

Основные сведения

Каждый может научиться играть в шахматы, терпеливо изучая правила игры. Внимательно прочитав эту книгу, вы познакомитесь с важнейшими понятиями и правилами: как ходят и бьют фигуры в современных шахматах, какие ситуации означают победу в сражении, а какие — лишь ничью, как играть в дебюте и что нужно сделать, чтобы объявить мат в эндшпиле. Читая эту книгу, не стоит пропускать ничего, даже если вы считаете, что уже умеете играть в шахматы, — некоторые правила, как это ни странно, плохо известны в среде шахматистов-любителей. Иногда даже случается такое, что в кругу непрофессионалов рождаются свои правила, и некоторые любители могут попытаться предложить вам совершенно неоправданные комбинации.



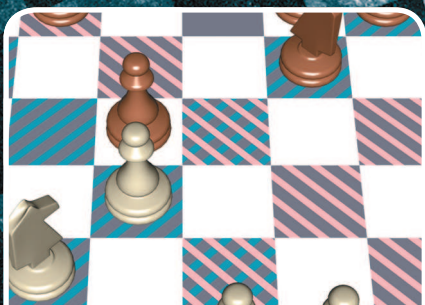
ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ

Шахматной нотацией называют систему записи всех партий. В данной книге применены сразу две шахматные нотации — та, которой придерживается Международная шахматная федерация (ФИДЕ), и та, которая используется в странах бывшего СССР (в этих случаях стоит пометка «Сов.»).

Действие	Международная нотация ФИДЕ	Традиционная нотация СССР
взятие	x	:
взятие на проходе	e.p.	обозначение отсутствует
рокировка (короткая)	0-0	0-0
рокировка (длинная)	0-0-0	0-0-0
шах	+	+
мат	#	x
следующий ход принадлежит черным

Дополнительные условные обозначения	
сильный ход	!
отличный, очень сильный ход	!!
слабый ход, ошибка	?
грубая ошибка	??
интересный, но рискованный ход	!?
сомнительный ход	?!





Если на шахматной доске поле выделено цветом, то следует обратить внимание на данное поле или линию.



Обведенные линией фигуры означают, что надо обратить внимание одновременно на несколько боевых единиц.



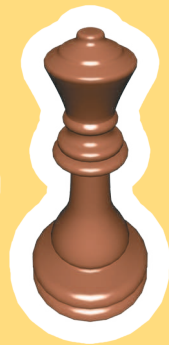
Для того чтобы показать, на какой позиции находилась та или иная фигура до того, как был сделан очередной ход, в обозначении используется прозрачность фигуры.



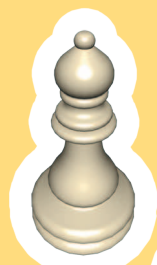
Король



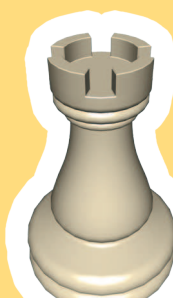
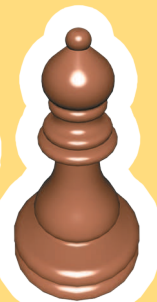
Ферзь



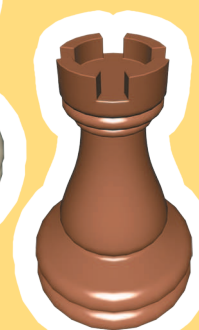
Обозначения фигур, используемые в данной книге	
король	
ферзь	
ладья	
слон	
конь	



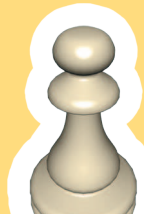
Слон



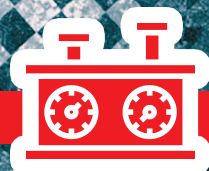
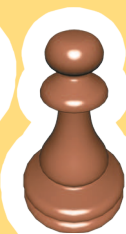
Ладья



Конь



Пешка



Шахматная доска

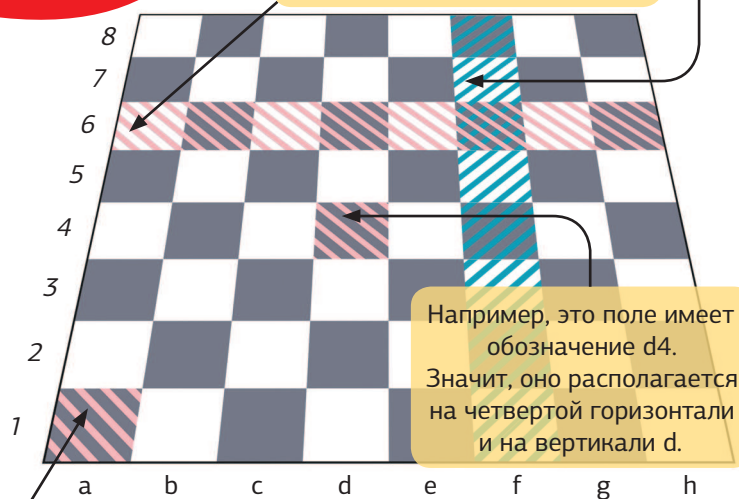
Шахматная доска традиционно квадратная и разделена на 64 равных квадрата двух цветов (темное и светлое поля). Поля могут быть совершенно разных оттенков, однако их принято обозначать двумя словами: «черные» и «белые». Каждое поле (квадратик) имеет обозначение с указанием того, к какой горизонтали и вертикали принадлежит.

ВЕРТИКАЛИ, ГОРИЗОНТАЛИ И ДИАГОНАЛИ

Все вертикальные ряды квадратов — это вертикали, соответственно, горизонтальные ряды называются горизонталями. Не меньше вертикалей и горизонталей важны диагонали: например, по ним перемещаются одни из ключевых фигур — слоны.

Обозначение вертикалей — строчные буквы латинского алфавита a (а), b (бэ), c (цэ), d (дэ), e (э), f (эф), g (гэ), h (ха).

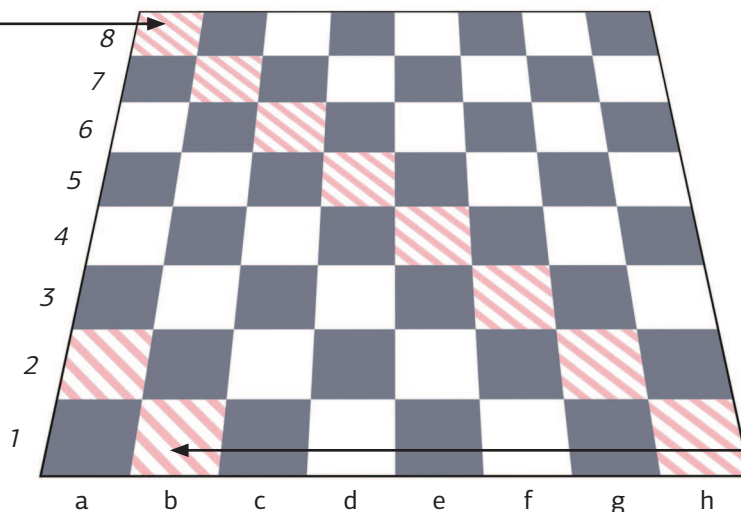
Для обозначения горизонтали принято использовать цифры от 1 до 8.



Например, это поле имеет обозначение d4. Значит, оно располагается на четвертой горизонтали и на вертикали d.

На этом изображении крайнее левое поле (a1) — черное. Если доска стоит правильно, то и у соперника крайнее левое поле будет черным.

Чтобы определить диагональ, нужно указать самое нижнее и самое верхнее поля диагонали. На показанном примере — диагональ h1–a8. Самые важные диагонали — пересекающие центр доски. Это самые длинные диагонали, которые принимают весь «удар» на себя. Здесь разворачиваются основные моменты шахматной партии.



На рисунке представлена одна из четырех самых коротких диагоналей. Она обозначается b1–a2 и относится к второстепенным диагоналям.



Фигуры

Шахматные фигуры различаются по подвижности. Чем фигура подвижнее, тем она сильнее. Шахматная баталия будет успешной, если научиться координировать движение фигур различной силы.

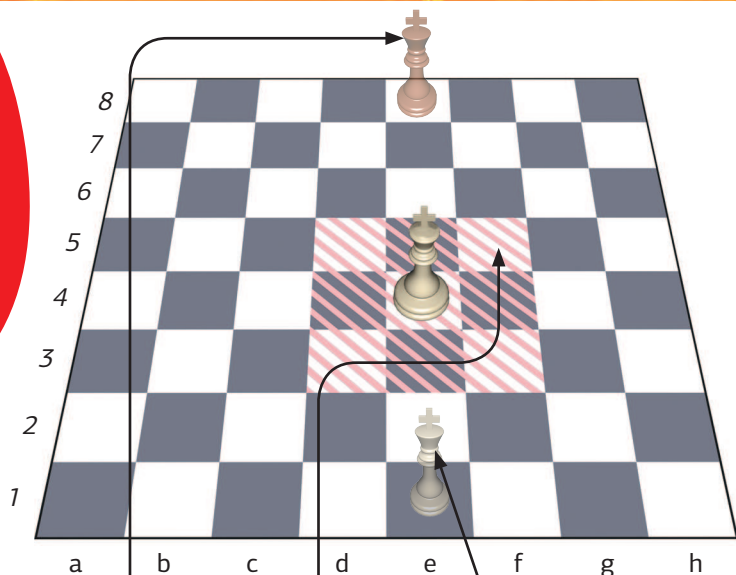
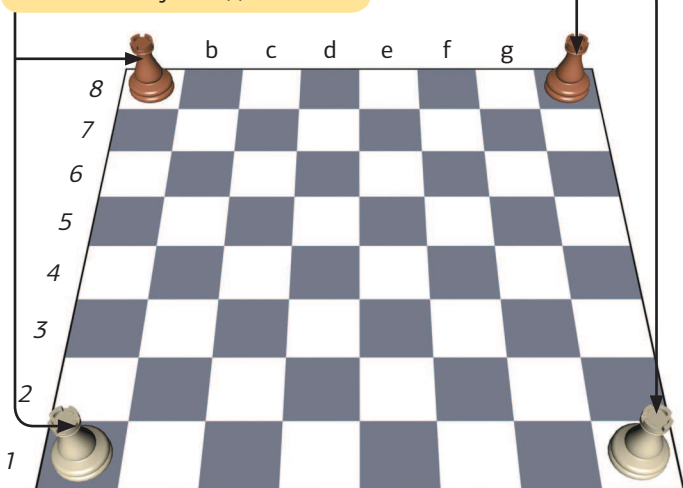
КОРОЛЬ

Несмотря на то что король малоподвижен, это самая ценная фигура на доске. Если побежден король, то проиграна шахматная партия. Король ходит только на одно соседнее поле, но в любом направлении.

ЛАДЬЯ

Ладья считается очень сильной фигурой, уступающей лишь ферзю. Двигать ладью можно по горизонталям и вертикалям. Она ходит на любое количество незанятых полей.

Перед началом игры ладьи стоят в углах доски.



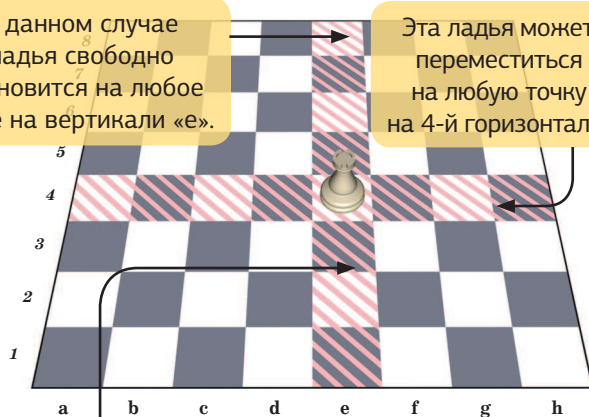
В начале партии черный король располагается на поле e8.

Белый же король начинает партию с поля e1.

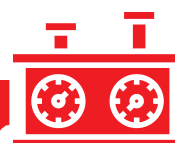
Рассмотрим данную ситуацию. Король при необходимости может передвинуться на одно из выделенных полей. Помните, что по правилам противоборствующие короли не могут приближаться друг к другу, становясь на соседние поля. Например, король перешел на f5. В этом случае ход записывается как Kpf5. В шахматах Kp — это король. Далее при описании тех или иных позиций на доске будут использованы шахматные шрифты, обозначающие фигуры. Ход Kpf5 пишется как ♔f5.

В данном случае ладья свободно становится на любое поле на вертикали «e».

Эта ладья может переместиться на любую точку на 4-й горизонтали.



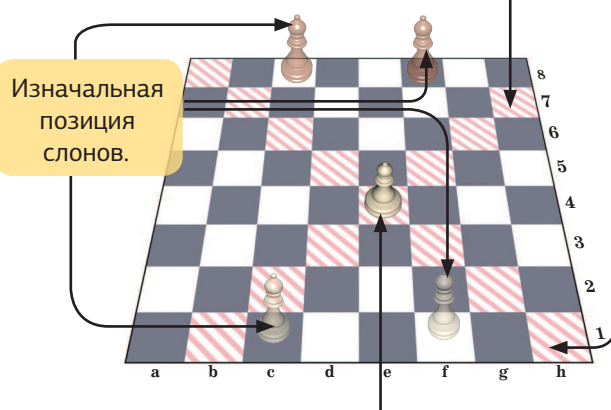
Ладьи не передвигаются по диагоналям. Например, король за один ход перемещается с поля e4 на d5. Ладья это действие может осуществить за два хода, несмотря на то что это сильная фигура. В этой ситуации вариант хода 1. ♖d4 и 2. ♖d5. Когда записывается партия, для ладьи принято использовать заглавную букву Л или символ ♜.



СЛОН

Слон немного слабее ладьи. Если эта фигура находится в центре доски, то контролирует количество полей, сопоставимое с количеством полей, контролируемых ладьей. Однако чем дальше слон находится от центра шахматной доски, тем меньше его влияние на ситуацию. Перемещается слон исключительно по диагоналям. На старте партии каждый из игроков имеет в своем арсенале по два слона: один белопольный, который ходит только по белым полям, второй — чернопольный (перемещается только по черным клеткам).

Этому слону для передвижения доступна диагональ h1–a8. Также он может ходить по b1–h7.

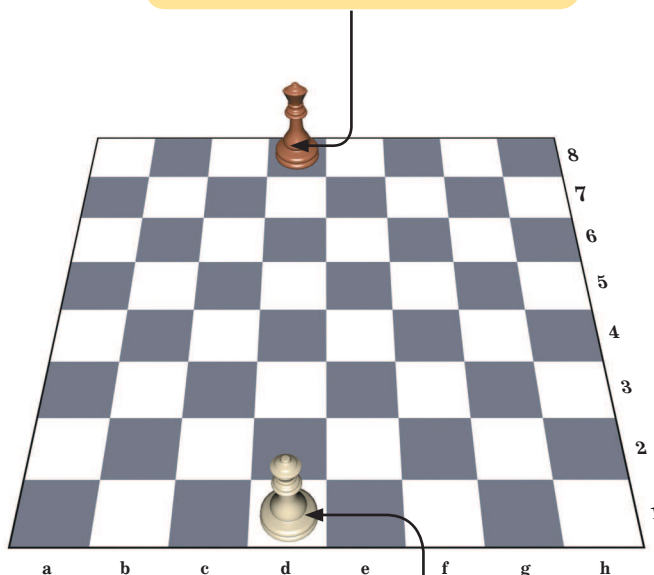


Этот слон стоит на поле e4 (оно белое), а поле h8, напротив, черное. Поэтому, какие бы манипуляции не проводил слон, на h8 он не попадет. Слон обозначается заглавной буквой С, иногда применяется символ ♘.

ФЕРЗЬ

Ферзь является самой сильной шахматной фигурой. Он соединил в себе возможности слона и ладьи. Ферзь свободно передвигается в любом направлении — по диагоналям, вертикалям, горизонталям — на любое количество свободных полей. Ферзя не принято ставить под удар без веской на то причины, лучше всего по ходу партии защищать эту фигуру от соперника.

Ферзь черных стартует с поля d8.



Поле белого ферзя — d1.

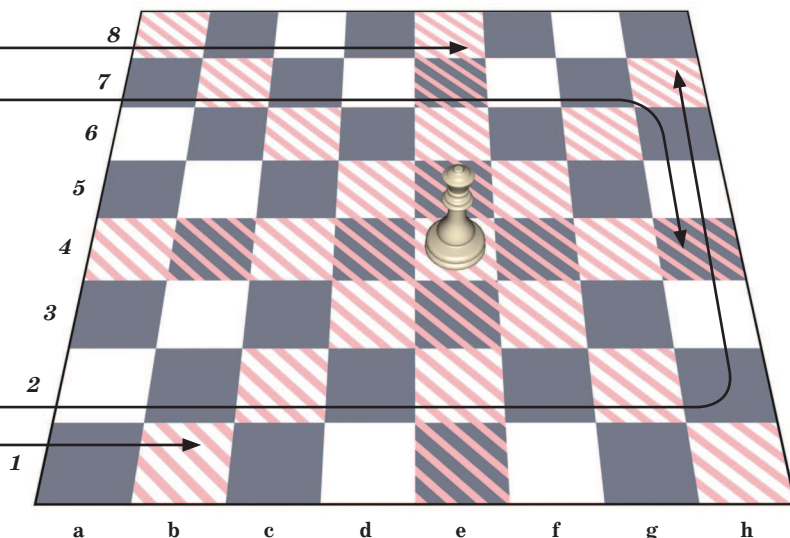
ВАЖНО!

Потеря ферзя не означает поражение, однако это может серьезно осложнить путь к победе в партии, поскольку существенно меняется баланс сил.



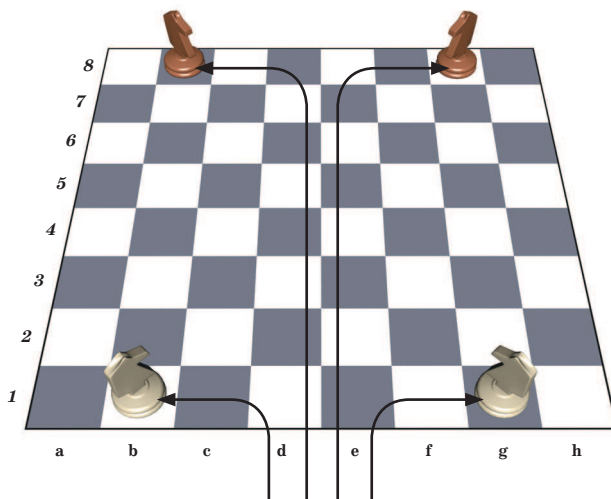
Ферзь может ходить, например, как ладья. Он свободно перемещается на то количество полей, какое нужно, по вертикали «е» и по 4-й горизонтали. Ферзь обозначается заглавной буквой Ф. Когда ферзь ходит на h7, то в записях партии это выглядит как **1.** Фh7 или ♔h7.

Доступно ферзю и перемещение, идентичное перемещению слона. Он может стать на любое поле диагоналей h1–a8, b1–h7.

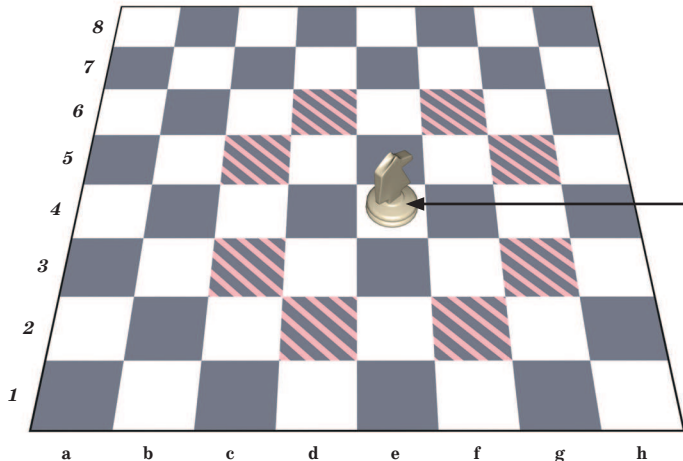


КОНЬ

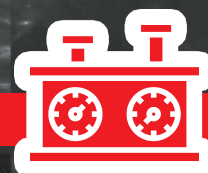
Наверное, одна из самых необычных фигур на шахматной доске с точки зрения перемещения — конь. За один ход он преодолевает одно поле по горизонтали и два по вертикали либо одно поле по вертикали и два по горизонтали. Можно сказать, что он ходит буквой «Г». В любом случае при перемещении конь меняет цвет поля. Например, если движение начиналось с черного поля, то, совершив ход, конь оказывается на белом поле.



Это позиция коней на начальном этапе игры.



Конь стоит на белом поле e4. Как только он делает ход, то попадает на черное поле. Возможный вариант хода **1.** ♞c3. Коня при записях обозначают заглавной буквой К. Важно не перепутать обозначения короля (Кр) и коня (К).



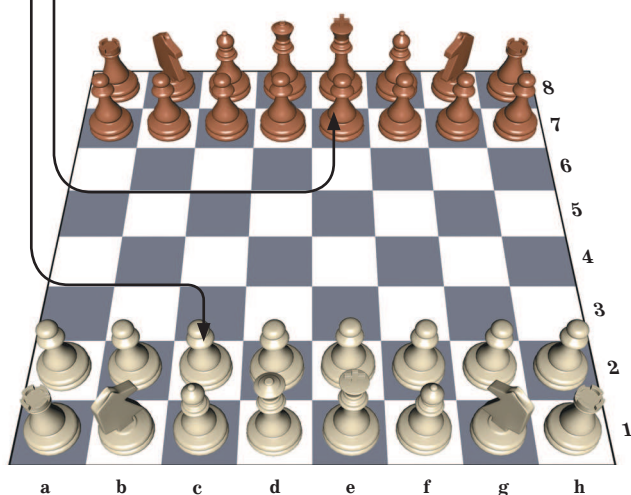
ПЕШКА

Пешку считают основной боевой единицей, однако эта фигура малоценная. В некоторых книгах о шахматах ее даже не называют фигурой. Тем не менее не стоит недооценивать значение пешек. Эта фигура всегда идет только вперед — движение назад ей запрещено. С одной стороны, перемещаться пешка может лишь на одну клетку, а с другой — с первоначального места любая пешка может двинуться на две клетки. Игрок решает сам: на одно или два поля начнет ходить пешка. Важно помнить, что если пешка уже сделала свой первый ход, то дальше может продвигаться лишь маленькими «шажками», только на одно поле.

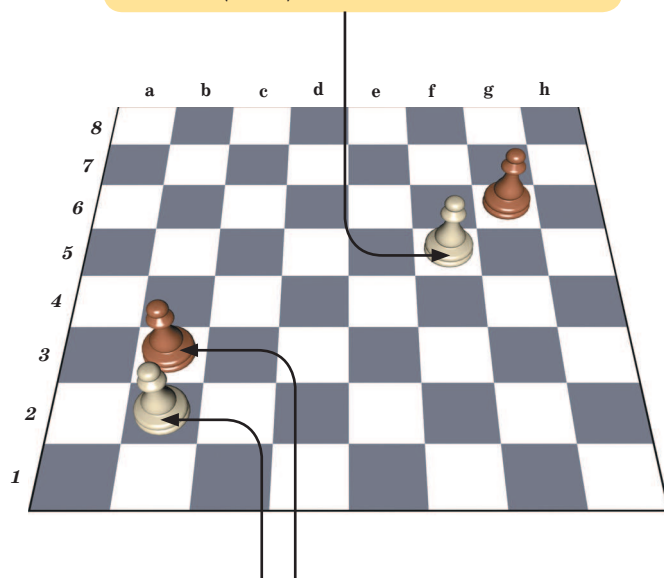
Пешка может взять фигуру соперника, если та стоит на соседней с пешкой клетке впереди по диагонали.



В начале игры фигуры расположены на доске таким образом.



Рассмотрим ситуацию. Если ход принадлежит белым, то пешка отправляется на f6 или берет оппонентку на g6. В записях шахматных партий пешку не обозначают. Поэтому вышеописанный ход будет записан **1. f6**. То, что белые взяли черную пешку, записывается **1. f×g6** (сов. f:g6), символ × (сов. :) обозначает взятие.



Пешки b2 и b3 не имеют возможности даже двинуться с места.



Шах и мат

У шаха и мата принципиальные различия: шах — это угроза королю, а мат — конец партии. Зачастую шах становится предвестником мата, однако опытные игроки не ставят шах просто ради шаха, поскольку не вовремя поставленный шах может повернуть партию в невыгодное русло.



ШАХ

Другими словами «шах» можно охарактеризовать как «нападение на короля». На доске это выглядит следующим образом: фигура соперника уже следующим ходом может «свергнуть» короля. Угроза королю, в отличие от угрозы любой другой фигуре, не может оставаться без внимания — защитные действия в этом случае необходимы. Есть три варианта:

1. «Съесть» фигуру, которая создает угрозу королю.
2. Закрыть короля от атаки другой фигурой.
3. Уйти от угрозы, переместив короля на безопасное поле.

Если в качестве атакующей фигуры соперник использует пешку или коня, то в качестве защиты подойдет либо первый, либо третий способ.

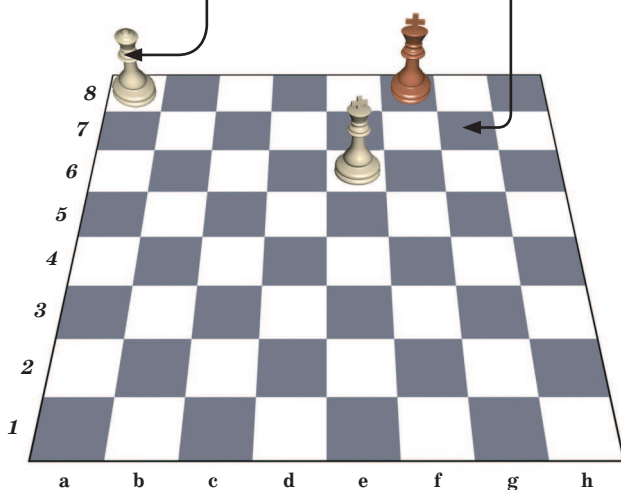
Когда партия записывается, шах обозначается значком «+».

МАТ

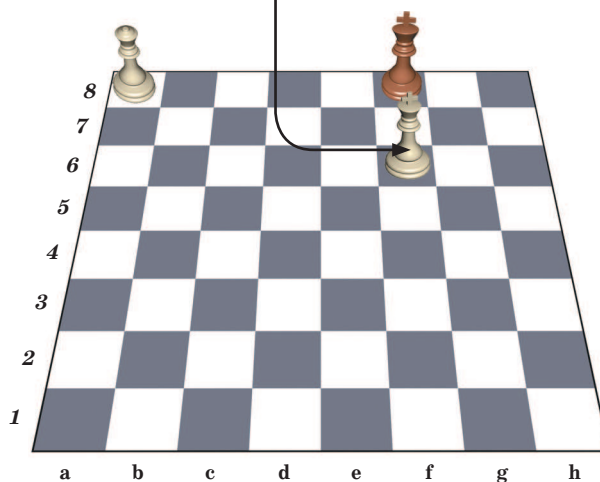
Если все описанные способы не позволяют защитить короля от атаки, то в этом случае речь уже идет о мате. Когда объявлен мат, партия считается законченной. Побеждает, собственно, та сторона, которая объявила мат. При записи партии мат обозначается как «#».

Белый ферзь наступает. Черный король оказывается под шахом.

Черные могут уйти от шаха, отправив короля на g7.



В данной ситуации под атакой белого короля находятся поля e7, f7 и g7. Поэтому они закрыты для черного короля — он не может туда уйти от шаха. Поскольку черному королю некуда сбежать, это означает мат.



Ничья

Ничья объявляется в партии, когда ни один из соперников не может одержать верх.

КОГДА ПАРТИЯ ПРИЗНАЕТСЯ НИЧЕЙНОЙ

К ничьей могут привести самые разные причины. Иногда опытные шахматисты заключают взаимное соглашение о завершении партии ничьей.

Ничья фиксируется и в том случае, когда заявление об этом делает слабейшая сторона. Правда, здесь есть нюанс: это возможно в том случае, если соперник не смог поставить мат за 50 ходов. За эти 50 ходов не должно быть ни одного взятия фигуры и ни одного хода пешкой.

В некоторых случаях партия признается ничейной и без согласия обоих игроков.

Партии, когда кто-то из соперников не выглядит настолько сильным, чтобы заматовать одинокого короля противника, тоже признаются ничейными. К таким партиям относится следующее соотношение сил:

- 1) у одного игрока остались король и слон, у другого — один король;
- 2) один имеет короля и коня, другой — одного короля;
- 3) у одного — король и два коня, у другого — король;
- 4) у каждого из соперников в наличии по королю и одноцветному слону.

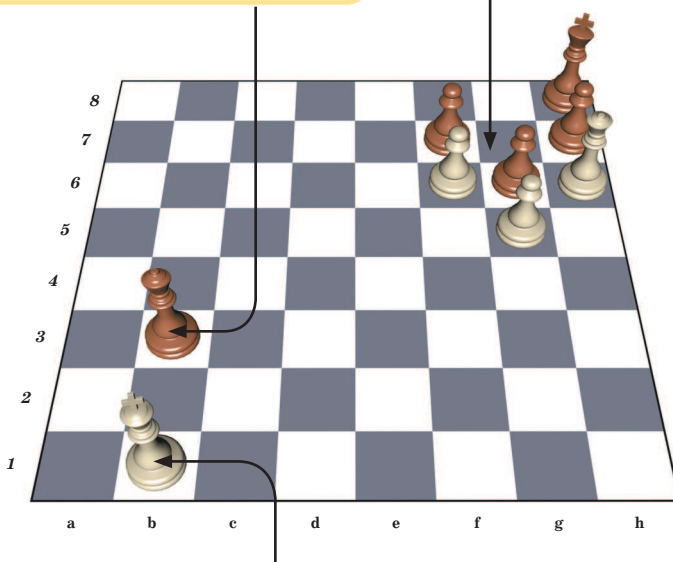


ЭТО СЛЕДУЕТ ЗНАТЬ!

Если в партии случается ситуация, когда трижды повторяется одна и та же позиция фигур на доске и при этом ход принадлежит одной и той же стороне, то кто-либо из соперников может потребовать признать в партии ничью. Кстати, для объявления ничьей одна и та же позиция не обязательно должна повторяться подряд, это может быть на протяжении всей партии.

В этой ситуации защита черных — нападение. Им приходится постоянно ставить белому королю шах.

Ход ферзя на g7 позволяет объявить мат черному королю.



Королю некуда спрятаться от череды шахов, поэтому партия закончится вничью. Так называемый вечный шах используется обычно слабейшей стороной, так как позволяет избежать проигрыша в партии.



Элементы шахматной игры

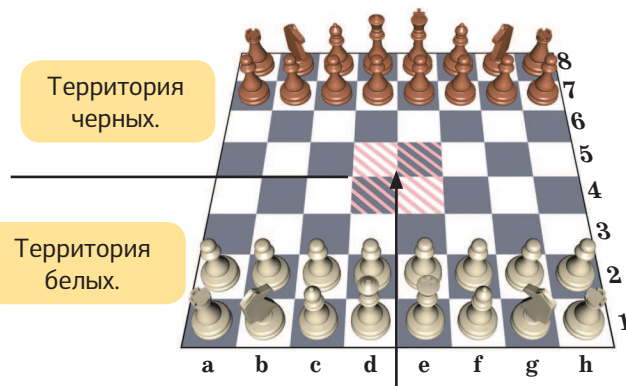
Любая шахматная партия имеет главные принципы, по которым и развивается игра. Кроме того, нужно знать основные понятия, чтобы в полной мере разбираться в том, что происходит на доске. Ключевые принципы игры и ее понятия называются элементами шахматной игры.

ТЕРРИТОРИЯ

В определенном смысле игра в шахматы — это сражение за территорию. При прочих равных условиях чем больше у шахматиста места для маневра, тем выше его шансы на победу. Партнеры начинают игру, имея в своем распоряжении одинаковое число полей для перемещения фигур. Посередине доски, между 4-й и 5-й горизонталями, есть невидимая демаркационная линия, разделяющая два вражеских лагеря. Переступив ее, вы оказываетесь на чужой территории.

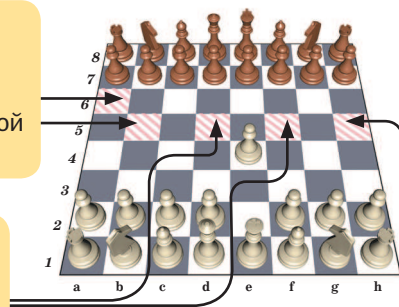
САМЫЙ ПОПУЛЯРНЫЙ ХОД

Это ход — пешкой на поле e4. Сделав всего один ход, пешка сразу попадает на центральный квадрат, и под ее атакой оказываются одно из полей центра и одно соседнее с центром поле. В позиции с нижней стхемы фигуры оказываются после ходов **1.** e4 e6 **2.** d4 d5. **3.** e5. Территориальное преимущество в данной ситуации за белыми, поскольку они попали на территорию черных. Сейчас перед черными стоит задача изменить положение в свою пользу, белые же будут стараться отстоять право контролировать территорию.



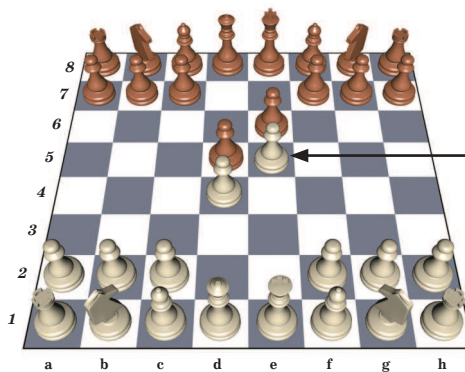
Из полей d4, d5, e4, e5 получается центральный квадрат. Если сравнивать шахматный бой с реальными боевыми действиями, то центр доски аналогичен по значимости единственной высоте на несколько десятков километров фронта. Получив контроль над центром, игрок получает территориальное преимущество.

Одновременно два поля территории противника оказываются под атакой белого слона.



Эти поля территории черной «армии» оказываются под контролем белой пешки.

Это поле находится под контролем белого ферзя.



Эта пешка белых, сделав ход, оказалась на территории черных.

