

Г. ДЕН ГЕРТОГ И МАКС ЭЙВЕ

19,831

# САМОУЧИТЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ИГРЫ



ОГИЗ · ФИЗКУЛЬТУРА И ТУРИЗМ · 1935

*Г. ДЕН-ГЕРТОГ и МАКС ЭЙВЕ*

# **САМОУЧИТЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ИГРЫ**

*Перевод  
с голландского  
А. А. СМЕРНОВА*

*Издание четвертое*



**ОГИЗ—„ФИЗКУЛЬТУРА И ТУРИЗМ“  
МОСКВА 1935 ЛЕНИНГРАД**

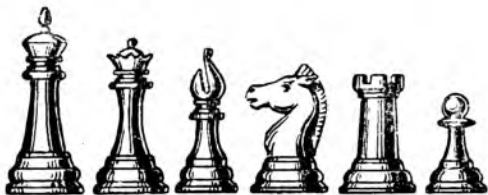
*DEN HERTOG – EUWE. PRACTISCHE SCHAAKLESSEN*

## ПРЕДИСЛОВИЕ ПЕРЕВОДЧИКА

Настоящее руководство является *первым*, насколько нам известно, шахматным *самоучителем* в подлинном смысле этого слова. Это выражается не только в ответственном распределении материала и способе изложения, рассчитанном на пробуждение *самодеятельности* изучающего, но и в многочисленных *практических упражнениях* („вопросы“ и „ответы“ на них в конце книжки), предлагаемых читателю после объяснения каждого нового понятия или приема.

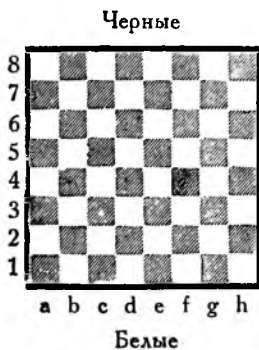
Несмотря на эти достоинства голландского оригинала, мы, однако, не ограничились простым его переводом. Учитывая потребности начинающего советского шахматиста, мы произвели некоторую переработку учебника, кое-где уточнив и расширив изложение (особенно в области терминологии). В частности, мы прибавили последнюю, XII главу („Примерные партии“), целиком нами составленную. Во всех этих добавлениях мы старались соблюсти основную установку авторов, ничем не нарушив метода их изложения.

А. А. Смирнов



## 1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА

Шахматная доска имеет форму большого квадрата, разделенного на 64 маленьких квадратика (или клетки). Эти последние, для ясности различения их границ, попеременно окрашиваются в светлый и темный цвет.



Приведенное нами изображение шахматной доски называется *диаграммой*.

Маленькие квадратики или клетки называются *полями* (или *пунктами*).

Как видно из диаграммы, они образуют ряды или *линии*, которые, в зависимости от их направления—прямого продольного, прямого поперечного или косоугого,—называются *вертикалями*, *горизонталями* и *диагоналями*.

Вертикали обозначаются латинскими буквами, от *a* до *h* (произн.: *a*, *be*, *ce*, *de*, *e*, *эф*, *же*, *аш*), а горизонтали—цифрами от 1 до 8, как показано на диаграмме; таким образом, говорят: „вертикаль *a*“, „вертикаль *d*“ и т. д., 1-я горизонталь“, „2-я горизонталь“ и т. д.

Чтобы хорошенько освоиться с этими обозначениями, необходимо сразу же запомнить, что со сто-

роны белых (т. е. того, кто играет белыми фигурами) счет вертикалей, от  $a$  до  $h$ , ведется слева направо, а счет горизонталей, от 1-й до 8-й, снизу вверх; со стороны черных то и другое—наоборот, так что у них вертикалью  $a$  является крайняя вертикаль справа, 1-й горизонталью—последний, считая от них, горизонтальный ряд полей. (На нашей диаграмме слова „белые“ и „черные“ обозначают места лиц, играющих белыми или черными фигурами.)

*Правило. Ставьте доску всегда так, чтобы у белых правое угловое поле было белое, а у черных—черное.*

Так как каждое поле находится на какой-нибудь горизонтали и вместе с тем на какой-нибудь вертикали, это позволяет нам обозначить его с помощью буквы и цифры. Так, левое угловое поле белых находится на горизонтали  $a$  и на 1-й вертикали, поэтому оно называется  $a1$ ; правое угловое поле белых соответственно называется  $h1$ . У черных левое угловое

поле —  $h8$ , правое —  $a8$ , а между ними находят поля  $g8$ ,  $f8$ ,  $e8$ ,  $d8$ ,  $c8$ ,  $b8$ .

Пример: на диагонали  $a2$ — $g8$  расположены поля  $a2$ ,  $b3$ ,  $c4$ ,  $d5$ ,  $e6$ ,  $f7$ ,  $g8$ .

Такой способ обозначения полей называется *нотацией*.

**Вопрос 1.**—Обозначьте при помощи нотации подряд все поля, расположенные на диагоналях  $a1$ — $h8$  и  $a8$ — $h1$ .

*Примечание.* Рекомендуем читателю проделать это упражнение три раза: сначала—*глядя на приведенную нами диаграмму*, затем—*глядя на доску без написанных по краям ее букв и цифр и наконец—на память*.

Практика показывает, что упражнения такого рода крайне полезны для начинающих. Хороший шахматист должен непременно знать доску *наизусть*.

**Вопрос 2.**—Назовите на память диагонали, на которых расположены поля:  $c5$ ,  $g4$ ,  $e5$  (не забудьте, что каждое поле лежит на *двух* диагоналях).

**Вопрос 3.**—Назовите на память, какого цвета поля, расположенные на

диагоналях а6—с8, е8—h5, g1—h2, h7—b1, e1—a5, b8—h2, c1—h6.

**Вопрос 4.** — Назовите на память цвет следующих полей: а1, g6, d6, h3, b4, f1, d8, d1, h2, h8, d7, g5.

## II. ФИГУРЫ

Каждый из противников располагает 16 фигурами, белыми или черными, в следующем составе: 1 король, 1 ферзь, 2 ладьи, 2 слона, 2 коня и 8 пешек.<sup>1</sup>

На диаграммах эти фигуры изображаются следующим образом :

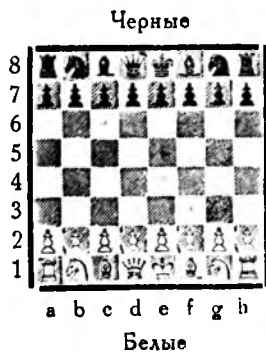
	Король (Кр)	
	Ферзь (Ф)	
	Ладья (Л)	
	Слон (С)	
	Конь (К)	
	Пешка	

<sup>1</sup> Строго говоря, фигурами называются только король, ферзь, ладья, слон и конь. Но когда говорят о фигурах и пешках, взятых вместе, их принято для упрощения целиком называть фигурами.

Деревянные шахматные фигуры имеют довольно разнообразные формы. Наиболее распространенным типом является следующий так наз. „стаунтоновый“. См. стр. 5.

Целью каждого из противников является уничтожение неприятельского короля. Тот, кто этого достиг, считается выигравшим партию. Ясно, что достижению этого весьма способствует предварительное (полное или частичное) истребление неприятельских фигур, действующих в союзе со своим королем.

Перед началом партии фигуры эти располагаются на доске так:



Правило. *Белый ферзь* всегда занимает белое поле, *черный ферзь* — черное.

Вертикали *a, b* и *c*, расположенные на стороне ферзя, образуют т. наз. *ферзевый фланг*; вертикали *f, g* и *h*, расположенные на стороне короля, — *королевский фланг*. Вертикали *d* и *e* образуют т. наз. *центр*.

*Примечание.* В более тесном смысле *центром* называются 4 поля, занимающие самую середину доски: *d4, d5, e4, e5*.

В зависимости от того, на каком фланге находится (или находилась) в начальном положении та или иная фигура, их называют: *королевская* или *ферзевая* ладья, *королевский* или *ферзевый* слон, *королевский* или *ферзевый* конь.

*Примечание.* Для различения двух слонов одной стороны иногда еще применяется другое обозначение — по цвету полей, на которых эти слоны находятся в начальном положении и по которым они ходят (о последнем будет сказано ниже); и: *енно*, говорят: *белопольный* слон (у белых — слон *f1*, у черных — слон *c8*) и *чернопольный* слон (у белых — слон *c1*, у черных — слон *f8*).

Пешки обозначаются буквами диагоналей, на которых они расположены: пешка *a*, пешка *b*, пешка *c* и т. д.

*Примечание.* Другой способ, менее точный, состоит в обозначении пешек по названиям фигур, находящихся в начальном положении на соответственных вертикалях: таким образом, пешки *a2* и *h2* называются *ладейными пешками*, *b2* и *g2* — *коневыми*, *c1* и *f1* — *слоновыми*, пешка *d2* — *ферзевой*, *e2* — *королевской*.

**Вопрос 5.** — Назовите *наизусть цвет* полей, занимаемых следующими фигурами: *черный король*, *белый ферзевый конь*, *белая королевская ладья*, *черный королевский конь*, *белый ферзь*, *белый королевский слон*, *черная ферзевая ладья*, *черный королевский слон*.

### III. ХОДЫ ФИГУР

В каждой партии игру начинают белые, иначе говоря, они делают первый ход. Ход состоит в том, что играющий переставляет одну из принадлежащих ему фигур с зани-



маемого ею поля на какое-нибудь другое. <sup>1</sup>


После первого хода, сделанного белыми, черные в свою очередь делают ход; затем опять ход делают белые, затем опять черные и т. д., попеременно, до самого конца партии.

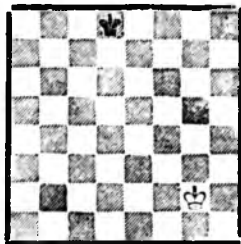
*Примечание.* Право белых делать первый ход называется правом (или преимуществом) *выступки*.

Иногда, вместо того чтобы переставить свою фигуру на свободное поле, играющий снимает с доски одну из фигур противника и ставит на ее место свою. Это называется *взятием* или *лобтием* и считается также за ход. (Подробнее об этом будет ниже.)

Но на какие же поля можно переставлять свои фигуры? На этот счет существуют точные правила, различные для разных фигур. Это и есть то,

что называется *правилами ходов фигур*.

 **Король** ходит во всех направлениях, но только на одно поле. <sup>1</sup>



В положении (или *позиции*), изображенном на диаграмме, белый король с g2 может пойти, на выбор, на f3, g3, h3, h2, h1, g1, f1, f2, т. е. располагает для своего хода *восемью* полями. Напротив, черный король, находящийся на краю доски, имеет в своем распоряжении для хода только *пять* полей: с8, с7, d7, e7, e8. Ясно, что король, находящийся в углу доски, располагает лишь *тремя* ходами.


<sup>1</sup> Если играющий, в свою очередь хода, взялся за одну из своих фигур, но еще не переставил ее или даже не приподнял еще над доской, он все же *обязан ходить именно ею*.

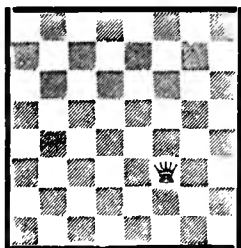
<sup>1</sup> Кроме того, один раз в течение всей партии, король может сделать совсем особенный ход, описанный нами ниже, в главе X.

Ход: „король с g2 идет на h1“ обозначается так: *Kpg2—h1*. Это называется *полной нотацией*. Существует еще так наз. *сокращенная нотация*, в которой отмечается только то поле, на которое идет фигура. В сокращенной нотации приведенный ход обозначается так: *Kph1*.

**Вопрос 6.**—Перечислите в *полной нотации* все ходы, которые может сделать король, находящийся на a4.

**Вопрос 7.**—Перечислите в *сокращенной нотации* все ходы, которые может сделать король, находящийся на f5.

 **Ферзь** ходит во всех направлениях, т. е. прямо или вкось, на любое расстояние.




В положении, изображенном на диаграмме, ферзь с f3 может пойти по *вертикали* на f4, f5, f6, f7, f8, f2 и f1; по *горизонтали*—на e3, d3, c3, b3, a3, g3 и h3; наконец, по *диагоналям*—на e4, d5, c6, b7, a8, g2 и h1, а также на g4, h5, e2 и d1. Игак, со своей позиции на f2 он располагает 25 ходами!

*Полная нотация* Фf3—f4, Фf3—f5, Фf3—f6 и т. л.; *сокращенная*: Фf4, Фf5, Фf6 и т. д.

**Вопрос 8.**—Найдите поле, на котором ферзь располагал бы 27 ходами.


**Вопрос 9.**—На каком поле ферзь располагает большим количеством ходов—на угловом или на краю доски?

 **Ладья** ходит на любое расстояние, но при этом только по *горизонталям* или *вертикалям*.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Кроме того, один раз в течение всей партии, ладья может сделать совсем особый ход, описанный нами ниже в главе X.

Поставим ладью на  $d4$ . Она может пойти отсюда на 14 полей:  $c4, b4, a4, e4, f4, g4, h4$ , а также на  $d5, d6, d7, d8, d3, d2$  и  $d1$ .

Ладья — единственная фигура, располагающая одним и тем же количеством ходов, на каком бы поле она ни находилась.


 Слон ходит на любое расстояние, но только по диагонали. Поставим слона на  $e6$ . Он может пойти отсюда на  $d7, c8, f5, g4, h3$ , а также на  $f7, g8, d5, c4, b3$  и  $a2$ .

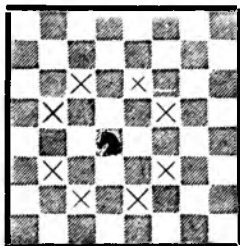
**Вопрос 10.** — Перечислите на память все ходы, которые может сделать слон, находящийся на  $f2$ .

**Вопрос 11.** — Назовите наибольшее и наименьшее число полей, которыми располагает слон, находящийся на каком-нибудь из полей доски.

Из свойства ходов слона естественно вытекает, что он никогда не может перейти с поля одного цвета на поле другого цвета, так что белопольный слон всегда остается белопольным, и то же самое отно-

сится к чернопольному слону.

 Конь ходит на два поля, в направлении, среднем между прямым и косым, как показывает нижеследующая диаграмма.



*Примечание.* Можно еще иначе формулировать правило хода коня: конь ходит на одно поле как слон и на одно поле как ладья, но так, чтобы оба эти движения совершались в одном направлении (напр., с  $d4$  на  $c5$  и отсюда на  $c6$  или  $b5$ , но не на  $c4$  или  $d5$ ).

На диаграмме отмечены крестиками все те поля, на которые может пойти конь со своей позиции на  $d4$ . Как легко убедиться, все они вполне соответствуют данному нами определению хода коня. Направление коня  $d4—c6$  есть как раз среднее между направлениями  $d4—b6$  и  $d4—d6$ , так как поле  $c6$

лежит между полями b6 и d6; направление d4—b5 есть среднее между направлениями d4—b6 и d4—b4, так как поле d5 лежит между полями b6 и b4, и т. д.

Ясно, что, в противоположность слону, конь при своем ходе каждый раз меняет цвет занимаемого им поля.

**Вопрос 12.**—Из скольких полей состоит прямоугольник, диагональю которого является ход коня?

**Вопрос 13.**—Перечислите на память все поля, на которые может пойти конь с g6.

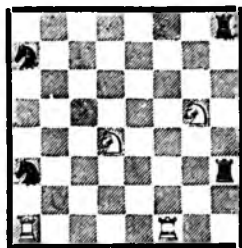
**Вопрос 14.**—Назовите наибольшее и наименьшее число ходов, которыми располагает конь, находящийся на каком-нибудь из полей доски.

Здесь уместно будет дать некоторые дополнения к сказанному нами о сокращенной нотации.

Когда дело идет о ходе королем или ферзем (имеющимся у каждой из сторон в единственном числе), можно ограничиться лишь

названием фигуры и того поля, на которое она пошла, без риска вызвать недоразумение. Точно так же не вызывает сомнений и ход слонем, так как цвет поля, на которое он пошел, определяет, о котором из двух слонов, белом или черном, идет речь.

Другое дело—ход ладьей или конем. Здесь легко может случиться, что на одно и то же поле могут пойти две ладьи или два коня одной и той же стороны. Возьмем, напр., следующее положение:



Предположим, что в данной позиции белые идут La1—d1. Обозначить этот ход сокращенно: Ld1, значило бы посеять недоразумение, ибо обе белые ладьи могли пойти на d1.

В таких случаях сразу после названия фигуры ставят букву или цифру, отличающую исходную позицию данной фигуры от одноименной; итак, правильная сокращенная нотация упомянутого хода будет:  $Lad1$  (в отличие от  $Lfd1$ ). — Равным образом, ходы  $Kd4—e6$  или  $Kd4—f3$  нельзя обозначить просто:  $Ke6$  или  $Kf3$ , ибо оба эти поля доступны и другому коню, находящемуся на  $g5$ . Поэтому следует обозначать эти ходы так:  $Kde6$  или  $Kdf3$  (в отличие от  $Kge6$  и  $Kgf3$ ).

Нечто подобное может получиться в этом положении и при ходе черных; именно, если они идут ладьей на  $h6$ , то необходимо обозначать этот ход в сокращенной нотации так:  $L3h6$  или  $L8h6$ . (Здесь различительным признаком является не вертикаль, а горизонталь, и потому после названия фигуры ставится не буква, а цифра.)

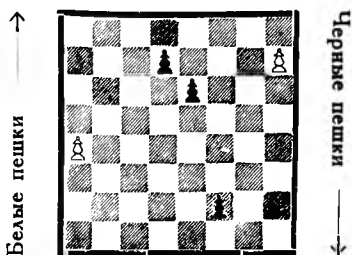
**Вопрос 15.**—Обозначьте в сокращенной нотации ход конем с  $a3$  на  $b5$  в позиции, изображенной

на предыдущей диаграмме.

**Пешка** ходит по вертикали, на которой она находится, и притом на одно поле вперед.

Исключением является, однако, начальная позиция пешки, с которой она может, при желании, сделать ход сразу на два поля вперед.

*Примечание.* Если пешка, не воспользовавшись своим правом двойного шага, пошла с начальной позиции только на одно поле вперед, то она теряет это право уже навсегда.



Стрелки по бокам диаграммы указывают направление, в котором исключительно могут двигаться белые и черные пешки.

Единственная пешка, которая сохранила еще свою начальную позицию, это— черная пешка  $d7$ ; поэтому она может пойти, по вы-

бору, на d5 или на d6. Все остальные пешки могут пойти лишь на одно поле: a4—только на a5, e6—только на e5, f2—только на f1, и h7—только на h8.

В нотации пешка не обозначается никакой буквой. Пишут (или говорят) просто: a4—a5, d7—d6, d7—d5, e6—e5 и т. п., а в сокращенной нотации: a5, d6, d5, e5 и т. п.

Обратимся теперь к пешкам f2 и h7. Обе они достигли предпоследнего поля по направлению своего движения. Что же будет с ними, когда они вступят на последнее поле (на 8-ю горизонталь за белых или на 1-ю за черных)?

Правило гласит: *Как только пешка достигла крайнего поля, она должна быть немедленно снята лицом, сделавшим ее ход с доски, и заменена любой другой фигурой того же цвета, по его выбору.*

Так напр., если в положении, изображенном на диаграмме, ход черных, то они могут сыграть f2—f1 и заменить пешку на f1

ферзем (или, как говорят, „превратить ее в ферзя“).

Все эти три действия: продвижение пешки на крайнее поле, снятие ее с доски и постановка на ее месте какой-нибудь фигуры, происходят более или менее *одновременно* и считаются за *один* ход.

Как мы уже сказали, пешка, достигшая крайнего поля, может быть заменена *любой фигурой*, без каких-либо ограничений. Препятствием не должно здесь служить то, что фигура, в которую хотят превратить пешку, уже имеется в игре в полагающемся по норме количестве. Путем проведения пешек на последнее поле каждая сторона может получить двух или даже более ферзей, три ладьи, двух белопольных (или чернопольных) слонов и т. п.

Но так как выгоднее всего заменить пешку сильнейшей фигурой, то на практике, за редчайшими исключениями, всегда превращают ее *в ферзя*. Поэтому всякое продвижение пешки на последнее поле

называется „проведением пешки в ферзи“.

**Вопрос 16.** — Опишите своими словами со всеми подробностями (включая цвет полей) смысл формул: b2—b1Ф, g7—g8К, h2—h1С, a7—a8Л.

**Вопрос 17.** — Замените сокращенную нотацию полной в следующих формулах: а6 (имеется в виду черная пешка), d8К, g7, f5 (белые пешки), h2 (черная пешка) a1Ф, e8Л, d7 (белая пешка).

Теперь усвоим два следующих важных правила.

1) Ни одна фигура не может пойти на поле, занятое другой фигурой того же цвета (или, как упрощенно говорят, своей фигурой).

2) Конь—единственная фигура, которая может перепрыгивать через свои

или неприятельские фигуры.

**Вопрос 18.** — Перечислите все фигуры (как белые, так и черные), которые в приведенной позиции (см. диагр.) не могут сделать ни одного хода.

#### IV. ВЗЯТИЕ ФИГУР

В первом из двух только что приведенных правил мы сознательно сделали оговорку: „того же цвета“; ибо если поле, на которое хочет пойти какая-нибудь фигура, занято неприятельской фигурой, то ход этот может быть осуществлен. В таких случаях неприятельская фигура снимается с доски (говорится: она „взята“ или „побита“) и своя ставится на ее место. Ибо на одном поле в каждый данный момент может помещаться только одна фигура.

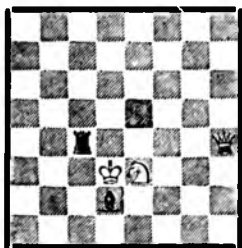
В отличие от шашек, взятие чужой фигуры не обязательно. Оно бывает вынужденным лишь тогда, когда фактически нет возможности сделать какой-либо другой ход.



Запомним следующее основное правило.

*Все фигуры, за исключением пешки, бьют так же, как ходят.*

Возьмем, напр., такое положение:



Король может взять ладью, иными словами: играющий белыми при своем ходе может снять черную ладью с доски и поставить на ее место (с4) своего короля. Кроме того, король может взять слона (слон снимается, и на d2 ставится король). Далее, конь может взять ладью (ладья снимается, и на с4 ставится конь). Наконец, ферзь может взять ладью (ладья снимается, и на с4 ставится ферзь). В случае же хода черных, наоборот — их ладья может взять белого

ферзя (ферзь снимается, и на h4 ставится ладья), или же слон может взять коня, после чего король может в свою очередь взять слона.

Во всех этих случаях перемещение фигур, берущих неприятельские фигуры, происходит по обычным правилам их ходов.

Только пешка бьет иначе, чем ходит. Она бьет на одно поле вкось и притом непременно по направлению своего движения.

В изображенном нами положении белая пешка d5 не может продвигнуться на d6, так как ей преграждает путь черная пешка, которую она не может взять. Зато, так как она бьет вкось, она может взять ладью сb или коня еb.

Но так как пешка никогда не бьет назад, то белая пешка не может взять черную на е4, так же как и эта последняя не может взять ее.







Теперь — еще одно дополнительное правило. В изображенном нами положении белая пешка достигла 5-й горизонтали. Со своей позиции она могла бы побить черную фигуру на аb или сb, если бы там таковая была. Теперь, если черная пешка а7, пользуясь уже известным нам правом, идет со своей начальной позиции сразу на два поля вперед, т. е. на а5, то она при этом *проходит* через поле аb, находящееся под боем белой пешки, и последняя имеет право взять ее, как говорят, „на *проходе*“, <sup>1</sup> совсем так, как если бы черная пешка пошла только на аb. Белые снимают черную пешку а5 с доски и переставляют свою пешку с b5 на аb. Равным образом, если чер-

ные играют с7—с5, белые опять-таки могут взять пешку на *проходе*, т. е. снять черную пешку с5 с доски и переставить свою пешку с b5 на сb.

Вообразим теперь такое положение: у белых — пешки на g2, у черных — на f4. Если белые идут g2—g3, то черные могут обычным образом взять пешку g3 своей пешкой f4. Но если белые пойдут g2—g4, черные могут сделать то же самое, взяв пешку *на проходе*, т. е. они могут снять с доски пешку g4 и переставить свою пешку с f4 на g3. Результат будет один и тот же.

Ясно, что взятие пешки на *проходе*, как и всякое взятие, *не обязательно*. Но необходимо запомнить следующее правило: брать пешку на *проходе* можно лишь *немедленно* после того, как она сделала свой двойной шаг. Если после этого сделан как й-нибудь другой ход, то право взять данную пешку на *проходе* навсегда утрачивается.

<sup>1</sup> Или, пользуясь французским выражением, которое привилось в шахматной терминологии почти на всех языках, *en passant* (произносится приблизительно „ан-пасан“).

Взятие фигуры (или пешки) *фигурою* отмечается в нотации посредством двое-точия, которое ставится: в полной нотации — между названиями исходного поля и поля назначения, в сокращенной — между названиями делающей ход (т. е. берущей) фигуры и того поля, на которое она переходит; напр.,  $Kf3 : e5$  или  $K : e5$ , что значит: конь, стоявший на  $f3$ , взял фигуру или пешку, помещавшуюся на  $e5$ .

Что касается взятия фигуры или пешки *пешкою*, то в полной нотации оно отмечается точно так же, как и при взятии *фигурою*; напр.,  $e4 : d5$ , что значит: белая пешка, стоявшая на  $e4$ , взяла черную фигуру или пешку, находившуюся на  $d5$ . Но в сокращенной нотации пользуются особым, упрощенным обозначением: именно, отмечают только ту вертикаль, на которой стояла берущая пешка, и вслед за нею ту вертикаль, на которой находилась взятая ею пешка или фигура. Таким образом, приведенное

нами выше взятие пешкой с  $e4$  на  $d5$  изображается формулой  $ed$ .

Бывают, однако, случаи (довольно, впрочем, редкие), когда простым обозначением лишь двух вертикалей — той, с которой пешка берет, и той, на которую она попадает — ограничиться нельзя. Именно, может случиться, что у одной из сторон имеются две пешки на одной и той же вертикали, из которых каждая может в данный момент взять одну из двух неприятельских фигур, также находящихся на одной и той же вертикали: напр., у белых — пешка на  $e4$  и пешка на  $e5$ , у черных — конь на  $d5$  и слон на  $d6$ ; пешка  $e4$  может взять коня на  $d5$ , а пешка  $e5$  — слона на  $d6$ .

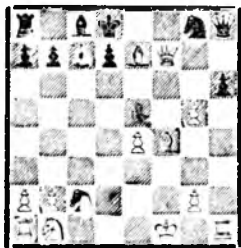
Формула  $ed$  будет при этом явно недостаточной ибо останется неясным которая из двух пешек  $e$  взяла и какую именно черную фигуру. Поэтому в таких случаях приводят полностью название поля, на которое переходит пешка, взявшая фигуру:

*ed5*, если пешка *e4* взяла коня на *d5*, или *ed6*, если пешка *e5* взяла слона на *d6*.

**Вопрос 19.**— На какой ход белых черные могут ответить: *d4 : e3* (беря на проходе)?

В заключение, для лучшего усвоения сокращенной нотации, предлагаем следующее упражнение.

**Вопрос 20.**— Расставьте фигуры на доске так, как показано на нижеприводимой диаграмме, и прежде всего пересчитайте, какие фигуры и сколько их имеется у каждой из сторон.



Убедившись, после тщательной проверки, что положение на доске вполне соответствует положению на диаграмме, сделайте по-

следовательно все нижеприведенные ходы в таком порядке: сначала ход белых, затем черных, затем опять белых, затем черных и т. д. После того как все ходы будут сделаны, сравните полученное у вас на доске положение с изображенным на диаграмме в ответе. Если они вполне совпадут, значит вы не сделали ни одной ошибки.

Проделайте это упражнение, сначала сидя за доской со стороны белых, затем повторите его, сидя со стороны черных.

	<i>Белые</i>	<i>Черные</i>
1.	<i>Ce5</i>	$\Phi : e5$
2.	$\Phi : g8$	<i>Cf8</i>
3.	$\Phi : f8$	$\Phi e8$
4.	$\Phi : e8$	<i>Kp : e8</i>
5.	<i>gh</i>	<i>b6</i>
6.	<i>h7</i>	<i>Ca6</i>
7.	<i>Kpf2</i>	<i>K f7</i>
8.	<i>h8\Phi</i>	<i>Л : h8</i>
9.	<i>Л : h8</i>	<i>K : a1</i>
10.	<i>Ла8</i>	<i>Cd3</i>
11.	<i>Kc3</i>	<i>a5</i>
12.	<i>Kpe3</i>	<i>Cf1</i>
13.	<i>K d2</i>	<i>C : g2</i>
14.	<i>Ла7</i>	

Теперь посмотрите на диаграмму, помещенную в ответе.

#### V. О СРАВНИТЕЛЬНОЙ ЦЕННОСТИ ФИГУР

Сила фигур определяется их *активностью*, т. е. способностью что-либо предпринять. Но что же могут они предпринять? Передвигаться и бить неприятельские фигуры. Первая способность называется *подвижностью* фигур и измеряется *количеством полей*, на которые, по своему выбору, может пойти в данный момент фигура с занимаемого ею поля. Вторая способность называется *ударной способностью* и измеряется, как легко убедиться, *количеством направлений*, в которых может ходить в данный момент рассматриваемая фигура. (В самом деле, ладья, находящаяся посреди доски, может двигаться, в каждый данный момент, в четырех направлениях и в каждом из них она может осуществить, в один ход, лишь *одно* взятие неприятельской фигуры, не более того; и то же самое относится ко всем остальным фигурам.)

В отношении этих двух способностей: ударной способности и подвижности, иначе говоря—в отношении своей силы, фигуры располагаются в следующем порядке.<sup>1</sup>

Сильнейшею фигурою является несомненно *ферзь*. Если он находится посреди доски (или отстоит от края ее хотя бы на одно поле), то он может двигаться в 8 направлениях, т. е. его ударная способность=8. Если он находится на краю доски, его ударная способность понижается до 5, а если в углу—то до 3. Подвижность ферзя: посреди доски=27 (т. е. он может пойти, по своему выбору,

---

<sup>1</sup> Здесь мы встречаем первый случай применения в шахматах *объективных, математических* данных. Чем более читатель будет углубляться в изучение шахматной игры, тем более он будет убеждаться, что все здесь основано на *точном расчете*, исключающем элемент случайности.

на 27 разных полей), на краю доски или в углу = 21.

Второе место занимает ладья, ударная способность которой, если она находится посреди доски = 4, на краю доски = 3, в углу = 2. Подвижность ладьи в любом положении = 14.

Слон определенно слабее ладьи. Его ударная способность: посреди доски = 4, на краю доски = 2 и в углу = 1. Подвижность его лишь при положении его в самом центре доски (на одном из полей: d4, e4, d5, e5) достигает 13, а затем, по мере приближения его к краю доски, постепенно понижается и при положении на краю доски или на угловом поле падает до 7.

Кроме того, в отличие от ферзя и ладьи, слон владеет в общем лишь половиной доски, ибо, сколько бы ходов белопольный слон ни делал, он не может попасть ни на одно черное поле, так же как чернопольный слон ни на одно белое.

Конь по своей силе примерно равен слону. Его ударная способность: при положении его посреди доски не менее чем на два поля от ее краев, = 8; при положении его на расстоянии одного поля от края доски она понижается до 6 или даже (именно, на полях b7, g7, b2 и g2, наиболее приближающихся к угловым) до 4, а на угловых полях = 2. Его подвижность, в силу свойств его хода (не во всю длину или ширину доски, а лишь на определенном расстоянии от его исходной позиции), очевидно, равна его ударной способности (сколько направлений, столько же и ходов) и выражается теми же самыми цифрами.

Если мы сравним эти цифры с приведенными нами для слона, то мы должны констатировать, что в отношении ударности конь превосходит слона, но зато в отношении подвижности он значительно ему уступает. Кроме того, преимуществом коня перед

Слоном является то, что, подобно ферзю или ладье, он рано или поздно может попасть на любое поле. Все эти плюсы и минусы взаимно уравновешивают друг друга, и потому практически можно считать коня и слона равными по силе.

*Примечание.* Ферзь и ладья, как две сильнейшие фигуры, называются *тяжелыми* фигурами, а слон и конь, которые слабее, — *легкими* фигурами.

*Пешка*, с ее слабой ударной способностью ( $=2$ , а на крайней вертикали даже  $=1$ ) и ничтожной подвижностью ( $=1$ , и лишь в начальной позиции  $=2$ ), является безусловно слабейшей фигурой. Однако, в отличие от всех остальных фигур, ее ценность не есть величина постоянная: именно, она возрастает по мере продвижения пешки вперед, поскольку этим повышаются шансы на ее превращение в самую сильную фигуру — ферзя.

Все же пешка безусловно слабее слона или коня уже потому, что в крайнем

случае, когда пешка достигла последней или предпоследней горизонтали, противник почти всегда может побить ее одною из своих легких фигур, хотя бы вслед затем эта фигура была в свою очередь побита.

Труднее всего определить силу *короля*. Как и у коня, его ударная способность, в силу ограниченности длины его хода, совпадает с его подвижностью; то и другое выражается следующими цифрами: посреди доски, на расстоянии хотя бы *одного* поля от края ее  $=8$ , на краю доски  $=5$ , на угловом поле  $=3$ .

Как мы видим, эти цифры весьма близки к установленным нами для коня, и потому можно было бы предположить, что сила короля примерно равна силе коня (или, что то же, слона). Этому, однако, препятствует следующее обстоятельство.

Как уже было нами отмечено, король является в своем роде самой *ценной* из фигур, поскольку

взятие его равносильно выигрышу партии. Вот почему всегда приходится *оберегать* своего короля. Между тем, если король, пытаясь проявить свою активность, покинет свое пристанище и выйдет на середину доски, он может сам подвергнуться нападению неприятельских фигур, причем медленность его движений (только на одно поле!) препятствует его быстрому отходу в какое-нибудь надежное убежище. Поэтому, будучи довольным сильной фигурой, король обычно не имеет возможности *проявить* свою силу и вследствие этого *практически* является более слабой фигурой, чем слон или конь.

*Примечание.* Бывают, однако, специальные положения (особенно, если на доске остается с обеих сторон мало фигур, что, конечно, весьма уменьшает для короля опасность попасть под удар), когда король, благодаря своей способности прямым путем проникать на любое поле (коню, чтобы попасть на смежное с его позицией поле, требуется сделать два или даже три хода подряд, а для слона, как мы видели, половина полей

доски остается навсегда недоступной!), фактически проявляет не меньше или даже больше силы, чем конь или слон.

После всего сказанного можно сделать некоторые выводы относительно сравнительной ценности фигур.

Различные теоретики пробовали установить точную шкалу ценности отдельных фигур.<sup>1</sup> Эти попытки, однако, нельзя признать вполне удачными. Главный недостаток их — тот, что во всех этих системах за единицу принимается ценность пешки, а между тем, как мы видели, ценность пешки не есть величина постоянная. Кроме того, такие расценки имеют силу лишь в т. наз. *нормальных* или *нейтральных* положениях, исключаящих возможность каких-либо быстрых, *решительных* и *неожиданных*

<sup>1</sup> Вот несколько предложенных до сих пор систем:

а) пешка = 1; слон = 3; конь = 3; ладья = 5; ферзь = 10;

б) пешка = 1; слон =  $3\frac{1}{2}$ ; конь =  $3\frac{1}{2}$ ; ладья =  $5\frac{1}{2}$ ; ферзь = 10;

в) пешка = 1; слон = 3; конь = 3; ладья =  $4\frac{1}{2}$ ; ферзь = 9.

действий одной из сторон. На практике, однако, большинство положений отличается *индивидуальными особенностями*, сильно иногда меняющимися ценностью фигур, в зависимости от занимаемых ими позиций.

Тем не менее, некоторые практические выводы, хотя бы и не притязающие на *абсолютную* точность, здесь все же возможны. Именно, опыт показывает следующее:

1) Слон и конь примерно равны по силе.<sup>1</sup>

2) Ладья обычно сильнее легкой фигуры (т. е. слона или коня).

Разность между силой ладьи и легкой фигурой называется *качеством*. Очевидно, что, при нормальных условиях, бывает выгодно взять неприятельскую ладью, позволив вза-

мен этого взять у себя легкую фигуру. Осуществить эту операцию называется — „*выиграть качество*“. Наоборот, о противнике говорят в таком случае, что он „*потерял качество*“.

Качество можно считать примерно равным  $1\frac{1}{2}$  или 2 пешкам, т. е.: ладья = слон (или конь) +  $1\frac{1}{2}$  (или 2) пешки.

3) Две легкие фигуры (т. е. 2 слона, или 2 коня, или слон + конь) обычно сильнее ладьи. Разность между силою эти двух величин не носит никакого специального названия, но практически ее можно приравнять приблизительно к качеству, т. е. к  $1\frac{1}{2}$  (или 2) пешкам. Отсюда возможен такой вывод: 2 ладьи = 3 легким фигурам, имеющий, однако, более теоретическое, чем практическое значение, ибо индивидуальные особенности позиции, опрокидывающие все отвлеченные оценки, сказываются здесь особенно ярко.

4) 3 пешки *во многих случаях* = 1 легкой фигуре.

---

<sup>1</sup> Большинство теоретиков считает, что слон в очень многих случаях все же чуть-чуть сильнее коня. Однако оценить эту разницу и понять причину ее может лишь достаточно продвинувшийся в изучении теории шахматист.



Все дело, однако, в том, каковы эти пешки и как далеко они продвинулись!

5) Ферзь приблизительно = 2 ладьям. (Часто, впрочем, он оказывается сильнее их, но иногда и слабее.)

Из этого уравнения, подставляя добытые нами выше соотношения ценности ладьи и легких фигур, можно сделать далее такие выводы:

а) ферзь сильнее ладьи и легкой фигуры приблизительно на качество, т. е. ферзь = ладья + слон (или конь) +  $1\frac{1}{2}$  (или 2) пешки;

б) ферзь слабее ладьи и двух легких фигур приблизительно на качество, т. е. ферзь +  $1\frac{1}{2}$  (или 2) пешки = ладья + 2 слона (или 2 коня или слон + конь);

в) ферзь приблизительно равен трем легким фигурам, т. е. ферзь = 2 слона + конь (или 2 коня + слон).

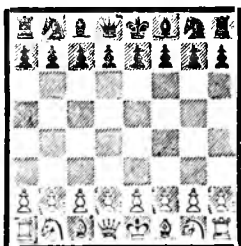
В заключение подчеркнем еще раз условность всех этих расценок, сильно меняющихся от конкретных особенностей позиции.

Впрочем, к вопросу о сравнительной ценности фигур мы еще не раз вернемся в дальнейшем.

## VI. ВАЖНЕЙШИЕ ПОНЯТИЯ И ТЕРМИНЫ

Чтобы освоиться с главными приемами шахматной борьбы, рассмотрим начало следующей примерной партии.

Поставим начальную позицию.



Белые, которые всегда делают первый ход, играют:

*Белые*

*Черные*

1. e2—e4

. . .

В чем смысл этого хода? Чтобы проявить какую-нибудь активность, фигуры должны выйти на середину доски. Между тем, в начальном положении,

кроме коней (которые имеют право прыгать через фигуры и пешки), ни одна фигура как белых, так и черных не может выйти из своего заточения.

Своим 1-м ходом белые открывают дорогу сразу двум фигурам: ферзь и королевскому слону. Ферзь теперь „*овладевает*“ диагональю d1—h5, т. е. получает возможность пойти на любое поле, лежащее на этой диагонали, или побить любую фигуру черных, которая ступит на эту диагональ. Точно так же слон f1 овладевает диагональю f1—a6. Если бы, напр., черные пошли сейчас 1. . . . b7—b5, белый слон мог бы немедленно взять эту пешку.

### 1. . . . e7—e5

Черные естественным образом подражают белым. Теперь черный ферзь овладевает диагональю d8—h4, а королевский слон—диагональю f8—a3.

### 2. Kg1—f3 . . . .

Всякий выход фигуры с ее начальной позиции на-

зывается ее „*развитием*“. Белые „*развили*“ своего коня на f3.

Очевидно, что всякое развитие новой фигуры выгодно, ибо увеличивает силы в предстоящей посреди доски борьбе. Но в данном случае оно связано еще с непосредственной угрозой—взять пешку e5. В таких случаях говорят: конь „*атаковал*“ пешку e5, или „*напал*“ на нее.

Как можно защитить атакованную фигуру? Первый способ состоит в том, чтобы увести ее из-под удара неприятельской фигуры. Но в данном случае пешка e5 не может двинуться, потому что белая пешка e4 преграждает ей путь, на шахматном языке—„*запирает*“, или „*блокирует*“ ее.

Второй способ защиты состоит в том, чтобы поставить какую-нибудь другую фигуру между атакующей и атакованной, заслонив последнюю от удара. Но это применимо только в тех случаях, когда атакующей фигурой является не пешка или

король, всегда подходящие вплотную к атакуемой фигуре, и не конь, ибо последний прыгает через все препятствия, и заслониться от него нельзя.

Остается третий способ защиты, к которому черные и прибегают.

## 2. . . Kb8—с6

Они „прикрыли“ свою пешку е5. Если теперь белые все же возьмут ее (3. Kf3 : e5), то черные в ответ побьют коня (3. . . Kс6 : e5), и белые понесут материальный урон.

Последнее обстоятельство и определяет именно понятие „прикрытия“. Если бы на е5 была не пешка, а черная ладья, то ход 2. . . . Kb8—с6 не был бы „прикрытием“, так как после двойного побития 3. Kf3 : e5 Kс6 : e5 черные в результате потеряли бы качество.

Можно формулировать это так: то, что называется в шахматах „прикрытием“, возможно лишь тогда, когда атакованная фигура менее ценна, чем атакующая. В противном

случае возможен лишь отход атакованной фигуры или заслонение ее.

Заметим, что своим защитительным ходом черные также развили одну из своих фигур.

В заключение прибавим еще след ющее. Хотя пешка е5 и защищена теперь, все же она остается под ударом белых, которые, как принято выражаться, *сохраняют давление*, или *оказывают нажим* на нее. Практически это выражается в следующем: 1) конь с6 связан защитой пешки е5, ибо, как только он уйдет со своего поста, белый конь может ее немедленно взять, а это, конечно, стесняет свободу действий черных; 2) бывают случаи, когда одна из сторон все же отдает свою более ценную фигуру за менее ценную неприятельскую ввиду дальнейших, выгодных для нее осложнений; поэтому в данном случае черные должны быть все время настороже, — как бы не настал момент, когда белым окажется все же, в

кошечном счете, выгодным взять пешку (Kf3 : e5), хотя бы и „жертвуя“ при этом коня за пешку.

**Вопрос 21.** — Перечислите все ходы, которыми черные могут прикрыть пешку e5.

### 3. Cf1—b5 . . .

Белые развивают свою вторую фигуру. И опять их развивающий ход связан с прямым нападением: белый слон атакует коня c6.

Но опасна ли для черных эта атака? Нет, ибо их конь c6 *прикрыт* двумя пешками: b7 и d7. Если белые берут слона коня, черные берут слона одной из пешек *b* или *d*, и, ввиду равноценности слона и коня, ни одна сторона ничего не выиграла и не проиграла.

*Отдача своей фигуры за тождественную или равноценную неприятельскую называется „разменом“.* (Таким образом можно *разменять* ферзей, ладьи, пешки и т. д., слона на коня или коня на слона.)

### 3. . . . a7—a6

Черные, не боясь указанного размена, сами *атакуют* слона пешкой. Что ему теперь делать? *Прикрыть* его нельзя, так как на него напала слабейшая, чем он, фигура. Заслониться он тоже не может, ибо его атакует пешка. А отступить слонем белым не хочется. Не могут ли они взять им какую-нибудь неприятельскую фигуру? Напр., пешку a6? Нет, так как она *прикрыта*, и взять ее значило бы *пожертвовать* слона за пешку, что дало бы черным слишком большое *преимущество* еще в *дебюте* (начальной стадии партии). [**Вопрос 22.** — Какие фигуры *прикрывают* пешку a6?] Но белые могут *разменять* своего слона на коня, что они и делают.

### 4. Cb5 : c6 . . .

Черные берут слона не пешкой *b*, а пешкой *d*; почему — вскоре будет видно.

### 4. . . . d7 : c6

Теперь, когда нет коня на с6, пешка е5 оказывается не прикрытой. Белые немедленно ее берут.

### 5. Kf3 : e5

У белых сейчас пешкой больше. Но черные сразу же *отыгрывают* пешку посредством хода, которого они не могли бы сделать, если бы взяли слона пешкой b.

### 5. . . . Фd8—d4

Нападая одновременно на две фигуры: на коня е5 и на пешку е4, причем обе эти фигуры ничем не прикрыты (в отличие от пешек b2, d2 и f2, которые тоже „атакованы“ черным ферзем, но достаточно прикрыты).

Что можно в таких случаях предпринять, чтобы избежать материального урона? Ясно, что *отступить* в один ход обе фигуры не могут, а если отойдет одна, то черный ферзь немедленно возьмет другую. О заслонении двух фигур одновременно, понятно, не может быть речи. Но можно еще попытаться сделать такой

ход, после которого обе фигуры были бы защищены. Это, в свою очередь, осуществимо двумя способами: 1) либо одна из фигур уходит из под удара на такое поле, с которого она прикрывает другую; 2) либо в бой вступает новая фигура, прикрывающая обе атакующие фигуры одновременно.

В данном случае, однако, первый способ невозможен, ибо пешка е4, блокированная *своим* же (т. е. того же цвета, той же стороны) конем, вообще не может двинуться; что же касается коня е5, то он не *располагает* полем, с которого он прикрывал бы пешку е4. Второй способ здесь также неприменим, так как белые не располагают подходящим для этого ходом (как напр., если бы они могли пойти ферзем или королем на f4).

Итак, им приходится мириться с отдачей одной из атакующих фигур. Они предпочитают, конечно, спасти коня, отдав пешку.

### 6. Ke5—f3 . . .

Белые могли бы, конечно, прикрыть коня посредством f2—f4 или Фd1—h5. Но они предпочитают просто отступить конем.

Заметьте, что конь располагает лишь тремя полями для отступления: d3, g4 и f3. Из них первое — наихудшее для отступления, так как здесь конь запирает свою пешку *d*, которую белым выгодно скорее двинуть вперед для развития своего ферзевого слона (см. прим. к 1-му ходу белых). Избранное ими отступление — наилучшее.

Теперь белый конь сам атакует черного ферзя. Последний, впрочем, все равно не остался бы на d4.

**6. . . . Фd4 : e4**

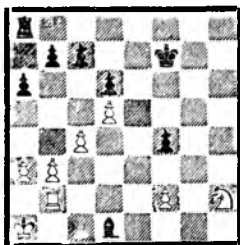
Итак, черные отыграли пешку. Мало того, черный ферзь атаковал белого короля!

Что это значит? И как в таких случаях надо поступать?

Но прежде чем ответить на это, мы хотели бы предложить читателю несколько упражнений для

лучшего усвоения всего изложенного в этой главе.

**Вопрос 23.** — Ответьте на следующие вопросы, по поводу положения, изображенного на диаграмме:



- 1) Каково соотношение сил обеих сторон?
- 2) Сколькими способами могут белые в один ход атаковать черного слона?
- 3) Какой из этих способов плох и почему?
- 4) Как могут черные атаковать белого коня?
- 5) На какие поля белый конь может отступить, будучи атакован?
- 6) Не могут ли белые прикрыть своего атакованного коня?
- 7) Жертвуется ли при этом фигура, делающая прикрывающий ход?
- 8) Сколькими способами и какими именно

черные могут предложить размен пешек?

9) Могут ли белые также предложить размен пешек?

10) Может ли конь в один ход овладеть полем g3?

11) То же — полем g2?

**Вопрос 24.**—Теперь ответьте на несколько вопросов, относящихся к такому положению:



1) Какие белые и какие черные фигуры сейчас атакованы?

2) Какие белые и какие черные фигуры прикрыты?

3) Каким ходом белые могут атаковать одновременно коня b6 и ладью e5 (конечно, без ущерба для себя)?

4) Есть ли у черных, в ответ на это, хороший защитительный ход?

5) Каким ходом белые могут атаковать одновременно ладью e5 и слона h3?

6) Могут ли черные после этого защитить обе атакующие фигуры?

7) Каким ходом черные могут атаковать одновременно белого ферзя и слона?

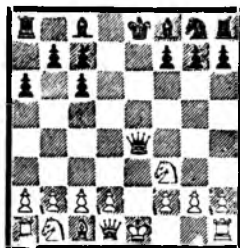
8) Какой ход в ответ на это хорош и какие нет, и почему?

9) Могут ли белые, без ущерба для себя, одновременно атаковать коня a6 и слона h3?

## VII. ШАХ

Вернемся теперь к положению, получившемуся в разбираемой нами партии, после хода:

6.  $\Phi d4 : e4$



Последним своим ходом черные атаковали белого

короля. В таких случаях нападающая сторона объявлена, сразу после всего хода, громко произнести: „шах“!<sup>1</sup>

Существуют следующие выражения для обозначения того, что сейчас произошло: „*черные объявили (или дали) белому королю шах*“, или „*белый король стоит под шахом*“, или „*белому королю — шах*“ и т. п.

В нотации как полной, так и сокращенной шах обозначается знаком +. Таким образом, правильное обозначение последнего хода черных будет: б. . . . ♔d4:e4+ или б. . . . ♕:e4+.

Так как потеря короля означает проигрыш партии, то очевидно, что *нельзя оставлять короля под шахом* (так же как, с

другой стороны, нельзя, понягну, *подставлять короля под шах*, т. е. идти им на такое поле, где он оказывается под ударом неприятельской фигуры).

Какие же есть способы защиты от шаха? Из трех уже рассмотренных нами способов защиты атакованной фигуры (см. примечание ко 2-му ходу белых, в предыдущей главе) один отпадает: очевидно, что нельзя *прикрыть* короля, ибо, хотя бы атакующая фигура была и ценнее по своей силе, чем король, дать побить своего короля значит — проиграть!

Итак, если нельзя побить атаковавшую короля фигуру (а в данном случае это невозможно), остаются лишь два способа защиты от шаха: либо 1) *увести короля из-под шаха* (т. е. пойти им на такое поле, которое не находится под ударом), либо 2) *заслониться от шаха*.

Первое белые могли бы сделать, отойдя королем на f1 (единственное поле,

<sup>1</sup> Цель этого восклицания состоит в том, чтобы угроза королю не осталась незамеченной противником. Поэтому квалифицированные шахматисты, среди которых опасность этого исключения, обычно пренебрегают этим правилом. Но начинающим мы рекомендуем всегда его соблюдать.



так как e2 также атаковано черным ферзем!). Второе также возможно: белые могут пойти ферзем на e2, переграждая черному ферзю путь к белому королю (других способов заслонения нет!).

Белые избирают второй способ.

### 7. Фd1—e2 . . . .

Этим ходом они не только заслоняют своего короля от шаха, но и сами атакуют черного ферзя, который на e4 ничем не прикрыт. Черные могут теперь выбирать между тремя способами действий:

1) разменять ферзей посредством 7. . . . Фе4:e2+, на что белые ответят 8. Крe1:e2 с сохранением равенства сил обеих сторон;

2) прикрыть своего ферзя посредством 7. . . . f7—f5, или 7. . . . Сс8—f5, или 7. . . . Кg8—f6. Если теперь белые меняются ферзями на e4, то ни одна сторона опять-таки не терпит урона;

3) отступить ферзем.

Заметим, однако, что выбор полей для отступления ферзем у черных невелик. Дело в том, что ферзь не может уйти с вертикали e, ибо тогда уже черный король попадает под удар белого ферзя, от которого его сейчас заслоняет свой ферзь! Это называется: черный ферзь „связан“.

Правда, он не вполне связан. *Полною связкою* называется такое положение, когда какая-нибудь фигура *совершенно не может двинуться с места*, не подставляя свою более ценную фигуру под удар неприятельской, менее ценной. Так напр., если бы в данный момент вместо черного ферзя на e4 стоял черный слон, то он был бы вполне связан, так как в силу свойств его хода (по диагонали) он не мог бы *никуда* пойти, не открывая при этом белому ферзю линию e, т. е. не подставляя своего короля под шах.

В данном случае, однако, черный ферзь может отступить, напр., на e6

или e7, где он прикрыт. Он лишь частично связан.

Здесь мы прекращаем разбор нашей примерной партии, первых семи ходов которой оказалось достаточно, чтобы ознакомить читателя с важными понятиями и терминами.

А сейчас остановимся несколько подробнее на шахах. Возьмем следующее положение:



Белые, при своем ходе, могут дать шах двумя способами. Первый — это  $Lh3-h8+$ . Но очевидно, что этот способ плох, ибо черные, вместо того чтобы уходить из-под шаха ( $Kpg8-f7$ ), просто берут королем ладью, — и белые теряют *целую* (или чи-

стую) ладью без всякой компенсации.

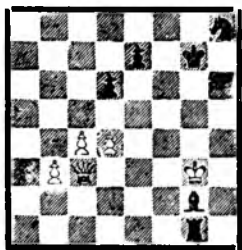
Второй способ дать шах, это —  $Cd1:b3+$ . В ответ на это черные могут: 1) уйти королем из-под шаха ( $Kpg8-f8$ ), 2) заслониться от шаха посредством  $d6-d5$ . Но в обоих этих случаях они теряют *целого* коня. Поэтому выгоднее всего для них: 3) взять шахующего слона посредством  $a4:b3$ , после чего они, хотя ничего не выигрывают, но ничего и не теряют. В результате, белые просто *разменяли* слона на коня.

С другой стороны, и черные, при своем ходе, могут дать шах белому королю двумя способами. Первый способ,  $Kb3-d2+$ , явно плох, ибо в ответ на это белые просто берут шахующего коня ( $Lh2:d2$ ) и *остаются с лишней фигурой*. Второй способ —  $Lc7-f7+$ . В ответ на это белые могут либо уйти королем (для чего они располагают целыми четырьмя полями), либо заслониться двояким обра-

зом: 1) посредством  $Sd1-f3$ , что плохо, так как черные преспокойно берут слона ( $Lf7 : f3+$ ), выигрывая фигуру, или 2) посредством  $Lh2-f2$ , без всякого урона, так как на это может последовать лишь размен ладей.

**Вопрос 25.**—Перечислите все виды шахов, от которых король не может заслониться.

Теперь возьмем следующее положение:

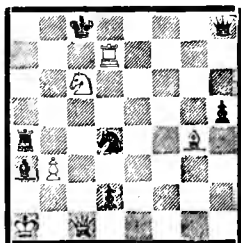


Черные могут дать шах, уйдя куда-нибудь своим слоном. Особенность этого вида шаха заключается в том, что шахует не та фигура, которая делает ход, а стоящая позади нее. Это называется — „открытый шах“, или „шах на вскрышку“.

Белые в данной позиции могут также дать *открытый шах*. Черный король, находящийся на одной диагонали с белым ферзем, стоял бы уже сейчас под шахом, если бы не было белой пешки d4, которая заслоняет его от шаха (или, как еще говорят в таких случаях, *маскирует* белого ферзя). Но стоит ей пойти (d4—d5), как черный король оказывается под шахом. Если, пытаясь заслониться от шаха, черные ответят на это e7—e5, то белые могут взять пешку *на проходе* (d5 : e6), снова объявляя королю шах. (Любопытно в данном случае то, что заслоняющая короля пешка берется не на той линии, которую она преграждает,—и все-таки эта линия освобождается!)

**Вопрос 26.**—Есть ли разница между *открытым шахом* и *простым шахом* в смысле способов защиты от него?

Возьмем теперь следующее, искусственно построенное положение:



**Вопрос 27.** — Перечислите в этой позиции 4 маскирующие фигуры и 4 таких, которые маскируются ими.

Присмотримся теперь к приведенной позиции. Ясно, что посредством, напр.,  $Kc6-e5$  или  $Kc6-b4$ , белые дают черным открытый шах. Но что произойдет, если они пойдут  $Kc6-a7$  или  $Kc6-e7$ ? Черные опять-таки получают открытый шах, но шах этот — более сложный по своему характеру. Он — „двойной“, так как в обоих этих случаях, кроме ферзя на  $c1$ , черного короля шахует еще белый конь на  $a7$  или  $e7$ .

Ясно, что *двойной шах* всегда есть *открытый шах*. В нотации как полной, так и сокращенной он обозначается двойным

знаком шаха:  $Kc6-a7++$ . (Простой открытый шах обозначается обыкновенным знаком:  $+$ .)

**Вопрос 28.** — Обозначьте в сокращенной нотации все *двойные шахы*, которые могут дать в этой позиции *белые*. Затем сделайте то же за *черных*.

**Вопрос 29.** — Какой способ защиты при *двойном шахе* является *единственно возможным*?

**Вопрос 30.** — Можно ли дать *двойной шах* двумя конями?

**Вопрос 31.** — Может ли в положении, предшествующем *двойному шаху*, *маскирующей* фигурой быть *король*?

**Вопрос 32.** — Переставьте в позиции на диаграмме *черного ферзя* с  $h8$  на  $c5$  и *белую ладью* с  $d7$  на  $b1$ . Затем поставьте *черного короля* и *белую пешку*  $b3$  на другие места так, чтобы белые могли объявить *двойной шах*.

**Вопрос 33.** — Переставьте в найденной вами позиции *белого короля* и *черную пешку*  $d2$  так,

чтобы *черные*, при своем ходе могли объявить двойной шах.

**Вопрос 34.**—Составьте из *черного короля*, *белого ферзя* и *белой пешки* три разные позиции, в которых белые могли бы дать двойной шах.

**Вопрос 35.**—Может ли в позиции, допускающей двойной шах, *маскирующей* фигурой быть пешка, а *маскируемой* — слон?

### VIII. МАТ

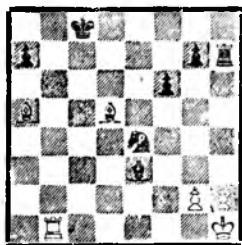
Если король не может никак защититься от шаха, то значит—он погиб. В таких случаях говорят: „*мат королю*“. Партия кончается, и *давший мат* считается выигравшим.<sup>1</sup>

Дающий шах, от которого нет защиты, обязан произнести: „*мат!*“<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Практически большинство партий не доигрывается до мата. Когда один из противников убеждается что *рано или поздно он неизбежно* получит мат, он „*сдается*“, — и игра тотчас же прекращается.

<sup>2</sup> Это требование, как и громкое объявление шаха, квалифицированными шахматистами обычно не выполняется.

Возьмем, напр., следующее положение:



Допустим, что сейчас ход белых. Они делают ход:  $Cd5-e6+$ .

Могут ли черные *побить* слона? — Нет.

Может ли их король *уйти из-под шаха*? — Нет, ибо все допустимые ему поля находятся под ударом белых фигур.

Может ли черный король *заслониться*? — Нет.

Итак, черным—мат, и партия ими проиграна.

*Примечание.* Одного объявления мата, если оно основательно, считается достаточным. Заматованный король не снимается с доски.

Если бы белые, вместо хода  $Cd5-e6+$ , пошли  $Cd5-b7+$ , то черный король спасся бы, так как в его распоряжении ока-

залось еще 2 поля для отступления.

Представим теперь, что ход черных, и что они сыграли  $Ke4-f2+$ .

Могут ли белые *взять коня*?—Нет.

Может ли белый король *уйти из-под шаха*?—Да. До сих пор он не располагал ни одним ходом, но после шаха конем этот конь *маскирует* слона е3, и потому король может теперь уйти на g1.

Ну, а что будет, если черные, вместо  $Ke4-f2+$ , сыграют  $Ke4-g3+$ ?

Могут ли белые *побить коня*?—Нет, так как их пешка h2 *связана* ладьей h7 (см. выше, стр. 33).

Может ли белый король *уйти из-под шаха*?—Нет, ибо слон е3, который теперь не маскируется, *отнимает* у короля поле g1.

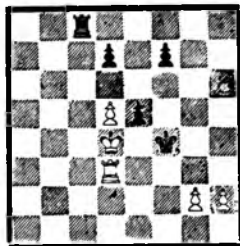
Могут ли белые чем-нибудь *заслониться*?—Очевидно нет, раз шахующая фигура—*конь*.

Значит, белым — *мат*, и они проиграли.

*Мат* в нотации как полной, так и сокращенной

обозначается знаком X. Поэтому указанные нами ходы записываются так:  $Cd5-e6 \times$  и  $Ke4-g3 \times$ .

На стр. 17 мы заметили, что брать пешку „на проходе“ *не обязательно*. Однако бывают случаи, когда такое взятие становится обязательным, если это — единственный ход, спасающий от мата.



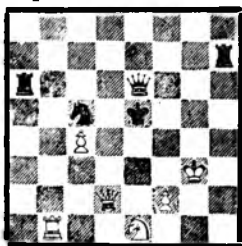
В этом положении последний ход черных был:  $e7-e5+$ . Белые вынуждены ответить  $d5:e6$ , так как другой защиты от мата у них нет.

Если бы последний ход черных был:  $e6-e5$ , то белым был бы сейчас мат.

Умение находить *матующие* ходы — чрезвычайно важно в шахматной практике. Поэтому мы рекомендуем читателям ак-

куратно проделать следующие упражнения.

### Вопрос 36.



1) Назовите, в приведенной нами позиции, поля, на которые может отступить *черный* король.

2) Какие поля белые должны *одновременно* отнять у черного короля, чтобы дать ему *немедленный* мат?

3) Какая белая фигура *единственно* в состоянии это сделать? (Чтобы ответить на это, рассмотрите взаимное расположение этих полей.)

4) Как могут белые дать в один ход мат?

**Вопрос 37.**—1) Назовите, в той же позиции, поля на которые может отступить *белый* король.

2) Какие поля должны *черные одновременно* от-

нять у белого короля, чтобы дать ему *немедленный* мат?

3) Какая черная фигура *единственно* в состоянии это сделать?

4) Под прикрытием какой фигуры должна находиться *матующая* черная фигура?

5) Как могут черные дать в один ход мат?

### Вопрос 38.



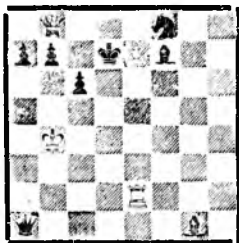
1) Как могут черные дать в один ход мат?

2) Какая из черных фигур *связана* и потому совершенно безопасна для *матующей* белой фигуры?

3) Должны ли белые отнять при этом у черного короля еще какие-нибудь поля?

4) Как и сколькими способами могут белые дать мат в один ход?

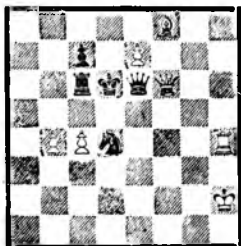
### Вопрос 39.



1) Как и сколькими способами могут белые дать мат в один ход?

2) Как и сколькими способами могут черные дать мат в один ход?

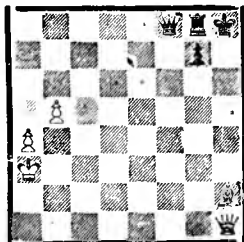
### Вопрос 40.



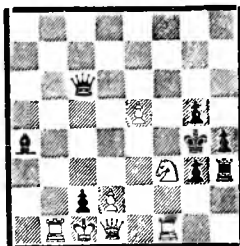
Белые . . . . способами дают мат в один ход.

### Вопрос 41.

Белые дают мат в один ход. (Возможен только один правильный ход!)



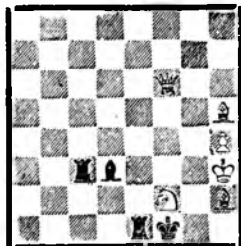
### Вопрос 42.



1) Белые дают мат в один ход.

2) Черные дают мат в один ход.

### Вопрос 43.



1) Белые . . . . способами дают мат в один ход.



2) Черные . . . способами дают мат в один ход.

Последние 7 приведенных нами позиций носят, конечно, искусственный характер. Это—не позиции из фактически иггранных партий (в последних никогда почти не бывает, чтобы обе стороны при своем ходе могли одновременно дать одна другой мат!), но специально сочиненные задачи.

Это, однако, несколько не уменьшает *практической* ценности предложенных нами читателю упражнений. Ибо хотя позиции эти, взятые в целом, и являются придуманными, образующие их *мотивы* и *элементы* постоянно встречаются в практических партиях. Позиции эти подобраны нами так, чтобы исчерпать все основные *возможности* мата *разными* фигурами.

А теперь перейдем к серии упражнений, имеющих в виду уже вполне реальные позиции.

**Вопрос 44.**—Постройте с помощью двух королей

и ладьи матовое положение.

**Вопрос 45.**—То же, но с помощью двух ладей одного цвета (и так, чтобы матуемый король стоял не на краю доски).

**Вопрос 46.**—Постройте с помощью двух королев и ферзя два матовых положения с существенно различными позициями ферзя (и так, чтобы матуемый король при этом находился не на угловом поле).

**Вопрос 47.**—Постройте *посреди* доски с помощью двух королев, ферзя и пешки того же цвета матовое положение.

**Вопрос 48.**—Постройте с помощью двух королев, коня и слона того же цвета матовое положение (и так, чтобы матуемый король при этом находился на угловом поле).

**Вопрос 49.**—Постройте *посреди* доски матовое положение с помощью следующих фигур:



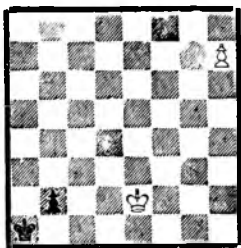
## IX. НИЧЬЯ

Не всякая партия обязательно заканчивается матом, т. е. выигрышем одной из сторон. Случается, что партия кончается „в ничью“.

При каких же обстоятельствах и каким образом это происходит? Здесь нужно различать несколько случаев:

1) У обеих сторон осталось только по королю.

Возьмем, напр., следующее положение:



Оно возникло в результате *долгой и упорной* борьбы в практической партии. Белые и черные до конца сохранили равенство сил. То одна, то другая сторона пыталась атаковать, но всякий раз противник находил правильную защиту, сводившую на-

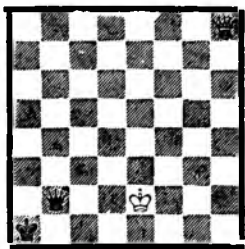
нет все усилия нападающего. Произошел целый ряд *разменов* фигур и пешек, но ни разу ни одной из сторон не удалось причинить другой материальный урон. Не всегда пешки разменивались на одном и том же поле: случалось, что черные позволяли взять одну из своих пешек на королевском фланге с тем, чтобы немедленно же взять белую пешку на ферзевом, в результате чего *материальное равновесие* не нарушалось. Наконец, белые предприняли яростную атаку на королевском фланге, но дело ограничилось несколькими шахами, и черный король благополучно спасся, перекочевав на ферзевый фланг. Произошло еще несколько разменов, и в результате партия пришла к изображенному на диаграмме положению, где, кроме королей, у каждой из сторон имеется еще лишь по одной пешке. Мы увидим, что вскоре и они исчезнут!

В данный момент ход черных, и они *раньше*

противника проводят свою пешку в ферзи:  $b2-b1\Phi$ .

Но дает это им преимущество? Нет, ибо вслед за этим белые также проводят свою пешку в ферзи,—на один ход позже, но зато с шахом:  $h7-h8\Phi+$ .

Теперь ничейный исход партии неизбежен. Черные защищаются от шаха, заслоняясь ферзем, при чем оказывается, что они в свою очередь объявляют белым шах:  $\Phi b1-b2+$ .



После этого белым уже ничего не остается, как разменять ферзей (ибо, если белый король отойдет, черные возьмут ферзя и выиграют):  $\Phi h8 : b2+$ ,  $Kra1 : b2$ , и у обеих сторон остается только по королю. (Если бы черные в ответ на  $h7-h8\Phi+$

отошли королем на  $a2$  белые все равно могли бы вынудить размен ферзей посредством  $\Phi h8-a8+$   $Krb1-b2$ ,  $\Phi a8-b8+$  и затем  $\Phi b8 : b1$ )

Но одни короли никак не могут заматовать друг друга, ибо вполне понятно, что ни один из них не может объявить шах другому, не становясь сам при этом под шах. Итак, они могут только блуждать по доске до бесконечности, без цели и толка. Партия—ничья.

Но не только при наличии одних лишь обнаженных королей (т. е. при отсутствии еще каких-либо фигур на доске) партия—ничья; ничейный исход бывает и в тех случаях, когда у одной из сторон имеются еще силы, которых, однако, недостаточно для того, чтобы дать неприятельскому королю мат.

Так напр., невозможно дать мат королем и конем или королем и слонем обнаженному королю. И здесь фигуры будут без конца блуждать по доске

без каких-либо осязательных результатов.

Мы объединяем эти два рассмотренных случая в один потому, что ясно, что первый из них (два обнаженных короля) по существу является лишь разновидностью второго (недостаточность сил для мата).

**Вопрос 50.**—Попробуйте путем чисто логического рассуждения доказать, что король + слон или король + конь не могут дать мат обнаженному королю.

2) Совсем иного рода следующий случай ничейного исхода партии.



Белые, увлекшись атакой на неприятельского короля, пожертвовали целых две фигуры, да еще четыре пешки в придачу.

но в результате убедились, что дать мат они не в состоянии, тем более, что их собственный король тоже попал в довольно опасное положение. Поэтому они *ищут ничьей* и достигают этого следующим образом:

1. Фf7—d5+ . . .

У черного короля только одно поле для отступления.

1. . . . Kpd6—e7

2. Фd5—f7+ . . .

Опять-таки у черного короля нет выбора: он может только вернуться на d6.

2. . . . Kpe7—d6

3. Фf7—d5+ Kpd6—e7

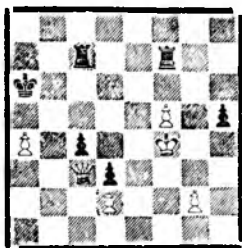
4. Фd5—f7+ и т. д.

Белые *не хотят* переменить своих ходов, а черные *не могут* этого сделать. Партия—ничья путем „вечного шаха“.

Но ничья может получиться путем *повторения* ходов и без всяких шахов. Вообще, существует правило, что *если оба противника трижды повторили одну и ту же серию*

ходов (всякий раз приводящую к прежнему положению), то партия—ничья.

Возьмем, напр., следующее положение, случившееся в одной практической партии:



Белые материально *немного сильнее*. Однако, как мы уже не раз отмечали, превосходство одной стороны над другой определяется не только соотношением материальных сил, но и характером позиции. В данном же случае позиция черных предпочтительнее, и потому белым следует стремиться к ничьей.

Партия закончилась следующим образом.

1. Фс3 — b4    Лf7 — d7
2. Фb4 — c3    Лd7 — f7
3. Фc3 — b4    Лf7 — d7

4. Фb4 — c3    Лd7 — f7
5. Фc3 — b4    Лf7 — d7
6. Фb4 — c3    . . .

Решающий момент. Белые трижды повторили серию ходов (в данном случае—два хода), приводящих к прежнему положению. Тем самым они предлагают черным ничью. Если черные хотят от нее уклониться, они должны сделать какой-нибудь другой ход, чем Лd7—f7. Но они тоже соглашаются на ничью.

6. . . .    Лd7 — f7
- Ничья.

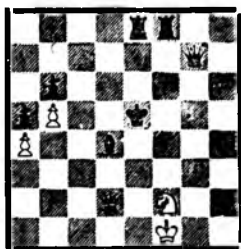
Слишком сложно было бы объяснить в подробностях, почему обе стороны пошли на ничью. Но можно показать *идейную* сторону их мотивов.

Хотя у белых пешкой больше, ни одна из этих пешек не имеет шансов пройти в ферзи, ибо она будет неминуемо истреблена на 7-й горизонтали черными ладьями. Между тем, черные пешки стоят весьма угрожающе. Как только ферзь 1-м ходом

белых, ушел с с3, черные ответили 1. . . . Lfd7, уже грозя продвижением с4—с3, и если 2. d2 : с3, то 2. . . . d3—d2, проводя пешку, после чего выигрыш прост. Поэтому ферзь немедленно вернулся: 2. Фс3, блокируя черную пешку с4.

С другой стороны, и черным нечего делать, так как какой-нибудь неосмотрительный ход их, ввиду большой подвижности белого ферзя и множества шахов, которые он может при случае дать, грозит им материальными потерями. Обе стороны попали в тупик.

3) Есть еще третий способ достижения ничьей.



В приведенном положении перевес сил у черных таков, что белые, по видимому, должны проиграть.

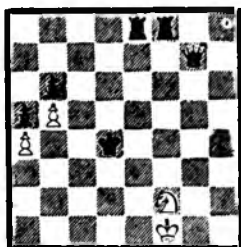
Однако они находят спасение и заканчивают партию в ничью.

1. Фd2 : d4+ . . .

Если черный король отступит, то белые сыграют 2. Ф : g7, и теперь уже они будут стоять на выигрыш.

Но почему бы черным просто не взять ферзя? Посмотрим, однако, что после этого получится.

1. . . . Kpe5 : d4



У белых нет ни одного хода! Обе их пешки блокированы, конь связан ладьей f8, а король не может никуда двинуться, не подставляя себя под шах.

Такое положение называется „патом“. Говорят: „белым пат“, или „бе-

лому королю *пат*“, — партия объявляется ничьей.

Начинающему поэтому полезно твердо запомнить следующее правило: если у вас значительный перевес в силах, то остерегайтесь: 1) дать противнику возможность объявить вам *вечный шах*, 2) поставить его короля в *патовое* положение.

Приведем по одному примеру для иллюстрации этих случаев.



Белые только-что перед этим сыграли 1. Cd3 : g6 (взяв черную пешку на g6). Если черные отвечают.

1. . . . h7 : g6

то на это следует:

2. Фс2 : g6 + Kpg8—h8

Единственная защита от шаха.

3. Фg6—h6+ Kph8—g8

Опять-таки единственное отступление.

4. Фh6—g6+ Kpg8—h8

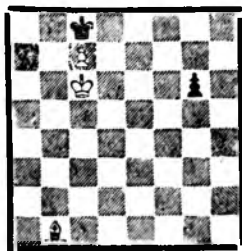
5. Фg6—h6+ и т. д.

Белые дают „вечный шах“. Партия—ничья.

Между тем, если бы черные, не польстившись на белого слона, сделали *любой* другой ход (напр., 1. . . . Ld8—d7, защищая дважды атакованную пешку h7), то они, ввиду огромного перевеса в силах, несомненно бы выиграли.

Теперь же они наказаны за свою жадность, а главное — непредусмотрительность.

Приведем теперь пример пата.



Ход белых. Если бы они могли пойти 1. Сb1—f5+.

то черным был бы сразу мат. Но поле f5 *отнято* у слона пешкой g6. Поэтому белые решают сначала истребить ее, чтобы следующим ходом дать мат на f5.

1. Сb1 : g6 . . .

И тут внезапно обнаруживается, что черным *пат!* Партия—ничья.

Правильное продолжение было:

1. Сb1—c2 g6—g5

Черные вынуждены идти пешкой.

2. Сс2—f5 ×.

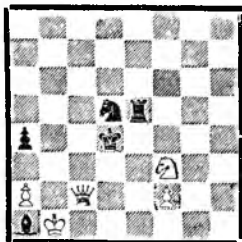
Впрочем, выигрывал, хотя и более сложным способом, любой другой ход белых, напр. 1. Крс6—d6, освобождая черного короля от патового положения.

Чтобы окончательно уяснить разницу между *матом* и *патом*, предлагаем читателю сравнить следующие две позиции.

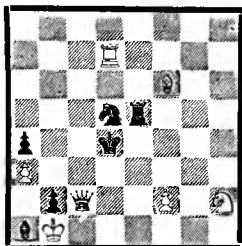
*Сходные черты:*

1. Ход черных.
- 2 У черных нет хода.

А. Матовое положение



Б. Патовое положение



*Черты различия:*

1. А) —черный король стоит под шахом; Б) —черный король *не* стоит под шахом.

2. А) —у черных нет хода потому, что у их короля нет поля отступления; Б) —у черных нет хода потому, что *ни одна их фигура* не может двинуться.

3. А) Партия проиграна черными; Б) партия —ничья.



Теперь назовем еще два способа достижения ничьей.

4) В любой момент партии, хотя бы на доске оставалось вполне достаточно фигур для мата как белым, так и черным, каждая сторона может „предложить“ другой ничью, и если та согласна, партия считается закончившейся в ничью.

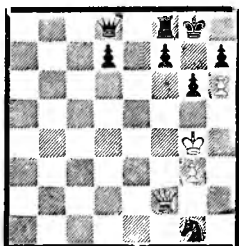
Нормально это случается, конечно, только тогда, когда в равном положении ни один противник не видит для себя ясного пути к выигрышу, и в то же время не рассчитывает на какуюнибудь грубую ошибку со стороны противника.

*Примечание.* В серьезных соревнованиях, во избежание злоупотреблений (когда, напр., обоих противников вполне устраивает ничья и ни один из них не хочет рисковать проигрышем) в тех случаях, когда на доске имеется еще значительное количество фигур на такую „ничью по взаимному соглашению“ требуется согласие распорядителя соревнования или турнирного комитета.

**Вопрос 51.** — Постройте с помощью двух королей и одной белой пешки две

патовые позиции и притом так, чтобы в одной пат был белым, в другой — черным.

### Вопрос 52.



В приведенной позиции у черных — огромный перевес в силах. И однако же белые могут спастись от проигрыша. Каким образом?

Наконец, последний случай.

5) Если, начиная с какого-либо момента партии, обе стороны сделали по 50 ходов, в течение которых: а) не было взято ни одной фигуры или пешки, б) не было сделано ни одного хода пешкой, в) не произошло *существенного* изменения в позиции (т. е. такого, после которого у одной из сторон обрисовались *ясные* шансы

на выигрыш), то по требованию одного из противников партия может быть объявлена закончившейся в ничью.

### Вопрос 53.



В приведенной позиции у черных пешкой больше. Главное же, их положение гораздо лучше. (Обратите внимание на позицию четырех фигур на d5, c4, c5 и c3!) И однако же белые могут сделать ничью. Каким образом?

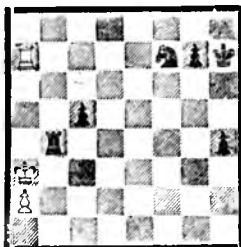
### Вопрос 54.



В практической партии, в которой случилось данное

положение, борьба продолжалась очень долго (целых 50 ходов) и закончилась в результате поражением черных. Между тем, они могли в данной позиции добиться ничьей и притом двумя способами. Найдите их.

### Вопрос 55.



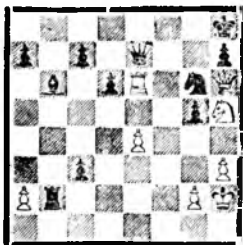
В этом положении черные сыграли 1... Kf7—d6. Ответьте на вопросы: 1) с какой целью сделан этот ход? и 2) как белые могут теперь спастись?

### Вопрос 56.

(См. диагр., стр. 51).

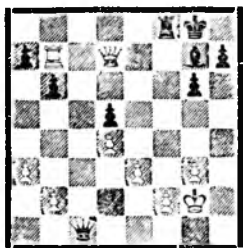
Черные играют 1... Kg5—h4. Что последует, если белые возьмут ладью ферзя (2. Л : e7)?

Белые, однако, сыграли 2. Фf6+ и черные ответили 2... Kpg8. (Почему не 2... Ф : f6?)



Если теперь белые возьмут ферзя: 3. Л:е7, то как следует играть дальше черным?

### Вопрос 57.



Черным, повидимому, нет спасенья.

Ответьте на следующие вопросы:

1) В чем состоит угроза белых?

2) Что последует на уход куда-нибудь слона g7?

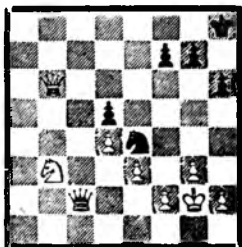
3) Могут ли черные защититься от грозящего мата с каким-нибудь ходом ферзя?

4) Может ли черная ладья защитить атакованное поле?

Положение, как будто, безвыходное. И все же оказывается, что черная ладья может сыграть спасательную роль, обеспечивая черным ничью.

5) Укажите, как черные спасаются, и приведите при этом *самое сильное* продолжение для обеих сторон (остерегаясь того, чтобы белые сами не попали в матовое положение)?

### Вопрос 58.



В данном положении у белых пешкой больше. Но черный конь стоит очень сильно, и белые рискуют подвергнуться опаснейшей атаке.

1) Какой пункт в позиции белых подвергается опасности?

2) Может ли белый конь прикрыть этот пункт?

3) Может ли белый ферзь немедленно прикрыть этот пункт?

4) Каким ходом белый ферзь может *выиграть* время для прикрытия угрожаемого пункта?

5) Терпят ли белые после *защитительного маневра* ферзем материальный урон, достаточный для обеспечения черным выигрыша?

## Х. РОКИРОВКА

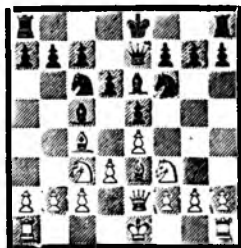
В нашем изложении правил ходов (гл. III) мы упомянули вскользь, что, кроме обычных ходов короля и ладьи, эти две фигуры могут сделать еще какой-то особенный ход.

Прежде чем описывать этот ход, объясним смысл его и те *мотивы*, которые привели к его изобретению,—ибо надо сказать, что в *дрезнейшей* форме шахматной игры он еще не существовал и был введен в практику лишь около XVI века.

Нормальная расстановка фигур на доске предста-

вляет для обеих сторон двойную невыгоду. Во-1-х, как показывает практика, король, находясь в центре (на вертикали *e*), более подвержен атакам неприятельских фигур, чем если бы он находился где-нибудь на фланге, по близости от углового поля. Во-2-х, ладьи (в отличие от ферзя, коней и слонов) оказываются очень трудно *развить*; напр., попытка развить ладью посредством  $h2-h4$  и  $Lh1-h3$  (или  $a2-a4$  и  $La1-a3$ ) мало удобна, потому что поле  $h3$  или  $a3$  часто бывает под ударом черного ферзевого слона  $c8$  (или королевского на  $f8$ ), так что ход  $Lh1-h3$  ( $La1-a3$ ) повел бы к потере качества.

Возьмем следующее положение:



Обе стороны развили все свои фигуры, кроме ладей. Сверх того, короли находятся в самом центре, что мало желательно. Правда, белые могли бы пойти королем на f1, но этим ходом ладья h1 оказалась бы еще более запертой.

Ход, о котором мы говорим, был придуман именно для того, чтобы сразу устранить оба эти неудобства. Он состоит в том, что одна из ладей *придвигается вплотную к королю*, который немедленно *перепрыгивает через нее на ближайшее за нею поле* (т. е. на два поля вправо или влево от своей начальной позиции).<sup>1</sup> Цель достигнута:  
1) король уведен из

<sup>1</sup> Строго говоря, во избежание недоразумения, предписывается *сначала* передвинуть короля, а затем уже ладью. Этим устраняется подозрение что рокирующий, быть может, сначала хотел пойти просто ладью, а потом передумал и *переменив ход*, рокировал. Ход короля *сразу на два поля* доказывает, что с самого начала была задумана рокировка.

центра, и 2) ладья оказывается на свободе.

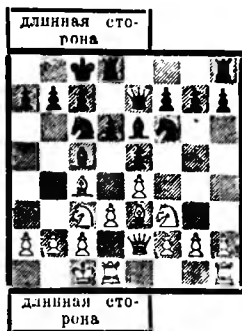
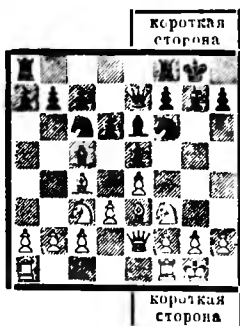
Это двойное движение считается за *один ход* и называется „рокировкой“. Говорят: „белые (черные) *рокировали*“, „белый (черный) король *рокировал*“.

Различают два вида рокировки: „*короткую*“ или „*в короткую сторону*“ (когда в рокировке участвует ладья *h*, стоящая ближе к королю) и „*длинную*“ или „*в длинную сторону*“ (когда в рокировке участвует ладья *a*, стоящая дальше от короля).

Приведем изображения позиций, которые получают, если в положении, изображенном на предыдущей диаграмме, обе стороны рокируют, в первом случае — в *короткую*, в другом случае — в *длинную сторону* (см. стр. 54).

Каждая сторона может рокировать лишь *однажды* в течение всей партии и притом при наличии определенных условий. Именно, рокировка *невозможна*:

1) если между королем и соответствующей ладью



стоит какая-нибудь фигура (своя или неприятельская);

2) если король или соответствующая ладья сделали уже в течение партии хотя бы один ход;

3) если король стоит в данный момент под шахом;

4) если король рокируя должен пройти через поле,

находящееся под ударом неприятельской фигуры.

### Вопрос 59.



Ответьте на следующие вопросы:

1) Могут ли белые рокировать в *короткую* сторону?

2) Могут ли черные рокировать в *короткую* сторону?

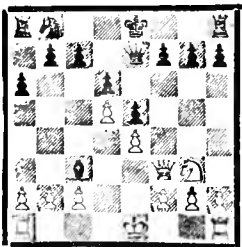
3) Могут ли белые рокировать в *длинную* сторону?

4) Могут ли черные рокировать в *длинную* сторону?

(Оба короля и все четыре ладьи не двигались в этой партии с места.)

### Вопрос 60.

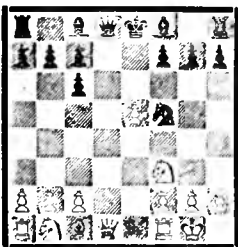
1) Может ли сторона, за которой сейчас очередь хода, рокировать в *короткую* или в *длинную* сторону?



2) Может ли противная сторона, когда будет ее очередь хода, рокировать в *длинную* или в *короткую* сторону?

(Короли и ладьи еще не двигались с места.)

### Вопрос 61.



Каким образом белые могут *навсегда* лишить черных права рокировки?

### Вопрос 62.

1) Каким образом белые могут *временно* лишить черных права рокировки?

2) Какими ходами, в ответ на это, черные

могут вернуть себе право на рокировку?

### XI. ВЫБОР ЛУЧШИХ ХОДОВ

Тот, кто твердо заучил все изложенные нами правила, отнюдь не должен воображать, что си уже умеет *как следует* играть в шахматы.

Правда, си знает, что цель борьбы — мат неприятельскому королю и что самый обычный и надежный путь к этому — *предварительное достижение материального перевеса* путем выигрыша одной или нескольких фи ур. Но как этого достичь? И даже, после того как это удалось, как дальше использовать достигнутое преимущество? Неопытный новичок теряется среди массы возможных продолжений и, в *конце концов*,

делает ходы *наобум*, что превращает шахматную борьбу в пустую азартную игру.

Между тем, как мы уже упомянули, в шахматах все более или менее основано на ясном расчете. Конечная позиция (в момент мата, сдачи партии или признания ее ничьей) соединяется с начальной посредством серии в 60, 80 или 100 промежуточных позиций, знаменующих собою последовательные стадии борьбы. Дело начинается с простых развивающих ходов, пока между фигурами, выдвинутыми вперед, не завязываются стычки, приводящие к первым разменам. Нередко в результате этих стычек одна сторона приобретает более или менее длительную атаку, в то время как другая либо ограничивается тем, что с трудом стражает ее, либо же, умело защитившись, иной раз сама переходит в контр-нападение на другом участке доски. И так длится до тех пор, пока одной стороне не удастся

нанести другой столь значительный урон или столь стеснить ее позицию, что сопротивление рухнет и атака приводит к победе; либо же, в других случаях, после длинной серии маневров, разменов и т. п. выясняется неизбежность ничейного исхода.

Все эти промежуточные позиции *логически* связаны между собою, и переход от одной из них к другой знаменует почти всякий раз *улучшением* или *ухудшением* позиции одной из борющихся сторон. А это *всцело* определяется *выбором* делаемых обеими сторонами ходов.

В принципе нужно считать, что *нет абсолютно безразличных ходов*, и в огромном числе случаев можно без особого труда доказать, что такой-то ход является *плохим*, такой-то — просто *хорошим*, а какой-нибудь третий — *наилучшим*.

Но находить во всякой позиции хотя бы просто *хорошие* ходы (не говоря уже о *наилучших!*) — очень



не легко. Особенно это относится к таким ходам, которые не приводят к немедленным определенным результатам. Здесь требуется умение *оценить позицию*, что связано с известным овладением шахматной *стратегией*, основанном на изучении теории и большом практическом опыте. Все это, конечно, далеко выходит за пределы тех задач, которые ставит себе этот самоучитель.

Однако нередко встречаются положения, в которых не так уж трудно, с помощью элементарного опыта и логического рассуждения, найти *объективно наилучший* ход, напр., немедленно и *форсированно* (т. е. неизбежным и в то же время наглядным образом) выигрывающий фигуру или единственно спасающий от мата. Серию таких маленьких задач мы и хотим сейчас предложить читателю.

Но сначала дадим кое-какие разъяснения и указания относительно того, как решать эти задачи.

Обычно на диаграммах сторона *белых* изображается *внизу*, сторона *черных* — *наверху*. Это правило мы здесь нарушаем, изображая внизу во всех случаях ту сторону, за которой сейчас *очередь хода*. При этом мы обозначаем, где стоят белые и черные, для ясности напечатав название той стороны, за которой очередь хода, жирным шрифтом. Читателю, таким образом, ни разу не придется мысленно переворачивать диаграмму, которую он всегда может рассматривать как *реально* расположенную перед ним шахматную доску.

Вопрос во всех случаях предлагается один и тот же:

**Найдите в данном положении лучший ход за ту сторону, за которою сейчас очередь хода.**

Не старайтесь найти ответ, пробуя поочередно всевозможные (первые попавшиеся) ходы. Но прежде всего *внимательно рассмотрите положение во всех его* подробностях и постарайтесь, путем логи-

ческого рассуждения, найти ключ к решению. Лишь после того как вы с уверенностью сможете себе сказать: „вот — лучший ход“, сделайте его на доске и проверьте его последствия. Решив таким путем 4—5 задач, посмотрите в ответы, и, если ваши решения окажутся правильными, продолжайте упражнения дальше; если же нет, то постарайтесь обнаружить *принципиальную* ошибку в ваших рассуждениях; помешавшую вам найти правильные решения.

Мы рекомендуем, в поисках решений, задавать себе последовательно такие вопросы:

1) Не стоит ли мой король под шахом?

2) Если да, то какими из 3-х существующих способов защиты от шаха я сейчас располагаю?

3) Какие вообще возможны сейчас защитительные ходы?

4) Какие из них определенно не плохи и почему? (Необходимо при этом точно себе уяснить,

каковы будут ответы противника.)

5) Какой защитительный ход представляется приемлемым?

6) Если я его сделаю, то не подвергнусь ли немедленно следующему опасному шаху со стороны противника? Не сможет ли он выиграть у меня какую-нибудь фигуру? Не сможет ли одна из его фигур проникнуть с серьезными угрозами в мой лагерь?

7) Какой же ответ — правильный?

Если на первый вопрос ответ оказался отрицательный, перед нами встает серия других вопросов:

8) Равны ли материальные силы мои и противника? Или у него (у меня) перевес?

9) В чем заключается разница в материальных силах?

10) Нет ли у моего противника какой-нибудь угрозы? Иначе говоря, если я пропущу свой ход, не сможет ли он своим следующим ходом причинить мне какой-нибудь ущерб?

11) Если да, то что я могу сейчас сделать для предотвращения нежелательных последствий этого хода?

12) Если нет и в то же время у противника перевес в силах, то не могу ли я безнаказанно взять одну из его фигур?

13) Если последнее невозможно, то не могу ли я *дать шах*, одновременно атаковав одну из его незащищенных фигур? или одним ходом атаковать две его фигуры? или атаковать одну из его фигур так, что в случае ее отступления я смогу взять какую-нибудь другую фигуру? или вообще сыграть как-нибудь так, чтобы после *ответного хода* противника получить возможность безнаказанно взять одну из его фигур?

(При этом, однако, необходимо задать себе вопрос № 6.)

14) Нет ли в позиции моего противника каких-нибудь очень крупных недостатков? Не могу ли я, напр., дать ему мат в один ход? Или сделать такой

ход, который безусловно позволит мне дать ему следующим ходом мат?

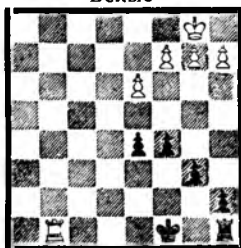
15) Если нет, то не могу ли я дать ему шах, одновременно атаковав одну из его незащищенных фигур? И т. д. (см. № 13).

16) Не могу ли я немедленно получить ферзя, проведя свою пешку, или обеспечить себе возможность сделать это следующим ходом?

### Вопросы:

63

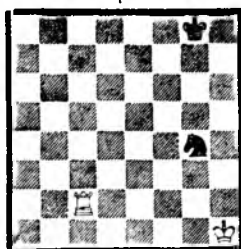
Белые



64

Черные

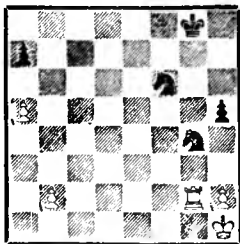
Черные



Белые

65

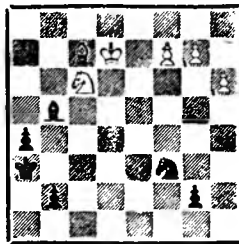
Черные



Белые

68

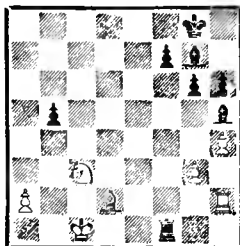
Белые



Черные

66

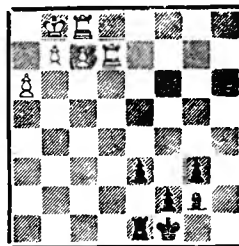
Черные



Белые

69

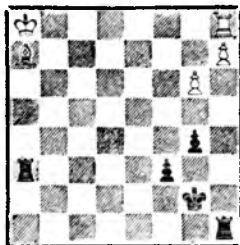
Белые



Черные

67

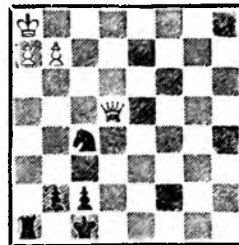
Белые



Черные

70

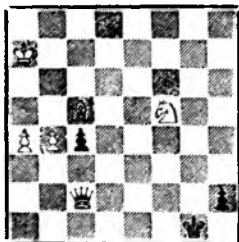
Белые



Черные

71

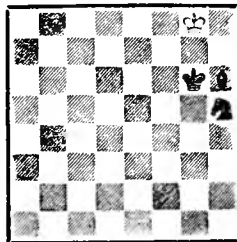
Белые



Черные

74

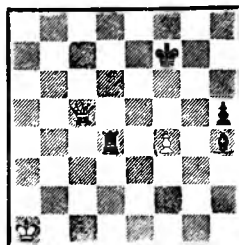
Белые



Черные

72

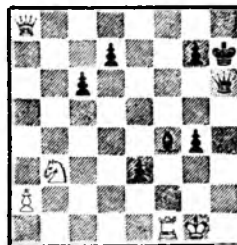
Черные



Белые

75

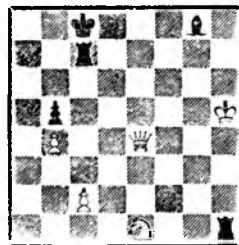
Черные



Белые

73

Черные



Белые

76

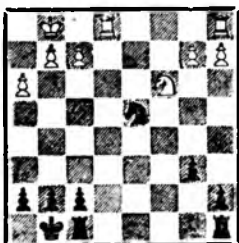
Черные



Белые

77

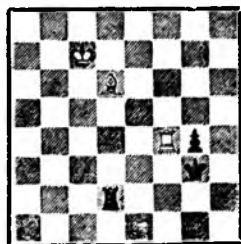
Белые



Черные

80

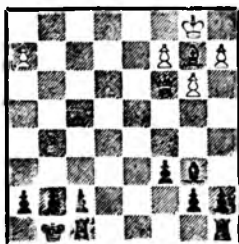
Белые



Черные

78

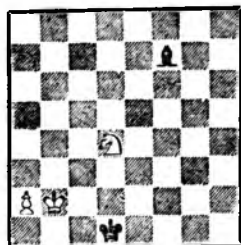
Белые



Черные

81

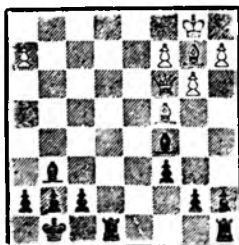
Белые



Черные

79

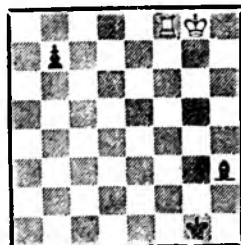
Белые



Черные

82

Белые

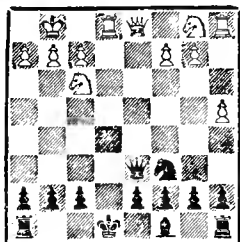


Черные



39

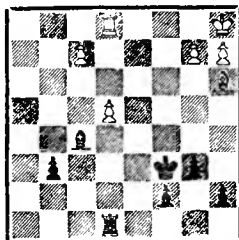
Белые



Черные

92

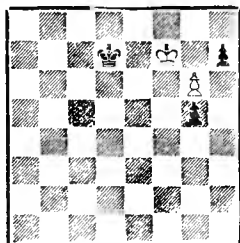
Белые



Черные

90

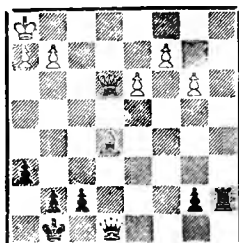
Белые



Черные

93

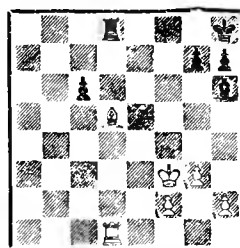
Белые



Черные

91

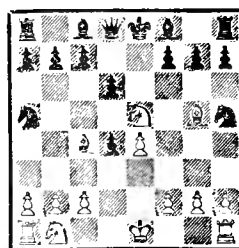
Черные



Белые

94

Черные

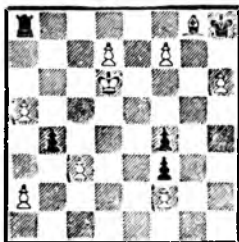


Белые



95

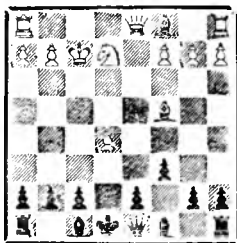
Черные



Белые

98

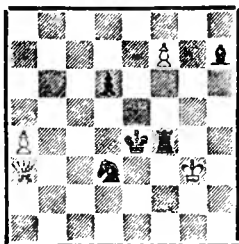
Белые



Черные

96

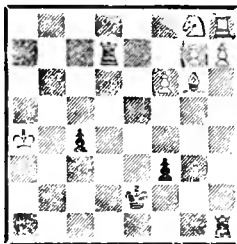
Черные



Белые

99

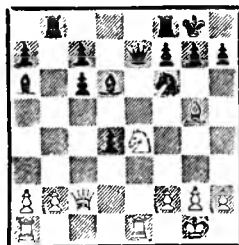
Белые



Черные

97

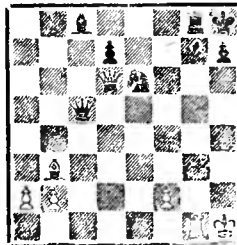
Черные



Белые

100

Черные



Белые



11. . . . Фf5? последовало бы 12. Kd6+ и 13. C : f5.)

11. . . . Pd5—h5?

Решающая ошибка. Следовало вернуться ферзем на d8.

12. d4—d5 Cc6—d7

Нельзя, конечно, е6 : d5 из-за 13. K : f6++, выигрывая ферзя. Теперь *постоянная* атака черных отбита, а главное то, что ферзь отрезано отступление на ферзевый фланг.

13. g3—g4! . . .

Чтобы дать место коню. Теперь черный ферзь ловится.

13. . . . Kf6 : g4

Не лучше было и 13. . . . Ф : g4, ввиду 14. Лg1 Фh5 15. Kg3 Фg4, 16. Cf5, и ферзь погиб. (Пешка е6 связан!)

14. Ke4—g3 Cf8—b4+

„Промежуточный“ шах, который мало помогает черным.

15. Kpe1—f1 Kg4 : h2+

Чтобы дать место ферзю для отступления.

16. Лh1 : h2 Фh5—g4

17. Cd3—f5 Сдался.

## О Т В Е Т Ы

1.—a1, b2, c3, d4, e5, f6, g7, h8; a8, b7, c6, d5, e4, f3, g2, h1.

2.—c5 расположено на диагоналях a3—f8 и a7—g1; g4—на диагоналях d1—h5 и c8—h3; e5—на диагоналях a1—h8 и b8—h2.

3.—a6—c8 белые; e8—h5 белые; g1—h2 черные; h7—b1 белые; e1—a5 черные; b8—h2 черные; c1—h6 черные.

4.—a1 черное, g6 белое, d6 черное, h3 белое, b4 черное, f1 белое, d3 черное, d1 белое, h2 черное, h8 черное, d7 белое, g5 черное.

5.—e8, b1, h1, g8, d1, f1, a8, f8.

6. Кра4—a5, Кра4—b5, Кра4—b4, Кра4—b3, Кра4—a3.

7.—Крe6, Крf6, Крг6, Крг5, Крг4, Крf4, Крe4, Крс5.

8.—Каждое из четырех полей, находящихся в самом центре доски: d5, e5, d4 и e4.

9.—В обоих случаях—одинаковым количеством ( $3 \times 7 = 21$ ).

10.—e3, d4, c5, b5, a7, g1, g3, h4, e1.

11.—Наибольшее число—13, наименьшее—7.

12.—Из 6 полей.

13.—f8, h8, h4, f4, e5, e7.

14.—Наибольшее число—8, наименьшее—2.

15.—K3b5.

16.—b2—b1Ф = черная пешка b2 идет на b1 и превращается в черного ферзя; g7—g8К = белая пешка g7 идет на g8 и превращается в белого коня; h2—h1С = черная пешка h2 идет на h1 и превращается там в черного слона; a7—a8Л = белая пешка a7 идет на a8 и превращается там в белую ладью.

17.—a7—a6; d7—d8К; g6—g7; f4—f5; h3—h2; a2—a1Ф; e7—e8Л; a6—d7.

18.—Белые: Ла1, Сс1, пешки f2, c3, e4; черные: Лe8, Лh8, пешка e5.

19.—e2—e4.

20.—(см. диагр. стр. 81).

21.—d7—d6, f7—f6, Фd8—e7, Фd8—f6, Фd8—g5, Cf8—d5, Kb8—c6.

22.—Ладья a8 и пешка b7.



23.—1) Силы обеих сторон равны.—2) Два способа: посредством Лd2 и Лb1.—3) Плох первый способ, потому что после этого пешка b3 лишается прикрытия, и слон может ее взять.—4) П. посредством Лh8.—5) Только на одно поле, именно на f1 (так как два других доступных ему поля, f3 и g4, находятся под ударом черного слона).—6) Могут посредством f2—f3. (Теперь конь прикрыт ладьей.)—7) Нет, ибо хотя пешка f3 и атакована черным слоном, она прикрыта белым конем.—8) Тремя способами: посредством b5 (чтобы на c6 ответить ab), посредством c6 (чтобы на dc ответить bc) и посредством c5 (чтобы на взятие ее „на проходе“ ответить bc).—

9) Нет, ибо на c4—c5 последует не размен, а просто взятие пешки.—10) Да, посредством Кf1.—11) Нет, ибо для этого ему потребовалось бы два хода.

24.—1) Атакуются белые фигуры: пешки a4 и конь g7; черные: только пешка d4.—2) Прикрыты у белых: пешка c2; у черных: пешка e4.—3) Только посредством Ф:d4 (но не Фа5 из-за Л:a5).—4) Единственный защитительный ход, после которого черные не терпят немедленной ушерба, — Кd7 (конь прикрыт слоном h3). Нельзя Кс4 из-за Ф:c4 и Лb5+ из-за a4:b5; а на Леб последует К:e6 с немедленной потерей качества, а в конечном счете — целой ладьей.—5) Посредством Фh2.—6) Нет, ибо ни одна из этих фигур не может защитить другую: белопольный слон h3 по природе своей не может прикрыть стоящую на черном поле ладью; а ладья могла бы прикрыть слона только с поля h5, но здесь она сама оказалась бы под ударом

коня g7, что стоило бы черным немедленно качества, а в конечном счете — целой ладьи. А из других черных фигур ни одна не может одновременно прикрыть ладью и слона. И дело тут не только в том, что черные кони стоят слишком далеко, а и в том еще, что позиции их таковы, что конь ни с одного поля не может прикрыть одновременно эти два пункта! (Вспомним, что конь владеет всегда полями какого-нибудь одного цвета.) — 7) Посредством Kc4. — 8) Единственный хороший ответ — Фс1. Плохо Фb4 из-за K : b4, Фс3 из-за dc, Фd3 из-за ed, Фе3 из-за K : e3 (или de); а ходы Сb4 или Сс1 не могут служить прикрытием, ибо в данном случае более слабая фигура (конь) возьмет более сильную (ферзя). — 9) Нет! Они могли бы сделать это лишь посредством Фd3, но на этом поле ферзя возьмет пешка.

25.—Король не может заслониться, если его шахуют: 1) конь или пешка,

2) ферзь, ладья или слон, находящиеся на смежном с ним поле.

26.—Нет. Против открытого шаха применимы все те способы защиты, как и против простого шаха.

27.—Маскирующие фигуры: конь с6, ладья d7, конь d4 и слон a3; маскируемые: ферзь c1, слон g4, ферзь h8 и ладья a4.

28.—За белых: Ka7 ++, Ke7 ++, Лс7 ++ и Лd8 ++; за черных: Сb2 ++, Кс2 ++ и К : b3 ++.

29.—Ход королем (который при этом может побить одну из шахующих фигур, напр., в вышеприведенной позиции, в ответ на Лс7 ++). Взятие обеих шахующих фигур или заклонение короля, понятно, невозможны!

30.—Нет.

31.—Конечно, нет, ибо маскирующая фигура тоже дает шах, а король не может дать шаха.

32.—Черного короля надо поставить на b6, а белую пешку — на b4. Искомый ход — bc ++.

33.— Белого короля надо поставить на с1, а черную пешку на с2. Искомый ход—свФ (или Л)++.

34.—Например:

1) ♔ f7, ♚ h7, ♘ g7; g7—g8Ф (или С)++.

2) ♔ e7, ♚ h7, ♘ g7; g7—g8 К++.

3) ♔ f6, ♚ h8, ♘ g7; g7—g8 К++.

35.—Да, но только в том случае, если пешка находится на предпоследней (от делающего ход), а слон на последней горизонтали.

Например:

1) ♘ g1, ♚ f2, ♔ e3; f2—f1К++.

2) ♘ c8, ♘ b7, ♔ a6, ♚ a8; baФ (или Л)++ или b8К++.

36.—1) e4, f5, f6.—2) e4, f5, f6, e5.—3) Ферзь.—4) Фd2—f4×

37.—1) f3, g2.—2) f3, g2, g3.—3) Ферзь.—4) Ладьи.—5) Фе6—h3×

38.—1) Лс3—h3×.—2) Конь f7.—3) Нет, ибо все поля h8, h7, g7, f7 и f8 уже сейчас недосупны черному королю.—4) Двумя способами на выбор: Kgfb× и Khb× (так как конь f7 связан.)

39.—1) Двумя способами: Фd8× и efК×.—2) Только одним способом: a5×.

40.—Двумя способами: Л: d4× и e8Ф (или С)× (у короля необходимо отнять поле d7).

41.—Белый король сейчас сам стоит под шахом; поэтому белые, давая открытый шах, должны этим же самым ходом заслонить своего короля. Единственный способ для этого—Cd6×.

42.—1) Kh2×.—2) cdК× (с помощью деюйного шаха!)

43.—1) Двумя способами: К: d3× или Ке4×. (Наоборот, на Kh1 или Kd1 последовало бы Cf5++ и белым самим мат!)—2) Только одним способом: Cf5×.

44.—Например:

♔ e3, ♚ g1, ♔ e1.

Читателю нетрудно будет по аналогии построить ряд других положений.

45.—Например:

♔ d5, ♚ a3 и h2, ♔ d3.

46.—Например:

1) ♔ b3, ♚ f1, ♔ b1;

2) ♔ b3, ♚ b2, ♔ b1,

47.—Например:

♔ d6, ♚ d2, ♖ d5, ♗ d4.

48.—Например,

♗ d6, ♘ e6, ♙ h5, ♚ e8.

49.—Например:

♔ e7, ♚ c4, ♘ e3, ♗ d5,

♙ e5.

(Или: белый король на f6, а черный конь на d6 с сохранением для остальных трех фигур тех же позиций).

50.—Доказать это можно следующим образом. Ясно, что самая выгодная для желающего дать мат позиция неприятельского короля—на угловом поле, откуда он владеет лишь тремя полями. Король матующей стороны может отнять у него только два поля, смежных между собою по прямой линии (т. е. расположенные рядом либо на предпоследней горизонтали, либо на последней вертикали).

Таким образом, матующая фигура должна одновременно атаковать два поля: то, которое занимает король, и смежное с ним по прямой линии (т. е. расположенные рядом либо на последней горизон-

тали, либо на последней вертикали),— иначе говоря—два смежных *разноцветных* поля. Но известно, что ни слон, ни конь не могут одновременно владеть двумя такими полями,— и потому мат невозможен.

51.—Например:

1) ♔ a8, ♙ a7, ♚ c8 (или c7). *Ход белых.*

2) ♔ c6, ♙ c7, ♚ c8. *Ход черных.*

1-я позиция возможна лишь дважды—при положении белого короля на a8 или на b8, 2-я—в 8 случаях (при положении черного короля на любом из 8 полей последней горизонтали).

Вариантом 2-й позиции является еще такая позиция, возможная дважды:

2а) ♔ a6 (или b6), ♙ c7, ♚ a8. *Ход черных.*

52.—Белые достигают ничьей посредством ♔f2—f6, угрожая ♔g7×. *Единственная* защита за черных—♔d8 : f6,—и белым пат. Недостаточно (вместо ♔f6) ♔b2 или ♔d4 ввиду ответа f7—f6 или f7—f5+



и затем  $Lf8-f7$ , после чего пат недостижим.

53.—Черные грозят выиграть слона  $c4$ , который связан, ибо, в случае его ухода, черные берут ферзя. Не помогает 1.  $Cg3-f2$  ввиду 1. . . .  $Fc5-c6$ .

Белые спасаются ходом 1.  $Cc4-d3$ , вынуждая черных взять ферзя на  $c3$  или отойти им (ибо иначе белые сами берут ферзя). После этого белые играют: 2.  $Cd3-h7+$   $Kpg8-h8$  3.  $Ch7-d3+$  (Открытый шах.)  $Kph8-g8$  4.  $Cd3-h7+$  и т. д.—вечный шах.

Если черные в ответ на 1.  $Cd3$  отходят  $Fe7$ , то после 2.  $Ch7+$   $Kph8$  3.  $Cd3+$ , и, конечно, невыгодно играть 3. . . .  $F:h4$ , отдавая ферзя за ладью, и лучше уже согласиться на ничью.

Почему открытый шах посредством 3.  $Cd3$  сильнее, чем посредством  $Cg6$ ,  $Cf5$  или  $Se4$ , а  $Cg8$  совсем плохо?

54.—1-й способ: 1. . . .  $Kd8-b7$  2.  $Fa5-ab$  (Другого хода у ферзя нет.)  $Kb7-d8$  3.  $Fa6-a5$  (Опять-таки вынуждено)  $Kd8-b7$

и т. д.—Второй способ: 1. . . .  $Cc5-b6$  2.  $Fa5-b4$  (Вынуждено.)  $Cb6-c5$  3.  $Fb4-a5$   $Cc5-b6$  и т. д.

Белые могли избежать ничьей путем повторения ходов лишь решившись в обоих случаях на жертву: 2.  $K:b5$   $cb$  3.  $F:b5$  (т. е. отдавая коня за 2 пешки) или 2.  $dc$   $F:d1+$  3.  $C:d1$   $K$  (или  $C$ ):  $a5$ , и белые потеряли ладью, что явно было им невыгодно.

55.—Цель хода  $Kd6$ —дать мат конем на  $b5$  или  $c4$ . Белые, однако, спасаются посредством  $L:g7+$ . Если черные берут ладью, белым пат, если же король уходит, то ладья все время преследует его шахами по вертикали  $g$ ; напр.:

1. . . .  $Kd6$  2.  $L:g7+$   $Kph8$  3.  $Lg8+$   $Kph7$  4.  $Lg7+$   $Kph6$  5.  $Lg6+$   $Kph5$  6.  $Lg5+$  и т. д.

56.—На 1. . . .  $Kh4$  2.  $L:e7$  последует: 2. . . .  $L:g2+$  3.  $Kph1$   $Lg1+$  4.  $Kph2$   $Kf3$ ×

На 2. . . .  $Fe7:f6$  белые отвечают 3.  $Le8+$   $Ff8$  4.  $L:f8$ ×

В случае 3. Лб: е7 черные делают ничью посредством *вечного шаха*: 3. . . . Л: g2+ 4. Крh1 Лg1+ 5. Крh2 Лg2+ 6. Крh1 Лg1+ и т. д.

57.— Грозит Ф: g7×. На уход слона следует Ф: h7×. Черный ферзь стоит слишком далеко, чтобы подоспеть на вырубку. Ясно, что всякий ход его будет бесцелен. Лf7 тоже не помогает ввиду Ф: f7+, Крh8, Ф: g7×.

Черных спасает жертва ладьи:

1. . . . Л: f2+ 2. Кр: f2 Фd2+ 3. Крf3 Фd1+ 4. Крг2 (Совсем плохо было бы 4. Крf4 Фf1+ 5. Крг5 Сf6+ 6. Крг4 h5×.) Фе2+ 5. Крh3 Фh5+ 6. Крг2 Фе2+ 7. Крг1 Фе1+ 8. Крh2 Фе2+ 9. Крh3 Фh5+. Черные дают *вечный шах!*

58.— Опасности подвергается пункт f2: черные грозят взять пешку f2 ферзем с шахом. Ясно, что белый конь не может прикрыть ее. Также и ферзь не может этого сделать *немедленно* ввиду

того, что поле f6 находится под ударом двух черных фигур. Но ферзь может *выиграть время* посредством Фb8+, чтобы на Крh7 сыграть 2. Фf4,— и пешка f4 защищена.

Правда, черные могут теперь выиграть коня: 2. . . . Ф: b3, но белым это не страшно, так как посредством 3. Фf5+ Крг8 (или h8) 4. Фc8+ Крh7 5. Фf5+ дают вечный шах. (Если 3. . . . g6, то 4. Ф: f7+ Крh8 5. Фf8+ Крh7 6. Фf7+ с тем же результатом.)

59.— 1) *Белые* могут рокировать в *короткую* сторону. (То, что ладья h1 атакована слонem b7, не играет роли.)— 2) *Черные* не могут рокировать в *короткую* сторону, так как поле g8 атаковано слонem b3, а король не может становиться под шах.— 3) *Белые* могут рокировать в *длинную* сторону, так как ладья может проходить через находящееся под ударом поле (в данном случае—b1).— 4) *Черные* не могут рокировать в *длинную* сторону, так

как для этого королю пришлось бы пройти через поле d8, находящееся под ударом слона g5.

**60.** — Последний ход был — черных, так как белый король стоит под шахом. Значит, сейчас — ход белых, которые не могут рокировать ни в короткую, ни в длинную стороны.

После хода белых, которые обязаны либо отойти королем, либо взять шахующего слона (очевидно, они предпочтут второе), черные не могут рокировать в длинную сторону, потому что между королем и ладьей a8 стоит конь b8. Но в короткую сторону они могут рокировать свободно.

**61.** — Посредством Фd1 : d8+, вынуждая черных взять ферзя королем. А после того как король двинулся, он уже не может рокировать.

**62.** — 1) Посредством Sc1—a3.—2) Посредством d7—d6 и Kc6—e7. (Возможно, конечно, и Cb4 или Kb4, но это сопряжено с потерей фигуры.)

**63.**—Kрс8—b7.

Король прикрывает ладью a8, которая при всяком другом ходе теряется. Если бы в положении, изображенном на диаграмме, черный король стоял на d8, ладью нельзя было бы спасти.

**64.**—Лс2—g2.

Ладья атакует и связывает коня, который не прикрыт и никак не может быть прикрыт. Белые выигрывают коня.

*Никогда не давайте шаха, если он не приносит вам какой-нибудь реальной выгоды!*

**65.**—h2—h3.

Атакуя связанного ладьей коня. Последнему не помогает то, что он прикрыт дважды — пешкой и другим конем. Это прикрытие годится против ладьи, которая сильнее коня, но не против пешки, которая слабее его.

**66.**—Kрс1—c2.

Единственная правильная защита от шаха. Ce1 или Kd1 теряло фигуру (так как поле d1 дважды атаковано, а защищено только одной фигурой), а

на Кrb2 последовало бы b4, выигрывая коня с3.

67.—Ла8—h8.

„Сдваивая ладьи“. Слон h2 не может отойти, и защитить его нельзя.

68.—Кс6—e5.

Конь f3 связан черным слоном. Такое преимущество никогда не следует без надобности отдавать путем простого размена. Белый конь прикрыт лишь одной фигурой, и нет возможности привлечь к защите его вторую. Таким образом, черным достаточно атаковать его еще второй фигурой, чтобы выиграть его. Слон на f2 препятствует ходу Кс6—d4+, но Кс5—e5 вполне возможно.

Если белые играют Се3+, то черные отвечают просто Кrg6 (но не g7—g5 ввиду С : g5+).

69.—Сb7—a6.

Черные выигрывают качество. Если бы белые могли сейчас дать одну из ладей „промежуточный“ шах (напр., если бы не была пешки с7, Лс1+), то они спасли бы качество.

70.—Кf5—g3+.

Шах королю и ферзю! У белых только один ответ—Кrg1, после чего черные берут ферзя.

71.—Кrb8—a8.

Черным, конечно, невыгодно заслоняться от шаха ферзем, а на другие ходы королем последует Кd6+ (шах королю и ферзю).

72.—Фс5 : h5+.

Белые выигрывают слона. Соблазнительно, конечно, было взять более сильную фигуру, ладью, но на это последовало бы Сf6 с выигрышем ферзя.

73.—Кrh5—g5.

На Кrg6 последует Ch7+; на Кrg4, Лс4; на Ф : h1, Лh7+, во всех трех случаях выигрывая ферзя.

74.—Ка4—с3+.

И следующим ходом мат (Сb2×). Если бы черные пошли Сb2, то белым был бы пат, и партия—ничья.

В приведенном положении черные могут „озвучить мат в 2 хода“.

75.—Лf1 : f4.

Белые вынуждены спасаться от грозящего мата (Фh2X). Ни ф-рз, ни конь не успевают на выручку. На Kpg2 последовало бы также Фh2X, а на уход ладьи по 1-й горизонтали (напр, на b1) мат в два хода: Фh2+, Kpf1, Фf2X. Лишь посредством Лf2 или Лf3 можно было еще устранить мат, но в обоих этих случаях белые теряли целую ладью. Они предпочитают отделаться потерей качества.

#### 76.—f2—f4.

Белые выигрывают фигуру, атакуя пешкой одновременно две фигуры. Такое положение называется „вилкой“.

Единственное спасение в таких случаях—отойти одной из атакованных фигур с шахом или „контр-нападением“ на какую-нибудь фигуру противника, чтобы реваншироваться на ней. В данном случае такого нападения нет, но шах возможен: Kf3+. Однако помогает ли он? Белый король идет на f2; опять обе черные фигуры

атакованы, и одна из них должна погибнуть. (Если бы король после шаха отошел на h1 или f1, черные избегали бы всяких потерь.)

Напротив, совершенно бесплодным был бы шах конем: Kf4 (вместо f2—f4).

#### 77.—Kd4—c2.

Черные выигрывают качество. Вместо этого, Лfe8 или Лаe8 вело лишь к простому размену.

Серия разменов, приводящая к сокращению боевого материала, упрощает положение и делает его более удобообозримым. Поэтому многие начинающие шахматисты любят „играть на размен“, надеясь этим облегчить свою задачу. Прежде, однако, чем предлагать размен, следует посмотреть, нет ли чего лучшего.

#### 78.—f7—f6.

Единственная защита от мата, грозящего посредством Ф: g7X.

#### 79.—Cc5—f8.

Здесь уже f7—f6 невозможно, так как пешка f связана слонем с4. Правда, у черных есть еще дру-

гая защита—Kрf8, но при этом они теряют пешку g7, и потому указанный нами ход предпочтительнее.

**80.**—Ле7 : е3.

Подобные положения встречаются на практике весьма нередко.

В данном случае шах посредством Лf7 был бы не только бесцелен, но и *очень плох*. Почему?

**81.**—Сс2 : h7.

Иначе белые проводят пешку в ферзи. После С : h7 партия—ничья.

**82.**—Са6—f1.

Черные пересекают дорогу ладье, прикрывавшей до этого пункт g1, и беспрепятственно проводят следующим ходом свою пешку в ферзи. (Если Л : f1, то gfФ+.)

**83.**—Kрд7—с6.

Черные выигрывают одну из белых фигур. Заметьте это положение: король еще до своего хода атаковывал одну из фигур, которая однако была прикрыта другою; а теперь своим ходом, не переставая держать под ударом первую фигуру, он напа-

дает на вторую, которую уженичем нельзя прикрыть. Такие положения тоже встречаются на практике весьма нередко.

**84.**—e4 : d5.

Хотя доска полна фигур, найти этот ход весьма нетрудно.

Почему Лd1 : d5 было бы хуже?

**85.**—Кра5—b6.

Мы приходим к этому ходу путем следующего рассуждения.

Обнаженного короля тем легче заматовать, чем ограничней его подвижность. В настоящий момент он располагает *три* полями. Следовательно, надо постараться отнять у него *два* из них. (Все три отнять невозможно, да и нежелательно, так как это был бы пат!) Это могут сделать и король и ладья, притом каждая из этих фигур — двумя способами: король — посредством Кра6 и Kрb6, ладья — посредством Лh7 и Лb3. Но матующей фигурой здесь может быть только ладья, а никак

не король; поэтому правильно будет эту сторожевую роль предоставить королю, а за ладьей сохранить свободу действий, для нанесения ею решающего удара. Но какой же из двух ходов короля, на а6 или b6, следует предпочесть? В обоих случаях черные могут ответить только Kрb8. Между тем, отнимая поля у матуемого короля, надо всегда иметь в виду не только его нынешнюю позицию, но и следующую. С а6 белый король отнимает у черного поля а7 и b7, с b6 — поля а7, b7 и с7, соседнее с b8, куда король сейчас пойдет. Итак, очевидно, сильнейший ход — Kрb6. Действительно, белые могут объявить *мат* в два хода:

1. Kрb6 Kрb8

2. Лh8×.

86.—Лh3—с3.

Белые и этот раз дают мат в два хода, так как на вынужденное Kрe8 следует Лс8×.

Очень слабо было бы (вместо Лс3) Лd3+ или Лh8+, так как король

уходит на с7, и белым требуется много ходов, чтобы оттеснить его опять на крайнюю горизонталь (или вертикаль), где он только и может быть заматован.

87.—Kрf3—f2.

И п-шка беспрепятственно приводится в ферзи.

На поспешный ход e3—e2+ последовало бы Kрe1. Теперь, чтобы не потерять пешку, черные должны играть Kрe3,—и белым *пат*.

88.—Лс1—с8.

*Косвенно защищая* пешку d7 связыванием ладьи d8. Теперь черные погибли, так как на Л:с8 следует d7:с8Ф+.

Если бы вместо этого белые спокойно прикрыли пешку посредством Лd1, она погибла бы, так как черный король в 3 хода подходит к пешке, и черные ее забирают ладьей. (Белый король стоит слишком далеко, чтобы подоспеть на помощь.)

89.—Kс6—e7.

Ясно, что заслонить короля ферзем (под удар

ладьи) невыгодно, а Ке5 теряет фигуру, рокировать же под шахом нельзя. Но почему не отойти королем на f8 или d8? Потому, что это означало бы утрату права на рокировку, а без надобности *отказываться от рокировки никогда не следует.*

90.—a2—a1Л.

Если a2—a1Ф, то белым пат! А между тем, медлить с проведением пешки нельзя, ибо белые в таком случае играют Кrb2 и забирают пешку. Ясно, что черным выгоднее всего превратить пешку в сильнейшую после ферзя фигуру, т. е. в ладью.

91.—Cd5—b3.

Единственный способ спасти фигуру.

92.—Le8 : e4.

Эта позиция логически связана с предыдущей.

Пешка e4 дважды атакована черными, а прикрыта только один раз. Значит, ее можно взять. При этом медлить с ее взятием нельзя, так как белые могут ближайшим своим ходом прикрыть ее

посредством f2—f3. Чем же ее взять? На Cf5 : e4 последует f2—f3, и слон, будучи связан, погибает, не имея (как в предыдущей задаче) такого поля для отступления, с которого он прикрывал бы свою ладью (g6 занято пешкой, а c6—королем).

Итак, надо брать ладьей. Случай этот весьма типичен, и его следует запомнить.

93.—La7—a1+.

Вынуждая С : a1, после чего черные берут ферзя. Напротив, f7—f6 стоило бы качества (Ф : a7).

94.—Cc4 : f7X.

Наказание за излишнюю жадность! Черные своим предыдущим ходом взяли ферзя. (На каком поле?)

95.—Kpd6—e7.

Чтобы следующим ходом, под прикрытием короля, провести пешку d7 или f7 в ферзи.

96.—Fa3 : d3+.

Чтобы на Кр : e3 (очевидно, что Кре5 тоже проигрывает) ответить Кр : f4, беспрепятственно проходя затем пешкой f в ферзи.

97.—Ke4 : f6+.



„Шах королю и ферзю“.  
Ферзь, очевидно, погибает.  
(Если К h8, то сразу  
Ф : h7×.)

98.—Фd3—h4+.

Черные предыущим ходом пожертвовали коня за пешку, поб в конем на f2. Так как конь этот атаковал одновременно ферзя и ладью, белые были вынуждены взять его королем. На это теперь следует шах ферзем и затем Ф : с4. Черные „отырывают“ фигуру, оставаясь в общем с лишней пешкой.

Кроме того, они лишали белых рокировки, что, впрочем, в данном случае не имеет особого значения.

99.—Le2—g2.

Подготавливая La8—h8×, против чего у белых нет защиты. (Они могут лишь отдалить мат, подставив сначала слона на g8 или на е6 с шахом.)

100.—Lg1 : g8+.

И затем, после вынужденного Kph8 : g8, белые посредством Фd6 : с5 выигрывают ферзя, пользуясь тем, что конь е6, раньше его прикрывавший, теперь связан.

Обратите внимание на то, как важен в таких случаях правильный *порядок ходов*. На первый взгляд может показаться, что сразу Ф : с5 также выигрывает, так как невозможно К : с5 из-за Л : g8×. Однако черные (после Ф : с5) сначала сами меняют ладей на g1 с шахом и затем берут ферзя конем, оставаясь в результате с лишней фигурой!

101.—Kd4 : е6.

Играют ли черные в ответ на это Ф : е6 или f7 : е6, белые посредством Le1 : е4 выигрывают фигуру, ибо пешка d5 в обоих случаях связана защитой ферзя.

102.—Lb1—d1.

Очень любопытное положение! Черные вынуждены допустить Ld1 : d5, ибо на Фd5 : с4 (а иначе защитить ферзя нельзя) последует Ld1—d8×.

Это — лишний пример того, как полезно бывает, прежде чем решаться на размен (Фс4 : d5 с6 : d5), хорошенько рассмотреть, нет ли чего-нибудь лучшего.

103.—d7—d5.

Перед этим черные пожертвовали коня за пешку (Kf6 : e4, на что белые ответили Kc3 : e4). Теперь они *отыгрывают* фигуру, делая *вилку*.

Чтобы не потерять в результате всей операции пешки, белым следует играть либо Sc4 : d5, либо Sc4—d3, d5 : e4, Cd3 : e4.

104.—Лb8—b7+.

Единственный способ задержать f7—f8Ф. Отгнав короля на d6 (где он берет пешку), черная ладья возвращается на b8.

(Дальнейшая стадия этой самой партии представлена нами в задаче № 95.)

105.—a2—a4.

Выигрывая коня b5, который не имеет отступления. (Впрочем, черные лишь *отыгрывают* этим только - что пожертвованную фигуру.)

106.—b2—b3+.

И в ответ на вынужденное Kp : a3, Kb4—c2×. Иначе говоря, белые объявляют *мат в два хода*.

Опять обратите внимание на порядок ходов:

если сначала Kc2 (подготавливая b3×), то черные спасаются посредством b5—b4.

107.—Ch4—f6+.

И на K : f6, e5 : f6×.

Хорошим ходом было также Lf1—f7+ (проследите последствия этого хода), но, конечно, указанный нами *мат в два хода*— сильнее.

108.—Ke4—f2+.

Вынуждая Kpg1 (нельзя Л : f2 из-за Ф : d1+ мат следующим ходом), и теперь K : d1+, выигрывая целого ферзя, а кроме того, давая вскоре мат.

1. . . . . Ke4—f2+
2. Kph1—g1 Kf2 : d1+
3. Kpg1—h1 . . . .

Если 3. Lf2, то 3. . . . Ф : f2+4. Kph1 Фf1×.

3. . . . . Kd1—f2+
4. Kph1—g1 . . . .

- Если 4. Л : f2, опять-таки
4. . . . . Фd1+5. Lf1 Ф : f1×.
  4. . . . . Kf2—h3+
  5. Kpg1—h1 Фd4—g1+
  6. Lf1 : g1 Kh3—f2×.

(Такая позиция называется „спертым матом“.) Обратите внимание

на порядок ходов. Черные могли сыграть и просто 1. . . . Ф : d1 2. Л : d1 Kf2+ и 3. . . . К : d1, выигрывая в итоге ладью, чего, конечно, было достаточно для выигрыша. Проще всего, однако, 1. . . . Kf2+ 2. Kpg1 Kh3+ 3. Kph1 Фg1+ 4. Л : g1 Kf2×.

109.—Kd4—f5.

Выигрывая слона g7.

Если в ответ на это черные сами атакуют ладью посредством Фg8, то белые берут слона не конем, а ладьей—Л : g7+, давая шах королю и ферзю.

110.—Kg6—f8++.

И затем (после Kpg8 или Kph8) Фh7×.

111.—Ke6 : e5.

У черных — пешкой меньше. Они ее, однако, отыгрывают, пользуясь тем, что 1) их конь с e5 как раз прикрывает ферзя d7, 2) белый ферзь на a4 не прикрыт, так что в ответ на Kf3 : e5 черные смогут его взять. Маневр этот был бы невозможен,

если бы белый ферзь был прикрыт, напр., если бы белая пешка вместо b2 стояла на b3.

112.—Kre8—d8.

Белые грозили *сдвоением ладей* по вертикали e (посредством Ла3—e3), после чего конь e7 погибал.

Если бы черные могли сейчас двинуть пешку d7, то это позволило бы им на Ла3—e3 ответить Сс8—e6, *парализуя* атаку ладей на коня e7. Но это невозможно из-за двойной пешки d. А иным способом защитить коня e7 *через один ход* нельзя. Итак, черным остается только одно—*развязать* коня e7 (т. е. дать ему возможность уйти) отходом своего короля. Но куда? Kre8—f8 не достигает цели, ибо после Лаe3 конь все же не сможет уйти из-за Ле8×. Значит, остается *только* Kre8—d8, чтобы на Лаe3 куда-нибудь уйти конем.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

	Стр.
Предисловие переводчика . . . . .	3
I. Шахматная доска . . . . .	5
II. Фигуры . . . . .	7
III. Ходы фигур . . . . .	8
IV. Взятие фигур . . . . .	15
V. О сравнительной ценности фигур . . . . .	20
VI. Важнейшие понятия и термины . . . . .	25
VII. Шах! . . . . .	31
VIII. Мат! . . . . .	37
IX. Ничья . . . . .	42
X. Рокировка . . . . .	52
XI. Выбор лучших ходов . . . . .	55
XII. Примерные партии . . . . .	68
Ответы . . . . .	80

Отв. редактор: *С. О. Вайнштейн*. Технический редактор: *М. С. Котин*.

Сдано в набор 19 V 1935 г. Подписано к печати 17/VII 1935 г.  
 Формат бум. 72×105. Авт. л. 3<sup>1</sup>/<sub>2</sub>. Печ. листов 3. Колич. зн.  
 в печ. л. 46.000. Тираж 50.000 экз. Огиз—Фит № 922. Ленгорлит № 53  
 Заказ № 2946.

Гос. тип. „Лен. Правда“. Ленинград, Социалистическая, 14