



ФГБОУ ВО ПГМУ им. академика
Е. А. Вагнера Минздрава России

Шахматный клуб ПГМУ

Шахматы. Введение

Презентация студента 3 курса
лечебного
факультета Чудинова Андрея
Константиновича

Шахматы — настольная логическая игра со специальными фигурами на 64-клеточной доске для двух соперников, сочетающая в себе элементы искусства (в том числе в части шахматной композиции), науки и спорта.



Начальная расстановка фигур на доске

Раздел №1. Шахматные фигуры и правила игры ими

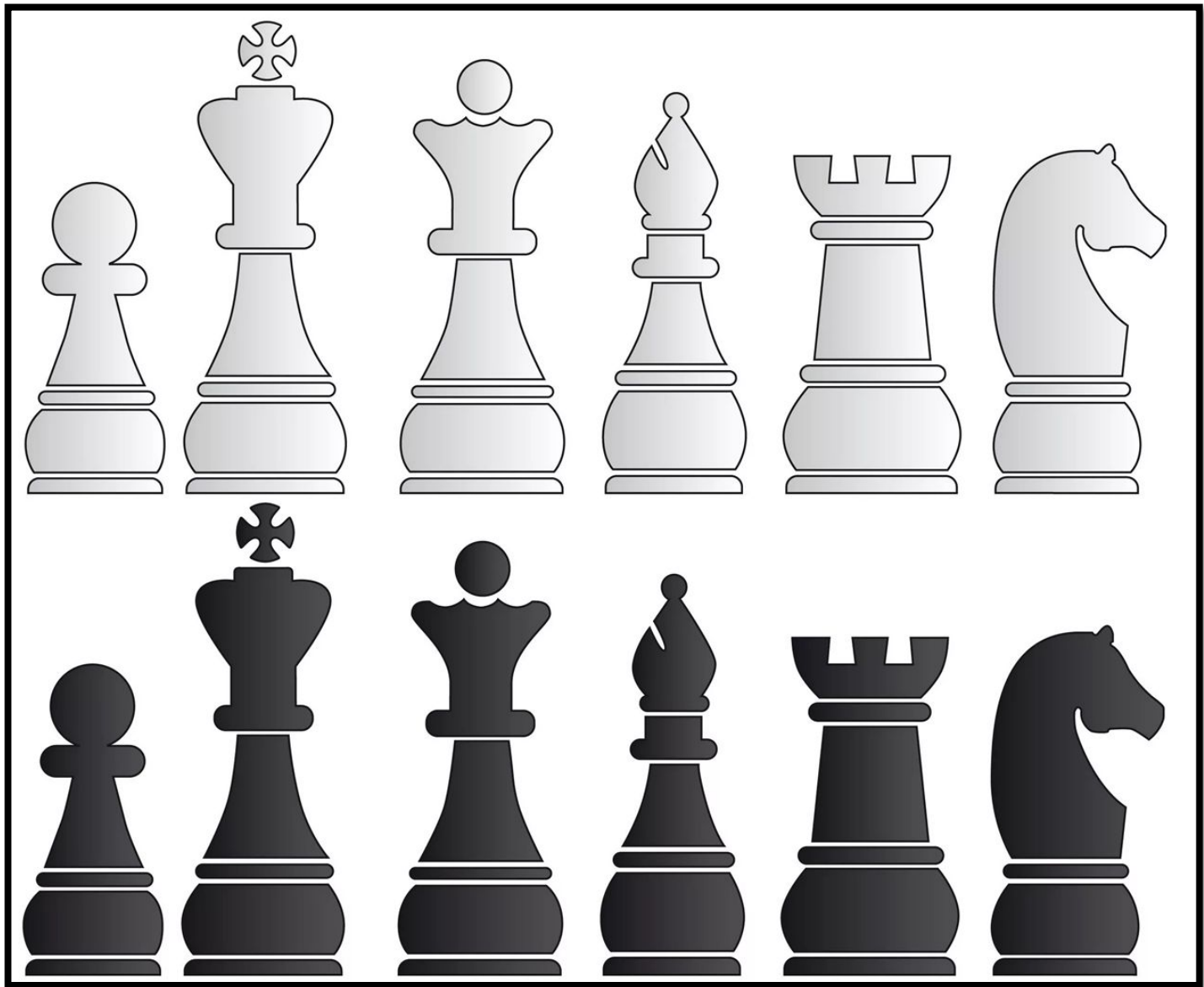
В шахматах существует шесть разных (видов или наименований) фигур — король, ферзь, ладья, слон, конь и пешка. В шахматы играют два соперника: один играет белыми фигурами, другой чёрными. У каждого игрока 16 фигур — один король, один ферзь, две ладьи, два слона, два коня и восемь пешек.

Каждая из этих фигур ходит по шахматной доске.

Фигуры делятся на:

- Лёгкие фигуры — конь и слон.
- Тяжёлые фигуры — ладья и ферзь.
- Король — из-за своей особой роли в партии не относится ни к лёгким, ни к тяжёлым фигурам. Самая ценная фигура.
- Пешка — так же, как и король, не относится ни к лёгким, ни к тяжёлым фигурам.

В терминологии имеется неоднозначность: в узком смысле фигурами называются все шахматные фигуры, кроме пешек. Обычно слово «фигура» в комментарии к шахматной партии употребляется именно в этом смысле, например, выражение типа «потеря фигуры» означает потерю лёгкой или тяжёлой фигуры, но не пешки.



Наименование фигур белых и чёрных (слева направо):
пешка, король, ферзь, слон, ладья и конь.

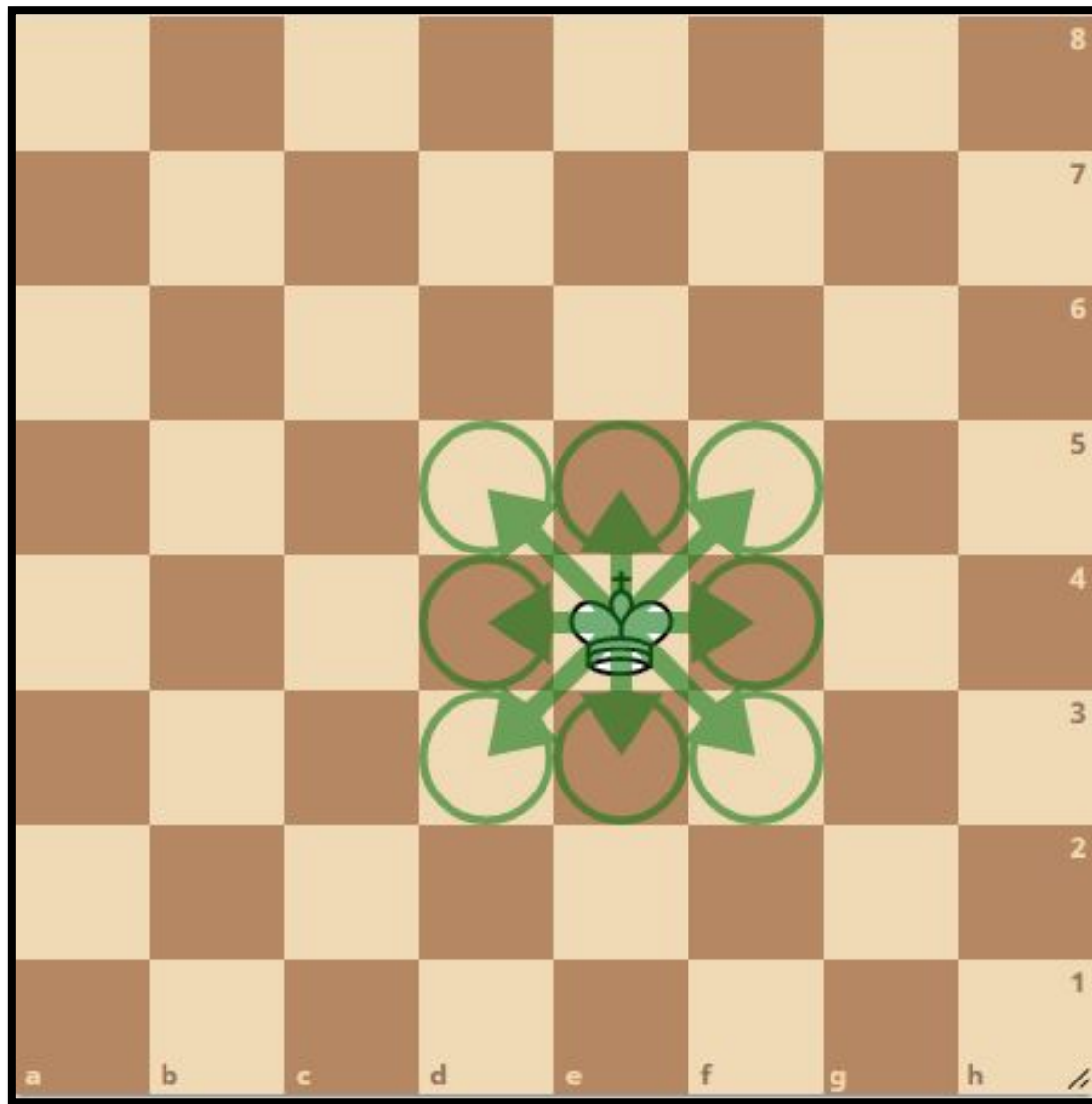
Сравнительная сила и ценность фигур

Проблема сравнительной силы и ценности тех или иных групп фигур постоянно возникает в шахматных партиях, когда стоит вопрос о размене. В шахматной теории ценность фигур принято измерять в пешках. Общеприняты следующие соотношения:

Фигуры	Ценность
Пешка	1
Конь	3
Слон	3,5
Ладья	5
Ферзь	9
Король	—

Эти соотношения вовсе не достаточны для объективной оценки тех или иных действий в конкретной партии. В игре к ним добавляются многочисленные дополнительные соображения. На сравнительную ценность фигур может влиять тип разыгрываемой позиции, этап партии, на котором производится размен, положение конкретных фигур.

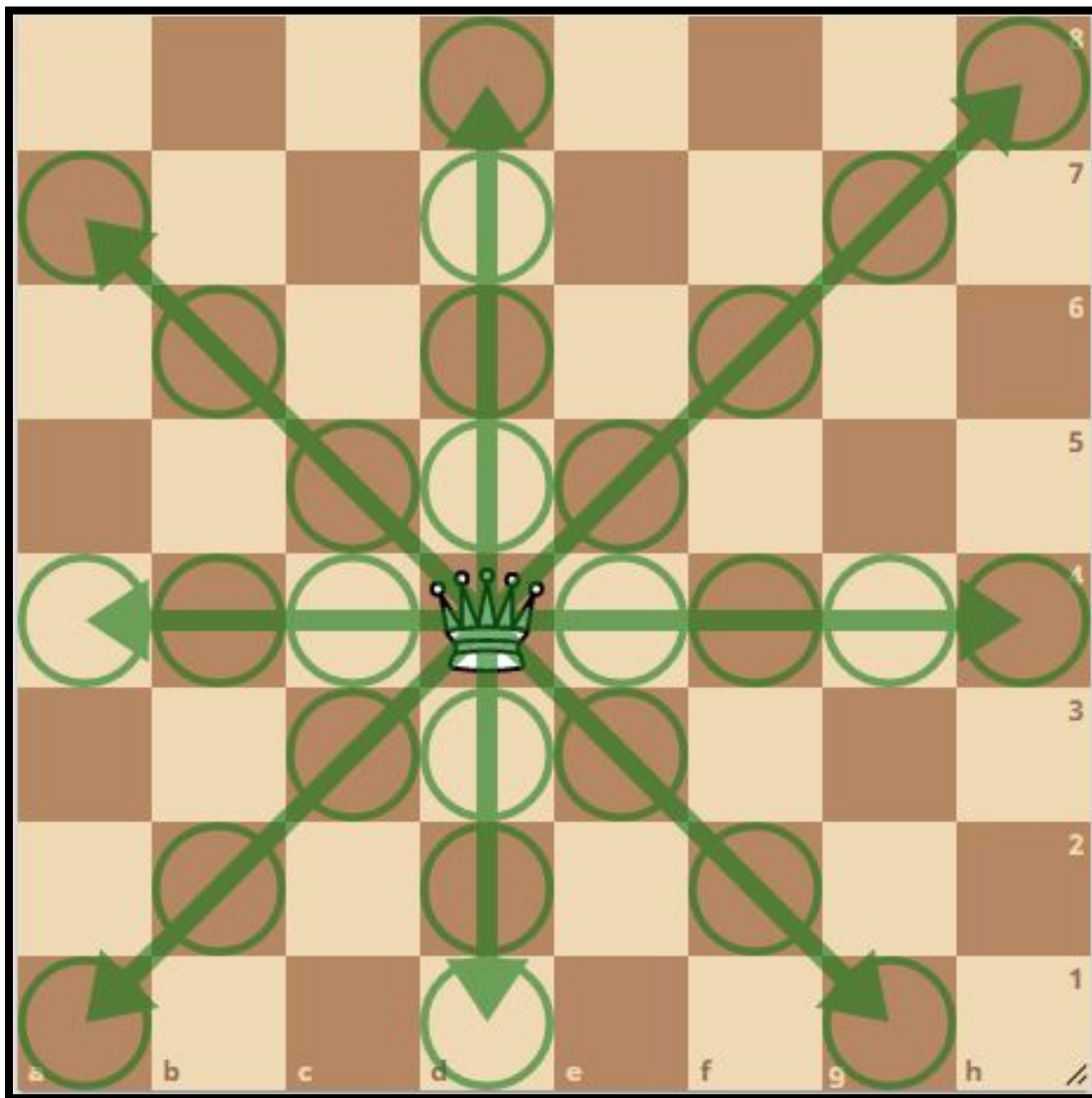
Король



Король — это самая ценная фигура, поскольку неустранимая угроза взятия (эта ситуация называется «мат») означает проигрыш партии. Ходит на одно поле по вертикали, горизонтали или диагонали. Кроме того, может участвовать в рокировке.

Возможные ходы короля

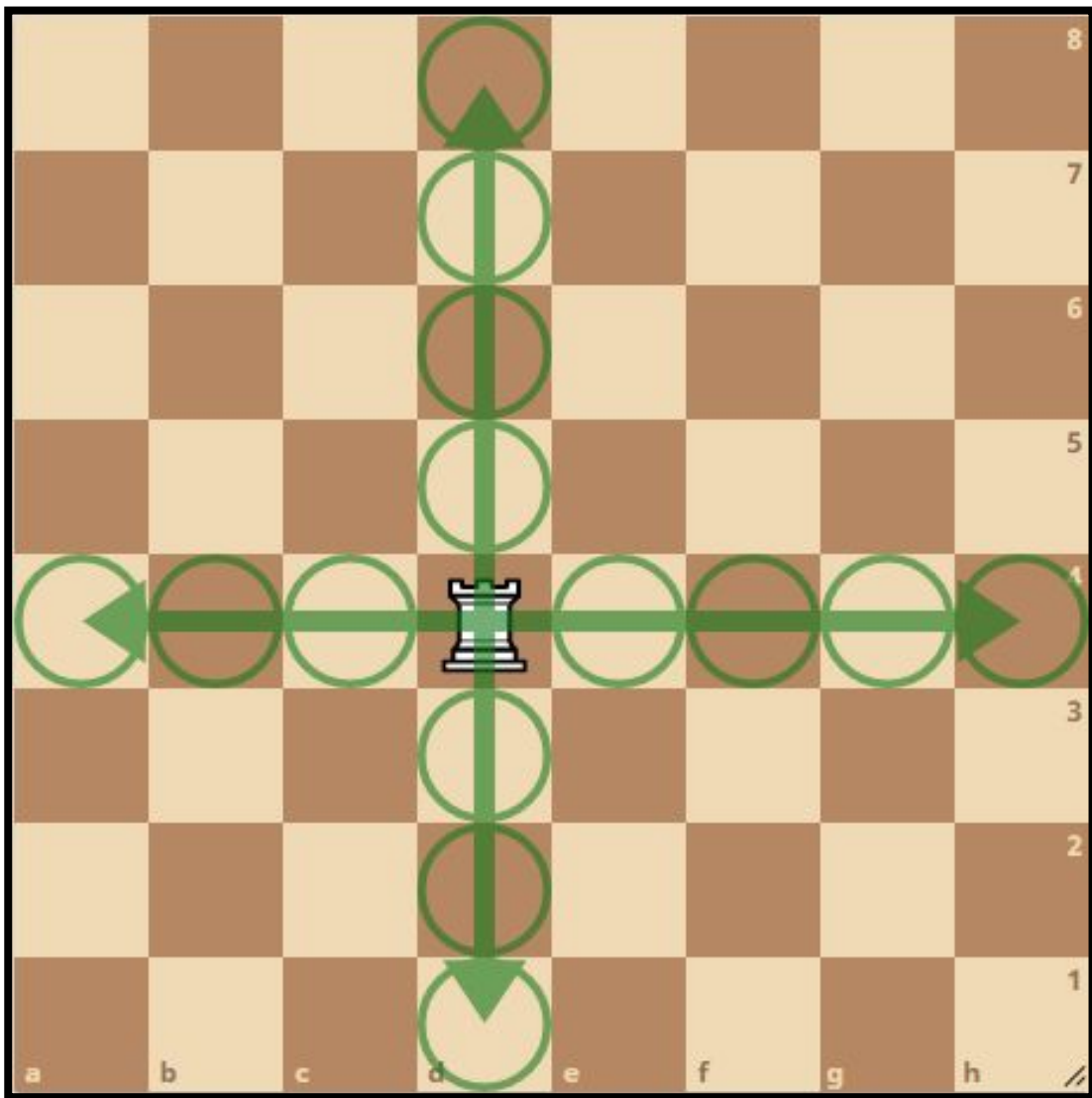
Ферзь



Ферзь — это самая сильная фигура, поскольку ходит на любое число полей по вертикали, горизонтали или диагонали — соединяет в себе ходы ладьи и слона.

Возможные ходы ферзя

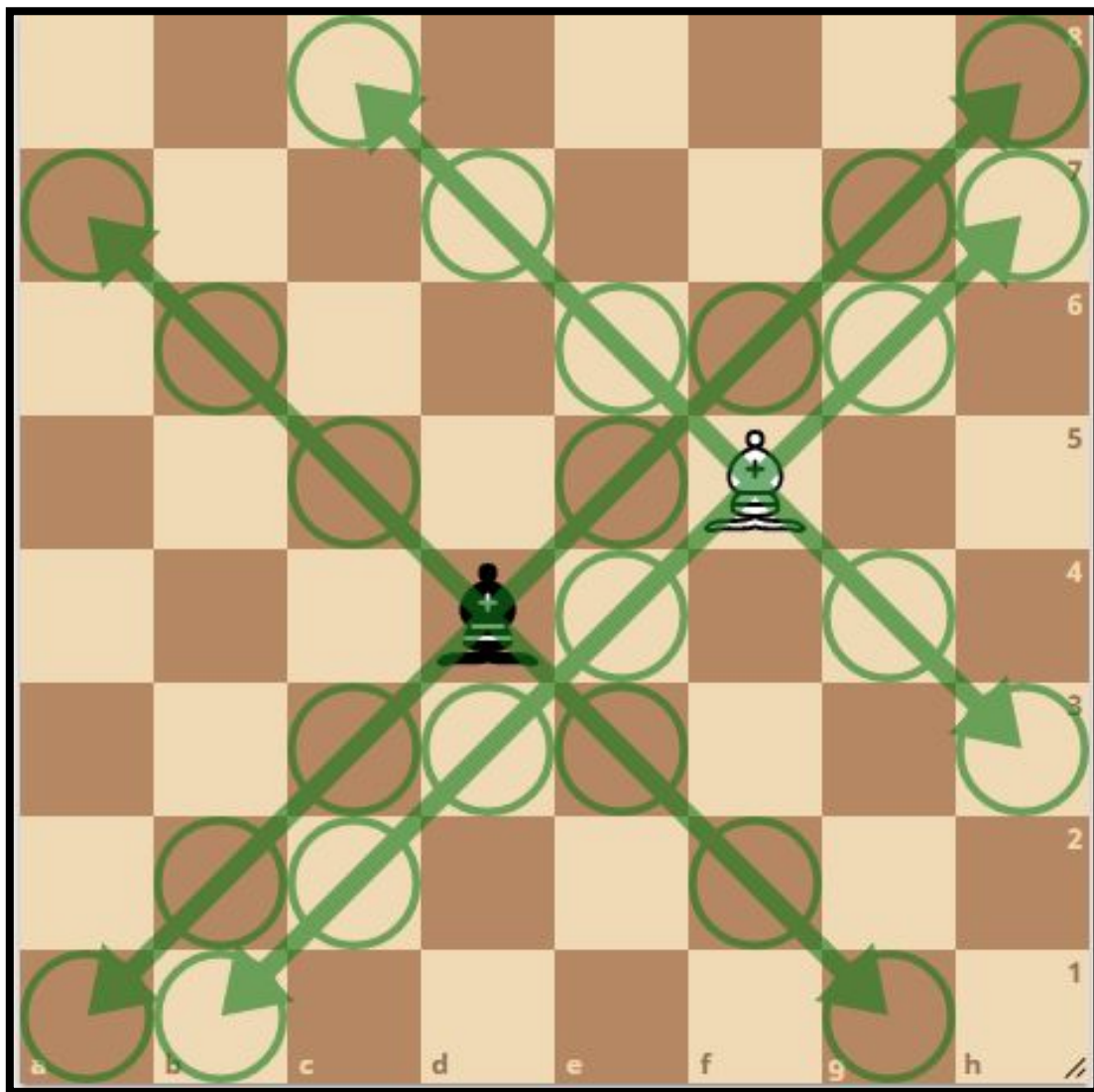
Ладья



Ладья ходит на любое число полей по вертикали или горизонтали. Может участвовать в рокировке. В начале партии у каждого игрока по две ладьи, расположенные на крайних полях первой или восьмой горизонталей — белые ладьи на a1 и h1, чёрные на a8 и h8.

Возможные ходы ладьи

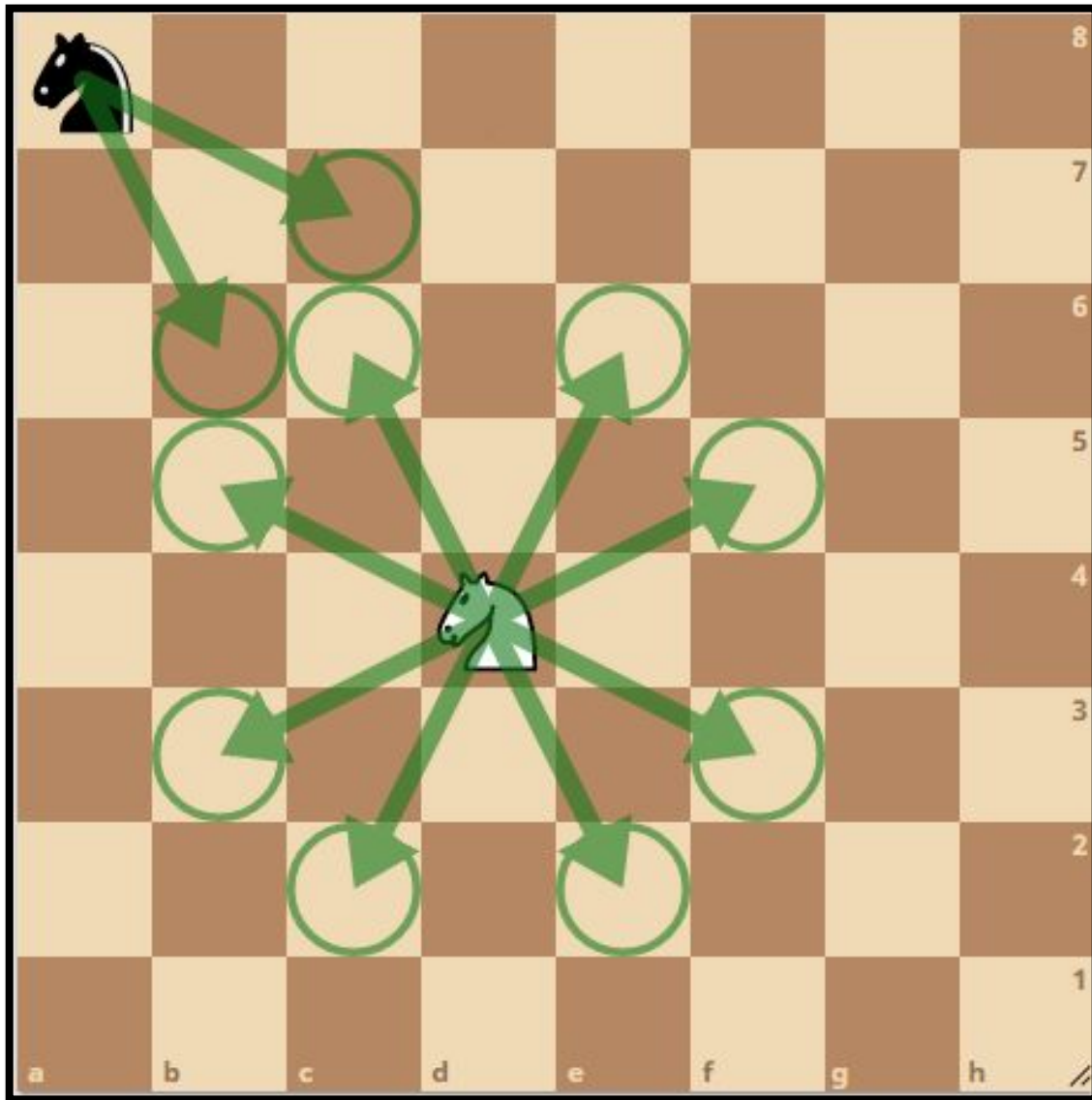
Слон



Слон может перемещаться на любое число полей по диагонали, при условии, что на его пути нет фигур. Каждый слон может перемещаться либо только по белым полям, либо только по чёрным, поэтому слонов называют *белопольными* и *чернопольными* соответственно. Обуславливается это цветом поля в начальной позиции слона.

Возможные ходы слонов

Конь



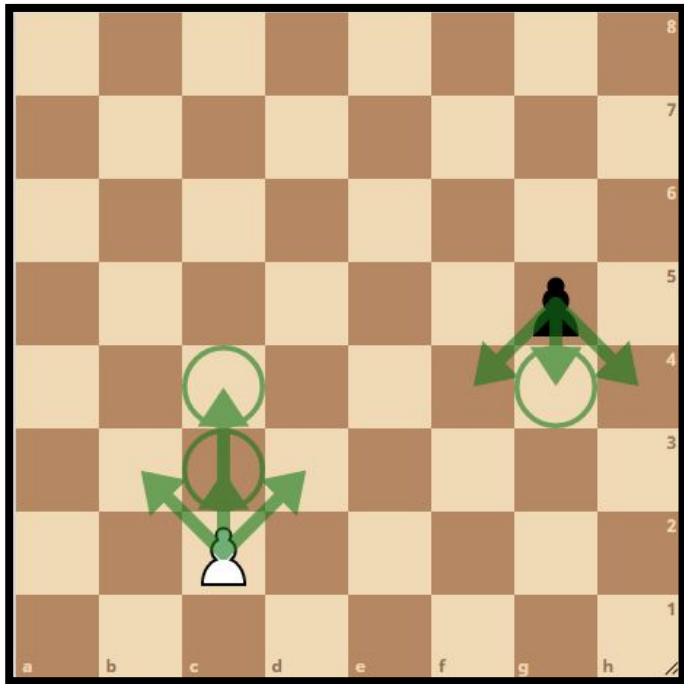
Возможные ходы коней

Конь — это шахматная фигура, в начале партии располагающаяся на полях b1, g1 (белые кони) и b8, g8 (чёрные кони).

Новичков учат, что конь ходит кириллической буквой «Г» или латинской буквой «L», а точнее:

1. Два поля в любую сторону: вверх, вниз, влево или вправо.
2. Затем одно поле в сторону под прямым углом.

Пешка



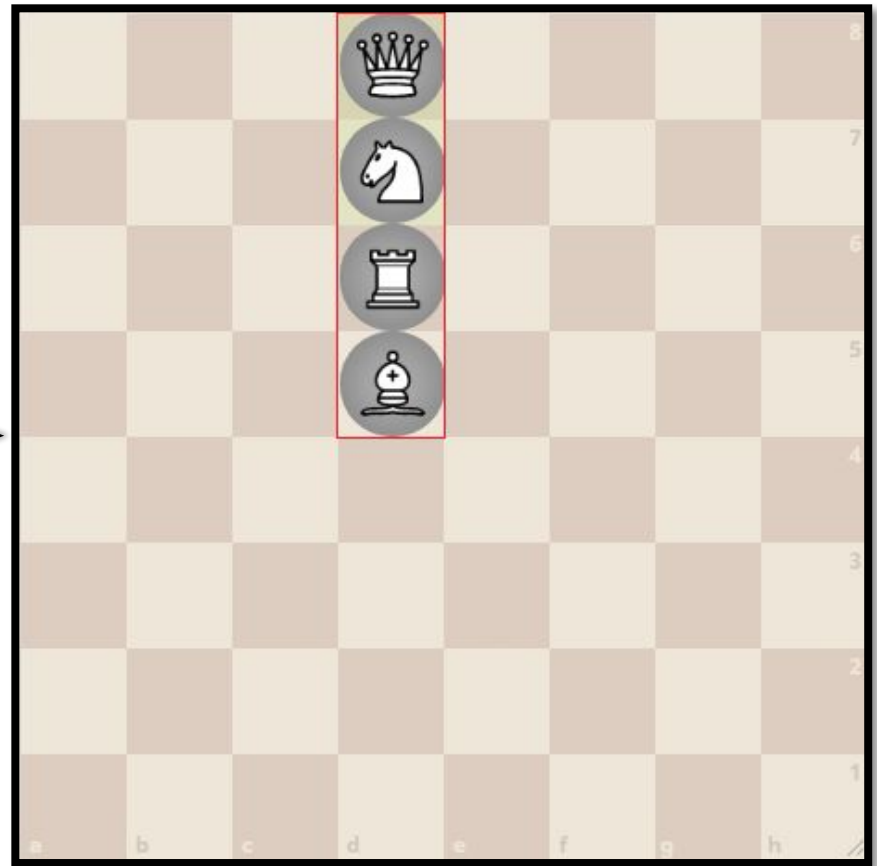
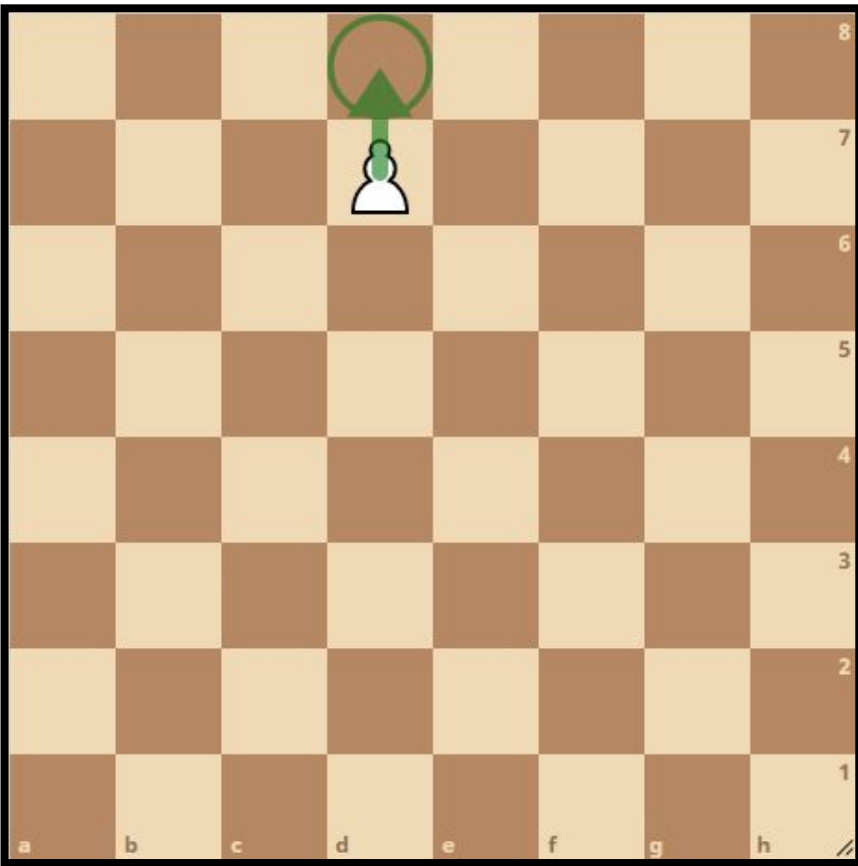
Возможные ходы пешек

Пешка — это самая слабая шахматная фигура и основная единица измерения шахматного материала: в пешечном эквиваленте измеряют «вес» фигур.

- Пешка может ходить вперёд на свободное поле, расположенное непосредственно перед ней на той же самой вертикали.
- С исходной позиции пешка может продвинуться на два поля по той же самой вертикали, если оба эти поля не заняты.

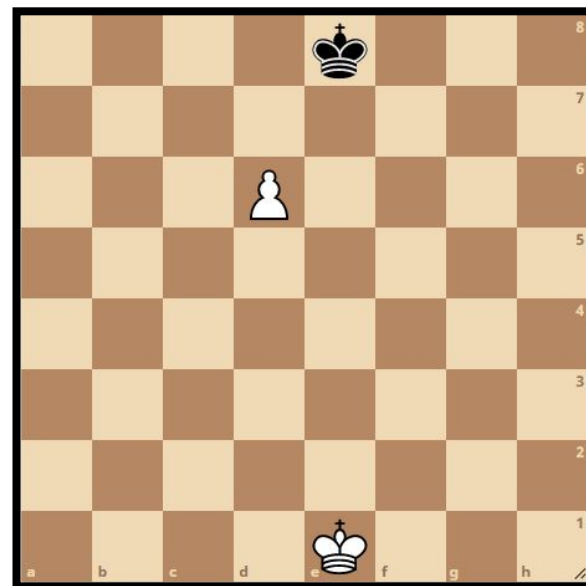
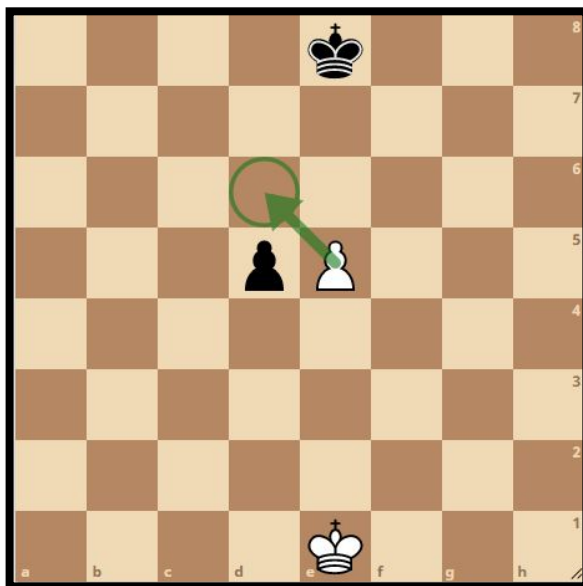
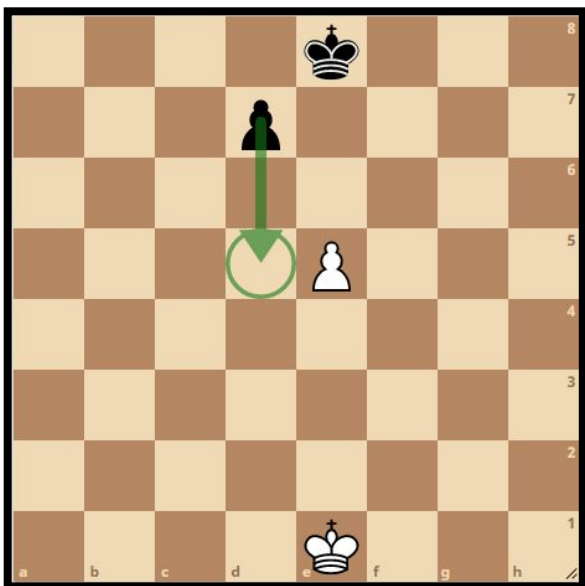
- Пешка ходит на поле, занимаемое фигурой или пешкой противника, которая расположена по диагонали на смежной вертикали, одновременно забирая эту фигуру или пешку.
- Пешка, атакующая поле, пересечённое пешкой партнёра, который продвинул её с исходной позиции сразу на два поля, может взять эту продвинутую пешку, как если бы последний её ход был только на одно поле. Это взятие может быть сделано только очередным ходом и называется «взятием на проходе».

Превращение пешки



Когда пешка достигает самой дальней горизонтали от своей исходной позиции, она должна быть заменена, по выбору игрока, на ферзя, ладью, слона или коня «своего» цвета, что является частью того же хода; эта замена пешки на другую фигуру называется «превращением». При этом не имеет значения, сколько таких фигур уже имеется на доске.

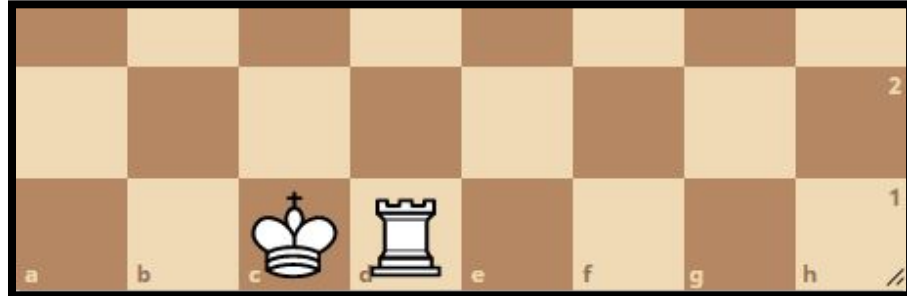
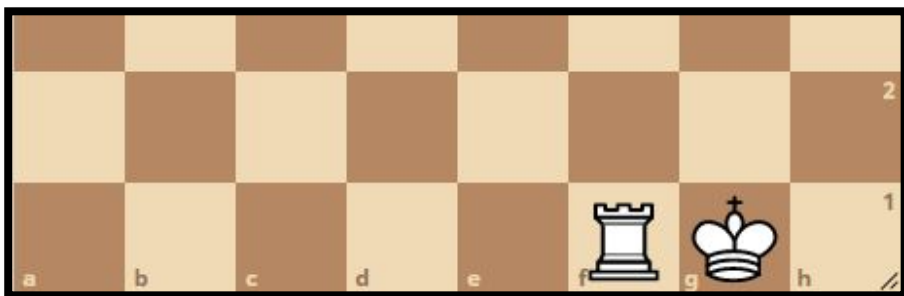
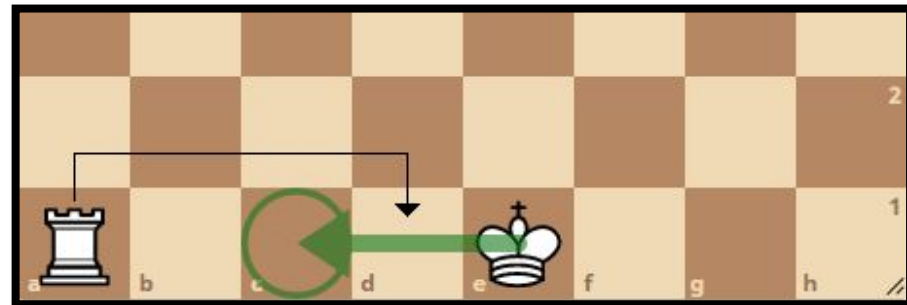
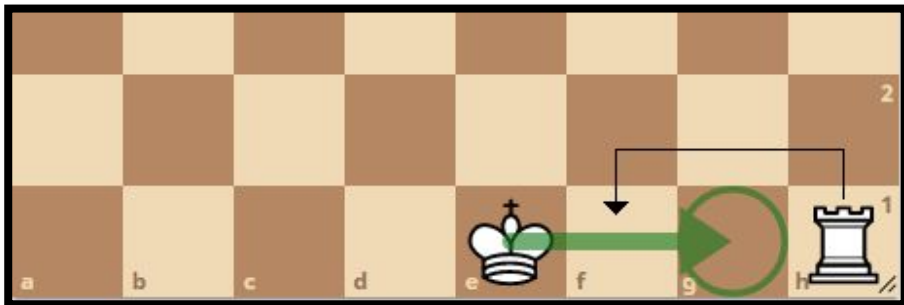
Взятие на проходе



Взятие на проходе в шахматах означает специальный ход пешки, при котором она берёт пешку противника, перемещённую с начальной позиции сразу на два поля. Но под боем оказывается не то поле, на котором остановилась вторая пешка, а то, которое было пересечено ею. Первая пешка завершает взятие именно на этом, пересечённом поле, как если бы пешка противника переместилась лишь на одно поле.

Подобная ситуация становится возможной только в тех случаях, когда пешка располагается на пятой (для белых пешек) или четвёртой (для чёрных пешек) горизонтали, а поле, которое пересекает пешка противника, находится у неё под боем. Взятие пешки противника может осуществляться только сразу после её перемещения на два поля. Совершать взятие на проходе можно только ответным ходом, иначе право взятия на проходе теряется. Взять на проходе может только пешка, но не фигура противника. Пешка бьёт пешку.

Рокировка



Короткая рокировка

Длинная рокировка

Рокировка — это ход в шахматах, заключающийся в горизонтальном перемещении короля в сторону ладьи своего цвета на 2 клетки и последующем перемещении ладьи на соседнюю с королём клетку по другую сторону от короля. Каждая из сторон может сделать одну рокировку в течение партии. Смысл рокировки в том, что она позволяет одним ходом значительно изменить позицию короля (переместив его в менее опасное место), одновременно выводя на центральные вертикали сильную фигуру — ладью.

Рокировка — это двойной ход, который выполняют король и ладья, ни разу не ходившие.

- **Сначала король делает ход на две клетки в сторону ладьи.**
- **Затем ладья переносится через короля и ставится на следующее за ним поле.**

Рокировка считается одним ходом, несмотря на то, что передвигаются две фигуры. Рокировка возможна в двух направлениях — в сторону королевского фланга (в короткую сторону) и в сторону ферзевого фланга (в длинную сторону). При короткой рокировке король оказывается на начальной позиции коня, ладья — на позиции королевского слона. При длинной — король на позиции ферзевого слона, ладья на начальной позиции ферзя. Обязательным условием является нахождение короля и ладьи на одной горизонтали (т. е. исключается рокировка короля с ладьёй, превращённой из пешки и находящейся на противоположной горизонтали).

Условия рокировки

Рокировка невозможна:

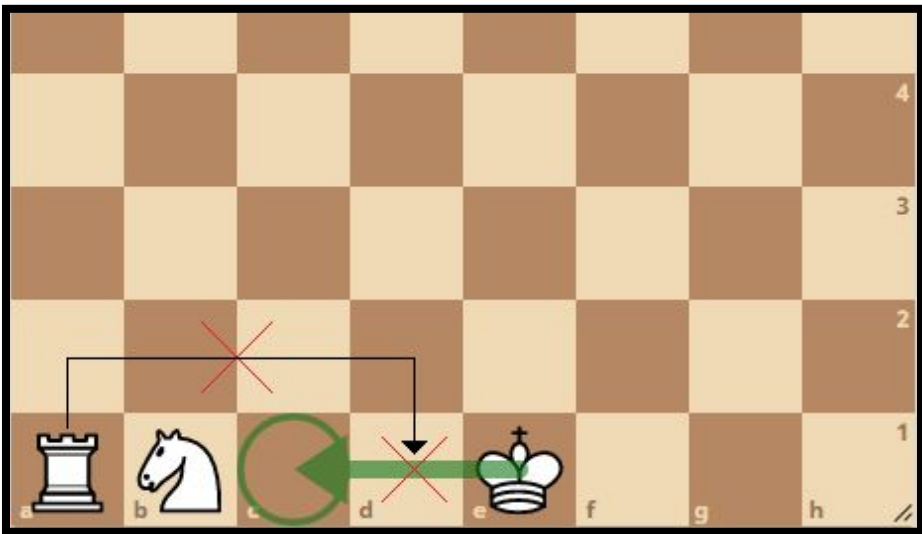
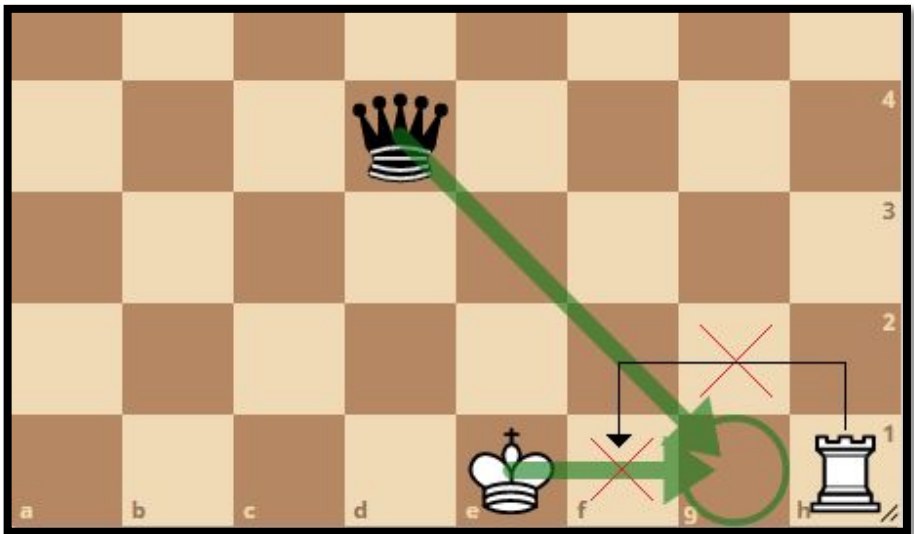
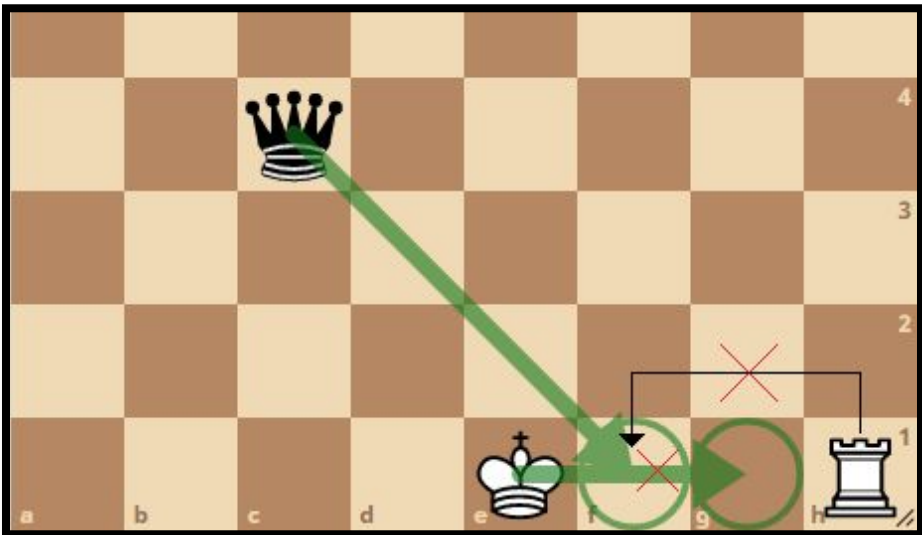
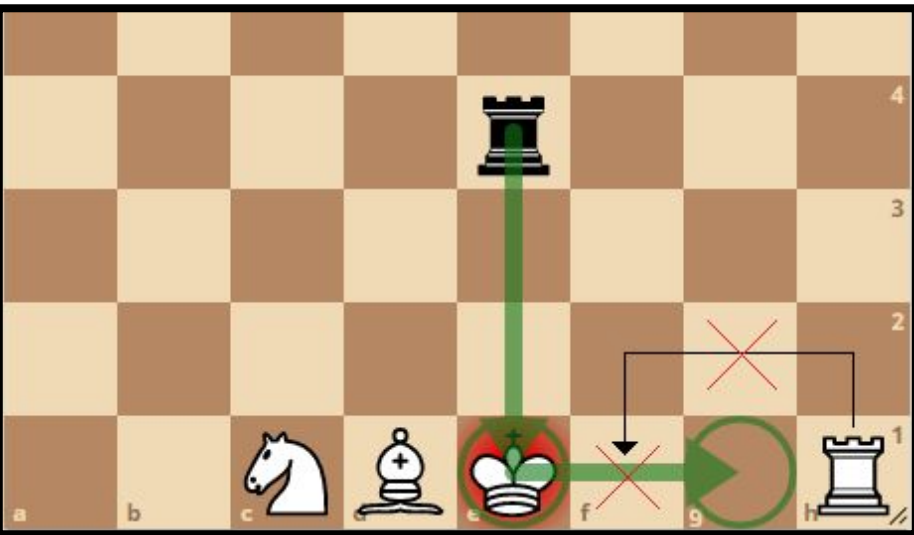
- если король по ходу партии уже делал ходы (включая ход-рокировку);
- с той ладьёй, которая уже ходила.

Рокировка временно невозможна:

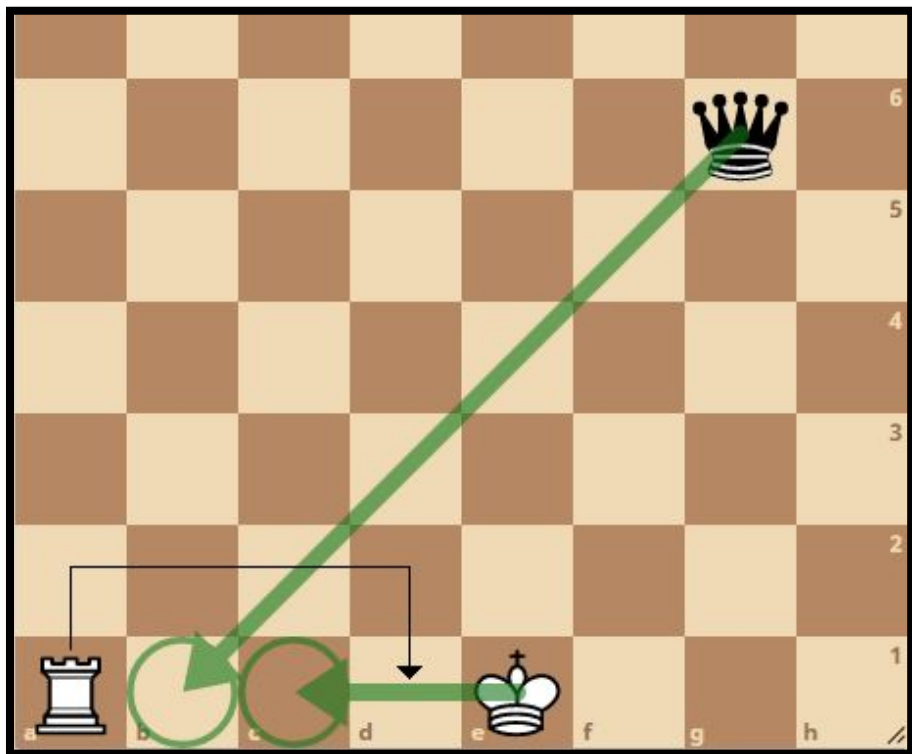
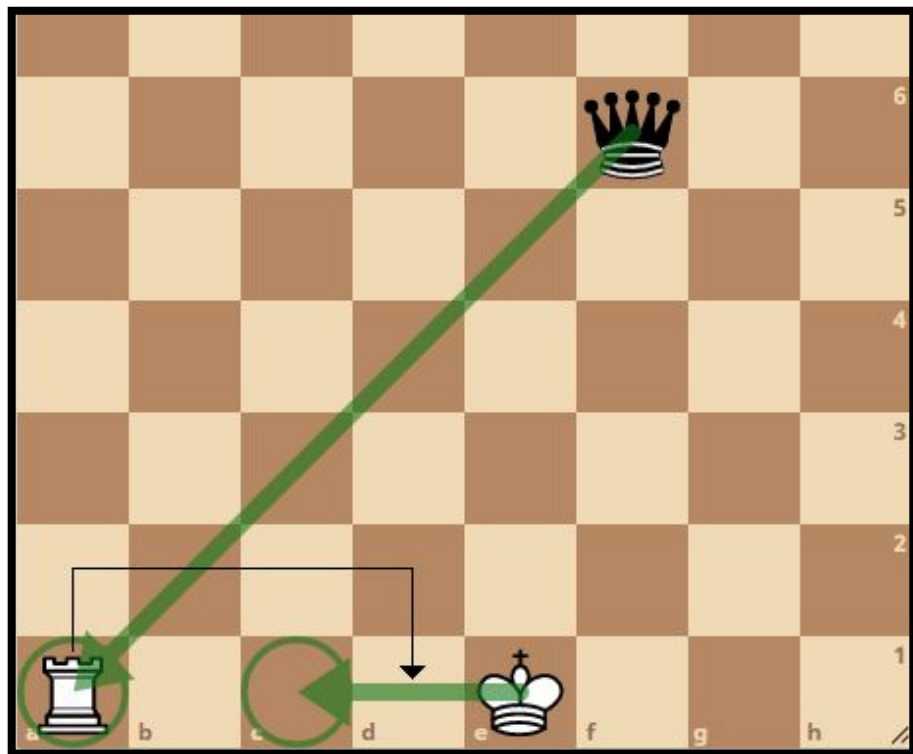
- если поле, на котором король стоит, или поле, которое он должен пересечь, или поле, которое он должен занять, атаковано одной или несколькими фигурами противника;
- если между королём и ладьёй, предназначенными для рокировки, находится другая фигура (своя или чужая).

Рокировка возможна (любители часто нарушают эти правила):

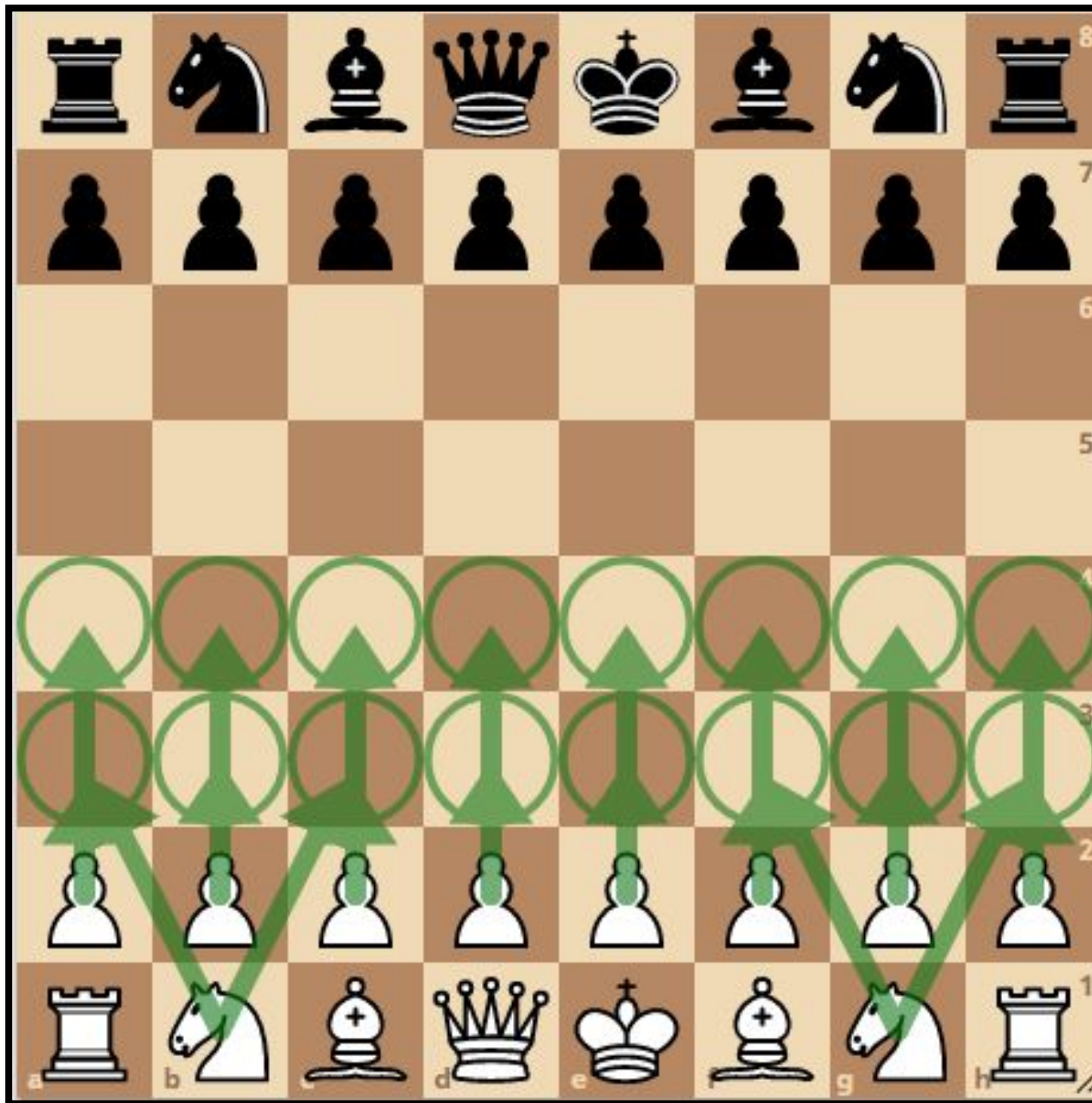
- если ладья под боем;
- если ладья, стоящая на ферзевом фланге, при рокировке проходит через битое поле b1/b8, где в начале игры стоят кони;
- если король ранее был под шахом, и от шаха избавились, прикрывшись или взяв «обидчика» другой фигурой (но при этом не сдвинули короля с начальной позиции).



Рокировка временно невозможна



Рокировка возможна



Начальные возможные ходы за белых

Раздел №2. Шахматная нотация

Шахматная нотация — это система условных обозначений, применяемых для записи шахматной партии или положения фигур на шахматной доске.

Именованние фигур

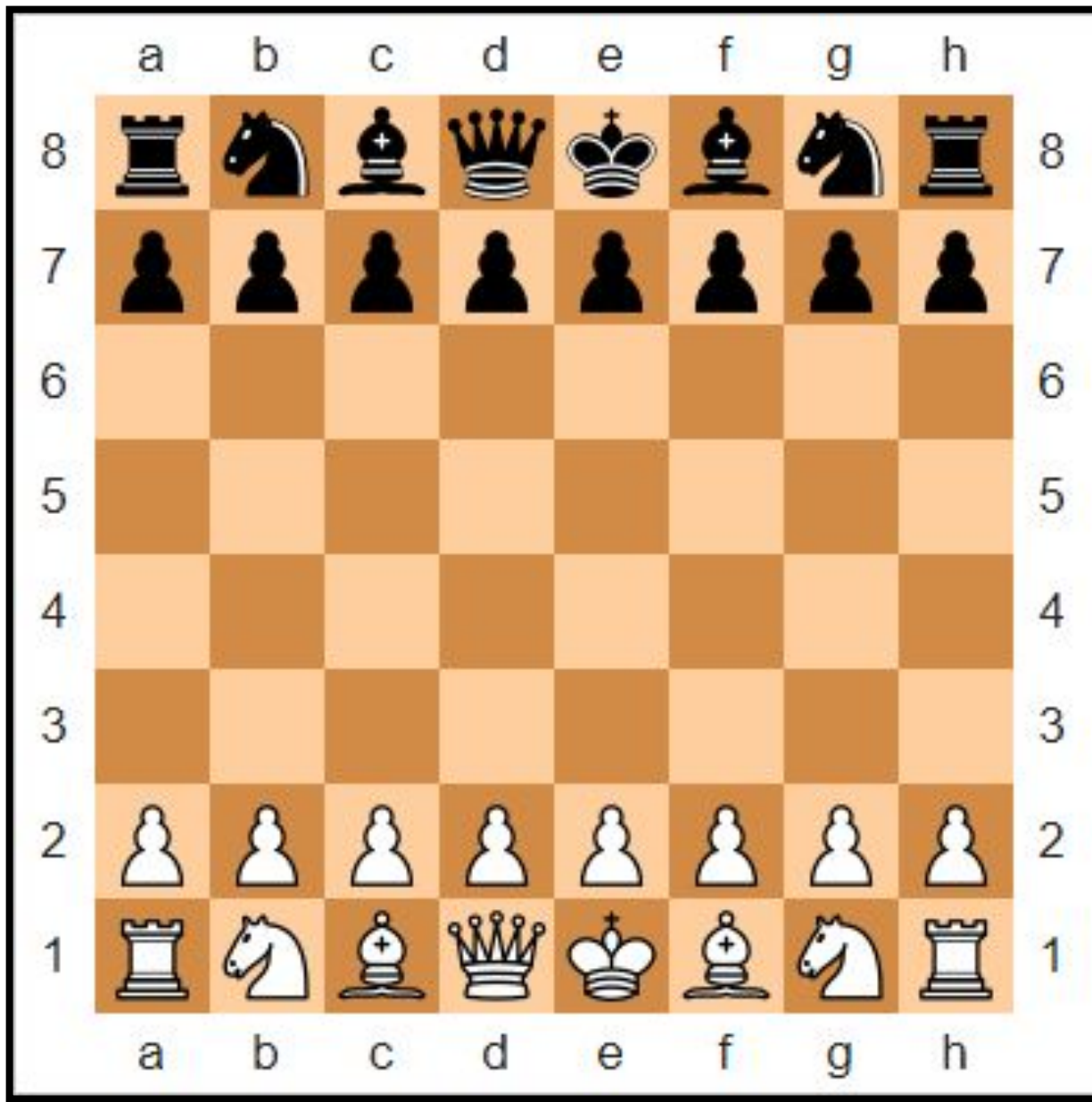
Название фигур	Обозначение в записи
Король	Кр
Ферзь	Ф
Ладья	Л
Конь	К
Слон	С
Пешка	Не записывается

Вертикали обозначаются латинскими буквами от а до h от ферзевого фланга к королевскому, горизонтали — цифрами от 1 до 8 от белых фигур к чёрным.

Каждое поле шахматной доски обозначается двумя символами — буквой вертикали и цифрой горизонтали, к которым принадлежит это поле. Так, в стандартной начальной расстановке белый король стоит на поле, имеющее обозначение e1.

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

Шахматная нотация



Шахматы, расставленные в начальное положение

Запись ходов

Запись ходов

Полная

Сокращённая

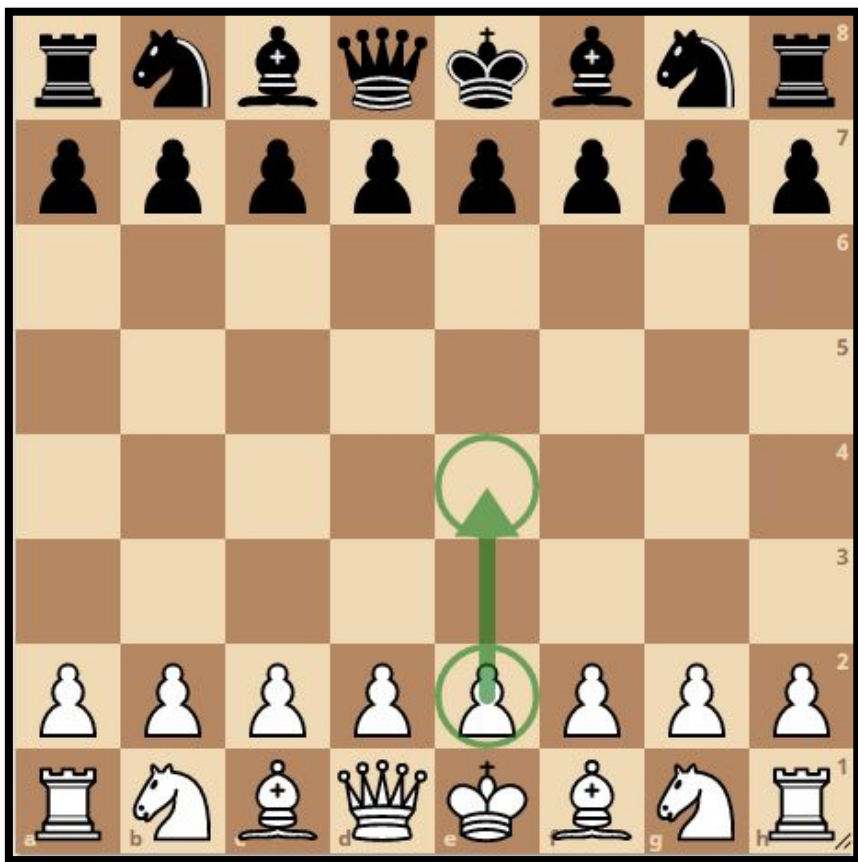
Запись хода состоит из таких компонентов:

1. Порядковый номер хода.
2. Указание на фигуру, совершающую ход.
3. Поле, с которого сделан ход.
4. Символ взятия — буква х, либо тире для тихого хода (—).
5. Поле, на которое сделан ход.
6. Если пешка совершила превращение, после целевого поля указывается обозначение фигуры, в которую она превратилась.
7. Рокировка в длинную сторону записывается как 0-0-0, в короткую — как 0-0.

Не указывается исходное поле.

**Существует вариант алгебраической нотации, в котором для обозначения взятия используется двоеточие :, для мата — крест x, для двойного шаха — двойной плюс (++).*

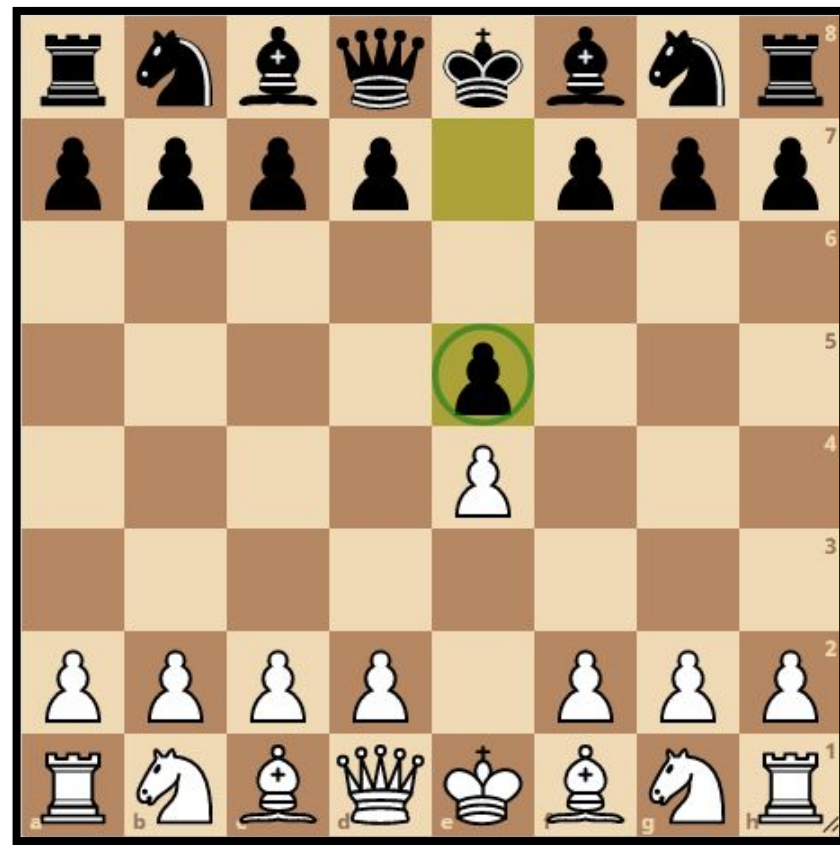
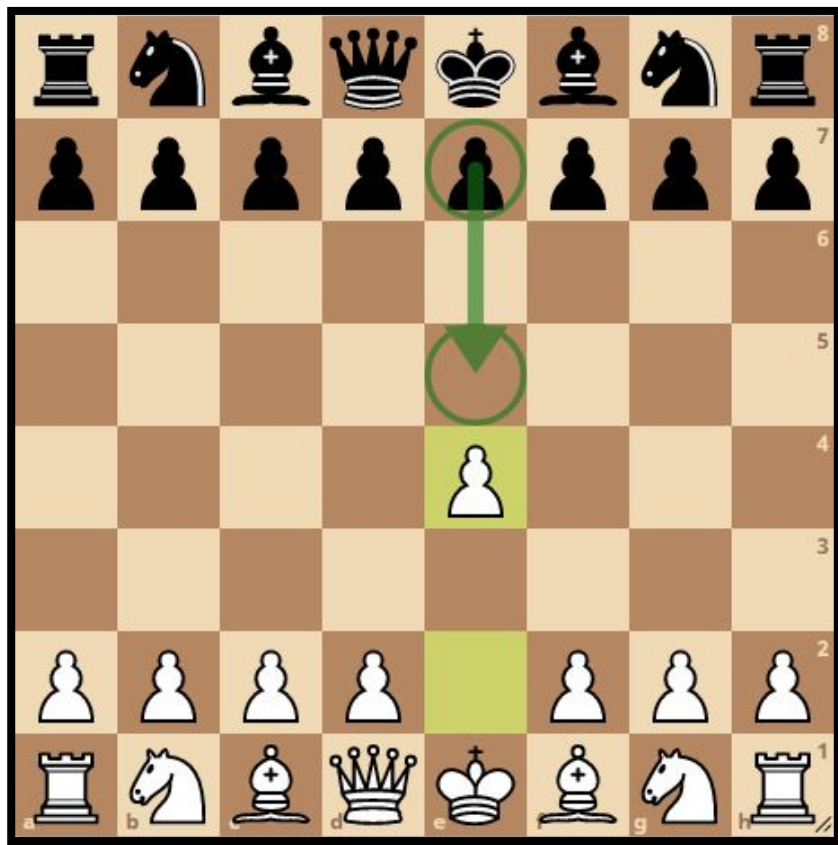
Примеры записи ходов



Запись хода:

Полная: 1) e2—e4

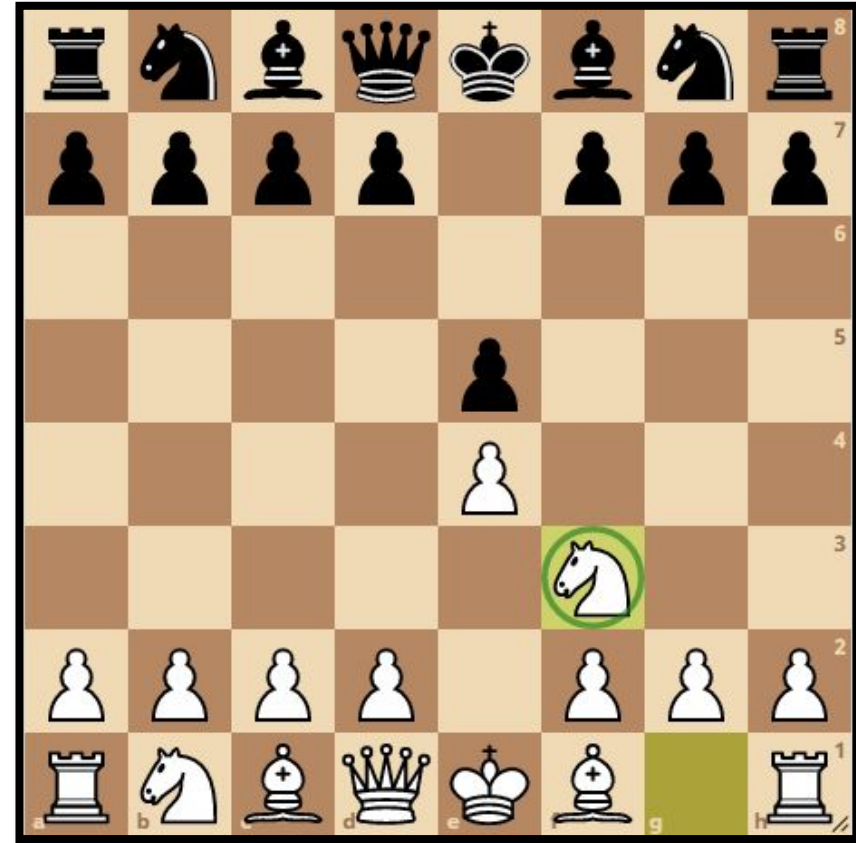
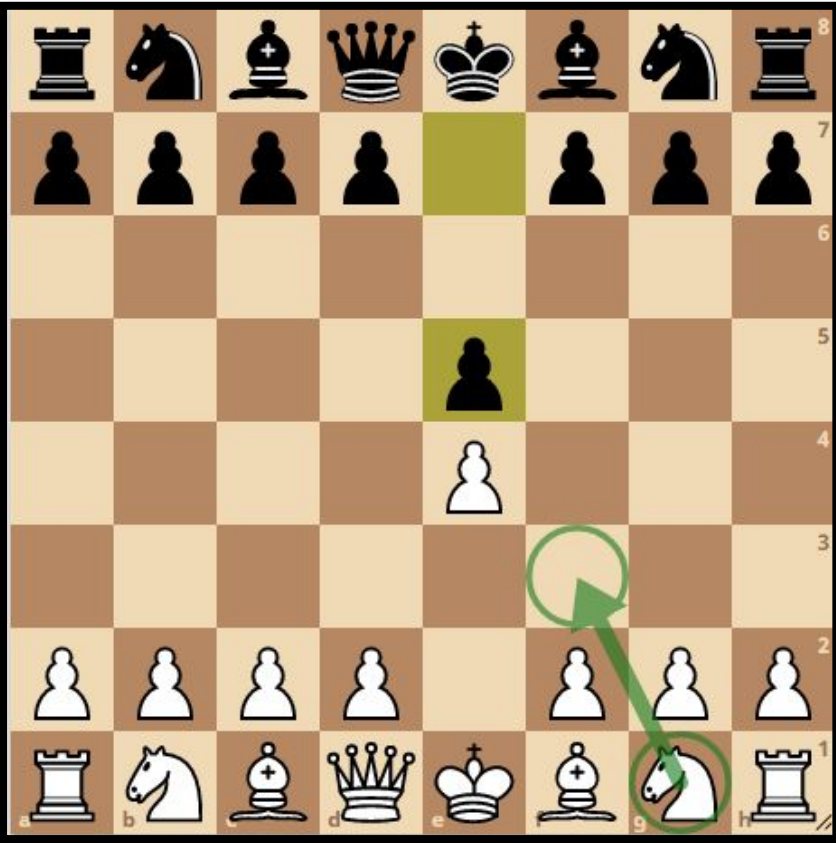
Сокращённая: 1) e4



Запись хода:

Полная: 1) е2—е4 е7—е5

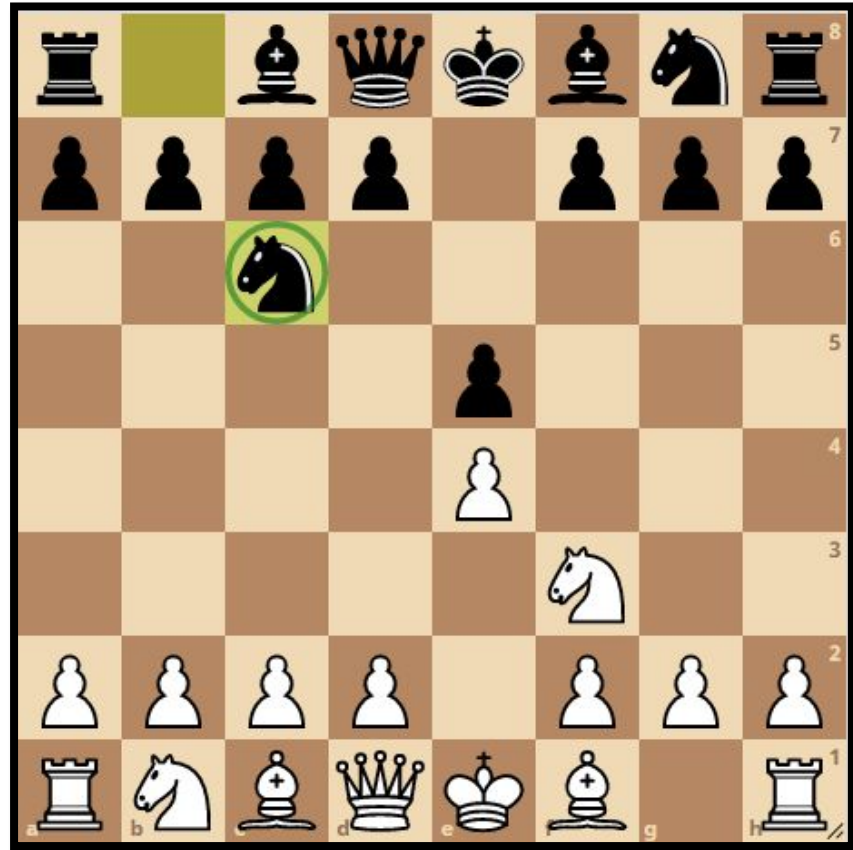
Сокращённая: 1) е4 е5



Запись хода:

Полная: 1) e2—e4 e7—e5
2) Kg1—f3

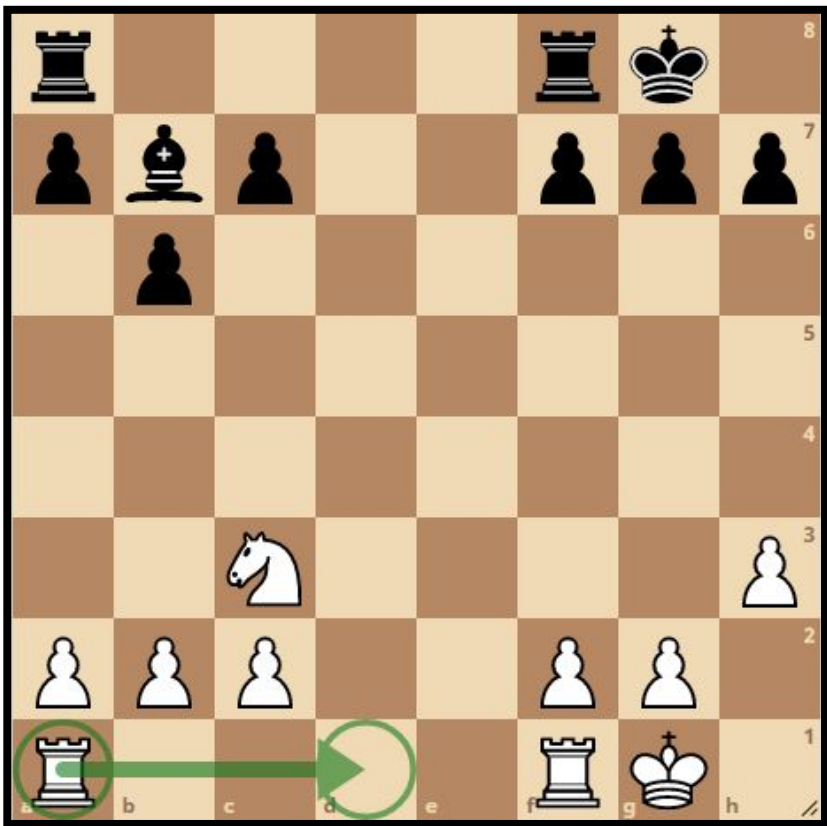
Сокращённая: 1) e4 e5
2) Kf3



Запись хода:

Полная: 1) e2—e4 e7—e5
2) Kg1—f3 Kb8—c6

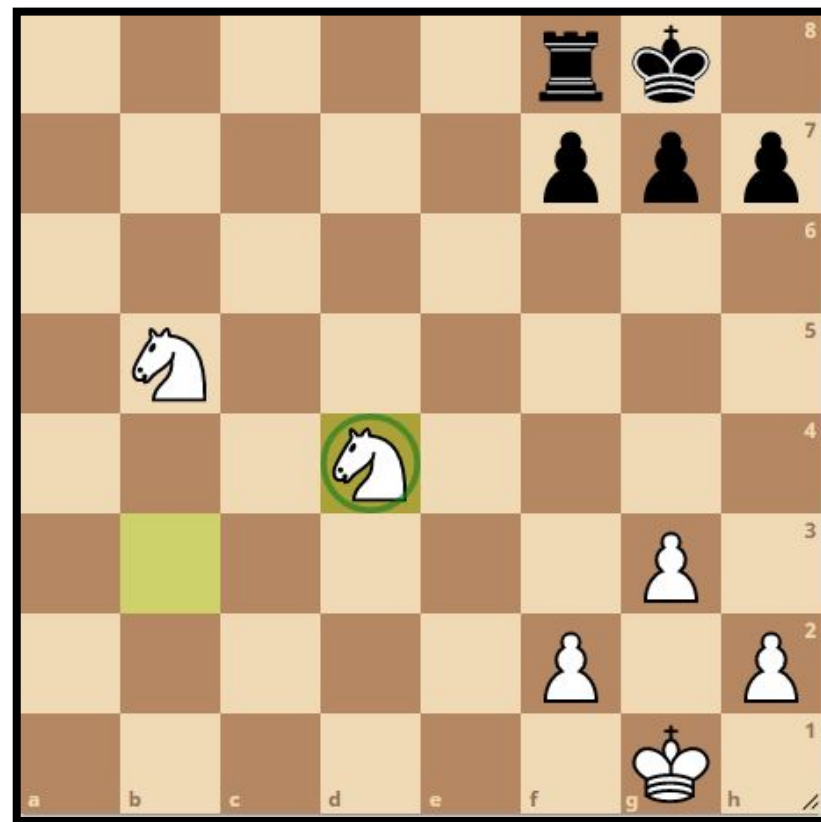
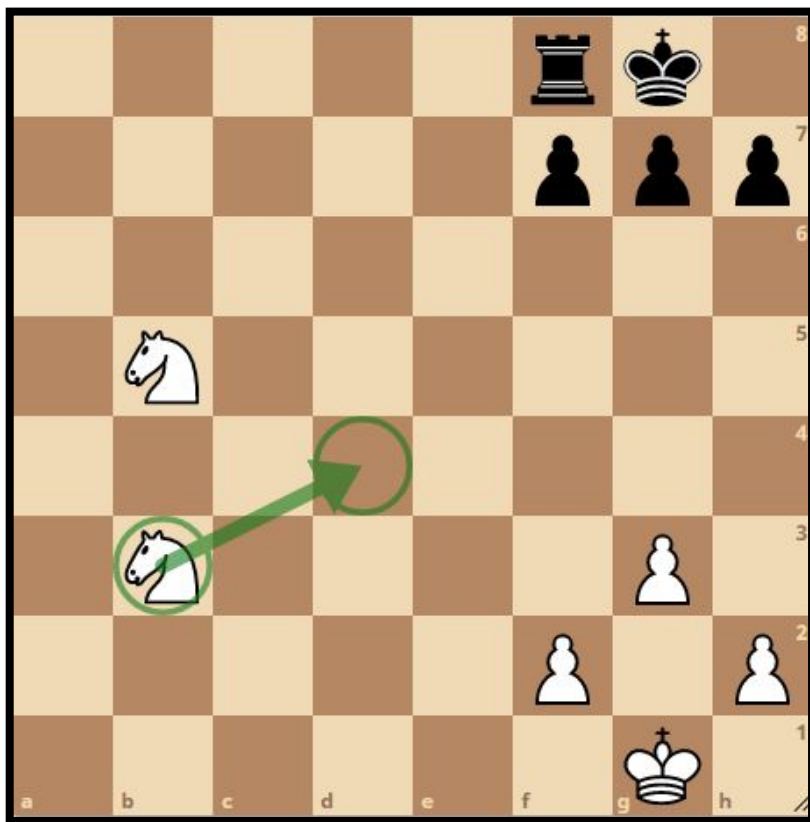
Сокращённая: 1) e4 e5
2) Kf3 Kc6



Запись хода:

Полная: 30) Ла1—d1

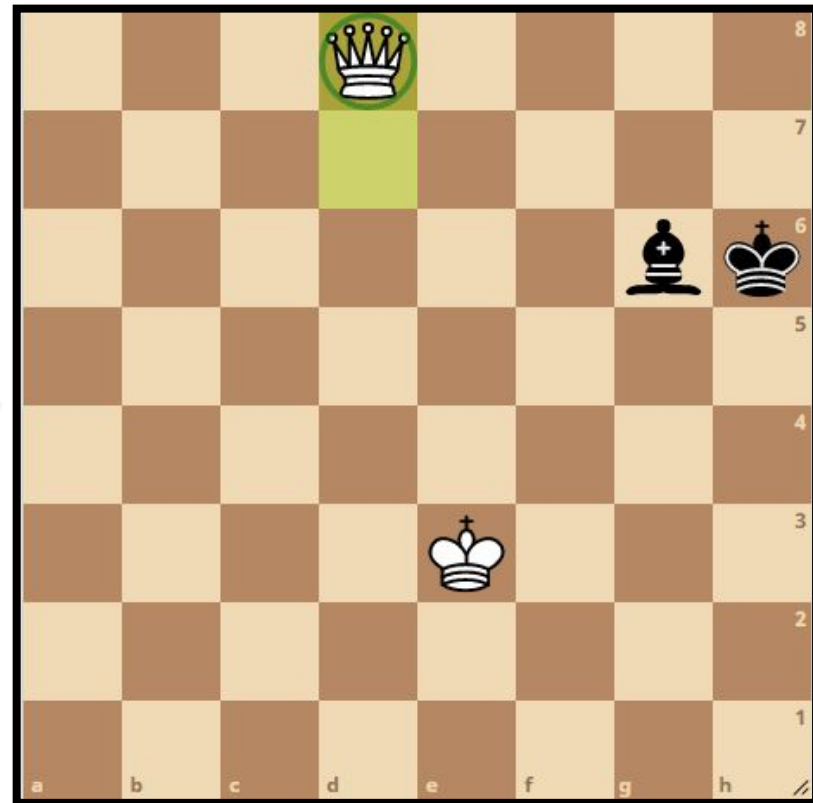
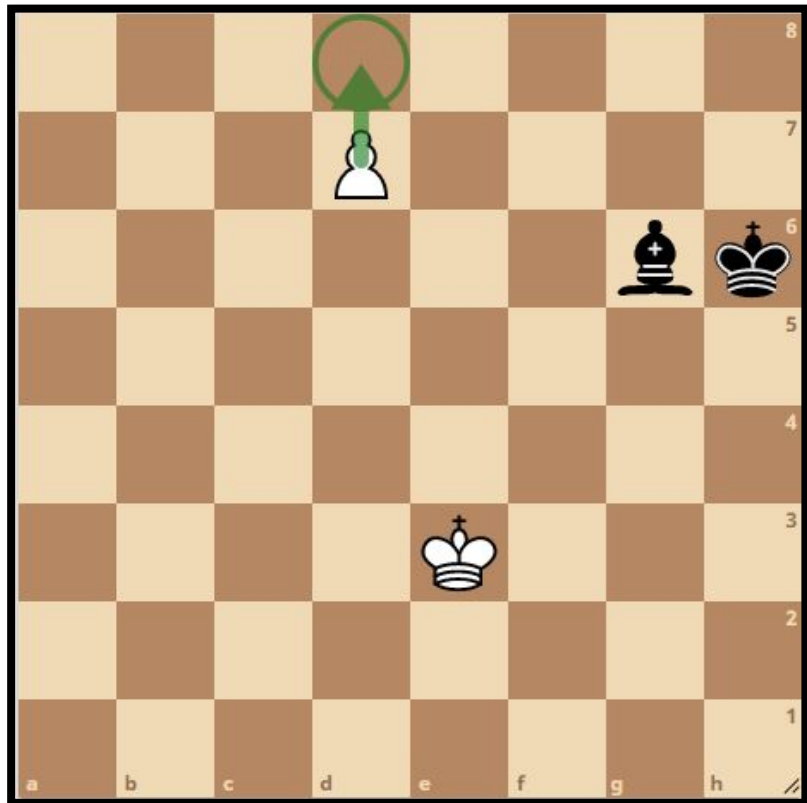
Сокращённая: 30) Лад1



Запись хода:

Полная: 45) Kb3—d4

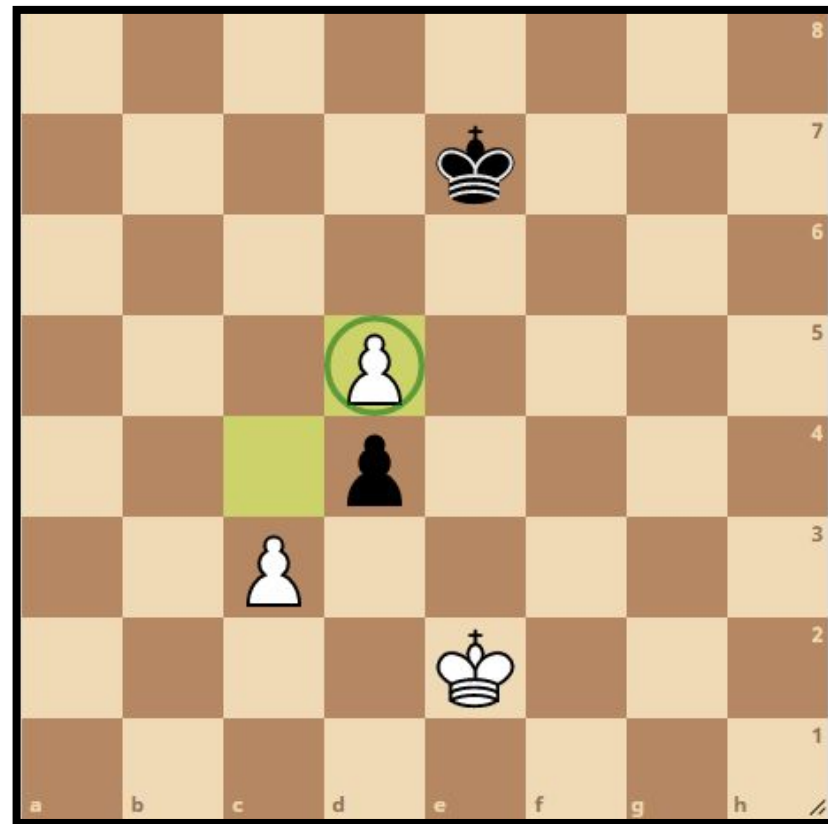
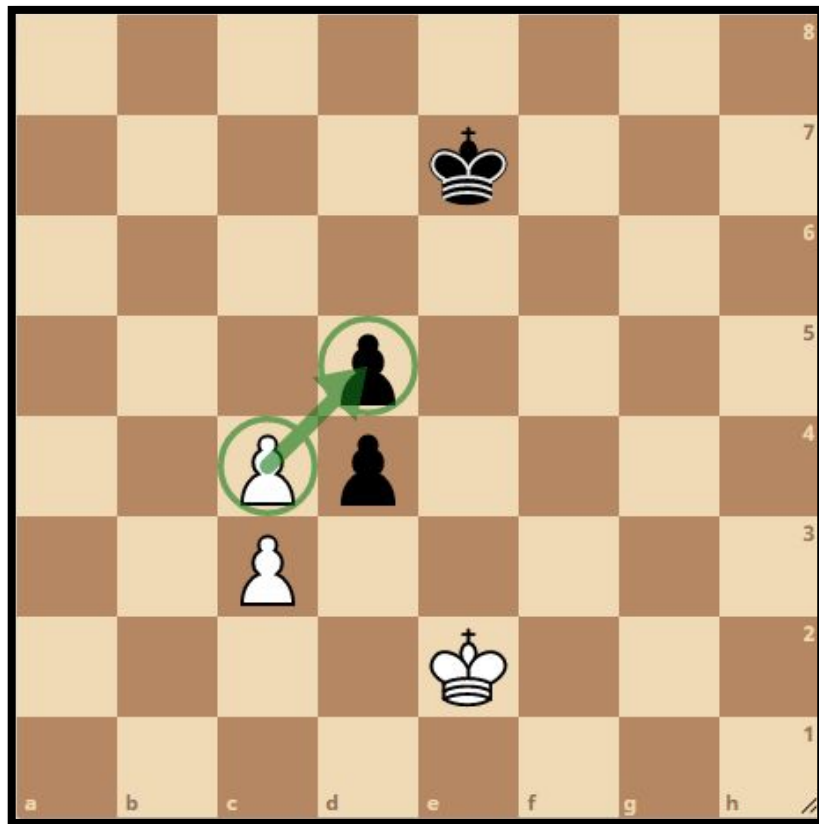
Сокращённая: 45) K3d4



Запись хода:

Полная: 55) d7—d8Ф

Сокращённая: 55) d8Ф



Запись хода:

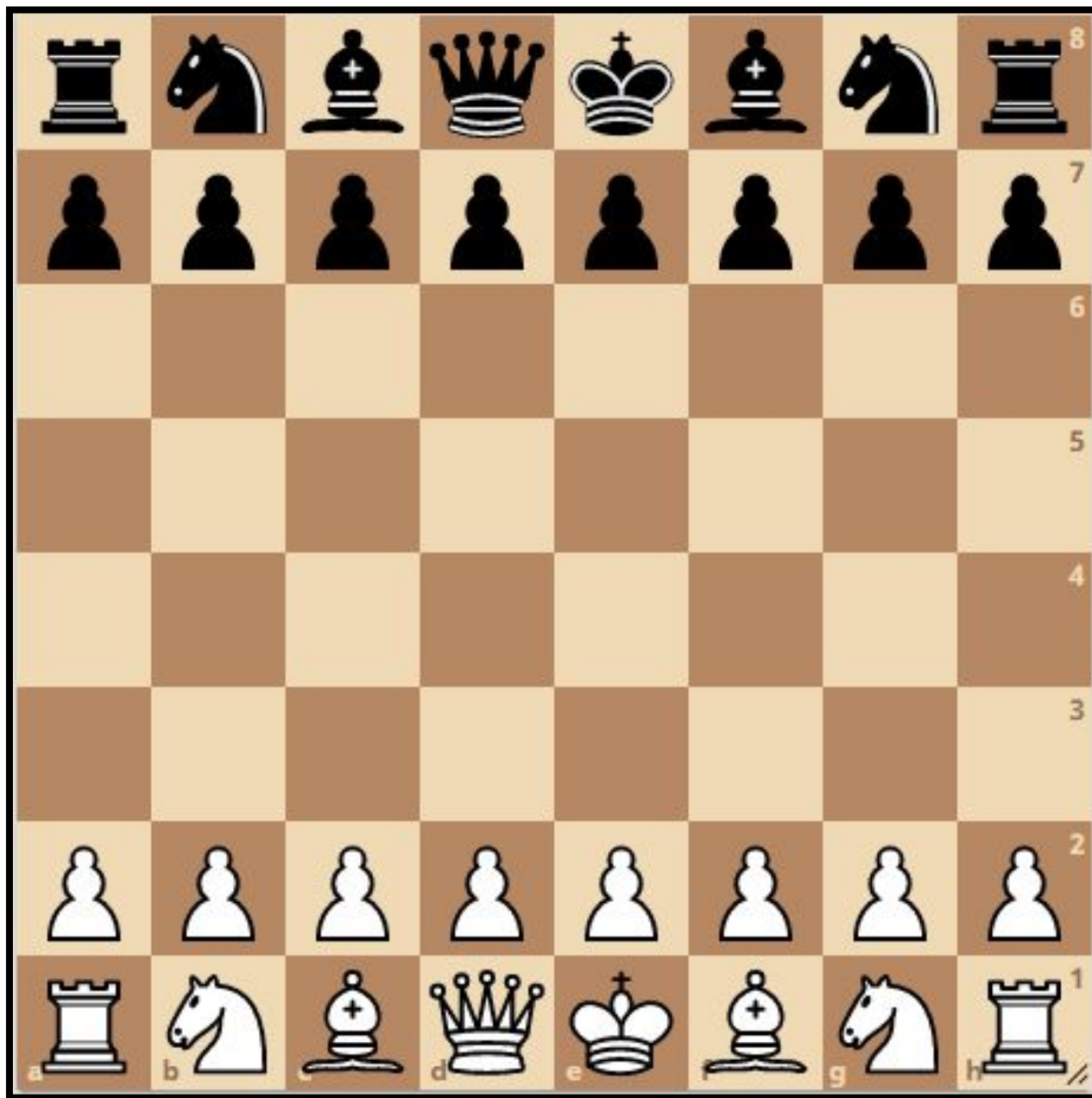
Полная: 62) c4:d5

Сокращённая: 62) cd5

Раздел №3. Правила игры в шахматы

Шахматная доска и её расположение

- Шахматная доска состоит из 64 клеток одинакового размера, попеременно светлых (белые поля) и тёмных (чёрные поля) по вертикали и горизонтали.
- Шахматная доска располагается между игроками таким образом, чтобы угловое поле справа от каждого шахматиста было белым.
- Ряд из 8 полей, идущий от края доски, ближайшего к одному игроку, к краю доски, ближайшего ко второму игроку, называется вертикалью.
- Ряд из 8 полей, идущий от одного края шахматной доски к другому под прямым углом к вертикалям, называется горизонталью.
- Ряд полей одинакового цвета, касающихся друг друга углами, называется диагональю. Диагональ, которая проходит из одного угла доски к другому, называется «большой диагональю».



Начальная расстановка фигур на доске

Ведение партии

Оба партнёра должны играть по очереди, делая каждый раз один ход. Игрок, который имеет белые фигуры, начинает партию. Ход белых вместе с последующим ходом чёрных считается одним ходом. Кому из партнёров играть белыми, решает в товарищеской партии жребий или договорённость игроков, а в соревнованиях — регламент их проведения.

Фигуры и их расположение

Перед началом игры каждый игрок имеет в распоряжении 16 фигур:

- **2 ладьи** (занимают угловые клетки справа и слева);
- **2 коня** (занимают места сразу за ладьями);
- **2 слона** (занимают места сразу за конями);
- **ферзь** (занимает центральную клетку своего цвета);
- **король** (занимает свободное место рядом с ферзем);
- **8 пешек** (размещаются во втором ряду перед всеми остальными фигурами).

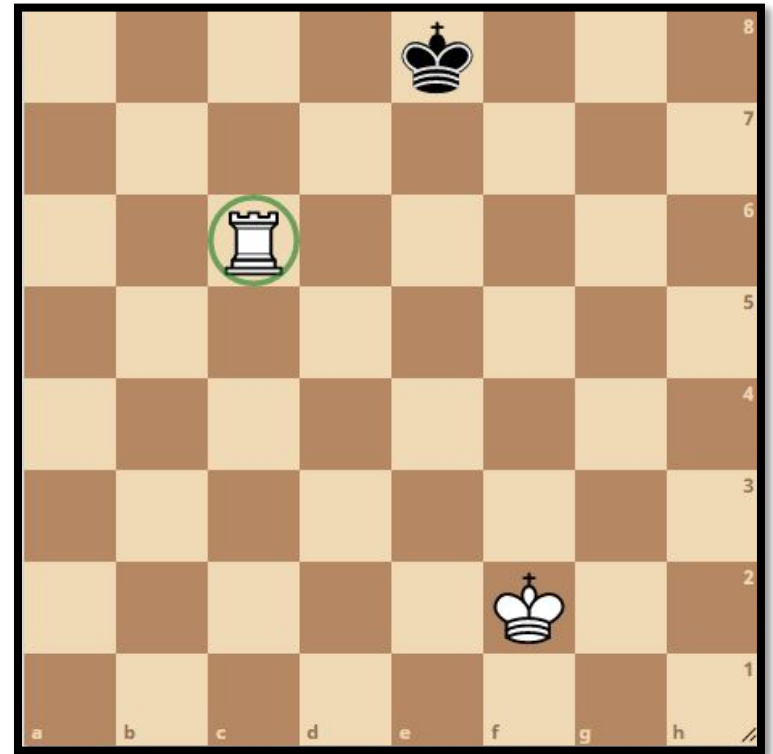
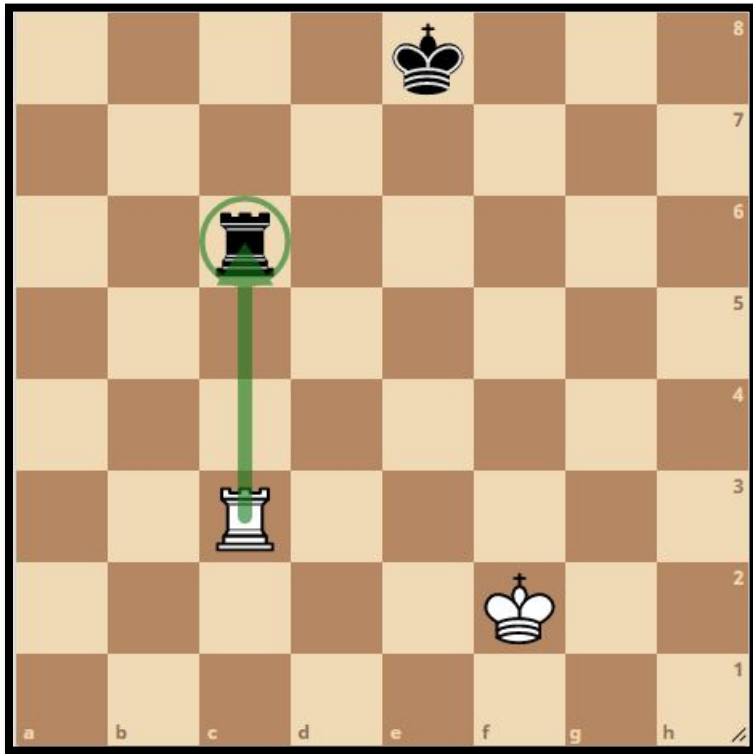
Общее понятие хода

- За исключением рокировки, ходом называется передвижение одной фигуры с одного поля на другое — свободное либо занятое фигурой соперника. Ходы в шахматах выполняются соперниками по очереди.
- Ни одна из фигур, за исключением ладьи во время рокировки и коня, не может пересекать поле, занятое другой фигурой (перепрыгивать другие фигуры).
- Если фигура перемещается на поле, занятое фигурой противника, то фигура противника должна быть снята с доски игроком, который сделал ход. Такой ход называется взятием. Единственной фигурой, которая не может быть взята и снята с доски, является король.

Ход считается сделанным:

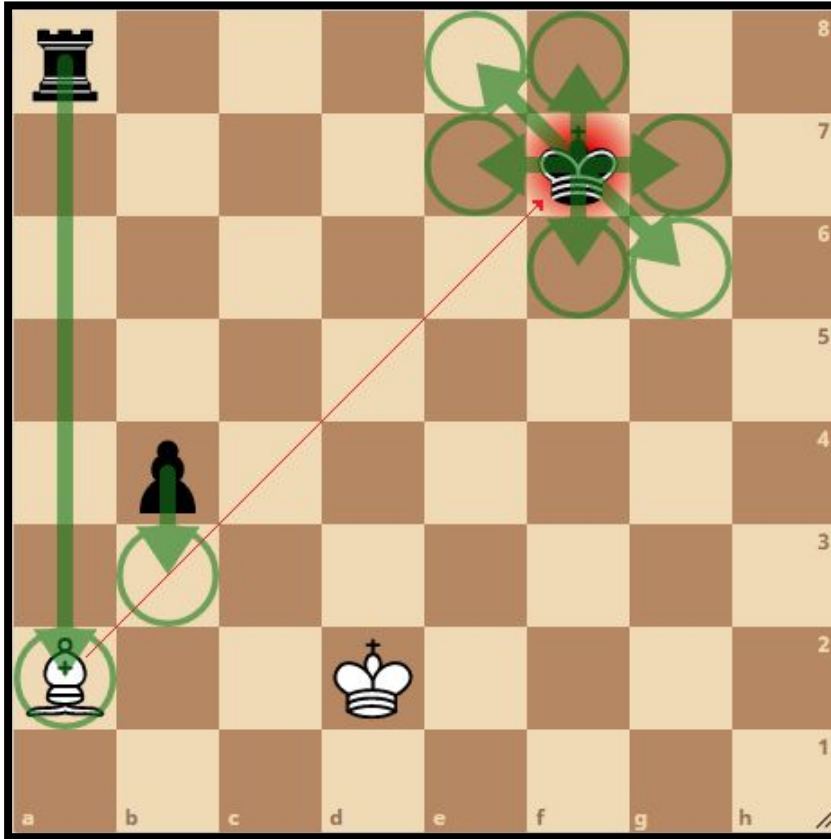
- при передвижении фигуры на свободное поле — когда рука игрока отпустила фигуру;
- при взятии — когда взятую фигуру сняли с доски и когда игрок, поставив на новое место свою фигуру, отпустил её;
- при рокировке — когда рука игрока отпустила ладью, ставшую на поле, которое король пересёк;
- при превращении пешки, когда пешка снята с доски и игрок отнял руку от новой фигуры, поставленной на поле превращения.

Взятие



Взятие в шахматах — это ход фигуры (или пешки) на поле, занятое фигурой (пешкой) соперника. Взятая фигура снимается с доски.

Шах



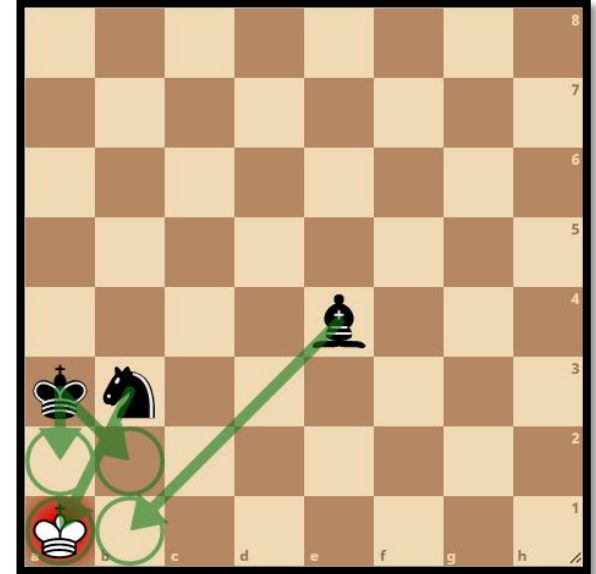
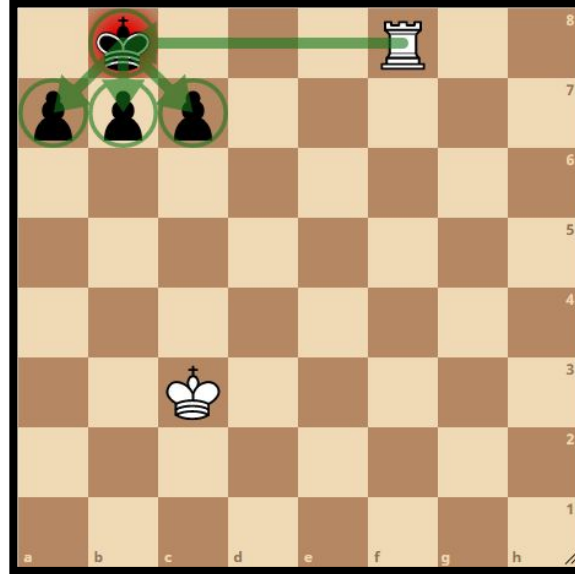
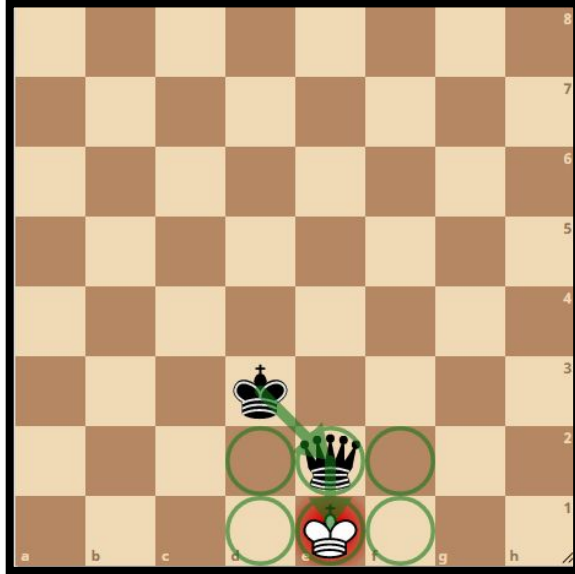
Белый слон на a2 объявляет шах чёрному королю. Чёрные обязаны выйти из-под шаха, совершив один из 8 возможных ходов: взять слона ладьёй (и одновременно объявить ответный шах белому королю), закрыться пешкой или уйти королём на одно из указанных полей вокруг него.

Шах — ситуация в шахматах и их вариантах, когда король находится под боем. Если от шаха нет защиты, объявляется *мат*. Правилами шахмат для игрока запрещён ход, после которого его король оказывается под шахом.

Шах королю должен быть отражён следующим ходом. Шах можно отбить одним из следующих способов:

- отойти королём на поле, которое не находится под ударом фигур соперника;
- взять фигуру, которая угрожает королю;
- прикрыть короля, поставив другую свою фигуру под удар на поле, находящееся между королём и фигурой, которая его атакует. Прикрыть короля невозможно от атаки конём.

Мат



Примеры матов

Мат — это ситуация в шахматах и других шахматных играх, когда король находится под шахом, и игрок не может сделать ни одного хода, чтобы его избежать. Таким образом, при мате одновременно:

- король находится под шахом;
- у короля нет возможности уйти от шаха (все поля вокруг него заняты своими фигурами или находятся под ударом фигур противника, или король находится на краю игровой доски);
- у игрока нет возможности закрыться от шаха другой фигурой или же он сделан конём;
- нет возможности взять фигуру, объявившую шах (не обязательно, если шах двойной).

Выигрыш партии

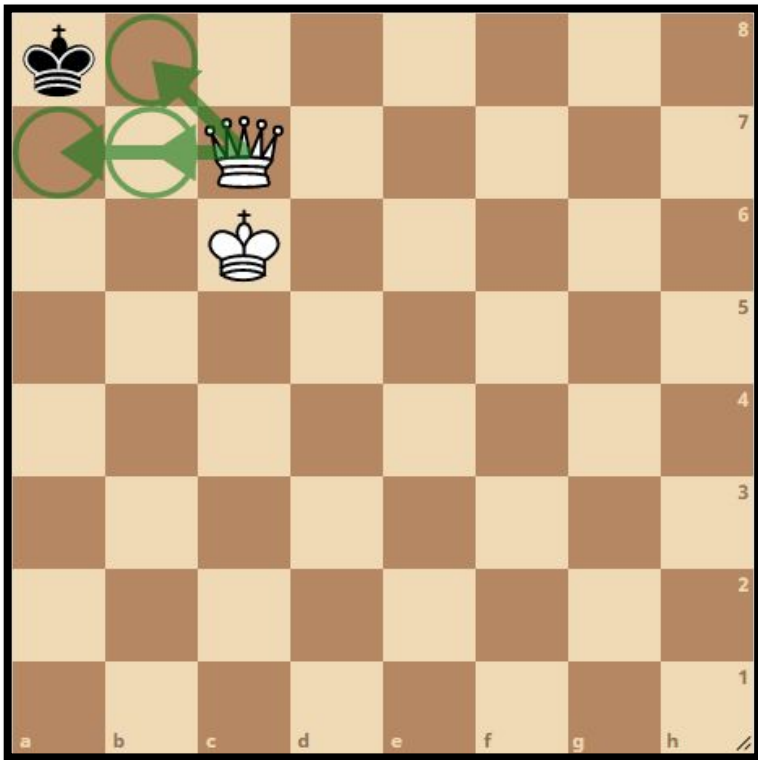
- 1.** Партия считается выигранной шахматистом, который дал мат королю соперника.
- 2.** Партия считается выигранной тем из партнёров, противник которого признал себя побеждённым.
- 3.** Партия считается выигранной, если у одного из шахматистов закончилось время на ходы, отведённое регламентом партии, и у его соперника при этом есть возможность поставить мат при условии наименее компетентной игры соперника. Шахматист, у которого закончилось время в этом случае, признаётся побеждённым, иначе присуждается ничья.
- 4.** Партия считается выигранной, если один из шахматистов сделал два невозможных хода, и у его соперника при этом есть возможность поставить мат при условии наименее компетентной игры соперника. Шахматист, который сделал два невозможных хода в этом случае, признаётся побеждённым, иначе присуждается ничья.
- 5.** Партия считается выигранной шахматистом, если его соперник нарушил некоторые правила игры. Например, при откладывании партии не записал секретного хода (умышленно или по забывчивости) или записал либо невозможный ход, либо ход, который может быть понят неоднозначно. Также игрок проигрывает, если он отказывается продолжать партию, не признав себя побеждённым и не сообщив арбитру об этом.
- 6.** Партия считается проигранной шахматистом, если он не явился на турнир в пределах допустимого времени опоздания.
- 7.** Игроку может быть присуждена победа, если у него нет пары или соперник был удалён из турнира.

Ничья

Партия заканчивается вничью:

- В положении, когда возможность выигрыша исключена из-за «мёртвой позиции» (например, недостаточный материал — король против короля, король против короля с конём, король против короля с одним или несколькими однополюсными слонами, король со слоном против короля со слоном при однополюсных слонах).
- Если король игрока (при его очереди хода) не находится под шахом и игрок не может сделать ни одного хода. Такое положение называется патом.
- При взаимном согласии игроков (в случае применения софийских правил, по решению судьи).
- По требованию игрока, если одна и та же позиция возникает три раза, причём очередь хода каждый раз принадлежит одному и тому же игроку и, кроме того, во всех случаях имеются абсолютно одинаковые возможности игры (право на рокировку или взятие на проходе) (троекратное повторение позиции).
- Когда игрок до совершения хода доказывает, что обеими сторонами сделано не менее 50 ходов, в течение которых ни одна фигура не была взята и ни одна пешка не сделала хода, или же заявляет о желании сделать ход, после которого возникает такая ситуация (правило 50 ходов). Если такая ситуация возникает после 75 ходов, игра заканчивается вничью без требования игрока. Если на доске мат, засчитывается победа.

- Если у одного из шахматистов закончилось время на ходы, отведённое регламентом партии, или же он сделал два невозможных хода, а его соперник при этом не может поставить мат даже при условии наименее компетентной игры соперника (например, если остался одинокий король).
- Если в последнем периоде игры упали оба флажка и невозможно установить, какой из них упал первым.
- Если используются рекомендации ФИДЕ в последнем периоде без добавления, арбитр присуждает ничью после заявления шахматиста, у которого осталось меньше двух минут, а его соперник не может или не пытается выиграть партию нормальными способами (т. е. игра на флажок).



Пат — это положение в партии в шахматы и других играх шахматного типа, при котором сторона, имеющая право хода, не может им воспользоваться, так как все её фигуры и пешки либо сняты с доски, либо лишены возможности сделать ход по правилам, причём король не находится под шахом.

Раздел №4. Регистрация на Lichess

1. Заходим по ссылке <https://lichess.org/>

lichess.org

ИГРА ЗАДАЧИ ОБУЧЕНИЕ ПРОСМОТР СООБЩЕСТВО ИНСТРУМЕНТЫ

ВОЙТИ

Быстрый старт Зал ожидания Игра по переписке

1+0 Bullet	2+1 Bullet	3+0 Blitz
3+2 Blitz	5+0 Blitz	5+3 Blitz
10+0 Rapid	10+5 Rapid	15+10 Rapid
30+0 Classical	30+20 Classical	Своя игра

СОЗДАТЬ ИГРУ

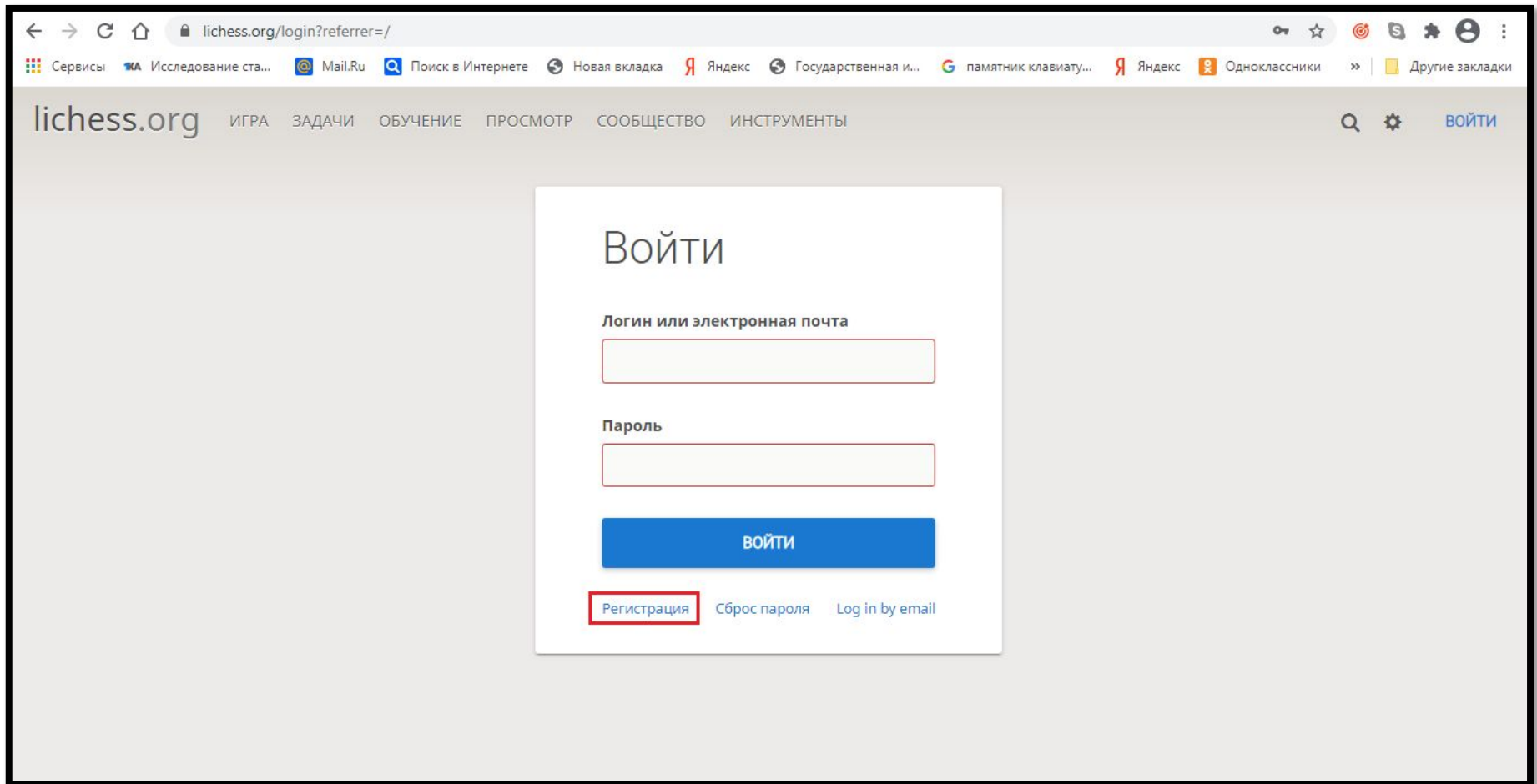
СЫГРАТЬ С ДРУГОМ

СЫГРАТЬ С КОМПЬЮТЕРОМ

114 149 игроков
45 096 партий

Окно Lichess

2. Нажимаем на кнопку «Войти» в правом верхнем углу (на предыдущем слайде указана **красным** цветом).



3. Нажимаем на кнопку «Регистрация» (на картинке указана **красным** цветом).

4. Вводим своё имя пользователя, пароль и электронную почту.

The screenshot shows the registration page on lichess.org. The browser address bar displays "lichess.org/signup". The page header includes the site name "lichess.org" and navigation links: "ИГРА", "ЗАДАЧИ", "ОБУЧЕНИЕ", "ПРОСМОТР", "СООБЩЕСТВО", and "ИНСТРУМЕНТЫ". A search icon, a settings gear, and a "ВОЙТИ" (Login) button are also present in the header.

Регистрация

Имя пользователя

Пароль

Надёжность пароля

—————

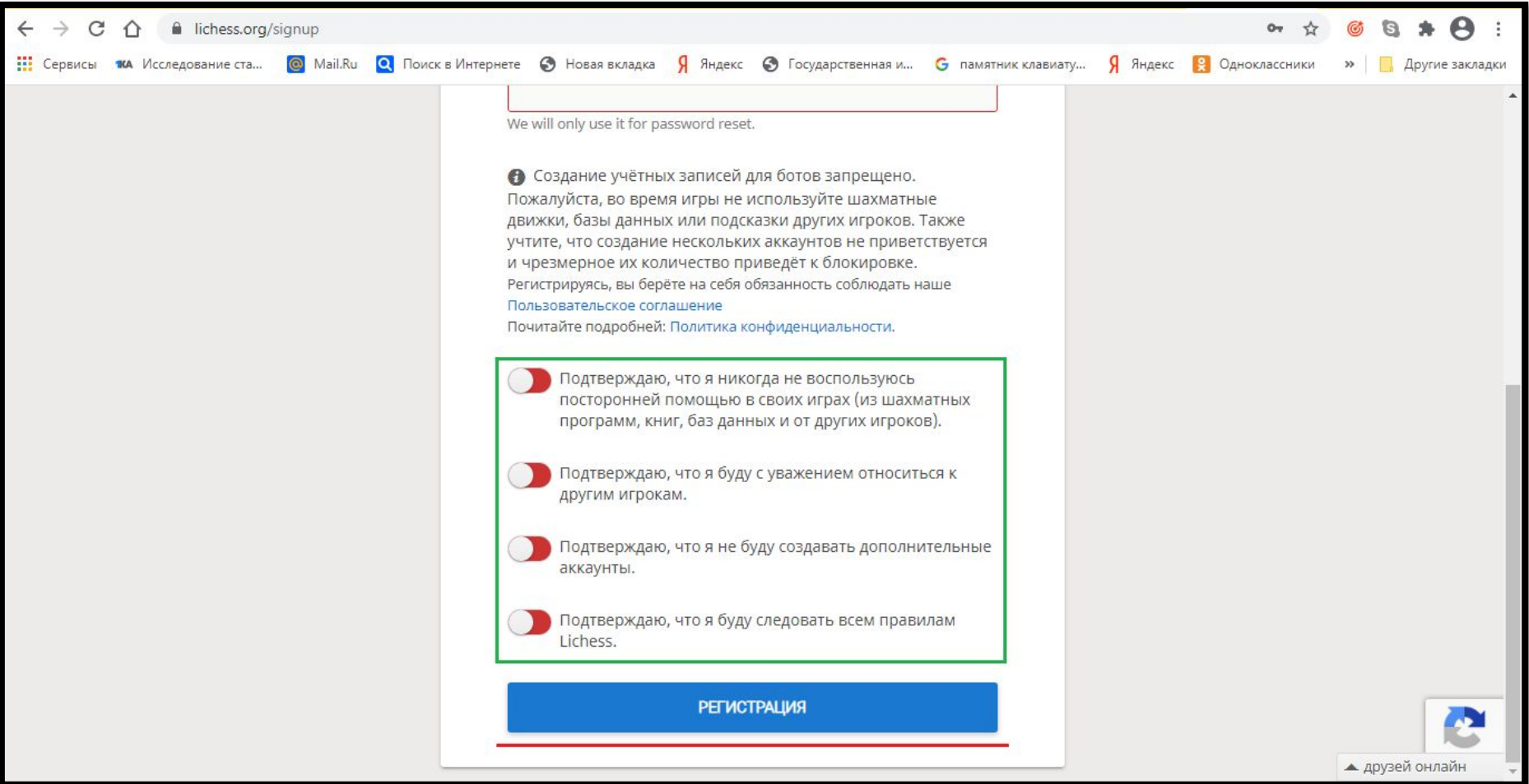
Электронная почта

We will only use it for password reset.

i Создание учётных записей для ботов запрещено.
Пожалуйста, во время игры не используйте шахматные
движки, базы данных или подсказки других игроков. Также
учтите, что создание нескольких аккаунтов не приветствуется

В нижнем правом углу страницы находится логотип "Создание учётных записей" (Account creation) с иконкой перезагрузки.

5. Отмечаем все условия, указанные при регистрации (отмечены **зелёным** цветом) и жмём кнопку «Регистрация».



The screenshot shows the registration page on lichess.org. The browser's address bar displays "lichess.org/signup". The page content includes a warning about password reset, a notice that bot accounts are prohibited, and a list of four terms of service, each with a radio button. The entire list of terms is enclosed in a green rectangular box. Below the terms is a blue button labeled "РЕГИСТРАЦИЯ".

We will only use it for password reset.



i Создание учётных записей для ботов запрещено. Пожалуйста, во время игры не используйте шахматные движки, базы данных или подсказки других игроков. Также учтите, что создание нескольких аккаунтов не приветствуется и чрезмерное их количество приведёт к блокировке. Регистрируясь, вы берёте на себя обязанность соблюдать наше [Пользовательское соглашение](#). Почитайте подробнее: [Политика конфиденциальности](#).

- Подтверждаю, что я никогда не воспользуюсь посторонней помощью в своих играх (из шахматных программ, книг, баз данных и от других игроков).
- Подтверждаю, что я буду с уважением относиться к другим игрокам.
- Подтверждаю, что я не буду создавать дополнительные аккаунты.
- Подтверждаю, что я буду следовать всем правилам Lichess.

РЕГИСТРАЦИЯ

друзей онлайн

6. На вашу электронную почту придёт ссылка для активации учётной записи Lichess. Нажимаем на неё.

 lichess.org Сегодня, 20:02
Кому: вам    

Нажмите на ссылку, чтоб активировать учётную запись Lichess:

<https://lichess.org/signup/confirm/ZGpka2prdmx2bHZ8ZTRjMmY3fDc2ZWJmZGZhYjQ2Yzl5>

(Ссылка в письме не работает? Попробуйте скопировать её и вставить в адресную строку браузера!)

Это служебное письмо, связанное с вашим использованием lichess.org. Если вы не регистрировались на Lichess, просто проигнорируйте это сообщение.

7. Появляется ваша личная страница на Lichess. Вам и нам важно, чтобы Вы здесь играли в шахматы с различными соперниками и решали тактические задачи.

Для того чтобы начать играть с различными соперниками, нужно кликнуть на значок «Игра» в верхнем левом углу (отмечен **зелёным** цветом). Для того чтобы начать решать тактические позиции, Вам необходимо кликнуть на значок «Задачи» (отмечен **фиолетовым** цветом).

The screenshot shows the Lichess.org website interface. The browser address bar displays "lichess.org/@/djdkjklvlv". The navigation menu at the top includes "ИГРА" (highlighted in green), "ЗАДАЧИ" (highlighted in purple), "ОБУЧЕНИЕ", "ПРОСМОТР", "СООБЩЕСТВО", and "ИНСТРУМЕНТЫ". A search bar is visible on the right side of the navigation menu.

On the left sidebar, there are several game mode options: "BULLET" (0 игр), "BLITZ" (0 игр), "РАПИД" (0 игр), "КЛАССИКА" (0 игр), "ИГРА ПО ПЕРЕПИСКЕ" (0 игр), "ЗАДАЧИ" (0 задач), and "PUZZLE STORM" (0). The "ИГРА" and "ЗАДАЧИ" buttons are highlighted with green and purple boxes, respectively.

The main content area shows the user's profile page. A red box highlights the user's name input field, which is currently empty. A large black arrow points from the text "Ваше имя пользователя" to this field. Below the name field, there are statistics: "Подписчиков", "Турнирных Очков", "Студий", and "Сообщений На Форуме", each with a value of 0.

The profile page includes a welcome message: "Welcome to lichess.org! This is your profile page. Would you like to improve it?". It also displays the registration date: "Дата регистрации 26 февр. 2021 г." and the last online status: "Был онлайн 10 минут назад". There are links for "Профиль заполнен на 0%", "Предпочитаемые соперники", and "Проведённое за игрой время: 0 минут".

At the bottom of the page, there is a list of suggestions: "Learn chess rules", "Improve with chess tactics puzzles", "Play the artificial intelligence", "Play opponents from around the world", "Follow your friends on Lichess", "Play in tournaments", "Learn from studies and videos", "Configure Lichess to your liking", and "Explore the site and have fun :)".

The bottom of the browser window shows a taskbar with a window titled "Шахматы. Введение (занятие №1) - Microsoft PowerPoint (Сбой активации продукта)" and a system tray showing "0 Игр" and "друзей онлайн".

8. Также Вы можете перейти на «Обучение» (отмечено **СИНИМ** цветом). «Обучение» даёт возможность самостоятельно изучить основы шахмат и попрактиковаться в различных позициях.

lichess.org/@/djdjkjvlvlv

Сервисы ИИКА Исследование ста... Mail.Ru Поиск в Интернете Новая вкладка Яндекс Государственная и... памятник клавиату... Яндекс Одноклассники >> Другие закладки

lichess.org **ИГРА** ЗАДАЧИ **ОБУЧЕНИЕ** ПРОСМОТР СООБЩЕСТВО ИНСТРУМЕНТЫ

Ваше имя пользователя

0 0 0 0
Подписчиков Турнирных Очков Студий Сообщений На Форуме

Welcome to lichess.org!

This is your profile page.
Would you like to [improve it](#)?

Will a child use this account? You might want to [enable Kid mode](#).

What now? Here are a few suggestions:

- [Learn chess rules](#)
- [Improve with chess tactics puzzles](#)
- [Play the artificial intelligence](#)
- [Play opponents from around the world](#)
- [Follow your friends on Lichess](#)
- [Play in tournaments](#)
- [Learn from studies and videos](#)
- [Configure Lichess to your liking](#)
- [Explore the site and have fun :\)](#)

Дата регистрации 26 февр. 2021 г.
Был онлайн 10 минут назад
[Профиль заполнен на 0%](#)
[Предпочитаемые соперники](#)
Проведённое за игрой время: 0 минут

Шахматы. Введение (занятие №1) - Microsoft PowerPoint (Сбой активации продукта) 0 Игр друзей онлайн

9. Нажав на кнопку «Игра» переходим в окно, указанное ниже. Здесь мы можем выбрать любой формат игры в шахматы по времени. Оптимальным, на мой взгляд, для Вас будет контроль времени 10+5 (10 минут на шахматную партию + 5 секунд добавления после каждого сделанного Вами хода; отмечен на картинке синим цветом). Также Вы можете сыграть с компьютером различного уровня сложности (отмечн на картинке оранжевым цветом) или создать свою игру по вкусу по различным видами шахмат (отмечен на картинке зелёным цветом).

The screenshot shows the Lichess.org website interface. The main content is a grid of game format options under the heading "Быстрый старт". The grid is organized into three columns: "Зал ожидания" (Waiting Room) and "Игра по переписке" (Game by correspondence). The "10+5 Rapid" option is highlighted with a blue border. To the right of the grid are three buttons: "СОЗДАТЬ ИГРУ" (Create Game), "СЫГРАТЬ С ДРУГОМ" (Play with a friend), and "СЫГРАТЬ С КОМПЬЮТЕРОМ" (Play with a computer), with the last one highlighted in orange. At the bottom right, it shows "122 738 игроков" (122,738 players) and "48 064 партий" (48,064 games).

Быстрый старт	Зал ожидания	Игра по переписке
1+0 Bullet	2+1 Bullet	3+0 Blitz
3+2 Blitz	5+0 Blitz	5+3 Blitz
10+0 Rapid	10+5 Rapid	15+10 Rapid
30+0 Classical	30+20 Classical	Своя игра

122 738 игроков
48 064 партий

▲ друзей онлайн

10. Нажав на кнопку «Задачи» нас перенесёт вот в это окно, указанное ниже. Чёрным цветом на картинке указан Ваш первоначальный рейтинг в решении задач. Наиболее оптимальным, по моему мнению, рейтингом в решении задач будет рейтинг в 2200 пунктов, который необходимо набирать постепенно. Если Вы решаете позицию правильно, то Ваш рейтинг будет расти, если нет, то он будет падать.

The screenshot shows the Lichess.org training interface. At the top, the browser address bar displays "lichess.org/training". The page header includes navigation links: ИГРА, ЗАДАЧИ, ОБУЧЕНИЕ, ПРОСМОТР, СООБЩЕСТВО, ИНСТРУМЕНТЫ. A search bar is located on the right side of the header.

On the left side, there is a sidebar with the following elements:

- A "Задачи" (Puzzles) menu with options: "Задачи", "Панель задач", and "Puzzle Storm".
- Information about the current puzzle: "Задача № #", "Рейтинг: ск", "Решено 133".
- Source information: "Из партии 1", "chanakam2000 (2059)", "Luters (2146)".
- A rating display: "Ваш рейтинг в решении задач: 1500".
- A section titled "« ТЕМЫ ЗАДАЧ »" with the text: "Всего понемногу. Вы не знаете, чего ожидать, так что будьте готовы ко всему! Прямо как в настоящей партии."
- A toggle switch for "Сразу переходить к следующей задаче" (Currently off).
- A difficulty level selector: "Уровень сложности: Средний".

The main area features a chessboard with a puzzle position. The board is labeled with files (h, g, f, e, d, c, b, a) and ranks (1-8). The pieces are arranged as follows: White King on e6, White Pawn on f6, White Pawn on g6, White Pawn on h6, White Pawn on a4, White Pawn on b4, White Pawn on c4, White Pawn on d4, White Pawn on e4, White Pawn on f4, White Pawn on g4, White Pawn on h4, White Pawn on a3, White Pawn on b3, White Pawn on c3, White Pawn on d3, White Pawn on e3, White Pawn on f3, White Pawn on g3, White Pawn on h3, White Pawn on a2, White Pawn on b2, White Pawn on c2, White Pawn on d2, White Pawn on e2, White Pawn on f2, White Pawn on g2, White Pawn on h2, White Pawn on a1, White Pawn on b1, White Pawn on c1, White Pawn on d1, White Pawn on e1, White Pawn on f1, White Pawn on g1, White Pawn on h1, White Pawn on a0, White Pawn on b0, White Pawn on c0, White Pawn on d0, White Pawn on e0, White Pawn on f0, White Pawn on g0, White Pawn on h0. Black King on e6, Black Pawn on f6, Black Pawn on g6, Black Pawn on h6, Black Pawn on a4, Black Pawn on b4, Black Pawn on c4, Black Pawn on d4, Black Pawn on e4, Black Pawn on f4, Black Pawn on g4, Black Pawn on h4, Black Pawn on a3, Black Pawn on b3, Black Pawn on c3, Black Pawn on d3, Black Pawn on e3, Black Pawn on f3, Black Pawn on g3, Black Pawn on h3, Black Pawn on a2, Black Pawn on b2, Black Pawn on c2, Black Pawn on d2, Black Pawn on e2, Black Pawn on f2, Black Pawn on g2, Black Pawn on h2, Black Pawn on a1, Black Pawn on b1, Black Pawn on c1, Black Pawn on d1, Black Pawn on e1, Black Pawn on f1, Black Pawn on g1, Black Pawn on h1, Black Pawn on a0, Black Pawn on b0, Black Pawn on c0, Black Pawn on d0, Black Pawn on e0, Black Pawn on f0, Black Pawn on g0, Black Pawn on h0. The square e5 is highlighted in green, indicating the current move.

On the right side, there is a list of moves:

- 35 g3
- 36 ♔f1
- 37 ♙d1
- 38 f4
- 39 ♔f2
- 40 ♔e2
- 41 ♖xa5

Below the list, there is a section titled "Ваш ход" (Your move) with the text: "Найдите лучший ход за чёрных." (Find the best move for black.) and a button "ПОСМОТРЕТЬ РЕШЕНИЕ" (View solution).

At the bottom of the page, there is a "друзей онлайн" (online friends) indicator.

Также здесь стоит обратить внимание на «Темы задач», отмеченные на картинке **красным** цветом. Они помогут Вам выбрать любую конкретную тему, по которой Вы будете решать тактические задачи.

В каждой теме можно менять уровень сложности (отмечен на картинке **зелёным** цветом).

Есть раздел «Puzzle Storm» (отмечен на картинке **фиолетовым** цветом).

The screenshot shows the Lichess.org training interface. At the top, there is a navigation bar with tabs: ИГРА, ЗАДАЧИ, ОБУЧЕНИЕ, ПРОСМОТР, СООБЩЕСТВО, ИНСТРУМЕНТЫ. The 'ЗАДАЧИ' tab is active, and a dropdown menu is open, showing options: Задачи, Панель задач, and Puzzle Storm. The main area features a chessboard with a puzzle. The board has a white king on f2, a white pawn on g3, a white pawn on h3, a white pawn on g4, a white pawn on h4, a white king on f6, a white bishop on e6, a black king on f2, a black pawn on g2, and a black rook on d8. The squares e5 and h5 are highlighted in green. On the left side, there is a sidebar with a target icon and text: 'Задача № #', 'Рейтинг: ск', 'Решено 133', 'Из партии 1', 'chanakam2000 (2059)', 'Luters (2146)'. Below this, it says 'Ваш рейтинг в решении задач: 1500'. A red-bordered box contains the text: «ТЕМЫ ЗАДАЧ», 'Всего понемногу. Вы не знаете, чего ожидать, так что будьте готовы ко всему! Прямо как в настоящей партии.' At the bottom left, there is a toggle switch for 'Сразу переходить к следующей задаче' and a dropdown for 'Уровень сложности' set to 'Средний'. On the right side, there is a list of moves: g3, f1, d1, f4, f2, e2, xh5, d3, d5, g6, f6, d2, e6. The move xh5 is highlighted in blue. Below the list, there is a box with a crown icon and the text: 'Ваш ход', 'Найдите лучший ход за чёрных.', and a button 'ПОСМОТРЕТЬ РЕШЕНИЕ'. At the bottom right, there is a 'друзей онлайн' indicator.

11. Puzzle Storm — это разновидность игры в шахматы, в которой Вам необходимо решить как можно больше задач за 3 минуты! За решение определённого количества задач Вам будет добавляться время. За неправильное решение задач время будет убавляться. Игра закончится, когда у Вас не останется времени. Играйте по желанию.

lichess.org

ИГРА ЗАДАЧИ ОБУЧЕНИЕ ПРОСМОТР СООБЩЕСТВО ИНСТРУМЕНТЫ

🔍 ✕ 🔔



Puzzle Storm

Сделайте ход,
чтобы начать

3:00



COMBO

3s

5s

7s

10s

РЕКОРДЫ

[Посмотреть лучшие попытки »](#)

▲ друзей онлайн

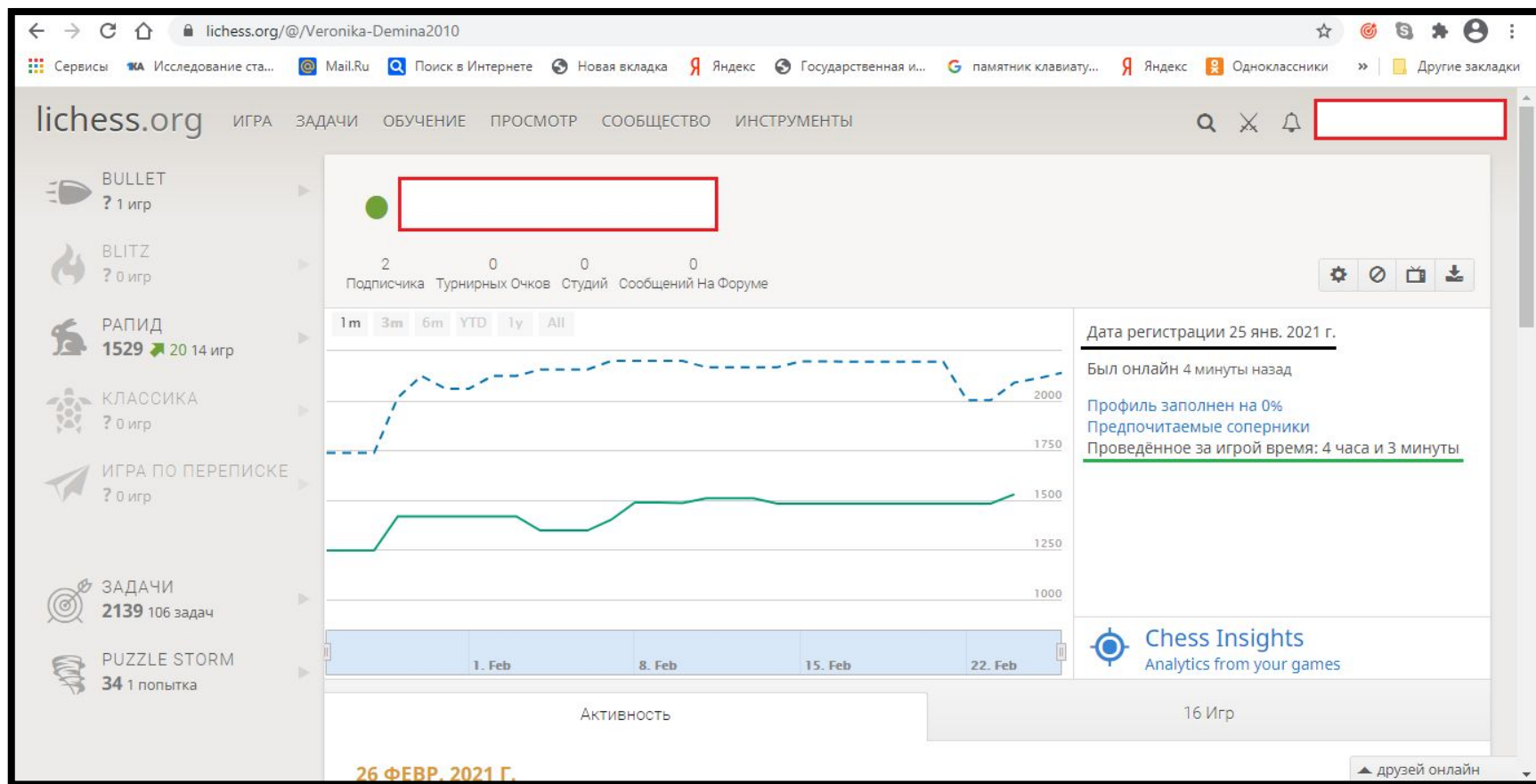
12. В «Обучении» есть разделы «Основы шахмат» (на картинке отмечен чёрным цветом) и «Практика» (на картинке отмечен красным цветом).

The screenshot shows the Lichess.org website interface. The 'Обучение' (Learning) menu is open, displaying a list of options: 'Основы шахмат' (Basics of Chess), 'Практика' (Practice), 'Координаты' (Coordinates), 'Студия' (Studio), and 'Тренеры' (Coaches). The 'Основы шахмат' option is highlighted with a black border, and the 'Практика' option is highlighted with a red border. A large grey arrow points from the 'Практика' option towards the 'Своя игра' (Own game) button on the right side of the page. The main content area displays a grid of game modes with their respective time controls: 'Bullet' (2+1), 'Blitz' (3+0), 'Blitz' (3+2), 'Blitz' (5+0), 'Blitz' (5+3), 'Rapid' (10+0), 'Rapid' (10+5), 'Rapid' (15+10), 'Classical' (30+0), 'Classical' (30+20), and 'Своя игра' (Own game). The right sidebar contains buttons for 'СОЗДАТЬ ИГРУ' (Create game), 'СЫГРАТЬ С ДРУГОМ' (Play with friend), and 'СЫГРАТЬ С КОМПЬЮТЕРОМ' (Play with computer). The bottom right corner shows '121 818 игроков' (121,818 players) and '47 964 партий' (47,964 games).

Желательно пройти все темы этих разделов, чтобы освоить азы шахмат.

Регистрация на шахматном сайте Lichess необходима, чтобы проверять Вашу активность. Минимум за одну неделю Вы должны:

1. Сыграть 2 партии с контролем времени 10+5 (10 минут на шахматную партию + 5 секунд добавления после каждого сделанного Вами хода);
2. Решить 6 тактических позиций, которые будут выданы Вам в качестве домашнего задания.



Желаем удачи!!!