

Что нужно знать начинающему шахматисту.

1. Никому еще не удавалось изучить шахматную игру до конца, даже чемпионам мира... Но играть в шахматы может каждый и получать от этого огромное удовольствие.
2. Игра в шахматы происходит на доске, разделенной на 64 клетки: половина из них светлые, половина - темные.
3. Начинают игру всегда белые. Перед началом сражения фигуры и пешки обеих сторон расположены на 1,2 и 7,8 горизонталях.
4. Победителем считается тот из партнеров, кто первым объявит «шах и мат» (или просто «мат») королю противника.
5. Правила шахматной игры может изучить каждый желающий и всего за один час. Дружеские партии желательно играть в быстром темпе, скажем, по 15 минут каждому из партнеров. Полчаса на партию — самый удобный и справедливый контроль для живого творчества.
6. Как и в других видах спорта, шахматное единоборство должно состоять из небольшой серии поединков, лучше всего играть мини-матчи из четырех-шести «быстрых» партий. На один такой мини-матч потребуется не более двух часов, и горечь поражения в одной из партий всегда будет уравниваться радостью победы в другой.
7. В начальной позиции любая пешка может по выбору игрока пойти вперед на одно или сразу на два поля; только кони могут прыгнуть влево или вправо, становясь впереди ладейных или слоновых пешек (коням также разрешено перепрыгивать через фигуры и пешки противника).
8. Начинающие любят открывать игру движением вперед на два поля королевской пешки (e2-e4). Но этот инициативный ход таит в себе немалую опасность, ибо сразу возникают необозримые для новичка комбинационные осложнения.
9. Далее можно приступать к развитию шахматных фигур.
10. Каждая партия начинается и заканчивается рукопожатием. Впрочем, это можно даже отнести к правилам.
11. Проверь, что никакая твоя фигура не стоит под боем незащищенная. Нет ли угрозы королю.
12. Прежде, чем взяться за фигуру, подумай, КУДА ты ей пойдешь. Не поставишь ли ты фигуру под бой.
13. Когда противник обдумывает свой ход, старайся думать за него. Если угадал его ход, мысленно улыбнись.
14. В начале партии стремись выводить слонов и коней, занимать пешками центр и делать рокировку при первой же возможности.
15. В конце партии старайся провести пешку в ферзи.
16. Не торопись сдаваться, возможно, твой противник не умеет ставить мат, и ты сможешь сыграть вничью и даже выиграть.
17. При размене можно пользоваться следующей подсказкой: слон и конь оцениваются примерно в три пешки, ладья в пять, а ферзь в 10. Значит, слона за коня

можно менять смело, а отдавать ладью и, тем более, ферзя за коня или слона не стоит.

18. Помни, что цель игры – мат королю, а не выигрыш ферзя. Стараться выиграть пешки и фигуры можно, но это не главное. В погоне за материальным преимуществом не прозевай мат своему королю.