

Фигуры, их относительная сила и правила, по которым они действуют

Общие сведения об относительной силе шахматных фигур. Двойственность действий шахматных фигур

Сила шахматных фигур и пешек, равно как и любая другая сила, измеряется степенью эффективности воздействия на окружающую действительность.

Опыт подсказывает нам, что каждая боевая единица выполняет двойную функцию.

С одной стороны, она, находясь на данном конкретном поле шахматной доски, блокирует это поле, делая его недоступным для своих фигур и пешек, но в то же время, прерывая линии, по которым действуют боевые единицы соперника.

Эта функция называется блокирующей (ее часто недооценивают).

С другой стороны, находясь на данной позиции, боевая единица, образно выражаясь, посылает лучи своей силы на определенное количество полей, расположенных в сфере ее действия.

Эта функция фигуры или пешки называется силовой.

Силовая функция боевых единиц почти всегда приносит игроку пользу, в то время как их блокирующая функция, при определенном стечении обстоятельств, может ему сильно навредить.

(Ниже будет приведено достаточное количество примеров, подтверждающих этот тезис.)

В чем проявляются относительная сила и блокирующая функция шахматных фигур?

Силовая функция боевых единиц используется для нападения на армию противника, а также для защиты (прикрытия) своих собственных фигур и пешек.

Подвергшейся нападению считается та фигура или пешка, которая находится под ударом неприятельских боевых единиц.

В свою очередь, защищенной (говоря профессио-

нальным языком, «прикрытой»), считается такая фигура или пешка, безопасность которой обеспечивает другая боевая единица той же армии. Если защищенная фигура или пешка подвергнется нападению и будет уничтожена, то «виновная» в этом неприятельская боевая единица может быть в свою очередь немедленно уничтожена защитником «потерпевшей».

Блокирующая функция боевых единиц в большинстве случаев используется для защиты собственной позиции.

Цель этой главы – познакомить читателя с важнейшими понятиями, используемыми в теории шахмат. Это крайне необходимо для того, чтобы понять смысл приведенных ниже примеров из практики.

Король – самая важная шахматная фигура

Несмотря на то, что король значительно уступает в силе не только ферзю, но и ладье, его важность трудно переоценить, поскольку в случае гибели короля одного из игроков партия заканчивается его поражением, а присутствие на доске других фигур не играет никакой роли.

Ввиду вышесказанного, король должен быть надежно защищен в дебюте и миттельшпиле, когда на доске еще много неприятельских фигур, представляющих для него большую опасность. На этих стадиях шахматной партии король может выполнять лишь оборонительные функции, и то лишь в самом крайнем случае.

Напротив, в эндшпиле, когда нет непосредственной угрозы мата, король внезапно превращается в важную атакующую фигуру.

В связи с этим мы в первую очередь будем рассматривать игру короля на стадии эндшпиля.

Как ходит король

Король может со своей позиции сделать ход на соседнее поле в любом направлении, он также может побить неприятельскую фигуру или пешку, находящуюся на любом из доступных ему полей. Разумеется, исключение составляют те поля шахматной доски, которые уже заняты (заблокированы) собственными фигурами

и пешками, либо находятся под контролем вражеских сил.

На диаграмме №4 мы разделили шахматную доску на четыре части и отметили точками те поля, куда по правилам может пойти король.

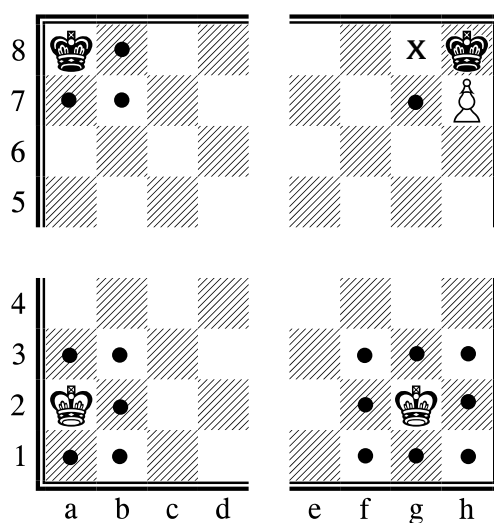


диаграмма №4

Белый король, находящийся на поле g2, то есть не на самом краю доски, контролирует восемь смежных полей и может пойти на любое из них. Можно сказать, что монарх опоясан кольцом доступных ему полей.

В отличие от своего коллеги, белый король на поле a2, расположенном на краю доски, может пойти всего лишь на пять полей.

Черный король, находящийся на угловом поле a8, имеет право пойти всего лишь на три поля.

Таким образом, король, находящийся не на краю доски, контролирует восемь полей, на краю доски король может контролировать пять полей, а на угловом поле всего три.

Черный король на поле h8 тоже контролирует три поля: он может пойти на поле g7 или взять белую пешку, стоящую на поле h7, а вот на поле g8 ему путь заказан, так как оно находится под ударом пешки h7.

Если бы на поле h7 вместо белой пешки стояла черная, то черный король мог бы отправиться на поля g7 или g8, но поле h7 было бы ему недоступно, так как оно занято (заблокировано) своей же пешкой, а по правилам игры брать свои собственные фигуры и пешки нельзя.

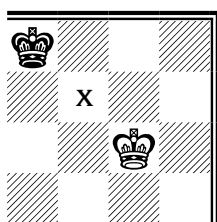
Из всего того, что мы узнали про короля, можно сделать вывод, что король — фигура крайне медлительная: чтобы с одного края доски попасть на другой, ему понадобится не менее семи ходов. С другой стороны, если бы король мог передвигаться быстрее, его было бы значительно труднее поймать, вследствие чего шахматные поединки слишком часто завершались бы ничейным результатом.

Еще одним минусом короля является то, что это довольно слабая фигура, и поэтому использовать ее боевые возможности в полной мере можно только на стадии эндшпиля.

Однако, при всех своих недостатках, король был и остается самой важной шахматной фигурой.

Король против короля (оппозиция)

Если к концу шахматной партии на доске с обеих сторон не осталось ни одной фигуры или пешки (кроме, разумеется, королей), то исход поединка без всяких колебаний следует признать ничейным. Поскольку правила игры не позволяют королям вступать в непосредственный контакт друг с другом, борьба между ними выглядит весьма своеобразно.



диаграммы №5

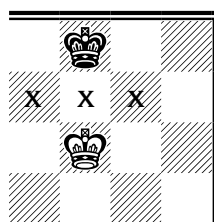


диаграмма №6

На диаграмме №5 мы видим, что поле f7 одновременно контролируют оба короля и поэтому ни один из них не может на него попасть (в соответствии с правилом, согласно которому король не может ступить на поле, находящееся под ударом неприятельских сил). В свою

очередь, на диаграмме №6 видно, что белый и черный короли, находящиеся соответственно на полях f6 и f8, преграждают друг другу путь сразу на три поля (если бы белый король стоял на поле g6, то запретными были бы всего два поля). Положение, при котором короли противостоят друг другу так, как это показано на диаграмме №6, называется прямой оппозицией. Прямая оппозиция – самое эффективное средство борьбы королей друг с другом. В дальнейшем мы будем часто употреблять этот термин, поэтому читателю необходимо точно понимать его значение. Короли, расположенные на полях g6 и e8 (см. диаграмму №5), находятся по отношению друг к другу в диагональной оппозиции, которая как мы уже видели, менее эффективна, чем прямая. Однако положительной стороной диагональной оппозиции является то, что она легко может трансформироваться в прямую.

Оппозиция – очень важное вспомогательное средство, используемое при игре на стадии эндшпиля.

Ладья

(Прежде чем приступить к изучению этого параграфа, пожалуйста, поставьте ладью на шахматную доску!)

Правила, по которым действует ладья, очень просты: она одинаково прямолинейно (вертикально и горизонтально), ходит и осуществляет взятие неприятельских фигур и пешек. Ладья – царица вертикалей и горизонталей.

Так, например, ладье, расположенной на поле a1 (при пустой доске), одновременно доступны семь полей, принадлежащих вертикали «а», и семь полей, принадлежащих 1-й горизонтали. При этом ладья по собственному желанию может пойти на любое из этих четырнадцати полей и заодно уничтожить находящуюся на нем боевую единицу противника. Таким образом, на пустой доске ладья может одним ходом взять под свой контроль любое поле, а последующим ходом оккупировать его.

Поставим белую ладью, к примеру, на поле b3 и отметим, что она, как и ее коллега из приведенного нами выше примера, тоже контролирует четырнадцать полей (каждое из этих полей на диаграмме №7

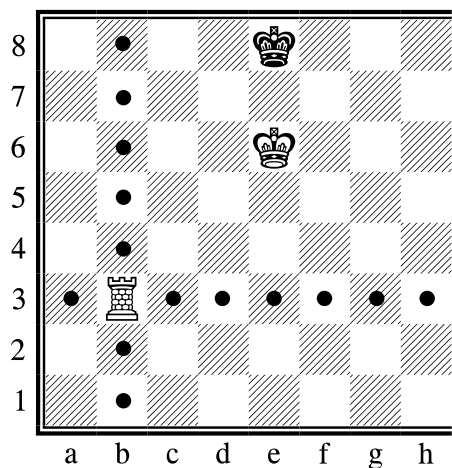


диаграмма №7

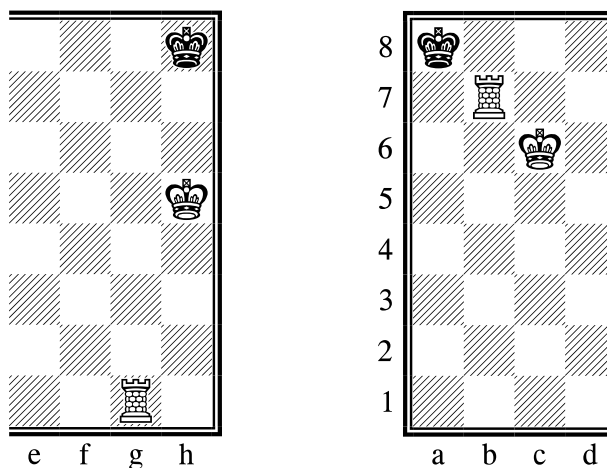
отмечено точкой). Затем добавим к ладье белого короля, стоящего на поле e6, и черного короля на поле e8. Если бы в этой позиции очередь хода была за белыми, они могли бы одним ходом поставить мат черному королю: ♖b3-b8#, так как король не может спастись от нападения белой ладьи. Победа белых в данном примере стала возможна благодаря тому, что их король находился в прямой оппозиции к своему черному коллеге и отнимал у него три поля (см. диаграмму №7).

На этом примере мы узнали простейший способ заматовать вражеского короля.

Подводя итоги вышесказанного, можно констатировать, что при помощи ладьи очень легко ставить мат.

Мат ладьей. Пат.

На диаграмме №8 мы видим, что белая ладья уже оттеснила черного короля на самый край доски. Если бы в этой позиции был ход белых, они могли бы ходом ♖h5-h6 отнять у черного короля последнее доступное ему поле h7, но тогда возникла бы любопытная ситуация: с одной стороны, черному королю некуда ходить, а с другой — его жизни ничто не угрожает! Следовательно, исход партии не определен, но при этом игра не может быть продолжена. В шахматах такое положение называется патом. В таких случаях говорят, что черный король



диаграммы №8 и №9

запатован. На этом партия заканчивается, и оба соперника получают по 0,5 очка, как и в случае ничьей, о которой говорилось выше. Во избежание этого игрок, обладающий материальным преимуществом, должен в подобных ситуациях внимательно следить за тем, чтобы в результате чрезмерного ограничения подвижности неприятельского короля не возникло патовое положение. В нашем примере белым следует играть **1. ♔h5-g6!** (вместо 1. ♔h5-h6?) с последующим **♔h8-g8** **2. ♖g1-f1! ♔g8-h8** и **3. ♖f1-f8#**.

Патовая ситуация в окончаниях, где остается король с ладьей против одинокого короля, может возникнуть и в позиции, подобной изображенной на диаграмме №9. В отличие от предыдущего примера, на этот раз роковую роль в исходе поединка сыграет ладья. При взгляде на диаграмму мы видим следующее: белая ладья стоит на поле b7, ее защищает белый король, расположенный на поле c6. Ход черных, однако их королю, находящемуся на поле a8, некуда ходить, так как белая ладья отняла у него все поля, в результате чего возникает патовое положение. При ходе белых в этой позиции они без особого труда могли бы поставить мат черному королю посредством **1. ♖b7-b6 ♔a8-a7** **2. ♔c6-c7 ♔a7-a8** **3. ♖b6-a6#**.

Исходя из рассмотренного выше материала, можно сделать вывод: для того, чтобы заматовать одинокого короля, его нужно сначала оттеснить на край доски. Как этого можно добиться, мы увидим на следующем примере.

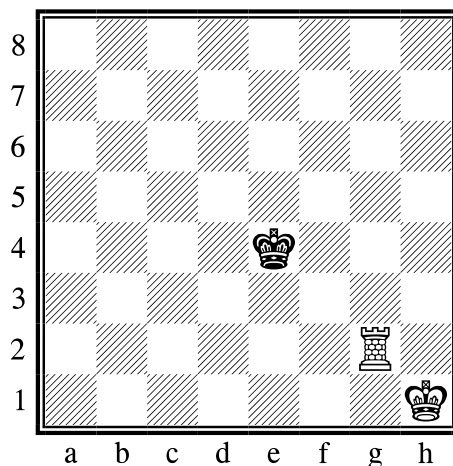


диаграмма №10

Позиция, изображенная на диаграмме, наиболее выгодна слабой стороне. Белые обязаны сделать все возможное, чтобы оттеснить неприятельского короля на край доски. Ладье не справиться с этой задачей в одиночку, поэтому ей на помощь приходит король. События могли бы развиваться по следующему сценарию:

1. ♖g2-f2 ♔e4-e3 2. ♔h1-g2 ♔e3-e4 3. ♜f2-e2+ (можно было бы ходом 3. ♜f2-f3 еще дальше оттеснить черного монарха, но тогда белая ладья путалась бы под ногами у собственного короля!) 3... ♔e4-d4 (черный король мог пойти и на поле f4, но в этом случае он был бы окончательно отрезан от вертикали «е», и это ускорило бы развязку) 4. ♔g2-f3 ♔d4-d5 (в случае ♔d4-d3 белые могли ходом ♜e2-e4 ограничить свободу передвижения черного короля тремя горизонталями) 5. ♜e2-d2+ ♔d5-e5! 6. ♜d2-d1 (выжидательный ход, позволяющий белым захватить центральное поле e4 для своего короля) 6... ♔e5-f5 7. ♜d1-d5+ ♔f5-f6 8. ♔f3-e4 ♔f6-e6 9. ♜d5-d1! (и снова необходимый выжидательный ход!) 9... ♔e6-f6 10. ♜d1-d6+ ♔f6-g5 11. ♜d6-a6 ♔g5-g4 12. ♜a6-g6+ ♔g4-h5 13. ♜g6-g1 ♔h5-h4 14. ♔e4-f5 ♔h4-h3 (конечно же, не ♔h4-h5 из-за 15. ♜g1-h1#!) 15. ♔f5-f4 ♔h3-h2 16. ♜g1-g3 ♔h2-h1 17. ♔f4-f3 ♔h1-h2 18. ♔f3-f2 ♔h2-h1 19. ♜g3-h3#. Либо 10... ♔f6-e7 11. ♔e4-e5 ♔e7-f7 12. ♜d6-e6 ♔f7-g7 13. ♔e5-f5 ♔g7-f7 14. ♜e6-e1 ♔f7-g7 15. ♜e1-e7+ ♔g7-f8 16. ♔f5-f6 ♔f8-g8 17. ♔f6-g6 ♔g8-f8 18. ♜e7-e1 ♔f8-g8 19. ♜e1-e8#. Или же 13. ♔e4-f5! ♔h5-h4 14. ♜g6-g8! ♔h4-h3 15. ♔f5-f4 ♔h3-h2 16. ♔f4-f3 ♔h2-h1 17. ♔f3-f2 ♔h1-h2 18. ♜g8-h8#.

Рассмотренных нами примеров вполне достаточно для того, чтобы читатель мог усвоить основные правила матования ладьей. Для закрепления пройденного расставьте на доске нужные фигуры и попробуйте самостоятельно сыграть по очереди за каждую из противоборствующих сторон.

Еще проще заматовать неприятельского монарха при помощи двух ладей: при этом даже не понадобится участие короля. Попробуйте сделать это своими силами.

Слон

Слон ходит по диагонали, однако, в отличие от всех остальных фигур, сфера его действия ограничивается половиной шахматной доски. Он может передвигаться только по полям того же цвета, что и поле, на котором он стоит в начальной позиции. Как говорилось выше, в распоряжении каждого из партнеров имеется один белопольный и один чернопольный слон. Дальнобойность слонов меняется в зависимости от их расположения, поскольку, как мы уже знаем, диагонали имеют различную длину.

На диаграмме №11 показаны поля, на которые могут пойти слоны. Поля, доступные белопольному и чернопольному слонам, отмечены соответственно точками и крестиками.

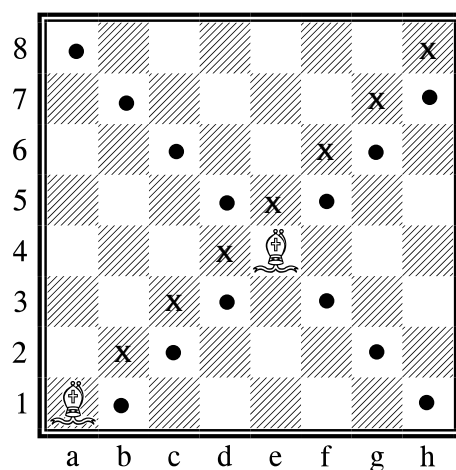


диаграмма №11

Итак, мы видим, что белопольный слон, находясь в центре доски, контролирует тринадцать полей (это максимальное количество полей, которое может контролировать слон). Напротив, чернопольный слон, расположенный на поле a1, контролирует всего семь полей (минимальное количество).

При желании читатель сам может подсчитать, сколько ходов есть у слона в каждом конкретном положении. Если сравнить слона с ладьей, то после нехитрых вычислений становится ясно, что ладья превосходит слона по количеству доступных ей ходов, так как на пустой доске может сделать четырнадцать ходов из любой позиции, о чем уже говорилось ранее. Следует учитывать и то обстоятельство, что, в отличие от слона, ладье доступны поля обоих цветов.

Как нетрудно убедиться, эндшпиль король со слон против одинокого короля гарантированно завершается ничейным результатом. Однако если у слабой стороны на доске, кроме короля, осталась еще какая-нибудь фигура или пешка, то, как это ни парадоксально, в некоторых случаях у соперника появляются шансы на выигрыш при неумелой игре партнера. Рассмотрим такую позицию. Белые: ♗f6, ♘b2; Черные: ♔h8, ♙h7 или ♚g8; здесь белые могут выиграть при помощи так называемого открытого шаха, сыграв соответственно ♗f6-f7# либо ♗f6-g6#.

Чтобы поставить мат неприятельскому королю, необходимо иметь двух слонов!

Так же как и при матовании ладьей, здесь необходимо в первую очередь оттеснить неприятельского короля на край доски. Как заматовать одинокого короля двумя слонами, показано на диаграмме № 12.

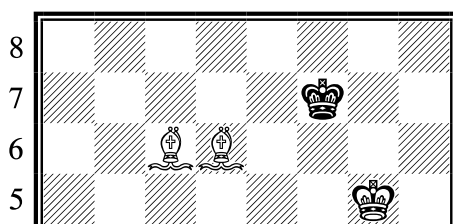


диаграмма №12

1. ♘c6-d7 ♗f7-g7 2. ♘d7-e8 ♗g7-h7! 3. ♗g5-f6 ♗h7-h6 4. ♘d6-f8+ ♗h6-h7 5. ♗f6-f7 ♗h7-h8 6. ♘e8-d7 ♗h8-h7 7. ♘d7-f5+ ♗h7-h8 8. ♘f8-g7#.

Или же: 2...♔f7-g8 3. ♔g5-g6 (контроль над полями g6 и f7, равно как и над симметричными им полями ферзевого фланга b6 и c7, имеет очень большое значение при матовании одинокого короля двумя слонами) 3...♔g8-h8 4. ♘d6-e5+ ♔h8-g8 5. ♘e8-f7+ ♔g8-f8 6. ♘e5-d6#.

Ладья против слона (связка и двойной удар)

В абсолютном большинстве случаев окончания, в которых король и ладья противостоят королю и слону, завершаются ничейным результатом. Лишь в тех позициях, где король слабой стороны находится на краю доски (наильно загнать его туда при таком соотношении сил невозможно, даже если делать самые лучшие ходы!), возникает опасность потерять слона, а значит проиграть партию.

Одна из таких позиций показана на диаграмме №13.

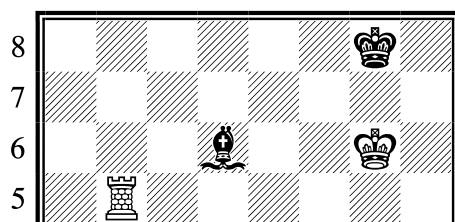


диаграмма №13

При ходе белых они проще всего могут добиться победы следующим образом: 1. ♖b5-d5! ♘d6-e7 (на 1...♘d6-c7 последовало бы 2. ♗d5-d7 ♘c7-b6 3. ♗d7-b7, и у черных нет удовлетворительной защиты от мата по 8-й горизонтали) 2. ♗d5-a5! (очень тонкий ход: в случае ♔g8-f8 последует 3. ♗a5-a8+ с немедленным выигрышем слона!) 2...♘e7-d6 3. ♗a5-a8+ ♘d6-f8 (теперь слон связан ладьей!) 4. ♗a8-e8! (необходимый выжидательный ход!) 4...♔g8-h8 (у черных цугцванг) 5. ♗e8xf8#.

Опыт показывает, что лишь в некоторых весьма немногочисленных случаях пребывание слона на краю доски приводит к его гибели (речь идет о позициях, подобных рассмотренной выше). Если по каким-либо причинам король слабой стороны не может уйти с края доски, он должен стремиться занять угловое поле,

противоположное по цвету тем полям, на которых действует слон. При успешном решении этой задачи исход партии можно считать ничейным. На диаграмме №14 изображена позиция, в которой белым никак не добиться победы, даже если очередь хода будет за ними.

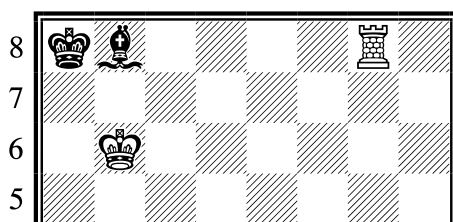


диаграмма №14

Самое страшное, что может грозить черному королю, это пат (к счастью для черных, их королю некуда отступить с поля a8 — ср. с диаграммой №13). И, наконец, есть позиции, в которых слон может вполне успешно противостоять ладье. Имеются в виду те случаи, когда из-за неумелой игры шахматист подставляет своего короля и ладью под удары неприятельского слона.

Рассмотрим такую позицию: Белые: ♔h2, ♖b5; Черные: ♕g7, ♜d8. Если белые неосторожно сыграют 1. ♖b5-b8 либо 1. ♖b5-e5, то черные на любой из этих ходов могут успешно возразить ходом 1... ♜d8-c7. В первом случае они выиграют белую ладью благодаря двойному удару (шах королю и нападение на ладью), а во втором благодаря связке. Выигрыш ладьи немедленно приведет к ничьей.

Ферзь

Ферзь сочетает в себе возможности ладьи и слона; он может, находясь на любом поле, контролировать почти половину доски. Эта возможность делает ферзя самой сильной фигурой. См. диаграмму 15!

Разумеется, в центре доски радиус действия ферзя максимален, здесь он контролирует 27 полей. По мере приближения к углам доски количество подконтрольных ферзю полей уменьшается, достигая в итоге двадцати одного. Как видно на диаграмме №15, находясь на начальной позиции, ферзь контролирует те же поля, которые на его

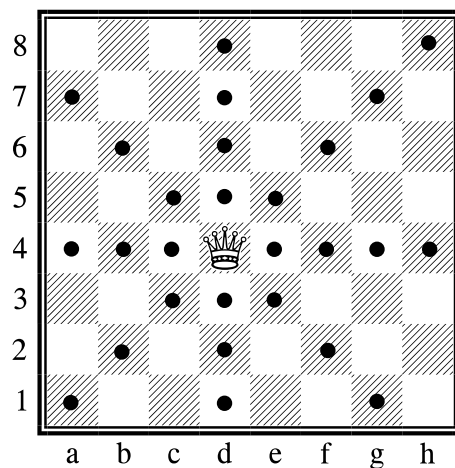


диаграмма №15

месте контролировал бы король; однако, наряду с этим, ферзь благодаря своей дальнобойности может (в отличие от короля) принимать участие в событиях, происходящих на другом конце доски. При этом радиус действия ферзя, конечно же, может быть ограничен как своими, так и чужими фигурами и пешками, расположенными на его пути. Внимательно взглянув на диаграмму, мы можем заметить, что, несмотря на уникальные возможности ферзя, о которых говорилось выше, есть восемь полей, которые находятся в непосредственной близости от поля d4, на котором он расположен, тем не менее недоступны ферзю. Речь идет о полях: b5, c6, e6, f5, f3, e2, c2 и b3. Если бы на месте ферзя был конь, он мог бы их контролировать (подробнее о том, как ходит конь, и о его относительной ценности см. в параграфе «Конь»).

Мат ферзем

Ферзь при поддержке короля может с легкостью оттеснить на край доски и заматовать одинокого неприятельского монарха. Однако при этом следует гораздо внимательнее, чем при матовании ладьей, следить, чтобы король соперника не был случайно запатован (см. диаграмму №16).

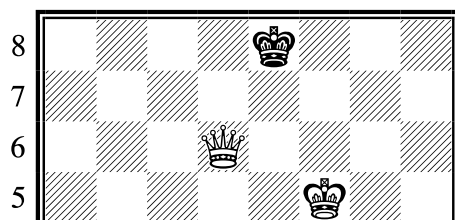


диаграмма №16

Здесь явно существует опасность пата: стоит белому королю неосторожно пойти на поля e6, f6 или g6, и его черный коллега будет запатован. Правильным продолжением за белых в этой позиции было бы **1. ♕d6-c7** (ферзь должен перекрыть черному королю доступ на 7-ю горизонталь, при этом, находясь на безопасном расстоянии от него). Теперь черный король вынужден отступить на поле f8, на что белые ответят **2. ♔f5-f6** и мат следующим ходом.

(Попробуйте самостоятельно выяснить, какие варианты мата черному королю есть в этой позиции.)

Для того, чтобы поставить мат неприятельскому королю, ферзю нужна поддержка своего монарха, которая в некоторых случаях выражается в том, что при матовании король защищает свою самую сильную фигуру.

В одиночку ферзь может поставить королю соперника только пат.

Чтобы убедиться в справедливости этого утверждения, достаточно взглянуть на диаграмму №17.

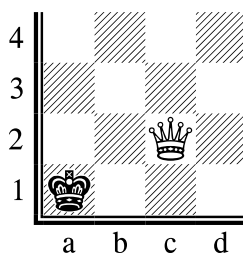


диаграмма №17

Если бы белый ферзь стоял на поле b3, результат был бы таким же.

Ферзь против ладьи

Согласно общему правилу, в тех окончаниях, где ферзь противостоит ладье, ладья оказывается слабее. Исключение составляют позиции, в которых пат достигается жертвой ладьи, либо король и ферзь с самого начала расположены настолько неудачно, что может быть форсирована ничья вечным шахом.

Давайте посмотрим на диаграмму №18 (Понциани, 1782).

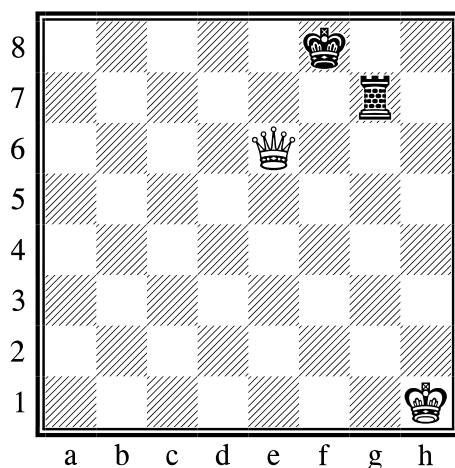


диаграмма №18

При ходе черных в этой позиции они форсируют ничью вечным шахом, так как белый король не может ступить на вертикаль «е» из-за ♔e7!, если же королю удастся добраться до поля f6, то черные пожертвуют ладью на g6 и добьются пата. Точно так же при короле на h6 черные дают шах с поля h7, и брать ладью нельзя из-за пата. Такой вид вечного шаха в аналогичной позиции возможен, только если в распоряжении короля сильнейшей стороны есть всего три вертикали. Если же все фигуры в этой позиции сдвинуть влево на одну вертикаль, то белые выигрывают ходом ♔h6!, так как в этом случае черная ладья уже не может дать шах с поля h7.

Чтобы выиграть окончание «ферзь против ладьи», нужно, во-первых, оттеснить неприятельского короля на край доски, а во вторых — подвести своего монарха поближе к театру военных действий. Разумеется, при этом необходимо внимательно следить за тем, чтобы

не отдать ферзя за ладью и не позволить сопернику добиться пата, пожертвовав ладью.

Более подробно мы разберем это окончание на следующем примере, который читателю рекомендуется разыграть на доске.

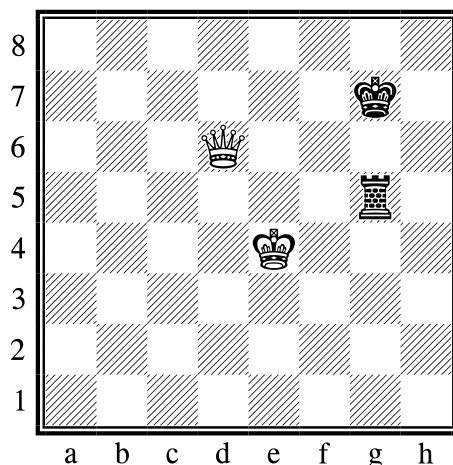


диаграмма №19

1. ♔e4-f4 ♖g5-g6 2. ♚d6-e7+ ♔g7-g8 3. ♔f4-f5 ♖g6-g7 4. ♚e7-e8+ ♔g8-h7 5. ♔f5-f6. У черных цугцванг: они вынуждены отвести ладью от короля, в результате чего после серии шахов ладья гибнет. Так, например, 5...♖g7-g4 ведет к немедленной потере ладьи после 6. ♚e8-h5 (d7)+. Ничем не лучше 5...♖g7-b7 (g2) ввиду 6. ♚e8-e4+. Следовательно, у ладьи остается всего несколько вариантов отступления, а именно: 1) 5...♖g7-g3, 2) 5...♖g7-g1, 3) 5...♖g7-c7 и 4) 5...♖g7-a7. Давайте посмотрим, как белые добиваются победы в каждом из этих вариантов.

1) 5...♖g7-g3 6. ♚e8-e4+ ♔h7-g8 7. ♚e4-c4+!, и в случае отступления черного короля на любое поле вертикали «h» белые ходом 8. ♚c4-h4+ выигрывают ладью, а вместе с ней и партию. Разумеется, черным нельзя играть 7...♔g8-f8 из-за 8. ♚c4-c8#.

2) 5...♖g7-g1 6. ♚e8-e4+ ♔h7-h8 (но не ♔h7-h6 из-за 7. ♚e4-h4#!) 7. ♚e4-a8+ ♖g1-g8 (в случае ♔h8-h7 белые выигрывают ладью ходом ♚a8-a7+) 8. ♚a8-h1#. Блестящий финал!

3) 5...♖g7-c7 6. ♚e8-h5+ ♔h7-g8 7. ♚h5-d5+ ♔g8-h7 8. ♚d5-d3+! с выигрышем.

4) 5...♖g7-a7 6. ♜e8-e4+ ♔h7-g8 7. ♜e4-d5+ ♔g8-h8 8. ♜d5-h1+!
♜a7-h7 (или ♔h8-g8 9. ♜h1-g1+ с выигрышем ладьи) 9. ♜h1-a8#.

Рассмотренные нами примеры помогут читателю найти путь к победе в окончании ферзь против ладьи, если он столкнется с ним на практике. На самом деле это не такое простое окончание, как может показаться на первый взгляд.

Ферзь против двух ладей

По общему правилу, окончание «ферзь против двух ладей» должно в итоге привести к ничейному результату.

Силы сторон примерно равны, поэтому все зависит от исходной позиции.

Разбирая вопрос по существу, можно констатировать, что в подобных окончаниях обороняющийся ферзь должен стремиться форсировать ничью вечным шахом. Как правило, это ему удастся. При нападении же ферзю необходимо сделать все возможное для того, чтобы связать одну из двух ладей, либо выиграть ее с помощью двойного удара, сопровождающегося шахом. Для иллюстрации сказанного приведем старинный пример, который уже давно используется при обучении шахматам. Этот пример показывает, что в исключительных случаях ферзь все-таки может выйти победителем из схватки с двумя ладьями.

Белые: ♔f1, ♜e1. Черные: ♔h1, ♜g2, ♜h5.

Белые ходом 1. ♜e1-e4 связывают черную ладью, из-за угрозы мата черные вынуждены защитить свою ладью ходом ♜h5-g5, в ответ белые ходом 2. ♜e4-h4+ выигрывают ладью.

Если же черные сыграют 1...♜h5-h2, то последует выжидательный ход белого ферзя на любое доступное поле диагонали h1-a8 (от f3 до a8) и черным из-за цугцванга придется лишиться защиты свою ладью на g2, что позволит сопернику следующим ходом поставить мат.

Любопытный пример того, как в свою очередь две ладьи могут оказаться сильнее ферзя, показан на диаграмме №20.

После простого 1. ♜a2-g2+ ♔g8-f8 (естественно, черный король не может отступить на вертикаль «h» из-за 2. ♜f1-h1+ и т. д.) следует 2. ♔f6-g5+ (вскрытый шах) 2...♔f8-g7 (вертикаль «e» королю тоже недоступна) 3. ♔g5-f4+ ♔g7-f8 4. ♔f4-g3+ ♔f8-g7 5. ♔g3-f2+ ♔g7-

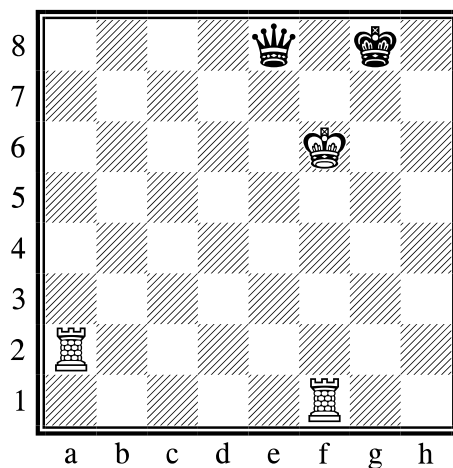


диаграмма №20

f8 6. ♔f2-g1+ (теперь черный король вынужден отступить на вертикаль «е») **6...** ♔f8-e7 **7.** ♖g2-e2+ с выигрышем ферзя.

Несложно увидеть, что здесь, как и в предыдущих примерах, причиной поражения стала неудачная позиция короля слабой стороны, расположенного на краю доски.

В заключение следует обратить внимание читателя на то, что ферзь, ладья и слон, в отличие от других фигур и пешек, обладают таким ценным в бою качеством, как дальность.

Конь

Конь предназначен для того, чтобы своими действиями дополнять действия дальних фигур (ферзя, ладьи и слона).

Он контролирует те поля вблизи дальних фигур, которые им недоступны.

При рассмотрении диаграммы №15 мы уже видели, что из близлежащих полей белому ферзю на поле d4 недоступны поля b5, c6, e6, f5, f3, e2, c2 и b3. На диаграмме №21 показано, что конь, расположенный на d4, напротив, контролирует именно эти поля (они отмечены точками), однако ими и исчерпывается сфера его действия

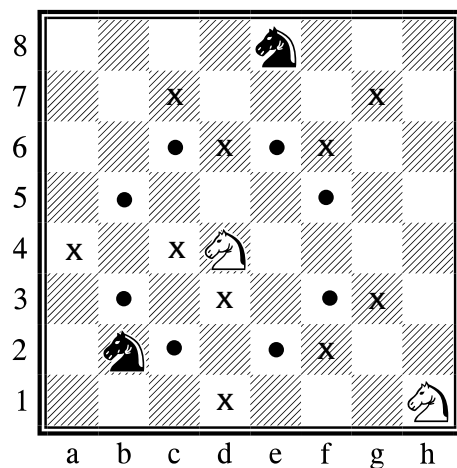


диаграмма №21

Читатель может сам убедиться в том, что конь, расположенный в центре, контролирует восемь полей. По мере приближения к краю доски число доступных ему полей постепенно уменьшается до шести, четырех и трех, а в углу доски коню доступны всего два поля.

Если посмотреть, на какие поля может пойти конь (на диаграмме они отмечены точками и крестиками), то можно заметить две вещи:

1) конь, расположенный на поле черного цвета, сделав ход, всегда попадает на белое поле и наоборот. Следовательно, при каждом ходе коня цвет поля, на которое он попадает, меняется. Если, например, сделав свой первый ход, конь оказался на поле белого цвета, то при каждом нечетном ходе он попадет опять-таки на белое поле, и наоборот – каждый четный ход коня приведет его на черное поле.

2) конь – единственная фигура, ход которой выглядит как ломаная линия, что придает коню своеобразие, отличая его от всех остальных фигур.

Для того, чтобы читатель мог лучше понять и наглядно представить себе, как ходит конь, ему нужно условно разделить ход коня на две стадии: на первой стадии конь идет прямолинейно, в любом из четырех возможных направлений (вперед, назад, вправо, влево), на второй стадии он делает шаг в сторону с того поля, на котором оказался (вправо или влево, в зависимости от пункта назначе-

ния) и в итоге попадает на поле, противоположное по цвету исходному, о чем уже говорилось выше. Все возможные варианты хода конем показаны на диаграмме №22.

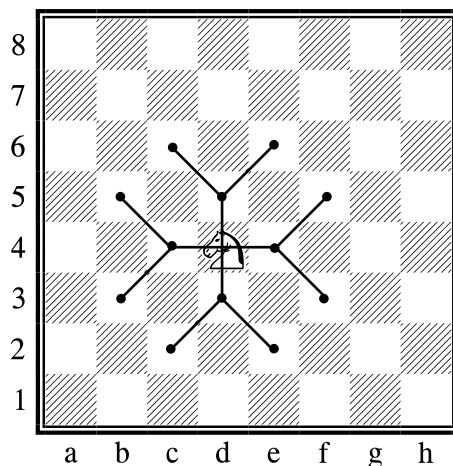


диаграмма №22

Конь с поля f4 может пойти на 8 разных полей: b5, c6, e6, f5, f3, e2, c2 и b3.

Чем опасен конь

Уже по тому, как необычно ходит конь, понятно, что он представляет особую опасность для всех боевых единиц соперника, за исключением коней. Эта опасность состоит в том, что конь может нападать на вышеупомянутые боевые единицы и при этом быть для них неуязвимым (как уже говорилось, исключение составляет неприятельская кавалерия).

Еще одним важным преимуществом коня является то, что, в отличие от других боевых единиц, он может перепрыгивать как свои, так и чужие фигуры и пешки, поэтому противник не в состоянии заблокировать ему доступ на какое-либо поле. Разумеется, конь не может оккупировать поле, уже занятое своей же фигурой.

Позиция, изображенная на диаграмме №23, в полной мере иллюстрирует опасность коня.