

ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие к первому изданию	5
Г л а в а 1 . Шахматная доска и фигуры.....	7
Г л а в а 2 . Правила игры.....	17
Г л а в а 3 . Мат одинокому королю. Ферзь против легкой фигуры. Ферзь против пешки.....	38
Г л а в а 4 . Методика обучения начинающих шахматистов	52
Г л а в а 5 . Относительная ценность фигур. Нападение. Защита. Размен. Борьба с просмотрами. Выбор объекта для нападения	61
Г л а в а 6 . Пешечные окончания.....	78
Г л а в а 7 . Как развивать игру в начале партии.....	92
Г л а в а 8 . Пешечные окончания (продолжение)	106
Г л а в а 9 . Двойное нападение.....	133
Г л а в а 10 . Многопешечные окончания.....	148
Г л а в а 11 . Линейная связка	157
Г л а в а 12 . Дебюты	176
Г л а в а 13 . Концы игр. Ладья против коня или слона. Фигуры против пешек	197
Г л а в а 14 . Ладейные окончания.....	217

[Купить книгу на сайте kniga.biz.ua >>>](#)

Г л а в а 15 . Атака короля противника	240
Г л а в а 16 . Концы игр. Слон с пешкой против слона.	
Одноцветные и разноцветные слоны.	
Слон против коня	265
Г л а в а 17 . Шахматные комбинации	282
Г л а в а 18 . Концы игр. Мат конем и слоном. Ферзь	
против ладьи. Ферзевые окончания.....	299
Г л а в а 19 . Шахматные комбинации. Две ладьи на	
предпоследней горизонтали. Вскрытый шах,	
«мельница», двойной шах,	
ловля ферзя	315
Г л а в а 20 . Жертва ферзя	326
Г л а в а 21 . Ладейные окончания (продолжение)	336
Г л а в а 22 . Стратегия и ее значение.	
Примеры стратегических планов.	
Филидор, Петров, Морфи, Стейниц.	
Учение Стейница о позиционной игре.	
Чигорин	354
Г л а в а 23 . Русская и советская шахматная школа	368
Послесловие	383
Решения задач и упражнений.....	387
Примечания к изданию 2017 г.	398

ПРЕДИСЛОВИЕ К ПЕРВОМУ ИЗДАНИЮ

Настоящая книга предназначена для начинающих и малоквалифицированных любителей. По сравнению с другими работами автора в области учебной шахматной литературы она сделана более популярной и доходчивой. Автор стремился шаг за шагом ввести читателя в круг шахматных идей и научить его разумно и последовательно вести борьбу в постепенно усложняющихся позициях. О правильной методике работы над книгой и умелом сочетании теории с практической игрой подробно сказано в четвертой главе книги.

Автор просит читателей точно выполнять методические указания и до полного усвоения материала не забегать вперед. «Тише едешь — дальше будешь» — эта народная мудрость оправдается при изучении книги.

Г л а в а 1

ШАХМАТНАЯ ДОСКА И ФИГУРЫ

ШАХМАТНАЯ ДОСКА

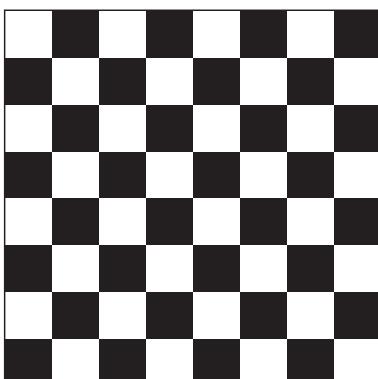
Шахматная партия ведется обычно двумя противниками (партнерами)*. Один из противников играет белыми фигурами, а другой — черными.

Игра происходит на квадратной доске, каждая сторона которой состоит из 8 клеток. Следовательно, шахматная доска разделена на 64 клетки, которые называются полями (или иногда пунктами). Для того чтобы ясно различать границы полей, они попеременно окрашены в светлый и темный цвета. Светлые поля называются белыми, а темные — черными. Начинающему шахматисту надо прежде

всего хорошо изучить шахматную доску.

Шахматная доска при игре должна быть расположена так, как указано на диагр. 1. Отметим, что на диаграммах в начальном положении белые фигуры всегда расположены внизу, а черные — вверху. Нижнее угловое

№ 1

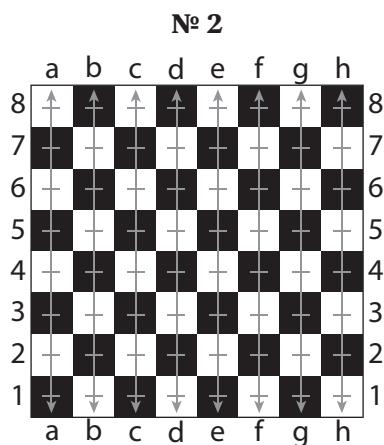


* Участвовать с каждой стороны может и группа лиц — такие партии называются консультационными.

поле с правой стороны играющего должно быть белое.

Для записи партий и положений существует шахматная нотация. С этой целью прежде всего необходимо обозначить все поля шахматной доски.

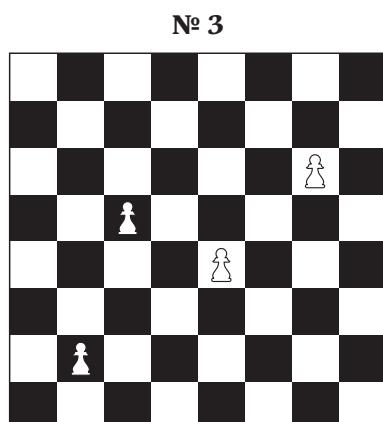
Если через каждые 8 клеток, идущих от одного противника к другому, провести линию, то получится 8 линий, указанных на диагр. 2 стрелками. Эти линии обозначаются буквами латинского алфавита: a, b, c, d, e, f, g, h. Крайняя левая линия от играющего белыми фигурами или, что то же самое, крайняя правая от играющего черными фигурами будет линия «а», следующая — «б» и т. д. Так как на шахматной диаграмме линии идут сверху вниз, их называют вертикалями.



Перпендикулярно к вертикалям проводятся 8 параллельных линий, указанных на диагр. 2 пунктиром. Они называются горизонталями, или рядами, и нумеруются цифрами от 1 до 8. Ближайшим к играющему белыми фигурами будет первый ряд, затем — второй и т. д., к играющему черными фигурами ближайшим будет восьмой ряд, потом — седьмой и т. д.

Каждое поле доски обозначается буквой вертикали и цифрой горизонтали. Назовите поля, на которых на диагр. 3 стоят пешки.

Следовательно, угловые поля у играющего белыми фигурами обозначаются a1 и h1, у играющего черными фигурами — a8 и h8. Кроме вертикалей и горизонталей, через поля одинак-



кового цвета можно провести косые линии, называемые диагоналями. Например, через b4 проходят две диагонали: a3—b4—c5—d6—e7—f8 и e1—d2—c3—b4—a5. Сокращенно эти диагонали обозначаются так: a3—f8 и e1—a5. Через поле d7 проходят диагонали a4—e8 и h3—c8, а через поле a8 — только одна диагональ h1—a8.

Шахматную доску нужно знать в совершенстве, даже не глядя на нее.

Управление

1. Положите доску так, как будто вы играете белыми фигурами. Найдите на доске поля d4, f7, c3, e5, g6, g4.

2. Найдите со стороны играющих черными фигурами поля c6, h2, d3, a5, g2, f8.

3. Добейтесь того, чтобы находить любые поля без задержки как со стороны играющих белыми фигурами, так и со стороны играющих черными фигурами.

4. Не глядя на доску, определите цвет полей c3, h5, d6, b4, f7, a2, e7, g3.

5. Не глядя на доску, назовите все поля, составляющие диагональ h2—b8; d1—h5.

6. Не глядя на доску, назовите диагонали, проходящие через поле d5, и укажите составляющие их поля.

ФИГУРЫ

В дальнейшем, для простоты изложения, белые и черные фигуры, а также играющих ими будем называть сокращенно «белыми» и «черными».

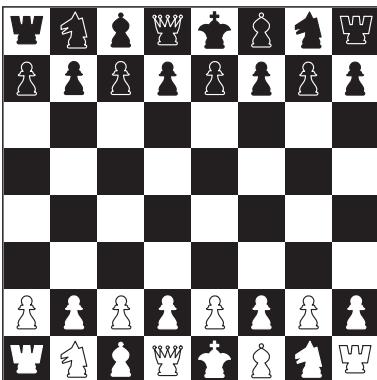
У каждой стороны имеется 8 фигур (король, ферзь, две ладьи, два слона, два коня) и 8 пешек.

В дальнейшем будем обозначать сокращенно: короля — **Кр**, ферзя — **Ф**, ладью — **Л**, слона — **С**, коня — **К**, пешку — **п**. На диаграммах фигуры будут обозначены так:

Наименование фигур	Обозначение на диаграммах	
	белые	черные
Король		
Ферзь		
Ладья		
Слон		
Конь		
Пешка		

Первоначальная расстановка фигур на доске показана на дигр. 4.

№ 4



Начинающие шахматисты часто ошибаются в расстановке короля и ферзя. Запомните, что ферзь находится на поле своего цвета, т. е. белый ферзь на белом поле, а черный — на черном.

Таким образом, положение черных фигур на доске не является полностью симметричным,

а только зеркальным отображением белых.

Упражнения

Проделайте следующие упражнения.

1. Назовите поля, на которых стоят в начальном положении белые кони, черные слоны, белый ферзь, черный король. Повторите это упражнение, смотря на доску со стороны черных.
2. Не глядя на доску, назовите расположение черных и белых фигур и пешек в начале игры.
3. Вы играете черными. Назовите поле в пятом, считая от вас, ряду и на четвертой слева вертикали.
4. Не глядя на доску, назовите поле пересечения диагоналей e1—h4 и g1—a7; h3—c8 и a2—g8.
5. Назовите поле пересечения горизонтали a4—h4 с диагональю h1—a8.

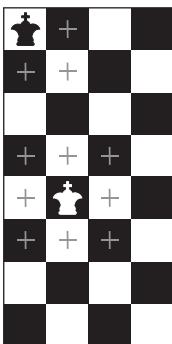
ХОДЫ ФИГУР И ПЕШЕК

Шахматная партия состоит из серии ходов. Сначала делают ход белые, затем черные, после чего следует опять ход белых, потом — черных, и так далее — до конца партии. Ход состоит из передвижения играющим собственной фигуры или пешки с одного поля на другое. Рассмотрим сначала ход короля.

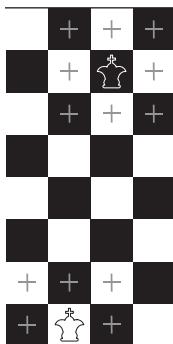
Король ходит на любое соседнее поле по горизонтали, вертикали и диагонали, следовательно, перемещается только на одну клетку. На диагр. 5 и 5а поля, на которые может пойти король, отмечены крестиками.

Король, стоящий на b4, так же как и король, стоящий на g7, имеет выбор из восьми ходов. Если король находится

№ 5



№ 5а



на поле f1, он имеет выбор только из пяти полей, а с поля a8 — только из трех полей.

Как видите, на краю доски подвижность короля сильно уменьшается. Чем менее подвижен король, тем легче он может быть заматован. Подробное объяснение будет дано в следующей главе.

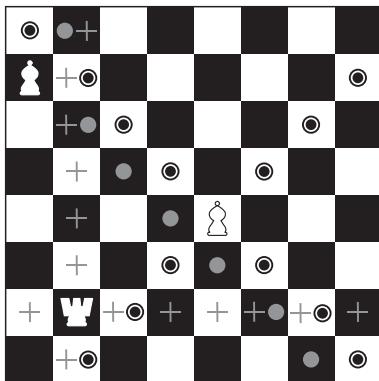
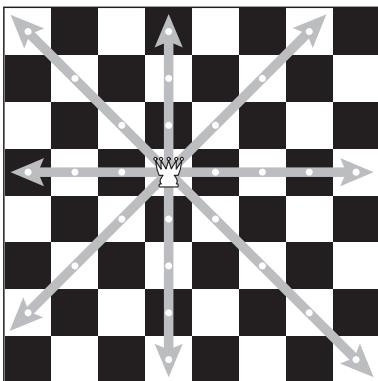
Ферзь ходит по вертикали, горизонтали и диагонали на любое поле.

На рисунке белыми точками обозначены все поля, на которые может пойти ферзь с поля d5. Таких ходов окажется 27. В распоряжении ферзя, стоящего на краю доски или в углу, имеется 21 поле. Ферзь — самая подвижная и поэтому самая сильная фигура.

Ладьи ходят по вертикалям и горизонталам, а **слоны** — только по диагоналям. На диаграмме 6 поля, на которые может пойти ладья, отмечены крестиками, а поля, на которые могут пойти слоны, — кружками.

Один из двух имеющихся у каждой стороны слонов может, очевидно, ходить только по белым полям, другой — только по черным. Первый слон называется белопольным, второй — чернопольным. Обратите внимание на то, что ладья с любого

№ 6



поля доски имеет 14 ходов, тогда как слон может иметь, в зависи-

мости от положения на доске, от 7 до 13 ходов.

ВЗЯТИЕ ФИГУР И ПЕШЕК ПРОТИВНИКА

Если на пути движения короля, ферзя, ладьи или слона расположена своя фигура или пешка, то путь им прегражден. Если же на пути находится чужая фигура или пешка, то ее можно взять.

Взятие состоит в том, что фигура или пешка противника снимается с доски, а фигура, совершившая взятие, становится на ее место.

Рассмотрим в позиции на диагр. 7 все ходы. У белого короля три хода: на a2, b1 и b2; черный король может пойти на одно из полей — f6, f8, g8, h6, h8, а также может взять слона на g6.

У белого ферзя всего 18 ходов, в том числе он может брать

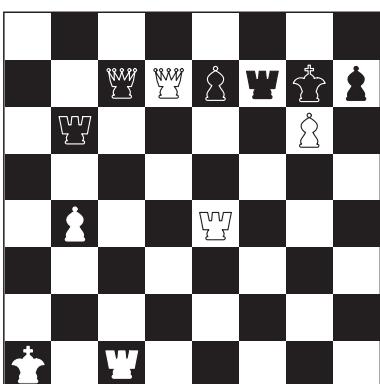
на c7 и e7; у черного ферзя 17 ходов, в том числе взятие на c1 и d7.

Ладья с1 имеет 12 ходов, она может взять на c7; ладья e4 — 11 ходов и в том числе взятие на e7; ладья b6 — 10 ходов, она может брать на b4 и на g6; ладья f7 — 7 ходов.

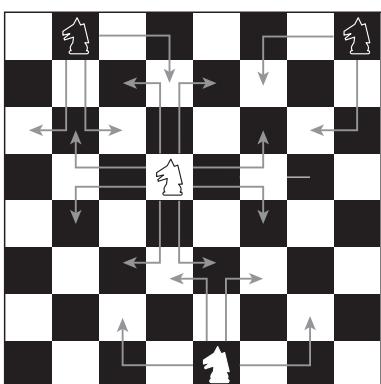
Слон b4 имеет 8 ходов, он может взять на e7; у слона g6 — 4 хода, он может взять на f7 и h7; у слона e7 — 8 ходов, в том числе взятие на b4; у слона h7 — всего 2 хода, он может взять на g6.

Ход **коня** значительно отличается от ходов других фигур. Конь совершает прыжок; его ход напоминает букву «Г».

№ 7



№ 8



На диагр. 8 конь d5 может пойти на 8 полей, указанных стрелками, а именно: на c3, e3, f4, f6, e7, c7, b6, b4; конь e1 имеет 4 хода: на c2, d3, f3, g2; конь b8 – 3 хода: на a6, c6, d7; конь h8 – 2 хода: на f7 и g6.

Таким образом, на краю доски подвижность коня сильно ограничивается. Обратите внимание на то, что конь, находящийся на черном поле, всегда делает ход только на белое, и наоборот.

Если на поле, куда может пойти конь, стоит фигура или пешка противника, то конь может взять ее, сняв с доски и став на место, которое она раньше занимала. Если по пути коня находятся свои или чужие фигуры, то он перепрыгивает через них.

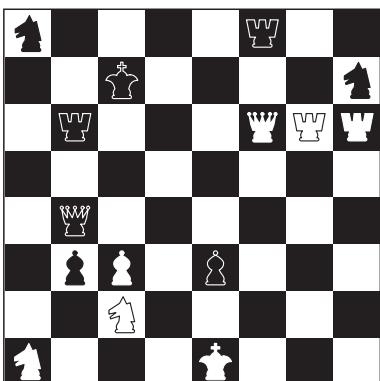
В позиции на диагр. 9 конь c2 может взять ферзя b4 (перепрыгивая через слонов), или слона

e3, пойти на a3 и d4, но не на a1 или e1, так как эти поля заняты своими фигурами. Конь a1 может только взять слона b3. Конь h7 может взять ферзя f6 или пойти на g5, перепрыгивая через ладью, но не на поле f8, занятное своей ладьей. Конь a8 не имеет ни одного хода.

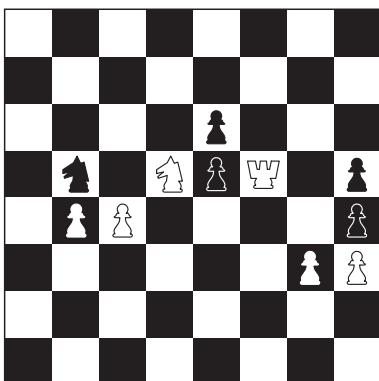
Пешки двигаются только вперед по вертикали на одну клетку, по направлению к противнику. Этим пешки отличаются от фигур, которые движутся по всем направлениям. Пешки берут вкось, т. е. по диагонали, на одно поле – вправо и влево, только по направлению к противнику.

На диагр. 10 пешка b4 не имеет ходов: ее затормозил (заблокировал) черный конь. Пешка c4 может пойти на c5 или брать черного коня на b5;

№ 9



№ 10



у пешки e6 нет ходов (ей мешает своя пешка e5), но есть два взятия: на d5 или f5. У пешек h5 и h3 нет ходов, у пешки h4 есть только взятие на g3. В свою очередь, пешка g3 может взять на h4 или же пойти на g4. Пешка e5 может пойти на e4.

Следует твердо усвоить еще следующие правила о ходах пешек:

1. Пешка в начальной позиции (т. е. когда белая пешка находится во втором ряду, черная — в седьмом ряду) может свой первый ход сделать по желанию играющего на две клетки вперед (двойной ход). На диагр. 11 пешка c2 может пойти на c3 или на c4, пешка e7 — на e6 или e5. Пешке g2 пойти на два поля вперед мешает собственная пешка g4, а пешке f7 — пешка противника f5.

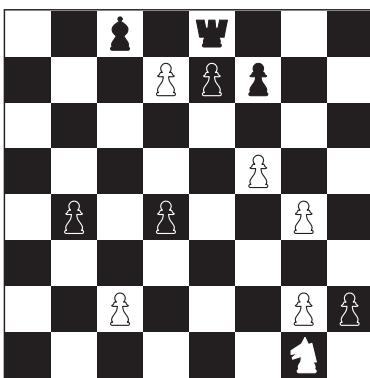
2. Если пешка делает с начальной позиции двойной ход и становится рядом по горизонтали с пешкой противника, то она может быть взята «на проходе», так как прошла поле, находящееся под ударом этой пешки. Если на диагр. 11 белые пойдут пешкой c2 на c4, то черные могут ее взять «на проходе» любой из двух пешек — b4 или d4. При

этом черная пешка станет на поле c3, т. е. берет белую пешку так, как будто та пошла не на два, а на одно поле вперед. Если черная пешка e7 пойдет на e5, то белые могут взять ее «на проходе» пешкой f5, причем после взятия пешка f5 станет на e6.

Право взятия «на проходе» можно осуществить только немедленно в ответ на двойной ход пешки. В дальнейшем это право теряется.

3. Пешка, вступающая на последнюю горизонталь (значит, белая — на восьмую, а черная — на первую), должна быть превращена в одну из фигур своего цвета, т. е. в ферзя, ладью, слона или коня. На диагр. 11 пешка h2 может пойти на h1 или взять на g1, причем в том и другом случае она должна

№ 11



быть превращена в черную фигуру. Таким же образом пешка d7 может взять на c8 или на e8 или пойти на d8. Во всех случаях она превращается в белую фигуру.

Выбор фигуры при превращении пешек зависит исключительно от желания играющего, а не от наличия фигур на доске. Поэтому на доске теоретически могут быть одновременно 9 белых ферзей или 10 черных ладей и т.д.

Так как самой сильной фигурой является ферзь, то в большинстве случаев пешку превращают в ферзя. Поэтому, если пешка приближается к полю превращения, говорят, что она «идет в ферзи». Попутно заметим, что пешки называют по тем фигурам, впереди которых они стоят в начальной позиции. Следовательно, пешки «d» называют ферзовыми, пешки «e» — королевскими, пешки «a» и «h» — ладейными, пешки «b» и «g» — коневыми, пешки «c» и «f» — слоновыми.

Упражнения

1. Укажите наименьшее число ходов, которое необходимо пешке для того, чтобы из начального положения превратиться в ферзя.

2. Поставьте такую позицию на доске, чтобы белая пешка d2 имела выбор из четырех разных ходов.

3. Сколько ходов потребуется, чтобы переместить ладью с поля b1 на поле h7?

4. Во сколько ходов конь с поля c3 попадает на поля c4, d4, c6? Найдите все ходы коня сначала на доске, затем в уме, не передвигая коня, и, наконец, попытайтесь, не глядя на доску, представить себе коня на с3 и те поля, на которые он становится, прежде чем попадает на поля c5, d4, c6. Не глядя на доску, запишите все промежуточные поля, а потом проверьте правильность записи.

5. Во сколько ходов конь с поля c3 попадет на поле e6? Проделайте это упражнение по методу предыдущего.

6. Сколько ходов надо потратить, чтобы конь с поля a1 попал на поле b2?

7. Не глядя на доску, подсчитайте, во сколько ходов слон, находящийся на a1, может попасть на поле h2; на поле h6.

8. Не глядя на доску, сосчитайте, сколько разных ходов могут белые или черные сделать из начального положения. Вспомните о возможности двойного хода пешками.

9. Укажите кратчайший маршрут, по которому конь, находясь на h1, может попасть на a8.

10. Может ли ладейная пешка «a» оказаться на линии «e» и каким образом?

11. Может ли создаться такое положение в партии, чтобы белые пешки стояли на g2, h2, h3?
12. Без доски определите, где больше подвижность ферзя и слона – в центре доски или в углу.

Обращаем внимание читателя, что отчетливое и ясное представление в уме каждого поля

доски совершенно необходимо и является предпосылкой для успешного усвоения дальнейшего материала книги.

Проработайте основательно предыдущие упражнения и переходите к изучению помещенного дальше материала только после того, как убедитесь в совершенном знании доски.

Г л а в а 2

ПРАВИЛА ИГРЫ

ШАХ. МАТ. ВЕЧНЫЙ ШАХ

Теперь, когда изучены ходы и взятия фигур и пешек, можно приступить к игре.

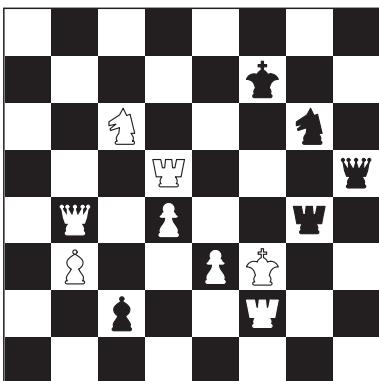
Борьба в шахматах состоит в основном из нападений и защиты. Допустим, что в начальной позиции белые сделали первый ход королевской пешкой на два поля. Черные ответили таким же ходом. Следовательно, белая пешка стоит на e4, черная — на e5. На втором ходу белые пошли конем с поля g1 на f3. Белые угрожают следующим ходом взять конем пешку e5, они напали на нее. Черная пешка e5 не может уйти из-под удара коня f3: она заблокирована (заторможена) пешкой противника. Поэтому черные играют на втором ходу конем с b8 на c6. Если теперь конь f3 возьмет пешку

на e5, то в ответ конь черных возьмет белого коня. Таким образом черные ходом коня с b8 на с6 защитили свою пешку.

Основная цель шахматной партии — дать мат королю, т. е. привести его к гибели. Стало быть, короли — главные фигуры на доске. Если по ходу партии у одной из сторон погибли ферзь или ладьи, слоны, кони, партия может продолжаться. Гибель же короля означает проигрыш партии. Нападение на короля, т. е. угроза взять его на следующем ходу, называется **шахом** королю. При нападении на короля противника принято, хотя и не обязательно, предупреждать об угрозе словом «шах». Играющий имеет право любую фигуру, кроме короля, ставить

под удар или оставлять под ударом. Случайная подставка короля под удар считается недействительной, и сделанный ход должен быть заменен другим.

№ 12



В позиции на диагр. 12 белый король имеет только один ход на e2; черный король имеет в своем распоряжении 5 полей. Если ход белых, они могут дать шах черному королю разными способами, например: белый ферзь — ходами на b7, e7 или f8, конь — ходами на d8 или e5. При любом ходе ладьи d5, например на a5, открывается нападение слона на черного короля. Такой шах называется **вскрытым**, так как угрозу королю противника создает не та фигура, которая сделала ход, а та, которая стояла за ней. Вскрытый шах королю черных также полу-

чается при ходе королем на e2. Если пойти ладьей d5 на поле f5 или d7, то черный король окажется одновременно под ударом двух белых фигур — ладьи и слона. Такой шах называется **двойным**.

Белому королю при ходе черных можно объявить шах следующими ходами: ферзем — на h1, h3, f5 или взяв ладью на d5; слоном на d1 и e4; конем — на e5 и h4. При любом ходе ладьи g4 получается вскрытый шах ферзем, а при ходах ладьи на f4 и g3 — двойной шах.

Какие средства защиты возможны от шаха?

Прежде всего увод короля на другое поле. Например, от вскрытого шаха при ходе белых королем на e2 черный король может уйти на g7, g8, e6 или e8. Второй способ — уничтожить шахущую фигуру. Если белые дают шах конем на e5, то черные могут брать коня ферзем или конем — в последнем случае они, в свою очередь, объявляют шах белым; при шахе ферзем на f8 черные могут взять ферзя королем или конем. При ходе черных слоном на d1 (с шахом) белые могут взять слона своим слоном, а при вскрытом шахе ходом ладьи на g1 могут побить

ладьей черного ферзя, объявляя при этом вскрытый шах слоном.

Третий способ защиты от шаха такой. Можно поставить между королем и атакующей фигурой противника фигуру или пешку, заслонить короля.

Например, от шаха ферзем на b7 черные могут защитить короля ходом коня на e7, а белые от шаха слоном на d1 (если не хотят взять своим слоном слона черных) могут защититься ходом ладьи на e2.

Если дать шах ладьей на f5, то слон b3 и ладья f5 могут быть взяты в отдельности черными фигурами, но одним ходом уничтожить обе фигуры нельзя, поэтому черный король должен отступить на g7 или на e8.

Если черные при своем ходе, поставив ладью на f4, дадут двойной шах, то белому королю придется скрыться на g2 или g3. При двойном шахе ладьей на g3 единственный ответ белых — взятие королем ладьи g3. В данном случае, взяв ладью, белые уводят короля и сами дают вскрытый шах.

Однако бывают положения, когда ни один из рассмотренных способов защиты от шаха неосуществим. Предположим, что на диагр. 12 черные сыграют ладьей на g5. Тем самым они дают

вскрытый шах ферзем, одновременно защищая его от удара ладьи d5. Куда бы ни отступил белый король, он попадает под удар черных фигур. Заслониться белым нечем. Такой шах, после которого неизбежно взятие короля на следующем ходу, называется **матом**. Тот, кто дал мат, считается победителем партии.

Рассмотрим внимательно картину маты после хода ладьей на g5. Как было разобрано в предыдущей главе, король, находящийся не на краю доски, имеет в своем распоряжении 8 полей. Для того чтобы заматовать короля, необходимо отнять все 8 полей и, кроме того, атаковать то поле, на котором он стоит, девятое по счету.

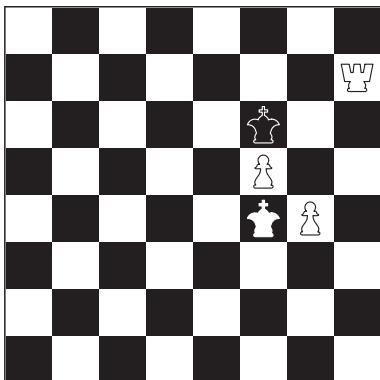
На диагр. 12 черная ладья с поля g5 отнимает у короля два поля — g2 и g3; конь g6 отнимает поле f4; слон c2 — поле e4; ферзь с поля h5 атакует поле f3 и одновременно — поля e2 и g4. Всего черные фигуры обстреливают 7 полей, что для мата недостаточно. Оказывается, два поля — f2 и e3 — отняты у белого короля своими же фигурами — ладьей f2 и пешкой e3.

Приводим несколько позиций, в которых одна из сторон может дать мат в один ход.

На диагр. 13 короли f4 и f6 отнимают друг у друга три поля: e5, f5, g5; на диагр. 14 короли a5 и c5 отнимают друг у друга поля b4, b5, b6, на диагр. 15 короли d3 и d5 отнимают друг у друга поля c4, d4, e4. Такое противостояние королей — через клетку по вер-

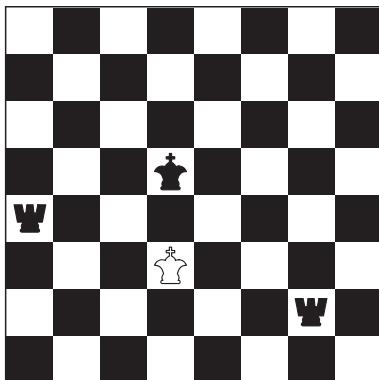
тикали или горизонтали — называется **оппозицией**. Больше трех полей король не может отнять у вражеского короля. Оппозиция королей играет большую роль в шахматной теории и не раз будет встречаться в дальнейшем.

№ 13



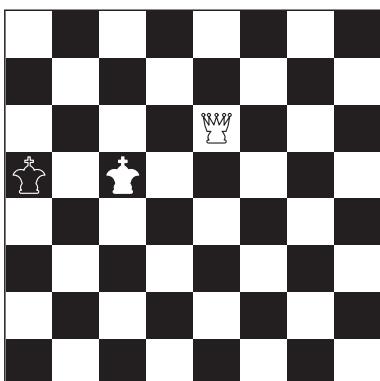
Белые дают мат в один ход

№ 15



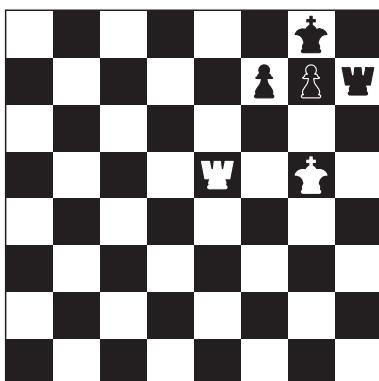
Черные дают мат в один ход

№ 14



Белые дают мат в один ход

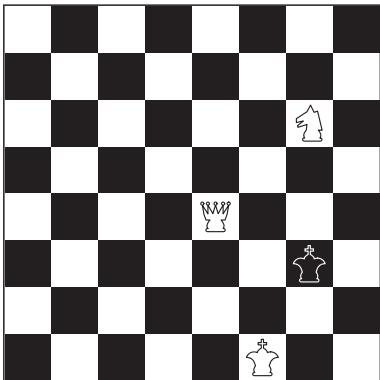
№ 16



Белые дают мат в один ход

На диагр. 16 черный король стоит на краю доски, его подвижность ограничена пятью полями. Черные фигуры и пешки отнимают 3 поля, остаются свободными поля f8 и h8. Кроме того, надо атаковать шестое поле g8. Все это достигается ходом ладьи с e5 на e8. Ладья одновременно обстреливает поля f8, g8 и h8 и, следовательно, дает мат. Про поля f7, g7 и h7, отнятые у короля своими же фигурами и пешками, говорят, что они блокированы. Примеры такой блокировки показаны на диагр. 12.

№ 17

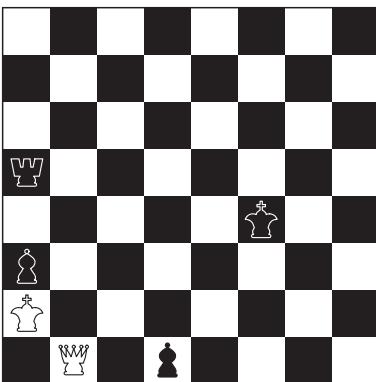


Белые дают мат в один ход

На диагр. 17 матующий ход ферзем на g2 возможен, так как ферзь встал под защиту своего короля. Ферзь отнял шесть полей и атаковал поле g3. Два

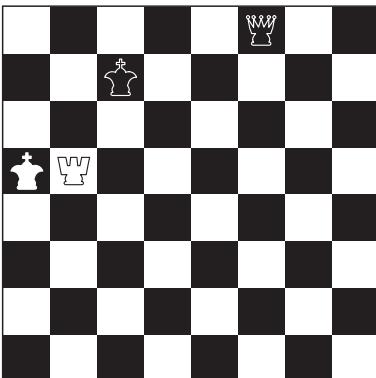
оставшихся поля – f4 и h4 отнял белый конь. Видоизмените матующую позицию так, чтобы поля f4 и h4 были отняты белым слоном или же заблокированы черными пешками.

№ 18



Черные дают мат в один ход

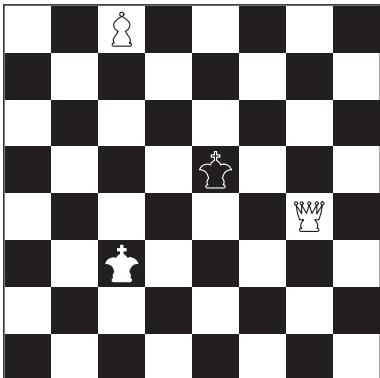
№ 19



Черные дают мат в один ход

Диагр. 20. И здесь, как на диагр. 17, матующий ход ферзем

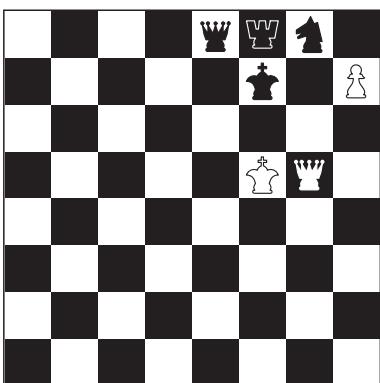
№ 20



Белые дают мат в один ход

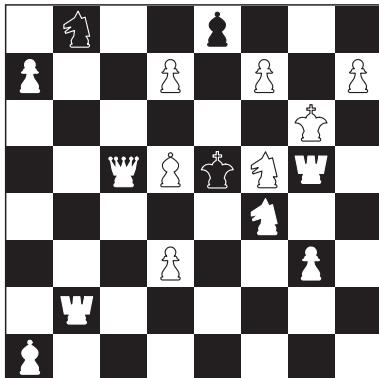
Fd4 возможен потому, что ферзь становится под защиту короля. Поля e6 и f5 отняты слоном с8. Замените слона белым конем. Где он должен стоять, чтобы отнять поля e6 и f5? Запомните позицию мата на диагр. 20.

№ 21



Белые дают мат в один ход

№ 22

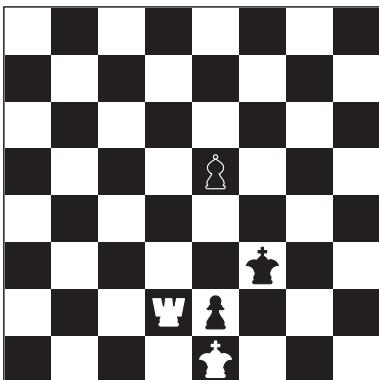


В позиции диагр. 22 белые могут дать мат в один ход 47 разными способами. Можете ли вы найти их? Вспомните о возможности превращения пешек в различные фигуры.

Вернемся еще раз к диагр. 13. Вместо матующего хода пешкой на g5 белые могли пойти ладьей на a7 или b7. Черные должны сделать ответный ход. Но при любом ходе черный король попадает под удар белого короля, или ладьи, или пешки. Разница между ходом пешкой на g5 и ладьей на a7 заключается в том, что ход пешкой атакует черного короля, ему объявляется шах, а при ходе ладьей на a7 черный король не находится под шахом.

Рассмотрим теперь позицию на диагр. 23. Ход черных. Легко догадаться, что они могут дать мат ходом слона на g3. Что же

№ 23

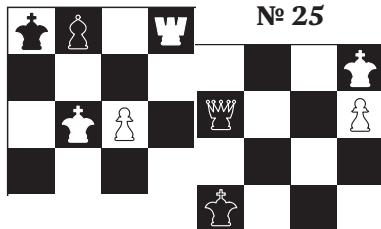


случится, если черные пойдут слоном не на g3, а на c3? Белый король не имеет ни одного хода. Ладья также не может двигаться, так как король белых окажется под ударом. Как говорят, ладья связана слоном. Белые не имеют ходов.

Таким образом, при ходе слоном на g3 белый король находится под прямым нападением слона, т. е. под шахом, и не может спастись от гибели: ему мат, а при ходе слоном на c3 любой ход белых подставляет короля под удар, но сам король не находится под шахом. Такое положение называется **патом**. В случае пата партия считается законченной вничью. Отсюда следует, что ход ладьей на a7 на диагр. 13 и ход слоном на c3 на диагр. 23 были ошибочны. Белые

в обоих случаях упустили выигрыш. Приводим несколько примеров патовых позиций.

№ 24

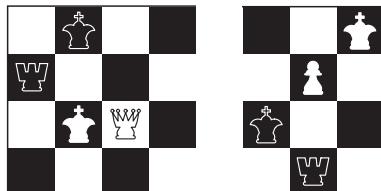


№ 25

В позиции на диагр. 24 при ходе черных — пат. Если ход белых, то для того, чтобы не было пата, ладья должна покинуть восьмую горизонталь или же король должен сделать ход на a5, b5 или c5 (но не на a6: тогда снова будет пат); пат будет при движении пешки с c6 на c7.

В позиции на диагр. 25 черные дают мат ходом ферзя на f8. При ошибочном ходе ферзем на f7 или на g5 белым пат, значит, ничья.

№ 26



№ 27

В позиции на диагр. 26 черные спасаются от поражения ходом ладьи на a6 с шахом. После

взятия ладьи королем черным пат; при отступлении короля ладья возьмет ферзя.

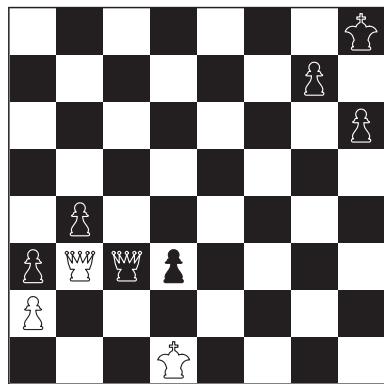
В позиции на диагр. 27 черные выигрывают ходом короля на f7. Если же они неосторожно сразу возьмут пешку g7 ладьей, то белым пат. Если черные дадут шах ладьей на h5 и в ответ на отступление королем на g8 пойдут своим королем на e7, то белым тоже будет пат.

Как показал пример диагр. 26, пат иногда является единственным способом спасения плохой партии.

В позициях на диагр. 28 и 29 материальное соотношение в пользу черных. Тем не менее в обоих случаях белые могут спасти партию, вынудив пат.

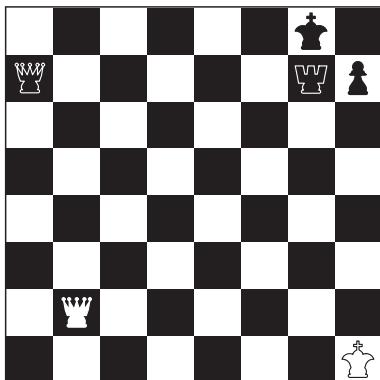
Решите эти примеры сами.

№ 28



Белые вынуждают пат

№ 29



Белые вынуждают пат
или выигрывают ферзя

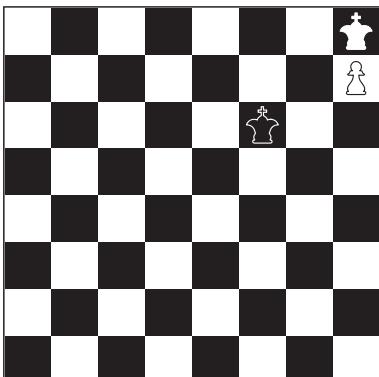
Если на диагр. 28 и 29 добавить белую пешку, например h4, то пата не получится и белые проиграют. Пат выгоден тому из противников, у кого позиция плоха.

В предыдущих примерах слабейшая сторона сама себя запатовала. Но бывают и такие позиции, когда можно спасти партию, только запатовав противника.

На диагр. 30 белые угрожают отвести короля на g8 и превратить пешку h7 в ферзя. Черные могут этому помешать, сыграв королем на f7. Белым пат, следовательно, партия закончилась вничью.

В позиции на диагр. 31 показан другой способ, которым нередко удается спасти худшую

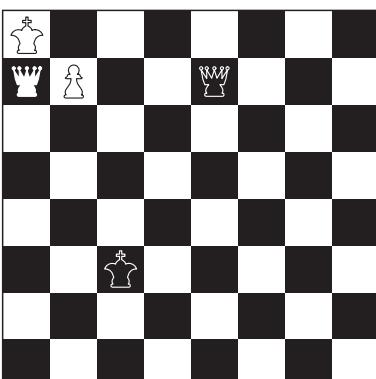
№ 30



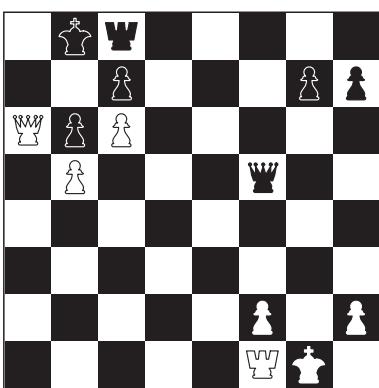
на f3 и т. д. Белый король не может уйти от шахов. Черные дают **вечный шах**, и партия признается ничьей. Если бы черные дали шах на втором ходу не на f3, а на e4, то белые, закрывшись пешкой на f3, выиграли бы, так как, кроме взятия пешки f3, приводящего к потере ферзя, у черных нет ни одного хода с шахом.

партию. Белые угрожают ходом ферзя на b7, объявляя при этом шах и мат. Непосредственной защиты от мата нет, но в распоряжении черных имеется спасающий маневр ферзем. Они объявляют шах ходом ферзя на g4. У белых единственный ответ — королем на h1. Тогда следует шах ферзем на f3, белый король должен отступить на g1. Опять последует шах на g4, затем снова

№ 32



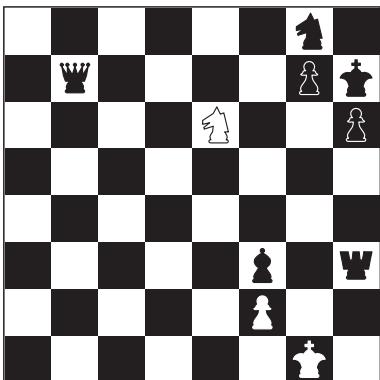
№ 31



В позиции на диагр. 32 белые торопились поставить на b8 второго ферзя (правильно было сначала сыграть ферзем на a5 с шахом), после чего черные дали вечный шах по полям e4, a4 и e8.

В позиции на диагр. 33 белые спасаются от грозящего мата ладьей на h1 или ферзем на b1 вечным шахом конем по полям f8 и g6. Конь белых может

№ 33

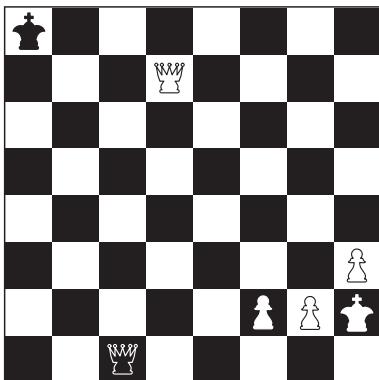


«вечно» преследовать черного короля потому, что поля g7, g8, h6 заблокированы черными фигурами и пешками.

Упражнения

- У белых – король и ферзь, у черных – король. Поставьте позицию с патом черному королю. Сделайте то же, заменив ферзя пешкой или ладьей.
- Поставьте на доске позицию, в которой король и два слона матуют короля.
- Можно ли заслониться от шаха пешкой или конем?
- На диагр. 34 материальный перевес на стороне белых, однако черные могут сделать ничью двумя способами: вечным шахом или запатовав себя. Найдите решение.

№ 34



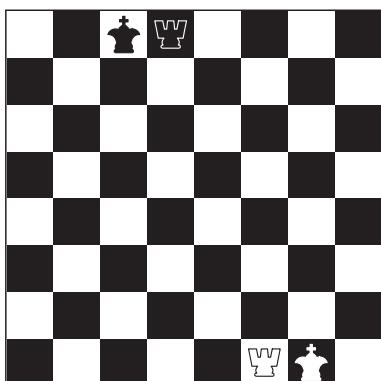
- Придумайте позицию, в которой белые дают мат посредством двойного шаха.
- Белый король находится на a8, белые пешки – на d5, e6 и f7, черный король – на a6, черный слон – на c5. Черные могут спасти партию, запатовав белого короля. Каким образом?
- Дана позиция: белые – Kpd3, Fh7, Cd7, черные – Kpf4. Белые начинают и дают мат в 2 хода.
- Дана позиция: белые – Kpc5, черные – Kpc3, Fb8, Kd8. Черные начинают и дают мат в 2 хода.
- В позиции: белые – Kpc6, Le4, Lg2, п. f6, черные – Kpf8, Kh5, п. f7 – белые начинают и дают мат в 2 хода.
- В позиции: белые – Kpc4, Lg2, Cg4, черные – Kpg8, Le7, п. h7 – белые начинают и дают мат в 2 хода.

РОКИРОВКА

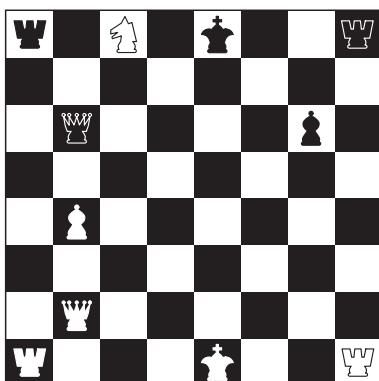
Мы указывали, что ход состоит из передвижения фигуры или пешки с одного поля на другое. Но один раз в партии играющему разрешается одновременно сделать ход и королем и ладьей. Такой ход называется рокировкой и совершается следующим образом: король и ладья передвигаются одновременно — король переставляется через одно поле по направлению к ладье, а затем ладья ставится рядом с королем по другую сторону.

На diagr. 35 показано положение, которое займут короли и ладьи после рокировок. Рокировка, сделанная белыми, называется **короткой**, а черными — **длинной**, так как ладья при длинной рокировке совершила больший путь.

№ 35



№ 36



Рокировка не допускается, если:

- а) король или ладья, участвующая в рокировке, уже ходили в партии;
- б) король находится под шахом;
- в) король после рокировки попадет под шах;
- г) между королем и ладьей, участвующей в рокировке, находится своя или чужая фигура;
- д) король (но не ладья!) переходит поле, атакованное фигурой противника.

На diagr. 36 черные не могут рокировать ни в длинную сторону — из-за того, что этому препятствует белый конь, находящийся на c8, ни в короткую — потому что черный король переходит поле f8, находящееся под

ударом белого слона. Белые не могут рокировать в короткую сторону, так как поле g1, на которое попадает король, атаковано ферзем, но могут рокировать в длинную сторону. То, что ладья a1 находится под ударом черной ладьи и переходит через поле b1, атакованное слоном, не препятствует рокировке. Разумеется, рокировка белых возможна только в том случае, если белые не ходили ранее ни королем, ни ладьей a1.

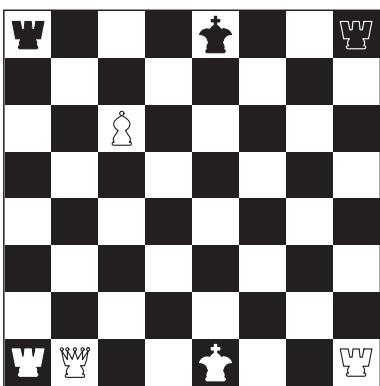
На диагр. 37 черные не могут рокировать ни в одну из сторон, так как их король находится под шахом. Белые не могут рокировать в длинную сторону, потому что этому мешает их собственный ферзь; в короткую сторону рокировка возможна.

Кроме указанных ранее, существуют еще следующие пра-

вила, выполнение которых обязательно в турнирах и матчах, поэтому рекомендуем начинающим шахматистам с первых шагов обучения строго придерживаться их:

1. Прикосновение к своей фигуре обязывает к ходу ею.
2. Прикосновение к чужой фигуре обязывает к взятию ее.
3. Ход считается сделанным, когда фигура поставлена на новое поле и от нее отнята рука.
4. Прикосновение к своей фигуре, у которой не оказывается никаких ходов, или прикосновение к чужой фигуре, которую взять нельзя, не влечет за собой никаких последствий.
5. Если рокировка сделана с нарушением правил, то короля и ладью ставят на прежние места и делают ход королем. Если ход королем невозможен, то ошибка остается без последствий.
6. Если во время партии или по ее окончании обнаружится допущенная неправильность, например фигуры были расставлены неправильно или король, подвергшийся атаке, не был прикрыт фигурой или пешкой или же не ушел из-под удара, то партия переигрывается с того момента, когда была допущена неправильность.

№ 37



7. Если играющему необходимо поставить аккуратно свою или чужую фигуру, он обязан предупредить противника словом «поправляю», в противном случае применяются правила, указанные в пунктах 1 и 2.

8. Проигравшим считается тот, кто получил мат или сдал партию. Если партия играется с шахматными часами, то просрочка положенного на обдумывание времени влечет за собой проигрыш партии.

9. Партия считается оконченной вничью в случае пата, или вечного шаха, или при обоюдном согласии противников. Тот же результат фиксируется, если у обоих противников остались только короли или если у одного противника остался король, а у другого король с конем

или слоном. Кроме того, партия признается ничьей, если трижды повторяется одна и та же позиция, причем очередь хода будет за той же стороной. Наконец, если установлено, что за последние 50 ходов не было ни одного взятия и ни одного хода пешкой, то партия, по требованию одного из противников, признается ничьей^{1*}.

10. В матчах цвет фигур в первой партии определяется жребием. В дальнейших партиях игра белыми и черными чередуется. Для определения очередности игры в турнирах (с каким противником предстоит играть и какого цвета фигурами) существуют специальные таблицы.

* Цифрами помечены примечания научного редактора, расположенные на с. 398.

ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ

Мы уже ознакомились с обозначением фигур и полей. Для записи позиций к сокращенным названиям фигур прибавляют обозначения полей, на которых они находятся. Например, ферзь, стоящий на поле b7, будет обозначен так: Fb7.

Сначала записывается место расположения королей, затем

ферзя, ладей, слонов, коней и пешек. Вместо слова «пешки» иногда пишется сокращенно — «пп.». При записях двух одинаковых фигур название фигуры не повторяется. Например, вместо La1, Lh1 пишут так: La1, h1. При этом одинаковые фигуры записываются в порядке их расположения на вертикалях — от «а»

до «h», а при расположении на одной вертикали — в порядке от 1-й до 8-й горизонтали. В записи сперва указывается расположение белых, а затем черных. Таким образом, расположение фигур в начале игры, показанное на диагр. 4, будет записано следующим образом.

Белые: Кре1, Фd1, Лa1, h1, Сс1, f1, Kb1, g1, пп. a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2.

Черные: Кре8, Фd8, Лa8, h8, Сс8, f8, Kb8, g8, пп. a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7.

Для записи партий применяются еще следующие обозначения.

Ход в записи партии обозначается знаком тире, например, Фe1—a5 значит, что ферзь сделал ход с поля e1 на поле a5. При ходах пешками буква «п» опускается, так что f7—f5 обозначает ход пешкой с f7 на f5. В случае превращения пешки в фигуру к обозначению хода приписывается сокращенное обозначение фигуры, например: h2—h1Ф обозначает, что черная пешка с h2 перешла на h1 и превратилась в ферзя.

Взятие обозначается двоеточием; например Сс5:g1 показывает, что слон, находясь на поле с5, взял на g1 расположенную

на этом поле фигуру, а e4:d5 значит, что пешка e4 взяла на d5 фигуру или пешку.

Знак плюс, поставленный после хода, обозначает шах, два плюса обозначают двойной шах, а знак умножения — мат. Например, Лс1:c7+ показывает, что ладья с c1 взяла на c7 фигуру или пешку и объявила при этом шах, а с7:d8Ф× обозначает, что пешка с7 взяла на d8 фигуру, превратилась в ферзя и этот ферзь дал мат.

Задача на диагр. 21 решается ходом h7—h8К×. Это значит, что пешка h7 пошла на h8 и превратилась в коня, который дал мат.

Двойной шах, который белые в позиции на диагр. 12 могут объявить ходом ладьи на f5, будет записан так: Лd5—f5++.

Знак 0—0 обозначает короткую рокировку, знак 0—0—0 длинную рокировку.

Хорошие ходы обычно принято сопровождать восклицательным знаком, плохие — вопросительным. Следовательно, 3. Кра7—a8? Фh5—e8! обозначает, что третий ход белых королем на a8 был плохим ходом, а ответный шах черным ферзем на e8 — сильным ходом.

В турнирах и матчах запись партий обязательна. Рекомен-

дуем начинающему шахматисту сразу научиться записывать игровые им партии для того, чтобы на досуге разобрать партию и найти как свои ошибки, так и ошибки противника.

Бланки для записи следует заготовить заранее.

Записывается партия следующим образом.

Партия № 3

*Играна 5 февраля 1955 г.
в турнире 5-го разряда*

Белые —	Черные —
A. Иванов	B. Васильев
1. d2-d4	d7-d5
2. c2-c4	d5 : c4
3. e2-e3	b7-b5
4. a2-a4	c7-c6?
5. a4 : b5	c6 : b5?
6. Fd1-f3!	Kb8-c6
7. Ff3 : c6+	Сдался.

Употребляется и сокращенная нотация, при которой обозначается только поле, на которое пошла фигура или пешка.

Приведенная выше партия по сокращенной нотации записывается так:

1. d4 d5
2. c4 dc
3. e3 b5
4. a4 c6?
5. ab cb?
6. Ff3! Kc6
7. F:c6+. Сдался.

При взятии пешкой указываются только вертикали пешки до взятия и после взятия.

Если на одно и то же поле могут пойти оба коня или обе ладьи, то указывается вертикаль (а если фигуры стоят на одной вертикали, то горизонталь), откуда пошла фигура. Например, Kac4 обозначает, что на c4 попал конь с вертикали «a»; L2:d4 показывает, что на d4 взяла ладья, которая находилась на d2, а Lfd8 указывает, что последний ход был Lf8-d8.

Если на одной вертикали стоят две пешки и каждая из них может взять на соседней вертикали фигуру или пешку противника, то следует полностью обозначить поле взятия, например de5.

ШАХМАТНАЯ ТЕРМИНОЛОГИЯ

В шахматной литературе встречаются специальные термины.

Ферзь и ладьи называются тяжелыми фигурами, слоны и кони — легкими.

Ферзя, ладей и слонов называют дальнобойными фигурами.

Выиграть качество — значит выиграть ладью, отдав за нее коня или слона.

Часть доски, занятая вертикалями «а», «б», «с», называется ферзовым флангом, вертикалями «f», «g», «h» — королевским флангом.

Поля d4, e4, d5 и e5 образуют центр. В широком смысле слова центром называется часть доски, занятая вертикалями «d» и «e».

Если на какой-либо ход играющего возможны различные ответные продолжения, то эти разветвления носят название вариантов.

Пешка называется проходной, если она по пути в ферзи не может быть заблокирована пешкой противника и не попа-

дет под удар пешек, находящихся на соседних вертикалях.

Пешки «d» и «e» называются центральными, «с» и «f» — слоновыми, «b» и «g» — коневыми, «a» и «h» — ладейными (крайними).

Шахматная партия делится на три стадии: начало (дебют), середина, окончание (эндшпиль).

У п р а ж н е н и я

1. Запишите по данному образцу игранную вами партию полной и сокращенной нотацией.
2. По сделанной записи игранной вами партии переиграйте ее и проверьте правильность записи.

О НЕКОТОРЫХ ПРИНЦИПАХ ШАХМАТНОЙ ИГРЫ

Ознакомившись со всеми правилами игры, начинающий шахматист может начать играть самостоятельно. После первых сыгранных партий закрепляются знания всех правил игры. Необходимо одновременно с разыгрыванием партий научиться вести запись по ранее указанной нотации.

С первых ходов у начинающего появится ряд вопросов: как начинать игру, какие фигу-

туры развивать раньше и какие позже, какова сравнительная ценность фигур и т.д.?

Все эти вопросы будут разобраны в настоящей и последующих главах. Для предварительной ориентации приведем несколько партий.

Белые	Черные
1. f2–f4	...

Этот ход не считается сильнейшим первым ходом, так как

не открывает дороги белым фигурам, не способствует быстрому развитию и, кроме того, в известной мере раскрывает позицию короля.

В шахматах прежде всего необходимо мобилизовать все силы для предстоящей борьбы. Обычно на это требуется 10–15 ходов, которые и называются дебютом, т. е. началом партии.

1. ... e7–e5

Сильный ход. Черные жертвуют пешку, но эта жертва вполне окупается другими преимуществами: освобождением дороги ферзю и чернопольному слону, быстрым развитием фигур. Такая жертва пешки или даже фигуры в начале партии называется гамбитом. Хорошо было и 1. ... d7–d5, что открывает дорогу ферзю и белопольному слону.

2. f4 : e5 ...

Белые, не думая о развитии, берут пешку и теряют на это время. Лучше всего было продолжение 2. e2–e4, предлагая, в свою очередь, гамбит черным.

2. ... d7–d6

Черные угрожают ходом 3. ... d6:e5. Белые могут защитить

пешку ходом 3. Kg1–f3, вводя в игру коня, что и было бы правильным ответом с их стороны.

Вместо хода 2. ... d7–d6 черные могли дать шах ферзем на h4. Начинающие шахматисты очень любят давать шахи, которые оказываются бесполезными или даже невыгодными. Действительно, на 2. ... Fd8–h4+ последовало бы 3. g2–g3 с нападением на ферзя, который вынужден будет отступить, и шах окажется потерей времени.

3. e5 : d6 Cf8 : d6

4. Kb1–c3? ...

Белые беззаботно относятся к открытой позиции своего короля. Необходимо было 4. Kg1–f3.

4. ... Fd8–h4+!

Теперь шах правилен, так как он связан с конкретным продолжением, ведущим к победе.

5. g2–g3 ...

Другой защиты от шаха нет.

5. ... Ph4 : g3+!

Черные отдают ферзя за пешку или, как говорят, жертвуют ферзя за пешку. Можно было играть с тем же результатом 5. ... Cd6:g3+

6. h2 : g3 Cd6 : g3×

Белые пренебрегли развитием фигур и поэтому быстро проиграли. Следующая партия также кончается очень быстро.

<i>Белые</i>	<i>Черные</i>
1. f2–f4	e7–e5
2. e2–e4	...

Как было указано выше, этот ход лучше, чем 2. f4:e5. Теперь белые предлагают гамбит, жертвуя пешку.

2. ... Cf8–c5

Черные развиваются фигуры, отказываясь от выигрыша пешки, — вполне разумная политика! Ничего не дает привлекательный для начинающих шах ферзем на h4. Белые отвечают g2–g3, и ферзь должен отступить.

3. f4 : e5? ...

Белым, по примеру черных, следовало развивать фигуры. Правильный ход был 3. Kg1–f3.

3. ... Fd8–h4+!

Теперь шах вполне уместен.

4. Kрe1–e2 Фh4 : e4×

Мата можно было избежать путем g2–g3, однако после 4. ...

Фh4:e4+ белые проигрывают ладью.

И в этой партии белые пренебрегли развитием фигур и увлеклись выигрышем пешки.

<i>Белые</i>	<i>Черные</i>
1. e2–e4	c7–c6

Хороший ход. Черные хотят сыграть 2. ... d7–d5. Они могли сразу сыграть 1. ... d7–d5, однако после 2. e4:d5 Fd8:d5 3. Kb1–c3 ферзь должен будет отступить на a5 или d8, и черные отстанут с развитием своих фигур.

2. Kb1–c3	d7–d5
3. Kg1–f3	...

Поскольку пешка e4 защищена конем c3, белые продолжают развивать свои фигуры.

3. ...	d5 : e4
4. Kc3 : e4	Kg8–f6

Если белые возьмут коня на f6, то после 5. Ke4:f6+ e7:f6 черные смогут вывести слона на d6 и затем рокировать.

5. Fd1 : e2 ...

Черным следовало сейчас поменяться конями и после 5. ... Kf6:e4 6. Fe2:e4 сыграть 6. ... Kb8–d7, а затем 7. ... Kd7–f6. Таким способом черные быстро развили бы свои фигуры.

5. ... Kb8-d7?
6. Ke4-d6×.

Черные не обратили внимания на то обстоятельство, что белый ферзь и черный король находятся на одной вертикали. Пешка e7 поэтому, как говорят, связана и не может взять коня на d6. О связке, играющей большую роль в шахматной борьбе, будет сказано в дальнейшем.

- | | |
|--------------|---------------|
| <i>Белые</i> | <i>Черные</i> |
| 1. d2-d4 | ... |

Хороший ход, открывающий дорогу ферзю и слону.

1. ... Kg8-f6

Один из правильных ответов на первый ход белых.

2. Kb1-d2 ...

Плохой ход, закрывающий дорогу своим же фигурам. Следовало развивать коня на c3. Хорошо также играть 2. Kg1-f3, или 2. Cc1 - f4, или, наконец, 2. c2-c4.

2. ... e7-e5

Жертвуя пешку, черные предлагают гамбит.

3. d4 : e5 Kf6-g4

Конь ушел из-под удара пешки и напал на нее.

4. h2-h3? ...

Бессмысленный и плохой ход. Белые заставляют коня пойти туда, куда он стремился. У начинающих шахматистов часто встречается пристрастие к таким ходам пешками, которые ничего не дают для развития фигур. Правильный ход белых был 4. Kg1 - f3, защищая пешку.

Черные могли бы в ответ на 4. h2-h3 взять пешку e5, но у них находится более сильный и красивый ответ, который сразу решает партию.

- | | |
|------------|---------|
| 4. ... | Kg4-e3! |
| 5. f2 : e3 | ... |

Теперь белые должны отдать ферзя, получив за него коня и пешку, что совершенно недостаточно. Спасая ферзя, белые получают мат.

- | | |
|----------|-----------|
| 5. ... | Fd8-h4+ |
| 6. g2-g3 | Φh4 : g3× |

Рассмотрим еще одну партию.

- | | |
|--------------|---------------|
| <i>Белые</i> | <i>Черные</i> |
| 1. e2-e4 | e7-e5 |

Оба хода считаются хорошими, так как открывают дорогу

фигурам. Кроме того, в дебюте большое значение имеет борьба за центр. Ход белых берет под удар центральное поле d5, ход черных — центральное поле d4.

2. Kg1-f3 Kb8-c6

Белые ходом коня напали на пешку e5, черные ее защищали. Если теперь 3. Kf3:e5, то 3. ... Kc6:e5, и белые отдали коня за пешку, что весьма невыгодно.

3. Cf1-c4 Cf8-c5

Обе стороны правильно сделали, развив слонов на сильные позиции.

4. d2-d3 Kg8-e7

Слабый ход. Конь занимал бы лучшую позицию на f6. Теперь следует атака самого уязвимого пункта черных — поля f7, защищенного только одним королем.

5. Kf3-g5! 0-0?

Белые угрожали взять конем пешку f7 и выиграть ферзя. Черным следовало защищаться по-средством 5. ... d7-d5.

6. Fd1-h5 ...

Если бы белые сыграли 6. Kg5:f7, то последовало бы 6. Lf8:f7 7. Cc4:f7+ Kpg8:f7. В этом случае белые отдавали

коня и слона, а получали ладью и пешку — невыгодный для них обмен.

Теперь же белые угрожают дать мат на h7 и в третий раз нападают на пешку f7. Одновременно защищаться от двух угроз черные не могут.

6. ... h7-h6

Единственная защита от матта. Если 6. ... Lf8-e8, то 7. Cc4:f7+ Kpg8-f8 8. Kg5:h7×.

7. Kg5 : f7 Lf8 : f7

Приходится отдавать качество. Если бы черные сыграли 7. ... Fd8-e8, то получили бы мат в 3 хода: 8. Kf7:h6++ (двойной шах) Kpg8-h7 9. Kh6-f7+ (вскрытый шах) Kph7-g8 10. Ph5-h8×.

8. Cc4 : f7+ Kpg8-f8

Если 8. ... Kpg8-h8, то 9. Cc1:h6 и на 9. ... g7:h6 последует 10. Ph5:h6×.

9. Cf7-b3 Fd8-e8

Белые угрожали дать мат ферзем на f7.

10. Ph5 : h6+ g7 : h6?

Вместо жертвы ферзя белые могли легко выиграть пу-

тем 10. $\Phi h5-a3+$ $K e7-f5$
11. $\Phi f3:f5+$ с лишней ладьей.

11. $C c1 : h6 \times$.

Черные на 10-м ходу могли не брать ферзя, а сыграть 10. ... $K e7-g8$, на что последовало бы 11. $\Phi h6-h8$ $K c6-e7$ 12. $C c1-g5$ с угрозой выиграть еще коня посредством 13. $C g5:e7+$ $K p f8:e7$ 14. $\Phi h8:g7+$ и 15. $\Phi g7:g8$.

В дальнейшем белые, имея материальный перевес (качество и две пешки), должны стремиться к упрощению игры, к размену ферзя и других фигур, для того чтобы перейти в окончание игры. Но достаточен ли такой перевес для выигрыша партии? Ведь читатель уже знает из правил игры, что преимущество коня или слона при отсутствии других фигур и пешек ведет только к ничьей.

Чтобы ответить на этот вопрос, необходимо знание простейших окончаний партий.

Следующие главы будут посвящены изучению их.

Упражнения

- Хороши ли и чем именно первый ход $d2-d4$?
- Можно ли рокировать, когда ладья находится под ударом или переходит через поле, атакованное фигурой противника?
- Если пешка $c2$ пошла на $c3$, а затем на $c4$, то может ли черная пешка $d4$ бить ее на проходе?
- Объясните, что такое гамбит.
- Объясните, какая разница между матом и патом.
- Поставьте на доске две матовые и две патовые позиции.
- Черная пешка стоит на $e4$. Белые сделали сначала ход $d2-d4$, а затем ход $f2-f4$. Какую пешку могут сейчас черные взять на проходе?
- Может ли случиться такое положение в шахматной партии, что у белых будет не два, а четыре слона?
- Напишите полной нотацией ход белых $e f+$.

Г л а в а 3

МАТ ОДИНОКОМУ КОРОЛЮ. ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛЕГКОЙ ФИГУРЫ. ФЕРЗЬ ПРОТИВ ПЕШКИ

МАТ ОДИНОКОМУ КОРОЛЮ

Король может получить мат как в середине доски, так и на краю ее. Такие примеры были показаны на диагр. 13–15. В некоторых матовых позициях (диагр. 12 и 16) у короля отнимали поля собственные фигуры и пешки.

Для того чтобы заматовать одинокого короля, находящегося не у края доски, необходимо отнять 8 доступных ему

полей и одновременно атаковать девятое, на котором он сам находится. Как уже говорилось, когда король стоит у края доски, его подвижность ограничена пятью полями, а в углу — только тремя.

Очевидно, что заматовать короля на краю доски легче, чем в центре, а в углу легче, чем на краю доски.

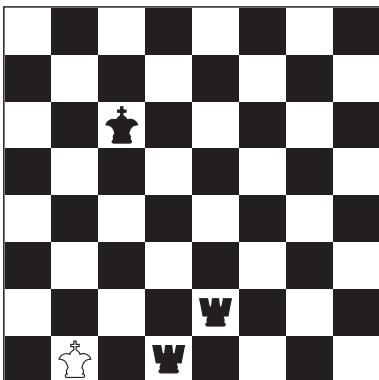
МАТ ДВУМЯ ЛАДЬЯМИ

Две ладьи дают мат даже без помощи своего короля, как показывает диагр. 38.

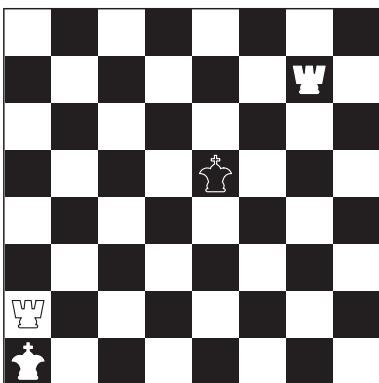
Ладья e2 отнимает у белого короля все поля на второй горизонтали, а ладья d1 — поля

на первой горизонтали, одновременно атакуя самого короля. Следовательно, в позиции на диагр. 39 следует стремиться к положениям, аналогичным позиции на диагр. 38. Черного короля

№ 38



№ 39



надо оттеснить к краю доски, лучше всего к тому, к которому он ближе всего находится; на диагр. 39 черный король ближе всего к линии «h». Прежде всего лишаем его возможности уйти на ферзевый фланг.

1. Lg7-d7 ...

Этим ходом путь королю на ферзевый фланг отрезан.

1. ... Kre5-e6

Король нападает на ладью. Белые отводят ее от короля, но так, чтобы она не мешала другой ладье. Теперь одна ладья будет двигаться по первой горизонтали, а другая — по второй.

2. Ld7-d1 Kre6-e5

После этого белые заставляют черного короля покинуть вертикаль «e».

3. La2-e2+ Kre6-f4

4. Ld1-f1+ ...

Преследование продолжается.

4. ... Kpf4-g3

5. Le2-e8 ...

Сразу шах на g2 невозможен, так как ладья будет взята королем. Поэтому переводим ее на другой конец доски.

5. ... Kpg3-g2

Теперь атакована ладья f1. Ее также надо увести на другой край доски, но так, чтобы не мешать второй ладье. Теперь они будут действовать, соответственно, по седьмой и восьмой горизонтальям.

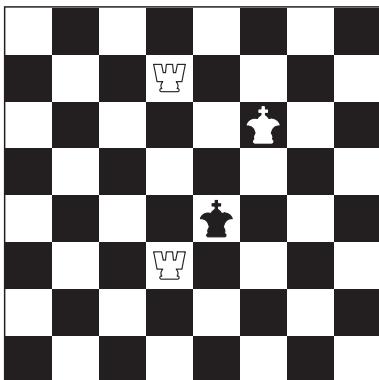
6. Лf1—f7 Кpg2—g3
7. Лe8—g8+ Кpg3—h4
8. Лf7—h7×.

Можно дать мат и не на краю доски. Например, в позиции на диагр. 15 черные дают мат в центре доски ходом La4—a3.

В заключительной позиции ладьи отнимают у короля пять полей, и к тому же ладья a3 атакует шестое, на котором он сам находится, а черный король отнимает три поля.

В позиции на диагр. 40 последний ход белых был Ld5—d3.

№ 40



Черные должны ответить Kрe4—f4, после чего следует Ld7—d4×.

МАТ ФЕРЗЕМ

Одним ферзем, без помощи своего короля, нельзя дать мат даже в углу, в чем легко убедиться. Но одним ферзем можно оттеснить короля противника в угол.

Маневрирование ферзем весьма поучительно, и его необходимо усвоить.

Король черных (диагр. 41) стоит ближе всего к углу a8. Попытаемся его заставить пойти в этот угол. Лишним короля возможности стать на линию «е».

1. Fb7—e4 Kpd6—d7
2. Fe4—e5 ...

Обратите внимание: ферзь встал по отношению к королю на дистанцию хода коня. Если бы черные сыграли 1. ... Kpd6—c7, то белые пошли бы

№ 41

