

УДК 794.1-053.2  
ББК 75.581  
К17

**Калиниченко, Николай Михайлович.**  
К17 Детские шахматы. Первый год : фигуры и правила, основы тактик атаки и обороны и простые маты / Николай Калиниченко, Кирилл Кузнецов. — Москва : Эксмо, 2021. — 240 с. : ил.

ISBN 978-5-04-103380-4

Учебник состоит из 32 уроков по 45 минут.

Новый шахматный учебник гроссмейстера Николая Калиниченко и тренера Кирилла Кузнецова предназначен как для самостоятельных занятий, так и для обучения шахматам в группах. На его основе можно вести школьный курс шахмат. Материал изложен простым языком, понятным даже учащимся младших классов.

По окончании первого года обучения ученики научатся осознанно передвигать фигуры на доске, нападать и защищаться, просчитывать последствия своих действий ставить простые маты.

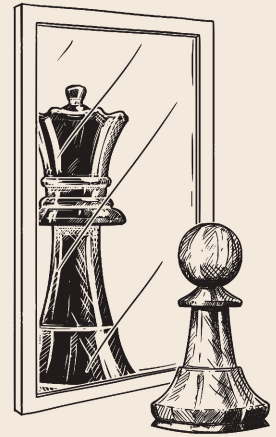
**УДК 794.1-053.2  
ББК 75.581**

**ISBN 978-5-04-103380-4**

© Текст. Калиниченко Н.М., Кузнецов К. В., 2020  
© Изображения. Белов А. Е., 2021  
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2021







## ЧАСТЬ 2. ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ

Урок 17.	Шах и мат . . . . .	117
Урок 18.	Задачи на мат . . . . .	124
Урок 19.	Взятие фигуры противника . . .	133
Урок 20.	Цена фигур. Размен . . . . .	140
Урок 21.	Нападение на фигуру . . . . .	147
Урок 22.	Нападение. Упражнения . . . . .	155
Урок 23.	Способы защиты . . . . .	164
Урок 24.	Защита. Упражнения . . . . .	173
Урок 25.	Учимся считать! . . . . .	181
Урок 26.	Выигрыш партии. Пат . . . . .	189
Урок 27.	Другие виды ничьей. . . . .	195
Урок 28.	Мат тяжёлыми фигурами . . . .	201
Урок 29.	Мат ферзём . . . . .	210
Урок 30.	Мат ладьёй. . . . .	217
Урок 31.	Мат лёгкими фигурами. Мат пешкой. . . . .	226
Урок 32.	Подведение итогов . . . . .	234



## **Об авторах**

Николай Калиниченко – гроссмейстер ИКЧФ (Международной федерации шахматной игры по переписке). Автор более 50 книг по теории и практике шахмат, в том числе учебников шахматной игры. Книги Николая Калиниченко издавались в России, Великобритании, Германии, Франции, Испании, США, Китае и других странах. В течение многих лет Н. Калиниченко был научным редактором шахматной литературы в издательстве «Физкультура и спорт».

Кирилл Кузнецов – тренер ФИДЕ (Международной шахматной федерации), редактор, переводчик. В 2005–2009 гг. работал тренером-преподавателем шахмат в школах Сингапура. Двукратный чемпион ВАО Москвы по шахматам.

## **Введение**

Шахматная игра в России переживает вторую молодость. Появилась плеяда молодых шахматистов экстра-класса, а число желающих научиться играть в шахматы измеряется десятками, а то и сотнями тысяч. Во многих регионах шахматы уже вошли в школьную программу; на повестке дня – повсеместное обучение шахматам.

Всплеск интереса к древней игре не случаен: шахматы развивают такие качества, как способность мыслить логически, умение строить масштабные и нестандартные планы, не упуская из виду малейшие детали, и претворять их в жизнь, справляясь с попутно возникающими сложностями. Шахматы закаляют характер и волю, помогают вычленить главное и сосредоточить на нём все свои усилия, развивают счёт, память и усидчивость, а вошедшие в моду быстрые шахматы – ещё и реакцию.

Трудно не согласиться с тем, что современному и амбициозному молодому человеку все эти качества будут крайне полезны, какую бы профессию он для себя ни избрал, а юным шахматистам приобретённые навыки помогут в учёбе. Тех же, кто проявит способности к шахматам и решит заняться ими всерьёз, ждёт интересная и насыщенная жизнь!

Настоящий учебник – оригинальное издание, созданное авторами с нуля в соответствии с их видением современного шахматного обучения. Он построен таким образом, чтобы начинающий шахматист с любым складом характера планомерно и быстро освоил основы игры. Вместе с тем, он заинтересует и ребят с явными способностями к логическим и стратегическим играм, так как в каждом уроке есть нетривиальные задания повышенной сложности и любопытные факты о шахматах.

Учебный план рассчитан на 32 занятия по 45 минут. Учебник нужно использовать параллельно с «Рабочей тетрадью», содержащей примеры для самостоятельного решения и домашние задания.

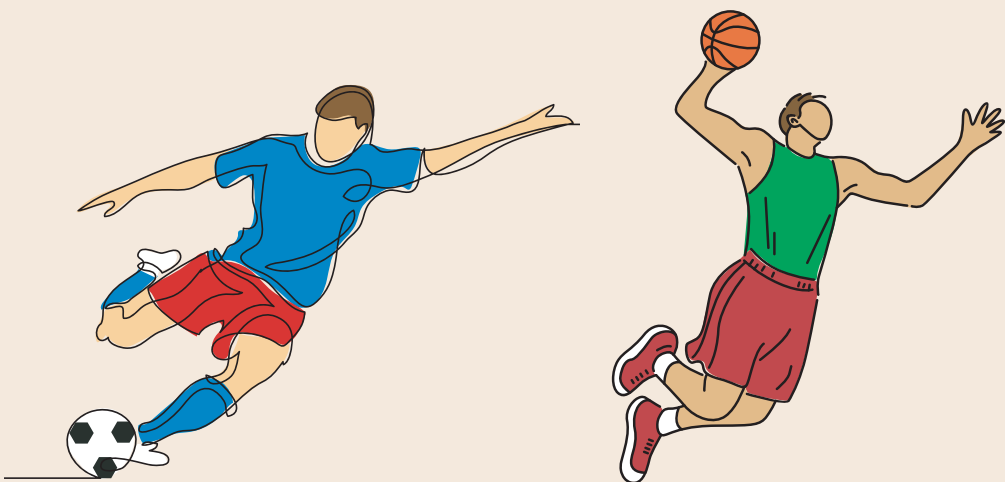
Желаем удачи всем будущим шахматистам на шахматной доске и вне её!

Н. Калиниченко  
К. Кузнецов

# Часть 1. ПРАВИЛА ШАХМАТНОЙ ИГРЫ

## УРОК 1. ЧТО ТАКОЕ ШАХМАТЫ?

- 👑 **Что такое спортивные игры?**
- 👑 **Настольные игры. Цель игры.**
- 👑 **Шахматы и их история.**
- 👑 **Современные шахматы.**
- 👑 **«Волк и овцы».**

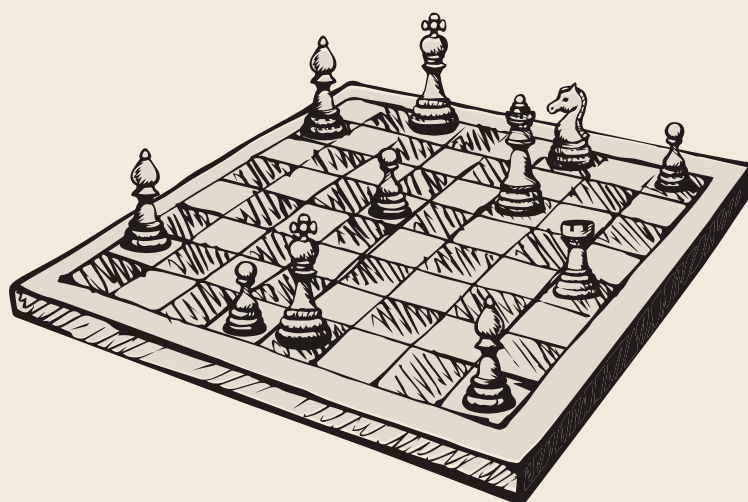


Все мы знаем спортивные игры: футбол, хоккей, бадминтон, баскетбол... Как и в любой игре, здесь нужно выиграть у соперника.

Игры бывают командные и личные. Футбол – игра командная, а теннис – личная.

Ещё игры бывают настольными: шашки, японская игра го, домино, разные карточные игры, бильярд. Также к настольным играм относятся всеми любимые развлекательные игры – аэро-хоккей, настольный футбол, «Монополия», «Морской бой», «Виселица», крестики-нолики...

Главная и очень увлекательная настольная игра – шахматы. Изучением шахмат мы и займёмся!



Шахматы пришли к нам из Азии. Их родиной является Индия. Считается, что история шахмат берёт своё начало примерно в 6-м веке нашей эры, то есть им полторы тысячи лет!

Существует немало легенд о происхождении шахмат, какая из них правдива – сказать трудно. Одни полагают, что шахматы придумали по приказу индийского правителя. Раджа считал, что вселить в подданных смелость и воспитать характер лучше всего может битва, в крайнем случае – её настольная копия (шахматы).

По другой легенде, которую британский писатель Уильям Джонс приводит в поэме «Каисса», шахматы имеют... божественное происхождение. Богиня Каисса была не только красива, но и необычайно умна. Бог войны Марс захотел добиться расположения прекрасной богини. Каисса поставила ему условие – изобрести мудрую игру. Другие боги помогли Марсу в трудном деле, и в итоге получилась игра, достойная уровня богов.

***Законы для сраженья предписал,  
«Каиссой» под конец игру назвал.  
(Из поэмы «Каисса»)***

Каисса действительно любила подаренную ей игру и стала богиней и покровительницей шахмат.

В Индии шахматы сначала назывались «чатуранга». Это слово похоже на наше «четыре», и не случайно, – считалось, что шахматы служат моделью битвы, а в Индии тогда было 4 рода войск: боевые колесницы, боевые слоны, конница и пехота.

Затем игра попала к арабам, населявшим Центральную и Западную Азию. Они изменили её название на «шатрандж».

В начале второго тысячелетия, около 1000 лет назад, игра попала в Европу, где получила название «шахматы». В те времена главная фигура шахмат называлась «шах», что означает «правитель» на персидском языке, который должен погибнуть, то есть «мат» по-арабски.

Правила шахмат тогда были немного другими. Спустя ещё 500 лет они стали почти такими, какими мы знаем их сегодня.

Петрушка не помнит,  
как называются эти  
настольные игры.  
А ты знаешь?

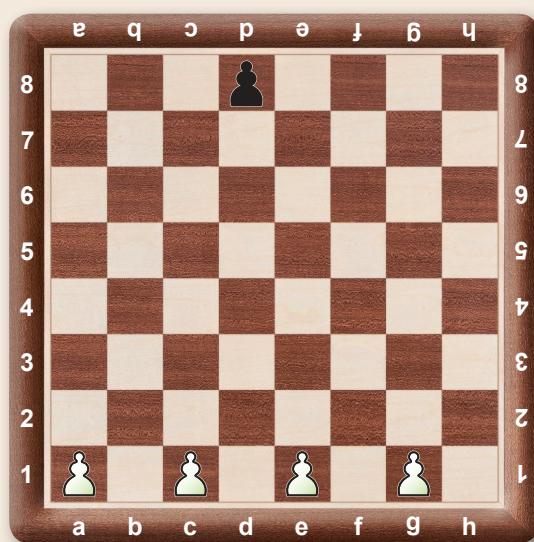


Современные шахматы – не только игра, но и вид спорта, популярный во всём мире. Проводятся соревнования (турниры) по шахматам – от первенства школы до чемпионата мира. Знаешь ли ты, кто сейчас чемпион мира по шахматам?



А вот так выглядят современные шахматы. Соперники сидят за столиком друг напротив друга, между ними – доска и часы. Часы нужны для того, чтобы партия не длилась вечно. Каждому из партнёров даётся одинаковое время на обдумывание.

А сейчас, пока мы не умеем играть в шахматы, сыграем в простую и увлекательную игру на шахматной доске. Она называется «Волк и овцы». Вот её начальная позиция.



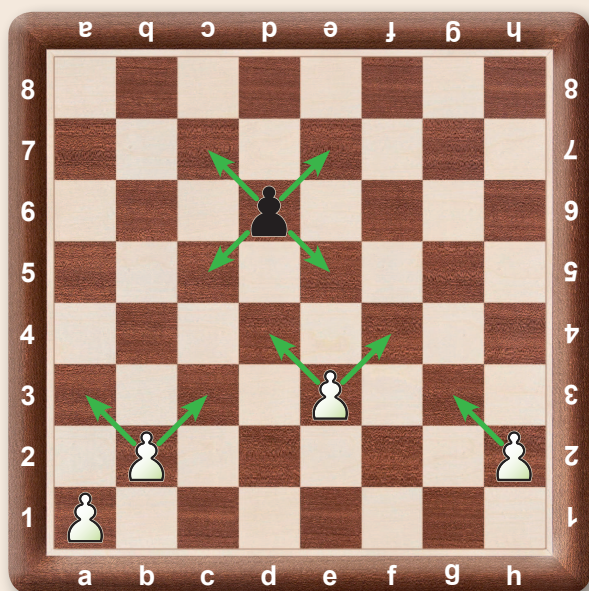
Играют 2 игрока, ходы делаются по очереди. У одного из игроков – 4 овцы, у другого – волк. И овцы, и волк ходят только по чёрным клеткам доски, причём за 1 ход можно передвинуться только на ближайшую клетку. Отличие овец и волка в том, что овцы ходят только вперёд (вправо или влево), а волк – как вперёд, так и назад.

### **ВАЖНО!**

В ШАХМАТАХ, КАК И В ЛЮБОЙ ИГРЕ, НУЖНО НЕ ТОЛЬКО ВЫИГРАТЬ, НО И СОБЛЮДАТЬ ПРАВИЛА ИГРЫ, А ТАКЖЕ УВАЖАТЬ ПРОТИВНИКА!







Цель овец – запереть волка на доске так, чтобы у него не было ни одного хода.

Цель волка – прорваться на первую линию, ту самую, где в начале игры стоят овцы.

Кто достигнет своей цели, тот и победил! Удачи!

До 19-го века по  
правилам черные тоже  
могли ходить первыми.



## УРОК 2.

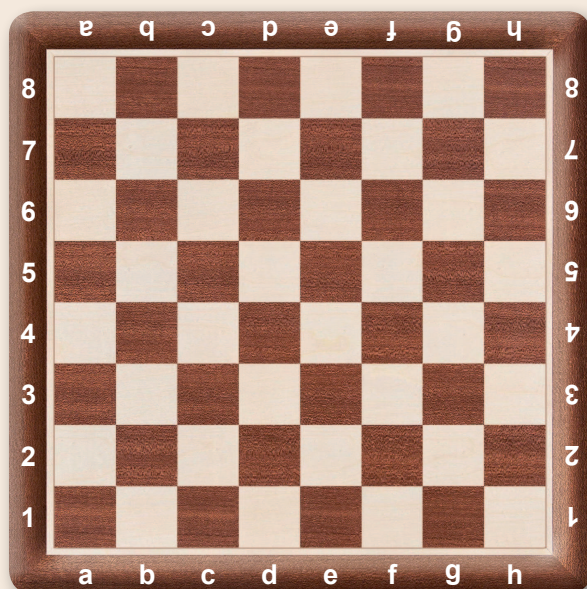
# ШАХМАТНАЯ ДОСКА

♔ **Как выглядит шахматная доска?**

♔ **Поля и их цвет.**

♔ **Названия полей.**

♔ **Какие линии есть на доске?**



Игра в шахматы начинается с шахматной доски. Нет доски — нет и шахмат! Вместо доски иногда используют специальные столики с нарисованной на них доской. Доски и столы бывают самых разных размеров и цветов.

Есть даже большие напольные шахматы, которые нужно поднимать двумя руками!

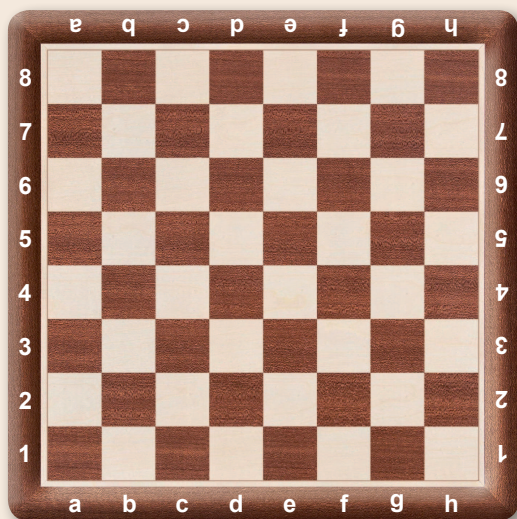


Однако во всех случаях игра идёт на одной и той же доске. Вот что она собой представляет.

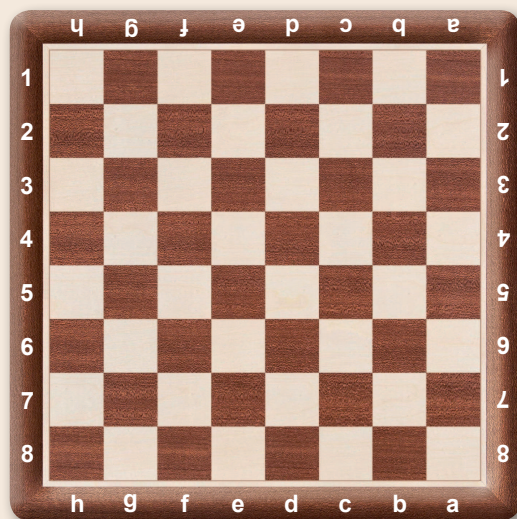
1. На доске есть белые и чёрные клетки. Они могут быть и другого цвета, но светлые клетки всегда называют белыми, а тёмные – чёрными.
2. Белые и чёрные поля чередуются, то есть за белым полем всегда следует чёрное – и наоборот. Как на клетчатой рубашке!
3. Доска имеет 8 клеток в ширину и 8 в длину. Таким образом, всего на доске  $8 \times 8 = 64$  клетки. Из них 32 белых и 32 чёрных.
4. Доску всегда располагают так, чтобы левое от каждого игрока поле было чёрное, а правое – белое.

Доска для шахматных фигур – то же, что дорога для автомобилей. Поэтому владельцу фигур нужно отлично чувствовать доску, как хорошему водителю – дорогу, знать её размеры и особенности. Иначе можно оказаться на обочине!

Чтобы не заблудиться на доске, применяется «дорожная разметка». Это не только два цвета полей – белый и чёрный, но и их обозначение (название). Тем, кто играл в «Морской бой», такая разметка знакома: слева направо идут латинские буквы от **a** до **h** (**a** – а, **b** – бэ, **c** – цэ, **d** – дэ, **e** – е, **f** – эф, **g** – жэ, **h** – аш), сбоку – цифры от 1 до 8.



Доска со стороны белых

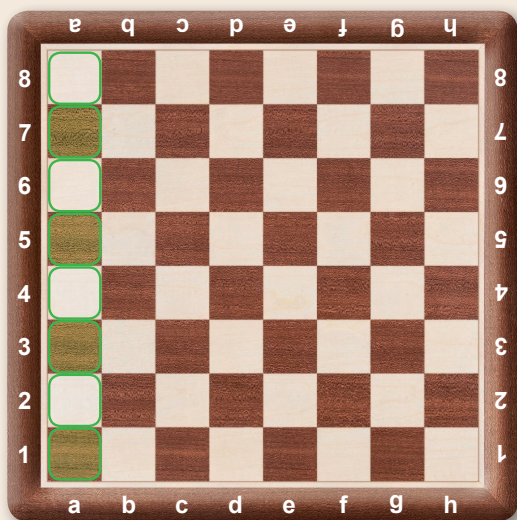


Доска со стороны чёрных

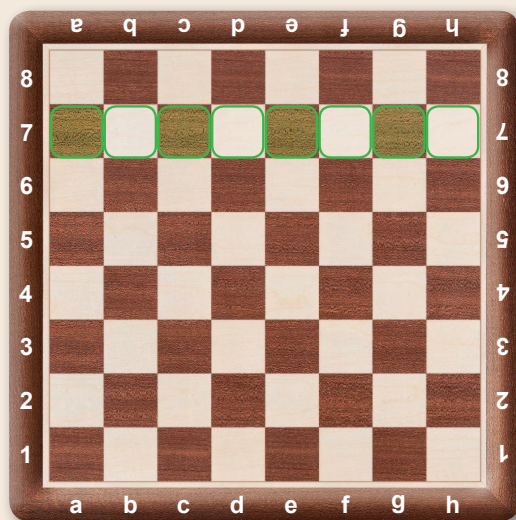
Рисунок выше – так называемая диаграмма, то есть изображение шахматной доски в книгах и журналах. Для играющего белыми слева находится **a**, справа – **h**, а цифры идут от 1 до 8. Для хозяина чёрных фигур всё наоборот: слева – **h**, справа – **a**, цифры по направлению к сопернику уменьшаются от 8 до 1. По традиции диаграммы в книгах даются с точки зрения белых.

Что же обозначают буквы и цифры? Всё просто: это линии доски – вертикали и горизонталь. Буквы обозначают вертикаль (линию, ведущую от белых к чёрным), цифры – горизонталь (ряд, идущий слева направо).

Примеры:



Вертикаль а



7-я горизонталь

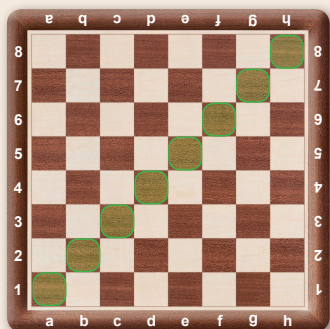
Линии доски — и вертикали, и горизонтали — идут от одного её края до другого, поэтому в них всегда по 8 клеток. Легко заметить, что линия, начинаясь с чёрного поля, заканчивается белым, и наоборот.

*Петрушка пытается понять, чего на доске больше — вертикалей или горизонталей. А как думаешь ты? Сколько на доске горизонталей и сколько вертикалей?*

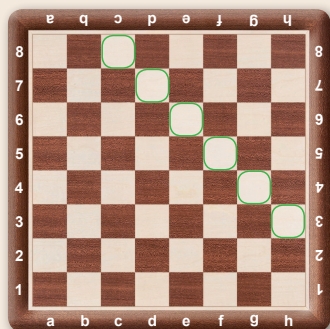




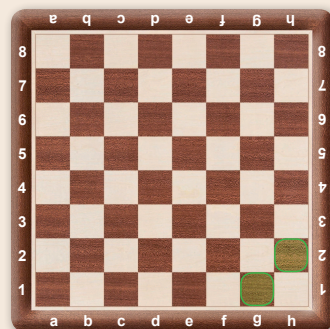
Забегая немного вперёд, скажем, что шахматисты используют ещё один тип линий – диагонали, то есть цепочку полей одного цвета, касающихся друг друга углами. Диагонали бывают белыми и чёрными. Однако с ними всё хитрее – диагонали бывают разной длины, от 8 до 2 клеток. Строго говоря, угловые поля – это тоже диагонали, состоящие из... 1 клетки!



Большая чёрная диагональ **a1-h8** (8 клеток)

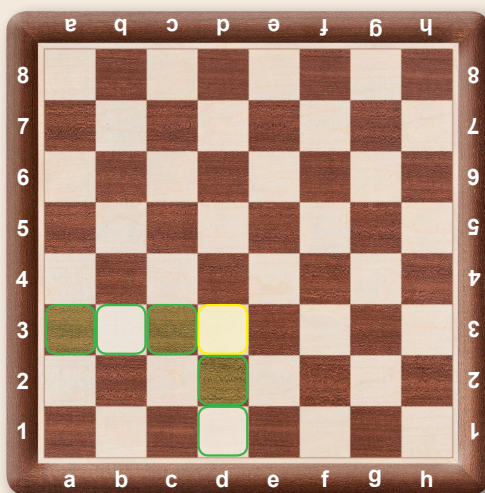


Белая диагональ **c8-h3** (6 клеток)

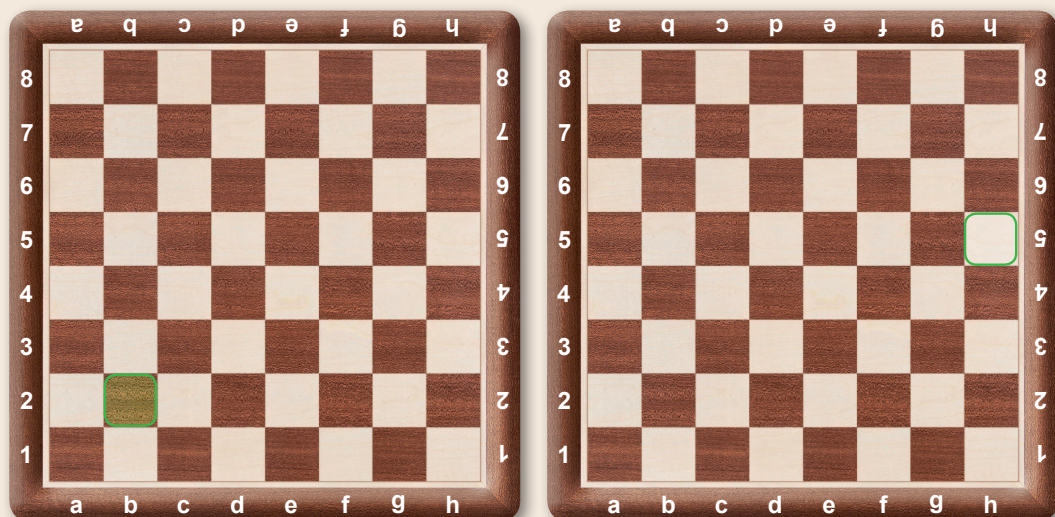


Чёрная диагональ **g1-h2** (2 клетки)

Вернёмся к вертикалям и горизонталям. Легко убедиться в том, что любая горизонталь пересекается с любой вертикалью, причём только один раз. На месте пересечения находится клетка (поле), в названии которой зашифрованы и вертикаль, и горизонталь. Сначала указывают букву (вертикаль), а затем – цифру (горизонталь).



Допустим, надо определить имя клетки, выделенной жёлтым цветом. Опускаемся по вертикали вниз и выясняем, что это – вертикаль **d**. Затем двигаемся по горизонтали вбок – клетка находится в 3-м ряду. Значит, это поле **d3**.



Слева на рисунке цветом выделено поле **b2**, справа – поле **h5**.

А сейчас попытайтесь, не глядя на доску (как говорят шахматисты – вслепую), определить цвет следующих полей: **b1**, **a8**, **c3**, **d3**, **f7**.

### **ВАЖНО!**

ШАХМАТНУЮ ДОСКУ  
МОЖНО ПРЕДСТАВИТЬ  
КАК МОДЕЛЬ ГОРОДА.  
КАК И В ЛЮБОМ ГОРОДЕ,  
САМОЕ ВАЖНОЕ МЕСТО –  
ЦЕНТР! КТО ВЛАДЕЕТ  
ЦЕНТРОМ, ТОТ ВЛАДЕЕТ  
И ВСЕЙ ДОСКОЙ.



## УРОК 3.

# ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ

- 👑 **Старинные фигуры.**
- 👑 **Шахматы — модель сражения.**
- 👑 **Современные фигуры.**
- 👑 **Начальная расстановка фигур.**

Итак, на прошлом уроке мы познакомились с полем битвы — шахматной доской. Настало время изучить шахматные фигуры.

Как уже говорилось, фигуры в давние времена представляли четыре рода войск: боевые колесницы (ныне это ладьи), всадники (кони), боевые слоны (слоны), пешие воины (пешки). Войском руководил раджа, или правитель (ныне — король), которому помогал визирь, или советник (ныне — ферзь).



Старинные шахматные фигуры

Как и в настоящей битве, побеждал тот, кто искусно распоряжался всеми родами войск и вёл сражение мудро, не забывая ни об одном своём солдате. При этом в шахматах всегда ценились победы, достигнутые умелым действием малого числа «воинов» против превосходящих сил соперника. Для этого иногда приходилось — увы, как и в реальной битве, — пожертвовать частью своих фигур, чтобы пленить вражеского короля.

За прошедшие века правила шахмат неоднократно менялись — так, слон раньше мог ходить только на два поля. Последние несколько веков правила остаются неизменными, и мы будем изучать именно современные шахматы.

Вот как выглядит начальная расстановка фигур на шахматной доске. У каждого из партнёров — по 8 фигур (они занимают первый и последний ряд) и по 8 пешек (2-й и 7-й ряд), то есть всего по 16 фигур. Надо сказать, что фигурами называют как 8 больших, наиболее важных фигур каждой из сторон, так и всю армию вместе, — например, белые фигуры или чёрные фигуры.





## Ладья

Угловые поля занимают ладьи́ (некоторые шахматисты говорят «ладьи», но это неправильно). У каждого — по 2 ладьи. На рисунке они подсвечены зелёным. Белые ладьи занимают поля a1 и h1, чёрные — a8 и h8.



## Конь

Рядом с ладьями стоят кони — их тоже по 2 у каждого. Кони располагаются на b1, g1 — b8, g8.



## Слон

Следующая фигура называется «слон», хотя современный её вид имеет со слоном мало общего. Слоны стоят на c1, f1 – c8, f8.



## Ферзь

Все парные фигуры мы с вами изучили. Остались ферзь и король. Чтобы не перепутать, куда в начале игры ставить короля, а куда – ферзя, достаточно запомнить простое правило.

Итак, в начале игры белый ферзь стоит на поле d1, а чёрный – на поле d8.

### **ВАЖНО!**

ФЕРЗЬ В НАЧАЛЕ ИГРЫ СТОИТ НА ПОЛЕ СВОЕГО ЦВЕТА: БЕЛЫЙ – НА БЕЛОМ, ЧЁРНЫЙ – НА ЧЁРНОМ. ЕСТЬ И ДРУГОЙ СПОСОБ ЗАПОМНИТЬ ВЕРТИКАЛЬ, НА КОТОРОЙ СТОИТ ФЕРЗЬ (D): РАНЬШЕ В РОССИИ ЭТА ФИГУРА НАЗЫВАЛАСЬ ДАМА, ПЕРВАЯ БУКВА – Д.



## Король

Наконец, самая главная шахматная фигура – король. Короли занимают поля е1 и е8.



## Пешка

С пешками всё совсем просто. Белые «пехотинцы» полностью занимают второй ряд, а чёрные, соответственно, седьмой.





Теперь, когда мы знаем, как должны стоять фигуры, давайте потренируемся. Возьми доску и расставь на ней сначала белые фигуры, а затем чёрные. Сравни с диаграммой и убедись, что всё сделано правильно.



**Петрушка думает, что фигуры в начале игры нужно расположить по-другому: впереди должны стоять большие, ценные фигуры, а маленькие пешки – сзади.**

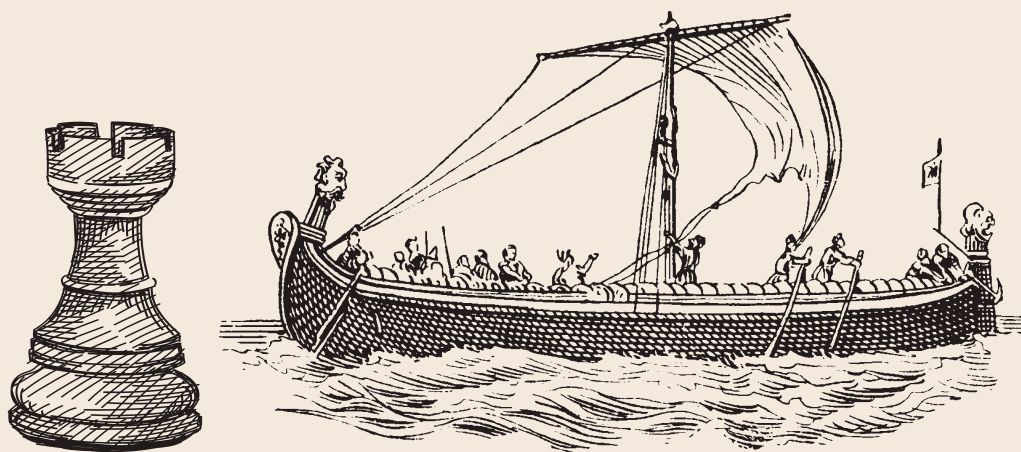
**Согласен ли ты с ним?**

**Почему? Попробуй представить себе, как обычно происходит сражение, в чём его цель, где находится полководец – впереди или сзади.**

Бытует версия, что Тамерлан создал собственный вид шахмат. В них у каждой пешки было свое название и роль.

# УРОК 4. ЛАДЬЯ. ПРЯМО К ЦЕЛИ!

- 👑 **Как выглядит ладья.**
- 👑 **Ходы фигур.**
- 👑 **Как ходит ладья.**
- 👑 **Возможные и невозможные ходы.**
- 👑 **Взятие фигур соперника.**



Первая фигура, которую мы с вами изучим, называется «ладья». Если в древнеиндийских шахматах на месте нынешних ладей стояли колесницы, то в старинных русских шахматах – ладьи (лодки), отсюда и русское название фигуры.

В начале партии ладьи занимают четыре угловых поля. У каждого соперника – по две ладьи.

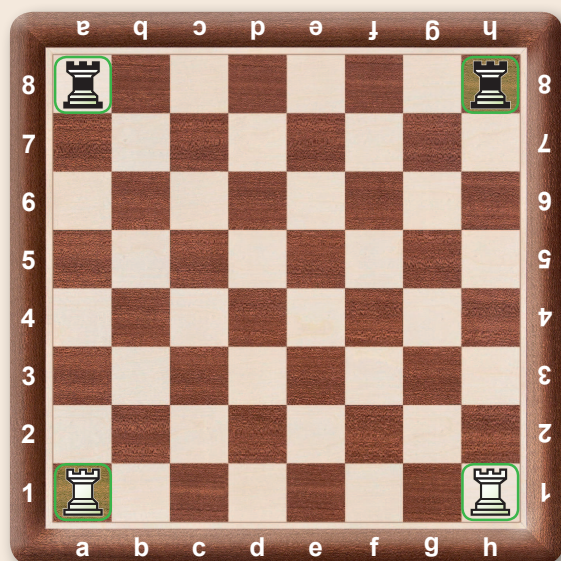
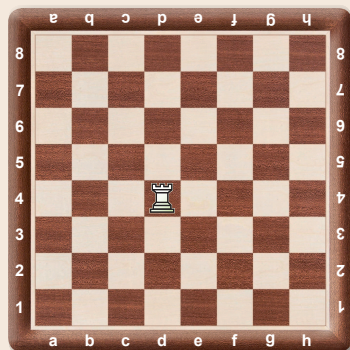


Диаграмма 1

Ладья ходит прямо и только прямо. Прямо – это вперёд, назад, влево, вправо. На большой доске (или диаграмме) это вверх, вниз, влево, вправо.

*Петрушка забыл, как называются линии на шахматной доске, по которым передвигается ладья. Помоги ему вспомнить!*



Ладья может пойти на любое поле в своём ряду или вертикали – на одно поле влево, на два поля влево, на четыре поля вперёд и так далее. Всё это – за один ход!

На **диаграмме 2** белая ладья стоит на поле d4. Она может пойти на любое из семи полей по вертикали d (d1, d2, d3, d5, d6, d7, d8) или на любое из семи полей по 4-й горизонтали (на a4, b4, c4, e4, f4, g4, h4). Таким образом, ладья имеет 14 возможных ходов.

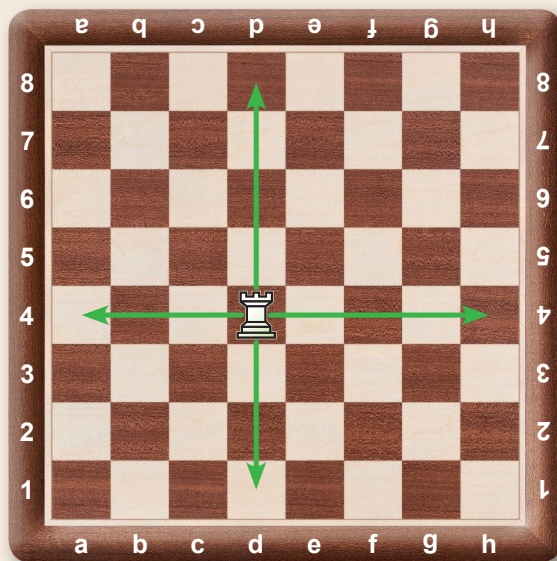


Диаграмма 2

Посчитай, сколько ходов имеет чёрная ладья на **диаграмме 3**. Назови поля, на которые может пойти ладья.

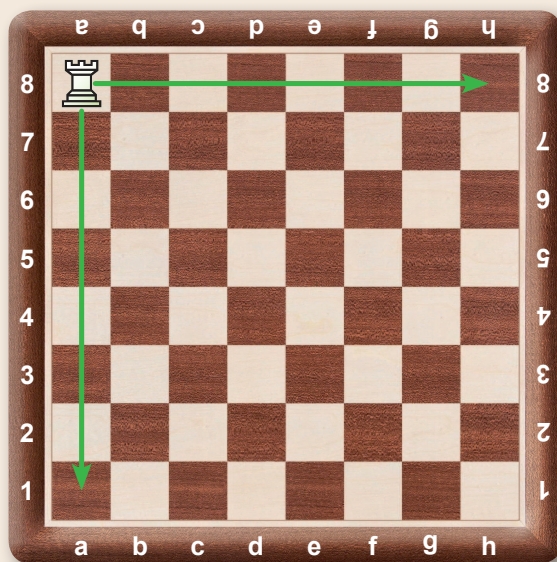


Диаграмма 3



Мы убедились, что ладья имеет равное число возможных ходов (14), где бы на доске она ни стояла. Всегда ли это так?

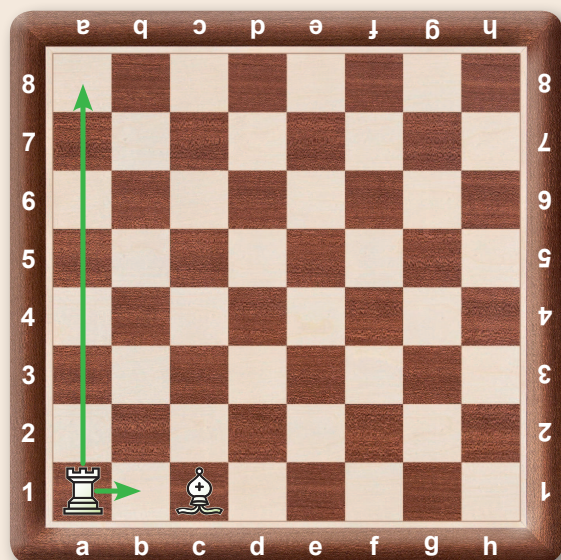


Диаграмма 4

Как и остальные фигуры, ладья не может ходить «сквозь» фигуры своего цвета, то есть прыгать через них. Такое под силу только коню, но об этом речь позже. Поэтому на **диаграмме 4** ладья имеет меньше ходов. Она по-прежнему может пойти на любое поле по вертикали, с a2 по a8, но только на одно поле по горизонтали – на b1. Значит, у ладьи здесь восемь возможных ходов.



Самый молодой гроссмейстер в истории – Сергей Карякин, он получил звание в возрасте 12 лет. Самый старый – Энрико Паоли, ему было на момент присуждения 88 лет.



А что будет, если на пути ладьи окажется фигура противника?  
**Диаграмма 5.**

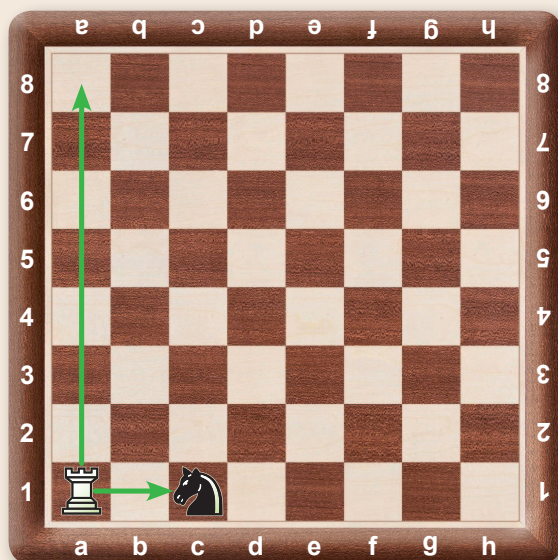


Диаграмма 5

Сколько ходов у ладьи в этом случае? Правильный ответ – девять. Ладья может пойти на любое поле по вертикали a (7 полей), на b1, а также она может съесть чёрного коня, встав на c1 и заняв его место. Коня при этом убирают с доски. Следовательно, у ладьи на **диаграмме 5** девять возможных ходов.

**ВАЖНО!**

В ШАХМАТАХ НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО БРАТЬ (ЕСТЬ) ФИГУРЫ СОПЕРНИКА. ЧАСТО ЭТО ВЫГОДНО – НО НЕ ВСЕГДА!

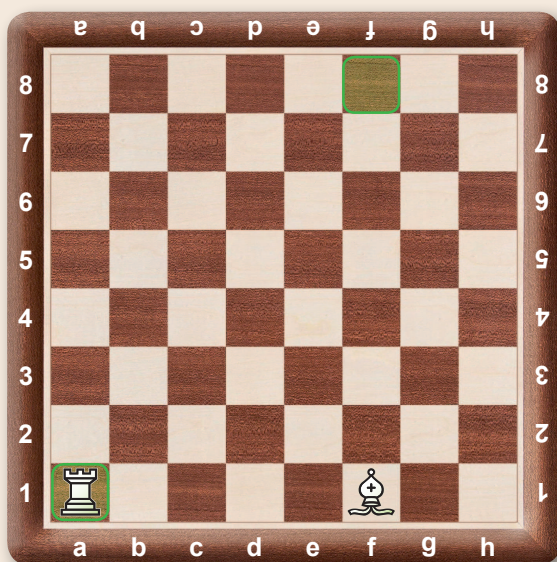


Диаграмма 6

Как быть, если ты хочешь перейти ладьёй с одного поля на другое, но не можешь сделать это за один ход? Для этого тебе понадобится несколько ходов, главное – выбрать правильный путь!

На **диаграмме 6** белые хотят попасть ладьёй с поля a1 на поле f8. Верное решение показано на **диаграмме 7** зелёными стрелками: сначала ладья идёт на a8, вторым ходом – на f8. Другие пути длиннее, так как поле f1 занято белым слоном! Посчитаем: ладья идёт на e1-e2-f2-f8, это четыре хода.

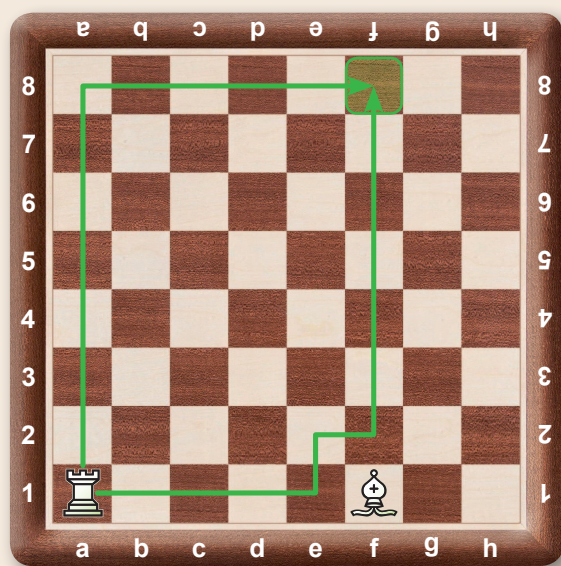


Диаграмма 7

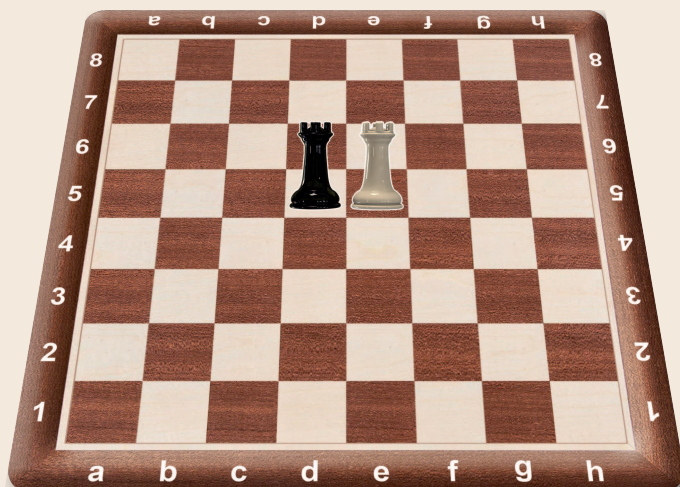
# УРОК 5.

## ДВЕ ЛАДЬИ.

## ЧЕТЫРЕ ЛАДЬИ

♔ **Игра ладьями.**

♔ **Упражнения.**



Ладья – фигура простая, прямолинейная. Научиться играть ладьями просто. Научиться **хорошо** играть ладьями гораздо сложнее...

На примере ладей удобно изучать шахматную доску. Тот, кто лучше «видит» доску со всеми её дальними уголками, лучше чувствует её размеры и особенности, будет удачно играть ладьями. И наоборот – тот, кто плохо понимает шахматную доску, никогда не будет играть ладьями хорошо.

Разберём пример.

На **диаграмме 1** задача белых – попасть на поле f5. Какая из ладей может это сделать?

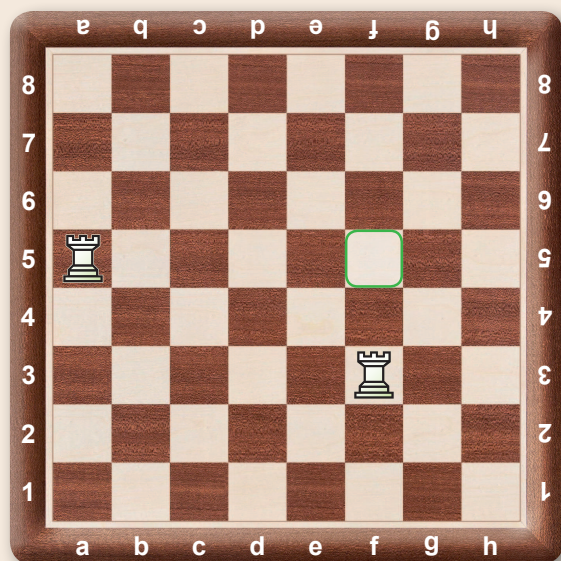


Диаграмма 1

Ответ простой: любая! Ведь одна ладья стоит на вертикали f, вторая – на 5-й горизонтали, которые как раз и пересекаются на поле f5. При этом одной ладье, которая стоит на a5, для этого нужно пройти 5 полей (b5, c5, d5, e5, f5), а другой, на f3, – только 2



Александр Сергеевич Пушкин был любителем шахмат. В его произведении «Евгений Онегин» есть такие строчки:  
«И Ленский пешкою ладью Берет в рассеянье свою».  
На основе этих строк была воссоздана партия Лариной и Ленского.



(f4, f5). Однако длина пути не имеет никакого значения, ведь и то и другое – один ход! См. **диаграмму 2**.

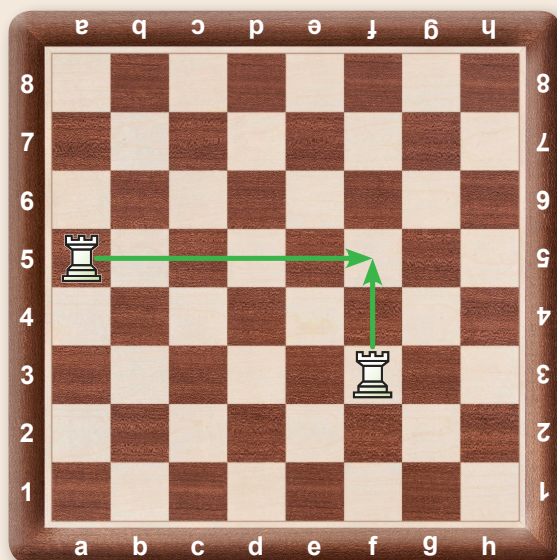


Диаграмма 2

Теперь давайте подумаем, как белым занять ладью поле a2 (**диаграмма 3**).

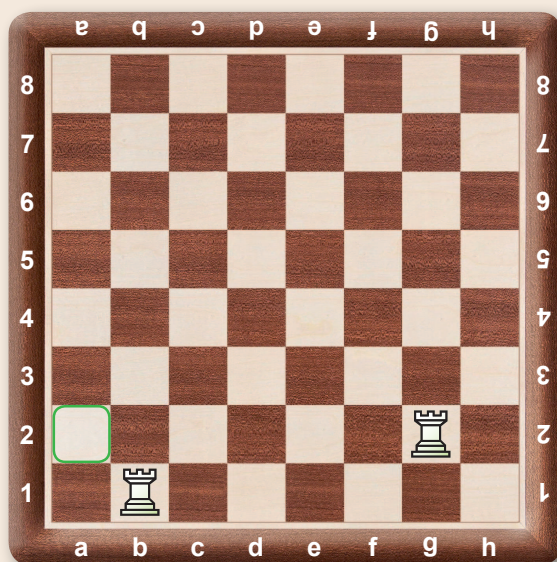


Диаграмма 3

Ладье g2 для этого надо сделать всего 1 ход (**диаграмма 4**). А ладья b1, хотя и стоит совсем рядом с полем a2, должна потратить два хода (**диаграмма 5**), так как по диагонали ладьи не ходят. Кстати, на **диаграмме 5** показан один из способов достичь поля a2 за два хода. А какой второй?

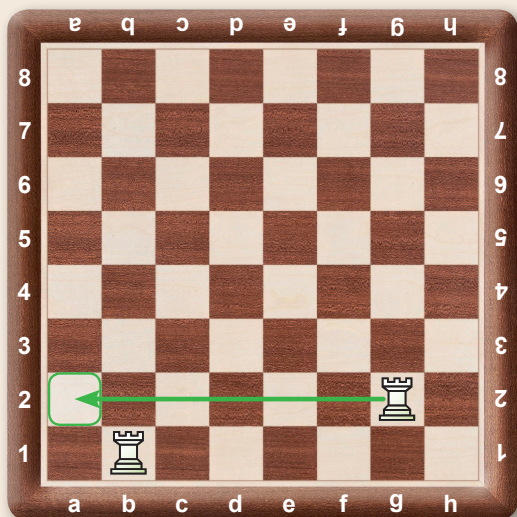


Диаграмма 4

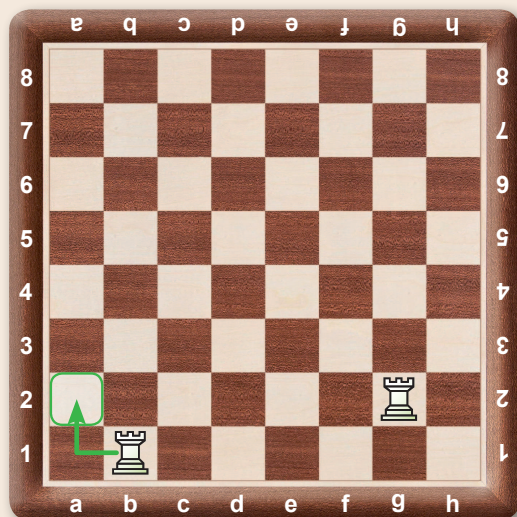


Диаграмма 5



Шахматы – это такой же олимпийский вид спорта, где игроков также проверяют на допинг.

Ещё один пример. Какой ладьёй белые быстрее могут попасть на поле d3 (диаграмма 6)?

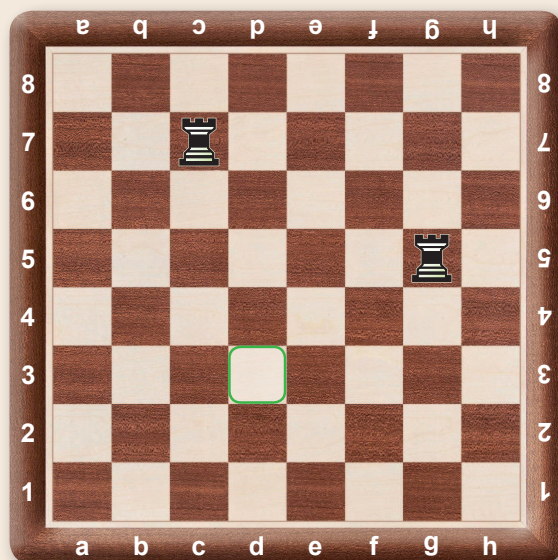


Диаграмма 6

Ответ: любой из двух ладей. Для это потребуется два хода, причём у каждой из ладей есть два варианта, как это сделать (см. диаграммы 7 и 8).

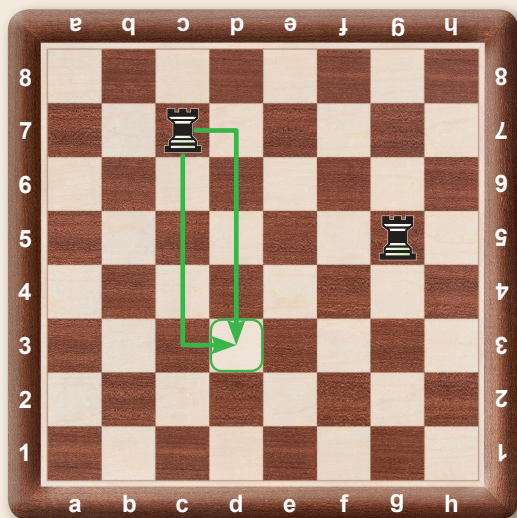


Диаграмма 7

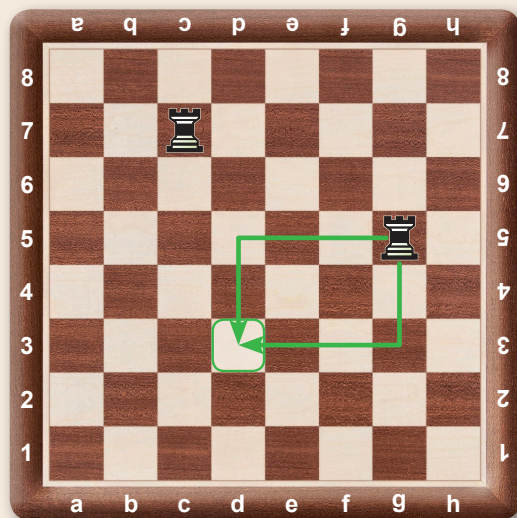


Диаграмма 8



А сейчас перед нами три ладьи (**диаграмма 9**). Сколько ходов требуется каждой из них, чтобы попасть на поле с5?

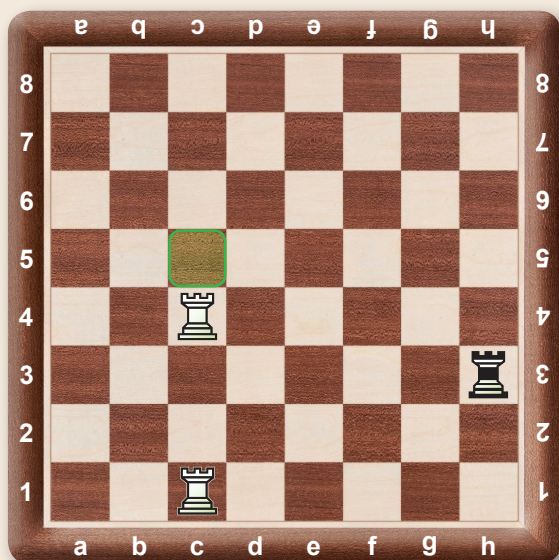


Диаграмма 9

Ответ напрашивается: белой ладье с4 нужен всего 1 ход (**диаграмма 10**), чёрной ладье h3 – 2 хода (**диаграмма 11**), белой ладье с1 – 3 хода (**диаграмма 12**; есть и другие способы).

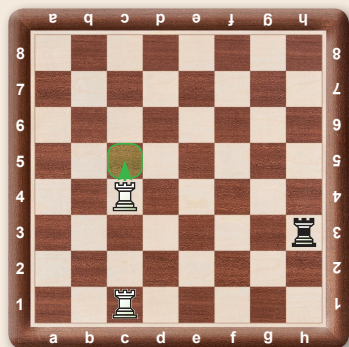


Диаграмма 10

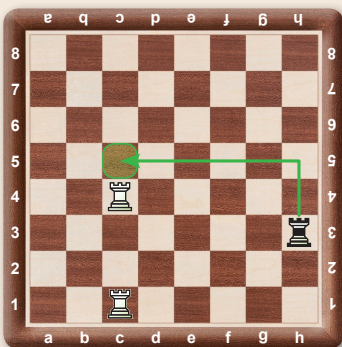


Диаграмма 11

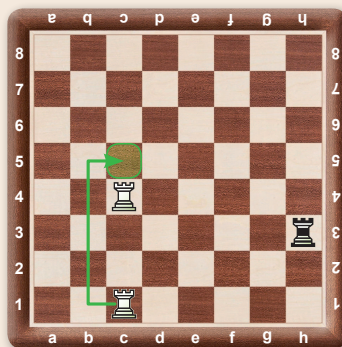


Диаграмма 12

**ВАЖНО!**

ЕСЛИ ТЫ НАШЁЛ ХОРОШИЙ ХОД,  
НЕ СПЕШИ ЕГО ДЕЛАТЬ НА ДОСКЕ:  
ВОЗМОЖНО, ЕСТЬ ХОД ЕЩЁ ЛУЧШЕ!

