

ШАХМАТЫ

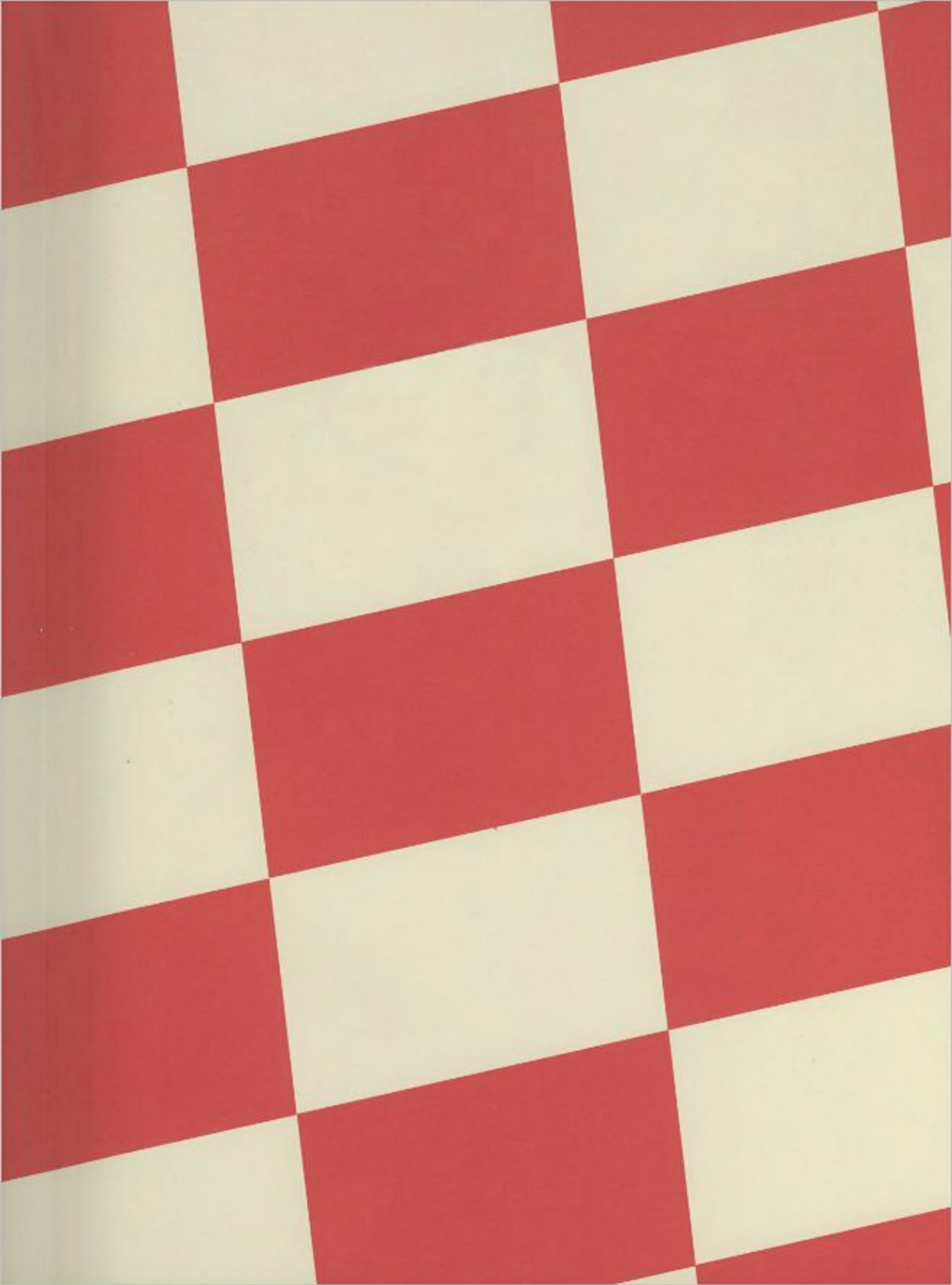
КАК СТАТЬ
ХОРОШИМ ИГРОКОМ

КАК СТАТЬ ХОРОШИМ ИГРОКОМ



ШАХМАТЫ







ШАХМАТЫ

КАК СТАТЬ
ХОРОШИМ ИГРОКОМ





ШАХМАТЫ

КАК СТАТЬ ХОРОШИМ ИГРОКОМ

Элизабет Долби

Консультант Джонатан Роусон

Перевод с английского Александра Базина



ЭГМОНТ



Содержание

6	Подключение к Интернету	48	Миттельшпильные задачи
8	Играем в шахматы		
10	Шахматная запись	50	Тактические приемы
12	Король	52	Задачи на тактические приемы
16	Ферзь		
18	Ладьи	54	Составление плана
20	Слоны	56	Комбинационные задачи
22	Кони	58	Защита
24	Пешки	60	Задачи с жертвой
28	Сила фигур, жертва и обмен	62	Эндшпиль
30	Шахматные задачи	64	Эндшпильные задачи
32	Дебют	66	Атака на короля
34	Дебютные комбинации	68	Король умер – мат
36	Итальянская партия	70	Задача: поставить мат
37	Испанская партия – дебют Лопеса	72	Ничьи
38	Ферзевый гамбит	73	Шахматные турниры
39	Еще белые дебюты...	74	Задачи на ничью
40	Защита Каро-Канн	76	История шахмат
41	Сицилианская защита	78	Шахматная политика
42	Французская защита	80	Шахматные знаменитости
43	Староиндийская защита	84	Будущие чемпионы
44	Размышления в миттельшпиле	86	Шахматный глоссарий
46	Доска в миттельшпиле	90	Решение задач
		92	Алфавитный указатель
		96	Благодарности

Подключение к Интернету

В книге ты найдешь несколько занятных веб-сайтов, где узнаешь о шахматах много интересного.

Ссылки на веб-сайты

Ты можешь найти почти все шахматные ресурсы Интернета, набрав в поисковой строке адрес

<http://asa.guru.ru/chess/chlinks.html>

или заглянув в Шахматный портал

<http://www.chessportal.ru>.

Также множество шахматной информации есть на сайте **<http://www.ruschess.com>**.

С помощью Интернета ты сможешь:

- Открыть для себя новую шахматную тактику и ходы
- Познакомиться с последними шахматными новостями
- Узнать всё про историю шахмат
- Узнать о новинках шахматной литературы, в том числе для начинающих.

Ты также обнаружишь на указанных нами сайтах немало шахматных задач; распечатай их и проверь свои знания, почерпнутые из нашей книги.

Многие веб-сайты (например, **www.igame.ru**) предлагают посетителям сыграть в шахматы в режиме он-лайн с противниками разного уровня. Но если ты захочешь сделать это, сначала спроси разрешения у взрослых и обязательно следуй тем инструкциям, которые найдешь в верху следующей колонки.

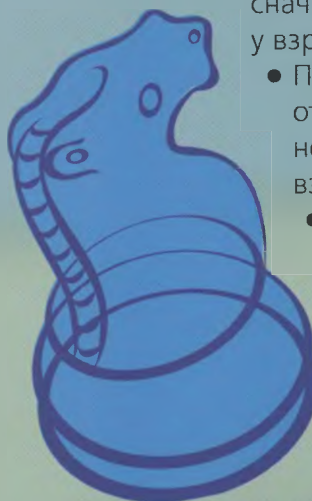
Можно и без компьютера

Если у тебя нет доступа в Интернет, не переживай. Ты и в этой книге найдешь всё, что тебе нужно.

Безопасность в Интернете

Входя в Интернет, соблюдай следующие правила:

- Перед тем как подсоединиться к Интернету, спроси разрешения у родителей.
- Если ты будешь отмечаться в гостевой книге или на доске объявлений веб-сайта, либо играть в шахматы в режиме он-лайн, не давай никому своих личных данных, то есть полного имени, адреса и телефона, а перед тем как дать электронный адрес, спроси разрешения у взрослых.
- Если веб-сайт просит тебя войти или зарегистрироваться, сообщив свое имя или электронный адрес, сначала спроси разрешения у взрослых.
- Получив электронное письмо от незнакомого человека, не отвечай на него, а сообщи взрослым.
- Никогда не договаривайся о встрече с тем, с кем ты говорил или играл в Интернете.



Несколько слов для родителей и взрослых

Веб-сайты, которые мы приводим в этой книге, регулярно обновляются. Однако содержание веб-сайтов может меняться, и мы не несем ответственности за чужие веб-ссылки.

Мы бы рекомендовали постоянно держать детей под присмотром, пока они находятся в Интернете, и не разрешать им пользоваться форумами Интернета;

можете воспользоваться программными фильтрами Интернета для отсеивания нежелательного материала.

Проследите за тем, чтобы ваш ребенок прочитал приведенные выше правила безопасности и следовал им.

Как пользоваться Интернетом

На большинство веб-сайтов, которые приводятся в этой книге, можно попасть при помощи обыкновенного домашнего компьютера и веб-обозревателя (программы, позволяющей загрузить информацию из Интернета). Мы рекомендуем:

- Персональный компьютер PC с Windows® 98 либо с более поздней версией, или «Макинтош» с System 9.0 либо выше с ОЗУ 64 МБ
- Веб-обозреватель типа Microsoft® Internet Explorer 5, Netscape® 6 или более поздней версии
- Подсоединение к Интернету при помощи модема (желательно 56 Кбит в секунду) либо более быстрой цифровой или кабельной линии
- Договор с поставщиком услуг Интернета (ISP – Internet Service Provider)
- Звуковую карту для прослушиваний звуковых файлов.

Дополнительно

На некоторых веб-сайтах тебе понадобится дополнительное программное обеспечение, которое называется плагин (plug-in). Плагины воспроизводят звуки, показывают видео, мультипликационные фильмы либо трехмерные изображения. Если ты зайдешь на такой сайт, а у тебя не окажется нужного плагина, то появится соответствующее сообщение. Обычно это кнопка, на которую нужно нажать, чтобы загрузить плагин. Ниже мы приводим список плагинов, которые тебе могут понадобиться:

- RealPlayer® – с его помощью ты сможешь смотреть видео и прослушивать звуковые файлы;
- QuickTime – позволяет просматривать видеоклипы;
- Flash® – позволяет просматривать мультипликацию;
- Shockwave® – позволяет просматривать мультипликацию и работать с интерактивными программами.

Macintosh и QuickTime – это торговые марки компании «Эппл-компьютер, Инк.», зарегистрированные в США и других странах
RealPlayer – это торговая марка компании «РиалНетворкс, Инк.», зарегистрированная в США и других странах.
Flash и Shockwave – это торговые марки компании «Макромедиа, Инк.», зарегистрированные в США и других странах.

Помощь

Чтобы узнать, как пользоваться веб-обозревателем, войди в пункт меню **«Помощь»** на верхней панели твоего обозревателя и выбери закладку **«Содержание и указатель»**. Там ты найдешь подсказку, как лучше воспользоваться Интернетом.

Компьютерные вирусы

Компьютерный вирус – это такая программка, которая может нанести вред, иногда непоправимый, компьютеру. Вирус может попасть в компьютер во время скачивания программ из Интернета или во вложении (дополнительный файл) в электронном письме. Очень рекомендуем тебе купить антивирусную программу и постоянно ее обновлять.

Она защитит твой компьютер.



Играем в шахматы

Шахматы – это одновременно и искусство, и наука, и спорт. Научиться играть в шахматы может едва ли не каждый, но предела совершенствованию в этой игре просто нет! А ведущие гроссмейстеры – вообще профессионалы, зарабатывающие миллионы.

Цели

Главная цель в шахматах – пленить неприятельского короля. Не забывай, все ходы в шахматах должны подчиняться именно этой цели.

Стадии игры

Игра состоит из трех стадий:

Дебют

Когда твоей задачей является ввод фигур в игру и разработка плана атаки (см. стр. 32-43).



Миттельшпиль

Когда вы со своим соперником боретесь за контроль над доской, побивая фигуры друг друга (см. стр. 44-49).

С дороги!



Эндшпиль

Когда у вас остается очень мало фигур. В результате король чувствует себя в бóльшей безопасности, становится активнее и сам подключается к атакам на противника (см. стр. 62-69).

Попался!



Думать!

Во время игры фигуры должны передвигаться по определенному плану. Но ты должен быть готовым в любой момент изменить его перед лицом неожиданных ходов противника.

Не старайся продумывать свои ходы далеко вперед. Даже шахматные чемпионы этого не делают – уж слишком много вариантов!

Ты должен быть готовым к неожиданным ходам противника.

Как расставить фигуры на доске

Шахматная доска состоит из 64 клеточек двух цветов. Доска располагается таким образом, чтобы «белая» или более светлая клеточка находилась справа внизу. Фигуры расставляются, как показано ниже.

ФЕРЗЕВЫЙ ФЛАНГ				КОРОЛЕВСКИЙ ФЛАНГ			
Ладья	Конь	Слон	Ферзь	Король	Слон	Конь	Ладья

Пешки

Фланги – это две стороны доски. Сила фигур здесь ограничена, поскольку клеточек, куда они могут ходить, меньше.

Перед началом игры ферзь ставится на клеточку своего цвета (у шахматистов даже есть поговорка: «Ферзь любит свой цвет»).

Ферзь и ладья – это «тяжелые фигуры». Слоны и кони – «легкие». Все фигуры, тяжелые и легкие, начинают игру с заднего ряда. Пешки располагаются на второй линии.

Открытая вертикаль – это та, на которой нет пешки.

Если уже в начале игры ты установишь контроль над четырьмя центральными полями доски, ты окажешься в выгодном положении.

Пояснения:

- Горизонталь — это такая линия клеточек, которая идет вдоль шахматной доски слева направо.
- Вертикаль — это такая линия клеточек, которая идет поперек доски сверху вниз.
- Клеточки, расположенные по диагонали доски, называются диагональю.
- Центр доски.

Понятия:

вертикаль Линия клеточек, расположенных сверху вниз.

горизонталь Линия клеточек, идущих слева направо.

диагональ Линия клеточек, расположенных по диагонали.

королевский фланг Четыре вертикали со стороны короля.

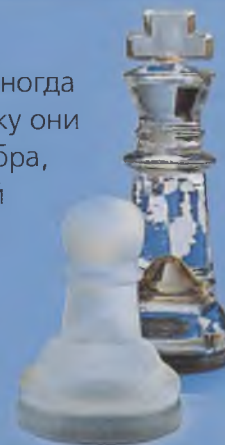
открытая вертикаль Вертикаль, не заблокированная пешками.

ферзевый фланг Четыре вертикали со стороны ферзя.

фланг Одна из боковых зон доски.

Это любопытно!

Наборы шахматных фигур иногда стоят очень дорого, поскольку они могут быть сделаны из серебра, золота, драгоценных камней или нефрита. Фигуры на этой картинке сделаны целиком из стекла. «Белые» – прозрачные, а «черные» – как бы заиндевевшие.



Шахматная запись

Обычно ходы в шахматах записываются алгебраической нотацией (или алгебраической системой записи). Такую запись ты найдешь в книгах по шахматам, в газетах и на веб-сайтах. У каждой клеточки и у каждой фигуры – свой собственный код.

Обозначение полей

Каждая вертикаль обозначается своей буквой латинского алфавита, а горизонталь – номером. Таким образом, у каждого поля есть собственный код. В коде этом впереди стоит буква. Например, белый король может находиться на клеточке **e1**.

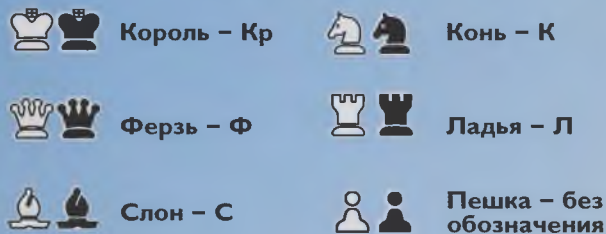
В диаграммах белые перед началом игры располагаются на первых двух горизонталях в нижней части доски, а черные – на седьмой и восьмой горизонталях вверху.



В нашей книге мы на всех диаграммах поставили цифры и буквы, чтобы помочь тебе определить код каждой клеточки.

Обозначение фигур

У каждой фигуры, за исключением пешек, есть свое обозначение:



В записи после описания хода могут появляться и другие обозначения, предупреждающие о следующем ходе:

+	шах	=	ни у кого нет преимущества
X	мат	(Ф)	пешка превращается в ферзя
0-0	рокировка на королевском фланге (короткая рокировка)	(К)	пешка превращается в коня
0-0-0	рокировка на ферзевом фланге (длинная рокировка)	:	берет (двоеточие ставится сразу за обозначением фигуры)
!	отличный ход		

Но все это мы объясним позже.

Запись ходов

Каждая пара ходов пронумеровывается, причем первым записывается ход белых. Сначала идет буквенное обозначение фигуры, затем – буквенно-цифровое обозначение поля, на которое она движется. (Если это пешка, то записывается просто поле, на которое она движется.) Например:



(Передвижение черных записывается, как: 1. ...d5. Точки после номера хода обозначают, что ход белых пропущен.)

Это любопытно!

Количество различных партий, которые можно разыграть на шахматной доске, превышает количество атомов в известной нам части вселенной.

Как пользоваться диаграммами?

Игры и задачи в нашей книге приведены как в виде диаграмм, так и с помощью алгебраической системы записи. Поясним обозначения на диаграмме:



Ход – Новое положение фигуры после одного хода.



Взятие – Фигура считается битой, если на ее поле становится фигура противника.



Атака – Ход, который может привести к взятию фигуры противника.



Возможный ход – Поле, на которое фигура может пойти.

Понятия

алгебраическая нотация (система записи) Обычный способ записи шахматной игры, при котором поля доски обозначаются буквами и цифрами, а фигуры – буквами.

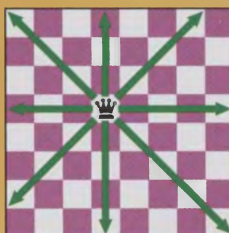
Как ходят фигуры?

Каждая из шести шахматных фигур ходит по-своему:



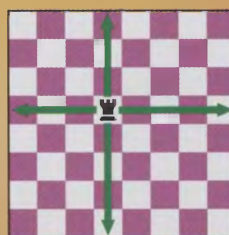
Король

Ходит на одно поле в любом направлении, если только оно не находится под угрозой атаки со стороны противника. Король не может перепрыгивать через фигуры.



Ферзь

Ходит на любое количество ходов по любой открытой вертикали, горизонтали или диагонали. Но перепрыгивать через фигуры он также не может.



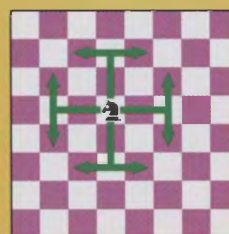
Ладья

Ходит на любое количество ходов по прямой линии по открытым горизонталям и вертикалям. Перепрыгивать через фигуры ладья не может.



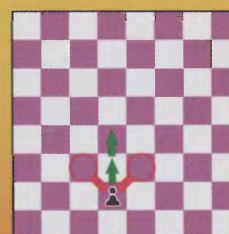
Слон

Ходит на любое количество ходов по прямой линии вдоль открытой диагонали. Поменять цвет поля или перепрыгнуть через фигуру он не может.



Конь

Ходит буквой «Г» в любом направлении: сначала как бы на два поля по горизонтали или вертикали, а затем на одно влево или вправо. Может перепрыгивать через другие фигуры.



Пешка

Ходит на одно поле вперед, за исключением первого хода, когда она может пойти сразу на два поля. Бьет по диагонали вперед в любую сторону.

Король

Король – самая важная фигура на доске. Игра прекращается, если один из королей попал в плен. Но он – далеко не самая сильная фигура. И его надо защищать другими фигурами.



Ценность (сила) фигуры
Король бесценен (если король взят в плен, игра прекращается)

Особые ходы
Рокировка (с ладьей)

Верхушка фигуры короля на этой картинке напоминает корону – символ его власти.



Если король не может избежать пленения, то он уже ничего не стоит, и игра прекращается.

Подробнее об игре короля

Король ходит в любую сторону на одно поле за один ход. Он такой тихиход, что в начале игры даже не может участвовать в атаке. А вот в эндшпиле, когда на доске остается мало фигур, ты можешь пользоваться им и для организации атаки.



В середине доски король более подвижен. Зато здесь он подвергается большей опасности с флангов.



Будь осторожен, когда твой король стоит у края или в углу доски. Если он будет атакован, ему будет некуда бежать, и ты проиграл.



Атака на короля!

Когда твой противник оказался в таком положении, что при следующем ходе сможет взять твоего короля, говорят, что король находится в шахе.

Чтобы выйти из шаха, надо сделать следующее:

- Побить шахующую фигуру.
- Вывести короля из-под шаха.
- Защититься от атакующей фигуры, поставив между ней и королем свою фигуру.

Ставить короля в положение шаха запрещено.

Когда король не может уйти от шаха, игра прекращается. А само это положение называется *мат*.

Роль короля

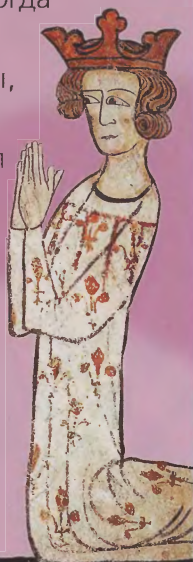
Фигура короля появилась в шахматах в момент их рождения в Азии. Поначалу он назывался *раджей*, позже стал называться *шахом*.

Шах – это персидский царь, вроде того, что ты видишь на этой картинке. По-персидски шахматы назывались *шатранж* (или *шатрандж*).



Где-то в пятнадцатом веке, когда в Европе появилась современная игра в шахматы, эта фигура стала называться королем. Тогда же он получил и дополнительный ход – рокировку (см. справа).

Этот средневековый монарх очень похож на шахматного короля. Он самый главный, поскольку на голове у него корона. И в то же время он легко уязвим и потому нуждается в защите со стороны своих подданных.



Понятия

мат Когда королю некуда бежать от шаха (игра заканчивается).

рокировка Особый ход короля и ладьи, при котором эти фигуры одновременно меняют места на доске с целью защиты короля и вывода ладьи на линию атаки.

шах Атака на короля.

шахующая фигура Фигура, которая нападает на короля.

Защита короля

Рокировка – это одновременный ход короля и ладьи. У этого хода есть сразу несколько преимуществ. Король уходит подальше от центральных вертикалей, где он слишком уязвим, и прячется за стеной пешек, которые могут его защитить. С другой стороны, этим же ходом ладья выводится на средние вертикали, где она более подвижна.

«Держись нас!»



Каждый игрок имеет право только на одну рокировку за игру при условии, что ни король, ни ладья до этого не сделали ни единого хода. Нельзя рокироваться из-под шаха, а также через битые поля.

Рокировка на королевском фланге (короткая рокировка)



Когда два поля, которые отделяют короля от ладьи на королевском фланге, освободятся, король может сделать два хода в сторону ладьи, а ладья перепрыгивает через него на следующее за ним поле.

Рокировка на ферзевом фланге (длинная рокировка)



Когда три поля, которые отделяют короля от ладьи на ферзевом фланге, освободятся, король делает два хода в сторону ладьи, а ладья перепрыгивает через него на следующее за ним поле.

Король в атаке

В эндшпиле, когда большинство фигур уже снято с доски, короли становятся активнее и тоже участвуют в атаке. Они, однако, не могут подходить друг к другу вплотную. (Потому что тогда они поставят друг друга в положение шаха.)



Когда между двумя королями остается всего одно поле, то говорят, что игрок, сделавший ход последним, встал в *оппозицию* (в противостояние). Этим он создал себе преимущество, поскольку король противника вынужден двигаться в другом направлении. От чужой оппозиции можно избавиться и самому встать в оппозицию, *потеряв темп* (то есть сделав выжидательный ход, чтобы выиграть время). Такое может случиться, например, в следующих случаях:



1. Крd2 Крe7
2. Крd3 Крd7

Короли идут навстречу друг другу. Белому приходится обходить пешку.



3. Крd4 Крd6

Королей разделяет только одно поле. Черный находится в оппозиции к белому, и последнему нельзя идти вперед.



4. e3! Крe6

Белые делают выжидательный ход пешкой и, потеряв темп, вынуждают черных делать ход в сторону.

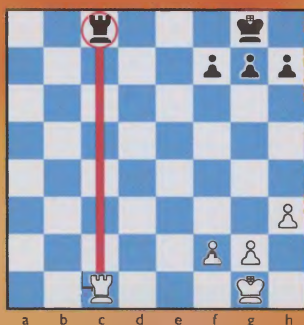


5. Крe4! Крd6

6. Крf5
Белые вынуждают короля черных сделать шаг в сторону. Следующим ходом они подтянут свою пешку.

Король в ловушке

Рокировавшийся король часто считает себя в полной безопасности за стеной пешек. Но эти же пешки могут привести его к смерти от *мата на крайней горизонтали* (см. ниже).



1. Л:c8 X

Ладья белых бьет ладью черных и объявляет мат. Черный король оказывается в ловушке на крайней горизонтали за частоколом своих пешек.

Для того чтобы такого не произошло, надо подготовить путь к отступлению, выдвинув пешку «h» на один ход вперед (либо пешку «b», если ты рокируешься в длинную сторону), как поступили белые на этой же диаграмме.

Безвыходное положение!

Защищая своего короля со всех сторон, позаботься и о том, чтобы своими же фигурами не отрезать ему пути к отступлению. Иначе он окажется в *спертом мате*.



1. Kh6+ Kph8

Черным ничего не остается, как выводить короля из-под шаха.



2. Фg8+ Л:g8

3. Кf7X
Король окружен, ему некуда бежать.

Это любопытно!

Слово «шахматы» ведет происхождение от персидского выражения «шах мат», которое означает буквально «король умер».

Задачи с королем

Попробуй решить эти задачки с королем.



1. Белые выигрывают фигуру.



2. Белые ставят мат в один ход.



3. У черных есть великолепный матующий ход.



4. Белые ставят мат в два хода.

Решение задач смотри на странице 90.

Как лучше защитить короля?



Защищай открытые вертикали и диагонали, ведущие к королю, или он будет атакован.



Не подпускай фигуры противника близко к своему королю.



Чтобы предотвратить атаку на короля, напади на короля или на другую ценную фигуру неприятеля, например, на ферзя.



Подготовь королю путь к отступлению, а то можно получить мат на крайней горизонтали или спертый мат.



Старайся смотреть на своего короля глазами противника – как на движущуюся мишень.



Надо

- Рокироваться как можно раньше, чтобы спрятать короля.
- Использовать свою армию фигур для защиты короля.
- Атаковать королем в эндшпиле.



Нельзя

- Перекрывать королю пути к отступлению своими собственными фигурами.
- Оставлять короля открытым и незащищенным.
- Атаковать королем на ранних стадиях игры.

Понятия

мат на крайней горизонтали Король заперт на крайней горизонтали другими фигурами и не может уйти от шаха.

оппозиция Когда между двумя идущими друг на друга королями остается всего одно поле, тот игрок, что сделал последний ход, встал в оппозицию.

потеря темпа В примере на предыдущей странице белые, чтобы встать в оппозицию, сделали выжидательный ход пешкой, вместо того, чтобы двигать короля. Потеря темпа – это потеря времени. Обычно ничего хорошего в этом нет, особенно в начале игры, когда надо как можно быстрее развивать свои фигуры.

спертый мат Король полностью окружен своими собственными фигурами и не может убежать от мата.

Ферзь

Ферзь – самая сильная фигура в твоей армии. Его атаки разрушительны, он может угрожать сразу несколькими фигурами противника, поскольку ходит на любое количество полей в любом направлении. Пользоваться им надо умело. Береги его как зеницу ока.



Ценность (сила)
Девять (самая сильная фигура на доске)

Особые ходы
Нет

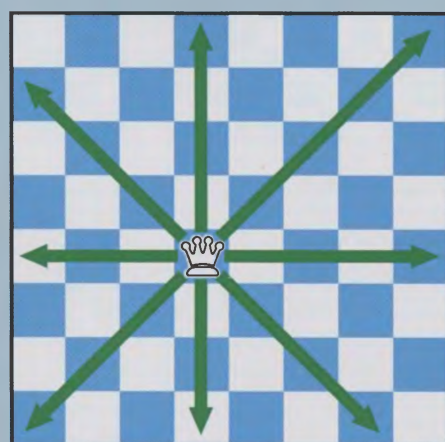
Ферзь или королева?

В английском языке эта фигура называется *queen*, или королева, потому что она стоит подле короля. Во французском его называют просто *la dame*, то есть дама, как и в немецком – *die Dame*, и в итальянском – *la donna*. А вот в русском ферзя называют королевой только новички.

Ферзь появился на шахматной доске в 1475 году. Шахматы тогда даже стали называть «игрой безумной королевы»

Подробнее об игре ферзя

Ферзь ходит в любом направлении по горизонтали, вертикали и диагонали. Он обладает огромной разрушительной силой, потому что может ходить на любое количество полей до тех пор, пока не столкнется с другой фигурой из своей собственной армии или из армии противника.



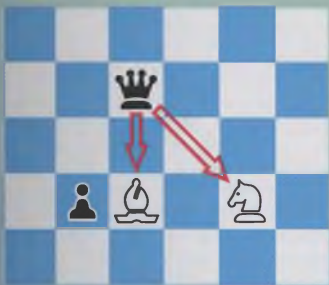
Могучий ферзь ходит в любом направлении и на любое расстояние, но перепрыгивать через другие фигуры не может.

Ферзя лучше вводить в игру не сразу. В начале игры доска переполнена фигурами, и ферзя могут заставить отступать. А это – потеря темпа, который лучше использовать для подготовки атаки другими фигурами, например, конями или слонами.

У ферзя обычно на голове небольшая корона с «пупочкой». Он вторая по росту фигура на доске после короля.

Верный выигрыш

Ферзь – отличная фигура для вилок (когда сразу две или даже больше фигур находятся под боем). Поскольку за один ход противник может защитить только одну фигуру, следующим шагом ты побьешь другую. (Подробнее о вилках смотри на стр. 50.)



Черный ферзь сделал вилку коню и слону белых. Что бы белые ни предприняли следующим шагом, одну из фигур они теряют.



Надо

- Использовать наступательные возможности ферзя в миттельшпиле.
- Рассмотреть варианты вынужденного обмена ферзями, когда твой король находится под угрозой.



Нельзя

- Слишком рано вводить ферзя в игру. Если тебя вынудят отступить, ты потеряешь драгоценное время, которое можно использовать для развития других фигур.
- Отдавать ферзя без веских на то оснований типа отвода мощнейшей атаки от твоего короля.

Понятия

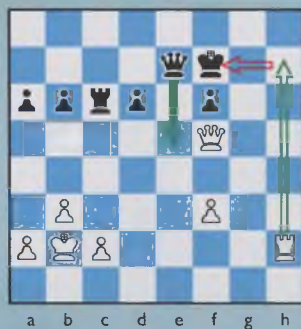
вилка Хитрый ход фигурой на такое поле, откуда она угрожает сразу двум или более фигурам противника.

обмен Сдача своей фигуры в обмен на такую же или на равную по силе фигуру противника.

Ферзя за ферзя

Надо делать все, чтобы не отдавать ферзя как можно дольше. Однако может сложиться такое положение, при котором тебе будет выгодно, чтобы на доске не осталось ни одного ферзя (так называемый обмен). Например, когда обмен ферзями поможет тебе вывести своего короля из-под удара.

На доске без ферзей король чувствует себя спокойнее, и свободнее передвигается по доске. Обмен также может помешать противнику развить атаку. Вот пример:



1. ... Фе5+

Белая ладья может атаковать черного короля. Чтобы избежать этого, черные шахуют белых.



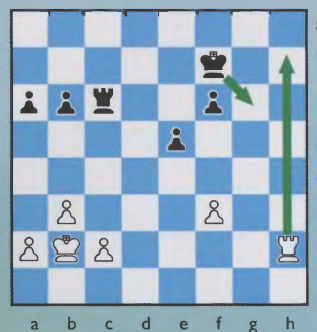
2. Ф:e5

Белый ферзь защищает своего короля, взяв угрожающего ему ферзя черных...



2. ...d:e5

...но черные тут же берут белого ферзя пешкой. Таким образом, они вынудили белых на обмен ферзями.



3. Лh7+ Кpg6

Ладья белых атакует короля черных, но черные уже могут спокойно уйти в сторону.

Ладьи

У каждого игрока – по две ладьи. Ладьи – очень сильные фигуры, мощнее их только ферзь. Особенно ладьи опасны, когда действуют сообща. Если пользоваться ими умело, они могут напрочь разбить оборону противника и поставить мат.



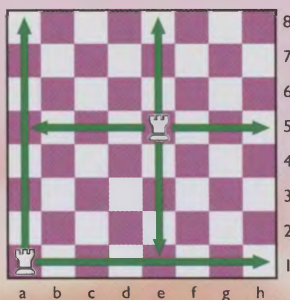
Ценность (сила)
Пять

Особые ходы
Рокировка
(с королем)

Подробнее об игре ладьи

Ладьи ходят на любое количество полей по вертикали и горизонтали.

Они особенно сильны на открытых вертикалях (на которых нет ни пешек, ни других фигур). На такой линии ладья может угрожать противнику даже в глубине его собственной территории.



Ладьи становятся мощным оружием, когда располагаются на открытых вертикалях и горизонталях.

Защитница пешек

Ладьи представляют собой отличный эскорт для пешек, рвущихся вперед в эндшпиле (см. стр. 25).

Они могут поддерживать пешки сзади, не мешая их продвижению по доске.

Расположившись на вертикали позади пешки, ладья защищает ее.

По-английски ладья называется «рук» (rook). Это слово произошло от персидского «рух», что означает «колесница». Современная фигура скорее напоминает древний таран либо передвижную башню. (По некоторым источникам, фигура «рук» напоминала по форме лодку, откуда и наше название ладья.)

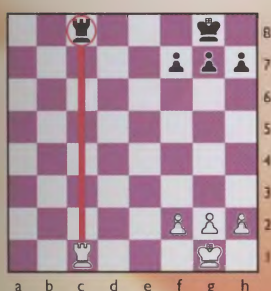
Двойной эффект

Расположи ладьи одну за другой на вертикали или горизонтали, и они начнут молотить фигуры противника. Такие ладьи называются *сдвоенными*.



1. Лс8+ Л:с8

Первая из сдвоенных ладей белых врывается в расположение противника и объявляет шах черному королю. Черные вынуждены взять ее.



2. Л:с8X

Но белые продолжают развивать успех и выстреливают второй ладьей, забирая ладью черных. Черному королю некуда бежать – мат!

Выгодная позиция ладьи

Эффективность ладей зависит от их положения относительно других фигур. Старайся ставить ладьи так, чтобы они контролировали открытые вертикали или как можно больше полей.



1. Ле1

Позиции белых и черных очень похожи. Но белые первыми ставят ладью на открытую вертикаль, лишая этой возможности черных, поскольку их ладья здесь будет бита.



Надо

- Выдвигать ладьи на открытые вертикали, когда это возможно.
- Оказывать ладейную поддержку пешкам сзади.
- Использовать ладьи совместно. Спаренные ладьи – это смертельное оружие.
- На забывай, что ладьи – это твои сильнейшие фигуры после ферзя. Старайся сохранить их до конца игры – в эндшпиле они тебе особенно пригодятся.



Нельзя

- Позволять запираать свои ладьи на заблокированных горизонталях или вертикалях.
- Лишать проходную пешку* возможности продвигаться вперед, т. е. ставить ладью перед проходной пешкой.
- Бездумно жертвовать ладьями – они слишком ценные фигуры.

Понятия

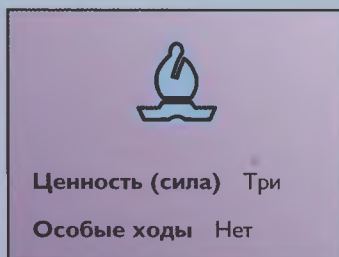
сдвоенные ладьи Две ладьи одного цвета на одной и той же горизонтали или вертикали (обычно все же на вертикали). Вместе они представляют очень мощное оружие нападения. Если одна из ладей погибает в начале атаки, вторая тут же нанесет новый удар из того же места.

* Подробнее о проходной пешке см. на стр. 25.

СЛОНЫ

Два слона представляют собой мощную атакующую силу, особенно когда они контролируют доску вместе. Слонов надо развивать быстро, стараясь при этом сохранить их как можно дольше.

Эти слоны из комплекта фигур в стиле «Стаунтон». Именно такими фигурами играют на турнирах.

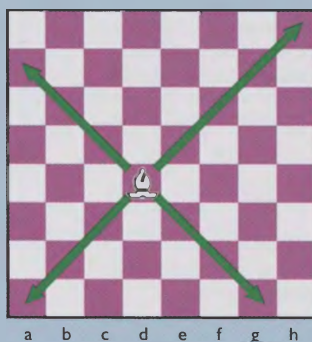


Верхняя часть шахматного слона напоминает головной убор епископа – митру (В английском языке, кстати, эта фигура так и называется «бишоп», то есть «епископ».)

Подробнее об игре слона

Слон ходит на любое количество полей, но по диагонали. Перепрыгивать через другие фигуры он не может.

У каждого игрока по два слона; один располагается на черном поле, другой – на белом. А поскольку ходят они только по диагонали, то в течение всей игры не меняют цвет своих полей.



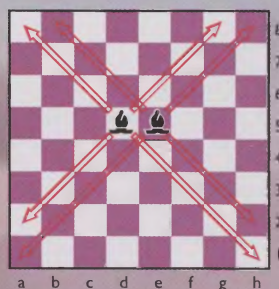
Слон может ходить по диагонали на любое количество полей, но перепрыгивать через другие фигуры не может.

Совместное выступление

Слоны – дальнобойные фигуры, и потому очень эффективные. Пара слонов, расположившаяся в центре доски, контролирует немало полей.



Играя вместе, слоны контролируют и белую, и черную диагонали. Так что противнику просто некуда деться! Запомни: если у твоего противника остался только один слон (например, чернополюный), то для тебя безопаснее располагать свои фигуры на полях другого цвета (в данном случае, на белых).



Слоны должны играть вместе, чтобы контролировать всю доску. На диаграмме видно, как много полей они могут держать под ударом.

К атаке готов

Последовательность двух ходов позволяет слону выйти на поле, с которого он берет под контроль самую длинную диагональ доски.

Это так называемое **фианкетто**: слон, защищенный с трех сторон пешками, выводится на ударную позицию.



1. g3 e5
2. Cg2
Слон выдвигается на поле, с которого обычно начинает пешка – это и есть фианкетто.

Слово **фианкетто** – итальянского происхождения. Оно означает «сторона» или «фланг» (слон и вправду отходит к краю доски).

«Хороший» слон, «плохой» слон

Слон, который способен свободно перемещаться по доске, называется **«хорошим»** слоном. Но поскольку слон передвигается по диагонали, то в один прекрасный момент он может столкнуться со своими же пешками. Слон, запертый своими же пешками, расположившимися на его диагонали, называется **«плохим»** слоном.



Черные пешки не мешают черному слону передвигаться по доске. Это – «хороший» слон.



Белый слон заперт своими же пешками. Он или вообще не может передвигаться, или может делать это только мелкими шажками. Это – «плохой» слон.



Надо

- Развивать слонов на начальном этапе игры, например, при помощи дебюта слонов, как в староиндийской защите (см. стр. 43).

- Играть сразу обоими слонами; когда слоны атакуют парой, они намного опаснее.

- Не запирай слонов, не мешай их передвижению по доске.

- Старайся не отдавать слонов без размена на слонов противника, движущихся по тем же самым полям; иначе ты станешь уязвим.



Нельзя

- Жертвовать слонами, если этого можно избежать. Они – прекрасное средство для объявления мата в эндшпиле (подробнее об эндшпиле см. на страницах 62-69).

- Запирать своих слонов (своими же пешками).

- Позволять противнику пользоваться незащищенными диагоналями, если у тебя только один слон.

Понятия

закрытая диагональ Диагональ, блокированная фигурами.

«плохой» слон Слон, запертый своими же пешками; такой слон не может принимать эффективного участия в атаках.

фианкетто Начальный ход, в результате которого слон выводится на самую длинную диагональ.

«хороший» слон Слон, не заблокированный своими собственными фигурами; такой слон может передвигаться свободно.

Кони

У каждого игрока имеется пара коней. Кони прекрасно втискиваются в самые узкие места на доске. Они умеют скакать и наносить неожиданные удары из укрытия.



Фигура шахматного коня обычно напоминает голову лошади.



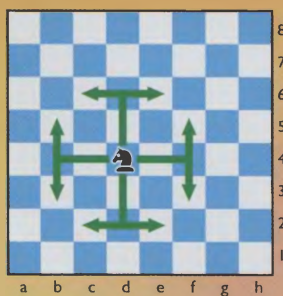
Ценность (сила)
Три

Особые ходы
Нет. Зато конь может перепрыгивать через другие фигуры.

Шахматный конь перепрыгивает через фигуру, как настоящая лошадь через препятствие на своем пути.

Подробнее об игре коня

Конь ходит буквой «Г» – два поля в любом направлении и еще одно вправо или влево.



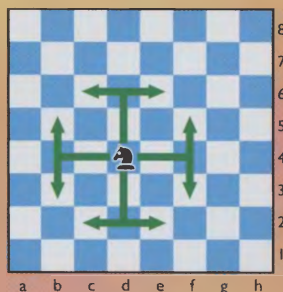
Конь ходит в любом направлении и может перепрыгивать через другие фигуры.



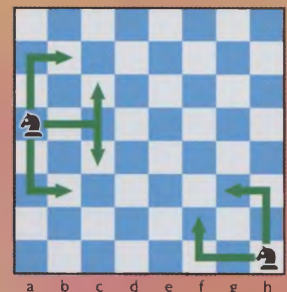
Конь способен сделать ход даже раньше пешек, а это может быть очень полезно во время дебюта.

Конь в центре доски

На краю доски конь слабее, чем в центре. Как видишь, из центра конь может ходить на девять полей, а с края – только на четыре.



Конь, расположенный в центре, может двинуться в любом направлении.



На краю доски движения коня ограничены.

Сила и слабость

Конь хорош на переполненной фигурами доске. Ловкий конь может скакать по пустым полям, ослабляя защиту противника или форсируя спертый мат*.

Когда же фигур остается мало, то конь из-за своей медлительности становится менее полезным в атаке, чем ладьи и слоны.

* Подробнее о спертых матах см. на странице 14.



Надо

- Использовать коней для неожиданных атак на противника. Конь легко влезает в узкие щелки между фигурами, что особенно ценно тогда, когда фигур на доске еще много.

- Поддерживать коней пешками. Иначе они могут пасть жертвой атаки дальнобойной фигуры. Это называется *пешечной поддержкой*.

- Выводи коней на такие поля, где их не могут атаковать пешки противника (эти поля называются *форпостами*).



Нельзя

- Прижимать коней к краям доски. Здесь количество полей, на которые они могут пойти, уменьшается. А в углу их маневренность еще меньше – здесь у них есть только два поля, на которые они могут прыгнуть.



Задача с конями



Каким ходом белые могут побить сначала одну фигуру черных, а потом другую?

Решение задачи см. на странице 90.

Понятия

пешечная поддержка

Поддержка пешками фигур, которые не могут быстро убежать из-под удара, например, коней.

Прикрой меня!

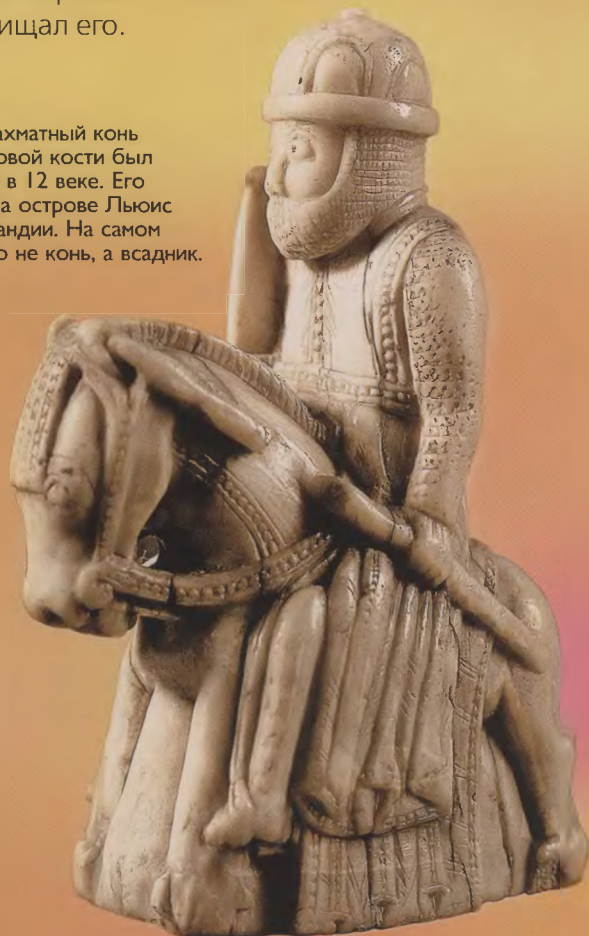


форпост Поле, которое не может быть атаковано пешками противника.

Кони и рыцари

В некоторых языках шахматная фигура «конь» называется «всадником» или «рыцарем». Поэтому в ряде шахматных комплектов конь представлен фигурой всадника. В Средние века рыцарь был благородным конным воином, который служил королю и защищал его.

Этот шахматный конь из слоновой кости был вырезан в 12 веке. Его нашли на острове Льюис в Шотландии. На самом деле это не конь, а всадник.



Пешки

У каждого игрока – по восемь пешек. Сами по себе они не очень сильны, но зато они могут атаковать и защищаться сразу целым отрядом. Пешка, которая доходит до противоположной стороны доски, может быть заменена ценной фигурой, обычно ферзем.



Ценность (сила) Единица

Особые ходы

- При первом ходе может пойти на одно или два поля.
- Бьет по диагонали.
- Взятие на проходе.

Подробнее об игре пешек

Пешка ходит только вперед и обычно на одну клеточку. Однако при первом ходе она может пойти на два поля.

Пешки очень медленно продвигаются вперед, да и то только в одном направлении. В этом их слабость. Но при умелом руководстве они могут действовать сообща, поддерживая друг друга и обеспечивая прикрытие другим фигурам.



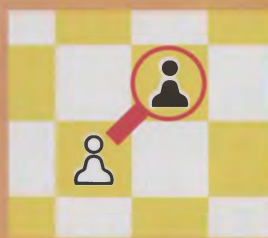
Основной ход пешки – на одно поле вперед по своей вертикали.



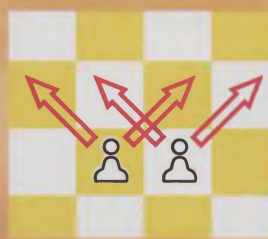
При первом ходе пешка может пойти на одно или сразу на два поля.

Коварный ход на взятии

Пешка может свернуть со своего прямолинейного пути, чтобы взять фигуру противника. Бьют пешки броском по диагонали вперед-вправо или вперед-влево.



Белая пешка бьет фигуру противника – в данном случае черную пешку – на следующем поле по диагонали.



На этой диаграмме две пешки контролируют центр доски, угрожая четырем полям.

Восемь красных пешек выстроились в линию перед началом боя. Красный цвет часто используется в шахматах вместо черного.

Не проскочишь!

Есть одно правило, которое дает пешке право на особый ход.

Это – *взятие на*

проходе. При первом ходе, как известно, пешка может пойти сразу на два поля вперед. Но ведь при этом она может проскочить мимо пешки противника!

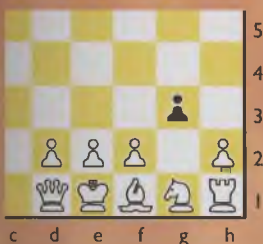
Правило *взятия на проходе* дает обманутой пешке право побить хитрую пешку.



1. g4 h4:g3

Белые продвигают свою пешку на два поля вперед мимо черной пешки.

Но если бы белая пешка сходила только на одну клеточку вперед, то была бы бита черной.



Черные, воспользовавшись правом *взятия на проходе*, побили белую пешку и поставили свою туда, где бы она оказалась, если бы белая пешка сходила всего на одно поле вперед.

Превращение пешки

Если ты доведешь пешку до противоположного края доски (и достигнешь *поля превращения*), то она получит *повышение*. То есть она может быть заменена любой фигурой (кроме короля, конечно), обычно ферзем (потому что ферзь – самая сильная фигура, а, следовательно, и самая полезная).

Если к тому времени ты уже потерял ферзя, то можешь опять поставить его на доску вместо проходной пешки. Но если твой ферзь еще жив, то надо придумать какую-нибудь другую конструкцию. Например, водрузи пешку на потерянную ладью или повяжи вокруг нее ниточку, или вообще поставь на доску какой-нибудь другой предмет.



Подбросить.
Ваше
величество?

Понятия

взятие на проходе Правило, которое разрешает пешке бить другую пешку, выдвинувшуюся сразу на два поля и проскочившую через битое поле.

поле превращения Поле, до которого должна добраться пешка, чтобы превратиться в другую фигуру.

превращение Когда пешка достигает противоположного края доски и может быть заменена более сильной фигурой, обычно ферзем.



Надо

- По мере возможности использовать пешки для установления контроля над центром доски в дебюте.
- Активизировать пешечную игру в миттельшпиле – атакуй пешками фигуры противника и защищай свои.
- Отдавать свои пешки противнику, когда это необходимо для того, чтобы открыть путь фигурам.
- Сохранить хотя бы несколько пешек до эндшпиля, где они могут стать очень сильными, если им удастся превратиться.



Нельзя

- Раздавать пешки без надобности. Пешка может оказаться куда полезнее, чем ты думаешь – если не сейчас, то позже.
- Выдвигать пешки по флангам, когда в этом нет явной необходимости – сосредоточься на центральных пешках.

Сильные пешечные позиции

Пешки неумолимо идут вперед на протяжении всей игры. Поскольку назад они ходить не могут, хорошенько подумай, прежде чем сыграть пешкой.

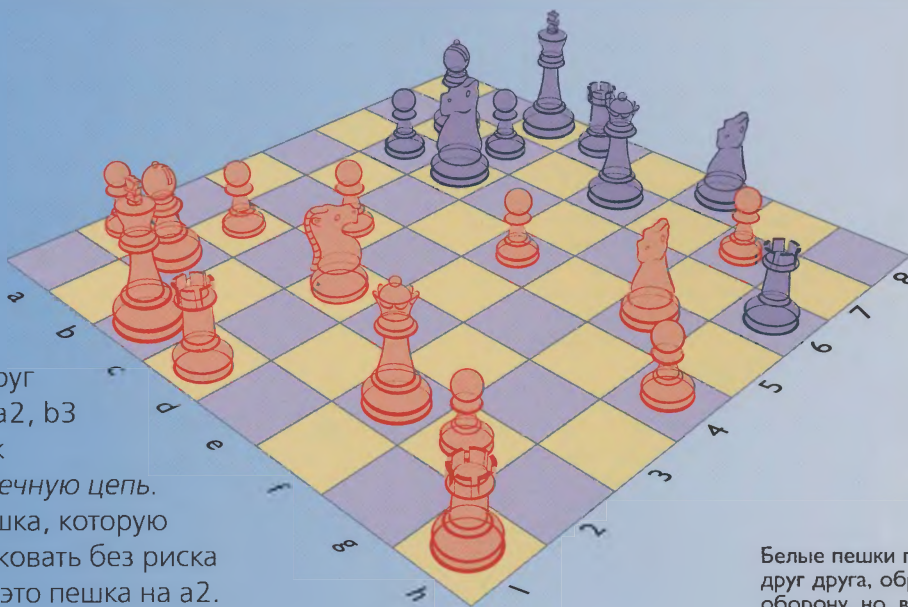
Сильная *пешечная структура* может сказаться на всей стратегии и позволить твоим фигурам хорошо взаимодействовать в миттельшпиле. К тому же в эндшпиле тебе будет легче проводить пешки.

Все со мной?
Отлично!



Надо

- Располагать пешки так, чтобы они поддерживали друг друга. Пешки на a2, b3 и c4 образуют так называемую *пешечную цепь*. Единственная пешка, которую черные могут атаковать без риска потерять фигуру, это пешка на a2.
- Думать о *проходных пешках*, вроде этой белой пешки e5. Ей не надо самой бороться с пешками противника на собственной или на соседних вертикалях. Так что у нее больше шансов дойти до противоположного края доски и превратиться в тяжелую фигуру.
- Использовать пешки на седьмой горизонтали, как пешка на g7, которая угрожает противнику. Эта пешка уже следующим ходом может завершить проход, а у черных нет возможности взять ее прямо сейчас.



Белые пешки поддерживают друг друга, образуя сильную оборону, но, в то же время, не мешают другим фигурам атаковать.

- Использовать пешки для поддержки фигур, например, коня. Пешка на h4 поддерживает коня на g5*.
- В дебюте выводить пешки в центр доски, в миттельшпиле – атаковать и защищаться ими, а в эндшпиле – проводить их.

Это любопытно!

Плохого шахматиста англичане обзывают обидным словом «пэтзер», от немецкого «патцен» – портить, путать.



* Подробнее о пешечной поддержке см. на стр. 23.

Слабые пешечные позиции

Стоит ослабить пешечное построение, как тут же возникают неприятности. То же случается и тогда, когда слишком плотное пешечное построение начинает мешать продвижению атакующих фигур.

Расположение пешек самым непосредственным образом сказывается на твоих атакующих и защитных возможностях. На картинке ниже приведен пример такого расположения пешек, которого желательно избегать.

Проигрывает м. дружок!



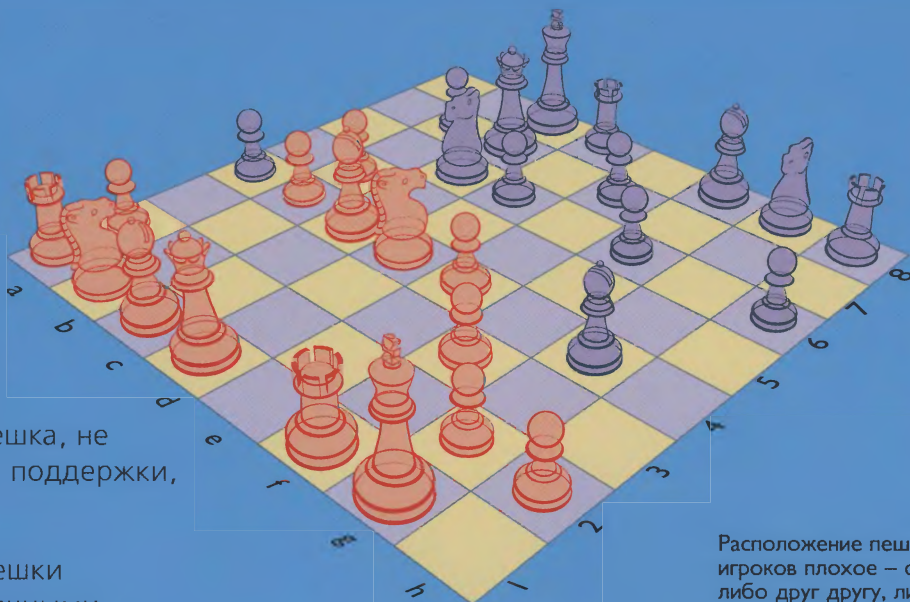
Нельзя

- Изолировать пешки, как та, что стоит на h6, если этого можно избежать.

Изолированная пешка, не имеющая никакой поддержки, очень уязвима.

- Разбрасывать пешки небольшими пешечными островками по доске, как это сделали оба игрока на картинке. Такие пешки называются *висячими*, и их легко побить. Особенно плохо расположены здесь черные пешки, они даже не поддерживают друг друга.

- Располагать пешки одна за другой, вроде *задней пешки* на a2. Эта пешка не может рассчитывать на поддержку других пешек, если на нее нападет противник.



Расположение пешек у обоих игроков плохое – они мешают либо друг другу, либо другим фигурам, либо изолированы от остальных и потому беззащитны.

- Располагать пешки таким образом, чтобы они мешали передвижению твоих фигур, как чернополюму слону на f8, у которого есть только один ход – на g7. Запертый слон – «плохой» слон.

- Сдваивать или страивать пешки, вроде того, что происходит у белых на линии «b». Они не могут поддерживать друг друга.

Понятия

висячие пешки Группа пешек, оторванная от других и потому беззащитная.

задняя пешка Пешка, которая отстала от других пешек и потому оказалась беззащитной.

изолированная пешка Одинокая незащищенная пешка.

пешечная структура Расположение пешек на доске.

пешечная цепь Пешки, расположенные на соседних полях по диагонали.

проходная пешка Пешка, прорвавшаяся за ряды пешек противника.

сдвоенные пешки Две пешки одного цвета, расположенные на одной вертикали.

строенная пешка Три пешки на одной вертикали.

* Подробнее о «плохом» слоне см. на стр. 21.

Ценность фигур, жертва и обмен

У каждой шахматной фигуры есть своя цена и сила. Например, сила ферзя равна девяти единицам, а пешки – одной. Сила эта может помочь тебе сравнивать фигуры.

Сила фигур



Король – Не имеет цены. Когда он не может уйти из-под удара, игра заканчивается.



Ферзь – Девять. Самая ценная фигура, потому что она самая сильная.



Ладья – Пять. Эта фигура тоже очень ценная, поскольку обладает отличными атакующими качествами.



Слон – Три. Такая же, как у коня.



Конь – Три. Такая же, как у слона.



Пешка – Единица. Но когда она проходит, то становится намного ценнее.

Равноценный обмен?

Знание силы фигур поможет тебе решить, имеет ли смысл *обменивать* ее на фигуру противника. (Обмен – это серия ходов, в результате которых каждый игрок теряет фигуру.)

Слон = три



Конь = три



Черные разменивают слона на коня. Поскольку ценность этих фигур одинакова, обмен *равноценный*.

Слон = три



Ладья = пять



Черные обменивают слона на более ценную ладью. Черные сделали *выгодный обмен*.

Ладья = пять



Конь = три



Черные обменивают ладью на коня. Ладья – более ценная фигура, а это значит, что черные принесли *жертву*.

Понятия

выгодный обмен Обмен менее ценной фигуры на более ценную фигуру.

жертва Потеря фигуры во имя стратегии.

материальный выигрыш Когда после одного или нескольких ходов у тебя остаются фигуры, по суммарной силе превосходящие фигуры противника.

равноценный обмен (размен) Обмен фигур, имеющих одинаковую цену.

Исключения из шкалы ценностей

Хотя сила фигуры неизменна, настоящая ее значимость определяется стадией игры и расположением фигур на доске в данный момент.

Вот, например, пешка. Она самая слабая на доске. Но пешка, которая следующим ходом может превратиться в другую фигуру, куда сильнее той, что стоит посередине доски.

Точно так же значимость слона и коня, хоть и обладающих одинаковой силой – три, может быть разной. Слон полезен на доске, где много открытых диагоналей. Конь полезнее на доске, заставленной фигурами.

Жертва

Ты сам выбираешь, что для тебя важнее в данный момент: *материальное преимущество* (то есть большая суммарная сила на доске), лучшее расположение фигур на доске либо ослабление обороны противника.

В этом положении белые, жертвуя ладьей, усиливают своего короля и доводят дело до мата.

1. Лh8+! Кр:h8

Белая ладья ставит шах черному королю. Черные вынуждены брать ладью.



2. Фh5+ Кpg8

Теперь шах черному королю делает белый ферзь, вынуждая его отступить.



3. Фh7X

Еще один ход ферзя, и черные получают мат.



Надо

- Пользоваться обмнами и жертвами в процессе игры.
- Пытаться взять верх над противником, проводя выгодные для тебя обмены.



Нельзя

- Слишком цепляться за шкалу ценностей фигур при принятии решения о жертве; сила фигуры – это только подсказка.
- Забывать о том, что некоторые фигуры становятся более ценными по мере развития игры, например, пешки.

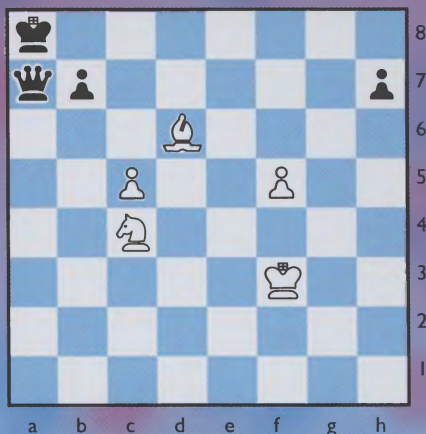
Восьмилетняя девочка, участвующая в турнире, изучает позицию на шахматной доске. Многие чемпионы мира начинали играть в шахматы в детском возрасте.

Шахматные задачи

На этих двух страницах ты найдешь шахматные задачи, которые помогут тебе оценить, насколько хорошо ты знаешь, как разные фигуры играют в разных позициях. Решая задачи, не забывай о характеристиках фигуры и о том, как она ходит.



Задача с конем



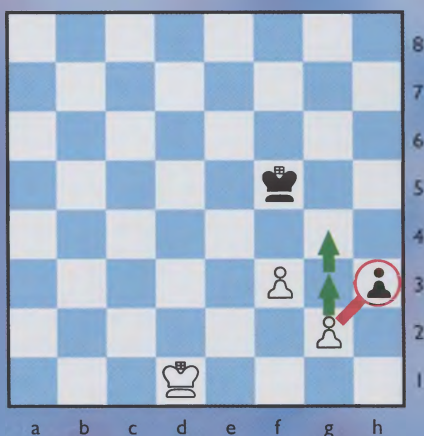
Сделав ход конем, белые получают выгодный обмен. Какой это ход?

ПОДСКАЗКА:

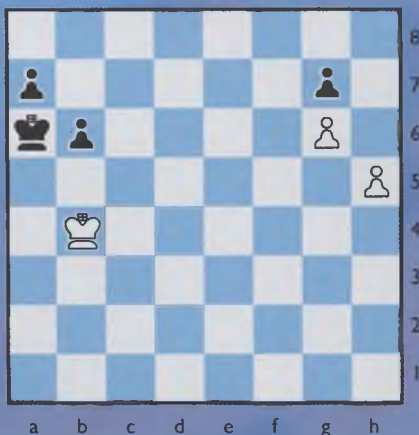
Посмотришь к полям, охраняемым другими белыми фигурами.



Задачи с пешками



1 Пешка, которая стоит на g2, может сделать три хода. Какой ход лучший?



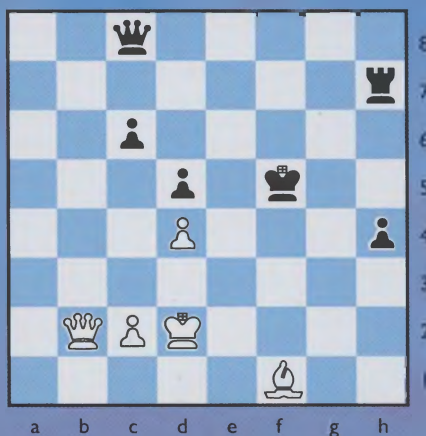
2 В этой позиции белые могут провести одну из своих пешек. Как это сделать в три хода?

ПОДСКАЗКИ:

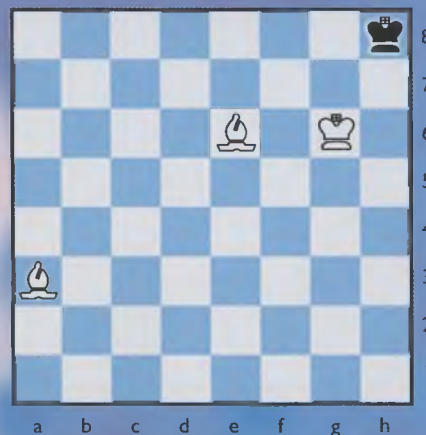
1. Какая черная фигура может угрожать белым?
2. Пожертвуй одной пешкой, чтобы провести другую.



Задачи со слонами



1 Покажи два атакующих хода белого слона, благодаря которым он берет сильную фигуру противника.



2 Слоны белых загоняют черных в матовую позицию. Как это сделать одним ходом?

ПОДСКАЗКИ:

1. Король не может оставаться под шахом.
2. Не забывай, что король тоже может атаковать.

Решение задач см. на стр. 90.

Задача с ладьей



Как должна сыграть черная ладья, чтобы своим следующим ходом побить фигуру (но не пешку) противника?

ПОДСКАЗКА:
Ищи поддержку пешки.

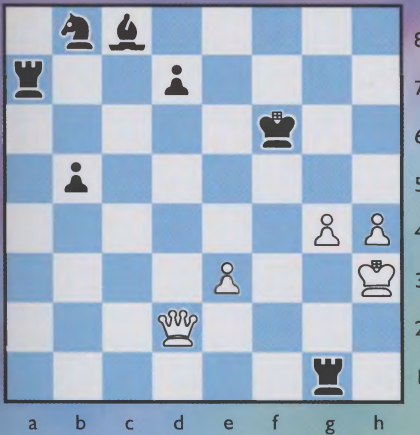
Это любопытно!

Первой опубликованной шахматной задачей была «Индийская задача» (справа). Она появилась в журнале «Чесс-плейерз-кроникл» в 1845 году. Попробуй решить ее.

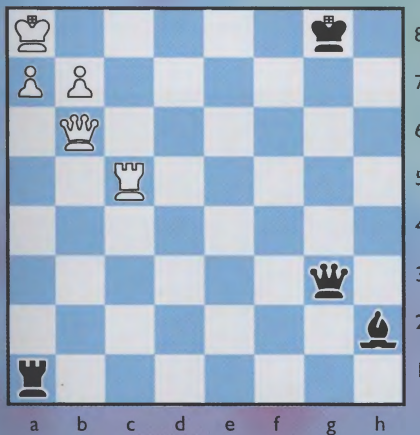


Белые начинают и выигрывают в четыре хода.

Задачи с ферзем



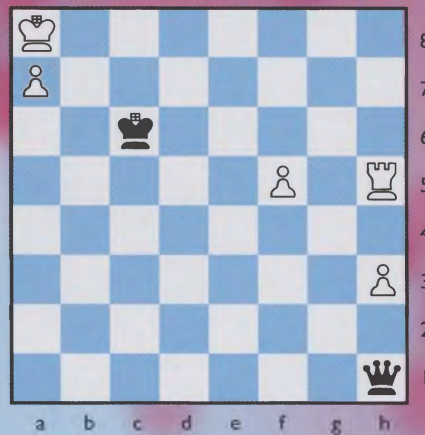
1. Сколько различных шахов белый ферзь может поставить черному королю, забирая следующим ходом по фигуре?



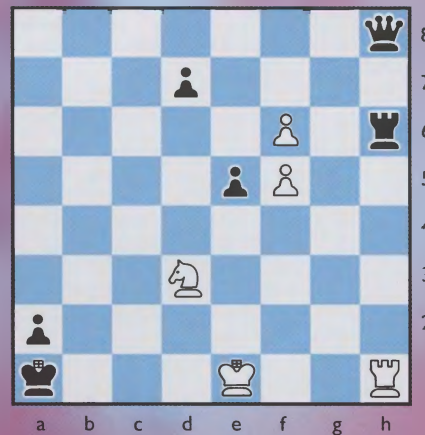
2. Каким ходом черный ферзь ставит мат белым?

ПОДСКАЗКИ:
1. Подумай о разнообразии ходов ферзя.
2. Слон выступает в качестве телохранителя.

Задачи с королем



1. Как должны пойти черные, чтобы поставить мат одним ходом?



2. А здесь белые могут поставить черным мат в один ход. Как? (Это хитрая задачка).

ПОДСКАЗКИ:
1. Решение ищи на диагонали.
2. У этой задачки необычное решение – вспомни о необычных ходах.

Дебют

Любая шахматная игра начинается с дебюта.

Начиная партию, игроки должны иметь четкий план игры.

Но в зависимости от того, фигурами какого цвета ты играешь, твои цели в дебюте будут различаться.

Цели дебюта

Поскольку начинают игру белые, у них есть небольшое преимущество. Задача белых в начале игры – сохранить это преимущество. Черные же, которые вступают в игру после белых, должны стремиться к тому, чтобы подойти к концу дебюта хотя бы на равных с белыми.

Перед началом битвы в боевых порядках противников все спокойно.

К бою готов!

В дебюте противники должны стремиться к выгодной позиции. К окончанию дебюта король должен находиться под хорошей защитой. Фигуры должны быть развиты (выведены на атакующие позиции). Установи контроль над центром доски, выведя фигуры на такие поля, с которых они смогут контролировать как можно больше клеток.

Ошибки в дебюте

Игру можно выиграть и проиграть уже в дебюте. В 1997 году «суперкомпьютер» фирмы Ай-Би-Эм «Дип Блю» выиграл у тогдашнего чемпиона мира Гарри Каспарова, воспользовавшись его дебютной ошибкой. Это было первое поражение чемпиона мира в матче с компьютером.



На телевизионном экране Каспаров задумался над очередным ходом в игре против компьютера «Дип Блю».



Надо

- Попытаться установить контроль над центром доски.
- Быстро развить легкие фигуры (коней и слонов) и подготовить их к атаке.
- Развивать пешки осторожно*.
- Рокироваться как можно быстрее.
- Развивать фигуры по определенному плану.

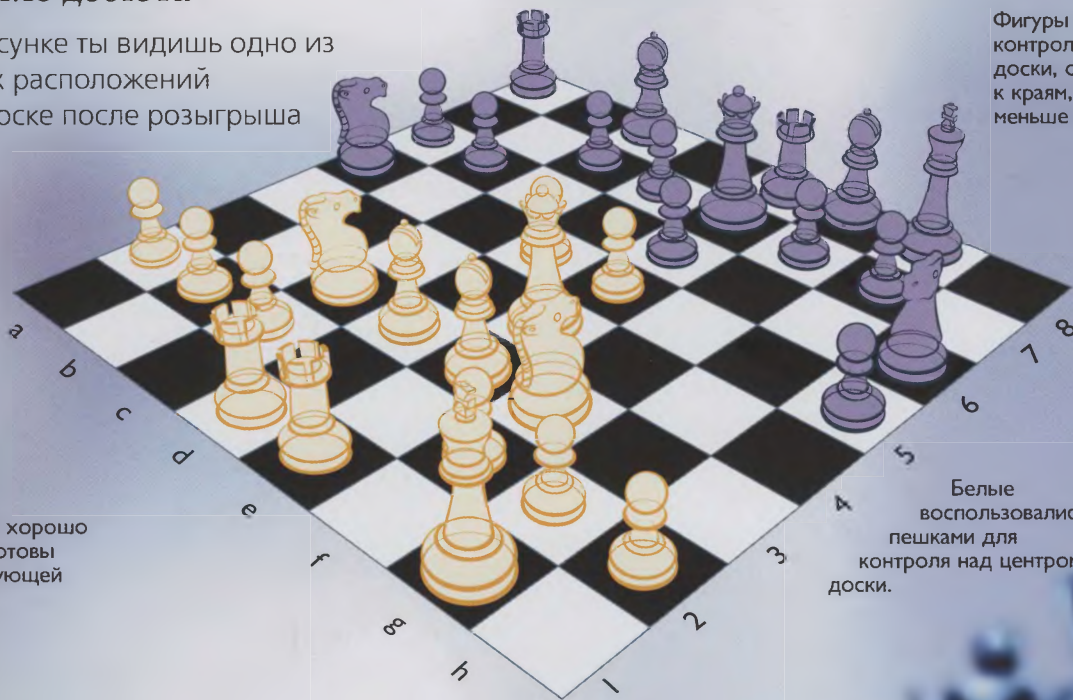


Нельзя

- Делать на этой стадии более одного хода каждой фигурой, если только это не является частью плана – иначе ты потеряешь время и отстанешь в развитии фигур.
- Просто так жертвовать фигурами.
- Начинать атаку слишком рано.
- Подставлять ферзя под удар.
- Ходить не подумав – сейчас каждый ход на счету.

Окончание дебюта

На этом рисунке ты видишь одно из возможных расположений фигур на доске после розыгрыша дебюта.



Фигуры белых хорошо развиты, они готовы к атаке в следующей стадии игры.

Фигуры черных не контролируют центра доски, они прижались к краям, где от них меньше толку.

Белые воспользовались пешками для контроля над центром доски.

Понятия

дебют Этап игры между началом и окончанием развития фигур, во время которого игроки вводят в игру пешки и другие фигуры.

развитие Выведение пешек и фигур в дебюте на поля, где они могут быть полезны в миттельшпиле.

* Подробнее о расположении пешек см. на стр. 26-27.

Дебютные комбинации

Некотрые дебютные комбинации настолько прославились, что получили собственные названия. От дебютной комбинации во многом зависит то, что произойдет в игре позже.

Названия дебютных комбинаций

Дебютные комбинации получают название по-разному:

- Некоторые, вроде «спокойной игры» (современное название — «итальянская партия») получили название по стилю игры, разворачивающейся после дебюта.
- Другие получают название по имени игроков, например, «Каро-Канн» (названный так в честь двух немецких игроков девятнадцатого века), либо «Лопес» (по имени испанского священника; правда, сейчас этот дебют называется «испанская партия»).
- Дебют может получить название и по наиболее типичному ходу, например «королевский гамбит».

В каждой дебютной комбинации есть ход, который ее и определяет. Например, испанская партия характеризуется третьим ходом белых (3. Сb5). После этого хода возможны различные варианты.



Испанская партия позволяет белым быстро развить свои фигуры и сделать короткую рокировку.

Разберись в дебюте

Разучивая дебют, сначала попытайся проникнуть в его суть, а потом уже запоминай серию ходов, потому что в игре противник может сделать не те ходы, которых ты от него ждешь.

Изучая дебютные комбинации, которые мы приводим на следующих страницах, попытайся понять, почему игроки делают именно эти ходы, а не другие. Это поможет тебе усовершенствовать собственную игру.

Анализ дебюта

Единственный неоспоримый вывод, который сделали специалисты из анализа дебютных комбинаций, так это то, что идеальных дебютов не бывает.

В шахматах, как в музыке и искусстве, тоже были свои модные теории. Так, течение *гипермодернизм**, впервые описанное Ароним Нимцовичем в 1920 году, выступало против традиционного занятия центра доски. Гипермодернисты стремились контролировать его при помощи фигур, расположенных на расстоянии.



Он думает, я брошу вперед свои пешки. Сейчас!..

Он что, думает, что я... Да ведь это я изобрел гипермодернизм!

Гипермодернисты Рихард Рети и Арон Нимцович на Мариенбадском турнире в 1925 году.

Понятия

гипермодернизм Движение в шахматах, зародившееся в 20-х годах двадцатого века, суть которого заключалась в отказе от обычных методов развития фигур путем занятия центральных полей; контроль за ними осуществлялся с дальних боковых полей.

закрытый дебют Стратегия дебюта, которая заключается в том, чтобы держать атакующие фигуры за цепью пешек до тех пор, пока не начнется настоящая игра.

открытый дебют Дебютная стратегия быстрого развития атакующих фигур, которые выводятся вперед пешек.

* Подробнее о гипермодернизме см. на стр. 58.

Решения, принимаемые на ранней стадии

Первые ходы в дебюте определяют дальнейший стиль игры. Если ты придержишь пешки, но быстро разовьешь фигуры, выдвинув их вперед пешек, то твоя игра будет *открытой*.

Открытые дебюты обычно бывают очень быстрыми и напряженными и сопровождаются интенсивным разменом фигур и активной борьбой в центре доски.



И белые, и черные вывели коней и слонов вперед пешек на открытые для атаки линии.



Черные сначала построили сильную пешечную оборону, и только после этого стали выдвигать другие фигуры. Такое развитие игры приведет к закрытой системе.

Помимо открытого дебюта бывает и *закрытый*, когда игрок сначала выстраивает сильную пешечную оборону, за которой до поры до времени прячет другие фигуры.

Ты тоже можешь либо занять центр доски первым, либо позволить противнику броситься вперед в надежде, что он наделает ошибок.

Это любопытно!

Игра в шахматы уже давно проникла в кинематограф и литературу. Есть фильмы и книги, целиком посвященные шахматам; во многих других шахматы выступают как часть сюжета.

- «В Зазеркалье» Льюиса Кэрролла. Через зеркало Алиса попадает в мир, населенный странными существами, среди которых есть и огромные шахматные фигуры. Постепенно она понимает, что принимает участие в игре в гигантские шахматы.

- «Гарри Поттер и философский камень» Дж. К. Роулинг. В борьбе за философский камень Гарри и его друзья Рон и Гермиона, рискуя жизнью, принимают участие в кошмарной игре в Волшебные шахматы.

Кадр из фильма «Гарри Поттер и философский камень»: Гарри и его друзья готовятся к игре в гигантские шахматы.



Итальянская партия

Итальянскую партию иногда называют «спокойная игра». Хотя она вовсе не такая уж и спокойная. Часто такой дебют приводит к захватывающей игре и яростным атакам с обеих сторон.

Основы дебютной стратегии

В итальянской партии белая пешка на поле «е» выходит в центр, а легкие фигуры с королевского фланга (конь и слон) быстро развиваются, освобождая королю поля для рокировки. Все эти начальные ходы являются основой техники дебютов, которые ты должен изучить, начиная играть в шахматы.

Первый ход итальянского начала (1. е4) – наиболее частый ход белых в дебюте, к которому прибегают как новички, так и опытные шахматисты.



1. е4 е5

Обе стороны делают эти первые шаги пешками, чтобы быстро ввести в игру другие фигуры.



1. Кf3 Кс6

Обе стороны выводят вперед коней.

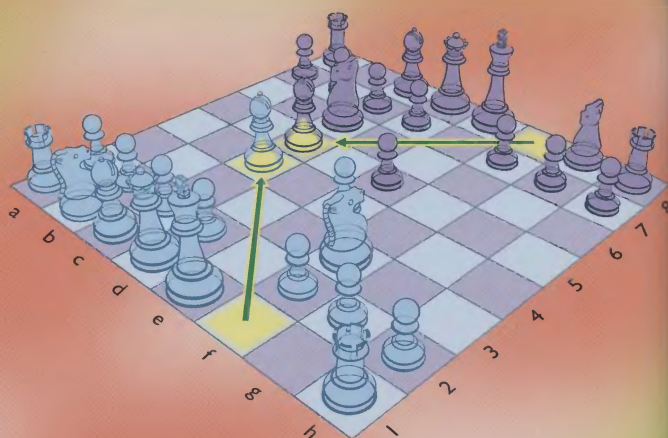
Как это выглядит на доске

Третьим ходом белые бросают в атаку своего белопольного слона, нацеливаясь на пешку f7, защищенную королем. Черные отвечают зеркальным ходом своего чернопольного слона. Поле готово к бою!

3. Сс4 Сс5
И да грянет бой!

Фигуры развиваются симметрично. Оба игрока атакуют.

Пешка f7 защищена только королем, в этом слабость обороны.



Слабость белых заключается в том, что их пешка f2 находится под боем черного слона.

Так в чем смысл?

Это – пример открытой игры. И белые, и черные быстро выводят свои фигуры, чтобы занять позиции для наступления, но при этом подставляют под удар и себя. А это означает, что, скорее всего, у обеих сторон будет масса возможностей для проведения захватывающих атак и обменов уже на начальном этапе игры. (Какая уж тут «спокойная игра»!)

Слоны, вступающие в бой уже на третьем ходу как со стороны белых, так и со стороны черных, нападают на ключевые поля – f7 и f2. Эти поля – слабое место в обороне обоих противников, поскольку защищает их только король. Обе стороны должны принять меры к тому, чтобы грозный слон противника не заманил их короля в смертельную ловушку.

Испанская партия — дебют Лопеса

Когда-то очень давно этот дебют назывался *дебютом Лопеса* по имени испанского шахматиста, жившего в шестнадцатом веке. Он описал свою дебютную стратегию в первой известной книжке по шахматам.

Атакуют слон!

3. Сь5
Белый слон нападает на черного коня.



Если черные двинут к центру пешку «d»...

...они свяжут своего коня с королем (т.е. будут вынуждены защищать короля конем).

Белый слон на b5 представляет собой угрозу для обороны черных. Слон угрожает черному коню. Если черные двинут пешку «d» (ключевая центральная пешка), конь окажется *связанным*. Стоит им тронуть его, как черный король окажется под шахом. (Подробнее о связанных фигурах см. на стр. 50.)

А что потом?

Самой распространенной контратакой черных на ход 3. Сь5 является следующая:



3...a6
Пешка черных нападает на слона белых.
4. C:c6 d:c6
Белые берут коня черных на «с», черные в ответ забирают пешкой «d» белого слона.

Равноценный обмен?

Здесь белые теряют слона, а черные — коня. Это — равноценный обмен, поскольку сила фигур равна трем. У черных — по-прежнему два слона, которые могут быть полезны позже, когда речь пойдет о мате (см. стр. 68–69), но они сдвоили пешки* по линии «с», что дает белым преимущество.

* Подробнее о сдвоенных пешках см. на стр. 26–27.

LIBRO DE LA INVENCIÓN LIBERAL Y ARTE del juego del Axedrez, muy vital y prouchoficio: allí para los que de nuevo quixieren deprender à jugarlo, como para los que lo laben jugar.

Comprimos para el juego de los Reyes de Sigara de la gran ciudad de la villa de Calera. Dirigida al muy alto señor don Carlos de Toledo, su mayor doncelo mayor del Serenissimo Principe don Carlos nuestro señor.

En Alcalá en casa de Andres de Angulo. 1561.

CON PRIVILEGIO.

Se ha vendido à cinco blancos el folio.

Шахматы в печати

В 1561 году испанский священник Лопес описал в этой книге свою дебютную теорию. С тех пор были опубликованы тысячи книг о разных аспектах шахматной игры, предназначенных для игроков всех уровней.

Ответный удар

Испанская партия нацеливает белых на установление своего контроля над центром доски.



1. e4 e5
2. Kf3 Kc6
Первые два хода испанской партии такие же, как и в итальянской.

Белые бросаются в атаку уже на третьем ходу. Черным, прежде чем перейти к ответным действиям, надо решить, как лучше ответить на этот выпад. У них есть выбор между защитой и контратакой...

Понятия

связанная фигура Фигура, которая вынуждена стоять на месте, чтобы защитить другую.

Ферзевый гамбит

Для этого начала характерен второй ход белых, который включает в себя *гамбит*, т.е. жертву пешки в обмен на некоторое стратегическое преимущество.

Атака с ферзевого фланга

В этом дебюте белые сразу заявляют свои претензии на центральные поля. Черные отвечают достойно, но второй ход белых вынуждает их принимать экстренные меры уже в самом начале игры.



1. d4 d5

Белые и черные выдвигают навстречу друг другу ферзевые пешки, которые сталкиваются в центре доски.



2. c4

Решающий ход – гамбит. Черным надо решать, брать или не брать белую пешку «с».

Гамбит — в чем смысл?

Гамбит в начале игры может быть полезен по двум причинам:



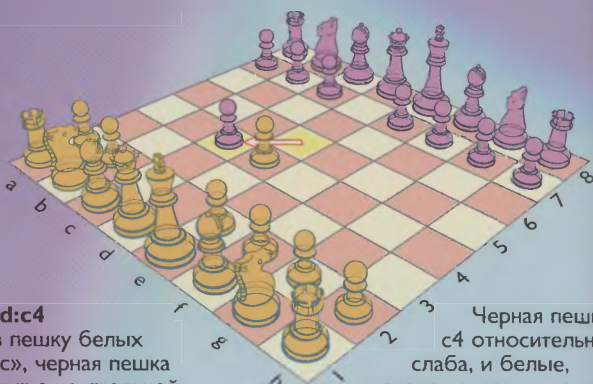
Отдав пешку, ты откроешь для себя доску, что позволит тебе развить фигуры быстрее своего соперника.



Противник, прельстившись твоей пешкой, может отказаться от первоначального плана, что обязательно отразится на его стратегии.

Предложение принято!

Если черные примут предложение и возьмут пешку «с», то у них не будет пешек на самых важных центральных полях. Белые, таким образом, получают преимущество в споре за центр доски.



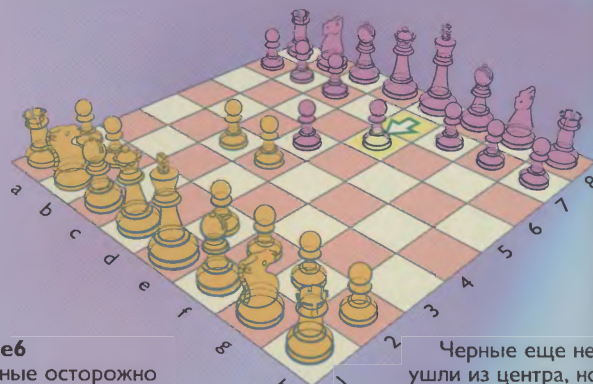
2... d:c4

Взяв пешку белых на «с», черная пешка уходит с центральной вертикали.

Черная пешка с4 относительно слаба, и белые, скорее всего, рано или поздно ее возьмут.

Предложение отвергнуто...

Если же черные откажутся брать белую пешку «с», то она будет угрожать центру доски. Взяв черную пешку d5, белые получают преимущество в пешках в центре и позже воспользуются этим, чтобы подорвать оборону черных на ферзевом фланге.



2... e6

Черные осторожно продвигают пешку вперед для обороны поля d5.

Черные еще не ушли из центра, но они все еще под боем белой пешки на «с»!

Понятия

гамбит Предложение в начале игры пешки или легкой фигуры в обмен на лучшую позицию оставшихся фигур.

Еще белые дебюты...

Когда ты поймешь основные принципы дебютной стратегии белых, ты сможешь пользоваться ими. Например, в последующих примерах дебютных комбинаций ты найдешь несколько различных подходов...

Скандинавская защита

Черные отвечают на ход белых 1. e4 немедленной угрозой пешке.



1. e4 d5
На дебют белых черные отвечают агрессивно. Но если белые будут держать себя в руках, то все это еще может сойти им с рук...



2. e:d5 Ф:d5
Белая пешка берет пешку черных, но тут же погибает от удара ферзя. В результате ферзь черных слишком рано выходит в центр доски, и белые получают возможность угрожать ему.

Дебют четырех коней

Обе стороны выводят свои фигуры симметрично, следуя одной логике. Черные играют зеркально белым, и игра постепенно накаляется – каждая сторона ждет, когда другая начнет атаку.



1. e4 e5
2. Kf3 Kc6
3. Kc3 Kf6
Ворвавшись в центр, обе стороны развивают своих коней таким образом, чтобы они защищали пешки.

Неожиданные дебюты

По мере появления новых дебютов возрастает потребность в новых названиях. Вот наиболее эксцентричные из них:

- Слоновый гамбит
- Ускоренный дракон
- Детеныш орангутана
- Птичье приглашение
- Дебют пьяного коня
- Сицилианский хамелеон
- Латвийский штопорный контргамбит
- Английский двойной сглаз
- Клин Грюнфельда
- Защита ежом
- Гиппопотам
- Атака бешеной собаки
- Лесной сурок



Начало Рети

Белые делают очень хитрый первый ход, на который черным трудно ответить. Не бросаясь в центр доски, белые не выдают своих планов. Черные пользуются этим и тут же выдвигают вперед пешку. Белые надеются удержать контроль над центром с расстояния, больше уповая на фигуры, чем на пешки.



1. Kf3 d5
2. c4
Вторым ходом белые ставят перед черной пешкой «d» дилемму: либо сойти с курса, чтобы взять белую пешку «с», продолжая противостояние, либо продвинуться на d4.

Защита Каро-Канн

Каро-Канн – это ответ черных на дебют белых 1. e4. Черные выстраивают пешки в прочный оборонительный ряд, который, однако, позволяет их фигурам подключиться к атаке с задних рядов.



В погоне за силой

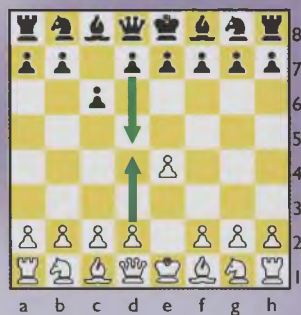
Задача черных в начале игры – не торопясь выстроить мощную защиту, а затем перейти в наступление на белые пешки, бросившиеся в центр доски.

А как дела у черных?

Черные уже выстроили сильную пешечную оборону в центре доски. Чтобы разбить их ряды, не жертвуя своими фигурами, белым придется атаковать эту цепочку, начиная с самой дальней пешки (b7).



1. e4 c6
Черные отвечают на ход белых спокойно и вместо того, чтобы тут же защищать центр при помощи пешек «d» или «e», приступают к строительству собственных оборонительных рубежей.



2. d4 d5
Белые бросают вперед пешку «d». Черные нападают на белую пешку e4; пешка черных «d» защищена пешкой, стоящей сзади.

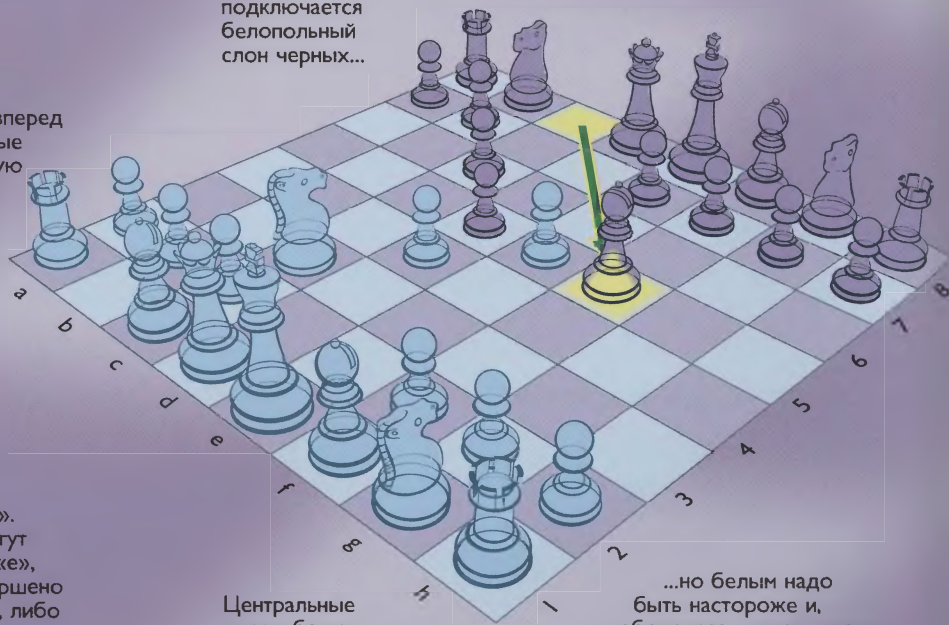


3. e5
Белые выводят вперед пешку «e». (Белые также могут защитить пешку «e», на которую совершенно нападение конем, либо взять черную пешку на d5.)

Расположение черных пешек не мешает слону укрыться на c8. А вот конь на b8 лишился своего естественного хода на c6. Это поле теперь занято пешкой.

3... Cf5
К атаке подключается белополюсный слон черных...

...с угрозой белой пешке «c».



Центральные пешки белых рвутся вперед...

...но белым надо быть настороже и, обороняясь, не отставать в развитии.

Борьба за центр доски продолжается, и исход пока не ясен. Последующее развитие игры во многом зависит от следующего хода белых.

Сицилианская защита

У сицилианской защиты есть масса *вариантов* (различных комбинаций ходов), которые могут привести как к открытой игре, так и к закрытой. Все зависит от реакции белых на стратегию черных. Кто-то считает, что это – лучший ответ на начало 1. e4.

Юный Бобби Фишер раздумывает над своим следующим ходом*.

Определяющие ходы

Сицилианская защита начинается с характерного ответа черных на первый ход белых:

1. e4 c5

Своим первым ходом черные не угрожают белой пешке на e4. Вместо этого они мешают белым выдвинуть пешку на d4 и занимают центр. Теперь, если белые попытаются прорваться на это поле, они могут потерять пешку.



Перехитри противника

В шахматах огромное значение имеет умение заглянуть вперед, оценить возможные ответы противника, продумать свои ходы в соответствии с собственным планом.

Играя черными, ты начинаешь игру ответом на первый ход противника. А это значит, что на начальном этапе игры черным надо отыгрывать *инициативу*. Вынуждая белых сделать определенный ход, например, 1... c5, черные могут потихоньку начать отыгрывать инициативу.

Возможное развитие...

2. Кf3

Белые подготавливают оборону для пешки, которая может выдвинуться на d4.



2... Кс6

Черные выводят своего коня, чтобы атаковать то же поле.



Другой возможный путь

2. Кf3

Конь белых атакует поле d4.



2...d6

Черные выстраивают пешечную оборону.



Понятия

варианты В дебютной стратегии вариант – это уникальная комбинация ходов определенного типа дебюта.

инициатива Контроль над игрой. Инициативой владеет тот, кто нападает.

* Подробнее о Бобби Фишере см. на стр. 82.

Французская защита

В этом дебюте черные фигуры развиваются медленно, позволяя белым занимать центр доски. Затем черные начинают выдавливать белых из центра, выдвигая пешки и коней, которые угрожают белым пешкам.

Медленно, но верно

Французская защита – это ответ черных на первый ход белых 1. e4. Вместо того чтобы бросаться в центр, черные строят прочную оборону.





1. e4 e6
Белые двинули вперед центральную пешку, а черные осторожничают и не отвечают ударом на удар.





2. d4 d5
Расположив пешку на линии «e» и обеспечив себе поддержку с тыла, черные могут бросить открытый вызов центральным пешкам белых.

Предостережение

 Не забывай, что в самом начале игры белопольный слон черных окажется на какое-то время заблокированным.

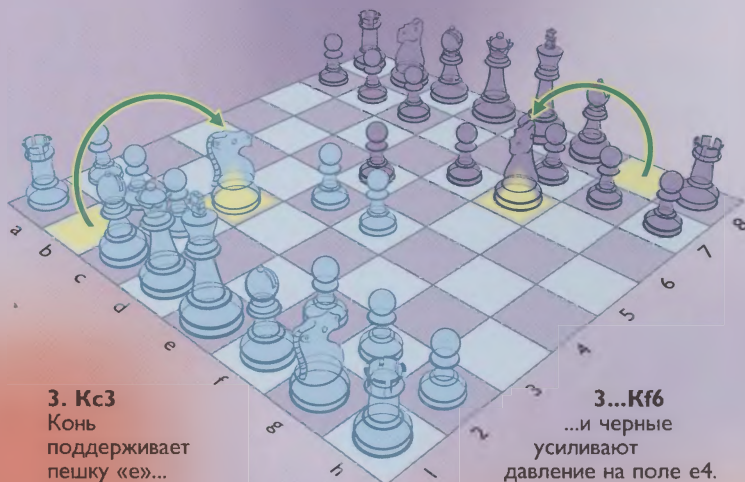
 Возможно, в начале игры в центре образуется настоящая пробка из пешек.

 Вначале у белых больше места для маневра; черным нужно подготовить почву для борьбы с ними в будущем.

 Обычно один игрок рокируется в сторону короля, а другой – в сторону ферзя.

А что потом?

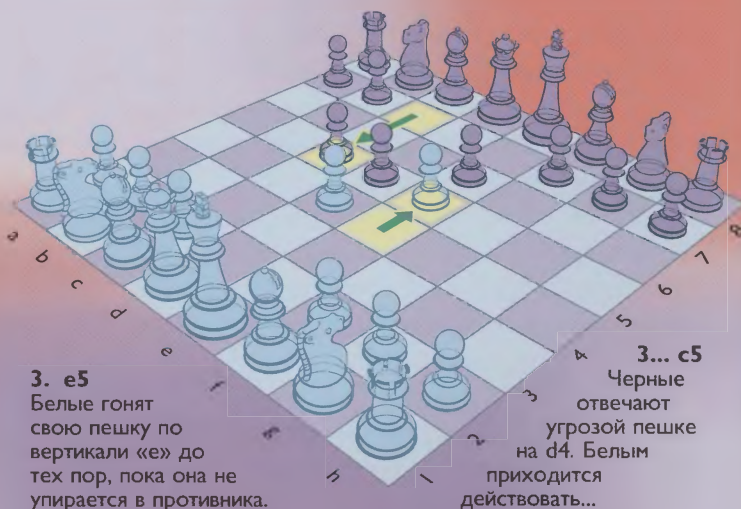
В так называемом классическом варианте обе стороны пускают в ход кавалерию (коней), чтобы поддержать пешки, сошедшиеся в рукопашной в центре доски.



3. Kc3
Конь поддерживает пешку «e»...

3...Kf6
...и черные усиливают давление на поле e4.

В так называемом продвинутом варианте белые, продвигаясь вперед, проникают на половину противника и запирают центральные пешки. Чтобы вырваться из этого капкана, черные атакуют белую пешку «d», продвигаясь по вертикали «с».



3. e5
Белые гонят свою пешку по вертикали «e» до тех пор, пока она не упрутся в противника.

3...c5
Черные отвечают угрозой пешке на d4. Белым приходится действовать...

Староиндийская защита

На этой странице мы расскажем еще об одной защите черных на ход белых 1. d4. Начало очень осторожное, но оно может перерасти в мощную контратаку.

Медленно, но смертельно опасно

В этой защите черные играют довольно осторожно, скрывая смертельное оружие – *фианкетто** слона, в любой момент готового наброситься на ничего не подозревающую центральную пешку белых.



1. d4 Kf6

Черные не бросают пешки в центр, забыв обо всем на свете; они предпочитают угрожать конем издалека, не давая белым возможности занять поле e4.



2. c4 g6

Белые продолжают занимать центр; черные спокойно выдвигают пешку «g» на одно поле вперед, готовя *фианкетто*...

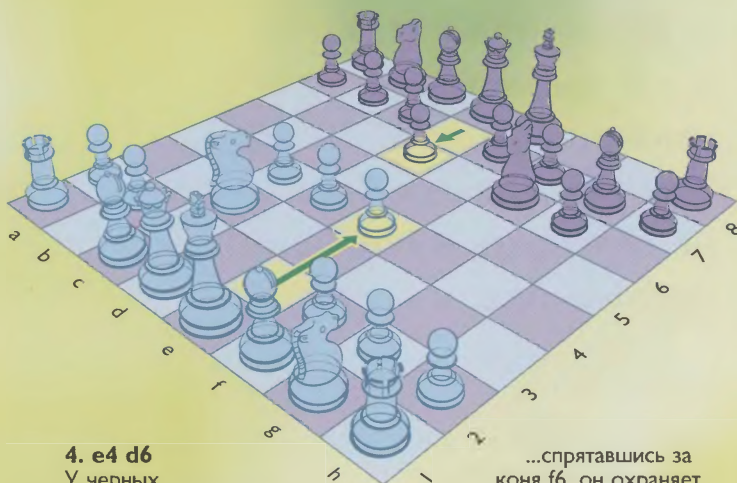


3. Kc3 Cg7

Конь белых выдвигается вперед, предотвращая возможный ход пешки на e4. Черные завершают подготовку *фианкетто* на королевском фланге.

А что дальше?

Белая пешка «e» продвигается к центру, чтобы образовать стену из пешек. Черная пешка «d» продвигается на одно поле вперед, позволяя белопольному коню выйти в центр.



4. e4 d6

У черных *фианкеттированный* слон...

...спрятавшись за коня f6, он охраняет длинную диагональ a1 – h8.

Чего надо остерегаться?

Когда ты играешь черными, остерегайся детского мата. Если ты вовремя не разгадаешь такую комбинацию, игра для тебя может закончиться позорно быстро!



1. e4 e5

2. Cc4 Cc5

Спокойное симметричное начало, стороны никак не угрожают друг другу... Но обрати внимание на то, что пешка черных f7 защищена только королем.



3. Фh5 Kf6

4. Ф:f7X (либо C:f7X)

Белые опасно нападают на слабую пешку черных f7 с двух сторон. Черным некуда деваться. В результате они получают мат за каких-то четыре хода!

Понятия

контратака Ответ на атаку противника с одновременной собственной атакой.

* Более подробно о *фианкетто* сообщалось на страницах 20–21.

Размышления в миттельшпиле

Миттельшпиль наступает после того, как противники вывели свои фигуры на боевые позиции. Большинство атак и обменов происходит именно в этой фазе игры. Так что постарайся не попадать в ловушки противника.

Не плошай!

Игрок, который лучше контролирует игру, обладает *инициативой*. Другой игрок вынужден защищаться, вместо того, чтобы реализовывать собственные планы.



Здесь инициатива принадлежит белым, потому что у них масса возможностей атаковать черного короля. Черным придется еще долго обороняться, прежде чем они перейдут к претворению в жизнь собственных планов.

Думай за двоих

На этой стадии игры тебе надо думать и за противника, чтобы он не застал тебя врасплох.



Стальные нервы

Постарайся сохранять спокойствие, каким бы горячим ни был миттельшпиль. Даже если ты почувствуешь, что положение твое плохо и что ты проигрываешь, показывать это своему сопернику вовсе не обязательно.

Когда ты выглядишь уверенным в себе, вполне вероятно, твой противник подумает, что у тебя в запасе какой-то удивительный ход. Он может начать осторожничать. Воспользуйся этим и постарайся выправить игру.

Трудные противники

В шахматах многое зависит от концентрации и спокойствия. Представляешь, как бы ты себя чувствовал, если бы с тобой сел играть один из следующих шахматистов:

Арон Нимцович (1886–1935) легко обескураживал оппонента. Войдя в зал во время турнира, он становился на голову и стоял так до самого начала игры. Однажды он даже сломал себе ногу, зацепившись за ножку стула.



Нимцович считал себя грозным противником. На визитной карточке он написал: «Наследный принц шахматного королевства».

Владимир Крамник (родился в 1975 г.) получил прозвище «Айсберг» за свою способность сохранять спокойствие при любых обстоятельствах. Сам он утверждает, что победил предыдущего чемпиона мира Гарри Каспарова потому, что не позволил себя запугать.

Шахматный этикет

Поведение игроков во время турнира определяется рядом правил. Вот некоторые из них:

- **правило «тронул – ходи»** Если ты дотрагиваешься до фигуры, то должен ей пойти. А отпустив фигуру после хода, ты теряешь право ей переигрывать.
- **Не говори «шах»** Будь деликатен, противник сам его заметит.
- **Говори: «Поправляю»** Скажи так, когда ты просто хочешь поправить фигуру на доске, а не играть ею.

Время

Когда ты играешь с товарищем, у тебя масса времени подумать о своих ходах. Это даже может наскучить твоему противнику!

А вот на шахматных соревнованиях время у игроков ограничено. Оно измеряется *шахматными часами*. Если игрок не укладывается в отведенное ему время, он проиграл.

Понятия

инициатива Принадлежит тому из игроков, кто навязывает свое развитие игры, обязывая противника делать определенных ходы.

шахматные часы Особые часы с двумя циферблатами, которые регистрируют время, потраченное каждым из игроков на свои ходы.

Это любопытно!

После четырех ходов каждого из игроков их фигуры могут занять на доске 288 миллиардов различных позиций. Так что не особенно расстраивайся, если не сможешь найти лучший ход! Постарайся как можно быстрее ограничить свой выбор таким образом, чтобы выбирать тебе приходилось из двух-трех ходов.



Помни: если ты дотронулся до фигуры, то должен сыграть ею.



Надо

- Переосмысливать позицию после каждого хода – баланс сил может измениться в любую минуту.
- Разбираться в планах противника и обдумывать свою стратегию.



Нельзя

- Позволять застать себя врасплох – будь начеку, не позволяй противнику заманить себя в засаду или ловушку ни на одном из направлений.
- Расслабляться; даже когда всё, кажется, идет по плану, ситуация может измениться в любой момент!

Доска в миттельшпиле

Если ты хочешь добиться успеха в игре, к началу миттельшпиля твои фигуры должны быть хорошо развиты. На этих двух страницах ты найдешь несколько примеров хороших и плохих позиций.

Открытый или закрытый

Миттельшпиль (как и начало) может быть «открытым» или «закрытым»*.

При закрытой игре пешки связаны друг с другом в середине доски. При открытой игре пешек меньше, и потому у других фигур больше свободы для атаки.

Сильная позиция

Здесь ты видишь сильную позицию белых в миттельшпиле.

Фигуры белых мобильны, у них много места для маневра, и они не блокируют друг друга.



Белые пешки расставлены таким образом, что не очень мешают передвижению своих фигур.

Белые контролируют больше полей, чем черные; фигуры белых прорвались на половину противника.

Очки — это сила

Фигуры, которыми располагает игрок, называются *материалом*. Игрок, фигуры которого стоят больше, обладает *материальным перевесом*. Его армия сильнее. (Мощь твоих фигур зависит еще и от того, как ты их расположил.)



Мобилизация войска

В миттельшпиле надо стремиться к большой *мобильности* (подвижности) своих фигур, то есть к такому их расположению, из какого они могли бы свободно ходить и атаковать. Для этого, в частности, надо стремиться к тому, чтобы распространить свой контроль над как можно большим пространством и дать фигурам место для ходов. Только не забывай, что за контроль над этим пространством тебе придется бороться.

* Подробнее о закрытой и открытой системах см. на стр. 35.

Огромная ответственность

Чтобы пробить брешь в обороне противника, используй каждую его слабость. Например, может получиться так, что одна и та же фигура противника защищает сразу несколько фигур. Это – *перегруженная фигура*, она представляет собой слабое звено. Стоит ей сдвинуться с места для защиты какой-нибудь фигуры, как она оставит без прикрытия другую.

«И что теперь?»



Это любопытно!

Бывают партии, которые заканчиваются задолго до миттельшпиля... Самый быстрый мат ставится в два хода!

Слабая позиция

Это пример слабой позиции черных в миттельшпиле.

У черных слабая пешечная защита. У них две пары двоянных пешек на линиях «с» и «f».



Фигуры черных малоподвижны, так что им трудно организовать эффективную атаку.

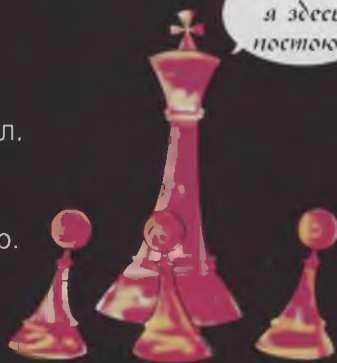
Белые ладьи хорошо расположены на двух средних вертикалях, откуда они могут эффективно атаковать.

Белые проигрывают качество, зато они мобильнее черных и, соответственно, у них больше шансов на победу.

Уязвимый король

Если ты вовремя рокировался* в дебюте и спрятал короля за пешечной стеной, то ты хорошо его защитил. Однако в миттельшпиле на доске еще много мощных и опасных фигур. Будь бдителен и защищай короля беспрестанно.

«Можно я здесь посилю?»



Понятия

материал Остающиеся на доске фигуры
материальный перевес/материальный недовес Когда ты располагаешь фигурами большей или меньшей ценности, чем противник.

мобильность Способность фигур свободно передвигаться.

перегруженная фигура Фигура, которой приходится защищать больше, чем одну фигуру, что делает ее (или фигуры, которые она защищает) уязвимой.

* Подробнее о рокировке см. на стр. 13.

Миттельшпильные задачи

Миттельшпиль – это поле брани, на котором тебе надо, с одной стороны, использовать всякую возможность атаковать, а, с другой, следить за обороной своего собственного короля. Придумывай хитрые пути, чтобы как можно быстрее поставить противнику мат.

Это любопытно!

Любители так называемых «сказочных шахмат» решают задачи, которых при обыкновенной игре просто быть не может. В сказочных шахматах используются необыкновенные фигуры с необыкновенными ходами.

Правильный ход



Какой у белых самый сильный ход в этой позиции?

ПОДСКАЗКА:
Черному королю надо быть очень осторожным!

Отличная позиция



Белые двумя фигурами могут разом покончить с черным королем. Как?

ПОДСКАЗКА:
Найди мобильную атакующую фигуру и воспользуйся ей.

Бежать-то некуда!



Все вроде бы спокойно. Но белые могут поставить черному королю мат. Как?

ПОДСКАЗКА:
Как помешать черному королю отступить?

Мат в два хода



Какими двумя ходами белые ставят мат черным?

ПОДСКАЗКА:
Подумай о жертве.

Решение задач см. на стр. 90.



Защита короля



- 1 Может показаться, что у черного короля много путей к отступлению. А что могут сделать белые, чтобы поймать его и поставить мат?



- 2 Каким образом белые могут воспользоваться слабостью черного короля, не успевшего сделать рокировку, чтобы поставить ему мат одним ходом?



- 3 Какой фигурой белые добивают черных?

ПОДСКАЗКИ:

1. Твои ладьи должны поддерживать друг друга.

2. Сделай двойной шах, чтобы поставить мат.

3. Какая из трех белых фигур может атаковать с близкого расстояния, не подвергая себя опасности?

Решение задач см. на стр. 90–91.



Перегруженное поле



Могут ли белые поставить мат в два хода?

ПОДСКАЗКА:
Воспользуйся перегруженным полем h8.



Благородная жертва

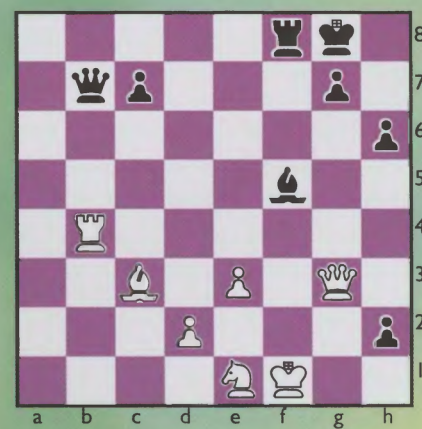


Какую жертву могут принести белые, чтобы поставить мат в два хода?

ПОДСКАЗКА:
Отдай ферзя!



Беспощадная инициатива



Белым не избежать мата. А ты видишь этот ход черных?

ПОДСКАЗКА:
Сделай двойной шах.

Тактические приемы

Здесь мы приводим несколько тактических приемов, при помощи которых ты можешь перехитрить своего соперника. Их целью является такая хитрая и смертоносная атака, от которой противнику не уйти без потери фигур.

Связанная фигура

Когда ты нападаешь на фигуру, которая прикрывает собой другую фигуру, ты ее связываешь. Связанной фигуре приходится стоять на месте до тех пор, пока атакующая ее фигура не уйдет или не будет бита. Если связанная фигура сдвинется с места, то она поставит под удар другую, более ценную фигуру.

Белый слон угрожает черному коню. Стоит коню сдвинуться с места, как он подставит под удар черного ферзя.

Черный конь на этой картинке – пример связанной фигуры.



Это любопытно!

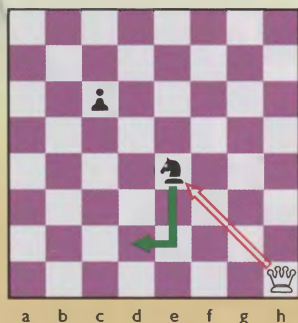
Дольше всех чемпионом мира по шахматам был Эмануил Ласкер (1868–1941) из Германии. Он удерживал свой титул в течение 26 лет и 337 дней.



Отвлечение

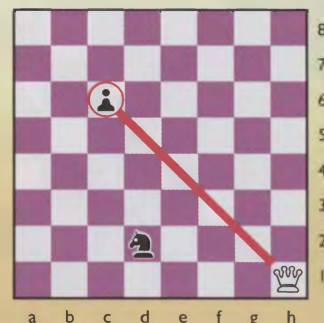
Отвлечение – это ход, обратный связыванию. Это атака на ценную фигуру, вынуждающая ее уйти с занимаемого поля. Однако когда эта ценная фигура уходит, она подставляет под удар другую, менее ценную, которая стояла под ее прикрытием.

Как и при связывании, защищающаяся сторона в любом случае потеряет фигуру. Единственное, что ей остается, – это свести потери к минимуму. (Подробнее о защите от связывания и отвлечения см. на стр. 58.)



1... Kd2

Черный конь уходит от атаки белого ферзя, но подставляет под удар пешку.



2. Ф:c6

Изолированная черная пешка без поддержки других фигур – легкая добыча белого ферзя.

Двойной удар

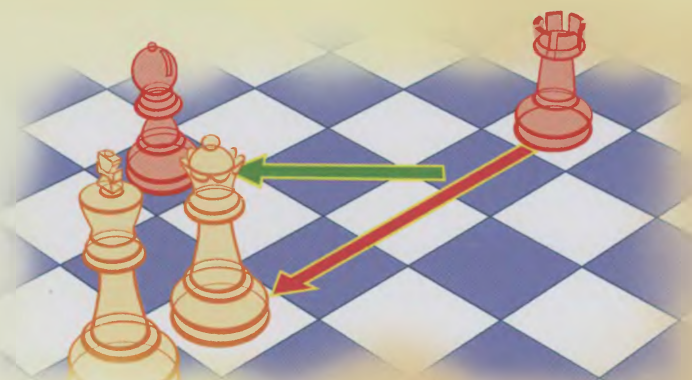
Вилка – это нападение одной фигуры на две или больше фигур противника одновременно. Игрок, попавшейся на вилку, обязательно что-то теряет. Особенно хорошо ставит вилку конь, чьи ходы весьма неожиданны.



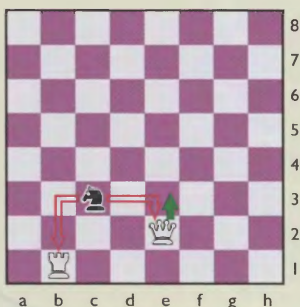
Две фигуры белых, разные по званию и стоящие на разных вертикалях и диагоналях, попались на вилку черного коня.

Скрытая угроза

Когда, сдвинув одну фигуру, ты атакуешь той, что пряталась за ней, это называется *вскрытой атакой*. Как правило, противник оказывается застигнутым врасплох – он замечает такую атаку слишком поздно.



Если черный слон уйдет со своего поля, он вскроет нападение черной ладьи на белого ферзя.



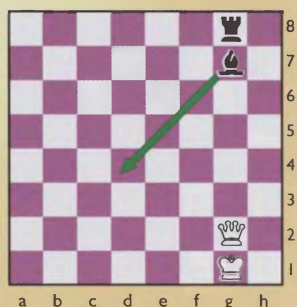
1. Фе3

Черный конь угрожает ладье и ферзю белых одновременно. Ферзь уходит из-под удара и нападает на коня...



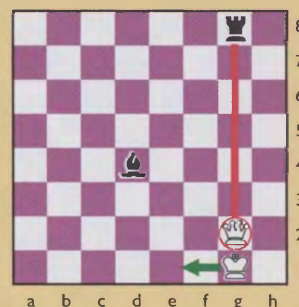
2...К:Ль1

...но черный конь берет белую ладью и уходит из-под удара.



1...Cd4+

Черный слон отходит в сторону и вскрывает атаку ладьи на белого ферзя.



2. Крf1 Л:g2

Белому королю надо уходить из-под шаха, и черная ладья спокойно забирает белого ферзя.

Тактическая подсказка

Ищи варианты вилки конем. От коня не защититься другой фигурой, ведь конь может просто перепрыгнуть через нее! А поскольку скачки его непредсказуемы, атаку его заметить вовремя не так-то просто.

Понятия

вилка Одновременная атака на две или более фигур противника. От этой атаки может уйти только одна фигура, другая будет бита.

вскрытая атака Фигура отходит в сторону, открывая атаку скрытой за ней фигуры.

отвлечение Атака, которая заставляет противника вывести из-под удара более ценную фигуру, обнажая более слабую.

связывание Нападение на фигуру, которая прикрывает собой другую, более ценную.

связанная фигура Фигура, которой приходится стоять на месте, чтобы прикрывать другую.

Задачи на тактические приемы

Для того чтобы решить задачи, приведенные на этих двух страницах, тебе придется прибегать к таким тактическим приемам, как вилка, связывание и отвлечение. Они помогут тебе выиграть важную фигуру и даже поставить мат. Будь внимателен, некоторые из этих задачек очень хитрые!

Это любопытно!

До середины прошлого века по правилам шах противнику надо было объявлять вслух. Необъявленный шах не засчитывался.

Разрежь оборону



Найди два хода белых, которыми они лишают черных ладьи.

ПОДСКАЗКА:
Поставь вилку королю, а потом отвлеку его.

Смертельное оружие



Черный конь под ударом. Но у черных есть три хода, которые ведут белых к мату. Какие?

ПОДСКАЗКА:
За вилкой ферзь скрывается более страшный удар.

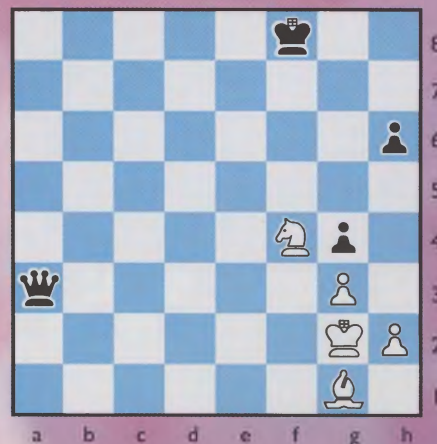
Не позволяй себя связывать



Черный ферзь связан. Но черные могут выиграть белого ферзя. Как?

ПОДСКАЗКА:
Развяжись и сделай отвлечение.

Крестовый поход



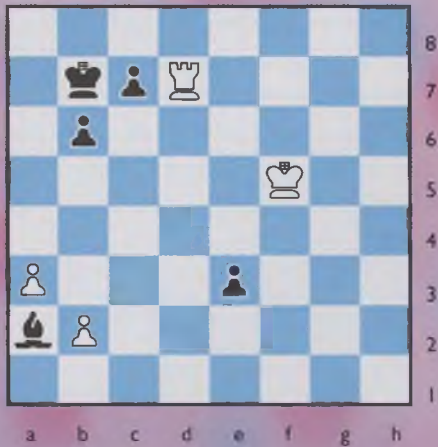
Белые могут поставить две вилки и выиграть черного ферзя.

ПОДСКАЗКА:
Черные король и ферзь стоят на одной диагонали.

Решение задач см. на стр. 90.



Защищенная пешка

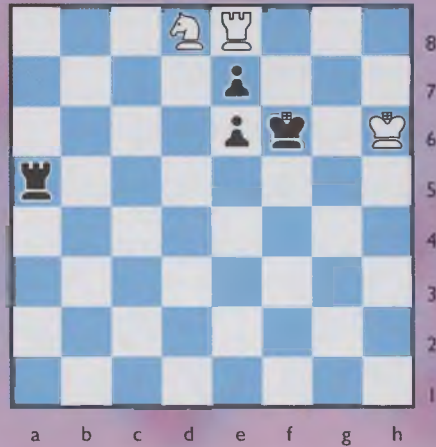


Черные проводят пешку. Как обеспечить ее безопасность?

ПОДСКАЗКА:
Пожертвуй фигурой, чтобы нейтрализовать белую ладью.



Молниеносная вилка



Белые в два хода берут черную ладью.

ПОДСКАЗКА:
Постарайся поставить вилку ладье и королю.



Месть ладьи

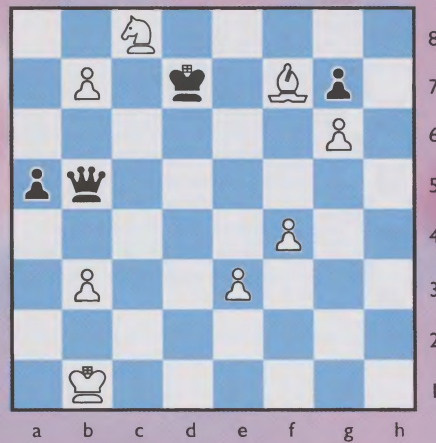


Двумя ходами белые выигрывают ладью.

ПОДСКАЗКА:
Отдай проходную пешку и отвлочи короля.



Расширь прорыв



Белые выигрывают ферзя (а потом и игру). Как?

ПОДСКАЗКА:
Вилка конем.



Битва слонов



Белые ставят мат в два хода.

ПОДСКАЗКА:
Два слова: «ферзь» и «жертва».



Неизбежная потеря



Следующим ходом белые обеспечивают себе выигрыш тяжелой фигуры.

ПОДСКАЗКА:
Вилка королю.

Составление плана

Чтобы взять над противником верх, надо рассчитывать каждый ход. А это можно сделать, только следуя определенному плану.

Цели и задачи

Чтобы составить план, надо знать, чего ты добиваешься. План зависит от стадии игры. Ниже мы приводим несколько примеров планов, которые включают обмен фигурами, проход пешки и мат.



1. b7 Фd8
2. b8 (Ф)
План белых прост – провести пешку. Черные взяли под контроль поле, на которое должна пройти пешка. Но белые уже предусмотрели это, защитив пешку ладьей на b1.

Темп

Количество ходов, которые необходимо сделать для того, чтобы добиться определенной цели, имеет большое значение в шахматах. Надо стремиться к тому, чтобы опередить противника в развитии фигур и прорваться в его лагерь.

Темп в шахматах равен одному ходу. Сделав пустой ход, ты теряешь темп. Так бывает, например, когда ты выдвигаешь фигуру на определенную позицию двумя ходами вместо возможного одного. Если ты сделал несколько пустых ходов, ты потерял несколько темпов. (А твой противник, соответственно, их выиграл.)

Ты можешь намеренно потерять темп*, чтобы выждать или обмануть противника.

Подробнее о потере темпа см. на стр. 14.

Выгодное положение

Ты можешь разработать план по улучшению своей позиции. Самый простой способ оценить позицию – подсчитать количество полей, которые без всякого риска для себя контролируются твоими фигурами. Если таких полей у тебя больше, чем у твоего противника, то, возможно, у тебя более выгодная позиция.



Здесь позиционное преимущество черных. Они могут без опаски атаковать поля, заштрихованные голубым. Белые же могут атаковать лишь те поля, что заштрихованы красным.

Слабое звено

При составлении плана действий можно исходить из слабого звена противника. Например, можно воспользоваться слабой пешечной структурой (незащищенными пешками, блокирующими пешками) или незащищенным королем.



У черных одиночная пешка на линии «d». Белые могут составить план захвата этой пешки, чтобы освободить путь «d» для своей собственной пешки.







В школьном шахматном клубе ты можешь практиковаться в игре и совершенствовать свое мастерство.

Наступательный план белых

На этой доске позиционное преимущество белых, поэтому они разрабатывают план наступления на черных. (Черным же надо составить план ослабления позиции белых.)



-  Белые пешки доминируют в центре доски и могут сдержать натиск черных по центру.
-  У белых больше пешек на ферзевом фланге, они могут атаковать, в то время как король остается под защитой пешек.
-  У белых проходная пешка «а», которая скоро может превратиться в ферзя. Белые должны всячески защищать эту пешку и в конце концов провести ее.
-  Король белых хорошо защищен. Белые позаботились о том, чтобы обезопасить своего короля от мата на последней линии, выдвинув вперед пешку «h».



Надо

- Отыскивать слабое звено для атаки.
- Укреплять, как можно быстрее, собственные слабые звенья.
- Если нет другой достойной цели, стремиться к расширению контроля над полями и созданию проходных пешек.







Нельзя

- Заикливаться на не сработавшем плане. Будь гибким.
- Забывать о том, что необходимо расстраивать планы противника!

Оборонительный план черных

На этой доске у черных невыгодная позиция, им нужно разработать план по ее улучшению. (Белым же надо воспользоваться слабостью этой позиции черных.)



-  Пешки на королевском фланге потеряны. Черным приходится использовать другие фигуры, чтобы помешать проходу белой пешки.
-  Сдвоенные пешки на вертикали «с»; черным приходится защищать их другими фигурами или идти на жертвы, чтобы улучшить свою позицию.
-  Одиночная пешка на линии «а». Черным приходится защищать ее другими фигурами.
-  Король еще не рокировался. Черным надо как можно быстрее рокироваться в длинную сторону.

Понятия

план Серия ходов, предназначенных для достижения определенной цели, например, для обеспечения прохода пешки.

позиция Мера количества полей, которые ты можешь атаковать без риска для себя.

темп Единица времени в шахматах, равная одному ходу.

Комбинационные задачи

В течение всей игры **н**адо постоянно **искать комбинации ходов, которые ведут к мату. Используй тактические приемы, объявляй шах уязвимому королю, чтобы загнать его в ловушку или поставить мат.**

Это любопытно!

Первоначально рокировка производилась в два хода (сначала ход делал король, а затем уже и ладья). Рокировка как единый особенный ход была введена в 1561 году.

Матовый сюрприз



У черных материальный перевес, но они могут получить мат в два хода. Как?

ПОДСКАЗКА:
Сделай хитрый ход конем.

Слабое поле



Белые сконцентрированы на слабом поле черных и объявляют мат в два хода.

ПОДСКАЗКА:
Сделай крупную жертву.

Рывок к победе



Белые врываются в расположение черных и ставят мат в два хода.

ПОДСКАЗКА:
Подготовь ловушку на крайней горизонтали.

Растерявшиеся ладьи

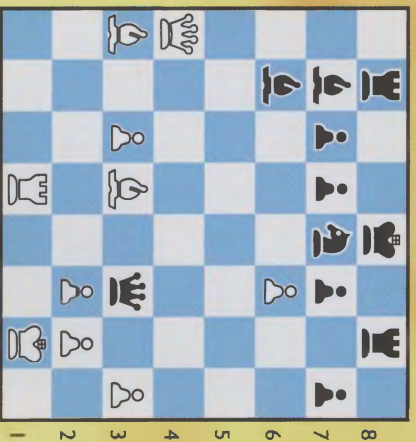


Белые проводят молниеносную комбинацию и выигрывают.

ПОДСКАЗКА:
Как поймать короля там, где он стоит?

Решение задач см. на стр. 90–91.

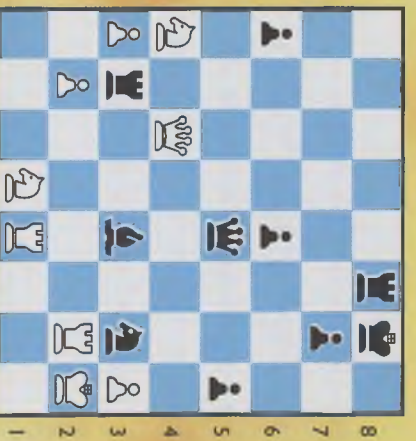
Трагедия короля



Белые выигрывают благодаря жертве и двойному шаху.

ПОДСКАЗКА:
По жертвой фигуру, чтобы вывести короля на уязвимое поле.

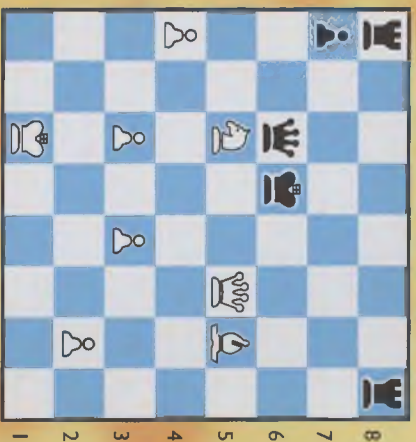
Неизбежное поражение



Черные жертвуют и ставят мат в четыре хода.

ПОДСКАЗКА:
Во всех трех случаях первым ходит слон.

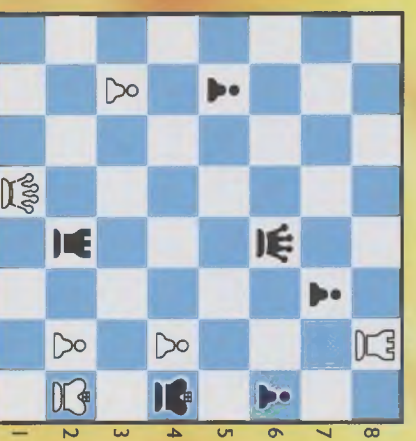
Большой выбор



У Белых – два двухходовых мата.

ПОДСКАЗКА:
В обоих случаях все решает белый ферзь.

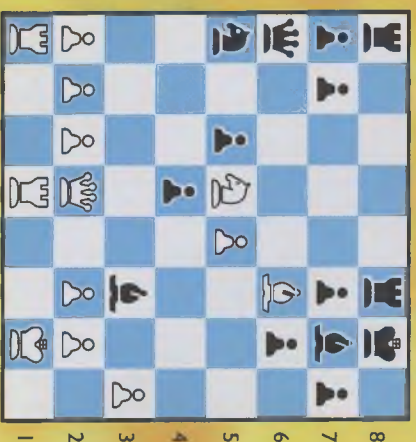
Скромный мат



Белые ставят мат двухходовой комбинацией.

ПОДСКАЗКА:
Для начала развяжи белые пешки.

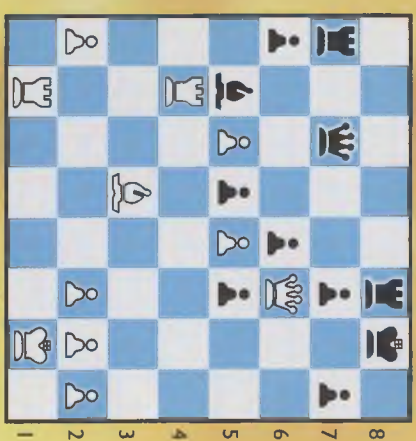
Ранний мат



На доске еще много фигур, но Белые ставят мат в два, три, четыре хода. Как?

ПОДСКАЗКА:
Решающим во всех трех вариантах является первый ход.

Дарный прищел



Здесь два варианта мата в четыре хода. Видишь их?

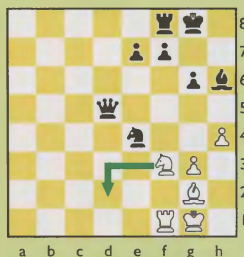
ПОДСКАЗКА:
В обоих случаях необходимо жертвовать ладьей.

Защита

Самый верный путь к победе в шахматах – это захват инициативы и атака. Но иногда и тебе придется защищаться от атак противника.

Не позволяй себя связывать

Чтобы не позволить противнику себя связать или отвлечь, будь внимателен и не ставь незащищенные фигуры на одну горизонталь, вертикаль или диагональ. В таком положении они особенно уязвимы для одной из подобных атак.



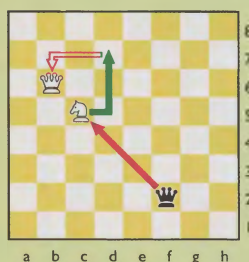
1. Kd2

В этой позиции белые могут связать черного коня с ферзем, отведя своего коня с поля f3. В результате коню придется стоять на месте до тех пор, пока не отойдет ферзь.

В ловушке

Но даже когда ты окажешься в ловушке – связка, вилка или отвлечение, – не сдавайся, потери можно свести к минимуму. Для этого есть два пути:

- Можно попытаться отвлечь противника своей собственной атакой на другом поле доски. И пока твой противник защищается, у тебя будет время для того, чтобы подтянуть подкрепление и защитить хотя бы одну из фигур.
- В какую бы ловушку ты ни попал, скорее всего, тебе придется вывести фигуру из-под непосредственного удара. Но, выведя одну фигуру, ты оставишь под боем другую. Чтобы свести потери к минимуму, постарайся вывести первую фигуру из-под удара таким образом, чтобы защитить ею вторую, как в этом примере:

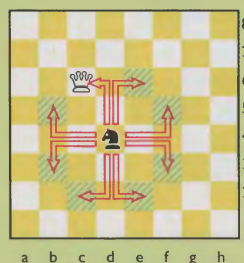


1. Kd7

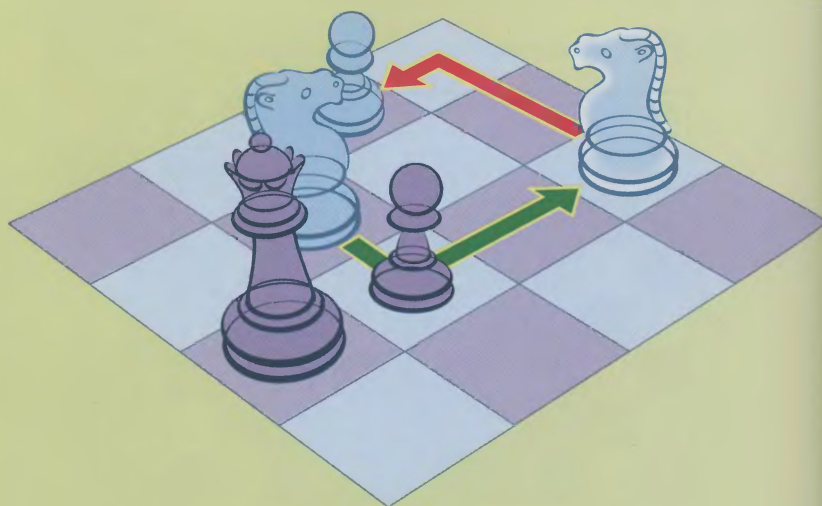
Связанный конь белых, уходя из-под удара, обнажает ферзя и одновременно защищает его. Так что черные не могут брать белого ферзя, поскольку тут же потеряют своего.

Осторожно: вилка!

Вилки* очень опасны и незаметны. Единственный способ избежать вилки – это внимательно следить за атакующими фигурами противника, особенно за его конями. Кони ходят необычно, поэтому их вилку обнаружить трудно. К тому же кони умеют прыгать, что затрудняет защиту – от коня невозможно спрятаться за другой фигурой.



Нападая на ферзя, конь может атаковать и любую другую фигуру на любом из заштрихованных полей.



Если ты попадешься на отвлечение, постарайся отвести одну из фигур таким образом, чтобы она защитила ту, которая оказалась под боем.

* Подробнее о вилках, связывании и отвлечении см. на стр. 50–51.

Не попадись на детский мат!

Мат в четыре хода (детский мат*) грозит любому, кто играет невнимательно.

Твой противник может

замаскировать эту опасную комбинацию, добавив в нее дополнительные ходы, но если ты знаешь, что тебе грозит, то можешь заранее себя обезопасить.



В детском мате используется двойной удар – королевского слона и ферзя – на белую пешку f2 либо на черную пешку f7. Так что как только противник введет в игру слона и ферзя, смотри в оба.

Чтобы защититься от мата в таком положении, сделай одно из двух:

- Сыграй конем на f6 (или f3) – это сильная позиция для коня на последующей стадии игры.
- Защити поле f7, например, выведя ферзя на e7. Либо заблокируй атаку белого ферзя ходом пешки на g6.

Черные в опасности!
Белые готовят атаку слона и ферзем на поле f7.



Оборонительный подход

Арон Нимцович был любителем стратегической игры и прибегал к так называемой *избыточной защите*, которая заключалась в охране некоторых полей (например, ключевого центрального поля e5) сразу несколькими фигурами.

Таким способом он мог мгновенно расстроить любую атаку оппонента на e5. В то же время фигуры, обороняющие данное поле, могут выполнять и другие функции на разных полях доски, не покидая своего поста.

Один из примеров любимой концепции Нимцовича (он играет белыми): избыточная защита поля e5, в которой участвуют слон, конь и ферзь.



Надо

- Быть начеку и защищаться от возможных ловушек вроде вилок, связываний и отвлечений.
- Защищаться агрессивно – если твой противник нападает, сделай то, чего он меньше всего от тебя ждет: контратакуй.



Нельзя

- Паниковать... Даже если ты попадешь в ловушку, можно попытаться свести потери к минимуму и даже воспользоваться ситуацией в свою пользу.

Понятия

избыточная защита Оборона поля несколькими фигурами с целью затруднения атаки противника на него.

* Подробнее о детском мате см. на стр. 43.

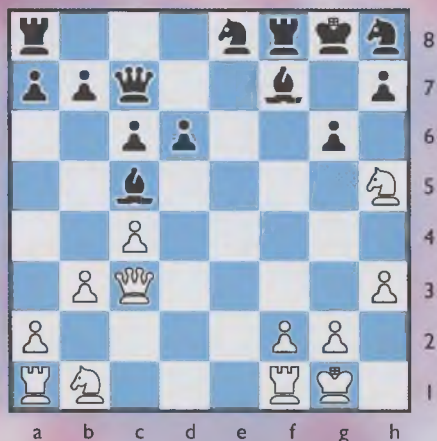
Задачи с жертвой

Иногда нужно чем-то пожертвовать, чтобы продолжать игру. Постарайся решить задачи, которые приведены на этих двух страницах, и поставь мат в два или три хода с помощью своевременной жертвы.

Это любопытно!

По оценкам Международной шахматной федерации, в шахматы играют как минимум 550 миллионов жителей нашей планеты.

Замурованный король



Жертвуя фигурой, белые следующим ходом ставят мат.

ПОДСКАЗКА:
Как похоронить черного короля?

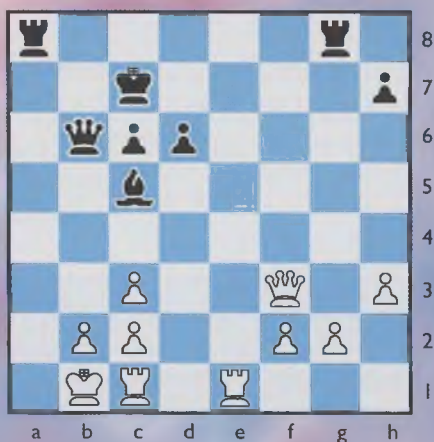
За стеной



Белые, жертвуя фигурой, ставят мат ферзем.

ПОДСКАЗКА:
Если ты пойдешь не той фигурой, тебе конец!

Смертельная стена



Черные жертвуют и следующим ходом объявляют мат.

ПОДСКАЗКА:
Заставь двойные пешки белых действовать против их короля.

Приманка для короля



Черные жертвуют и ставят мат в два хода.

ПОДСКАЗКА:
Постарайся выманить короля на линию атаки.

Решение задач см. на стр. 91.

Удар сбоку



У белых материальный недостаток. Но они могут поставить мат в два хода. Как?

ПОДСКАЗКА:
По жертвуй фигурой, чтобы заманить черных в ловушку.

Обухом по голове



Белые жертвуют фигурой, чтобы забрать ферзя и поставить мат.

ПОДСКАЗКА:
Проникни в самую гущу вражеской обороны.

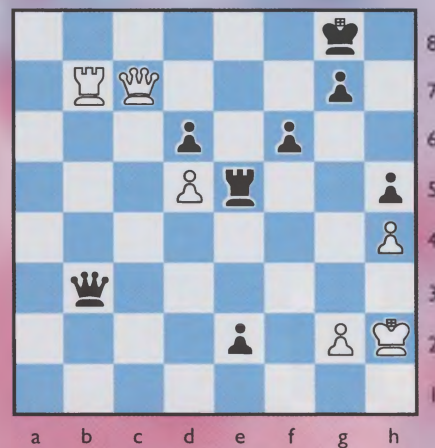
Царская жертва



Белые приносят величайшую жертву и выигрывают в два хода.

ПОДСКАЗКА:
Отправь ферзя в тыл врага.

Выкрутился



Даже в таком положении черные проводят пешку и ставят мат.

ПОДСКАЗКА:
Заставь противника принять жертву, объявив ему шах.

Опасность повсюду



Белые жертвуют и ставят мат в два хода. Как?

ПОДСКАЗКА:
Не забывай о своем резерве на диагонали.

Всё ближе и ближе



Белые жертвуют и ставят мат в три хода.

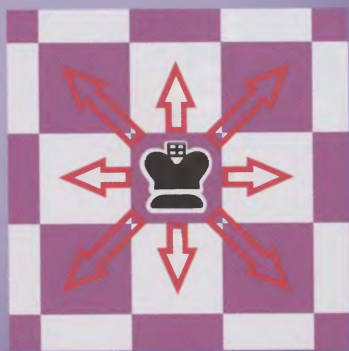
ПОДСКАЗКА:
Подумай о том, как черные могут ответить на твои ходы.

Эндшпиль

Эндшпиль – это такая стадия игры, в которой у игроков остается мало фигур, и доска в значительной степени свободна. Не все партии доходят до этой стадии; бывает, что игра заканчивается матом еще в миттельшпиле и даже в дебюте.

Больше ответственности

В эндшпиле королем надо пользоваться как атакующей фигурой. У твоего противника теперь меньше фигур и, соответственно, меньше возможностей напасть на твоего короля, так что пусть монарх двигается свободно. У тебя тоже меньше фигур, чем в начале партии. Так что пользуйся ими в полной мере.



Король, конечно, тихоход, зато он нападает сразу на восемь полей.

Честолюбивые пешки

На заключительном этапе игры пешки становятся очень ценными, и между проходными пешками начинается настоящая гонка. В большинстве случаев бывает достаточно провести всего одну пешку и получить вместо нее ферзя, чтобы склонить чашу весов в свою пользу и выиграть партию.



Ха-ха!
'Вот и продил мой час!..'

* Подробнее о проходных пешках см. на странице 25.

Это любопытно!

Вовсе не обязательно ограничиваться только одной проходной пешкой...

Во время турнира в Гастингсе в 1922 году Александр Алехин пожертвовал ферзем, но тут же провел пешку, поставил нового ферзя, которым опять тут же пожертвовал – и так три раза подряд. Когда он уже собирался провести четвертого ферзя, его противник сдался.



Бывший чемпион мира Алехин.

Располагай фигуры как надо

В эндшпиле жизненно важно координировать игру оставшихся фигур. Они должны поддерживать друг друга, а не мешать друг другу.

Так, например, если у тебя остался белопольный слон и несколько пешек, постарайся держать последние на черных полях, чтобы дать слону максимум свободы (сделай из него «хорошего» слона**).

Общее правило таково: держи фигуры ближе к центру доски на *открытых линиях*, где они особенно сильны.

У белых хорошая позиция, у них сильный слон, проходные пешки за которыми бдительно присматривает король, и мобильная ладья.

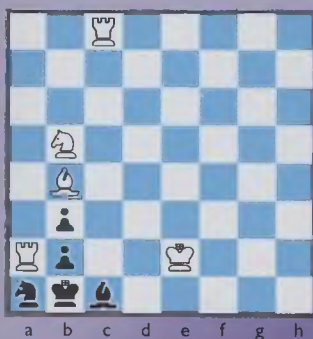


** Подробнее о «хороших» слонах см. на странице 21.

Поле, подходящее для ферзя

Клеточка, которой должна достичь пешка, чтобы стать ферзем, называется *полем превращения*. Используй фигуры, чтобы помочь пешкам без риска добраться до поля превращения.

При этом не забывай, однако, всячески мешать противнику делать то же самое.



1. c8(Ф)+

Белая пешка добралась до своего поля превращения. Черный король был слишком далеко, чтобы помешать ей. Теперь ему уже не поймать нового ферзя.



1...Kph7

Только что народившийся белый ферзь заставляет черных уводить своего короля. (Если бы черные не открыли поле h7, они бы получили мат на последней линии.)

Понятия

открытые линии Горизонтالي, вертикали и диагонали, на которых нет ни пешек, ни фигур.

поле превращения Поле на противоположном краю доски, до которого должна добраться пешка, чтобы превратиться в фигуру (обычно в ферзя).

Типичный эндшпиль

В самом типичном эндшпиле у игроков остается король, ладья и несколько пешек. Позаботься о том, чтобы твоя ладья стояла на открытой вертикали, где она особенно сильна. Либо на вертикали в тылу проходной пешки, в качестве ее телохранителя, до тех пор, пока пешка не пройдет.

В примере, приведенном ниже, у черных и у белых почти одинаковые позиции, если не считать ладей.

Белая ладья связывает черную с пешкой f7, которую черные вынуждены защищать. К тому же она заперла на последней горизонтали черного короля. Черная ладья скована и не может двигаться: по вертикали она стоит за запертой пешкой, а по горизонтали заблокирована другой.



Надо

- Использовать короля. В эндшпиле он может стать сильной атакующей фигурой.
- Внимательно оберегать свои проходные пешки. Они очень ценны, и нужно делать все, чтобы они прошли.



Нельзя

- Позволять противнику проводить пешки, иначе ты окажешься в невыгодной позиции.
- Позволять блокировать свои фигуры, потому что в таком положении они теряют часть своего ударного потенциала.

Эндшпильные задачи

В заключительной стадии игры особенно важно, чтобы фигуры действовали сообща – только так можно поставить противнику мат. Эти задачи помогут тебе научиться готовить ловушки и плести матовую сеть при помощи имеющихся фигур.

Это любопытно!

Первая шахматная партия между Землей и Космосом (космическим кораблем «Союз-9») была сыграна 9 июня 1970 года. В результате – ничья.



Мат – сюрприз



Белые могут отказаться от напрашивающихся ходов, чтобы поставить мат в два хода. Как?

ПОДСКАЗКА: Решение не во взятии ферзя и не в проведении пешки.



Кавалерийская атака

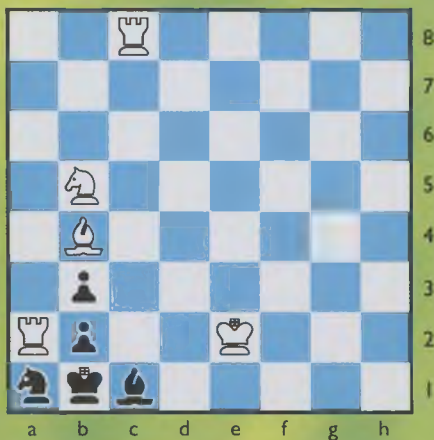


Какой ход должны сделать белые, чтобы закончить партию матом в два хода?

ПОДСКАЗКА: Лобовая атака – не лучший вариант.



Неприятный конец

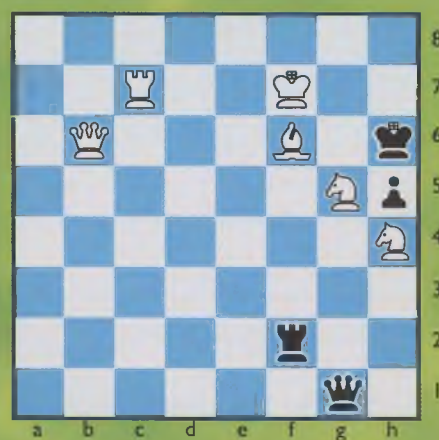


Ладья под ударом, и все же белые могут поставить мат в два хода.

ПОДСКАЗКА: Не забывай, что черные прижаты к краю доски.



Давление короля

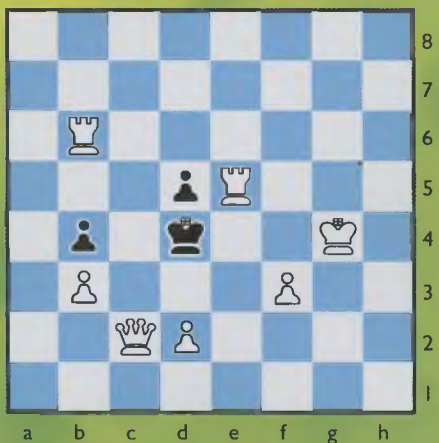


И здесь белые могут поставить мат в два хода, если сделают правильный ход. Какой?

ПОДСКАЗКА: Передвинь фигуру так, чтобы захлопнуть матовую ловушку.

Решение задач см. на стр. 91.

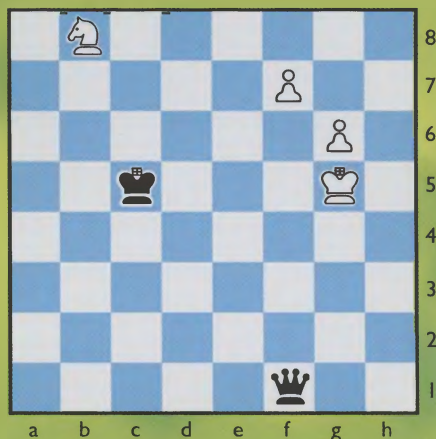
Вынужденный ход



Здесь есть сразу три варианта двухходового мата. Как матуют белые?

ПОДСКАЗКА: Один правильный ход белых делает разгром черных неизбежным.

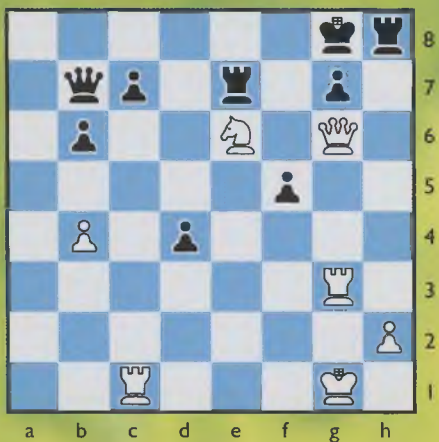
Лучший ход



Какой ход белых лучший для этого эндшпиля?

ПОДСКАЗКА: Не позволяй черным ходить ферзем.

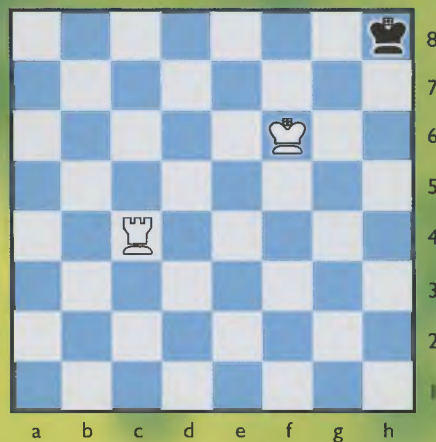
Крах обороны



Белые ставят мат в два хода.

ПОДСКАЗКА: Пожертвуй ферзем.

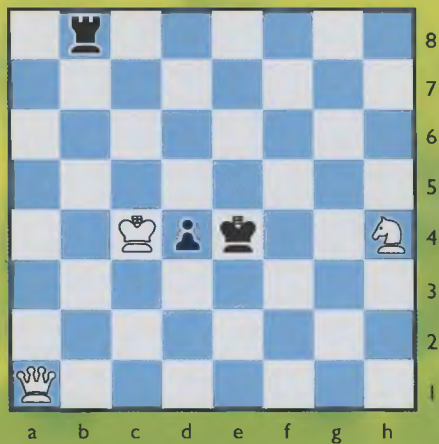
Веселая шутка



У белых есть двухходовая матующая комбинация.

ПОДСКАЗКА: Не позволяй королю вырваться на свободу.

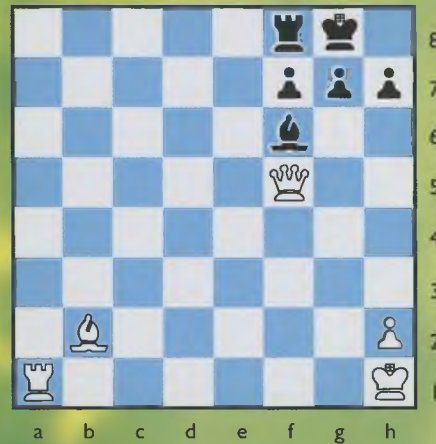
Неизбежный конец



Фигур мало, но белые всего на один ход от победы. Что это за ход?

ПОДСКАЗКА: Сделай бутерброд с королем!

Загнанный в угол король



Как белые дают мат в три хода?

ПОДСКАЗКА: Сделай жертву, чтобы освободить линию атаки для своих фигур.

Атака на короля

Атака на короля – это *шах*. Шах вражескому королю вовсе не означает, что ты выиграл игру. Он означает лишь, что твоему оппоненту сначала надо вывести короля из-под шаха, а потом уж делать другие ходы.

Действуй!

Если твоему королю объявлен шах, тебе надо сделать одно из трех:

- Взять шахующую фигуру.
- Поставить между королем и угрожающей ему фигурой свою фигуру. (Если, конечно, шах объявил не конь.)
- Вывести короля из-под удара.

Если ничто не помогает, значит, это – мат.



Белый король под шахом, но у белых есть четыре хода – а это значит, что ничего еще не потеряно! Можешь показать, как они должны сыграть*?

* С:e3, Ke2, Kd1 или Kpf1.

Коварный шах

Вскрытый шах твой противник может и не заметить. Это такой шах, который ты объявляешь фигурой, до того момента прятаясь за другой.



1. Сс7+

Слон делает ход и вскрывает шах, объявляемый ладьей. Черному королю придется уходить из-под удара...



1... Kph8

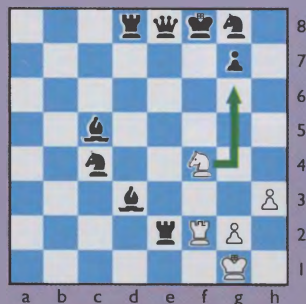
2. С:a5

Король бежит, а белые получают возможность взять ферзя слонем.

Еще более коварный шах

Двойной шах представляет собой еще более неприятный сюрприз. Двойной шах получается, когда ты делаешь ход фигурой, которая не только объявляет шах сама, но и вскрывает шах, объявляемый другой, до того скрытой за ней фигурой.

Если тебе объявили двойной шах, обязательно придется двигать короля. Взять шахующую фигуру недостаточно. А если сдвинуть короля с места ты не можешь, значит, это мат.



1. Kg6X

На первый взгляд кажется, что у черных огромное преимущество. Но белые одним ходом объявляют двойной шах, от которого черным некуда бежать – мат.

Вынужденные ходы

Ход, который ты вынужден сделать, даже несмотря на то, что ставишь себя в неудобное положение, называется *цугцванг*

(по-немецки – вынужденный ход). В данном примере черные находятся в *цугцванге*, который приводит их прямо к мату.

Умоляю,
не надо!



1...h2
2. Kf2X

Черные вынуждены двигать пешку «h». (Король не может уйти на безопасное поле.) Затем белый конь ставит черным мат.

Скользкий клиент

Когда ты несколько раз объявляешь один и тот же шах, от которого твой противник уходит одним и тем же ходом, это называется *вечный шах*. В результате – ничья*: обе стороны могут делать ходы, но они ни к чему не приводят.



1. Kf7+ Kpg8

Белым вот-вот объявят мат, но они ставят шах черному королю.



2. Kh6+ Kph8

Черные оказались в вечном шахе. Конь и король могут ходить так до бесконечности. Это – ничья.

Это любопытно!

В матче Крауч – Бриттон, который состоялся в Великобритании в 1984 году, черные объявляли шах 43 раза подряд!

Больше всего шахов – 141 – было зарегистрировано в матче между Йонсенем и Гаусдалем в 1991 году. Белые объявили 100 шахов, а черные – 41. И после всего этого игра закончилась ничьей.



Надо

- Объявлять шах, чтобы вынудить противника потерять время или забыть о других фигурах, и непременно этим воспользоваться.



Нельзя

- Объявлять шах ради шаха. Конечно, приятно почувствовать себя сильным, но объявлять шах нужно только тогда, когда он является частью твоего плана.
- Говорить «шах» во время соревнований. Будь воспитанным, пусть твой противник сам его заметит.
- Загонять противника в вечный шах, если ты хочешь выиграть партию. Но если тебе нужна ничья, то вечный шах – это благо.

Понятия

вечный шах Когда шах можно объявлять сколько хочешь раз подряд, но мата поставить нельзя – ничья.

вскрытый шах Когда фигура, уходя со своего поля, открывает другую фигуру, которая и объявляет шах.

двойной шах Когда фигура делает ход, объявляя шах и одновременно открывая другую, которая тоже объявляет шах.

шах Атака на короля.

цугцванг Положение, в котором ты вынужден делать ход, даже если он плохой.

* Подробнее о ничьих см. на стр. 72–73.

Король умер – мат

Поставить противнику мат – это главная цель игры в шахматы, и стоит она перед игроками с самого начала. Мат можно сделать в любой стадии игры. На этих двух страницах приведены примеры мата в эндшпиле.

Играть, чтобы выиграть

В примерах эндшпиля, приведенных на этих двух страницах, показаны комбинации с фигурами, которые обладают достаточной силой, чтобы выиграть. Если же твои фигуры не обладают достаточной силой, то результатом будет ничья. (Подробнее о ничьих см. на стр. 72–73.)



Два коня и король не могут поставить мат.

Используй оппозицию королей

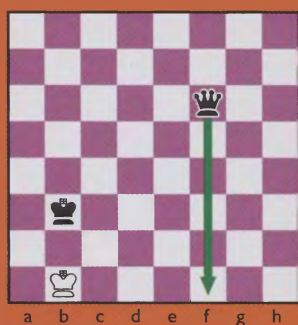
Два короля, разделенных одним полем, находятся в оппозиции* – король противника не может подойти к тебе ближе. Используй оппозицию, чтобы удерживать короля противника на краю доски, пока другие твои фигуры готовят ему мат.



* Подробнее об оппозиции см. на стр. 14.

Королевская чета

Поставить мат королем и ферзем (то есть по-простому королевой) очень просто. Однако действовать они должны сообща. Постарайся загнать короля противника по крайней горизонтали или вертикали к углу доски. Используй собственного короля для того, чтобы удерживать его там, а сам тем временем подтягивай ферзя для решающего удара. Ферзь может объявить мат по горизонтали, вертикали или диагонали.



1...Фf1X

Черный король удерживает белого на крайней горизонтали, в то время как ферзь падает вниз и объявляет мат.



1...Фg2X

На сей раз черный король держит белого, дожидаясь, когда ферзь подойдет сбоку и объявит мат.

Ладья и король против короля

Мат противнику можно поставить и ладьей, действующей совместно с королем. Принцип тот же, что и при мате ферзем, с той лишь разницей, что ладья, конечно, не может атаковать по диагонали, как ферзь. И здесь тебе придется воспользоваться своим королем, чтобы набросить на неприятельского короля *матовую сеть*, как это показано в следующем примере.



1...Лa1X

Черный король удерживает белого на крайней горизонтали, пользуясь оппозицией, в то время как черная ладья скользит вперед, чтобы нанести решающий удар.

Мощная парочка

Две ладьи обладают достаточной силой, чтобы сделать мат. Используй их, чтобы прижать вражеского короля к крайней горизонтали или вертикали, где он будет полностью заблокирован двумя ладьями.

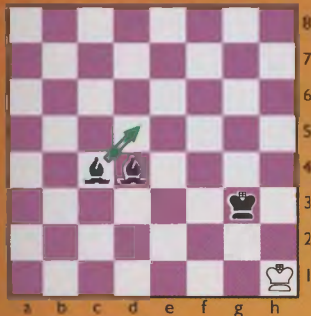


I. Ла8Х

Черный король удерживается на крайней горизонтали белой ладьей, стоящей на седьмой линии. Второй ладье не составляет труда положить конец агонии вражеского короля.

Король и два слона против короля

Поставить мат двумя слонами и королем труднее. Тут нужно зажать противника в угол и ограничить его движения своим собственным королем. Два слона вместе образуют линию огня, через которую король прорваться в состоянии.



I. Сь5Х

Белый король загнан в угол грозным черным королем и парой слонов.

Смешанное войско

Загони своими оставшимися королем, конем и слоном одинокого короля противника в *угол цвета слона*. Создать матовую ситуацию не так уж просто, но возможно.



I. Се6Х

Белый король удерживает черного на крайней горизонтали. Конь ограничивает его боковое движение. Когда же белый слон наносит удар, черному королю некуда деваться – мат.



Надо



Нельзя

- Держать короля и легкие фигуры вместе, если это все, что у тебя осталось – так безопаснее.
- Использовать оставшуюся пару ладей или слонов вместе таким образом, чтобы они образовывали заграждение, через которое король перескочить не сможет.
- Бросать короля на произвол судьбы – изолированный король более уязвим.
- Позволять противнику уводить короля на поле, где ты не сможешь его атаковать; если ему это удастся, ты не сможешь объявить мат, и партия закончится вничью.

Если у тебя остался только один конь, выиграть ты не в состоянии, но сам избежать мата можешь.

Понятия

матующая сеть

Фигуры, расположенные таким образом, что, куда бы ни пошел король противника, из ловушки он не выберется.

угол цвета слона

Угловое поле, на котором слон может атаковать короля.

Задача: поставить мат

Условие большинства шахматных задач – поставить мат за определенное количество ходов. Решая подобные задачи, ты научишься лучше отыскивать возможности для объявления сопернику мата во время собственной игры.

Это любопытно!

В 1763 году была опубликована поэма, рассказывавшая о том, как римский бог Марс создал шахматы и назвал их по имени дриады (лесной нимфы) Каиссы, которая с тех пор считается покровительницей шахмат.

Припри короля к стенке



Попробуй найти ход, которым белые ставят мат черным.

ПОДСКАЗКА:
Нападай на короля с открытого фланга – ему некуда бежать.

Окружение



Как белым прорвать оборону черных и объявить мат в один ход?

ПОДСКАЗКА:
Окружи черного короля атакующими фигурами.

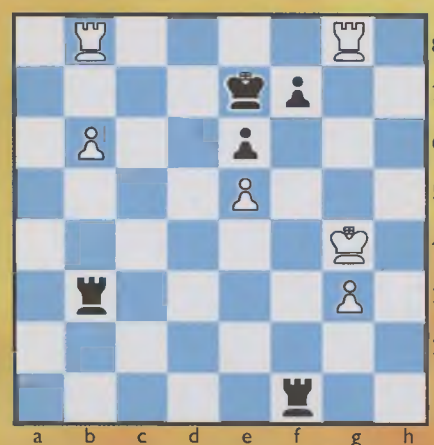
Вскрытая судьба



Белые могут поставить мат в один ход. Какой их лучший ход?

ПОДСКАЗКА:
Вскрой ладью.

Скромный воин

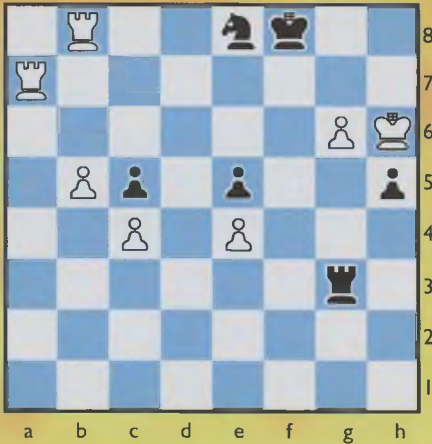


Белые одним маленьким шажком наносят черным поражение. Видишь этот ход?

ПОДСКАЗКА:
Пешка – это тоже часть матовой сети.

Решение задач см. на стр. 91.

Удар, еще удар



Какими двумя неотразимыми ходами белые ставят мат черным?

ПОДСКАЗКА: Поддержи слегка свои самые сильные фигуры пешечкой.

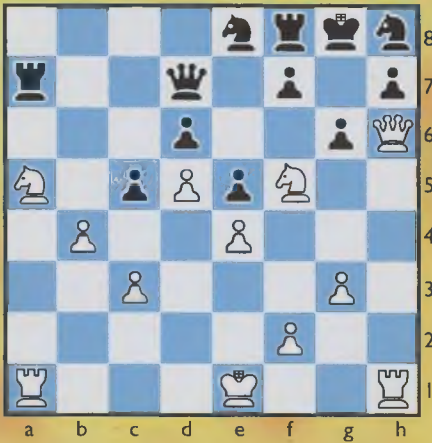
Король в мешке



Какими двумя ходами белые загоняют черного короля в ловушку?

ПОДСКАЗКА: Решающий удар наносит пешка.

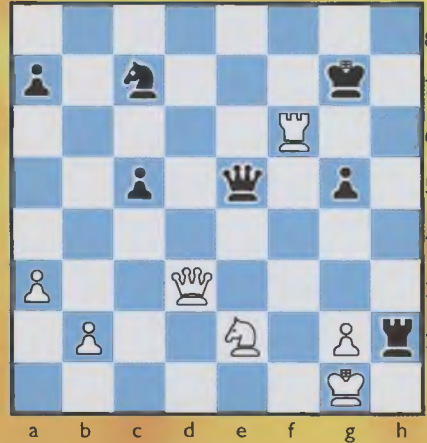
Погребенный заживо



Постарайся найти два хода, которыми белые ставят мат.

ПОДСКАЗКА: Принеси самую крупную жертву – и выиграешь.

Спиной к стене



Постарайся найти комбинацию из двух ходов, при помощи которой белые ставят мат черным.

ПОДСКАЗКА: Загони короля в угол.

Предрешенная судьба



Каким шагом белые лишают черных возможности избежать мата?

ПОДСКАЗКА: Воспользуйся дальней защитой слона.

Смертельная опасность



Видишь двухходовой мат белых?

ПОДСКАЗКА: Ставь мат черному королю в углу.

Ничьи

В шахматах партия заканчивается победой или поражением только в том случае, если одной из сторон объявлен мат. Если мата нет, и ни один из игроков не выигрывает и не проигрывает, то это – ничья. В шахматах существует шесть разновидностей ничьих:

Без победы

Когда твоя очередь ходить, а ты не можешь сделать ни одного хода вообще, это – *пат*. (То есть ты не можешь сделать ни одного хода королем, чтобы не поставить его под удар, а в случае, если у тебя еще есть пешки, они все заперты, и ими ты тоже ходить не можешь.)



Ход белых, но ни король, ни пешка двинуться не могут. Пат.

Вечный шах

Вечный шах – это такое положение, при котором один игрок постоянно ставит другому шах. К вечному шаху часто прибегает проигрывающий игрок, чтобы не попасть в матовую ситуацию и вынудить противника согласиться на ничью.



1. Kph1 Фf1+
2. Kph2 Фf2+
3. Kph1 Фf1+
4. Kph2 Фf2+
На каждый ход белого короля черный ферзь отвечает шахом – вечный шах.

Повторение ходов

Если в партии одна и та же позиция возникает три раза подряд, то любой из игроков может потребовать зафиксировать ничью. Такая ситуация похожа на вечный шах – продолжение партии бессмысленно.

Согласие на ничью

Когда у обоих игроков равные силы и такие позиции, при которых ни одна из сторон не может поставить мат другой, они могут согласиться на ничью.



Гроссмейстер Вишванатан Ананд одерживает победу, однако более половины всех шахматных партий на высоком уровне заканчиваются ничью.

Без изменений

Когда оба игрока сделали по пятьдесят ходов, не взяв ни одной фигуры и не двинув ни одну пешку, они могут согласиться на ничью. Если они еще не уснули. Это – *правило пятидесяти ходов*.

Нехватка ресурсов

С определенной комбинацией фигур мат в эндшпиле невозможен. У соперников просто недостаточно сил для объявления мата. Если соперники это понимают, то вместо того, чтобы без конца гоняться друг за другом, они могут согласиться на ничью. Мат поставить невозможно следующими комбинациями фигур:

- Король и слон против короля.
- Король и конь против короля.
- Король и два коня против короля.
- Король против короля.



Шахматные турниры

Соревнования по шахматам называются турнирами. Турниры бывают разные, но основные правила их одинаковы и устанавливаются официальными шахматными организациями.

Швейцарская система. По мере того как шахматисты выигрывают одну партию за другой, они играют со всё более сильными соперниками. (Проигравшие играют с менее сильными противниками.) Из турнира игроки не выбывают.

Групповой турнир. Игроки распределяются по группам соответственно своему рейтингу и играют друг с другом, чтобы определить победителя группы. Те затем играют между собой по различным схемам. В результате выявляется один победитель.

Турнир по переписке. Игроки посылают друг другу почтовые карточки с написанными на них ходами. Такие игры могут длиться годами!

Интернет-турнир. Интернет – это популярное место для игры в шахматы для игроков различных уровней, от начинающих до гроссмейстеров.

Понятия

недостаток сил для мата (мат невозможен) На доске осталось слишком мало фигур, чтобы объявить мат.

ничья Игра, в которой нет победителя.

пат Положение, при котором игрок не может сделать ни одного хода.

правило пятидесяти ходов После того, как каждый игрок сделал пятьдесят ходов, не взяв ни одной фигуры и не сделав ни одного хода пешкой, любой из соперников может потребовать объявления ничьей.

В 1993 году Гарри Каспаров и Найджел Шорт сразились за титул чемпиона мира. Наблюдать за матчами между игроками такого уровня очень интересно. Их часто фотографируют и снимают для телевидения.



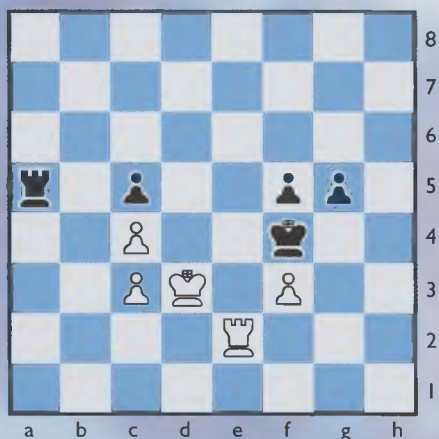
Задачи: сделать ничью

Бывают такие партии, когда выиграть просто невозможно. В таком случае надо стремиться к ничьей. На этих двух страницах ты найдешь несколько задач, которые помогут тебе в разных ситуациях находить пути к ничьей.

Это любопытно!

Теоретически самый короткий пат, причем с сохранением всех фигур, достигается за 12 ходов.

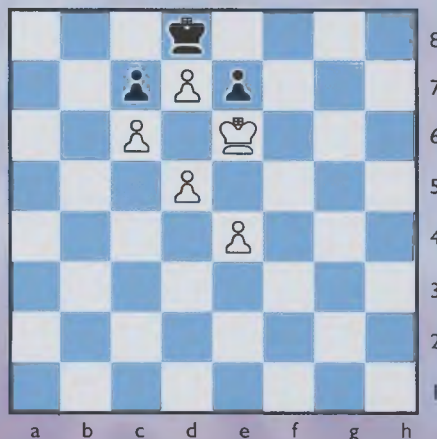
Игра на ничью



Как должны сыграть белые, чтобы добиться пата и избежать мата?

ПОДСКАЗКА:
Пожертвуй ладью.

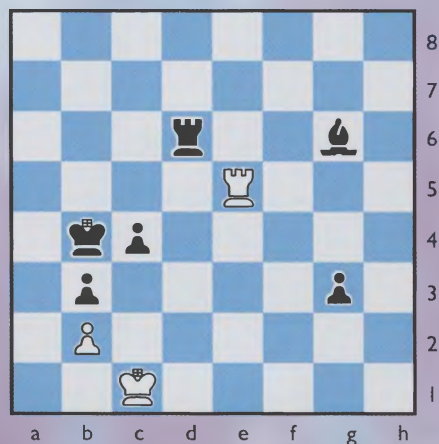
Хитрый мат



Какими четырьмя ходами белые не позволяют черным сделать пат и ставят им мат?

ПОДСКАЗКА:
Ходи осторожно, вынуждая черных на ответные ходы.

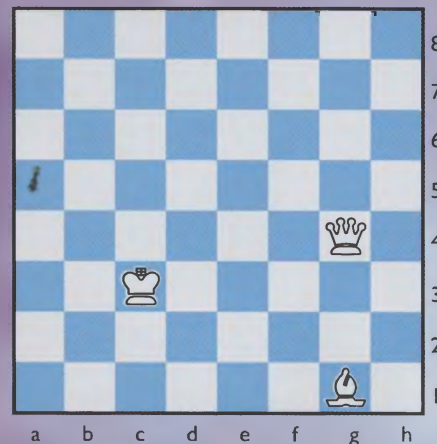
Материальные потери



Как белые превращают свой материальный перевес в ничью?

ПОДСКАЗКА:
Воспользуйся шахом, чтобы вынудить черных ходить.

Спрятанный король



Куда бы ты поставил черного короля, чтобы он оказался в пате?

ПОДСКАЗКА:
Из какого угла белые контролируют больше всего полей?

Решение задач см. на стр. 91.

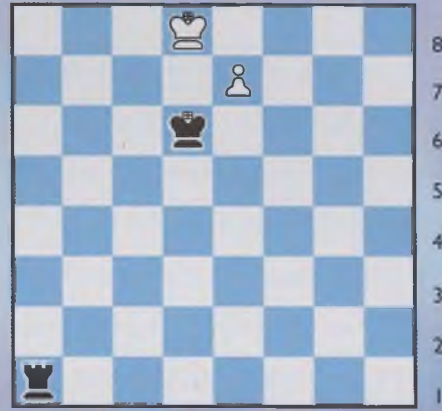
Король на качелях



Какую жертву должны принести белые, чтобы свести игру к ничьей?

ПОДСКАЗКА:
Странись к вечному шаху.

Отчаянная попытка



Какой ход должны сделать белые, чтобы избежать мата (и добиться ничьей)?

ПОДСКАЗКА:
Не проходи пешку!

Сдавай



Что могут предпринять белые, чтобы добиться пата в этой ситуации?

ПОДСКАЗКА:
Ключ – в быстрой жертве.

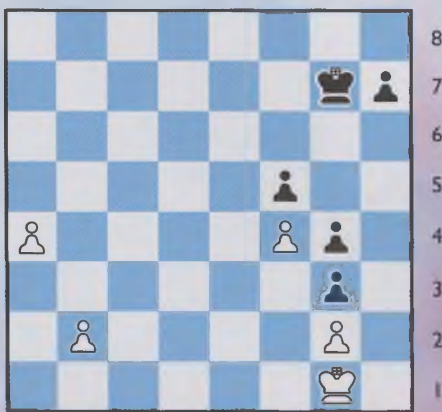
Отсутствующий король



На каком поле белый король окажется в патовой ситуации?

ПОДСКАЗКА:
Там, где его собственная пешка будет ограничивать его передвижение.

Бессмысленный проход



Какие четыре хода должны сделать черные, чтобы свести игру к ничьей, избежав мата от проходной пешки?

ПОДСКАЗКА:
Белые должны своей же пешкой зажать в угол собственного короля.

Бороться!



Какие два хода белых здесь лучшие?

ПОДСКАЗКА:
Здесь играть на пат необходимости нет, так и не играй!

История шахмат

Шахматам уже многие сотни лет. Они развились из похожих игр. В разных уголках мира люди играли в разные шахматы. Наиболее распространенной разновидностью шахмат являются, пожалуй, китайские шахматы, или сянцы (цинъ-ки).

Самые древние игры

В течение тысяч лет, начиная с первых цивилизаций, люди играли в разные игры на досках. Шахматы как таковые появились значительно позже.

Считается, что чатуранга (шатуранга), древняя игра, более всего похожая на нынешние шахматы, возникла в Индии в шестом веке нашей эры. В эту игру играло четыре человека. Они бросали кость и передвигали фишки по 64-клеточной доске, как в современных шахматах.



Кусочек игровой доски, найденный в древнем азиатском городе Мохенджо-Даро.

В китайских шахматах фишки ставятся на пересечение линий, а не на сами поля.

От чатуранги до шатранджа

В шестом веке в угоду индуистскому закону правила чатуранги были изменены. Поскольку азартные игры в Индии были запрещены, игрокам пришлось отказаться от игральные костей. Четыре армии слились в две более крупные, а количество игроков сократилось до двух. Новая игра получила название шатрандж.

Рождение шахмат

Существует несколько историй о превращении шатранджа в шахматы.

- В Европу игру могли принести сарацины (средневековое название арабов-мусульман), вторгнувшиеся в Испанию из Северной Африки.
- Возможно, набор для игры в шатрандж был подарен императору Карлу Великому (правил Священной Римской империей в девятом веке) византийской императрицей. (Византийская империя занимала тогда Южную Европу, Западную Азию и Северную Африку.)
- Игру могли привезти с собой рыцари, возвращавшиеся из крестовых походов в двенадцатом веке.



Эти шахматные фигуры, найденные на острове Льюис, были вырезаны из бивней моржа в двенадцатом веке. Это – один из самых древних комплектов фигур для игры в шахматы.

Понятия

шахматные варианты Игры, основанные на обыкновенных шахматах, но с радикальными изменениями, вроде новых правил или измененной доски.

Как был выработан стандарт

Фигуры, используемые в международных шахматных соревнованиях, известны как фигуры Стаунтона. Так они были названы в честь Говарда Стаунтона, известного шахматиста, одоббившего их форму в 19 веке. Шахматные фигуры Стаунтона могут быть изготовлены практически из любого материала, но чаще всего они бывают деревянными или пластмассовыми.



У фигур Стаунтона простая строгая форма.

Игра для всего мира

Из индийской игры шатрандж развились не только шахматы, но и другие игры, в которые играют по всему свету:

- **китайские шахматы (сянцы или цинь-ки)** В этой игре фишки ставятся на пересечение линий, а не на сами поля, а поля противников разделены центральной «рекой».
- **японские шахматы (шоги)** В этой игре уже побитые фигуры могут возвращаться на доску.
- **бирманские шахматы** В этой игре до сих пор используются конь и слон из игры шатрандж, а фигуры игроки расставляют сами по своему усмотрению.

Вариации на тему

Существует масса игр, основанных на шахматах. Их называют *шахматными вариантами*.

- **Шотландские шахматы.** Первый игрок делает один ход, второй – два, первый – три и так далее. Если во время очередной серии ходов один из игроков объявляет шах, то передает очередность хода оппоненту.
- **Шахматы Фишера,** или фишеровские шахматы. В этих шахматах, изобретенных Бобби Фишером, фигуры на задней линии ставятся в произвольном порядке, что делает бессмысленным знание дебютов.
- **Поддавки.** Цель этой игры как можно быстрее отдать противнику все свои фигуры.
- **Шестигранные шахматы Глинского.** В эти шахматы, изобретенные в Польше, играют в основном в Восточной Европе на доске из 91 шестиугольной «ячейки».
- **Трехмерные шахматы.** Классическими трехмерными шахматами являются Космические шахматы, в которые играют в сериале «Star Trek».



Мистер Спок размышляет над ходом в трехмерных шахматах. В «Star Trek» он все время проигрывает капитану Кирку.

Шахматная политика

Шахматы – это, конечно, просто игра. Но есть люди, которые относятся к ним очень серьезно. Не избежали они и политики; шахматы бывают причиной профессионального и личного соперничества и даже кровной мести.

Руководящие органы

Международная шахматная федерация, или ФИДЕ*, была основана в 1924 году в Париже. Цель ее создания – управление шахматами в международном масштабе.



Лозунг ФИДЕ – «мы одна семья». Ее цель – объединение шахматистов всего мира.

До сих пор ФИДЕ остается главным органом международных шахмат. В нее входят 156 национальных федераций из разных стран, которые объединяют более пяти миллионов членов по всему свету. Президент ФИДЕ выбирается из ее членов. ФИДЕ разрабатывает правила проведения турниров и соревнований, включая и правила мирового чемпионата ФИДЕ, и вручает международные титулы вроде гроссмейстера, международного мастера, гроссмейстера среди женщин и другие.

Шахматные мятежники

• В 1975 году Бобби Фишер, чемпион мира по шахматам ФИДЕ, отказался играть с Анатолием Карповым. ФИДЕ объявила Карпова новым чемпионом. Но сам Фишер и правительство США утверждают, что титул по-прежнему принадлежит Фишеру.



Бобби Фишер потерял свой чемпионский титул, отказавшись отстаивать его.

• В 1993 году Гарри Каспаров вышел из ФИДЕ и основал свою Профессиональную шахматную ассоциацию. Первым вызов ему бросил Найджел Шорт из Великобритании, но Каспаров отстоял свой титул. В 2000 году он проиграл Владимиру Крамнику, который и считает себя сейчас чемпионом мира.

Два чемпиона

Но кто же настоящий чемпион мира? После выхода Каспарова из ФИДЕ было шесть чемпионов мира по этой версии.

Предпринимались усилия вновь объединить мировой чемпионский титул и наконец осенью 2006 г. состоялся объединенный матч между чемпионом мира по версии ФИДЕ Веселином Топаловым и Владимиром Крамником. Матч выиграл В. Крамник.

Так какой счет?

В зависимости от успехов в турнирах шахматисты получают определенный рейтинг по системе ЭЛО. Игроки, имеющие рейтинг ЭЛО, равный 2000 очкам или выше, могут получить рейтинг ФИДЕ. Система рейтинга ЭЛО получила свое название от ее создателя, венгерского шахматиста Арпада Эло. Эта система позволяет довольно объективно оценить силу шахматистов. Титулы же гроссмейстера и международного мастера присуждаются исключительно ФИДЕ. Для того чтобы стать гроссмейстером, необходимо выполнить три гроссмейстерских «нормы», то есть заработать свыше 2600 очков, играя в турнире с участием не менее трех гроссмейстеров. Помимо этого, необходимо иметь рейтинг ФИДЕ, равный 2500 очкам или выше.

* Адрес ФИДЕ ты найдешь на стр. 96.

Массовая игра

После прихода к власти в России большевиков в 1917 году шахматы стали очень популярны в СССР. Ленин, первый руководитель Коммунистической партии, был страстным шахматистом. Он называл эту игру «гимнастикой ума».

Ленин поддержал план большевиков по развитию шахмат в СССР. А до того в шахматы играли только богатые и наиболее привилегированные члены общества.

Большевики рассчитывали на то, что шахматы привьют населению навыки рационального логического мышления и помогут людям следовать идеалам коммунизма.

Наследие чемпионов

СССР вступил в ФИДЕ в 1946 году. Вскоре после этого чемпионом мира стал Михаил Ботвинник – он был первым в долгой череде советских чемпионов мира. Ботвинник основал шахматную школу, в которой позже учились Карпов, Каспаров и Крамник.

Начиная с 1948 года, шахматисты из России и других советских республик полностью доминировали в мировых шахматах. (С 1948 по 1972 год все чемпионы мира были из Советского Союза.)

С развалом Советского Союза в 1991 году в России и других бывших советских республиках на подготовку молодых шахматистов стало выделяться меньше денег. Однако наследие целых поколений великих шахматистов не забыто, и в шахматном мире по-прежнему доминируют шахматисты из этого региона.

На этой фотографии ты видишь, как несколько человек играют в шахматы в плавательном бассейне в Венгрии. Шахматы очень популярны во многих странах Восточной Европы.

Подозрительный йогурт

В 1978 году, во время напряженного матча между двумя российскими гроссмейстерами Виктором Корчным и Анатолием Карповым, команда первого обвинила второго в обмане, заявив, что Карпов якобы получал кодированные подсказки от своей команды в виде... йогурта.

Шахматные власти тут же приняли меры, разрешив Карпову пить только один вид йогурта в течение всего матча. Он подавался ему официантом в специально отведенное время. И все-таки Карпов выиграл матч.



Шахматные знаменитости

Шахматисты, о которых ты узнаешь на следующих четырех страницах, были чемпионами мира в разные годы (указаны в скобках).



Вильгельм Стейниц (1886—1894)

Вильгельм Стейниц из Богемии (нынешняя Чешская республика) был первым профессиональным шахматистом. Он зарабатывал себе на жизнь шахматами еще тогда, когда учился в Вене, в Австрии. Однако столько денег, чтобы спокойно уйти на пенсию, он так и не заработал, и играл в шахматы до тех пор, пока не дошел до упадка умственных сил. Он разработал теорию, по которой серия мелких преимуществ приводит к крупному позиционному выигрышу. Это революционизировало тогдашние взгляды на шахматы.



Эмануил Ласкер (1894—1921)

Немецкий шахматист Эмануил Ласкер стал чемпионом мира в возрасте 25 лет. Поначалу люди сомневались в том, что он сможет обыграть значительно превосходившего его по возрасту чемпиона мира Стейница. Но Ласкер разгромил Стейница и заставил своих критиков умолкнуть.

Ласкер требовал больших денег за каждую игру. Оставив шахматы, он посвятил себя бриджу (сложной карточной игре), в который играл профессионально. В возрасте 65 лет ему пришлось переехать из нацистской Германии в Америку и вновь взяться за шахматы, чтобы зарабатывать себе на жизнь.



Хосе Рауль Капабланка (1921—1927)

Хосе Рауль Капабланка родился на Кубе и научился играть в шахматы в четырехлетнем возрасте. В двенадцать он разгромил чемпиона Кубы. Затем отправился учиться в США и в возрасте 20 лет выиграл у чемпиона США.

В 1921 году Капабланка, прославившийся своим внешне непринужденным стилем игры, отобрал титул у Ласкера. После смерти Капабланки его основной соперник Алехин признал, что мир потерял «величайшего шахматного гения».



Александр Алехин (1927—1935, 1937—1946)

В то время, когда Александр Алехин (родившийся в России) бросил вызов Капабланке в борьбе за звание чемпиона мира, на свете было столько шахматистов мирового класса, как никогда раньше.

Алехин отобрал титул у Капабланки, но позже уступил его Максу Эйве, возможно, потому, что практически не готовился к матчу и злоупотреблял алкоголем. В матче-реванше ему удалось обыграть Эйве и вернуть себе титул.



Макс Эйве (1935–1937)

Макс Эйве, из Нидерландов, по профессии был преподавателем математики и механики, а в шахматы играл как любитель. Ему удалось обыграть Алехина и стать чемпионом мира (позже Алехин вернул себе титул).

Уйдя с преподавательской деятельности, Эйве стал президентом ФИДЕ* (Международной шахматной федерации) и пребывал на этом посту с 1970 по 1978 годы.



Михаил Ботвинник (1948–1957, 1958–1960, 1961–1963)

После смерти Алехина был организован турнир для определения нового чемпиона мира. Его выиграл Михаил Ботвинник, первый советский шахматист, получивший этот титул. Ботвинник разработал программу подготовки советских шахматистов**, которая включала в себя физические упражнения, игры против сильного противника, анализ шахматных партий и игру в трудных условиях.



Василий Смыслов (1957–1958)

Советский шахматист Василий Смыслов удерживал титул чемпиона мира всего один год. Помимо шахмат он любил музыку, и во время перерывов в матче с Ботвинником за титул чемпиона мира пел арии из опер. Он едва не стал оперным певцом в Большом театре, но предпочел шахматную карьеру. Смыслов участвовал в шахматных соревнованиях даже в преклонном возрасте – и в семьдесят лет он еще играл в официальных турнирах.



Михаил Таль (1960–1961)

Михаил Таль из Латвии серьезно занялся шахматами только в подростковом возрасте. Но, однажды увлекшись шахматами, остался верен им до конца. Даже лежа в больнице после операции, он тайком бегал играть в ближайший шахматный клуб.

Мировой титул он завоевал в 24 года, став самым юным шахматным чемпионом. Он был известен тем, что громил противника сложнейшими комбинациями.



Тигран Петросян (1963–1969)

Тигран Петросян родился в Грузии, но родители его были армяне. По своей манере игры находился под сильным влиянием теорий гипермодернизма*** Арона Нимцовича. Он любил закрытые системы, которые эффективно использовал против гроссмейстеров, но которые были трудны для понимания не мастеров. По этой причине он не был очень популярным чемпионом мира, хотя и удерживал свой титул целых шесть лет.

* Подробнее о ФИДЕ см. на стр. 78.

** Подробнее о русских шахматистах см. на стр. 79.

*** Подробнее о гипермодернизме см. на стр. 34.



Борис Спасский (1969–1972)

Советского шахматиста Бориса Спасского шахматный мир любил не только за его шахматные способности, но и за вежливость и дружелюбие.

В 1972 году ему бросил вызов американский шахматист Бобби Фишер. Происходило это во времена холодной войны между Востоком и Западом, так что оба шахматиста оказались под сильным давлением правительств своих стран, которые требовали от них победы. Русские подозревали, что у Фишера в стуле встроено особое приспособление, которое мешало Спасскому играть, но доказать ничего не смогли.



Роберт Фишер (1972–1975)

Американский шахматист Бобби Фишер сел за доску в шестилетнем возрасте, а в пятнадцать лет стал самым молодым гроссмейстером мира. Он был чемпионом мира по шахматам в течение трех лет, но потерял свой титул в 1975 году, отказавшись играть с Анатолием Карповым. С тех пор Бобби Фишер ни разу не играл на публике. Говорят, иногда он играет в Интернете, но доказательств тому нет. Его до сих пор уважают, и кто-то считает его лучшим шахматистом всех времен. Говорят, будто он помнит в мельчайших подробностях все свои партии и каждый свой ход.



Анатолий Карпов (1975–1985, ФИДЕ 1993–1999)

Несмотря на то, что русский шахматист Анатолий Карпов стал чемпионом мира только потому, что Бобби Фишер не захотел с ним играть, он, выиграв множество последовавших затем турниров, быстро доказал, что вполне заслуживает этот титул.

В 1985 году он проиграл Гарри Каспарову в самом продолжительном шахматном турнире (шесть месяцев). Позже, однако, когда в 1993 году Каспаров отделился от ФИДЕ и образовал свою собственную Профессиональную шахматную ассоциацию, Карпов вновь завоевал титул чемпиона мира ФИДЕ.



Гарри Каспаров (ФИДЕ 1985–1993, ПША 1993–1998, неофициальный 1998–2000)

Российский шахматист Гарри Каспаров – воспитанник шахматной школы Ботвинника. Гроссмейстером он стал в свой семнадцатый день рождения. Выиграв в возрасте 22 лет у Анатолия Карпова, он оставался чемпионом мира по версии ФИДЕ в течение восьми лет.

В 1993 году Каспаров основывает ПША*. Он был чемпионом мира ПША до 1998 года; после ее развала, однако, он продолжал называть себя чемпионом мира до тех пор, пока в 2000 году не проиграл Владимиру Крамнику.

* Подробнее о ФИДЕ и ПША см. на стр. 78.



Александр Халифман (ФИДЕ 1999—2000)

Александр Халифман родился в Ленинграде (ныне Санкт-Петербург) в 1966 году и начал играть в шахматы в шестилетнем возрасте. Гроссмейстером он стал в 1990 году в возрасте 24 лет. Чемпионский титул, завоеванный им несмотря на то, что по рейтингу* он и близко не стоял к наиболее известным шахматистам того времени, Халифман удерживал в течение года. В настоящее время он играет в шахматы профессионально в Германии, а в Санкт-Петербурге заведует шахматной академией.



Вишванатан Ананд (ФИДЕ 2000—2001)

Вишванатан Ананд родился в Индии в 1969 году. В шахматы он научился играть в шесть лет, а в 16 стал чемпионом Индии. По своему рейтингу он второй в мире (ПША и ФИДЕ). У Вишванатана Ананда множество кличек: «Виши, тигр Мадраса», «Индийская шахматная революция в одном лице»...



Владимир Крамник (неофициальный чемпион с 2000 г. и чемпион мира с 2006 г.)

Владимир Крамник родился в 1975 году в России и уже в пятилетнем возрасте посещал профессиональный шахматный клуб. Как Каспаров и Карпов до него, он учился в Шахматной школе Ботвинника. Крамник утверждает, что секрет победы над Каспаровым заключается в том, чтобы не дать себя запугать. Он известен тем, что сохраняет спокойствие, несмотря ни на что.



Руслан Пономарев (ФИДЕ 2001—2002)

Украинский шахматист Руслан Пономарев родился в 1983 году. В 14 лет он стал самым молодым гроссмейстером мира, а в январе 2002 года в возрасте 18 лет – чемпионом мира ФИДЕ. На настоящий момент это самый молодой чемпион мира по шахматам.

Будущие электронные чемпионы?

Компьютерные программисты понимают, что их программы не могут пока громить лучших шахматистов среди людей. Несмотря на то, что компьютеры работают «без выходных», их способность к анализу, каким бы быстрым он ни был, ограничена мозгами тех, кто их придумал. Один из последних шахматных «суперкомпьютеров» называется «Дип Фритц». В 2002 году чемпион мира Владимир Крамник сразился с «Дип Фритцем», и матч закончился вничью.

* Подробнее о системе рейтинга см. на стр. 78.

Будущие чемпионы

До недавнего времени шахматы были исключительно мужским видом спорта. Но сегодня появилось немало восходящих звезд и среди женщин. Компьютеры тоже постоянно совершенствуются, и в один прекрасный день они могут начать заправлять на шахматном Олимпе.

Юдит Полгар

Юдит Полгар, родившаяся в 1976 году в Венгрии, имеет самый высокий рейтинг среди шахматисток мира. Она единственная женщина, победившая Гарри Каспарова в шахматном матче 2002 года. Полгар никогда не боролась за титул чемпиона мира по шахматам среди женщин, предпочтя сражаться сразу за звание чемпиона мира среди мужчин.

У Юдит Полгар две сестры, тоже известные шахматистки. Одна возглавляет шахматную академию в Нью-Йорке. Родители всячески поощряли интерес девочек к шахматам с самого раннего возраста даже в ущерб математике.

В 15 лет Юдит Полгар стала самым юным гроссмейстером мира, побив рекорд Бобби Фишера. (А ее рекорд был соответственно побит Русланом Пономаревым, который стал гроссмейстером в 14 лет.)

Юдит Полгар известна своим энергичным наступательным стилем.



Се Цзюнь

В 2001–2002 гг. чемпионкой мира по шахматам среди женщин была китайская шахматистка Се Цзюнь. Она родилась в 1976 году и начала играть в китайские шахматы в пятилетнем возрасте. А в семь лет увлеклась собственно шахматами. В настоящее время она работает в одном из университетов Китая и замужем за шахматным гроссмейстером из Катара.



Се Цзюнь стала чемпионкой мира в 2002 году на чемпионате мира по шахматам, проходившем в Москве.

Александра Костенюк

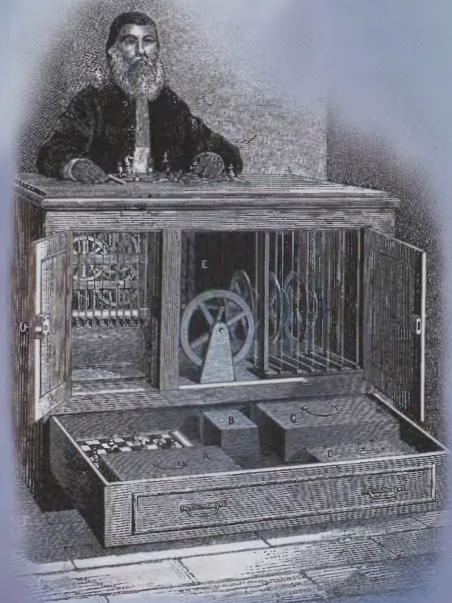
Российская шахматистка Александра Костенюк стала вице-чемпионом мира по шахматам среди женщин 2001–2002 гг. в возрасте 17 лет, проиграв в финале Се Цзюнь. Титул женского гроссмейстера она получила в 14 лет, а недавно была удостоена титула международного мастера среди мужчин. Она родилась в России в 1984 году. Играть в шахматы ее научил отец, который даже заставлял ее запоминать координаты и цвета всех полей на шахматной доске и проверял ее до тех пор, пока она не выучила шахматную доску вдоль и поперек.



Александра Костенюк участвует в рекламной кампании по популяризации шахмат.

Первый шахматный автомат

Первый шахматный автомат был создан венгерским бароном Вольфгангом Кемпеленом в 1770 году. В его аппарате одетый по-восточному механический игрок сидел за шахматной доской. Машина была названа «Турком». Люди тогда верили в то, что в шахматы играет сама машина, но сегодня мы знаем, что управлял ею человек.



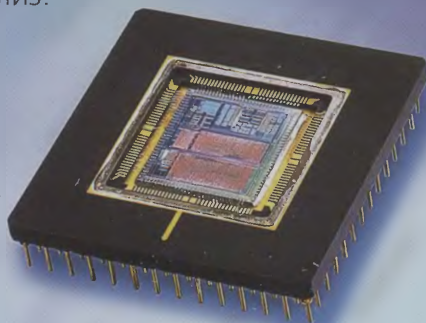
На картинке ты видишь шахматный автомат, очень похожий на Турка. Человек, который управлял автоматом, видимо, скрывался в механической части.

Чипы — чемпионы

Современные шахматные компьютеры могут сами анализировать миллиарды различных позиций и «решать», какой ход сделать. Именно способность производить расчеты может в один прекрасный день позволить шахматным компьютерам выиграть даже у лучшего шахматиста всех времен.

Самым быстрым шахматным компьютером, который выиграл в 1997 году у Гарри Каспарова, был «Дип Блю». (Чем быстрее компьютер, тем больше вычислений он сможет сделать и тем больше сможет сравнить позиций.) А «Дип Блю», вдобавок, умел отбрасывать слабые позиции, чтобы не тратить время на их анализ.

Чип процессора компьютера «Дип Блю». Он такой маленький, что поместится у тебя на ладони.



Как работает шахматный компьютер?

Все шахматные компьютерные программы работают одинаково. Программа располагает так называемой «оценочной функцией», которая при помощи математических формул сравнивает возможные позиции.

Например, программа «Дип Блю» оценивала четыре фактора: материальный, позиционный, безопасность короля и темп. Каждая позиция получает определенное количество очков. Положительная оценка – хорошая позиция для белых, отрицательная оценка – хорошая позиция для черных.



Экран компьютера во время работы шахматной программы «Чессмастер».

Потрясающие возможности

В начале игры белые выбирают из двадцати возможных ходов. У черных есть двадцать возможных ответов на них. Итого возможностей – четыреста. И это только для двух первых ходов. К концу второго хода белых на доске могут возникнуть уже 8000 позиций.

Через десять ходов возможных позиций уже 10 триллионов – что кажется невероятным! А компьютеру надо их все оценить. Вот почему шахматные компьютеры нуждаются в мощном процессоре.

Шахматный глоссарий

алгебраическая нотация Обычный способ записи шахматной игры, при котором поля доски обозначаются буквами и цифрами, а фигуры – буквами. Вот пример алгебраической нотации:

1. e4 e5

2. Kf3 Kf6

Таким образом, описывается типичная последовательность двух начальных ходов. Каждый игрок выдвигает пешку в центр доски, а затем развивает коня в поддержку пешки.

варианты В дебюте вариант – это уникальная комбинация ходов определенного типа дебюта.

вертикаль Линия клеточек, которая идет сверху вниз по доске.

вечный шах Когда шах объявляется несколько раз подряд, но не приводит к мату. В результате – ничья. Обычно король, которому ставится шах, прыгает между двумя полями, на которых получает шах.

взятие на проходе Правило, которое разрешает пешке бить другую пешку, пытающуюся избежать взятия выдвижением сразу на два поля.

Атакующая пешка передвигается на

поле, на котором бы она оказалась, побив пешку противника, если бы та пошла только на одно поле.

вилка Хитрый ход, при котором фигура ставится на поле, с которого она может угрожать двум или нескольким фигурам противника одновременно. Из-под такой атаки можно вывести только одну фигуру, вторая побивается следующим ходом.

висячие пешки Группа пешек, оторванная от других и потому беззащитная.

вскрытая атака Фигура отходит в сторону, открывая атаку скрытой за ней фигуры.

вскрытый шах Когда фигура, уходя со своего поля, открывает другую фигуру, которая и объявляет шах.

выгодный обмен Обмен менее ценной фигуры на более ценную фигуру.

гамбит Предложение пешки или легкой фигуры в начале игры в обмен на лучшую позицию оставшихся фигур.

гипермодернизм Шахматное течение, возникшее в 20-х годах 20 века.

Гипермодернизм отказался от наиболее распространенных методов развития фигур и пешек, при которых те стремятся как можно быстрее занять центральные поля.

Приверженец гипермодернизма также стремится к контролю над центральными полями, но при помощи фигур, стоящих на расстоянии.

горизонталь Линия клеточек, идущих слева направо.

двойной шах Когда фигура делает ход, объявляя шах, и одновременно открывает другую, которая тоже объявляет шах. В результате король получает шах от двух фигур одновременно.

дебют Этап игры между первыми ходами и окончанием развития фигур.

диагональ Линия клеточек, расположенных по диагонали.

жертва Потеря фигуры во имя стратегических целей.

задняя пешка Пешка, которая отстала от других пешек и потому оказалась беззащитной.

закрытая диагональ Диагональ, блокированная фигурами.

закрытая система Стратегия игры, при которой атакующие фигуры стоят до поры до времени за пешечной структурой. В результате доска оказывается забита фигурами. Иногда это приводит к такому положению, при котором ни один из игроков не может сделать ни одного эффективного атакующего и наступательного хода.

избыточная защита Оборона поля несколькими фигурами, чтобы усложнить противнику атаку на это поле.

инициатива Инициативой владеет нападающий игрок.

материальный перевес/материальный недовес Когда ты располагаешь фигурами большей или меньшей ценности, чем противник, соответственно.

контратака Ответ на атаку противника с одновременной атакой.

королевский фланг Четыре вертикали со стороны короля.

мат Атака на короля, когда некуда бежать. Игра заканчивается, а игрок, чей король оказался в мате, проигрывает.

мат на крайней горизонтали Разновидность мата, при котором король заперт на крайней горизонтали своими же фигурами (чаще всего это те самые фигуры, которые, вообще-то, должны были бы его защищать) и не может уйти от шаха.

материал Оставшиеся на доске фигуры.

матующая сеть Фигуры, расположенные таким образом, что куда бы ни пошел неприятельский король, из ловушки ему не выбраться.

мобильность Способность фигур передвигаться.

недостаток сил для мата На доске осталось слишком мало фигур, чтобы объявить мат.



ничья Игра, в которой нет победителя.

обмен Сдача своей фигуры в обмен на такую же или равную по силе фигуру противника.

оппозиция Когда между двумя идущими навстречу друг другу королями остается всего одно поле, тот игрок, что сделал последний ход, встал в оппозицию. Король, оказавшийся в оппозиции, не может приближаться к противнику, поскольку окажется под шахом, так что ему приходится отходить в сторону или назад.

отвлечение Атака, которая заставляет противника вывести из-под удара более ценную фигуру, подставляя под удар менее ценную.

открытая вертикаль Вертикаль, не заблокированная пешками.

открытая линия Горизонталь, вертикаль или диагональ, не заблокированная фигурами.

открытая система Стратегия быстрого развития фигур, которые ставятся впереди пешек. Подобная система игры очень часто ведет к огромному количеству атак и обменов уже на начальных этапах игры и к открытию линий на доске.

пат Положение, при котором игрок, не находясь под шахом, не может сделать ни одного хода. В результате – ничья.

перегруженная фигура Фигура, которой приходится защищать больше чем одну фигуру, что делает фигуры, которые она защищает, уязвимыми.

пешечная поддержка Поддержка пешками фигур, которые не могут быстро укрыться от угрозы дальнбойной фигуры.

пешечная структура Расположение пешек на доске.

пешечная цепь Две или более пешек на соседних вертикалях, расположенных по диагонали. Таким образом, каждая пешка защищается стоящей сзади пешкой. Без риска быть съеденной фигура противника может напасть только на последнюю пешку цепи.

план Серия ходов, предназначенных для достижения определенной цели, например, для того, чтобы обеспечить проход пешки, рокировку либо мат. Для каждой стадии игры необходимо разрабатывать отдельный план.

«плохой» слон Слон, запертый своими же пешками. Примером может служить чернопольный слон в окружении пешек, расположенных на черных полях.

позиция Мера количества полей, которые ты можешь атаковать.

поле превращения Поле, до которого должна добраться пешка, чтобы превратиться в другую фигуру (обычно в ферзя, но это может быть и любая другая фигура, кроме короля).

потеря темпа Потеря темпа – это обычно плохо, особенно в начале игры, когда надо как можно быстрее развивать фигуры. Но иногда потеря темпа бывает полезна, например, когда ты хочешь выиграть оппозицию в эндшпиле.

правило пятидесяти ходов После того, как каждый игрок сделал пятьдесят ходов, не взяв ни одной фигуры и не сделав ни одного хода пешкой, любой из соперников может потребовать объявления ничьей.

превращение Когда пешка достигает противоположного края доски и может быть заменена более сильной фигурой, обычно ферзем.

проходная пешка Пешка, прорвавшаяся за ряды пешек противника на соседних вертикалях. Таким образом, она имеет хорошие шансы дойти до края поля (поскольку ее теперь трудно побить).

равноценный обмен (размен) Обмен фигурами, имеющими одинаковую цену, при котором ни одна из сторон ничего не проигрывает другой.

развитие Выведение фигур с их начальной позиции в дебюте на поля, где они могут быть полезны в миттельшпиле.

рокировка Особый ход короля и ладьи. Король делает ход через два поля в сторону ладьи, которая перепрыгивает через него и становится на поле сразу за королем. В результате король оказывается под защитой, а ладья выводится на средние вертикали, откуда она может эффективно атаковать.

связанная фигура Фигура, которой приходится стоять на месте, чтобы прикрывать другую.

связывание Нападение на фигуру, которая прикрывает собой другую, более ценную фигуру.

связанные ладьи Две ладьи одного цвета на соседних полях. Вместе они представляют очень мощное оружие нападения. Если одна из ладей погибает после начала атаки, другая может тут же нанести второй удар по тому же полю.

сдвоенные пешки Две пешки одного цвета, расположенные на одной вертикали. Это – слабая позиция для обеих пешек, поскольку они не могут защищать друг друга и блокируют передвижение друг друга.

спертый мат Король полностью окружен своими собственными фигурами и не может убежать от мата.

строенные пешки Три пешки одного цвета на одной вертикали. Они уязвимы, поскольку не могут защитить друг друга и блокируют друг друга.

темп Единица времени в шахматах, равная одному ходу.

угол цвета слона Угловое поле, на котором слон может атаковать короля.

ферзевый фланг Четыре вертикали со стороны ферзя.

фианкетто Начальный ход, в результате которого слон выводится на самую длинную диагональ, откуда он угрожает как можно большему количеству полей. Слон выдвигается на поле, на котором до этого стояла пешка «b» или пешка «g».

фланг Край доски.

форпост Поле, которое не может быть атаковано пешками противника.

«хороший» слон Слон, не заблокированный своими собственными фигурами. Например, чернополюсный слон (белых или черных) в окружении своих пешек, расположенных на черных полях, не может передвигаться.

цугцванг Это немецкое слово означает «вынужденный ход». При цугцванге шахматист вынужден делать ход, который ослабляет его позицию или даже приводит к мату.

шах Атака на короля.

шахматные варианты Игры, основанные на обыкновенных шахматах, но с радикальными изменениями, вроде новых правил или измененной доски. Вот некоторые известные варианты шахматной игры: поддавки, шахматы Фишера, шотландские шахматы, шестигранные шахматы и трехмерные шахматы.

шахматные часы Особые часы с двумя циферблатами, которые регистрируют время, потраченное каждым из игроков на свои ходы. Игрок, не сумевший уложиться в отведенное для игры на турнире время, проигрывает.

шахующая фигура Фигура, которая нападает на короля.



Решение задач

Задачи с королем 15

Задача с королем 1 1. Kpd5 (Белые ставят вилку коням).

Задача с королем 2 1. Kpe2X

Задача с королем 3 1... Kpc7X

Задача с королем 4 1. Kpf4 g3 2. h:g2X

Задачи с конями 23

Задача с конями 1 1. K:g4 (Конь ставит вилку черному коню и ладье).

Шахматные задачи 30—31

Задача с пешками 1 1. g:h3 – лучший ход белых. Единственный, который лишает черных возможности провести пешку.

Задача с пешками 2 Пешка «g» – 1. h6 g:h6 2. g7 (Черные уже не могут помешать пешке пройти). 3. g8 (Ф)

Задача с конем 1 1. Kb6+ Ф:b6, 2. c:b6

Задача со слоном 1 1. Ch3+ или 1. Cd3+. Cd3+ лучше, поскольку отвлекает черного ферзя, а не ладью. Следующим ходом белые могут взять ферзя.

Задача со слоном 2 1. Сb2X

Задача с ладьей 1... Лb4+ Черные ставят вилку белому королю и коню. Так что следующим ходом после того, как черный король выйдет из-под шаха, они смогут взять коня.

Задача с ферзем 1 Пять возможностей поставить шах ферзем: 1. Фf2+ выигрывает ладью на g1; 1. Фd4+ выигрывает ладью на a7; 1. Фd6+ выигрывает коня на b8; 1. Фc3+ выигрывает слона на c8; 1. Фb2+ выигрывает пешку на b5.

Задача с ферзем 2 1... Фb8X. Белая пешка «a» не может бить ферзя, поскольку она связана с королем черной ладьей на a1.

Задача с королем 1 1...Kpc7X.

Задача с королем 2 1. 0-0X. Пример поздней рокировки.

«Индийская задача» (в разделе «Это любопытно!») 1. Kpb1 b4 2. Сс1 b5 3. Лd2 Kpf3 4. ЛdX

Миттельшпильные задачи 48—49

Правильный ход 1. Cd8X

Бежать-то некуда! 1. Ке6X

Отличная позиция 1. С:f6X Белый слон открывает двойной шах черному королю, от которого тому бежать некуда.

Мат в два хода 1. Лh5+ g:h5 2. Ф:h5X.

Защита короля 1 1. Ле5X

Защита короля 2 1. Cf4X или 1. Ca5X. Белый слон отходит и вскрывает шах ладьей.

Защита короля 3 1. Лd6X. Ни одна из пешек не может взять ладью, поскольку все они связаны с королем слоном или ферзем белых.

Перегруженное поле Белые могут сосредоточить огонь на одном поле, чтобы сломить оборону черных 1. Фh8+ Л:h8 2. Лh8X.

Благородная жертва 1. Ф:h7+ Kр:h7 2. Лh5X. Черному королю некуда деться. Он отрезан конем белых на e7.

Смертельная инициатива 1...Cd3X. Король белых оказался под непрекращающимся огнем со стороны черного слона, ладьи, ферзя и пешки.

Задачи на тактические уловки 52—53

Разрежь оборону 1. e5+ Kр:e5 2. Сg7+ Kpd5/ Kpf5 (Черному королю надо ходить, оставив ладью без прикрытия). 3. С:a1.

Не позволяй себя связывать 1... Ф:b4+ 2. Kр:b4 Лa4+ Черные отвлекли белого ферзя.

Смертельное оружие 1... Ке3 2. f:e3 (Белым приходится брать коня, чтобы не потерять ферзя) Фh4+ 3. g3 Ф:g3X.

Крестовый поход 1. Сс5+ Ф:c5 (Слон белых ставит вилку ферзю и коню черных, но его берут) 2. Ке6+ (Белые ставят еще одну вилку, вынуждая короля уходить) 3. К:c5 (Белый конь забирает черного ферзя).

Защищенная пешка 1...Се6+ 2. Kр:e6. Белый король, сам того не желая, прикрывает собой черную пешку от белой ладьи.

Мечь ладьи 1. Лh8 Л:a7 2. Лh7+. Белые отвлекают черного короля и выигрывают ладью.

Битва слонов 1. Ф:c6 С:c6 2. С:c6X. За жертвой ферзя следует моментальная развязка.

Молниеносная вилка 1. Лf8+ Kpe5 2. Кс6+. Вилка конем означает, что следующим ходом белые возьмут черную ладью.

Расширь прорыв 1. Се8+ Kр:e8 2. Kd6+. Неизбежно теряя ферзя, черные теряют и надежду на выигрыш.

Неизбежная потеря 1. Фd5+. Белые ставят вилку ферзем.

Комбинационные задачи 56—57

Матовый сюрприз 1. Kgl Сс7 2. Kf3X или 1. Kgl g4 2. g3X

Рывок к победе 1. Ф:f7+ Л:f7 2. Ле8X.

Слабое поле 1. Ф:h5+ Л:h5 2. Сg6X.

Растерявшиеся ладьи 1. Ф:h6 С:h6 2. Л:h6X.

Трагедия короля 1. Ф:d7+ Kр:d7 2. Cf5+ Kpe8 3. Cd7+ Kpf8 4. С:e7X или 1. Ф:d7+ Kр:d7 2. Cf5+ Kpc6 3. Cd7X

Большой выбор 1. Фf4+ Кр:c5 2. Фd4X или 1. Фf4+ Крд5 2. Фd4X.

Ранний мат 1. Фh6 С:h6 2. Ке7X или 1. Фh6 С:f6 2. К:f6+ Крh8 3. Ф:h7X или 1. Фh6 С:f6 2. К:f6+ Ф:f6 3. e:f6 (что бы ни предприняли черные, следующий ход белых неизбежен) 4. Фg7X.

Неизбежное поражение 1... Сg1+ 2. Кр:g1 Ф:e1+ 3. Фf1 Ф:f1+ 4. Крh2 Фh1X или 1... Сg1+ 2. Лг:g1 Кf1+ (двойной шах) 3. Крg2/Крh1 Фh2X или

1... Сg1+ 2. Ле:g1 Кf1+ (двойной шах) 3. Крh1 Ф:h3+ 4. Лh2 Л:h2X.

Скромный мат 1. Фе1 Л:e1 (развязывая белую пешку) 2. g2X

Дальний прицел 1. Фg4+ f:g4 2. Фg5+ Крh8 3. Фh6 Фd8/Лаa8 4. Ф:h7X или 1. Фg4+ f:g4 2. Фg5+ Крh8 3. Фh6 f5/С:d3 4. Ф:f8X.

Задачи с жертвой 60—61

Замурованный король 1. Фg7+ К:g7 2. Кf6X.

Смертельная стена 1... Ф:b2+ 2. Кр:b2 Лgb8X.

За стеной 1. Лd8+ Л:d8 (Белый ферзь развязывается) 2. Ф:a7X.

Приманка для короля 1... Сb4+ 2. Кр:b4 Фа5X.

Удар сбоку 1. Кb6+ a:b6 2. Ла4X.

Царская жертва 1. Фg8+ Л:g8 (Белые жертвуют ферзем с тем, чтобы заманить черного короля в ловушку из его собственных фигур) 2. Кf7X.

Опасность повсюду 1. Ф:g6+ h:g6 2. Лh8X.

Обухом по голове 1. Ф:a7+ Кр:a7 (Белые жертвуют ферзем, развивая матовую комбинацию) 2. Ла2+ Фа4 3. Л:a4X.

Выкрутился 1... Фg3+ 2. Кр:g3 e1(Ф)+ 3. Крh3 Ле3+ 4. Крh2 Фg3X или 1...Фg3+ 2. Кр:g3 e1(Ф)+ 3. Крh2 Ф:h4+ 4. Крg1 Ле1X.

Всё ближе и ближе 1. Ф:f7+ С:f7 2. Л:c8+ Се8 3. Л:e8X.

Эндшпильные задачи 64—65

Мат-сюрприз 1. Се5 Фе8 (Черные защищаются от проходной пешки белых). 2. f8 (К)X 2. Cf5X.

Неприятный конец 1. Лc2 Cd2 2. Ла:b2X или 1. Лc2 Кр:c2/Кр:a2 2. Ка3X или 1. Лc2 Кр:a2/К:c2/b:c2 2. Кc3X/Ка3X.

Кавалерийская атака 1. Са4 d6 2. Кbc7X или 1. Са4 e4 2. Ф:e4X или 1. Са4 f6 2. Кdc7X или 1. Са4 f5 2. Фg8X.

Давление короля 1. Крg8 Ф:g5+ 2. Сg7X или 1. Крg8 Л:f6+ 2. Ф:f6X или 1. Крg8 Фb1 2. Кf7X.

Вынужденный ход 1. Фd1 Крд3 2. Л:d5X или 1. Фd1 Крс5 Фg1X или 1. Фd1 Кр:e5 2. d4X.

Крах обороны 1. Ф:g7+ Л:g7 2. Л:g7X.

Неизбежный конец 1. Ф:d4X.

Лучший ход 1. Кd7+. Черный король оказался под шахом. Он вынужден ходить. В результате ферзь не может забрать проходную пешку белых на f7. В то же время черный конь защищает поле превращения пешки (f8), так что следующим ходом белых пешка беспрепятственно становится ферзем.

Веселая шутка 1. Крg6 Крg8 2. Лc8X или 1. Крf7 Крg8 2. Лc8X.

Загнанный в угол король 1. Ф:f6 g:f6 2. Лg1+ Крh8 3. С:f6X.

Задача: поставить мат 70—71

Прижми короля к стене 1. Фh6X.

Вскрытая судьба 1. Се7X.

Окружение 1. Фh8X.

Скромный воин 1. Лb7X.

Удар, еще удар 1. Фf7+ Крg8 2. Л:e8X.

Погребенный заживо 1. Фg7+ К:g7 2. Kh6X.

Предрешенная судьба 1. Лh6+ g:h6 2. Фg8X.

Король в мешке 1. Фd6+ Крf6 2. e5X.

Спиной к стене 1. Фg6+ Крh8 2. Лf8X.

Смертельная опасность 1. Ла8+ Кр:a8 2. Фа7X.

Задачи на ничью 74—75

Игра на ничью 1. Фа2 Л:a2. Пат.

Материальные потери 1. Лb5+ Кр:b5. Пат.

Хитрый мат 1. Кре5 e6 2. d6 c:d6 3. Кр:d6 e5 4. c7X.

Спрятавшийся король Короля надо поставить на h1, где он оказывается в пате.

Король на качелях 1. Ф:f8+ К:f8 2. Кf7+ Крg8 3. Kh6+ Крh8. Черный король в вечном шахе – ничья.

Сдавай 1. Лg8+ Кр:g8. Пат.

Бессмысленный проход 1...Крg6/Крh6 2. a5 Крh5 3. a6 Крh4 4. a7 h5 5. a8(Ф). Черным некуда ходить – пат.

Отчаянная попытка Только не проводя пешку белым удастся остаться в игре настолько долго, что они добиваются ничьей. Убедись сам!

Отсутствующий король Короля надо поставить на g1, и он окажется в пате.

Бороться! 1. Крд6 – лучший ход белых, если они хотят победить. Черному королю придется отступить в сторону, пропуская проходную пешку белых. У белых появляется шанс выиграть. (1. Кре6 приведет к пату, то есть к ничьей, а это выгодно черным.)

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

А

Алехин, Александр 62, 80, 81
алгебраическая нотация 10, 11, 86
Ананд, Вишванатан (Виши) 72, 83
атака (нападение), атаковать 26, 27, 32, 33, 36, 37, 40, 44, 46, 58, 59, 62
 в миттельшпиле 48
 фигуры 16, 20, 23, 27, 35, 58, 62, 63, 87
 поля 54
 короля 66, 67
 слонами 20
 конями 23
 пешками 24, 25
 ладьями 19
 королем 12, 14
 при помощи тактического приема 50, 51

Б

Ботвинник, Михаил 79, 81
 Шахматная школа 79, 82, 83
бирманские шахматы 77

В

варианты (дебюта) 34, 41, 89
«В Зазеркалье» 35
вертикаль 9, 10, 18, 19, 51, 58, 63, 88, 89
 центральная 13, 38, 47
 крайняя 68, 69
 соседняя 26
 открытая 9, 15, 18, 19, 63, 88
вечный шах (ничья) 67, 72, 88
взятие по диагонали 24, 25
вилка 16, 51, 52, 59, 88
 избежать 58
Волшебные шахматы 35
Восточная Европа 79
вскрытая атака 51, 87
вскрытый шах 66, 67, 87

Г

гамбит 38, 88
«Гарри Поттер и философский камень» 35
гипермодернизм 34, 35, 81, 88
говоря «шах» 45, 67
головоломка, см. задача
горизонталь 9, 10, 18, 19, 51, 58, 63, 89
 крайняя 68, 69
гроссмейстеры 73, 78, 81–84,
 нормы 78
 самый молодой 82–84

Д

дама 16
двойной шах 66, 67, 87
дебют Рети 39
дебюты (начала) 8, 15, 21, 22, 25, 32–35, 59, 62, 88
 белых 36–39
 варианты 34, 41
 черных 40–43
детский мат 43, 59
диагонали 9, 20, 21, 51, 58, 63, 68, 86
 закрытые 21, 87
 открытые 15, 29
«Дип Блю» 32, 85
«Дип Фритц» 83
доска
 диаграммы 10, 11
 края 22, 23, 68, 69
 позиции 45, 48, 85
 расстановка 9

Ж

женщины-гроссмейстеры 78, 84
жертва 28, 29, 40, 55, 89
 в дебюте 33
 ладьи 19
 слона 21
 ферзя 62

З

задача 15, 23, 30, 31, 48, 49, 52, 53, 56, 57, 60, 61, 64, 65, 70, 71, 74, 75
задачи с ферзем 31
задняя линия 9, 14, 40, 55, 63, 68, 69, 77
 мат 14, 15, 63, 86
закрытая игра (система) 35, 41, 46, 81, 87
запись шахматных ходов 10, 86
защита 27, 37, 40, 42, 44, 59
 в дебюте 41
 короля 32, 47, 48, 55
 техника 58, 59
 ослабление противника 29, 38, 47
 от пешек и отвлечения 50
 от более чем одной фигуры 47
 пространства 46
 пешками 24–26, 55

И

избыточная защита 59, 88
измерение времени 45

Индийская задача 31
инициатива 41, 44, 45, 58, 88
испанская партия 34, 37
история шахмат 76, 77
итальянская партия (дебют) 34, 36, 37

Й

йогурт 79

К

Каисса (нимфа – покровительница шахмат) 70
Капабланка, Хосе Рауль 80
Карл Великий 76
Каро-Канн защита (дебют) 34, 40
Карпов, Анатолий 79, 82, 83
Каспаров, Гарри 32, 44, 73, 79, 82, 83, 85
китайские шахматы 76, 77, 84
код поля 10, 86
комбинации (ходов) 34, 41, 56
комбинации с фигурами 68, 72
кони 22–23, 26, 29, 42, 72
атакуют 58
в эндшпиле 69, 72
в дебюте 39
ходы 11
сила 28
контратака 37, 43, 87
контроль
центр доски 33–35, 37–39
игра 41
диагонали 21
пространство 46, 55
поля 19, 20, 32, 37, 55
королевский гамбит (дебют) 34
королевский фланг 9, 36, 88
короли 12–15, 36, 37, 56, 66–69
защита 32, 47, 48, 55
в эндшпиле 62, 63, 72
ходы 11
безопасность 85
сила 28
Корчной, Виктор 79
Костенюк, Александра 84
Крамник, Владимир 44, 79, 82, 83
крестовый поход 76
Кэрролл Льюис 35

Л

ладьи 18, 19, 47
в эндшпиле 63
мат ладьей 68, 69
рокировка 13, 56
сдвоенные 19
сила 28
ходы 11

Ласкер, Эмануил 50, 80
ловушки 36, 45, 56, 58, 59, 64
Лопес (дебют), см. испанская партия 34, 37

М

мат 12–14, 18, 19, 21, 29, 37, 43, 52, 54, 56, 60, 64, 66–70, 72, 73, 86
в четыре хода (см. также детский мат) 59
запись 10
задачи 70, 71
самый быстрый 47
мат невозможен см. нехватка ресурсов
материал 47, 60, 64, 72, 85, 88
материальный выигрыш 28, 29
материальный перевес 46, 47, 88
матовая сеть 64, 68, 69, 88
Международная шахматная федерация, см. ФИДЕ
международные гроссмейстеры 78, 84
место для маневра 42, 46
миттельшпиль 8, 17, 25, 26, 33, 44–48, 62
Мохенджо-Даро 76

Н

на проходе 24, 25, 87
набор шахматных фигур с острова Льюис 23, 76
начало, см. дебют
ничья 67–69, 72–74, 87–89
нехватка ресурсов (ничья) 72, 73, 88
Нимцович, Арон 34, 44, 59, 81

О

обмен 17, 21, 28, 29, 35, 36, 44, 54, 74, 87
* выгодный 28, 29, 87
равноценный 28, 37, 87
оппозиция 14, 15, 68, 88
отвлечение 50–52, 59, 89
избежать 58
открытый (ая)
система (игра) 35, 36, 41, 46, 88
линии 35, 62, 63, 88

П

пат 72–74, 89
перегруженная фигура 47, 88
Петросян, Тигран 81
пешечная поддержка 23, 26, 86
пешечная
цепь 26, 27, 40, 88
структура 26, 27, 33, 35, 40, 46, 47, 54, 87, 88
поддержка 23, 24, 26, 27, 42, 46

пешки 24–27, 29, 33, 36, 37, 39, 40, 42
в эндшпиле 62, 63
висячие 27, 88
жертва 38
задняя 27, 86
запертая 42, 46, 63, 72
изолированная 27, 55
проходная 10, 14, 18, 19, 25–29, 54, 55, 62,
63, 88, 89
сдвоенные 27, 37, 47, 55
сила 28
строенные 38
ходы 11
центральная 25, 43, 55
план 8, 29, 32, 33, 38, 39, 41, 44, 45, 54, 55, 67,
89
повторные ходы (ничья) 72
поддавки (шахматный вариант) 77, 87
позиционное преимущество 54, 55
позиция 72, 85, 89
лучшая 29
оценка 54, 55
сильная 46
слабая 47
поле превращения 25, 54, 55, 63, 89
Полгар, Юдит 84
положение, см. позиция
Пономарев, Руслан 83, 84
потеря темпа 14, 15, 54, 87
правило «тронул – ходи» 45
проигрыш качества 47, 88
прославленные дебюты 34
противостояние, см. оппозиция
Профессиональная шахматная ассоциация,
см. ПША
прыгать 22, 51, 58
ПША, 82, 83
пятидесяти ходов, правило 72, 73, 88

Р

раджа 13
Рети, Рихард 34
рокировка 12, 13, 15, 18, 33, 34, 36, 55, 56, 86
запись 18
на королевском фланге (короткая) 13, 34,
26, 42
на ферзевом фланге (длинная) 13, 42
Россия 79
Роулинг, Джей. К. 35
«рух» 18

С

сарацины 76
связывание 37, 50–52, 58, 59, 89
сдвоенные ладьи 19, 87
сдвоенные пешки 27, 37, 47, 55, 87

Се Цзюнь 84
симметричное развитие 36, 39, 43
сицилианская защита (дебют) 41
сказочные шахматы
задачи 48
Скандинавская защита 39
слоны 20, 21, 29, 37, 69, 72
«плохие» 21, 27, 62, 86
фианкеттированные 43, 87
«хорошие» 21, 62, 87
ходы 11
задачи 30
сила 28
Смыслов, Василий 81
снизить потери 59
«Союз-9» 64
Спасский, Борис 82
спертый мат 14, 15, 88
спокойная игра, см. итальянская партия
староиндийская защита (дебют) 21, 43
Стаунтоновские фигуры 20, 77
Стейниц, Вильгельм 80
стратегия 26, 35, 38, 39, 45
контратакующая 43
дебютная 36, 37, 41, 42
суперкомпьютеры 32, 83
сянцы см. китайские шахматы

Т

тактические уловки 50, 51, 56
Таль, Михаил 81
темп 54, 55, 85, 89
потеря 14, 15, 54, 88
трехмерные шахматы (шахматный вариант) 77,
87
«Турок» 85
турниры 29, 34, 44, 62, 73, 78, 79, 82, 86
по переписке 73
групповой 73
правила 73, 78
швейцарская система 73

У

углы 20, 69, 87

Ф

ферзи 16, 17, 33, 39
мат ферзем 68, 69
история 16
ходы 11
превращение пешки в 25, 62, 63
сила 28
ферзевый гамбит (дебют) 38
ферзевый фланг 9, 38, 89
фианкетто 21, 43, 87

фигура 39, 44, 46
коды 10, 86
легкая 9, 33, 36, 38, 69
мобильность 46, 47, 62, 88
развитие 15, 17, 20, 21, 32, 33, 34, 35, 38, 40, 54, 87
связанная 37, 50, 51, 58, 89
сила 12, 16, 18, 20, 22, 24, 28–29, 46, 47, 50, 51
тяжелая 9, 40
ходы 11, 12, 16, 18, 20, 22, 24, 25, 34, 38, 41
ФИДЕ 60, 78, 79, 81, 82, 83
рейтинг 78
Фишер, Бобби (Роберт) 41, 77, 82
фланги 9, 21, 25, 88
форпост 23, 88
французская защита, дебют 42
классический вариант 42
продвинутый вариант 42

Х

Халифман, Александр 83

Ц

центр доски 20, 22, 24–26, 29, 33, 34, 40, 42, 62
цинъ-ки см. китайские шахматы
цугцванг 67, 89

Ч

чатуранга 76
чемпионаты мира 78, 79, 83
чемпионы мира 29, 32, 44, 50, 62, 73, 79, 80–83, 84
самый молодой 83
среди женщин 84
«Чесс-плейерз-кроникл» 31
четырёх коней, дебют 39

Ш

шатрандж 13
шатуранга см. чатуранга
«шах» 13
шах 12–4, 19, 29, 37, 51, 56, 66, 67, 72, 86, 88
объявить 52
запись 10
шахматные(ая)
варианты 76, 87
клубы 54
книги 37
компьютеры 32, 83, 85
матчи 32
организации 73, 78
политика 78, 79
теория 34, 35, 36
фигуры 23, 24, 30, 35
часы 45, 86
шахматы
в кино и книгах 35
история 76, 77
по Интернету 6, 7, 73, 82
Фишера 77, 87
шахующая фигура 12, 13, 66, 67, 86, 87
шестигранные шахматы (шахматный вариант) 77, 87
шоги (японские шахматы) 77
Шорт, Найджел 73
Шотландские шахматы (шахматный вариант) 77, 87

Э

Эйве, Макс 80, 81
Эло, Арпад 78
ЭЛО, рейтинг 78
эндшпиль 8, 12, 14, 15, 18, 19, 21, 25, 29, 62, 63, 68
этикет 45

Я

японские шахматы, см. шоги

«Star Trek» 77

БЛАГОДАРНОСТИ

Мы сделали все, чтобы соблюсти авторские права на все материалы, представленные в этой книге. Если все же чьи-то права оказались ущемлены, издатель, по получению соответствующего извещения, готов все исправить в последующих изданиях книги. Издатель выражает свою признательность следующим организациям и частным лицам за их вклад в публикацию книги и за разрешение на публикацию материалов.

Расположение фотографий (в=верх, с=середина, н=низ, л=лево, п=право)

- Обложка** ©Michael Neveux/CORBIS
стр. 1 ©Джордж Б. Диболд/corbisstockmarket.com;
стр. 2 ©Wartenberg/Picture Press/CORBIS;
стр. 4 ©Лоренс Лоли/PhotoDisc;
стр. 8 (нл) ©Hulton-Deutsch Collection/CORBIS;
стр. 13 (вл) ©Burstein Collection/CORBIS; (с) ©Archivo Iconografico, S.A./CORBIS
стр. 23 (п) ©Archivo Iconografico S.A./CORBIS
стр. 26 (нл) ©Dover Publications;
стр. 29 (нп) ©Hulton-Deutsch Collection/CORBIS;
стр. 32 (нп) ©Najlah Feanny/CORBIS SABA;
стр. 34 (нп) предоставлено Edward Winner Collection;
стр. 35 (п) предоставлено Warner Bros.
ГАРРИ ПОТТЕР, персонажи, имена и проч. являются торговой маркой и принадлежат ©Warner Bros. (s02)
Права на издание Гарри Поттера ©Джей. К. Роулинг
стр. 37 (л) предоставлено Библиотекой штата Витория, Мельбурн, Витория, Австралия
стр. 41 (вл) ©Bettmann/CORBIS;
стр. 44 (нп) предоставлено Edward Winner Collection; стр. 45 (вл) Image 100/Royalty-Free/CORBIS;
стр. 50 (вл) предоставлено Edward Winner Collection;
стр. 60 (вл) предоставлено Edward Winner Collection;
стр. 66 (л) **стр. 67** (нл) ©Walter Hodges/CORBIS
стр. 72 (вл) ©Despotovic Dusko/CORBIS SYGMA; **стр. 73** (н) ©Touhig Sion/CORBIS SYGMA;
стр. 76 (вл) ©CORBIS; (нл) ©Richard Bickel/CORBIS; (нп) ©Британский музей; **стр. 77** (нп) ©Bettmann/CORBIS;
стр. 78 (вл) предоставлено ФИДЕ; (вл) ©Bettmann/CORBIS; **стр. 79** ©Бэрри Льюис/CORBIS;
стр. 80 (л) все предоставлено Edward Winner Collection; **стр. 81** (л) все предоставлено Edward Winner Collection;
стр. 82 (вл) ©Bettmann/CORBIS; (л) предоставлено Edward Winner Collection; (л) ©Hulton-Deutsch Collection/CORBIS;
(нл) Ричард Шульман/CORBIS;
стр. 82 (вл) предоставлено веб-сайтом Chessspawn; (л) ©Despotovic Dusko/CORBIS; (л) ©Ruet Stephane/CORBIS;
(нл) с разрешения веб-сайта Chess-Sector;
стр. 84 (вл) Copes Van Hasselt Johan/CORBIS SYGMA; (вл) ©Photo ITAR-TASS; (нп) предоставлено веб-сайтом Kosteniuk;
стр. 85 (вл) Laurence Kesterson/CORBIS SYGMA; (нл) предоставлено Chessmaster; (нп) Bettmann/CORBIS;
стр. 86–89 (н) ©Malcolm Piers/Image Bank

Все остальные фотографии – Адам Константин.

Шахматные фигуры и доски для фотографирования в издательстве предоставлены Лондонским шахматным центром.

Долби Э. Шахматы: Как стать хорошим игроком [Текст] / Пер. с англ. А. Базиной. —

М.: Эгмонт Россия Лтд., 2012. — 96 с., ил. — ISBN 978-5-9539-7658-9

Copyright © 2012 Usborne Publishing Ltd.

© «Эгмонт Россия Лтд.», перевод на русский язык, 2012

Название на языке оригинала: Elizabeth Dalby. The Usborne Internet-linked Complete Book of Chess

Издание для досуга

Для детей младшего и среднего школьного возраста

Перевод с английского: А. Базина

Редактор: Александр Кочаров

Верстка: «Экспресс-Препринт»

Художественное оформление: Адам Константин, Рут Рассел

Иллюстрации: Леонард Ле Роллан

Иллюстрации на шахматной доске: Вериндер Бхачу, Адам Константин

Подписано в печать 04.04.2012

Формат 60х90/8. Объем 12 п. л.

Тираж 4000 экз. Заказ № 2290/12.

Издательский номер 0745-12

ISBN 978-5-9539-7658-9

Арт.: 612004980

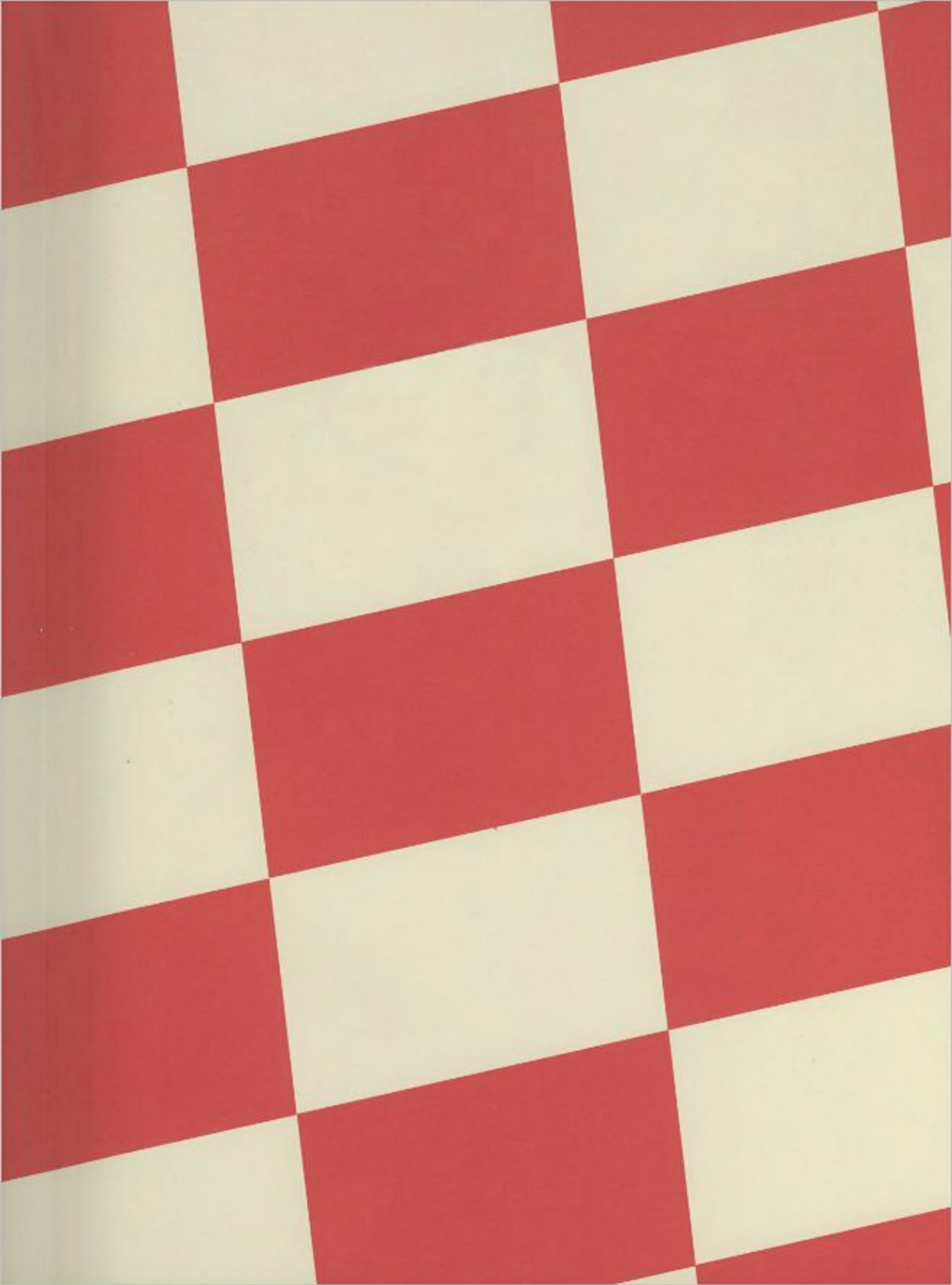
Издательство ЗАО «Эгмонт Россия Лтд.»

Адрес: 127006 Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1

Для писем и обращений: 119021 Москва, Олсуфьевский пер., д. 8, стр. 6

www.egmont.ru

Отпечатано в полном соответствии с качеством предоставленного
электронного оригинал-макета в ЗАО «ИПК Парето-Принт», г. Тверь,
www.pareto-print.ru



ШАХМАТЫ

КАК СТАТЬ ХОРОШИМ ИГРОКОМ

**Выигрышные ходы, тактические приемы
и продуманные планы — вот что тебе нужно,
чтобы отлично играть в шахматы.**

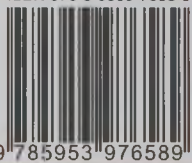
**Эта книга и для начинающих, и для более опытных
игроков. Ты узнаешь, как готовить ловушки для фигур
противника и как планировать хитрые комбинации
ходов, познакомишься со стратегией эффективного
нападения и создания прочной обороны.**

**А проверить приобретенные знания
ты сможешь с помощью
увлекательных шахматных задач.**

**Книга подскажет интересные
и полезные сайты в Интернете,
которые помогут тебе приобрести
дополнительные знания.**

ЭГМОНТ

ISBN 978-5-9539-7658-9



9 785953 976589

180050000

