

Шифферс Эммануил Степанович

Самоучитель шахматной игры

**Москва
«Книга по Требованию»**

УДК 304
ББК 60.5
356

Э56 **Эммануил Степанович Ш.**
Самоучитель шахматной игры / Шифферс Эммануил Степанович – М.: Книга по Требова-
нию, 2023. – 466 с.

ISBN 978-5-521-31235-1

ISBN 978-5-521-31235-1

© Издание на русском языке, оформление
«YOYO Media», 2023
© Издание на русском языке, оцифровка,
«Книга по Требованию», 2023

Эта книга является репринтом оригинала, который мы создали специально для Вас, используя запатентованные технологии производства репринтных книг и печати по требованию.

Сначала мы отсканировали каждую страницу оригинала этой редкой книги на профессиональном оборудовании. Затем с помощью специально разработанных программ мы произвели очистку изображения от пятен, клякс, перегибов и попытались отбелить и выровнять каждую страницу книги. К сожалению, некоторые страницы нельзя вернуть в изначальное состояние, и если их было трудно читать в оригинале, то даже при цифровой реставрации их невозможно улучшить.

Разумеется, автоматизированная программная обработка репринтных книг — не самое лучшее решение для восстановления текста в его первоизданном виде, однако, наша цель — вернуть читателю точную копию книги, которой может быть несколько веков.

Поэтому мы предупреждаем о возможных погрешностях восстановленного репринтного издания. В издании могут отсутствовать одна или несколько страниц текста, могут встретиться невыводимые пятна и кляксы, надписи на полях или подчеркивания в тексте, нечитаемые фрагменты текста или загибы страниц. Покупать или не покупать подобные издания — решать Вам, мы же делаем все возможное, чтобы редкие и ценные книги, еще недавно утраченные и несправедливо забытые, вновь стали доступными для всех читателей.

ОТДЕЛ ПЕРВЫЙ.

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЕ ПОНЯТИЯ ОБ ИГРЕ В ШАХМАТЫ.

Шахматная игра между двумя партнерами или двумя совещающимися сторонами — совершеннейшая из всех игр на т. н. шахматной доске.

Цель каждой шахматной партии состоит в том, чтобы сделать мат королю противника.

Шахматная партия представляет собою борьбу двух воюющих сторон; борьба происходит на шахматной доске посредством фигур, изображающих войско. Борьба продолжается до тех пор, пока один из королей не будет заматован, или же пока не станет очевидным, что ни тот ни другой игрок не может выиграть партию, т. е. не в состоянии дать мат королю противника; в последнем случае игра признается ничьей.

Один из двух противников, играющий (по жребию или взаимному соглашению) белыми, начинает игру, делая первый ход, по правилам игры. Затем делает ход его партнер. Таким образом, оба игрока ходят попеременно, пока игра не кончится ничьей или выигрышем одной стороны.

Мат получается тогда, когда один из королей будет поставлен в такое положение, в котором он не может быть защищен по правилам игры.

О ШАХМАТНОЙ ДОСКЕ.

Шахматная доска представляет собою квадрат, разделенный на 64 квадрата, называемых полями. Квадраты эти, для большей ясности, бывают попеременно окрашены в какие-нибудь два цвета: один потемнее, другой посветлее. Темные поля принято называть всегда черными, а светлые — белыми полями.

Самоучитель.

Поля обозначаются с этой целью чаще всего следующим образом: вертикальные ряды обозначаются буквами латинского алфавита от *a* до *h*, горизонтальные ряды — цифрами от 1 до 8-ми. Каждое из 64-х полей обозначается, таким образом, буквой и цифрой, которые показывают, в каком вертикальном и в каком горизонтальном ряду находится поле.

На диаграмме № 1 на каждом поле написано его название. Начинаящий должен стараться как можно скорее свыкнуться с этим обозначением и научиться на пустой доске, по обозначению, сразу находить соответствующее поле и, наоборот, указанное поле сразу обозначать.

Без знания доски не может быть вполне хорошей игры.

№ 1.

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

Перед игрой доска ставится так, чтобы по правую руку от обоих игроков находилось БЕЛОЕ УГЛОВОЕ ПОЛЕ.

ФИГУРЫ.

В игре всего 32 фигуры, разделенные на два равных лагеря, белый и черный.

Каждый из двух игроков перед началом партии имеет в своем распоряжении один из двух лагерей, белый или черный, т.-е. по 16 фигур.

Фигуры эти следующие:

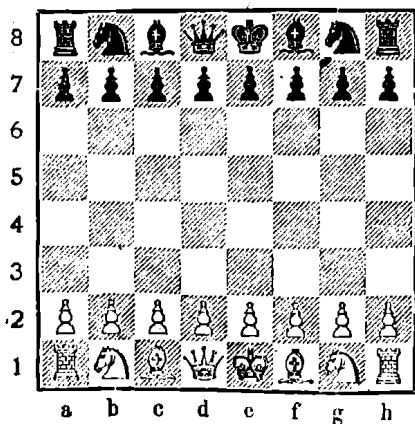


Фигурами часто называют лишь короля, ферзя, ладью, слона и коня, в отличие от пешек.

При записи, фигуры, за исключением пешек, обозначаются начальными буквами их названий, а именно Кр., Ф., Л., С., К.

Перед началом партии фигуры расставляются на доске, как показано на диаграмме № 2.

№ 2.



Из диаграммы мы видим, что фигуры каждого из двух лагерей расположены на доске симметрично.

В каждом из двух лагерей различают 2 фланга, правый и левый. Правый фланг белых и противоположный ему

левый фланг черных (т.-е. все фигуры от f до h включительно) называются королевским флангом. Левый фланг белых и правый—черных (все фигуры от a до c включительно), называются ферзевым флангом.

Соответственно этому и фигуры носят название королевских или ферзевых, напр., королевский слон, ферзевый конь и т. п.

Пешки носят названия фигур, перед которыми они стоят, напр., королевская пешка, слоновья, пешка коня и т. д., или же называются по вертикальному ряду, на котором находятся, напр., пешка a, пешка b и т. д.

Из диаграммы № 2 мы видим также, что король и ферзь стоят друг против друга так, что белый ферзь стоит на белом, а черный ферзь на черном поле.

О ХОДАХ ФИГУР.

Общие правила.

1. На каждом поле может стоять одновременно только одна фигура.

2. Каждая фигура имеет свой особый ход, т.-е. передвигается с поля на поле по особым правилам.

3. Кроме коня, фигуры не могут перескакивать через свои и чужие фигуры (как в шашечной игре).

4. Фигуры не могут ходить на поля, занятые своими фигурами.

5. На поля, занятые фигурой противника, они могут (по по обязанности) идти, но при этом снимают стоящую на этом поле фигуру противника с доски.

КОРОЛЬ.

Король—самая важная фигура в игре. Когда королю мат, игра кончается, а потому король является **средоточием** всей игры: все ходы и комбинации, т.-е. сочетания ходов, имеют конечной целью заматовать короля противника или же, по крайней мере, спасти своего короля от подобной участи.

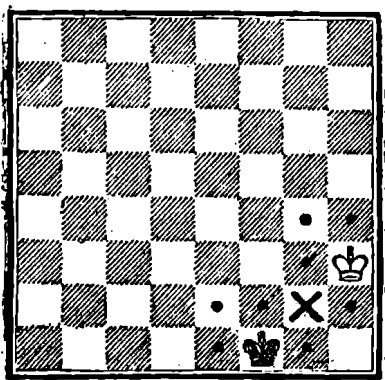
Король может ходить только на любую соседнюю клетку, не занятую своей фигурой. Если соседнее поле занято фигурой противника, то он может, сло-

для общему правилу, взять ее, т.-е. встать на ее место, предварительно удалив ее с доски.

Король не может становиться на поле, находящееся под ударом неприятельской фигуры.

В положении, изображенном на диаграмме № 3, точками обозначены поля, на которые могут стать короли, а крестиком обозначено поле, на которое они становиться не могут.

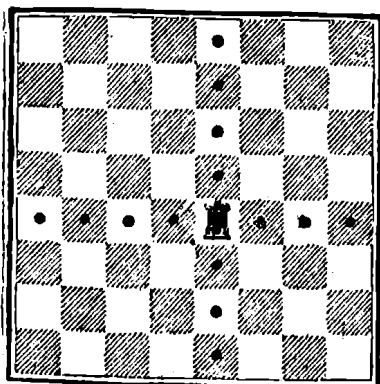
№ 3.



ЛАДЬЯ.

Ладья может ходить только по прямым линиям, по всем 4 направлениям на любое поле, не занятое своей фигурой, не перескакивая при этом через другие фигуры.

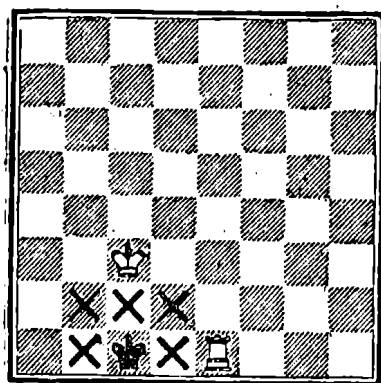
№ 4.



В положении диаграммы № 4 точками обозначены поля, на которые может ходить ладья на свободной доске. Легко видеть, что с любого поля свободной доски ладья бьет на 14 полей (атакует, защищает). Атакующим или защищающим называется поле, на котором фигура попадает под удар неприятельской фигуры.

Оставалось к концу партии (после обмена всех прочих фигур) с королем и ладьей против одного короля противника, играющий выигрывает партию, легко вынуждая мат, т.-е. достигая положения, в котором король противника находится под ударом и в следующий ход может быть взят.

№ 5.



Диагр. № 5. Ладья дает королю шах; она отнимает у него два поля; остальные 3 отнимает король, стоящий в оппозиции; таким образом черный король заматован.

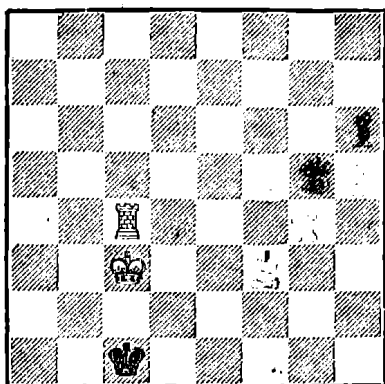
Оппозицией называется такое положение, когда короли стоят друг против друга на расстоянии нечетного числа полей между ними по вертикали, горизонтали или диагонали. Однако, обычно оппозицией называется лишь положение, когда между королями находится 1 поле. Занять оппозицию—значит стать своим королем в вышеуказанное положение.

Из самого невыгодного положения ладья матует при помощи короля не позже 16 ходов.

Две ладьи одному королю дают мат на любой клетке свободной доски, при чем одна ладья отрывает отступление королю по прямой линии и, таким образом, замигает в середине доски край.

Без помощи короля две ладьи матуют лишь на крайней линии.

№ 6.



В положении диагр. № 6 белые начинают и дают мат в 3 хода, а именно:

Первый ход белых: ладья, стоящая на c4, становится на любую доступную ей клетку доски, положим на c8.

Первый ход черных: король с e1 идет на b1 или на d1; других ходов он не имеет.

Второй ход белых: ладья с c8 идет на a8 или e8 (смотри по тому, ходил ли черный король на b1 или d1).

Второй ход черных: король с b1 или d1 идет на c1; ход этот единственный (вынужденный).

Третий ход белых: ладья на a1 или e1 дает мат.

Все это сокращенно можно записать так:

Белые начинают и дают мат в 3 хода.

1. Л c4—c8 Кр c1—b1
2. Л c8—a8 Кр b1—c1
3. Л a8—a1 мат.

или

1. Л c4—c8 Кр c1—d1
2. Л c8—e8 Кр d1—c1
3. Л e8—e1 мат.

Несколько слов о нотации.

При обозначении ходов (нотация) отмечается порядковый номер хода; затем начальная буква фигуры, которая ходит (пешки по обозначаются); затем пишется название поля, на котором стоит фигура и, наконец, название поля, на которую фигура ставится после хода. Между названиями полей проводится черточка. Ходы белых и черных записываются в два столбца: पहले белое, направо черные, при чем против каждого хода белых записывается следующий (ответный) ход черных. Можно также ходы белых и черных записывать в строку, напрым.: 1. Л c4—c8 Кр c1—b1 2. Л c8—a8 Кр b1—c1 3. Л a8—a1 мат.

Шах обозначается знаком +, а мат знаком X.

Те же ходы можно записать сокращенным образом, обозначая только то поле, куда идет фигура, а именно: 1. Л c8 Кр b1 2. Л a8 Кр. c1 3. Л a1 X.

Можно также после № хода провести черту и над ней записать ход белых, а под нею ход черных, напрым.:

1. Л c8
Кр b1
2. Л a8
Кр c1
3. Л a1 X

Эта нотация называется алгебраической.

Когда берется фигура или пешка противника, между названиями полей вместо черточки ставится знак (:).

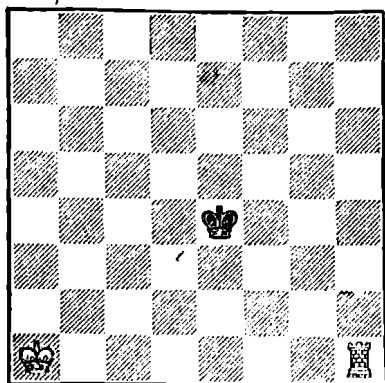
На следующем примере мы покажем, как ладья, при помощи короля, зыгнлет неприятельского короля на край доски и дает ему там мат на любом поле.

Положим, что белый король стоит на a1, ладья на h1, черный король на e4 (Диагр. № 7).

Это положение можно изобразить так:

Белые ♔ a1 ♖ h1; черные ♚ e4.

№ 7.



Белые хотят, положим, дать мат на поле e1.

1. Л h1—h5; этот ход делается, чтобы черкать короля поближе к полю e1. Белые отрезали черному королю отступление на пятую линию.

1. Кр e4—f4

При ходе 1. . . Кр e4—d4 белые играют так же, как при ходе Кр f4.

При ходе же короля на 3-ю линию следует предварительно отрезать ему 4-ю, встав ладьей на h4. Руководствуясь этим примером, начинающий должен сам пробовать находить лучшие ходы (быстрее всего ведущие к цели, т.е. к мату на e1) для белых.

2. Кр a1—b2 Кр f4—g4

3. Л h5—a5. Король атаковал ладью, а потому следует ладью отвести по той же горизонтальной линии, не пропуская через нее короля.

3. Кр g4—f4

4. Кр b2—c3 Кр f4—e4

5. Л a5—b5. Ход выжидательный, чтобы подвинуться потом ближе своим королем.

5. Кр e4—f4

6. Кр c3—d3 Кр f4—g4

7. Кр d3—c3 Кр g4—h4

8. Кр c3—f3 Кр h4—h3

Единственный ход. Белые теперь уже ходом Л h5 могут сделать мат, но они выжили дать мат королю на e1, а потому загоняют его туда. Следует замो-

тить, что в партии достаточно бывает сделать мат на любой клетке; если мы поставили условием дать мат на определенном поле, то лишь с целью приучить начинающего с самого начала к точности в игре.

9. Л b5—b4 Кр h3—h2

10. Л b4—b1 + Кр h2—g1

11. Л h4—h5 Кр g1—f1

12. Л h5—g5 Кр f1—e1

13. Кр f3—e3 и мат через два хода, подобно тому, как показано в положении диагр. № 6.

После 12-го хода белые могли объявить мат в 3 хода:

13. Кр f3—e3! Кр e1—f1 или d1

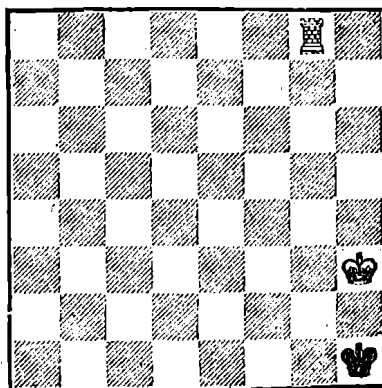
14. Л g5—g6 Кр—на e1 или c1

15. Лg6—или c5 g1 или c1 X.

Восклицательный знак означает лучший (самый сильный) ход в данном положении, а знак вопросительный ставится для обозначения плохого (слабого) хода. Вынуждая мат, следует всегда опасаться поставить короля противника в такое положение, в котором он при своем ходе, не будучи атакован, по правилам игры не может ходить; тогда мат невозможен, и игра остается ничьей. Такое положение короля называется пат.

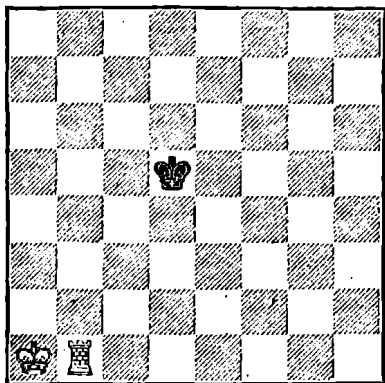
В положении диагр. № 8 при ходе черных игра прекращается, потому что черный король, не находясь под ударом, не имеет ни одного хода; следовательно, черному королю пат, и игра ничья.

№ 8.



Белые дают мат не позже 16-го хода (из самого неблагоприятного положения белых), напр., диагр. № 9.

№ 9.



- | | |
|--------------------------|--------|
| 1. Кр b2 | Кр d4 |
| 2. Кр c2 | Кр e4 |
| 3. Кр c3 | Кр e5 |
| 4. Кр c4 | Кр e4 |
| 5. Л a1 + | Кр f5 |
| 6. Кр d4 | Кр f4 |
| 7. Л f1 + | Кр g5 |
| 8. Кр e4 | Кр g6! |
| 9. Кр e5 | Кр g5 |
| 10. Л g1 + | Кр h4 |
| 11. Кр f5 | Кр h3 |
| 12. Кр f4 | Кр h2 |
| 13. Л g3 и мат в 3 хода. | |

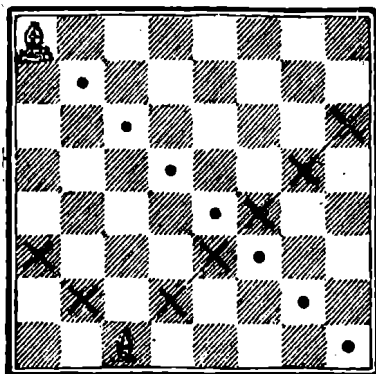
С Л О Н.

Слон ходит по диагонали. Следовательно, королевский слон белых и ферзевый слон черных ходят только по белым (белые слоны), в ферзевый слон белых и королевский слон черных — по черным полям (черные слоны), по всем четырем направлениям, на любое поле (по перескакивая через фигуры), не занятое своей фигурой, и могут бить неприятельские фигуры, встречающиеся на пути. Если на свободной линии слона стоит неприятельский король, то ему объявляется шах.

На диаграмме № 10 точки и крестики обозначают поля, на которые может

ходить слон. Мы видим, что слон в углу и на крайней линии атакует 7 полей; по мере приближения к середине доски он последовательно бьет на 9, 11 и, наконец, на 13 полей.

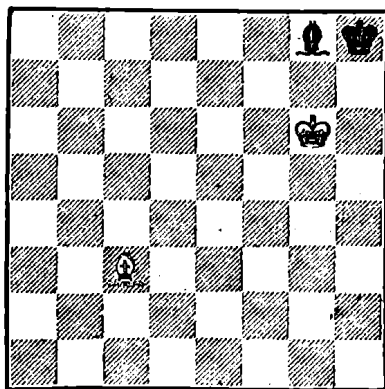
Фиг. 10.



Мат одним слоном при короле против одного короля невозможен.

Иногда же собственные фигуры отнимают поля у неприятельского короля так, что мат одним слоном становится возможным, напр., в положении диагр. № 11.

№ 11.

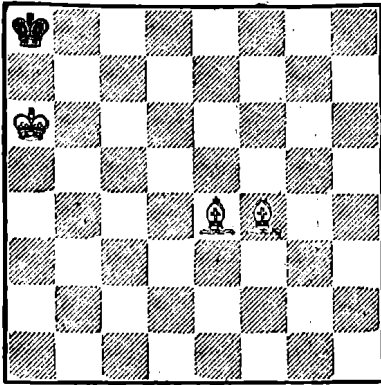


Здесь слон черных, стоя на g3, отнимает у своего короля отступление на единственное не атакованное поле.

Надо заметить, что на любого положении слон против слона может сделать только ничью и лишь при ошибке противника возможен подобный мат.

Мат двумя слонами против одного короля достигается легко в любом углу (диагр. № 12).

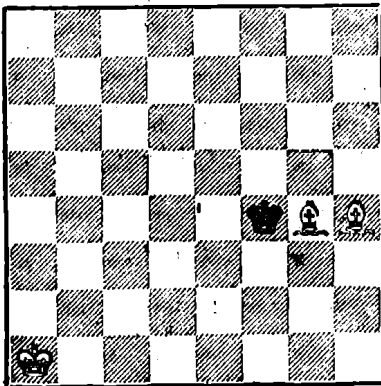
№ 12.



Загоняя королем и двумя слонами неприятельского короля в матовое положение, следует тоже избегать пата.

Мат двумя слонами вынуждается в углу или на соседнем с ним краевом поле, не позже 18-ти ходов из самого невыгодного положения для матующего, напр., диагр. № 13.

№ 13.



Белые.

1. С d1
2. Кр b2
3. С c2
4. Кр c3
5. Кр d4

Черные.

- Кр e3
- Кр d2
- Кр c3
- Кр f3
- Кр g4

- | | |
|------------|--------|
| 6. С e1 | Кр f3 |
| 7. С d3 | Кр f4 |
| 8. С e4 | Кр g5 |
| 9. Кр e5 | Кр g4 |
| 10. С f2 | Кр g5 |
| 11. С f5 | Кр h6! |
| 12. Кр f6 | Кр h5 |
| 13. С e6 | Кр h6 |
| 14. С g4 | Кр h7 |
| 15. Кр f7 | Кр h6 |
| 16. С c3 + | Кр h7 |
| 17. С f5 + | Кр h8 |
| 18. С d4 X | |

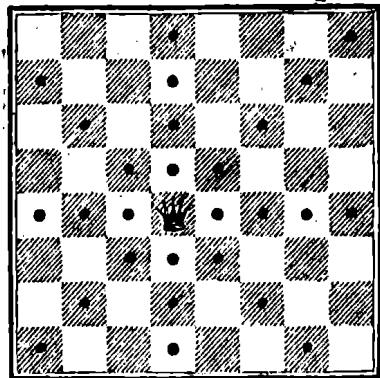
Ф Е Р З Ь.

Ферзь, самая сильная фигура в игре, соединяет ход ладьи с ходом слона.

Ферзь тоже слабее всего на краю доски и сильнее всего в середине.

Стоя на краю доски, он бьет на 21 клетку, приближался к середине, он бьет последовательно на 23, 25 и, наконец, на одной из четырех центральных клеток на 27 полей.

№ 14.

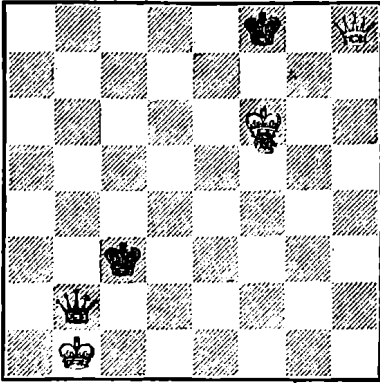


Тот, кто умеет вынудить мат ладьей из любого положения на любой крайней клетке, с легкостью сам сумеет вынудить мат ферзем.

То, что говорилось о ваяния фигур и о шахе ладьей и слоном, отнесется и к ферзю.

Мат королем и ферзем против одного короля возможен на любой крайней клетке. Приблизившись королем и оттеснив неприятельского короля шахами или простым приближением к нему ферзя на край доски, мат достигается в положении, подобном одному из изображенных на диаграмме № 15.

№ 15.



Мы видим, что в данных матовых положениях короли должны стоять через одну клетку друг против друга, но не обязательно в оппозиции. Из любого положения мат ферзем против одного короля выпущдается не позже 9 хода, например:

Бел. Кр b2, Ф a1; черн. Кр g7.

- | | |
|-------------------------------------|-------|
| 1. Кр c3 | Кр f6 |
| 2. Кр d4 | Кр f5 |
| 3. Ф f1 + | Кр g5 |
| 4. Кр a5 | Кр g6 |
| 5. Ф f5 + | Кр g7 |
| 6. Кр a6 | Кр h6 |
| 7. Ф g4 (если Кр f7 или f6, то пат) | |
| 7. | Кр h7 |
| 8. Кр f7 | Кр f8 |
| 9. Ф ×. | |

В четырех положениях своего короля на доске, а именно на c3, c6, f3 и f6 (на одно из этих полей король может попасть в 2 хода с любой клетки доски), можно выпустить мат, не двигая своего короля с места.

В следующем положении требуется, напр., сделать мат, не двигая своего короля.

Бел. Кр c3, Ф a2; черн. Кр h8.

Ход белых.

- | Белые. | Черные. |
|--------------------|---------|
| 1. Ф h2 + | Кр g7 |
| 2. Ф h5 | Кр g8 |
| 3. Ф h6 | Кр f7 |
| 4. Ф g5 | Кр f8 |
| 5. Ф g6 | Кр e7 |
| 6. Ф f5 | Кр e8 |
| 7. Ф f6 | Кр d7 |
| 8. Ф e5 | Кр d8 |
| 9. Ф e6 | Кр c7 |
| 10. Ф d5 | Кр c8 |
| 11. Ф d6 | Кр b7 |
| 12. Ф c5 | Кр b8 |
| 13. Ф c6 | Кр a7 |
| 14. Ф c8 | Кр b6 |
| 15. Ф d7 | Кр c5 |
| 16. Ф e6 | Кр b5 |
| 17. Ф d6 | Кр a5 |
| 18. Ф b4 +! | Кр a6 |
| 19. Ф b8 | Кр a5 |
| 20. Ф b7 | Кр a4 |
| 21. Ф b4 или a6 ×. | |

Не трудно найти правильные ходы, если черный король ходил бы вначале иначе, чем показало. Кроме поля a4, можно выпустить мат в данном случае на полях a3, a2, a1, b1, c1 и d1, т. е. всего в семи положениях.

К О Н Ъ.

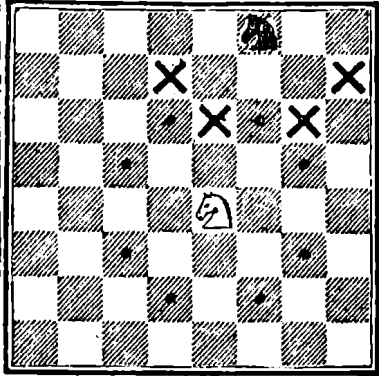
Копь—единственная фигура, которая может перескакивать через фигуры, свои или неприятельские, ставовясь на третьи клетки со своего моста и притом с любого поля на черное и наоборот, но никогда на поля того цвета, на каких стоял перед ходом.

В предыдущей задаче большая часть ходов ферзя приближали его к черному королю на расстояние хода коня.

Находясь в одном из четырех углов, копь бьет на 2 поля; приближаясь к середине доски, сила его возрастает по-

стопенно, а именно: он бьет последовательно на 3, 4, 6 и, наконец, на 8 полей. Диаграмма № 16.

№ 16.

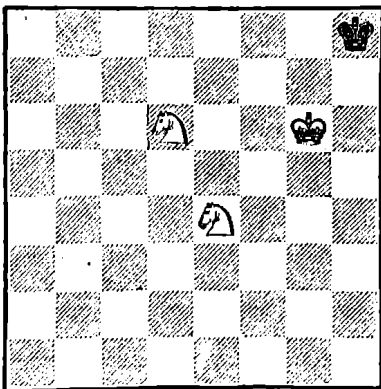


Подобно другим фигурам, конь может брать неприятельские фигуры, стоящие на полях, им атакованных, а королю, стоящему на таком поле, объявляется шах.

Мат одним конем и даже двумя конями против одного короля невозможно выпустить, ибо даже при двух конях только ошибочная игра королем приводит к мату.

В положении диаграммы № 17 не трудно убедиться в этом, пробуя различные ходы для обеих сторон.

№ 17.



Если мы поставим положение мата, напр.: белые Кр g6, К f7 и К f6, то последний ход черных, очевидно, был Кр g8—h8 и ватем ход белых К f7×.

Конь на f7 пришел с черного поля и следовательно клетка f8 не была ата-

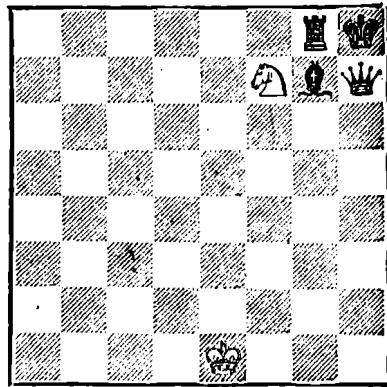
кована, и король, вместо того, чтобы идти на h8 под мат, мог встать на f8. На любом крайнем поле, кроме угла, невозможно поставить черного короля в положение мата.

При помощи же других фигур, своих или неприятельских, мат конем встречается очень часто.

Иногда неприятельские фигуры так стесняют своего короля, что возможен мат одним конем.

Подобный мат называется *сперты* (mat étouffé). Диагр. № 18.

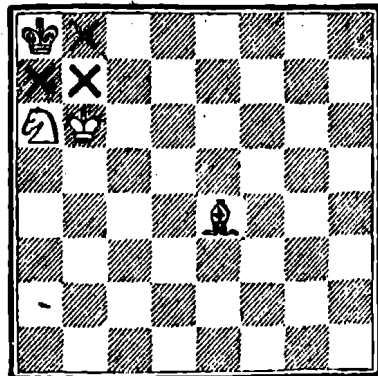
№ 18.



Конь атакует короля, которому загромождены все три выхода своими фигурами.

Конем и слоном мат вынуждается из любого положения не позже 31-го хода, загоняя короля в угол цвета слона. (Диагр. № 19).

№ 19.



Самый способ игры продолжителен, а потому будет показан в отделе о концах игр. Разумеется, и в этом случае матования следует избегать ната.

Слон атакует короля, конь отнимает клетку b8, а белый король клетки a7 и b7 (b7 атакована 2 раза).

Пока заметим только, что сперва король оттеснится на край доски и тогда уже из любого положения достигается мат не позже 18-го хода.

Мат на краю, а не в углу цвета слона, может выйти только при ошибочной защите.

Двух легкими фигурами (так называются слон и конь в отличие от ладьи и ферзя) нельзя дать мат без помощи своего короля; да и 3-мя легкими фигурами только в исключительных случаях возможно матовать при отдаленном положении своего короля.

П Е Ш К А .

Пешка, самая слабая из фигур по кругу действия, может превратиться в самую сильную вследствие правила, по которому всякая пешка, дошедшая до последнего ряда полей (белая до 8-го, а черная до 1-го ряда), превращается тотчас же в ферзя или в любую фигуру своего цвета (кроме короля) по усмотрению игрока. При этом безразлично, взяты ли фигуры или все еще на доске, так что можно одновременно иметь несколько ферзей или больше двух ладой, слопов и коней.

Пешка — единственная фигура, которая бере не так, как ходит. Она может ходить только прямо вперед на одно поле, а брать фигуры противника и давать шах королю по диагонали, на одну клетку вперед в обе стороны.

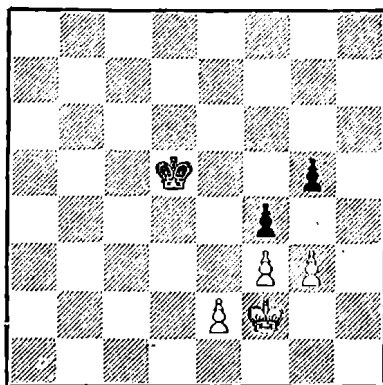
Пешка, перемещенная после взятия неприятельской фигуры на соседнюю линию, продолжает идти по ней прямо, делая по одному ходу.

Назад ни ходить, ни брать пешка не может. Со своего первоначального на доске места пешка может сделать один или два хода вперед по желанию игрока. Если при двойном ходе пешка становится рядом с пешкой противника, то последний может ее брать, становясь на то поле, на котором пешка находилась бы, сделав только один ход; это называется

брать на проходе (en passant). Брать на проходе можно лишь непосредственно вслед за ходом пешки.

В следующем положении диаграммы № 20 белая пешка g3 может идти на g4 или брать черную пешку f4; если g3: f4 (пешка g3 берет пешку f4), то черные могут, в свою очередь, пешкой g5 взять пешку f4. При своем ходе черные могут ходить пешкой g5 на g4 или брать f4: g3 с шахом.

№ 20.



не двинута с места только пешка e2, следовательно, она может ходить на e3 или на e4. Оставшись на e4, она в данном случае делает шах и может быть взята на проходе пешкой f4, которая становится тогда на e3 и здесь, в свою очередь, дает шах белому королю. Пешки f3 и f4 взаимно загораживают друг другу ход.

Проходной пешкой называется пешка, не встречающая на своем пути по прямой и на соседних двух линиях пешек противника. Такая пешка, если она не будет взята фигурой противника, может дойти до последнего поля своего ряда и превратиться в фигуру. Так как чаще всего из пешки делают ферзя, то говорят: «пешка проходит в ферзи».

Запертой называется пешка тогда, когда пешка противника или же слон стоит непосредственно против нее, преграждая ей путь.

Сдвоенными и строеными называются пешки одного цвета (белые или черные), стоящие по две или по три на одной вертикальной линии. В такое положение пешки попадают после взятия ими неприятельских фигур, переходя при этом на соседнюю линию.