

## СОДЕРЖАНИЕ

Об авторах .....	5	Мат помогают ставить слон и конь .....	89
От авторов .....	6	Мат помогают ставить две пешки .....	91
Условные обозначения .....	7	Мат помогают ставить конь и пешка .....	93
Советы для всех .....	8	Мат помогают ставить ферзь и слон .....	95
Советы для родителей .....	9	Мат помогают ставить ферзь и ладья .....	97
Основные правила шахмат .....	10	Мат помогают ставить ферзь и пешка .....	99
 		Мат помогают ставить ферзь и король .....	101
ПОСТАВЬ ШАХ В ОДИН ХОД .....	27	Мат помогают ставить две ладьи .....	103
Поставь шах ладьёй .....	29	Мат помогают ставить ладья и конь .....	105
Поставь шах слоном .....	31	Мат помогают ставить ладья и слон .....	107
Поставь шах ферзём .....	33	Мат помогают ставить ладья и пешка .....	110
Поставь шах пешкой .....	35	Мат помогают ставить ладья и король .....	112
Поставь шах конём .....	37	Мат помогают ставить слон и король .....	114
Необычный шах .....	39	Мат помогают ставить слон и пешка .....	116
 		Мат помогают ставить два коня .....	118
1. ПОСТАВЬ МАТ В ОДИН ХОД		Мат помогают ставить король и конь .....	120
(Часть 1) .....	43	Мат помогают ставить король и пешка .....	122
Мат ладьёй .....	46	Мат помогают ставить король и конь .....	123
Мат слоном .....	49	Мат помогают ставить ферзь и конь .....	124
Мат ферзём .....	53		
Мат пешкой .....	56		
Мат конём .....	59		
Необычный мат .....	62		
Мат. Реши без подсказки .....	64		
2. ПОСТАВЬ МАТ В ОДИН ХОД			
(Часть 2) .....	67		
Мат помогает ставить король ..	69		
Мат помогает ставить слон .....	72		
Мат помогает ставить ладья ....	75		
Мат помогает ставить ферзь ....	78		
Мат помогает ставить конь .....	81		
Мат помогает ставить пешка ..	84		
Мат помогают ставить два слона .....	87		

## Об авторах

Карякин Сергей Александрович – международный гроссмейстер, вице-чемпион мира по шахматам, чемпион мира по быстрым шахматам и блицу, первая доска сборной России по шахматам, член Общественной палаты Российской Федерации, самый молодой гроссмейстер в мире.

Волкова Екатерина Игоревна – кандидат в мастера спорта по шахматам, лицензированный тренер Международной шахматной федерации (ФИДЕ), автор более 30 книг по шахматам, руководитель сети детских центров «Академия мыслителей».

## От авторов

Шахматы – это уникальный вид спорта, в него играют по всему миру миллионы детей и взрослых! Почему шахматы так популярны?

В шахматы можно играть везде: во дворе или в парке, в спортивном клубе, и даже, расположившись перед экраном телефона или компьютера.

В шахматы можно играть со всеми: шахматы – это универсальный язык общения, можно играть с людьми из других стран, можно играть со взрослыми и, если много тренироваться, обыгрывать их.

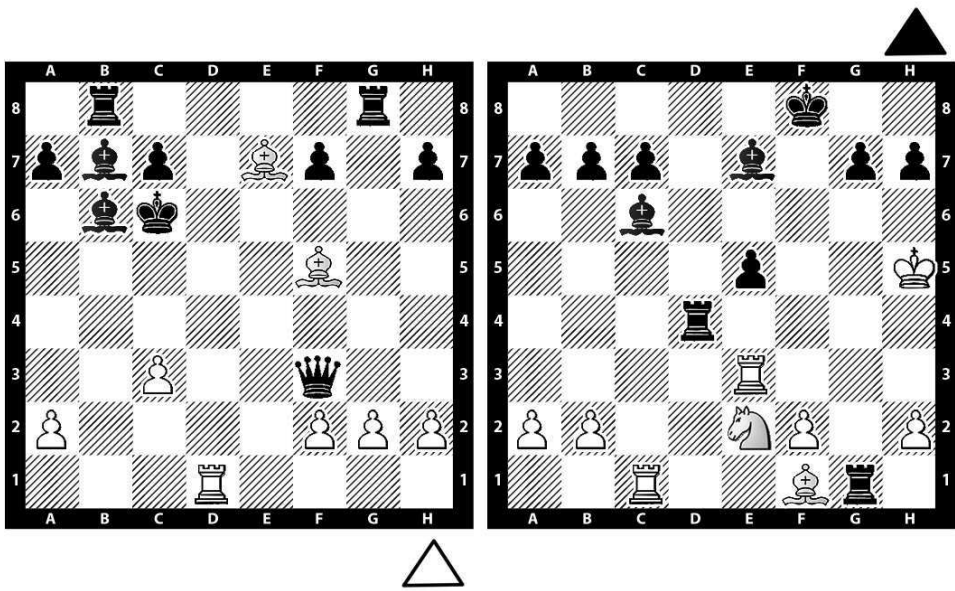
С. Карякин: «Если говорить про меня, то в детстве я услышал фразу: «Пешка становится ферзём», – вы, конечно, уже знаете про эту особенность пешки, – и после этого попросил родителей отвезти меня в шахматный клуб. Игра в шахматы так захватила меня, что уже в 12 лет я стал самым молодым гроссмейстером в мире! Вы можете попытаться побить мой рекорд!


Я советую вам как можно чаще играть с сильными шахматистами и никогда не расстраиваться из-за поражений. Как сказал второй чемпион мира по шахматам Эмануил Ласкер, без поражений (ошибок) не может быть блестящих побед!

Я желаю вам спортивной удачи! Уверен, что победы приходят к тому, кто каждый день делает пусть маленький, но шаг к своей мечте!

Вы стали частью большой шахматной семьи: «Gens una sumus» – таков девиз Международной шахматной федерации, что в переводе с латинского означает: «Мы – одна семья».

# Условные обозначения



Ход белых – 

Ход чёрных – 

## Советы для всех

1. Прежде чем приступить к решению шахматных задач в «Медной книге», вспомните или узнайте, как ходят, нападают и едят друг друга шахматные фигуры.

2. Решайте шахматные задачи каждый день по 20–30 минут, и вы быстро заметите результаты.

3. Важно всегда помнить, что в шахматах выигрывает не тот, кто съест все фигуры, а тот, кто возьмёт в плен шахматного короля и поставит ему шах и мат: без шаха не бывает мата.

4. Решайте задачи, когда вы находитесь в хорошем настроении. Если настроение или самочувствие у вас плохое, тоже попробуйте порешать шахматные задачи и постарайтесь думать только о том, что происходит в конкретной позиции. Вы сами не заметите, как настроение и самочувствие улучшатся.

5. Если решить какую-то позицию не получается, расставьте её на доске, если и это не помогает, то попробуйте подвигать фигуры — всё обязательно получится!

6. Для занятий обязательно нужно иметь карандаш или ручку и очень желательно достать с антресоли шахматную доску.

Вы готовы к победам на шахматной доске?

## Советы для родителей

1. Прежде чем приступить к решению шахматных задач в «Медной книге», ребёнок должен знать, как ходят, нападают и едят друг друга шахматные фигуры.

2. Решайте шахматные задачи каждый день по 1–2 страничке. Если ребёнок сам просит порешать ещё, то дайте ему такую возможность, но внимательно следите, чтобы он не устал.

3. Важно всегда напоминать ребёнку, что в шахматах выигрывает не тот, кто съест все фигуры, а тот, кто возьмёт в плен шахматного короля и поставит ему шах и мат: без шаха не бывает мата.

4. Решайте задачи, когда ребёнок находится в хорошем настроении и у него много сил и энергии, в этом случае задания выполнять легко.

5. Если решить какую-то позицию у ребёнка не получается, не спешите помогать, не отнимайте у него инициативу, пусть найдёт решение сам. Предложите расставить позицию на доске — если и это не помогает, то попробуйте подвигать фигуры, всё обязательно получится!

6. Если ребёнок умеет читать, ваше участие в занятиях будет минимальным, но обязательно спросите, всё ли у него получилось, были ли сложные задания, — проявляйте участие и интерес к его занятиям.

7. Для занятий обязательно нужно иметь карандаш или ручку и шахматную доску.

Вы готовы к победам на шахматной доске?

# Основные правила шахмат

## ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ: НАЗВАНИЯ И НАЧАЛЬНАЯ ПОЗИЦИЯ

В шахматы играют два игрока: один играет белыми фигурами, другой – чёрными фигурами. В начале шахматной партии на доске стоят 16 белых и 16 чёрных фигур, у каждого игрока одинаковый комплект: две ладьи, два коня, два слона, один король и один ферзь, восемь пешек.

Шахматы на доске	Название шахматной фигуры	Шахматы в книге	Количество фигур на доске у одного игрока
	Король		1
	Ферзь		1
	Ладья		2
	Слон		2
	Конь		2
	Пешка		8

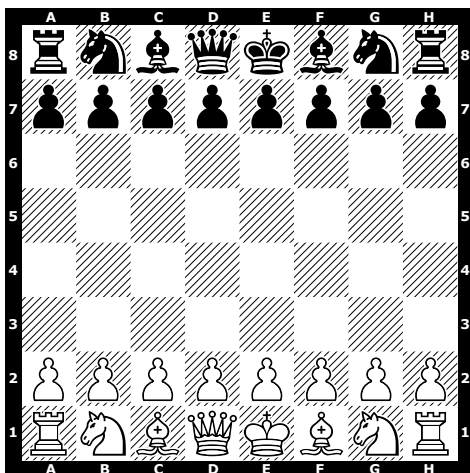
Все фигуры ходят по-разному, давайте узнаем как.

**Если вы уже знаете, как ходят фигуры, можете сразу приступить к решению задач.**

### НАЧАЛЬНАЯ ПОЗИЦИЯ В ШАХМАТАХ

Перед нами шахматная доска с фигурами, расположенными в начальной позиции. Все шахматные партии начинаются именно с этой позиции. Первыми всегда ходят белые, чёрные им отвечают, делая свой ход в ответ. Побеждает тот, кто сможет взять в плен короля соперника, или, как говорят в шахматах, поставить шах и мат.

Фигуры чёрных расположены на 7-й и 8-й горизонтали.



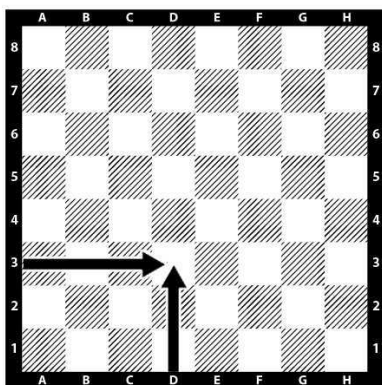
Фигуры белых расположены на 1-й и 2-й горизонтали.

### ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ

Вы видите, что слева и справа по краю шахматной доски нарисованы цифры, а сверху и снизу – буквы, такие обозначение есть почти на каждой шахматной доске.

Чтобы запомнить шахматный алфавит используют «запоминалку»: «Артисту Биму циркуль дашь – его фамилия Же-аш».

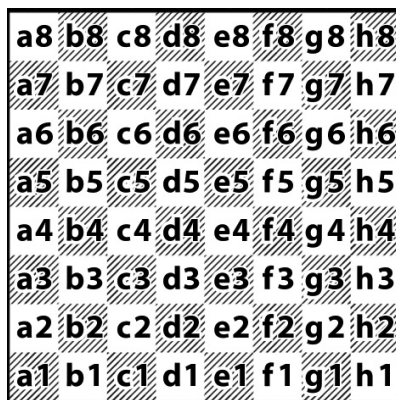
Шахматный алфавит: **a**(а) – артисту, **b**(бэ) – Биму, **c**(це) – циркуль, **d**(дэ) – дашь, **e**(е) – его, **f**(эф) – фамилия, **g**(же) – Же, **h**(аш) – аш.



Пересечение вертикали и горизонтали образует поле, у которого есть свой собственный «адрес».

Так, на диаграмме пересечение вертикали d и 3-й горизонтали даёт нам «адрес поля» – d3. Обрати внимание, что сначала идёт буква (улица), затем цифра (номер дома).





Все поля на шахматной доске имеют свой собственный адрес.



В конце нашего задачника есть ответы. Чтобы их прочитать, нужно знать условные обозначения, принятые в шахматах:

Изображение фигуры	Название шахматной фигуры	Сокращённая запись фигуры
	Король	Кр Пример: Кре5
	Ферзь	Ф Пример: Фе5

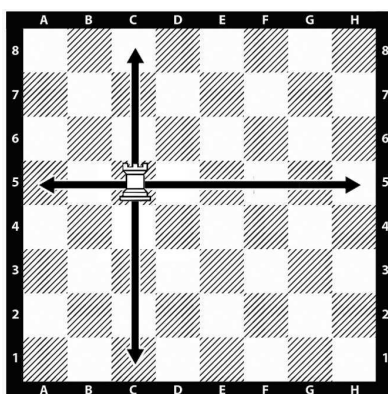


Изображение фигуры	Название шахматной фигуры	Сокращённая запись фигуры
	Ладья	Л Пример: Ле5
	Слон	С Пример: Се5
	Конь	К Пример: Ке5
	Пешка	Нет обозначения Пример: е5

Если пешка кого-то съела, то она с одной вертикали перешла на другую, запись будет: еd. Если пешка превратилась в другую фигуру: е8-Ф.

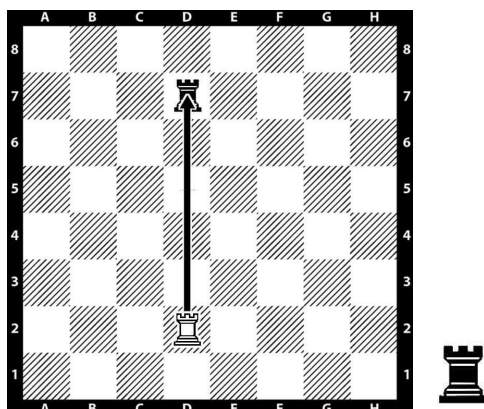
### ЛАДЬЯ: ХОД, ВЗЯТИЕ

#### Ход ладьи



Ладья может съесть фигуру другого цвета, если эта фигура стоит на одной вертикали или горизонтали с ладьёй.

## Взятие ладьёй

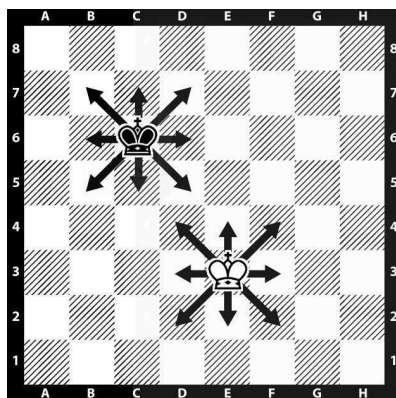


При взятии ладья встаёт на поле, где стояла фигура, а съеденная фигура снимается с доски.

## КОРОЛЬ: ХОД, ВЗЯТИЕ

Король — самая главная шахматная фигура. Король может пойти на любое, но только одно поле по горизонтали, вертикали или диагонали.

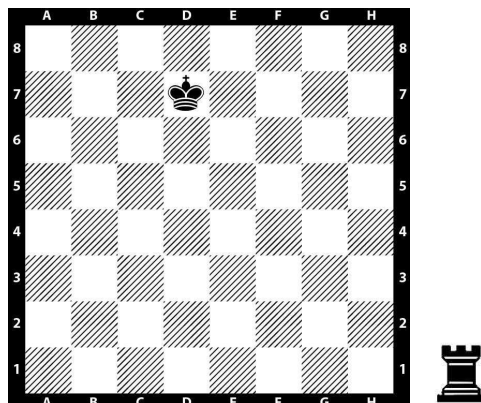
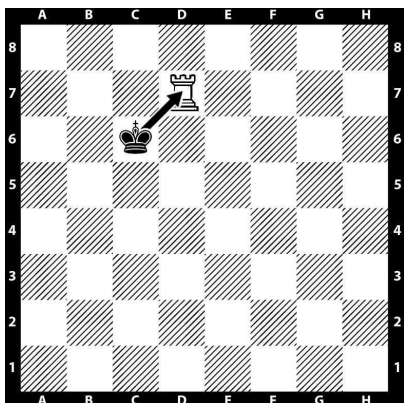
### Ход короля



Не может король пойти на поле, которое находится под ударом фигуры противника или битое поле.

Король может съесть фигуру другого цвета, если эта фигура стоит на соседнем поле с королём.

## Взятие королём

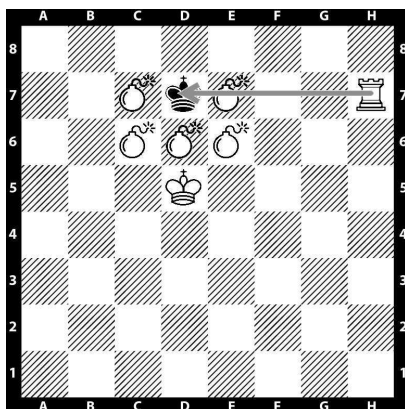


При взятии король встаёт на поле, где стояла фигура, а съединенная фигура снимается с доски. Король не может съесть фигуру, если её защищает другая фигура.

## ШАХ И МАТ КОРОЛЮ

Вы уже знаете, что король – самая главная фигура в шахматах.

Если напали на короля и угрожают его съесть, говорят, что королю объявлен ШАХ.



### Ход чёрных

В позиции белая ладья напала на короля чёрных и грозит его съесть следующим ходом, такое положение называется шах. В шахматах короля нельзя есть, ему можно и нужно поставить мат.

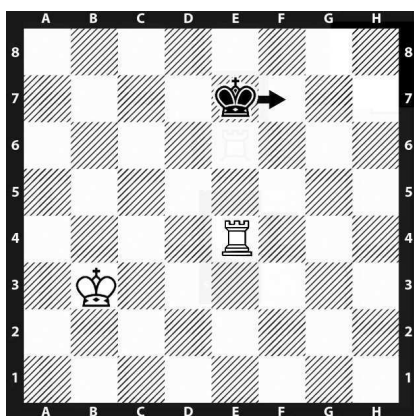
Обрати внимание, что чёрный король не может пойти на поля отмеченный «бомбочками» (изображение): на поля c7 и e7 «бьет» белая ладья, а поля b6, d6, e6 «бьет» белый король. Короли не могут

подходить близко друг к другу, между ними должно быть хотя бы одно поле.

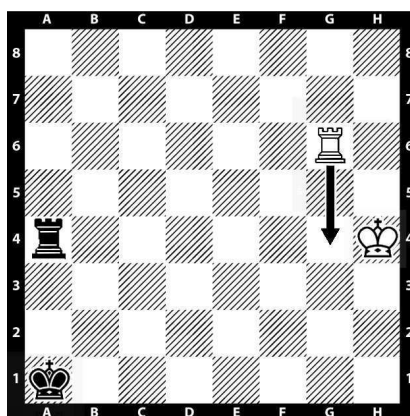
В шахматной нотации шах обозначают: +

Король должен сразу защититься от шаха. Есть три способа защиты от шаха:

### Отойти королём: «убежать»

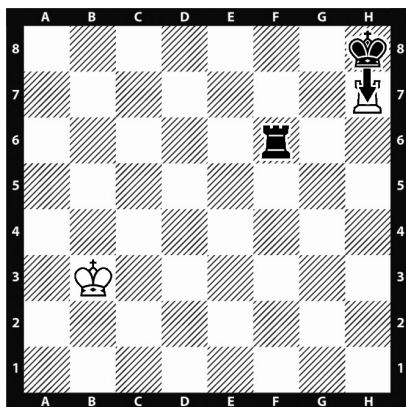


### Закрыться от шаха: «щит»

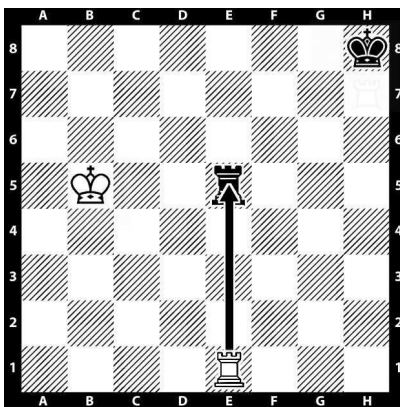


### Съесть нападающую фигуру

#### Ест король

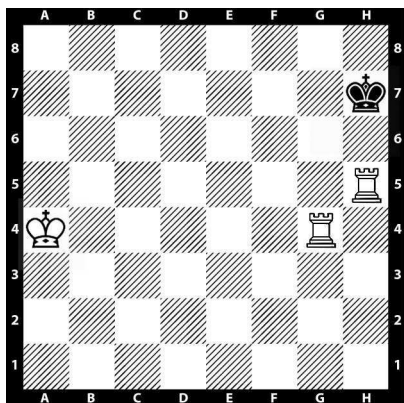


#### Ест другая фигура

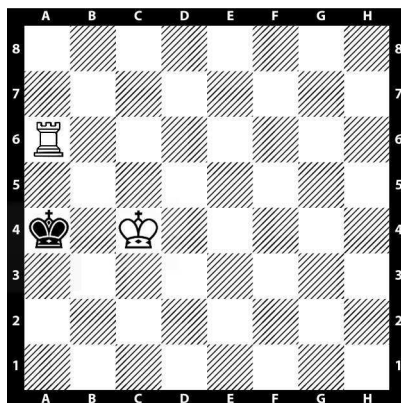


Если королю объявлен шах, но ни один из способов защиты не подходит, значит, королю – МАТ. В шахматной партии побеждает игрок, который поставил мат королю соперника.

### Мат двумя ладьями



### Мат ладьёй и королём



В позициях чёрные не могут защититься от шаха:

- 1) Не могут отойти от шаха королём
- 2) Не могут закрыться от шаха
- 3) Не могут съесть нападающую фигуру

Чёрному королю – мат, чёрные эту партию проиграли.

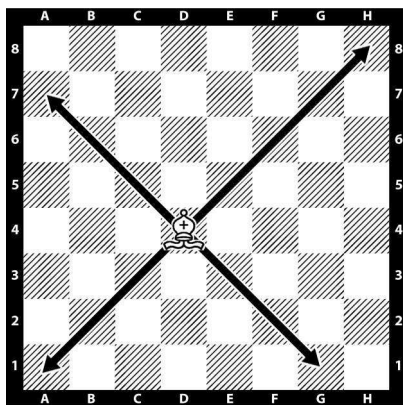
Запомни: главная цель шахматной партии – поставить мат королю соперника.

В шахматной нотации мат обозначают: X

### СЛОН: ХОД, ВЗЯТИЕ

Слоны ходят только по диагоналям. В каждой армии есть слон, который ходит только по белым полям. Его называют «белопольным» слоном. И есть слон, который ходит по чёрным полям, – «чернопольный» слон.

### Ход слона

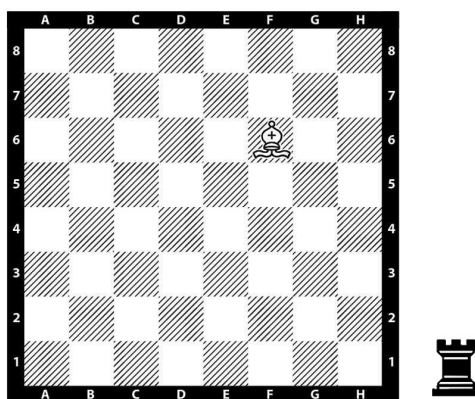
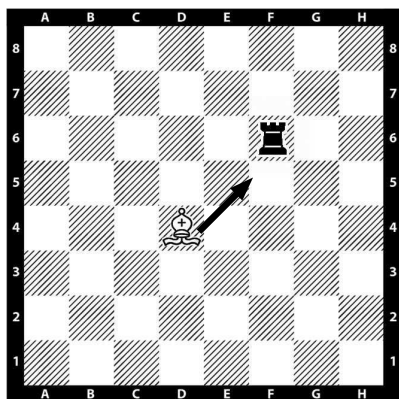


Слон может пойти на одно поле или через всю доску, может пойти вперёд, потом вернуться назад.

Слон не может перепрыгивать через фигуры.

Слон может съесть фигуру другого цвета, если эта фигура стоит на одной диагонали со слоном.

### Взятие слоном



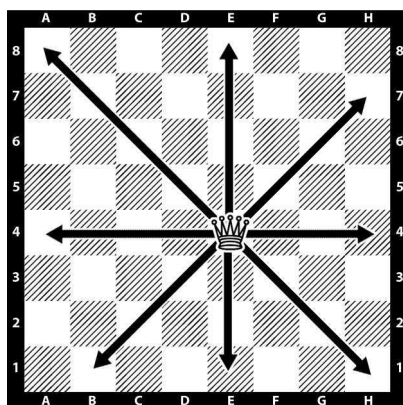
При взятии слон встаёт на поле, где стояла фигура, а съеденная фигура снимается с доски.

### ФЕРЗЬ: ХОД, ВЗЯТИЕ

Ферзь – самая сильная фигура.

Ферзь может ходить по горизонтали, вертикали, как ладья, и по диагонали, как слон.

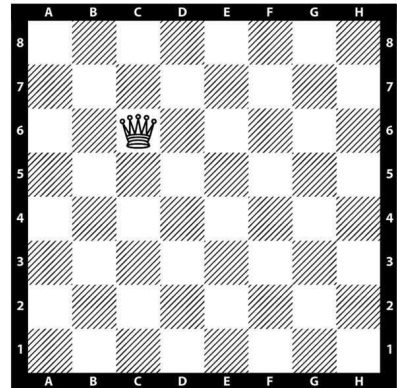
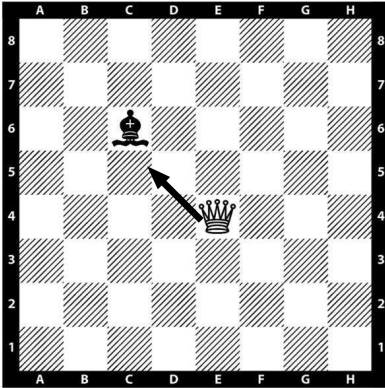
### Ход ферзя



Перепрыгивать через другие фигуры ферзь не может.

Если на пути ферзя стоит фигура другого цвета, ферзь может её съесть.

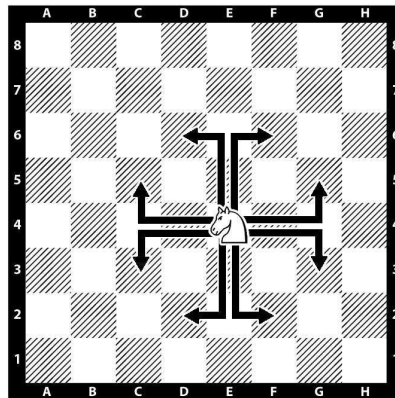
### Взятие ферзём



### КОНЬ: ХОД, ВЗЯТИЕ

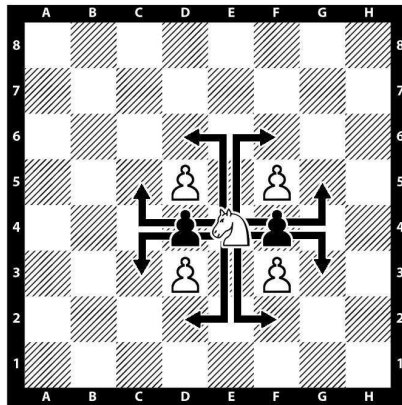
Конь — самая необычная фигура в шахматах: ходит конь буквой Г.

### Ход коня



Конь — единственная шахматная фигура, которая может перепрыгивать через другие фигуры: через свои и через чужие.

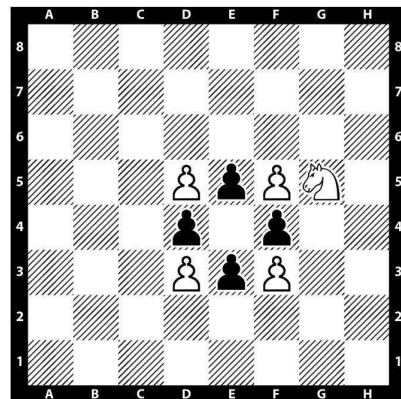
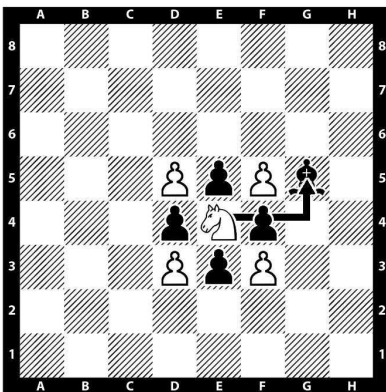
## Ход коня



Конь белых находится в «клетке» из пешек, но может сделать любой из восьми ходов, отмеченных на рисунке.

Если на поле, куда может пойти конь, стоит фигура другого цвета, конь может её съесть.

## Взятие конём



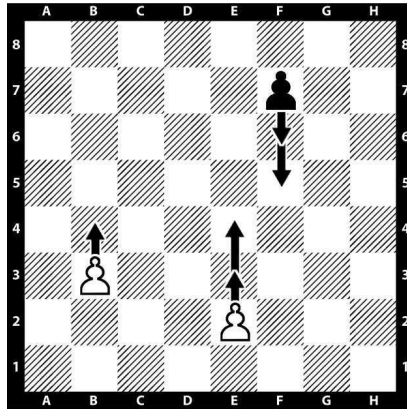
При взятии конь встаёт на поле, где стояла фигура, а съеденная фигура снимается с доски. Фигуры, через которые конь перепрыгивает, остаются невредимыми.



## ПЕШКА: ХОД, ВЗЯТИЕ

Пешка – самая маленькая и самая слабая фигура в шахматах.

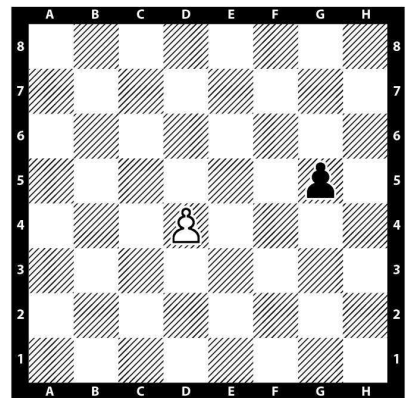
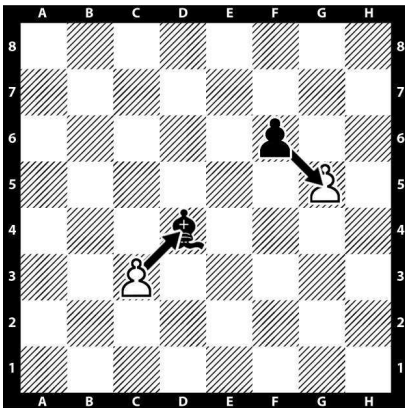
Ходит пешка только прямо, только вперёд и только на одно поле. Но, вступая в игру из начального положения, каждая пешка может сделать двойной ход: сразу на два поля.



Пешка не может перепрыгивать через фигуры и не может ходить назад.

Есть пешка по диагонали (наискосок) на одно поле.

### Взятие пешкой



При взятии пешка встаёт на поле, где стояла фигура, а съеденная фигура снимается с доски.

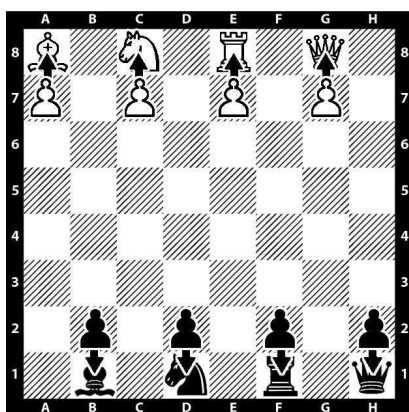
## НЕОБЫЧНЫЕ ХОДЫ ПЕШКОЙ: ПРЕВРАЩЕНИЕ, ВЗЯТИЕ НА ПРОХОДЕ

Пешка ходит только вперёд. Что же произойдёт, когда доска закончится?

Пешка самая слабая фигура в шахматах, но она может стать самой сильной фигурой — ферзём. Чтобы это произошло, пешке нужно пройти через всю доску и дойти до последней горизонтали: белой пешке — до 8-й горизонтали, чёрной — до 1-й горизонтали.

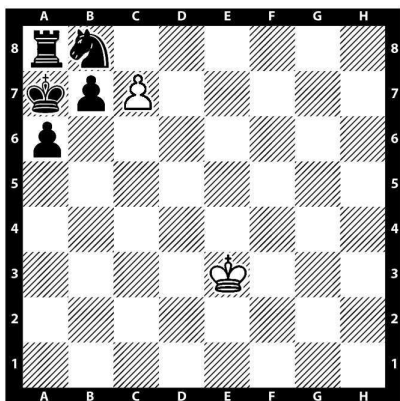
Тогда пешка может превратиться в любую фигуру, кроме короля и пешки. На шахматной доске может появиться два ферзя или даже 5.

### Превращение пешки

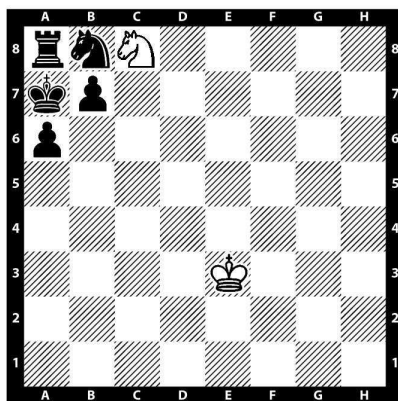


Чаще всего пешка превращается в ферзя, потому что это самая сильная фигура. Но бывает так, что, превратив пешку в более слабую, чем ферзь, фигуру, можно сразу поставить мат. Например:

### Превращение пешки в коня



### Шах и мат

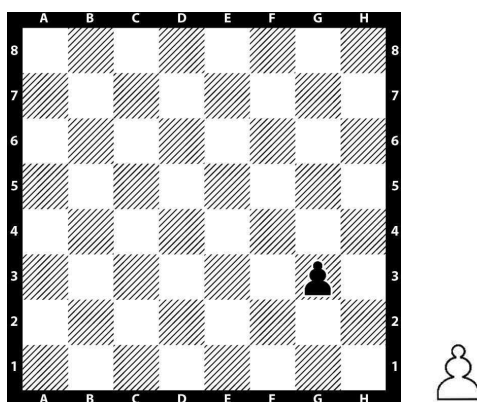
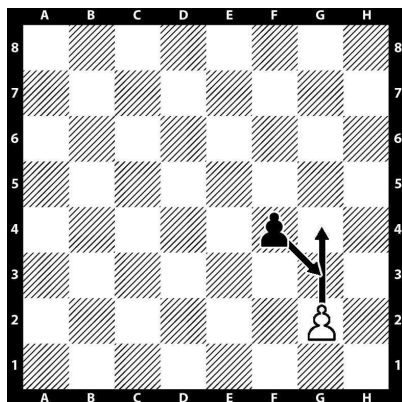


Свой первый ход из начальной позиции каждая пешка может сделать двойной – сразу на два поля вперёд.

Если пешка делает такой двойной ход и проходит через битое поле, пешки другого цвета, то пешка противника может съесть эту пешку, как будто она сделала ход на одно поле. Только бить пешку нужно сразу, через ход это правило уже не действует.

Рассмотри внимательно пример такого хода.

### Взятие на проходе



### НЕОБЫЧНЫЙ ХОД КОРОЛЯ И ЛАДЬИ: РОКИРОВКА

При игре в шахматы игрок во время своего хода может сделать ход только одной фигурой. Но один раз за партию можно сделать ход двумя фигурами одновременно – королём и ладьёй. Этот ход называется **рокировка**.

Для того чтобы сделать рокировку, король «перепрыгивает» через поле в сторону ладьи, а затем ладья в свою очередь «перепрыгивает» через короля и встаёт на соседнее поле рядом с королём. Рассмотри внимательно пример такого хода.

Запомни: ход рокировка всегда начинается с хода короля.