

ДЕБЮТ: ПРАВИЛА ИГРЫ

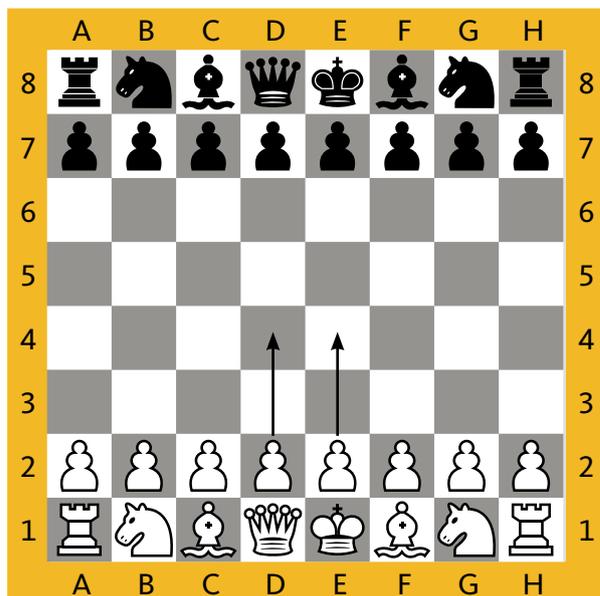
ЭТО НАДО ЗНАТЬ!

Дорогой друг! Ты уже столько всего знаешь о шахматах! Пришла пора познакомиться с правилами игры в самом начале партии — *дебюте*. Если ты будешь их выполнять, то сможешь быстро перейти в наступление.

ЧТО НУЖНО ДЕЛАТЬ В ДЕБЮТЕ

1. Пойти пешкой от короля или пешкой от ферзя на два поля вперёд, чтобы занять центр.

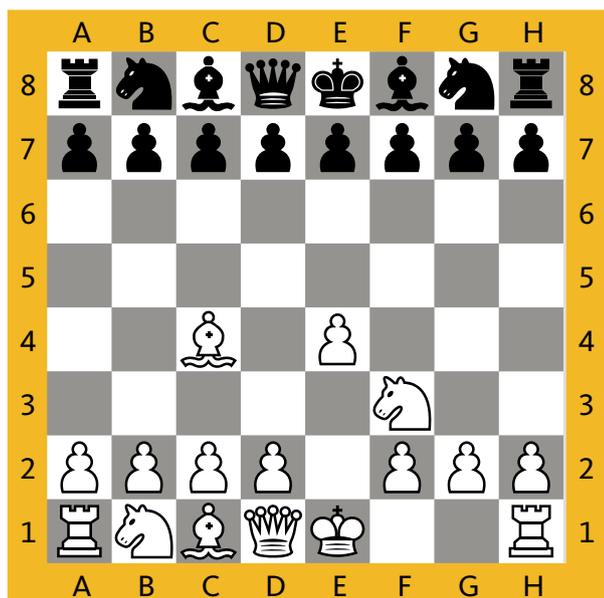
E4 D4



Центр — главное место на шахматной доске. Делая ходы центральными пешками, ты занимаешь ими важные поля, а также открываешь линии для развития других фигур.

РАЗВИТЬ ФИГУРУ — ЗНАЧИТ ПОЙТИ ЕЮ ИЗ НАЧАЛЬНОЙ ПОЗИЦИИ НА ТАКОЕ ПОЛЕ, С КОТОРОГО ОНА СМОЖЕТ СВОБОДНО ПЕРЕМЕЩАТЬСЯ ПО ДОСКЕ.

2. Развивать сначала лёгкие фигуры (слонов и коней) в направлении центра.



Быстро развивая в начале партии лёгкие фигуры, ты, во-первых, освобождаешь место между королём и ладьёй для рокировки, а во-вторых, получаешь возможность с каждым ходом включать в игру всё новые и новые фигуры. Вскоре они тебе пригодятся, чтобы выиграть партию!

Родителям

Спросите у ребенка, почему слон и конь называются лёгкими фигурами. Проверить себя он сможет, обратившись к занятию 17 рабочей тетради № 2.

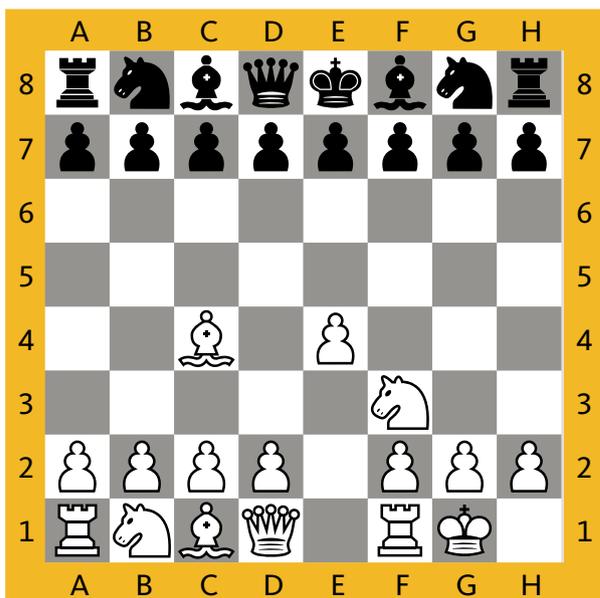
3. Делать каждой фигурой или пешкой только один ход.



Если твои фигуры или пешки в начале партии будут делать по несколько ходов подряд, ты потеряешь драгоценное время. Соперник к этому моменту разовьёт в два раза больше фигур и, возможно, даже успеет поставить мат твоему королю.



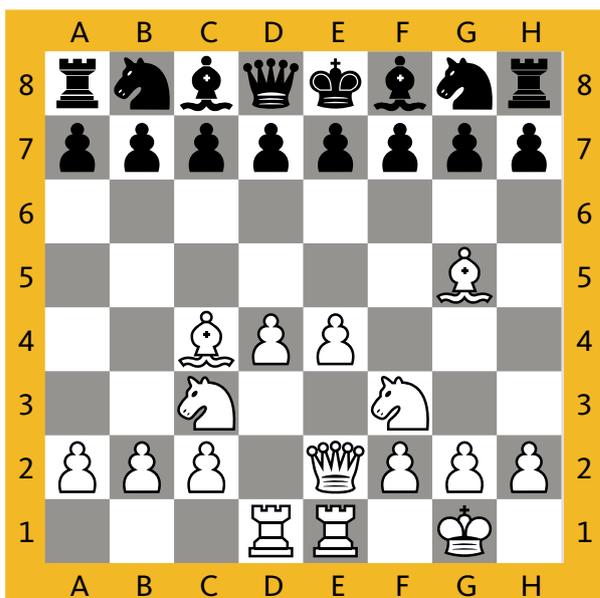
4. Защитить своего короля — как можно быстрее сделать рокировку!



Рокировка нужна для того, чтобы спрятать короля за стеной из пешек, так что делать ходы пешками от короля после рокировки не следует.



5. Расположить ладьи на центральных вертикалях (D и E).



На диаграмме на примере белых показана та позиция, к которой нужно стремиться в дебюте [Почитать описание, рецензии и купить на сайте МИФа](#)

ЧТО НЕ НУЖНО ДЕЛАТЬ В ДЕБЮТЕ

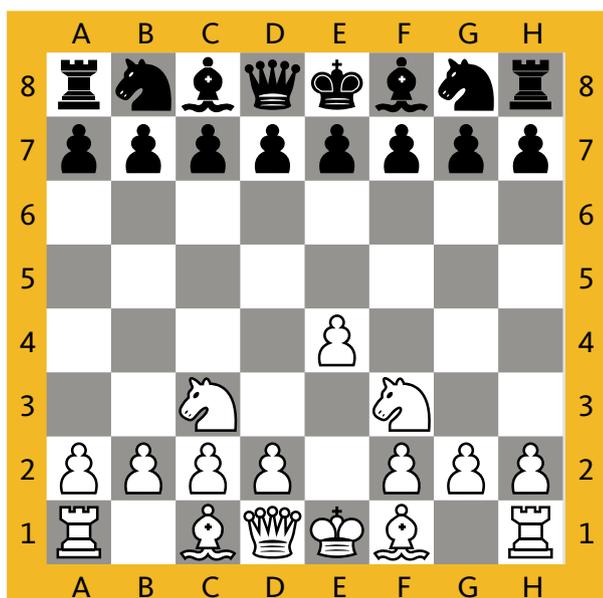
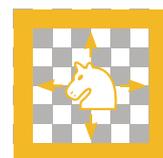
1. Слишком рано выводить ферзя.

Ферзя могут атаковать фигуры соперника. Вводи его в игру только тогда, когда выведены лёгкие фигуры и сделана рокировка.



2. Ставить коня на край доски.

Конь на краю доски далёк от центра и может сделать мало ходов.



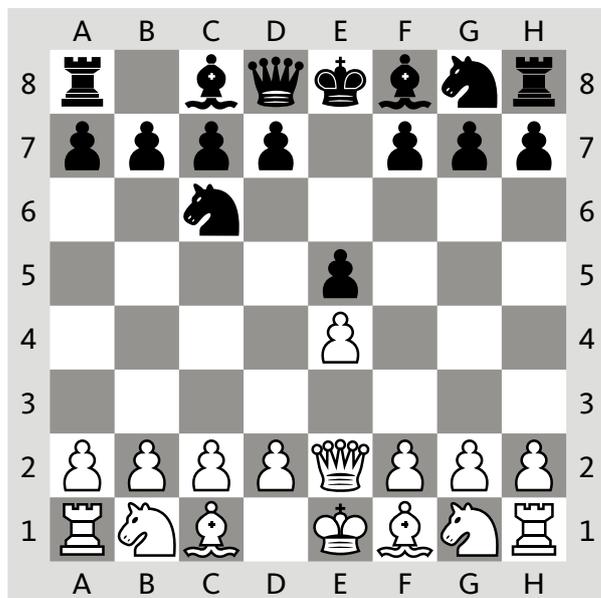
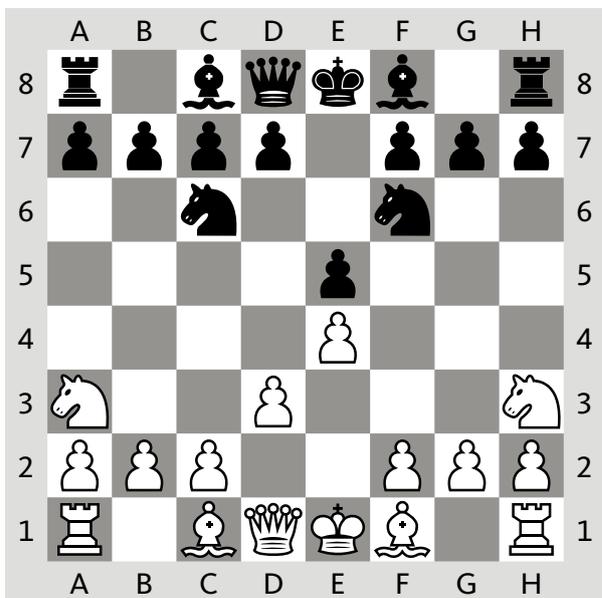
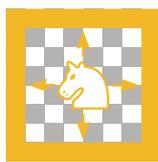
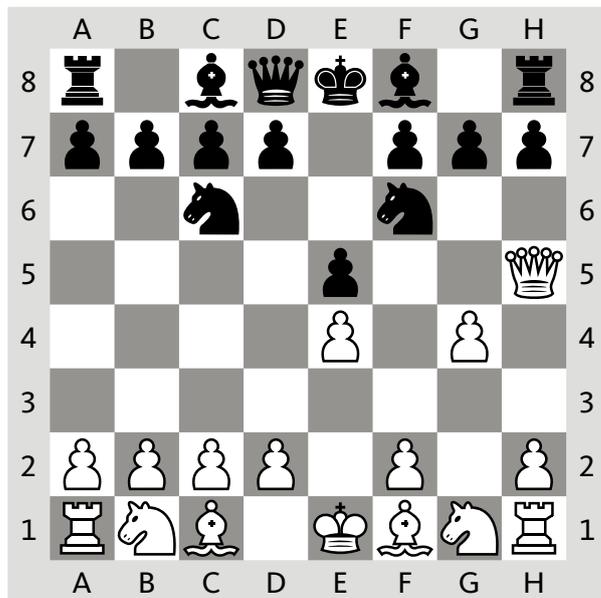
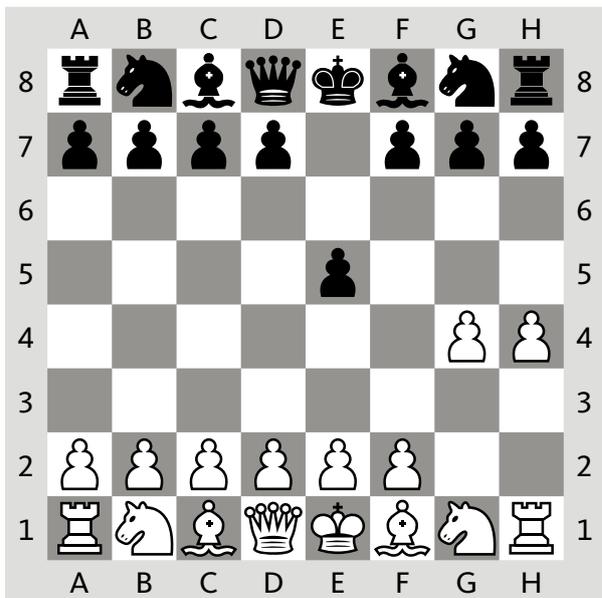
3. Делать бесполезные ходы пешками, особенно крайними.

Каждый бесполезный ход пешкой — это потеря драгоценного времени, за которое можно было бы ввести в игру ещё одну фигуру.

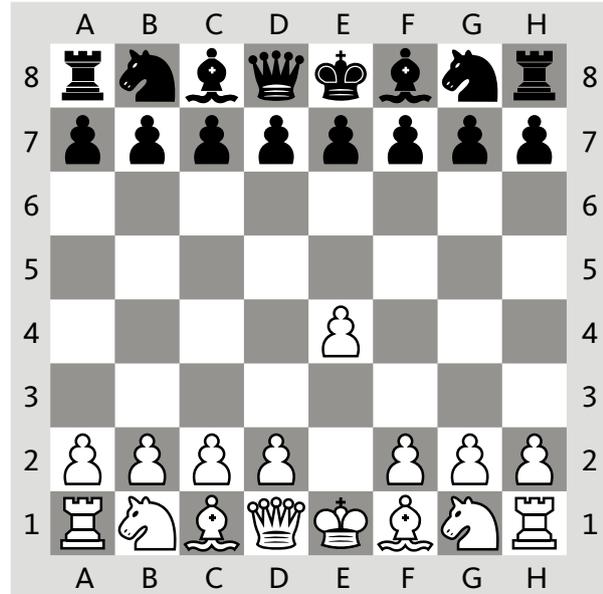
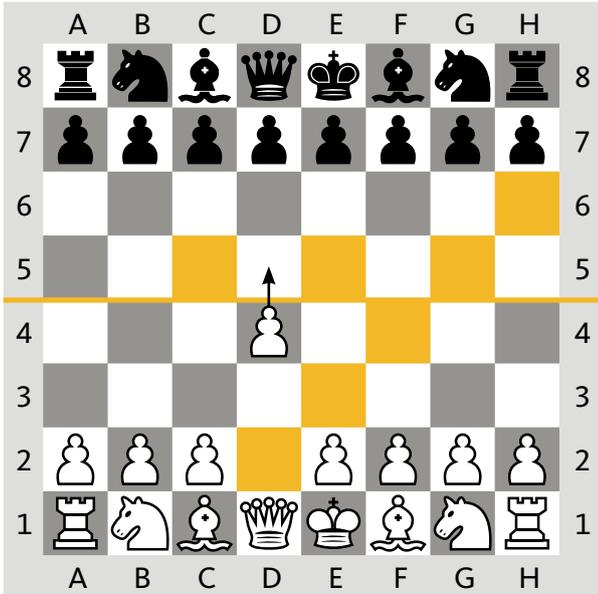


ПОМНИ: ЧЕМ БОЛЬШЕ ФИГУР УЧАСТВУЮТ В ИГРЕ, ТЕМ БОЛЬШЕ ШАНСОВ НА ПОБЕДУ!

1 Рассмотрим позицию. Подумай, какие ошибки были допущены белыми в начале партии. Соедини диаграмму со значком, который иллюстрирует эту ошибку.



2 Рассмотрим левую диаграмму. Чего добьются белые, сделав первый ход центральной пешкой на d4? Проверь себя, прочитав пояснения под диаграммой.



1. Белые захватили важное центральное поле d4.
2. Пешка следующим ходом грозит перейти демаркационную линию.
3. Пешка контролирует поля c5 и e5 в лагере соперника. На эти поля чёрные пойти не могут, потому что их там съедят.
4. Открылся путь для чернополющего слона.

ДЕМАРКАЦИОННАЯ ЛИНИЯ — ЭТО УСЛОВНАЯ ЛИНИЯ МЕЖДУ ЧЕТВЁРТОЙ И ПЯТОЙ ГОРИЗОНТАЛЯМИ, КОТОРАЯ ДЕЛИТ ШАХМАТНУЮ ДОСКУ ПОПОЛАМ: НА ЛАГЕРЬ БЕЛЫХ И ЛАГЕРЬ ЧЁРНЫХ.

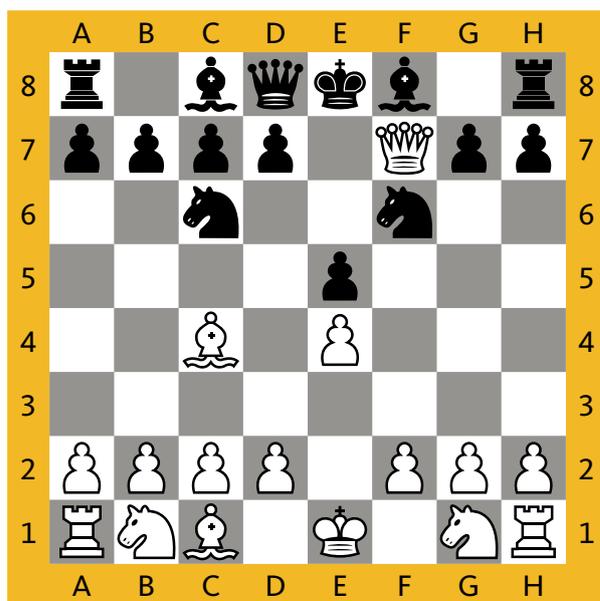
А теперь рассмотрим правую диаграмму. Чего добьются белые, сделав первый ход центральной пешкой на e4? Вставь пропущенные слова в предложения и закрась на диаграмме поясняющие ответ поля.

1. Пешка захватила важное центральное поле _____ .
2. Пешка грозит перейти _____ .
3. Пешка контролирует поля _____ и _____ в лагере соперника. На эти поля чёрные пойти не могут, потому что их там съедят.
4. Открылся путь для _____ и _____ .

ДЕБЮТ: КОРОТКИЕ ПОУЧИТЕЛЬНЫЕ ПАРТИИ, ДЕТСКИЙ МАТ

ЭТО НАДО ЗНАТЬ!

Некоторые партии заканчиваются, не успев начаться. Всею виной самый известный мат в четыре хода — *детский мат*. Называется он так потому, что часто в эту ловушку попадают юные игроки, которые о нём не знают или не помнят, как защититься.



Детский мат



1 Разыграй на шахматной доске детский мат.

Ответь на вопросы и запиши ответы.

1. e4 e5

2. Фh5

На какую фигуру или пешку напали белые?

Ответ: _____

2. ... Кс6

3. Сс4

На какую фигуру или пешку напали белые?

Ответ: _____

3. ... Кf6

4. Каков будет следующий ход белых? Запиши его, используя шахматную нотацию.

Ответ: _____

Родителям

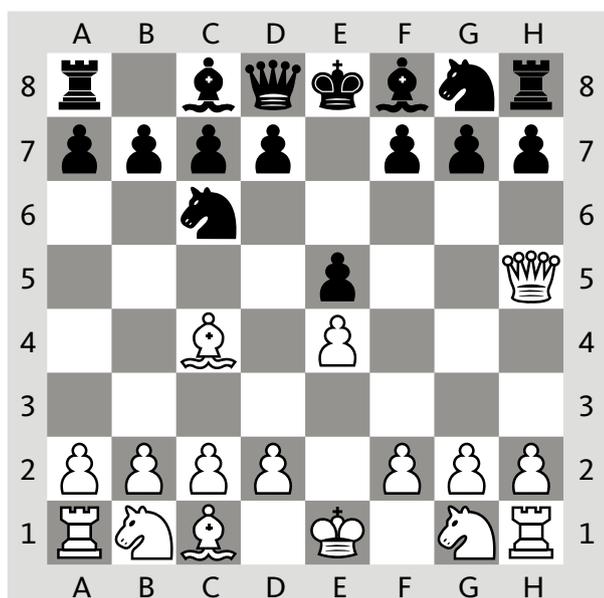
Несколько раз разыграйте с ребенком детский мат, чтобы он запомнил ходы.

Вспомнить правила записи шахматной партии можно, обратившись к теме «Шахматная нотация» — занятия 18 и 19 в рабочей тетради № 2.

2 Разыграй партию на шахматной доске.

Пусть соперник защитится от детского мата.

Ответь на вопросы и запиши ответы.



Родителям

Если у ребенка совсем не будет идей, как ответить на первый вопрос, посоветуйте ему обратить внимание на черную пешку на g7.

1. e4 e5

2. Фh5 Кс6

3. Сс4

Чёрные заметили угрозу детского мата и защитили пешку на f7.

Каким образом?

Ответ: _____

Какие известные тебе способы защиты применили чёрные?

Ответ: _____

4. Фf3

На какую фигуру или пешку напали белые?

Ответ: _____

4. ... Кf6

Какой известный тебе способ защиты применили чёрные?

Ответ: _____

Чёрные отразили все угрозы.

Посчитай, сколько ходов сделал белый ферзь.

Ответ: _____

Сколько фигур успели развить чёрные?

Ответ: _____

А белые?

Ответ: _____

Подумай, куда в этой позиции пойдёт чёрный слон с поля f8. Почему?

Ответ: _____

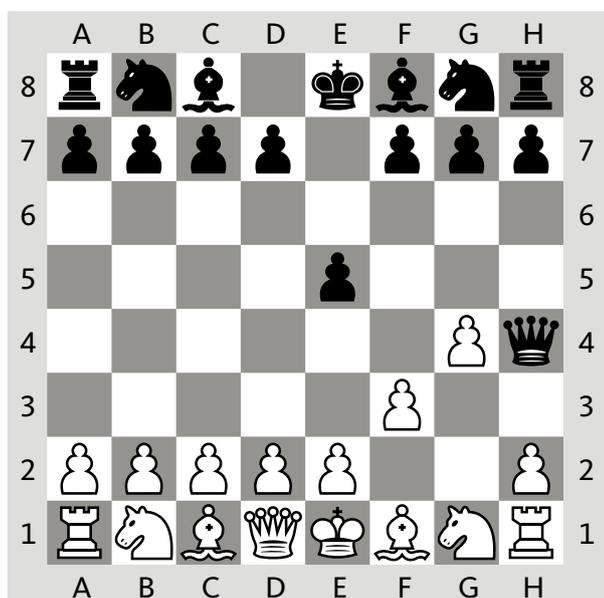
Доиграй партию с мамой, папой или другом.



ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ДЕТСКОГО МАТА — СОВМЕСТНАЯ АТАКА БЕЛЫМИ ФЕРЗЁМ И СЛОНОМ ПОЛЯ F7. ЧЁРНАЯ ПЕШКА НА F7 ЗАЩИЩЕНА ТОЛЬКО КОРОЛЁМ И ПОТОМУ ЯВЛЯЕТСЯ ХОРОШЕЙ МИШЕНЬЮ ДЛЯ БЕЛЫХ. ЧЁРНЫЕ ТОЖЕ МОГУТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТОТ ПРИЁМ В СВОЕЙ ИГРЕ ПРОТИВ БЕЛЫХ. В ЭТОМ СЛУЧАЕ ЧЁРНЫЕ ФЕРЗЬ И СЛОН ДОЛЖНЫ АТАКОВАТЬ БЕЛУЮ ПЕШКУ НА ПОЛЕ F2.

3 Разыграй на шахматной доске самую короткую партию. Ответь на вопросы и запиши ответы.

1. f3 e5
2. g4 Фh4



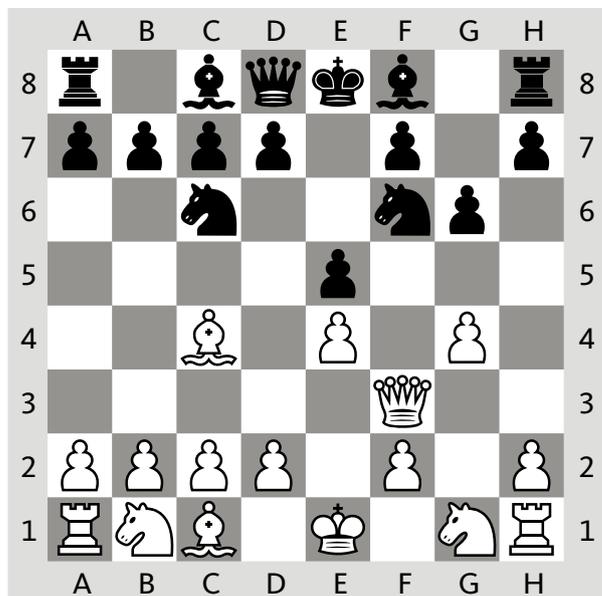
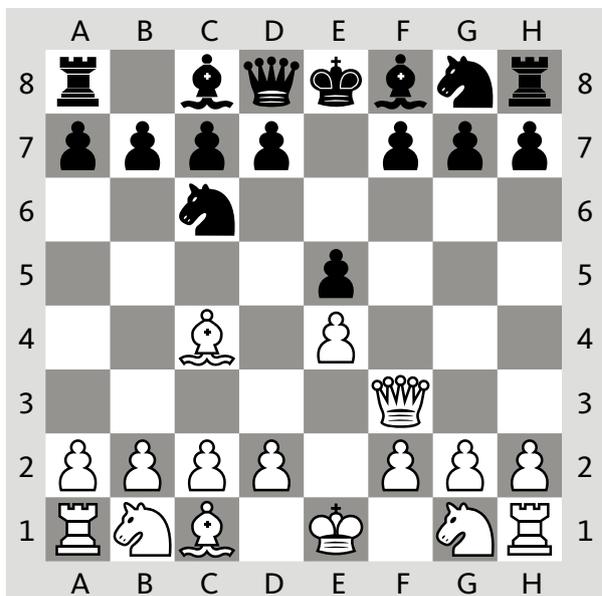
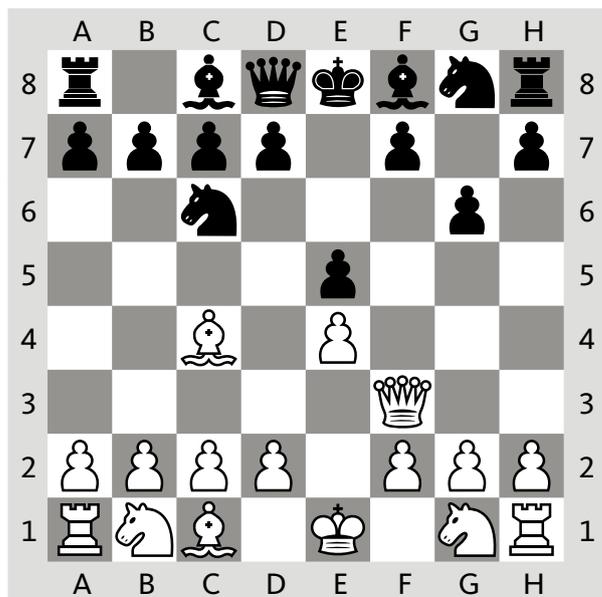
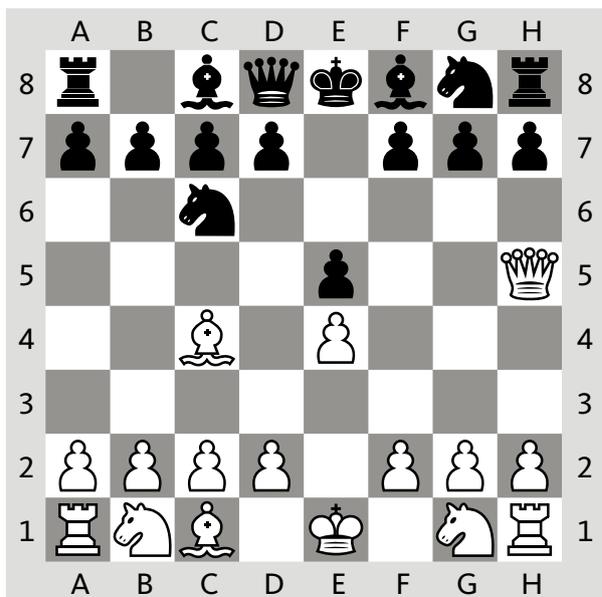
Какое положение возникло на доске?

Ответ: _____

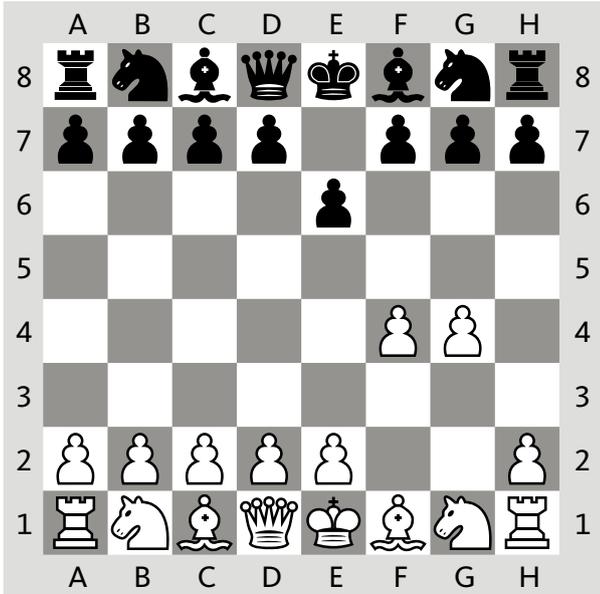
Подумай и ответь, какие ошибки допустили белые в этой партии.

Ответ: _____

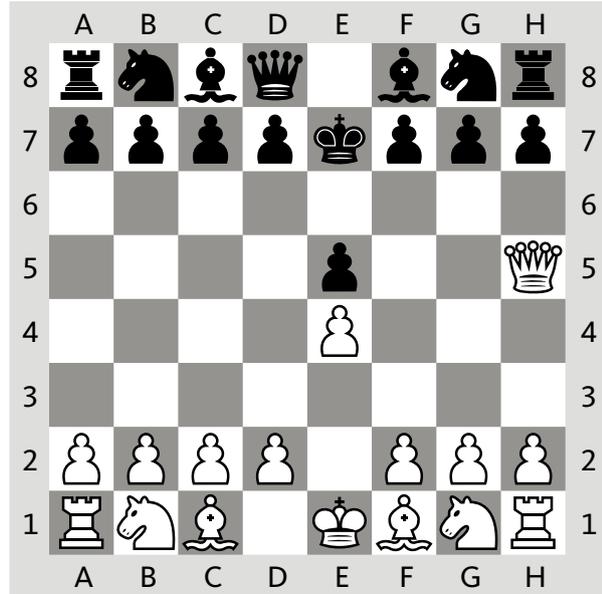
4 Какую угрозу создали белые? Найди способ защиты от неё. Ход чёрных запиши под диаграммой, используя шахматную нотацию.



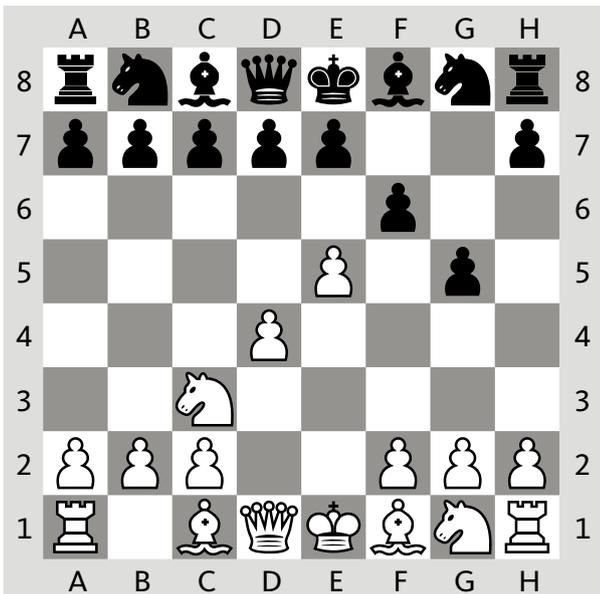
5 Поставь мат в один ход. Ход фигуры или пешки запиши под диаграммой, используя шахматную нотацию.



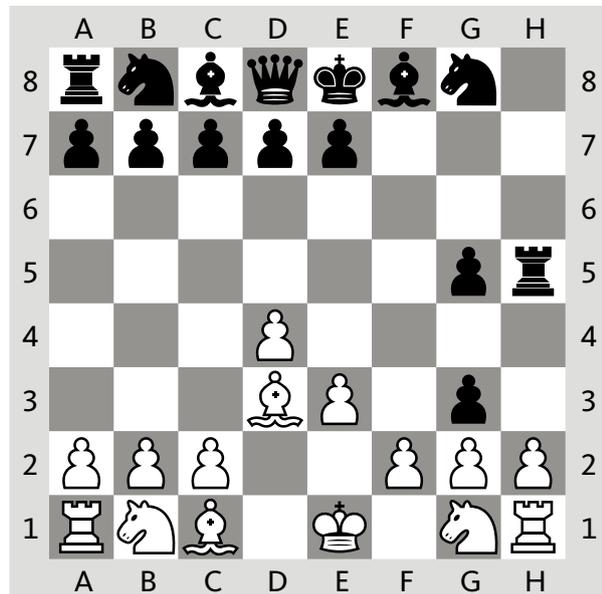
Ход чёрных



Ход белых



Ход белых



Ход белых



[Почитать описание, рецензии
и купить на сайте](#)

Лучшие цитаты из книг, бесплатные главы и новинки:

