Школьный шахматный учебник

Анатолий Карпов
Анатолий Шингирей

1.

Начальный курс

Анатолий Карпов
Анатолий Шингирей

ШКОЛЬНЫЙ ШАХМАТНЫЙ УЧЕБНИК

1.

Russian Chess House
www.chessm.ru
МОСКВА
2009

ББК 75.581
УДК 794.1
К26

Карпов А.Е., Шингирей А.Б.
К26 Школьный шахматный учебник. Начальный курс. Том 1. – М.: «RUSSIAN CHESS HOUSE», 2009. – 112 с. (Школьный шахматный учебник).

ISBN 978-5-94693-112-0 (обложка)
ISBN 978-5-94693-109-0 (переплет)

Дорогие друзья!

Веселый Буратино распахнет для вас дверь в удивительную страну-сказку. Он расскажет о нравах и повадках шахматных фигур, научит энергично атаковать и хладнокровно защищаться, тщательно обдумывать свои решения как в шахматах, так и в жизни. Шахматы развивают усидчивость, логическое мышление и память, учат рационально использовать время. А «подсказывать» Буратино будут многократный чемпион мира Анатолий Евгеньевич Карпов и тренер высшей категории Анатолий Борисович Шингирей.

В добрый путь!

ББК 75.581

Карпов Анатолий Евгеньевич, Шингирей Анатолий Борисович

ШКОЛЬНЫЙ ШАХМАТНЫЙ УЧЕБНИК.

Начальный курс. Том 1

Специальный редактор *Владимир Барский*
Художник *Надежда Кочергина*
Обложка *Евгений Пермяков*
Компьютерная верстка *Андрей Ельков*
Корректор *Андрей Панеях*
Фото на обложке *Борис Долматовский*

Подписано в печать 14.05.2009. Формат 70x100/16.
Гарнитура «Ньютон». Усл. п. л. 9,10. Заказ № 22831 (Д-Sm).

Издательство «RUSSIAN CHESS HOUSE»
(директор Мурад Аманназаров)
Тел./факс: (495) 963-80-17
e-mail: murad@chess-m.com или andy-el@mail.ru
http://www.chessm.ru – Интернет-магазин

Отпечатано в ОАО «Смоленский полиграфический комбинат».
214020, г. Смоленск, ул. Смольянинова, 1.

ISBN 978-5-94693-112-0 (обложка)
ISBN 978-5-94693-109-0 (переплет)

© Карпов А.Е, Шингирей А.Б., 2009
© Издательство «RUSSIAN CHESS HOUSE», 2009

ПРЕДИСЛОВИЕ ДЛЯ УЧИТЕЛЕЙ И РОДИТЕЛЕЙ

Предлагаемый вашему вниманию учебник предназначен для обучения шахматам детей в возрасте 7-10 лет в общеобразовательных школах, в программу которых включен учебный предмет или факультатив «Шахматы». Курс рассчитан на преподавание урока шахмат один раз в неделю в течение двух лет в обычных классах, где обучаются от 10 до 40 школьников. Если преподаватель или родители обучают ребенка по данной методике индивидуально, то время прохождения курса значительно сокращается. Кроме того, детям 9-10 лет вполне по силам самостоятельно усвоить этот учебный материал.

За 20 лет применения методика доказала свою высокую эффективность. Всего за два учебных года 90% учеников младшего школьного возраста проходят путь от нуля до третьего разряда. Программа успешно прошла апробацию на кафедре шахмат Российского Государственного университета физической культуры.

Главная задача преподавателя на первом этапе — сформировать у детей устойчивый интерес к шахматам, не отпугнуть их сложностью и неконкретностью стоящих перед ними задач. Поэтому на первых порах целесообразно упростить цель игры, но уже с первого урока давать детям игровые задания. Ученики должны решать частные, промежуточные задачи, например, провести пешку в «чемпионы» (до 1 или 8-го ряда), уничтожить все игровые единицы противника, быстро наладить фигурное взаимодействие и т.д. Соревнующиеся стороны добиваются конечного результата, как правило, за 10-15 ходов. Быстрое достижение цели привлекательно для детей, бурно выражающих свои эмоции. Задания являются достаточно равновесными, т.е., как правило, не дают безоговорочного преимущества ни одной из сторон. Поэтому ученики, разыгрывая позиции за обе стороны, стремятся в первую очередь овладеть правильным методом действий, а не угадать решение.

Курс состоит из 62-х уроков и содержит свыше пятисот учебных примеров и позиций для разыгрывания.

1-й год обучения, уроки 1-29.

— Игра пешками (без короля!).

— Игра фигур против пешек.

— Игра фигур против фигур и пешек.

— Игра короля против пешек и игра короля против короля.

— Знакомство с традиционными шахматами. Игровые задачи на дебютное развитие, простейший эндшпиль.

2-й год обучения, уроки 30-62.

— Знакомство с тактическими приемами достижения материального преимущества. Подробно изучаются двойные удары, вскрытые удары, игра на ограничение подвижности и простейшие комбинации, построенные на этих тактических приемах.

— Матовые комбинации.

— Комбинации на использование взаимодействия фигур для достижения мата.

Еще раз повторим — обязательно на каждом уроке, начиная с первого, должна быть **ИГРА**. На первом году обучения это обычно матч из 4-х партий — 2 белыми, 2 черными — по разыгрыванию специально составленных игровых позиций (в книге они отмечены значком «бомба» — 💣). На втором году обучения занятия проходят также в игровой форме, только тематические матчи состоят из 2-х партий: по одной белыми и черными.

Рассмотрим возможные варианты организации матчей в школе.

«Один на один». Учитель подбирает для каждого ученика примерно равного по силе противника и предлагает каждой паре разыграть тематическую позицию в матче из 4 или 2-х партий.

«От каждого по ходу». Ребята делятся на две команды (педагог не вмешивается в этот процесс, а только следит за дисциплиной), придумывают им названия, выбирают капитанов и играют четыре или две партии. Соревнование проходит в эстафетной форме, участники одной команды не советуются друг с другом. Учитель воспроизводит течение борьбы на демонстрационной доске.

«Конкурс капитанов». Капитанов выбирают сами дети, сначала просто лидеров в своей группе, а затем наиболее сильных в шахматном плане. Капитаны разыгрывают игровую задачу на демонстрационной доске. Подсказки должны быть исключены, но эмоциональная поддержка, способствующая высокому спортивному накалу борьбы, только приветствуется. Очки капитана-победителя приплюсовываются к очкам его команды.

«Учитель против капитанов». Игровая позиция сначала обсуждается со всеми учениками, а затем педагог дает сеанс капитанам. Заработанные капитанами очки поступают в копилку команды.

«Игры делегатов». Этот прием позволяет задействовать всех присутствующих на занятии ребят. Учитель разыгрывает на демонстрационной доске тематическую позицию сперва с одной командой, а затем с другой. Он делает свой ход и приглашает к доске для ответа первого делегата, затем делает второй ход и зовет следующего делегата, и т.д. Та же процедура проводится со второй командой. Зачет очков прежний.

«С каждым по партии». Преподаватель разыгрывает заданную позицию с каждым участником одной и другой команды.

Учитель на каждом занятии должен самым тщательным образом фиксировать все личные и командные достижения учеников. Полученная информация помогает выделить лидеров и отстающих, а главное — проводить последующие занятия с учетом реальных возможностей всех занимающихся.

В виде домашнего задания ученикам часто предлагается сыграть тренировочный матч на определенную позицию с кем-то из своих родных — папой, мамой, братом, дедушкой и др. Просим родителей всячески поддерживать юных шахматистов: подобные матчи не потребуют от вас больших затрат времени или глубоких шахматных знаний, но очень помогут вашим детям. В конце второго года обучения в качестве домашнего задания предлагаются несколько несложных и эффектных примеров из «Учебника шахматных комбинаций» С. Иващенко (т.т. 1, 2). Эти задачники, а также книгу «Начальный курс дебютов» из той же серии «Школьный шахматный учебник», мы рекомендуем в качестве дополнительной литературы.

Использование игровых приемов позволяет добиться устойчивого интереса учеников к игре. Ребята на занятиях раскованы, благодаря чему новая тема усваивается быстрее и легче. Дополнительные методические рекомендации для учителей и родителей вы найдете по ходу учебника.

Итак, в добрый путь. Желаем удачи и увлекательных занятий!

Условные обозначения, принятые в учебнике:

– правила, которые нужно запомнить!

вопрос Буратино –

игровое задание –

домашнее задание –

ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ
СВОЙСТВА ФИГУР. ОСНОВЫ ШАХМАТНОЙ ИГРЫ

Урок 1
КТО И ЗАЧЕМ ПРИДУМАЛ ШАХМАТЫ?

Задачи урока:
Знакомство с новым учебным предметом — шахматами. Легенды о происхождении шахмат.

«Давным-давно в городке на берегу Средиземного моря жил старый столяр Джузеппе по прозванию Сизый Нос. Однажды ему попалось под руку полено, обыкновенное полено для топки очага в зимнее время.

— Неплохая вещь, — сказал сам себе Джузеппе, — можно смастерить из него что-нибудь вроде ножки для стола...

Джузеппе надел очки, обмотанные бечевкой, — так как очки были тоже старые, — повертел в руке полено и начал его тесать топориком. Но только он начал тесать, чей-то необыкновенно тоненький голосок пропищал:

— Ой-ой, потише, пожалуйста!..»

Дорогие ребята!

Вы, конечно, помните, что столяр Джузеппе поспешил избавиться от странного полена и подарил его шарманщику Карло, а Карло выстругал из полена говорящую куклу. Так начинается замечательная книжка Алексея Толстого о приключениях Буратино и его друзей. Писатель не успел рассказать только, что Буратино в школе (когда он после всех приключений вернулся в школу!) научился играть в шахматы. Да так увлекся, что стал одним из лучших шахматистов в городе. А потом решил научить этой прекрасной игре всех знакомых и незнакомых мальчишек и девчонок. И написал этот учебник, в котором делится с вами не только шахматными премудростями, но и своими веселыми фантазиями.

Буратино:

— Когда я пошел в школу, папа Карло подарил мне красивую азбуку с картинками. И там я прочитал легенду о происхождении шахмат.

«Две тысячи лет тому назад в Индии правил могущественный царь Баграм. Он был молод и заносчив и постоянно ссорился со своими соседями, а любые, даже самые пустяковые конфликты привык решать на поле боя. Постоянные войны уносили жизни тысяч подданных, некому становилось обрабатывать землю, поля приходили в запустение, народ голодал.

И тогда мудрецы решили придумать игру, которая оказалась бы для царя интереснее войны. Тогда Назирь, сын Дагеров, изобрел шахматы, или игрушечную войну, в которой участвуют два войска — белые и черные. У каждой из сторон, как в армии Баграма, были пехотинцы, боевые колесницы, резвые всадники и даже грозные индийские слоны! Чтобы победить противника, от игрока в шахматы требовались не только отвага и напор, но и точный расчет, осторожность, хитрость и терпение.

Игра так понравилась Баграму, что он велел обучить шахматам всех своих придворных и сам проводил за доской дни и ночи напролет. Конечно, он и думать забыл про разорительные войны, заключил мир со всеми соседями. В стране стали развиваться ремесла и торговля; народ зажил мирно и счастливо».

— А я вас уверяю, что все было совсем не так, но тоже очень-очень давно, даже еще раньше, в древние-предревние времена, когда люди ходили по земле вперемежку с мамонтами. Если вы как-нибудь вечером внимательно посмотрите на звездное небо, то в одном из созвездий в далекой-далекой Галактике обнаружите маленькую планету, очень похожую на Землю. Эта планета называется Шахматы. И живут там добрые и умные инопланетяне, очень похожие на нас с вами. Мы с вами живем на Земле и потому называемся землянами, а они, по названию их планеты, зовутся шахматистами.

Благодаря своему уму шахматисты добились небывалых успехов. У них были шахматные компьютеры и шахматные программы, которые заботились о своих создателях-шахматистах. Они даже изобрели роботов, которые им прислуживали: вовремя кормили, одевали и обували. С помощью роботов шахматисты построили красивые города со сказочными домами, где все управлялось с помощью автоматики. Достаточно было подать любую команду голосом, как тут же все ваши желания исполнялись. У шахматистов были фанта-

стические по красоте леса, поля и луга, в которых жили удивительные звери и птицы.

Вы спросите, как же они добились таких успехов и почему они такие умные? Да потому, что они каждый день играли в шахматы — удивительную игру с красивыми фигурами на черно-белой доске. И благодаря этому развивали свой мозг. Потому что шахматы — это и наука, и спорт, и искусство в одной игре. Шахматисты были прекрасными учеными, великолепными спортсменами и блестящими художниками. И все у них было замечательно.

Но одна мысль все же тревожила их. Они очень часто смотрели на звездное небо и видели в свои мощные телескопы в одном из созвездий красивую голубую планету, очень похожую на их собственную. Это была наша с вами планета Земля. Шахматисты видели наших далеких предков, которые ходили с дубинами в руках, почти голые, прикрытые только шкурами зверей, и охотились на мамонтов. И, конечно же, знать не знали никаких телескопов.

Шахматисты были очень добрыми инопланетянами, они решили помочь нам и отправить на Землю Великую Космическую Экспедицию. Они взяли с собой много тонн груза, но самой главной и бесценной его частью были шахматы, которые мудрые инопланетяне взяли с собой, чтобы научить этой игре землян.

Шахматисты не стали раскрывать всех своих секретов, а просто научили древних землян играть в шахматы, чтобы мы повторили тот путь, который прошли они на своей далекой планете Шахматы. Чтобы земляне ежедневно тренировали свой мозг, становились умными и получили такие же блага, как получили когда-то сами шахматисты. Вот почему до сих пор в разных уголках Земли находят рисунки на скалах, старинные книги, древние рукописи и шахматные фигурки, говорящие о том, что шахматы попали к нам от умных и добрых братьев по разуму!

Домашнее задание:

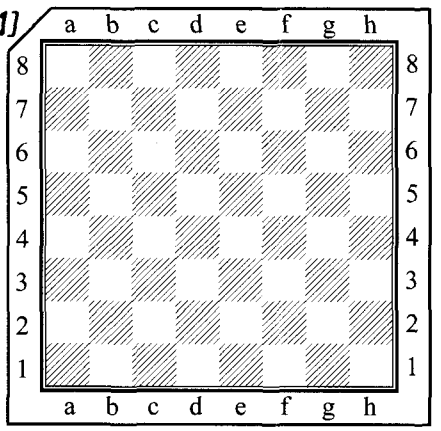
Придумайте свою историю о том, как и когда на Земле появились шахматы.

Урок 2
ШАХМАТНАЯ ДОСКА И ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ

Задачи урока:
Знакомство с элементами шахматной доски и «именами» шахматных полей.

Положите перед собой шахматную доску таким образом, чтобы в ближнем к вам левом углу была клетка черного (темного) цвета. Рассмотрим доску во всех деталях:

[1]



Какую геометрическую фигуру представляет собой шахматная доска? Какие предметы вокруг вас имеют такую же геометрическую форму?

По краям шахматной доски расположены буквы и цифры. Цифры — от 1 до 8, вы их уже знаете. Интереснее разобраться с буквами. Это первые восемь букв латинского алфавита, вот как они пишутся и произносятся:

a — так и произносится «а», как в русском алфавите.

b — произносится «бэ», так любит разговаривать барашек.

c — «це», тут часто сидит муха цеце.

d — «дэ», как и русская «д».

e — «е», как и наша «е».

f — «эф»; если быстро повторять «эф-эф-эф-эф», то получится лай маленькой или пожилой собачки.

g — «же», здесь живут пчелы, которые все время жужжат.

h — «аш»; последняя буква — «лежебока»: любит прятаться в шалаш лежебока буква «аш».

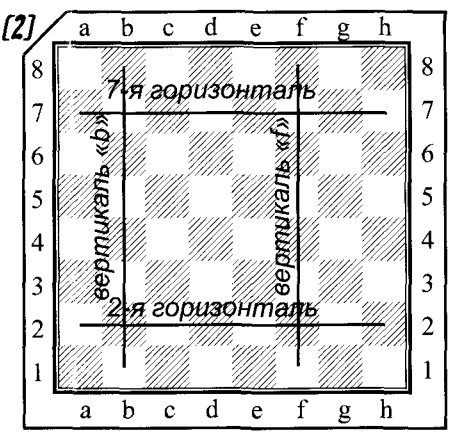
Буквы и цифры шахматной доски составляют *шахматную нотацию*. Как ноты в музыке, только каждый слышит их в душе.

Шахматная доска состоит из маленьких клеточек, одни из которых черного цвета, а другие белого.

Сосчитайте, сколько клеток на шахматной доске. Сколько белых клеток и сколько черных?

Посмотрите внимательно на шахматную доску и вспомните, отгадывали ли вы когда-нибудь обыкновенные кроссворды со своими родителями, бабушками-дедушками или братьями-сестрами? Не правда ли, доска чем-то напоминает кроссворд? И она имеет такие же важные линии. Проведите пальцем по доске от цифры 1 слева направо до другой цифры 1 и по пути сосчитайте, сколько клеток на этой дорожке. Правильно, 8 — четыре клетки белого цвета и четыре черного. Теперь проведите пальцем слева направо от одной двойки к другой, потом от тройки к тройке и так далее; сосчитайте, сколько же всего таких дорожек на шахматной доске. Они лежат перед вами, как линия горизонта, за которую опускается солнце. Эти дорожки так и называются — *горизонтали*. Обозначаются они цифрами. Например, 1-я горизонталь, 2-я горизонталь, 3-я горизонталь и так далее до восьми.

Есть на шахматной доске и другие дорожки. Проведите пальцем от буквы «a» снизу вверх, к другой букве «a». Сколько клеток на этой дорожке? Нетрудно убедиться: столько же, сколько на горизонталях — 4 белого цвета и 4 черного. Эти дорожки как бы стоят перед вами, растут вверх. Найдите остальные дорожки, проведя пальцем снизу вверх, от одной буквы к другой такой же. Эти новые дорожки, которые растут вверх, называются *вертикали*. Они обозначаются буквами. Например, вертикаль «a», вертикаль «b», вертикаль «c» и т.д.

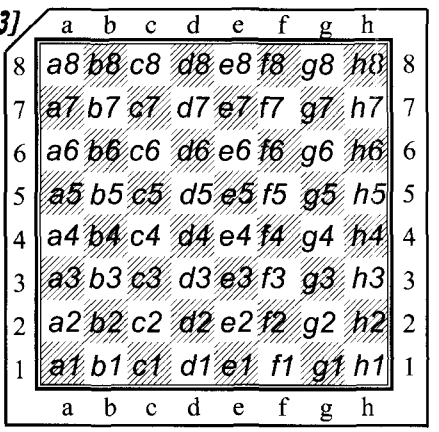


Вертикаль и горизонталь, пересекаясь между собой, образуют клетку, которая получила название *поле*. У каждого поля есть имя и фамилия. Чего вы смеетесь, у вас же есть имя и фамилия, а чем поле хуже? Представьте себе, что горизонталь — это папа, а вертикаль — это мама. Когда они встречаются, у них появляется маленький ребенок — поле, которое получает имя и фамилию от своих заботливых родителей. Например, 1-я горизонталь встречается с вертикалью «a» на угловом поле черного цве-

та, и тут же это поле получает имя и фамилию своих родителей — a1.

И учтите: поля очень обижаются, если их не называют по имени-фамилии или называют неправильно, они из-за этого даже плачут по ночам в подушку. Так что прошу не обижать этих чудесных шахматных малышей. От них зависит очень многое. Без них мы не сможем расставить ни одну позицию на нашей шахматной доске.

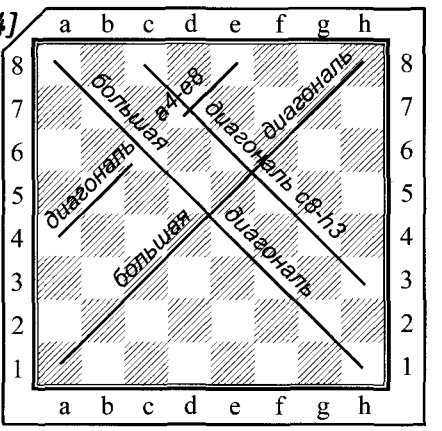
[3]



Когда вы кладете перед собой шахматную доску, то поле в ближнем к вам левом углу обязательно должно быть черного (темного) цвета.

Поля одного цвета (или только белые, или только черные), касаясь друг друга углами, тоже складываются в прямые линии, которые называются *диагонали*. Все горизонтали и вертикали состоят из восьми полей, а диагонали бывают разные. Бывают совсем короткие, из двух полей, например, a2-b1 или g1-h2. Бывают подлиннее: c1-h6 (6 полей), a5-d8 (5 полей) и т.д. А самые длинные диагонали, a1-h8 и a8-h1, состоят из 8 полей. Они называются *большими диагоналями*.

[4]

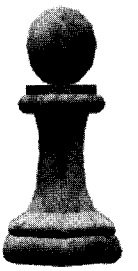


Домашнее задание:

1) Напишите без ошибок все шахматные буквы от **a** до **h** маленькими прописными буквами, а также цифры от 1 до 8.

2) Назовите имя и фамилию каждого поля на шахматной доске.

Урок 3
ПЕШКА. ЕЕ СВОЙСТВА



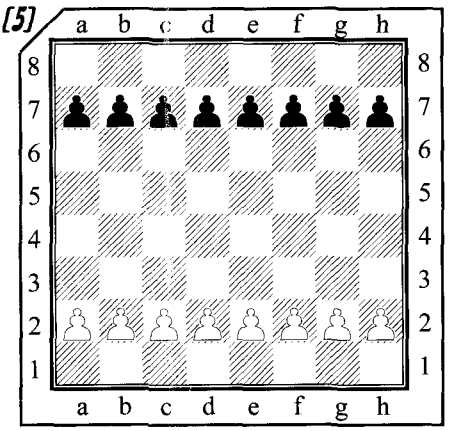
Задачи урока:
Знакомство с первой фигурой. Пешка: как она ходит и как бьет другие фигуры.

Оставив на Земле шахматы, добрые инопланетяне вернулись к себе домой. А древние люди вскоре нашли в одной из пещер шахматную доску и рядом с ней обнаружили памятник из чистого золота в виде небольшой шахматной фигуры, самой маленькой по росту среди всех фигур. Это была пешка. Внутри памятника оказался тайник, где лежали золотые пластины, на которых записаны правила игры

На кого или на что похожа пешка?

В шахматы играют 16 пешек — 8 белых и 8 черных. В начале партии белые пешки расставляются на 2-й горизонтали, а черные — на 7-й горизонтали.

[5]

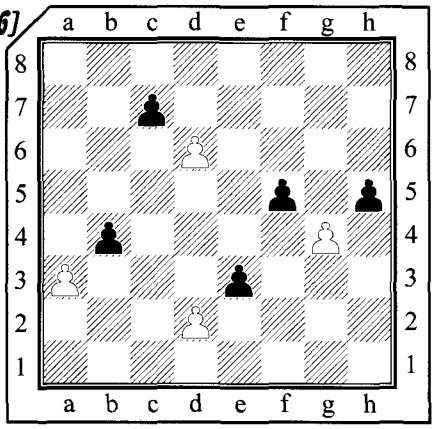


Любая пешка из своего начального положения может пойти вперед по вертикали на одно поле или сразу на два. Как вам выгодно, так и ходите! Чаще всего в начале игры пешки прыгают на два поля вперед, как кенгуру, а реже ходят на одно поле, как черепахи.

Прыгнуть на два поля каждая пешка может только один раз в партии и только из своего начального положения. Если какая-либо пешка пошла на одно поле, то в дальнейшем прыгнуть на два поля она уже не сможет.

Теперь разберемся, как пешка бьет другую пешку.

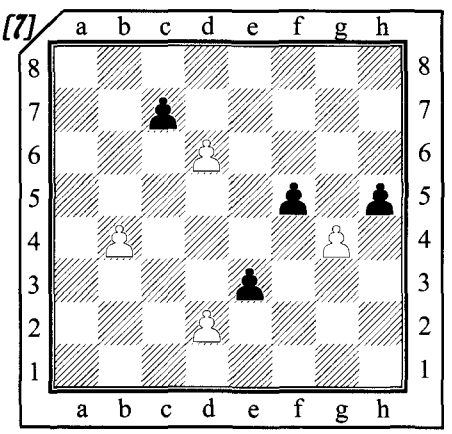
[6]



Пешки ходят прямо, а бьют наискосок. Все пешки, изображенные на этой *диаграмме* (диаграммой называется картинка с шахматной доской и фигурами на ней), могут побить друг друга. Бить можно только чужие пешки, но не свои.

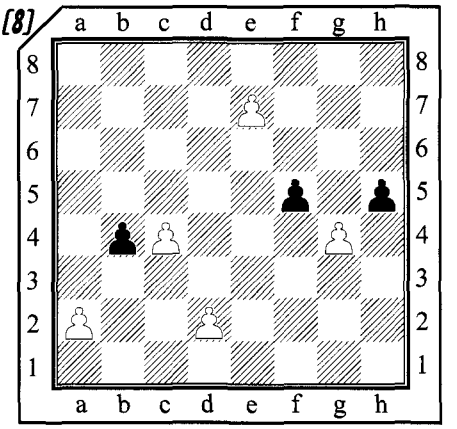
Например, если белая пешка a3 побьет черную пешку b4, то она становится на ее место, а черная пешка b4 (побитая фигура) берется в руку и убирается с доски. Позиция на диаграмме становится вот такой:

[7]



Теперь расставьте такую позицию:

[8]



Какие имена и фамилии у пешек?
Белые: a2, c4, d2, e7, g4.
Черные: b4, f5, h5.

Пешки назад не ходят и бить назад тоже не могут!

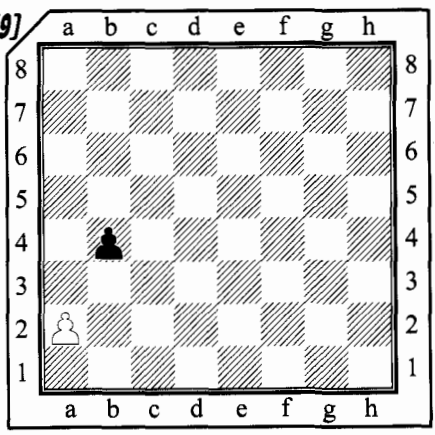
А что же делать пешкам, которые перешли через всю доску и дошли до самого края? Белые пешки, добравшиеся до восьмой горизонтали, и черные пешки, дошедшие до первой горизонтали, становятся *чемпионами.* В позиции на последней диаграмме белая пешка e7 может пойти на e8 и превратиться в чемпиона. В этом случае поле e8 будет называться *полем превращения,* потому что пешка превращается там в чемпиона.

Ура, у нас появился чемпион! Хлопайте ему, друзья, подбрасывайте его в воздух!..

Если же в этой позиции ход белых, то белая пешка g4 может побить черную пешку f5, встав на ее место, или пешку h5, также встав на ее место. А если ход черных, то пешка f5 или пешка h5 могут побить пешку g4.

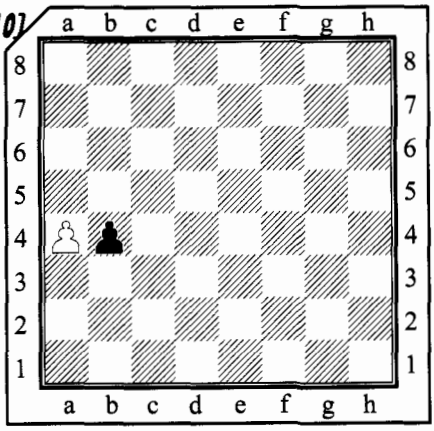
Очень важное правило, которое касается только пешек, стоящих в начальном положении, — это правило *взятия на проходе.*

[9]



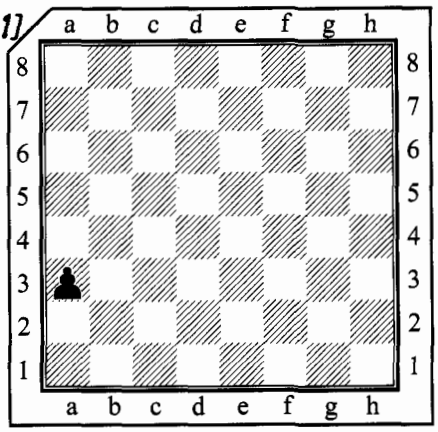
Обратите внимание на пешку a2. Как мы знаем, первым ходом она может пойти как черепаха (на a3) или как кенгуру (на a4). На a3 ходить невыгодно, потому что черная пешка b4 может ее там побить. Поле a3 называют *битым полем* пешки b4, она его охраняет, словно часовой. Если же пешка a2 первым ходом прыгнет, как кенгуру, на a4, то она перескочит через битое поле a3.

[10]



Но у часового — пешки b4 — в руках есть ружье, и поле a3 простреливается! Поэтому пешка b4 может забрать пешку a4 точно так же, как если бы та пошла на a3.

[11]

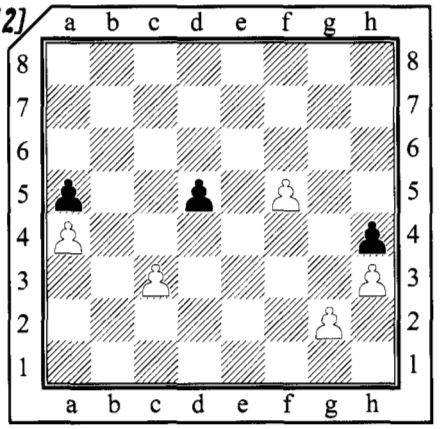


Такое взятие называется *взятием на проходе,* и применяется оно, напомним еще раз, только к пешкам, которые *из начального положения ходят на два поля сразу.*

Но если часовой b4 не выстрелил сразу (вздремнул или забыл зарядить ружье), и черные не побили белую пешку на проходе, то в дальнейшем уже нельзя будет применить правило битого поля по

отношению к пешке a4. Поэтому будьте бдительны, всегда помните об этом важном правиле!

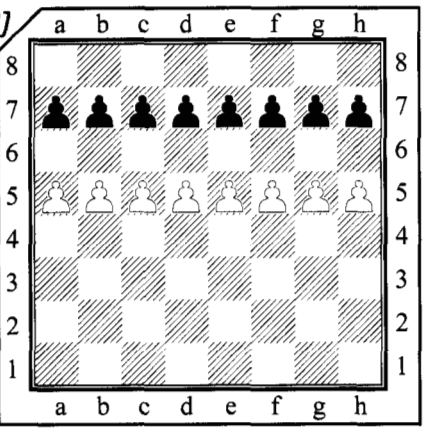
[12]



Пешки a4 и a5 и пешки h3 и h4 уперлись друг в друга, словно бараны рогами, и не пускают друг дружку вперед. Такие пешки называются *заблокированными*.

Пешки c3 и d5 взаимно удерживают друг друга: ни одной из них невыгодно идти вперед, потому что неприятельская пешка сразу же сможет ее побить. Две белые пешки g2 и h3 удерживаются одной черной пешкой h4. А вот пешка f5 — проходная, никто не может помешать ей пройти в чемпионы.

[13]

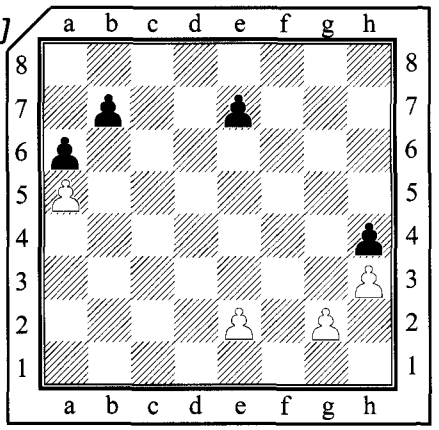


2+2

В этой игровой задаче выигравшей считается сторона, первой достигшая поля превращения. Взаимное заблокирование пешек — ничья. За победу в шахматах начисляется 1 очко, поражение — 0, ничья — $^1/_2$ очка (пол-очка).

Методические рекомендации: Ребята делятся на две команды, придумывают им названия, выбирают капитанов и играют по четыре партии друг с другом (две белыми и две черными). После матча учитель помогает ученикам обнаружить в позиции 13 выигрывающий прорыв белых пешек, например: **1.e5-e6 f7:e6 2.d5-d6!** (надо отвлечь часового e7) **2...c7:d6 3.c5:d6 e7:d6 4.f5-f6**, и пешка проскакивает в чемпионы.

[14]



2+2

Методические рекомендации:

Условия соревнования те же. По окончании матча, цель которого – закрепить навыки взятия на проходе, учитель обсуждает с учениками возможные результаты борьбы после ходов **1.e2-e4 e7-e5**, **1.e2-e3 e7-e5** и т.д.

Начисленные по итогам двух матчей очки суммируются. Фиксируется общий командный результат и показатели отдельных учеников. Это дает картину их шахматной успеваемости.

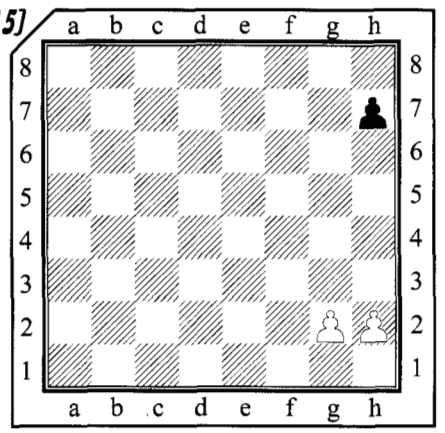
Домашнее задание:

Позиции №13 и 14 разыграть в матчах из 4-х партий (по две – белыми и черными) с любым соперником, кто умеет играть в шахматы – с папой, мамой, дедушкой, братом, сестрой, одноклассником, записать результаты в отдельную тетрадь для домашних заданий по шахматам.

Урок 4
ПЕШКА *(ПРОДОЛЖЕНИЕ)*

Задачи урока:
Изучение методов создания проходной пешки. Объяснение темповой игры. Запись ходов пешкой.

[15]

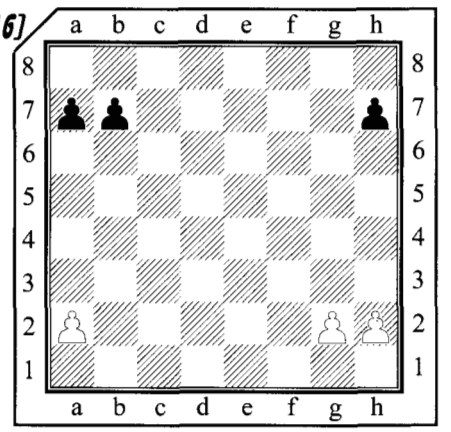


Как белым организовать проходную в этой позиции?

Пешка g2 называется *кандидат в проходные*, потому что на вертикали «g» нет неприятельской пешки. Для образования проходной надо вначале надвинуть кандидата в проходные до поля g5. Дальше она идти не может, потому что на поле g6 ее побьет черная пешка h7. Поэтому на подмогу должна прийти пешка h2: она доходит до поля h5, после чего белые играют g5-g6 и проходят в чемпионы. Всего нам потребуется 8 ходов (с учетом размена на g6).

Сколько ходов потребуется белым, если черная пешка будет стоять не на h7, а на h6, h5 или h4?

[16]



2+2

Кто первый проведет пешку, тот выиграет.

Чтобы сохранить свое бессмертное творчество для истории, вам необходимо научиться записывать свои партии. Допустим, в этой позиции вы хотите пойти пешкой g2 на два поля, то есть попасть на g4. Надо обозначить цифрой «1» номер хода, поставить точку, потом написать, на каком поле стояла пешка, поставить тире и напи-

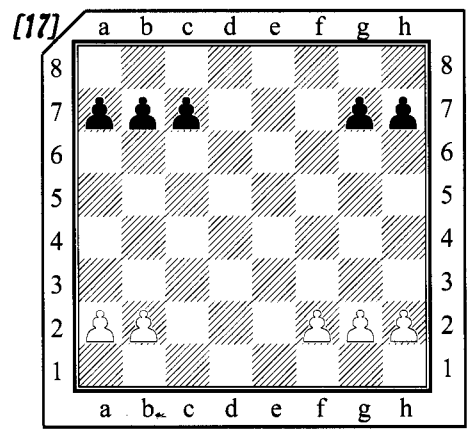
сать поле, на которое пешка попадает, т.е. g4. Все вместе это будет выглядеть так: 1.g2-g4.

При записи партии ход белых и ответ черных считаются одним ходом и обозначаются одной цифрой, например: 1.g2-g4 b7-b5 2.h2-h4 a7-a5 и т.д.

После того, как вы закончите матч, проанализируйте вместе с одноклассниками и учителем сыгранные партии, которые вы должны были записать. Например, такую партию: **1.g2-g4 h7-h6 2.h2-h4 b7-b6 3.g4-g5 h6:g5 4.h4:g5 a7-a6 5.g5-g6 a6-a5 6.g6-g7 b6-b5 7.g7-g8☺** (этим значком мы будем обозначать чемпиона). На сколько ходов белые опередили черных?

В конечной позиции белые опередили соперника на пять ходов, или пять *темпов* (так называют в шахматах время, необходимое для осуществления того или иного плана) — еще пять ходов требуется черным, чтобы достичь пешкой поля превращения. Где эти темпы были потеряны? Ход 1...h7-h6 — двойная потеря времени, так как против пешки h7 кандидат в проходные — пешка **g** — превращается в чемпиона, как мы уже знаем, за 8 ходов, а против пешки h6 — за 7. Кроме того, ход 1...h7-h6 сделан вместо полезного продвижения 1...b7-b5, ведущего к цели. Итого: потеряно 2 темпа. 2...b7-b6 — потерян еще один темп. Можно было сделать двойной ход 1...b7-b5. Еще одно промедление — 4...a7-a6, а не сразу 4...a7-a5. Итого: потеряно 4 темпа. Пятый темп белые имели с самого начала за счет первого хода.

А теперь более сложный пример на образование проходной:



2+2

Сыграйте матч, а потом разберите такие примерные варианты: **1.f2-f4 h7-h5! 2.g2-g3** (ошибочно 2.h2-h3 из-за 2...h5-h4, но можно

2.f4-f5 с последующим 3.g2-g3, 4.h2-h3, 5.g3-g4) **2...c7-c5 3.h2-h3 b7-b5 4.g3-g4 h5:g4 5.h3:g4 c5-c4 6.f4-f5 b5-b4 7.g4-g5 c4-c3 8.b2:c3 3 b4:c3 9.f5-f6 g7:f6 10.g5:f6 c3-c2 11.f6-f7 c2-c1☺**. Черные выиграли. Где белые допустили ошибку?

Необходимо было «играть в повторялки»: **3.a2-a4! b7-b6 4.h2-h3 a7-a6 5.g3-g4**, и белые выигрывают.

К цели ведут и другие ходы белых. Например: **1.a2-a4**, **1.g2-g3** и даже **1.h2-h4 – 1...h7-h5 2.f2-f3 c7-c5 3.a2-a4 b7-b6 4.g2-g4 a7-a6 5.g4-g5** и т.д.

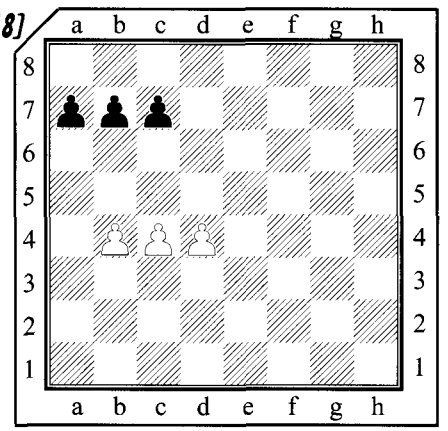
Домашнее задание:

Сыграйте дома два матча из 4-х партий на позиции №16 и №17.

Урок 5
ПЕШКА *(ОКОНЧАНИЕ)*

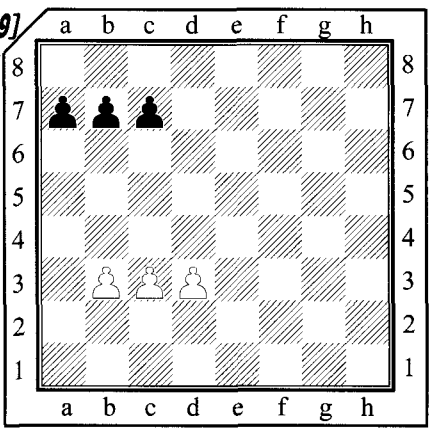
Задачи урока:
Закрепление навыков образования проходной. Изучение счетных операций.

[18]



Ход белых. Чёрные бессильны против плана **1.d4-d5**, **2.c4-c5**, **3.d5-d6** с образованием проходной.

[19]

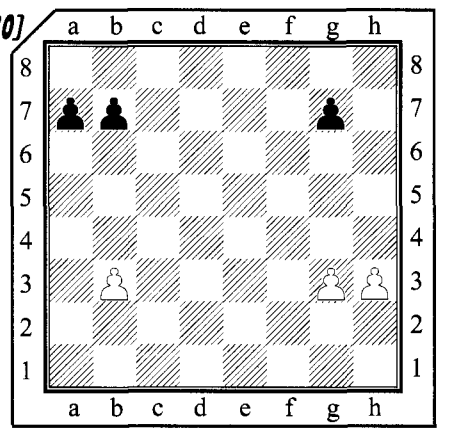


2+2

Здесь пешки сдвинуты на ряд вниз. Теперь уже во всех вариантах побеждают черные. Например: **1.d3-d4 b7-b5! 2.d4-d5 a7-a5 3.c3-c4 b5:c4 4.b3:c4 a5-a4 5.c4-c5 a4-a3 6.d5-d6 c7:d6 7.c5:d6 a3-a2 8.d6-d7 a2-a1☺.**

Результат кажется неестественным, ведь пешки белых на ряд ближе к полю превращения, чем пешки соперника. Чем же объяснить такой итог? Ответ дает вспомогательная позиция.

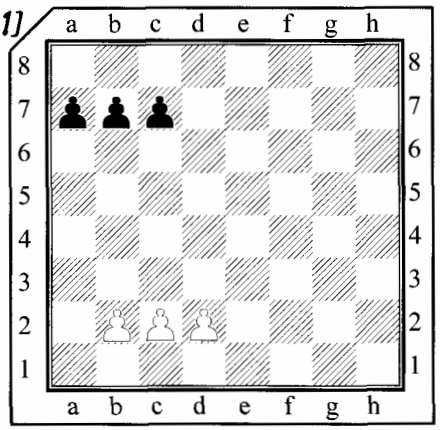
[20]



Пешки раздвинуты таким образом, чтобы стало яснее, как образуется проходная у белых и у черных. Разгадка в том, что против пешки b3 черные пешки a7 и b7 достигают поля превращения за 7 ходов (с уче-

том размена), а белые пешки g3 и h3 против пешки g7 — только за 8. Следовательно, расположение белых пешек изначально хуже, что и приводит к поражению.

[21]



2+2

Хотя игру начинают белые, везде побеждают черные. Вот основные варианты:

1) **1.d2-d4 b7-b5! 2.d4-d5** (не помогает 2.c2-c3 ввиду 2...c7-c6 3.b2-b3 a7-a5 4.c3-c4 b5:c4 5.b3:c4 a5-a4 — черные проходят раньше; или же 2.b2-b3 a7-a5 3.c2-c4 b5:c4 4.b3:c4 a5-a4 с тем же итогом) **2...a7-a5 3.c2-c3 a5-a4** — у белых нет полезных ходов;

2) **1.b2-b4 a7-a6! 2.c2-c4 b7-b6 3.d2-d4 a6-a5 4.b4:a5 b6:a5 5.d4-d5 a5-a4 6.c4-c5 a4-a3** — черные быстрее;

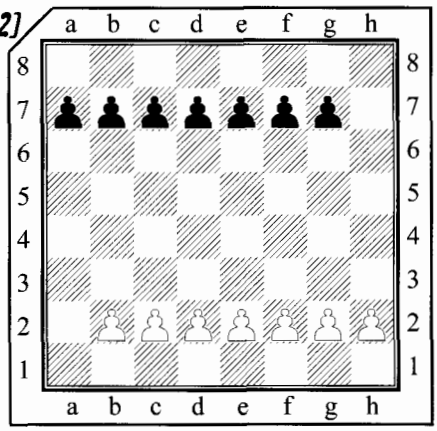
3) **1.d2-d3 b7-b6! 2.c2-c3** (после 2.d3-d4 b6-b5 возникает уже известная позиция) **2...c7-c6! 3.b2-b3 a7-a5** с победой.

Не спасают белых и первые ходы **1.b2-b3**, **1.c2-c3**. Например: **1.b2-b3 a7-a5! 2.d2-d4** (2.c2-c4 c7-c5 3.d2-d3 b7-b6) **2...b7-b5**, и черная пешка a5 проходит в чемпионы.

Методические рекомендации:

Пример достаточно сложный; при анализе учитель, скорее всего, будет добиваться победы над учениками и белыми, и черными. Следует установить предел счетной работы для учеников, ограничившись разбором нескольких вариантов.

[22]



2+2

Ход белых. Чьи шансы лучше?

Несмотря на большую неясность позиции, выигрыш белых вполне доказуем. Например: **1.h2-h4 a7-a5 2.g2-g4 e7-e5! 3.h4-h5 f7-f6 4.d2-d4! d7-d6 5.d4:e5 d6:e5 6.c2-c4 b7-b6 7.f2-f3 c7-c6 8.e2-e3 b6-b5 9.c4:b5 c6:b5 10.f3-f4 e5:f4 11.e3:f4 a5-a4 12.g4-g5 f6:g5 13.f4:g5 b5-b4 14.h5-h6.**

Домашнее задание:

Сыграйте дома два матча из 4-х партий на позиции №21 и №22.

Урок 6
НОВАЯ ФИГУРА — ЛАДЬЯ

Задачи урока:
Приобретение навыков игры ладьей. Изучение методов борьбы ладьи с неподвижными мишенями. Экономичная игра ладьей. Ладья против пешек.

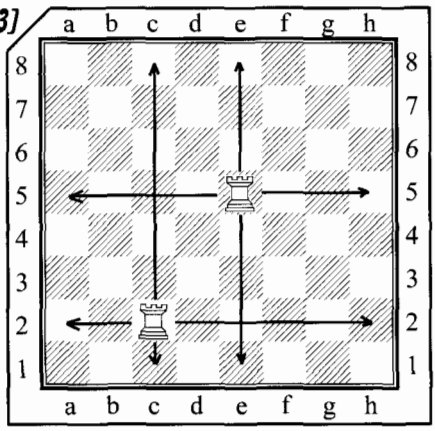
Сегодня мы познакомимся с новой фигурой — ладьей. Возвращаемся в Древний мир, где, наверное, уже динозавры учатся играть в шахматы! Наши предки забрали в первой пещере золотые пластины, на которых написаны правила игры пешками, и, кутаясь в шкуры, выбрались на поверхность земли. Смеркалось, пора было зажигать факелы. Вдруг отблеск пламени отразился от какого-то предмета в другой, более просторной пещере. Любопытство пересилило, и люди осторожно отправились туда.

Посередине пещеры стоял еще один золотой памятник. Это была ладья.

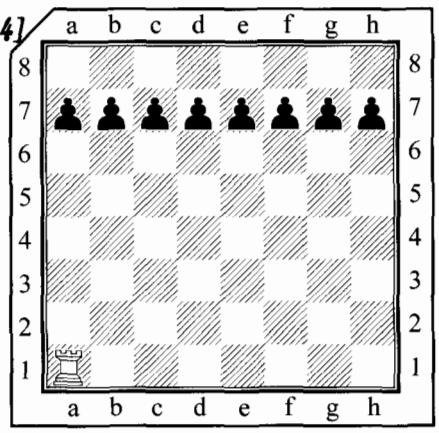
На кого или на что похожа ладья?

В новом тайнике лежала еще одна стопочка золотых пластин, и вот что там было написано: «Ладья двигается, а также бьет фигуры и пешки противника только по горизонталям и вертикалям (т.е. по прямым линиям) вперед и назад, вправо и влево на любое доступное для нее расстояние. Ладья считается тяжелой фигурой». И тут же были нарисованы весы, на одной чаше которых лежала ладья, а на другой — пять пешек. Ни одна чаша не перевешивала, а значит, ладья равна (по силе) пяти пешкам. Получается, что пешки в шахматном мире — все равно что деньги, за которые можно «купить» любую фигуру. Купить подешевле, продать подороже — все как в жизни!

[23]

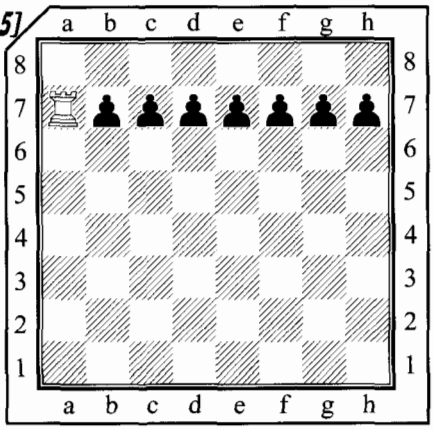


[24]

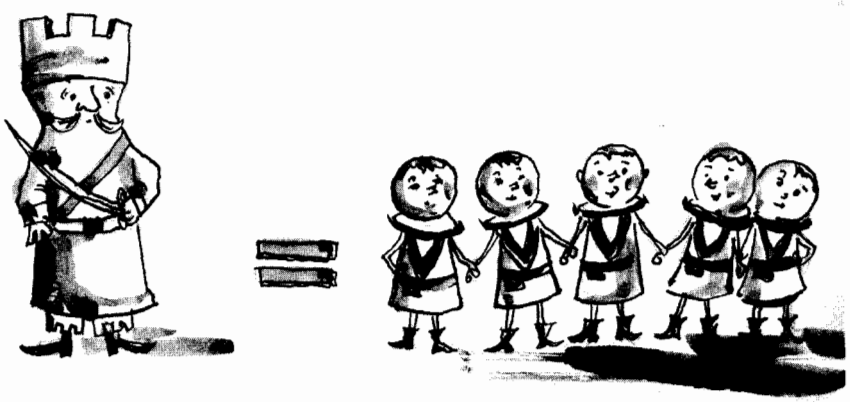


В шахматных книгах ладья обозначается буквой «Л» или значком ♖. В позиции на диаграмме ладья с a1 может пойти на любой поле по первой горизонтали, а по вертикали «а» — на a2, a3, a4, a5, a6 или a7. В последнем случае ладья бьет пешку a7 и становится на ее место:

[25]



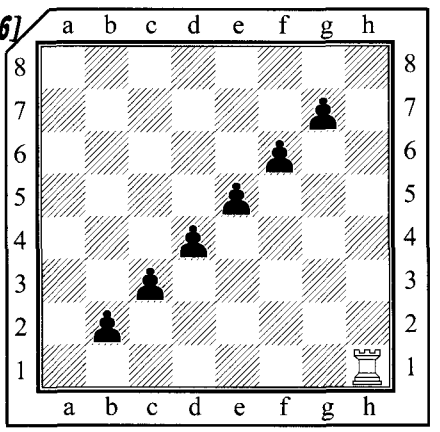
Вот как записывается этот ход: **1.Лa1:a7** или **1.♖a1:a7.** Двоеточие обозначает взятие. Ладья как охотник вышла на охоту с двуствольным ружьем. Выстрел, из ружья вылетают две пули (:) и убивают одну из пешек.



Представьте себе, что черные пешки неподвижны. Тогда ладья может последовательно все их забрать: **2.♖a7:b7**, **3.♖b7:c7**, **4.♖c7:d7**, **5.♖d7:e7**, **6.♖e7:f7**, **7.♖f7:g7**, **8.♖g7:h7**.

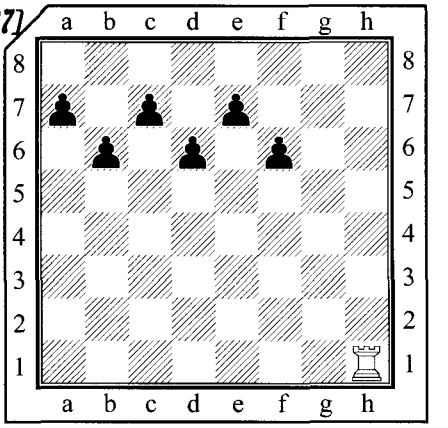
Учтите, черные пешки неподвижны, но имеют право бить, если глупая ладья подставит себя под бой. Например, в случае **1.♖a1-a6?** пешка b7 оживает и с аппетитом ест жирную ладью: **1...b7:a6**. Нямням, очень вкусно!

[26]



В этом примере пешки — мишени неподвижные, но имеют право бить (могут кусаться!). Задание: ладья должна забрать их как можно быстрее, при этом не подставив себя под бой. Если вы подставите под удар ладью, значит, вы проиграли. Укажите несколько возможных путей и запишите их шахматной нотацией.

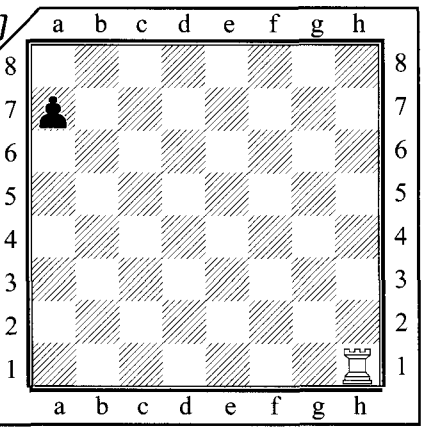
[27]



Задание: уничтожить шесть неподвижных, но имеющих право бить пешек за 8 ходов.

Можно ли так расставить шесть черных пешек, чтобы ладья потратила на их уничтожение больше 12 ходов?

[28]



Задание: как ладье h1 поскорее уничтожить пешку a7?

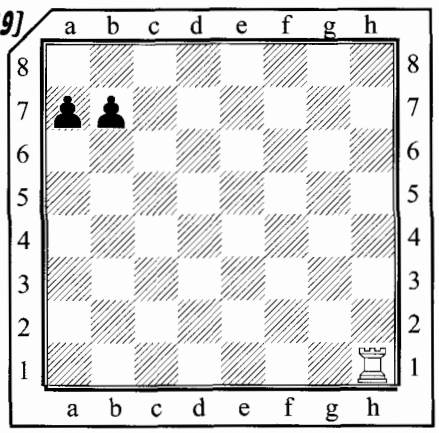
А теперь снова разрешим пешкам двигаться. Если пешка a7 добежит до поля превращения (до поля a1), то она превратится уже

не в чемпиона, а в ладью того же цвета, что и пешка. То есть сама пешка на поле a1 исчезнет с доски, а на ее место вы поставите черную ладью. Как мы знаем, ладья ст*о*ит целых 5 пешек.

Возможна атака сзади: **1.♖h1-h8 a7-a5 2.♖h8-a8 a5-a4 3.♖a8:a4**; атака сбоку: **1.♖h1-h7 a7-a5 2.♖h7-a7 a5-a4 3.♖a7:a4**. Но быстрее всего ведет к цели атака спереди: **1.♖h1-a1 a7-a5 2.♖a1:a5**.

Теперь рассмотрим игру белой ладьи h1 против связанных черных пешек a7 и b7. Если пешки добегут до поля превращения, то они превратятся в новую фигуру, которую вы уже знаете — в ладью. Белая ладья старается побить обе пешки по дороге к полю превращения.

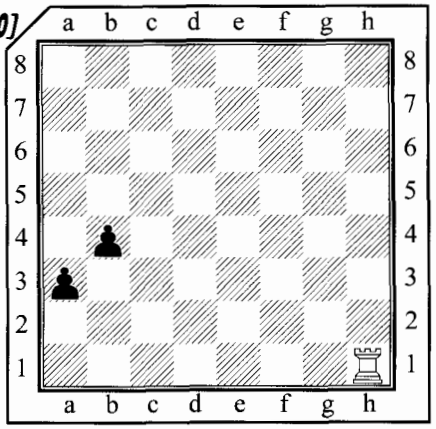
[29]



Правильный план действий таков: **1.♖h1-h7** (атака сбоку) **1...a7-a5 2.♖h7:b7 a5-a4,** и затем атака сзади: **3.♖b7-a7 a4-a3 4.♖a7:a3**.

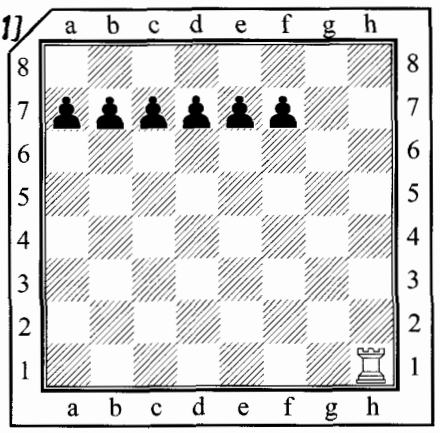
Против далеко продвинутой пешечной пары ладье надо действовать осмотрительно:

[30]



Плохо, скажем, 1.♖h1-b1 a3-a2 2.♖b1-a1 b4-b3. Необходимо **1.♖h1-a1! b4-b3 2.♖a1:a3 b3-b2 3.♖a3-b3**, забирая и вторую пешку.

[31]



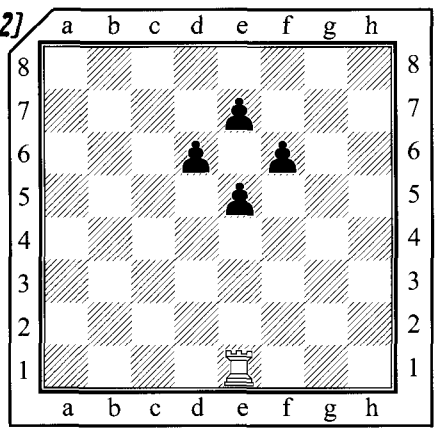
2+2

Цель ладьи — уничтожить все неприятельские пешки. Если хотя бы одна из них достигнет поля превращения и убережется, превратившись в ладью, — выиграли черные.

После матча разберите сыгранные партии. Например, такую: **1.♖h1-h7 a7-a5 2.♖h7:f7 b7-b5 3.♖f7:e7 a5-a4 4.♖e7:d7 b5-b4 5.♖d7:c7 a4-a3 6.♖c7-a7!**, и белые выигрывают.

Ладья против пешечного ромба

[32]



♚ 2+2

Условия те же, что и в предыдущем примере.

Как выясняется из анализа, ладья в состоянии справиться с пешками. Разберем два плана игры за белых.

Активный: **1.♖e1-a1 e5-e4! 2.♖a1-a7 e7-e5 3.♖a7-a6 f6-f5** (ошибочно 3...e4-e3 — 4.♖a6-a3 e3-e2 5.♖a3-e3 f6-f5 6.♖e3:e2 f5-f4 7.♖e2-d2 e5-e4 8.♖d2:d6 f4-f3 9.♖d6-f6!, и белые выигрывают) **4.♖a6:d6 e4-e3 5.♖d6-e6 e5-e4 6.♖e6-a6 e3-e2 7.♖a6-a1 f5-f4 8.♖a1-e1 f4-f3**, и черные побеждают.

Выжидательный: **1.♖e1-f1 d6-d5** (или 1...e5-e4 2.♖f1-f5 e7-e5 3.♖f5:f6 d6-d5 4.♖f6-e6 d5-d4 5.♖e6:e5) **2.♖f1-f5! d5-d4 3.♖f5-f3! e5-e4 4.♖f3-f4 e7-e5 5.♖f4:e4 d4-d3 6.♖e4-e3 d3-d2 7.♖e3-d3**, и белые выигрывают.

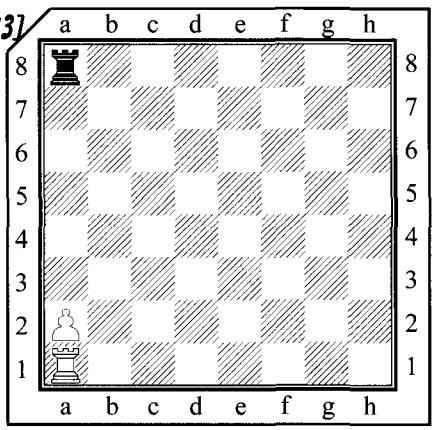
Домашнее задание:

Сыграйте дома два матча из 4-х партий на позиции №31 и №32.

Урок 7
ЛАДЬЯ *(ПРОДОЛЖЕНИЕ)*

Задачи урока:
Совершенствование навыков игры ладьей. Изучение элементов ладейного эндшпиля.

[33]

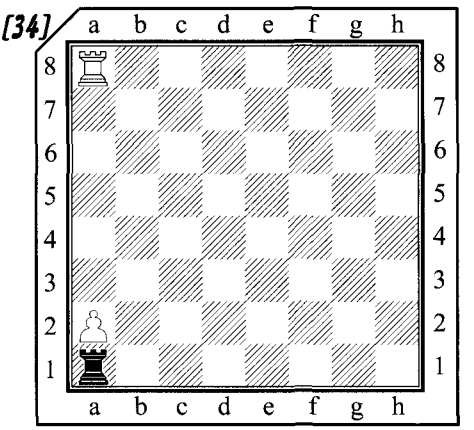


Ладья с пешкой борются против ладьи. Задача белых — провести своего пехотинца до поля превращения. Черные стараются не допустить этого. Белая ладья находится позади своей пешки, и это решает: **1.a2-a4 ♖a8-a5 2.♖a1-a2 ♖a5-a7 3.a4-a5 ♖a7-a6 4.♖a2-a1 ♖a6-a7 5.a5-a6 ♖a7-a8 6.a6-a7** с выигрышем.

Ладья сильнейшей стороны позади своей пешки расположена удачно. Сильнейшей стороной называется та, у которой больше фигур или пешек.

Поменяем местами ладьи:

[34]

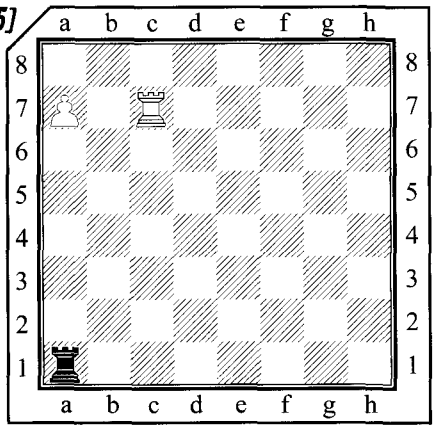


Ладья стоит перед собственной пешкой, и выиграть не удается: **1.a2-a4 ♖a1-a2 2.a4-a5 ♖a2-a1 3.a5-a6 ♖a1-a2 4.a6-a7 ♖a2-a1 5.♖a8-h8 ♖a1:a7.** Ничья.

Ладья сильнейшей стороны впереди своей пешки расположена неудачно.

Возможна и такая ситуация:

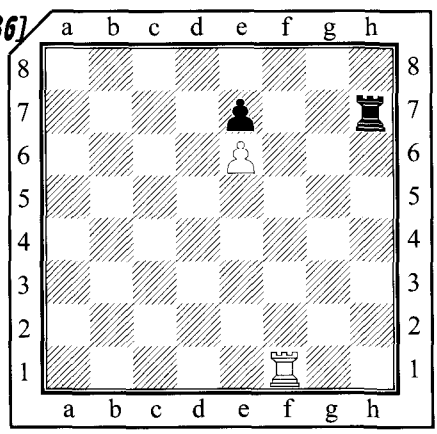
[35]



Белые не в состоянии выиграть: **1.♖c7-d7 ♖a1-a2 2.♖d7-e7 ♖a2-a1.** Ничья.

Ладья сильнейшей стороны сбоку от своей пешки расположена неудачно.

[36]

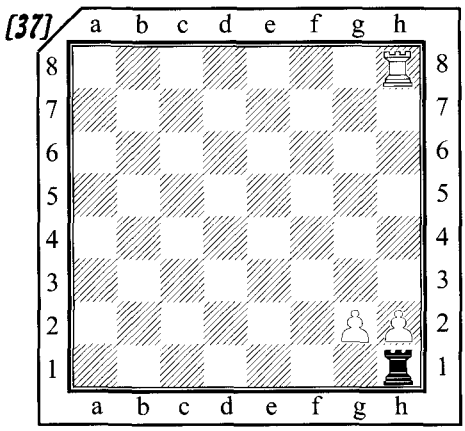


2+2

Если белые проводят пешку на 8-ю горизонталь, где превращают ее в ладью, то они выигрывают. Не проводят — ничья.

После матчей разберите сыгранные партии. Например: **1.♖f1-f7 ♖h7-h1 2.♖f7:e7 ♖h1-e1** — черная ладья оказалась позади пешки, и поэтому ничья.

[37]



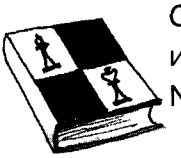
2+2

Условия те же, что и в предыдущем примере.

По окончании матчей разберите возможные планы белых. Первый — поддержка ладьей проходных пешек: **1.g2-g4 ♖h1-g1 2.h2-h3 ♖g1-g2 3.♖h8-h5! ♖g2-g1 4.g4-g5 ♖g1-g2 5.h3-h4 ♖g2-g1 6.♖h5-h6 ♖g1-g2 7.g5-g6 ♖g2-g1 8.h4-h5 ♖g1-g2 9.♖h6-h7 ♖g2-g1 10.g6-g7 ♖g1-g2 11.h5-h6 ♖g2-g1 12.♖h7-h8**, и белые выигрывают. Ладья вела свои пешки, как утка утят или кошка котят.

Второй план — перевод ладьи на активную позицию: **1.g2-g4 ♖h1-g1 2.h2-h3 ♖g1-g3 3.♖h8-h5 ♖g3-g2 4.♖h5-a5 ♖g2-g3 5.♖a5-a1 ♖g3:h3 6.♖a1-g1** также с выигрышем. Жертвуем одну пешку, чтобы быстрее добиться цели.

Домашнее задание:



Сыграйте дома два матча из 4-х партий на позиции №36 и №37.

Урок 8
НОВАЯ ФИГУРА — СЛОН

Задачи урока:
Приобретение навыков игры слоном. Изучение методов борьбы слонов против ладей и слонов против пешек.

Древние люди продолжали исследовать пещеру за пещерой в поисках новых памятников. Вы думаете, их интересовало золото? Ничуть не бывало! В те далекие времена золото нельзя было обменять на фешенебельную пещеру с евроремонтом или даже на утепленную шкуру модного фасона. Люди тянулись к знаниям. Ведь когда человек старается все время узнавать что-то новое, он развивается, а значит, живет полноценной интересной жизнью.

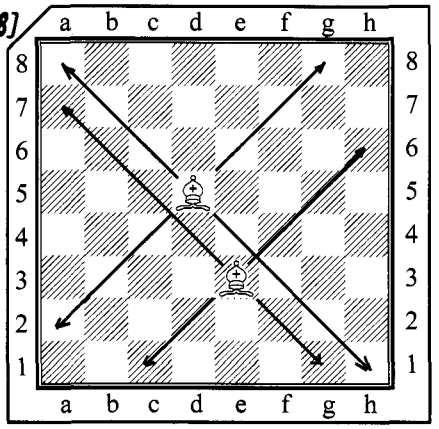
Наконец, древние земляне обнаружили памятник слону. Золотой монумент совсем не был похож на тех слонов, которых вы все наверняка видели в зоопарке или по телевизору. Но «предки» у них были общие — древние индийские слоны.

На кого или на что похож шахматный слон?

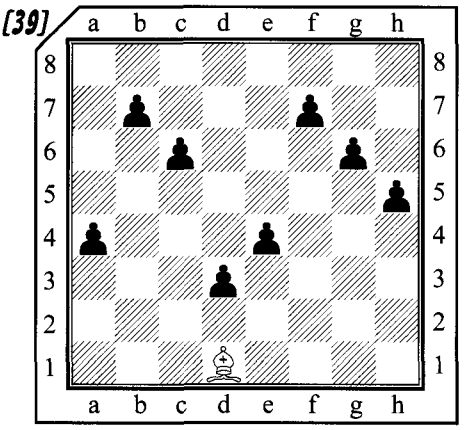
Вот что было написано на золотых пластинах: «Слон — легкая линейная фигура, ходит только по диагоналям на любое доступное для него расстояние, вперед и назад. Причем, если слон стоит на белом поле, то он до конца партии может передвигаться только по белым полям, на черные никогда не попадет. И наоборот, если слон стоит на черном поле, то белые поля никогда не станут ему доступными. Поэтому в шахматах различают слонов *белопольных* и *чернопольных*».

Почему же слон — легкая фигура? Потому что он «весит», или «стоит» только три пешки.

[38]

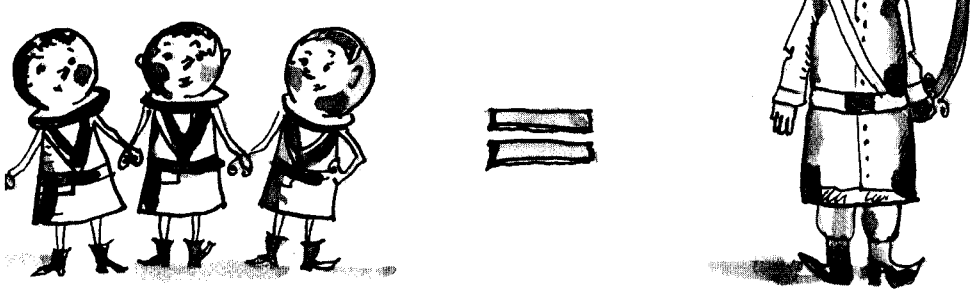


[39]

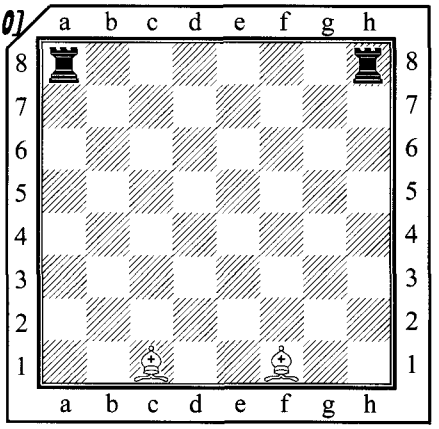


А теперь первое задание: за восемь ходов уничтожить неподвижные черные пешки, не имеющие право бить, и записать путь слона шахматной нотацией. Слон обозначается буквой «С» или значком ♗.

Вот правильный ответ: **1.♗d1:a4, 2. ♗a4:c6, 3.♗c6:b7, 4.♗b7:e4, 5.♗e4:d3, 6.♗d3:g6, 7.♗g6:h5, 8.♗h5:f7.** Почему нельзя было начинать решение со взятия пешки h5?



[40]

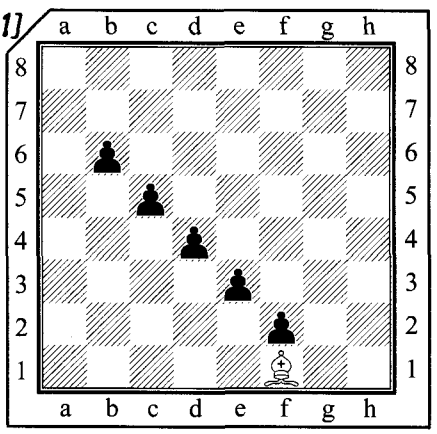


2+2
Ход белых

В этой игровой задаче победившей считается сторона, первой уничтожившая чужую фигуру. Если за 15 ходов взятия не происходит — ничья.

Ладьи и слоны ловят друг друга на двойной удар. Например: **1.♗c1-b2 ♖h8-h1? 2.♗f1-g2! ♖h1-h2 3.♗g2:a8**, и белые выиграли.

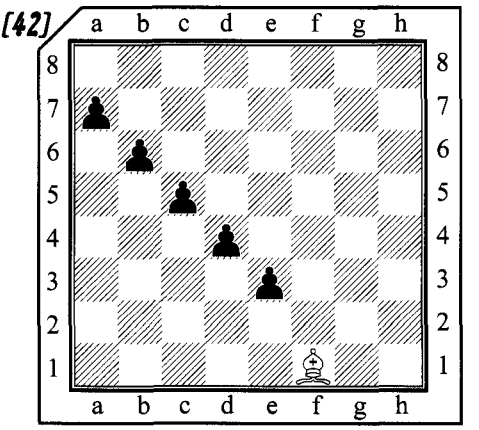
[41]



Здесь черные пешки подвижны и стремятся превратиться в ладью, а слон их не пускает. Он просто ходит по диагонали f1-a6 и постепенно забирает все пешки.

Но если переставить пешку с f2 на a7, выигрывают уже черные.

[42]



Например: **1.♗f1-a6 b6-b5! 2.♗a6:b5 a7-a5 3.♗b5-d3 a5-a4 4.♗d3-b5 a4-a3 5.♗b5-c4 a3-a2.**

Теперь вы знаете уже две фигуры — ладью и слона. Пешка, добравшись до поля превращения, может превратиться в любую из них (лишь бы новая фигура была того же цвета, что и пешка). Обычно лучше превращаться в ладью, потому что она дороже слона на целых две пешки.

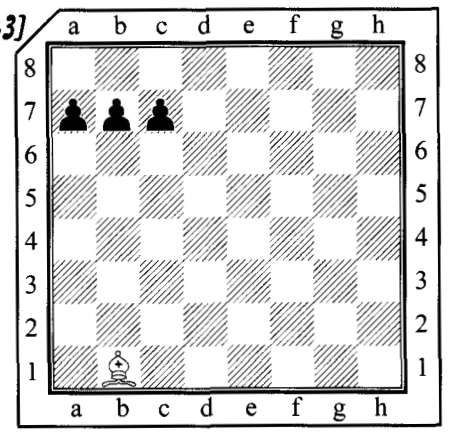
Домашнее задание:

1) Посчитайте, на сколько пешек слон «легче» ладьи.
2) Насколько слон тяжелее пешки?
3) Сыграйте матч из 4-х партий на позицию №40.

Урок 9
СЛОН *(ПРОДОЛЖЕНИЕ)*

Задачи урока:
Закрепление пройденного материала. Отработка совместных действий двух слонов.

[43]



2+2

Может ли слон справиться с неприятельскими пешками или те проскочат к полю превращения? Сперва сыграйте матч, а потом разберите приведенные ниже варианты.

Белые здесь могут выиграть, если найдут правильный план: атаковать черные пешки с тыла — **1.♗b1-f5!** Варианты, которые подтверждают наш вывод, очень непросты:

1) **1...b7-b5 2.♗f5-d7 b5-b4** (2...a7-a6 3.♗d7-c8 a6-a5 4.♗c8-a6 b5-b4 5.♗a6-c4 a5-a4 6.♗c4-b5 a4-a3 7.♗b5-c4 c7-c5 8.♗c4-b3, и белые выигрывают) **3.♗d7-a4 a7-a5 4.♗a4-d1 c7-c6 5.♗d1-a4 c6-c5 6.♗a4-b3 c5-c4 7.♗b3:c4 a5-a4 8.♗c4-b5 b4-b3 9.♗b5:a4 b3-b2 10.♗a4-c2**, и белые побеждают.

2) **1...b7-b6 2.♗f5-c8 a7-a5** (2...c7-c5 3.♗c8-a6!) **3.♗c8-d7 c7-c5 4.♗d7-b5**, белые выигрывают.

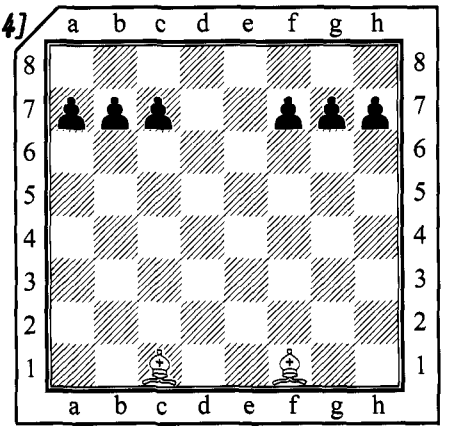
3) **1...c7-c6 2.♗f5-c8 b7-b6 3.♗c8-b7 c6-c5 4.♗b7-a6** — выигрыш.

4) **1...c7-c5 2.♗f5-c8 b7-b5 3.♗c8-a6 b5-b4 4.♗a6-c4 a7-a5 5.♗c4-b3** — эта позиция нам уже известна.

5) **1...a7-a5 2.♗f5-c8 b7-b5 3.♗c8-d7 b5-b4 4.♗d7-a4 c7-c5 5.♗a4-b3** с тем же итогом.

Ошибочен первый ход **1.♗b1-e4** из-за **1...c7-c6! 2.♗e4-d3 a7-a5 3.♗d3-c2 c6-c5 4.♗c2-a4 c5-c4 5.♗a4-b5 c4-c3 6.♗b5-a4 b7-b5 7.♗a4-c2 a5-a4**, и выигрывают черные.

[44]



2+2

Слоны борются с двумя пешечными отрядами. Надо скоординировать действия фигур и заняться сначала одним флангом. Например: **1.♗c1-f4 c7-c6 2.♗f1-h3 h7-h5 3.♗h3-c8 b7-b6 4.♗c8-b7 c6-c5 5.♗b7-a6 h5-h4 6.♗f4-b8 h4-h3 7.♗b8:a7 h3-h2 8.♗a6-b7 c5-c4 9.♗a7:b6 c4-c3 10.♗b6-e3 c3-c2 11.♗e3-c1 f7-f6 12.♗c1-e3 g7-g5 13.♗e3-c1 g5-g4 14.♗b7-h1**, и слоны забирают все пешки.

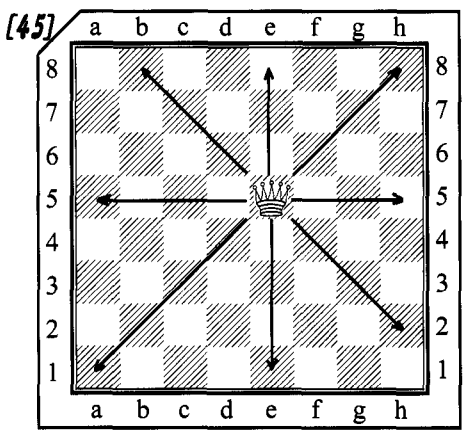
Домашнее задание:

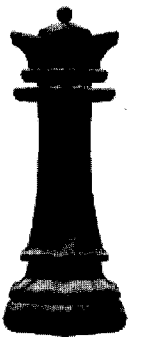
Сыграйте дома два матча из 4-х партий на позиции №43 и №44.

Урок 10
НОВАЯ ФИГУРА – ФЕРЗЬ

Задачи урока:
Приобретение навыков игры ферзем. Изучение методов борьбы ферзя против пешек.

Сегодня речь пойдет о самой большой фигуре, которую обнаружили древние люди – о ферзе. При свете факелов они увидели величественный памятник, приблизились к нему на цыпочках и заглянули в тайник. Их надежды оправдались, новые золотые пластины хранили такие слова: «Ферзь – самая сильная фигура, он ходит (а также бьет неприятельские фигуры и пешки) и как слон, и как ладья, то есть по вертикали, горизонтали или диагонали, на которых ферзь в данный момент находится, на любое доступное для него расстояние».

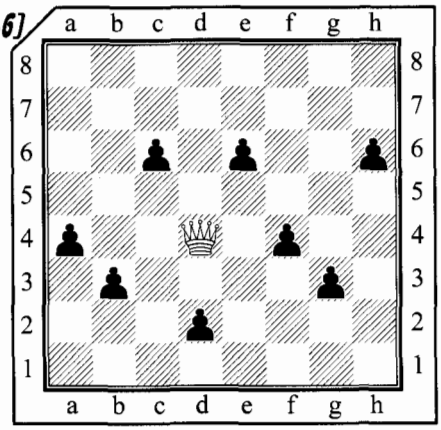




На кого или на что похож ферзь?

Ферзь – тяжелая фигура. Впрочем, одного взгляда на памятник, наверное, достаточно, чтобы в этом убедиться! Ферзь весит целых 10 пешек. Кстати, чаще всего в шахматном сражении пешки, если им удается дойти до поля превращения, превращаются не в ладей и не в слонов, а в ферзей. Поэтому о проходных пешках говорят, что они *идут в ферзи.*

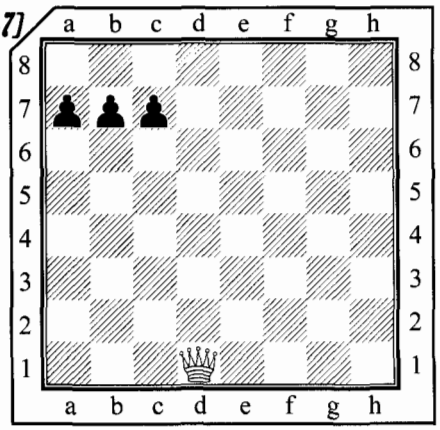
[46]



Задание: в наименьшее число ходов уничтожить неподвижные и не имеющие право бить мишени – 8 черных пешек, и записать это шахматной нотацией. Ферзь обозначается буквой «Ф» или значком ♕.

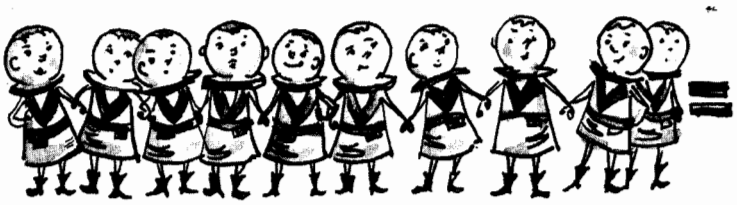
Один из путей таков: **1.♕d4:d2, 2.♕d2:f4, 3.♕f4:h6, 4.♕h6:e6, 5.♕e6:c6, 6.♕c6:a4, 7.♕a4:b3, 8.♕b3:g3.** Укажите и другие маршруты ферзя. Кто найдет больше всех?

[47]

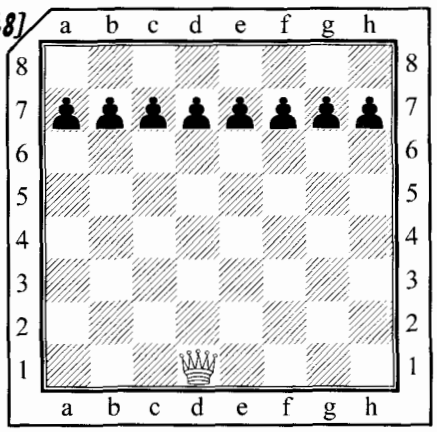


Задание: ферзю надо уничтожить подвижные пешки черных. Сколько на это потребуется ходов?

Не больше пяти. Например: **1.♕d1-d7 a7-a5 2.♕d7:c7 a5-a4 3.♕c7:b7 a4-a3 4.♕b7-a7 a3-a2 5.♕a7:a2**. Запишите один из возможных вариантов шахматной нотацией.



[48]



♚ 2+2

Если ферзь сумеет съесть все пешки — белые выиграют. Если хотя бы одна доберется до первой горизонтали и не будет побита даже в момент превращения в ферзя — выиграют черные. Тематический матч проводится, как обычно, из четырех партий (две белыми, две черными).

Каков правильный план за белых?

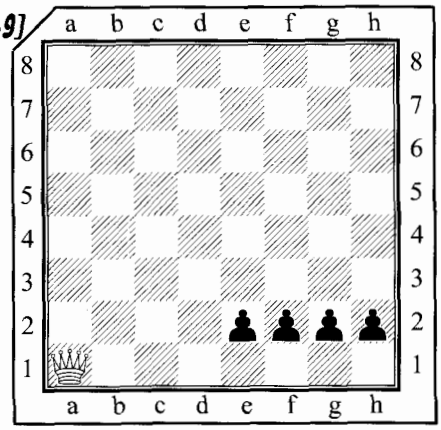
1. Ферзь врывается в гущу неприятельских пешек, уничтожая их одну за другой.

2. Как только черные создают далеко продвинутую проходную, необходимо не упустить ее из виду и уничтожить.

Возможна, например, такая партия: **1.♕d1:d7 h7-h5 2.♕d7:e7 a7-a5 3.♕e7:f7 h5-h4 4.♕f7:g7 a5-a4 5.♕g7:c7 h4-h3 6.♕c7:b7 h3-h2 7.♕b7-g2 a4-a3 8.♕g2:h2 a3-a2 9.♕h2:a2.** Как видите, пешкам предстоит слишком долгий путь к цели, и они погибают по дороге.

Задача ферзя осложняется, если пешки расположены недалеко от поля превращения.

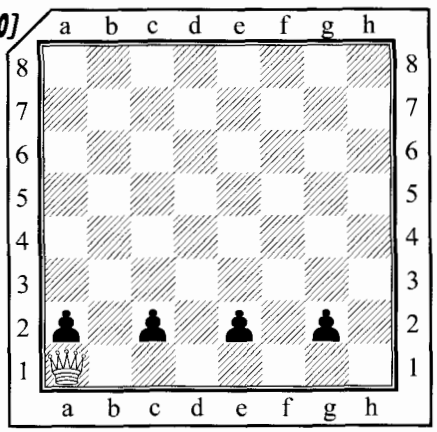
[49]



Здесь ферзь совершенно беспомощен. Обратите внимание, что пешки в этом эпизоде — *связанные проходные*.

Совсем другая судьба у ферзя и черных пешек в следующем примере:

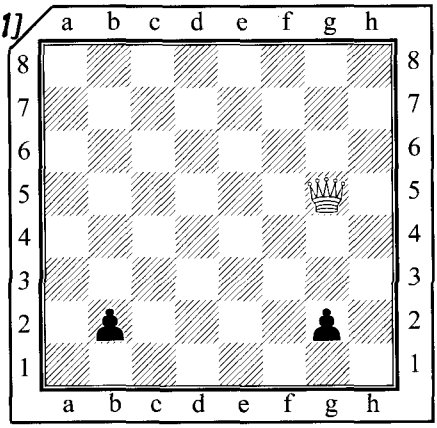
[50]



Пешки черных также добрались до второй горизонтали, но только они не связанные, а *изолированные проходные*. А с изолированными пешками ферзь легко управляется, например: **1. ♕a1-g1**

a2-a1♕ 2.♕g1:a1 g2-g1♕ 3.♕a1:g1 c2-c1♕ 4.♕g1:c1 e2-e1♕ 5.♕c1:e1.

[51]



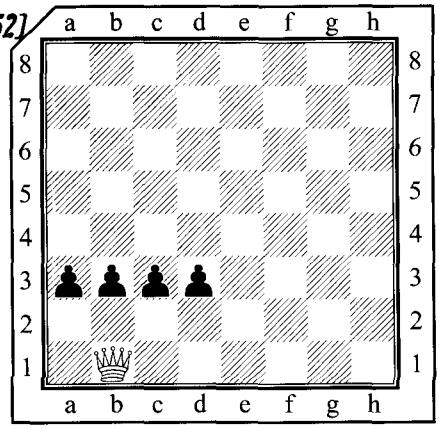
Ход белых. Могут ли они задержать обе неприятельские пешки?

У ферзя единственный ход, ведущий к победе — **1.♕g5-g6!** Необходимо взять под контроль поле b1, не забывая про поле g1. А вот ход **1.♕g5-c1?** проигрывает, потому что черные просто побьют ферзя пешкой.

В шахматных книгах сильный, красивый ход отмечают значком «!», а плохой, зевок — вопросительным знаком «?».

Как видите, пешки, достигшие предпоследней горизонтали, являются грозной силой. Но необходимо учитывать, как они взаимодействуют между собой. А сейчас пора потренироваться за доской.

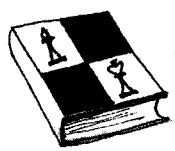
[52]



2+2

У белых выбор из двух продолжений: **1.♕b1:b3** и **1.♕b1:d3**. Может быть, все равно, какую пешку брать первой? Вовсе нет. После **1.♕b1:b3 d3-d2** (можно и 1...c3-c2 2.♕b3:a3 d3-d2) **2.♕b3-c2 a3-a2!** черные выигрывают. Необходимо **1.♕b1:d3! b3-b2** (не помогает и 1...a3-a2 2.♕d3:c3 или 1...c3-c2 2.♕d3-c3 a3-a2 3.♕c3-b2) **2.♕d3-b1!**, и белые побеждают.

Домашнее задание:



1) На сколько пешек ферзь дороже ладьи? Слона? Пешки?

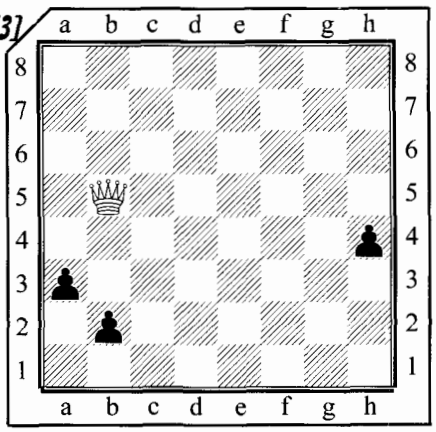
2) Сыграйте дома два матча из 4-х партий на позицию №48.

Урок 11
ФЕРЗЬ *(ПРОДОЛЖЕНИЕ)*

Задачи урока:

Закрепление пройденного материала. Совершенствование навыков игры ферзем.

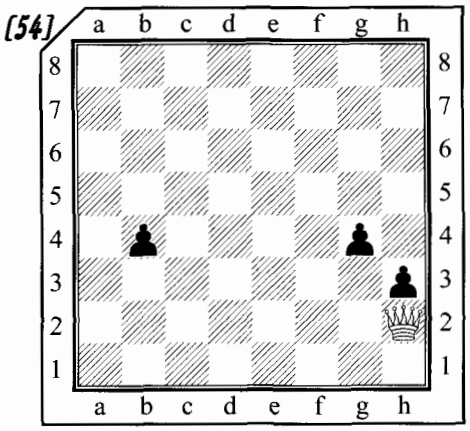
[53]



Ферзь «сторожит» пару пешек a3 и b2. Если пешка h4 пойдет вперед, то ферзю придется буквально разрываться на части. Так и происходит: **1.♕b5-b3 h4-h3!** Пешка приносит себя в жертву ради общего дела, и черные выигрывают. Пешка h4 — отравленное яблочко!

Если две связанные черные пешки еще не достигли второй горизонтали, то задача ферзя намного легче.

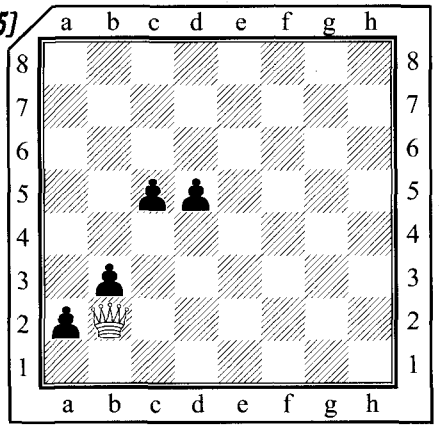
[54]



Следует **1.♕h2-g3** (можно и 1.♕h2-b8!) **1...b4-b3 2.♕g3:b3 h3-h2 3.♕b3-d5 g4-g3 4.♕d5-g2**, и белые выигрывают.

Если ферзю приходится бороться с четырьмя пешками, то результат в еще большей степени зависит от расположения пешек и их взаимодействия.

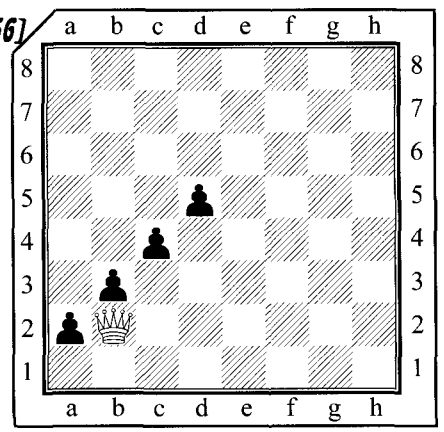
[55]



Дела ферзя плохи. Пешка d5 угрожает маршем до поля d1 и готова выступить в роли отвлекающей жертвы. Борьба может сложиться так: **1.♕b2-c3 d5-d4 2.♕c3-b2 d4-d3 3.♕b2-c3 d3-d2**, и черные выиграли.

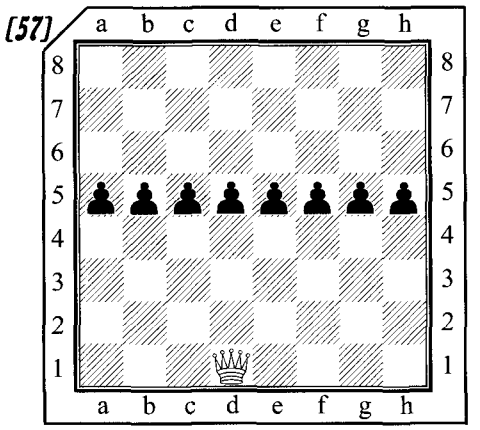
Если пешку c5 переставить на c4, то черные пехотинцы гибнут один за другим.

[56]



Разница в том, что пешка d5 уже не может стать отвлекающей жертвой.

[57]



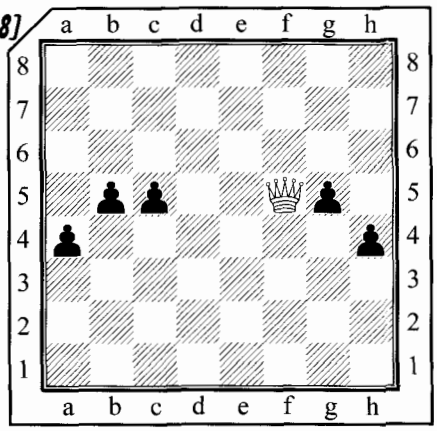
2+2

После матча постарайтесь ответить на вопрос: кто же выиграет при правильной игре обеих сторон? Справиться с заданием вам помогут только что разобранные примеры.

В распоряжении белых два основных хода: **1.♕d1:h5** и **1.♕d1:d5**. После **1.♕d1:h5 a5-a4 2.♕h5:g5 a4-a3 3.♕g5:f5 a3-a2 4.♕f5:e5 b5-b4** (хорошо и 4...d5-d4) **5.♕e5-b2 b4-b3** возникает знакомая позиция, в которой ферзь не в состоянии справиться с пешками.

Более логичным выглядит **1.♕d1:d5**. Ферзь врывается в центр пешечной цепи и сохраняет возможность играть на обоих флангах. Разберем план, при котором черные надвигают в первую очередь крайние пешки, **a** и **h**. Например: **1...h5-h4 2.♕d5:e5 a5-a4 3.♕e5:f5**.

[58]

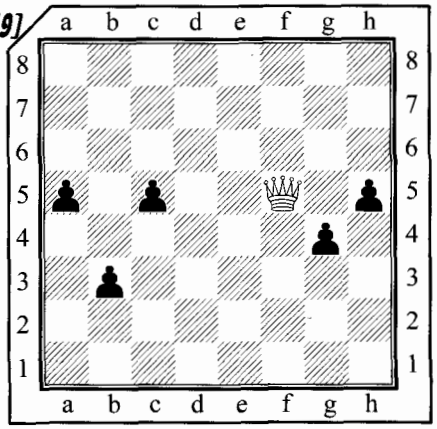


Теперь у черных два наиболее логичных продолжения: **3...b5-b4** и **3...a4-a3**. После **3...b5-b4** ошибочно 4. ♕f5:c5 b4-b3 5.♕c5:g5 b3-b2 6.♕g5-b5 a4-a3 — возникла известная нам позиция, где черные побеждают. Необходимо **4.♕f5:g5 a4-a3 5.♕g5:h4 a3-a2 6.♕h4-e1 b4-b3 7.♕e1-a1**, и выигрывают уже белые.

В случае **3...a4-a3** плохо 4.♕f5:g5 — 4...a3-a2 5.♕g5-e5 b5-b4 6.♕e5-b2 b4-b3 с выигрышем черных. Правильно **4.♕f5:c5 a3-a2 5.♕c5-a3 h4-h3 6.♕a3:a2 b5-b4 7.♕a2-h2** с победой.

Но черные могут играть сильнее: **1...g5-g4! 2.♕d5:e5 b5-b4! 3.♕e5:f5 b4-b3.**

[59]



Теперь на **3.♕f5:h5** выигрывает **3...b3-b2**, а на **3.♕f5:c5 – 3...g4-g3.**

Внимательно разберите возможные продолжения, попробуйте считать двух-трехходовые варианты, не передвигая фигуры по доске.

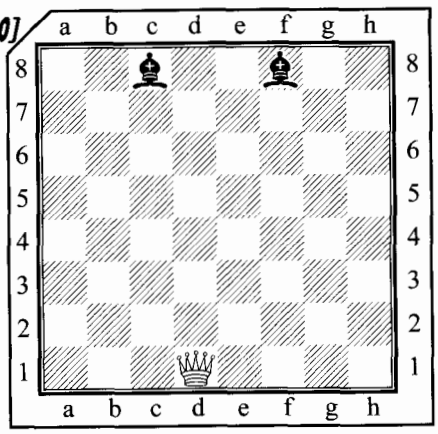
Домашнее задание:

Сыграйте два матча из 4-х партий на позицию №57.

Урок 12
ФЕРЗЬ И СЛОНЫ. ДВОЙНОЙ УДАР

Задачи урока:
Изучение методов ограничения подвижности слона. Отработка координированных действий фигур.

[60]

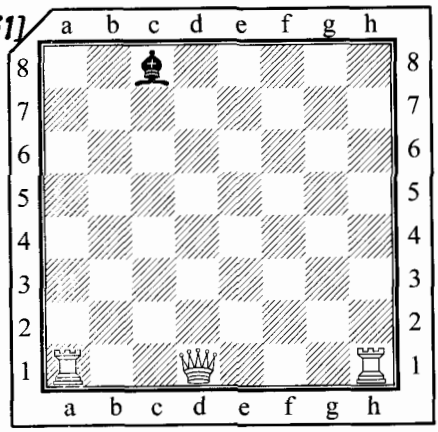


♚ *2+2*

Ход черных. Слоны очень подвижны, но у ферзя есть шанс поймать их на двойной удар. Если в течение 20-ти ходов ни один из слонов не будет выигран, присуждается ничья.

Очевидно, чтобы не попасться на двойной удар, черным нельзя ставить слонов на одну и ту же горизонталь или вертикаль. Но и при самой упорной защите черным не спастись, уж очень подвижен и опасен белый ферзь. Например: **1...♗f8-g7 2.♕d1-d8 ♗c8-h3** (2...♗c8-e6? 3.♕d8-e7; 2...♗c8-f5? 3.♕d8-g5; 2...♗c8-g4? 3.♕d8-g5) **3.♕d8-g5 ♗g7-b2** (3...♗g7-h8 4.♕g5-h5; 3...♗g7-d4 4.♕g5-h4; 3...♗g7-c3 4.♕g5-g3) **4.♕g5-d5** (предоставляя черным право на ошибку) **4...♗b2-f6? 5.♕d5-f3.** Двойной удар, и один из слонов теряется.

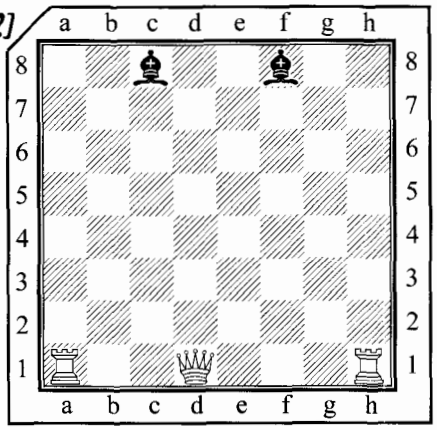
[61]



Ход черных. Задача белых — выиграть слона. Тому очень непросто уворачиваться от ударов самых сильных фигур. Например: **1...♗c8-b7 2.♖h1-h6 ♗b7-e4 3.♖a1-a7 ♗e4-f5 4.♕d1-f3 ♗f5-c2 5.♖a7-a1**, и все отходы слона контролируются.

Охота на слонов

[62]



2+2

Ход черных. Белые должны выиграть обоих слонов соперника, причем ни одна белая фигура не должна быть побита. Если хоть один «охотник» погибнет — белые проигрывают.

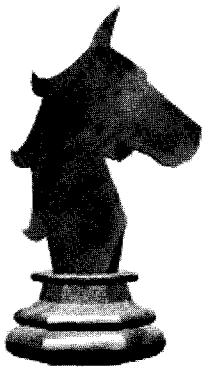
План белых — сначала поймать слонов на двойной удар, например: **1...♗f8-g7 2.♖a1-a7 ♗g7-f6 3.♕d1-d6 ♗f6-g5 4.♕d6-c5.** Далее ограничивается в движениях и выигрывается второй слон.

Домашнее задание:

Сыграйте два матча из 4-х партий на позицию №62.

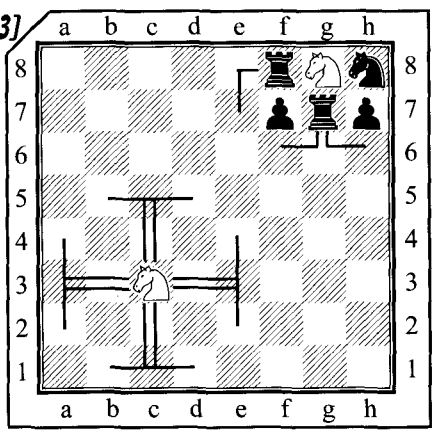
Урок 13
НОВАЯ ФИГУРА — КОНЬ

Задачи урока:
Отработка навыков игры конем. Изучение методов борьбы коня против пешек и коня против коня.



Конь — фигура своеобразная, с норовом, обладает наиболее замысловатым ходом. Пешка, ладья, слон, ферзь движутся только по прямым линиям, а конь, как и положено коням, не ходит, а скачет: прыг-скок, прыг-скок! На два поля вперед (или назад) прыг и сразу же еще на одно поле вправо (или влево) скок. Чтобы лучше понять ход конем, внимательно посмотрите на диаграмму.

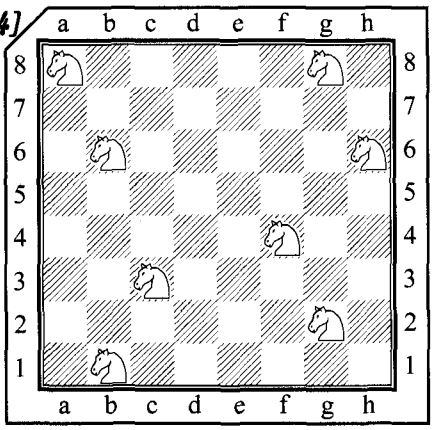
[63]



Стрелочками показано, какие прыжки способен совершить конь, стоящий на пустой доске (на поле c3), и как он вырывается из плена вражеских фигур (с поля g8). Для коня не существует обычных преград в виде чужих фигур и пешек, он их попросту перепрыгивает. Этим он отличается от всех остальных фигур. Может быть, вам приходилось слышать такое выражение — «надо сделать ход конем». Это значит, надо поступить как-то по-хитрому, как никто не ожидает.

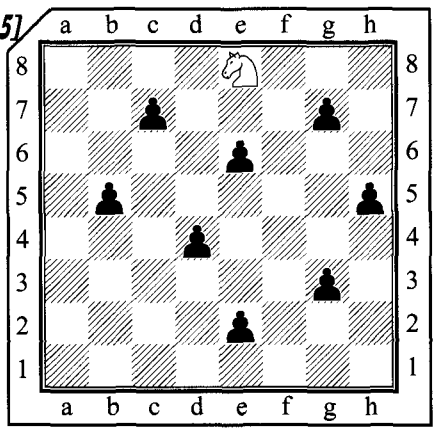
Есть у коня еще одна особенность. Каждый раз он меняет цвет поля, на котором находится. С белого поля прыгает на черное, с черного поля на белое. И так на каждом ходу.

[64]



Конь, как и слон, относится к «породе» легких фигур и весит тоже три пешки. А обозначается он буквой «К» или значком ♘.

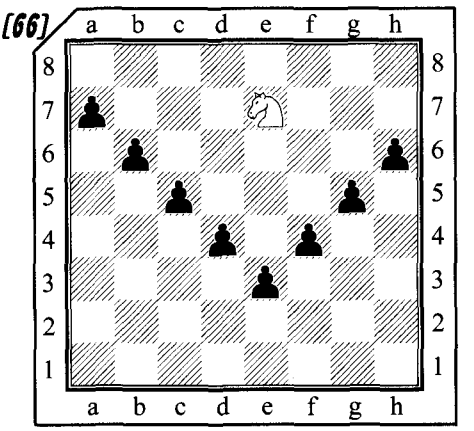
[65]



Задание: в наименьшее число ходов съесть все восемь пешек и записать это шахматной нотацией. Пешки неподвижны, но имеют право бить.

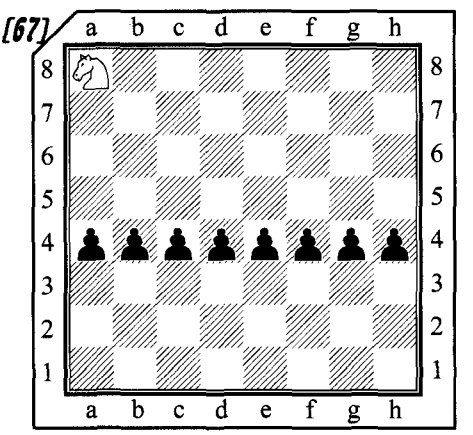
Возможен такой маршрут: **1.♘e8:c7, 2.♘c7:b5, 3.♘b5:d4, 4.♘d4:e2, 5.♘e2:g3, 6.♘g3:h5, 7.♘h5:g7, 8.♘g7:e6.**

[66]



В этой позиции коню также предстоит съесть восемь неподвижных, но имеющих право бить пешек. Сделать это, как раньше, за восемь ходов не удается. Каждая пешка забирается двухходовым маневром: **1.♘e7-c8, 2.♘c8:a7** (первый двухходовый маневр), **3.♘a7-c8, 4.♘c8:b6** (второй), **5.♘b6-d7, 6.♘d7:c5** (третий), **7.♘c5-e6, 8.♘e6:d4** (четвертый), **9.♘d4-f5, 10.♘f5:e3** (пятый), **11.♘e3-d5, 12.♘d5:f4** (шестой), **13.♘f4-e6, 14.♘e6:g5** (седьмой), **15.♘g5-f7, 16.♘f7:h6** (восьмой, последний маневр).

[67]

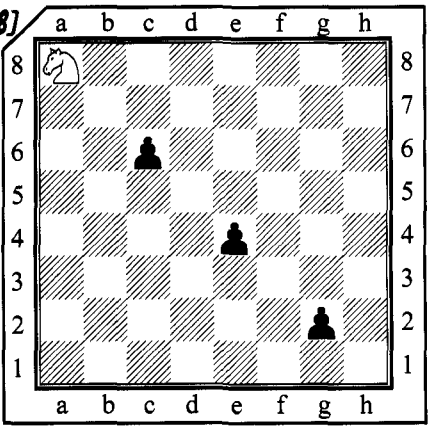


А в этой позиции — сколько нужно времени для уничтожения неподвижных, но имеющих право бить пешек?

После вступительных ходов **1.♘a8-b6** и **2.♘b6:a4** конь может перестраиваться для уничтожения каждой последующей пешки трехходовым маневром, например: **3.♘a4-c5, 4.♘c5-a6, 5.♘a6:b4** (первый трехходовый маневр), **6.♘b4-d5, 7.♘d5-b6, 8.♘b6:c4, 9.♘c4-e5, 10.♘e5-c6, 11.♘c6:d4, 12.♘d4-f5, 13.♘f5-d6, 14.♘d6:e4, 15.♘e4-g5, 16.♘g5-e6, 17. ♘e6:f4, 18.♘f4-h5, 19.♘h5-f6, 20.♘f6:g4, 21.♘g4-h6, 22.♘h6-f5, 23.♘f5:h4.**

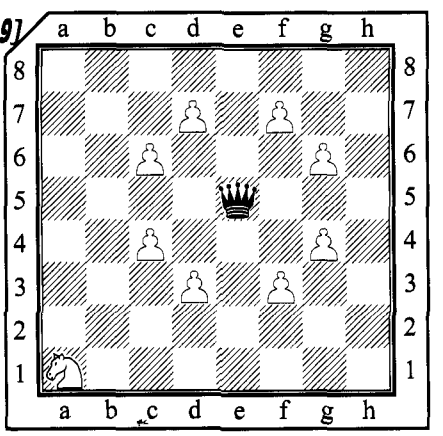
А нет ли пути более короткого? Оказывается, есть: **1.♘a8-b6, 2.♘b6:a4, 3.♘a4-b6, 4.♘b6:c4, 5.♘c4-d6, 6.♘d6:e4, 7.♘e4-f6, 8.♘f6:g4, 9.♘g4-h6, 10.♘h6-f5, 11.♘f5:h4, 12.♘h4-g6, 13.♘g6:f4, 14.♘f4-e6, 15.♘e6:d4, 16.♘d4-c6, 17.♘c6:b4.** Конь пользовался в основном двухходовым маневром для нападения на пешки, за счет чего и выполнил задачу быстрее.

[68]

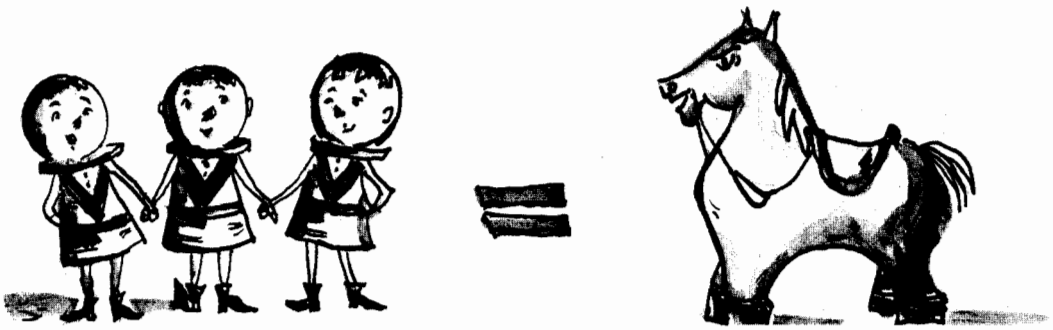


Чтобы уничтожить неприятельские пешки (неподвижные, но имеющие право бить), коню каждый раз необходим четырехходовый маневр: **1.♘a8-b6, 2.♘b6-c8, 3.♘c8-a7, 4.♘a7:c6** (первый маневр), **5.♘c6-d4, 6.♘d4-e6, 7.♘e6-c5, 8.♘c5:e4** (второй), **9.♘e4-f2, 10.♘f2-g4, 11.♘g4-e3, 12.♘e3:g2.** Для решения потребовалось 12 ходов.

[69]



Эта задача называется «Заколдованный ферзь». Белые пешки и черный ферзь неподвижны. Коню, чтобы расколдовать цветок, нужно съесть черного ферзя.

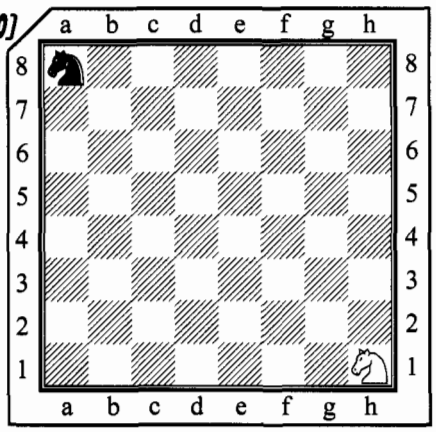


Выясняется, что решить задачу нельзя. Конь может напасть на ферзя только с полей, на которых стоят пешки — лепестки каменного цветка. Задача становится выполнимой, если хотя бы одного лепестка не будет. Как в любом королевстве, в шахматном тоже наступает осень, и лепестки начинают опадать. Например, нет пешки d3, и конь добирается до ферзя за четыре хода: **1.♘a1-c2, 2.♘c2-b4, 3.♘b4-d3, 4.♘d3:e5.** Если нет пешки c4 — также в четыре хода: **1.♘a1-b3, 2.♘b3-d2, 3.♘d2-c4, 4.♘c4:e5.**

Решите задачу, когда поочередно отсутствуют другие пешки.

Домашнее задание:

[70]



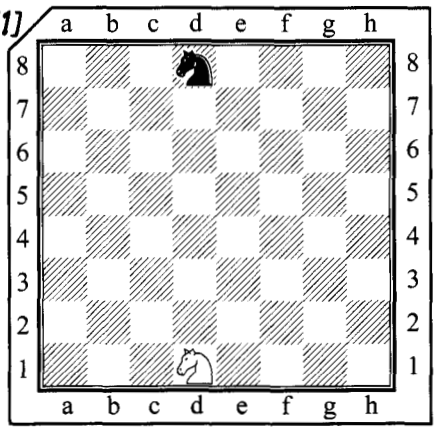
2+2

Белые стремятся попасть конем на поле a8, где стоит конь соперника, черные – соответственно на h1. Кто раньше это сделает, тот и выиграл. Если по дороге один из коней попадает под бой другого – проигрыш. Кто выигрывает при правильной игре обеих сторон?

Урок 14
КОНЬ *(ПРОДОЛЖЕНИЕ)*

Задачи урока:
Закрепление навыков игры конем. Разработка схем логических рассуждений.

[71]



2+2

Задача белого коня — подставить себя под бой черного коня.

Борьба может развиваться так: **1.♘d1-c3 ♘d8-c6 2.♘c3-d5 ♘c6-b4** (неожиданно уже черный конь подставляет себя под бой белого) **3.♘d5-c7 ♘b4-d5** (преследование «наоборот» продолжается) **4.♘c7-e8 ♘d5-f6 5.♘e8-d6 ♘f6-e4.** Белому коню не уйти от погони.

А если дать возможность коням разбежаться по доске, а затем опять сблизиться? Проверим: **1.♘d1-e3 ♘d8-e6 2.♘e3-f1 ♘e6-f8 3.♘f1-g3 ♘f8-g6 4.♘g3-h1 ♘g6-h8.** Теперь — на сближение: **5.♘h1-g3 ♘h8-g6 6.♘g3-f5 ♘g6-h4** (черный конь снова под ударом белого) **7.♘f5-g7 ♘h4-f5** (опять то же самое) **8.♘g7-e8 ♘f5-g7**, с бесконечным преследованием белого коня. Так, может быть, задача вообще неразрешима?

Давайте рассуждать вместе:

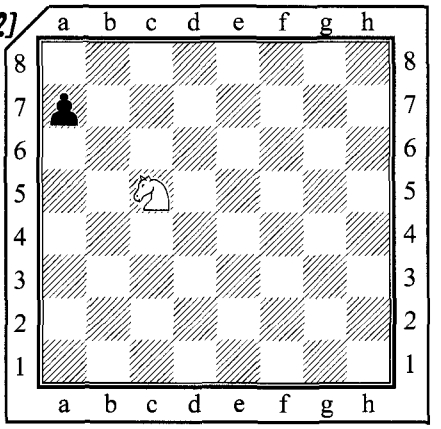
1. Конь каждым своим ходом меняет цвет поля, на котором находится.

2. Если кони стоят на полях одного цвета, то первым подставляет свою фигуру под бой тот, кто начинает игру.

3. В начальном положении кони стоят на полях разного цвета.

Конь белых делает ход 1.♘d1-c3. Теперь оба коня стоят на полях одного цвета, а очередь хода за черными. Значит, выполнить задание могут только они.

[72]



2+2

Ход белых. Если конь сумеет съесть черную пешку — выиграли белые, если пешка проходит до поля превращения — черные. Конь заблокирует пешку — ничья.

После любого первого хода белых (кроме 1.♘c5-a6, блокирующего пешку и приводящего к ничьей) черным необходимо сыграть **1...a7-a6!**, и белые не в состоянии выиграть. Почему?

Конь может съесть пешку только тогда, когда при своем ходе находится на поле другого цвета, чем пешка. В нашем случае конь и пешка стоят на черных полях (c5 и a7). Если пешка сделает только один шаг, то нужный цвет полей уже не изменится до конца игры. Например: **1.♘c5-d3 a7-a6! 2. ♘d3-c5 a6-a5 3.♘c5-b3 a5-a4 4.♘b3-c1 a4-a3**, и лучшее, что могут сделать белые — заблокировать пешку ходом **5.♘c1-a2**. В случае же **1.♘c5-d3 a7-a5? 2.♘d3-c5 a5-a4 3.♘c5:a4** белые выигрывают.

Домашнее задание:

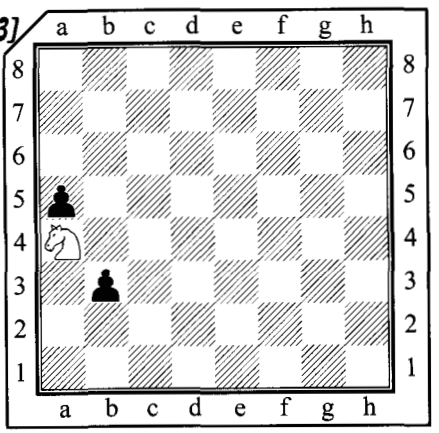
Сыграйте два матча из 4-х партий на позицию №72.

Урок 15
КОНЬ *(ОКОНЧАНИЕ)*

Задачи урока:

Закрепление навыков игры ко-
нем. Изучение методов борьбы
коня против пешек.

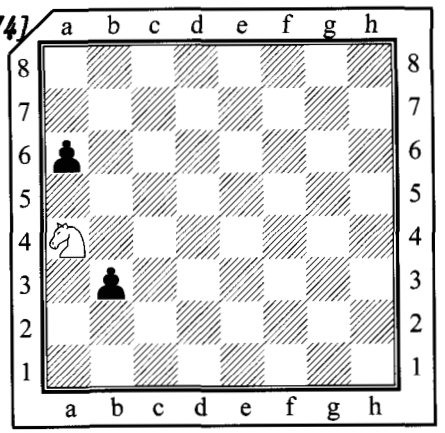
[73]



Как сложится борьба при ходе коня? Очевидно, после **1.♘a4-b2** белые выигрывают. А что будет при ходе черных?

Переставим пешку a5 на a6.

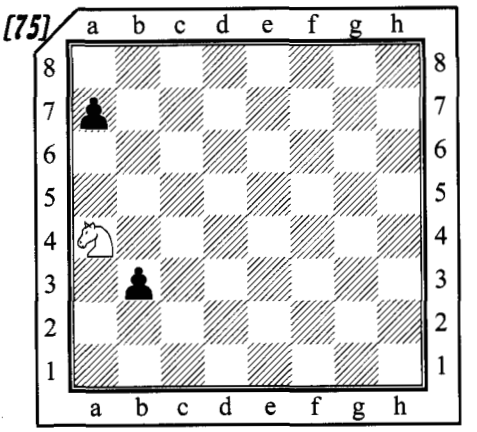
[74]



И здесь **1.♘a4-b2 a6-a5 2.♘b2-a4 b3-b2 3.♘a4:b2 a5-a4 4.♘b2:a4** приводит к победе белых.

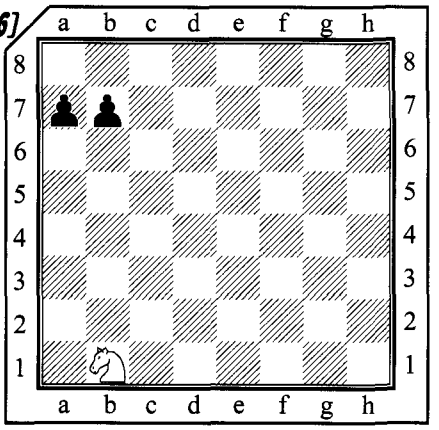
Но если ладейную пешку переставить на a7, все уже не так просто.

[75]



На **1.♘a4-b2** следует **1...a7-a6! 2.♘b2-a4 b3-b2! 3.♘a4:b2 a6-a5**, и белый конь не в состоянии съесть пешку.

[76]

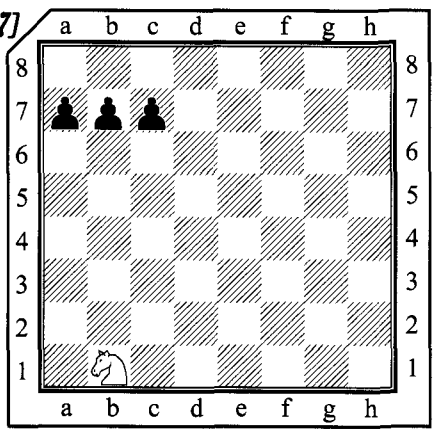


♚ *2+2*

Ход белых. Как закончится сражение?

Пешки создают коню непреодолимые трудности в игре на победу. Например: **1.♘b1-c3 a7-a6 2.♘c3-a4 b7-b6! 3.♘a4-c3** (после 3.♘a4:b6 a6-a5 — ничья) **3...b6-b5** (ошибочно 3...a6-a5 4.♘c3-b5 a5-a4 5.♘b5-a3, и белые выигрывают обе пешки) **4.♘c3-d5 b5-b4! 5.♘d5-b6** (5.♘d5:b4 приводит к ничьей) **5...b4-b3 6.♘b6-a4 b3-b2! 7.♘a4:b2 a6-a5**. Ничья.

[77]

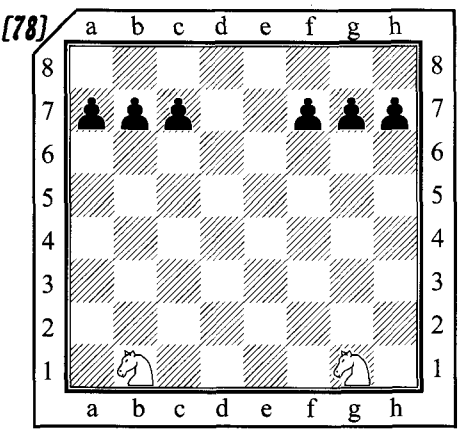


♚ *2+2*

Возможна, например, такая партия: **1.♘b1-c3 c7-c5 2.♘c3-a4 c5-c4 3.♘a4-c3 a7-a5 4.♘c3-b5 a5-a4 5.♘b5-a3 c4-c3 6.♘a3-c2 b7-b5 7.♘c2-b4 a4-a3 8.♘b4-a2 c3-c2 9.♘a2-c1 b5-b4 10.♘c1-b3 a3-a2**, и черные выигрывают.

Но если коня переставить на c3, борьба сложилась бы иначе. Становился возможным ход **1.♘c3-b5** с одновременным нападением на две пешки черных. Такой двойной удар в шахматах называется *коневой вилкой*. В результате вилки белые выигрывают одну из пешек, и дело заканчивается ничьей. Например: **1...b7-b6 2. ♘b5:a7 c7-c6! 3.♘a7-c8** (3.♘a7:c6 приводит к ничьей сразу) **3...b6-b5 4.♘c8-d6 c6-c5 5.♘d6-e4** (5.♘d6:b5 c5-c4 — ничья) **5...c5-c4 6.♘e4-d2 b5-b4**, и теперь во избежание худшего надо играть **7.♘d2:c4** с ничьей.

[78]



Ход белых. Знакомство с предыдущим примером позволяет сделать предварительную оценку

— черные выигрывают. Действительно, кони быстро попадают в тяжелое положение, например: **1.♘b1-c3 c7-c5 2.♘g1-f3 f7-f5 3.♘c3-a4 c5-c4 4.♘a4-c3 a7-a6 5.♘f3-g5 h7-h6 6.♘g5-f3 g7-g5 7.♘f3-d4 f5-f4 8.♘d4-f5 f4-f3 9.♘f5-g3 b7-b5 10.♘g3-f1 b5-b4 11.♘c3-b1 c4-c3 12.♘f1-e3 f3-f2 13.♘e3-f1 c3-c2** с победой.

Домашнее задание:

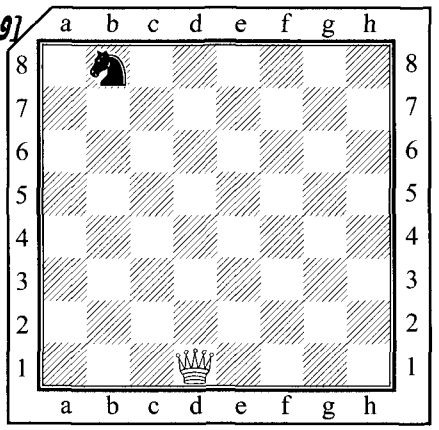
Сыграйте два матча из 4-х партий на позицию №77.

Урок 16
ОГРАНИЧЕНИЕ ПОДВИЖНОСТИ КОНЯ

Задачи урока:

Изучение методов борьбы коня с другими фигурами. Повторение тактического приема «Двойной удар». Новый прием — «Выжидательный ход».

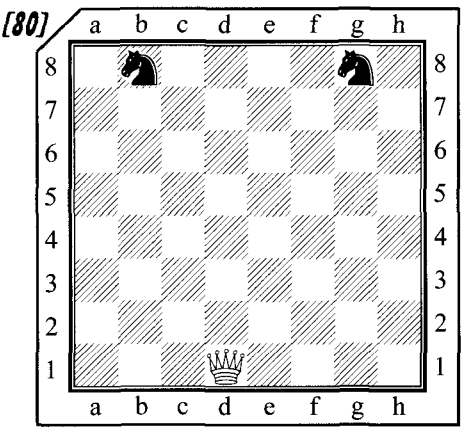
[79]



Ход черных.

Ферзь форсированно выигрывает коня, например: **1...♘b8-c6 2.♕d1-d6 ♘c6-a5 3.♕d6-d5**, и у черного коня нет полей для отступления. Очевидно, ферзь способен поймать коня соперника в любом положении.

[80]



2+2

Ход черных. Белому ферзю предстоит выиграть обоих черных коней. Выполнима ли эта задача?

Оказывается, вполне выполнима. Сначала ферзь ловит коней на двойной удар и забирает одного из них, а затем ограничивает и выигрывает второго коня. Возможна, например, такая партия: **1...♘b8-c6 2.♕d1-d6 ♘c6-a5 3. ♕d6-d8** (двойной удар) **3...♘g8-h6 4.♕d8:a5 ♘h6-g4 5.♕a5-g5! ♘g4-f2 6.♕g5-f5 ♘f2-d1 7.♕f5-d3 ♘d1-b2 8.♕d3-d4**, и белые выиграли.

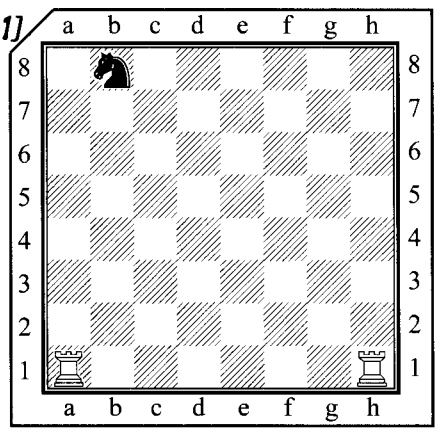
А что было бы, если на втором ходу черные соединили бы двух

коней ходом **2...♘c6-e7** ? Тогда белый ферзь делает *выжидательный ход* **3.♕d6-e6!** Теперь черные кони должны расстаться друг с другом и погибнуть поодиночке.

По этой позиции играются тематические матчи из 4-х партий. Если белые в течение 20-ти ходов не выиграют двух черных коней — ничья.

Выжидательным называется ход, которым вы как бы передаете очередь хода сопернику, а ему ходить невыгодно, потому что любой его ход только ухудшает собственную позицию.

[81]

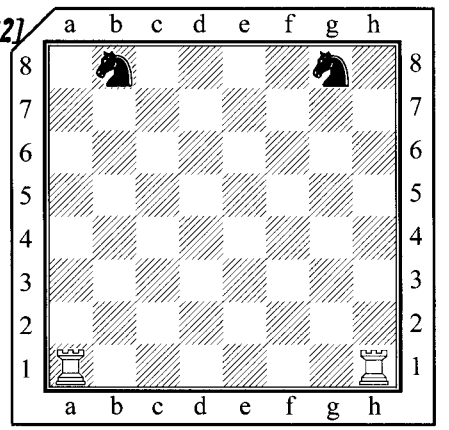


Черного коня пытаются поймать две белые ладьи. Ход черных. Как закончится борьба?

Две ладьи, как и ферзь, успешно справляются с задачей, например: **1...♘b8-d7 2.♖a1-a5 ♘d7-f6 3.♖h1-h4** (происходит окружение коня по двум горизонталям) **3...♘f6-d7 4.♖h4-h6 ♘d7-f8 5.♖a5-a7**, и белые выигрывают.

А как сложится игра, если у черных будут два коня?

[82]



2+2

Если белые подставят ладью, игра тут же прекращается, выигрыш присуждается черным.

Очевидно, белым нужно выиграть сначала одного из коней. Возможна, например, такая партия: **1...♘b8-c6 2.♖a1-a8 ♘g8-e7 3.♖h1-h6 ♘c6-d4 4.♖a8-a7 ♘d4-f5 5.♖h6-e6 ♘e7-g8 6.♖a7-f7 ♘f5-h6 7.♖f7-g7**, и один из коней теряется. После этого ограничивается в подвижности и выигрывается второй конь. Если за 20 ходов белые не успевают справиться с задачей, то присуждается ничья.

Начиная с поля a1, обойдите ходом коня всю шахматную доску, побывав на каждом поле один раз и нигде не побывав дважды. Вот одно из возможных решений:

[83]

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	54	21	34	9	58	19	32	7	8
7	35	10	55	20	33	8	57	18	7
6	22	53	64	59	56	45	6	31	6
5	11	36	49	46	63	60	17	44	5
4	50	23	52	61	40	47	30	5	4
3	37	12	25	48	27	62	43	16	3
2	24	51	2	39	14	41	4	29	2
1	♘	38	13	26	3	28	15	42	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Домашнее задание:

Сыграйте два матча из 4-х партий на позицию №82.

Урок 17
ЦЕННОСТЬ ФИГУР

Задачи урока:
Понятие о сравнительной ценности фигур. Что такое размен и материальное преимущество.

егодня разговор пойдет о сравнительной ценности фигур. Как мы уже говорили, за единицу измерения ценности шахматной фигуры принято брать пешку. Повторим уже известные нам соотношения. Слон и конь, которые в шахматах называются легкими фигурами, равны по силе между собой и оцениваются примерно в три пешки. Если отдается конь за слона или слон за коня, то говорят, что произошел размен легких фигур. Размен — это равноценный обмен, при котором ни одна из сторон ничего не выигрывает и не проигрывает.

Ладья стоит пять пешек, а ферзь по силе равен двум ладьям или 10-ти пешкам. Ладья и ферзь в шахматах получили название тяжелых фигур. Каково соотношение ценности легких и тяжелых фигур? Ладья сильнее коня или слона на 2 пешки. Если одна из сторон имеет ладью против легкой фигуры, то говорят, что эта сторона имеет *лишнее качество*. Однако две легкие фигуры уже сильнее ладьи на одну пешку.

А как соотнести ценность ферзя с легкими фигурами? Надо опять воспользоваться пешечной единицей измерения силы, тогда получим такие соотношения: ферзь равен по силе двум слонам, коню и пешке, или двум коням, слону и пешке, или двум слонам и четырем пешкам.

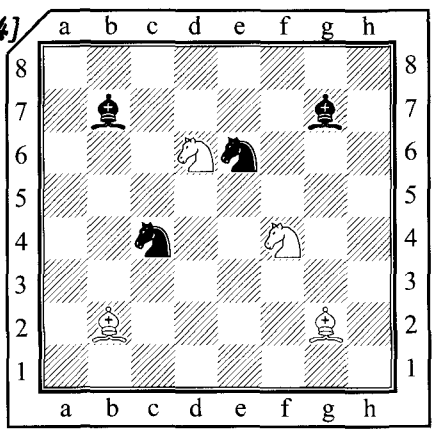
А намного ли сильнее ферзь, например, ладьи и легкой фигуры? Сильнее на 2 пешки.

Сосчитайте, кто сильнее и на сколько:

1. Конь или две пешки?
2. Слон и конь или четыре пешки?
3. Две ладьи или слон и два коня?
4. Ладья и конь или два слона и конь?
5. Два коня и две пешки или две ладьи?
6. Ладья, слон и конь или ферзь?
7. Два коня и два слона или ферзь?
8. Две пешки, ладья, конь и слон или ферзь?

Про того, кто имеет фигуры большей ценности или просто большее число фигур, говорят, что он имеет материальное преимущество. В следующих примерах одна из сторон добивается материального преимущества, или же происходит размен.

[84]



Легкие фигуры белых и черных находятся под ударом друг друга. Сумеют ли белые, используя право *выступки* (право ходить первыми), добиться материального преимущества?

В распоряжении белых есть несколько возможных продолжений:

1.♗b2:g7 ♘c4:d6! 2.♘f4:e6 (2.♗g2:b7 ♘e6:f4 или 2...♘e6:g7) **2...♗b7:g2** с материальным равенством;

1.♗g2:b7 ♘c4:d6! 2.♗b2:g7 (2.♘f4:e6 ♗g7:b2) **2...♘e6:f4** (возможно и 2...♘e6:g7) с равным соотношением сил;

1.♘f4:e6 ♘c4:d6! 2.♘e6:g7 ♗b7:g2 или **2.♗g2:b7 ♗g7:b2**, в обоих случаях с равенством.

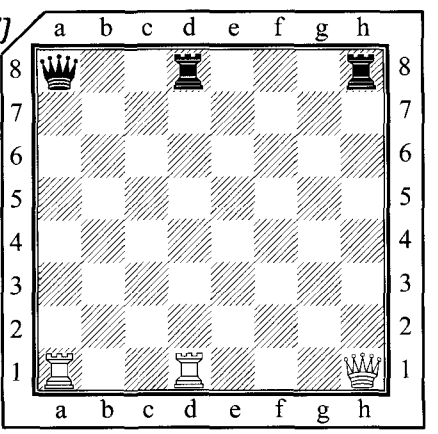
А что, если сыграть **1.♘d6:c4** ?

1) **1...♘e6:f4 2.♗g2:b7 ♗g7:b2 3.♘c4:b2**;

2) **1...♗g7:b2 2.♘c4:b2 ♘e6:f4** (2...♗b7:g2 3.♘f4:g2) **3.♗g2:b7**;

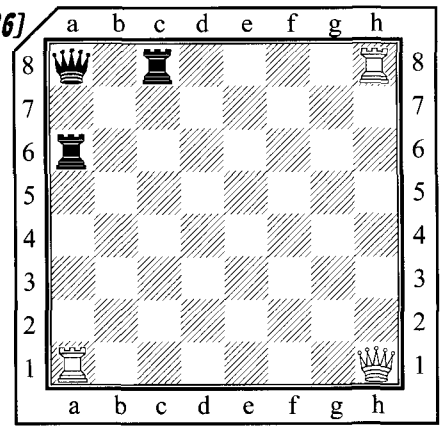
3) **1...♗b7:g2 2.♘f4:g2 ♗g7:b2 3.♘c4:b2** – у белых во всех случаях остается лишняя фигура. Следовательно, **1.♘d6:c4!** обеспечивает белым материальное преимущество.

[85]



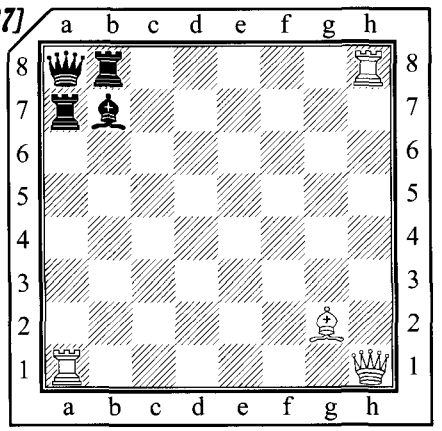
Белые не достигают материального перевеса, играя **1.♕h1:a8 ♖d8:a8 2.♖a1:a8 ♖h8:a8** или **1.♖d1:d8 ♕a8:d8**. Однако после **1.♖a1:a8 ♖h8:h1 2.♖a8:d8** они остаются с лишней ладьей.

[86]



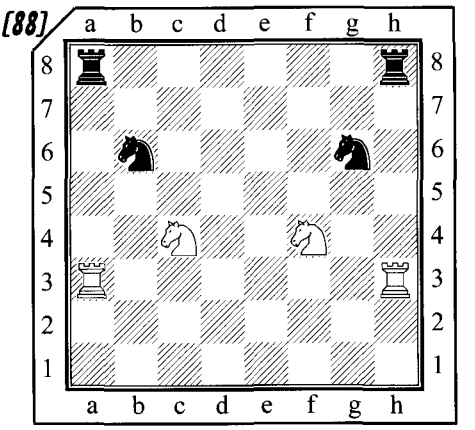
Здесь к материальному преимуществу ведет **1.♕h1:a8 ♖c8:a8** (1...♖a6:a8 2.♖a1:a8) **2.♖h8:a8**. Другие продолжения: **1.♖a1:a6 ♕a8:a6 2.♖h8:c8 ♕a6:c8** или **1.♖h8:c8 ♕a8:c8 2.♖a1:a6 ♕c8:a6** — приводят лишь к равноценным размена м тяжелых фигур.

[87]



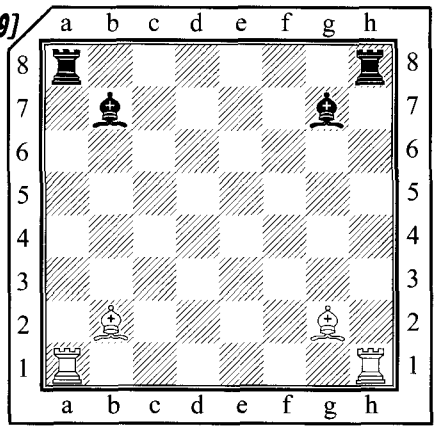
Белые атакуют клубок черных фигур и при правильной игре достигают материального перевеса: **1.♖a1:a7 ♕a8:a7 2.♖h8:b8 ♗b7:g2** (2...♕a7:b8 3.♗g2:b7) **3.♕h1-h2!** (3.♕h1-h8! или 3.♕h1-b1!). Ничего не добиваются белые в варианте **1.♗g2:b7 ♕a8:b7** (ошибочно 1...♖b8:b7 2.♖h8:a8 или 1...♖a7:b7 2.♖a1:a8) **2.♕h1:b7 ♖a7:b7 3.♖h8:b8 ♖b7:b8** с равенством.

[88]



Белые также надеются получить материальное преимущество. Черным, однако, удается сохранить равновесие, например: **1.♖a3:a8 ♖h8:h3** (возможно и 1...♖h8:a8 2.♘c4:b6 ♘g6:f4 3.♘b6:a8 ♘f4:h3 или 1...♘b6:a8 2.♖h3:h8 ♘g6:h8 с равным соотношением сил) **2.♘c4:b6 ♘g6:f4** с сохранением материального равновесия. Ничего не обещает белым и **1.♘c4:b6** (или 1.♘f4:g6 ♖h8:h3 2.♖a3:h3 ♘b6:c4) **1...♖a8:a3 2.♖h3:a3 ♘g6:f4** с равенством.

[89]



♚ 2+2

Белые, пользуясь правом первого хода, пытаются получить материальный перевес. Могут ли они добиться своей цели?

Могут. После **1.♖a1:a8** в распоряжении черных 5 продолжений. Разберем их по порядку:

1) **1...♗b7:a8 2.♗b2:g7** (ошибочно 2.♖h1:h8 ♗g7:h8 3.♗b2:h8 ♗a8:g2 с равенством) **2...♖h8:h1 3.♗g2:a8** (но не 3.♗g2:h1 ♗a8:h1 с равенством). Теперь у белых два слона против черной ладьи, что определяет перевес белых в одну пешку.

2) **1...♖h8:a8 2.♗g2:b7 ♖a8-b8 3.♗b2:g7 ♖b8:b7** – у белых лишний слон.

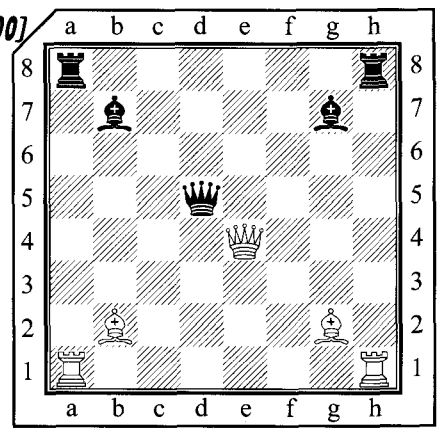
3) **1...♖h8:h1 2.♗g2:b7** (ошибочно 2.♗g2:h1 ♗b7:a8 3.♗h1:a8 ♗g7:b2, равенство) **2...♖h1-g1 3.♗b2:g7 ♖g1:g7**, с лишним слоном у белых.

4) **1...♗b7:g2 2.♖a8:h8 ♗g7:b2 3.♖h1-h2 ♗b2:h8 4.♖h2:h8**, у белых ладья за слона черных, т.е. лишнее качество.

5) **1...♗g7:b2 2.♗g2:b7 ♖h8:h1 3.♗b7:h1**, у белых лишняя ладья.

Ничего не достигают белые первыми ходами **1.♗g2:b7** и **1.♗b2:g7**, например: **1.♗g2:b7 ♖a8:a1 2.♗b2:a1** (2.♖h1:h8 ♗g7:b2) **2...♖h8:h1 3.♗b7:h1** (после 3.♗a1:g7? ♖h1-h7! черные остаются с лишним качеством) **3...♗g7:a1** с равенством.

[90]



♚ 2+2

Очевидно, после размена ферзей **1.♕e4:d5 ♗b7:d5** возникает позиция, аналогичная предыдущей. Белые выигрывают путем **2.♖a1:a8** или **2.♗g2:d5.**

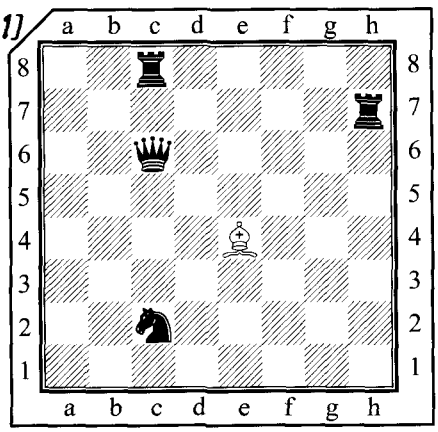
Домашнее задание:

Сыграйте два матча из 4-х партий на позицию №89.

Урок 18
ИГРА «ШАХМАТНЫЙ БАЗАР»

Задачи урока:
Изучение различных материальных соотношений. Понятие о выгодном и невыгодном ударе.

[91]



Белый слон имеет несколько возможностей взятия черных фигур:

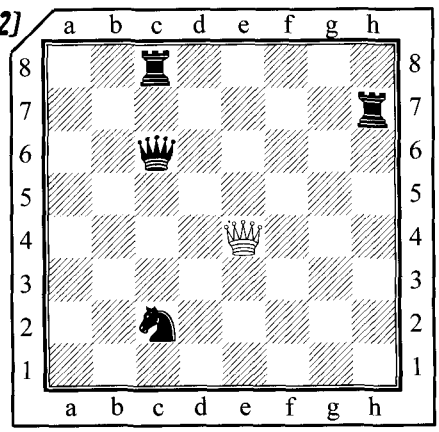
1) **1.♗e4:c6 ♖c8:c6** — удар на старшую фигуру черных, ферзя. В результате белые выиграли ферзя за слона, т.е. примерно 7 пешек.

2) **1.♗e4:h7** — удар на незащищенную фигуру черных, ладью. В результате белые выиграли ладью.

3) **1.♗e4:c2 ♕c6:c2** — удар на защищенную фигуру черных. Произошел равноценный обмен легких фигур.

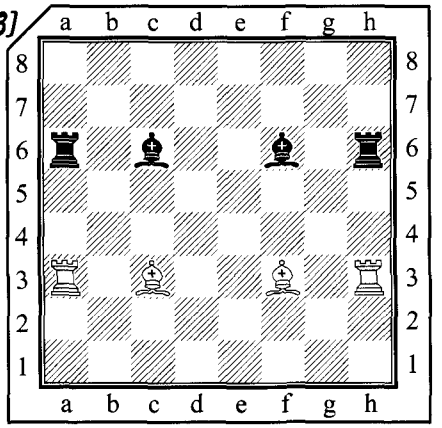
Удары на старшую фигуру противника, как в первом случае, и на незащищенную фигуру (второй случай) называются *выгодными ударами*.

[92]



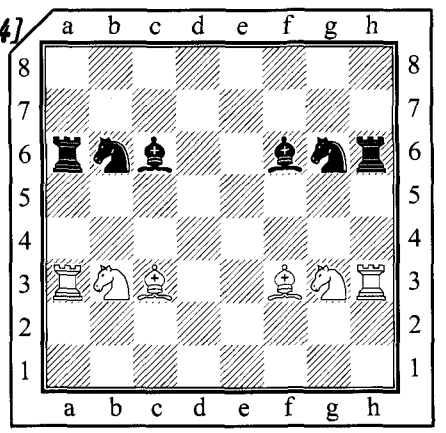
В распоряжении белых есть выгодный удар на незащищенную фигуру: **1.♕e4:h7**. Другой удар — **1.♕e4:c6 ♖c8:c6** — приводит к размену. Удар на защищенную фигуру — **1.♕e4:c2 ♕c6:c2** — невыгоден, т.к. белые отдают ферзя за коня.

[93]



Белые начинают игру выгодным ударом на незащищенную фигуру противника: **1.♖h3:h6 ♖a6:a3 2.♖h6:f6 ♖a3:c3** (или 2...♗c6:f3 3.♖f6:f3) **3.♗f3:c6** и остаются в итоге с лишним слоном.

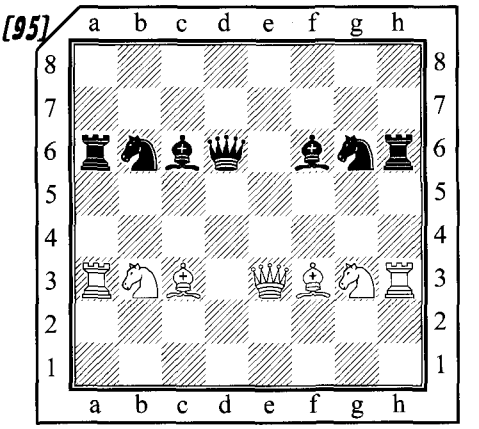
[94]



Как сложится борьба в этой позиции?

После **1.♖h3:h6 ♖a6:a3 2.♖h6:g6** (2.♗c3:f6 ♗c6:f3 3.♖h6:g6 ♖a3:b3, 2.♗f3:c6 ♗f6:c3 3.♖h6:g6 ♖a3:b3) **2...♖a3:b3 3.♖g6:f6** (3.♗f3:c6 ♗f6:c3, 3.♗c3:f6 ♗c6:f3) **3...♖b3:c3 4.♖f6:c6** (4.♗f3: c6 ♖c3:g3) **4...♖c3:f3 5.♖c6:b6 ♖f3:g3** на доске остается равное соотношение сил. Следовательно, белые не могут добиться материального перевеса.

[95]

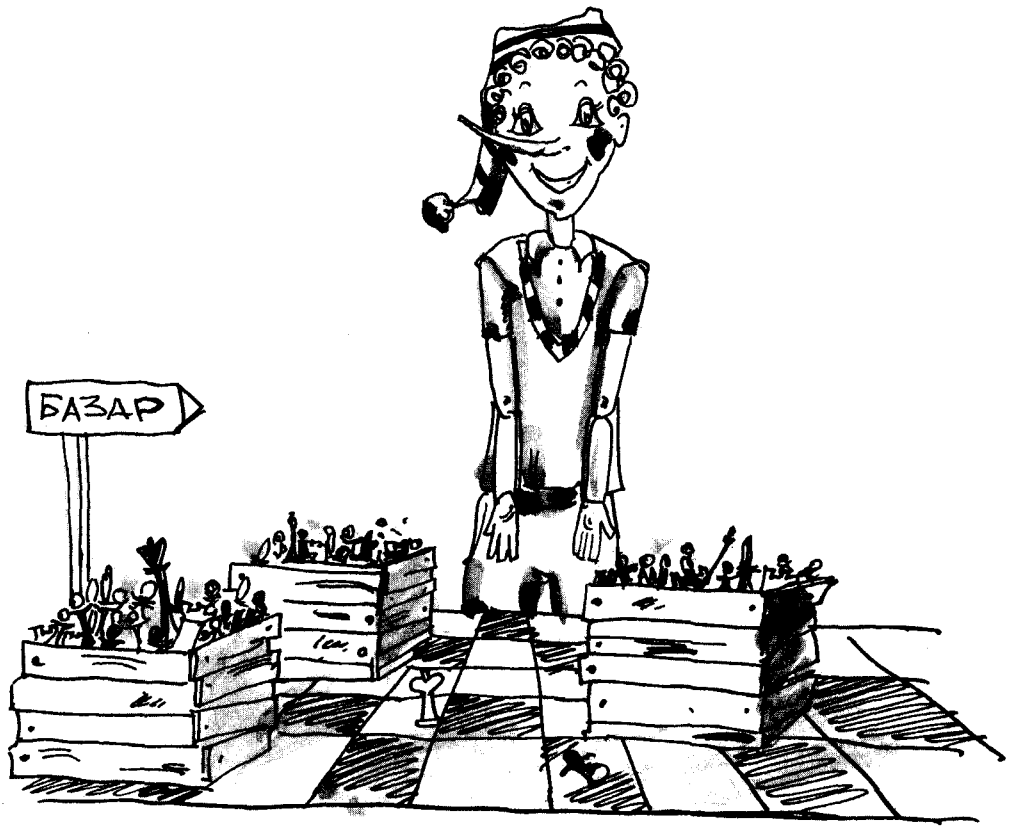


2+2

Разберем основные варианты:

1.♖h3:h6 (удар на незащищенную фигуру) **1...♖a6:a3** (1...♕d6:a3 2.♖h6:g6 ♕a3:b3 3.♖g6:f6 ♗c6:f3 4.♕e3:f3 — у белых лишняя фигура, 1...♕d6:g3 2.♖a3:a6 ♗c6:f3 3.♖a6:b6 ♗f6:c3 4.♖h6:g6 ♕g3-e5 5.♕e3:e5 ♗c3:e5 — у белых большой материальный перевес) **2.♖h6:g6 ♖a3:b3 3.♘g3-f5** (3.♖g6:f6? ♕d6:f6! 4.♗c3:f6 ♖b3:e3 5.♗f3:c6 ♖e3:g3 с материальным преимуществом у черных; 3.♗f3:c6 ♕d6:c6 4.♘g3-e4 ♘b6-d5 5.♕e3-h6 ♘d5:c3 6.♘e4:c3 ♖b3:c3 7.♖g6:f6 с равенством) **3...♘b6-c4 4.♕e3-h6** (4.♘f5:d6 ♘c4:e3 5.♖g6:f6 ♖b3:c3 6.♗f3:c6 ♖c3:c6 7.♘d6-e4 ♖c6:f6 8.♘e4:f6 — равенство) **4...♕d6-a3 5.♖g6:f6 ♗c6:f3** с равенством.

После **1.♖h3:h6 ♖a6:a3** сильнее **2.♕e3:b6 ♕d6:g3 3.♕b6:c6 ♖a3:b3 4.♗c3:f6!** (4.♕c6:f6 ♘g6-f4! с равен-

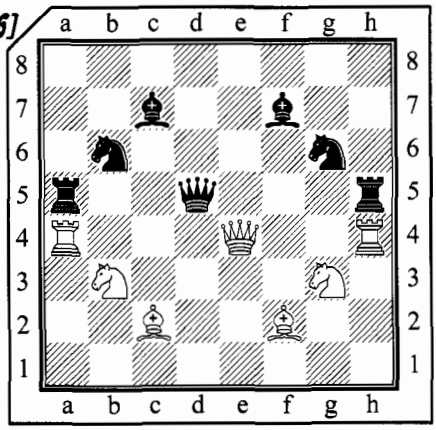


ством) **4...♖b3:f3 5.♖h6:g6! ♕g3:g6 6.♕c6:f3** с лишним слоном у белых.

Остальные ходы не дают перевеса, например: **1.♖a3:a6 ♖h6:h3 2.♖a6:b6 ♖h3:g3 3.♗c3:f6 ♕d6:f6 4.♘b3-d4 ♘g6-e5 5.♘d4:c6 ♘e5:f3** — равенство. Возможно также **2.♕e3:b6 ♕d6:g3** (2...♖h3:g3 3.♕b6:c6 ♕d6:c6 4.♖a6:c6 ♖g3:f3 5.♖c6:f6 ♖f3:c3 6.♖f6:g6 ♖c3:b3 — равенство) **3.♕b6:c6 ♕g3:f3 4.♕c6:f6 ♕f3:f6 5.♗c3:f6 ♖h3:b3** — равенство. Или **1.♕e3:h6 ♖a6:a3 2.♕h6:g6 ♖a3:b3 3.♕g6:f6 ♕d6:f6 4.♗c3:f6 ♖b3:f3**, также равенство.

Эта игра называется «Шахматный базар». Действительно, как на базаре, противники берут друг у друга шахматные фигуры, предварительно приценяясь к ним, а победителем считается тот, кто останется в итоге с материальным преимуществом. Игра ограничивается 20-ю ходами. После этого подсчитайте, кто съел больше фигур у соперника.

[96]



2+2

Эта задача также на тему «Шахматный базар». Как сложится борьба здесь?

1) **1.♕e4:d5 ♖a5:d5** (1...♖h5:d5 2.♖a4:a5 ♖d5:a5 3.♘b3:a5 ♘g6:h4 — равенство, 1...♘b6:d5 2.♖h4:h5 ♖a5:a4 3.♗c2:g6 ♗f7:g6 4.♖h5:d5 — у белых лишняя фигура, 1...♗f7:d5 2.♖h4:h5 ♖a5:a4 3.♗c2:g6 ♗d5:b3 4.♗f2:b6 ♗c7:b6 5.♖h5-b5 ♖a4-g4 6.♖b5:b3 ♖g4:g6 — равенство) **2.♖h4:h5 ♖d5:h5 3.♘g3:h5 ♘b6:a4**, равенство.

2) **1.♖a4:a5 ♖h5:h4** (1...♕d5:e4 2.♖h4:e4 ♖h5:a5 3.♘b3:a5, белые с лишней ладьей) **2.♕e4:d5** (2.♖a5:d5 ♖h4:e4 3.♗c2:e4 ♗f7:d5 4.♗e4:g6 ♗d5:b3, равенство) **2...♗f7:d5** (2...♘b6:d5 3.♗c2:g6 ♗c7:a5 4.♗g6:f7 ♖h4-f4 5.♗f7:d5 ♖f4:f2 6.♘b3:a5 — у белых три фигуры против ладьи; 3...♗f7:g6 4.♖a5:d5 ♗g6-f7 5.♖d5-d3 ♗f7:b3 6.♖d3:b3 с лишним конем у белых) **3.♗c2:g6 ♗d5:b3**, равенство.

3) **1.♖h4:h5 ♖a5:a4** (1...♕d5:e4 2.♖a4:e4 ♖a5:h5 3.♘g3:h5, белые с лишней ладьей) **2.♕e4:d5** (2.♖h5:d5 ♖a4:e4 3.♗c2:e4 ♗f7:d5 4.♗e4:g6 ♗d5:b3, равенство) **2...♗f7:d5** (2...♘b6:d5 3.♗c2:g6 ♗f7:g6 4.♖h5:d5, у белых лишняя фигура) **3.♗f2:b6 ♗d5:b3** (3...♗c7:b6 4.♖h5:d5, 3...♗c7:g3 4.♖h5:d5, у белых лишняя фигура) **4.♗c2:b3 ♖a4-a3 5.♗b6:c7 ♖a3:b3**, у белых лишняя фигура.

Общий вывод о характере позиции: продолжая **1.♖h4:h5**, белые добиваются материального преимущества.

Домашнее задание:

Сыграйте два матча из 4-х партий на позицию №96.

Урок 19
НОВАЯ ФИГУРА — КОРОЛЬ

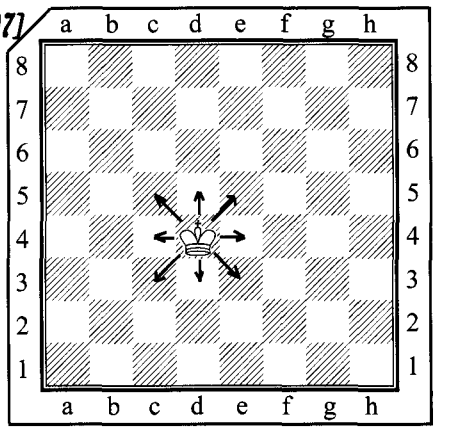
Задачи урока:
Овладение навыками игры королем. Изучение методов борьбы короля с пешкой. Понятие о квадрате проходной пешки.

Король — самая важная фигура в шахматах. Он бесценный. То есть нельзя оценить его стоимость в пешках, нельзя «взвесить» короля на весах. Король — не тяжелая и не легкая фигура, он главная фигура. Король — единственная в шахматах фигура, которая не может быть подставлена под бой фигуры противника. Поэтому король не может быть побит в течение партии.

Король у каждой стороны может быть только один. Поэтому пешка, дошедшая до поля превращения, имеет право превратиться в любую фигуру своего цвета, кроме короля.

Ходит король очень просто: маленькими степенными шажками он может перейти на любое соседнее поле по диагонали, вертикали или горизонтали, вперед или назад.

[97]



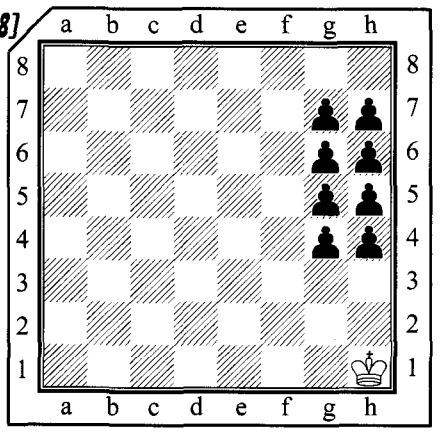
Как видите, король передвигается довольно-таки медленно, и как атакующая фигура он довольно слаб. Но королю и не нужно быть сильным. Он — главнокомандующий, который руководит всеми остальными фигурами и старается использовать их силу наилучшим образом.

Король не имеет права подставить свою персону под бой (под удар) неприятельских фигур — не царское это дело. Такой ход невозможен. Также король не имеет права становиться рядом (на соседнее поле) с другим королем. Запомните: король с вражеским королем не встречается и руки не

подает — короли для этого слишком гордые!

Король обозначается двумя буквами — «Кр» (чтобы не путать его с конем, который обозначается буквой «К») или значком ♔.

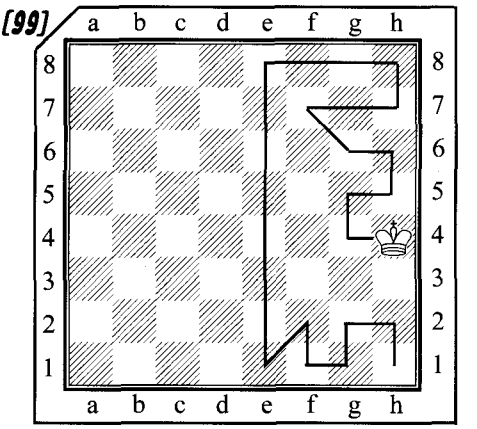
[98]



Эта задача называется «Пешечный остров». Белому королю надо уничтожить все 8 черных пешек, составляющих основу пешечного материка, и, не побывав ни на одном из полей дважды, закончить обход доски на поле a1. Черные пешки по условию задачи неподвижны, но сохраняют за собой молчаливое право на взятие. Поэтому белый король не может встать под удар пешек и, следовательно, невозможна атака пешечного острова спереди.

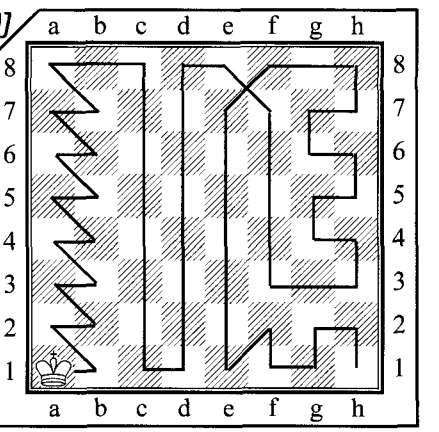
Король, вспомнив изречение «Нормальные герои всегда идут в обход», начинает атаку с тыла. Возможен, например, такой маршрут:

[99]



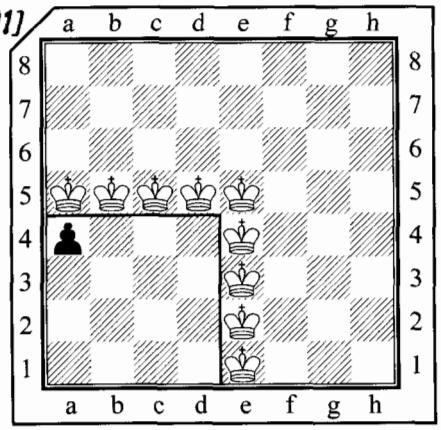
Король очень старался: обошел пешечный остров с тыла и съел черные пешки, однако оказался в окружении полей, на которых уже побывал. Очевидно, выйти из зоны окружения без нарушения условий задачи — не пойти дважды на одно поле — король не может. Следует оставить, например, поле e8 для «обратного хода». В дальнейшем король вырывается из плена своих следов через e8 и заканчивает обход на a1:

[100]



Нельзя ли придумать другой план обхода доски и уничтожения острова?

[101]

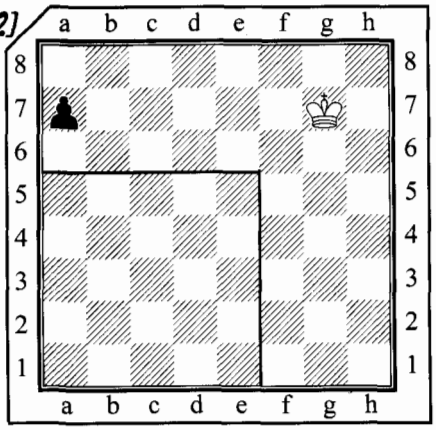


В этой задаче главные действующие лица – белый король и черная пешка. Где может находиться король, чтобы успеть задержать пехотинца?

Оказывается, белый король может находиться не дальше полей a5, b5, c5, d5, e5, e4, e3, e2, e1. Тогда при своем ходе он догонит пешку. В противном случае задержать пешку, идущую в ферзи, даже при своем ходе ему не удастся. Обращает на себя внимание квадрат, который образуют 9 белых королей и края шахматной доски, т.е. квадрат a1-a4-d4-d1. Он называется *квадратом проходной пешки.*

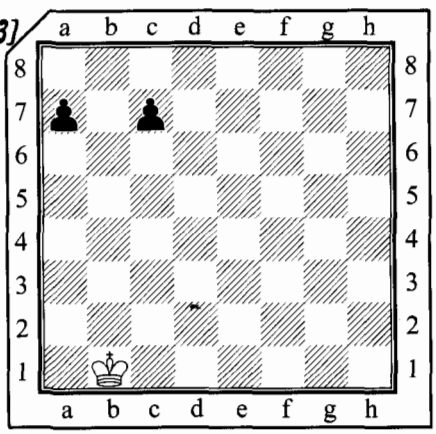
Король задерживает проходную пешку, если при своем ходе попадает в квадрат пешки.

[102]



Ход черных. Кажется, что белый король находится в квадрате черной пешки и задерживает ее (1...a7-a6 2.♔g7-f6 a6-a5 3.♔f6-e5). Однако в распоряжении черных есть ход **1...a7-a5!,** и сторона квадрата черной пешки уменьшается сразу на 2 клетки. Теперь уже король не может сделать такой прыжок, чтобы попасть в квадрат проходной. Поэтому для удобства можно считать, что квадрат пешки a7 образуется полями a1-a6-f6-f1.

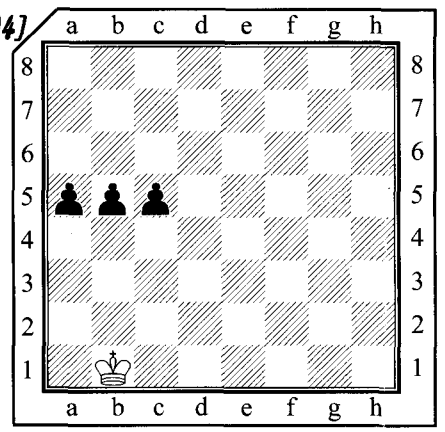
[103]



2+2

Задача белых — съесть королем обе черные пешки. Задача черных — провести пешки до первой горизонтали. Возможна, например, такая партия: **1.♔b1-b2 a7-a5 2.♔b2-b3 c7-c5 3.♔b3-c4 a5-a4 4.♔c4-c3!** (ошибочно 4.♔c4:c5 a4-a3, и белый король выпадает из квадрата черной пешки **a**) **4...a4-a3 5.♔c3-b3 c5-c4+ 6.♔b3:a3** (но не 6.♔b3:c4 a3-a2, и белый король опять не успевает за пешкой **a**) **6...c4-c3 7.♔a3-b3 c3-c2 8.♔b3:c2**, и белые выиграли.

[104]



2+2

Теперь белый король сражается уже с тремя пешками черных и выходит победителем, хотя ему предстоит обойти несколько подводных камней. Например: **1.♔b1-b2! c5-c4** (1...b5-b4 2.♔b2-b3, и все пешки черных погибают; 1...a5-a4 2.♔b2-a3! c5-c4 3.♔a3-b4! c4-c3 4.♔b4:c3 a4-a3 5.♔c3-b3 b5-b4 6.♔b3-a2! b4-b3+ 7.♔a2:b3 a3-a2 8.♔b3:a2, и белые выиграли) **2.♔b2-c3 a5-a4 3.♔c3-b4 a4-a3 4.♔b4:a3 c4-c3 5.♔a3-b3 b5-b4 6.♔b3-c2 b4-b3+ 7.♔c2:b3 c3-c2 8.♔b3:c2**, и белые выиграли. Нетрудно убедиться, что при правильной игре белые побеждают во всех вариантах.

Домашнее задание:

1) Обойти королем всю шахматную доску, начиная с поля a1 и не побывав ни на одном из полей дважды. Укажите несколько возможных маршрутов движения короля.

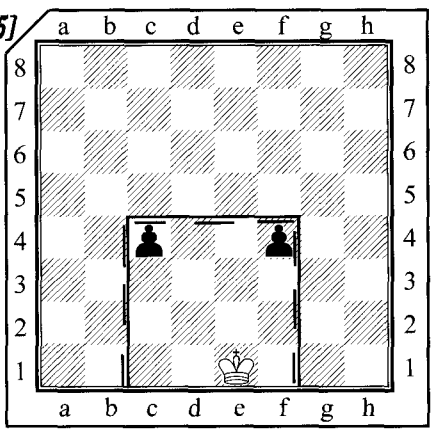
2) Как вы помните, шахматная доска состоит из 64-х клеток. Сколько ходов потребуется королю, чтобы обойти всю доску? А ладье? Ферзю? Слону?

Урок 20
КОРОЛЬ *(ПРОДОЛЖЕНИЕ)*

Задачи урока:
Закрепление навыков игры королем. Понятие о «блуждающем квадрате» проходной пешки.

На прошлом уроке вы познакомились с новой фигурой — королем, и узнали, как она борется с неприятельскими пешками. Сегодня мы будет разбирать ту же тему, но с более сложными примерами.

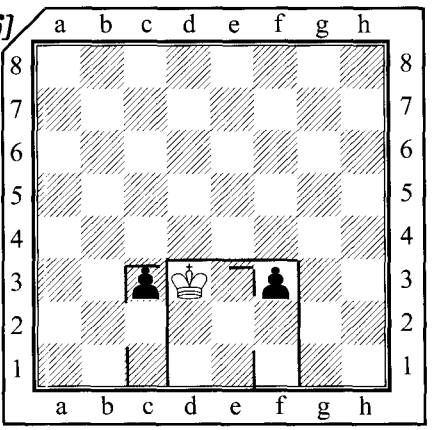
[105]



Белый король находится в квадрате обеих черных пешек **c** и **f**. Как сложится борьба, если пешки придут в движение, как будут видоизменяться квадраты проходных? После, например, **1.♔e1-e2 c4-c3** король пока находится внутри квадратов обеих черных пешек. Он должен уничтожить одну из проходных, оставаясь в квадрате другой. Выполнима ли эта задача?

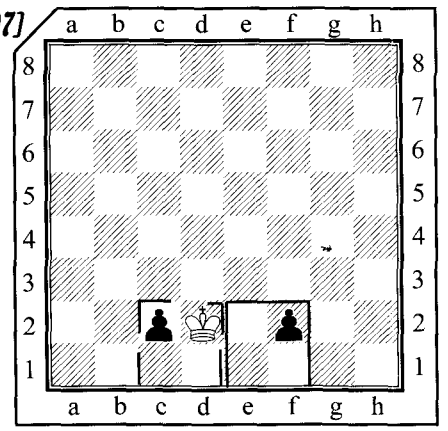
Далее возможно **2.♔e2-d3 f4-f3.**

[106]



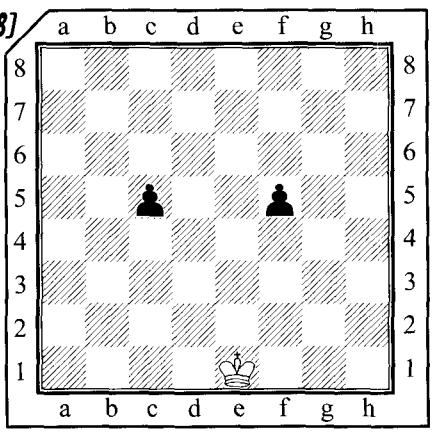
Белый король все еще в квадратах обеих пешек, но играть **3.♔d3:c3** нельзя из-за **3...f3-f2**, и белый король не успевает в квадрат пешки **f**. Может последовать **3.♔d3-e3 c3-c2**. Теперь у белых единственный ход, когда король находится в квадрате обеих пешек — **4.♔e3-d2**. Однако после **4...f3-f2** белый король уже не в состоянии находиться в двух квадратах одновременно, так как между ними произошел разрыв и они не имеют общих полей. За двумя зайцами погонишься — ни одного не поймаешь!

[107]



Поэтому после **5.♔d2:c2 f2-f1♕** черные выигрывают. В этой задаче белые не могли спастись, потому что изначально положение пешек на полях c4 и f4 обеспечивает черным выигрыш.

[108]

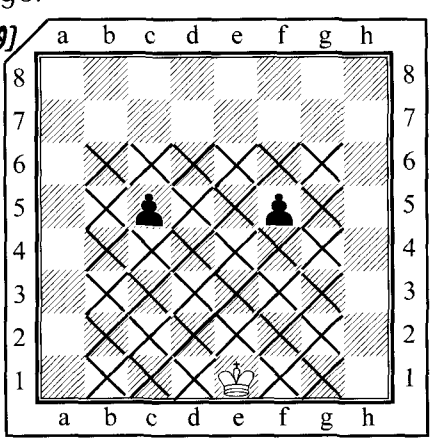


♚ *2+2*

По сравнению с предыдущим примером черные пешки сдвинуты на одну горизонталь выше. Теперь борьба короля и пешек складывается иначе. После **1.♔e1-e2 c5-c4** белым необходимо сыграть **2.♔e2-e3!**, так как в случае, например, 2.♔e2-d2? f5-f4 черные получают две пешки на четвертой горизонтали, что, как уже известно, *приводит белых к поражению*. Далее может последовать **2...c4-c3 3.♔e3-d3 f5-f4 4.♔d3:c3 f4-f3 5.♔c3-d3 f3-f2 6.♔d3-e2 f2-f1♕+ 7.♔e2:f1**, и белые выигрывают. В данной задаче белые успевают съесть одну из черных пешек, оставаясь в квадрате другой.

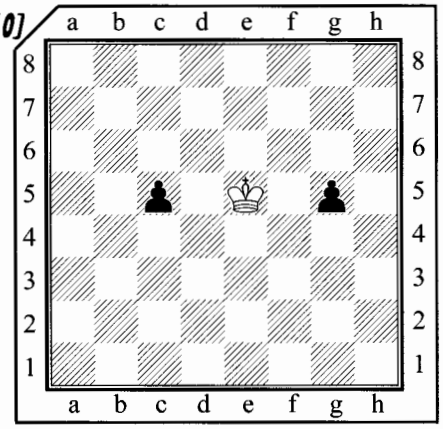
Где может находиться белый король при черных пешках c5 и f5, чтобы при своем ходе успеть задержать проходные? Не далее, чем внутри квадратов черных пешек c5 и f5 или на шести полях шестой горизонтали: b6, c6, d6, e6, f6, g6:

[109]



В следующем примере ход белых:

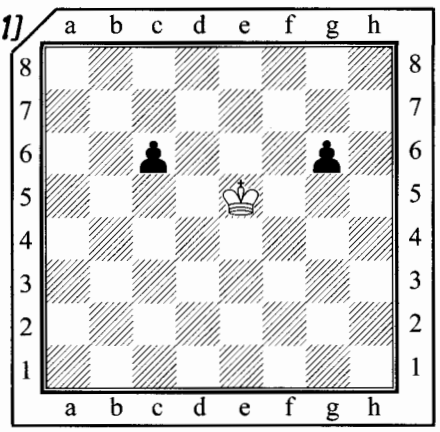
[110]



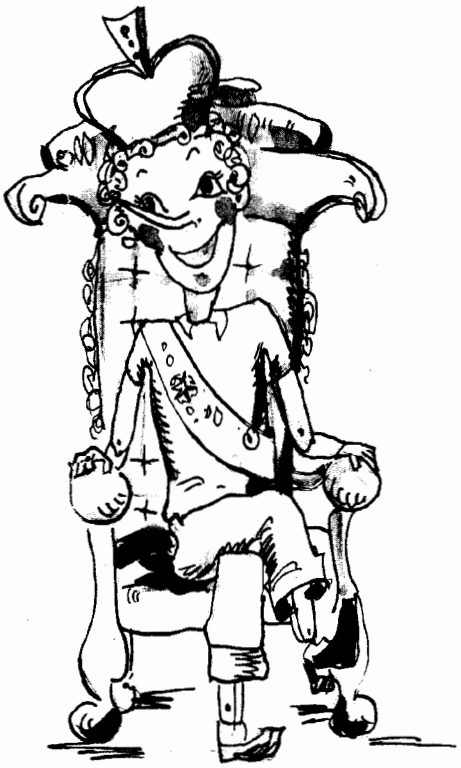
Белый король не в состоянии справиться с двумя пешками, которых разделяют три вертикали. Возможен, например, такой вариант: **1.♔e5-d5 g5-g4 2.♔d5-e4** (проигрывает 2.♔d5:c5 g4-g3) **2...c5-c4 3.♔e4-f4 c4-c3 4.♔f4-e3 g4-g3 5.♔e3-d3 g3-g2 6.♔d3:c3 g2-g1♕**, и черные выиграли.

Если сместить пешки на шестую горизонталь, то белый король одерживает над ними верх:

[111]



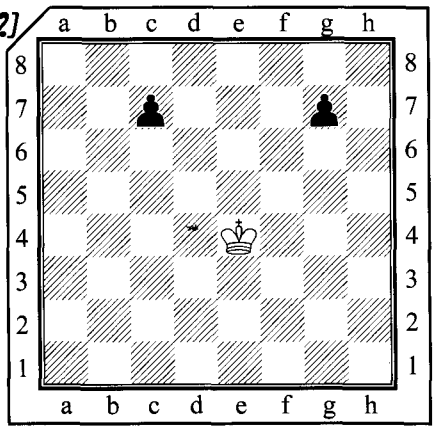
После **1.♔e5-e6** (выжидательный ход: ждем, кто из зайцев высунет ушки; возможно и 1.♔e5-e4 с теми же вариантами) **1...c6-c5**



2.♔e6-d5 g6-g5 3.♔d5:c5 g5-g4 4.♔c5-d4 g4-g3 5.♔d4-e3 g3-g2 6.♔e3-f2 g2-g1♕+ 7.♔f2:g1 белые выигрывают. Ошибочны первые ходы **1.♔e5-d6?**, **1.♔e5-d4?**, **1.♔e5-f4?**, например: **1.♔e5-d6 g6-g5 2.♔d6-e5** (2.♔d6:c6 g5-g4) **2...c6-c5**, и возникает уже знакомая нам позиция, в которой черные побеждают.

Общий вывод: если белому королю удается уничтожить одну из пешек черных, оставаясь при этом в квадрате другой — выиграли белые. В противном случае успех будет сопутствовать черным.

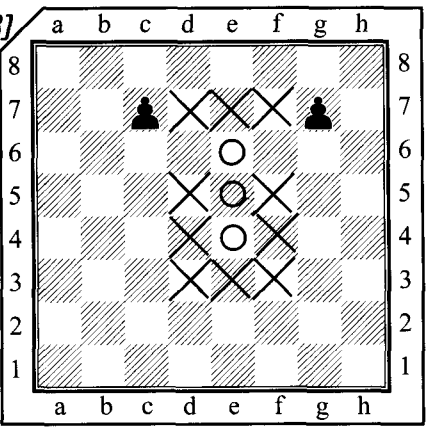
[112]



2+2

Белые должны действовать весьма тонко, чтобы одержать победу: **1.♔e4-e5! g7-g6** (если 1...g7-g5, то 2.♔e5-f5 c7-c5 3.♔f5:g5, и белые выигрывают) **2.♔e5-e6!** (плохо 2.♔e5-f6 c7-c5 3.♔f6-e5 g6-g5, и возникает знакомая позиция, где черные побеждают) **2...c7-c6** (2...c7-c5 3.♔e6-d5 g6-g5 4.♔d5:c5; 2...g6-g5 3.♔e6-f5 c6-c5 4.♔f5:g5 — в обоих случаях белые забирают пешку, оставаясь в квадрате другой) **3.♔e6-e5** (плохо 3.♔e6-d6 g6-g5 и 3.♔e6-f6 c6-c5) **3...g6-g5 4.♔e5-f5 c6-c5 5.♔f5:g5 c5-c4 6.♔g5-f4 c4-c3 7.♔f4-e3 c3-c2 8.♔e3-d2 c2-c1♕+ 9.♔d2:c1**, и белые выиграли.

[113]



На диаграмме кружочками отмечены поля, где должен находиться король, чтобы выиграть сражение с пешками независимо от очереди хода. Расположение короля на полях, обозначенных крестиками, гарантирует белым победу лишь при своем ходе.

Домашнее задание:

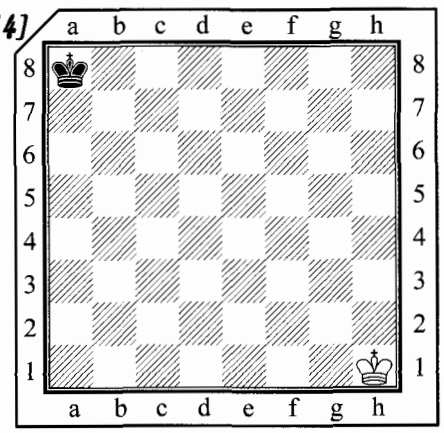
Сыграйте два матча из 4-х партий на позицию №112.

Урок 21
ОППОЗИЦИЯ. КЛЮЧЕВЫЕ ПОЛЯ

Задачи урока:

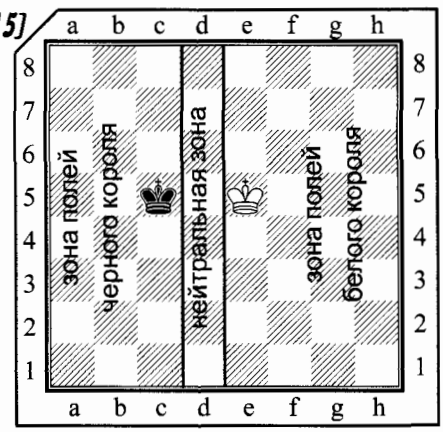
Изучение базовых принципов игры в эндшпиле — борьбы за оппозицию и ключевые поля.

[114]



Два короля крепко заспорили между собой: кто богаче? Для того, чтобы это стало ясно, монархи сближаются друг с другом, например: **1.♔h1-g2 ♔a8-b7 2.♔g2-f3 ♔b7-c6 3.♔f3-e4 ♔c6-c5 4.♔e4-e5**. Теперь возникает позиция, в которой пора делить царство между королями:

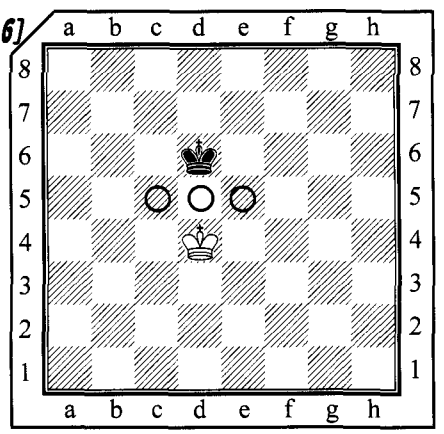
[115]



Действительно, за спиной белого короля ровно полцарства, очерченного полями e1-e8-h8-h1. Белый король может беспрепятственно попасть на любое из полей этой зоны. У черного короля владения меньше (зона полей a1-a8-c8-c1). Разделяет земли ров с водой (нейтральная зона — вертикаль «d», на которую ни один из монархов не может попасть). Черному королю не удается завладеть большим пространством. После, например, **4...♔c5-c4 5.♔e5-e4 ♔c4-c3 6.♔e4-e3 ♔c3-c2 7. ♔e3-e2 ♔c2-c1 8.♔e2-e1** соперники остались при своих владениях.

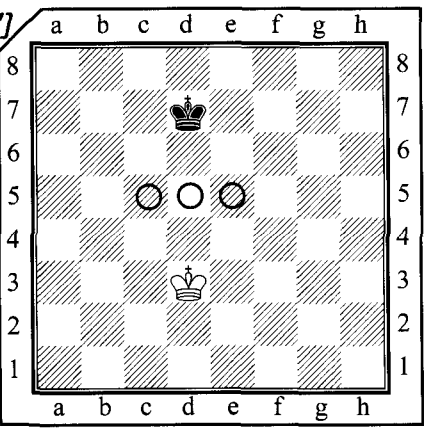
Почему черному королю не удалось захватить «чужую территорию»? Потому, что его оппонент каждый раз вставал таким образом, чтобы не допустить черного короля на три главных поля (например, на поля d6, d5, d4 при положении королей друг против друга на e5 и c5). Назовем эти поля *ключевыми*, а положение королей друг против друга — *ближней оппозицией* (противостоянием). Становится ясно, что короли, стоящие в оппозиции (друг против друга), борются между собой за ключевые поля.

[116]



Кружочками обозначены ключевые поля, а короли противостоят друг другу, то есть находятся в оппозиции. Кто первый попадет на одно из отмеченных полей? Это, очевидно, зависит от очереди хода. Если ход белых — они вынуждены уступить одно из полей, например, **1.♔d4-c4 ♔d6-e5** или **1.♔d4-e4 ♔d6-c5**. Если ход черных, то в подобном положении оказывается уже их король. Обязанность ходить приводит к потере одного из ключевых полей, например: **1...♔d6-e6 2.♔d4-c5** или **1...♔d6-c6 2.♔d4-e5**. Очевидно, что ключевые поля занимает тот король, который, находясь в оппозиции, предоставил очередь хода противнику, т.е. ходил последним. Про короля, занявшего оппозицию последним, говорят, что он *владеет оппозицией*.

[117]



Ход белых. Кто первый займет одно из полей, обозначенных кружочком?

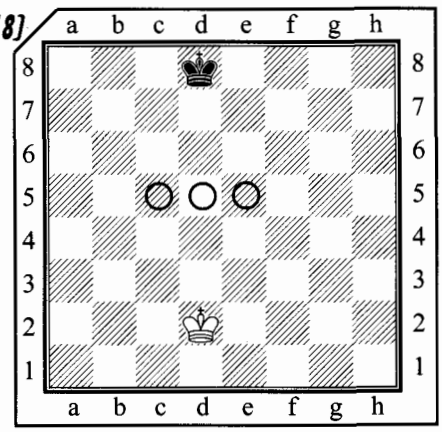
В этой задаче короли находятся друг против друга на расстоянии трех полей. Такое положение называется *средней оппозицией*. Ход белых, — значит, оппозицией владеют черные. Задача черных — превратить владение средней оппозицией во владение ближней и выиграть схватку за ключевые поля.

После **1.♔d3-d4 ♔d7-d6** черные из средней оппозиции перешли в ближнюю и следующим ходом

займут одно из ключевых полей — c5, d5 или e5. Белые могут сыграть хитрее, например, **1.♔d3-e4**. Тогда было бы ошибочно 1...♔d7-d6 ввиду 2.♔e4-d4, и оппозицией завладевают белые. Выигрывает **1...♔d7-e6!** (занимая ближнюю оппозицию) **2.♔e4-d4 ♔e6-d6**, и черные захватывают одно из ключевых полей.

Другой хитрый ход, например, **1.♔d3-e3** в случае **1...♔d7-d6 2.♔e3-d4** или **1...♔d7-e6 2. ♔e3-e4** приводит к победе белых. Однако, продолжая **1...♔d7-c6** с атакой поля c5, черные вынуждают белого короля занять поле d4 — **2.♔e3-d4**, и после **2...♔c6-d6** черные занимают ближнюю оппозицию и выигрывают.

[118]



♚ 2+2

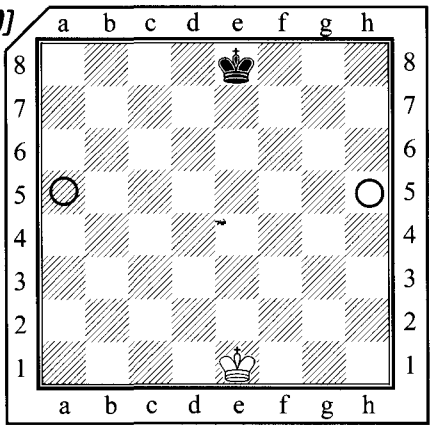
Ход белых. Кто первый займет одно из помеченных кружочками полей, тот и выиграл.

Противостояние королей через 5 полей друг против друга называется *дальней оппозицией*. Владеет дальней оппозицией, также как ближней и средней, тот, кто ходил последним. В этом примере последним сделал ход черный король, следовательно, оппозицией владеют черные.

Как сложится борьба за отмеченные поля? В распоряжении белых есть ходы прямолинейные и хитрые. В случае **1.♔d2-d3** (стремясь поскорее занять поля с кружочками) черные, играя **1...♔d8-d7**, занимают среднюю оппозицию, а затем после **2.♔d3-d4 ♔d7-d6** — ближнюю, и выигрывают. **1.♔d2-e3 ♔d8-e7! 2.♔e3-d3 ♔e7-d7!** приводит к позиции из предыдущего примера.

Наиболее хитрый ход за белых — **1.♔d2-e2!** (или 1.♔d2-c2!) **1...♔d8-c7** (1...♔d8-e8? 2.♔e2-d2 ♔e8-d8 3.♔d2-e2 ♔d8-e8 — повторение ходов и ничья) **2.♔e2-d3 ♔c7-d7!**, занимая среднюю оппозицию и сводя игру к позиции диаграммы 117. Проигрывает **2...♔c7-c6 3.♔d3-c4!** или **2...♔c7-d6 3.♔d3-d4!**

[119]



Ход белых. Кто первый завоюет одно из полей — a5 или h5, тот и выиграл. Белые должны правильно выбрать объект атаки. Если они отправят короля на a5, то это решение ошибочно. Например, **1.♔e1-d2 ♔e8-f7 2.♔d2-c3 ♔f7-g6 3.♔c3-b4 ♔g6-h5**, и черные выиграли. Белым нужно пытаться попасть на поле h5. После **1.♔e1-f2 ♔e8-f7 2.♔f2-g3 ♔f7-g6 3.♔g3-g4 ♔g6-h6! 4.♔g4-h4 ♔h6-g6 5.♔h4-g4** дело заканчивается повторением ходов и ничьей.

Если между королями, стоящими друг против друга на одной вертикали или горизонтали, 1, 3 или 5 полей (нечетное число полей; короли при этом стоят на полях одного цвета), то они находятся в оппозиции друг к другу. Если между королями четное число полей (2, 4, 6), то оппозиции нет.

Домашнее задание:

Сыграйте два матча из 4-х партий на позицию №118.

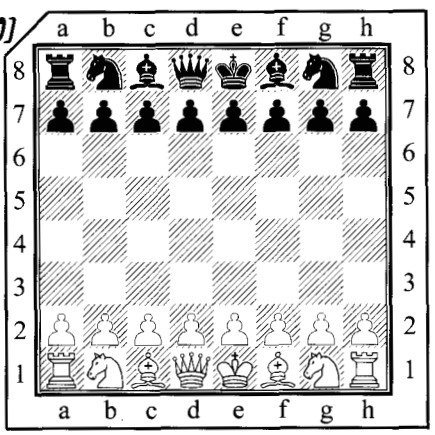
Урок 22.
ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ИГРЫ.

Задачи урока:

Знакомство с начальной расстановкой фигур на шахматной доске. Что такое шах и мат. Как поставить мат двумя ладьями (линейный мат).

Итак, вы познакомились со свойствами фигур, приобрели навыки игры отдельными фигурами, научились координировать их действия, составлять планы и претворять их в жизнь. Настала пора познакомиться с главной задачей шахмат, уже многие столетия волнующей умы и сердца поклонников королевской игры.

[120]



В шахматы сражаются две армии: армия белых и армия черных. Перед началом сражения они выстраиваются так, как показано на диаграмме. Слева направо располагаются: ладья, конь, слон, ферзь, король, слон, конь, ладья. Легко сосчитать, что каждая из сторон имеет восемь пешек, две ладьи, два слона, два коня, одного короля и одного ферзя. Одноименные фигуры находятся друг напротив друга: ладья против ладьи, конь против коня и т.д. Перед каждой фигурой ставится по пешке. Очень важно правильно выбирать, на какое из центральных полей ставить короля, а на какое — ферзя.

Запомните: ферзь любит свой цвет, а потому смело ставьте белого ферзя на d1, а черного ферзя на d8.

Партию начинает играющий белыми фигурами. Ходы делаются поочередно. Т.е. вначале белые передвигают какую-то свою фигуру (неважно, на пустое поле или забирая при этом какую-то неприятельскую фигуру), потом ходят черные, и т.д. до конца партии. Есть только один необычный ход: один раз за всю партию разрешается сделать ход сразу двумя фи-

гурами — королем и ладьей. Но об этом необычном ходе мы поговорим позднее.

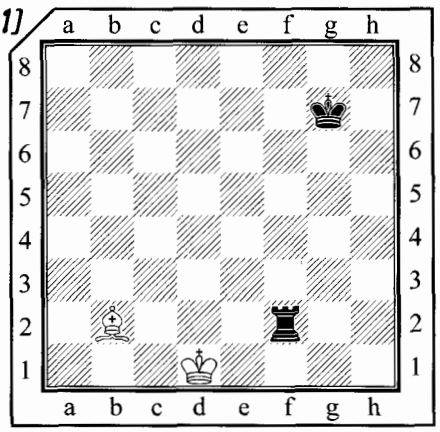
А в чем цель шахматной игры, к чему должны стремиться белые и черные фигуры, готовые к бою?

Цель шахматной игры — поставить мат королю неприятеля.

А что такое мат королю? Этот вопрос настолько важен, что мы посвятим ему несколько занятий. Сначала выясним, что такое шах.

Нападение неприятельской фигуры или пешки на короля называется шахом.

[121]

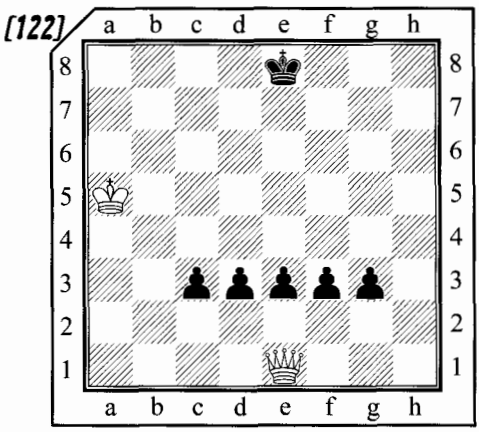


Белый слон b2 напал на черного короля g7 и тем самым *объявил ему шах*. Как мы уже говорили, король не имеет права подставлять свою персону под удар неприятельских фигур, а также не может быть побит. Поэтому на нападение неприятельской фигуры король обязан реагировать немедленно, уже на ближайшем ходу. В распоряжении черных три возможности защититься от шаха:

1. Отойти королем из-под удара белого слона (например, ♔g7-g6).
2. Взять слона ладьей (♖f2:b2).
3. Закрыться от шаха ладьей (♖f2-f6).

Во всех трех случаях действие шаха прекращается, то есть черный король уже не находится под ударом белого слона (под шахом). Сторона, которой объявлен шах, должна использовать одну из трех приведенных возможностей, чтобы прекратить действие шаха. Любой другой ход не будет соответствовать правилам шахматной игры, потому что, еще раз повторим, король не может быть побит.

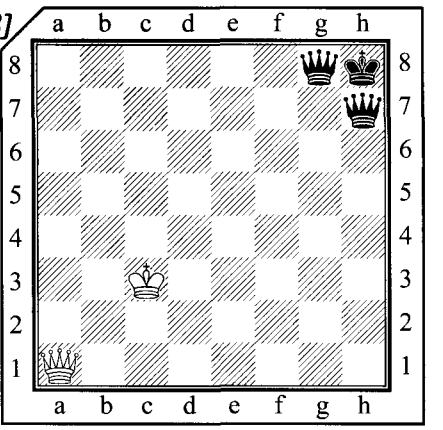
[122]



Помните, мы разбирали похожие задачки, когда изучали свойства фигур? Там далеко продвинутые пешки легко выигрывали у ферзя. И в этой позиции пять черных пешек продвинулись угрожающе далеко. Однако сейчас на доске есть короли, а о королях, как мы уже знаем, надо заботиться в первую очередь. Поэтому здесь ситуация совсем иная — ферзь легко расправляется с пешками, потому что, уничтожая их, одновременно нападает на черного короля, т.е. объявляет ему шах. Борьба может сложиться таким образом: **1.♕e1:e3+ ♔e8-d8 2.♕e3:d3+ ♔d8-c8 3.♕d3:c3+ ♔c8-b8 4.♕c3:f3 g3-g2 5.♕f3:g2** или **2...♔d8-e8 3.♕d3:f3 c3-c2 4.♕f3-f1 g3-g2 5.♕f1-g1.** В шахматных книжках шах обозначается плюсиком — «+».

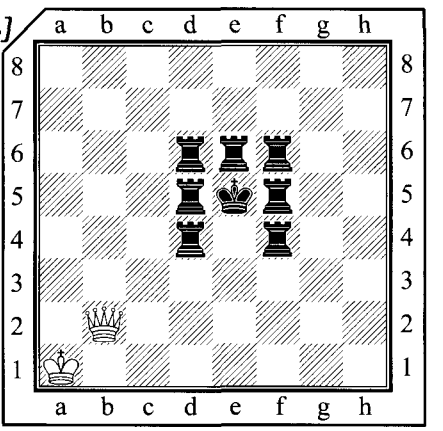
Существует такое понятие — *вечный шах*. Что оно означает? Предположим, одна из сторон имеет меньше фигур, но у нее есть возможность бесконечно объявлять шах неприятельскому королю. Тогда партия объявляется законченной вничью, и говорят, что игра завершилась вечным шахом.

[123]



Эта задача называется «Угловое заточение». У черных лишний ферзь, но белые спасаются вечным шахом: **1.♔c3-b4+ ♕g8-g7 2.♕a1-a8+ ♕h7-g8 3.♕a8-h1+ ♕g7-h7 4.♕h1-a1+ ♕g8-g7 5.♕a1-a8+** и т.д.

[124]

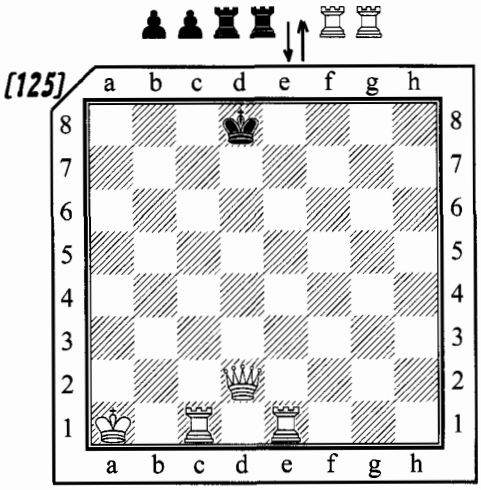


У черных семь (!) ладей. Почему так много? Наверное, две из них были у черных с самого начала, а еще пять — это бывшие пешки, которые дошли до поля превращения и захотели стать ладьями.

Мы помним, что ферзь по силе примерно равен двум ладьям. Получается, что у черных 5 лишних ладей! Тем не менее, белые объяв-

ляют вечный шах черному королю: **1.♕b2-e2+ ♖f4-e4 2.♕e2-h2+ ♖f5-f4 3.♕h2-h5+ ♖f6-f5 4.♕h5-h8+ ♖e6-f6 5.♕h8-e8+ ♖d6-e6 6.♕e8-b8+ ♖d5-d6 7.♕b8-b5+ ♖d4-d5 8.♕b5-b2+ ♖e4-d4:** Мы пришли к исходной позиции, а ферзь готов давать шахи по старому маршруту. Эта задача называется «Ладейный капкан».

Зная, что такое шах, попробуем определить, что такое мат.



Белые атакуют черного короля большими силами. Действительно, король d8 находится под шахом ферзя (♕d2), а белые ладьи c1 и e1 отрезают возможные пути отступления.

Положение, когда от шаха нельзя ни закрыться, ни отойти в сторону, ни съесть объявившую шах фигуру, называется матом. Иными словами, мат — это шах, от которого нет защиты.

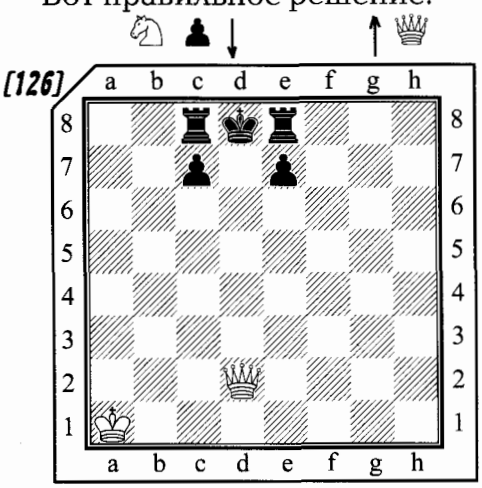
Необходимым условием является наличие матующей фигуры (фигуры, объявляющей шах и мат). Мат можно определить как случай полного ограничения подвижности короля с одновременным нападением на него. Ограничить подвижность короля могут:

1. Фигуры противника.
2. Собственные фигуры.
3. И свои, и чужие фигуры вместе.
4. Край шахматной доски.

Поставить мат неограниченному в подвижности королю невозможно. Позиция на диаграмме 125 — пример ограничения подвижности короля фигурами противника.

Задание: замените белые ладьи на четыре черные фигуры, которые нарисованы над диаграммой, таким образом, чтобы черному королю был объявлен мат.

Вот правильное решение:

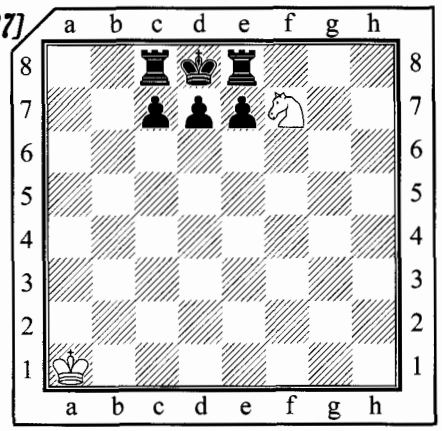


Ставятся две черные пешки и две черные ладьи, ограничивающие подвижность черного короля.

Очередное задание: заменить в последней позиции белого ферзя на коня и поставить еще одну черную фигуру или пешку так, чтобы черным был мат.

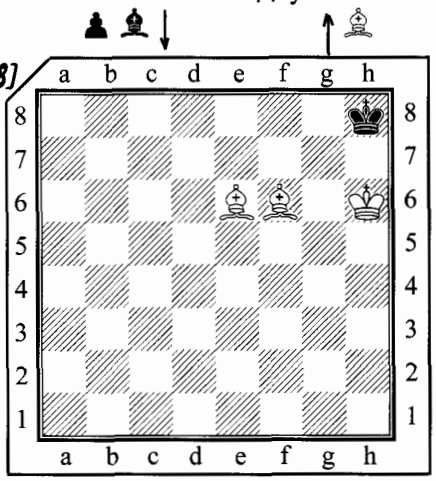
Одно из возможных решений:

[127]



В следующей позиции черному королю объявлен мат двумя слонами:

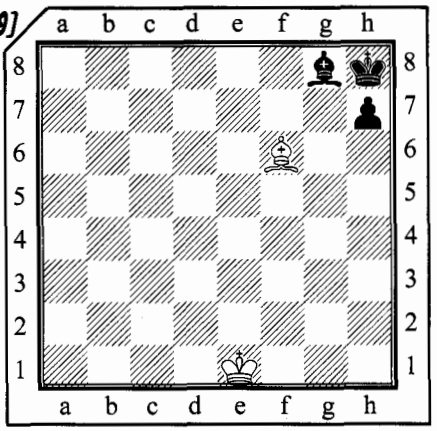
[128]



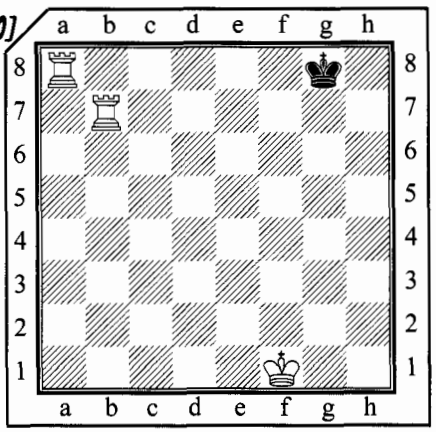
Задание: переставьте белого короля на e1 и замените слона e6 на черную фигуру и черную пешку, сохранив матовую позицию.

Ответ: ♗g8, пешка h7.

[129]



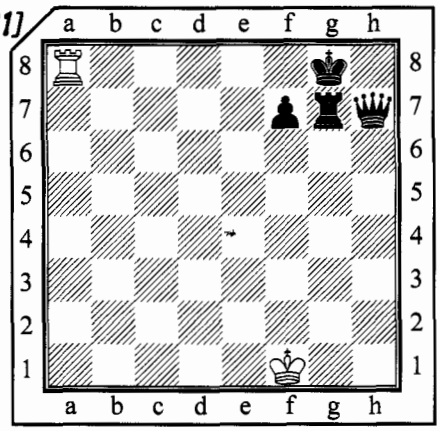
[130]



Здесь две белые ладьи поставили мат черному королю. Задание: заменить ладью b7 на три черные фигуры так, чтобы король черных остался заматован.

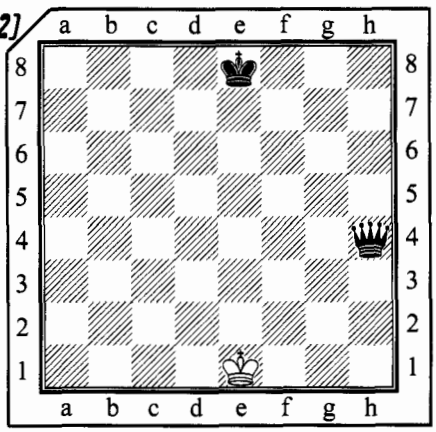
Возможное решение: пешка f7, ♖g7, ♕h7.

[131]



♙ ♙ ♗ ♕

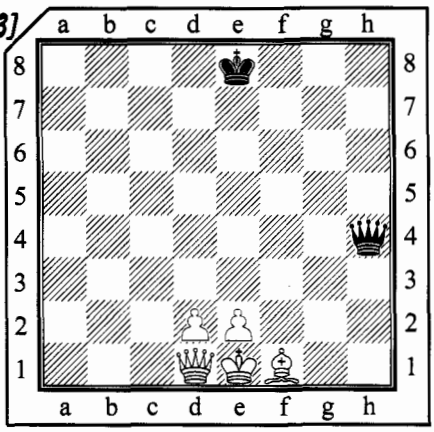
[132]



Черные объявили шах белому королю. Задание: добавить четыре белые фигуры – ферзя, слона и две пешки, чтобы получилась матовая конструкция.

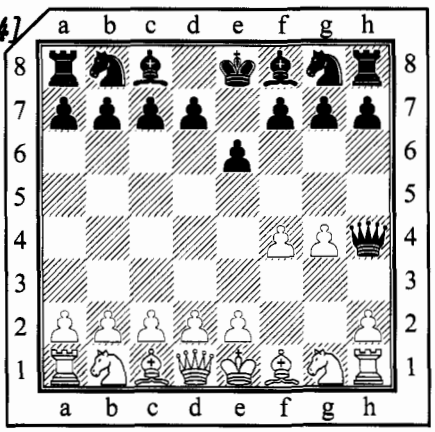
Фигуры ставятся таким образом: ♕d1, ♗f1, пешки d2, e2.

[133]



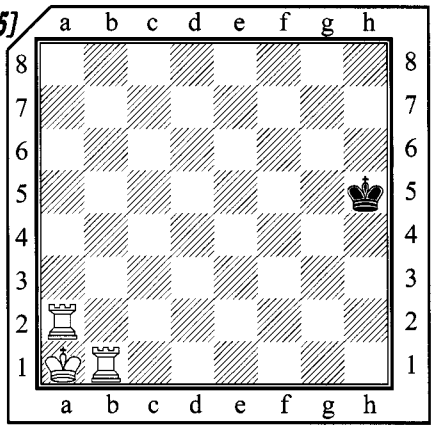
Возникает схема так называемого «дурацкого мата», который получается после двух начальных ходов: **1.f2-f4 e7-e6 2.g2-g4 ♕d8-h4#.** Значком «#» в книгах обозначается мат. Встречается и другое обозначение — «X».

[134]



А теперь будем учиться матовать одинокого короля. У начинающих шахматистов самый распространенный финал — линейный мат двумя ладьями.

[135]



Ход белых. Как поскорее поставить мат черному королю?

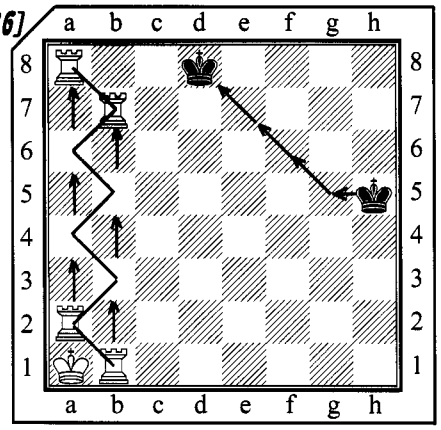
Задача решается в два хода: **1.♖a2-g2** (король отрезается по линии «g») **1...♔h5-h4 2.♖b1-h1#**.

Следующее задание: оттеснить короля до 8-й горизонтали и там объявить ему мат.

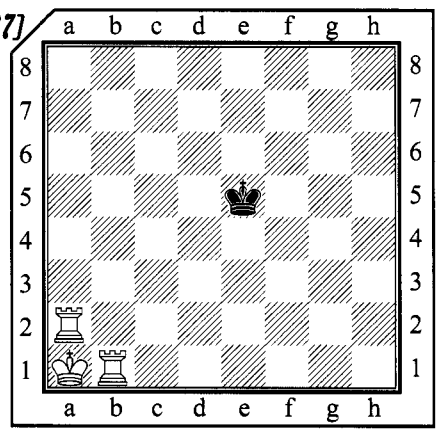
Решить задачу нам поможет механизм под названием «ладейная лесенка». Этот механизм работает так: **1.♖a2-a4** (ладья отрезает королю поля по 4-й горизонтали) **1...♔h5-g5 2.♖b1-b5+ ♔g5-f6** (отрезаны поля по 5-й линии) **3.♖a4-a6+ ♔f6-e7** (ладьи каждым следующим ходом ставятся на одно поле по диагонали по отношению к другой ладье) **4.♖b5-b7+ ♔e7-d8 5.♖a6-a8#**.

Схема перемещения ладей лесенкой показана на следующей диаграмме:

[136]



[137]



2+2

Белые должны объявить линейный мат. Потеря одной из ладей засчитывается белым как поражение.

Методические указания.

Сейчас, когда ученики уже твердо усвоили ходы фигур и начинают играть в полноценные шахматы, пора познакомить их с еще одним непременным атрибутом шахматной партии — шахматными часами. Все задания теперь ученики обязаны решать с часами. Обычно ученикам дается 5 минут

на упражнение, время на часах они выставляют сами. Матчи разыгрываются только с часами, контроль времени — 10 минут каждому сопернику.

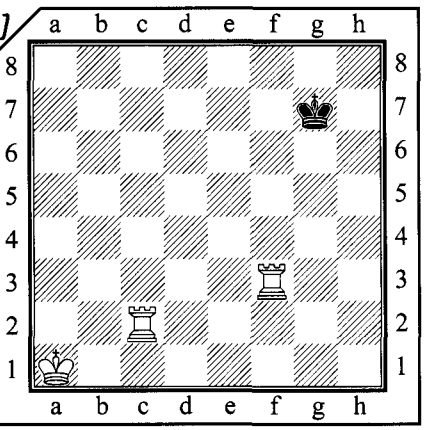
В этой позиции после **1.♖a2-a4 ♔e5-d5 2.♖b1-b5+ ♔d5-c6** черный король атакует «лесенку» белых. Теперь не надо допускать часто встречающуюся ошибку — 3.♖a4-a5? или 3.♖a4-b4? Следует перебросить атакованную ладью на другой край доски ходом **3.♖b5-h5.** Теперь после **3...♔c6-b6 4.♖a4-g4** лесенка строится с противоположной стороны. **4...♔b6-c6 5.♖g4-g6+ ♔c6-d7 6.♖h5-h7+ ♔d7-e8 7.♖g6-g8#.** В случае **3...♔c6-d6** белым следует продолжить оттеснение короля лесенкой: **4.♖a4-a6+ ♔d6-c7 5.♖h5-h7+ ♔c7-b8**, и теперь **6.♖a6-g6 ♔b8-c8 7.♖g6-g8#**.

Домашнее задание:

1. Сыграйте матч из двух партий на позицию №137.

2.

[138]



Ход белых. Мат в два хода

Урок 23
РАЗВЕДКА БОЕМ. ИГРА «СПЯЩАЯ АРМИЯ»

Задачи урока:

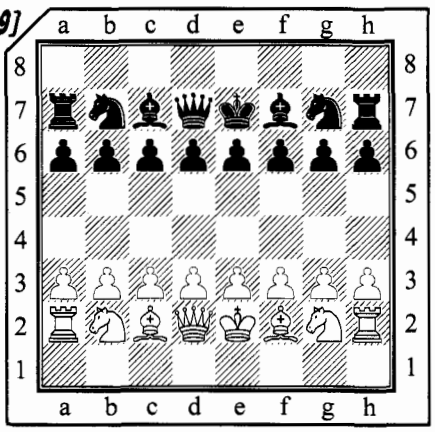
Понятие о слабых пешках и слабых полях. Два удара на одну защиту.

Методические указания:

Когда ребята знакомятся с первоначальной расстановкой фигур, учителю необходимо понять их психологическое состояние. Оно характеризуется новизной восприятия, предельной неискушенностью при выборе первых ходов, импульсивностью в принятии решений и, как следствие, игрой без плана, отсутствием типовых образцов, размытостью и неясностью как ближних, так и, тем более, дальних целей игры.

Очень велики затруднения при установлении связей между элементами позиции, координации действий фигур, выборе объекта атаки и т.д. Чтобы попытаться представить себя в положении начинающего, видоизменим первоначальное положение фигур и пешек, как показано на следующей диаграмме:

[139]

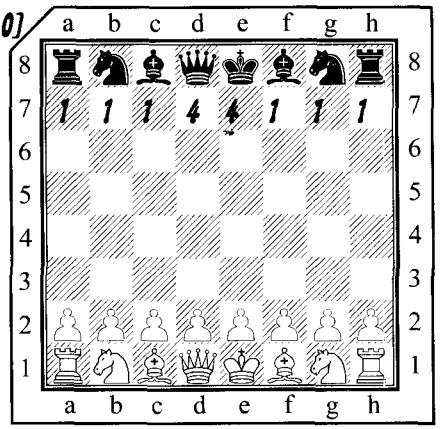


Изменение характера позиции оказывается настолько существенным, что перестают действовать привычные представления о центре, о развитии фигур, о необходимости рокировки и т.п. Чтобы сделать приемлемый первый ход, увязав его с каким-либо планом, шахматисту предстоит на основе уже имеющегося опыта установить новые взаимоотношения и связи элементов позиции, в чем он будет напоминать действия начинающих.

Приступим к изучению особенностей в расположении шахматной армии. Для этого воспользуем-

ся методом высаживания десанта на вражескую территорию.

[140]

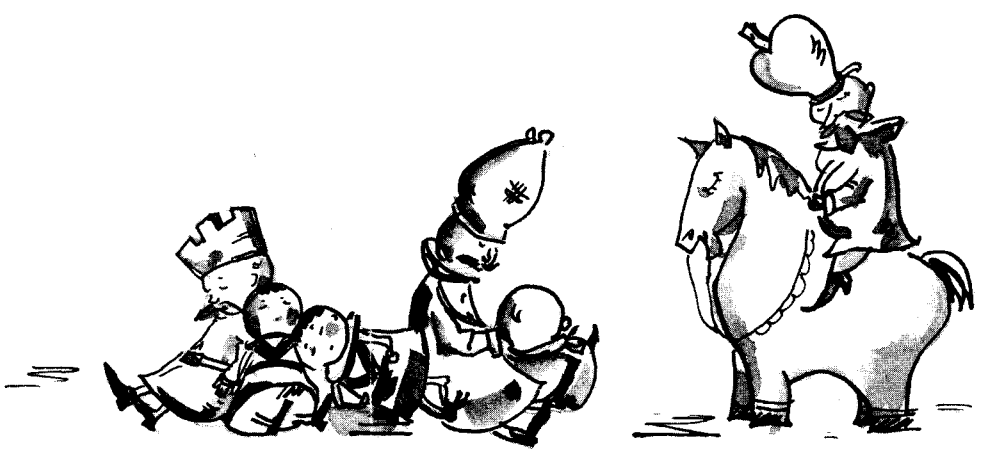


На диаграмме поля, на которых стоят черные пешки, помечены цифрами, которые показывают количество защитников этой пешки. Чтобы выиграть одну из пешек черных, белым следует создать против нее превосходство в количестве нападений по сравнению с количеством защит.

Предположим, армия черных решила отдохнуть перед боем и вся погрузилась в сон, выделив для охраны одного часового — коня b8, который патрулирует на полях b8-c6. Как белым с наибольшей выгодой для себя использовать беспечность противника? Первое же соприкосновение с черными фигурами или пешками разбудит неприятельские войска.

Белым надо подготовить удар такой силы, чтобы сразу решить сражение в свою пользу. Начнем с атаки пешки a7: **1.d2-d3 ♘b8-c6 2.♗c1-e3 ♘c6-b8 3.♘b1-c3 ♘b8-c6 4.♘c3-b5 ♘c6-b8 5.♘b5:a7.** Белые выиграли черную пешку a7. Неплохо, но решающим преимуществом такой выигрыш считать нельзя.

Попробуем забрать пешку h7: **1.e2-e3 ♘b8-c6 2.♗f1-d3 ♘c6-b8 3.♘g1-f3 ♘b8-c6 4.♘f3-g5 ♘c6-b8 5.♘g5:h7.** Оказывается, можно съесть и ее.

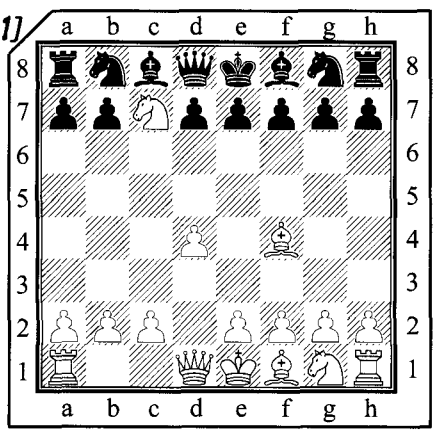


А что, если напасть на b7? **1.g2-g3 ♘b8-c6 2.♗f1-g2 ♘c6-b8 3.c2-c4 ♘b8-c6 4.♕d1-b3 ♘c6-b8 5.♗g2:b7 ♗c8:b7 6.♕b3:b7 ♘b8-c6**, защищая ладью.

Больше обещает атака пешки g7, например: **1.b2-b3 ♘b8-c6 2.♗c1-b2 ♘c6-b8 3.e2-e4 ♘b8-c6 4.♕d1-g4 ♘c6-b8 5.♗b2:g7 ♗f8:g7 6.♕g4:g7**, и черные теряют еще и ладью h8. Но можно было спасти ее ходами **5...h7-h5 6.♕g4-g3 ♖h8-h7**.

В первоначальном положении черные пешки d7 и e7 защищены четырьмя фигурами, и атаковать их бесполезно. Другое дело — пешка c7: **1.d2-d4 ♘b8-c6 2.♗c1-f4 ♘c6-b8 3.♘b1-c3 ♘b8-c6 4.♘c3-b5 ♘c6-b8 5.♘b5:c7+**, и теперь черные вынуждены отдавать ферзя.

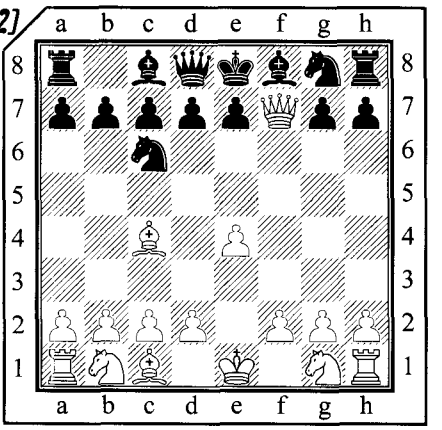
[141]



Ферзь, отданный за легкую фигуру, — это уже неплохое наказание спящему царству черных. Но, может быть, есть еще более сильное возмездие?

Оказывается, есть. Оно связано с атакой белыми пешки f7. После **1.e2-e4 ♘b8-c6 2.♕d1-f3** (или 2.♕d1-h5) **2...♘c6-b8 3.♗f1-c4 ♘b8-c6** следует **4.♕f3(h5):f7** с высшей мерой шахматного наказания — матом:

[142]



2+2

Этот мат получил в шахматах название «детского». Мат на поле f7 можно поставить несколькими способами. Например:

1) **1.e2-e4 ♘b8-c6 2.♗f1-c4 ♘c6-b8 3.♘g1-f3 ♘b8-c6 4.♘f3-g5** (4.♘f3-e5) **4...♘c6-b8 5.♗c4:f7#.**

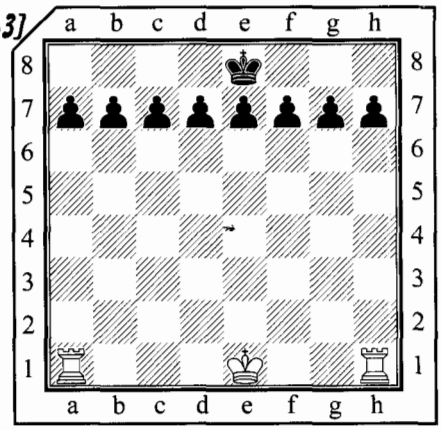
2) **1.e2-e4 ♘b8-c6 2.♗f1-c4 ♘c6-b8 3.c2-c3 ♘b8-c6 4.♕d1-b3 ♘c6-b8 5. ♗c4:f7#.**

3) **1.♘g1-f3, 2.c2-c3, 3.♕d1-b3, 4.♘f3-g5, 5.♕b3:f7#.**

4) **1.e2-e4, 2.♘g1-f3, 3.♘f3-g5, 4.♕d1-f3 (h5), 5.♕f3(h5):f7#.**

Сыграйте матчи на тему «Спящая армия» из 4-х партий (2 белыми, 2 черными). Задача белых — поставить мат черному королю не позднее 5-го хода.

[143]



2+2

Этот пример продолжает тему предыдущего занятия — мат одинокому королю двумя ладьями. Белым предстоит уничтожить все 8 пешек черных и заматовать неприятельского короля.

Борьба может сложиться, например, так: **1.♖a1:a7 e7-e5** (1...h7-h6 2.♖a7-a8#) **2.♖h1:h7 c7-c6 3.♖a7:b7 g7-g6 4.♔e1-e2 ♔e8-e7 5.♔e2-e3 ♔e7-e6 6.♖b7-a7 g6-g5 7.♖a7-b7 c6-c5 8.♖b7-a7 g5-g4 9.♖h7-g7 ♔e6-f6 10.♖g7:g4 ♔f6-e6 11.♖g4-g7 ♔e6-f6 12.♖g7-h7 ♔f6-e6 13.♖a7-b7 c5-c4 14.♖b7-c7**, и белые, уничтожив оставшиеся пешки, ставят линейный мат. Обратите внимание на то, как создаются два удара ладьями на защищенные королем пешки.

Домашнее задание:

Сыграйте матч из двух партий на позицию №143.

Урок 24
НАЧАЛЬНАЯ СТАДИЯ ПАРТИИ

Задачи урока:

Знакомство с принципами развития фигур в начале партии. Изучение методов борьбы за центр. Понятие о рокировке.

Конечная цель шахматной партии — поставить мат неприятельскому королю. Однако в начале партии мат можно поставить только в том случае, если противник играет очень слабо и зевнет вам, например, детский мат. Но рассчитывать все время на детский мат довольно наивно. Ну, зевнет он вам этот мат один-два раза, а потом зевать перестанет. И что вы будете делать? Поэтому надо поставить себе какую-то промежуточную цель, например, получить большой материальный перевес, благодаря которому можно будет в конце концов закончить игру, скажем, уже известным нам линейным матом.

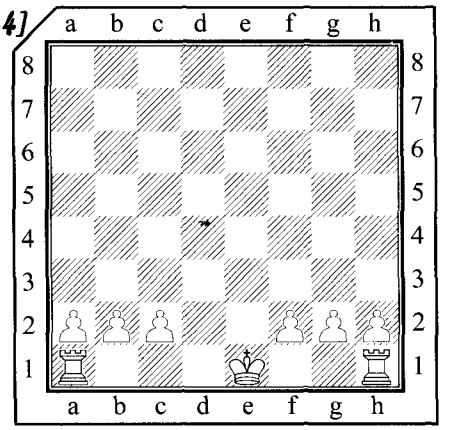
Значит, мат неприятельскому королю — дело совсем не близкое, а игра предполагает наличие нескольких этапов. Начнем с некоторых определений.

Первые 10-15 ходов в шахматной партии называются дебютом. Потом партия вступает в самую сложную стадию — миттельшпиль (середина игры). А чаще всего дело заканчивается в эндшпиле (заключительной части шахматной партии), где одна из сторон доводит до победы свой материальный перевес или партия заканчивается вничью.

Есть ли какие-нибудь правила, которых нужно придерживаться в дебюте? Да, и они, в общем-то, довольно просты.

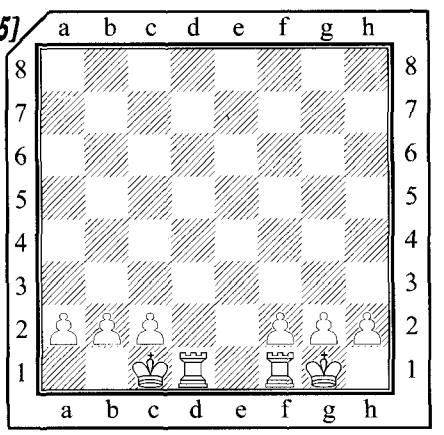
Начало шахматного сражения во многом напоминает подготовку армии к бою. Сначала надо подумать о верховном главнокомандующем — короле. Чтобы не попасть в неприятную историю, ему следует находиться в глубоком тылу своей армии, где он будет чувствовать себя в безопасности. Для того, чтобы король мог быстрее укрыться в убежище, в шахматах существует специальное правило, о котором мы уже упоминали, — правило рокировки. В чем оно заключается?

[144]



В этой позиции король белых может сделать вместе с ладьей своеобразный ход — король переставляется через одно поле по направлению к своей ладье, а ладья ставится по другую сторону от короля, на соседнее с ним поле. Рокировка может быть начата и ходом ладьи, но в этом случае во избежание недоразумений необходимо поставить короля на соответствующее поле немедленно после хода ладьи. Рокировка в сторону королевской ладьи называется «короткой», а в сторону ферзевой ладьи — «длинной»:

[145]

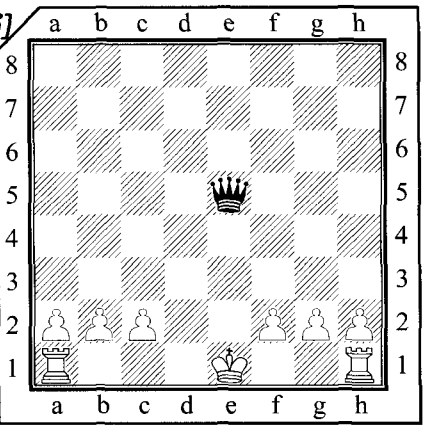


Рокировка разрешается в следующих случаях:

1) Если ни король, ни ладья еще не двигались.

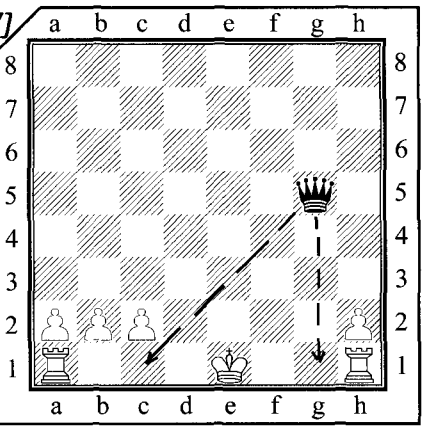
2) Если король не стоит под шахом:

[146]



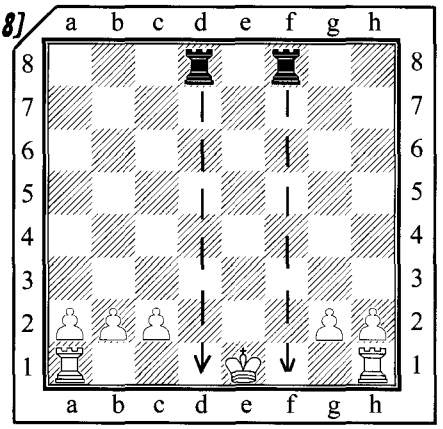
3) Если король в результате рокировки не попадает под шах:

[147]



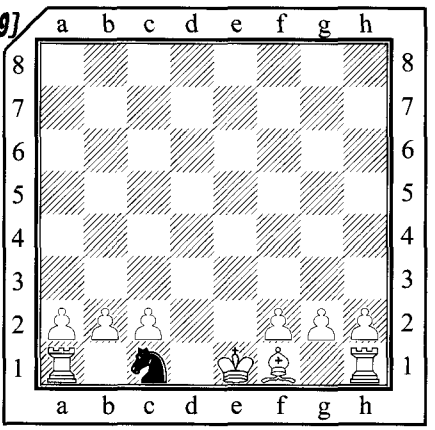
4) Если поле, через которое проходит король (d1 или f1 на диаграмме 148), не находится под ударом какой-нибудь неприятельской фигуры:

[148]



5) Если все поля между королем и ладьей свободны, т.е. на них нет чужих или своих фигур:

[149]



Шахматной нотацией рокировка записывается так: 0-0 — в короткую сторону, 0-0-0 — в длинную.

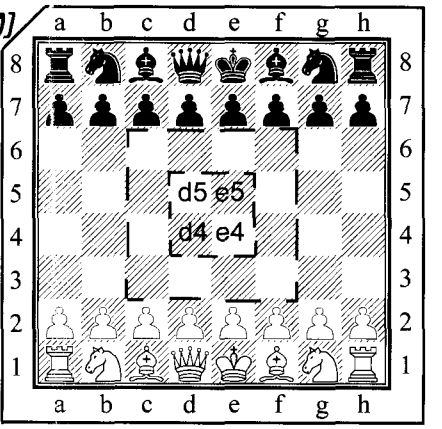
Что делать королю в начале игры, теперь стало ясно. А как готовиться к предстоящему сражению фигурам и пешкам?

Можно рекомендовать такую последовательность действий: выдвижение одной-двух пешек в центр доски, вывод легких фигур, т.е. коней и слонов, на удобные поля ближе к центру, а затем, как мы уже знаем, обеспечение безопасности короля путем рокировки.

Зачем нужно выдвигать пешки в центр?

Сначала определим, что такое центр шахматной доски. Центром называются поля d4, e4, d5, e5.

[150]



Пунктирными линиями отмечены собственно *центр* и так называемый *расширенный центр*.

Естественное желание каждой из сторон — бросить в бой свои фигуры. Однако сперва надо открыть им дороги, и для этого делаются пешечные ходы.

Какие же пешки следует продвигать? Очевидно, те, которые дают выход наибольшему количеству фигур. Первый ход e2-e4 открывает дорогу ферзю и слону белых, так же, как и первый ход d2-d4. А другие ходы пешками?

Давайте сравним первые ходы e2-e4 и, например, a2-a4. После хода e2-e4 пешка становится в

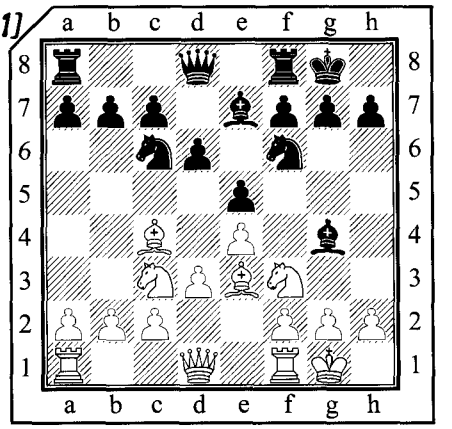
центр доски, а также открывается путь ферзю и слону белых. Ход a2-a4 удален от центра доски и освобождает дорогу только ладье a1. Как может сложиться игра после этих двух первых ходов?

Допустим, армией черных руководит еще не очень опытный полководец, который не придает значения центру: **1.e2-e4 g7-g6 2.d2-d4 ♗f8-g7 3.♘b1-c3 ♘g8-f6 4.e4-e5 ♘f6-h5?** (конечно, не хочется возвращаться конем назад, но это было необходимо — 4...♘f6-g8) **5.g2-g4** — белые выиграли коня.

Аналогичный пример: **1.e2-e4 ♘b8-c6 2.d2-d4 b7-b6 3.♘g1-f3 ♗c8-b7 4.d4-d5 ♘c6-a5?** (естественно, лучше 4...♘c6-b8) **5.b2-b4**, и опять конь пойман.

В рассмотренных примерах черные не создали пешечного построения в центре, и это привело к трудностям с развитием легких фигур, в частности, коней. А если черные тоже будут захватывать центральные поля пешками? Тогда после, например, **1.e2-e4 e7-e5 2.♘g1-f3 ♘b8-c6 3.♘b1-c3 ♘g8-f6 4.♗f1-c4 ♗f8-e7 5.0-0 0-0 6.d2-d3 d7-d6 7.♗c1-e3 ♗c8-g4** и белые, и черные благополучно заканчивают развитие, и вся игра впереди:

[151]



После первого хода **1.a2-a4**, который ничего не дает для захвата центра, возможно, например, **1...d7-d5 2.♖a1-a3** (этот ход — логическое следствие предыдущего: хочется бросить в игру ладью) **2...e7-e5 3.♖a3-d3? e5-e4 4.♖d3-d4? c7-c5!**, ладья в капкане.

Из этого примера видно, как неуютно чувствует себя ладья, с первых ходов вступающая в игру. Поэтому простая рекомендация — ладьи включаются в борьбу не раньше, чем закончатся первые этапы развития: построение пешечного центра, развитие легких фигур, рокировка.

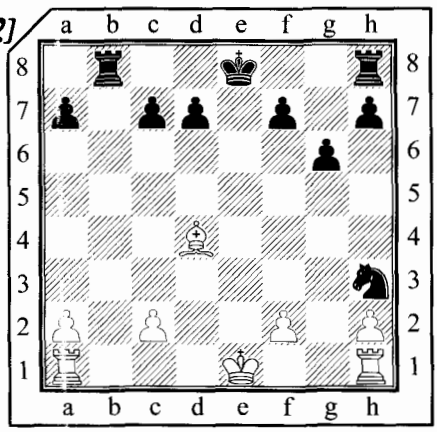
Методические указания:

По аналогии с сопоставлением ходов **1.e2-e4** и **1.a2-a4** ребятам предлагается сравнить ходы **1.d2-d4** и **1.h2-h4**. Дать оценку первым ходам **1.g2-g4**, **1.b2-b4**. Логично теперь предложить учащимся попробовать применить принципы дебютного развития в игре. С этой

целью играются матчи из двух партий (1 белыми, 1 черными); тренер проводит экспресс-оценку после первых 10-ти ходов. Оценивается количество развитых фигур, наличие пешек в центре, осуществление рокировки. В результате экспресс-оценки определяется победитель по дебютной стадии партии (если обе стороны играли без грубых нарушений принципов дебютного развития, очко засчитывается обоим противникам). В дальнейшем игра продолжается до конца партии.

Домашнее задание:

[152]



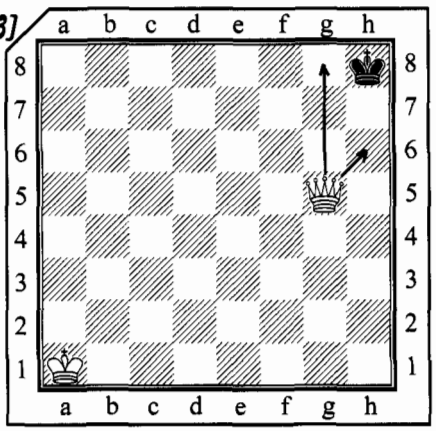
1. Какие рокировки возможны в этой позиции?

2. Сыграйте тренировочный матч из двух партий из начальной позиции.

Урок 25
МАТ ФЕРЗЕМ. ДВОЙНОЙ УДАР ФЕРЗЕМ

Задачи урока:
Изучение взаимодействия короля и ферзя.

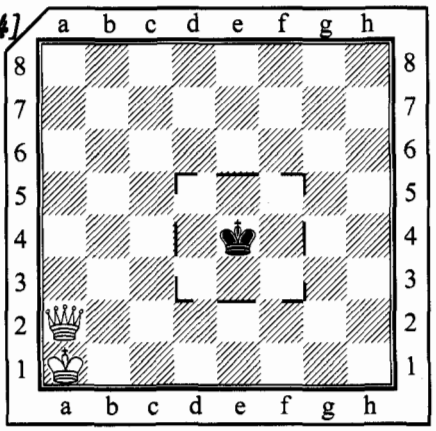
[153]



Ферзь и король довольно легко матуют одинокого короля. В позиции на диаграмме черный король находится в ловушке. В его распоряжении только два поля — h8 и h7, по которым он вынужден ходить, ожидая своей участи.

План белых ясен — нужно приблизить короля, а затем объявить мат: ♔a1-b2-c3-d4-e5-f6, ♕g5-g7#. Задачи белых очень просты, если черный король в ловушке. Но каким образом заманить его туда?

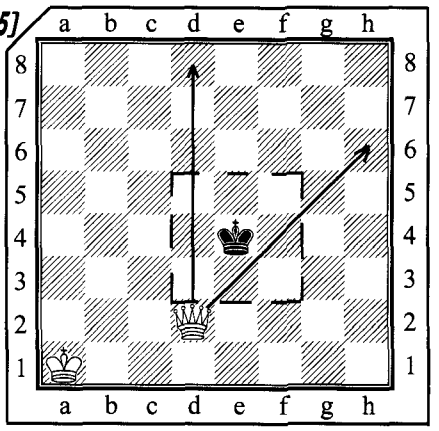
[154]



2+2

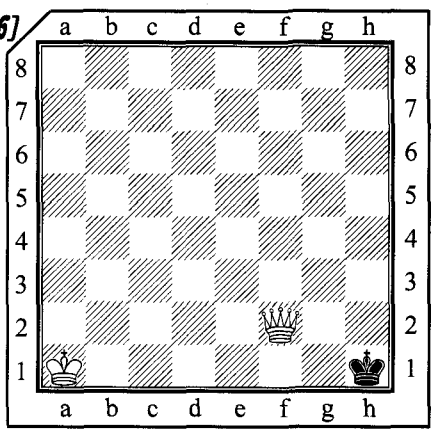
Задача белого ферзя — загнать черного короля в капкан. Поля, на которые может пойти черный король, очерчены пунктирной линией. Способ оттеснения в ловушку назовем коневым. Дело в том, что каждый раз ферзь будет занимать поле, отстоящее от короля черных на ход коня.

[155]



После **1.♕a2-d2** белый ферзь, расположившись на ход коня от короля черных, оставил в его распоряжении только три поля. Если черные продолжают **1...♔e4-f3**, белые сооружают ловушку на полях g1 и h1: **2.♕d2-d4 ♔f3-e2 3.♕d4-c3 ♔e2-d1 4.♕c3-b2 ♔d1-e1 5.♕b2-c2 ♔e1-f1 6.♕c2-d2 ♔f1-g1 7.♕d2-e2 ♔g1-h1**. Теперь было бы непростительной ошибкой сыграть **8.♕e2-f2?**, так как король черных не будет иметь ходов.

[156]

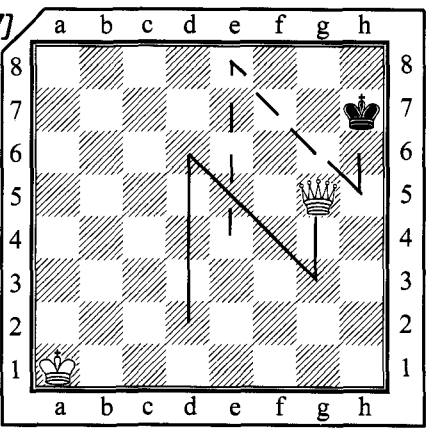


Очередь хода за черными, но они не имеют ходов и их король не находится под шахом. Такое положение в шахматах называется *патом*, и партия признается закончившейся вничью.

Вместо **8.♕e2-f2??** следует перевести короля на поле f3 и объявить мат ферзем на поле g2.

Если в позиции на диаграмме 155 черные продолжают, например, **1...♔e4-e5**, то может последовать **2.♕d2-d3 ♔e5-e6 3.♕d3-d4 ♔e6-e7 4.♕d4-d5 ♔e7-e8 5.♕d5-d6 ♔e8-f7 6.♕d6-e5 ♔f7-g6 7.♕e5-f4 ♔g6-h5 8.♕f4-g3 ♔h5-h6 9.♕g3-g4 ♔h6-h7 10.♕g4-g5** — король в ловушке. Обращает на себя внимание траектория движения ферзя и короля:

[157]



Ферзь и король как бы прошли параллельным курсом.

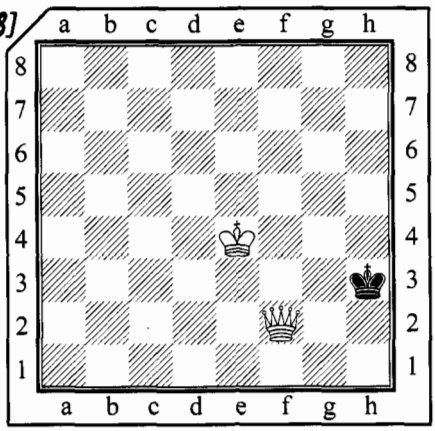
Задание: используя коневой метод оттеснения, загоните черного короля в ловушку и затем объявите ему мат.

Возможен и другой способ матования короля. Он заключается в том, что ферзь и король совместными усилиями оттесняют непри-

ятельского короля в угол или на край доски и затем объявляют мат.

Вернемся к позиции на диаграмме 154. Белые могут объявить мат и таким способом: **1.♕a2-d2 ♔e4-e5 2.♔a1-b2 ♔e5-e4 3.♔b2-c3 ♔e4-e5 4.♔c3-c4 ♔e5-e4 5.♕d2-e2+ ♔e4-f4 6.♔c4-d5 ♔f4-f5 7.♕e2-f3+ ♔f5-g6 8.♔d5-e6 ♔g6-g7 9.♔e6-e7 ♔g7-g6 10.♕f3-g4+ ♔g6-h7 11.♔e7-f7 ♔h7-h6 12.♕g4-h4#.**

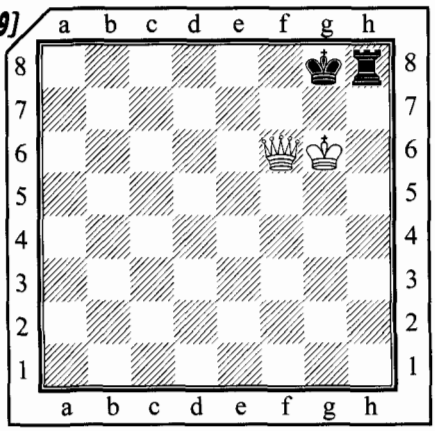
[158]



В распоряжении белых три довольно естественных хода королем: 1.♔e4-f3, 1.♔e4-f4, 1.♔e4-f5, которые являются грубейшими ошибками, потому что приводят к пату.

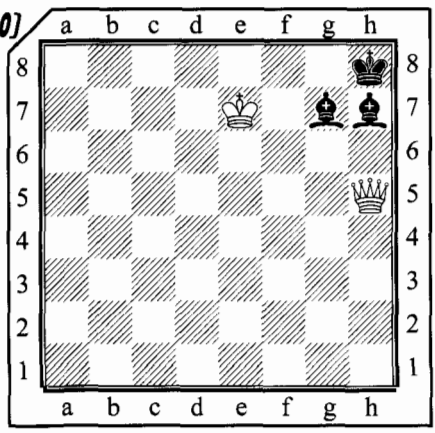
Мат достигается после ходов **1.♕f2-g1 ♔h3-h4 2.♔e4-f4 ♔h4-h5 3.♕g1-g5#.**

[159]



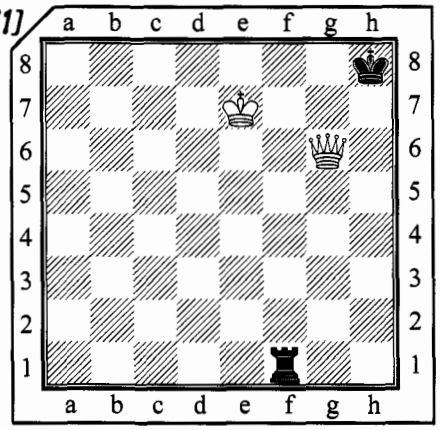
Ход черных. Кажется, ничто не может их спасти, потому что грозит мат в один ход тремя способами: 1.♕f6-g7#, 1.♕f6-d8#, 1.♕f6-f7#. Однако после **1...♖h8-h6+! 2.♔g6:h6** (2.♔g6-g5 ♖h6:f6) получается ничья — на доске пат.

[160]



Ход белых. Они ничего не достигают, играя 1.♕h5-e8+ ♗h7-g8 2.♕e8-h5+ ♗g8-h7. Решает приближение короля: **1.♔e7-f7! ♗g7-d4 2.♕h5-h4 ♗d4-e5 3.♕h4-d8+ ♗h7-g8+ 4.♕d8:g8#.**

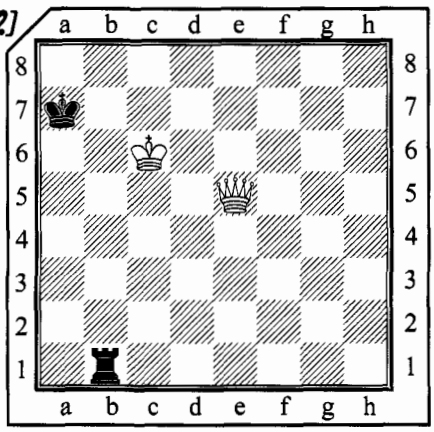
[161]



2+2

Белым нужно для выигрыша уничтожить черную ладью, используя двойной удар: **1.♕g6-h5+ ♔h8-g7 2.♕h5-g4+ ♔g7-h6 3.♕g4-h3+ ♔h6-g7 4.♕h3:f1**.

[162]



Белые выигрывают следующим способом: **1.♕e5-e7+ ♔a7-a8 2.♕e7-f8+ ♔a8-a7 3.♕f8-f7+ ♔a7-b8 4.♕f7-g8+ ♔b8-a7 5.♕g8-h7+ ♔a7-b8 6.♕h7:b1+ ♔b8-c8 7.♕b1-b7+ ♔c8-d8 8.♕b7-d7#**. Есть и более короткий путь: **1.♕e5-d4+! ♔a7-a8 2.♕d4-h8+ ♔a8-a7 3.♕h8-h7+** и т.д.

Домашнее задание:

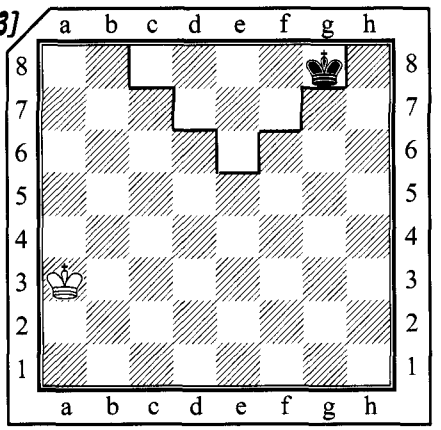
1. Сыграйте тренировочный матч из двух партий на позицию 161.

2. Сыграйте тренировочный матч из двух партий из начальной позиции.

Урок 26
ИГРА КОРОЛЯМИ

Задачи урока:
Изучение методов захвата зон и полей за счет введения оппозиций.

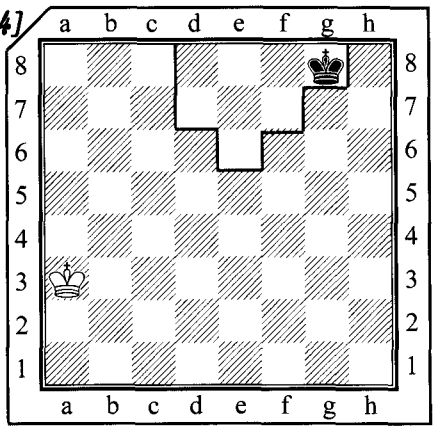
[163]



Поля c8, d7, e6, f7, g8 ограничивают зону обороны черного короля. Если белому королю удается занять хотя бы одно поле охраняемой зоны — выиграли белые. В противном случае торжествует черный король.

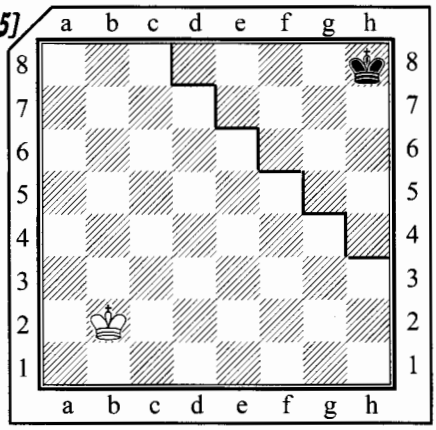
Игра может сложиться так: **1.♔a3-b4 ♔g8-f7 2.♔b4-c5 ♔f7-e7** (если 2...♔f7-e6, то после 3.♔c5-c6 ♔e6-e7 4.♔c6-c7 ♔e7-e8 5.♔c7-c8 белый король захватывает поле c8) **3.♔c5-c6!** (король направляется к полю c8; ошибочно было бы сыграть 3.♔c5-d5 ввиду 3...♔e7-d7, и черные, заняв оппозицию, не пускают белого короля в свою зону) **3...♔e7-d8** (черные препятствуют захвату поля c8) **4.♔c6-d6**, и теперь беда приходит с другой стороны — беззащитно поле e6.

[164]



Отличие от предыдущей позиции только в том, что у черного короля нет под охраной поля c8. Теперь уже черные оказываются победителями: **1.♔a3-b4 ♔g8-f7 2.♔b4-c5 ♔f7-e7** (ошибочно 2...♔f7-e6 ввиду 3.♔c5-c6! ♔e6-e7 4.♔c6-c7 ♔e7-e8 5.♔c7-d6 ♔e8-f7 6.♔d6-d7, и белые захватили поле d7) **3.♔c5-c6** (или 3.♔c5-d5 ♔e7-d7 4.♔d5-e5 ♔d7-e7 5.♔e5-f5 ♔e7-f7 — черные держат оппозицию и не пускают белого короля) **3...♔e7-e6 4.♔c6-c7 ♔e6-e7 5.♔c7-c8 ♔e7-e8 –** черные удерживают зону своих полей.

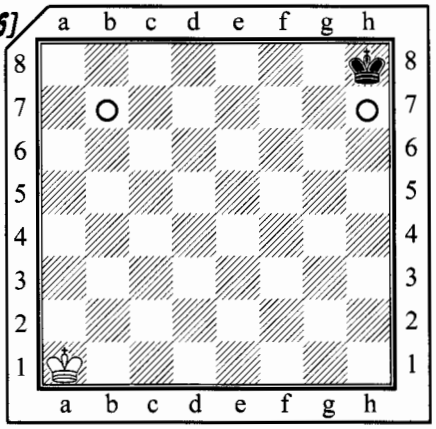
[165]



У черного короля два слабых поля — d8 и h4. Одно из них завоевывается белым королем: **1.♔b2-c3 ♔h8-g7 2.♔c3-d4 ♔g7-f6 3.♔d4-e4** (король направляется к полю h4; к победе ведет также 3.♔d4-d5 с атакой поля d8) **3...♔f6-g5** (проигрывало и 3...♔f6-e6 4.♔e4-f4 ♔e6-f6 5.♔f4-g4 ♔f6-g6 6.♔g4-h4; теперь же черные пытаются не пустить белого короля на поле h4) **4.♔e4-e5 ♔g5-g6 5.♔e5-e6 ♔g6-g7 6.♔e6-e7**, и белый король ворвался на вражескую территорию.

Если у черных нет слабых полей d8 и h4, их король благополучно удерживает свои владения: **1.♔b2-c3 ♔h8-g7 2.♔c3-d4 ♔g7-f6 3.♔d4-e4** (3.♔d4-d5 ♔f6-f5 4.♔d5-d6 ♔f5-f6 5.♔d6-d7 ♔f6-f7) **3...♔f6-e6 4.♔e4-f4 ♔e6-f6 5.♔f4-g4 ♔f6-g6 6.♔g4-h4 ♔g6-h6**. Черный король, владея оппозицией, не пускает неприятеля на свою территорию.

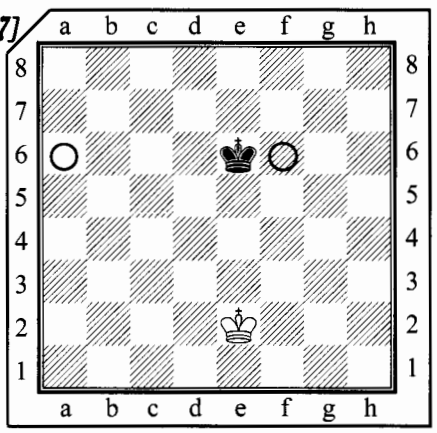
[166]



2+2

Задача черных — не пустить белого короля на поля, отмеченные кружочками. Это условие оказывается невыполнимым: после **1.♔a1-b2 ♔h8-g7 2.♔b2-c3 ♔g7-f6 3.♔c3-d4 ♔f6-e6 4.♔d4-c5 ♔e6-d7 5.♔c5-d5 ♔d7-d8 6.♔d5-d6 ♔d8-c8** (6...♔d8-e8 7.♔d6-c7 с выигрышем) **7.♔d6-e7** белый король беспрепятственно проникает на поле h7.

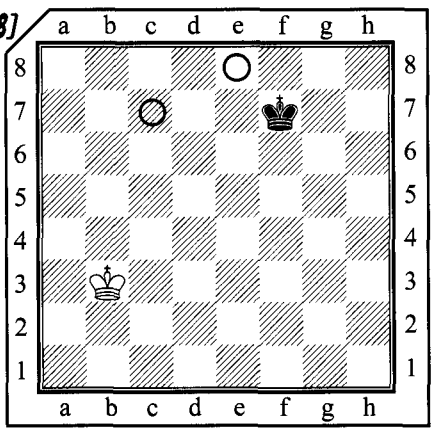
[167]



У этой задачи аналогичные условия. При ходе белых черные удерживают поля, отмеченные кружочками. После, например,

1.♔e2-e3 ♔e6-e5! черные, занимая оппозицию, не пускают белого короля. При ходе черных оппозицией владеют белые. Это и решает дело: **1...♔e6-e5 2.♔e2-e3 ♔e5-d5 3.♔e3-d3 ♔d5-e5 4.♔d3-c4**, и белый король беспрепятственно направляется к полю a6.

[168]



2+2

Задача белого короля — занять поле c7 или e8. После **1.♔b3-c4 ♔f7-e7** (1...♔f7-e6 2.♔c4-c5 ♔e6-d7 3.♔c5-d5 ♔d7-c7 4.♔d5-e6 ♔c7-d8 5.♔e6-d6 ♔d8-c8 6.♔d6-e7, и белые завоевывают поле e8) **2.♔c4-c5 ♔e7-d7 3.♔c5-d5 ♔d7-c8 4.♔d5-e6 ♔c8-d8 5.♔e6-d6 ♔d8-c8 6.♔d6-e7** белый король проникает на e8.

Домашнее задание:

1. Сыграйте тренировочный матч из двух партий на позицию 168.

2. Сыграйте тренировочный матч из двух партий из начальной позиции.

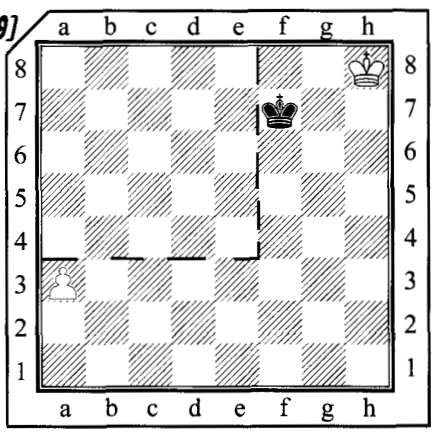
Урок 27
ПЕШЕЧНЫЙ ЭНДШПИЛЬ

Задачи урока:
Изучение эндшпиля «Король с пешкой против короля».

В окончаниях «король с пешкой против короля» исход партии зависит только от одного — удастся ли провести пешку в ферзи.

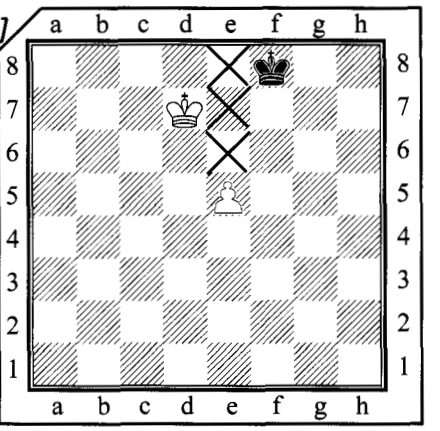
Все подобные окончания можно разделить на две группы. К первой относятся случаи, когда пешка идет в ферзи без помощи своего короля. Вторая — движение пешки поддерживается королем.

[169]



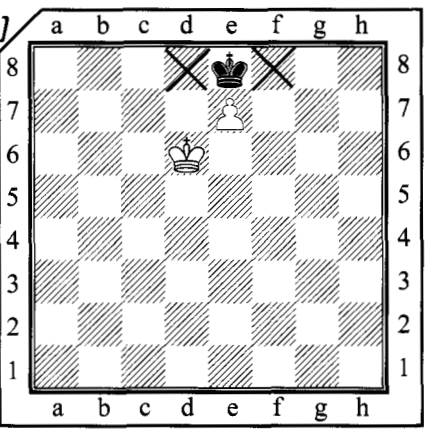
На уроке №19 уже разбирались подобные положения, где все зависит от того, успевает король в квадрат проходной пешки или нет. В данном случае черный король при своем ходе попадает в квадрат, и партия заканчивается вничью.

[170]



Белый король занял очень удачную позицию и образовал «коридор», состоящий из полей e6, e7, e8, для поддержки своей проходной. Пешка e5 беспрепятственно проходит в ферзи.

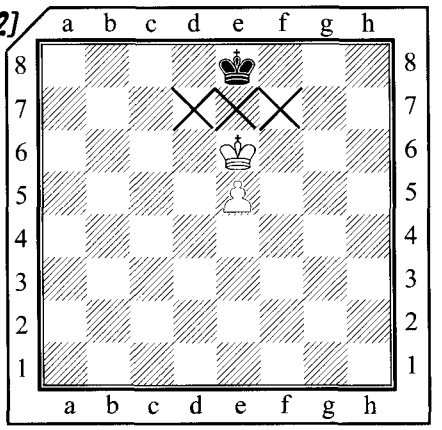
[171]



Ход черных

Обращает на себя внимание то обстоятельство, что пешка e7 отняла у черного короля важное поле d8, встав на которое, он занял бы оппозицию. После **1...♔e8-f7** (единственное) **2.♔d6-d7 ♔f7-g7 3.e7-e8♕** белые выигрывают.

[172]

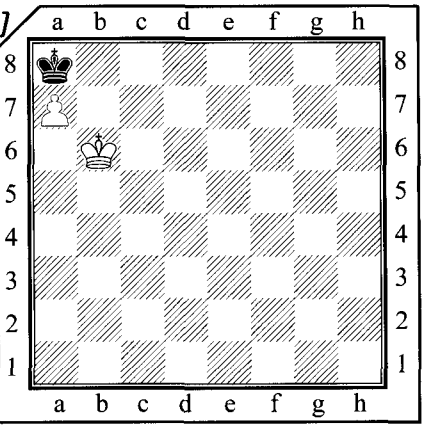


Король сильнейшей стороны находится на 6-й горизонтали впереди собственной пешки. Если ход черных, то оппозицией владеют белые, и им удается занять одно из ключевых полей: d7 или f7. В случае, например, **1...♔e8-f8 2.♔e6-d7** возникает уже знакомая нам позиция (диаграмма 170), где белые выигрывают, образуя «коридор» проходной пешке.

Если ход белых, после **1.♔e6-d6 ♔e8-d8** (черные занимают оппозицию) **2.e5-e6 ♔d8-e8 3.e6-e7** белые ликвидируют возможность черных занять оппозицию (диаграмма 171) и выигрывают.

При короле, стоящем на 6-й горизонтали впереди своей пешки, белые выигрывают независимо от очереди хода. Исключение составляют лишь случаи с ладейными пешками.

[173]

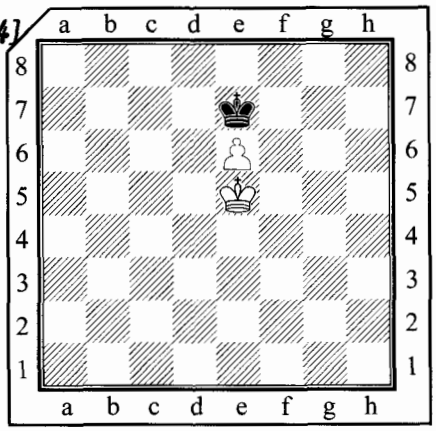


Последний ход белых был **1.a6-a7**. Кажется, все сделано по правилам — пешка a7 ликвидирует оппозицию. Но король черных, ограниченный краем доски, лишается ходов. Поэтому пат — ничья.

Все позиции типа «ладейная пешка при поддержке короля против короля, стоящего на пути проходной» заканчиваются патовым финалом — ничьей.

А как сложится борьба, если король сильнейшей стороны будет находиться сзади (или сбоку) собственной пешки?

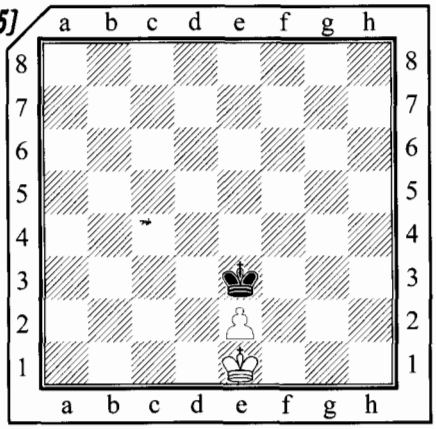
[174]



Ход черных. Играя **1...♔e7-e8**, они намереваются встретить белого короля оппозицией. Действительно, после **2.♔e5-d6 ♔e8-d8 3.e6-e7+ ♔d8-e8** у белых нет ничего лучшего, чем пойти **4.♔d6-e6**, объявляя пат, так как любой другой ход просто отдает пешку.

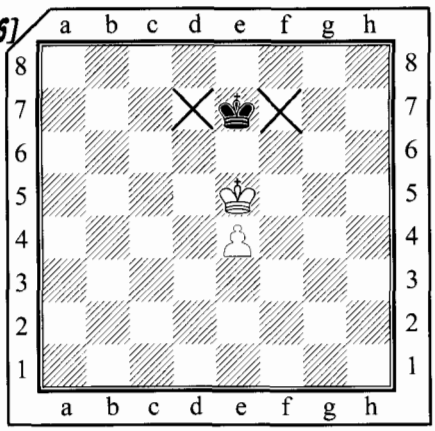
Придерживаясь простого правила: отступать королем по линии, где находится чужая пешка, и занимать следующим ходом оппозицию, слабейшая сторона всегда добивается ничьей.

[175]



Здесь описанный выше прием — отступать королем по линии, на которой находится пешка, и занимать следующим ходом оппозицию, повторяется многократно, например: **1...♔e3-e4 2.♔e1-d2 ♔e4-d4 3.e2-e3+ ♔d4-e4 4.♔d2-e2 ♔e4-e5 5.♔e2-d3 ♔e5-d5 6.e3-e4+ ♔d5-e5 7.♔d3-e3 ♔e5-e6 8. ♔e3-d4 ♔e6-d6 9.e4-e5+ ♔d6-e6 10. ♔d4-e4 ♔e6-e7 11.♔e4-d5 ♔e7-d7 12. e5-e6+ ♔d7-e7 13.♔d5-e5 ♔e7-e8 14. ♔e5-d6 ♔e8-d8 15.e6-e7+ ♔d8-e8 16. ♔d6-e6**, пат.

[176]



2+2

Король сильнейшей стороны находится на 5-й горизонтали. Результат борьбы зависит от очереди хода. Задача белых — занять королем одно из полей: d7 или f7 для образования «коридора» своей пешке. При ходе черных это легко удается сделать, например: **1...♔e7-d7 2.♔e5-f6 ♔d7-e8 3.♔f6-e6 ♔e8-f8 4.♔e6-d7** с выигрышем.

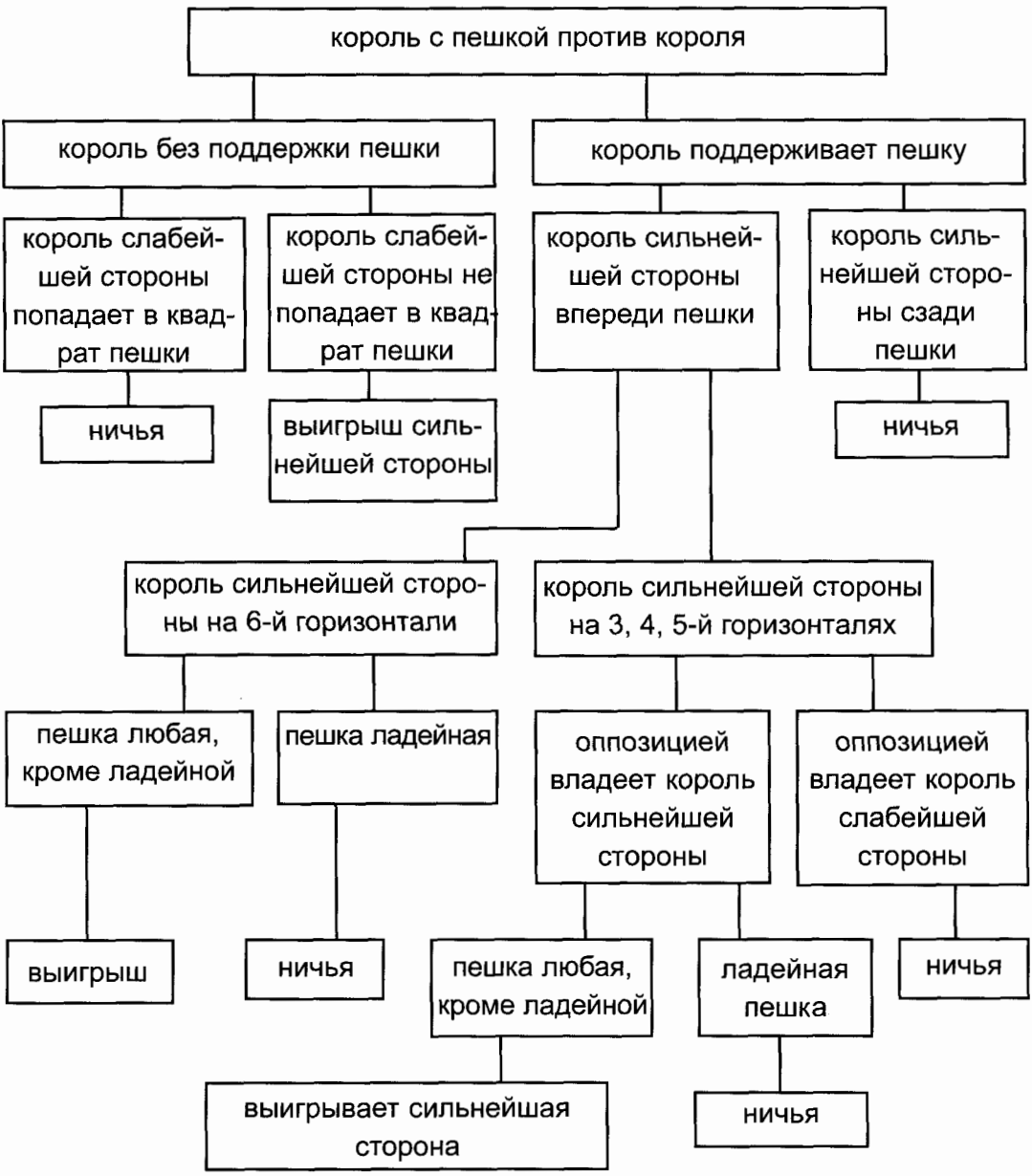
При ходе белых после, например, **1.♔e5-d5 ♔e7-d7 2.♔d5-e5 ♔d7-e7 3.♔e5-f5 ♔e7-f7** черные занимают оппозицию и не пускают белого короля на поля d7 или f7. **4.e4-e5 ♔f7-e7 5.e5-e6 ♔e7-e8 6.♔f5-f6 ♔e8-f8 7.e6-e7+ ♔f8-e8 8.♔f6-e6**, пат.

Домашнее задание:

1. Сыграйте тренировочный матч из двух партий на позицию 176.

2. Сыграйте тренировочный матч из двух партий из начальной позиции.

Все случаи борьбы короля с пешкой против короля можно представить в виде следующей схемы:

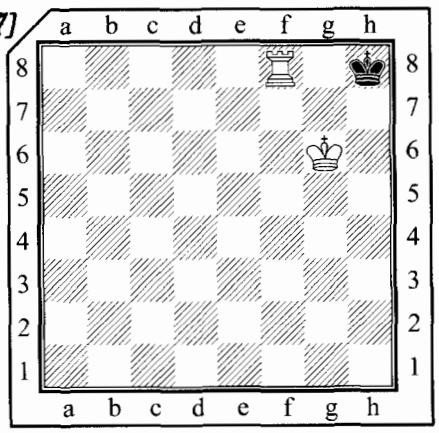


Урок 28
МАТ ЛАДЬЕЙ

Задачи урока:
Изучение взаимодействия короля и ладьи.

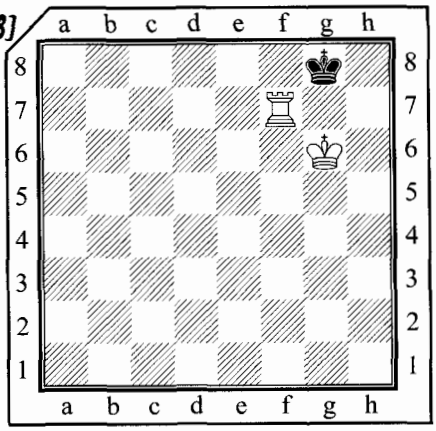
ороль и ладья совместными усилиями матуют одинокого короля.

[177]



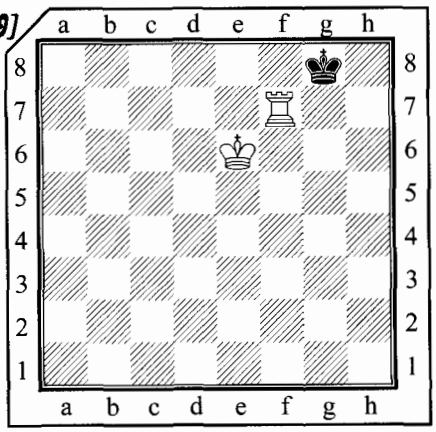
Типичный матовый финал: черный король, оттесненный в угол доски, ограничен в подвижности белым королем, а ладья наносит заключительный удар.

[178]



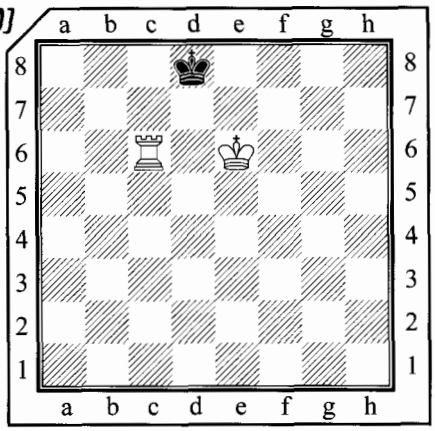
Белые объявляют мат в 2 хода:
1.♖f7-f6 (выжидательный ход)
1...♔g8-h8 2.♖f6-f8#.

[179]



Мат в 4 хода: **1.♔e6-f6 ♔g8-h8 2.♔f6-g6 ♔h8-g8 3.♖f7-f6 ♔g8-h8 4.♖f6-f8#**.

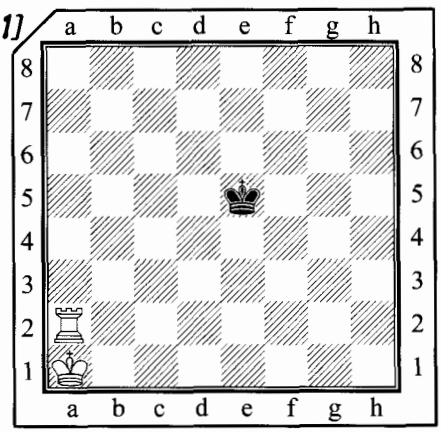
[180]



Мат ладьей и королем может быть объявлен не только в углу доски, но и на краю: **1.♖c6-c5** (выжидательный ход) **1...♔d8-e8** (белый и черный короли находятся в оппозиции) **2.♖c5-c8#**.

Один из возможных способов матования короля — без шахов ладьей. Белые постепенно ограничивают подвижность черного короля и оттесняют его на край доски.

[181]

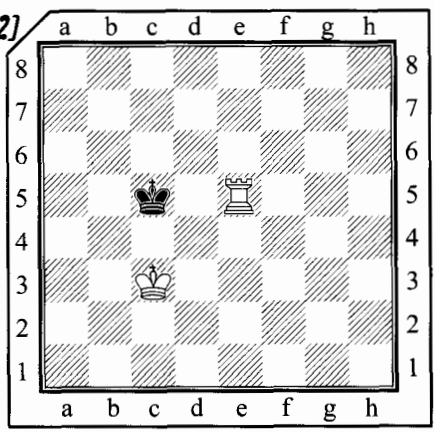


2+2

Цель белых — оттеснить короля соперника на поле h8: **1.♖a2-d2 ♔e5-e4 2.♔a1-b2 ♔e4-e3 3.♔b2-c3 ♔e3-e4 4.♖d2-d3 ♔e4-e5 5.♖d3-d4** (оставляя королю черных все меньше пространства) **5...♔e5-e6 6.♔c3-c4 ♔e6-e5 7.♔c4-c5 ♔e5-e6 8.♖d4-d5 ♔e6-f6 9.♔c5-d6** (здесь черного короля оттесняет уже сам белый король) **9...♔f6-f7 10.♖d5-c5 ♔f7-f6 11.♖c5-e5 ♔f6-f7 12.♖e5-e6 ♔f7-g7 13.♔d6-e5 ♔g7-f7 14.♔e5-f5 ♔f7-g7 15.♖e6-f6 ♔g7-h7 16.♖f6-g6 ♔h7-h8 17.♔f5-f6 ♔h8-h7 18.♔f6-f7 ♔h7-h8 19.♖g6-h6#**.

Также белые могли провести оттеснение ладьей и королем, объявляя в нужные моменты шахи, например: **1.♖a2-d2 ♔e5-e4 2.♔a1-b2 ♔e4-e3 3.♔b2-c3 ♔e3-e4 4.♖d2-e2+ ♔e4-d5 5.♖e2-e1** (выжидательный ход) **5...♔d5-c5 6.♖e1-e5+.**

[182]

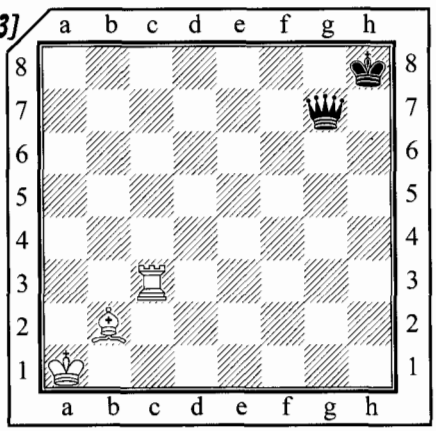


Ладья объявляет шах в тот момент, когда короли находятся в оппозиции. **6...♔c5-d6 7.♔c3-d4 ♔d6-c6 8.♔d4-c4 ♔c6-d6 9.♖e5-e4** (выжидательный ход) **9...♔d6-c6 10.♖e4-e6+ ♔c6-d7 11.♔c4-d5 ♔d7-c7 12.♔d5-c5 ♔c7-d7 13.♖e6-e5**

♔d7-c7 14.♖e5-e7+ ♔c7-d8 15.♔c5-d6 ♔d8-c8 16.♔d6-c6 ♔c8-d8 17.♖e7-e6 ♔d8-c8 18.♖e6-e8#.

Сыграйте тематические матчи, испытывая оба метода оттеснения короля – бесшаховый и с шахами ладьей.

[183]



2+2

Белые вступительным ходом **1.♖c3-h3+** (или 1.♖c3-c8+) наносят удар одновременно на ферзя и на короля черных. После **1...♔h8-g8** (1...♔h8-h7) **2.♗b2:g7** белые матуют короля черных.

Домашнее задание:

1. Сыграйте тренировочный матч из двух партий на позицию 183.

2. Сыграйте тренировочный матч из двух партий из начальной позиции.

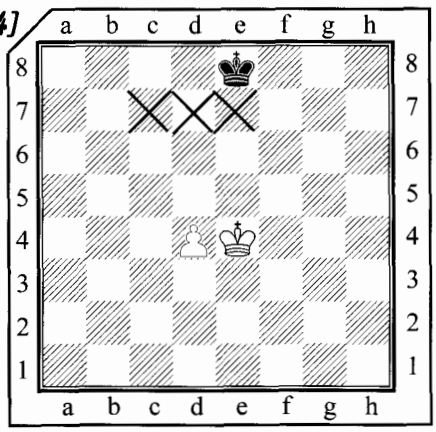
Урок 29
КОРОЛЬ С ПЕШКОЙ ПРОТИВ КОРОЛЯ

Задачи урока:

Закрепление изученного ранее материала. Знакомство с более сложными примерами борьбы в пешечном эндшпиле.

На уроке 27 были рассмотрены типовые случаи борьбы короля с пешкой против короля. Теперь наша задача — изучить игру в некоторых окончаниях, которые в исходных позициях еще не определены, но в итоге сводятся к стандартным ситуациям.

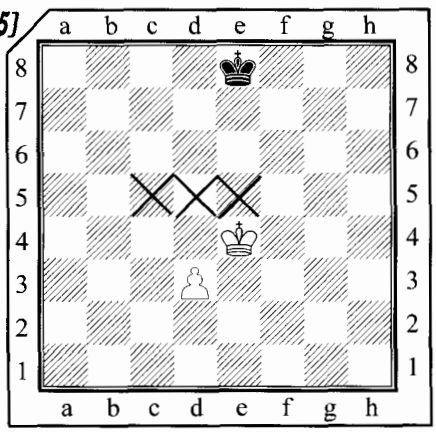
[184]



Если белые сумеют занять королем одно из полей: c6, d6 или e6, их выигрыш будет очевиден. Однако достичь этого не удается. Если ход белых, то после **1.♔e4-e5 ♔e8-e7 2.♔e5-d5 ♔e7-d7** или **1.♔e4-d5 ♔e8-d7 2.♔d5-e5 ♔d7-e7** черные занимают оппозицию и добиваются ничьей. При ходе черных следует **1...♔e8-d8!** с тем, чтобы на **2.♔e4-e5** ответить **2...♔d8-e7**, а на **2.♔e4-d5 — 2...♔d8-d7**, и опять ничья становится очевидной.

Из рассмотренного примера следует правило: если король сильнейшей стороны сможет занять одно из трех полей, расположенных через поле впереди своей пешки, то это обеспечивает выигрыш; если нет, то ничья. Эти три важных поля называют *ключевыми* — король достает ключик, отпирает дверцу, и пешка проходит в ферзи.

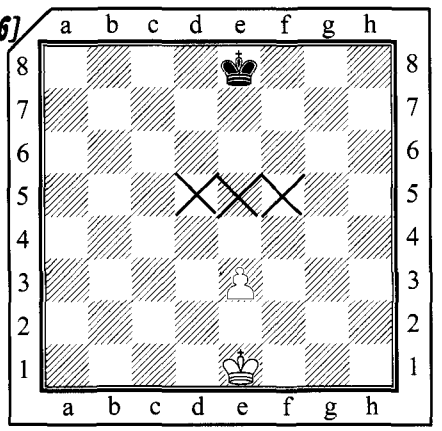
[185]



Белый король неизбежно занимает одно из трех необходимых ему полей (e5, d5 или f5) и после,

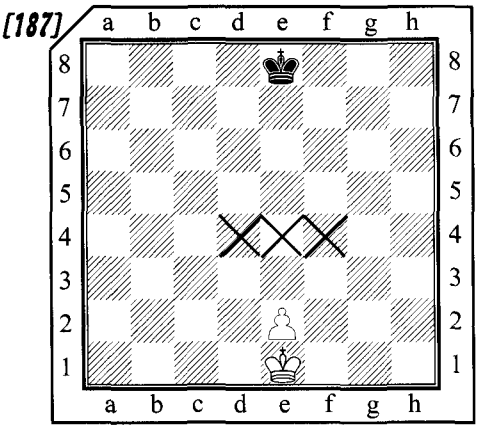
например, **1.♔e4-d5 ♔e8-d7 2.d3-d4!** (ход, перехватывающий оппозицию) **2...♔d7-e7 3.♔d5-c6 ♔e7-d8 4.♔c6-d6 ♔d8-e8 5.♔d6-c7** белые образуют «коридор» проходной пешке и выигрывают.

[186]



Как сложится борьба в этой позиции? Ход белых. Их цель — занять одно из трех полей: d5, e5, f5. Оказывается, эта задача невыполнима. После, например, **1.♔e1-d2 ♔e8-d8** (черные занимают дальнюю оппозицию) **2.♔d2-d3 ♔d8-d7** (средняя оппозиция) **3.♔d3-d4** (3.♔d3-e4 ♔d7-e6! — ближняя оппозиция и ничья) **3...♔d7-d6** — черные занимают ближнюю оппозицию и не пускают короля белых на поля d5, e5, f5. Поэтому — ничья.

[187]

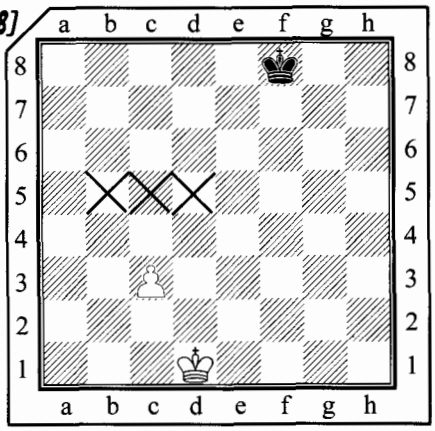


2+2

Здесь игра принимает другой характер. Белые легко захватывают одно из полей: d4, e4 или f4. В случае, например, **1.♔e1-d2 ♔e8-d8 2.♔d2-e3 ♔d8-e7 3.♔e3-e4 ♔e7-e6** может показаться, что черные, заняв оппозицию, спасаются. Однако, продолжая **4.e2-e3!**, белые сами овладевают оппозицией и после **4...♔e6-d6 5.♔e4-f5 ♔d6-d7 6.e3-e4 ♔d7-e7 7.♔f5-e5 ♔e7-f7 8.♔e5-d6 ♔f7-e8 9.♔d6-e6 ♔e8-f8 10.♔e6-d7** прокладывают «коридор» проходной пешке и выигрывают.

Данная позиция предлагается для разыгрывания. Сильнейшая сторона должна осуществить превращение пешки в ладью и замат овать неприятельского короля.

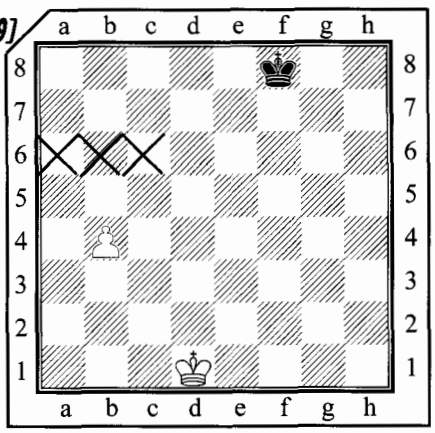
[188]



Ключевыми являются поля b5, c5 и d5. Однако если белые изберут прямолинейный первый ход **1.♔d1-d2**, то упустят победу. После **1...♔f8-e7 2.♔d2-d3 ♔e7-d7!** (занимая среднюю оппозицию) **3.♔d3-d4 ♔d7-d6** белые не могут занять ни одно из ключевых полей. Выигрывает обходной маневр: **1.♔d1-c2 ♔f8-e7 2.♔c2-b3 ♔e7-d6 3.♔b3-b4 ♔d6-c6 4.♔b4-c4**, занимая ближнюю оппозицию.

Используя аналогию, нужно найти план выигрыша за белых в следующей позиции:

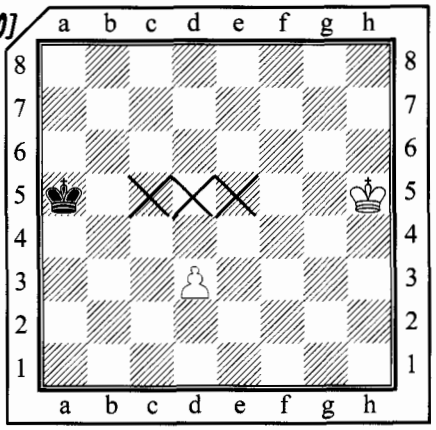
[189]



2+2

К ничьей приводит **1.♔d1-c2 ♔f8-e7 2.♔c2-c3? ♔e7-d6 3.♔c3-c4 ♔d6-c6**. Выигрывает **2.♔c2-b3 ♔e7-d7 3.♔b3-a4 ♔d7-c6 4.♔a4-a5 ♔c6-b7 5.♔a5-b5**, и белые захватывают одно из полей: a6, b6 или c6.

[190]



Здесь короли идут навстречу друг другу по горизонтали: **1.♔h5-g5 ♔a5-b5 2.♔g5-f5 ♔b5-c5 3.♔f5-e5** — белый король занял одно из трех ключевых полей перед пешкой, и белые выигрывают.

Домашнее задание:

1. Сыграйте тренировочный матч из двух партий на позицию 190.

2. Сыграйте тренировочный матч из двух партий из начальной позиции.

СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие для детей и родителей 3

УРОК 1. Кто и зачем придумал шахматы? 6
УРОК 2. Шахматная доска и шахматная нотация 9
УРОК 3. Пешка. Ее свойства 12
УРОК 4. Пешка (продолжение) 17
УРОК 5. Пешка (окончание) 20
УРОК 6. Новая фигура — ладья 22
УРОК 7. Ладья (продолжение) 27
УРОК 8. Новая фигура — слон 30
УРОК 9. Слон (продолжение) 33
УРОК 10. Новая фигура — ферзь 35
УРОК 11. Ферзь (продолжение) 39
УРОК 12. Ферзь и слоны. Двойной удар 42
УРОК 13. Новая фигура — конь 44
УРОК 14. Конь (продолжение) 48
УРОК 15. Конь (окончание) 50
УРОК 16. Ограничение подвижности коня 53
УРОК 17. Ценность фигур 56
УРОК 18. Игра «Шахматный базар» 60
УРОК 19. Новая фигура — король 64
УРОК 20. Король (продолжение) 68
УРОК 21. Оппозиция. Ключевые поля 72
УРОК 22. Цель шамхатной игры 76
УРОК 23. Разведка боем. Игра «Спящая армия» 84
УРОК 24. Начальная стадия партии 88
УРОК 25. Мат ферзем. Двойной удар ферзем 93
УРОК 26. Игра королями 97
УРОК 27. Пешечный эндшпиль 100
УРОК 28. Мат ладьей 105
УРОК 29. Король с пешкой против короля 108

ВНИМАНИЕ! **ATTENTION!**

Вы можете бесплатно получить обширный ШАХМАТНЫЙ КАТАЛОГ и заказать по почте: литературу последних лет, литературу прошлых лет, периодику и спецвыпуски, издания «Информатора», филателию, инвентарь, атрибутику и символику, базы данных, программы для ПК, шашки и др. Приводится стоимость и краткая аннотация каждого наименования.

В ЧИСЛЕ МНОГИХ ДРУГИХ в каталоге имеются такие издания:

Серия «Школьный шахматный учебник»:

- *А. Карпов, Н.Калиниченко* «Начальный курс дебютов» М., 2007;
- *А. Костенюк* «Как научить шахматам» М., 2008;
- *А. Дорофеева* «Хочу учиться шахматам!» М., 2008;

Серия «Шахматный университет»:

1. *А. Карпов* «Учитесь играть защиту Каро-Канн», (2-е изд.) М., 2008;
2. *А. Карпов, А. Мацукевич* «Оценка позиции и план», (2-е изд.) М., 2007;
3. *А. Нимцович* «Моя система», М., 2003;
4. «Два турнирных триумфа Алехина. Сан-Ремо 1930, Блед 1931» М., 2004;
5. «Третий международный шахматный турнир», М., 2004;
6. «Программа подготовки шахматистов-разрядников. I разряд – КМС» М., 2004;
7. «Программа подготовки шахматистов-разрядников. II–I разряд» М., 2005;
8. *Н. Калиниченко* «Дебютный репертуар атакующего шахматиста» М., 2005;
9. *Н. Калиниченко* «Дебютный репертуар позиционного шахматиста» М., 2005;
10. *И. Одесский* «Невозможное начало» М., 2005;
11. *А. Нимцович* «Моя система на практике» М., 2005;
12. *Е. Свешников* «Выигрывайте против французской защиты» М., 2005;
13. *А. Карпов, М. Подгаец* «Защита Каро-Канн. Атака Панова» М., 2006;
14. *А. Карпов, М. Подгаец* «Защита Каро-Канн. Закрытая и гамбитная системы»;
15. *А. Панченко* «Теория и практика шахматных окончаний» М., 2005;
16. *А. Карпов* «Учитесь играть английское начало» М., 2006;
17. *Е. Свешников* «Сицилианская для любителей» т.1, М., 2006;
18. *Г. Богданович* «Сицилианская защита. Вариант Рубинштейна» М., 2007;
19. *А. Карпов, Н. Калиниченко* «Секреты русской партии» т.1, М., 2007;
20. *И. Липницкий* «Вопросы современной шахматной теории» М., 2007;
21. *А. Котов* «Как стать гроссмейстером» М., 2007;
22. *А. Морозевич, В. Барский* «Защита Чигорина по Морозевичу» М., 2007;
23. *Е. Свешников* «Сицилианская для любителей» т. 2, М., 2007;
24. *А. Котов* «Тайны мышления шахматиста» М., 2008;
25. *А. Карпов, Н. Калиниченко* «Дебют ферзевых пешек» т.1, М., 2008;
26. *А. Карпов, Н. Калиниченко* «Дебют ферзевых пешек» т.2, М., 2008;
27. *А. Карпов, Н. Калиниченко* «Секреты русской партии» т.2, М., 2008;
28. *А. Карпов, Н. Калиниченко* «Секреты русской партии» т.3, М., 2008;
29. *И. Одесский* «Изумительная жизнь вместе с 1.b2-b3» М., 2008;
30. *Э. Гуфельд* «Искусство староиндийской защиты» М., 2008
31. *М. Тайманов* «Шахматная школа Марка Тайманова» М., 2008;
32. *А. Карпов* «Учитесь играть защиту Каро-Канн» М., 2008;
33. *А Котов* «Учебник шахматной стартегии» М., 2008;
34. *В. Корчной, В. Оснос* «Сицилианская защита. Атака Раузера» М., 2008;
35. *И. Михайлова* «Стратегия чемпионов. Мышление схемами» М., 2008;

А также: шахматные часы, деревянные и клеенчатые доски, деревянные стаунтоновские шахматы (стандарт ФИДЕ), блокноты для записи партий, магнитные шахматы (аналог «Симзы») и др.

Получить каталог можно по почте (для этого нужно прислать в письме обычный конверт с вашим обратным адресом, наклеенными марками и – желательно – с перечнем наименований, которыми вы интересуетесь) **или по e-mail.**
Адрес: 107076, Москва, а/я 6, Аманназарову Мураду.
Тел./факс: (495) 963-80-17, e-mail: murad@chess-m.com или andy-el@mail.ru
Интернет-магазин: **www.chessm.ru**
Выполняются заказы на ЛЮБУЮ шахматную литературу.

ШКОЛЬНЫЙ ШАХМАТНЫЙ УЧЕБНИК

НАЧАЛЬНЫЙ КУРС

Дорогие друзья!

Веселый Буратино распахнет для вас дверь в удивительную страну-сказку. Он расскажет о нравах и повадках шахматных фигур, научит энергично атаковать и хладнокровно защищаться, тщательно обдумывать свои решения, как в шахматах, так и в жизни. Шахматы развивают усидчивость логическое мышление и память, учат рационально использовать время. А «подсказывать» Буратино будут многократный чемпион мира Анатолий Евгеньевич Карпов и тренер высшей категории Анатолий Борисович Шингирей. В добрый путь!

ISBN 978-594693112-0

интернет-магазин OZON.ru 68162296

Russian Chess House www. chessm.ru