

- А что с пешкой на **b4**? Может ли она идти вперёд или бить?
- Она застряла, — ответила Лена.
- Да, ещё говорят, что она заблокирована.

### Задача 6:

Что могли бы сделать чёрные пешки при ходе чёрных? Что может, к примеру, пешка на **b5**? Может ли она идти дальше? Напиши возможный ход.

Пешки — самые слабые фигуры, потому что медленно ходят, но они могут стать суперсильными и решить исход партии. На следующем уроке увидишь, как это происходит.

9 ход:

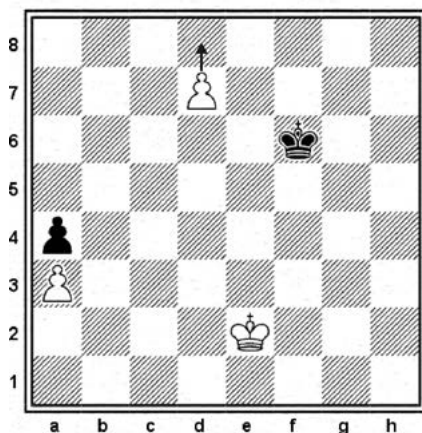
## Превращение, или Слабый

## становится сильным!



*Не каждой пешке суждено дойти до края,  
Но грезит стать ферзём, конечно же, любая!*

Мы подошли к интересному случаю, поэтому для тренировки у нас есть пример диаграммы:



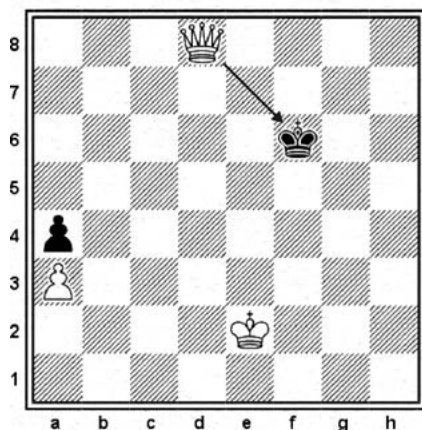
- Право хода у белых. Пешка на **d7** прошла уже через все поле.
- Я однажды слышал о том, что пешка может превращаться в любую фигуру. Как гусеница в бабочку!

— Конечно, это так. Если пешка проходит весь путь от начального положения до последней горизонтали — в данном случае ей осталось пойти на **d8**, — то она становится сильнее.

— И как это происходит?

— Двигаем пешку ещё на один шаг вперёд (это можно записать как **d7-d8Ф**), и она превращается...

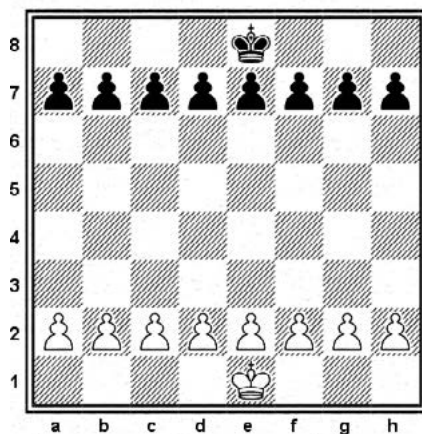
Из слабой пешечки она превратилась, конечно, не в бабочку, но в сильного ферзя, который уже угрожает королю. Это награда за её мужество!



— Может ли она стать другой фигурой? — заинтересовался Артём.

**Пешка может стать любой фигурой (кроме короля), если доберётся до края доски.**

Давай сыграем партию:

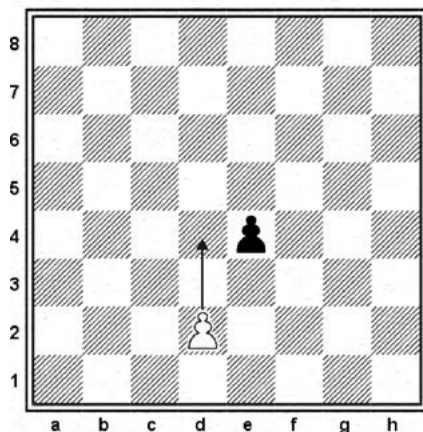


В нормальной партии такая позиция, конечно же, не может случиться, так как здесь в начальном положении только короли и пешки. Белые начинают, соперники ходят по очереди. Тот, кто первым превратит пешку в ферзя, выиграет. Попробуй победить первым!

## 10 ход:

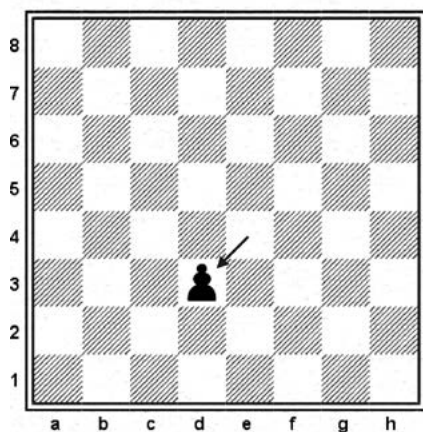
### Взятие на проходе, или Кто-то хочет прошмыгнуть

Есть такая фраза «en passant» (энпассан), что с французского переводится как «мимоходом». Многие начинающие шахматисты не знают про этот ход, хотя он существует уже более 500 лет. «En passant» — это правило, которое называется «взятие на проходе», а выглядит это так:



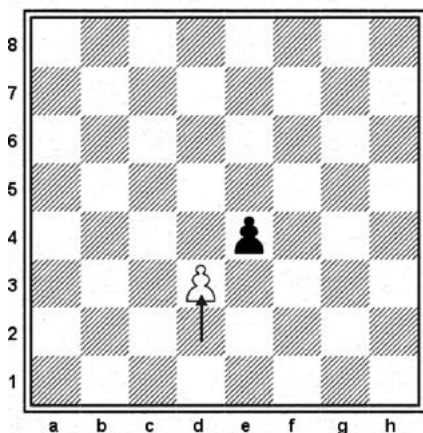
Здесь, в качестве исключения, мы убрали королей. Ход белых. Так как пешка **d2** стоит на своей исходной позиции, она может пойти на две клетки вперёд, то есть **d2-d4**. Чёрная пешка может побить её, вот так: **e4xd3**.





— Но почему пешка исчезла с поля **d4**? И почему другая сейчас стоит на **d3** и ведёт себя как новый ферзь?

— Посмотрите ещё раз на первую диаграмму. Пешка с **d2** переходит на **d4**, пропуская клетку **d3**, то есть в некоторой степени пытается прошмыгнуть через клетку, где её могла бы срубить чёрная пешка с **e4**. Если бы она пошла вместо поля **d4** **только на одну клетку вперёд** — на **d3**, то **чёрная пешка её точно так бы и съела**. Так как это сложное правило, то вот ещё одна диаграмма:



Чёрная пешка может побить белую пешку, и получится та же позиция, что возникла у нас после взятия на проходе. Получается:

**После взятия на проходе чёрная пешка занимает клетку, на которой стояла бы белая пешка, если бы вместо двух шагов она сделала один.**

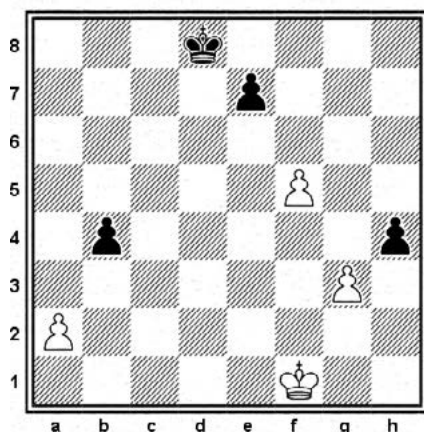
**Кстати, в этом примере не обязательно нужно было брать на проходе.** В нашем примере чёрная пешка могла вместо **e4xd3** пойти вперёд. Но воспользоваться возможностью взять на проходе можно только сразу, а не через один или несколько ходов.

Для лучшего запоминания вот тебе ещё стишок:

*За прыжками пешек я всегда слежу,  
На проходе взять лихую пешку поспешу!*



### Задача 7:



Простой вопрос: при каком ходе белых или чёрных можно воспользоваться правилом «взятие на проходе»?

*11 ход:*

## Рокировка, или Две фигуры за один ход!

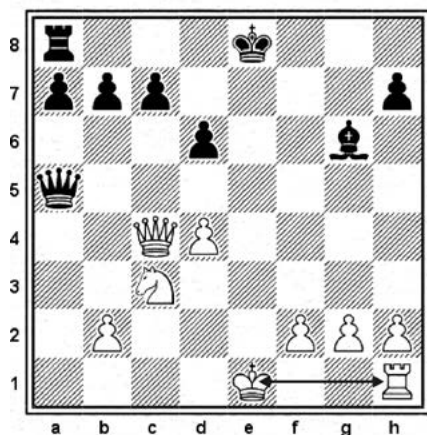
В шахматах есть единственный ход, при котором за один раз можно пойти сразу двумя фигурами. Король и ладья могут пойти одновременно, чтобы сделать рокировку (или рокироваться, если использовать глагол).

— А для чего изобрели такой приём с ладьёй? — спросила Лена.

— Сейчас я все объясню. Заметьте, что рокировка по сути считается ходом короля, даже с учётом, что ладья тоже двигается.



Посмотри на пример:



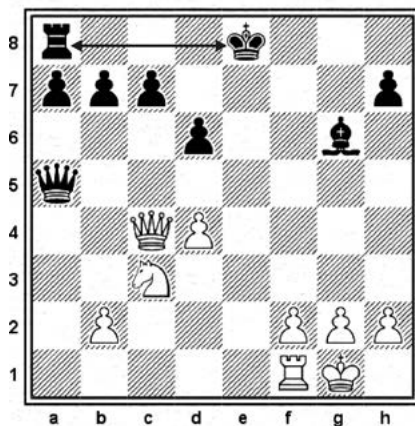
Видишь, белый и чёрный короли стоят на своих исходных позициях, при этом рядом с ними много открытых линий. Им нужно себя обезопасить. И это хороший повод для рокировки:

**Королю нужно в укрытие, и безопаснее всего он будет расположен за собственными защитниками — пешками.**

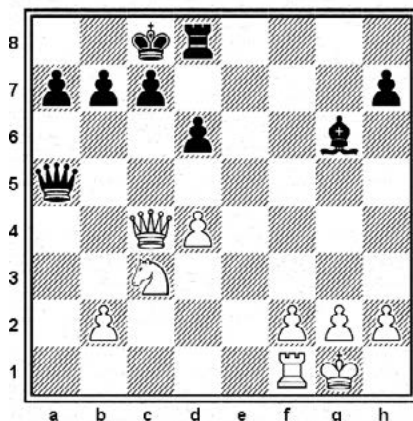
Это выглядит так (внимательно посмотри ещё раз на последнюю диаграмму):

Если ход белых, то можно сделать короткую рокировку. При этом король идёт на две клетки в сторону ладьи с **e1** на **g1**, а ладья перепрыгивает его на **f1**. Это все один ход, и он записывается как **0-0**.

Теперь диаграмма выглядит так:



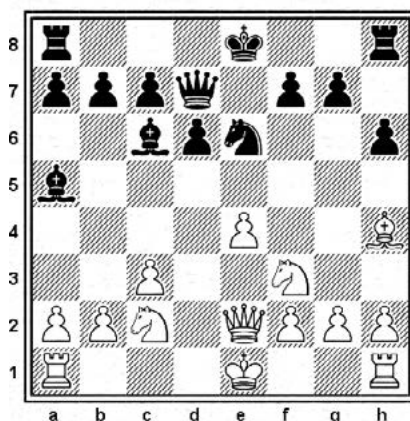
Чёрные при своём ходе могут сделать длинную рокировку (между королём и ладьёй в этом случае расстояние три клетки, а не две). Король идёт на **c8**, а ладья тем временем — на **d8**. Такой ход записывается как **0-0-0**. На диаграмме показана позиция после такого хода чёрных.



Запомни три правила:

1. Длинную или короткую рокировку белые и чёрные могут сделать лишь один раз за партию. И только при условии, что до этого ни король, ни ладья не двигались!
2. Король не может перепрыгнуть через поле, которое находится под контролем фигуры противника! (Ещё такое поле называют битым.)
3. Нельзя сделать рокировку, если король стоит под шахом.

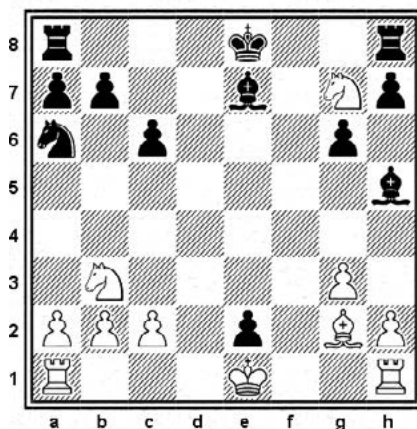
Задача 8:



Могут ли белые сделать короткую или длинную рокировку в данной позиции? Могут ли чёрные сделать рокировку?

**Задача 9:**

Посмотри на следующую позицию и скажи, могут ли чёрные или белые сделать короткую или длинную рокировку?



Итак, всё понятно. Мы изучили важные основные правила. Поэтому нужно немного отдохнуть!

— Кто же всё-таки изобрёл шахматы? — вдруг захотела узнать Лена.

— Что ж, хороший вопрос. Это давняя история и лучше, если её расскажет кто-то, кто сам жил в те времена...

## Дарий рассказывает, как изобрели шахматы



Очень давно, примерно 1500 лет назад, в индийском королевстве жрец по имени Сисса страдал оттого, что король и его генералы опять задумали начать войну против соседей. Они хотели захватить их земли и сокровища. Мудрец однажды подумал о том, что было бы намного лучше, если вместо настоящей битвы они вели бы войну в виде игры. Правители стран так увлеклись бы игрой, что забыли бы о настоящей войне. Можно ли придумать настолько интересную игру? Лучше всего было бы, если бы участники могли играть те же роли, которые есть в жизни у правителей.

Сисса взглянул на группу из 8 солдат, которые сменяли охрану у дворцовых ворот. И тут у него появилась идея — поставить на игровую доску армию! Благодаря этой игре войны прекратятся и наступит мир.

Он быстро понял, что ему нужно для игры: в первую очередь король — самая важная фигура как в игре, так и в жизни. Рядом с ним визирь, советник (позднее он превратился в ферзя), слоны, кони, боевые колесницы (ладьи), и конечно, простые пехотинцы (пешки). Должен быть ещё и соперник, против которого можно воевать. Чтобы было справедливо, соперник получает такое же количество воинов, только другого цвета. И все вместе они бьются на поле, похожем на поле сражения. Взгляд мудреца начал блуждать повсюду и остановился на большой черно-белой мраморной плитке дворцового двора. Он подсчитал, и оказалось, что на полу ровно 64 чёрных и белых клетки. Это то, что нужно! Именно такой должна быть доска для игры — 8 на 8 клеток. Сисса назвал новую игру «шатранж». Позднее её переименовали в «шахматы». В переводе с персидского «шах» означает «король», а «шахматы» — «король умер».

Ты думаешь, откуда я это знаю? Очень просто, я там был! Я был одним из солдат, что привлекли внимание Сиссы. Меня зовут Дарий, и я стал одной из пешек на шахматной доске. Я путешествовал из Индии через Персию и Аравию в Европу. Я перемерял множество одежд: был вырезан из простой древесины, глины, металла и стекла, из золота и серебра, из минералов и из драгоценных камней. В одни времена пешки на шахматной доске были в виде стражников, в другие — в виде наёмных солдат, кузнецов, музыкантов или жонглёров и разбойников.

Да, я многое пережил, и я расскажу тебе ещё много интересного.



В те времена в Индии изобрели три важные вещи: «Книгу ба-сен», 10 цифр, с помощью которых можно считать до бесконечности, и шахматы. В 840 году от рождения Христова об этих открытиях писал арабский мастер по шахматам и исследователь шахматной истории аль-Адли. Существует много легенд об изобретении шахмат. В большинстве из них одна идея: перенести военные битвы на шахматную доску. Эти легенды учат нас тому, что **проблемы людей должны решаться без пролития крови**. Этот посыл игра несёт и сегодня.

В Индии за много столетий до изобретения Сиссы уже существовала похожая игра под названием «Чатуранга». В неё играли на доске вчетвером с помощью игровых костей. Фигуры и ходы лишь отдалённо напоминали игру, которую позднее придумал Сисса. На Дальнем Востоке есть много популярных вариантов этой игры. Например, к ним относятся китайские шахматы «Сянци» или японские шахматы «Сеги». Но их правила отличаются от наших.

## 12 ход:

### Ценность фигур

Начертим небольшую таблицу. Вместо ценности можно поставить «стоимость».



| Фигура | Ценность          |
|--------|-------------------|
| Король | Бесценный         |
| Ферзь  | 9 очков (9 пешек) |
| Ладья  | 5 очков (5 пешек) |
| Слон   | 3 очка (3 пешки)  |
| Конь   | 3 очка (3 пешки)  |
| Пешка  | 1 очко (1 пешка)  |

— Почему король бесценен? — заинтересовался Ян.

— В названии игры ключевое слово «шах» поэтому, когда бьют короля, игра заканчивается. Без любой другой фигуры можно продолжить играть, но не без короля. А вы поняли, почему ферзь стоит 9 очков и является самой ценной фигурой?

— Потому что он самый сильный!