

## Глава первая

# ПЕРВОНАЧАЛЬНЫЕ СВЕДЕНИЯ О ШАХМАТНОЙ ИГРЕ

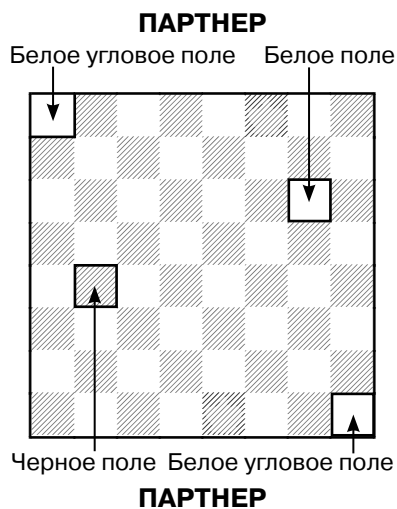
### 1. ЦЕЛЬ ИГРЫ. ШАХМАТНАЯ ДОСКА И ФИГУРЫ

Название игры «шахматы» произошло от сочетания персидского слова «шах» (король) и арабского слова «мат» (умер). Дословный перевод названия «шахматы» звучит как «Смерть королю противника». Этим названием и определяется цель игры. Она состоит в том, чтобы привести неприятельского короля к гибели — дать ему мат. В связи с этим действия каждого соперника направлены к тому, чтобы защищать своего короля и атаковать короля противника. Но не всегда партия заканчивается матом. В ряде случаев соперник, понеся потери, не дожидаясь мата, сдает партию — признает себя побежденным. Другим исходом партии может быть ничья: когда ни один из соперников не может дать мата другому.

Игра от начала до конца встречи носит название **шахматной партии**, или просто партии. В шахматы обычно играют два **соперника**, или как принято называть, два **партнера**. Один партнер руководит армией белых фи-

гур, которую мы в дальнейшем будем обозначать кратко: «**белые**». Другой партнер руководит армией черных фигур, обозначим их — «**черные**». Но встречаются и другие виды шахматных соревнований, в которых число участников игры бывает больше двух. Это — игра «**по консультации**», «**консультативные партии**», когда против одного сильного соперника выступают несколько игроков (два и более). Весьма распространенным видом шахматных соревнований являются сеансы одновременной игры на 20-30 и более досках. В этом случае сильный шахматист — гроссмейстер, мастер, кандидат в мастера — играет одновременно с 20-30 и более соперниками.

Поле шахматной битвы — **шахматная доска** — состоит из 64 квадратных клеток, окрашенных в белые и темные цвета. Темные клетки — их 32 — называются **черными полями**. **Белых полей** столько же. Доска между партнерами располагается так, чтобы угловые белые поля находились справа.

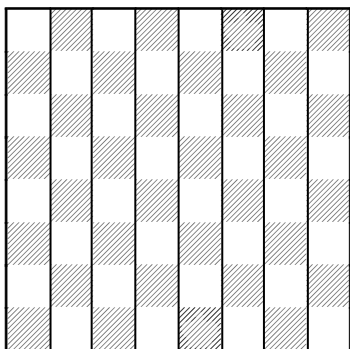


### 1. Шахматная доска.

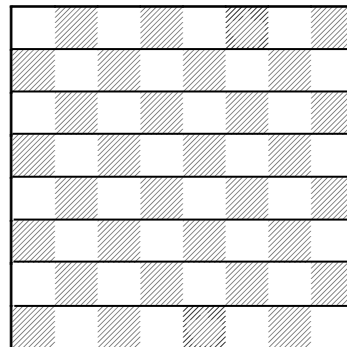
На рис. 1 показана шахматная доска. Она поставлена правильно — у каждого партнера белое угловое поле расположено справа.

В шахматной литературе рисунок, где показана доска с расставленными на ней шахматными фигурами, носит название **диаграмма**. Это печатное изображение шахматной доски с шахматными фигурами. Этот термин применен и в настоящей книге.

Шахматная доска-квадрат образована пересечением восьми вертикальных и восьми горизонтальных полос.

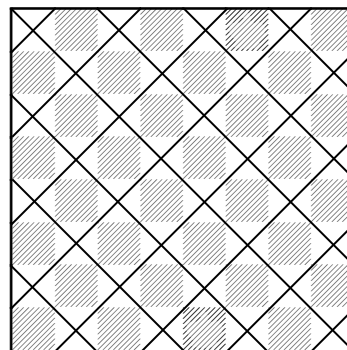


2. Линии.

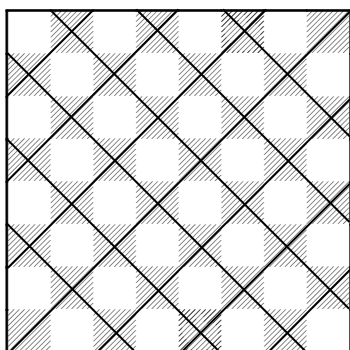


3. Ряды.

Линии, идущие от одного играющего к другому, называются вертикалями. На рис. 2 показаны восемь **вертикалей**, или **линий**. Перпендикулярно к ним идут восемь **горизонталей**, или **рядов**. В шахматной литературе чаще встречаются названия «вертикаль» и «горизонталь».



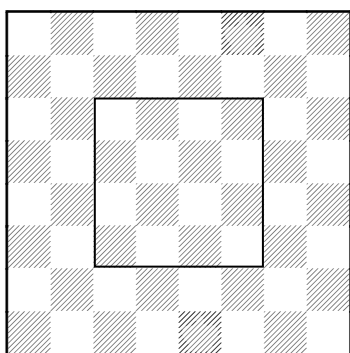
4. Белые диагонали.



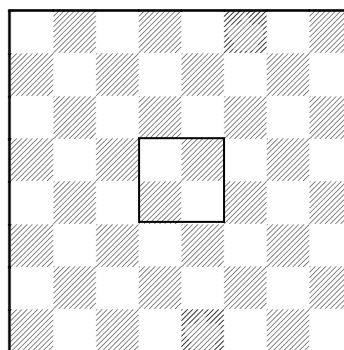
### 5. Черные диагонали.

Линии, идущие наискосок доски, носят название **диагоналей**. Диагонали, образованные белыми клетками, называются **белопольными**, черными клетками — **чернопольными**. На шахматной доске диагонали содержат различное число полей — от двух до восьми.

Когда доска без фигур, на первый взгляд кажется, что все клетки ее равноценны. Однако это не совсем так. Оказывается, центральные поля играют весьма важную роль — с них легче попасть на любой участок шахматной доски: путь короче и удобнее. Иными словами, попадая на центральные поля, фигуры получают наибольшую свободу действий.



6. Расширенный центр.



### 7. Центр.

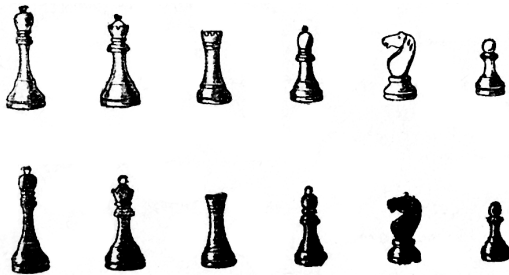
На рис. 6 показан **расширенный центр** — это шестнадцать клеток в середине доски. На рис. 7 обозначен **центр** — четыре клетки в середине расширенного центра. В шахматной литературе больше фигурируют понятия «центр» и «центральные поля».

В распоряжении каждого соперника имеется одинаковое число фигур — шестнадцать. Это король, ферзь, две ладьи, два слона, два коня и восемь пешек. В шахматах пешки, как правило, фигурами не считаются.

Белые		Черные
	Король	
	Ферзь	
	Ладья	
	Слон	
	Конь	
	Пешка	

### 8. Шахматные фигуры.

На рис. 8 показано, как изображаются шахматные фигуры на страницах печати. Запомните изображение каждой фигуры — это поможет вам хорошо освоить не только первую шахматную книгу, но и другие многочисленные издания по этой тематике.



9. Шахматные фигуры  
в натуральном виде.

Шахматные фигуры в натуральном виде изображены на рис. 9. Они, как правило, бывают деревянными или пластмассовыми.

В исходном положении белые и черные фигуры расставляются друг против друга на первых двух рядах от играющего. В первом ряду располагаются: на крайних клетках — ладьи, рядом — кони, затем слоны. Рядом со слонами ставятся король и ферзь. Обратите внимание: белый ферзь располагается на белом поле, черный — на черном. Это правило можно сформулировать и так: ферзь любит свой цвет. Короли же располагаются на полях противоположного цвета: белый на черной клетке, черный — на белой. Во втором ряду ставятся восемь пешек.

Итак, фигуры и пешки расставлены для сражения в боевом порядке. В чем же разница между белыми и черными фигурами? В том, что по правилам игру начинают белые. Поэтому они всегда опережают черных на один ход.

Ферзевый фланг    Королевский фланг



10. Первоначальная позиция.

Выбор цвета фигур определяется жребием между играющими перед началом соревнований. Следующие партии партнеры играют белыми и черными поочередно. В соревнованиях очередь игры и цвет фигур соперников определяются специальными турнирными таблицами.

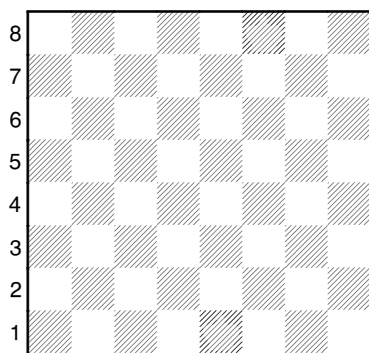
Проведем воображаемую линию между четвертой и пятой горизонталями — это демаркационная линия, разделяющая доску на две равные части: лагерь белых и лагерь черных. Если же провести вертикальную линию по середине доски, то снова она поделится на две равные части. Та часть, где остались ферзи, называется **ферзевым флангом**, противоположная — **королевским**. Часто шахматисты говорят, например, так: «Я вел атаку на королевском фланге, а мой соперник контратаковал на ферзевом».

## 2. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ

Шахматная нотация — это краткое обозначение (буквенное и цифровое) всех полей шахматной доски, расположения фигур и их действий.

Каждое поле шахматной доски имеет свое наименование. Оно состоит из обозначения вертикали и горизонтали, на пересечении которых это поле расположено.

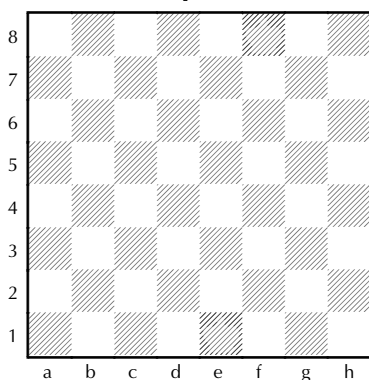
**Черные**



**Белые**

11. Обозначение рядов.

**Черные**



**Белые**

12. Обозначение линий.

Ряды, или горизонтали, обозначаются цифрами от 1 до 8. На диаграмме 11 показано обозначение рядов — цифры пишутся с левой стороны диаграммы. Линии, или вертикали, обозначаются начальными буквами латинского алфавита — a, b, c, d, e, f, g, h. На диаграмме 12 показано обозначение линий — буквы пишутся внизу диаграммы.

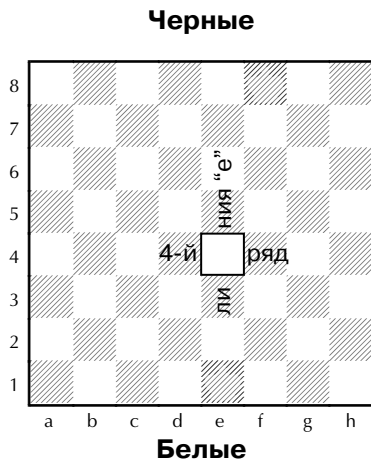
Таким образом, на шахматной доске имеются следующие линии и ряды:

Ряды	Линии	
1 ряд	линия	«a»
2 ряд	линия	«b»
3 ряд	линия	«c»
4 ряд	линия	«d»
5 ряд	линия	«e»
6 ряд	линия	«f»
7 ряд	линия	«g»
8 ряд	линия	«h»

Как произносятся

«a»-а  
 «b»-бэ  
 «c»-цэ  
 «d»-дэ  
 «e»-йэ  
 «f»-эф  
 «g»-жэ  
 «h»-аш

При определении клетки (поля) сначала произносится буква, а затем цифра.

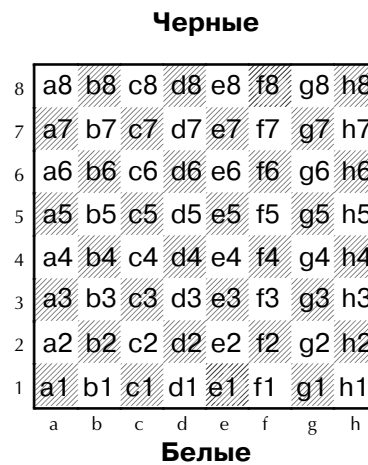


13. Обозначение поля на шахматной доске.

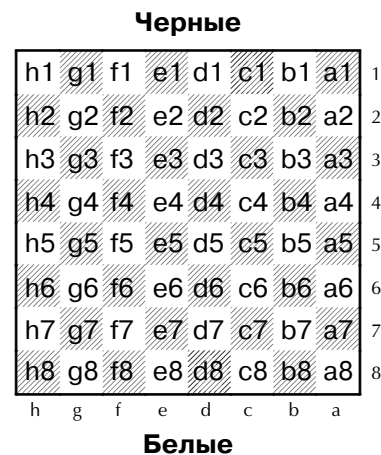
На диаграмме 13 показано обозначение поля e4 на шахматной доске. Оно находится на линии «е» в 4-м ряду, т.е. на вертикали «е» и четвертой горизонтали. Аналогично обозначаются и другие поля, например a1, b7, f3, h8.

Обозначения всех полей шахматной доски со стороны белых и черных фигур показаны на диаграммах 14 и 15. Со стороны белых вертикали от «а» до «h» располагаются слева направо, а горизонтали от 1-й до 8-й – снизу вверх. Со стороны черных, наоборот, вертикали от «а» до «h» располагаются справа налево, а горизонтали от 1-й до 8-й – сверху вниз.

В шахматных изданиях принято любую позицию показывать со стороны белых фигур. Иначе говоря, белые фигуры в первоначальной стадии располагаются внизу, а черные –верху. Для фигур приняты следующие обозначения: король – Кр (♔), ферзь – Ф (♚), ладья – Л (♖), слон – С (♘), конь – К (♞), пешка – п (♙). Ход пешки пишется (и произносится) без названия



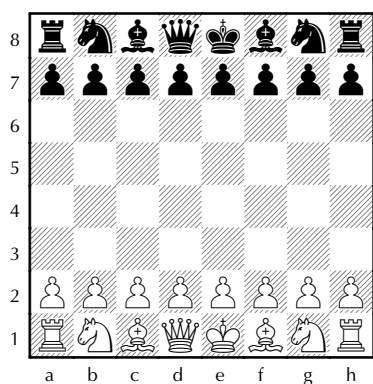
14. Обозначение полей на шахматной доске.



15. Обозначение полей на шахматной доске (взгляд со стороны черных).

ее обозначения, например: e2-e4 или d7-d6. Обозначение «п (♙)» применяется только для записи какой-либо позиции, например, белые: Крс4, Сd3, п.a2, b3; черные Кrb6, Се7, п.a7, с7.

Определенное расположение фигур на шахматной доске носит название позиции. Пользуясь обозначением полей и сокращенным обозначением фигур, можно кратко записать любую позицию.



16. Первоначальная позиция.

Например, исходная позиция фигур (диаграмма 16) записывается так:

**Белые** – Крe1, Фd1, Лa1, Лh1, Сс1, Сf1, Кb1, Кg1, п.а2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2 (16). **Черные** – Крe8, Фd8, Лa8, Лh8, Сс8, Сf8, Кb8, Кg8, п.а7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7 (16).

Цифры в скобках обозначают количество фигур у каждой из сторон.

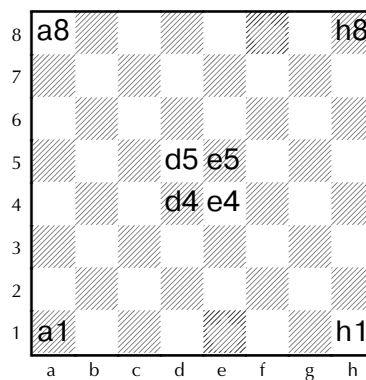
В начальной позиции на вертикалях «a» и «h» стоят ладьи, на «b» и «g» – кони, на «c» и «f» – слоны, на «d» – ферзи и на «e» – короли.

Таким же образом можно обозначить и местонахождение пешек: a2, h2, a7, h7 – ладейные пешки, b2, g2, b7, g7 – коневые, c2, f2, c7, f7 – слоновые, d2, d7 – ферзевые и e2, e7 – королевские пешки.

Следовательно, в первом ряду стоят восемь белых фигур, на втором – восемь белых пешек. Восьмой ряд – место стоянки восьми черных фигур, а седьмой – восьми черных пешек.

С помощью нотации можно записать любое расположение шахматных фигур. Например, на диаграмме 17 центральные поля обозначены d4, e4, d5, e5, а угловые a1, h1, a8 h8.

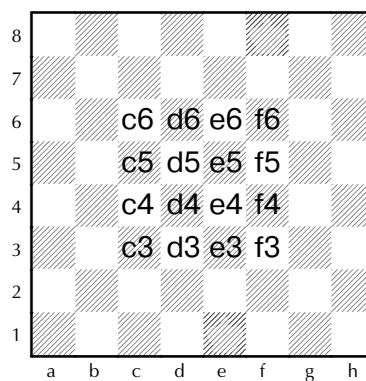
Черные



Белые

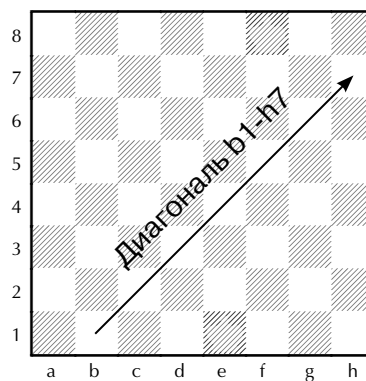
17. Центральные и угловые поля.

Черные

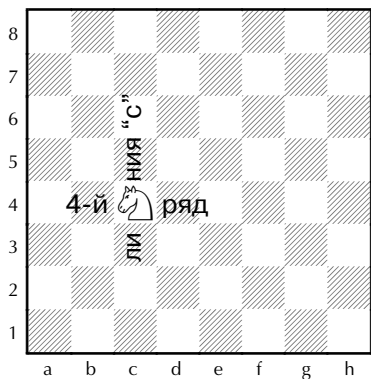


Белые

18. Обозначение большого центра.



19. Обозначение диагонали.



20. Расположение белого коня на поле с4.

Все поля большого центра — с3-г3-ф6-с6-с3 — показаны на диаграмме 18,

а на диаграмме 19 представлена белопольная диагональ b1-h7. На рис. 20 можно прочесть точное расположение белого коня — на поле с4, другими словами, на линии «с» в четвертом ряду.

Изучение нотации — дело полезное, необходимое. Четкое представление всех рядов, линий, диагоналей, полей откроет начинающим доступ к разнообразной шахматной литературе.

Наконец, можно записать, сохранить, а при необходимости и разобрать свои партии.

### 3. ХОДЫ ФИГУР

Прежде чем изучать, как ходят фигуры, познакомимся с несколькими общими правилами игры, которые должен соблюдать шахматист:

1. Неукоснительно следовать правилу: «взялся за фигуру — ходи». Если играющий, за которым очередь хода, прикоснулся к своей фигуре, он обязан ею пойти, а если прикоснулся к фигуре противника, то взять ее. Партнер, дотронувшийся одновременно до своей фигуры и неприятельской, обязан взять ее этой фигурой, а в случае невозможности — какой-либо другой. Если же по правилам игры это невозможно, то сделать ход своей фигурой, к которой прикоснулся. Прикосновение к своей фигуре, у которой не оказывается никакого хода, а также прикосновение к неприятельской фигуре, которую нельзя взять, не влечет за собой никаких последствий.

2. Если необходимо аккуратнее поставить свою или чужую фигуру, нужно заранее предупредить об этом партнера, сказав: «Поправляю».

3. Ходы обратно не берутся — это должен крепко запомнить каждый играющий в шахматы. Поэтому, прежде чем пойти, надо хорошо обдумать свой ход.

Каждым ходом можно передвинуть лишь одну свою фигуру, либо взять одну фигуру соперника. Ставить фигуры на поля, занятые собственными фигурами, нельзя. Кроме коня, ни одна фигура не может перепрыгивать через поле, на котором находится своя или чужая фигура. Однако, если фигура, делающая ход, на своем пути встречает неприятельскую, то она может взять (побить) эту фигуру.

Ход считается сделанным, если один из противников переставил свою фигуру с одного поля на другое и отнял руку от нее или же при взятии снял с доски



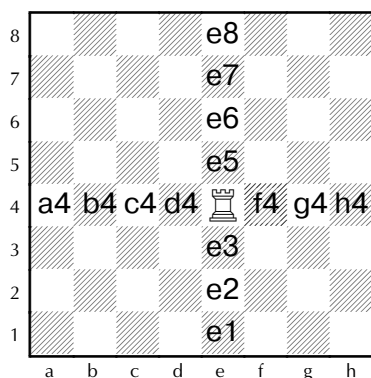
неприятельскую фигуру и, поставив на ее место свою фигуру, отнял руку от последней.

Шахматная игра построена на взаимодействии всех боевых сил. Фигурам трудно сражаться в одиночку, они должны помогать друг другу в достижении намеченной цели. Но каждая из них различна по своим боевым качествам. Познакомимся теперь с правилами передвижения фигур на шахматной доске.

### ЛАДЬЯ

Ход ладьи — самый простой и легче всего осваиваемый.

Ладья ходит по горизонталям и вертикалям на любое число клеток. На диаграмме 21 показаны возможные ходы ладьи, расположенной на e4. Она может пойти: вниз — на поля e3, e2, e1; вверх — на поля e5, e6, e7, e8; влево — на поля d4, c4, b4, a4; вправо — на поля f4, g4, h4. Ладья так же, как и любая фигура, может взять фигуру противника, то есть встать на ее место, если эта фигура находится на пути ее движения. Взятая фигура при этом снимается с доски.



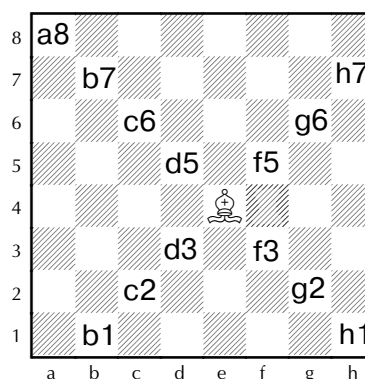
21. Ходы ладьи.

С разных клеток шахматной доски ладья может двигаться в различных направлениях. Так, из углового поля ладья движется по двум направлениям. Когда она расположена на поле

крайней линии, то — по трем. А вот из центрального поля ладья может двигаться уже по четырем направлениям, то есть подтверждается положение, что, попадая в центр, фигуры получают наибольший простор действий. Но из любой клетки шахматной доски ладья берет под свой обстрел 14 полей.

### СЛОН

Слон ходит (и берет фигуры противника) только по косым направлениям — диагоналям — в любую сторону, на любое количество полей. Тот, который находится на белом поле, ходит только по белым диагоналям и называется белопольным. Другой — стоящий на черном поле и совершающий ходы по черным диагоналям — чернопольным. Дороги разнопольных слонов никогда не пересекаются: ведь каждому доступны лишь поля своего цвета.

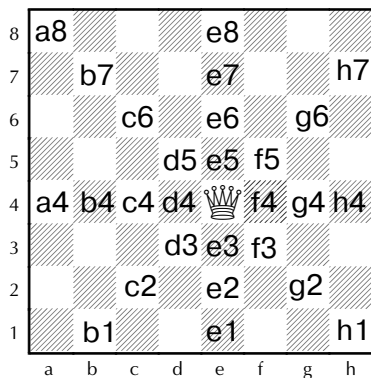


22. Ходы слона.

На диаграмме 22 слон, расположенный на поле e4, может пойти на следующие белые поля: d3, c2, b1, d5, c6, b7, a8, f3, g2, h1, f5, g6, h7. Проверьте сами боеспособность слона, поставив его на различные клетки шахматной доски, и вы убедитесь, что из углового поля и поля, расположенного на крайней горизонтали или вертикали, слон может двигаться по одному или двум направлениям и пойти всего на 7 клеток. Маневренность слона значительно возрастает при расположении в центре доски: он может ходить по четырем направлениям и способен занять уже 13 клеток, что еще раз подтверждает значение централизованного расположения фигуры.

### ФЕРЗЬ

Ферзь – самая сильная, самая подвижная фигура, главная атакующая сила шахматной армии. Ферзь соединяет в себе ходы ладьи и слона – он ходит (и берет) по вертикалям и горизонталям, белым и черным диагоналям.



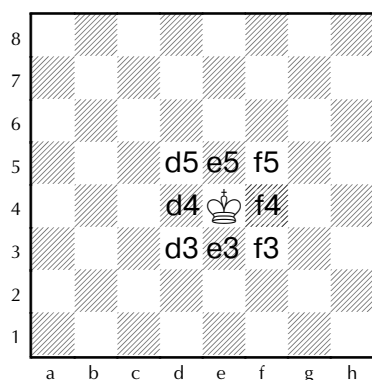
23. Ходы ферзя.

На диаграмме 23 показаны клетки, на любую из которых может стать во время хода ферзь, расположенный на поле e4: по вертикали – на e3, e2, e1, e5, e6, e7, e8, по горизонтали – на a4, b4, c4, d4, f4, g4, h4, по диагоналям – d3, c2, b1, d5, c6, b7, a8, f3, g2, h1, f5, g6, h7. Зона действия ферзя на свободной доске различна. На угловом поле он действует по трем направлениям и обстреливает 21 поле. А вот из центра доски он может двигаться по восьми направлениям и остановиться в любой из 27 клеток.

В виде упражнения поставьте ферзя на различные поля шахматной доски и проверьте возможные направления движения, а также поля, на которые он может пойти. Это поможет вам ощутить мобильную мощь этой грозной фигуры.

### КОРОЛЬ

Король – самая важная фигура, главное действующее лицо шахматного сражения. В подвижности король уступает всем фигурам: он может ходить (и брать) в любом направлении только на соседнее поле, если это поле не находится под ударом какой-либо фигуры противника, то есть на не атакованное поле. Король также не имеет права брать фигуру противника, если она защищена другой фигурой, – ведь при этом король попал бы под удар. Его никогда не берут – как только белый или черный король гибнет, иначе говоря, получает мат, борьба прекращается.



24. Ходы короля.

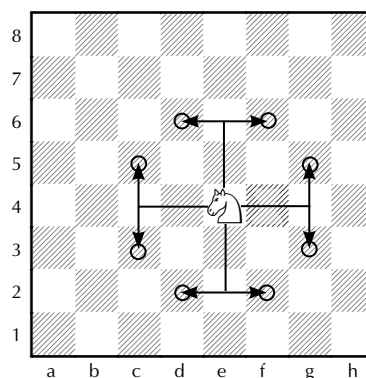
Поля, на которые может пойти король с e4, показаны на диаграмме 24: d3, e3, f3, d4, f4, d5, e5, f5. В углу король обладает наименьшей подвижностью — ему доступны всего три поля, а вот в центре доски — уже восемь полей. Как мы подробнее узнаем из дальнейшего изложения, для королей безопаснее находиться в углу или в крайнем ряду под прикрытием своих пешек.

Шахматные правила запрещают королю становиться под удар неприятельских фигур. Поэтому он не может нападать на ферзя или короля противника, так как они осуществляют круговой обстрел. К остальным фигурам — ладье, слону, коню, пешке-королю может подойти с полей, которые эти фигуры не обстреливают (т. е. которые этим фигурам недоступны).

Некоторые начинающие шахматисты ошибочно полагают, что если их король достигает крайней горизонтали, то они в награду за такое далекое путешествие получают право поставить новую пешку на начальное поле. Это неверно: никаких особых прав не получает сторона, продвинувшая своего короля до крайней горизонтали.

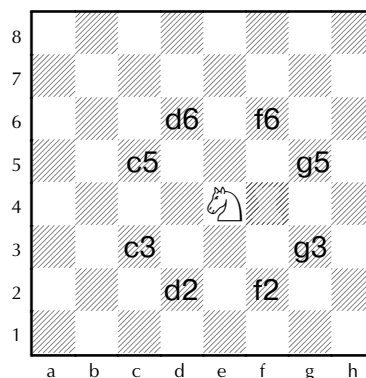
## КОНЬ

Конь обладает особым ходом. Неподаром какую-нибудь хитрость иногда называют «ход конем». Во-первых, его ход напоминает букву «Г», поворачиваемую в разные стороны: два шага вперед, вбок или назад, а затем шаг в сторону (диаграмма 25). При этом он всегда попадает на поле противоположного цвета.



25. Ход конем напоминает букву «Г».

На диаграмме 26 показаны ходы коня, расположенного на белом поле e4: он попадает на черные поля d2, c3, c5, d6, f6, g5, g3, f2.

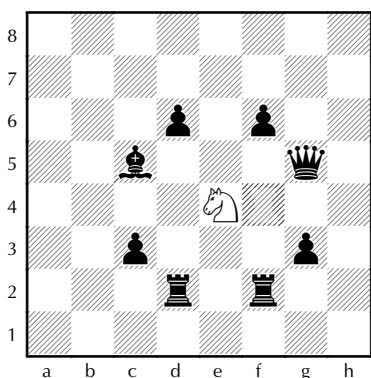


26. Ходы конем.

Вторая особенность хода коня состоит в том, что он может миновать стоящие на его пути свои или чужие фигуры — перепрыгивать через них, причем те остаются на своих местах. В отличие от других фигур конь не может останавливаться на полпути, свой прыжок он обязан совершить до конца.

Маневренность коня на различных клетках шахматной доски различна. Конь, стоящий в углу, обстреливает всего два поля. При расположении на крайней горизонтали или вертикали он держит под обстрелом три или четыре поля. Сила коня, расположенного на центральных полях, резко возрастает — до восьми полей, и это надо всегда учитывать во время игры.

На диаграмме 27 проиллюстрированы возможности белого коня, расположенного в центре: под его ударом находятся восемь черных фигур — ферзь, две ладьи, слон и четыре пешки.



27. «Удары» коня (его возможности).

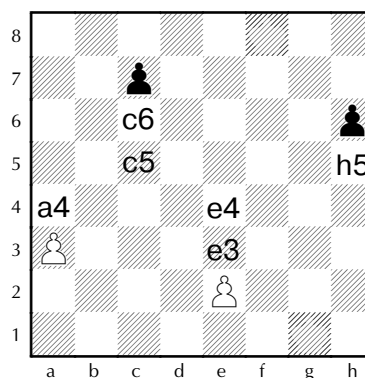
Для лучшего усвоения ходов коня рекомендуем проделать ряд упражнений на шахматной доске. Например,

поставив белого коня на любое поле доски, обозначьте черными пешками поля, на которые он может пойти. Другое упражнение состоит в следующем: поставив коня в одно из угловых полей, прогуляйтесь им по доске с таким расчетом, чтобы побывать в каждом углу по одному разу и вернуться назад, затратив на весь путь не более 20 ходов.

Ферзь и ладьи носят название **тяжелых фигур**, а слоны и кони — **легких фигур**. Ферзь, ладья и слон считаются дальнбойными фигурами, а конь, ввиду необычности хода, считается фигурой с большими потенциальными возможностями. С его «причудами» мы подробнее познакомимся в дальнейшем.

## ПЕШКА

Пешка ходит только вперед на одно поле и лишь с первоначального своего положения может пойти сразу на два поля, но также только по вертикали. После любого первого хода — на одно или два поля — с каждым последующим ходом пешка может продвигаться вперед только на одно поле.

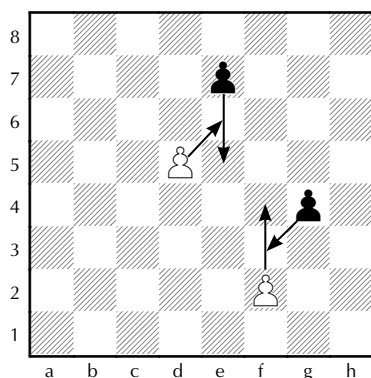


28. Ходы пешек.

На диаграмме 28 белая пешка а3 может ходить только на одно поле а4, а вот пешка е2, находящаяся в первоначальном положении, имеет выбор хода: может пойти на е3 и на е4. Черная пешка с7 со своего начального положения может пойти по выбору и на с6 и на с5, а пешка h6 может пойти только на h5.

Отличие пешки в том, что она берет фигуру или пешку соперника не по пути своего движения, а наискось по диагонали на одно поле. Ее ход при взятии напоминает ход слона, но с той разницей, что пешка может взять неприятельскую фигуру или пешку, которая стоит на соседнем по диагонали поле — вправо или влево.

Другие шахматные фигуры — король, ферзь, ладья, слон, конь — могут наступать и отступать (то есть ходить вперед и назад), а пешка не имеет права назад ни ходить, ни бить фигуры противника.



29. Взятие на проходе.

Пешка может взять пешку противника «на проходе». Это право, касающееся исключительно пешек,

представляется только тогда, когда пешка, делая в своей исходной позиции (т. е. на второй горизонтали для белых пешек и седьмой — для черных) ход на два поля, пересечет поле, находящееся под ударом пешки противника. В этом случае пешка имеет право тотчас ее взять: как будто пешка пошла вперед не на два поля, а на одно.

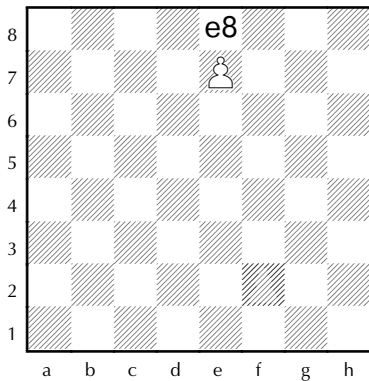
В позиции на диаграмме 29 белая пешка f2 еще не двигалась и находится на своем первоначальном поле. При ходе пешки f2-f4 черные могут взять ее на проходе: побить ее g4:f3, как будто пешка f2 пошла только на одно поле, то есть на f3 (знак : обозначает взятие фигуры или пешки). Аналогично, если черные сыграют пешкой e7-e5, то белые могут взять ее на проходе d5:e6.

Если шахматист не использует немедленно своего права «взятие на проходе» (то есть сразу при ходе белых f2-f4 или ходе черных e7-e5), то при своем следующем ходе он это право теряет, если даже положение пешек не изменилось.

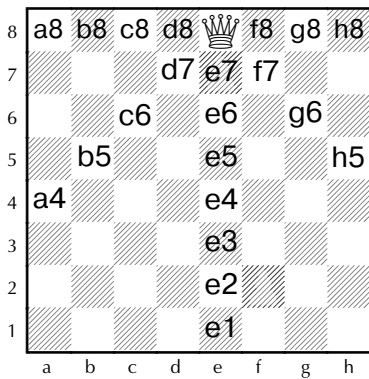
Еще раз напоминаем, что обычное взятие пешкой и «взятие на проходе» **не обязательны**, а зависят целиком от играющего.

Пешка из-за своей небольшой силы вообще не считается фигурой. Но она обладает большими потенциальными возможностями, что делает шахматную игру особенно интересной.

Достигнув последней горизонтали (см. диаграммы 30 и 31), пешка тотчас обязательно снимается с доски



30. Достижение пешкой последней горизонтали.



31. Превращение пешки в ферзя.

и заменяется любой другой фигурой того же цвета, кроме короля, — ферзем, ладьей, слоном, конем — по усмотрению играющего. Таким образом, теоретически на доске одновременно могут быть с каждой стороны 9 ферзей, или 10 ладей, или 10 слонов, или 10 коней, или, наконец, набор нескольких фигур разных наименований. Ясно поэтому, что ценность пешки по мере ее приближения к последней горизонтали повышается, поскольку она может превратиться в самую сильную фигуру — ферзя.

На диаграммах 30 и 31 показаны момент достижения белой пешкой «e» последней горизонтали (то есть поля e8) и превращения ее в ферзя, а также поля обстрела «новорожденного» ферзя. Следует отметить, что после вступления пешки на последнюю горизонталь и превращения ее в другую фигуру, «новорожденная» фигура может действовать лишь при очередном ходе.

#### 4. ВЗЯТИЕ ФИГУР

В ходе игры соперники берут (бьют) друг у друга фигуры или пешки. Операция взятия на шахматной доске производится следующим образом: снимают фигуру или пешку с поля и на это поле ставят свою фигуру (или пешку).

Отметим особенности операции взятия:

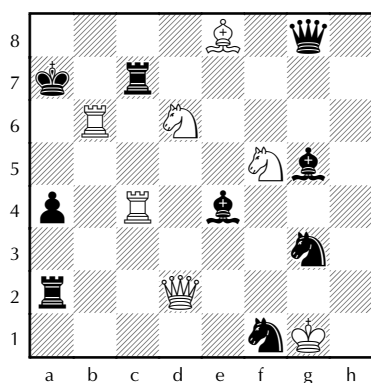
1. Все фигуры бьют (то есть берут) по тем же правилам, что и ходят. Только пешки составляют исключение: ходят прямо, а бьют по диагонали. Напомним еще про одну особенность пешки. Это — взятие на проходе (диаграмма 29): если пешка, сделав из начального положения ход на два поля, становится рядом с неприятельской, то последняя может ее тотчас взять. «Техника» взятия на проходе следующая: если белая пешка «f» пойдет на два поля вперед, то есть f2-f4, то черные своим ходом имеют право взять ее на проходе, то есть g4:f3, при этом черная пешка «g» встает на поле f3. Аналогично, если черные сыграют

e7-e5, то белые своим ходом имеют право взять ее на проходе d5:e6, при этом белая пешка «d» встает на поле e6. Обращаем внимание на четкое правило: если право взятия не использовано соперником немедленно, то при последующих ходах это право утрачивается.

2. В шахматах бить не обязательно. Следует учесть, что все фигуры одного цвета (белые и черные) защищают друг друга по тем же правилам, по которым они бьют фигуры противника. Поэтому, прежде чем бить какую-либо фигуру, надо обдумать, какими фигурами она защищена, насколько выгоден такой размен.

3. Король может бить только незащищенные фигуры противника, что логически следует из цели игры.

4. Глаголы, обозначающие взятие фигур: взять, бить, «съесть», брать – совершенно равнозначны. Можно сказать: «Слон взял пешку», «Слон побил пешку», «Слон “съел” пешку».

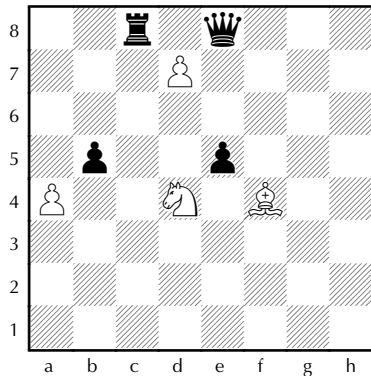


32. Взятие фигурами.

Практические примеры взятия фигур показаны на диаграмме 32. Сначала рассмотрим взятие белыми фигурами черных фигур. Белый ферзь, стоящий на d2, может взять черную ладью на a2 или черного слона на g5. Белая ладья, расположенная на c4, может бить черную ладью на c7 или черного слона на e4, или черную пешку на a4. Белый слон, расположенный на e8, может «съесть», черную пешку на a4. Белый конь, стоя-

щий на d6, может взять черного слона e4. Другой белый конь, находящийся на f5, может «съесть» черного коня на g3. Белый же король, стоящий на g1, не может взять черного коня на f1, так как он защищен другим черным конем, расположенным на g3 (вспомните третье правило взятия).

Теперь рассмотрим взятие черными фигурами белых фигур. Черный король, стоящий на a7, может взять белую ладью b6, так как она не защищена другими белыми фигурами. Черный ферзь, расположенный на g8, может съесть белую ладью на c4 или белого слона на e8. Черная ладья, стоящая на a2, может взять белого ферзя на d2, другая черная ладья, на c7 – белую ладью на c4. Белопольный черный слон, находящийся на e4, может взять белого коня на f5, а чернопольный черный слон – бить белого ферзя на d2. Черный конь на g3 может взять белого коня на f5, а его коллега, стоящий на f1, «съесть» белого ферзя на d2.



33. Взятие пешками.

На диаграмме 33 показаны примеры взятия пешками. Белая пешка a4 может «съесть» черную пешку b5. А вот белая пешка d7 может бить по выбору: либо черного ферзя, расположенного на e8, либо черную ладью, стоящую на c8 (а при желании играющего у него есть возможность пойти пешкой d7 на поле d8 и поставить лю-

бую фигуру). Черная пешка b5 может взять белую пешку a4. Черная пешка e5 может «съесть» белого коня на d4 или белого слона на f4.

При этом следует запомнить, что за один ход белые или черные могут взять («съесть», бить) только одну фигуру или одну пешку соперника. И правило «тронул-ходи» действует и при взятии фигур: если играющий дотронулся до фигуры соперника, которую может взять, то обязан ее бить.

Поэтому, прежде чем ходить или взять фигуру противника, надо хорошо продумать ход, а потом уже производить действие — как говорится, лучше держать руки подальше от шахматных фигур.

При необходимости же поправки фигуры соперника надо до этого произнести слово: «Поправляю».

## 5. ШАХ И МАТ

Как известно, основная цель шахматной партии состоит в том, чтобы создать позицию, в которой неизбежна гибель короля соперника. Нападение на короля противника, то есть позиция, в которой король находится под ударом неприятельской фигуры и при ее очередном ходе может быть взят, называется шахом. Шах — это угроза «съесть» короля.

В старину об этой угрозе шахматист предупреждал соперника словами: «Шах!» или «Шах королю!». Теперь объявление шаха вслух необязательно. Играющий сам должен видеть угрозу шаха. В случае, если он

этого не заметит и следует другой ход, не останавливающий действие шаха, его соперник обязан ему напомнить: «Вам шах!» В ответ должен быть сделан ход, защищающий короля от шаха.

На диаграмме 34 показан вертикальный шах белой ладьи с поля e1 черному королю на e7.

От шаха существуют три способа защиты:

1. Король может уйти на соседнее поле, если оно не атаковано фигурой противника. В примере на рис. 34 черный король может уйти на поля d6, d7, d8, f6, f7, f8. Отход черного ко-