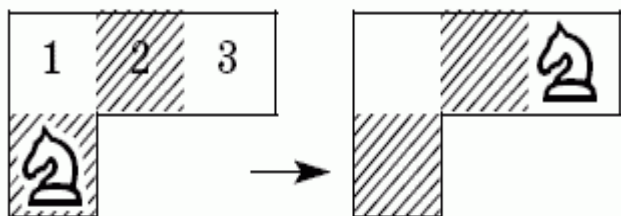
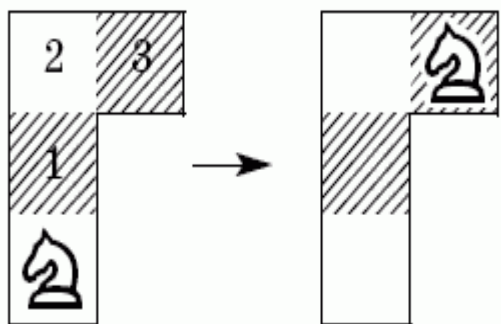
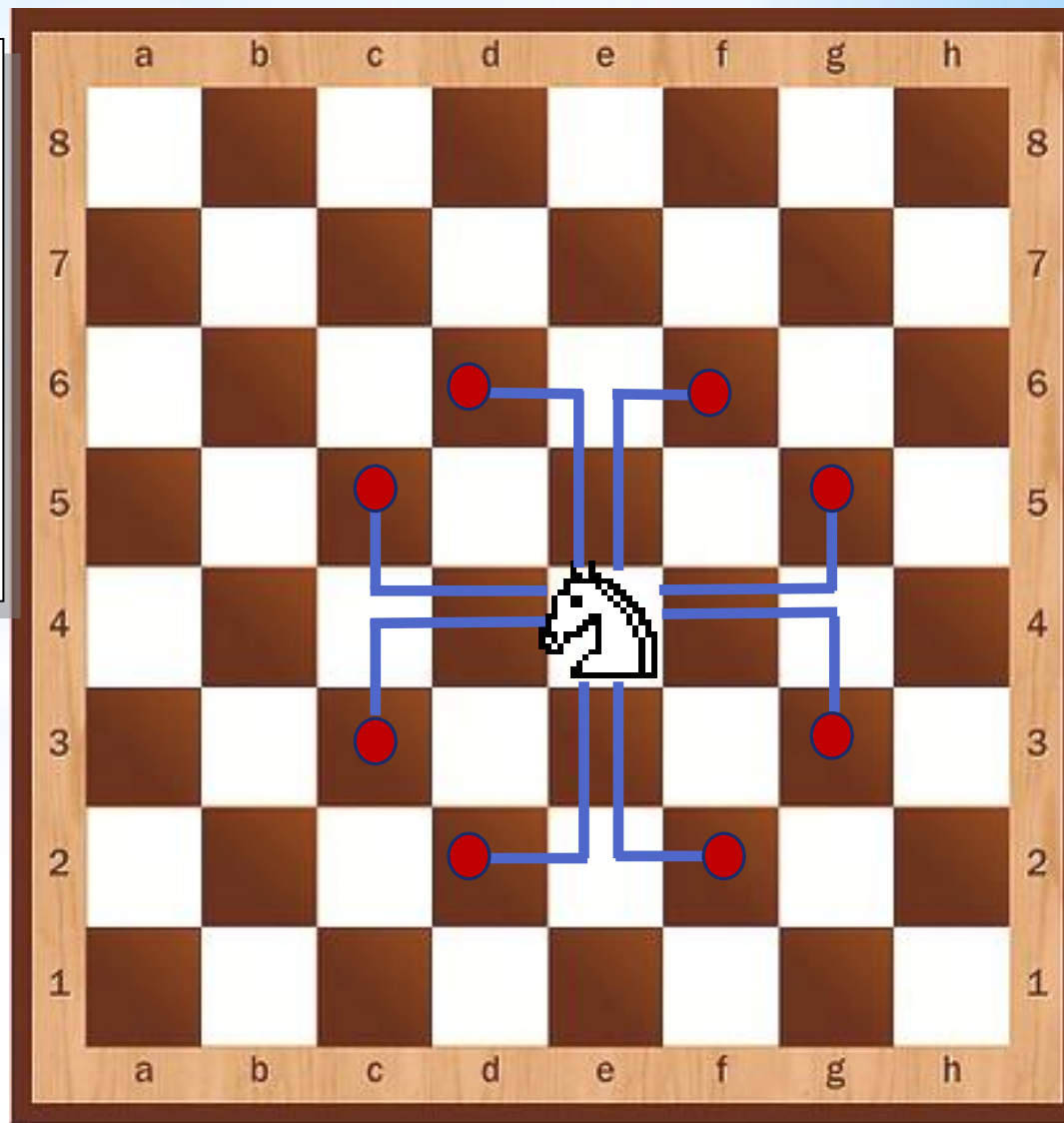


**По доске как на газоне  
Скачут шахматные кони!  
Совершают свой прыжок  
Дважды прямо, разок вбок!**



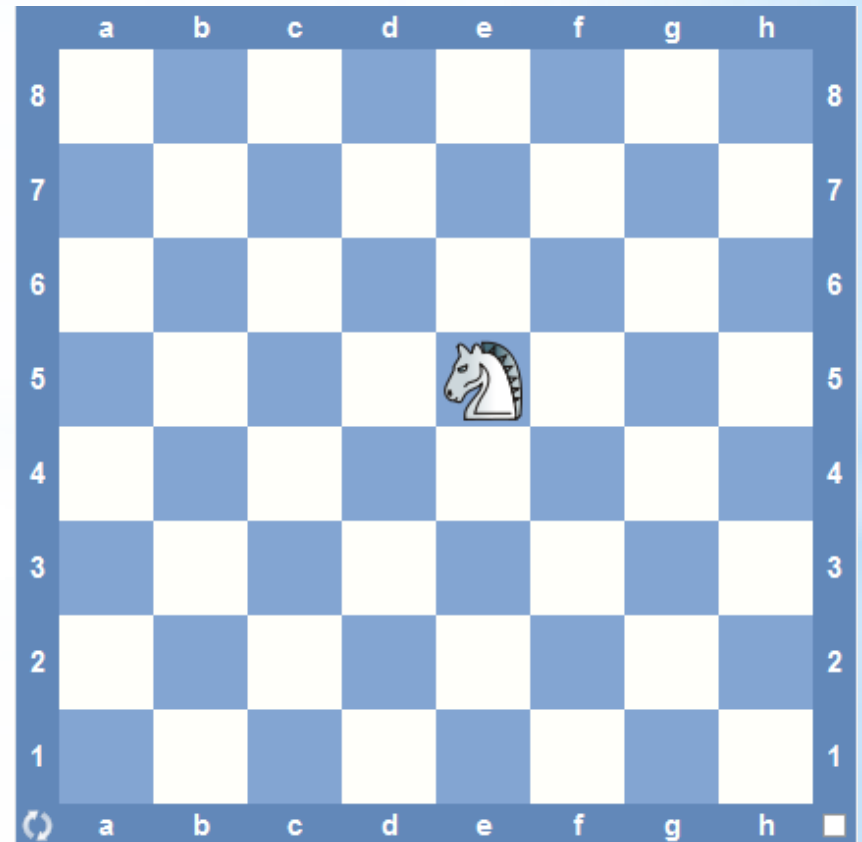
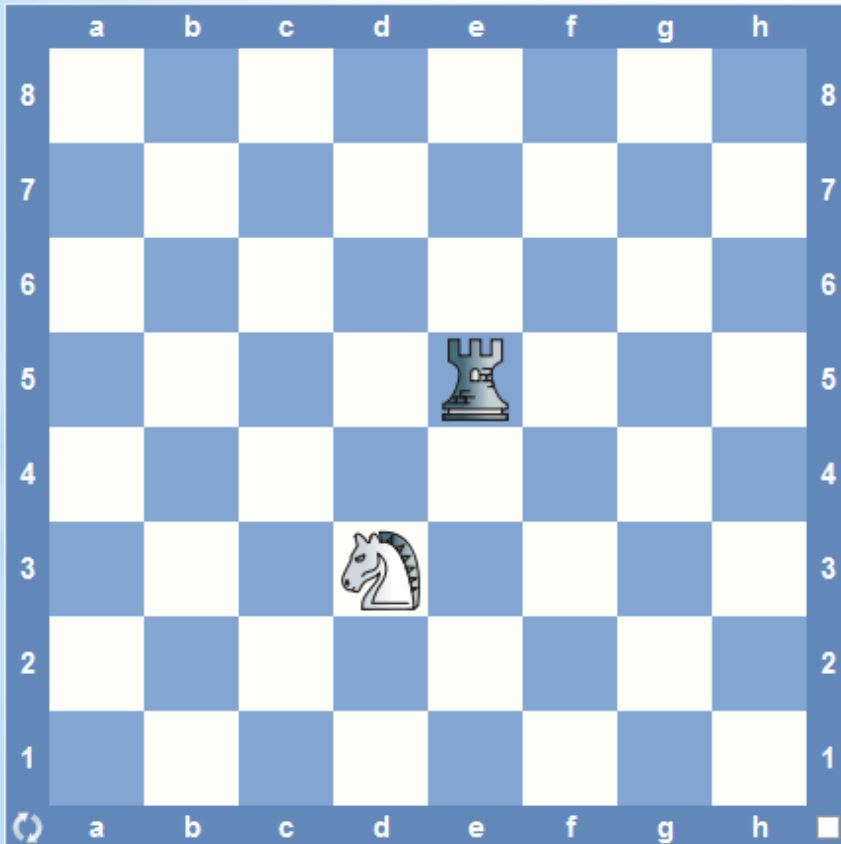
# ХОД КОНЯ

Ход коня напоминает букву Г в разных вариациях. Конь ходит два поля в одном направлении и одно поле вбок.



# ВЗЯТИЕ

КОНЬ БЬЁТ ТАКЖЕ КАК И ХОДИТ, СТАНОВЯСЬ НА МЕСТО ТОЙ ФИГУРЫ, КОТОРУЮ ВЗЯЛ.



ЗАПИСЬ ХОДА ВЫГЛЯДИТ ТАК:

ПОЛНОЙ НОТАЦИЕЙ: **KD3:E5**

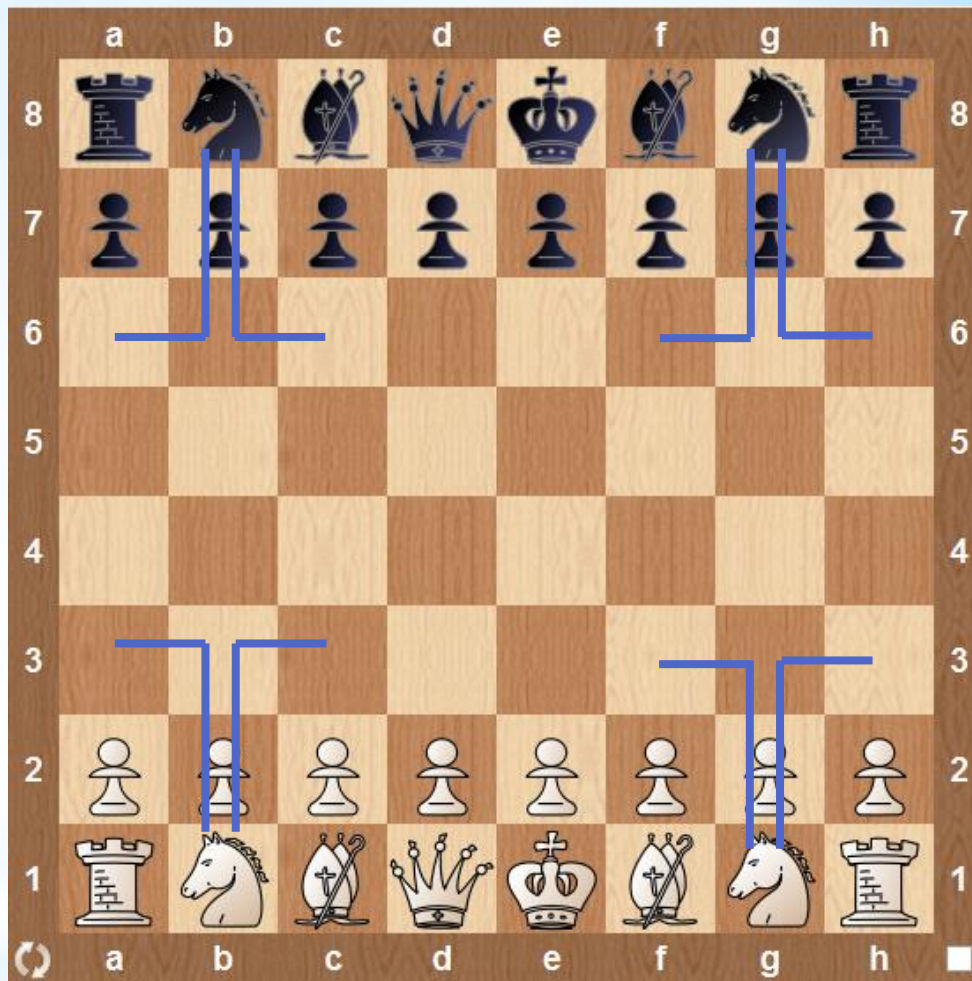
КРАТКОЙ НОТАЦИЕЙ: **K:E5**

# ОСОБЕННОСТЬ КОНЯ

КОНЬ - единственная фигура, которая может «перепрыгивать» через свои и чужие фигуры



Фигуры, которые «перепрыгивает» конь остаются на месте, с доски не снимаются



Конь, в отличие от других фигур, может сделать первый ход в партии

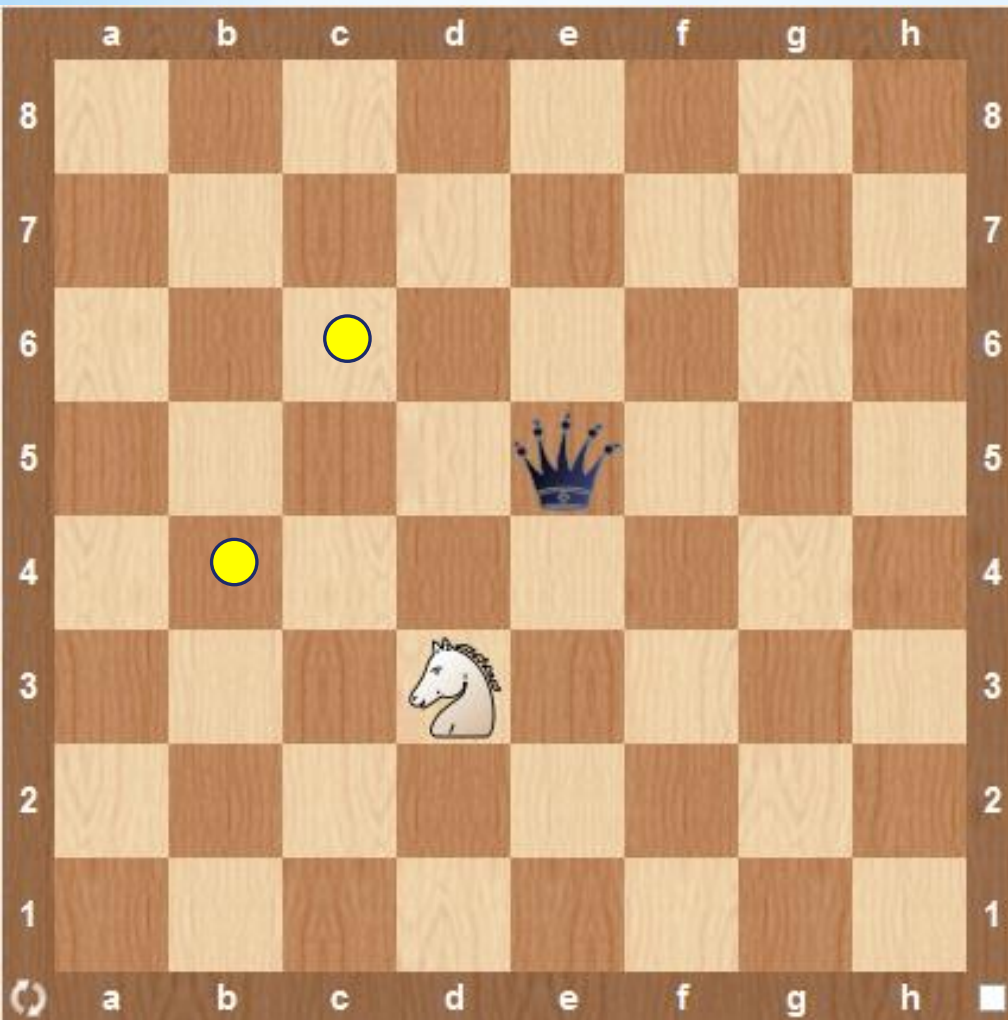
# ОСОБЕННОСТЬ КОНЯ



КОНЬ может  
выпутаться даже с  
такой «передраги»,  
просто перепрыгнув  
через окружившие его  
фигуры



# ОСОБЕННОСТЬ КОНЯ



**Конь, при каждом своем ходе, меняет цвет поля на котором стоит**

**Конь - единственная фигура, которая может напасть на ферзя и не оказаться у него «под боем»**

# ОСОБЕННОСТЬ КОНЯ

НА СОСЕДНЕЕ ПОЛЕ  
КОНЬ МОЖЕТ ПОПАСТЬ  
ЗА ТРИ ХОДА

ИЗ ОДНОГО УГЛА  
ШАХМАТНОЙ ДОСКИ В  
ДРУГОЙ УГОЛ ПО  
ДИАГОНАЛИ КОНЬ  
МОЖЕТ ДОЙТИ  
МИНИМУМ ЗА 6 ХОДОВ

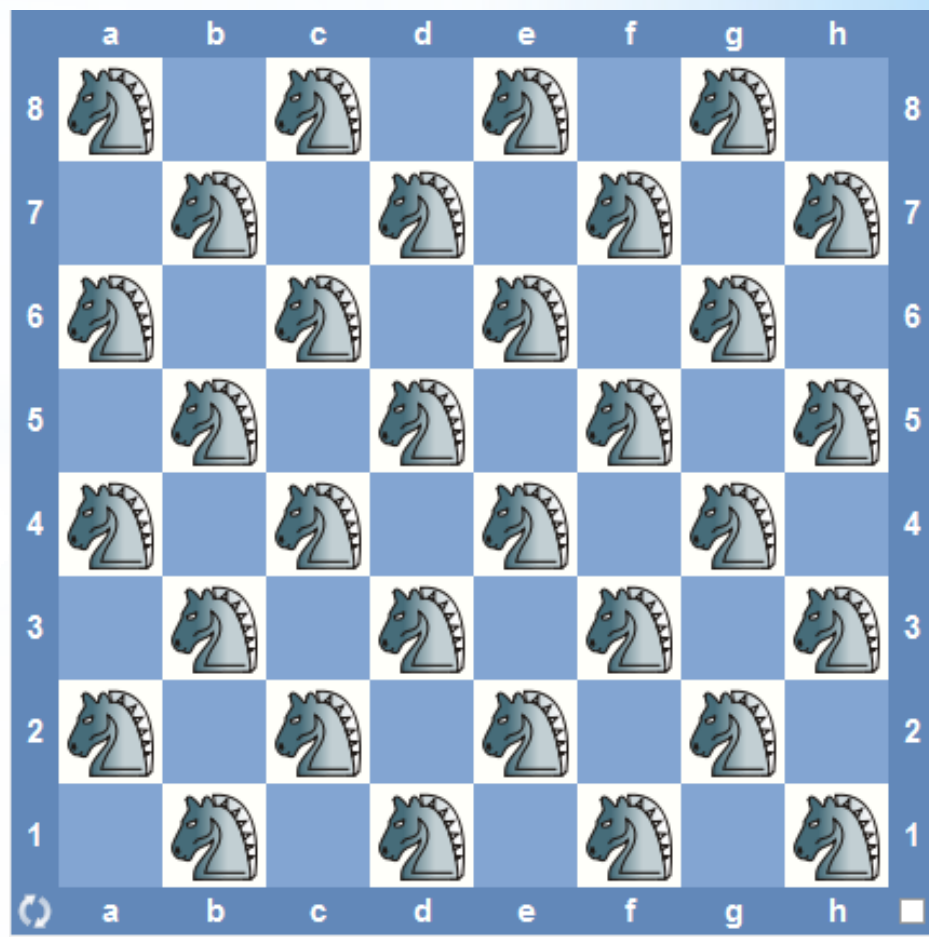
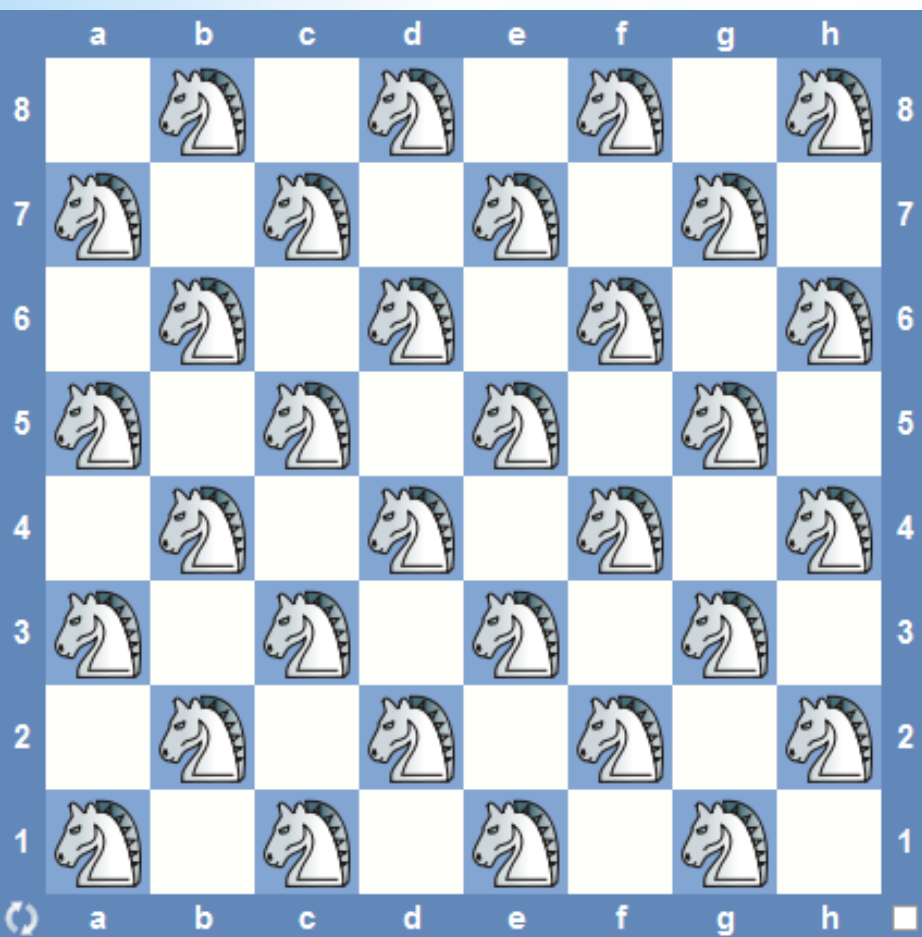


**НАПАДЕНИЕ КОНЕМ ОДНОВРЕМЕННО НА  
ДВЕ ФИГУРЫ НАЗЫВАЮТ «ВИЛКА»**





# НА ШАХМАТНОЙ ДОСКЕ МОЖНО РАСПОЛОЖИТЬ 32 КОНЯ ТАКИМ ОБРАЗОМ, ЧТОБЫ ОНИ НЕ НАПАДАЛИ ДРУГ НА ДРУГА



# А ТЕПЕРЬ ШАХМАТНЫЕ ГОЛОВОЛОМКИ!



Назови фигуры, которые может срубить  
белый конь



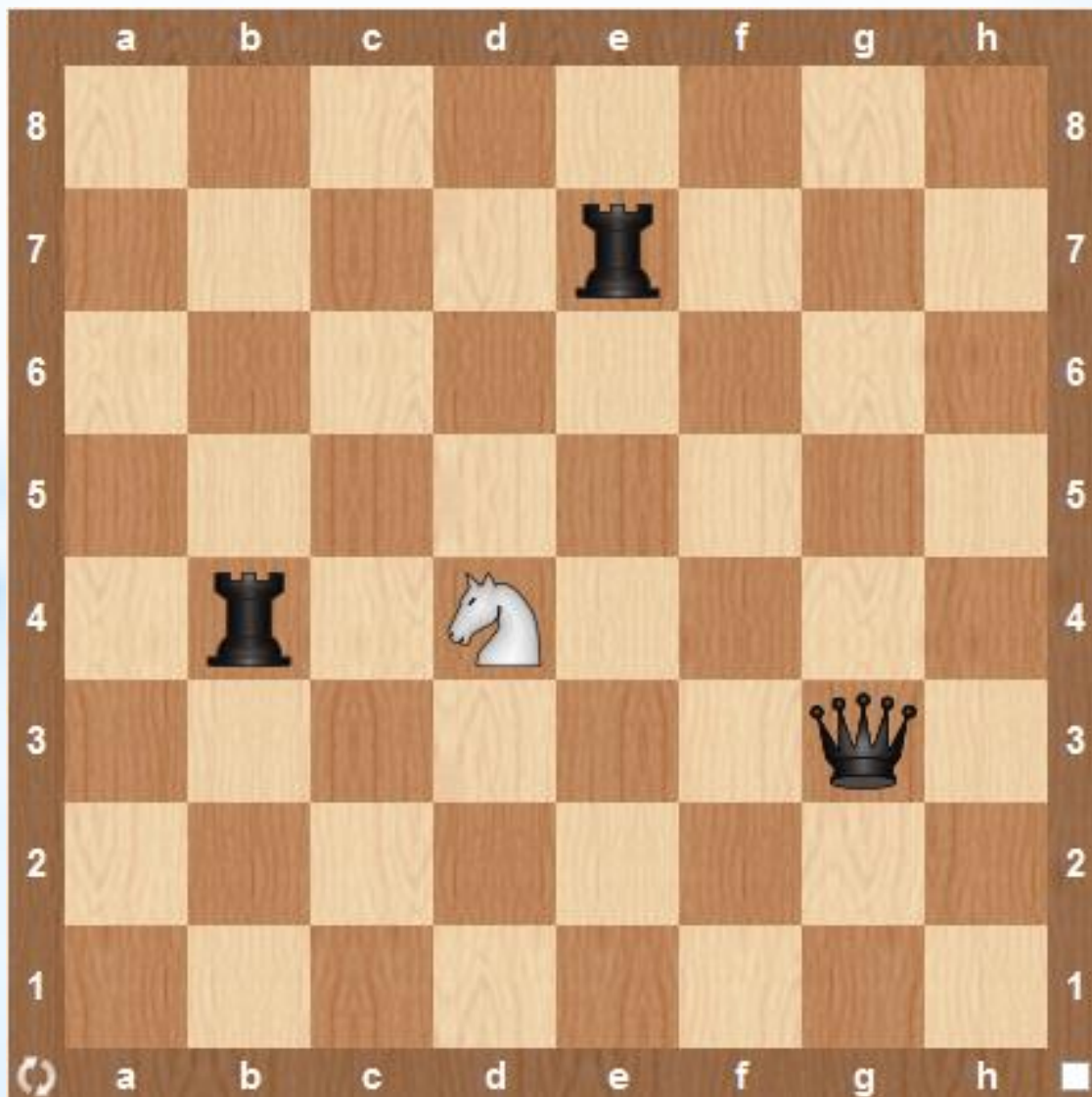
# НАПАДИ БЕЛЫМ КОНЕМ НА ФИГУРЫ ЧЕРНЫХ. ХОДЫ ЗАПИШИ





# Двойной удар.

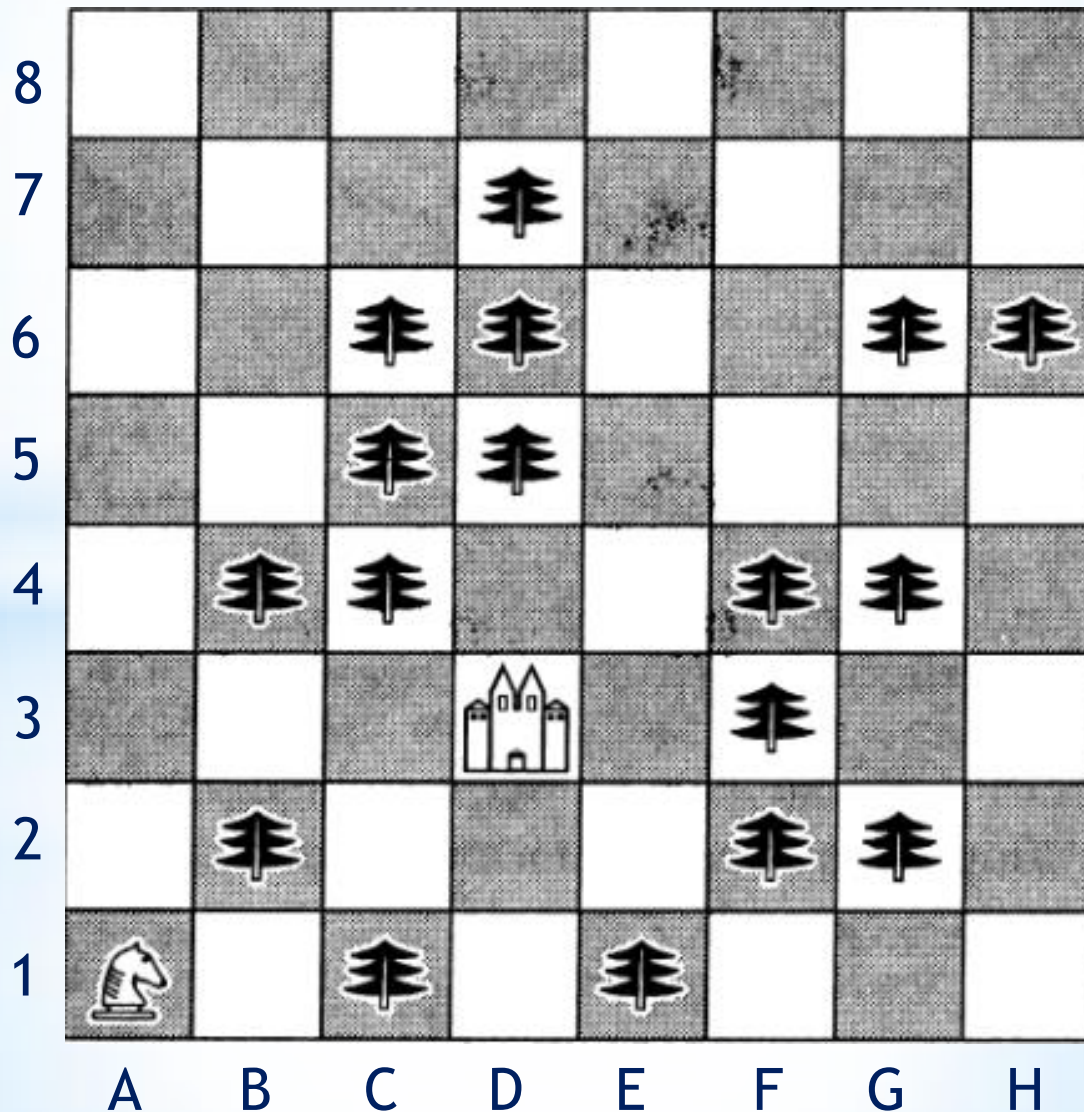
Напади конем на две черные фигуры





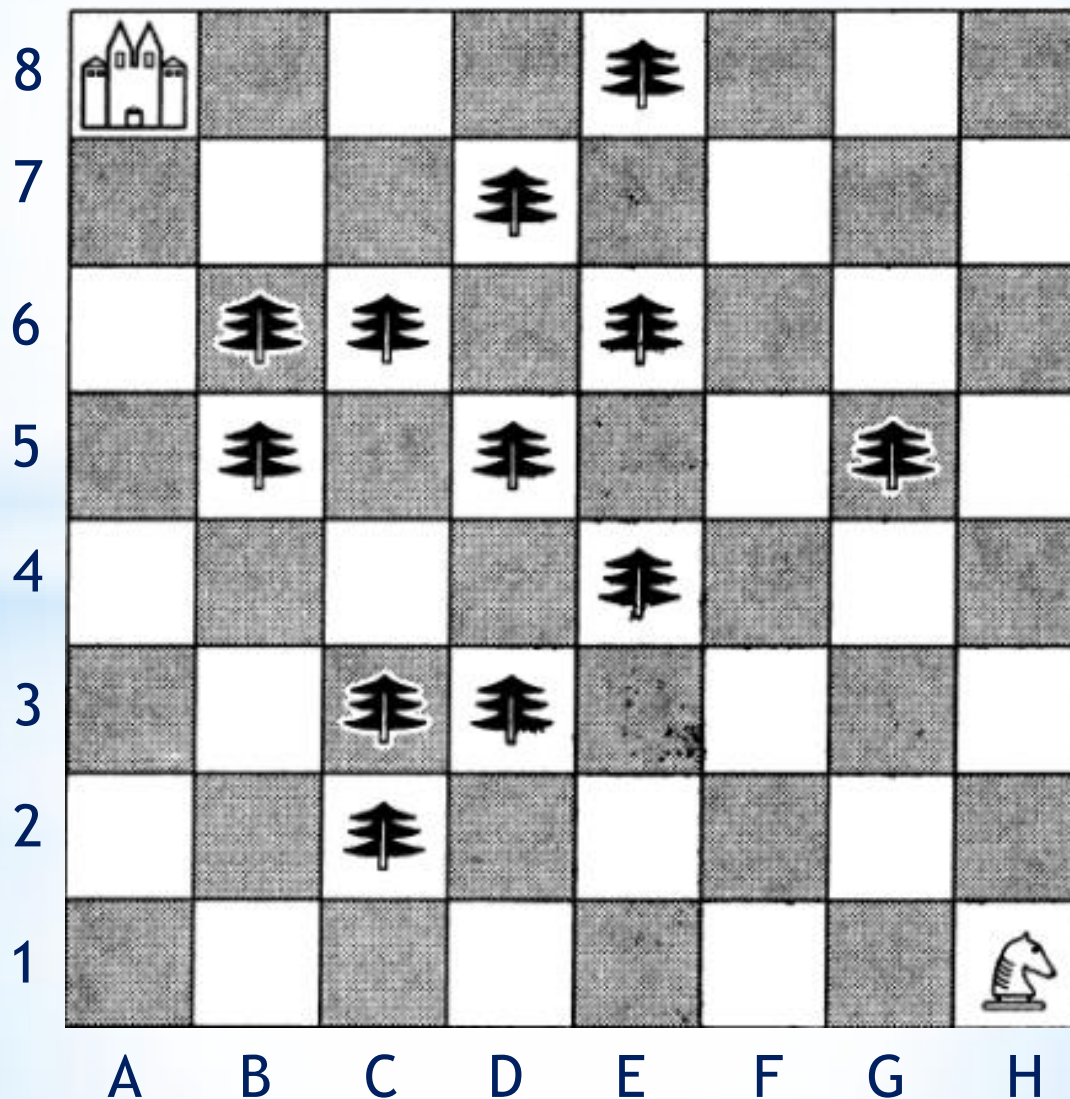
# За сколько ходов конь попадет в замок? Найди кратчайший путь

На поля с  
ёлочками  
становиться  
нельзя

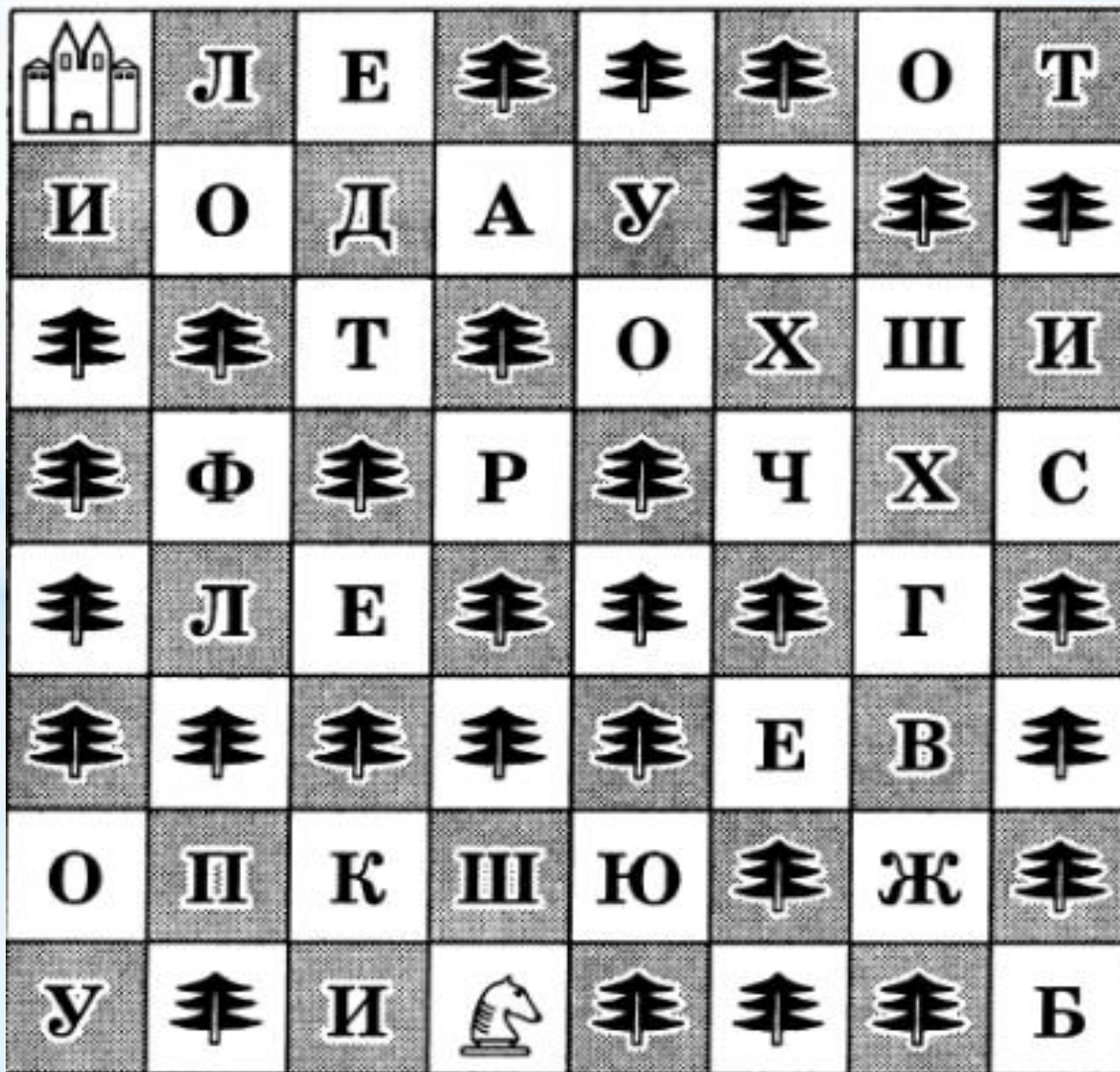


# За сколько ходов конь попадет в замок? Найди кратчайший путь

На поля с  
ёлочками  
становиться  
нельзя



# Доберись конем до замка и найдешь зашифрованное слово



На поля с  
ёлочками  
становиться  
нельзя



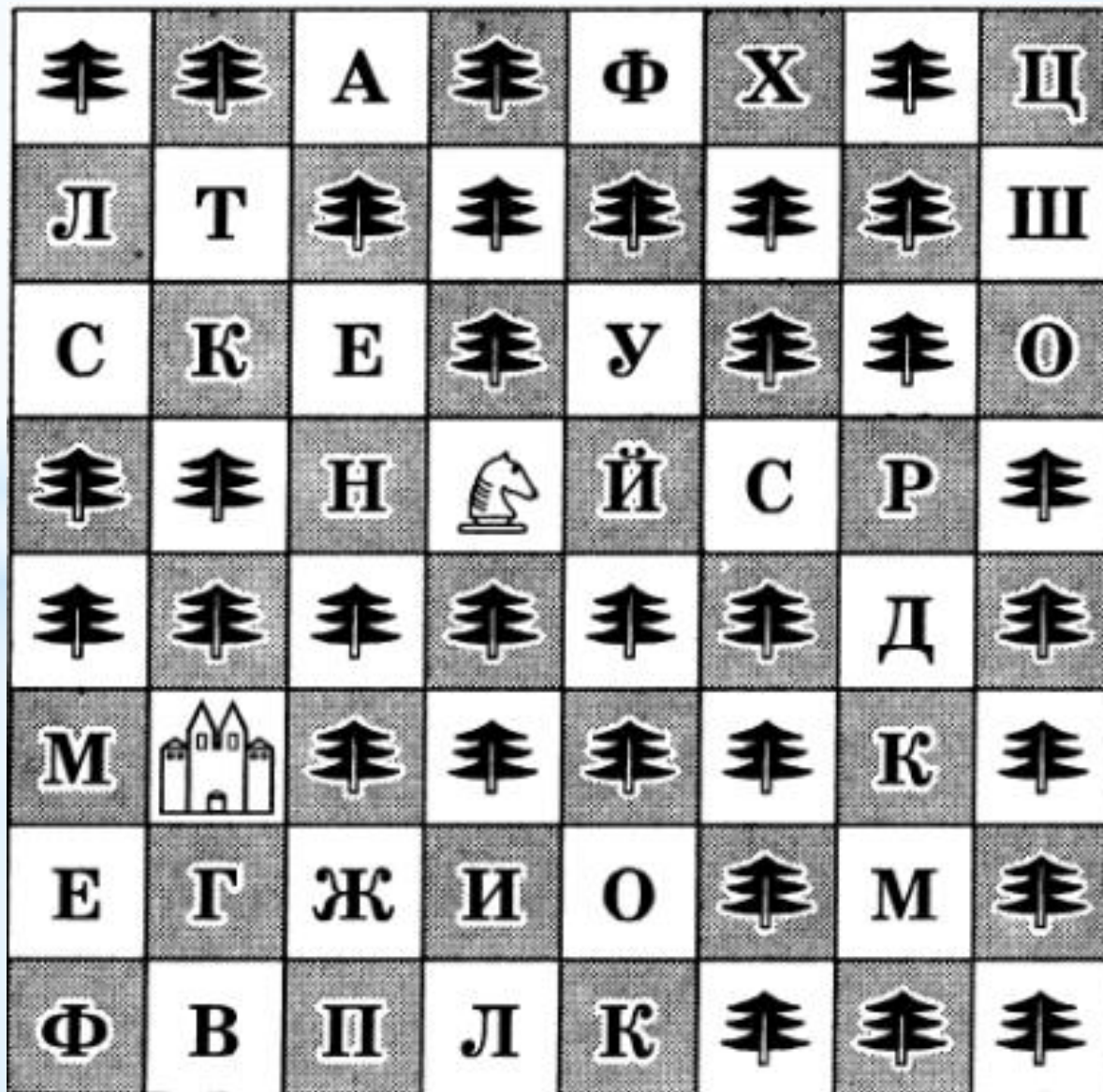
# Доберись конем до замка и найдешь зашифрованное слово

	Л	О	М	Е	Р	С	Я
К	П		Н		П		Т
Н	Е	У		Ж	Д		
			А		У	К	
Ф		И				О	Т
	Т	А				П	К
А	Б	Е	В			Е	А
С			И	Ш		М	

На поля с  
ёлочками  
становиться  
нельзя

# Доберись конем до замка и найдешь зашифрованное слово

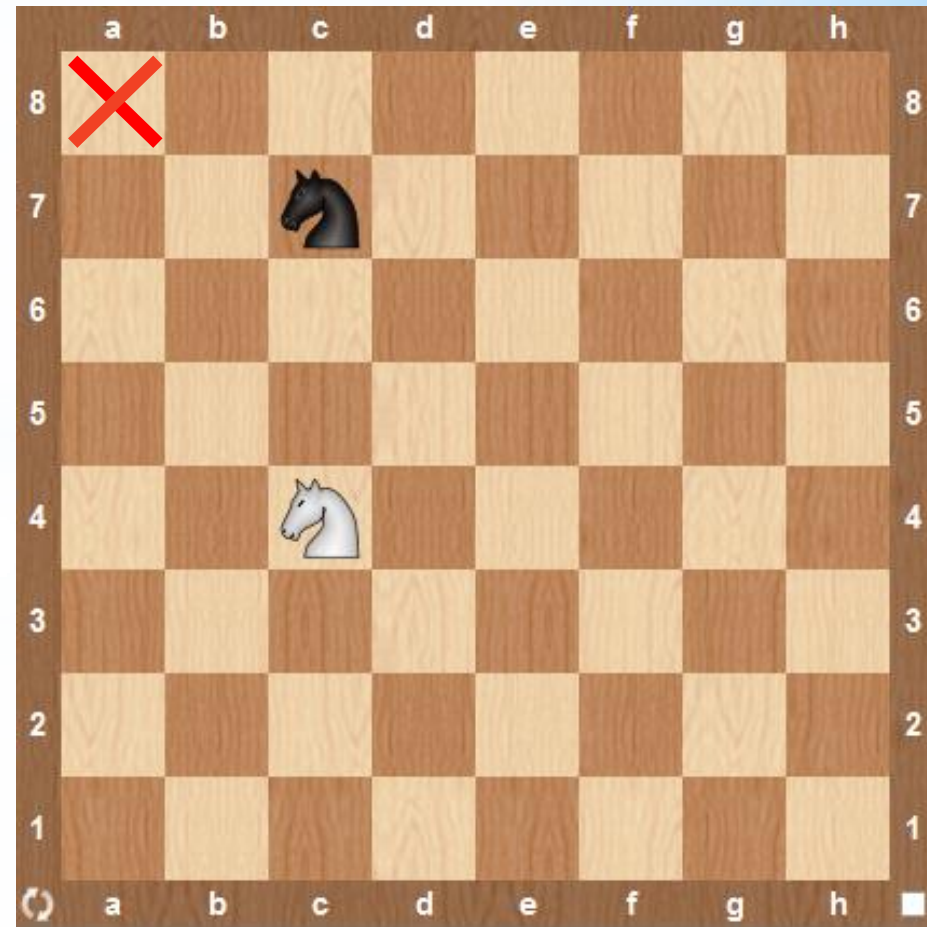
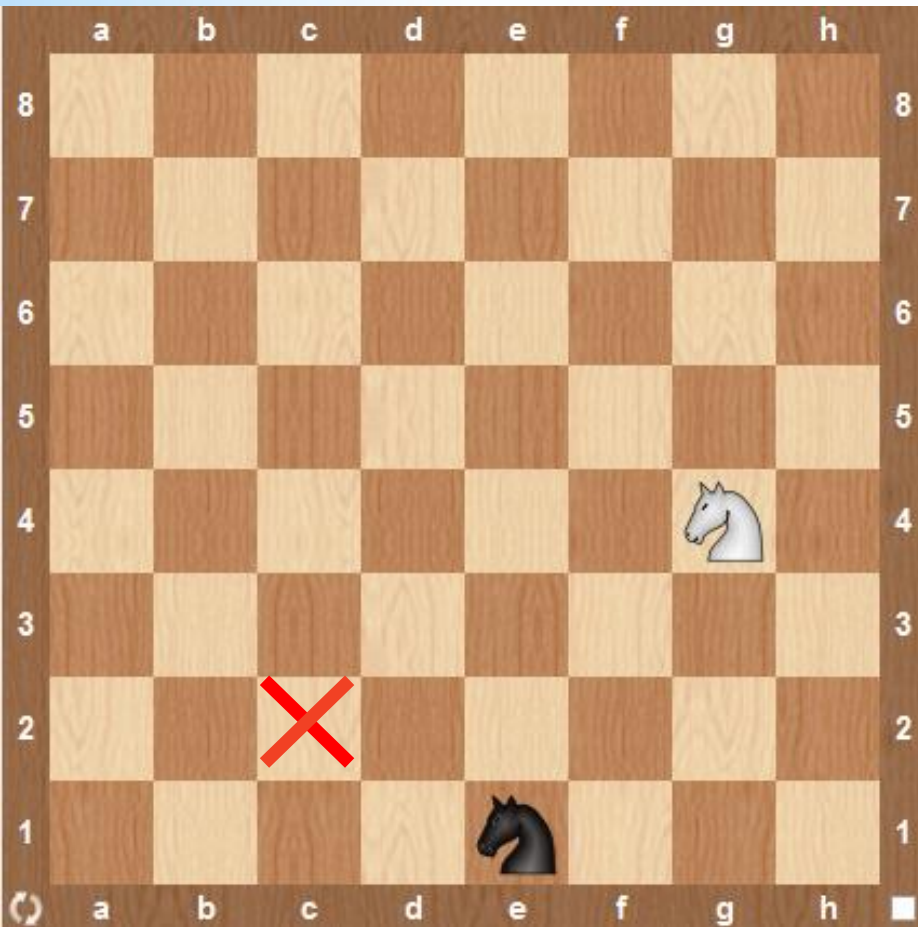
На поля с  
ёлочками  
становиться  
нельзя





# Захват поля.

Поставь белого коня на помеченное поле, мешая черному коню добиться той же цели (ходят по очереди)



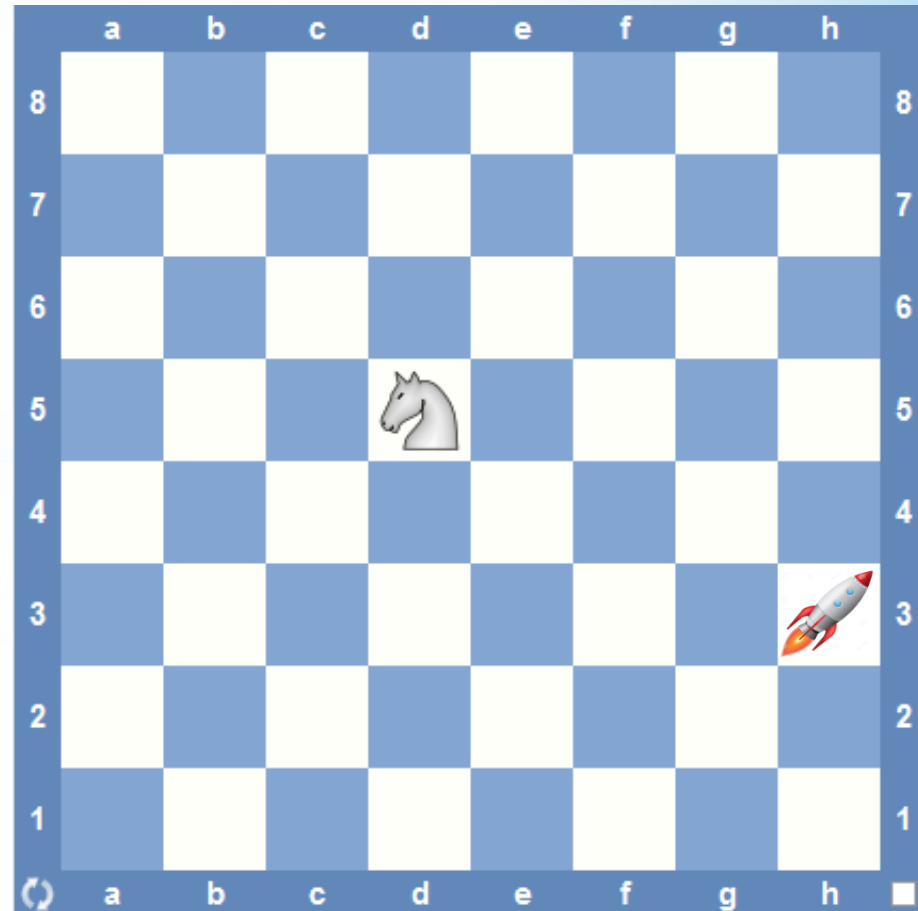
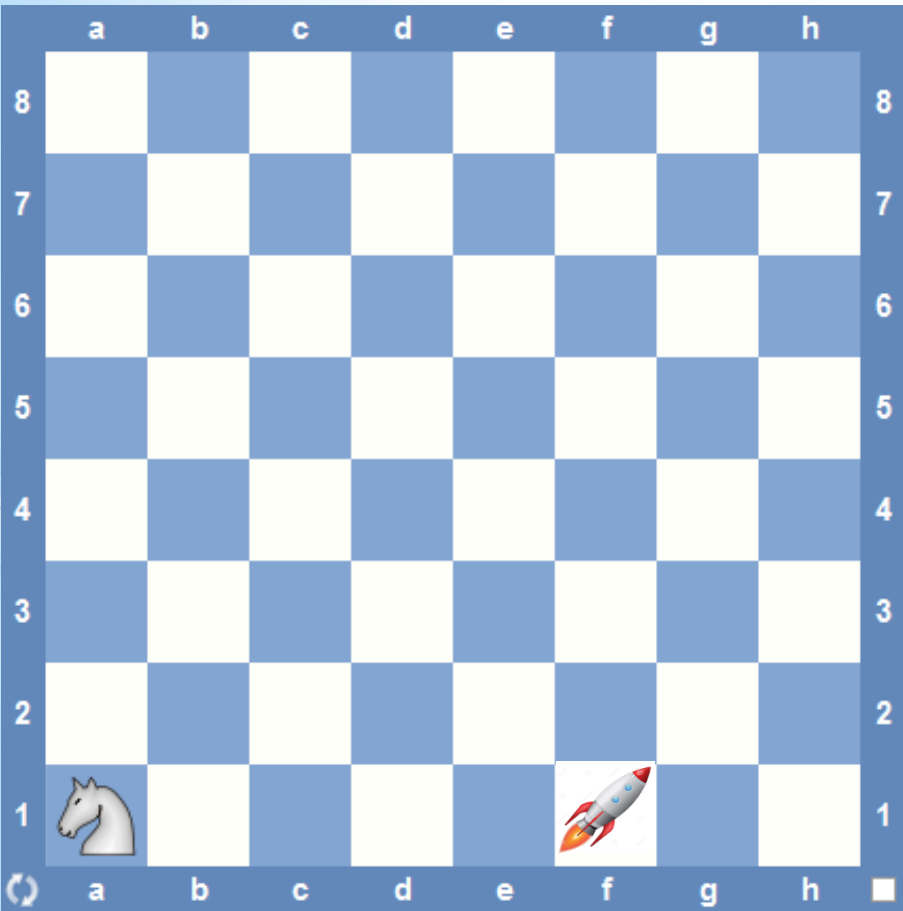
# ОДИН В ПОЛЕ ВОИН

ПОБЕЙ БЕЛЫМ КОНЕМ ВСЕ ЧЕРНЫЕ ФИГУРЫ, БЕРЯ КАЖДЫМ ХОДОМ ПО ФИГУРЕ  
(ЧЕРНЫЕ ФИГУРЫ «ЗАКОЛДОВАНЫ»-НЕДВИЖИМЫ)



# КРАТЧАЙШИЙ ПУТЬ

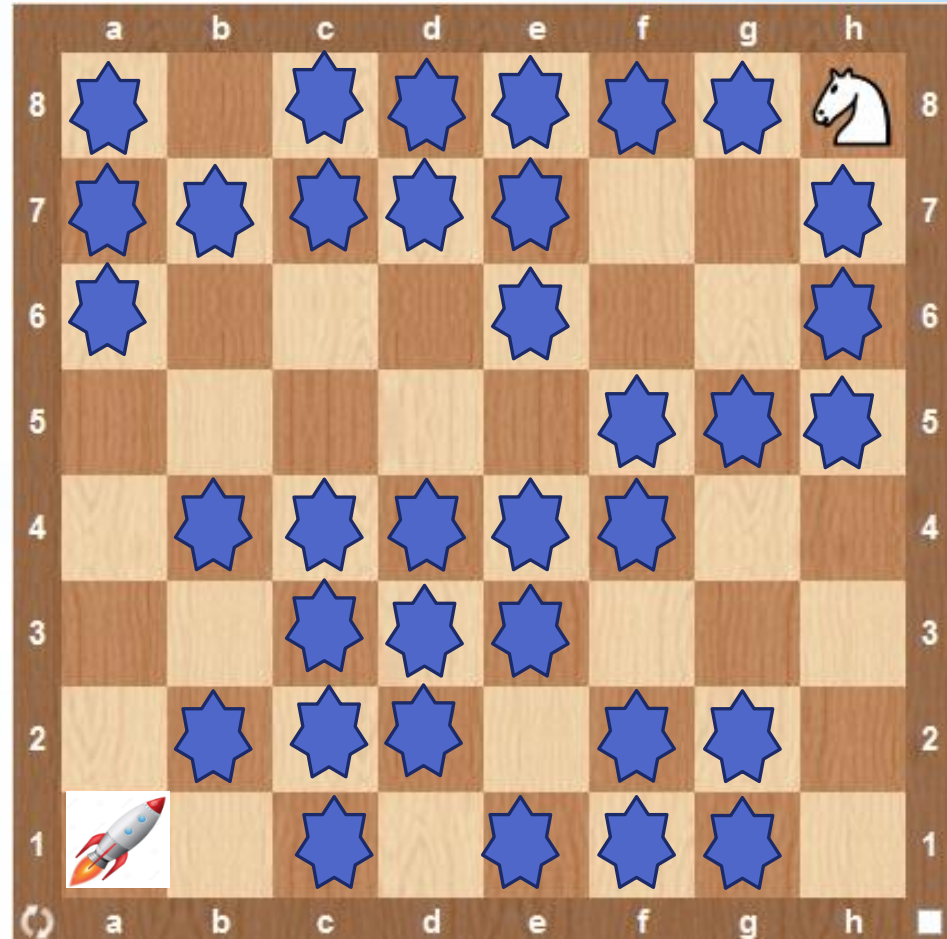
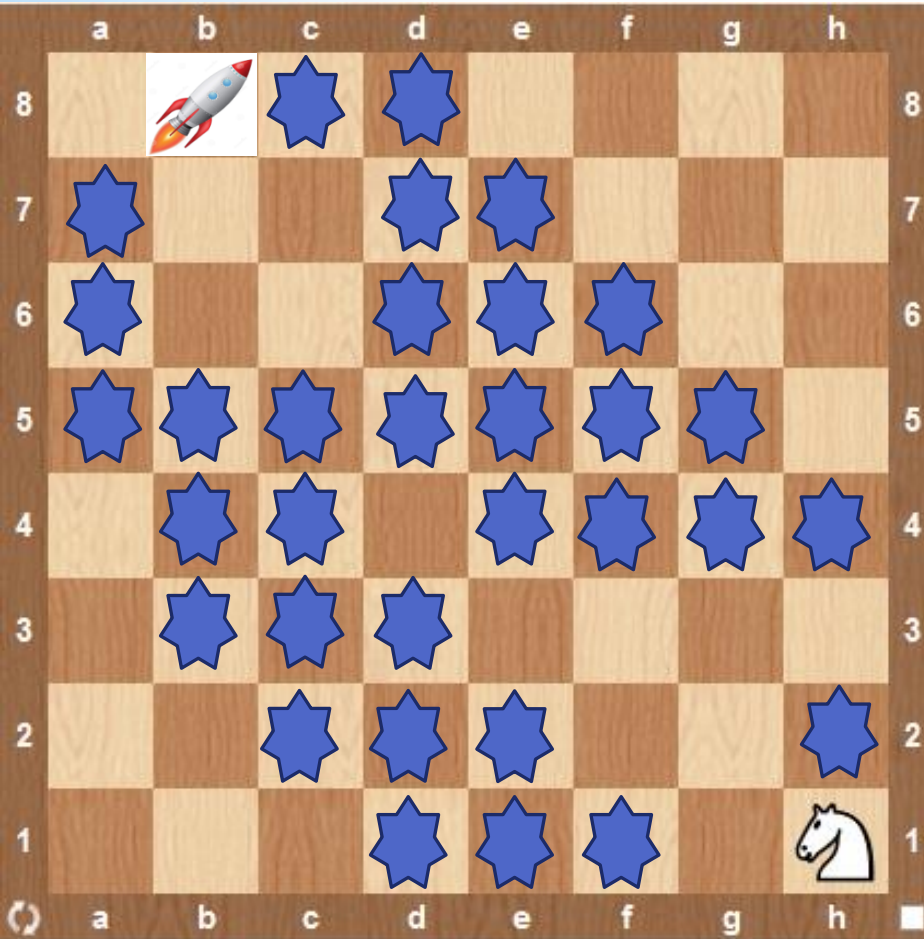
ДОБЕРИСЬ КОНЕМ ДО РАКЕТЫ ЗА НАИМЕНЬШЕЕ ЧИСЛО ХОДОВ





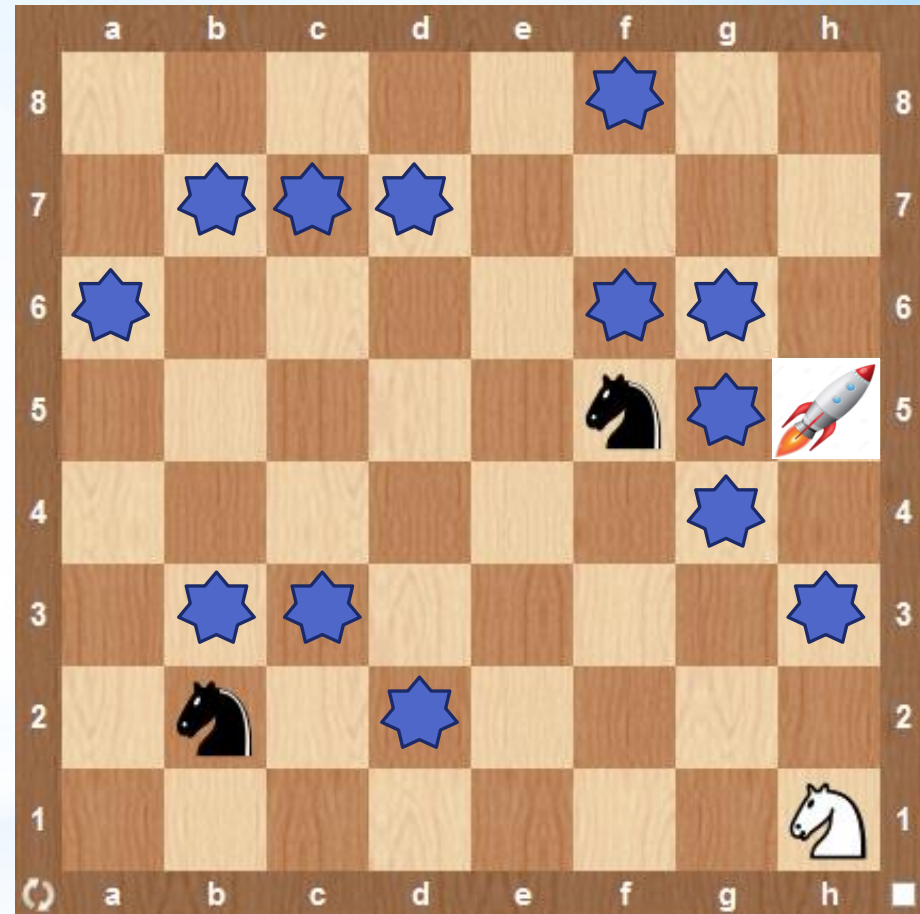
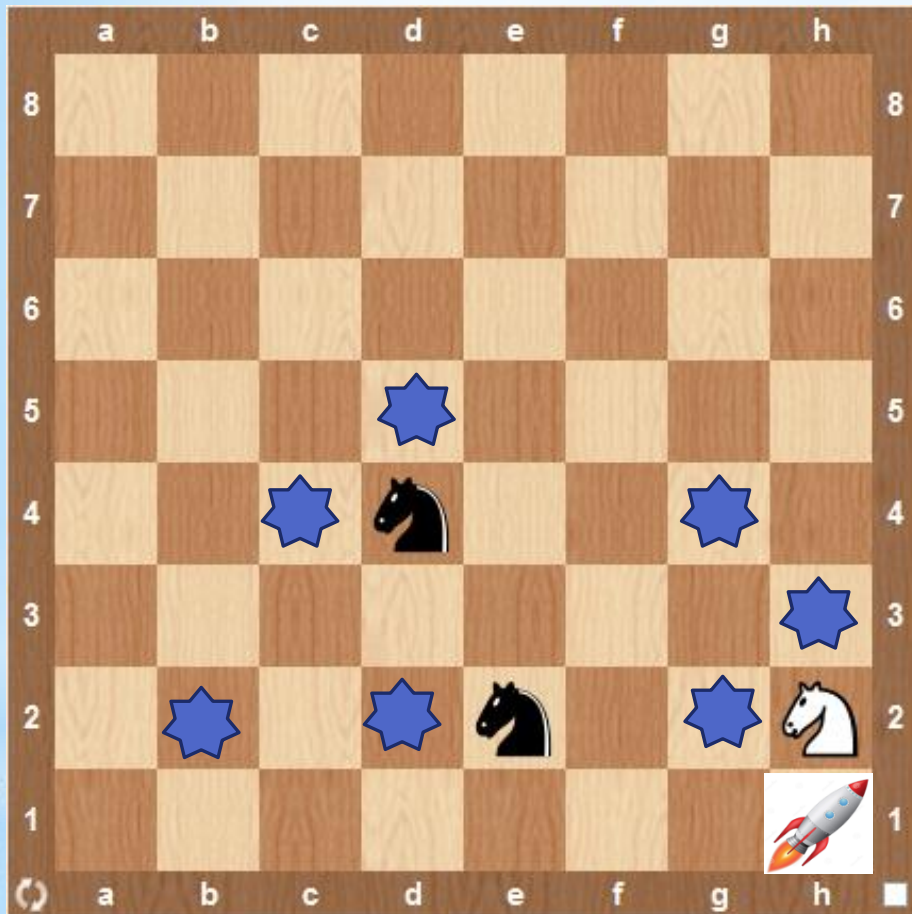
# ЛАБИРИНТ

ДОБЕРИСЬ КОНЕМ ДО РАКЕТЫ, НЕ СТАНОВЯСЬ НА ЗАМИНИРОВАННЫЕ ПОЛЯ



# ПЕРЕХИТРИ ЧАСОВЫХ

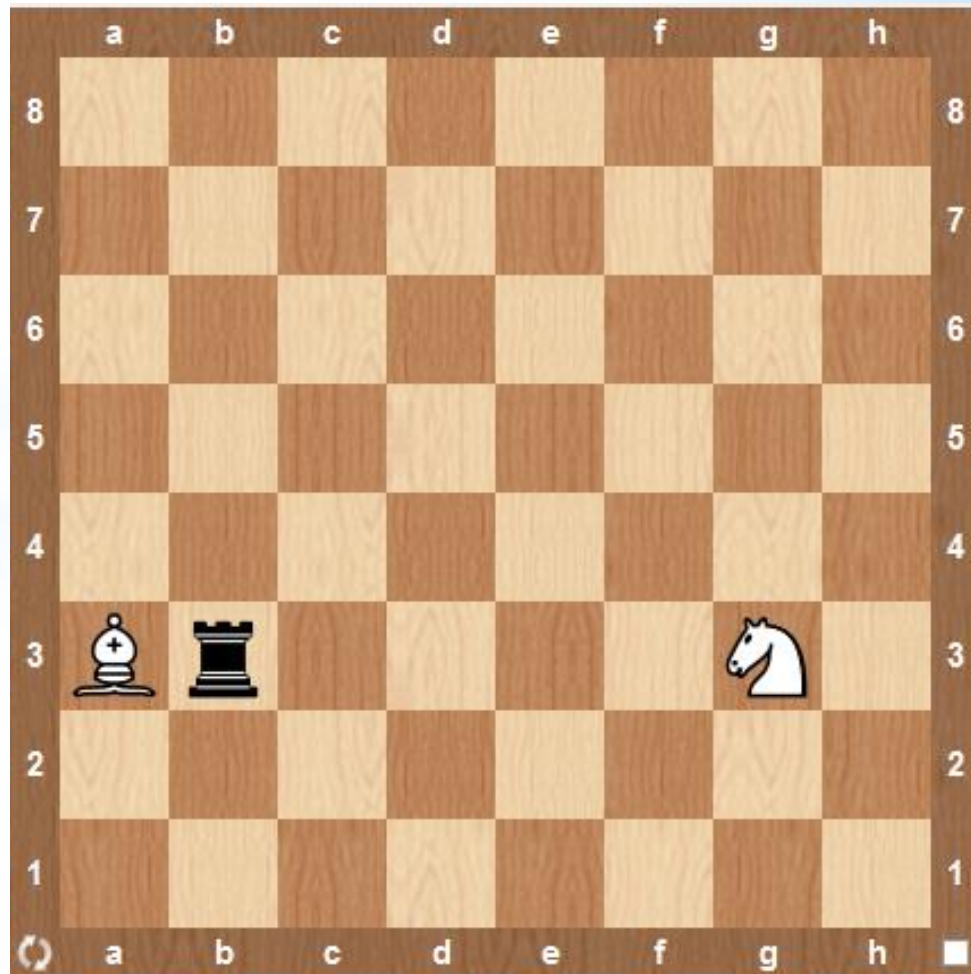
ДОБЕРИСЬ БЕЛЫМ КОНЕМ ДО РАКЕТЫ, НЕ СТАНОВЯСЬ НА ПОЛЯ, АТАКОВАННЫЕ ЧЕРНЫМИ КОНЬМИ-ЧАСОВЫМИ





# Защита

Какой ход надо сделать белым, чтобы не потерять фигуру?  
(ответ запиши)



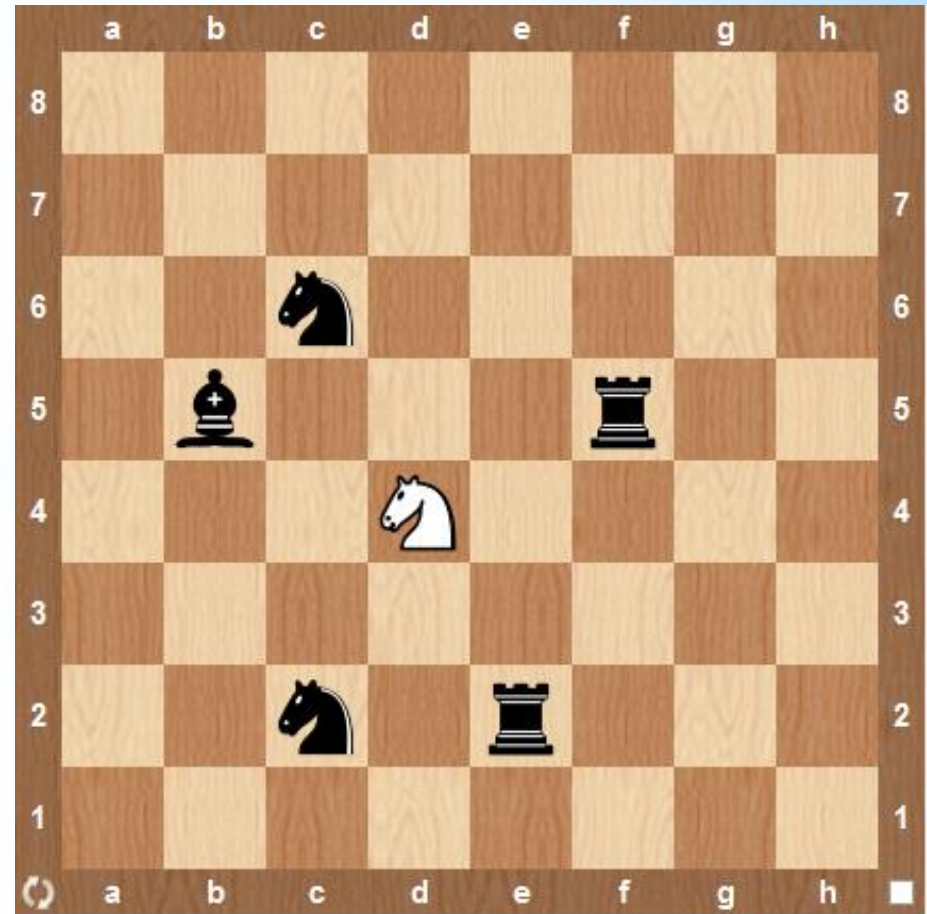
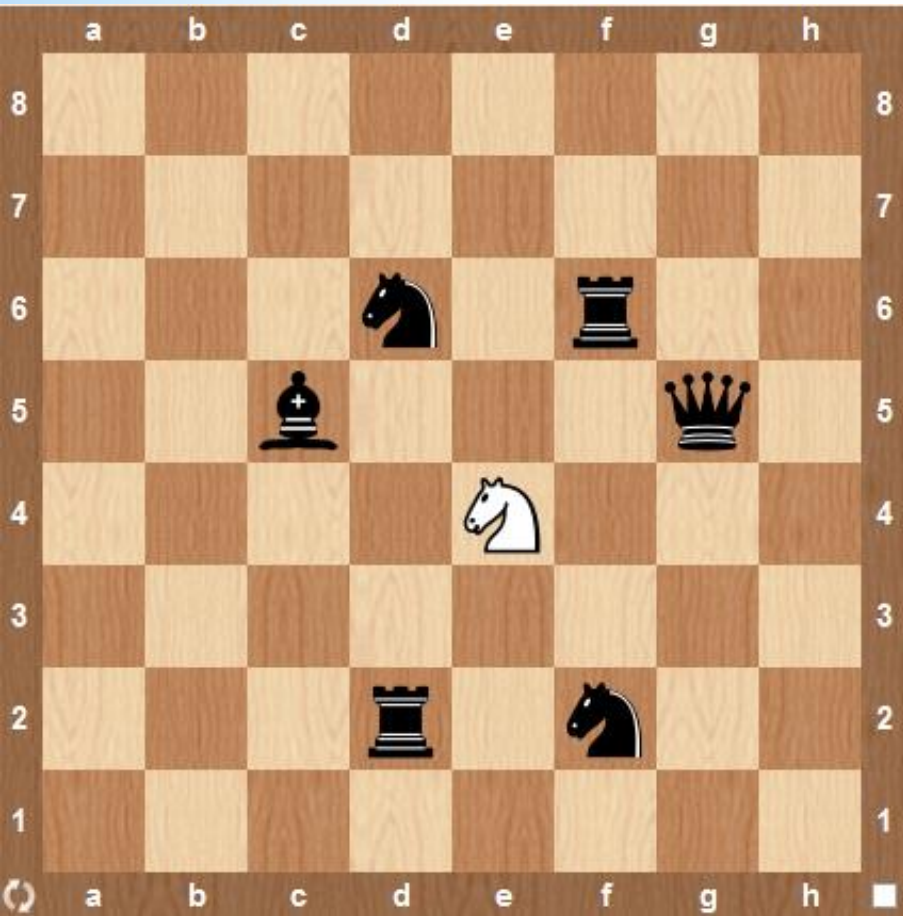
# Выиграй фигуру

После какого хода белых черные проигрывают одну из своих фигур? (ответ запиши)



# Взятие

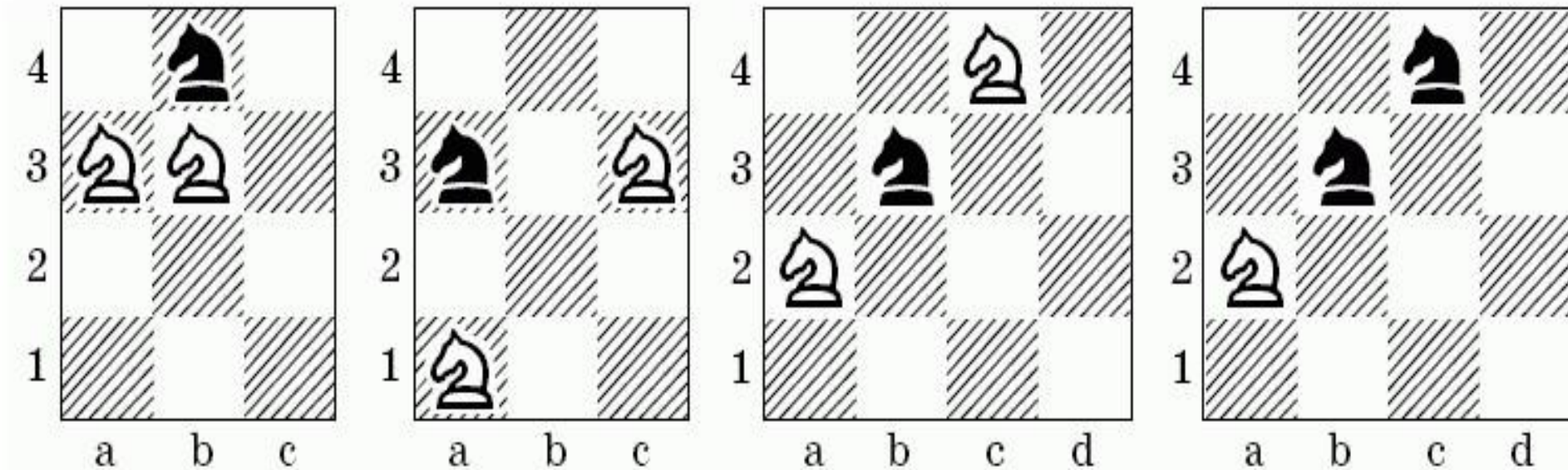
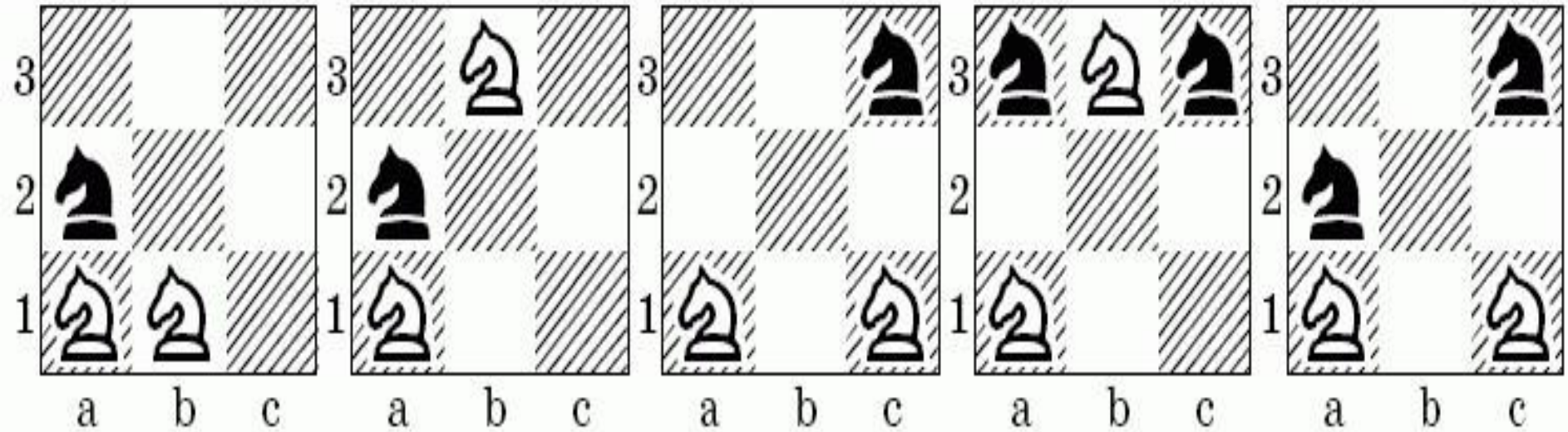
Побей незащищенную черную фигуру(ответ запиши)





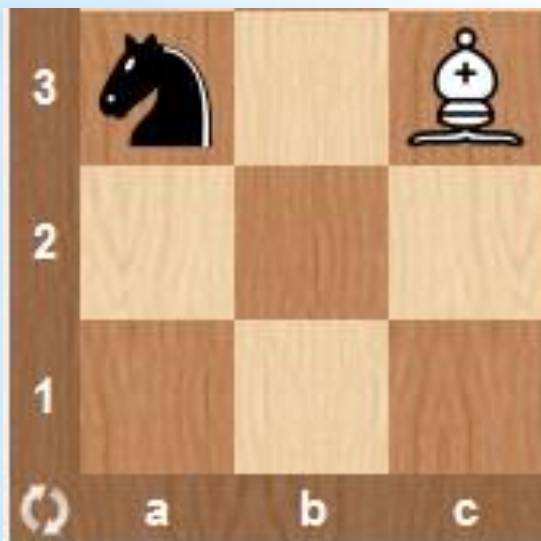
# ИГРА НА УНИЧОЖЕНИЕ

ХОД БЕЛЫХ. НАЙДИ ВЫИГРЫШ



# ИГРА НА УНИЧТОЖЕНИЕ

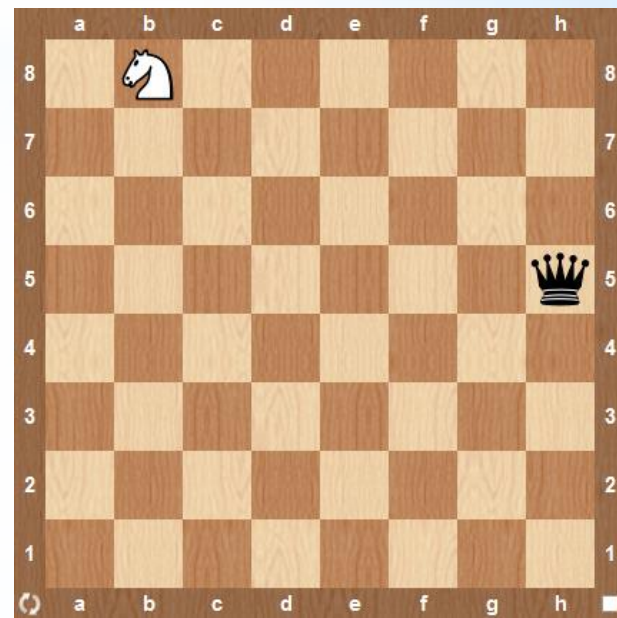
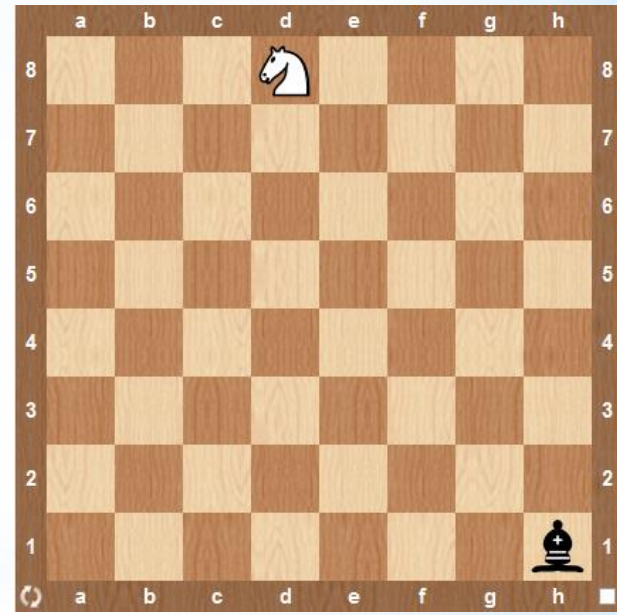
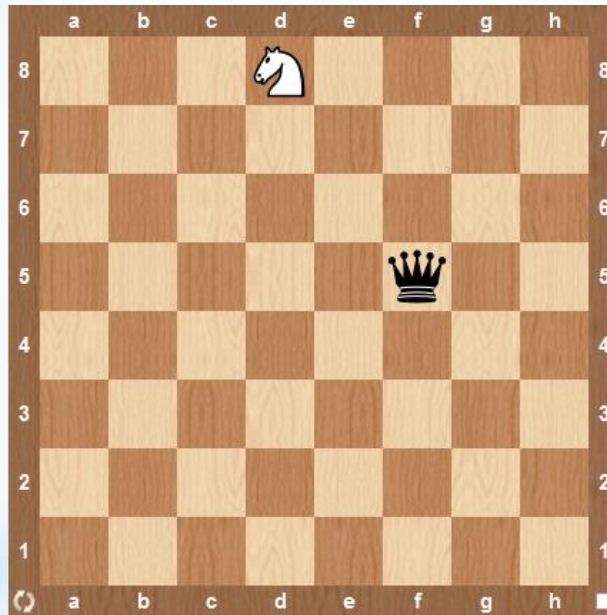
ХОД БЕЛЫХ. НАЙДИ ВЫИГРЫШ





# ПОЙМАЙ СКАКУНА

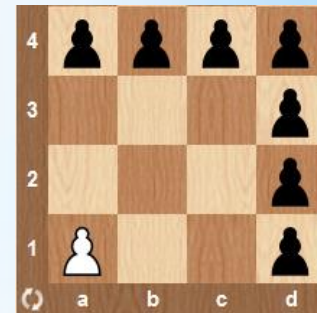
КАКОЙ ХОД СДЕЛАТЬ ЧЕРНЫМ, ЧТОБЫ У КОНЯ НЕ БЫЛО ПОЛЕЗНЫХ ХОДОВ?



# А ТЕПЕРЬ ПОИГРАЕМ!!

Игра «Волшебный лес»

Игра «Пленница». На доске строится крепость (расставляются фигуры по периметру, например, вот так:



Внутри крепости сидит пленница-пешка. Ее взял в плен черный конь. А белый конь хочет ее спасти. Оба коня движутся по очереди к белой пешке. Спасет ли ее белый конь или не успеет?

Охота на коня. На доске в произвольном порядке ставится Ферзь и Конь, две Ладьи и Конь. Задача - срубить коня.

Задача Эйлера. Обойди конем как можно большее количество полей шахматной доски, побывав на каждом не более одного раза. (Упрощенное задание - на квадрате 5x5)

Охота ферзя на коней. На доске располагается Ферзь и два Коня. Задача тому, кто играет конями, продержаться 15 ходов.

## ЗАКРЕПИМ ЗНАНИЯ О КОНЕ. ЗАГАДКИ

- 1.** Фигура эта не проста,  
Грива есть, но нет хвоста,  
Ход похож на уголок -  
2 клетки прямо, клетка вбок!
- 2.** Сколько полей конь атакует в центре доски с поля e4?
- 3.** Сколько полей конь атакует в углу?
- 4.** Может ли конь пойти с белого поля на белое?
- 5.** Сколько ходов конями могут сделать белые из начального положения?
- 6.** Сколько коней в начале партии у каждого игрока?