

## Занятие 11, 12

### Конь. Правила ходов и взятий.

На Эту тему тоже стоит выделить как минимум 2 занятия.. Не спешите переходить к следующей фигуре, пока чётко не освоили коня.

Ход конём – самый сложный. Чтобы его освоить- нужно запастись терпением.

Прекрасен Конь, могуч и яр,  
Наполнен жаждою полёта.  
Ему не дан прямой удар,  
Зато он — мастер апперкота.

*Шахматный конь и на шахматной доске и в книгах выглядит совершенно одинаково: это конская голова. Несмотря на то, что шахматный конь за долгие тысячелетия своей жизни потерял хвост и ног, все равно эту фигуру сразу узнает любой ребенок. В связи с тем, что игра в шахматы должна была попытаться изобразить военное сражение, то на любой войне в те времена главным действующим лицом была конница и, соответственно, шахматные кони*

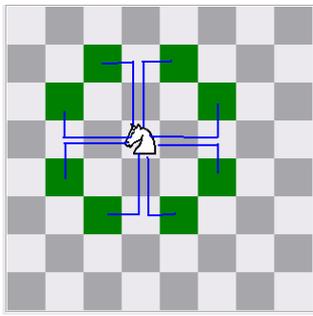
*Во всех страна, где бы ни появлялись шахматы, обязательно в состав войска входили фигурки, изображавшие коня или всадника на коне.*

*В древнем шатрандже – старинных персидских шахматах, фигурами были индийские всадники-войны, сидящие на могучих конях. Правда, когда переводчики перевели на русский язык название фигуры, то оказалось, что конь скинул всадника. Вот так и воюет гордо один конь на шахматной доске.*

*В Европе было принято, что рыцарь-кавалер без коня даже не имеет права называться кавалером. И они как бы слились в одно целое. И поэтому во многих странах в давние времена воевали шахматные фигуры, изображавшие всадника на коне.*

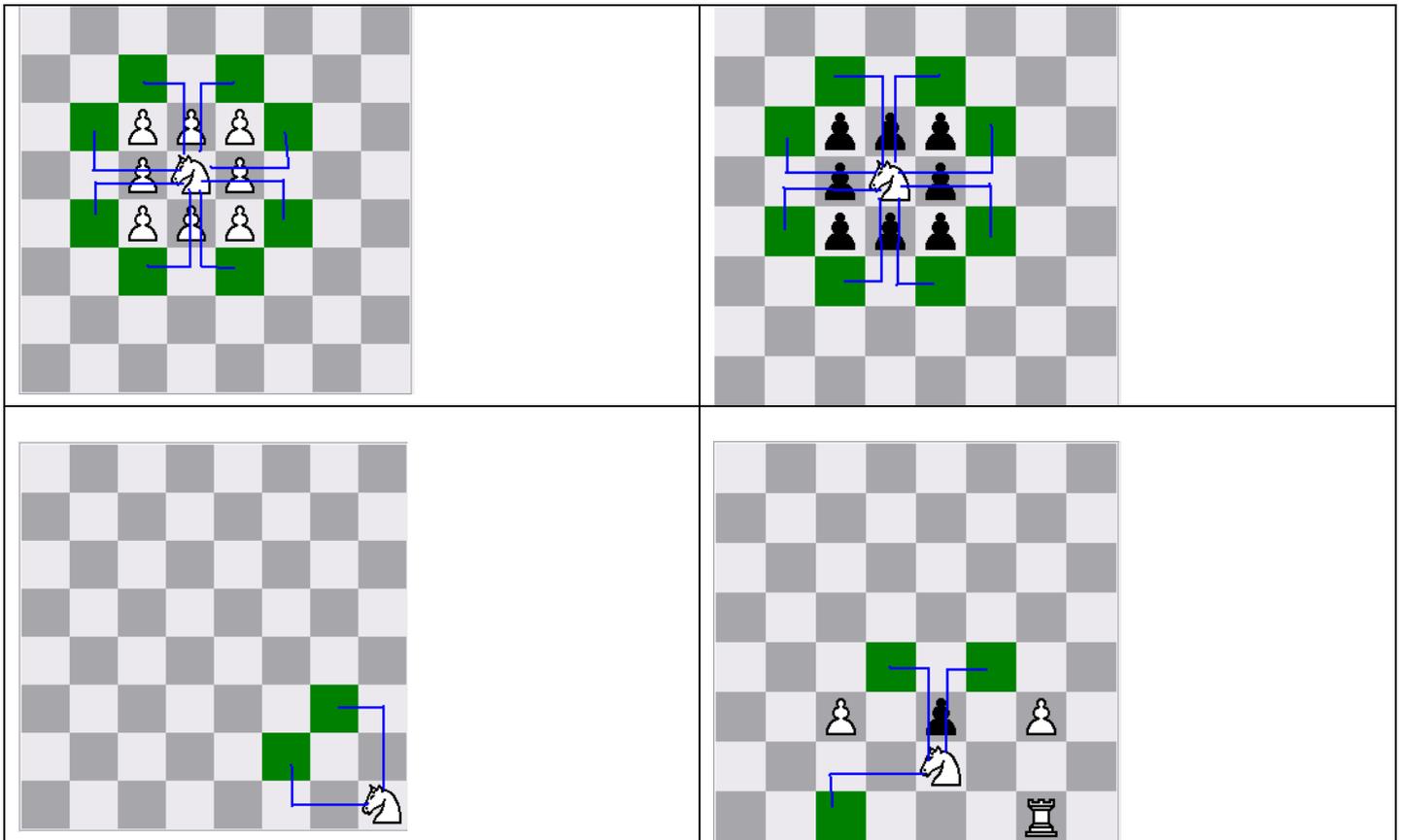
*Со временем гордому шахматному коню удалось избавиться от всадника во всех шахматных государствах мира, но название «всадник» так и осталось. В Испании, Франции, Англии, Чехии и других странах шахматного коня кличут кавалером, наездником, конным рыцарем, всадником. Правда, в Германии, Польше и Сербии шахматного коня полюбили за умение перепрыгивать через свои и чужие шахматные фигуры и назвали его прыгуном или скакуном.*

Конь ходит на две клеточки по вертикали и горизонтали и тут же сдвигается на боковое поле – влево или вправо. Можно запомнить выражение «прыг, скок и вбок». Ещё нужно знать, что если конь совершает ход с белой клетки, то обязательно попадёт на чёрную, и наоборот.



Коню в центре доступны 8 полей. Конь – лёгкая фигура, его сила равна трём пешкам. Конь – единственная фигура, которая может перепрыгивать через свои и чужие фигуры.

Зелёным отмечены поля, куда может походить конь.



На занятую своей фигурой клетку конь походить не может.

Бьёт конь так же, как и ходит. Важно заметить, что те фигурки, через которые конь перепрыгивает, он не бьёт. Бьёт он только ту фигурку, на которую в итоге «приземляется».



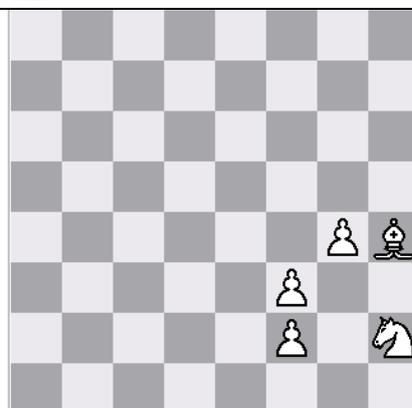
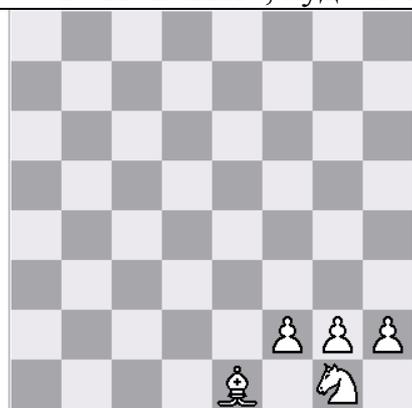
Белый конь может побить чёрного слона или чёрную пешку

Белый конь может побить чёрного ферзя, а чёрный конь – белую ладью.

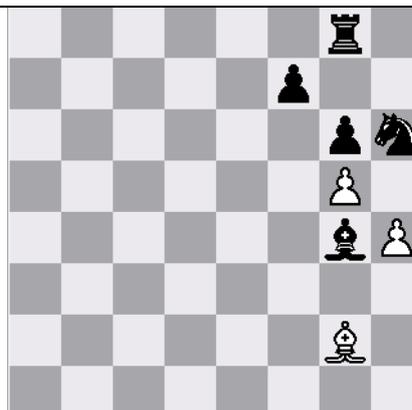
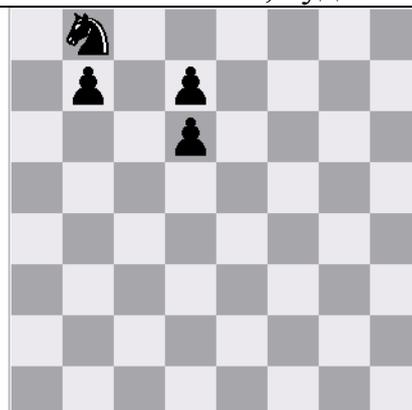
Конь – коварная фигура.  
 У него своя натура.  
 Прыг да скок, и сразу в бок,  
 Через головы прыжок!  
 Делает такой кульбит-  
 Взвиться в небо норовит!  
 Вот стоял на поле белом,  
 Перепрыгнул между делом-  
 Поле чёрное под ним.  
 За конём следи чужим!

Задания:

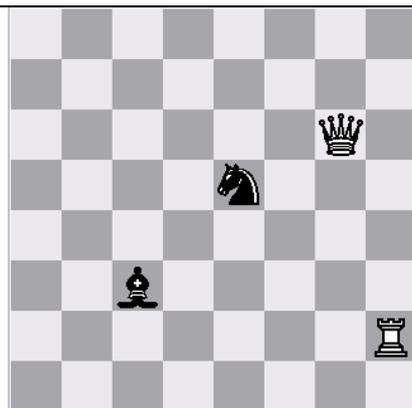
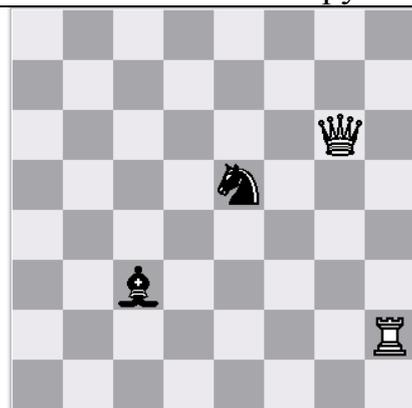
1. Покажите, куда может пойти белый конь



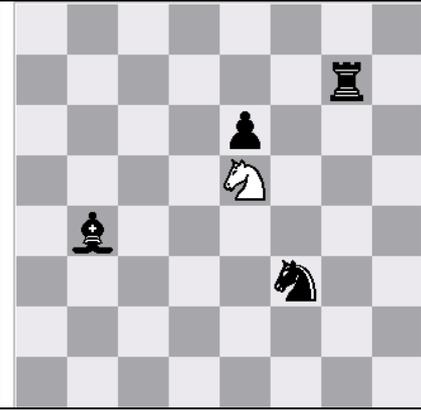
2. Покажите, куда может пойти чёрный конь



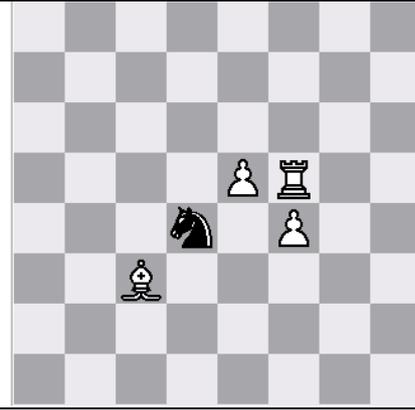
3. Конь может срубить ферзя?



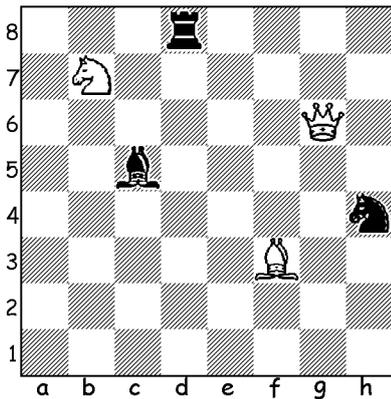
4. Какую фигуру может побить белый конь?



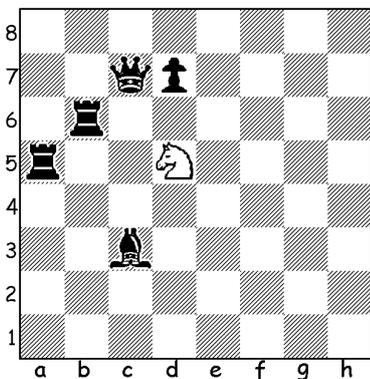
5. Какую фигуру может побить чёрный конь?



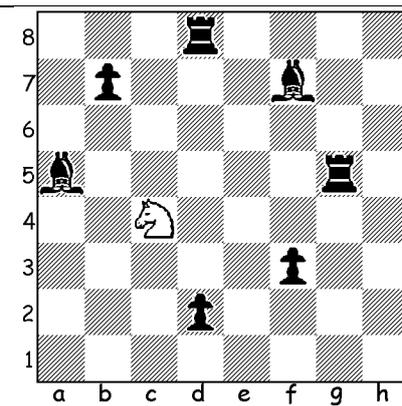
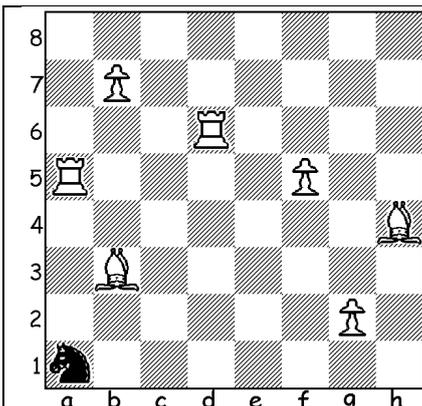
6. Какую фигуру лучше (выгодней) побить белым конём? А чёрным конём?



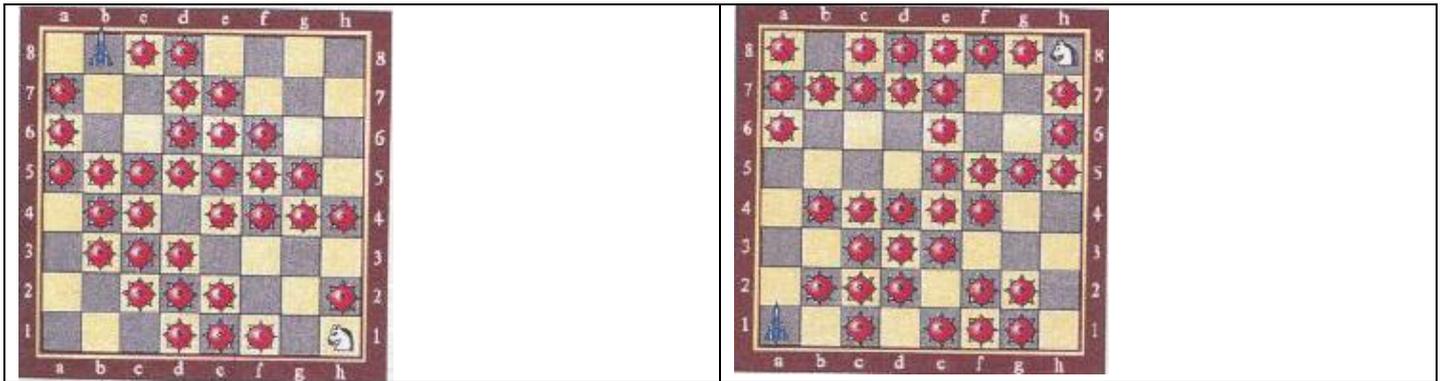
Объясняем, что значит «выгодней». Ладья (5 пешек) стоит больше слона (3 пешки). Выгоднее побить – значит побить побольше, более ценную фигуру. Точно также в следующем задании выгодней побить ферзя, чем слона или ладью.



7. В этом задании нужно по очереди побить конём все фигуры соперника (они не ходят и не нападают), не делая «холостых» ходов.



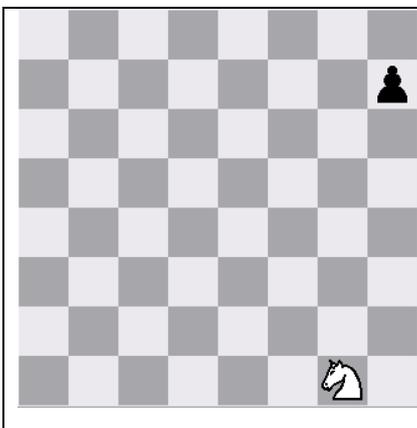
8. Можно дать лабиринты с конём. Ещё раз обратить внимание на свойство коня перепрыгивать через препятствия. Задание – добраться до клетки с ракетой.



9. Лабиринты с неприятельскими фигурами. Нельзя ходить конём на клетку, которая находится под ударом вражеских фигур. Задание – добраться до клетки с ракетой.



10. И, в завершение, игра друг с другом. Выставляем такую позицию:



Если конь уничтожит пешку, выигрывают чёрные, если пешка дойдет до восьмой горизонтали (и конь её сразу же не побьёт), выигрывают чёрные. Также чёрные могут выиграть, если они побьют пешкой коня.

Здесь так же, как и в подобных заданиях предыдущей темы, может случиться ничья – если при ходе пешки ей некуда будет ходить.