

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ

Глава первая













ОБЪЯСНЕНИЕ ИГРЫ

1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА И ФИГУРЫ. ЦЕЛЬ ИГРЫ

ШАХМАТНАЯ доска кладется так, чтобы угловое поле с правой стороны каждого из играющих было белым.

«Армия» каждого из противников состоит из восьми пешек и восьми фигур (король, ферзь, две ладьи, два слона и два коня). Силы противников численно равны и отличаются друг от друга лишь цветом. Независимо от вида окраски их называют «белые» и «черные».

В печати фигуры и пешки обозначают следующим образом:

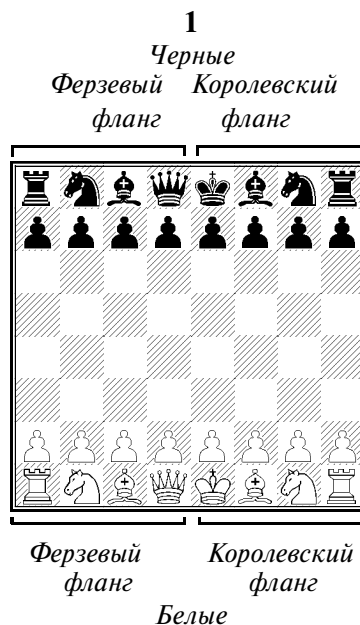
Белые		Черные
	Король	сокр. Кр 
	Ферзь	» Ф 
	Ладья	» Л 
	Слон	» С 
	Конь	» К 
	Пешка	» п 

Сокращенное обозначение пешек применяется редко. Пешки (во множественном числе) обозначаются «пп.».

В начале игры (партии) силы партнеров располага-

ются друг против друга, как показано на рисунке 1 (изображение доски с фигурами называется «диаграммой»).

Та половина доски (точнее — крайние три вертикали), где вначале находятся короли, называется «королевским флангом», другая же — «ферзевым флангом».



Расстановку фигур в начальном положении, одинаковую для белых и черных, надо запомнить. В углах ста-

вятся ладьи, затем — кони и слоны, а посередине — король и ферзь; при этом белый ферзь ставится на белое поле, черный — на черное, короли же ставятся на поля противоположного цвета.

Пешки часто различаются по той фигуре, впереди которой они стоят, например: ладейная пешка, коневая, слоновая, ферзевая, королевская.

Фигуры, имеющие разные названия, имеют и разные ходы.

Фигуры можно перемещать на доске во все стороны, а пешки всегда ходят только вперед.

У пешек имеются также другие особенности, с которыми мы вскоре ознакомимся. Однако в дальнейшем, когда нам придется говорить о фигурах и пешках вместе, мы будем называть их кратко «фигурами».

Цель игры заключается в том, чтобы провести неприятельского короля к гибели — дать ему «мат». Подробнее об этом скажем позднее.

Современные шахматные фигуры



Король Ферзь Ладья Слон Конь Пешка

2. ОБОЗНАЧЕНИЕ ПОЛЕЙ. ЗАПИСЬ ПОЛОЖЕНИЯ

Для обозначения полей шахматной доски у нас принята следующая простая и удобная система. Все горизонтальные ряды, идущие слева направо (горизонтали), отмечаются цифрами от 1 до 8, а все вертикальные линии, идущие по направлению к противнику (вертикали), — буквами латинского алфавита (произносятся они так: а, бэ, цэ, дэ, е, эф, жэ, аш).

Каждое поле доски обозначается буквой вертикали и номером горизонтали, в которых оно помещается.

Пользуясь этим обозначением полей и сокращенным обозначением фигур, мы можем кратко записать любое положение (или, как еще говорят, позицию).

Начальное положение, например, можно записать так (см. диаграмму 1):

белые — ♔e1, ♕d1, ♖a1 и h1, ♗c1 и f1, ♘b1 и g1, пп. a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2;

черные — ♚e8, ♝d8, ♞a8 и h8, ♞c8 и f8, ♟b8 и g8, пп. a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7.

В записи сначала отмечаются главнейшие фигуры, а затем все остальные — в зависимости от их «силы». О значении и силе фигур говорится в дальнейшем.

Доска всегда рассматривается как бы со стороны белых. Так, например, на диаграмме 1 все черные пешки расположены на 7-й горизонтали, и хотя для черных она является 2-й, все равно они тоже считают ее 7-й; свою 1-ю горизонталь они считают 8-й, то есть ведут счет от 1-й горизонтали белых. Каждый шахматист должен хорошо знать обозначение полей шахматной доски (см. диаграммы 2 и 3).

2

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

Со стороны белых.

3

1	h1	g1	f1	e1	d1	c1	b1	a1
2	h2	g2	f2	e2	d2	c2	b2	a2
3	h3	g3	f3	e3	d3	c3	b3	a3
4	h4	g4	f4	e4	d4	c4	b4	a4
5	h5	g5	f5	e5	d5	c5	b5	a5
6	h6	g6	f6	e6	d6	c6	b6	a6
7	h7	g7	f7	e7	d7	c7	b7	a7
8	h8	g8	f8	e8	d8	c8	b8	a8
	h	g	f	e	d	c	b	a

Со стороны черных.

3. ПОРЯДОК ИГРЫ. ХОДЫ. ВЗЯТИЕ

Шахматную партию разыгрывают, делая на доске ходы, то есть переставляя фигуры с одного поля на другое.

Противники делают ходы по очереди. Игру всегда начинают белые.

Вопрос, кому из противников играть белыми, решается жребием.

В дальнейших партиях противники играют белыми и черными попеременно. В

турнирах пользуются таблицами очереди игры.

После 1-го хода белых делают свой 1-й ход черные, потом следует 2-й ход белых, и т. д.

Каждым ходом можно передвинуть только одну фигуру. Ставить фигуру на поле, занятое своей фигурой, не разрешается.

Можно поставить фигуру на поле, занятое неприятельской фигурой, если это по

правилам игры возможно, но в этом случае надо чужую фигуру «взять», то есть снять ее с доски (своих фигур, конечно, брать нельзя).

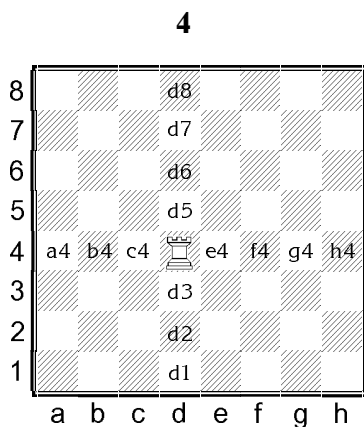
Чтобы записать ход, нужно указать поле, на котором находилась фигура, и поле, на которое она ставится.

Например, ход белой пешкой с поля e2 на поле e4 мы запишем так: e2-e4. Запись же e7-e6 обозначает ход черной пешкой с поля e7 на поле e6.

4. ХОДЫ ФИГУР. НАПАДЕНИЕ И ЗАЩИТА. РАЗМЕН

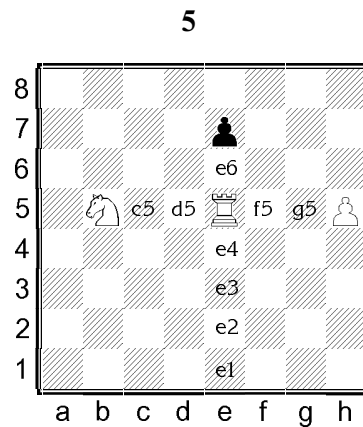
ЛАДЬЯ

Ладья ходит по горизонталям и вертикалям во все стороны и на любое расстояние.



В позиции на диаграмме 4 ладья может пойти на любое из размеченных четырнадцати полей.

Подвижность ладьи, как и всякой другой фигуры, уменьшается при наличии на пути ее движения других фигур.



В позиции на диаграмме 5 в распоряжении белой ладьи имеется только девять свободных полей.

Кроме того, ладья может взять неприятельскую пешку, стоящую на e7 (то есть снять ее с доски и самой встать на e7).

Таким образом, число всех возможных ходов ладьи в положении на диаграмме 5 равно десяти.

СЛОН

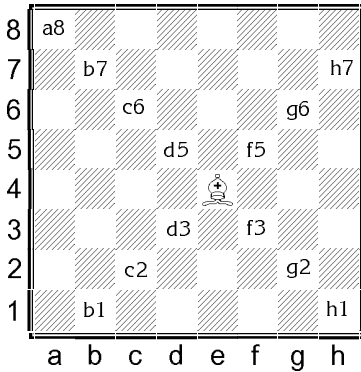
Слон ходит только по диагоналям (косым линиям) в любую сторону и на любое расстояние.

(См. диаграмму 6)

Наибольшее число ходов у слона — 13 (это при положении его в центре, то есть на полях e4, d4, e5, d5).

Находясь на b7, слон имел бы в своем распоряже-

6



нии только 9 ходов, а при положении его на a1 – всего 7 ходов.

Таким образом, подвижность слона меньше, чем у ладьи, которая на свободной доске всегда имеет 14 ходов, на каком бы поле она ни находилась.

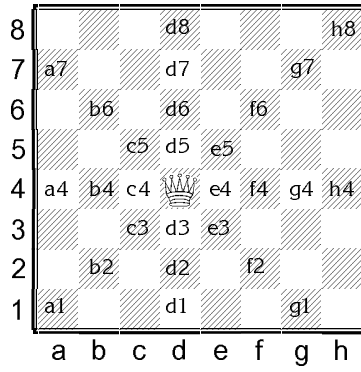
При этом слон действует лишь на полях одного цвета – белого или черного (поэтому и существуют выражения: белопольный или чернопольный слон), в то время как действию ладьи доступны все поля доски независимо от их цвета.

Все это показывает, что ладья сильнее слона.

ФЕРЗЬ

Ферзь – самая сильная из всех фигур; он ходит и как ладья, и как слон. На свободной доске он имеет с любого из центральных полей 27 ходов.

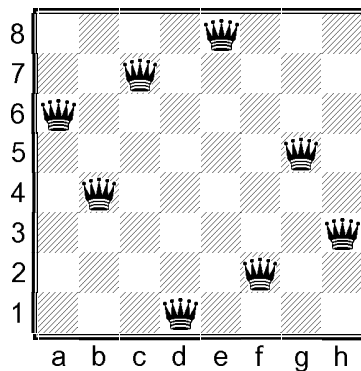
7



Благодаря своей громадной подвижности, а также возможности действовать как по белым, так и по черным диагоналям ферзь оказывается гораздо сильнее ладьи и слона вместе взятых.

8

Старинная головоломка



На этой диаграмме восемь ферзей расставлены так, что ни один из них не может взять другого. К. Яниш в 1862 году доказал, что таких расстановок возможно 92. Из предложенных им решений мы выбрали наиболее простое по внешнему виду. Попробуйте най-

ти какую-нибудь расстановку самостоятельно.

КОНЬ

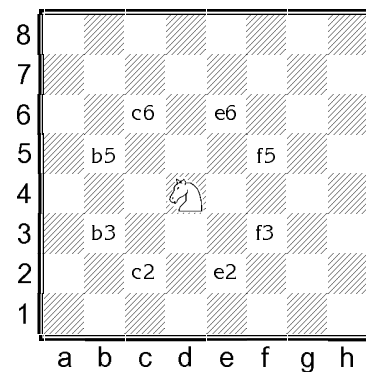
Более замысловатым ходом, чем другие фигуры, обладает конь.

С того места, где он стоит, он может пойти в любую сторону через поле – на поле другого цвета.

Конь избирает как бы среднее направление между ходами ладьи и слона. Но ладья и слон идут на любое расстояние, а конь только через один ряд.

Ладья, слон и ферзь, в отличие от коня, являются дальнбойными фигурами.

9



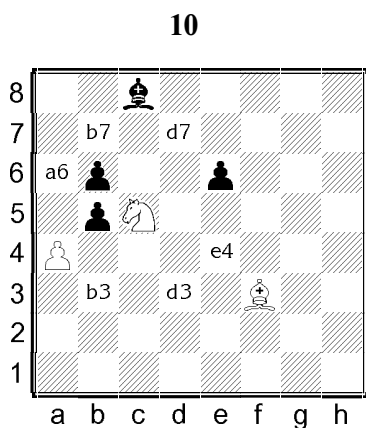
Наибольшее число ходов у коня – 8. Это в том случае, если он не стоит слишком близко к краю доски. У коня на a1 было бы только 2 хода – на b3 и c2. Важно заметить свойство коня менять цвет поля при каждом ходе. Бла-

годаря этому для коня становятся доступными все поля доски. В этом отношении конь имеет преимущество перед слоном, которому он значительно уступает в подвижности и дальнобойности.

Другим преимуществом коня является его более высокая ударная способность: теоретически конь может поразить одновременно восемь неприятельских объектов, а слон — только четыре (на практике этого, правда, никогда не бывает).

Указанные преимущества и недостатки приблизительно уравнивают друг друга, и по своей силе конь считается равным слону.

В отличие от других фигур, конь имеет право прыгать через фигуры — свои и чужие.



В положении на диаграмме **10** конь может пойти на любое из размеченных шести полей; пойти на a4 он не

может, так как это поле занято своей пешкой. При ходе на ab конь прыгает через неприятельские пешки. Конь может еще взять пешку e6, однако попадает в этом случае под удар черного слона c8, а так как всякая фигура более ценна, чем пешка, то взятие на e6 для белых невыгодно.

Пешка e6, как говорят, защищена слоном. При ходе коня на b7 он будет находиться под защитой своего слона f3. Если черный слон возьмет коня на b7, его возьмет слон f3. Это называется «разменять» фигуру.

Слон по силе равен коню, поэтому оба партнера могут не опасаться размена.

В других случаях фигуры могут быть неравноценны; например, так называемые «легкие» фигуры (слон и конь) слабее «тяжелых» фигур — ферзя и ладьи. Здесь о размене можно говорить разве лишь в том случае, если за ладью получаешь две, а за ферзя — три легкие фигуры.

Значит, на случай разменов необходимо точно знать сравнительную силу фигур.

Подробно об этом будет сказано позднее (см. стр. 41).

11

Старинная головоломка

Обойти конем все поля шахматной доски, не становясь ни на

какое поле дважды, и притом так, чтобы с последнего поля конь мог встать на начальное поле.

31	54	47	8	33	10	27	50
46	7	32	53	28	49	34	11
5	30	55	48	9	36	51	26
56	45	6	29	52	25	12	35
43	4	57	20	61	14	37	24
58	19	44	1	40	23	62	13
3	42	17	60	21	64	15	38
18	59	2	41	16	39	22	63

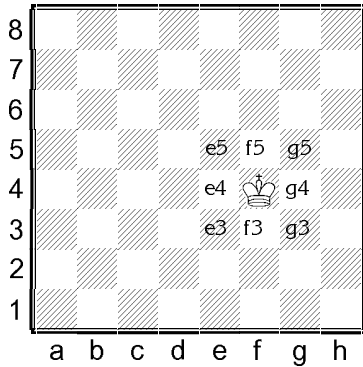
Мы сразу же даем решение. Цифры указывают, на какие поля должен последовательно становиться конь. Достаточно один раз просмотреть решение, чтобы лучше усвоить ход коня.

(Из опубликованных многочисленных решений мы выбрали одно из решений Яниша, отличающееся той особенностью, что сумма чисел по вертикалям и горизонталям составляет 260, причем «1» может находиться не только на d3, но и на d6, а также на c2 или c7 и на f2 или f7. Если последовательно обозначить путь коня линиями, то получится замкнутый симметричный рисунок.)

КОРОЛЬ

Король ходит во все стороны и по прямой (то есть вертикали или горизонтали), и по диагонали, но каждый раз только на одно поле.

12

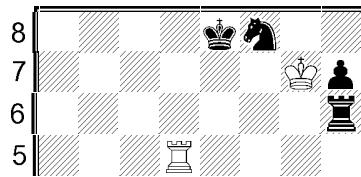


Наибольшее число ходов короля — 8. Особенность короля та, что, по правилам

игры, его нельзя ставить на атакованное поле, то есть на поле, находящееся под ударом неприятельской фигуры.

По этой же причине король не имеет права брать защищенную фигуру.

13



В этом положении белый король может взять незащищенную ладью h6, на которую он нападает с поля g7, либо же пойти на g8 или h8. Ходы на f6, f7 и g6 для него невозможны: он не имеет права взять ни коня f8, ни пешку h7, так как они защищены другими фигурами.

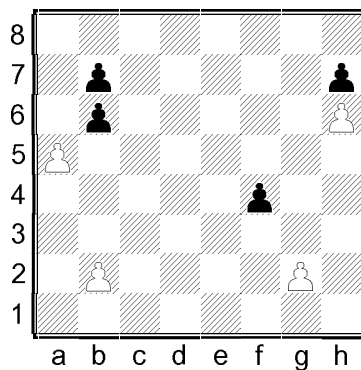
У черного короля в этой позиции только один ход — на e7.

5. ХОД ПЕШКИ. ВЗЯТИЕ «НА ПРОХОДЕ». ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЕШЕК

Пешка слабее любой из фигур, так как ходит по вертикали только вперед и только на одно поле. Однако есть исключение из этого правила: если пешка еще не двигалась, то есть стоит на 2-й (или же на 7-й) горизонтали, то ею при желании можно сделать двойной ход, то есть ее можно передвинуть через одно свободное поле на 4-ю (для черных — на 5-ю) горизонталь.

Берет пешка не так, как ходит (этим она отличается от всех других фигур), а именно — на одно поле по диагонали вперед, но по общему правилу она после удаления взятой фигуры становится на ее место.

14



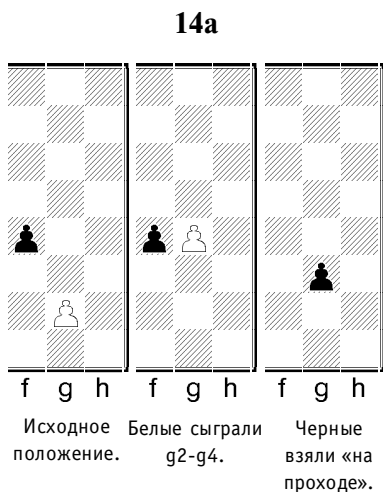
Белые при своем ходе могут взять пешку b6 пешкой a5, но последняя может пойти и на a6. В этом случае она встанет под удар пешки b7. Черная пешка b6 уже двигалась (на поле b6 она могла очутиться лишь после взятия с a7 или c7); теперь она может пойти только на b5 или же взять на a5.

Пешка b2 еще не двигалась и находится на своем первоначальном поле. Поэтому ею можно пойти и на b3 и на b4. При ходе b2-b4 белые защищают свою пешку a5, находящуюся под ударом черных.

Пешки h6 и h7 совсем не имеют ходов; они «блокируют» друг друга.

Удар пешки f4 направлен на поля e3 и g3. Если пойти пешкой g2 на g3, то ее сможет взять пешка f4. Если же перескочить через атакованное поле, сыграв g2-g4, то пешка f4 не лишается права взятия; она и в этом случае может взять неприятельскую пешку, но становится по-прежнему на g3, как будто пешка g2 прошла только на одно поле. Такое взятие

называется взятием «на проходе». Наглядно оно показано на следующей схеме.



Брать «на проходе» можно только ближайшим ходом, то есть сразу в ответ на g2-g4; после же какого-нибудь другого хода право взятия «на проходе» уже теряется.

Воспользуемся еще диаграммой 14, чтобы разъяснить некоторые шахматные термины.

Такие пешки, как b2 и g2, называются «отсталыми», так как соседние с ними пешки на линиях **a** и **h** ушли вперед.

Пешки f4 и h7 называются «изолированными», так как их нельзя защитить другими пеш-

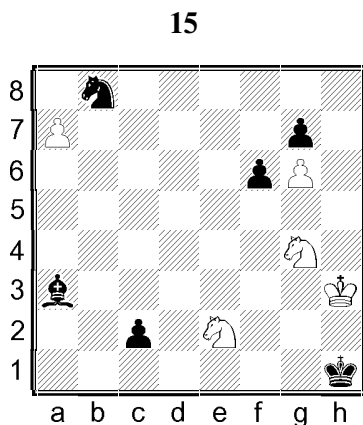
ками, а b6 и b7 – «изолированными сдвоенными» пешками. При взятии на a5 черные выравнивают свои пешки, и они становятся «связанными», то есть способными защищать одна другую.

Когда пешка доходит до последней горизонтали (8-й для белых, 1-й для черных), она сразу же снимается с доски, и вместо нее ставится любая своя фигура (за исключением короля) по выбору играющего. Можно поставить второго (даже третьего и т. д.) ферзя, или же ладью, или какую-нибудь легкую фигуру (слона или коня). Обычно ставят сильнейшую фигуру – ферзя. Превращение пешки в фигуру считается за один ход.

В положении на диаграмме 15 черные могут ходом c2-c1 получить на c1 ферзя; в этом случае его может взять конь e2, и тогда черные (слоном a3) выиграют за пешку фигуру.

Белые при своем ходе могут взять пешкой a7 коня b8 и (удалив и коня и пешку) поставить на поле b8 ферзя или другую фигуру. Черные не могут помешать этому ходом слона на d6, так как пешка a7 может еще пойти на a8 и превратиться в ферзя. Пешки c2 и a7 (а также f6) называются «проходными» пешками, так как никакая другая пешка не может представить для них помехи на пути «в ферзи».

На диаграмме 15 белые могут еще взять конем пешку f6 («пожертвовать коня за пешку»), и если пешка g7 возьмет коня, то белая пешка g6 станет проходной и превратится через два хода в ферзя, так как ее не может остановить (задержать) никакая фигура черных.



6. ШАХ И МАТ

Цель игры, как уже указывалось, заключается в том, чтобы привести не-

приятельского короля к гибели – дать ему мат. Этим определяется роль всех фи-

гур на доске: в конечном итоге они атакуют неприятельского короля и защи-

щают собственного. Гибель короля означает проигрыш партии. Король не имеет права становиться под удар чужой фигуры. Если один из играющих по ошибке все же поставит своего короля под удар, то короля, однако, не берут, так как правилами игры это не допускается. Сделавшему неправильный ход указывают лишь на его ошибку, и он должен сделать какой-нибудь другой ход королем.

Вообще же, по правилам игры, фигурой, до которой дотронулся, нужно обязательно пойти. Это правило соблюдается очень строго. При желании поставить фигуру на доске аккуратнее, противника предупреждают об этом, сказав «поправляю», иначе этой фигурой придется пойти, а если это неприятельская фигура, то придется взять ее. Однако если у своей фигуры не оказывается никакого хода или взять неприятельскую ничем нельзя, то можно сделать любой другой ход.

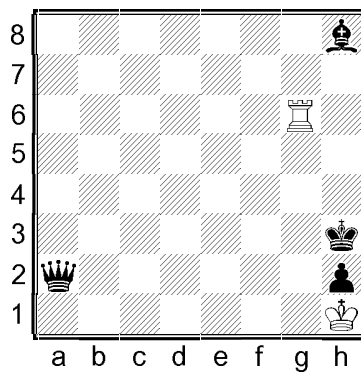
Если какая-нибудь фигура становится так, что следующим ходом неприятельский король может быть взят, то эта угроза королю называется «шахом». Предупреждать об этом противника вслух необязательно, и обычно это не делается.

Получив шах, король должен на следующем ходу от него избавиться; есть три пути:

- 1) взять фигуру, которая дала шах;
- 2) загородить своей фигурой линию, по которой угрожает фигура противника (король в этом случае закрывается от шаха); и, наконец,
- 3) король может отступить на одно из соседних полей, не атакованных противником.

Если все три способа защиты от шаха оказываются невозможными, значит, король получил мат.

16



В этом положении черные могут дать шах белому королю ходом ферзя на a1 или b1.

В ответ на это белые могут только закрыться на g1 ладьей.

Берут ли черные после этого ладью ферзем или пешкой h2, превращая ее в

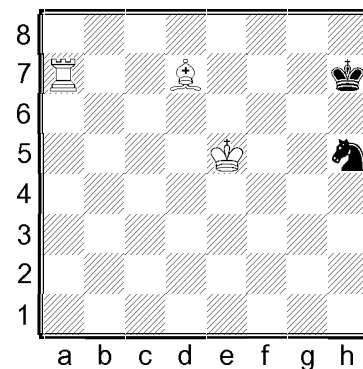
нового ферзя (или ладью), — все равно белым мат. Ферзь a2 может дать шах также ходом на a8 (или d5). Если белые закроются от шаха ладьей на c6 (или g2), ферзь возьмет ее, и белым мат.

В ранее рассмотренной позиции 15 белые могли дать мат черному королю ходом коня g4 на f2.

Случается иногда, что движение какой-нибудь фигуры открывает линию другой фигуре, которая стоит позади, и в результате неприятельский король попадает под шах.

Такой шах называется «открытым»; если же отходящая фигура при этом сама дает шах, получается «двойной» шах. Вот пример:

17



Любой ход слоном в позиции 17 влечет за собой открытый шах ладьей a7. Если же слон пойдет на f5, получится двойной шах. От двойного шаха можно защититься только отступлением короля.

При отходе слона, к примеру, на e8 черный король может (помимо отступления) закрыться от шаха конем h5, поставив его на g7. (После этого у коня уже нет ходов, так как нельзя открывать короля под удар ладьи; конь «связан» и лишен подвижности.)

Если во время игры вдруг обнаружится, что один из королей стоит под шахом, партия должна быть возвращена к тому положению, при котором был дан шах, и уже только потом она может продолжаться дальше. Также поступают и при других неправильностях, например, при ошибке в начальной расстановке, при неправильном ходе фигурой и т. д.; во всех таких случаях неправильность устраняется, и с этого момента партия переигрывается.

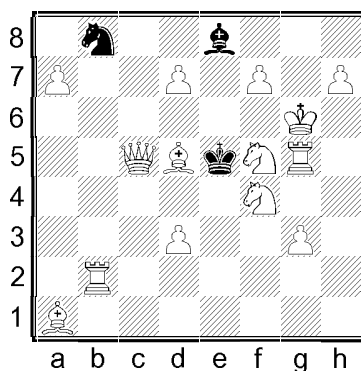
Король ввиду его особого значения в игре подвержен постоянным угрозам, и поэтому он не может в начале или середине партии принимать активное участие в игре. Однако в конце партии его роль увеличивается.

Веден пример мата в 1 ход. В этой позиции дать мат в 1 ход легко, но оказывается, что мат дается сорока семью способами. В практической игре таких позиций не бывает, и задача эта шуточная.

При решении этой задачи нужно помнить о возможности превращения пешек в различные фигуры.

18

Задача-шутка



Мат в один ход 47 различными способами.

На диаграмме 18 (позиция Д. Бэбсона, 1882 г.) при-

РЕШЕНИЕ

Диаграмма 18. Ферзь дает мат шестью способами (на шести полях), пешка d3 – одним способом. Далее, мат возникает в результате открытого шаха: отход ладьи b2 – четырнадцать способов, слона d5 – одиннадцать способов, коня f5 – семь способов. Наконец, белые дают мат, превращая пешки: в ферзя или слона – четыре способа, в ферзя или ладью – также четыре способа. Итого – 47.

7. НИЧЬЯ. ВЕЧНЫЙ ШАХ. ПАТ

Не во всякой шахматной партии можно дать мат одному из королей. Во многих случаях ни одна сторона не может добиться выигрыша, и игра считается ничьей.

Случаи ничьей:

1. Когда одному из королей – «вечный шах», то есть ряд непрерывных шахов, от которых король никак не может укрыться.

2. Когда одному из королей «пат», то есть и он сам и все его фигуры не имеют никакого хода и в то же время король не находится под шахом (что было бы уже матом).

В положении на диаграмме 16 слабейшая сторона может спастись от проигрыша благодаря вечному шаху или пату. Белые при своем

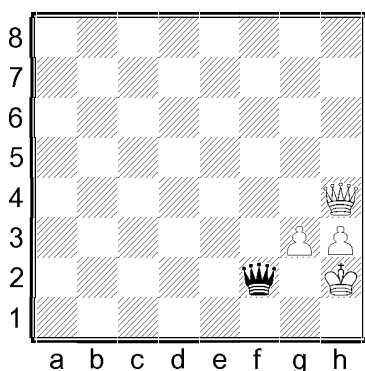
ходе дают шах ладьей на g3. Если черный король берет ладью, белым пат. Если же он идет на h4, ладья дает на g4 снова шах, и т. д. Черные либо допускают вечный шах, либо (беря ладью) дают белым пат. В том и другом случае игра ничья.

Такую ладью, неотступно преследующую короля и стремящуюся погибнуть,

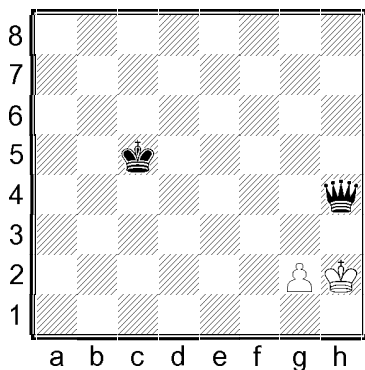
чтобы этим обеспечить спасение от проигрыша, называют «бешеной» ладьей.

Следующие две диаграммы – **19** и **20** – показывают случаи вечного шаха, исключительно часто встречающиеся в практической игре.

19



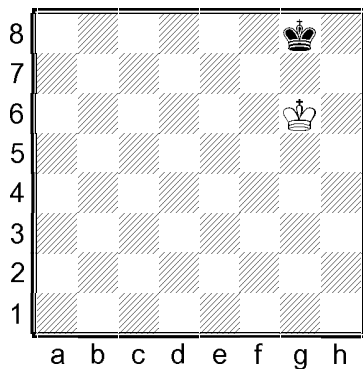
20



Черные дают вечный шах: в позиции **19** – на полях f2 и f1, в позиции **20** – на полях h4 и e1.

3. Следующий случай ничейного окончания партии – когда у каждой стороны остаются силы, недостаточные для достижения мата неприятельскому королю.

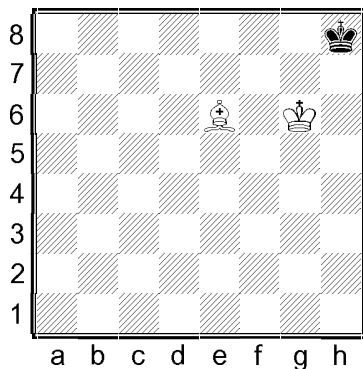
21



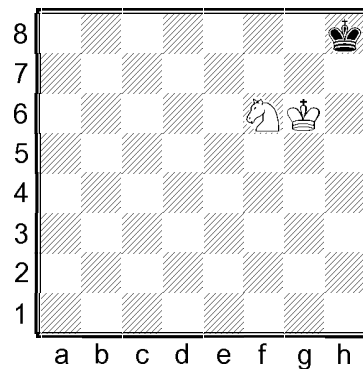
Здесь на доске остались только короли. Последним ходом (♔g6) белые поставили своего короля против неприятельского.

Такое положение королей называют «оппозицией»: белые своим ходом «заняли оппозицию». Хотя белые и стеснили свободу маневрирования черного короля (он не может пойти ни на одно поле по 7-й горизонтали) у него все же остаются два хода на 8-й горизонтали. Ни один из королей не может подойти к другому вплотную, так как не имеет права становиться под удар. Очевидно, игра ничья.

22

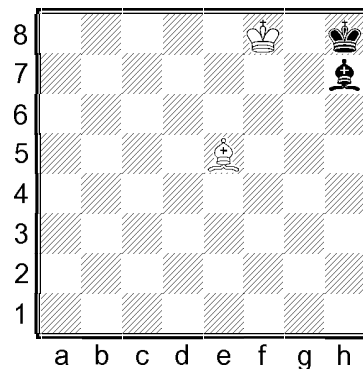


23

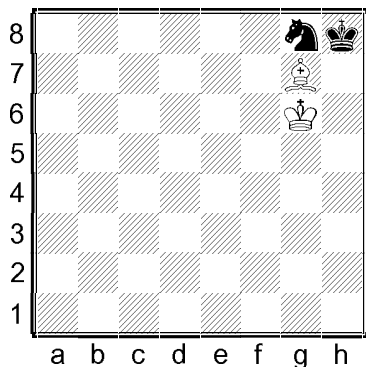


В позициях **22** и **23** у сильнейшей стороны есть еще легкая фигура – слон или конь. Черный король в углу до того стеснен, что совершенно не имеет ходов. Но раз ему не дан шах, такое положение является патом, то есть опять же ничьей. Сделать так, чтобы эта же легкая фигура, которая отрезает королю ходы по 8-й горизонтали, давала одновременно шах, невозможно. Если бы в позиции **22** слон стоял на f6, черный король получил бы ход на g8. Как и в предыдущем случае здесь явная ничья.

24



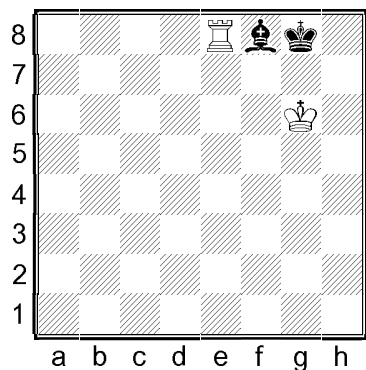
25



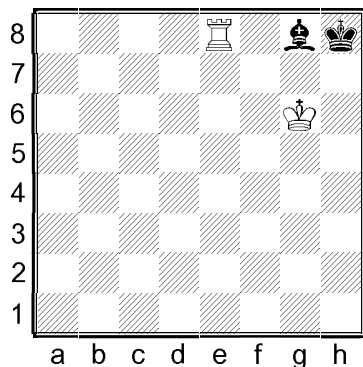
В позициях 24 и 25 у черных тоже по легкой фигуре, т. е. сил у них больше, чем в позициях 22 и 23, но — странное дело! — они получили мат. Однако это объясняется очень просто. Черные фигуры занимают на редкость неудачные позиции; они стесняют собственного короля, отнимают у него поле для отступления.

Эти примеры поясняют, какие силы нельзя считать достаточными для выигрыша. Вместе с тем мы начинаем замечать, что большое значение имеет расположение фигур — позиции, которые они занимают.

26



27



В положении на диаграмме 26 силы количественно равны, но не равны качественно: мы знаем, что ладья сильнее слона. Перевес в силах ладьи над слоном (или конем) так и называют «качеством». Итак, у белых — качество. Достаточно ли его для выигрыша? Оказывается, в этой позиции достаточно. В самом деле, если белые сделают выжидательный ход ладьей, хотя бы на d8, черным придется ответить Kpg8-h8 — единственный вынужденный ход, — после чего белые берут ладьей слона, и черным мат. Однако если в той же диаграмме 26 немного изменить позицию, передвинув черного короля на h8, а слона на — g8 (диаграмма 27), то окажется, что белые уже не могут выиграть: при ходе ладьей на d8 черным пат, другие же возможные попытки белых добиться выигрыша также остаются безуспешными.

Например (с этим примечанием лучше ознакомиться позднее, усвоив запись ходов и набравшись некоторого практического опыта): 1. ♖e7 ♘c4 2. ♜h7+ ♔g8 3. ♜c7. Белые нападают на слона и одновременно угрожают дать мат на c8. Однако черные отвечают 3... ♘d3+, вынуждая белых нарушить оппозицию королей, после чего исчезает угроза мата и игра остается ничьей.

Таким образом, достаточность или недостаточность сил для выигрыша определяется соотношением силы фигур и их позицией.

К случаям ничьей относятся еще следующие:

4. Оба противника соглашаются на ничью, считая дальнейшую борьбу бесполезной (отсутствуют шансы на выигрыш).

5. Одна и та же позиция (с очередью хода за той же стороной) повторилась трижды (это может случиться, например, если противники повторяют свои ходы), и одной из сторон сделано заявление о ничьей.

6. В течение 50 ходов (за 1 ход, как обычно, считается ход белых и ответ черных) на доске не было ни одного случая взятия, а также ни одного хода какой-либо пешкой, и один из играющих сделал заявление о ничьей.

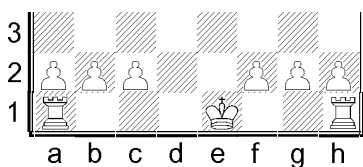
8. РОКИРОВКА

Такое название носит еще один ход возможный в шахматной игре: одновременное движение короля и одной из ладей. Это единственный случай, когда ход делается двумя фигурами. Рокировка разрешается каждой стороне лишь один раз в партии. Необходимое условие — чтобы поля между королем и ладьей были не заняты ни своими, ни чужими фигурами.

Делается рокировка так: король переставляется через одно поле по направлению к своей ладье, а ладья ставится по другую сторону короля на соседнее с ним поле.

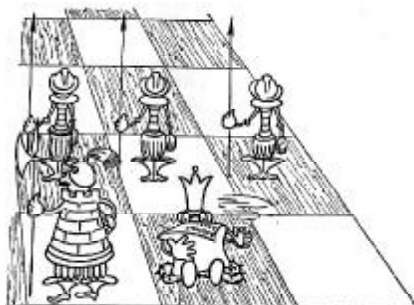
Рокировка возможна как в сторону королевской ладьи, так и ферзевой — по желанию играющего. В первом случае рокировка называется «короткой», во втором — «длинной».

28



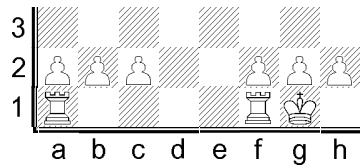
Положение до рокировки.

В этом положении король может рокировать в любую сторону.



Позиция рокировки.

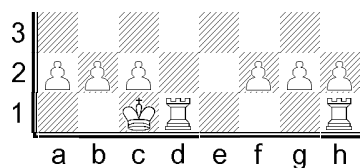
29



Рокировка в короткую сторону.

Белые рокировали в короткую сторону, то есть король пошел на g1, а ладья h1 одновременно — на f1.

30



Рокировка в длинную сторону.

Белые рокировали в длинную сторону: король пошел на c1, а ладья a1 — на d1.

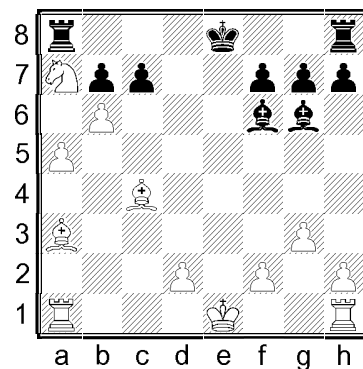
Для рокировки необходимо:

- 1) чтобы и король, и ладья находились еще на своих первоначальных местах, не сделав до того ни одного хода;
- 2) чтобы поля между королем и ладьей были свободны;
- 3) чтобы король не стоял под шахом (рокировка не может являться ответом на шах) и чтобы король не попадал вследствие рокировки под шах противника;
- 4) чтобы поле, через которое проходит король (f1 или f8 при короткой, d1 или d8 при длинной рокировке), не находилось под ударом какой-нибудь неприятельской фигуры.

Если под ударом находится не король, а ладья, или если ладья должна пройти через атакованное поле, это никак не препятствует рокировке.

Все эти случаи показаны на диаграмме 31.

31



В положении **31** рокировать могут только белые, и то лишь в длинную сторону. Черные при своем ходе могли бы дать шах конем на f3 и этим лишить белых права рокировки, так как последние были бы вынуждены сдвинуть своего короля с первоначаль-

ной позиции на одно из соседних полей (но не рокировать).

Если один из противников сделал рокировку с нарушением правил ее, то он обязан поставить короля и ладью на их первоначальные места и сделать какой-нибудь ход королем.

Смысл рокировки в том, что она дает возможность значительного изменения позиции короля (когда грозит опасность), а также позволяет быстро ввести в игру сильную фигуру — ладью.

Помешать рокировке противника бывает подчас очень выгодно.

9. ЗАПИСЬ ХОДОВ. УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

Для записи ходов пользуются так называемой «алгебраической нотацией», отмечая поле, на котором фигура находилась, и поле, на которое она пошла. При ходе фигурой указывается также ее сокращенное обозначение; при ходе пешкой обозначение не ставится. В шахматной литературе приняты, кроме того, следующие обозначения:

- идет
 - : берет
 - + шах
 - ++ двойной шах
 - # мат
 - 0-0 короткая рокировка
 - 0-0-0 длинная рокировка
 - ~ какой угодно ход
 - ! хороший (или лучший) ход
 - !! очень хороший, при этом трудный или эффективный ход
 - ? слабый ход (или ошибка)
 - ?? грубая ошибка
- Встречаются еще такие обозначения: = игра равна; ± по-

зиция белых лучше; ∓ позиция черных лучше; ± у белых небольшое преимущество; ∓ у черных небольшое преимущество.

Таким образом e2-e4 означает, что пешка e2 идет на e4; ♖d1:d6 — ладья d1 берет на d6; a7:b8♙ — пешка a7 берет на b8 и превращается в ферзя; e7:d8♞+ — пешка e7 после взятия на d8 превращается в коня, который дает королю шах; ♗e2-h5++ — слон идет на h5, при этом получается двойной шах.

Помимо этой подробной нотации существует также сокращенная нотация, когда записывается только поле, на которое пошла фигура.

При сокращенной нотации предыдущие ходы записутся так: e4, ♖:d6, b8♙, d8♞+, ♗h5+. Ход e4:d5 можно записать e:d или ed, то есть пешка стоящая на линии e, берет пешку на ли-

нии d. Если бы на какое-нибудь поле могли пойти две одноименные фигуры, то необходимо отметить какая из них сделала этот ход. Для примера: если одна ладья находится на a1, а другая — на f1, мы запишем: ♖ad1 или ♖fd1; если один конь стоит на a4, другой — на a2, записывают ♞4c3 или ♞2c3. Понятно, сокращенная нотация не так ясна, как полная, но при некотором навыке она тоже вполне удобна, тем более, что требует меньше места и меньше времени при записи.

Ходы можно записывать в столбец и в строчку. Для примера возьмем такое начало партии:

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. ♞g1-f3 | ♞b8-c6 |
| 3. ♗f1-c4 | ♞g8-f6 |

В строчку эти ходы будут записаны так (подробная нотация): 1. e2-e4 e7-e5 2. ♞g1-f3 ♞b8-c6 3. ♗f1-c4 ♞g8-f6, а при сокращенной

нотации: 1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6
3. c4 ♘f6.

Иногда после какого-нибудь очередного хода, на-

пример, белых, имеется примечание, поясняющее этот ход; тогда при записи партии в столбец ставят вме-

сто хода черных три точки; после же примечания также ставят три точки, но уже вместо хода белых.

ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ СТРАНИЦЫ

Возьмите доску и разыграйте, исходя из начальной позиции (см. диаграмму 1), несколько коротких партий, чтобы усвоить запись ходов, условные обозначения и некоторые матовые положения. Найдите

самостоятельно ходы, ведущие к мату, там, где они не указаны.

Попробуйте затем решить задачи-шутки, они не только забавны, но и по-своему поучительны.

КОРОТКИЕ ПАРТИИ

№ 1

1. f2-f4 e7-e5
2. g2-g3? e5:f4
3. g3:f4?? ♖d8-h4#

Ошибочной игрой белые обнажили диагональ e1-b4.

Рекордно короткой была бы такая партия:

1. f2-f3? e7-e5
2. g2-g4?? ♖d8-h4#

№ 2

1. e2-e4 e7-e5
2. ♙f1-c4 ♙f8-c5
3. ♖d1-h5 ...

Характерный для начинающих выпад. Позднее мы увидим, что ходы ферзем в начале партии редко бывают полезны, а иногда они даже вредят развитию игры.

3. ... d7-d6??

Черные защитили пешку e5, но не заметили, что в первую очередь им грозит мат. Правильно было 3... ♖e7 а затем 4... ♘f6 вводя

в игру (развивая) новую фигуру и отбрасывая белого ферзя.

4. ♖d5:f7#

№ 3

1. e2-e4 e7-e5
2. ♙f1-c4 ♙f8-c5
3. ♖d1-f3 ♘g8-h6?

Неудачная защита пункта f7, так как конь h6 вскоре уничтожается слоном. Надежную защиту давал ход 3... ♘f6.

4. d2-d4! ♙c5:d4
5. ♙c1:h6

Если черные возьмут теперь слона, они получают мат. Если же они будут защищаться от мата, то в конце концов также проиграют, так как останутся без фигуры (например: 5... 0-0 6. ♙c1).

№ 4

1. e2-e4 b7-b6

2. ♙f1-c4 ♙c8-b7
3. ♖d1-f3 ♘g8-f6
4. ♘g1-h3 ♙b7:e4?

Лучше 4... e6.

5. ♘h3-g5? ...

Белые могли отыграть пешку посредством 5. ♙:f7+ ♖:f7 6. ♘g5+ и 7. ♘:e4.

5. ... ♙e4:f3??

Необходимо было 5... d5.

6. ♙c4:f7#

№ 5

1. e2-e4 e7-e5
2. ♘g1-f3 d7-d6
3. ♙f1-c4 ♙c8-g4

На 3... ♘f6 последовало бы 4. ♘g5.

4. c2-c3 ♘g8-c6
5. ♖d1-b3 ♙g4:f3??

Необходимо было 5... ♘a5.

6. ♙c4:f7+ ♖e8-e7
7. ♖b3-e6#

№ 6

1. e2-e4 e7-e5

2. ♖f1-c4 ♜g8-f6

3. ♜g4-f3 ♜f6-e4

4. ♜b1-c3 ♜e4:c3

5. d2:c3 d7-d6

6. 0-0 ♖c8-g4?

Лучше 6... ♖e7 и затем рокировка.

7. ♜f3:e5! ♖g4:d1

В случае 7...de белые продолжали бы не 8. ♖:g4, а выиграли бы ферзя путем 8. ♖:f7+ ♖e7 9. ♖g5+ ♖:f7 10. ♖:d8.

Теперь же белые дают мат в два хода.

№ 7

1. e2-e4 e7-e5

2. ♜g1-f3 ♜b8-c6

3. d2-d4 c5:d4

4. ♜f3-d4 e7-e5

В ответ на это белые могли бы посредством 5. ♜f3, а затем ♖c4, ♜c3 и т. д. захватить пункт d5.

5. ♜d4-f5 ♜g8-e7??

Следовало играть 5...d6 или 5...d5.

6. ♜f5-d6#

Такой мат называется «спертым».

№ 8

1. e2-e4 e7-e5

2. f2-f4 e5:f4

3. ♜g1-f3 d7-d5

4. ♜b1-c3 d5:e4

5. ♜c3:e4 ♖c8-g4

6. ♖d1-e2 ♖g4:f3??

Надо было прикрыть короля посредством 6... ♖e7.

7. ♜e4-f6#

Мат в результате двойного шаха.

№ 9

1. d2-d4 f7-f5

2. ♖c1-g5 h7-h6

3. ♖g5-h4 ...

Белые стремятся вызвать ослабление диагонали e8-h5.

3. ... g7-g5

4. ♖h4-g3 f5-f4?

Правильно 4... ♜f6.

5. e2-e3 h6-h5

Черные защищаются от угрозы ♖h5#.

6. ♖f1-d3 ♜h8-h6??

Надо было играть 6... ♖g7 7.ef a4.

7. ♖d1:h5+! ♜h6:h5

8. ♖d3-g6#

№ 10

1. e2-e4 b7-b6

2. d2-d4 ♖c8-b7

3. ♖f1-d3 f7-f5

Черные задумали выиграть ладью, но ослабляют диагональ e8-h5, что приводит к обоюдоострой игре.

4. e4:f5 ...

Лучше было бы 4. ♜c3, защищая пешку e4.

4. ... ♖b7:g2

5. ♖d1-h5+ g7-g6

6. f5:g6 ♜g8-f6??

Правильно 6... ♖g7.

7. g6:h7+! ♜f6:h5

8. ♖d3-g6#

№ 11

1. e2-e4 e7-e5

2. ♜g1-f3 d7-d5

3. e4:d5 ♖d8:d5

4. ♜b1-c3 ♖d5-a5

5. ♖d1-e2 ♜b8-c6

6. d2-d3 ♖c8-g4

7. ♖c1-d2 ♜c6-d4

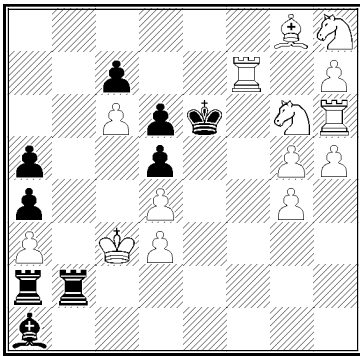
8. ♖e2:e5+? ♖a5:e5+

9. ♜f3:e5 ♜d4:c2#

ЗАДАЧИ-ШУТКИ

1

Решение гарантируется!



Мат в 1 ход.

— Я еще не умею решать задачи, — говорит неискушенный читатель.

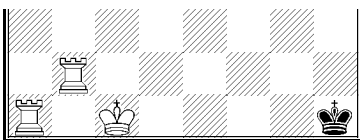
— Все же попробуйте. Эту задачу вы, безусловно, решите. Больше того, не решить ее — вам не удастся!

— Вот как! Это интересно. А кто начинает?

— Вообще, белые. Но здесь, в виде исключения, и белые и черные матают в один ход.

2

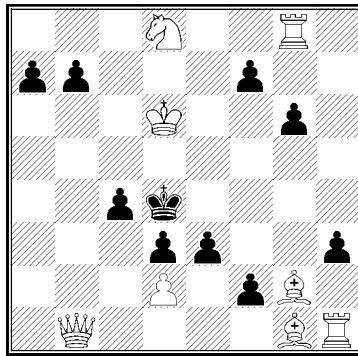
Знаете ли вы правила?



Мат в 1/2 хода.

3

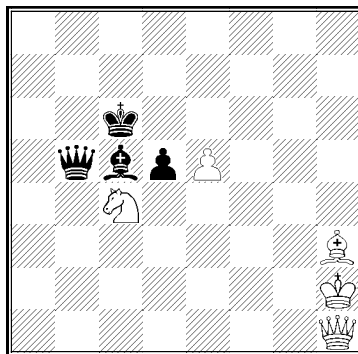
Устраните ошибку!



В этой диаграмме имеется явная ошибка. Найдите, в чем она заключается, и тогда окажется, что белые могут дать мат в 1 ход независимо от того, как будет исправлена допущенная ошибка.

4

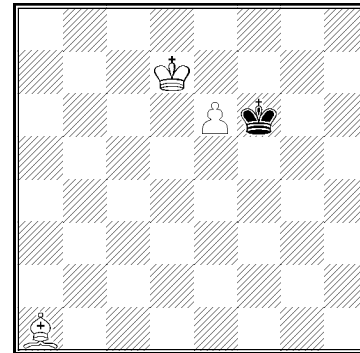
Усвоили ли вы правила?



Белые дают мат в 1 ход.

5

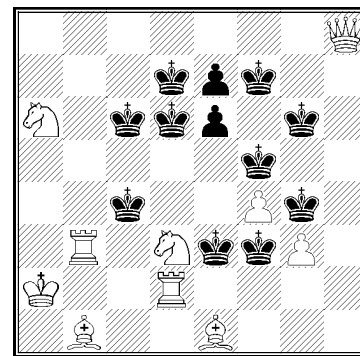
Как получились эта позиция?



Найдите предшествующие ходы.

6.

«Единым махом семерых побивахом»



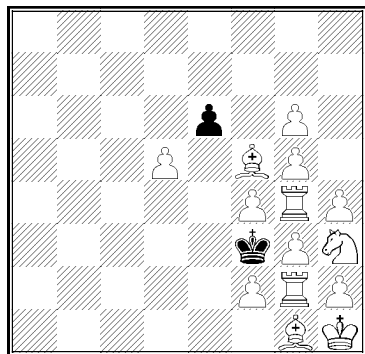
У черных слишком много королей (десять), но все они матаются одним-единственным ходом.



Превращение пешки.

7

Не расслышал —
переспроси!



Задание к этой задаче, по крайней мере — начало его, известный проблемист Лойд произнес среди общего шума несколько невнятно. Можно было понять: «... начинают (здесь голос его окреп!) и дают мат в четыре хода».

Слушатели долго бились, но попытка дать черным мат в четыре хода никак не удалась.

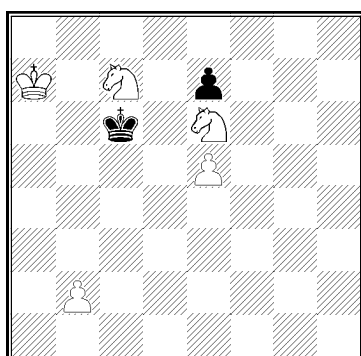
— Не могут здесь белые дать мат в четыре хода, — решили они наконец.

— Почему белые? — при творно удивился Лойд, до-

вольный тем, что надул своих слушателей. — Я ведь ясно сказал: черные начинают и дают мат в четыре хода. Действительно, черная пешечка легко и забавно решает задачу.

8

Прямолинейно

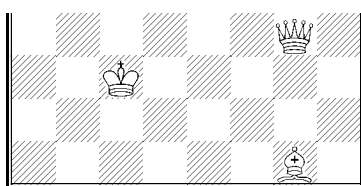


Мат в 5 ходов.

Не пугайтесь, что нужно найти 5 ходов, — задача легкая! Именно столько нужно п... (стоп, без подсказок!).

9

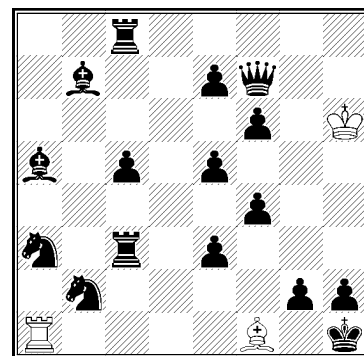
Три вопроса



Куда надо поставить черного короля: 1) чтобы он был заматован, 2) чтобы он был запатован, 3) чтобы белые могли дать ему мат в 1 ход? (Расставьте фигуры на

доске — при решении нужно видеть всю доску.)

«Воюют не числом,
а умением»

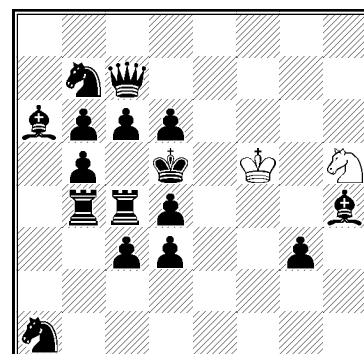


*Белые выигрывают
(мат не позднее 10 хода).*

Уже после 1-го хода белых, черные, по сути дела, беззащитны. Они могут лишь оттянуть мат до 10-го хода, жертвуя свои фигуры и пешки (закрываясь ими от шахов).

11

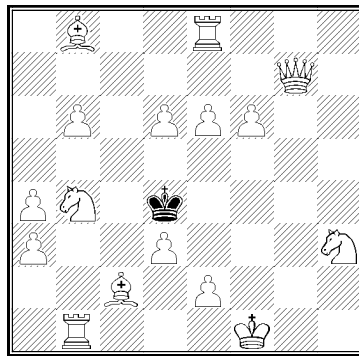
Конь — полезное животное!



Мат в 12 ходов.

Белые с одним конем успешно борются против всей неприятельской армии. Это возможно здесь потому, что черные фигуры занимают на редкость неудачные (нарочно придуманные!) позиции.

12
Все на одного



Шуточные вопросы

13. Какое наибольшее число коней можно расставить на доске таким образом, чтобы ни один не мог взять другого?

14. Как надо играть в любых позициях, чтобы «с гарантией» стать через известное время мастером?

РЕШЕНИЯ ЗАДАЧ-ШУТОК

1. Шутка заключается в том, что любой ход белых или черных приводит к мату. Итак, 30 матующих ходов: 16 – белыми и 14 – черными!

2. Белые заканчивают длинную рокировку. Они уже переставили короля с e1 на c1, остается переставить ладью a1 на d1.

3. На доску ошибочно поставлена 9-я черная пешка. Снимите любую и убедитесь, что возможен мат в 1 ход.

4. 1.e5:d6 (беря пешку d5 «на проходе»).

5. Решить эту задачу, зная предыдущую, уже не трудно. Пешка e6 стояла на d4, у черных была пешка на e7. Последовало: 1.d4-d5+ e7-e5 2.d5:e6+.

6. 1.♘d3-e5#. (Остряки говорят, что в истории шахмат это самый атакующий ход – «в 10 лошадиных сил»!) Проверьте, почему получается мат каждому из королей в отдельности.

7. Разумеется, 1...ef и т. д. Конечно, такая позиция не могла бы получиться в практической игре (обратите внимание на слона g1 и пешку h4), и поэтому в задачах подобные расстановки фигур не допускаются, но... чего не сделаешь ради шутки!

8. Пешка за 5 ходов превращается в... третьего коня.

9. С. Лойд, 1866 г. 1) На e3, 2) на h1, 3) на a8 (♙g4-c8#).

– Сколько ходов может понадобиться белым для мата?

– Один ход, и то много! – скажете вы.

– Как бы не так! Мат дается в 2 хода, при этом – единственным и нелегко находимым способом.

10. 1.♙a6+! ♜b1 2.♜:b1+ ♜c1 3.♜:c1+ ♜d1 4.♜:d1+ ♙e1 5.♜:e1+ g1♙ (или другая фигура) 6.♙:b7+ ♜c6 7.♙:c6+ d5 8.♙:d5+ h4 9.♙:e4+ f3 10.♙:f3#.

11. 1.♜f4+ 2.♜e6+ 3.♜:c7+ 4.♜:a6+ (теперь обратно) 5.♜c7+ 6.♜e6+ 7.♜f4+ ♙c5 8.♙e4! d5+ 9.♙e5 ♙f6+ 10.♙e6! ♜d8+ 11.♙d7 12.♜d3#.

12. Задачу решает странный на первый взгляд ход 1.♜d1! (не 1.♙e1? ♙e5). Так называемые «тихие» ходы (без шахов, взятий или очевидных угроз) – самые тонкие!

13. Максимум 32 – на всех белых или же на всех черных полях.

14. Хорошо.