

Консультация для родителей на тему: «Шахматы: фигуры и правила»

Уважаемые родители, в наши дни шахматы стали не только спортом, но и верным методом в воспитании детей. Предлагаю вашему вниманию полезную информацию про шахматы.



ШАХМАТЫ - настольная логическая игра со специальными фигурами на 64-клеточной доске для двух соперников, сочетающая в себе элементы искусства (в части шахматной композиции), науки и спорта.

Цель игры в шахматах

Цель игры – поставить *мат* вражескому королю. Мат предваряет шах. Если играть за белых, то королю черных ставится шах в том случае, если белые могут его захватить (другими словами, если он находится под атакой фигуры белых). Чтобы белые не могли захватить черного короля на следующем ходу, черные должны сделать ход, который убирает короля из-под шаха.

Если черные не могут уйти из-под шаха, тогда объявляется, что черному королю поставлен мат, и белые выигрывают игру. Один из способов описать мат: мат – это положение, в котором королю поставлен шах, и игрок не может сделать ни одного хода, чтобы уйти из-под шаха. Еще один вариант развития событий – это когда черным НЕ поставлен шах, но они не могут сделать ни одного хода (в силу угрозы оказаться под шахом и / или в силу недоступности клеток). Такое положение называется *пат*. Когда происходит пат, игра завершается вничью.

Специальные фигуры в шахматах:

- Король
- Ферзь
- Слон
- Ладья
- Пешка

В распоряжении каждого игрока в начале партии 16 фигур: король, ферзь, две ладьи, два слона, два коня, восемь пешек. Всего на доске 32 фигуры.

Пешка

Ходит только вперед. Но в начальной позиции (белая – на 2-й горизонтали, черная – на 7-й) игрок может передвинуть пешку на одну или две клетки вперед.

Бьет фигуру противника на одно поле вперед *по диагонали* вправо или влево.

1 правило - пешка достигает последнюю горизонталь (8-ю для белых и 1-ю для черных) и превращается в любую фигуру, за исключением короля.

2 правило - взятие на проходе. При своем ходе пешка может побить пешку противника, если та перешла через битое поле.

Номинальная стоимость пешки 1 очко.

Конь

Ходит по траектории, напоминающей букву «Г» – передвигается на 2 клетки вперед и одну клетку в сторону. Из всех фигур только конь может перепрыгивать через свои и чужие фигуры.

Атакует любую фигуру противника, находясь в недостижимости для них. При ударе конь занимает место сбитой фигуры. Расположенный в центре доски, он имеет 8 доступных ходов, а в угловом поле – только два.

Номинальная стоимость коня 3 очка.

Слон

Ходит и наносит удары во все стороны *по диагонали* на любое число клеток.

В открытой позиции слон может оказаться сильнее коня, а в закрытой – конь часто бывает сильнее слона. Конь и слон относят в шахматах к «легким фигурам».

Слона, который ходит по белым клеткам, называют белопольным, а по черным – чернопольным.

Номинальная стоимость слона составляет 3 очка.

Ладья

Ходит и бьет по вертикали и горизонтали на любое число клеток.

Ладья, как и ферзь, считаются тяжелой фигурой.

Специфический ход в шахматной партии – *рокировка* – короля передвигают на 2 клетки к ладье и ладью переставляют за короля.

Рокировку можно делать при соблюдении следующих условий:

- король и ладья, с которой происходит рокировка, до этого в игре не делали ходов;
- на горизонтали между королем и ладьей отсутствуют другие фигуры;
- король не находится под ударом фигуры противника;
- поле, через которое передвигается король и поле, на которое он становится не находятся под ударами фигур противника.

Длинная рокировка выполняется в сторону ферзевого фланга, короткая – в сторону королевского.

Нельзя первой переставлять ладью. В шахматах существует правило: взялся – ходи. Если сначала передвинуть ладью к королю, противник имеет право потребовать считать ход завершенным, и рокировка не состоится. Рокировка – единственный ход в шахматах, когда один ход выполняют две фигуры.

Номинальная стоимость ладьи 5 очков.

Ферзь

Ходит во все стороны по вертикали, горизонтали и диагонали на любое число клеток доски. Ферзь – важная фигура. Он сильный и мобильный, эффективен в нападении и защите. Ферзя надо оберегать от ударов фигур противника. Потеря ферзя или размен его на фигуру меньшего достоинства оставляют мало шансов на победу.

Равноценно ферзя можно разменять на ферзя, две ладьи или три легкие фигуры противника. Бывают случаи, когда опытный шахматист специально отдает ферзя для достижения определенной цели в партии. Это называется «жертва». Начинающим любителям надо помнить, что ферзя надо хранить и использовать как самую сильную фигуру.

Ферзь – сильнейшая фигура в шахматах, с номинальной стоимостью в 10 очков.

Король

Ходит и наносит удары как и ферзь, по вертикали, горизонтали и диагонали, *но* только на *одну клетку* в любую сторону.

Король – самая главная фигура в шахматах и не имеет номинальной стоимости. Партия проиграна, когда погибает король – получит мат. Короля нельзя держать под боем фигур противника. Ему нужна постоянная защита.

Шах – такое положение, когда король стоит под ударом фигуры противника. Короля нельзя оставлять под шахом. Необходимо уйти на другое поле, защититься своей фигурой или просто побить фигуру противника, объявившую шах.

Мат - король находится под ударом (шахом) и уйти ему некуда – свободные поля находятся под ударом фигур противника. Партия заканчивается, когда король получает **мат**.