

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ МОРЕПЛАВАТЕЛЯМ

Не сомневаемся: ты уже отправился в первое самостоятельное шахматное плавание — рассмотрел картинки в этой книге.

И даже угадал, где тут Пьеро, где Буратино, где Карабас Барабас, а где черепаха Тортила. Они тебе знакомы по книжке «Золотой ключик». А вот как они попали в нашу книгу и что тут делают, пока — тайна!

Иногда в тексте ты встретишь слова и даже целые предложения, выделенные толстым шрифтом. Они выделены НЕ случайно! Тоже обрати на них внимание! В конце каждой главы мы подобрали специально для тебя интересные упражнения. Это твоё домашнее задание. Выполни его!

Ну вот, обо всём мы тебя предупредили — продолжаем плавание!

СЕКРЕТНОЕ ПРЕДИСЛОВИЕ

(взрослым не читать!)¹



Хосе Рауль Капабланка,

третий по счёту чемпион мира, начал с того, что пяти лет от роду выиграл в шахматы у своего папы, а затем — у папиного приятеля.



Александр Алёхин,

другой чемпион мира, выиграл не только у своего папы (к этому отцы будущих чемпионов уже привыкли), но и у старшего брата, что сделать было, конечно, значительно труднее.

Как ты уже понял, будущие чемпионы начинают с того, что в возрасте шести, семи, восьми лет выигрывают у своих ближайших родственников и знакомых. Поэтому наша книга для тех, кому сейчас шесть, семь, восемь лет.

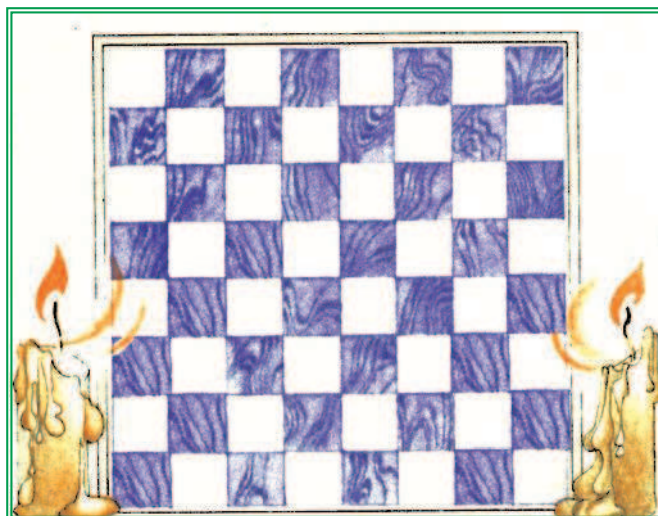
Но чтобы ОБЫГРАТЬ, надо НАУЧИТЬСЯ играть!

Вот для этого и написана наша книга: чтоб ты УЧИЛСЯ, чтоб тебе было ИНТЕРЕСНО учиться и чтобы ты НАУЧИЛСЯ!

ОТ АВТОРОВ. К сожалению, самую первую книгу о шахматах написали не мы. И в этом признаёмся сразу. Одним из первых это сделал за тысячу сто тридцать лет до нас арабский шахматист Аль-Адди. И хотя рукопись его не сохранилась, любители шахмат знают про неё из книг других арабских шахматистов, которые в своих трудах ссылаются на работу Аль-Адди.

¹ Для взрослых на страницах 124–126 есть специальное послесловие, с которого они и должны начать личное знакомство с этой книгой.

РАССМАТРИВАЕМ ДОСКУ



Вот перед тобой шахматная доска с нарисованными на ней клетками. Каждая такая клетка называется шахматным полем. Значит, на доске 32 белых шахматных поля и 32 чёрных. Можешь взять СВОЮ доску и поглядеть.

Если вдруг окажется, что на твоей доске вместо белых полей нарисованы жёлтые, а вместо чёрных — коричневые или красные, ничего страшного: всё равно будем считать жёлтые поля белыми, а коричневые или красные — чёрными.

А это — центр доски.



Это ферзевый фланг.

Это королевский фланг.

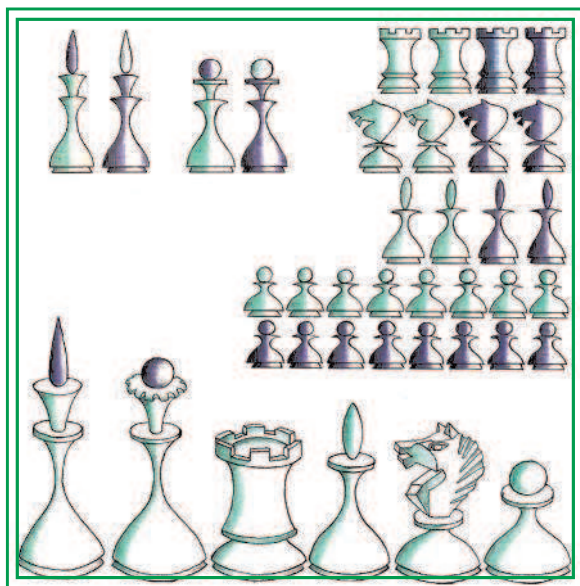
Шахматисты всего мира на этот счёт заранее договорились.

А теперь ещё раз посмотри на свою доску и обрати внимание вот на что: доска как бы разделена на две половины: до черты — твоя территория, за чертой — территория твоего противника.

Теперь, когда ты услышишь или прочитаешь: «Игра проходила в центре...», или: «Игра проходила на королевском фланге...», или: «Игра переместилась на ферзевый фланг...», сразу поймёшь, где именно, на каком участке доски шло самое жаркое сражение!

А почему фланги получили такие названия — это тебе станет ясно чуть позже.

ЗАПОМИНАЕМ ФИГУРЫ



А вот перед тобой шахматные фигуры: Король, Ферзь, Ладья, Слон, Конь, Пешка — целое войско! Вернее, почти половина войска. Потому что Королей и Ферзей у тебя по одному, Слонов и Коней по два, Ладей — тоже, а Пешек — целых восемь!

Твои фигуры белого цвета. Точно такие у твоего противника. Только они чёрного цвета.

Это для того, чтоб во время сражения вы не перепутали, не начали спорить: где моё, а где не моё, и не хватало бы без надобности фигуры руками.

Потому что: ЕСЛИ ДОТРОНУЛСЯ ДО ОДНОЙ ИЗ ФИГУР ПРОТИВНИКА, — ЭТУ ФИГУРУ НАДО БИТЬ; ЕСЛИ ДОТРОНУЛСЯ ДО ОДНОЙ ИЗ СВОИХ ФИГУР, — ЭТОЙ ФИГУРОЙ НАДО ХОДИТЬ; ЕСЛИ ПОСТАВИЛ ФИГУРУ НА МЕСТО И ОТНЯЛ РУКУ, — ХОД СДЕЛАН.

Значит, пока не решил, как тебе ходить, не прикасайся ни к своим, ни к чужим фигурам! Эти важные правила запомни сразу.

Итак...

Самый высокий, а потому самый заметный в твоём войске — **король**. Носит на своей голове остроконечную нашлёпку — острую, как пика. И хотя каждому известно: король должен носить корону, — в бой всё-таки он надевал шлем. Вот и шахматный король носит такой остроконечный шлем. Значит, если раньше кто-то думал: пика на голове у шахматного короля, чтобы бодаться, теперь убедился: это не так.

Ферзь — чуть меньше короля, вместо пики носит на шлеме небольшую круглую шишечку. Всё правильно: ферзю по должности быть более приметным, чем королю, не положено.

Шахматная **ладья** напоминает крепостную башню. Если ты поставишь две белые ладьи и две чёрные по своим местам — каждую в свой угол доски, туда, где им и положено быть, то в самом деле увидишь, будто

Пешка, или «пехотинец», «пехота», как её ласково иногда называют, — самая маленькая среди фигур. Таких одинаково маленьких целых восемь.

Слон шахматный без ушей и без хобота и даже отдалённо не напоминает слона настоящего. Зато очень похож на пешку! Будто пешка потихоньку росла-росла и вот — выросла.

Зато шахматный **конь** вполне похож на настоящего. И грива как настоящая. И пасть свою деревянную раскрыл так, будто сейчас заржёт: «И-го-го!»

К сожалению, не всегда можно нарисовать фигуру в полный рост — места не хватит. Поэтому шахматисты придумали для рисунков уменьшенное изображение. Так они рисуют Короля ♔, так Ферзя ♚, так Ладью ♖, так Слона ♘, так Коня ♞, а так Пешку ♙. Присмотришься и запомни!

А вот так изображается шахматная доска.

Положение уменьшенных фигур на такой рисованной доске называется **ДИАГРАММОЙ**.

Итак, ты, командующий, узнал каждого в своём войске. Раньше, когда ты не играл в шахматы, все фигуры были для тебя равны: ты мог по своему усмотрению ставить их на любое поле, ходить одновременно двумя или тремя фигурами, — как захочется, а нет — так вообще убирать с доски.

Теперь, когда ты начинаешь учиться играть в шахматы, сообщим тебе нечто важное: не все шахматные фигуры равны — одни сильнее, другие слабее.

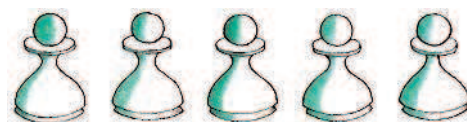
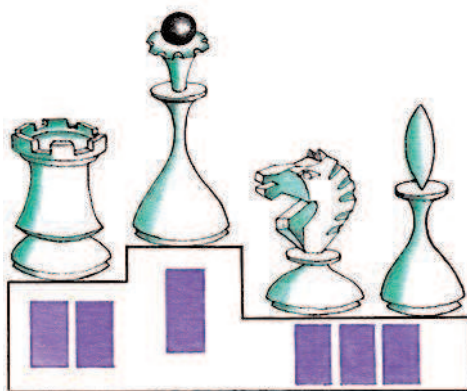
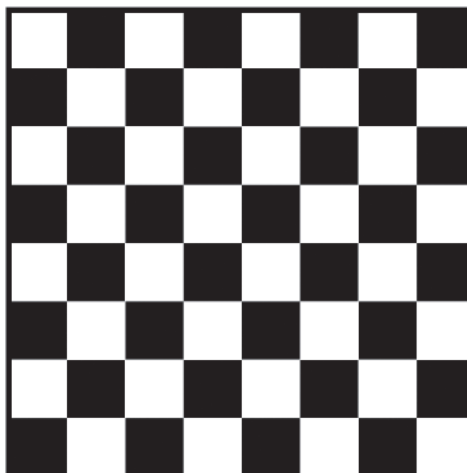
САМЫМ СИЛЬНЫМ СЧИТАЕТСЯ ферзь — по мощности равен двум ладьям.

НА ВТОРОМ МЕСТЕ ИДЁТ ладья — по силе равна одному слону (или коню) и ещё двум пешкам.

НА ТРЕТЬЕМ МЕСТЕ РАСПОЛОЖИЛИСЬ слон и конь. По силе они равны. Но каждый в отдельности равен трём пешкам.

А САМЫЕ СЛАБЫЕ — пешки.

Правда, иногда вдруг оказывается так, что сильная фигура может стать слабой, а слабая, наоборот, самой сильной (об этом мы поговорим позже), но все фигуры — и сильные, и слабые — ходят по определённым правилам, и в начале сражения каждая занимает на доске своё определённое место.



ВЫАСНЯЕМ: где кто стоит



А теперь положи перед собой шахматную доску и проверь, правильно ли ты её положил.

ЧЁРНЫЙ УГОЛ ДОСКИ ВСЕГДА ДОЛЖЕН НАХОДИТЬСЯ ОТ ТЕБЯ СЛЕВА.

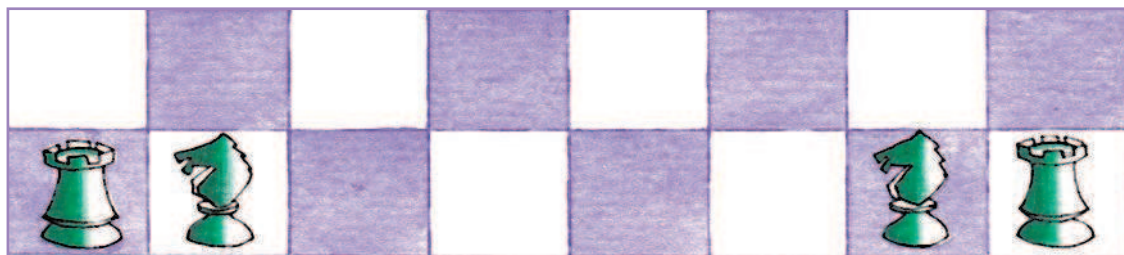
Вот теперь правильно.

Фигуры начнём расставлять с **ладей**.

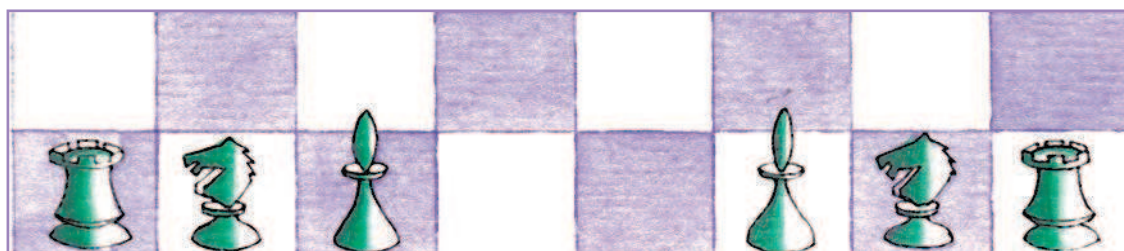
Возьми две белые **ладьи** и поставь одну в левый угол доски, другую — в правый. На СВОЮ территорию. Поставил? Прекрасно.



Теперь возьми двух белых **коней** и поставь рядом с **ладьями**: одного **коня** рядом с левой **ладьёй**, другого — рядом с правой.

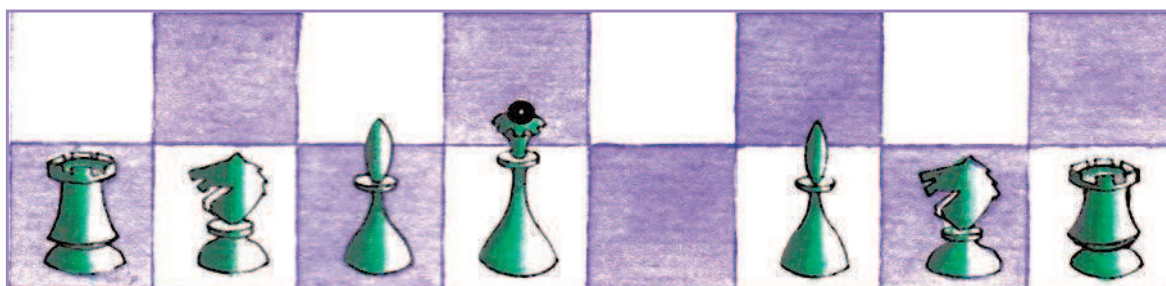


Теперь двух белых **слонов** расположим рядом с **конями** — возле одного **коня** и возле другого.

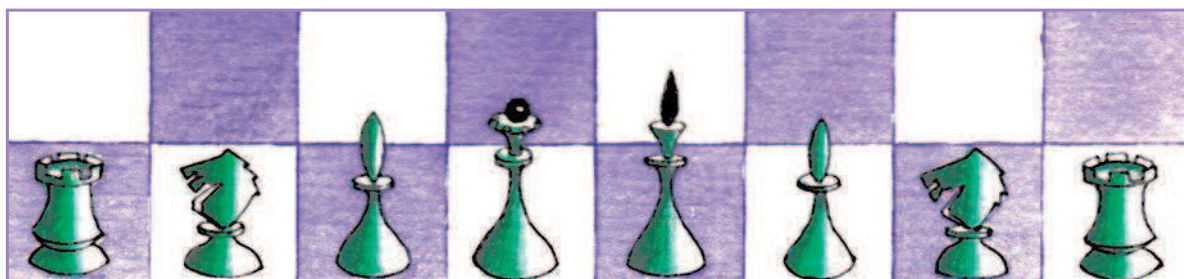


Кто у нас остался нерасставленным? Ага: **король, ферзь, пешки**.

Начнём с **ферзя**. Белый ферзь в начале партии всегда стоит на свободном белом поле рядом со **слоном**. Нашёл свободное белое поле рядом со слоном? Не впереди, а рядом... Нашёл.



А теперь поставь **короля**. Он всегда должен стоять в начале партии рядом с **ферзём**. Не впереди, а рядом...



Итак, все лёгкие и тяжёлые фигуры мы расставили. Остались... Да, но ты ещё не знаешь, какие фигуры лёгкие, а какие тяжёлые! ЛЁГКИМИ ФИГУРАМИ ШАХМАТИСТЫ НАЗЫВАЮТ **коней** и **слонов**. ТЯЖЁЛЫМИ — **ферзя** и **ладей**.

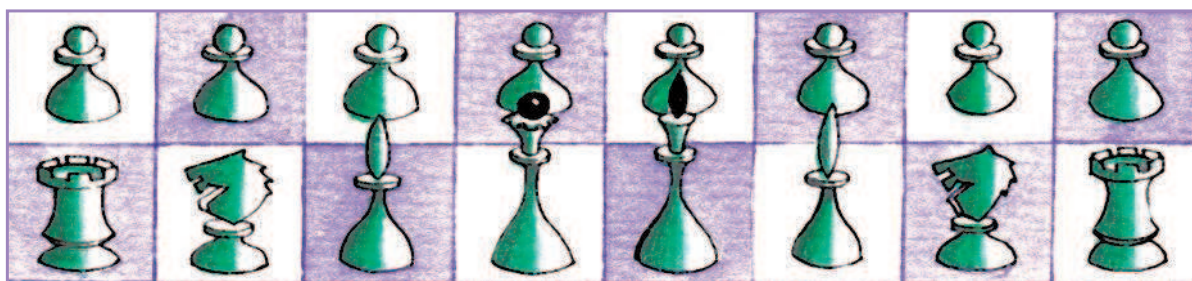
«А **короля** как называют? — спросишь ты. — **Король** — это фигура лёгкая или тяжёлая?»

Не лёгкая и не тяжёлая. **Король** — просто **король**.

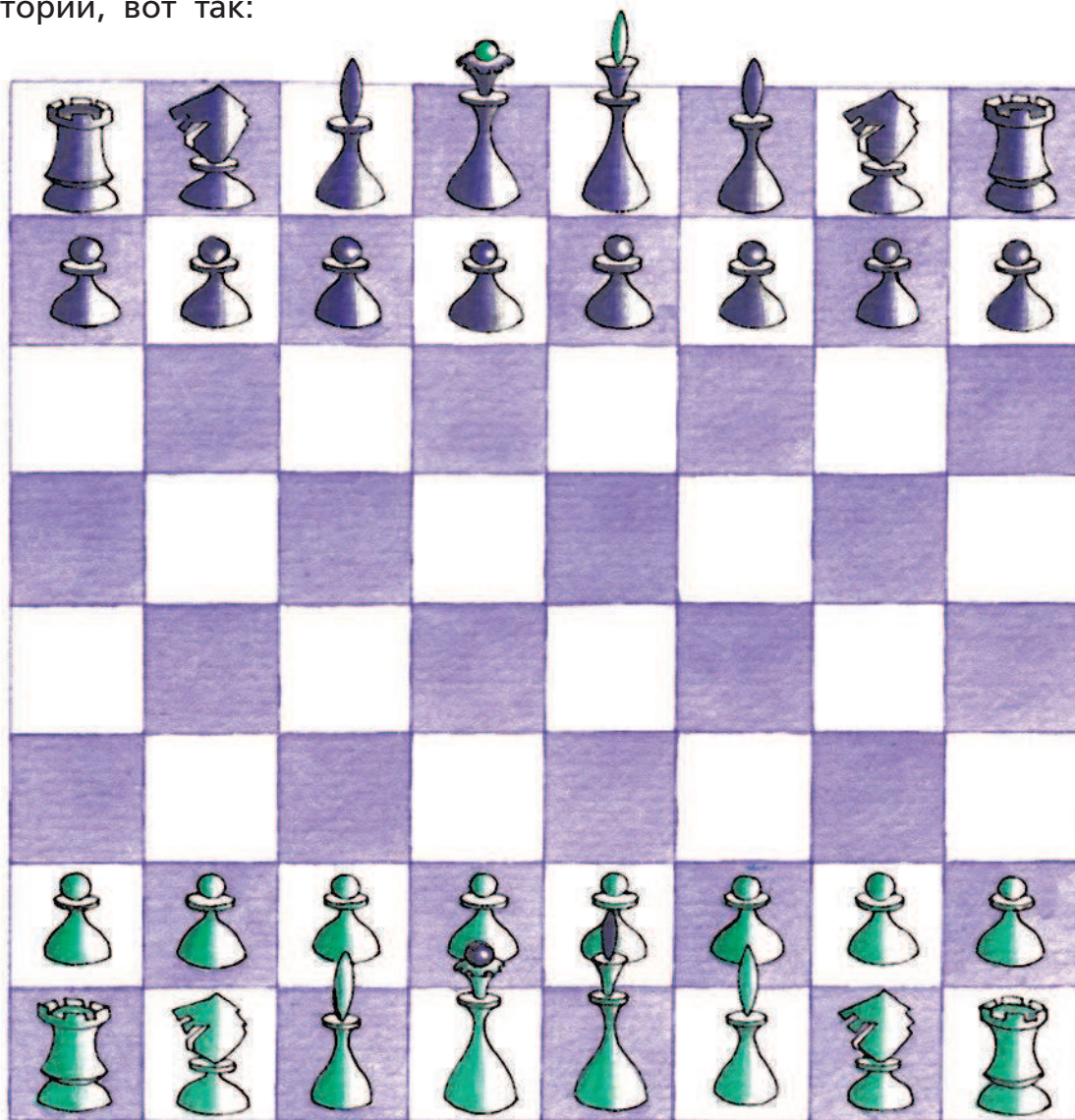
«А **пешки**?»

И **пешки** не тяжёлые и не лёгкие. Просто **пешки**.

Перед началом партии они прикрывают собой и тяжёлые фигуры, и лёгкие, и **короля**. Поэтому поставь все свои белые **пешки** впереди войска.



Поставил? Тогда всё в порядке. С чёрными фигурами разобраться теперь будет проще. Они должны стоять на другом конце доски, на своей территории, вот так:



чёрный **король** — напротив белого **короля**, чёрный **ферзь** — напротив белого **ферзя**, два чёрных **слона** — против двух белых **слонов**, два чёрных **коня** — против двух белых **коней**, две чёрные **ладьи** — напротив двух белых **ладей**. А чёрные **пешки**, само собой понятно, прикрывая свои фигуры, выстраиваются против белых **пешек**. Видишь, что получилось? Половина белого войска и половина чёрного — каждое со своим **ферзём** — расположились на **ФЕРЗЕВОМ** фланге, другая половина войска — каждое во главе со своим **королём** — на **КОРОЛЕВСКОМ** фланге. Теперь понятно, почему фланги получили такие названия?..

Обе армии к бою готовы!

ЗАГАДОЧНОЕ Кр



Но прежде чем начать бой, давай познакомимся, как какая фигура ходит и как шахматисты записывают свои партии. Ведь ты тоже будешь шахматистом и тоже станешь записывать свои партии. Зачем? Ну, во-первых, приятно ещё раз посмотреть, как ты выиграл. Знакомым показать. Бабушке. Дедушке. А если не выиграл, а проиграл, посмотреть на запись и подумать: ПОЧЕМУ проиграл. На ошибках ведь тоже учатся. И ещё: не умея читать запись, ты не сможешь разобрать партии, иггранные самыми знаменитыми чемпионами. А познакомиться с их партиями очень полезно!..

Так вот, сначала о записи. Шахматную партию записывают не совсем обычным способом. Можно даже сказать, секретным способом. Не шахматист твою запись никогда не поймёт. А это тоже интересно!

Допустим, пришла к тебе бабушка, а ты рисуешь ей вот такой буквенный значок **Кр** и говоришь:

— Бабушка, угадай: что это такое?

— Ой, касатик, — говорит бабушка, — где мне угадать. Какое-то **Кр**.

А ты говоришь:

— Не какое-то **Кр**, а секретное! Так все шахматисты, когда записывают партию, обозначают короля. А как они обозначают ферзя?

— **Фр**, — сразу догадывается бабушка.

— Ничего подобного! Просто вот так **Ф**. А как обозначают ладью?

Тут бабушка, к твоему удивлению, угадывает.

— Вот каким знаком, — говорит она и рисует значок **Л**.

Бабушки, они ведь тоже иногда догадываются.

Ну, а потом ты учишь её остальным знакам. Говоришь, что слон обозначается буквой **С**, конь — буквой **К**, а пешка — буквой **п**, но для краткости при записи ходов договорились пешку никак не обозначать.

— Так просто?! — удивляется бабушка.

Но ты ей говоришь:

— Просто, да не совсем. Если ты, например, бабушка, объявила кому-нибудь шах... что такое шах, это я тебе потом объясню...

— Кому объявила? — пытается выяснить бабушка.

— Ну, чьему-нибудь королю... То шах этот обозначается вот так +. А если объявила двойной шах... что такое двойной шах, это я тебе тоже потом объясню... то двойной шах будет обозначаться так ++. А если побила фигуру, в записи это рисуется так : .

— Две точки?

— Две точки. Одна над другой. А если объявишь мат, не забудь нарисовать значок X.

— Ой, как просто! — говорит бабушка. — А если я захочу рокироваться?

— Куда рокироваться? В длинную сторону или в короткую?

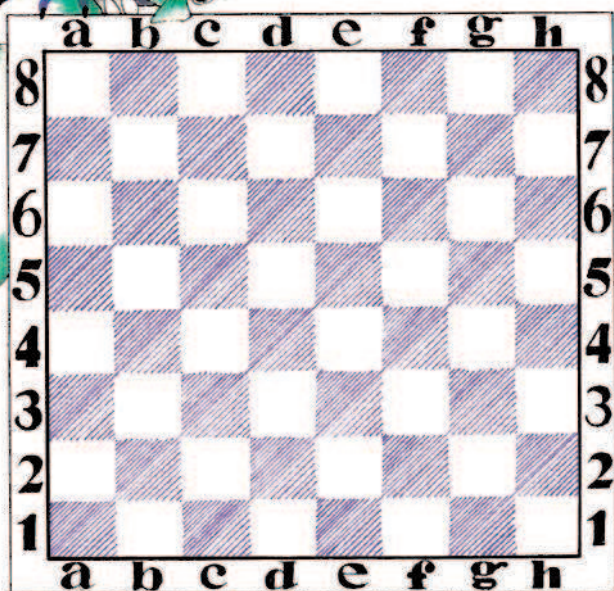
— Сначала в длинную, потом в короткую!

— Да ведь так нельзя, бабушка! — пытаешься ты объяснить. — Ты ещё даже не знаешь, что такое рокировка, а уже хочешь рокироваться! В ОДНОЙ ПАРТИИ ДВАЖДЫ НЕ РОКИРУЮТСЯ! Но так и быть, сейчас я тебе покажу: вот этот значок — о-о — говорит, что ты рокировалась в короткую сторону, а этот — о-о-о — в длинную. Есть и другие значки. Такой ! обозначает, что ты сделала хороший ход, а такой ? что сделала, наоборот, плохой, допустила ошибку. Даже, может быть, зевнула — пешку или фигуру. А теперь садись, бабушка, и учи!

ЗЕВОК — грубая ошибка, в результате которой можно потерять пешку или фигуру или даже получить мат.



МОЙ АДРЕС: Шахматная доска, улица е, дом 1



Пока бабушка учит, давай поговорим о записи дальше.

Ведь для того чтобы проследить весь путь **Кр** на шахматной доске, надо знать, где **Кр** стоял и куда пошёл!

Наверное, ты умеешь считать до восьми? И писать эти цифры тоже? Очень хорошо! Но если раньше ты удивлял своими знаниями только маму, папу и бабушку, то теперь удивишь самого себя.

Посмотри на этот рисунок.

Перед тобой знакомая шахматная доска. Только вид у неё не совсем обычный. Слева и справа, снизу вверх, стоят цифры от 1 до 8. Внизу и вверху, слева направо, какие-то буквы. Букв, как и цифр, тоже восемь. Можешь пересчитать.

Некоторые буквы ты уже знаешь: «а», например, или «е». Остальные придётся запомнить. И цифры, и буквы пригодятся тебе для записи партий и ещё для того, чтобы эти и многие другие партии ты смог потом прочитать.

Итак, рядом с «а» стоит «b» (произносится, как «бэ»), дальше стоит «с» (произносится, как «цэ»), за ним расположилось «d» (произносится, как «дэ»), дальше идёт знакомое «е» (оно так и произносится — «е»), потом идёт «f» (произносится, как «эф»), за ним следует буква «g» (произносится, как «жэ») и, наконец, буква «h» (произносится, как «аш»).

Если у тебя доска без буквенных и цифровых обозначений, этому легко помочь.

Вырежи из бумаги небольшие квадратики (32 штуки), на одних напиши буквы, на других — цифры и расположи вокруг СВОЕЙ доски так, как показано на рисунке.

Посмотри, что у тебя получилось. Внизу «а» и наверху «а». Внизу «b» и наверху «b». Внизу «с» и наверху «с». Внизу «d» и наверху «d». И так далее.

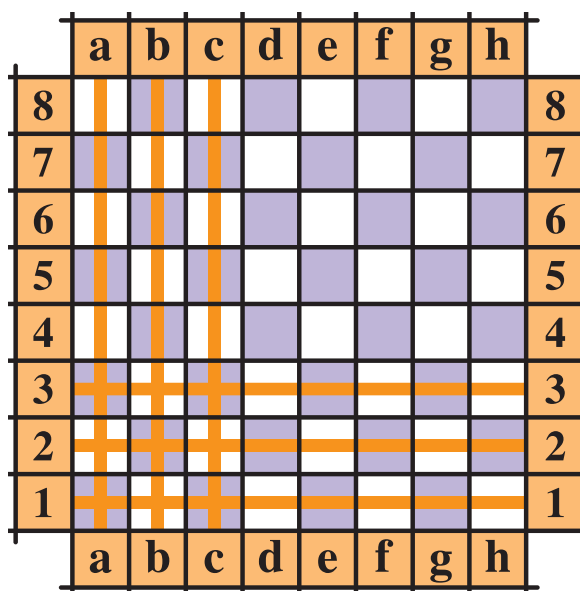
Не стесняйся, проведи пальцем снизу вверх от нижнего «а» к верхнему. И запомни: все клетки на дорожке от нижнего «а» к верхнему называются **ВЕРТИКАЛЬНЫЙ** ряд «а». Это у нас будет как бы улица «а».

Теперь проведи пальцем от нижнего «b» к верхнему «b». Это у нас **ВЕРТИКАЛЬНЫЙ** ряд «b». Или ещё одна улица — улица «b».

А если ты проведёшь от нижнего «с» к верхнему «с»? У тебя получится **ВЕРТИКАЛЬНЫЙ** ряд «с». Или ещё одна улица — улица «с».

Сколько букв — столько и вертикальных рядов-улиц. На твоей доске восемь букв. Значит, и вертикальных рядов-улиц будет восемь. Три улицы ты уже знаешь. Покажи теперь вертикальную улицу «d», вертикальную улицу «е», вертикальную улицу «f» и, наконец, вертикальные улицы «g» и «h».

А теперь проведи пальцем от левой цифры 1 к правой цифре 1 (они у тебя тоже нарисованы на запоми-



нательных бумажках). Провёл? Тогда запомни: у тебя получился ГОРИЗОНТАЛЬНЫЙ ряд 1. Каждая клетка в этом ряду как бы дом. А все дома в этом ряду будут носить один и тот же номер — 1.

А если ты проведёшь от левой цифры 2 к правой цифре 2? У тебя получится ГОРИЗОНТАЛЬНЫЙ ряд 2. Все дома в этом ряду будут носить номер 2.

А если от левой цифры 3 ты проведёшь дорожку к правой цифре 3? У тебя получится ГОРИЗОНТАЛЬНЫЙ ряд 3, где все дома будут иметь номер 3.

Сколько цифр — столько горизонтальных рядов. Три ряда ты уже знаешь. Покажи теперь горизонтальные ряды 4, 5, 6, 7, 8.

А сейчас возьми любую фигуру. Хочешь ферзя? Давай ферзя. И поставь его на вертикальную улицу «d» в дом номер 3.

Поставил?

Тогда запиши в тетрадке адрес: ферзь живёт на улице «d» в доме номер 3.

Правда, очень длинная запись? Но ты ведь знаешь секретную, более короткую, которой пользуются все шахматисты!

Какой значок обозначает ферзя? Ф.

Живёт ферзь на какой улице? d.

Какой номер дома? 3.

Вот и получился точный шахматный адрес ферзя — Фd3.

А если ты передвинешь ферзя на соседнее поле, адрес у него поменяется? Поменяется! Записываем, где жил ферзь и куда переехал: Фd3—d4. (Диаграмма 1.)

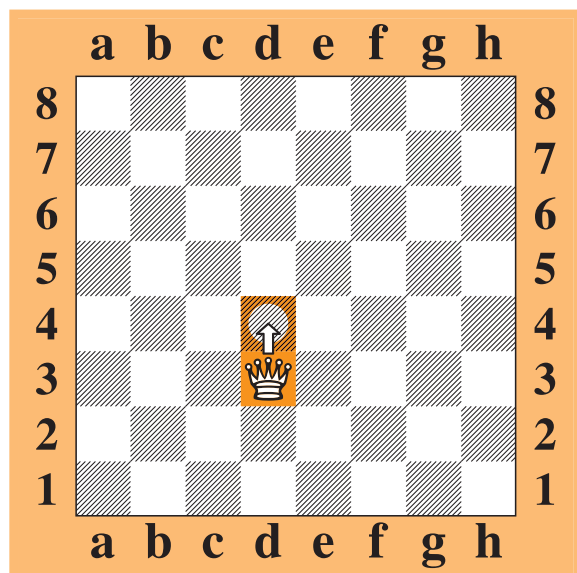


Диаграмма 1

Теперь ставь по очереди на доску фигуры и записывай адрес каждой. А потом отправляй на новое место жительства. Только не забывай: рядом с прежним адресом непременно записывай новый!

Прочитай запись партии:

- | | |
|--------------|---------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Kg1—f3 | f7—f6 |
| 3. Kf3 : e5 | f6 : e5 |
| 4. Фd1—h5+ | g7—g6 |
| 5. Фh5 : e5+ | |

НАСТАВЛЕНИЕ ДЛЯ «ЕГО ВЫСОЧЕСТВА»



Прочитал? А вот как эта запись выглядела раньше, когда ещё не придумали более короткий способ записывать партии.

Неизвестный шахматист XV века так поучает своего высокопоставленного воспитанника:

Ваше высочество! Чтобы выиграть партию, вам надлежит королевской пешкой пойти на четвёртое поле, считая от позиции короля. И если противник играет так же, вы играете королевским конём на третье поле, считая от позиции королевского слона. И если

противник защищает свою пешку пешкой королевского слона, ваше высочество берёт его пешку конём. И если он берёт вашего коня пешкой, вы даёте ему шах ферзём на четвёртое поле, считая от его королевской ладьи. И если противник закрывается пешкой — ваше высочество берёт его королевскую пешку и даёт шах, атакая на ладью...

Вот как длинно, сложно и... не совсем понятно! Надо сто раз прочитать, чтобы сообразить, куда ходит «его высочество» и как действует его противник.

Всё стало гораздо проще, когда в 1737 году сирийский шахматист Филипп Стамма предложил свой способ для записи партий, а в 1784 году немецкий шахматист и издатель Мозес Гиршель этот способ усовершенствовал.

Так появилась современная шахматная **НОТАЦИЯ**, которой пользуешься теперь и ты.

УПРАЖНЕНИЕ

1. Назови поля, на которых стоят в начале партии белые и чёрные фигуры: король, ферзь, ладьи, слоны, кони, пешки.

