

75.5
А 45

13

ОРК

В. А. АЛАТОРЦЕВ
Мастер СССР по шахматам

ШАХМАТЫ В ГОСПИТАЛЕ



Государственное издательство
„ФИЗКУЛЬТУРА И СПОРТ“

Москва 1943

Предисловие	5
Массовая шахматная работа	15
Начальные сведения о шахматах	32
Список рекомендуемой литературы	

Редактор Н. М. Зубарев

Подписано к печати 12/X 1943 г. Л69377.

Объем 1 печ. л., 1,32 авт. л. 64450 тип. зн. в 1 печ. л.

Тираж 20 000 экз. Цена 1 руб. Зак. 5429

1-Образцовая тип. Огиза РСФСР треста «Полиграфкнига».
Москва, Валовая. 28.

75.5
АЧБ

М 725647 е

492353

ПРЕДИСЛОВИЕ

Шахматы, являясь одним из важных средств культурно-массовой работы среди раненых бойцов и командиров, должны занять прочное место в работе госпитальных клубов. Помимо того, что они помогают клубным работникам наиболее целесообразно и интересно организовать досуг раненых (а хорошо организованный отдых способствует более быстрому выздоровлению), шахматы, при условии правильно поставленной работы, способствуют также выработке ряда необходимых бойцу морально-волевых качеств, таких, как воля к победе и инициатива, настойчивость, умение не теряться в трудных положениях и т. д.

Среди раненых бойцов и командиров шахматы пользуются большой популярностью и любовью. Независимо от того, находятся ли раненые в постели или способны передвигаться, они охотно посвящают шахматам свой досуг.

Каких результатов можно добиться хорошо организованной работой, показывает опыт работы в госпиталях Московского центрального шахматного клуба в дни великой отечественной войны.

В 1942 г. сильнейшие шахматисты Москвы (гроссмейстеры, мастера, первокатегорники) провели в госпиталях столицы и Московской области 110 показательных выступлений. С огромным успехом прошли сеансы одновременной игры на многих досках, альтернативные сеансы, матчи, лекции, беседы и партии в отдельных палатах с наиболее тяжело больными, партии и сеансы на нескольких досках, не глядя на доску, и консультационные партии. Проведёнными мероприятиями было охвачено свыше

Ульяновская обл.
Библиотечка
имени ЛЕНИНА

трех тысяч бойцов и командиров. В квалификационных турнирах участвовало около двухсот шахматистов, из которых сто человек получили квалификационные билеты и всесоюзные V-ю, IV-ю и III-ю категории. В госпиталях под руководством мастеров работало пять шахматных школ. Занятия по стратегии и тактике борьбы в шахматной партии у бойцов и командиров вызвали живейший отклик.

Для правильного руководства шахматной работой клубные работники должны помнить, что интерес к шахматам со стороны раненых может вызываться различными моментами. Одну часть раненых — новичков в шахматном искусстве — шахматы привлекают просто как средство заполнения досуга, как интересное и полезное развлечение; другие хотят более глубоко познакомиться с творческими идеями шахмат и, наконец, третьи, уже достаточно опытные шахматисты, хотят поднять возможно выше свою шахматную квалификацию.

Автор настоящей брошюры ставит перед собой задачу помочь клубным работникам госпиталей организовать и наладить шахматную работу в госпиталях и в то же время дать начинающим шахматистам элементарные сведения из области шахматной игры.

Методическую часть брошюры выполнил заслуженный мастер П. А. Романовский, за что приношу ему свою глубокую благодарность.

МАССОВАЯ ШАХМАТНАЯ РАБОТА

ОСНОВНЫЕ ОРГВОПРОСЫ

Массовая шахматная работа в госпитале может принимать разнообразные формы. Прежде всего крайне желательна организация периодических сеансов и докладов сильнейших шахматистов, которые будут способствовать вовлечению находящихся на излечении бойцов и командиров в шахматный кружок госпиталя. Вначале доклады следует проводить преимущественно на общественные и организационные темы, с тем чтобы познакомиться слушателей с основными задачами шахматного движения. Примерными темами таких докладов могут быть:

1. Значение шахмат и их история.
2. Шахматы в СССР и за рубежом.
3. Шахматы в дни отечественной войны.

Сеансы одновременной игры на 10-15 и более досках желательно проводить два-три раза в месяц в заранее установленные календарные дни госпитального клуба. Начальник клуба госпиталя должен связаться с городской шахматной секцией, которая выделит для учебно-спортивной и организационной работы в госпитале лучшие высококвалифицированные кадры шахматистов — гроссмейстеров, мастеров и первокатегорников. Большую помощь начальнику клуба в налаживании шахматной работы должен оказать шахматный актив госпиталя. Всегда из среды выздоравливающих больных можно найти несколько шахматистов, способных вести оргработу. В задачу таких активистов входит: собрать и взять на учет шахматный инвентарь, который часто разбросан по палатам госпиталя

и не всегда используется должным образом; выявить всех шахматистов госпиталя и привлечь их к соревнованиям; обучать новичков, желающих научиться играть в шахматы; вести запись в турнирных таблицах и представлять начальнику клуба сведения о спортивных результатах этих турниров.

Когда в госпитале будет выделен шахматный актив в 10-15 чел., можно приступить к организации турниров и систематической учёбы.

Один раз в неделю под руководством приглашенного госпиталем мастера СССР, первокатегорника или другого сильного шахматиста проводятся по определенной программе в установленные дни и часы занятия по изучению шахматной теории. Для таких занятий лучше всего иметь демонстрационную шахматную доску размером в 1 кв. м. На каждой клетке такой доски находится по гвоздику, на которые лектор во время демонстрации партии вешает специальные шахматные фигуры. Две смежных стороны доски полезно снабдить буквенным и цифровым обозначениями (диаграмма № 1 — см. стр. 16).

СЕАНС

Одним из видов массовой работы является сеанс одновременной игры на многих досках. Обычно сеансы проводятся мастерами СССР или шахматистами первой категории. В сеансе один «сеансёр» играет одновременно с 15-20 шахматистами. Количество участников сеанса может быть и больше, доходя до 40—50 чел.

Организация сеанса проста. Столы располагаются в виде буквы П и на них раскладываются шахматные доски с фигурами по числу участвующих в сеансе. Участники (одновременно все) садятся с внешней стороны столов; «сеансёр» находится внутри расположения столов. Как правило, «сеансёр» все партии играет белыми. Игра начинается с одной из крайних досок. Сделав на первой доске ход, «сеансёр» переходит к соседней, затем к следующей и т. д., пока не вернется к первой доске. Ответный ход участника к моменту подхода «сеансёра» обязателен и его сле-

дует делать только в присутствии «сеансёра». Во время обдумывания ответного хода, пока «сеансёр» обходит другие доски, воспрещается передвигать фигуры. Не разрешается также менять ходы. Закон шахматной дисциплины гласит: «тронуту — сжжено». Игра нескольких человек за одной доской по консультации (советуясь друг с другом) допустима, но при этом обсуждение ходов должно идти вполголоса, чтобы не мешать игре на соседних досках. «Сеансёр» играет с каждым участником сеанса только по одной партии. (При количестве участников, не превышающем 15 чел., возможны исключения). За выполнением всех этих правил следит специальный распорядитель, выделенный шахматным кружком госпиталя для руководства сеансом. На его обязанности лежит также зарегистрировать всех участников сеанса, а по окончании игры объявить результаты.

ТУРНИР

В отличие от сеанса, в турнире участники играют между собой (каждый с каждым). Организация турнира сложнее, чем организация сеанса. Как и всякое мероприятие массового характера, турнир требует для удачного своего проведения правильной организации и руководства. Когда играть, в каком порядке должны играть участники турнира между собой, как учитывать и фиксировать результаты каждой партии в отдельности и всего турнира в целом, как поступить, когда слишком много желающих участвовать в турнире. — вот круг вопросов, который встает перед организаторами турнира в кружке.

Многолетняя практика устройства турниров выработала наилучшие ответы на все эти вопросы.

СУДЬЯ ТУРНИРА

Для организации и проведения турнира шахматный кружок выделяет судью турнира (наиболее опытного шахматиста, пользующегося авторитетом у членов кружка). На обязанности судьи лежит созыв общего собрания участ-

ников турнира, наблюдение за правильным ходом турнира, фиксирование результатов игры в турнирной таблице, разрешение всех спорных вопросов и конфликтов, возникающих по ходу соревнования (руководствуясь при этом единым шахматным кодексом СССР), и всё обслуживание турнира.

По окончании соревнования судья должен проверить турнирную таблицу и за своей подписью представить ее начальнику клуба госпиталя.

На общем собрании участников намечаемого соревнования ставятся следующие вопросы: 1. Какую цель преследует турнир. 2. Правила турнира и 3. Жеребьевка.

ЦЕЛЬ ТУРНИРА

О целях турнира судья делает краткое сообщение. Турнир может быть тренировочным, квалификационным и чемпионатом. Если турнир является квалификационным, то в правилах турнира необходимо установить нормы для получения шахматной категории. Если разыгрывается чемпионат госпиталя, то необходимо участникам заранее сообщить о присуждении звания чемпиона победителю турнира и оговорить это в правилах о турнире.

Чемпионат госпиталя одновременно может преследовать и цели квалификации его участников. В этом случае нормы квалификации, т. е. количество очков, которое необходимо выиграть для получения той или иной категории, должны быть заранее установлены и сообщены участникам.

ПРАВИЛА ТУРНИРА

Правила турнира излагаются в виде «положения о турнире», которое заранее подготавливается судьей турнира. Положение должно предусматривать следующие моменты: 1. Часы начала и дни игры. 2. Устанавливается ли обязательная запись партий или нет. 3. Если игра ведется с часами, то сколько времени дается на обдумывание определенного количества ходов (рекомендуется пре-

доставлять каждому партнёру два часа на первые 40 ходов и далее по одному часу на каждые 20 ходов). 4. Расписание игры и порядок доигрывания пропущенных (по уважительным причинам) партий. 5. Что даст турнир участникам (в смысле прав, звания, квалификации и т. п.).

В СССР установлены пять шахматных категорий: высшая из них — первая категория, низшая — пятая. Для получения категории в турнире необходимо сыграть не меньше десяти партий. Во внекатегорном турнире (когда в числе участников нет категорных шахматистов) для получения пятой категории участник должен набрать 50% всех возможных очков (например, из десяти партий — пять очков), а для получения четвертой категории — 80% очков. В турнире шахматистов пятой категории, набравшие 66% очков получают четвертую категорию и т. д.

В случае, если кто-либо из участников турнира выбывает до окончания турнира, то может быть два решения: 1. Если он успел сыграть 50% партий и больше, результаты выбывшего участника засчитываются, а за несыгранные партии выбывшему участнику проставляются минусы, которые при подсчете очков считаются как нули. Противники же получают плюсы, которые при суммировании очков считаются как единицы. Для получения категории плюсы в расчет не принимаются. 2. Если выбывший участник не успел сыграть 50% всех партий, то его результаты вычеркиваются.

ЖЕРЕБЬЕВКА

После принятия «положения» начинается жеребьевка. Она заключается в следующем: заготавливаются конверты с вложенными в них надписанными на бумажках номерами по количеству участников турнира. Конверты перемешиваются и кладутся на стол судьи турнира. Каждый участник подходит к столу и вытаскивает номер, под которым в дальнейшем и играет в турнире. Нумерация участников нужна для установления порядка, в котором каждый из участников будет играть со всеми остальными. При определении порядка игры пользуются принятыми в шахматных турнирах таблицами Бергера.

ТАБЛИЦЫ БЕРГЕРА

По этим таблицам легко определить, кто с кем играет, в каком туре и каким цветом (белыми или черными).

Таблица Бергера при 11 или 12 участниках:

1 тур:	1(12)	2, 11	3, 10	4, 9	5, 8	6, 7
2 »	(12)7	8, 6	9, 5	10, 4	11, 3	1, 2
3 »	2(12)	3, 1	4, 11	5, 10	6, 9	7, 8
4 »	(12)8	9, 7	10, 6	11, 5	1, 4	2, 3
5 »	3(12)	4, 2	5, 1	6, 11	7, 10	8, 9
6 »	(12)9	10, 8	11, 7	1, 6	2, 5	3, 4
7 »	4(12)	5, 3	6, 2	7, 1	8, 11	9, 10
8 »	(12)10	11, 9	1, 8	2, 7	3, 6	4, 5
9 »	5(12)	6, 4	7, 3	8, 2	9, 1	10, 11
10 »	(12)11	1, 10	2, 9	3, 8	4, 7	5, 6
11 »	6(12)	7, 5	8, 4	9, 3	10, 2	11, 1

По вертикали расположены туры (дни) игры. Каждый тур читается по горизонтали. В каждом туре номера, стоящие первыми, играют белыми. Так, в первом туре № 1 играет белыми с № 12 и т. д. При помощи таблицы Бергера составляется расписание игры по турам, которое следует вывесить в помещении шахматного кружка для сведения участников турнира. Расписание можно составить на всё время турнира. Количество туров при чётном числе участников всегда на единицу меньше числа участников. Согласно приведенной таблице, в каждом туре встречаются шесть пар. Таблица годна и для 11 участников, тогда № 12 не принимается в расчет. В этом случае в каждом туре один участник всегда будет свободен от игры, количество же туров остаётся тем же.

Таблица Бергера при 5 или 6 участниках:

1 тур:	1(6)	2, 5	3, 4
2 »	(6)4	5, 3	1, 2
3 »	2(6)	3, 1	4, 5
4 »	(6)5	1, 4	2, 3
5 »	3(6)	4, 2	5, 1

Таблица турнира служит для учета его результатов. Вот примерная таблица турнира в два круга при шести участниках:

№ по жеребьевке	Фамилии участников	1	2	3	4	5	6	Сумма очков	Занятое место
1	Иванов	*	1 ^{1/2}	01	1 ^{1/2} 1 ^{1/2}	11	10	6 ^{1/2}	I
2	Петров	01 ^{1/2}	*	1 ^{1/2}	01	1 ^{1/2}	01	5 ^{1/2}	II-III
3	Васильев	10	01 ^{1/2}	*	11	01	1 ^{1/2} 1 ^{1/2}	5 ^{1/2}	II-III
4	Степанов	1 ^{1/2} 1 ^{1/2}	10	00	*	10	11	5	IV
5	Михайлов	00	01 ^{1/2}	10	01	*	11	4 ^{1/2}	V
6	Смирнов	01	10	1 ^{1/2} 1 ^{1/2}	00	00	*	3	VI

В этом турнире противники сыграли между собой по две партии — одну белыми, другую черными. Сначала разыгрывалась первая половина турнира (первый круг) в обычном порядке по одной партии согласно номерам жеребьевки. По окончании первого круга был разыгран второй круг соревнования. Во втором круге игра происходит с переменной цветов. Как не трудно убедиться, каждый из участников сыграл по десять партий, что отвечает установленным квалификационным правилам. Запись результатов следующая: выигрыш — 1 (единица), проигрыш — 0 (нуль), ничья — 1/2 (половина).

В конце таблицы подведён итог спортивных результатов и зафиксировано занятое в турнире место. Опыт работы Московского центрального шахматного клуба показал, что турниры при шести участниках в два круга занимают меньше времени для их завершения и проходят с наибольшим организационным успехом. При переменном составе шахматистов эвакуогоспиталей эти турниры будут подчас единственной возможной формой соревнования. Такой турнир можно легко провести в 5—6 дней, для чего каждый из

участников должен будет сыграть по две партии в день. В случае, если в госпитале имеется большое количество желающих участвовать в турнире, следует всех участников разбить на группы по шесть человек и организовать несколько параллельных турниров. Если разыгрывается первенство госпиталя (чемпионат), то параллельные турниры будут полуфиналами чемпионата, из которых примерно по два победителя составят финал. Занявший первое место в финале получает звание чемпиона госпиталя.

ЗАПИСЬ ПАРТИЙ

Крайне желательно, чтобы турнирные партии записывались. Это позволит в любое время проверить партию, определить ошибки, допущенные тем или другим противником, и т. д. Кроме того, записанная партия, если она интересна, может быть использована как учебный материал в занятиях с начинающими. Поэтому нужно стремиться к тому, чтобы каждый участник турнира умел записывать ходы, пользуясь общепринятой шахматной нотацией (см. стр. 25 — «Как записывать партию»). Руководителю шахматного кружка следует перед началом турнира провести со всеми участниками одно занятие для усвоения пользования шахматной нотацией.

ПРИМЕР ЗАПИСИ ПАРТИИ

Шахматный турнир IV категории в госпитале № 5002

Партия 1 тура, играна 5/VI 1942 г.

Иванов П. А.

Михайлов Л. С.

Белые

Черные

1. e2 — e4

e7 — e5

2. Kg1 — f3

Kb8 — c6

3. Cf1 — b5

Kg8 — f6

.

.

Партия должна записываться обоими противниками. Сделав ход, белые записывают его и ждут ответа. Черные

также записывают этот ход на своем бланке в графе «белые», а затем, ответив, записывают свой ход и т. д. По окончании партии оба противника расписываются на обоих бланках и передают их судье турнира как официальный «протокол» сыгранной партии. Получив все партии тура, судья турнира, располагая сведениями о том, кто у кого выиграл или сыграл вничью, заполняет турнирную таблицу, из которой видно, кто из участников турнира идёт впереди (имеет больше очков).

ДРУГИЕ ФОРМЫ МАССОВОЙ РАБОТЫ

БЛИЦТУРНИРЫ

Это обычный турнир с теми же правилами игры, но разыгрываемый в молниеносном темпе. За полтора-два часа можно начать и кончить всё соревнование. Блицтурнир лучше всего проводить с шахматными часами, предоставляя 10 минут на разыгрывание каждой партии (по пять минут каждому из противников). В этом случае на циферблатах шахматных часов ставится время 11 ч. 55 м. Когда пройдет пять минут и минутная стрелка перейдет за 12 часов, контрольный флажок упадет. Партия должна быть закончена до падения контрольного флажка, иначе противник, не успевший сделать очередного хода до падения своего флажка, считается проигравшим.

Возможно проводить блицтурнир и без шахматных часов. Для этого нужно выделить судью-счетчика, который, пользуясь карманными часами, через каждые пять секунд (установленное время для обдумывания одного хода каждому из противников) громко произносит «белые», «черные» и т. д. Это означает, что при ходе белых, когда их время истекает и нужно ходить, судья произносит «белые», и «черные» для черных.

Блицтурнир не дает прав на получение категории. Соревнование носит развлекательный характер, а кроме того, развивает у шахматистов быстроту соображения.

МАТЧИ

Матчи могут быть командными и индивидуальными. Команды (например, двух госпиталей) рассаживаются по доскам с учетом силы игроков. Сильнейший шахматист садится за первую доску команды, слабейший — за последнюю. В матче играют 1-я доска с 1-й, 2-я со 2-й и т. д. Команда, набравшая наибольшее количество очков, признаётся победительницей. Для проведения матча обычно выделяется судья.

Перед началом игры бросается жребий, определяющий, каким цветом играет первая доска одной из команд. Если первая доска играет белыми, то вторая этой же команды играет черными, третья белыми и т. д., чередуясь до последней доски.

В индивидуальном матче участвуют два партнёра. Матч может играть из 10-12 и более партий. Выигравший наибольшее количество очков признаётся победителем.

КОНСУЛЬТАЦИОННЫЕ ПАРТИИ

Такую партию можно играть группами. Например, пять шахматистов играют белыми против пяти, играющих черными. Цвет определяется жребием перед началом игры. Ходы обсуждаются совместно всей группой, а сделанный на доске ход передается вслух противникам. Консультационную партию удобнее всего разыгрывать в двух комнатах, тогда каждая группа может свободно обсуждать ходы партии. Консультационная партия может играть группой шахматистов с одним наиболее сильным противником (например, с мастером). По окончании игры партию полезно разобрать и получить от мастера указания на допущенные ошибки.

ВЕЧЕРА ЗАДАЧ И ЭТЮДОВ

Интересен вечер решения шахматных задач и этюдов. Вниманию шахматистов предлагаются задачи или этюды, которые надо решить, т. е. найти правильный путь к мату, или выигрышу. Для проведения такого вечера гос-

питаль через городскую шахматную секцию может пригласить мастера-составителя задач и этюдов. Вполне возможно также проведение такого вечера одним из сильнейших шахматистов госпиталя, знакомого с задачами и этюдами. В шахматных кружках часто организовывались конкурсы на наиболее быстрое решение задач и этюдов; они всегда вызывали большой интерес у шахматистов.

ШАХМАТНАЯ ШКОЛА

Пользуясь демонстрационной доской, руководитель школы по установленной программе систематически ведет курс лекций по шахматной теории. В школе следует уделить внимание разбору партий, сыгранных в госпитальных турнирах. Слушатели школы должны широко познакомиться с шахматной книгой и научиться над ней работать. Это позволит им в своих палатах самостоятельно разбирать и изучать партии мастеров, игранные на международных и всесоюзных турнирах, а также анализировать свои партии и выявлять допущенные в них ошибки. Регулярные занятия в школе и работа над шахматной книгой в короткий срок — месяц-два — заметно повысят силу игры бойцов и командиров. Такая учебная работа несомненно вызовет у них не только спортивный, но и более глубокий интерес к шахматному искусству.

НАЧАЛЬНЫЕ СВЕДЕНИЯ О ШАХМАТАХ

ДОСКА

Шахматная партия представляет собой борьбу двух противников. Игра происходит на особой доске, состоящей из 64 клеток (полей), попеременно окрашенных в светлый и темный цвета. Каждое поле имеет свое буквенное и цифровое обозначение (нотация доски): продольные линии доски (вертикали) обозначаются латинскими буквами a, b (бэ), c (цэ), d (дэ), e, f (эф), g (жэ), h (аш); поперечные (горизонтали) обозначаются цифрами; поля, каждое из которых

представляет собой перекресток вертикали и горизонтали, соответствующими буквами и цифрами (например, d5, g3 и т. д.)

ФИГУРЫ, НАЧАЛЬНАЯ ПОЗИЦИЯ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

С каждой стороны в борьбе участвует по восемь фигур (король, ферзь, две ладьи, два слона, два коня) и восемь пешек, расставленных перед началом партии так, как указано на диаграмме № 1.

Ходы в партии делаются поочередно. Задача каждого из играющих — добиться гибели вражеского короля, т. е. дать ему мат. Нападение на короля называется шахом.

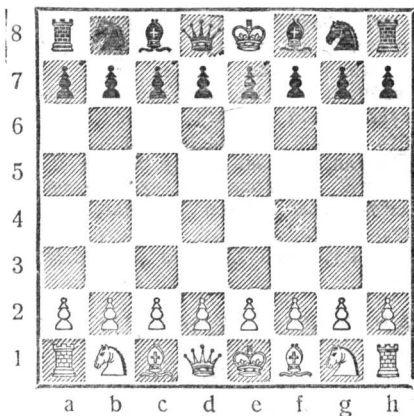


Диаграмма
№ 1

У одного из противников фигуры окрашены в белый или светлый цвет, у другого в черный или темный. Первый ход делает всегда играющий белыми. Правильным положением доски считается такое, при котором правое угловое поле является белым. Итак, у каждого из противников имеется:

У белых

по одному королю



„ „ ферзю



по две ладьи



„ два слона



„ „ коня



„ восемь пешек



У черных

по одному королю



„ „ ферзю



по две ладьи



„ два слона



„ два коня



„ восемь пешек



ХОДЫ ФИГУР И ПРАВИЛА ВЗЯТИЯ

Каждая фигура ходит по-разному. Самой сильной фигурой является ферзь, который с любого места доски имеет право ходить по вертикалям, горизонталям и диагоналям на любое количество полей. Следующей по силе фигурой является ладья, которая может ходить также на любое количество полей, но лишь по прямым линиям, т. е. только по вертикалям и горизонталям; по диагоналям ладья ходить не может. Слон, наоборот, ходит только по диагоналям, притом на любое количество полей. Перескакивать через другие фигуры ферзь, ладья и слон не могут,

но они имеют право, если на пути их хода попадаетея неприятельская фигура или пешка, взять её. В таких случаях играющий снимает взятую фигуру с доски и ставит на её место собственную фигуру.

Наиболее своеобразным ходом обладает конь. Его ход представляет собой прыжок с поля, на котором он находится, через соседнюю вертикаль на поле одной из смежных горизонталей или через соседнюю горизонталь на поле одной из смежных вертикалей. На диаграмме № 2 два коня — белый на f5 и черный на a1. Белый конь может пойти на любое из восьми полей: d4, d6, e7, g7, h6, h4, g3, e3; черный конь — на одно из двух полей: b3 или c2.

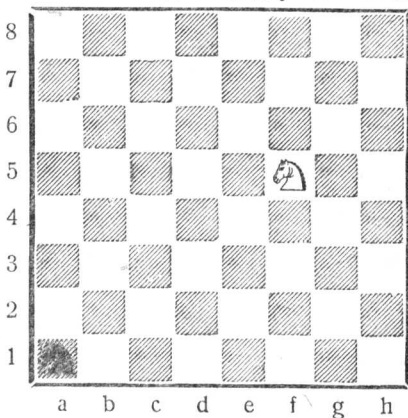


Диаграмма
№ 2

В отличие от других фигур, конь имеет право перепрыгивать через свои или неприятельские фигуры и пешки. Так, в начальном положении (см. диаграмму № 1) из фигур может ходить только конь. Один из белых коней может пойти с поля b1 на a3 или c3, другой — с поля g1 на f3 или h3, перепрыгивая через свои пешки. Черные кони могут ходить: один с поля b8 на a6 или c6, другой с поля g8 на h6 или f6. Право взятия у коня такое же, как и у других фигур.

КОРОЛЬ

Король — главная фигура, так как вокруг него ведется **весь** процесс борьбы и с его гибелью партия **заканчи-**вается. Несмотря на такое значение короля, ход его сравнительно скромен. Он может ходить только на соседнее поле, правда, в любом направлении: вперёд, назад, вбок и по диагонали.

Так, на диаграмме № 3 черный король, находящийся в центре доски на поле е5, может пойти на любое из восьми полей: d4, d5, d6, е6, f6, f5, f4, е4. Король **не** имеет права оставаться под шахом, т. е. под ударом неприятельской фигуры. Нападением на короля, или шахом, называется такое положение, когда неприятельская фигура или пешка угрожает взять короля. Если королю дан шах, он обязан тем или иным путем от него избавиться. Кроме простого ухода королём из-под шаха с линии действия напавшей на него фигуры, часто представляется возможным ликвидировать нападение и другим

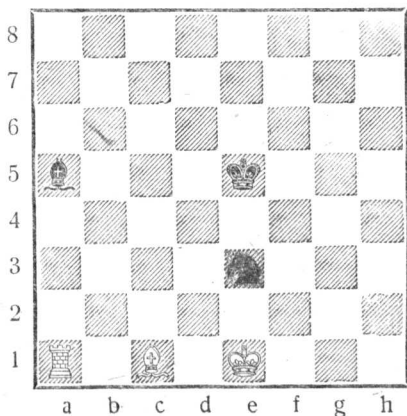


Диаграмма
№ 3

путём. Таких возможностей может быть две: 1) закрыть-
ся от шаха собственной фигурой, поставив её между ко-
ролём и напавшей фигурой неприятеля, 2) взять неприя-
тельскую фигуру, если, давая шах королю, она сама
встала на поле, атакованное чужой фигурой (диаграмма
№ 3).

Черный слон с поля а5 даёт шах белому королю, рас-
положенному на поле е1. Белые обязаны ликвидировать
этот шах, что они могут сделать следующим способом:
1) просто уйти королём с линии хода слона; 2) поставить
своего слона на поле d2 и тем самым закрыть своего ко-
роля от шаха, и, наконец, 3) взять ладьей черного слона
(см. выше правила взятия). Если ни одним из указанных
способов нельзя ликвидировать нападение на короля, зна-
чит ему сделан мат и партия закончена.

На диаграммах №№ 4 и 5 показаны примеры такого
мата.

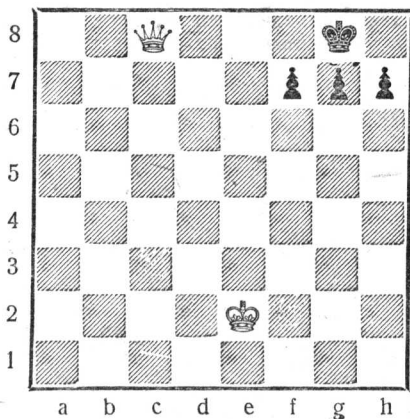


Диаграмма
№ 4

На диаграмме № 4 король черных никуда не может
скрыться от напавшего на него белого ферзя. На диаграм-
ме № 5 мата ещё нет; если в изображенном на ней поло-

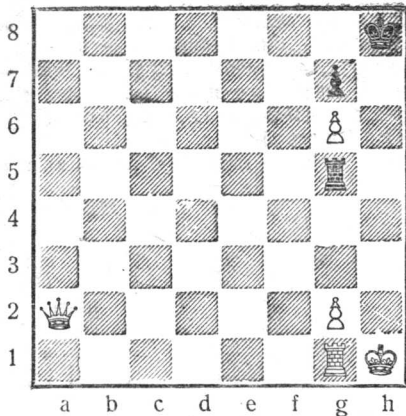


Диаграмма
№ 5

жении следует ход белых, то они делают мат черному королю путём нападения на него с поля а8 белым ферзем; если ход черных, то они, в свою очередь, делают мат белому королю посредством нападения на него с поля h5 черной ладьей.

ПЕШКИ

Пешки со стороны своей боевой силы являются самыми слабыми единицами, но они зато обладают некоторыми свойствами, которые заставляют и к ним относиться с бережливостью. Пешка может ходить лишь вперёд по вертикали, как правило, лишь на одно поле. Только с места своего первоначального расположения (см. диаграмму № 1) она, по желанию играющего, может быть продвинута сразу на два поля. Право взятия пешкой отличается от правила, установленного в этом отношении для фигур. Последние, как было уже сказано, могут брать фигуры противника лишь тогда, когда те оказались на линии их

хода. Взятие же пешкой, а также нападение на короля ею (шах или мат), определяются не правом вертикального хода ею вперёд, а правом удара на одно поле вперёд по диагонали. Ходит пешка только по вертикали, а брат имеет право только по диагонали (наискось).

Если пешка прошла весь свой вертикальный путь в семь

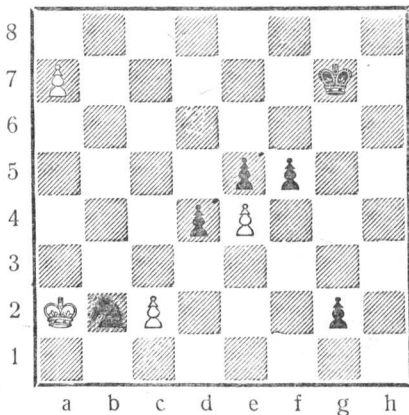


Диаграмма
№ 6

полей и дошла до края доски, она превращается в любую, по желанию играющего, фигуру своего цвета. Таким образом, при удаче пешка может превратиться в ферзя, ладью и т. д. Конечно, не следует предоставлять противнику таких возможностей.

На праве пешки брат в диагональном направлении построено правило взятия ею en passant — на проходе. Это правило гласит следующее: если пешка из своего начального расположения (см. диаграмму № 1) передвинулась, в соответствии с правом начального хода, сразу на два поля и оказалась после этого рядом с пешкой противника, то последняя может взять её на проходе.

Этот случай, равно как и остальные вышеуказанные свойства пешек, показаны на диаграмме № 6.

Белые могут пешку, расположенную на поле а7, продвинуть дальше на поле а8. В этом случае они имеют право вместо неё поставить любую фигуру белого цвета, кроме, понятно, короля. То же самое могут сделать черные, если они продвинут свою пешку на поле g1.

Если белая пешка с поля с2 пойдёт на два поля (встанет на поле с4), то черная пешка на d4 своим следующим ходом может (но отнюдь не обязана) взять её на проходе, как будто бы белая пешка пошла только на один ход, т. е. на поле с3. Братъ на проходе можно лишь тотчас же после хода противника пешкой на два поля. Белая пешка на е4 не может взять черную пешку на е5, так как правом взятия по вертикали она не обладает, но зато она может взять черную пешку, расположенную на поле f5 (вперёд на одно поле по диагонали).

ПАТ, НИЧЬЯ, РОКИРОВКА

Патом называется такое положение, когда у кого-либо из противников, при условии его очередного хода, нет ни одного возможного хода и в то же время его король не находится под шахом (см. текст к диаграмме № 9 — стр. 29). В этом случае партия считается ничьей. Ничья случается не только при пате. Она может случиться и по другим причинам, например, когда в результате многочисленных разменов на доске остались одни короли или слишком мало фигур для того, чтобы сделать мат какому-либо из королей.

Ничья может быть признана и по добровольному соглашению партнёров, убедившихся в том, что шансов на победу у них быть не может без какой-либо грубой ошибки, или в результате повторения одних и тех же ходов противниками.

Один раз в течение партии каждый из противников может сделать своеобразный ход, называемый рокировкой.

Рокировка представляет собой одновременное движение короля и ладьи и может быть осуществлена тогда, когда обе эти фигуры расположены на своих начальных местах и между ними образовалось пространство, не занятое другими фигурами. Рокировка вправо, если смотреть на доску со стороны белых, называется короткой, поскольку между королём и ладьёй свободное пространство равно двум полям; рокировка влево, где пространство между королём и ладьёй равно трём полям, называется длинной. Рокировка осуществляется следующим образом: ладья придвигается к королю, а последний переходит через ладью и становится на соседнее с ней поле.

Существует несколько ограничений права рокировки. Рокировка должна быть как для короля, так и для ладьи, их первым ходом в партии. Если этими фигурами ходы были сделаны ранее, то даже в случае возвращения их на свои первоначальные места право на рокировку утрачивается. Кроме того, рокировка не может быть временно совершена, когда: 1) король находится под шахом,

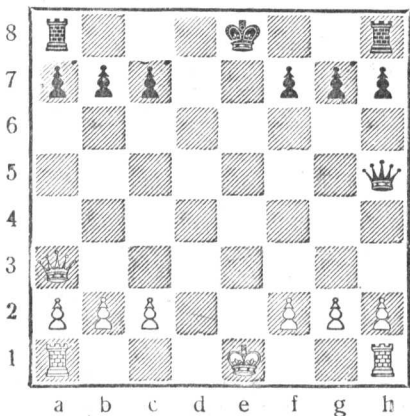


Диаграмма
№ 7

2) если в результате рокировки король или ладья попадает на атакованное неприятельской фигурой или пешкой поле. Устранение указанных причин восстанавливает возможность рокировки. Диаграмма № 7 наглядно иллюстрирует картину рокировки.

Белые могут рокировать в короткую сторону, но не могут рокировать в длинную, так как в этом случае их ладья оказалась бы под ударом черного ферзя. Черные же, наоборот, не могут рокировать в короткую сторону, но зато могут сделать длинную рокировку.

КАК ЗАПИСЫВАТЬ ПАРТИЮ

В основу записи партии положены нотация доски и следующие условные обозначения: Кр — король, Ф — ферзь, Л — ладья, С — слон, К — конь, + — шах, X — мат, : — берет, О-О — короткая рокировка, О-О-О — длинная рокировка. Запись партии, ход за ходом, производится путём обозначения поля, на котором находилась фигура, и поля, на которое она передвинута. Между обозначением полей ставится тире / — / или двоеточие / : /, если производится взятие. Например, запись Kg1 — f3 значит, что конь с поля g1 пошел на поле f3. Обычно запись производится столбиком и выглядит следующим образом:

№№ ходов	Белые	Чёрные
1	e2 — e4	e7 — e5
2	Kg1 — f3	d7 — d6
3	Cf1 — c4	h7 — h6
4	Kb1 — c3	Cc8 — g4
5	Kf3 : e5	Cg4 : d1
6	Cc4 : f7 +	Kpe8 — e7
7	Kc3 — d5 X	

Если перед записью хода нет большой буквы, указывающей, какая фигура ходит, значит данный ход сделан пешкой.

КАК НАЧИНАТЬ ШАХМАТНУЮ ПАРТИЮ

Диаграмма № 1 (стр. 16) изображает расположение шахматных фигур и пешек перед началом партии. Задача каждого из противников вначале состоит в том, чтобы быстро вывести (развить) свои фигуры на хорошие позиции и сделать рокировку. Таким путём достигается полная мобилизация сил для дальнейшего их действия.

Хорошим положением фигур и пешек в начале партии считается такое, когда они стоят в центре или вблизи его и атакуют центральные поля доски (центром доски являются четыре центральных поля: e4, d4, e5, d5).

Поэтому лучшими ходами следует считать прежде всего выступление на два поля пешкой от короля (e2-e4) или ферзя (d2-d4). То же самое можно рекомендовать и играющему черными. Не следует до развития слонов и коней, называемых лёгкими фигурами (в отличие от тяжёлых фигур — ферзя и ладей), а также до рокировки выводить на середину доски ферзя, который в таких случаях подвергается атакам вражеских фигур и может быть легко потерян. Между тем ферзь является самой мощной фигурой, и поэтому к нему надо относиться особенно бережно, сохраняя этот главный резерв своих сил к моменту наступления решающей стадии борьбы. Рассмотрим наиболее нормальные и часто встречающиеся в партиях опытных шахматистов ходы:

- | | | |
|----|----------|---------|
| 1. | e2 — e4 | e7 — e5 |
| 2. | Kg1 — f3 | . . . |

Белые выводят коня (диаграмма № 8), затем они выведут своего слона и, наконец, совершат рокировку. Эти все ходы будут в совокупности представлять собой быструю и правильную мобилизацию сил.

Как же сыграть черным в ответ на второй ход белых? Не трудно убедиться, что белые напали конём на черную пешку, продвинутую на e5, и угрожают своим следующим ходом (Kf3:e5) её взять.

У черных есть несколько способов защитить пешку, но не все они хороши. Оценим эти способы:

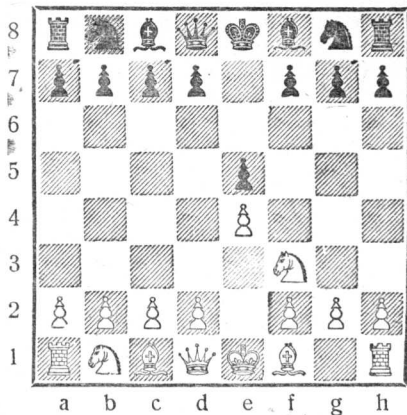


Диаграмма № 8

- 1) . . . Kb8 — c6 — очень хороший ход,
- 2) . . . Kg8 — f6 — очень хороший ход, которым чёрные сами нападают на центральную пешку белых,
- 3) . . . d7 — d6 — хороший ход,
- 4) . . . f7 — f6 — плохой ход,
- 5) . . . Фd8 — e7 — плохой ход,
- 6) . . . Фd8 — f6 — плохой ход,
- 7) . . . Cf8 — d6 — плохой ход.

Последний из перечисленных ходов особенно плох, потому что он загораживает пешку черных на d7, а между тем со временем и довольно скоро её надо будет двигать, чтобы открыть возможность выхода другому слону черных.

Теория начала партий, и дебюта, как принято называть начальные ходы в шахматной литературе, разработана весьма подробно в многочисленных шахматных трудах. Каждый дебют имеет своё наименование, присвоенное ему либо в связи с историческими данными о его происхождении, либо в связи с характерной расстановкой фигур или пешек.

Обратим внимание на одну дебютную ловушку, в которую иногда попадают начинающие шахматисты. Рассмотрим следующее начало:

- | | | |
|----|-----------|----------|
| 1. | e2 — e4 | e7 — e5 |
| 2. | Cf1 — c4 | Kb8 — c6 |
| 3. | Фd1 — f3? | |

Этот ход плох, так как ферзя не следует выводить в начале партии. Однако, как ни плох этот ход, в нем содержится сильная угроза.

Если черные сыграют сейчас Cf8-c5, то белые ходом 4. Фf3 : f7× сделают черным мат. Правильным ответом черных на выход белого ферзя является ход 3. Kg8-f6, перекрывая линию действия ферзя и тем самым ликвидируя угрозу мата. После этого партия черных будет лучше, так как ферзь белых скоро сам окажется под атакой, например, после хода Kc6-d4.

КАК ЗАМАТОВАТЬ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ

Представим себе, что у одного из противников на доске остались ферзь и король, а у другого только король. Каким путём и как скоро в подобного рода случаях можно сделать мат одинокому королю? Мат при данных обстоятельствах можно сделать, затратив на это не более девяти ходов. Для этого следует сначала отогнать короля на край доски.

Например, в позиции: белые Kph8, Фg8, черные Kpd3, мат вынуждается следующим путем:

- | | | |
|----|----------|---------|
| 1. | Фg8 — g4 | |
|----|----------|---------|

Этим ходом черному королю отрезается возможность перехода через четвертую горизонталь.

- | | | |
|----|-----------|-----------|
| 1. | | Kpd3 — e3 |
| 2. | Kph8 — g7 | Kpe3 — d3 |
| 3. | Kpg7 — f6 | Kpd3 — e3 |
| 4. | Kpf6 — e5 | Kpe3 — d3 |

- | | | |
|----|------------|-----------|
| 5. | Фg4 — d4 † | Крd3 — e2 |
| 6. | Кре5 — f4 | Кре2 — f1 |
| 7. | Фd4 — d2 | Кpf1 — g1 |
| 8. | Кpf4 — g3 | Кpg1 — f1 |
| 9. | Фd2 — f2 × | |

Постепенно, ход за ходом, отбрасывая черного короля к краю доски, белые, наконец, матуют его на крайней горизонтали или вертикали.

Мат королём и ладьёй одинокому королю достигается тем же способом постепенного оттеснения (совместными действиями короля и ладьи) одинокого короля на крайние линии доски. Ладья, однако, слабее ферзя, и потому процесс оттеснения идёт медленнее. Для мата ладьёй и королём требуется уже не девять, а обычно 16 ходов, если одинокий король расположен в центре.

Можно заматовать одинокого короля также двумя слонами с королём, слоном и конём с королём. Зато одним слоном и королём, также конём и королём и даже двумя конями и королём заматовать одинокого короля невозможно.

ПЕШКА С КОРОЛЕМ ПРОТИВ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ

Здесь выигрыш возможен лишь тогда, когда пешку удаётся довести до края доски и, в соответствии с правилами, превратить её в ферзя или ладью. Это возможно, но не всегда.

В изображенной на диаграмме № 9 позиции белые выиграть не могут, если очередь хода за ними. Например, они играют 1. d6-d7 + Кре8-d8, и если теперь 2. Кре6-d6, то получается пат — ничья. Если белые отходят от пешки, играя, например, Кре6-e5, то черные берут пешку королём и при двух одиноких королях партия также оканчивается ничьёй. Если, однако, в рассматриваемой позиции ход черных, то белые выигрывают. Напр., 1... Кре8-d8; 2. d6-d7 Крd8-c7 (единственный ход); 3. Кре6-e7 и затем d7-d8Ф, превращая пешку в ферзя. Вообще же возможность выигрыша партии в подобных концах определяется правилом так называемой о п п о з и ц и и.

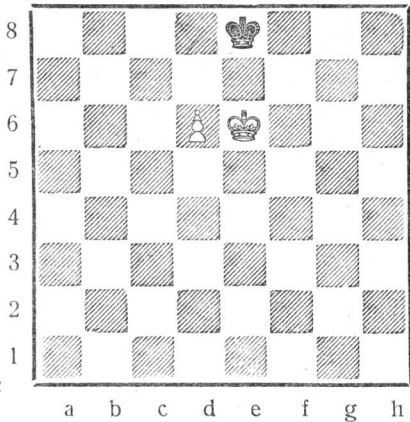


Диаграмма
№ 9

a b c d e f g h

Оппозицией называется такое взаимное расположение королей на одной вертикали, когда их отделяет друг от друга одно поле.

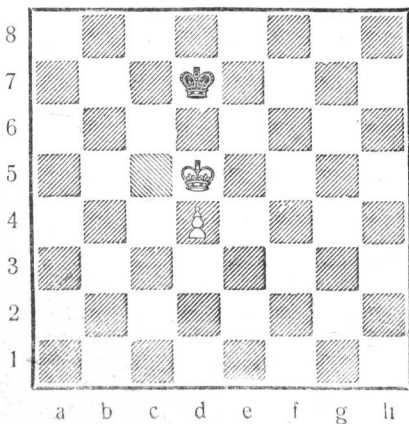


Диаграмма
№ 10

a b c d e f g h

В изображённом на диаграмме № 10 положении короли находятся в состоянии оппозиции. Здесь в невыгодном положении оказывается тот, кому принадлежит очередь хода. Поэтому, если в рассматриваемом положении ход белых, то при правильной игре черные могут добиться ничьей, при ходе же черных белые могут выиграть партию. При ходе черных (когда белые выигрывают) борьба будет протекать таким образом.

- | | | |
|----|-----------|--------------------------------|
| 1. | | Крd7 — c7 |
| 2. | Крd5 — e6 | Крс7 — d8 |
| 3. | Кре6 — d6 | Крd8 — c8 |
| 4. | Крd6 — e7 | Крс8 — c7 |
| 5. | d4 — d5 | Крс7 — c8 |
| 6. | d5 — d6 | Крс8 — b8 |
| 7. | d6 — d7 | и белые проводят пешку в ферзи |

Метод, которым белые одержали победу, ясен. Они отеснили черного короля от поля d8, а затем провели на это поле уже беспрепятственно пешку.

При ходе белых в изображенной на диаграмме № 10 позиции белым осуществить эту задачу не удаётся. Игра тогда сложилась бы так:

- | | | |
|----|-----------|-----------|
| 1. | Крd5 — e5 | Крd7 — e7 |
|----|-----------|-----------|

Черные держатся в состоянии оппозиции и не пускают белого короля вперёд.

- | | | |
|----|---------|-----------|
| 2. | d4 — d5 | Кре7 — d7 |
| 3. | d5 — d6 | Крd7 — d8 |

Это правильный ответ, в то время как ответ короля на e8 повлекло бы за собой проигрыш. Следует запомнить правило: если одинокий против короля и пешки вынужден отступать горизонтально, то всегда следует движения пешки:

- | | |
|----|-----------|
| 4. | Кре5 — e6 |
|----|-----------|

Теперь получилась позиция, изображенная на диаграмме № 9, в которой при ходе белых партия ничья, а ход сейчас как раз за белыми.

Этим небольшим примером заканчиваем изложение кратких сведений, предназначенных для первичного ознакомления начинающих с шахматной игрой. Развитие этого материала они могут найти в специальной литературе.

СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Учебник шахматной игры для начинающих. Бригада ленинградских методистов под редакцией заслуженного мастера спорта П. А. Романовского.
 2. Х. Р. Капабланка. Основы шахматной игры.
 3. Э. Ласкер. Учебник шахматной игры.
 4. Н. Зубарев и В. Панов. Учебник шахматной игры для начинающих.
 5. Маршалль и Мэкбет. Первые шаги в шахматах.
 6. Эйве и Гертог. Уроки шахматной игры.
 7. Созин. Что должен каждый знать об эндшпиле?
-