

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	4
Тема 1. Мат в 1 ход.....	6
Тема 2. Взятие на проходе.....	16
Тема 3. Создание угрозы мата.....	19
Тема 4. Шахматная батарея.....	24
Тема 5. Сила фигур. Мат в 2 хода.....	29
Тема 6. Эмануил Ласкер — второй чемпион мира.....	43
Тема 7. Игра в начале партии.....	46
Тема 8. Ловушки в дебюте.....	63
Тема 9. Учебные партии.....	69
Тема 10. Хосе Рауль Капабланка — третий чемпион мира.....	75
Тема 11. Двойной удар.....	78
Тема 12. Связка.....	87
Тема 13. Защита от связки.....	96
Тема 14. Вскрытое нападение.....	101
Тема 15. Двойной шах.....	106
Тема 16. Сквозной удар.....	109
Тема 17. Проверь себя!.....	113
Тема 18. Пешечный эндшпиль.....	116
Тема 19. Правило квадрата.....	122
Тема 20. Пешечный прорыв.....	125
Тема 21. Переход в пешечный эндшпиль.....	127
Тема 22. Как добиться ничьей.....	129
Тема 23. Александр Алехин — четвёртый чемпион мира.....	133
Тема 24. Слабость последней линии.....	137
Тема 25. Уничтожение защиты.....	141
Тема 26. Блокировка.....	145
Тема 27. Спёртый мат.....	147
Тема 28. Ловля фигуры.....	151
Тема 29. Макс Эйве — пятый чемпион мира.....	154
Тема 30. Проверь себя-2!.....	157
Ответы.....	160

ВВЕДЕНИЕ

Шахматы — игра с богатой историей. Этим видом спорта увлекаются миллионы людей во всех уголках планеты. Завораживающее движение фигур, хитрые планы, интеллектуальная борьба и множество вариантов развития делают шахматы невероятно популярными.

В рамках нашего курса мы охватим самые важные темы: правила игры, тактические комбинации, эндшпиль, историю шахмат и другие.

В первой книге вы узнали базовые правила игры, и мы продолжаем наше увлекательное путешествие по волшебной стране шахмат! Во второй книге акцент сделан на изучении типовых тактических приёмов, подробном разборе игры в начале партии и знакомстве с важными идеями пешечных окончаний.

Каждая тема начинается с краткого объяснения основных шахматных приёмов. После тематической части для закрепления пройденного материала и приобретения новых шахматных навыков даются простые задачи. Во второй части от решения заданий в один ход мы перейдём к более сложным примерам в два, а иногда и три хода. Решение заданий рекомендуется записывать по шахматной нотации. Тем, кто с большим увлечением относится к шахматам, полезно дополнительно решать упражнения по тактике на маты в один или два хода.

Важным элементом обучения является игровая практика. На этом этапе полезно вводить запись партий первых 10–15 ходов — для последующего анализа и исправления допущенных ошибок. Шахматы — это игра двух противников, в которой применяются полученные знания и формируются новые личностные качества: уважение к сопернику, воля к победе, выносливость, умение правильно реагировать на выигрыши и поражения и другие. Взрослому важно поддержать ребёнка в игровой практике и объяснить, как вести себя в разных ситуациях. В том числе напомнить

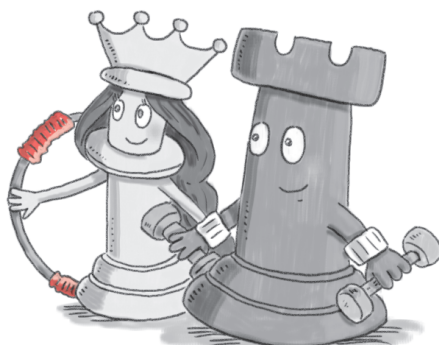
важные правила: «Взялся — ходи!», правила рокировки и другие для избегания конфликтов во время игры.

В книге вы найдёте простые объяснения и задания, тесты, задачи-рисунки, которые помогут ребёнку быстрее запомнить сложные правила. Новые шахматные знания позволят добиться успеха и одержать красивые шахматные победы!

В добрый путь!

Условные обозначения

△ или 1.____	Ход белых
▲ или 1...____	Ход чёрных
1-0	Белые выиграли
0-1	Чёрные выиграли
1/2-1/2	Ничья
#	Мат
!	Хороший ход
?	Плохой ход
!!	Очень сильный ход
??	Грубая ошибка
+−	У белых решающее преимущество
−+	У чёрных решающее преимущество



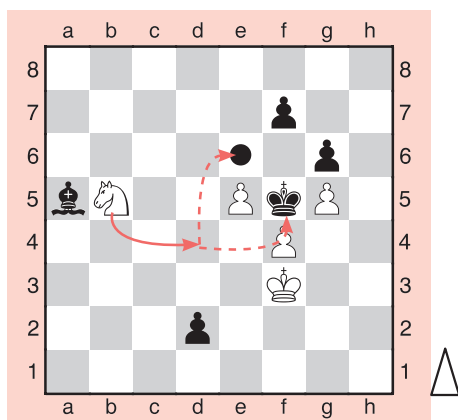
Тема 1

МАТ В 1 ХОД

Для победы в шахматной партии необходимо поставить мат неприятельскому королю. Как это сделать? В начальном положении у обеих сторон фигуры расположены далеко друг от друга, поэтому первая задача шахматиста — вывести их на хорошие позиции. Далее подвести фигуры к неприятельскому королю и атаковать его.

Когда ставишь мат, нужно проверять, есть ли защита от шаха. От шаха можно защититься тремя способами: уйти королём на свободное поле, закрыться от шаха или побить фигуру, которая поставила шах. Обязательно проверяйте эти возможности!

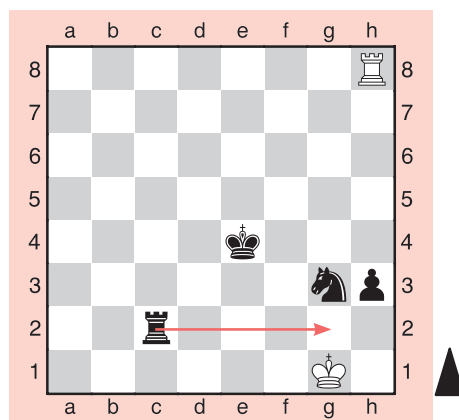
Как белым поставить мат в 1 ход?



1. Kd4#

Правильно напасть конём и на короля, и на свободное поле e6. Ошибочно было пойти 1.Kd6+?, на этот шах есть защита: 1...Кре6.

Как чёрным поставить мат в 1 ход?



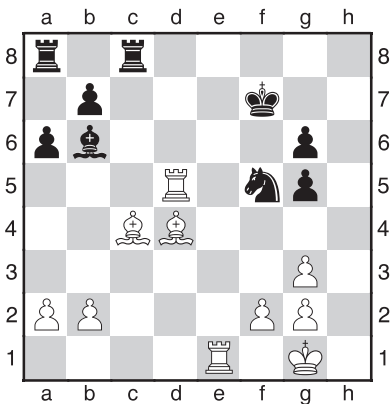
1. ... Лg2#

Только таким ходом чёрные ставят мат. После 1...Ke2+ или 1...Лс1+ белые могут уйти королём, например на f2, а на 1...h2+ есть взятие 2.Лхh2.

СОКРОВИЩА ШАХМАТЛАНДИИ: СИЛА ФИГУР

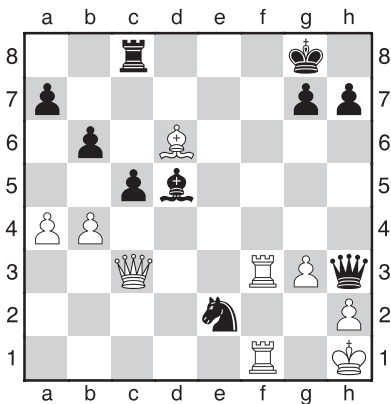
Поставьте мат в 1 ход.

№ 17



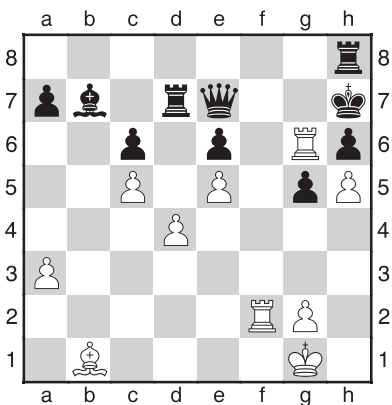
1. _____

№ 18



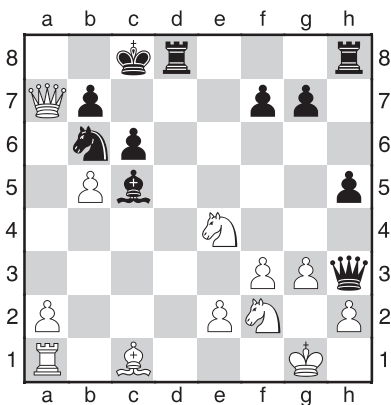
1. ... _____

№ 19

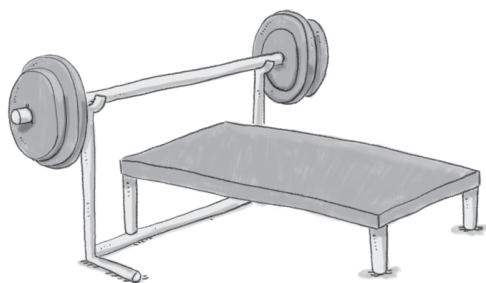


1. _____

№ 20

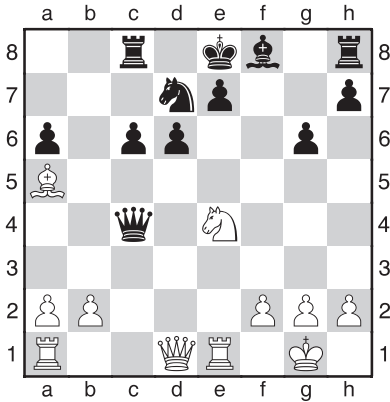


1. ... _____



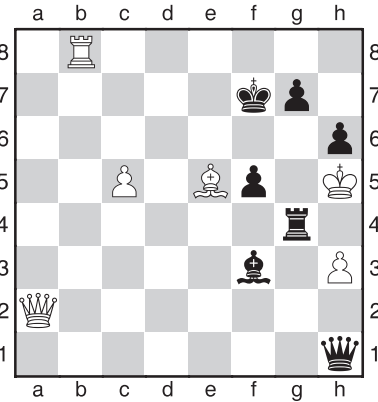
Поставьте мат в 1 ход.

№ 21



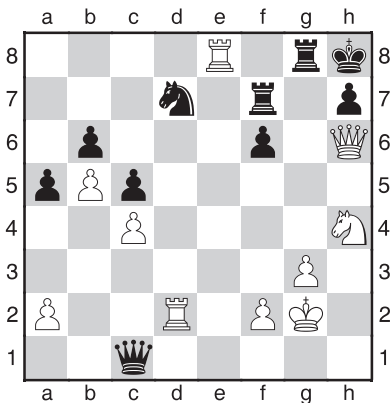
1. _____

№ 22



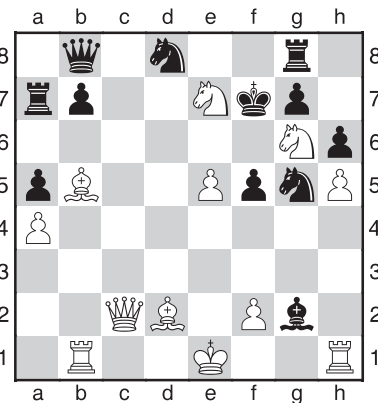
1. ... _____

№ 23



1. _____

№ 24



1. ... _____

★ Обведите по точкам фигуры.



5.Kf3 Фб6

6.Cd3 (диаграмма № 2)

6...cxd4

Чёрные посчитали, что у них три нападения, а у белых только две защиты, поэтому уверенно пошли на выигрыш центральной пешки. Но спешить не стоило! Ведь белые последним ходом как будто специально вывели слона так, что перекрыли защиту. Правильно 6...Cd7.

7.cxd4 Kxd4??

Чёрные допускают решающую ошибку — бить пешку нельзя.

8.Kxd4 Фxd4?

9.Cb5+!!

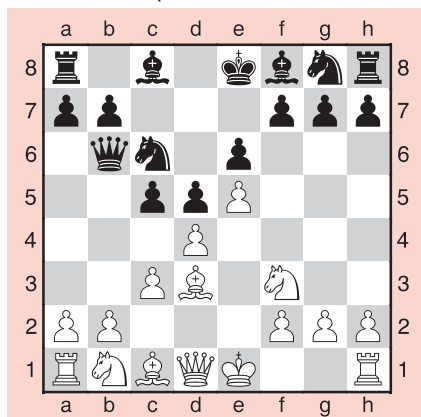
Соль замысла белых! Слон уходит с шахом, и открывается нападение на ферзя.

9...Cd7

10.Cxd7+ Kpxd7

11.Фxd4 с выигрышем.

Диаграмма № 2



Мат Легалья

Легаль — Сент Бри, 1787

1.e4 e5

2.Kf3 Kc6

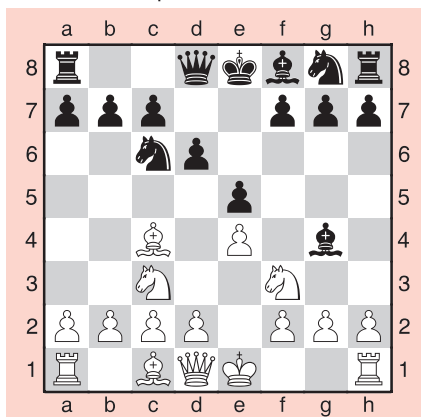
3.Cc4 d6

4.Kc3 Cg4 (диаграмма № 3)

5.Kxe5?

Белые рискуют, надеясь, что чёрные не смогут отказаться от взятия ферзя... Правильно 5.h3!, и если чёрные сохраняют связку 5...Ch5, то следует 6.Kxe5! Kxe5

Диаграмма № 3



Тема 8. ЛОВУШКИ В ДЕБЮТЕ

(конечно, нельзя 6...Cxd1 — следует мат Легалья, как в партии)
7.Фхh5 Кхс4 8.Фb5+ с6 9.Фхс4, и белые выигрывают пешку.

5...Cxd1??

Идея сработала! Соперник попался в ловушку. Правильно:
5...Кхе5!, и чёрные остаются с лишней фигурой.

6.Cxf7+ Кре7

7.Kd5# 1-0.

«Вкусная» пешка

1.e4 e5

2.Kf3 Кс6

3.Cc4 Kd4? (диаграмма № 4)

Чёрные делают второй ход подряд конём, нарушая дебютные принципы.

4.Кхе5?

Белые ошибаются в погоне за пешкой, правильно было сыграть 4.Kxd4! exd4 5.0-0.

4...Фg5!

Чёрные переходят в наступление.

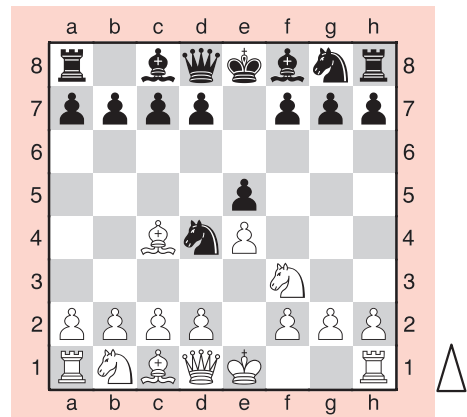
5.Kxf7 Фхg2

6.Лf1 Фхе4+

7.Ce2 Kf3# Спёртый мат. 0-1.

Очень часто в начале партии противники начинают бездумно повторять друг за другом ходы. Начиная первыми, белые могут наказать соперника за такую игру.

Диаграмма № 4



Зеркальная игра

1.e4 e5

2.Cc4 Cc5

3.Kf3 Кс6

4.Кс3 Кf6