

Первые данные о шахматах историки относят к 570 г. н. э. Принято считать, что родиной шахмат является Индия.

Шахматы изначально были предназначены для четырех игроков. Эта древняя игра — прародительница шахмат называлась чатурангой. В нее играли двое против двоих (желтые и красные боролись с черными и зелеными). Безусловно, правила этой старинной игры отличались от современных шахматных правил, равно как и набор фигур.

Существует легенда о возникновении шахмат. Это было давно, 1500 лет назад. Индийский властелин Шеран не был хорошим правителем, а потому в короткое время довел государство до разорения. Тогда один мудрец — Сета, желая тактично сделать ему замечание по поводу неправильного поведения, придумал игру, в которой король — самая важная фигура — не может ничего достичь без помощи других фигур и пешек.

Урок шахматной игры произвел сильное впечатление на властелина, и он решил отблагодарить создателя: «Ты создал чудесную игру, мудрец. Проси награду, какую захочешь. Такая игра достойна быть забавой царей».

В награду за изобретение Сета попросил зернышко пшеницы за первое поле шахматной доски, два зернышка — за второе, четыре — за третье и т. д., удваивая число зерен с каждым последующим полем. Шерам удивился, но решил, что речь идет всего лишь о нескольких мешках пшеницы. Это казалось скромной просьбой, но каково же было его удивление, когда выяснилось, что общее число зерен составляет 18 446 744 073 709 551 616, что превышает весь мировой запас зерна! Так Шеран получил еще один урок мудрости от изобретателя шахматной игры.

Уже в эпоху Возрождения в Англии шахматы заняли прочное место в быту и культуре. Одной из первых книг английского первопечатника Уильяма Кэкстона была «Шахматная игра», выпущенная в 1474 году. И это далеко не единственный труд о шахматах. В произведении Томаса Элиота «Правитель» (1531) этой игре посвящается восторженный отзыв: «Из игр, в которых мы не упражняем тело, самая похвальная есть шахматы; ибо они заключают в себе уточненное средство сделать ум более острым, а память — более свежей».

Шахматная федерация ФРГ много лет пыталась добиться от Министерства финансов признания шахмат «полезным видом спорта, имеющим воспитательное значение». Такое признание позволило бы федерации получить ряд финансовых льгот. Наконец, в 1982 году такое признание было получено, причем одну из решающих ролей в этой истории сыграла цитата из письма прусского короля Фридриха II о том, что «шахматы воспитывают склонность к самостоятельному мышлению».

При этом конец фразы был опущен, а он гласил: «...поэтому не следует их поощрять».

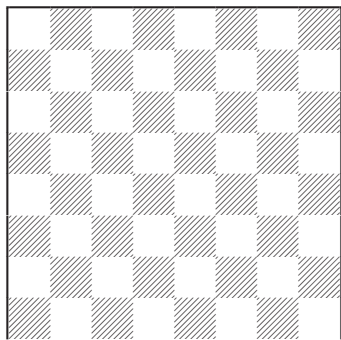
Шахматная доска

Без знания доски не может быть вполне хорошей игры.

Эммануил Шифферс

Шахматная доска имеет форму квадрата, площадь которого разделена на шестьдесят четыре клетки, попеременно окрашенные в темный и светлый цвета и на шахматном языке называющиеся черными и белыми полями (диаграмма 1).

1



Горизонтальные ряды полей доски обозначаются первыми буквами латинского алфавита, строчными a, b, c, d, e, f, g, h, а вертикальные — цифрами от 1 до 8. Таким образом, каждое отдельное поле на шахматной доске, находясь на пересечении

вертикали и горизонтали, имеет свое обозначение, которое служит для записи ходов и расположения фигур на доске. Называя поле, сначала произносят букву, а затем цифру, например b5, f7. Перед началом игры доска кладется между партнерами так, чтобы с правой стороны от игроков находилось белое угловое поле h1 или a8 (со стороны противника), соответственно с левой стороны — черное угловое поле a1 или h8.

Кроме горизонталей и вертикалей, на шахматной доске различают также диагонали, две которых — a1-h8 и h1-a8 — называют большими диагоналями.

Демаркационной линией, или границей, называют воображаемую горизонтальную линию, которая делит шахматную доску на два равных прямоугольника.

Часть шахматной доски — d4-d5-e5-e4 — получила название «центр».

Фигуры и их ходы

Нет хороших или плохих игроков.

Есть только хорошие или плохие ходы.

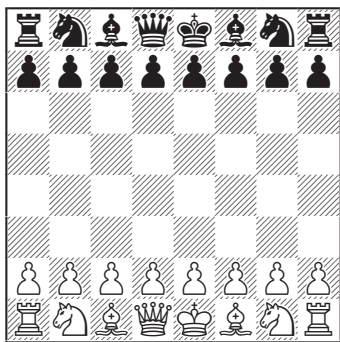
Зигберт Тарраш

У каждого из партнеров в начале игры есть 16 фигур одного цвета, каждая из которых имеет свое на-

звание и обозначение. Фигуры располагаются симметрично напротив друг друга. Они отличаются цветом

и соответственно называются «белыми» и «черными» (диаграмма 2).

2



Каждая из сторон располагает восемью пешками (♙ — белая пешка, ♟ — черная пешка) и восемью фигурами: королем (♔ — белый король, ♚ — черный король), ферзем (♕ — белый ферзь, ♖ — черный ферзь), двумя ладьями (♖ — белая ладья, ♜ — черная ладья), двумя слонами (♘ — белый слон, ♙ — черный слон) и двумя конями (♞ — белый конь, ♝ — черный конь).

При этом в шахматах существует несколько основных общих правил:

1. Партию начинает играющий белыми фигурами.
2. Шахматные фигуры передвигаются по шахматной доске по-разному.
3. Игроки ходят поочередно, переставляя фигуры с одного поля на другое.

Правила шахматной игры существуют уже давно. Мы можем посмотреть, как они были описаны более подробно в книге Э. С. Шиффера «Самоучитель шахматной игры» 1907 г.

Кодекс, принятый знатоками для серьезной игры

1. Шахматная доска до начала игры становится белым угловым полем по правую руку от играющих. Если до 4-го двойного хода (белых и черных) один из партнеров заметит, что доска стоит неверно, или какую-нибудь неправильность в расстановке шахмат, то он имеет право требовать, чтобы партия началась снова; после четвертого хода с обеих сторон для этого необходимо согласие противника.
2. Перед началом игры жребий решает, кому играть белыми. Белые всегда начинают партию. В последующих партиях играют белыми и черными попеременно, независимо от результата игры. Начинается партия (без дачи вперед ходов) всегда одним ходом... Право первого хода называется *выступкой*.
3. Если игрок дотронется до своей фигуры, то он обязан ею ходить. Это правило выражается по-французски «*pièce touchée — pièce jouée*», а по-немецки «*gerührt — geführt*», то есть «тронуто — сжжено». Дотрагиваться без такого последствия можно только, сказав предварительно «поправляю» (*j'adoube*). Если тронутой шахматой по правилам игры ходить нельзя или тронутой шахматы противника по правилам нельзя взять, то должен ходить король, причем не допускается рокировка; если король не может ходить, не подвергаясь шаху, то прикос-

- новение к шахматам остается без последствий. При дотрагивании нескольких шахмат противник может заставить ходить любой из них по своему выбору; если тронутой была его шахмата, он может требовать, чтобы она была взята; если по правилам игры шахмата не может быть взята, то ходит король и т. д., как объяснено выше. Требовать такого штрафа игрок может только, пока он сам еще не прикасался к шахматам после прикосновения противника.
4. Если делается ход несогласно основным правилам о ходах или если делается ход шахматой противника, то последний имеет право: 1) требовать, чтобы такой незаконный ход оставался действительным, или 2) чтобы противник ходил королем, или, наконец, 3) позволить отставить ход.
 5. Только нападение шахматой на короля сопровождается возгласом «шах»; нападение на ферзя и все прочие шахматы не сопровождается предостережениями. Впрочем, нет необходимости вслух объявлять шах; только игра не может продолжаться до тех пор, пока король остается под шахом.
 6. Выигрывает партию тот, кто сделал мат королю противника, независимо от того, остается на доске заматованный король один (*—+oi depouille*) или с другими своими шахматами; если игрок сдастся раньше мата, то это значит, что он сознает, что рано или поздно ему мат неизбежен, а по-
тому в таком случае он считается проигравшим, хотя бы он потом и доказал, что ошибся в своем предположении, то есть что при правильном продолжении он не проиграл бы партии.
 7. Каждый игрок во всяком положении игры имеет право требовать, чтобы партия была окончена в течение 50 ходов; в противном случае он вправе прекратить игру, объявив ее ничьей. При этом, однако, после каждого изменения в составе шахмат, то есть после каждой мены, каждого взятия шахматы и каждого прохода пешки, счет 50 ходов начинается снова. Считать ходы обязан тот, кто этого потребует. После трехкратного повторения с обеих сторон одних и тех же ходов или рядов ходов каждый из противников вправе признать игру ничьей.
 8. Допускается только ограниченная рокировка при известных условиях; при рокировке безразлично, дотронется игрок сперва до короля или до ладьи.
 9. Пешки берутся на проходе (*en passant*), но необязательно и лишь тотчас же при ответном ходе.
 10. Каждая пешка, дошедшая до первого ряда полей противного лагеря, должна тотчас же превратиться в любую фигуру, независимо от того, какие и сколько фигур еще на доске; таким образом, теоретически допускается с каждой стороны сверхкомплектных: 8 ферзей, ладей, слонов или коней. Без превращения в фигуру проведенная пешка оставаться не может...

Условно игру можно разделить на три стадии: дебют — начало игры, миттельшпиль — середина игры и эндшпиль — окончание игры. Естественно, для каждой стадии характерны свои особенности и свое значение для игры в целом. В дальнейшем мы более подробно остановимся на каждом из этих этапов.



Ладья

Это мощная шахматная фигура, сильнее слона и коня. Она ходит по прямой линии, горизонтально или вертикально на любое доступное для нее расстояние. В Западной Европе

Цель игры состоит в том, чтобы поставить королю противника мат — это значит поставить вражеского короля в такое положение, при котором он не может ни отступить, ни побить напавшую на него фигуру, ни защититься каким-либо другим способом.

А теперь остановимся более подробно на ходах каждой фигуры.

*Победа достигается не хорошей,
но лучшей игрой.
Савелий Тартаковер*

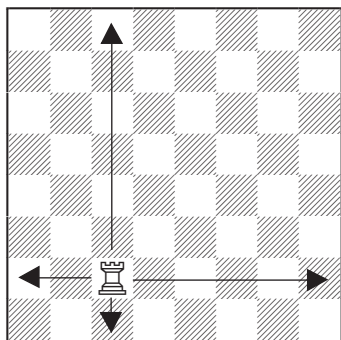
эта фигура именуется «башней», а в дореволюционной России называлась «турой» (осадная башня, применяемая при штурме крепостей).

Забавно:

В арабской рукописи от 1261 года, хранящейся в Британском музее, содержится следующий совет игрокам:

«Если же кто берет вперед больше ладьи и все-таки проигрывает, ему вообще не следует садиться за доску, чтобы не позорить себя и род свой».

3

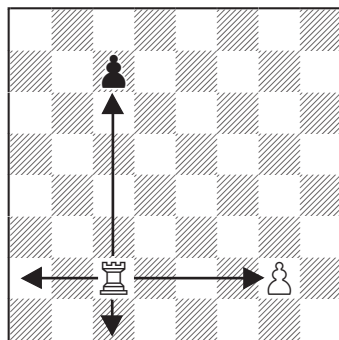


У этой фигуры есть одна особенность: перемещаясь с одного края доски на другой, она может наносить удары издалека, при этом количество полей, которые ладья может обстреливать, не зависит от ее расположения. Где бы ни находилась эта фигура на шахматной доске, она всегда держит под ударом 14 полей. Можете убедиться в этом сами (диаграмма 3). Препятствием

на ее пути являются фигуры и пешки: свои и противника. Ладья не может «перешагнуть» через свою фигуру или пешку, но может «взять» («побить») фигуру или пешку противника, заняв ее место.

На диаграмме 4 мы видим, как фигуры ограничивают возможность ходов ладьи. В данном случае у нее имеется выбор из 11 ходов.

4

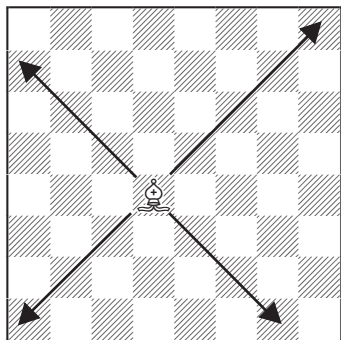


СЛОН

— Кто Ваш сегодняшний противник?
— Сегодня я играю против черных фигур.
Акиба Рубинштейн

Название «слон» — арабское. Иногда слона называют «офицером», в Англии слона именуют «епископом», а в Германии — «скороходом».

5



Слон ходит по косым линиям, или диагоналям, во все стороны на любое доступное для него расстояние. В начале игры у каждого партнера есть по два слона: один из них ходит

только по белым полям (белопольный), а другой — только по черным (чернопольный).

В начальной позиции слоны, так же как и ладьи, ходов не имеют — они находятся в окружении фигур своей армии, а перескакивать через другие не могут.

Возможности слона зависят от его месторасположения. В положении на диаграмме 5 у белого слона выбор из 13 ходов.

Слон примерно равнозначен коню.

У этой фигуры также есть особенность: способность связывать неприятеля на диагонали. Но есть и недостаток: половина полей шахматной доски ей недоступна.

6

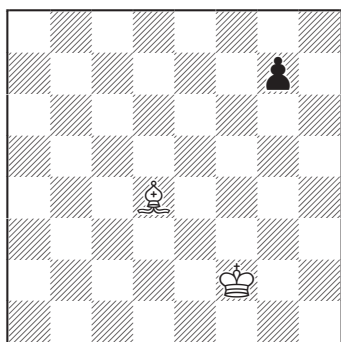


Диаграмма 6 демонстрирует нам ограниченность ходов слона: взяв черную пешку, он занимает ее место, но при движении к своему королю вынужден остановиться на поле слева от него. Всего же он имеет 10 ходов.

Рассказывая о такой фигуре, как слон, нельзя не вспомнить один шахматный анекдот — реальную историю. В знаменитом радиоматче СССР — США Д. Бронштейн выиграл обе партии у американского мастера А. Сантасьера. Американец послал победителю телеграмму: «Поздравляю с победой. В обеих партиях вы убедительно доказали преимущество двух слонов над двумя конями». Бронштейн тут же ответил: «При следующей встрече постараюсь столь же убедительно доказать преимущество двух коней над двумя слонами».



Ферзь

*Шахматы — это борьба,
главным образом со своими ошибками.*

Савелий Тартаковер

Название «ферзь» происходит от персидского *ferz* — «полководец, визирь»¹. Еще эту фигуру называют «королевой». Существует две версии происхождения этого названия. Согласно первой из них, слово происходит от *ferz*, заимствованного во французский язык, где слово постепенно трансформировалось во *vierge* — «дева, дама». Вторая версия более интересная и связа-

на с усилением власти королевы Изабеллы в Испании. До XV века, времени правления Изабеллы, ферзь был «мужской» фигурой. В то время ферзь был слабой фигурой, мог ходить всего на одну клетку, как король. Однако с приходом к власти королевы в 1475 году испанцы «изменили» пол фигуры. Она стала женщиной, однако продолжала «ходить» всего на одну

¹Фасмер, Этимологический словарь.

клетку. Примерно в 1495 году, когда Изабелла стала одной из самых влиятельных королевы Европы, ее шахматная фигура получила возможность двигаться по всей доске.

Ферзь является самой сильной фигурой в шахматном войске. В своем движении он соединяет ходы ладьи и слона. Ферзь может перейти на любое поле того горизонтального

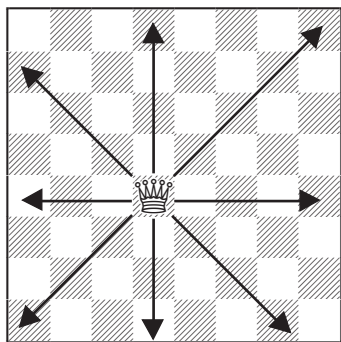
или вертикального ряда, на котором он стоит, а также на любое поле по той или другой диагонали. Ферзь успешно использует слабости неприятеля: он может связать ладью по диагонали, а слона — по горизонтали или вертикали и чаще других фигур наносит двойные удары, представляя наибольшую угрозу для короля противника.

Знаменитый шведский король Карл XII почти всегда имел под рукой шахматную доску. Так как он был, мягко выражаясь, женоненавистником, то он приказал своим подданным переименовать даму (так тогда назывался ферзь) в... фельдмаршала.

При игре король активно использовал свою одноименную фигуру и лез ею в самую середину доски, не признавая рокировок. Его приближенным приходилось проявлять большую предусмотрительность, чтобы случайно не заматовать своего повелителя.

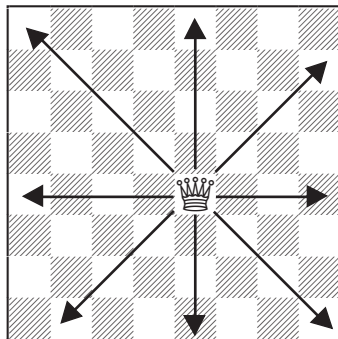
Стоя в центре доски, эта фигура контролирует 27 полей, в том числе поля чернополюсного слона (диаграмма 7), не считая того, на котором находится.

7



При перемещении на одну клетку вправо (диаграмма 8) ничего не меняется, ферзь по-прежнему контролирует 27 полей, правда, уже других.

8



Считается, что ферзь равен 9 пешкам. В начале игры белый ферзь занимает поле d1, а черный — d8. Так же как ладья и слон, ферзь не может перескакивать через другие фигуры.

Остроумную шутку сыграл с самонадеянным любителем Эм. Ласкер. Дело происходило в купе поезда. Не ведая, что перед ним великий мастер, любитель предложил скоротать время игрой в шахматы.

– В какую примерно силу вы играете? – осведомился он.
 – О, весьма посредственно! – ответил Ласкер.
 – Тогда для уравнивания шансов я сниму с доски ферзя – иначе мне будет неинтересно.
 – Как вам угодно. Но, мне кажется, ферзь только мешает игре, – сказал Ласкер.
 – Вы в самом деле ничего не понимаете в шахматах! – И любитель, решительно сняв с доски ферзя, начал партию.
 Намеренно подставляя одну фигуру за другой, Ласкер проиграл. Сдаваясь, он заметил:
 – Я все же был прав и, если позволите, докажу вам, что без ферзя действовать гораздо легче.
 – Бывают же такие невежественные люди! – Любитель уже начинал жалеть, что затеял игру, но решил быть снисходительным: – Что ж, попробуйте. Теперь снял с доски ферзя Ласкер. И выиграл.
 – Вот видите, – продолжал Ласкер. – Дело вовсе не в силе игры. Я давно подметил: тот, у кого нет ферзя, имеет большое преимущество. Хотите, проверим еще раз.
 И он снова повторил мистификацию, опровергавшую все шахматные законы.
 Партнер был совершенно растерян...



Конь

Во время турнира шахматный мастер должен быть воздержанным монахом и хищником в одном лице. Хищником по отношению к сопернику, аскетом в повседневной жизни.

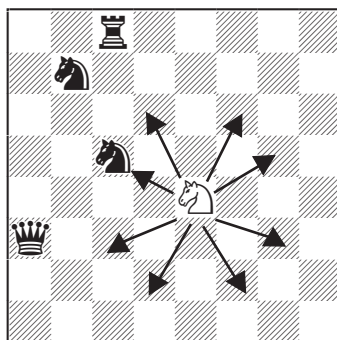
Александр Алехин

Во Франции шахматный конь называется «рыцарем», в Индии — «всадником». Коня по силе приравнивают к слону.

Эта фигура в начале партии располагается на полях b1, g1 (белые кони) и b8, g8 (черные кони).

Ходит конь (так же как и бьет) на любое поле доски, не занятое фигурой его цвета, если она располагается на другом конце буквы «Г»

9



(две клетки в одну сторону и одна в другую). Конь — единственная фигура, которая имеет право перепрыгивать через свои и неприятельские фигуры.

В положении на диаграмме 9 у белого коня на выбор имеется 7 ходов, в том числе он может побить черного коня. Вместе с тем при своем ходе уже черный конь может побить коня соперника.

По традиции эта фигура тоже удостоилась особой истории. Как-то раз Хосе Рауль Капабланка давал сеанс одновременной игры. Один из его соперников, быстро получив мат, спросил чемпиона мира, что тот думает о его игре.

– Играете вы свежо, нестандартно, – со свойственным ему тактом ответил Капабланка, – но почему вы так и не вывели своих коней?

– Дело в том, что меня только вчера познакомили с шахматами, – объяснил соперник, – а как ходить конем, забыли показать.



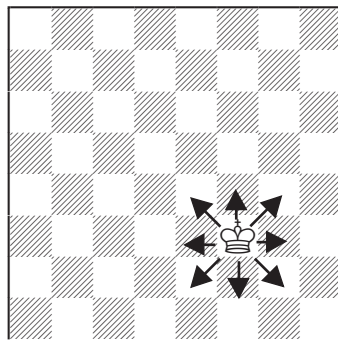
Король

*Капабланка доказал, что можно быть лучшим и тем не менее первым.
Савелий Тартаковер*

Король перемещается за один ход на ближайшее поле в любом направлении.

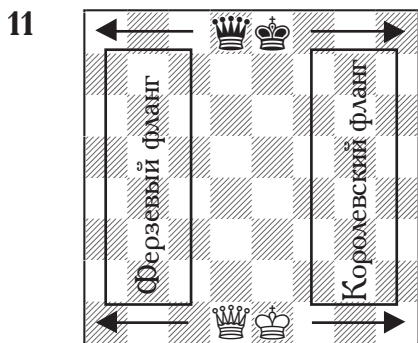
Он контролирует одновременно не более восьми полей. Если эта фигура стоит на угловом поле, то под ее контролем находится только три поля, а располагаясь на крайней горизонтали или вертикали, она имеет в своем распоряжении пять полей.

10



Говорят, что Министерство обороны вышло с предложением ввести в шахматы новую фигуру – прапорщик. Она может ходить куда хочет и как хочет, а бить ее нельзя...

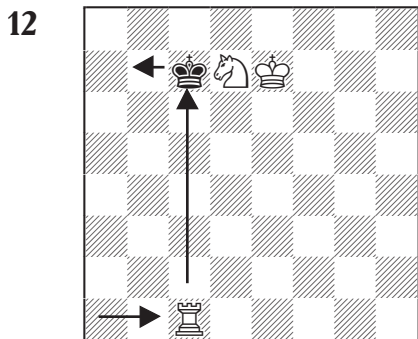
Не случайно три вертикали перед начальным положением королей называются королевским флангом, а три вертикали перед начальным положением ферзей — ферзевым флангом. Оставшиеся две вертикали называются центральными (диаграмма 11).



Король — единственная фигура, которая не может пойти на поле, атакованное чужой фигурой, то есть под шах.

Шах — ситуация, когда король атакован фигурой противника.

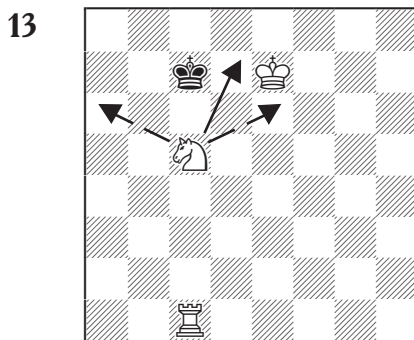
Точно так же королю нельзя брать фигуру или пешку или даже становиться рядом с королем противника, если в этом случае он попадает под шах.



Расстояние между королями должно быть не меньше одного поля (диаграмма 12).

Как мы видим, соблюдая вышенаписанные правила и спасаясь от шаха, король вынужден пойти на поле, расположенное по горизонтали слева от него.

Эта же позиция могла возникнуть из другого положения (диаграмма 13).

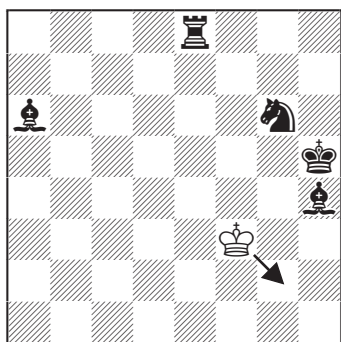


В этом случае мы имеем «скрытый» шах — ситуацию, когда после хода одной фигурой противника король оказался атакован другой. Если конь белых своим ходом займет поле между королями, черный король снова получит от ладьи шах.

Также возможен вариант «двойного шаха» — когда король атакован сразу двумя фигурами противника. В нашем примере это произойдет, если конь пойдет влево или вправо вверх по горизонтали на одно поле.

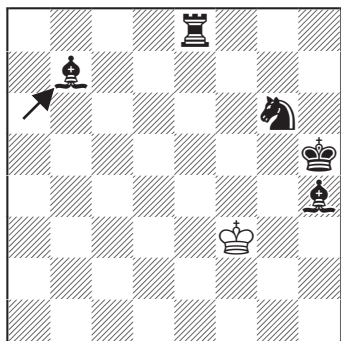
В положении на диаграмме 14 у белого короля есть единственное поле для отступления.

14



Если король не может защититься от шаха, то такое положение называется мат королю и означает конец партии, поэтому игра сводится к защите своего короля и атаке неприятельского. На диаграмме 15 черные ставят мат противнику, переводя своего белопольного слона на центральную диагональ.

15

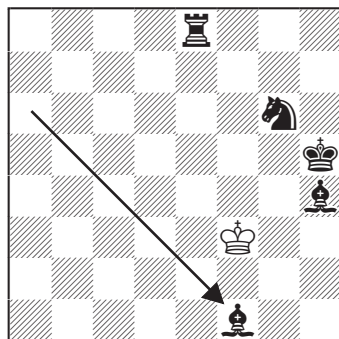
*Мат*

Белых может спасти только грубая ошибка противника. Например, если черные переведут слона на королевский фланг, то партия завершится ничьей (диаграмма 16).

Мы получили ситуацию, в которой белый король не может сделать

ход, а другой фигуры или пешки, способной сделать ход, у белых не осталось. В то же время самому королю шах не сделан. Такое положение называется патом — шаха нет, а соперник не может пойти ни одной фигурой или пешкой.

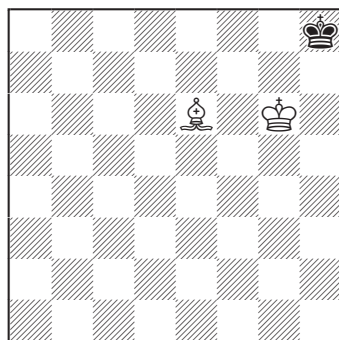
16

*Пат*

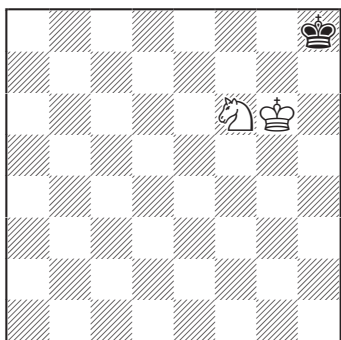
Игра также может завершиться ничьей, если:

1. У игроков осталось лишь по королю, а никаких других фигур или пешек нет.
2. У одной из сторон при любых ответах противника недостаточно сил, чтобы поставить мат. Например, король и легкая фигура против одинокого короля (диаграммы 17, 18).

17



18

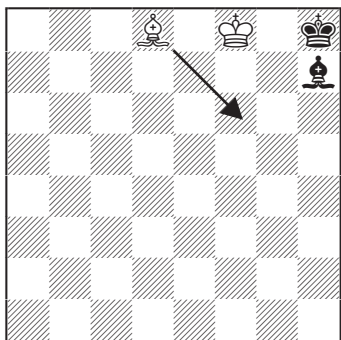


Здесь еще раз необходимо напомнить о так называемом «человеческом факторе» — в некоторых случаях мат можно поставить, только если противник грубо ошибется.

А может ли так случиться, что для партии вничью черным достаточно просто копировать ходы белых? (Шахматные «поединки», в которых черные полностью копируют ходы противника и в конце концов получают мат, называются обезьяньими партиями.) В начале века этим вопросом интересовался шахматный композитор К. Тракслер. Он составил симметричные партии, где ладья поставила мат за 9, слон — за 8, конь — за 7 и пешка — за 15 ходов. В дальнейшем эти рекорды улучшались и были придуманы партии, в которых ладья объявляет мат за 8, конь — за 6, слон — за 7 и пешка — за 7 ходов.

В положении на диаграмме 19 ошибка черных в том, что они заперли короля в углу, отступив слоном. Белые без труда ставят мат.

19



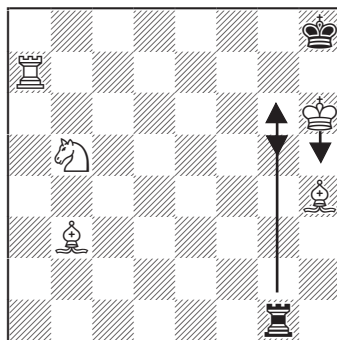
В данном случае белым повезло, но если бы не ошибка черных, то партия могла бы продолжаться бесконечно. Чтобы не допустить подобного, в шахматах было введено правило пятидесяти ходов. Его суть заключается в следую-

щем: если в течение пятидесяти ходов на доске не произошло ни одного взятия, то партия, по заявлению одного из игроков, признается ничейной.

Кроме того, если оба игрока считают, что выигрыша добиться невозможно, то, по взаимному согласию, признается ничья.

Еще один вариант ничейной партии — «вечный шах».

20



Причем это может принимать парадоксальные формы. На первый взгляд на диаграмме 20 у черных безнадежное положение — превосходство белых бесспорно. Но! Постоянно шахуя, белые сводят партию к ничьей. Король не может взять ладью из-за пата. Единственно возможное отступление — и си-

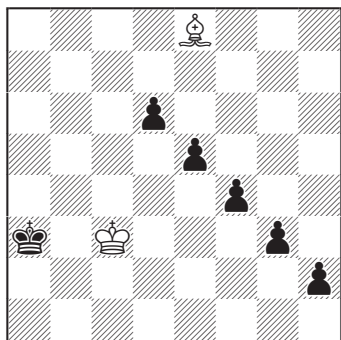
туация повторяется снова. «Вечный шах» и ничья.

Кстати, этот пример демонстрирует нам еще одно шахматное правило, так называемое «тремякратное повторение позиции»: если позиция в партии повторилась трижды, достаточно заявления одного из игроков об этом, и в партии фиксируется ничья.

Есть веселые истории, связанные и с ничейными ситуациями. Так, однажды Пауль Керес (эстонский шахматист) давал сеанс одновременной игры. Сделав на одной из досок ход 1.е2-е4 и подойдя к ней второй раз, он обнаружил, что пешка стоит в начальном положении. Керес вновь поставил пешку на е4. Подойдя к этой же доске в третий раз, гроссмейстер снова увидел заколдованную пешку на поле е2. Не понимая, в чем дело, Керес опять сдвинул пешку на е4. Напротив гроссмейстера с хитрым выражением лица сидел 85-летний любитель шахмат, который, увидев пешку на е4, радостно воскликнул: «Ничья! Тремякратное повторение позиции».

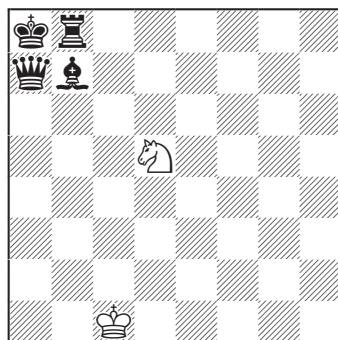
Тренировочные упражнения

1.1



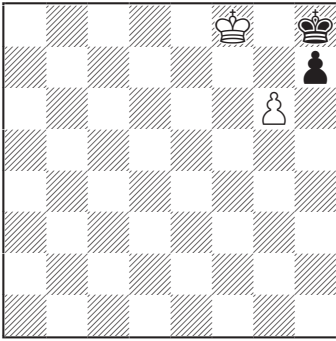
*Ход белых.
Задержите пешки.*

1.2



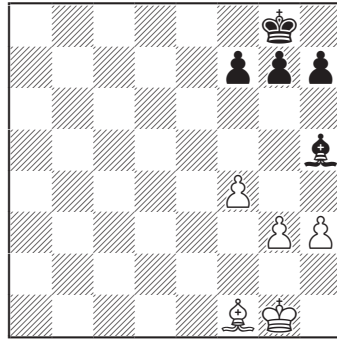
*Ход белых.
Дайте мат в один ход.*

1.3



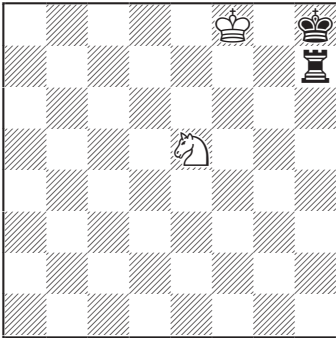
Ход белых.
Объявите мат.

1.5



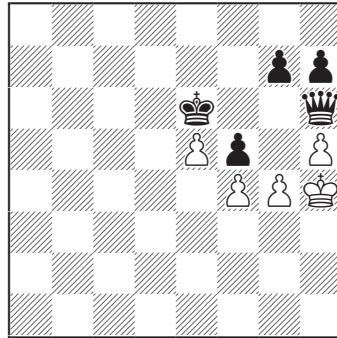
Ход белых.
«Заприте» слона.

1.4



Ход белых.
Дайте мат в один ход.

1.6



Ход белых.
«Заприте» ферзя.

Ответы:

- 1.1 1. ♔e8-c6.
 1.2 1. ♘d5-c7x.
 1.3 1. g6-g7x.
 1.4 1. ♞e5-g6x
 1.5 1. g3-g4 ♕h5-g6 2. f4-f5.
 1.6 1.g4-g5.



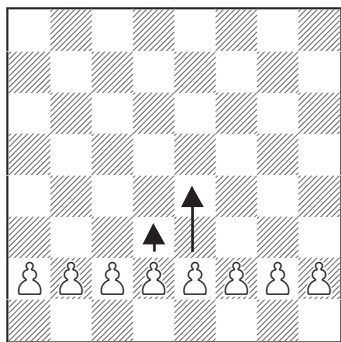
Пешка

*Жизнь — это партия в шахматы.
Мигель Сервантес*

Пешка — производное от слова «пехотинец», т.е. солдат. Она ценится меньше всех других фигур и является самой слабой.

Ходит она только вперед и только на одну клетку, но существует одно исключение: со своего первоначального места (для белых — с второй горизонтали, для черных — с седьмой), если свободен путь, каждая пешка может быть продвинута либо на ближайшее, либо через одно поле (диаграммы 21, 22).

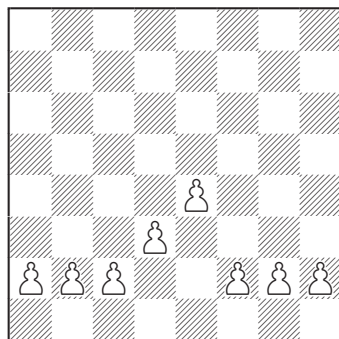
21



Сделав первый ход, в дальнейшем она теряет право на «двойной прыжок», то есть в следующих ходах пешка может передвигаться только на одно поле.

Ходить пешка может только в том случае, если перед ней не стоит какая-либо другая фигура.

22



Пешка всегда движется вперед, поэтому случается, что она вступает на последнюю горизонталь (белая — на восьмую, черная — на первую). В этом случае она немедленно превращается в любую фигуру своего цвета, кроме короля, причем неважно, имеется ли такая же фигура на доске или выбыла из игры. Выбор фигуры определяется желанием шахматиста.

В отличие от рассмотренных ранее фигур, пешка бьет фигуру противника не так, как ходит, а на одну клетку вперед по диагонали. Перейдя после взятия на соседнюю вертикаль, пешка в дальнейшем движется по ней.

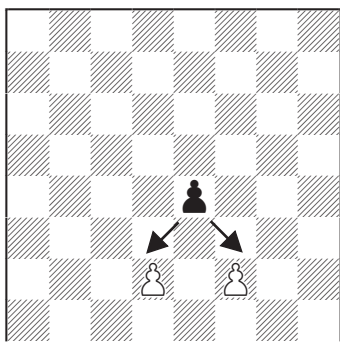
Команде полицейских поручили арестовать преступников, которые за-
сели в доме.

- Надо решить, кто что делать будет.
- Я знаю, как это сделать. Вот ты в детстве во что играть любил?
- В прятки.
- Значит, ты их будешь искать. А ты, Петров?
- В догонялки.
- Будешь их ловить, если побегут. А ты?
- В войнушку.
- Будешь стрелять, если Петров не поймает.
- Ну ладно, а ты сам-то что будешь делать?
- А я любил играть в шахматы, так что я буду сидеть в машине и по рации
вами, пешками, управлять.

Для пешки существует одно
очень интересное правило. Назы-
вается оно взятием «на проходе».

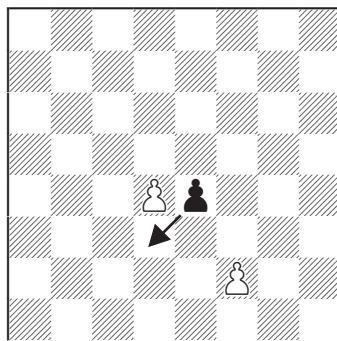
на одно поле (то есть белая пешка
проходит через «битое» поле). Но
при этом взятие на проходе — не
принудительный ход.

23



На диаграмме 23 королев-
ская пешка черных контролирует
поля перед белыми пешками. Если
какая-либо из пешек перейдет на
одно поле вперед, черная пешка
может взять ее, заняв ее место. Вы
можете сказать: «А что мешает
белым пешкам прыгнуть на две
клетки вперед?» Вот здесь и на-
чинает работать правило «взятия на
проходе» (диаграмма 24) — черная
пешка бьет белую, но занимает то
же самое поле, как если бы соседняя
белая пешка пошла вперед только

24



Рокировка

Жизнь — как шахматы: у начальства постоянные рокировки, а у работников — сплошной мат.

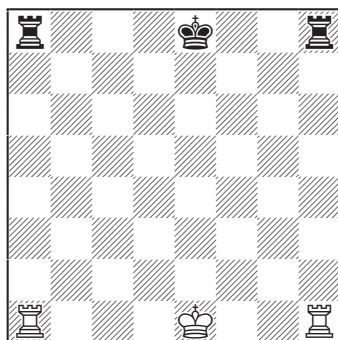
Народная мудрость

Даже в самой безнадежной ситуации есть шансы, пусть даже шансы на ошибку противника. Но есть в шахматах один ход, способный сильно облегчить вам защиту своего короля. Как известно, делая ход на шахматной доске, игрок перемещает только одну фигуру. Оказывается, у этого правила есть исключение: каждый партнер имеет право на комбинированный ход, при котором передвигаются сразу две фигуры одного цвета — король и ладья. Этот ход называется рокировкой.

Необходимым условием рокировки является то, что свободными должны быть поля между обеими фигурами. Рокировка производится следующим образом: король первым переставляется по направлению к ладье через одно поле (то есть на поле того же цвета), а ладья переносится через него на другую сторону и становится рядом. Обязательным условием рокировки является то, что ни король, ни ладья до этого не делали ходов. Поскольку у партнеров по две ладьи, различают два вида рокировки: на королевском фланге (со стороны короля) — короткая, на ферзевом (со стороны ферзя) — длинная.

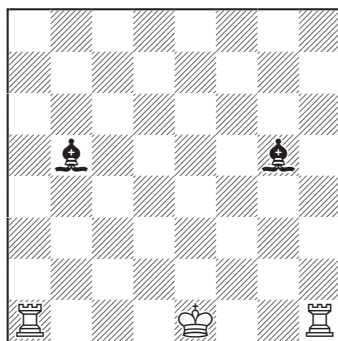
На диаграмме 25 и белые, и черные могут сделать рокировку как в одну, так и в другую сторону.

25

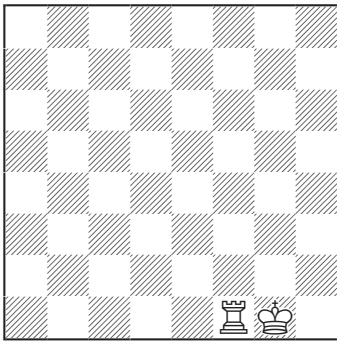


Правила игры также не позволяют производить рокировку в тот момент, когда король находится под боем неприятельской фигуры. Рокировка невозможна и в том случае, когда одно из полей, через которые должен пройти король, находится под ударом или король после рокировки оказывается под боем какой-либо фигуры противника (диаграмма 26).

26

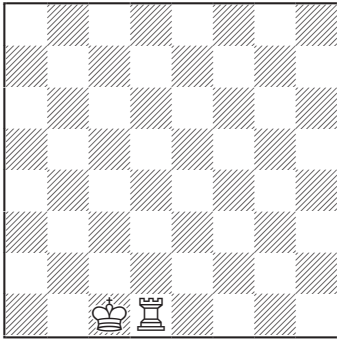


27



Позиция короля и ладьи после короткой рокировки

28



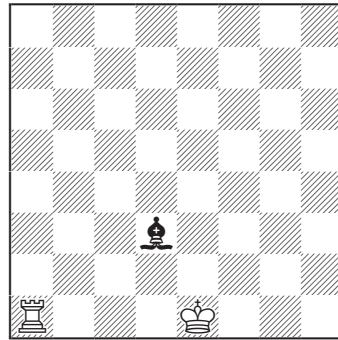
Позиция короля и ладьи после длинной рокировки

Рокировка значительно облегчает защиту короля, но не гарантирует его безопасность. Король, прикрытый пешками и фигурами, также может быть подвергнут нападению.

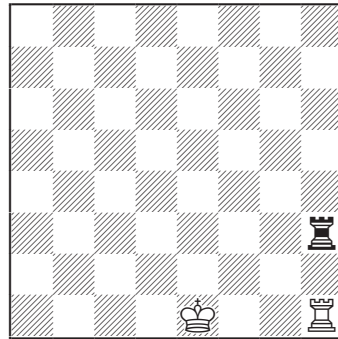
Тренировочные упражнения

Можно ли в предложенных ситуациях выполнить рокировку?

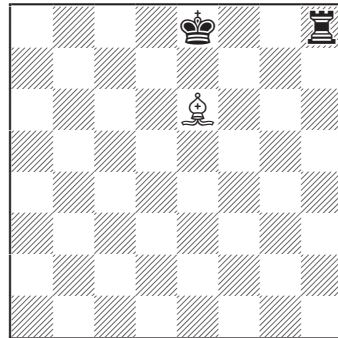
1.7



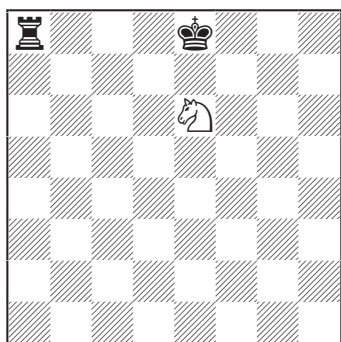
1.8



1.9



1.10



Ответы:

- 1.7 Можно.
 1.8 Можно.
 1.9 Нельзя.
 1.10 Нельзя.

Шахматная нотация

Твоя игра хороша так, как твой самый плохой ход.

Дан Хейсман

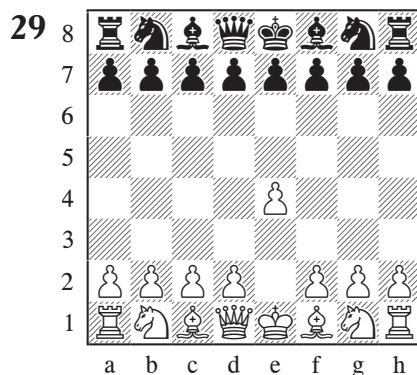
Шахматная нотация (от лат. *notatio* — записывание, обозначение) — система условных обозначений, применяемых для записи шахматной партии или положения фигур на доске.

В большинстве стран принята алгебраическая нотация — для записи хода нужно указать поле, на котором находилась фигура или пешка, и поле, на которое она пошла. Указывается также номер хода. Впервые она была предложена еще в 1616 году в книге немецкого герцога Августа Младшего (псевдоним — Густавус Селенус).

В следующем столетии ее разработал Филипп Стамма, и, наконец, в современном виде она появилась в книге, изданной в Германии в 1784 году Гиршелем.

Чтобы партию можно было записывать и воспроизводить, вертикали шахматной доски обозначены

буквами латинского алфавита от *a* до *h* от ферзевого фланга к королевскому, а горизонтали — цифрами от 1 до 8 от белых к черным (диаграмма 29).



Для указания нужного поля мы просто определяем вертикаль и горизонталь, которые ему соответствуют.

30

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

Полная система координат шахматной доски

Каждая фигура имеет свое сокращенное обозначение: король — Кр; ферзь — Ф; ладья — Л; слон — С; конь — К. Пешка буквами не обозначается.

Для записи расположения фигур в начальной позиции к сокращенному названию каждой фигуры присоединяется обозначение поля, на котором она находится. Принято сначала указывать расположение белых, а затем черных. В первую очередь записывают положение короля, а затем ферзя, ладей, слонов, коней и пешек.

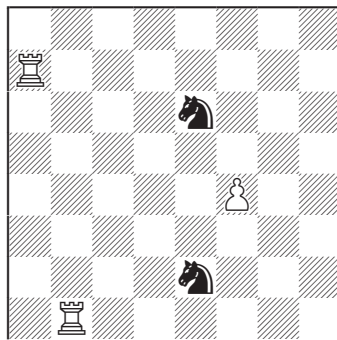
Одинаковые фигуры записываются в порядке их расположения по вертикали от *a* к *h*, а при нахождении на одной вертикали — от первой к восьмой горизонтали.

Существует полная и краткая нотация. В позиции на диаграмме 29 белые начали игру ходом 1. e2-e4. Это пример записи полной нотацией.

В краткой нотации указывается только поле, на которое пошла фигура, и ее обозначение. В данном случае это будет ход 1. e4.

В краткой нотации, если на одно поле могут пойти две одноименные фигуры, дополнительно обозначается, какая именно из фигур ходит.

31



Например, на диаграмме 31 белые могут пойти на b7 одной из двух ладей: Lab7 или Lbb7, а черные пойти на d4 или взять пешку f4 одним из двух коней: K2d4, K6d4 или K2:f4, K6:f4. При этом, если фигура осуществляет взятие, перед записью поля, на которое она пошла, принято ставить знак двоеточия.

В случае же, если взятие осуществляется пешкой, двоеточие не ставится.

Если пешка достигает поля превращения, например, белая — восьмой горизонтали, а черная — первой, то после записи хода ставится сокращенное обозначение той фигуры, в которую превращается эта пешка: h7-h8Ф.

В шахматной нотации важно зафиксировать ходы белых и черных в той последовательности, в которой они были сделаны на доске. Поэтому все ходы нумеруются и номер хода от его обозначения отделяется точкой. Ход белых и черных принято считать за один. Запись ходов может вестись

в столбец (в таком случае ходы белых пишутся с левой стороны, а ходы черных — с правой) или для экономии места — в строчку.

При рассмотрении какой-либо позиции счет ведется с первого хода, если предшествующие ходы неизвестны. Если анализ позиции начинается с хода черных, то вместо отсутствующего хода белых ставятся три точки.

В шахматной литературе часто вслед за записью того или иного хода дается его объяснение и оценка словами или значками, называемыми примечаниями или комментариями.

В нашей работе мы будем руководствоваться основными из них:

- 0-0 — короткая рокировка;
- 0-0-0 — длинная рокировка;
- + — шах;
- ++ — двойной шах;
- x — мат;
- ! — очень хороший ход;
- !! — отличный ход;
- !?! — интересный ход;
- ?! — сомнительный ход;
- ? — плохой ход;
- ??! — грубая ошибка;
- = — игра равна;
- ± — у белых несколько лучше;
- ∓ — у черных несколько лучше;
- ⊕ — у белых преимущество;
- ⊖ — у черных преимущество;
- +— — у белых решающее преимущество;
- + — у черных решающее преимущество.

Помимо краткой нотации, в которой фигуры обозначаются буквами национального алфавита, для печати существует международная краткая нотация. Так, вместо со-

кращенных буквенных обозначений фигур печатаются их изображения, что позволяет шахматисту любой национальности понимать шахматные записи.

Англичанин Джордж Уокер в своей книге «Новый трактат о шахматах» написал, что король Иоанн Безземельный получил известие о бунте баронов, играя в шахматы. Вскоре он получил письмо от одного из своих читателей, в котором тот писал:

«Вы сможете убедить меня в достоверности этого факта, если предоставите текст партии, игранный королем».

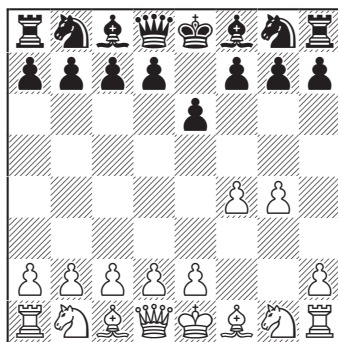
Уокер на это ответил:

«Уважаемый сэръ! Как человеку, проявляющему повышенный интерес к истории, Вам следовало бы знать, что король Иоанн Безземельный был совершенно неграмотен, а потому не мог записывать свои шахматные партии».

Самый короткий мат, возможный в шахматной партии, выглядит в этой нотации так (диаграмма 32):

1. f4 e6 2. g4?? (грубая ошибка!)

32



2...♔h4x.

Своим вторым ходом черные ставят противнику мат.

В конце XIX столетия гроссмейстер Стейниц выступал в одном из клубов Нью-Йорка и играл с местными членами клуба.

В партии с Маршаллом, шахматистом из Сан-Франциско, случилось недоразумение.

Маршалл утверждал, что следующий ход его, но Стейниц решительно возражал.

Многочисленные зрители были весьма удивлены, когда Стейниц смешал фигуры, а затем по памяти восстановил всю партию до последнего хода и доказал, что игра шла правильно.

Этот факт потряс зрителей, если учитывать, что перед этим Стейниц сыграл двадцать шесть партий.

Тренировочные упражнения

Для закрепления правил шахматной нотации нужна практика, поэтому предлагаем выполнить несколько упражнений.

Упражнение 1.

Разберите следующие партии: прочитайте и воспроизведите их на шахматной доске.

1. e2-e4 c7-c6.
2. d2-d4 d7-d5.
3. ♖b1-c3 d5:e4.
4. ♖c3:e4 ♘b8-d7.
5. ♔d1-e2 ♗g8-f6.
6. ♘e4-d6x.

1. e2-e4 e7-e5
2. ♘g1-f3 ♘b8-c6.
3. ♙f1-c4 ♘c6-d4.
4. ♗f3:e5 ♔d8:g5.
5. ♗g5:f7 ♔g5:g2.
6. ♙h1-f1 ♔g2:e4.
7. ♙c4-e2 ♘d4-f3x.

Упражнение 2.

Пройдите королем с поля d1 на поле h8 через поле f5 и запишите путь короля.

Упражнение 3.

Пройдите ферзем с поля d1 через поле b7 на g8 и запишите путь ферзя.

Упражнение 4.

Пройдите ладьей через все поля доски и вернитесь на то же поле. Выполняя это задание, стремитесь к тому, чтобы ладья не проходила через одно поле дважды. Запишите путь ладьи.

Упражнение 5.

Пройдите слоном с a3 через поле g7 на поле b8. Запишите путь слона.

Упражнение 6.

Попробуйте конем b1 «обскакать» все поля доски. Запишите путь коня.

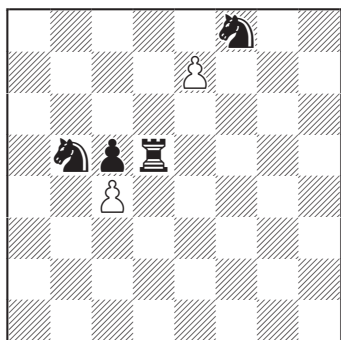
Упражнение 7.

Попробуйте конем с поля f1 стать на поле g1. За сколько ходов вам это удалось? Запишите путь коня.

Упражнение 8.

Запишите все возможные ходы белых пешек.

1.11



Ценность фигур

Самый плохой слон лучше самого хорошего коня.

Шутка шахматистов

На шахматной доске фигуры обладают различными возможностями. Одной, например, чтобы перейти с края доски на противоположный, требуется всего один ход, а другой для этой цели нужны несколько. Некоторые фигуры ходят по полям только одного цвета, другим же предоставлены все 64 поля.

Ферзь, расположенный в центре доски, контролирует 27 полей, а конь — только 8. Теорией и практикой шахмат установлена сравнительная сила фигур, которой следует руководствоваться во время партии, особенно при обменах. Ниже наглядно представлена ценность (сила) всех шахматных фигур в цифровом выражении.

Пешка = 1

Конь = 3

Слон = 3

Ладья = 4,5

Ферзь = 9

Король = 3

За единицу меры сравнительной ценности шахматных фигур принято считать самую слабую фигуру — пешку. Универсальной меры не существует, так как во многом она определяется положением и различными обстоятельствами.

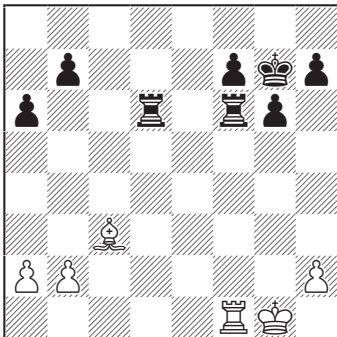
Особо следует оговорить ценность короля — он несравним с любой другой фигурой. В начале игры король не принимает активного участия в борьбе. Его сила проявляется, когда с доски исчезает большинство фигур. К концу игры король превращается в активную фигуру, и умение им играть приобретает решающее значение.

Когда один из партнеров отдает свою фигуру за равноценную неприятельскую, то такую операцию называют *разменом*. В нем с обеих

сторон могут участвовать не только одноименные фигуры. Более быстрому усвоению соотношений фигур по их силе поможет представленная ниже схема, согласно которой, например, можно без ущерба менять ферзя на две ладьи или на три легкие фигуры. *Легкие фигуры* — общее название для слона и коня. По мнению Х. Р. Капабланки, допустим также размен коня за слона или, наоборот, можно менять ладью на слона и т. д.: «С точки зрения общей теории слона и коня следует считать одинаково ценными, хотя, по моему убеждению, слон в большинстве случаев оказывается более сильной фигурой. Между прочим, вполне установлено, что два слона почти всегда сильнее двух коней».

Однако в игре все не так однозначно. Универсальной меры не существует, так как во многом она определяется положением и различными обстоятельствами. Причем чем ближе к эндшпилю приближается игра, тем сложнее верно оценить силы фигур. Например, три связанных пешки могут успешно бороться против легкой фигуры, а четыре — против ладьи.

33



На первый взгляд в позиции на диаграмме 33 черные обладают большим материальным преимуществом. После 1. ♕:f6+ ♖:f6 2. ♖:f6 ♔:f6 они имеют две лишние пешки и выигрывают.

Не все так просто. Выигрывают здесь белые:

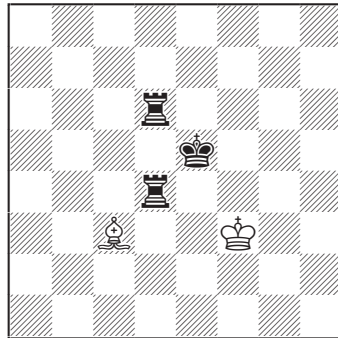
1. ♖:f6 ♖:f6 2. h4!!

Как только у черных заканчиваются ходы пешками — они теряют ладью!

2... h6 3. ♔g2 g5 4. h5! (удерживая короля в связке) 4... b6 5. b4 a5 6. ba ba 7. a4 ♔f8 8. ♕:f6 с выигрышем.

Существуют и более удивительные позиции. В следующем примере (диаграмма 34) белые добиваются ничьей при подавляющем материальном превосходстве черных.

34



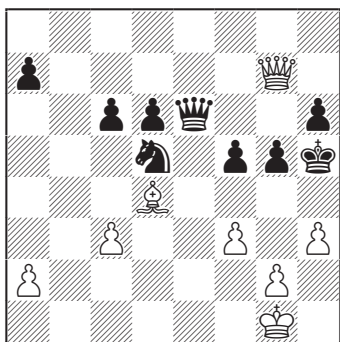
После 1. ♔e3 черный король привязан к своей клетке (иначе черные потеряют ладью), а черная ладья привязана к вертикали d. Единственное, что ей остается, — это маневрировать по полям d7 и d8. Белый слон двигается по полям b2 и a1 — трехкратное повторение позиции и ничья.

Не спасает и жертва ладьи на

d4 — в этом случае игра закончится ничейным окончанием. Король белых не оттеснен в угол, а в таких условиях ладья против слона выиграть не может.

Неудачное положение короля красиво использовал выдающийся немецкий шахматист Карл Шлехтер против Метнера в 1899 году (диаграмма 35).

35



1. g4+ fg 2. hg+ ♔h4.

Для создания угрозы ♕f2x белые должны пойти королем на g2 или h2. Однако 3. ♕g2 опровергается ходом 3... ♖f4+, а на 3. ♔h2 следует 3... ♗e2+ с разгромом.

Но Шлехтер рассчитал дальше. Жертвуя ферзя, он выманивает черного ферзя из центра событий и тем самым получает время для решающего удара:

3. ♗:h6+!! ♗: h6 4. ♔h2.

Мат неизбежен, и черные сдались.

Английский историк Джордж Бэнкрофт утверждает в одной из своих книг, что шахматы сыграли важную роль во время войны США за независимость. Это произошло следующим

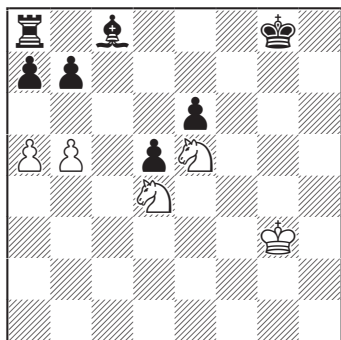
образом. В 1776 году перед решающей битвой при Трентоне войска повстанцев под командованием Джорджа Вашингтона неожиданно начали переправу через реку Делавер. Сообщение об этом было немедленно доставлено командующему британскими войсками генералу Роулу, который как раз в это время играл в шахматы. Генерал был очень увлечен этой партией, поэтому он рассеянно сунул полученное донесение в карман и благополучно забыл о нем. Британские войска продолжали оставаться в бездействии на своих старых позициях, а на стороне повстанцев оказался фактор неожиданности, что и решило исход сражения в их пользу. Текст злополучной для генерала Роула партии не сохранился.

Следующая позиция взята из книги «Шахматная блокада» А. Нимцовича (1886—1935), автора идеи борьбы против пешечного центра противника путем создания в центре фигурных баз. А разработанные понятия блокады, профилактики, борьбы против пешечной цепи актуальны и сегодня. Эта позиция наглядно демонстрирует нам силу двух коней (диаграмма 36).

Вот что говорил сам А. Нимцович по поводу позиции, представленной на диаграмме:

«Пешки e6 и d5 основательно заблокированы, и вся позиция черных приобрела отпечаток неподвижности; слон и ладья являются пленниками в собственном лагере.

36



Если бы у белых была проходная пешка h4, то, несмотря на большую разницу в количестве материала, они имели бы шансы на выигрыш!»

Техники матования короля

*Проигравший всегда неправ.
Василий Панов*

Довольно распространена, особенно среди начинающих шахматистов, ситуация, когда у одного из игроков остается одинокий, или, как говорят, «голый» король, в то время как у другого игрока имеется на одну фигуру больше.

Если в качестве «лишней» фигуры выступает конь или слон, то мат, как мы уже успели рассмотреть, поставить нельзя. Нельзя поставить мат и двумя конями. Если на поле имеется «лишняя» ладья или ферзь, то мат ставится относительно легко. Не возникает трудностей с постановкой мата и при наличии двух лишних слонов. А вот мат конем и слоном требует определенной тренировки.

Решающий удар в таких случаях наносится следующим образом: сильнейшая сторона при поддержке собственного короля оттесняет

короля противника на крайнюю вертикаль или горизонталь или в угол, после чего и наносит решающий удар.

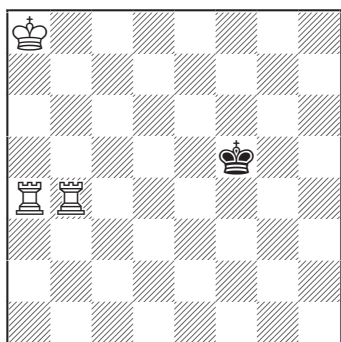
Английский поэт XVII века Николас Бретон в одном из своих стихотворений рекомендовал при игре в шахматы со слабым партнером воздерживаться от насмешливых замечаний в его адрес, ибо может оказаться, что тот владеет шпагой с большим искусством, чем шахматными фигурами. Свою рекомендацию он заканчивает следующими словами:

«А потому веди себя скромно, поставь ему мат и иди своей дорогой».

Мат ладьей (ладьями)

Две ладьи, взаимодействуя друг с другом, легко матуют одинокого короля даже без поддержки своего короля (диаграмма 37).

37

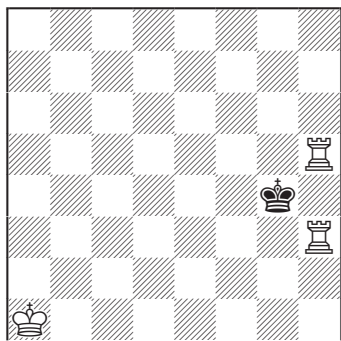


Для этого, отнимая по очереди у неприятельского короля свободные поля по вертикали или горизонтали, они теснят его методом «лесенки» к какому-либо краю доски, где ему и наносится решительный удар (мат).

1. ♖a5+ ♔e6 2. ♜b6+ ♔d7 3. ♜a7+ ♔c8 4. ♜b8x.

Несколько сложнее поставить мат королю двумя ладьями в следующем примере (диаграмма 38).

38



1. ♔b2!

Белые вынуждены ждать, пока черный король не отступит, в противном случае они могут потерять ладью, перебрасывая ее на ферзевой фланг.

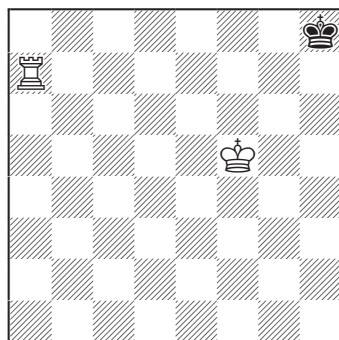
1... ♔f4 2. ♜a5 ♔g4 3. ♜c3.

Другую ладью защищает король.

3... ♔f4 4. ♜c4+ ♔e3 5. ♜a3+ ♔d2 6. ♜c2+ ♔d1 7. ♜a1x.

Без помощи короля здесь не обойтись. Чтобы поставить мат, необходимо оттеснить черного короля на крайнюю вертикаль или горизонталь (диаграмма 39):

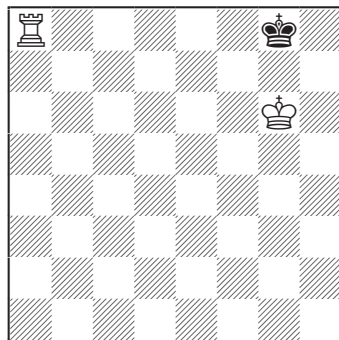
39



1. ♔g6 ♔g8 2. ♜a8x.

В момент получения мата (диаграмма 40) короли находятся в оппозиции.

40



Когда в пешечных окончаниях остаются только ходы королями и один из играющих имеет возможность создать оппозицию, то есть заставить противника отойти в сторону и освободить дорогу, то о нем говорят, что он владеет оппозицией.

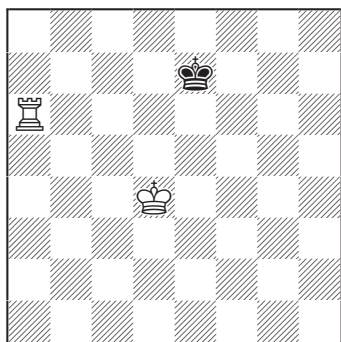
Различают ближнюю и дальнюю оппозицию.

Короли находятся друг напротив друга (диаграмма 40), и между ними одно поле — такая оппозиция называется ближней, если через три поля или пять — дальней.

Когда короли во всех случаях стоят на полях одного цвета, а расстояние между ними составляет всего одну клетку, то игрок, который ходил последним, владеет оппозицией.

Без ближней оппозиции невозможно оттеснить короля и поставить ему мат королем и ладьей. На диаграмме 41 черный король вынужден занимать оппозицию по вертикали.

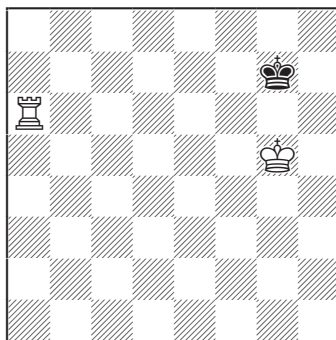
41



1. ♔d5! ♔f7 2. ♔e5 ♔g7 3. ♔f5 ♔h7 4. ♔g5 ♔g7.

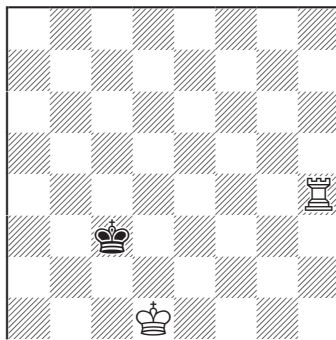
Король черных становится в оппозицию (диаграмма 42) и отступает после шаха ладьей.

42



5. ♖a7+ ♔f8 6. ♔g6 ♔e8 7. ♔f6 ♔d8 8. ♔e6 ♔c8 9. ♔d6 ♔b8 10. ♖h7 ♔c8 11. ♖g7! (белые не хотят владеть оппозицией) 11... ♔a8 12. ♔c6 ♔b8 13. ♖h7 ♔a8 14. ♔b6 ♔b8 15. ♖h8x.

43



В окончании на диаграмме 43 оппозиция используется, чтобы загнать черного короля в угол.

1. ♔e2 ♔c2 2. ♖h3! 2... ♔c1 3. ♔d3 ♔b2 4. ♔d2!

Король скован и не может вырваться.

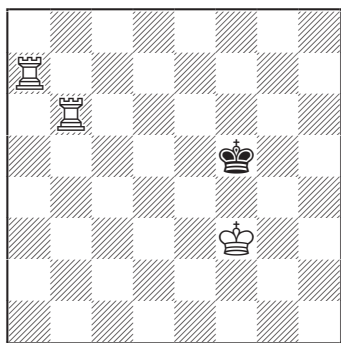
4... ♔b1 5. ♔c3 ♔a2 6. ♔c2 ♔a1 7. ♖a3x.

Прекрасная реализация!

Тренировочные упражнения

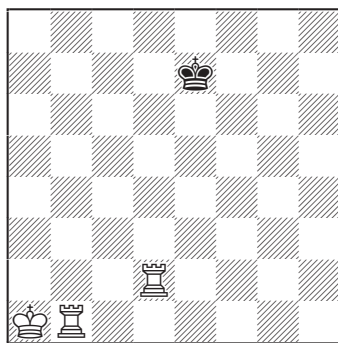
Попробуйте поставить мат на определенных условиях.

1.12



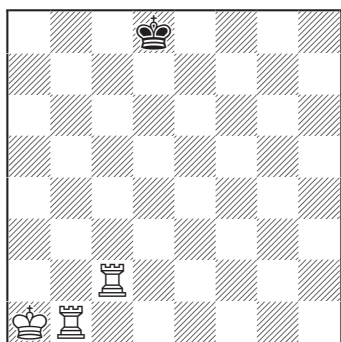
Мат в один ход

1.15



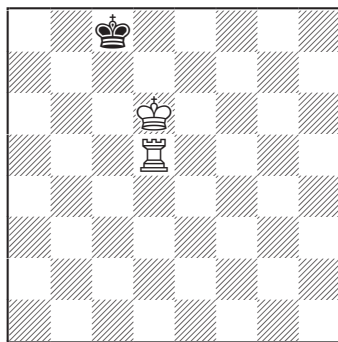
*Мат в четыре хода
(двумя способами)*

1.13



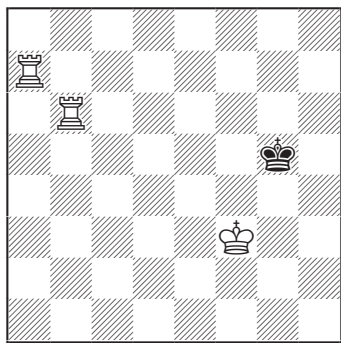
Мат в два хода

1.16



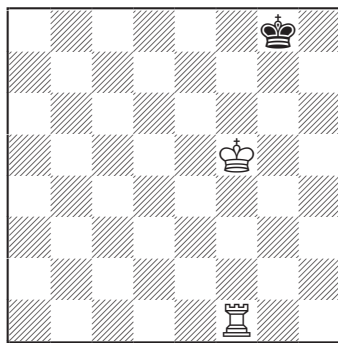
Мат в два хода

1.14



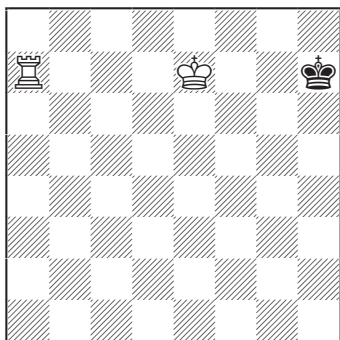
Мат в два хода (двумя способами)

1.17



Мат в два хода

1.18



Мат в три хода

ОТВЕТЫ

1.12 1. ♖a7-a5x.

1.13 1. ♖b1-b7 ♔d8-e8 2. ♖c2-c8x.

1.14 1. ♜a7-a5+ ♔g5-h4 2. ♜b6-h6x, или 1. ♜a7-h7 ♔g5-f5 2. ♜h7-h5x.

1.15 А) 1. ♜b1-e1+ ♔e7-f6 2. ♜d2-f2+ ♔f6-g5 3. ♜e1-g1+ ♔g5-h4 4. ♜f2-h2x;
Б) 1. ♜b1-b6 ♔e7-f7 2. ♜d2-d7+ ♔f7-e8 3. ♜d7-a7 ♔e8-d8 4. ♜b6-b8x.

1.16 1. ♜d5-b5 ♔c8-d8 2. ♜b5-b8x.

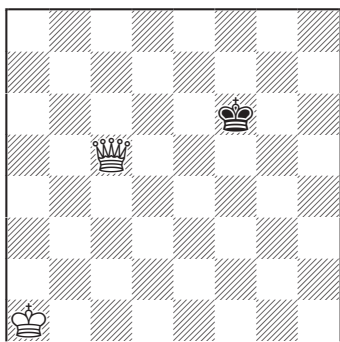
1.17 1. ♔f5-g6 ♔g8-h8 2. ♜f1-f8x.

1.18 1. ♔e7-f7 ♔h7-h6 2. ♜a7-a5 ♔h6-h7 3. ♜a5-h5x.

Мат ферзем

При матовании ферзем король слабой стороны может быть пленен только на краю доски или в углу.

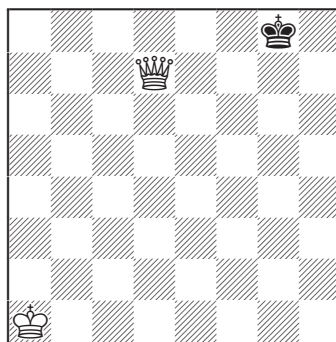
44



В позиции на диаграмме 44 белый ферзь целенаправленно загоняет черного короля в угол:

1. ♔d5 ♔g6 2. ♔e5 ♔f7 3. ♔d6 ♔g7 4. ♔e6 ♔f8 5. ♔d7 ♔g8.

45



Задача выполнена (диаграмма 45), и в дело вступает король.

6. ♔b2 ♔f8 7. ♔c3 ♔g8 8. ♔d4 ♔f8 9. ♔e5 ♔g8 10. ♔f6 ♔f8 11. ♔f7x.

Гораздо быстрее ставится мат при взаимодействии короля и ферзя (не позднее 9-го хода):

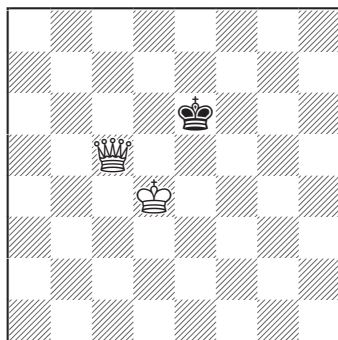
1. ♔b2 ♕g6 2. ♔c3 ♕f6 3. ♔d4 ♕e6 (диаграмма 46).

4. ♕g5!

Король белых стоит таким образом, что существенно ограничивает передвижение соперника. А белый ферзь объявляет ему мат.

4... ♔d6 5. ♕f6+ ♔d7 6. ♕c5 ♔c7 7. ♕c7+ ♔b8 8. ♕c6 ♔a8 9. ♕b7x.

46



О том, как знаменитые игроки объявляли мат, существует много историй. Вот одна из них.

В партии с шахматистом К. у Бениамина Блюменфельда возникла позиция, в которой он должен был сделать последний, контрольный, сороковой ход, которым мог поставить своему противнику мат. Однако он сидел, погруженный в раздумье, и не делал хода. До контроля оставалось десять минут. Его партнер уже смирился с поражением. Но прошло пять... семь... девять минут, часы тикали, а Блюменфельд не делал хода. Время истекло. У его противника пробудилась надежда: вдруг мастер не видит мата и сейчас он просрочит время. Когда до окончания оставалось несколько секунд, Блюменфельд резко протянул руку и поставил мат.

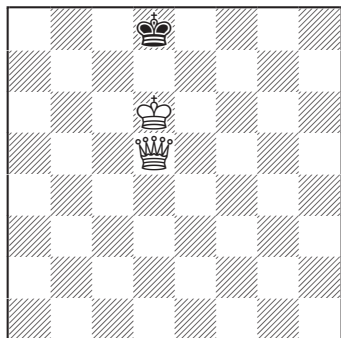
— Над чем вы так долго думали? — воскликнул его сильно перенервничавший противник. — Неужели вы не видели мата?

— Мат я видел, — ответил Блюменфельд, — но я никак не мог понять, почему вы не сдаетесь.

Тренировочные упражнения

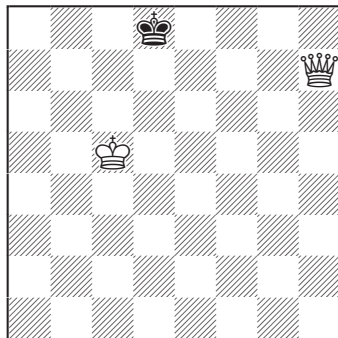
Запишите все варианты в этих позициях, ведущие к мату.

1.19



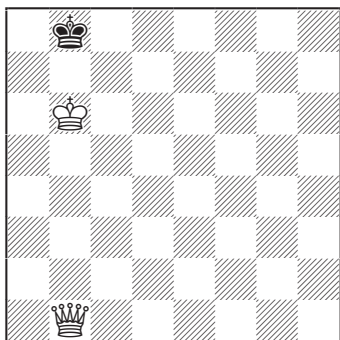
Мат в один ход

1.20

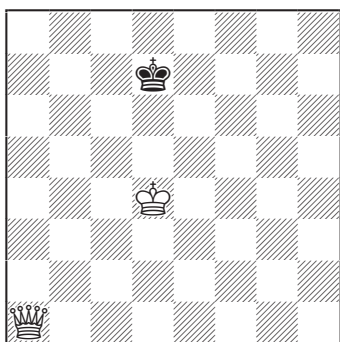


Мат в два хода

1.21

*Мат в два хода*

1.22

*Мат в четыре хода***Ответы**

1.19 1. ♖d5-a8x, или 1. ♖d5-g8x.

1.20 1. ♔c5-d6 ♔d8-c8 2. ♜h7-c7x, или 1... ♔d8-e8 2. ♜h7-e7(g8)x.

1.21 Восемь способов: 1. ♜b1-b5, c1, c2, e1, e4, f5, g6, h7.

1.22 1. ♔d4-d5 ♔d7-c8 2. ♜a1-a7+ ♔c7-d8 3. ♔d5-d6 ♔d8-e8 4. ♜a7-e7x, или 1... ♔d7-e7 2. ♜a1-g7+ ♔e7-d8 3. ♔d5-d6 ♔d8-c8 4. ♜g7-c7x.

Мат двумя слонами

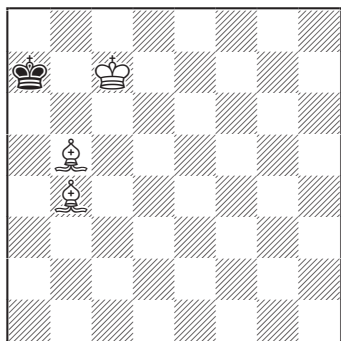
При матовании двумя слонами действуют по тем же принципам: сильнейшая сторона стремится ограничить подвижность неприятельского короля, а он, в свою очередь, старается как можно дольше оставаться в центре. В отеснении короля должны участвовать все три фигуры — оба слона и король. Причем мат можно поставить только в углу или на соседних с ним полях. Таким образом, он может быть вы-

нужден всего на 12 полях доски: a1, a2, a7, a8, b1, b8, g1, g8, h1, h2, h7, h8.

Заметим, что от одного слона неприятельскому королю убежать очень легко, для этого, например, если слон ходит по белым полям, ему достаточно передвигаться по черным полям. В случае же, если есть два слона, они контролируют всю шахматную доску и могут доставить множество неприят-

ностей: один слон атакует неприятельского короля, другой отрезает ему путь к отступлению. Король также препятствует отступлению короля-противника. Все поля, на которые мог бы сделать ход черный король, находятся под боем (диаграмма 47).

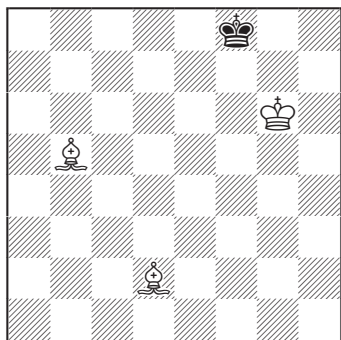
47



1. ♖c5+ ♔a8 2. ♖c6x.

Матовая ситуация может выглядеть и так (диаграмма 48):

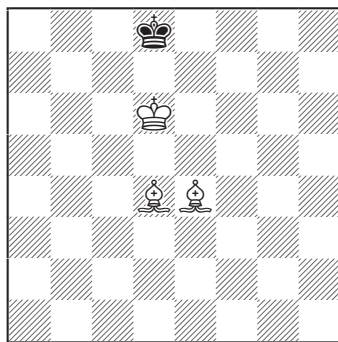
48



1. ♖b4+ ♔g8 2. ♖c4+ ♔h8 3. ♖c3x.

А сейчас рассмотрим более сложный случай (диаграмма 49).

49



1. ♖g6! ♔c8 2. ♔c6!

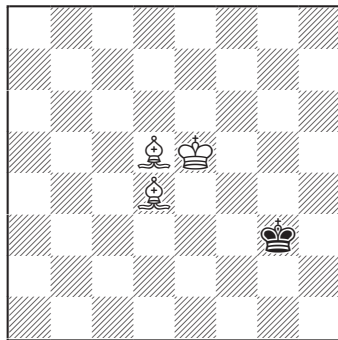
Белый король в оппозиции — таким образом он подготавливает атаку своих слонов.

2... ♔d8 3. ♖f6+ ♔c8 4. ♖f5+ ♔b8 5. ♔b6 ♔a8 (как и планировалось!) 6. ♖e7! (давая черному королю лазейку: 6. ♖e5?? пат).

6... ♔b8 7. ♖d6+ ♔a8 8. ♖e4x.

Здесь король и слоны прекрасно взаимодействуют (диаграмма 50).

50



1. ♔f5.

Черному королю некуда отступить — белые перекрыли все пути.

1... ♔h2 2. ♔f4 ♔h3 3. ♖f2! 3... ♔h2 4. ♔f3 ♔h3 5. ♖e6+ ♔h2 6. ♖d4! (выдвигается король) 6... ♔h1 7. ♔f2.

Дальнейшее просто:

7... ♔h2 8. ♖e5+ ♔h1 9. ♖d5x.

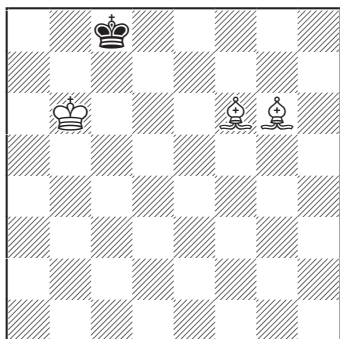
ЗАБАВНО:

В 1897 году во время матча между командами Оксфорда и Кембриджа на первой доске за последних играл Элистер Кроули, который потерпел единственное поражение в своей команде. Он уже был известным специалистом в области белой и черной магии, а впоследствии написал множество книг по этим вопросам. Когда его спросили о причинах поражения, он ответил:

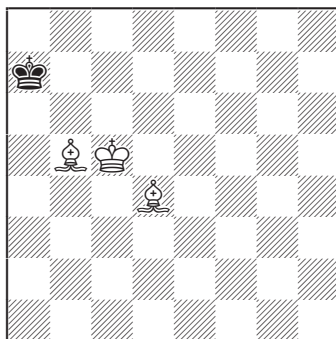
«Вначале я хотел победить, не прибегая к черной магии. Когда же мое положение стало трудным, я попал в такой сильный цейтнот, что на магию уже не было времени».

Тренировочные упражнения

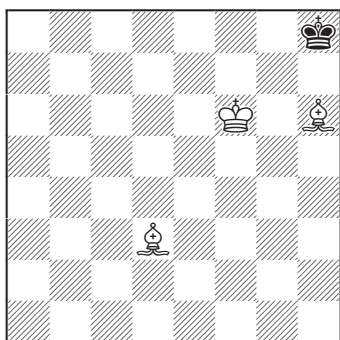
1.23

*Мат в три хода*

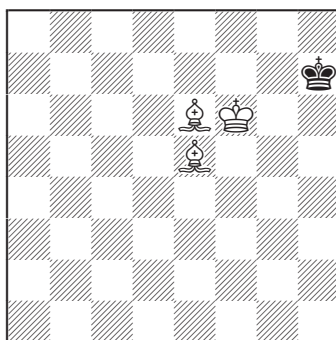
1.25

*Мат в пять ходов*

1.24

*Мат в три хода*

1.26

*Мат в четыре хода*

Ответы

1.23 1. ♖g6-f5+ ♔c8-b8 2. ♜f6-e5+ ♔b8-a8 3. ♜f5-e4x.

1.24 1. ♔f6-g6 ♕h8-g8 2. ♜d3-c4+ ♔g8-h8 3. ♜h6-g7x.

1.25 1. ♔c5-c6+ ♔a7-b8 2. ♜b5-a6 ♔b8-a8 3. ♔c6-b6 ♔a8-b8; 4. ♜d4-e5+ ♔b8-a8 5. ♜a6-b7x.

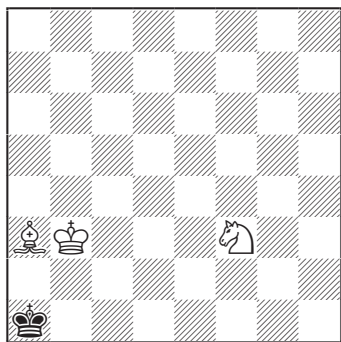
1.26 1. ♜e5-f4 ♔h7-h8 2. ♔f6-f7 ♔h8-h7 3. ♜e6-f5+ ♔h7-h8 4. ♜f4-e5x.

Мат конем и слоном

Большое значение принцип взаимодействия сил приобретает при матовании конем и слоном. Рассматриваемый нами эндшпиль представляет определенную трудность не только для начинающих. Для достижения мата при наиболее неблагоприятном расположении фигур сильнейшей стороне требуется, как правило, около 35 ходов.

Рассмотрим несколько типичных окончаний (диаграммы 51, 52).

51

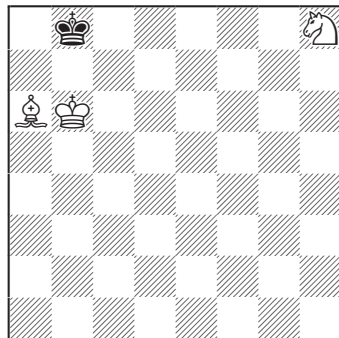


Слон ограничивает маневренность, а конь ставит мат:

1. ♜b2+ ♔b1 2. ♔d2x.

На диаграмме 52 ситуация аналогичная, разве что конь вынужден пройти через всю доску:

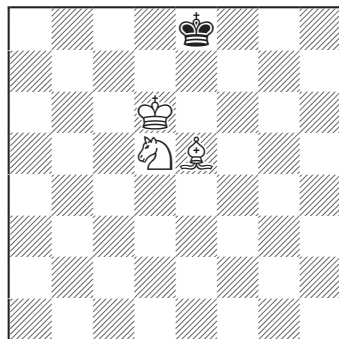
52



1. ♔f7 ♔a8 2. ♔e5 ♔b8 3. ♔c6+ ♔a8 4. ♜b7x (заканчивается ударом слона).

Еще раз подчеркнем важность взаимодействия между всеми фигурами, чтобы загнать одинокого короля в нужный угол. Для начала необходимо просто приблизиться

53



всеми фигурами к королю (диаграмма 53).

1. ♔c7!

Перекрываем черному королю движение на ферзевом фланге.

Далее удерживаем противника в узких рамках.

1... ♕f7 2. ♞f4 ♔e7 3. ♔c8 ♔e8 4. ♘f6 ♔f7 5. ♘g5! (отсекая от короля поле e7 и удерживая по шестой горизонтали) 5... ♔e8 6. ♔c7 ♔f7 7. ♔d7 ♔f8 8. ♞g6 ♔f7 9. ♞e5!

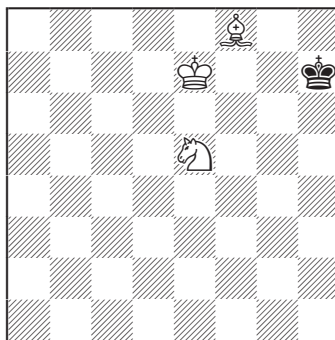
Последовательно вытесняем короля с белых полей g6 и f7!

9... ♔f8 10. ♔d8 ♔g7 11. ♔e7 ♔g8 12. ♘h6 ♔h7 13. ♘f8.

Цель практически достигнута — черный король заперт в углу (диаграмма 54).

Последнее усилие:

54



14... ♔g8 14. ♞g4 ♔h8 15. ♔f7 ♔h7 16. ♞f6 ♔h8 17. ♘g7x.

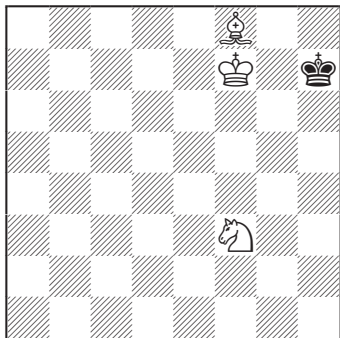
На работе играют в шахматы:

- Товарищ директор, вам мат.
- А вы хорошо подумали над этим ходом?

Тренировочные упражнения

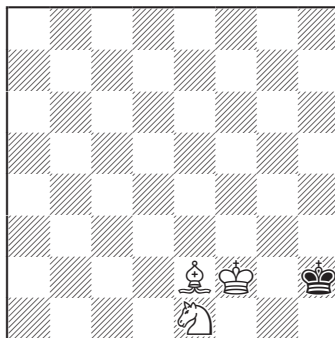
Попробуйте поставить мат, исходя из предложенных ситуаций.

1.27



Ход белых.
Мат в два хода

1.28



Ход белых.
Мат в три хода