

Открываем подарки, или История о том, как открывают шахматную партию

Вот веселая и незатейливая история, которая поможет запомнить основные принципы.

Что происходит утром в первый день Нового года? Вся семья идет к елке и открывает подарки. Члены шахматной семьи — шахматные фигуры и пешки. Когда фигура делает ход — это похоже на то, как кто-то из членов семьи открывает свой подарок и радуется. Цель дебюта — открыть игру так, как открывают подарки, чтобы вся семья была счастлива.

Если сравнить членов семьи с фигурами, то король — это папа, ферзь — это мама, слоны и кони — это младшие братья и сестры, ладьи — старшие братья и сестры, а пешки — младенцы. Большая семья!

Кто будет открывать свои подарки первым? Братья и сестры помладше. Какие это фигуры? Слоны и кони.



Стоит ли делать много ходов королем? Нет. Это как если бы папа открывал свой подарок первым, а все остальные только смотрели бы.

Стоит ли много ходить ферзем? Нет, это как если бы первой открывала свои подарки мама, а все дети смотрели бы и скучали.

А что же пешки? В жизни младенцы могут открыть подарок, но они еще слишком маленькие, чтобы понять, зачем он нужен, поэтому пешки не будут беспокоиться, если дети — кони и слоны — начнут первыми.

Ладьи (дети постарше) обычно разрешают тем, кто помладше, открывать первыми.

Кони могут «открывать свой подарок» на первом ходу, потому что они умеют прыгать. А слоны? Слоны не могут делать первый ход, потому что им преграждают путь пешки. Это как если бы на коробках с их подарками сидели малыши. Что делать, если на твоем подарке сидит ребенок? Нужно сначала переместить его.

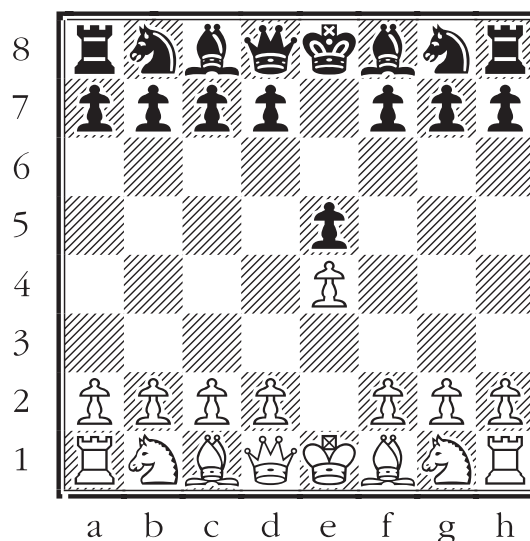
Помните, что открыть свои подарки хотят четверо «ребят»: два коня и два слона, а цель игры в том, чтобы была довольна вся семья. Что будет, если один из слонов или коней начнет делать много ходов? Это как если бы кто-то стал открывать подряд много подарков, а остальные бы ждали. Другие братья и сестры были бы недовольны. Поэтому нужно, чтобы все делали ходы по очереди.

Все любят подарки, но всем также хочется, чтобы это были хорошие подарки. Лучшие подарки — это те, что ближе всего к центру поля. Те подарки, которые в клетках по краям или на флангах, — неинтересные, как, например, носки.

Пример игры «на открывание подарков» — на открытие игры

1.e4 e5

Этим ходом мы убираем малышей, сидящих на коробках с подарками, чтобы слоны — дети постарше — могли добраться до подарков, то есть развиваться и получить контроль над центральными клетками.



Теперь было бы хорошо открыть подарок для коня с клетки g1. Возможности для этого — на клетках 2.Kh3, 2.Kf3 и 2.Ke2.

2.Kh3. Помнишь старую шахматную поговорку? «Конь на краю не поможет в бою». Край игрового поля — это его крайние клетки. Конь — медленная фигура, поэтому ему лучше находиться в центре доски, где разворачиваются основные действия, и откуда он может быстрее добраться до других участков поля. Для коня на h3 путешествие на сторону ферзя будет слишком долгим.

2.Ke2. Этим ходом ставится под удар центральная клетка d4. Но подумаем об общей радости всей семьи. Слон на f1 был доволен, когда малышка-пешка на e2 слезла с его подарка. Теперь его брат конь прыгает на ту же коробку с подарком — и снова его расстраивает. Стратегически правильнее не преграждать путь слонам, особенно пешками. Нужно, чтобы слоны могли продвигаться ближе к центру.

2.Kf3 — лучший ход конем: так он продвигается в сторону центра и атакует клетку d4 и пешку на e5. Кроме того, ход конем на f3 не преграждает путь слону на f1.

2.Kf3

Каждый раз, когда противник делает ход, надо задуматься: в чем заключается угроза? Старайся понять, что твой соперник пытается сделать, прежде чем начать думать о том, что ты сам хочешь сделать. Помни, что его фигуры важны не меньше, чем твои. Он тоже пытается сделать свою «семью» счастливой.

Черные должны заметить, что их пешка на e5 под ударом белого коня. Пешку нужно защитить. Можно ли сделать это так, чтобы подарок при этом открыл кто-то из детей? Да. Или ходом коня 2...Kc6, или ходом слона 2...Cdb. Какой ход лучше? Проблема при ходе слонем 2...Cdb в том, что он преграждает дорогу пешке на d7 — центральной пешке, которая, в свою очередь, преграждает путь слону на c8. Черные ходят...

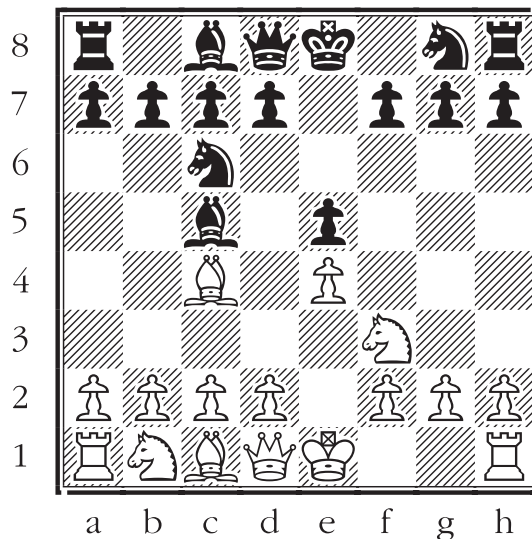
2...Kc6

Белые спрашивают себя: чем угрожают черные? Ничем! Черные защищают свою пешку на e5 и выводят своего коня. Хорошо, тогда откроем подарок для слона на f1. Ход слонем 3.Ce2 — пассивный, ход 3.Cd3 преграждает путь пешке на d2, а она мешает слону на c1. Ход слонем 3. Саб позволяет захватить слона пешкой черных на ab. Ход слонем 3.Cc4 или на 3.Cb5 — два неплохих открывающих хода. В этом примере белые ходят...

3.Сс4

3.Сс4 — это хороший ход, потому что благодаря ему мы контролируем центральную клетку d5 и выводим слона. Какую опасность он создает? Теперь под угрозой пешка на f7, но она защищена черным королем. Ценность слона — 3, а пешки — 1. Поэтому, даже несмотря на то, что это был бы шах и частичное открытие черного короля, взять пешку на f7 оказалось бы ошибкой для белых, поскольку в результате этого хода белые потеряли бы материальное преимущество, то есть очки. Допустим, теперь черные выводят своего слона на f8. Ход 3...Се7 — пассивный, ход 3...Сd6 заслоняет пешку на d7, ходом 3...Са3 можно потерять слона (его возьмет пешка или конь), ход 3...Сb4 — неплохой, но еще лучше, похоже, ход 3...Сс5, потому что с его помощью контролируется клетка d4 (клетка в центре).

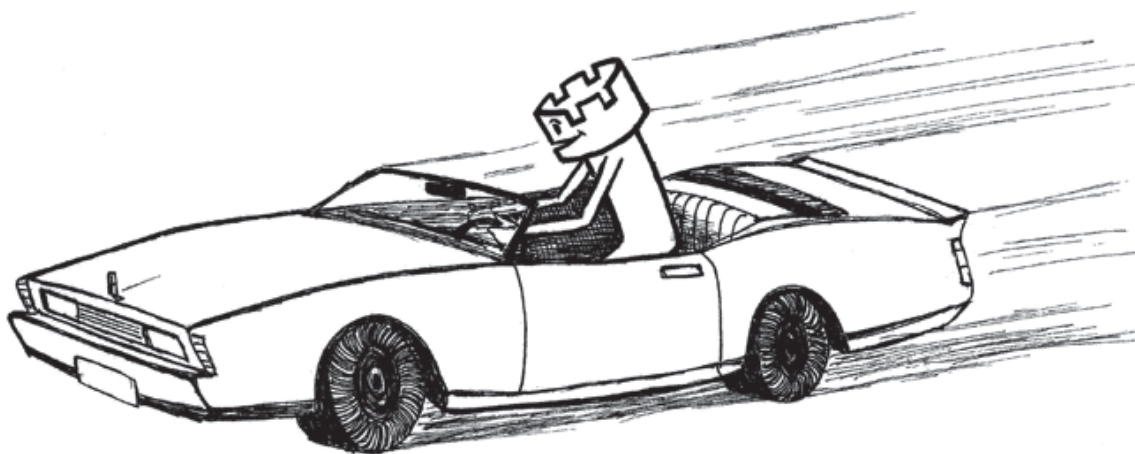
3...Сс5



Этот ход ставит под удар пешку на f2, которую защищает король. Как должны походить белые? Хорошими ходами были бы: ход 4.Кс3, потому что с его помощью выводится еще одна фигура; ход 4.d3, потому что им бы открывалась диагональ для чернополюсного слона на c1, и ход 4.c3, потому что он не дает походить противнику 5.d4 и проконтролировать пешками центральные клетки. Лучшим ходом могла бы быть рокировка, поскольку самое важное — как можно скорее вывести короля из центра поля.

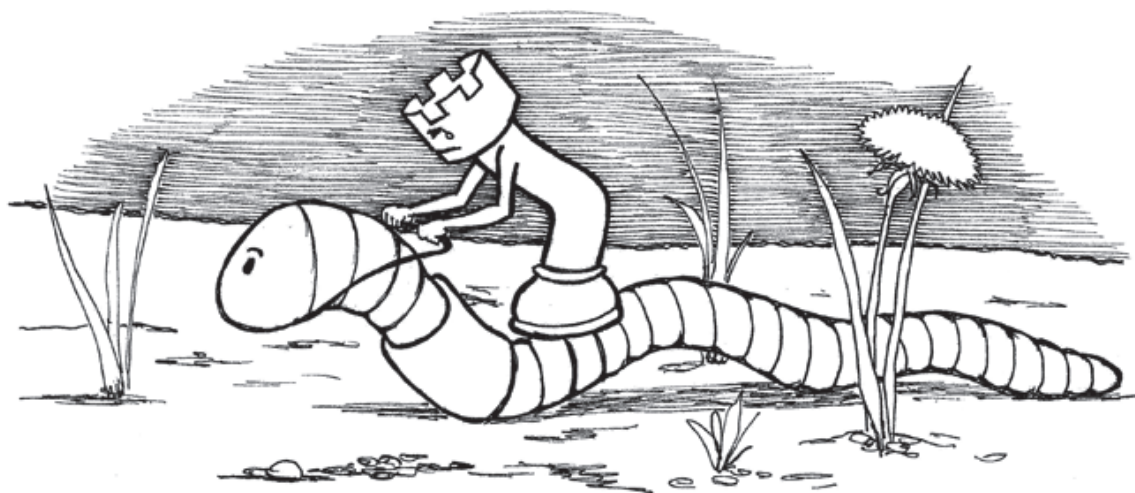
4.0-0

У рокировки есть двойное преимущество — это одновременно и безопасность короля, и вывод ладьи. Помни, что ладья — это старшая сестра или брат. Когда ты делаешь рокировку, подарок получает не только папа-король, но и старший брат. Какой для него самый лучший подарок? Машина!!! Почему? Потому, что на ней он может свободно передвигаться, куда захочет. Рокировка — словно машина для ладьи, позволяющая ей как можно скорее добраться до центра поля.



Когда-то очень давно ребята, которых я учил шахматам в детском саду, предположили, что если не сделать рокировку, то старший брат-ладья получит в качестве подарка... червяка. Конечно же, машина намного лучше червяка.

Рокировку следует делать как можно раньше. Ведь большинству старших братьев хочется получить машину побыстрее!

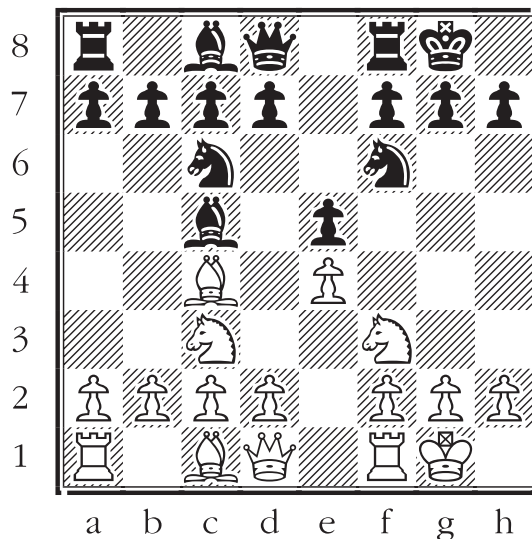


4...Kf6

Это хороший ход, потому что им открывается еще один подарок, и он готовит поле для рокировки, то есть для того, чтобы старшему брату в семье Черновых подарили машину. Черные нападают на пешку на e4. Семья Беловых открывает свой очередной подарок и одновременно защищает пешку ходом...

5.Kc3

Теперь семья Черновых может подарить своему сыну машину, сделав рокировку.

5...0-0

Обратите внимание на то, что это симметричное положение. Все фигуры черных находятся на клетках, которые, как в зеркале, отражают те, на которых стоят белые фигуры.

Кто из детей семьи Беловых еще не открыл свой первый подарок? Слон на клетке c1, но на коробке с его подарком сидит малышка, так что сначала нужно увести ее. Ход б.d4, похоже, неплох: он контролирует центр. Но тогда пешку атакуют сразу с трех сторон — пешка, конь и слон, — а защищают только две фигуры — конь и ферзь. Значит, пешку можно потерять. Поэтому белые ходят...

6.d3

Предположим, что черные продолжают повторять ходы белых и ходят...

6...d6

Лучшие ходы чернопольным слоном для белых это или 7.Cg5, или на 7.Ce3. Предположим, белые пошли...

7.Се3

Это нападение на слона на клетке с5. Обратите внимание, что черного слона защищает пешка на d6. Предположим, черные ходят...

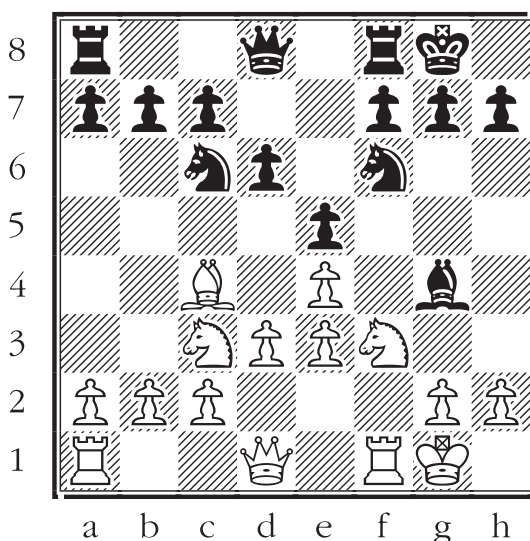
7...Схе3

И забирают слона. Слона Беловых берут под арест, а его подарки отдают детям Черновых. Теперь белые забирают слона ходом...

8.fхе3

И уже последний ребенок Черновых может открыть свой подарок ходом...

8...Сg4



Ну вот, все дети открыли свои первые подарки и порадовались. Теперь, когда они довольны, мама Беловых может открыть свой подарок. Здесь оба хода 9.Фd2 и 9.Фе2 одинаково хороши. Например, белые ходят...

9.Фd2

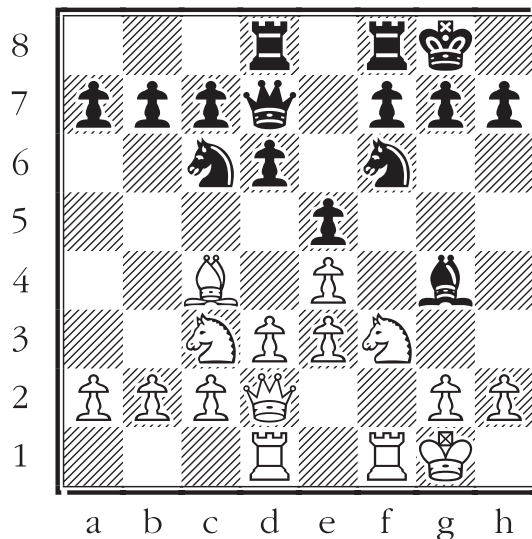
Теперь свой первый подарок открывает ферзь, мать Черновых и...

9.Фd7

Ладьи эффективнее всего, когда они связаны друг с другом и между ними нет других фигур. Кроме того, ладьи любят свободные вертикали, не заблокированные пешками, потому что по ним они могут проникнуть на территорию противника. Когда ты будешь студентом (ладьей), как ты думаешь, с кем ты будешь больше всего проводить время — со взрослыми (королями и ферзями), малышкой (пешками), подростками (конями и слонами) или с другими студентами (ладьями)? Конечно, с такими же студентами, как ты. Ладьи любят держаться вместе. Предположим, игра продолжается...

10.Лад1 Лад8

Поскольку обе ладьи могут двигаться по вертикали d, то нужно отметить, какая из них сделала ход (см. урок 3, «Запись ходов»). В этом случае оба игрока решили сделать ход ладьей на вертикали a.



Открытие игры завершается, и мы переходим к миттельшпилю — среднему этапу игры. Обычно основные цели открытия игры достигаются приблизительно за первые десять ходов. Здесь мы видим, что и белые, и черные выполнили много задач: взяли центр под контроль, все дети (кони и слоны) открыли по крайней мере по одному подарку, а старшие даже получили в подарок машины (сделали рокировку) и проводят время вместе.

Обрати внимание, что ферзи (матери) не открыли свои подарки до тех пор, пока все дети и пешки-малыши перед королями, сделавшими рокировку, не совершили ходов, и защищают королей. Кроме того, попали под арест дети одного возраста (чернопольные слоны).

Защита от школьного мата

Многим детям довелось узнать «детский мат» или то, что некоторые называют «мат в четыре хода». «Детский мат» — это не очень хорошая шахматная стратегия, потому что в ней одна из сторон (обычно белая) слишком рано выводит ферзя. Он пытается поставить черным быстрый мат на f7 с помощью слона. Это удастся только в том случае, если черные не замечают угрозы (если черные не спрашивают себя: «Какую угрозу несут белые?»). Если они все же замечают

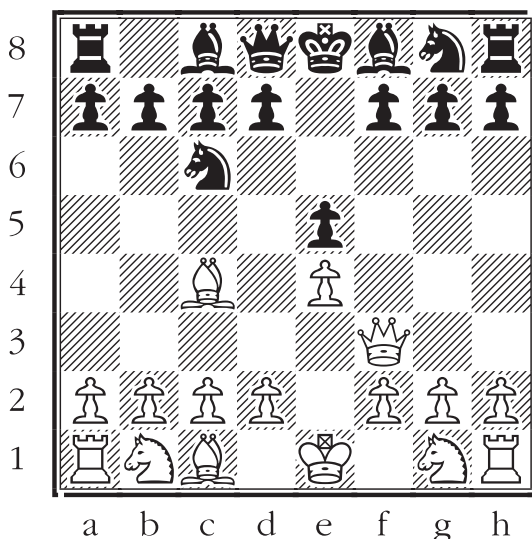
угрозу, то этот ход неудачный, так как означает, что на ферзя нападут и будут гоняться за ним по всей доске кони и слоны противника.

Сначала может показаться, что вывести ферзя пораньше не так уж плохо, но нужно ВСЕГДА предполагать, что другой игрок сделает самый лучший ход.

Вот пример типичного школьного мата:

1.e4 e5 2.Сс4 Кс6 3.Фf3? (или 3.Фh5? g6 4.Фf3 Кf6)

Ранний вывод ферзя и попытка мата на f7.



3...Cc5?? 4.Фxf7 мат

Если черные играют 3...Кf6 (а не 3...Сс5??), а потом 4...0-0, то белые теряют ход ферзем и перемещают его на клетку, откуда его скоро могут прогнать (например, ходом ...Кс6-d4). Кроме того, выводя королеву слишком рано, мы можем помешать белому коню выйти на нужную ему клетку f3.

Конечно, ты можешь выиграть несколько быстрых партий, если выведешь ферзя пораньше, но рекомендуется придерживаться шахматных правил и выводить его позже. В конце концов, если твой противник не заботится о том, какие для него существуют угрозы, ты все равно выиграешь у него рано или поздно, так что лучше уж выиграть, придерживаясь основных шахматных правил.