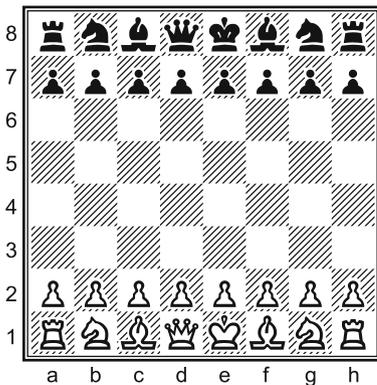


Занятие 1. Шахматная доска. Расположение фигур



Ареной для шахматной партии служит шахматная доска. Она представляет собой квадрат, состоящий из 64 маленьких клеток (полей): 32 черных и 32 белых (диаграмма 1).

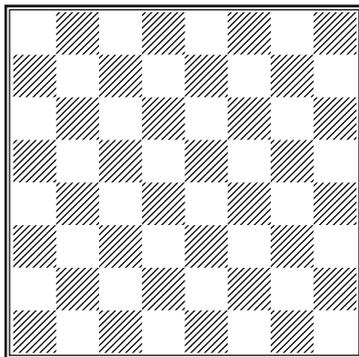
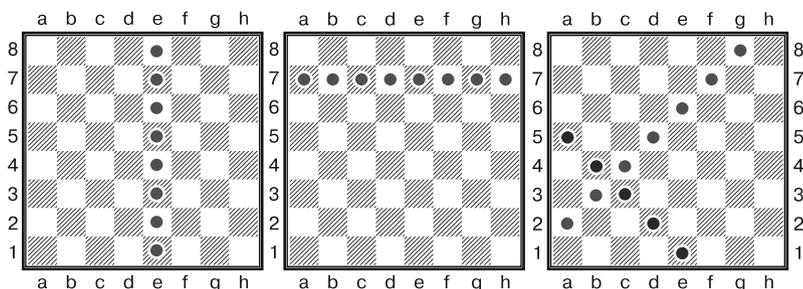


Диаграмма 1

Доска располагается так, чтобы левое угловое поле у каждого из игроков было черным.



На доске различают три типа линий: вертикали (диаграмма 2), горизонтали (диаграмма 3) и диагонали (диаграмма 4).



Вертикаль (линия)

Горизонталь (ряд)

Диагонали

Диаграммы 2–4

**ИНТЕРЕСНЫЙ
ФАКТ**



В Древней Индии шахматы называли «чатуранга», то есть «состоящие из четырех частей» — по родам войск, входящих в их состав: боевых слонов, колесниц (ладей), конницы и пехоты. Командовал каждой из частей свой военачальник, и игра велась четырьмя партнерами.

Чтобы партию можно было обсуждать, называя ходы, вертикали шахматной доски обозначены буквами латинского алфавита, а горизонтали — цифрами (диаграмма 5).

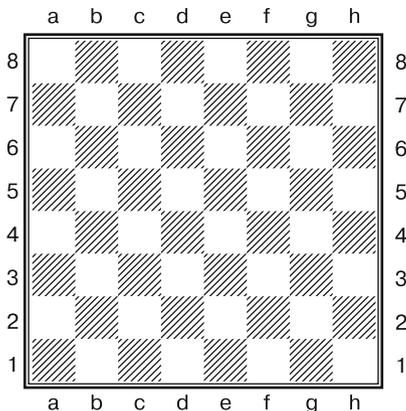
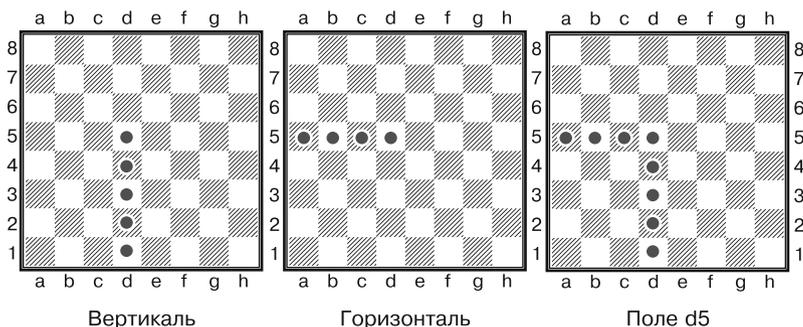


Диаграмма 5

Буквы располагаются слева направо от играющего белыми и произносятся так: *a* — «а», *b* — «бэ», *c* — «цэ», *d* — «дэ», *e* — «е», *f* — «эф», *g* — «жэ», *h* — «аш».

Цифры от 1 до 8 расположены по направлению от играющего белыми к играющему черными, а на диаграммах в книгах — снизу вверх.

Чтобы отыскать нужное поле, сначала требуется определить вертикаль (диаграмма 6), которая ему соответствует, а затем — горизонталь (диаграмма 7), на которой это поле находится (диаграмма 8).



Диаграммы 6–8

Таким образом можно легко найти любое поле на доске, указав его обозначение (диаграмма 9). После небольшой практики вы легко запомните расположение каждого поля и вам не надо будет каждый раз искать глазами буквы и цифры — опытным игрокам они вообще не нужны!

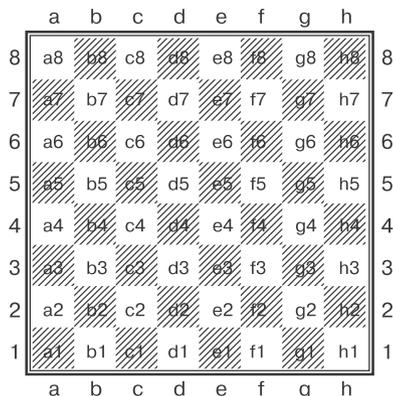


Диаграмма 9

Белые и черные фигуры — раньше они назывались «армиями» — в начале игры стоят на доске следующим образом (диаграмма 10).

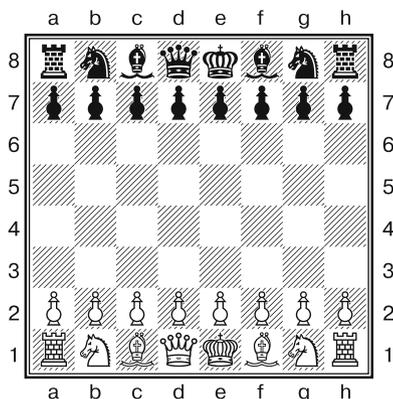


Диаграмма 10

У каждой из сторон имеются **фигуры шести видов:**

- по одному королю (e1 — e8);
- по одному ферзю (d1 — d8);
- по два слона (c1, f1 — c8, f8);
- по два коня (b1, g1 — b8, g8);
- по две ладьи (a1, h1 — a8, h8);
- по восемь пешек, занимающих 2-й и 7-й ряды соответственно.

Проверьте себя!

1. Посмотрите на доску и скажите, какого цвета поле d1? Поля c8, e4, f6? Старайтесь отвечать быстро.
2. Теперь внимательно посмотрите на доску и отвернитесь! Поле a5 — белое или черное? А поле d6? Поле g4? Назовите все белые поля в 3-м ряду (на 3-й горизонтали).
3. Все еще не глядя на доску, мысленно найдите поле c8. Вправо и вниз от этого поля идет диагональ. Назовите все поля этой диагонали.

Подсказка. Начинайте считать с ближайшего углового поля. Поля a1 и h8 — черные, a8 и h1 — белые. Например: a1 — черное, b1 — белое, c1 — черное; h8 — черное, h7 — белое, h6 — черное и т. д.

Ответы вы найдете в конце занятия 1.

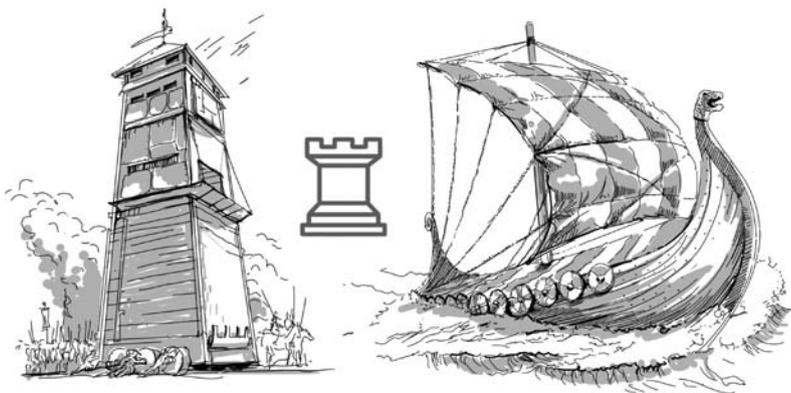
Мы научились:

- находить на доске вертикали, горизонтали и диагонали;
- называть поля доски (например, g1), определять их цвет;
- расставлять фигуры в начальное положение.

Ответы на задание «Проверьте себя!»

1. Поле d1 — белое, c8 — белое, e4 — белое, f6 — черное.
2. Поле a5 — черное, d6 — черное, g4 — белое. Белые поля в 3-м ряду — b3, d3, f3, h3.
3. Все поля диагонали c8 — h3 (так называют диагонали): c8, d7, e6, f5, g4, h3.

Занятие 2. Шахматные фигуры. Ладья



Начнем знакомиться с фигурами с самых «прямолинейных». Ладьи в начале партии занимают четыре угловых поля (диаграмма 11).

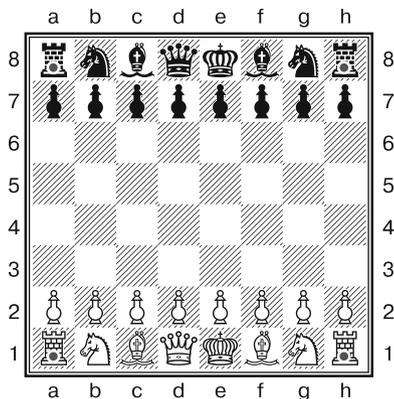


Диаграмма 11

Ладья ходит по прямой, то есть может пойти на любое поле в своем ряду или в своей вертикали — влево, вправо, вверх, вниз. Так, ладья на диаграмме 12 может пойти на a4, b4, c4, e4, f4, g4, h4; d1, d2, d3, d5, d6, d7, d8.

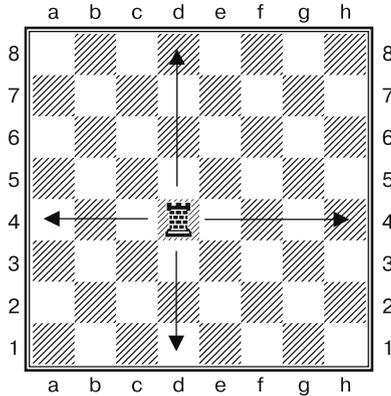


Диаграмма 12

Если нет препятствий, ладья контролирует 14 полей (диаграмма 13).

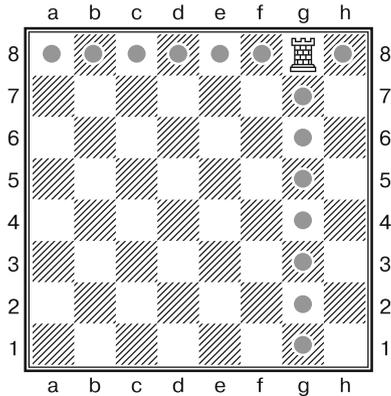


Диаграмма 13

Как и другие фигуры, ладья не может ходить «сквозь» фигуры своего цвета, прыгать через них. На такое способен только конь! Поэтому, если на диаграмме 13 поставить на поле e8 белого слона (диаграмма 14), диапазон действия ладьи сократится. Она по-прежнему сможет пойти на любое из семи полей по вертикали g — с g1 по g7, но только на два поля по 8-й горизонтали — на h8 либо f8.

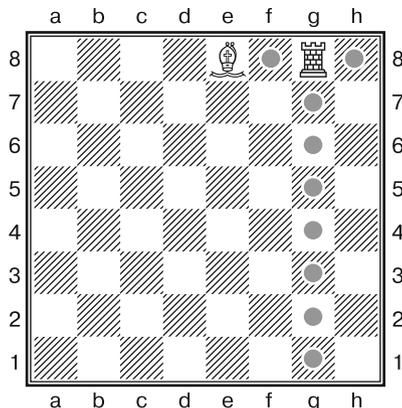


Диаграмма 14

Если в позиции на диаграмме **14** поставить на e8 не своего (белого), а чужого (черного) слона, то ладья также сможет взять слона, заняв его место. Но об этом поговорим позже.

Ладья — фигура дальнбойная. Стоит ли она в углу доски или находится в центре, количество полей, куда она может пойти, неизменно: это 14 полей — по семь в той вертикали и горизонтали, в которой находится ладья. Однако **в начальном положении ладьи не имеют ни одного хода**. Обычно требуется немало времени, прежде чем эти сильные фигуры вступят в игру.

Проверьте себя!

1. На пустой доске поставьте ладью на поле b1. Как за два хода попасть ладьей на поле f6? Сколькими способами это можно сделать?
2. На диаграмме **15** ладья стоит на поле b3. Как ладье быстрее всего попасть на поле e5?
3. На диаграмме **16** у белых две ладьи. Как лучше всего попасть ладьей на поле h7?

Мы научились:

- ходить ладьей по прямой линии;
- выбирать для ладьи самый короткий путь с поля *a* на поле *b*.

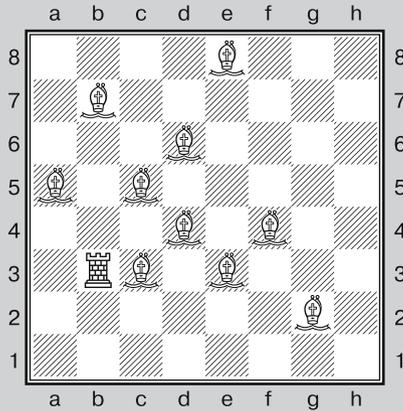


Диаграмма 15

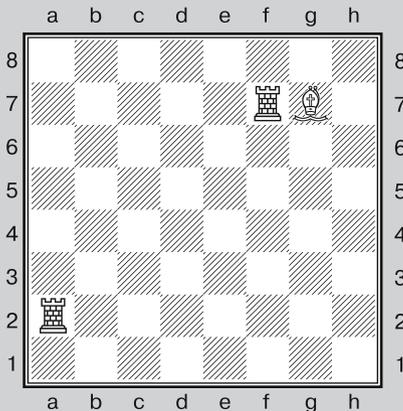


Диаграмма 16

**ИНТЕРЕСНЫЙ
ФАКТ**



Устаревшее (а сейчас простонародное) название ладьи — тура. Так звались осадные башни, которые нападающая сторона применяла для штурма крепостей. Действительно, внешне ладья похожа на башню, а брать шахматные «крепости» с ее помощью очень легко!