

БИБЛИОТЕЧКА ШАХМАТИСТА

Виктор Березин

АЗЫ ШАХМАТ



БИБЛИОТЕЧКА ШАХМАТИСТА

Виктор Березин

АЗЫ ШАХМАТ

Москва

2010

УДК 794
ББК 75.581
Б48

Р е ц е н з е н т ы:
Международные гроссмейстеры *Г.А. Тимошенко, Ю.Н. Крунна*

Березин В.Г.

Б48 Азы шахмат. — М.: «RUSSIAN CHESS HOUSE», 2010. — 128 с.
(Библиотечка шахматиста).

ISBN 978-5-94693-141-0

Вы ищете учебник, который поможет вашему ребенку сделать первые шаги в шахматах? Вы хотите получить преимущество в матче с вашим постоянным соперником? Или вы имеете свободное время и желаете совершить умственную разминку?

Если вы ответили «да» хотя бы на один из этих вопросов, вам пригодится книга, которую вы держите в руках.

Она будет полезна тем, кто интересуется шахматами, но не знаком с правилами игры. Автор, опираясь на многолетний опыт работы с начинающими, изложил эти сложные правила лаконичным и понятным ребенку языком. Но настоящей «изюминкой» является раздел «Шахматный практикум». Задания подобраны очень удачно, их решение принесет вам и вашим детям настоящее удовольствие.

Для детей дошкольного и младшего школьного возраста, учителей, родителей.

Международный гроссмейстер Георгий Тимошенко

УДК 794
ББК 75.581

У ч е б н о е и з д а н и е

Березин Виктор Геннадиевич

АЗЫ ШАХМАТ

Художник *Яков Красновский*

Компьютерная верстка *Андрей Манилык, Андрей Ельков*

Подписано в печать 15.12.2009. Формат 60х90/16.

Гарнитура «Ньютон». Усл. п. л. 8,00.

Заказ №281. Тираж 3000.

Издательство «RUSSIAN CHESS HOUSE»

(директор Мурад Аманназаров)

Тел./факс: (495) 963-80-17

e-mail: murad@chess-m.com или andy-el@mail.ru

<http://www.chessm.ru> — Интернет-магазин

Отпечатано в полном соответствии с качеством предоставленного оригинал-макета
в ОАО «Издательско-полиграфическое предприятие «Правда Севера».

163002, г. Архангельск, пр. Новгородский, 32.

Тел./факс (8182) 64-14-54, тел.: 65-38-78, 65-37-65, 20-50-52

E-mail: zakaz@ippps.ru, www.ippps.ru,

ISBN 978-5-94693-141-0 © Березин В.Г., 2010
© Издательство «RUSSIAN CHESS HOUSE», 2010



"Без шахмат нельзя представить полноценное воспитание умственных способностей и памяти. Игра в шахматы должна войти в жизнь начальной школы как один из элементов умственной культуры. Речь идет именно о начальной школе, где интеллектуальное воспитание занимает особое место, требует специальных форм и методов работы".

В. О. Сухомлинский, выдающийся украинский педагог

ПРЕДИСЛОВИЕ ДЛЯ ПРЕПОДАВАТЕЛЕЙ И РОДИТЕЛЕЙ

Цель шахматной партии — поставить мат королю соперника. Научить детей ставить мат — важнейшее задание начального периода обучения!!!

Проблеме приобретения устойчивых навыков постановки мата в один ход в традиционных методиках обучения уделяется явно недостаточное внимание.

До последнего времени авторы учебников, как правило, приводили сравнительно немного позиций на мат в один ход для самостоятельного решения (от 20 до 200). Казалось бы, более чем достаточно, но это не так.

Ведь основой всех матовых комбинаций, да и собственно шахмат, являются упражнения на мат в один ход. Необходимо знать все типичные матовые идеи. Тем более что в современных шахматах судьба партии часто решается в условиях недостатка времени на обдумывание.

И если в детстве не решил большое количество заданий на мат в один ход, то рано или поздно это скажется. Посмотрите партии профессиональных турниров — иногда даже на наивысшем уровне гроссмейстеры пропускают мат в один ход!

Умение поставить мат в один ход — важнейший шахматный элемент, база для понимания шахмат, для творчества, для формирования способности действовать в уме. Детям нужно в полной мере почувствовать гармонию взаимодействия фигур при постановке мата.

Предлагаемая вашему вниманию работа — это шахматный практикум, в котором более 1000 заданий на мат в один ход, по большей части **публикуемых впервые**.

Некоторые упражнения представляют интерес и для шахматистов-разрядников.

Конечно, в этой области практически невозможно придумать абсолютно новую матовую идею, но возможных сочетаний фигур - неизмеримое множество.

Особенностью книги является то, что в большинстве заданий необходимо найти возможное решение за белых и за черных. Использование принципа "2 в 1", кроме сокращения объема книги, решает важнейшую задачу — научить детей младшего возраста играть и белыми, и черными фигурами, устранить "комплекс белого цвета" (дети должны получать удовольствие от игры любым цветом!).



Основные правила шахмат

Урок 1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА

Шахматная партия играется между двумя партнерами, которые **по очереди** передвигают фигуры на квадратной доске, названной "шахматной".

Партнер, играющий белыми фигурами, начинает партию. Игрок получает право хода, когда ход сделан его партнером.

ШАХМАТНАЯ ДОСКА состоит из **64** одинаковых квадратов, поочередно светлых (белые поля) и темных (черные поля). Изображение доски называется **диаграммой**.

Шахматная доска располагается так, чтобы у каждого игрока справа находилось **белое угловое поле**.

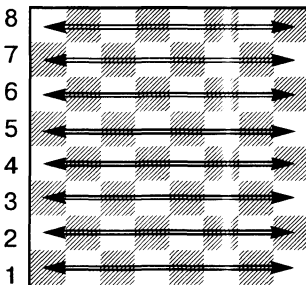
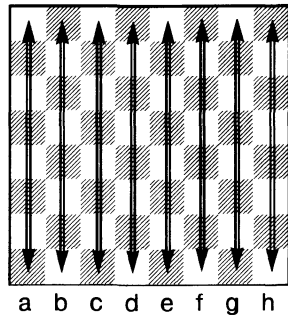
Восемь рядов квадратов, которые идут по прямым линиям снизу вверх, называются **вертикалями**.

Вертикали обозначаются буквами латинского алфавита:

a, b, c, d, e, f, g, h.

По-русски они произносятся

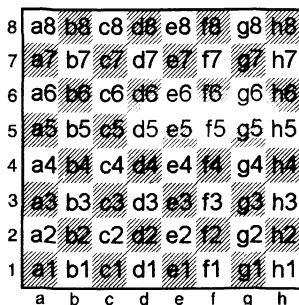
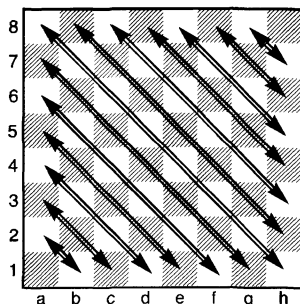
а, бэ, цэ, дэ, е, эф, жэ, аш.



Восемь рядов квадратов, которые идут по прямым линиям слева направо, называются **горизонталями**.

Горизонтالي обозначаются цифрами от 1 до 8.

Ряды полей одинакового цвета, которые идут по косым линиям, называются диагоналями.



Каждое поле шахматной доски имеет свой адрес: оно обозначается пересечением вертикали и горизонтали.

Урок 2. ФИГУРЫ

В шахматы играют шахматными фигурами и пешками.

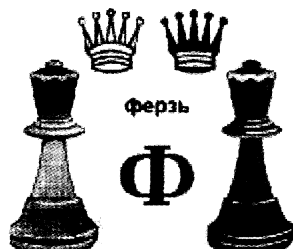
Всего их 32, а именно: 16 пешек и 16 фигур.

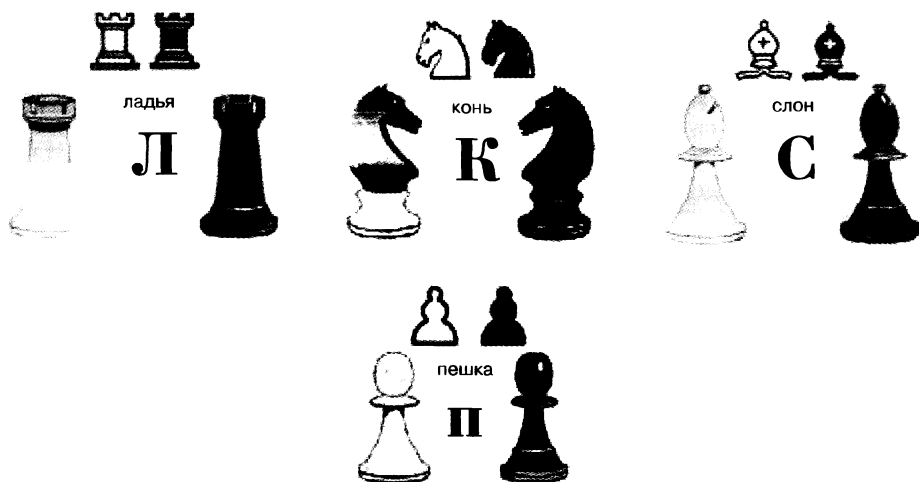
На шахматной доске противостоят две шахматные армии: белых и черных.

Один из игроков руководит армией черных фигур и пешек, другой — белых.

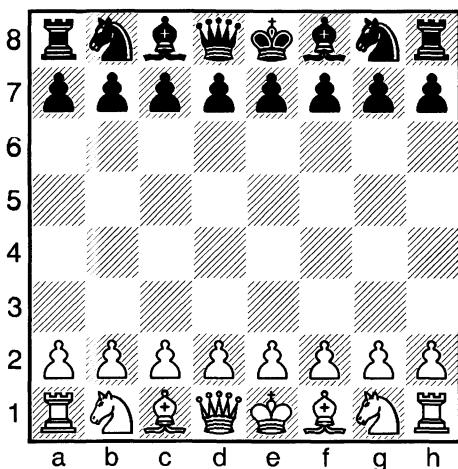
Познакомимся детальнее с составом шахматных армий.

На следующих рисунках вы увидите названия, обозначения и изображения шахматных фигур.





Перед началом шахматной баталии фигуры располагаются на доске так:



Белые фигуры располагаются на первой и на второй (*пешки*) горизонталях, черные - на восьмой и на седьмой (*пешки*) горизонталях.

Следует помнить, что короли стоят на полях **e1** и **e8** (*цвет полей и королей разный*), а ферзи — на полях **d1** и **d8** (*цвет полей и ферзей одинаков*). Принято говорить: *"Ферзь любит свой цвет"*. По углам стоят ладьи. Рядом с ними — кони, потом — слоны.



Урок 3. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ

Шахматная нотация — это запись ходов партии и шахматных позиций с помощью условных обозначений. Для записи шахматных партий используются следующие обозначения фигур:

король — **Кр**, ферзь — **Ф**, ладья — **Л**, слон — **С**, конь — **К**, пешка — при записи ходов не обозначается.

В печатных изданиях чаще применяются изображения фигур.

Запись хода осуществляется так: первым указывается обозначение фигуры, а затем обозначение поля, на которое переместилась фигура.

Обозначение поля состоит из обозначений вертикали и горизонтали, на пересечении которых находится это поле.

Например, обозначение левого углового поля доски записывается так: **"a1"**.

Подробнее о шахматной нотации вы можете узнать на странице 120.

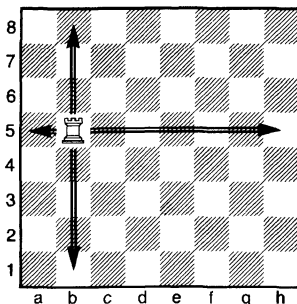
ХОДЫ ФИГУР

Для каждой фигуры установлены свои правила хода (перемещения) по полям шахматной доски, которые мы выучим на следующих уроках.

Ход может быть сделан на свободное поле или на поле, занятое фигурой соперника. **Взять (лобить)** — значит сделать ход на поле, занятое фигурой соперника, при этом фигура или пешка соперника снимается с доски. Взятие выполняется за один ход и не обязательно: **можно бить, можно не бить**.

Урок 4. ЛАДЬЯ

Ладья ходит и бьет фигуры по прямым линиям (**горизонталям и вертикалям**), на которых она находится.





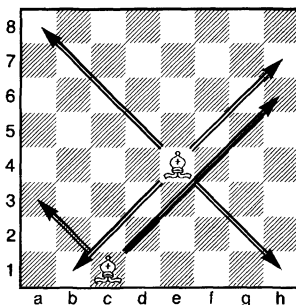
Урок 5. СЛОН

Слон ходит и бьет по косым линиям (*диагоналям*), на которых он находится.

В начальной позиции один из слонов каждого противника стоит на черном поле, другой — на белом.

Слон, который ходит по белым полям, называется белопольным.

Слон, который ходит по черным полям, называется чернопольным.

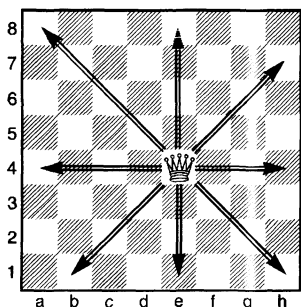


Урок 6. ФЕРЗЬ

Ферзь ходит на любое поле по горизонтали, вертикали или диагонали, на которых он находится. Таким образом, ферзь совмещает свойства ладьи и слона.

Ферзь — самая сильная фигура!

В англоязычных странах ферзя называют королевой.



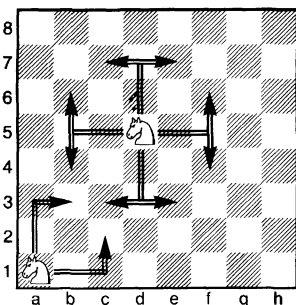
Урок 7. КОНЬ

Конь — фигура хитрая. Двигается и бьет так: два поля по вертикали, одно по горизонтали или два по горизонтали, одно по вертикали в разные стороны.

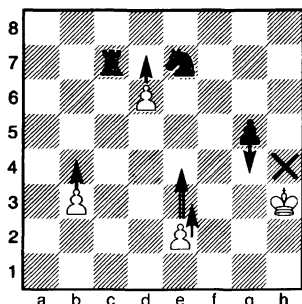
Потому ход коня похож на букву Г или на кочергу.

С белого поля конь прыгает на черное, с черного — на белое. Конь — единственная фигура, которая может перепрыгивать через свои или чужие фигуры и пешки, которые при этом остаются на месте.

Ход коня завершается взятием "чужой" фигуры, если она находится на конечном поле его движения.



Урок 8. ПЕШКА



На диаграмме белая пешка
может побить
ладью **c7** или коня **e7**
или может пойти на поле **d7**.

Пешка ходит вперед по вертикали на одно поле, но при выполнении хода из начального положения дано право выбора: сделать ход пешкой на одно поле или на два поля.

Пешка, которая уже делала ход, теряет право ходить на два поля.

Назад пешка не ходит и не бьет, в отличие от фигур.

Пешка бьет не так, как ходит!

Взять фигуру партнера пешкой можно только наискосок (*по диагонали*), вперед на ближайшее поле. (*Исключением из этого правила является взятие "на проходе"*).

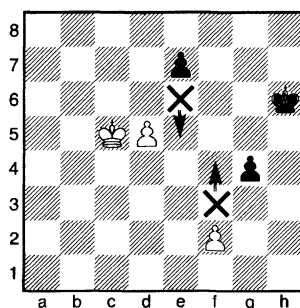
Урок 9. ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЕШКИ. ВЗЯТИЕ НА ПРОХОДЕ

Белые пешки перемещаются только в сторону восьмой горизонтали, черные пешки — только в сторону первой горизонтали.

Пешка, которая достигла последней горизонтали, снимается с доски и заменяется любой фигурой того же цвета, кроме короля.

В этом случае чаще всего пешку заменяют ферзем. Если все восемь пешек достигнут последней горизонтали, то на доске теоретически может оказаться, например, 9 ферзей или 10 коней соответствующего цвета.

Если пешка, проходя два поля, пройдет поле, находящееся под ударом пешки противника, то последняя имеет право ее взять, а сама становится на поле, которое она простреливала. Это и есть правило взятия "на проходе".



На диаграмме:
если черная пешка пойдет с поля **e7** на поле **e5**, белая пешка **d5** будет иметь возможность ее побить, при этом она становится на поле **e6**.

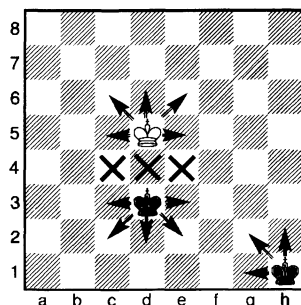


Урок 10. КОРОЛЬ

Король, как и ферзь, ходит в разные стороны, но только на соседнее поле.

Он единственная шахматная фигура, которую по правилам **нельзя подставить под бой фигуры соперника, нельзя оставить под боем, потому и побить короля нельзя**. Король может бить любую фигуру, которая не имеет защиты.

На диаграмме: обоим королям, которые стоят на полях **d3** и **d5**, правилами запрещено ходить на поля **c4**, **d4**, **e4**.



Урок 11. РОКИРОВКА

Королю один раз за все время игры предоставляется право сделать двойной ход — рокировку.

Рокировка — одновременное (*в один ход*) перемещение короля и ладьи по последней горизонтали.

Причем первым перемещается король на два поля в сторону к ладье, которая потом переставляется через короля и становится с ним рядом.

Короткая рокировка осуществляется с ближней от короля ладьей.

Рокировка невозможна, если:

а) король или ладья делали ходы в партии;

Рокировка временно невозможна, если:

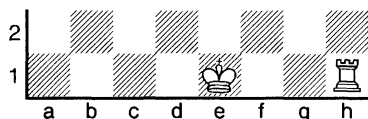
б) между королем и ладьей находятся другие фигуры;

в) король находится под нападением (*шахом*) или может попасть под нападение (*шах*) в результате рокировки;

г) поле, которое пересекает король, находится под ударом.

Если игрок коснулся ладьи, а затем короля, то рокировка невозможна, и следует сделать ход этой ладьей.

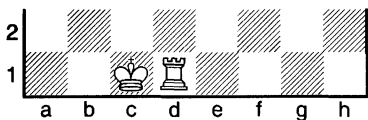
Положение короля и ладьи перед рокировкой:



Положение короля и ладьи после осуществления короткой рокировки, что при записи партии обозначается "0-0":



Положение короля и ладьи после осуществления длинной рокировки что обозначается "0-0-0":



Урок 12. ШАХ

Шах — это нападение на короля.

Тот из соперников, король которого попал под шах, должен защитить своего короля, чтобы продолжать игру.

Защитить короля можно несколькими способами:

1. Побить фигуру или пешку, напавшую на короля, если они находятся под боем.

Понятно, что этот способ нельзя использовать, если шах объявляют сразу 2 фигуры.

Такой шах называется двойным.

2. Уйти королем на поле, которое не находится под ударом соперника.
3. Защититься от атакующей короля фигуры, своей фигурой (**перекрыться**).

Этот способ нельзя использовать, если шах объявляют конь или пешка.
Объявлять шах вслух не обязательно.

Вечный шах — это серия ходов, от которых король не может спрятаться.



Урок 13. МАТ

Вы уже знаете, что короля нельзя побить.

Как же тогда можно выиграть партию?

С объявлением мата враждебному королю цель шахматной игры считается достигнутой и партия прекращается.

МАТ — это нападение на короля, от которого нет защиты.

Более обстоятельно мы узнаем о мате во второй части книги.

Урок 14. ПАТ

ПАТ — это положение, в котором сторона, имеющая очередь хода, не может сделать ход ни одной фигурой, причем король под шахом не находится.

Чаще всего пат возникает из-за небрежности в выигрышных позициях, торопливости и неосмотрительности соперника, который имеет значительное преимущество.

Урок 15. РЕЗУЛЬТАТ ПАРТИИ. НИЧЬЯ

Партия считается выигранной игроком, который поставил мат королю партнера.

Партия считается выигранной игроком, противник которого заявил, что он сдается.

Не всегда шахматная партия заканчивается победой одного из соперников.

Партия считается закончившейся ничью, когда возникает позиция, в которой ни один из игроков не может поставить мат королю противника за любое количество возможных ходов. Считается, что такая партия завершилась "мертвой позицией".

Самый простой пример — на доске остались только короли.

По правилам игры короли не имеют права подходить друг к другу и, следовательно, не могут ни объявить шах, ни поставить мат своему сопернику. Потому последующая игра не имеет смысла.

Встреча заканчивается ничью.

Ничейными считаются и такие позиции, в которых один из партнеров хотя и имеет преимущество в силе, но его недостаточно для того, чтобы поставить мат одинокому королю соперника.

К ничьей приводит и вечный шах.



Партия может закончиться вничью, если одинаковая позиция возникла на доске трижды.

Партия может закончиться вничью, если последние 50 ходов кряду сделано каждым игроком без передвижения пешек и без взятия любой фигуры.

Если ни один из соперников не видит путей выигрыша или поиск выигрыша связан с избыточным риском, то возможен ничейный результат в случае взаимного согласия партнеров: один из них предлагает ничью, другой соглашается с предложением.

При условии отклонения ничьей партия продолжается.

Еще один из случаев возникновения ничьей — это ПАТ.

Урок 16 . ЦЕННОСТЬ ФИГУР

Самая сильная фигура — это ферзь, а наиболее слабая — пешка.

Силу *ферзя* можно сравнить с силой *двух ладей* или с силой *трех легких фигур* (коней, слонов).

Конь и слон вместе сильнее *ладьи*.

Конь равноценен слону, каждый из них стоит трех пешек.

Король - это главная и бесценная фигура, поскольку от судьбы короля зависит результат шахматной борьбы.

Сила фигур может изменяться в зависимости от позиции, которая создалась на доске.

Фигуры, кроме ладьи, контролируют (*бьют*) больше полей, если они находятся в центре доски.

Например, конь, который находится в углу доски, может сделать только два разных хода, а в центре доски - 8 разных ходов.

Важно помнить, что ценность фигур в первую очередь зависит от того, какую работу они выполняют на доске.



Типовые матовые идеи

Мат — это нападение на короля, от которого нет защиты.

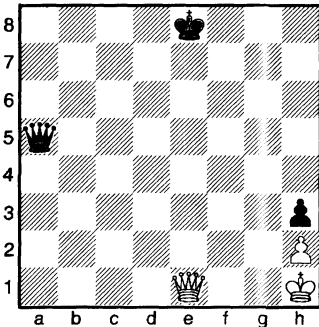
С объявлением мата королю противника цель шахматной игры считается достигнутой, и партия прекращается. По современным правилам "объявить мат" совсем не значит вымолвить это слово вслух. Достаточно сделать ход, после которого на доске возникнет положение мата.

Внимательно посмотрите на следующую диаграмму.

Белый ферзь с поля e1 объявил шах черному королю.

У черного короля есть три возможности защиты:

- 1) отступить королем с вертикали e на любое из четырех возможных полей;
 - 2) перекрыться от нападения черным ферзем на поле e5. Понятно, что в этом случае белый ферзь сможет побить черного, опять объявив шах;
 - 3) побить белого ферзя черным.
- При этом черный ферзь нападает на белого короля, который не может пойти на поле g2 (мешает черная пешка) и на поле g1 (простреливается черным ферзем). Отступление на h2 закрывает королю своя же пешка.
- На доске мат белому королю.*



Еще одна матовая позиция.

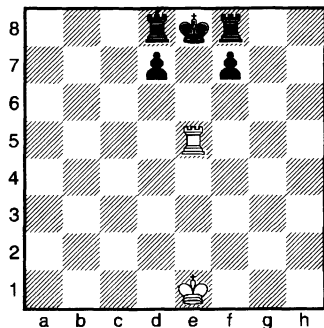
От нападения белой ладьи нет защиты.

Обратите внимание, что все черные фигуры лишь мешают своему королю.

Если снять с доски любую из ладей или пешку, у короля появится путь к отступлению.

Следовательно, фигуры изменили своему королю.

Мы называем фигуры, которые по вине игрока мешают своему королю, **предателями**, а фигуры, которые в момент получения мата бесцельно стоят на доске, **зрителями**.





Заключительный удар вражескому королю наносит, как правило, одна фигура. Но фигуры редко действуют в одиночку. Шахматист играет красивую партию, отыскивая лучшие ходы среди множества вариантов. Шахматист руководствуется законами гармонии.

Гармония в шахматах - это взаимодействие фигур. Можно смело сказать, что класс игры шахматиста во многом определяется умением располагать свои боевые силы таким образом, чтобы они поддерживали и дополняли друг друга. Характер связей между фигурами зависит от их индивидуальных свойств, выполняемых задач и, конечно, от особенностей позиции. Лучше всего взаимодействие фигур, их способности раскрываются в атаке на вражеского короля.

Эммануил Ласкер, второй чемпион мира по шахматам, писал: *"Чтобы дать мат, совсем не требуется располагать большим количеством фигур. Нужно лишь, чтобы сила этих фигур была использована наиболее рациональным образом"*.

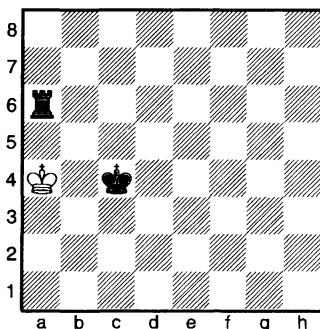
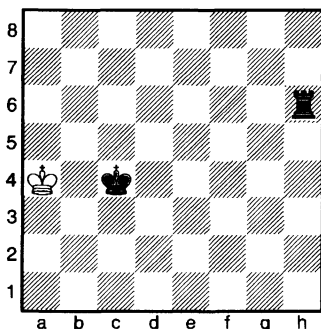
При игре на мат в один ход фигуры могут выполнять разные задания:

1. Одна (иногда две) фигура может только объявлять мат, а другие фигуры помогать ей, контролируя пути отхода враждебного короля.
2. Одна из фигур может не только объявлять мат, но и одновременно осуществлять контроль некоторых полей отхода короля соперника, а другие фигуры, помогая ей, контролируют остальные поля побега враждебного короля.

Понятно, что *легче поставить мат на краю доски* (а легче всего — в углу), где подвижность короля ограничена.

Рассмотрим позиции, в которых одна из сторон ставит мат в один ход, применяя вышеизложенные принципы.

На двух следующих диаграммах изображена позиция до и после объявления мата ходом **1...Ла6#**.

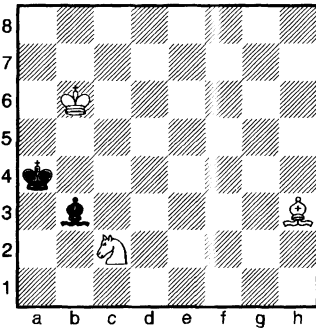
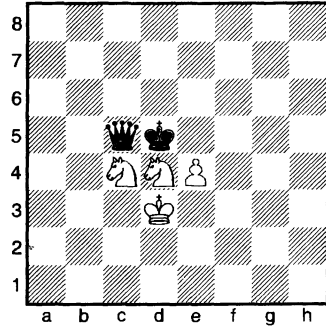
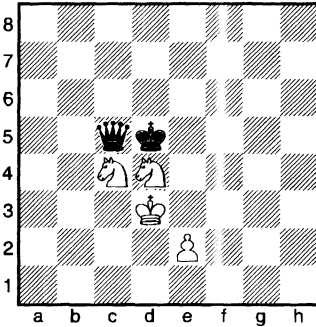




Черный король сам принял участие в атаке, отобрав 3 поля у своего врага. Такое противостояние королей через одну клетку по вертикали или горизонтали называется **оппозицией**.

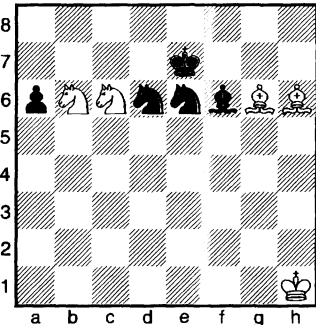
Понятие оппозиции очень важно для последующего изучения шахмат.

На следующих диаграммах мат черному королю объявляет пешка ходом **1.e4#**. Белые кони и черный ферзь-предатель отнимают у короля пути для отхода, белый король тоже работает - защищает коней.



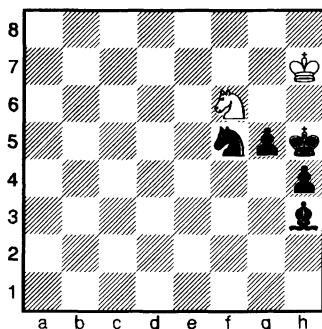
Белые объявляют мат слоном
1.Cd7#

Белые король, слон и конь контролируют пути отступления черного короля, черный слон - предатель.



В этой живописной позиции белые только что объявили мат конем
1. Kc6#.

Все белые фигуры отбирают поля у черного короля, черные кони и слон — предатели, черная пешка — зритель.

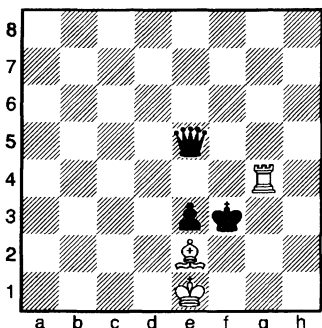


Белый конь объявил мат
1. Kf6# .

При этом он отнимает у черного короля поле g4.

Белый король контролирует поля g6 и h6.

Обе черных пешки — предатели, черные конь и слон — зрители.



Черный ферзь — зритель, черная пешка — предатель.

Белый король контролирует поле f2 и защищает слона, белая ладья отнимает у черного короля четвертую горизонталь и вертикаль g.

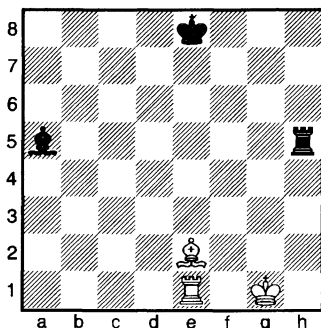
Белый слон объявляет мат.

При этом он еще и достаточно интересно защищает белую ладью — словно "просвечивая" сквозь черного короля.

Прием "просвечивания" сквозь фигуры соперника в шахматах имеет название "рентген".

Сейчас мы рассмотрим еще несколько шахматных приемов.

В позиции на диаграмме ход белых. У них под ударом находится ладья. Если сделать ход ею, черные тоже уведут свою ладью из-под боя, и на доске будет материальное равновесие.



Важная особенность позиции - белая ладья и черный король стоят на одной вертикали. После каждого возможного хода белого слона будет объявлен шах черному королю, ладья откроется, словно из засады.

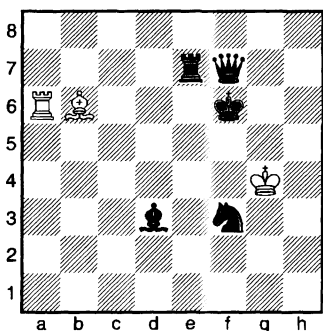
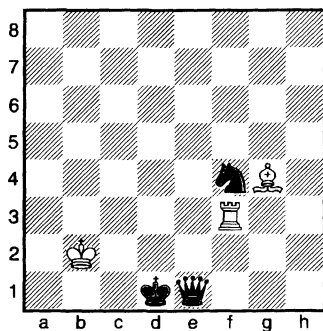
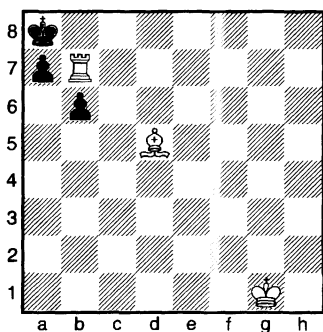
Такой шах называется открытым.

Если слон белых пойдет на b5 или побьет ладью на поле h5, он тоже нападет на короля, и на доске возникнет двойной шах, когда на короля нападают сразу две фигуры.



Защита от двойного шаха одна — увести короля. В результате двойного шаха с взятием ладьи белые в позиции на диаграмме остаются с "лишней" ладьей.

Приемы открытого и двойного шахов могут быть использованы при объявлении мата в один ход.

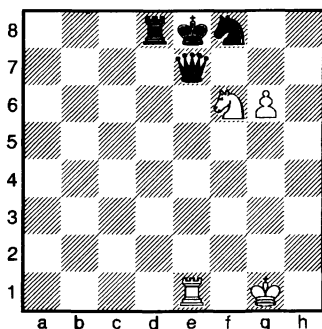


В трех предыдущих позициях белые объявляют мат соответственно ходами

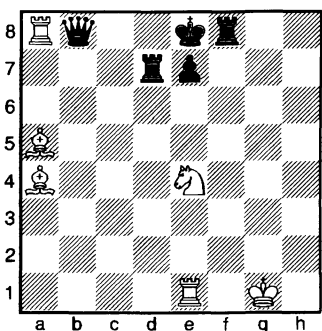
1. Lxb6# 1. Ld3#
1. Cd4#

Один из наиболее распространенных на практике шахматных приемов — это связывание (связка).

Если фигура прикрывает своего короля от атаки дальнбойной фигуры соперника, то считается, что она связана **королевской** (ее еще называют **полной**) **связкой**. Такая фигура неподвижна или может передвигаться лишь по линии связки.

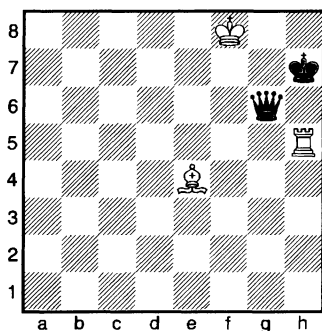


Белый слон связал черного ферзя, и тот не может побить ладью, объявившую мат.



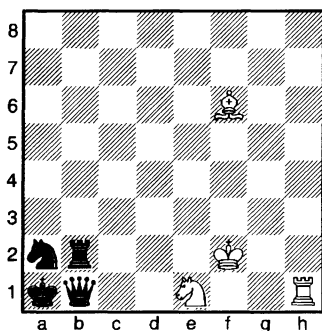
В этой позиции белый король находится под шахом. Но после **1. Кс2#** конь одновременно перекрывает своего короля от шаха и ставит мат королю черных. При этом у черных связаны ферзь и ладья.

В этой матовой позиции черный ферзь не может побить белого коня, потому что тогда черный король откроется под нападение ладьи **e1**. Ферзь связан ладьей. Попробуйте сами определить роль других фигур на доске.



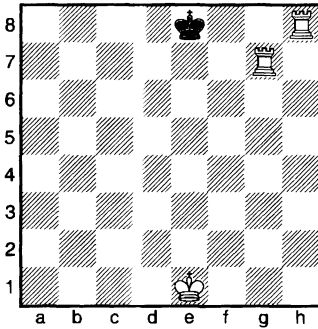
А в этой позиции после матующего хода **1. Кd6#** на доске одновременно связаны ферзь, ладья **d7** и пешка **e7**.

Кстати, если снять с доски пешку **e7**, мат также объявляется ходом **1. Кd6#**, но при этом используется, наряду со связыванием, двойной шах.

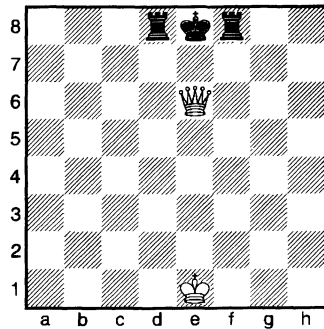




Рассмотрим еще несколько интересных матовых позиций.

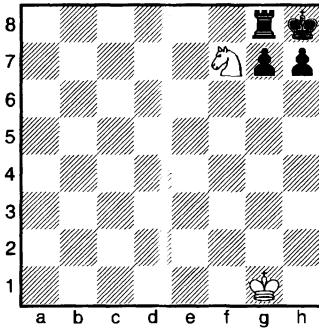


ЛИНЕЙНЫЙ МАТ



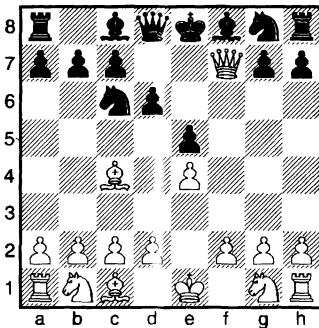
ЭПОЛЕТНЫЙ МАТ

Линейный мат ставится на краю доски линейными фигурами (ладья, ферзь). В рисунке эполетного мата фигуры-предатели выглядят как погоны (эполеты) на плечах короля.



На диаграмме черный король словно задохнулся (ему мешают свои же фигуры), потому такой мат называется "спертым".

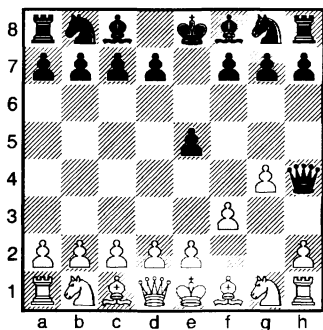
Чаще всего спертый мат ставит конь.



Этот мат, который возникает после ходов:

1. e4 e5
2. Сс4 Кс6
3. Фh5 d6
4. Фxf7# ,

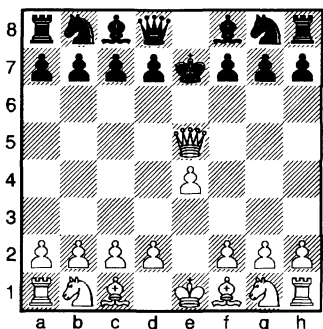
получил название "Детский мат"



Самый быстрый мат,
который может возникнуть
из начальной позиции после:

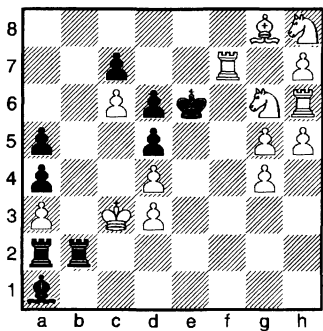
1. f3 e5
2. g4 Фh4# ,

в старинных шахматных изданиях
получил название "Дурацкий мат".



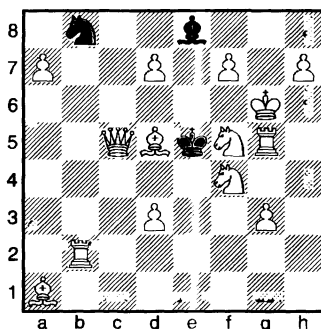
Еще один пример бессмысленной
игры в начале партии:

1. e4 e5
2. Фh5 Кре7
3. Фхе5#



Эта шутильная позиция имеет
название "Решение гарантируется".

Каждый возможный (по правилам)
ход и белых, и черных
приводит к мату.

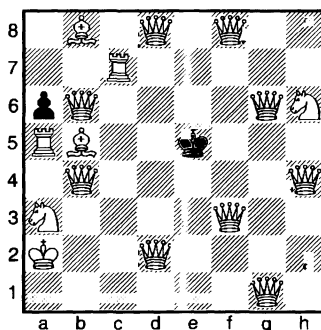


В этой старинной задаче-шутке (Д. Бэбсон, 1882 г.) поставить мат в 1 ход легко, но оказывается, что мат дается сорока семью способами.

При решении этой задачи нужно помнить о способности пешек превращаться в разные фигуры.

РЕШЕНИЕ:

Ферзь дает мат шестью способами (на шести полях), пешка **d3** — одним способом. Далее, мат возникает в результате открытого шаха: отход ладьи **b2** — четырнадцать способов, слона **d5** — одиннадцать способов, коня **f5** — семь способов. Наконец, белые дают мат, превращая пешку: в ферзя или слона — четыре способа, в ферзя или ладью — также четыре способа. Вместе — 47.



А в этой рекордной позиции способов поставить мат в 1 ход черному королю еще больше — **целых 105!**

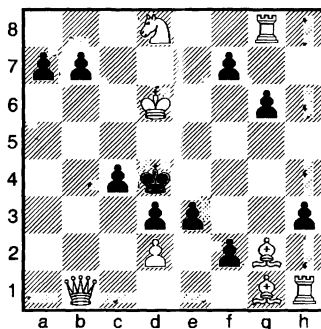
Попробуйте найти их самостоятельно.

Найдите ошибку!

В этой позиции есть ошибка. Найдя ее, сможете поставить мат в 1 ход черному королю независимо от того, как эта ошибка будет исправлена.

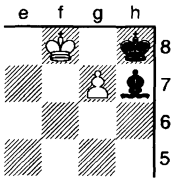
РЕШЕНИЕ:

На доске у черных девять пешек. Снимите ладью из них — и мат найдется!

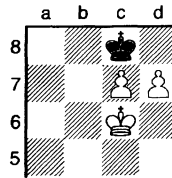


Типичные матовые финалы

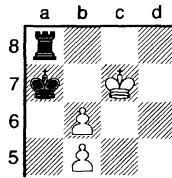
●1



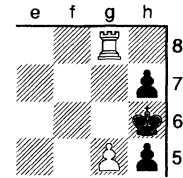
●2



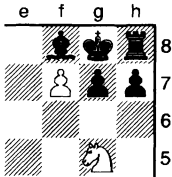
●3



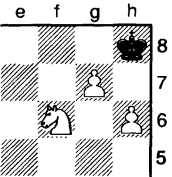
●4



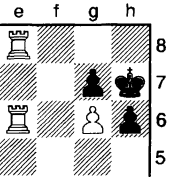
●5



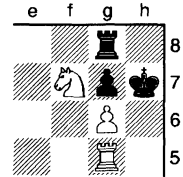
●6



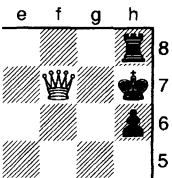
●7



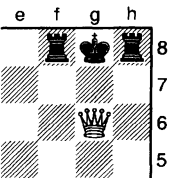
●8



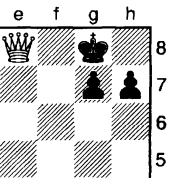
●9



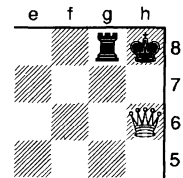
●10



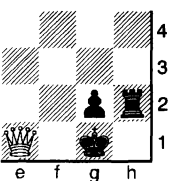
●11



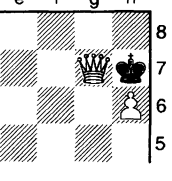
●12



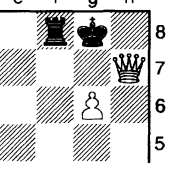
●13



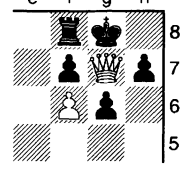
●14



●15



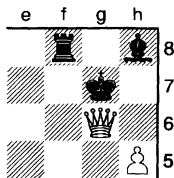
●16



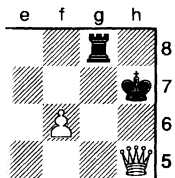


24

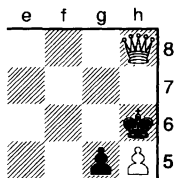
●17



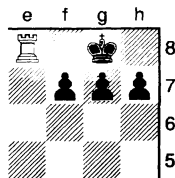
●18



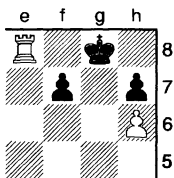
●19



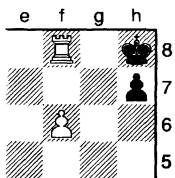
●20



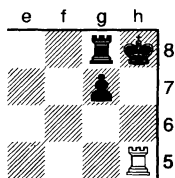
●21



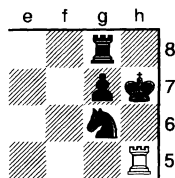
●22



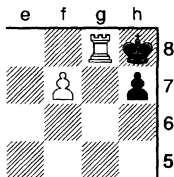
●23



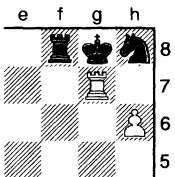
●24



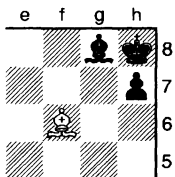
●25



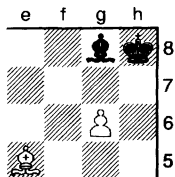
●26



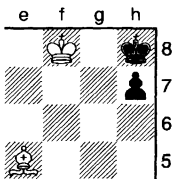
●27



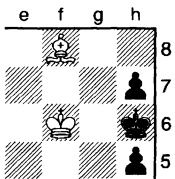
●28



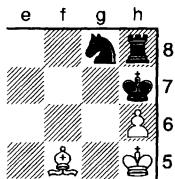
●25



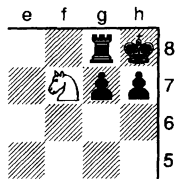
●26



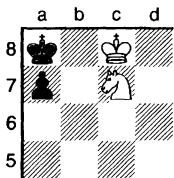
●27



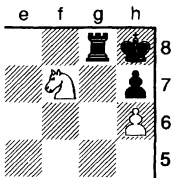
●28



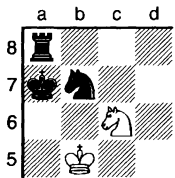
●33



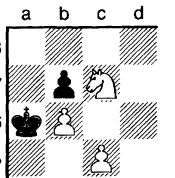
●34



●35

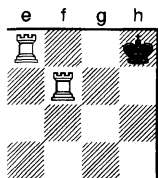


●36

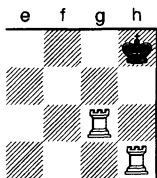




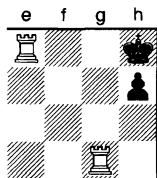
●37



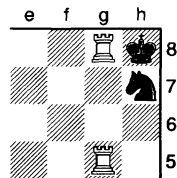
●38



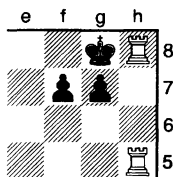
●39



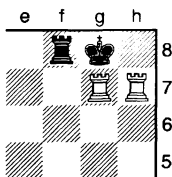
●40



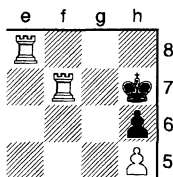
●41



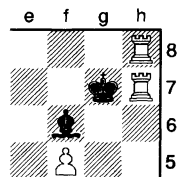
●42



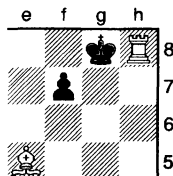
●43



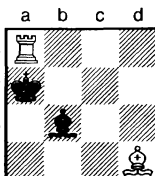
●44



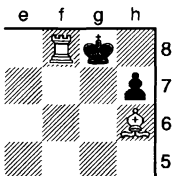
●45



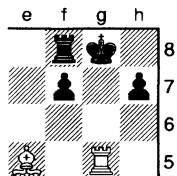
●46



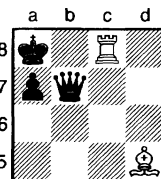
●47



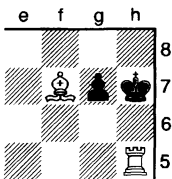
●48



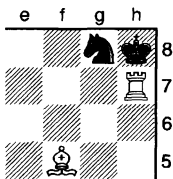
●49



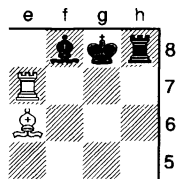
●50



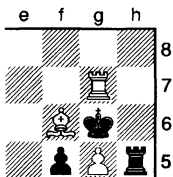
●51



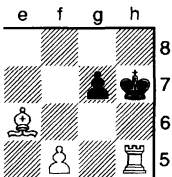
●52



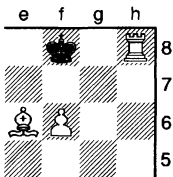
●53



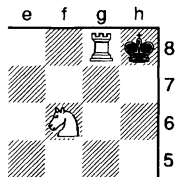
●54



●55

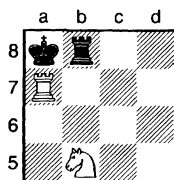


●56

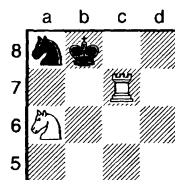




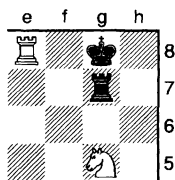
●57



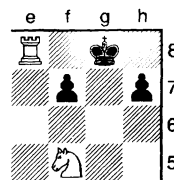
●58



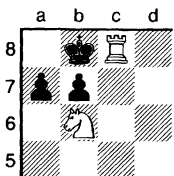
●59



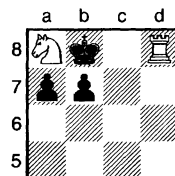
●60



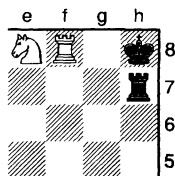
●61



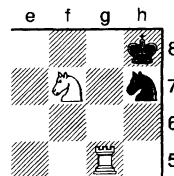
●62



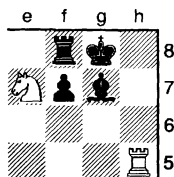
●63



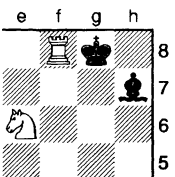
●64



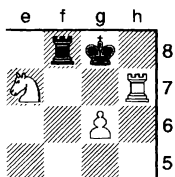
●65



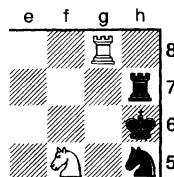
●66



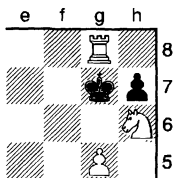
●67



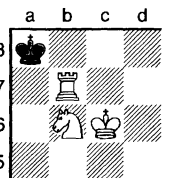
●68



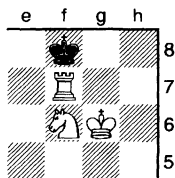
●69



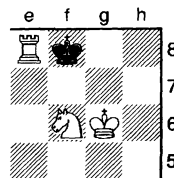
●70



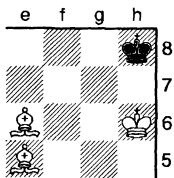
●71



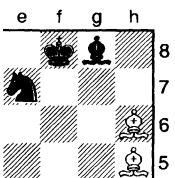
●72



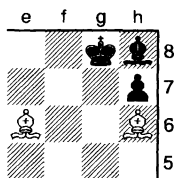
●73



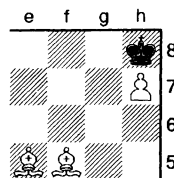
●74



●75

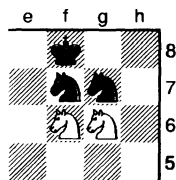


●76

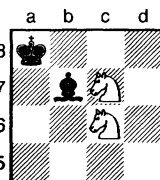




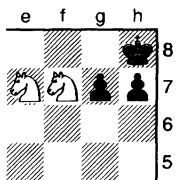
●77



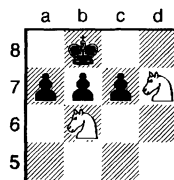
●78



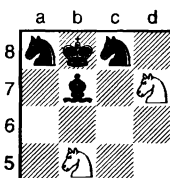
●79



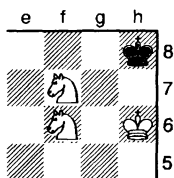
●80



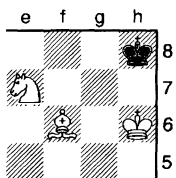
●81



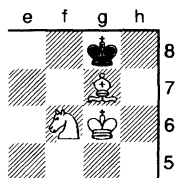
●82



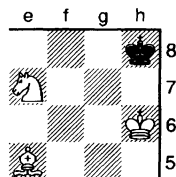
●83



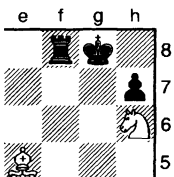
●84



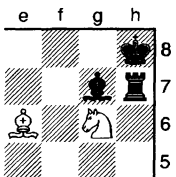
●85



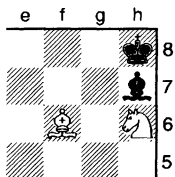
●86



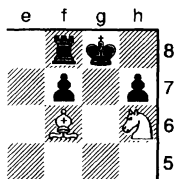
●87



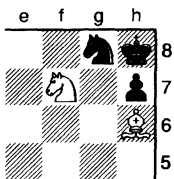
●88



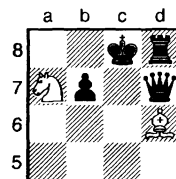
●89



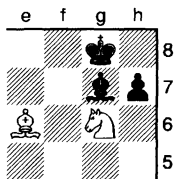
●90



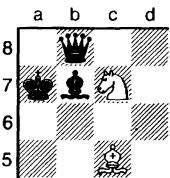
●91



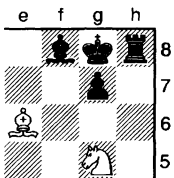
●92



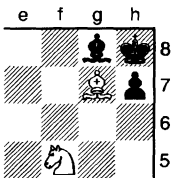
●93



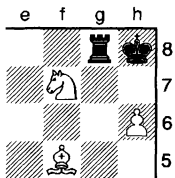
●94



●95



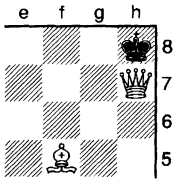
●96



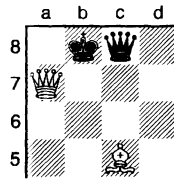


28

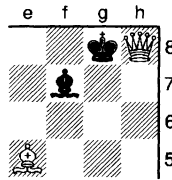
●97



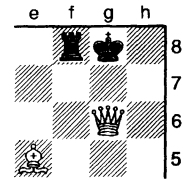
●98



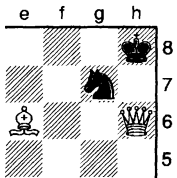
●99



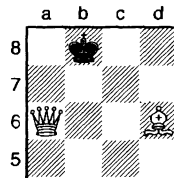
●100



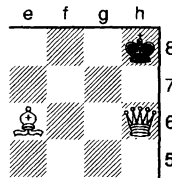
●101



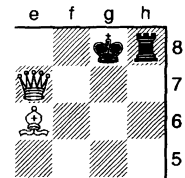
●102



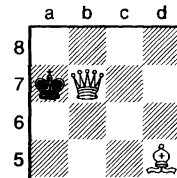
●103



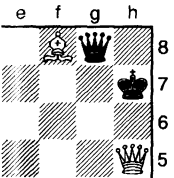
●104



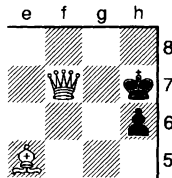
●105



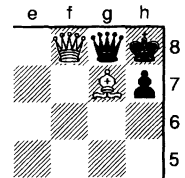
●106



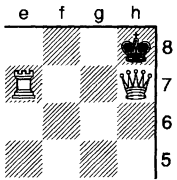
●107



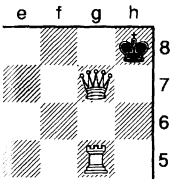
●108



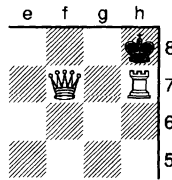
●109



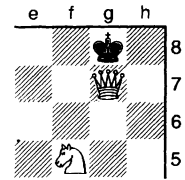
●110



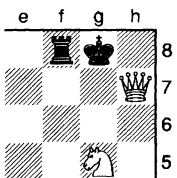
●111



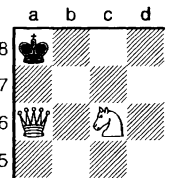
●112



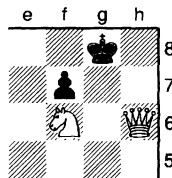
●113



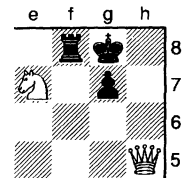
●114



●115

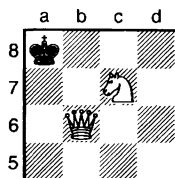


●116

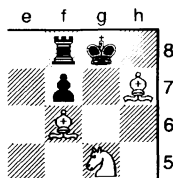




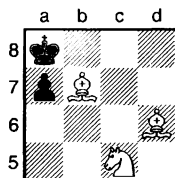
●117



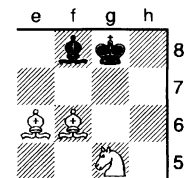
●118



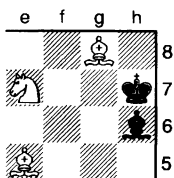
●119



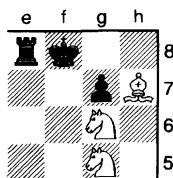
●120



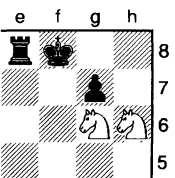
●121



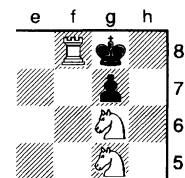
●122



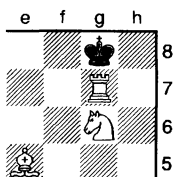
●123



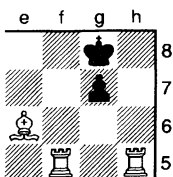
●124



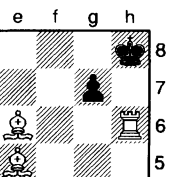
●125



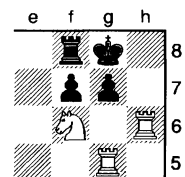
●126



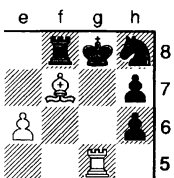
●127



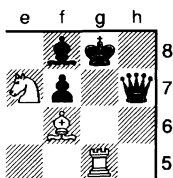
●128



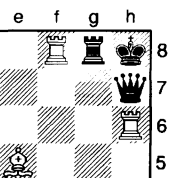
●129



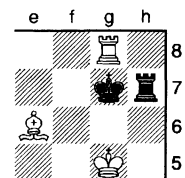
●130



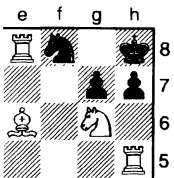
●131



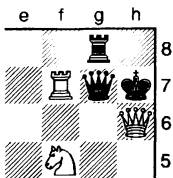
●132



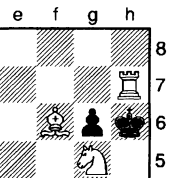
●133



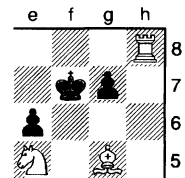
●134



●135



●136



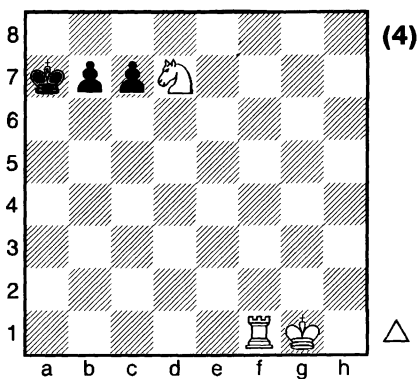
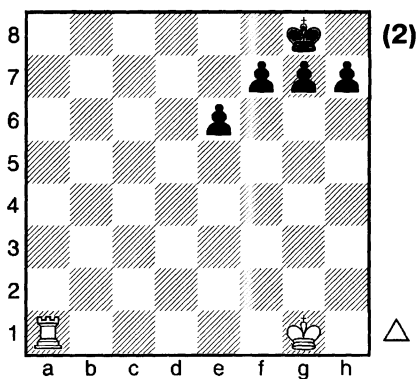
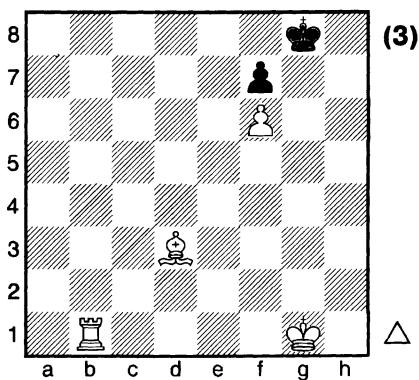
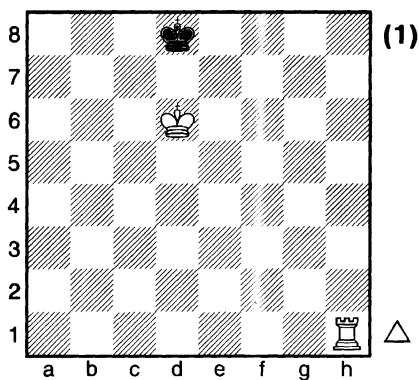


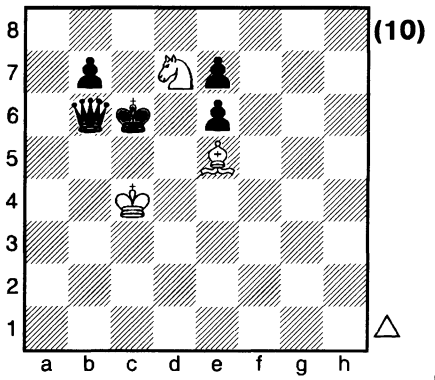
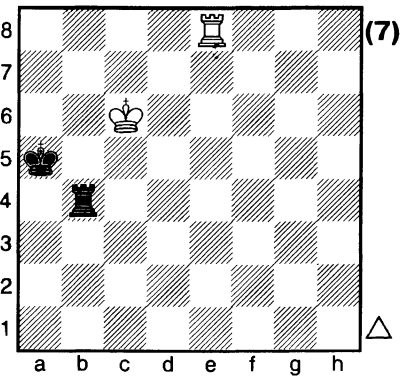
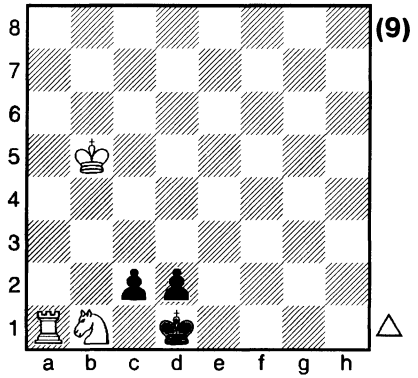
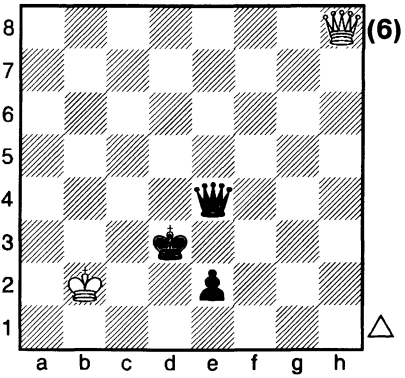
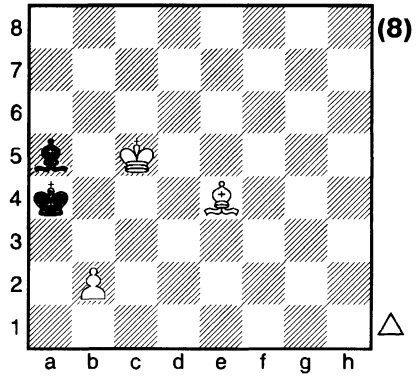
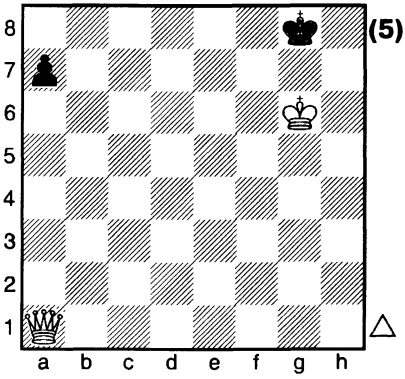
Шахматный практикум

Найдите мат в один ход.

В позициях 1 — 72 цвет треугольника показывает очередь хода.

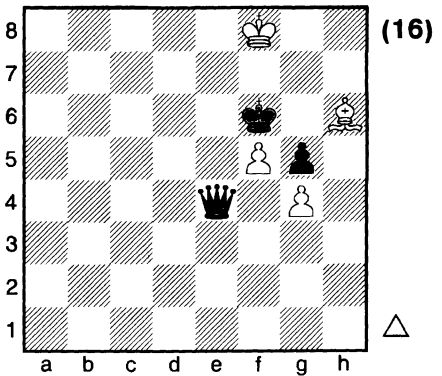
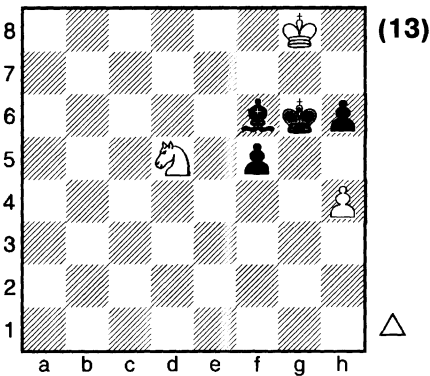
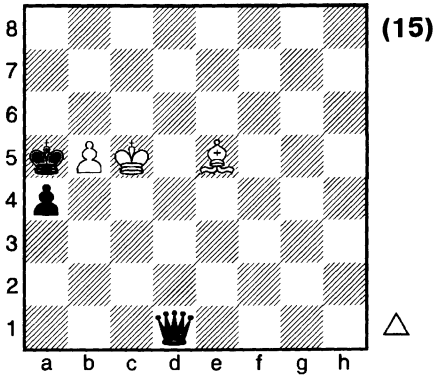
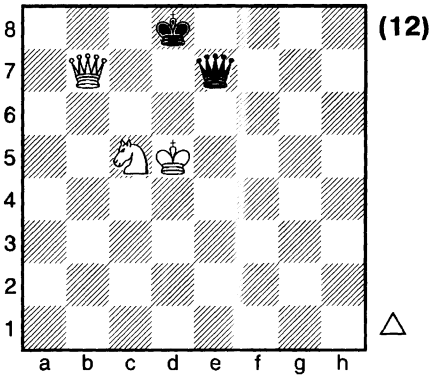
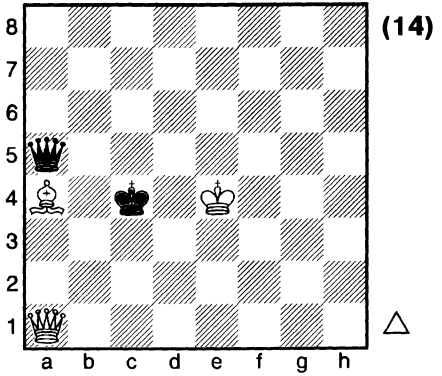
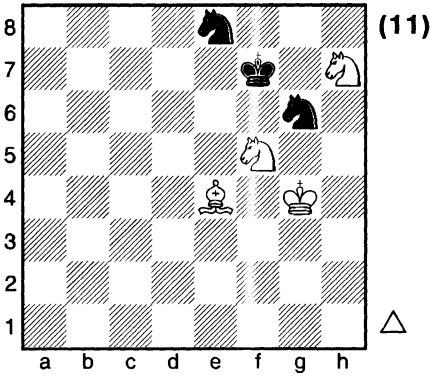
В позициях 73 — 538 нужно найти решение
и при ходе белых и при ходе черных.

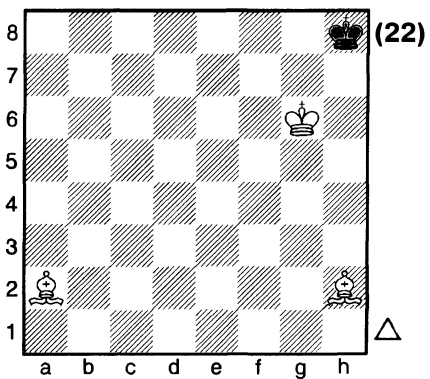
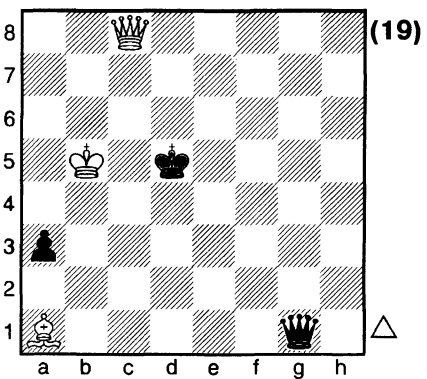
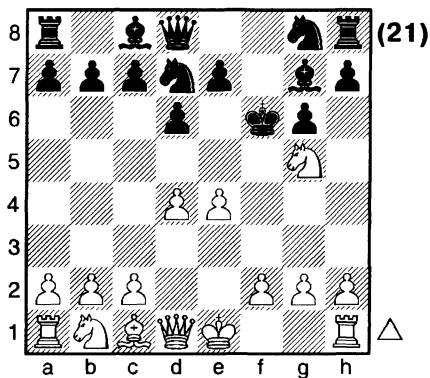
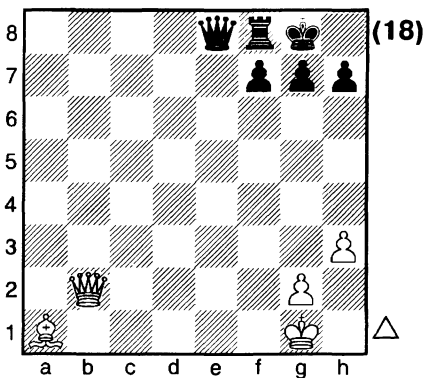
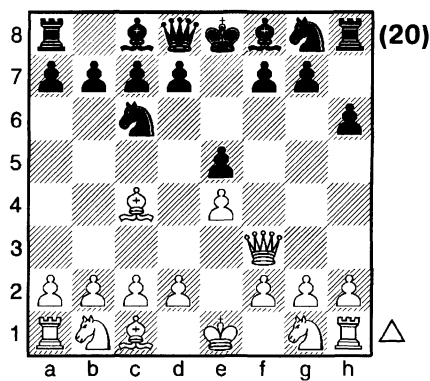
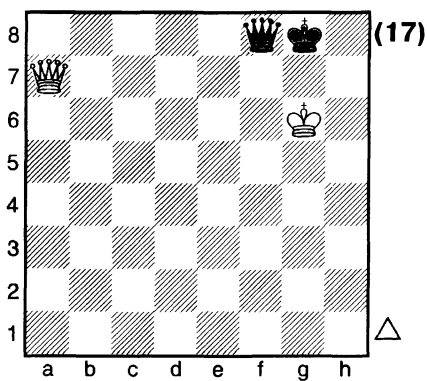






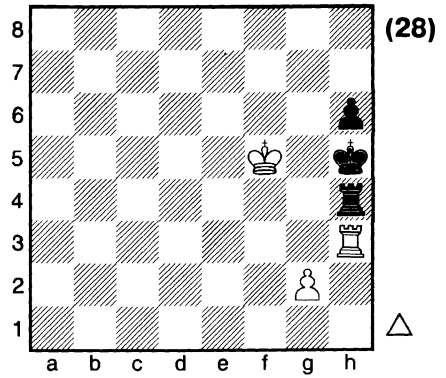
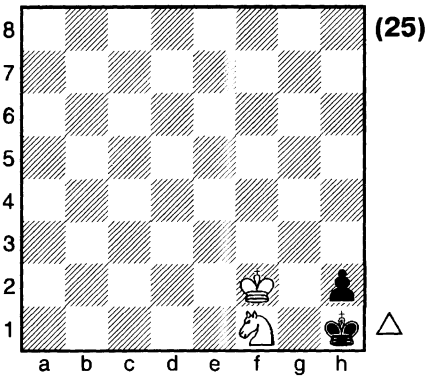
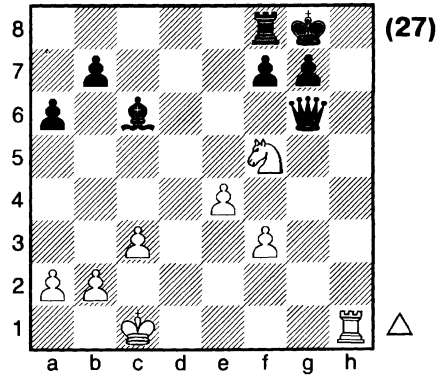
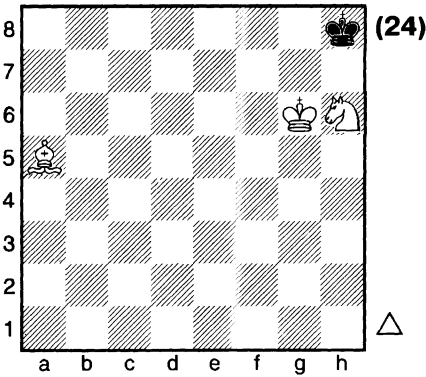
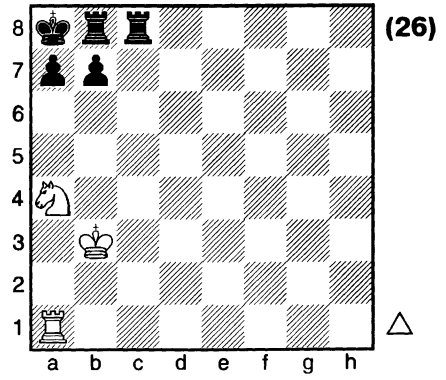
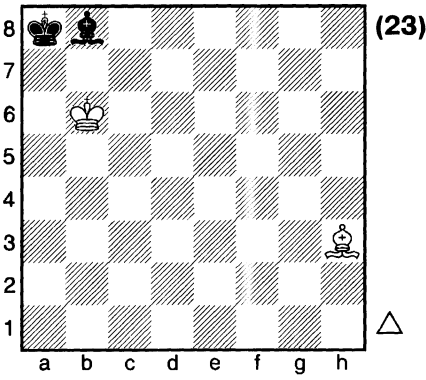
32

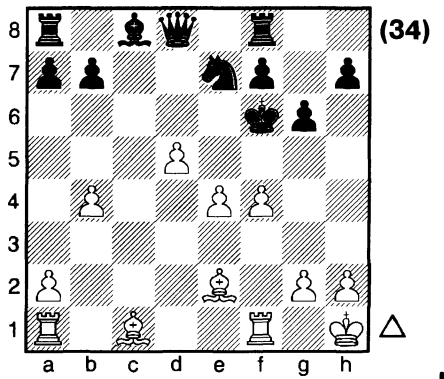
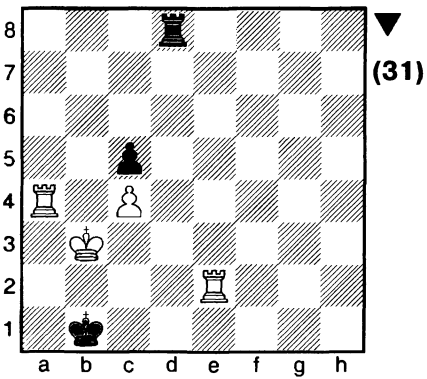
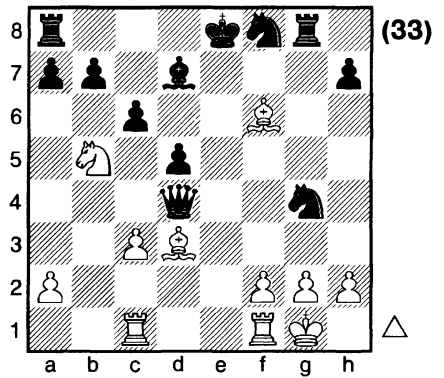
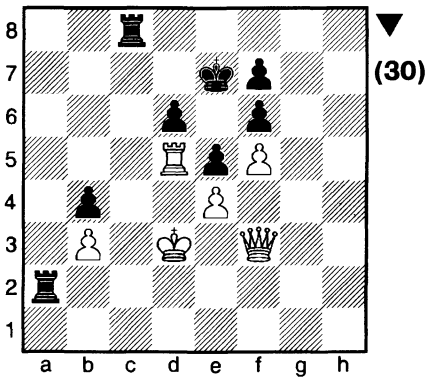
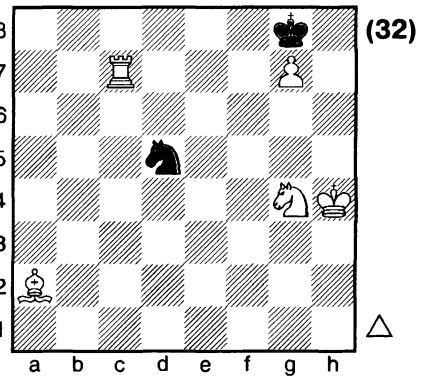
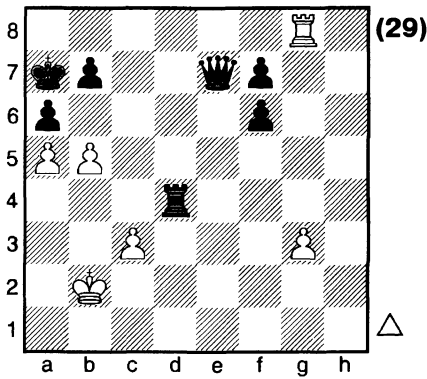






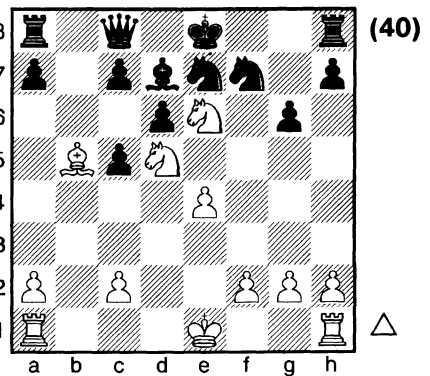
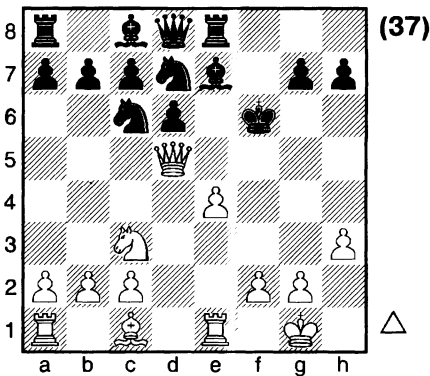
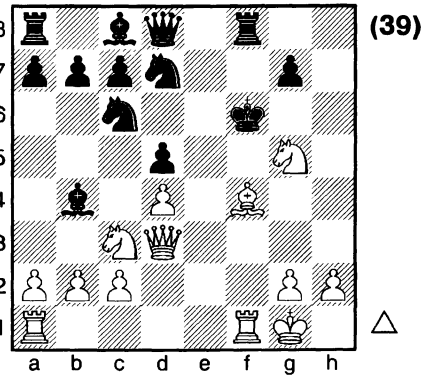
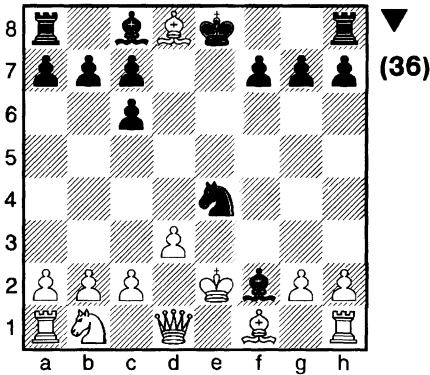
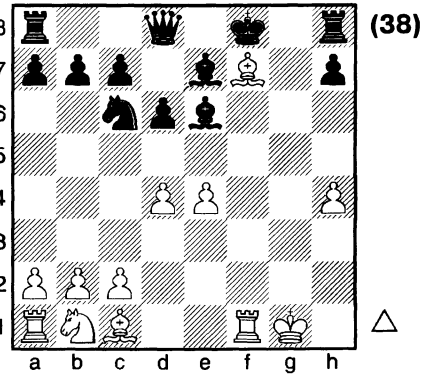
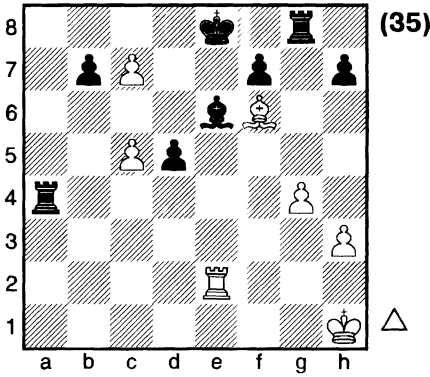
34

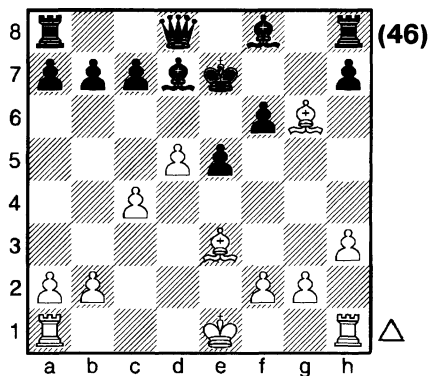
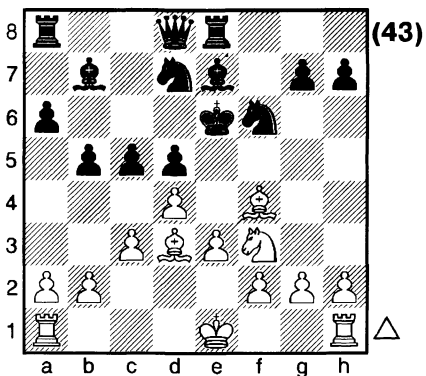
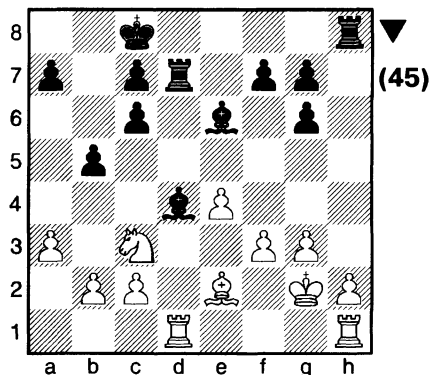
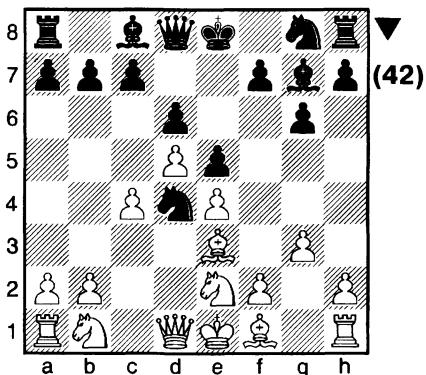
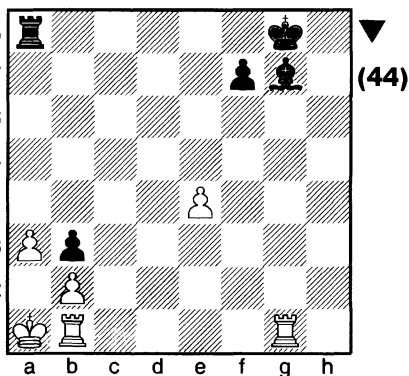
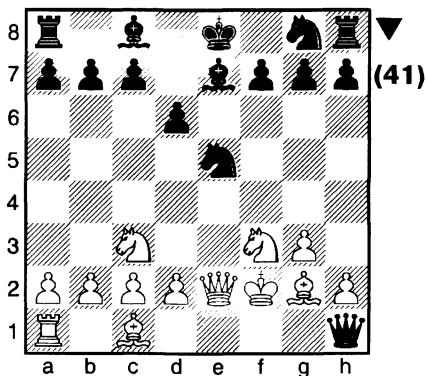






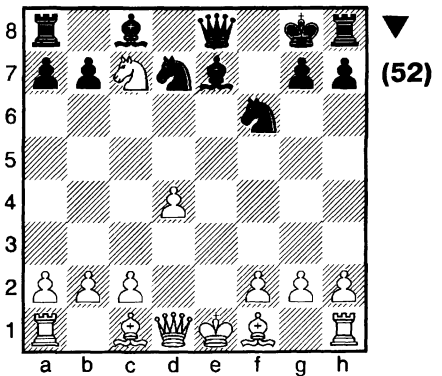
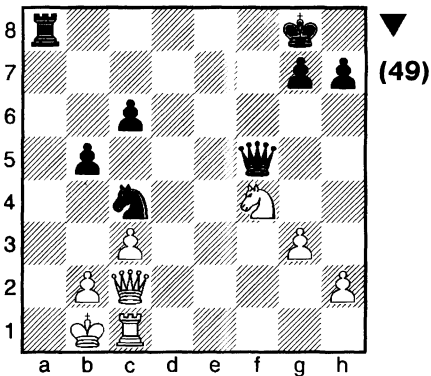
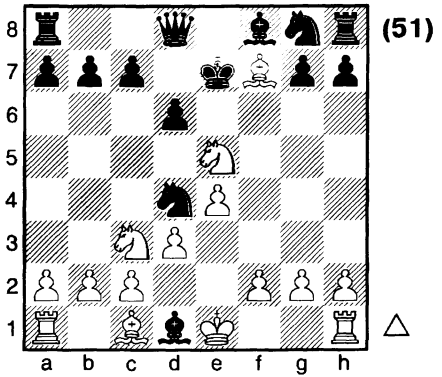
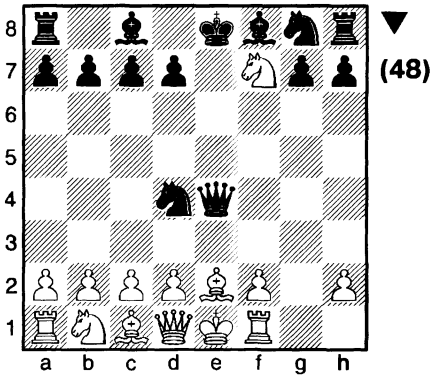
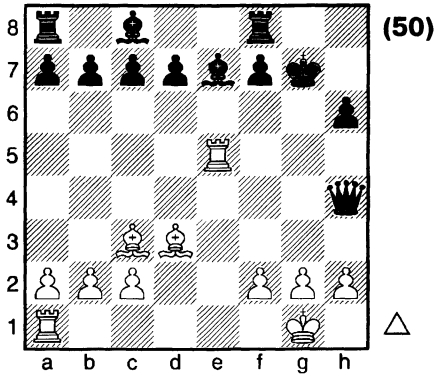
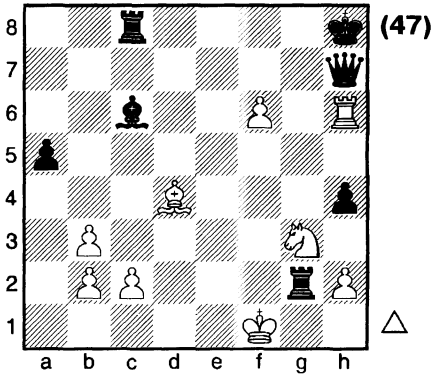
36

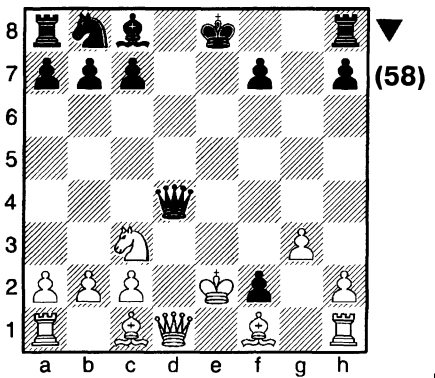
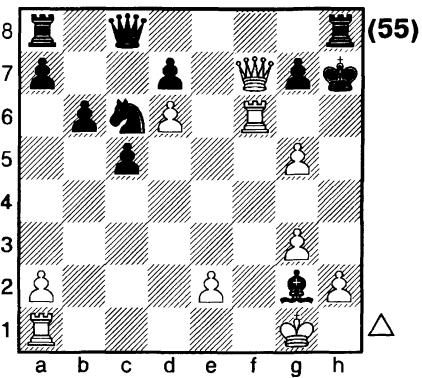
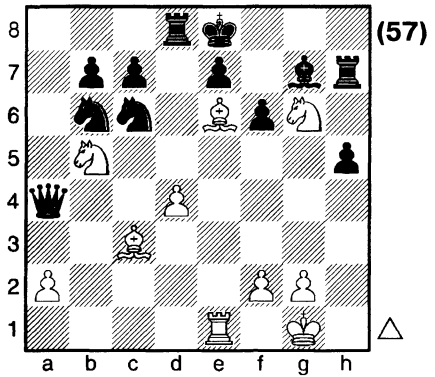
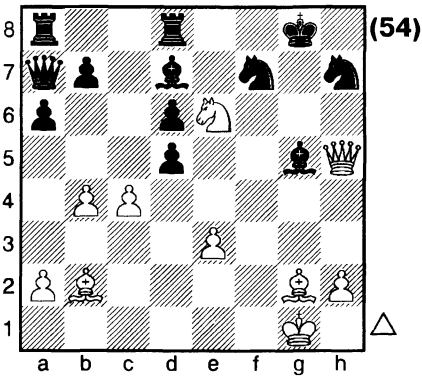
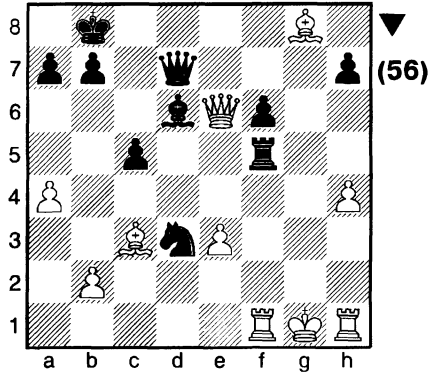
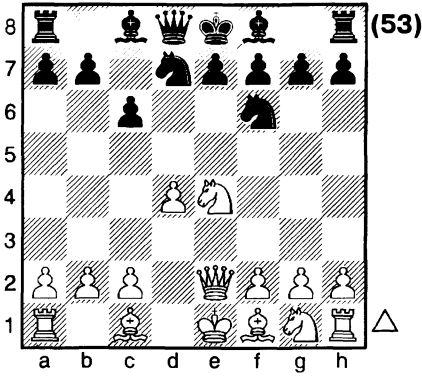






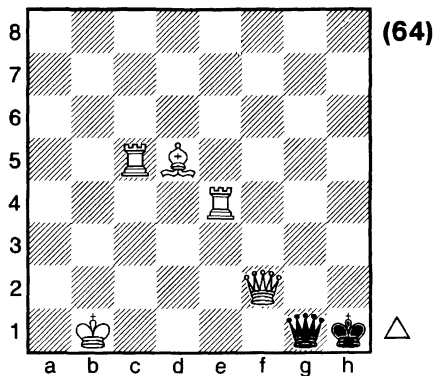
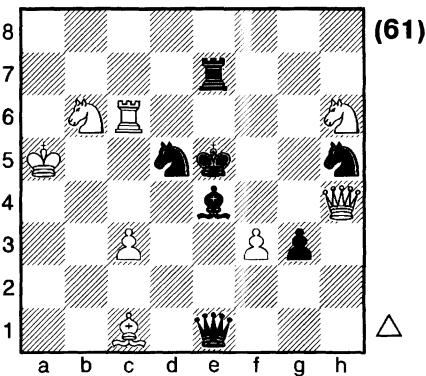
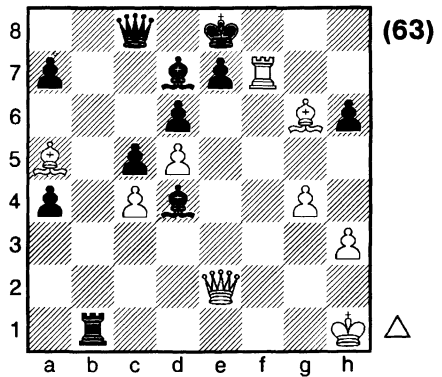
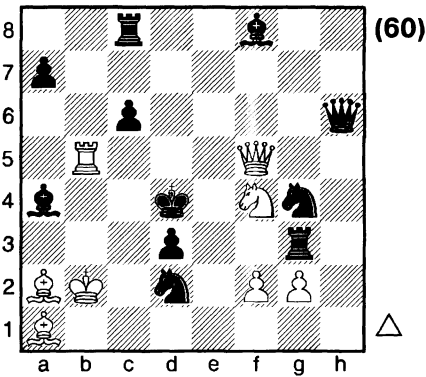
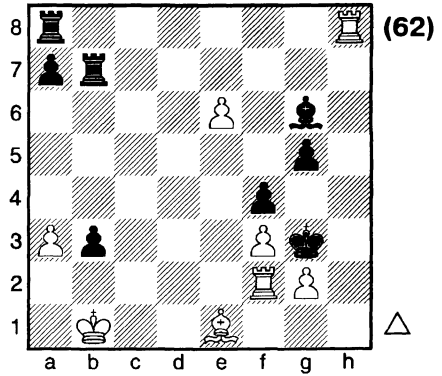
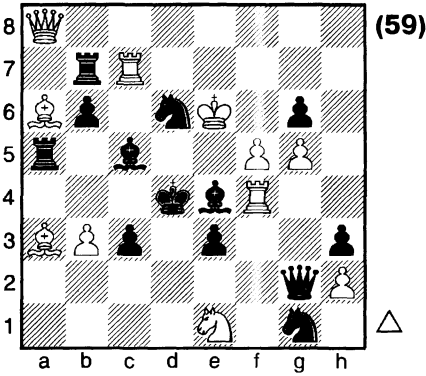
38

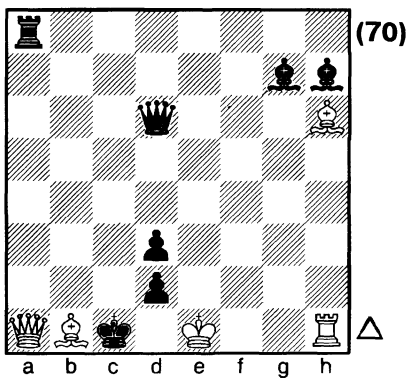
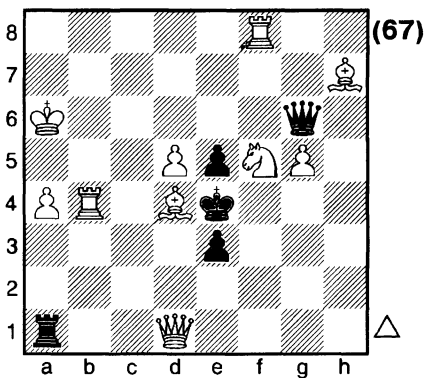
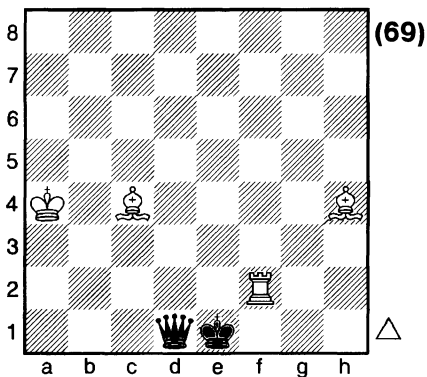
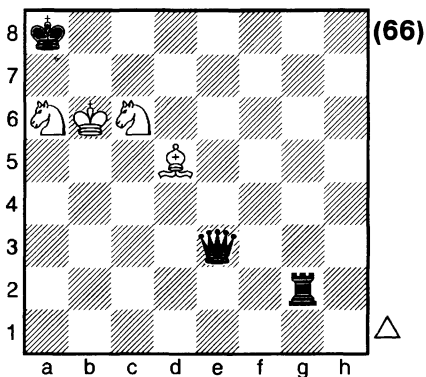
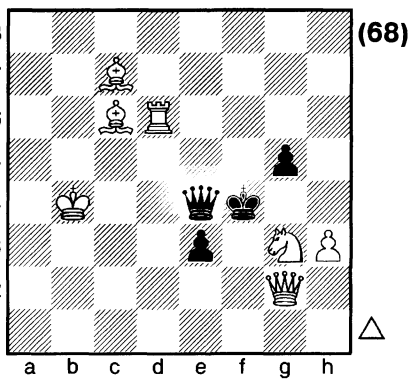
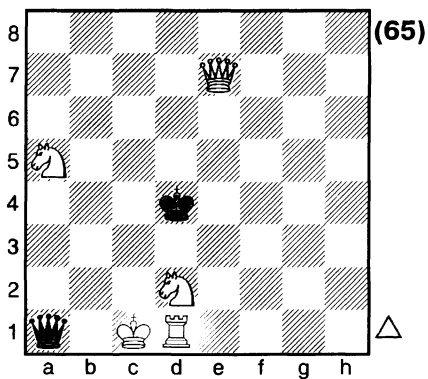






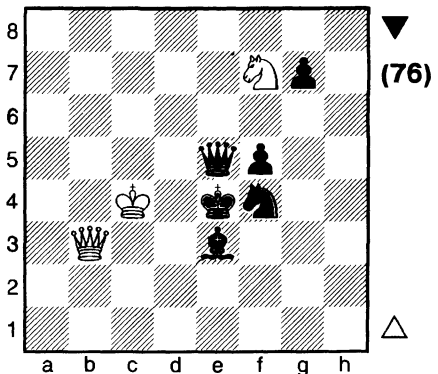
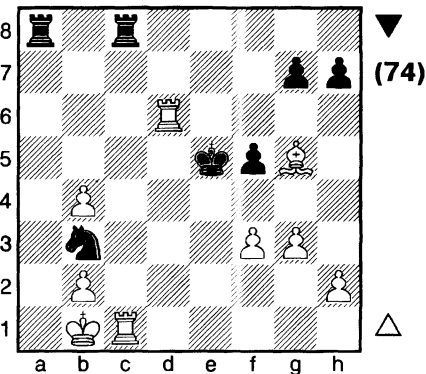
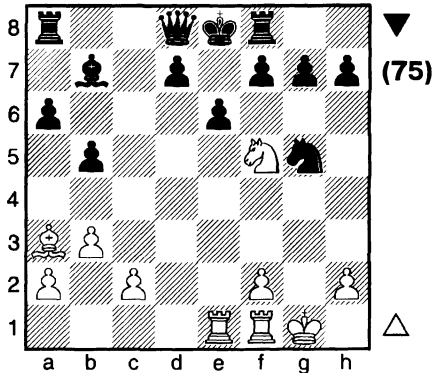
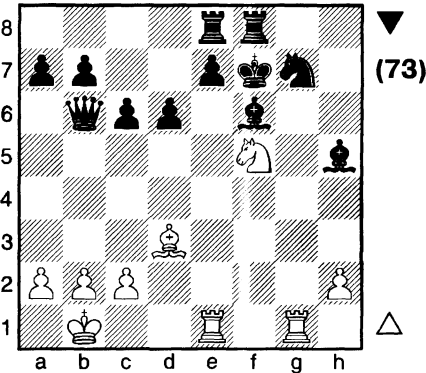
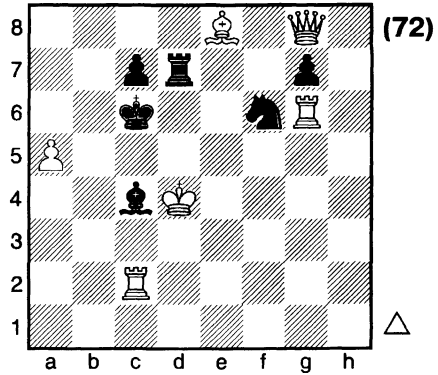
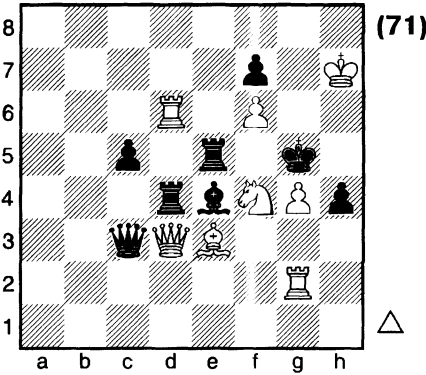
40

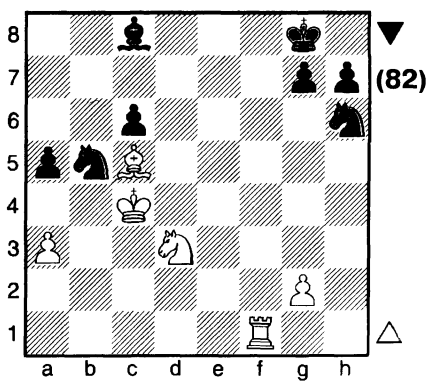
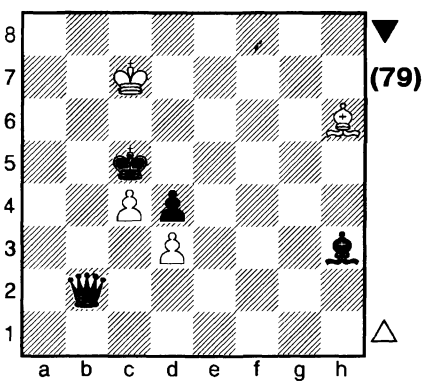
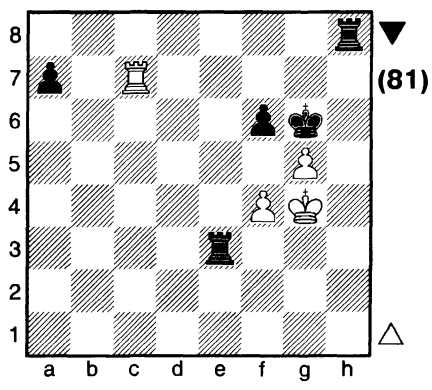
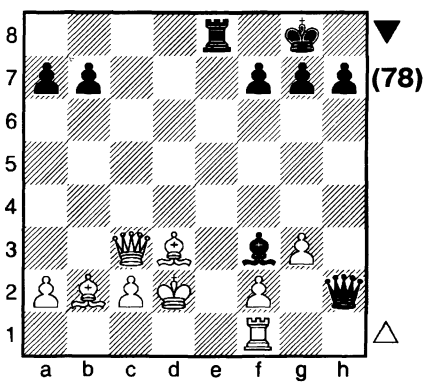
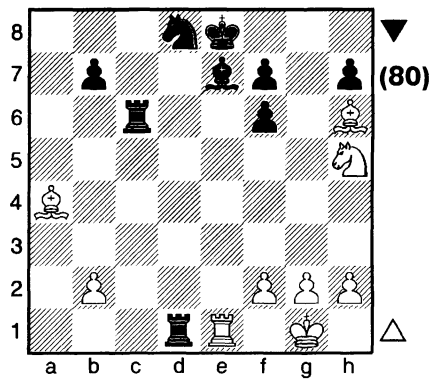
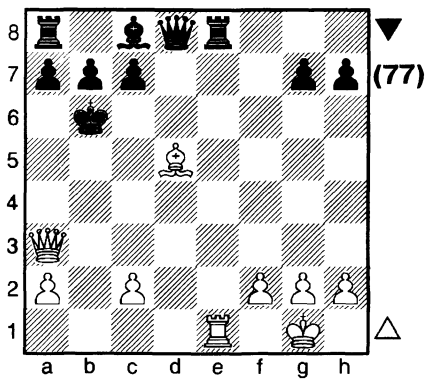






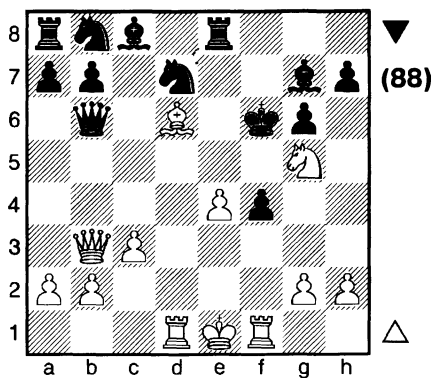
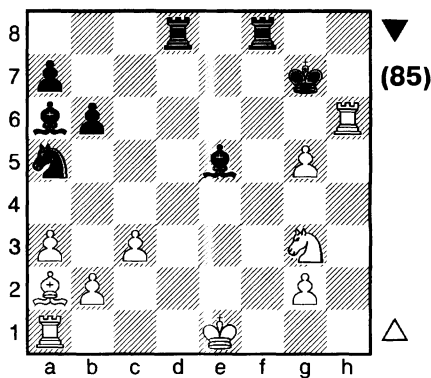
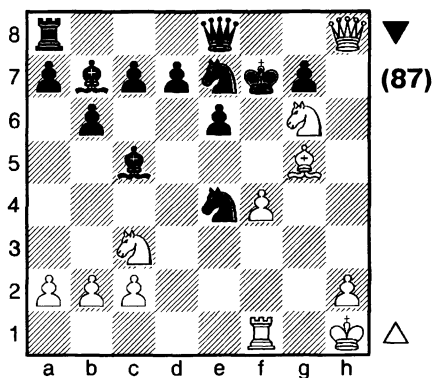
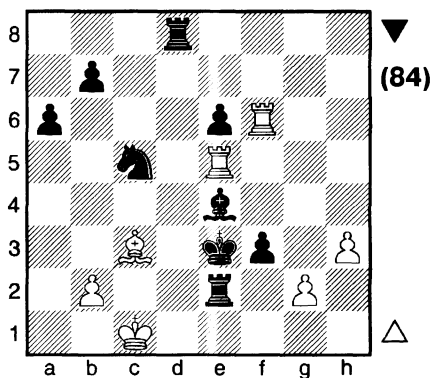
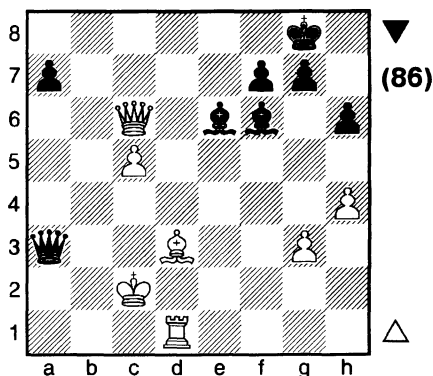
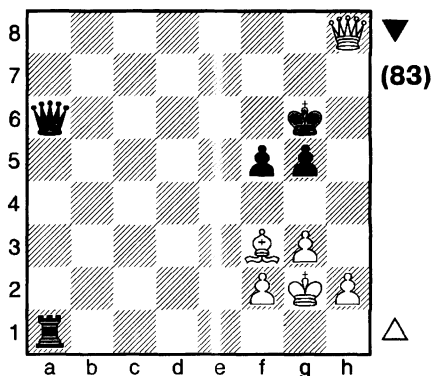
42

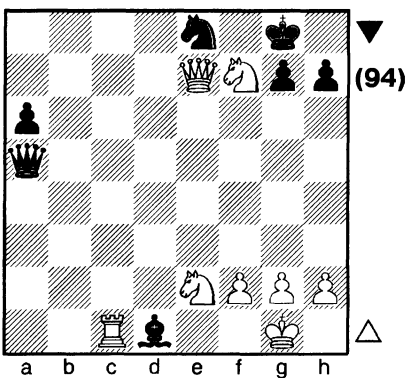
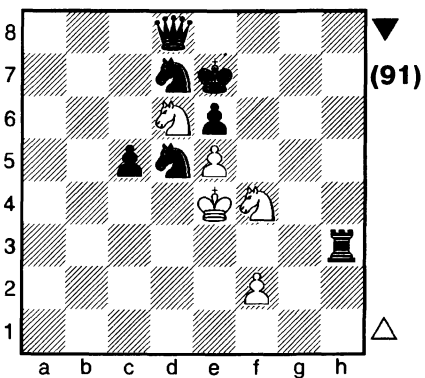
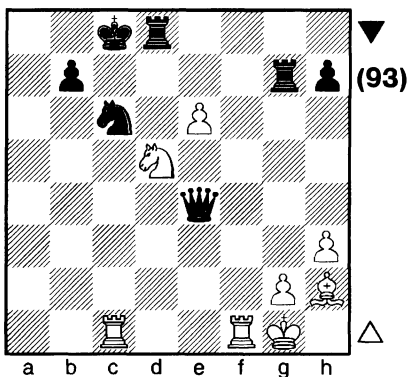
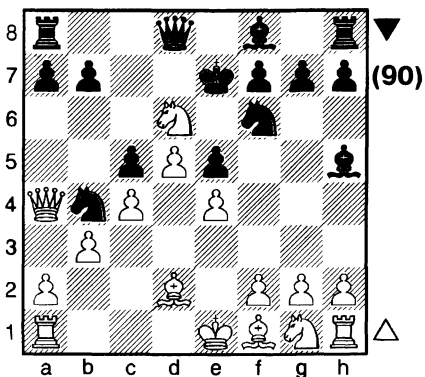
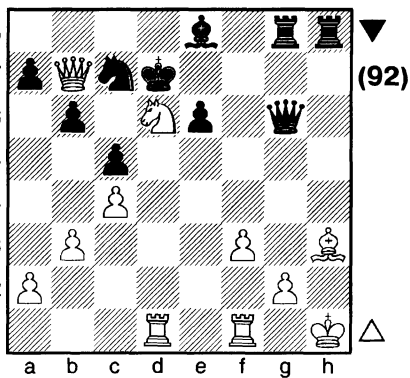
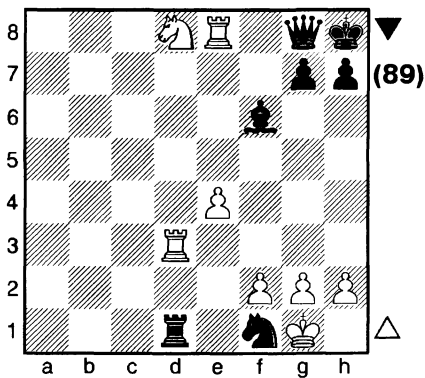


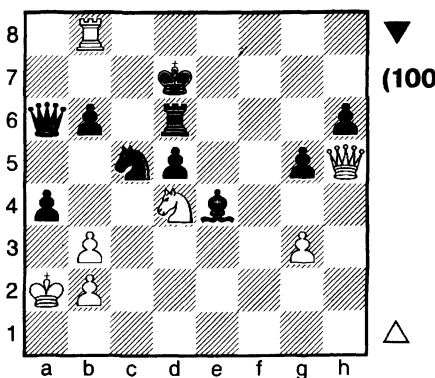
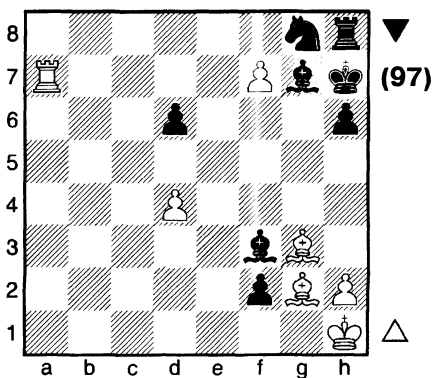
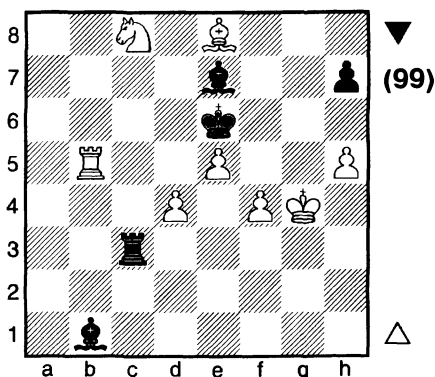
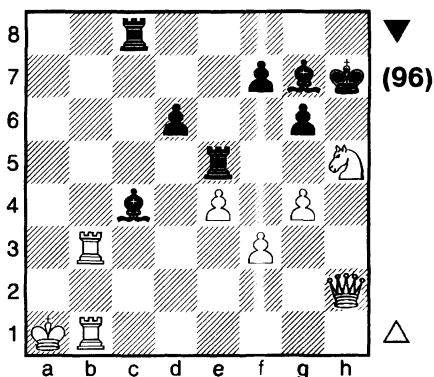
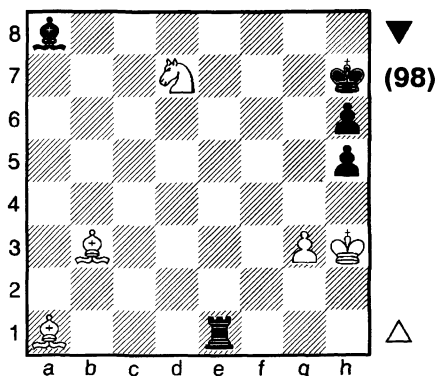
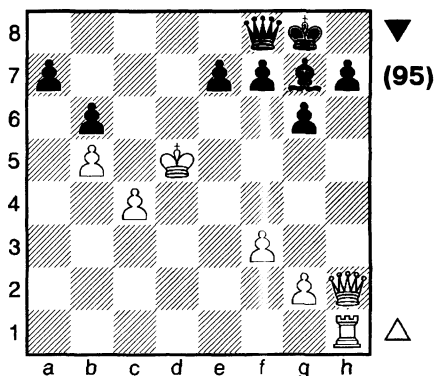


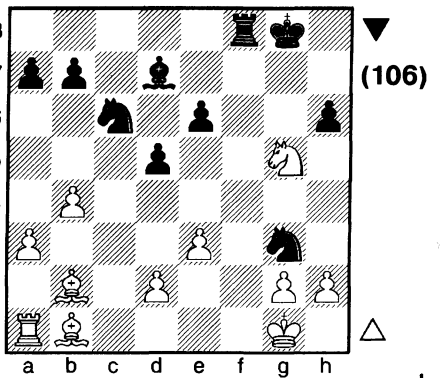
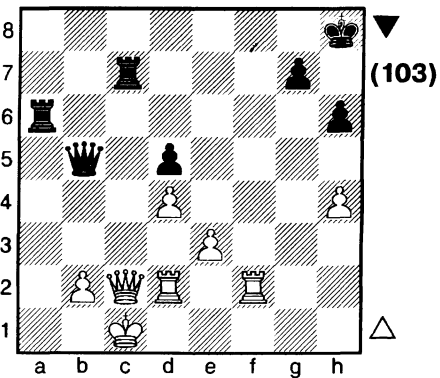
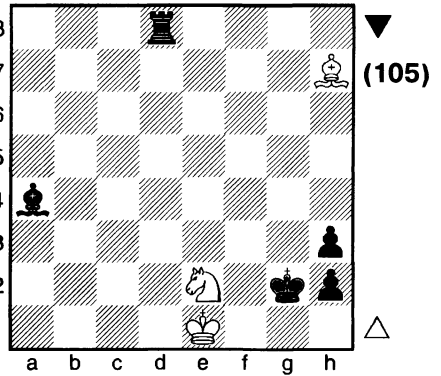
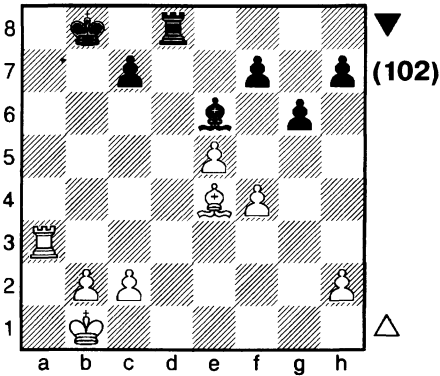
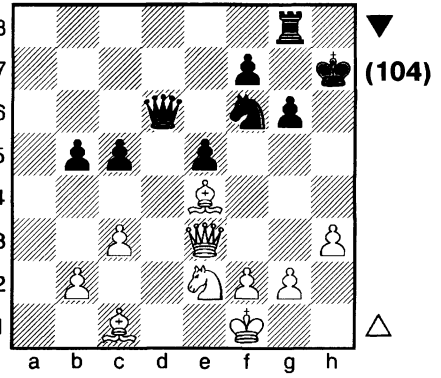
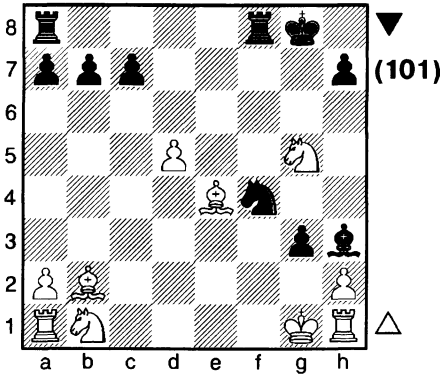


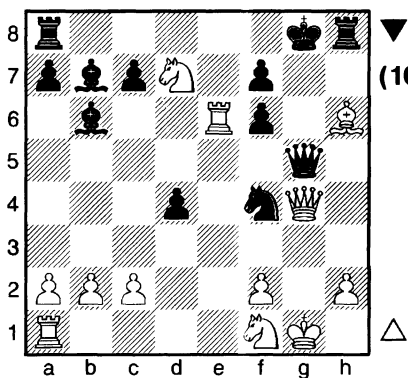
44



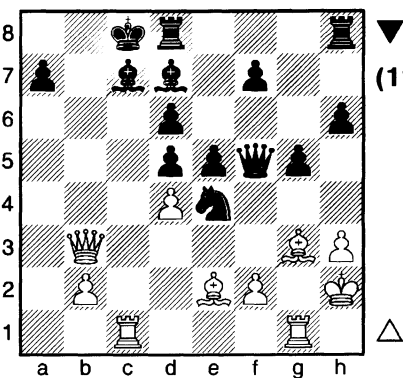




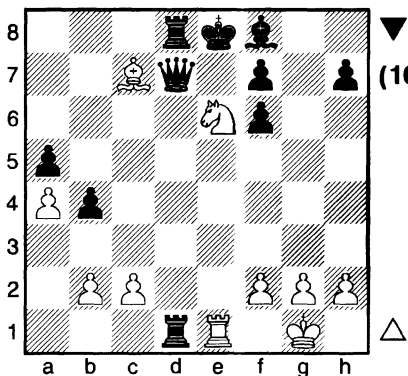




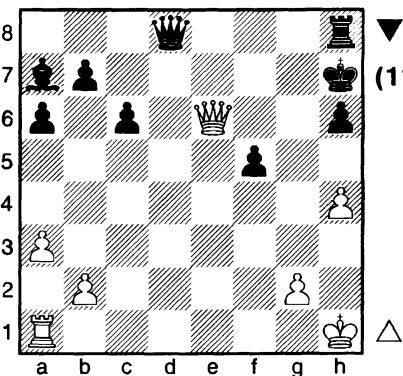
(107)



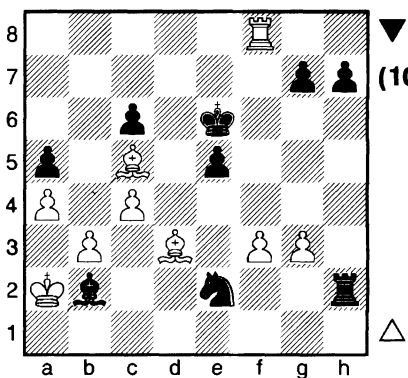
(110)



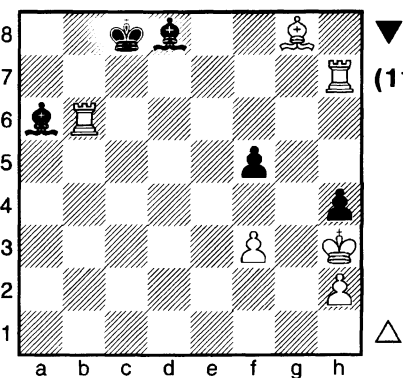
(108)



(111)

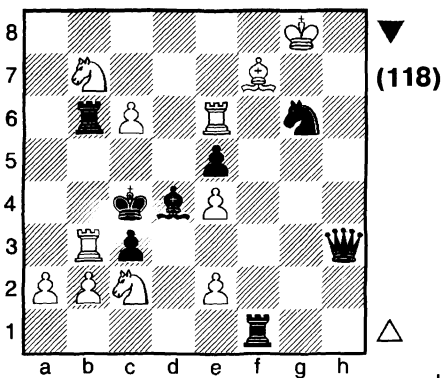
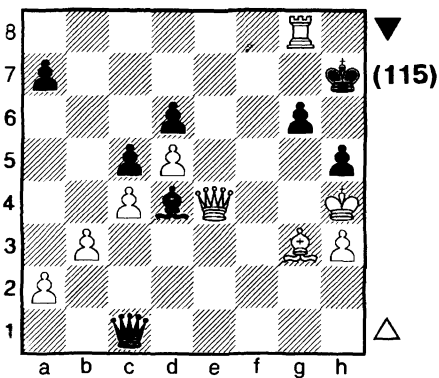
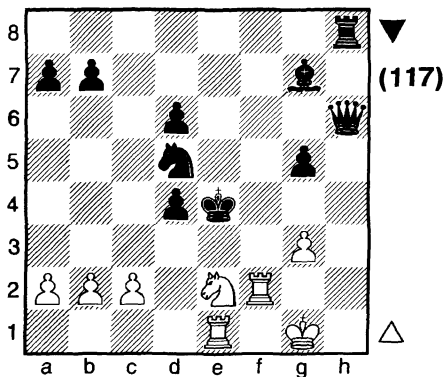
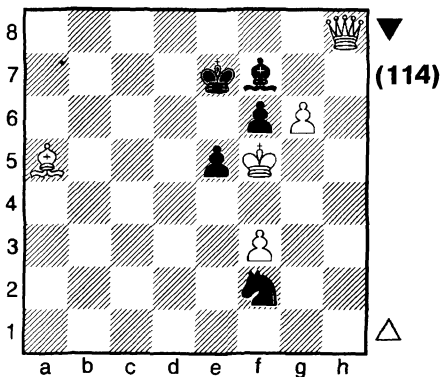
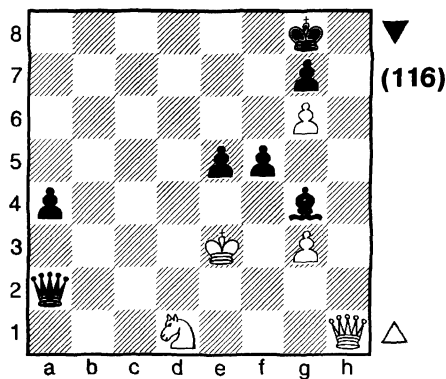
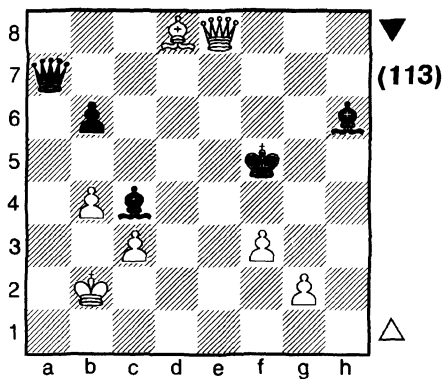


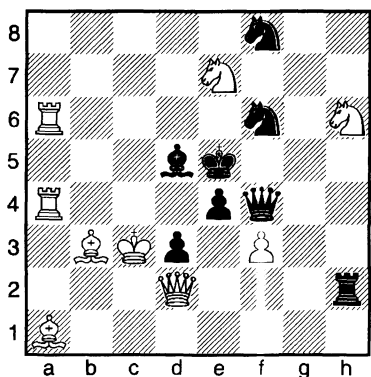
(109)



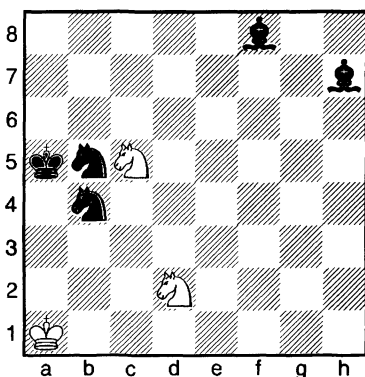
(112)



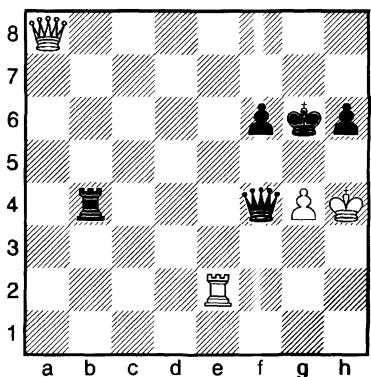




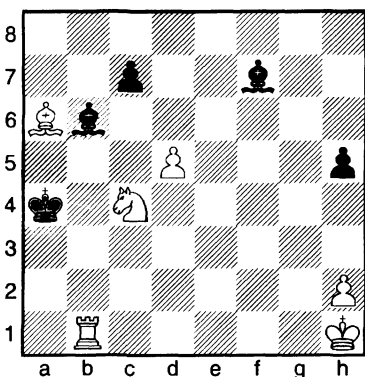
▼ (119)



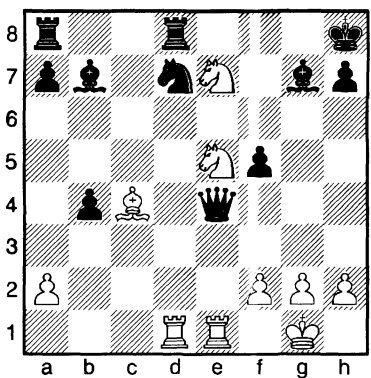
▼ (122)



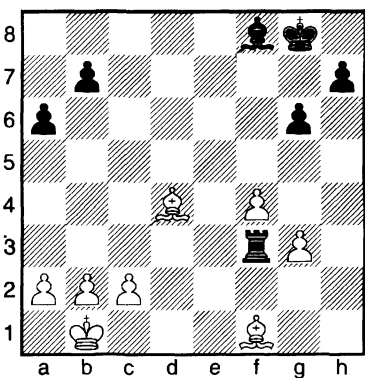
▼ (120)



▼ (123)

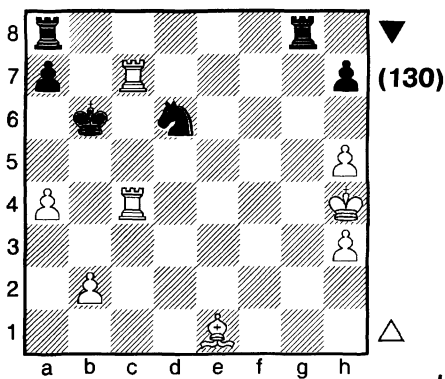
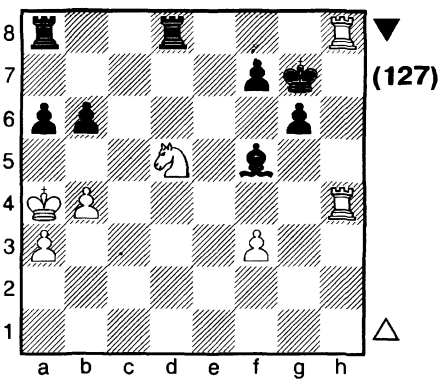
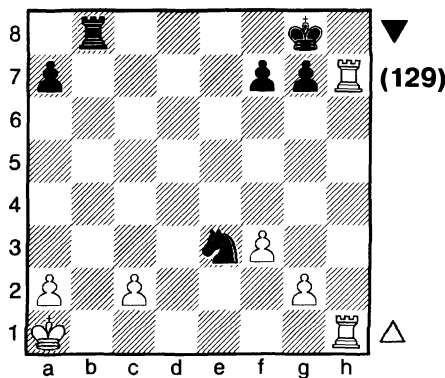
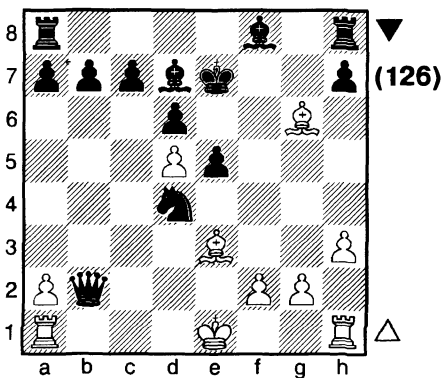
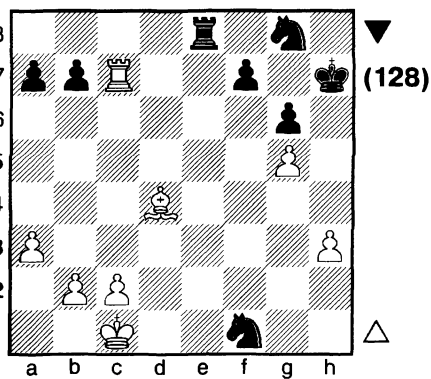
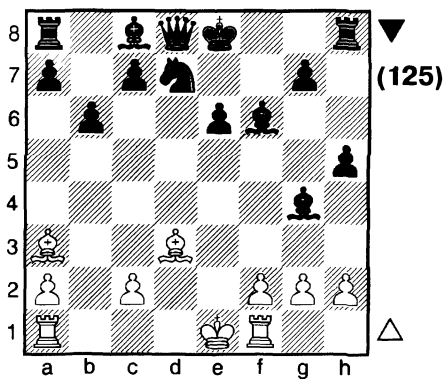


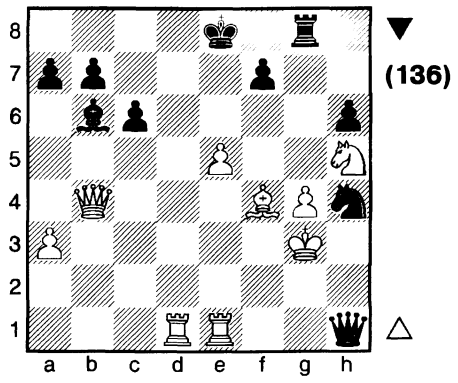
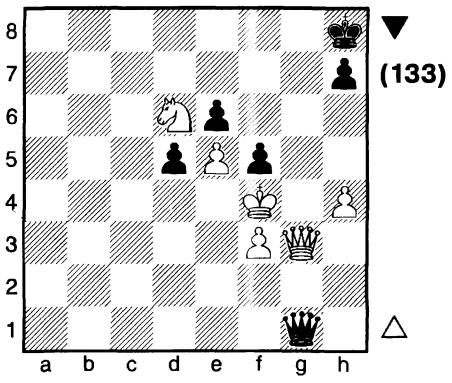
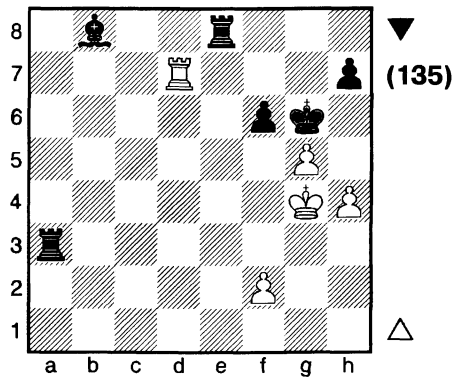
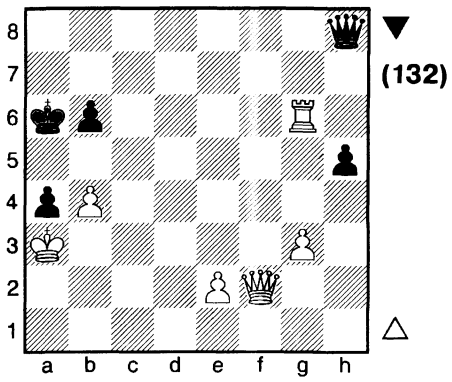
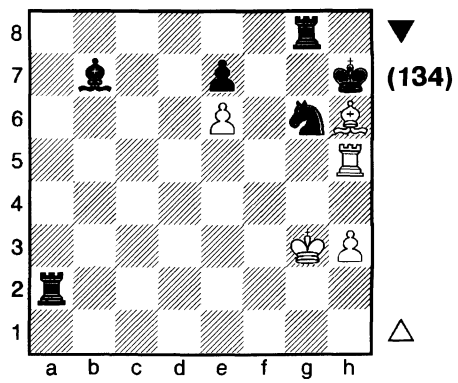
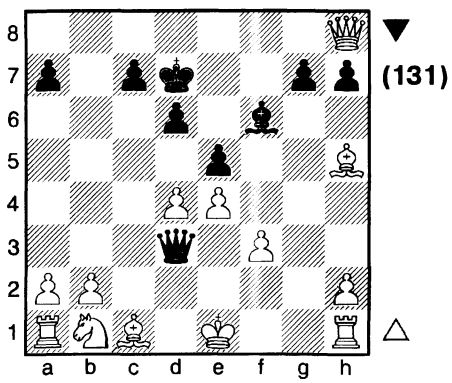
▼ (121)

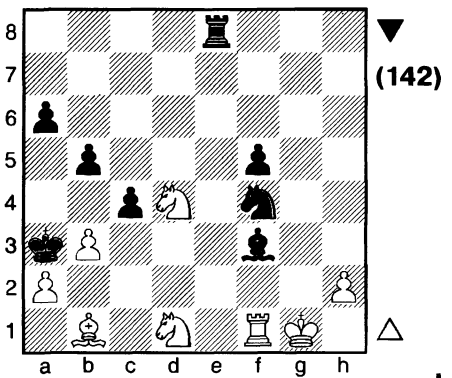
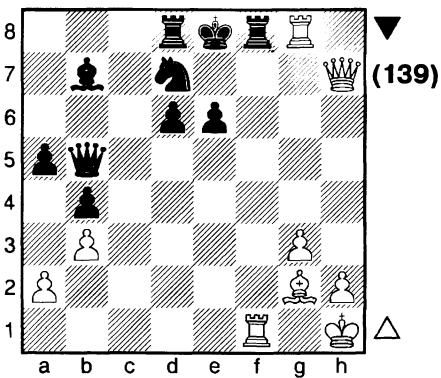
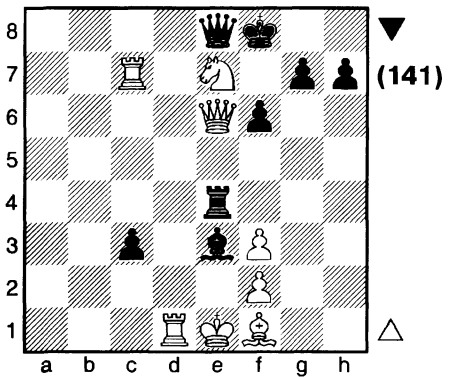
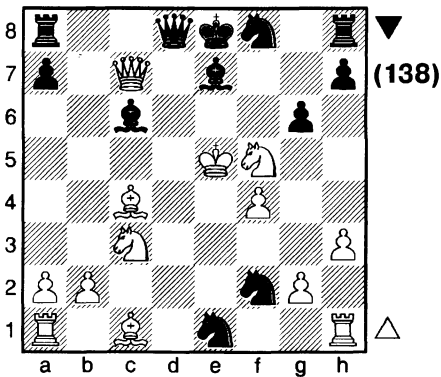
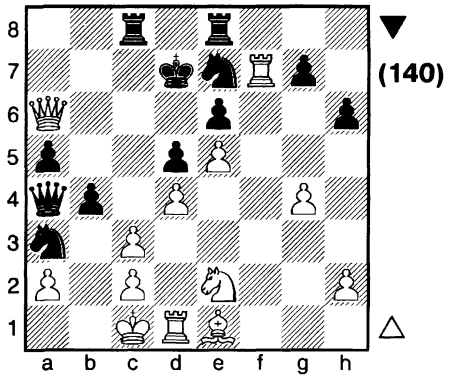
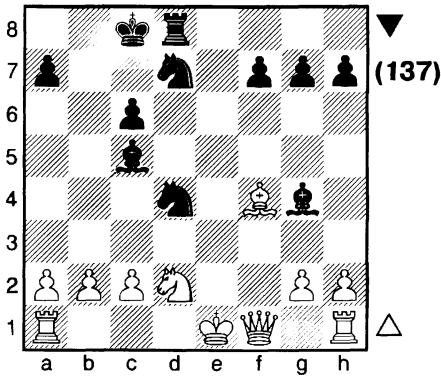


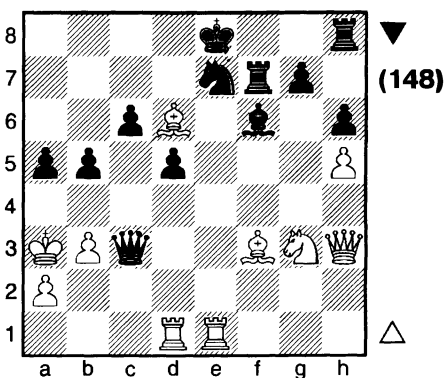
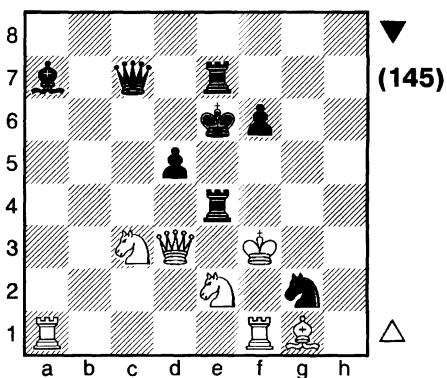
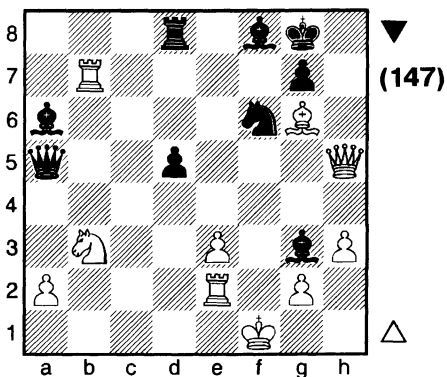
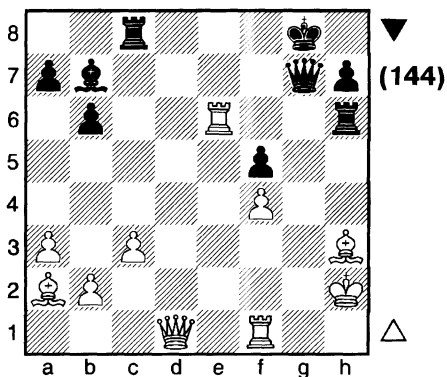
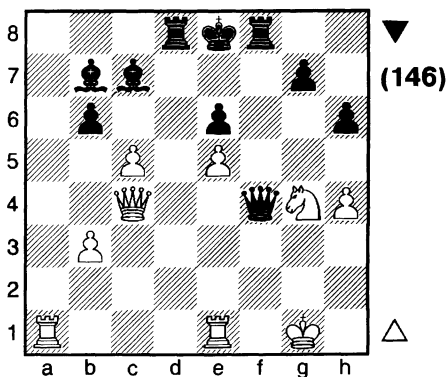
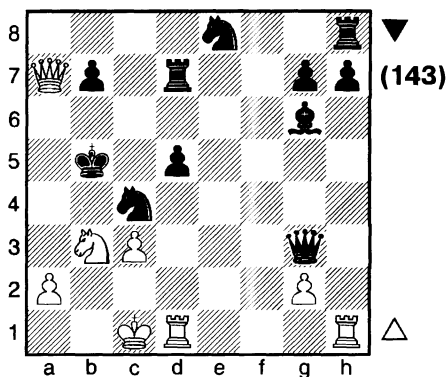
▼ (124)

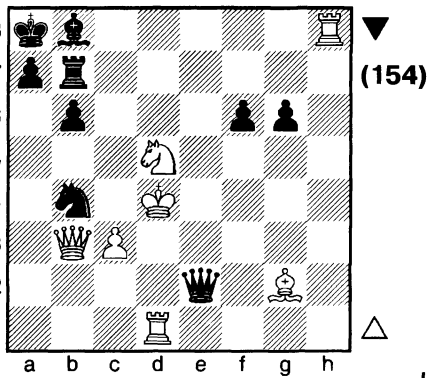
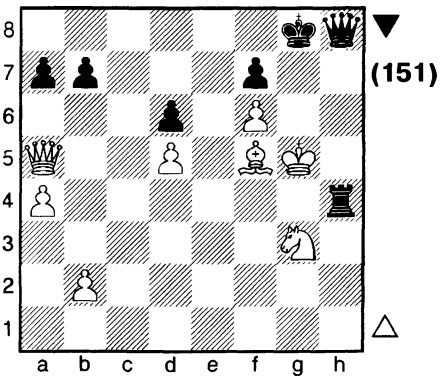
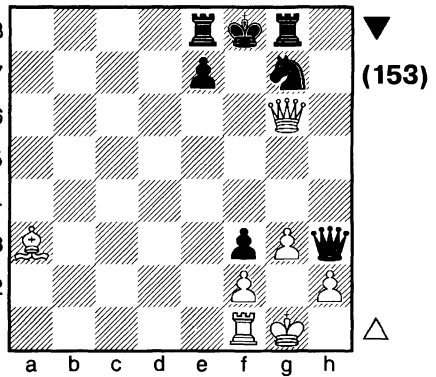
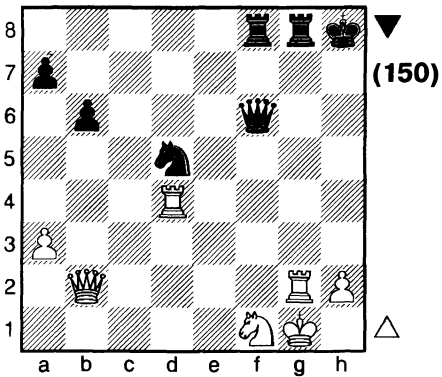
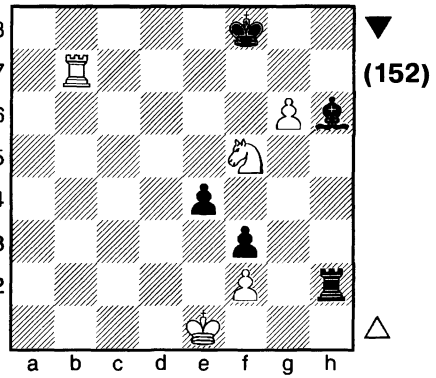
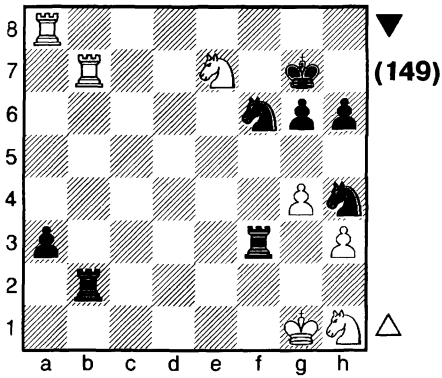






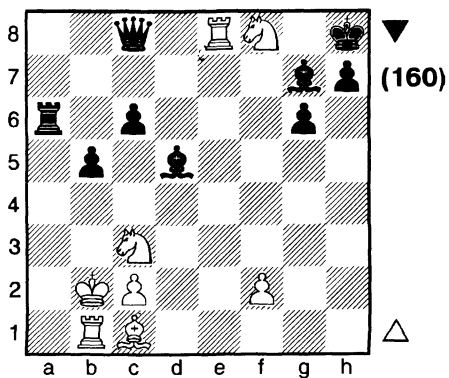
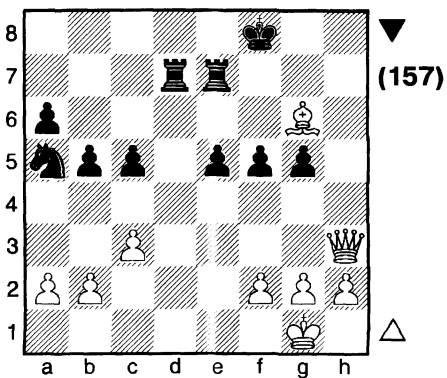
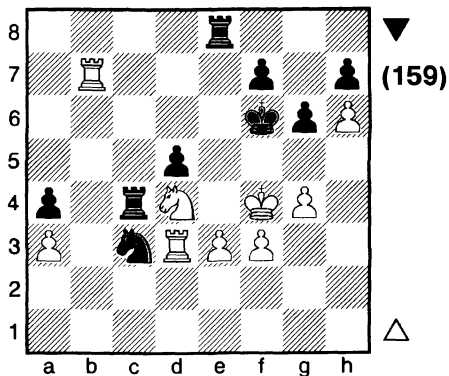
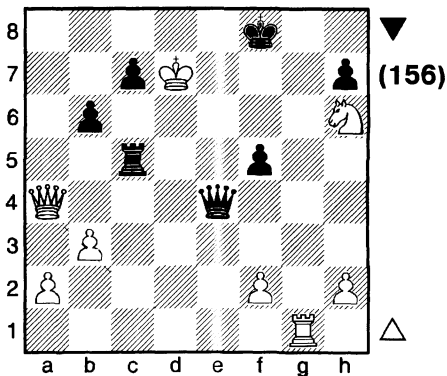
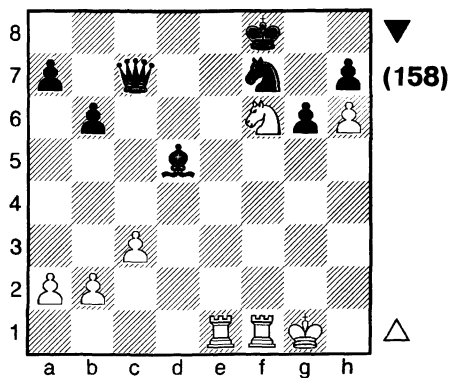
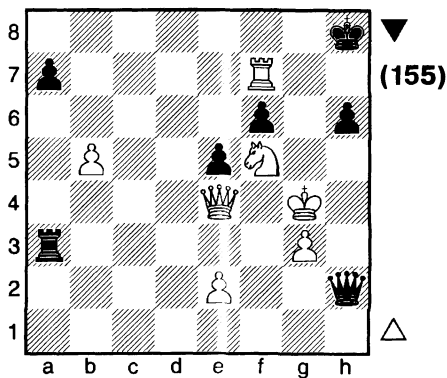


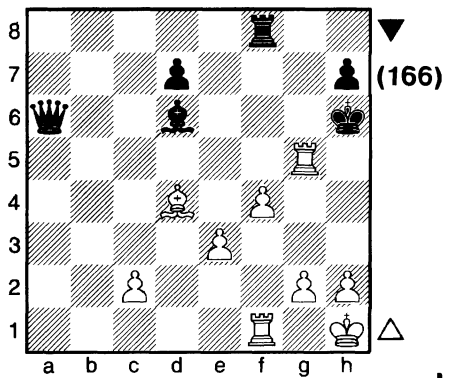
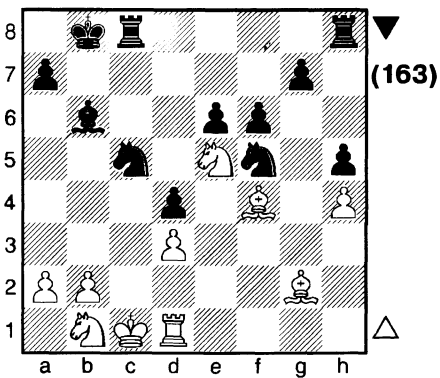
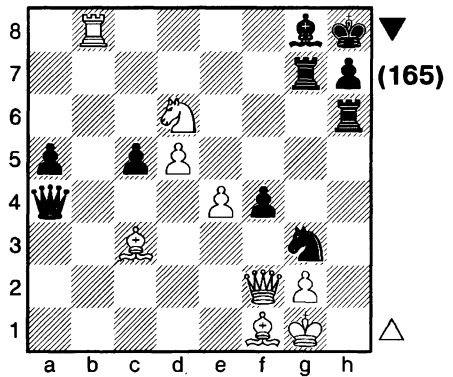
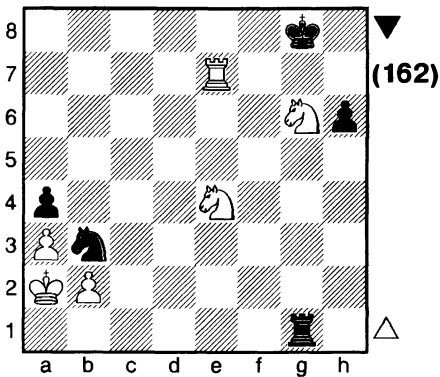
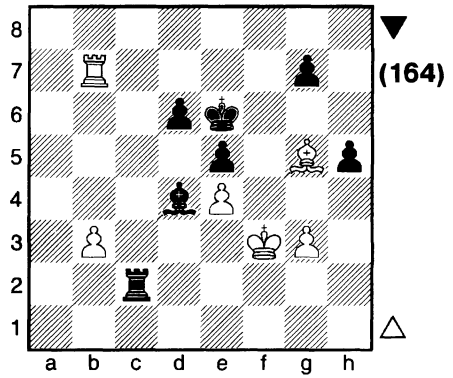
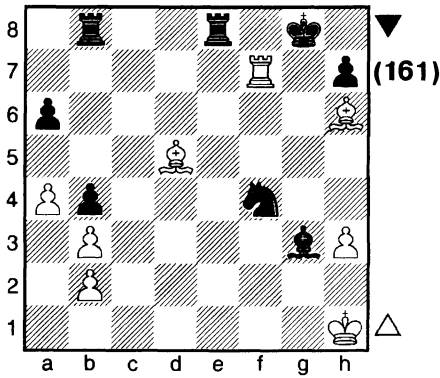


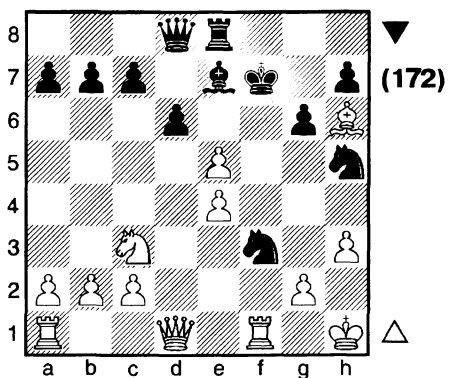
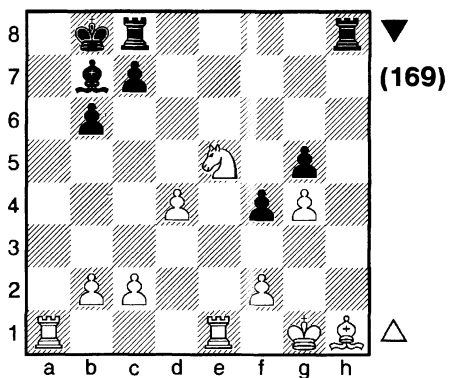
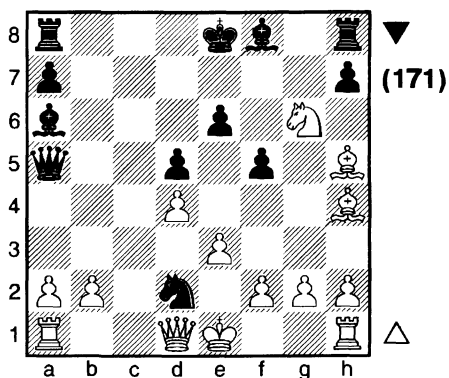
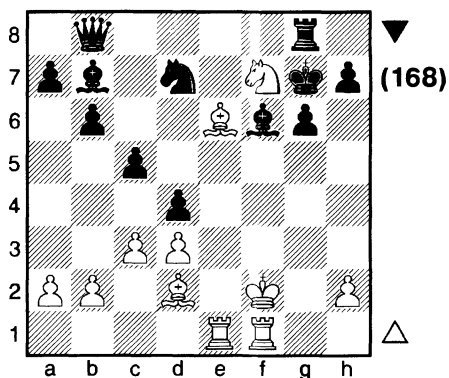
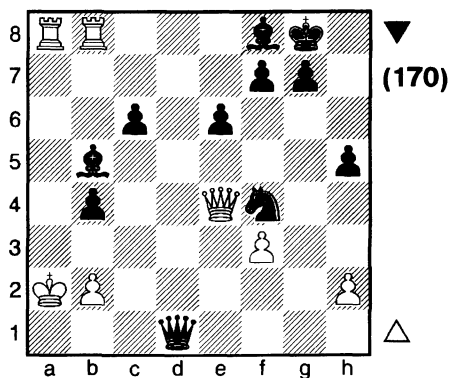
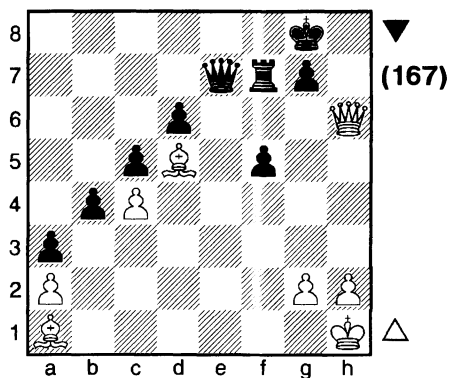


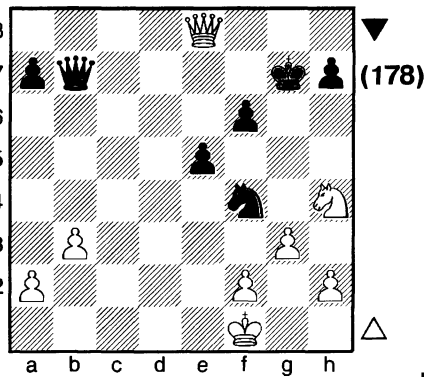
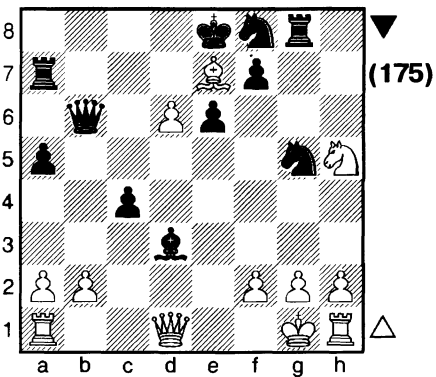
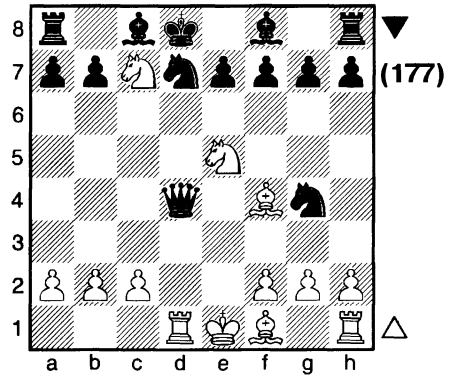
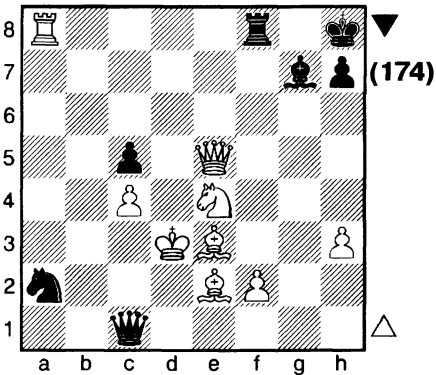
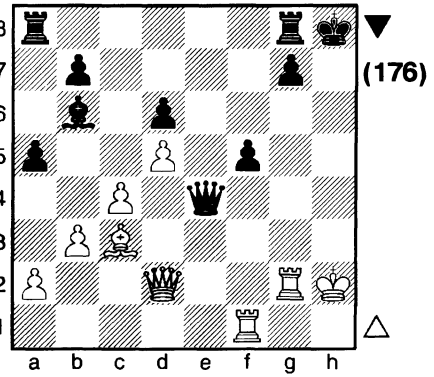
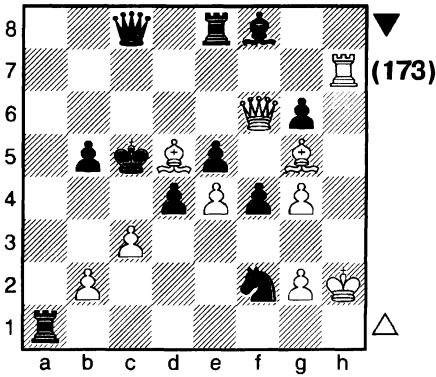


56



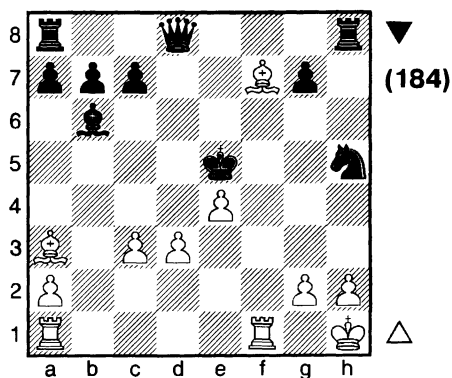
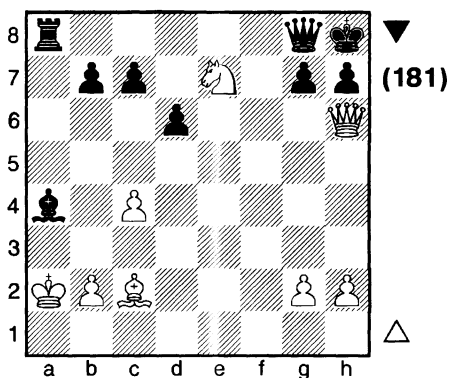
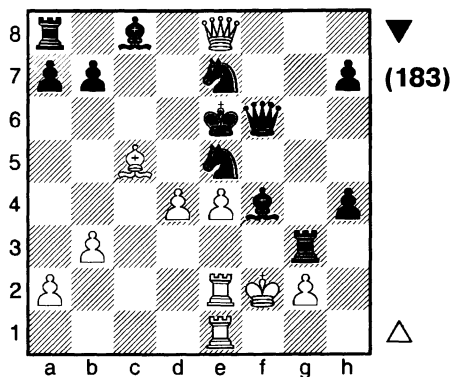
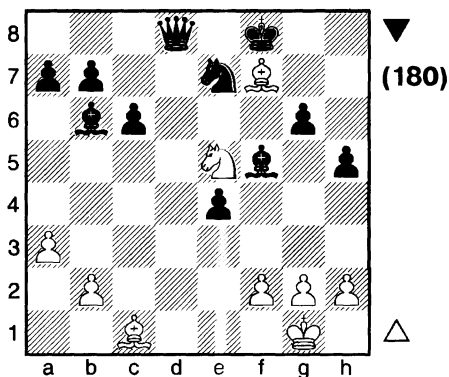
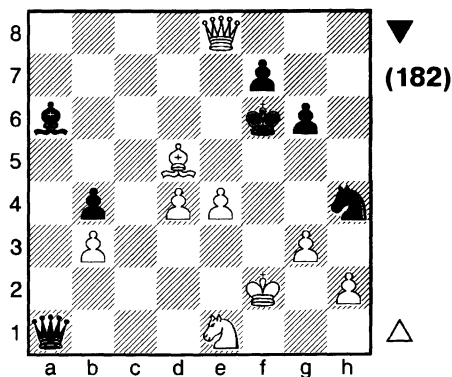
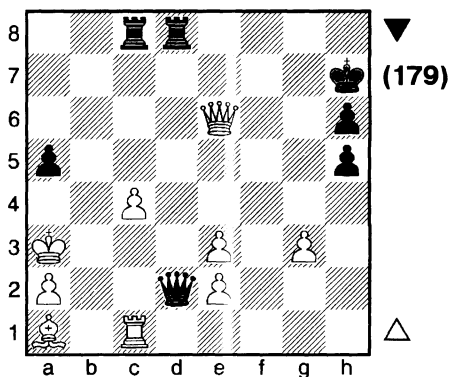


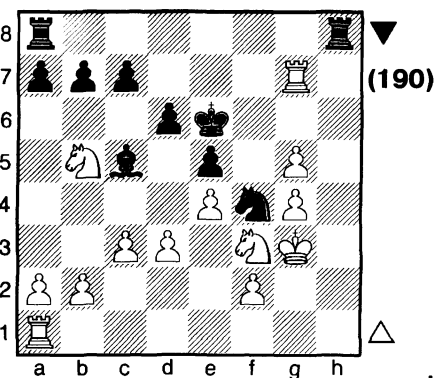
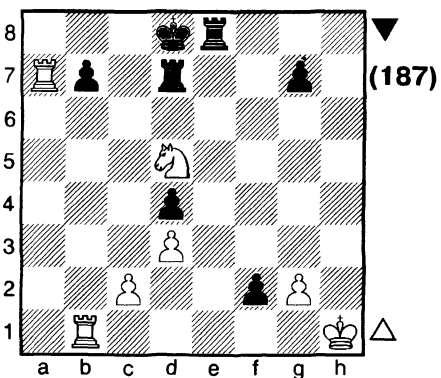
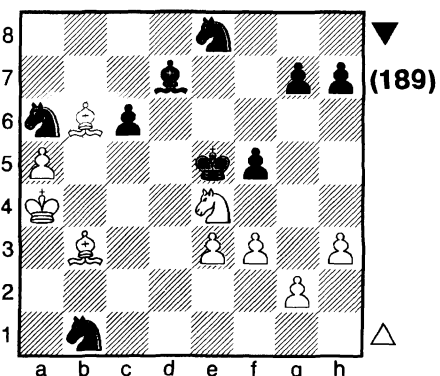
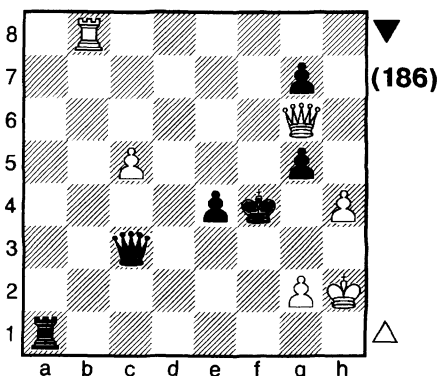
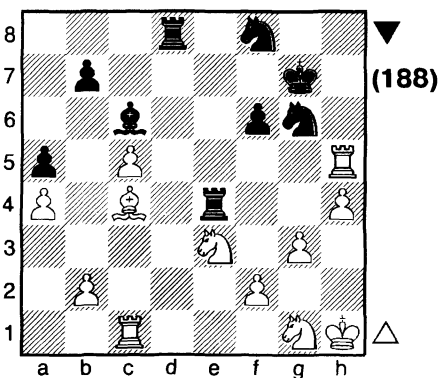
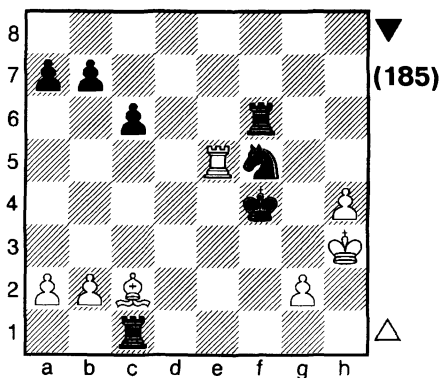


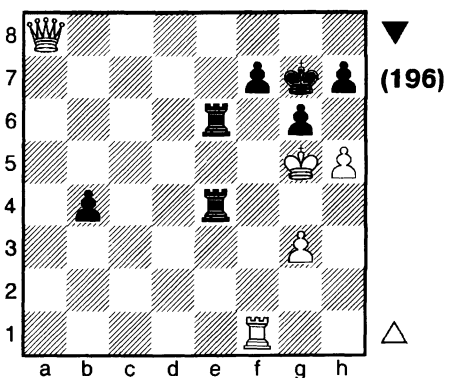
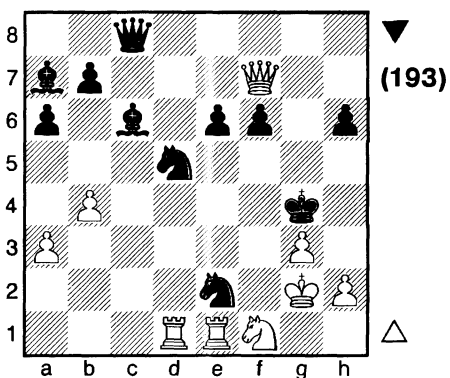
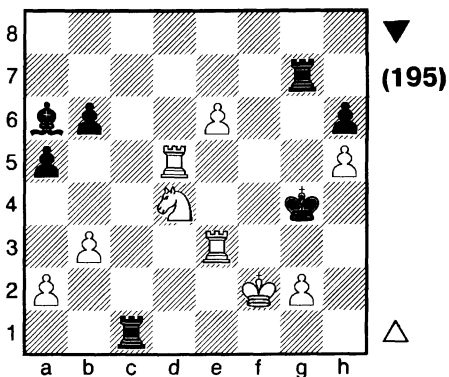
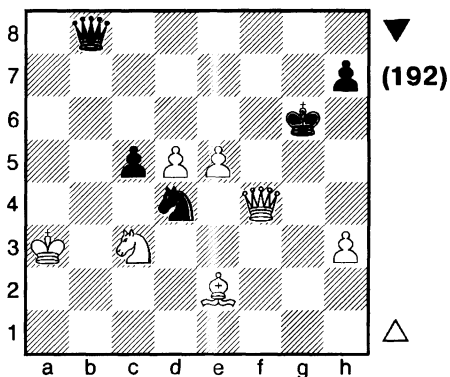
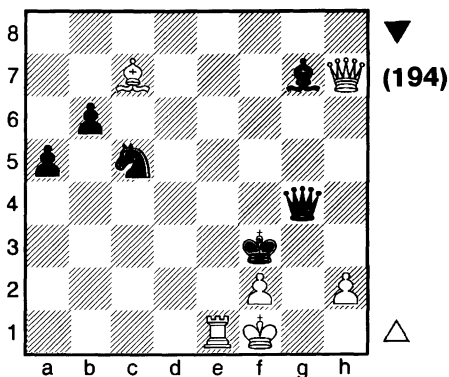
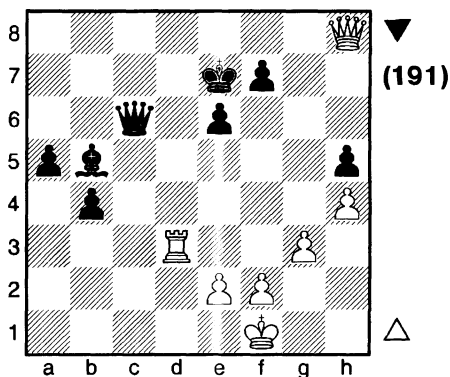


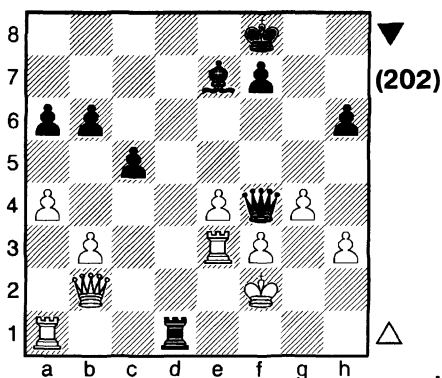
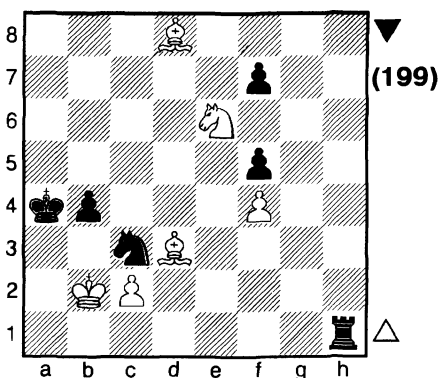
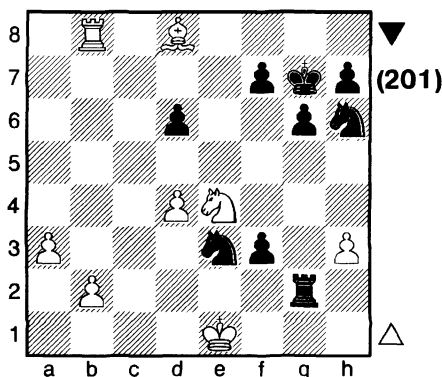
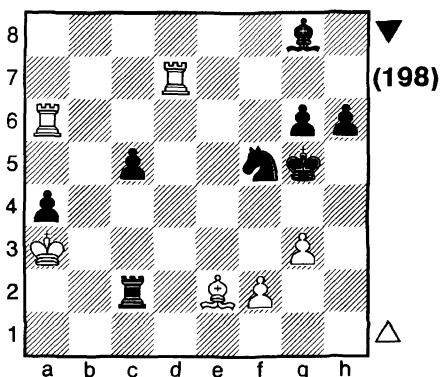
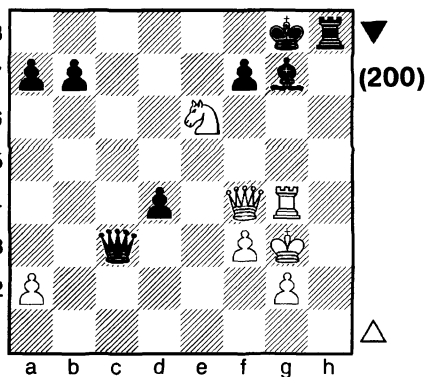
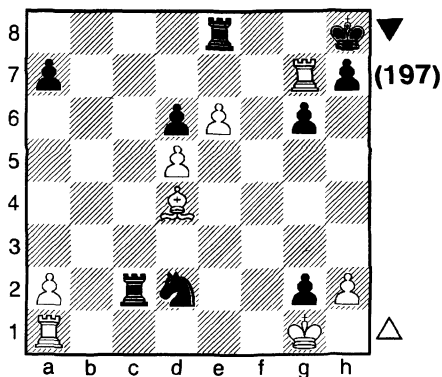


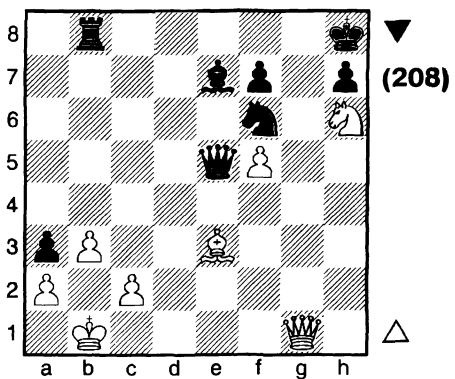
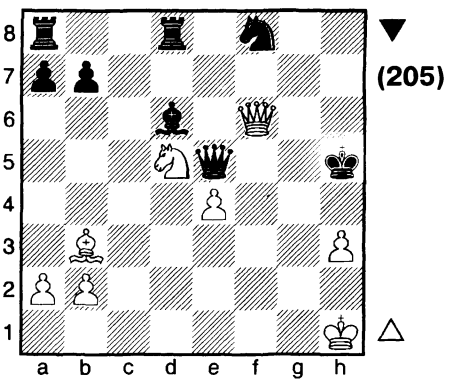
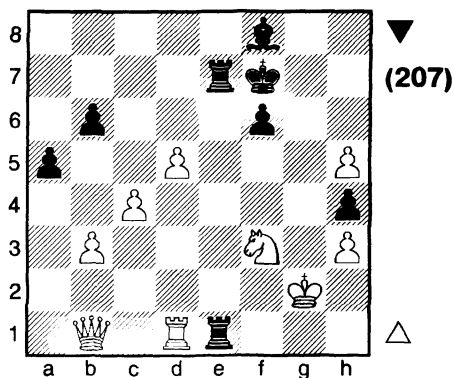
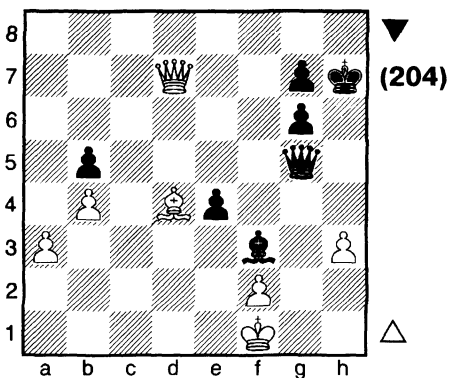
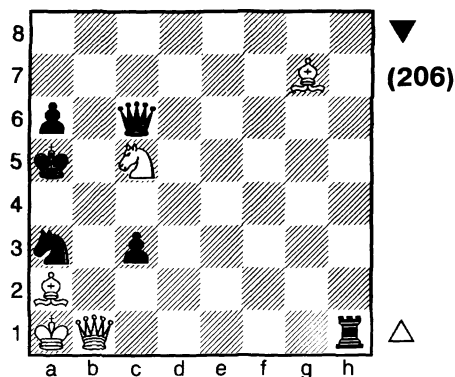
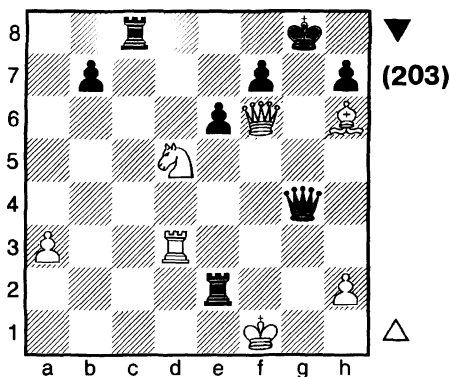
60

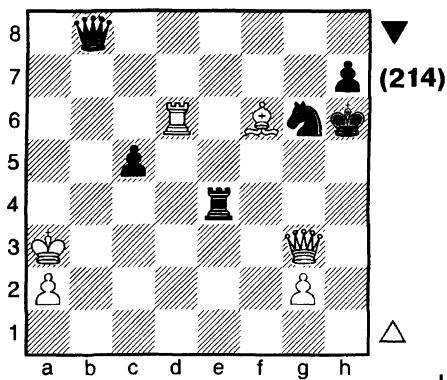
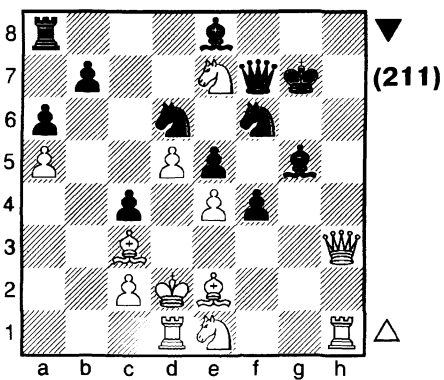
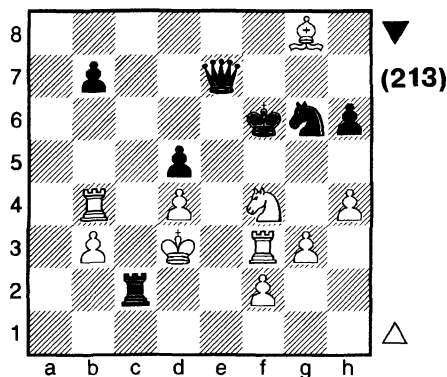
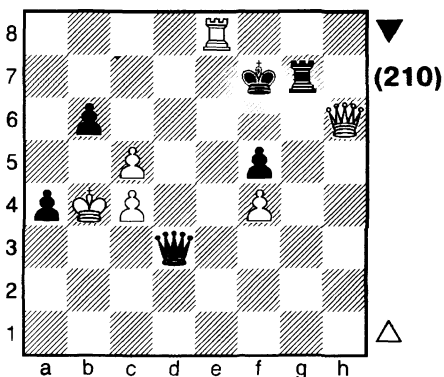
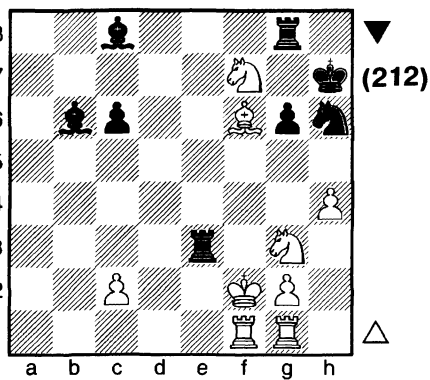
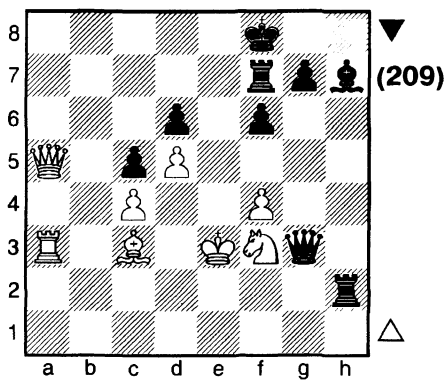


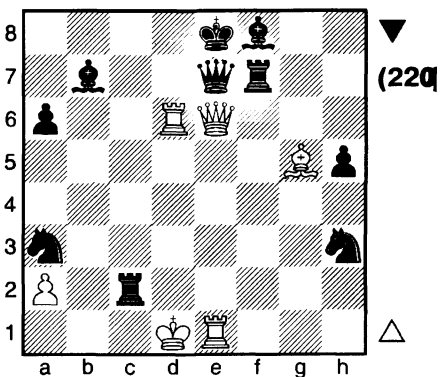
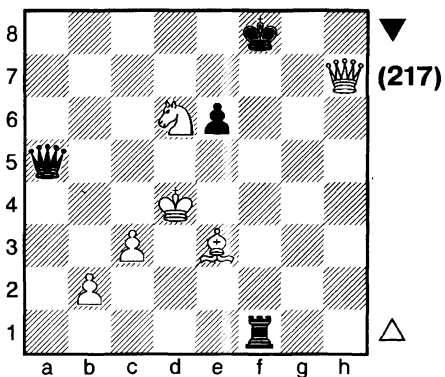
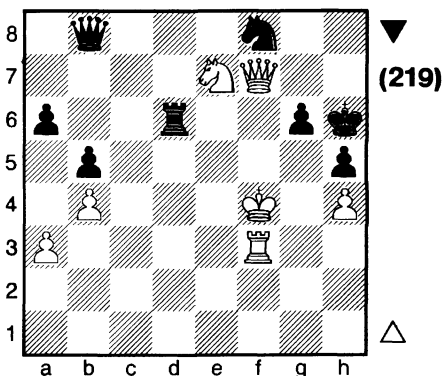
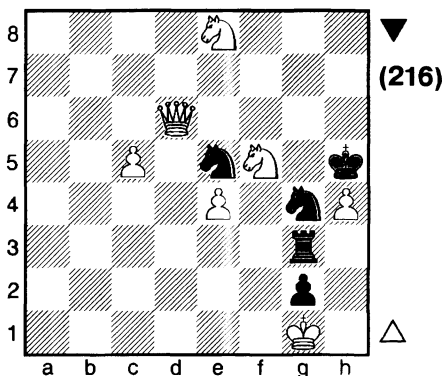
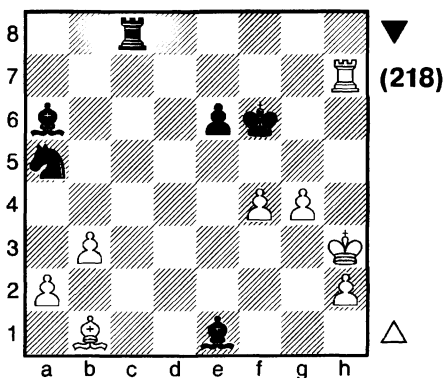
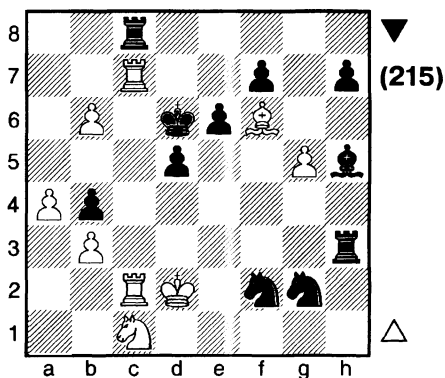


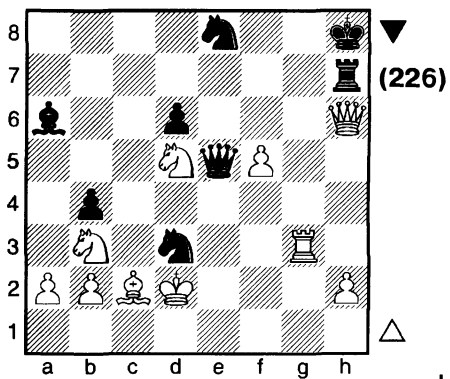
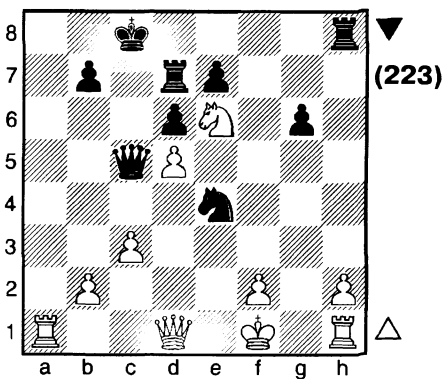
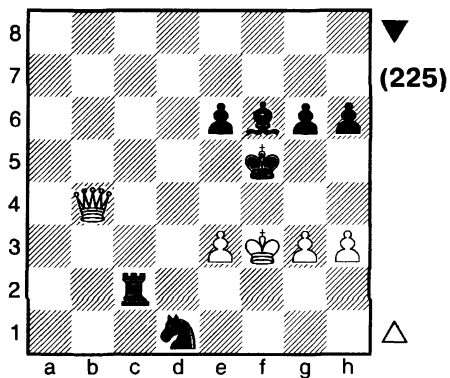
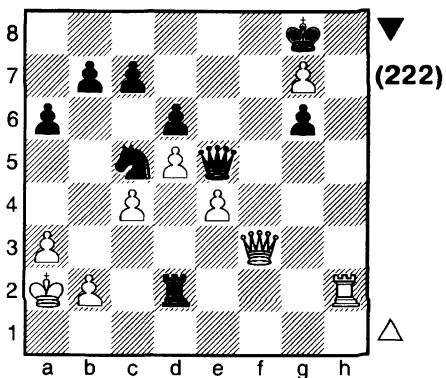
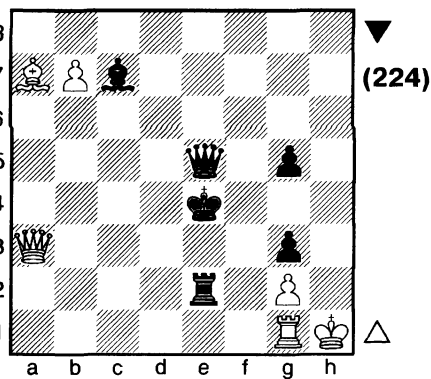
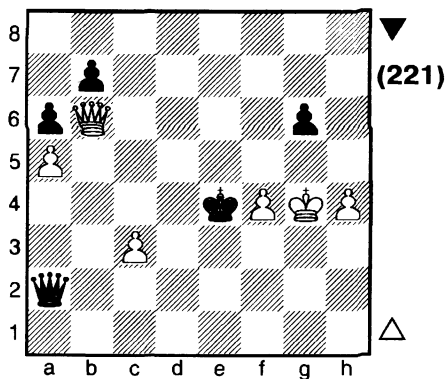


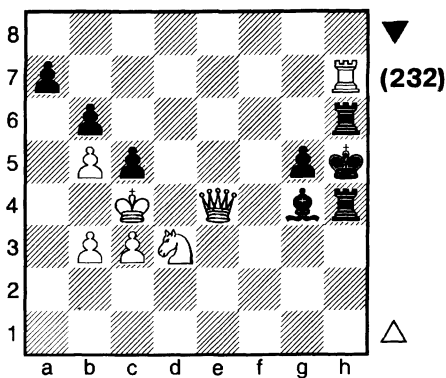
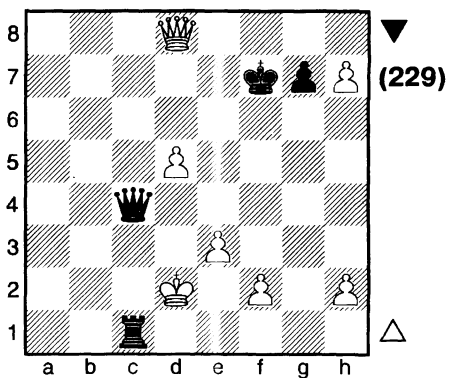
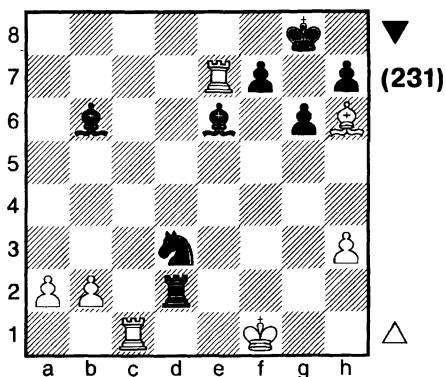
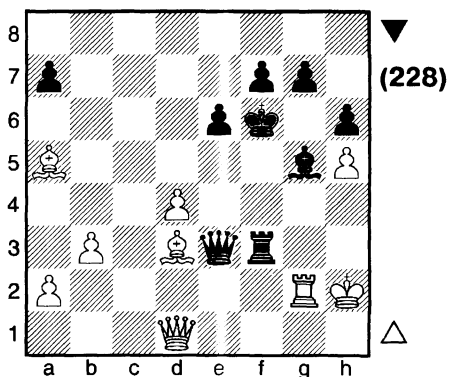
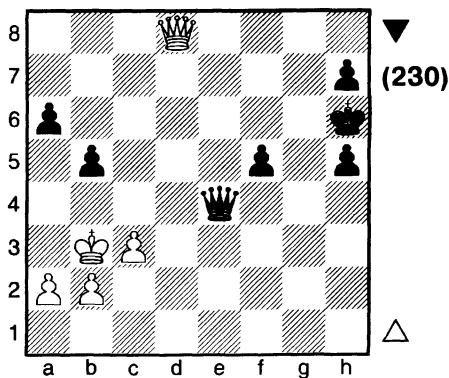
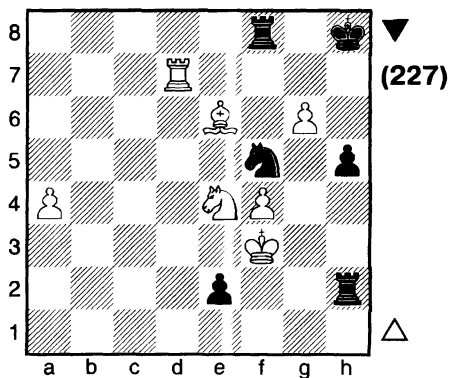


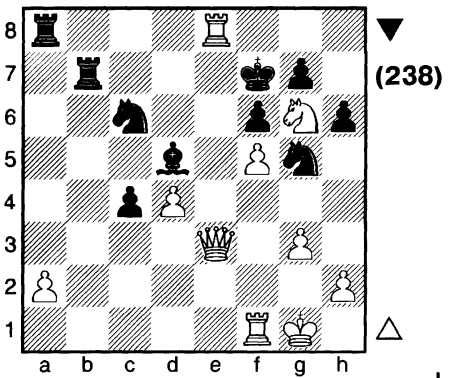
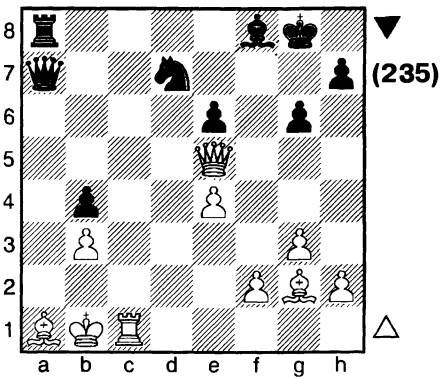
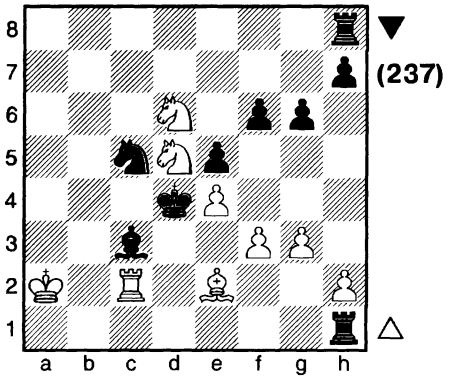
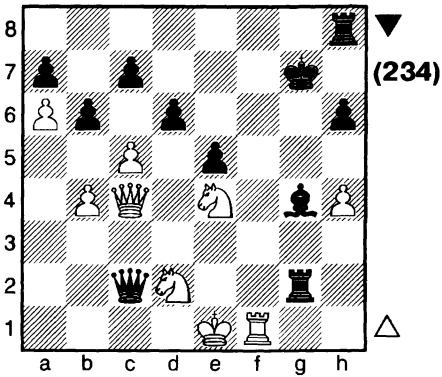
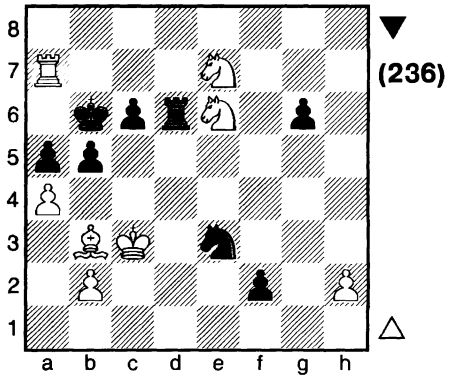
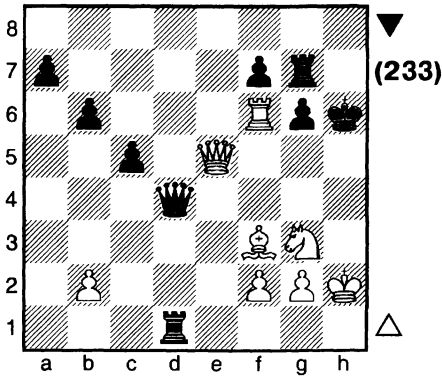


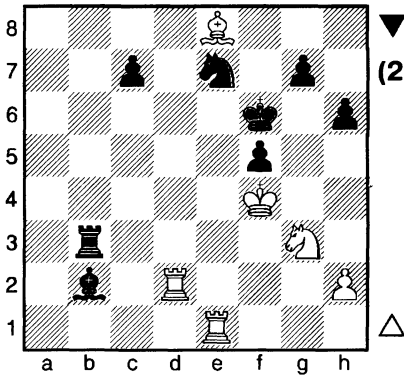




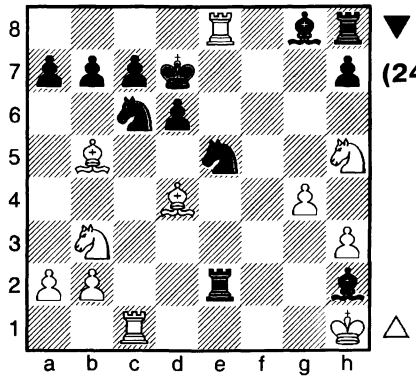




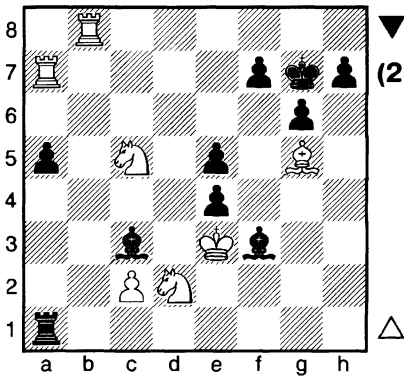




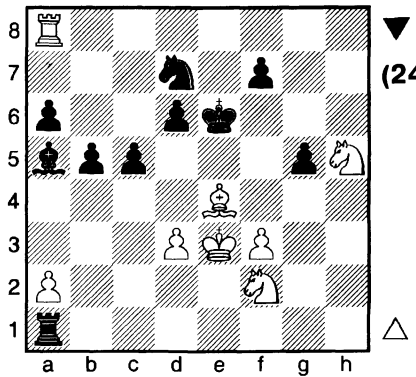
(239)



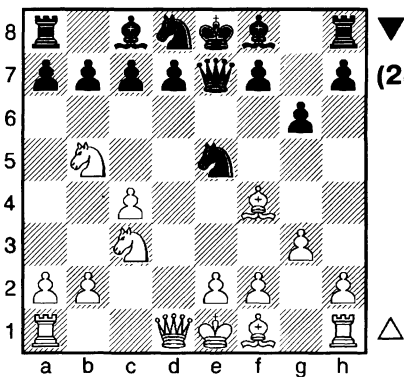
(242)



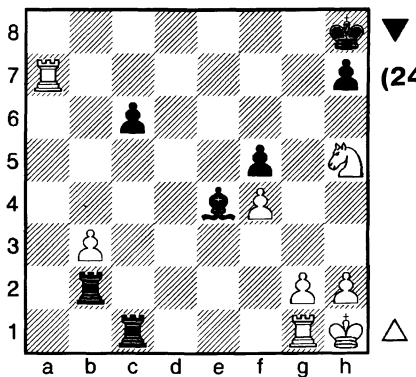
(240)



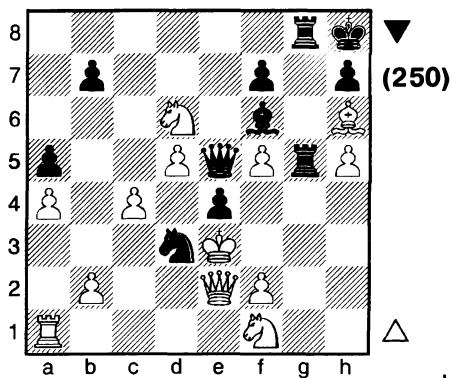
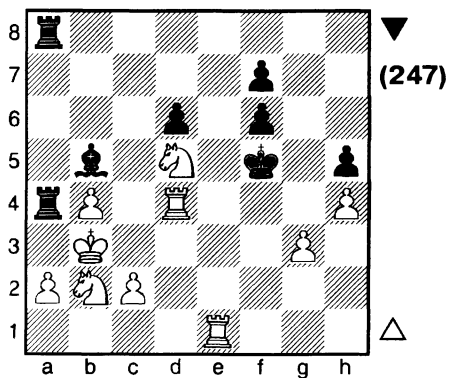
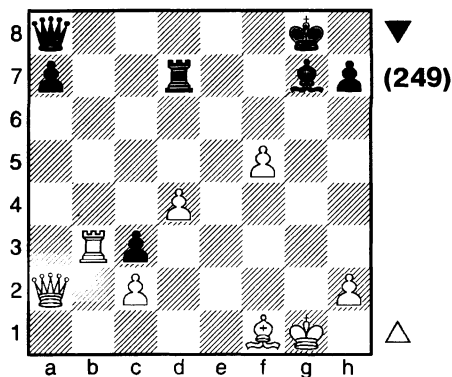
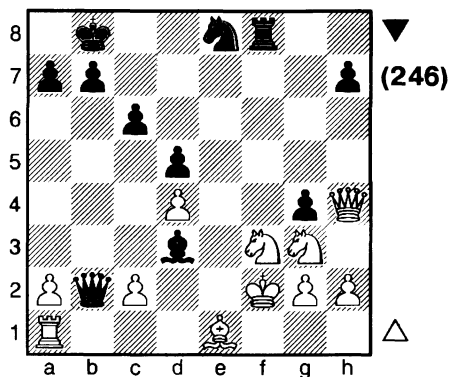
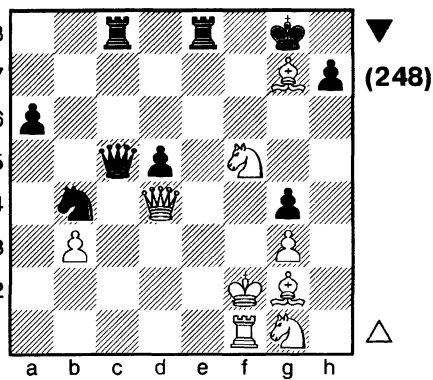
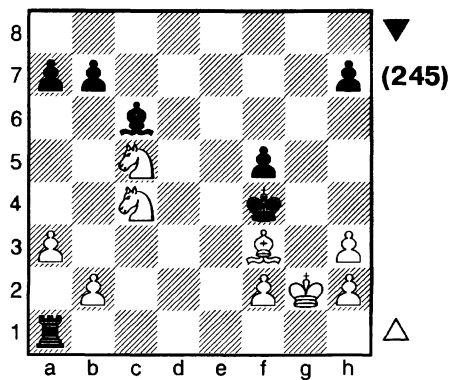
(243)



(241)

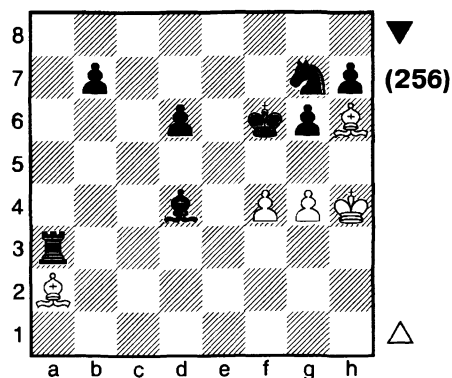
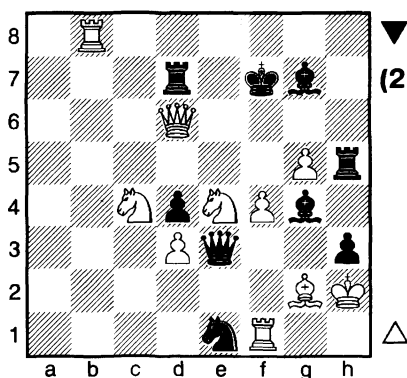
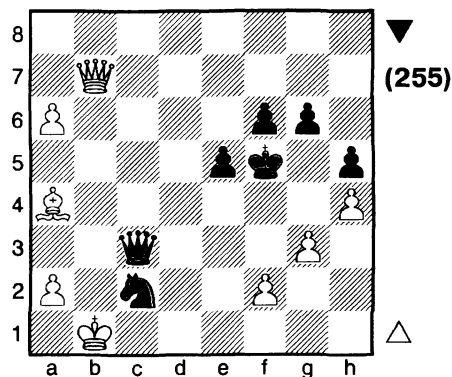
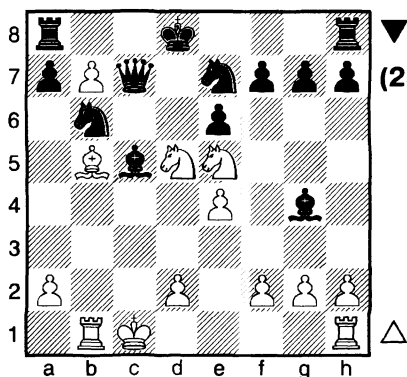
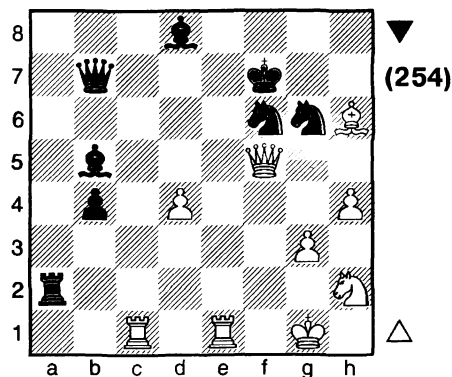
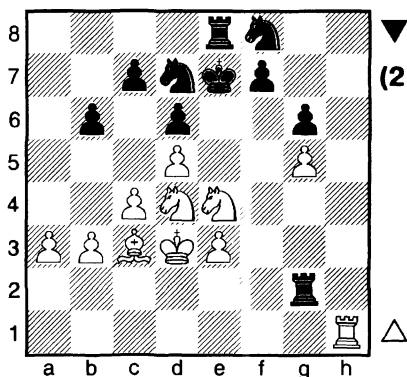


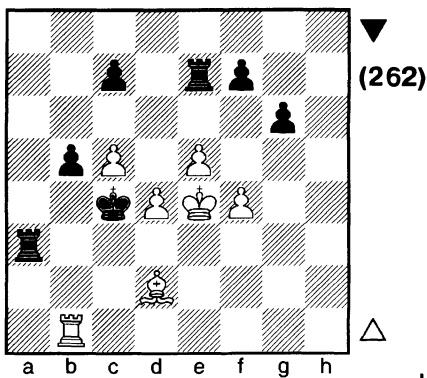
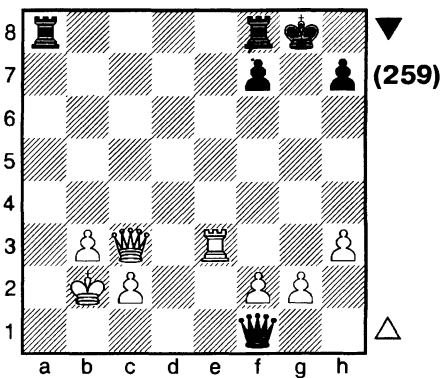
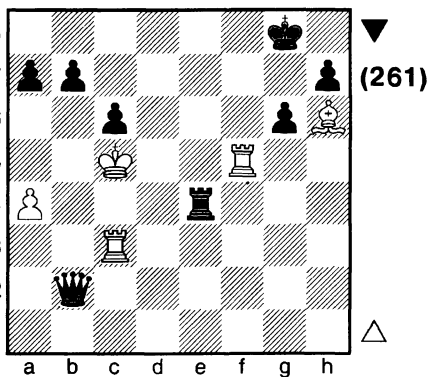
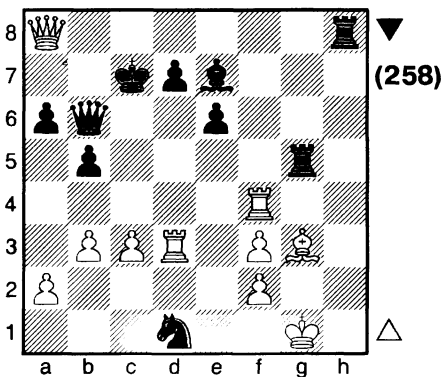
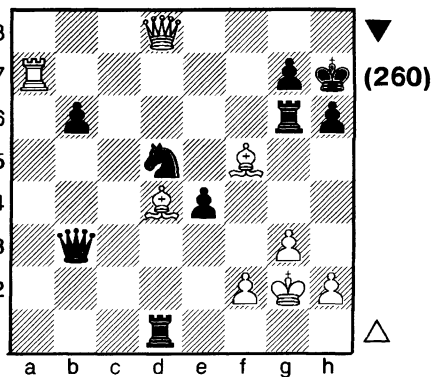
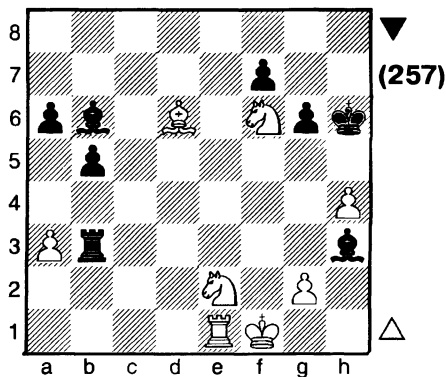
(244)

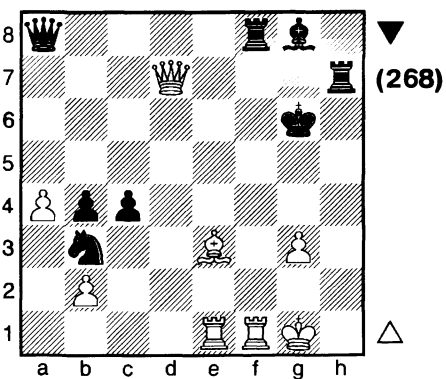
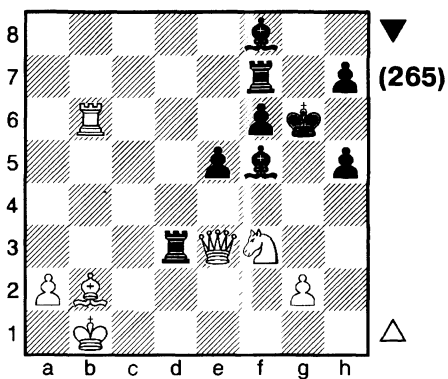
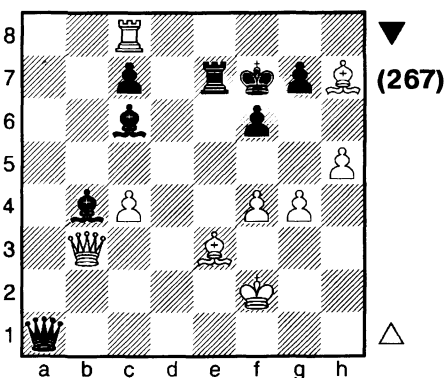
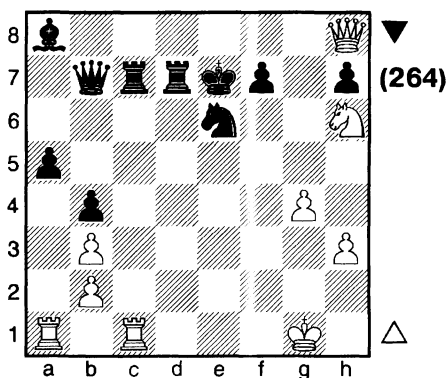
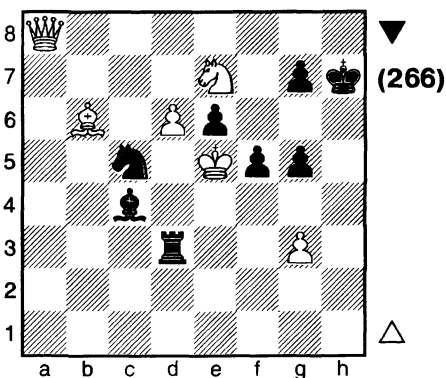
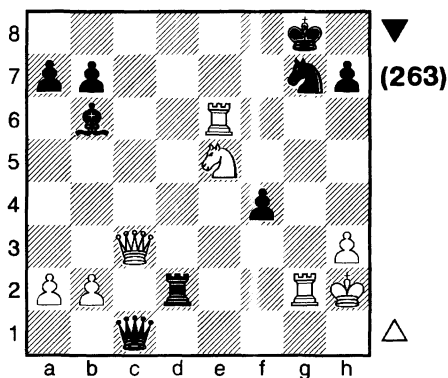


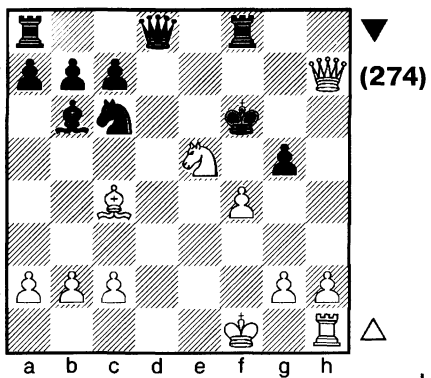
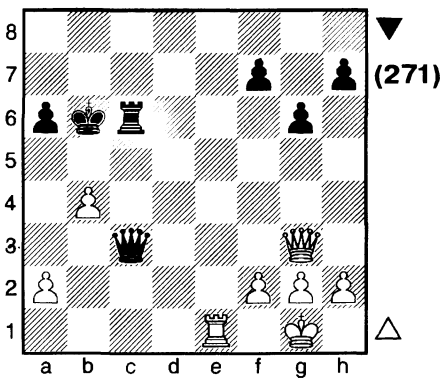
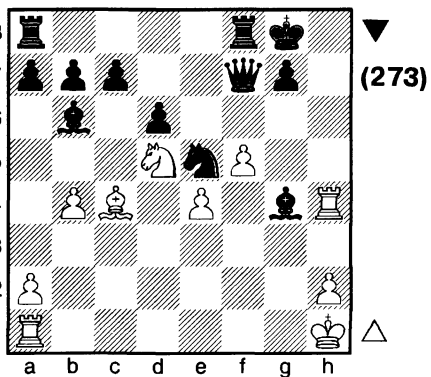
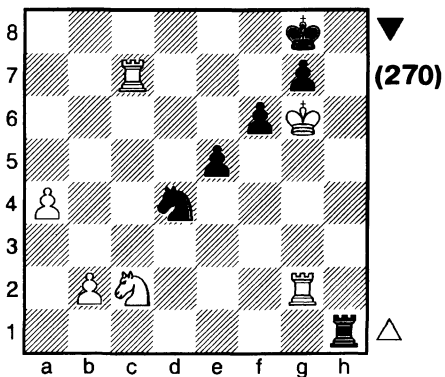
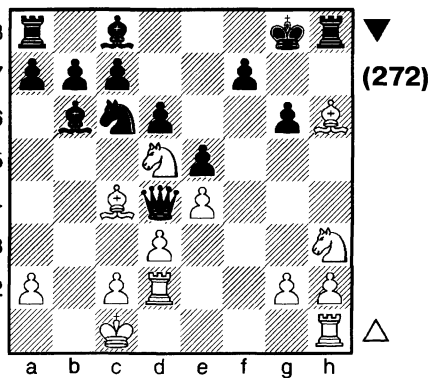
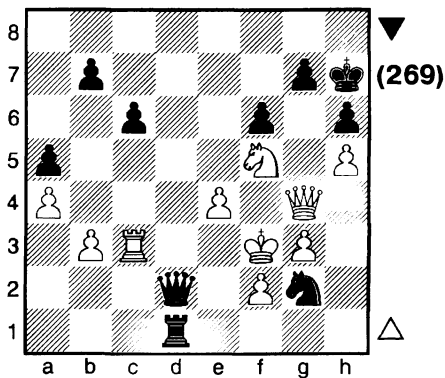


72



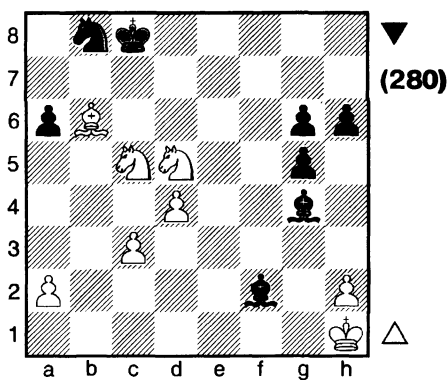
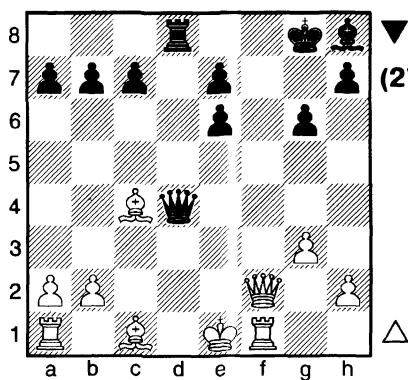
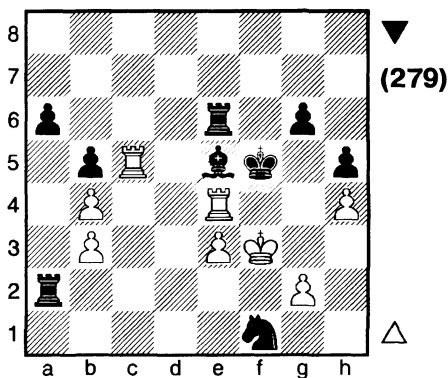
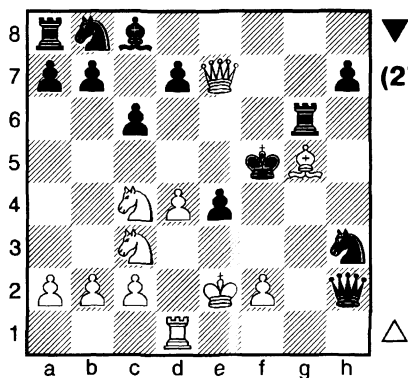
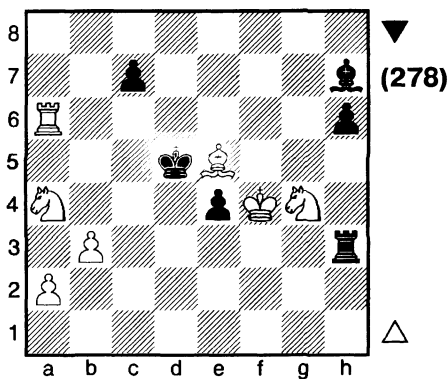
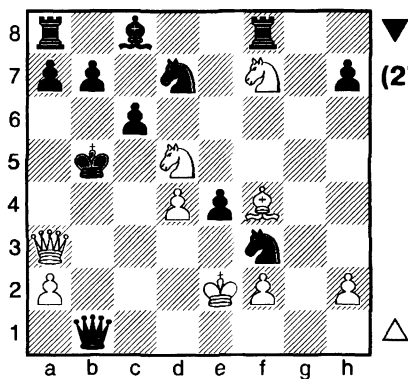


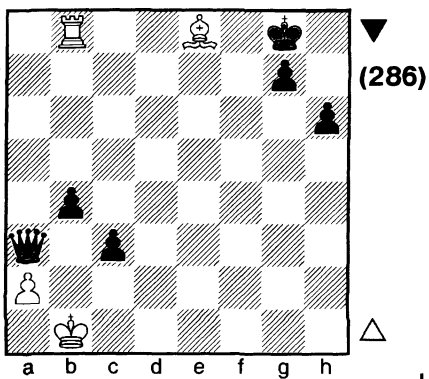
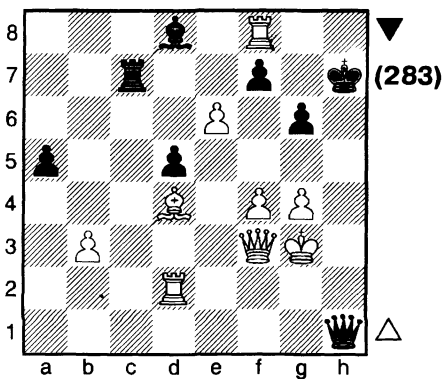
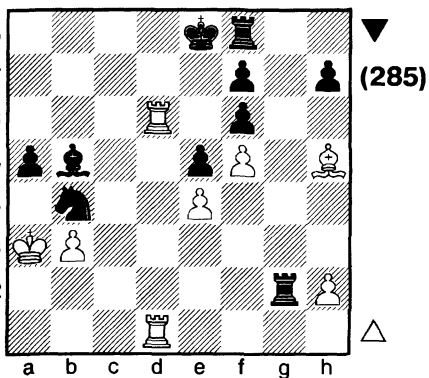
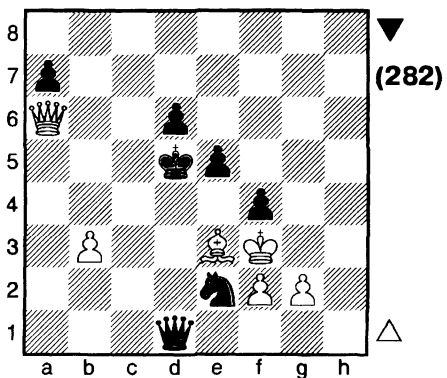
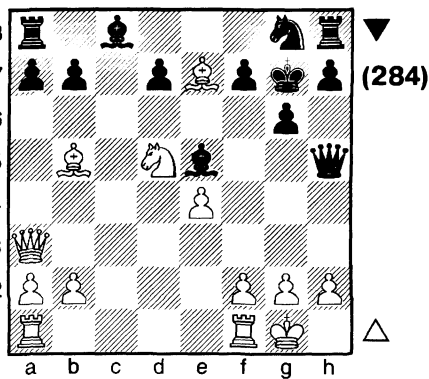
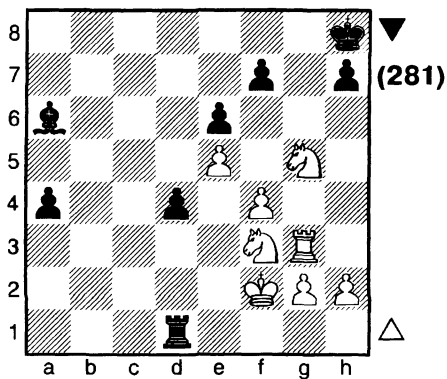


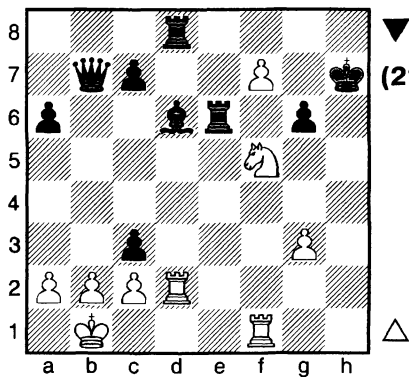
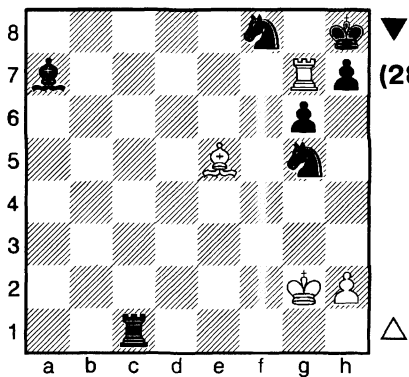
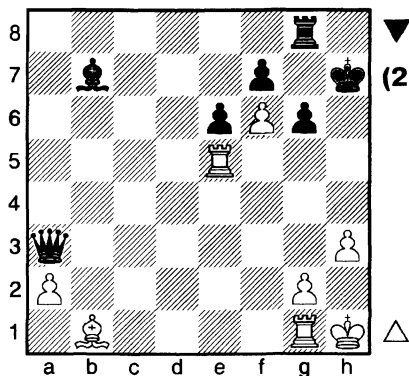
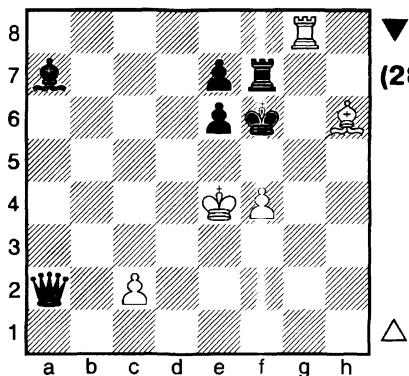
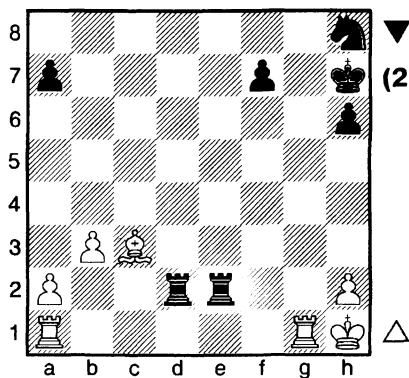
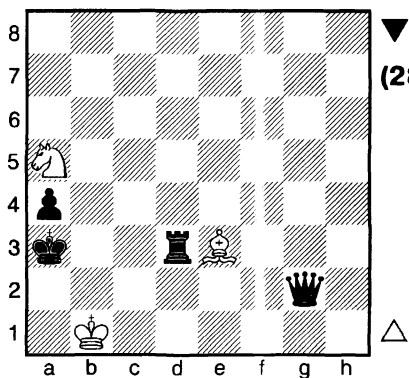


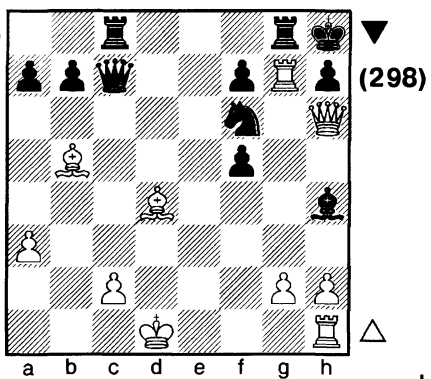
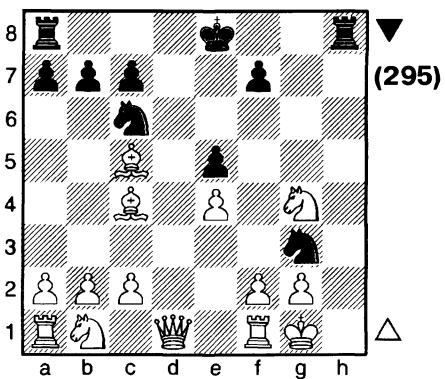
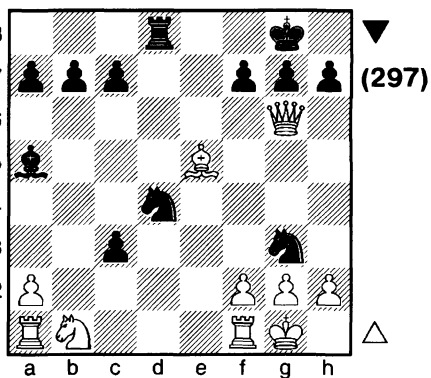
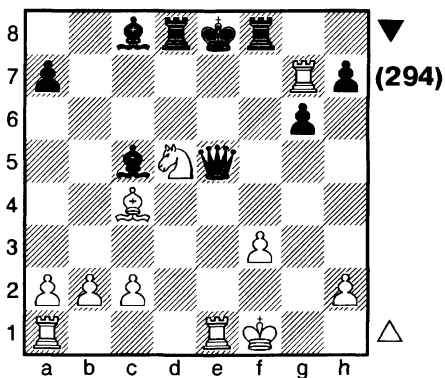
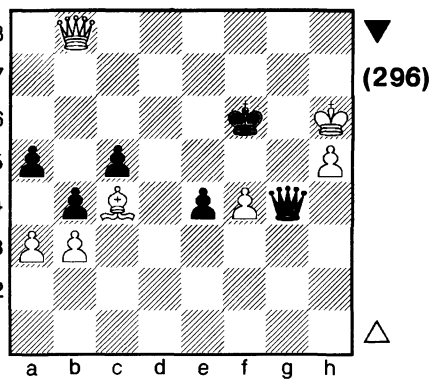
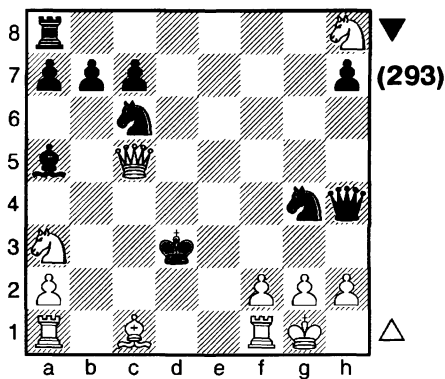


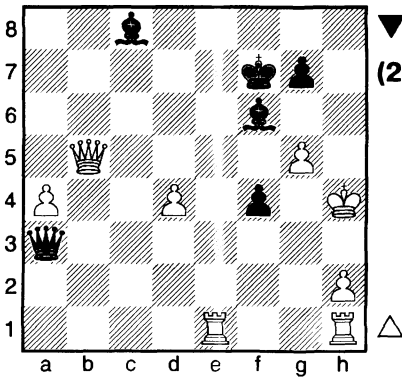
76



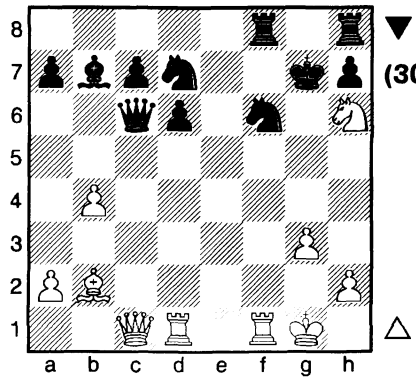




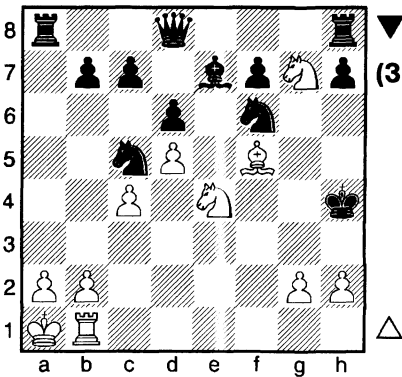




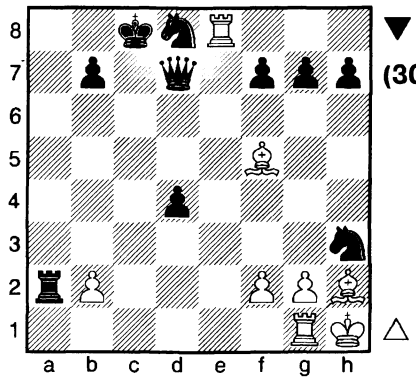
(299)



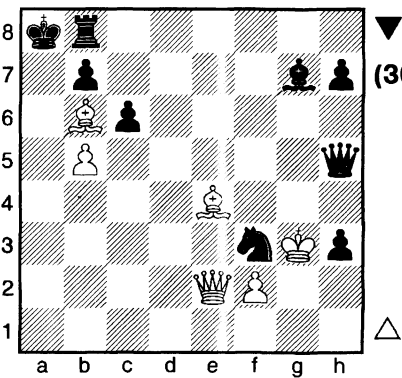
(302)



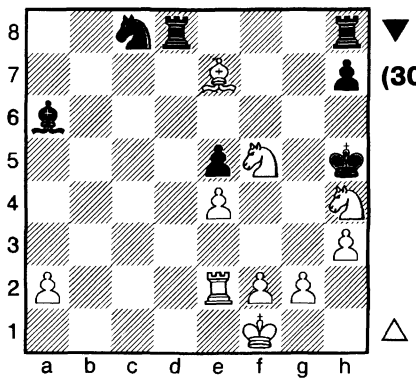
(300)



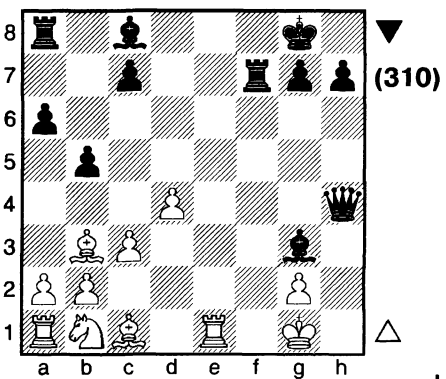
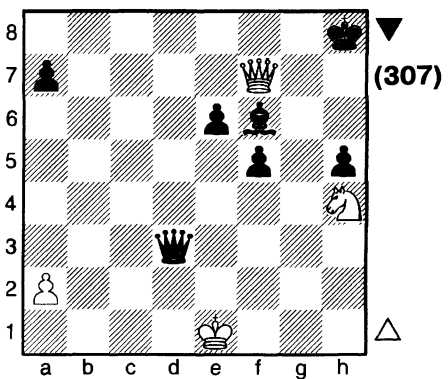
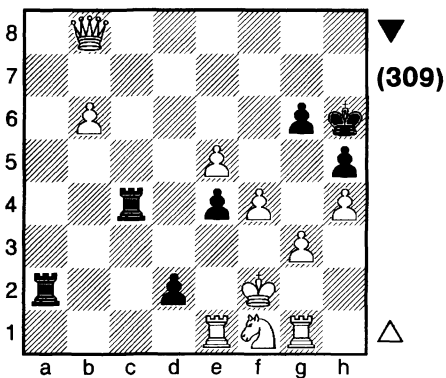
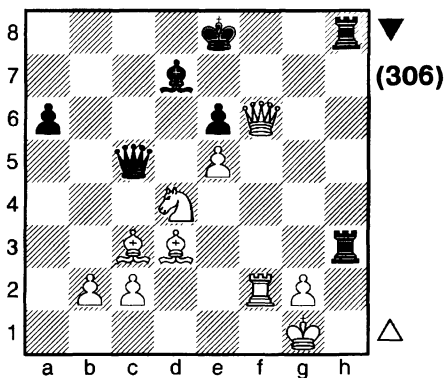
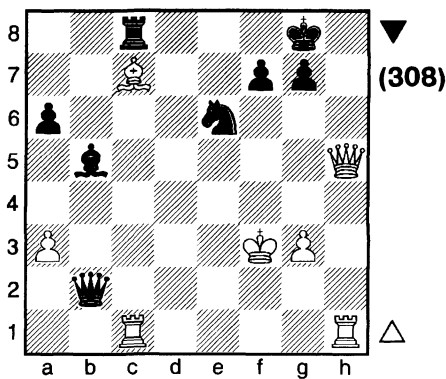
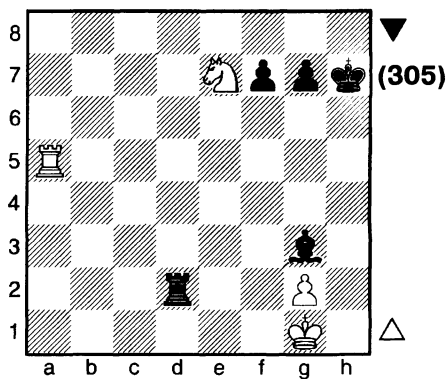
(303)

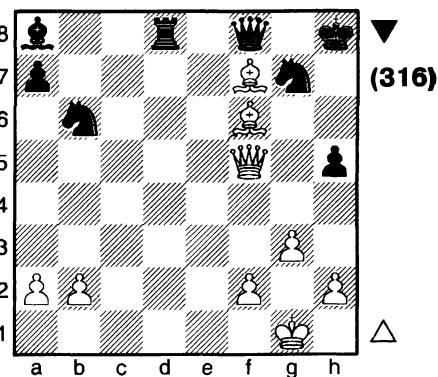
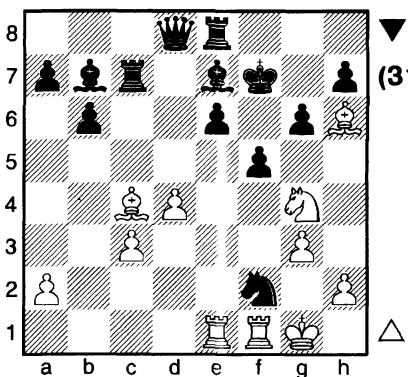
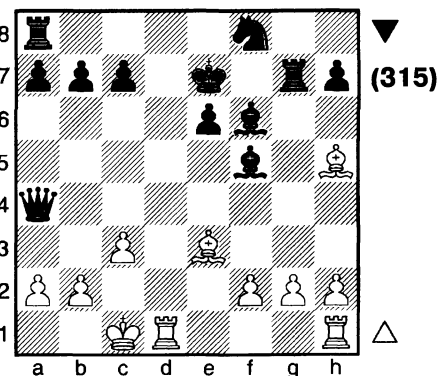
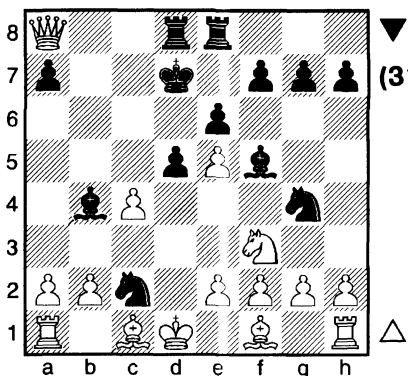
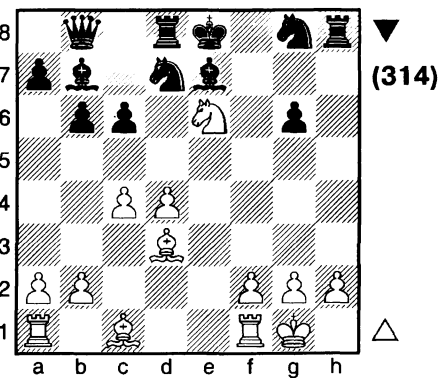
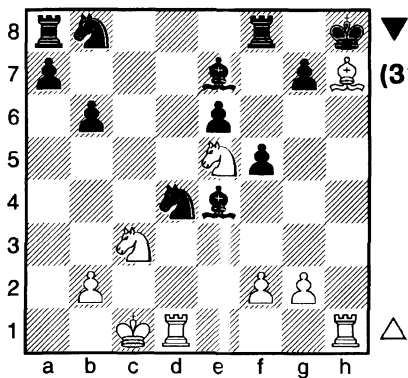


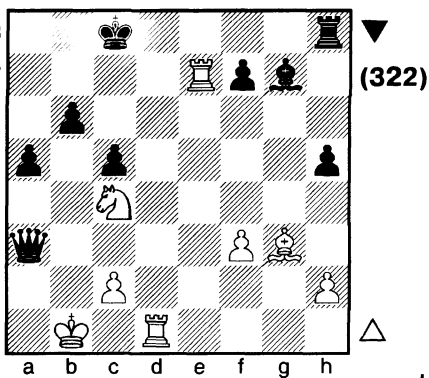
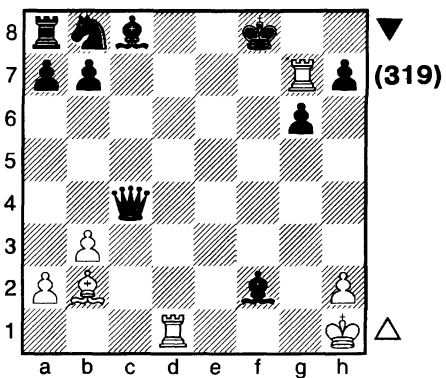
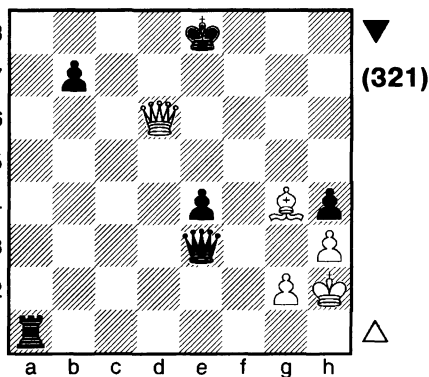
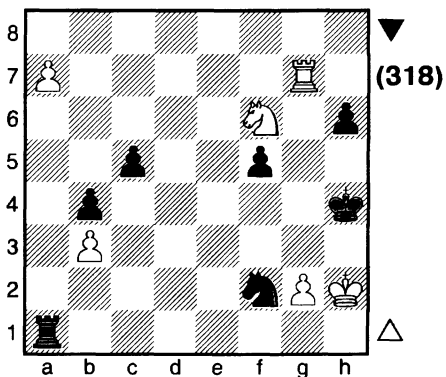
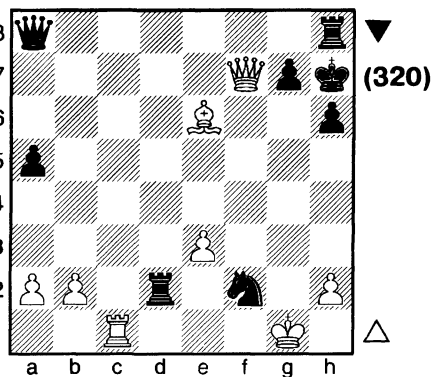
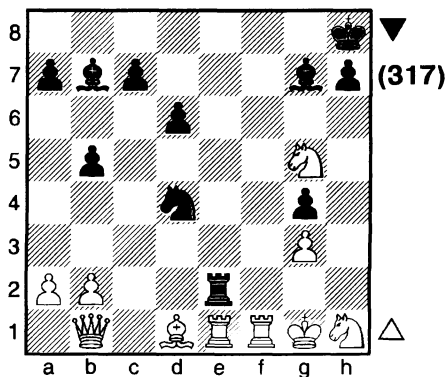
(301)



(304)

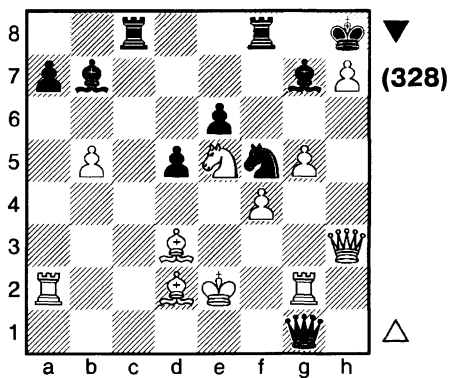
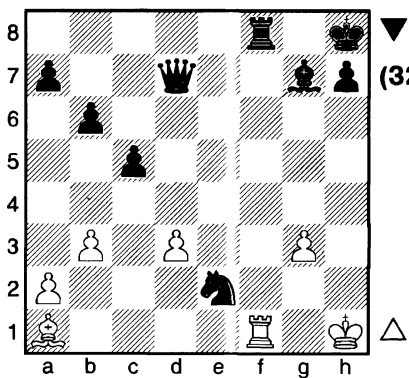
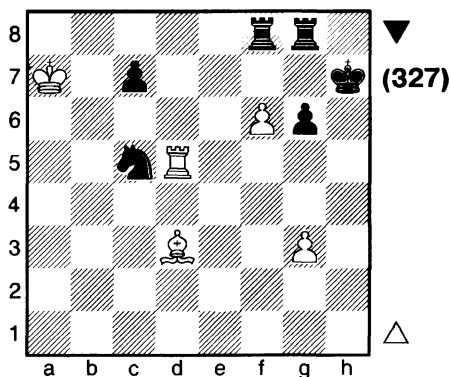
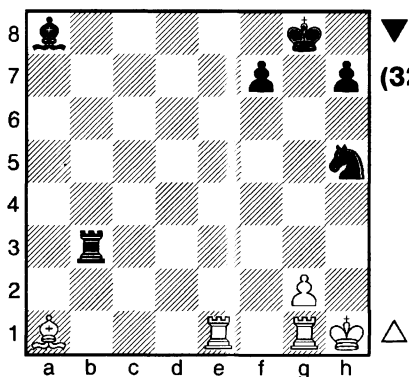
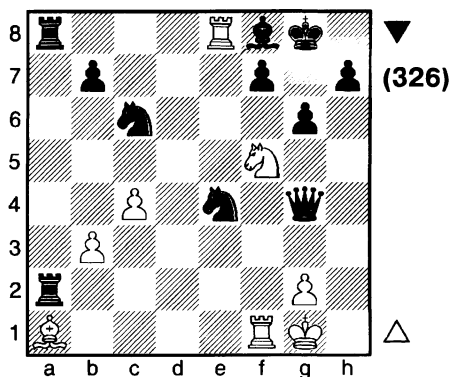
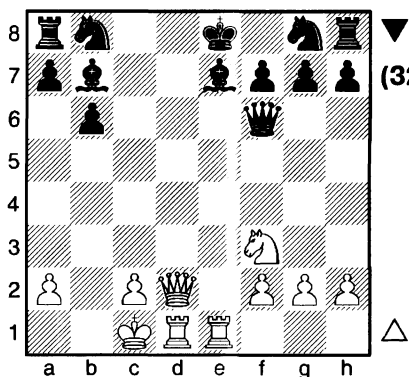


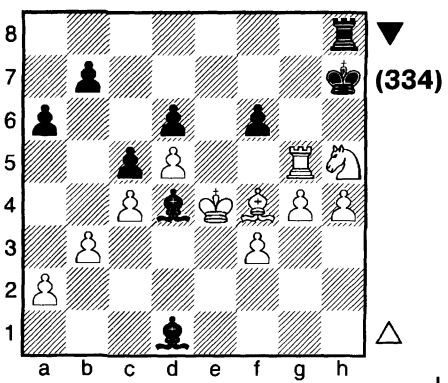
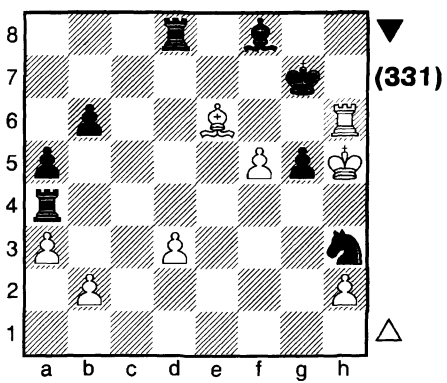
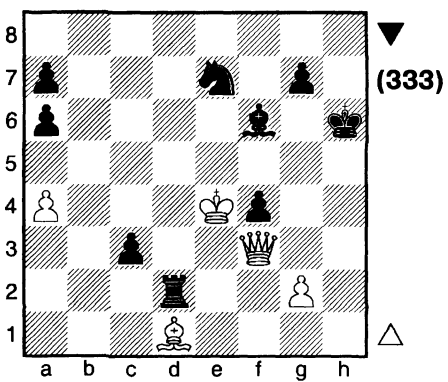
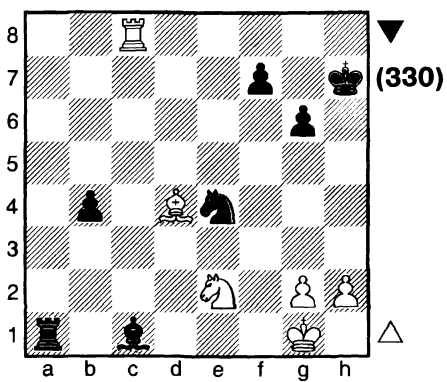
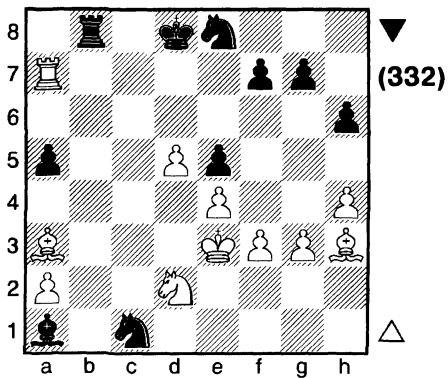
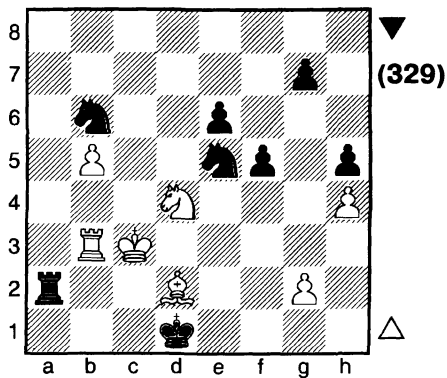


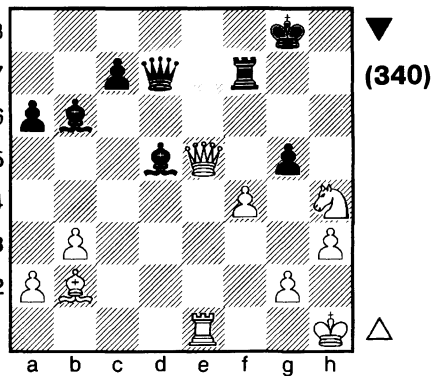
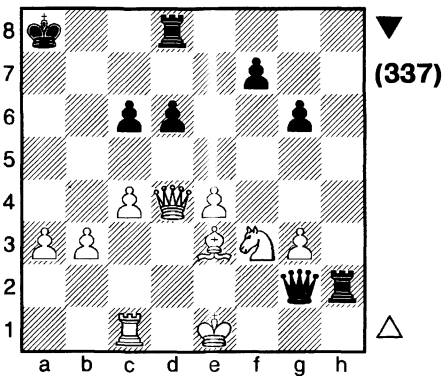
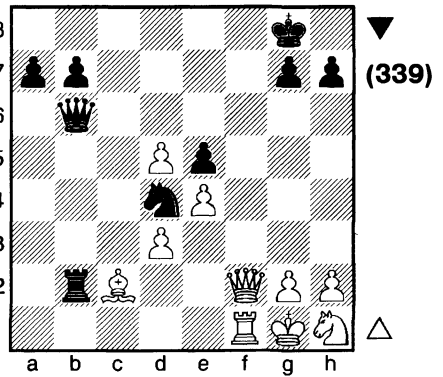
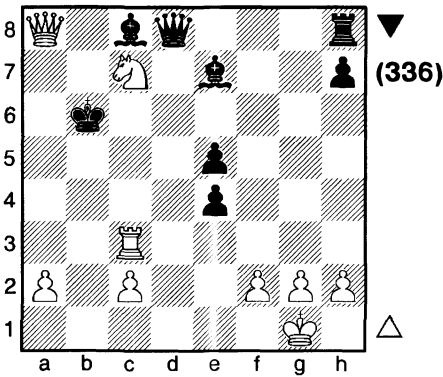
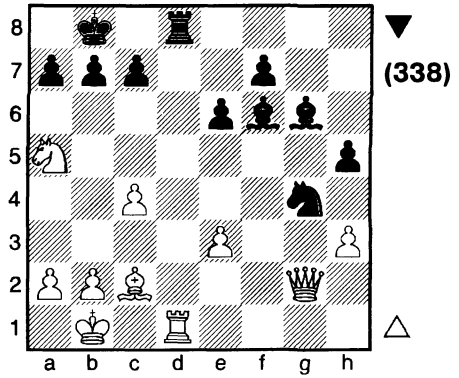
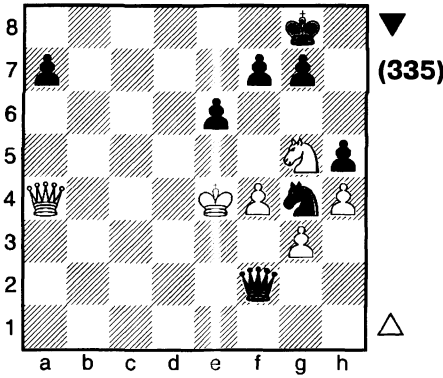


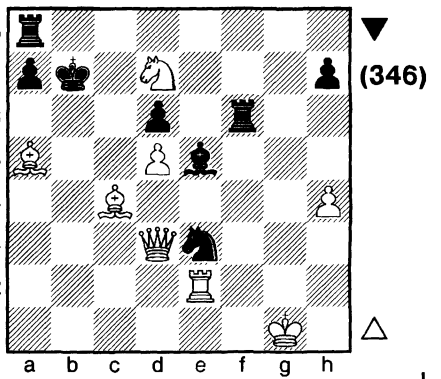
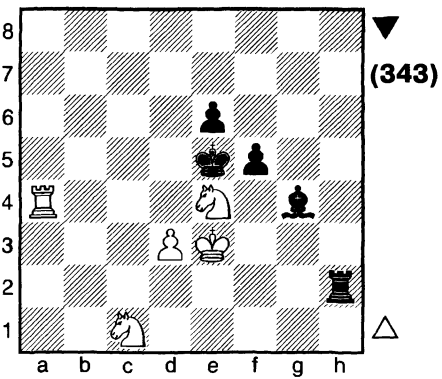
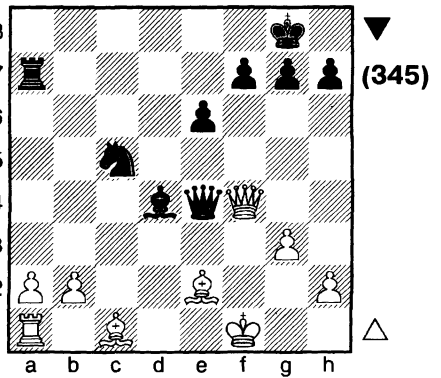
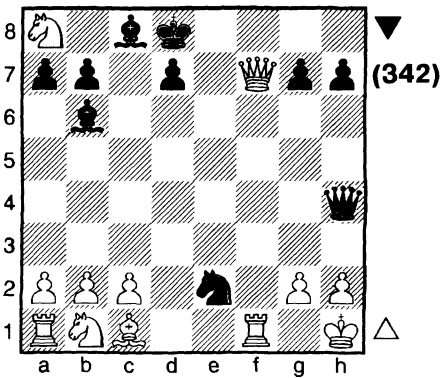
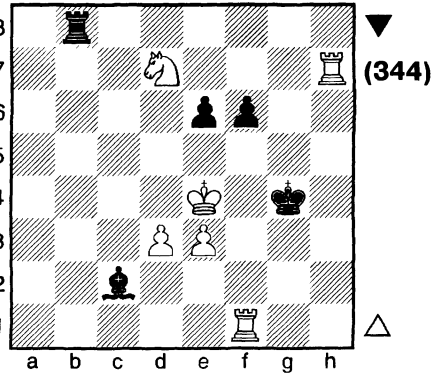
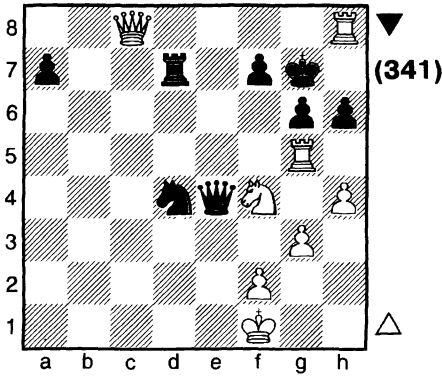


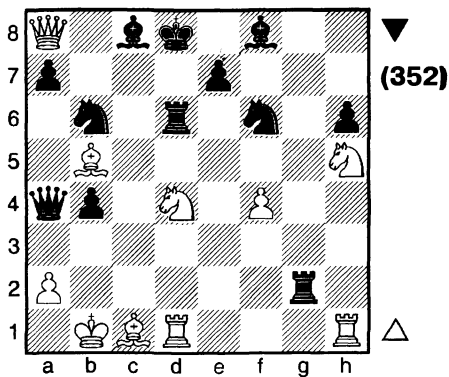
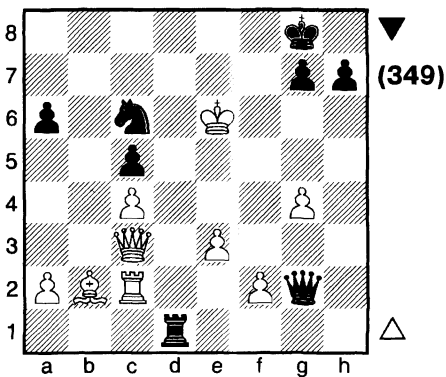
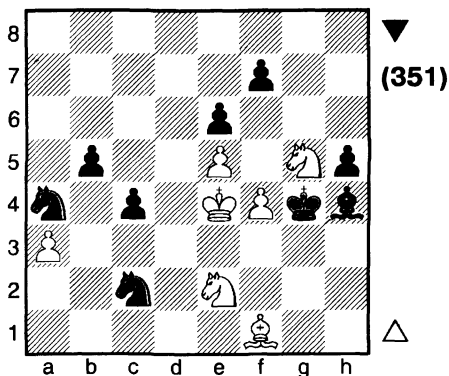
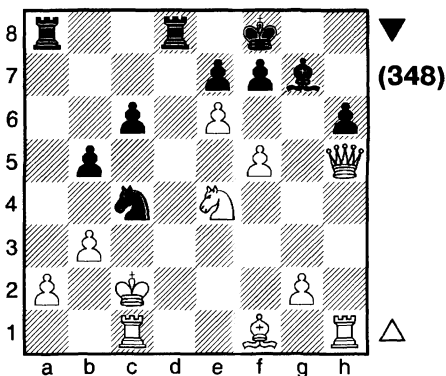
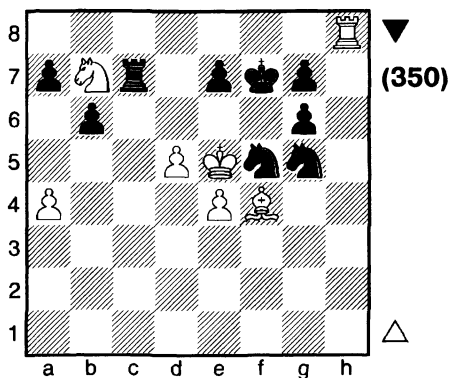
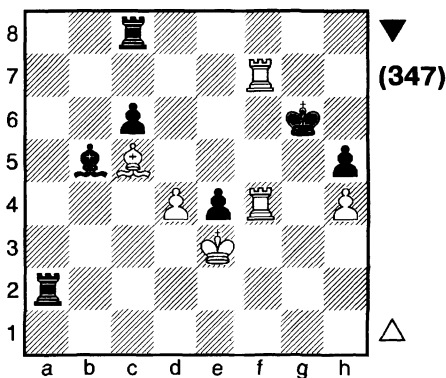
84

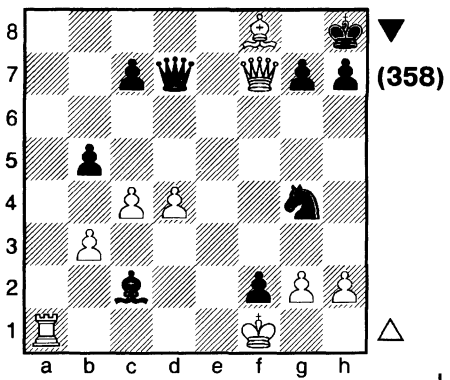
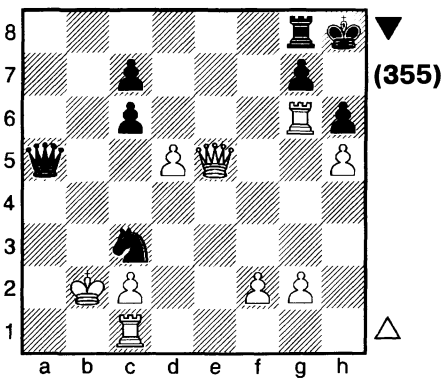
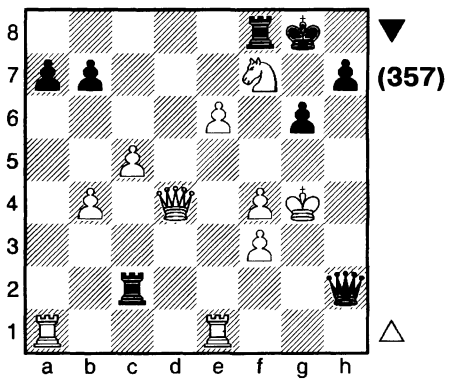
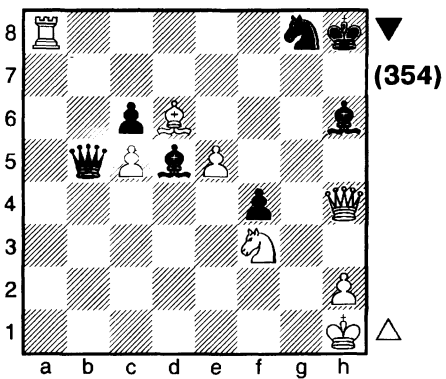
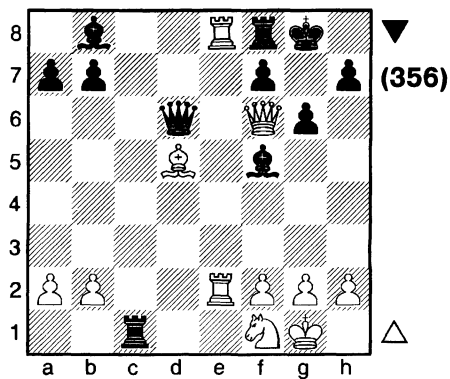
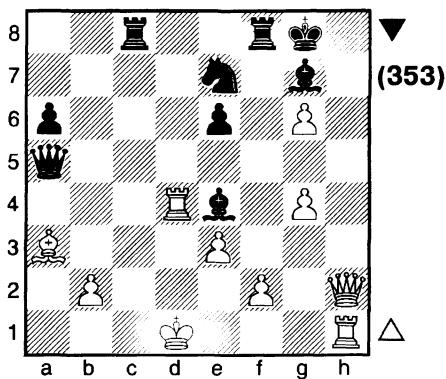


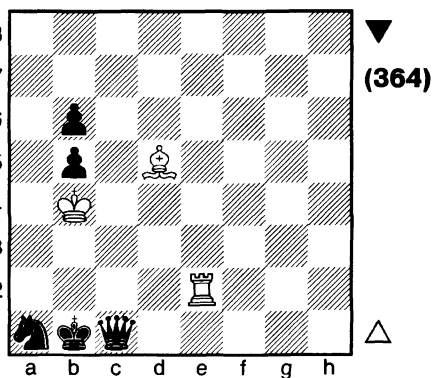
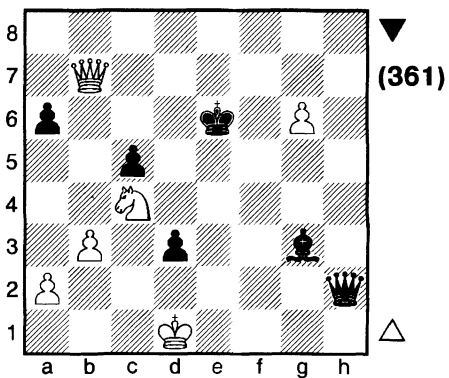
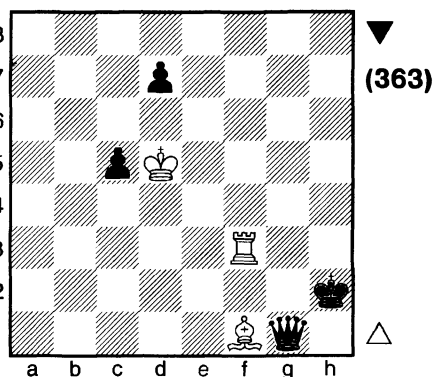
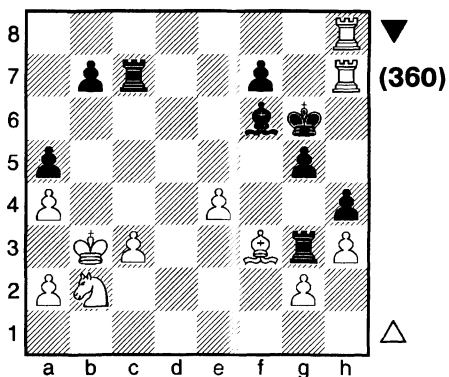
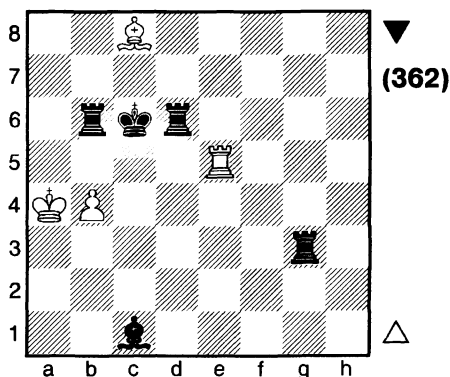
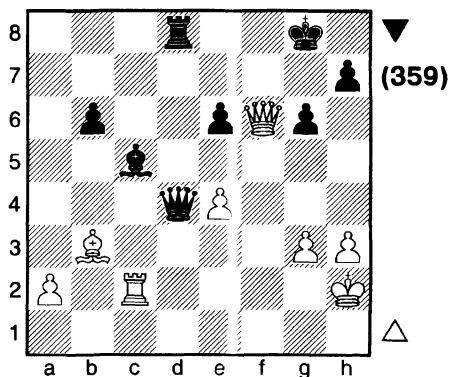


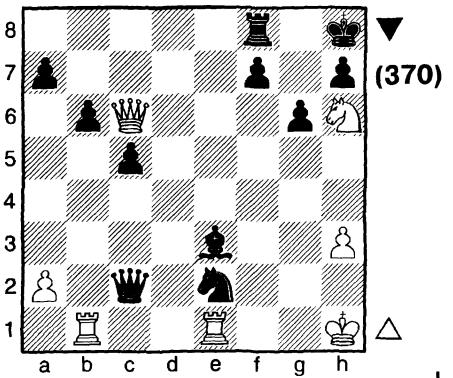
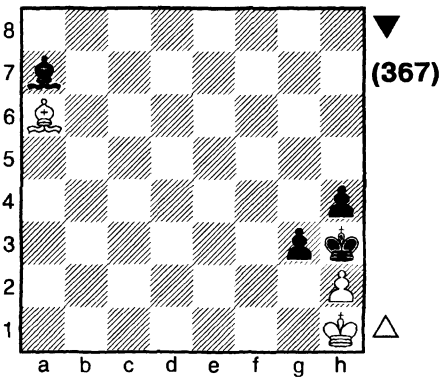
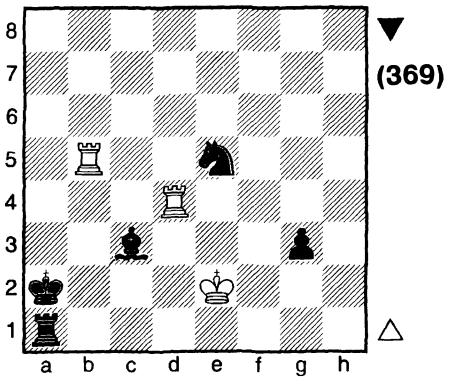
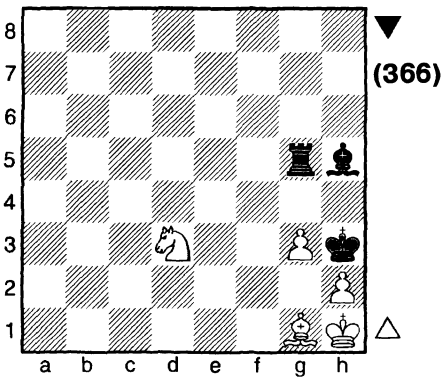
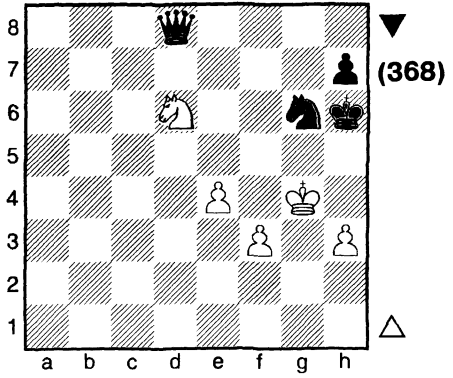
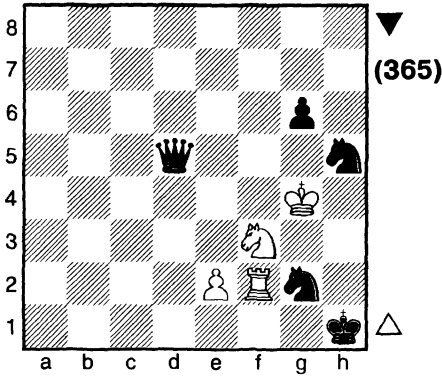


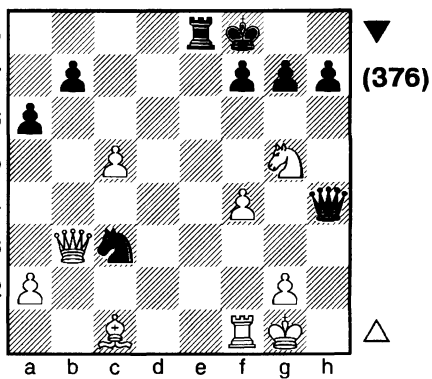
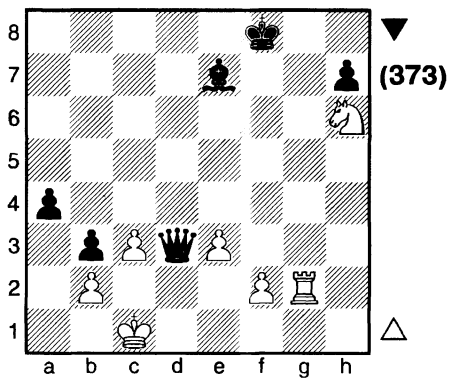
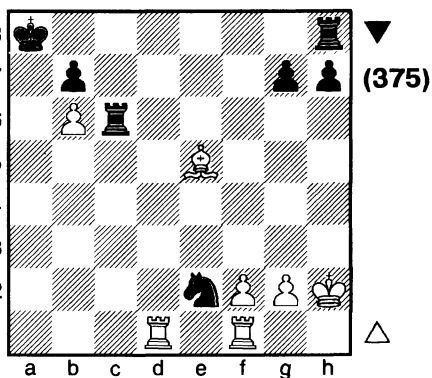
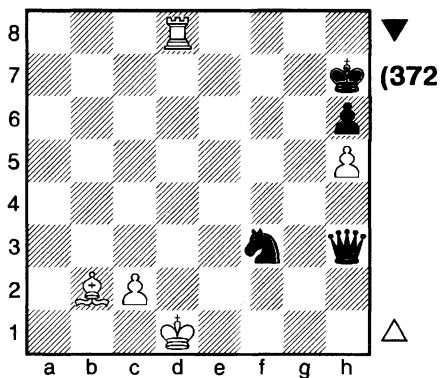
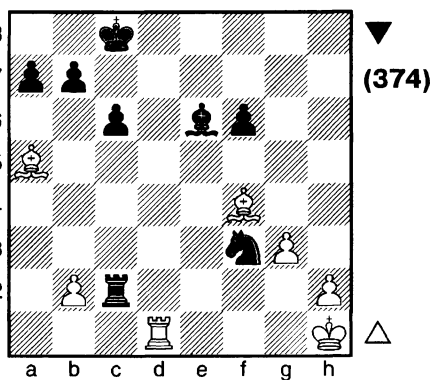
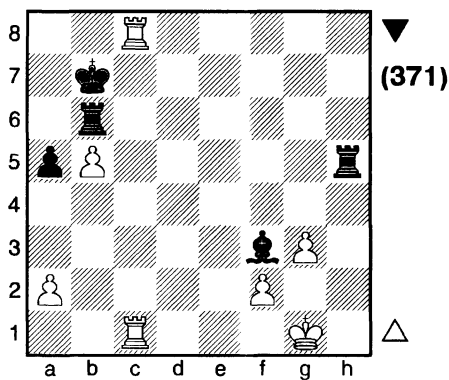


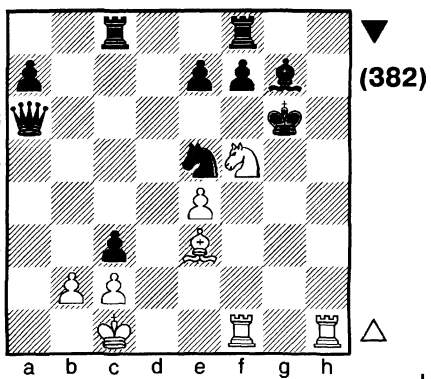
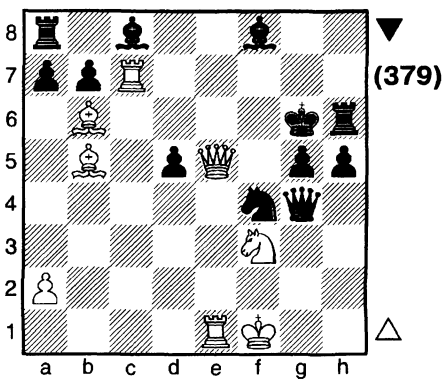
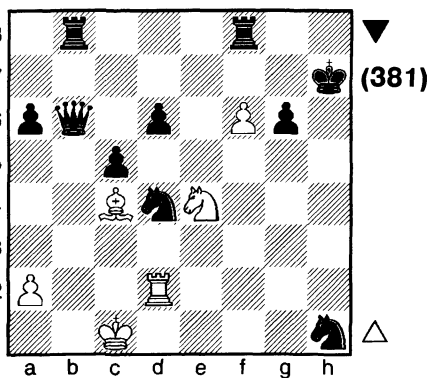
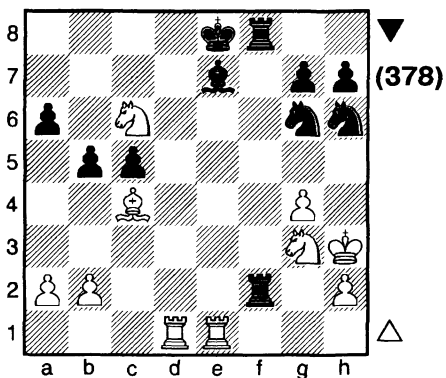
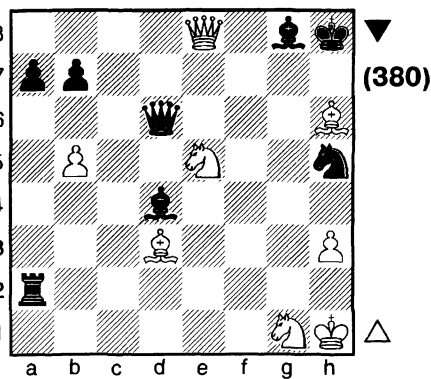
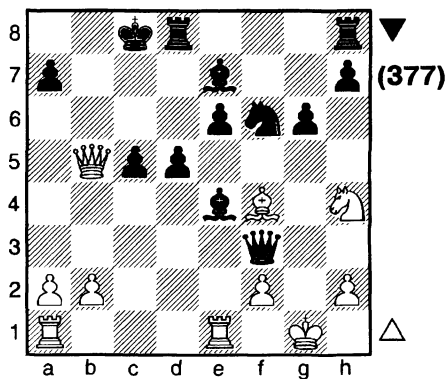


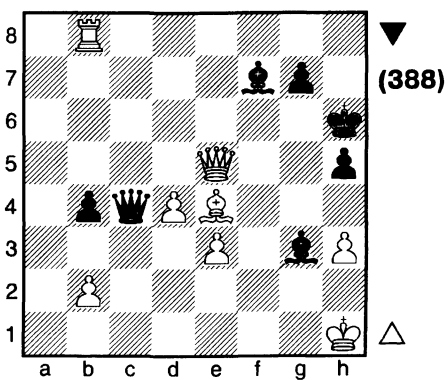
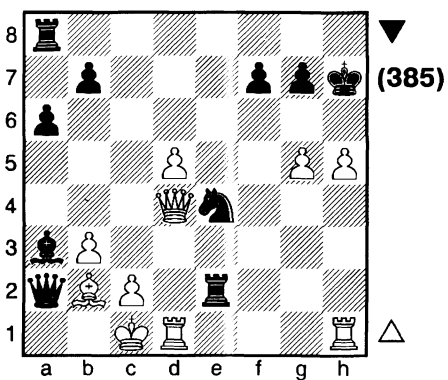
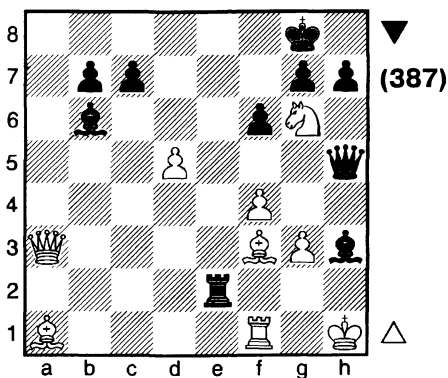
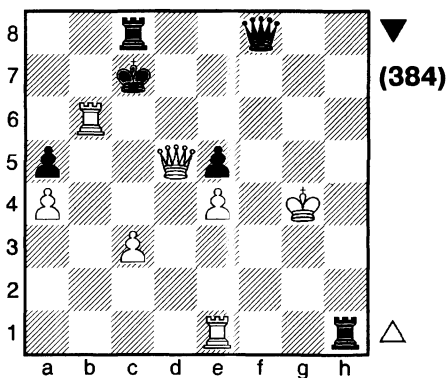
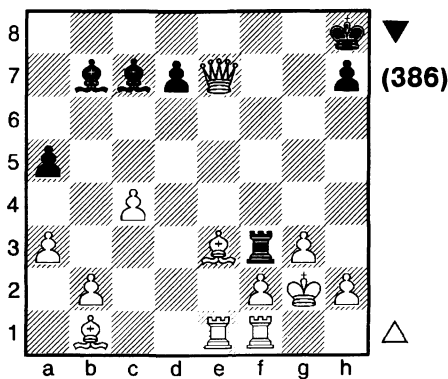
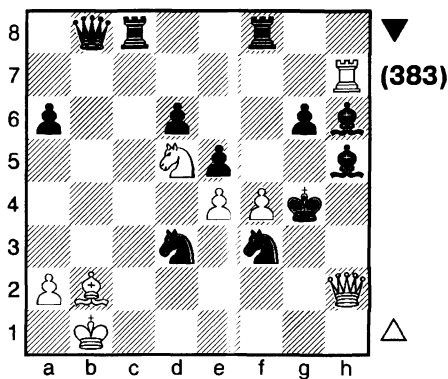


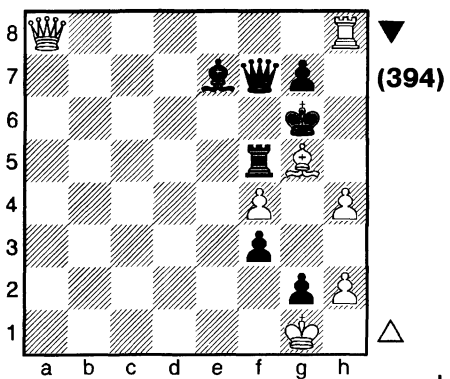
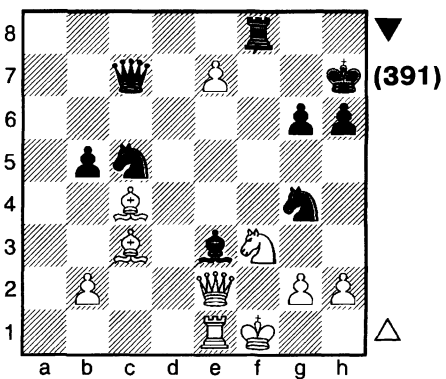
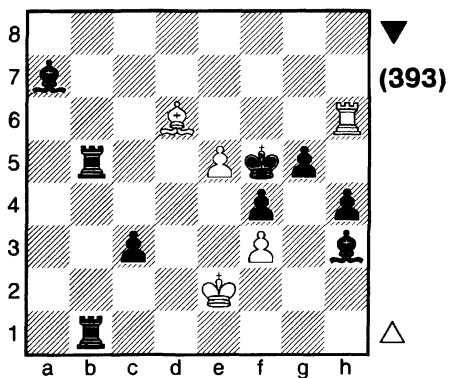
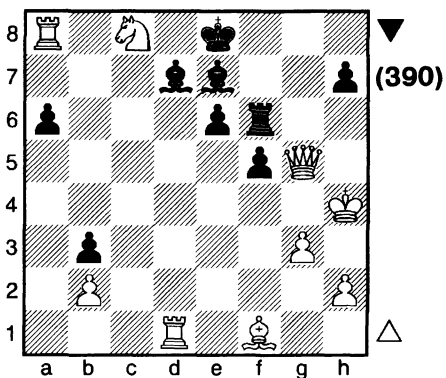
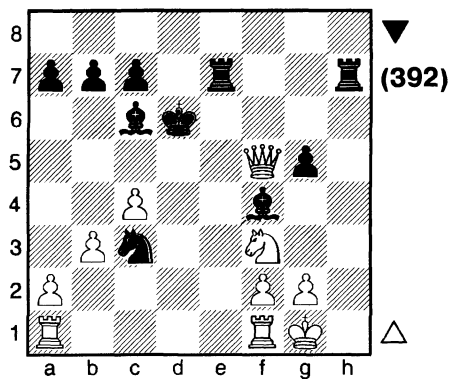
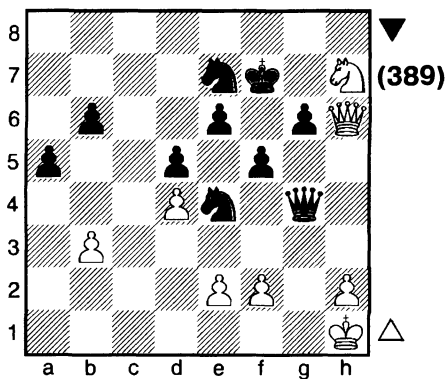


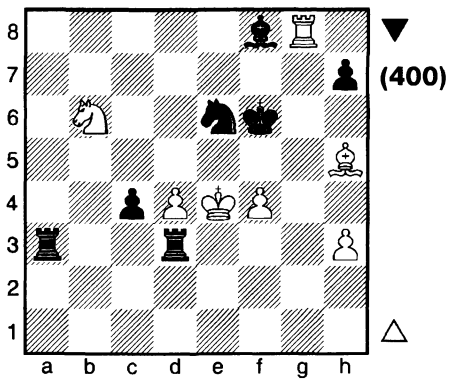
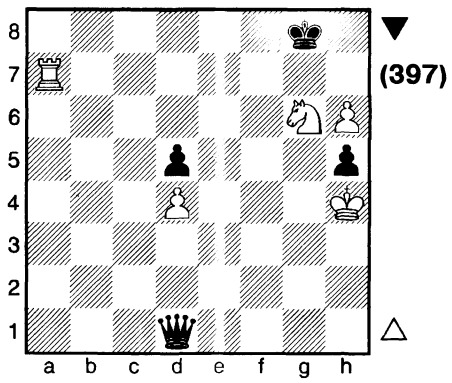
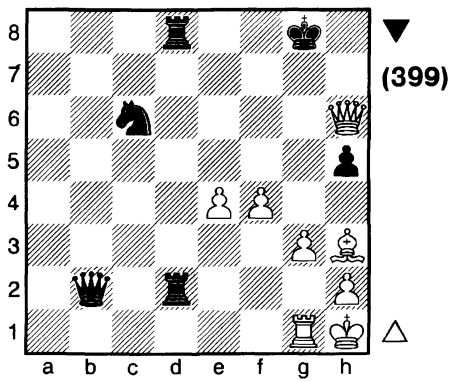
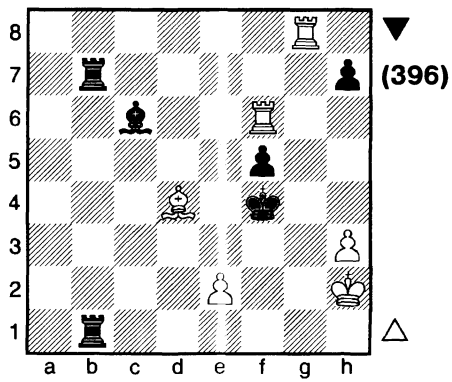
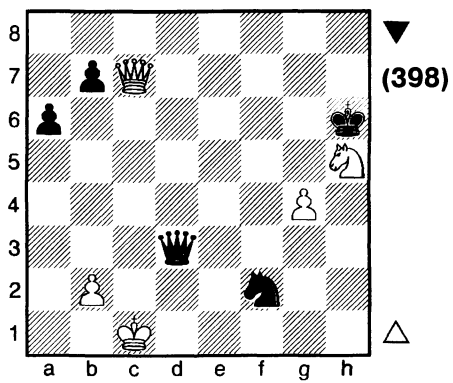
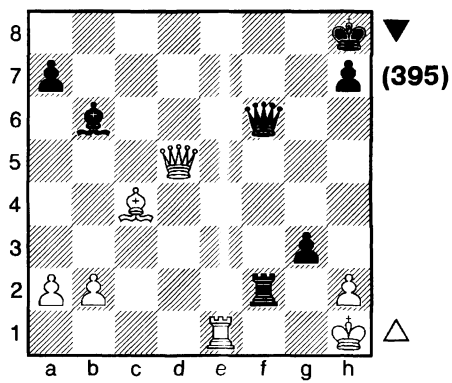


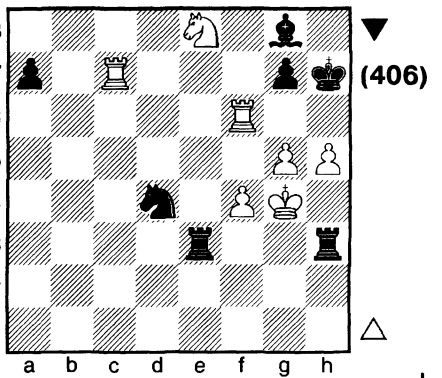
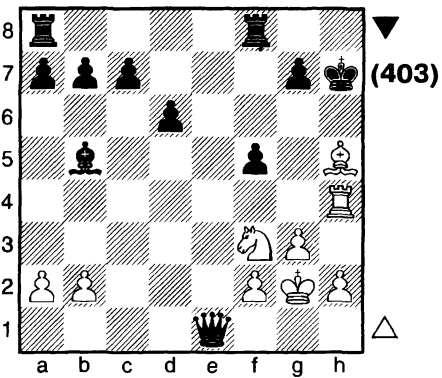
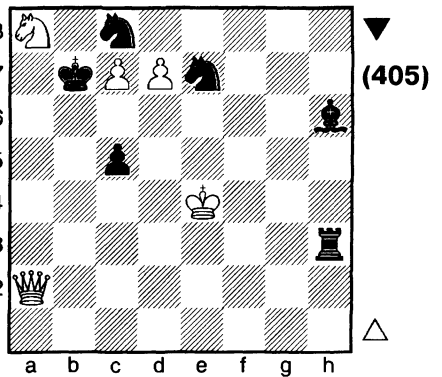
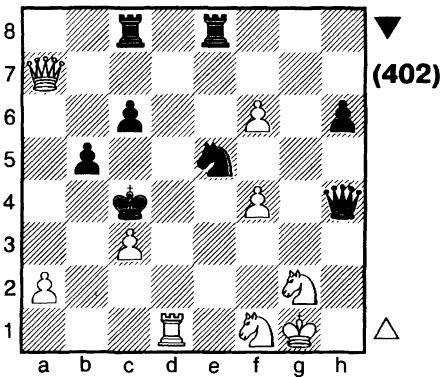
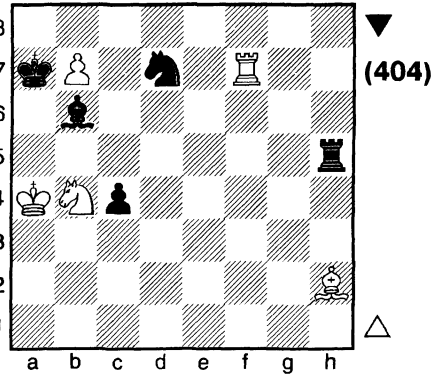
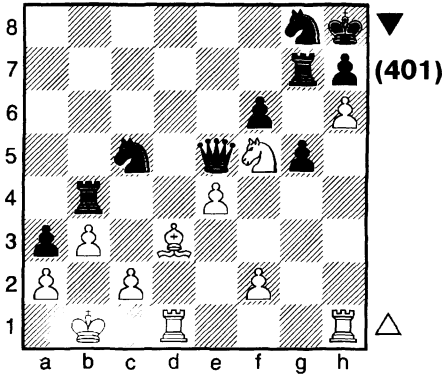


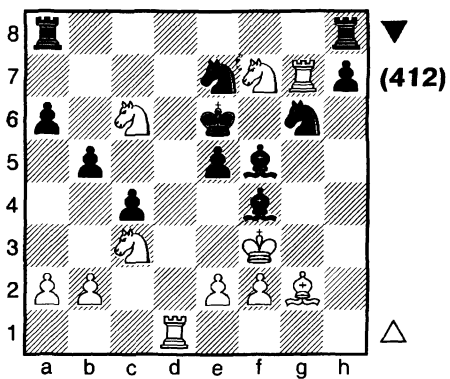
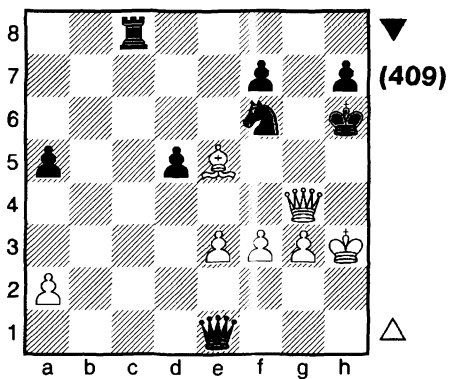
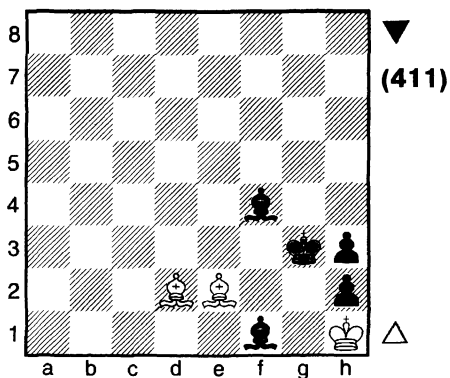
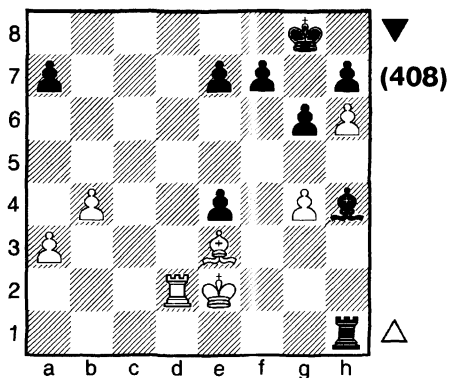
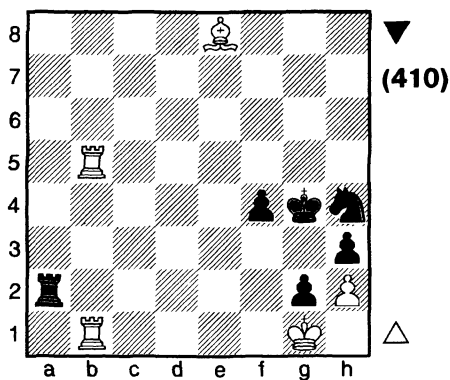
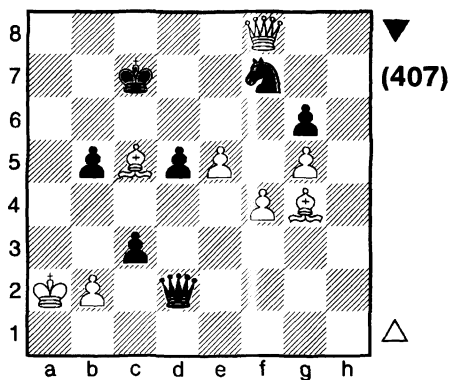


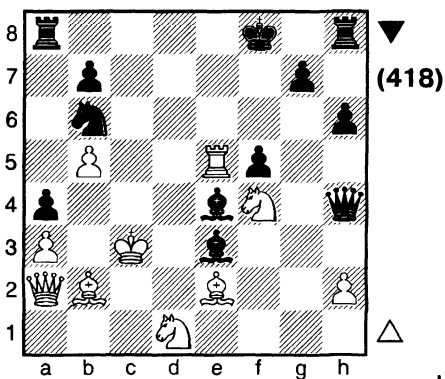
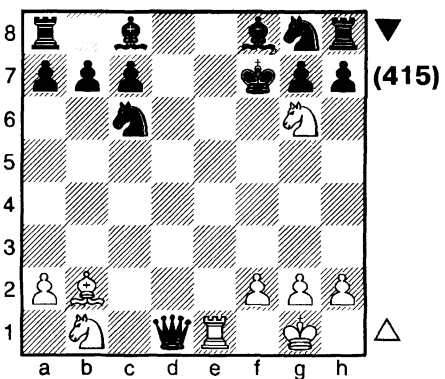
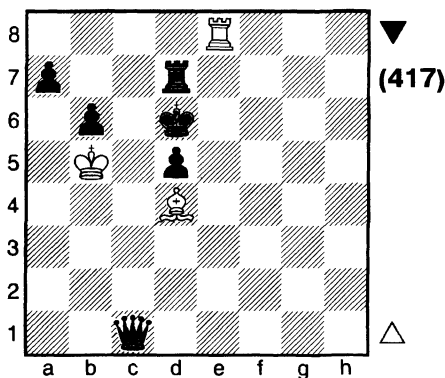
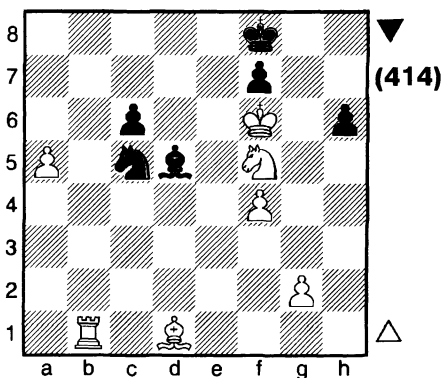
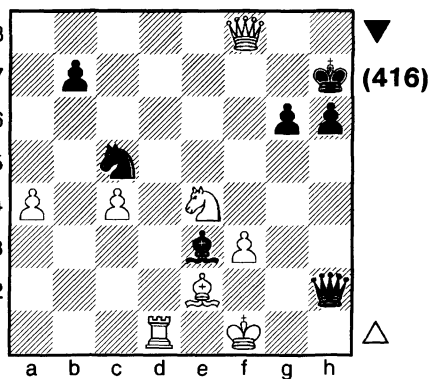
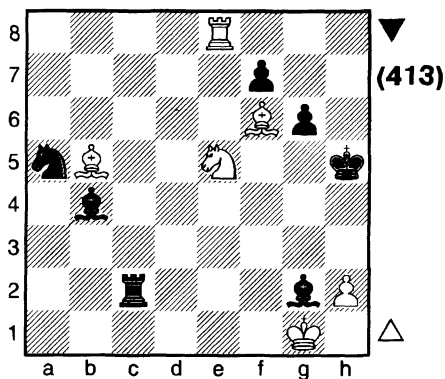


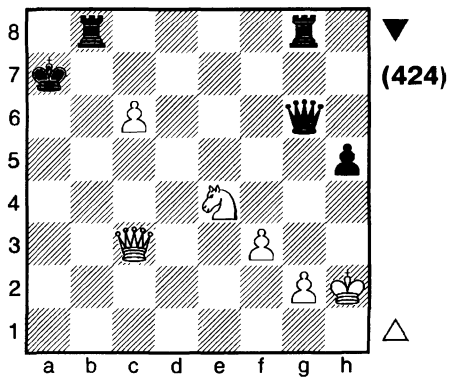
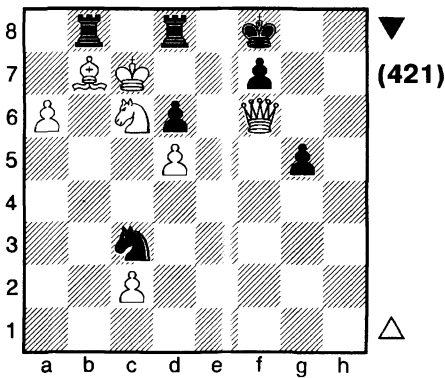
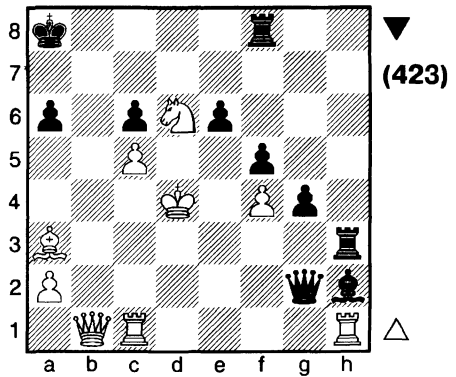
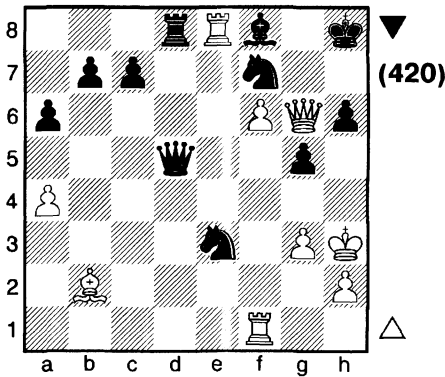
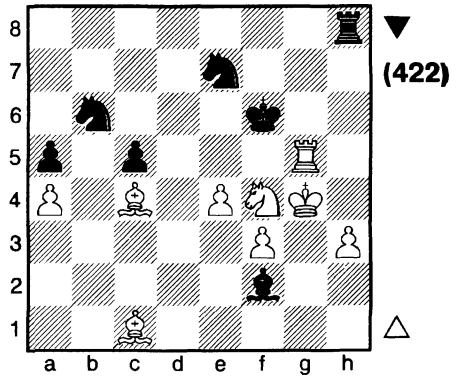
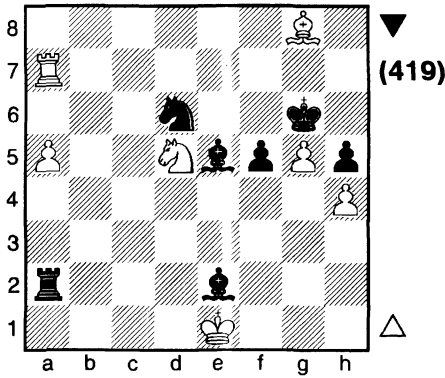


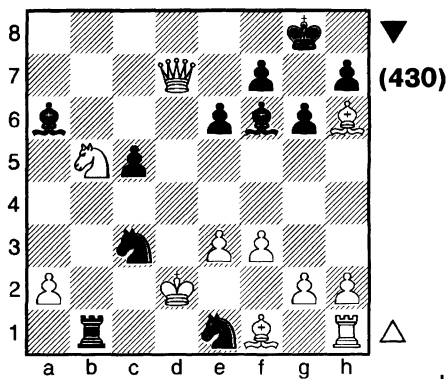
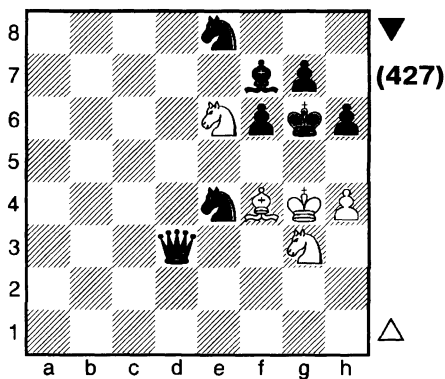
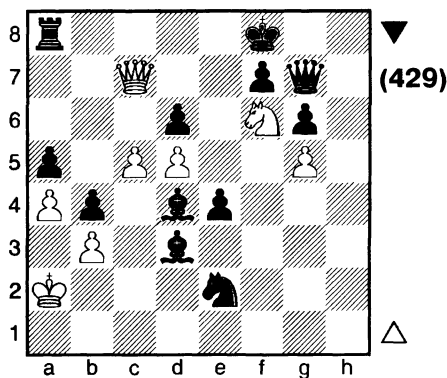
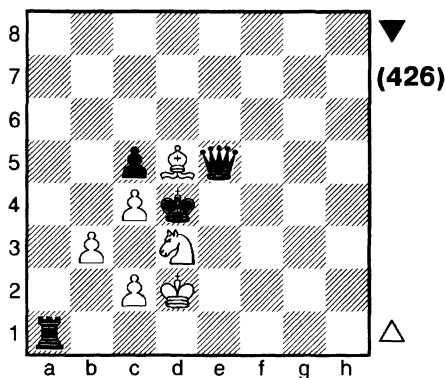
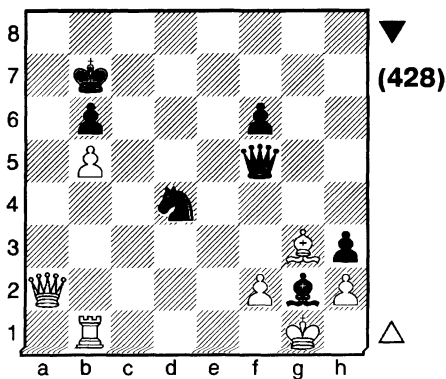
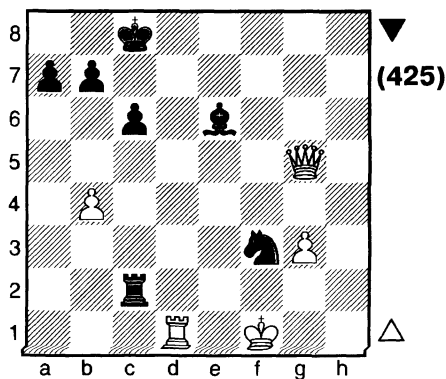


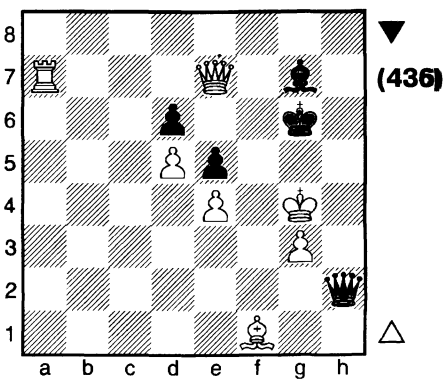
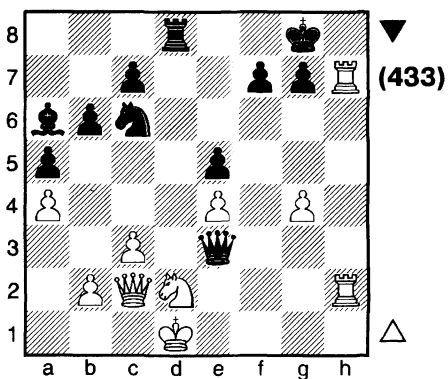
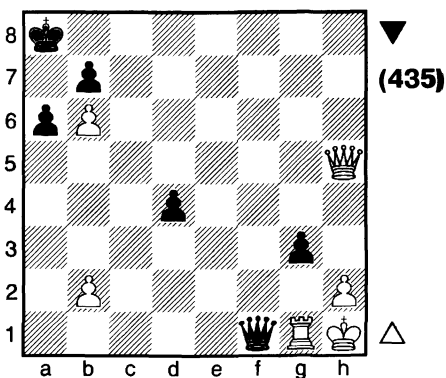
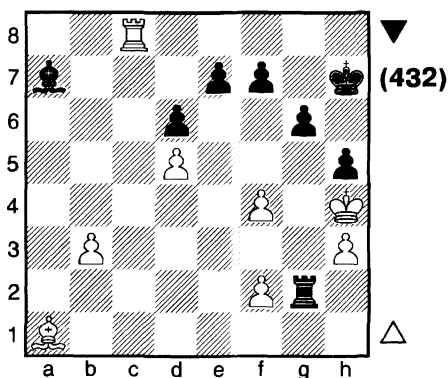
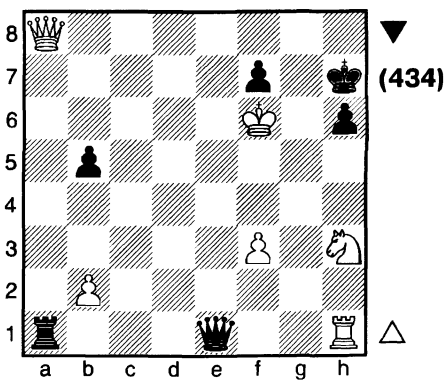
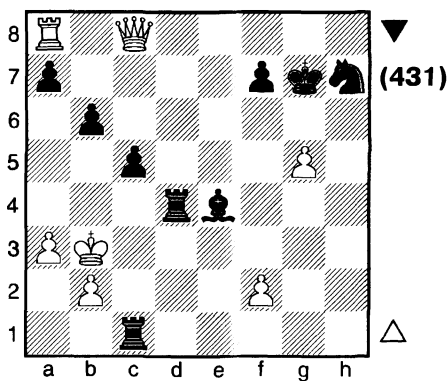


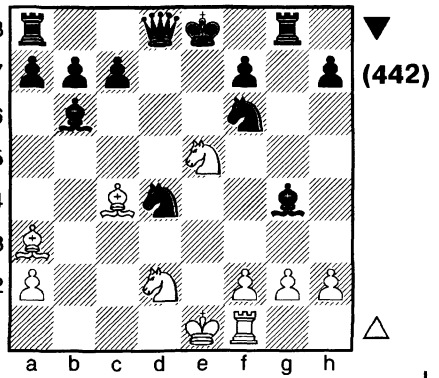
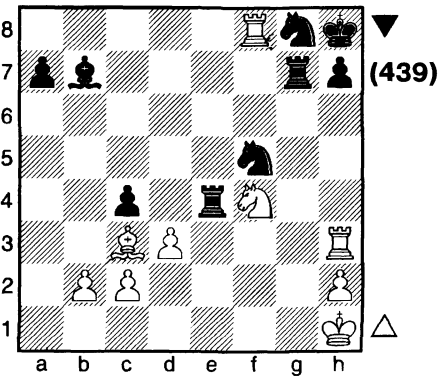
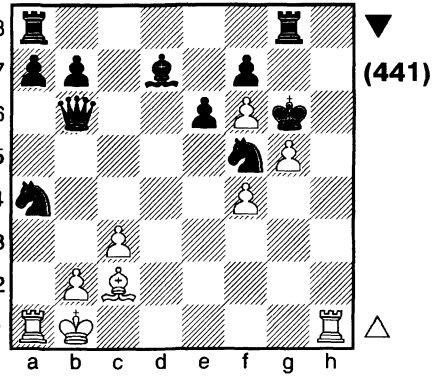
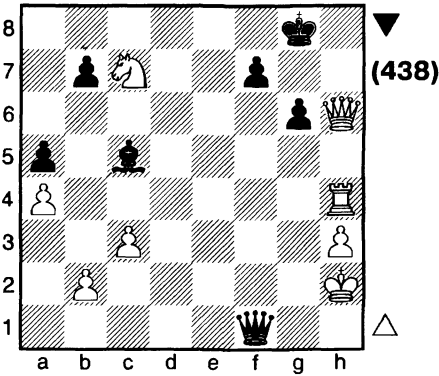
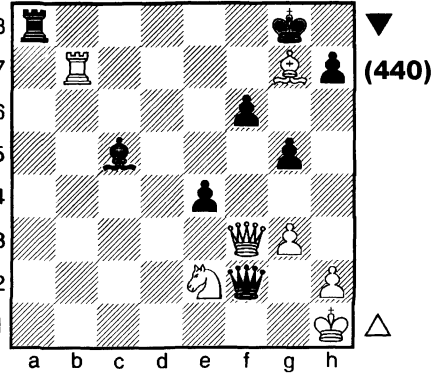
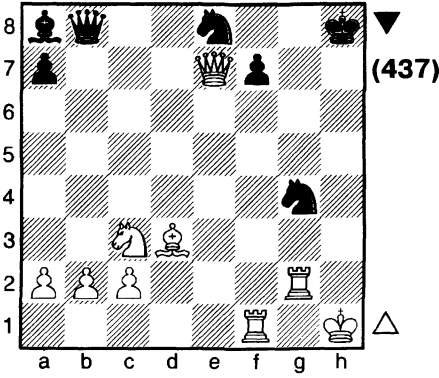


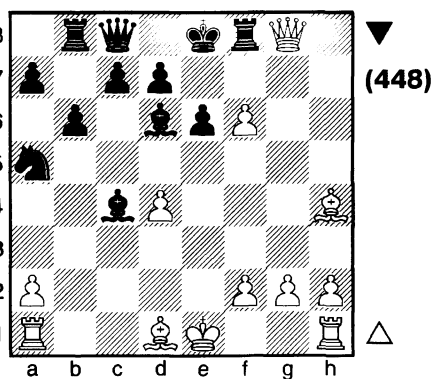
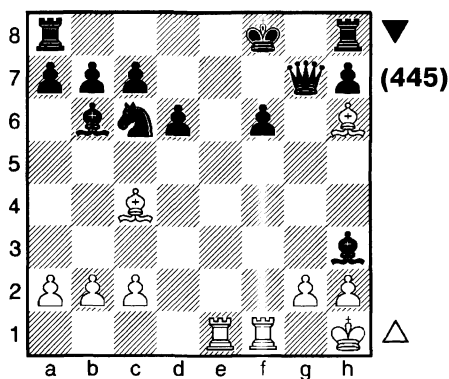
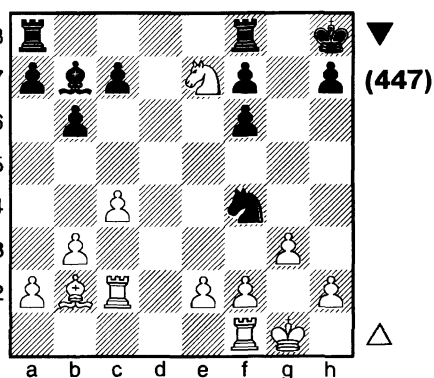
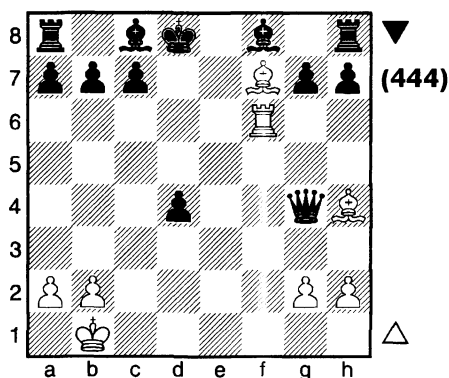
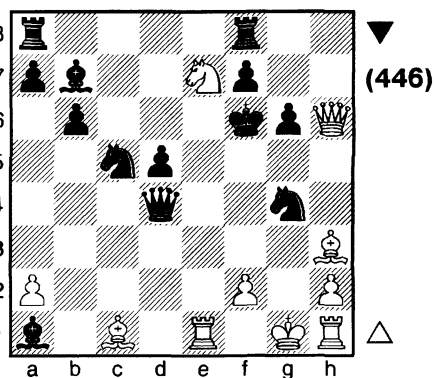
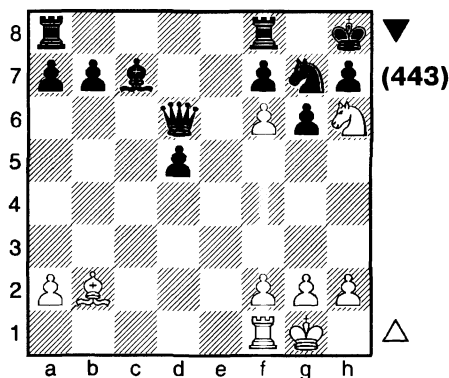


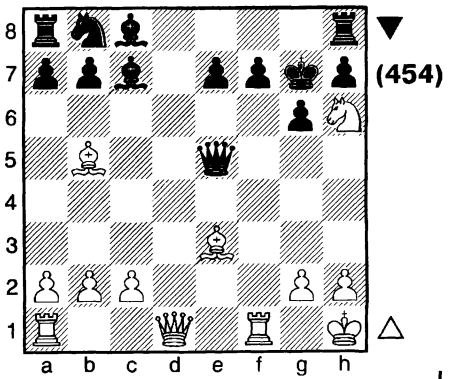
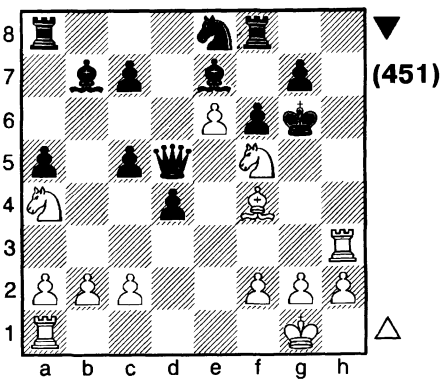
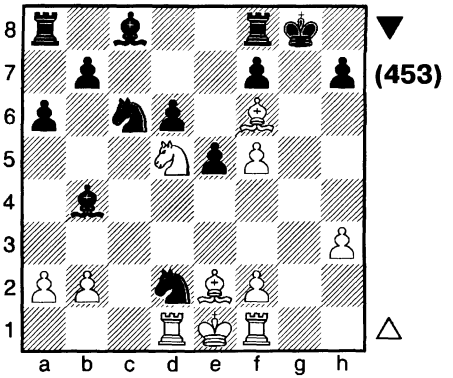
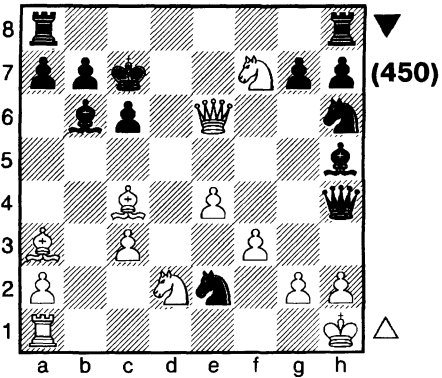
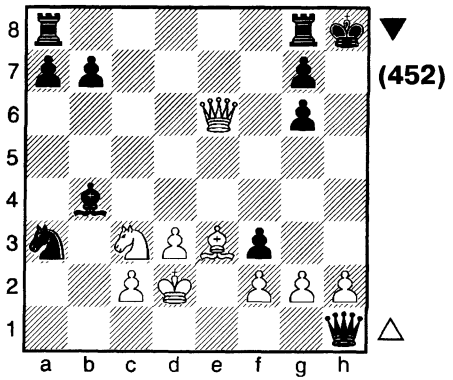
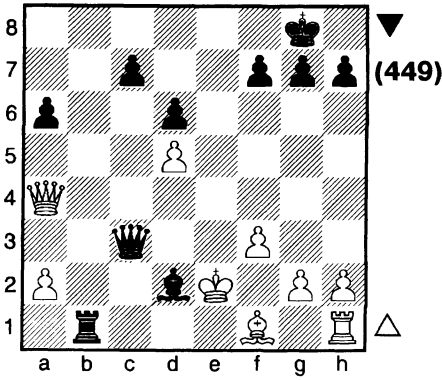


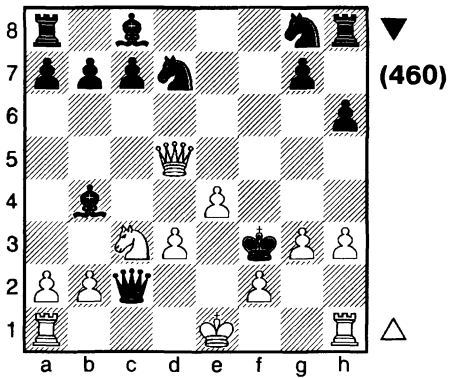
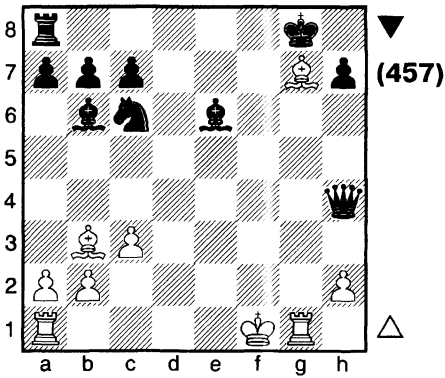
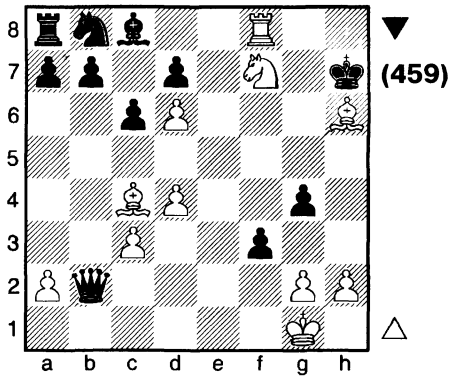
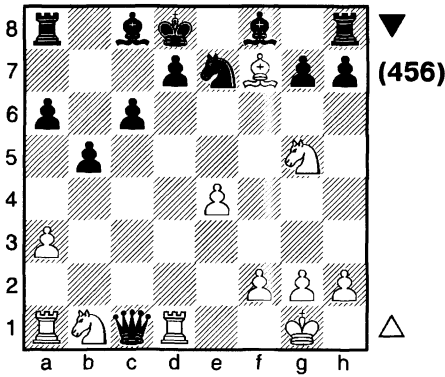
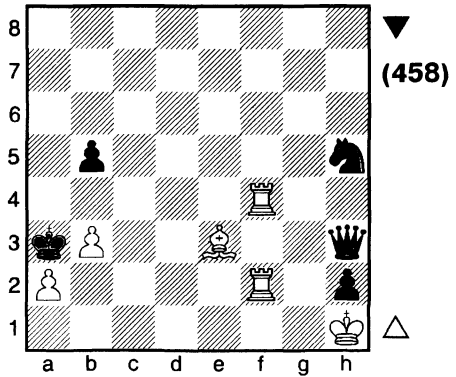
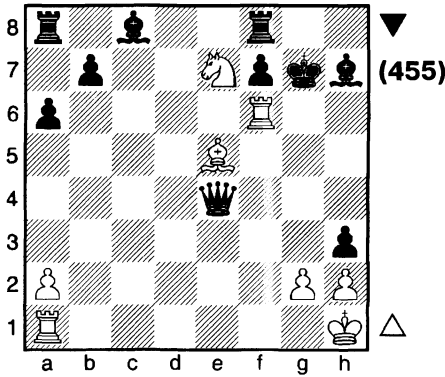


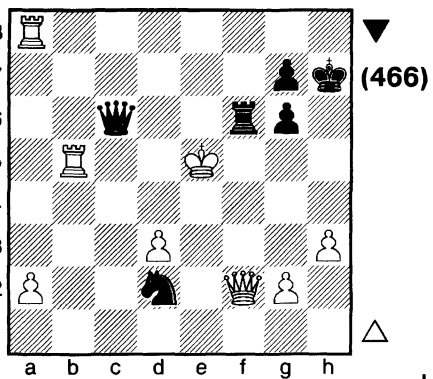
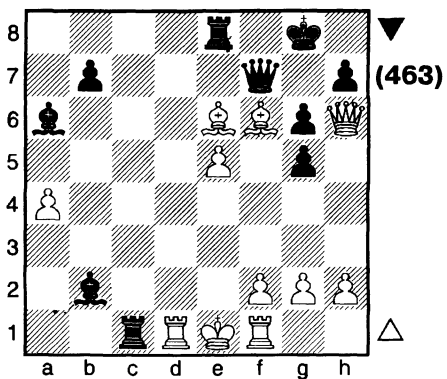
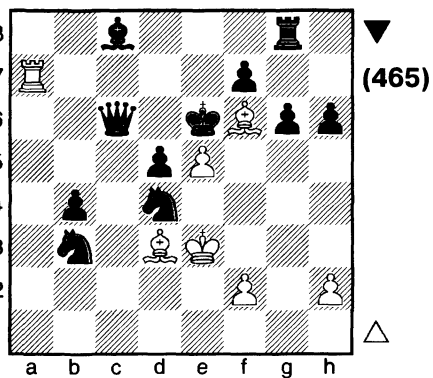
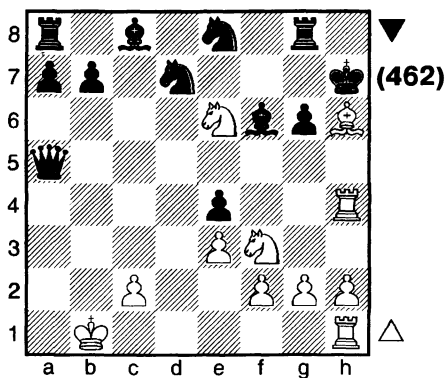
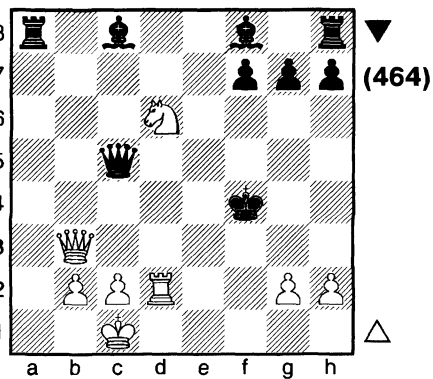
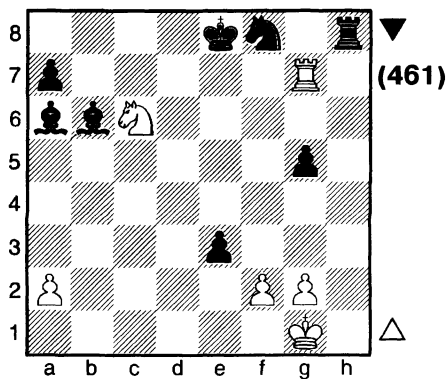


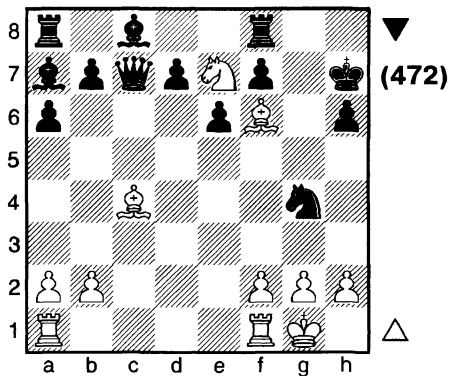
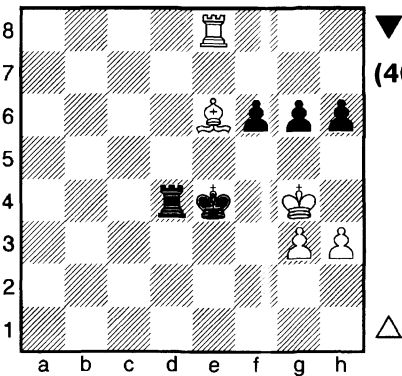
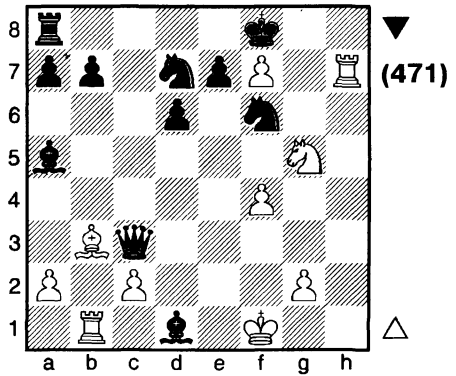
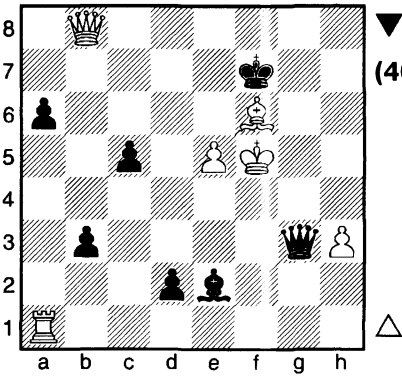
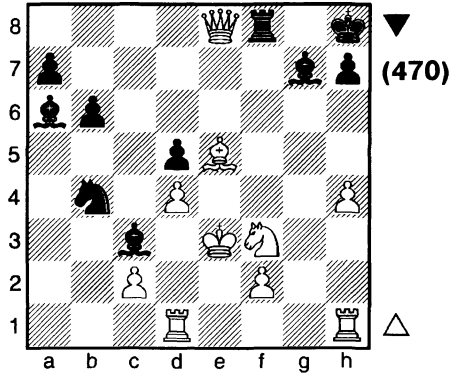
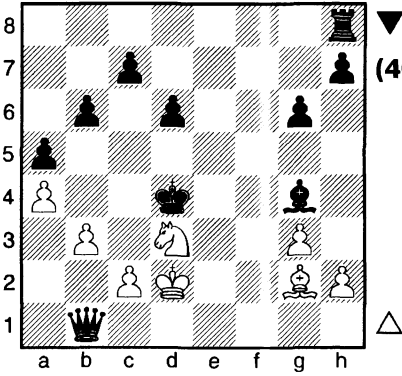


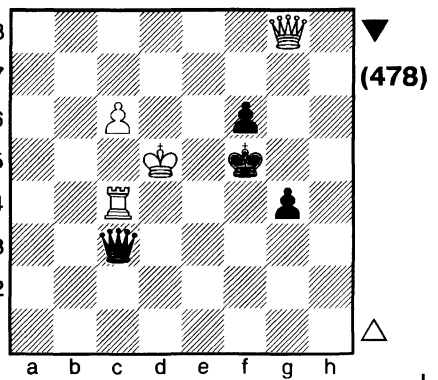
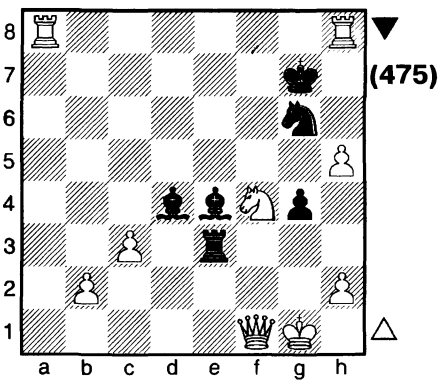
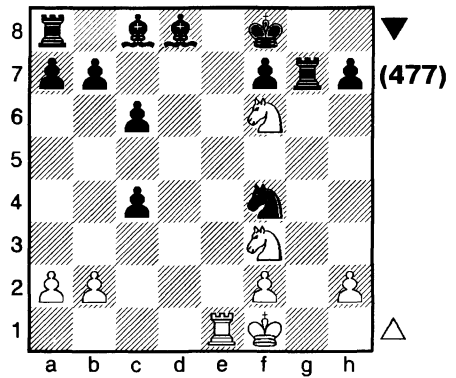
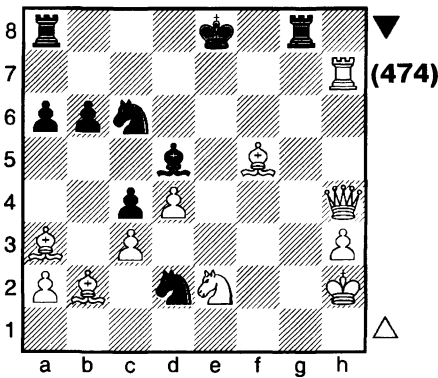
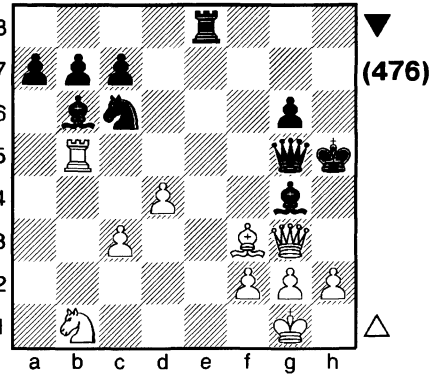
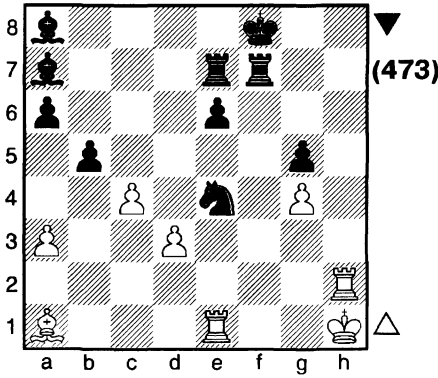






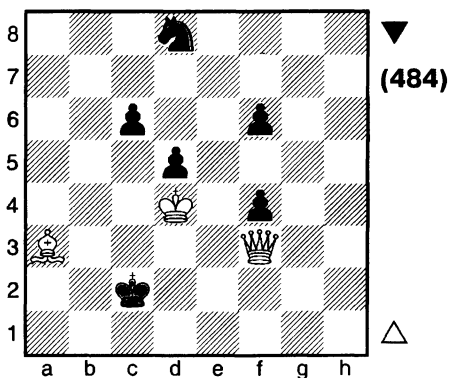
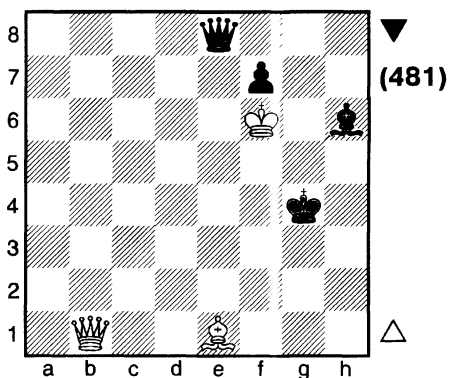
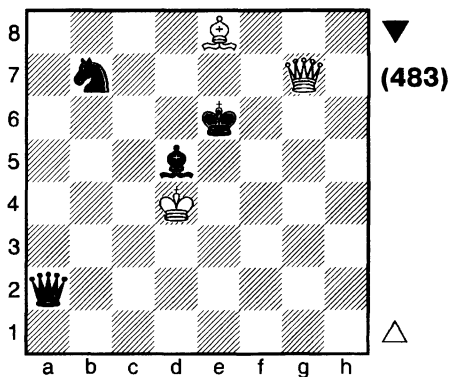
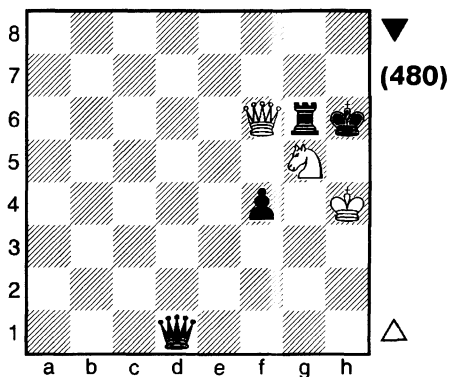
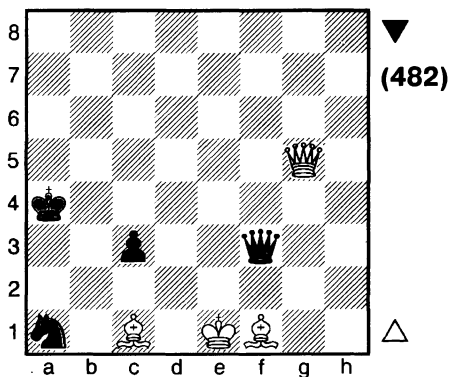
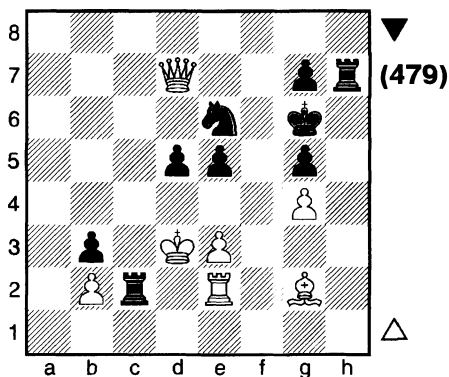


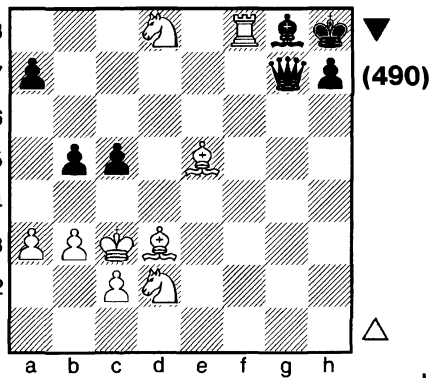
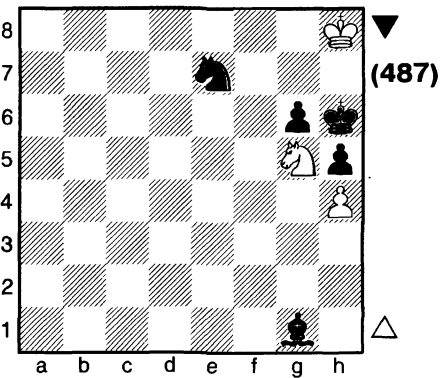
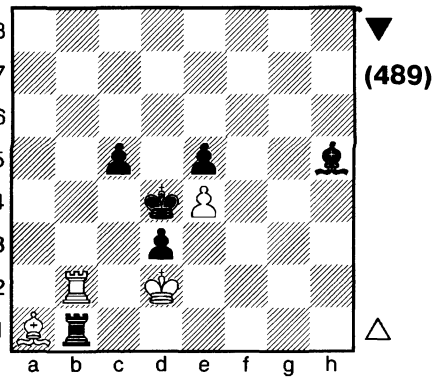
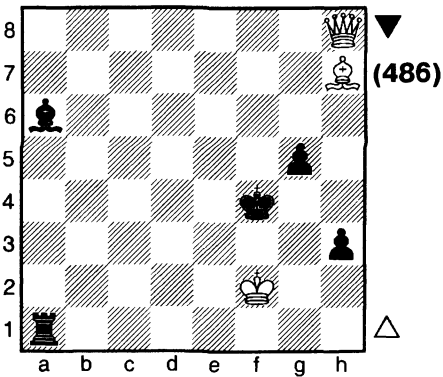
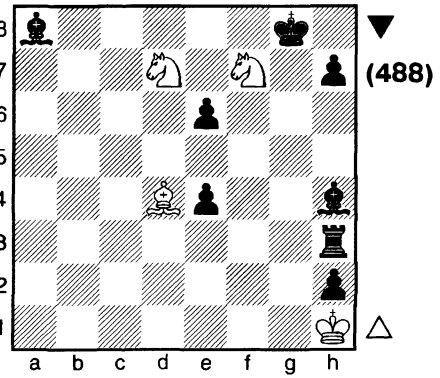
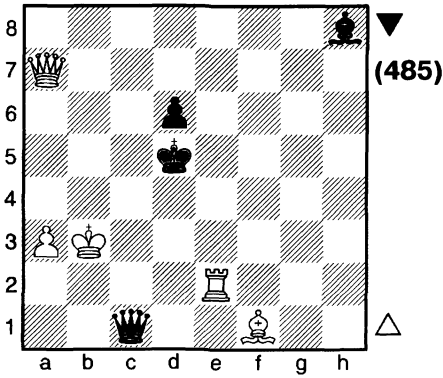






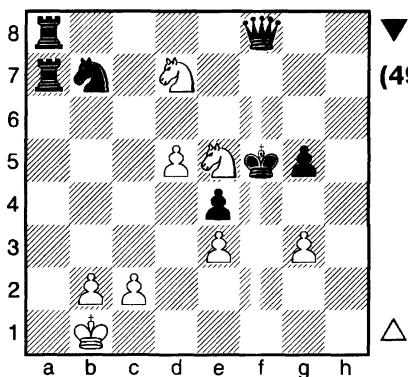
110



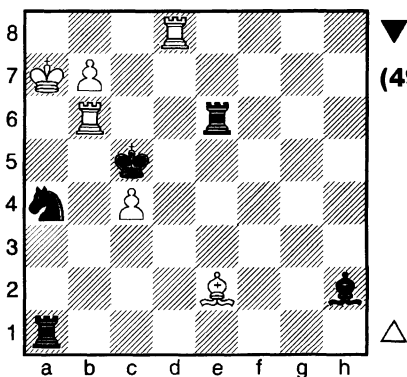




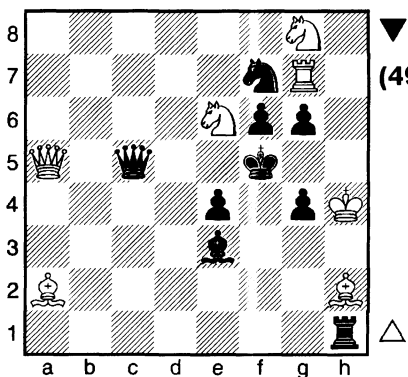
112



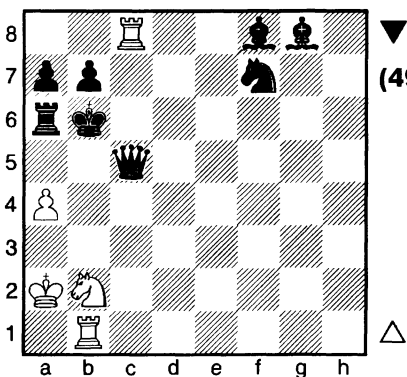
(491)



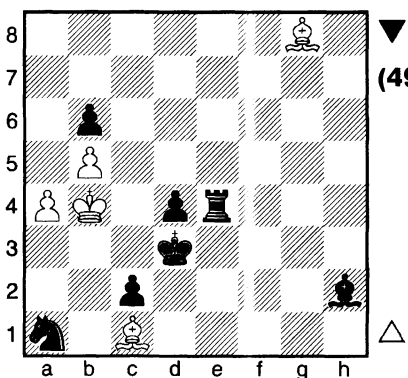
(494)



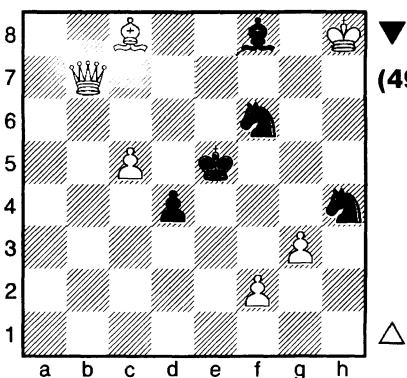
(492)



(495)

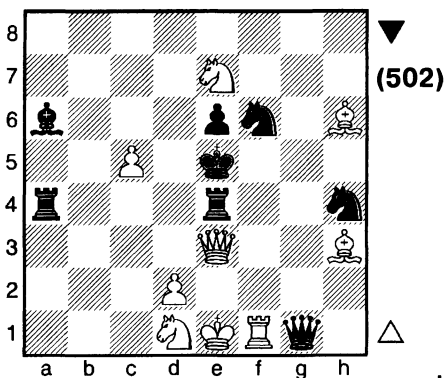
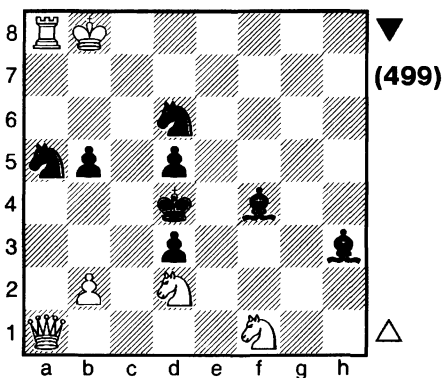
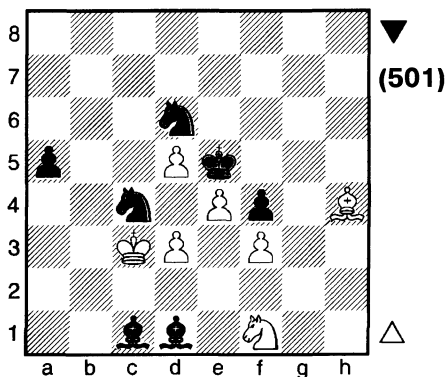
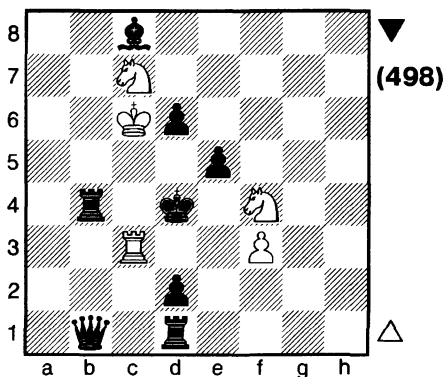
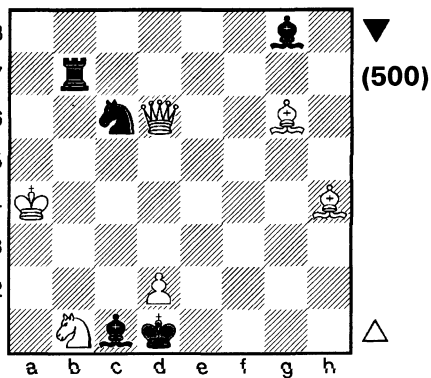
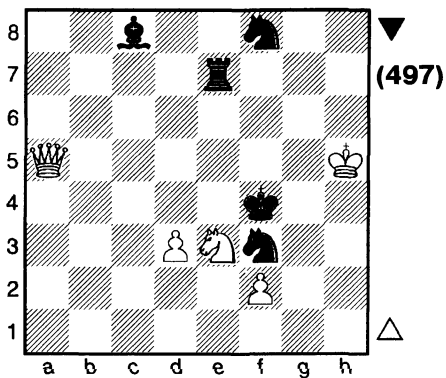


(493)



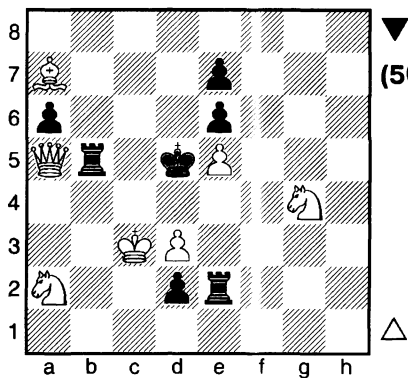
(496)



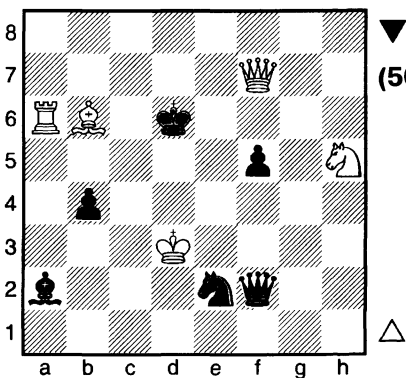




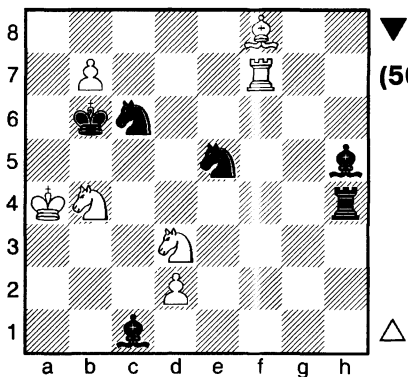
114



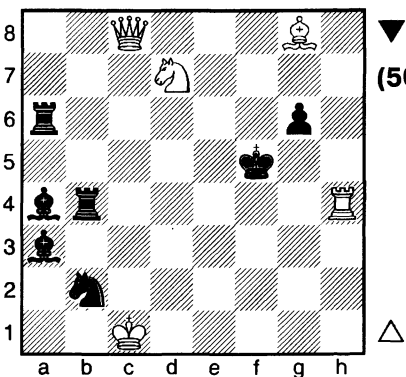
▼
(503)



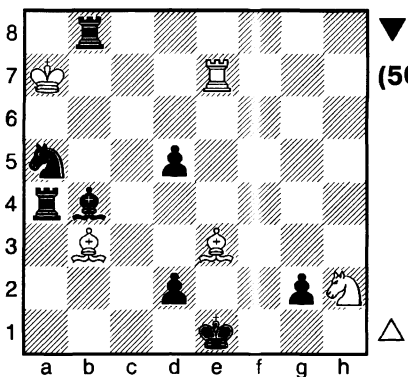
▼
(506)



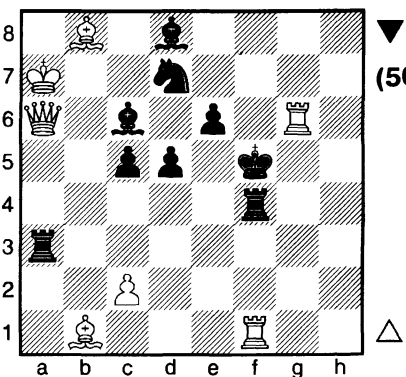
▼
(504)



▼
(507)

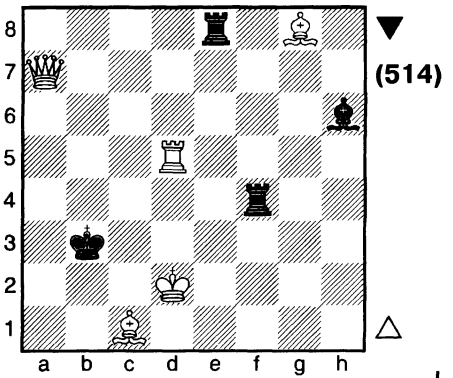
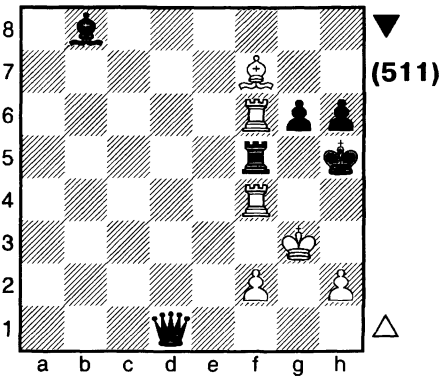
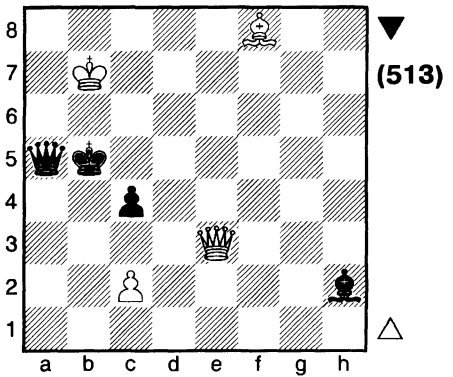
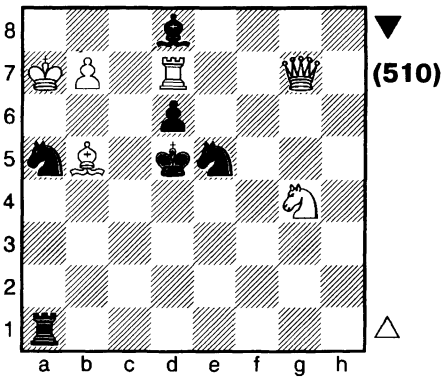
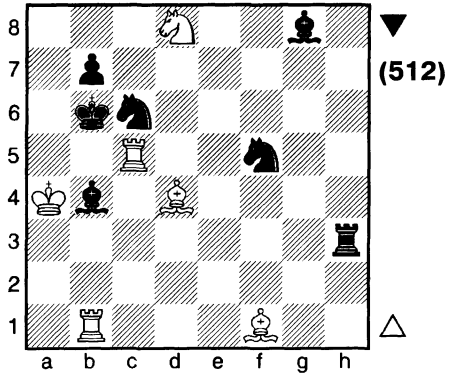
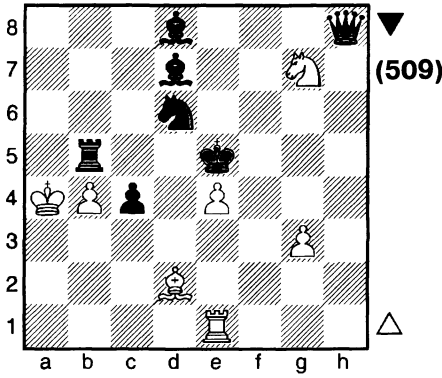


▼
(505)



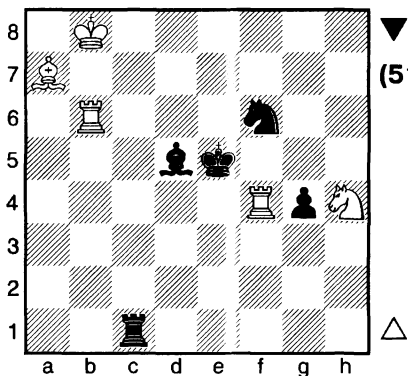
▼
(508)



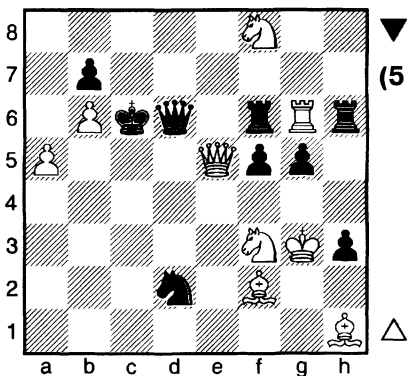




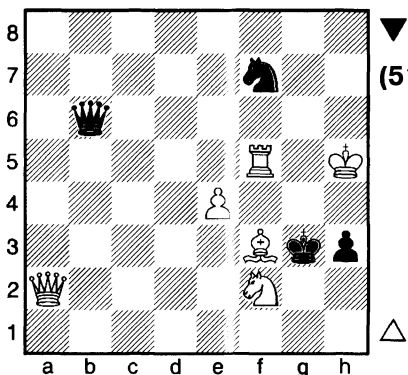
116



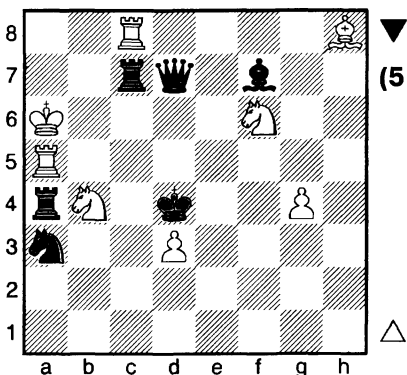
▼
(515)



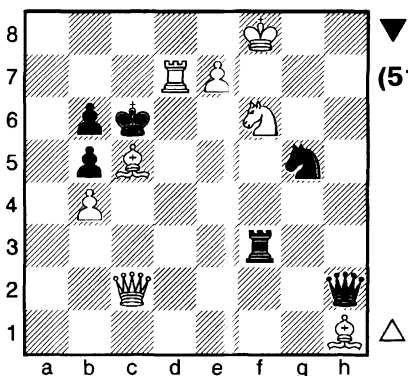
▼
(518)



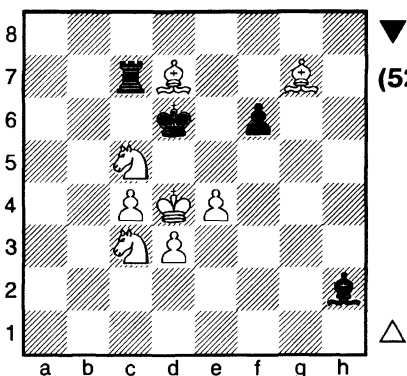
▼
(516)



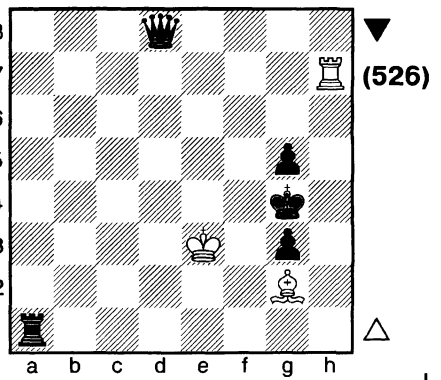
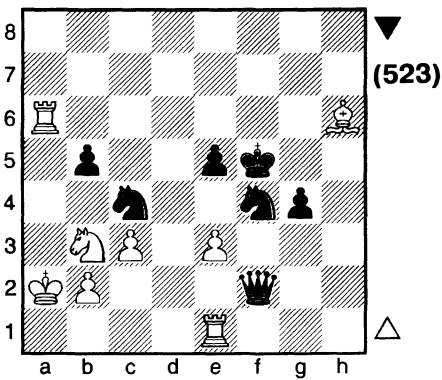
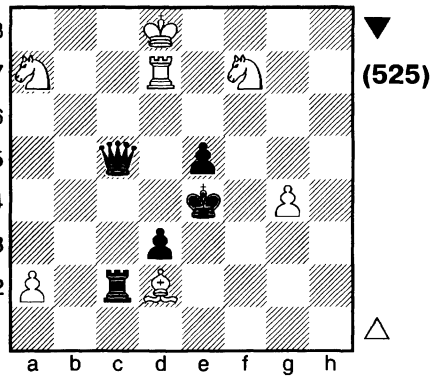
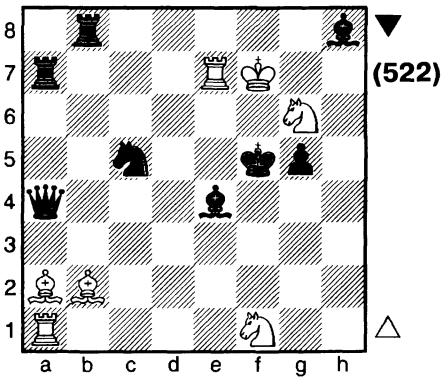
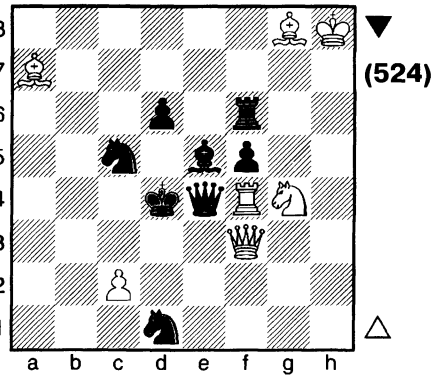
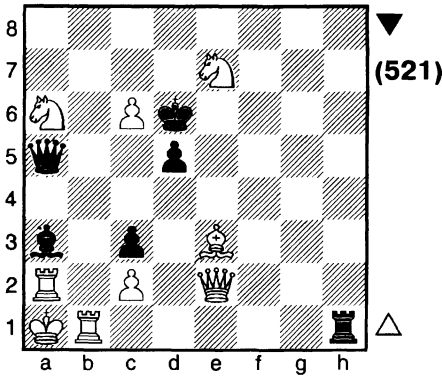
▼
(519)

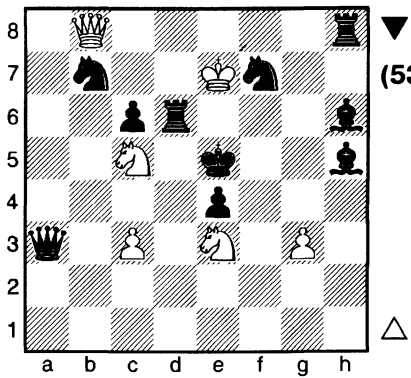
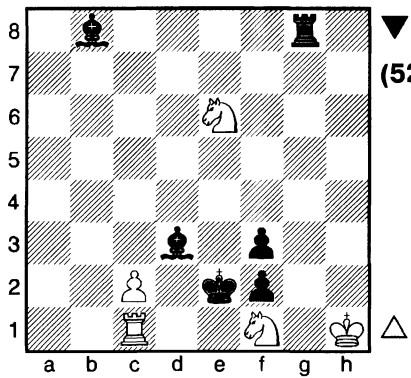
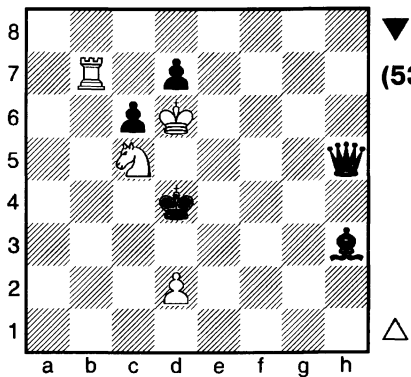
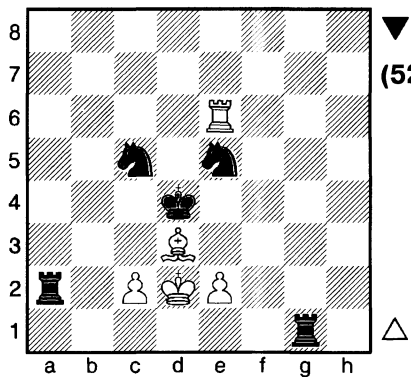
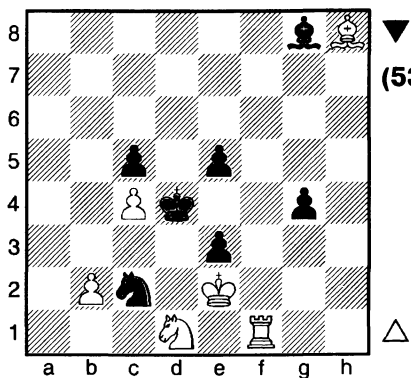
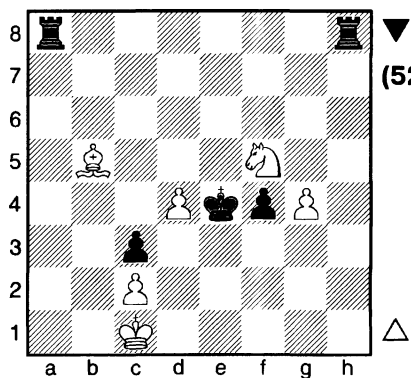


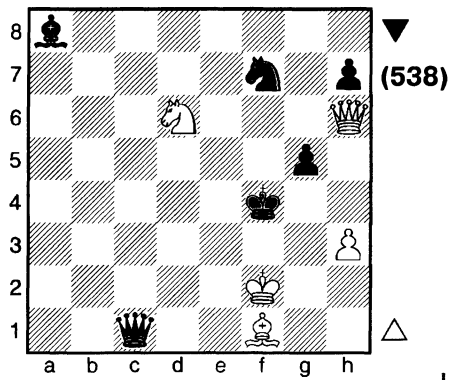
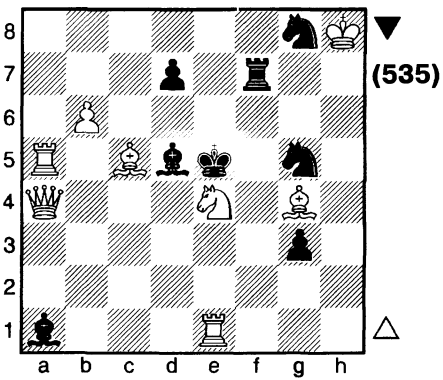
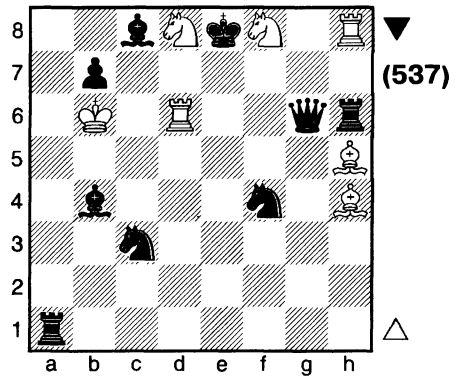
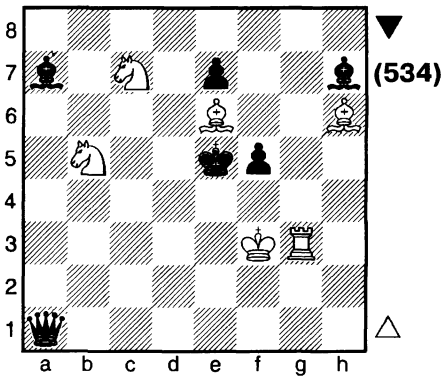
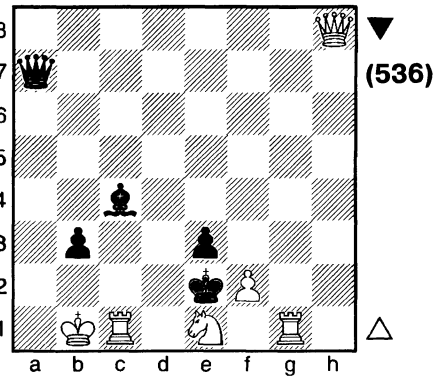
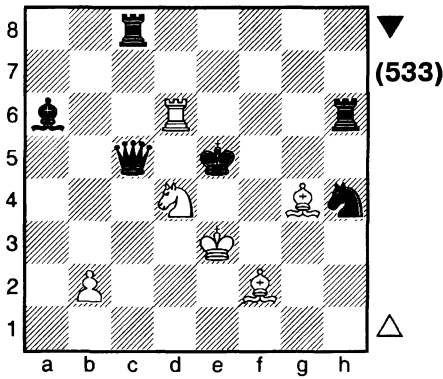
▼
(517)



▼
(520)







ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ

Вы уже знаете, что каждая фигура обозначается первой большой буквой своего наименования (каждый игрок может использовать первую букву названия, применяемого в его стране).

В русском языке используются такие обозначения фигур:

Кр - король (*для короля применяются две буквы*), **Ф** - ферзь, **Л** - ладья, **С** - слон, **К** - конь. Пешки не обозначаются первой буквой, а распознаются при отсутствии такой буквы. Например: **е2**, **с6**, **а5**. Ход фигуры записывается с помощью ее обозначения и поля, на которое она ходит. Например: **Фс5** (*ферзь пошел на поле с5*), **Кре1**. Для пешек указывают только поля, на которые они перемещаются. Например: **е5**, **а5**. Перед записью хода ставится его порядковый номер.

Когда фигура осуществляет взятие, следует ставить знак "**х**" между обозначением фигуры и полем, на которое она перемещается. Например, **Кхе5** (*конь побил на поле е5*), **Лхе3**. Когда взятие осуществляет пешка, нужно указать поле, с которого она перемещается, потом знак "**х**" и поле, на которое он переместился. Например: **схе5**, **gxf3**, **ахb5**. В случае "взятия на проходе" поле, на которое перемещается пешка, обозначается как поле, куда она, осуществив взятие, окончательно встала, и к записи добавляется "**е.р.**" Например, **ехd6 е.р.**

Если две одинаковых фигуры могут пойти на одно и то же поле, то необходимо еще указывать горизонталь или вертикаль, на которой раньше стояла фигура, которая сделала ход. Например, **Ксе2** (*конь с вертикали "с" пошел на е2*).

Для обозначения превращения пешки в конце записи хода указывается обозначение фигуры, в которую она превратилась. Например, **е8Ф** (*пешка пошла на е8 и превратилась в ферзя*); **сxd1К** (*пешка взяла фигуру на d1 и превратилась в коня*).

Короткая рокировка обозначается **0-0**.

Длинная рокировка обозначается **0-0-0**.

Шах обозначается знаком "**+**" в конце записи хода.

Мат обозначается знаком "**#**" или "**++**" в конце записи хода.



В книгах прошлых лет знаком "++" иногда обозначали двойной шах, а мат - знаком "x", взятие обозначалось ":" или знак взятия вообще не ставился. Также раньше часто использовали так называемую полную нотацию. При записи хода полной нотацией указывается поле, на котором фигура стоит и через дефис поле, на которое она ходит. Например: **Kg1-f3** (*конь с поля g1 пошел на поле f3*).

В шахматной литературе вы можете встретить в текстах партий также знаки для короткого комментирования.

Укажем значение некоторых из них:

- ? — ошибочный ход
- ?? — грубая ошибка
- ! — сильный ход
- !! — очень сильный ход
- !/? — ход, заслуживающий внимания
- ?! — сомнительный ход

- + - — у белых решающее преимущество
- +/- — у белых преимущество
- +/= — у белых небольшое преимущество
- = — равная позиция
- =/+ — у черных небольшое преимущество
- /+ — у черных преимущество
- + — у черных решающее преимущество

Результат партии записывается так:

- 1 : 0** — белые выиграли
- 0 : 1** — черные выиграли
- 1/2 : 1/2** — ничья



ОТВЕТЫ

- | | | | |
|---------------|----------------|---------------|-----------|
| (1) 1..Лh8# | (37) 1.Фf5# | (73) 1.Кh6# | 1...Фxb2# |
| (2) 1.Ла8# | (38) 1.Сh6# | (74) 1.Сf4# | 1...Ла1# |
| (3) 1.Лb8# | (39) 1.Кxd5# | (75) 1.Кxg7# | 1...Кh3# |
| (4) 1.Ла1# | (40) 1.Кf6# | (76) 1.Кg5# | 1...Фc5# |
| (5) 1.Фg7# | (41) 1...Кg4# | (77) 1.Лb1# | 1...Лxe1# |
| (6) 1.Фc3# | (42) 1...Кf3# | (78) 1.Фxg7# | 1...Фh6# |
| (7) 1.Ла8# | (43) 1.Кg5# | (79) 1.Сf8# | 1...Сb6# |
| (8) 1.Сc2# | (44) 1...Лxa3# | (80) 1.Кxf6# | 1...Лxe1# |
| (9) 1.Кc3# | (45) 1...Ch3# | (81) 1.f5# | 1...f5# |
| (10) 1.Кb8# | (46) 1.Сc5# | (82) 1.Лf8# | 1...Ce6# |
| (11) 1.Сd5# | (47) 1.f7# | (83) 1.Сh5# | 1...Фf1# |
| (12) 1.Фb8# | (48) 1...Кf3# | (84) 1.Лxf3# | 1...Кb3# |
| (13) 1Кf4# | (49) 1...Кd2# | (85) 1.Кh5# | 1...Сxg3# |
| (14) 1.Фd4# | (50) 1.Лg5# | (86) 1.Фe8# | 1...Фb2# |
| (15) 1.Сc3# | (51) 1.Кd5# | (87) 1.Кe5# | 1...Кg3# |
| (16) 1.Сg7# | (52) 1...Сb4# | (88) 1.Кxh7# | 1...Фe3# |
| (17) 1.Фh7# | (53) 1.Кd6# | (89) 1.Кf7# | 1...Кd2# |
| (18) 1.Фxg7# | (54) 1.Фg6# | (90) 1.Кf5# | 1...Кc2# |
| (19) 1.Фc6# | (55) 1.Лh6# | (91) 1.Кg6# | 1...Кc3# |
| (20) 1.Фxf7# | (56) 1...Фg7# | (92) 1.Кf5# | 1...Фxg2# |
| (21) 1.Фf3# | (57) 1.Кxc7# | (93) 1.Кb6# | 1...Фxg2# |
| (22) 1.Сe5# | (58) 1...Сg4# | (94) 1.Фxe8# | 1...Фe1# |
| (23) 1.Сg2# | (59) 1.Фh8# | (95) 1.Фxh7# | 1...Фa8# |
| (24) 1.Сc3# | (60) 1.Кpc1# | (96) 1.Кf6# | 1...Ла5# |
| (25) 1.Кg3# | (61) 1.Кc4# | (97) 1.f8К# | 1...f1Ф# |
| (26) 1.Кb6# | (62) 1.Лc2# | (98) 1.Кf8# | 1...Лh1# |
| (27) 1.Кe7# | (63) 1.Лf1# | (99) 1.d5# | 1...Сf5# |
| (28) 1.g4# | (64) 1.Лe1# | (100) 1.Фf7# | 1...axb3# |
| (29) 1.b6# | (65) 1.Кb1# | (101) 1.Сxh7# | 1...Кe2# |
| (30) 1...Лc3# | (66) 1.Кd4# | (102) 1.Ла8# | 1...Лd1# |
| (31) 1...Лd3# | (67) 1.Сb6# | (103) 1.Лf8# | 1...Ла1# |
| (32) 1.Кf6# | (68) 1.Лd4# | (104) 1.Фh6# | 1...Фd1# |
| (33) 1.Кd6# | (69) 1.Лc2# | (105) 1.Сe4# | 1...Лd1# |
| (34) 1.Сb2# | (70) 1.Кpf2# | (106) 1.Сh7# | 1...Лf1# |
| (35) 1.c8Ф# | (71) 1.Кg6# | (107) 1.Кxf6# | 1...Кh3# |
| (36) 1...Сg4# | (72) 1.Фd5# | (108) 1.Кg7# | 1...Лxe1# |
| | | (109) 1.Сf5# | 1...Кc3# |
| | | (110) 1.Са6# | 1...Фxh3# |



- | | | | |
|---------------|-----------|---------------|-----------|
| (111) 1.Фf7# | 1...Фхh4# | (154) 1.Кс7# | 1...Кс6# |
| (112) 1.Се6# | 1...Сf1# | (155) 1.Фа8# | 1...h5# |
| (113) 1.Фе4# | 1...Фа2# | (156) 1.Лг8# | 1...Фе8# |
| (114) 1.Фd8# | 1...Се6# | (157) 1.Фh8# | 1...Лd1# |
| (115) 1.Фxg6# | 1...Сf6# | (158) 1.Ле8# | 1...Фg3# |
| (116) 1.Фа8# | 1...Фе2# | (159) 1.g5# | 1...Ке2# |
| (117) 1.Кс3# | 1...Фh1# | (160) 1.Кxg6# | 1...Ла2# |
| (118) 1.Ка3# | 1...Фh8# | (161) 1.Лf8# | 1...Ле1# |
| (119) 1.Крb4# | 1...Фxd2# | (162) 1.Кf6# | 1...Ла1# |
| (120) 1.Фg8# | 1...Фxg4# | (163) 1.Кd7# | 1...Кb3# |
| (121) 1.Кf7# | 1...Фxg2# | (164) 1.Ле7# | 1...Лf2# |
| (122) 1.Кс4# | 1...Сg7# | (165) 1.Кf7# | 1...Лh1# |
| (123) 1.Сb5# | 1...Сxd5# | (166) 1.Сg7# | 1...Фxf1# |
| (124) 1.Сс4# | 1...Лxf1# | (167) 1.Фxg7# | 1...Фе1# |
| (125) 1.Сg6# | 1...Сс3# | (168) 1.Сh6# | 1...Фхh2# |
| (126) 1.Сg5# | 1...Фе2# | (169) 1.Кd7# | 1...Лxh1# |
| (127) 1.Л4h7# | 1...Сс2# | (170) 1.Лxf8# | 1...b3# |
| (128) 1.Лx7# | 1...Ле1# | (171) 1.Ке5# | 1...Кf3# |
| (129) 1.Лh8# | 1...Кxc2# | (172) 1.Фd5# | 1...Кg3# |
| (130) 1.Л4с6# | 1...Кf5# | (173) 1.b4# | 1...Лh1# |
| (131) 1.Фе8# | 1...Сh4# | (174) 1.Лxf8# | 1...Кb4# |
| (132) 1.Фxb6# | 1...Фа1# | (175) 1.Кf6# | 1...Кh3# |
| (133) 1.Кf7# | 1...Фс1# | (176) 1.Фh6# | 1...Фh4# |
| (134) 1.Сf8# | 1...Лг2# | (177) 1.Кxf7# | 1...Фxf2# |
| (135) 1.h5# | 1...f5# | (178) 1.Кf5# | 1...Фh1# |
| (136) 1.Кf6# | 1...Кf5# | (179) 1.Фf7# | 1...Фb4# |
| (137) 1.Фа6# | 1...Кxc2# | (180) 1.Сh6# | 1...Фd1# |
| (138) 1.Кg7# | 1...Сf6# | (181) 1.Кg6# | 1...Сxc2# |
| (139) 1.Фf7# | 1...Фxf1# | (182) 1.Фе5# | 1...Фxd4# |
| (140) 1.Фd6# | 1...Фxc2# | (183) 1.d5# | 1...Се3# |
| (141) 1.Фg8# | 1...Cd2# | (184) 1.Лf5# | 1...Кg3# |
| (142) 1.Кс2# | 1...Кh3# | (185) 1.Ле4# | 1...Лh1# |
| (143) 1.Кd4# | 1...Фxc3# | (186) 1.Фxg5# | 1...Фg3# |
| (144) 1.Ле8# | 1...Фg2# | (187) 1.Ла8# | 1...Лh8# |
| (145) 1.Фxd5# | 1...Кh4# | (188) 1.Кf5# | 1...Лxh4# |
| (146) 1.Фxe6# | 1...Фg3# | (189) 1.Cd4# | 1...c5# |
| (147) 1.Сf7# | 1...Фе1# | (190) 1.Кxc7# | 1...Лh3# |
| (148) 1.Фс8# | 1...Фb2# | (191) 1.Фd8# | 1...Фh1# |
| (149) 1.Кf5# | 1...Лг2# | (192) 1.Фf6# | 1...Фb3# |
| (150) 1.Лh4# | 1...Фxf1# | (193) 1.Фg6# | 1...Кdf4# |
| (151) 1.Фd8# | 1...Фh6# | (194) 1.Ле3# | 1...Фg2# |
| (152) 1.Лb8# | 1...Лh1# | (195) 1.Ле4# | 1...Лf1# |
| (153) 1.Фf6# | 1...Фg2# | (196) 1.h6# | 1...h6# |



- | | | | |
|---------------|-----------|---------------|---------------------|
| (197) 1.Лхg6# | 1...Kf3# | (239) 1.Kh5# | 1...g5# |
| (198) 1.f4# | 1...Ла2# | (240) 1.Ke6# | 1...Cd4# |
| (199) 1.Kc5# | 1...Лb1# | (241) 1.Kxc7# | 1...Kf3# |
| (200) 1.Лхg7# | 1...Фe1# | (242) 1.Kf6# | 1...Cd5# |
| (201) 1.Cf6# | 1...Ле2# | (243) 1.Ле8# | 1...Ле1# |
| (202) 1.Фh8# | 1...Фh2# | (244) 1.Ла8# | 1...Cxc2# |
| (203) 1.Ke7# | 1...Фg2# | (245) 1.Ke6# | 1...Cxf3# |
| (204) 1.Фхg7# | 1...Фc1# | (246) 1.Фd8# | 1...Фxd4# |
| (205) 1.Cd1# | 1...Фh2# | (247) 1.Ke7# | 1...Ла3# |
| (206) 1.Cxc3# | 1...Kc2# | (248) 1.Kh6# | 1...Kd3# |
| (207) 1.Фg6# | 1...Л7e2# | (249) 1.Лb8# | 1...Cxd4# |
| (208) 1.Kxf7# | 1...Фb2# | (250) 1.Kxf7# | 1...Фf4# |
| (209) 1.Фd8# | 1...Фf2# | (251) 1.Kc6# | 1...Ke5# |
| (210) 1.Фe6# | 1...Фb3# | (252) 1.Kxf7# | 1...Ca3# |
| (211) 1.Фh8# | 1...f3# | (253) 1.g6# | 1...hxc2# |
| (212) 1.Kg5# | 1...Kg4# | (254) 1.Фe6# | 1...Фg2# |
| (213) 1.Kh5# | 1...Фe4# | (255) 1.Cd7# | 1...Ka3# |
| (214) 1.Фg5# | 1...Фb4# | (256) 1.Cg5# | 1...Cf2# |
| (215) 1.Л2c6# | 1...Ke4# | (257) 1.Cf8# | 1...Лf3# |
| (216) 1.Keg7# | 1...Kf3# | (258) 1.Лc4# | 1...Фxf2# |
| (217) 1.Ch6# | 1...Фd5# | (259) 1.Лg3# | 1...Фa1# |
| (218) 1.g5# | 1...Cf1# | (260) 1.Лхg7# | 1...Kf4# |
| (219) 1.Kg8# | 1...Ле6# | (261) 1.Лf8# | 1...Фb4# |
| (220) 1.Фd7# | 1...Kf2# | (262) 1.Лb4# | 1...f5# |
| (221) 1.Фd4# | 1...Фg2# | (263) 1.Ле8# | 1...Фg1# |
| (222) 1.Фf8# | 1...Фxb2# | (264) 1.Kf5# | 1...Фg2# |
| (223) 1.Ла8# | 1...Фxf2# | (265) 1.Фg5# | 1...Лd1# |
| (224) 1.Фf3# | 1...Фh8# | (266) 1.Фh1# | 1...Kd7# |
| (225) 1.Фf4# | 1...Лf2# | (267) 1.Cg8# | 1...Фe1# |
| (226) 1.Фf8# | 1...Фe1# | (268) 1.Фg4# | 1...Лh1# (1...Фh1#) |
| (227) 1.Лh7# | 1...e1K# | (269) 1.Фхg7# | 1...Ke1# |
| (228) 1.Cd8# | 1...Лh3# | (270) 1.Лc8# | 1...Лh6# |
| (229) 1.h8K# | 1...Фc2# | (271) 1.Фb8# | 1...Фxe1# |
| (230) 1.Фf6# | 1...Фa4# | (272) 1.Kf6# | 1...Фa1# |
| (231) 1.Ле8# | 1...Cxc3# | (273) 1.Ke7# | 1...Cf3# |
| (232) 1.Фe8# | 1...Ce6# | (274) 1.Kg4# | 1...Фd1# |
| (233) 1.Фh5# | 1...Фh4# | (275) 1.Kd6# | 1...Фe1# |
| (234) 1.Фf7# | 1...Фd1# | (276) 1.Ke3# | 1...Фxf2# |
| (235) 1.Фxe6# | 1...Фa2# | (277) 1.Фf7# | 1...Фd1# |
| (236) 1.Kc8# | 1...b4# | (278) 1.Kf6# | 1...Лf3# |
| (237) 1.Kf5# | 1...Ла1# | (279) 1.Лf4# | 1...Kh2# |
| (238) 1.Kh8# | 1...Kh3# | (280) 1.Ke7# | 1...Cf3# |
| | | (281) 1.Kxf7# | 1...Лf1# |



- | | | | |
|-----------------------|---------------------|---------------|-----------|
| (282) 1.Фс4# | 1...Kd4# (1...Kg1#) | (324) 1.Ле8# | 1...Лh3# |
| (283) 1.Лh8# | 1...Ch4# | (325) 1.Лxf8# | 1...Фh3# |
| (284) 1.Сf8# | 1...Фхh2# | (326) 1.Кh6# | 1...Фхg2# |
| (285) 1.Ле6# | 1...Ла2# | (327) 1.Лh5# | 1...Ла8# |
| (286) 1.Сg6# | 1...Фс2# | (328) 1.Кg6# | 1...Kd4# |
| (287) 1.Сс5# | 1...Фс2# | (329) 1.Лb1# | 1...Kd5# |
| (288) 1.Сg5# | 1...Фd5# | (330) 1.Лh8# | 1...Ce3# |
| (289) 1.Лхg6# | 1...Лg1# | (331) 1.f6# | 1...Лh4# |
| (290) 1.Лg7# | 1...Лхh2# | (332) 1.Сe7# | 1...Cd4# |
| (291) 1.Лh5# | 1...Фхh3# | (333) 1.Фh5# | 1...Лd4# |
| (292) 1.Лh2# | 1...Фхс2# | (334) 1.Лg7# | 1...Cc2# |
| (293) 1.Фс4# | 1...Фхh2# | (335) 1.Фe8# | 1...Фe3# |
| (294) 1.Кс7# | 1...Ch3# | (336) 1.Лс6# | 1...Фd1# |
| (295) 1.Кf6# | 1...Лh1# | (337) 1.Фа7# | 1...Фe2# |
| (296) 1.Фe5# (1.Фf8#) | 1...Фg7# | (338) 1.Фxb7# | 1...Лxd1# |
| (297) 1.Фхg7# | 1...Kde2# | (339) 1.Фf8# | 1...Ke2# |
| (298) 1.Лхh7# | 1...Фхс2# | (340) 1.Фh8# | 1...Фхh3# |
| (299) 1.Фe8# | 1...Фh3# | (341) 1.Кh5# | 1...Фh1# |
| (300) 1.g3# | 1...Кс3# | (342) 1.Фf8# | 1...Kg3# |
| (301) 1.Фа2# | 1...Ce5# | (343) 1.Ла5# | 1...f4# |
| (302) 1.Фg5# | 1...Фg2# | (344) 1.Лg1# | 1...Лb4# |
| (303) 1.Лс1# | 1...Кxf2# | (345) 1.Фb8# | 1...Фh1# |
| (304) 1.g4# | 1...Лd1# | (346) 1.Са6# | 1...Лf1# |
| (305) 1.Лh5# | 1...Лd1# | (347) 1.Л4f6# | 1...Ле2# |
| (306) 1.Сg6# | 1...Лh1# | (348) 1.Фxf7# | 1...Ka3# |
| (307) 1.Кg6# | 1...Схh4# | (349) 1.Фхg7# | 1...Фхg4# |
| (308) 1.Фh8# | 1...Фe2# | (350) 1.Кd8# | 1...Kf3# |
| (309) 1.Фh8# | 1...d1K# | (351) 1.Сh3# | 1...Кс5# |
| (310) 1.Ле8# | 1...Фh2# | (352) 1.Кe6# | 1...Фxa2# |
| (311) 1.Кg6# | 1...Kb3# | (353) 1.Фh7# | 1...Cf3# |
| (312) 1.Фb7# | 1...Кxf2# | (354) 1.Фхh6# | 1...Фf1# |
| (313) 1.Схе6# | 1...Kh3# | (355) 1.Лхh6# | 1...Лb8# |
| (314) 1.Схg6# | 1...Фхh2# | (356) 1.Сxf7# | 1...Фхh2# |
| (315) 1.Сс5# | 1...Фс2# | (357) 1.Фh8# | 1...Лg2# |
| (316) 1.Фхh5# | 1...Лd1# | (358) 1.Схg7# | 1...Cd3# |
| (317) 1.Фхh7# | 1...Лg2# | (359) 1.Схе6# | 1...Фg1# |
| (318) 1.g3# | 1...Лh1# | (360) 1.Сh5# | 1...Лxc3# |
| (319) 1.Лd8# | 1...Фe4# | (361) 1.Фf7# | 1...Фс2# |
| (320) 1.Сf5# | 1...Фh1# | (362) 1.Лс5# | 1...Ла3# |
| (321) 1.Сh5# | 1...Фg1# | (363) 1.Лh3# | 1...Фd4# |
| (322) 1.Кxb6# | 1...Фа1# | (364) 1.Са2# | 1...Фс5# |
| (323) 1.Фd8# | 1...Фа1# | (365) 1.Лf1# | 1...Фf5# |
| | | (366) 1.Кf2# | 1...Cf3# |



- (367) 1.Cc8# 1...g2#
 (368) 1.Kf5# 1...Фg5#
 (369) 1.Ла4# 1...Ле1#
 (370) 1.Фf6# 1...Kg3#
 (371) 1.Л1c7# 1...Лh1#
 (372) 1.Лh8# 1...Фf1#
 (373) 1.Лg8# 1...Фc2#
 (374) 1.Лd8# 1...Лxh2#
 (375) 1.Ла1# 1...Лh6#
 (376) 1.Фxf7# 1...Ke2#
 (377) 1.Фc6# 1...Фh1#
 (378) 1.Лd8# 1...Kf4#
 (379) 1.Ce8# 1...Фg2#
 (380) 1.Kf7# 1...Kg3#
 (381) 1.Лh2# 1...Фb1#
 (382) 1.Kxe7# 1...Фa1#
 (383) 1.Ke3# 1...Лc1#
 (384) 1.Лb7# 1...Фf4#
 (385) 1.Фxg7# 1...Фa1#
 (386) 1.Фxh7# 1...Лxg3#
 (387) 1.Фf8# 1...Cg2#
 (388) 1.Лh8# 1...Фf1#
 (389) 1.Фf8# 1...Kxf2#
 (390) 1.Kd6# 1...Лh6#
 (391) 1.exf8K# 1...Kxh2#
 (392) 1.c5# 1...Ke2#
 (393) 1.Лf6# 1...Cf1#
 (394) 1.h5# 1...Cc5#
 (395) 1.Фg8# 1...Лxh2#
 (396) 1.Лg4# 1...Лh1#
 (397) 1.Лg7# (1.h7#)
 1...Фg4#
 (398) 1.Фg7# 1...Фd1#
 (399) 1.Ce6# 1...Лxh2#
 (400) 1.Kd5# 1...Лxd4#
 (401) 1.hxg7# 1...Фb2#
 (402) 1.Фd4# 1...Kf3#
 (403) 1.Cf7# 1...Фf1#
 (404) 1.b8Ф# 1...Ла5#
 (405) 1.d8K# 1...Ле3#
 (406) 1.Лh6# 1...Лeg3#
 (407) 1.Фc8# 1...Фxb2#
 (408) 1.Лd8# 1...Ле1#
 (409) 1.Cf4# 1...Фh1#
 (410) 1.Ch5# 1...Kf3#
 (411) 1.Ce1# 1...Cg2#
 (412) 1.Лd6# 1...Kh4#
 (413) 1.Лh8# 1...Cc5#
 (414) 1.Лb8# 1...Kd7#
 (415) 1.Kxh8# 1...Фxe1#
 (416) 1.Kf6# 1...Фg1# (1...Фh1#)
 (417) 1.Ce5# 1...Фc4#
 (418) 1.Kg6# 1...Фe1#
 (419) 1.Ch7# 1...Cg3#
 (420) 1.Фg7# 1...Фg2#
 (421) 1.Фh8# 1...Kxd5#
 (422) 1.e5# 1...Лh4#
 (423) 1.Фb7# 1...Фd5#
 (424) 1.Фа5# 1...Фxg2#
 (425) 1.Фd8# 1...Ch3#
 (426) 1.c3# 1...Фe3#
 (427) 1.Kf8# 1...Kf2#
 (428) 1.Фа6# 1...Kf3#
 (429) 1.Фxd6# 1...Kc1#
 (430) 1.Фe8# 1...Лd1#
 (431) 1.Фg8# 1...Cd5#
 (432) 1.Лh8# 1...Cxf2#
 (433) 1.Лh8# 1...Фg1#
 (434) 1.Kg5# 1...Фe6#
 (435) 1.Фe8# 1...g2#
 (436) 1.Фxg7# 1...Фh5#
 (437) 1.Фf8# 1...Фh2#
 (438) 1.Фh8# 1...Фg1#
 (439) 1.Kg6# 1...Ле1#
 (440) 1.Фb3# 1...Фxf3#
 (441) 1.Лh6# 1...Фxb2#
 (442) 1.Cxf7# 1...Kc2#
 (443) 1.fxg7# 1...Фxh2#
 (444) 1.Лd6# 1...Фd1#
 (445) 1.Лxf6# 1...Cxg2#
 (446) 1.Cg5# 1...Фxf2#
 (447) 1.Cxf6# 1...Kh3#
 (448) 1.f7# 1...Cb4#
 (449) 1.Фe8# 1...Фe3#
 (450) 1.Cd6# 1...Kg3#
 (451) 1.Kxe7# 1...Фxg2#



- (452) 1.Фh3# 1...Kb1#
- (453) 1.Лg1# 1...Kf3#
- (454) 1.Лxf7# 1...Фхh2#
- (455) 1.Лg6# 1...Фхg2#
- (456) 1.Ke6# 1...Фxd1#
- (457) 1.Cxe6# 1...Фf2#
- (458) 1.Cc1# 1...Kg3#
- (459) 1.Cd3# 1...Фхg2#
- (460) 1.e5# 1...Фe2#
- (461) 1.Ле7# 1...exf2#
- (462) 1.Cg5# 1...Фa1#
- (463) 1.Фg7# 1...Cc3#
- (464) 1.Фg3# 1...Лa1#
- (465) 1.Ле7# 1...Фc1#
- (466) 1.Фh4# 1...Фd6#
- (467) 1.c3# 1...Фd1#
- (468) 1.e6# 1...Cd3#
- (469) 1.Cc4# 1...Ke3#
- (470) 1.Фxf8# 1...Kxc2#
- (471) 1.Ke6# 1...Фe1#
- (472) 1.Cd3# 1...Фхh2#
- (473) 1...Kg3# 1.Лh8#
- (474) 1.Cd7# 1...Kf1#
- (475) 1.Ke6# 1...Лg3#
- (476) 1.Фh3# 1...Ле1#
- (477) 1.Ле8# 1...Ch3#
- (478) 1.Фхg4# 1...Фe5#
- (479) 1.Фхе6# 1...Kc5#
- (480) 1.Фh8# 1...Фh5#
- (481) 1.Фf5# 1...Фe6#
- (482) 1.Фb5# 1...Kc2#
- (483) 1.Фe5# 1...Фd2#
- (484) 1.Фd3# 1...Ke6#
- (485) 1.Cg2# 1...Фc4#
- (486) 1.Фd4# 1...Лf1#
- (487) 1.Kf7# 1...Cd4#
- (488) 1.Kh6# 1...e3#
- (489) 1.Лb4# 1...Лd1#
- (490) 1.Kf7# 1...Фхе5#
- (491) 1.g4# 1...Лa1#
- (492) 1.Ke7# 1...Cf2#
- (493) 1.Cc4# 1...Cd6#
- (494) 1.Лd5# 1...Kxb6#
- (495) 1.Kc4# 1...Фa3#

- (496) 1.f4# 1...Kg6#
- (497) 1.Kg2# 1...Лh7#
- (498) 1.Ke2# 1...Лb6#
- (499) 1.b4# 1...Kc8#
- (500) 1.Kc3# 1...Cb3#
- (501) 1.d4# 1...Cb2#
- (502) 1.Cf4# 1...Kf3#
- (503) 1.Kb4# 1...d1K#
- (504) 1.Cc5# 1...Cd1#
- (505) 1.Cc5# 1...Kc6#
- (506) 1.Cd4# 1...Kc1#
- (507) 1.Фc5# 1...Kc4#
- (508) 1.c3# 1...Cb6#
- (509) 1.Cc3# 1...Лa5#
- (510) 1.Фхе5# 1...Kac6#
- (511) 1.Л6xf5# 1...Фg4#
- (512) 1.Лxc6# 1...Лa3#
- (513) 1.Фe8# 1...Фa6#
- (514) 1.Лb5# 1...Лd4#
- (515) 1.Kg6# 1...Kd7#
- (516) 1.Kh1# 1...Фh6#
- (517) 1.Cf2# 1...Фh8#
- (518) 1.Kd4# 1...Kf1#
- (519) 1.Kfd5# 1...Фb5#
- (520) 1.Cf8# 1...Cg1#
- (521) 1.Cf4# 1...Cb2#
- (522) 1.Ke3# 1...Фe8#
- (523) 1.e4# 1...Фxb2#
- (524) 1.Фd3# 1...Лh6#
- (525) 1.Kg5# 1...Фf8#
- (526) 1.Ch3# 1...Ле1#
- (527) 1.Cc6# 1...Лa1#
- (528) 1.Лd6# 1...Kb3#
- (529) 1.Kd4# 1...Лg1#
- (530) 1.Лf4# 1...Cxc4#
- (531) 1.Лb4# 1...Фe5#
- (532) 1.Kd7# 1...Cg5#
- (533) 1.Cg3# 1...Фc1#
- (534) 1.Cg7# 1...Фf1#
- (535) 1.Cd6# 1...Лh7#
- (536) 1.Фb2# 1...Фa2#
- (537) 1.Kh7# 1...Kfd5#
- (538) 1.Фf6# 1...Фe3#

СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ ДЛЯ ПРЕПОДАВАТЕЛЕЙ И РОДИТЕЛЕЙ	3
ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ШАХМАТ	4
ТИПОВЫЕ МАТОВЫЕ ИДЕИ	14
ТИПИЧНЫЕ МАТОВЫЕ ФИНАЛЫ	23
ШАХМАТНЫЙ ПРАКТИКУМ	30
ПРИЛОЖЕНИЕ 1. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ	120
ОТВЕТЫ	122

