

ОГЛАВЛЕНИЕ

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

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

ПРЕДИСЛОВИЕ К ПЕРВОМУ ИЗДАНИЮ

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

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

Глава 1

ШАХМАТНАЯ ДОСКА И ФИГУРЫ

ШАХМАТНАЯ ДОСКА

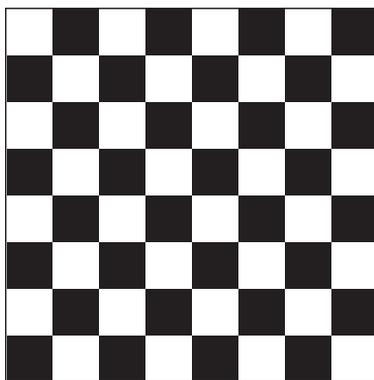
Шахматная партия ведется обычно двумя противниками (партнерами)*. Один из противников играет белыми фигурами, а другой — черными.

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

всего хорошо изучить шахматную доску.

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

№ 1



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

поле с правой стороны играющего должно быть белое.

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

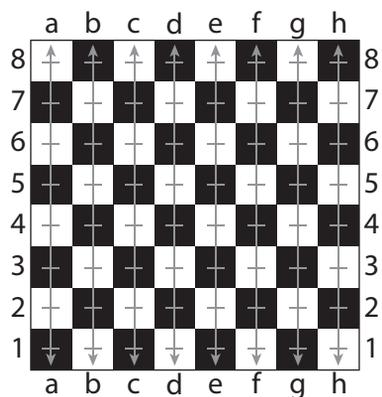
Если через каждые 8 клеток, идущих от одного противника к другому, провести линию, то получится 8 линий, указанных на диагр. 2 стрелками. Эти линии обозначаются буквами латинского алфавита: a, b, c, d, e, f, g, h. Крайняя левая линия от играющего белыми фигурами или, что то же самое, крайняя правая от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

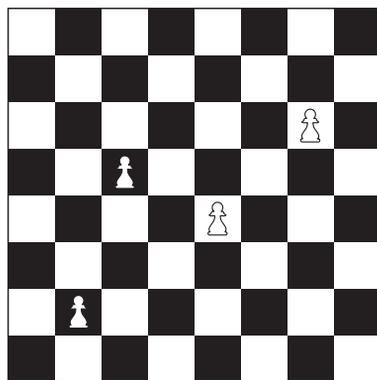
Каждое поле доски обозначается буквой вертикали и цифрой горизонтали. Назовите поля, на которых на диагр. 3 стоят пешки.

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

№ 2



№ 3



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

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

У п р а ж н е н и я

1. Положите доску так, как будто вы играете белыми фигурами. Най-

дите 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».

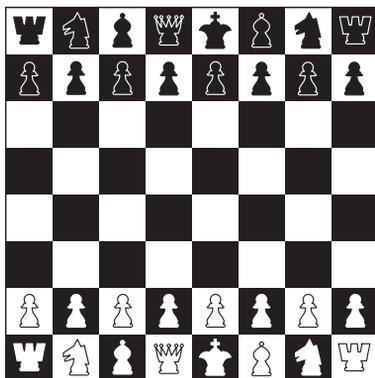
У каждой стороны имеется 8 фигур (король, ферзь, две ладьи, два слона, два коня) и 8 пешек.

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.

У п р а ж н е н и я

Проделайте следующие упражнения.

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

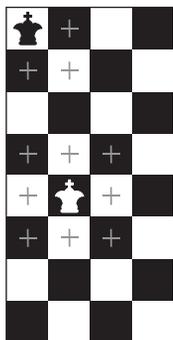
ХОДЫ ФИГУР И ПЕШЕК

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

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

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

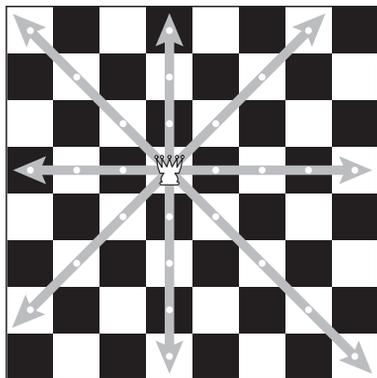
№ 5



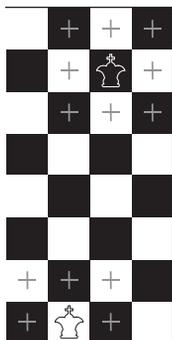
на поле f1, он имеет выбор только из пяти полей, а с поля a8 — только из трех полей.

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.



№ 5а

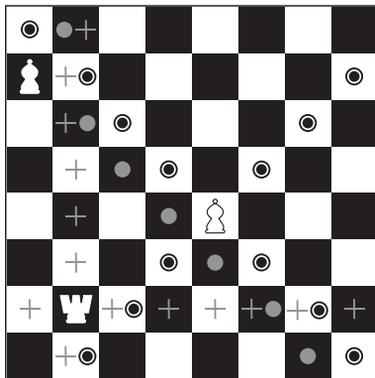


На рисунке белыми точками обозначены все поля, на которые может пойти ферзь с поля d5. Таких ходов окажется 27. В распоряжении ферзя, стоящего на краю доски или в углу, имеется 21 поле. Ферзь — самая подвижная и поэтому самая сильная фигура.

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

№ 6



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

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

ВЗЯТИЕ ФИГУР И ПЕШЕК ПРОТИВНИКА

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

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

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

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

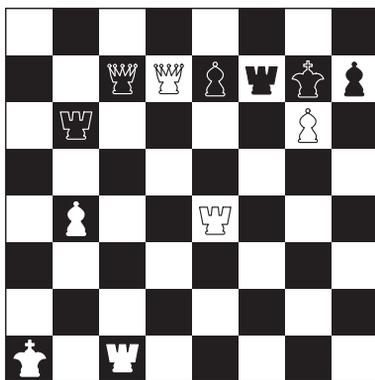
на c7 и e7; у черного ферзя 17 ходов, в том числе взятия на c1 и d7.

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.

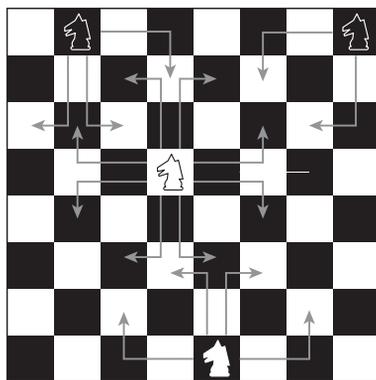
Слон b4 имеет 8 ходов, он может взять на e7; у слона g6 — 4 хода, он может взять на f7 и h7; у слона e7 — 8 ходов, в том числе взятие на b4; у слона h7 — всего 2 хода, он может взять на g6.

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

№ 7



№ 8



На диагр. 8 конь d5 может пойти на 8 полей, указанных стрелками, а именно: на с3, е3, f4, f6, е7, с7, b6, b4; конь е1 имеет 4 хода: на с2, d3, f3, g2; конь b8 — 3 хода: на а6, с6, d7; конь h8 — 2 хода: на f7 и g6.

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

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

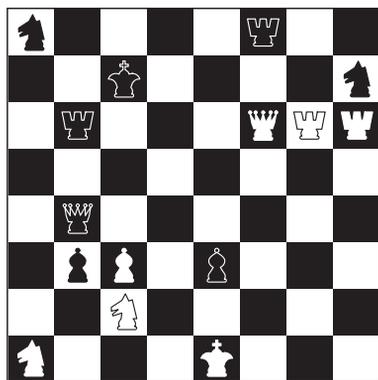
В позиции на диагр. 9 конь с2 может взять ферзя b4 (перепрыгивая через слонов), или слона

е3, пойти на а3 и d4, но не на а1 или е1, так как эти поля заняты своими фигурами. Конь а1 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 а8 не имеет ни одного хода.

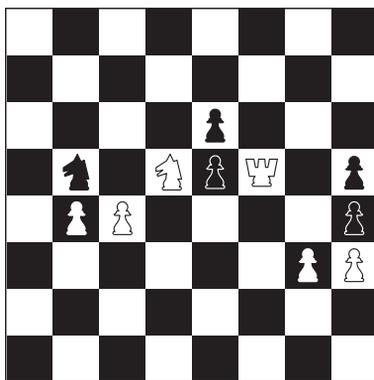
Пешки двигаются только вперед по вертикали на одну клетку, по направлению к противнику. Этим пешки отличаются от фигур, которые движутся по всем направлениям. Пешки берут вкось, т. е. по диагонали, на одно поле — вправо и влево, только по направлению к противнику.

На диагр. 10 пешка b4 не имеет ходов: ее затормозил (заблокировал) черный конь. Пешка с4 может пойти на с5 или брать черного коня на b5;

№ 9



№ 10



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

Следует твердо усвоить еще следующие правила о ходах пешек:

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

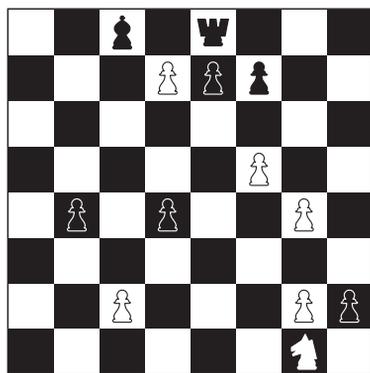
2. Если пешка делает с начальной позиции двойной ход и становится рядом по горизонтали с пешкой противника, то она может быть взята «на проходе», так как прошла поле, находящееся под ударом этой пешки. Если на диагр. 11 белые пойдут пешкой c2 на c4, то черные могут ее взять «на проходе» любой из двух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

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

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

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

№ 11



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

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

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

У п р а ж н е н и я

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 «a» оказаться на линии «e» и каким образом?

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

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

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

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

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

Глава 2

ПРАВИЛА ИГРЫ

ШАХ. МАТ. ПАТ. ВЕЧНЫЙ ШАХ

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

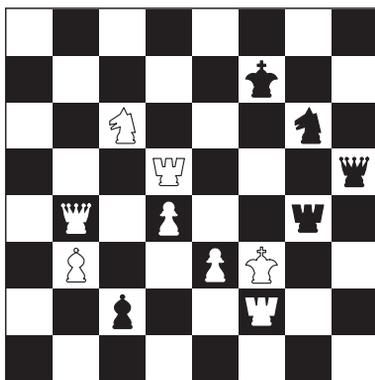
Борьба в шахматах состоит в основном из нападений и защиты. Допустим, что в начальной позиции белые сделали первый ход королевской пешкой на два поля. Черные ответили таким же ходом. Следовательно, белая пешка стоит на e4, черная — на e5. На втором ходу белые пошли конем с поля g1 на f3. Белые угрожают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

на e5, то в ответ конь черных возьмет белого коня. Таким образом черные ходом коня с b8 на 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 ладья, 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, предупредить об угрозе словом «шах». Играющий имеет право любую фигуру, кроме короля, ставить

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

№ 12



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

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

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

Какие средства защиты возможны от шаха?

Прежде всего увод короля на другое поле. Например, от вскрытого шаха при ходе белых королем на e2 черный король может уйти на g7, g8, e6 или e8. Второй способ — уничтожить 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 слоню.

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 слоню на d1 (если не хотят взять своим слоню 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 уведут короля и сами дадут 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 дадут

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.

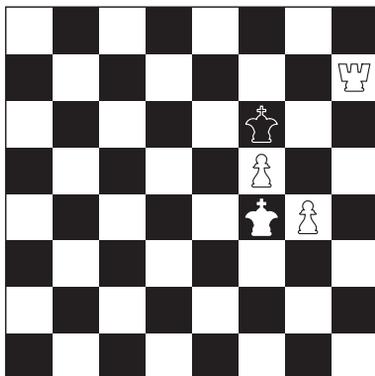
На диагр. 12 черная ладья с поля g5 отнимает у короля два поля — g2 и g3; конь g6 отнимает поле f4; слон c2 — поле e4; ферзь с поля h5 атакует поле f3 и одновременно — поля e2 и g4. Всего черные фигуры обстреливают 7 полей, что для мата недостаточно. Оказывается, два поля — f2 и e3 — отняты у белого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

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

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

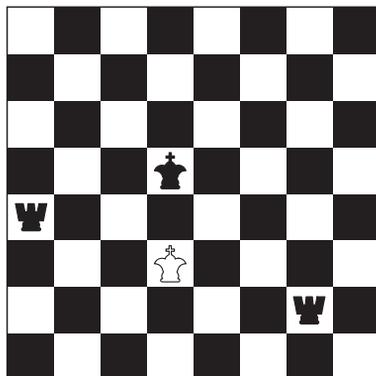
тикали или горизонтали — называется **оппозицией**. Больше трех полей король не может отнять у вражеского короля. Оппозиция королей играет большую роль в шахматной теории и не раз будет встречаться в дальнейшем.

№ 13



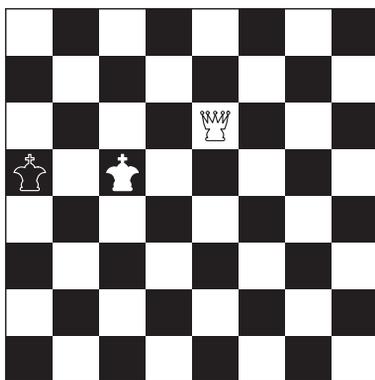
Белые дают мат в один ход

№ 15



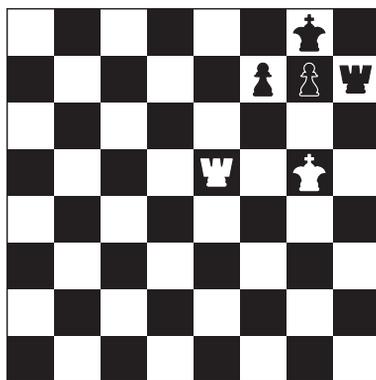
Черные дают мат в один ход

№ 14



Белые дают мат в один ход

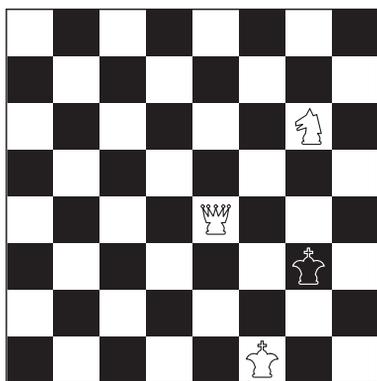
№ 16



Белые дают мат в один ход

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

№ 17

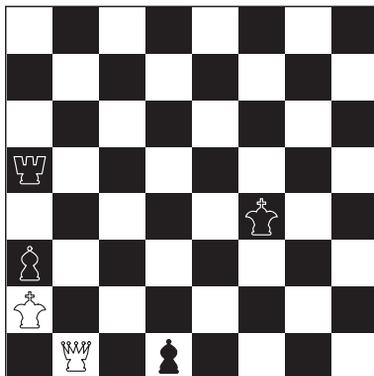


Белые дают мат в один ход

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

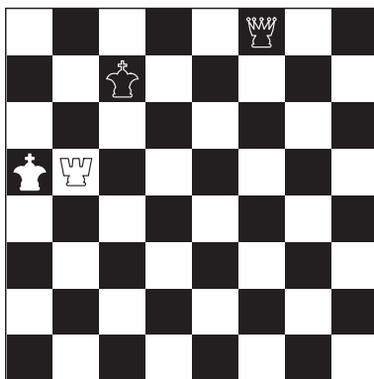
оставшихся поля — f4 и h4 отнял белый конь. Видоизмените матующую позицию так, чтобы поля f4 и h4 были отняты белым слоном или же заблокированы черными пешками.

№ 18



Черные дают мат в один ход

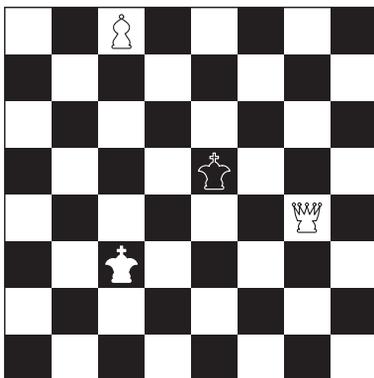
№ 19



Черные дают мат в один ход

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

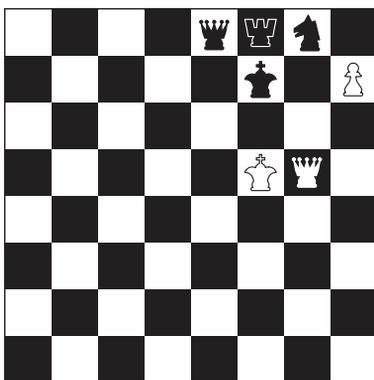
№ 20



Белые дают мат в один ход

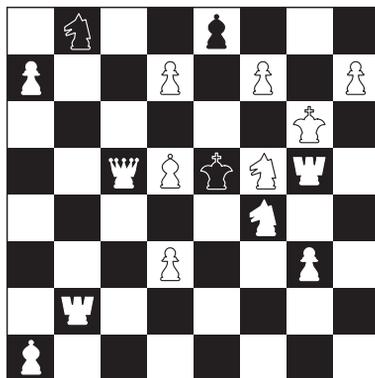
Фd4 возможен потому, что ферзь становится под защиту короля. Поля e6 и f5 отняты слоном с8. Замените слона белым конем. Где он должен стоять, чтобы отнять поля e6 и f5? Запомните позицию мата на диагр. 20.

№ 21



Белые дают мат в один ход

№ 22

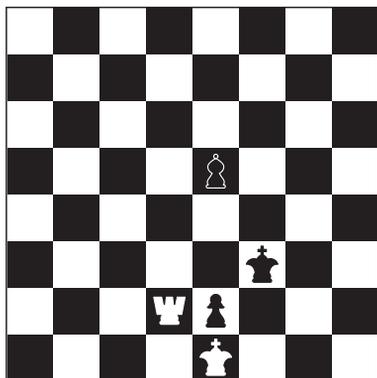


В позиции диагр. 22 белые могут дать мат в один ход 47 различными способами. Можете ли вы найти их? Вспомните о возможности превращения пешек в различные фигуры.

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

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

№ 23

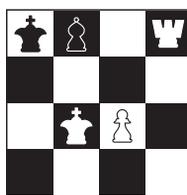


случится, если черные пойдут слоном не на g3, а на c3? Белый король не имеет ни одного хода. Ладья также не может двигаться, так как король белых окажется под ударом. Как говорят, ладья связана слоном. Белые не имеют ходов.

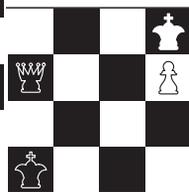
Таким образом, при ходе слоном на g3 белый король находится под прямым нападением слона, т. е. под шахом, и не может спастись от гибели: ему мат, а при ходе слоном на c3 любой ход белых подставляет короля под удар, но сам король не находится под шахом. Такое положение называется **патом**. В случае пата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

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

№ 24



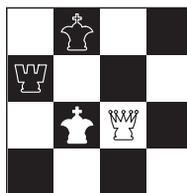
№ 25



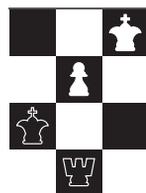
В позиции на диагр. 24 при ходе черных — пат. Если ход белых, то для того, чтобы не было пата, ладья должна покинуть восьмую горизонталь или же король должен сделать ход на a5, b5 или c5 (но не на a6: тогда снова будет пат); пат будет и при движении пешки с c6 на c7.

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.

№ 26



№ 27



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

Конец ознакомительного фрагмента.

Приобрести книгу можно

в интернет-магазине

«Электронный универс»

e-Univers.ru