

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского

# **ОСНОВЫ ШАШЕЧНОЙ ИГРЫ**

Учебно-методическое пособие

Рекомендовано методической комиссией факультета физической культуры и спорта для студентов и преподавателей факультета физической культуры и спорта ННГУ

Нижний Новгород  
2016

УДК 794.24(075.8)  
ББК Ч515.82р30  
О-75

О-75 ОСНОВЫ ШАШЕЧНОЙ ИГРЫ: Составители: Федорова Н.Ю., Федоров М.Г. Учебно-методическое пособие. – Нижний Новгород: Нижегородский госуниверситет, 2016. – 35с.

Рецензент:  
профессор, кандидат экономических наук **Ю.А. Лебедев**

Авторы излагают основные приемы шашечной игры, понятия дебюта, середины игры и эндшпиля. Рассмотрены диагонали шашечной доски, прием ловли одинокой дамки тремя (способ А.Д. Петрова). Большое количество шашечных диаграмм облегчает восприятие предложенного материала. Пособие рекомендовано для практических занятий по учебной дисциплине «Технология физкультурно-спортивной деятельности» (основы шашечной игры).

Пособие предназначено для студентов факультета физической культуры и спорта всех форм обучения, бакалавриат 49.03.01 «Физическая культура».

Ответственный за выпуск:  
председатель методической комиссии факультета  
физической культуры и спорта ННГУ Т.А. Малышева

УДК 794.24(075.8)  
ББК Ч515.82р3

## ВВЕДЕНИЕ

Игра в шашки может показаться простой только непосвященному человеку. Правила игры знакомы всем, но стать хорошим игроком непросто.

Во-первых, человеку должно быть интересно. Во-вторых, необходима игровая практика с примерно равными соперниками, которую студенты получают в тренировочных турнирах на практических занятиях. В-третьих, необходимо изучение шашечной теории, располагающей многочисленными стратегическими и тактическими приемами. В настоящее время имеется теория всех трех стадий шашечной партии: *дебюта* (начала партии), *миттельшпиля* (середины игры) и *эндшпиля* (окончания).

Пособие предназначено для студентов факультета ФКС, изучающих дисциплину «Основы шашечной игры», и рассчитано на начальный уровень шашечной подготовки. Материал пособия разделен соответственно тематике практических занятий.

Большинство тем посвящено тактическим приемам, с которых традиционно начинают обучение шашкам (комбинация, петля, оппозиция, столбняк, застава и др.) В каждой из этих тем приведены диаграммы с позициями для самостоятельного решения. Для того чтобы овладеть приемом, заучивать конкретную расстановку шашек не следует, важно понять его механизм.

В темах 3 и 16 рассматриваются такие стандартные окончания, как три и четыре дамки против одинокой дамки соперника. Этот материал следует не только понять, но и запомнить.

## СПИСОК ОБОЗНАЧЕНИЙ

= – ничья

x – выигрыш

! – сильный ход

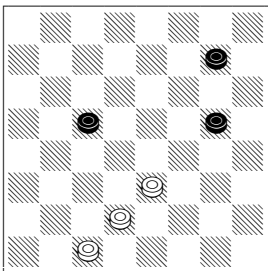
? – слабый ход

## ТЕМА 1. КОМБИНАЦИЯ

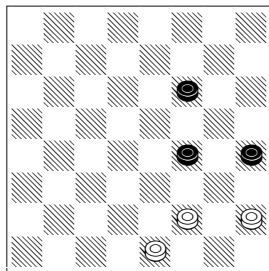
*Комбинация* – это серия ходов, связанных с поддачей шашек, неизбежно приводящих к определенной цели.

В позициях на диаграммах 1-8 белые начинают и выигрывают при помощи комбинации.

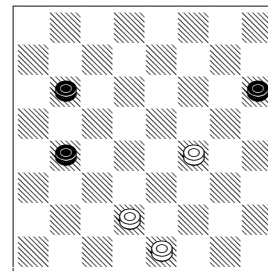
1



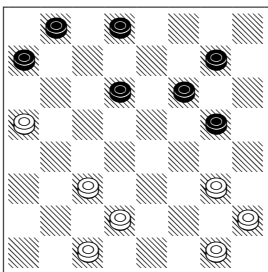
2



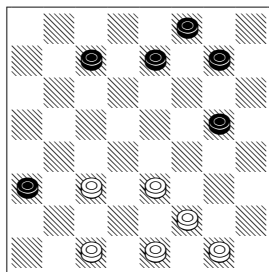
3



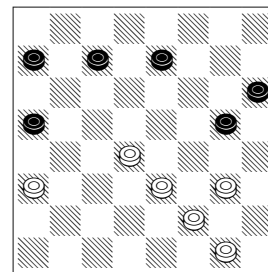
4



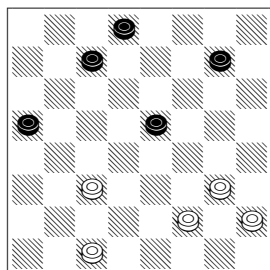
5



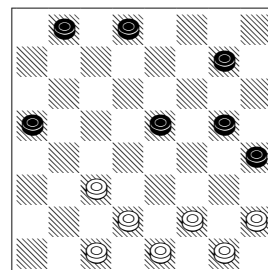
6



7



8

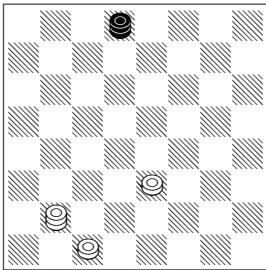


## ТЕМА 2. ПЕТЛЯ ДЛЯ ДАМКИ

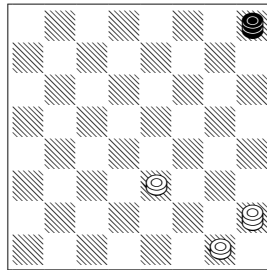
*Петля* – это особая позиция для ловли дамки.

В позициях на диаграммах 9-16 белые начинают и уничтожают черную дамку при помощи петли.

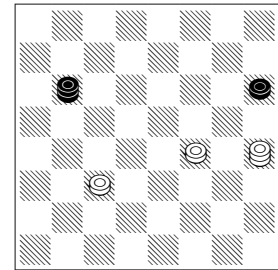
9



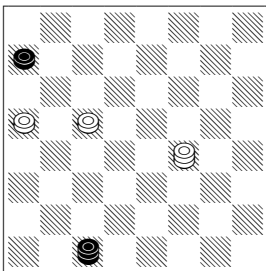
10



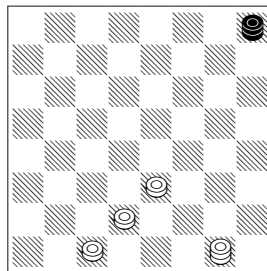
11



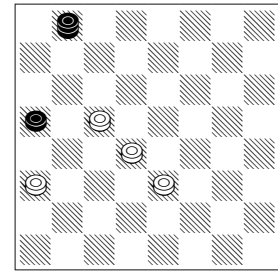
12



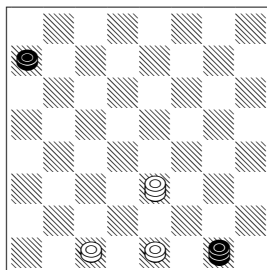
13



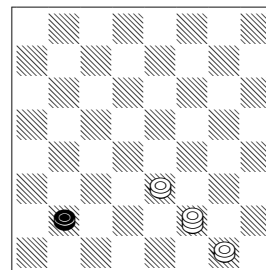
14



15



16



## ТЕМА 3. ПРОСТЕЙШИЕ СТАНДАРТНЫЕ ОКОНЧАНИЯ

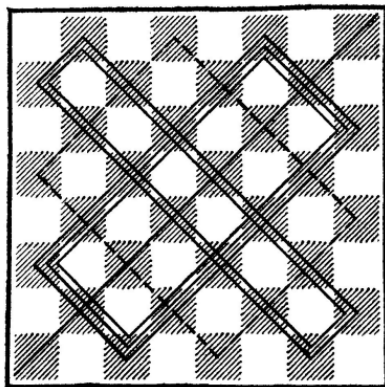
Конечная стадия партии в шашки называется *эндшпиль*. Она возникает, когда у соперников на доске остается по 4-5 шашек. В эндшпилье у соперников появляются дамки, игра которыми всегда вызывает затруднения у новичков.

### 3.1. Наименование диагоналей шашечной доски

*Диагональ* – это косой ряд полей от одного края доски до другого.

Диагонали, упирающиеся одним концом в нижний край (борт) доски, считаются *нижними диагоналями*, а упирающиеся в верхний край – *верхними диагоналями*.

17



————— — большая дорога  
===== — двойник  
===== — тройник  
----- — косяк

Наибольшая из диагоналей, состоящая из 8 черных полей и пересекающая доску слева направо, называется *большой дорогой* (диаграмма 17).

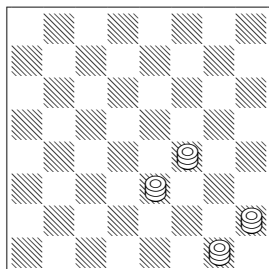
Две диагонали (по 6 полей в каждой), лежащие по обе стороны от большой дороги, и две диагонали (по 3 поля в каждой), соединяющие первые по концам, образуют *тройник*. Большие диагонали тройника соответственно называются *нижним* и *верхним тройником*, малые – *нижним* и *верхним тройничком*.

*Следующие за двойником* две диагонали (по 5 полей в каждой), вместе с соединяющими их по концам диагоналями (по 4 поля в каждой) *косяк*. Соответственно они носят название *нижний* и *верхний косяк*, *нижний* и *верхний косячок*.

### 3.2. Четыре дамки против одинокой дамки соперника

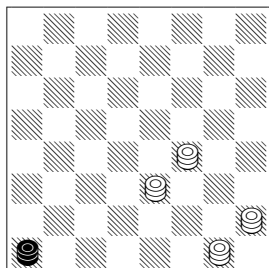
Четыре дамки при правильной игре всегда побеждают одинокую дамку. Для этого можно использовать построение, показанное на диаграмме 18.

18



Где бы ни находилась черная дамка, белые легко побеждают. Например, черная дамка на a1 (диаграмма 19).

19

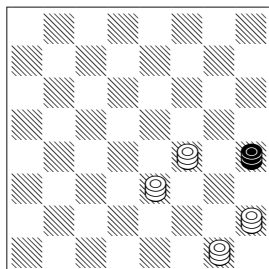


Выигрыш достигается так:

1. e3-d4! a1:g3 2. h2:b8 x.

Если черная дамка на поле h4, то выигрыш достигается в 2 хода (диаграмма 20).

20



У белых 3 способа выигрыша:

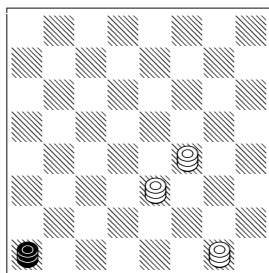
- 1) 1.h2-g3! h4:a7 2. f4-e3 x;
- 2) 1.f4-g3! h4:a7 2. h2-b8 x;
- 3) 1.f4-g5! h4:d8 2. h2-c7 x.

В соревнованиях на реализацию этого окончания дается **15** ходов.

### 3.3. Три дамки против одинокой дамки, находящейся на большой дороге

В данной ситуации при правильной игре партия заканчивается вничью (диаграмма 21).

21



Например: 1.g1-h2 Белые построили петлю. 1.... a1-h8!=, но проигрывает 1.... a1-b2? 2.e3-d4 x.

Если белые хотят играть на выигрыш, то им дается **5** ходов.

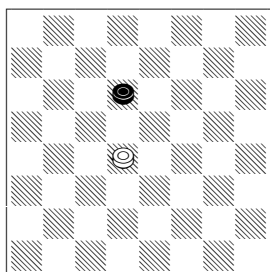
Следует помнить, что если одинокая дамка покинет большую дорогу, то три дамки смогут построить *треугольник Петрова* и победить.



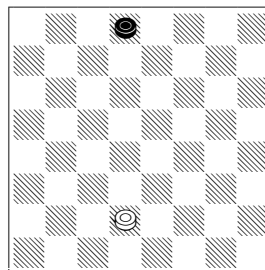
## ТЕМА 4. ОППОЗИЦИЯ

*Оппозиция* – это противостояние белых и черных простых шашек. Оппозиция может встретиться в любом месте доски. Она может быть как *ближняя* (диаграмма 22), так и *дальняя* (диаграмма 23).

22

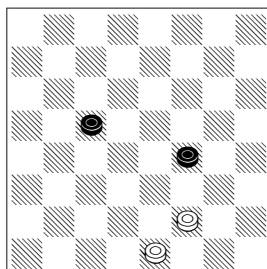


23



Существует правило, облегчающее расчет в конце игры: если в партии остается по одной белой и черной шашке, которые расположены на одной вертикали, то начинающая сторона проигрывает. Обычный размен меняет оценку оппозиции на противоположную (диаграмма 24).

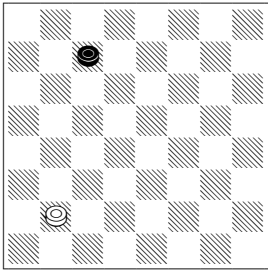
24



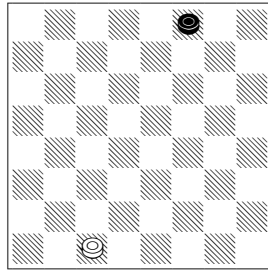
1.f2-e3! f4:d2 2.e1:c3 х.

В позициях на диаграммах 25-32 белые начинают и выигрывают при помощи оппозиции.

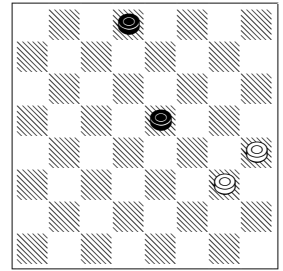
25



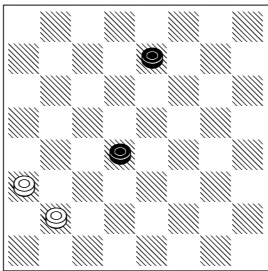
26



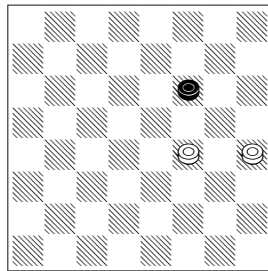
27



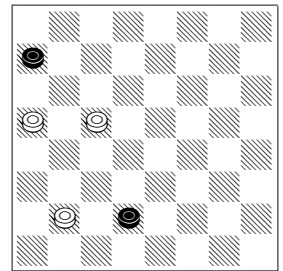
28



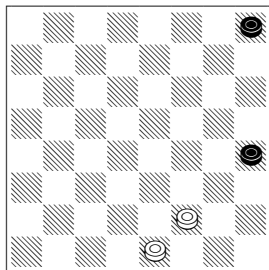
29



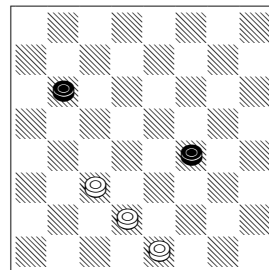
30



31



32

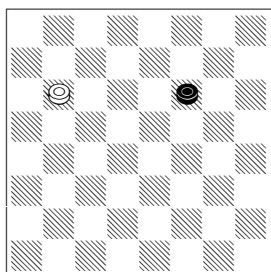


## ТЕМА 5. ТОРМОЖЕНИЕ

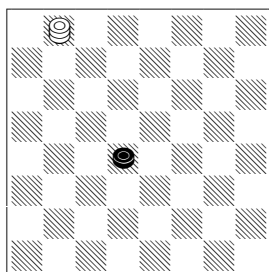
*Торможение* – это сдерживание дамкой шашек противника, находящихся на одной диагонали.

В позициях на диаграммах 33-40 белые начинают и выигрывают.

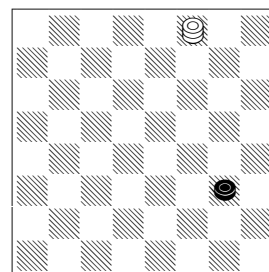
33



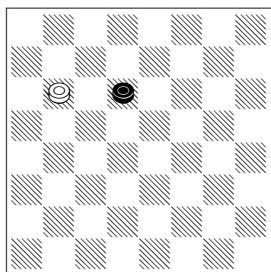
34



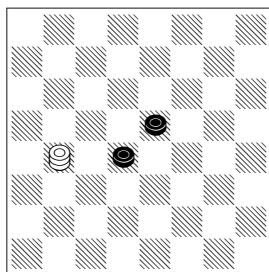
35



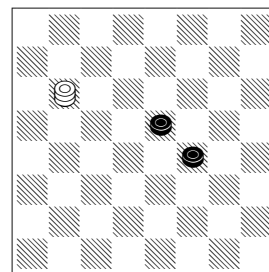
36



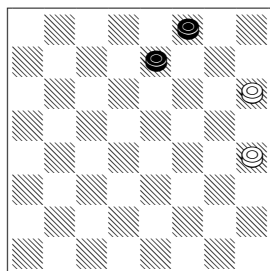
37



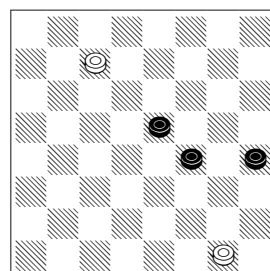
38



39



40

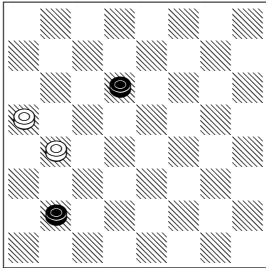


## ТЕМА 6. УДАР ПО ЗАТЫЛКУ

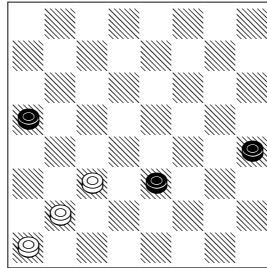
*Удар по затылку* – это комбинация, в которой шашки соперника уничтожаются характерным взятием назад.

В позициях на диаграммах 41-48 белые начинают и проводят удар по затылку.

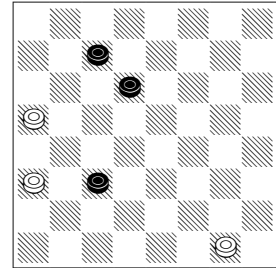
41



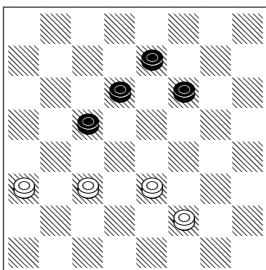
42



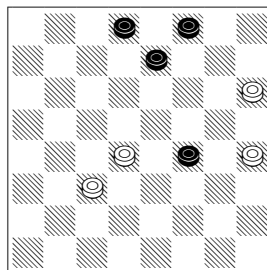
43



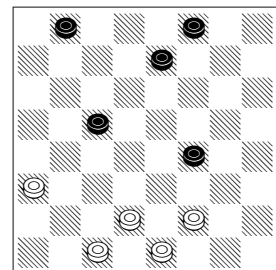
44



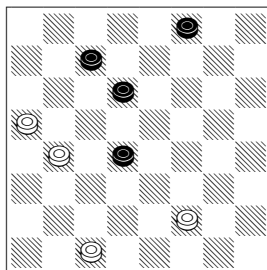
45



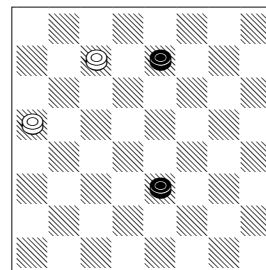
46



47



48

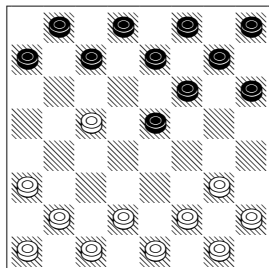


Удар по затылку может случиться и в дебюте. Рассмотрим несколько партий.

### Партия 1

1.c3-d4 d6-e5 2.d4-c5? b6:d4 3.e3:c5 (диаграмма 49):

49

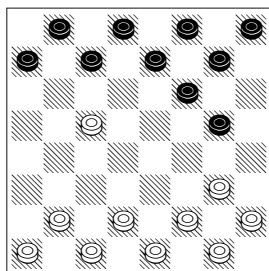


3. ... e5-f4! 4.g3:e5 f6:b6 x.

### Партия 2

1.c3-d4 h6-g5 2.d4-c5? b6:d4 3.e3:c5 d6:b4 4.a3:c5 (диаграмма 50):

50



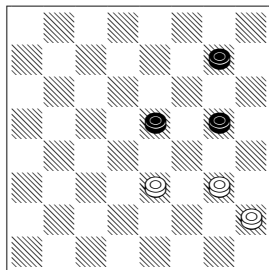
4.... g5-f4! 4.g3:e5 f6:b6 x.

## ТЕМА 7. РЕШЕТО

*Решето* – это такое расположение шашек, когда между ними имеются свободные поля.

Например, в позиции на диаграмме 51 у черных решето, и белые легко выигрывают при помощи комбинации:

51

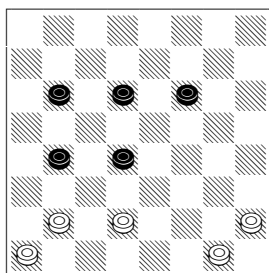


1. g5-f4! e5:g3 2.h2:f8 х.

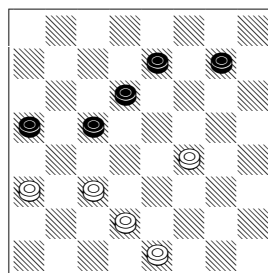
При решетчатой позиции нужно остерегаться комбинаций и тщательно проверять каждый свой ход. Если решето имеется у соперника, то нужно стремиться его использовать.

В позициях на диаграммах 52-59 белые начинают и выигрывают.

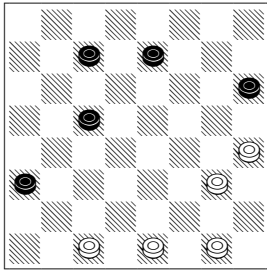
52



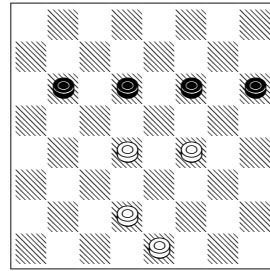
53



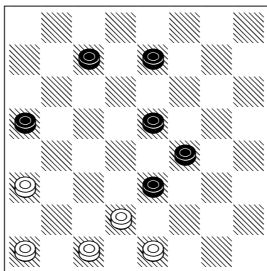
54



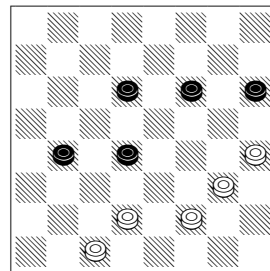
55



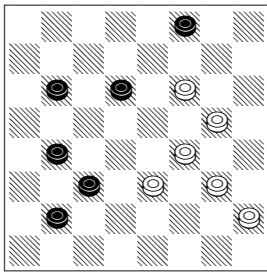
56



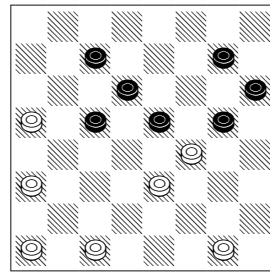
57



58



59

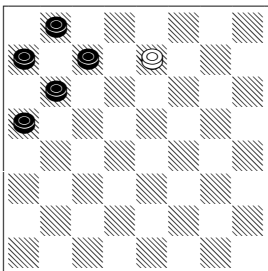


## ТЕМА 8. ЗАСТАВА

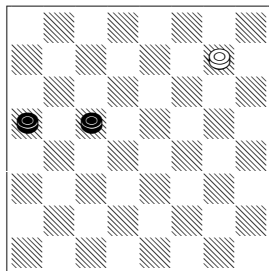
*Застава (отрезание)* – это положение, при котором дамка одной из сторон перекрывает движение шашек соперника по какой-либо диагонали.

В позициях на диаграммах 60-67 белые начинают и выигрывают.

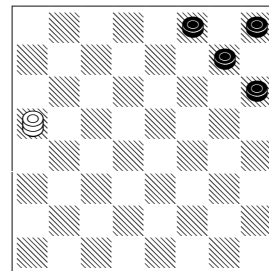
60



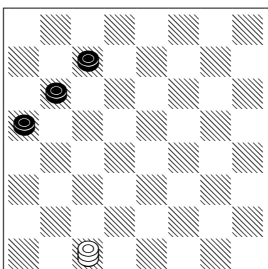
61



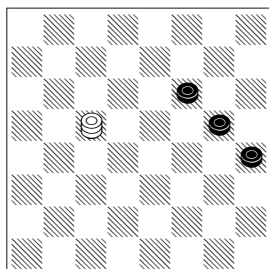
62



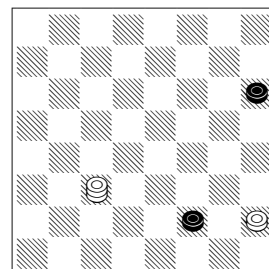
63



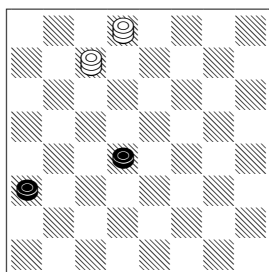
64



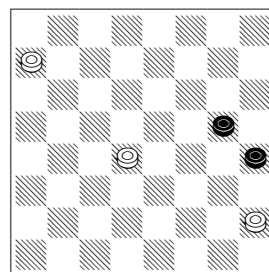
65



66



67



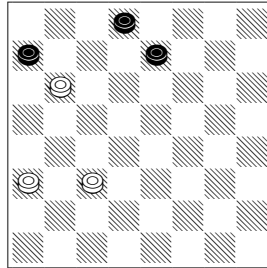


## ТЕМА 9. СВОБОДНЫЙ ТЕМП

*Свободный темп* – это положение, когда соперник обязан совершить взятие, но очередь хода принадлежит другой стороне. Это дает дополнительное время для перестройки своей позиции.

Например, в позиции на диаграмме 68 у черных решето, и белые при своем ходе выигрывают:

68

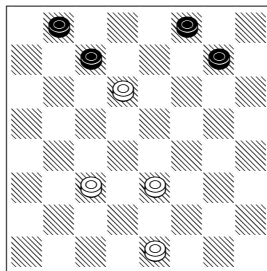


1. c3-b4 a7:c5 2. b4:f8 х.

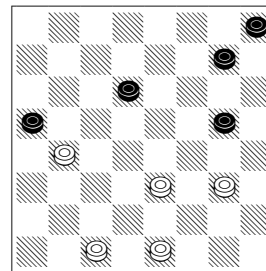
Перед тем как напасть на шашку, нужно учесть, что любое нападение создает свободный темп и тщательно рассмотреть все ответы противника.

В позициях на диаграммах 69-76 белые начинают и выигрывают.

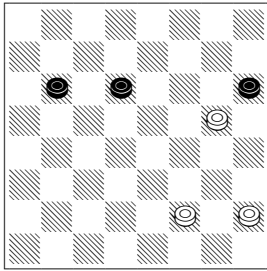
69



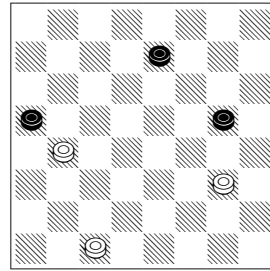
70



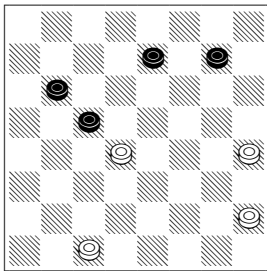
71



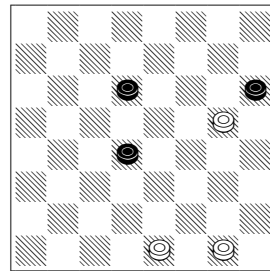
72



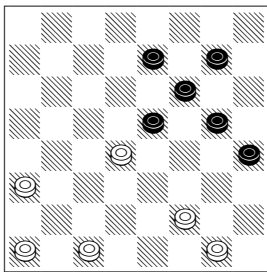
73



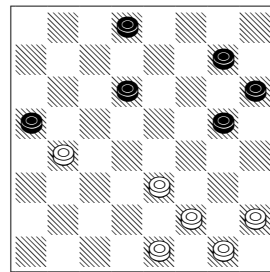
74



75



76

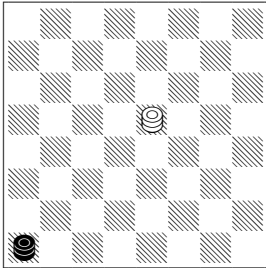


## ТЕМА 10. СТОЛБНЯК

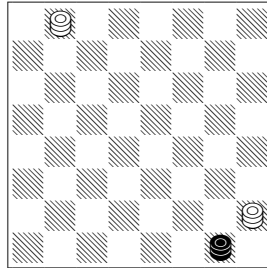
*Столбняк* – это положение, когда дамка одной из сторон, занимающая бортовое поле какой либо диагонали, ограничена в движении дамками другой стороны.

В позициях на диаграммах 77-84 белые начинают и выигрывают.

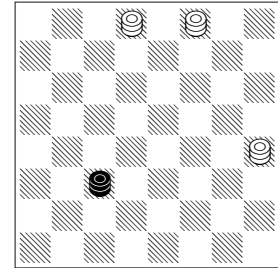
77



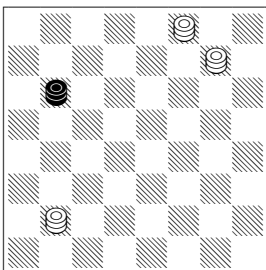
78



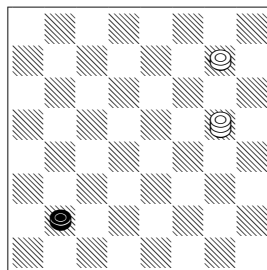
79



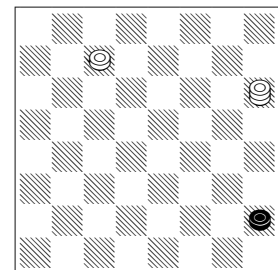
80



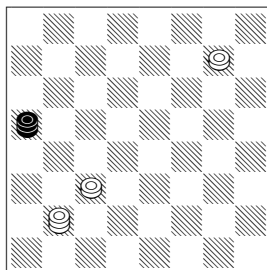
81



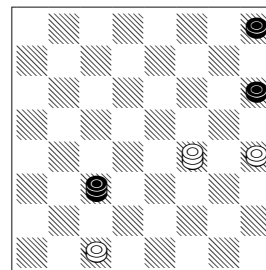
82



83



84

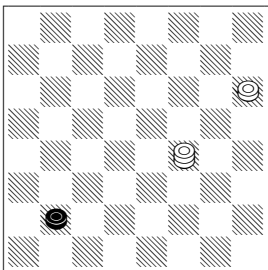


## ТЕМА 11. РАСПУТЬЕ

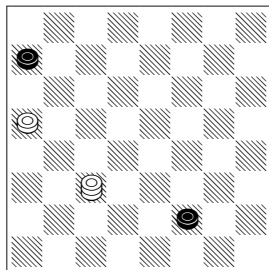
*Распутье* – это положение, когда одна из сторон вынуждена ставить свою шашку на одно из двух дамочных полей, однако в любом случае новая дамка быстро уничтожается.

В позициях на диаграммах 85-100 белые начинают и выигрывают.

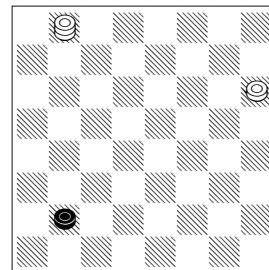
85



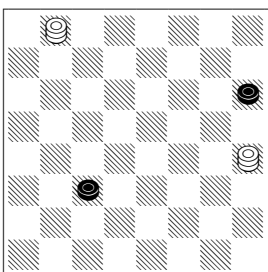
86



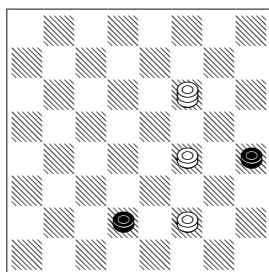
87



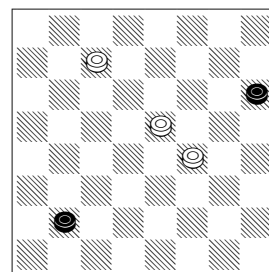
88



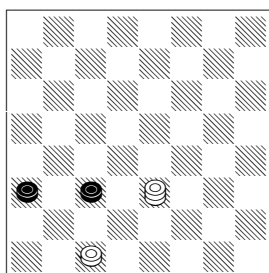
89



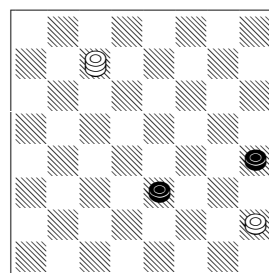
90



91



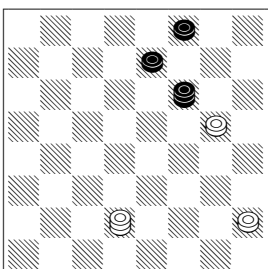
92



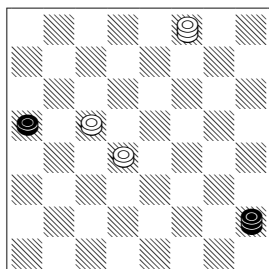
## ТЕМА 12. ДАМОЧНЫЕ КОМБИНАЦИИ

В позициях на диаграммах 93-92 белые начинают и выигрывают.

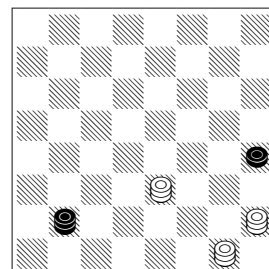
93



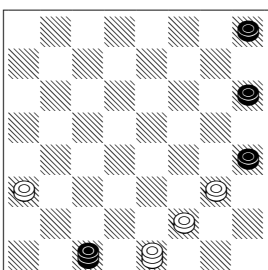
94



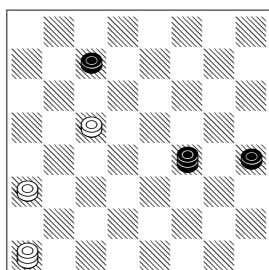
95



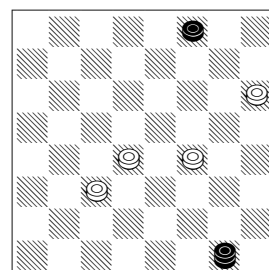
96



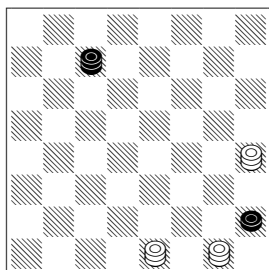
97



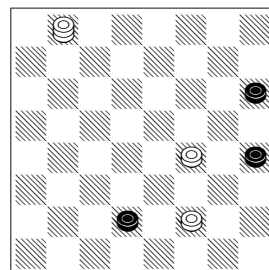
98



99



100

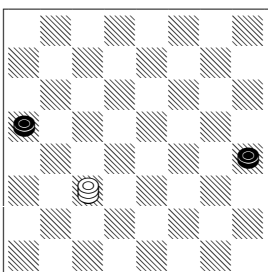


## ТЕМА 13. ВИЛКА

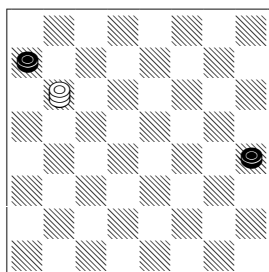
*Вилка* – это сдерживание дамой движения двух шашек, находящихся на противоположных флангах.

В позициях на диаграммах 101-108 белые начинают и выигрывают.

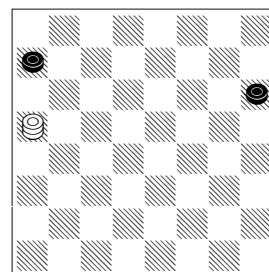
101



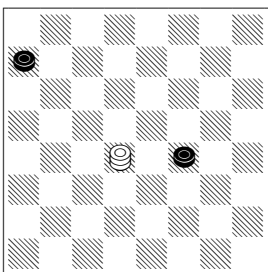
102



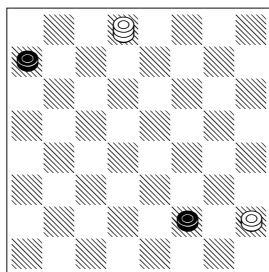
103



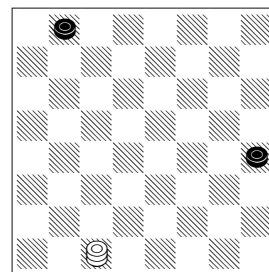
104



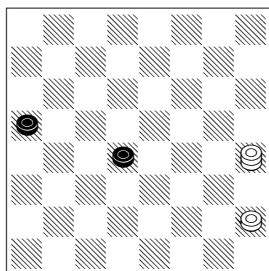
105



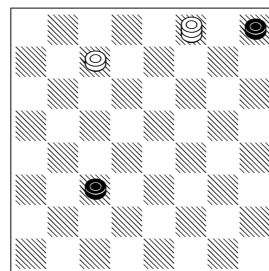
106



107



108

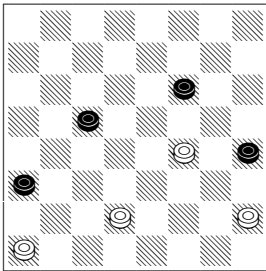


## ТЕМА 14. СКОЛЬЗЯЩИЙ РАЗМЕН

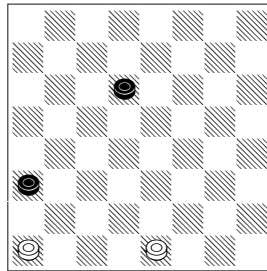
*Скользкий размен* – это размен, после которого оценка оппозиции не изменяется.

В позициях на диаграммах 109-116 белые начинают и выигрывают.

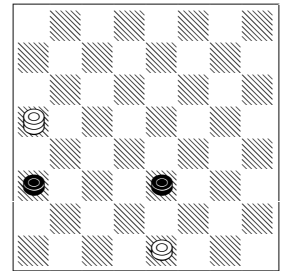
109



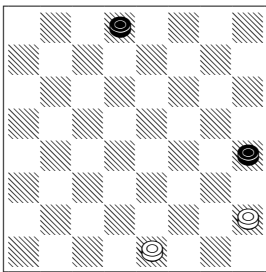
110



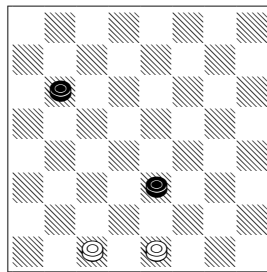
111



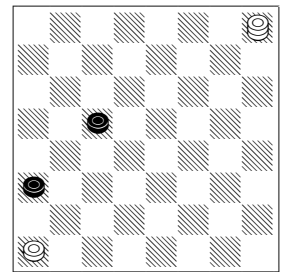
112



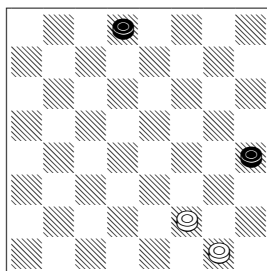
113



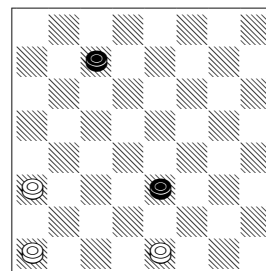
114



115



116

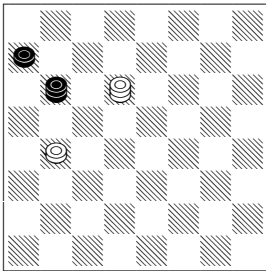


## ТЕМА 15. ПЕРЕПЛЕТ

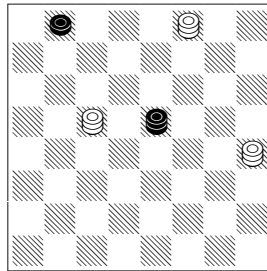
*Переplet* – это положение, при котором дамка погибает из-за неудачного расположения своих же шашек.

В позициях на диаграммах 117-124 белые начинают и выигрывают.

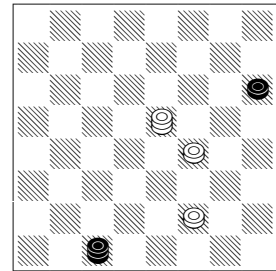
117



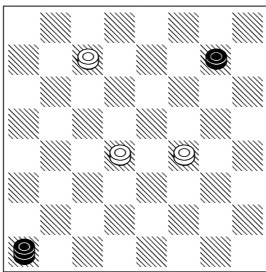
118



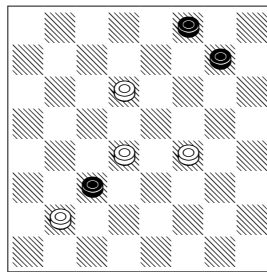
119



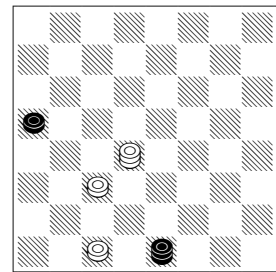
120



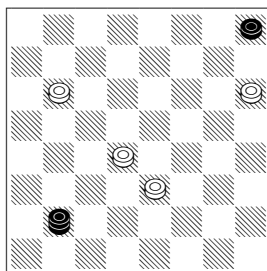
121



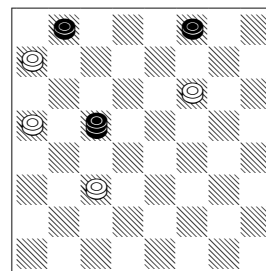
122



123



124





## ТЕМА 16. «ТРЕУГОЛЬНИК ПЕТРОВА»

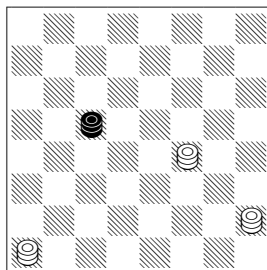
Если в конце партии остаются три дамки против одинокой дамки, не находящейся на большой дороге, то три дамки за редким исключением выигрывают. Для достижения победы можно воспользоваться способом, получившим название «треугольник Петрова».

1. Займите **большак** и не отдавайте его.

2. Займите **двойник** и не отдавайте его.

Для этого поставьте две дамки на свободную линию двойника (третью дамку оставьте на большаке) (диаграмма 125).

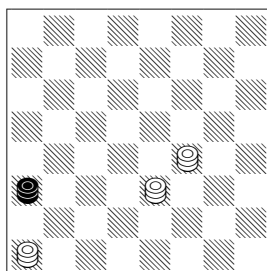
125



3. Займите **тройник** и не отдавайте его.

Для этого расположите две дамки на пересечении двойника с тройником, то есть на полях e3,f4 (d6,c5). Теперь дамка противника не может занимать углы тройника, например (диаграмма 126):

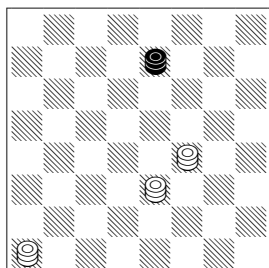
126



1. a1-b2 a3:c1 2. f4-h6 c1:f4 3. h6:c1 x.

Если дамка противника находится не на углах тройника, то есть на полях e3,b4 (d2,g5), то в игру вступает дамка, находящаяся на большаке. Ее нужно поставить на поле c3(f6), например (диаграмма 127):

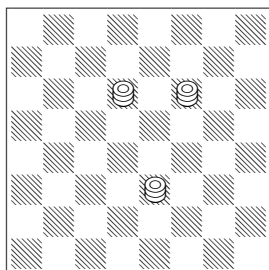
127



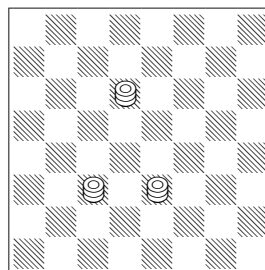
1.a1-c3, и черные вынуждены покинуть тройник.

4. *Постройте треугольник и уничтожьте дамку противника на **косяке**.*  
 Возможны 4 варианта расположения белых дамк (диаграммы 128-131):

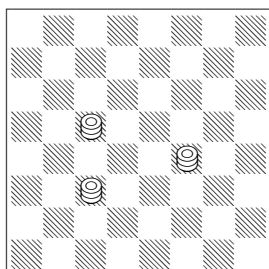
128



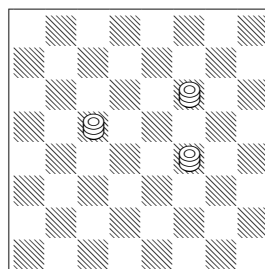
129



130

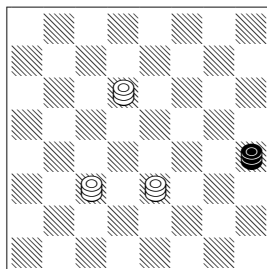


131



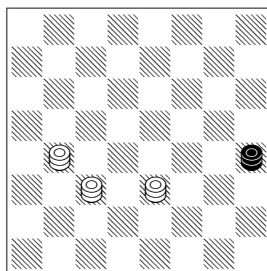
Черная дамка находится в одном из углов косяка: a5,d8,h4,e1. Далее дамку, находящуюся в вершине равнобедренного треугольника, нужно поставить рядом с дамкой, находящейся на большой дороге, например (диаграмма 132):

132



1.d6-b4 (диаграмма 133):

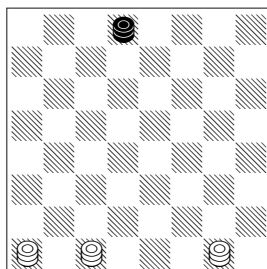
133



Теперь черная дамка легко ловится: 1.e3-f2 h4:e1 2.b4-a5 e1:b4 3. a5:c3 х.

*Примечание.* Если черные не стараются подольше оставаться на двойниках (или тройниках), то белые могут построить треугольник значительно быстрее (диаграмма 134):

134



1.c1-f4 (овладение двойниками) d8-a5 2.g1-c5 (овладение тройниками) a5-e1 3.a1-f6 и треугольник построен.

## ОТВЕТЫ

### ТЕМА 1. КОМБИНАЦИЯ

1. e3-d4! c5:e3 2.d2:f8 x.
2. 1.f2-g3! h4:f2 2.e1:g7 x.
3. 1.f4-g5! h6:f4 2.d2-e3 f4:d2 3.e1:c7 x.
4. 1.a5-b6! a7:c5 2.c3-d4 c5:e3 3.d2:a3 x.
5. 1.c3-b4! a3:c5 2.e3-f4 g5:e3 3.f2:h8 x.
6. 1.a3-b4! a5:e5 2.e3-f4 g5:e3 3.f2:a5 x.
7. 1.c3-b4! a5:c3 2.c1-d2 c3:e1 3.g3-h4 e1:g3 4.h2:b8 x.
8. 1.c3-d4! e5:c3 2.d2:b4 a5:c3 3.e1-d2 c3:g3 4.h2:f8 x.

### ТЕМА 2. ПЕТЛЯ ДЛЯ ДАМКИ

9. 1.b2-f6! d8:d2 2.c1:e3 x.
10. 1.h2-e5! h8:f2 2.g1:e3 x.
11. 1.c3-d4! b6:g5 2.h4:f6 x.
12. 1.f4-d2! c1:b6 2.a5:c7 x.
13. 1.c1-b2! h8:a1 2.d2-c3 a1:f2 3.g1:e3 x.
14. 1.e3-f4! b8:h2 2.d4-e5 h2:b4 3.a3:c5 x.
15. 1.e1-f2! g1-h2 2.f2-g3 h2:d2 3.c1:e3 a7-b6 4.e3-d4 b6-a5 5.d4-c5 x.
16. 1.f2-e1! b2-c1 2.e1-d2! c1-b2 3.d2-c3 b2:f2 4.g1:e3 x.

### ТЕМА 4. ОППОЗИЦИЯ

25. 1.b2-c3! c7-d6 2.c3-d4 x.
26. 1.c1-d2! f8-g7 2.d2-e3 g7-f6 3.e3-f4 x.
27. 1.g3-f4! e5:g3 2.h4:f2 d8-c7 3.f2-e3 c7-b6 4.e3-d4 b6-a5 5.d4-c5 x.
28. 1.b2-c3! d4:b2 2.a3:c1 e7-f6 3.c1-d2 f6-g5 4.d2-e3 g5-h4 5.e3-f4 x.
29. 1.f4-g5 f6-e5 2.g5-f6! e5:g7 3.h4-g5 x.
30. 1.c5-b6! a7:c5 2.b2-c3 d2:b4 3.a5:c3 x.
31. 1.e1-d2! h8-g7 2.d2-e3 g7-f6 3.e3-f4 x.
32. 1.e1-f2! b6-c5 [ 1...b6-a5 2.f2-e3! f4-g3 3.e3-f4 g3:e5 4.d2-e3 x ] 2.c3-b4! c5:a3 3.d2-c3 x.

### ТЕМА 5. ТОРМОЖЕНИЕ

33. 1.b6-c7 f6-e5 2.c7-b8 e5-d4 3.b8-f4 d4-c3 4.f4-c1 x.
34. 1.b8-f4! d4-c3 2.f4-c1 x.
35. 1.f8-c5 g3-h2 2.c5-g1 x.

36. 1.b6-a7 d6-e5 2.a7-b8 e5-d4 3.b8-f4 d4-c3 4.f4-c1 x.  
 37. 1.b4-d2! e5-f4 [ 1...d4-c3 2.d2:b4 e5-f4 3.b4-c5 f4-g3 4.c5-d4 g3-h2 5.d4-g1 x ]  
 2.d2:g5 d4-c3 3.g5-c1 x.  
 38. 1.b6-f2! f4-g3 [ 1...e5-d4 2.f2:c5 f4-g3 3.c5-d4 g3-h2 4.d4-g1 x ] 2.f2:h4 e5-d4 3.h4-g5 d4-c3 4.g5-c1 x.  
 39. 1.h4-g5 e7-d6 2.g5-f6 d6-c5 3.f6-e7! f8:d6 4.h6-g7 c5-d4 [ 4...d6-e5 5.g7-f8 c5-d4 6.f8-g7 x. ] 5.g7-f8 d6-e5 6.f8-g7.  
 40. 1.c7-b8! h4-g3 2.b8-a7 g3-h2 3.a7-f2 f4-g3 4.f2:h4 e5-d4 5.h4-g5 d4-c3 6.g5-c1 x.

#### ТЕМА 6. УДАР ПО ЗАТЫЛКУ

41. 1.b4-c5! d6:b4 2.a5:a1 x.  
 42. 1.c3-b4! a5:c3 2.b2:f2 x.  
 43. 1.a3-b4! c3-b2 2.b4-c5 d6:b4 3.a5:a1 x.  
 44. 1.c3-d4! c5-b4 2.a3:c5 d6:b4 3.d4-e5 f6:d4 4.e3:a3 x.  
 45. 1.h4-g5! f4-g3 2.g5-f6 e7:g5 3.h6:h2 x.  
 46. 1.f2-e3! f4-g3 2.e3-d4 c5:e3 3.d2:h2 x.  
 47. 1.c1-d2! d4-c3 2.d2-e3 c3-b2 3.b4-c5 d6:b4 4.a5:a1 x.  
 48. 1.c7-d8! e7-d6 2.d8-b6! e3-d2 3.b6-c5 d6:b4 4.a5:e1 x.

#### ТЕМА 7. РЕШЕТО

52. 1.b2-c3! d4:b2 2.a1:g7 x.  
 53. 1.f4-e5! d6:f4 2.c3-b4 a5:c3 3.d2:c1 x.  
 54. 1.c1-b2! a3:c1 2.g3-f4 c1:g5 3.h4:e3 x.  
 55. 1.d4-e5! f6:d4 2.f4-g5 h6:f4 3.d2-e3 d4:f2 4.e1:a5 x.  
 56. 1.c1-b2!! e3:c1 2.e1-d2 c1:e3 3.a3-b4 a5:c3 4.b2:f2 x.  
 57. 1..h4-g5! h6:h2 [ 1...f6:h4 2.d2-c3 b4:d2 3.c1:e7 x ] 2.f2-g3 h2:f4 3.d2-c3 d4:b2 4.c1:e3 x.  
 58. 1.f6-g7! f8:h6 2.e3-d4 c3:e5 3.g5-f6 e5:g7 4.f4-g5 h6:f4 5.g3:a1 x.  
 59. 1.c1-b2! e5:g3 2.e3-d4 c5:e3 3.a5-b6 c7:a5 4.a3-b4 a5:c3 5.b2:h8 x.

#### ТЕМА 8. ЗАСТАВА

60. 1.e7-f8! x..  
 61. 1.g7-h8! x.  
 62. 1.a5-d8! x.  
 63. 1.c1-a3! x.  
 64. 1.c5-d6! f6-e5 2. d6:h6 h4-g3 3. h6-e3 g3-h2 e1 -g3 x.  
 65. 1.h2-g3! f2:h4 2.c3-e5 x.  
 66. 1.d8-f6! d4-e3 2.f6-d4 e3:c5 3.c7-e5 x.

67. 1.d4-e5! g5-f4 2.e5:g3 h4:f2 3.h2-g3 f2:h4 4.a7-b8 x.

## ТЕМА 9. СВОБОДНЫЙ ТЕМП

69. 1.e3-d4! c7:e5 2.d4:h8 x.

70. 1.g3-f4! a5:c3 2.f4:d2 x.

71. 1.f2-g3! h6:f4 2.g3:a5 x.

72. 1.g3-h4! a5:c3 2.h4:d8 x.

73. 1.h2-g3! c5:e3 2.g3-f4 e3:g5 3.h4:a5 x.

74. 1.g1-f2! h6:f4 2.f2-e3 f4:d2 3.e1:c7 x.

75. 1.g1-h2! e5:c3 2.c1-d2 c3:g3 3.h2:d6 x.

76. 1.h2-g3! a5:c3 2.e3-d4 c3:e5 3.g3-f4 g5:e3 4.f2:h8 x.

## ТЕМА 10. СТОЛБНЯК

77. 1.e5-h8! x.

78. 1.b8-a7 x.

79. 1.f8-b4 c3:a5 2.h4-e1 x.

80. 1.f8-c5! b6:a1 [ 1...b6:h8 2.b2-a1 x ] 2.g7-h8 x.

81. 1.g5-c1! b2-a1 2.g7-h8 x.

82. 1.h6-e3! h2-g1 2.e3-a7 g1-h2 3.c7-b8 h2-g1 4.b8-h2 x.

83. 1.c3-b4! a5:a1 2.g7-h8 x.

84. 1.c1-b2!! c3:a1 2.h4-g5 h8-g7 [ 2...a1-g7 3.f4-c1 h6:f4 4.c1:f8 x ] 3.f4-h2 h6:f4 4.h2:h8 x.

## ТЕМА 11. РАСПУТЬЕ

85. 1.f4-e5! b2-a1 [ 1...b2-c1 2.e5-f4 c1:g5 3.h6:f4 x ] 2.e5-h8 x.

86. 1.c3-d4 f2-e1 [ 1...f2-g1 2.d4-c5 g1:b6 3.a5:c7 x ] 2.d4-c3 e1:b4 3.a5:c3 a7-b6 4.c3-b4 x.

87. 1.b8-e5! b2-c1 [ 1...b2-a1 2.e5-h8 x ] 2.e5-f4 c1:g5 3.h6:f4 x.

88. 1.b8-f4 c3-b2 2.f4-e5 b2-c1 [ 2...b2-a1 3.e5-h8 x ] 3.e5-f4 c1:g5 4.h4:f6 x.

89. 1.f6-g7! d2-e1 [ 1...d2-c1 2.g7-h6 c1:g5 3.h6:f4 x ] 2.g7-e5 e1:g3 3.f4:h2 x.

90. 1.c7-d8! b2-c1 [ 1...b2-a1 2.d8-f6 x ] 2.e5-f6 c1:e7 3.d8:f6 x.

91. 1.e3-h6! c3-d2 2.c1:e3 a3-b2 3.h6-g7 b2-c1 [ 3...b2-a1 4.g7-h8 x ] 4.g7-h6 c1:f4 5.h6:e3 x.

92. 1.c7-a5! e3-f2 2.a5-b6 f2-e1 [ 2...f2-g1 3.b6-a7 x ] 3.b6-f2 e1:g3 4.h2:f4 x.

## ТЕМА 12. ДАМОЧНЫЕ КОМБИНАЦИИ

- 93. 1.d2-e1! f6:h4 2.h2-g3 h4:f2 3.e1:d8 x.
- 94. 1.c5-b6! a5:c7 2.d4-e5 h2:d6 3.f8:c5 x.
- 95. 1.e3-g5! h4:f6 2.g1-d4 b2:e5 3.h2:b8 x.
- 96. 1.g3-f4! c1:g5 2.f2-g3 h4:f2 3.e1:d8 x.
- 97. 1.c5-b6! c7:a5 2.a3-b4 a5:c3 3.a1:h2 x.
- 98. 1.d4-c5! g1:a7 2.c3-d4 a7:g5 3.h6:f4 x.
- 99. 1.h4-g3! h2:f4 2.g1-e3 f4:d2 3.e1:d8 x.
- 100. 1.f2-g3! h4:f2 2.f4-g5 h6:f4 3.b8:c3 x.

## ТЕМА 13. ВИЛКА

- 101. 1.c3-e1! x.
- 102. 1.b6-f2! x.
- 103. 1.a5-d8! x.
- 104. 1.d4-f2! x.
- 105. 1.h2-g3! f2:h4 2.d8-c7 x.
- 106. 1.c1-f4 b8-a7 2.f4-c7 x.
- 107. 1.h4-f6! d4-e3 2.f6-c3! e3-f2 3.h2-g3 f2:h4 4.c3-e1 x.
- 108. 1.f8-b4! c3:a5 2.c7-b8 h8-g7 [ 2...a5-b4 3.b8-e5 x ] 3.b8-e5 g7-h6 4.e5-c3 h6-g5 5.c3-d2 g5-h4 6.d2-e1 x.

## ТЕМА 14. СКОЛЬЗЯЩИЙ РАЗМЕН

- 109. 1.d2-c3! a3-b2 2.c3-b4 c5:a3 3.a1:c3 h4-g3 4.f4-g5 f6:h4 5.h2:f4 x.
- 110. 1.e1-d2 d6-c5 2.d2-c3! a3-b2 3.c3-b4 c5:a3 4.a1:c3 x.
- 111. 1.a5-c3! e3-d2 2.c3-b4 a3:c5 3.e1:c3 x.
- 112. 1. e1-d2! d8-e7 2.d2-e3 e7-f6 3.e3-f4 h4-g3 4.f4-g5 f6:h4 5.h2:f4 x.
- 113. 1.c1-b2 b6-c5 2.b2-c3! e3-d2 3.c3-b4 c5:a3 4.e1:c3 x.
- 114. 1.h8-c3! a3-b2 2.c3-b4 c5:a3 3.a1:c3 x.
- 115. 1.g1-h2! d8-e7 2.f2-e3 e7-f6 3.e3-f4! h4-g3 4.f4-g5 f6:h4 5.h2:f4 x.
- 116. 1.a3-b4! c7-d6 2.b4-c5! d6:b4 3.a1-b2 b4-a3 4.b2-c3 e3-d2 5.c3-b4 a3:c5 6.e1:c3 x.

## ТЕМА 15. ПЕРЕПЛЕТ

- 117. 1.b4-a5! b6-d4 [ 1...b6-d8 2.d6-c7 d8:b6 3.a5:c7 x ] 2.d6-c5 d4:b6 3.a5:c7 x.
- 118. 1.f8-d6! e5:c7 2.h4-d8 c7-a5 [ 2...c7-h2 3.c5-d6 h2:c7 4.d8:b6 x ] 3.c5-b6 a5:c7 4.d8:b6 x.

119. 1.f2-g3! c1:g5 2.g3-h4 g5-c1 [ 2...g5-d8 3.e5-f6 d8:g5 4.h4:f6 x ] 3.e5-f4 c1:g5 4.h4:f6 x.
120. 1.d4-e5! a1:f6 2.c7-d8 f6-a1 [ 2...f6-h4 3.f4-g5 h4:f6 4.d8:h4 x ] 3.f4-e5 a1:f6 4.d8:h4 x.
121. 1.d4-e5! c3:a1 2.d6-c7 a1:f6 3.c7-d8 f6-a1 [ 3...f6-h4 4.f4-g5 h4:f6 5.d8:h4 x ] 4.f4-e5 a1:f6 5.d8:h4 x.
122. 1.c1-b2! e1:b4 2.b2-a3 b4-e1 3.d4-c3 e1:b4 4.a3:c5 x.
123. 1.h6-g7! h8:f6 2.b6-a7 b2:e5 3.a7-b8 e5-a1 [ 3...e5-h2 4.e3-f4 h2:e5 5.b8:h2 x ] 4.e3-d4 a1:e5 5.b8:h2 x.
124. 1.f6-e7!! f8:d6 2.a5-b6 c5-g1 [ 2...c5-a3 3.c3-b4 a3:c5 4.b6:d4 x ] 3.c3-d4 g1:c5 4.b6:d4 x.



## БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Адамович В.К. Позиционные приемы борьбы в русских шашках. – М.: ФиС, 1976. – 146 с.
2. Барский Ю.П., Городецкий В.Б. Сеня, Храбрик и шашки: Рассказы./ Научно-худож. лит.-ра/ Художн. Р. Сайфулин, А. Суханов, В. Шишков. – М.: Детская литература, 1992. – 56 с.: ил.
3. Вирный А.Я. Немного о шашках, но по существу / А.Я. Вирный. – М.: ФАИР-ПРЕСС, 2004. – 328 с.: ил. – (Спорт)
4. Волчек А.А. Шашечный практикум: 2000 позиций для самостоятельного решения / А.А. Волчек. – Мн.: Харвест, 2004. – 288 с.: ил.
5. Городецкий В.Б. Книга о шашках: Научно-художеств. лит-ра/Оформл. О. Кондаковой. – М.: Дет. лит., 1984. – 271 с.: ил. – (Знай и умей).
6. Дунаевский А.И. Окончания в шашечной партии. – М.: ФиС, 1965. - 72 с.
7. Литвинович В.С., Негра Н.Н. Курс шашечных дебютов. – Мн.: Полымя, 1985. – 255 с.
8. Литвинович В.С., Перченков И.Р. Школа позиционной игры. Русские шашки. – М.: ФиС, 1984. – 190 с.
9. Маламед В.Р., Барский Ю.П. Курс шашечных окончаний; Международные и русские шашки: Энциклопедическое изд. – М.: ФиС, 1989. – 464 с.
10. Сидлин А.М. Как оценить позицию в шашках. – М.: ФиС, 1966. - 64 с.
11. Учебник шашечной игры – Редакционная коллегия: международные гроссмейстеры Т.М. Тансыккужина, А.Р. Чижов, международный мастер А.Р. Шайбаков, мастер Е.В. Зубов, заслуженный тренер России Ю.В. Черток – М.: Изд-во «Графпресс», 2013. – 240 с.
12. Цирик З.И. Русские шашки. Окончания партий – М.: ФиС, 1953. – 207 с.
13. Цирик З.И. Шашечный эндшпиль. – М.: ФиС, 1959. – 216 с.
14. Цукерник Э.Г. Антология шашечных комбинаций (русские шашки). исправленное и расширенное. – М.: «Russian CHESS House / Русский шахматный дом», 2015. – 472 с. – Подарочное издание (серия «Занимательные шашки»).

## СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ .....	3
СПИСОК ОБОЗНАЧЕНИЙ.....	3
ТЕМА 1. КОМБИНАЦИЯ.....	4
ТЕМА 2. ПЕТЛЯ ДЛЯ ДАМКИ.....	5
ТЕМА 3. ПРОСТЕЙШИЕ СТАНДАРТНЫЕ ОКОНЧАНИЯ.....	6
3.1.  Наименования диагоналей шашечной доски.....	6
3.2.  Четыре дамки против одинокой дамки соперника.....	7
3.3.  Три дамки против одинокой дамки, находящейся на большой дороге.....	8
ТЕМА 4. ОППОЗИЦИЯ.....	9
ТЕМА 5. ТОРМОЖЕНИЕ.....	11
ТЕМА 6. УДАР ПО ЗАТЫЛКУ.....	12
ТЕМА 7. РЕШЕТО.....	14
ТЕМА 8. ЗАСТАВА.....	16
ТЕМА 9. СВОБОДНЫЙ ТЕМП.....	17
ТЕМА 10. СТОЛБНЯК.....	19
ТЕМА 11. РАСПУТЬЕ.....	20
ТЕМА 12. ДАМОЧНЫЕ КОМБИНАЦИИ.....	21
ТЕМА 13. ВИЛКА.....	22
ТЕМА 14. СКОЛЬЗЯЩИЙ РАЗМЕН.....	23
ТЕМА 15. ПЕРЕПЛЕТ.....	24
ТЕМА 16. «ТРЕУГОЛЬНИК ПЕТРОВА».....	25
ОТВЕТЫ.....	28
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК.....	33

# ОСНОВЫ ШАШЕЧНОЙ ИГРЫ

*Учебно-методическое пособие*

Составители:

Наталья Юрьевна **Федорова**

Михаил Германович **Федоров**

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования «Национальный исследовательский Нижегородский  
государственный университет им. Н.И. Лобачевского»  
603950, Нижний Новгород, пр. Гагарина, 23

Подписано в печать  
Формат 60x84. Гарнитура Таймс.  
Усл.печ.л. 2,2. Заказ № Тираж 75 экз.

Отпечатано в типографии Нижегородского государственного университета  
им. Н.И. Лобачевского  
603000, Нижний Новгород, ул. Большая Покровская, 37.