



Григорий Левенфиш

КНИГА

начинающего
ШАХМАТИСТА

 **альпина**
ПАБЛИШЕР



Григорий Левенфиш

Книга начинающего шахматиста

«Альпина Диджитал»

Левенфиш Г. Я.

Книга начинающего шахматиста / Г. Я. Левенфиш —
«Альпина Диджитал»,

Книга Григория Левенфиша – признанная классика и, пожалуй, лучший учебник по шахматам для начинающих любого возраста. По ней учились десятки тысяч шахматистов, многие из которых стали гроссмейстерами и чемпионами мира. С помощью этой книги вы сможете увидеть и оценить всю красоту великой игры.

Содержание

Предисловие к первому изданию	8
Глава 1	9
Шахматная доска	9
Фигуры	12
Ходы фигур и пешек	14
Взятие фигур и пешек противника	16
Глава 2	21
Шах. Мат. Пат. Вечный шах	21
Рокировка	35
Шахматная нотация	38
Шахматная терминология	40
О некоторых принципах шахматной игры	41
Глава 3	48
Мат одинокому королю	48
Мат двумя ладьями	49
Мат ферзем	52
Мат ладьей	55
Мат двумя слонами	61
Конец ознакомительного фрагмента.	63

Григорий Левенфиш

Книга начинающего шахматиста

Г. Я. Левенфиш

КНИГА
начинающего
ШАХМАТИСТА



альпина
ПАБЛИШЕР

Руководитель проекта *Л. Разживайкина*
Научный редактор *С. Судаков*
Технический редактор *А. Брей*
Корректор *Е. Аксёнова*
Компьютерная верстка *К. Свищёв*
Дизайн обложки *Ю. Буга*

© Г. Я. Левенфиш, наследники, 2017

© ООО «Альпина Паблишер», 2017

Все права защищены. Произведение предназначено исключительно для частного использования. Никакая часть электронного экземпляра данной книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в сети Интернет и в корпоративных сетях, для публичного или коллективного использования без письменного разрешения владельца авторских прав. За нарушение авторских прав законодательством предусмотрена выплата компенсации правообладателя в размере до 5 млн. рублей (ст. 49 ЗОАП), а также уголовная ответственность в виде лишения свободы на срок до 6 лет (ст. 146 УК РФ).

* * *

Предисловие к первому изданию

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

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

Глава 1

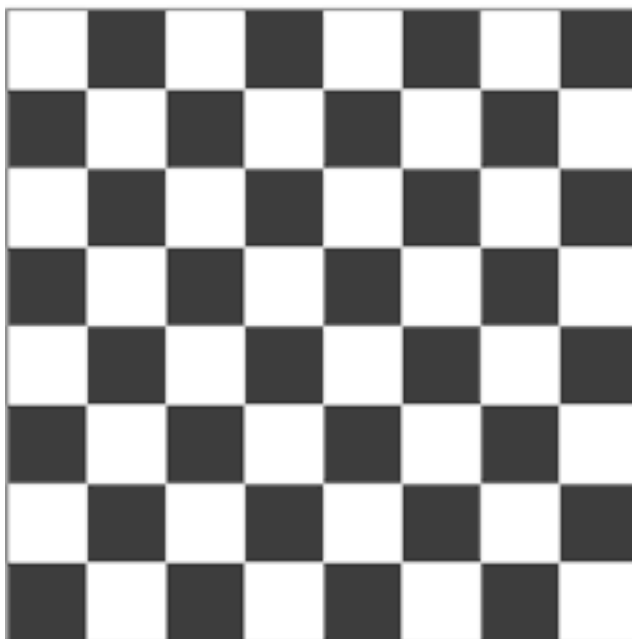
Шахматная доска и фигуры

Шахматная доска

Шахматная партия ведется обычно двумя противниками (партнерами)¹. Один из противников играет белыми фигурами, а другой – черными.

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

№ 1



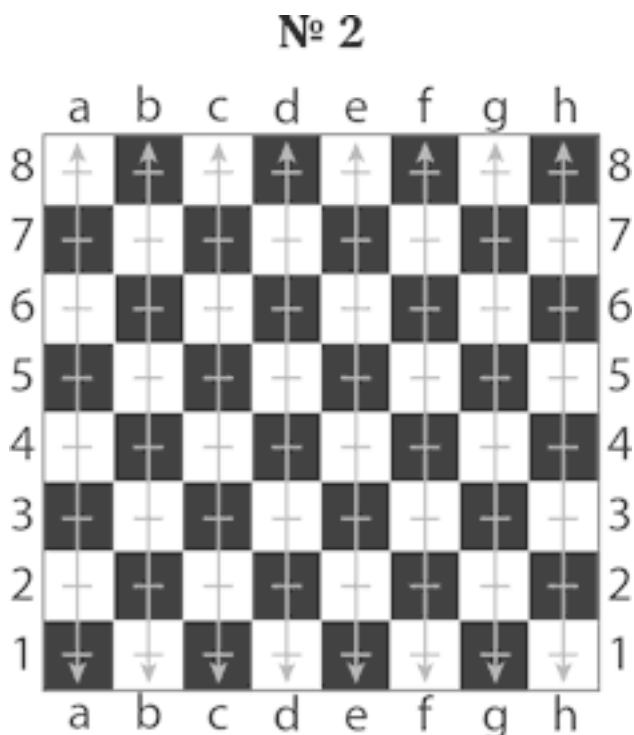
Шахматная доска при игре должна быть расположена так, как указано на диагр. 1. Отметим, что на диаграммах в начальном положении белые фигуры всегда расположены внизу, а черные – вверху. Нижнее угловое поле с правой стороны играющего должно быть белое.

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

Если через каждые 8 клеток, идущих от одного противника к другому, провести линию, то получится 8 линий, указанных на диагр. 2 стрелками. Эти линии обозначаются буквами латинского алфавита: a, b, c, d, e, f, g, h. Крайняя левая линия от играющего белыми фигурами или, что то же самое, крайняя правая от играющего черными фигурами будет линия

¹ Участвовать с каждой стороны может и группа лиц – такие партии называются консультационными.

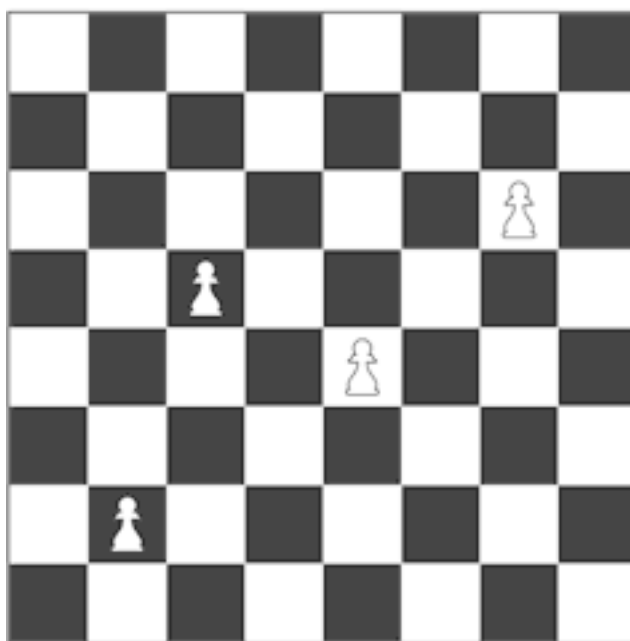
«а», следующая – «b» и т. д. Так как на шахматной диаграмме линии идут сверху вниз, их называют вертикалями.



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

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

№ 3



Следовательно, угловые поля у играющего белыми фигурами обозначаются a1 и h1, у играющего черными фигурами – a8 и h8. Кроме вертикалей и горизонталей, через поля одинакового цвета можно провести косые линии, называемые диагоналями. Например, через b4 проходят две диагонали: a3–b4–c5–d6–e7–f8 и e1–d2–c3–b4–a5. Сокращенно эти диагонали обозначаются так: a3–f8 и e1–a5. Через поле d7 проходят диагонали a4–e8 и h3–c8, а через поле a8 – только одна диагональ h1–a8.

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

Упражнения

1. Положите доску так, как будто вы играете белыми фигурами. Найдите на доске поля d4, f7, c3, e5, g6, g4.
2. Найдите со стороны играющих черными фигурами поля c6, h2, d3, a5, g2, f8.
3. Добейтесь того, чтобы находить любые поля без задержки как со стороны играющих белыми фигурами, так и со стороны играющих черными фигурами.
4. Не глядя на доску, определите цвет полей c3, h5, d6, b4, f7, a2, e7, g3.
5. Не глядя на доску, назовите все поля, составляющие диагональ h2–b8; d1–h5.
6. Не глядя на доску, назовите диагонали, проходящие через поле d5, и укажите составляющие их поля.

Фигуры

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

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

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

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

Первоначальная расстановка фигур на доске показана на диагр. 4.

№ 4



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

Таким образом, положение черных фигур на доске не является полностью симметричным, а только зеркальным отображением белых.

Упражнения

Прodelайте следующие упражнения.

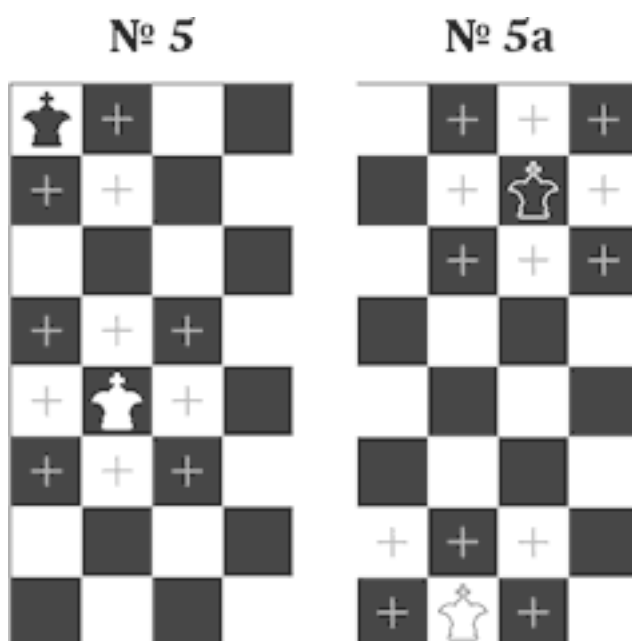
1. Назовите поля, на которых стоят в начальном положении белые кони, черные слоны, белый ферзь, черный король. Повторите это упражнение, смотря на доску со стороны черных.
2. Не глядя на доску, назовите расположение черных и белых фигур и пешек в начале игры.
3. Вы играете черными. Назовите поле в пятом,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

Ходы фигур и пешек

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

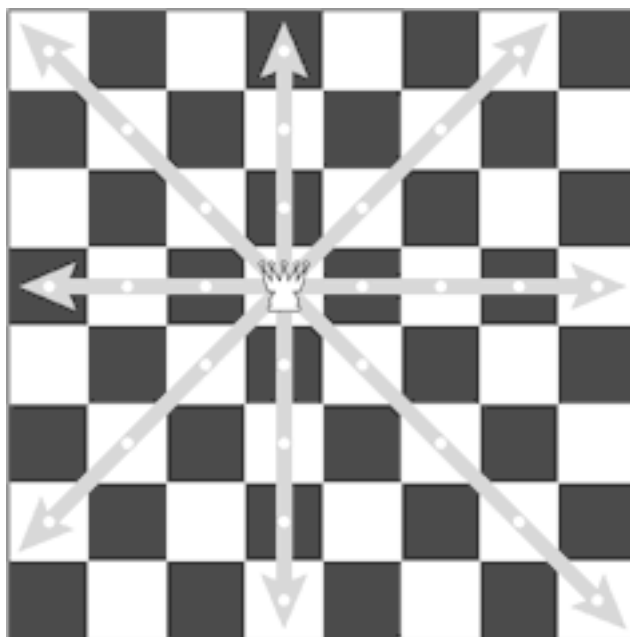
Король ходит на любое соседнее поле по горизонтали, вертикали и диагонали, следовательно, перемещается только на одну клетку. На диагр. 5 и 5а поля, на которые может пойти король, отмечены крестиками.

Король, стоящий на b4, так же как и король, стоящий на g7, имеет выбор из восьми ходов. Если король находится на поле f1, он имеет выбор только из пяти полей, а с поля a8 – только из трех полей.



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

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

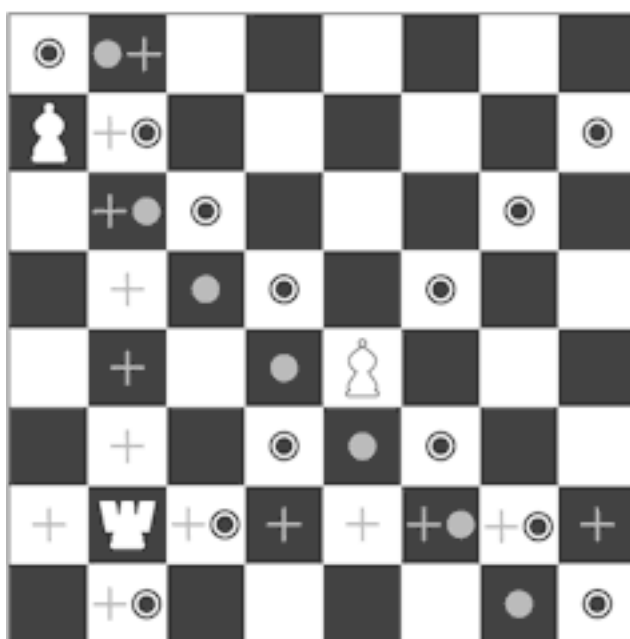


На рисунке белыми точками обозначены все поля, на которые может пойти ферзь с поля d5. Таких ходов окажется 27. В распоряжении ферзя, стоящего на краю доски или в углу, имеется 21 поле. Ферзь – самая подвижная и поэтому самая сильная фигура.

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

Один из двух имеющихся у каждой стороны слонов может, очевидно, ходить только по белым полям, другой – только по черным. Первый слон называется белопольным, второй – чернопольным. Обратите внимание на то, что ладья с любого поля доски имеет 14 ходов, тогда как слон может иметь, в зависимости от положения на доске, от 7 до 13 ходов.

№ 6



Взятие фигур и пешек противника

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

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

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

№ 7



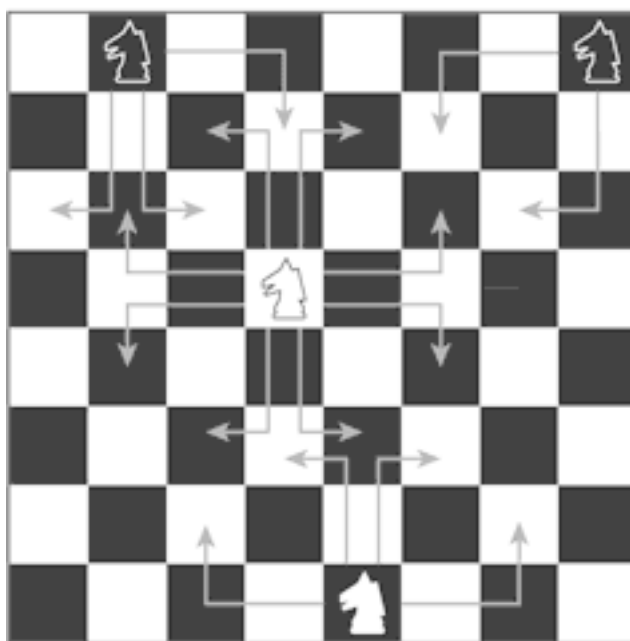
У белого ферзя всего 18 ходов, в том числе он может брать на c7 и e7; у черного ферзя 17 ходов, в том числе взятия на c1 и d7.

Ладья c1 имеет 12 ходов, она может взять на c7; ладья e4 – 11 ходов и в том числе взятие на e7; ладья b6 – 10 ходов, она может брать на b4 и на g6; ладья f7 – 7 ходов.

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

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

№ 8

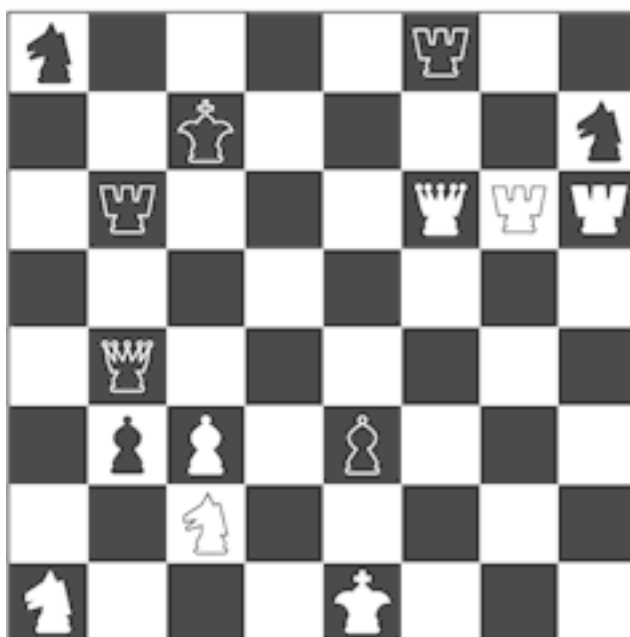


На диагр. 8 конь d5 может пойти на 8 полей, указанных стрелками, а именно: на c3, e3, f4, f6, e7, c7, b6, b4; конь e1 имеет 4 хода: на c2, d3, f3, g2; конь b8 – 3 хода: на a6, c6, d7; конь h8 – 2 хода: на f7 и g6.

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

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

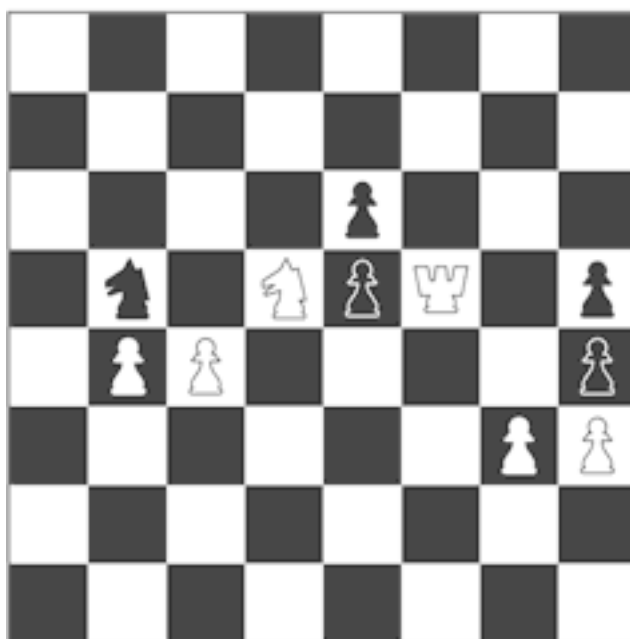
№ 9



В позиции на диагр. 9 конь с2 может взять ферзя b4 (перепрыгивая через слонов), или слона e3, пойти на a3 и d4, но не на a1 или e1, так как эти поля заняты своими фигурами. Конь a1 может только взять слона b3. Конь h7 может взять ферзя f6 или пойти на g5, перепрыгивая через ладьи, но не на поле f8, занятое своей ладьей. Конь a8 не имеет ни одного хода.

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

№ 10



На диагр. 10 пешка b4 не имеет ходов: ее затормозил (заблокировал) черный конь. Пешка c4 может пойти на c5 или брать черного коня на b5; у пешки e6 нет ходов (ей мешает своя пешка e5), но есть два взятия: на d5 или f5. У пешек h5 и h3 нет ходов, у пешки h4 есть только взятие на g3. В свою очередь, пешка g3 может взять на h4 или же пойти на g4. Пешка e5 может пойти на e4.

Следует твердо усвоить еще следующие правила о ходах пешек:

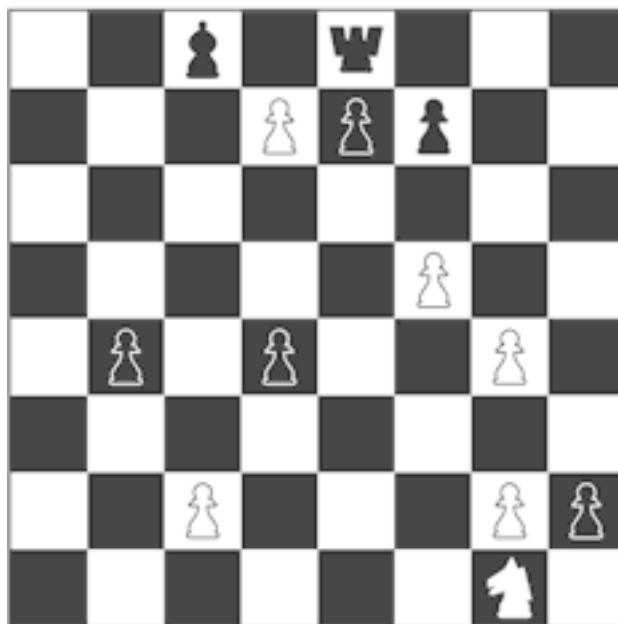
1. Пешка в начальной позиции (т. е. когда белая пешка находится во втором ряду, черная – в седьмом ряду) может свой первый ход сделать по желанию играющего на две клетки вперед (двойной ход). На диагр. 11 пешка c2 может пойти на c3 или на c4, пешка e7 – на e6 или e5. Пешке g2 пойти на два поля вперед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

2. Если пешка делает с начальной позиции двойной ход и становится рядом по горизонтали с пешкой противника, то она может быть взята «на проходе», так как прошла поле, находящееся под ударом этой пешки. Если на диагр. 11 белые пойдут пешкой c2 на c4, то черные могут ее взять «на проходе» любой из двух пешек – b4 или d4. При этом черная пешка станет на поле c3, т. е. берет белую пешку так, как будто та пошла не на два, а на одно поле вперед. Если черная пешка e7 пойдет на e5, то белые могут взять ее «на проходе» пешкой f5, причем после взятия пешка f5 станет на e6.

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

3. Пешка, вступающая на последнюю горизонталь (значит, белая – на восьмую, а черная – на первую), должна быть превращена в одну из фигур своего цвета, т. е. в ферзя, ладью, слона или коня. На диагр. 11 пешка h2 может пойти на h1 или взять на g1, причем в том и другом случае она должна быть превращена в черную фигуру. Таким же образом пешка d7 может взять на c8 или на e8 или пойти на d8. Во всех случаях она превращается в белую фигуру.

№ 11



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

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

Упражнения

1. Укажите наименьшее число ходов, которое необходимо пешке для того, чтобы из начального положения превратиться в ферзя.
2. Поставьте такую позицию на доске, чтобы белая пешка d2 имела выбор из четырех разных ходов.
3. Сколько ходов потребуется, чтобы переместить ладью с поля b1 на поле h7?
4. Во сколько ходов конь с поля c3 попадает на поля c4, d4, c6? Найдите все ходы коня сначала на доске, затем в уме, не передвигая коня, и, наконец, попытайтесь, не глядя на доску, представить себе коня на c3 и те поля, на которые он становится, прежде чем попадает на

поля c5, d4, c6. Не глядя на доску, запишите все промежуточные поля, а потом проверьте правильность записи.

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

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

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

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

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

10. Может ли ладейная пешка «а» оказаться на линии «е» и каким образом?

11. Может ли создаться такое положение в партии, чтобы белые пешки стояли на g2, h2, h3?

12. Без доски определите, где больше подвижность ферзя и слона – в центре доски или в углу.

Обращаем внимание читателя, что отчетливое и ясное представление в уме каждого поля доски совершенно необходимо и является предпосылкой для успешного усвоения дальнейшего материала книги.

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

Глава 2 Правила игры

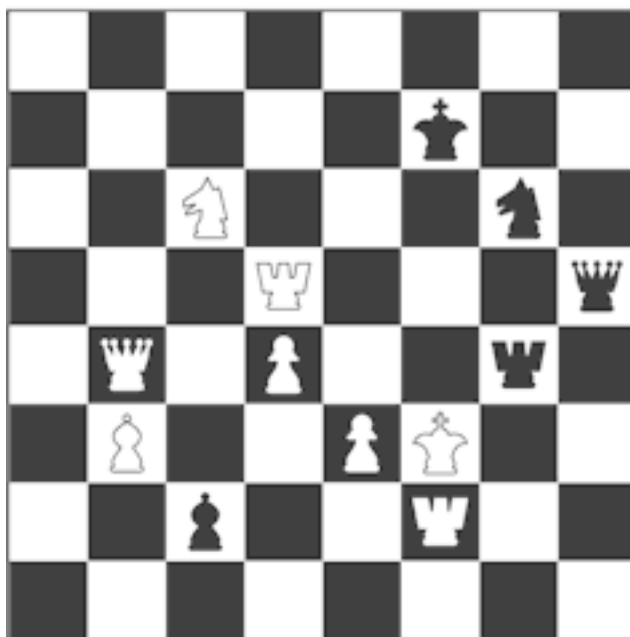
Шах. Мат. Пат. Вечный шах

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

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

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

№ 12



В позиции на диагр. 12 белый король имеет только один ход на e2; черный король имеет в своем распоряжении 5 полей. Если ход белых, они могут дать шах черному королю разными способами, например: белый ферзь – ходами на b7, e7 или f8, конь – ходами на d8

или e5. При любом ходе ладьи d5, например на a5, открывается нападение слона на черного короля. Такой шах называется **вскрытым**, так как угрозу королю противника создает не та фигура, которая сделала ход, а та, которая стояла за ней. Вскрытый шах королю черных также получается при ходе королем на e2. Если пойти ладьей d5 на поле f5 или d7, то черный король окажется одновременно под ударом двух белых фигур – ладьи и слона. Такой шах называется **двойным**.

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

Какие средства защиты возможны от шаха?

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

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

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

Если дать шах ладьей на f5, то слон b3 и ладья f5 могут быть взяты в отдельности черными фигурами, но одним ходом уничтожить обе фигуры нельзя, поэтому черный король должен отступить на g7 или на e8. Если черные при своем ходе, поставив ладью на f4, дадут двойной шах, то белому королю придется скрыться на g2 или g3. При двойном шахе ладьей на g3 единственный ответ белых – взятие королем ладьи g3. В данном случае, взяв ладью, белые уводят короля и сами дают вскрытый шах.

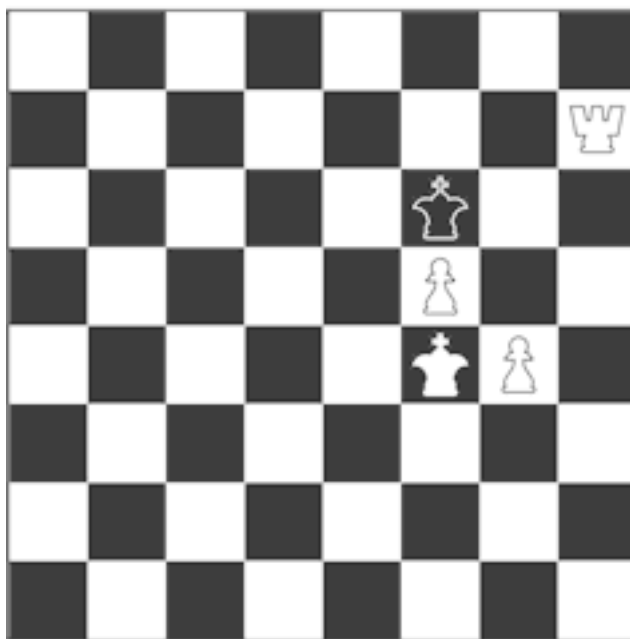
Однако бывают положения, когда ни один из рассмотренных способов защиты от шаха неосуществим. Предположим, что на диагр. 12 черные сыграют ладьей на g5. Тем самым они дают вскрытый шах ферзем, одновременно защищая его от удара ладьи d5. Куда бы ни отступил белый король, он попадает под удар черных фигур. Заслониться белым нечем. Такой шах, после которого неизбежно взятие короля на следующем ходу, называется **матом**. Тот, кто дал мат, считается победителем партии.

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

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

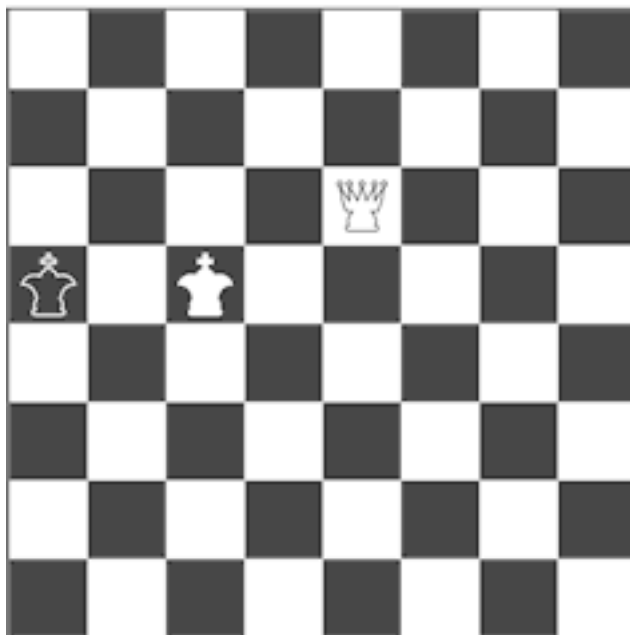
Приводим несколько позиций, в которых одна из сторон может дать мат в один ход.

№ 13



Белые дают мат в один ход

№ 14

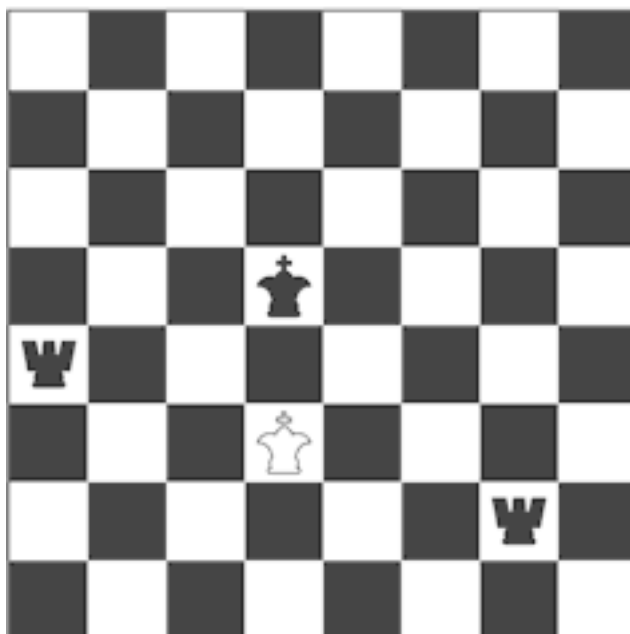


Белые дают мат в один ход

На диагр. 13 короли f4 и f6 отнимают друг у друга три поля: e5, f5, g5; на диагр. 14 короли a5 и c5 отнимают друг у друга поля b4, b5, b6, на диагр. 15 короли d3 и d5 отнимают друг у друга поля c4, d4, e4. Такое противостояние королей – через клетку по вертикали или горизонтали – называется **оппозицией**. Больше трех полей король не может отнять у

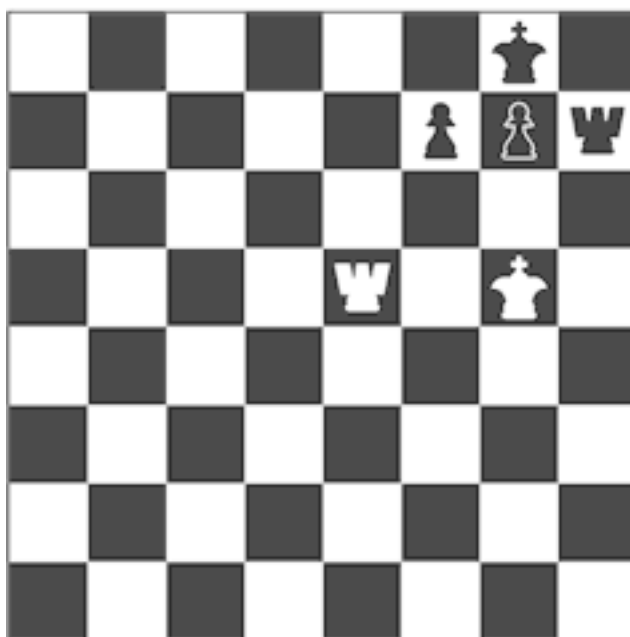
вражеского короля. Оппозиция королей играет большую роль в шахматной теории и не раз будет встречаться в дальнейшем.

№ 15



Черные дают мат в один ход

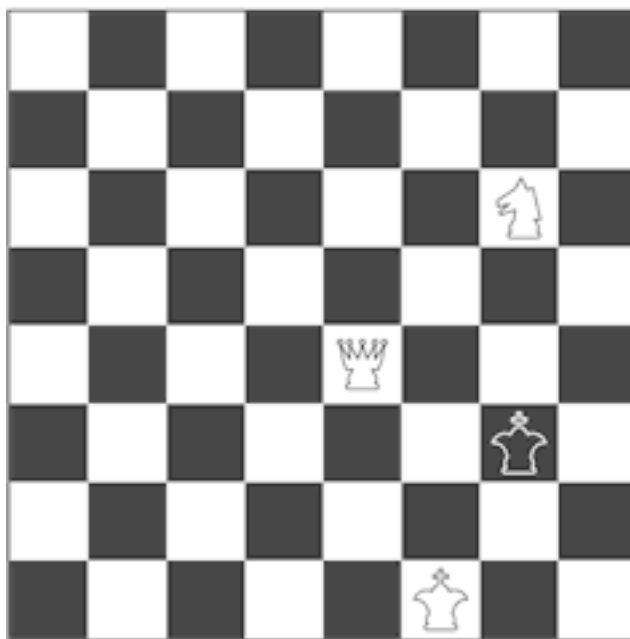
№ 16



Белые дают мат в один ход

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

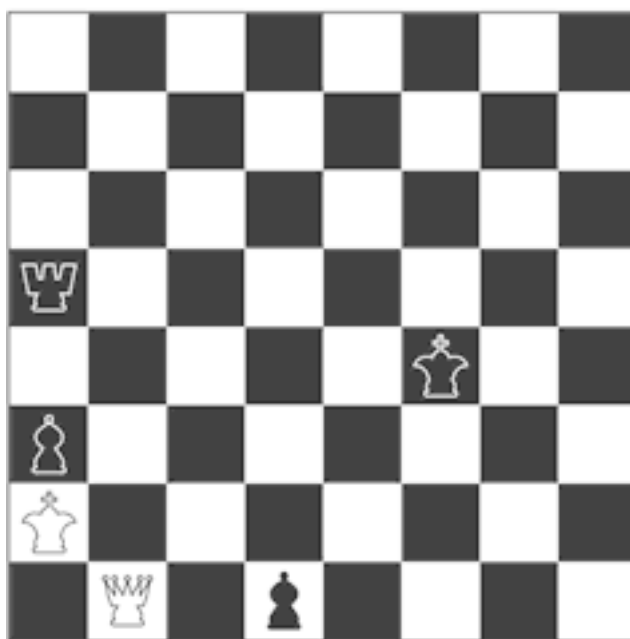
№ 17



Белые дают мат в один ход

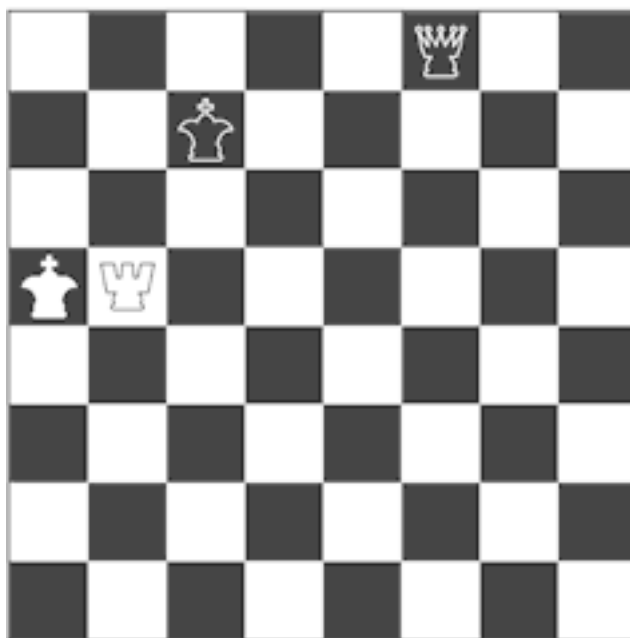
На диагр. 17 матующий ход ферзем на g2 возможен, так как ферзь встал под защиту своего короля. Ферзь отнял шесть полей и атаковал поле g3. Два оставшихся поля – f4 и h4 отнял белый конь. Видоизмените матующую позицию так, чтобы поля f4 и h4 были отняты белым слоном или же заблокированы черными пешками.

№ 18



Черные дают мат в один ход

№ 19

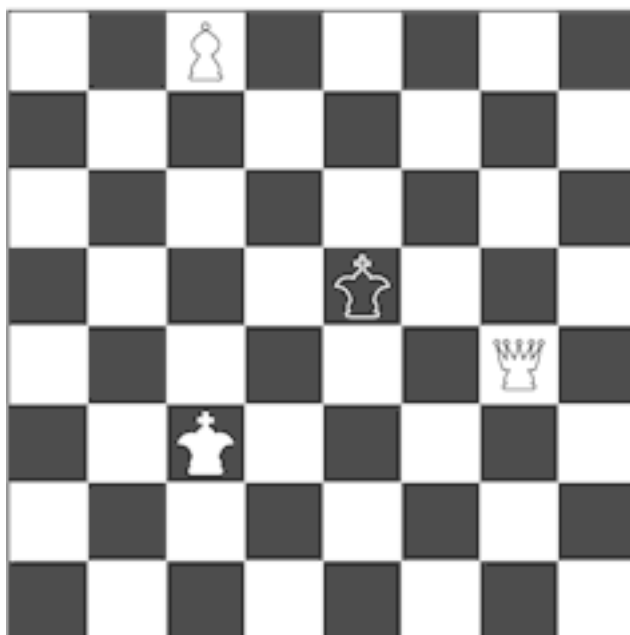


Черные дают мат в один ход

Диагр. 20. И здесь, как на диагр. 17, матующий ход ферзем Фd4 возможен потому, что ферзь становится под защиту короля. Поля e6 и f5 отняты слоном c8. Замените слона белым

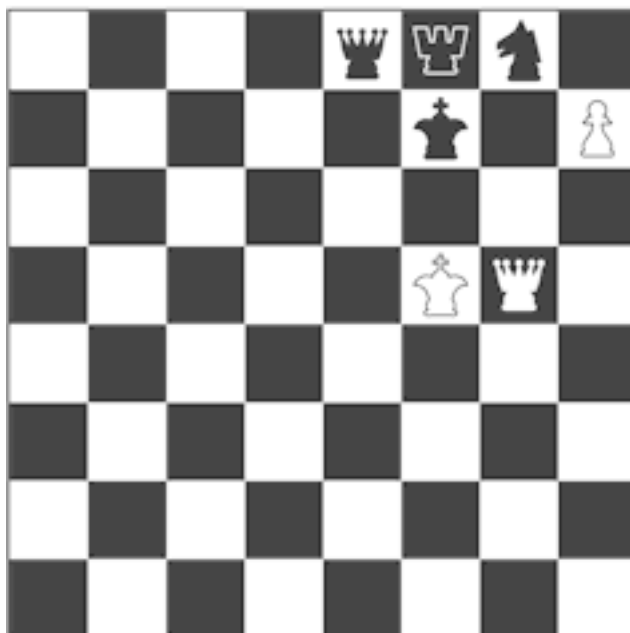
конем. Где он должен стоять, чтобы отнять поля e6 и f5? Запомните позицию мата на диагр. 20.

№ 20



Белые дают мат в один ход

№ 21



Белые дают мат в один ход

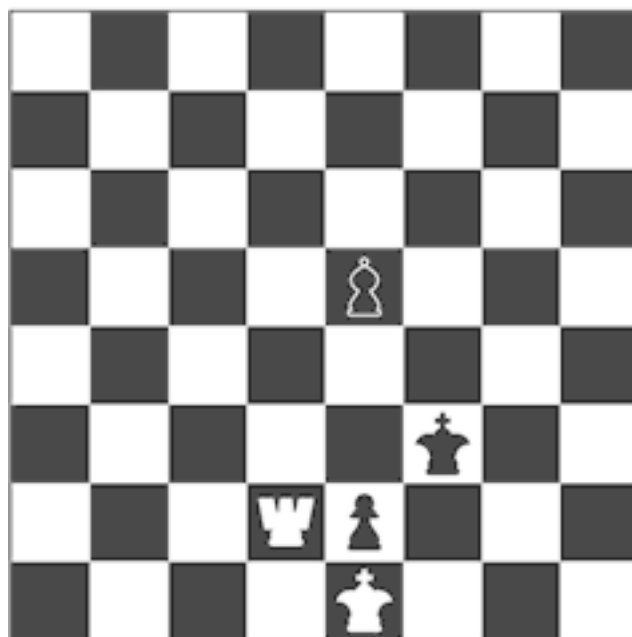
№ 22



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

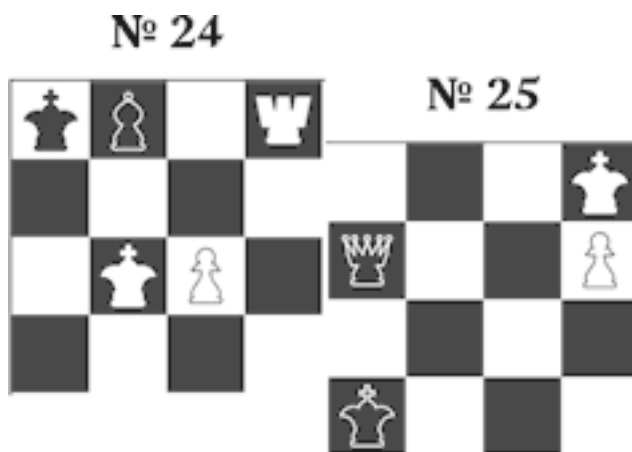
Вернемся еще раз к диагр. 13. Вместо матующего хода пешкой на g5 белые могли пойти ладьей на a7 или b7. Черные должны сделать ответный ход. Но при любом ходе черный король попадает под удар белого короля, или ладьи, или пешки. Разница между ходом пешкой на g5 и ладьей на a7 заключается в том, что ход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

№ 23



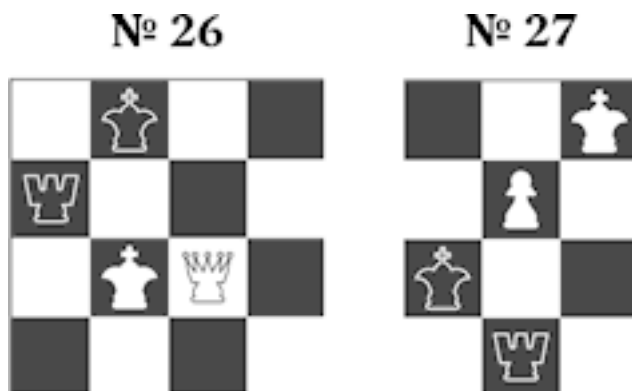
Рассмотрим теперь позицию на диагр. 23. Ход черных. Легко догадаться, что они могут дать мат ходом слона на g3. Что же случится, если черные пойдут слоном не на g3, а на c3? Белый король не имеет ни одного хода. Ладья также не может двигаться, так как король белых окажется под ударом. Как говорят, ладья связана слоном. Белые не имеют ходов.

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



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

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



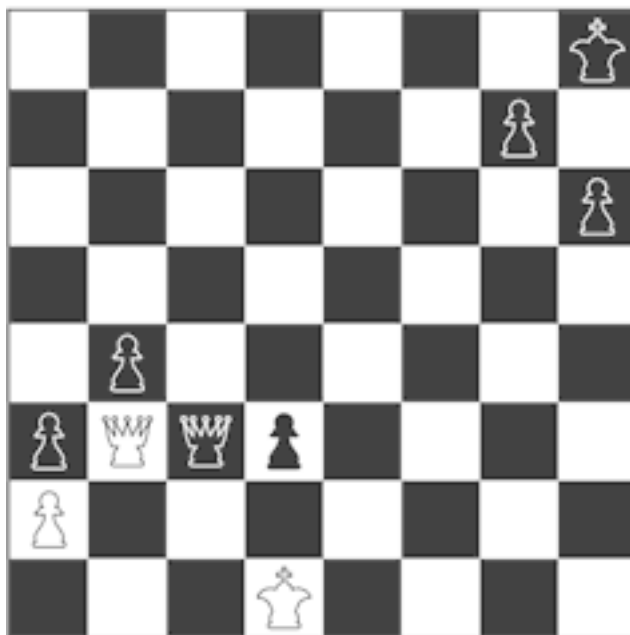
В позиции на диагр. 26 черные спасаются от поражения ходом ладьи на a6 с шахом. После взятия ладьи королем черным пат; при отступлении короля ладья возьмет ферзя.

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

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

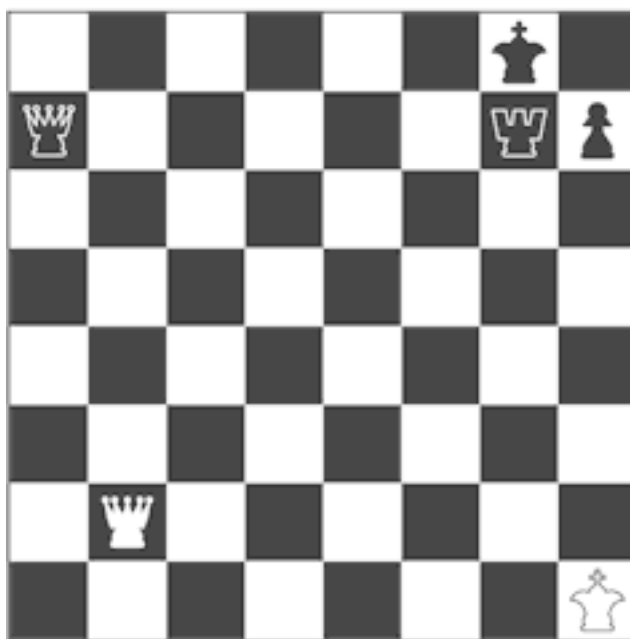
В позициях на диагр. 28 и 29 материальное соотношение в пользу черных. Тем не менее в обоих случаях белые могут спасти партию, вынудив пат. Решите эти примеры сами.

№ 28



Белые вынуждают пат

№ 29



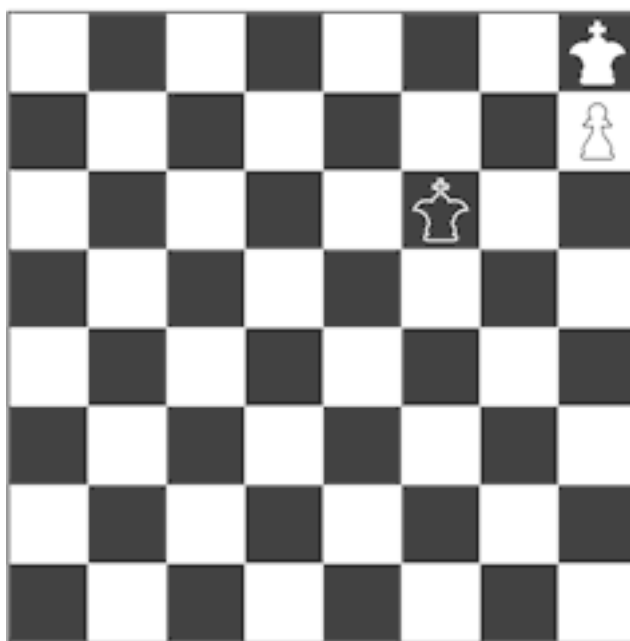
*Белые вынуждают пат
или выигрывают ферзя*

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

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

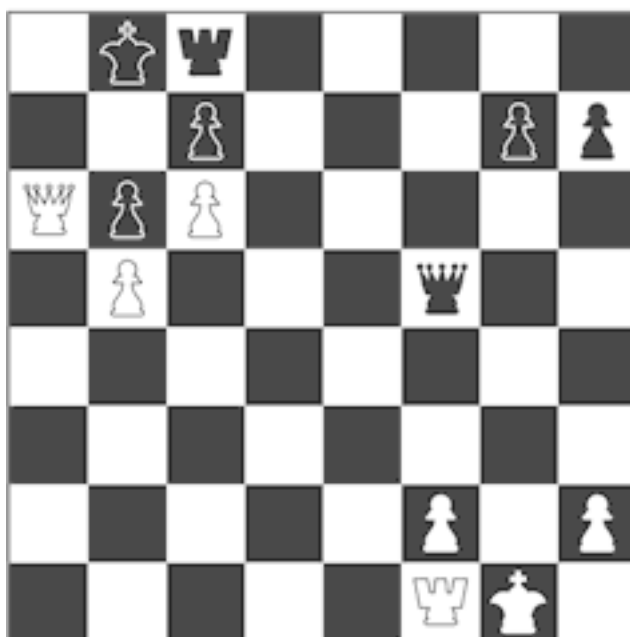
На диагр. 30 белые угрожают отвести короля на g8 и превратить пешку h7 в ферзя. Черные могут этому помешать, сыграв королем на f7. Белым пат, следовательно, партия закончилась вничью.

№ 30



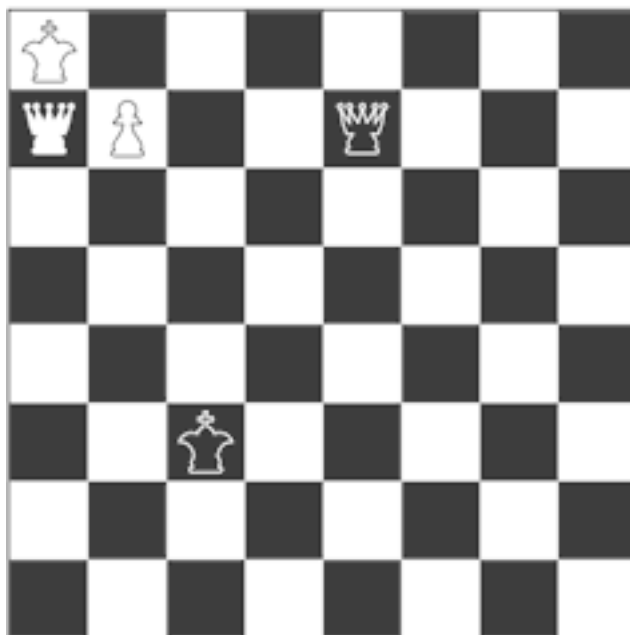
В позиции на диагр. 31 показан другой способ, которым нередко удастся спасти худшую партию. Белые угрожают ходом ферзя на b7, объявляя при этом шах и мат. Непосредственной защиты от мата нет, но в распоряжении черных имеется спасающий маневр ферзем. Они объявляют шах ходом ферзя на g4. У белых единственный ответ – королем на h1. Тогда следует шах ферзем на f3, белый король должен отступить на g1. Опять последует шах на g4, затем снова на f3 и т. д. Белый король не может уйти от шахов. Черные дают **вечный шах**, и партия признается ничьей. Если бы черные дали шах на втором ходу не на f3, а на e4, то белые, закрывшись пешкой на f3, выиграли бы, так как, кроме взятия пешки f3, приводящего к потере ферзя, у черных нет ни одного хода с шахом.

№ 31



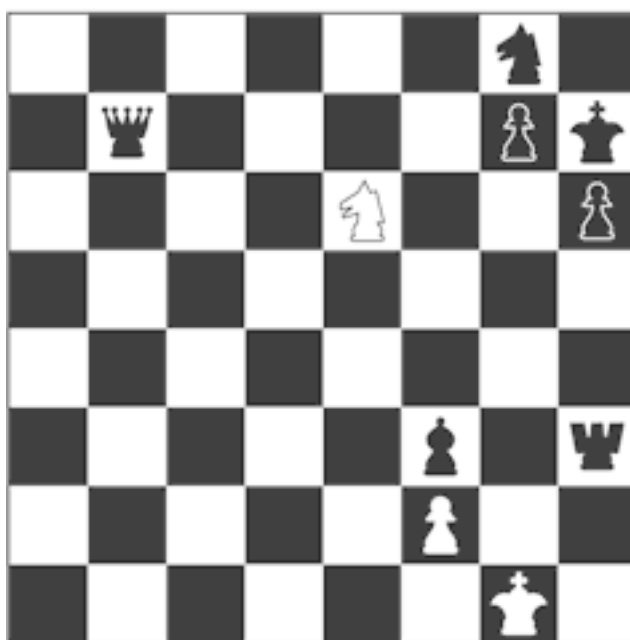
В позиции на диагр. 32 белые поторопились поставить на b8 второго ферзя (правильно было сначала сыграть ферзем на a5 с шахом), после чего черные дали вечный шах по полям e4, a4 и e8.

№ 32



В позиции на диагр. 33 белые спасаются от грозящего мата ладьей на h1 или ферзем на b1 вечным шахом конем по полям f8 и g6. Конь белых может «вечно» преследовать черного короля потому, что поля g7, g8, h6 заблокированы черными фигурами и пешками.

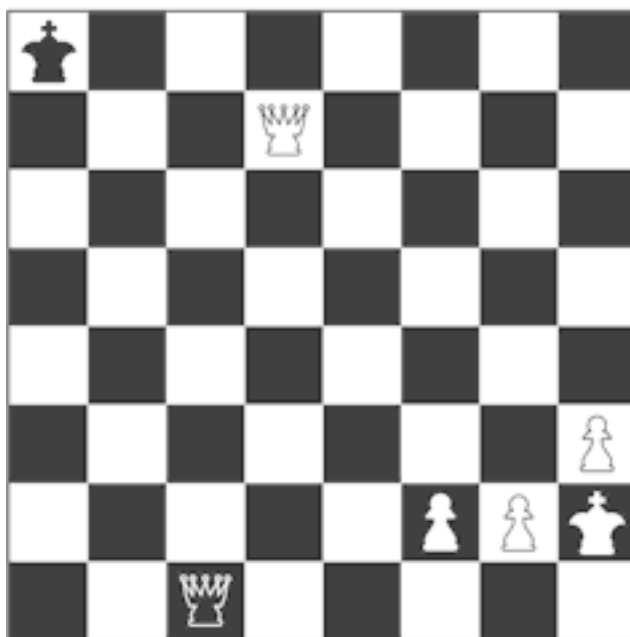
№ 33



Упражнения

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

№ 34



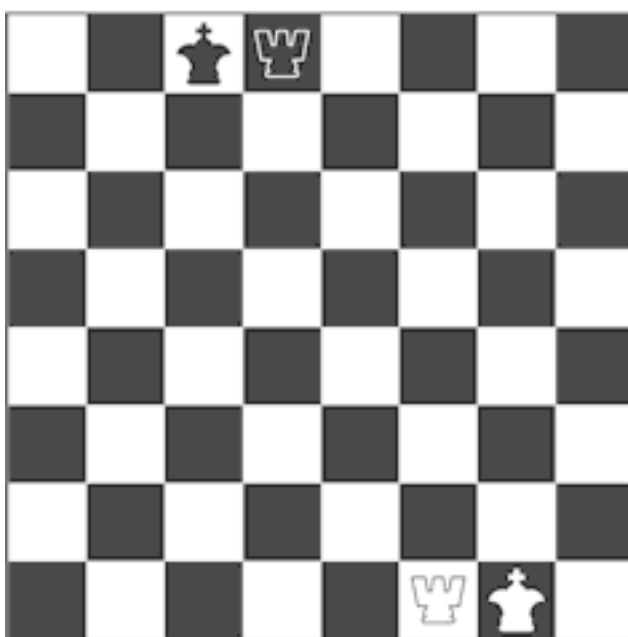
5. Придумайте позицию, в которой белые дают мат посредством двойного шаха.
6. Белый король находится на a8, белые пешки – на d5, e6 и f7, черный король – на a6, черный слон – на c5. Черные могут спасти партию, запатовав белого короля. Каким образом?
7. Дана позиция: белые – Kpd3, Фh7, Cd7, черные – Kpf4. Белые начинают и дают мат в 2 хода.
8. Дана позиция: белые – Kpc5, черные – Kpc3, Фb8, Kd8. Черные начинают и дают мат в 2 хода.
9. В позиции: белые – Kpc6, Ле4, Лg2, п. f6, черные – Kpf8, Kh5, п. f7 – белые начинают и дают мат в 2 хода.
10. В позиции: белые – Kpc4, Лg2, Сg4, черные – Kpg8, Ле7, п. h7 – белые начинают и дают мат в 2 хода.

Рокировка

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

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

№ 35

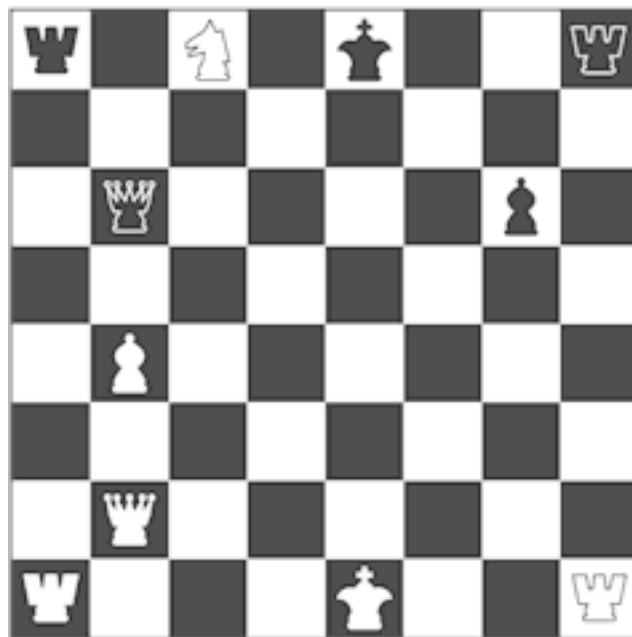


Рокировка не допускается, если:

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

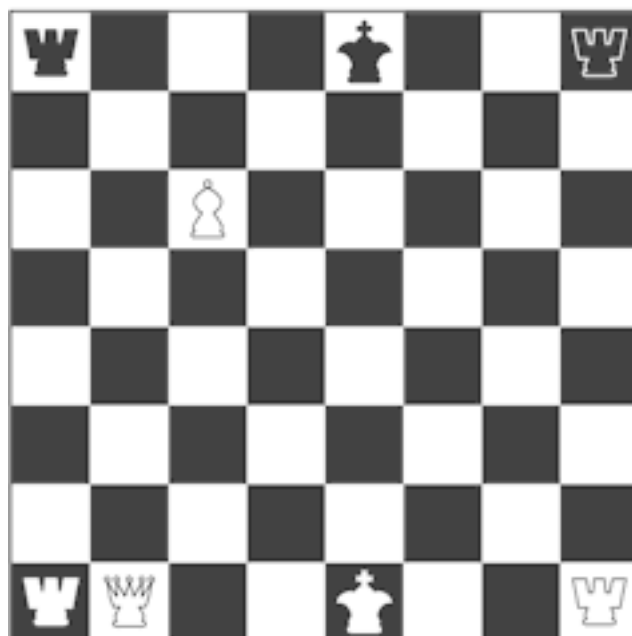
На диагр. 36 черные не могут рокировать ни в длинную сторону – из-за того, что этому препятствует белый конь, находящийся на с8, ни в короткую – потому что черный король переходит поле f8, находящееся под ударом белого слона. Белые не могут рокировать в короткую сторону, так как поле g1, на которое попадает король, атаковано ферзем, но могут рокировать в длинную сторону. То, что ладья a1 находится под ударом черной ладьи и переходит через поле b1, атакованное слоном, не препятствует рокировке. Разумеется, рокировка белых возможна только в том случае, если белые не ходили ранее ни королем, ни ладьей a1.

№ 36



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

№ 37



Кроме указанных ранее, существуют еще следующие правила, выполнение которых обязательно в турнирах и матчах, поэтому рекомендуем начинающим шахматистам с первых шагов обучения строго придерживаться их:

1. Прикосновение к своей фигуре обязывает к ходу ею.
2. Прикосновение к чужой фигуре обязывает к взятию ее.

3. Ход считается сделанным, когда фигура поставлена на новое поле и от нее отнята рука.

4. Прикосновение к своей фигуре, у которой не оказывается никаких ходов, или прикосновение к чужой фигуре, которую взять нельзя, не влечет за собой никаких последствий.

5. Если рокировка сделана с нарушением правил, то короля и ладью ставят на прежние места и делают ход королем. Если ход королем невозможен, то ошибка остается без последствий.

6. Если во время партии или по ее окончании обнаружится допущенная неправильность, например фигуры были расставлены неправильно или король, подвергшийся атаке, не был прикрыт фигурой или пешкой или же не ушел из-под удара, то партия переигрывается с того момента, когда была допущена неправильность.

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

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

9. Партия считается оконченной вничью в случае пата, или вечного шаха, или при обоюдном согласии противников. Тот же результат фиксируется, если у обоих противников остались только короли или если у одного противника остался король, а у другого король с конем или слоном. Кроме того, партия признается ничьей, если трижды повторяется одна и та же позиция, причем очередь хода будет за той же стороной. Наконец, если установлено, что за последние 50 ходов не было ни одного взятия и ни одного хода пешкой, то партия, по требованию одного из противников, признается ничьей².

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

² Цифрами помечены примечания научного редактора, расположенные в конце книги.

Шахматная нотация

Мы уже ознакомились с обозначением фигур и полей. Для записи позиций к сокращенным названиям фигур прибавляют обозначения полей, на которых они находятся. Например, ферзь, стоящий на поле b7, будет обозначен так: Фb7.

Сначала записывается место расположения королей, затем ферзя, ладей, слонов, коней и пешек. Вместо слова «пешки» иногда пишется сокращенно – «пп.». При записях двух одинаковых фигур название фигуры не повторяется. Например, вместо Ла1, Лh1 пишут так: Ла1, h1. При этом одинаковые фигуры записываются в порядке их расположения на вертикалях – от «a» до «h», а при расположении на одной вертикали – в порядке от 1-й до 8-й горизонтали. В записи сперва указывается расположение белых, а затем черных. Таким образом, расположение фигур в начале игры, показанное на диагр. 4, будет записано следующим образом.

Белые: Крe1, Фd1, Ла1, h1, Сс1, f1, Кb1, g1, пп. a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2.

Черные: Кре8, Фd8, Ла8, h8, Сс8, f8, Кb8, g8, пп. a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7.

Для записи партий применяются еще следующие обозначения.

Ход в записи партии обозначается знаком тире, например, Фе1–a5 значит, что ферзь сделал ход с поля e1 на поле a5. При ходах пешками буква «п» опускается, так что f7–f5 обозначает ход пешкой с f7 на f5. В случае превращения пешки в фигуру к обозначению хода приписывается сокращенное обозначение фигуры, например: h2–h1Ф обозначает, что черная пешка с h2 перешла на h1 и превратилась в ферзя.

Взятие обозначается двоеточием; например Сс5: g1 показывает, что слон, находясь на поле c5, взял на g1 расположенную на этом поле фигуру, а e4: d5 значит, что пешка e4 взяла на d5 фигуру или пешку.

Знак плюс, поставленный после хода, обозначает шах, два плюса обозначают двойной шах, а знак умножения – мат. Например, Лc1: c7+ показывает, что ладья с c1 взяла на c7 фигуру или пешку и объявила при этом шах, а c7: d8Ф× обозначает, что пешка c7 взяла на d8 фигуру, превратилась в ферзя и этот ферзь дал мат.

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

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

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

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

В турнирах и матчах запись партий обязательна. Рекомендуем начинающему шахматисту сразу научиться записывать иггранные им партии для того, чтобы на досуге разобрать партию и найти как свои ошибки, так и ошибки противника.

Бланки для записи следует заготовить заранее.

Записывается партия следующим образом.

Партия № 3

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

	<i>Белые — А. Иванов</i>	<i>Черные — Б. Васильев</i>
1.	d2 — d4	d7 — d5
2.	c2 — c4	d5 : c4
3.	e2 — e3	b7 — b5
4.	a2 — a4	c7 — c6?
5.	a4 : b5	c6 : b5?
6.	Фd1 — f3!	Kb8 — c6
7.	Фf3 : c6+	Сдался.

Употребляется и сокращенная нотация, при которой обозначается только поле, на которое пошла фигура или пешка. Приведенная выше партия по сокращенной нотации записывается так:

1. d4 d5 2. c4 dc 3. e3 b5
 4. a4 c6? 5. ab cb? 6. Фf3! Кс6
 7. Ф: c6+. Сдался.

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

Если на одно и то же поле могут пойти оба коня или обе ладьи, то указывается вертикаль (а если фигуры стоят на одной вертикали, то горизонталь), откуда пошла фигура. Например, Кас4 обозначает, что на c4 попал конь с вертикали «а»; Л2: d4 показывает, что на d4 взяла ладья, которая находилась на d2, а Лfd8 указывает, что последний ход был Лf8—d8.

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

Шахматная терминология

В шахматной литературе встречаются специальные термины.

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

Ферзя, ладей и слонов называют дальнобойными фигурами.

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

Часть доски, занятая вертикалями «a», «b», «c», называется ферзевым флангом, вертикалями «f», «g», «h» – королевским флангом.

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

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

Пешка называется проходной, если она по пути в ферзи не может быть заблокирована пешкой противника и не попадет под удар пешек, находящихся на соседних вертикалях.

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

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

Упражнения

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

О некоторых принципах шахматной игры

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

С первых ходов у начинающего появится ряд вопросов: как начинать игру, какие фигуры развивать раньше и какие позже, какова сравнительная ценность фигур и т. д.?

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

	<i>Белые</i>	<i>Черные</i>
1.	f2 — f4	...

Этот ход не считается сильнейшим первым ходом, так как не открывает дороги белым фигурам, не способствует быстрому развитию и, кроме того, в известной мере раскрывает позицию короля.

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

1.	...	e7 — e5
----	-----	---------

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

2.	f4 : e5	...
----	---------	-----

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

2.	...	d7 — d6
----	-----	---------

Черные угрожают ходом 3. ... d6: e5. Белые могут защитить пешку ходом 3. Kg1–f3, вводя в игру коня, что и было бы правильным ответом с их стороны.

Вместо хода 2. ... d7–d6 черные могли дать шах ферзем на h4. Начинающие шахматисты очень любят давать шахи, которые оказываются бесполезными или даже невыгодными. Действительно, на 2. ... Фd8–h4+ последовало бы 3. g2–g3 с нападением на ферзя, который вынужден будет отступить, и шах окажется потерей времени.

3.	e5 : d6	Cf8 : d6
4.	Kb1 — c3?	...

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

4.	...	Фd8 — h4+!
----	-----	------------

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

5.	g2 — g3	...
----	---------	-----

Другой защиты от шаха нет.

5.	...	Фh4 : g3+!
----	-----	------------

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

6.	h2 : g3	Cd6 : g3×
----	---------	-----------

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

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

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

2.	...	Cf8 — c5
----	-----	----------

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

3. f4 : e5? ...

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

3. ... Фd8 — h4+!

Теперь шах вполне уместен.

4. Kpe1 — e2 Фh4 : e4×

Мата можно было избежать путем g2–g3, однако после 4. ... Фh4: e4+ белые проигрывают ладью.

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

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

Хороший ход. Черные хотят сыграть 2. ... d7–d5. Они могли сразу сыграть 1. ... d7–d5, однако после 2. e4: d5 Фd8: d5 3. Kb1–c3 ферзь должен будет отступить на a5 или d8, и черные отстанут с развитием своих фигур.

2.	Kb1 — c3	d7 — d5
3.	Kg1 — f3	...

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

3.	...	d5 : e4
4.	Kc3 : e4	Kg8 — f6

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

5. Фd1 : e2 ...

Черным следовало сейчас поменяться конями и после 5. ... Kf6: e4 6. Фе2: e4 сыграть 6. ... Kb8–d7, а затем 7. ... Kd7–f6. Таким способом черные быстро развили бы свои фигуры.

5. ... Kb8 — d7?

6. Ke4 — d6×.

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

	<i>Белые</i>	<i>Черные</i>
1.	d2 — d4	...

Хороший ход, открывающий дорогу ферзю и слону.

1.	...	Kg8 — f6
----	-----	----------

Один из правильных ответов на первый ход белых.

2.	Kb1 — d2	...
----	----------	-----

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

2.	...	e7 — e5
----	-----	---------

Жертвуя пешку, черные предлагают гамбит.

3.	d4 : e5	Kf6 — g4
----	---------	----------

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

4.	h2 — h3?	...
----	----------	-----

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

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

4.	...	Kg4 — e3!
5.	f2 : e3	...

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

5.	...	Фd8 — h4+
6.	g2 — g3	Фh4 : g3×

Рассмотрим еще одну партию.

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

Оба хода считаются хорошими, так как открывают дорогу фигурам. Кроме того, в дебюте большое значение имеет борьба за центр. Ход белых берет под удар центральное поле d5, ход черных — центральное поле d4.

2.	Kg1 — f3	Kb8 — c6
----	----------	----------

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

3.	Cf1 — c4	Cf8 — c5
----	----------	----------

Обе стороны правильно сделали, развив слонов на сильные позиции.

4.	d2 — d3	Kg8 — e7
----	---------	----------

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

5.	Kf3 — g5!	0 — 0?
----	-----------	--------

Белые угрожали взять конем пешку f7 и выиграть ферзя. Черным следовало защищаться посредством 5. ... d7— d5.

6.	Фd1 — h5	...
----	----------	-----

Если бы белые сыграли 6. Kg5: f7, то последовало бы 6. Lf8: f7 7. Cc4: f7+ Kpg8: f7. В этом случае белые отдавали коня и слона, а получали ладью и пешку – невыгодный для них обмен.

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

6. ... h7 — h6

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

7. Kg5 : f7 Lf8 : f7

Приходится отдавать качество. Если бы черные сыграли 7. ... Фd8–e8, то получили бы мат в 3 хода: 8. Kf7: h6++ (двойной шах) Kpg8–h7 9. Kh6–f7+ (вскрытый шах) Kph7–g8 10. Фh5–h8×.

8. Cc4 : f7+ Kpg8 — f8

Если 8. ... Kpg8–h8, то 9. Cc1: h6 и на 9. ... g7: h6 последует 10. Фh5: h6×.

9. Cf7 — b3 Фd8 — e8

Белые угрожали дать мат ферзем на f7.

10. Фh5 : h6+ g7 : h6?

Вместо жертвы ферзя белые могли легко выиграть путем 10. Фh5–a3+ Ke7–f5 11. Фf3: f5+ с лишней ладьей.

11. Cc1 : h6×.

Черные на 10-м ходу могли не брать ферзя, а сыграть 10. ... Ke7–g8, на что последовало бы 11. Фh6–h8 Kc6–e7 12. Cc1–g5 с угрозой выиграть еще коня посредством 13. Cg5: e7+ Kpf8: e7 14. Фh8: g7+ и 15. Фg7: g8.

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

Чтобы ответить на этот вопрос, необходимо знание простейших окончаний партий. Следующие главы будут посвящены изучению их.

Упражнения

1. Хорош ли и чем именно первый ход d2–d4?
2. Можно ли рокировать, когда ладья находится под ударом или переходит через поле, атакованное фигурой противника?
3. Если пешка c2 пошла на c3, а затем на c4, то может ли черная пешка d4 бить ее на проходе?
4. Объясните, что такое гамбит.
5. Объясните, какая разница между матом и патом.
6. Поставьте на доске две матовые и две патовые позиции.
7. Черная пешка стоит на e4. Белые сделали сначала ход d2–d4, а затем ход f2–f4. Какую пешку могут сейчас черные взять на проходе?
8. Может ли случиться такое положение в шахматной партии, что у белых будет не два, а четыре слона?
9. Напишите полной нотацией ход белых e4f5+.

Глава 3

Мат одинокому королю. Ферзь против легкой фигуры. Ферзь против пешки

Мат одинокому королю

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

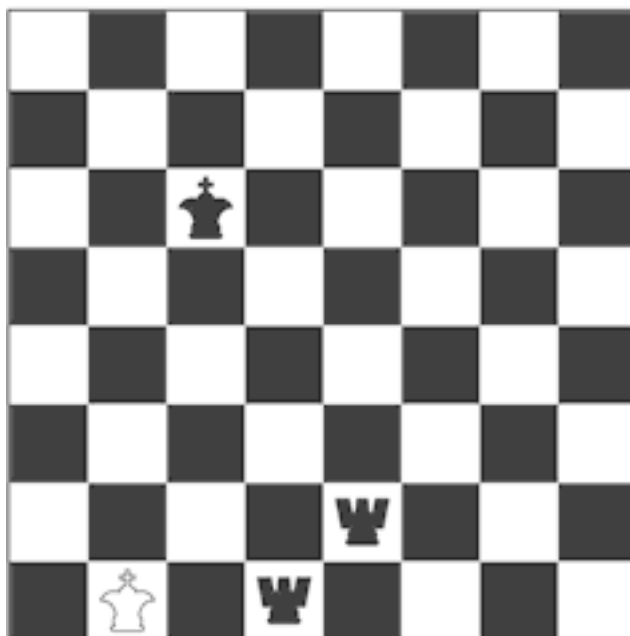
Для того чтобы заматовать одинокого короля, находящегося не у края доски, необходимо отнять 8 доступных ему полей и одновременно атаковать девятое, на котором он сам находится. Как уже говорилось, когда король стоит у края доски, его подвижность ограничена пятью полями, а в углу – только тремя.

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

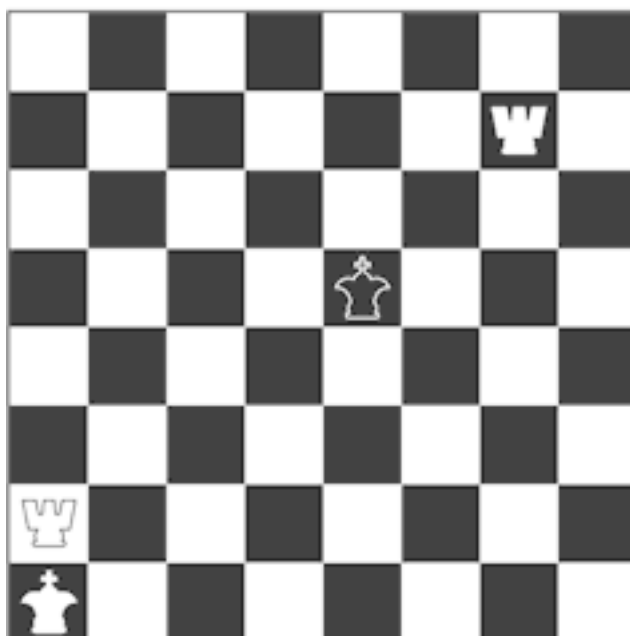
Мат двумя ладьями

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

№ 38



№ 39



Ладья e2 отнимает у белого короля все поля на второй горизонтали, а ладья d1 – поля на первой горизонтали, одновременно атакуя самого короля. Следовательно, в позиции на диагр. 39 следует стремиться к положениям, аналогичным позиции на диагр. 38. Черного короля надо оттеснить к краю доски, лучше всего к тому, к которому он ближе всего нахо-

дится; на диагр. 39 черный король ближе всего к линии «h». Прежде всего лишаем его возможности уйти на ферзевый фланг.

1. Лg7 — d7 ...

Этим ходом путь королю на ферзевый фланг отрезан.

1. ... Кpe5 — e6

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

2. Лd7 — d1 Кpe6 — e5

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

3. Ла2 — e2+ Кpe6 — f4

4. Лd1 — f1+ ...

Преследование продолжается.

4. ... Кpf4 — g3

5. Ле2 — e8 ...

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

5. ... Кpg3 — g2

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

6. Лf1 — f7 Кpg2 — g3

7. Ле8 — g8+ Кpg3 — h4

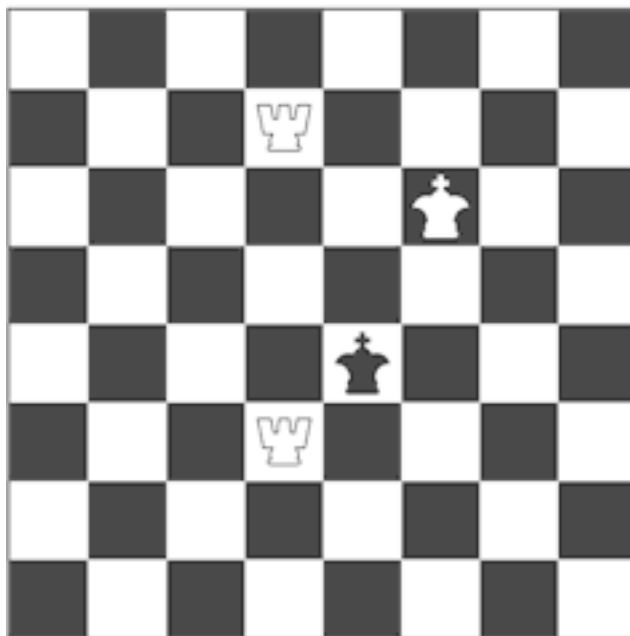
8. Лf7 — h7×

Можно дать мат и не на краю доски. Например, в позиции на диагр. 15 черные дают мат в центре доски ходом Лa4–a3.

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

В позиции на диагр. 40 последний ход белых был Лd5–d3.

№ 40



Черные должны ответить Крe4–f4, после чего следует Лd7–d4×.

Мат ферзем

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

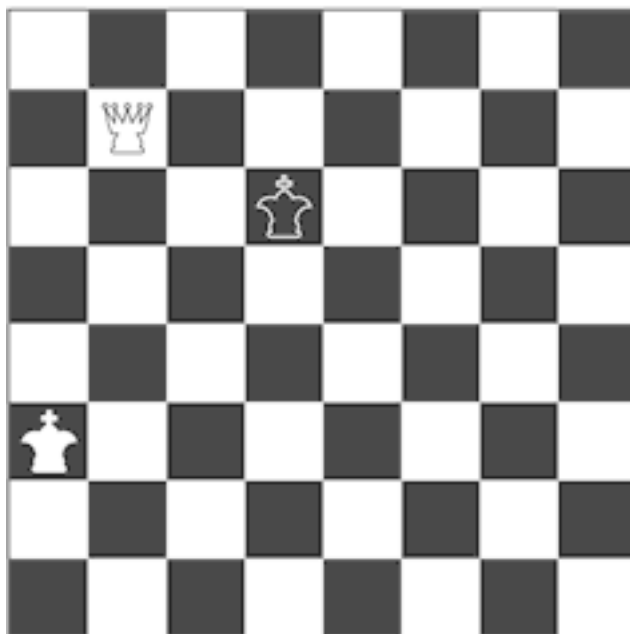
Маневрирование ферзем весьма поучительно, и его необходимо усвоить.

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

- | | | |
|----|----------|-----------|
| 1. | Фb7 — e4 | Kpd6 — d7 |
| 2. | Фe4 — e5 | ... |

1. Обратите внимание: ферзь встал по отношению к королю на дистанцию хода коня. Если бы черные сыграли 1. ... Kpd6—c7, то белые пошли бы ферзем на d5, опять на расстояние хода коня.

№ 41



2.	...	Крd7 — c6
3.	Фe6 — d4	Крс6 — c7
4.	Фd4 — d5	Крс7 — b6
5.	Фd5 — c4	Крb6 — b7
6.	Фc4 — c5	Крb7 — b8
7.	Фc5 — c6	Крb8 — a7
8.	Фc6 — b5	Кра7 — a8

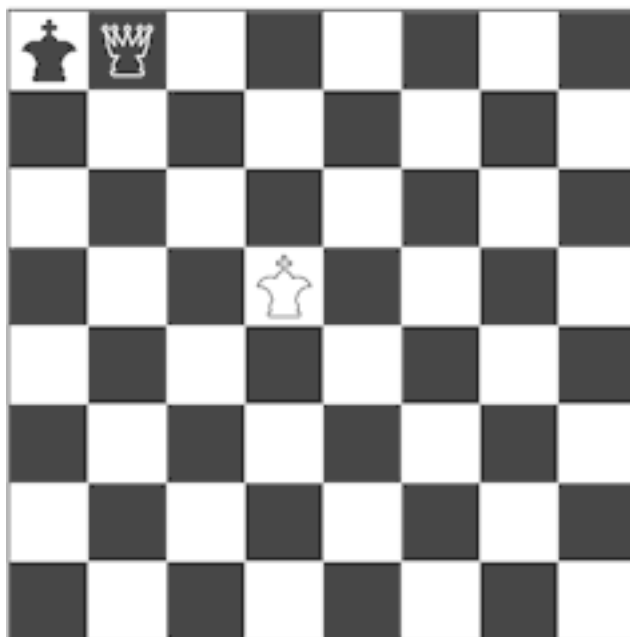
Становясь все время на дистанцию хода коня, ферзь оттеснил короля в угол. Но сейчас пора вспомнить про пат, к которому привел бы ошибочный ход 9. Фb6. Для того чтобы заматовать короля противника, подведем белого короля: 9. Крb4 Кра7 10. Крс5 Кра8 11. Крс6 Кра7 и, наконец, 12. Фb7×

Упражнение

В позиции: белые – Кра1, Фh1, черные – Крс5 – оттесните указанным выше способом черного короля на h8, затем подведите белого короля и дайте мат.

Разобранный выше способ матования не кратчайший. С помощью короля из любого положения на доске мат достигается не позднее 10-го хода.

№ 42



Например, в позиции на диагр. 42 преследование короля ведется следующим образом:

- | | | |
|----|-----------|-----------|
| 1. | ... | Кра8 — b7 |
| 2. | Кpd5 — e4 | Кpb7 — c6 |
| 3. | Кpe4 — d4 | ... |

Или 3. Кpf5 Кpd5 4. Кpf6 Фf8+ и т. д.

- | | | |
|----|-----------|-----------|
| 3. | ... | Фb8 — f4+ |
| 4. | Кpd4 — d3 | Кpb7 — c5 |
| 5. | Кpd3 — c3 | Фf4 — e3+ |
| 6. | Кpc3 — b2 | ... |

Или 6. Кpc2 Кpc4 7. Кpd1 Фf2! 8. Кpc1 Кpc3 9. Кpd1 Фd2× (можно и 9. ... Фf1×).

- | | | |
|----|-----------|-----------|
| 6. | ... | Кpc5 — c4 |
| 7. | Кpb2 — c2 | Фe3 — e2+ |
| 8. | Кpc2 — b1 | Кpc4 — b3 |
| 9. | Кpb1 — c1 | Фe2 — e1× |

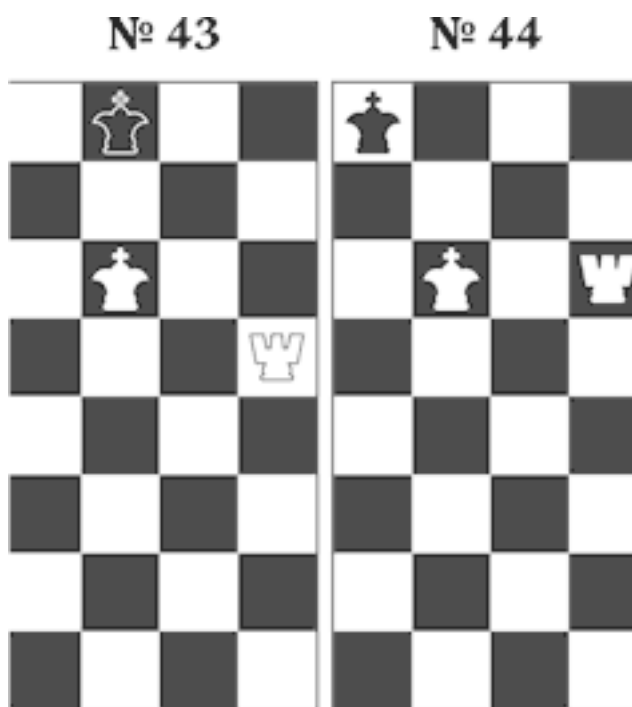
(или 9. ... Фe2—c2×).

Поставьте позицию: белые — Кpd7 Фd7, черные — Кра8. Каким способом белые дают мат в два хода?

Мат ладьей

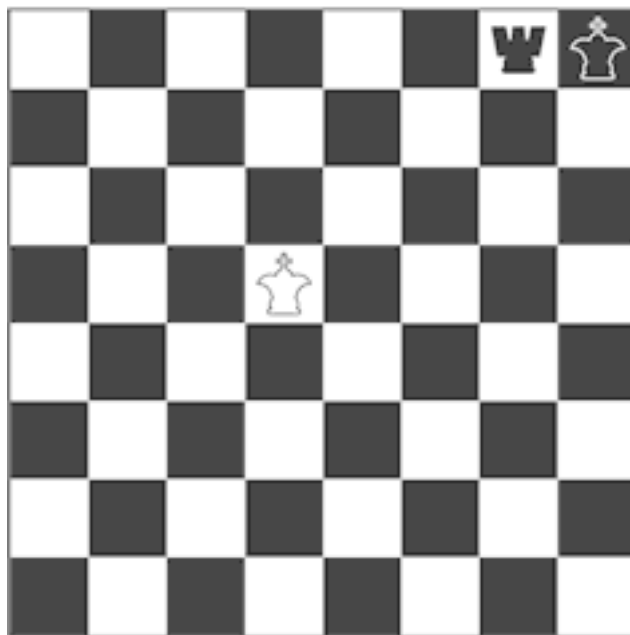
Мат ладьей можно дать только на краю доски или в углу. На краю доски у короля должны быть отняты находящиеся в его распоряжении пять полей, а шестое поле, на котором он находится, должно быть атаковано ладьей. Ладья может отнять два поля и атаковать третье, а три поля должен отнять король сильнейшей стороны. Положение, в котором короли отнимают друг у друга три поля, называется противостоянием, или **оппозицией**. Короли находятся друг против друга через клетку по горизонтали или вертикали.

Как показано на диагр. 43, короли f6 и f8 находятся с7 в оппозиции. Король f6 отнимает у короля f8 три поля: c7, f7 и g7, и ладья ходом Lh5–h8 матует.



Из диагр. 44 видно, что в углу не надо и оппозиции. Ладья дает мат ходом Ld6–d8. Отметим, что при оппозиции королей на крайней линии они отнимают друг у друга всего два поля.

№ 45



В позиции на диагр. 45 черные должны прежде всего решить, на какой край доски они собираются оттеснить белого короля. Допустим, они решили дать мат на линии «а». Поэтому прежде всего они отрезают путь королю на королевский фланг.

- | | | |
|----|-----------|-----------|
| 1. | ... | Лg8 — e8 |
| 2. | Кpd5 — d4 | Кpg8 — g7 |

Только с помощью короля можно оттеснить короля противника к краю доски.

- | | | |
|----|-----------|------------|
| 3. | Кpd4 — d5 | Кpg7 — f6 |
| 4. | Кpd5 — d4 | Кpf6 — f5! |
| 5. | Кpd4 — d5 | Ле8 — d8+! |

Теперь, когда короли в оппозиции, этот шах оттесняет белого короля с линии «d» на линию «с».

- | | | |
|----|-----------|------------|
| 6. | Кpd5 — c5 | Кpf5 — e6! |
|----|-----------|------------|

Опять «приглашая» белого короля занять оппозицию на поле c6, но тот старается избежать ее.

7.	Крс5 — с4	Кре6 — е5
8.	Крс4 — с3	Кре5 — е4
9.	Крс3 — с2	Кре4 — е3
10.	Крс2 — с1	Кре3 — е2

Теперь у белого короля больше нет возможности уклониться от оппозиции.

Если король уйдет добровольно на линию «b», то черные ходом Лd8–с8 оттеснят его еще на одну вертикаль.

11.	Крс1 — с2	Лd8 — с8+!
-----	-----------	------------

В момент оппозиции этот шах снова оттесняет короля на следующую линию.

12.	Крс2 — b3	Кре2 — d3
-----	-----------	-----------

Можно было играть аналогично предыдущему Кре2–d2, но мы нарочно выбрали другой ход, чтобы показать часто применяемый маневр.

13.	Крb3 — b4	Лс8 — c1!
-----	-----------	-----------

Если будет сыграно 13. ... Крд3–d4, то белые ответят 14. Крb4–b3 и черные не достигнут усиления позиции. Поэтому они делают выжидательный ход, чтобы заставить белых занять оппозицию.

14.	Крb4 — b5	Крд3 — d4
15.	Крb5 — b6	Крд4 — d5
16.	Крb6 — b7	Крд5 — d6
17.	Крb7 — b8	Крд6 — d7

Теперь белые вынуждены занять оппозицию.

18.	Крb8 — b7	Лс1 — b1+
19.	Крb7 — a6	Крд7 — c7!

На дистанцию хода коня!

20.	Кра6 — а5	Крс7 — с6
21.	Кра5 — а4	Крс6 — с5
22.	Кра4 — а3	Крс5 — с4
23.	Кра3 — а2	Лб1 — b8
24.	Кра2 — а3	Лb8 — b7!

Ничего не давало 24. ... Крс4—с3, потому что белый король уходил из оппозиции. Поэтому черные опять делают выжидательный ход.

25.	Кра3 — а2	Крс4 — с3
26.	Кра2 — а1	Крс3 — с2
27.	Кра1 — а2	Лb7 — а7×.

Белый король получил мат на 27-м ходу. Но черные в позиции на диагр. 45 могли дать мат в меньшее количество ходов, оттесняя короля в угол. Это достигается следующим путем:

1.	...	Лg8 — e8
2.	Кpd5 — d4	Кph8 — g7
3.	Кpd4 — d5	Кpg7 — f6
4.	Кpd5 — d4	Ле8 — e5!

Отрезая короля одновременно и по вертикали и по горизонтали.

5.	Кpd4 — d3	Кpf6 — f5
6.	Кpd3 — d4	Кpf5 — f4
7.	Кpd4 — d3	Ле5 — e4
8.	Кpd3 — c3	Кpf4 — e3
9.	Крс3 — c2	Ле4 — c4+
10.	Крс2 — b3	...

Если 10. Крс2–d1, то черные вынуждают мат в 2 хода, делая выжидательный ход ладьей по линии «с», например: 10. ... Лс4–с6 11. Кpd1–e1 Лс6–с1×. Запомните этот маневр.

10.	...	Крс3 — d3
11.	Крb3 — b2	Лс4 — с3
12.	Крb2 — b1	Лс3 — с2
13.	Крb1 — a1	Крd3 — с3
14.	Кра1 — b1	Крс3 — b3
15.	Крb1 — a1	Лс2 — с1×.

Упражнения

1. Поставьте несколько произвольных позиций либо с двумя ладьями, либо с ферзем, либо с ладьей и упражняйтесь в матовании короля, пока не научитесь давать мат скоро и уверенно. В случае неудач вновь внимательно просмотрите примеры из настоящего урока.

2. Объясните, для чего делается выжидательный ход.

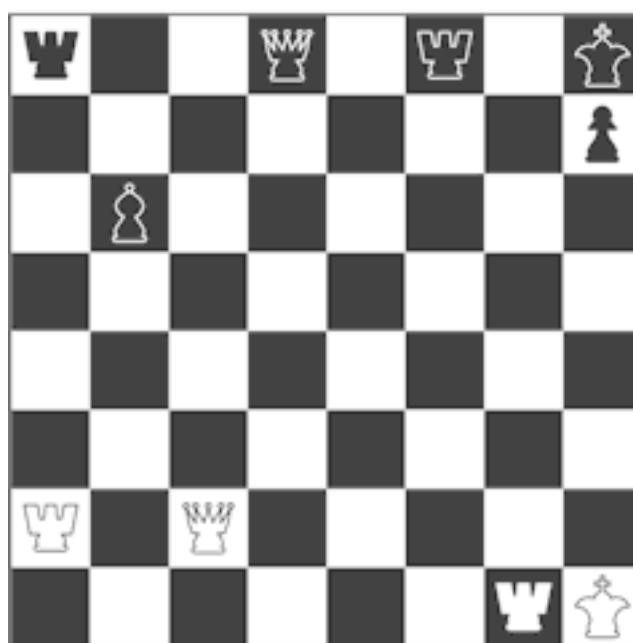
3. Решите задачу: белые – Крh1, Ла1, b1; черные – Крс7. Во сколько ходов белые дают мат?

4. В позиции на диагр. 46, пожертвовав ферзя, белые дают мат в три хода. Каким способом?

5. Решите задачу: белые – Крг6, Лh4, черные – Крf8. Белые начинают и дают мат в два хода.

6. Докажите, что при любом первом ходе ладьи в позиции: белые – Крс6, Лс5, черные – Крс8, мат достигается в 3 хода. Вспомните, каким способом в примере на диагр. 45 белого короля заставляли занять оппозицию.

№ 46



Мат двумя слонами

Король и слон, а также король и конь, при отсутствии других фигур и пешек, не могут дать мат одинокому королю, и партия поэтому признается ничьей. Два слона обеспечивают выигрыш, и довольно несложным путем.

№ 47



Короля противника надо оттеснить в угол. Это достигается с помощью короля, причем слоны все время устанавливаются на двух соседних диагоналях, создавая непроходимый для черного короля барьер.

- | | | |
|----|-----------|-----------|
| 1. | Крс6 — d5 | Кpf4 — e3 |
| 2. | Се7 — c5+ | Кпе3 — f4 |
| 3. | Сс5 — d4 | Кpf4 — f5 |

Или 3. ... Кpf3 4. Кре5.

- | | | |
|----|-----------|-----------|
| 4. | Са6 — d3+ | Кpf5 — f4 |
|----|-----------|-----------|

Слоны отрезали путь черному королю в верхнюю часть доски. Подвижность его стала ограниченной.

- | | | |
|----|-----------|-----------|
| 5. | Kpd5 — e6 | Kpf4 — g5 |
| 6. | Cd4 — e3 | Kpg5 — g4 |
| 7. | Cd3 — e2+ | ... |

Слон может покинуть диагональ b1–h7, так как белый король не пропускает черного на f5.

- | | | |
|----|-----------|-----------|
| 7. | ... | Kpg4 — g3 |
| 8. | Kpe6 — f5 | Kpg3 — g2 |

Или 8. ... Kph4 9. Cf2+.

- | | | |
|----|-----------|-----------|
| 9. | Kpf5 — g4 | Kpg2 — h2 |
|----|-----------|-----------|

Первая часть задачи разрешена. Черный король оттеснен в угол. Где же расположить белого короля? Оказывается, для скорейшего достижения мата белого короля надо поставить или на g3 или на f2, т. е. на дистанцию хода коня к угловому полю.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.