

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ «ДЕТСКИЙ САД «КРАСНАЯ ШАПОЧКА» С.ПЕТРОВКА
КРАСНОГВАРДЕЙСКОГО РАЙОНА РЕСПУБЛИКИ КРЫМ

ПАМЯТКА

«Как играть в шахматы: инструкция для дошкольников»

Подготовила старший воспитатель Шамро Н.Н.



Шахматы появились полторы тысячи лет назад и до сих пор остаются одной из самых узнаваемых игр во всем мире. **Часть культуры и искусства.** Классические шахматы существуют с 15 века, а первые версии были известны еще за тысячу лет до этого. За этот период игра не только стала, пожалуй, самой известной в мире, но и повлияла на культуру разных народов и поколений. Со временем шахматы не потеряли актуальность. **Научный подход.** Помимо искусства и спорта шахматы ценятся в науке. Некоторые аспекты игры используют в качестве школьных задачек, другие надолго занимают ученых по всему миру.

Доступность. Несмотря на сложность и комплексность шахмат, начать играть может каждый. Шахматные кружки и сообщества для любых возрастов есть почти в каждом городе, а базовые правила не требуют долгого изучения.

Коммуникация. Шахматы — это универсальный язык, который объединяет игроков по всему миру вне зависимости от их пола, возраста и личных взглядов. Шахматы — одна из самых древнейших игр с интересной историей, наполненной легендами. Для многих она является любимым увлечением. Есть люди, которые занимаются шахматами профессионально, и игра становится неотъемлемой частью их жизни. Во многих странах шахматные турниры признаны как отдельный вид спорта. Регулярные соревнования проходят по всему миру.

История появления шахмат

Появилась эта необычная игра примерно 2000 лет назад в Индии. Однако, называлась она иначе — Чатуранга. С тех пор ее правила менялись, и в настоящее время современная игра представляется немного иначе. Слово «шахматы» происходит из персидского языка от двух слов «шах» — «король» и «мат» — «мертв».

Есть предположение, что игра в шахматы была прототипом войны, только без настоящих жертв. Это привлекало многих правителей. Они понимали, что можно обойтись без настоящих тяжелых битв и потерь собственного войска. Обыграв противника в игре, они признавались победителями. Легенды создания игры Существуют несколько версий происхождения этой игры. Рассмотрим две основные.

Версия 1

Одна из наиболее известных легенд следующая. Как-то после очередного военного похода Раджа (король) понял, что постоянная череда битв утомила его. Он решил устроить отдых. Однако, чем развлечься не знал и приказал своим мудрецам придумать какую-то новую забаву. Попыток предложить что-то необычное было множество. Однако, никто не мог заинтересовать Раджу, ничего его не привлекало. И вот, однажды, пришел во дворец брамин (мыслитель, наставник в Индии). Принес он с собой разрисованную в клетку доску и замысловатые фигурки из дерева. Он объяснил правителю правила этой игры. Раджа очень остался доволен и предложил взять любую награду этому человеку. Однако, пришедший попросил необычное вознаграждение — зерна пшеницы. Но в таком количестве, которое получится, если разложить их по клеткам доски. На первую клетку одно, на вторую — две, на третью — четыре и так далее, увеличивая зерна на каждой следующей клетке вдвое. Позабавила эта просьба правителя вначале. Но самое интересное, что в итоге должно такое количество зерен получиться, которого во всем мире нет. Ведь клеток на шахматной доске 64. Понял Раджа, что нет у него столько зерна, тогда он отдал просто все свои запасы, какие у него были. Стала игра в шахматы после этой истории популярной в стране.

Версия 2

Есть еще не менее интересная версия появления такой игры. Жил был сильный властитель. Много лет он воевал, разбивая все армии своих противников с помощью обученных боевых слонов. Однажды наскучили ему эти битвы. И объявил он своему народу, что желает, чтобы придумали ему новое занятие, да поинтересней.

Каких только интересных вещей ему не приносили из золота и драгоценностей, но ничего его не увлекало. Но вот, однажды, пришел во дворец небогатый Шах и принес деревянную доску и деревянные фигурки. Правитель сначала рассердился, кричал, что это за дар такой простой, деревянный. Но Шах объяснил правила этой игры и научил короля, как действовать. Понравилась властителю эта новинка. Почти сразу он выигрывать стал. И каждый раз, как правитель

приближался к фигурке короля, кричал: «Шах», то есть «Король», а когда побеждал еще добавлял: «Шах! Мат!», то есть «гибель королю».

Шахматы в Европе и России.



В Европе и России (в то время на Руси) шахматы появились в 9-10 веке. В это время игра некоторым образом видоизменилась, правила стали другими. В том виде, в котором мы знаем шахматы сейчас — сама игра сформировалась только в 18 веке. И с тех пор изменений практически не было. На Руси шахматы быстро завоевали популярность и играли в нее и ремесленники, и даже бояре, и царские особы. Появились умельцы, которые изготавливали доски и фигуры для этого популярного увлечения. Их называли шахматниками. Увлечение было столь велико, что иностранные гости Русского государства, удивлялись такому интересу к шахматам. Первый серьезный шахматный турнир в России прошел в конце 19 века в Санкт-Петербурге. С тех пор стали регулярно проводиться соревнования среди сильнейших шахматистов. Стали появляться имена прославившихся игроков, которые одержали множество побед. Такие имена как Ботвинник Михаил, Смыслов Василий, Таль Михаил, Борис Спасский, Карпов Анатолий, Гарри Каспаров вошли навсегда в историю о шахматах. Они стали известны не только в России, но и далеко за рубежом. Виды шахмат В период исторического развития шахмат постепенно появлялись некоторые изменения, правила. Современность тоже внесла свои коррективы и в результате мы можем познакомиться с интересными разновидностями шахмат. Заочные шахматы — играем удаленно. В данном виде участники находятся на расстоянии друг от друга (в разных городах). Связь, какие ходы выполняются, держат по телефону, другими техническими средствами связи, например, через сообщения. Живая игра с соперником — лучший вариант. Конечно, сравнивая с любым другим вариантом — этот наиболее эффективный и увлекательный. В технике могут быть сбои, задержки и т.д. Здесь бой идет с глазу на глаз с противником. И эмоционально такая игра более яркая. Компьютерная игра — хороший вариант для начинающего. Учитывая возможности компьютера, легко воспользоваться программами, которые смогут обучить новых игроков, даже подсказывать во время игры. И также можно плавно перейти к заочной игре, когда по разные стороны экрана компьютера будут «сражаться» два игрока-противника. Фишеровские шахматы. Придумал идею этой игры известный американский шахматист Роберт Джеймс Фишер. Правила таких шахмат немного от привычных. Суть заключается в том, что начало игры заключается в расположении фигур случайным образом, однако соблюдая определенные правила.

Польза игры в шахматы.



Эта игра настолько уникальна, что ей легко увлечься. Особенно она полезна для младшего поколения. Дети без больших сложностей осваивают ее. Шахматы развивают множество познавательных и мыслительных процессов у человека. Логика. Вся игра идет строго по правилам. Необходимо продумывать, просчитывать на несколько ходов вперед. Логическое мышление развивается само собой. Аналитическое мышление. В начале игры игрок должен мысленно выстроить план действий. Нужно учитывать ошибки и промахи прошлых сражений. Чтобы достичь цели и победить в новой партии обязателен анализ своего прошлого опыта. Память. Развитие памяти здесь безусловно. Это замечательный способ для тренировки памяти. В шахматах этот процесс возникает с самого начала. Отталкиваясь от запоминания расположения фигур на доске и заканчивая интересными сложными комбинациями. Улучшение внимания. Сконцентрировать свое внимание на игре – основной момент. Неосторожное, непродуманное перемещение фигуры приведет к ее потере. Игра в шахматы поможет и неусидчивому ребенку. Она поможет воспитать терпение, выдержку и уравновешенность. Твердость характера. Твердая воля просто обязательна при шахматной партии. Поиск лучшей позиции для своих фигур и умение сохранять выдержку – закаляют характер. Только так можно победить противника. Развитие творческого потенциала. Творчество обязательно в каждой новой партии, так как любая из них уникальна. Нужно размышлять, придумывать новые ходы. Шахматы, несомненно, являются захватывающей увлекательной игрой, несмотря на внешнюю кажущуюся малоподвижность игроков. Плюсом еще является язык шахмат, его знают во всем мире. Это дает возможность сразиться в партию с игроками из любой страны. Если заинтересовать ребенка таким увлечением еще в раннем возрасте, то он приобретет очень много полезных черт характера. Также, несомненно, в игре в шахматы – развитие интеллектуальной и мыслительной деятельности.

Правила игры, расстановка фигур и ходы

В классические шахматы играют две стороны: черные и белые. Некоторые партии проводят в командах, принимая решения коллективно, но чаще всего соперники противостоят друг другу лично, один на один. Цель игры — поставить мат, то есть захватить вражеского короля.

Какие есть шахматные фигуры и как они ходят

Шахматные фигуры — главные «участники» игры. Соперники по очереди перемещают их на доске и могут «съедать» ими чужие фигуры: для этого нужно встать на уже занятую клетку. Кроме того, среди фигур каждой стороны есть по одному королю — его и придется защищать от соперника, одновременно стараясь поставить мат.

В начале партии у каждой стороны по восемь пешек и восемь особых фигур: король, ферзь, а также по два коня, слона и ладьи. Каждая фигура перемещается по доске по своим правилам.

Пешка.

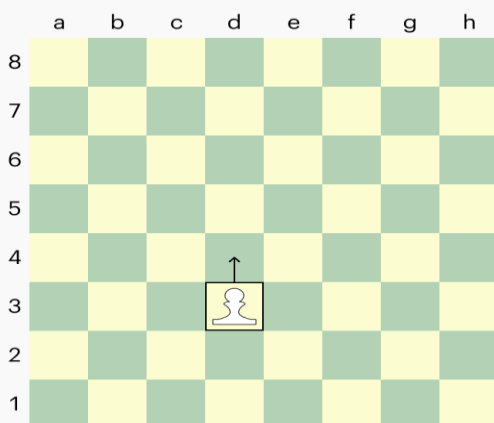
Ее легко узнать: на поле она самая маленькая, но их больше всего. А еще она самая слабая в игре.

Пешка ходит только на одну клетку вперед, но бить фигуру перед собой при этом не может — только на одну клетку по диагонали вперед.

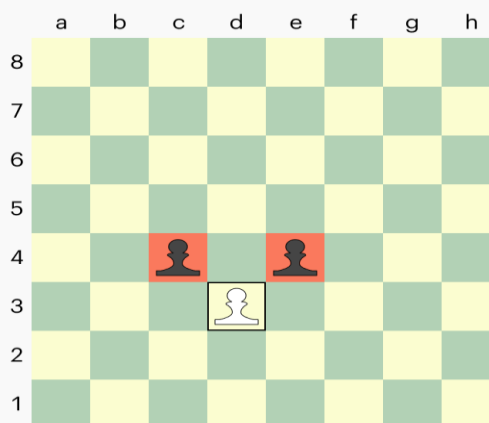
Как ходит пешка

Ходит только на одну клетку вперед, а бьет только на одну клетку по диагонали вперед

Все возможные ходы



Как может бить



Ладья.

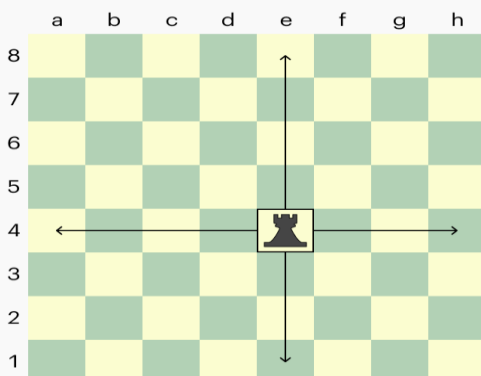
Устаревшее название — тура. Внешне обычно напоминает башню с зубчатой верхушкой.

Ладья может ходить по прямым линиям — вертикалям и горизонталям — на любое количество клеток. Но только если на пути нет других фигур: «перепрыгивать» их ладья не может, только «съедать», вставая на их место.

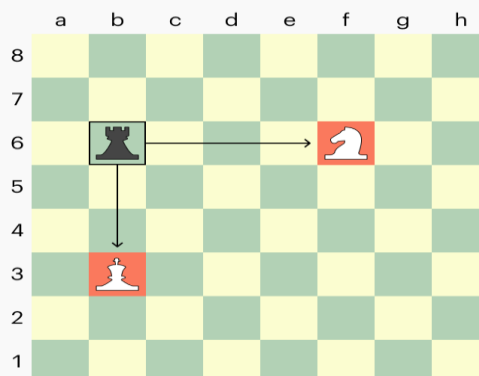
Как ходит ладья

Может ходить по прямым линиям на любое количество клеток

Все возможные ходы



Как может бить



Слон.

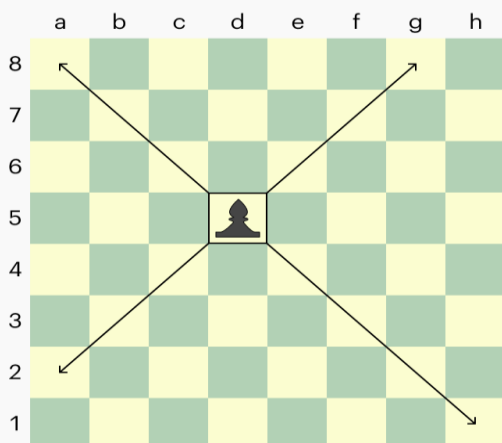
В России эта фигура раньше называлась «офицер», а в других странах ее знают как «шута» или «епископа». Узнать слона можно по напоминающей купол верхушке.

Принципы хода похожи на правила для ладьи, но вместо прямых линий — диагонали. В начале игры два слона на одной стороне ставятся на клетки разных цветов, и из-за особенностей хода фигуры всю игру передвигаются по клеткам одного цвета. Поэтому слонов иногда называют «белопольный» и «чернопольный».

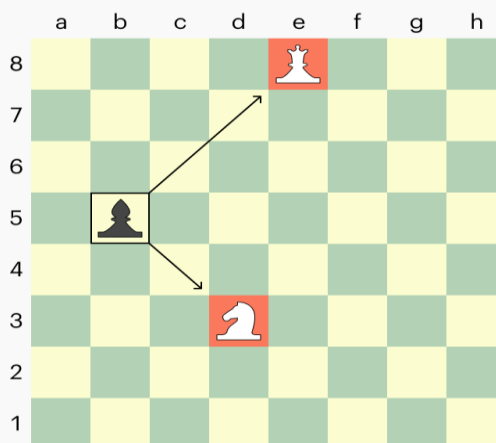
Как ходит слон

Может ходить по диагонали на любое количество клеток

Все возможные ходы



Как может бить



Конь.

Самая узнаваемая фигура на шахматной доске, ее изображают в виде головы лошади. В английском языке называется «рыцарь», но выглядит так же.

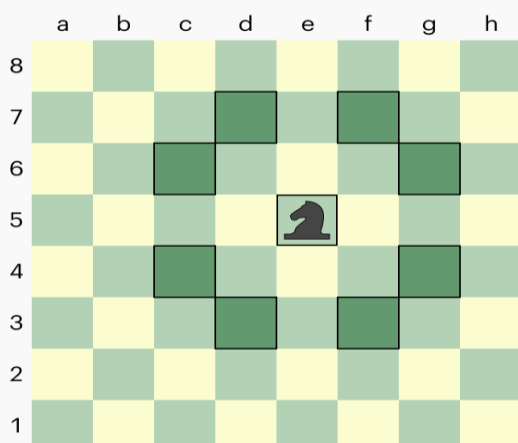
В официальных правилах сказано, что конь может ходить на одну из ближайших клеток, но не на одной с ним вертикали, горизонтали и диагонали. Такая формулировка звучит сложно — достаточно запомнить, **что конь ходит буквой Г: на две клетки по вертикали и одну по горизонтали или на две по горизонтали и одну по вертикали.**

При этом не имеет значения, стоит ли кто-то на пути: конь может «перепрыгивать» как свои, так и чужие фигуры. Бить можно только те фигуры, что занимают доступные для хода клетки.

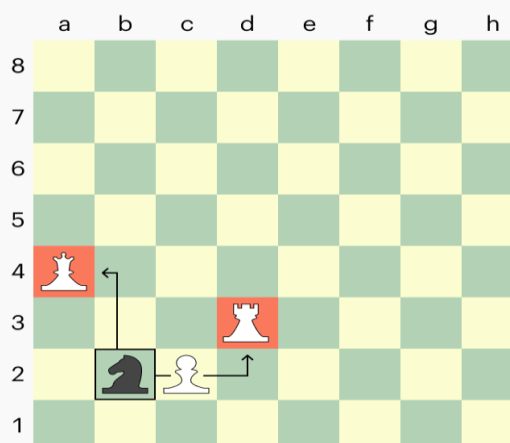
Как ходит конь

Ходит буквой Г и может «перепрыгивать» как свои, так и чужие фигуры

Все возможные ходы



Как может бить



Ферзь.

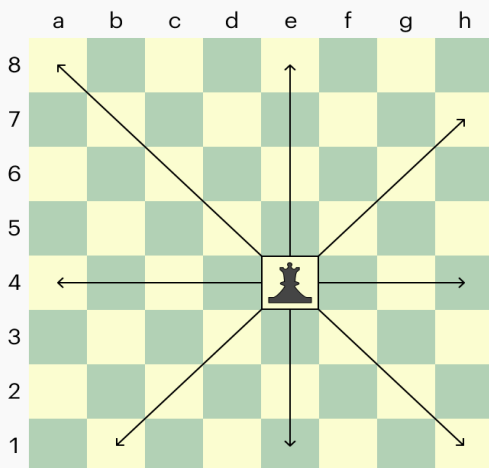
В других странах фигуру ассоциируют с женским образом: в английском языке — queen, в испанском — dama. В России ее тоже иногда ошибочно называют «королева». Узнать ферзя можно по размеру — он уступает только королю — и подобию короны на верхушке фигуры.

Ферзь — самая сильная фигура в игре. Он соединяет возможности ладьи и слона: может перемещаться на любое количество клеток по прямым линиям по вертикали, горизонтали или диагонали. Вражеские фигуры он бьет так же, как и ходит.

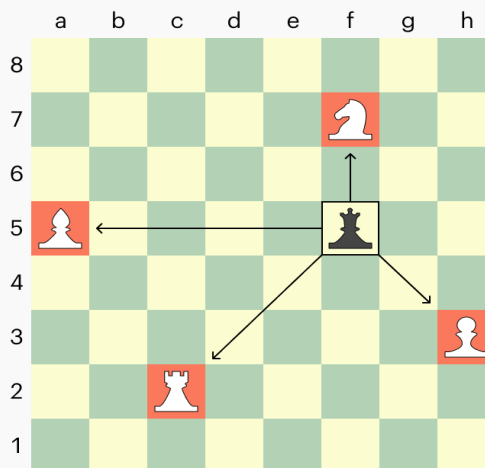
Как ходит ферзь

Может ходить на любое количество клеток по прямым линиям по вертикали, горизонтали или диагонали

Все возможные ходы



Как может бить



Король.

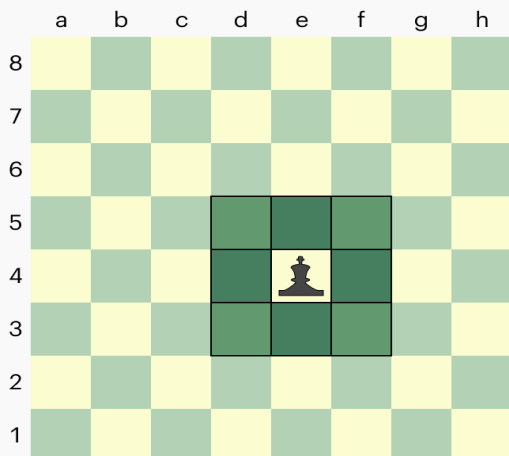
Почти везде называется одинаково, даже «шах» в названии игры появилось от титула восточного монарха. Узнать короля на доске легко: как правило, это самая высокая фигура с крестом на верхушке.

Король — главная фигура в игре, но при этом довольно слабая. Он может ходить в любую сторону, но всего на одну клетку. При этом короля нельзя переместить под удар чужой фигуры: это приведет к поражению. Чужие фигуры он бьет так же, как и ходит, но его редко используют для атаки: слишком высок риск проиграть партию.

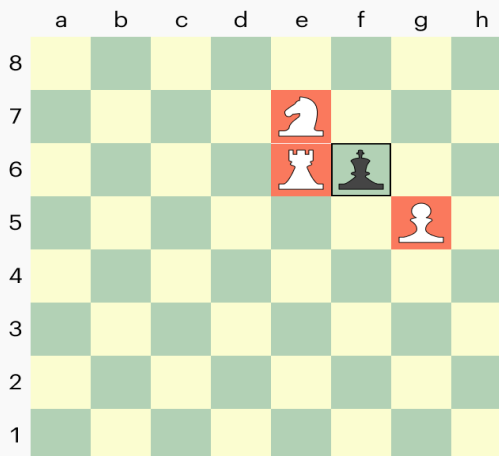
Как ходит король

Может ходить в любую сторону, но всего на одну клетку

Все возможные ходы



Как может бить



Правила расстановки шахматных фигур на доске

Игра проходит на квадратной доске из 64 равных клеток, по восемь вдоль каждой стороны. Горизонтальные ряды обозначены цифрами от 1 до 8, вертикальные — латинскими буквами от a до h. Соответственно, у каждой клетки есть обозначение: a1, b5, f2 и так далее. Для удобства клетки также поочередно раскрашены в черный и белый цвета, но на правилах это не отражается.

Расположение доски. По правилам шахматная доска должна стоять так, чтобы для каждого игрока клетка в правом нижнем углу была белой. При этом белые фигуры всегда выставляются на первый и второй ряды, а черные — на седьмой и восьмой. Таким образом, ближайшим для играющего белыми фигурами будет ряд от a1 до h1, а для его соперника — от a8 до h8.

Обозначения клеток на шахматной доске

	a	b	c	d	e	f	g	h
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

Выбор цвета. Первый ход в игре всегда делает игрок с белыми фигурами. Это дает небольшое преимущество, поэтому на крупных турнирах обычно играется несколько партий с чередованием сторон, а право открыть матч определяется регламентом. В любительских играх очередность можно определить жребием или по договоренности.

Расстановка фигур. Перед игрой фигуры на доске всегда расположены одним и тем же образом и занимают ближайшие к игрокам два ряда. Запомнить, как стоят фигуры, несложно:

1. Второй и седьмой ряды целиком занимают пешки — белого и черного цветов соответственно.
2. По углам доски всегда стоят ладьи, белые — на a1 и h1, черные — на a8 и h8.
3. Следующие от ладей к центру — кони. На старте игры у каждого коня есть два варианта хода, один из них — прямо к краю доски.
4. Еще чуть ближе к центру располагаются слоны. Эти фигуры намного увереннее чувствуют себя в середине доски.
5. Две центральные клетки ряда занимают ферзь и король. При этом ферзь всегда стоит на клетке своего цвета — белый на белой, черный на черной.

Расстановка фигур на доске перед игрой

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

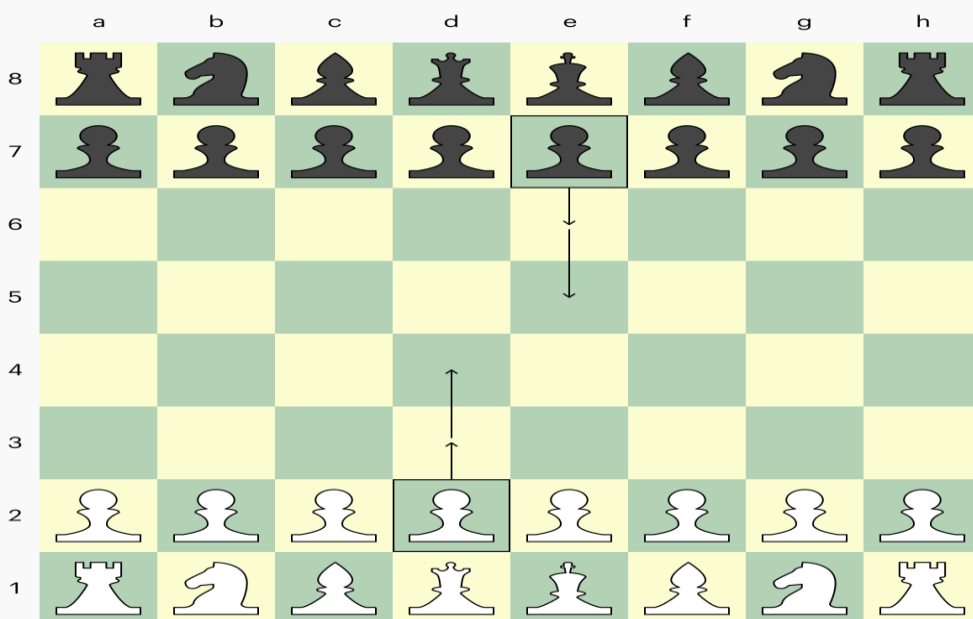
Нестандартные ходы в шахматах

Помимо традиционных ходов для пешек и каждой фигуры в шахматах предусмотрено несколько особых правил. Сразу три из них связаны с пешками.

«Двойной прыжок». Со стартовой позиции пешку можно передвинуть либо на одну, либо сразу на две клетки вперед — на выбор игрока. Это единственный вариант, когда пешка может походить не как обычно.

Варианты ходов для пешки из стартовой позиции

Со стартовой позиции пешку можно передвинуть либо на одну, либо сразу на две клетки вперед



Взятие на проходе. Если пешка продвинулась со стартовой позиции на две клетки и оказалась на соседней по горизонтали клетке от вражеской пешки, та может «съесть» чужую пешку. При этом она займет клетку не сбоку, а позади «съеденной» пешки, так как продвинется по диагонали вперед. Реализовать взятие на проходе можно лишь на следующий ход после передвижения со стартовой позиции. Если игрок выбрал другой вариант хода, «съесть» пешку из той же позиции он уже не сможет.

Пример взятия на проходе

Белая пешка ходит на две клетки со стартовой позиции, черная атакует ее в ответ



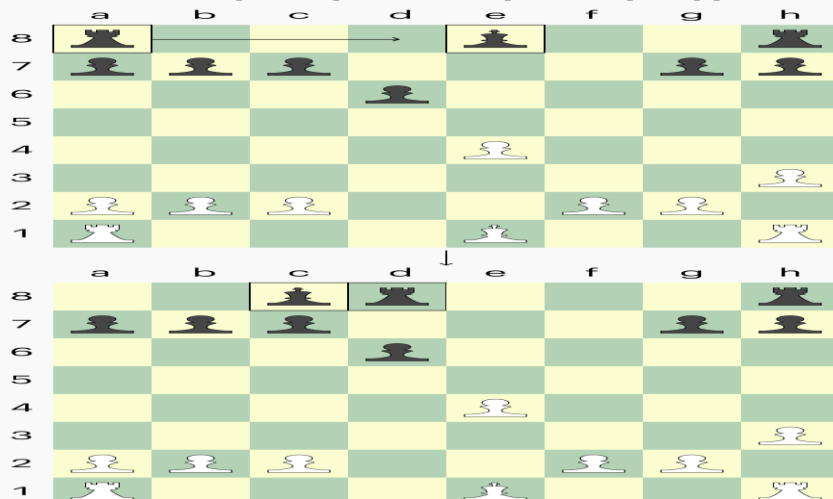
Превращение пешки. Если пешка доходит до противоположного края доски, она превращается в коня, слона, ладью или ферзя — на выбор игрока. При этом количество фигур в игре не ограничивается, в теории на доске могут одновременно оказаться девять ферзей одного цвета.

Рокировка. Также особый ход предусмотрен для пары ладья — король, он называется рокировкой. Ее суть в том, что ладья перемещается вплотную к королю, а тот «перепрыгивает» через нее, оказываясь на клетке по другую сторону от ладьи.

Длинная и короткая рокировка

Ладья перемещается вплотную к королю, а тот «перепрыгивает» через нее, оказываясь на клетке по другую сторону от ладьи

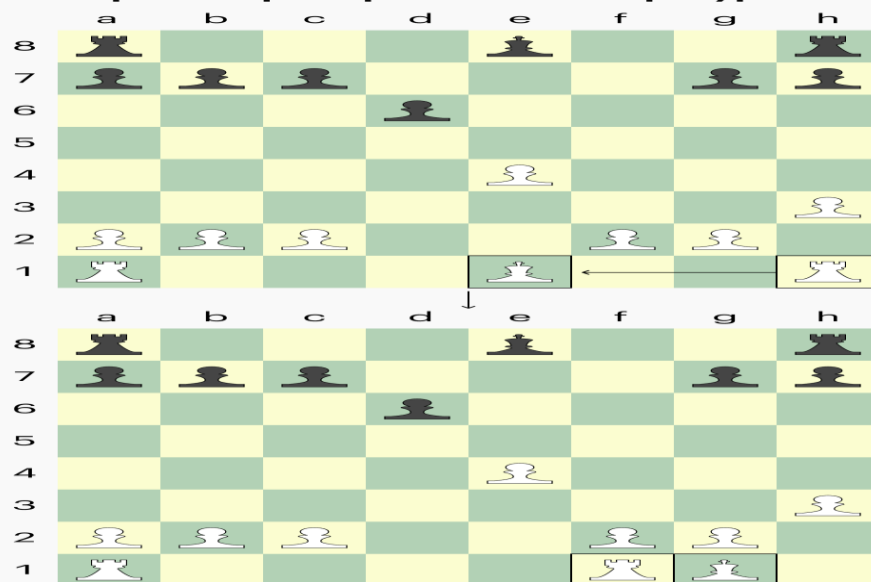
Длинная рокировка черных фигур



Длинная и короткая рокировка

Ладья перемещается вплотную к королю, а тот «перепрыгивает» через нее, оказываясь на клетке по другую сторону от ладьи

Короткая рокировка белых фигур



Условия для выполнения рокировки:

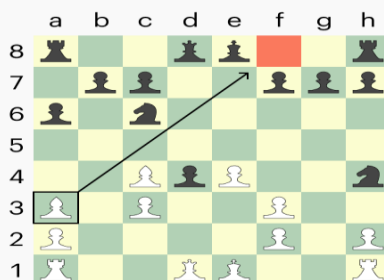
1. И король, и ладья находятся в исходном положении.
2. Ни король, ни ладья до момента рокировки не делали ходов.
3. Между королем и ладьей нет других фигур.
4. В момент рокировки король не находится под шахом.
5. При рокировке король не встает на клетку, которую на следующий ход может атаковать соперник, и не «прыгает» через такие клетки.

Когда нельзя выполнить рокировку

Между королем и ладьей стоит фигура, возможна только короткая рокировка



Король «перепрыгнет» через клетку, которую бьет фигура соперника



Ладья или король походили до момента рокировки



Король может оказаться под ударом



Сравнительная сила фигур в шахматах

Поскольку каждая фигура обладает определенными возможностями и особенностями, они имеют разную ценность. Это условный показатель, который не влияет на правила, но помогает лучше ориентироваться в игре. Сила фигур измеряется в пешках — самых слабых «участниках» игры.

Ценность коня. Сравнительный вес коня — три пешки. Это соизмеримо со слоном, однако у фигур есть свои особенности. Например, только конь может атаковать другую фигуру — кроме чужого коня — без угрозы ответного удара. Кроме того, ходы конем сложнее просчитывать наперед. Поэтому при цейтноте, то есть нехватке времени у соперника, наличие коней на доске ценится больше.

Ценность слона. Слон примерно равен коню или трем пешкам. Его сила ограничена тем, что перемещаться каждый слон может только по половине доски: чернопольный — по черным клеткам, белопольный — по белым. Однако в середине и концовке партии пара слонов обычно ценится больше, чем пара коней. Такой перевес даже называли «преимуществом двух слонов».

Ценность ладьи. Ладья оценивается примерно в пять пешек. Она может атаковать поле целиком и участвовать в рокировке. По силе и универсальности ладья уступает только ферзю, при этом две ладьи ценятся выше одного ферзя.

Ценность ферзя. Самая сильная фигура на доске, оценивается примерно в девять пешек, три коня или слона, но немного уступает двум ладьям. Весь потенциал ферзя раскрывается в середине и концовке игры, когда поле становится свободнее, а ему уже не так сильно угрожают вражеские фигуры.

Ценность короля. Сравнительную силу короля оценить сложно: вокруг него строится игра, взятие фигуры означает проигрыш — в этом смысле король бесценен. С другой стороны, в концовке партии, когда угроз на доске меньше, королем можно перейти из защиты в атаку. Учитывая возможности фигуры, ее можно оценить в 3—4 пешки.

Размены. Шахматисты часто жертвуют ценной фигурой, чтобы на следующий ход «съесть» фигуру противника. Это и называется разменом. В зависимости от силы фигур размены могут быть хорошими, плохими или честными.

Если один игрок побил вражескую ладью слоном, поставив свою фигуру под удар, для него этот размен выгодный: относительная ценность ладьи — пять пешек, слона — три пешки. А вот для соперника этот же размен считается плохим, по условным очкам он ушел в минус.

Справедливым считается размен одинаковых по ценности фигур. Например, ладья на ладью или конь на слона. На самом деле такие размены тоже могут быть выгоднее для одного из игроков, но это менее очевидно и определяется этапом игры и в целом ситуацией на доске

Шах, мат и ничья в шахматах

Перемещение фигур по доске служит главной цели шахмат: поставить королю соперника мат, то есть взять его в плен своими фигурами так, чтобы у него не осталось возможности выйти из-под атаки.

Шах. Первый шаг на пути к мату — шах, то есть нападение на короля. Для этого игрок должен расположить свои фигуры так, чтобы на следующий ход он мог атаковать чужого короля. Соперник в свой ход обязан защититься от шаха, чтобы не проиграть партию.

В шахматах выделяется несколько особых шахов, выполняемых при определенных условиях:

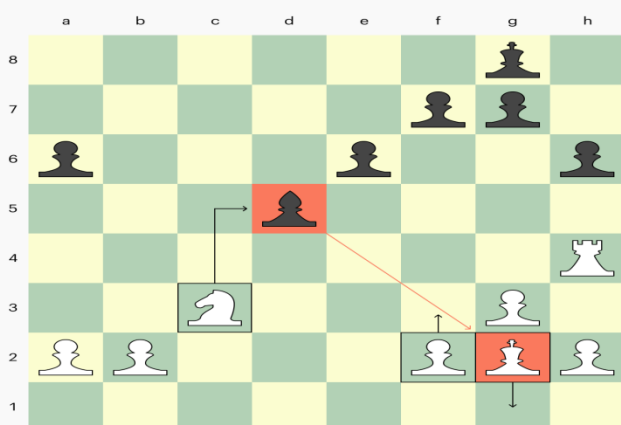
1. Двойной шах. В этом случае королю одновременно угрожают две вражеские фигуры или пешки.
2. Перекрестный шах. Объявляется в ответ на шах соперника, если игрок смог не только защититься, но и одновременно поставить под угрозу чужого короля.
3. Вскрытый шах. В этом случае королю угрожает не та фигура, что двигалась в этот ход, а та, что раньше была закрыта.
4. Вечный шах. Ситуация, в которой один игрок объявляет шах, второй уходит из-под угрозы, но первый тут же ставит еще один шах — и так может продолжаться бесконечно.

Выход из-под шаха. Игрок, которому поставили шах, должен защитить своего короля. По правилам нельзя оставлять короля на битой клетке или ставить на другую клетку, которая находится под ударом: это приведет к проигрышу. Есть три основных способа выйти из-под шаха:

1. Уйти королем на соседнюю клетку, которая не находится под угрозой атаки в следующий ход. При этом можно атаковать вражеские фигуры или пешки, но нельзя идти на клетки, занятые своими же фигурами или пешками. Важно: из-под шаха запрещено выходить с использованием рокировки.
2. Защитить короля другой фигурой или пешкой, расположив ее на пути чужой фигуры. Не сработает, если королю поставлен двойной шах или шах конем.
3. Защитить короля другой фигурой или пешкой, атаковав угрожающую чужую фигуру. Тоже не сработает в ситуации с двойным шахом.

Пример выхода из-под шаха

Черный слон поставил шах белому королю. У белых есть три способа выйти из-под шаха: атаковать слона конем, прикрыть короля пешкой или отступить самим королем

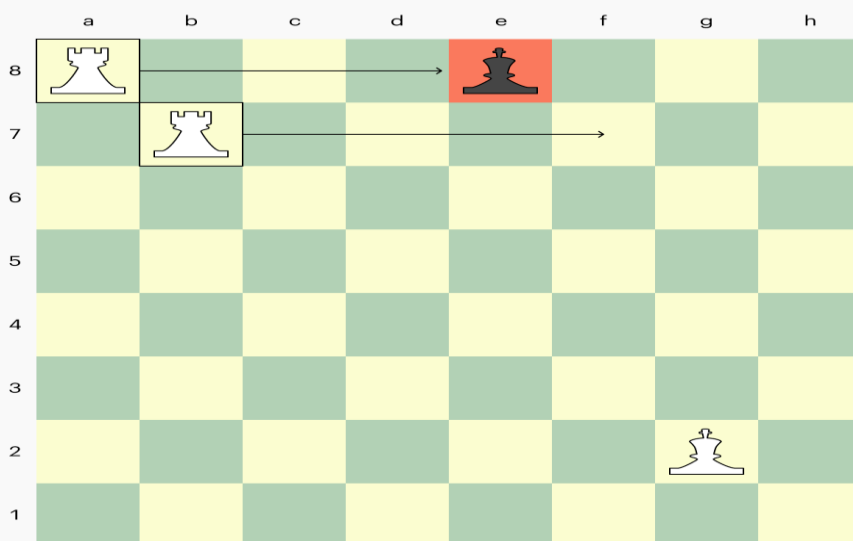


Мат.

Бывают ситуации, когда от шаха нет защиты: король не может уйти из-под угрозы, а другие фигуры и пешки не могут ни прикрыть его, ни атаковать угрожающую фигуру. Это и есть мат — игрок, поставивший его, побеждает в партии.

У матов нет особой классификации, но есть конкретные ситуации на поле, которым дают свои названия: от «дурацкого мата», который по ошибке можно допустить уже на втором ходу, до именных матов, названных в честь известных шахматистов или исторических партий.

Пример мата для черного короля



Ничья. В шахматах возможен и ничейный результат, причем на самом высоком уровне большая часть партий так и заканчивается. Опытные гроссмейстеры стараются не допускать ошибок и сводят игру к ситуации, когда мат поставить невозможно. Поэтому, например, матч за звание чемпиона мира длится 14 партий, а в случае равного счета проводятся дополнительные игры.

Ничья может быть зафиксирована в нескольких случаях:

1. **Соглашение.** Игрок может предложить сопернику ничью, тот имеет право принять предложение или отказаться. Повторять предложение в той же партии не принято, хотя регламентом обычно не запрещено.
2. **Теоретически ничейная позиция.** Ситуация, в которой ни один из соперников не может поставить мат. Например, когда на доске остаются два короля и конь или любое количество однополюсных слонов.
3. **Троекратное повторение позиции.** Если одна и та же расстановка фигур на поле повторяется три раза или более, игра заканчивается вничью — по просьбе одного из игроков или судьей, в зависимости от регламента. Самый распространенный пример этого правила — вечный шах.
4. **Пат.** Ситуация, когда игрок не может сделать ход в рамках правил ни одной из своих фигур. Например, если у черных на доске остался один король, но любой ход приведет к атаке на него белыми фигурами. При этом шах черным не объявлен. В патовой ситуации фиксируется ничья.
5. **Правило 50 ходов.** Если 50 ходов подряд прошли без взятий и движения пешек, фиксируется ничья — даже если у одного игрока было преимущество на доске. По нынешним правилам в этом случае игра завершается по требованию одного из игроков. Если так прошли 75 ходов, то ничья фиксируется автоматически.

Продолжительность шахматной партии

Любители часто играют в шахматы без временных рамок, но игра очень завязана на этом аспекте. На профессиональных турнирах действуют строгие правила контроля времени, а каждая секунда фиксируется специальными шахматными часами. При этом спрогнозировать продолжительность партии все равно сложно: игра может закончиться за несколько ходов, а может идти часами.

Существует четыре основных варианта контроля времени в шахматах:

1. **Классические шахматы.** Ограничение по времени на первые 40 ходов — два часа. Дальнейший контроль регламентируется правилами турнира. Например, можно добавить еще час или 30 минут на следующие 20 ходов или добавлять по несколько минут к каждому следующему ходу.
2. **Рапид, или быстрые шахматы.** Каждому игроку дается от 10 минут до часа на всю партию. Также в зависимости от регламента турнира игрокам могут начислять дополнительное время, например по 10 секунд на каждый ход.
3. **Блиц.** Каждому игроку дается до 10 минут на всю партию, при этом бонусные секунды на каждый ход могут начисляться или нет. Распространенный вариант — три минуты на партию и две дополнительные секунды на каждый ход.

4. «Пуля». Каждому игроку дается менее трех минут, а дополнительное время если и предусмотрено, то ограничивается 1—3 секундами на ход. Такой вариант шахмат требует максимальной скорости принятия решений и больше всего распространен в онлайне.

Шахматные часы. Контроль времени не дает опытным соперникам бесконечно затягивать партию, побуждает их принимать быстрые решения и чаще атаковать. За соблюдением правил следят при помощи особого прибора — шахматных часов. По сути, это два таймера, устроенных так, что одновременно идет только один из них.

В начале партии игрок с черными фигурами нажимает на кнопку, запуская таймер для оппонента. Когда тот заканчивает свой ход, он нажимает вторую кнопку, останавливая свой таймер и запуская отсчет для противника. И так далее: игроки нажимают кнопку после каждого хода, а на циферблате отсчитывается время, оставшееся у каждого.

По правилам игроки должны нажимать на кнопку часов той же рукой, которой двигают фигуры. Часы чаще встречаются на турнирах, но их можно использовать и в товарищеских матчах. Это не только поможет контролировать время партии, но и добавит азарта в игру.

Фазы игры.

Шахматную партию обычно разделяют на три основные фазы:

1. Дебют. Начало игры, когда соперники выполняют первые ходы и развивают заготовленную стратегию на доске. Дебют может иметь решающее значение в партии, у некоторых популярных вариантов даже есть названия.
2. Миттельшпиль. Середина игры, когда происходят основные события партии — реализуются атака и защита, размены и комбинации, захватывается большая часть фигур.
3. Эндшпиль. Концовка игры на уже заметно опустевшей доске. Игроки стараются провести оставшиеся пешки в фигуры, король начинает активнее двигаться по полю, а условная ценность каждой оставшейся фигуры возрастает.

Шахматный этикет

Шахматы — сложная интеллектуальная игра, в которой важна сосредоточенность, а цена ошибки может быть очень высокой. Поэтому среди шахматистов распространен ряд правил приличия в процессе игры. Часть из них — негласные, за нарушение других могут предупредить или даже наказать, это зависит от регламента турнира.

Взялся — ходи. Самое известное правило, распространенное даже в товарищеских партиях. Если игрок дотронулся до своей фигуры, то обязан сделать ею ход. Если он дотронулся до фигуры соперника, то обязан ее «съесть». Лучше сначала убедиться в правильности принятого решения и только после этого тянуться к доске.

Отпустил — ход сделан. Продолжение предыдущего правила: если игрок делает ход фигурой и отпускает ее, изменить этот ход уже нельзя. Если фигура остается в руке, то ее допускается переместить на другую доступную для хода клетку. Здесь тоже важно не торопиться: даже если решение принято, можно задержаться на несколько секунд и убедиться в правильности маневра.

Игра одной рукой. Любой ход в шахматах допускается делать только одной рукой — даже рокировку или взятие чужой фигуры. Играть двумя руками одновременно не разрешается. Нажимать на часы нужно той же рукой, которой осуществлялся ход.

Невозможный ход. За любой ход, сделанный не по правилам, судья выносит игроку предупреждение. Второе такое предупреждение заканчивает партию — нарушившему правила игроку присуждается поражение.

«Поправляю». Если игрок хочет поправить фигуру или пешку на доске, это разрешено делать только во время своего хода. Перед этим необходимо предупредить соперника, произнеся слово «поправляю».

Взаимоуважение. Во время игры нельзя отвлекать соперника ни жестами, ни устно, ни любым другим способом. В шахматы вообще принято играть молча. Также нельзя начинать делать ход, пока соперник не закончил свой и не нажал на часы.

Что такое шахматная нотация

Оттачивать мастерство в шахматах эффективнее всего в процессе игры, но полезным будет и чужой опыт, особенно если речь о профессиональных шахматистах. К тому же важно анализировать сыгранные партии, чтобы находить ошибки и учитывать их в дальнейшем. В этом игрокам помогает шахматная нотация — система записи партий комбинацией букв и цифр.

Сейчас общепринятой считается алгебраическая нотация. В ней ходы записываются при помощи стандартных обозначений клеток, а фигуры — с помощью заглавных букв. Чаще всего используют сокращения от английских названий фигур, но иногда в нотации могут встречаться русские буквы.

Обозначение шахматных фигур в нотации

Название фигуры	Обозначение на английском языке	Обозначение на русском языке
Король	K	Кр
Ферзь	Q	Ф
Ладья	R	Л
Конь	N	К
Слон	B	С
Пешка	Не записывается	Не записывается

Каждый пункт шахматной нотации — один ход партии, включающий действия обоих игроков. Стандартная запись состоит из порядкового номера хода, указания фигуры, которая его совершает, и двух клеток — откуда и куда она перемещается. Между клетками ставится тире, если это простой ход, и буква х, если ход с взятием фигуры.

В нотации есть также несколько дополнительных обозначений. Для шаха используют +, для мата — #. В случае предложения ничьей ставится =. Свои обозначения есть и у разных рокировок: 0-0 для короткой и 0-0-0 для длинной.

Несколько примеров для понимания:

- 1. e2—e4 b7—b5. На первом ходу белые походили пешкой с клетки e2 на клетку e4, а черные — с клетки b7 на клетку b5.
- 9. Nh4—f5 c7—c6. На девятом ходу белый конь переместился с h4 на f5, черная пешка — с c7 на c6.
- 22. Qf3—f6+ Ng8xf6. На 22-м ходу ферзь белых поставил шах королю, переместившись с клетки f3 на клетку f6. Черные вышли из-под шаха, взяв ферзя конем, который стоял на клетке g8.

Существует также сокращенный вариант записи. Его основное отличие в том, что указывается только клетка, на которую движется фигура, без исходного положения. Если ситуация на доске подразумевает, что на клетку могут пойти две одинаковые фигуры, для уточнения добавляется одна из координат, по возможности вертикаль. А для обозначения взятия пешкой часто указывают только вертикали: например, fe.

Примеры выше, но в сокращенной записи:

- 1. e4 b5.
- 9. Nf5 c6.
- 22. Qf6+ Nf6.

Закрепление правил игры

1. Шахматы — настольная игра, в которой принимают участие две стороны: одна играет белыми фигурами, другая — черными. Основная цель — поставить мат сопернику, то есть захватить вражеского короля и защитить своего.
2. Игра проходит на квадратной доске из 64 равных клеток. По этому полю игроки по очереди двигают свои фигуры и атакуют вражеские.
3. В начале игры у каждой стороны по восемь пешек и восемь особых фигур: король, ферзь, по два слона, коня и ладьи. У каждой фигуры свои правила хода, также есть несколько особых ходов.
4. В зависимости от возможностей каждой фигуры для нее определяется условная сила относительно других фигур. Слон и конь считаются легкими фигурами, ладья ценится выше. Самая сильная фигура на доске — ферзь, но две ладьи все равно сильнее. Параметры силы не влияют на процесс игры, но помогают выбрать более сильный ход и выгодный размен.
5. Одна партия в шахматы может длиться от нескольких минут до нескольких часов. На профессиональном уровне игроки редко допускают явные ошибки, поэтому для ограничения продолжительности партии существует контроль времени. В классических матчах сторонам дают по несколько часов на партию, в рапиде — до часа, в блице — до десяти минут.
6. Помимо правил самой игры в шахматах есть ряд ограничений во время партии. Например, если игрок взял фигуру, то уже не может ее отпустить и обязан сделать ход именно ею. Передвигать фигуры и нажимать на шахматные часы нужно одной и той же рукой.
7. Лучший способ повысить уровень игры — практиковаться и анализировать свои и чужие партии. С первым помогут специальные сайты и сервисы, где можно бесплатно играть против компьютера и реальных людей по разным правилам. Для второго пригодится знание шахматной нотации — единой системы записи партий с указанием всех ходов и взятия фигур.