

Шахматы – это невероятно интересная, притягательная игра, которая

требует мастерства и стратегического мышления. На протяжении столетий она была популярна среди интеллектуалов и ученых; тем не менее, чтобы играть в шахматы, не нужно быть гением – даже дети умеют играть и делают это хорошо.

Изучите виды фигур и то, как каждая из них ходит. Каждая фигура имеет свои особенности движения. Ниже вы увидите названия фигур и то, как каждая из них ходит (не считая пары исключений, к которым мы еще вернемся):

- Пешка: самая базовая фигура в игре (у вас их 8). Своим первым ходом она может пойти вперед на одну или две клетки, но после этого может ходить вперед только по одной. Пешки могут взять фигуры, которые находятся на одну клетку по диагонали впереди от них, и они не могут ходить назад.
- Ладья: выглядит как башня. Может ходить по горизонтали или по вертикали на любое количество клеток. Может осуществлять взятие фигур в конце своего хода.
- Конь: выглядит соответственно названию и является самой хитроумной фигурой. Ходит буквой 'Г' на две клетки по горизонтали и затем одну по вертикали или на одну клетку по горизонтали и две по вертикали в любом направлении. Конь – это единственная фигура, которая может прыгать через другие фигуры. Взять он может только те из них, которые находятся на последней клетке его хода.
- Слон: ходит только по диагонали, но может передвигаться по ним на любое количество клеток. Выглядит как головной убор епископа.
- Ферзь: самая сильная фигура (обычно с более женственной короной). Может ходить на любое количество клеток по горизонтали, вертикали или диагонали и осуществлять взятия в любом из этих направлений.
- Король: может ходить или брать фигуры на одну клетку от себя в любом

направлении. Это фигура, которую нельзя отдавать ни за какую цену, так как это будет означать проигрыш партии.

о Помните, у каждой фигуры есть относительная ценность. Король наиболее ценен и должен быть защищен. Ферзь – наиболее разноплановая фигура, которая отлично подходит для защиты короля. Кони отлично подходят для внезапных атак, а слонов неопытные игроки часто не замечают. Ладьи – это сильные дальнобойные фигуры. Пешки могут показаться чем-то незначительным, но они отлично подходят, чтоб пожертвовать их ради захвата более сильной фигуры.

Поймите суть. В шахматах вы пытаетесь взять в плен короля оппонента, а он - вашего. Это –

основная цель, вторая по важности, очевидно, заключается в защите своего короля. Для этого

нужно уничтожить так много фигур оппонента, как это возможно. Когда вы нападаете на короля

соперника, но он может уйти от атаки, он "под шахом". Если же вы напали на короля соперника,

и он не может уйти, то здесь шах и мат, что означает вашу победу.

· Шахматы – игра интеллекта и стратегии. Есть много ходов и правил, которые новички не

смогут сразу предусмотреть и понять. Будьте терпеливы! По мере того, как вы будете

играть, будет становиться все интереснее.

Установите доску. Теперь, когда вы знаете, как ходит каждая фигура, можете расставить их

на доске. Расположите ее так, чтоб у каждого игрока была светлая клетка справа внизу.

Расставлять фигуры нужно следующим образом:

· Расположите все пешки на втором ряду перед вами так, чтоб между вами и вашим

оппонентом была стена из пешек.

- Поставьте каждую ладью в угол на вашей стороне доски.
- Расположите коня рядом с каждой ладьей и слона рядом с каждым конем.
- Поставьте ферзя на левую клетку из оставшихся двух соответственно его цвету (черный ферзь должен стоять на черной клетке, белый – на белой).
- Наконец, поставьте короля на последнее оставшееся поле. Убедитесь, что у вашего

партнера такая же расстановка фигур.

Если вы настроены всерьез, рассмотрите возможность изучения названий вертикалей и

горизонталей. Каждому полю на доске соответствует буква и число. В случаях, когда кто-то

говорит что-то вроде, "конь на С3," это С3 является частью системы; оно делает указание на

конкретную клетку намного более простым. Вот как это работает.

- Вертикали – это столбцы клеток, они выглядят как продольные линии. Если начать слева,

они называются буквами А-Н.

- Горизонталы – это ряды полей, они выглядят как поперечные линии. Начиная снизу, они

нумеруются от 1 до 8.

- Вертикали в названии идут первыми. Ваши ладьи, например, стоят на А1 и Н1.

Белые ходят первыми. Это происходит следующим образом. Они выбирают фигуру, которой

хотят походить, и наступают, разыгрывая дебют. Они делают ход, а черные отвечают. Дебют –

одна из важнейших стадий игры. Нет "правильного" способа его розыгрыша – у каждого свой

стиль. Найдете свой и вы. Однако есть несколько вещей, о которых следует помнить:

· Не спешите немедленно атаковать. В дебюте вы просто ищете для своих фигур наиболее

удобные позиции. Вам хотелось бы, чтоб они располагались на хороших и безопасных

полях.

· Как правило, не стоит делать больше двух ходов пешками. Потом обратите внимание на

более сильные фигуры – слонов, коней, ферзя и ладьи. "Развитие" (вывод фигур с

исходных позиций) не заканчивается, пока каждая фигура не сделает ход.

· Много в дебюте будет зависеть от соперника – вам следует внимательно присматриваться

к его игре. Поэтому наблюдайте и пытайтесь понять, что он хочет сделать. Эта игра

располагает к предвидению, как ничто другое.

Подключите правило *en passant* ("взять на проходе"). Если желаете его применить, вот

оно. Хотя многие начинающие и не переживают по этому поводу. Но если вам интересно, как

сделать игру более французской и сложной, чем она уже есть, это правило применяется

следующим образом:

· Если вы помните, ваша пешка может пойти на два поля вперед своим первым ходом.

Предположим, что вы так и делаете, останавливаясь рядом с пешкой вашего оппонента.

Следующим и только следующим ходом ваш противник может взять вашу пешку *en*

passant. Обычно пешка бьет только наискосок, но в этой единственной ситуации она

может сделать взятие на проходе (буквальный перевод) и передвинуться при этом на одну

клетку по диагонали, как обычно.

· Опять-таки, это может произойти только сразу же после того, как пешка первым ходом

походила на две клетки. Если момент прошел, то возможность такого маневра теряется.

Выиграйте игру, ставя мат королю соперника. Это означает, что вы объявляете королю

соперника шах, от которого он не может спастись. Когда это произойдет, с упоеением скажите

"шах и мат!" В этом случае оппонент кладет своего короля на доску, что сигнализирует о его

поражении. Бум!

· Иногда случается ситуация пат – в этом случае игра завершается вничью. Это когда вы

можете подставить своего короля под шах здесь, здесь и здесь, и вы минутами

расхаживаете по комнате в поисках других возможностей. Другая возможность

заключается только в том, чтоб все-таки подставить короля под шах. В этом случае игра

завершается патом.

Используйте все свои фигуры. Звучит вполне логично, правда? Но одна из самых больших

ошибок новичков в том, что они используют только некоторые из своих фигур. Когда это

происходит, остальные фигуры начинают только мешать и с легкостью уничтожаются

оппонентом. Поэтому вдыхайте жизнь в доску, заставляйте вашего оппонента быть настороже и

задействуйте всю свою армию.

· В дебюте продвиньте несколько пешек на одну-две клетки вперед, а потом начните ходить

другими парнями. Это позволит вывести больше фигур с первой горизонтали и они легко

войдут в игру, добавляя вам потенциала для атаки.

Контролируйте центр. Поскольку оттуда фигуры могут двигаться в разных направлениях,

контроль центра важнее, чем флангов. Когда вы доминируете в центре, у вашего оппонента

намного меньше безопасных, хороших полей для своих фигур. Его сила сильно падает, если он

может играть только влево и вправо. Поэтому захватите центр настолько быстро, насколько это

возможно!

· Именно поэтому так много людей начинают игру ходами центральных пешек. Только

убедитесь, что вы не подставляете своего короля под мат от хорошо расположенного

слона!

Не отдавайте свои фигуры без причин. И так понятно, правда? Если вы должны отдать

фигуру, обменяйте ее на что-то. Но никогда не отдавайте ее бездумно – они все ценны,

понимаете вы это или нет. Если вам интересно, каждую фигуру можно примерно оценить в

баллах. Чем ценнее фигура, тем в большее количество баллов она оценивается:

· Пешки – 1 балл

· Кони – 3 балла

· Слоны – 3 балла

· Ладьи – 5 баллов

· Ферзи – 9 баллов

о Короли бесконечно ценны по понятным причинам.

Защищайте своего короля. Опять большая банальность, к сожалению. Если вы не делаете

ничего другого и не очень любите атаковать, то вы просто обязаны защищать короля. Спрячьте

его в угол рокировкой, дайте ему несколько хороших телохранителей и начните уничтожать силы

оппонента своими фигурами. Вы хотите, чтоб оппонент начал подумывать о бегстве вместо

атаки, и чем быстрее, тем лучше.

· Сам по себе он мало что может сделать; поэтому он почти всегда нуждается в поддержке

одной-двух фигур для защиты. Во всех случаях играйте фигурами внимательно и держите

их на страже короля.

Советы

· Центральные четыре поля – это лучшие места для ваших фигур, поскольку в центре доски

у них больше пространства для маневров, чем на краю. Увеличивая количество своих

ходов, вы также ограничиваете возможности оппонента.

· Всегда помните о том, что важно иметь выдвинутые фигуры в центре доски. Но чем

больше пешек останется сзади, тем проще будет защищать короля.

· Убедитесь, что вы внимательно наблюдаете за ходами вашего оппонента. Они повлияют на

ваши ходы, но не на план, который вы хотите реализовать.