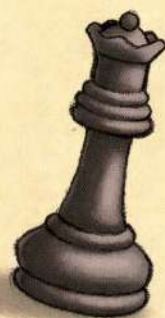
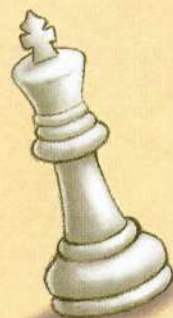


Сабрина Чеваннес

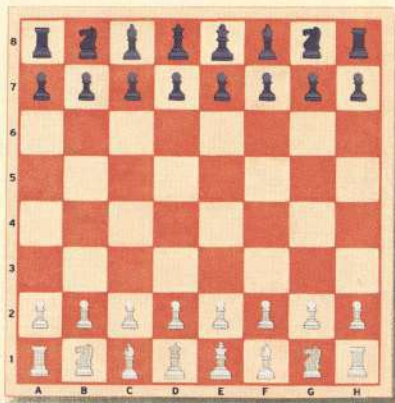


Шахматы для детей



Шахматы для детей



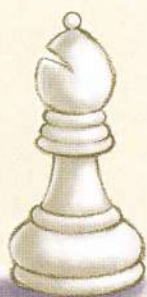




Шахматы для детей



Сабрина Чеваннес



Москва
2016



Содержание

Введение 6

Поле битвы 10

Пешка 14

Пешечный бой 17

Ладья 18

Грозные ладьи 20

Слон 22

Хлопотливые слоны 25

Ферзь 26

Проворный ферзь 28

Конь 30

Голодные кони 34

Король 36

Минные поля 39

Покушение на короля 40

Чеваннес, Сабрина.

Ч-34 Шахматы для детей / Сабрина Чеваннес; [пер. с англ. С.Худякова]. — Москва : Эксмо, 2016. — 128 с. : ил. — (Шахматы и шашки для детей).

Герои этой книги в легкой игровой форме рассказывают детям об основных шахматных правилах, о разных фигурах и о том, как они ходят, приводят некоторые шахматные хитрости, которые помогут одерживать победы, а также посвящают читателей в мир шахматных турниров. Задачки в конце помогут детям лучше понять игру и сделают их выдающимися шахматистами.

УДК 794.1-053.2
ББК 75.581

ISBN 978-5-699-78107-2



9 785699 781072 >

Copyright © Batsford, 2013

Text © Sabrina Chevannes, 2013

© Перевод с английского. Худяков С., 2014

© Оформление. ООО «Издательство
«Эксмо», 2016

Все права защищены. Книга или любая ее часть не может быть скопирована, воспроизведена в электронной или механической форме, в виде фотокопии, записи в память ЭВМ, репродукции или каким-либо иным способом, а также использована в любой информационной системе без получения разрешения от издателя. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или ее части без согласия издателя является незаконным и влечет уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Издание для досуга
Для младшего и среднего школьного возраста
ШАХМАТЫ И ШАШКИ ДЛЯ ДЕТЕЙ

**Sabrina Chevannes
CHESS FOR CHILDREN**

**Сабрина Чеваннес
ШАХМАТЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ**



Литературная редакция В. Ионов
Ответственный редактор А. Соседова. Выпускающий редактор А. Дружинец
Технический редактор М. Печковская
Компьютерная верстка Н. Билюкина. Корректор В. Соловьева

ООО «Издательство «Эксмо»
123308, Москва, ул. Зорге, д. 1. Тел. 8 (495) 411-68-86.
Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru

Сведения о подтверждении соответствия издания
согласно законодательству РФ о техническом регулировании
можно получить по адресу: <http://eksmo.ru/certification/>

Эндірген мемлекет: Ресей
Сертификация қарастырылмаған

Подписано в печать 24.12.2015. Формат 80х120 1/16.
Гарнитура «TornadoloLight». Печать офсетная.
Усл. печ. л. 14,22. Доп. тираж 3000 экз. Заказ 1908

Отпечатано с электронных носителей издательства.

ОАО «Тверской полиграфический комбинат»

170024, г. Тверь, пр-т Ленина, 5.

Телефон: (4822) 44-52-03, 44-50-34,

Телефон/факс: (4822) 44-42-15

Home page - www.tverpk.ru

Электронная почта (E-mail) - sales@tverpk.ru



Безопасность короля	44	Связка	90
Ставим доску правильно	46	Линейный удар	92
Зачем нужна рокировка	50	Вскрытое нападение и вскрытый шах	94
Когда можно и когда нельзя делать рокировку	52	Уничтожение защитника	96
Волшебная сила пешки	54	Загонная охота	98
Считаем баллы	60	Поцелуй смерти	104
Пора играть!	62	Строим заборы	108
Шахматный этикет	64	Реши задачу 1: выигрыш материала	110
Когда получается ничья	66	Реши задачу 2: мат в один ход	114
Шахматные турниры	72	Партия мастера	118
Игра в турнире	73	Бланк для записи шахматной партии	124
Шахматный язык	76	Словарь шахматных терминов	125
Как начинать партию	78	Об авторе	128
Математика на шахматной доске	81	Указатель	128
Классический мат	82		
Вилка	88		

Введение



Мы научим вас
всему, что знаем
о шахматах!



Макс: Шахматы — наша самая любимая игра, и мы хотим, чтобы все умели в неё играть. Тогда каждый сможет сыграть с нами. В этой книжке мы расскажем вам всё, что сами знаем о шахматах, так что, когда вы закончите её читать, уже будете играть не хуже нас!

Ева: Я люблю шахматы, потому что в них играют многие умные люди. К тому же все говорят, что я тоже умная, потому что хорошо играю в шахматы.

Макс: А я люблю шахматы, потому что мне нравится схватиться с кем-нибудь. Правда, взрослые говорят, что драться нехорошо, поэтому я сражаюсь на шахматной доске!

Ева: Шахматы учат безошибочно рассчитывать и размышлять, а значит, сильно помогают в учёбе! Моя память значительно улучшилась с тех пор, как я стала играть в шахматы, и задачи я сейчас решаю гораздо лучше, чем раньше!

Макс: А мне просто нравится выигрывать! Когда я побеждаю в игре, у меня очень хорошее настроение. Ведь шахматы — это противостояние умов, и если я побеждаю кого-нибудь в шахматной борьбе, у меня возникает ощущение, что я умнее соперника, а это очень приятное чувство!





Ева: Шахматы — военная игра, в ней сражаются две армии — белая и чёрная. Они вступают в сражение между собой, стремясь захватить короля противника и всё его королевство.

Макс: Ага. И тот, чья армия делает это первой, кричит «МАТ!» и выигрывает битву!

Ева: Но мы-то с тобой не орём, Макс? Шахматы ведь считаются тихой игрой.

Макс: Ах да, я постоянно об этом забываю! Играем в тишине!

Ева: Шахматы существуют уже много сотен лет, и до сих пор не все их секреты раскрыты. Представляете, какая это потрясающая игра!

Макс: Шахматы возникли в Индии примерно в V веке н.э., затем о них прослышали персы и тоже стали играть в шахматы. В Европе шахматы появились примерно в XII веке, а первые настоящие соревнования стали организовывать лишь в XIX столетии.

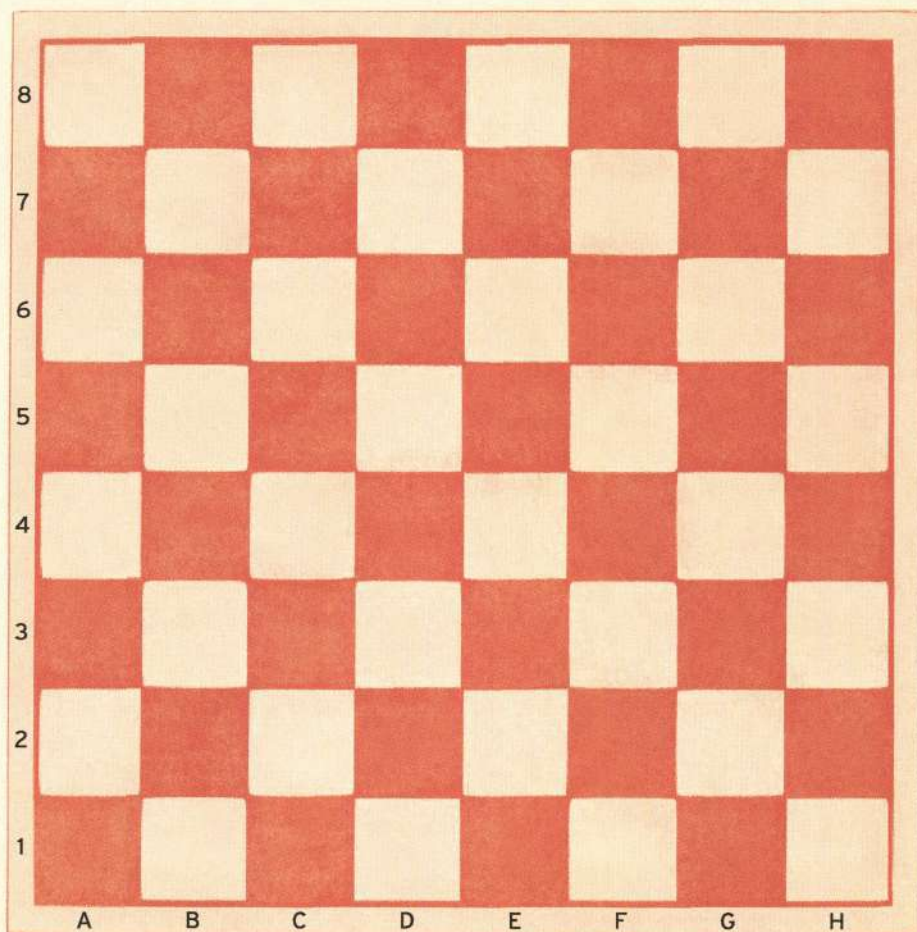
Ого! Макс,
ты так много
знаешь об истории
шахматной игры!

Ну, это же моя
любимая игра. Давай
теперь расскажем
о поле, на котором
происходит шахматное
сражение.



Поле битвы

Поле битвы в шахматах называется **шахматная доска**. Она квадратная по форме, и её клетки попеременно окрашены в тёмный и светлый цвет:



Макс: На шахматной доске всего 64 клетки. Я знаю это, потому что у нижнего края доски 8 таких клеток (мы их ещё называем **полями**), и у бокового края — тоже 8. $8 \times 8 = 64$!

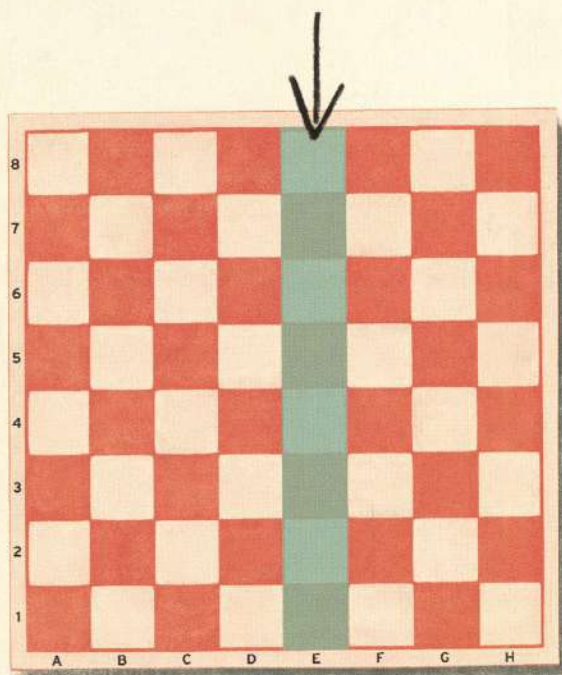
Ева: Хорошо, умник. Ты совершенно прав, но вот знаешь ли ты, что линии, которые проходят по доске снизу вверх, имеют специальные названия? Кстати, есть своё название и у линий, которые пересекают доску слева направо.

Макс: Ага, их называют «ряды».

Ева: А вот и нет. Это ты их называешь «ряды», шахматисты же используют особое наименование. Те линии, что идут вверх-вниз по доске, называются **вертикали**, и они обозначаются буквами.

Макс: Точно, я же слышал раньше это слово! На уроке математики учитель часто просит нас провести линию «вертикально»!

Ева: Вот именно. Видишь, на рисунке как раз выделена одна вертикаль? Это вертикаль «е», так как на шахматной доске все её клетки расположены над буквой «е».

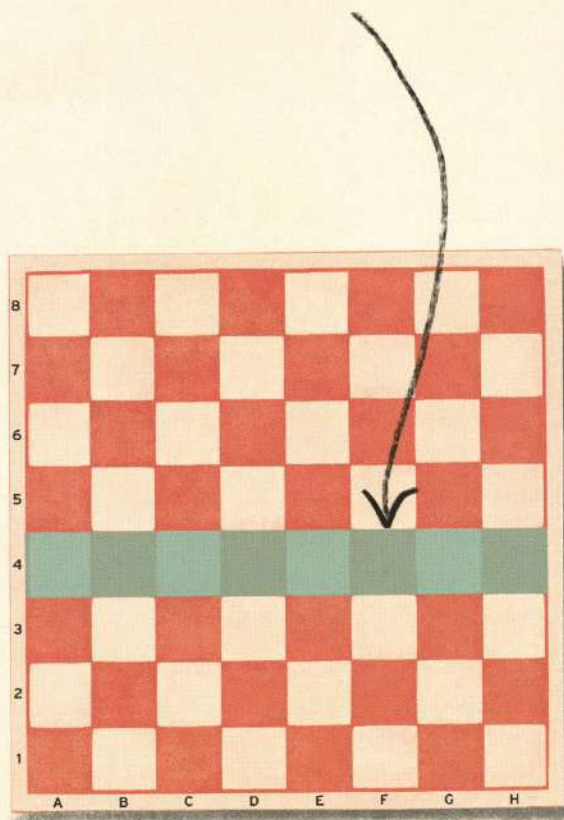


Макс: Ах да, у нас же есть буквы и цифры по бокам доски, они помогают нам называть поля.

Ева: Мы расскажем сейчас об этом, Макс. Но известно ли тебе, как называют ряды полей, которые проходят через доску слева направо?

Макс: Неа! Я думал, они так и называются: ряды.

Ева: Нет, они называются **горизонтали** и обозначаются цифрами.

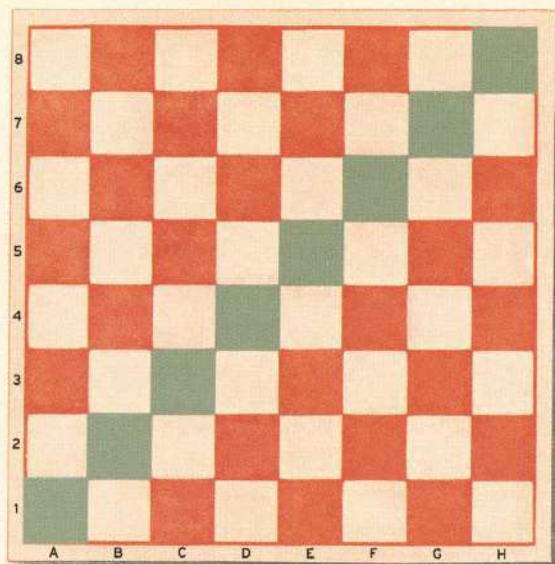
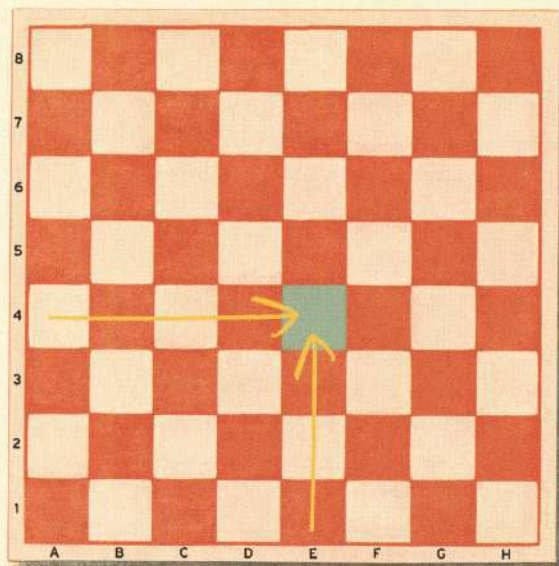


Макс: Получается, что горизонталь, которая выделена на этой диаграмме, называется «4-я горизонталь», так как все её поля находятся напротив цифры 4.

Ева: Да — всё легко и просто!
Но на доске есть ещё одни линии, о которых мы часто вспоминаем во время игры. Например, та, что идёт из одного угла доски в другой — такие линии называются **диагонали**.

Макс: И эту диагональ мы называем «диагональ a1-h8», так как она проходит через эти поля.

Ева: Что значит a1-h8?
Почему так?



Макс: Это названия полей! Каждая клетка тоже имеет своё собственное имя, которое состоит из буквы и цифры. Вместе мы называем их **координатами поля**. Чтобы назвать выделенное на диаграмме поле, сначала нужно посмотреть вниз — определить, напротив какой буквы оно находится. А затем посмотреть слева от доски, напротив какой цифры расположена нужная вам клетка. И тогда вы установите, что координаты данного поля — e4.

Ева: Ах да, теперь я вспомнила. Это всё равно что почтовый адрес. Я представляю, что клетки — это маленькие домики для фигур. А их координаты — адрес каждого домика.

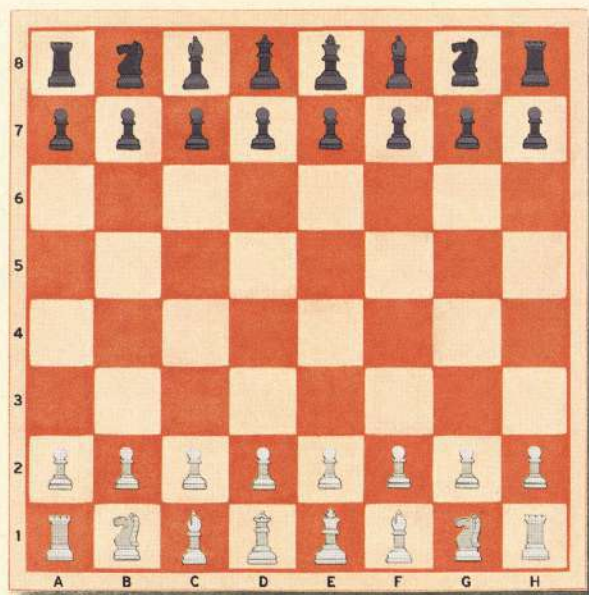
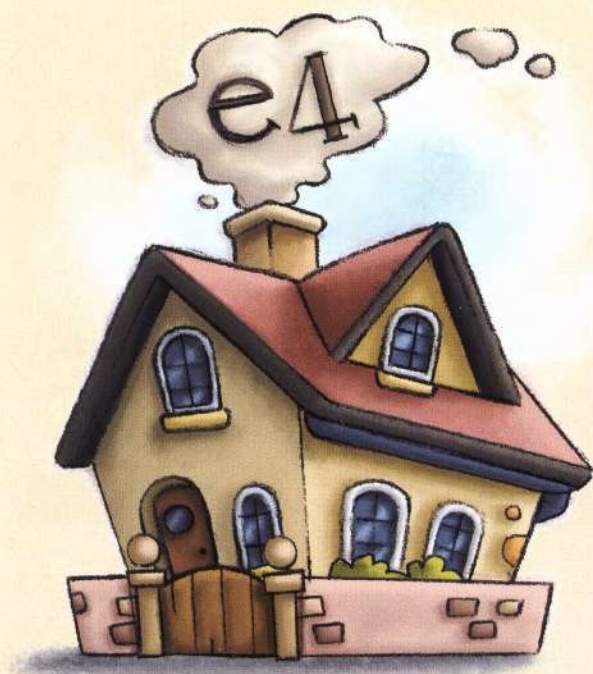
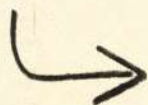
Макс: Это уж как тебе нравится, Ева! Главное — уметь разбираться в этих координатах, потому что с их помощью записываются все шахматные партии, а шахматисты-профессионалы общаются между собой. Так что нужно овладеть этой грамотой, если хочешь понимать, о чём идёт речь!

Ева: Все эти термины — горизонталь, вертикаль, диагональ, координаты поля — это **шахматный язык**. Мы будем постоянно пользоваться им в этой книге.

Макс: А как правильно расположить шахматную доску? Я хочу знать, как размещают поле битвы перед началом игры.

Ева: Ну, мы поговорим об этом позже. Мы же ещё не узнали, какие есть фигуры в шахматах!

Макс: Ладно, но я всё-таки покажу диаграмму начальной позиции, думаю, она нам пригодится.



Пешка



Макс, что ты
знаешь о том,
как ходит
пешка?

Я знаю
об этом
всё!

Ну тогда
давай
расскажи
нам, что ты
знаешь!

Хорошо!

Макс: Пешка — самый маленький солдат в нашей шахматной армии. У него не получается ходить очень далеко, и вообще он может двигаться только вперёд. За один ход наш пехотинец может переместиться лишь на одну клетку, правда, на самом первом ходу у него есть выбор: на два поля пойти или на одно. Но когда пешка уже сделала первый ход, дальше она может ходить только на одно поле. Вот, смотрите:

Вы видите, что белая пешка ещё не ходила, так как она находится на своей первоначальной позиции. Значит, мы можем выбрать, на одно поле пойти или на два — то есть можно переместить пешку на d3 либо на d4. А вот чёрная пешка здесь уже ходила, поэтому у неё нет выбора и она может передвинуться вперёд лишь на одну клетку.

Ева: А почему это чёрная пешка движется назад? Ты же сказал, что пешки могут ходить только вперёд?!

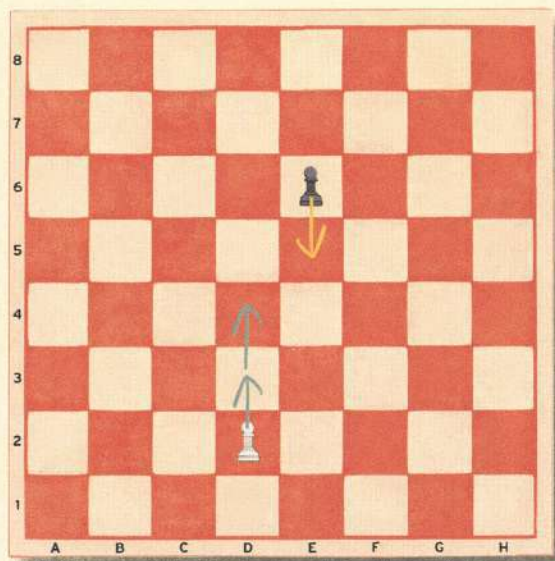
Макс: Она и идёт вперёд! Не забывай, армия чёрных и армия белых идут навстречу друг другу. Поэтому армия чёрных движется вперёд в сторону первой горизонтали, а белые фигуры — в сторону восьмой.

Ева: Хорошо, хорошо, теперь я поняла! Однако мне кажется, ты кое о чём забыл, Макс...

Макс: Нет, не забыл! Я рассказал абсолютно всё о том, как ходит пешка.

Ева: А вот и нет — я знаю ещё кое-что:

Хотя пешки и очень маленькие, у них очень сложные правила хода, потому что быют они не так, как ходят.

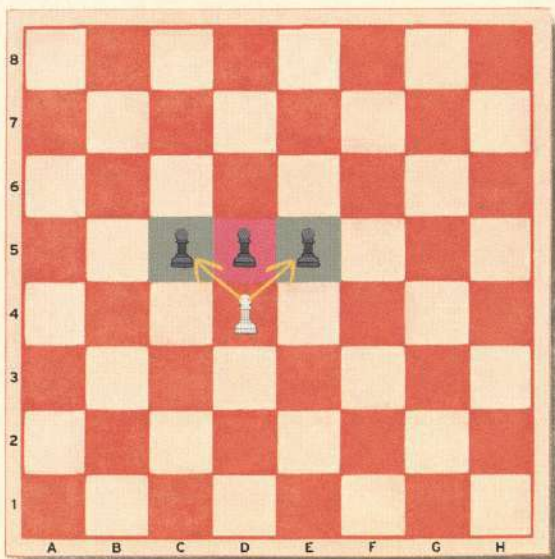


Если они хотят взять другую фигуру, то должны сделать это **по диагонали** и только на одно поле вперёд.

Макс: О чём это ты, Ева?

Ева: Смотри:

Представь себе такую ситуацию — белая пешка находится рядом с тремя чёрными пехотинцами, которые стоят прямо перед ней. Которого из них она может взять?

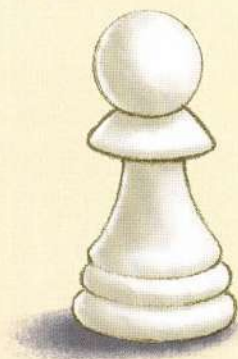


Макс: Конечно, того, что стоит на поле d5, — пешка ведь может ходить только на одно поле вперёд.

Ева: Неправильно! Пешка бьёт не так, как ходит, запомни это! Она может взять ту пешку противника, которая расположена на соседнем поле по диагонали. Следовательно, белая пешка может на выбор побить одну из чёрных пешек — на e5 или c5, но никак **не** на d5!

Макс: Ух ты, у пешек действительно очень сложные правила хода! Спасибо, Ева. Теперь-то я уж точно знаю всё о том, как ходит пешка.

Ева: Не совсем, Макс. Есть ещё кое-что, но мы поговорим об этом чуть позже. А пока просто запомни, что каждая фигура имеет свою ценность — и пешки считаются наименее ценными фигурами во всей армии, недаром они самые маленькие.



Макс: И сколько же стоит пешка, Ева?

Ева: Всего одну условную единицу, один балл. Они ведь могут ходить только вперёд, назад нельзя, поэтому в процессе игры могут попасть на весьма ограниченное число полей.

Макс: Да, не густо. Зато у нас восемь пешек в начале игры. А это очень много!

Ева: Точно! Пешки сильны, когда их много. Полностью вся армия пешек стоит восемь баллов, а когда пешка остаётся одна, то и балл лишь один.

Не путайте ПЕШКИ с ПЫШКАМИ!



Помните, ПЕШКИ — маленькие на вид, но они великие воины, которые всегда верны своей армии и будут защищать свои фигуры в любой ситуации. Это вовсе не пышные маленькие булочки, которые так приятно и легко съесть с чаем на завтрак. Относитесь к ним с уважением, не позволяйте сопернику беспрепятственно съедать ваши ПЕШКИ!

Пешечный бой



Макс: Есть по-настоящему крутая игра с пешками, она называется **Пешечный бой**, я очень люблю в неё играть.

Ева: Звучит действительно круто! А как ты в неё играешь?

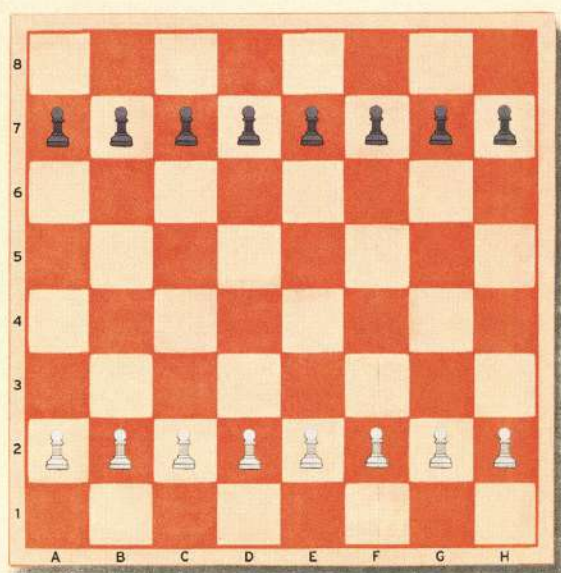
Макс: Ну, сначала расставляем пешки на правильные места — туда, где они находятся в начале партии. Белые пешки занимают весь второй ряд (**2-я горизонталь**), а чёрные должны располагаться на седьмом (**7-я горизонталь**).

Правила этой игры довольно простые. Белые ходят первыми, так как они всегда начинают игру в шахматах. Добиться победы можно тремя различными способами:

1. Добраться одной из своих пешек до конца доски быстрее противника.
2. Срубить все пешки противника.
3. Лишить все оставшиеся пешки противника ходов.

Третий способ самый трудный, потому что когда вы пытаетесь лишить соперника ходов, то можете запереть свои собственные пешки, так что будьте осторожны!

Ева: Похоже, данная игра здорово поможет нам освоить ход пешки. Давай сыграем!





Ладья

Макс: А сейчас давай познакомим ребят с какой-нибудь более быстрой фигурой. Пешки мне уже надоели, они слишком медленные. Хорошо хоть, что у нас их целых восемь!

Ева: Ну, быстрее пешки передвигается, например, ладья — намного быстрее. Она может ходить на сколько угодно полей — пройти по линии очень далеко, если на пути нет препятствий.

Макс: Вот, это гораздо интересней! Ладья может ходить в любом направлении?

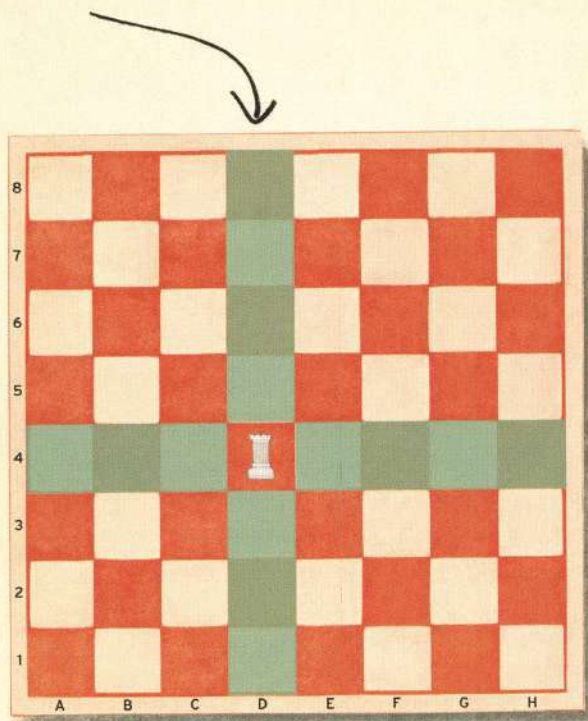
Ева: Нет, только по прямым линиям. Она может перемещаться вперёд, назад, вправо и влево, но не по диагонали.

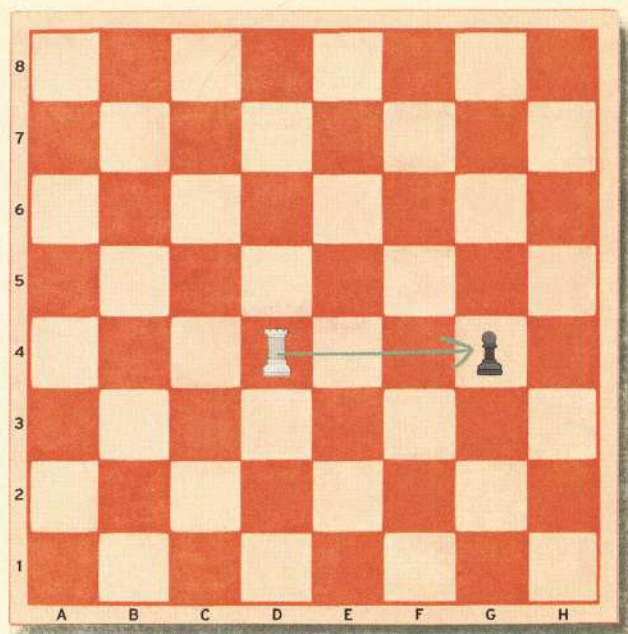
Макс: Смотри-ка, возможные ходы ладьёй образуют «плюс» — математический знак.

Ева: Да, но делая ход, она не может менять направление — нужно заранее выбрать сторону, в которую направится ладья. То есть она может пойти только вперёд или только назад, только влево или только вправо.

Макс: Ладья тоже бьёт не так, как ходит?

Ева: Нет, это правило относится только к пешкам. Остальные фигуры совершают взятие точно так же, как и простой ход.





Макс: Уф! Похоже, ход ладьи будет освоить легче.

Ева: Да, если на пути ладьи вдруг оказывается вражеская фигура, она может её взять, но пройти мимо этой фигуры ладья не может.

Следовательно, в данном положении, если ладья собирается взять пешку, она должна остановиться на поле g4 — нельзя сразу пройти дальше на h4. Придётся задержаться пока на g4, чёрную пешку при этом снимают с доски.

Макс: О, ладья мне нравится. Ты знаешь, что в некоторых странах ладья изображается в виде боевой колесницы? Даже в китайских шахматах есть фигура, ход которой очень похож на ход ладьи, и она называется «колесница»!

Ева: Да, но в большинстве европейских стран ладья отождествляется с укреплённой башней, вот почему у неё такой внешний вид.

Макс: Ага, из-за этой формы многие даже называют её турой («тура» как раз и означает «башня» в ряде европейских языков)!

Ева: Верно! Только запомните, пожалуйста, что эту фигуру лучше всё-таки не называть турой, правильное название — ладья. Даже несмотря на то, что она действительно больше похожа на башню!



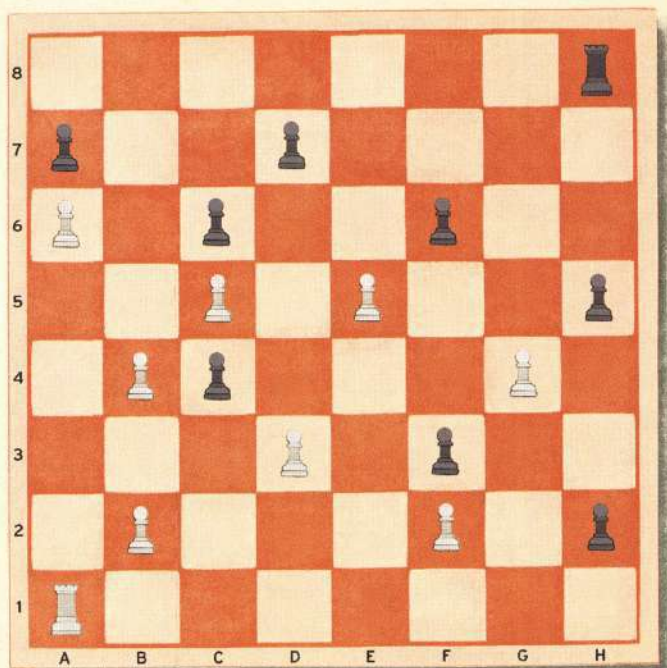
Грозные ладьи

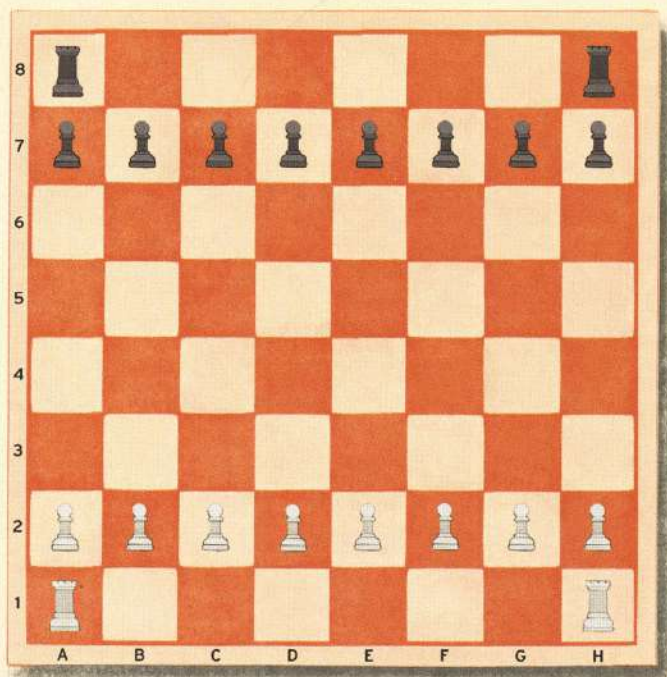


Ева: Ты знаешь какие-нибудь игры с ладьями, вроде той, что мы играли с пешками?

Макс: Да, я люблю играть в **Охоту на пешки** ладьями. Это очень просто. Берём себе по ладье и ставим их в противоположные углы доски — именно там ладьи стоят в начале игры. Затем расставляем все наши пешки на доске в произвольном порядке. Цель игры — срубить все пешки противника раньше, чем он срубит наши! Пешки здесь ходить не могут, так что мы можем сосредоточиться на правильных передвижениях ладьи.

Вот пример начальной позиции для игры в «Охоту на пешки»:





Ева: А ладьи, значит, могут побить друг друга?

Макс: Да! Поэтому будьте внимательны, не ставьте свою ладью на линию, по которой движется ладья противника. И помните: когда вы нападаете на вражескую ладью, она тоже атакует вашу ладью!

Ева: Как здорово! А ещё в какую игру можно сыграть ладьями?

Макс: Ещё мне нравится устраивать мини-партию с ладьями и пешками в начальном положении.

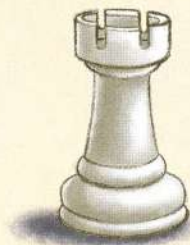
Ева: О, я раньше играла так! Мы расставляли обе свои ладьи и все восемь пешек и начинали сражение. Выигрывал тот, кто первым съедал все фигуры противника.

Макс: Да, верно. Но есть ещё один способ выиграть. Если одна из пешек благополучно добирается до края доски, она также приносит победу.

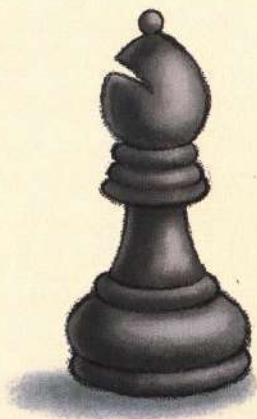
Ева: А что значит «благополучно»?

Макс: Ну, это означает, что противник не может сразу взять пешку, когда она становится на последний ряд. Сопернику даётся ещё один ход, чтобы посмотреть, не может ли он её забрать. Если он может съесть пешку, игра продолжается. Если нет, вы одержали победу!

Ева: Потрясающе! Давай-ка сыграем несколько партий!



Слон



Ева: Слон — это фигура, которая выглядит как большая пешка, но на голове у слона есть небольшой надрез. Считается, что этот надрез изображает митру — головной убор епископа. (Дело в том, что в Англии слона называют «епископ» — Прим. переводчика.).

Макс: Да, слон выглядит немного странно, возможно, поэтому в разных странах эту фигуру называют по-разному. В Румынии и Франции, например, она называется «шут».

Ева: Да, там думали, что данная фигурка больше походит на шута, а прорезь проделана в шутовском колпаке!

Макс: Что-то он не очень походит на шута. Эти шуты слишком глупы, чтобы быть епископами!

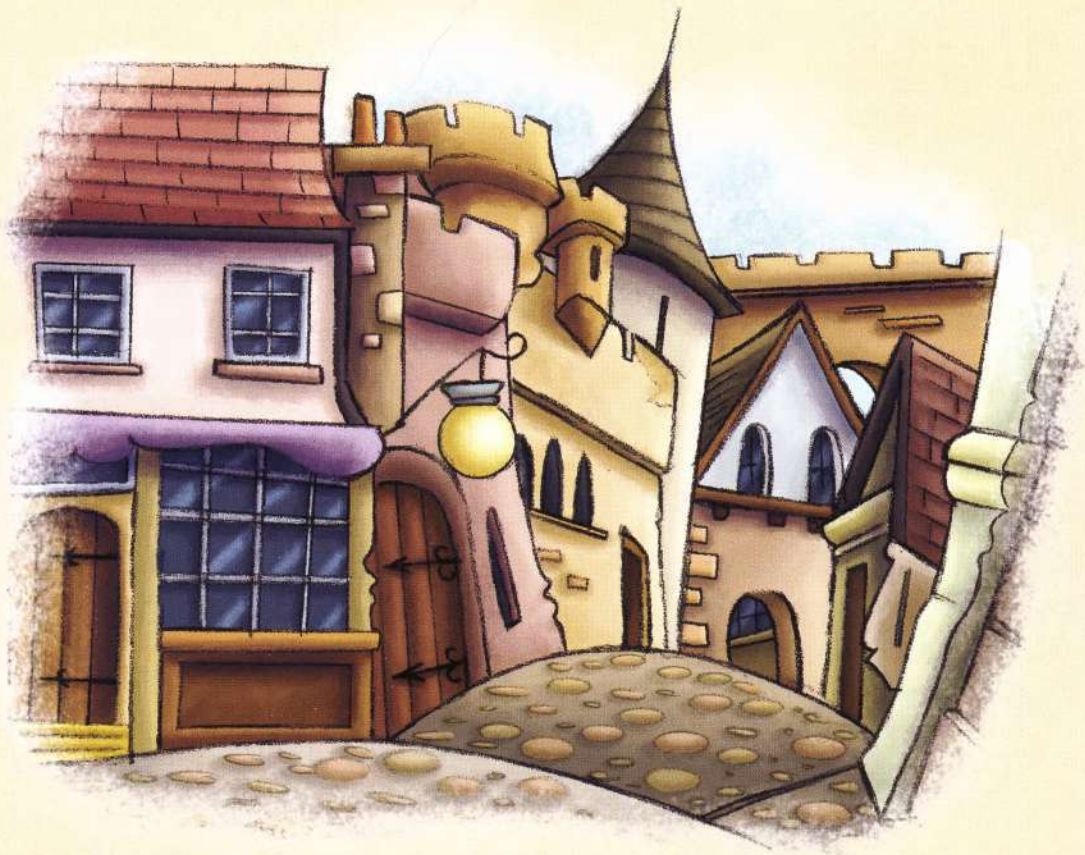
Ева: Итак, слон может ходить только по диагонали, поэтому у него гораздо меньше возможностей, чем у ладьи, но всё же он передвигается значительно быстрее пешки.

Макс: Он может ходить и назад?

Ева: Да, все шахматные фигуры, кроме пешки, могут ходить назад.

Макс: Брр! Ох уж эта пешка! Хорошо, что их восемь...





Ева: А вот слонов у нас только два! Один начинает игру на белой клетке, а другой — на чёрной. Поэтому они не могут встретиться друг с другом или оказаться на одном поле во время игры.

Макс: Не понял, почему это?

Ева: Потому что они могут ходить только по диагонали, а все диагонали состоят из клеток одного цвета. Получается, что слон различает поля только одного цвета, белого или чёрного.

Макс: Вот это да! Это действительно стоит запомнить! Движение по диагонали напоминает мне то место в «Гарри Поттере»... Ну... Как же оно называлось?

Ева: Косой переулок! Это место, которое маглы — обычные люди, не волшебники, не могли видеть. Отличный способ запомнить, как ходит слон! Молодец, Макс!

Макс: Обожаю «Гарри Поттера»!

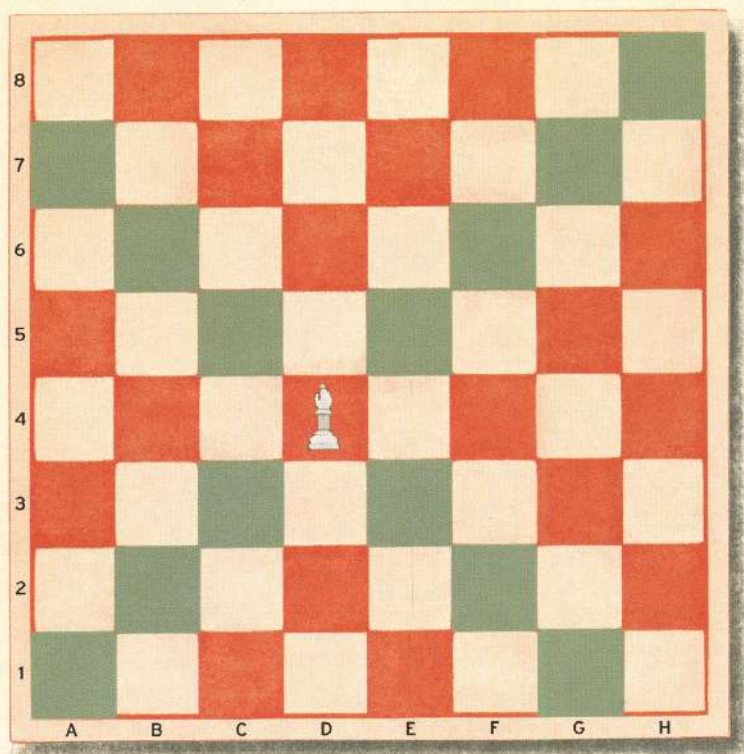
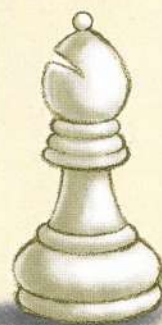
Ева: А ещё перемещение слона по доске похоже на знак умножения в математике, взгляните на диаграмму.

Макс: Ага, а для ладьи это будет знак «плюс»!

Ева: Совершенно верно!

Макс: Выходит, слон какая-то неполноценная фигура, раз может ходить только по полям одного цвета. Правда, он действительно будет побыстрее пешки.

Ева: Ну, это его слабое место, но в этом же и сила слона. Он может перемещаться очень быстро и возвращаться назад, но никак не может повлиять на то, что происходит на клетках другого цвета.

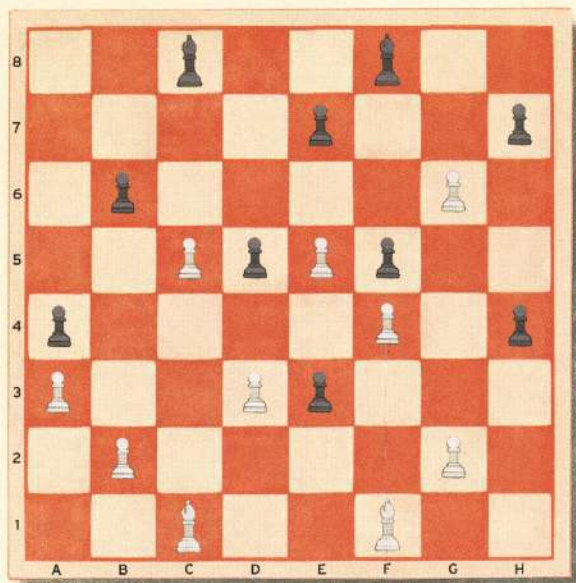


Хлопотливые слоны

Макс: Чтобы освоить ход слона, можно поиграть в те же игры, что мы пробовали с ладьями. Сыграем в **Охоту на пешки** слонами!

Ева: Отличная идея! Давай поставим слонов на их исходные поля в начале партии, а все восемь пешек расставим в произвольном порядке по доске.

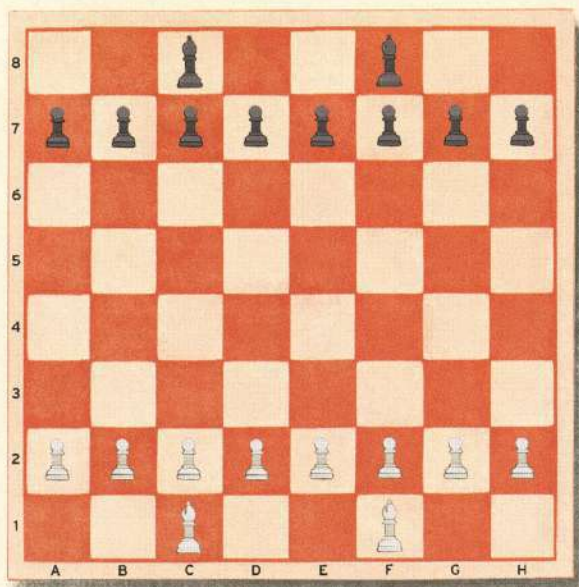
Макс: Так, нужно запомнить, что белые слоны всегда начинают игру на полях c1 и f1, а чёрные — на c8 и f8.



Ева: А ещё нужно помнить, что пешки не могут двигаться в этой игре («Охота на пешки»). И что белые всегда ходят первыми!

Макс: Можно сыграть и мини-партию со слонами и пешками, как мы раньше играли с ладьями — на странице 21!

Ева: Да, давай сыграем, расставим вот такое положение на доске:





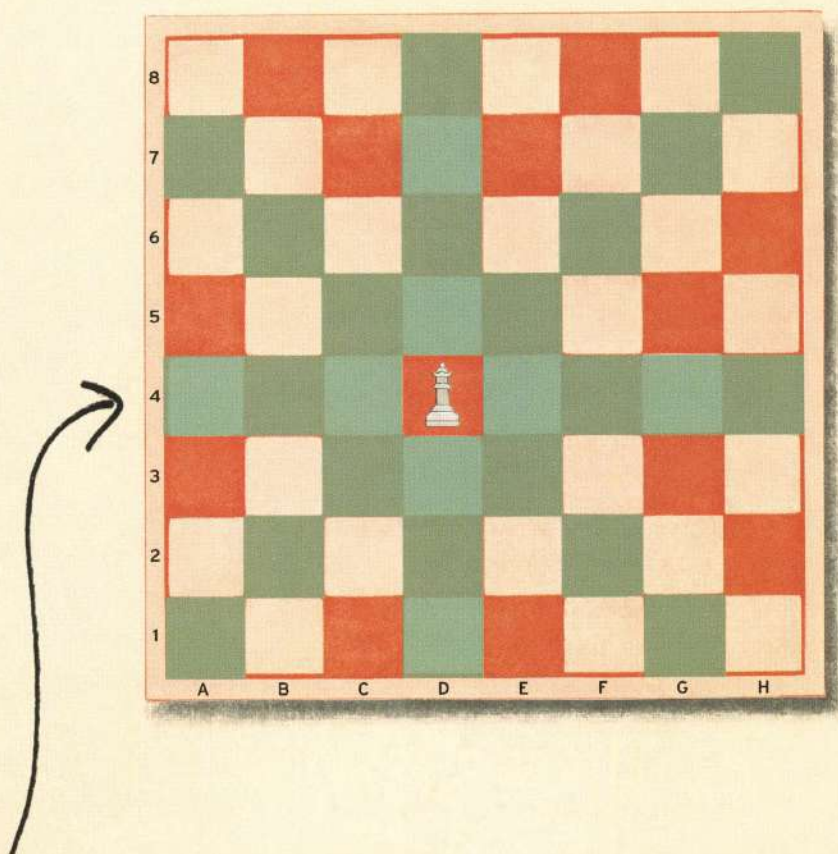
Ферзь

Ева: Ура! Сейчас мы расскажем о моей самой любимой фигуре! Это ферзь!

Макс: А почему ферзь твоя любимая фигура, Ева?

Ева: Потому что это ладья и слон вместе, в одном лице. Ферзь — невероятно быстрая и подвижная фигура!





Макс: Смотри-ка, какая она крутая — может ходить и вперёд, и назад, и в любую сторону, и по диагонали... Я ничего не упустил?

Ева: Нисколько, в самую точку! Ферзь очень крутой. Это самая сильная фигура в нашей армии, ведь она может пойти на огромное количество полей, поскольку передвигается практически во всех направлениях!

Макс: Ого! Я только что подсчитал: когда ферзь находится в центре доски и ничто не мешает его перемещениям, он контролирует 27 различных полей! Это же почти половина всех клеток на доске!

Ева: О да! Невероятная мощь!



Проворный ферзь

Макс: Я знаю отличную игру, которая здорово поможет нам освоить передвижения ферзя. Она называется **Полицейские и Грабители**.

Ева: Да ты что! Интересно, и как в неё играть?

Макс: Ну, ты будешь играть одним ферзём, который стоит на своём первоначальном поле. Ферзь — это полицейский, а все пешки противника — это грабители. Ты должна побить все пешки, прежде чем они достигнут края доски. Если грабитель благополучно добирается до последнего ряда, ты проиграла. Но если ты успеешь взять всех грабителей, то ты выиграешь партию!

Ева: Слушай, просто здорово! У ферзя есть ход в запасе, когда пешка становится на последний ряд?

Макс: Да. Грабители должны вставать на последнюю горизонталь так, чтобы ферзь не мог их там съесть ответным ходом.

Ева: Ещё один момент — ты сказал, что ферзь начинает игру со своего первоначального поля. А как узнать, какое это поле?

Макс: Ты же знаешь ответ на этот вопрос, Ева!

Ева: Я-то знаю, просто проверяю, знаешь ли ты. Ну-ка?

Макс: Да знаю я. В начале партии каждый из ферзей всегда стоит на поле своего цвета.



Ева: А знаешь почему?

Макс: Потому что такое правило!

Ева: Да, правило такое, но стоит он там, потому что королева (как ещё называют ферзя) — очень модная дама. Она всегда изумительно одевается. Все детали её одежды ей очень идут. Когда королева вступает в бой, цвет её платья и туфель, и даже цвет сумочки должен соответствовать цвету поля, на котором она начинает игру, неважно, чёрное это поле или белое.



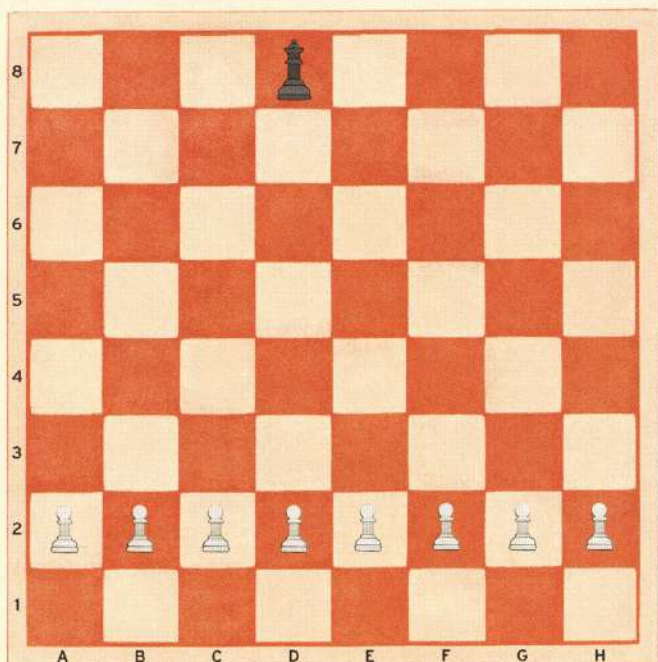
Макс: Да уж, эта дама действительно всегда стильно одета!

Ева: Если ты заметил, королева стоит на вертикали «d». Это потому, что на ней диадема с бриллиантами. Королевы любят бриллиантовые диадемы!

Макс: Ага, понимаю, «d» означает диадема!

Ева: Итак, всё готово. Можно начинать играть в «Полицейских и Грабителей»!

Макс: Не забывай, белые ходят первыми! Так что не вздумай сразу арестовывать мою пешку «d». У меня ещё есть возможность её защитить, и ты не срубишь её безнаказанно, а если ты потеряешь ферзя, игра сразу закончится! Мне же нужно всего лишь добраться одной из пешек до края доски, так что у меня великолепные шансы.



Конь



Ева: У коня самый сложный ход. Он не ходит ни по прямым линиям, ни по диагоналям, и вообще, не перемещается в одном направлении.

Макс: Да нет, у него очень лёгкий ход. Не будь такой тупой.

Ева: Ну знаешь, Макс, это очень грубо. Обзывать в шахматах не разрешается.

Макс: Извини, Ева. Я просто очень люблю коней. Это мои любимые фигуры.

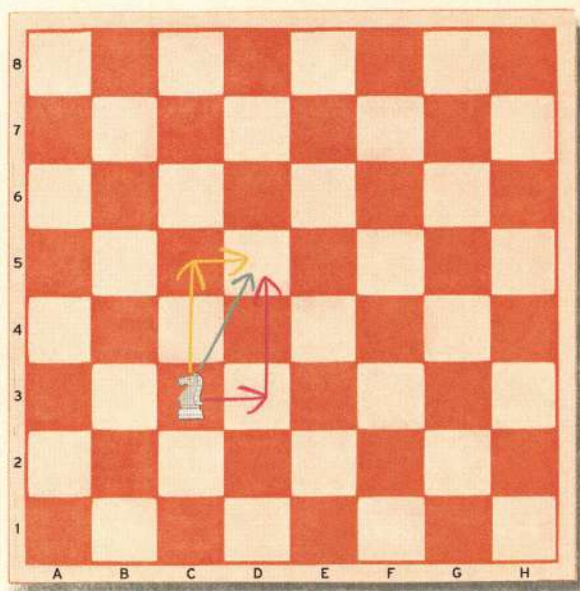
Ева: Но это не значит, что ходом коня легко овладеть.

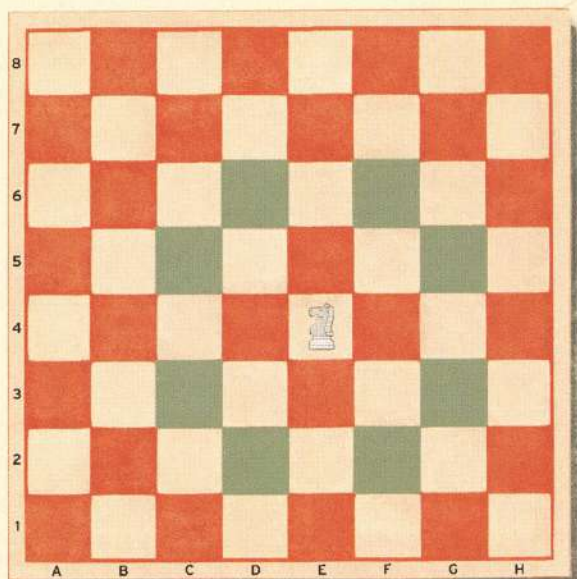
Макс: Ну да, ход у коня весьма замысловатый.

Ева: Конь ходит буквой Г, поэтому, когда нужно изменить направление, не так просто разобраться, куда следует повернуть. Здесь конь находится на поле c3 и может сделать ход на поле d5. На самом деле, он может попасть туда двумя различными способами, они показаны жёлтыми и красными стрелками. Конь обычно проходит две клетки в одном направлении, а затем ещё одну — в другом, и тут довольно легко запутаться! Второй способ предполагает перемещение коня сначала на одну клетку в одном направлении и затем уже на две в другом.

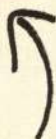
Макс: Я объясню тебе способ, с помощью которого я запомнил, как ходит конь. Мне он кажется легче. Поскольку это конь — даже сама шахматная фигура изображает голову коня, — то и передвигаться данная фигура должна так, как скачет лошадь. Конь ходит «прыг-скок и за угол». «Прыг-скок» — это два поля, а потом он «поворачивает за угол» и попадает на нужную клетку.

Ева: Остроумный способ запомнить. Я попробую! Правда, «прыг-скок», по-моему, не вполне подходит, когда приходится сначала идти на одно поле, а потом уже на два.





Может быть, тогда нужно просто применять его наоборот. Дай-ка я поставлю коня в центр доски и посмотрю, сколько у него возможных ходов. Так, с помощью метода «прыг-скок и за угол» я нашла восемь различных полей!



Ева: Нет, не заметила! Значит ли это, что если он встанет на чёрное поле, то будет обстреливать только белые клетки?

Макс: Именно так! Это полезно запомнить.

Ева: Конь такая необычная фигура — больше никто не может ходить, как он. В самом деле, уникальный боец в нашем войске.

Макс: У него, между прочим, есть и другая уникальная способность — он может перепрыгивать через фигуры!

Ева: Вот уж действительно настоящий конь!

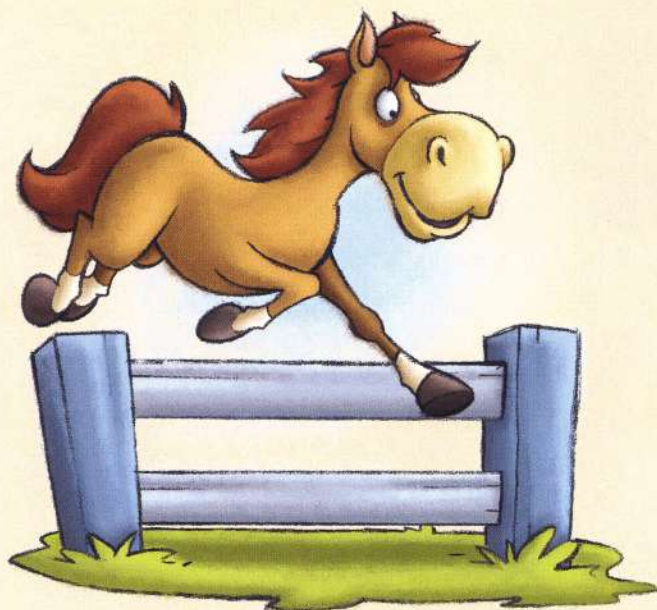
Макс: Это все! Как видишь, они образуют окружность вокруг коня.

Ева: Не конь, а просто осьминог какой-то!

Макс: Что?!

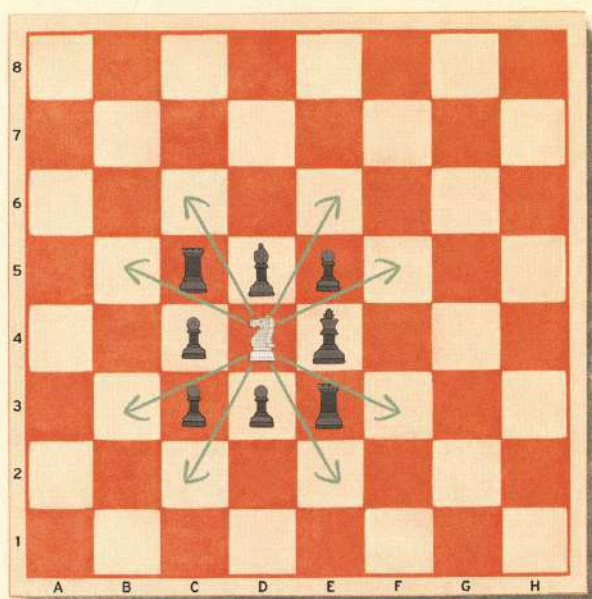
Ева: У осьминога восемь ног; а конь обстреливает восемь полей вокруг себя. Это очень похоже на осьминога!

Макс: А, теперь понял! Конь-осьминог! А ты заметила, если конь стоит на белом поле, то может прыгнуть только на чёрные поля?



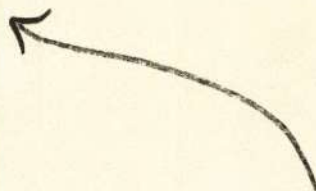
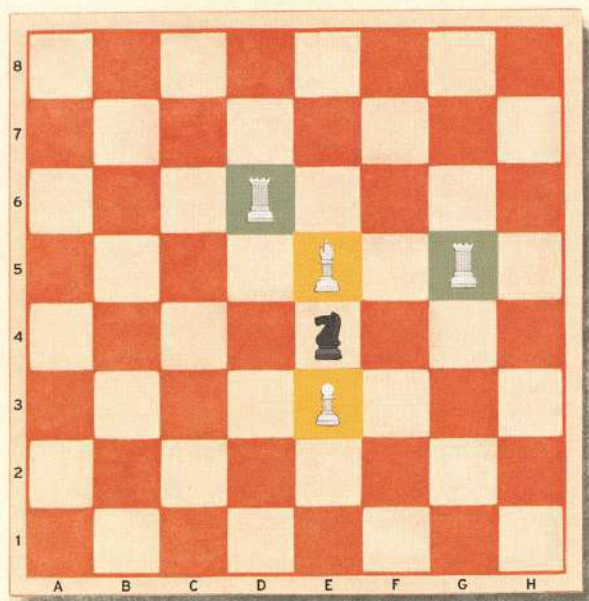
Макс: Да, и совершенно неважно, сколько фигур окружает коня и какого они размера. Он всегда может ускользнуть, совершив скачок прямо у них над головой!

Посмотри на этого коня, его со всех сторон окружили восемь вражеских фигур. И тем не менее он всё равно может сходить на одно из восьми полей, прыгнув на них по пути, указанному стрелками! А то, что фигуры стоят на дороге у коня, не имеет никакого значения.



Ева: Значит, конь может побить все эти фигуры?

Макс: Нет. Чтобы взять фигуру, конь должен приземляться на неё, а не прыгать над ней.



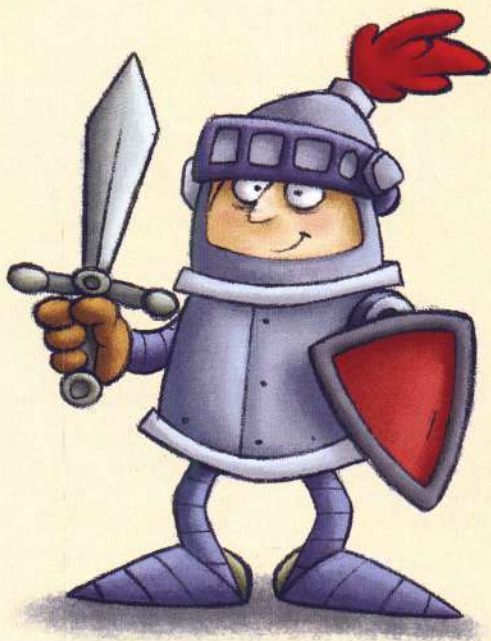
Ева: Получается, в данном положении конь может забрать любую из белых ладей, но не слона и не пешку?

Макс: Совершенно верно. Конь может «прыг-скок, за угол» и попасть на обе ладьи, но слона и пешку может только перепрыгнуть.

Ева: Супер! Совершенно как настоящий конь.

Макс: Но всё-таки это не *настоящий* конь. Мы должны об этом помнить. Недаром во многих языках эту фигуру называют «рыцарь», в лучшем случае «всадник». Рыцарь — это особый воин, обычно закованный в доспехи. Он храбрый воин и часто сражается верхом на лошади. Так что на самом деле это всадник на коне, а не просто конь!

Ева: Хорошо, я поняла. Думаю, никто бы не хотел, чтобы в битве за него сражался один конь, все захотели бы храброго всадника. Но даже один конь на доске серьёзно усложняет игру, а у нас их по два в каждом войске!





Голодные кони

Макс: Есть уйма игр, с помощью которых можно потренировать передвижения коня. Поскольку это фигура с самым сложным ходом, полагаю, что с ней нужно будет практиковаться больше всего.

Ева: Согласна. У меня есть любимая игра с конями. Она называется **«Голодный конь»**.

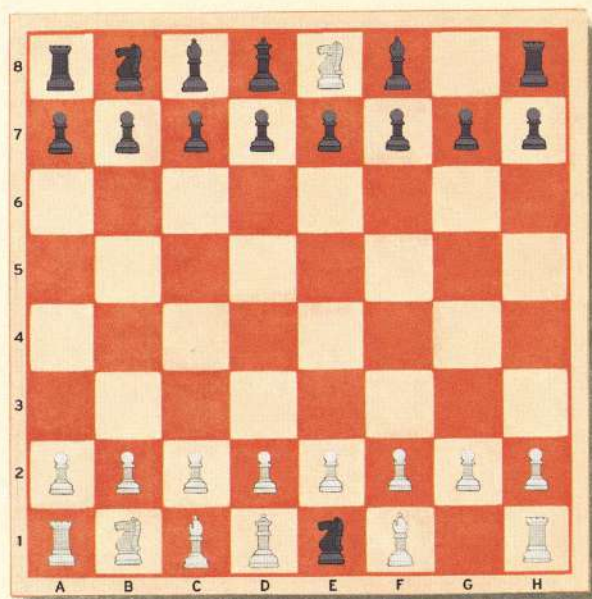
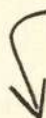
Макс: Что это за игра?

Ева: В ней обе армии находятся на доске почти в полном составе (все уже известные нам фигуры) и на своих начальных позициях, но один конь занимает пустое место в самом центре вражеской армии! Цель игры — съесть все фигуры соперника раньше, чем он съест все наши фигуры! Ходить можно только своим конём.

Макс: Здорово! А почему бы нам не поставить по три коня? Или хотя бы действовать двумя?

Ева: Нет, Макс! У каждого игрока только один конь может есть фигуры. Но мы можем выбрать, какой конь будет это делать.

Макс: Ладно, итак, всё правильно расставлено? Можно начинать игру «Голодный конь»?



Ева: Отлично посражались!

Макс: Я знаю ещё одну игру, но в неё может играть только один человек.

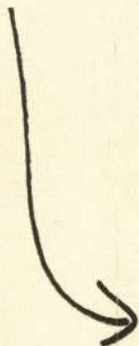
Ева: А как?

Макс: Я называю её «**Прыжок коня**». У нас есть один конь, который расположен на поле a1, и он должен побывать во всех углах доски и вернуться обратно на a1.

Ева: Это же просто!

Макс: Ну, мы должны попасть в каждый угол по порядку — a1, h1, h8, a8 и снова a1. Кроме того, на доске есть препятствия. Смотри:

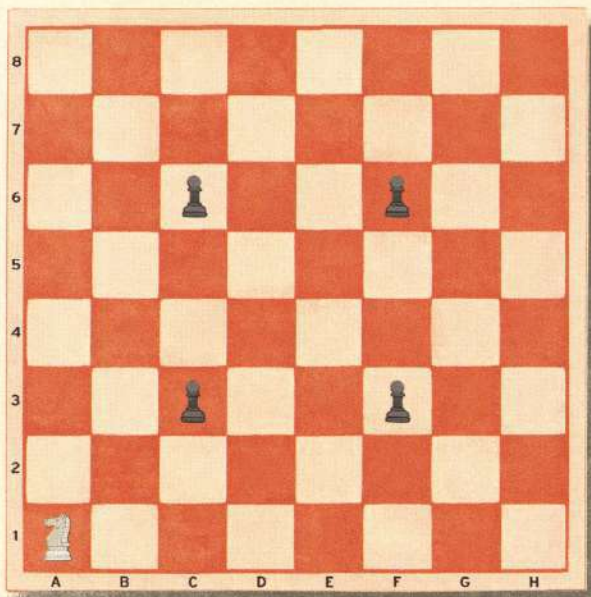
Конь не может приземляться на пешки, а также вставать на поля, которые эти пешки атакуют. Не забывайте, что чёрные пешки на диаграмме движутся вниз, а это значит, что, например, пешка c3 обстреливает поля b2 и d2.



Ева: Ух ты! Тогда задача гораздо сложнее. Но мне больше нравится играть против кого-нибудь!

Макс: Это тоже можно устроить. Мы можем засечь время, кто выполнит задание быстрее, либо посчитать, кто сделает меньше ходов.

Ева: Превосходно! Давай сыграем!



Король

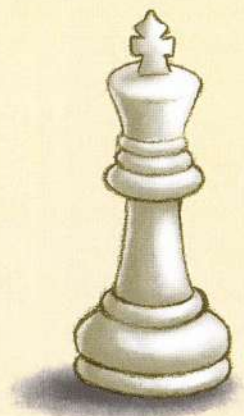
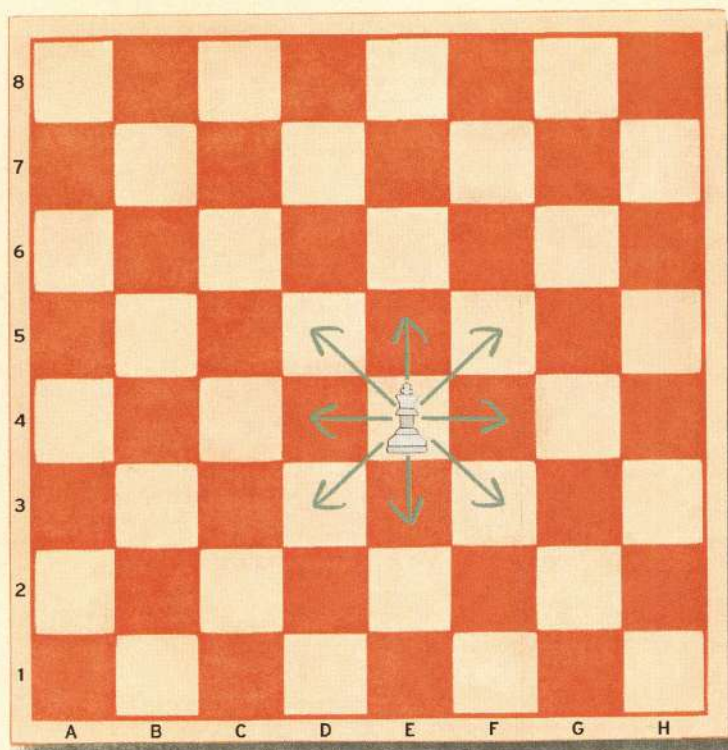
Макс: Кто бы что ни говорил, но самая важная фигура на доске — это король. Именно о нём нужно больше всего заботиться.

Ева: Да, потому что если его поймают, то вы проиграли партию. О том, как ловить короля, мы вам расскажем позже.

Макс: Королю, на самом деле, довольно много лет, и он не может ходить очень далеко. Мы должны заботиться о нём: если королю будет угрожать опасность, он не сможет убежать — очень уж медленно он перемещается по доске.

Ева: Правда, король, как и ферзь, может ходить в любом направлении, но... лишь на одно поле за раз.

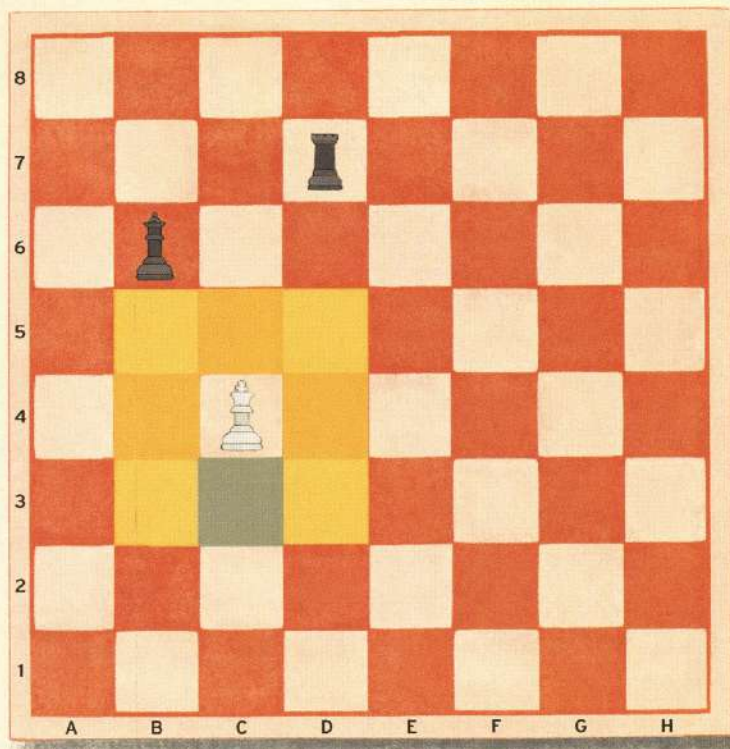
Макс: Однако короля нельзя взять — это противоречит правилам игры. Как только король подвергается опасности, мы должны увести его в безопасное место. Король находится на доске до самого конца игры.



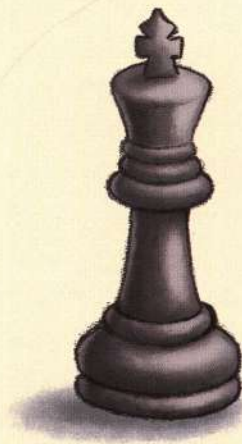
Ева: Если фигура противника контролирует поле, на которое хочет ступить наш король, мы не можем исполнить этот ход. Необходимо найти другое поле для короля. Поле, на котором ему ничего не угрожает.

Макс: К примеру, на этой диаграмме белый король пытается найти безопасное поле:

Поля d3,d4 и d5 атакованы чёрной ладьёй, поэтому белый король не может пойти на эти клетки. Поля b3,b4, b5 и c5 обстреливает чёрный ферзь, значит, и на них белому королю ступить нельзя. А вот поле c3 ни одна из вражеских фигур не контролирует, так что белый король может спокойно отправиться туда.



Ева: Это одно из важнейших правил для понимания действий короля, и нередко именно его начинающим приходится постигать дольше всего.



Макс: Нужно также помнить, что короли противоборствующих армий НИКОГДА не могут стоять рядом друг с другом! Они ненавидят друг друга и просто будут беспрестанно ссориться, если окажутся слишком близко друг к другу.

Ева: Да, поэтому всегда следите, чтобы между королями было хотя бы одно поле.

Макс: Между прочим, я иногда путаю ферзя с королём.

Ева: Взгляни на их короны; у короля на голове всегда есть крест.



Минные поля

Макс: Я знаю ещё одно упражнение, на этот раз для тренировки действий короля. Прodelав его, вы научитесь не подвергать своего короля опасности.

Ева: Что за упражнение?

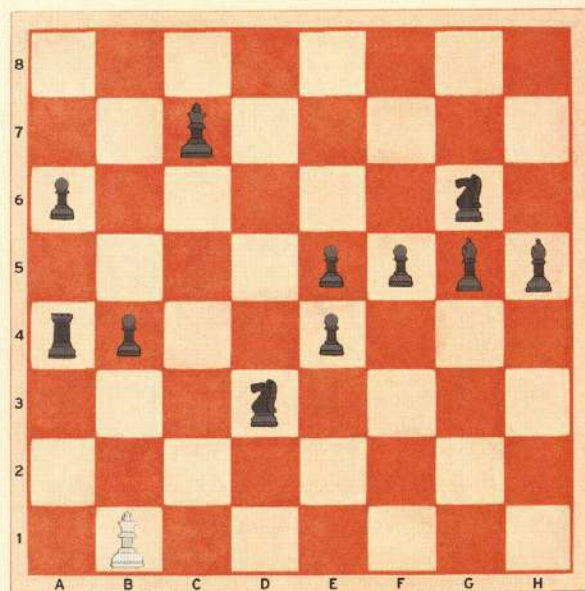
Макс: Оно называется **Минные поля**. Задача состоит в том, чтобы благополучно, шаг за шагом, довести короля до определённого поля. Но на доске стоят вражеские фигуры, которые и создают мины для короля. Он не может ступить ни на поле, на котором находится фигура, ни на клетки, которые контролируются этими фигурами, иначе король подорвётся на mine! Вы должны благополучно добраться до назначенного поля.

Ева: Это же очень опасно!

Макс: Да, опасно, поэтому будьте осторожны! Можно засечь время и определить, кто быстрее найдёт безопасный путь. Вот пример такого задания («Минные поля»):

Здесь нужно добраться королём до поля е8.

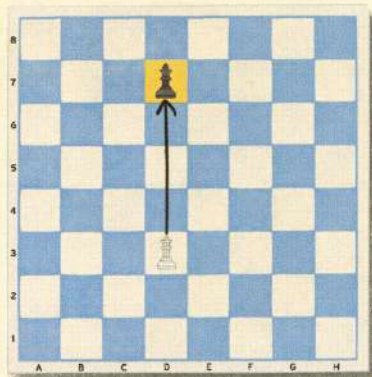
Ева: Я могу и сама придумывать такие лабиринты — очень занимательная головоломка.



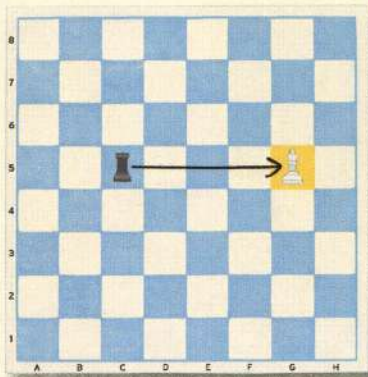
Покушение на короля

Макс: Теперь мы знаем всё о том, что может король, знаем, насколько он важен. Пора научиться убивать его!

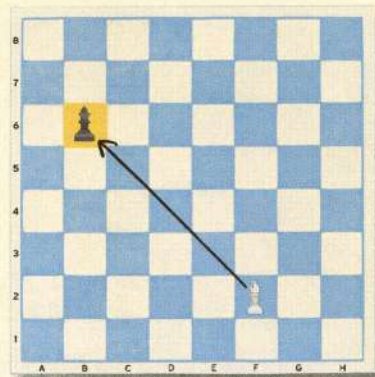
Правда, мы также узнали, что короля вообще нельзя снимать с доски. Тогда как же его можно уничтожить? Прежде всего, нужно научиться создавать ему угрозы.



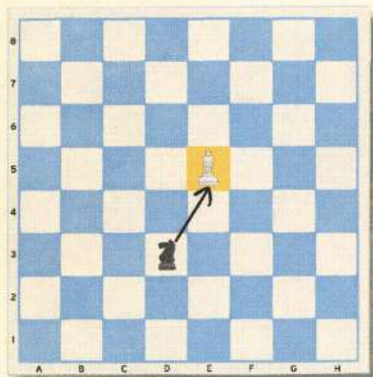
Белый ферзь даёт шах чёрному королю.



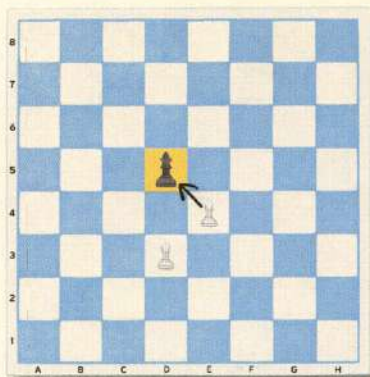
Чёрная ладья объявляет шах белому королю.



Белый слон объявляет шах чёрному королю.



Чёрный конь даёт шах белому королю.



Белая пешка объявляет шах чёрному королю.

Ева: Ты знал, что нападение на короля имеет своё отдельное название?

Макс: Ага, это называется «покушение на короля»!

Ева: Вовсе нет! Это называется **шах**. Любая фигура, за исключением короля, может объявить (или дать) шах королю соперника. Взгляни на следующие позиции:

Макс: Эге, а на последней-то картинке чёрный король может взять белую пешку! Так что это не настоящий шах!

Ева: На самом деле, король не может побить пешку, так как её защищает другая белая пешка. Пехотинец на d3 не позволяет чёрному королю съесть пешку на e4. Не забывай, королю нельзя становиться под удар, то есть на те поля, которые контролируют чужие фигуры! И кстати, это в любом случае шах.

Макс: Слушай, а что мы вообще так долго возимся с этим шахом? Я могу просто не обращать на него внимания, заниматься своими планами на доске, короля ведь всё равно нельзя брать!

Ева: Нет, так нельзя. Когда король под шахом, нужно *немедленно* убрать его из-под удара в безопасное место, под угрозой короля оставлять нельзя.

Макс: А если кто-то объявил шах королю, значит ли это, что он победил, так как угрожает смертью королю?



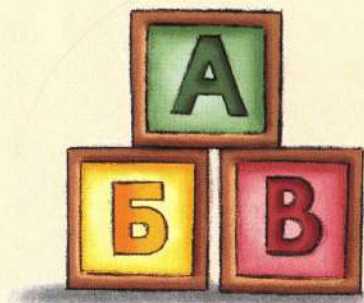
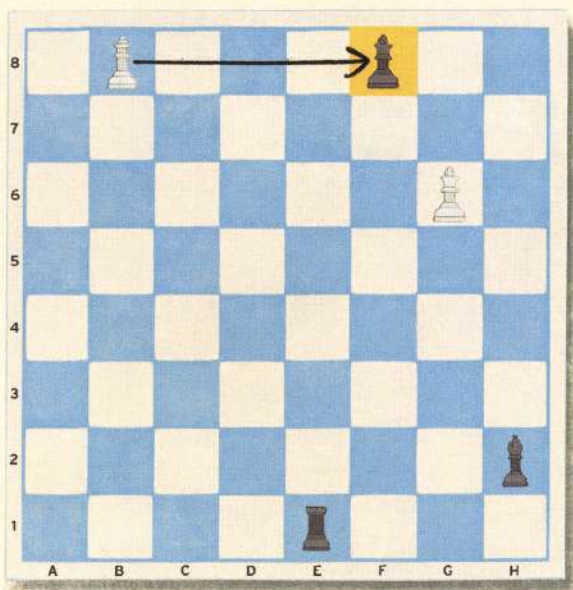
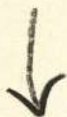
Ева: Нет, это ещё не победа, если король может уйти от шаха. Между прочим, есть целых три способа избавиться от шаха. Их будет удобно запомнить с помощью первых букв алфавита!

А — **А**втозащита: король сам убегает от шаха.

Б — **Б**локировка шаха: ставим между королём и напавшей на него фигурой свою фигуру.

В — **В**зятие фигуры, которая объявила шах. Причём данную фигуру необязательно должен брать сам король — это может сделать любая из ваших фигур. Когда фигура уже съедена, она ведь не может больше шаховать короля!

Посмотри на следующую позицию. У чёрных много возможностей спастись от шаха — какая из них лучше всего, как ты думаешь?



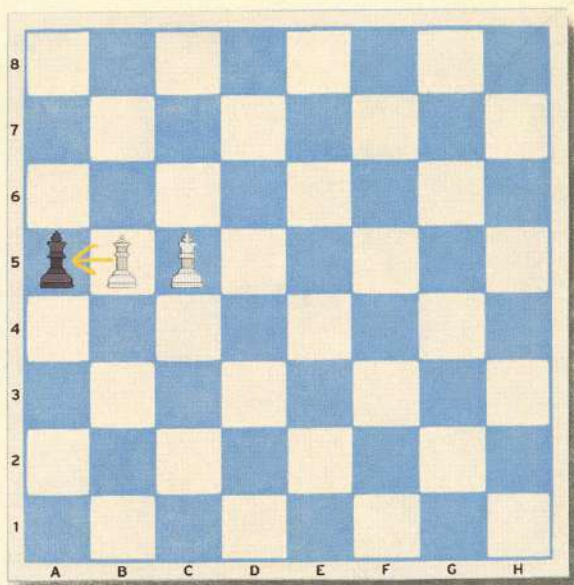
Макс: Ну, чёрный король в опасности, поэтому я бы немедленно увёл его куда-нибудь. Раз королям нельзя сближаться, единственное безопасное поле — е7.

Ева: Неплохо, Макс, это действительно единственное доступное королю поле, но вспомни **правило алфавита!** Есть другие способы, которые ты даже не рассмотрел.

Макс: Ах да! Совсем забыл. Так, я могу осуществить **Б** — **б**локировку. Ладья с поля е1 может пойти на е8 и заблокировать шах — ферзь больше не будет атаковать короля. Ого! Я только что заметил, что могу защититься от шаха и **В** — **в**зятием! Коварный слон притаился на h2! Он может пройти через всю диагональ до самого поля b8 и побить ферзя! Конечно, это самый лучший способ!

Ева: Вот видишь, как полезно всегда помнить про правило алфавита! В игре часто будет больше одного способа защиты от шаха.

Макс: Да просто супер! Это и в самом деле отличный метод запомнить, как можно избавиться от шаха. И просто, как дважды два! Теперь я всегда буду проверять все три возможности, когда мой король попадёт под шах. А раньше я просто сразу уводил короля.



король не может избавиться от шаха, сходя на соседнее поле. Других чёрных фигур на доске нет, да и места между королём и ферзём, куда можно было бы поставить фигуру и заблокировать шах, тоже нет. А взять ферзя королём нельзя, потому что его защищает белый король. Это мат!

Макс: Вот это да! Круто! Теперь я знаю, как прикончить короля! Мы не пытаемся взять его, мы должны его окружить и поймать — так, чтобы он не мог сбежать, и это будет мат!

Послушай, Ева, а если я не найду ни одной защиты от шаха? Что, если правило алфавита не сработает?

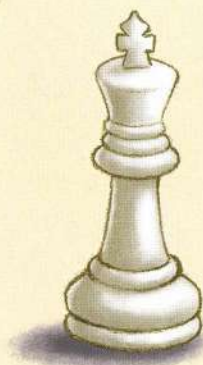
Но у меня есть один вопрос, Ева. Что будет, если я не смогу применить правило алфавита, но моему королю не будет угрожать прямая опасность?

Ева: Ну тогда, Макс, это будет означать, что твой король получил **мат**, и игра окончена! Взгляни на это положение. Попробуй здесь применить правило алфавита. Чёрный

Ева: А вот об этом мы поговорим позже.



Безопасность короля



Ева: Помнишь, мы говорили, что король — очень важная фигура и что его нужно охранять?

Макс: Да...

Ева: Так вот, есть даже особый ход, который помогает быстро увести короля в безопасное место.

Макс: Точно! Я слышал об этом. Только вот не помню, как он делается...

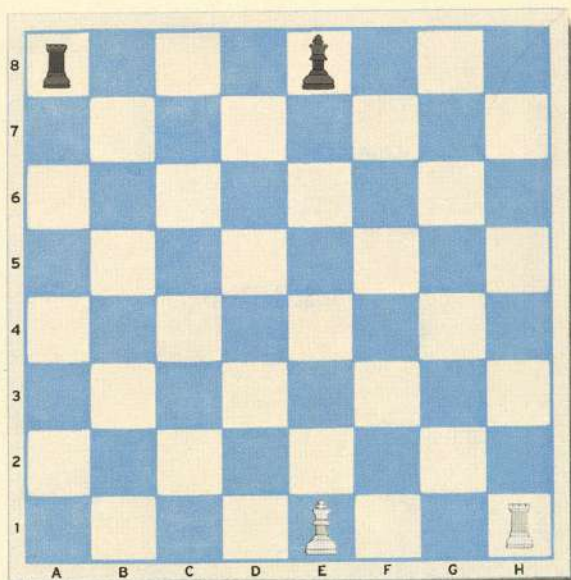
Ева: Я подскажу... Этим ходом ты нарушаешь сразу три базовых правила шахматной игры!

- 1) Ты одновременно (то есть за один ход) перемещаешь сразу две фигуры!
- 2) Ты ходишь королём на два поля!
- 3) Ладья (а не конь!) перепрыгивает через фигуру (короля) или обходит её!

Макс: Ага, я понял, о чём ты говоришь! Это называется **рокировка**.

Ева: Точно! Совместный танец ладьи и короля.

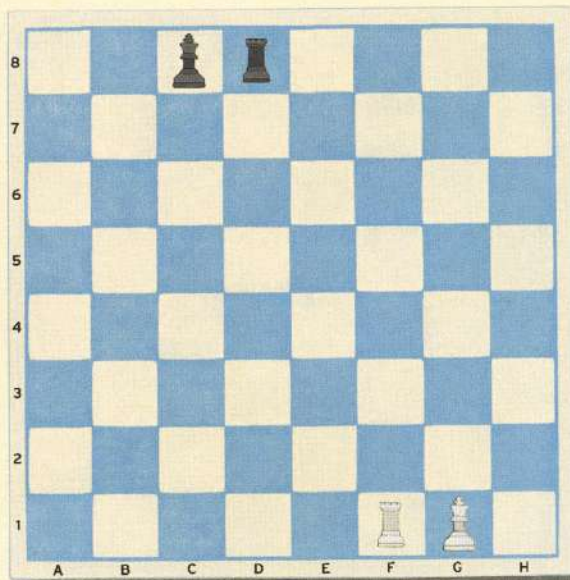




Макс: Есть несколько правил насчёт того, когда можно и когда нельзя делать рокировку. Прежде всего, между королём и ладьёй должно быть свободное пространство — там не должны стоять фигуры.

Также ладья и король не должны были ходить раньше. В положении на диаграмме белые могут сделать рокировку, передвинув своего короля на два поля в сторону ладьи — на g1. Затем, на том же ходу, белая ладья обходит вокруг короля и становится на f1. Это так называемая **короткая рокировка**, так как король совершает её с ближней к нему ладьёй. Он отправляется на **королевский фланг**.

В этой позиции чёрные тоже могут рокировать, но только в другую сторону. Чёрный король, сделав два шага по направлению к ладье, оказывается на клетке c8, а сама ладья обигает короля и попадает



на поле d8. Такая рокировка называется **длинной**, поскольку делается с ладьёй, расположенной далеко от короля. Чёрный монарх отправляется на **ферзевый фланг**.

В результате, получается следующее положение:

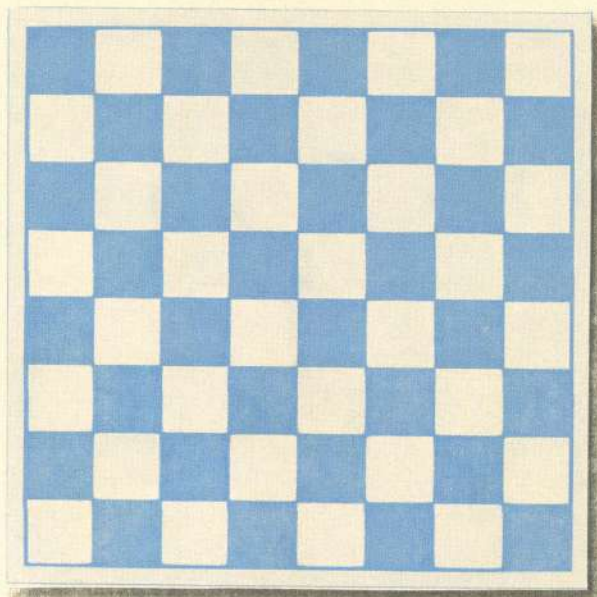
Ева: Непонятно только, почему после рокировки король находится в большей безопасности, чем до неё...

Макс: Потому что обычно на доске много фигур, и король прячется от них за забором из пешек. Сейчас покажу — давай правильно поставим доску и расставим на ней фигуры.

Ева: Хорошо, давай. Кстати, я знаю отличный способ запомнить, как верно располагать шахматную доску.

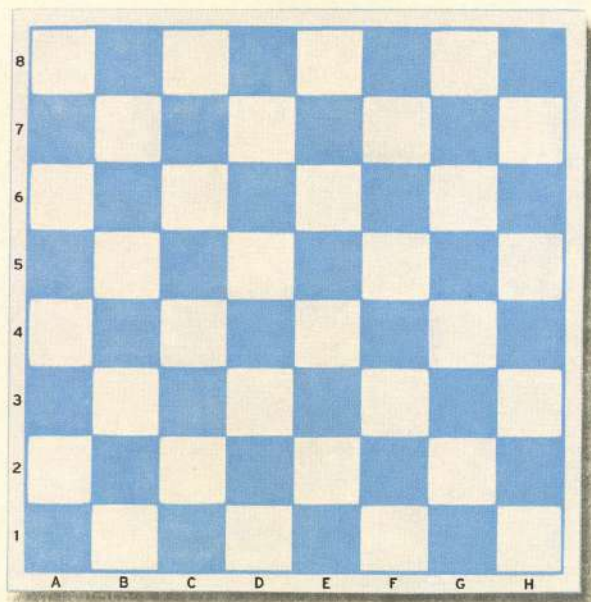
Ставим доску правильно

Ева: Итак, прежде всего, давайте
взглянем на пустую доску:



Макс: Минутку, Ева. С этой доской
что-то не то...

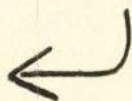
Ева: В чём дело? Обычная простая
доска!

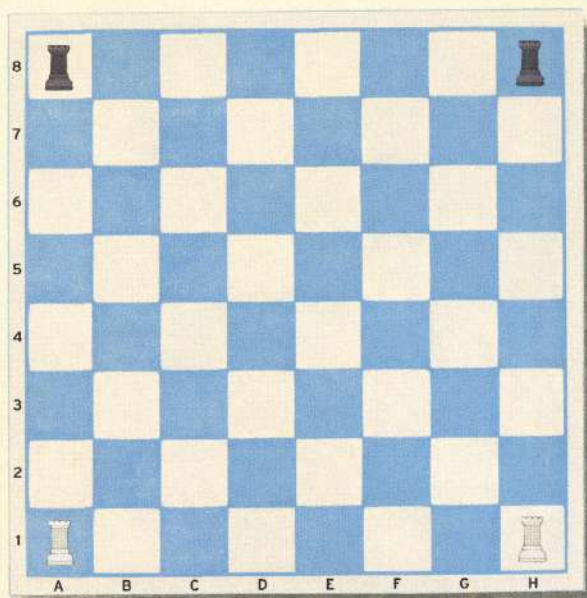


Макс: Она неправильно повёрнута!

Ева: А, действительно! Я не проговорила стишок, когда ставила доску.
Поле угловое левое — никогда не белое!

Поэтому доска на самом деле должна
стоять вот так!



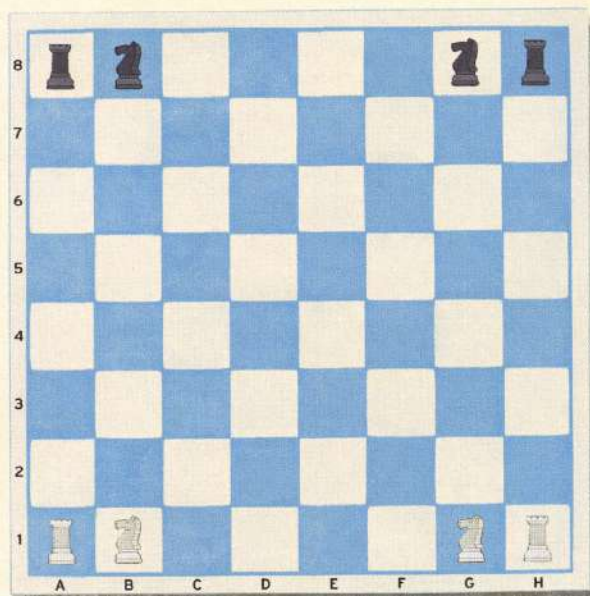


Макс: Когда фигуры перемешаны, большие фигуры найти проще, так что давай начнём с них.

Ева: Конечно! Начнём с ладей — на вид они как башни, внутри которых кто-то живёт. А башням как раз и полагается стоять по углам.



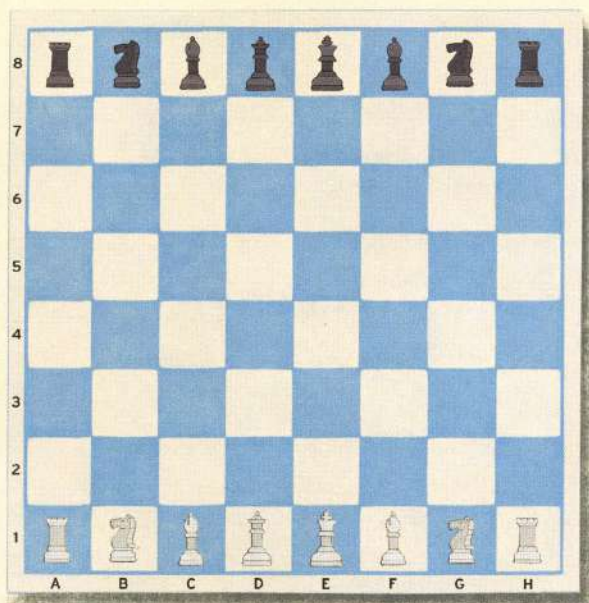
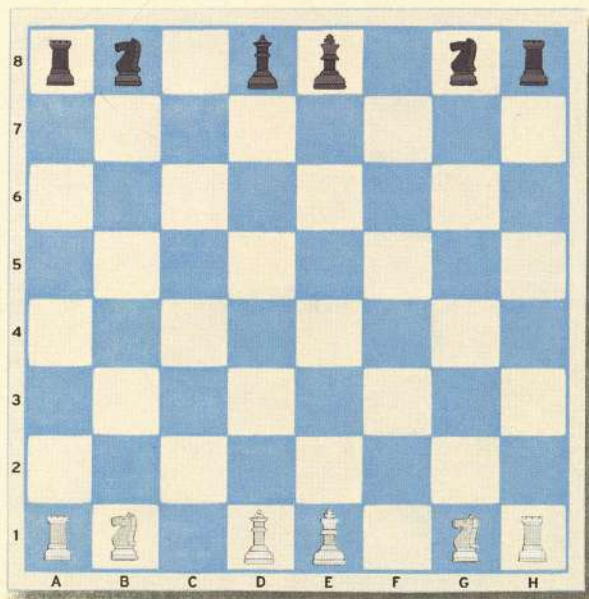
Далее, чтобы защитить тех, кто находится в башне, рядом с ней ставят рыцарей, то есть коней.



Теперь поместим на тронное место — в центр — короля и королеву (ферзя), правда, при этом нужно помнить, кто из них где должен находиться!

Макс: Я помню, ты говорила, что королева всегда очень стильно выглядит и что её туфельки должны подходить к сумочке и платью. Поэтому она должна занять клетку того же цвета, что она сама!

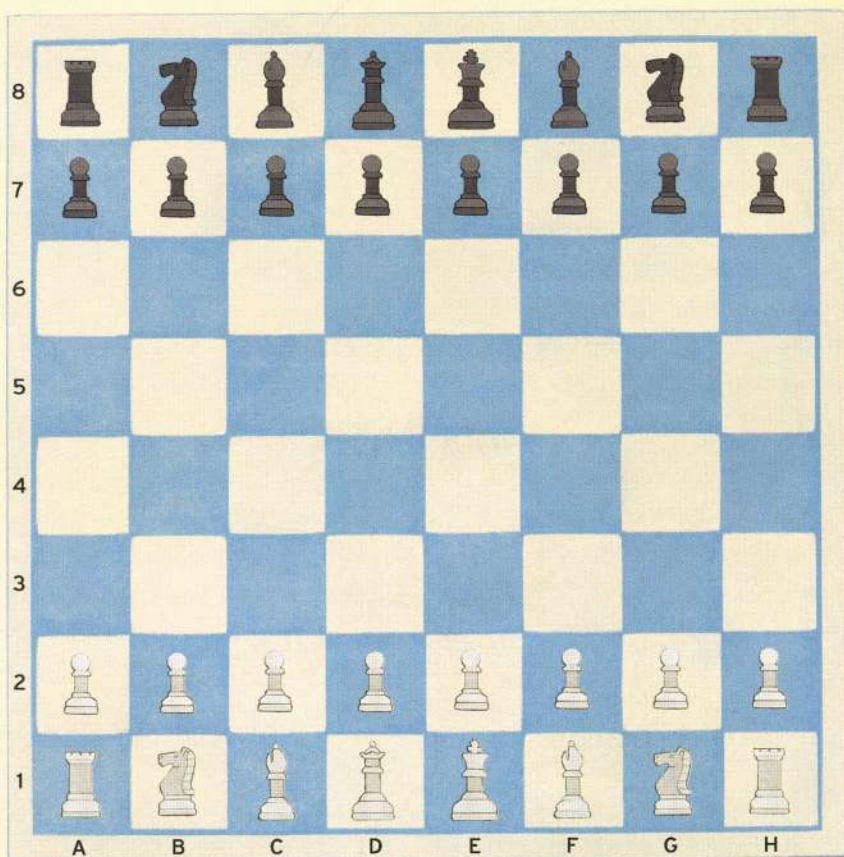
Ева: Правильно, следовательно, мы ставим белого ферзя на белый трон, а чёрного ферзя — на чёрный трон. Ну а короли встанут рядом.



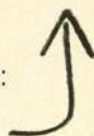
Наконец, поскольку слоны (по-английски — «епископы») — это ближайшие советники короля и королевы, они занимают места рядом с ними — последние свободные места на крайней горизонтали.

Итак, все большие фигуры заняли свои места в ряду, смотрите диаграмму:





Осталось поставить только пешки! Вспомним: на странице 17 сказано, что белые пешки стоят на второй горизонтали, а чёрные — на седьмой. Следовательно, в итоге исходная позиция выглядит вот так:



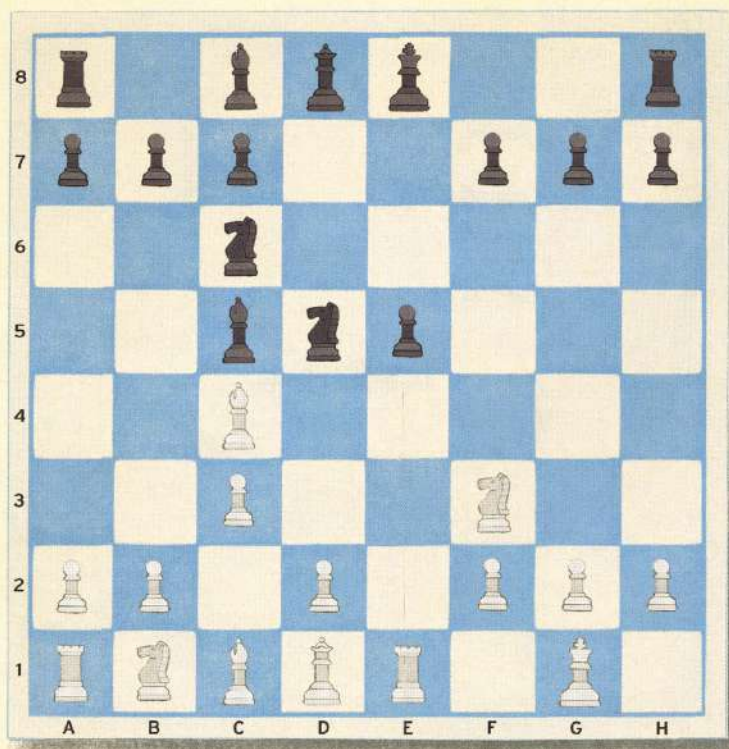
Макс: Отличный способ запомнить, как расставлять фигуры, Ева. Просто и легко. Получилось такое же положение, что я приводил в начале книги.

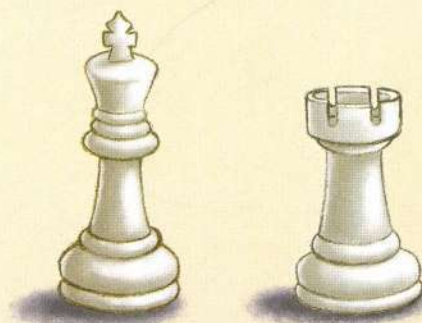


Зачем нужна рокировка

Макс: Надеюсь, теперь все помнят, что короли — самые важные фигуры на доске? Вот почему мы делаем рокировку — чтобы обеспечить им безопасность.

Ева: Когда короли остаются в центре, им угрожает большая опасность, потому что именно здесь разворачиваются основные боевые действия. Центральные вертикали обычно вскрываются и по ним начинают атаковать фигуры противника. Когда же король сделал рокировку, он находится на фланге, далеко от грозящих ему в центре опасностей.





Макс: В этом положении я бы, пожалуй, стал играть белыми. Они уже сделали рокировку, и их король спрятался за тремя пешками, которые его прикрывают. У чёрных же король ещё в центре, и белые могут воспользоваться этим, если двинут пешку на d4.

Ева: И что это даст?

Макс: Подробно я расскажу об этом позднее. Я говорю о **стратегии** и **тактике**. Ход пешкой на d4 поможет нам выиграть что-нибудь — это тактика, а соображения о рокировке и безопасной позиции короля — это уже стратегия.

Ева: Здорово! Ты рассуждаешь прямо как настоящий профессионал! Тактика и стратегия! Полагаю, с точки зрения стратегии, не слишком хорошо ходить пешками от своего короля, когда рокировка уже сделана?

Макс: Разумеется, они ведь должны защищать короля, для чего мы тогда рокировались? Ходить пешками там, где находится рокированный король, как правило, не очень хорошо.

Ева: Правильная стратегия!

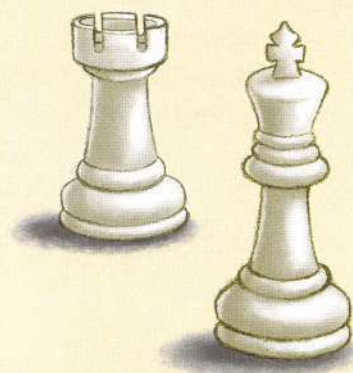


Когда можно и когда нельзя делать рокировку

Макс: Итак, ранее мы говорили, что между королём и ладьёй должно быть пустое пространство.

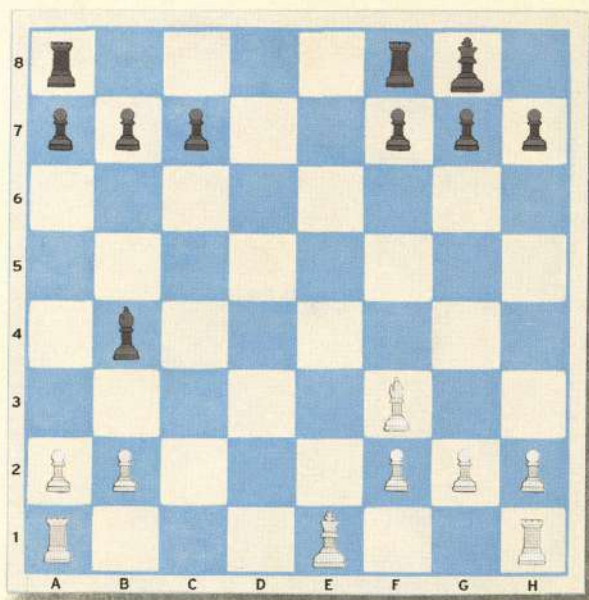
Ева: Да, и что они не должны были до рокировки делать ни одного хода!

Макс: Да, и это тоже. А когда же всё-таки нельзя делать рокировку? Есть три основных правила, которые вы должны знать:



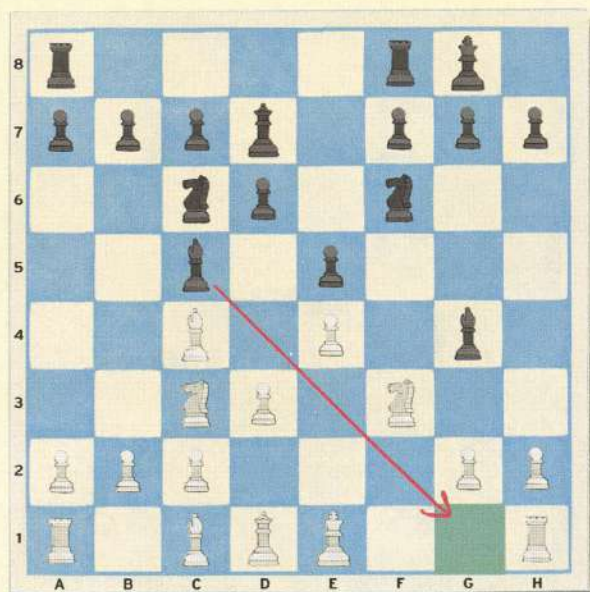
1) Рокировку нельзя делать, когда король находится под шахом

Здесь белый король не может рокировать ни в одну сторону, так как ему сейчас объявлен шах. Сначала нужно защититься от этого шаха. Однако, поскольку белые не могут ни блокировать шах, ни взять слона, им придётся сделать ход королём. А тогда они уже не смогут рокировать (король ходил)!



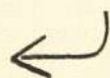
2) Королю нельзя после рокировки оказаться под шахом

Белым очень хочется рокировать в этой позиции, но поле, на которое после рокировки попадёт белый король, атаковано чёрным слоном на с5. Как вы помните, король не может сам ходить на контролируемое соперником поле, а значит, рокировка сейчас невозможна.

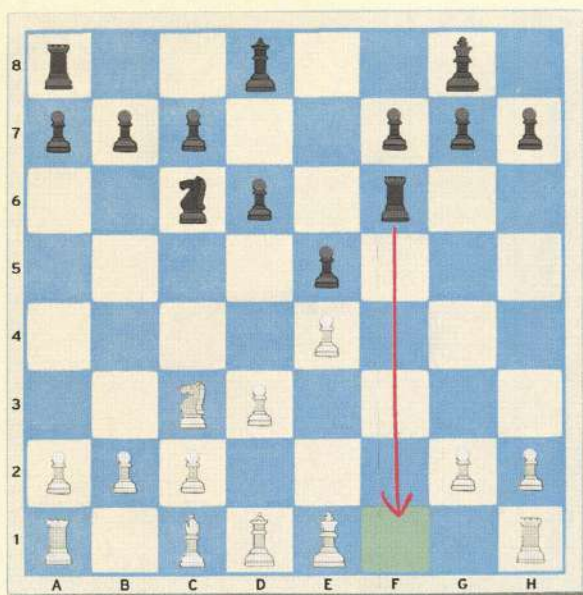


3) Король не может при рокировке «проходить через шах»

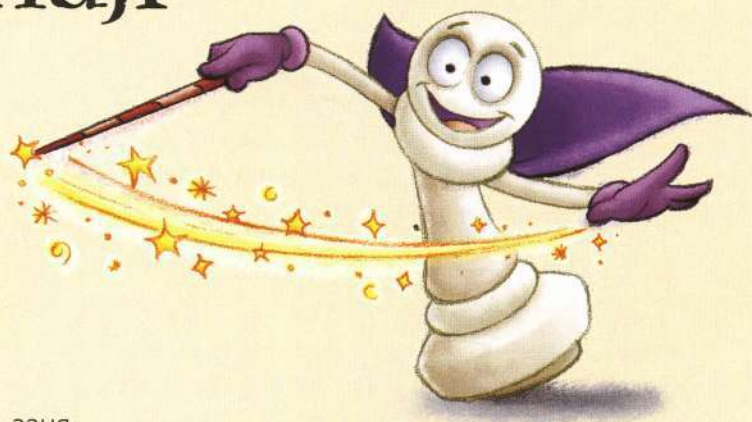
Это правило немного сложнее. Если вражеская фигура контролирует поле, через которое при рокировке проходит король, то такая рокировка невозможна, поскольку король вновь подвергается опасности. Например, в данном положении белый король не может сделать рокировку, так как чёрная ладья обстреливает пункт f1.



Ева: Так много правил, и все надо запомнить. Советую, когда вы играете, рокировать как можно раньше, и тогда вам не придётся беспокоиться о том, чтобы король не попал под шахи!



Волшебная сила пешки



Макс: А почему это мы снова занялись пешками? Мы же изучили их и знаем, что пешки даже не могут ходить назад. Мне эти пешки совсем не нравятся!

Ева: Но мы ещё не всё узнали о них — представляешь, у пешек есть особые ходы.

Макс: В самом деле? Это как? Они всё-таки могут ходить назад?

Ева: Нет, назад не могут, ты это прекрасно знаешь. У них есть волшебные ходы!

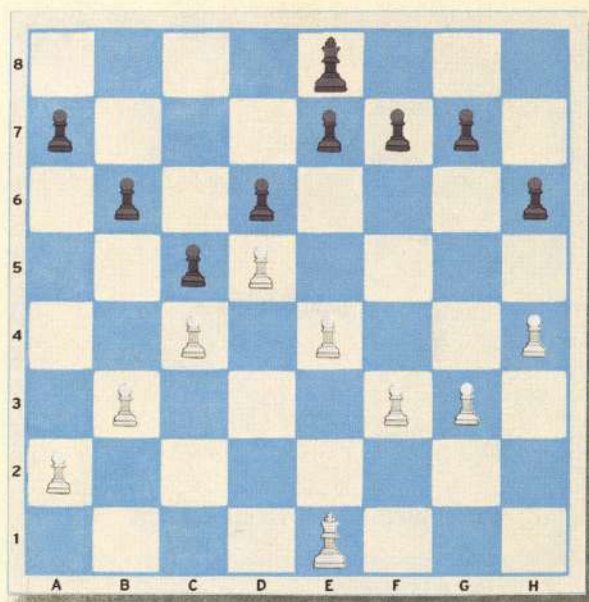
Макс: Ух ты, я люблю волшебство! И что же это за волшебные ходы?

Ева: Во-первых, есть особый ход, с помощью которого пешка довольно необычным образом может срубить пешку противника. Если ты раньше такого не видел, то можешь даже решить, что соперник играет нечестно!

Макс: И как же делается такой ход?

Ева: Взгляни на следующую позицию:

Здесь только одна пешка может совершить волшебный ход — и находится она на поле d5. Чтобы волшебство получилось, пешка должна обязательно стоять на пятой горизонтали.



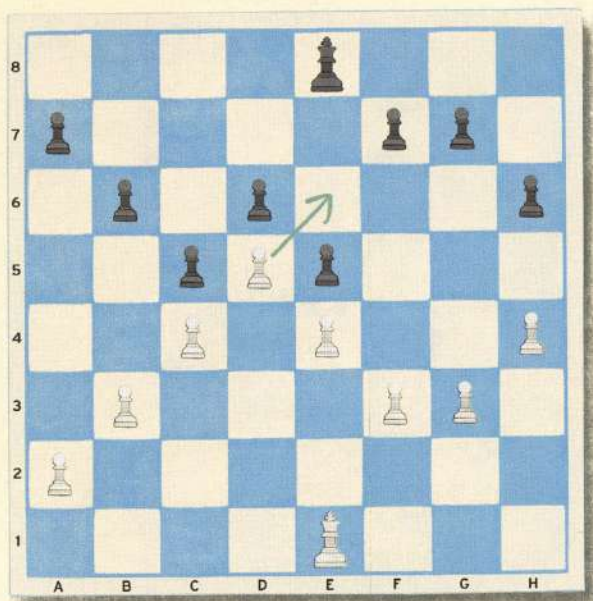
Макс: Пешка с5 тоже стоит на пятой горизонтали...

Ева: Да, но пятая горизонталь считается от того игрока, чья это пешка. Чёрная пешка на с5 со стороны чёрных находится только на четвёртой горизонтали. Хотя она и находится на линии с номером 5, но для чёрных это не пятая горизонталь.

Макс: Ага, я понял. И что же такого может пешка, когда достигает пятого ряда?

Ева: В качестве вознаграждения за то, что она уже прошла полпути, ей даётся дополнительная сила. Если пешка противника попытается пройти мимо неё, шагнув сразу на два поля, наша пешка может побить её так, словно та сходила всего на одну клетку. Таким образом, если чёрная пешка на е7 пойдёт на е5 в один приём, белая пешка может её забрать!

Макс: Да не может она так срубить!



Ева: А вот и может! Как только чёрная пешка пойдёт на е5, белая пешка имеет право переместиться на е6 и снять пешку е5 с доски.

Макс: Это нечестно! На поле е6 никого нет!



Ева: Я уже говорила тебе, что это смахивает на обман, однако здесь всё честно. Такое взятие называется **взятие на проходе**.

Макс: На каком проходе? Мы же совершаем взятие на пустом месте!

Ева: Именно. Чёрная пешка *проходит мимо* белой, расположенной на пятой горизонтали. И та имеет возможность побить её.

Правда, на проходе можно взять только сразу, ответным ходом. Если вы сначала сделаете другой ход, то потом уже не сможете побить на проходе.

Макс: Слушай, хорошо, что я теперь это знаю. А что насчёт пешки с5? Её тоже можно забрать на проходе?

Ева: В этой позиции ход чёрных, а взятие на проходе можно совершить только сразу после того, как пешка противника пошла на два поля.

Макс: Ясненько. Давай-ка я повторю всё, что узнал про взятие на проходе:

- 1) Наша пешка должна находиться на пятой горизонтали.
- 2) Пешка противника должна находиться на соседней вертикали, на исходной позиции, тогда она сможет сделать ход на два поля рядом с нашей пешкой.
- 3) Далее, если мы решаем взять эту пешку, мы должны сделать это так, словно вражеская пешка сходила лишь на одну клетку. Поэтому мы, как при обычном взятии, перемещаем пешку по диагонали вперёд, а не на то поле, где стояла взятая нами пешка.
- 4) Мы должны брать пешку на проходе немедленно, иначе потеряем такую возможность.

Ева: Всё верно! Молодец!

Макс: Спасибо, но у меня даже голова заболела...

Ева: Да уж, правило мудрёное.
Давай потренируемся, чтобы как
следует уяснить его.

Можно здесь взять кого-нибудь
на проходе, Макс?

Макс: Мда, вопрос непростой. Это
зависит от того, чей сейчас ход,
а также, какой был сделан по-
следний ход!

Ева: Верно подмечено. Допустим,
сейчас ход чёрных, и последним
ходом белые переместили пешку
с g2 на g4.

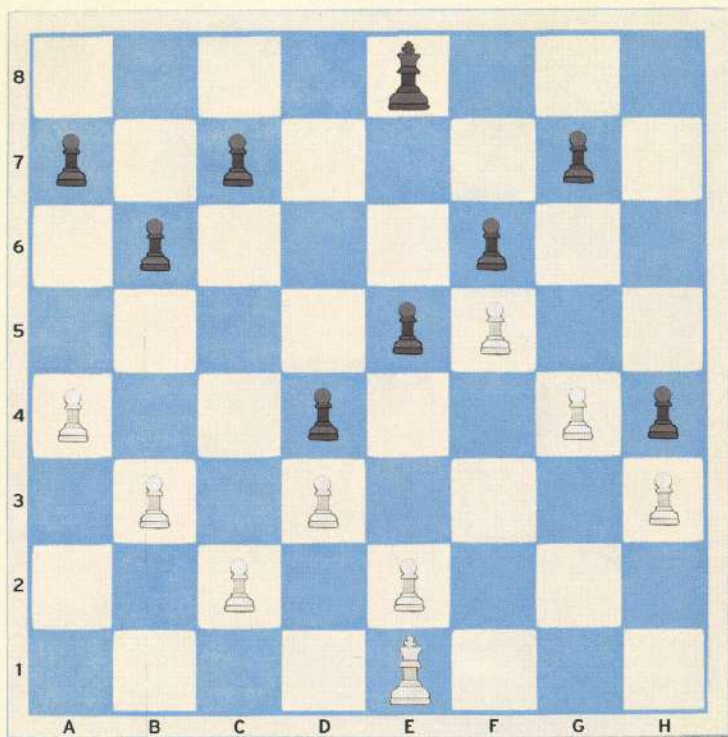
Макс: Ну тогда пешка на h4 может
взять её на проходе.

Ева: Отлично! А какая ещё чёр-
ная пешка готова к взятию
на проходе?

Макс: Вот эта, на d4. Если белые
пешки на c2 и на e2 пойдут на
две клетки, она может их срубить!

Ева: Думаю, ты полностью усвоил
это правило, Макс. Отлично, мы
можем двигаться дальше!

Макс: А что у нас дальше?



Ева: Превращение пешки.

Макс: Ага, превращение. Это что-то вроде повышения в должности, не так ли?

Ева: Да, очень похоже. Пешка действительно становится выше рангом.

Макс: Итак, пешку можно превратить в кого-то? А когда?

Ева: Когда она доходит до края доски. Тогда в качестве награды за то, что пешка благополучно добралась до восьмого ряда и не попала в лапы вражеских фигур, её можно превратить в другую, более ценную фигуру.

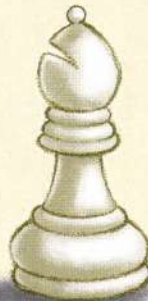
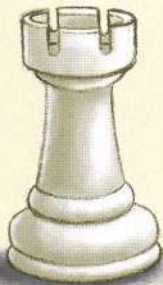
Макс: Я бы выбрал короля, потому что он самый главный в шахматах!

Ева: А вот в короля-то как раз и нельзя. Нужно выбрать между ферзём, ладьёй, слоном и конём.



Макс: Ничего себе! Выходит, пешка выпивает Обратное Зелье, когда добирается до конца доски?

Ева: Опять ты со своим «Гарри Поттером»? Игроку просто нужно выбрать, кого бы он хотел иметь в своём войске вместо пешки. Тогда он просто ставит выбранную фигуру на то место, где стояла пешка.



Макс: Раз короля нельзя, я бы выбрал ферзя, ведь он самый сильный! Зачем вообще выбирать другие фигуры?

Ева: Потому что иногда бывает плохо превращать пешку в ферзя — я как-нибудь покажу тебе пример. Порой лучше выбрать коня из-за его уникального хода, конь может поставить хитрый удар противнику.

Макс: Но это ведь случается крайне редко, не правда ли?

Ева: Нечасто, но бывает. Когда пешку превращают не в ферзя, это называется **слабое превращение**, потому что выбирается фигура меньшей ценности.

Макс: Ценности?

Ева: Да, мы ведь уже говорили на странице 16, что пешка стоит один балл. Давай подробнее расскажем о ценности фигур.



Считаем баллы

Макс: Я думал, в шахматах баллы не считают? Для победы ведь нужно просто дать мат.

Ева: Тем не менее для каждой фигуры определена её ценность, это помогает нам в игре. Зная ценность фигур, мы можем определить, у кого более сильная позиция и кто выигрывает.

Макс: Ага, я понял, это как деньги! Представим, что пешка стоит один рубль или один доллар.

Ева: Ну, я просто считаю баллы, но каждый может считать то, что ему удобней! Можно в баллах, а можно и в рублях (или долларах)!

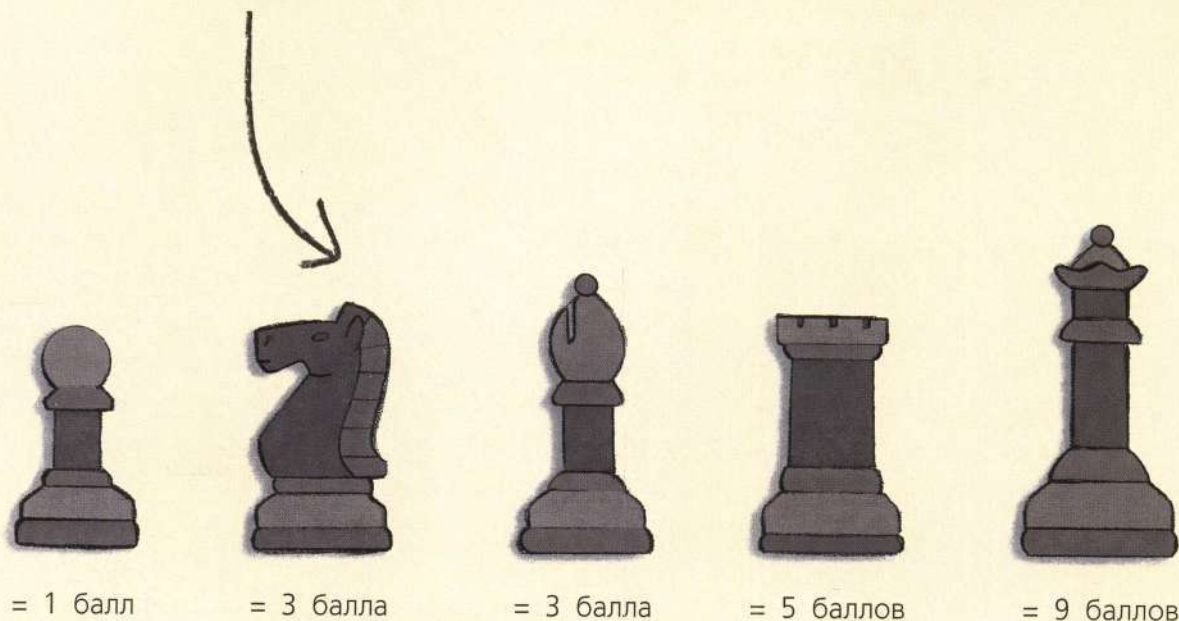
Макс: А король?

Ева: Ну короля же брать нельзя, так? Поэтому мы не можем дать ему оценку в баллах. Однако можно сказать, что король стоит всю партию!

Макс: Хорошая мысль. Итак, теперь, когда я знаю ценность всех фигур, я смогу в любой позиции определить, кто из нас выигрывает. Какие фигуры ты уже взяла, Ева?

Ева: Я побила ферзя, ладью и пешку. А ты?

Макс: Ну а я побил ферзя, двух коней, слона и две пешки.



Ева: Так, давай посчитаем! У меня

$$\text{King} + \text{Rook} + \text{Pawn} = 15 \text{ баллов.}$$

Макс: А у меня

$$\text{King} + \text{Knight} + \text{Knight} + \text{Bishop} + \text{Pawn} + \text{Pawn} = 20 \text{ баллов.}$$

Получается, что я выигрываю. Ха-ха-ха!

Ева: Ладно, неважно. Я смотрю, придётся просветить тебя насчёт шахматного этикета!

Макс: Да всё в порядке...



Пора играть!



Макс: Думаю, теперь мы готовы играть! Я знаю все правила.

Ева: Неужели?! Тогда вперёд! Докажи!

Макс: Хорошо. Итак, я знаю названия всех фигур и как они ходят.

Я знаю, что пешка назад не ходит, зато у неё есть два волшебных хода — взятие на проходе и превращение. И стоит она один балл.

Я знаю, что конь — единственная фигура, которая может прыгать и перемещаться буквой Г. Ни у одной другой фигуры нет таких возможностей. А стоит конь три балла.

Я знаю, что слон, как и конь, стоит три балла, поскольку он может ходить далеко, но только по полям одного цвета.

Ладья стоит пять баллов и ходит в любую сторону по прямой линии.

Ферзь — самая сильная фигура, она может ходить в любом направлении, только не может перемещаться, как конь. Стоит ферзь девять баллов.

Король тоже может ходить в любом направлении, но только на одно поле за ход, так как он стар. Он самая главная фигура в шахматах, и его всё время нужно охранять. У короля нет цены, потому что его нельзя взять.

Ева: Ого! Как много ты запомнил!

Макс: Погоди, ещё не всё!

Когда на короля нападают, это называется **шах**. От шаха есть три вида защиты: уйти королём, блокировать шах либо взять фигуру, которая объявила шах. Если ни одной из этих защит нет, а король

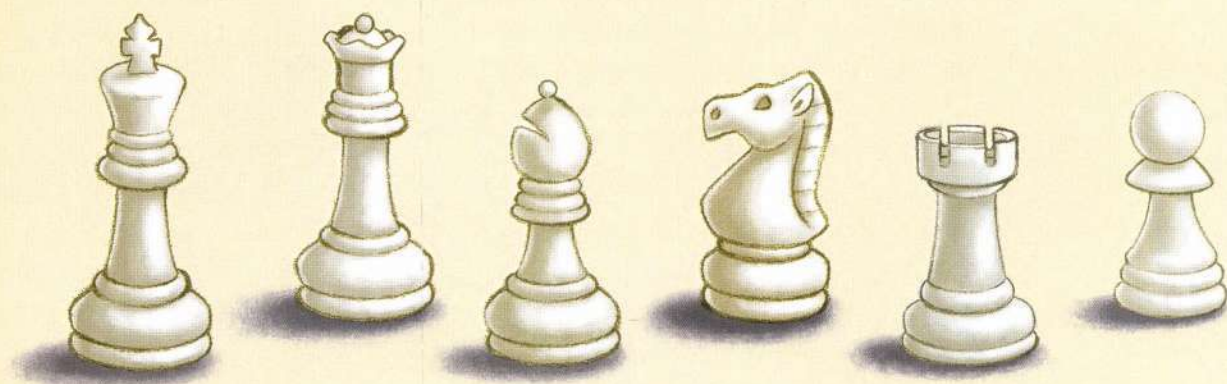
атакован, то на доске **мат**, и игра завершается.

Для обеспечения безопасности короля у нас есть специальный ход, он называется **рокировка**. Король перемещается на два поля по направлению к ладье, а ладья затем перепрыгивает через короля. Мы делаем рокировку, потому что обычно после неё перед королём стоят пешки, которые его защищают. Однако рокировка невозможна, если король находится под шахом, попадает под шах после рокировки или «проходит через шах» во время рокировки.

Ева: Хорошо, хорошо, хватит выделываться. Ты всё знаешь!

Макс: Отлично. Тогда давай играть.

Ева: Сначала я бы хотела тебе объяснить про поведение во время игры! Нужно правильно вести себя за доской. Как я уже говорила, это называется **шахматный этикет**.



Шахматный этикет

Макс: И что же означает этот твой «этикет»? Танец, что ли? Когда мы играем в шахматы, нам же не нужно танцевать? Если да, то я не хочу играть!



Ева: Разумеется, танцевать не нужно. «Этикет» означает «правильное поведение» — и ТЕБЕ, Макс, нужно кое-чему научиться!

Прежде всего, перед началом игры мы должны пожать друг другу руки.

Рукопожатие демонстрирует наше спортивное поведение и пожелание друг другу хорошей игры.

Макс: Без проблем. Удачи тебе, Ева. Тебе она действительно понадобится!

5 Главных Правил Шахматного Этикета

1. Перед началом игры пожми руку сопернику и пожелай ему удачи в игре. Рукопожатие показывает, что ты настроен вести честную спортивную борьбу.
2. В шахматы играют в тишине, поэтому нужно сидеть тихо и думать во время игры, а не кричать и не разговаривать, и не делать ничего, что мешает сопернику.
3. Всегда соблюдай правило «Тронул-ходи» и правило «Взялся-бей»: см. следующую страницу.
4. В конце игры снова пожми руку противнику и поблагодари его за игру, с каким бы результатом ни закончилась ваша партия.
5. Закончив партию, расставь фигуры в начальное положение. Тогда ты будешь уверен, что ни одна из фигур не потерялась, и всё уже будет готово к новой битве!

Ева: А вот такое говорить не стоит, Макс! Никаких замечаний, тем более ехидных! Шахматы — королевская игра, поэтому води себя благородно!

Макс: Ну ладно, тогда я напому о правилах игры в соревнованиях.
ТРОНУЛ-ХОДИ!

Ева: Что??

Макс: Если ты касаешься фигуры, то должен ходить ею, даже если не хочешь. Таковы правила профессиональных шахмат. Поэтому, прежде чем сделать ход, нужно хорошенько обдумать его, убедиться, что ты действительно хочешь сделать именно этот ход!

Ева: Полагаю, тебе известно и правило «**Взялся-бей**»?

Макс: Само собой, Ева. Если ты тронешь одну из моих фигур и можешь её взять, ты обязана будешь это сделать. Ну давай начнём, я хочу играть. Сейчас я тебя обыграю и покажу, кто здесь главный!

Ева: Ты так и не понял, Макс, что такое шахматный этикет. Не стоит так хвастаться своей победой, тем более когда она ещё не состоялась.

Макс: А ты знаешь, что в шахматах не всегда бывает победитель, а значит, и проигравший?

Ева: Конечно. Иногда ни один из игроков не может добиться победы, и партия заканчивается вничью. Давай покажем, как это бывает.



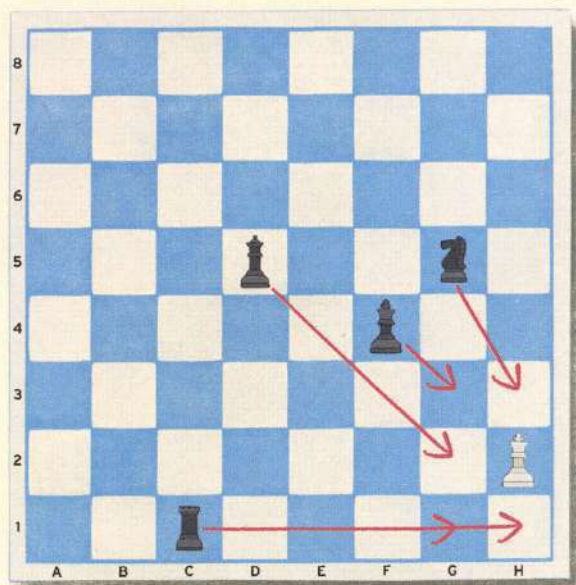
Когда получается ничья

Макс: Многие слышали о таком виде ничьей в шахматах, как **пат**, и думают, что любая ничья называется пат. Но это не так! Пат возникает только в определённом рода положениях.

Ева: Да, весьма специфических. Мы как-то упоминали об этом, но подробно не рассказывали.

Может создаться положение, где вы считаете, что поставили мат королю, поскольку тот не может никуда уйти, но при этом вы забыли атаковать поле, на котором стоит король. Такая ситуация и называется **пат**.

Взгляните на следующую позицию:



Здесь король не может никуда пойти, потому что чёрные фигуры обстреливают все поля вокруг него, а под удар ему становиться нельзя. Между тем, если вы заметили, на том поле, где находится король, ему ничего не угрожает. Никто на короля не нападает, так почему бы ему просто не остаться на своём месте?

Макс: Точно. **Мат** — это когда вы окружили короля со всех сторон и при этом ещё угрожаете непосредственно ему. В противном случае это будет пат.

Ева: И это не означает, что вы выиграли! Для выигрыша нужно соорудить мат. Пат приводит лишь к ничьей. Если в такой ситуации у вас осталось много фигур, то это плохо для вас, поскольку вы упустили возможность победить. Если же у вас был один король, то это прекрасный результат! Вам крупно повезло!

Макс: Чтобы избежать пата, когда у вас много фигур и вы выигрываете, думаю, неплохо всё время давать шахи. Тогда можно быть уверенным: если у короля не окажется полей, это будет мат, а не пат.

Ева: Э, только не давайте всё время шахи одной и той же фигурой, иначе это может привести к другому виду ничьей. Старайтесь использовать разные фигуры — тогда будет и легче взять под контроль большее число полей.

Макс: О каком другом виде ничьей ты говоришь?

Ева: Он называется **троекратное повторение**. Этот вид ничьей довольно сложно определить во время игры, и многие нередко ошибаются. Основное правило звучит так: если позиция повторилась три раза во время игры, то данная партия заканчивается вничью.

Макс: И чего же тут сложного, совсем просто!

Ева: Я ещё не закончила! Я ведь не сказала, что ходы обязательно должны повторяться три раза подряд. Ничья фиксируется и тогда, когда одна и та же позиция возникает в три различных момента в партии. Поэтому приходится запоминать все позиции, чтобы заявить, что точно такая же случалась ранее!

Макс: Да уж, теперь это выглядит архисложно!

Ева: Так и есть! Правда, на практике одинаковые позиции всё же бывают не так далеко друг от друга, поэтому нередко случается, что одни и те же ходы повторяются три раза подряд.

Макс: Понятно, а я было подумал, что ничья фиксируется, когда один и тот же ход делается три раза подряд, и неважно, что делает соперник.

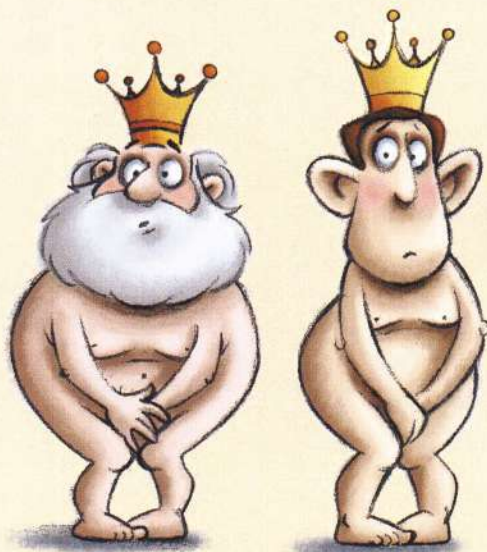
Ева: Нет! Но именно так полагают многие. Сам подумай: если бы это было так, все могли бы сделать ничью в любой позиции. Никто бы не проигрывал!

Ещё один вид ничьей может получиться после многочисленных шахов — он называется **вечный шах**. Это когда одна сторона постоянно объявляет шахи королю противника, и тот не может от них избавиться. Так может продолжаться вечно, отсюда и название.

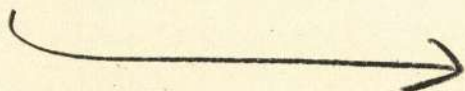
Макс: О боже! Как много уже видов ничьей! А ещё есть?

Ева: Ну, ещё на доске могут остаться голые короли.

Макс: Голые короли? Забавно! А почему они остались без одежды?

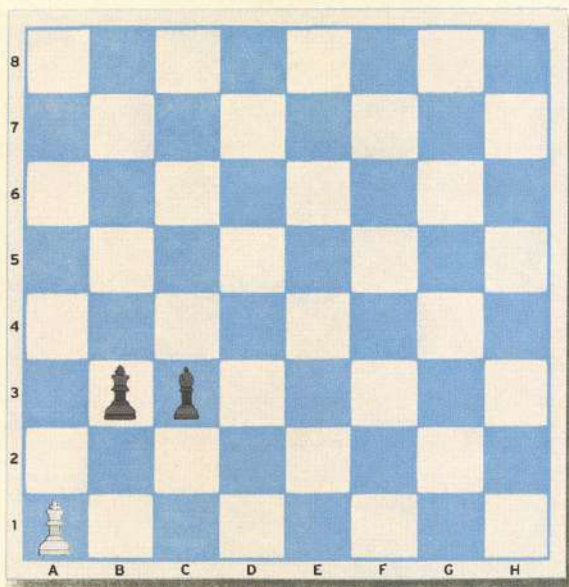
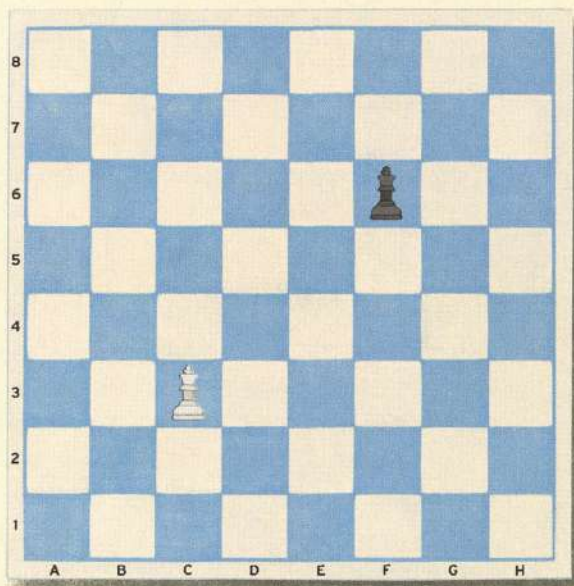


Ева: Да нет же, Макс! Речь не об этом! Так говорят, когда на доске остаются только короли. Вот, смотри:



Макс: А, понимаю! Вот в чём смысл. Поскольку короли не могут приблизиться друг к другу, а других фигур на доске нет, то мат поставить невозможно.

Ева: Именно. В этом случае партия также завершается вничью.

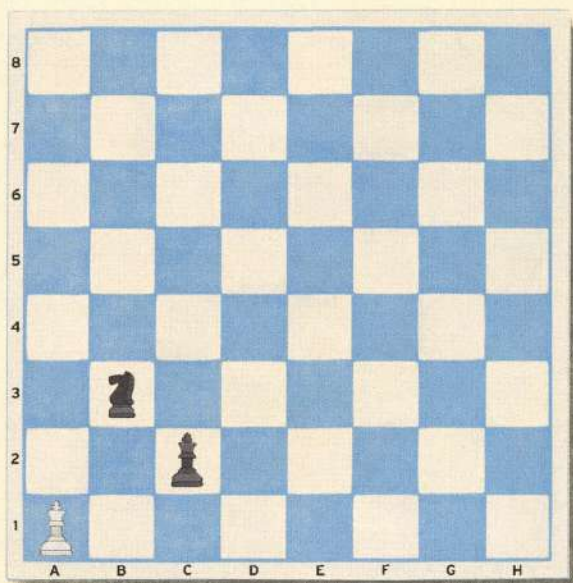


Макс: Иногда вместе с королями может даже оставаться какая-то фигура, но результат всё равно — ничья.

Ева: Да, например, если у одной из сторон остался слон или конь. Одним слоном или одним конём мат поставить нельзя.

Посмотрите на следующее положение. Это почти мат, но белый король может уйти на b1. Как бы чёрные ни старались, с помощью одного слона они не могут соорудить мат.





Макс: То же самое с одним конём.
Смотрите!



В таких случаях говорят, что для мата на доске **недостаточно материала**.

Ева: Значит, если у нас останется одна пешка, то материала тоже будет недостаточно. Правильно?

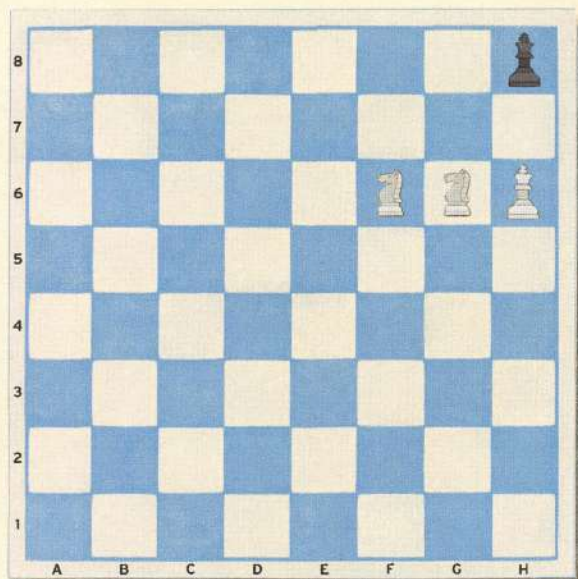
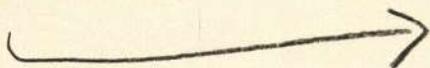
Макс: Неправильно! Пешка ведь может дойти до края доски и при помощи волшебства превратиться в ферзя или ладью, а эти фигуры могут поставить мат!

Ева: Отлично! Когда ещё материала не хватает для победы?

Макс: Ну, например, когда остаются два коня против короля.

Ева: Да ладно! Держу пари, что двумя-то конями я смогу поставить мат!

Вот смотри — я это сделала.
Не так уж и трудно.



Макс: Поставить-то ты поставила, но трудность в том, что ты не сможешь заставить противника пойти на эту позицию. Король будет просто держаться подальше от угла, и ты никогда не сможешь соорудить такое матовое положение, если только он добровольно не зайдёт в угол доски.

Ева: О, это действительно неприятно! Значит, два коня тоже считаются недостаточным материалом для победы?

Макс: Скажем так, это ничья, но не из-за **истощения сил**, ведь для самой матовой позиции двух коней всё-таки достаточно!



Ева: Почему же это тогда ничья?

Макс: Потому что как бы здорово ни действовали два коня, они всё равно не смогут поставить мат, если только другая сторона не захочет проиграть!

Ева: Я всё-таки не понимаю, почему это считается ничьей. Разве нельзя играть очень и очень долго?

Макс: Нет, существует **правило 50 ходов**.

Ева: Что ещё за правило? Звучит как-то странно.

Макс: Вовсе нет. Это правило придумано для того, чтобы поединки не продолжались бесконечно долго. Оно применяется, когда оба игрока сделали 50 ходов без единого хода пешкой и без единого взятия. Тогда партия признаётся ничьей.

Ева: Полагаю, оно помогает прекратить бессмысленно затянувшуюся игру!

Макс: Именно. И это ещё одна причина научиться как следует ставить мат, ведь на эту задачу отведено строго определённое число ходов.

Ева: Хорошо, мы займёмся матами, но чуть позже! Признаться, все эти способы сделать ничью довольно утомительные. Есть ведь более простой и быстрый способ!

Макс: Да? Это какой же?

Ева: Можно просто предложить ничью противнику!

Макс: Ну конечно! Это и в самом деле быстрее всего. Если только он согласится на ничью!

Ева: Ты прав. Он может сказать нет, если думает, что побеждает, тогда партия продолжится.

Макс: Ну, теперь, я думаю, мы знаем достаточно, Ева. Мы прошли уйму материала и узнали практически всё, что нужно знать для того, чтобы начать играть в шахматы!

Ева: Согласна. Теперь вполне можно сыграть настоящую партию в шахматы.

Макс: В следующей части мы поговорим о турнирах и вообще об игре в соревнованиях — моя любимая тема!

Ева: Неплохая идея. Мы покажем различные приёмы, которые вам понадобятся в соревнованиях.

Макс: Ура!



Шахматные турниры



Ева: Участие в первом официальном турнире — это настоящее испытание. Игра в соревновании сильно отличается от сражений с родителями дома или с друзьями в школе.

Макс: Ага, все дети хотят одержать победу, а вы даже не имеете представления, насколько хорошо они играют в шахматы!

Ева: Некоторые участвуют в турнирах уже несколько лет и выиграли кучу призов.

Макс: А у кого-то есть тренеры, которые постоянно опекают их.

Ева: А некоторые очень скверно относятся к девочкам.

Макс: О, Ева, прости. Мальчики иногда действительно очень скверно ведут себя.

Ева: Ещё как скверно!

Макс: Ну что ж, давай тогда дадим совет, как себя вести с наглецами, а потом покажем несколько по-настоящему крутых приёмов, которым мы научились на турнирах.

Ева: Играть в турнире на самом деле очень здорово, если вы к нему как следует подготовились.

Макс: Ага, вы можете выиграть какой-нибудь необычный приз!

Ева: А иногда даже деньги!

Макс: Я ОБОЖАЮ ТУРНИРЫ!

Ева: Я тоже! Давай покажем, чему мы научились.



Игра в турнире

Ева: Я помню свой первый турнир.
Я так сильно трусила!

Макс: Почему?

Ева: Ну я же не знала, что там будет и как всё происходит. В зале было столько людей, я растерялась и проиграла кучу партий!

Макс: Так у многих бывает на первом турнире. Не получается взять себя в руки. Думаю, в таких случаях нужно просто постараться получать удовольствие от игры, отнестись к происходящему как к забавному развлечению.

Ева: Хотела бы я, чтобы ты дал мне этот совет тогда, на моём первом турнире! А как ты провёл свой первый турнир, Макс?

Макс: Великолепно! Я выиграл почти все партии. Другие дети плакали, когда я побеждал их! А ещё они не замечали, как я снимал с доски их фигуры и прятал!

Ева: ЧТО? Ты не мог так поступить!

Макс: Почему это не мог?!

Ева: Так нельзя, ты забыл про шахматный этикет?

Макс: А... опять ты со своим этикетом.

Ева: Ты должен вести себя в соответствии с установленными правилами. Нельзя никаким способом мешать противнику. Представь, что я буду показывать тебе рожи... сможешь ты тогда сосредоточиться?



Нельзя красть фигуры противника с доски. Это нечестно!

с этой штукой, ну, которая время отсчитывает.

Макс: Да?

Ева: Да, и я надеюсь, что больше ты не будешь так делать.

Макс: Ну, им надо было просто позвать судью.

Ева: Это же был их первый турнир, и им не сказали, что следует делать.

Макс: Я бы посоветовал, если на турнире кто-то мешает вам играть или вы в чём-то не уверены, просто сразу поднимите руку и позовите арбитра. И он вам поможет.

Ева: Хороший совет. Рядом всегда должны быть взрослые. При желании можно попросить их понаблюдать за партией. Или, если нужно удостовериться в каком-нибудь правиле, просто спросить у них.

Макс: Кстати, некоторые из моих противников вели себя нечестно

Ева: Ты имеешь в виду шахматные часы?

Макс: Да, они постоянно что-то проделывали с ними, то рукой накрывали, то сзади что-то подкручивали.

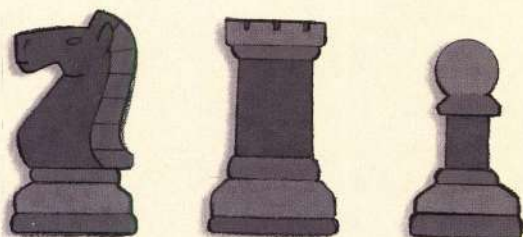
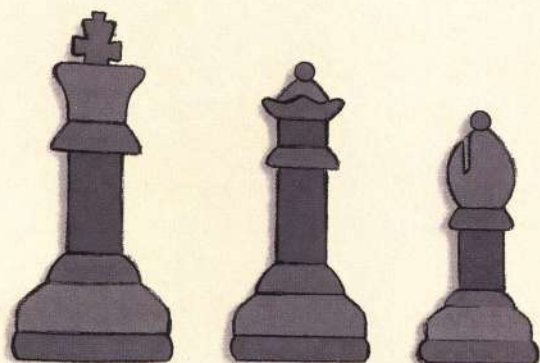
Ева: Какая гадость! Так делать нельзя! Надо сразу звать судью!

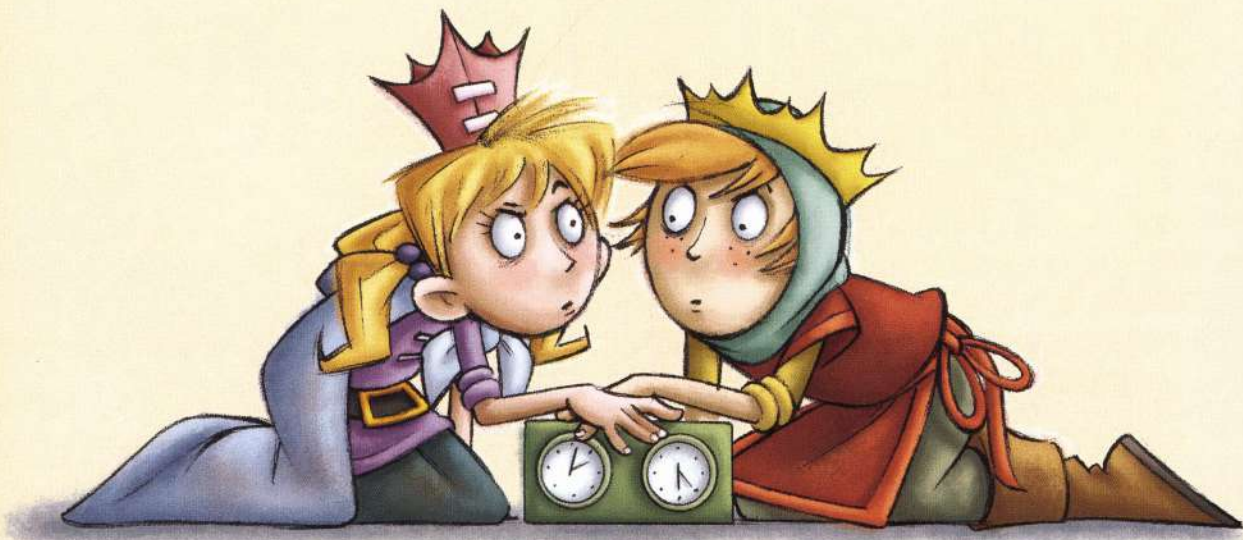
Макс: А что, есть правила о том, как обращаться с шахматными часами?

Ева: Конечно, есть. К часам можно прикасаться, только когда переключаешь их, и делать это нужно той же рукой, которой ты брался за свою фигуру.

Макс: Значит, если я делал ход правой рукой, я должен нажать на кнопку часов тоже правой рукой?

Ева: Именно так. И нельзя после этого задерживать свою руку на часах. Таким образом, игроки не могут одновременно касаться часов.





Макс: Я до сих пор толком не разобрался с этими часами. Никак не пойму, как определить, что осталось совсем мало времени.

Ева: Когда флажок на часах поднялся вверх.

Макс: Ну да, конечно. Я обычно думаю за время соперника, поэтому у меня время не кончается.

Ева: Неплохая идея. Если ты уверен, что можешь сосредоточиться на позиции, когда очередь хода за соперником, тогда ты действительно будешь тратить меньше своего времени.

Макс: Да, это тоже часть **шахматной стратегии**.

Ева: А я могу дать такой совет: каждый раз во время игры в соревновании нужно учиться на своих ошибках. Не воспринимайте свой проигрыш как катастрофу. Да, проигрывать очень неприятно, но это лишь означает, что вам нужно многому научиться.

Макс: Но я же ненавижу проигрывать!

Ева: Я знаю. Никто не любит. Тем не менее если понять, что каждый проигрыш нас чему-нибудь учит, то постепенно мы будем становиться всё сильнее и сильнее — благодаря проигранным партиям!

Макс: Ладно. Поверю тебе...

Шахматный язык

Ева: Помнишь, в самом начале книги, на странице 13, мы упоминали о **шахматной записи** и о **языке**, на котором говорят шахматисты?

Макс: Разумеется, помню. Они пользуются координатами полей.

Ева: Думаю, нам нужно снова заняться этим и как следует объяснить, как можно записать целую шахматную партию.

Макс: Давай, конечно. Помню, мы говорили про горизонтали, вертикали, диагонали и «почтовый адрес» каждого поля.

Ева: Да, но когда нам нужно записать шахматную партию, мы используем немного другой способ передачи ходов, он называется **шахматная нотация** — это и есть запись.

Макс: А зачем вообще нужна эта запись?

Ева: О, причин много! Во-первых, для того, чтобы узнать, о чём же между собой болтают шахматные профессионалы на своём шахматном языке.

Во-вторых, бывает, что попадаетесь бесчестный противник и пытается обмануть вас. Например, как ты тогда, Макс!

Макс: Э! Мне уже очень стыдно за тот поступок.

Ева: Кроме того, может произойти случайная ошибка — вдруг вы забудете, чей сейчас ход или где стояла фигура.

Макс: Мда, по мне, так доводов уже достаточно.

Ева: Тогда приступим. Каждая фигура обозначается буквой, чтобы мы знали, кто именно совершает ход. Запомнить эти буквы несложно:

Ладья = **Л**

Слон = **С**

Ферзь = **Ф**

Конь = **К**

Король = **Кр**



Макс: Да, действительно просто.
Правда, у меня есть два вопроса.
Почему король обозначается двумя буквами — Кр? И как обозначается пешка?

Ева: Вопросы понятные! Дело в том, что одну букву К мы уже используем для коня, и чтобы не путаться, короля стали обозначать двумя буквами из слова «король».

Макс: Тогда почему не Ко?

Ева: Потому что тогда тоже не ясно, о коне или короле идёт речь. Что же касается пешки, для неё вполне достаточно одних координат поля.

Макс: Всё логично. Я бы хотел ещё узнать, какие писать знаки, если я хочу прокомментировать ходы в партии.

Ева: Эти знаки в основном используются в книгах. Нам не нужно писать их, когда играется партия. Они применяются для того, чтобы мы поняли, как авторы книг или комментаторы оценивают тот или иной ход. Вот основные символы:

Хороший ход = !

Плохой ход = ?

Отличный ход = !!

Грубая ошибка = ??

Ход, заслуживающий внимания = !?

Сомнительный ход = ?!

Макс: И что значит «грубая ошибка» или «сомнительный ход»?

Ева: Грубой ошибкой считается такая, после которой отдаётся материал или допускается что-то

очень плохое в позиции. А сомнительный ход — это ход, который не слишком соответствует позиции! Он может и не быть грубой ошибкой, но разворачивает ход партии не в самую лучшую сторону.

Макс: Ага, ясно — у меня было много таких сомнительных ходов! А как мы оцениваем позицию? С помощью каких знаков?

Ева: Да, это очень важные символы, потому что сегодня компьютеры стали неотъемлемой частью шахмат. И они используют эти знаки, чтобы показать, что они думают о позиции. Вот эти **условные обозначения**:

У белых несколько лучше $+/=$

У чёрных несколько лучше $=/+$

У белых лучше $+/-$

У чёрных лучше $-/+$

Белые выигрывают $+-$

Чёрные выигрывают $++$

Равная игра =

Неясная позиция ∞

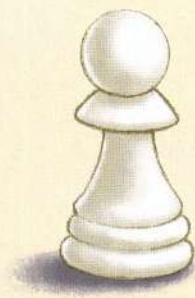
С компенсацией $=/\infty$

Макс: А что такое **компенсация**?

Ева: Это когда у тебя не хватает материала, обычно одной-двух пешек, зато хорошая позиция и много различных возможностей. Тогда говорят, что имеет-ся компенсация за потерянный материал.

Макс: Здорово. Теперь я могу прочитать массу шахматных книг и журналов и научиться действительно хорошо играть в шахматы!

Как начинать партию



Макс: Для меня очень важно хорошо начать игру, это создаёт положительное впечатление обо мне как о шахматисте.

Ева: Для меня тоже! Есть три стадии шахматной партии: **дебют**, **миттельшпиль** и **эндшпиль**. Мы дадим вам рекомендации по всем важным моментам в каждой из этих стадий.

Макс: Начнём с дебюта. У меня есть кое-какие соображения о том, что делать в начале игры.

Прежде всего, я люблю захватывать центр. Обычно я отправляю на два поля вперёд пешку, которая стоит прямо перед моим королём. И если противник мне позволяет, то следующим ходом посылаю и вторую центральную пешку на два поля!

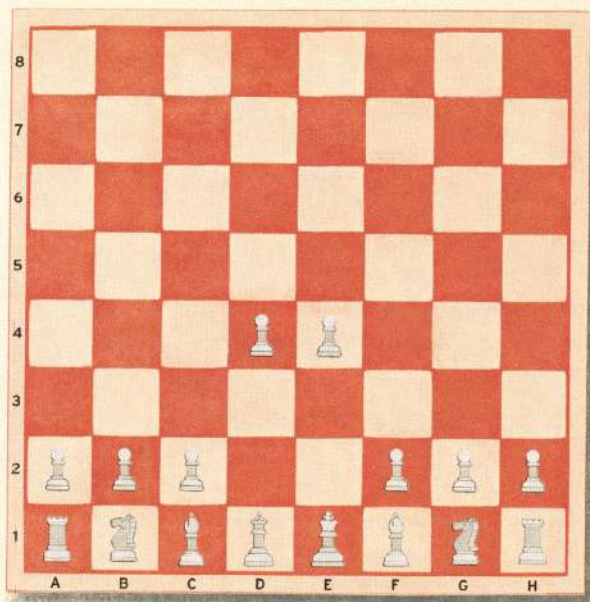
Ева: Если вы контролируете центр, вы контролируете игру. Это мой девиз! Именно в центре происходят главные события.

Макс: Затем я вывожу свои лёгкие фигуры и тоже ставлю их в центр.

Ева: Что значит «лёгкие» фигуры? Разве эти фигуры весят меньше, чем другие? Или ты их считаешь не слишком серьезными?

Макс: Нет, так мы называем коня и слона, и это просто означает, что их ценность меньше, чем у ферзя или ладьи (которые мы называем **тяжёлыми фигурами**).

Ева: Ага, теперь понятно.



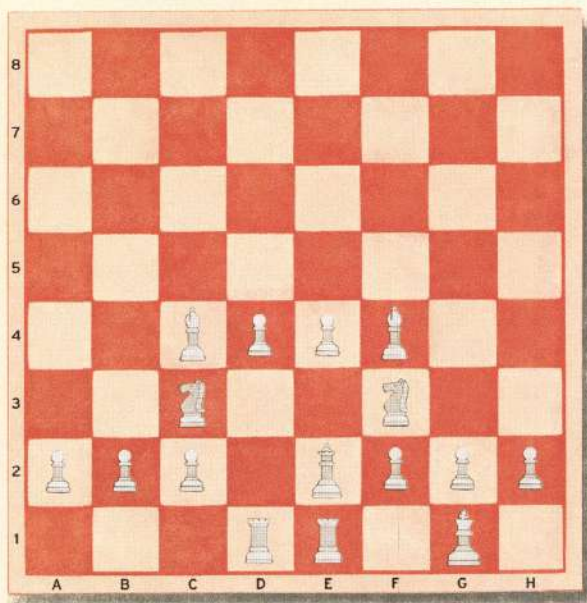
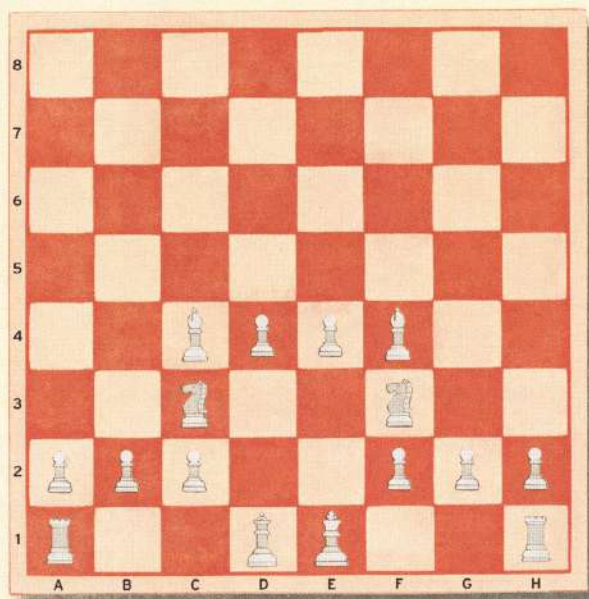
Макс: Итак, я сначала вывожу лёгкие фигуры и направляю их в центр, примерно вот так:



Ева: Неплохо! Ты взял под контроль столько полей!!

Макс: Вот именно! А теперь мне нужно увести в безопасное место короля.

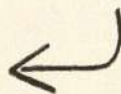
Ева: Тебе нужно сделать рокировку!!



Макс: Точно. Я рокирую, тогда и ладьи мои соединятся.

Ева: Как ты сказал, «соединятся ладьи»?

Макс: Да, я очистил от фигур пространство между ними — первый ряд, и они теперь защищают друг друга. Затем я их тоже подведу к центру. И получится вот такая идеальная позиция:





Ева: Слушай, отличное построение! Очень похоже на войско, которое готово ринуться в бой.

Макс: Конечно. Эта расстановка ведь не случайно называется **Голова Быка**. Действительно очень похоже на бычью голову! Слоны, правда, иногда могут стоять на b5 и g5.

Ева: Но никто не позволит тебе всё это выстроить на доске! Каждый стремится создать такое построение и мешает выстраивать его противнику.

Макс: Именно поэтому игра в дебюте очень похожа на гонку, в которой ваши фигуры стремятся опередить фигуры соперника. Если вы замешкаетесь, противник займёт все лучшие поля.

Ева: Мне всё это сильно напоминает легкоатлетов, которые застыли на старте и с трудом сдерживают себя в ожидании стартового сигнала.

Макс: Ну, можно запомнить и так, главное понимать, что чем лучше вы начнёте партию, тем больше у вас будет возможностей в миттельшпиле.



Математика на шахматной доске



Ева: Ты не забыл, как считаются баллы за фигуры?

Макс: Конечно, нет. Пешка стоит один балл, конь и слон — по три, ладья — пять, а ферзь — девять.

Ева: Молодец! Об этом нужно постоянно помнить, чтобы правильно вести игру. Во время игры всё время приходится заниматься математическими подсчётами.

Макс: Я люблю съедать фигуры. Хватаю фигуру противника и помещаю её в тюрьму рядом с доской.

Ева: Ну, мои-то тебе вряд ли удастся забрать, потому что я никогда не оставляю свои фигуры **без защиты**.

Макс: О чём это ты?

Ева: О том, что все мои фигуры всегда поддерживают другие боевые единицы моей армии. Поэтому если противник нападает на мою фигуру, то не может безнаказанно взять её. Я всегда помню, что **любая тактика возникает из-за незащищённой фигуры**.

Макс: А что ты понимаешь под тактикой?

Ева: Это различные хитрые удары и приёмы. Мы скоро поговорим о них.

Макс: Могу сказать из своего опыта: когда я хочу кого-нибудь съесть на доске, я всегда ищу незащищённые фигуры и беру их, потому что такие фигуры забираются **бесплатно**. Вы забираете у противника много баллов, а он не забирает у вас ничего.

Ева: Но бывает, что вы можете взять и защищённую фигуру, то есть соперник в ответ может забрать вашу. Это тоже может оказаться выгодным, всё зависит от ценности этих фигур. Посмотрите, сколько стоит фигура, которую вы хотите взять, и сравните её ценность с вашей.

Макс: Ага, я разобрался. Если, например, я могу взять слона, а в ответ у меня заберут коня (или тоже слона), то это равноценный обмен.

Ева: Правильно, такой обмен называется **размен**.

Макс: А если я заберу слона, а отдам только пешку?

Ева: Тогда для тебя это будет **выгодный размен**.

Макс: Потому что я набираю три балла, а соперник лишь один?

Ева: Да. Ты выигрываешь материал при размене, если забираешь больше баллов. Впрочем, важнее, какая возникает позиция.

Классический мат

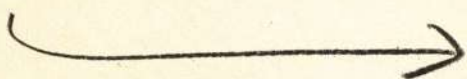
Макс: Чем больше играешь в шахматы, тем больше узнаешь приёмов, с помощью которых люди пытаются вас обыграть. Самый распространённый способ одержать победу называется **Детский мат**, потому что он самый эффективный!

Ева: Это тот самый мат в четыре хода?

Макс: Да, тот самый! Мы называем его Детский мат, потому что его обычно удаётся поставить тем, кто только делает первые шаги в шахматах.

Ева: Причина, по которой данный мат часто приводит к успеху, в том, что в начале партии в распоряжении короля есть одно очень слабое место, которое можно быстро атаковать. Если собрать достаточно сил, это может привести к большим неприятностям для соперника.

Это слабое место — пункт f7:



Макс: Я называю это поле — **Ахиллесова пята** позиции. У белых такая Ахиллесова пята находится на f2.

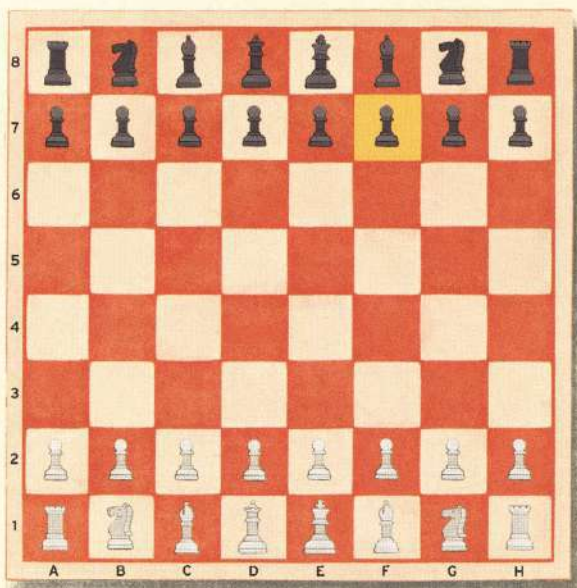
Ева: А почему Ахиллесова пята?

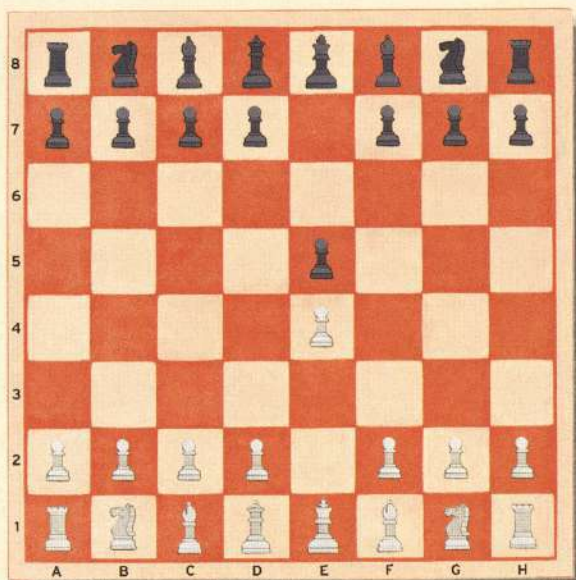
Макс: Ты что не знаешь, кто такой Ахилл?

Ева: Какой-то герой из древнегреческих мифов — вот всё, что я знаю.

Макс: Он был одним из величайших воинов в истории! И он был бессмертен — ну то есть мог жить вечно — потому что мама выкупала его в реке бессмертия, когда он был ещё младенцем. Однако она держала его за пятку, поэтому эта часть тела Ахилла не была погружена в воду и осталась единственным местом, куда его можно было ранить — то есть слабым местом.

Ева: Теперь я поняла смысл названия! В начале игры шахматные армии очень сильны, но у них есть слабые места на f7 и f2 — как пятка у Ахилла.





Макс: Да! Вот так он и умер — его поразили в пятку во время битвы. Это было очень печально.

Ева: Думаю, если у тебя есть слабое место, то соперник будет целиться именно туда.

Макс: Ага, так и происходит с Детским матом — белые подбираются к пункту f7 ферзём и слоном.

Ева: Как ты думаешь, почему так часто попадают на этот приём?

Макс: Потому что на него очень легко попасться! Чёрные ведь не делают никаких плохих ходов. Все их ходы выглядят хорошими, тем не менее они получают мат!

Ева: Пора уже показать, как это происходит!

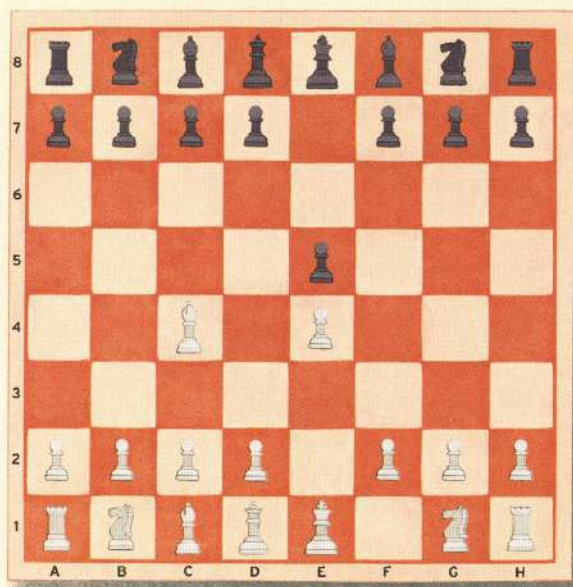
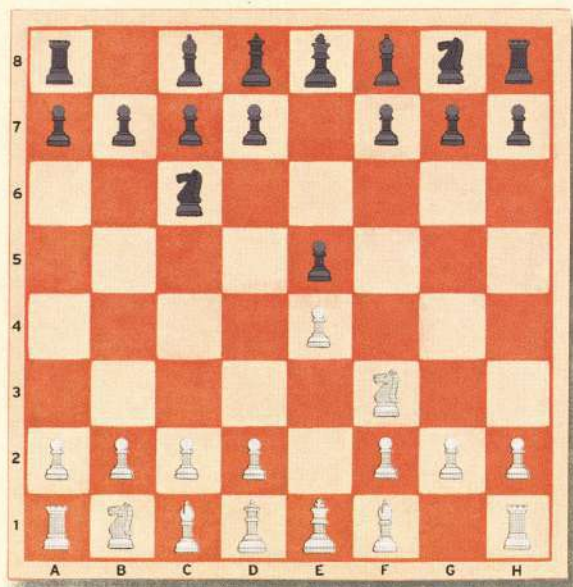
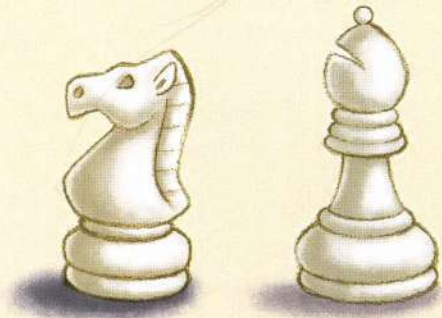
Макс: Хорошо, обычно всё начинается так:

Ева: Обе стороны стремятся захватить центр. И правильно делают!

Макс: Да. Далее, оба игрока выводят лёгкие фигуры, направляя их в центр.

Ева: КОНЬ НА КРАЮ ДОСКИ СТОИТ ПЛОХО!

Макс: Черо?!



Ева: Это мудрое изречение помогает запомнить, что коней следует всегда вести к центру доски, а не на край.

Макс: Ну да, так начинают свои партии очень многие игроки. Но Детский мат тогда не получится. Чтобы соорудить мат в четыре хода, мы сначала развиваем слона, который сразу нападает на Ахиллесову пятую позиции чёрных.

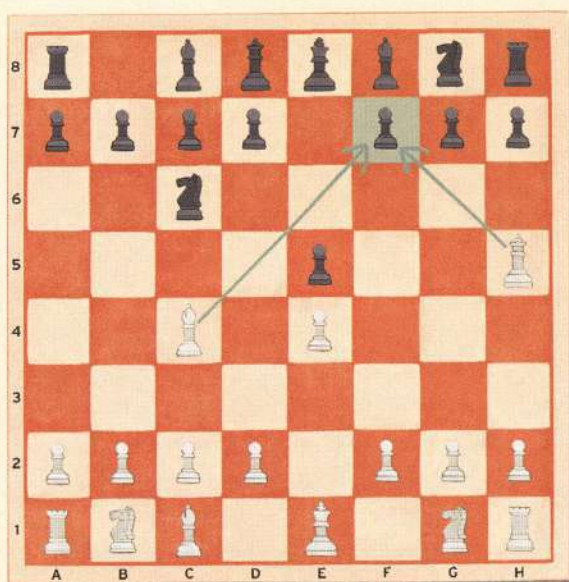
Ева: В самом деле, он смотрит прямо на пункт f7!

Макс: Чёрные здесь обычно развивают одного из своих коней — на c6 или на f6. Я выведу коня на c6. Затем белые вводят в бой самую сильную фигуру — ферзя.

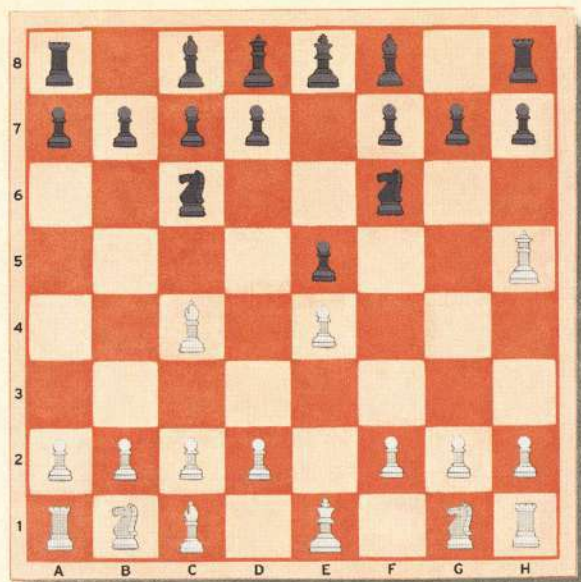
Ева: Дай-ка я догадаюсь куда. На f3?

Макс: На самом деле, это не лучшее поле для ферзя, и мы сейчас в этом убедимся. Давай сходим ферзём на h5.

Ева: Хорошо, но ведь мой ход тоже нацеливает ферзя на Ахиллесову пяту! Когда ферзь побьёт на f7, получится мат!



Макс: Правильно! Поэтому чёрные должны что-то делать. Обрати внимание, на h5 ферзь также напал на пешки h7 и e5, но он им **не угрожает**. Угроза создаётся, только когда пешка или фигура может быть съедена безнаказанно, в противном случае это просто нападение. А вот пешка f7 точно находится **под угрозой**!

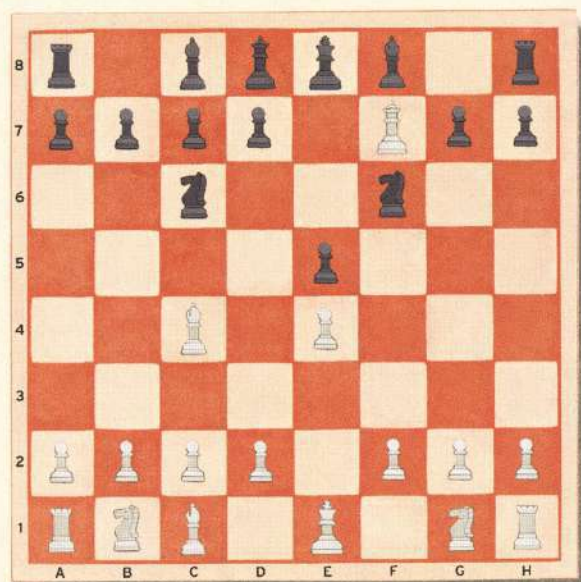


Ева: Ладно, я тогда выведу второго коня на f6, и он нападёт на ферзя.

Макс: Вот ты и попалаś прямо в мою ловушку, Ева! Хотя ты и напала на ферзя, но пункт-то f7 остался без защиты, поэтому я могу побить стоящую там пешку и объявить мат!

Ева: А что же надо было делать?

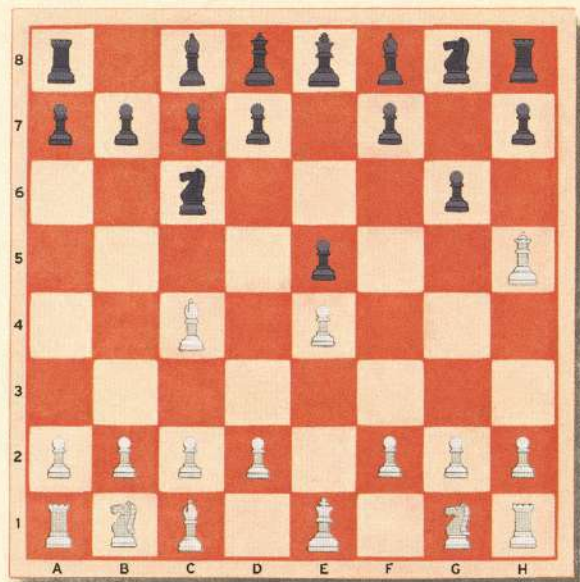
Макс: Нужно было защитить слабый пункт f7. Либо подвести фигуру на его защиту, либо блокировать атаку белых — перекрыть линию действия одной из белых фигур.



Ева: А, я знаю, можно сходить пешкой с g7 на g6. Таким образом я перекрою ферзю путь к пункту f7, а также нападку на него. Если ферзь не отступит, то я его съем.

Макс: Отличный план! А что если ферзь уйдёт на f3?!

Ева: О нет! Он ВНОВЬ угрожает Ахиллесовой пяте моей позиции, снова угроза мата! Чёрт, как же мне это надоело!

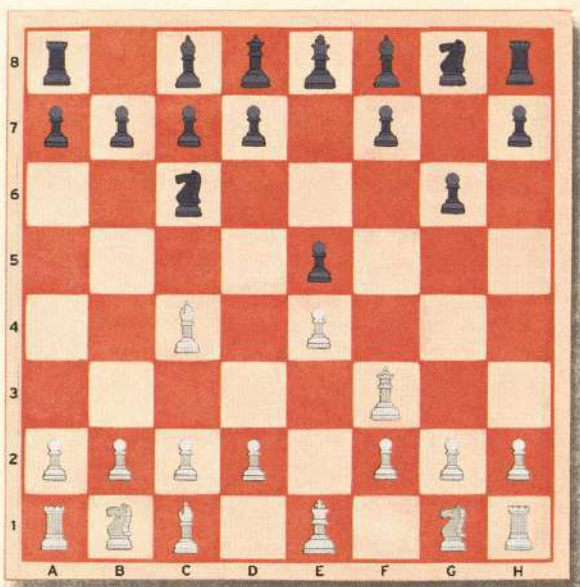


Макс: Верное замечание. Они дополняют друг друга. Шахматисты знают, что эти две фигуры в паре могут действовать очень хорошо — это называется **взаимодействие фигур**. Бывает, что они становятся на одну диагональ и образуют так называемую **батарею**. Что может быть очень опасно для противника.

Ну ладно, думаю, тогда лучше всего вывести второго коня на f6. Я помню, что в начале партии нужно развивать фигуры. Одновременно конь перекрывает путь ферзю к слабому пункту, так что пока я могу не беспокоиться о мате.

Макс: Неплохая идея. Предлагаю также как можно скорее сделать рокировку, чтобы обеспечить чёрному королю безопасное положение.

Ева: Как слаженно работают вместе слон и ферзь белых! Очень неприятно для того, кто играет чёрными.



Ева: Мне это не нравится. Хорошо, что я теперь это понимаю и могу защититься.

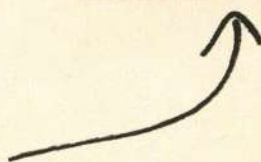
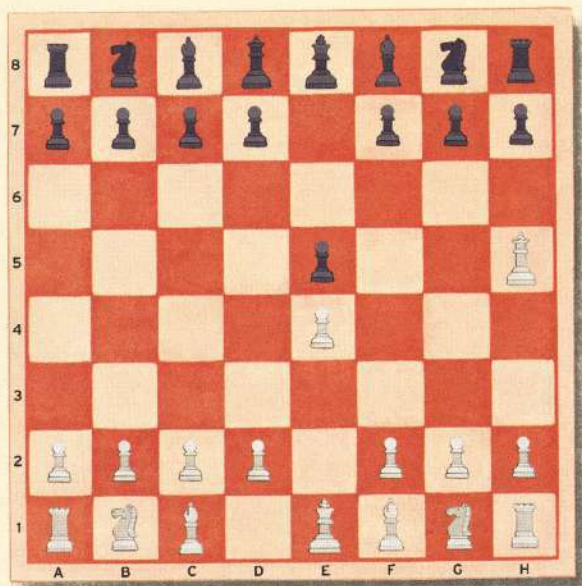
Макс: Просто нужно быть внимательным. Есть ещё одна ловушка, в которую легко можно угодить. Если белые выведут первым ферзя, то следует быть ещё осторожнее.

Ева: Почему? Я же могу действовать точно так же. Совершенно неважно, какой порядок ходов изберут белые.

Макс: Тем не менее, предосторожность не помешает.

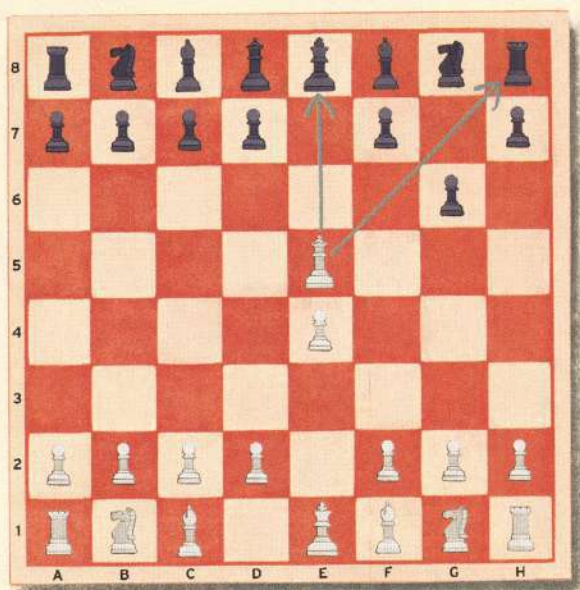
Обрати внимание, в этом случае создана **угроза** пешке е5, так как чёрный конь ещё не вышел на с6. Поэтому играть сразу g7-g6 было бы серьёзной ошибкой.

Ева: Да, я поняла! Белые могут поставить **вилку**.



Макс: Чего? Нет, это называется **двойной удар**, так как ферзь одновременно нападает на короля и ладью. Данный удар очень сильный, поскольку объявлен **шах**, а значит, чёрные должны потратить ход на защиту короля и ничего не успеют сделать для спасения своей ладьи.

Ева: Макс! **Вилка** на самом деле то же самое, что **двойной удар**. Просто это более простое название. Его можно применять ко всем фигурам. В следующей главе я всё подробно разьясню!



Вилка

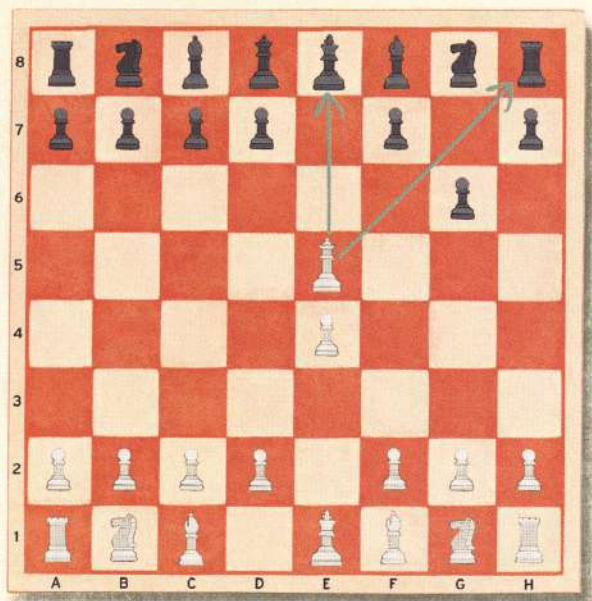
Ева: Итак, вилка — это тот же самый двойной удар. Это такой **тактический удар**, когда одна фигура создаёт две или более угроз одновременно. И совершенно необязательно при этом нападать на фигуры, могут быть и другие угрозы, например матовые. Такие вилки особенно трудно заметить.

Макс: У меня есть два вопроса. Откуда такое название — «вилка»? Мы ведь не за обеденным столом? И что ты понимаешь под **тактическим ударом**?

Ева: **Тактический удар** — это приём, который можно провести в шахматной игре и который помогает вам получить преимущество. Чаще всего это выигрыш материала, но иногда могут быть и какие-то позиционные выгоды. В следующих главах мы более подробно поговорим о тактике и тактических приёмах.

Данный тактический удар называется вилкой, потому что, как и у обыкновенной вилки для еды, у него несколько зубьев — направлений удара.

Если вернуться к положению, которое мы обсуждали на странице 87, чёрные там совершили ошибку, сыграв пешкой на g6, в ответ белые побили ферзём пешку на e5. Ферзь поставил вилку королю на e8 и ладье на h8.



Макс: Блестящий ход! Чёрные обязаны защищаться от шаха, и белые бесплатно забирают стоящую в самом углу ладью.

Ева: Интересно, а ты в курсе, что у различных видов вилки есть свои особые названия?

Макс: Да, я припоминаю некоторые. Сейчас покажу!

Взгляни-ка на следующую позицию. Конечно, на практике она вряд ли возникнет.

Чёрный конь нападает и на ферзя, и на короля. Когда под ударом одновременно находятся эти две фигуры, это называется **королевская вилка**, потому что атакованы все особы королевского ранга. Идём дальше. Белый конь здесь атакует и чёрного короля, и чёрного ферзя, да ещё и ладью! Такая вилка носит название **семейная**, поскольку под ударом сразу три фигуры одной стороны!

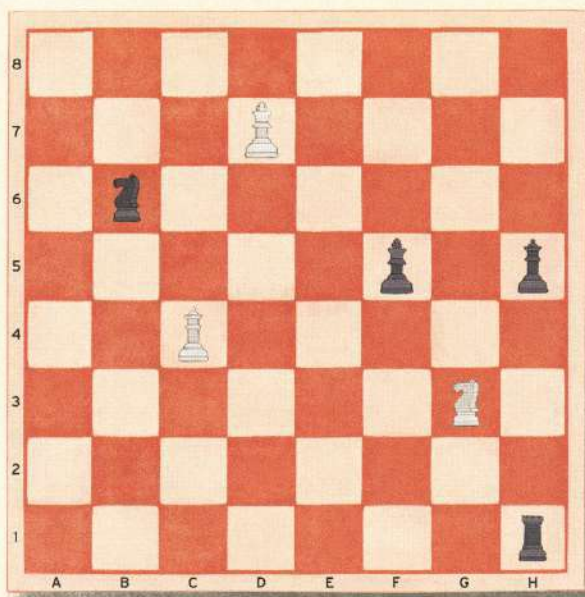
Ева: Я люблю ставить вилки! Они постоянно встречаются в игре, ведь вилку может поставить любая фигура.

Макс: Так уж и любая?

Ева: Да, даже король!

Макс: Ничего себе! Давай проверим, сможем ли мы поставить вилку каждой фигурой.

Ева: Давай. Это хорошее упражнение. Поехали!



Связка

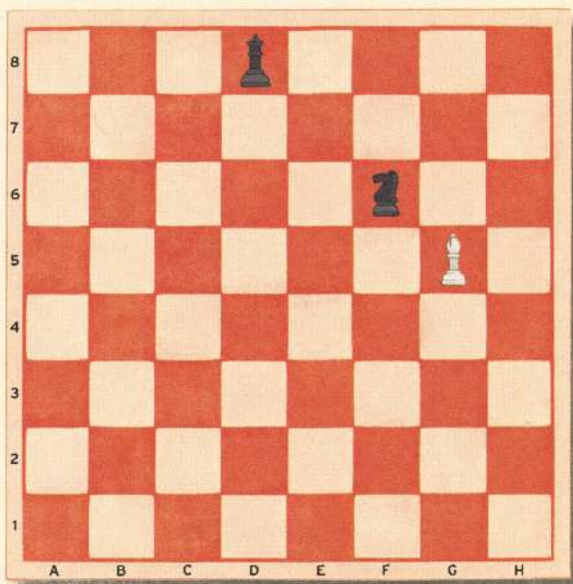
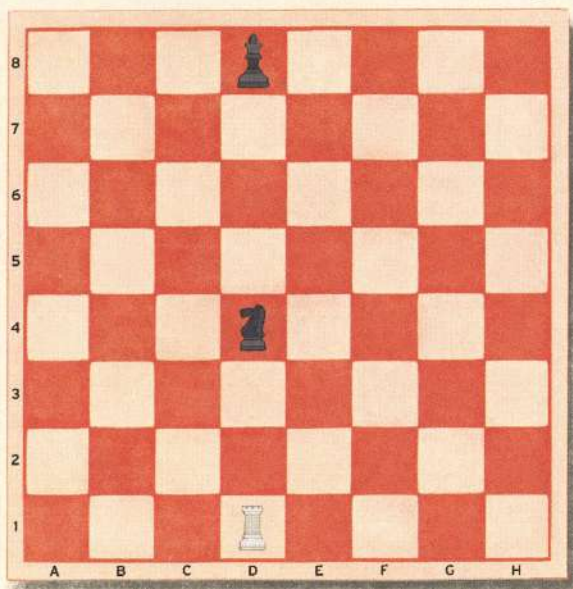
Макс: А сейчас давай расскажем о моём любимом тактическом приёме: о **связке**!

Ева: Что ещё за связка?

Макс: **Связка** — это тактический приём, с помощью которого мы лишаем фигуру противника возможности двигаться. Когда фигура связана, она теряет свою силу и не в состоянии ни атаковать, ни защищаться, она становится практически бесполезной.

Ева: Ага, понятно, почему такое название! В фильмах тоже, чтобы человек перестал двигаться, его связывают!

Макс: Точно. Но есть два разных вида связок. Если фигура полностью лишена подвижности, то это **полная связка**. Смотри:



Ева: Да, вижу — конь **полностью** связан, он вообще не может ходить! Любой его ход нарушил бы правила игры.

Макс: Совершенно верно. Другой вид связки называется **неполная связка**, потому что связанная фигура может ходить, хотя это и приводит обычно к печальным последствиям. Вот пример:

Ева: Действительно, конь здесь может ходить, но если он сделает ход, белый слон возьмёт ферзя. Поэтому конь связан **не полностью**. Всё понятно!

Макс: В отличие от вилки, связку могут создать только три фигуры: ферзь, ладья и слон.

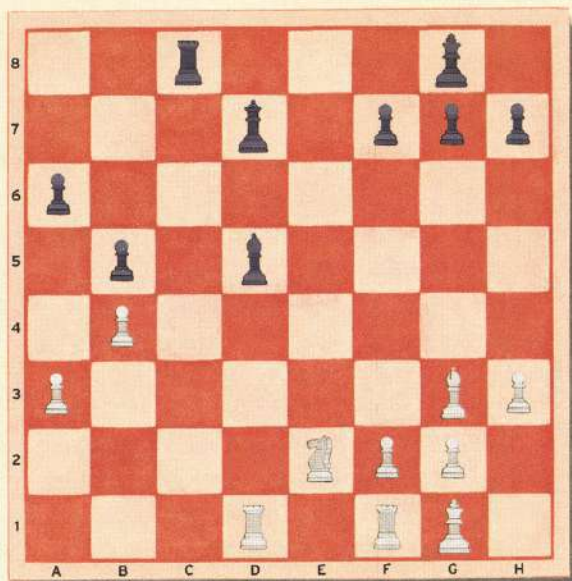
Ева: **Линейные фигуры!**

Макс: Да, они могут делать связки, потому что простреливают всю линию, на которой может находиться несколько фигур.

Ева: Неудивительно, что тебе нравится делать связки — они превращают фигуры в беспомощный хлам! Когда фигура связана, она ни на что не способна!

Макс: Вот именно! Поэтому на связанную фигуру можно спокойно наваливаться своими силами. Поскольку она не может уйти, то обычно я её просто забираю. Взгляни, например, на следующее довольно сложное положение:

Прежде всего давай найдём связку.



Ева: Я нашла её! Связан чёрный слон на d5. Его связывает белая ладья, потому что за слоном находится чёрный ферзь.

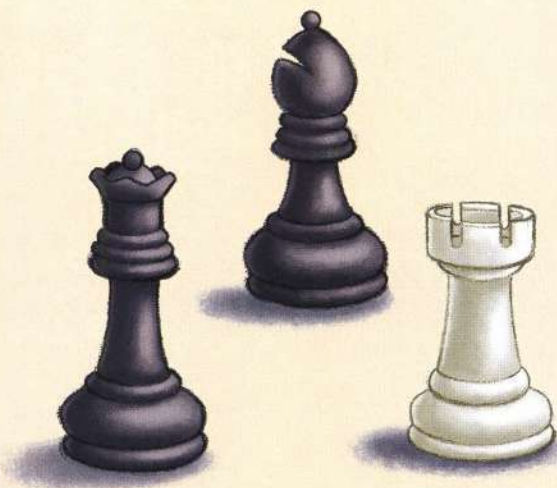
Макс: И какой это вид связки?

Ева: Неполная связка!

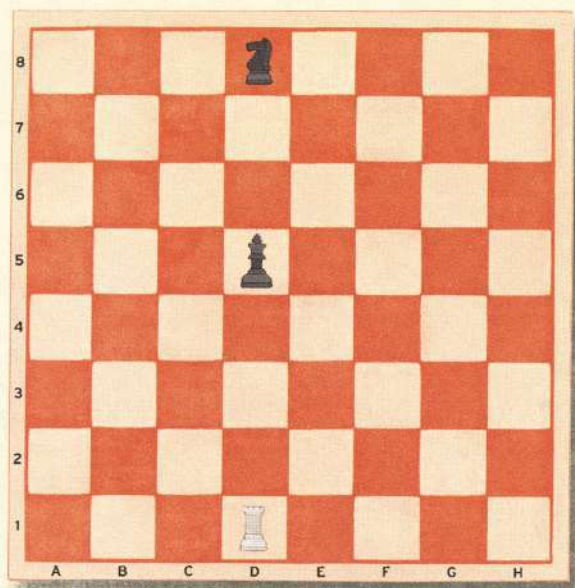
Макс: Молодец, Ева! Так вот, если далее я буду нападать на слона всеми своими фигурами, то почти наверняка выиграю его, потому что двинуться он не в состоянии!

Ева: Понятно! Можно сходить конём на f4, ещё раз атакая на слона. Тогда атакующих фигур будет больше, чем защищающих эту фигуру, и мы сможем её забрать!

Макс: Вот почему я так люблю связки!



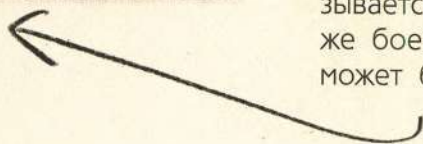
Линейный удар



Ева: Связка мне очень напоминает ещё один тактический приём. Он называется **линейный удар**.

Макс: Действительно, это словно бы связка наоборот! Мы как бы делаем связку, только более ценная фигура находится впереди, а не сзади, правильно?

Ева: Да, иногда такой удар ещё называют **рентген**. Линейный удар, что понятно, могут делать те же линейные фигуры — ферзь, ладья и слон. Когда они нападают на фигуру, она спасается бегством, но за ней оказывается менее ценная либо такая же боевая единица, которая уже может быть взята. Смотрим:

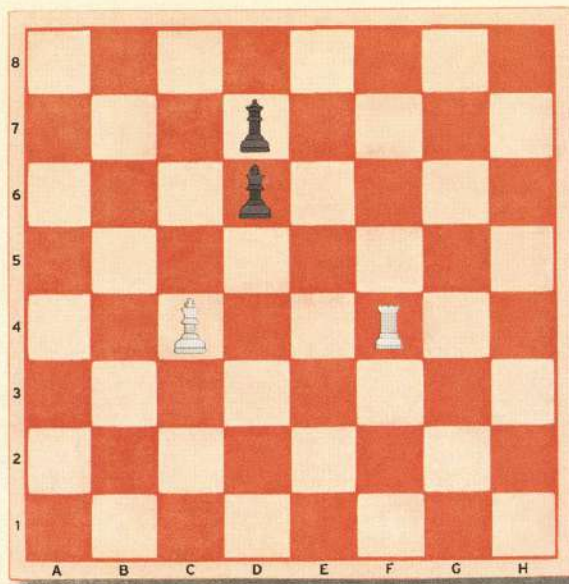
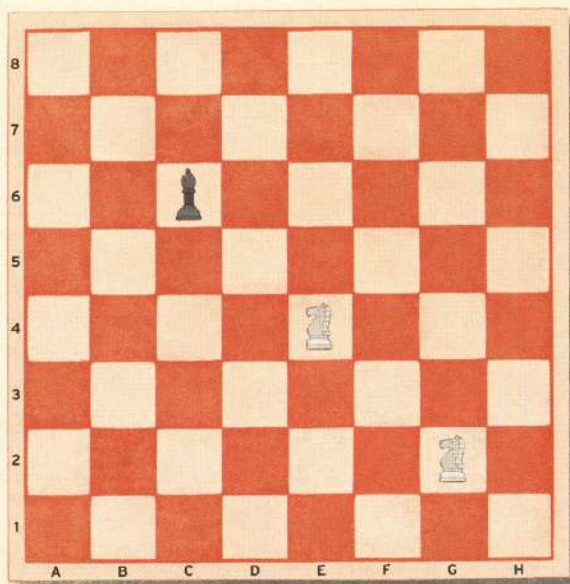


Данная позиция очень похожа на ту, что разбиралась при объяснении полной связки, мы лишь поменяли местами чёрные фигуры. И на доске теперь **линейный удар**. Король важнее других фигур, ведь он стоит всю партию. Когда он уйдёт от шаха на безопасное поле, белые заберут чёрного коня на d8.

Макс: Тоже очень симпатичный удар. Во время игры советую вам подмечать, на каких горизонталях, вертикалях или диагоналях у соперника находится несколько фигур. Ну и не забывать о собственных фигурах, чтобы они не подверглись подобному нападению.

Ева: Обязательно! Вот, значит, как ты находишь возможность для удара! Есть ещё один приём, я сейчас о нём расскажу, но сначала разберите несколько примеров с линейным ударом.





Здесь нанесён отменный линейный удар, потому что под угрозой фигуры одинаковой ценности, и какой бы конь ни ушёл от нападения, второй будет неизбежно взят!

А теперь, Макс, внимательно посмотри на позицию. Можешь нанести линейный удар?

Макс: А чей ход?

Ева: Неважно — любая сторона здесь может создать линейный удар. Между прочим, отличный пример. Если очередь хода за белыми, они могут пойти ладьёй на d4. Наглядная демонстрация того, что не следует ставить короля впереди ферзя!

Макс: Или ферзя впереди короля! Это может привести к связке!

Ева: Тонкое замечание. Другой линейный удар получится, если ход за чёрными. Они могут сыграть ферзём на a4. Будет шах белому королю, и как только он отступит, чёрные смогут взять ладью на f4!

Вскрытое нападение и вскрытый шах

Макс: Вскрытое нападение и вскрытый шах тоже относятся к моим любимым приёмам. Противник просто не видит, что ему угрожает, и вдруг — БАХ! — я наношу сильнейший удар по его позиции!

Ева: Да уж! Вскрытое нападение получается, когда одна фигура уходит с линии действия другой, и та, что стоит сзади, производит нападение, не сходя с места.

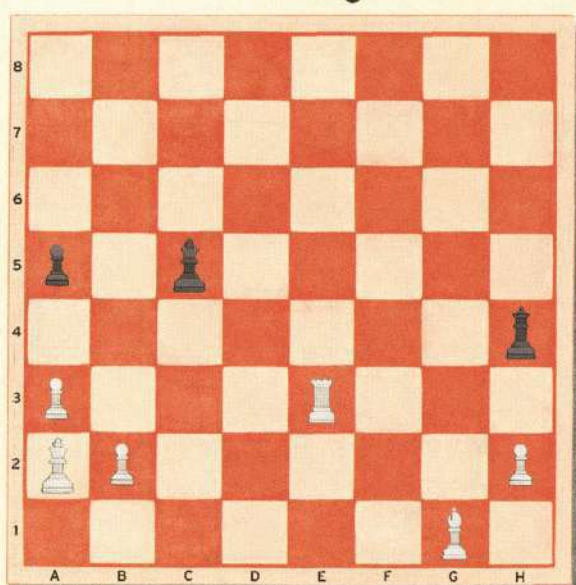
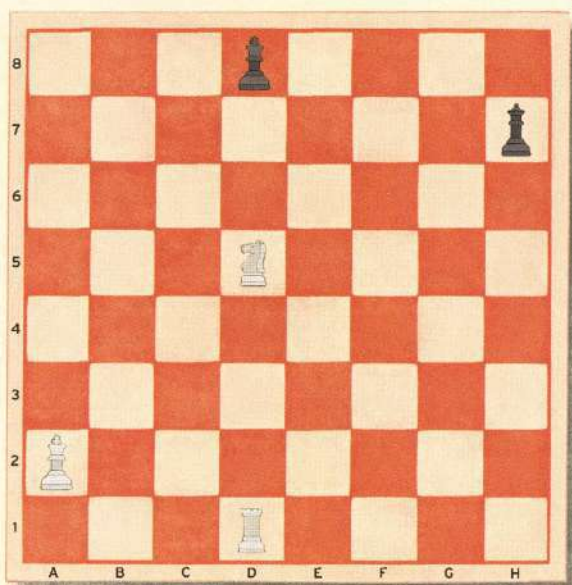
Макс: Ага, я просто обожаю этот момент! Само нападение из засады соорудить нетрудно, потому что оно весьма сходно со связкой и линейным ударом: атакующими фигурами здесь также являются ферзь, слон или ладья, и также несколько фигур находятся на

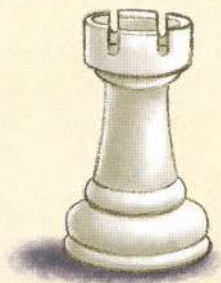
одной горизонтали, вертикали либо диагонали. Гораздо сложнее решить, куда должна направиться фигура, которая прикрывала «засадный полк». Рассмотрим следующие примеры:

На вертикали «d» здесь находятся три фигуры. Чтобы создать вскрытое нападение, нужно просто сходить белым конём. Весь вопрос в том, на какое поле лучше его отправить.

Ева: Лучшее поле — то, где он причинит больше всего вреда противнику. Поэтому я бы выбрала поле f6 с нападением на ферзя!

Макс: Я тоже! Тогда ферзь точно потеряется! А что у нас в следующем примере?





Ева: Так, сейчас скажу. Вижу много фигур на диагонали g1-a7. Значит, если я уберу ладью с этой линии, слон на g1 объявит шах чёрному королю. Тогда я хожу ладьёй на h3 — нападаю на ферзя.

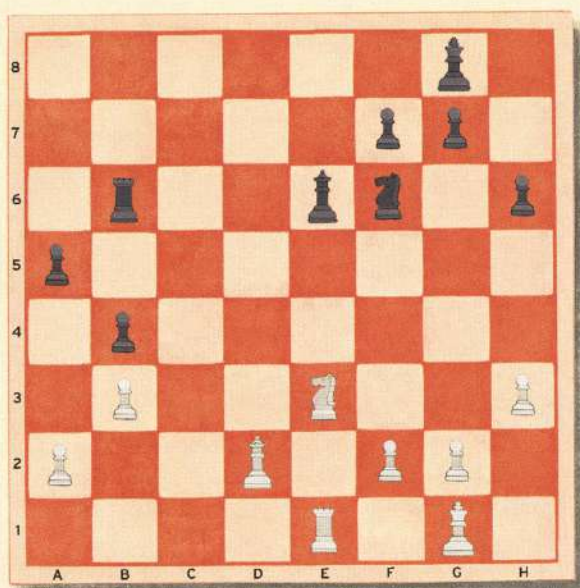
Макс: Хороший план, Ева, но всегда нужно помнить одну вещь: никогда не забывай о планах соперника, учитывай их при выборе своего хода. Как ты думаешь, что сделают чёрные, когда ты сыграешь ладьёй на h3?

Ева: Ну, чёрные могут закрыться от шаха ферзём на d4, и тогда я заберу ферзя слонем.

Макс: Всё верно, но есть ход лучше. Если ты сходишь ладьёй на e4, то ферзь сможет прикрыть короля от шаха только на поле f2, где его можно будет съесть бесплатно.

Ева: А ведь правда! Так гораздо лучше! Мне вспомнилось изречение великого **Эмануила Ласкера**: «Если видишь хороший ход, поищи, нет ли хода лучше». В следующий раз я так и сделаю!

Макс: В обоих примерах мы видели **вскрытый шах**. А теперь давай продемонстрируем, как работает **вскрытое нападение**.



Ева: Здесь я не вижу, чтобы король попадал под вскрытый удар, но на вертикали «е» скопилось много фигур. Поэтому хочется убрать с этой линии белого коня и напасть на чёрного ферзя.

Макс: Хорошо, но куда отступить конём?

Ева: Гм... Думаю, что на c4 — так он причинит наибольший урон противнику. Если чёрные уведут ферзя, конь побьёт ладью!

Макс: Правильно, вот почему вскрытое нападение так эффективно. Многие даже не замечают, что их ферзь оказался под ударом, и просто убирают ладью из-под угрозы. И ты съедаешь у них ферзя!

Уничтожение Защитника



Ева: Бывает, что во время игры соперник не даёт мне осуществить свою идею. Он постоянно препятствует моим планам!

Макс: А как ты хотела? Противник ведь не хочет, чтобы ты победила, не правда ли?

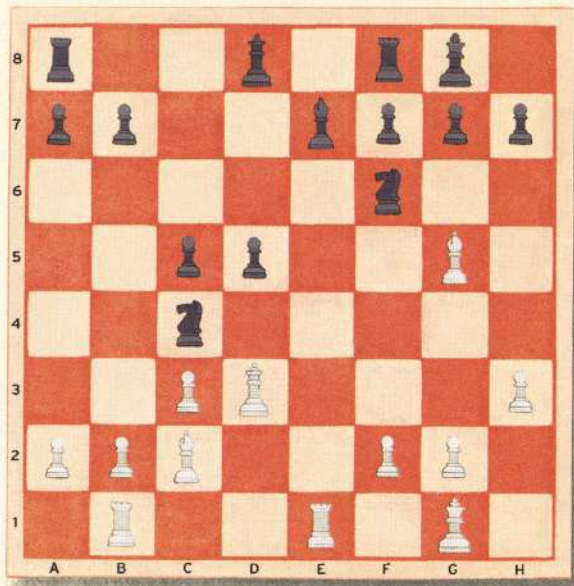
Ева: Правда, конечно, но меня это сильно раздражает. Всё время находится фигура, которая мешает мне реализовать задуманное.

Макс: Ну, на такой случай есть специальный приём — **убери защитника**.

Ева: Да я бы с радостью, но не могу же я просто снять его с доски. Соперник заметит! К тому же это нехорошо с точки зрения шахматного этикета!

Макс: О боже, глупышка Ева, я же совсем не это имел в виду. Речь идёт о новом тактическом приёме. Есть множество способов устранить защитника. Как ты сказала, часто какая-нибудь фигура противника мешает осуществить намеченный замысел. Но если от этой фигуры избавиться, то всё получится!

Ева: Ясно. Похоже, это решит все мои проблемы. Но я не совсем понимаю, что именно нужно делать.



Макс: Хорошо, я объясню на примере.

Представь, что ты играешь здесь белыми. Что бы ты больше всего хотела сделать в этом положении, но сразу не получается?

Ева: Съесть слона на e7! Значит, мне нужно избавиться от ферзя на d8, правильно?

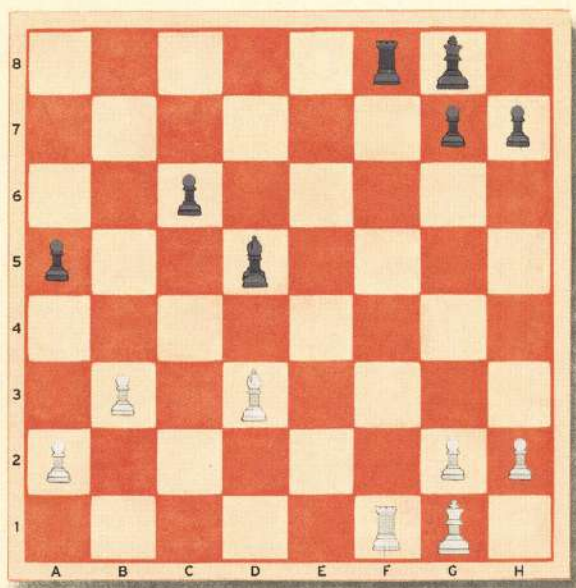
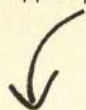
Макс: Это один план, но есть и другой, гораздо более сильный, и ты можешь его осуществить.

Ева: Ура, нашла! Я могу дать мат на h7, если побью пешку ферзём! Только вот этот мерзкий конь на f6 мне мешает!

Макс: Вот именно, поэтому надо просто его уничтожить!

Ева: Блеск! Я просто возьму коня своим слоном! Чёрные не смогут совершить ответное взятие, так как тогда они получат мат. А это значит, что я выиграю материал!

Макс: Абсолютно точно! Не всегда есть возможность вот так запросто взять фигуру, но иногда защитника можно оттеснить. Смотрим пример на следующей диаграмме:



Здесь белым очень хочется забрать своей ладьёй чёрную ладью на f8, но пока её защищает чёрный король.

Ева: А короля бить вообще нельзя!

Макс: Я знаю, поэтому нужно заставить его отойти от ладьи.

Ева: Почему бы не поставить шах?

Макс: Как раз это мы и должны сделать.

Ева: Да, но нам мешает чёрный слон, он перекрыл диагональ, по которой я хотела объявить шах. Может, этого защитника тоже надо уничтожить?

Макс: Мне нравится, как ты мыслишь, Ева. Порой действительно приходится уничтожать одного защитника, чтобы добраться до другого, но в данном случае мы можем осуществить **жертву**.

Ева: Это когда отдаётся какой-то материал, чтобы можно было затем добиться более значительных выгод? Ну, там, материала в ответ больше съесть или даже мат поставить?

Макс: Точно. Слон мне нужен для того, чтобы взять пешку на h7 и объявить шах. Чёрный король вынужден будет отступить от ладьи. Он может забрать слона, зато мы побьём ладью на f8 нашей ладьёй на f1. Благодаря этой комбинации мы взяли материала на шесть единиц, тогда как чёрные только на три балла.

Ева: Круто! По-моему, такая комбинация называется **отвлечение**?

Макс: Да, иногда мы называем её отвлечение, но это лишь один из способов устранить защитника.

Загонная охота

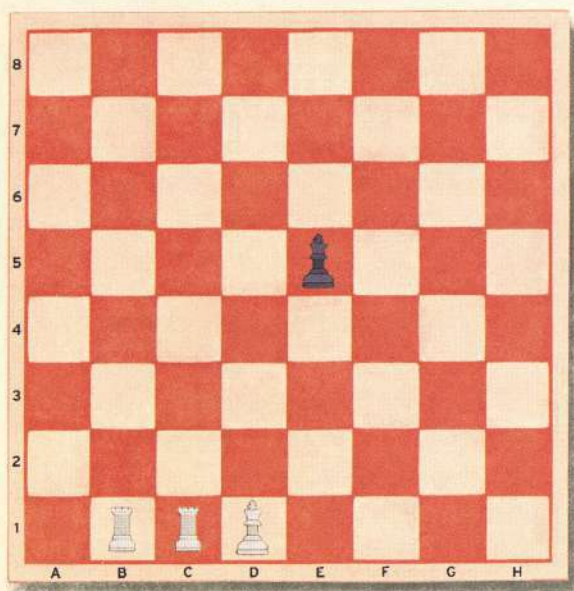


Ева: Мы уже столько всего узнали про игру в дебюте и познакомились с уймой тактических ударов! Но от всех этих знаний не будет никакого проку, если мы не научимся доводить игру до логического конца. Поэтому, я считаю, будет крайне полезно узнать, как соорудить мат, когда сопротивление противника уже сломлено!

Макс: Ну что ж, давай начнём с самого простого. Матование двумя ладьями!

Ева: О, ну это и в самом деле легко! Просто всё время даём шахи, и постепенно у короля заканчиваются ходы, и получается мат. Мат можно поставить даже с одной ладьёй, вторая мне и не понадобится!

Макс: Не совсем так, Ева. С одной ладьёй действительно можно заматовать короля, но просто шахов будет недостаточно. Надо знать технические приёмы, которые помогают соорудить мат. Нельзя как попало давать шахи; необходимо как следует рассчитать свои действия таким образом, чтобы оттеснить короля к краю доски, где у него вскоре закончатся свободные поля.



Ева: Ну и чем же плох мой метод?
Я просто даю беспорядочные шахи,
и в конце концов ставлю мат.

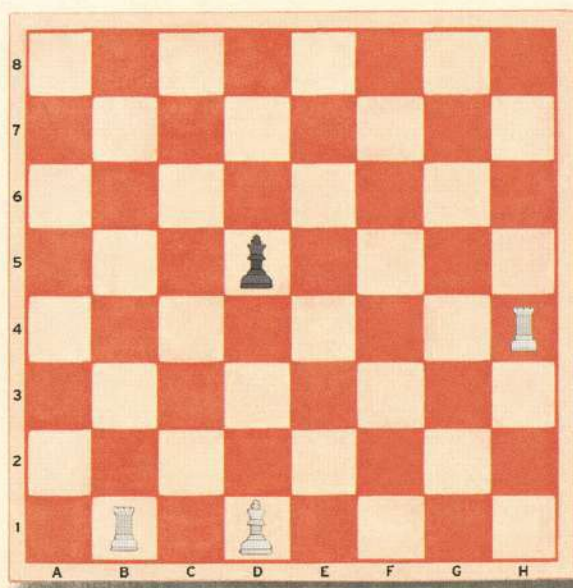
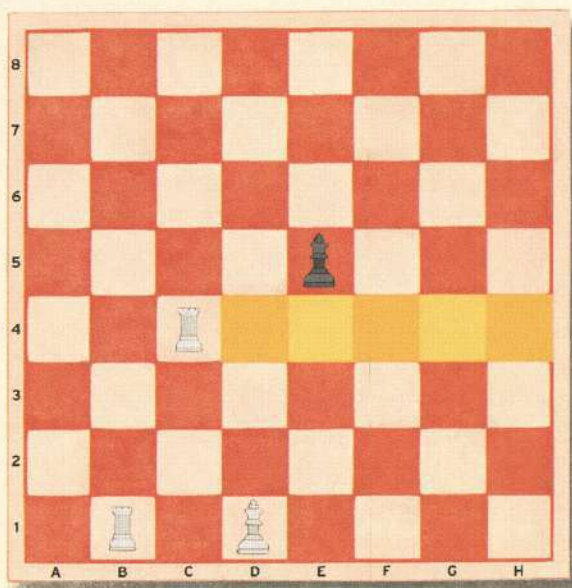
Макс: Ну, он неплох, если твой противник не знает, что делать. Но если соперник понимает, как ему следует действовать, твой метод не сработает. Я покажу, как проще всего поставить мат двумя ладьями. Первым делом нужно решить, в какую сторону ты будешь отталкивать короля, а затем создать непроходимую стену с другой стороны, чтобы он не мог вернуться обратно. Допустим, что в положении на предыдущей диаграмме я решил загнать чёрного короля на восьмой ряд, это означает, что я не должен давать ему идти в противоположную сторону. Для этого я выстраиваю непроходимую стену по четвёртому ряду: хожу ладьёй на поле с4.

Ева: Согласна, умное решение! Если король попытается ступить на четвёртую горизонталь, он упрётся в глухую стену! Значит, ему придётся идти в сторону либо назад. А что, если он нападёт на ладью, переместившись на d5?

Макс: Тогда нужно будет просто увести ладью как можно дальше от короля! На h4!

Ева: Непроходимая стена сохраняется!

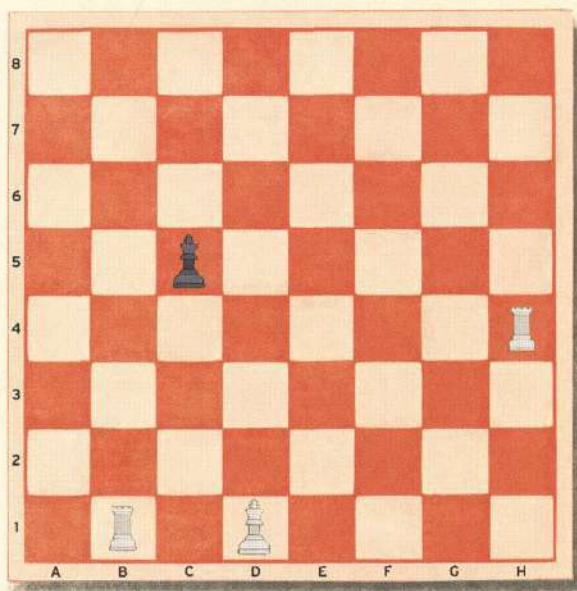
Макс: Разумеется, королю по-прежнему доступна только половина доски. Далее нужно сделать ход «свободной» ладьёй на следующий ряд и атаковать короля, заставив его подняться ещё выше, то есть ещё ближе к краю.



Ева: Ага, я поняла идею. Затем ты будешь всё время действовать подобным образом, отбирая ряд за рядом, и в итоге король будет пойман на краю доски.

Макс: Да, верно. Такой приём называется **Загонная охота** — так как лады, словно гончие, гонят короля к краю доски.

Ева: Я где-то видела этот приём, тогда я подумала, что он называется «Мат газнокосилкой». Очень похоже на то, как подстригают газон.

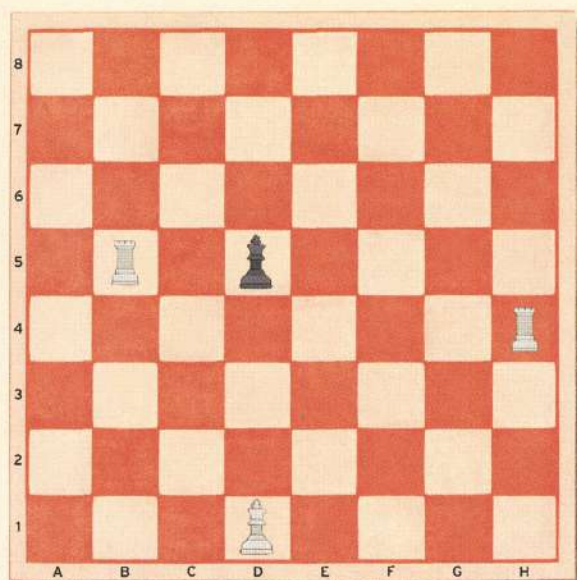
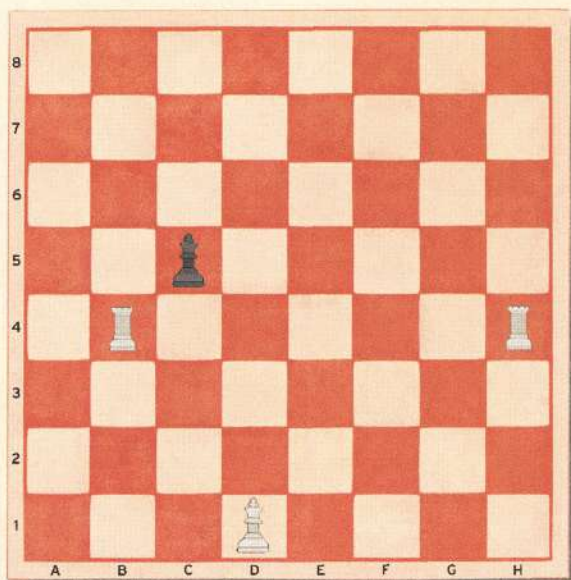


Макс: Чаще всего такой метод называют «Мат лесенкой», но мне больше нравится аналогия с загонной охотой!

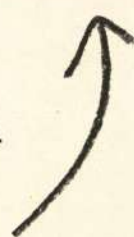
Ева: Всё это хорошо, но если защищающийся знает, что делать, как ты сказал, почему он не мешает тебе? Например, почему бы чёрному королю на предыдущей диаграмме не пойти на c5, не пуская вторую ладью на пятый ряд?

Что тогда белые будут делать?

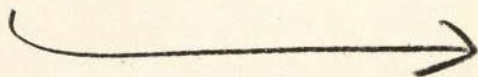




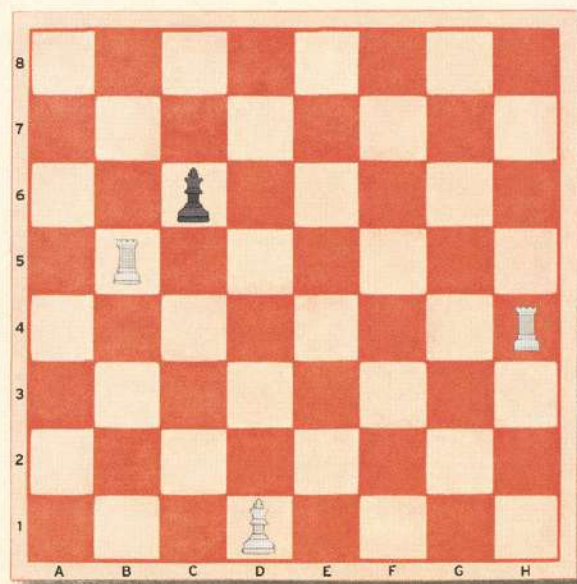
Макс: В этом случае у нас есть два способа дальнейших действий. Обычно я увожу ладью как можно дальше от короля, чтобы он не мешал возводить непроходимую стену, но в данном случае собственный король мешает белым действовать подобным образом. Поэтому я делаю ход ладьёй с b1 на b4, поскольку там её защищает другая ладья на h4. И как только король сделает ход, ладья объявит ему шах!



Ева: Ага, чёрный король стал ближе к краю. Однако я ведь знаю твой замысел, а значит, отступлю королём на c6. И если ты дашь шах ладьёй на h6, я просто заберу ладью на b5!



Макс: Отлично придумано, Ева!



Ева: Ну и как ты с этим справишься?

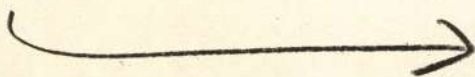
Макс: Я ведь уже говорил: есть два способа. Либо увести ладью с b5 как можно дальше от короля, либо защитить её другой ладьёй.

Ева: Значит, здесь ты сыграешь ладьёй с h4 на h5 или другой — с b5 на h5?

Макс: На самом деле, я не стану уводить ладью с b5 на h5, хоть это и самое дальнее поле от чёрного короля. Дело в том, что тогда она встанет на пути второй ладьи, и та не сможет сразу продолжить охоту на короля.

Ева: Ох ты! Какая неприятность! Значит, ты пойдёшь на g5, а следующим ходом погонишь короля дальше, объявив ему шах второй ладьёй на поле h6?

Макс: Всё верно. И буду оттеснять его таким образом, пока король не окажется на самом краю доски. Но давай я покажу тебе, что получится, если я всё-таки защищу ладью.



Теперь король не может взять ладью на b5, так как она находится под защитой, поэтому ему придётся отступить в сторону. Чтобы сопротивление было наиболее упорным, король должен оставаться на той же горизонтали, а не отступать добровольно назад.

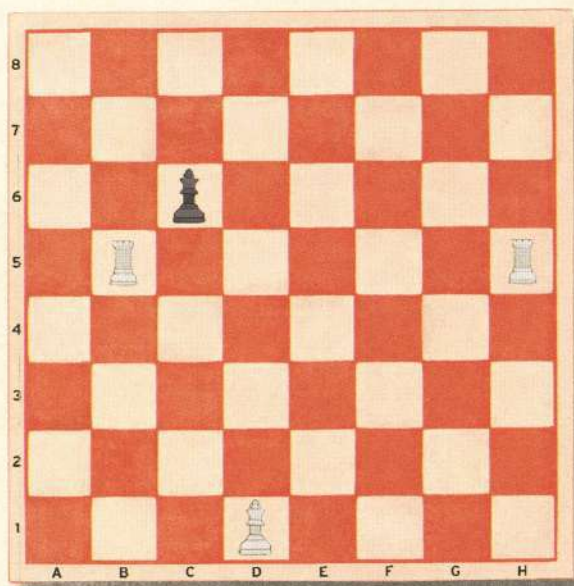
Ева: Тогда король, вероятно, пойдёт на d6.

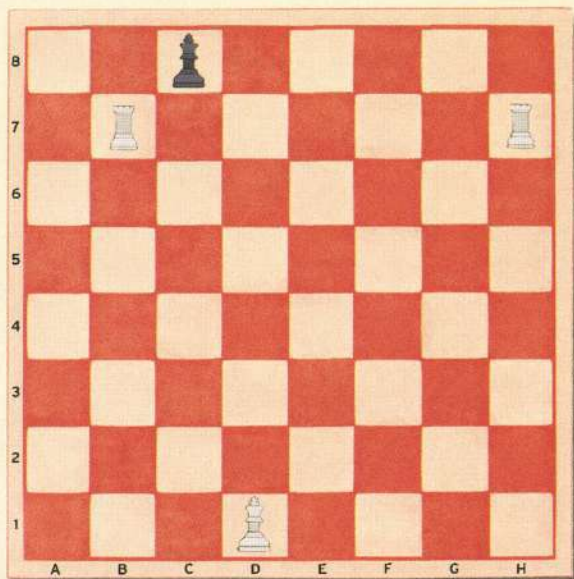
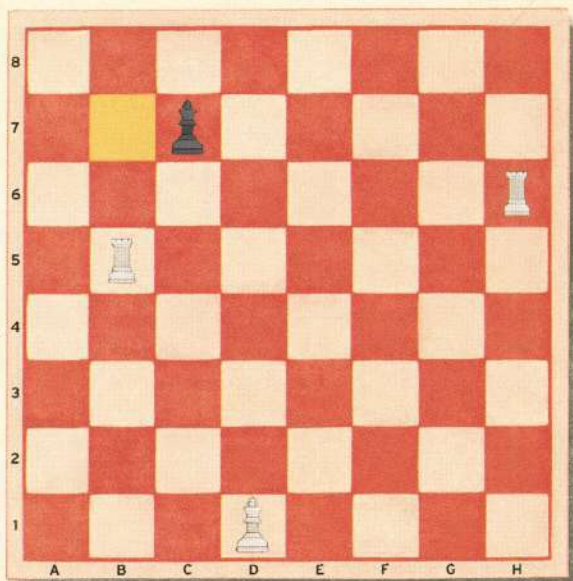
Макс: Да, но теперь мы можем продолжить загонную охоту. Ладья может отправиться на шестой ряд, объявить шах и оттеснить короля ещё дальше.

Ева: Я бы сделала это ладьёй, которая находится на h5 — ходим на h6 и даём шах. Она ведь дальше от короля, и ему будет трудно напасть на неё.

Макс: Да, однако король отступит на с7, снова не позволяя другой ладье захватить следующую горизонталь. Смотри:

Сейчас ладья не может пойти на b7, поскольку король просто её съест.





Ева: Разве нельзя снова применить тот же приём — сначала защитить ладью, передвинув её с b5 на b6?

Макс: Разумеется, можно! Этот приём можно использовать всё время, до самого конца.

Здесь ход чёрных, и у них только одна возможность — сыграть королём на d8. После этого ты можешь выбрать, которая из ладей нанесёт заключительный удар — пойдёт на восьмую горизонталь и объявит мат!

Ева: Здорово! Мне нужно потренироваться, чтобы довести до совершенства оба приёма, про которые ты сейчас рассказал. Полагаю, то же самое могут делать и ферзь с ладьёй, и даже два ферзя?

Макс: Что?! Два ферзя? Нам в начале игры дают только одного ферзя!

Ева: Да, но можно же превратить одну из пешек во второго. Вообще, теоретически на доске может быть даже девять ферзей!

Макс: Никогда!

Ева: А вот и может! Если превратить все восемь пешек плюс тот ферзь, что есть у нас с самого начала игры.

Макс: Действительно. Ладно, эти приёмы можно применять и с ферзём, просто, когда у тебя есть ферзь, все гораздо проще, поскольку у короля меньше возможностей.

Ева: Так, я пошла тренироваться!



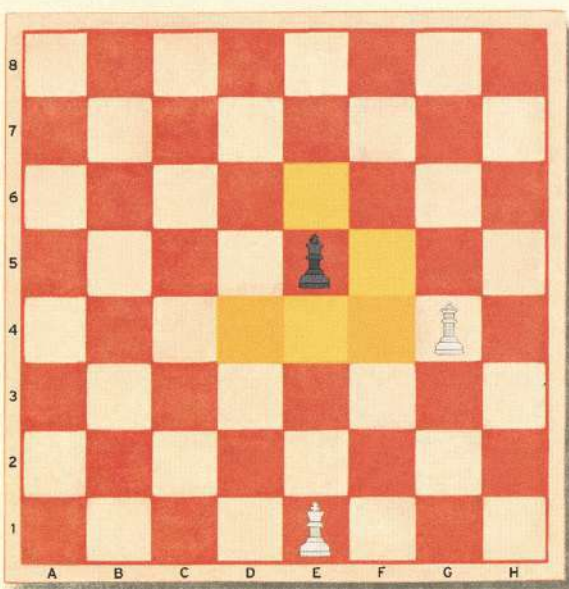
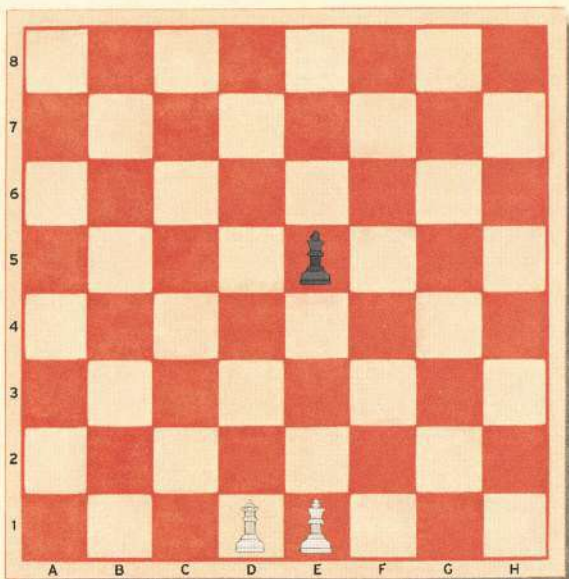
Поцелуй смерти

Ева: Послушай, Макс, если с ферзём поставить мат легче, чем с ладьёй, так как он отнимает больше полей у короля, значит ли это, что можно заматовать короля одним ферзём?

Макс: Да, так и есть! Правда, говорить подобным образом не вполне правильно, потому что нам не обойтись без своего короля — надеюсь, ты помнишь, что его нельзя взять, и он всегда присутствует на доске. Итак, одним лишь ферзём поставить мат невозможно, необходима помощь своего короля.

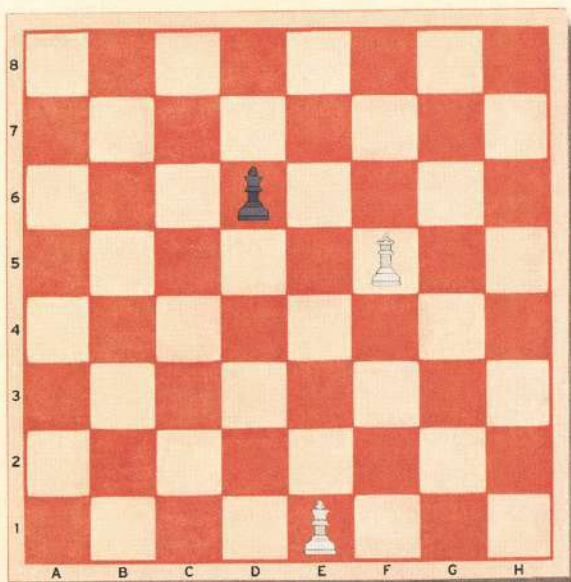
Ева: Похоже, тебе и в этом случае известен какой-то хитрый приём?

Макс: Да, он очень простой! Я называю данный приём **«Следует тенью»**. Здесь даже не нужно думать — просто повторяем ферзём движения, которые совершает король!

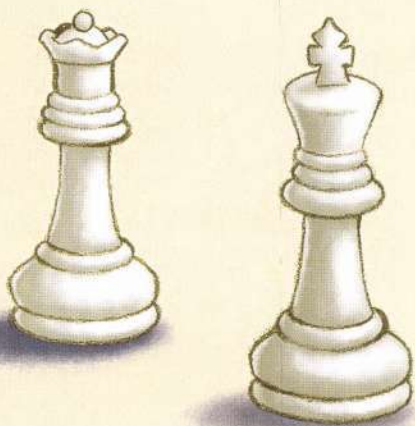
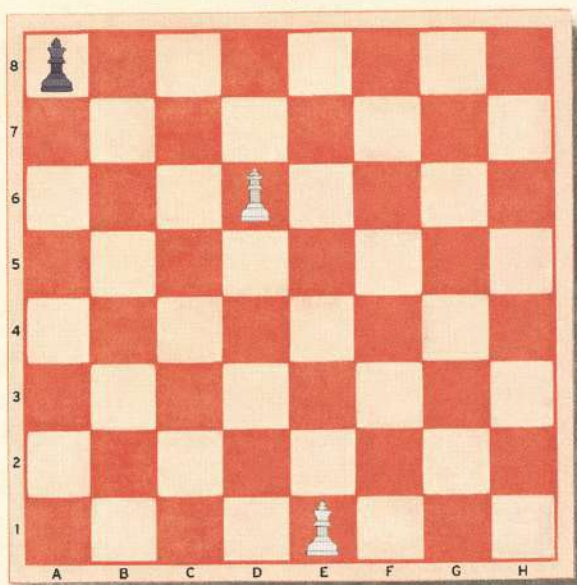


Вначале я ставлю ферзя на поле, с которого королю мог бы угрожать конь. В такой позиции ферзь отбирает максимум полей у короля. В данном случае таким полем является g4. Посмотрите, сколько полей здесь ферзь отнимает у короля.

Теперь, в каком бы направлении ни отступил король, я буду копировать его ходы! Так, если он отступит в сторону, я тоже перемещу ферзя в сторону на одно поле. Если делает ход по диагонали, я отправлю ферзя на одно поле по диагонали в том же направлении. И так всё время буду повторять движения короля, пока тот не окажется на краю доски.



На данной диаграмме вы видите, что обе фигуры уже приблизились к восьмой горизонтали:



Сейчас ход белых, Ева. Как бы ты пошла?

Ева: Ну это просто. Чёрный король только что отступил по диагонали в самый угол, значит, я копирую его ход — «**следую** за ним **тенью**».

Макс: ВОТ ТЫ И ОШИБЛАСЬ!

Ева: Как?! Ты же сам сказал, что нужно копировать ходы!

Макс: Да, сказал. Но когда король ходит в угол доски, следует действовать очень осторожно. Если ты сходишь ферзём на с7, то отберёшь вообще ВСЕ клетки у короля, и получится **пат!**

Ева: Так нечестно! Ты меня обманул!

Макс: Ничего я тебя не обманывал. Любую позицию всегда нужно проверять, считать, смотреть, что будет дальше. Нельзя всё время играть механически.

Ева: Хорошо, хорошо. А что если я пойду ферзём на d7? Тогда у короля точно будет одно свободное поле — b8.

Макс: Правильно, в данный момент важно, чтобы у короля был ход. Единственная опасность в такого рода окончаниях — устроить пат королю противника. Поэтому, когда король уже оттеснён на последний ряд, мы должны удерживать его там своим ферзём, но при этом внимательно следить за тем, чтобы у его величества были ходы.

Ева: Спасибо за объяснения. Получается, теперь мне осталось лишь ближе подвести собственного короля, чтобы можно было соорудить мат.

Макс: Ева, а ты знаешь, что такое **оппозиция?**

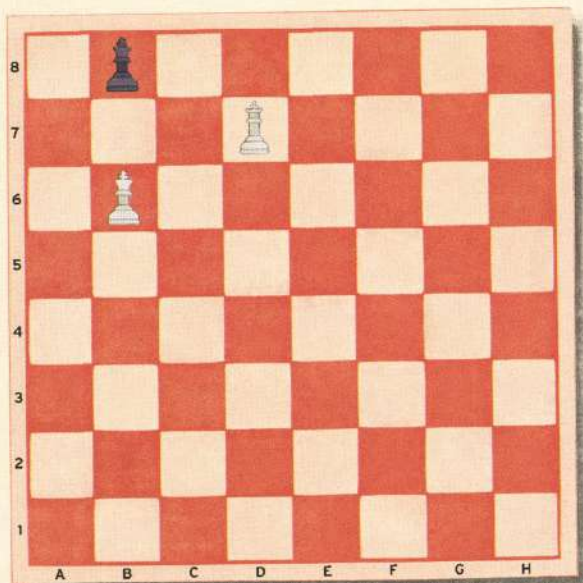
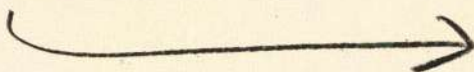
Ева: Знаю, это когда два короля стоят напротив друг друга и между ними одно поле.

Макс: Совершенно верно, но знаешь ли ты, почему это важное положение для игры?



Ева: Наверное, потому что короли не пускают друг друга вперёд, когда расположены подобным образом.

Макс: Да, это одна из главных причин. Для **эндшпиля** оппозиция чрезвычайно важное понятие. Позднее мы более подробно его рассмотрим. А сейчас давай приведём белого короля и расположим его таким образом, чтобы короли оказались в **оппозиции**.



Ева: Итак, здесь ход чёрных, и им не остаётся ничего другого, как сходить королём в угол. И тогда у меня на выбор целых пять способов поставить мат!

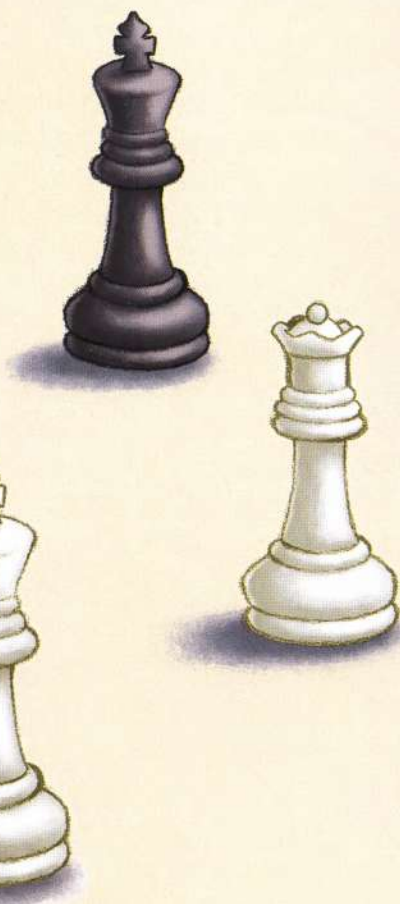
Макс: Пять способов?? Не может быть!

Ева: Да, пять! Как только чёрный король отступит на a8, я могу объявить мат, переместив ферзя на a7, на b7, на c8, на d8 или на e8!

Макс: Вот это да! Ты права! Не думал, что у белых такой широкий выбор! Я обычно вижу только мат на поле рядом с королём, где ферзя защищает свой король. Кстати, такой мат называется **Поцелуй смерти**, ферзь подходит вплотную и как будто в самом деле «целует» короля противника, после чего тот испускает дух.

Ева: Фу, как мерзко!

Макс: Это же военная игра, Ева, и все фигуры в шахматах должны драться не на жизнь, а на смерть!



Строим заборы

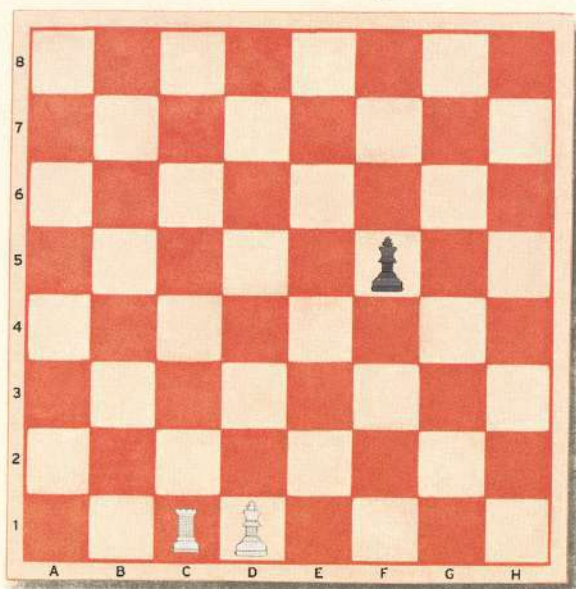


Ева: Не могу поверить, что я забыла, как ставить мат двумя ладьями или ферзём. Это же гораздо проще, чем одной ладьёй!

Макс: Так давай займёмся этим! Я тут постоянно путаюсь, обычно у меня уходит уйма времени. Я просто гоняю короля и в конце концов попадаюсь на тройкратное повторение.

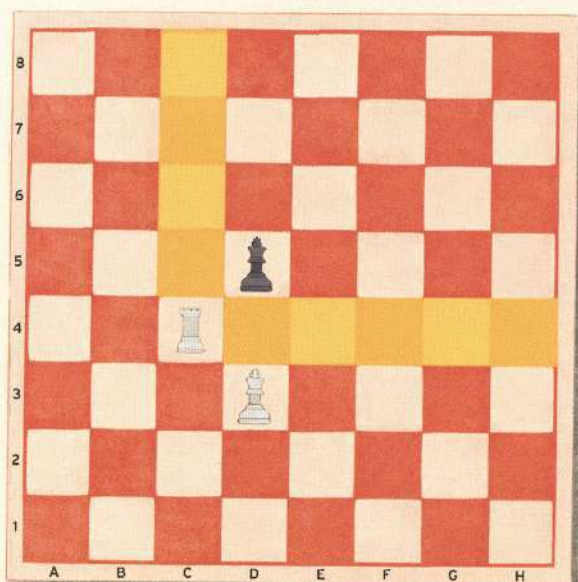
Ева: Не ты один такой, у многих сложности с матованием одной ладьёй! На самом деле, есть два способа поставить мат ладьёй без особых приключений.

Первый способ часто называют **ого-раживанием**. Мы словно бы будем выстраивать два сплошных забора вокруг короля.



Макс: В этом положении я уже вижу, как возвести один из таких заборов, — нужно сыграть ладьёй на c4.

Ева: погоди, Макс, — второй способ мы рассмотрим позднее. Чёрный король, скорее всего, направится к белой ладье, стремясь помешать ей, поэтому должна возникнуть следующая позиция:

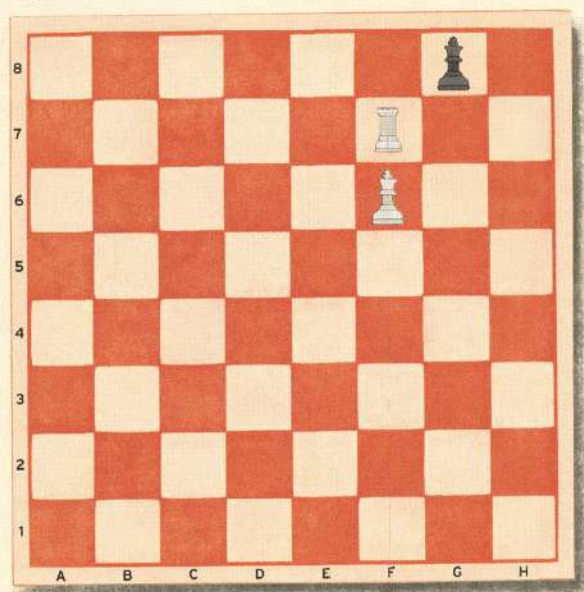


Вот они, эти два непроходимых ограждения, они образуют загон. Главное правило огораживания: если можно отобрать у короля ещё больше земли — то есть уменьшить площадь его загона, — это следует обязательно исполнить. Если же загон уменьшить не удаётся, нужно сделать ход королём, и тогда всё получится!

Макс: Ладно, я сейчас попробую. Если чёрный король ходит на e5, то я перемещаю ладью на d4, и у короля остаётся меньше земли.

Ева: Правильно. Теперь просто играй подобным образом всё время, пока король не окажется почти в самом углу доски. Вот тогда нужно будет действовать осторожно.

Здесь ход чёрных, и у них осталась только одна возможность — передвинуть короля в самый угол. Если далее вы будете следовать рассказанному мной методу, не обращая внимания на конкретную ситуацию на доске — то есть сыграете ладьёй на g7, то будете неприятно поражены! Это пат!



Макс: Ну и дела, надо быть аккуратнее! Я бы сначала передвинул своего короля на g6.

Ева: Отличная идея. Тогда чёрные вернут короля на g8, и мы можем отступить ладьёй на любое поле по вертикали «f», ожидая хода Kph8, на что ответим Lf8, и это будет мат.

Макс: Да-а, мат одной ладьёй и в самом деле значительно труднее тех, что мы рассмотрели ранее. Но думаю, что, как следует потренировавшись, я научусь ставить его быстро и уверенно.

Ева: Да, лучший способ научиться чему-либо — это постоянная практика. Чем больше ты практикуешься, тем лучше понимаешь, как следует действовать.

Макс: Слушай, а ты знаешь какие-нибудь задачи? Мне очень нравится решать задачи, это отличный способ обучения!

Ева: Разумеется, знаю. Их можно найти везде — есть книги, DVD, сайты в Интернете. Думаю, будет полезно и в нашу книгу включить раздел заданий для решения.

Макс: Превосходная идея!

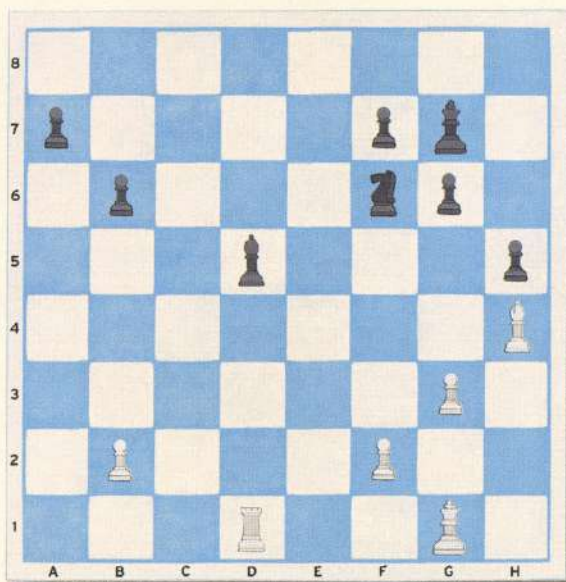
Реши задачу 1: Выигрыш материала

Ева: Обожаю решать задачи. По-моему, это лучший способ тренировки и поддержания спортивной формы шахматиста.

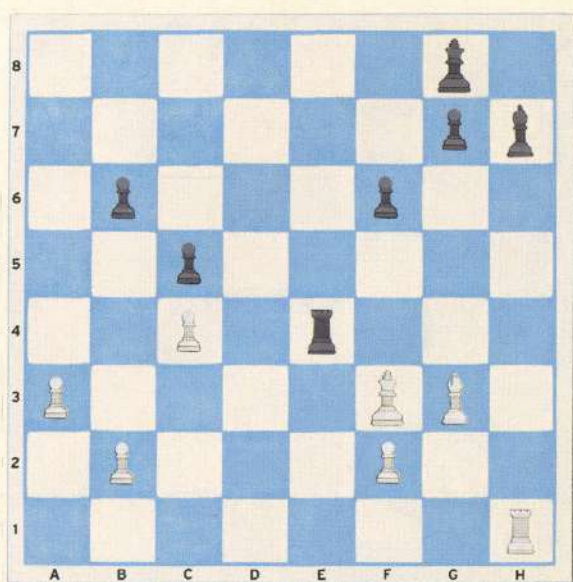
Макс: Полностью с тобой согласен! Давай начнём с заданий на выигрыш материала. В этом разделе нужно найти правильную комбинацию, которая приводит к материальному перевесу. Назовите ходы, пользуйтесь нотацией, а также определите, какой тактический приём использует выигрывающая сторона. **Во всех позициях ход белых.**

Ева: Похоже, будет не очень трудно! Вперёд!

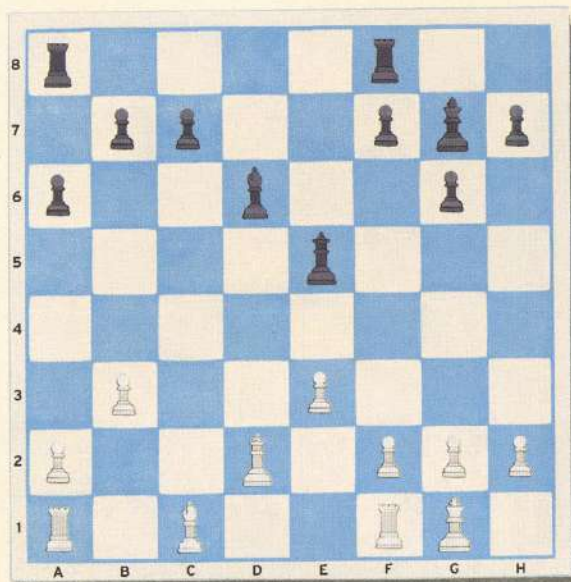
Задача 1:



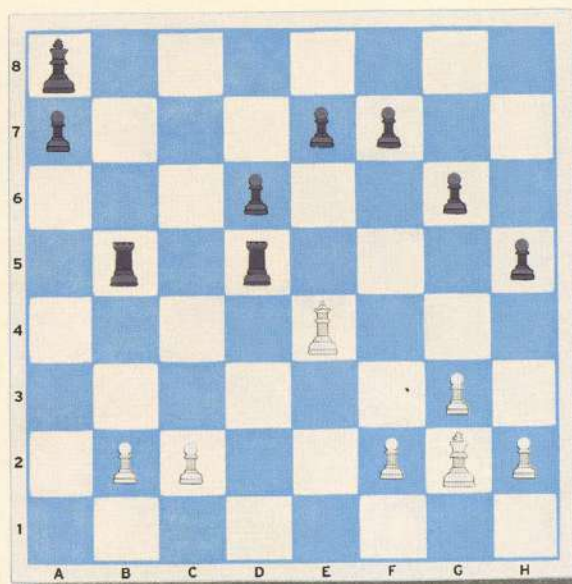
Задача 2:



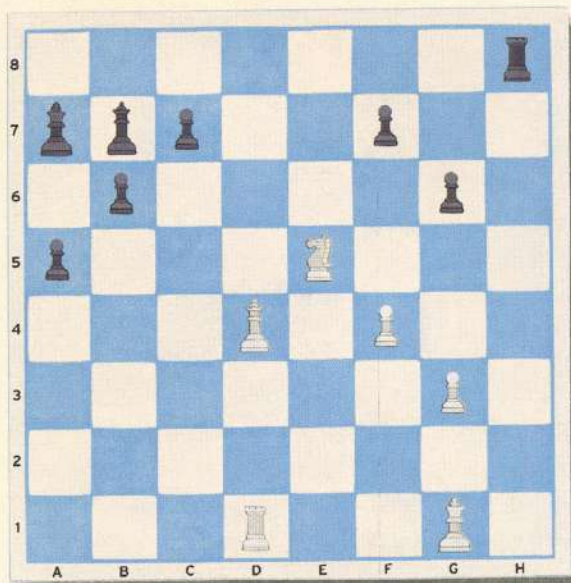
Задача 3:



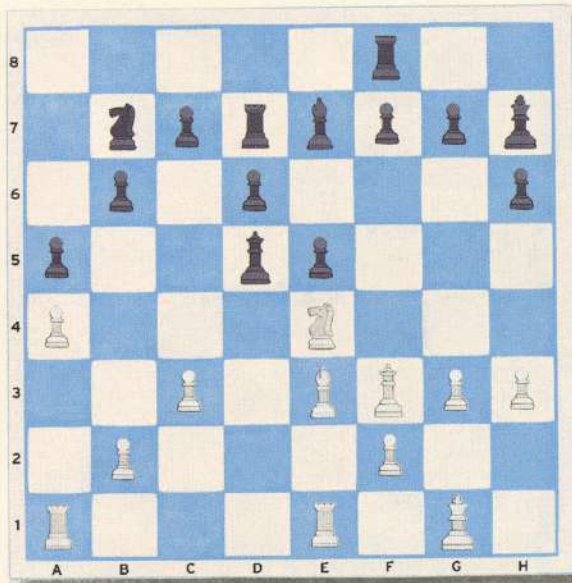
Задача 4:



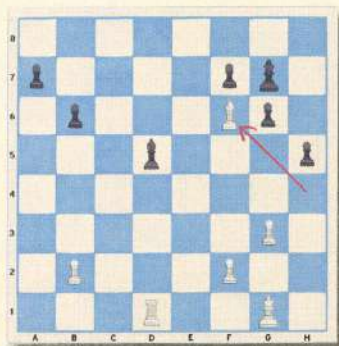
Задача 5:



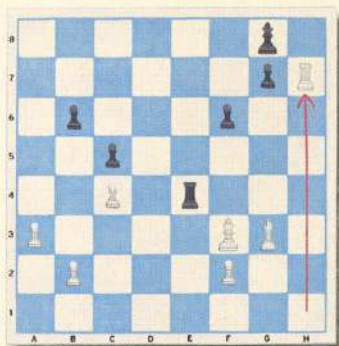
Задача 6:



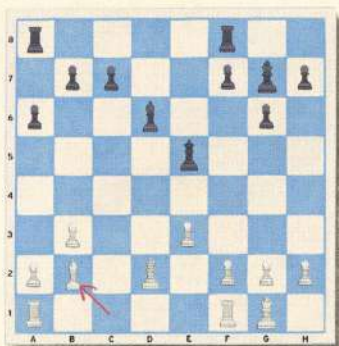
Выигрыш материала: ответы



Ответ: Cxf6+



Ответ: Lxh7



Ответ: Cb2

Задача 1:

Тактический приём здесь — **уничтожение защитника**. Белым очень хочется забрать слона на d5, но его защищает конь на f6. Следовательно, если мы сначала побьём коня на f6, то затем сможем безнаказанно взять слона.

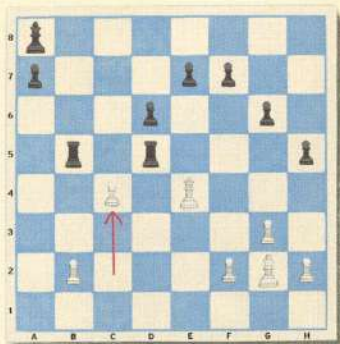


Задача 2:

Здесь также применяется приём **уничтожение защитника**. Но на этот раз мы не размениваем с шахом фигуру. Белые осуществляют **жертву**. Чёрная ладья на e4 атакована белым королём, но её пока защищает слон, который стоит на h7. Мы можем временно пожертвовать свою ладью, а потом съесть чёрную на e4.

Задача 3:

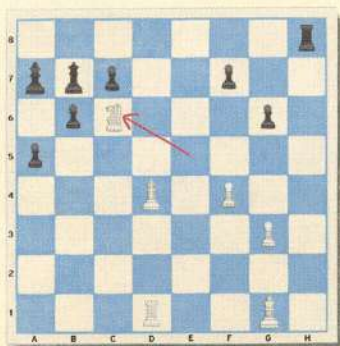
В этом положении белые должны действовать очень внимательно, так как чёрные угрожают сыграть Fxh2, и всё — мат! Тактический приём здесь — **связка**. Надеюсь, вы помните, что для связки нужно найти фигуры, расположенные на одной горизонтали, вертикали или диагонали. В данном случае на одной диагонали у чёрных находятся король и ферзь, следовательно, можно создать связку ферзя и выиграть его.



Ответ: с4

Задача 4:

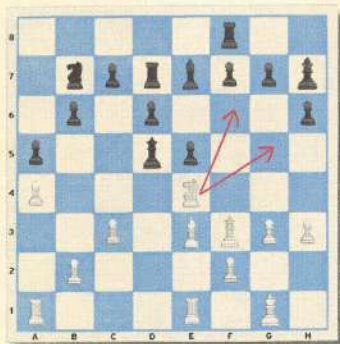
В данной задаче мы используем сразу два приёма: **вилку** и **связку**. Белый ферзь уже связывает чёрную ладью на d5, поэтому она не может ходить. Но она пока защищена другой ладьёй на b5. Необходимо использовать связку — ещё раз атаковать связанную фигуру. И такая возможность здесь имеется — к тому же мы ещё и ставим вилку, одновременно нападая на обе ладьи.



Ответ: Кс6+

Задача 5:

Пример с **жертвой** и **вскрытым нападением**. Чёрная ладья на h8 стоит в стороне от своих сил и не защищена. Тем не менее она выполняет неплохую работу на доске — поддерживает чёрного ферзя в атаке: угрожает ход Фh1 с матом белому королю. Однако в распоряжении белых есть отличный тактический удар: конь перекрывает линию атаки чёрного ферзя, одновременно открывая нападение на чёрную ладью.



Ответ: Kg5+ или Kf6+

Задача 6:

Здесь сразу несколько тактических приёмов. Есть **жертва** и **вскрытое нападение**. А в одном из вариантов возможна **королевская вилка**. Чёрный ферзь не защищён, и как только белый конь сделает ход, ферзь белых атакует его. Как вы помните, при вскрытом нападении следует искать самое опасное для соперника поле для отхода фигуры. В данном случае лучше всего атаковать чёрного короля. Что можно сделать как с поля f6, так и с поля g5. Если сходить на f6, то получится ещё и двойной удар на короля и ферзя — королевская вилка.

Реши задачу 2: мат в один ход

Макс: Что скажешь про задачку, Ева?

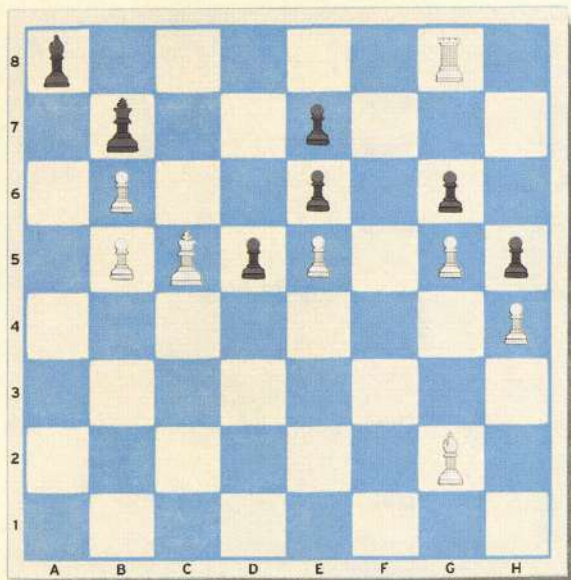
Ева: Очень лёгкие! Но я бы хотела потренироваться не фигуры забирать, а мат ставить.

Макс: Правильно мыслишь, ведь если не умеешь ставить мат, то и партию не выиграешь! Вот несколько задач на мат в один ход.

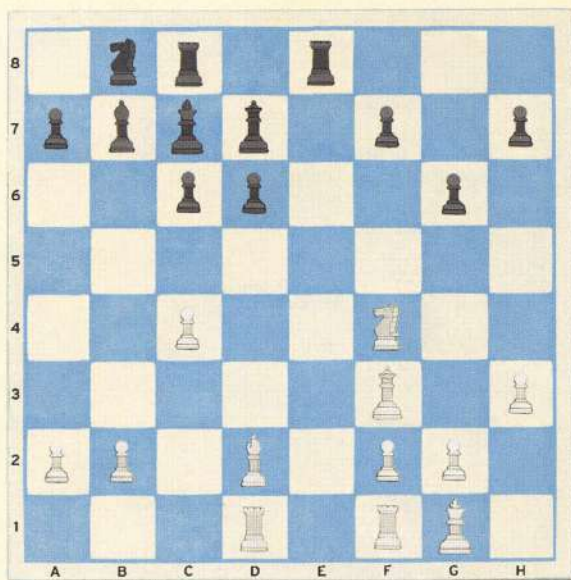
Ева: Это значит, что нужно поставить мат сразу, сделав лишь один ход?

Макс: Да, **во всех заданиях ход белых**. Дам небольшую подсказку: первая задача довольно хитрая, в ней нужно применить особый ход.

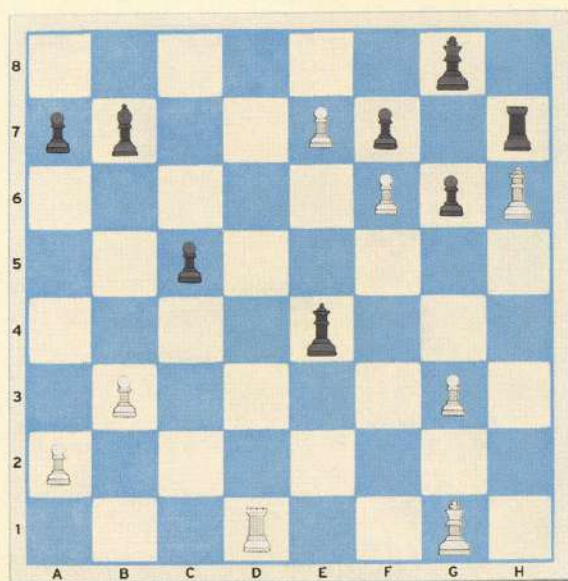
Задача 1:



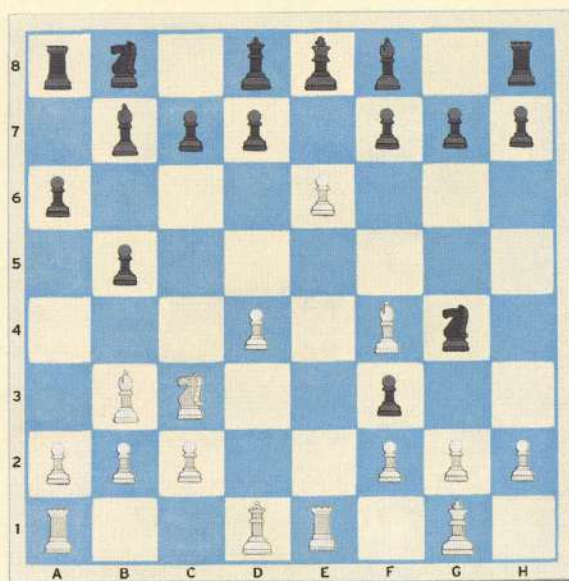
Задача 2:



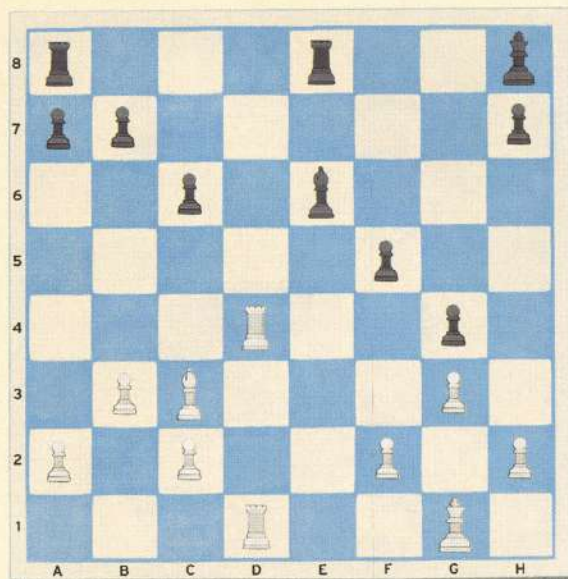
Задача 3:



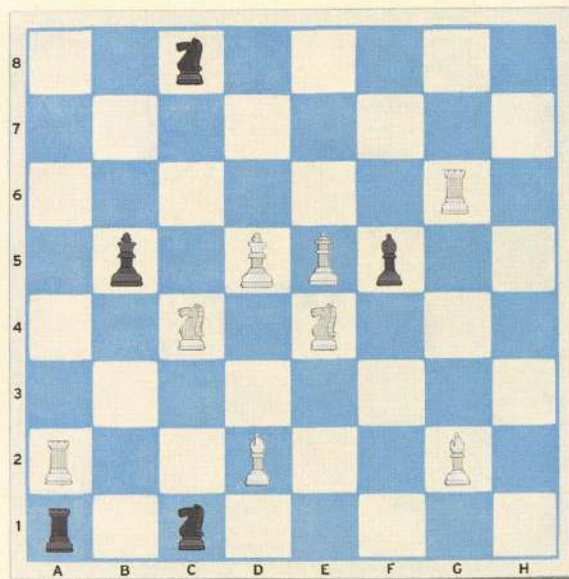
Задача 4:



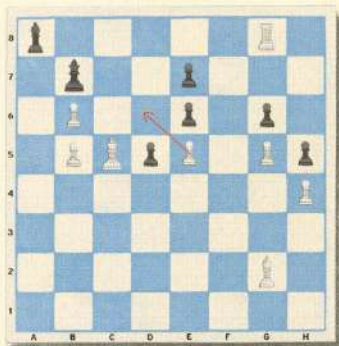
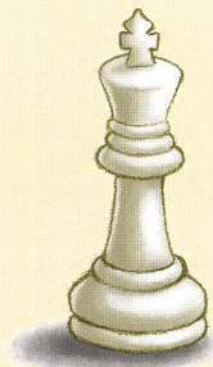
Задача 5:



Задача 6:



Мат в один ход: ОТВЕТЫ



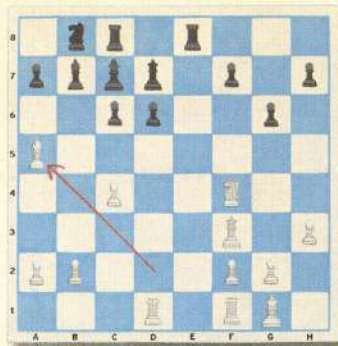
Ответ: e5xd6#

Задача 1:

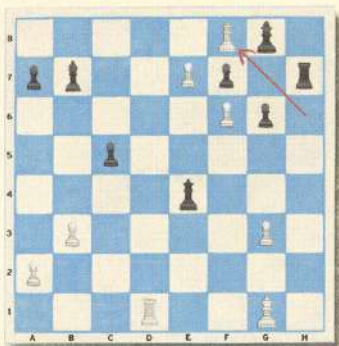
Как уже говорилось, эта задача с подвохом. Как можно убедиться, в данной позиции у белых есть только два шаха: Лb8+ и Сxd5+. Но в обоих случаях чёрные могут просто взять белую фигуру, поэтому легко прийти в недоумение: как же тут можно поставить мат? В два хода ещё возможно, но никак не в один! Однако следует вспомнить, какие в шахматах существуют особые ходы. И тогда вы обязательно догадаетесь, как поставить мат в один ход! Ну конечно же, нужно совершить **взятие на проходе!**

Задача 2:

Здесь задача полегче — нужно просто найти правильный шах. Как только вы убедитесь, что фигура не теряется, и король не может никуда уйти, задание решено.



Ответ: Ca5#



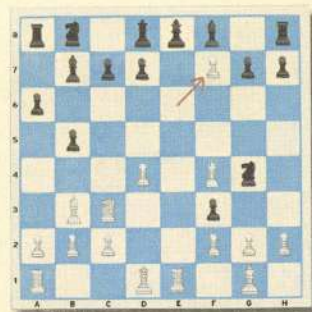
Ответ: Фf8#

Задача 3:

Когда у тебя есть ферзь и ты ищешь мат, полезно проверить соседние с неприятельским королём поля. Нередко бывает, что ферзь может сразу объявить мат на таком поле. В данной задаче как раз такой случай. На g7 мат не получается: хотя король и не в состоянии побить ферзя, зато это может сделать чёрная ладья. Поэтому...

Задача 4:

К цели ведёт **вскрытый шах**, в данном случае возникает **двойной шах**. Всегда обращайте внимание на скопления фигур на одной линии. Здесь чёрный король ещё не сделал рокировку и находится на одной вертикали с белой ладьёй. Для него это плохой знак. Белые могут поставить двойной шах и объявить мат.



Ответ: e6xf7#



Ответ: Лхg4#

Задачка 5:

Вновь используем **вскрытый шах**, правда, на этот раз двойного шаха нет. Ладья освобождает дорогу слону, который из засады атакует короля, но куда следует идти ладье?

Двойной шах соорудить не получается, поэтому ладье нужно переместиться на поле, с которого она будет контролировать как можно больше соседних с чёрным королём клеток. Не забывайте, что ей ничто не угрожает, пока король находится под ударом.

Задача 6:

Здесь позиция немного неестественная, слишком много всего происходит на доске. В такой ситуации приходится внимательно следить за тем, что делает каждая конкретная фигура. Не следует отводить фигуры, которые контролируют много полей вокруг короля. Если присмотреться, то вы увидите, что белый ферзь почти ничего не делает. У чёрного короля сейчас нет ходов, это означает, что любой шах может стать матом, главное не убирать фигуры, которые окружили неприятельского короля. Когда вы поймёте, что шах должен объявить ферзь, нужно будет отыскать такое нападение, которое будет невозможно заблокировать чёрными фигурами. Тогда-то и найдётся правильный ход.

Возможно, вы решили, что мат здесь вообще нельзя поставить, но если использовать вскрытый шах, то цель всё-таки достигается. Даже если ход делает король!



Ответ: Kpd4#

Ева: Вот это было действительно полезно, я узнала много нового! Я бы очень хотела посмотреть, как играют настоящие мастера, тогда я бы смогла многому у них научиться!

Макс: Ну что ж, я покажу тебе партию одного старого мастера. Его звали Пол Морфи, и он был родом из США.

Ева: Супер! Давай же, показывай, не тяни!

Партия мастера



Пол Морфи

—

граф Изуар
и герцог
Брауншвейгский

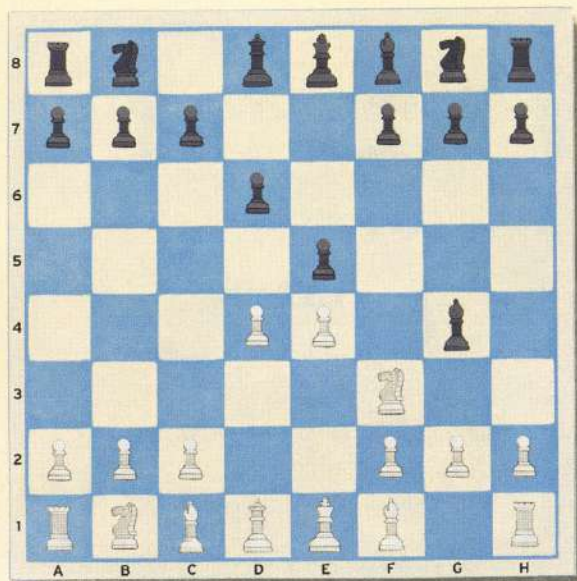
Пол Морфи — один из величайших шахматистов всех времён, гений атаки. Партия, которую мы сейчас увидим, проходила в весьма необычных условиях. В октябре 1859 года два аристократа, герцог Брауншвейгский и граф Изуар, были на представлении оперы «Севильский цирюльник» и решили сыграть партию в шахматы. Они оба были любителями, но играли достаточно прилично. Случилось так, что на этом представлении находился и Пол Морфи, и в антракте дворяне вызвали его на шахматный поединок!

Белые: Пол Морфи

Чёрные: Граф Изуар и герцог Брауншвейгский

1. e4 e5 2.Kf3 d6 3.d4 Cg4

Чёрные уже избрали не совсем верное продолжение. Последний ход не точен, так как чёрные будут вынуждены разменять своего слона. Так называемое «преимущество двух слонов» заключается в том, что, действуя совместно, слоны избавляются от главного недостатка — невозможности влиять на поля другого цвета. Поэтому здесь точнее было 3...Kf6 или 3...Kd7, сохраняя свою пару слонов.



4. dxe5 Cxf3

Теперь же слона приходится отдавать за коня, так как после 4...dxe5 5.Фxd8+ Kpxd8 6.Kxe5 белые выигрывают пешку.

5. Фxf3 dxe5

Сделано всего пять ходов, а белые уже сильно опережают соперника в развитии, к тому же у них **два слона**.

6. Сс4

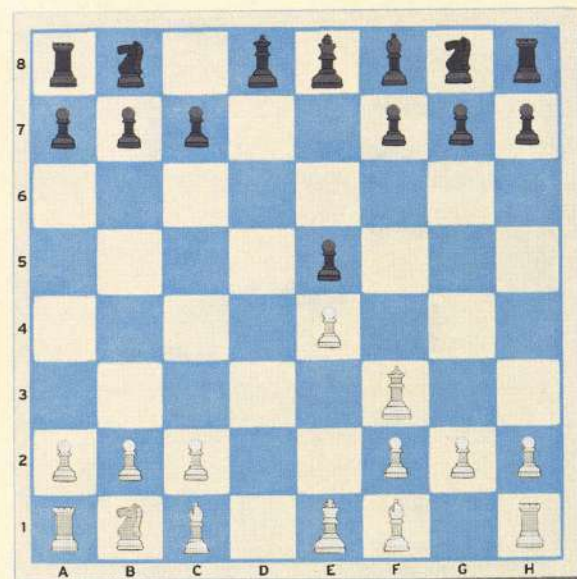
Слон выводится на сильную позицию, одновременно создавая прямую угрозу Фxf7#. Но есть и скрытая угроза — Фb3, сдвигая свои фигуры по диагонали.

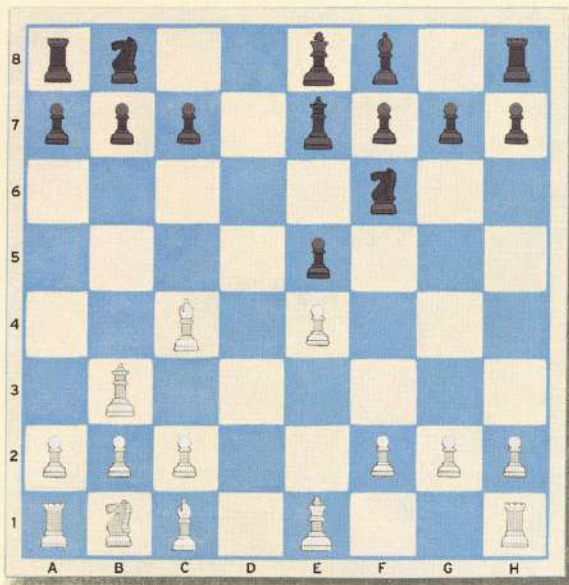
6...Kf6 7.Фb3!

Белые наносят двойной удар — под угрозой пешки на b7 и f7. У чёрных уже серьёзные трудности.

7...Фe7

Внешне странный ход, однако за ним кроется идея атаковать белые фигуры и вынудить размен ферзей, после чего чёрным уже не будут грозить большие опасности.





Чёрные надеются на 8.Фxb7, тогда они сыграют 8...Фb4+ и поменяют ферзей, ослабляя атаку белых.

У белых здесь много возможностей захватить преимущество, но Морфи придерживается базовых принципов игры в дебюте: он решает не брать пешку, а продолжить развитие своих сил. **8. Кc3!**

Здесь чёрные нашли возможность защитить свою пешку и сыграли **8...c6**

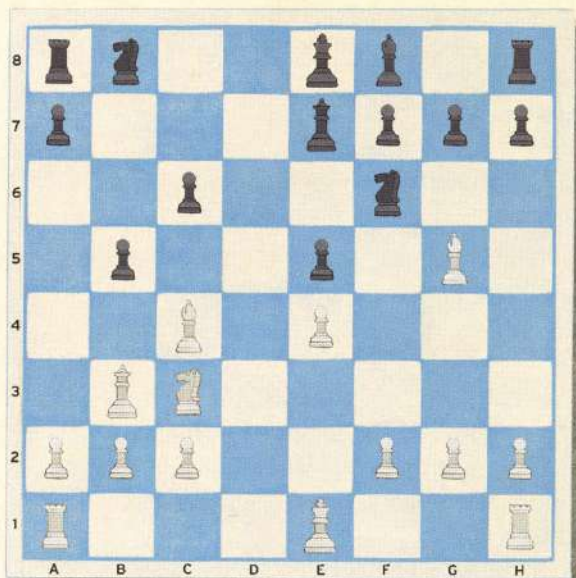
9. Cg5

Белые развили все свои лёгкие фигуры.

9...b5?

Чёрные же совершенно пренебрегают развитием — за что и будут наказаны.

Как же нужно было здесь действовать графу с герцогом? Вероятно, лучшее продолжение — 9...Фc7, освобождая дорогу чернополюному слону, что позволило бы развить фигуры королевского фланга и наладить взаимодействие сил чёрных. Разумеется, преимущество в любом случае на стороне белых, но оно не было бы таким подавляющим, как в партии.



10. Kxb5!!

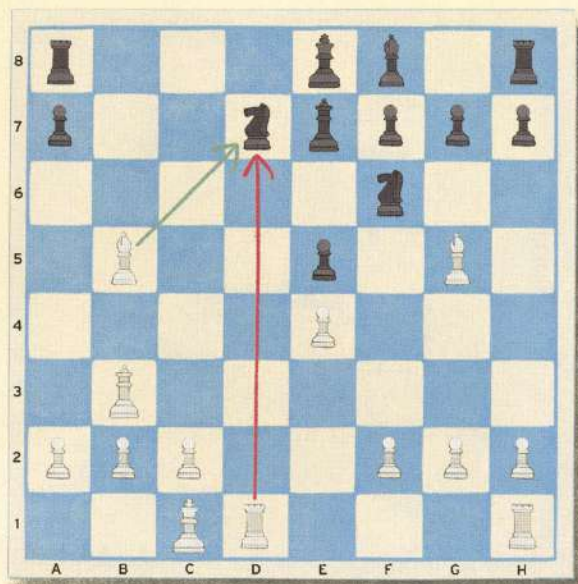
Пол Морфи замечает, что после исчезновения с доски белопольного слона на белые поля в лагере противника очень слабы, и немедленно пользуется возможностью проникнуть своим белопольным слоном в логово врага!

10...cxb5 11.Cxb5+ Kbd7 12.0-0-0!

Великолепный способ подключить к атаке ещё одну фигуру! Белые уже угрожают взять на d7, поскольку чёрный конь на f6 связан.

12...Лад8

Чёрные защищаются из последних сил! Другая попытка — 12...Фb4 — не годится, хоть чёрные и избавляются от связки коня f6. Тактический приём «уничтожение защитника» — 13.Cxf6 — приводит к выигрышу фигуры, так как конь на d7 остаётся без поддержки. Проигрывает даже 13...Фxb3 ввиду 14.Cxd7#!!

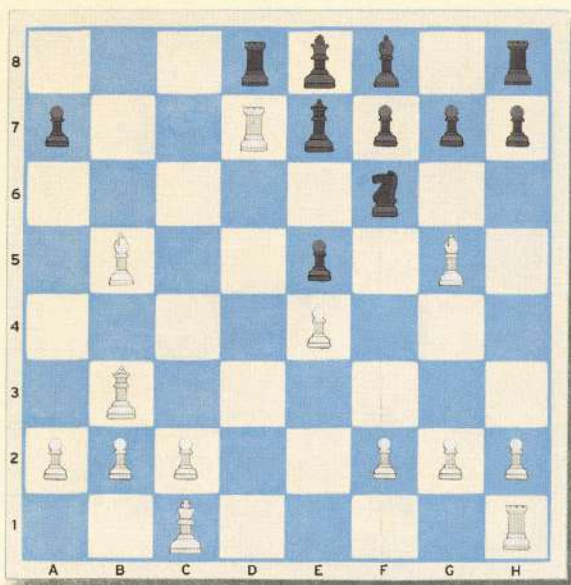


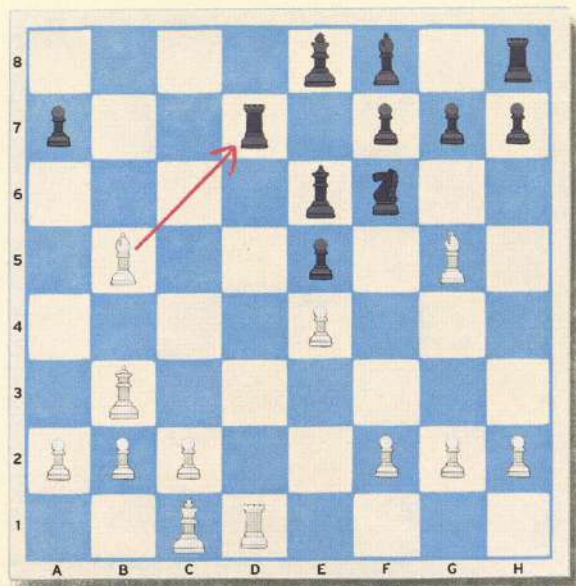
13. Лxd7!

Типичное для Морфи решение — жертва материала ради разрушения обороны противника.

К тому же в данном случае жертва Морфи лишь временная, поскольку 13...Лxd7 чёрная ладья попадёт под связку, и её можно будет забрать в любой момент. Однако обязан ли был Морфи действовать столь стремительно и дерзко? Что, если бы он не спеша сосредоточивал свои силы по вертикали «d» — 13.Лd2 и затем 14.Лhd1? Проблема в том, что чёрные тогда могли сыграть 13...Фb4, разменивая ферзей и сокращая число атакующих фигур, или даже 13...h6, пытаясь прогнать назойливого слона.

Ход Морфи действительно выглядит слишком агрессивным, но он чрезвычайно эффективен, это абсолютно оправданная жертва.





14. Лd1

Белые наращивают давление на ключевой пункт d7.

14...Фe6

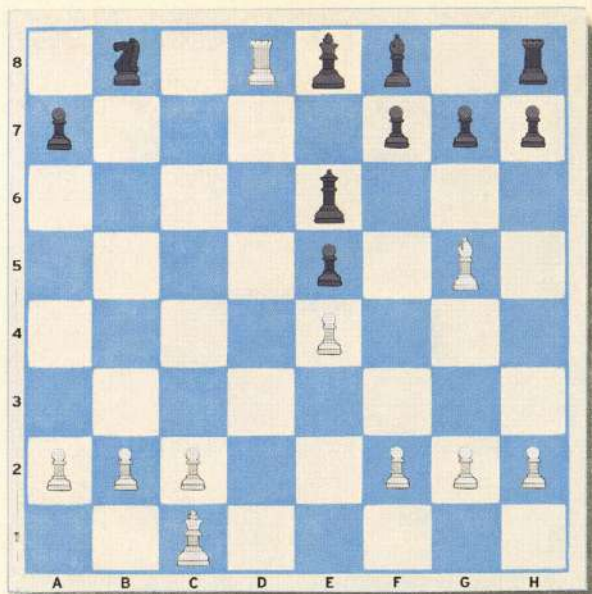
Вновь с идеей разменять ферзей в надежде снизить атакующий потенциал белых.

Однако чёрные просмотрели эффектную концовку: **15. Cxd7+**

Вилка ферзю и королю чёрных. Чёрные не хотят терять ферзя и поэтому отвечают **15...Kxd7**

Граф и герцог, без сомнения, не ожидали завершающего удара: **16. Фb8+!!**

Великолепная жертва. Она вынуждает ход **16...Kxb8**, на что следует **17. Лd8#** Мат!



Ева: Вот это да, Макс! Просто невероятно! Какая сложная комбинация! Я должна записать её, иначе могу забыть.

Макс: Правильно, именно так и делают профессиональные шахматисты.

Ева: Огромное тебе спасибо, Макс! В конце книги приводится бланк для записи партий, я теперь буду пользоваться такими каждый раз, когда буду играть в шахматы, даже с тобой!

Макс: Отличная идея!

Ева: Надеюсь, что всем понравилась эта книга, и ребята много узнали о шахматах. Я сама многому научилась!

Макс: И я тоже!

Ева: А если у вас что-то не будет получаться, пожалуйста, внимательно перечитайте главу за главой, и вскоре вы будете побеждать своих противников!



Бланк для записи шахматной партии

Соревнование:

Дата:

Результат:

Белые:

Чёрные:

#	Белые	Чёрные	#	Белые	Чёрные
1			26		
2			27		
3			28		
4			29		
5			30		
6			31		
7			32		
8			33		
9			34		
10			35		
11			36		
12			37		
13			38		
14			39		
15			40		
16			41		
17			42		
18			43		
19			44		
20			45		
21			46		
22			47		
23			48		
24			49		
25			50		

Словарь шахматных терминов

Атака (Нападение) — когда фигура находится на линии действия фигуры противника. Атакованная фигура не всегда находится под угрозой (см. **Угроза**).

Ахиллесова пята позиции — так в шахматах называют пункт f7 в лагере чёрных и пункт f2 в расположении белых. Это самые слабые места шахматных армий в начале игры.

Батарея — две или более фигур, контролирующих одну горизонталь, вертикаль или диагональ.

Вертикали — ряды полей, идущие снизу вверх на шахматной доске, обозначаются буквами.

Взаимодействие фигур — совместные действия двух или более фигур.

Взятие на проходе — особый ход, который может совершать пешка, когда добирается до пятой горизонтали: она может побить проходящую мимо неприятельскую пешку (первый ход на две клетки), как будто та сходила только на одно поле.

Вилка — одновременное нападение фигуры на две или более неприятельских фигур.

Вскрытое нападение — тактический приём, при котором одна фигура открывает нападение стоящей позади неё другой фигуры.

Вскрытый шах — разновидность **вскрытого нападения**, находящаяся в засаде фигура объявляет шах королю.

Выгодный размен — размен фигур, при котором одна из сторон выигрывает материал. Такой размен выгоден стороне, забирающей фигуру большей ценности.

Выигрыш качества — обмен ладьи на коня или слона.

Голова Быка — идеальное построение в дебюте. В соответствии с тремя золотыми правилами дебюта, это такое положение, в котором контролируется центр, король при помощи рокировки уведён в безопасное место, а все фигуры занимают отличные позиции для начала наступления.

Горизонтали — ряды полей, идущие слева направо на шахматной доске, обозначаются цифрами.

Два слона — когда оба слона имеются только у одного игрока, считается, что он имеет небольшое преимущество. Два слона вместе позволяют устранить главный недостаток этой фигуры — игру по полям только одного цвета.

Двойной удар — тактический приём, одновременное нападение на две фигуры противника. Известно также как **вилка**.

Двойной шах — тактический приём, разновидность **вскрытого шаха**: фигура, делающая ход, также нападает на короля.

Дебют — первая стадия шахматной партии, в которой главной целью является быстрее развитие фигур и рокировка.

Детский мат — мат в четыре хода из начального положения.

Диагонали — косые линии, идущие от одного края доски к другому, состоят из полей одного цвета. По диагоналям перемещаются слоны.

Жертва — отдача материала с целью получения определённых выгод, например объявления мата.

Королевский фланг — четыре **вертикали** правой половины доски — здесь в начале игры расположен король.

Лёгкие фигуры — слоны и кони.

Линейные фигуры — фигуры, которые могут полностью контролировать линию — ферзь, ладья и слон.

Линейный удар — тактический удар, напоминающий связку наоборот, с той разницей, что впереди находится более ценная фигура. При отступлении этой фигуры забирается стоящая позади неё менее ценная боевая единица противника.

Мат — положение, в котором пойман король противника: ему объявлен шах, а правило алфавита не помогает избавиться от нападения. Означает конец игры.

Мат газнокосилкой — способ матования одинокого короля двумя ладьями, напоминающий движения газнокосилки. Другое название — Загонная охота.

Материал — фигуры с учётом их ценности в баллах.

Матование методом огораживания — приём, применяемый для постановки мата одинокому королю силами ладьи и короля. Его идея состоит в том, чтобы постепенно отсекал поля у короля противника, пока тот не окажется на краю доски.

Миттельшпиль — вторая стадия шахматной партии, когда все фигуры уже развиты и каждая сторона приступает к реализации своего генерального плана.

Недостаточный материал (Истощение сил) — вид ничьей, при котором у обеих сторон недостаточно материала для того, чтобы соорудить мат королю противника.

Неполная связка — вид связки, при котором связанная фигура может делать ходы, однако обычно это не очень хорошо.

Нотация (шахматная запись) — запись шахматных ходов специальными символами.

Оппозиция — ситуация, когда король находится напротив друг друга через одно поле, обычно в окончаниях. Сторона, завладевшая оппозицией, имеет преимущество.

Отвлечение — тактический приём, при котором атака производится на защитника (см. **Уничтожение защитника**). Защитник отвлекается на другое поле, с которого больше не может выполнять свои оборонительные функции.

Пат — вид ничьей, при котором сторона, за которой очередь хода, не имеет возможных по правилам ходов, при этом её король не находится под шахом.

Полная связка — вид связки, при котором связанная фигура вообще не может ходить.

Поцелуй смерти — заключительный смертельный шах в упор ферзём при матовании одинокого короля силами ферзя и собственного короля.

Правило 50-ти ходов — вид ничьей, при котором обе стороны сделали 50 ходов без взятий и перемещений пешек.

Правило алфавита (применяется при защите от шаха) — три различных способа избавиться от шаха. **А** = Автозащита короля, **Б** = Блокировка шаха другой фигурой, **В** = Взятие атакующей фигуры.

Правило «Тронул-ходи» — правило игры в соревнованиях: если ты дотронулся до своей фигуры, то должен сделать ход этой фигурой.

Правило «Взялся-бей» — правило игры в соревнованиях: если ты дотронулся до фигуры противника, то должен взять её, если это возможно.

Превращение пешки — особый ход, который совершает пешка, когда добирается до края доски. Она «превращается» в другую фигуру по выбору играющего.

Размен — обмен фигурами одинаковой ценности.

Рентген — то же, что **линейный удар**.

Рокировка — особый ход, который вместе совершают король и ладья с целью увести короля в безопасное место. Король перемещается на два поля по направлению к ладье, а ладья перепрыгивает через короля и становится рядом с ним с другой стороны.

Связка — тактический приём, при котором фигура лишается подвижности. Существует два вида связки — см. **полная связка** и **неполная связка**.

Семейная вилка — одновременное нападение на короля, ферзя и ладью.

Слабое превращение — превращение пешки в любую другую фигуру, кроме ферзя.

Стратегия — приёмы, используемые в шахматах при планировании и принятии решений общего характера.

Тактика — приёмы и удары, применяемые в шахматах для выигрыша материала или постановки мата.

Троекратное повторение — вид ничьей, при котором одна и та же позиция повторяется в партии три раза, причём необязательно подряд.

Угроза — явное намерение осуществить нападение на следующем ходу.

Уничтожение защитника — распространённый тактический приём, заключающийся в устранении тем или иным способом (взятие, отвлечение, завлечение и др.) фигуры, выполняющей важную оборонительную функцию.

Ферзевый фланг — четыре вертикали левой половины доски, где в начале игры находится ферзь.

Шах — нападение на короля. Согласно правилам, от шаха необходимо защититься немедленно.

Эндшпиль — третья стадия шахматной партии, когда на доске остаётся мало фигур и игра близится к завершению.

Этикет — правильное поведение за доской: играя в шахматы, следует вести себя строго определённым образом.

Об авторе

Сабрина Шеваннес — известная шахматистка и преподаватель шахмат из Великобритании. Она играет в шахматы с 8 лет и является 10-кратной чемпионкой своей страны в различных возрастных группах. Сабрина Шеваннес — преподаватель шахмат в различных школах Лондона, тренер молодёжной команды Англии, а также организатор ряда шахматных соревнований (национальный чемпионат среди девочек, чемпионат Англии по быстрым шахматам среди женщин, соревнования по быстрым шахматам в Ричмонде и др.).

Указатель

- атака (нападение) 125
ахиллсова пята 82–86, 125
- батарея 86, 125
бесплатные фигуры 81
- вертикаль 11, 126
вечный шах 67
взаимодействие фигур 86, 125
взятие на проходе 54–57, 62, 112, 126
вилка 87, 88–89, 113, 126
вскрытое нападение/вскрытый шах 94–95, 113, 126
выгодный размен 81, 125
выигрыш материала 110–113
- голова быка 80, 125
голодные кони 34–35
горизонталь 11, 127
- два слона 119, 125
двойной удар 87, 88–89, 126
двойной шах 113, 126
дебют 78–80, 127
детский мат 82–85, 127
диагональ 12, 126
- жертва 97, 112, 113, 127
- загонная охота 98–103, 126
- история шахмат 8
- как начинать партию 78–80
компенсация 77
конь 30–35, 47, 62, 76–77
ничья 69, 70
ценность 60, 63, 81
координаты поля 12, 13
королевская вилка 89, 113
королевский фланг 126
король 36–39, 48, 76, 92
- ладья 18–21, 76, 79
расположение на доске 47
лёгкие фигуры 78–79, 127
линейные фигуры 90–91, 126
линейный удар 92–93, 94, 127
- мат 43, 63, 66, 125, 126
в один ход 114–117
недостаточный материал 69, 70
тактические приёмы 98–109
мат в четыре хода 82, 127
мат газонокосилкой 98–103, 126
мат лесенкой 98–103
математика 81
матование методом огораживания 108–109, 125
минные поля 39
mittelshpиль 78, 127
Морфи, Пол 118–122
- недостаточный материал (истощение сил) 69, 70, 126
незащищённая фигура 81
неполная связка 90–91
ничья 66–71
нотация 76–77, 127
- оппозиция 106–107
отвлечение 97, 125
охота на пешки 20–21, 25
- пат 66, 106, 127
пешечный бой 17–18
пешка 14–17, 49, 62, 77
превращение 58–59, 62, 69, 103
покушение 40–43
подсчёт баллов 60–61
полицейские и грабители 28–29
поцелуй смерти 107, 126
правило 50-ти ходов 70, 125
правило «взялся-бей» 64–65
- правило «тронул-ходи» 64, 65, 127
превращение пешки 103, 127
приём «следуем тению» 104–105
прыжок коня 35
- размен 81, 126
рентген 92, 127
рокировка 44–45, 50–53, 63, 79, 125
- связка 90–91, 94, 113, 125, 127
семейная вилка 89, 126
слабое превращение 59, 127
слон 22–25, 48, 60, 63, 76, 81
стратегия 51, 75, 127
- тактические приёмы 51, 81, 88–95, 127
трократное повторение 67, 125
турнир 72–75
угроза 87, 127
- уничтожение защитника 96–97, 112, 127
условные обозначения 77
- ферзь 26–29, 48, 63, 76
превращение пешки 103
ферзевый фланг 45, 127
- ценность 60, 63, 81
- часы шахматные 74
- шах 41–42, 63, 87, 125, 126
и рокировка 52
вскрытый шах 94–95
шахматная доска 10–13, 46–49
шахматный язык 13, 76–77
- эндшпиль 78, 107, 126
этикет 63–65, 73, 126



Привет,
меня зовут
Ева!

А меня
Макс!



Мы
расскажем вам
все о лучшей
игре в мире -
ШАХМАТАХ!

Мы любим шахматы, потому что это **веселая игра**
и **настоящее соревнование**, а еще они научат тебя
концентрироваться на делах.

Когда ты прочтешь эту книгу, то будешь знать все:

- 👑 о фигурах и о том, **как они ходят**
(и как пешки могут сотворить волшебство!)
- 👑 **множество особых уловок**, которые
помогут тебе выиграть
- 👑 о том, что такое **шахматный турнир**
и как на нем играть

Также мы припасли **сложные задачки**,
которые помогут тебе лучше понять игру.

С нашей книгой ты станешь
ВЫДАЮЩИМСЯ шахматистом в два счета!

ISBN 978-5-699-78107-2



9 785699 781072 >