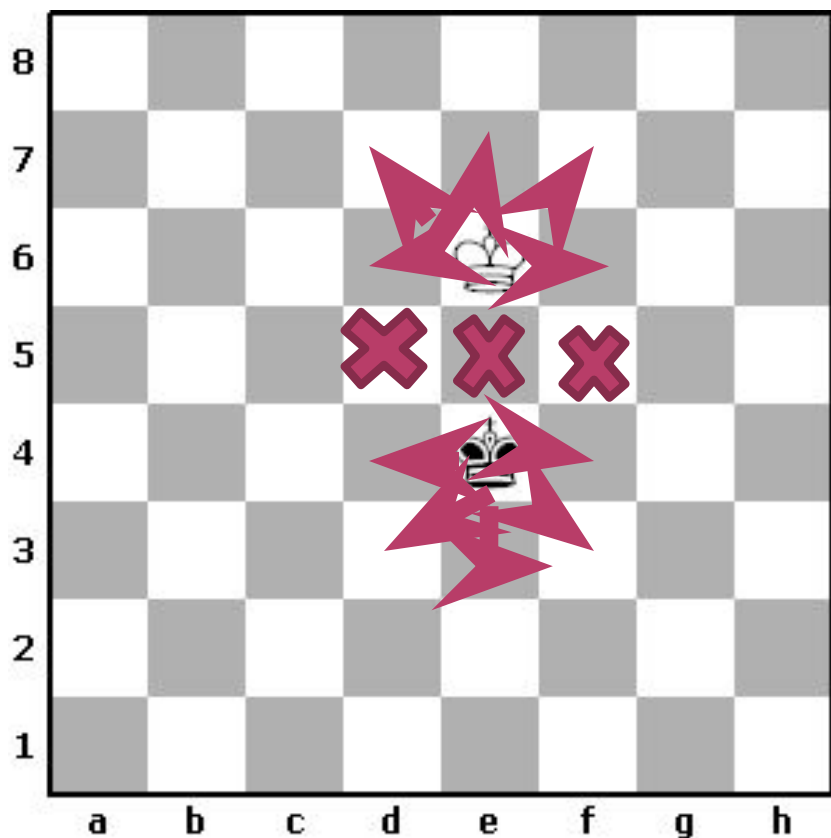


ПЛАН УРОКА

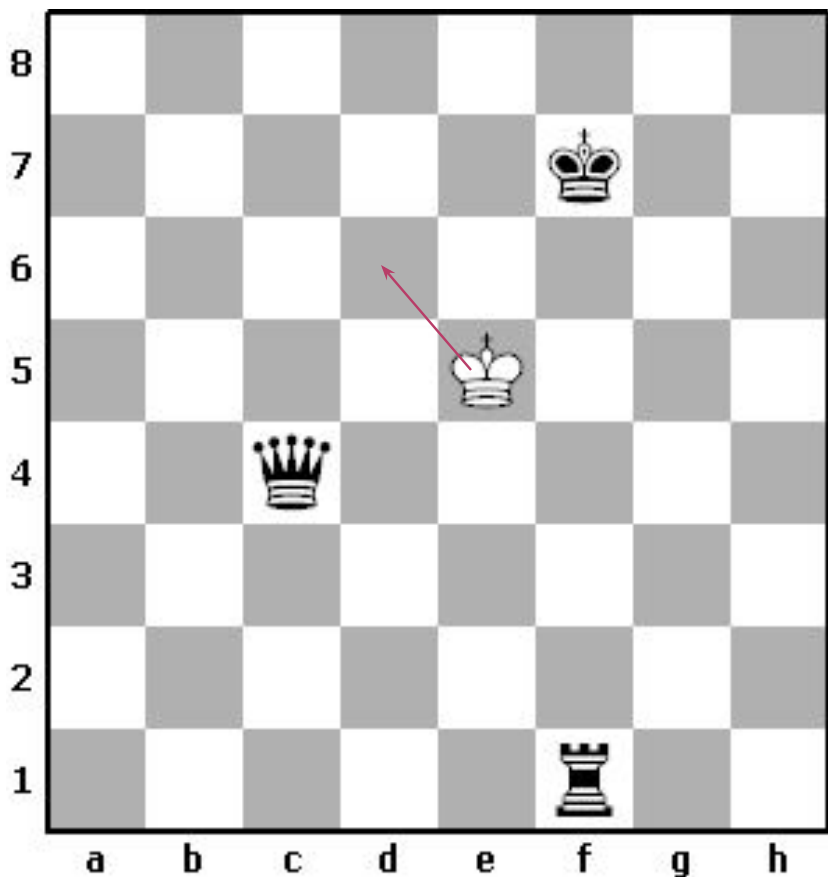
- 1. Битое поле
- 2. Свободное поле
- 3. Занятое поле
- 2. Взятие чужой фигуры
- 4. Защищенное поле
- 5. Защищенная фигура
- 6. Шах
- 7. Защита от шаха
- 8. Двойной шах
- 8. Вечный шах
- 9. Мат
- 10. Пат

БИТОЕ ПОЛЕ



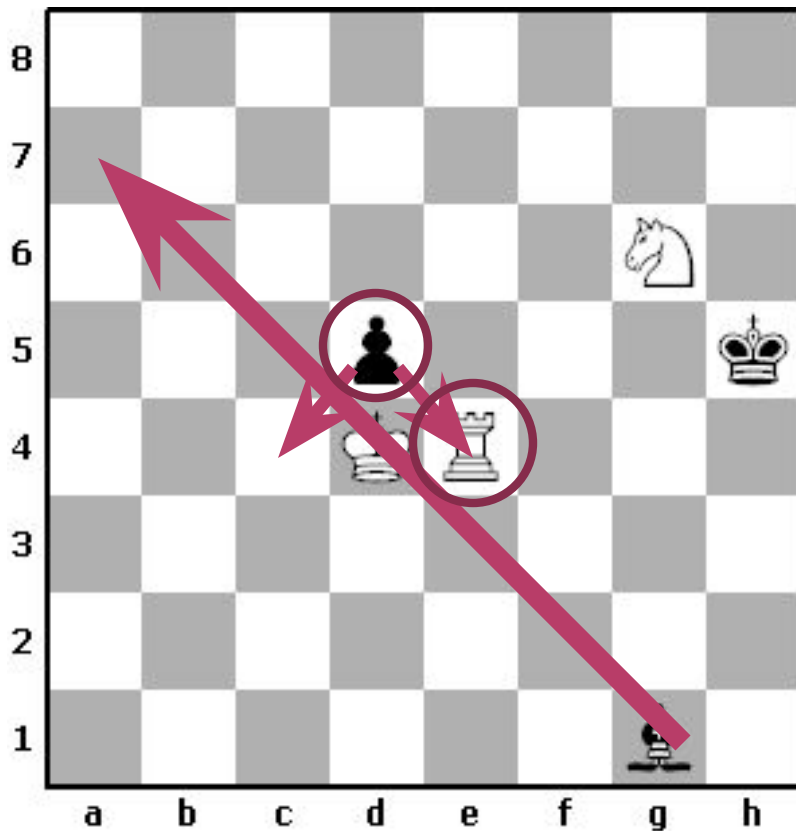
- Определение
- Битым полем называется поле, атакованное фигурой соперника
- Поля *d5, e5, f5*- битые,
- ходы королем на них запрещены правилами

СВОБОДНОЕ ПОЛЕ



- Поле свободное для хода называется свободным
- На диаграмме поле «с5» единственное свободное для белого короля

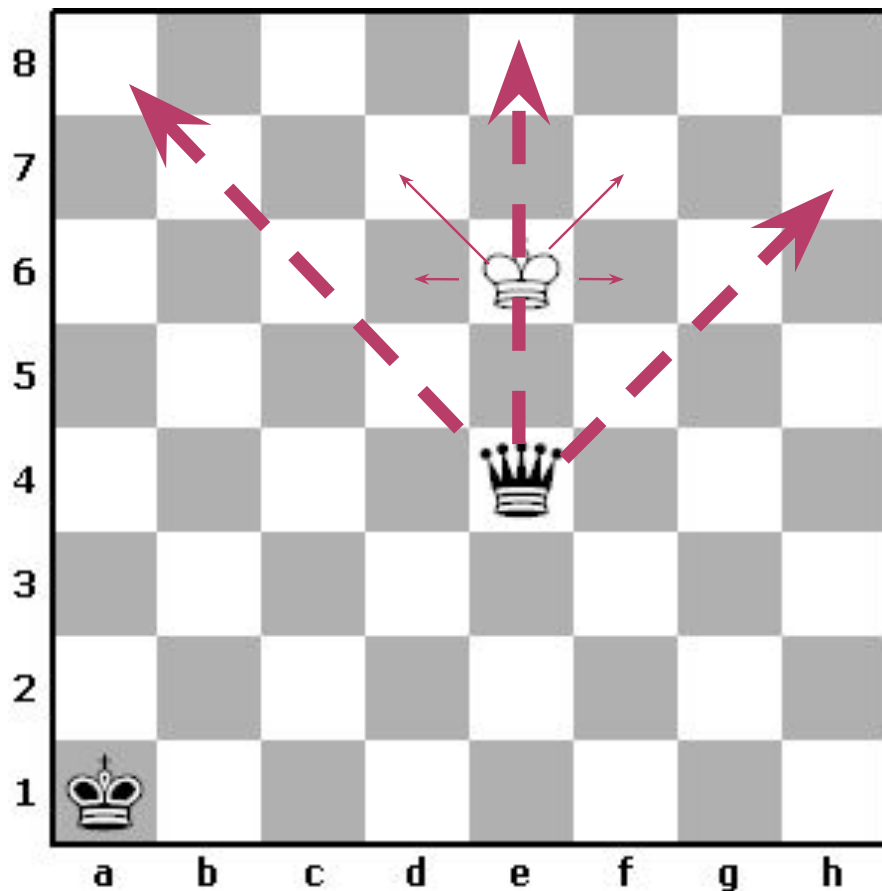
ЗАНЯТОЕ ПОЛЕ



Ход белых

- *e4-занятое своей фигурой поле, сюда ходить нельзя*
- *c5, c4, e3-битые поля, ходить сюда запрещено правилами*
- *d5- занятое чужой фигурой поле, сюда пойти можно, произойдет **взятие фигуры** (если чужая фигура или пешка защищена, то взятие ее невозможно)*
- *e5, d3, c3-свободные поля, сюда можно ходить*

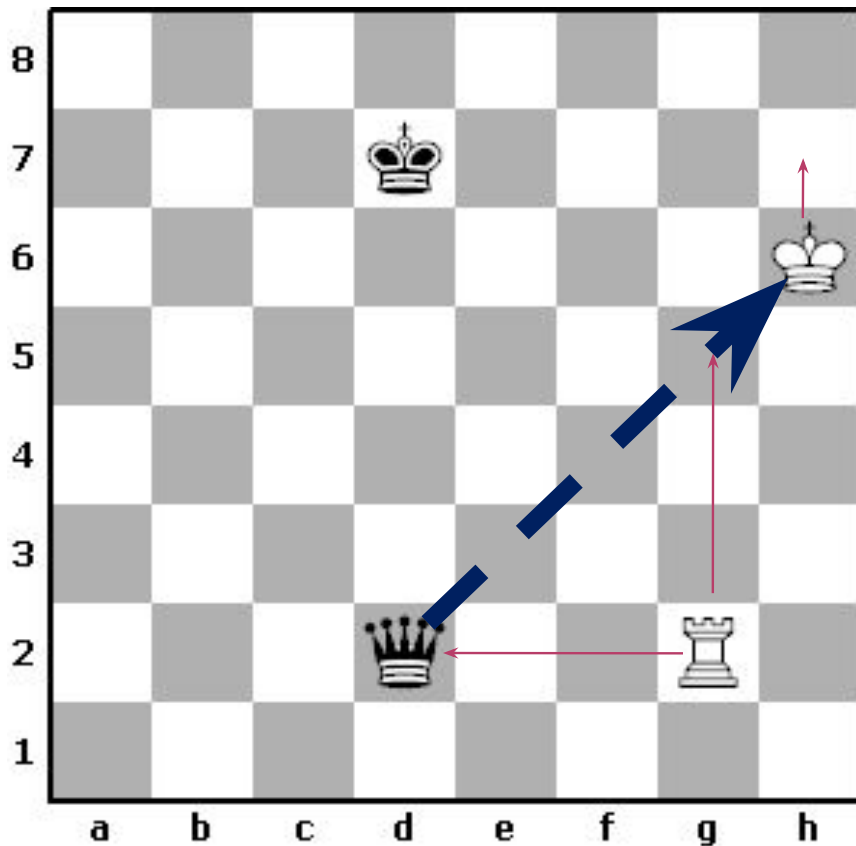
ШАХ



○ Шах-

- Нападение на короля вражеской фигурой или пешкой
- Ферзь атакует короля и объявляет **Шах**
- _____
- Поля *e7, e5, f5, d5* для черного короля - битые
- _____
- Поля *d6, d7, f7, f6*
- для черного короля - разрешенные

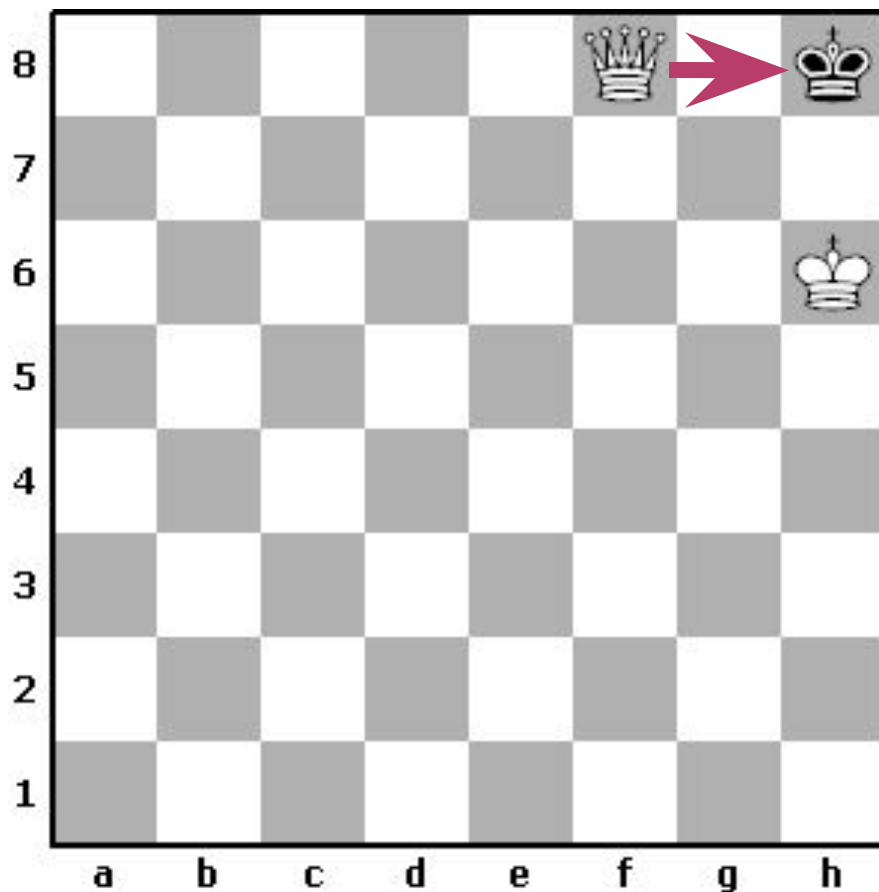
ЗАЩИТА ОТ ШАХА



Ход белых

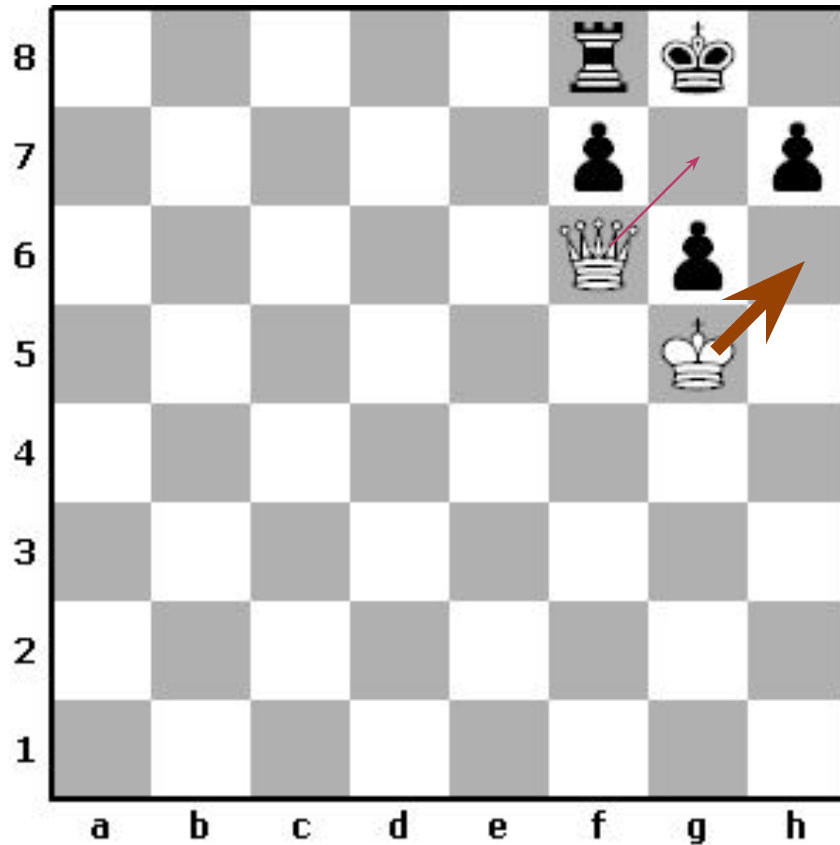
- Есть три защиты от Шаха:
- **1. съест фигуру, дающую шах**
- **2. Зарыться от шаха**
- **3. Отойти королем на небитое поле**

МАТ



- Если от шаха нет защиты, то на доске **МАТ**, игра заканчивается
- *Белый ферзь дает шах, защиты от него нет, все поля битые*

УГРОЗА МАТА

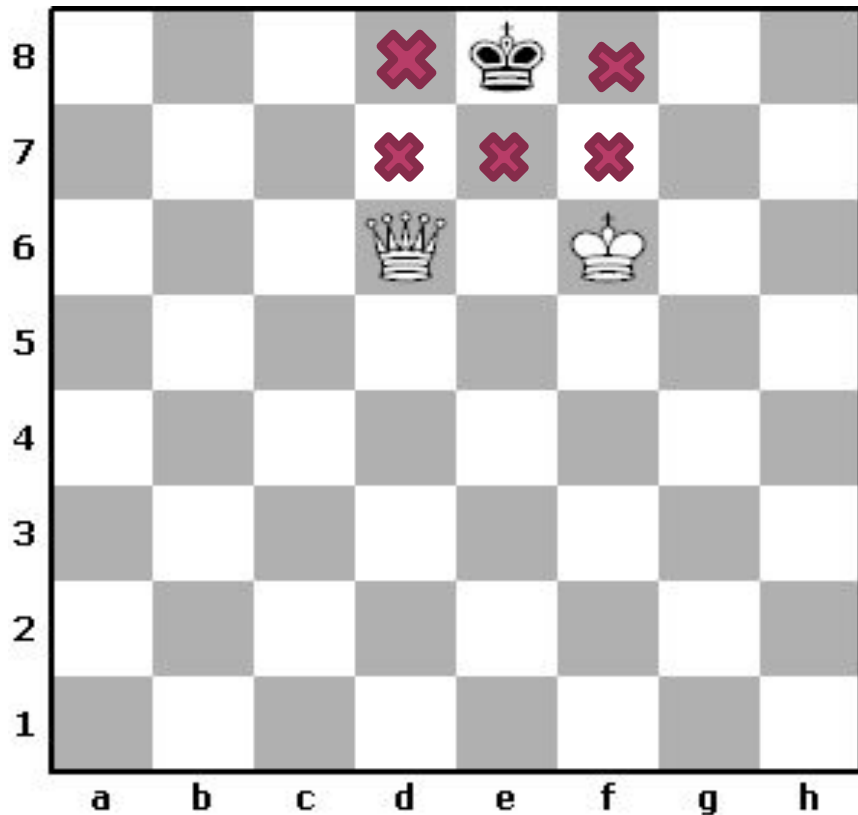


○ Ход с намерением на следующем ходу поставить мат называется **угрозой мата**

■ 1.Кpg5-h6!

■ И на следующем ходу мат ферзем на g7

ПАТ

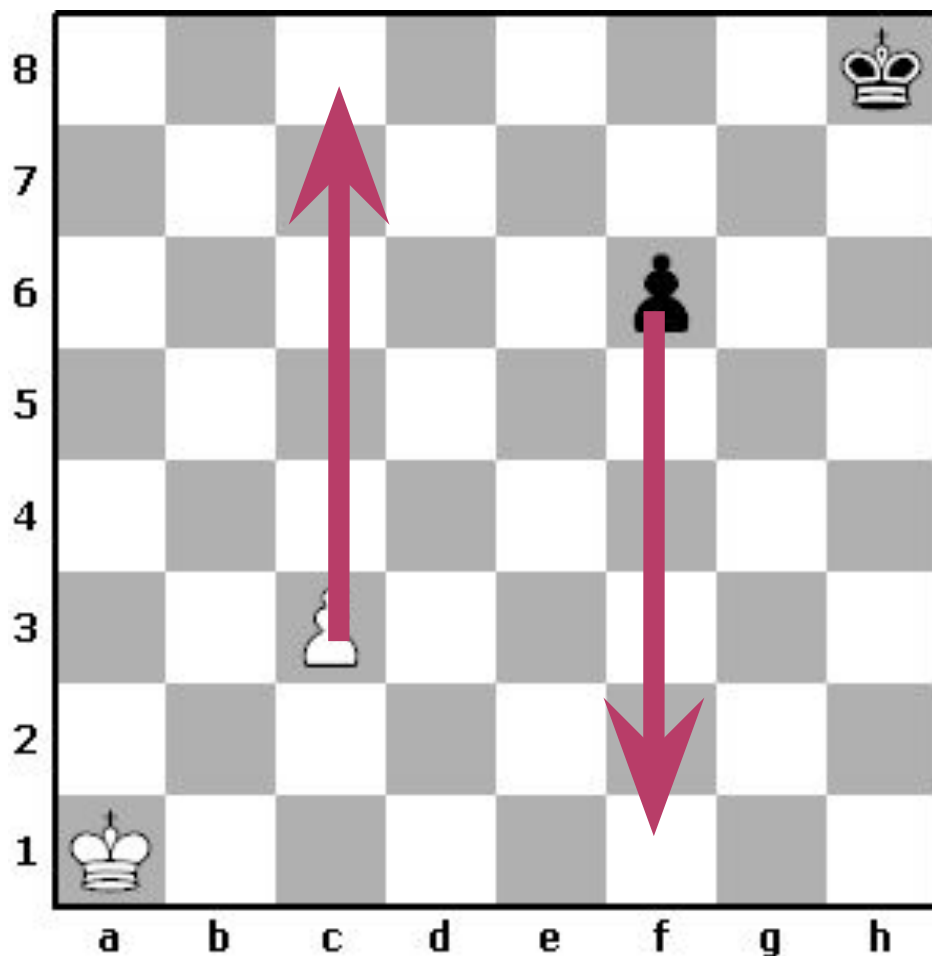


Ход черных

- Если королю **НЕТ шаха** и некуда ходить
- (все поля битые),
- то королю **ПАТ**

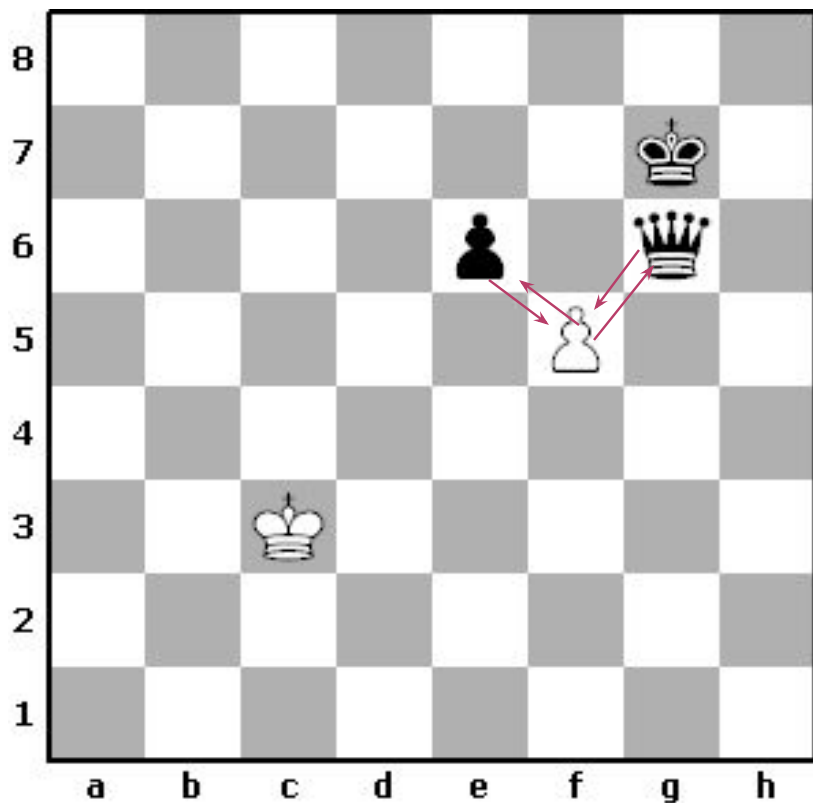
- При пате на доске игра заканчивается в **НИЧЬЮ**

ХОДЫ ПЕШКАМИ



- Пешки ходят только вперед на 1 клетку.
- Примечание, первый ход можно сделать на два поля сразу.
- Если пешка дошла до последнего ряда, она может превратиться в ферзя

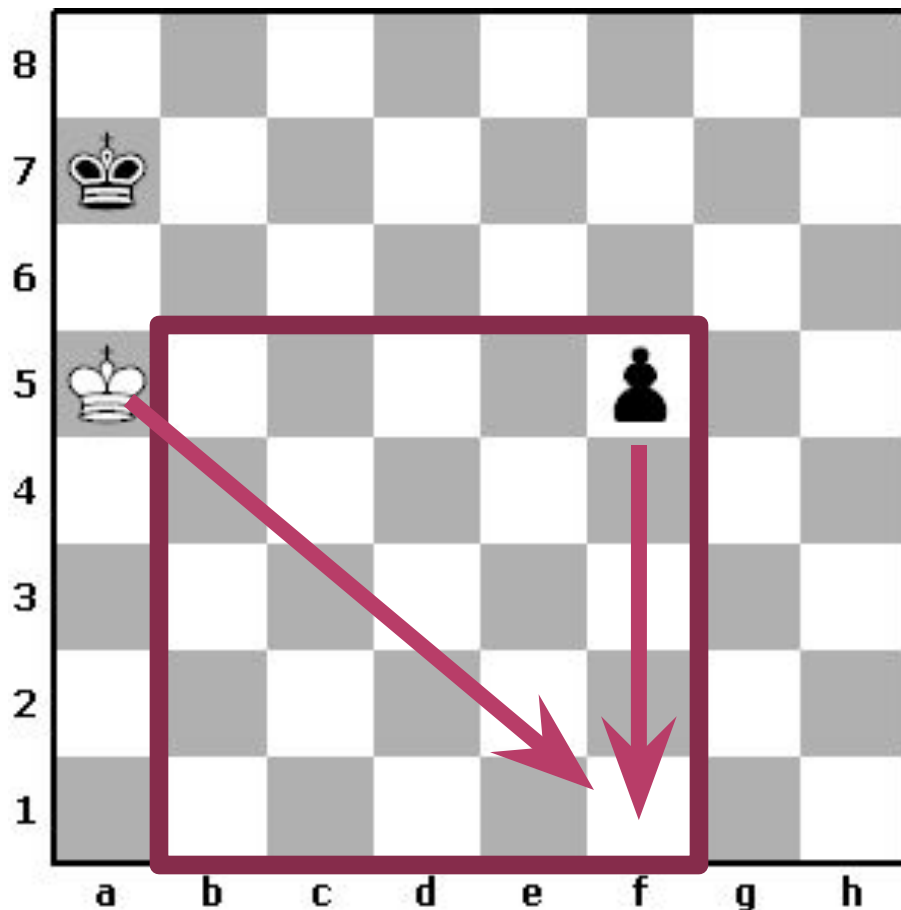
ВЗЯТИЕ ПЕШКОЙ



Ход белых

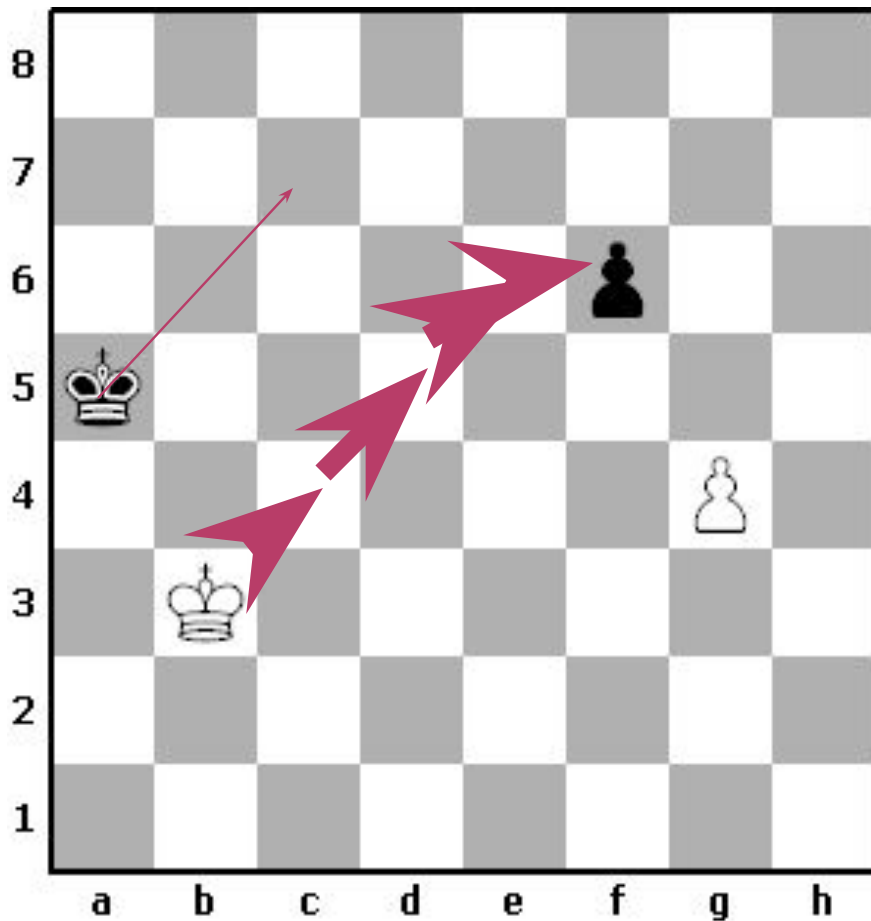
- Пешка может взять чужую фигуру вперед по диагонали на 1 клетку
- На диаграмме возможно взятие белой пешкой ферзя или пешки
- Примечание:
- Взятие необязательный ход, можно например пойти вперед на 1 клетку и объявить черному королю шах

ПРАВИЛО КВАДРАТА



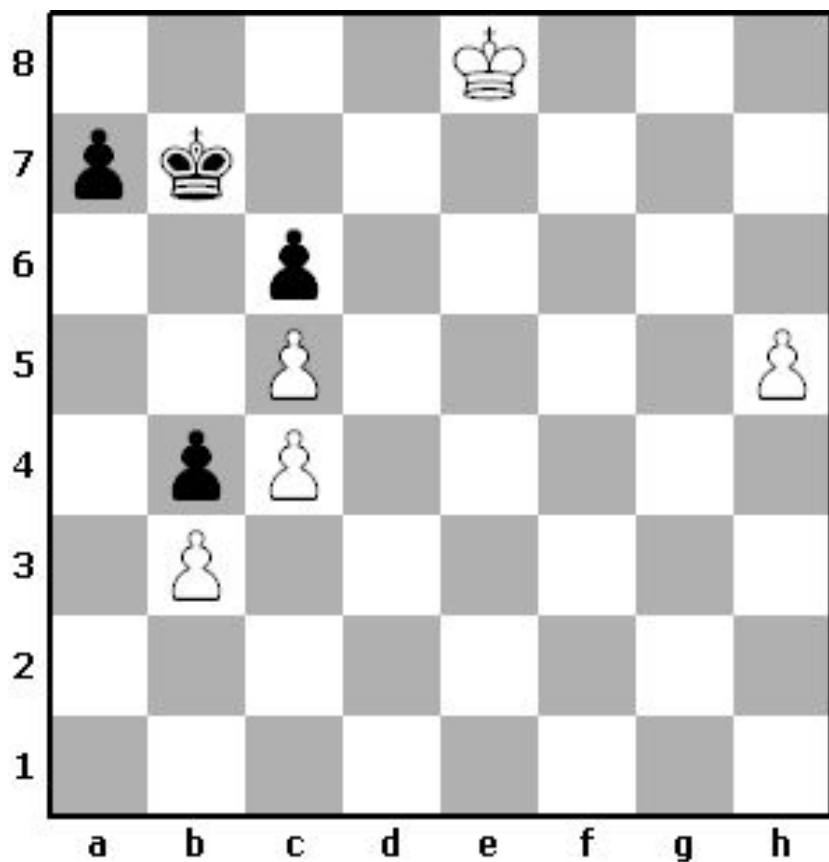
- Если при своем ходе король вступает в квадрат, сторона которого равна количеству клеток до поля превращения пешки, то пешка будет уничтожена

ХОККЕЙНЫЙ ПРИЕМ ОТТАЛКИВАНИЕ ПЛЕЧОМ



- Белый король идет к пешке «f6», одновременно не пускает черного короля приблизиться
- 1.Крс4 Крб6
- 2.Крд5 Крс7
- 3.Кре6
- Забираем пешку и ставим ферзя

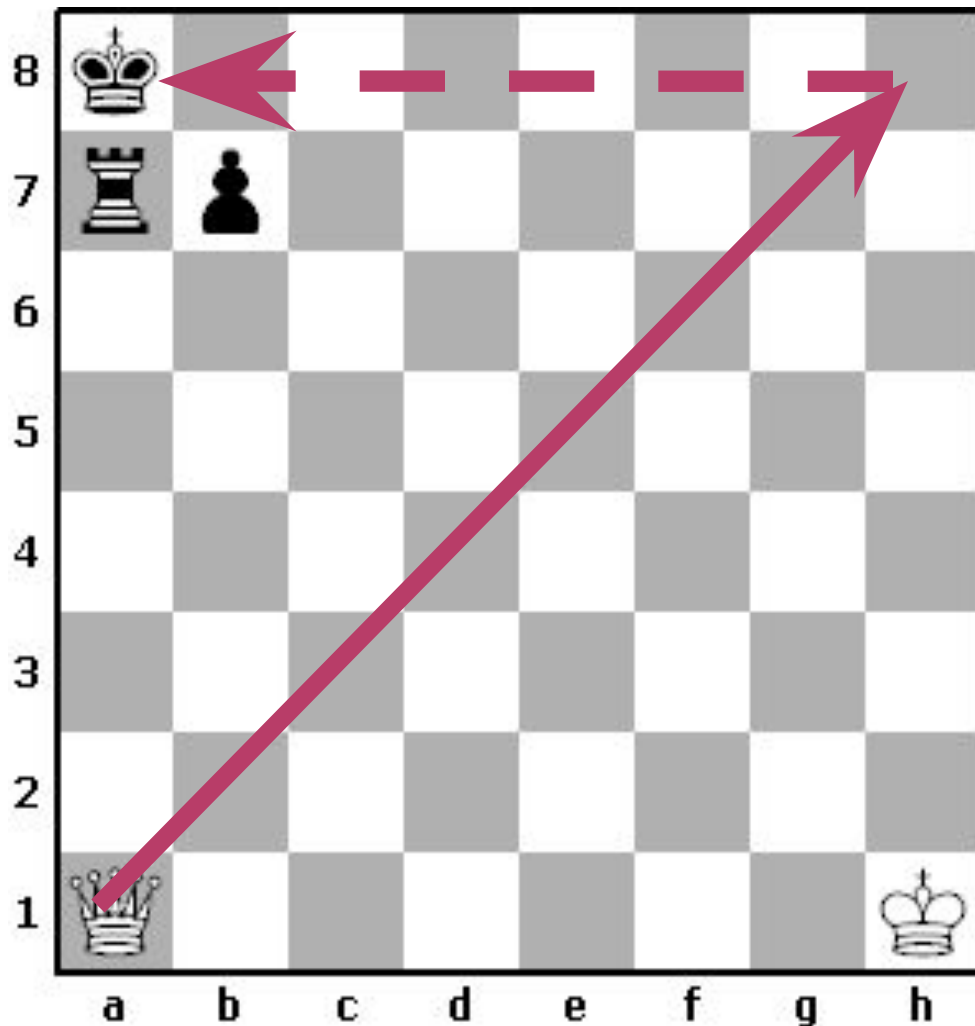
САМОЗАМУРОВЫВАНИЕ



Ход черных

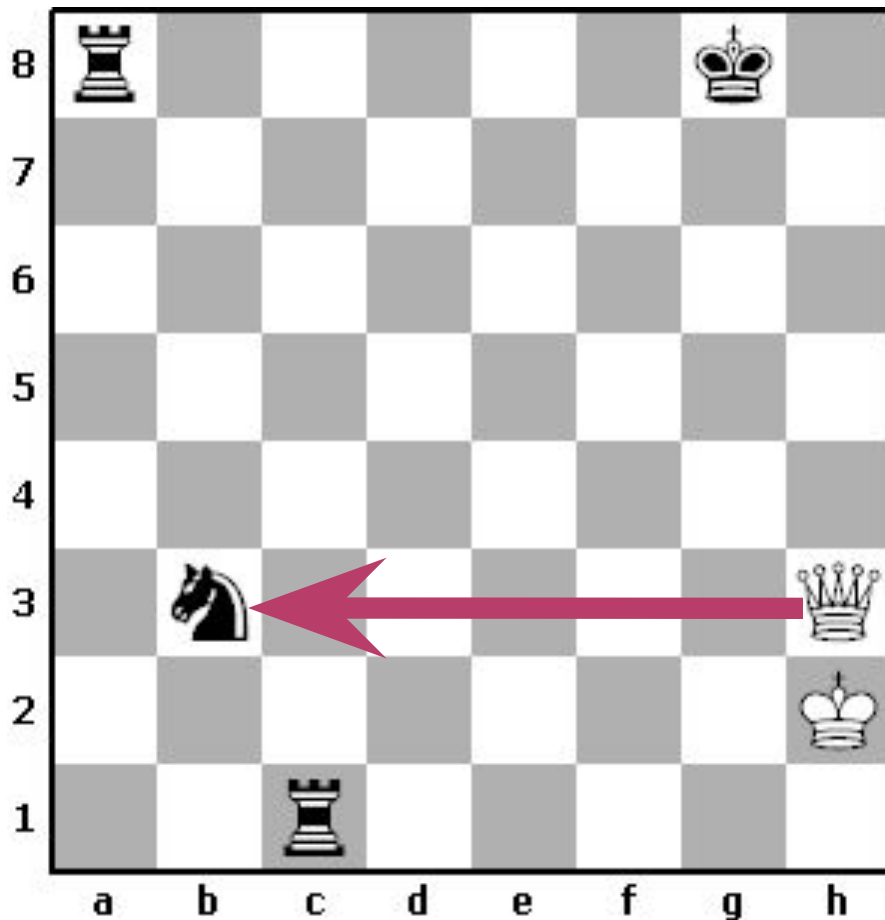
- Удивительный маневр короля
- **1...Кра6!**
(Король идет на а5, иначе не спастись)
- **2.Крд7 Кра5**
- **3.Кр:с6 а6!!**
- Пат неизбежен, **НИЧЬЯ**

ХОДЫ ФЕРЗЕМ



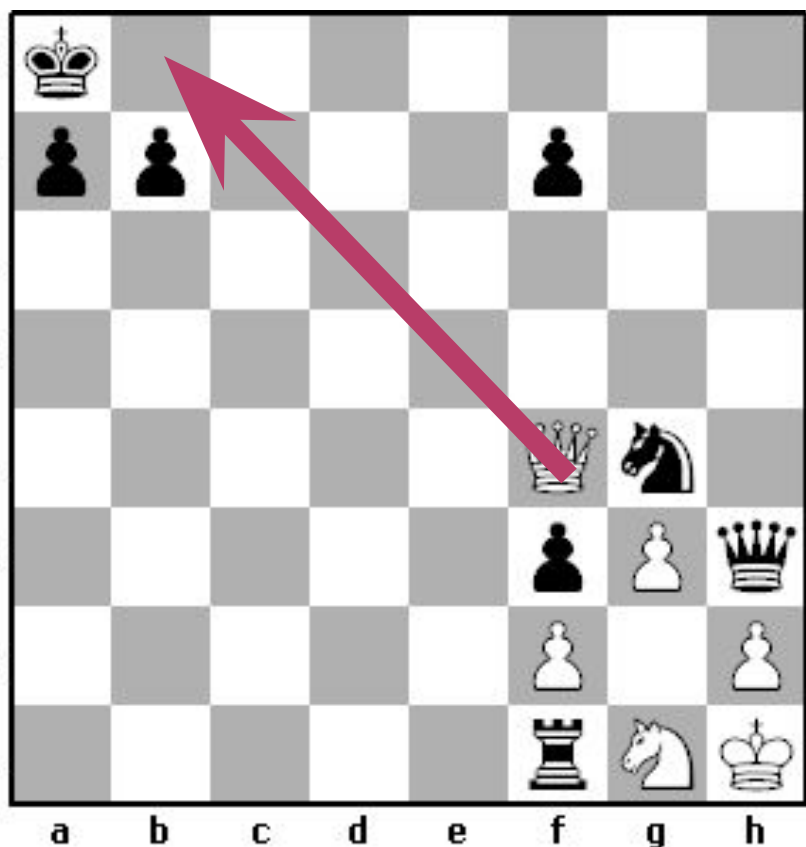
- Ферзь - очень дальнoбойная фигура
- 1.Фа1-h8X (МАТ)
- Записано полной нотацией

ДВОЙНОЙ УДАР



- Когда силы соперников разрознены ферзь особенно силен!
- 1.Ф:b3+ Крf8 (не лучше и другие ходы, сами проверьте)
- 2.Фf3+ и съели ладью на следующем ходу

ЗЕЩИТА НАПАДЕНИЕМ



Ферзь может спасти партию от поражения совершив

«подвиг Матросова»

1. Фf4-b8+!! Кр:b8

Ничья (пат)