

Е.Ю. БАЛАШОВА ГЕРОИ СКАЗКИ ИГРАЮТ В ШАХМАТЫ ИЛИ ТВОЙ ПЕРВЫЙ ШАХМАТНЫЙ УЧЕБНИК

Е.Ю. БАЛАШОВА



# ГЕРОИ СКАЗКИ ИГРАЮТ В ШАХМАТЫ ИЛИ ТВОЙ ПЕРВЫЙ ШАХМАТНЫЙ УЧЕБНИК





Елена Юрьевна БАЛАШОВА

**ГЕРОИ СКАЗКИ  
ИГРАЮТ В ШАХМАТЫ**

**ИЛИ**

**ТВОЙ ПЕРВЫЙ  
ШАХМАТНЫЙ УЧЕБНИК**

Москва

УДК 087.5  
ББК 75.581  
Б20

*Автор благодарит всех своих детей за помощь в создании книги.  
Особые слова благодарности за техническое обеспечение — Александру Балашову  
и за художественное оформление — Татьяне Балашовой.*

Балашова Е.Ю.

Б20

Герои сказки играют в шахматы или шахматы для самых маленьких.  
— М. : Издательство, 2012. — 104 с.: ил.

Издание 2-е, дополненное

ISBN 978-5-904266-29-5

Учебник по шахматам для дошкольников и детей младшего школьного возраста. Книга в увлекательной форме знакомит начинающих с правилами игры, разнообразными тактическими приемами и комбинациями, показывает как грамотно разыгрывать пешечные окончания.

Легенды, рассказанные Хозяином харчевни, приоткроют тайну происхождения шахмат.

ISBN 978-5-904266-29-5

УДК 087.5  
ББК 75.581

***Ребята, к вам обращается самый главный герой фильма  
«Приключения Буратино, или золотой ключик».***

*Да, да, вы не ошиблись — это я, сам синьор Карабас-Барабас.*

*Я — хозяин и директор кукольного театра. А руководить куклами — работа не из легких. От нее надо много отдыхать. Поэтому, чтобы восстановить силы, я полюбил играть в шахматы. Но, к сожалению, свободного времени у меня мало, да и партнер мне достался, как я теперь понимаю, слабоватый.*

*Конечно, мне было очень приятно каждый раз обыгрывать Дуремара.*

*Но как же оказалось обидно потерпеть поражения  
от деревянного мальчишки Буратино.*

*Хотя все по делу!*

*Кто бы мог подумать, что в нашем городе живут такие знатоки шахмат, как Карло и Мудрый Сверчок. Они урок за уроком учили Буратино шахматным премудростям, благодаря чему он стал сообразительным, у него развилось чувство опасности и быстрота реакции на меняющиеся обстоятельства, что и принесло ему удачу в жизни.*

*Если бы я познакомился с ними раньше, я бы не только не проиграл Буратино, но, может быть, открыл бы свою шахматную школу и научил своих кукол и всех желающих детей играть в шахматы.*

*Но мне не повезло!*

*Поэтому мой вам совет: если не хотите оказаться в луже  
и лишиться бороды — учитесь играть в шахматы!*

***Карабас-Барабас***

## Дорогие ребята!

Перед вами учебник шахматной игры для самых-самых маленьких. Автор ее — тренер-преподаватель, мастер спорта по шахматам Балашова Елена Юрьевна давно учит детей играть в шахматы.

Своих собственных детей она учила шахматам в школе, начиная с первого класса. И хотя они не стали великими шахматистами (лишь средний сын добился спортивного разряда кандидата в мастера), однако эта мудрая игра помогла каждому из них стать личностью и отличным профессионалом в своей области. Шахматы помогли им найти свою дорогу в жизни.

Шахматы, как ни один из видов спорта, помогают принять правильное решение, рассчитать свои силы и возможности.

Стимулом для написания этой книги явилась работа в детском саду и в школе.

В нулевом классе школы и в группах сада дети оказались разновозрастными (от четырех до шести лет), и это создавало определенные трудности в их обучении шахматам.

По ходу занятий, чтобы заинтересовать ребят, приходилось много импровизировать, изменяя сюжет всем известной сказки о Буратино.

К каждому занятию рисовались новые картинки, и это образное восприятие помогло ребятам хорошо усвоить правила игры и шахматную нотацию, а также некоторые тактические приемы. За короткий срок все научились играть в шахматы, матовать одинокого короля разными фигурами, решать задачи на мат королю в 2 хода, а главное — доводить партию до победного конца.

За каждый правильный ответ присуждались очки, в конце занятий особо отличившиеся получали призы. Скажу по секрету, без призов не оставался никто, даже дети, внимательно слушающие, но не успевающие поднять руку для ответа. Победители в партиях тоже получали приз, побежденные — утешительное поощрение.

Так из рассказов и картинок и возникла эта книга.

Малышам непросто воспринимать азы шахматной науки, а без освоения шахматной азбуки не научишься хорошо играть. Начать двигать фигуры легко, но хорошо научиться играть трудно. Поэтому им на помощь в освоении шахматных премудростей приходят герои всем известной сказки «Буратино».

Надеемся, что благодаря книге, написанной в увлекательной форме, даже самые маленькие ребята с легкостью преодолеют начальный курс обучения и полюбят эту интересную игру — **ШАХМАТЫ**.

# Глава 1

## Карло вызволяет Буратино из когтей Шушары

Ребята, все вы, конечно, знаете сказку про Буратино. Карло был бедным шарманщиком, в каморке которого даже очаг был нарисован на куске старого холста. Он смастерил куклу из говорящего полена, которое получил в подарок от своего приятеля — столяра Джузеппе. Эту куклу он назвал Буратино. Но вы не знаете, что Карло был неплохим шахматистом. А научился он этой игре в своих странствиях, когда ходил по белу свету со своей шарманкой, веселя людей музыкой и песнями. Часто вечер заставлял Карло в дороге. Он разводил костер и доставал из сумки кусочек фанеры, расчерченной на 64 квадратика. Расставлял вырезанные им самим маленькие фигурки и, подбрасывая в костер сучья, играл сам с собой в шахматы, разыгрывая с воображаемым соперником целые сражения черных и белых войск, решал шахматные задачки, коротая так длинные осенние и зимние вечера. И ему никогда не было скучно.

Так вот, когда папа Карло вышел из дома, чтобы добыть что-нибудь на ужин, и Буратино остался один, из-под пола из норы вылезла крыса Шушара. Увидев серое животное с толстой головой на низких лапах, Буратино лег на пол и, на всякий случай, прикрыл глаза, притворившись мертвым.

Не спеша, животное подошло к корзине со стружками. Съестным от корзины не пахло: цыпленок, вылупившийся из яйца, давно уже гулял во дворе с мамой Курой. Сердито засопев, оно подошло к лежавшей на полу дощечке из фанеры, с белыми и черными квадратиками и стало обнюхивать каждую фигурку, стоявшую на ней. Когда очередь дошла до фигурки с короной на голове, длинный тонкий холодный хвост коснулся руки Буратино.

Ну как же было не схватить его за хвост! Буратино сейчас же и схватил.

Крыса, увидев, что это всего лишь деревянный мальчишка, с бешеной злобой набросилась на него, чтобы перегрызть ему горло.

Тут уж Буратино испугался не на шутку. Выпустив из руки крысиный хвост, он вспрыгнул на стул. Крыса — за ним, со стула — перескочил на стол. Крыса — за ним. Со стола — прыгнул на подоконник. Крыса — за ним.

Но, когда с подоконника Буратино приземлился на пол, крысе удалось его догнать. Вцепившись зубами в горло, она поволокла его к себе в нору.

— Папа Карло! — успел только пискнуть Буратино.

— Я здесь! — дверь распахнулась, и Карло вошел в каморку.

Стащил с ноги башмак и запустил им в крысу.

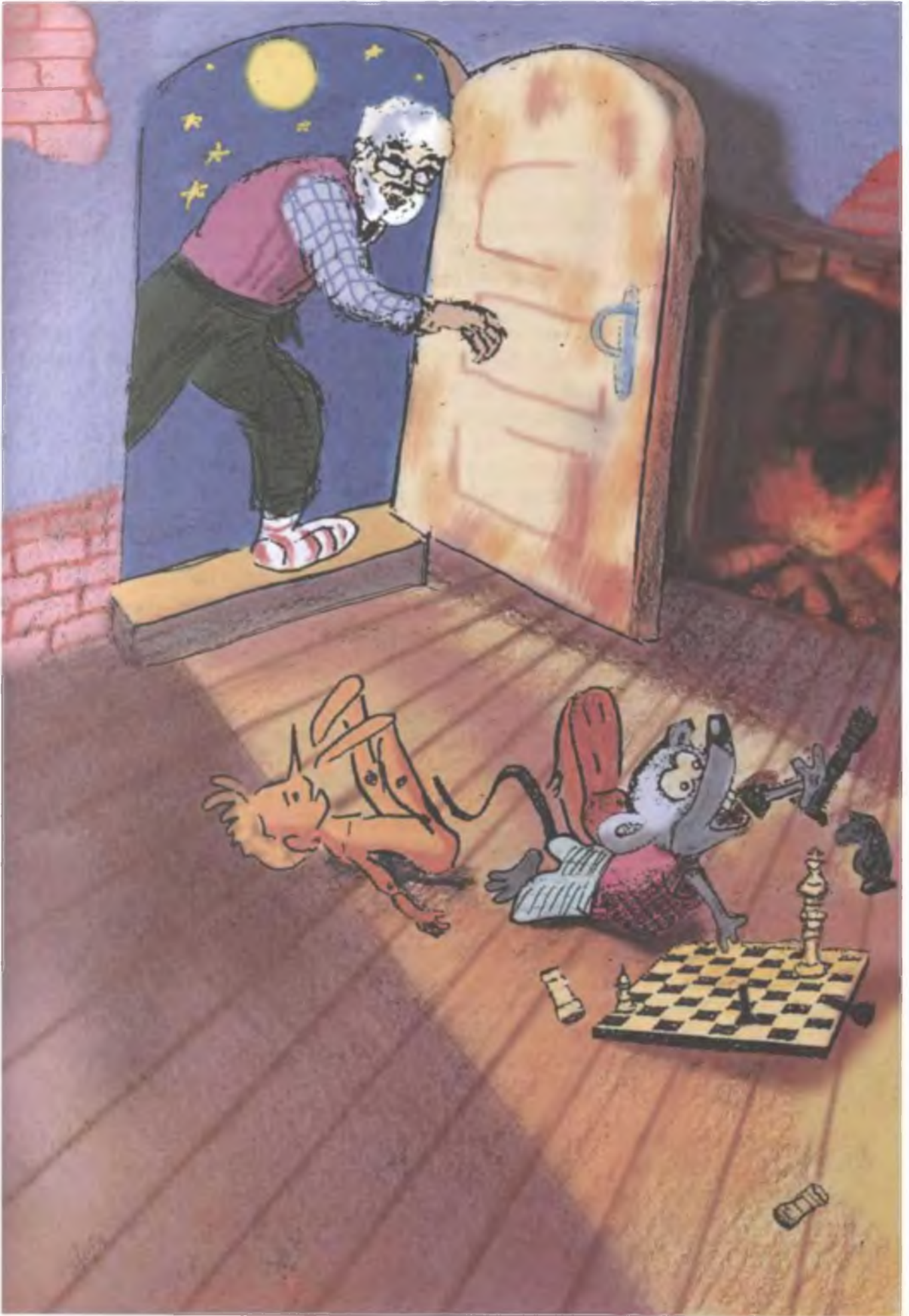
Шушара, перекувырнувшись в сальто-мортале, отпустила деревянного мальчишку и, злобно скрипнув зубами, скрылась в своей норе.

Папа Карло обнял дрожащего от пережитого страха глупого малыша, посадил к себе на колени, вынул из кармана луковку и очистил ее.

— На, ешь!

Тот вонзил острые зубы в луковицу и съел ее, хрустя и причмокивая. А пока ел, с любопытством разглядывал фигурки, от которых отогнал крысу. После еды, благодарный, прижался к Карло и стал тереться о его щетинистую щеку.

— Папа Карло, скажи, а что это за доска с белыми и черными квадратиками и такие интересные фигурки на ней?





## Глава 2

### Карло знакомит Буратино с шахматами

— О, это очень древняя игра, — начал свой рассказ Карло. — Она называется шахматы. Тот, кто освоит правила и научится хорошо играть, станет умным, и обмануть его не удастся никому, он сам выйдет победителем из любых жизненных ситуаций. Многие сначала делают, а потом думают: «Что же я натворил?!» Так вот, тот, кто играет в шахматы, сначала думает, а потом принимает решение, а не наоборот.

В шахматы играют и цари, и простые люди. В ней находят утешение бедняки. В долгих путешествиях игра помогает купцам и морякам скрасить тяготы дороги. Ты не скучаешь, когда остаешься один, если с тобой шахматы. Расставил фигурки на доске — и играй себе. Шахматы заменят тебе друга.

— Папа Карло, я тоже хочу подружиться с шахматами. Научи меня играть в эту игру!

— Ладно, Буратино. Я помогу тебе изучить правила игры этого замечательного черно-белого королевства, научу тебя руководить шахматным войском. И ты станешь свидетелем чудесных приключений жителей этой сказочной страны. Но учти, научиться играть в шахматы легко, а научиться играть в них хорошо — трудно. Тебе придется запастись терпением.

На свете существует много игр, и все они имеют свои правила. Имеют свои правила и шахматы. Эта игра напоминает игру в солдатиков. Но у шахмат более строгие правила, которые нарушать нельзя. В шахматы играют двое. И каждый, словно полководец, решает, куда и какой фигурой сделать ход. В этой игре ценятся знания, умения, сообразительность, даже военная хитрость. Но об этом потом. А теперь давай познакомимся с этим королевством и его обитателями.

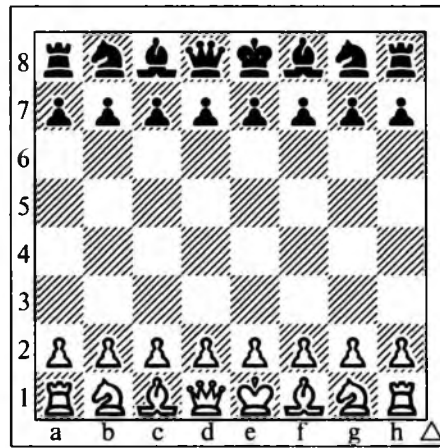
Шахматное царство-государство не очень большое — это доска, состоящая из 32 светлых и 32 темных клеточек, которые чередуются. На шахматном языке, которым владеют все шахматисты, эти 64 клетки называются белыми и черными полями. Даже если они покрашены, например, в желтый, зеленый, коричневый или красный цвет.

Запомни первое правило: перед игрой шахматную доску надо положить так, чтобы **слева было черное поле**.

В сражении, которое называется шахматной партией, участвуют две армии — белая и черная. У каждой армии по 16 фигур. Руководят игрой-сражением двое партнеров-соперников — один белыми фигурами, другой — черными, **по очереди передвигая фигуры** на шахматной доске.

Чтобы начать игру, надо правильно расставить на доске начальную позицию фигур.





Как это делается? Давай вместе расставим сначала белые фигуры. В самом углу доски слева и справа поставим ладьи — фигурки, похожие на башенки, затем рядом с ладьями поставим коней, рядом с конями расположим белых слонов. Они, правда, не очень похожи на настоящих слонов, но такое название они получили в древней Индии, где были изобретены шахматы, и сохранили это название до наших дней. Король и ферзь стоят в центре доски, ферзь отличается от короля своей пышной короной. Чтобы правильно поставить ферзя, запомни, в начале игры ферзь любит своей цвет. Значит, белый ферзь будет стоять на белом поле, а черный ферзь — на черном. Со стороны короля — половина доски называется королевским флангом, а со стороны ферзя — ферзевым. Все восемь полей второго ряда занимают белые пешки. Вот и расставлены все белые фигуры! Точно также расставляются и черные — на противоположном конце доски.

Итак, Буратино, я познакомил тебя с шахматным войском, и ты узнал все названия фигур. Теперь я сниму их с доски, и ты сам попробуй расставить фигуры перед сражением двух армий.

Молодец! Ты расставил все фигуры правильно, и слева от тебя на шахматной доске клеточка черная.

Но прежде, чем отдавать приказы и команды своему войску, полководец должен хорошо изучить карту местности, на котором произойдет сражение. А шахматный командир должен еще знать и язык шахматных фигур.

Что же собой представляет «карта местности» — шахматная доска. У любой шахматной доски имеется восемь поперечных рядов, которые называются горизонтальными линиями или **горизонталями**. Каждый такой ряд обозначается цифрами — 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, начиная от лагеря белых (они словно этажи в высотном доме).

Линии, которые идут снизу вверх, называются вертикальными линиями или **вертикалями**. Они как подъезды в доме и обозначаются первыми буквами латинского алфавита — a, b, c, d, e, f, g, h. Их надо выучить. Читаются они так: а, бэ, цэ, дэ, е, эф, же, аш.

Еще есть на шахматной доске косые линии, они называются **диагоналями**. Есть чернопольные диагонали — это те, которые состоят только из черных клеток. И белопольные диагонали, они состоят из белых клеток. Каждое поле-клеточка шахматной доски имеет свой адрес и обозначается, как в игре «морской бой». Каждое поле имеет свое наименование и находится на пересечении вертикали и горизонтали. Например, левое угловое поле белых фигур — это перекресток вертикали «а» и первой горизонтали — обозначается «a1».

**Первый ход делает тот, кто играет белыми фигурами.**

Ходом называют передвижение фигуры с одного поля на другое, если это поле не занято фигурой своего цвета. Если же на этом поле оказывается фигура противника, то ее можно снять с доски (съесть). **Фигуры своего цвета есть нельзя.**

**Через фигуры (свои или чужие) ни одна фигура, кроме коня, перепрыгивать не может.**

А теперь ты узнаешь, как ходят шахматные фигуры.

### *«Родителям и их умным детям»*

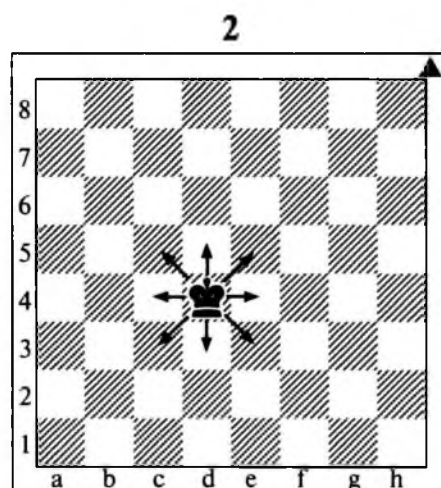
*В нашей книге будет напечатано много уменьшенных изображений шахматной доски с фигурами, эти рисунки называются диаграммами. Диаграмма или ее кусочек показывает какую-либо позицию — расположение шахматных фигур на доске. Диаграмму несложно нарисовать и на листке бумаги в клеточку. Напечатанные диаграммы помогают лучше видеть поле боя и маневры сражающихся сторон.*

*На ход белых фигур указывает белый треугольник в правом нижнем углу диаграммы. На ход черных — треугольник черного цвета в правом верхнем углу диаграммы.*

## **Глава 3** **Как ходят фигуры?**

### **1. КОРОЛЬ — самая важная фигура.**

**Король** может пойти на любое соседнее поле, но только на одну клетку, и бьет фигуру противника, если она не защищена другой фигурой, тоже на одну клетку, и встает на место съеденной фигуры.



Легко понять, что король с королем никогда не встречаются (подерутся, побьют друг друга). Правилами это запрещено.

Король — единственная фигура, которую нельзя съесть (снять с доски). И сам он не имеет права пойти на поле, атакованное чужой фигурой. Также не может король взять фигуру противника, которая защищена другой фигурой.

Если на короля нападает фигура противника, объявляя ему **шах** (слово «шах» по-персидски — царь), а королю некуда пойти, то это положение называется **мат** («мат» по-арабски — умер). Из этих двух слов «шах» и «мат» (смерть королю) и сложилось название игры — «шахматы».

### Что такое шах?

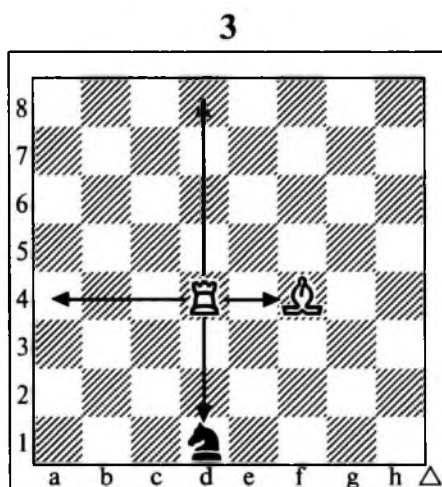
Если любая фигура — ферзь, ладья, слон, конь или пешка — нападает на короля, то такое нападение называется шахом. От шаха нужно обязательно защититься ответным ходом. Есть три способа защиты: можно отойти королем, уничтожить нападающую фигуру или же поставить между ней и королем свою фигуру.

### Что такое мат?

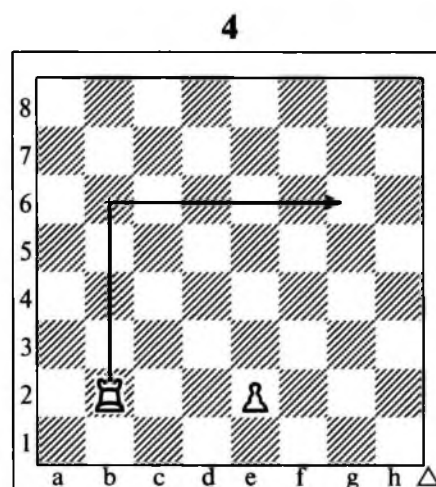
Если ни один из способов защиты от шаха выполнить нельзя, — нельзя увести короля, уничтожить нападающую фигуру или заслонить короля своей фигурой, — то получается мат королю, партия прекращается.

Цель игры — дать мат королю противника — объявить ему такой шах, от которого тот не смог бы защититься.

**2. ЛАДЬЯ** ходит и бьет фигуры противника только по прямым линиям (вертикалям и горизонталям) во все стороны и на любое доступное для нее расстояние. Ладья стоит пять пешек.



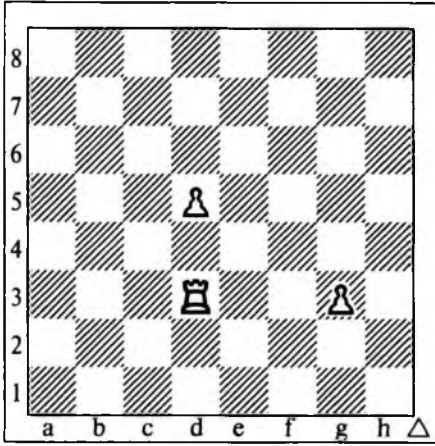
Ладья может пойти на любое поле, обозначенное стрелкой, или побить черного коня



Попасть ладьей за два хода на поле g6 (ходы указаны стрелкой)

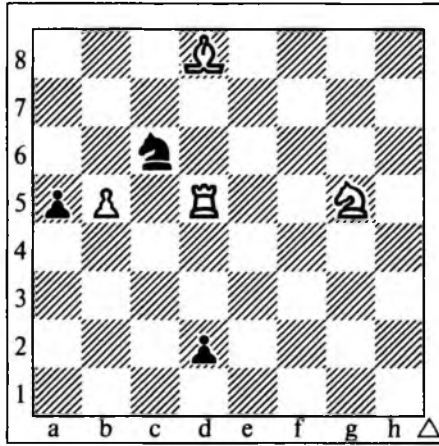
Помогите Буратино выполнить задания (ходы указать стрелками)

5



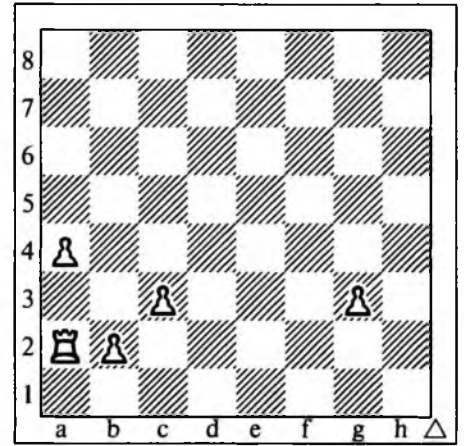
За три хода попасть ладьей на поле g7

6



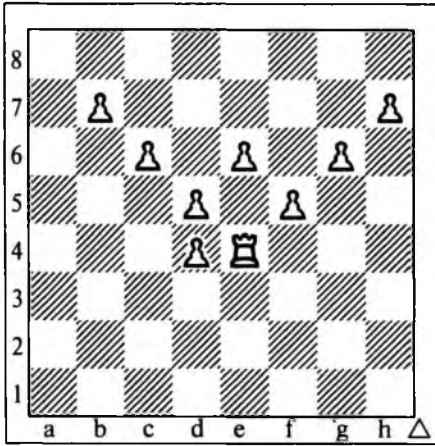
Какие фигуры может побить ладья?

7



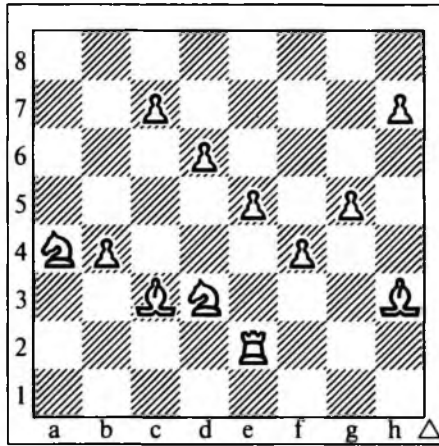
За четыре хода попасть ладьей на поле g7

8



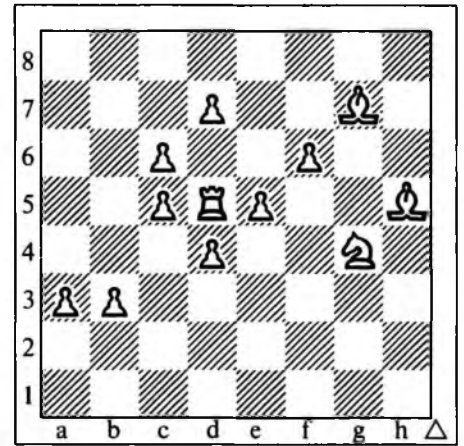
За пять ходов попасть ладьей на поле g7

9



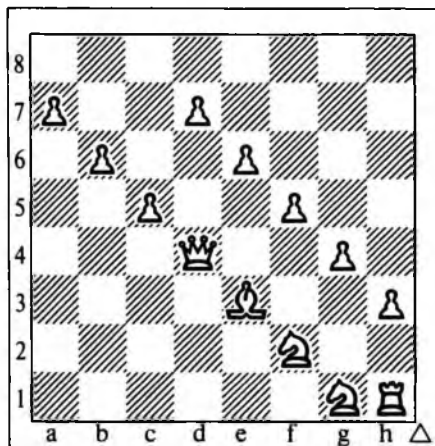
За шесть ходов попасть на поле g7

10



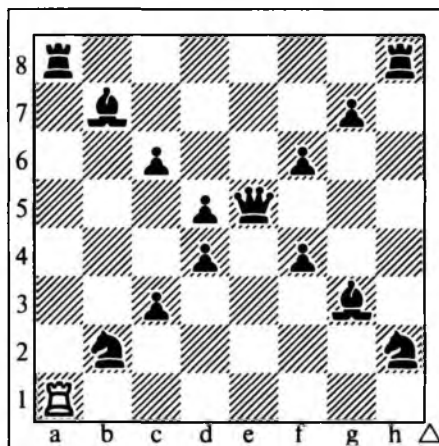
За восемь ходов попасть на поле a1

11



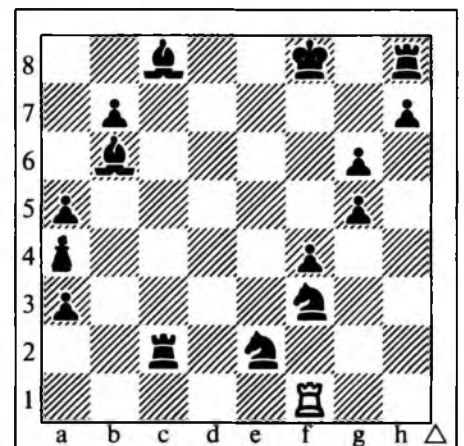
Проберись ладьей в противоположный угол

12



Каждым ходом ладья бьет фигуру или пешку черных

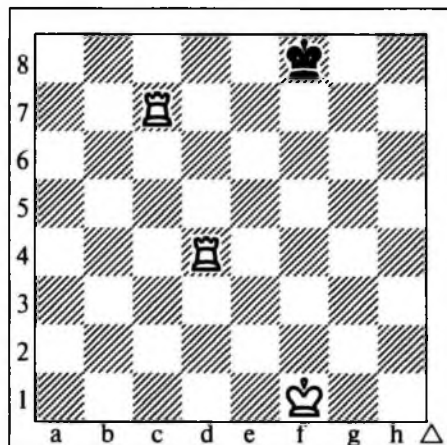
13



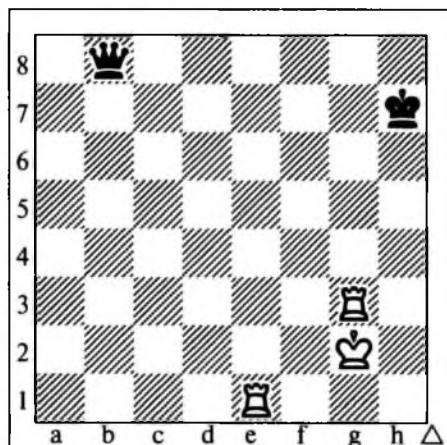
Каждым ходом ладья бьет фигуру или пешку черных

## Мат ладьей

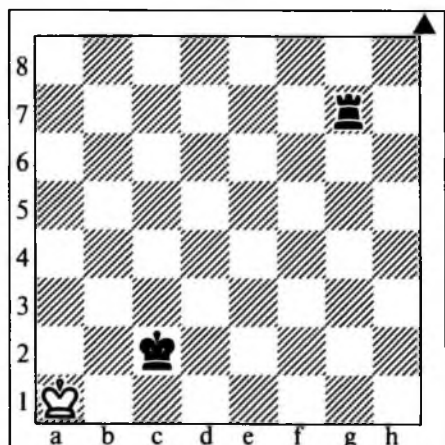
14



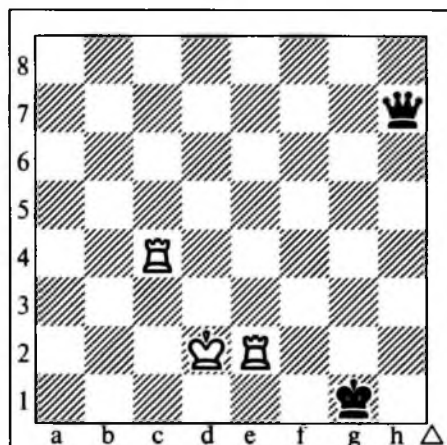
15



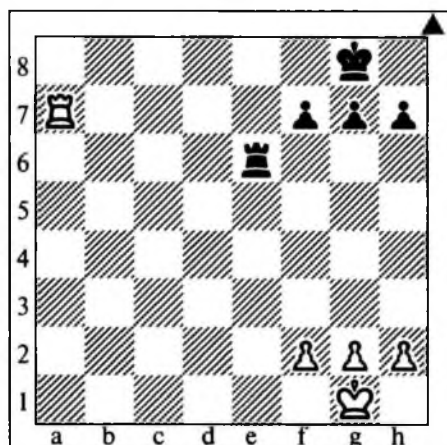
16



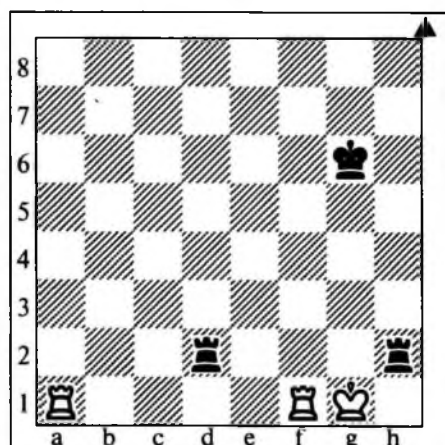
17



18

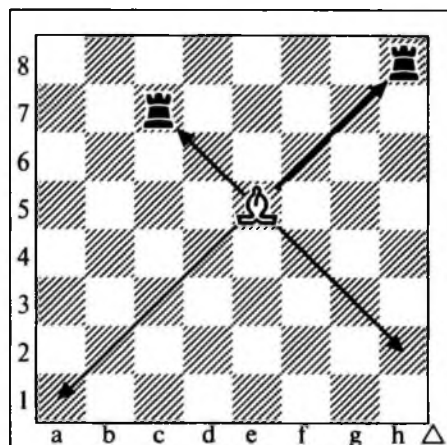


19

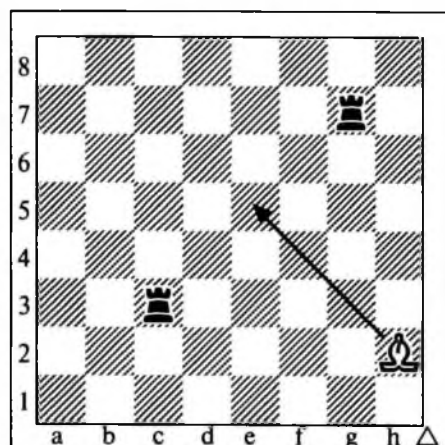


**3. СЛОН** передвигается и бьет на любом доступном поле по диагоналям (косым линиям). Стоит три пешки. Заметь, что один из слонов ходит только по белым полям (белопольный слон), а другой — только по черным (чернопольный слон).

20



21

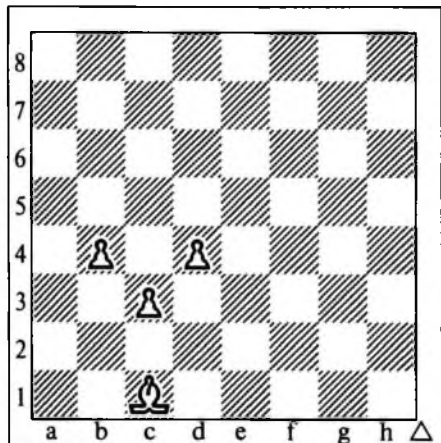


Слон может пойти на любое поле, обозначенное стрелкой, или побить черную ладью

Напасть слоном на обе ладьи (ход указан стрелкой)

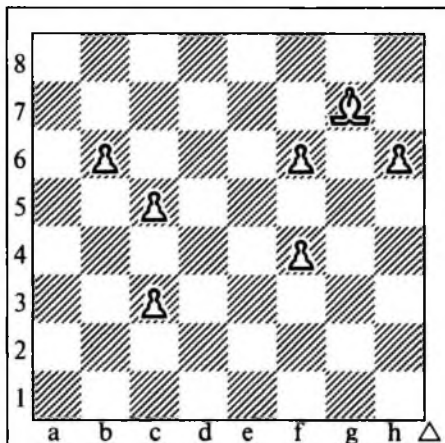
Помоги Буратино выполнить задания (ходы указать стрелками)

22



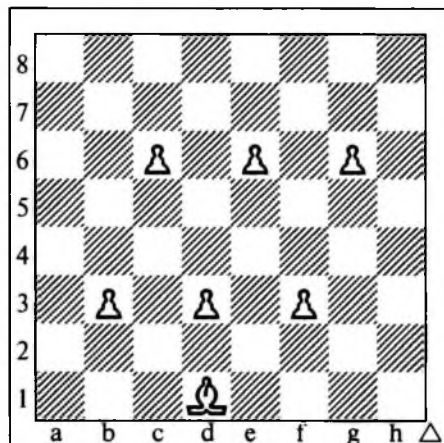
За три хода попасть слоном на поле c5

23



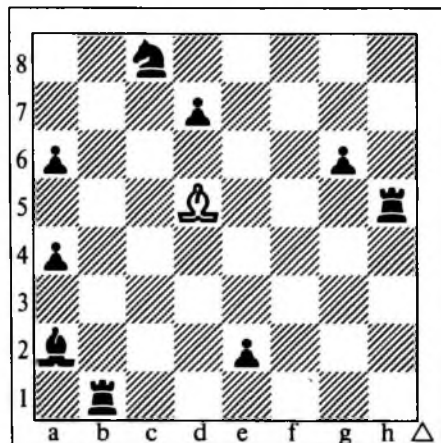
Попасть слоном на поле b4

24



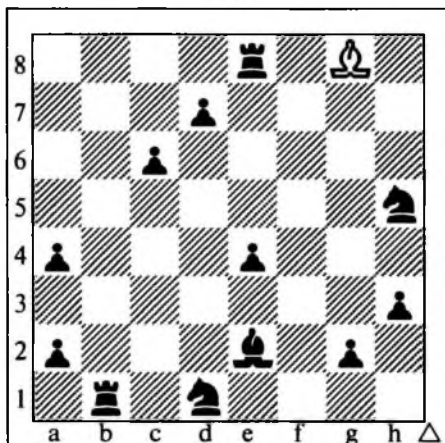
Попасть слоном на поле a8

25



Каждым ходом слон забирает фигуру

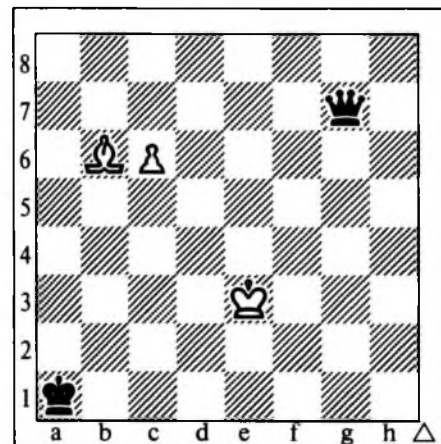
26



Каждым ходом слон забирает фигуру

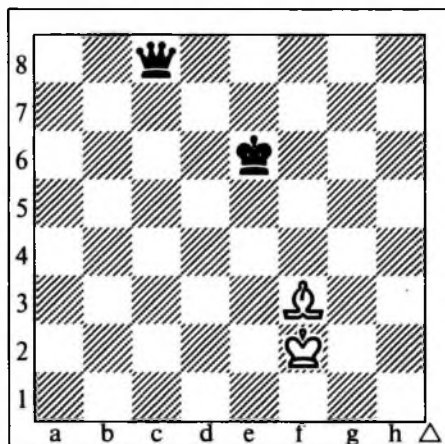


27



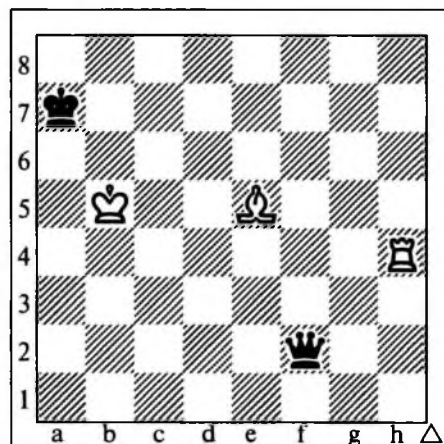
Выиграй ферзя

28



Выиграй ферзя

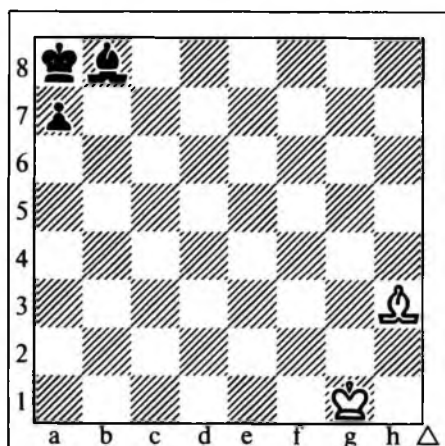
29



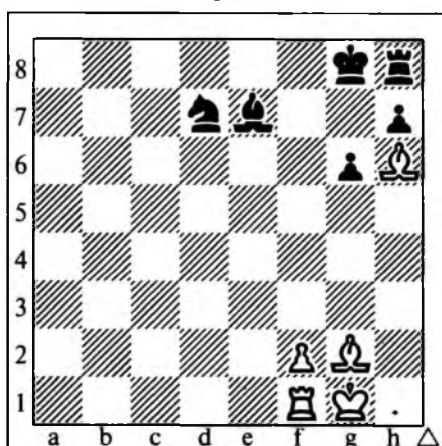
Выиграй ферзя

## Мат слоном

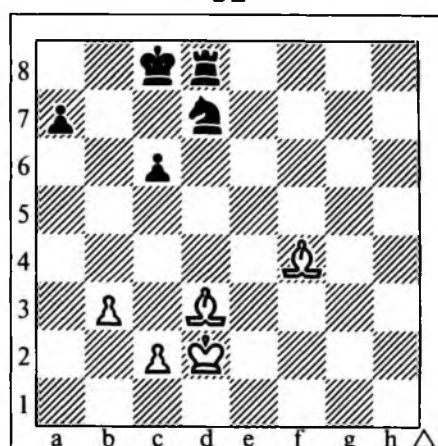
30



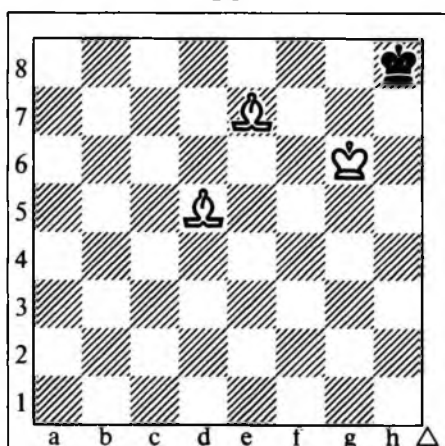
31



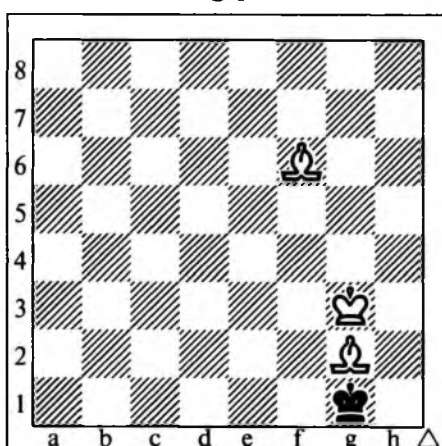
32



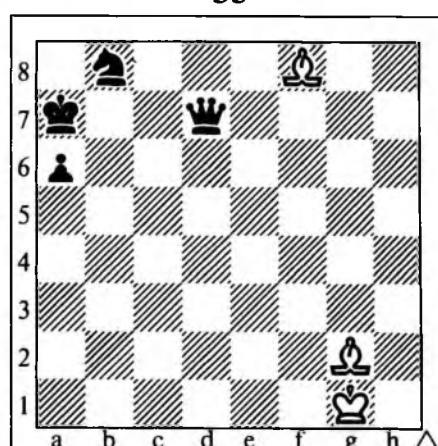
33



34

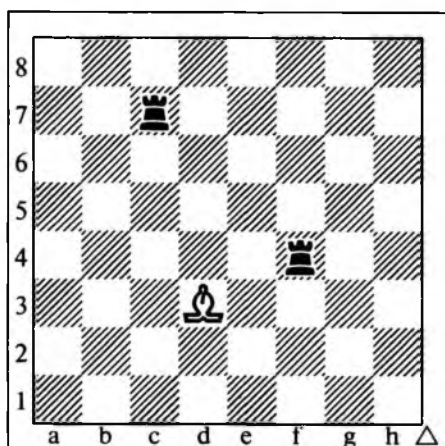


35

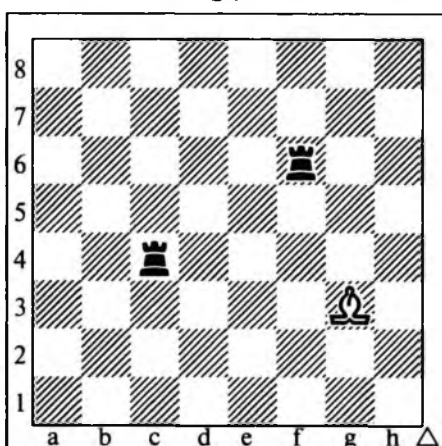


## Слон против ладей

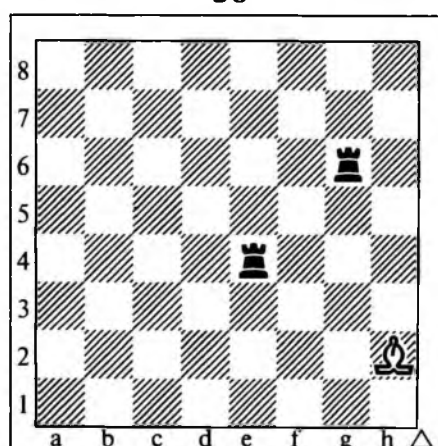
36



37



38



За три хода попасть слоном на поле e6, не ставя его под бой

За три хода попасть слоном на поле d8, не ставя его под бой

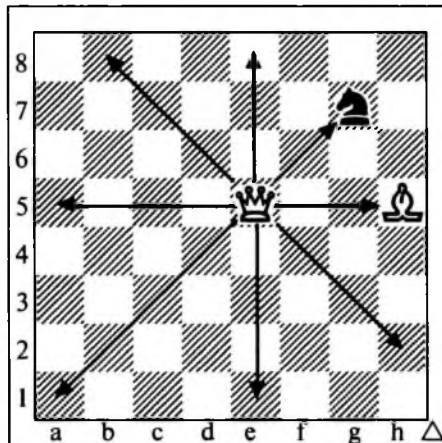
За четыре хода попасть слоном на поле a1, не ставя его под бой



**4. ФЕРЗЬ** — самая сильная фигура в шахматах. Может двигаться вверх и вниз (по вертикали), вправо и влево (по горизонтали) и по косым линиям (по диагоналям). За один ход ферзь может перенестись через всю доску. Ферзь ходит как ладья и слон. Ферзь стоит десять пешек.

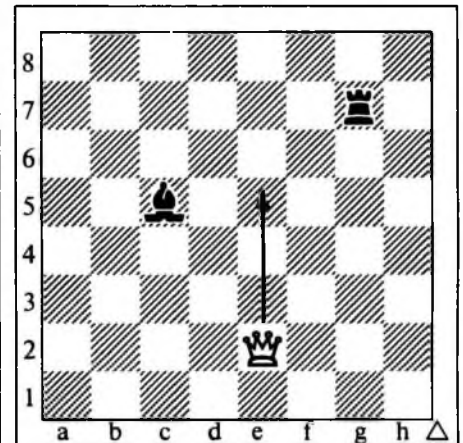


39



Ферзь может пойти на любое поле, обозначенное стрелками, или побить черного коня

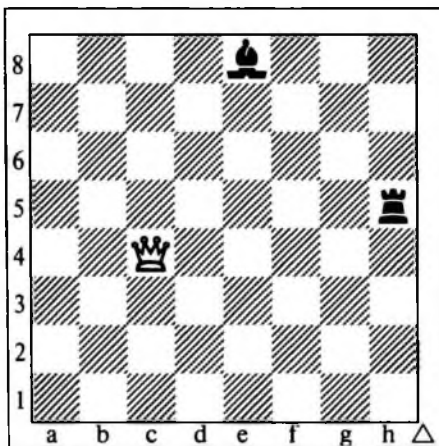
40



Напасть ферзем на ладью и слона, не ставя ферзя под бой (ход показан стрелкой)

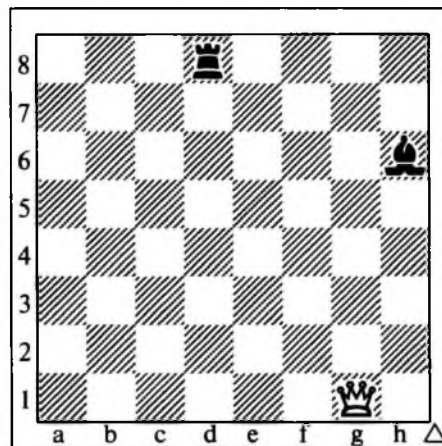
**Помоги Буратино выполнить задания (ходы указать стрелками)**

41



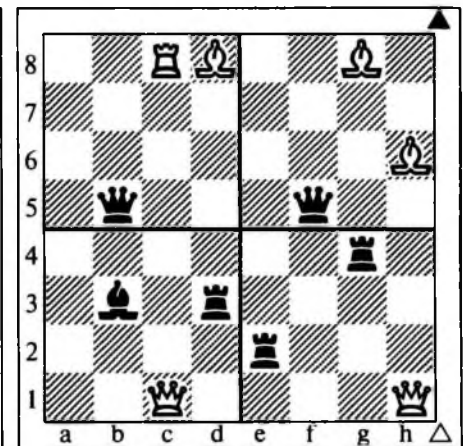
Не ставя ферзя под бой, напасть на обе черные фигуры

42



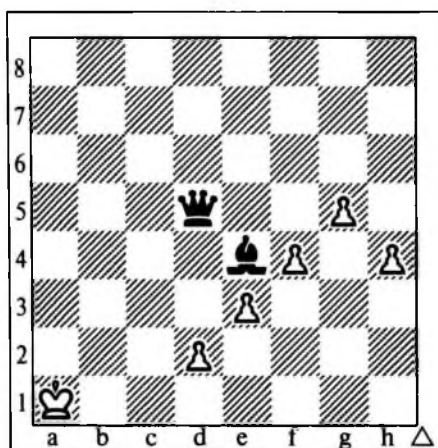
Не ставя ферзя под бой, напасть на обе черные фигуры

43



Не ставя ферзя под бой, напасть на обе фигуры противника

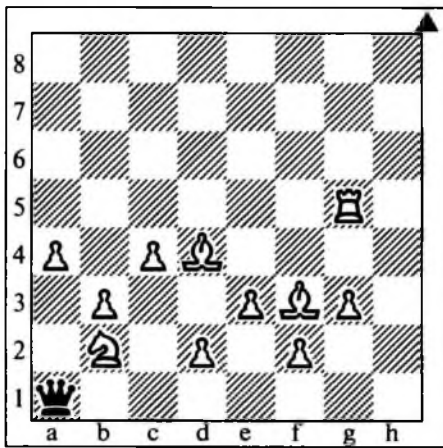
44



Попасть королем на поле h8, не ставя его под бой

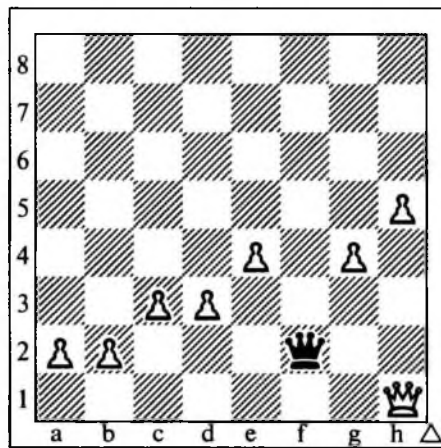


45



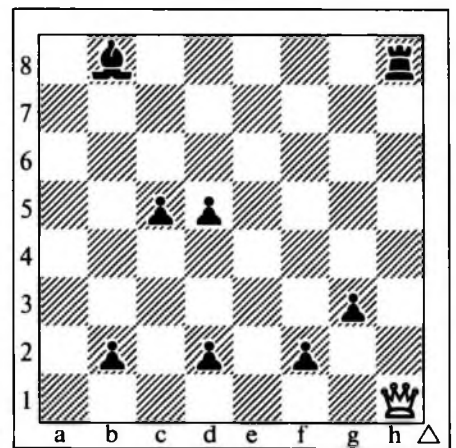
За три хода попасть черным ферзем на поле а8, не ставя его под бой

46



За три хода попасть белым ферзем на поле а8, не ставя его под бой

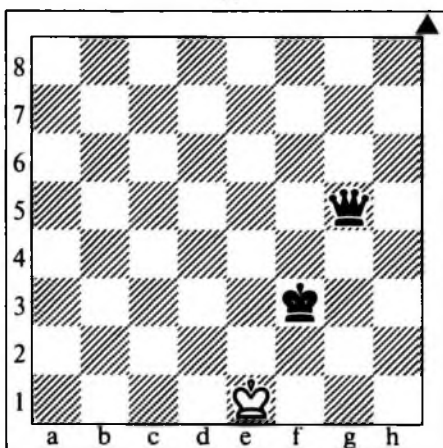
47



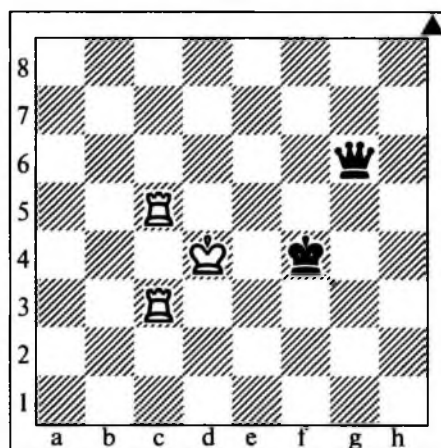
Побить ферзем все черные фигуры за восемь ходов

## Мат ферзем

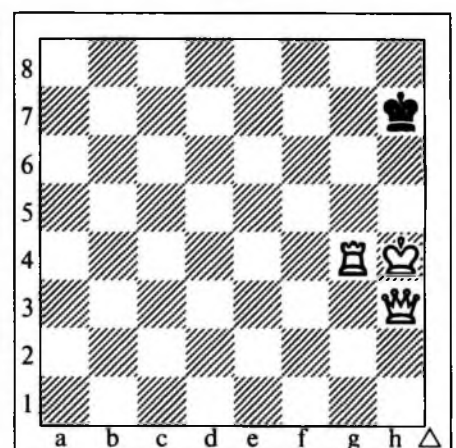
48



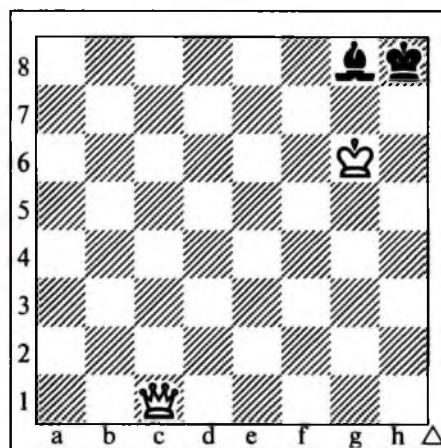
49



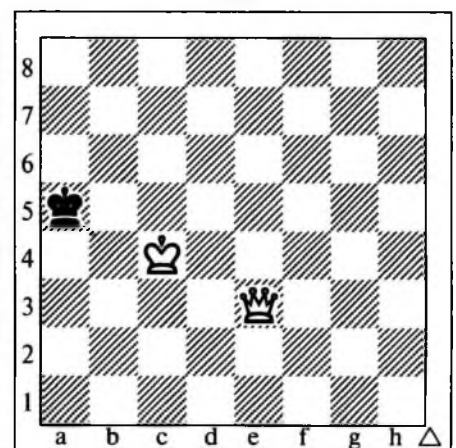
50



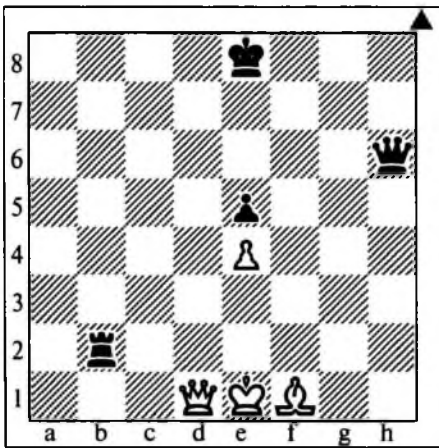
51



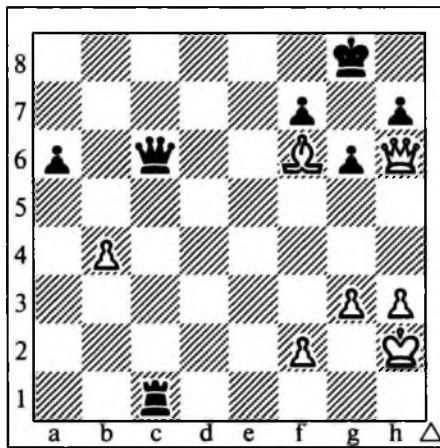
52



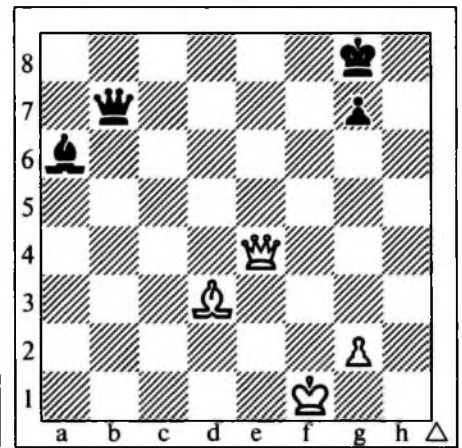
53



54



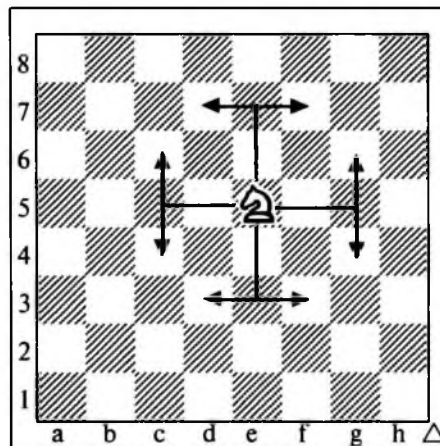
55



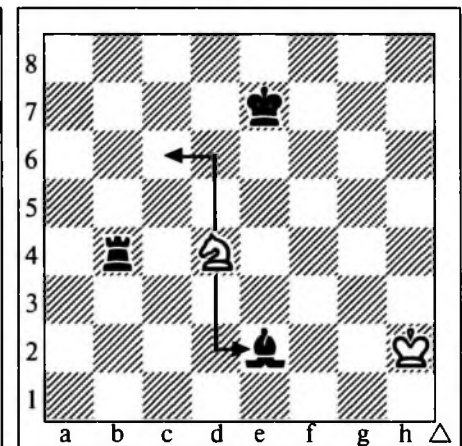
**5. КОНЬ** — самая своеобразная фигура в шахматах, не ходит по прямым линиям, как другие фигуры, а скачет — на два поля вперед (или назад) и на одно поле в сторону (вправо или влево). Ход коня напоминает букву «Г». Запомни! Конь всегда прыгает на поле другого цвета: с белого поля всегда перескакивает на черное и, наоборот, с черного — на белое. Конь — единственная фигура, которая имеет право перепрыгивать через свои и чужие фигуры. Чтобы быстрее запомнить, как ходит конь, скачи им по доске и приговаривай «скок, скок и вбок». **Цена коня — три пешки.**

Конь ходит буквой «Г». И взятие осуществляет, так же как и ходит, снимая чужую фигуру с того поля, на которое идет.

56



57



Белый конь может побить черного слона e2 или, пойдя на поле с6, напасть на короля и ладью черных (ходы указаны стрелками)



### Советы юным шахматистам

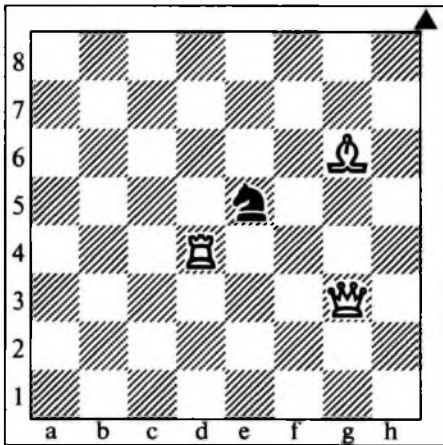
*Ход конем — самый трудный для изучения. Чтобы облегчить эту задачу, предлагаю следующее: на клетки шахматного поля разложите кусочки печенья, орехи, изюм или хлопьяшки (кому что нравится). Играющие по очереди ходят конем, съедая приготовленные лакомства.*

*Для труднодоступных клеток разметку пути делайте по заранее вырезанным в форме буквы «Г» трафареткам.*

*Таким образом потренировавшись ходить конем по шахматной доске, задания из книге не покажутся слишком сложными.*

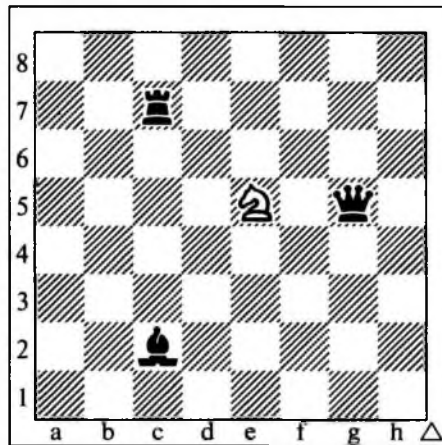
Помоги Буратино выполнить задания (ходы указать стрелками)

58



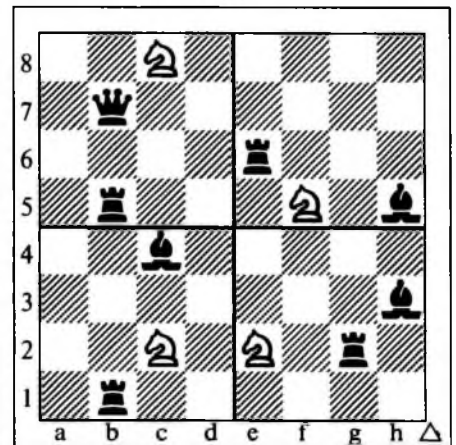
Какую фигуру может побить конь?

59



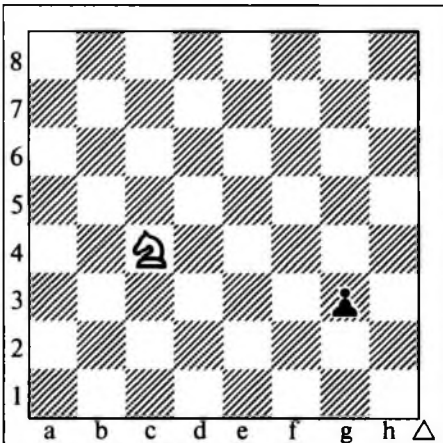
Отойти конем на поле, не атакованное черными фигурами

60



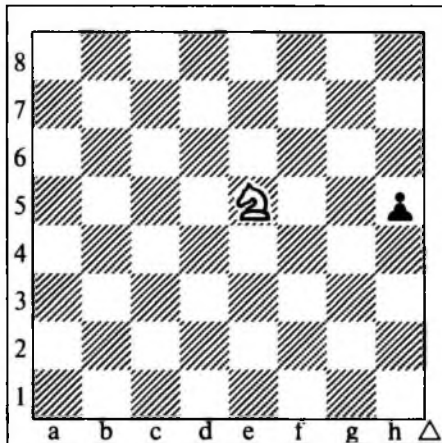
Напасть конем на две черные фигуры

61



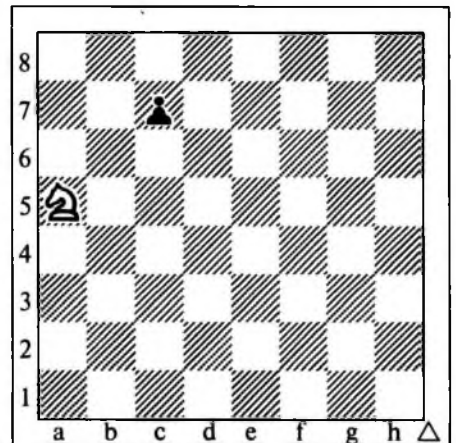
Съесть пешку за три хода

62



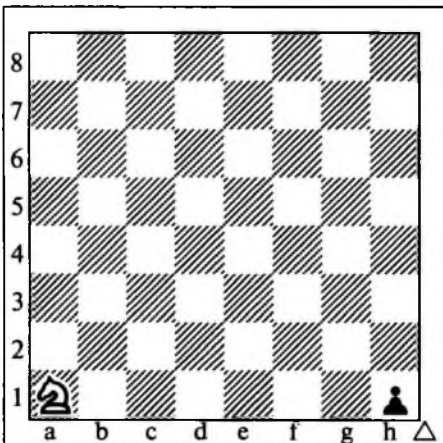
Съесть пешку за три хода

63



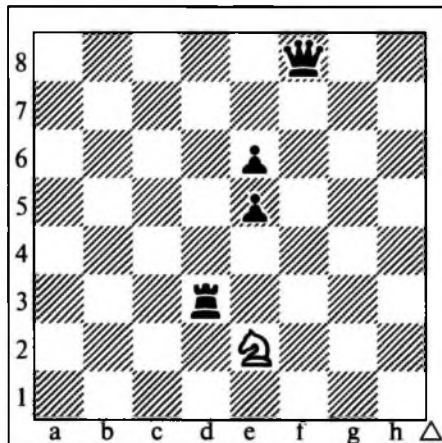
Съесть пешку за четыре хода

64

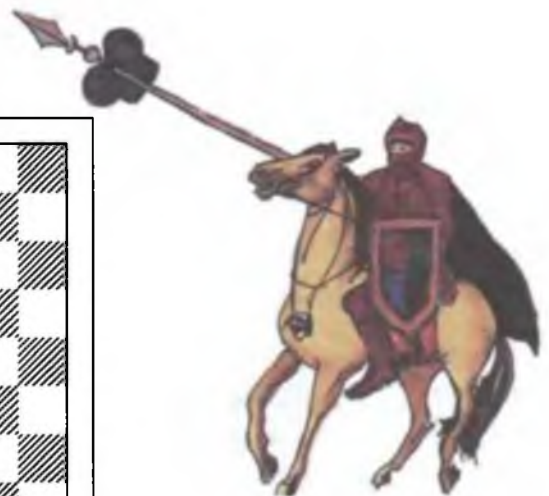


Съесть пешку за пять ходов

65

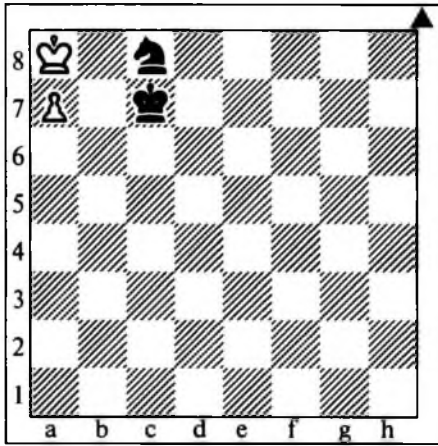


За шесть ходов съесть конем все черные фигуры, не ставя его под бой

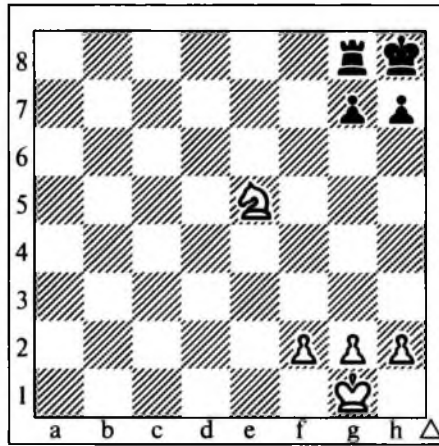


## Мат конем

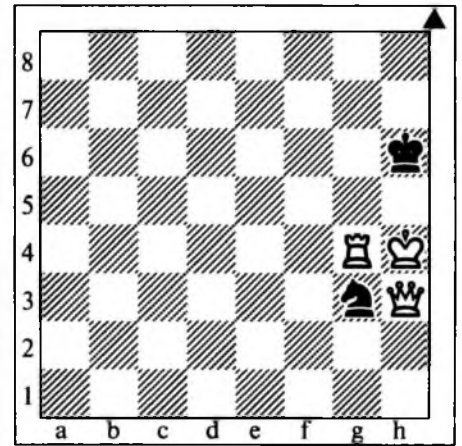
66



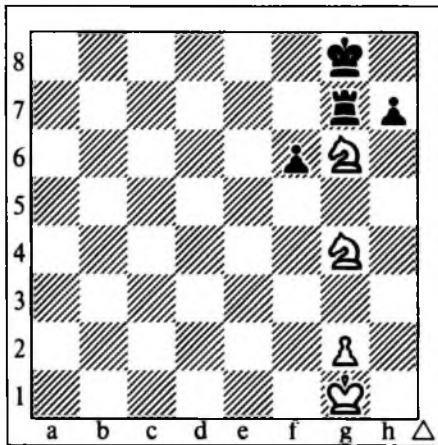
67



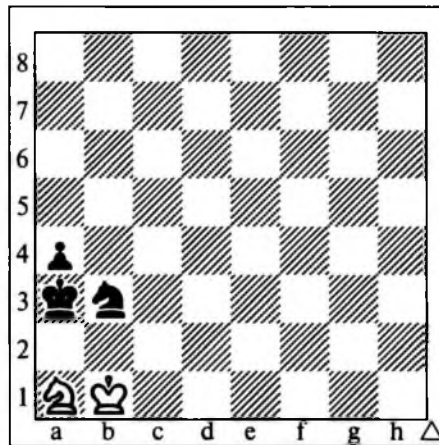
68



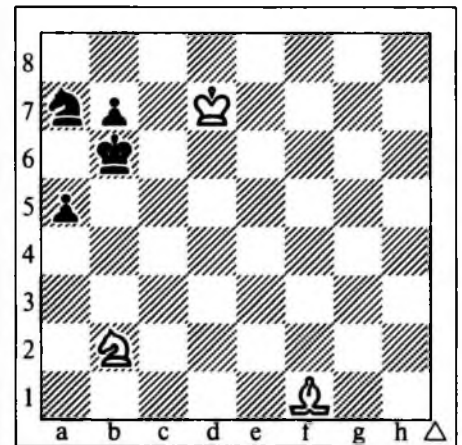
69



70



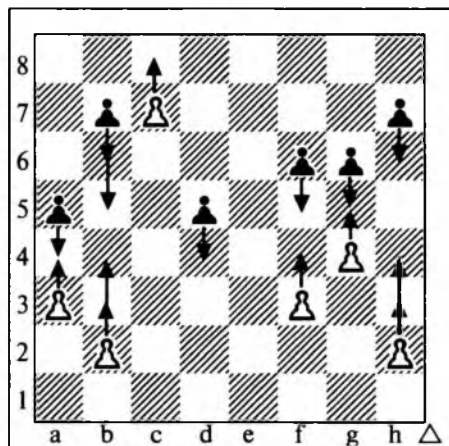
71



Слона и коня в шахматах называют легкими фигурами, а ферзя и ладью — тяжелыми.

### 6. ПЕШКА.

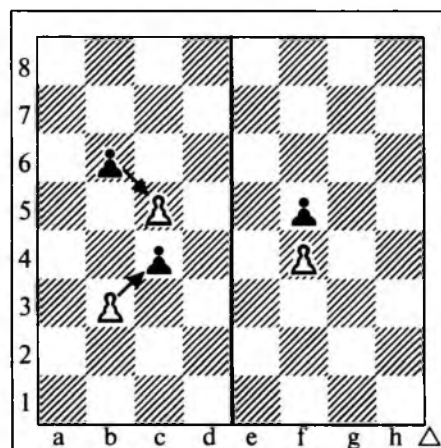




Назови поля, на которых стоят пешки и куда они могут пойти

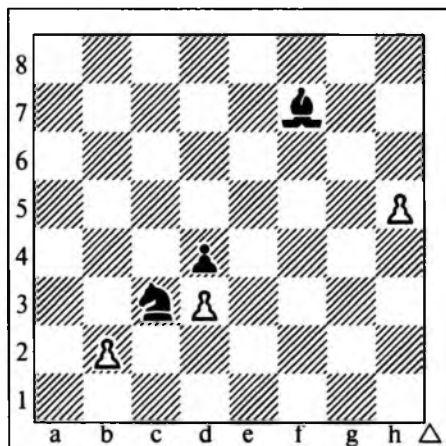
Все фигуры как ходят, так и бьют фигуры противника. Пешка же делает это по-другому: она может брать лишь те фигуры, которые находятся на соседней клетке впереди по диагонали. После взятия пешка переходит на соседнюю вертикаль и дальше движется по ней до нового взятия. На одной вертикали могут оказаться 2 или более пешек одного цвета. Такие пешки называются сдвоенными и даже строенными.

Все фигуры могут передвигаться в разных направлениях, а пешки идут только вперед, неторопливо, по одной клеточке, но зато они никогда не отступают (ни шагу назад!). А первый ход (в начальном положении) каждая пешка может сделать, если путь свободен, сразу на два поля. Если же пешка уже двигалась, то она теряет право на двойной прыжок. Это значит, что до последней горизонтали она должна идти, переступая по одной клеточке.

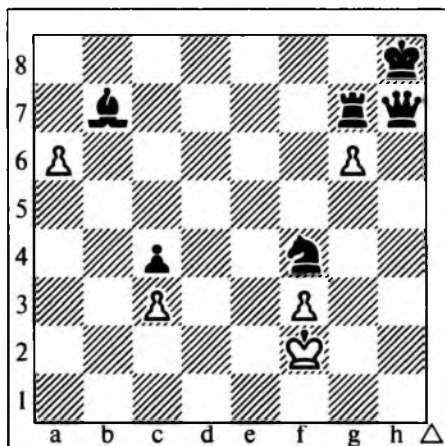


Бьют вот так наискосок

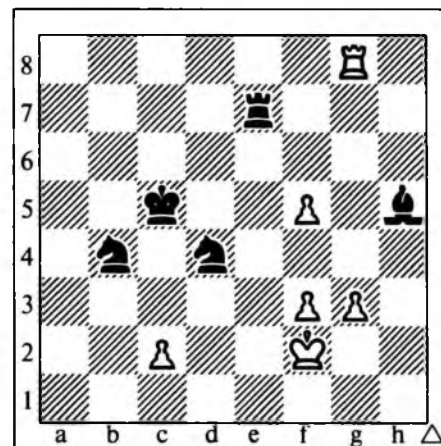
Если белая пешка дойдет до 8-й горизонтали, а черная — до 1-й, то она получит приз — возможность превратиться в любую фигуру по желанию играющего. Так что на доске может быть несколько ферзей или ладей, коней, слонов. Но в короля пешка превратиться не может. В шахматной партии участвуют лишь два короля — белый и черный — от начала сражения и до самого конца.



Пешка с поля b2 может пойти на поле b3 или b4, или побить черного коня c3. Пешка d3 не может сделать ни одного хода. Пешка h5 может двинуться лишь на одно поле h6

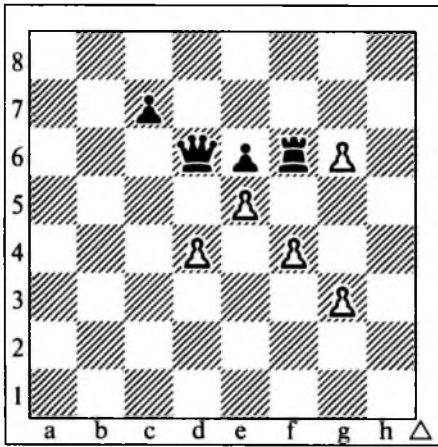


Какая из пешек может побить черную фигуру?



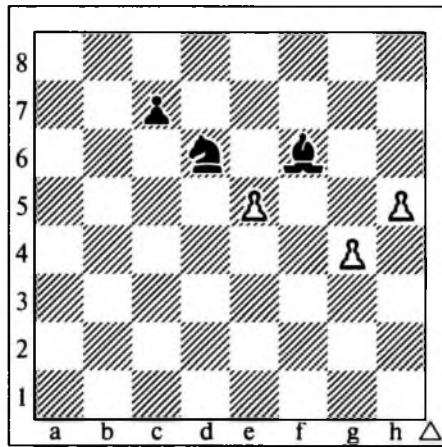
Какой пешкой можно напасть на две черные фигуры?

77



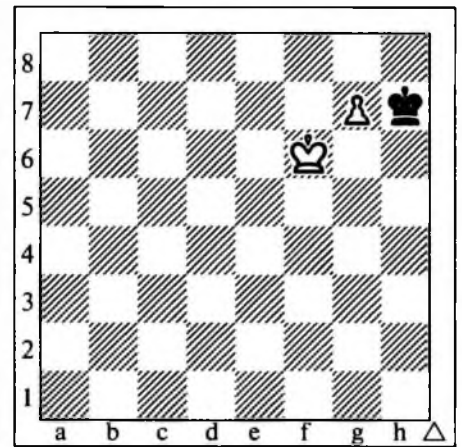
Какую фигуру выгоднее побить?

78



Какую фигуру выгоднее побить?

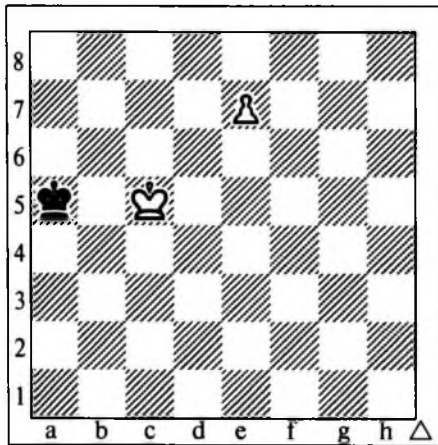
79



Помоги пешке дойти до поля превращения

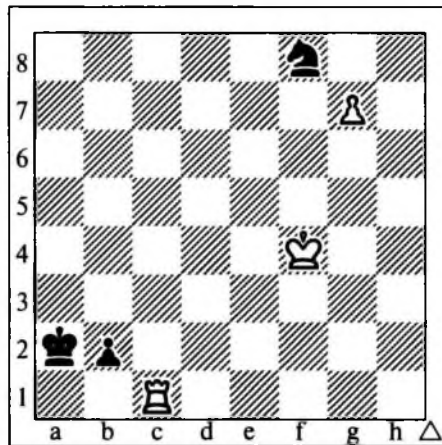
### Превращение пешки

80



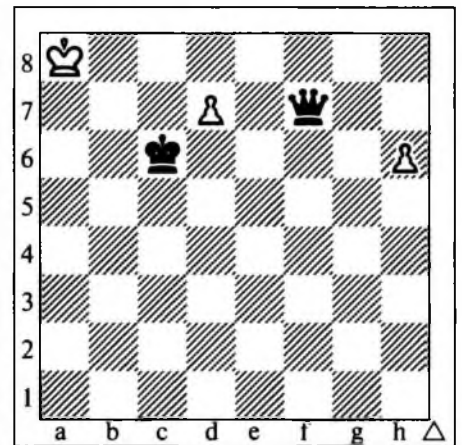
Пешка превращается в ферзя и дает мат следующим ходом

81



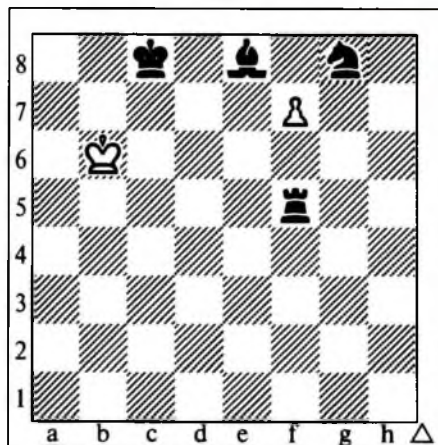
Пешка дошла до поля g7 и готова достичь восьмой горизонтали двумя способами: может побить коня f8 (g7: f8♞) или встать на поле g8 с шахом (g7-g8♞+). Какой ход сильнее?

82



Ход белых. Выигрыш

83

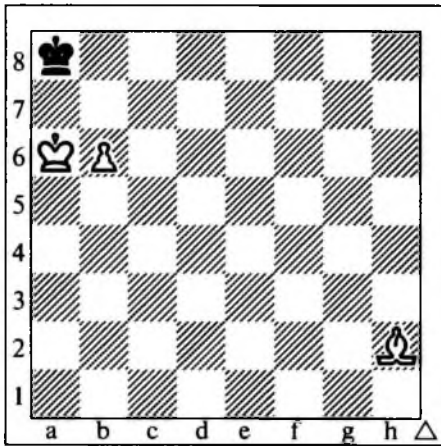


Какой ход выгоднее сделать?

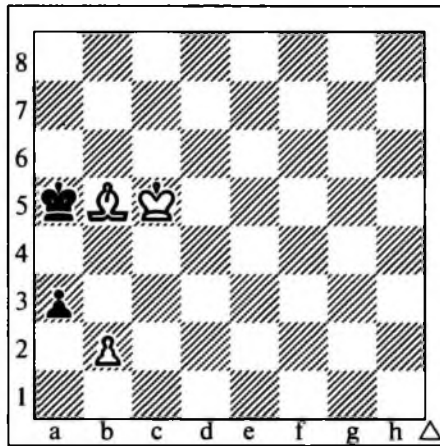


# Мат пешкой

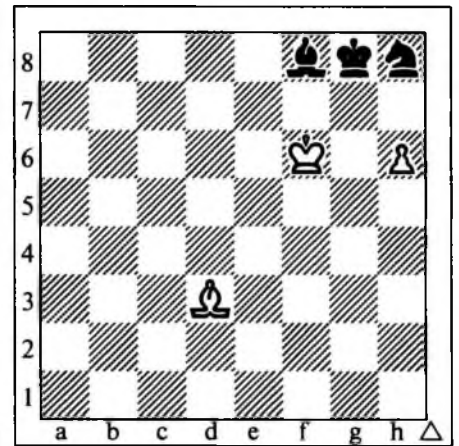
84



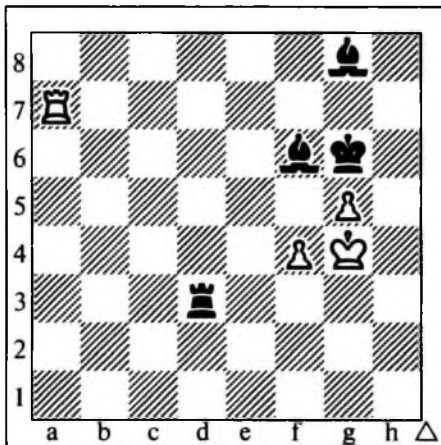
85



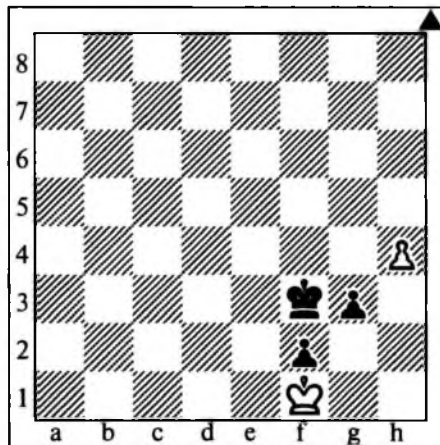
86



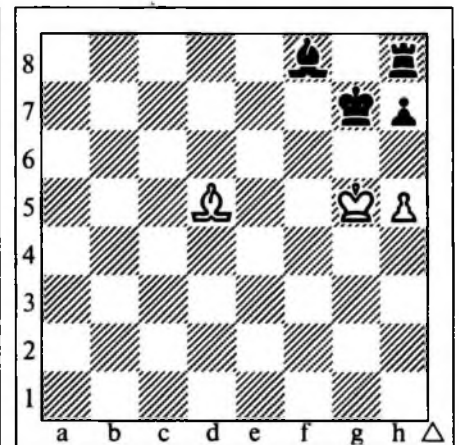
87



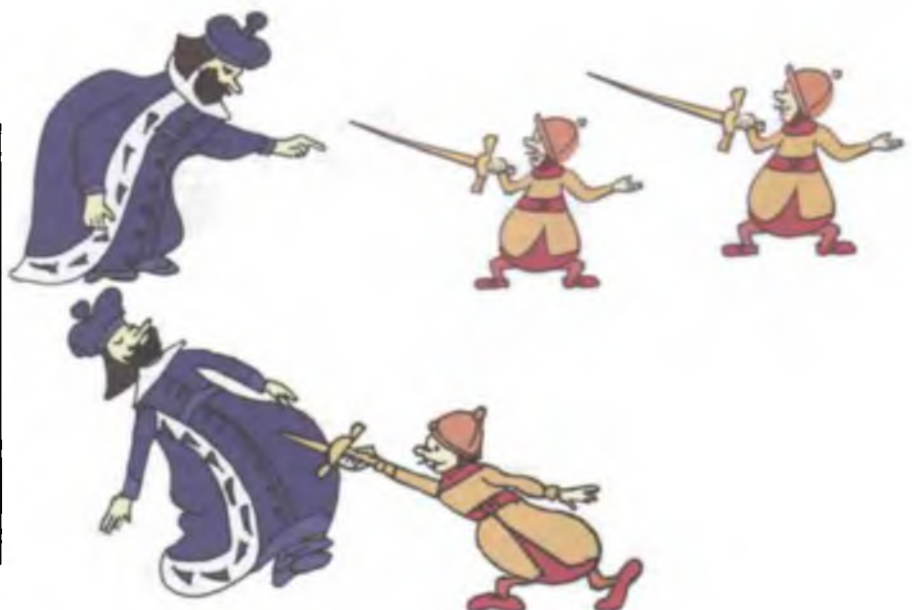
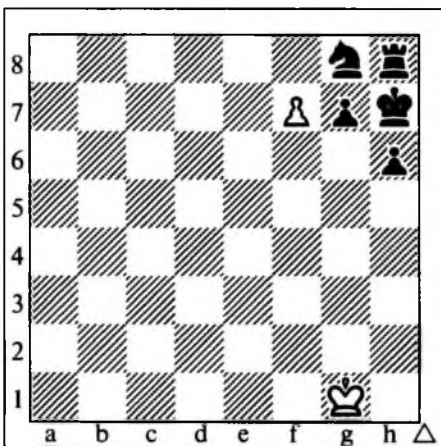
88



89



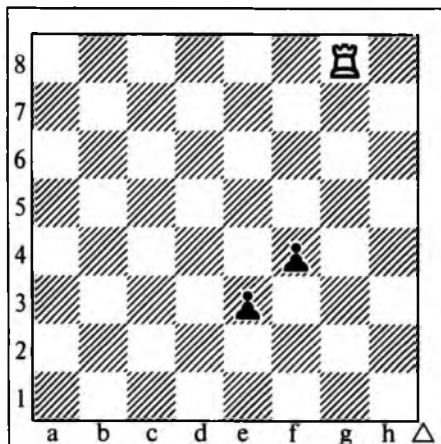
90





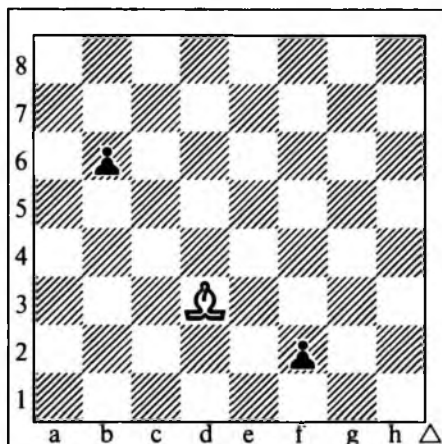
# Помоги Буратино выполнить задания

91



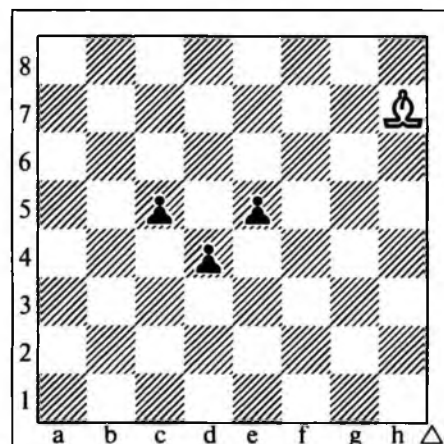
Не дай пешкам пройти в ферзи

92



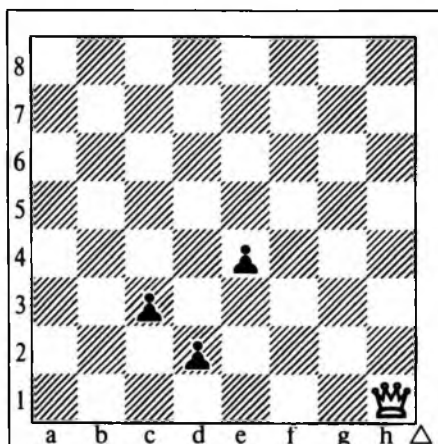
Не дай пешкам пройти в ферзи

93



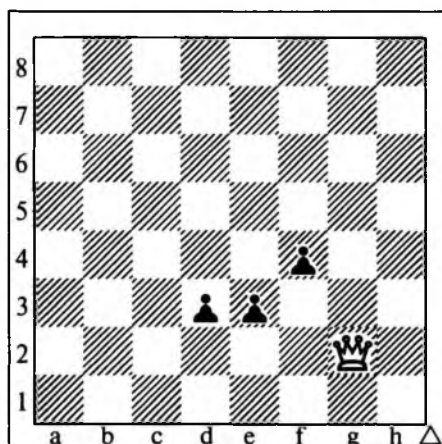
Не дай пешкам пройти в ферзи

94



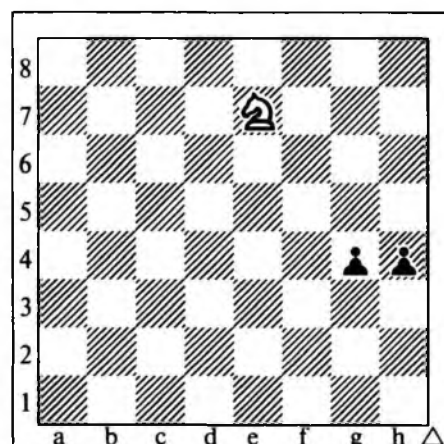
Не дай пешкам пройти в ферзи

95



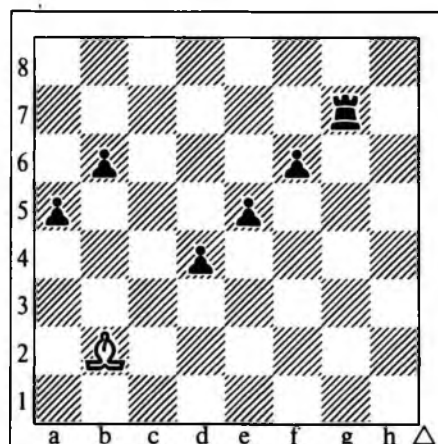
Не дай пешкам пройти в ферзи

96



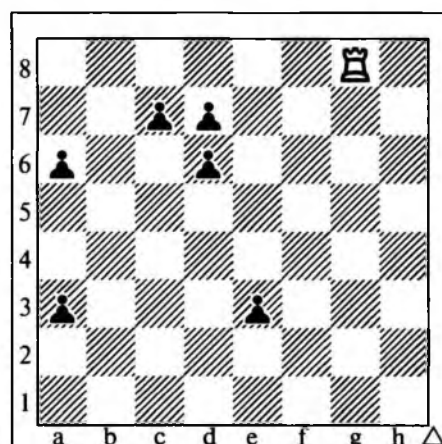
Не дай пешкам пройти в ферзи

97



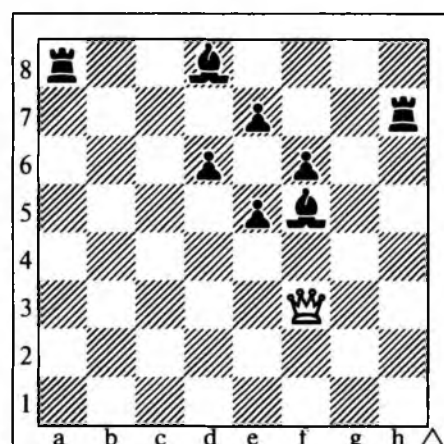
Побей все фигуры черных,  
не ставя слона под бой

98



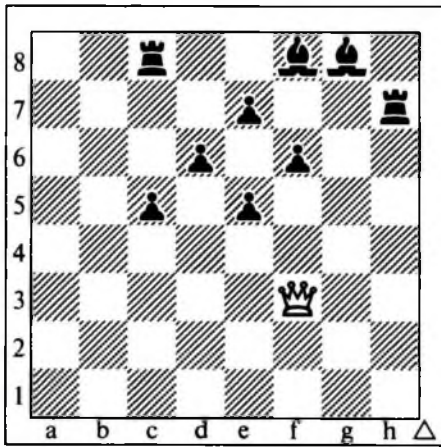
Побей все пешки за 7 ходов,  
не ставя ладью под бой

99



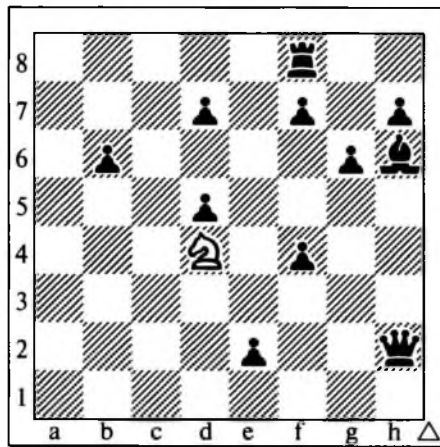
Побей все черные фигуры,  
не ставя ферзя под бой

100



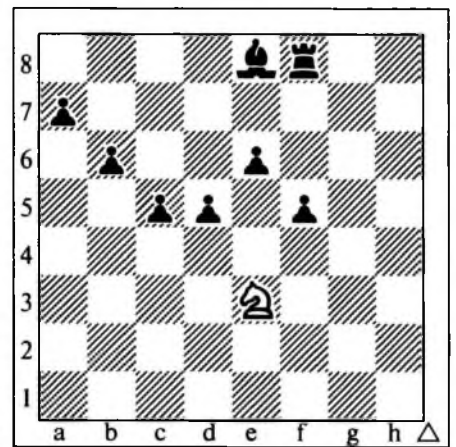
Побей все черные фигуры,  
не ставя ферзя под бой

101



Побей все черные фигуры,  
не ставя коня под бой

102



Побей все черные фигуры,  
не ставя коня под бой

## Глава 4

### Сколько стоят шахматные фигуры?



## Советы юным шахматистам

Ни одна партия не обходится без разменных операций. При этом отдаются свои фигуры и пешки взамен фигур и пешек противника. Но обмен происходит не просто так, а учитывая неизменную стоимость (силу) фигур.

Однако сила фигур не является величиной постоянной и зависит от количества полей, находящихся по ее ударом и свободы ее передвижения. Для примера предлагаю сравнить силу коня, стоящего на краю доски или в углу с силой коня, стоящего в центре. Также сила фигуры зависит от того, как она взаимодействует с фигурами и пешками.

Относительная сила фигур и пешек часто меняется. Плохо расположенную («плохую») фигуру можно усилить, переведя ее на другой пункт или, наоборот, «хорошую» — ослабить, отправив ее на худшую позицию.

Важно располагать свои фигуры и пешки так, чтобы они не мешали осуществлять общую цель, при этом защищая друг друга и приходя на помощь в нужный момент.

## Глава 5 Два особенных хода

### 1. Рокировка

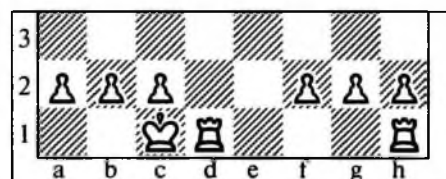
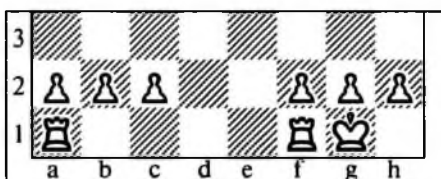
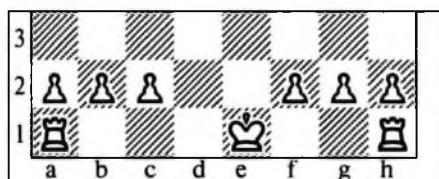


Во время игры каждый из королей может сделать рокировку. Она разрешается лишь один раз за игру с целью спрятать короля в безопасное место и производится так: король перепрыгивает через клетку из начального положения в сторону ладьи, а ладья переносится через его голову и ставится рядом.

103

104

105

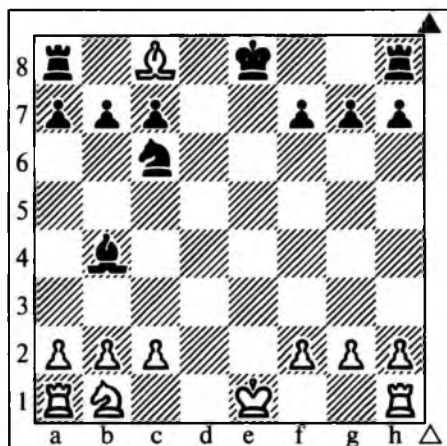


На королевском фланге рокировка называется короткой, а на ферзевом — длинной.

Когда рокировка невозможна?

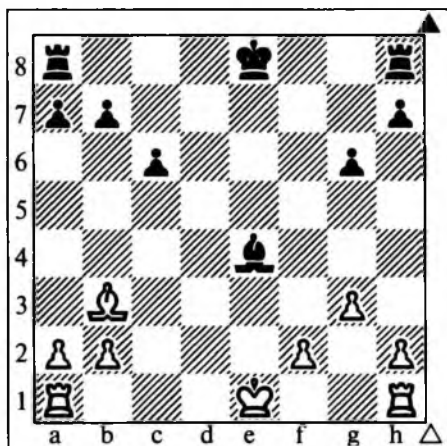
- 1) Когда король ходил.
- 2) Когда ладья ходила.
- 3) Если король находится под нападением (под шахом).
- 4) Если под ударом находится поле, которое король должен пересечь или на которое встать.
- 5) Между королем и ладьей не должны стоять другие фигуры.

106



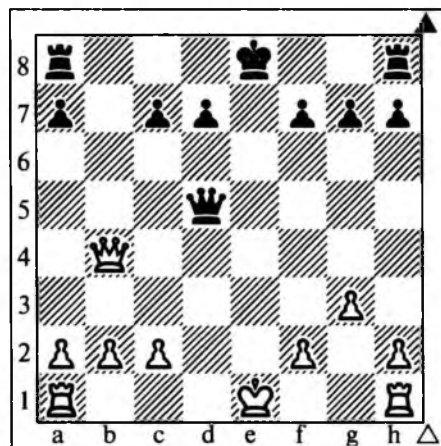
Какой король и в какую сторону может рокироваться?

107



Какой король и в какую сторону может рокироваться?

108

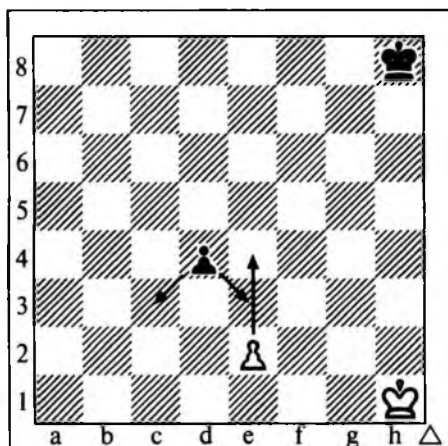


Какой король и в какую сторону может рокироваться?

## 2. Взятие на проходе

Если пешка из начального положения делает ход на два поля и переступает клетку, находящуюся под ударом неприятельской пешки, то пешка неприятеля может побить пешку, двинувшуюся на два поля. При этом бьющая пешка становится не на место снятой, как происходит во всех других случаях, а на «битое» поле, которое та перепрыгнула.

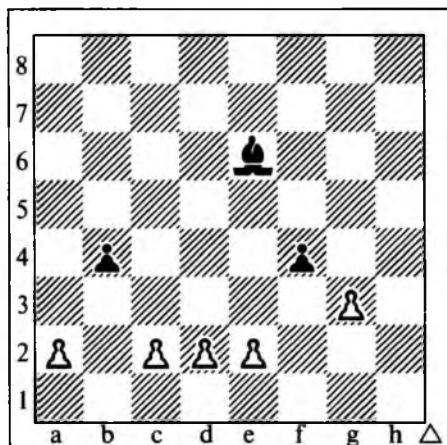
109



Черная пешка d4 «стережет» поля c3, e3. Если белая пешка сделает ход e2—e3, то черная может ее съесть и встать на ее место (ход записывается так: d4:e3 или коротко de). Если же белая пешка из начального положения сделает ход с e2 на e4, то черная может ее съесть и встать на поле e3, так как белая пешка прошла через «битое поле».

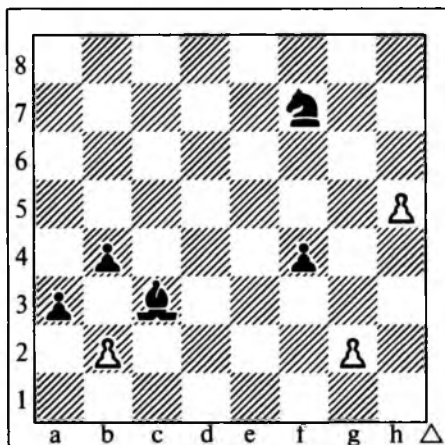
Это взятие на проходе может совершиться только в момент ответного хода.

110



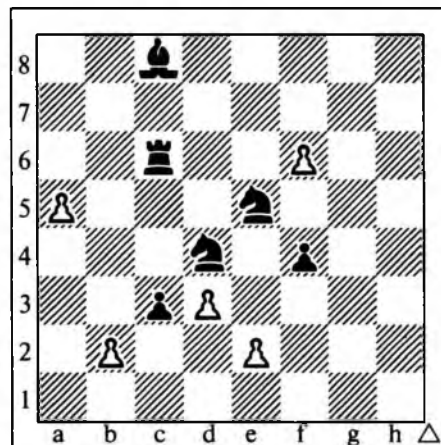
Все пешки белых могут шагнуть на четвертый ряд. Какая из них уцелеет?

111



Пойти белой пешкой, не потеряв ее

112



Пойти белой пешкой, не потеряв ее

## Глава 6

### Когда партия признается ничейной

Партия может закончиться вничью: при взаимном согласии противников; при полном истреблении материала (остаются на доске одни короли или король с одной легкой фигурой, король при одноцветных слонах или при ничейном расположении сил); если три раза подряд на доске возникает одна и та же позиция, причем очередь хода каждый раз будет за одним из соперников (вечный шах — один из видов такой ничьей). Ничейной признается партия, если в течение последних 50 ходов не была взята ни одна фигура, и пешки не сделали ни одного хода (это случается в сложных окончаниях).

#### Что такое пат?

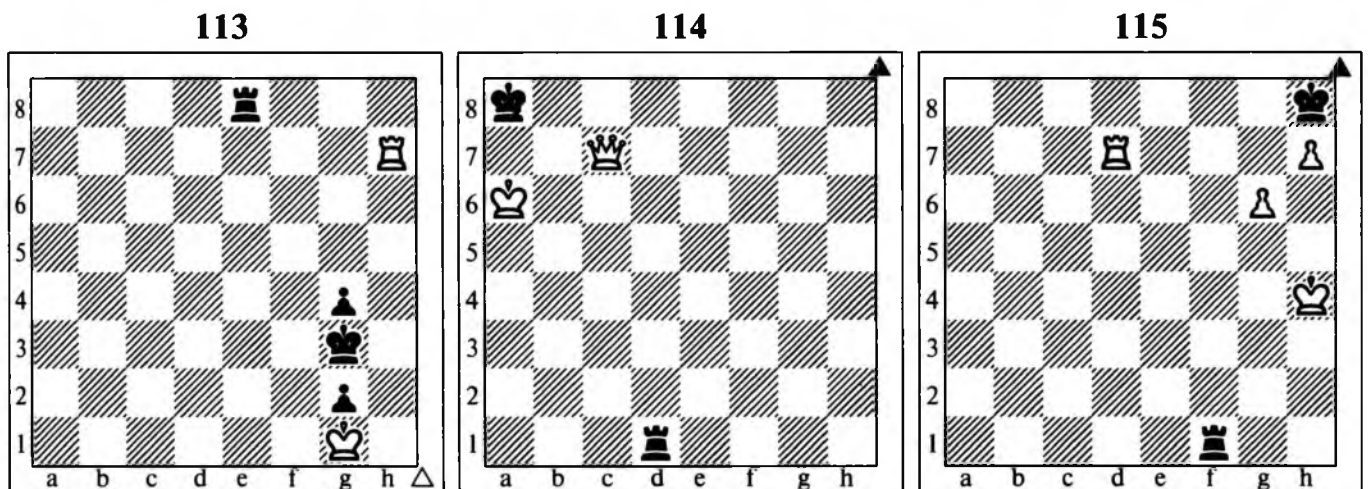
Слово «пат» означает мирный договор. Для шахматистов мирный договор — это ничья. Пат возникает в следующем случае: очередной ход должен делать противник, но ходить ему нечем! Его пешки и фигуры заперты, и хотя король не под шахом, но пойти королю тоже некуда.

Пат выгоден тому из игроков, у кого плохая позиция.

Чтобы добиться пата, иногда приходится избавляться от лишнего материала. Фигура (обычно ладья или ферзь), преследующая короля противника (и не только короля), у шахматистов получила образное название «бешеная».

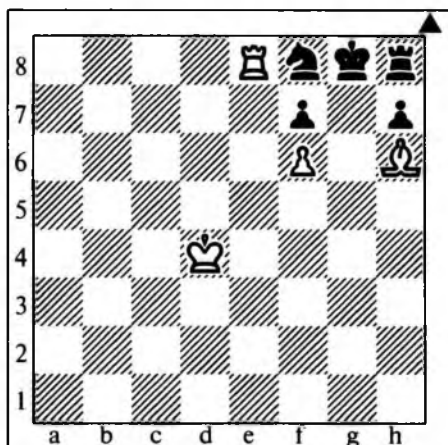
#### Примеры «бешеной» ладьи

В этих позициях король слабой стороны не имеет хода, и ладья с «бешеной» настойчивостью ставит себя под бой фигурам противника.

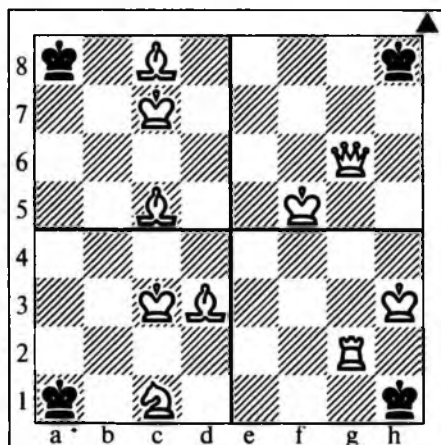


## Виды пата

116

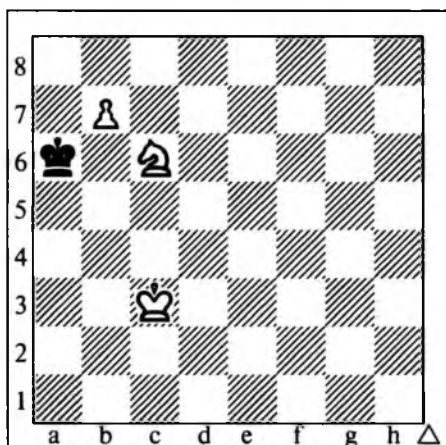


117

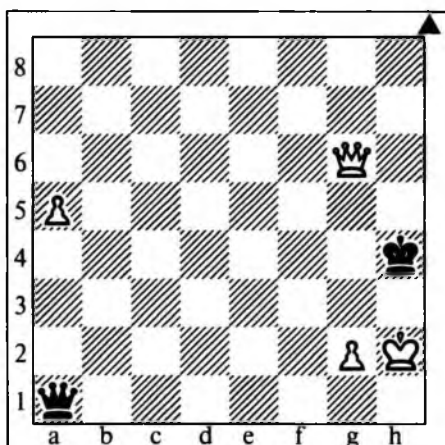


## Создай пат своим ходом

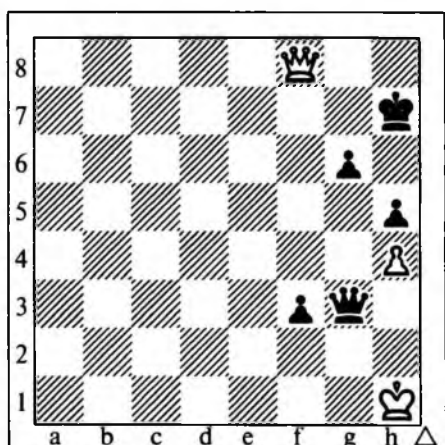
118



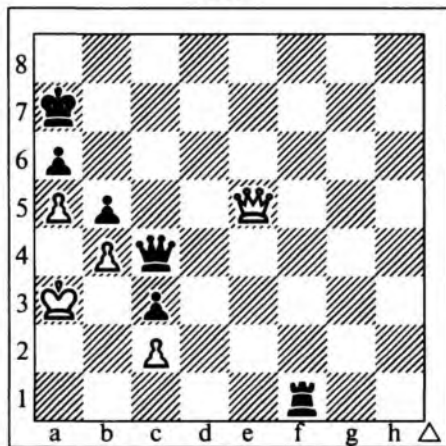
119



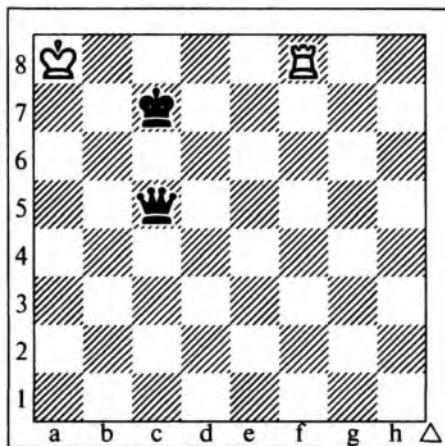
120



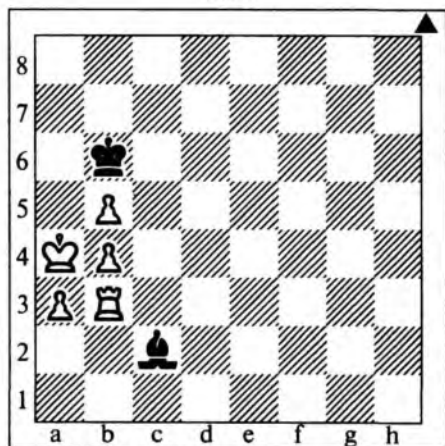
121



122



123

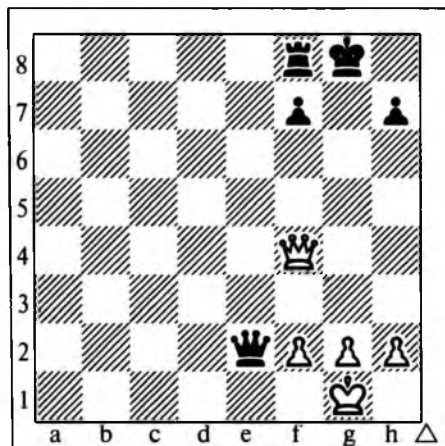


## Вечный шах

Вечный шах — это, когда ты объявляешь неприятельскому королю шах (ферзем, конем, ладьей или слоном), и укрыться ему от шахов нет возможности.

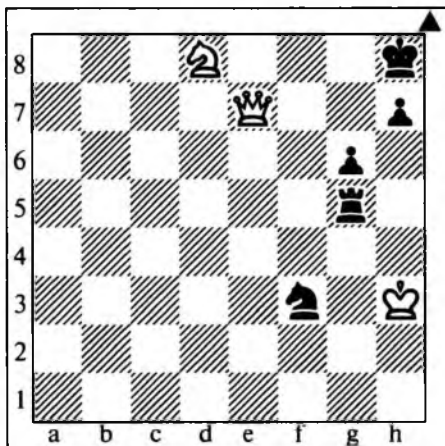
Часто вечный шах бывает единственным спасением от проигрыша.

123



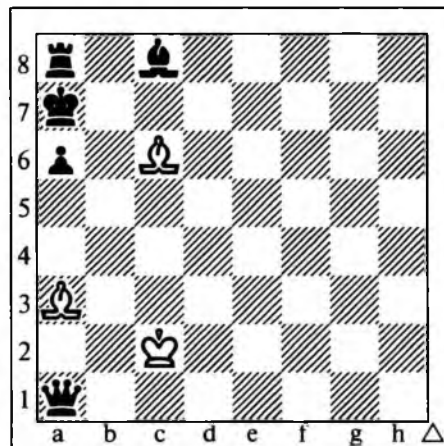
Вечный шах ферзем: 1. ♕g5+ ♔h8  
2. ♕f6+ ♔g8 3. ♕g5+

125



Вечный шах конем: 1. ♞g1+ ♔h4  
2. ♞f3+ ♔h3 3. ♞g1+

126



Вечный шах слоном: 1. ♖c5+ ♔b8  
2. ♖d6+ ♔a7 3. ♖c5+

## Глава 7

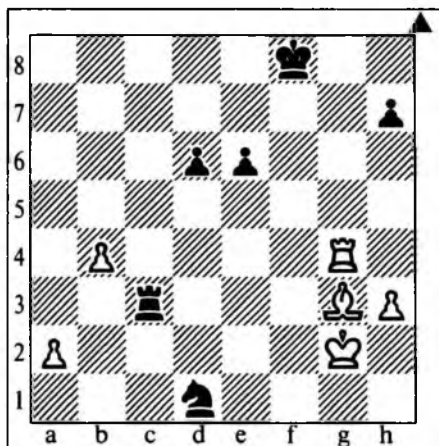
### Нападение и защита

Шахматная борьба состоит в основном из нападений фигур (атак) и отражений этих действий (защиты).

Какие же существуют способы защиты?

1. Уничтожение атакующей фигуры.
2. Отход атакованной фигуры из-под удара.
3. Защита атакованной другой своей фигурой.
4. Перекрытие линии действия атакующей фигуры.
5. В ответ на нападение ответить контратакой своей на неприятельскую фигуру или какой-то важный пункт.

137



На диаграмме белые своим последним ходом 1. ♖g3 напали на пешку d6, и черные могут применить следующие способы защиты:

1. Уничтожить атакующую фигуру ходом 1... ♜:g3+
2. Уйти атакованной пешкой ходом 1... d5
3. Защитить пешку ходом 1... ♜d3 или 1... ♕e7
4. Перекрыть линию действия атакующей фигуры ходом 1... e5
5. Контратаковать неприятельские фигуры ходами 1... ♞e3+ или 1... ♜c2+

## Глава 8

### Главные правила в шахматах

Есть два главных правила в шахматах, которые ты должен обязательно выполнять.

**Первое:** «Тронул — ходи!»;

**и второе:** «Отпустил руку — ход считается сделанным!».

**Брать ход обратно — нельзя!**

Если, взявшись за фигуру и поставив ее на поле, ты увидел, что ее теряешь, то можешь, не отпуская руку, поставить эту фигуру на другое более безопасное место. Но если ты фигуру эту отпустил, то ход считается сделанным.

**Правило «тронул — ходи»** должно соблюдаться строго. Если при своей очереди хода играющий дотронулся до фигуры противника, он должен взять ее. Если в таких случаях ход или взятие невозможно, то можно сделать произвольный ход любой фигурой.

Чтобы поправить свои или чужие фигуры, нужно предупредить партнера словом: «**Поправляю**».

**Правило «тронул — ходи»** — очень важно, оно заставляет тебя внимательно следить за действиями чужих фигур и думать над своим следующим ходом.

Хочу тебя, Буратино, сразу предостеречь. Многие новички, замечая, что «зевают», просят у своих соперников перейти, сделать вместо этого плохого другой ход. Но когда партнеры сами просматривают удар, часто натываются на отказ возврата хода и проигрывают. Поэтому, Буратино, следуй правилу «тронул — ходи» и ни под каким предлогом не разрешай противнику перехаживать. Этим ты дисциплинируешь не только партнера, но и себя.

Шахматы — мудрая игра, воспитывающая ответственность за принятое решение.

### «Советы юным шахматистам»

*Для чего нужна шахматная нотация?*

*Шахматная нотация необходима для того, чтобы записывать партии. Каждый ход можно назвать и записать, указав поле, на котором стояла фигура, а затем, после тире — поле, на которое она перейдет. Перед ходом фигуры всегда ставится ее сокращенное название (за исключением пешек): король — Кр, ферзь — Ф, ладья — Л, слон — С, конь — К и лишь пешка не получила никаких дополнительных наименований.*

*Кроме того, необходимо запомнить еще следующие знаки:*

*: — двоеточие означает, что одна фигура бьет другую;*

*+ — шах;*

*X — мат;*

*О-О — короткая рокировка;*

*О-О-О — длинная рокировка;*

*! — хороший ход;*

*? — плохой ход.*



*При сокращенной записи указывают только поле, на которое фигура ставится; например, вместо Kg1–f3 пишут Kf3, вместо e4:d5 просто ed.*

*Некоторым начинающим игрокам кажется, что вести запись партий — лишняя обуза. Но это мнение ошибочно. Если бы не было шахматной азбуки — миллионы раз люди повторяли бы одни и те же ошибки, каждому приходилось бы искать и находить то, что много раз до него находили другие.*

*Это поняли уже давно. Более тысячи лет назад стали записывать партии и задачи, чтобы можно было их повторить и научить других разбором этих задач, чтобы, накапливая полезный опыт, учиться и совершенствоваться в шахматной игре.*

*Вот, например, отрывок из шахматной рукописи XV века. Автор ее, возможно, сильный шахматист учит и дает советы некоему правителю, как нужно разыгрывать начало партии.*

*«Ваше высочество играет королевской пешкой на четыре пункта, считая от позиции короля, и если противник играет также, Вы играете королевским конем на три пункта, считая от позиции королевского слона. И если тот защищает пешку пешкой королевского слона, Вы берете его пешку конем. И если он берет пешкой, Вы даете ему шах ферзем на четвертом пункте, считая от его королевской ладьи. И если он закрывается пешкой, Вы берете его королевскую пешку и даете шах, атакая на ладью».*

*Длинно, сложно и непонятно. Если перевести это пространное описание на язык современной шахматной нотации, то пять ходов, о которых рассказано в рукописи, займут совсем мало места:*

*1. e2–e4 e7–e5 2. Kg1–f3 f7–f6 3. Kf3:e5 f6:e5 4. Фd1–h5+ g7–g6 5. Фh5:e5+.*

*Эти ходы можно записать более краткой нотацией:*

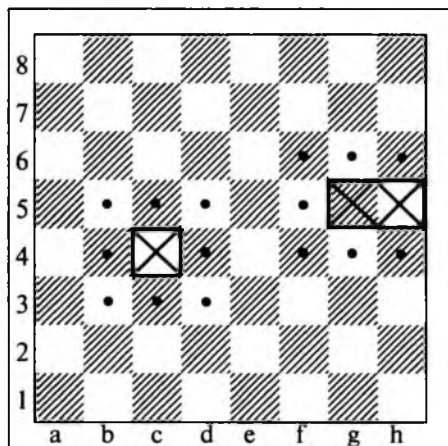
*1. e4 e5 2. Kf3 f6 3. K:e5 fe 4. Фh5+ g6 5. Ф:e5+.*

*Это сопоставление наглядно показывает удобство принятой во всем мире так называемой алгебраической системы шахматной нотации.*

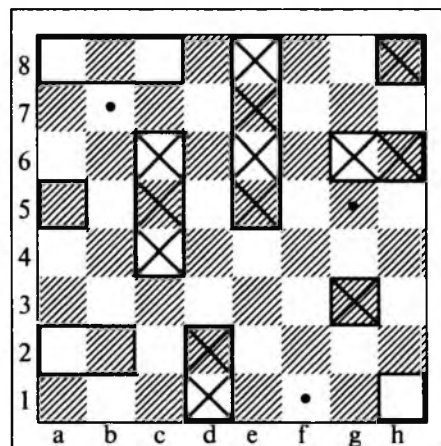
## Глава 9

### Буратино играет со Сверчком в морской бой

— Чтобы хорошо управлять фигурами, надо научиться сразу находить поля шахматной доски и знать их обозначение, — сказал папа Карло. — Пока я пойду добывать еду для нас, ты, Буратино, потренируйся с моим соседом Сверчком, поиграй с ним в морской бой на шахматной доске. Это нужно для того, чтобы видеть всю шахматную доску, а не только тот кусочек, на который ты встал своей фигурой. Я нарисую тебе 64 клеточки и обозначу их, как и на шахматной доске, буквами в вертикальных рядах и цифрами в горизонтальных. Это будет твоя карта. На ней я расположу прямоугольники — корабли из одной, двух, трех и четырех клеток. А вторая карта будет пустой — для ловли кораблей противника. Ты будешь называть клетки — поля пересечения вертикальных и горизонтальных линий, на которых находятся чужие «корабли», и топить их.



Корабли Сверчка



Корабли Буратино

А сейчас я позову своего старинного друга — соседа Сверчка. Когда мне бывает скучно, мы играем с ним в шахматы.

— Сверчок, эй, Сверчок! Выйди, познакомься с Буратино и составь ему компанию, поиграй с ним в морской бой.

Сверчок выполз из-за холста с нарисованным очагом, и знакомство состоялось. А папа Карло пошел зарабатывать хлеб на ужин.

— Знаешь, Буратино, почему полезно играть в морской бой тем, кто учится играть в шахматы? — спросил Сверчок, рисуя для себя карты будущего сражения, и сам же ответил. — Чтобы видеть все поля шахматной доски, на которых стоят фигуры не только свои, но и противника.

Морское сражение началось. Оба так увлеклись, что не обратили внимания, как Карло вернулся. Надо заметить, что пришел он вовремя, так как Буратино проиграл Сверчку и за это уже хотел его стукнуть чем-нибудь по голове. Папа Карло с укоризной попенял Буратино:

— Нельзя обижаться на соперника за поражение в игре. Виноват ты сам, а не тот, кто тебя победил. Лучше попытаться понять, где ты ошибся, и не повторять больше этого. На ошибках ведь тоже учатся. Давай посмотрим, что ты делал не так. Ага.... Вот...

Ты топил корабли Сверчка, а почему около них так много точек? Ты не угадывал? Или называл поля вокруг корабля после того, как попадал в корабль?

— После.

— Вот в чем твоя ошибка! Вспомни, встречаются ли короли на шахматной доске? Так же и у кораблей в игре «морской бой» всегда должен быть промежуток не менее клетки (ведь любое столкновение приводит к гибели на море оба судна). Ты забыл это правило и потерял много времени, а Сверчок — нет, поэтому он и победил. Давай, дружок, поужинаем и продолжим наши шахматные занятия. А Сверчку скажи: «Спасибо».

На следующий день папа Карло вновь отправился играть на шарманке, а Сверчка попросил провести шахматный урок с Буратино, чтобы тот потренировался давать мат королю в один ход разными фигурами.

Так продолжалось несколько дней: папа Карло уходил зарабатывать на хлеб, а мудрый Сверчок учил Буратино интересной игре — шахматы.

Давайте вместе с Буратино решим шахматные задачки, предложенные Мудрым Сверчком.

# Глава 10

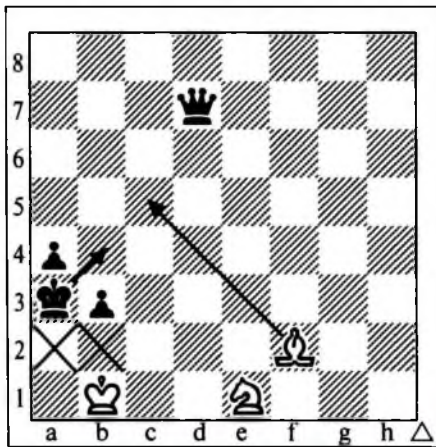
## Уроки мудрого Сверчка

Чтобы справиться с задачей, нужно внимательно посмотреть на шахматную доску и определить, на что нацелены фигуры матующей стороны, и какие поля они контролируют. А также, какие поля находятся под защитой фигур противника. Помни, что шахматы — игра дружных фигур. При нападении они должны оказывать поддержку и защищать друг друга, связывая чужие фигуры или перекрывая им дорогу.

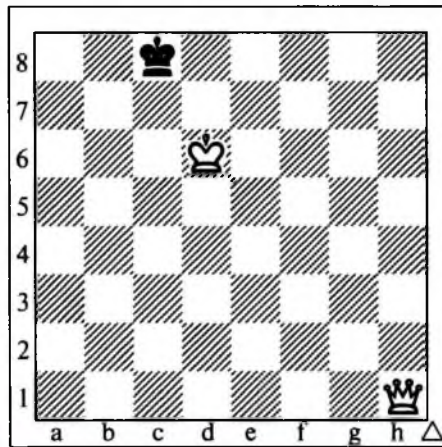
### Поставь мат в один ход

Отметь крестиком или точкой запрещенные для короля ходы, укажи возможный путь его отступления, по этой линии нужной фигурой соверши нападение на короля. Решение укажи стрелкой.

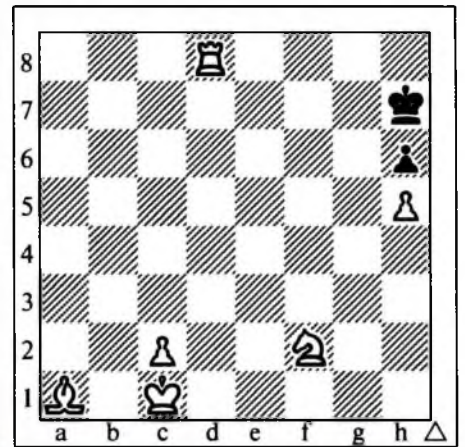
130



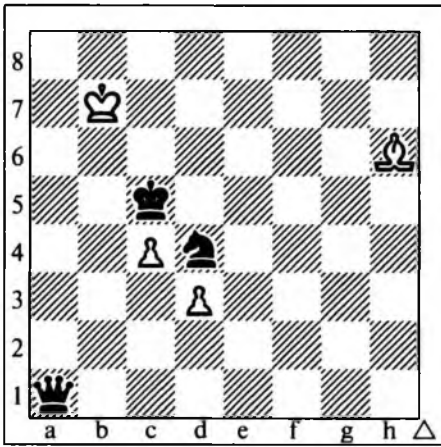
131



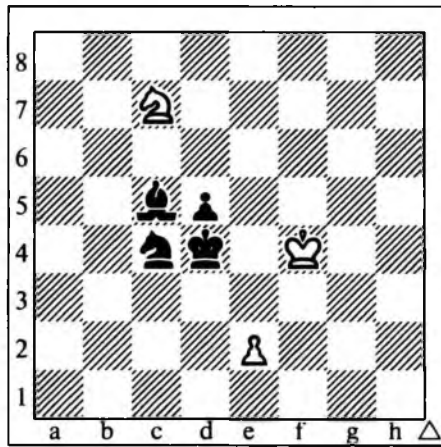
132



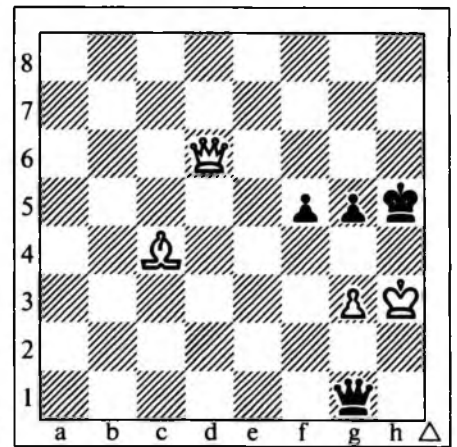
133



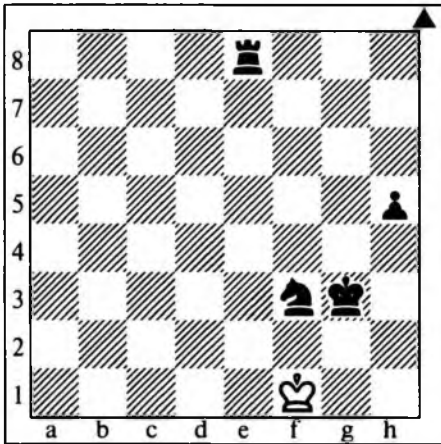
134



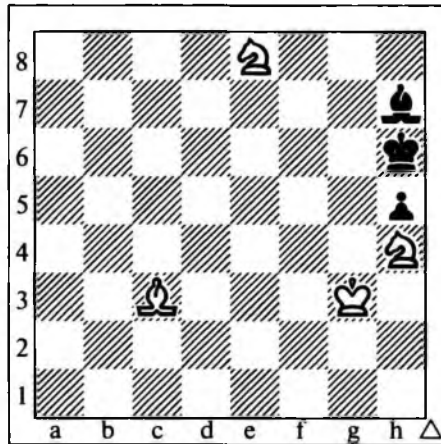
135



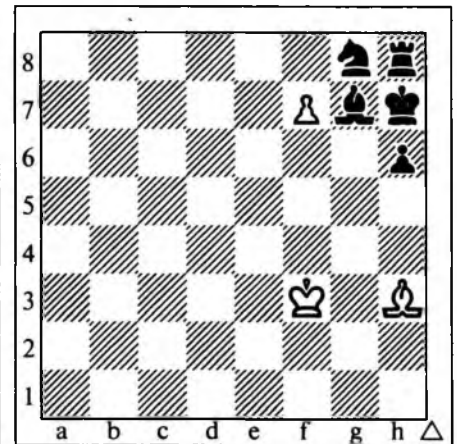
136



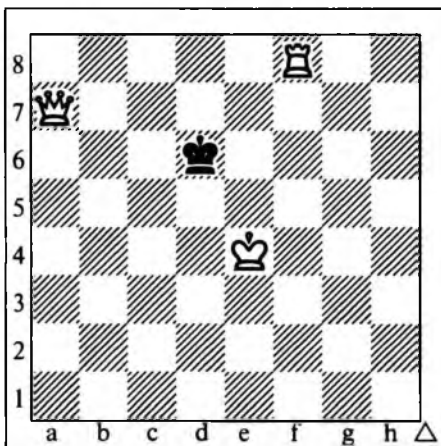
137



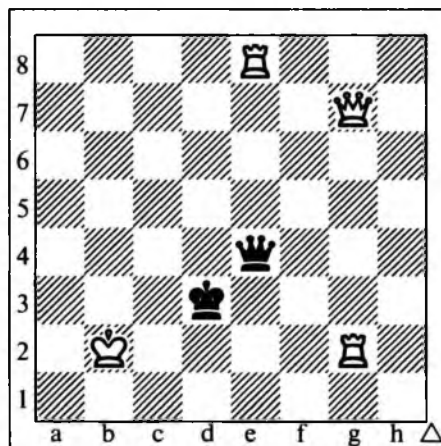
138



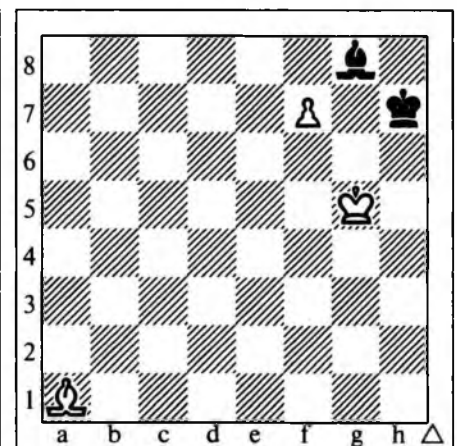
139



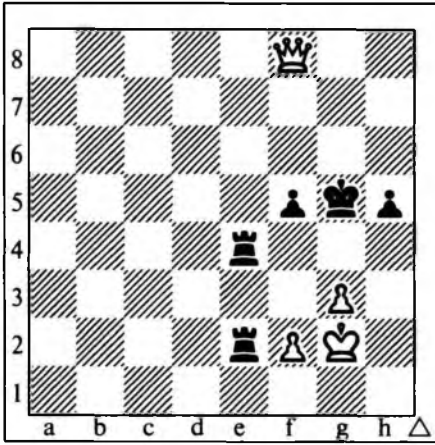
140



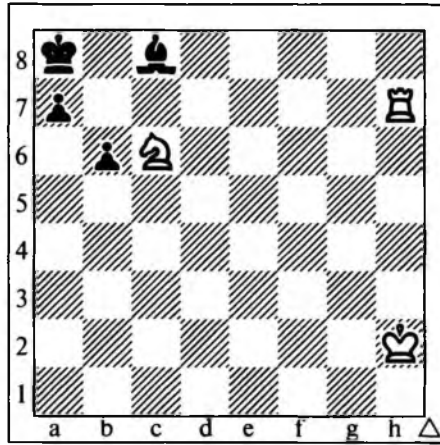
141



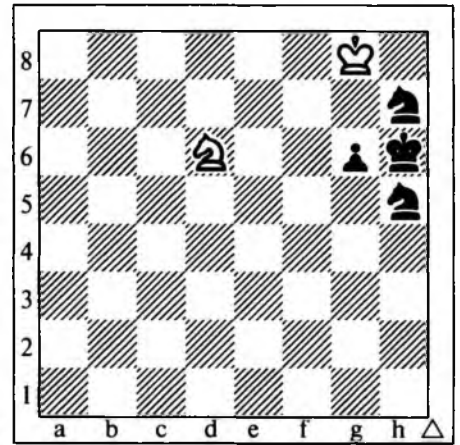
142



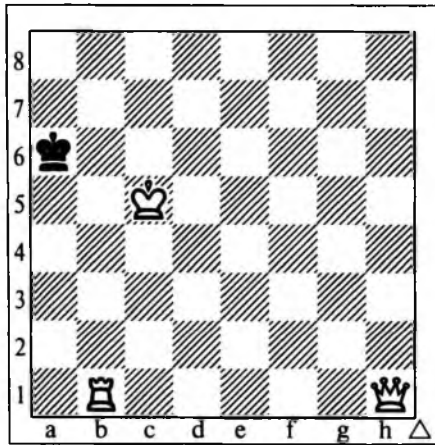
143



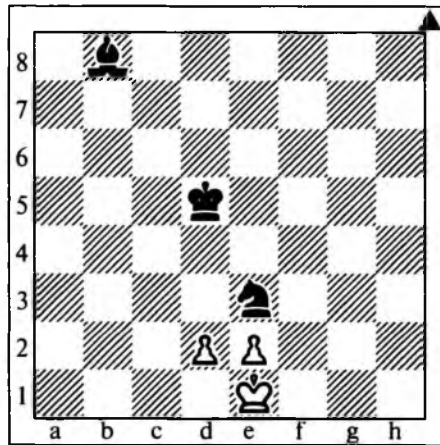
144



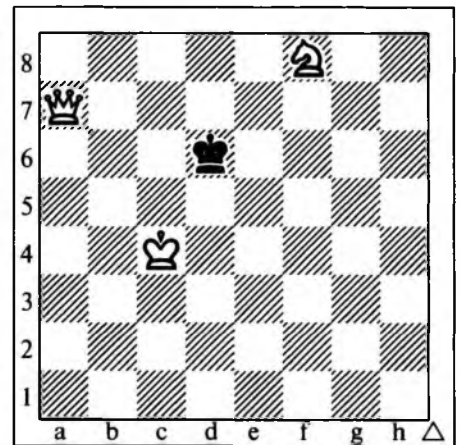
145



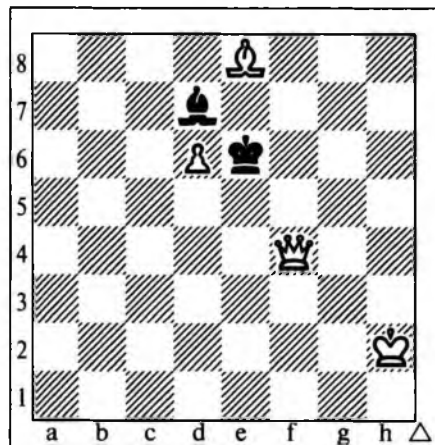
146



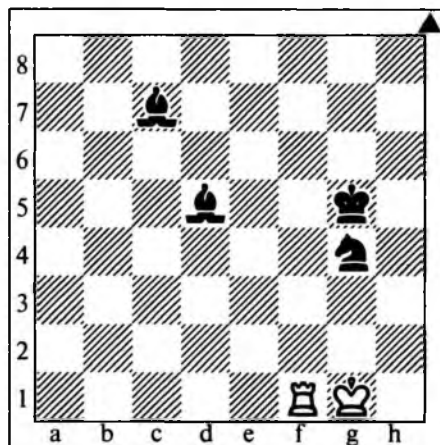
147



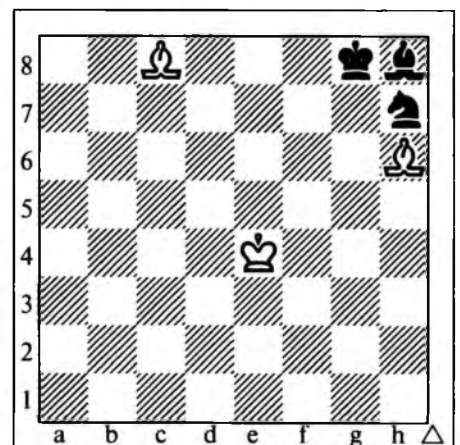
148

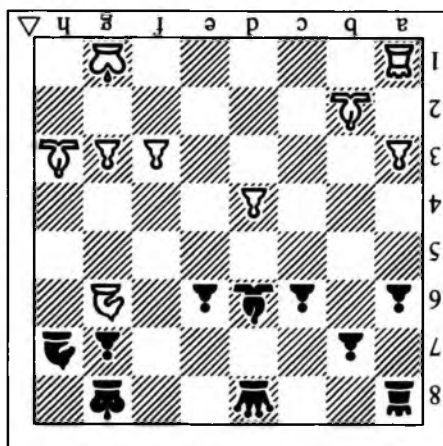


149

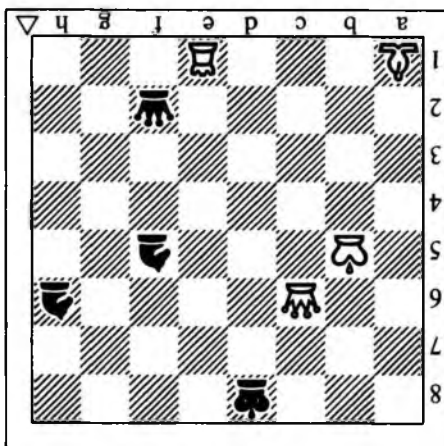


150

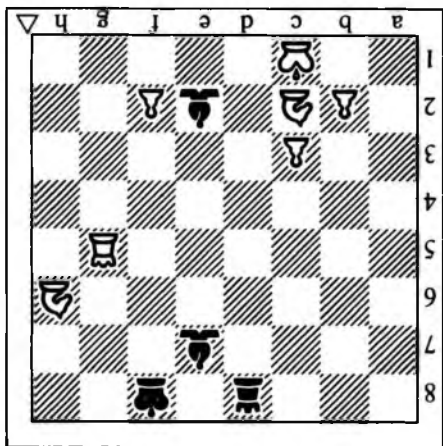




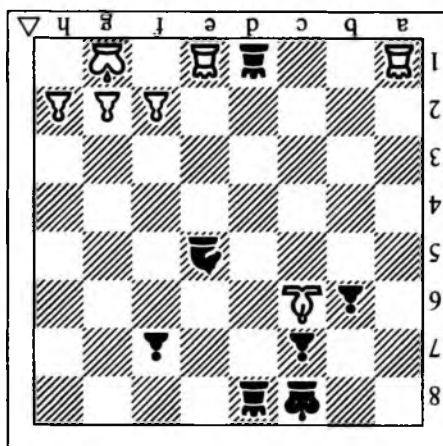
157



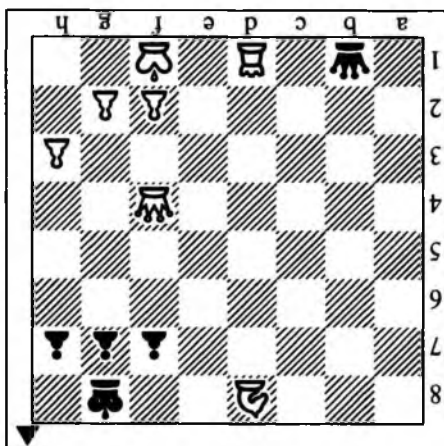
158



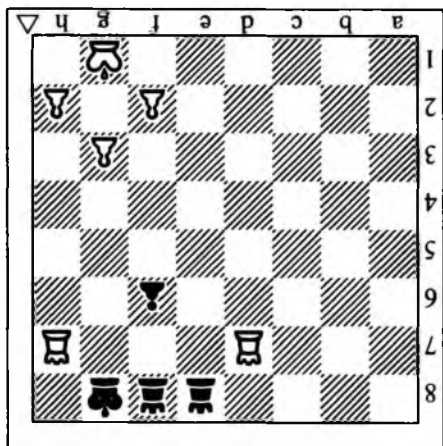
159



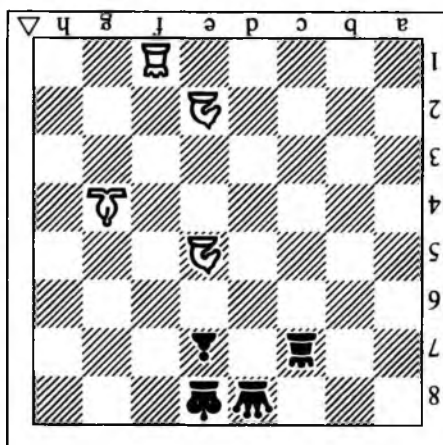
154



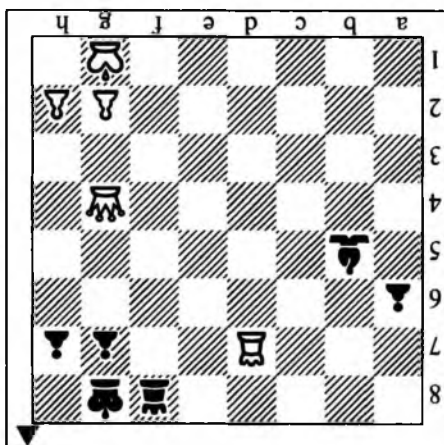
155



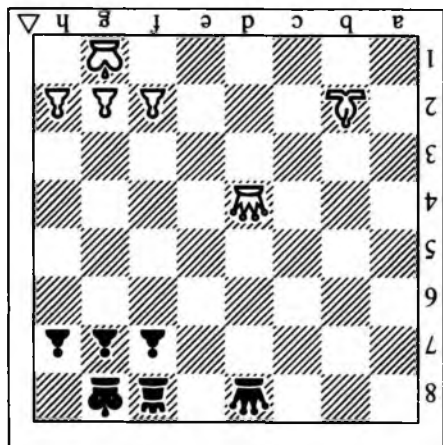
156



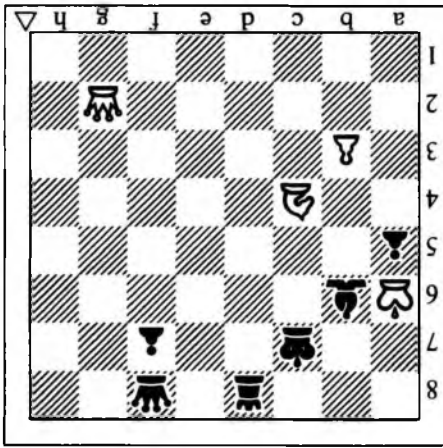
151



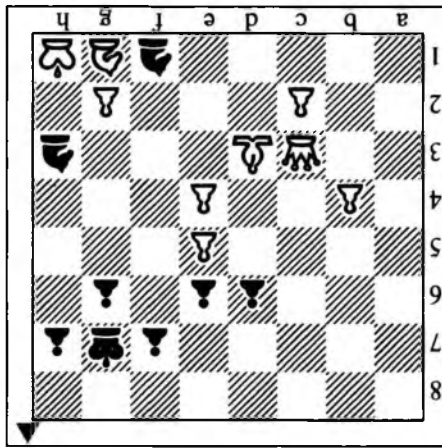
152



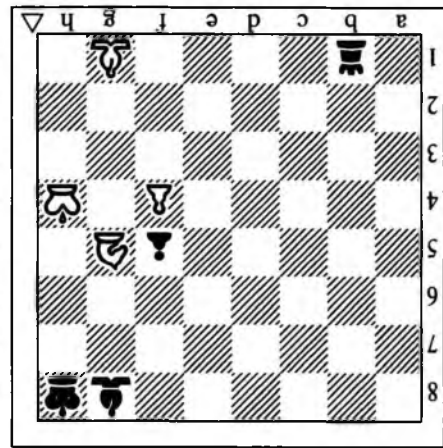
153



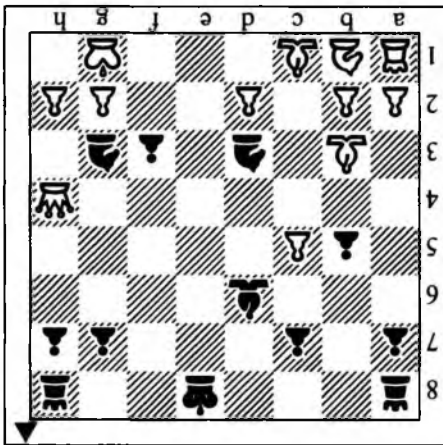
168



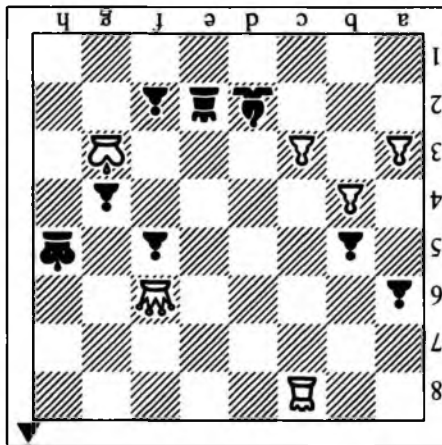
167



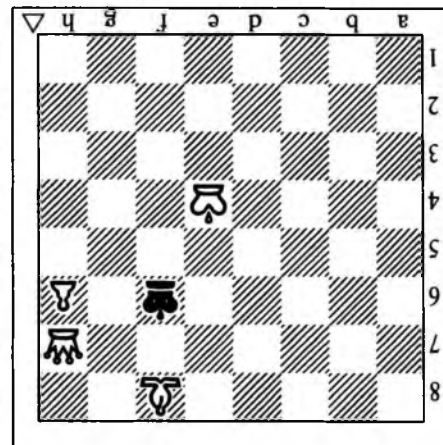
166



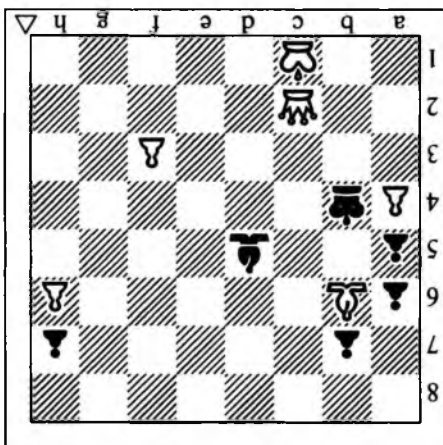
165



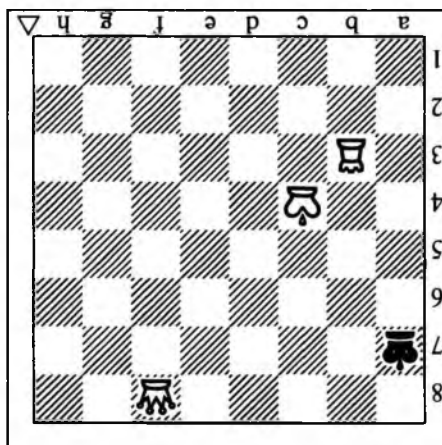
164



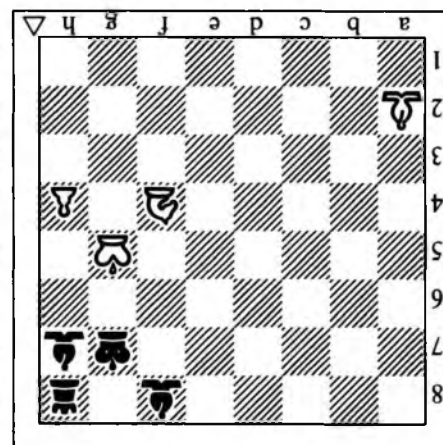
163



162

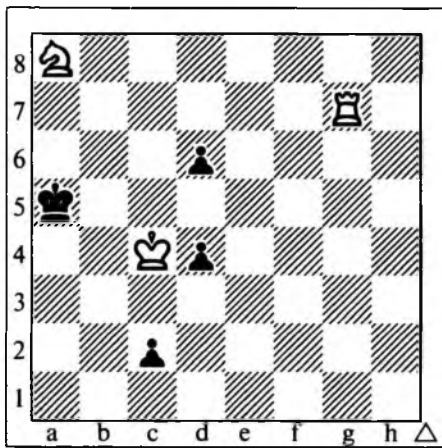


161

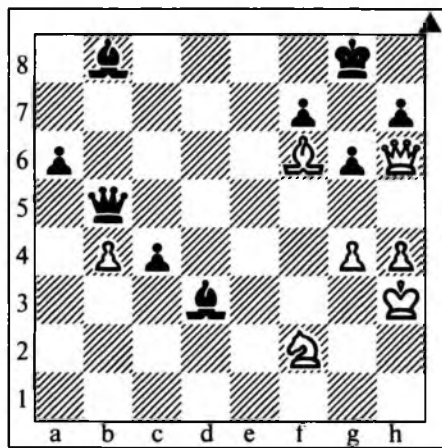


160

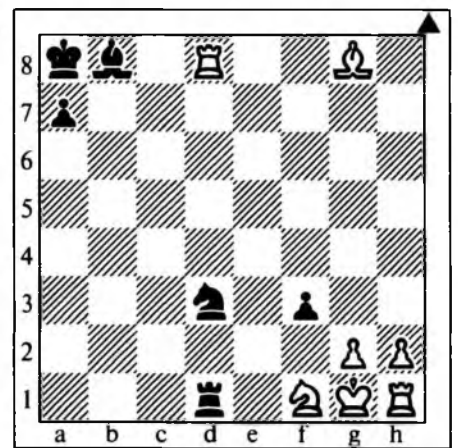
169



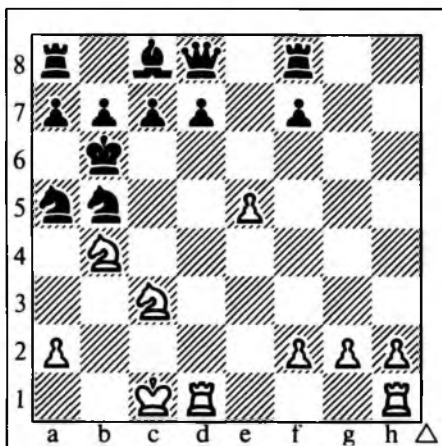
170



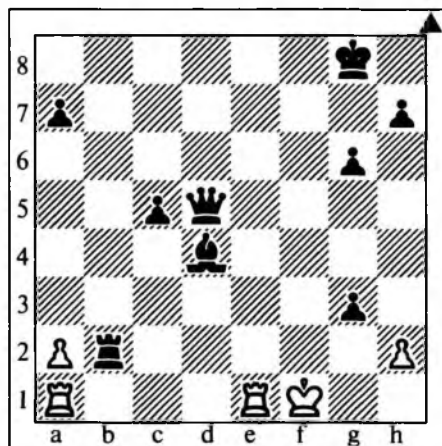
171



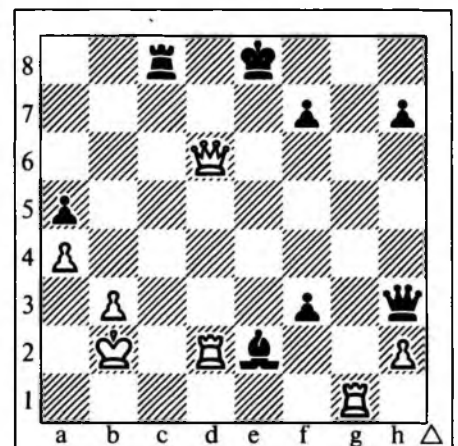
172



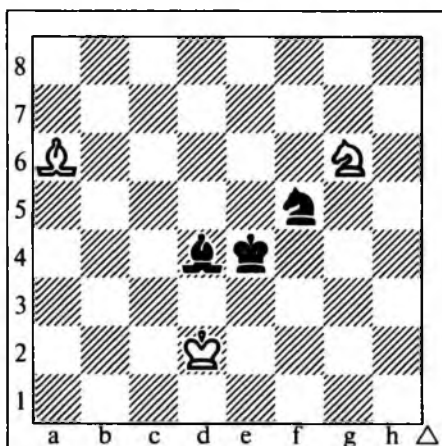
173



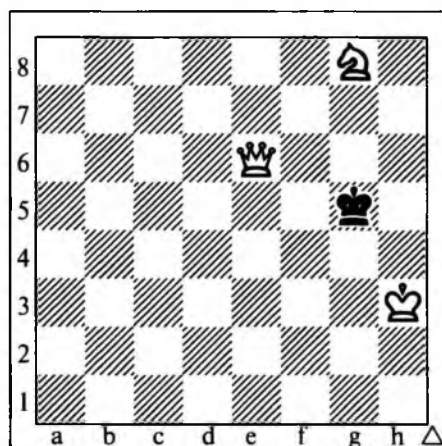
174



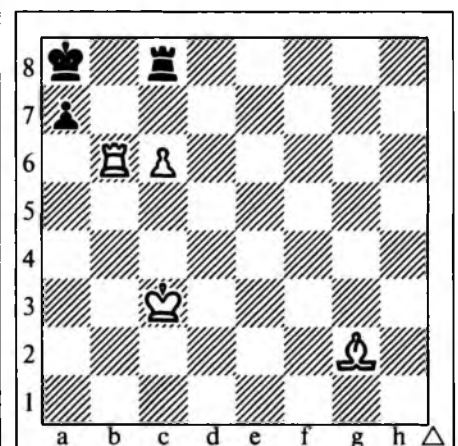
175



176

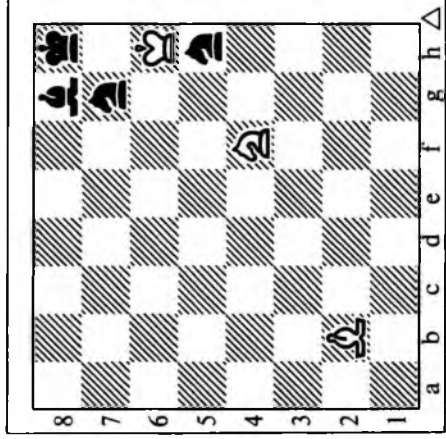


177

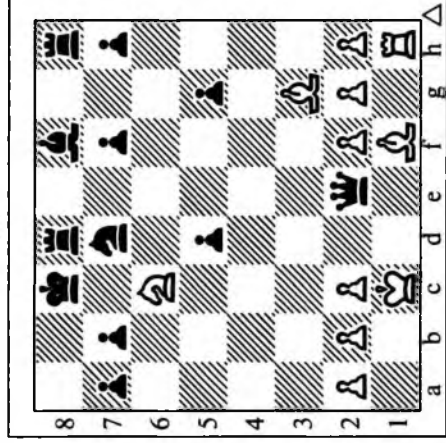




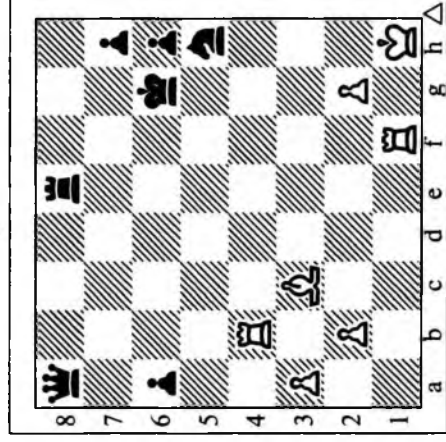
178



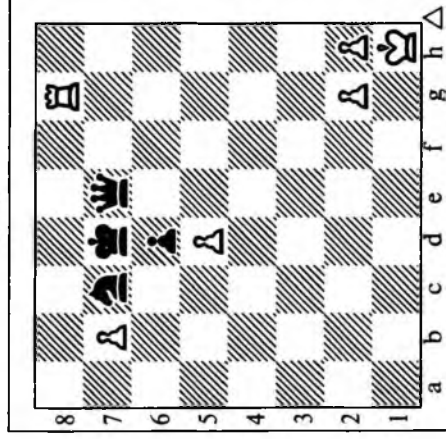
179



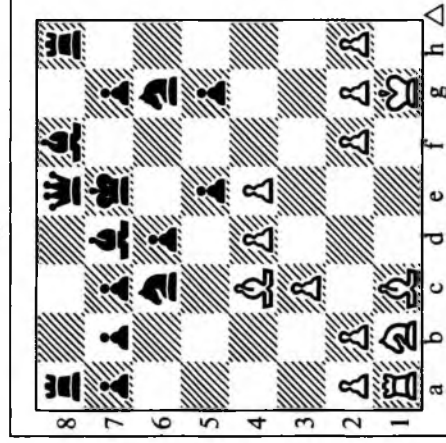
180



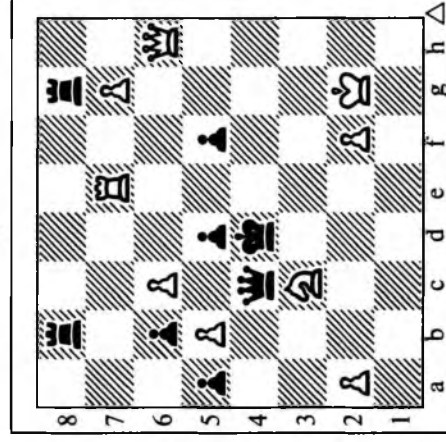
181



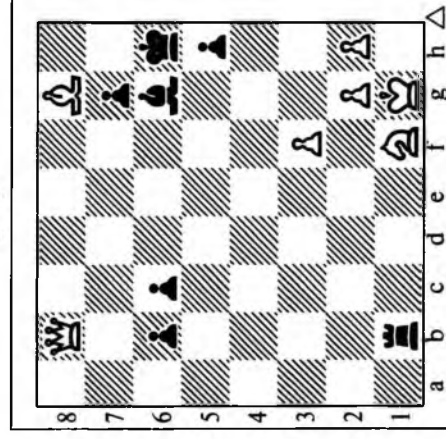
182



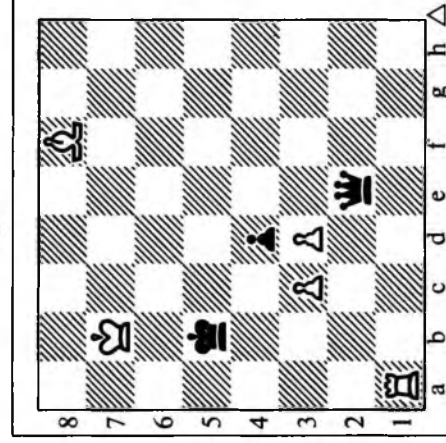
183



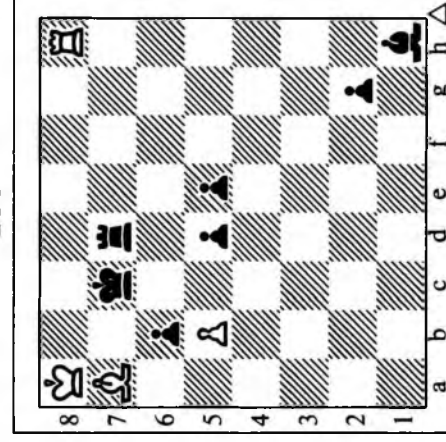
184

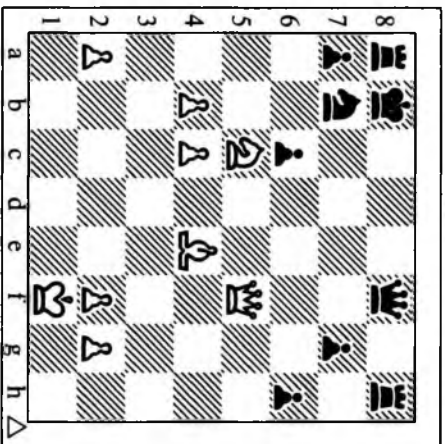


185

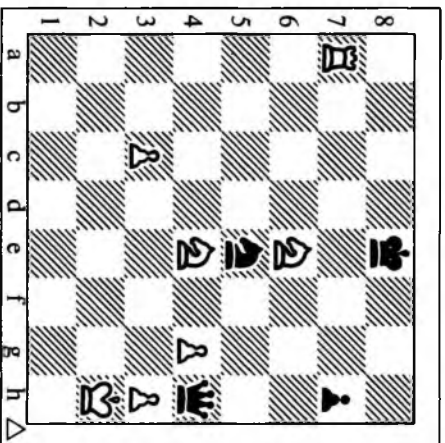


186

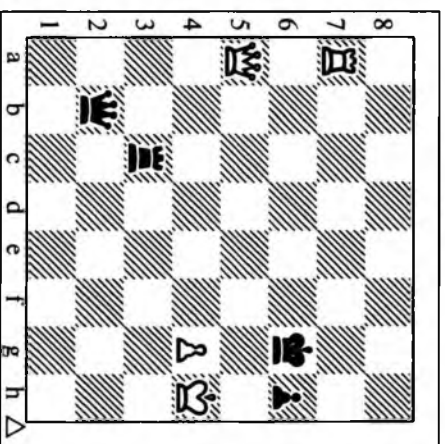




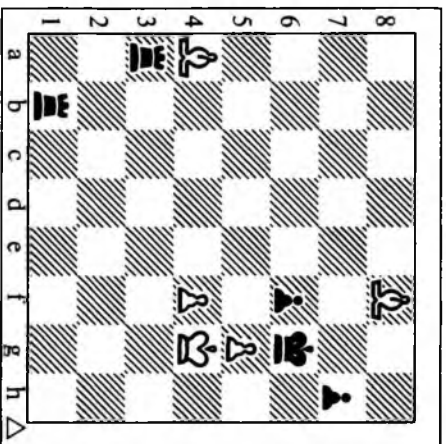
187



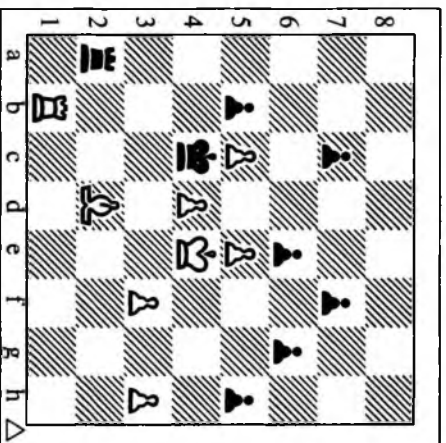
188



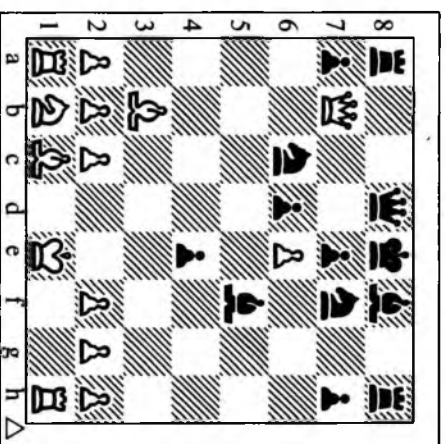
189



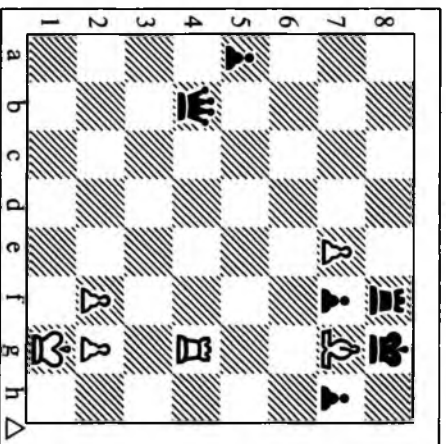
190



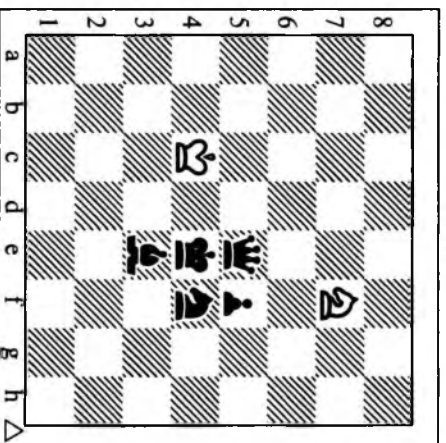
191



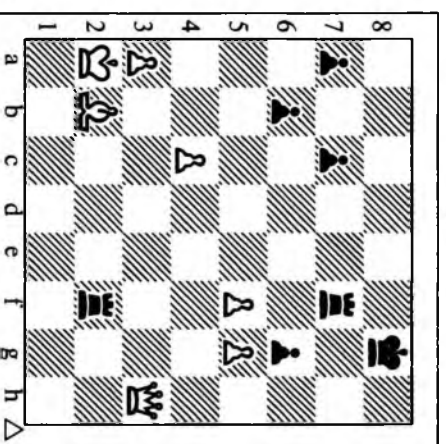
192



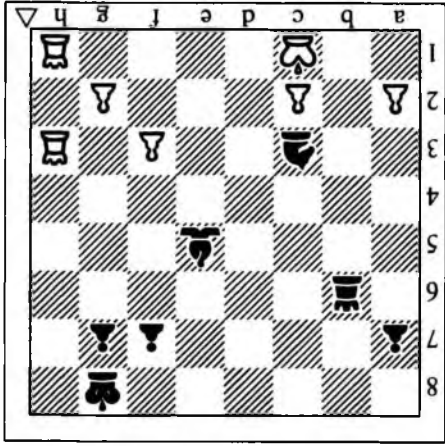
193



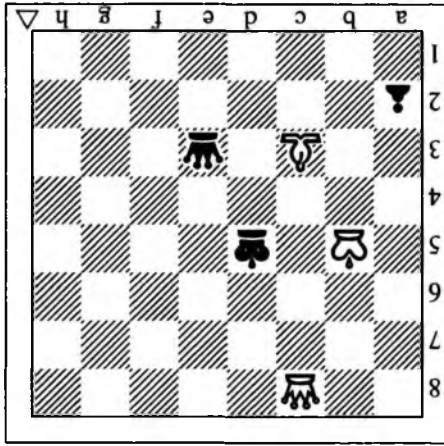
194



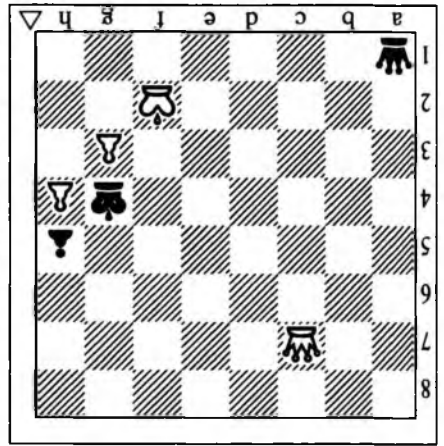
195



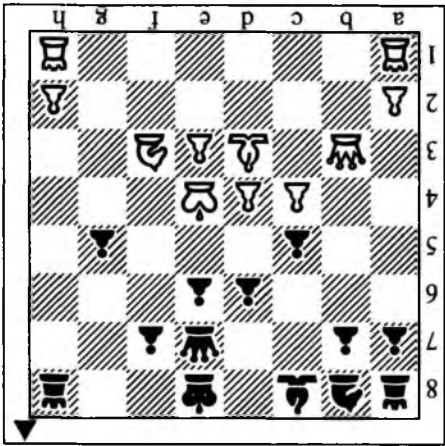
204



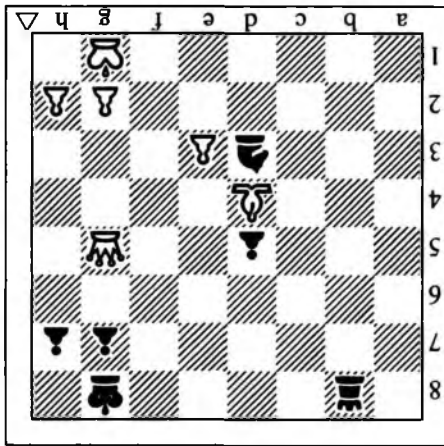
203



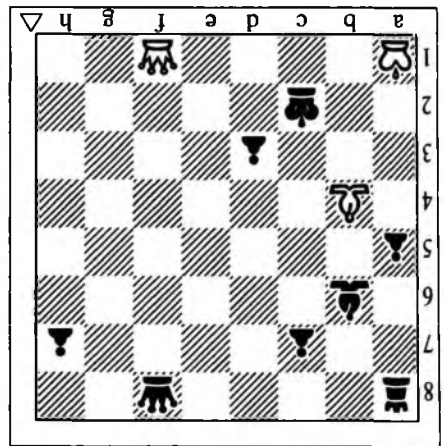
202



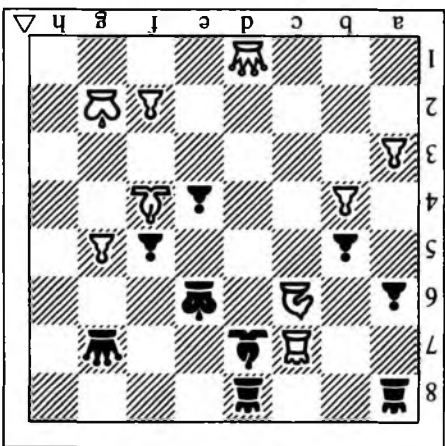
201



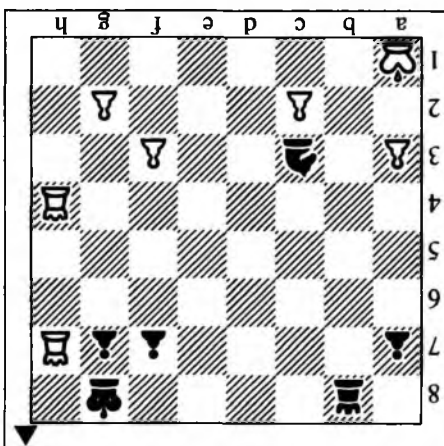
200



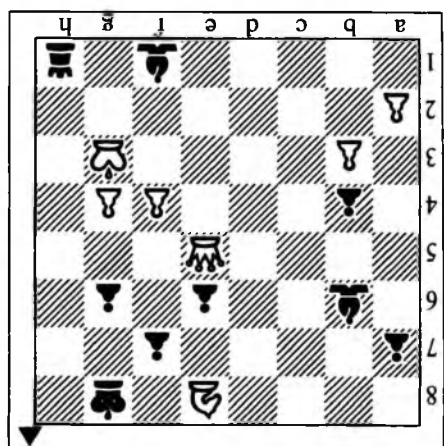
199



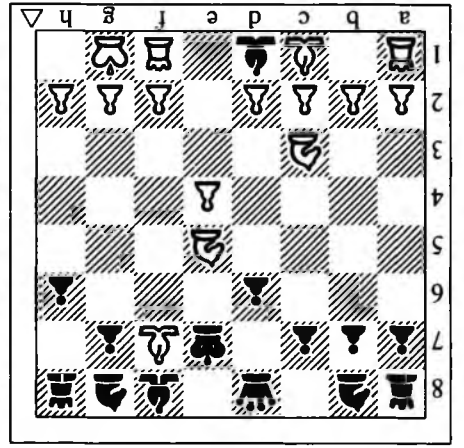
198



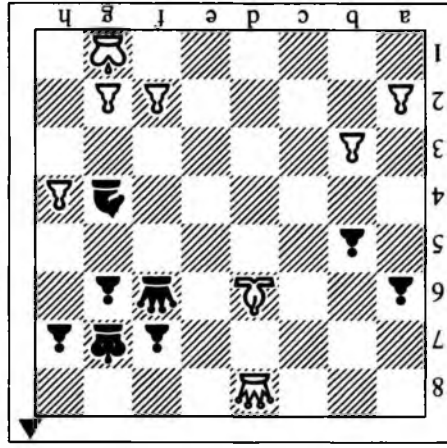
197



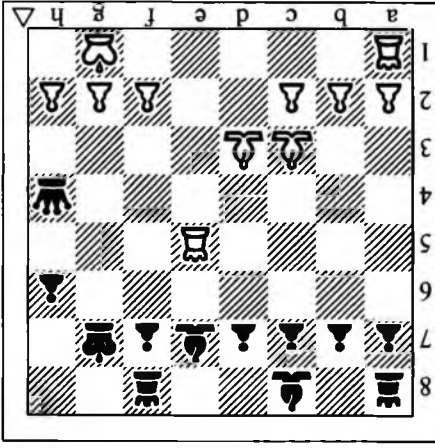
196



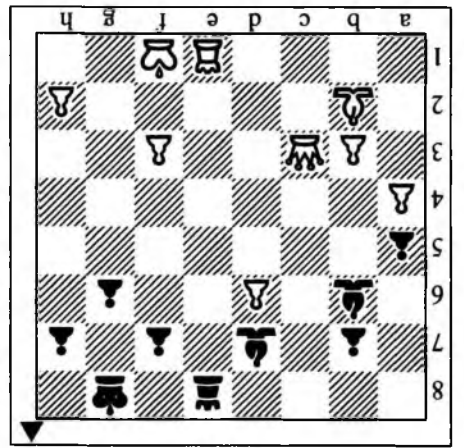
211



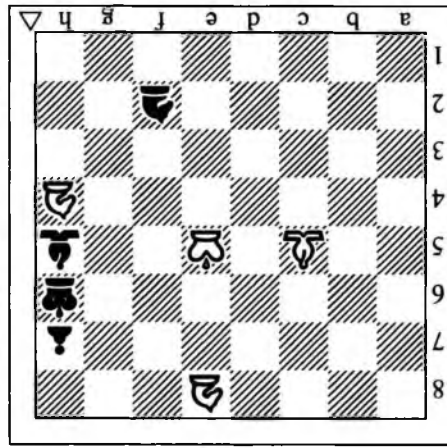
212



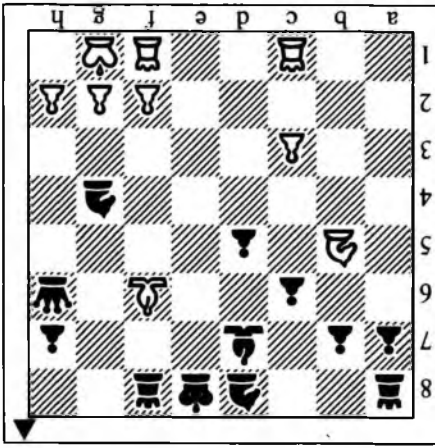
213



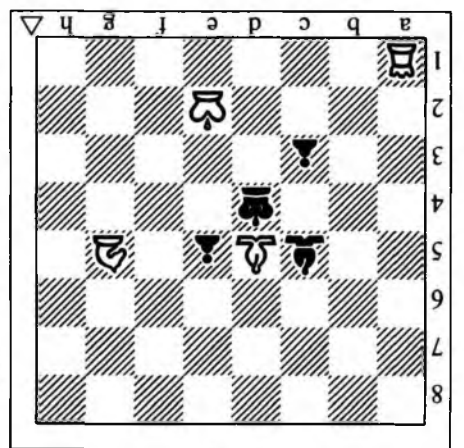
208



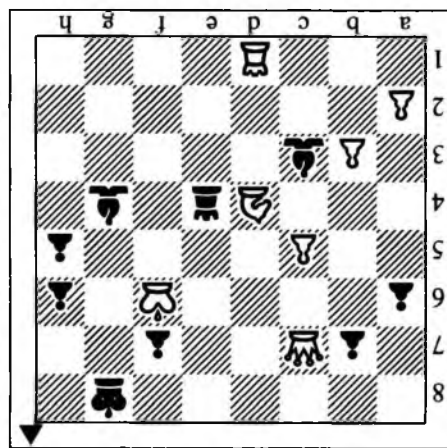
209



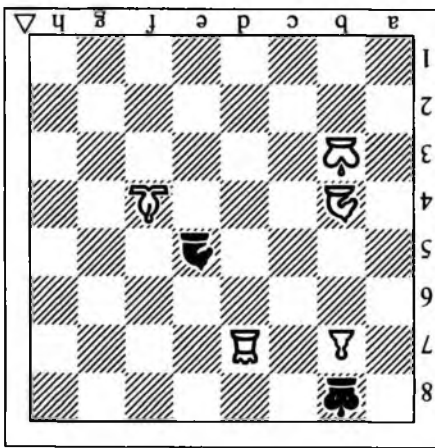
210



205

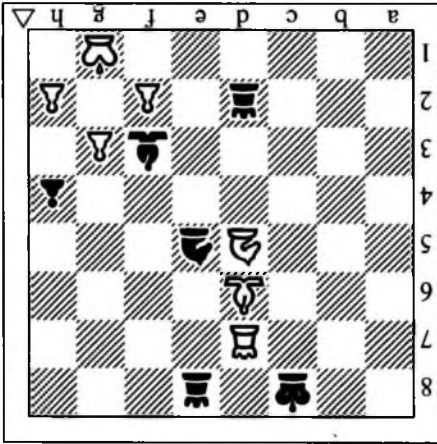


206

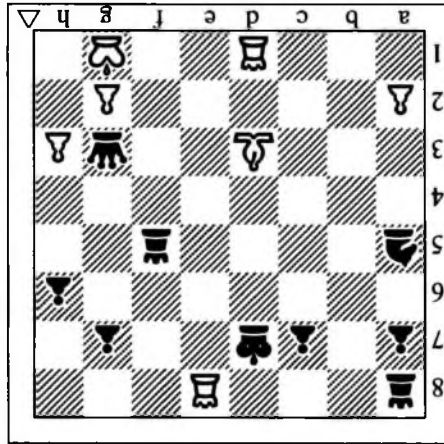


207

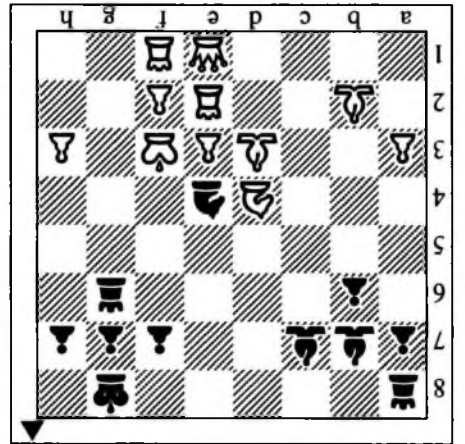




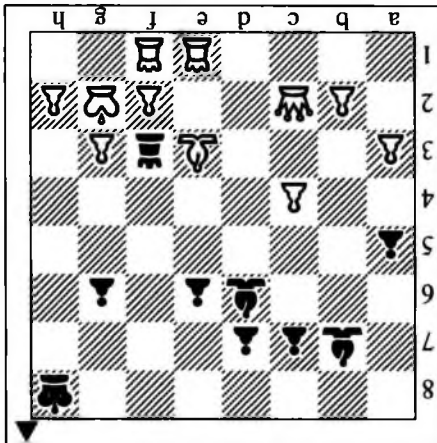
228



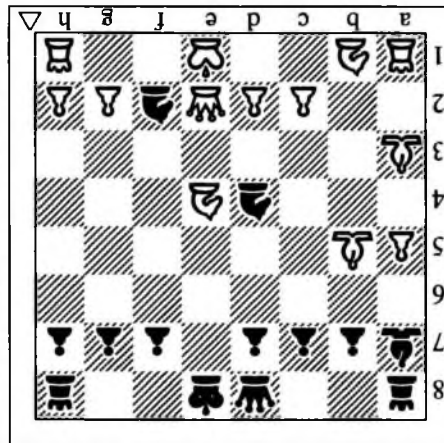
227



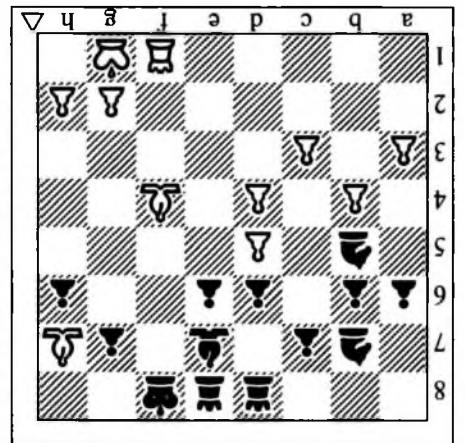
226



225



224



223

## Глава 11

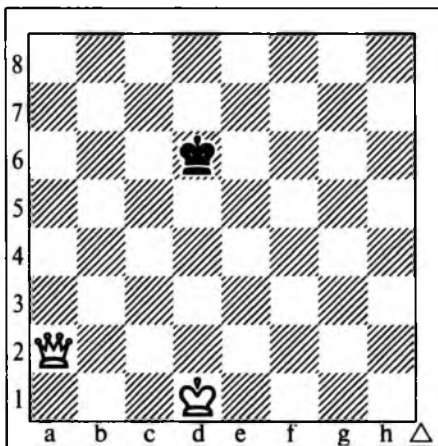
# Буратино показывает Сверчку, как ставить мат одинокому королю разными фигурами

Буратино решает, что уже хорошо научился играть, и предлагает Сверчку сыграть с ним партию.

— Ха, Сверчок! Я теперь знаю силу пешек, как они прорываются в ферзи. Я знаю, как ставить мат одинокому королю разными фигурами: ферзем, ладьями и слонами. Не веришь? Хочешь меня проверить? Давай! Ставь своего короля, куда хочешь, а я его буду матовать! Я хочу победить тебя в настоящем матче.

### Мат ферзем

229



Чтобы дать мат одинокому королю, надо оттеснить его на любой край доски. Действую по плану:

1. Выбираю край доски.

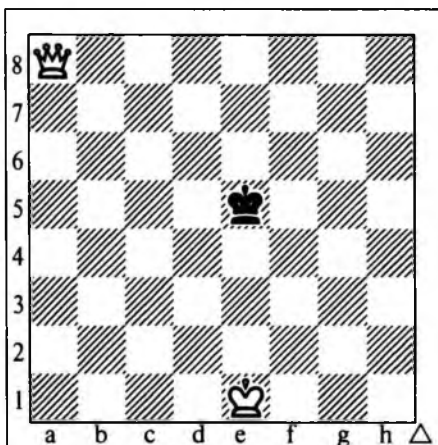
2. Приближаю ферзем к королю, отрезая его от части доски. При оттеснении ферзь не нуждается в помощи своего короля. Не давая шахов, он встает буквой «Г» по отношению к королю и, отнимая у него поля, направляет его к нужному краю.

1. ♛c4 ♚e5 2. ♛d3 ♚f6 3. ♛e4 ♚g7 4. ♛f5 ♚h8.

Теперь внимание! Ферзь должен прижать короля к последней линии и встать так, чтобы не было пат (5. ♛g6? — пат). 5. ♛d7! В то время как черный король ходит по отведенным для него клеткам края доски, король белых спешит на помощь своему ферзю, чтобы объявить ферзем «генеральский» мат (♚d1–e2–e3–e4–e5–f6).

Потренируемся еще разок?

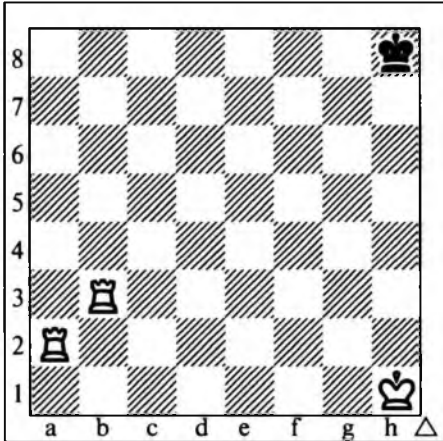
230



Я помню! Шахи не даем. 1. ♛c6 ♚d4 2. ♛b5 ♚c3 3. ♛a4 ♚d3 4. ♛b4 ♚e3 5. ♛c4 ♚f3 6. ♛d4 ♚g3 7. ♛e4 ♚h3 8. ♛g6! — припечатываем короля к краю доски. 8. ... ♚h4 9. ♚f2 ♚h3 10. ♛g3x («генеральский» мат). Но можно и 10. ♛h5x.

## Теперь короля матают две ладьи

231

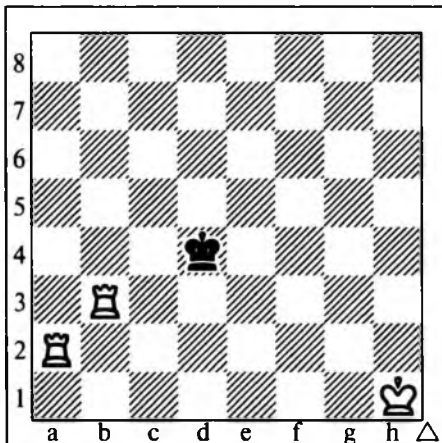


Опять мне мой король не потребуется. Ладьи прекрасно справляются сами, действуя как «ножницы»: одна ладья отрезает королю путь к отступлению (сторож), а вторая нападает.

1. ♖b7 (отнимая у короля выход на седьмую линию)  
 1. ... ♜g8 2. ♖a8x  
 или 1. ♖g3 (не пуская на линию «g») 1. ... ♜h7 2. ♖h2x.

## А если твой король в центре?

232



В центре мат не поставишь, короля надо оттеснить к краю доски. Опять действую по плану:

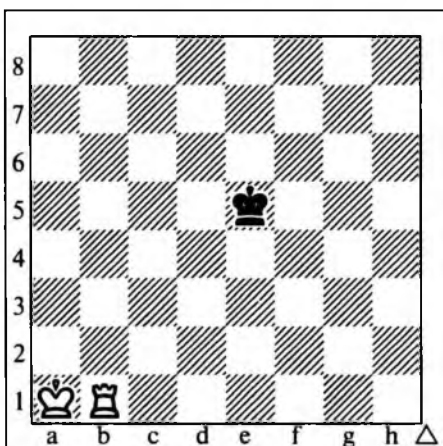
1. Выбираю край доски.
2. Одна ладья отрезает короля, а другая объявляет шах по соседней линии.
3. Если король приближается и нападает на поле, с которого ладья может дать шах, то быstroногая ладья убегает по линии от него с тем, чтобы с дальнего расстояния совершить нападение.

1. ♖a4+ ♜c5 2. ♖h3 ♜b5 3. ♖g4 ♜c5 4. ♖h5+ ♜d6 5. ♖g6+ ♜e7 6. ♖h7+ ♜f8 7. ♖gg7 ♜e8 8. ♖g8x.

- Можно и так 1. ♖a4+ ♜c5 2. ♖bb4 ♜d5 3. ♖a5+ ♜c6 4. ♖bb5 ♜d6 5. ♖a6+ ♜c7 6. ♖bb6 ♜d7 7. ♖a7+ ♜c8 8. ♖bb7 ♜d8 8. ♖a8x.

## А вот как я поставлю мат одной ладьей и королем!

233



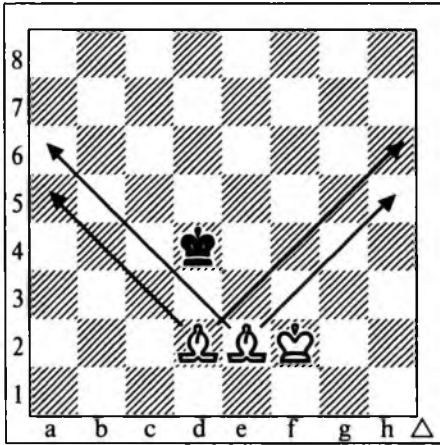
Здесь без взаимодействия двух фигур не обойтись. Мой король идет навстречу неприятельскому и, отталкивая плечом, вынуждает того встать в положение **оппозиции**. Ладья сбоку нападает на короля и объявляя шах, заставляет его двигаться к гибельному краю доски. **Оппозиция** — это когда король стоит напротив короля и как бы смотрится в «зеркало».

1. ♖b4 (отрезаем часть доски у короля) 1. ... ♜d5 2. ♜b2 ♜c5 3. ♜c3 ♜d5 4. ♜d3 ♜c5 5. ♖b3 (передаем очередь хода) 5. ... ♜d5 — оппозиция («зеркало») 6. ♖b5+ ♜c6 7. ♜c4 ♜d6 8. ♜d4 ♜c6 9. ♖b4 (опять передаем очередь хода, чтобы король черных встал и посмотрелся в «зеркало») 9. ... ♜d6 10. ♖b6+ ♜d7 11. ♜d5 ♜c7 12. ♖b5 (передача хода) 12. ... ♜d7 («зеркало») 13. ♖b7+ ♜d8 14. ♜d6 ♜e8 15. ♜e6 ♜f8 16. ♜f6 ♜e8 (догонялки кончились) 17. ♖d7 ♜f8 18. ♖d8x.



## А теперь я покажу, как ставить мат двумя слонами

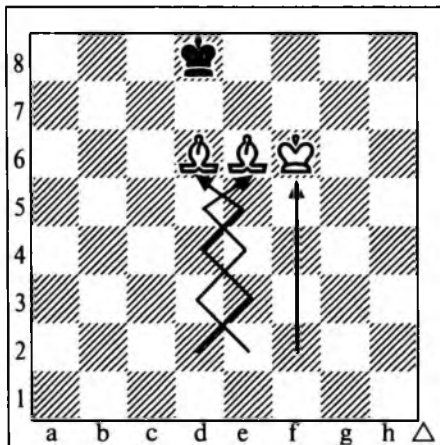
234



Слоны, когда стоят рядом, не дают приблизиться к себе королю противника. Я начну отталкивать своим королем твоего на край доски, стараясь загнать его в угол. Когда мой король встанет в конечную позицию по отношению к углу доски (важно освободить большую диагональ слону), твоему королю деться будет некуда. Он непременно получит мат.

Ходы слонами напоминают плетение косички или толстой веревки — шпагата.

235

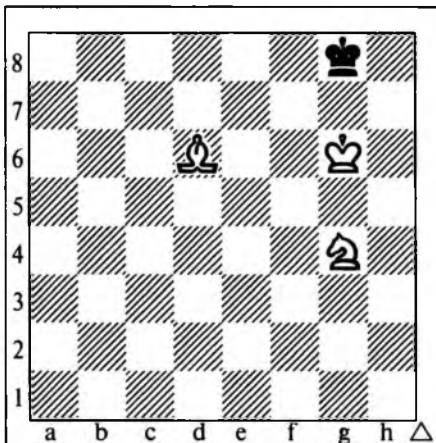


1. ♜f3 ♜d5 2. ♘e3 ♜e5 3. ♘d3 ♜d5 4. ♜f4 ♜d6 5. ♘e4 ♜e6 6. ♘d4 ♜d6 7. ♜f5 ♜e7 8. ♘e5 ♜d7 9. ♘d5 ♜e7 10. ♘e6 ♜e8 11. ♘d6 ♜d8 12. ♜f6 ♜e8 (Внимание! Продолжать плести косичку опасно: 13. ♘e7? — пат!) 13. ♘c7 ♜f8 14. ♘d7 ♜g8 15. ♜g6! (Внимание! Король белых занимает конечное положение к углу доски, освобождая большую диагональ слону.) 15. ... ♜h8 (f8) 16. ♘d6 ♜g8 17. ♘e6+ ♜h8 18. ♘e5x.

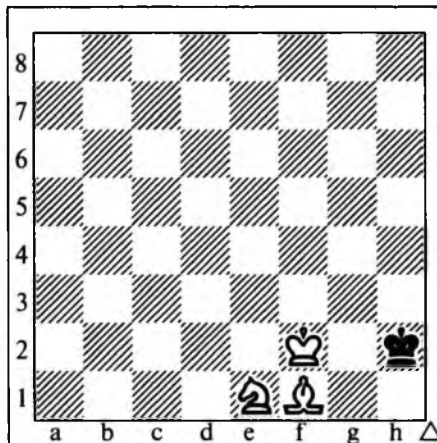
Мат конем и слоном мне еще трудно поставить, но со временем я освою и это. Но зато я знаю, что неприятельского короля надо оттеснить в угол цвета слона.

## Мат в два хода конем и слоном

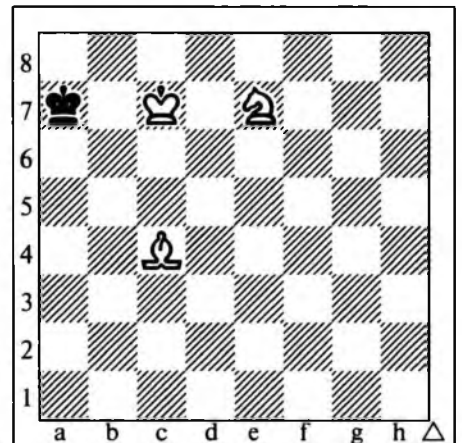
236



237



238



## Глава 12

### Сверчок учит Буратино тактическим приемам и комбинациям

— Ну, как, сыграем матч?

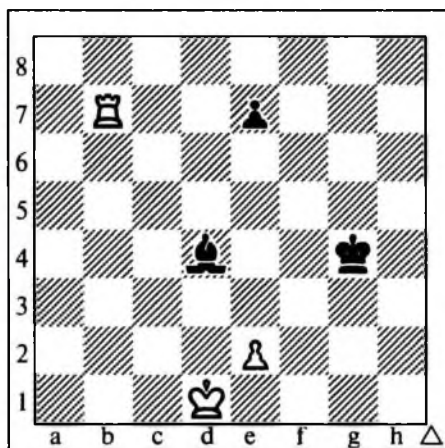
— Самонадеянный мальчишка, ты еще так мало знаешь. Существует столько разных тактических приемов, например, двойной удар, связка, открытый шах, спертый мат, которые тебе надо еще изучить.

— Что это за приемы? Расскажи мне о них.

— Хорошо. Слушай.

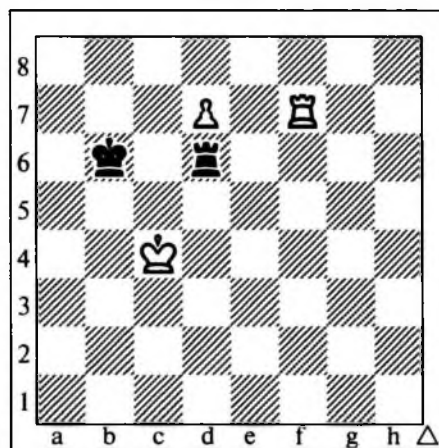
**СВЯЗКА** — это нападение линейной фигуры (ферзя, ладьи, слона) на фигуру или пешку противника, которая прикрывает собой другую фигуру (более ценную). Если связан король, связка называется полной. Связанная фигура, как «часовой», не имеет права покинуть свой пост, чтобы защитить короля от нападения другой фигуры.

239



Выигрыш слона

240



Благодаря связке пешка превращается в ферзя

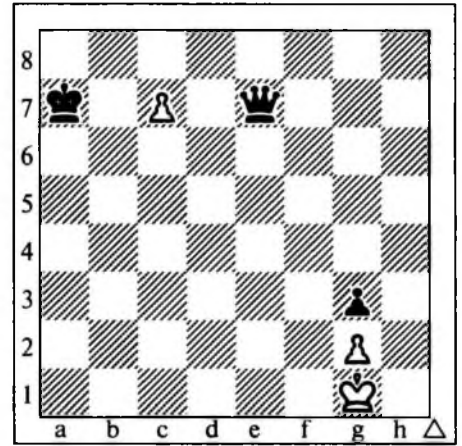
**ДВОЙНОЙ УДАР** — это когда фигура одновременно нападает на два или более поля в лагере противника. Двойной удар коня или пешки носит название «вилки».



# Нанеси двойной удар

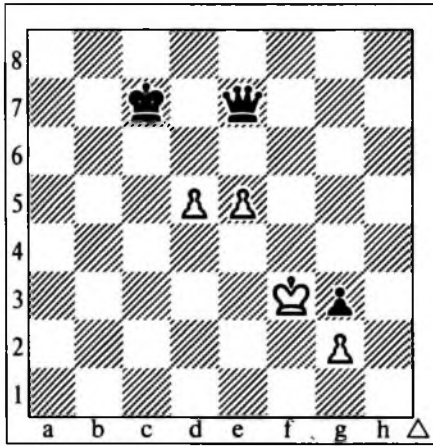


241



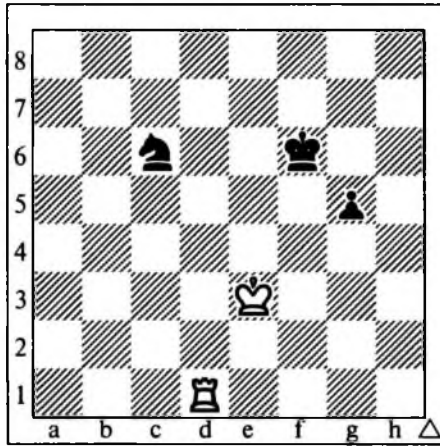
Выиграй ферзя

242



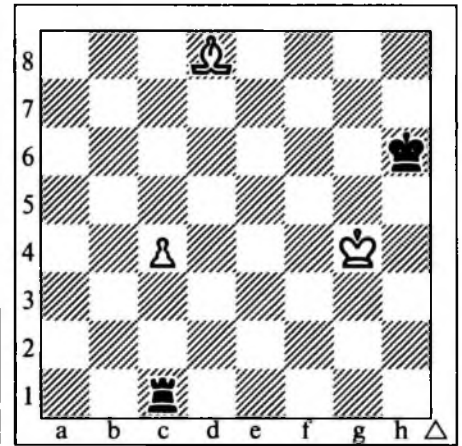
Выиграй ферзя

243



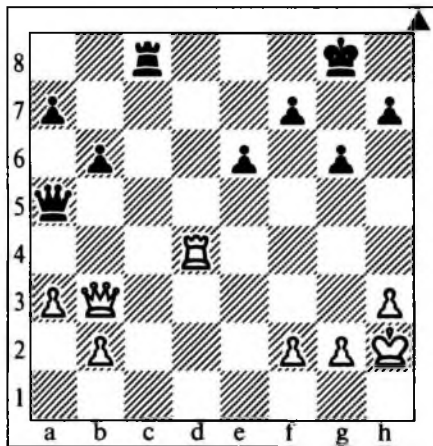
Выиграй коня

244



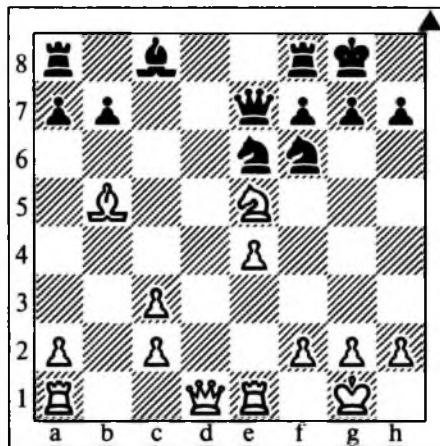
Выиграй ладью

245



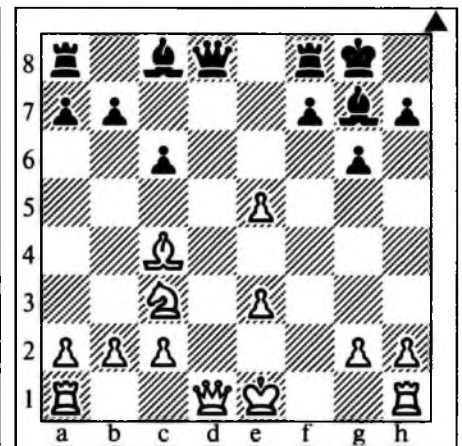
Выиграй ладью

246



Выиграй фигуру

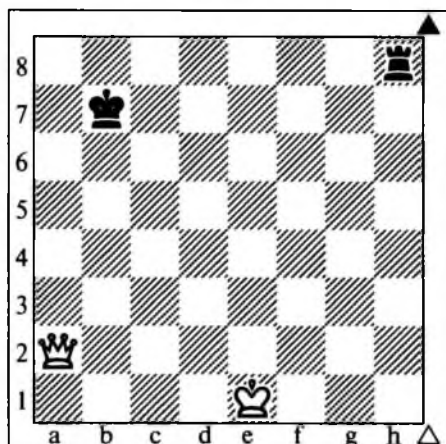
247



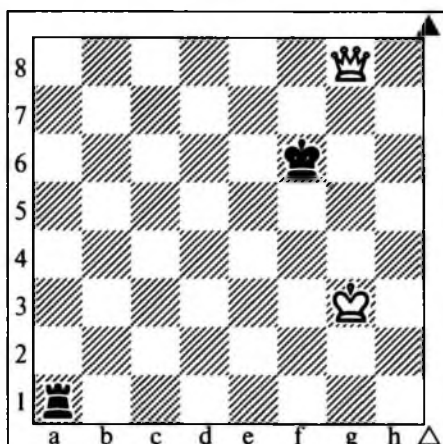
Выиграй слона

## Кто ходит, тот выигрывает

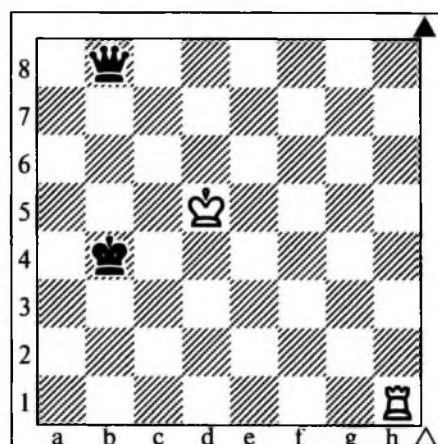
248



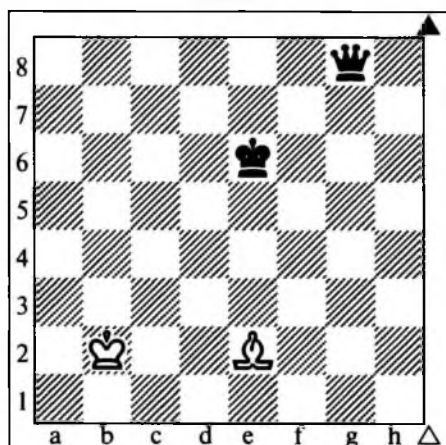
249



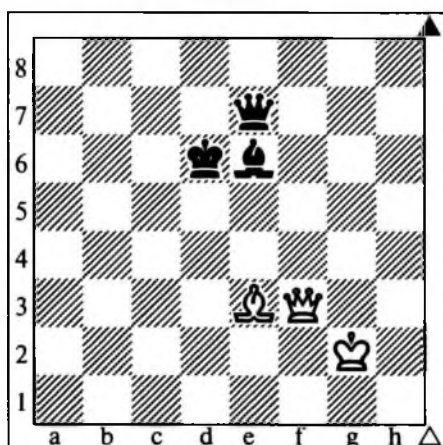
250



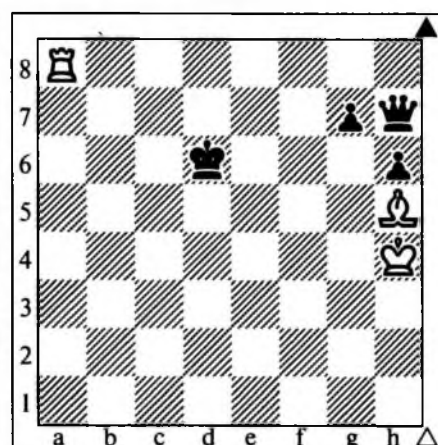
251



252



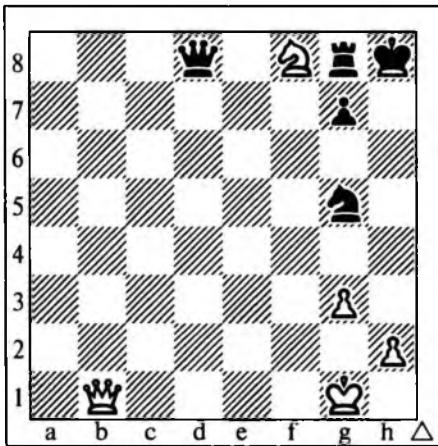
253



**СПЕРТЫЙ МАТ** — ставится конем, когда король окружен (заблокирован) собственными фигурами или пешками.

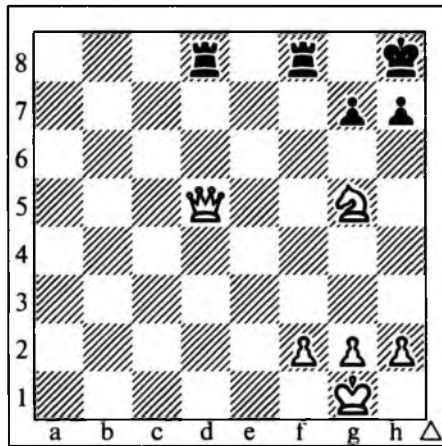


254



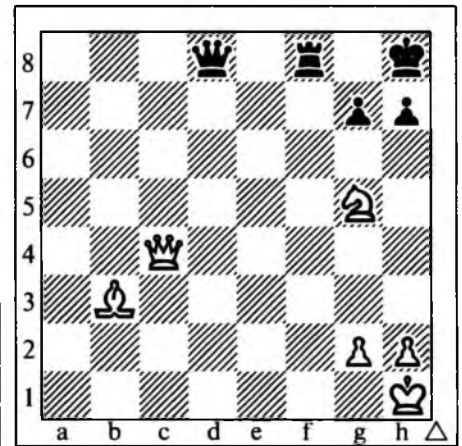
1. ♖b1-h7+ ♔g5:h7 2. ♘f8-g6x.

255



1. ♘g5-f7+ ♔h8-g8 2. ♘f7-h6++ ♔g8-h8 3. ♖d5-f8+ ♜f8:g8 3. ♘h8-f7x.

256

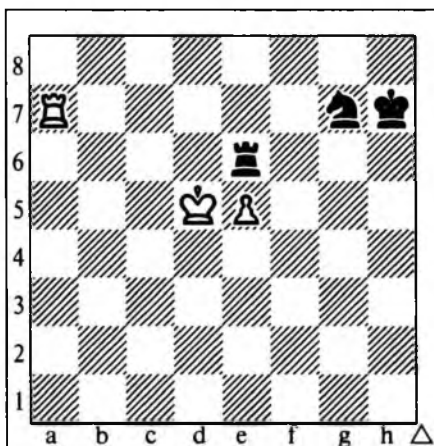


1. ♖c4-g8+ ♜f8:g8 2. ♘g5-f7x.

- А еще существуют разные шахматные комбинации.
- Что такое комбинация?
- **КОМБИНАЦИЯ** — это хорошо продуманная серия ходов с жертвой фигуры или пешки. Бывают комбинации, например, на **УНИЧТОЖЕНИЕ ЗАЩИТНИКА**.
- А это как?
- Ну, представь. Ты хочешь пойти конем и «вилкой» напасть сразу на две фигуры: короля и ферзя. Но это поле защищено фигурой неприятеля. Как ты думаешь, что надо сделать?
- Конечно, надо убрать с дороги того защитника.
- Верно! Вот потренируйся, реши учебные позиции.

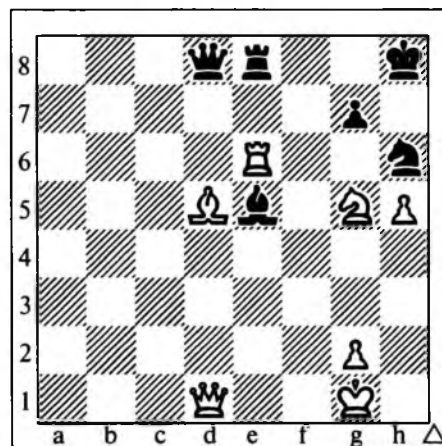
## Примеры на уничтожение защитника

257



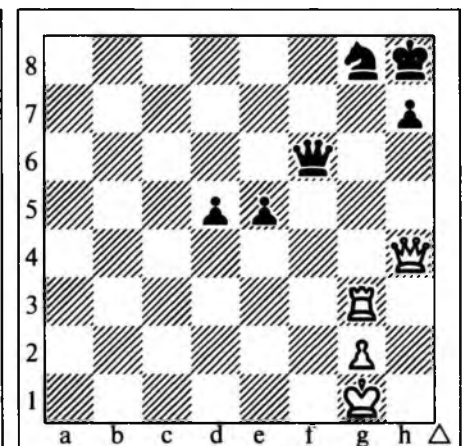
Выигрыш ладьи

258



Выигрыш ферзя

259



Выигрыш ферзя

— А какие еще есть комбинации?

— На **ОТВЛЕЧЕНИЕ** и **ЗАВЛЕЧЕНИЕ**.

— А это как?

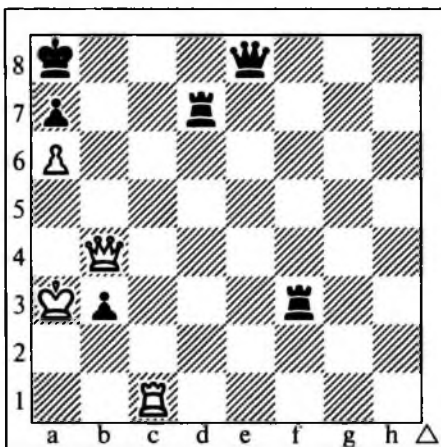
— Представь, что у тебя сломалась ножка у стула, и ты ее прибиваешь молотком. А в это время мальчишки запустили в твое окно мяч. Ты отвлекся и бабах!! Молотком себе по пальцу. Больно!!!

Так и в шахматах. Стоит только отвлекся и съест какую-нибудь симпатичную незащищенную пешечку или фигуру, как **отвлечение** от своей работы приводит к плачевному результату — король получает мат.

## Примеры на отвлечение

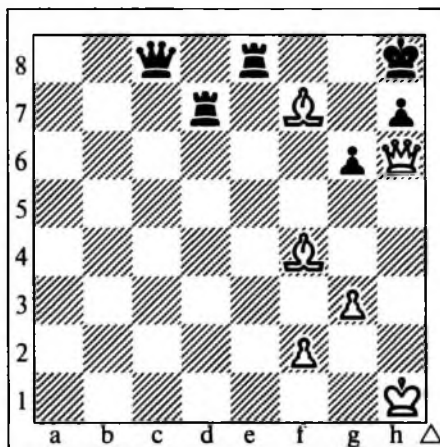
### Мат в два хода

260



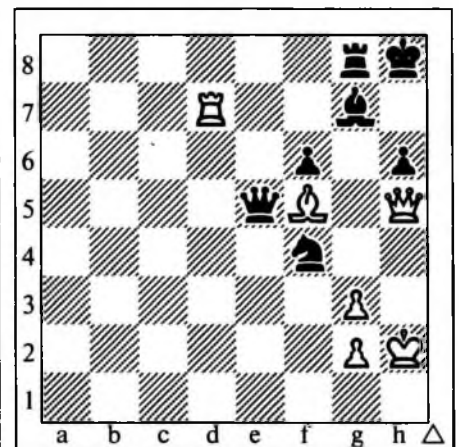
Отвлеки ферзя с последней линии

261



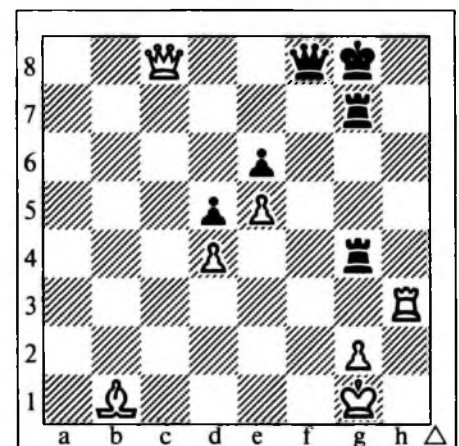
Мат слоном

262



Мат ладьей

263



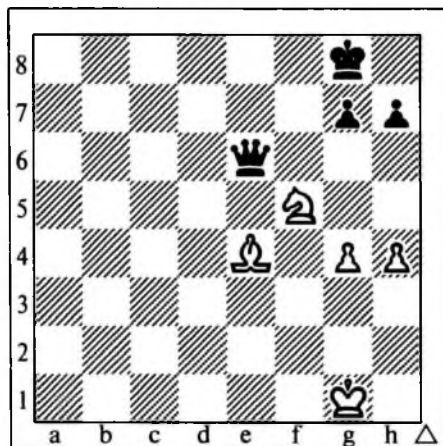
Мат в 3 хода. Мат ферзем



— **ЗАВЛЕЧЕНИЕ** похоже на отвлечение. Тебя завлекают, приманивают на определенное поле, отдавая что-нибудь, и в ответ на принятие жертвы добиваются выигрыша, например, ферзя, или же просто остаются с лишней фигурой, или пешкой, чего вполне хватает для победы.

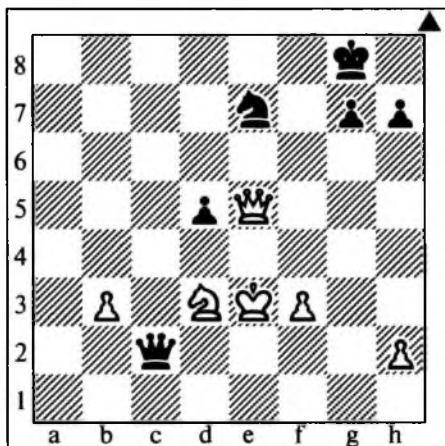
## Примеры на завлечение

264



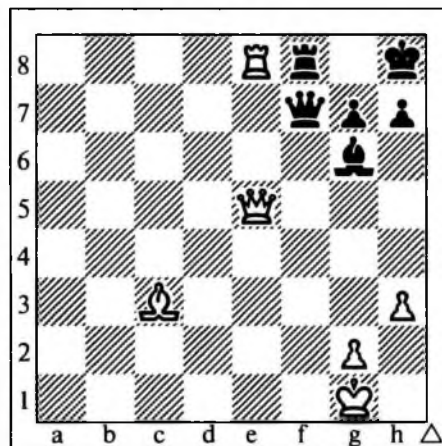
Выигрыш ферзя. 1. ♕d5

265



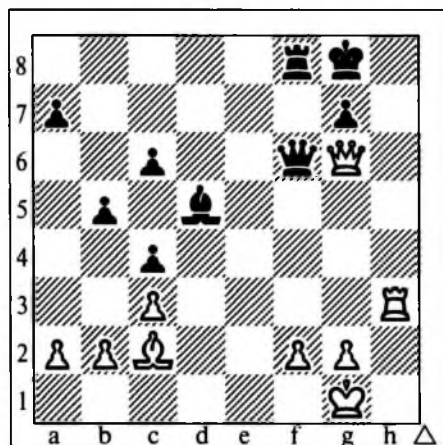
Завлечение на вилку. 1. ...d4+

266



Завлечение на связку. Мат в два хода

267



Мат в два хода



- Я хочу сыграть настоящий матч с тобой, Сверчок. Я хочу у тебя выиграть!
- Еще рано, Буратино. Я тебе еще не объяснил, как надо развивать фигуры и какие ловушки тебя подстерегают в начале партии.
- А я хочу играть!!
- Рано, Буратино.
- Хочу, хочу!!!
- Ну, ладно: только не обижайся, если проиграешь.

— Не обыграешь ты меня! Я сам тебя победю! Нет, побежу! Расставляй свои фигуры, Сверчок, я буду играть белыми!

Конечно же, выиграл опытный Сверчок, а Буратино ужасно разозлился и забыл, что говорил папа Карло по поводу поражения: «Нельзя обижаться на противника за то, что тот тебя обыграл! В проигрыше виноват ты сам. Ты допустил ошибку, а соперник ею лишь воспользовался». Буратино стал обзывать Сверчка: «Ты, букашка-таракашка несчастная! Если бы я пошел иначе, то победил бы тебя!»

«Буратино, — ответил Сверчок, — ты невоспитанный и глупый мальчишка! Я говорил, что тебе еще надо учиться и учиться, чтобы поумнеть. Тебе надо пойти в школу. Там ты многое узнаешь, и ребята тебя быстро научат культуре поведения. Настоящие шахматисты ведут себя за партией иначе — с уважением к противнику.

И со вздохом Сверчок уполз за старый холст с нарисованным очагом. Буратино стало стыдно. Он хотел догнать сверчка, рванулся было за ним, но лишь проткнул носом в очаге дырку.

Когда папа Карло пришел домой, Буратино признался ему, что обидел Сверчка и что тот посоветовал ему идти учиться в школу.

— Он прав, малыш, но надо купить Азбуку, а у меня нет денег. Но ничего, я что-нибудь придумаю. — И Карло снова ушел из дома. Когда он вернулся, то был без куртки, но в руках держал Азбуку с занимательными картинками.

— Вот тебе Азбука. Учись на здоровье.

Утром следующего дня Буратино отправился в школу.

## **Глава 13**

### **Буратино побеждает Карабаса-Барабаса и получает от него пять золотых монет**

Но Буратино не дошел до школы. С берега моря доносились веселая музыка и звуки фанфар. Буратино стал спотыкаться и уговаривать самого себя:

— Ведь школа же никуда же не уйдет же, я только взгляну одним глазком, что там такое и бегом в школу.

И любопытный Буратино свернул в сторону моря.

На берегу под полотняным разноцветным ярким куполом стоял театр доктора кукольных наук сеньора Карабаса-Барабаса.

На афише крупными буквами было написано: «Театр дает только одно представление. Торопитесь! Торопитесь! Торопитесь!»

Буратино не смог удержаться от соблазна. Он обменял Азбуку на билет в театр. Куклы, выступавшие на сцене, увидели сидевшего в первом ряду деревянного человечка и так обрадовались встрече, что сорвали представление.

Услышав буйные взрывы смеха и радостные возгласы, не соответствующие действию, на сцену вышел хозяин театра — сам сеньор Карабас-Барабас. Пригрозив актерам плеткой, чтобы они доигрывали представление, он схватил Буратино за нос, отнес его в кладовую и повесил на гвоздь.

После спектакля пришел на кухню, где в очаге на вертеле жарились кролик и



цыплята. Жаркое все еще было сырым, а дрова в очаге кончились. Карабас-Барабас приказал Пьеро привести к нему деревянного мальчишку.

— Ты сделан из сухого дерева. Я хочу есть, а жаркое недожарено. Живо лезь в огонь!

Но хитрый Буратино заметил на большом кухонном столе разбросанные на шахматной доске дорогие резные фигуры. Он мгновенно сообразил, как ему поступить, чтобы спасти себе жизнь.

И Буратино запричитал жалобным голосом:

— Бедные, бедные шахматисты! Никогда они не узнают, как погиб самый сильный в мире шахматный мастер!!!

Доктор кукольных наук, услышав это, страшно возмутился. Сыграв с продавцом пиявок Дуремаром сто тридцать три партии и выиграв их с сухим счетом, Карабас возомнил себя самым сильным шахматистом на земле. Поэтому он решил сразиться с Буратино на звание наисильнейшего. Он придвинул к себе шахматную доску и приказал:

— Садись и играй, но если ты меня обманул, и я тебя обыграю, то ты тут же полетишь в огонь, и мой кролик и цыплята будут дожарены.

— А если выиграю я? — спросил Буратино.



— Этого никогда не случится, потому что это я — самый сильный шахматист в мире, но если это произойдет, тогда ты получишь приз — пять золотых монет.

— Хорошо! Я согласен, — боясь, что Карабас-Барабас передумает, быстро согласился Буратино.

Карабас-Барабас взял себе белый цвет и стал расставлять фигуры. Ты тоже расставь свои фигуры, чтобы вместе с героями разыграть их партию.

— Ох, что я из тебя сейчас сделаю! Раздеру тебя в клочья, — раззадоривал себя Карабас-Барабас, настраиваясь на борьбу. — Лучше не мучайся, а сразу сдавайся!

— Сдают партию без боя только трусы, — ответил Буратино, расставляя фигуры черного цвета. Нет, уж лучше я помучаюсь.

Психическая атака не удалась, и это озадачило доктора кукольных наук.

Партия началась ходом белых:

**1. e2-e4**

1. ... e7-e5 — ответили черные.

2. ♖d1-h5 — ферзь Барабаса напал на пешку e5.

2. ... ♜b8-c6 — конь защитил пешку. (Для тех, кто не знает: ход 2. ... ♝e8-e7 ведет к «дурацкому мату» после 3. ♜h5:e5x, а ход 2. ... g7-g6 ведет после 3. ♜h5:e5+ к проигрышу ладьи).

3. ♙f1-c4, слон нацелился на пункт f7, на этот же пункт нападает и ферзь, угрожая «детским матом» королю черных. Но радость Карабаса была преждевременной:

3. ... g7-g6 — Буратино заставил ферзя отступить.

4. ♜h5-f3 — опять угроза мата!

4. ... ♜g8-f6 — конь защитил пункт f7.

5. ♜f3-b3 — упрямо продолжил гнуть свою линию Карабас, снова нападая на пешку f7.

5. ... ♜c6-d4

6. ♙c4:f7+ — наконец цель достигнута, и пешка гибнет.

6. ... ♝d8-e7

7. ♜b3-c4 b7-b5 — и тут только Карабас понял, что на ферзя, защитника слона f7, совершено нападение, и, чтобы не быть съеденным, приходится им отступать с диагонали a2-g8, и беззащитный слон гибнет.

8. ♜c4-b4+ ♝e7:f7

9. ♜b4-c3 ♙f8-b4

— Ага! — радостно закричал доктор кукольных наук, хватая слона черных. — Ты съел моего слона, а я — твоего. Перехаживать не дам!!

10. ♜c3:b4

— Ну и ладно. Ешьте на здоровье. Приятного аппетита! — с лукавой улыбкой сказал Буратино, делая ответный ход.

10. ... ♜d4:c2+

— Вам шах, сеньор, и вилка!

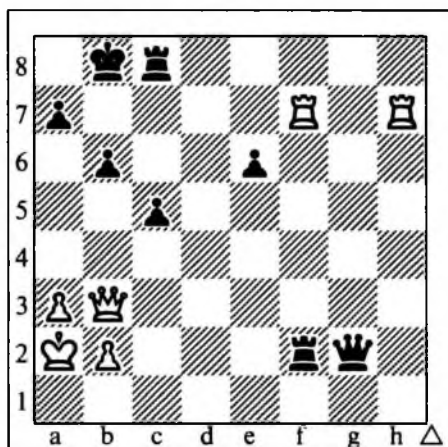
Ох, как разозлился Карабас-Барабас, увидев, что потеря ферзя неизбежна. Разгневанный хозяин театра в ярости смешал фигуры на шахматной доске и закричал:

— Это неправильная партия! Ты выиграл у меня нечестно: мы не разыграли цвет, кому играть белыми, а кому — черными. Я требую реванша! Я требую, чтобы мы сыграли еще одну партию, но другим цветом.

Шахматы были расставлены в начальное положение, и борьба началась снова. Она шла с переменным успехом: то атаковал Буратино, то инициатива переходила к его противнику. И, наконец, партия пришла к такой позиции: ладья и ферзь черных фигур

стали атаковать короля белых по второй линии, а две ладьи Буратино, игравшего белыми, нацелились на черного короля по седьмой. К счастью, очередь хода была за деревянным человечком, и он нашел выигрывающее продолжение. Ребята, догадайтесь, какой ход сделает Буратино, чтобы победить.

268



Белые начинают и объявляют мат черному королю в четыре хода

Поняв, что от мата спасения нет, Карабас страшно рассердился и закричал:

— Ты меня обыграл! И за это полезешь в огонь!

— А как же ваше слово?

— Я сам хозяин своему слову. Я слово дал, я слово взял. Живо лезь в очаг!

— Но сеньор, я не могу этого сделать — не могу полезть в очаг, потому что проткну в нем дырку,

— Что за вздор ты говоришь? Как ты можешь проткнуть носом дырку в очаге? — изумленно спросил Карабас-Барабас.

— В каморке папы Карло я пытался сунуть нос в очаг, но только проткнул в нем дырку. Потому, сеньор, что и очаг, и котелок на нем были нарисованы на куске древнего холста.

— Так это у старого Карло находится потайная...

И тут, чтобы не проговориться, Карабас-Барабас засунул кулак себе в рот. Посидев так некоторое время, он сказал: «Хорошо, я так и быть поужинаю недожаренным кроликом. Я дарю тебе жизнь, Буратино, и пять золотых монет, которые ты у меня честно выиграл. Возвращайся к папе Карло, и никуда не уезжайте из каморки с очагом, нарисованным на куске старого холста. Я к вам скоро пожалуйю в гости».



## Глава 14

### Встреча Буратино с Котом и Лисой

Буратино взял у Карабаса-Барабаса золотые и побежал домой. Но до дома он не добежал: по дороге ему встретились двое коварных пройдох — мошенники Лиса Алиса и Кот Базилио. Лиса костыляла на трех лапах, а слепой Кот, ощупывая палкой дорогу, держался за Лису. Его слепые глаза закрывали темные очки.

— Ой, глядите, бежит бедняжка — деревяшка, — воскликнула Лиса.

— Ма-а-ленький, бе-е-дненький, — поддакнув ей, умильно мыркнул Кот.

— У такого деревянненького и денег, наверно, нет. А если и есть, то они, конечно, тоже деревянные, — язвительно добавила Лиса.

Буратино, как все малыши, был неопытен. Откуда ему было знать, как опасно разговаривать на дороге с незнакомцами и тем более показывать им свои ценности. Он был прост, доверчив и хвастлив.

— А это вы видели! — и показал Коту и Лисе свои золотые. — Я обыграл Карабаса-Барабаса в шахматы, и за это он мне дал пять золотых монет.

Увидав такое богатство, плуты тотчас смекнули, как обмануть доверчивого деревянного мальчишку и выманить у него деньги. И рассказали ему небылицу:

— Я знаю одно местечко, где из монеты может вырасти целое дерево, а на нем вместо листьев будут висеть только золотые, — сказала Лиса.

А Кот добавил:

— Но туда дураков не пускают. Если ты умный, то реши шахматную задачу.



Кот быстро начертил на песке 64 клетки и положил на седьмой ряд три черных камушка, а пятый ряд — три белых.

— Камушки заменяют пешки, — сказал Кот. — Тебе надо прорваться белыми камушками до последней линии. Если докажешь свою сообразительность, так и быть, возьмем тебя с собой на поле Чудес.

— Ходи! Дается лишь одна попытка.

Буратино задумался и стал размышлять:

— Если я двину правый камешек-пешку, то средний черный меня съест. Я его тоже съем, а дальше ему пути нет — впереди стоит черный камешек, и через него не перепрыгнуть. Если я двину левый камешек, произойдет то же самое. Если черный не захочет его съесть, а пройдет вперед, то возьму я его или нет, значения не имеет — все мои камушки оказываются заблокированными и вперед пройти не смогут.

А что будет, если я двину вперед средний камешек, меня съедят либо правым, либо левым камешком. Если же я его побью, то вперед не прорвусь — опять блок! Думай, Буратино, думай! Ага! Я вспомнил, что мне говорил Сверчок про отвлечение защитника. Я отвлеку его, я отдам еще один камушек и... Ура! Я смело шагаю к последнему ряду.

Кот с Лисой очень обрадовались, что мальчишка решил такую трудную задачу. Они не поверили Буратино, что тот обыграл в шахматы Карабаса-Барабаса, и решили, что деньги он просто-напросто украл. Тогда что бы они стали делать, если бы Буратино с этой задачей не справился.

## Глава 15 Ужин в харчевне

Долго шел с Котом и Лисой к городу Дураков простодушный Буратино, поверивший, что там, на поле Чудес, растут деревья с золотыми монетами. Дорога петляла и кружила все вокруг до около, пока не привела их к харчевне «Трех пескарей».

— Ох, как же я устала и проголодалась, — потянув носом в сторону харчевни, сказала Лиса.

— Да, не мешало бы нам перекусить и передохнуть, — буркнул Кот. — Уж очень длинный путь к полю Чудес.

Из харчевни доносились такие вкусные запахи, что у них потекли слюнки.

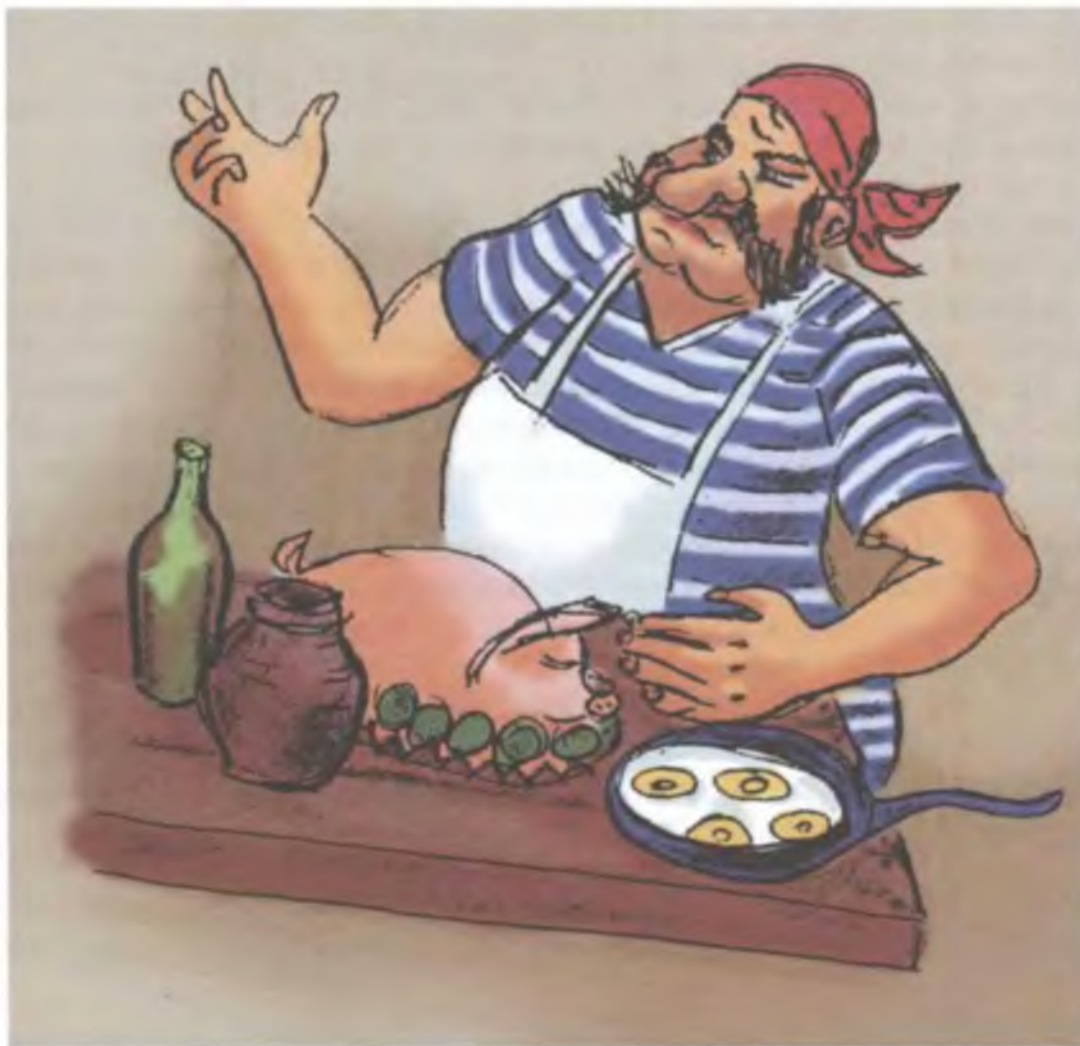
Пройдохи, подхватив с двух сторон еле передвигавшего ноги Буратино, ввалились в открытую дверь харчевни. Хозяин, низко кланяясь, встретил дорогих гостей.

— Накормите нас, добрый хозяин, дайте нам хоть по корочке хлеба, — попросил Буратино.

— Буратино шутит, — захихикала Лиса. — К корочке хлеба подайте мне жареного барашка, поросенка и уточку.

— Карасей штук двадцать и цыплят столько же, — добавил Кот.

Хозяин засуетился, заколол барашка и стал жарить его на вертеле. Пока барашек жарился, почистил рыбу для Кота, ошипал цыплят и принялся готовить поросенка и утку.



Хозяин харчевни был словоохотлив и за работой рассказал гостям массу историй из своей жизни.

Оказывается, он родился седьмым по счету мальчиком в бедной крестьянской семье. По местным поверьям, это предвещало ему необычную судьбу. С детства он грезил о море, мечтал увидеть другие страны. Подростком он сбежал из дома и отправился в первое плавание, но попал в плен к пиратам. Его продали в рабство. Однако ему удалось сбежать. И тогда, чтобы исполнить свою мечту, он нанялся служить коком на пиратский корабль к самому грозному пирату на Средиземном море — коварному и беспощадному Шарафу.

Когда пираты решали атаковать купеческое судно, они поднимали черный флаг, что означало: «Если немедленно сдадитесь, мы оставим вас в живых».

Если же на торговом корабле не спешили сдаваться, тогда на пиратском судне поднимали красный флаг. После этого ни о какой пощаде не было и речи. Хитрый и жестокий Шараф часто посылал своих людей на торговый корабль как пассажиров для подготовки к вероломному нападению: они должны были устроить пожар на судне или какую-нибудь другую каверзу, чтобы отвлечь внимание команды. А в это время пираты незаметно подплывали к кораблю, чтобы взять его на бордаж.

Шараф со своей командой нападал на торговые корабли и галеры, грабил их и захватывал в плен для продажи в рабство маврам всех находящихся на судне людей. Помимо матросов были там и купцы, и путешественники. Именно они и научили пиратов, в том числе и кока интересной игре — шахматы, и рассказали об этой игре много разных историй.



Но кок устал от жизни, полной опасности... Тут набив кошелек деньгами, он решил осесть на берегу. Купил харчевню на перепутье двух дорог. И сейчас с удовольствием вспоминает молодые годы, рассказывает своим посетителям истории и легенды, которые услышал во время плавания на пиратском судне, предлагает гостям харчевни решить шахматные задачи или сыграть с ним в шахматы на деньги.

Послушаем и мы эти истории.

Давным-давно в Индии правил Раджа. Он притеснял своих поданных, заставляя их воевать с соседями. Оставшиеся же в живых существовали впроголодь из-за бесконечных поборов. Он сурово наказывал жителей за любое неповиновение.

Один мудрый брамин решил создать такую игру, в которой показал бы Радже, что может случиться, если тот будет продолжать притеснять свой народ. Это была игра шахматы. В ней король был самой слабой фигурой, и все остальные фигуры, включая пешки, должны были его защищать. Игра очень понравилась Радже. Он понял, что от слаженной и самоотверженной игры фигур — поданных шахматного короля зависит и сама жизнь повелителя. Благодаря шахматам Раджа поменял отношение к своему народу, и ему совсем расхотелось воевать с соседями. Сражение двух армий за шахматной доской было гораздо интереснее.

Еще одну легенду о происхождении этой игры рассказал пленный купец из Персии.

Давным-давно почти двадцать столетий назад жил в Индии могущественный Раджа. Он владел многими землями и несметными богатствами. Но внезапно он умер, и на престол взошел его малолетний сын. Завистливые враги, узнав о смерти Раджи, окружили его царство со всех сторон. И пришли к царевичу верные слуги и доложили, что его царство окружено врагами и следует готовиться к войне. Расстроенный мальчик, никогда не видевший войны, в отчаянии посетовал, что он не знает, как воевать и как готовиться к войне. Задумался старый и мудрый Визирь, верой и правдой служивший при почившем Радже, как помочь и научить воинскому искусству юного правителя. И придумал эту замечательную игру — шахматы. Он взял кусок кожи и расчертил его на шестьдесят четыре квадрата. Покрасил половину из них

в черный цвет, а другую половину — в светлый. Вырезал из дерева фигуры и также раскрасил их в разный цвет — светлый и черный. Придя утром к царевичу, расставил на доске шахматное войско и сказал: «Вот это война и все что ты здесь видишь, будет происходить на ней». Он объяснил правила игры, и царевич, выучившись играть в шахматы, пошел на врагов и вернулся победителем. С тех пор он полюбил шахматы, всегда держал их при себе и на ратном поле побеждал всех своих недругов.

Третья индийская легенда такая же древняя, как и первые две, также говорит о происхождении шахмат. После смерти отца, повелителя страны, два его сына — Гав и Талханд начали войну друг против друга, чтобы править страной. Во время ожесточенного сражения старший брат сильно разволновался и умер от стеснения сердца. Безутешная мать, которой принесли весть о его смерти, прокляла Талханда как братоубийцу.

Талханд вынужден был покинуть свою родину. Он собрал мудрецов и попросил их для утешения матери придумать игру, в которой можно было бы объяснить, что он не виновен в смерти брата.

И мудрецы придумали новую игру — шахматы (по-арабски «шатрандж»). Надо сказать, что в Индии уже существовала тогда игра чатуранга, фигуры в ней были такие же, как и в шахматах (не было только ферзя). Играли в нее четыре человека, а не два, как в шахматах, и у каждого была своя армия во главе с королем. Правила игры также резко отличались. Так, в чатуранге игроки ходили по очереди, бросая специальные кости с дырочками. По числу выпавших «камней» делался ход фигурой. И короля, как и любую фигуру, можно было снимать с доски (убивать). Выигрывал тот, кто съел больше всех фигур (а каждая имела свою стоимость) и набрал больше всех очков. Король считался самой дорогой добычей — он стоил столько, сколько все фигуры вместе взятые.

В игре шахматы играли только две армии, и короля снимать с доски (убивать) было нельзя до конца партии. Цель игры заключалась в том, чтобы поставить короля противника в безвыходное положение: окружить фигурами и нападением на него объявить ему шах и мат.

Гав прислал шахматы матери в качестве подарка. Царице очень понравилась новая игра. А так как она была женщина умная, то благодаря игре, запрещавшей убивать короля, поняла, что младший сын не повинен в смерти брата, и простила его.

Сама же настолько увлеклась шахматами, что дни и ночи проводила за этой игрой, решая сложные задачи-мансубы, и боль от потери старшего сына ушла из ее сердца. Шахматы оказались утешением царицы.

Свидетелем другой истории был сам хозяин харчевни. Предыстория ее была такова: в Италии жил очень сильный шахматист Леонардо, а в Испании — Лопес. В 1559 году между ними состоялся матч, и Лопес стал победителем. Леонардо договорился с Лопесом о будущем матче-реванше, который уже проходил бы при дворе короля Филиппа II в столице Испании — Мадриде. Однако их встреча оказалась отложена. И вот почему.





Случилось так, что брат Леонардо попал в плен к самому кровожадному пирату Средиземного моря, хозяину кока, одноглазому Шарафу. Узнав от пленника, что его брат богат, Шараф послал своих людей и предложил Леонардо выкупить у него брата, в противном случае пригрозил продать его в рабство.

В те времена в шахматы играли исключительно богатые люди. И поскольку шахматы считались царской игрой, соревнования часто проводились в королевских замках. Сами короли, будучи неплохими шахматистами, нередко принимали участие в турнирах, а победители турнира получали в награду замки, земли и рыцарские звания вместе с огромной суммой денег. Леонардо был сильным шахматистом и не раз выходил победителем в турнирах. В своем родном городе Кутри он слыл самым богатым сеньором.

Собрав нужную сумму денег, Леонардо прибыл на пиратский корабль.

— Я принес выкуп за брата, — сказал Леонардо, войдя в каюту пирата.

Шараф в это время сидел за столом, перед ним стояли шахматы, и он был погружен в создавшееся положение. Поэтому он лишь мельком взглянул на вошедшего. Небрежно окинув его взглядом, приказал поставить сверток с деньгами у стола, за которым сидел. Леонардо подошел к столу, положил деньги на пол и, взглянув на позицию, изрек: «Черные должны выиграть».

— Ого, сеньор играет в шахматы? — оживился пират. — Я предлагаю сыграть партию, скучно играть самому с собой, — сказал Шараф.

— На каких условиях? — спросил Леонардо.

Раньше в шахматы играли на деньги, и ставки всегда были высоки.

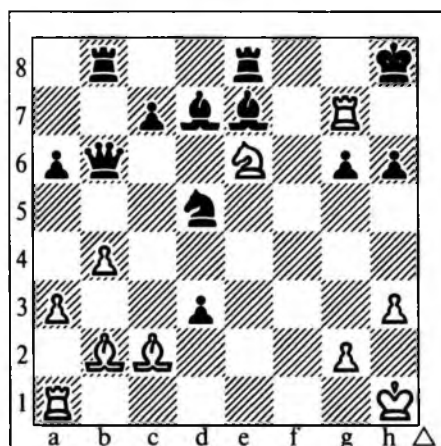
— Если выигрываю я, — грозно начал пират, — ты и брат, будете оба проданы в рабство, а если выигрываешь ты, то...

— То ты вернешь мне выкуп, а я и брат будем свободны! — твердо заявил Леонардо.

— Хорошо! — согласился Шараф. Он считал себя самым сильным шахматистом на Средиземном море, ведь ни один из пленных купцов и путешественников не мог с ним справиться.

Кинули жребий. Леонардо достался белый цвет. Партия началась. Действительно, пират играл очень сильно, ему удалось заманить ферзя Леонардо в ловушку. Шараф, довольно ухмыляясь, уже предвкушал свою победу. Но недаром Леонардо считался самым изобретательным и хитроумным шахматистом в Италии. Он специально пожертвовал ферзя, чтобы провести блестящую комбинацию под названием «Мельница». Посмотрите финал этой партии.

269



1. ♖:e7+ ♜g8 2. ♖g7+ ♜h8 3. ♖:d7+ ♜g8 4. ♖g7+ ♜h8  
5. ♖:g6+ ♜h7 6. ♖g7+ ♜h8 7. ♖g4+ ♜f6 (последняя защита короля) 8. ♜:f6+ ♜h7 9. ♜:d3x.

Грозный пират, восхищенный игрой Леонардо, протянул противнику руку и крепко пожал ее. Он сдержал свое слово: вернул выкуп и отпустил братьев на свободу. Как видите, даже на свирепых пиратов игра в шахматы действует облагораживающе!

### Юным шахматистам.

*Что такое шахматная «мельница»?*

*Все знают, что из себя представляет мельница. Стоит она на высоком открытом месте, ветер крутит широкие мельничные крылья, и они приводят в движение жернова. Мельник засыпает в жернова зерно, и из зерна получается мука. Шахматная же «мельница» перемалывает не зерно, а фигуры противника.*

*В основе тактического приема «мельница» лежит открытый шах, повторяемый многократно в исполнении, как правило, двух фигур — слона и ладьи.*

Расставь на шахматной доске позиции и разыграй их:



1. Белые: Крг1, Лс1, Сб2, Ке2, Кф1, пп. а2, d4, e3, f2, g2, h3.  
Черные: Крф6, Лг8, Сб7, пп. а7, b6, e6, f5, h7. **Ход черных.**

1. ... ♖:g2+ 2. ♘h1 ♖:f2 3. ♘g1 ♖g2+ 4. ♘h1 ♖:e2+ 5. ♘g1 ♖g2+ 6. ♘h1 ♖:b2+ 7. ♘g1 ♖g2+ 8. ♘h1 ♖c2+ 9. ♘g1 ♖:c1 с выигрышем.

2. Белые: Крг1, Фh5, Ле1, Лг3, Сг5, Ке3 пп. а2, b4, d4, f2, g2, h2.  
Черные: Крг8, Фb5, Ла8, Ле8, Сб7, Кф8, пп. а7, d6, e6, f7, g7, h6. **Ход белых.**

После неожиданного хода 1. ♕f6! из-за угрозы мата черным пришлось принять жертву ферзя, после чего «мельница» начала свою работу...

1. ... ♚:h5 2. ♖:g7+ ♘g8 3. ♖:f7+ ♘g8 4. ♖g7+ ♘h8 5. ♖:b7+ ♘g8 6. ♖g7+ ♘h8 7. ♖g5+ ♘h7 8. ♚:h5.

Белые не только отыграли пожертвованного ферзя, но и остались с лишней фигурой.

3. Белые: Крг1, Фh6, Ла1, Сг6, Кф1, пп. а2, b2, g4, h3.  
Черные: Крг8, Лс2, Лd3, Cd5, Кf5, пп. а6, b7, c5, f7.  
**Выигрывает тот, за кем очередь хода.**

## Глава 16

### Кот и Лиса играют в шахматы

Кот и Лиса, наслушавшись рассказов Хозяина харчевни, тоже решили показать свое мастерство. Даже не спросив у Хозяина разрешения, придвинули к себе шахматную доску, стоявшую на другом краю длинного стола, и стали расставлять на ней шахматное войско. Они договорились сыграть матч из нескольких партий.

— Победитель получит приз! — громко заявила Лиса.

Но, что это будет за приз, Буратино не услышал, так как Лиса наклонила голову к уху Кота и что-то тихо прошептала ему, скосив глаза в сторону Буратино. (Вы, конечно, догадались, какой приз они собрались разыгрывать?)

Итак, матч Кота и Лисы начался. Но игроки они были слабые, даже Буратино убедился в этом по тому, как они разыгрывали начало партий и какие грубые ошибки совершали в дебюте.

Ребята, расставьте шахматы на доске и разыграйте партии Кота и Лисы.

**Первая партия. Лиса — Кот.**

1. e2-e4 e7-e5 2. ♟f1-c4 ♞g8-f6 3. d2-d4 ♞f6:e4 4. d4:e5 c7-c6 5. ♞g1-e2 ♞e4:f2 Кот ставит Лисе ловушку. (Если 6. ♞e1:f2, то 6. ... ♜d8-h4+) — ферзь наносит двойной удар на короля и слона белых.) Но Лиса недаром славится своей хитростью и коварством. Она все предусмотрела и сама в ответ сделала то же самое, предложив Коту самую крупную добычу — ферзя. Что за этим последовало — смотрите сами. 6. 0-0 ♞f2:d1? 7. ♞c4:f7+ ♞e8-e7 8. ♞c1-g5x.

**Вторая партия. Кот — Лиса.**

1. e2-e4 e7-e5 2. d2-d4 e5:d4 3. ♜d1:d4 ♞b8-c6 4. ♜d4-e3 ♞g8-f6 5. ♟f1-c4 ♞c6-e5 6. ♞c4-b3 ♞f8-b4+ 7. c2-c3? Лучше было закрыться от шаха фигурой, а не пешкой. Ход в партии ослабляет поле d3, и Лиса мгновенно этим воспользовалась и ответила 7. ... ♞b4-c5! (Слон не съедобен. Почему?) Конечно, Кот тоже увидел, что слона бить нельзя и отошел ферзем из-под удара, напав на коня e5 и пешку g7. 8. ♜e3-g3? ♞c5:f2+! Как тут не вспомнить поговорку — «Из огня да в полымя!» Расстроенный Кот сдался, так как теряет ферзя.

Ребята! Вы тоже поняли, что произойдет на взятие слона? Проверьте. Сначала побейте слона ферзем, а затем королем. Получилась «вилка» конем? Молодцы! Счет стал 2-0 в пользу Лисы.



### Третья партия. Лиса — Кот.

1. f2-f4 e7-e5 2. f4:e5 d7-d6 3. e5:d6 ♘f8:d6. Обратите внимание, как за пожертвованную пешку Кот, игравший черными, опередил Лису в развитии. У двух его слонов и ферзя открыты линии для атаки, в то время как фигуры белых стоят в начальном положении. 4. ♖g1-f3. Иначе после выпада ферзем на h4 белому королю угрожал мат. 4. ... g7-g5 5. e2-e4 g5-g4 6. e4-e5? Этот ход позволяет черным убрать главного защитника короля. 6. ... g4:f3 7. e5:d6 ♜d8-h4+ 8. g2-g3 ♜h4:e4+ 9. ♙e1-f2 ♜e4-d4+! 10. ♙f2-e1 (Что будет, если король съест пешку?) 10. ... f3-f2+ 11. ♙e1-e2 ♘c8-g4x. Победа принесла Коту облегчение. Счет стал 2-1 в пользу Лисы.

### Четвертая партия. Кот — Лиса.

1. e2-e4 e7-e5 2. ♖g1-f3 f7-f6? Неудачная защита пешки e5 позволяет белым сразу же начать атаку, пожертвовав коня. Правильно было 2. ... ♖b8-c6 или 2. ... d7-d6. 3. ♖f3:e5! f6:e5? 4. ♜d1-h5+ ♙e8-e7 5. ♜h5:e5+ ♙e7-f7 6. ♘f1-c4+ d7-d5 7. ♘c4:d5+ ♙f7-g6 8. h2-h4 h7-h6 9. ♘d5:b7 ♘c8:b7? Слон отвлекся» от защиты своего короля, и белые ставят мат: 10. ♜e5-f5x. Счет матча сравнялся 2-2.

### Пятая партия. Лиса — Кот.

1. e2-e4 c7-c5 2. ♖g1-f3 d7-d6 3. ♖b1-c3 e7-e5 4. ♘f1-c4 ♖b8-c6 5. d2-d3 ♖g8-e7 6. ♘c1-g5 ♘c8-g4. Белые связали коня, черные сделали тоже самое, но король черных стеснен, и неожиданная жертва ферзя показывает, как опасно слепо копировать ходы противника. 7. ♘c3-d5 ♖c6-d4? 8. ♖f3:e5! ♘g4:d1? 9. ♘d5-f6+! g7:f6 10. ♘c4:f7x. Опять Лиса вырвалась вперед 3-2.

### Шестая партия. Кот — Лиса.

1. d2-d4 ♖c8-f6 2. ♖g1-f3 e7-e6 3. ♘c1-g5 c7-c6 4. e2-e4. Черные пассивно разыграли дебют и белые захватили центр. 4. ... ♜d8-b6 5. ♖b1-d2! ♜b6:b2 6. ♘f1-d3. Пока черные тратят время на выигрыш пешки, белые заканчивают развитие всех своих легких фигур. 6. ... d7-d5 7. 0-0. Спрятав в крепость своего короля, можно приступить к боевым действиям. 7. ... ♜b2-b6 8. ♜d1-e2 d5:e4 9. ♖d2:e4 ♖f6:e4 10. ♜e2:e4 ♖b8-d7 11. c2-c4 h7-h6? Проигрывает немедленно: 12. ♜e4:e6! f7:e6 13. ♘d3-g6x. Счет матча опять сравнялся 3-3.

Тут подоспел и ужин. Лиса и Кот набросились на еду. Игра возбудила их аппетит, и они мгновенно съели все, что приготовил харчевник. Буратино же досталась лишь одна корочка хлеба.

Наевшись, Кот и Лиса завалились спать на кроватях, велев разбудить их через час, а Буратино прикорнул в углу на собачьей подстилке.

Поздно вечером Хозяин разбудил Буратино и передал, что Кот и Лиса ушли и велели ему догонять их по дороге. Но из харчевни он выпустил Буратино лишь только тогда, когда тот выложил ему за съеденный ужин золотой.

Шмыгая от обиды носом, Буратино бросился догонять ушедших далеко вперед Кота и Лису.

### Советы юным шахматистам

*Посмотрев эти короткие партии, вы, надеюсь поняли, как важно внимательно следить за передвижением фигур противника и быть начеку, защищаясь от возможных ловушек: вилок, связываний, отвлечений. Надо всегда задавать себе вопрос — на что фигура напала, какие поля стала держать под прицелом.*

*Помните! Нападение — самая лучшая защита. Создавайте встречные угрозы фигурам противника, делайте то, чего от вас меньше всего ожидают.*

## Глава 17

### На Буратино нападают разбойники

Дорога шла через лес, и вскоре он заметил две тени,двигающиеся за ним. При свете луны Буратино увидел, что фигура пониже держала в руке нож, а фигура повыше целилась на него из пистолета. Разбойники! Вот ужас!

Буратино, что было духу, побежал, две фигуры, облаченные в мешки, припустились за ним тоже.

Буратино рванул в сторону, в валежник, в частокол. Ломая сучья под ногами, цепляясь мешками за ветки деревьев, разбойники старались изо всех сил догнать деревянного мальчишку. Буратино обежал озеро, выбежал на поляну перед домиком.

— Спасите, за мной гонятся грабители! — забарабанил он в дверь домика.

Но было поздно, разбойники схватили его. В последний момент Буратино догадался спрятать золотые в рот.

— Отдай деньги, парш-ш-шивец! — зашипел по-кошачьи разбойник небольшого роста.

— Деньги или жизнь! — тьякнул по-лисьи второй, ростом повыше.

Буратино молчал. Разбойники догадались, что деньги у Буратино во рту.

И плохо пришлось бы Буратино, но в пылу погони бандиты потеряли нож и пистолет. Им не удалось раскрыть ему рот. Тогда они повесили его, привязав к ветке дуба вниз головой.

— К утру монеты и выплюнет, — прошипел первый. И ушли.



## Глава 18

### Девочка с голубыми волосами спасает Буратино и за непослушание сажает его в погреб

Наступило утро. Девочка с голубыми волосами отодвинула занавеску с окна и увидела висевшего вниз головой на дереве мальчика.

— Боже мой! — воскликнула она. — Артемон, нужно немедленно снять бедняжку с дерева.

Артемон позвал на помощь муравьев. Те общими усилиями перегрызли веревку, а пудель расстелил на земле свой клетчатый плащ, чтобы смягчить падение деревянного человечка. Потерявшего сознание Буратино отнесли в дом Мальвины, которая вместе с пуделем Артемоном сбежала из кукольного театра Карабаса-Барабаса и жила в лесу. Благодаря советам народных знахарей Сова, Жаба и Богомола, уговорам и настойчивости Мальвины Буратино быстро встал на ноги и выздоровел.

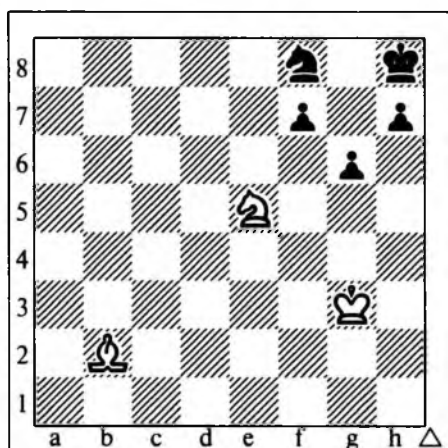
И Мальвина тотчас же приступила к его воспитанию, что она делать просто обожала. Ну, а какой мальчишка потерпит от девчонки, пусть даже самой доброй, если она постоянно будет делать замечания: так не сиди..., мой руки перед едой..., не ковыряй в носу..., пиши буквы ровно... Деревянный мальчишка не привык, чтобы им командовали. И за непослушание последовало наказание — Буратино заперли в темном чулане.

Он просидел в пыльном, с паутиной чулане до вечера, но так и не попросил у Мальвины прощения. Буратино не было скучно: он представил себе шахматную доску, мысленно расставил на ней фигуры, и, придумывая задачки, сам же их решал.

### Задачи, придуманные Буратино в погребе

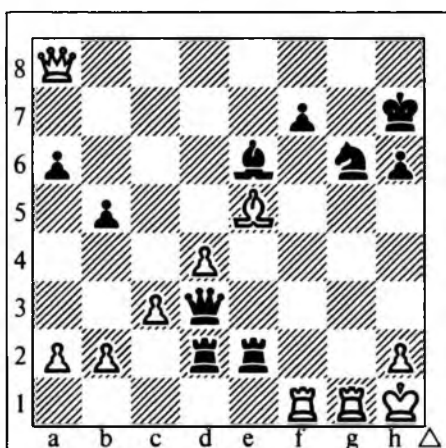
#### Мат в два хода

270



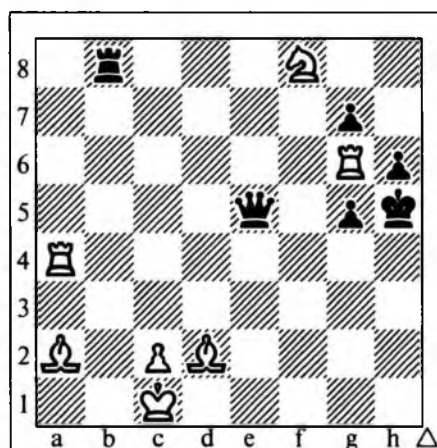
Реши задачу двумя способами

271



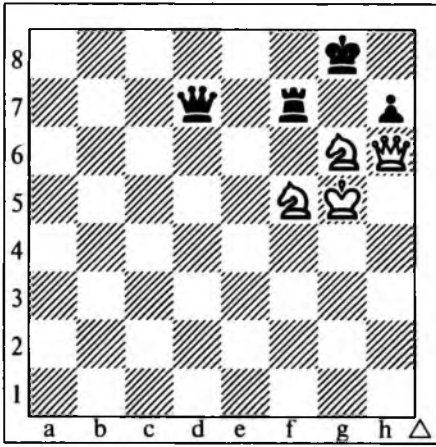
Отвлеки защитника

272



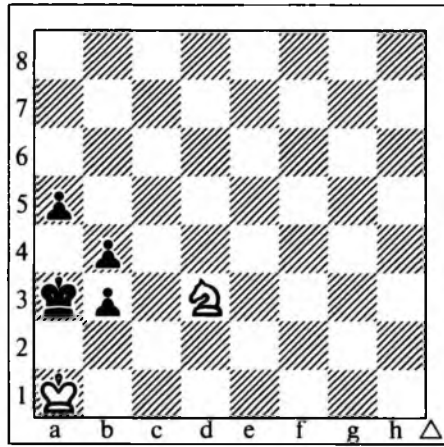
Лиши короля защиты

273



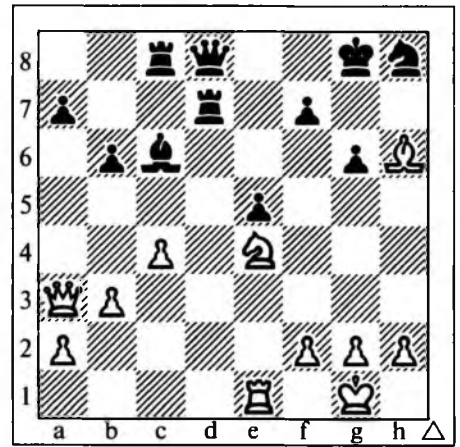
Завлечение ладьи

274



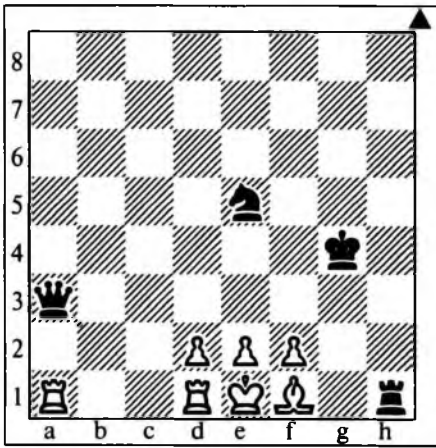
Запри короля

275



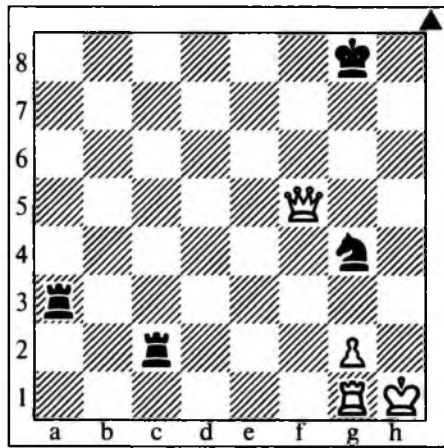
Отвлека сторожа

276



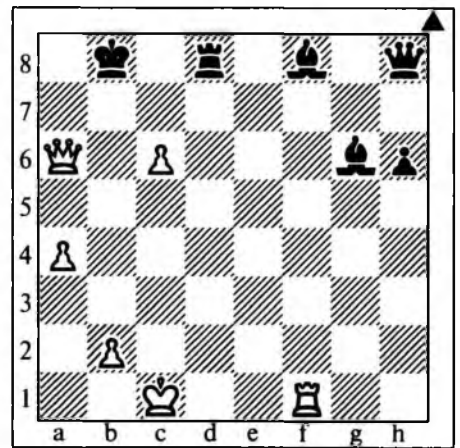
Используй связку слона

277



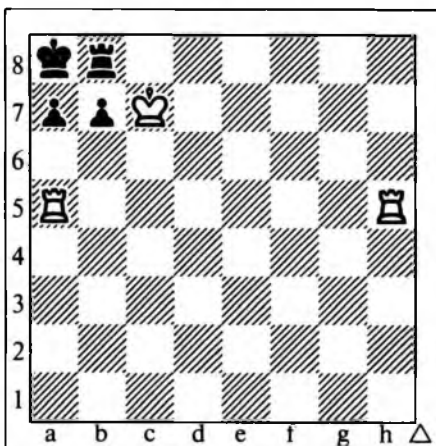
Устрани защитника

278



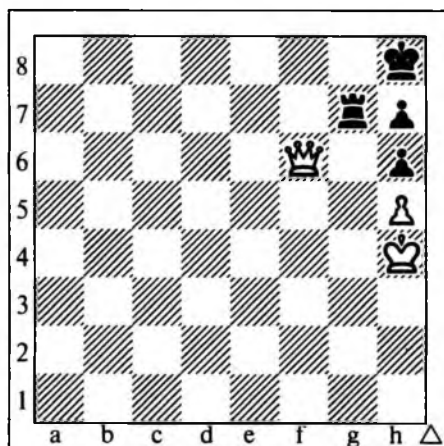
Устрани защитника

279



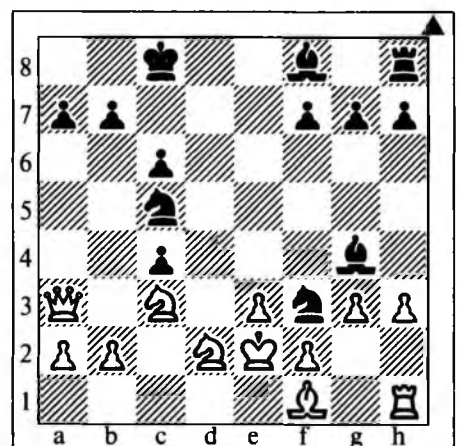
Разрушь крепость короля

280



Как использовать связку

281



Двойной шах — грозное оружие!

Время летело незаметно. Когда погас последний луч света, пробивавшийся из щели в стене чулана, проснулась летучая мышь. Она показала выход, и Буратино по крысиному ходу выбрался наружу. Оказавшись на свободе, он дал деру и скоро оказался на дороге, ведущей к городу Дураков.

А в то время, пока он сидел в чулане, Кот и Лиса сбились с ног, разыскивая деревянного мальчишку, и были безумно рады встретиться с ним снова.

На поле Чудес Буратино выкопал в ямку, положил в нее золотые монеты, полил, закидал землей, и произнес заветные, волшебные слова: «Крекс, фекс, пекс», стал ждать чуда-дерева с золотыми монетами вместо листьев.

Кот и Лиса поняли, что он, забыв про сон, решил сидеть до победного конца. Тогда они побежали в ближайшее полицейское отделение и оклеветали его, как во-ришку. Начальник приказал доберман-пинчерам немедленно схватить и доставить опасного преступника живым или мертвым. И пока те выполняли приказ начальника, Кот и Лиса разрыли ямку и поделили золотые, смеясь над глупым и несчастным простаком.

## Глава 19

### Буратино в полицейском отделении

Два доберман-пинчера схватили Буратино и доставили его в полицию. В это время начальник полиции, весьма упитанный Бульдог, сыто урча, важно сидел в мягком удобном кресле. В глубокой задумчивости он смотрел мутным взором на стоящую перед ним на столе шахматную доску с расставленными на ней фигурами.

Ему никак не удавалось поставить мат черному королю.

— Нет, эта позиция не решается! И кто придумал такую задачу!?! Здесь не черные, а белые, скорее, получают мат. Наверно, тот, кто составлял эту задачу, перепутал цвет.

Буратино взглянул на позицию и воскликнул:

— Да это же мат Диларам!

— Что за Диларам! — грозно рыкнул начальник полицейского отделения. — И кто ты сам такой?!

— Я деревянный человечек Буратино. Мой папа — шарманщик Карло смастерил меня и научил играть в шахматы. Он рассказывал много легенд о шахматах. И вот эта позиция, что стоит у вас на доске, напомнила мне про одну из них — о Визире, который очень любил эту игру.

— Какой такой Визирь? — опешил начальник.

— Визирь — первая рука шаха, его советник. Этот визирь был заядлым игроком. Он играл в шахматы на деньги, но чаще проигрывал, чем выигрывал. И вот когда ему ставить на кон стало нечего, он поставил последнее, чем владел — свою красавицу-жену Диларам. Когда визирь играл в шахматы, она стояла за спиной мужа и молча наблюдала за передвижениями фигур на доске. Умная женщина поняла смысл игры. И когда визирь, играя белыми фигурами, казалось, должен был получить неизбежный мат, жена шепнула ему на ухо: «Отдай две ладьи, но не отдавай Диларам!» Визирь, благодаря подсказке жены, увидел комбинацию и выиграл. У вас, господин начальник, похожая позиция.





— Ты, я вижу, разбираешься в шахматах. Я тоже хочу научиться играть хорошо и стать самым умным. Бургомистр города дал мне эти позиции, и если я их решу, то он произведет меня в генералы! Но эти задачи мне никак не удастся решить.

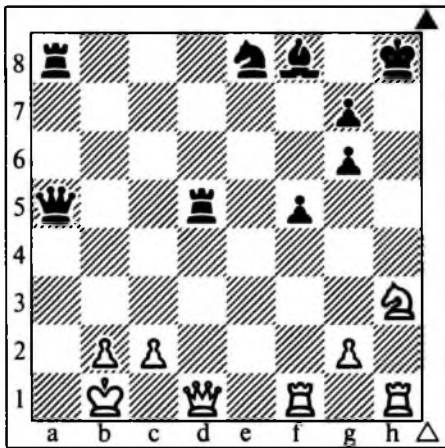
— А если я помогу, вы отпустите меня, господин начальник?

— Отпущу.

— Ну, давайте ваши задачи, я попробую с ними справиться.

### Задачи начальника полиции

282



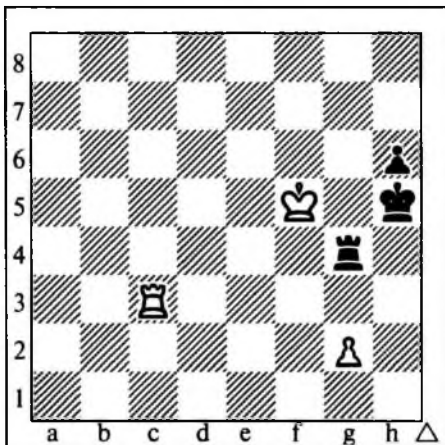
Мат Диларам

1. ♖g5+ ♜g8 2. ♜h8+ ♜:h8 3. ♜h1+ ♜g8 4. ♜h8+ ♜:h8 5. ♜h1+ ♜g8 6. ♜h7x.

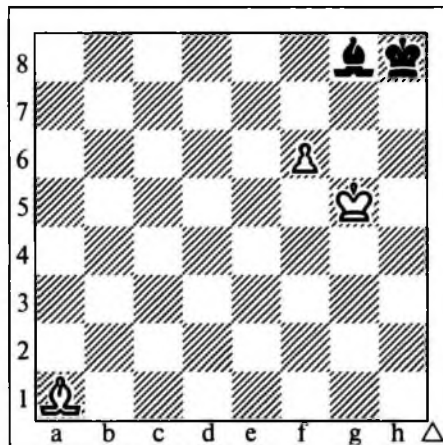


### Мат в два хода

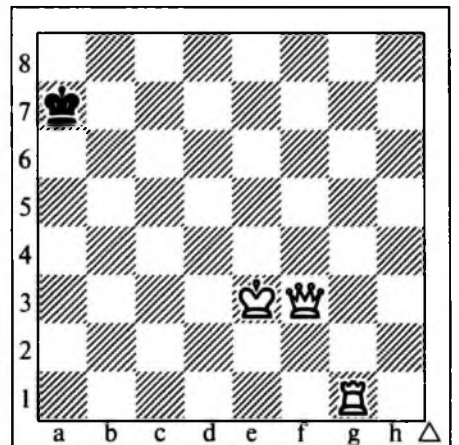
283



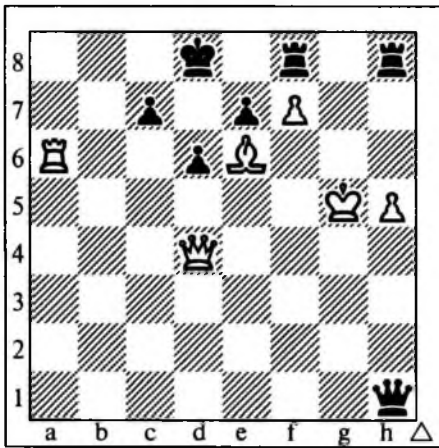
284



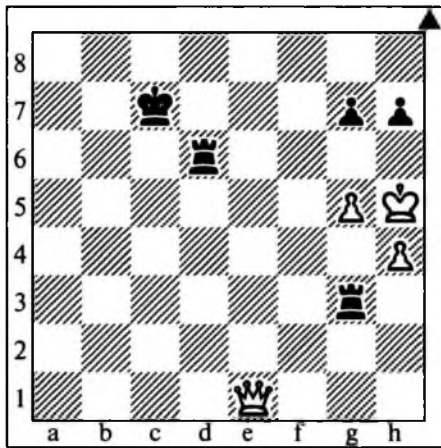
285



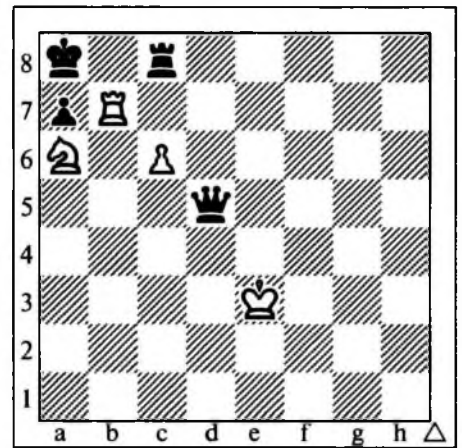
286



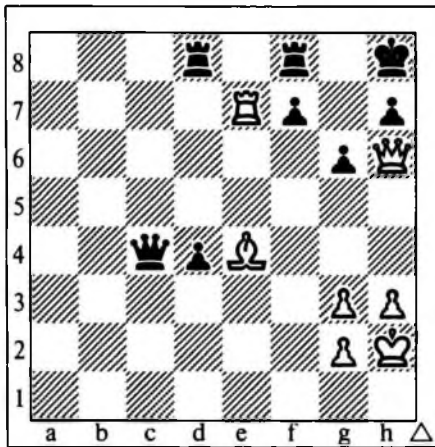
287



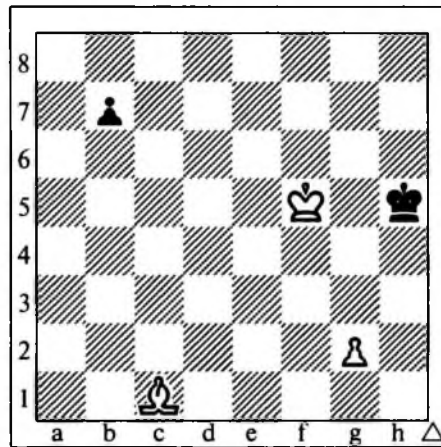
288



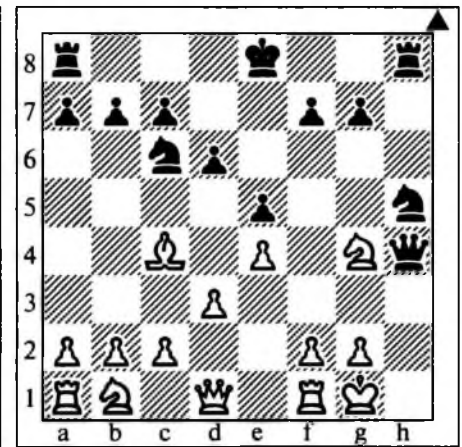
289



290



291



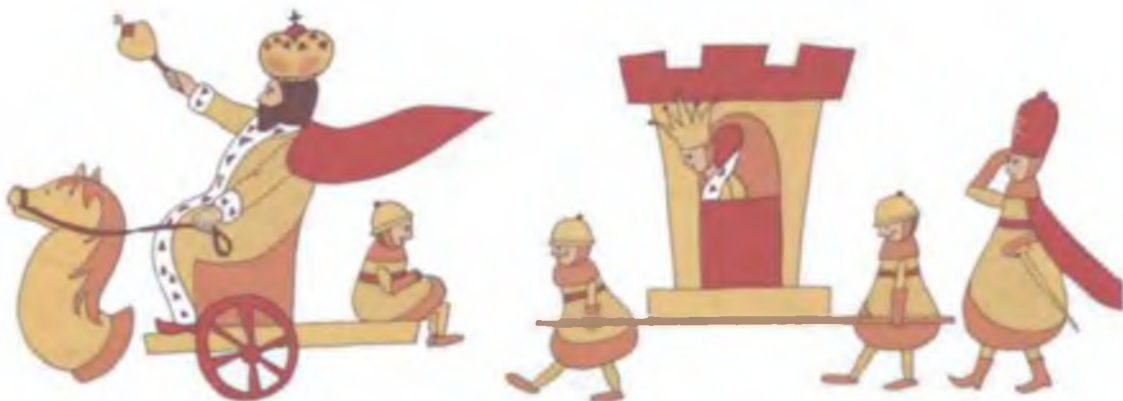
Мат в три хода. Завлеки короля под двойной удар

— Буратино, скажи, вот ты играешь в шахматы. А кто хорошо играет в шахматы, считается умным. Как же ты попался на удочку мошенникам Лисе и Коту? — с укоризной спросил начальник полиции.

— Слаб человек, — вздохнул Буратино. — Хотел разбогатеть по-легкому, а жизнь часто за это наказывает. Все равно, как проигрыш в шахматной партии: соблазнишься легкой добычей, а это оказывается ловушка! Ты в нее попадаешь и проигрываешь! Но ничего! Хоть и обидно проигрывать, но на ошибках тоже ведь учишься. В следующий раз буду умнее и не попадусь.

— Ну, иди, Буратино. Спасибо за помощь, — отпустил его начальник полиции.

И Буратино вприпрыжку помчался по дороге, к видневшемуся невдалеке лесу.



## Глава 20

### Завещание бабушки Тортиллы

Но, не успев пробежать и полпути, он почувствовал боль в животе, и ноги у него стали заплетаться. Едва ими передвигая, доплелся до пруда, сел на берегу. В животе у него начались колики и икота.

— Бедный я, бедный, ик-ик, я такой голодный, ик-ик, и пожалуй-то меня некому, ик-ик-ик!

Из воды выглянули любопытные пучеглазые лягушки. Буратино обратился к ним.

— Лягушки, лягушки, от голода у меня отнялись ноги, пожалейте меня. Принесите поесть хоть чего-нибудь. Я такой голодный, такой несчастный! — и Буратино стал рассказывать лягушкам про все свои приключения.

Растроганные лягушки поделились с Буратино своей лягушачьей едой: жуком, кусочком тины и гнилыми корешками. Но, попробовав лягушечьего деликатеса, Буратино почувствовал себя еще хуже.

— Меня сейчас вырвет, — сказал он. — Какая гадость!

Тогда лягушки, посоветовавшись, снова нырнули в воду. Они отыскивали самую старую обитательницу пруда — Тортиллу и уговорили добрую черепаху помочь деревянному человечку, попавшему в беду.

У Буратино потемнело в глазах, и от страха даже кисточка на колпаке встала дыбом, когда он увидел страшную змеиную голову черепахи, вынырнувшую из воды.

— Эх, ты, глупый мальчишка, доверчивый простофиля! Твои деньги украли Кот и Лиса. Они недавно проходили мимо пруда и хвастались, как ловко они провели тебя.

— Что же мне делать, как я вернусь к папе Карло! — и Буратино жалобно заплакал...

— Ну да ладно, так и быть, я помогу тебе. Я дам тебе золотой ключик, который обронил на дно пруда человек с такой длинной бородой, что она мешала ему ходить, и он засовывал конец ее в карман штанов. Но я поставлю тебе одно условие: помоги решить шахматные задачки, которые перед смертью завещала мне моя бабушка. Я предлагала решить их человеку с длинной бородой, но у него ничего не получилось, и он ушел ни с чем. Если ты с ними справишься, то ключик твой!

— Я постараюсь тебе помочь, добрая Тортилла. Покажи мне эти задачки.

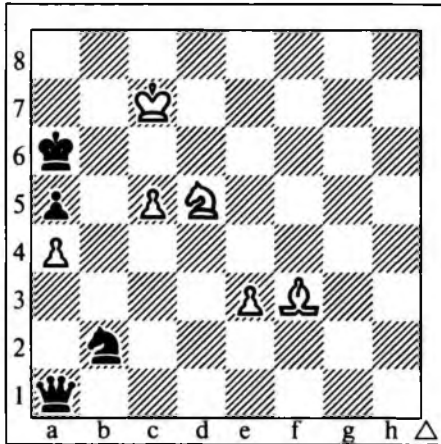
Черепаха, не спеша, выложила на лист большой кувшинки сверток из пергаментной бумаги, еще более древней, чем она сама. На этой бумаге были изображены диаграммы с шахматными позициями и задания к ним.





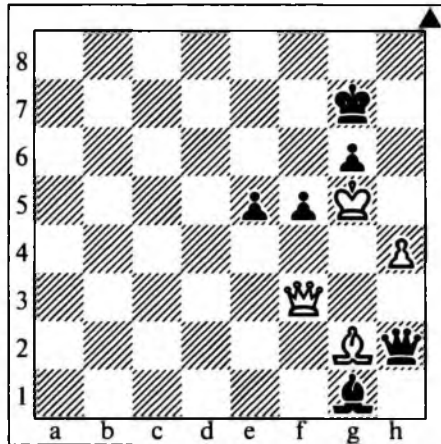
## Задачи бабушки Тортиллы Мат в два хода

292



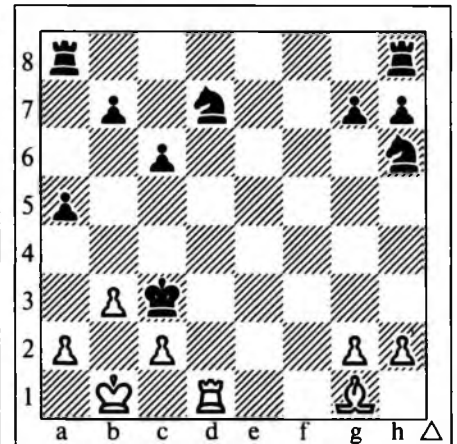
Уступи дорогу матующей фигуре

293



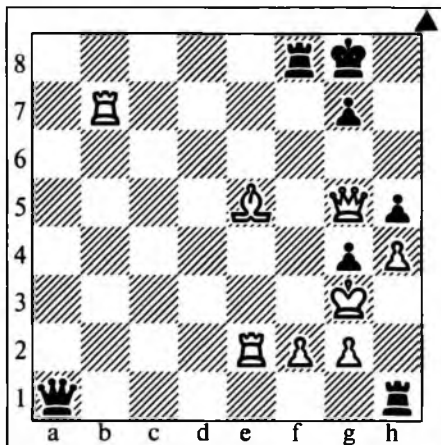
Комбинация на отвлечение

294



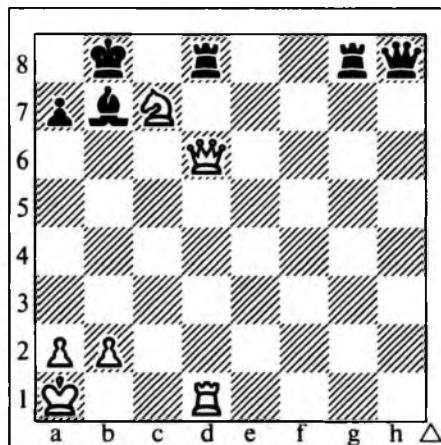
Отними поле отступления черного короля

295



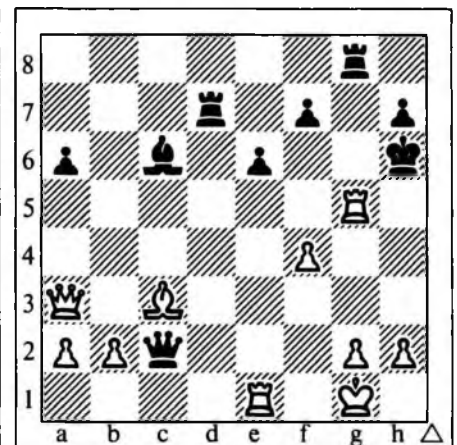
Разрушение крепости короля

296



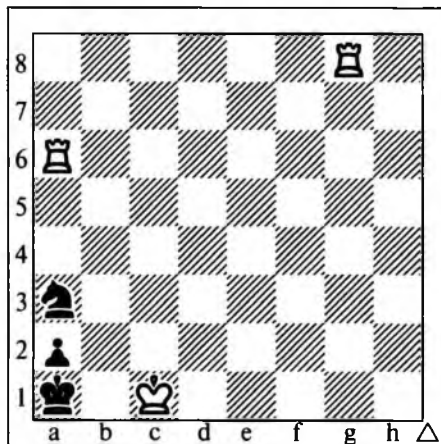
Спертый мат

297

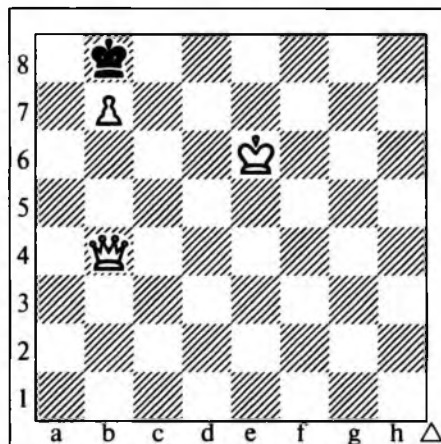


Отвлеки защитника

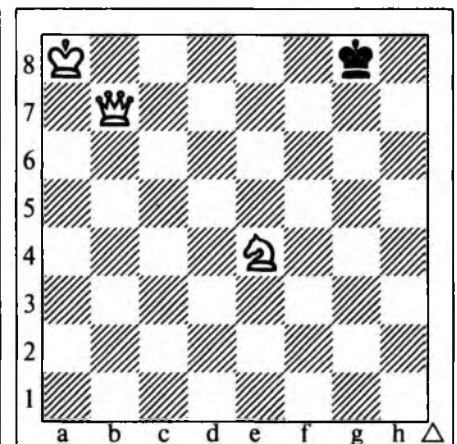
298



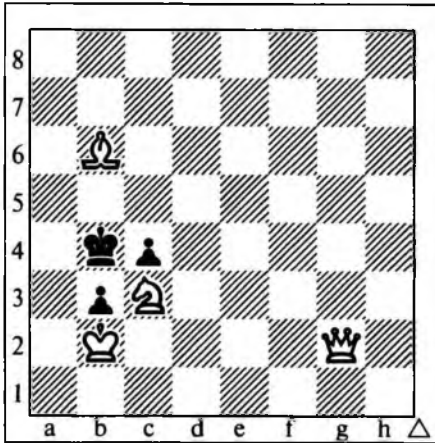
299



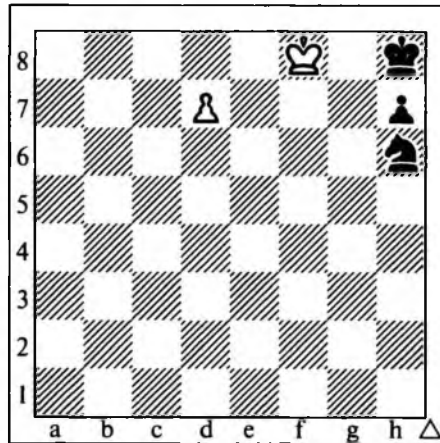
300



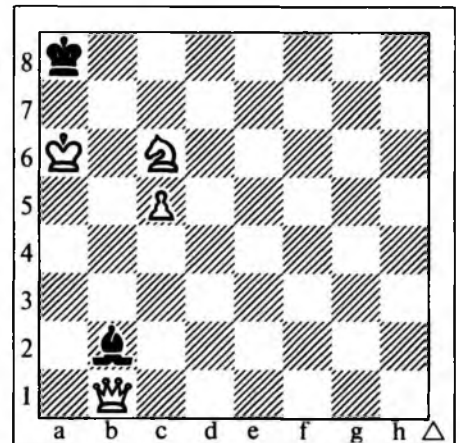
301



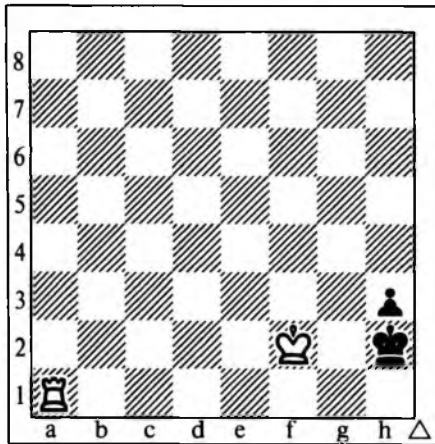
302



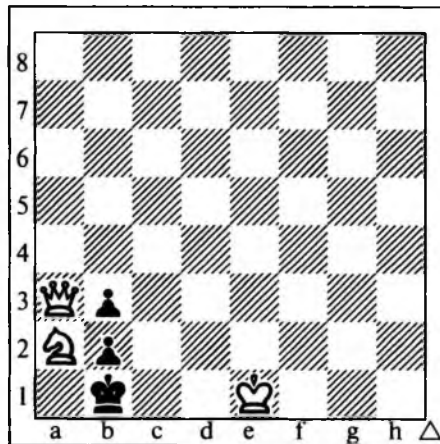
303



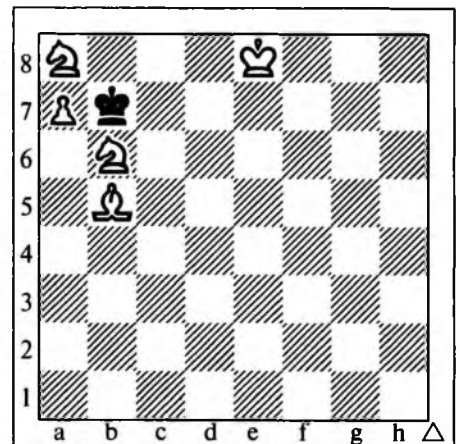
304



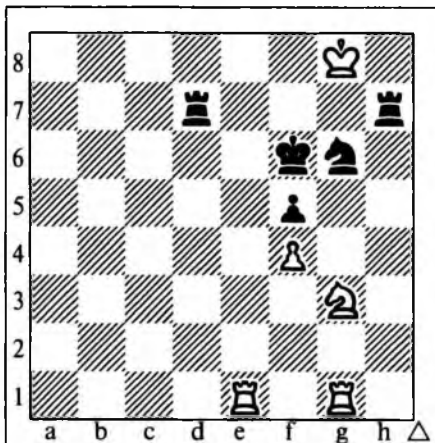
305



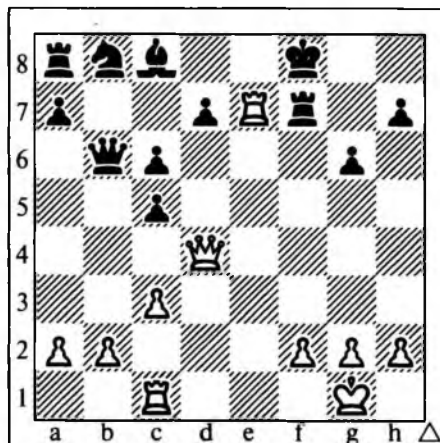
306



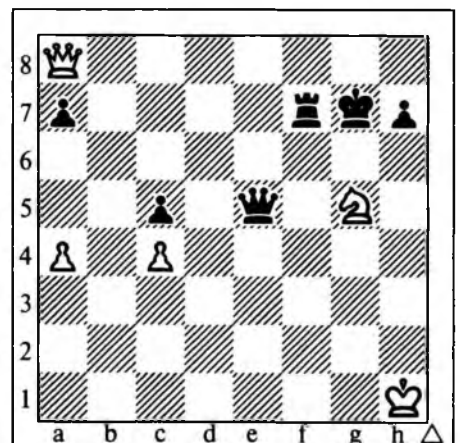
307



308



309



Мат в три хода  
Заставь черного короля встать  
напротив белого («зеркало»)

Мат в три хода. Действуй шахами

Завлечи короля под вилку и выиграй

Отдавая Буратино золотой ключик, черепаха Тортилла сказала: «Этим ключиком надо открыть одну потайную дверь, и ты вместе с папой Карло и своими друзьями станете самыми счастливыми на свете. А что это за таинственная дверь, знает только человек с длинной бородой».

## Глава 21

### Буратино встречается с Пьеро

Зажав в руке золотой ключик, Буратино побежал по дороге, но неожиданно увидел Пьеро верхом на зайце. За ним гнались полицейские собаки. Пьеро вовремя свалился с зайца, который умчался прочь, уводя за собой собак. Буратино быстро оттащил Пьеро в кусты. Им повезло. Еще немного, и они попали бы к Карабасу-Барабасу прямо под ноги.

Буратино и Пьеро едва успели спрятаться, когда мимо них прошли Карабас с Дуремаром. Но те так были заняты разговором, что не обратили внимания на шевелящиеся ветки. По обрывкам отдельных фраз Буратино понял, что речь шла о нем:

— Старая, выжившая из ума карга отдала золотой ключик деревянному мальчишке! И теперь нам надо, во что бы то ни стало, разыскать его. Ведь если он успеет вернуться к Карло раньше меня, и они откроют ключиком дверь, то завладеют богатством и станут счастливыми!

— Ага! — подумал Буратино — Я должен непременно выпытать у Карабаса-Барабаса, где находится эта дверь.

И пока Дуремар и Карабас-Барабас уходили по дороге прямо, Буратино и Пьеро рванули резко назад и в сторону, все дальше и дальше уходя от преследователей. Они бежали к одинокому домику на поляне леса.

Наконец, Буратино привел Пьеро к Мальвине. С удивлением слушала девочка с голубыми волосами о приключениях Буратино и Пьеро.

Однако у Мальвины было два недостатка. Она очень любила чистоту и аккуратность и всех делила на две категории: тех, кто чистил зубы по утрам и тех, кто не чистил их вообще. Тех, кто мыл руки перед едой и кто не мыл. Это был ее первый недостаток.

Вторым недостатком было то, что Мальвина не умела играть в шахматы. Она считала, что девочкам это совершенно не обязательно, что игра эта — никчемная и пустая трата времени. Это время она могла бы провести с большей для себя пользой: например, перед зеркалом посидеть и поприхорашиваться. Однако ее мнение полностью изменилось, когда она услышала рассказ Буратино о его приключениях и о том, как умение играть в шахматы помогло ему выйти победителем в сложных ситуациях. Когда же Буратино добавил, что даже принцесс обучают шахматной игре с детства, а в рыцари посвящают только тех юношей, кто обладает семью рыцарскими добродетелями, Мальвина впервые с уважением поглядела на него.

А вы, ребята, знаете, что это за семь рыцарских добродетелей?

Это — умение скакать на лошади, сражаться на копьях и фехтовать, танцевать, петь и слагать стихи, а также хорошо играть в шахматы. Если претендент не может отличить пешку от слона и поставить мат королю, рыцарского звания ему было не видать, как собственных ушей.



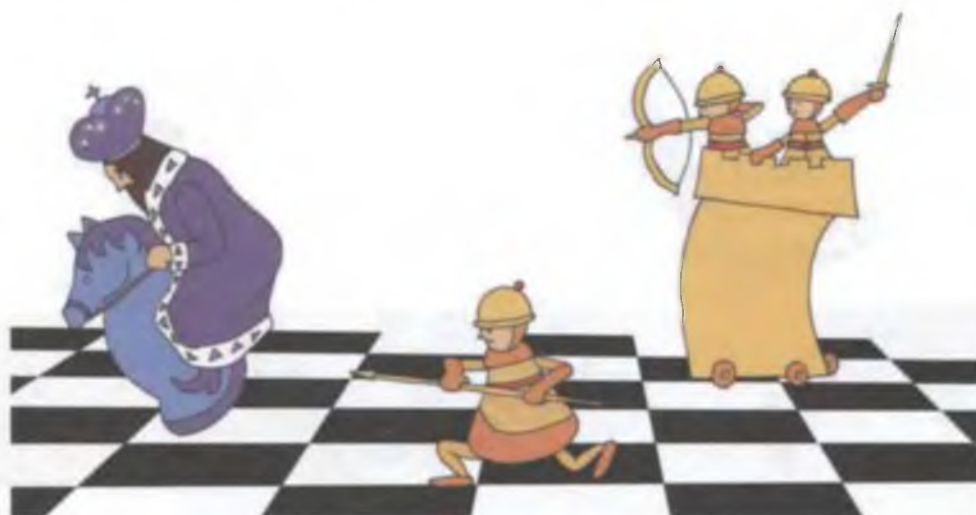


— А что, Пьеро, давай и мы научимся играть в шахматы, а ты, Буратино, объясни нам правила игры.

— Хорошо, ребята! Я буду вашим учителем. Артемон, принеси свой клетчатый плащ, он заменит нам шахматное поле. Я вырежу из веток и корней небольшие шахматные фигурки. Ты, Мальвина, сошьешь мешочек, и мы их туда будем складывать, чтобы не потерять.

Буратино накрыл стол клетчатым плащом Артемона. Потом он вырезал шестнадцать пешек и двух королей. Половину из них он искупал в глиняной болтушке, и получилось восемь светлых и восемь темных пешек и два разных по цвету короля.

— Пока фигуры сохнут, я расскажу вам то, что узнал о пешках от Мудрого Сверчка.



## Глава 22

### Посвящается пешкам

«Пешка — душа шахмат», — так сказал о них много-много лет назад замечательный французский шахматист Филидор. И с этим мнением согласны шахматисты всего мира. Действительно, шахматы без пешек вообще немислимы, так же как немислима любая армия без пехоты. Расположение пешек — как «скелет» позиции определяет дальнейший план игры — возможность атаки или защиты. Пешки поддерживают маневры других фигур, наносят штыковые удары, взрывают вражеские бастионы. Игра пешками тонка, сложна и мудра и по тому, как распоряжаются ими играющие, определяют силу шахматиста.

Большинство шахматных сражений начинают пешки. Без их движения вначале игра невозможна — ведь они открывают линии для выхода и атаки другим фигурам.

Хочу вас, ребята, сразу предупредить, что у новичков есть две болезни, касающиеся пешек — «пешкоедство» и «пешкохождение». Первая болезнь «пешкоедство» — это поедание пешек противника в ущерб развитию других фигур, за что, как правило, и получает мат король, которого бросают на произвол судьбы в центре сражения.

Насколько опасна эта болезнь показывает такой пример:

**1.e2-e4 e7-e5 2. ♖g1-f3 ♜d8-f6?** Второй ход черных — серьезная ошибка. Лучше ферзя не выводить так рано. **3. ♙f1-c4 ♜f6-g6?** Ферзь напал сразу на две пешки, но белые, отдавая одну из них, опережают черных в развитии. **4. 0-0 ♜f6:e4?** Взятие пешки приводит к быстрому концу. **5. ♙c4:f7+ ♜e8-d8.** Если 5. ... ♜e8:f7, то 6. ♖f3-g5+ и ферзь гибнет. **6. ♖f3:e5 ♜e4:e5 7. ♗f1-e1 ♜e5-c5 8. ♗e1-e8X.**

Вторая болезнь, которая еще страшнее первой — «пешкохождение». Пешки бегут, сломя голову, вперед до границ противника, отрываясь от своей военной базы. Не подкрепленные защитой своих фигур, они бесславно гибнут в бессмысленной драке, обреченные на смерть.



Еще очень часто новички в начале партии ходят крайними (ладейными пешками). А делать это опасно, так как можно не успеть вывести свою ладью, для которой, собственно, и делается этот ход. Например, на 1. a2-a4 черные могут ответить 1. ...e7-e5, и ход 2. ♖a1-a3 невозможен из-за обмена ладьи на слона, как говорят на шахматном языке из-за потери качества. Также ходы a2-a4 или h2-h4 могут ослабить будущую крепость короля после рокировки. Как правило, пешкохождение наказывается атакой неприятельских фигур на собственного короля.

Вы предупреждены, а значит — вооружены против этих болезней. Играйте пешками осторожно и вдумчиво, не отдавайте их без боя, защищайте и помните об их чудесном превращении.

Еще Филидору также принадлежат слова: «Пешки начинают и формируют атаку».

Действительно, первые ходы пешками сразу открывают дорогу слону и ферзю.

В дальнейшем задача пешек в начале партии заключается в захвате и удержании центра (полей e4, d4, e5, d5). В то время как белые стремятся захватить центр, черные стараются этому воспрепятствовать. Сильный пешечный центр — грозное оружие! Стремительное продвижение центральных пешек может решить исход сражения. Поэтому свои пешечные позиции в центре надо укреплять, а неприятельские — подрывать и ликвидировать.

Часто, решая те или иные задачи в дебюте, бесстрашными солдатами жертвуют. Такие дебюты с запланированными жертвами одной или нескольких пешек называют **гамбитами**.

Цель гамбита — получение преимущества, например, перевеса в развитии и быстрой фигурной атаки, захват центральных полей. Так умелая игра пешками в партии определяет всю дальнейшую борьбу.

Пешка в конце игры — предмет особой заботы со стороны всей своей оставшейся армии. Пешку, перед которой нет других пешек, называют кандидатом в ферзи. Пешка в конце игры, как волшебная палочка, может прийти на помощь своему королю и обеспечить победу путем превращения в другую фигуру.



## Советы юным шахматистам

Вся шахматная партия условно делится на три части.

**Дебют** — так называется начало игры.

**Миттельшпиль** — середина игры.

**Эндшпиль** — конец игры, когда на доске остается мало фигур.

Чтобы правильно разыграть дебют и получить хорошую позицию надо:

1. **Занять пешками центр** — это обеспечит удобное развитие твоих фигур.
2. **Первыми ввести в бой легкие фигуры** — слонов и коней, и лишь затем тяжелые фигуры — ферзя и ладей.
3. **Не играть в дебюте одной и той же фигурой**, ведь если ходить только одной фигурой, другие будут бездействовать.
4. **Играя черными, не копировать ходы белых**. Симметрия обычно выгодна тому, кто обладает правом первого хода.
5. **Не делать в дебюте ходы пешками просто так**, если они не связаны с завоеванием центра и развитием фигур.

Не будь в каждой шахматной армии по восемь пешек, шахматные фигуры воевали бы недолго. Наскоро перебив друг друга, ферзи, ладьи, слоны и кони, как боевые единицы, перестали бы существовать за какие-нибудь пять-шесть ходов. И изумленным шахматным королям пришлось бы заключать мир. Но шахматные короли скорого мира не хотят. Они хотят воевать. Поэтому, как принято во всех армиях, впереди воинов в рыцарских доспехах и короля выступает пехота, чтобы защитить свое войско от огня вражеских дальнобойных фигур. Поняв роль пешек можно с уверенностью сказать, что самыми главными в шахматах являются именно они — пешки, не было бы пешек, не было бы игры. Поэтому, ребята, с самого начала обучения игре в шахматы, уважительно относитесь к своим пехотинцам, думайте перед тем, как принять решение, — какую пешку, когда и куда направить.

Неопытным игрокам подчас кажется, что значение пешки невелико: подумаешь, велика беда, пешкой больше, пешкой меньше.

Это неправильно. Не только в конце игры, где роль пешки возрастает, но и в середине каждая пешка имеет свою ценность и свое значение. Особенно сила пешки проявляется с возможностью ее превращения.

Необходимо учиться конечной стадии длинного боя, когда в конце игры остаются только короли и пешки. Я предлагаю вам ребята поиграть в шах-шашки. На шахматном поле выступают лишь короли и пешки. Благодаря этой игре вы научитесь управлять своими пехотинцами, почувствуете их силу и слабость, а также насколько важны маневры короля в эндшпиле.

Но чтобы приступить к этой игре, нужно знать пешечный эндшпиль.

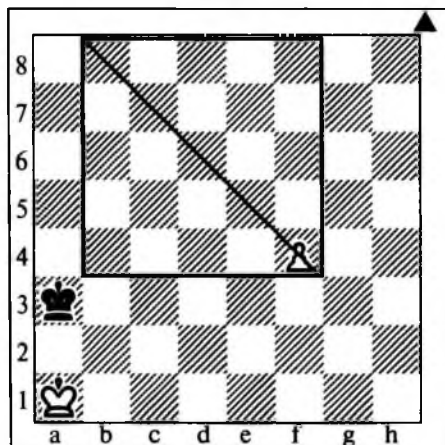


## Глава 23 Пешечный эндшпиль

**Окончание король и пешка против короля — основа основ заключительной стадии партии. Как не дать сопернику провести пешку в ферзи?**

**Король слабой стороны должен находиться в квадрате проходной пешки.**

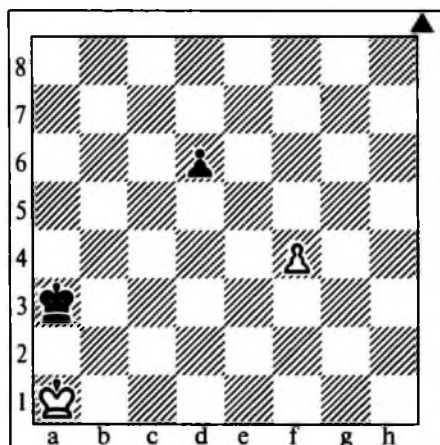
310



При ходе черных 1. ♚b4 король вступает в квадрат пешки и задерживает ее. При ходе белых черному королю не удастся догнать пешку

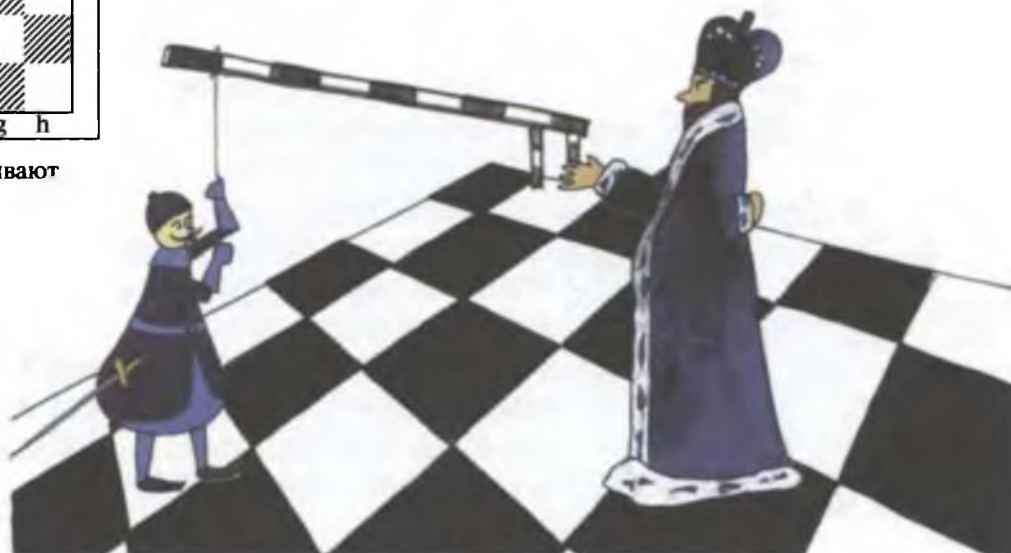
За сторону квадрата принимается путь пешки до поля превращения (пешка и поле превращения стоят в углах квадрата). Построим квадрат пешки f4: f4-f8-b8-b4. Играющий строит этот квадрат мысленно. Правило квадрата гласит: если король слабой стороны попадает в квадрат пешки, то пешка самостоятельно пройти в ферзи не может.

311

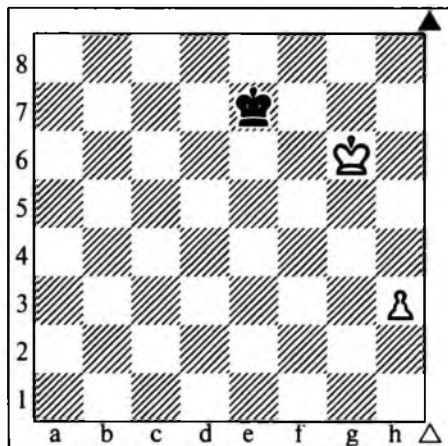


Ход черных — белые выигрывают

Если на пути продвижения короля к пешке (по диагонали квадрата b4-f8) стоит преграда, правило квадрата в этом случае применить нельзя.



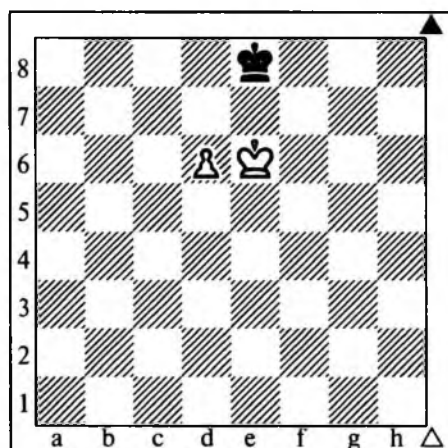
312



Ход белых — выигрыш  
Ход черных — ничья

При своем ходе черные путем 1. ... ♔f8 добиваются ничьей, — они либо проникают на h8, либо в случае 2. ♔h7 ♔f7 сам белый король мешает продвижению пешки. При ходе 1. ♔g7 пешка беспрепятственно проходит в ферзи. Король сильнейшей стороны завладел очень важным пунктом — полем g7, являющимся ключом всей позиции. Такие поля называют ключевыми, владение ими часто определяет исход партии.

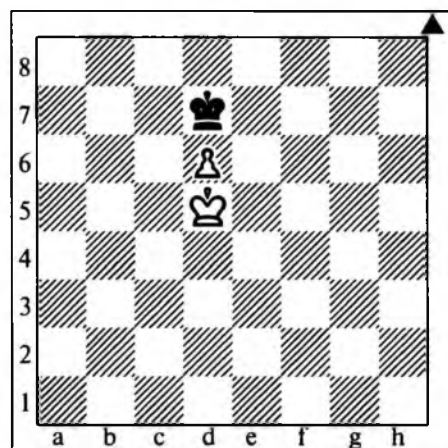
313



Ход белых — ничья  
Ход черных — выигрыш

При ходе белых — 1. d7+ ♔d8 2. ♔d6 — пат.  
При ходе черных 1. ... ♔d8 2. d7 ♔c7 3. ♔e7 пешка белых проходит в ферзи.

314



Ход черных. Ничья

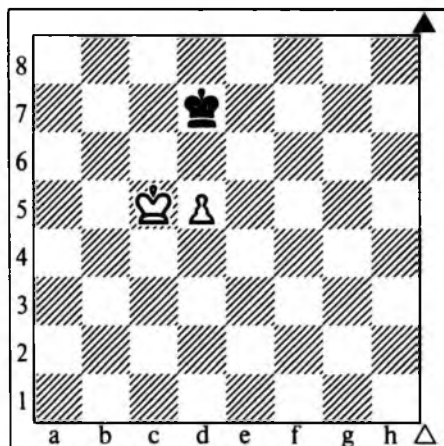
**Пешка на шестом ряду, король стоит позади пешки**

Пока белый король находится позади пешки, король черных ходит вперед-назад, но как только тот переместится на одну линию с пешкой — черный должен встать напротив белого.

Важно не ошибиться черным при своем ходе (король белых может находиться также на полях e5 и c5). К ничьей ведет только 1. ... ♔d8!, чтобы у последней черты встретиться лицом к лицу с неприятельским королем в оппозиции (посмотреться в «зеркало» друг на друга). На 2. ♔e6 следует 2. ... ♔e8, а на 2. ♔c6 — 2. ... ♔c8, и если 3. d7+ ♔d8 4. ♔d6 — пат.

*Оппозиция — это противостояние (или «зеркало») королей по горизонтали, вертикали или диагонали через одну клетку. При оппозиции очень важно передать очередь хода своему противнику. Это называется захватом оппозиции.*

315

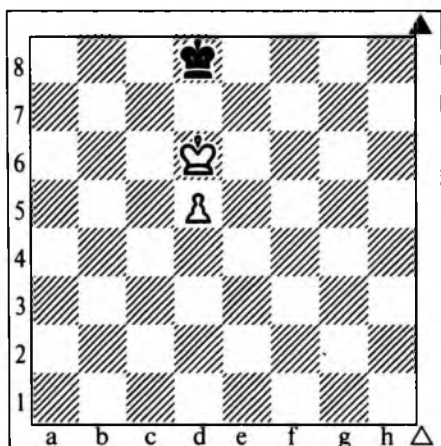


Ничья

**Пешка на пятом ряду, король рядом**

На ход белых 1. ♔c4 следует 1. ... ♚d6, черных 1. ... ♗c7 короли смотрятся в «зеркало».

316



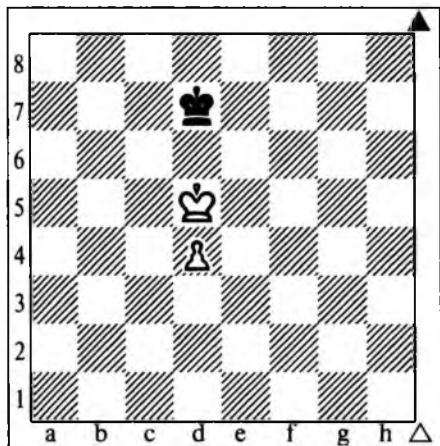
Выигрыш при любом ходе

**Пешка на пятом ряду, король впереди пешки. Спасения нет!**

При своем ходе черные вынуждены уступить одно из ключевых полей (c7 или e7) белому королю: 1. ... ♗e8 2. ♔c7, и пешка проходит в ферзи.

При ходе белых черным не легче: 1. ♗e6 ♗e8 2. d6 ♗d8 3. d7 ♗c7. 4. ♗e7.

317



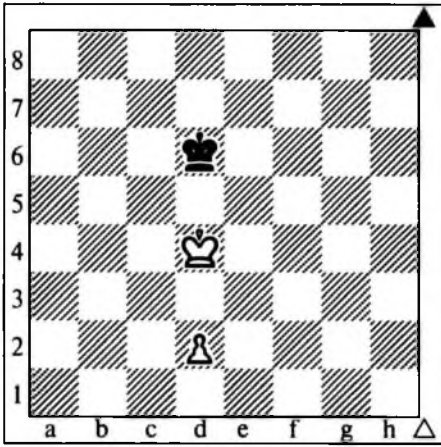
При ходе белых — ничья,  
при ходе черных — выигрыш

**Пешка на четвертом ряду, король впереди пешки**

При ходе белых — черные встают в оппозицию: 1. ♗e5 ♗e7. Ход 2. ♗f5 ♗d6 приводит к ничейной позиции.

При своем ходе черные вынуждены уступить оппозицию, и проигрывают: 1. ... ♗e7 2. ♗c6 ♗d8 3. ♗d6 ♗c8 4. ♗e7 ♗c7 5. d5.

318



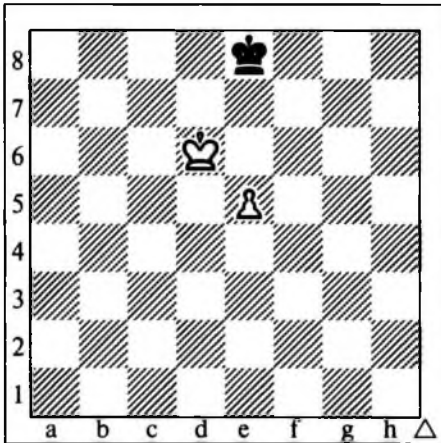
Если пешка стоит в начальном положении,  
выигрыш за счет лишнего темпа.



Выигрыш при любом ходе

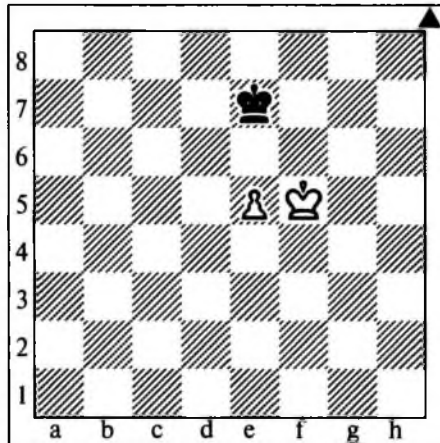
Ребята, расставьте фигуры на шахматной доске и решите учебные позиции

319



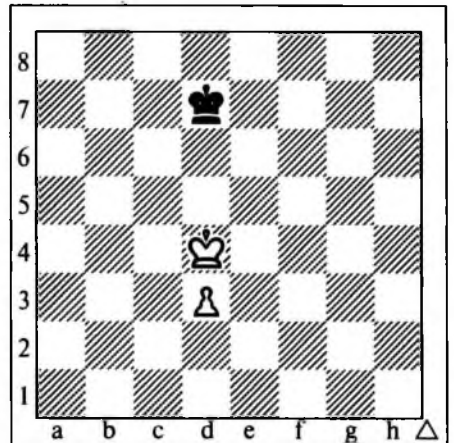
Ход белых. Выигрыш

320



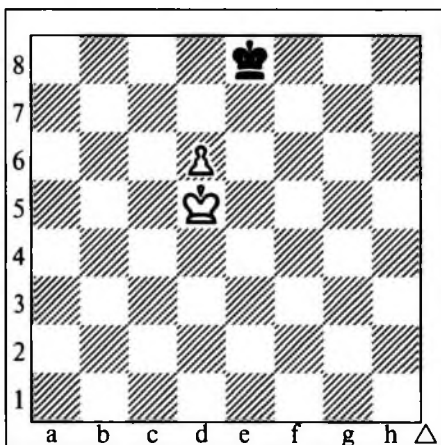
Ход черных. Ничья

321



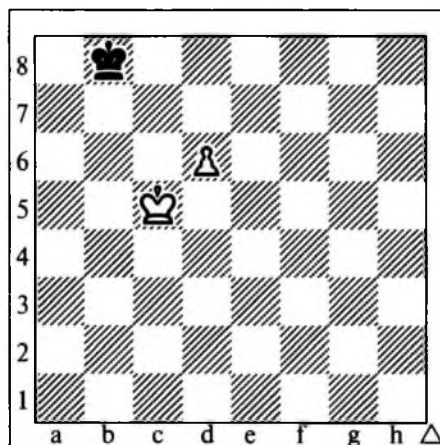
Ход белых. Выигрыш

322



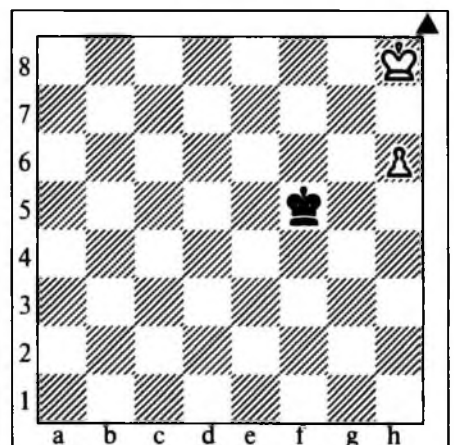
Ход белых. Выигрыш

323



Ход белых. Выигрыш

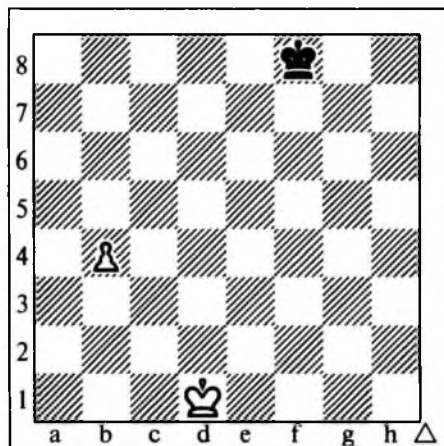
324



Ход черных. Ничья

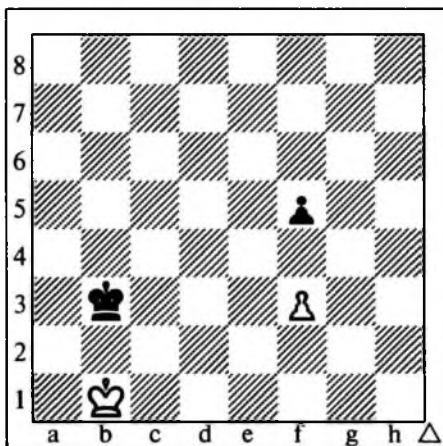


325



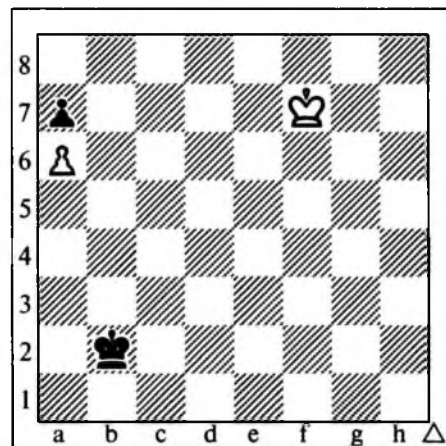
Ход белых. Выигрыш

326



Ход белых. Ничья

327



Ход белых. Выигрыш

— А ты можешь дать нам еще задачки, Буратино?

— Еще бы, сколько угодно! Мне их давал решать для тренировки мудрый Сверчок. А вы — замечательные ученики, так быстро соображаете! Очень скоро вы научитесь хорошо играть в шахматы и сможете научить своих друзей этой игре. Тогда можно будет провести настоящий турнир. Вот будет здорово! Победитель турнира будет назван самым умным.

Идея понравилась всем.

### Задачи на прорыв в пешечном окончании

**Пешечный прорыв** — это опасность образования проходной пешки, которая может самостоятельно добежать до поля превращения.

1. Белые: Крh1, пешки c5, d5, e5.  
Черные: Крh3, пешки c7, d7, e7.  
Ход белых. Выигрыш.
2. Белые: Крb4, пешки f5, g4, h5.  
Черные: Кре4, пешки e5, f6, h6.  
Ход белых. Выигрыш.
3. Белые: Кре1, пешки g3, f4, g5, h6.  
Черные: Крс5, пешки e4, f5, g6, h7.  
Ход белых. Выигрыш.
4. Белые: Крс1, пешки d4, e2, f4.  
Черные: Крс4, пешки d7, d6, f5.  
Ход белых. Выигрыш.

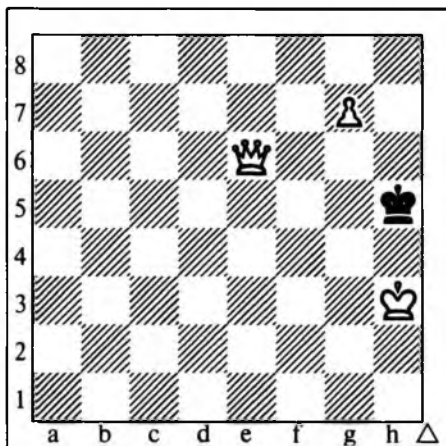


А теперь решите позиции на превращение пешки.

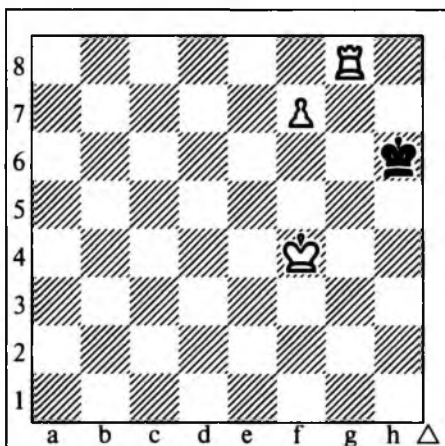
В какую фигуру должна превратиться пешка, чтобы объявить мат королю следующим ходом и чтобы при этом не получился пат?

### Мат в два хода

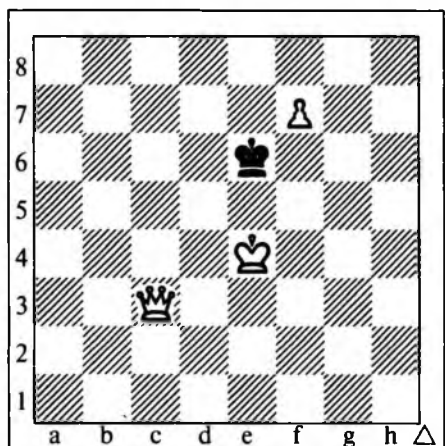
328



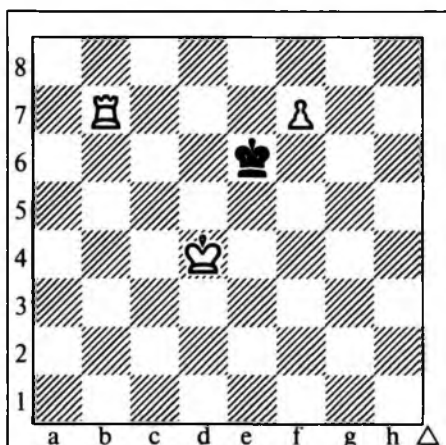
329



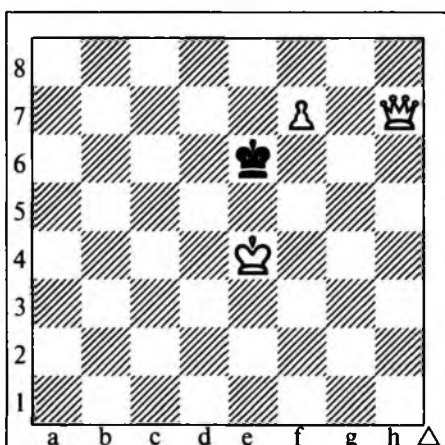
330



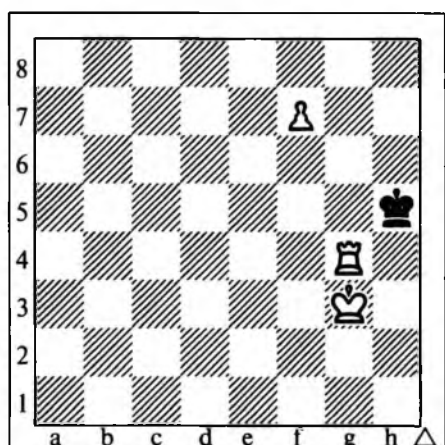
331



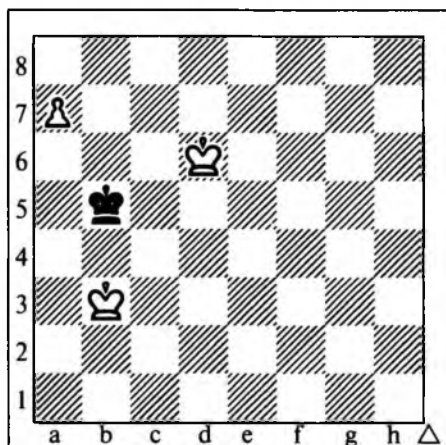
332



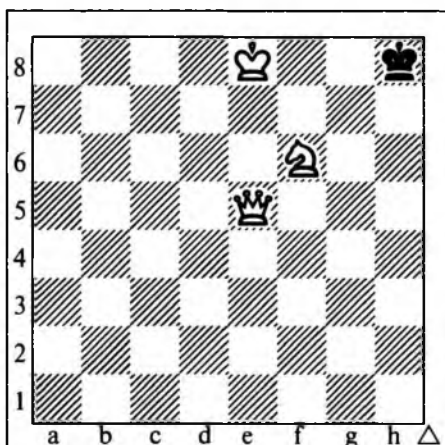
333



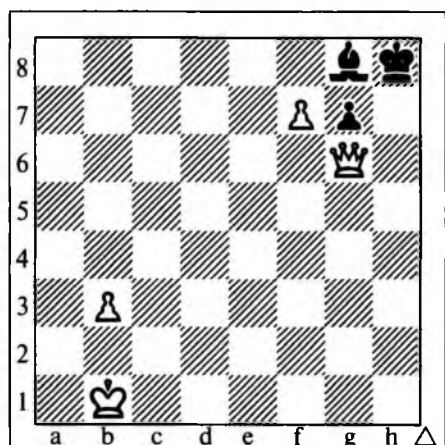
334



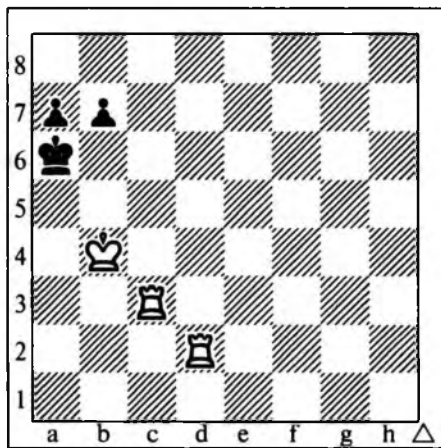
335



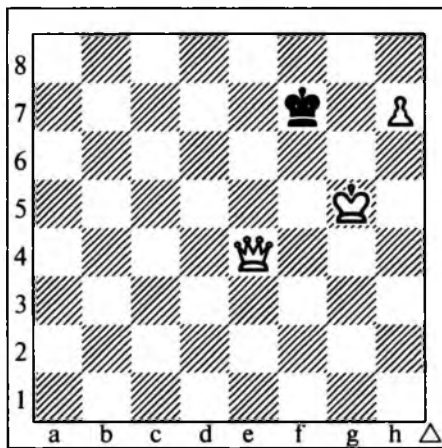
336



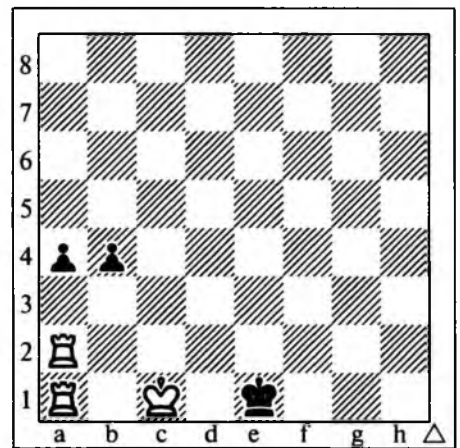
337



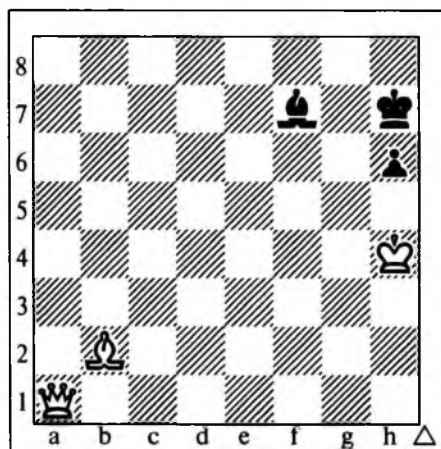
338



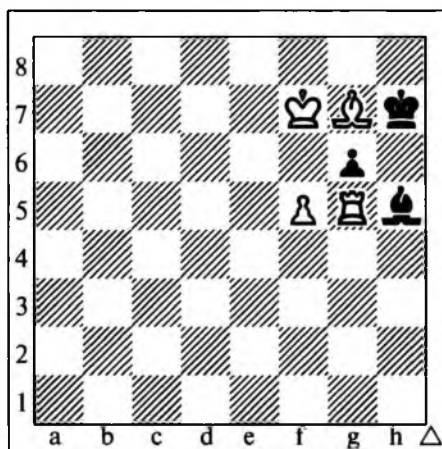
339



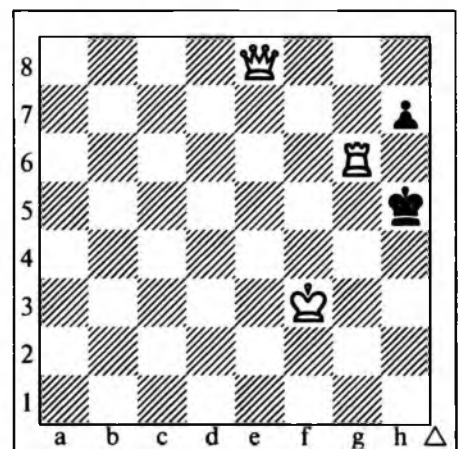
340



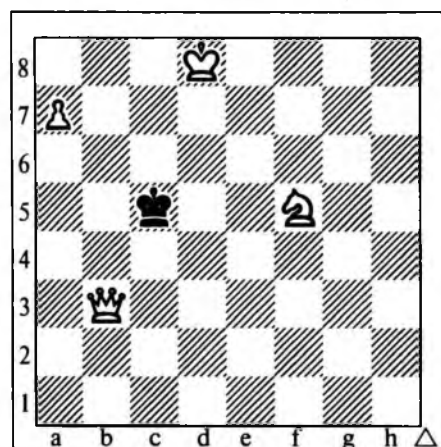
341



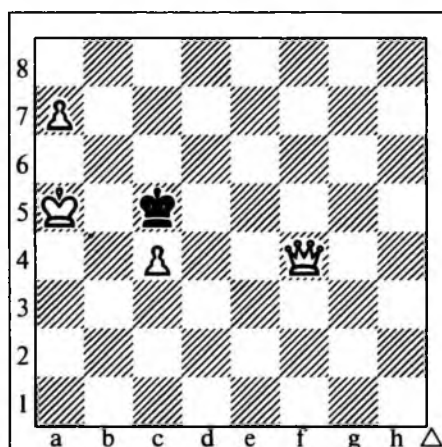
342



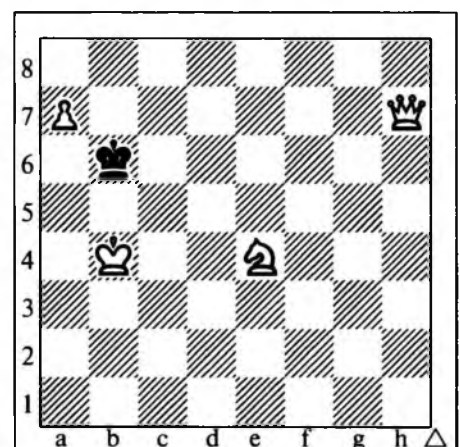
343



344



345



Время за решением задач летело незаметно, и друзья совсем забыли, что их ищет Карабас-Барабас с полицейскими ищейками. Но поздним вечером прилетела Сова и сообщила, что преследователи совсем недалеко. Надо срочно собирать вещи и бежать.

Перейдя вброд небольшую речку, чтобы сбить доберман-пинчеров со следа, беглецы дошли до пещеры, где решено было остаться на ночлег.



**Елена Юрьевна  
БАЛАШОВА**

**Мастер спорта по шахматам,  
многократная участница  
чемпионатов г. Москвы  
(лучший результат — 2 место в 1984 г.)  
чемпионка ЦС «Спартак» в 1967 г.,  
чемпионка ЦС «Буревестник» в 1971 г.,  
участница чемпионата СССР.**

**Завуч школы экс-чемпиона мира  
В.В. Смыслова в 70-80 гг.**

**В школе воспитывались  
будущие гроссмейстеры:**

**А. Дреев, Е. Бареев, С. Тивяков,  
В. Салов, С. Шипов, Г. Серпер,  
А. Полнарева, И. Ерусланова  
и многие другие  
известные шахматисты.**



Учебное издание

**БАЛАШОВА Елена Юрьевна**

**ГЕРОИ СКАЗКИ  
ИГРАЮТ В ШАХМАТЫ  
ИЛИ  
ТВОЙ ПЕРВЫЙ ШАХМАТНЫЙ УЧЕБНИК**

Подписано в печать 01.06.2012.

Формат 60х90/8.

Тираж 2000 экз.

Заказ № 5213.

Отпечатано в ОАО «Тульская типография».

300600, г. Тула, пр. Ленина, 109.

ООО «Имидж Принт».

300041, г. Тула, ул. Ф. Энгельса, д. 70, оф. 129.

# «ШАХМАТНАЯ АЗБУКА III СТУПЕНЬ» в 2-х частях



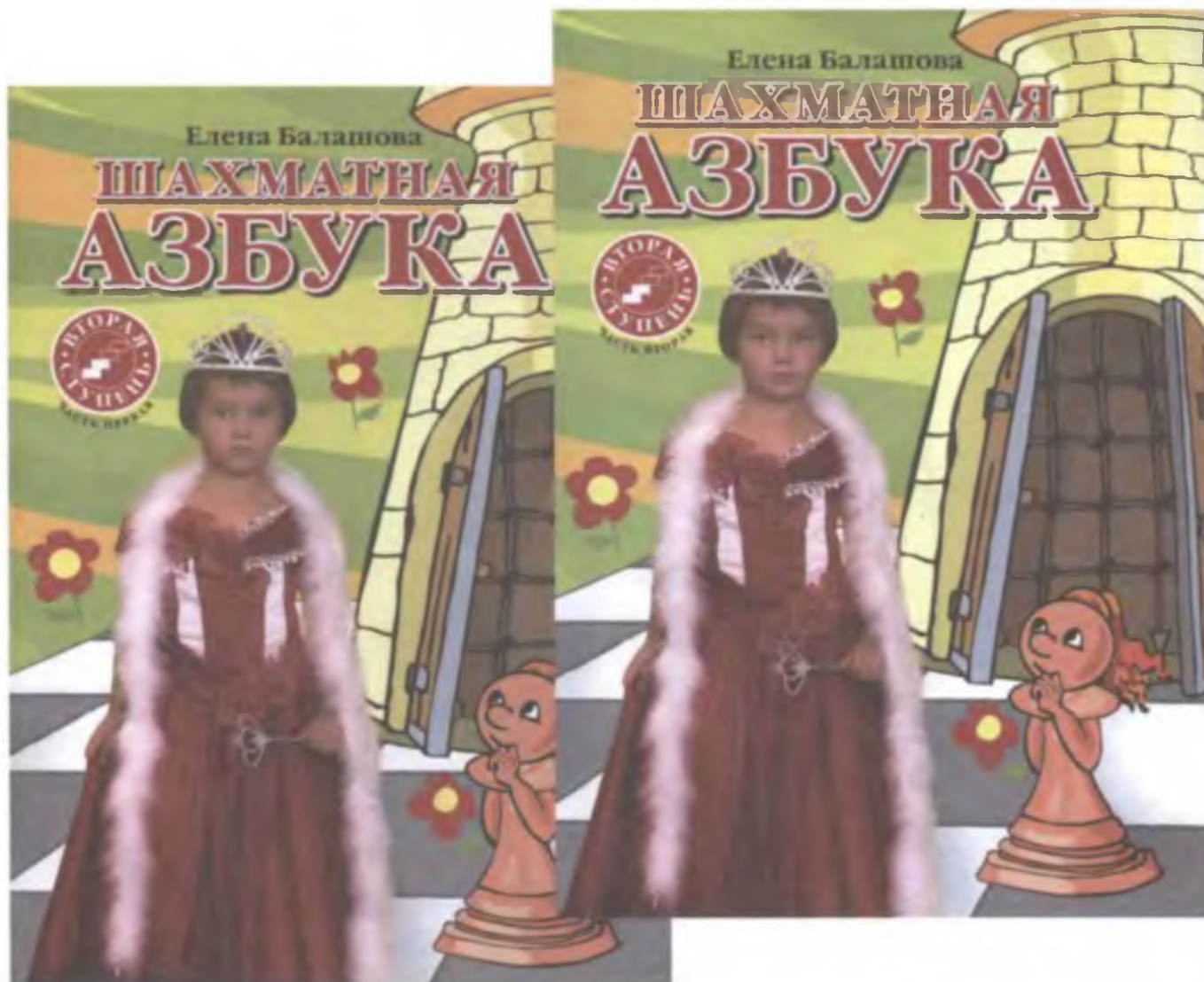
«Шахматная азбука III ступень» предназначена для шахматистов среднего звена и поможет вплотную подойти к уровню I разряда.

Учебник, — не похожий на все остальные, раскрывает не только секреты шахматного мастерства, но и долгую историю мудрой игры.

«Азбука III ступень» представляет собой курс лекций по теории, состоит из двух частей по 15 уроков в каждой. Большое место в учебнике отведено упражнениям для самостоятельной работы, развивающим и закрепляющим полученные знания.

Исторические хроники, отрывки из художественных произведений, посвященных неувядаемой игре, красочные иллюстрации к ним — помогают учиться с интересом, видеть в шахматах не только фигуры и пешки, но и живых людей, что жили до нас, играли в шахматы и познавали неведомое.

# «ШАХМАТНАЯ АЗБУКА II СТУПЕНЬ» в 2-х частях



От 4 к 3 разряду!

«Шахматная азбука II ступень» познакомит не начинающих со стратегией шахмат и объяснит, какой план надо выбрать в той или иной позиции, на примерах партий мастеров и гроссмейстеров покажет разыгрывание различных комбинаций, а также научит, как довести выигранную позицию до победного конца.

«Азбука II» состоит из двух частей, каждая из которых содержит 15 уроков с заданиями. Большое место в учебнике посвящено разбору позиций заключительной стадии партии.

В шахматных сказках А. и С. Добрыниных вы разберете замечательные комбинации и этюды, а в рубрике «Немного истории» — узнаете, как шахматы, путешествуя по миру, попали в нашу страну.

Обучение с увлечением!

Веселые картинки помогают детям представить происходящее на шахматной доске.



# «ШАХМАТНАЯ АЗБУКА I СТУПЕНЬ»



От нуля к 4 разряду!

Учебник для начинающих изучать шахматы. Может использоваться в младших классах начальной школы, а также в шахматных кружках и секциях.

Знакомит с основными правилами, а также наиболее часто встречающимися тактическими приемами и комбинациями. На примерах коротких партий с эффектными концовками познакомит с дебютными построениями и объяснит, как начинать шахматную партию. Научит разыгрывать позиции заключительной части партии – пешечного эндшпиля.

От простого к сложному «Азбука» поможет преодолеть первую ступень начального этапа обучения и овладеть шахматной нотацией.

Мифы и легенды познакомят с историей происхождения шахмат. В книгу вошли также сказки, придуманные ребятами, для которых шахматы стали настоящим другом.

Содержит около 500 заданий разного уровня сложности для самостоятельного решения.

## Содержание

Глава 1	Карло вызволяет Буратино из когтей Шушары .....	5
Глава 2	Карло знакомит Буратино с шахматами.....	7
Глава 3	Как ходят фигуры?.....	9
Глава 4	Сколько стоят шахматные фигуры? .....	24
Глава 5	Два особенных хода .....	25
Глава 6	Когда партия признается ничейной.....	27
Глава 7	Нападение и защита.....	29
Глава 8	Главные правила в шахматах .....	30
Глава 9	Буратино играет со Сверчком в морской бой.....	31
Глава 10	Уроки мудрого Сверчка .....	33
Глава 11	Буратино показывает Сверчку, как ставить мат одинокому королю разными фигурами .....	45
Глава 12	Сверчок учит Буратино тактическим приемам и комбинациям .....	48
Глава 13	Буратино побеждает Карабаса-Барабаса и получает от него пять золотых монет.....	54
Глава 14	Встреча Буратино с Котом и Лисой.....	58
Глава 15	Ужин в харчевне .....	59
Глава 16	Кот и Лиса играют в шахматы .....	65
Глава 17	На Буратино нападают разбойники.....	67
Глава 18	Девочка с голубыми волосами спасает Буратино и за непослушание сажает его в погреб.....	68
Глава 19	Буратино в полицейском отделении.....	70
Глава 20	Завещание бабушки Тортиллы.....	74
Глава 21	Буратино встречается с Пьеро.....	78
Глава 22	Посвящается пешкам .....	80
Глава 23	Пешечный эндшпиль .....	83
Глава 24	Буратино узнает тайну золотого ключика.....	90
Глава 25	Битва на поляне .....	93
Глава 26	(заключительная) Дом счастья .....	97
	Подсказки к решению задач и упражнений.....	99

## Подсказки к решению задач и упражнений

- Д. 118 1.b8 (♙).
- Д. 119 1... h1+.
- Д. 120 1. g7+.
- Д. 121 1. b8+.
- Д. 122 1.♙c8+.
- Д. 123 1... d1!
- Д. 236 1.♙h6+ ♘h8 2. e5+.
- Д. 237 1.♙f3+ ♘h1 2. g2x.
- Д. 238 1.♙c8+ ♘a8 2. d5x.
- Д. 239 1.♙b4 e5 2.e3+—.
- Д. 240 1.♙f6 ♙:f6 2.d8 +.
- Д. 252 1. c5+ ♘:c5 2. a3+.
- Д. 260 1. e4+ ♘:e4 2.♙c8x.
- Д. 261 1. f8+ ♙:f8 2. e5x.
- Д. 262 1. ♘h6+ ♘h6 2.♙h7x.
- Д. 263 1.♙h8+ ♘:h8 2. ♘f8+ ♙g8 3. h6x.
- Д. 266 1. ♘g7+ ♘g7 2.♙:f8x.
- Д. 267 1.♙h8+ ♘:h8 2. h7x.
- Д. 268 1. g3+ ♘g3 2.♙b7+ ♘a8  
3.♙a7+ ♘b8 4.♙hb8x.
- Д. 270 1.♙:f7++ ♘g8 2.♙h6x  
или 1.♙:g6++ ♘g8 2.♙e7x.
- Д. 271 1. h8+ ♙:h8 2.♙g7x.
- Д. 272 1.♙:h6+ gh 2. f7x  
или 1... ♘:h6 2.♙h4x.
- Д. 273 1. g7+ ♙:g7 2.♙h6x.
- Д. 274 1.♙b2 a4 2.♙c4x.
- Д. 275 1. f8+ ♘:f8 2.♙h6x.
- Д. 276 1...♙d3+ 2.ed e7x.
- Д. 277 1...♙h3+ 2. gh ♙h2x.
- Д. 278 1... c3+ 2.bc a3x.
- Д. 279 1.♙:a7+ ♘:a7 2.♙a5x.
- Д. 280 1. e5 ♘g8 2. e8x.
- Д. 281 1...♙d4++ 2.♙e1 ♙c2x.
- Д. 283 1.♙h3+ ♙h4 2.g4x.
- Д. 284 1.f7+ ♘h7 2.f8♙x.
- Д. 285 1.♙b1 ♘a6 2. a8x.
- Д. 286 1.♙:d6+ cd 2. b6x или 1...ed 2. f6x.
- Д. 287 1...♙h6+ 2.gh g6x.
- Д. 288 1.♙b8+ ♙:b8 2.♙c7x.
- Д. 289 1. ♘g6 fg 2. ♘h7x.
- Д. 290 1. g5 b5 2.g4x.
- Д. 291 1... h1+ 2.♙:h1 ♙g3++ 3.♙gl ♙h1x.
- Д. 292 1.♙b8 ♙c4 2.♙c7x.
- Д. 293 1... ♘g2+ 2. ♘g2 e3x.
- Д. 294 1.a3 ♙f5 2.♙d3x.
- Д. 295 1...♙h3 2.gh glx.
- Д. 296 1.♙a6++ ♘a8 2. b8+ ♙:b8 3.♙c7x.
- Д. 297 1. f8+ ♙:f8 2. g7x.
- Д. 298 1.♙ga8+ ♙? 2.♙:a2x.
- Д. 299 1. b5 ♘a7(c7) 2.b8 x.
- Д. 300 1.♙g5 ♘f8 2. f7x или 1...♙h8 2.♙h7x.
- Д. 301 1.♙c1 ♘a3 2. c5x  
или 1... ♘:c3 2. d2x.
- Д. 302 1.d8♙ ♙g8 2.♙f7x.
- Д. 303 1. a2 e5 2.♙b6x или 1... d4 2. g8x.
- Д. 304 1.♙a3 ♘h1 2.♙:h3x.
- Д. 305 1. a4 ♘a1 2.♙c3x или 1...♙c2 2. e4x.
- Д. 306 1.♙c8 ♘:a8 2. c6x.
- Д. 307 1.♙h5+ ♙:h5 2.♙:g6+ ♘:g6 3.♙e6x.
- Д. 308 1. h8+ ♘:e7 2.♙e1+ ♘d6 3. e5x.
- Д. 309 1. h8+ ♘:h8 2.♙:f7+ ♘g7 3.♙:e5+—.
- Д. 319 1.♙e6 ♘d8 2.♙f7+—.
- Д. 320 1...♙f7=.
- Д. 321 1.♙d5 ♘e7 2.♙c6 ♘d8 3.♙d6 ♘c8  
4.d4 ♘d8 5.d5 ♘c8 6.♙d7+—.
- Д. 322 1.♙e6 ♘d8 2.d7 ♘c7 3.♙e7+—.
- Д. 323 1.♙b6 ♘c8 2.♙c6 ♘d8 3.d7 ♘e7  
4.♙c7+—.
- Д. 324 1...♙g6 2.h7 ♙f7=.
- Д. 325 1.♙c2 ♘e7 2.♙b3 ♘d6 3.♙a4 ♘c7  
4.♙a6! (4.♙b5? ♙b7=)
- 1) 4...♙b7 5.♙b5 ♘a7 6.b5 ♘b8 7.♙b6 ♘a8  
8.♙c7 ♘a7 9.b6+ ♘a8 10.b7+ ♘a7  
11.b8 + — или
- 2) 4...♙b8 (5.♙b6? ♘a8 6.♙c7 ♘a7 7.b5 ♘a8  
8.b6 — пат) 5... ♘a8 (♙c7) 6.b5 ♘b8  
7.♙b6, и далее как в первом  
варианте+—.
- Д. 326 1.f4! ♘c3 2.♙c1 ♘d3 3.♙d1 ♘e3 4.♙e1  
♙:f4 5.♙f2 =.
- Д. 327 1.♙e6 ♘b3 2.♙d5 ♘b4 3.♙c6 ♘a5  
4.♙b7 ♘b5 5.♙:a7 ♘c6 6.♙b8+—.
- Пешечный прорыв**
1. 1.d6! cd 2.e6! или 1...ed 2. c6!
2. 1.g5 fg (1...hg 2.h6! или 1...♙:f5 gh)  
2.f6+—.
3. 1.g4 fg (1...♙d6 2.gf) 2.f5 gf 3.g6+—.
4. 1.e4 ♘:d4 (1...fe 2.f5 ♘d5 3.♙d2 e3+  
4.♙:e3 ♘c6 5.f6) 2.ef ♘d5 3.♙d2 ♘e4  
4.f6+—.
- Д. 328 1.g8♙ ♘g6 2. g4+.
- Д. 329 1.f8♙ ♘h5 2.♙h8x.
- Д. 330 1.f8 ♘d7 2. c8x.
- Д. 331 1.f8♙ ♘d6 2.♙f6x.
- Д. 332 1.f8 ♘f6 2. f5x.
- Д. 333 1.f8♙ ♘h6 2.♙h8x.
- Д. 334 1.a8♙ ♘a5 2. b6x.
- Д. 335 1.♙h5+ ♘g8(h7) 2. g7x.
- Д. 336 1.f8♙ 4 2. h7x.
- Д. 337 1.♙d7 b6 2.♙a3x или 1...♙b6 2.♙d6x.
- Д. 338 1.h8♙ ♘g7 2. h7x.
- Д. 339 1.♙h2 a3 2.♙c2x или 1...b3 2.♙b2x.
- Д. 340 1. h5 2. g7x или 1...♙g6 2. b1x.
- Д. 341 1.♙:g6 ♘g6 2.fgx или 1... e2 2.♙h2x.
- Д. 342 1.♙f4 hg 2. h8x или 1...♙h4 2.♙h2x.
- Д. 343 1.a8♙ ♘c6 2.♙c8x.
- Д. 344 1.a8♙ ♘c6 2. c7x.
- Д. 345 1.a8 ♘a6 2. b7x.
- Д. 349 1.♙e1 g2 2.♙e2x.
- Д. 350 1. g3+ ♙:g3 2.♙f4x.
- Д. 351 1. g7+ ♙:g7 2.♙h6x.
- Д. 352 1... ♘h2+ 2.♙h1 e5+ 3.♙gl ♙h1+  
4.♙:h1 ♙h8+ 5.♙gl ♙h1+ 6.♙:h1  
h8+ 7.♙gl h2x.

красочная площадь волшебного города была вся залита солнцем. В центре площади стояло прекрасное здание, на фасаде которого огромными золотыми буквами было написано «Дом Счастья».

Это досуговый центр для детей и взрослых. В этом доме находится и музыкальная школа, и театральная студия, и художественные кружки, и шахматный кружок...

Здесь ребята и взрослые, независимо от возраста, учатся музыке и пению, рисованию и лепке. Здесь есть свой кукольный театр. Опытные наставники обучают всех желающих играть в шахматы, проводят всевозможные конкурсы и турниры. Причем на занятиях дети сидят вместе со взрослыми — родителями, бабушками и дедушками. В этом «Доме Счастья» всегда звучит смех и волшебная музыка. Куклы, которые сделаны руками самих ребят, под их руководством разыгрывают веселые спектакли.

В шахматных турнирах участвуют все желающие. И так интересно наблюдать, как малыш на равных борется с седовласым дедушкой или бабушкой.

Турнир заканчивается, и начинается новый. Проводятся многочисленные конкурсы, победители награждаются призами и грамотами. В этом Доме все находят для себя что-то интересное и увлекательное. Дом счастья предлагает мальчикам и девочкам попробовать себя в разных видах деятельности, что помогает им в выборе будущей профессии. Ведь от этого зависит вся их дальнейшая жизнь.

Здесь нет места скуке и унынию. Бабушки и дедушки, видя, как радуются их внуки, молодеют душой. И всегда в этом Доме царит удивительная атмосфера счастья и радости.

Сбылись слова мудрой черепахи Тортиллы, что золотой ключик откроет дверь в счастливую жизнь.

**ПРИХОДИТЕ В ЭТОТ «ДОМ СЧАСТЬЯ» И ВЫ!**





## Глава 26 (заключительная) Дом счастья

Войдя в свою каморку, папа Карло снял со стены старый холст с нарисованным очагом. За ним, вся покрытая пылью, оказалась дверь из потемневшего дуба. Карло старательно обмел паутину, и Буратино протянул ему ключик.

— Эта дверца и этот золотой ключик, — проговорил Карло, — сделаны очень давно каким-то искусным мастером. Посмотрим, что ждет нас за этой дверью.

За дверью оказалась лестница. Наших друзей уже ничто не могло остановить. Все дальше и дальше спускались они вниз по таинственной лестнице. Артемон без труда справился с бросившейся ему под ноги крысой Шушарой. В конце концов подземный ход вывел беглецов наружу. Они вышли к подножию горы. Дорога серпантинном повела их наверх. Поднявшись, они увидели по другую сторону горы удивительный город. Большая

Кот, разглядев сидевшего на ветке дерева Буратино, оставил лежащего Пьеро под охраной Лисы, рванулся к сосне и стал карабкаться по ней вверх. Буратино принялся отстреливаться шишками. Меткая стрельба спасла ему жизнь. Он попал в Кота, и тот, перекувырнувшись в воздухе, свалился на землю. Одна из шишек угодила Карабасу-Барабасу в лоб. И он в ярости поклялся во что бы то ни стало расправиться с Буратино.

Кот приготовился повторить попытку и снова полез на сосну. Как раз в этот момент на поле боя появился папа Карло. Даже трудно представить, чем все могло бы кончиться, не оказался он вовремя на поляне. Карло услышал голос Буратино и поспешил на помощь. Сдернув за хвост со ствола сосны Кота, он размахнулся и ударил им что есть силы по башке Карабаса-Барабаса. От неожиданности Кот выпустил когти и вцепился в лысину доктора кукольных наук. Тот дико взревел, и многократное эхо пронесло этот рев по всему лесу.

Папа Карло прошелся палкой по спине Лисы, повалил наземь Дуремара и крепко наподдал ему. Закидал полицейских собак камнями, и те с визгом разбежались в разные стороны.

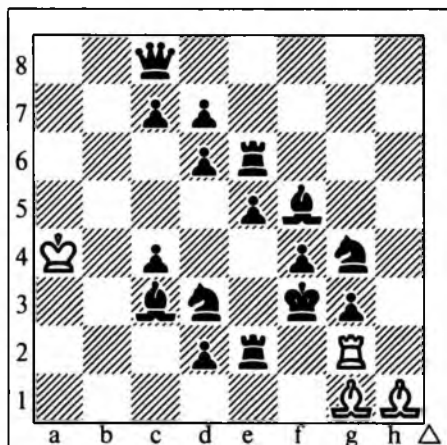
Победа!!!

Обняв и прижав к сердцу дрожащих от пережитого Буратино и его друзей, он оказал помощь бедному пуделю. Артемон терпеливо перенес перевязки ран и, хромя на все четыре лапы, пошел вместе со всеми домой к папе Карло.

А на поляну к обездвиженному, с приклеенной бородой Карабасу-Барабасу вернулись побитые и униженные Дуремар, Кот и Лиса. Но даже общими усилиями они так и не смогли отклеить от сосны его бороду. Тогда Дуремар достал из заплечной сумки, с которой никогда не расставался, ножницы и отрезал часть бороды. Освобожденный из этого необычного плена доктор кукольных наук побежал в город, чтобы пожаловаться губернатору на старого Карло и попросить у него разрешение на производство обыска в его жилище с тем, чтобы отобрать золотой ключик.

В предлагаемой вам задаче-шутке у черного короля много грозных фигур, в то время как у белого короля в распоряжении лишь три — ладья и два слона. Но, умело руководя ими, с помощью вскрытых шахов и двойных ударов король черных, как по лесенке, вынужден убегать вверх, где и получает мат в углу доски на поле a8.

353



Ребята, расставьте на шахматной доске эту позицию и проиграйте ее несколько раз. Прочувствуйте дружное взаимодействие белых фигур. Не правда ли ходы ладьи напоминают то, что проделал Буратино с Карабасом, обмотав его бороду вокруг сосны.



Дуремар схватил Мальвину. Она кусалась и царапалась, но тот крепко держал ее, рассчитывая в будущем получить выкуп за пойманную заложницу.

Кот и Лиса дрались с Пьеро. Он сражался, как лев, но силы были на стороне разбойников. И скоро Пьеро лежал на земле, связанный по рукам и ногам.

Атакованный двумя доберманами, Артемон храбро дрался и, несмотря на многочисленные раны, не сдавался.

Оценив все происходящее как проигрышное положение, Буратино закричал:  
— На помощь! Наших бьют, на помощь!



были неравны, и после продолжительной борьбы храбрый пудель стал ослабевать.

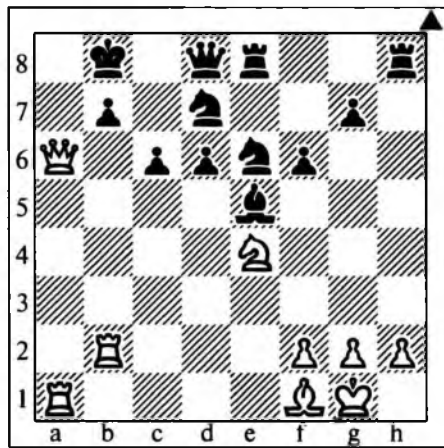
Карabas-Барабас пришел в себя после падения. Вне себя от злости, он погнался за мальчишкой. Ему едва не удалось догнать и схватить Буратино, но тот ловко увернулся и стал бегать вокруг большой сосны.

Буратино вовремя заметил, что кончик бороды Карабаса-Барабаса приклеился к стволу смолистого дерева. Хитрец быстро смекнул, как воспользоваться этой ситуацией, и изменил тактику. Он начал бегать вокруг сосны и дразнить Карабаса-Барабаса, приставив правую руку к своему длинному носу. Показывая ему язык, стал кричать: «Дяденька, не догонишь! Дяденька, не догонишь!»

Озверевший от бешенства Карabas-Барабас, забыв про усталость, бросился за ним. Обежал огромную сосну один раз, другой. Когда он обогнул сосну третий и четвертый раз и стукнулся лбом о ствол дерева, он понял, что Буратино его перехитрил. Его борода прилипла к дереву намертво, и он не мог двинуться с места.

А Буратино, подтянувшись на руках, схватился за ветку и, взобравшись на самую макушку сосны, оглядел поле битвы.





Черные начинают и дают мат в семь ходов (вспомните мат Диларам)

Пока Карабас-Барабас ставил мат Хозяину харчевни, Кот и Лиса, догадавшись, откуда раздавался голос, незаметно подкрались к старому кувшину и сбросили его на пол. Кувшин разбился, и Буратино на глазах у изумленных посетителей схватил за хвост петуха, клевавшего на полу хлебные крошки, и, оседлав его, опрометью вылетел из дверей харчевни.

Петух домчал Буратино до пещеры.

— Караул! Подъем! За нами погоня! Срочно собираемся и бежим!

Оставив половину вещей в пещере (не до жиру — быть бы живу), все побежали в лес.

## Глава 25

### Битва на поляне

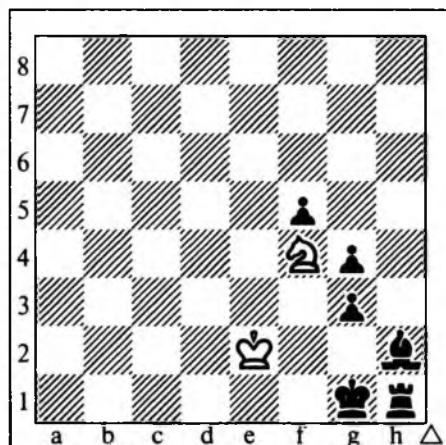
Преследование продолжалось долго, однако на поляне беглецов все-таки настигли. Буратино приказал Артемону подготовиться к бою. Благородный пудель сбросил с себя тюки, принял боевую стойку и грозно оскалил зубы, повернувшись в сторону приближающихся доберман-пицчеров, которых Карабас-Барабас еле удерживал на поводке.

Буратино повезло. Рвущиеся с бешеным лаем собаки пробежали мимо, не обратив на него никакого внимания. Они мчались к Артемону. Буратино повезло еще раз: он мог бы быть погребенным под тушей Карабаса-Барабаса. Но тот споткнулся о корягу и с грохотом приземлился на толстое брюхо. Два добермана протащили его за поводья мимо деревянного мальчишки. Напрасно кричал им Карабас, что нужно хватать Буратино. Они в запале злобы уже ничего не соображали и продолжали тащить Карабаса-Барабаса в сторону Артемона.

Наконец он догадался отпустить поводья. И доберманы, как выпущенные из лука стрелы, кубарем, проделав несколько кувыркочков через голову, свалились у ног Артемона. Не дав им опомниться, Артемон больно куснул в морду одного и, схватив за хвост другого, начал его трепать. Опомнившись, полицейские ищейки сообща набросились на обидчика. Артемон перешел в стойкую защиту. Но силы

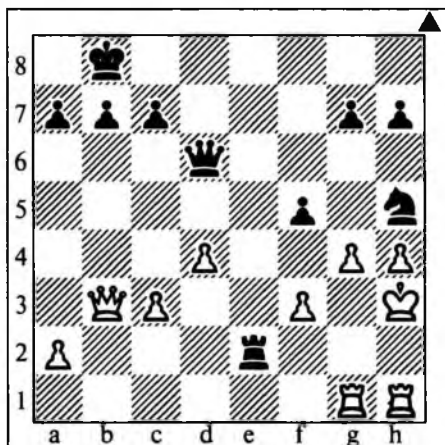
## Мат в два хода

349



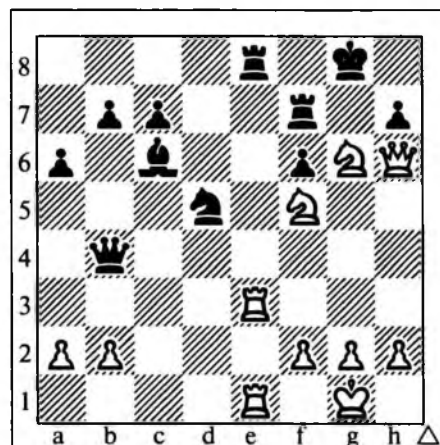
Уступи место матующей фигуре

350



Комбинация на завлечение

351



Комбинация на завлечение

С хорошим настроением все принялись за еду. Карабас приказал хозяину налить вина из того кувшина, в котором сидел Буратино. Но тот объяснил, что старый кувшин разбит, и в нем нет вина.

— Тогда ставь его на стол, мы будем бросать в него кости.

После сытного ужина и обильного возлияния Карабаса подтянуло на подвиги, и он захотел сыграть с Хозяином харчевни в шахматы на деньги. Дуремар вызвался быть судьей. Опьянев, Карабас проиграл две партии и, решив отыграться, в азарте поставил все оставшееся у него золотые на кон. Однако и в третьей партии дела его складывались не лучшим образом.

Буратино через отверстие в кувшине заметил, что король Карабаса находится в тяжелом положении, однако если тот найдет нужный ход, то сможет сам поставить мат своему противнику.

Как воспользоваться этим обстоятельством? И тут его осенило! Не вылезая из кувшина, он завыл страшным голосом: «Ты можешь победить в этой партии!»

Звук, шедший из кувшина, был настолько зычен, что Карабас-Барабас, Хозяин харчевни, Лиса и Кот от неожиданности буквально остолбенели, а Дуремар выронил из рук свою драгоценную банку с пиявками, и они, извиваясь, стали кататься по полу.

— Кто ты такой? — спросил Карабас-Барабас.

— Я — привидение, дух харчевни. Ты мне понравился, человек с длинной бородой. Я хочу тебе помочь обыграть Хозяина. Я видел, что он сжульничал и сделал два хода подряд, когда ты пил вино.

— Ах ты, негодяй, мерзавец! — разъярился Карабас-Барабас.

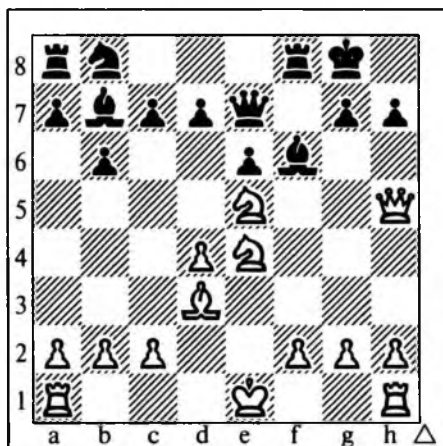
— Неправда! Я этого не делал!

— Твой король в опасности, но я могу подсказать тебе выигрывающий ход, и ты сможешь вернуть свои деньги назад, но за это ты должен открыть тайну золотого ключика. Какую дверь он должен отпереть?

— На куске древнего холста, в каморке старого Карло нарисован очаг с котелком. Вот за этим холстом и находится потайная дверь.

— В этой позиции тебе, человек с длинной бородой, надо напасть слонем на короля. Когда король отойдет в угол доски, отскочить слонем и заставить короля вернуться на место. Теперь для того, чтобы пропустить ферзя на открытую линию, нужно отдать две ладьи, и мат будет неизбежен.

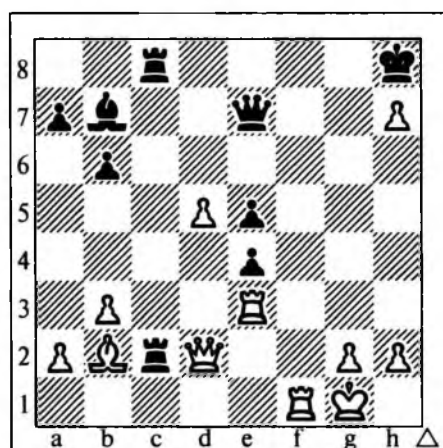
346



11. ♖:h7! ♜:h7 12. ♘:f6++ ♜h6 (12. ... ♜h8 13. ♘g6x)  
 13. ♘eg4+ ♜g5 14. h4+ ♜f4 15. g3+ ♜f3 16. ♙e2+ ♜g2  
 17. ♚h2+ ♜g1 18. 0-0-0x.

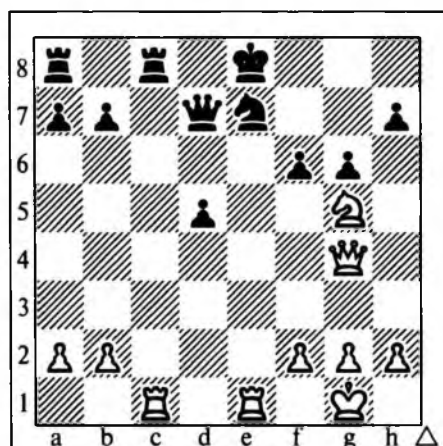
После этой партии Хозяин харчевни поставил еще несколько интересных позиций и показал их решение.

347



1. ♜b4!! Неожиданный и очень сильный ход, направленный на отвлечение ферзя от пункта e5. На 1. ... ♜:b4 следует мат: 2. ♙:e5+ ♜:h7 3. ♚h3+ ♜g6 4. ♚g3+ ♜h7 (поставьте мат сами на ответ черных 4. ... ♜h6) 5. ♚f7+ ♜h6 6. ♙f4+ и 7. ♚h7x.

348



1. ♚:e7+!! ♜f8! Ферзь черных неуязвим из-за угрозы мата на c1. Обратите внимание — все фигуры белых под ударом! Брать ладью на e7 нельзя: 2. ... ♜:e7 3. ♚e1+ ♜d6 4. ♜b4+ ♜c7 5. ♚c1+ или 5. ♘e6+ с быстрым выигрышем. 2. ♚f7+! (ход 2. ♚:c8 не выигрывает — можете проверить сами) 2. ... ♜g8 3. ♚g7+! ♜h8 4. ♚:h7+ ♜g8 5. ♚g7+ ♜h8 6. ♜h4+ ♜:g7 7. ♜h7+ ♜f8 8. ♜h8+ ♜e7 9. ♜g7+ ♜e8 10. ♜g8+! ♜e7 11. ♜f7+ ♜d8 12. ♜f8+ ♜e8 13. ♘f7+ ♜d7 14. ♜d6x.

Пока барашек жарился на вертеле, хозяин харчевни предложил гостям решить шахматные задачи на спор, кто с ними первый справится. Карабас-Барабас опередил всех и был очень горд собой.

## Глава 24

### Буратино узнает тайну золотого ключика

Буратино все искал подходящий случай, чтобы выведать тайну золотого ключика. Услышав от той же Совы, что Карабас со всей компанией остановились поужинать в харчевне «Трех пескарей», Буратино решил, что это и есть тот самый случай. Он оставил Мальвину и Пьеро под охраной пуделя Артемона, а сам пошел обратной дорогой.

Подговорив петуха помочь незаметно пробраться внутрь дома, он спрятался в большом старом кувшине, стоявшем около очага.

Пока готовился ужин, Хозяин развлекал посетителей, показывая красивые шахматные комбинации. Сначала он разыграл партию, которую у него красиво выиграл пленный купец, когда он служил коком на пиратском корабле. Концовка настолько ему понравилась, что он запомнил ее на всю жизнь.

#### Партия Купец — Хозяин харчевни:

1. d4 f5 2. e4 fe 3. ♖c3 ♗f6 4. ♘g5 e6 5. ♗:e4 ♘e7 6. ♘:f6 ♘:f6 7. ♗f3 b6 8. ♗e5 0-0 9. ♘d3 ♘b7 10. ♜h5 ♜e7.

