

Игорь Брыгов

• Автор •



ШАХМАТЫ



• Иллюстратор •

О.А. Попова-Муранцева

12+

Игорь Александрович Брыгов

Шахматы. Первое приближение

*http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=67841019
SelfPub; 2022*

Аннотация

В учебнике последовательно и системным образом представлен учебный и методический материал для изучения шахмат на начальном этапе обучения. Учебник в ненавязчивой игровой и познавательной форме способствует формированию целостного и системного мышления. Благодаря образному, местами философскому и очень живому, легкому для восприятия читателя, изложению материала, а также иллюстрациям и вопросам для самопроверки, представленные в учебнике сложные и очень сложные понятия и темы становятся легки для восприятия школьника, что делает обучение по этому учебнику приятным времяпровождением.

Шахматы. Первое приближение. Учебник адаптирован под учебный план школьных занятий по шахматам(из расчета одной главы на одну учебную неделю и является первым представителем из комплекта учебников и рабочих тетрадей автора для разных уровней подготовки.

Учебник предназначен для обучения игре в шахматы учеников начальной школы, но непременно будет интересен и читателям любого возраста.

Содержание

Коротенькое введение	8
Глава 1. Короли, капуста, ослик и синхрофазотрон	10
Подглава 1. Доска	14
Глава 2. Доска и бесконечность событий, теория возникновения жизни	20
Глава 3. Битва двух королей. Перечисление условных символов в шахматной игре	25
Глава 4. Первое знакомство с жизнью шахматного государства. Некоторые мысли о процессе мышления. Второй представитель расы человека – пешка	35
Глава 5. Алгоритм взаимодействия короля и пешки на шахматной доске	42
Глава 6. Правило квадрата, правило подвижного квадрата. Исключения из правил при подведении пешечного баланса	53
Глава 7. Размышления о времени. Единицы измерения времени внутри шахматной игры. Понятие о времени потока	59
Глава 8. Деньги, время и соленый зеленый огурец	66
Глава 9. Проделки с ходом для получения темпа	73

(денег)

Конец ознакомительного фрагмента.

Игорь Брыгов Шахматы. Первое приближение

Рецензенты: Глек И. В. международный гроссмейстер по шахматам;

Ляпустин А. Г., кандидат философских наук, старший преподаватель кафедры философии гуманитарных факультетов философского факультета МГУ им. М. В. Ломоносова.

ISBN 978-5-6044536-6-7



«Ужасно интересно все то, что неизвестно; все то, что неизвестно, ужасно интересно»

(Из нашего прошлого – через настоящее – в наше будущее)

«Каждый взрослый происходит из ребенка»

(из непреложных истин)

«В душе каждый взрослый – это ребенок»

(утверждение, требующее доказательства лично)

Коротенькое введение

Здравствуйтесь, дорогие читатели! Вы держите в руках книгу, которая создавалась очень долго. Насколько? В голове созрел замысел 15 лет назад, когда у меня появились первые ученики. Теперь я преподаю шахматы в одной из лучших школ Москвы, и вы являетесь моим строгим критиком.

«Занятия – почему так называются? – пояснил грифон. – Потому что на занятиях мы у нашего учителя ум занимаем...»

А как все займем и ничего ему не оставим, тут же и кончим (образование). В таких случаях говорят: «Ему ума не занимать». Понял?»

(Льюис Кэрролл, «Алиса в Стране чудес»)



Говорят: «У шахматистов ума много». И я с большим удовольствием вам его займу!

Понравятся шахматы? И вы будете с ними всегда? Тогда моя книга и старания не зря. Не понравятся? Не думаю! Итак – в путь!

Искренне Ваш, автор

Глава 1. Короли, капуста, ослик и синхрофазотрон

«Сначала мы, как полагается, чихали и пищали. А потом мы принялись за 4 (четыре) действия арифметики:

Скольжение, причитание, умиление и изнеможение»
(Льюис Кэрролл «Алиса в Стране чудес»)

Мы с вами живем в век гигантских скоростей, компьютеризации всех или почти всех областей жизни. У каждого из вас имеется электронное устройство, и даже не одно. Вы пользуетесь им, не зная, и не особенно напрягаясь, принципа действия, которого вам не скажут 99 % взрослых.

Парадокс – слишком сложное – перетекает в простейшее, квадратура круга.

В моем классическом школьном восприятии информация изучалась, воспринималась через изучение массы книг, многие из которых были ценными, некоторые, несмотря на большой объем, не очень удачными. Теперь ситуация изменилась: пара кликов, и информация под рукой. Что не поменялось? Систематизация и комбинация фактов.

Компьютер может многое, но он не является творцом. Человек должен быть первым в том, что касается стратегиче-

ского планирования в любой области. Последнее утверждение начинает казаться спорным, особенно в свете появления нового поколения компьютеров, которому присвоено название – искусственный интеллект. Искусственный интеллект просчитывает миллионы вариантов событий.

Детские ошибки программирования остались в прошлом. Например: советские ученые решили создать суточный рацион питания человека с точки дешевого (в ценах СССР) оптимума. Ввели данные. Ответ обескуражил! Двадцать килограммов свежей капусты. Другой пример программирования – уже человека (французским философом – Буриданом). Он сформулировал «неразрешимую» знаменитую задачу. Стоит ослик, слева от него стоит стог сена, но и справа стоит точно такой же. Подходит время еды. Вопрос: какой стог сена выберет ослик? Ответ философа потрясает: ослик умрет с голоду. Логика такая: ослик очень упрям – стога слева и справа одинаковые – будет выбирать – предпочтения нет – умрет с голоду. При этом не учтен только один фактор: ослик хочет жить.

Существует две ипостаси развития события – логика и обман (блеф). Логика – предмет нашего учебника. А вот пример блефа. Военнослужащий (после физфака) красит на высоте деталь сверхсекретной ракеты, внезапная проверка вооружения высокой инспекцией. Ведерко с краской остается на ракете. Вопрос высокой комиссии, смотрящей на ведро: «Что это?» Ответ: «Новейший синхрофазотрон». К со-

жалению многих, но факт: блеф проходит только с человеком. Эмоций же у искусственного интеллекта нет. Победить искусственный интеллект можно только глубиной логики. Многие вещи, еще недавно бывшие фантастикой, сегодня, во многом благодаря искусственному интеллекту, стали фактами жизни. И если человек не хочет быть на обочине созидательных событий, ему надо изменять инерцию сознания. Удивительно, но факт: мерой сравнения разумности двух различных искусственных интеллектов является игра – шахматы. Этаким градусник разумности. Почему шахматы, а не какая другая стратегия? Ответ вас удивит: она бесконечна.

Кто автор игры? Откуда она родом? Вопросы остаются в воздухе. Правильный квадрат 8–8. Тридцать две фигуры. И завораживающая бесконечность продолжений игры. Которая до сих пор не просчитана, в которой можно реализовать не разгаданную соперником фантастическую стратегию победы.

Постулаты игры можно формулировать так:



- 1) победа – любым не противоречащим игре способом;**
- 2) теоретическая бесконечность пребывания**

фигур на доске;

2.1) при ненахождении конечного и окончательного алгоритма победы

В процессе моего повествования очень важен плотный контроль над всеми входящими нюансами – поэтому буду пунктуальным. Итак, пора познакомиться с доской...

Подглава 1. Доска

Первые данные о шахматах датируются вторым веком нашей эры. Индия, Месопотамия, затем Арабский Восток, затем, по известным источникам, через арабские завоевания Сицилия, Испания. Далее военный характер игры понравился европейцам, и через обязательное обучение в дворянской среде шахматы стали известны всей Европе. К нам в Россию (Русь) первые шахматы попали, скорее всего, по известному торговому пути из Скандинавии (из варяг) в Персию (в греки), по крайней мере, новгородские раскопки датируют шахматы восьмым веком нашей эры. С той поры шахматы практически не изменились. Единственное крупное изменение коснулось королевы или ферзя (королевский указ Изабеллы испанской). И всегда была шахматная доска.

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8		■		■		■		■	8
7	■		■		■		■		7
6		■		■		■		■	6
5	■		■		■		■		5
4		■		■		■		■	4
3	■		■		■		■		3
2		■		■		■		■	2
1	■		■		■		■		1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Диаграмма 1

Геометрия шахматной доски парадоксальна. Осуществляются принципы не евклидовой геометрии.

В средней школе изучается так называемая евклидова геометрия. Одна из основных аксиом (утверждений, не подлежащих ревизии, пересмотру) которой, следующая: крат-

чайшим расстоянием между двумя точками – является одна прямая линия. На шахматной доске таких прямых может быть несколько (от одной до 357 – движение от поля **e1** до поля **e8**). Движение фигур может и осуществляется как по традиционным прямым, так и по ломаным линиям. Общее расстояние при этом не меняется.

































	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	64	 63	 3	 4	 5	 6	 58	57	8
7	 56	55	11	12	13	14	50	 49	7
6	17	 18	 46	 45	44	 43	 23	24	6
5	25	26	 38	37	 36	 35	31	32	5
4	33	34	 30	29	 28	 27	39	40	4
3	41	 42	 22	 21	20	 19	 47	48	3
2	 16	15	51	52	53	54	10	 9	2
1	8	 7	 59	 60	 61	 62	 2	1	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Диаграмма 2

Эта позиция на доске возникла на доске после ходов:

1) **d3 – d6**; 2) **e3 – e6**; 3) **b3 – b6**; 4) **g3 – g6**; 5) **c3 – c6**; 4) **f3 – f6**; 5) **c4 – c5**; 6) **f4 – f5**; 7) **Kc3 – Kc6**; 8) **Kf3 – Kf6**; 9); **Lb1 – Lb8**; 10) **Lg1 – Lg8**.

Она носит название «табия “Альмуджаннах”». Мы видим магический квадрат, где сумма чисел каждой строки каждого столбца, а также двух главных диагоналей равна 260. Этот же рисунок, только без фигур, будет предметом дальнейшей работы. Итак.

Что видимо – принцип построения квадрата есть, и его построение таково: в углах доски правый нижний и левый верхний – соответственно, начало и конец нумерации полей цифры 1 и $64 = 65$, левый нижний и правый верхний 8 и $57 = 65$. Записывая углы, соседние цифры записываем по ходу ряда, соответственно, 63, 58, 2, 7. Верхний ряд – промежуток между углами 3, 4, 5, 6. Нижний ряд – промежуток между углами 59, 60, 61, 62. Второй нижний ряд – к первому ряду прибавляем или отнимаем 8 (только без отрицательных значений и суммы цифр больше 65). Седьмой ряд – отнимаем или прибавляем цифру 8 (только без отрицательных значений и сумму цифр больше 65). Внутренние четыре ряда заполняем, отталкиваясь от поля **h7–49**, **h3–48**, **g3–47**, **a3–41**, **b3–42**, и поднимаясь выше – (минус) 8. Внутренний квадрат 4 на 4 с поля **f3–19** по строчке 20, 21, 22 и +(плюс) 8 на каждое поле вверх. Вывод: поля равнозначные следующие (по

парам):

$h1 - a8, g1 - b8, a1 - h8, b1 - g8, c8 - f1, d8 - e1, e8 - d1,$
 $f8 - c1, h2 - a7, g2 - b7, f2 - c7, e2 - d7, d2 - e7, c2 - f7, b2$
 $- g7, a2 - h7, h3 - a6, b6 - g3, c6 - f3, c3 - f6, d3 - e6, e3$
 $- d6, b3 - g6, a3 - h6, a4 - h5, b4 - g5, c4 - f5, d4 - e5, e4$
 $- d5, f4 - c5, g4 - b5, h4 - a5.$

Вывод: если фигура (пешка) находится на равнозначном поле, проиграть оппоненту она не должна.

Задания и вопросы для закрепления пройденного на уроке материала:



1. Какому полю соответствует поле **c4**?
2. Какому полю соответствует поле **f5**?
3. Какому полю соответствует поле **h6**?
4. Какому полю соответствует поле **e4**?
5. На доске стоят две одинаковые фигуры. Белый король на поле **g2** и черный король на поле **b7**. Конгруэнтна ли (одинаково расположена) эта пара фигур? Найдите другое (симметричное поле) для черного короля.

6. Король белых стоит на поле **e3**. Где должен стоять король черных, чтобы не проиграть партию (сделать ничью)? Найдите еще один вариант решения шестого вопроса.

7. На доске находятся 6 пешек: белые – **h2, g2, f2**; черные – **a7, b7, c7**. Они никогда не встретятся и не пересекутся в качестве пешек. Первый ход одной из белых пешек. Как вы считаете, кто победит?

8. Расстояние от поля **e1** до поля **e8** – 7 полей ($8-1=7$). Придумайте ломаную линию, длина которой будет равна 7 полям, или несколько таких линий.

Глава 2. Доска и бесконечность событий, теория возникновения жизни

В первой главе мы познакомились с волшебным квадратом: пары соответствия полей мы должны выучить наизусть, они нам всегда пригодятся. Есть теории, что шахматы (точнее, доска, произошли от древнейших математических таблиц, связанных с вычислениями. Реальные свидетельства у нас имеются: шахматная доска или ее полный аналог (большее число полей) использовалась в древности в строительстве египетских пирамид, а южноамериканские пирамиды выглядят с космоса как точная калька шахматной доски. В другой ипостаси: военный симулякр (создание плана (-ов) реальных военных сражений) – это Индия. Игра (шахматы) – называлась чатуранга, в дословном переводе «сражение четырех родов войск» (пехота, конница, боевые слоны, осадные (боевые) башни). Учитывая реальную эффективность использования чатуранги как боевого тренажера, игра стала расти главным образом через персидские, позже арабские, завоевания. Самоназвание игра получила в Персии (версий несколько), в дословном переводе: король (шах) умер (мат), буква «ы» – русский довесок. Одному из царей игра так понравилась, что он решил наградить человека (версий рас-

сказа несколько), который его с ней познакомил. Награду предложено было выбрать награждаемому. Тот скромно попросил засыпать доску пшеницей в размере 2 в 64-й степени (первый известный пример упоминания геометрической прогрессии). Почему скромно? Чтобы вырастить такое количество пшеницы, ее надо сажать, выращивать, собирать (и не съесть ни зернышка) на всей планете Земля в течение приблизительно 300 лет. С практической (человеческой) точки зрения – эту величину уже можно принимать за бесконечность, но как бы бесконечен ни был ареал обитания (шахматная доска), он только среда. Для кого? Очевиден ответ: в первую очередь, для подобия (копии) человека.

Составим список понятий.

Дефиниции (определения) будут следующие.

1. Игрок-бог (творец) сотворил. «И вышла на берег, перстами пылая – прекрасная Эа». Александр Сергеевич Пушкин.

2. Эа (Гея) – земля – шахматная доска. И создал Бог землю, и сказал: «Это хорошо». И создал Бог ночь и день (черное и белое).

3. Человек на земле – фигура, именуем его – Адам (доля шутки) – король.

4. Передвижение человека по имени (Адам) Король по земле – один шаг – одно поле.

5. Куда передвигается? В каком направлении? В любом (горизонталь, вертикаль, горизонталь).

Удивительно, но, если посмотреть на все живое, за редким исключением, все виды живых организмов симметричны. Левая половинка = правая половинка. Нам присуще чувство прекрасного – которое оказывается при ближайшем рассмотрении очаровательной симметрией форм и звуков. Классическая музыка – подозрительно похожа на биологическое магнитное излучение здорового живого организма – ауры (в ритмическом волновом сравнении). Строение известного макрокосмоса – увеличенная копия микрокосмоса. И симметрия – всегда минимум пара. И, следуя законам симметрии, – королей всегда два.

Но вот незадача. И боги ошибаются. Короли получились разных знаков + (плюс) и – (минус).

«Мы все – забытые следы чьей-то глубины»

(А. Блок)

6. Так как короля два, и у каждого из них свой ареал обитания, т. е. сфера жизненных интересов, которая рано или поздно соприкасается, тогда и начинается конфликт интересов.

7. Так как ход – это мера экспансии, то поле, на которое король приходит, объявляется полем взятия. Оно может сравниться с полем коня великого завоевателя Аттилы. Изречение Аттилы дошло через века: «На поле, на котором стоит мой конь, не растет даже трава».

8. Поэтому по факту короли – существа изначальные, неуничтожимые, в принципе «бессмертные» – не могут

встать на одно поле.

9. Поэтому короли никогда не находятся рядом, а стоят через одну клетку (поле).

10. У каждого из королей в распоряжении находится от трех (если король стоит на крайнем угловом поле) до восьми полей в центре доски.

Итак. Однажды... в одной далекой галактике... на планете грязь Земля возникли два государства с похожим по внешним признакам устройством, но с противоположным знаком внутри. Конфликт, заложенный творцом, однажды начнется. Конечно, невозможно взаимное обоюдное уничтожение, ведь соперники изначально равны и бессмертны, но вот оттяпать лишней территории у соседа – почему бы и нет? Начинается битва двух королей.

Задания и вопросы для закрепления пройденного на уроке материала:



- 1) На какое расстояние перемещается король?
- 2) Король белых стоит на поле **с4**, король черных – на поле

e4. На какие поля может пойти король белых? Перечислить каждое.

3) Король белых стоит на поле **b6**, король черных – на поле

a8. Ход черного короля. Назовите поле, доступное для него?

4) Возможен ли ход черного короля с поля **e4** на поле **f3**, если белый король стоит на поле **g2**?

5) Какова мера экспансии короля? Последствия экспансии.

6) Черный король сделал ход на поле **e5** – каковы последствия хода?

7) Как вы считаете, возможно ли появление короля № 3 на шахматной доске?

8) Шахматная доска увеличилась в 3 раза, сколько еще шахматных королей можно еще разместить на шахматной доске? Сколько их будет всего?

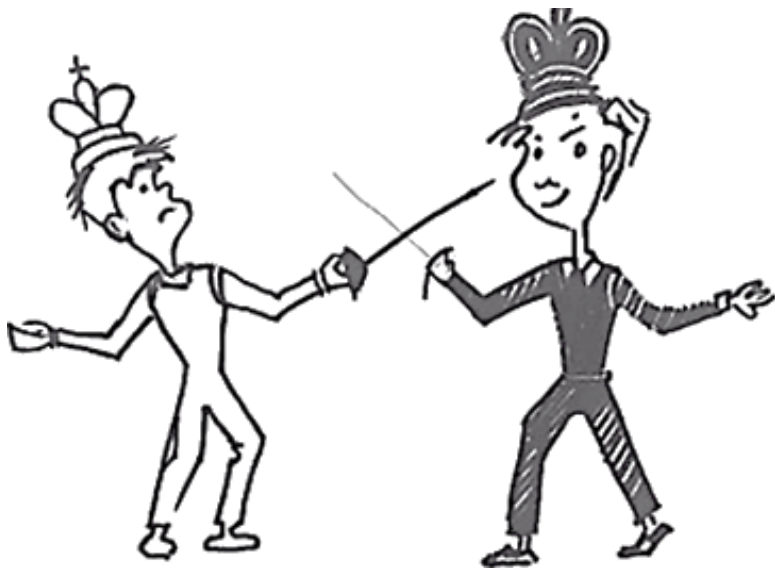
Глава 3. Битва двух королей.

Перечисление условных символов в шахматной игре

Представь, дорогой читатель, (доверительные отношения между нами предполагаются), что ты находишься внутри шахматного пространства в роли шахматного короля: он – это ты, а ты – это он. Теперь все, что ты умеешь, умеет он. Задайся вопросом: а что умеешь ты на шахматной доске? Выбери нужное из того, что возможно для тебя в роли короля на доске:

- 1) дышать;
- 2) сидеть;
- 3) лежать;
- 4) стоять;
- 5) бегать;
- 6) ходить;
- 7) бояться;
- 8) радоваться;
- 9) удивляться;
- 10) быть героем;
- 11) думать (мыслить на несколько ходов вперед);
- 12) сражаться за себя (свой народ, свою страну – устраняя все препятствия для их хорошей жизни);

13) потеть.



Выбрал? Я думаю, ты понял, что умеет твой король.

Ты осознал себя в роли короля.

Ты огляделся и понял, что на доске ты не один, есть другой король, он для тебя полная противоположность – дружбы не получится, а будет вечная борьба. Уничтожить противоположность не получится (не можем подойти вплотную на расстояние хода взятия), а вот ослабить, присвоив часть другой половины шахматной доски – почему бы и не попробовать? В первоначальной расстановке фигур – король белых

находится на поле **e1**, а черных – на поле **e8**. Начнем сражение за территорию.

Ход белых. Термин «король» – для записи – сократим до двух букв: **Кр**.

Самое простое продолжение:

1) **Кре2 – Кре7**; 2) **Кре3 – Креб**; 3) **Кре4** – и... подумаем за черного короля. Вперед ходить нельзя, там поля взятия белого короля, пойдем влево на **d6**, белый король пойдет вправо на **f5** и первым доберется до сердца земель черного короля – 8-го ряда, и ему можно присудить победу. Пойдем направо на поле **f6**, белый король пойдет влево на **d5** и, значит, произойдет то же самое. Отступать назад – на поля **d7**, **e7**, **f7** – плохо, мы уступаем территорию, и, значит, белый король дойдет до 8-го ряда. Резюме: если между королями по прямой линии (вертикаль, горизонталь, диагональ) четное число полей (2, 4, 6) выигрывает (не проигрывает) тот король, который начинает первым. Если между королями по прямой (вертикаль, горизонталь, диагональ) нечетное число полей (1, 3, 5) выигрывает (не проигрывает) тот король, который начинает вторым. Только что мы сформулировали правило борьбы (оппозиции) для противостояния королей. Правило носит закономерность только для борьбы королей между собой. Поскольку противостояние носит ярко выраженный (хотя присутствуют все виды борьбы (оппозиции) королей) вертикальный характер, преобладает на практике вер-

тикальная оппозиция (борьба).

Но вот однажды белого короля посетила интересная мысль: а зачем всю жизнь проводить в борьбе с черным королем?

Весьма вероятно, его можно взять в плен?

Но как? Логика простая:

- 1) надо взять в плен;
- 2) сам не могу;
- 3) это может сделать кто-то другой;
- 4) у меня должны быть подданный(е), которые самостоятельно или с моей помощью возьмут черного короля в плен;
- 5) как он или они это сделают?
- 6) он или (они) совершат такое нападение на короля, от которого он не сможет убежать.

Термины и понятия, которыми будем пользоваться для дальнейшего обучения (диаграмма 3).



1. Такое положение в шахматах называется **мат** – записывается математический знак умножения.

2. Положение, в котором на короля не совершено нападение, но ходить ему некуда (при этом вообще нет никаких других ходов другими фигурами), называется **пат**. При положении пат фиксируется ничья в шахматной партии.

3. В каждой партии разыгрывается одно очко –

победитель получает 1, проигравший 0;

4. Также партия может окончиться вничью 0,5–0,5 очков.

5. Поля, обозначенные точками на диаграмме 4, называются полями взятия в случае борьбы королей между собой, или спорными, или *ключевыми*, *если игра включает пешку (пешки)*. Занятие ключевого поля приносит победу (или ничью за слабую сторону) независимо от того, кто его делает.

(Запомним слова «ключевые поля».)

6. Взятие чужой фигуры – в шахматной нотации обозначается как математический знак «деление» – $:$ (как вариант в виде математического знака «умножения» – \times . Такое обозначение дало фразу «Я умножу тебя на ноль» = уничтожение)

7. Нападение на короля, при котором возможно два варианта событий:

а) шах – и он же мат знак $\#$;

б) шах – просто нападение – знак $+$ (плюс).

Название фигуры	Король	Ферзь	Ладья	Слон	Конь	Пешка
Другие известные названия	раджа	королева	тура	офицер	поник	пешеход
Обозначение на диаграммах	 	 	 	 	 	 
Обозначения при записи партии (на русском языке)	Кр	Ф	Л	С	К	Ход пешки записывается начальным и конечным полями

Диаграмма 3

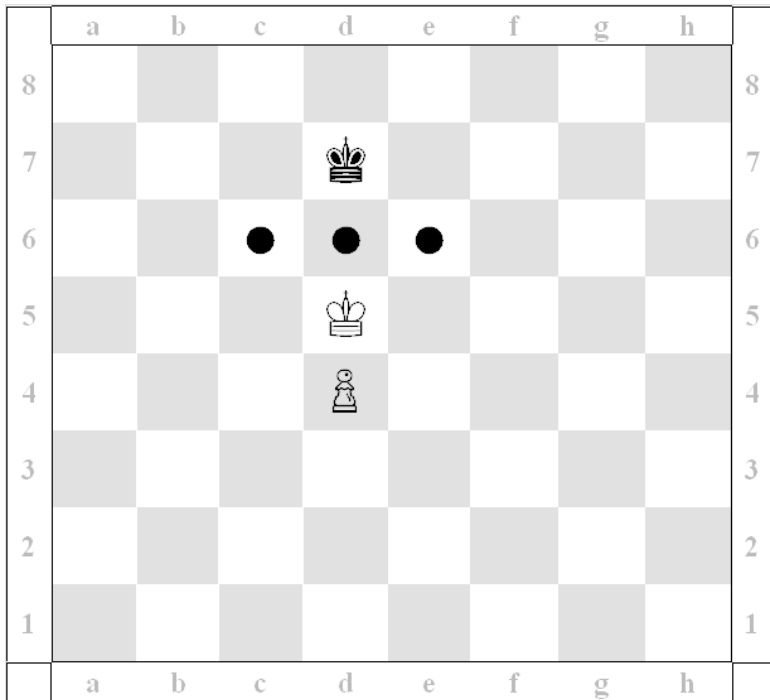


Диаграмма 4

В следующей главе мы начнем знакомиться с населением шахматного государства.

Задания и вопросы для закрепления пройденного на уроке материала:



- 1) Что умеет король на шахматной доске? Постарайтесь написать все его возможности.
- 2) Что не умеет король на шахматной доске? Подберите несколько таких признаков.
- 3) Какие виды шахматной борьбы королей вы теперь знаете?
- 4) Какой вид шахматной борьбы встречается чаще других?
- 5) Король белых стоит на поле **d1**, черных – на поле **d8**, начинают белые. Какой план захвата территории черных они продемонстрируют?
- 6) В продолжение пункта 5: если король белых пойдет на поле **e2**. Продемонстрируйте, на ваш взгляд, продолжение, при котором черный король не позволит белому проникнуть на восьмой ряд?
- 7) В продолжение пункта 5: если король белых пойдет на

поле **с2**. Продемонстрируйте, на ваш взгляд, продолжение, при котором черный король не позволит белому проникнуть на восьмой ряд?

8) В продолжение пункта 5: если король белых пойдет на поле **с1**. Продемонстрируйте, на ваш взгляд, продолжение, при котором черный король не позволит белому проникнуть на восьмой ряд.

9) Кто может захватить в плен чужого короля?

10) Король белых стоит на поле **е4**, пешка – на поле **е3**, король черных – на поле **е6**. Какие поля будут являться ключевыми?

Встречается как-то читатель с неизвестным. Неизвестный спрашивает (тебя!!!) читателя:

– Как ты?

– С кем ты??

– Кто ты???



Твои вопросы к вопросам: в каком порядке правильно задавать вопросы? Расположи вопросы правильно.

Глава 4. Первое знакомство с жизнью шахматного государства. Некоторые мысли о процессе мышления. Второй представитель расы человека – пешка

Как говорилось в предыдущих главах, в одной далекой галактике, на планете грязь, Юпитер, Земля возникли 2 государства (империи). У государства (империи) существуют четкие признаки, а именно:

1) глава государства – какой-либо человек, по логике король (символ государства). Нет символа – нет государства;

2) столица империи – сакральное (святое) место (поле) по сравнению с другими местами (полями) – одно из 64 полей, а точнее, половины земли 32 полей;

а) область империи – одно поле – в масштабе планеты (пусть будет 100 000 квадратных километров («Я же творец», – сказал Бог);

3) Деньги – условно обозначены. Замена денежных отношений в шахматах – это сложный многоступенчатый натуральный обмен. Как все произведения человека – товарно-денежные отношения несовершенны. Хотя, как и у нас, очень ценится время. Этот пункт требует отдельного исследова-

дования, которое и воспоследует;

4) как известно, король находится в столице, а столица должна быть в самом безопасном месте королевства;

5) в любом государстве существует скрепа, которая соединяет население в общность. В шахматах такая скрепа – цвет фигур. Если есть цвет – то, будь любезен, присоединяйся к государству своего цвета; «и ты окрасишь себя в те цвета, в которые ты себя окрасишь» (из современных юмористов). Бесцветных фигур не бывает;

а) замысел военной компании задумывает, продумывает, осуществляет один – игрок-бог-творец – ты. Король – лишь одна из твоих ипостасей.

Процесс мышления всегда индивидуален, вообще-то по большому счету – редкий, очень-очень редкий дар (это не банальная одна мысль и не расчет денег в кошельке), это сродни врожденному умению лошадей танцевать (надо предвидеть события на много ходов вперед), и если ты видишь два способа решения события, ты еще даже не начал мыслить. Настоящее мышление предполагает взаимодействие событий, как минимум на двух плоскостях (уровнях) мыследействия: пространство – время. Когда и если (пока ненаучная фантастика – а вдруг?) у тебя появится третий уровень мыследействия, то любой нынешний компьютер для тебя будет ребенком из детского сада!



У каждого игрока свой предел замыслов. И если у тебя есть божий дар мышления, милости просим в элиту реального государства.

А если посредством шахмат у тебя получится развить талант мышления – я, как учитель, буду считать свою задачу

выполненной;

б) планета, хотя и называется Земля, на которой есть люди, все-таки не наша Земля, скорее Земля из сказки Льюиса Кэрролла «Алиса в Стране чудес», в которой много персонажей нам знакомы, хотя они имеют сказочные дополнения к своему облику. Так и шахматные фигуры приобрели сказочные дополнения к своему земному прототипу;

7) про короля – то есть себя – мы уже знаем из предыдущей главы. Уточняю: от сказки – на минутку – ты бессмертен. Хотя иногда попадаешь в плен, а про другие фигуры (пешку) сейчас в общих чертах расскажу.

Итак.

Пешка – самый многочисленный тип населения шахматного королевства. По внешнему признаку – стилизованная копия пешего воина – рыцаря средних веков. Из истории: рыцари имели тяжелый доспех, узкую обзорную щель в шлеме и копье такого размера, чтобы им было удобно сражаться с врагами. И наша пешка получила все признаки – пешего рыцаря – воина.

а) пешка – это человек, который, естественно, наделен интеллектом и некоторой свободой выбора (небольшой по сравнению с человеком-королем);

б) двигается – одним шагом (одним полем по вертикали только вперед);

в) дарована привилегия – на своей половине доски может совершить ход на два поля вперед;

г) поскольку копьё рыцаря (из истории Земли) разило врагов немного под углом, полями взятия для пешки являются поля по диагонали вперед на одну клетку;

– если представить двух разноцветных рыцарей на одной вертикальной линии доски, то поскольку поля взятия для каждого из них находятся вне этой линии, оба останутся живыми, потому что опасности для друг друга не представляют. То же самое относится к пешкам – рыцарям, которые по вертикали расположены через одно и более полей друг от друга.

– если вдруг пешка, делающая ход на своей половине доски на два поля вперед, проходит мимо пешки противника (ее поля взятия), такая пешка может быть уничтожена на поле взятия. Пример: белая пешка находится на поле **e2**, черная на поле **d4**. Белая пешка совершает ход **e2 – e4**. Поскольку она проходит поле взятия на поле **e3**, черная пешка может (если захочет, а если не захочет, то и нет (человек же!)) сделать ход взятия **d4: e3**;

д) дарованы творцом недостатки этому человеку-пешке: не может ходить назад, не может ходить по горизонтали ни влево, ни вправо, не может контролировать поле по вертикали перед собой (если только не прикрыть это поле собственным телом, как иногда условия сражения требуют от человека. В обычной жизни мы это называем подвигом);

е) сказочное дополнение к человеку-пешке: при выполнении конечной функции – прибытии на поле 8-го ряда для белых и 1-го ряда для черных фигур – пешка превращается

в любую фигуру шахматного королевства, увы, кроме короля и пешки. На практике почти всегда пешка превращается в сильнейшую фигуру шахматного мира (спасибо королеве испанской Изабелле) королеву или ферзя (употребляются оба названия);

ж) на практике пленение вражеского короля пешкой хотя и происходит, чаще всего пешка достигает конечного для себя ряда, превращается в сильнейшую фигуру ферзя и ставит мат королю соперника уже в качестве ферзя;

з) большинство шахматных окончаний игры заканчивается пешечным окончанием – тактическим взаимодействием двух видов шахматных фигур короля и пешки (пешек) – это тема следующей главы.

Задания и вопросы для закрепления пройденного на уроке материала:



- 1) Каковы признаки государства, по вашему мнению?
- 2) Область шахматного государства – это, по вашему мнению:

- а) товар для обмена на другую область;
- б) товар для обмена на другую нужную область;
- в) товар для обмена на любую область;
- г) товар для обмена на материал (шахматную фигуру);
- д) не товар для обмена, а просто географическая территория;

е) цель для экспансии (или бесплатного захвата);

ж) если вы ответили на вопрос г) утвердительно, то попробуйте обосновать ваше утверждение: почему это возможно?

3) Перечислите все признаки человека-пешки.

4) Какие недостатки человека-пешки вы знаете?

5) Какое сказочное дополнение к человеку-пешке вы знаете?

6) Расположение фигур следующее. Белые: белая пешка **a6**, белая пешка **b6**, король **h1**. Черные: король **a8**, пешка **a7**, конь **b8**. Ход белых. Как выигрывают белые?

7) Расположение фигур следующее. Белые: король **f7**, пешка **g6**. Черные: король **h8**, пешка **h7** ход белых. Как выигрывают белые?

8) Расположение фигур следующее. Белые: пешка **b2**, пешка **b3**. Черные: пешка **c7**, пешка **d7**. Какие пешки стоят лучше (белые или черные)?

9) Расположение фигур следующее. Белые: король **g3** пешка **f3**. Черные: король **e5**, пешки **e4**, **d4**, **d5**, **d6**, **e6**, **f6**, **f5**. Ход белых. Как выигрывают белые?

Глава 5. Алгоритм взаимодействия короля и пешки на шахматной доске

Сколько стоит король? Некоторых этот вопрос удивит. Вроде, символ, а вы о деньгах...

С точки зрения абсолютной – короля купить нельзя, он же король, у него все есть. И тем не менее. Для примера можно вспомнить многих героев рассказов и повестей американского писателя Джека Лондона про людей времен Великой золотой лихорадки, которые, добыв золота, иногда решали мучительный вопрос: есть золото – нет еды, бросить золото и остаться живым или умереть не вовремя, но с золотом? Нелегкий выбор!

В шахматах (пешечных окончаниях) игрок постоянно сталкивается с выбором факторов позиции – одного из. А их огромное количество. Для того чтобы вы имели твердые ориентиры, перечислю их в порядке приоритета:

- 1) имеется лишняя пешка – ее надо провести на конечное поле по вертикали и превратить в ферзя – затем выиграть партию; поставив мат королю соперника;

- 2) у вас минус пешка – надо воспрепятствовать ее проходу на конечное поле по вертикали, иначе проиграем;

- 3) у вас равное количество пешек с соперником – надо

правильно посчитать варианты для того, чтобы поддержать равновесие на доске.



«Ну, хорошо!» – воскликнет Привереда внутри каждого. Вижу цель, имею ориентир, но как работать пошагово? Об алгоритме решения позиции сейчас и пойдет речь. Шахматная партия ценна тем, что на каждом полу ходе (полным ходом в позиции считается обоюдный (сделанный

за белых и за черных ход) происходит смена реальности, которую надо оценить и, оценив, принять решение о продолжении своего плана-замысла, или его изменении, или его отмене. Я помню свою детскую хитрость, когда замаскировал комбинацию на мат тем, что, сделав ход, якобы проигрывающий фигуру, от отчаяния издал какой-то стон и схватился за голову – соперник-бедолага – поверил – и фигуру взял.

В шахматной партии, как и в реальной жизни, в текущем моменте (реальности) надо оценить по меньшей мере 3 бесспорных фактора:

1) Насколько ты здоров? Градусником твоего шахматного здоровья в пешечных окончаниях считается:

а) положение твоего короля – относительно чужого короля (взаимная борьба для захвата ключевого поля). В количественном выражении – в главе 11;

б) положение твоего короля – относительно чужой пешки (насколько ты ближе к ней в пространстве доски чем другой король?).

Рассмотрим позицию И. Моравеца: белые начинают.

Первый вопрос для читателя: оцените положение каждого короля относительно собственной пешки.

Второй вопрос для читателя: оцените положение каждого короля относительно чужой пешки.

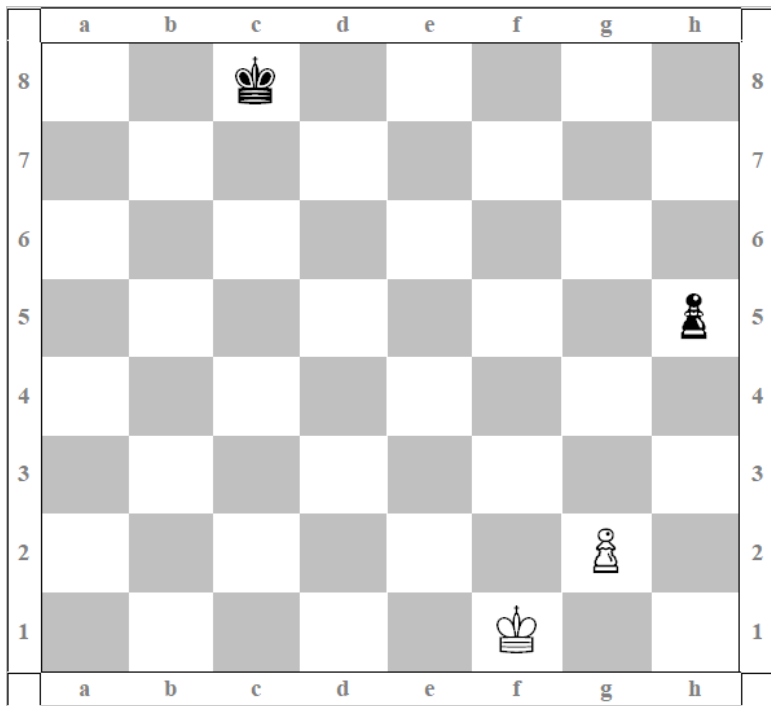


Диаграмма 5 (И. Моравец, 1952 г.)

По диаграмме 5 четко видно: 1) белый король ближе черного короля к собственной пешке+; 2) белый король ближе к чужой пешке +. При этом, собственно, борьба двух королей ведется на удаленном расстоянии (это не борьба плотного контакта – хотя в шахматах бывает любая), и ведется она за ключевое поле – в позиции занял ключевое поле – выиг-

рал игру; не занял поле – игру проиграл. Аналогия из жизни как пример. Пройдет с минуты прочтения этого предложения лет 30, рассматривая свою жизнь через микроскоп времени, вы скажете самому себе: есть минуты, которые выбирают течение жизни на много лет вперед – определяют вашу судьбу. Некоторые из вас очень бы захотели в такую минуту принять иное решение, но увы. Правда, в шахматах такой трюк иногда повернуть получается, правда требуется посторонняя помощь все же. Алгоритм решения будет такой: захватить ключевое поле перед собственной пешкой. Какое из трех – **f4**, **g4**, **h4**? Конечно, **g4** (при этом надо разобраться с пешкой **h**). Но как? Есть первый очевидный ход **f2** (**g1** не проходит, вариант посчитать читателю): угрожая сразу **g3** – **h4**, приходится черным играть самим **h4** – и теперь 2 маршрута: 1) король **f3** – **g4:h4**, и 2) король **g1** – **h2** – **h3**. Учитывая первые два плюса, можно выбрать маршрут побезопаснее и подлиннее – и это маршрут номер два. И да! – он приведет к победе.

2) Сколько у тебя денег? Предполагается, что при помощи их в случае чего здоровье можно подправить. Привереда внутри каждого скажет: «Какие такие деньги? У меня в руках ничего нет!». Отвечаем на этот прямой вопрос: «А на электронной карточке есть напечатанные деньги? Нет, там только электронный баланс». По его примеру мы будем считать пешечный баланс. Как в хорошей бухгалтерии, сначала оценим стоимость каждой пешки, затем сложим все стоимо-

сти. И сравним с соперником. У кого баланс больше, у того, возможно, и позиция лучше. Какую пешку будем оценивать? Каждую! Как? Очень просто – одна пешка стоит 1 активности одной пешки. Уточню – пешка в обычном положении (ее соперница на этой же вертикали к ней прилагается) такая пешка именуется не проходной, или стыковой пешкой (если она уперлась в чужую пешку). Бывает пешка, которая не имеет соперницы, – для нее открыта дорога в ферзя, значит, у нее имеется другое качество по сравнению с обычной пешкой – принципиальное – стоит такая пешка 2 активности обычной непроходной пешки (уточнение – эта цифра для проходных пешек, которые находятся на расстоянии не более 1 поля от соседней пешки). Первая разновидность проходной пешки называется отдаленная проходная пешка. Отчего она отдалена? От собственной соседней пешки! Это расстояние между пешками составляет не менее двух полей. Привереда внутри каждого скажет: «А почему два поля?».

Дело в короле, который иногда может задержать целых три пешки на трех соседних вертикалях. Пример: белые – король на **g1**, пешки **a6**, **c6** черные, король – **b8**, пешки **f4**, **g4**, **h4**. Ход черных – пример цугцванга (положения, при котором любой ход является плохим). В случае отдаленной проходной пешки количество рядов будет $1 + 2$ (между пешками) $+ 1 = 4$. Это новое качество такой пешки – она стоит 3 активности обычной непроходной пешки. Главная сила отдаленной проходной пешки в том, что она находится далеко

от другой своей пешки и исполняет в сражении роль засады. Пример: белые – король **e2**, пешки **a2**, **b2**, **h2** – черные, король **e7**, пешки **d7**, **b7**, **a7**. Ход белых. Побеждают белые просто: король белых приходит в центр – в район поля **d4** – белые пешки (**a** и **b** буквально лезут как можно дальше вперед, не размениваясь) – когда два предыдущих действия заканчиваются вперед идет пешка **h** – до финиша, где бы он ни закончился и далее по обстоятельствам.

Другая разновидность проходной пешки – это защищенная проходная пешка, называется так, поскольку защищается своей соседкой-пешкой, при этом её потенциальные сторожа для «теплой встречи», место встречи уже пробежали. Пример. Белые – пешки **a4**, **b5**, **c4** – черные пешки **a5**, **c5**, пешка **b5** – защищенная проходная пешка. Количество баллов для такой пешки = 8 (восемь) активностей обычной пешки. Правда, будет и для такой пешки ряд исключений (если она надежно заблокирована королем соперника от 8 стоимостных пешек остается пшик. Защищенная проходная пешка бывает как открытой (видимой), так и закрытой (без первоначального явного признака). Такая пешка образуется в динамике движения, или ее можно придумать (если хватит фантазии).

Существует также сдвоенная (строенная) по вертикали пешка – ее стоимость падает по сравнению с обычной пешкой (0,5) обычной пешки. Балансы мы будем считать в следующей главе.

3) Сколько у тебя есть времени? Понятно, если у тебя есть здоровье, деньги, но нет времени – твоей победы не состоится. Подробнее об этом через одну главу.

Задания и вопросы для закрепления пройденного на уроке материала:



- 1) Назовите участников пешечных окончания.
- 2) Какое количество участников пешечного окончания может быть? От(минимум) и до(максимум)?
- 3) Перед вами стоит выбор из двух переменных: здоровый король и больная пешка или больной король и здоровая пешка? Ваши действия.
Попробуйте придумать другой выбор (размер вашей фантазии – может восхитить всех учеников в классе!).
- 4) Вы потеряли здоровье, можно ли купить себе: еще ку-сочек жизни?
 - а) Еще одну жизнь, никому не принадлежащую?
 - б) Часть чужой жизни?
 - в) Чужую жизнь?

5) Как течёт (идёт) время?

а) Линейно?

б) Или как-то иначе (не по прямой линии)?

Знакомство с Привередой



Я долго скрывался от тебя. Но «проболтался». Значит, по-

ра знакомиться! Привет, я – Привереда!

Ты думаешь, что мы не знакомы??? Ошибаешься!

Я... Я есть в каждом человеке. И ты – не исключение!

Помнишь, когда ты сделал поделку своими руками в подарок дорогому человеку?

Все тебя хвалили. А я на ушко шептал тебе: «Неправильно они хвалят. Ведь я мог лучше сделать!». Помнишь, когда тебе предлагали одноклассники делать как все? Именно я в тебе говорил: «А зачем мне делать как все?». ... Да, да, это Я любитель неудобных и честных вопросов. Это Я твоё собственное желание не соглашаться с чем-либо в принципе...



Ты думаешь, что Я плохой? Нет! Именно Я помогаю тебе стать лучше! Благодаря моим неудобным вопросам, благодаря моей неудовлетворенности тобой, рождается желание думать, учиться и становиться лучше во всех отношениях! И путь к успеху – это наш совместный путь!

Глава 6. Правило квадрата, правило подвижного квадрата. Исключения из правил при подведении пешечного баланса

Настало время поговорить и показать четкие правила в пешечных окончаниях. Первое правило квадрата гласит, что если король (диаграмма 6 к правилу квадрата) при своем ходе не попадает в квадрат проходной пешки соперника, значит, пешка превращается на поле конечного ряда в фигуру (на практике это почти всегда ферзь). В диаграмме при своем ходе король черных попадает в квадрат белой пешки – ход **g3**, а при ходе белых белая пешка, сделав ход **b4**, становится недосягаемой для черного короля.

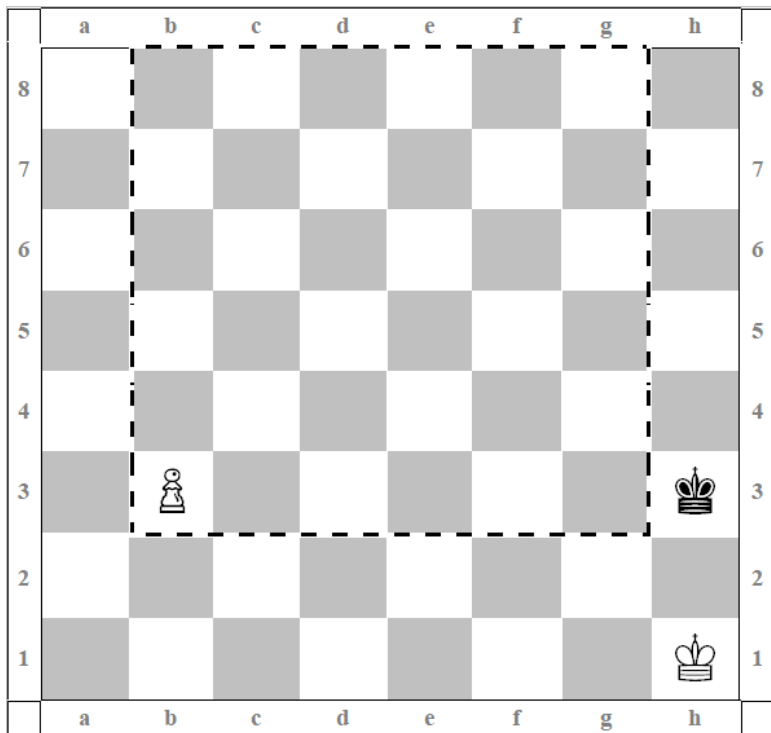


Диаграмма 6

Правило подвижного квадрата касается двух пешек, но на некотором расстоянии друг от друга (от одного до двух полей между пешками, находящимися на некотором расстоянии от пунктов превращения) – оно гласит следующее: **если квадрат (со стороной проведенной через две пешки) касается крайнего ряда (поля превращения), то**

король противоположной стороны появлению ферзя не может помешать; если квадрат (со стороной проведенной через две пешки) не касается последнего ряда, то король может уничтожить обе пешки.

Это хорошо видно на диаграмме 7. Ход белых. Дистанция для черных пешек самая невыгодная. 1) **Кра4 – d4**, 2) **Крb3 – и далее король c4**, затем **:d4**, затем идет к пешке **a5** (кстати, и при ходе черных результат будет тот же (но это, читатель, попробуй самостоятельно)). Поэтому они потеряются обе. Почему мы рассматриваем позиции подвижного квадрата с положительным итогом для короля так внимательно? Они, как правило, оказываются исключениями, когда в любой пешечной позиции мы будем считать пешечный баланс.

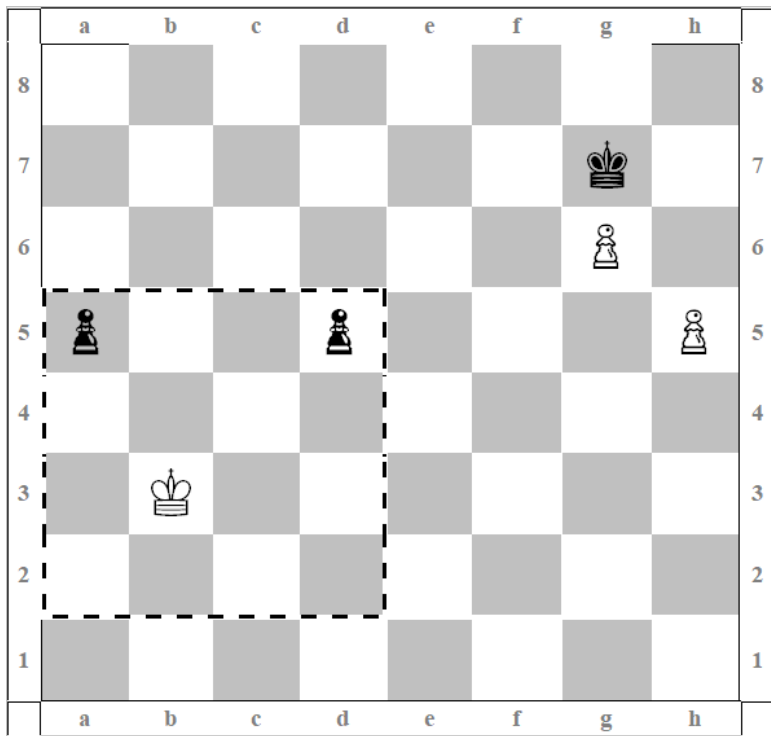


Диаграмма 7

Надо понимать, что такие исключительные позиции, где сам пешечный баланс превращается в фикцию, надо изучать как отдельный класс пешечных окончаний. Исключения обычно лишь подтверждают правило (стандартное изречение), вот парочка таких позиций исключений, пример № 1–6. Белые: король **f4**, пешки **a2**, **c4**; черные: король **a4** пешки

a5 и **h6**. Считаю позицию по методике: сначала сравниваем положение королей относительно друг друга. Вроде бы черный король стоит не хуже белого короля, а по отношению к белым пешкам так и получше, чем белый король по отношению к черным пешкам (это фактор № 1 оценки позиции – здоровье короля), теперь фактор № 2 оценки позиции (наши дензнаки) – пешечный баланс – белые; две физические пешки на доске плюс одна из них стоит 2 активности = итог 4, черные – баланс две физические пешки на доске + одна из них стоит 3 активности = итог 5. Резюме – по двум факторам оценки позиции перевес у черных. И фактор № 3: время (не забываем посмотреть). Сейчас ход белых. Они лихорадочно перебирают варианты, многие из которых банально быстро проигрывают (попробуйте предложить свои собственные продолжения). И вдруг чудо! Мысль! Озарение! Ход пешкой **a3**! И фактор № 1, здоровье короля, внезапно меняется на жирный минус для черного короля. У черных минус король, и выигранная позиция вдруг становится проигранной. Дальнейшее течение партии, в вопросах для пройденного на уроке материала.

Задания и вопросы для закрепления пройденного на уроке материала:



- 1) Расскажите своими словами правило квадрата.
- 2) Расскажите своими словами правило подвижного квадрата.
- 3) На доске следующая позиция: белые – король **e3**, пешки **a5, b4**; черные: король **d5**, пешки **b5, e4**. Ход белых. Оцените позицию.
- 4) Позиция эта же. Ход черных. Оцените позицию.
- 5) Попробуйте выиграть позицию из примера 1–6 этой главы после первого хода белых **a3**.

Глава 7. Размышления о времени.

Единицы измерения времени внутри шахматной игры.

Понятие о времени потока

*Убить время! Он хочет убить время! Рубите
ему голову!*

– Какая жестокость! – воскликнула Алиса.

*– С тех пор продолжал грустно Болванщик, –
время для меня палец о палец не ударит. И на
часах всегда 6.*

(Льюис Кэрролл «Алиса в Стране чудес»)

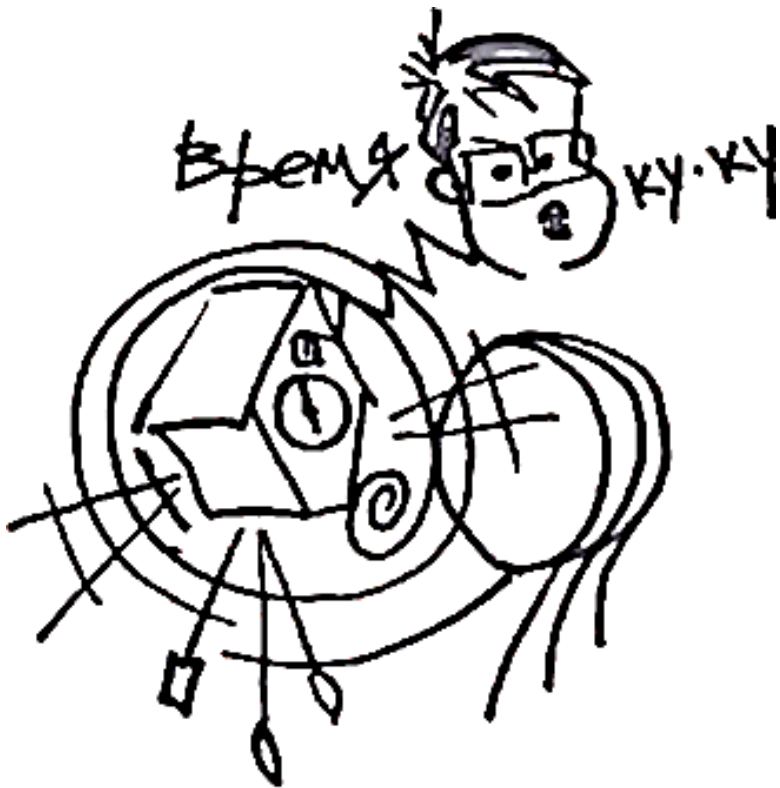
*«Время... что может быть проще времени, –
сказал розовый, меняюсь с тобой разумами»*

*(Клиффорд Саймак – «Что может быть проще
времени»)*

Так или иначе, все мы живем в одно время в некотором месте. Есть эталонный хронометр, который измеряет точное течение времени на планете Земля, время от времени делающий поправку на дробный эталон времени (связанный как единица времени с полным оборотом вращения планеты Земли вокруг звезды по имени Солнце). С времен классической Древней Греции человечество стало задумываться над тем, что такое время. Время в Древней Греции известно как

неумолимое, неуловимое, неуничтожимое начало – судьба, которую плетут мойры, на котором, как бутон цветка, живет человек, и лишь они же – мойры Лахесис, Клопо, Атропос – перерезают (когда захотят) стебель – судьбу – с бутоном, и человек умирает здесь и сейчас – так или иначе уходя в новое место. Время же: которое не было привязано к человеку – воспринималось как всепожирающее начало и олицетворением которого, был титан Кроно(с) – или Хроно(с) – отец бога Зевса. Греки в мифологии верно подметили одну из характерных черт времени: время может сожрать все, что движется, и есть только один способ победить время.

Этот способ придумал, или ему подсказали, показали, – розовый из романа Саймака. По сюжету романа, свое умение он передает землянину.



Суть – способность перемещаться по потоку времени как по физической среде, имеющей свою плотность, аналогия – перемещение рыбы в реке вверх-вниз по течению реки. В какое-то мгновение поток воды, т. е. времени, можно вообще остановить (это не вода перестала течь – это рыба стоит на

месте, прикладывая некоторые трудовые усилия).

Удивительно, но, играя в шахматы, я понял, что фантастическая идея может иметь практическое применение.

1-й постулат. У каждой фигуры свой поток времени, отличающийся друг от друга.

2-й постулат. Эти потоки можно посчитать.

3-й постулат. Посчитать можно не физическую сущность времени, а насколько один поток быстрее (или медленнее) другого, т. е. в чистом виде преобладание энергии одного потока над другим, т. е. энергия, с которой захватываются нужные поля. Вообще, все поля. Назовем это преобладающим временем или энергией фигуры.

4-й постулат. За эталон времени на доске принимается ход, если ты выиграл время на доске – у тебя появляется + ход или + темп. Это общепринято – известно также, как прибавить себе времени на шахматной доске. Надо (желательно за счет соперника) прибавить себе темпы – опережающее развитие фигур. Назовем это временем планетным, всеобщим для всех.

5-й постулат. При выборе фигуры для хода просто к 4-му постулату надо добавить коэффициент, связанный с выигрышем (проигрышем) темпа, который реально происходит на доске.

Перечисление приблизительных коэффициентов энергии фигур. При этом учитываем: за **единицу энергии** прини-

маем наименьшую по энергетике фигуру пешку; **название фигуры – поля, захватываемые при исполнении хода** (количество полей).

Пешка – 0–2 поля.

Король – 0–3 поля.

Конь – 0–5–7 полей.

Слон – 0–2–6 полей.

Ладья – 0–7 полей.

Ферзь – 0–12–18 полей.

Соотношение энергий в максимальном варианте следующее.

Отдать добытый темп для пешки коэффициент 1. Он же для короля 1,5. Он же для коня 2,5–3,5. Он же для слона 1–3. Он же для ладьи 3,5 Он же для ферзя от 6 до 9. Но это если брать технические окончания, где много маневров и мало матов. Кому предпочтительнее отдать темп, мы понимаем исходя из коэффициента, приведенного выше, при обязательной правильной локализации цели и детализации выбора способа её достижения.

«А как же сила хода в абсолютном понимании, ведь передвижение танка не равно передвижению ракеты?» – спросит Привереда. (Об этом в главе 13).

А для середины игры немного математики. Допустим, вы собственным трудом и великим потом добыли темп для развития ваших фигур – этакую бутылочку с эликсиром молодых яблочек (по другой версии, пота не было – вы бу-

тылочку просто нашли, а ваш соперник потерял). Гипотетически на эту бутылочку претендентов несколько. Пример 1–7. Пешка говорит тебе: отдай мне – и получишь через ход два новых лишних поля. Ладья говорит: отдай мне – и через ход у тебя будет 6 новых полей, правда, 5 старых ты потеряешь. Ферзь говорит тебе: отдай мне – и через ход у тебя будут 5 новых полей, одно из которых будет ключевое. Вопрос: кому отдать бутылочку с эликсиром молодильных яблочек, т. е. темп?

Задания и вопросы для закрепления пройденного на уроке материала:



- 1) Решение примера 1–7.
- 2) У вас выбор – сделать один ход можно при прочих равных стартовых возможностях, но разными фигурами:
 - а) пешкой;
 - б) конем;
 - в) слоном;
 - г) ладьей;

д) ферзем.

Какую фигуру надо выбрать?

3) Мера времени внутри шахматной доски – это:

а) секунда;

б) минута;

в) час;

г) ход (темп);

д) сюрпляс (стоим на **месте**, время **идет**).

4) Его (темп) можно взять:

а) купить;

б) обменять;

в) отобрать;

г) заработать;

д) сделать.

Выберите правильные варианты.

Глава 8. Деньги, время и соленый зеленый огурец

Пришла пора поговорить об универсальной денежной единице в шахматах. В главе 5 мы уже затрагивали вопрос денег. Узнали про пешечный баланс, сравнительную стоимость пешек между собой в зависимости от их местоположения на шахматной доске.

Пешки оценить в сравнительном балансе мы можем.

Фигуры в пешечном эквиваленте оценить можем. Например: король – стоит 3 (три) пешки.

А вот связать стоимости фигур, пешек в конкретном положении (здесь и сейчас) и вывести абсолютную стоимость всего своего войска – всегда большой вопрос для каждого игрока. Камнем преткновения является универсальная единица стоимости всего материального и виртуального на доске.

Причем к стоимости собственно фигур добавляется стоимость полей пространства в двух ипостасях – плоскостях (фактически это надо оценить куб).

а) Стоимость географическая (насколько привлекательно поле с физической точки зрения в шахматах или в жизни, как аллегория шахмат). Как пример в жизни: дача размером 15 соток земли в районе Рублево-Успенского шоссе может

стоять как 1000 таких участков в Тверской области.

б) Стоимость виртуальная, насколько важно это поле в ваших планах ведения игры (аллегория – жизнь), пример: ваша задача вырастить 5000 (пять тысяч) тонн картофеля. Какой из двух вариантов земли из пункта «а» (в стоимостном выражении одинаковые) подойдет вам больше?

Пример № 1. Вводные параметры из пункта «а» стоимость географическая и б) стоимость виртуальных планов» Ваша задача, как инвестора-капиталиста, быстро приумножить ваши деньги.

Возможности следующие: а) быстро построить недвижимость на участке 15 соток земли и достаточно шустро ее продать, капитализировав (подняв) ее стоимость в 2 (два) раза; 2) Построить сельскохозяйственное предприятие, с неясной рентабельностью и туманной перспективой развития. Ответы в двух примерах крайне противоположные. **Стоимость поля, в зависимости от вашей цели, может быть диаметрально противоположной, от нуля до гигантского плюса.**

«Или минуса», – скажет Привереда и будет прав: любой актив может быть токсичен (ядовит).

Если исходить до ценностного атомного состояния любого вашего актива, то, поскольку, его можно оценить как со знаком + (плюс), так и со знаком – (минус), мы приходим к выводу, что абсолютной ценностью в шахматах является единица времени – темп.

В которой можно прописать любую ценность на шахматной доске.

Например: темп **равен** другому темпу (одинаковой фигуры, с похожей целью).

Темп **не равен** другому темпу (одинаковой фигуры, с **другой целью**).

Насколько «не равен» – нужно сравнивать цели (градация целей, глава 17).

Темп фигуры = 2 темпам пешки здесь и пока, или темп фигуры > 2 темпов пешки через 1 ход.



Пешка потенциально может быть сильнее короля, до тех пор и пока она обладает возможностью двойного темпа по сравнению с королем.

Соленый зеленый огурец в шахматах ничего не стоит.

Вы спросите: а при чем здесь соленый зеленый огурец? Ответ вас удивит. При некоторых обстоятельствах любая вещь или даже след от вещи (в шахматах это возможно) может быть капитализирован (продан) и являться деньгами, и подлежать обмену.

В шахматах, как и в жизни, деньгами может являться всё, что угодно.

Задания и вопросы для закрепления пройденного на уроке материала:



1) Назовите универсальную денежную единицу в шахматах.

а) темп (правильный ход выигрывающий время);

б) ход (нейтральный, или ход теряющий в активности);

в) пешка.

2) Мерой опережающего (развития фигур) времени является «темп». Он же универсальная денежная единица. Шахматными деньгами являются:

а) ограниченная в движении пешка;

б) ограниченная в движении фигура;

в) ограниченная в пространстве совокупность взаимодействующих фигур;

г) недоступность некоторого пространства доски для противника (след фигуры).

3) Где его (темп) можно взять? Варианты действий – откуда:

а) найти;

б) обменять на территорию;

в) обменять на материал – шахматные фигуры;

г) создать (придумать) для себя (методом нападения на чужого короля через шах);

д) создать (придумать) для себя (методом нападения на чужого короля через матовую угрозу);

е) создать (придумать) для себя (методом нападения менее ценной своей фигуры на более ценную фигуру противника или возможные (корректные) варианты нападения своих фигур на фигуры противника).

4) Стоимость фигур бывает:

а) абсолютная (в темпах развития);

б) относительная (в любом натуральном обмене);

в) комплексная $(a + b)$.

5) Можно ли в шахматах продать след от фигуры?

Глава 9. Прodelки с ходом для получения темпа (денег)

Сравним реакции двух играющих шахматистов с поведением муравья в повседневной жизни. Каждый из нас видел и знает насекомых под названием муравьи. Привереда внутри каждого скажет: «Что здесь такого: муравей и есть муравей». Правда не все знают, как муравьи добывают сладкое молочко для питания, – они разводят других насекомых под названием тли. «И как же получается молочко?» – скажет Привереда.

Муравьи доят тлей так же, как человек доит корову!

Муравей раздражает тлю своими жвалами, в ответ тля выделяет сладкое молочко, что необходимо для муравья.

Такой же алгоритм поведения присутствует и в шахматной партии – только любая из сторон (белые или черные) совмещают в себе поведение муравья и тли, попеременно раздражая каждую из сторон, ждут случая выделения соперником и подхвата для себя единицы хода, называемого темпом.

Представьте себе следующую ситуацию на шахматной доске. Диаграмма 8 ниже. К этой позиции пришла партия Алапин – Фарни в 1914 году. Я убрал с диаграммы королей, находящихся: белый король **d5**, черный король **c8**. Ход бе-

лых. В главе 3 мы уже касались оппозиции – борьбе королей друг с другом. Если на диаграмме убрать пару стыковых пешек – получится ничья, эту позицию (без стыковых пешек) можно проверить в качестве примера № 1 в вопросах для закрепления материала. Как можно совместить два ничейных слагаемых в позиции (без стыковых пешек – ничья), и вроде бы стыковые пешки не двигаются, для победы? Тут то и вступает в дело эквилибристика уколов-ходов. Каждому уколу-ходу соответствует ход-укол со стороны соперника. Прямое давление на позицию черных приводит только к ничейному результату, как при ходе белого короля на поле **d6**, так и при ходе белого короля на поле **c5** – у черных есть ответы: в первом случае король черных отвечает **d8**, во втором – **c7**. «И что же, ничья неизбежна?» – Спросит Привереда. «Нет», – ответит автор. Белые выиграют: передав темп черным. Как? Они его просто потеряют. Как? Как теряет время любой человек, для этого надо потоптаться на одном месте. Как? (хода – прыжка на одном месте не придумано). «И не нужно», – отвечает автор. Достаточно будет пройти некоторое придуманное расстояние, сделав подобие петли, длина которой станет на один ход больше, чем делает соперник. В данном примере хватило 3 полей (треугольник на доске): первый ход в партии 1) **Kpd4 Kpd8**; 2) **Kpc4 Kpc8**; 3) **Kpd5**. И позиция повторилась, только теперь с очередью хода уже черных – на доске пример классического положения цугцванг, когда любой ход только ухудшает позицию. Конечно,

лучше всего в этой позиции пропустить очередь своего хода,
но, – увы.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.