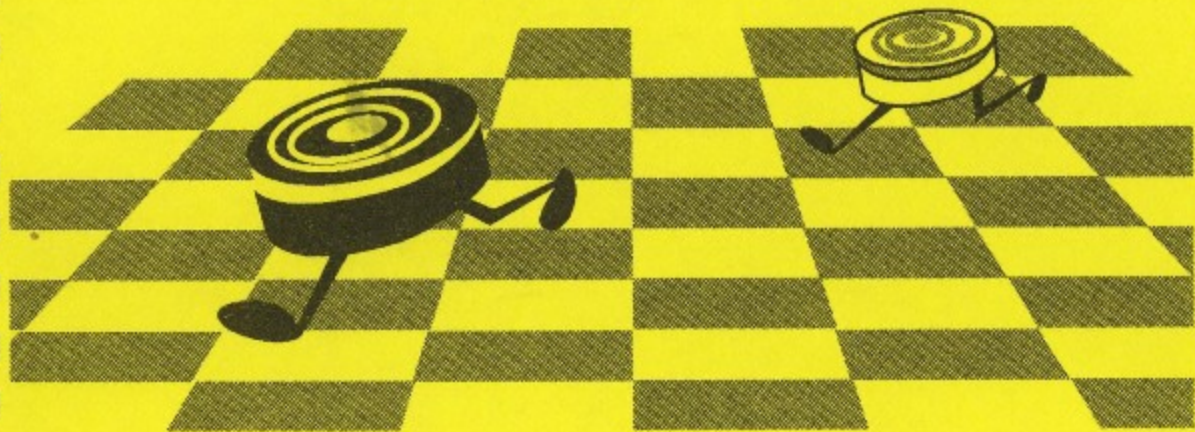


# ШКОЛА ШАШЕК

для первоклашек



КОМБИНАЦИИ

# ШКОЛА ШАШЕК

для первоклашек

ОБУЧАЮТ

заслуженный  
тренер России  
трехкратный  
чемпион мира  
гроссмейстер

**ВЛАДИМИР  
ЛАНГИН**

заслуженный  
тренер России  
почетный  
мастер спорта

**БОРИС  
ГЕРЦЕНЗОН**

**КОМБИНАЦИИ**



# ЧТО В ЭТОЙ КНИЖКЕ

Несколько слов для мам–пап,  
бабушек–дедушек..... 4

С ЧЕГО НАЧИНАТЬ..... 5

ПРАВИЛА,  
КОТОРЫЕ НУЖНО ЗНАТЬ..... 9

А ТЕПЕРЬ... – РЕШАЙТЕ!..... 11

РЕШЕНИЯ..... 41

ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОГО  
РЕШЕНИЯ..... 44

# НЕСКОЛЬКО СЛОВ ДЛЯ МАМ – ПАП, БАБУШЕК – ДЕДУШЕК

Уважаемые родители, а также бабушки и дедушки наших будущих чемпионов!

Перед Вами первая книжка задуманной нами серии для малышей и младших школьников, которую написали и составили известнейшие в шашечном мире люди.

Один из них – Владимир Лангин, уже трижды завоевавший высший мировой чемпионский титул, давно активно выступает и как талантливый популяризатор этой древнейшей игры. Его соавтор – Борис Миронович Герцензон уже более пятидесяти лет не только участвует во всех крупнейших шашечных баталиях, судит ответственные соревнования, но еще много сил и энергии отдает обучению ребятишек шашкам в детских садах и школах Петербурга.

Давно известно, что шашки это не только развлечение, но и источник творческого и интеллектуального развития ребенка. А лучший способ привлечь его к занятиям шашками – научить комбинациям – эффективным, искрометным приемам, определяющим результат партии.

Хотим обратить особое внимание на то, что вы – главное действующее лицо в обучении вашего ребенка. Поэтому сначала было бы хорошо, если вы сами освоите эти приемы, а затем заинтересуете ребенка поисками правильных решений.

Вполне возможно, что сразу не удастся найти решение каждой комбинации. Тогда придется заглянуть в конец книжки. (Там решения даны в перевернутом виде, чтобы меньше было соблазна у ребят сразу ими воспользоваться). Делать это следует в крайнем случае, но прежде всего – надо познакомить ребят с нотацией доски, записью партий и несколькими основными правилами. О них – дальше.

## С ЧЕГО НАЧИНАТЬ

Дорогой будущий чемпион!

Мы очень рады, что ты открыл эту книжку. Ведь это значит, что ты хочешь научиться играть в одну из самых интереснейших игр на свете. В России в нее играют уже много – много лет. В других странах играют и в такие же шашки, и в другие – где на доске не шестьдесят четыре клетки, как в "русских шашках", а сто клеток.

Но уметь играть в шашки – это не просто знать, как делать ходы, как "съесть" шашку и как пройти в дамки. И даже мало знать все правила. Ведь как бы ни было интересно играть – самое приятное и захватывающее – это добиться победы в партии. А чтобы добиться победы, надо уметь решать комбинации. Комбинации –

это несколько ходов, связанных между собой, при которых, пожертвовав одну или больше шашек (дамок), можно: пройти в дамки; выиграть одну или несколько шашек противника; добиться ничьей в трудной позиции.

Но прежде чем перейти к комбинациям, которые мы предлагаем тебе решить, надо знать, **как записываются отдельные позиции, ходы и решения.**

Посмотрим на шашечную доску. На ней слева – снизу вверх по порядку – стоят цифры, а внизу – слева направо – буквы латинского алфавита. Так обозначаются ряды на доске. Пересечение рядов образует поле (клетку). Шашки стоят на темных полях, причем белые шашки – в рядах 1, 2, 3, а черные – в рядах 8, 7, 6.

Каждое поле имеет обозначение букву и стоящую цифру, как показано на этой диаграмме.

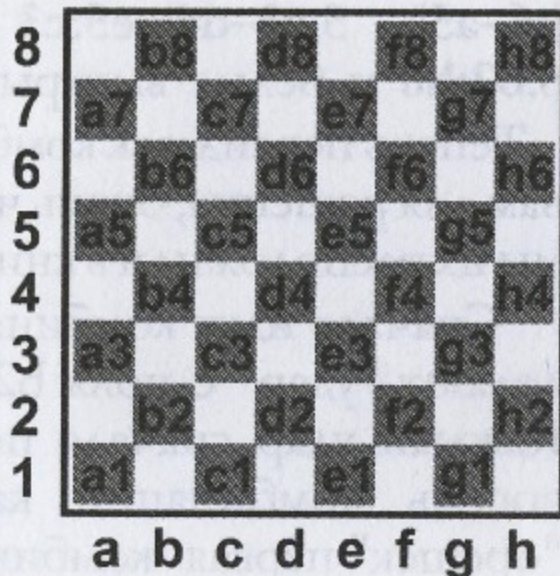
По ним можно определить место (позицию) каждой пешки. А отмечая буквой и цифрой каждый ход каждой пешки — с какого и на какое поле она пошла — можно записать всю партию.

### Как ведется запись партии?

Сначала указывается поле, с которого пешка пошла, потом поле, на которое она встала.

Но! — если ход сделан без взятия пешки (дамки), между обозначениями позиций ставится знак

"—" (тире); если ход сделан с взятием пешки (дамки), между обозначениями позиции ставится знак ":" (двоеточие).



Вот как запись выглядит окончательно:

1. c3-d4 f6-e5 2. d4:f6 g7:e5 3. a3-b4 h8-g7 4. b2-c3  
b6-a5? 5. c3-d4! e5:c3 6. e3-d4 c3:e5 7. c1-b2 a5:c3  
8. b2:h8 и белые выигрывают.

Теперь перейдем к комбинациям. Те, что мы предлагаем вам для решения, очень часто встречаются в игре. Вот как мы их расположили в книжке.

Сначала идут комбинации, в которых шашки бьют — делают "удар" с поля b2, потом с поля d2, и так далее. Каждый удар сначала показан на схеме, а потом даны восемь комбинаций каждого удара. Самый легкий "орешек" первая комбинация. Чем больше над диаграммой "орешков" — тем труднее найти решение.

**Но мы уверены — ты справишься! Проверить себя ты можешь, открыв страничку "Решения".**



## ПРАВИЛА, КОТОРЫЕ НУЖНО ЗНАТЬ



Шашка может ходить только вперед, а бить – и вперед, и назад.



Если шашка, передвигаясь по доске, достигнет поля в последнем ряду, она становится дамкой.



Дамка может делать ходы на любое свободное поле по диагонали и вперед, и назад. Дамка не может перескакивать через свои шашки.



Шашка **обязательно** должна побить (снять с доски) шашку (или дамку) противника при своем ходе, если за ней есть свободное поле.



Если за шашкой противника есть несколько свободных полей подряд, то дамка, взяв эту шашку, может остановиться **на любом из свободных полей**.

## ПРАВИЛА, КОТОРЫЕ НУЖНО ЗНАТЬ



Дамка **обязательно** должна побить одну или несколько шашек (или дамек) противника, если только эти шашки находятся на одной линии (диагонали) с дамкой и если за ней имеется одно или несколько свободных полей.



Если можно взять несколько шашек (или дамек) разными ходами, игрок имеет право выбрать **любой из ходов**.



Побив несколько шашек (или дамек), снять их с доски можно **только после окончания удара**.

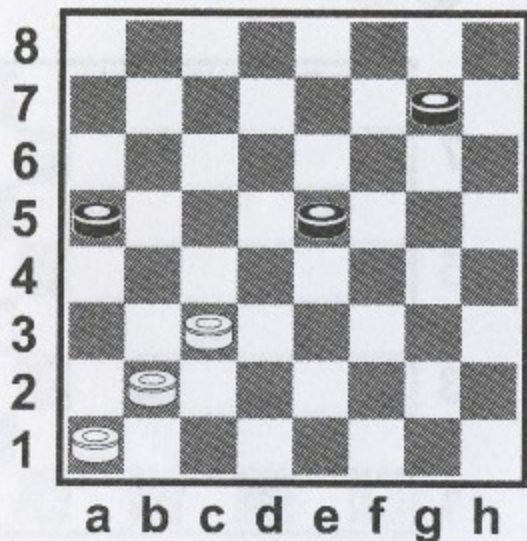


Нельзя одним ходом два раза перескакивать через одну и ту же шашку, но можно перескакивать через одно и то же поле.

УДАР С ПОЛЯ



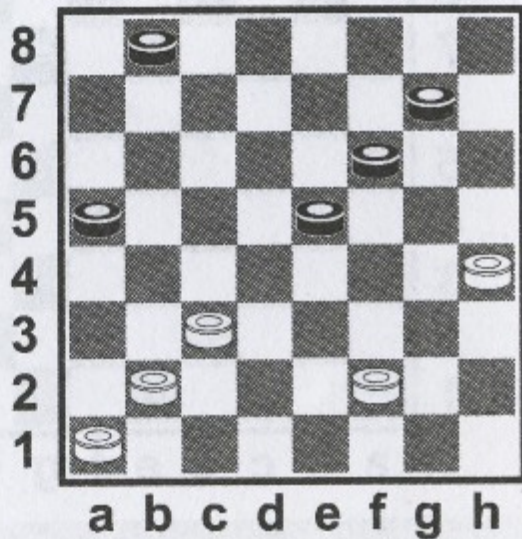
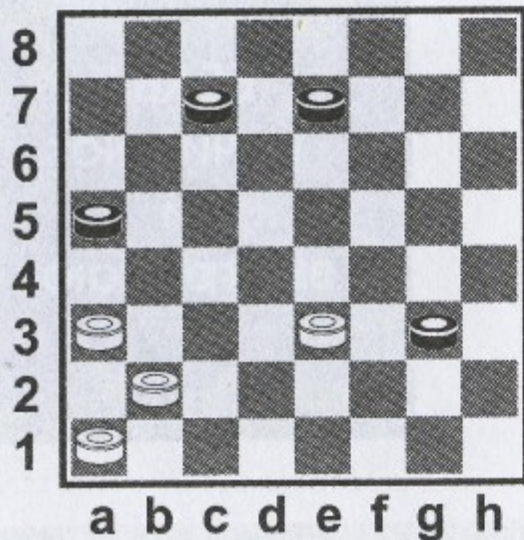
С Х Е М А



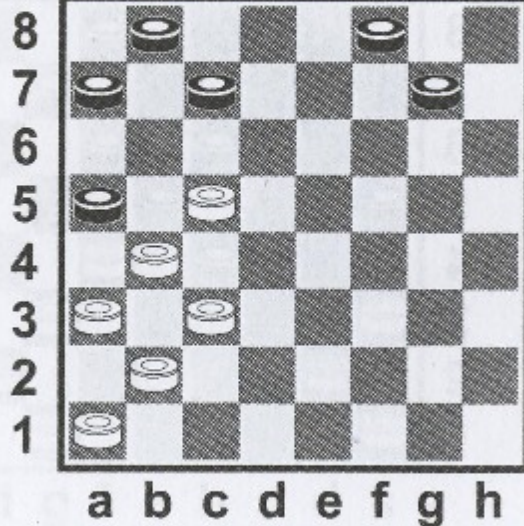
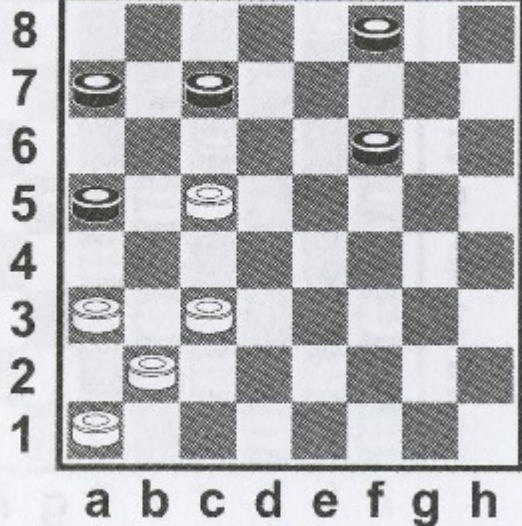
**БЕЛЫЕ  
НАЧИНАЮТ  
И  
ВЫИГРЫВАЮТ**

**А теперь... – РЕШАЙТЕ!**

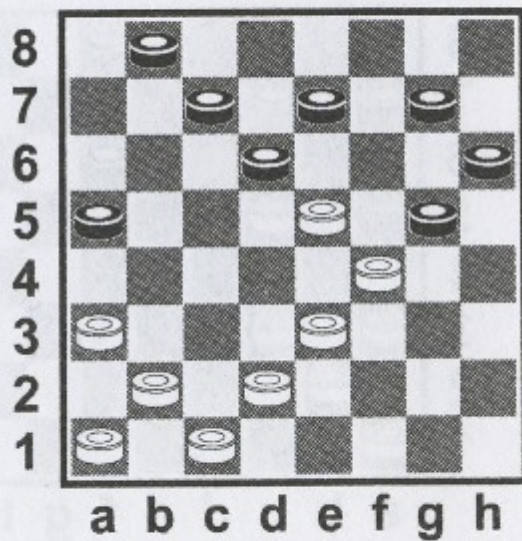
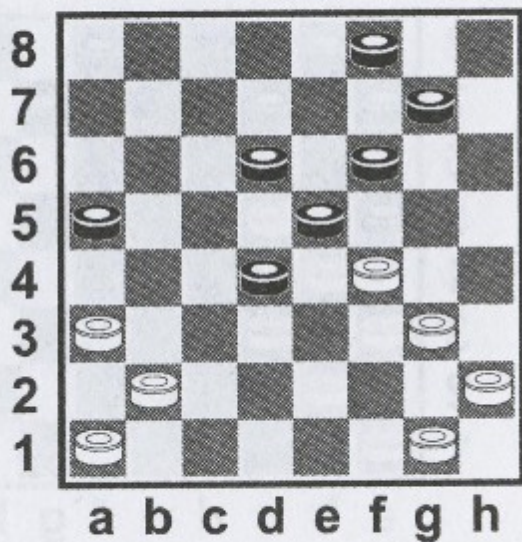
# УДАР С ПОЛЯ



# УДАР С ПОЛЯ

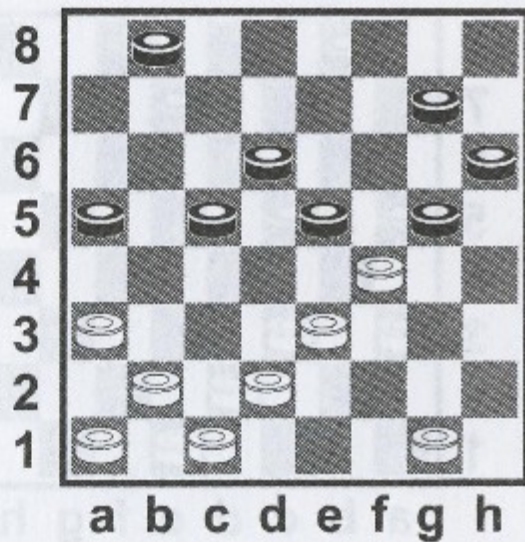
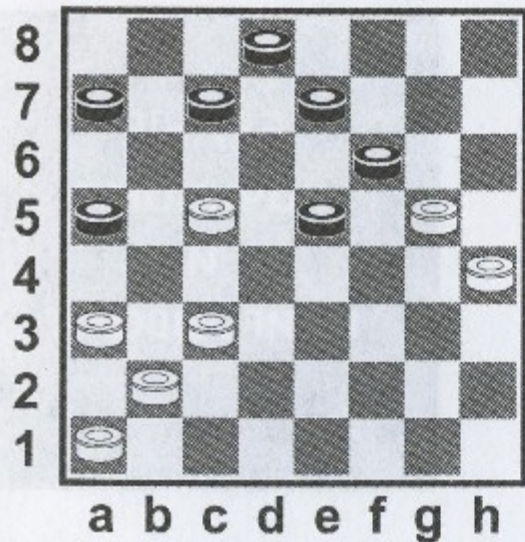


# УДАР С ПОЛЯ



# УДАР С ПОЛЯ

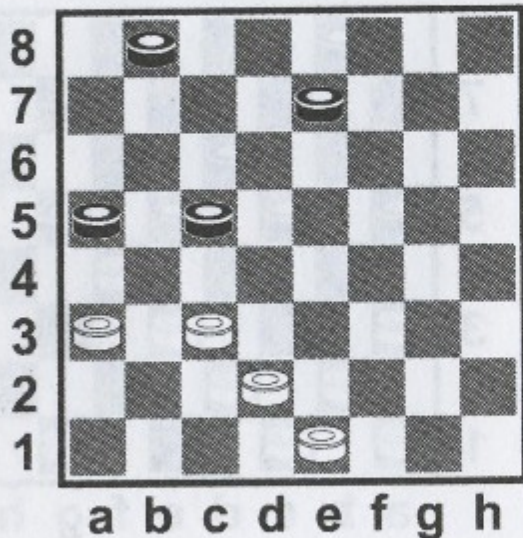
b2



# УДАР С ПОЛЯ



С Х Е М А



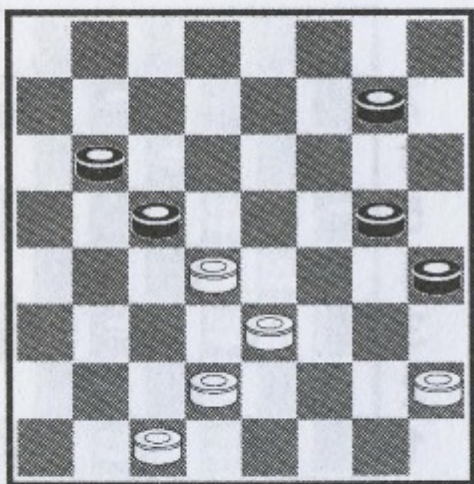
**БЕЛЫЕ  
НАЧИНАЮТ  
И  
ВЫИГРЫВАЮТ**



# УДАР С ПОЛЯ

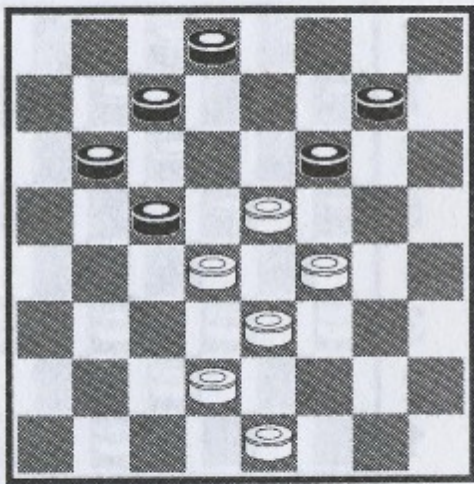


8  
7  
6  
5  
4  
3  
2  
1



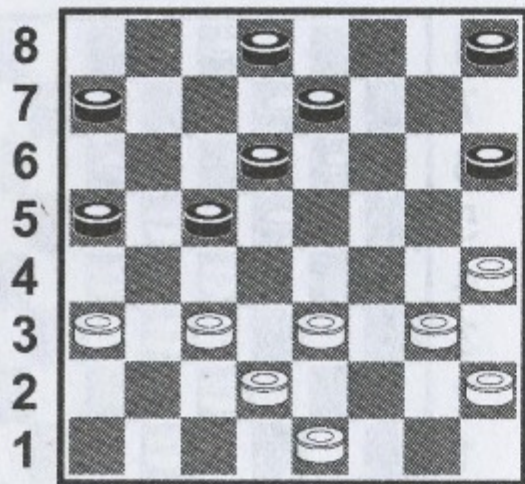
a b c d e f g h

8  
7  
6  
5  
4  
3  
2  
1

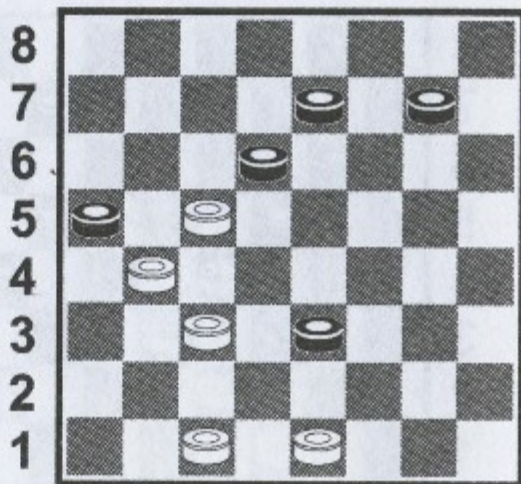


a b c d e f g h

# УДАР С ПОЛЯ



a b c d e f g h



a b c d e f g h

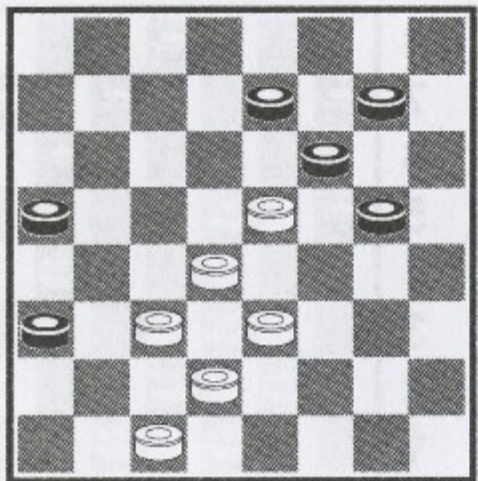
# УДАР С ПОЛЯ



УДАР С ПОЛЯ

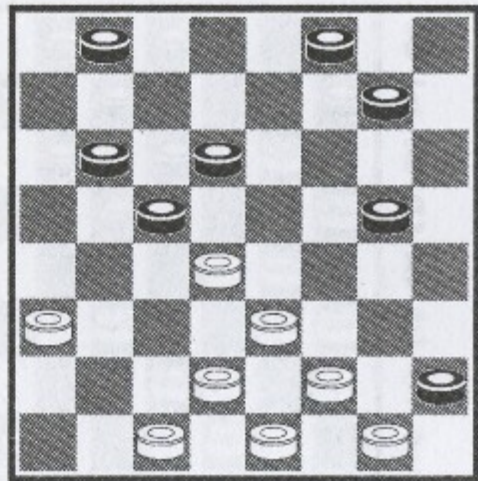


8  
7  
6  
5  
4  
3  
2  
1



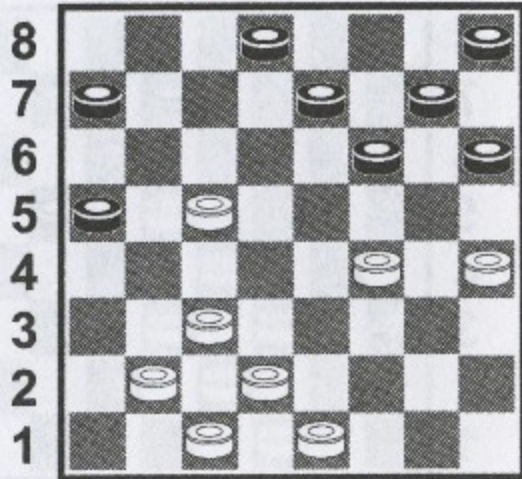
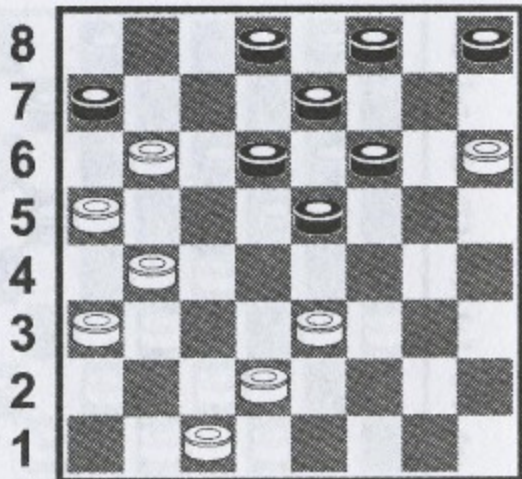
a b c d e f g h

8  
7  
6  
5  
4  
3  
2  
1



a b c d e f g h

# УДАР С ПОЛЯ



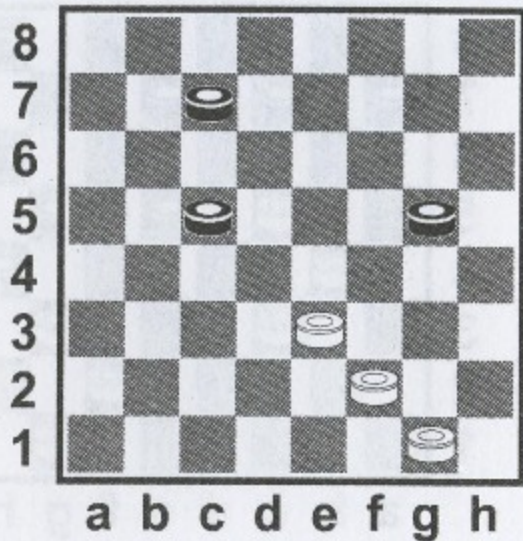
a b c d e f g h

a b c d e f g h

# УДАР С ПОЛЯ

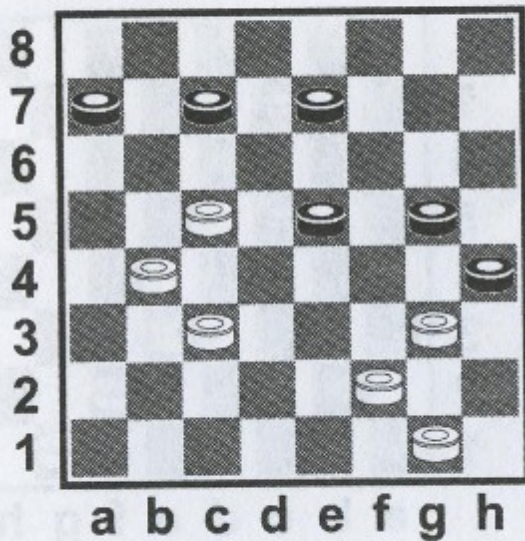
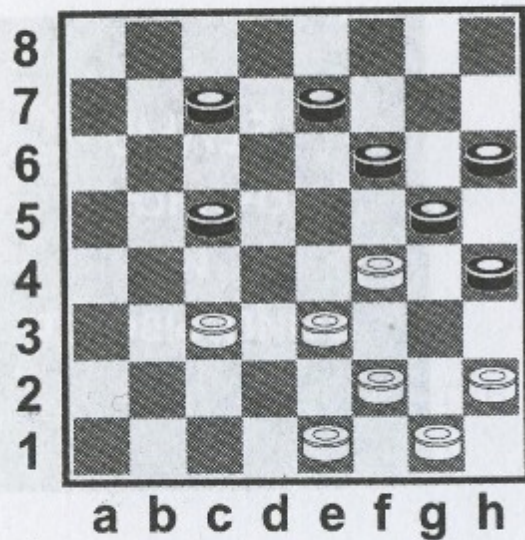


# С Х Е М А



**БЕЛЫЕ  
НАЧИНАЮТ  
И  
ВЫИГРЫВАЮТ**

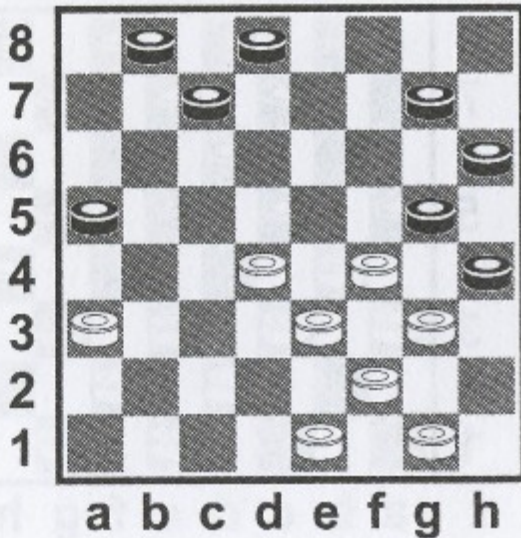
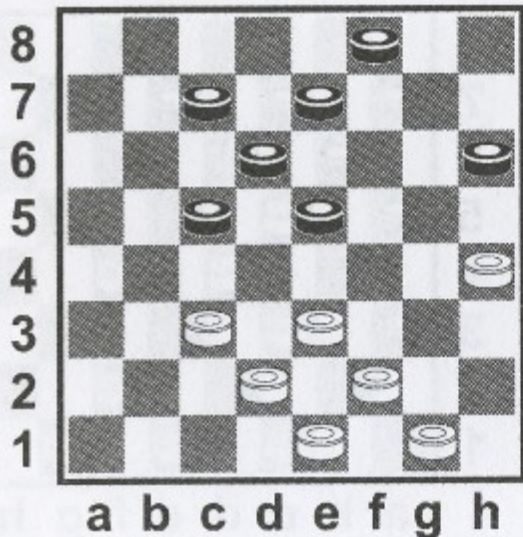
# УДАР С ПОЛЯ



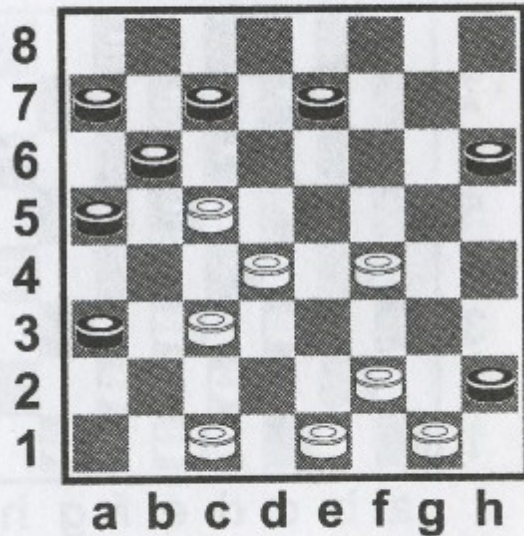
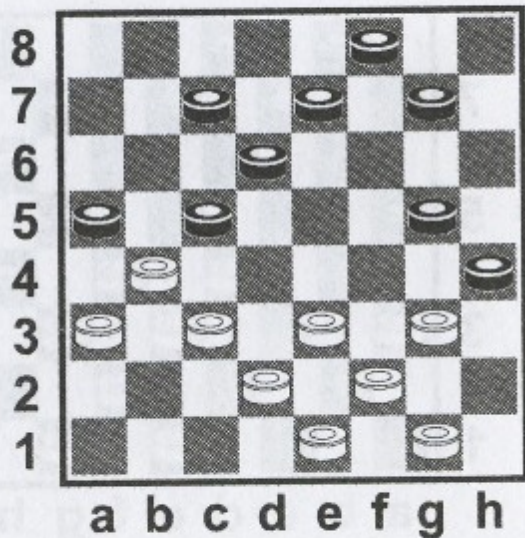
# УДАР С ПОЛЯ



УДАР С ПОЛЯ

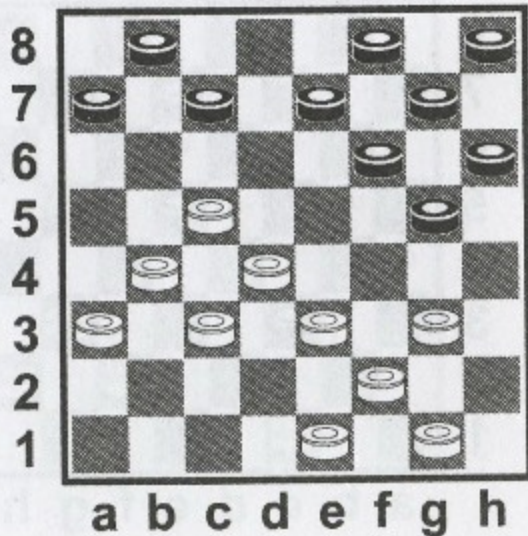
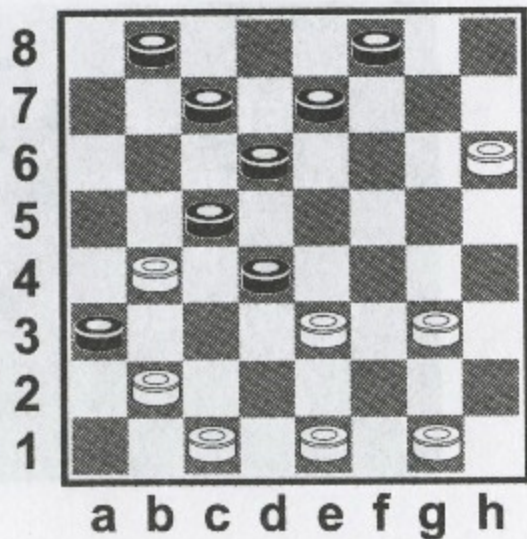


# УДАР С ПОЛЯ





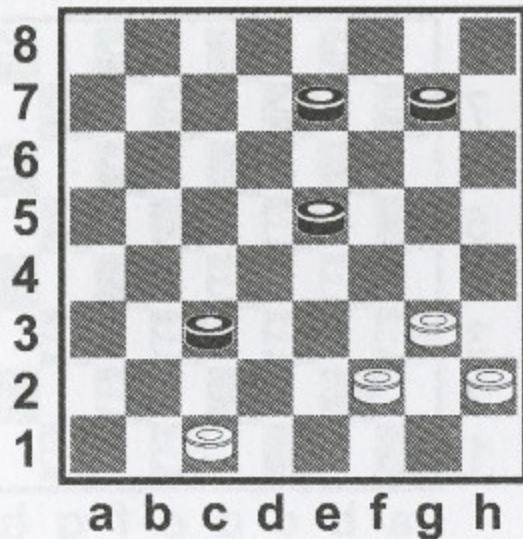
# УДАР С ПОЛЯ



# УДАР С ПОЛЯ

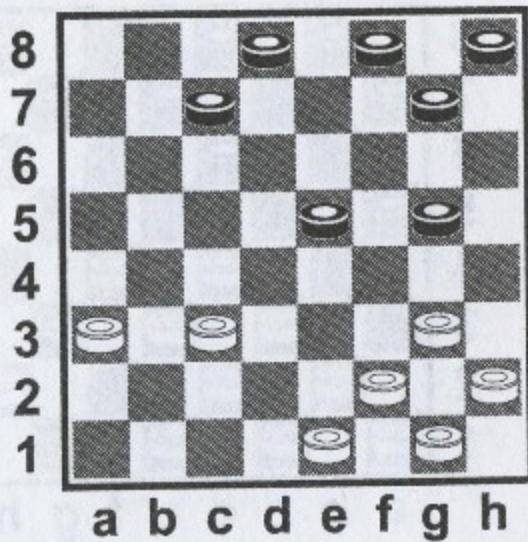
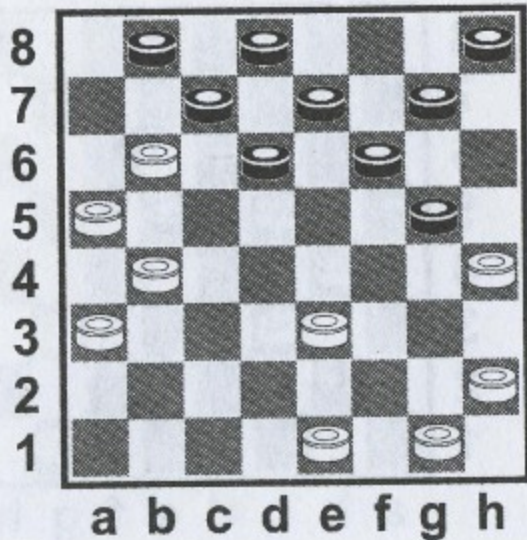
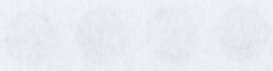


С Х Е М А

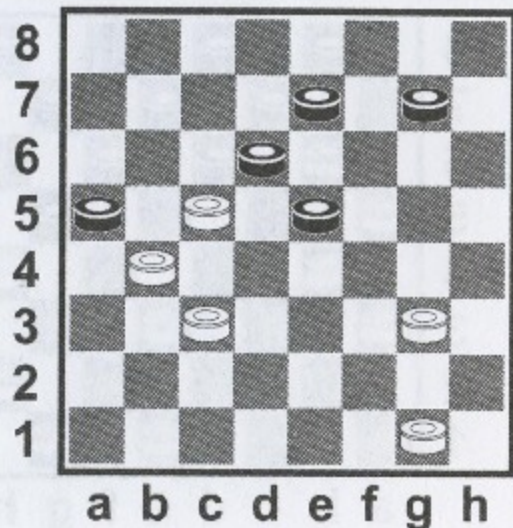
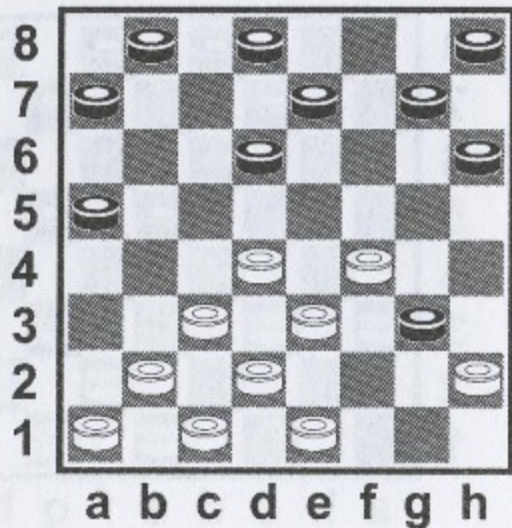


**БЕЛЫЕ  
НАЧИНАЮТ  
И  
ВЫИГРЫВАЮТ**

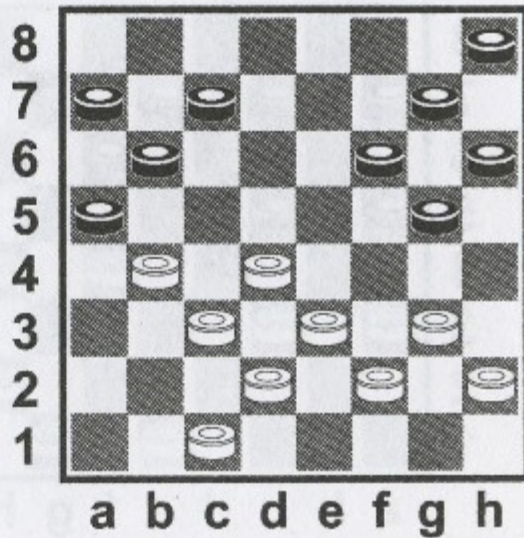
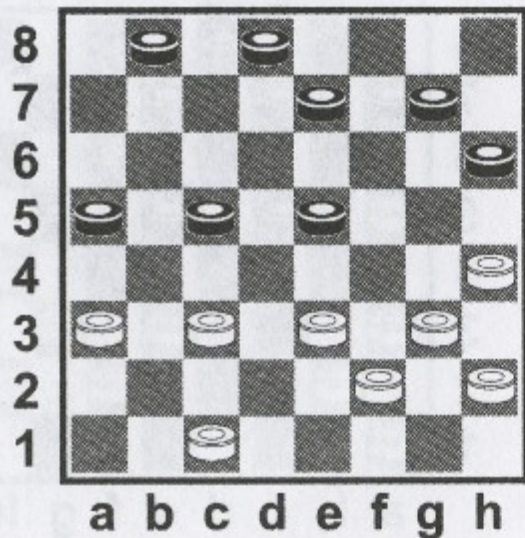
# УДАР С ПОЛЯ



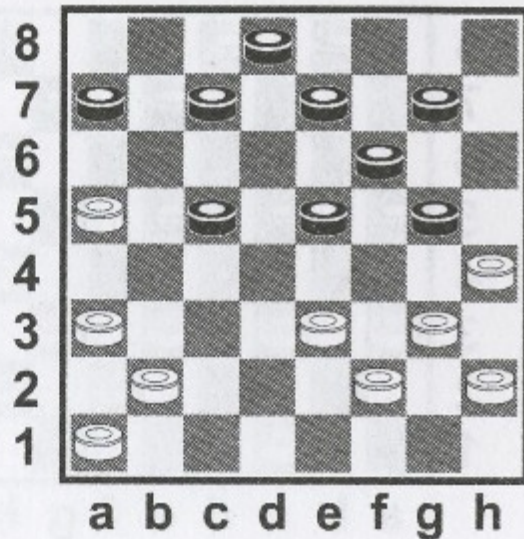
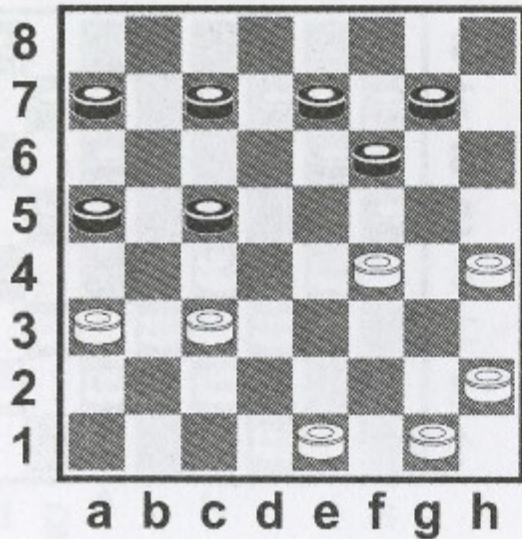
# УДАР С ПОЛЯ



# УДАР С ПОЛЯ



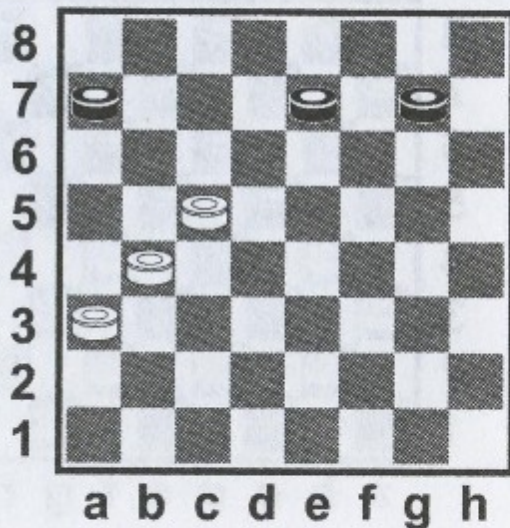
# УДАР С ПОЛЯ



# УДАР С ПОЛЯ

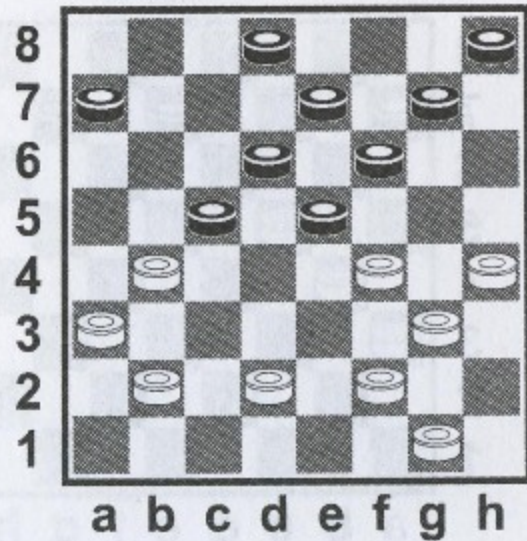
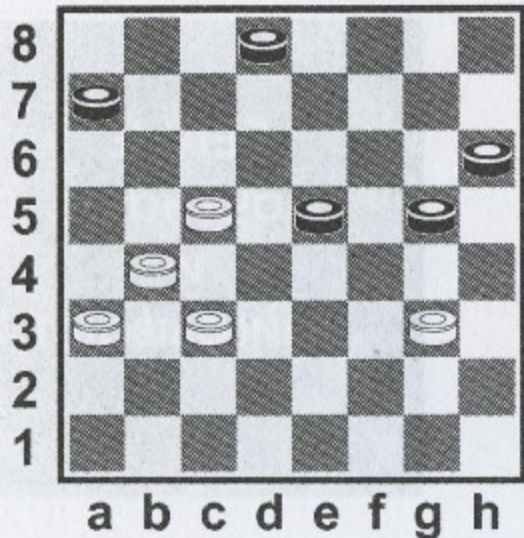


С Х Е М А



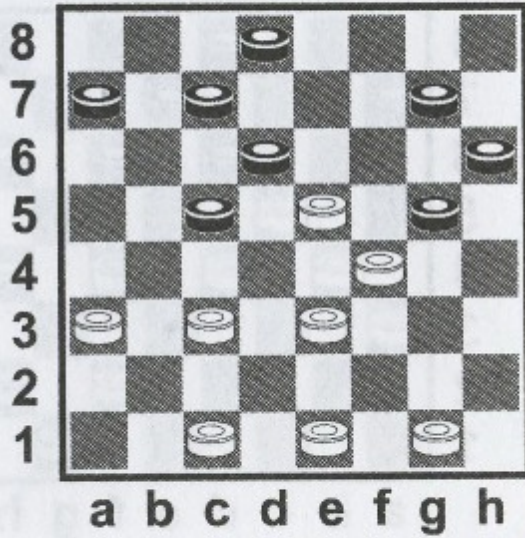
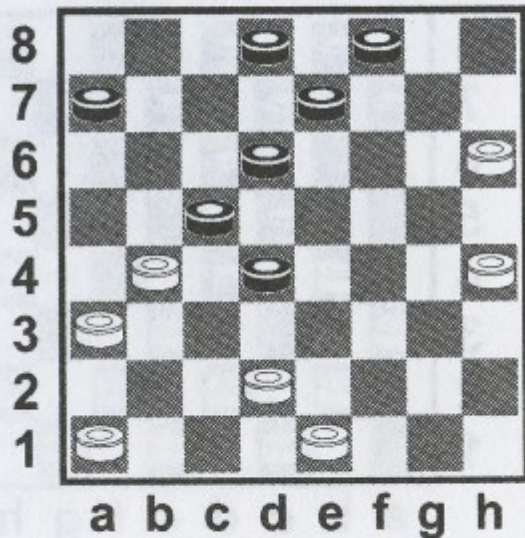
**БЕЛЫЕ  
НАЧИНАЮТ  
И  
ВЫИГРЫВАЮТ**

# УДАР С ПОЛЯ

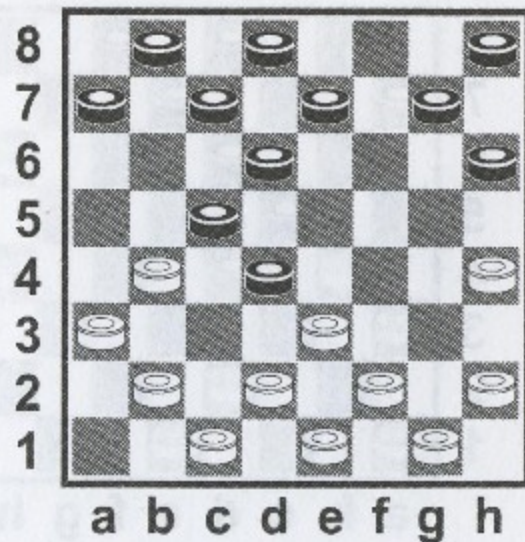
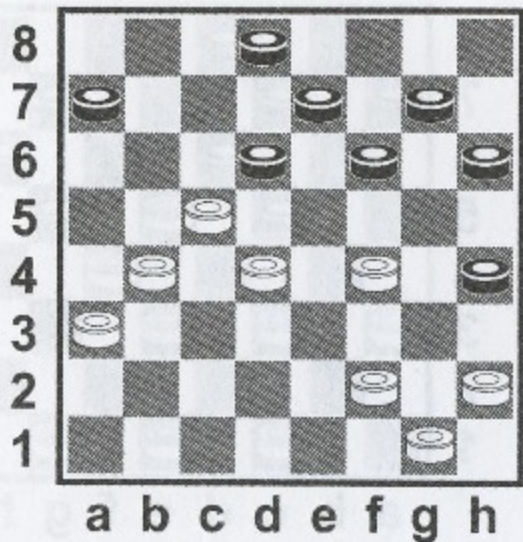




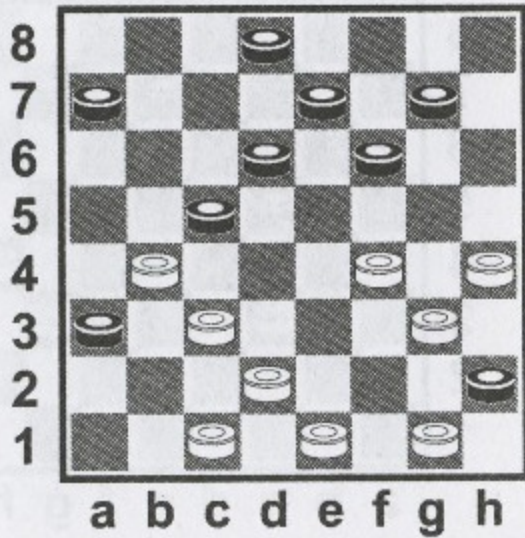
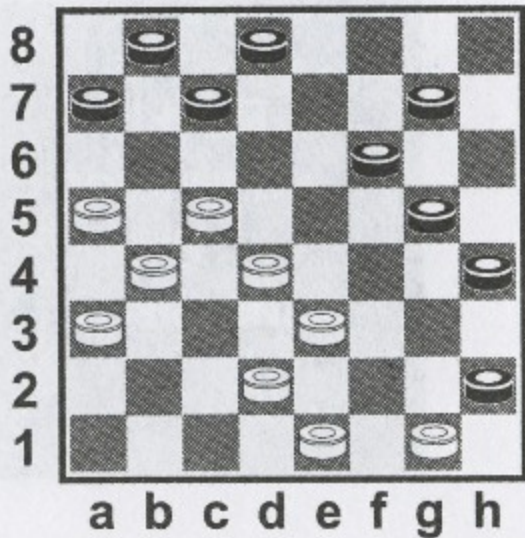
# УДАР С ПОЛЯ



# УДАР С ПОЛЯ



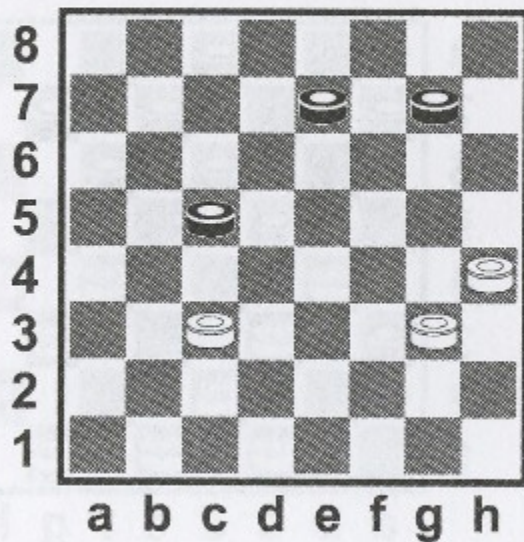
# УДАР С ПОЛЯ



# УДАР С ПОЛЯ

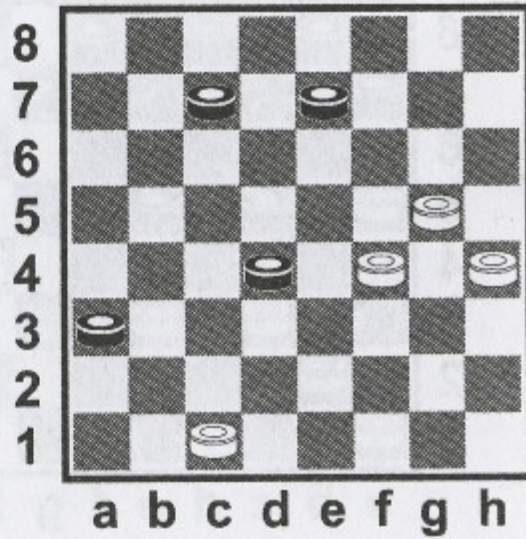
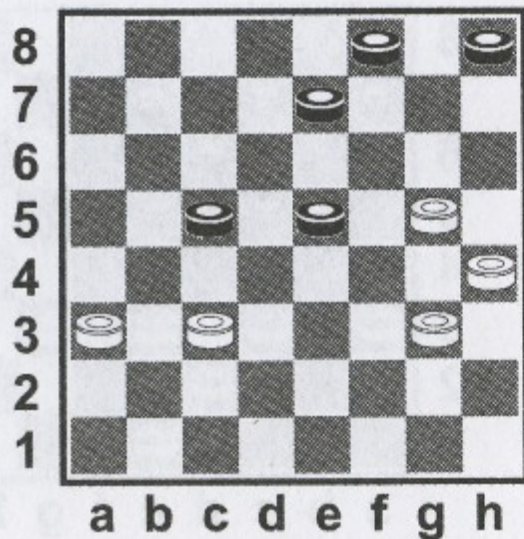


С Х Е М А

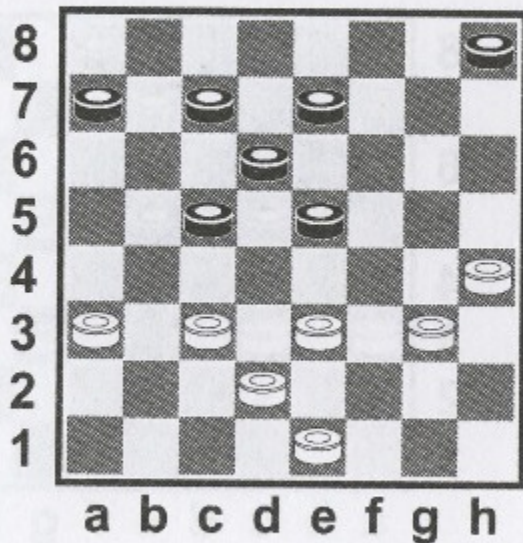
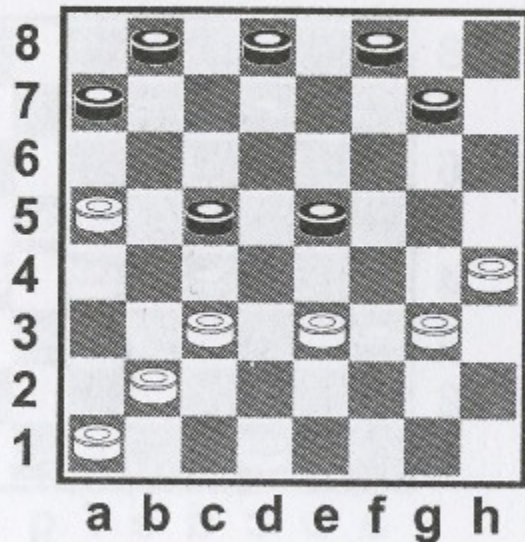


**БЕЛЫЕ  
НАЧИНАЮТ  
И  
ВЫИГРЫВАЮТ**

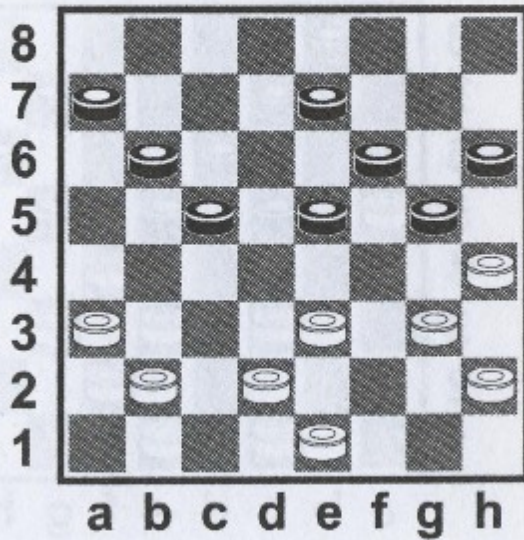
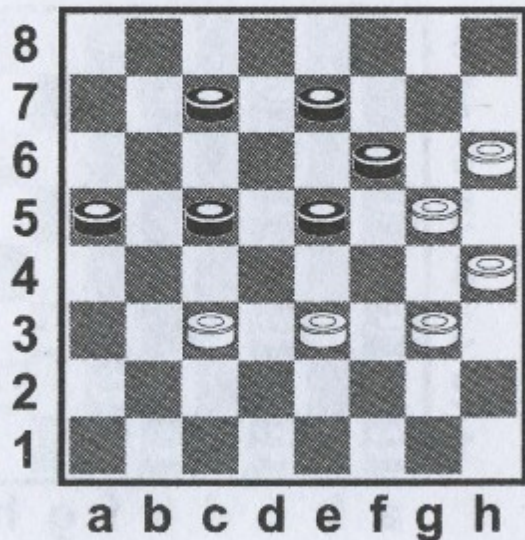
# УДАР С ПОЛЯ



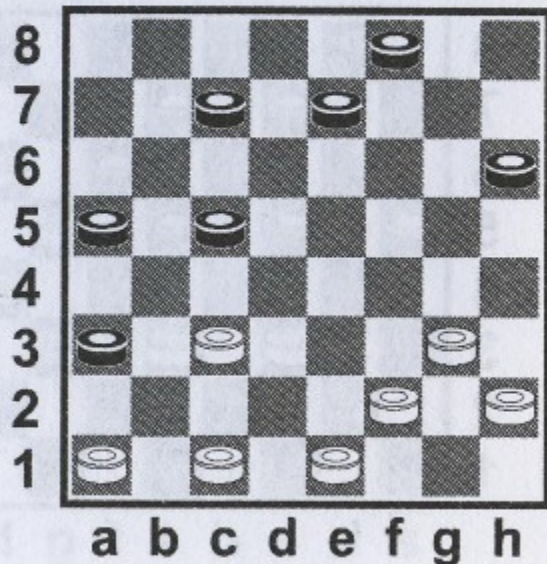
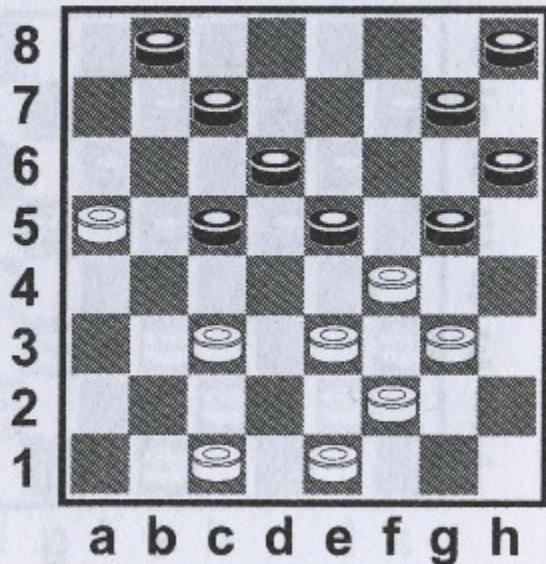
# УДАР С ПОЛЯ



# УДАР С ПОЛЯ



# УДАР С ПОЛЯ





# Р Е Ш Е Н И Я

## Удар с поля b2

- 1. e3-f4 g3:e5 2. a3-b4 a5:c3 3. b2:a5
- 1. h4-g5 f6:h4 2. c3-b4 a5:c3 3. b2:h8
- 1. c5-b6 a7:c5 2. c3-b4 a5:c3 3. b2:h4
- 1. c5-b6 a7:c5 2. b4:d6 c7:e5 3. c3-b4 a5:c3 4. b2:h8
- 1. f4-g5 f6:f2 2. g1:e7 f8:d6 3. a3-b4 a5:c3 4. b2:h8
- 1. e3-d4 g5:c5 2. d2-c3 d6:f4 3. c3-b4 a5:c3 4. b2:e3
- 1. c5-d6 e7:c5 2. g5:e7 d8:f6 3. c3-b4 a5:c3 4. b2:g5
- 1. d2-c3 e5:g3 2. e3-d4 c5:e3 3. c3-b4 a5:c3 4. b2:h8

## Удар с поля d2

- 1. h2-g3 h4:f2 2. e3:g1 c5:e3 3. d2:f8
- 1. f4-g5 f6:h4 2. e5-f6 g7:c3 3. d2:b8
- 1. h4-g5 h6:f4 2. g3:c7 d8:b6 3. c3-b4 a5:c3 4. d2:f8
- 1. c3-d4 a5:e5 2. e1-d2 d6:b4 3. d2:h6
- 1. e5-d6 e7:c5 2. d4:b6 a5:c7 3. c3-b4 a3:c5 4. e3-d4 c5:e3 5. d2:f8
- 1. f2-g3 h2:f4 2. d2-c3 f4:b4 3. e1-d2 c5:e3 4. a3:e7 f8:d6 5. d2:a7
- 1. b4-c5 d6:b4 2. a5:c3 a7:c5 3. h6-g7 f8:h6 4. e3-d4 c5:e3 5. d2:f8
- 1. c3-b4 a5:a1 2. c5-b6 a7:c5 3. f4-e5 f6:d4 4. h4-g5 h6:f4 5. c1-b2 a1:c3 6. d2:d2

# Ъ И Н Е Ш Е Р

## Удар с поля f2

- 1.f4-e5 f6:b2 2.e3-f4 g5:e3 3.f2:a1
- 1. c3-d4 e5:a5 2. c5-b6 a7:c5 3. g3-f4 g5:e3 4. f2:f6
- 1.e3-d4 c5:c1 2. h4-g5 h6:f4 3. el-d2 cl:e3 4. f2:b6
- 1.a3-b4 a5:e5 2. f4:d6 c7:e5 3. e3-f4 g5:e3 4. f2:h8
- 1.c3-d4 a5:e5 2. a3-b4 c5:a3 3. e3-d4 e5:c3 4. d2:b4 a3:c5 5. g3-f4 g5:e3 6. f2:h8
- 1.f4-g5 h6:f4 2. cl-b2 a3:cl 3. el-d2 cl:e3 4. c3-b4 a5:e5 5. f2:d8 b6:d4 6. d8:h6
- 1. b2-c3 d4:b2 (если 1. d4:h4, то 2. c3-d4 c5:e3 3. el-f2 a3:c5 4. f2:f6) 2. e3-d4 c5:e3 3. el-f2 a3:c5 4. f2:a1
- 1. c5-b6 c7:a5 2. d4-e5 f6:b2 3. a3:cl a5:c3 4. e3-d4 c3:e5 5. e3-f4 g5:e3 (или e5:g3) 6. f2:d8

## Удар с поля h2

- 1. b4-c5 d6:b4 2. a5:c3 c7:a5 3. c3-b4 a5:c3 4. el-d2 c3:el 5. gl-f2 el:g3 6. h2:c5
- 1. c3-d4 e5:c3 2. el-d2 c3:el 3. g3-h4 el:g3 4. h4:f6 g7:e5 5. h2:b8
- 1. f4-e5 d6:f4 2. e3:g5 h6:f4 3. c3-b4 a5:e5 4. d2-e3 f4:d2 5. h2:h6
- 1. g3-f4 e5:g3 2. c3-d4 a5:e5 3. gl-h2 d6:b4 4. h2:h6
- 1. c3-b4 a5:c3 2. cl-d2 c3:el 3. h4-g5 h6:d2 4. g3-h4 el:g3 5. h2:cl
- 1. d4-e5 f6:b2 2. cl:a3 a5:el 3. g3-h4 el:g3 4. h4:f6 g7:e5 5. h2:b8
- 1. c3-d4 c5:g5 2. a3-b4 a5:c3 3. el-d2 c3:el 4. gl-f2 el:g3 5. h2:b8
- 1. a5-b6 c7:a5 2. g3-f4 e5:el 3. e3-d4 c5:e3 4. a3-b4 a5:c3 5. b2:f2 el:g3 6. h2:d6

### Удар с поля b4

• 1.c5-d6 e5:c7 2. g3-f4 g5:e3 3. c3-d4 e3:c5 4. b4:b8

•• 1. h4-g5 f6:h4 2. f2-e3 h4:d4 3. d2-c3 e5:g3 4. c3:c7 d8:b6 5. b4:h6

••• 1. h6-g7 f8:h6 2. h4-g5 h6:f4 3. d2-e3 d4:f2 (или f4:d2) 4. e1:c7 d8:b6 5. b4:f8

•••• 1. a3-b4 c5:a3 2. e3-d4 g5:c5 3. c3-b4 d6:f4 4. b4:b8

••••• 1. f4-g5 h6-f4 2. f2-g3 h4:f2 3. g1:g5 f6:h4 4. d4-e5 d6:f4 5. c5-b6 a7:c5 6. b4:c1

•••••• 1. b2-c3 d4:b2 2. d2-c3 b2:d4 3. h4-g5 h6:d2 4. e1:e5 d6:f4 5. b4:d2

••••••• 1. c5-d6 c7:c3 2. e3-d4 c3:e5 3. a5-b6 a7:c5 4. b4:f8

•••••••• 1. f4-e5 f6:b2 2. g1-f2 h2:f4 3. d2-c3 b2:d4 4. f2-e3 d4-f2 (или f4:d2) 5. e1:c7 d8:b6 6. b4:h6

### Удар с поля h4

• 1.g5-f6 e5:g7 2. c3-d4 c5:e3 3. g3-f4 e3:g5 4. h4:d8

•• 1. c1-b2 a3:c1 2. g5-h6 c1:g5 3. h4:g1

••• 1. c3-d4 e5:c3 2. b2:b6 a7:c5 3. e3-d4 c5:e3 4. g3-f4 e3:g5 5. h4:h8

•••• 1. a3-b4 c5:a3 2. c3-d4 e5:c3 3. d2:b4 a3:c5 4. e3-d4 c5:e3 5. g3-f4 e3:g5 6. h4:a5

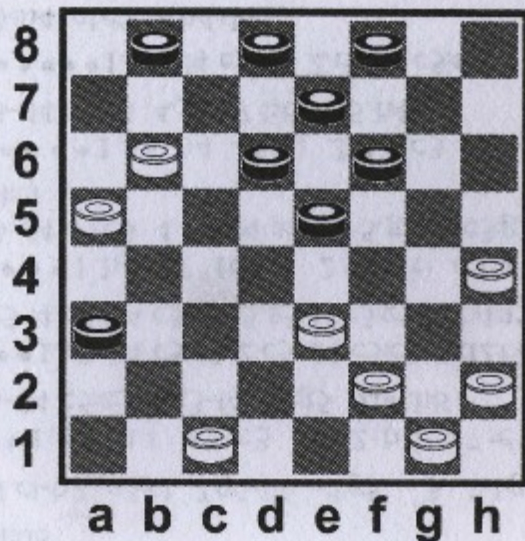
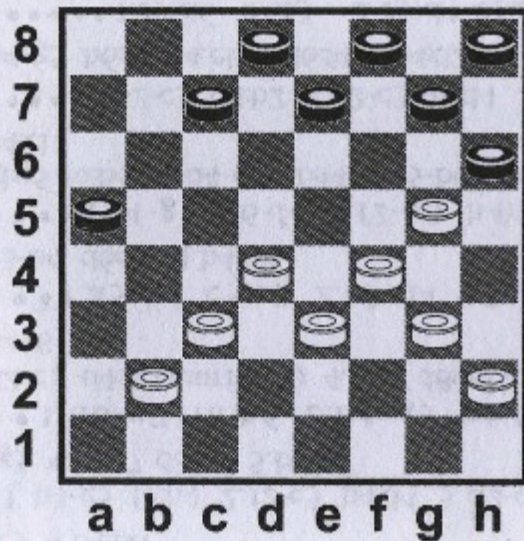
••••• 1. h6-g7 f6:h8 2. g5-f6 e5:g7 3. e3-d4 c5:e3 4. c3-b4 a5:c3 5. g3-f4 e3:g5 6. h4:e1

•••••• 1. a3-b4 c5:c1 2. d2-c3 c1:f4 3. c3-d4 e5:c3 4. g3:g7 h6:f8 5. h4:d2

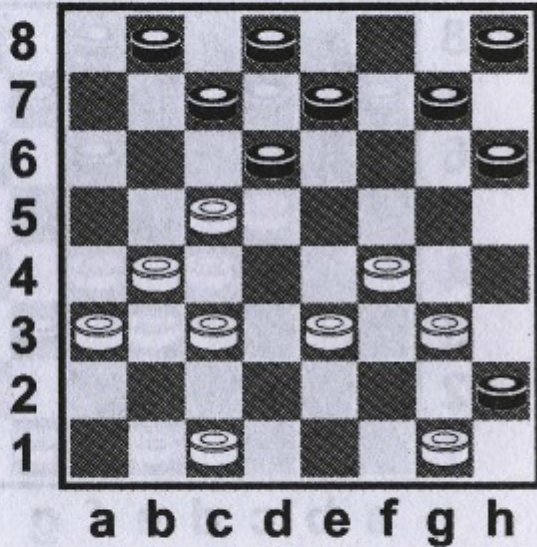
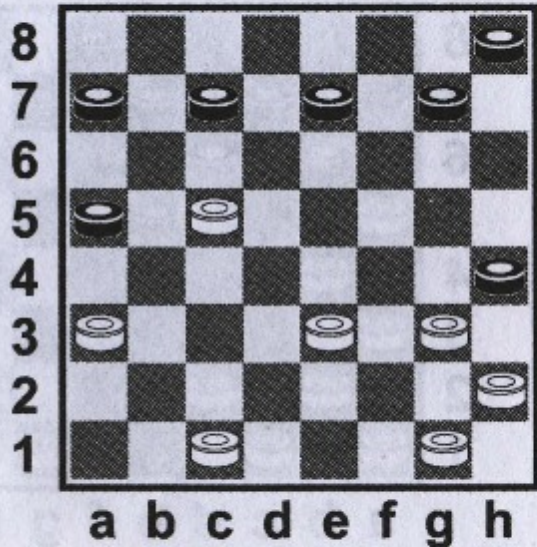
••••••• 1. c3-d4 e5:c3 2. e1-d2 c3:e1 3. g3-h4 e1:e5 4. h4:d8

•••••••• 1. c3-b4 a5:c3 2. e1-d2 c3:e1 3. c1-b2 a3:c1 4. g3-h4 e1:g3 5. h2:f4 c1:g5 6. h4:e3

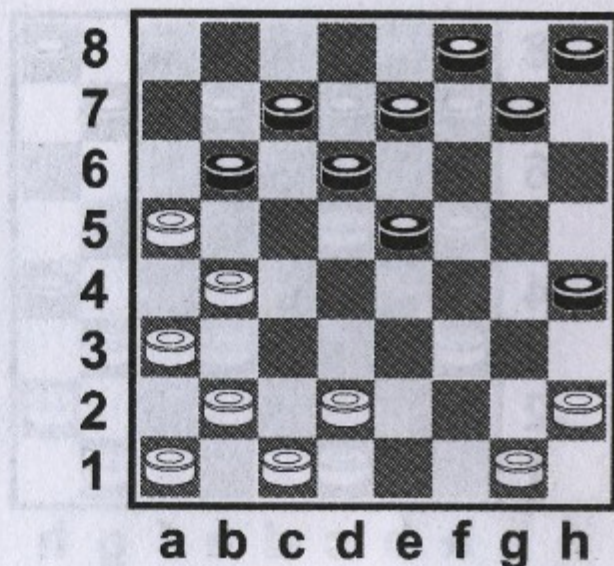
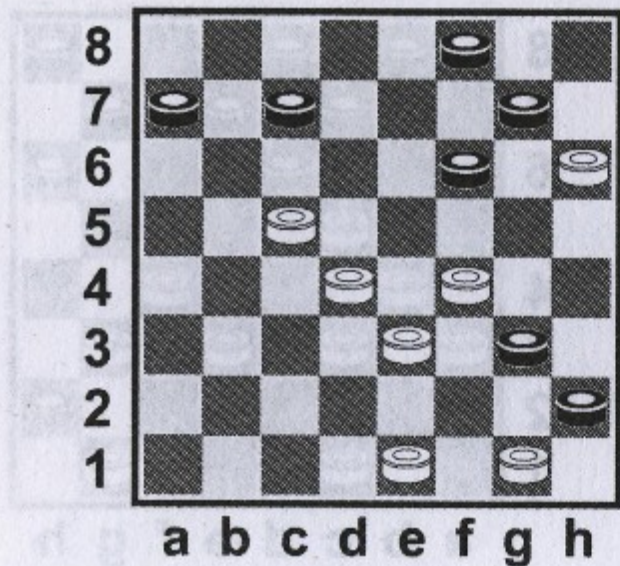
# ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОГО РЕШЕНИЯ



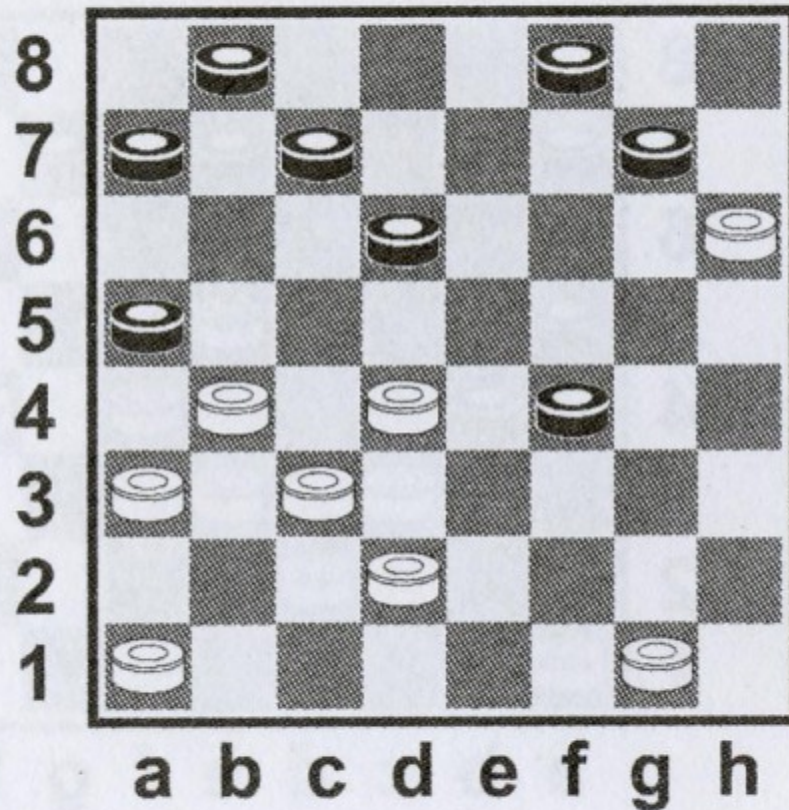
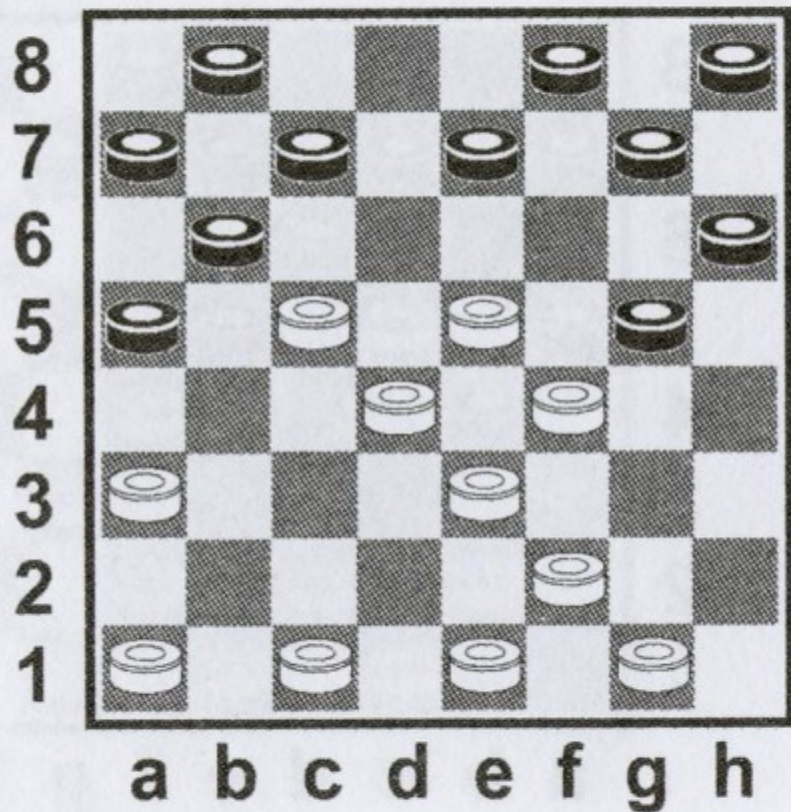
# ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОГО РЕШЕНИЯ



# ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОГО РЕШЕНИЯ



# ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОГО РЕШЕНИЯ



# ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОГО РЕШЕНИЯ

