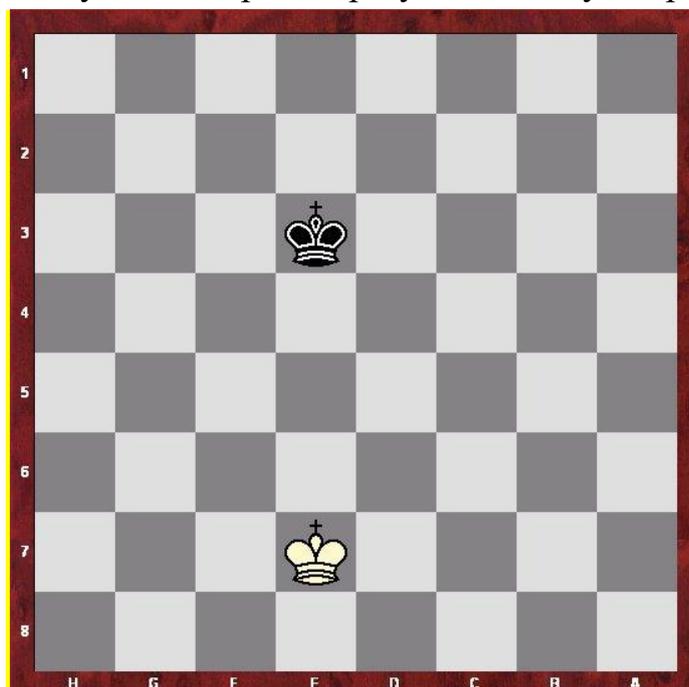


## Занятие №1

### Система координат и запись партии

Для изучения курса нам нужно изучить систему записи партии и координат на шахматной доске. Следует сказать, что это очень важно, так как именно с помощью этих координат будет осуществляться наше взаимодействие. Именно с помощью записи, вы сможете самостоятельно разбирать шахматные партии и присылать ответы на тесты и задания которые вам будут предложены.

Если вы посмотрите на шахматную доску, то по бокам ее вы увидите цифры и буквы которые образуют систему координат.



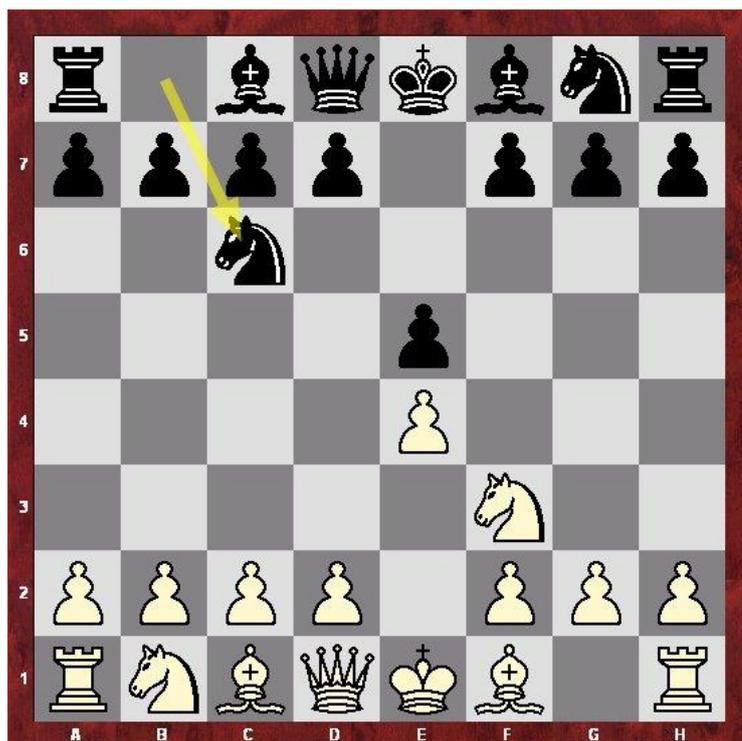
Сбоку идут цифры, а внизу латинские буквы: А, В (б), С (се), D (д), Е (е), F (ф), G (ж), H (аш). Пересечение этих букв и цифр образует систему координат. И так белый король стоит на поле E7, черный на поле E3.

Все просто. Если брать запись партии, то там немного сложнее. И так

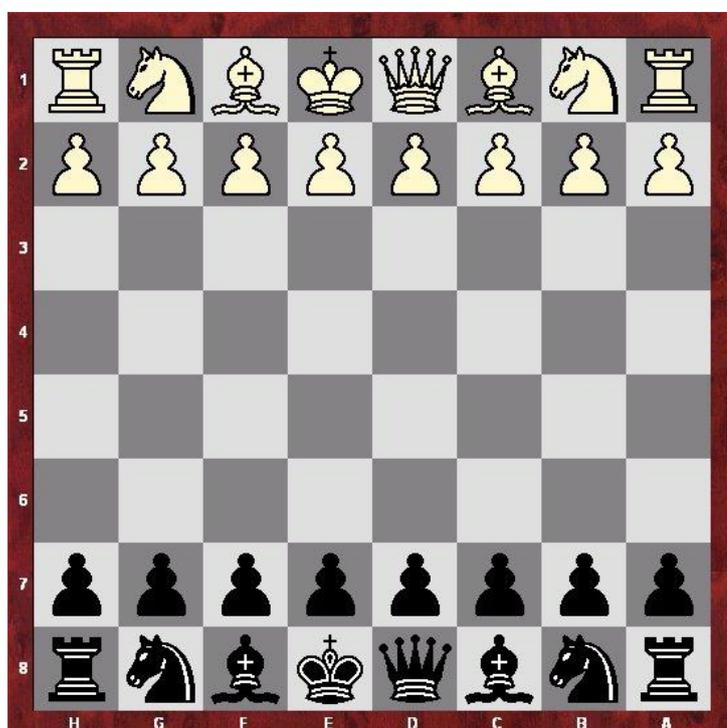
1. E2 – E4. Пешка с поля E2 перемещается на поле E4. Черная пешка идет с поля E7 – E5. Белый конь стоял на G1 и пошел на поле F3. Черные с поля B8 пошел на C6, защитив пешку стоящую на поля E5.

Если это записать в виде нотации, то это выглядит следующим образом.

1. E2-E4 E7-E5
2. KG1-F3 KB8-C6



Теперь первое задание.



Вам нужно записать координаты фигур стоящие на шахматной доске, и так белая ладья стоит на поле H1. Теперь продолжите сами. Для простоты вы можете сокращать название фигур.

Король – Кр

Ладья – Л

Ферзь – Ф

Слон – С

Конь – К

Пешка не пишется, а просто указывается ее место положения на шахматной доске.

### Задание №2

Попробуйте разобрать самостоятельно шахматную партию.

1. G2 – G4 E7 – E5
2. F2 – F3? ФD8 – H4! мат.

Обратите внимание, слабый ход здесь получил знак вопроса, а восклицательный знак, хорошего.

Если на шахматной доске возникла следующая позиция, значить вы справились с заданием.



Этот мат называется матом «дураков», он возник из-за того что белые нарушили законы правильного развития, однако для использования ошибок неприятеля нужно научиться постановки мата в один ход.