

## Памятка для родителей

### Правила игры в шахматы для начинающих

Если раньше вы никогда не играли в эту игру, то самое время научиться. Вы наверняка слышали, что шахматы развивают мышление, наблюдательность, умение оценивать ситуацию, иначе не открыли бы эту статью. Sovsport.ru постарался обобщить правила игры в шахматы для начинающих – если раньше вы никогда не играли в эту игру, то самое время научиться. Если играли мало и давно – то сможете освежить свои знания. Если хотите научить своих детей – мы попробуем помочь.



#### ЛЕГЕНДА О ВОЗНИКНОВЕНИИ ШАХМАТ

Если вы собираетесь объяснить правила игры в шахматы для детей, то попробуйте сначала увлечь их легендой о возникновении шахмат.

Давным-давно, около двух тысяч лет назад, когда не было еще ни айпадов, ни даже телевизоров, жил и правил в Индии деспотичный и легкомысленный раджа Баграм, который постоянно развлекался тем, что воевал с соседями. И один из его приближенных по имени Назир решил отвлечь правителя от войн игрой, которую он придумал, и заодно показать, что король мало что значит без поддержки своих подчиненных. В этой игре на 64-клеточной доске, помимо короля, размещались и воевали пехота и конница, слоны и крепости – всё как в настоящей армии Баграма, поэтому игра ему очень понравилась. Он спросил Назира, какую награду он хочет за свое изобретение.

«Положи на первую клетку доски 1 зернышко пшеницы, на вторую – 2, на третью опять в два раза больше, то есть 4, на четвертую – 8 и так далее, пока не заполнишь все 64 клетки», – ответил мудрец.

«Плохо ты думаешь о моей щедрости! Разве это достойная награда? Ладно, получишь ты свой мешок пшеницы!» – махнул рукой Баграм.

Но когда придворные математики посчитали, сколько зернышек должен отдать Баграм Назиру, то получилось огромное количество – 18 446 744 073 709 551 615! Это больше, чем песчинок в самой большой пустыне нашей Земли Сахаре! После этого раджа понял, как умен Назир, и еще больше заужал игру, которую он придумал.

#### ЦЕЛЬ ИГРЫ

Правила игры в шахматы уточнялись еще много веков, но в своей классической версии устоялись уже несколько веков назад. Игра проходит на доске, состоящей из 64 чередующихся черно-белых клеток. Расставлять фигуры нужно начинать, когда лежащая перед вами доска в ближнем правом углу имеет белую клетку.

В вашей армии 16 фигур – король, ферзь (королева), 2 коня, 2 слона, 2 ладьи и 8 пешек. В ближнем к вам ряду по краям ставятся ладьи, потом, ближе к центру, кони, потом слоны. Оставшиеся две клетки занимают король и ферзь, причем запомнить их местоположение легко по фразе «ферзь любит свой цвет». То есть белый ферзь стоит на белом поле (а белый король – на черном), а черный ферзь – на черном, оставляя белое поле для черного короля. Второй ряд от игроков целиком занимают пешки.



Первый ход делают белые. За один ход можно двигать только одну фигуру на любое допустимое для нее число клеток. Если ваша фигура «приземляется» на ту клетку, где стоит фигура противника, то его фигура «погибает» и убирается с доски.

Цель игры – «захватить» чужого короля раньше, чем чужая армия «захватит» вашего. Ситуация, когда король соперника находится под ударом любой из ваших фигур, но может спрятаться на соседнюю клетку или за другую фигуру, называется «шах». А если он под ударом и укрыться ему некуда, это значит вы поставили «мат» и одержали победу.

### **КАК ХОДЯТ ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ**

Чтобы показать, как двигаются по доске шахматные фигуры, нет ничего лучше, чем представить эту часть правил игры в шахматы в картинках. Но для начала надо запомнить: по правилам, если ты взялся за какую-либо фигуру, то совершить ход ты должен именно ей.

**Король.** Двигается на одну клетку в любом направлении. Исключение – рокировка (о ней ниже). Терять короля нельзя, поэтому король никогда не может двигаться на ту клетку, которая находится под ударом чужой фигуры. Если ваш соперник случайно поставил короля на ту клетку, куда он не мог ходить, не кричите «Ха-ха, я выиграл!», а поставьте его фигуру назад и объясните, в чем он ошибся.



**Ферзь.** Самая сильная фигура. Двигается на любое количество клеток в любом направлении.



**Слон.** Двигается на любое количество клеток по любой диагонали. Как можно заметить, один слон начинает игру на клетке белого цвета (и он никогда не может оказаться на черной), а другой стартует на черной (и никогда не перепрыгнет на белую).



**Конь.** Самая необычная фигура – движется буквой «Г», то есть на две клетки в любую сторону, потом делает поворот на 90 градусов в любую сторону и ходит еще на одну клетку. При этом конь единственная фигура, которая может «перепрыгивать» через другие.



**Ладья.** Двигается по прямой – то есть вперед, назад или в любую сторону на любое количество клеток.



**Пешка.** Самые простые солдаты вашей армии могут двигаться только вперед. При первом своем движении они могут шагнуть либо на одну, либо на две клетки. А вот в дальнейшем они шагают осторожно – на одну клетку и не больше. Но если перед ними стоит чужая фигура, то атаковать ее они не могут. Почему? Потому что пешки атакуют чужие фигуры тоже шагом на одну клетку, но не прямо, а по диагонали!



Однако, как нередко пишут в правилах игры в шахматы для детей, у медленной и неповоротливой пешки есть мечта, которую ей иногда удастся осуществить. Если она дойдет до противоположного края доски, то может превратиться в любую другую фигуру (кроме короля и самой себя, то есть пешки). Обычно пешку производят в ферзи, поскольку, как вы уже знаете, это самая мощная фигура.

С пешкой связано так называемое «взятие на проходе», о чём мы расскажем ниже.