

Шахматные правила

Самый маленький учебник

F

E

D

C

B

A

4

3

2

1

УДК 794
ББК 75.581
М36

Мацукевич, А.

М36 Шахматные правила : самый маленький учебник/
Анатолий Мацукевич. — М.: АСТ: Астрель, 2007. —
31, [1] с : ил.

ISBN 5-17-000256-4 (ООО «Издательство АСТ»)

ISBN 5-271-00432-5 (ООО «Издательство Астрель»)

В простой, доступной и лаконичной форме в издании изложены основные правила шахматной игры: вы узнаете, как ходят фигуры, как пользоваться рокировкой, что такое «взятие на проходе», как записать партию и многое другое.

Книга будет интересна не только взрослым, но и детям, только начинающим делать свои шаги в постижении удивительного и увлекательного мира шахмат.

УДК 794
ББК 75.581

Общероссийский классификатор продукции
ОК-005-93, том 2; 953000 — книги, брошюры

Санитарно-эпидемиологическое заключение
№77.99.02.953.Д.003857.05.06 от 05.05.2006 г.

Надано в печать с готовых диапозитивов 21.12.2006 г.

Формат 70x90/32. Гарнитура Гарамонд.

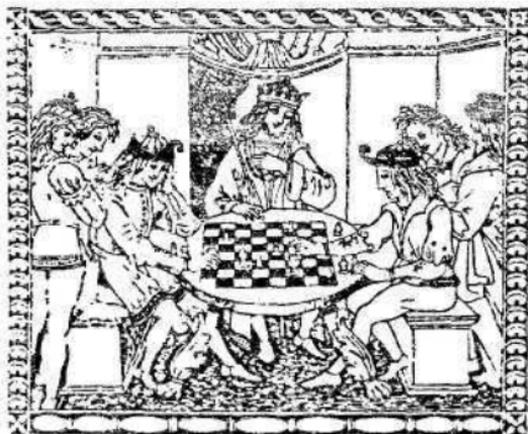
Усл. печ. л. 1,17.

Доп. тираж 1000 экз. Заказ № 7579.

ISBN 5-17-000256-4 (ООО «Издательство АСТ»)

ISBN 5-271-00432-5 (ООО «Издательство Астрель»)

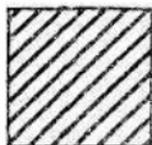
© ООО «Издательство Астрель», 2000



Игра в шахматы

Ее ведут два партнера, по очереди передвигая на квадратной клетчатой доске 32 шахматные фигуры - 16 белых и 16 черных.

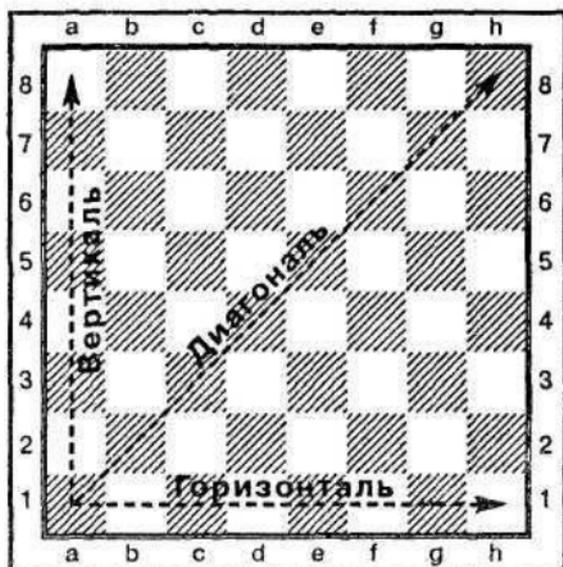
| | | |
|---|--------|---|
|  | Король |  |
|  | Ферзь |  |
|  | Слон |  |
|  | Конь |  |
|  | Ладья |  |
|  | Пешка |  |



Шахматная доска

На ней 64 поля, или клетки. Перед началом игры доска располагается между партнерами так, чтобы угловое поле справа от каждого шахматиста было белым.

У шахматной доски 8 горизонталей, 8 вертикалей, есть у нее также черные и белые диагонали.

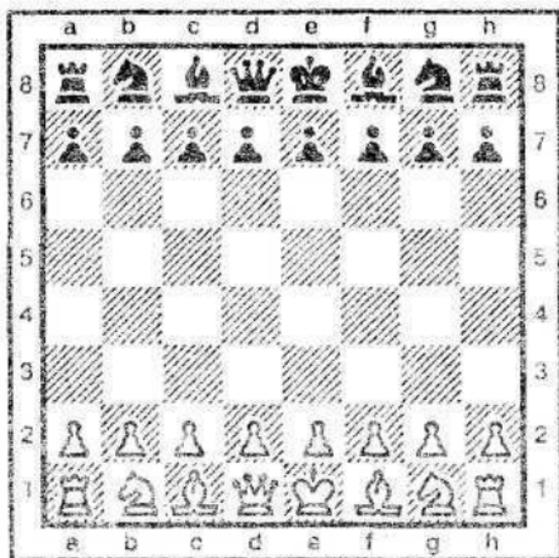




Начало игры



У каждого из игроков по 16 фигур. Расставляются фигуры перед началом игры так.

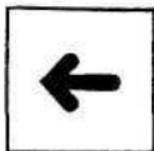


По углам доски ставятся ладьи. Возле них располагаются кони, затем слоны, В центре на иоле своего цвета ставится: ферзь, рядом - король. Перед фигурами - ряд из 8 пешек. Половина доски со стороны короля называется королевским флангом, со стороны ферзя - ферзевым.

Начинают игру белые фигуры.



Что такое ход?



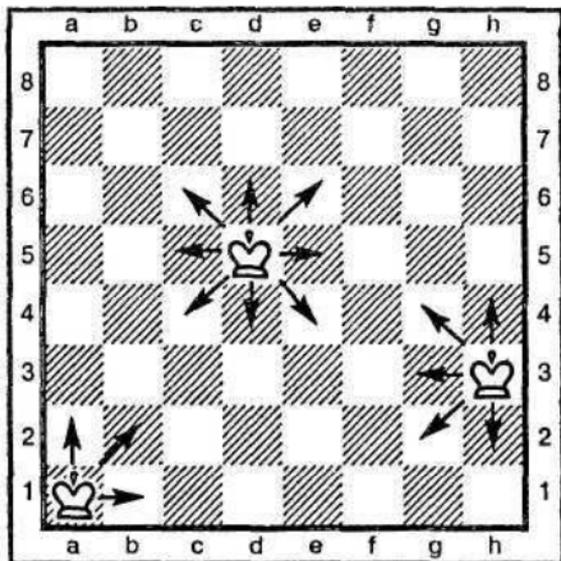
Ходом считается передвижение фигуры с одного поля на другое, не занятое своей фигурой. Если на этом поле оказывается фигура противника, то она снимается с доски. Ни одна из фигур, кроме коня, не может перепрыгивать через другие фигуры - свои или чужие.





Король

Может пойти на любое соседнее поле, если оно не занято своей фигурой. Король не может взять чужую фигуру, если она защищена другой фигурой.

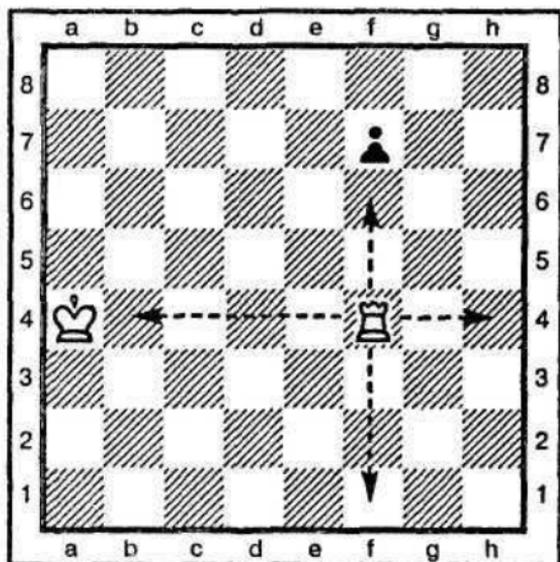


Как видим, у короля может быть самое большое восемь клеток, на которые он может переместиться. Если король стоит на краю доски, у него остается только пять возможных ходов, а если в углу - только три.



Ладья

Ходит и бьет фигуры противника на любое доступное поле по вертикалям или горизонталям, на которых находится.



Вот пример. Ладья не может пойти на крайнее левое поле доски - там расположен ее король. А вот черную пешку она может забрать, то есть снять с доски, и стать на ее место.

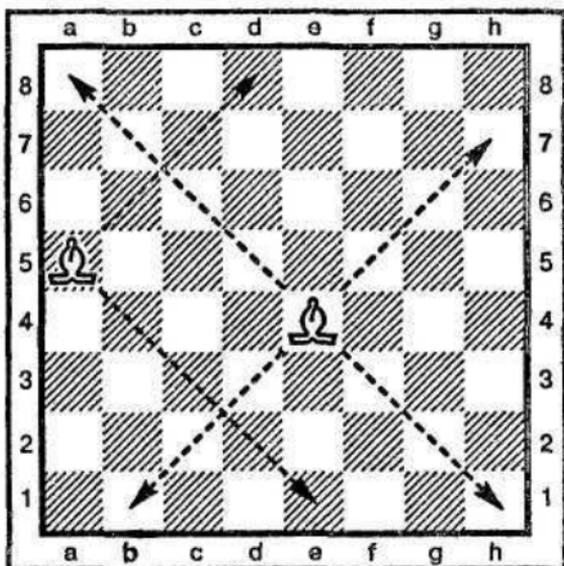


КАК ХОДЯТ ФИГУРЫ?



СЛОН

Ходит на любое доступное поле по диагонали.

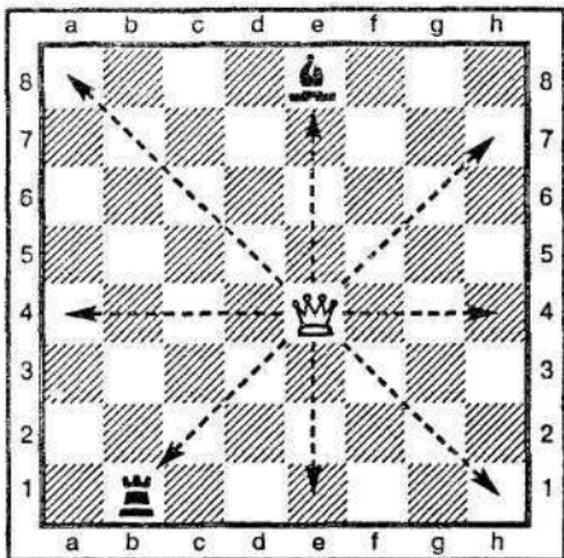


Заметим, что один из слонов у каждого из игроков ходит только по белым полям (поэтому и называется - белопольным), а другой - только по черным полям (этот слон - чернопольный).



Ферзь

Самая сильная фигура. Он совмещает ходы ладьи и слона и может с места, на котором находится, пойти на любое доступное поле по вертикали, по горизонтали или по диагоналям.



Ферзь может пойти на любое поле, показанное стрелками, но может также взять ладью или слона черных. Для этого та или другая фигура снимается с доски, а ферзь ставится на ее место.

***Не называйте ферзя королевой!
Это устаревшее название.***

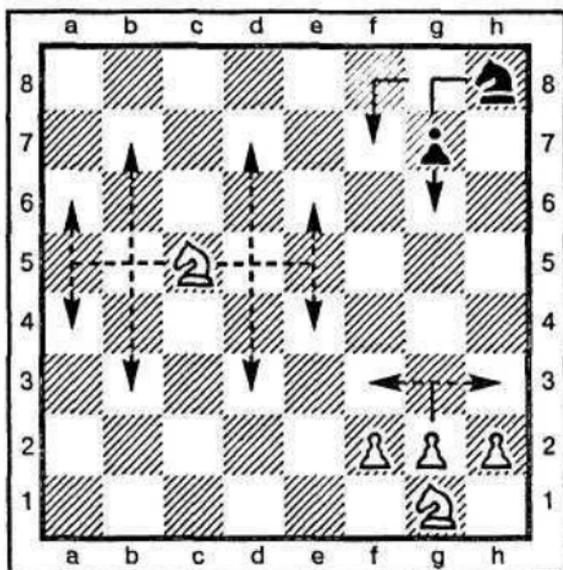


Конь

Всем известно, что конь ходит буквой «Г». Он прыгает по горизонтали или вертикали через клетку и тут же переходит на соседнее боковое поле другого цвета.

Конь - единственная шахматная фигура, способная перепрыгивать через другие фигуры.

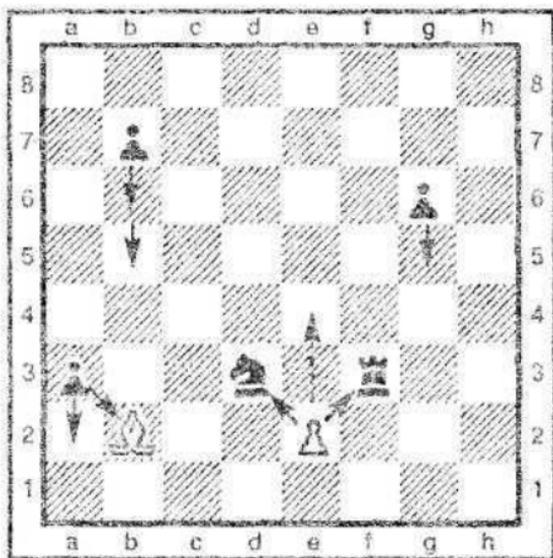
Вот как это может происходить.





Пешка

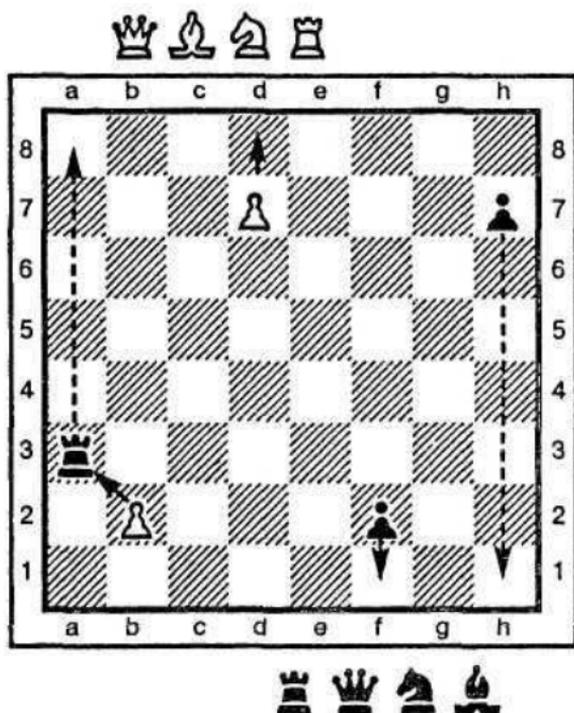
Их у каждого из соперников по 8, Пешки ходят только вперед по вертикали на одну клетку (если она не занята своей или чужой фигурой). Но из первоначального положения каждая пешка может один раз за всю игру пойти сразу на два поля. Среди других фигур только пешка бьет чужие фигуры не так, как ходит, а наискосок - на одну клетку вперед по диагонали.



Здесь показаны все возможные случаи пешечных ходов.

Белая пешка может пойти вперед на одно поле, на два поля (она ведь стоит в начальной позиции). Может уничтожить любую из черных фигур, сняв ее с доски и переместившись на ее место. Попад на соседнюю вертикаль, пешка продолжает двигаться по ней.

Если пешка достигает последней горизонтали (белая - восьмой, черная - первой), она тут же превращается в любую фигуру своего цвета, кроме короля. Причем не имеет значения, находится ли такая фигура на доске, или выбыла из игры.

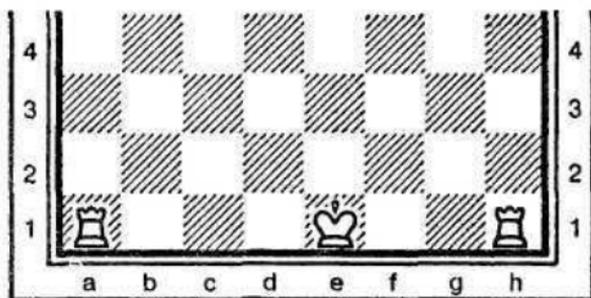




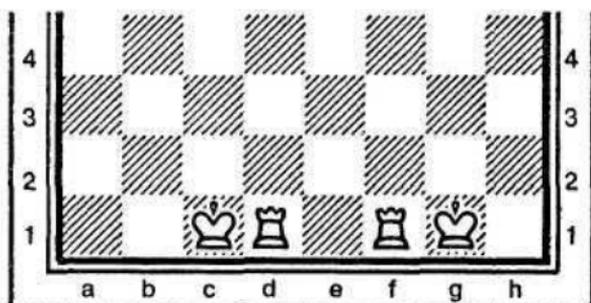
Рокировка

Один раз во время игры каждый из королей (белый или черный) может сделать рокировку. Делается она так. Король перемещается по направлению к одной из ладей через одну клетку, а ладья переносится через него и становится рядом.

Вот пример рокировки белого короля.



Исходная позиция



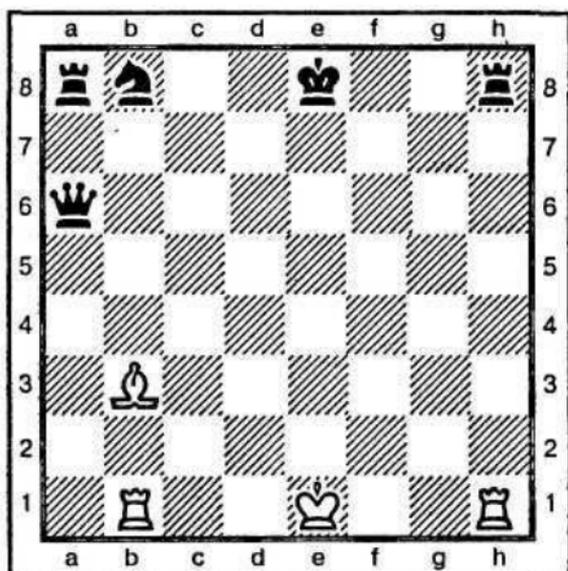
Длинная
рокировка

Короткая
рокировка

Рокировка на королевском фланге называется **короткой**, на ферзевом - **длинной**.

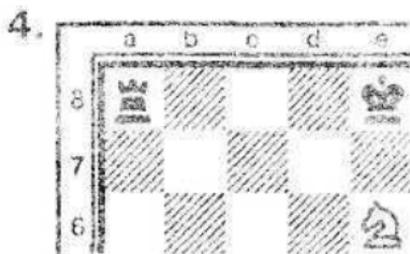
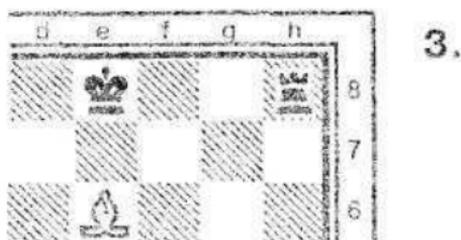
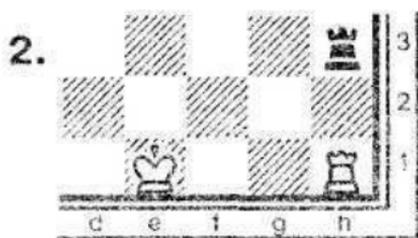
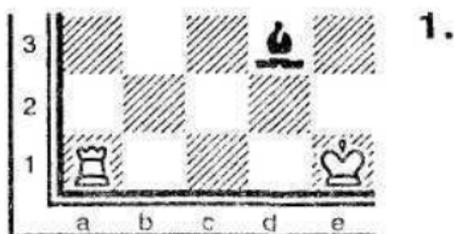
Если король хоть однажды двигался, рокировка невозможна в обе стороны. Также нельзя рокироваться с ладьей, которая покидала свое место. Рокировка временно невозможна, если король в этот момент находится под нападением фигуры соперника, а также в том случае, если под ударом оказывается поле, которое король должен занять или пересечь.

Нельзя также рокироваться, когда между королем и ладьей, с которой задумана рокировка, находится другая фигура.



И белый, и черный короли не могут рокироваться ни в какую сторону.

Можно ли рокироваться?



ОТВЕТЫ:

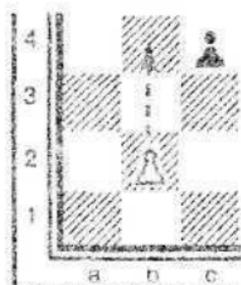
1. МОЖНО
 2. МОЖНО
 3. НЕЛЬЗЯ
 4. НЕЛЬЗЯ



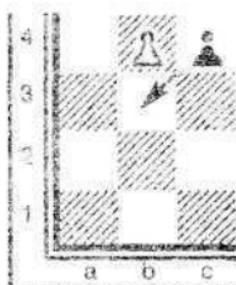
Взятие на проходе

Если пешка делает из первоначального положения ход на два поля и переступает клетку, находящуюся под ударом неприятельской пешки, то последняя может побить двигавшуюся пешку. При этом двигавшаяся пешка снимается с доски, а бьющая становится не на ее место, как это происходит во всех других случаях, а на "битое" поле, которое та перепрыгнула.

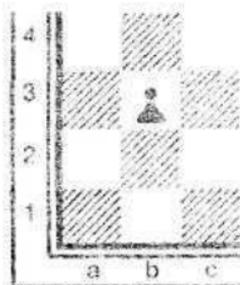
Подробности этого странного хода показаны на рисунке.



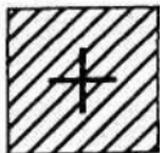
1



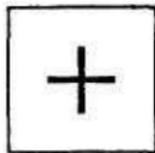
2



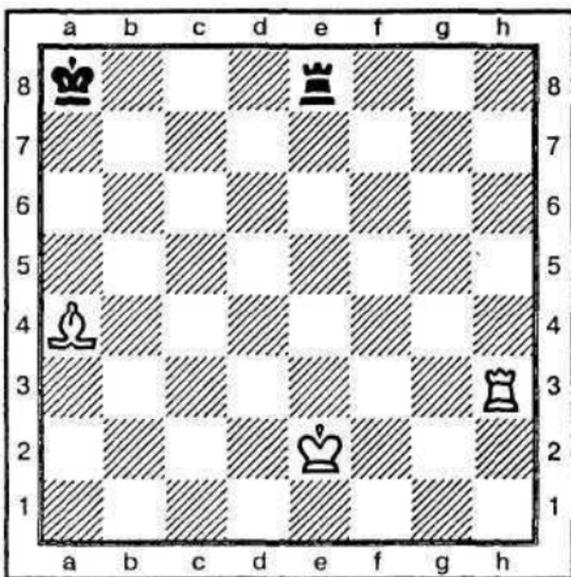
3



Шах



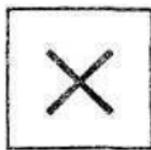
Если любая фигура - ферзь, ладья, слон, конь или пешка - нападает на короля, то такое нападение называется **шахом**. От шаха нужно обязательно защититься следующим ходом. Есть три способа защиты. Можно отойти королем, уничтожить нападающую фигуру или же поставить между ней и королем свою фигуру.



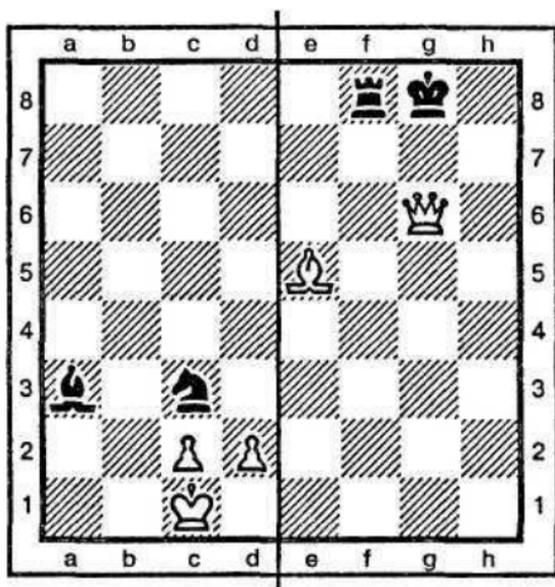
Возможны все три защиты от шаха черной ладьи. Белые могут увести короля, взять нападающую ладью слоном или же заслонить короля ладьей.



Мат



Если ни один из способов защиты от шаха выполнить нельзя (нельзя увести короля, уничтожить нападающую фигуру или заслонить короля своей фигурой), то получается мат королю, партия прекращается.



**Объявить мат королю соперника —
цель шахматной игры.**



Выигрыш партии

*Партия считается выигранной,
если удастся объявить мат королю
соперника, или в том случае,
если противник сдается сам.*





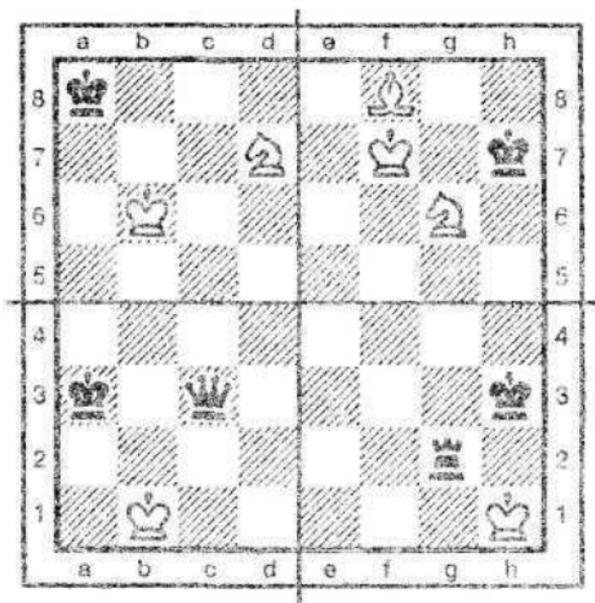
Ничья



Получается в пяти случаях,

1. При взаимном согласии соперников.

2. Если при своей очереди хода играющий не может сделать ни одного из них. При этом король не находится под шахом. Такое положение называется - пат.



3. В положении, где возможность выигрывать одной из сторон исключена: на доске остаются одинокие короли, король против ко-

ролл со слоном или конем, король со слоном против короля со слоном при одноцветных слонах. В шахматной теории известны и многие другие случаи с ничейным расположением сил, но для поддержания равновесия они требуют уже дополнительных знаний.

4. По требованию одного из игроков, если одна и та же позиция возникает три раза (не обязательно подряд), причем очередь хода каждый раз будет у одного из соперников. Один из видов такой ничьей - вечный шах, когда одна из сторон непрерывно нападает на короля соперника и король не может укрыться от нападения.

5. Есть еще сложный случай возможной ничьей, когда в течение последних пятидесяти ходов не была взята ни одна фигура и ни одна из пешек не сделала хода. Но этот вариант в партиях начинающих шахматистов обычно не встречается и пригодится только в вашей дальнейшей практике.



Совершение хода



Ход считается сделанным:

- если, поставив фигуру на свободное поле, играющий отнял от нее руку;
- при взятии, когда чужая фигура снята с доски, а играющий, поставив свою фигуру на новое место, отпустил ее;
- при рокировке, когда играющий передвинул короля и, переставив через него ладью, отнял от нее руку;
- при превращении пешки, когда пешка снята с доски, а играющий отнял руку от новой фигуры, поставленной на поле превращения. Если играющий отнял руку от пешки, достигшей поля превращения, ход еще не закончен (на это место можно поставить любую новую фигуру), но пешка уже не может пойти на соседнее поле (при возможном взятии там чужой фигуры).

Брать ход обратно нельзя!

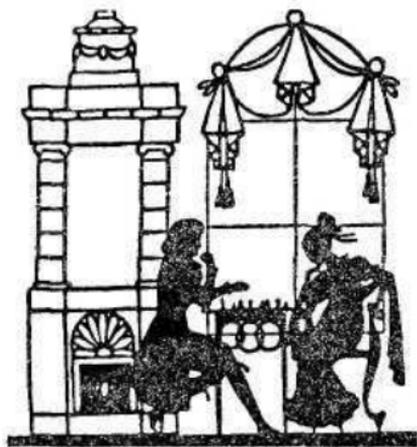


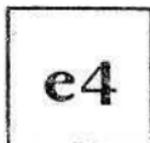
Прикосновение к фигуре



Если один из партнеров при своей очереди хода дотронулся до своей фигуры, он должен ею ходить. Правило называется "тронул - ходи!" и должно соблюдаться строго. Если при своей очереди хода играющий дотронулся до фигуры соперника, он должен взять ее. Если в таких случаях ход или взятие невозможны, то можно сделать любой ход.

Чтобы поправить свои или чужие фигуры, нужно предупредить партнера. Обычно говорят: «Поправляю».





Как записать партию

Чтобы записать отдельный ход или всю партию, применяют такую систему.

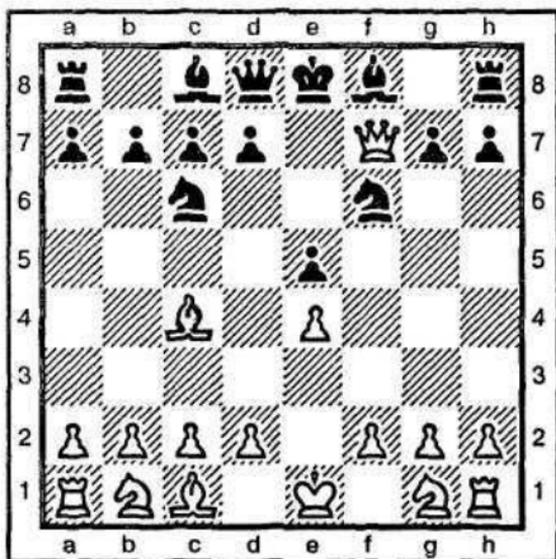
Горизонтальные ряды доски, начиная от играющего белыми, обозначают цифрами от 1 до 8, а вертикальные ряды слева направо от играющего белыми - латинскими буквами (их надо запомнить) - a (по-русски - а), b (б), c (ц), d (д), e (е), f (ф), g (ж), h (аш). Называя сначала букву для вертикали, а затем цифру горизонтали, можно обозначить любое поле шахматной доски.

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

Для обозначения фигур применяются такие сокращения; король - Кр или ♔, ферзь - Ф или ♚, ладья - Л или ♖, слон - С или ♗, конь - К или ♘. Пешки при записи не называются.

Для ясности применяют и дополнительные знаки. Главные из них: взятие одной фигуры другой - «:», при нападении на короля (шах) - «+», при объявлении мата - «X». Хороший ход отмечается восклицательным знаком - «!», плохой ход - вопросительным - «?».

Существует два вида записи - полная, когда сначала обозначается поле, которое фигура покидает, а потом - поле, на которое она идет. И краткая, когда показывается лишь поле, на которое передвигается фигура. Вот одна и та же партия, записанная двумя способами.



1. e2-e4 e7-e5
2. ♖d1-h5 ♜b8-c6
3. ♙f1-c4 ♞g8-f6
4. ♗h5:f7x.

А теперь – покороче. 1. e4 e5 2. ♖h5
 ♜c6 3. ♙c4 ♞f6 4. ♗:f7x.

Если при краткой записи на одно и то же поле могут пойти два коня или две ладьи, то ставят дополнительно букву или цифру, показывая первоначальное положение играющей фигуры. Например, ♜bd2 или ♙1a5. Овладев записью, вы сможете в дальнейшем самостоятельно читать учебники шахматной игры и другую специальную литературу.

Итак, перед вами полные правила древней и мудрой игры.

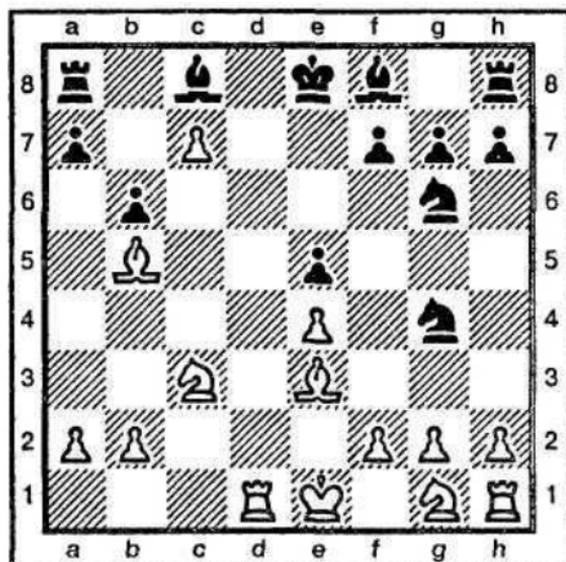
Доброго вам пути!

Анатолий КАРПОВ – Курт БАУД
 Бастиа (Франция), 1998 г.

Партия из сеанса одновременной игры.

1. d2-d4 d7-d5 2. c2-c4 d5:c4 3. e2-e4
 ♖b8-c6 4. d4-d5 ♖c6-e5 5. ♗c1-f4 ♗e5-g6
 6. ♗f4-e3 e7-e5 7. ♗f1:c4 ♗g8-f6 8. ♗b1-c3
 ♗f6-g4? Ошибка. Правильным продолже-
 нием было 8...♗e7.

9. ♗c4-b5! Выясняется, что на 9...♗d7 вы-
 игрывает 10. ♗:g4. 9...c7-c6 10. d5:c6
 ♗d8:d1+ 11. ♖a1:d1 Грозит 12. cb+. 11...b7-
 b6 12. c6-c7+.

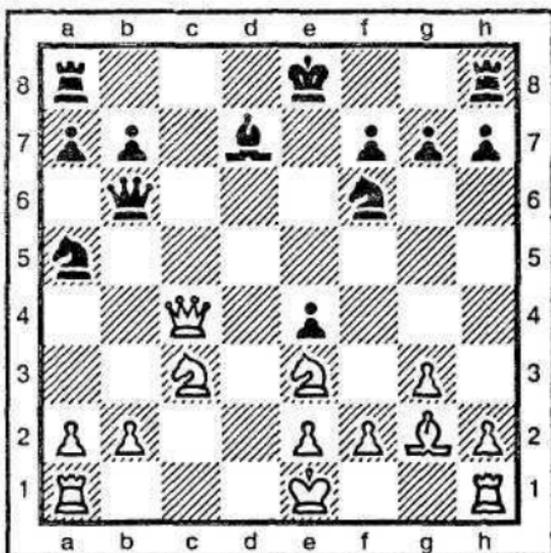


Теперь 12...♗d7 невозможно из-за 13.
 ♗:d7+, а на 12...♗e7 выигрывает 13. ♗c6.
 Черные сдались.

Эльмар МАГТЕРАМОВ –
Гарри КАСПАРОВ
Баку, 1979 г.

1. d2-d4 ♖g8-f6 2. c2-c4 e7-e6 3. ♘g1-f3
c7-c5 4. g2-g3 c5:d4 5. ♘f3:d4 d7-d5 6.
♙f1-g2 e6-e5 7. ♘d4-f3 e5-e4 8. ♘f3-d4
d5:c4 9. ♘b1-c3 ♙f8-c5 10. ♚d1-a4+ ♙c8-
d7 11. ♚a4:c4 ♚d8-b6 12. ♙c1-e3. Верным
решением было 12. e3.

12... ♘b8-c6 13. ♘d4-c2 ♙c5:e3 14.
♘c2:e3 ♘c6-a5!



Посмотрите, что получилось. Белый ферзь
неожиданно попался, и пришлось сдаться.

Содержание

| | |
|----------------------------------|----|
| Игра в шахматы | 3 |
| Шахматная доска | 4 |
| Начало игры | 5 |
| Что такое ход? | 6 |
| Как ходят фигуры? | |
| Король | 7 |
| Ладья | 8 |
| Слон | 9 |
| Ферзь | 10 |
| Конь | 11 |
| Пешка | 12 |
| Два особенных хода | |
| Рокировка | 14 |
| Взятие па проходе | 17 |
| Шах | 18 |
| Мат | 19 |
| Выигрыш партии | 20 |
| Ничья | 21 |
| Совершение хода | 23 |
| Прикосновение к фигуре | 24 |
| Как записать партию | 25 |
| Так играют чемпионы! | 28 |

Издание для досуга

Мацукевич Анатолий Александрович

ШАХМАТНЫЕ ПРАВИЛА

САМЫЙ МАЛЕНЬКИЙ УЧЕБНИК

Издано в авторской редакции
Технический редактор *Н. Новак*
Корректор *И. Мокина*
Компьютерная верстка *Ю. Хмельник*

ООО «Издательство АСТ»
170002, г. Тверь, прет. Чайковского, д. 27/32

ООО «Издательство Астрель»
129085, г. Москва, прет. Ольминского, д. 3а

Наши электронные адреса: www.ast.ru
book@astrel.ru

Получено в печать 14.02.2010 г.
0302 Печенова (ИИИ) (00) (0000) 02 00 00 00
125040 Москва, Крестовный пер. 15.