

ШАХМАТНЫЙ КЛУБ ИГРОВЫЕ ЗАДАНИЯ

1) Две стайки пешек против двух слонов.

В игре появляются идеи заслона – перекрытия, защиты, двух зайцев.

белые: пешки a2, b2, c2, f2, g2, h2 чёрные: Сс8, Cf8

2) Белые: 7 пешек от а до g и Kpe1, чёрные 7 пешек от b до h и Kpd8.

Используем Короля! Учимся образовывать и задерживать проходные пешки.

3) Лифт. Белые Ла1, Fb1, Лс1, чёрные аналогично напротив на 8-ой. Фигуры могут только ездить вверх-вниз по свободным клеткам между ними (на любое число полей). Выигрывает тот, кто «прижмёт противника к стенке», запатует его.

4) Шахматный футбол. Белый король a1, чёрный король a8. Ворота поля f8, g8, h8. У белого короля мяч. Если он заходит в ворота – гол! (победа), если чёрные защитили ворота – победа им.

5) Поймай Слона за 15 ходов!

Белые Ла1, Лh1, Fд1, чёрные Сс8. Ход чёрных (чёрные считают ходы до 15)

6) В начальном положении у белых король, кони и пешки, у чёрных вместо коней слоны. Играем до мата.

7) Двухходовки. После шаха делается 1 ход. Король не может ходить под бой.

8) До трёх шахов. Выигрывает тот, кто первым поставил третий шах (либо раньше был объявлен мат).

9) Сказки. Играем в шахматы, но: все фигуры (кроме пешек и королей) заходя на ладейные (крайние), коневые и слоновые вертикали становятся, соответственно, ладьями, конями и слонами (мысленно, помним об этом!). Возвращают свой облик на центральных вертикалях.

10) Фишеровские шахматы. Фигуры расположены в случайном порядке с двумя ограничениями: ладьи слева и справа от короля (на любом расстоянии) и слоны разноцветные. Рокировки делаются обычной формы: при длинной Kpc1 и Ld1, при короткой Kpg1 и Lf1.

11) Цилиндрические шахматы. Доска мысленно превращается в цилиндр, где соединены вертикали «а» и «h». Соответственно в начальном положении ладьи защищают друг друга, диагонали продолжаются: d1 – h5 – f6 – c8; c1 – a3 – h4 – c8. Например, ладья стоя на f4 при пешке e4 может перейти на c4; слон стоя на d6 при пешке на e5 всё равно бьёт на h2 (в другую сторону).

12) Шведские шахматы – командная игра для четырёх игроков и Crazyhouse – как её разновидность для двоих.

13) Поддавки. Играется без королей. Цель: первым отдать все свои фигуры, бить обязательно.

14) Несъедаемые шахматы. Съеденные фигуры соперника мы сразу выставляем обратно на доску (конечно на любые свободные поля).