

Ісенко Тетяна

ЛЕГЕНДА ПРО ШАШКИ



«Кожна партія — це історія.
А кожен тренер — той, хто вчить її
читати».

м. Кам'янське 2026

ЛЕГЕНДА ПРО ШАШКИ

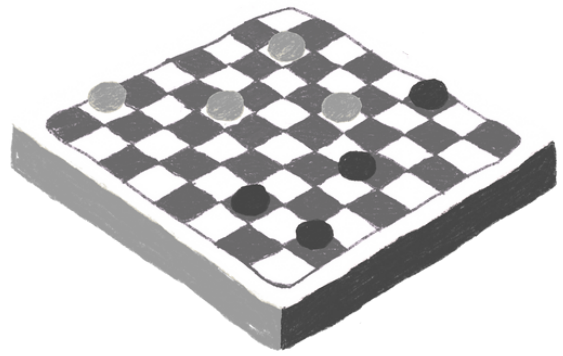
Давно народилася ця історія. Так давно, що зараз вже ніхто й не пригадає коли саме. Але мудрі книжки пронесли її крізь віки аж до наших днів. Хочете вірте, а хочете — ні, але колись на Олімпі, серед інших величних богів, жив Гермес — спритний вісник, покровитель мандрівників, торгівлі та, звичайно ж, винахідливості. Він був відомий своєю швидкістю думки та вмінням знаходити рішення навіть у найскладніших ситуаціях.



Одного разу Гермес спостерігав за людьми на Землі. Він бачив, як вони працюють, полюють, будують міста, ведуть жорстокі криваві битви за території. Споконвічна боротьба добра і зла, світлого і темного, дня і ночі... Так набридли давньогрецькому богу ці чвари та суперечки, які вносять хаос і руйнують Землю, що вирішив він вигадати гру, але без жорстокості справжніх битв. Гру, яка б мала чіткі правила і відтворювала боротьбу в мирний спосіб. Зайняти людей справою, яка б розвивала їхній розум, вчила б стратегії, логіці та передбаченню. Щоб перемога залежала не від сили, а від мудрості.

"Як би це зробити?" — розмірковував Гермес, літаючи над полями та лісами. І одного дня народилася ідея.

На великому, картатому
полі, розділеному на світлі та
темні квадрати, з'явилися
маленькі, але дуже відважні
воїни — **Білі** та **Чорні Шашки**.
Спочатку це були прості темні
та світлі камінці, які
давньогрецький бог рухав за



встановленими правилами. Білі Шашки прагнули пройти
все поле і дістатися до протилежного краю, щоб стати
могутніми **Дамками** і панувати в королівстві шашок.
Чорні, не менш рішучі, стояли на захисті своїх земель,
намагаючись перешкодити Білим та самим прорватися
вперед.

Якось Гермес прокинувся вранці і з подивом помітив,
що “камінці” ожили і живуть самотійним життям. Бог з
цікавістю спостерігав за битвою, яка розгорнулася на
шахівниці. Кожен хід був важливим. Шашки рухалися
лише вперед, крок за кроком, або “з'їдали” суперника,
перестрибуючи через нього. Іноді здавалося, що Чорні
мають перевагу, їхні ряди були щільними, а маневри
несподіваними. Інколи Білі, проявивши кмітливість,
проривалися крізь захист, створюючи загрозу для Чорних.
Гермес знав, що битва триватиме, поки одна зі сторін не
втратить всіх своїх воїнів, або поки всі шашки не будуть
заблоковані.

Бій буде запеклим, але чесним. Жодна шашка не
відступить і не зрадить “своїх”. Вони будуть боротися до
останнього, знаючи, що їхня перемога залежить від
правильно обраної стратегії.

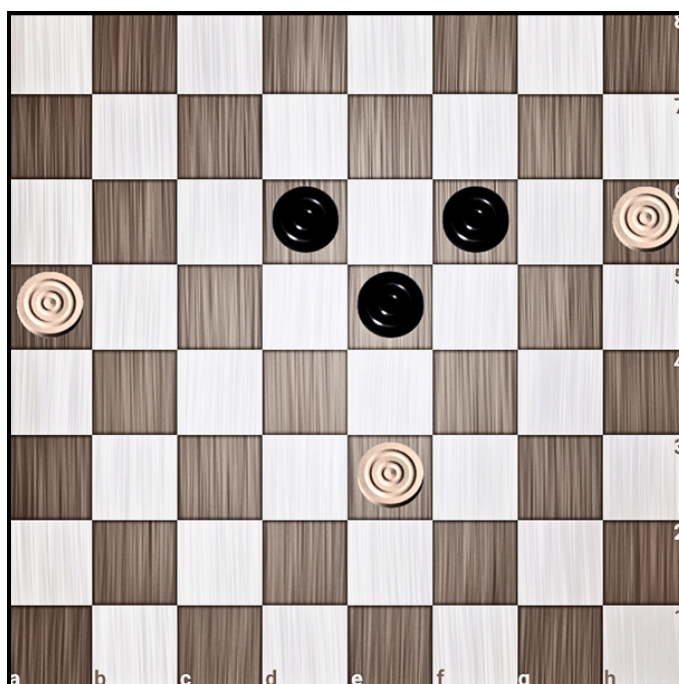
Аж ось настав вирішальний момент гри. Кульмінація!

КУЛЬМІНАЦІЯ

На полі залишилося лише 6 воїнів. Гермес не вірить своїм очам. Він бачить лише один хід **a5:b6**. Але він не влаштовує Білих, за яких вболіває давньогрецький бог. Він розуміє, що Чорні підуть у відповідь **d6:c5**. Зроблять розмін і партія, скоріш за все, закінчиться нічиєю. Гермес дивиться на великий пісочний годинник, в якому тоненькою цівочкою струмиться золотий пісок. Час іще є. Час звернутися по допомогу до *Шашкового Короля*.

Від імені бога Гермеса просимо Вас, шановний Ігоре Володимировичу, вирішити етюд і допомогти Білим перемогти. Дайте, будь ласка, свою пораду, який хід зробити в цій позиції?

- | | |
|----------|-------|
| 1. h6:g7 | – h8 |
| 2. a5:b6 | h8:g7 |
| 3. b6:a7 | d6:c5 |
| 4. a7:b8 | c5:b4 |
| 5. – g3 | g7:f6 |
| 6. g3:e1 | b4:a3 |
| 7. e1:c3 | f6:g5 |
| 8. c3:a1 | g5:h4 |
| 9. e3:f4 | X |

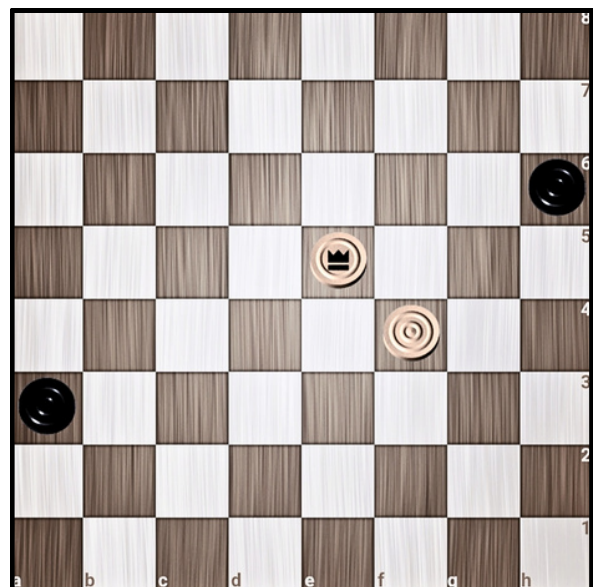
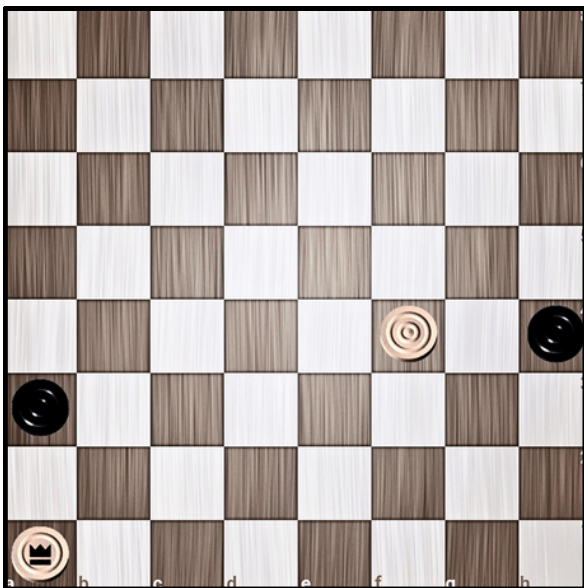


ПРИМІТКА

Якщо на 5 ході Чорні ходять замість *g7:f6* інший хід (*b4:c3* або *b4:a3*), то Білі відповідають *g3:e5* і це вже перемога.

5. – g3	b4:a3
6. g3:e5	g7:h6
7. e3:f4	X

5. – g3	g7:h6
6. g3:e1	b4:a3
7. e1:c3	h6:g5
8. c3:a1	g5:h4
9. e3:f4	X



Шашковий Король Ігор Володимирович усміхався.

Це перемога! Він знав, що завтра настане новий день, і нові Білі та Чорні шашки знову зійдуться в захопливій битві, навчаючи всіх, що навіть маленькі воїни, об'єднані спільною метою та стратегією, можуть досягти великих перемог.

А головне, що повага до суперника та чесна гра — це найважливіші правила будь-якої битви.

КІНЕЦЬ ГРИ



Літературно-художнє видання

ЛЕГЕНДА ПРО ШАШКИ

Рекомендовано для будь-якого віку

Головний редактор та автор: Ісенко Тетяна

Підписано до друку 28.12.2025

Папір крейдований

Друк офсетний

Тираж 1 пр. за ексклюзивним замовленням #1

ВИДАВЕЦЬ ПП «КОБА і Ко»

Замовити книжку можна у автора

тел. +3 8 (097) 501 61 20