

И.А. КАГАН



В ВАШИХ
РУКАХ
КОРОЛИ

ББК 42.4
К 12

Каган И.Л.

К 12 В ваших руках короли. — М.: Олимпия, 2010. — 224 с.

ISBN 978-5-903639-14-4

Книга шахматного мастера и педагога И.Кагана — это 2-е издание его учебника для начинающих. Первое, под редакцией М.Таля, вышло в Петрозаводске в 1986 году. Настоящее издание подверглось переработке и включению примеров из современной практики. В принципе же сохранены редакция М.Таля и его предисловие.

**УДК
ББК 42.4**

ISBN 978-5-903639-14-4

© Каган И.Л., 2010
© Издательство «Олимпия»
оформление, издание, 2010

Содержание

Уроки мастера	3
О книге «В ваших руках короли»	5
Вступление	8
ВОЙДИТЕ В ШАХМАТНЫЙ МИР!	11
Урок № 1	11
Урок № 2	14
Урок № 3	16
Урок № 4	19
Урок № 5	22
Урок № 6	25
Урок № 7	28
Урок № 8	30
Урок № 9	33
Урок № 10	37
Урок № 11	40
Урок № 12	42
Урок № 13	45
Урок № 14	48
Урок № 15	51
Урок № 16	54
Урок № 17	59
Урок № 18	61
Урок № 19	64
Урок № 20	68
Урок № 21	71
Урок № 22	75
Урок № 23	78
Урок № 24	80
Урок № 25	84
Урок № 26	89
Урок № 27	92
Урок № 28	96
Урок № 29	100
Урок № 30	104
Урок № 31	108
Урок № 32	112

Урок № 33	116
Урок № 34	121
Урок № 35	125
Урок № 36	131
Урок № 37	137
Урок № 38	140
Урок № 39	144
Урок № 40	148
Урок № 41	152
Краткая биография шахмат	158

Войдите в шахматный мир!

Урок № 1

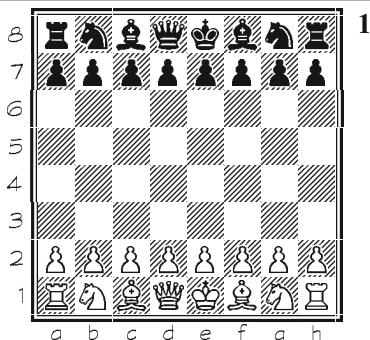
Перед вами 64-клеточная доска и расставленные на ней белые и черные фигуры, подготовившиеся к началу сражения.

Шеренги из восьми белых и восьми черных пешек отделяют друг от друга четыре горизонтали. Шахматные пешки подобны мужественным солдатам — они идут только вперед. Фигуры, словно притаившиеся за пешечным прикрытием, имеют право и на отступление. Они сильнее пешек (хотя в процессе игры случаются и обратные ситуации). Все передвижения пешек и фигур подчинены одной цели — пленению неприятельского короля при сохранении в безопасности «жизни» своего короля. Иногда это удается сделать ценой гибели почти всех боевых единиц, иногда... впрочем, не будем забегать вперед.

Борьбу за шахматной доской, делая ходы поочередно, ведут два игрока (противника), один из которых владеет белыми пешками и фигурами, другой — черными. На диаграмме 1 изображена исходная расстановка (позиция), противоборствующих шахматных армий, показаны места, занимаемые игроками во время поединка. Перед началом игры следует убедиться в

правильности расположения шахматной доски — крайним справа от каждого игрока должно быть белое поле (белые и черные клетки доски принято называть полями).

Игрок, владеющий черными фигурами
Черные



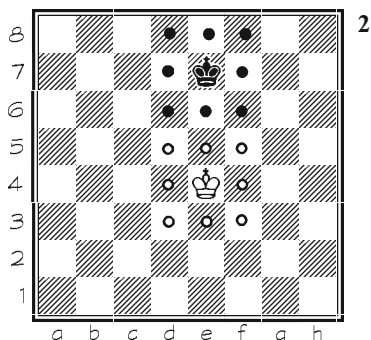
Игрок, владеющий белыми фигурами
Белые

Шахматная терминология специфична и рациональна. Например, когда речь идет о пешках и фигурах вместе, то их называют короче — «фигуры». Фразу «игрок, владеющий белыми фигурами», можно заменить одним словом — «белые», а «игрок, владеющий черными фигурами», — «черные». Игру всегда начинают белые, другими словами, они делают первый ход.

Шахматный поединок двух противников называется шахмат-

ной партией. Перед началом партии силы белых и черных равны, то есть каждая сторона имеет в своем распоряжении по одному королю, одному ферзю, по паре ладей, коней, слонов и по восемь пешек. С каждым ходом расстановка и соотношение фигур на доске меняются, и возможен финал, когда на доске остаются одни короли — самый классический случай ничейного результата партии. Именно «с одних королей», то есть с опустевшего поля шахматного сражения, мы и начнем знакомиться с азами шахматной игры.

Желающий научиться играть в шахматы должен обзавестись комплектом шахматных фигур и 64-клеточной доской для того, чтобы воспроизводить на ней последовательно в процессе обучения все диаграммы и соответствующие им шахматные тексты, приведенные в настоящей книге.

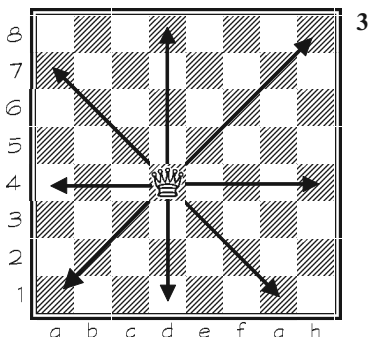


Внимание! На диаграмме 2 — белый и черный короли. Прежде

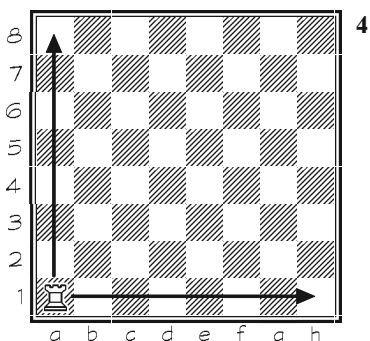
чем изучить их ходы (разумеется, черный и белый короли ходят одинаково), присмотритесь повнимательней к шахматной доске. Восемь вертикальных рядов шахматной доски обозначены буквами латинского алфавита: a, b, c, d, e, f, g, h; восемь горизонтальных рядов — арабскими цифрами: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Обозначение каждого поля шахматной доски складывается из его вертикальной и горизонтальной координат. Зная это, нетрудно установить, что белый король на рассматриваемой диаграмме занимает поле e4, а черный — e7.

Черными кружочками обозначены поля, на которые (на одно из них!) при своем ходе может пойти черный король; белыми кружочками — поля, на одно из которых может пойти при своем ходе белый король. Иными словами, король идет на любую находящуюся рядом с ним клетку, если она не занята фигурой цвета короля и если на нее не может пойти неприятельская фигура.

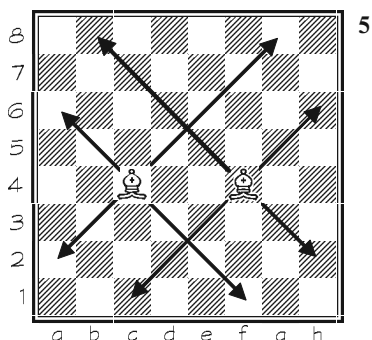
Короли — главные фигуры шахматной партии. Главные, но далеко не самые сильные. Противоречия в этом нет. Дело в том, что, когда на короля совершено нападение, от которого он не в состоянии защититься, игра заканчивается и проигравшим считается владелец пострадавшего короля.



На диаграмме 3 изображена самая сильная фигура – ферзь. Для удобства объяснений мы расположили его на одном из центральных полей (на поле d4). Стрелками показаны трассы возможных перемещений ферзя: он ходит по горизонталям, вертикалям и диагоналям. Белыми кружочками обозначены поля, на одно из которых при своем ходе может пойти ферзь. Подобно «тяжелой артиллерии» в военном деле, в шахматах существуют «тяжелые фигуры», к которым относятся ферзи и ладьи. Чтобы убедиться в «тяжелой» поступи ладьи, рассмотрим ее ходы (см. диаграмму 4).



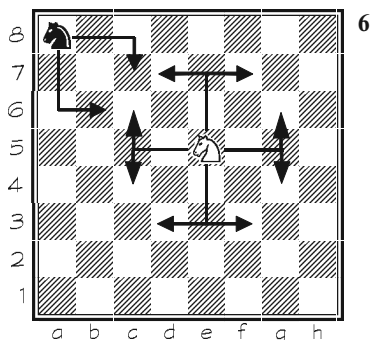
Ладья ходит по вертикалям и горизонталям (стрелками, как на двух предыдущих и трех последующих диаграммах, обозначены поля, на одно из которых может пойти с места, занимаемого на диаграмме, изучаемая фигура). В отличие от ферзя ладья не имеет диагональных перемещений и потому уступает ему в силе.



Только по диагоналям ходят шахматные слоны (см. диаграмму 5). Слон – единственная фигура, которая с самого начала партии обречена на хождение по полям только одного цвета. Слона,двигающегося по белым полям, называют белопольным, а слона, перемещающегося по черным полям, – чернопольным. Слон слабее ладьи не только по причине «одноцветности», но и потому, что по мере удаления от центральных полей (d4, d5, e4, c5) его убойная мощь (количество полей, на которые он может пойти) уменьшается.

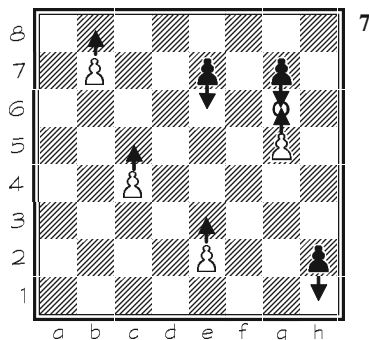
Урок № 2

Пожалуй, сложнее всех шахматных фигур ходит конь. Ход коня – прыжок через любое смежное с местом его нахождения поле, с последующим перемещением на соседнюю (от места приземления) клетку вбок (см. диаграмму 6), то есть,



перепрыгнув через клетку, конь, словно теряя равновесие, делает шаг в сторону. Траектория хода коня по начертанию совпадает с буквой «Г» русского алфавита. В отличие от других фигур конь при своем ходе не имеет права остановиться ни на одном из «одолеваемых» им полей, кроме конечного. Обратите внимание, насколько выше потенциал (количество полей, на которое он может пойти) у белого коня, стоящего на поле

e5, нежели у его черного собрата, притулившегося на краю доски. Отсюда правило на будущее: конь на краю доски почти всегда менее боеспособен, чем конь в центре. Несмотря на значительно меньшую дальность, конь считается примерно равным по силе слону – действия коней в шахматной партии порой ассоциируются с лихими кавалерийскими наскоками. Может быть, поэтому шахматная терминология классифицирует коня как «легкую фигуру». Легкой фигурой считается и слон.



При изучении хода пешки следует запомнить общее правило: пешка ходит по вертикали на одно поле вперед, но... пешка, находящаяся на исходной позиции (на

диаграмме 7 это белая пешка на поле e2 и черная пешка на поле e7), имеет право пойти вперед сразу на два поля.

Если вернуться к диаграмме 1, то каждая изображенная на ней пешка может двинуться на два поля вперед. Может, но использовать это право не обязательно: во время игры зачастую возникают ситуации, когда пешкой с исходной позиции выгоднее ходить лишь на одно поле вперед. На диаграмме 7 стрелками показаны возможные ходы белых и черных пешек. Следует обратить внимание на черную пешку, находящуюся на поле g7. Хотя эта пешка — на своей исходной позиции, но на два поля вперед двинуться она не может, ибо совершить это ей мешает белая пешка, занимающая поле g5. Черно-белым кружочком обозначено поле, на которое при своем ходе могут пойти и белая и черная пешки.

Что же делать с пешкой, достигшей предпоследней горизонтали (на диаграмме 7 это белая пешка b7 и черная h2)? Неужели, если она дойдет до последней горизонтали, то превратится в ничто?! Ведь пешки ходят только вперед... Оказывается, подобно храброму солдату, пешка, прошедшая «сквозь огонь и воду» (шесть рядов шахматной доски чреватая для нее огромными опасностями, иные пешки гиб-

нут, так и не сделав ни одного хода), заслуживает повышения в звании. Но не просто ее, пешки, «вкусу». Она может стать любой фигурой, кроме короля, и продолжать игру уже в новом «звании». На первый взгляд это парадокс. Зачем превращаться пешке в коня, слона или ладью, если самая сильная шахматная фигура — ферзь? Да, в большинстве случаев именно в ферзя ее и следует превращать, но нюансы шахматной игры настолько разнообразны, что иногда бывает значительно эффективнее превращение пешки в не самую сильную фигуру. Но об этом подробнее будет рассказано позднее.

На будущее постарайтесь запомнить два термина, имеющих прямое отношение к пешкам. Это — *проходная пешка* и *поле превращения*. Проходной называется пешка, не имеющая перед собой (на своей вертикали и на смежных вертикалях) пешек противоположного цвета. На диаграмме 7, например, проходными пешками являются белые пешки c4 и b7 и черная пешка h2. *Поля превращения* в общем случае — все поля восьмой горизонтали для белых пешек и все поля первой горизонтали для черных пешек. Для каждой пешки конкретно поле превращения — последняя клетка шахматной доски по ходу продвижения этой пешки.

Урок № 3

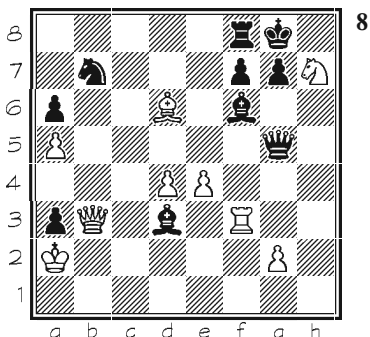
Опыт занятий с начинающими шахматистами показывает, что почти каждый из них знает правила более простой в освоении шашечной игры. Шашки — игра на уничтожение, то есть в ней побеждает тот, кто сумеет уничтожить все боевые единицы (шашки) противника, оставив у себя хотя бы одну. Элемент уничтожения весьма велик и в шахматах. Превосходство в силах (так называемый материальный перевес) зачастую определяет успех и в шахматной партии.

Как же осуществляется уничтожение, а точнее, взятие в шахматах? Для того чтобы освоить правила взятия, достаточно знать, как ходят фигуры. Если фигура (кроме короля) или пешка занимают одно из полей, на которое может пойти фигура противоположного цвета, то последняя имеет право осуществить взятие этой фигуры или пешки. При этом берущая фигура занимает место взятой фигуры или пешки. Некоторую особенность имеет взятие конем, который может брать фигуры или пешки противника только на поле, яв-

ляющемся заключительным в траектории его передвижения. Еще более специфично взятие пешкой — оно будет рассмотрено чуть позднее. При взятии королем следует учесть, что он не имеет права брать защищенную фигуру или пешку, то есть становится на поле, на которое может пойти фигура противника.

Следует запомнить, что взятие — это *ход*, и шахматная фигура или пешка в течение хода может взять лишь *одну* фигуру или пешку противника. Если в шашках взятие осуществляется обязательно, то в шахматах взятие — дело, как говорится, добровольное.

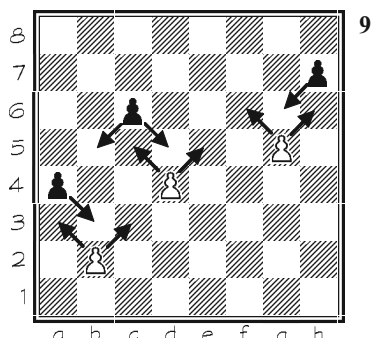
Разберем правила взятия конкретнее. Для этого расставьте на доске белые и черные фигуры в соответствии с позицией, изображенной на диаграмме 8. Займите место со стороны белых и внимательно изучите возможные взятия. Итак, при своем ходе вы можете осуществить одно из следующих взятий: ферзем — слона, стоящего на d3, коня b7, пешек a3 и f7; ладьей — слона d3 и слона f6; слоном — ладьи f8 и пешки a3; конем — ферзя g5, ладьи f8 и слона f6; королем — пешки a3.



После этого переверните доску на 180° и представьте, что вы играете черными, которым предстоит сделать очередной ход. В вашем распоряжении есть следующие взятия: ферзем – пешки g2 и пешки a5, слоном d3 – пешки e4, слоном f6 – пешки d4, конем – слона d6 и пешки a5 и, наконец, королем – коня h7. Обратите внимание на взятия, осуществляемые белым конем h7. Беря ладью f8 или слона f6, он как бы игнорирует находящиеся на его пути пешки f7 и g7. Подобное «игнорирование» недопустимо при взятии другими фигурами. Так, белая ладья f3 не может взять черную пешку f7, ибо ладье преграждает путь слон f6, а черный слон d3 не имеет права взять коня h7, так как путь к взятию прегражден белой пешкой c4.

Правила взятия пешкой существенно отличаются от правил взятия другими фигурами. Дело в том, что пешка осуществляет взятие не в направлении трассы своего передвижения, а по диагона-

ли от него. Здесь налицо ассоциация с реальностью: воин древности рубил противника саблей, траектория движения которой проходила сбоку и немножко по диагонали от основного направления передвижения самого воина... На диаграмме 9 изображено по три белых и черных пешки и стрелками показаны направления взятия ими.



Белые пешки, стоящие на полях b2, d4, g5, берут любые фигуры черных, находящиеся соответственно на полях a3 и c3, c5 и e5, f6 и h6. Черные пешки a4, c6 и h7 могут совершить аналогичное действие, если фигуры белых будут находиться соответственно на полях b3, b5 и d5, g6.

Обратите внимание на белую пешку b2 и черную – a4. При своем ходе белые могут двинуть пешку на два поля вперед, но, хотя эта пешка окажется не на диагональном от черной пешки поле b3, последняя может ее взять, переместившись при этом

именно на поле b3, а не на поле b4, которое занимала перед гильдебью белая пешка. Аналогично белая пешка g5 уничтожает черную пешку, если та двинется с поля h7 на поле h5. Такое взятие пешки пешкой называется **взятием на проходе**. Имеется логичная гипотеза, обосновывающая это «взятие». В давние времена (несколько веков назад) пешки, находящиеся на своих исходных позициях, не имели привилегии — права хода на два поля вперед. Для убыстрения процесса игры

кто-то предложил дать им право ускоренного начального движения. Предложение было принято, но для того чтобы такое право не повлекло за собой других существенных изменений, было решено дать привилегию и «подстерегающим» пешкам, оставив им право на взятие. Заметим, что взятие на проходе может быть осуществлено лишь немедленно после передвижения пешки противника на два поля вперед. Через ход право на это взятие теряется.

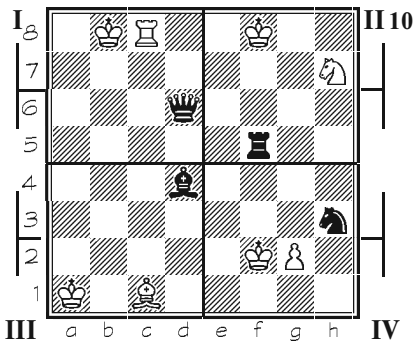
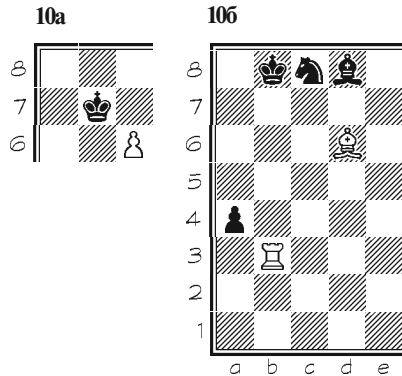
Урок № 4

Возможны три результата шахматной партии: 1) выигрыш белых, 2) выигрыш черных, 3) ничья. Конечная цель каждого игрока — дать мат королю противника. В этом случае проигравшим считается владетель заматованного короля. Если ни одному из игроков мата сделать не удастся, партия считается закончившейся вничью.

Чтобы понять, что такое мат, необходимо сначала освоить понятие «шах». Шахом называется положение на шахматной доске, когда королю (черному или белому) угрожает взятием одна из фигур противоположного цвета. Являясь главной фигурой своей армии, позволить себя взять король не может — немедленно после по-

лучения шаха он должен каким-то образом от него избавиться.

На диаграмме 10 шахматная доска условно разбита на четыре сектора (I, II, III, IV), в каждом из которых король белых находится под шахом одной из черных фигур.



На диаграмме 10a шах черному королю осмелилась дать белая пешка. Во всех рассмотренных примерах король может уйти от шаха на поле, которое не находится в сфере действия неприятельской фигуры. Однако, кроме ухода короля, разновидностями защиты от шаха являются:

1) возможность закрыться от шаха одной из фигур (так, в сек-

торе I закрыть своего короля от шаха может белая ладья, сходя на поле c7; в секторе II это же делает конь, пойдя на поле f6, а в секторе III — белый слон, передвинувшись на поле b2);

2) возможность взятия фигуры, давшей шах (в секторе IV это способна сделать белая пешка, взяв черного коня).

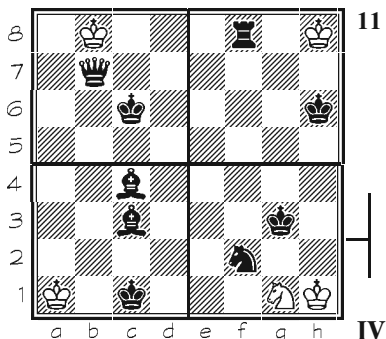
На диаграмме **106** изображена особая разновидность шаха — двойной шах. Шах черному королю дали одновременно две фигуры. Возможно ли такое? Оказывается, да! В ситуации, возникшей на диаграмме 106, последний ход сделал слон белых на поле d6, а перед этим он занимал поле b4. Нетрудно установить, что от двойного шаха невозможно закрыться и нельзя взять ни одной из объявивших шах фигуры — для этого защищающейся стороне надо было бы сделать два хода сразу, что в шахматах недопустимо. Значит, от двойного шаха защита только одна — уход короля.

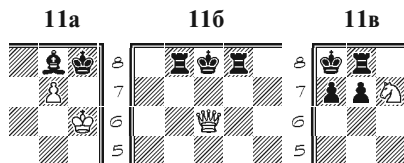
Заметим, что двойной шах — лишь частный случай так называемого открытого шаха, возникающего при уходе с занимаемого поля какой-либо фигуры и открывающей при этом стоящей за ней фигуре «дорогу», по которой последняя дает шах королю противоположного цвета. Разновидности защит от открытого шаха, если он не является двойным, — те же, что и от обычного.

Шах, как правило, не определяет результата партии, а порой бывает просто безобидным. Другое дело — мат!

Если король, находящийся под шахом, не имеет рядом с собой поля, на которое он мог бы встать, не оказавшись в сфере действия фигур противника, а фигуры из его свиты не могут ни закрыть своего «владыку», ни уничтожить атакующую короля фигуру, то считается, что эта атакующая фигура дала мат королю.

В четырех секторах диаграммы **11** приведены примеры мата белому королю различными фигурами, на диаграмме **11а** его величество заматован «дерзкой» пешкой. В секторе **IV** диаграммы **11** белому королю уйти от мата мешает собственный конь, а на диаграмме **11а** черный король «припечатан» в угол с помощью... своего слона. Оказывается, шахматным монархам могут мешать и собственные подданные.





Во всех примерах (диаграммы **11** и **11а**) активное участие в «пленении» королей принимают их «коллеги» – короли противоположного цвета. Разумеется, это не обязательный компонент матовых позиций, разнообразие кото-

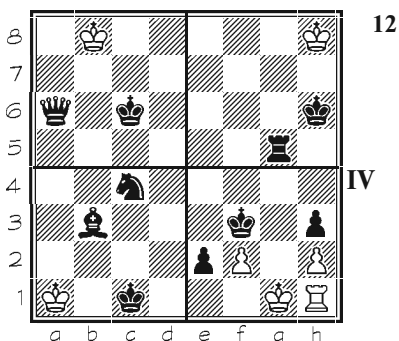
рых исключительно велико. Мат возможен и при полной доске фигур, и при минимальном их количестве на доске. Мат способен дать одна фигура без видимой помощи других. На диаграмме **11б** мат черному королю дал белый ферзь, на диаграмме **11в** – белый конь. Оба мата очень красочны и потому имеют соответствующие названия: «эполетный» (**11б**) и «спертый» (**11в**). Вряд ли эти названия нуждаются в пояснениях...

Урок № 5

Разновидностей ничейного результата шахматной партии не сколько. Наиболее эмоциональными из них являются пат и вечный шах...

Представьте, что каждый из четырех секторов диаграммы 12 — самостоятельная позиция, то есть остальная часть доски пуста. Во всех четырех позициях очередь хода за белыми. Нетрудно обнаружить, что ходить белому королю некуда — все поля вокруг него «простреливаются» неприятельскими фигурами. Значит ли это, что черные победили? Оказывается, нет. Партия считается закончившейся вничью. Это, пожалуй, единственное парадоксальное правило игры, возникновение которого не так просто объяснить, но мы все же выскажем на этот счет свою гипотезу. Гибель армии — далеко не всегда смерть ее предводителя, а ведь мат в переводе с арабского — «умер». Шахматы — модель реальных жизненных ситуаций, и потому было бы неестественно отнять у «одинокого» короля или у короля с «парализованной» свитой абсолютно все шансы выжить. Надо было что-то придумать. И кто-то из соавторов

изобретателя шахмат, а может быть, и он сам придумал *пат*.



От мата пат отличается вроде бы немногим: королю ходить некуда, но шаха ему не дано. Добавим к этому, что неотъемлемым условием пата является необходимость делать ход именно королем, так как на доске других фигур его цвета нет или они неподвижны (например, в секторе IV диаграммы 12 очередь хода за белыми, но их пешки и ладья неподвижны, а два поля, на которые «хотел бы» пойти король, находятся под боем черных пешек и короля). Забегая вперед, отметим, что правило пата значительно расширяет возможности защищающейся стороны и делает шахматы еще более привлекательными.

Реальную аналогию другой разновидности ничьей — *вечному шаху* представить довольно просто. Идет сражение двух армий, одна из которых (скажем, белые) несет крупные потери, но армия черных, предчувствуя близкую победу, слишком увлеклась и забыла о безопасности собственного короля. Это упущение незамедлительно используется одной или несколькими боевыми единицами близкой к катастрофе армии — они прорываются к резиденции черного короля (иногда вместе со своим королем) и, угрожая его жизни, как бы говорят: «Ваше величество, Ваша жизнь будет все время под угрозой, если Вы не согласитесь заключить мир». Делать нечего — надо соглашаться...

13

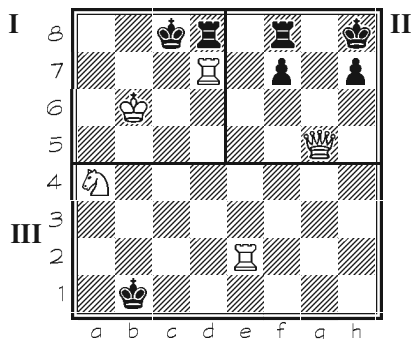


Диаграмма 13 разбита на 3 сектора. Представьте, что каждый из них — лишь фрагмент общей картины сражения, а на остальной части доски черные фигуры явно доминируют. Во всех секторах оче-

редь хода за белыми. В секторе I вечный шах, становясь последовательно на поля c7, b7, a7, а затем в обратном направлении, дает белая ладья (ее активно поддерживает сам белый король). В секторе II роль «героя-одиночки» играет белый ферзь, становясь поочередно на поля f6 и g5, он принуждает черного короля двигаться соответственно на поля g8 и h8. В секторе III отлично взаимодействует тандем из двух белых фигур, а вечный шах дает конь: сначала он идет на поле c3, король черных должен уйти на поле c1 (при уходе на a1 он получил бы мат после хода ладьей на a2), затем конь дает шах с поля a2, и если король уходит на d1 или b1, то следует снова шах с поля c3, король возвращается на c1, конь снова шахует его с поля a2 и т. д.

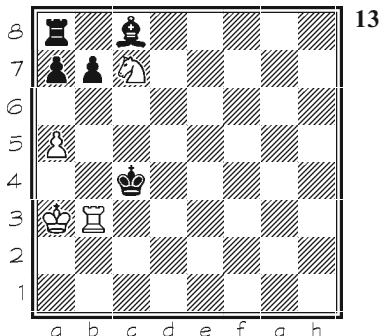
Еще две разновидности ничьей особых разъяснений не требуют. Это — полное истощение сил (на доске остались одни короли) и возникновение такого соотношения сил, когда играть на выигрыш бессмысленно, то есть мат не получается даже при стремлении к нему обоих противников, например: король и легкая фигура против одинокого короля.

В партиях между квалифицированными шахматистами ничейный результат зачастую фиксируется после взаимного согласия на ничью, несмотря на наличие у обеих сторон возможностей для продолжения борьбы. Таких ничьих начи-

нающим шахматистам мы делать не рекомендуем. Однако они впадают обычно в другую крайность — продолжают борьбу, когда на доске остаются король с ферзем против короля и ферзя, король с ладьей против короля и ладьи, король и две легкие фигуры против короля и двух легких фигур, то есть выигрыш одного из противников возможен лишь при грубой ошибке другого. В таких ситуациях неэтично ждать ошибки партнера, а следует соглашаться на ничью. И все-таки что делать, если противник на ничью не соглашается, продолжает играть и ждет вашей грубейшей ошибки? Начинайте считать ходы! Если в течение пятидесяти ходов агрессивно настроенному противнику не удалось заматовать вашего короля, (вы не совершили грубейшей ошибки) и при этом материальное соотношение сил (количество фигур с обеих сторон) не изменилось, то партия считается закончившейся вничью.

Это «правило пятидесяти ходов» применимо не только к абсолютно равным позициям, но и к любим другим. Однако надо помнить, что после хода пешки (своей или противника) или взятия (изменения материального соотношения сил) счет ходов начинается сначала.

Ничейный результат должен безоговорочно фиксироваться и при *«троекратном повторении позиции»*. Чтобы представить себе, что

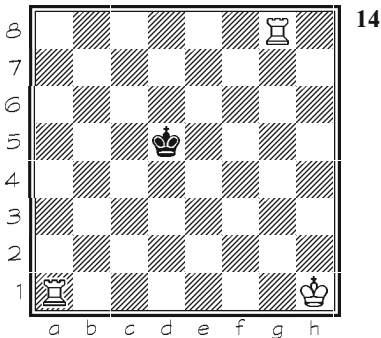


это такое, обратимся к диаграмме 13. Белый конь только что напал на черную ладью, которую отдавать, разумеется, нет смысла. Поэтому черные должны пойти ладьей на поле b8. Тогда белый конь переместится на поле ab, снова угрожая ладье взятием (если черные возьмут коня пешкой, то белая ладья возьмет черную). После возвращения ладьи на поле a8 белый конь вновь возобновляет нападение на нее, становясь на поле c7, и, когда ладья уйдет на b8, конь повторит свой рейд на поле ab. После того как ладья в третий раз уйдет на a8, белые вправе потребовать ничью, заявив, что после хода конем на поле c7 одна и та же позиция (одни и те же фигуры одного и того же цвета занимают одни и те же поля, а очередь хода за одной и той же стороной) повторится в третий раз.

Ничья в шахматной партии — далеко не всегда следствие миролюбия. Неудивительно, что ничейные поединки довольно часто бывают интереснее и напряженнее результативных.

Урок № 6

Обучающийся шахматной игре прежде всего должен научиться давать мат одинокому королю.



Начнем с простого. На диаграмме **14** одинокому королю черных противостоят король и две ладьи белых. Конечно, возникшей на доске позиции предшествовала шахматная битва, в которой белые были более удачливы. Теперь им осталось заматовать короля черных. Для того чтобы показать, как это происходит, необходимо прибегнуть к записи ходов. Поэтому сначала – небольшие пояснения:

1) шахматные ходы при их записи должны быть пронумерованы, при этом ход белых и ход черных считаются за один ход;

2) запись хода (черных или белых) состоит из сокращенного обозначения фигуры, сделавшей ход, поля, на котором она стояла перед ходом, и затем, через тире, – поля, на которое передвинулась фигура;

3) сокращенные обозначения фигур: Кр – король, Ф – ферзь, Л – ладья, С – слон, К – конь. Пешка сокращенного обозначения не имеет. При записи хода пешкой принцип тот же, но без сокращенного обозначения;

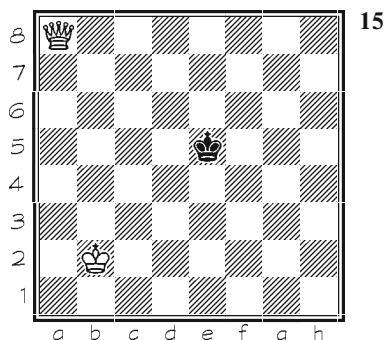
4) в шахматной литературе и, разумеется, в нашей книге применяются, кроме перечисленных, следующие обозначения: «+» – шах; «++» – двойной шах; «X» или «#» – мат; «!» – хороший ход; «!!» – очень хороший ход; «?» – слабый ход (ошибка); «??» – очень слабый ход (грубая ошибка) и некоторые другие знаки, поясняемые по мере их появления в тексте.

Возвращаемся к диаграмме **14**. Как правило, одинокий король легче всего матуется на краю доски. Примите пока это утверждение, как говорится, на веру. Итак, начнем «гнать» черного короля на край доски. Для начала оставим в

распоряжении черного короля лишь четыре (из восьми) горизонталей, сделав ход ладьей с поля g8 на поле g4. Вот как это записывается: 1. Лg8 – g4. В ответ черные не торопятся покидать пятаю горизонталь, а играют королем с поля d5 на поле c5: Кpd5 – c5. Продолжая игру на ограничение, белые ставят ладью с поля a1 на поле a5: 2. Ла1 – a5+ (знак «плюс» в конце записи хода означает, что объявлен шах неприятельскому королю). Реакция черных естественна: 2...Крс5 – b6 (нападая на ладью, они препятствуют немедленному «отрезанию» своего короля еще на одну горизонталь). Теперь белые, оставляя в распоряжении черного короля лишь три горизонтали, «перебрасывают» свою ладью подальше от черного короля, чтобы последний не мог мешать заключительной акции: 3. Ла5 – h5. Черным остается лишь ждать: 3...Крpb6 – c6, на что белые, дав шах 4. Лg4 – g6+, ограничивают область пребывания черного короля двумя горизонталями. Приходится играть: 4...Крс6 – d7. Далее следует мат в два хода: 5. Лh5 – h7+ и на любой ход черного короля на восьмую горизонталь – 6. Лg6 – g8X.

Запись разобранного окончания, без комментариев, выглядит так: 1. Лg8 – g4 Кpd5 – c5 2. Ла1 – a5+ Крс5 – b6 3. Ла5 – h5 Крpb6 – c6 4. Лg4 – g6+ Крс6 – d7 5. Лh5 – h7+ Кpd7 – e8 6. Лg6 – g8X.

Наряду с такой записью, которая называется записью полной нотацией, существует запись краткой нотацией, то есть без указания поля, на котором перед своим ходом стояла фигура, и, соответственно, без тире. В краткой нотации разобранный нами мат записывается так: 1. Лg4 Крс5 2. Ла5+ Крpb6 3. Лh5 Крс6 4. Лg6+ Кpd7 5. Лh7+ Крe8 6. Лg8X. Разобранный метод матования двумя ладьями может выглядеть иначе, то есть оттеснение черного короля на край доски возможно посредством его ограничения по вертикалям, например (см. диаграмму 14): 1. Ле8 Кpd6 2. Лd1+ Крс7 3. Ле2 Крс6 4. Лc2+ Крpb5 5. Лb1+ Кра4 6. Ла2X.



Немного сложнее давать мат одинокому королю ферзем и королем (см. диаграмму 15). В таком окончании без участия белого короля (как это было при двух ладьях) не обойтись. И здесь действует общий принцип: король слабой стороны «гонится» на

любой край доски (первая и восьмая горизонтали, вертикали «а» и «h»). Запись матования даем с краткими комментариями.

1. Фa8-d8 Кpe5-e4 2. Фd8-d6 Кpe4-f5 3. Фd6-e7 (в распоряжении черного короля остались три вертикали). 3...Кpf5-f4 4. Фе7-e6 (теперь начинается ограничение и по горизонталям) Кpf4-f3 5. Фе6-e5 Кpf3-f2 6. Фе5-e4 Кpf2-g3 7. Фе4-f5 (обратите внимание, что ферзь, ограничивая черного короля, приближается к нему как бы на «ход коня»). 7...Кpg3-g2 8. Фf5-f4 Кpg2-g1 9. Фf4-f3 Кpg1-h2 (наконец-то король на краю доски) 10. Фf3-g4 Кph2-h1 11. Кpb2-c2 (настала очередь белого короля; белые не могут продолжать ограничение черного короля посред-

ством 11. Фg3, так как в этом случае будет пат), 11...Кph1-h2 12. Кpc2-d2 Кph2-h1 13. Кpd2-e2 Кph1-h2 14. Кpe2-f2 Кph2-h1 15. Фg4-g2X (можно дать мат и ходами ферзя на поля h5, h4, h3, g1).

Предлагаем еще раз внимательно изучить метод матования одинокого короля ферзем и королем, начиная с позиции, изображенной на диаграмме 15, но в записи краткой нотацией: 1. Фd8 Кpe4 2. Фd6 Кpf5 3. Фе7 Кpf4 4. Фе6 Кpf3 5. Фе5 Кpf2 6. Фе4 Кpg3 7. Фf5 Кpg2 8. Фf4 Кpg1 9. Фf3 Кph2 10. Фg4 Кph1 11. Кpc2 Кph2 12. Кpd2 Кph1 13. Кpe2 Кph2 14. Кpf2 Кph1 15. Фg2X.

Все дальнейшие варианты, иллюстрирующие наши объяснения, будут даваться в записи краткой нотацией.