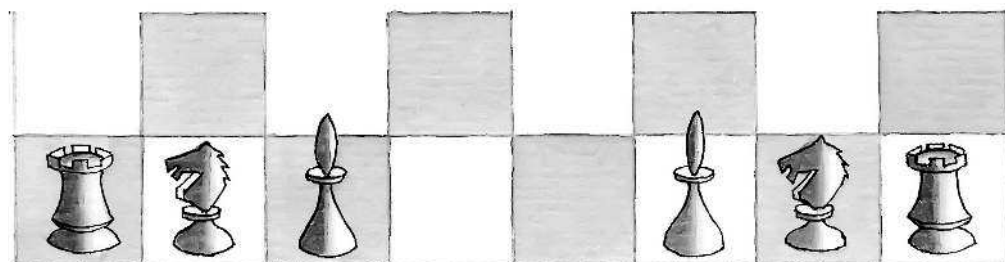
Возьми две белые **ладьи** и поставь одну в левый угол доски, другую — в правый. На СВОЮ территорию. Поставил? Прекрасно.



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**.