



ПРЕДИСЛОВИЕ



В далёкой Индии чудес
Сокровищ было до небес.
Шелка, алмазы и ковры,
Но только не было игры,

Достойно возвышавшей ум.
И падишах, властитель дум,
Велел представить ко двору
Особо мудрую игру.

И вот великие творцы
Свои расставили ларцы.
И шах решал, кому почёт.
Но математик-звездочёт

Всех обошёл наверняка.
В его ларце была доска,
А в ней участники войны:
Ладьи и грозные слоны,

Ферзь, кони, лучники, король,
Для каждого известна роль,
И каждому по силе честь.
И стало игроков не счесть:

Сам шах, придворные, страна.
И из страны ушла война.
И даже в джунглях тигр Шерхан,
Ужасный дикий великан,

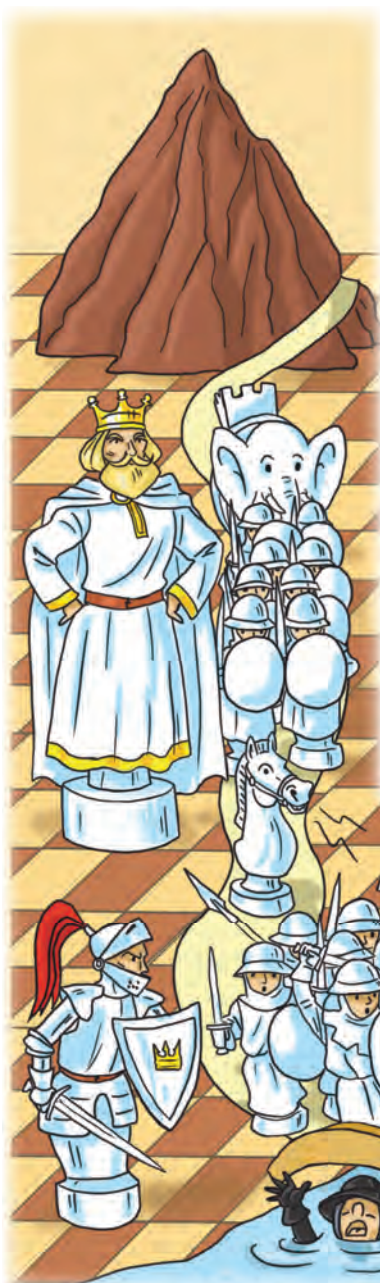
Под чёрным деревом в углу
Медведя обыграл Балу.
А Маугли – тот всем подряд
Красиво ставил шах и мат.

И с этих пор прошли века,
Но та же в клеточку доска,
И те же кони и слоны,
И те же правила войны.

А знать должна их вся семья.
Ну что, поучимся, друзья?



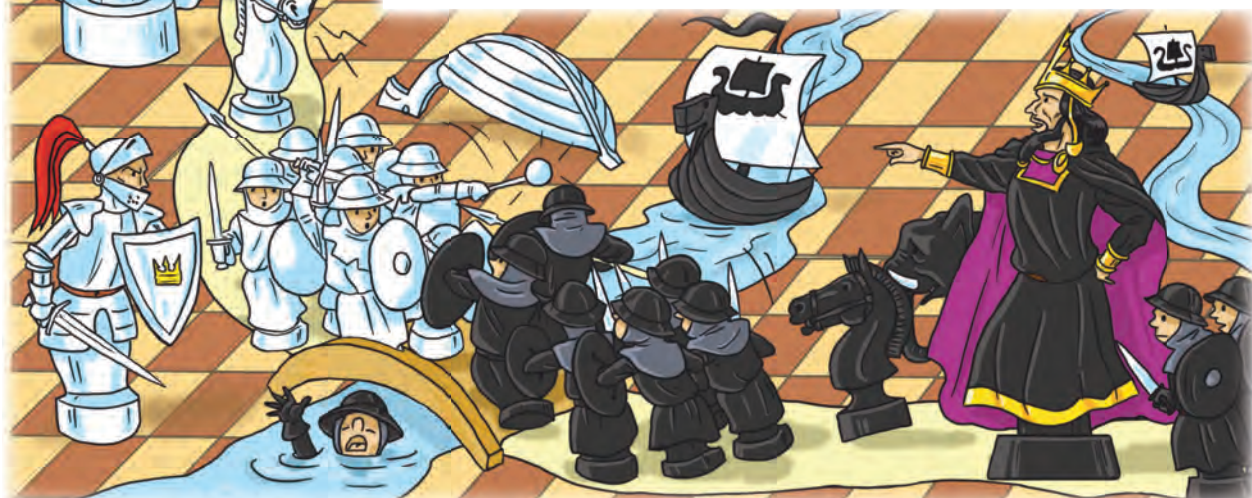
ЦЕЛЬ И ПРАВИЛА ШАХМАТНОЙ ИГРЫ



В белом царстве за горой
Правил Вайт – король-герой.
В чёрном царстве, между рек,
Верховодил храбрый Блэк.

И велась меж них одна
Непрерывная война:
Или Блэка Вайт побьёт,
Или всё наоборот.

И пускай бои трудны,
Были Вайт и Блэк честны,
Благородны и верны
Мудрым правилам войны.



ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ИГРЫ

Шахматы – это стратегическая игра. В ней принимают участие две армии – белых и чёрных. Каждая сражается за своё шахматное королевство, во главе которого стоит его шахматный **КОРОЛЬ**.

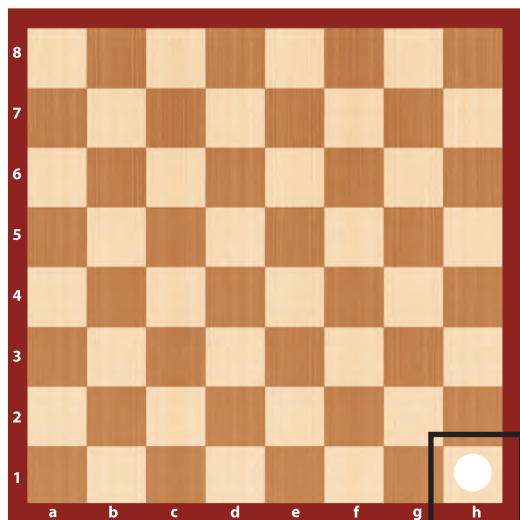
Поле боя является **шахматная доска**. Обе армии имеют одинаковое количество воинов: по одному воеводе – **ФЕРЗЮ**, по два боевых **СЛОНА**, по два **КОНЯ**, по две боевые яхты – **ЛАДЬИ** и по восемь простых пехотинцев – **ПЕШЕК**. Все они могут делать только ходы, определённые правилами игры.

КОРОЛИ – это главные фигуры. Они остаются на доске в течение всей игры. Короля нельзя обменять или съесть. Но он может попадать под удар фигур и пешек противника. Тогда говорят, что королю объявлен шах. Под шахом король оставаться не может и должен либо ликвидировать нападающую фигуру, либо уйти из-под удара на другое поле, либо закрыться какой-то своей фигурой или пешкой. Если же никакое из этих действий невозможно, то говорят, что королю объявлен мат. Это означает, что цель игры достигнута: король погиб, его войско проиграло. Противник сдаётся, и игра заканчивается.

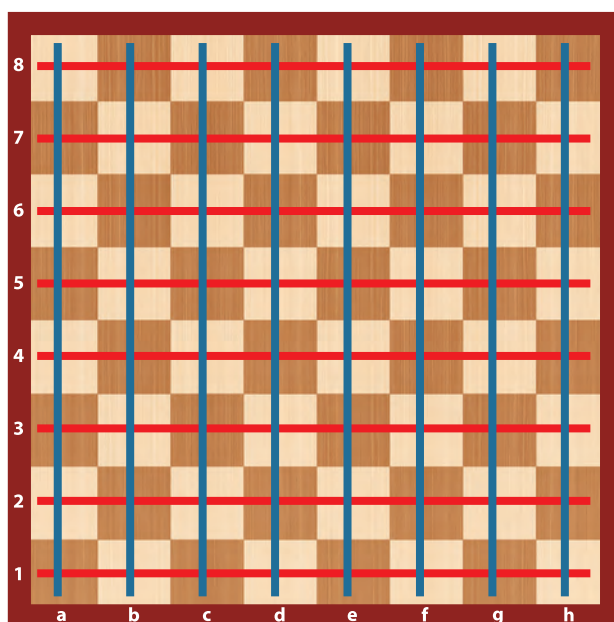
Само название **шахматы** произошло от персидских слов **шах** («властелин») и **мат** («умер»). Перед началом игры обе армии по силе равны, так как имеют одинаковое количество фигур и пешек. Почему же тогда одна армия может победить другую? Потому что не всё определяется силой. Решающее значение имеет умение этими силами управлять: выработать наилучший план игры, сосредоточиться на направлении главного удара и так далее. То есть всё зависит от смекалки игрока, его знаний, опыта, умения собраться, быстро и правильно считать варианты, от его физической выносливости, состояния нервной системы и других важнейших качеств.

Шахматы помогают развивать логическое мышление, математические способности, память, вдумчивость, терпение, трудолюбие, усидчивость, смелость в принятии решений, быстроту реакции. Наши шахматисты – мужчины и женщины, юноши и девушки, мальчики и девочки – всегда были и остаются одними из самых сильных в мире.

ШАХМАТНАЯ ДОСКА

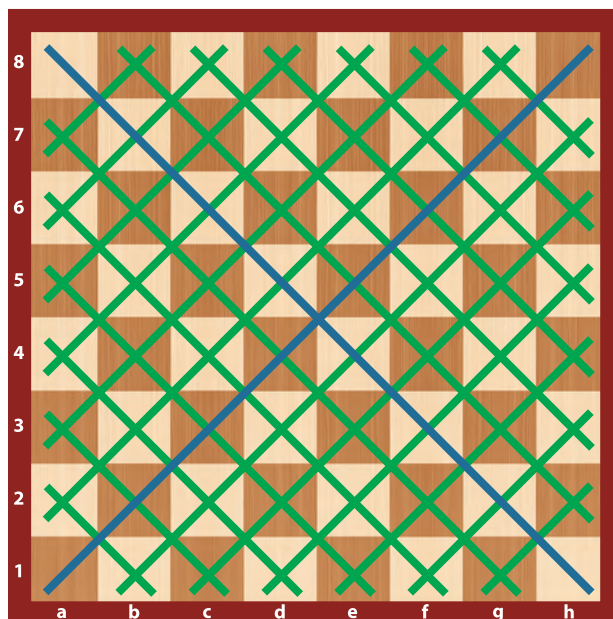


Шахматная доска квадратная и имеет всего 64 поля: 32 светлых и 32 тёмных. Светлые и тёмные поля чередуются. Они могут быть разного цвета – белые, чёрные, жёлтые, коричневые и другие. Но независимо от реального цвета светлые поля называются **белыми**, а тёмные – **чёрными**. Доска при игре должна быть расположена так, чтобы в её правом нижнем углу было белое поле.



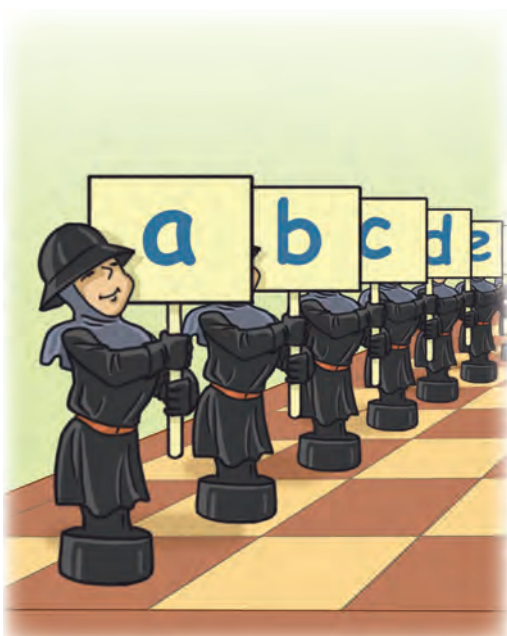
Линии на шахматной доске носят названия **горизонталей**, **вертикалей** и **диагоналей**. На этом рисунке показаны горизонталей и вертикалей. Всего на шахматной доске 8 горизонталей (показаны красным цветом) и 8 вертикалей (показаны синим цветом). Каждая из них проходит через 8 полей (клеток) и имеет одинаковую длину.

Горизонталей обозначаются цифрами 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, вертикалей – буквами латинского алфавита: a, b, c, d, e, f, g, h.



На этом рисунке показаны диагонали. Всего их 26. Они имеют разную длину. Самые короткие проходят через два поля, самые длинные – через восемь полей. Самые длинные диагонали обычно называют **большими**.

Иногда бывает трудно запомнить, какими буквами латинского алфавита обозначаются вертикали, в каком порядке они идут и как правильно их называть. Для запоминания может пригодиться следующая таблица.



Латинское обозначение вертикали	Русское произношение
a	а
b	бэ
c	цэ
d	дэ
e	е
f	эф
g	жэ
h	аш

СОДЕРЖАНИЕ

<p>ЦЕЛЬ И ПРАВИЛА ШАХМАТНОЙ ИГРЫ</p> <p>6</p> 		<p>ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР И ПЕШЕК</p> <p>20</p> 	
	<p>РАЗМИНКИ</p> <p>23</p> 		<p>ШАХМАТНЫЕ ТАКТИЧЕСКИЕ ПРИЁМЫ</p> <p>27</p> 
<p>ЗАПИСЬ ПАРТИЙ (ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ)</p> <p>32</p> 		<p>НАЧАЛО ПАРТИИ (ДЕБЮТ)</p> <p>38</p> 	
	<p>ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ</p> <p>40</p> 		<p>ФИЗИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА ШАХМАТИСТА</p> <p>44</p> 