

Шахматы для начинающих

**О голяя
Короля**

блестра с нуля

PRO

**доска и фигуры
комбинации**

**К
как
начать**

основные дебюты

Миттельшпиль

Эндшпиль

**К
а**

ТАКТИЧЕСКИЙ СЕКРЕТ

**ИГОРЬ
БОВСНОВСКИЙ**

Игорь Бовсуновский

**Шахматы для начинающих.
Оголяя короля**

«Издательские решения»

Бовсуновский И.

Шахматы для начинающих. Оголяя короля / И. Бовсуновский —
«Издательские решения»,

ISBN 978-5-00-532198-5

Информация, изложенная в данной книге, представляет комплекс необходимых теоретических и практических навыков для того, чтобы Ваш уровень шахматной игры уже на первоначальном этапе был достаточно хорошим. Быстро. Легко.

ISBN 978-5-00-532198-5

© Бовсуновский И.
© Издательские решения

Содержание

От автора	6
Глава 1. История шахмат	7
Глава 2. Доска и фигуры	11
Конец ознакомительного фрагмента.	28

Шахматы для начинающих. Оголяя короля

Игорь Бовсуновский

© Игорь Бовсуновский, 2022

ISBN 978-5-0053-2198-5

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

От автора

*«Любая шахматная партия неизбежно мчится к своему завершению.
Если соперник делает лишний ход, то здесь что-то не так»
Игорь Бовсуновский*

Еще с детства я с отцом любил играть в шахматы. Когда я еще только более – менее осваивал некоторые приемы, он постоянно снимал чёрного ферзя с доски. Сейчас, наверное, он играет в полную силу, но так как все мои ходы довольно знакомы... но теперь позиции всегда равные :) Как известно, в процессе обучения любого навыка необходимо 40% времени уделять теории, и 60% практике. Информация, изложенная в данном издании, представляет минимальный комплект необходимых теоретических и практических знаний для того, чтобы Ваш уровень шахматной игры, уже на первоначальном этапе был достаточно хорошим.

Главное правило, которое скрыто за тактическим секретом всего издания, Вы найдёте в последней главе, но прежде необходимо досконально изучить весь материал книги, и не забывать о постоянной практике. Причем, очень желательно, – с более сильным соперником. Разумеется, что в век цифровых технологий, существует невероятное множество шахматных программ в виде приложений, либо в режиме онлайн. Сервис, которым я пользуюсь сам, это chess.com. Собственно, *все графические материалы подготовлены с помощью сервиса chess.com*. Здесь можно потренироваться с роботом, либо начать практиковаться с пользователями сети в режиме онлайн. Причем кроме одиночных партий, – можно участвовать в шахматных турнирах, создавать свои, или вступать в уже существующие клубы по спортивным интересам, участвуя от имени клуба в различных соревнованиях. Здесь же можно сразу понять что такое спортивное поведение, и прочие тонкости данной игры.

Готовы понять все тонкости игры? Отлично. Углубимся на время в историю возникновения шахмат.

Глава 1. История шахмат

«Шахматы – игра не только фигур, но и людей – психология имеет значение»

Михаил Ботвинник

Существуют попытки, основанные на археологических и письменных свидетельствах, связать появление шахмат в более ранний период с Китаем, но эти свидетельства признаются недостаточными. Родиной шахмат считается Индия, в которой не позднее конца 6 века была известна игра чатуранга – вероятный прямой предшественник шахмат.¹ В чатурангу на доске 8x8 играли комплектом фигур, схожих с шахматными, а целью игры было поставить мат королю противника. Первым текстом, в котором определённо упоминается чатуранга, считается исторический роман на санскрите «Харчашарита», где используется метафора: «только пчёлы соперничали за взятки, только в стихах обрезались стопы и только доски для игры учили позициям чатуранги», то есть не велось настоящих войн. Составленный на среднеперсидском языке «Трактат о шахматах» повествует о том, как шахматы были подарены индийским правителем шахиншаху Хосрову I. Ряд арабских историков излагает легенду об изобретателе шахмат, потребовавшем от монарха в награду количество зёрен, которое получилось бы, если на каждой следующей клетке шахматной доски зёрна удваивались. Вскоре монарх понял, что такого количества зерна нет на всей планете. О некоторых ходах фигур в чатуранге известно из трактата поэта IX века Рудраты «Кавьяланкара», в котором описаны задачи пройти все поля доски для чатуранги ходом коня, ходом колесницы (ладьи) и ходом слона. Ходы ладьи и коня были идентичны соответствующим современным шахматным фигурам, а слон, вероятно, перемещался на одно поле по диагонали в любом направлении и на одно поле вперёд. Однако полные правила чатуранги достоверно неизвестны. Широко известно описание чатуранги для четырёх игроков, где на обычной доске 8x8 размещались четыре комплекта фигур, состоявших из короля, слона, коня, ладьи и четырёх пешек. Бросок игральной кости определял, какой фигурой игрок должен делать следующий ход, а за каждую съеденную фигуру противника игрок получал определённое количество долей от ставки. Существует гипотеза о том, что шахматы развились из этой разновидности чатуранги, то есть игра для четырёх игроков была предшественником игры для двух. Далее гипотеза развита до теории, согласно которой к современному виду шахматы пришли из-за религиозного запрета на игру в кости и в результате переформирования комплектов фигур.

Предположительно в конце 6 века чатуранга стала известна персам: под названием чатранг игра упоминается в написанной на среднеперсидском языке «Книге деяний Ардашира сына Папака». После завоевания Персии арабами (7 век) последние познакомились с чатрангом, а в арабском языке название игры стало звучать как шатрандж. В ней победа достигалась матом, патом или уничтожением всех фигур соперника, а ключевыми отличиями от современных ходов фигур были ходы ферзя (только на одно поле по диагонали в любом направлении, это была слабейшая фигура) и слона (через одно поле по диагонали в любом направлении), и отсутствие рокировки. Пешки играли значительную роль в атаках, особенно на флангах. Они двигались на одно поле вперёд и, достигнув последней горизонтали, превращались только в ферзей. Шатрандж был медленной игрой, предполагавшей длительное позиционное маневрирование; типичными стратегиями были движение пешечных цепей или контроль слабых полей ферзём и слоном соответствующего цвета. В начале игры шатранджист, как правило, воспроизводил

¹ wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B

одну из типовых позиций (дебютов), которая характеризовалась, в первую очередь, пешечной конфигурацией.

Соответствие игры в шахматы шариату с самого начала было неочевидным: шахматы не упомянуты в Коране прямо, при этом священная книга содержала недвусмысленный запрет на азартные игры (под азартными понимались игры на деньги либо игры, исход которых определялся случаем). Так или иначе, шатрандж был широко распространён в исламском мире. При дворе халифов появлялись шахматные трактаты.

Наибольшие изменения чатуранга претерпела, распространяясь из Индии на восток, где в результате возникли несколько игр, сильно отличавшихся и друг от друга, и от современных шахмат. Так впервые китайские шахматы сянци впервые упоминаются в сборнике «Сюань гуай лу». В сянци фигуры двигаются не по полям, а по линиям и ставятся на точки пересечения линий, всего доска из 9 вертикальных и 10 горизонтальных линий содержит 90 пунктов. Ходы фигур тоже отличаются, в сянци также существует дополнительная фигура «пушка», которая ходит как ладья, но может бить фигуру противника, только если между ней и этой фигурой стоит ещё одна фигура, через которую пушка «перепрыгивает». Центр доски для сянци пересекает «река», которая влияет на ходы некоторых фигур. От сянци, в свою очередь, произошла корейская игра чанги, которая в основных деталях совпадает с сянци (одно из отличий, например – отсутствие разделительной «реки»). Большое количество черт чатуранги сохранено в тайских шахматах (макрук): доска, набор фигур и их ходы в них те же, что известны из чатуранги и шатранджа (слон перемещается на одно поле вперёд или по диагонали), в начальной расстановке пешки каждого игрока выдвинуты на третий ряд, а короли стоят несимметрично (напротив ферзей). При достижении шестого ряда пешка превращается в ферзя.

История развития японских шахмат сёги до конца неясна. Традиционно считается, что сёги пришли в Японию из Китая. Но сёги не имеют никаких специфических черт сянци, и имеют много отличий. Существует предположение, что сёги и современные сянци – результат развития древней формы сянци в двух разных направлениях. Другая гипотеза состоит в том, что сёги могли быть результатом знакомства японских мореходов с играми из региона Юго-Восточной Азии, например, макруком или ситтуйином: с ними сёги роднят инструмент превращения или, например, ход серебряного генерала, аналогичный ходу слона в этих играх. В сёги играют на вытянутой по вертикали доске 9×9 клеток плоскими фигурами одного цвета пятиугольной формы; принадлежность их игроку определяется по тому, в какую сторону направлено остриё фигуры. Превращение возможно для каждой фигуры: на её обороте указан ранг фигуры после превращения. Съев фигуру соперника, игрок может выставить её на доску в составе своего комплекта.

Шахматы стали известны в Европе благодаря контактам с арабским миром на Пиренейском полуострове, и Сицилии, в разное время находившихся под арабским владычеством. Прослеживается эволюция арабского слова «шах» (где, в отличие от персидского языка, из которого оно пришло в арабский, слово использовалось только для обозначения шахматного короля). В европейских языках оно было заимствовано в латинский язык как обозначение фигуры короля. Примечательно, что испанское *ajedrez* и португальское *xadrez*, восходит к слову «шатрандж». Поскольку это слово претерпело в латинском языке и восходящих к нему романских языках те же изменения, что и другие латинские слова с буквосочетанием *sca-*, заключается, что оно попало в латинский язык не позднее 9 века. В письменных европейских источниках шахматные комплекты впервые упоминаются в 11 веке. Начиная с 12 века западноевропейские источники изобилуют упоминаниями игры. Шахматы рассматривались как игра, учащая морали, реконструкция государства в миниатюре, а эти фигуры получили новое название: «королева» и «епископ». Со временем «королева» полностью вытеснила «ферзя», что породило ряд казусов, ведь при превращении пешки на доске может появиться новая коро-

лева. В разных странах это решалось запретом на превращение, если первая королева ещё остаётся на доске, или переименованием фигуры в «деву», или «женщину». Попытки запретить шахматы в числе других развлечений и азартных игр предпринимались европейскими монархами и духовенством неоднократно. Однако эти попытки не имели успеха, игра в шахматы продолжала оставаться популярным увлечением образованных слоёв. Многие дошедшие до нас трактаты о шахматах созданы в среде духовенства. Ценнейшим источником по истории европейских шахмат до 15 века считается составленный в 1283 году при короле Альфонсо X манускрипт, известный как «Книга шахмат, костей и досок». Описанные в нём правила шахмат в целом наследуют шатранджу, но также содержатся несколько нововведений, в частности, ферзь и пешка на первом ходу могут сделать «прыжок» на два поля, а не на одно; для пешки эта возможность сохранилась до настоящего времени. Право на «прыжок» появлялось и у «превращённого» ферзя. Примерно в то же время в Северной Италии был создан труд «Об обычаях людей простых и знатных», в которой «прыжок» первым ходом получают и король (этот ход в будущем разовьётся в рокировку), пат признаётся ничьей, а «голый король» одной из сторон не означает автоматического поражения.

Современный облик шахматы приобрели благодаря двум изменениям в правилах, датированным ок. 1475 года: ферзь, ранее перемещавшийся только на одно поле по диагонали, получил возможность ходить на любое количество полей в любом направлении и стал сильнейшей фигурой, а «прыжок» слона был заменён на перемещение по диагонали на любое количество полей. Эти новшества радикально изменили игру: её скорость увеличилась, неточная игра уже на первых ходах могла привести к стремительной атаке и поражению, что дало стимул к изучению дебютов. Если ранее пешка превращалась в слабейшую фигуру, то теперь превращение полностью меняло баланс сил на доске, а значит, изменилась и роль пешки в партии.

В 1561 году в Испании вышел шахматный учебник авторства Руя Лопеса де Сегуры. Один из разделов посвящён дебютам, и там впервые описан королевский гамбит. В этом же учебнике, Лопес де Сегура вводит в оборот слово «гамбит» как описание дебютной ловушки с жертвой.

В начале 18 века в Париже и Лондоне приобрела популярность игра в шахматы в кафе. В 1737 году во Франции опубликована книга «Опыт шахматной игры», в которой впервые применяется алгебраическая, а не описательная шахматная нотация, до настоящего времени с небольшими изменениями являющаяся международным стандартом.

В русских источниках слово «шахматы», образованное, по всей видимости, от персидских слов со значением «мат королю» (буквально: «властитель поражён»), впервые встречается в 13 веке. Учитывая развитые торговые связи Руси с арабским халифатом и восточное происхождение названий фигур, считается вероятным ещё более раннее знакомство восточных славян с шахматами (8—10 века). О заимствовании с востока свидетельствуют названия «слон» – прямой перевод с арабского или персидского – и «ферзь». В 1852 году был зарегистрирован первый российский шахматный клуб – Петербургское общество любителей шахматной игры.

К концу 19 века турниры стали достаточно регулярным явлением. Германский шахматный союз проводил турниры приблизительно раз в два года. Примерно в это же время в турнирах начали использовать контроль времени, ограничивавший время на ход или совокупное время для обдумывания ходов одним игроком. Для подсчёта времени применялись различные методики, пока не были сконструированы механические шахматные часы с двумя циферблатами и механизмом, переключение которого запускало один циферблат и блокировало второй. Они впервые были применены на лондонском турнире 1883 года.

В 1924 году была сделана попытка приурочить к проходившим в Париже летним Олимпийским играм олимпиаду по шахматам. Олимпиада прошла в форме личного турнира, в который допускались только любители, однако отграничение шахматистов-любителей от профессионалов с самого начала оказалось проблемой и не прижилось. До 1948 года сохранялась

сложившаяся в XIX веке система преемственности звания чемпиона мира: претендент вызывал чемпиона на матч, победитель которого становился новым чемпионом.

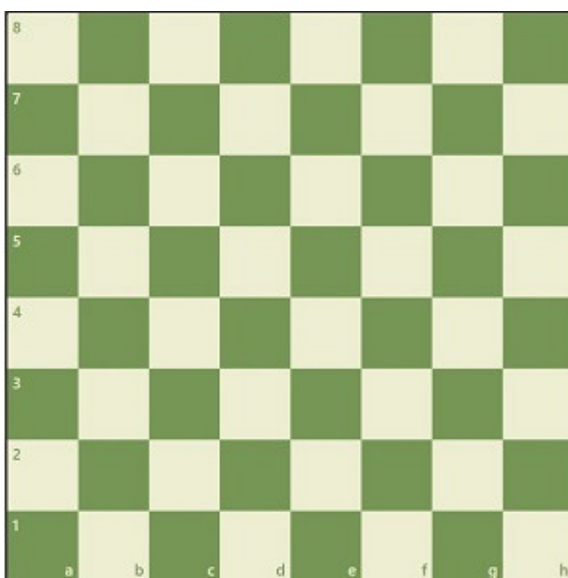
В конце XX века были заложены основы компьютерных шахмат. Шахматы интересовали многих пионеров информатики, поскольку и там, и там решались сходные задачи расчёта, анализа, выбора лучшего продолжения, а постепенное распространение Интернета сделало возможным проведение интернет-турниров. Стремление избежать накопленного шахматной теорией массива изученных дебютных вариантов привело к появлению альтернативных вариантов шахмат, один из самых популярных – с выбранной случайным образом расстановкой фигур (шахматы-960 – по числу возможных начальных позиций). Предполагается, что в таких шахматах наибольшее преимущество получают шахматисты с развитыми игровыми навыками, а не с богатой домашней подготовкой или умением разыгрывать стандартные позиции. Еще несколько слов с детальным иллюстрированием о данном виде шахматной вариации, можно будет прочитать несколько ниже, а пока рассмотрим отдельно каждую фигуру, и ее место на игровой доске.

Глава 2. Доска и фигуры

«Компьютер – единственный соперник, не находящий оправданий, когда он мне проигрывает»

Роберт Джеймс Фишер

Шахматная доска – это игральное поле, где проводится шахматная партия. Всего на доске 64 клетки, из которых 32 светлые и 32 темные. Соответственно шахматная доска – это квадрат 8 на 8 клеток. В начале игры, у каждой из сторон находится по 16 фигур. Таким образом, в начале партии занято ровно 50% всей доски (64 клетки, и 32 фигуры). На шахматной доске по вертикали стоят цифры от 1 до 8, а по горизонтали латинские буквы от «a» до «h». Таким образом, каждое из 64 полей имеет свое буквенно-цифровое обозначение.



Существует всего 6 видов фигур:

1. Король – 1 шт. (обозначается как Кр)
2. Королева (Ферзь) – 1 шт. (обозначается как Ф)
3. Ладья (Тура) – 2 шт. (обозначается как Л)
4. Слон (Офицер) – 2 шт. (обозначается как С)
5. Конь – 2 шт. (обозначается как К)
6. Пешка – 8 шт. (не имеет обозначения, а записывается как первоначальный и последующий ходы (например, e2-e4)).

Для того, чтобы записать движение фигур, необходимо использовать обозначение доски и фигур одновременно. Например пешка ходит с поля e2 на e4: e2-e4. Если конь ходит с b1 на c3, то запись будет вида Kb1-c3. Если бы этот конь объявлял шах, то в конце добавляется знак "+": Kb1-c3+. Если мат – «x»: Kb1-c3x. Если конь еще одновременно забирает фигуру противника, то вместо знака "->", указывается знак ":", то есть запись будет вида Kb1:c3x. Аналогичны записи слонов: с поля c1 на b2 перемещение слона записывается как Sc1-b2. Перемещение ладьи с a1 на a2: La1-a2. Аналогичны записи ферзя и короля с поля, например, c6 на c5: для ферзя – Фс6-c5, для короля – Крс6-c5.

Запомнить расположение фигур в начальной позиции достаточно просто, ведь все фигуры стоят достаточно симметрично. На нижнем краю доски у каждой из сторон заняты

два нижних ряда клеток. Во втором ряду от края доски расположены 8 пешек, а в первом – остальные фигуры. Также, доску можно разделить на фланги: левый, и правый. Соответственно по краям флангов первоначально находятся ладьи. Около них находятся кони. Далее идут слоны. И остается всего две клетки: для размещения короля, и королевы (ферзя). Путаница обычно происходит только в расположении этих фигур (их часто путают местами). Здесь важно запомнить всего одно простое правило: в начальной позиции ферзь стоит на поле своего цвета. Другими словами, белый ферзь в начальной позиции стоит на белой клетке, а черный ферзь – на черной.

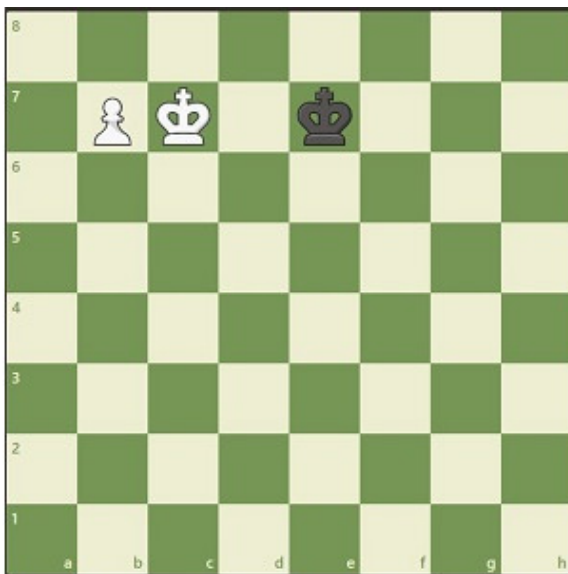


Теперь перейдем к фигурам. И начнем с самой простой: с пешки. Пешка – это такая фигура в шахматах, у которой траектория хода и удара не совпадает, и, выходит, что она является одной из самых слабых фигур. Пешки первоначально находятся на 2 и 7 горизонталях доски.

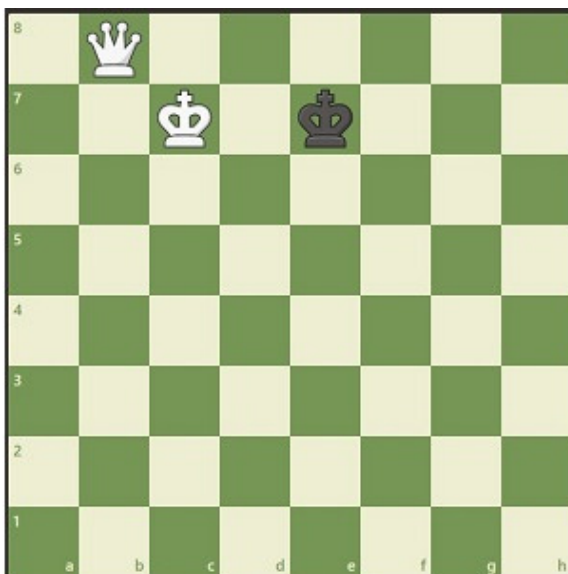


Однако, с этой фигурой связано одно из самых интересных правил в шахматах, которое заключается в следующем. Если пешка доходит до последней горизонтали, то она становится

любой другой фигурой кроме короля (например, ферзем). Например, одно из часто встречающихся эндшпильных шахматных окончаний: король с проходной пешкой против вражеского короля.



Итог закономерен: король вытесняет другого, проводя свою пешку. В данном случае, пешка ходит b7-b8, и превращается в ферзя. Можно и в ладью. Тогда, как и случае с ферзем, мат достигается достаточно быстро. Однако, если это будет конь, или слон – ситуация автоматически патовая, то есть на доске выходит ничья.



То есть получается, что соперник может иметь в своём распоряжении до 9 ферзей, или, если угодно, слонов (1 фигура +8 пешек). Но это конечно же все только теория, так как на практике, такое просто нереально. Теория и тактика эндшпиля будет рассмотрена несколько ниже.

Кроме это, следует отметить, что пешка – это единственная фигура, которая ходит только вперед, и не может ходить, либо наносить удар назад или по горизонтали. Когда пешка находится в начальной позиции, своим первым ходом она может пойти на одно или на два поля вперед. Например, белые ходят e2-e3.



Все последующие ходы пешка осуществляет только на одну клетку вперед. Черные отвечают $e7-e5$, то есть пользуются правом пройти на 2 клетки вперед раз это первый ход этой пешкой.



Выходит, что черные перехватывают инициативу, занимая центр. Ведь теперь контролируются 3 поля: $d4$, $e4$, и $f4$. Поля $d4$, и $f4$ находятся под боем данной пешки, а с поля $e4$ вражеская пешка не сможет сдвинуться с места, так как поле $e5$ занято фигурой. Но об этом подробнее в разделе дебюта.

Помимо этого, данная фигура имеет свойство забирать фигуры соперника путем перемещения на одну клетку вперед по диагонали вправо или влево. Например, белые ходят $e2-e4$. Черные отвечают ферзевой пешкой $d7-d5$.



Здесь есть несколько вариантов развития ситуации. Можно ударить пешкой вражескую (e4-d5). Можно просто продвинуть свою пешку дальше (e4-e5). Либо можно оставить свою пешку под ударом вражеской, осуществляя свое дальнейшее развитие фигур (например, Kb1-c3).

Однако, существует одно интересное исключение: когда вражеская пешка берется на проходе. Данное правило заключается в том, что если на соседней вертикали вражеская пешка сделала свой первоначальный ход через клетку (на 2 клетки вперед), то ее можно забрать стоящей на соседней вертикали пешкой, как если бы вражеская продвинулась на одну клетку.



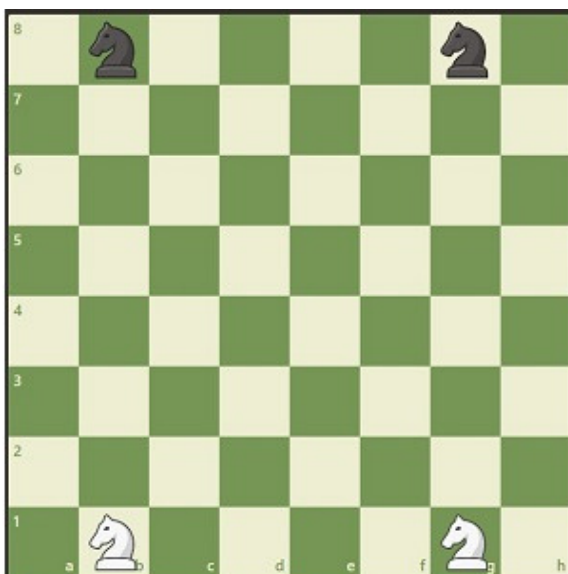
Белые пешки прорываются через центр. Около белой пешки на d5, черные ходят пешкой c7-c5. То есть можно взять пешку на проходе. То есть, белая пешка забирает вражескую черную как обычно: фигура становится на одно поле вперед по диагонали прохода (d5-c6), а вражеская пешка на этой вертикали (пешка на c5) снимается с доски.



Выходит, что если любая из фигур соперника будет стоять у пешки на вертикальном пути, и у пешки не будет соперника по диагонали, то она просто не сможет осуществлять дальнейшее наступление.



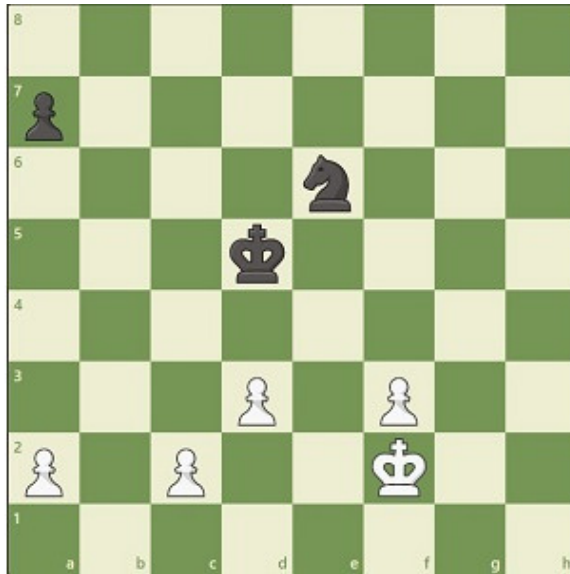
Пешки на a3, и на a4 блокируют друг друга. Та же история с пешками b5, и b6; c4, и c5; d5, и d6; e4, и e5; f5, и f7; g4, и g5; свободна пока лишь вертикаль h. Если белая пешка пойдет вперед на h4, то у черных есть несколько вариантов развития ситуации. Так, они могут забрать эту пешку своей пешкой на d5 (g5-h4). В этом случае у белых освобождается заблокированная пешка на g4. Но черные могут и не забирать пешку на h4, оставить все как есть, и развивать свои другие фигуры. Разумеется э, что после этого белые смогут ударить своей пешкой h4-g5, или просто заблокировать и вертикаль h ходом h4-h5. Но это все уже теория миттельшпиля, который будет рассмотрен в книге несколько ниже. Перейдём к следующей фигуре: конь.



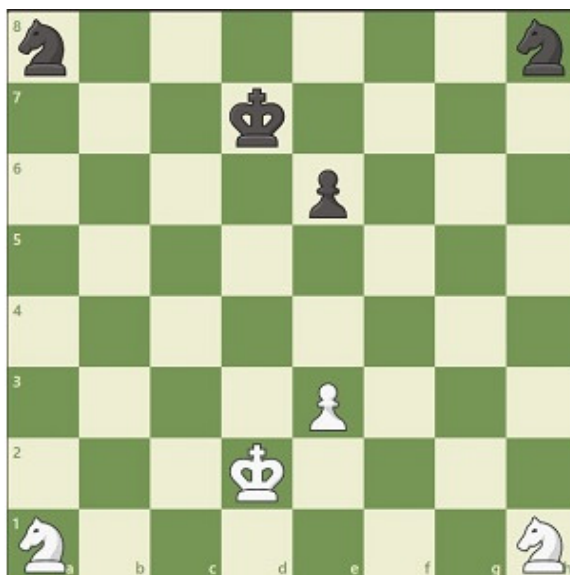
Конь является, единственной шахматной фигурой, которая может перепрыгивать через другие фигуры. Конь своим ходом передвигается на 2 клетки прямо, и одну клетку в сторону, образуя букву «Г». Таким образом, эта фигура может передвигаться и наносить удары в любую сторону.



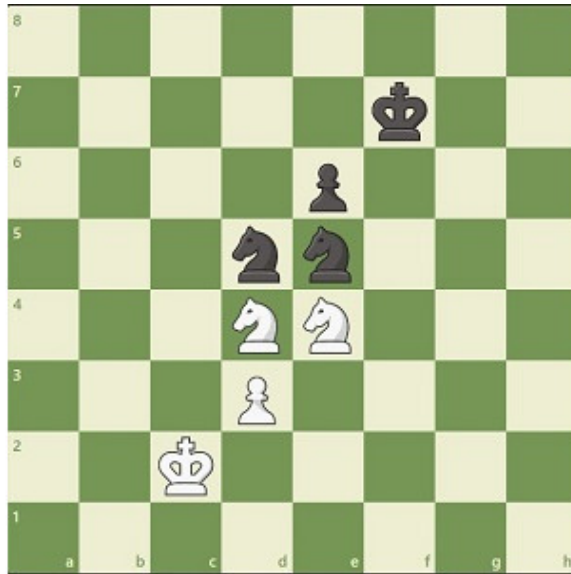
Его номинальная ценность составляет 3 пешки. То есть, теоритически, при отсутствии двух коней, у противника может остаться всего 2 пешки. Разумеется, что в начале партии, никто фигуру на пешки менять не будет. Но все зависит от конкретной ситуации на доске, и мастерства игрока. В самом начале партии, то есть при дебюте, который будет рассмотрен несколько ниже в специальном разделе настоящей книги, конь является весьма перспективной фигурой. Всего с поддержкой одной фигуры, скажем: слона, – конь способен быстро создать большие проблемы не вовремя среагировавшему сопернику (например, итальянский дебют).



Как видно из схемы, на доске 4 пешки, против коня с пешкой. Данная позиция уже эндшпильная, так как партия уже явно перешла в заключительную стадию, поэтому этот конь против 4 пешек тут мало что может уже сделать. Другое дело, если бы разыгрывался дебют, или игрался миттельшпиль, но здесь положение черных не самое наилучшее. Понятное дело, что сторона располагает коня ближе к центру, ведь находясь в центре доски, конь имеет восемь возможных ходов, а в самом углу только два. Наиболее ожидаемый ход в данной позиции это Kpf2-e3, после чего можно будет продвигать пешку по вертикали с.



Как видно из схемы, если конь находится в углу, то имеет минимальное число ходов. Например, белый конь с поля a1 может пойти Ka1-c2, или Ka1-b3. Белый конь с поля h1 имеет следующие возможные ходы: Kh1-f2, или Kh1-g3. Черный конь с поля a8 имеет ходы: Ka8-b6, или Ka8-c7. Черный конь на поле h8 имеет дальнейшее развитие на поле Kh8-g6, или Kh8-f7.



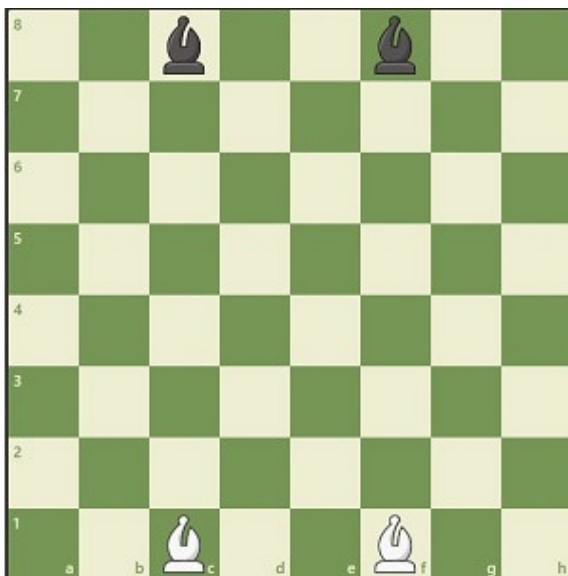
Если же конь находится в центре доски, то ситуация кардинально изменяется, так как вместо 2 полей боя, их теперь становится 8. Так, белый конь, находящийся в центре шахматной доски на поле d4, достаёт до следующих полей: Kd4-b3, Kd4-b5, Kd4-c6 (ход возможен, но конь будет снят доской конем противника Ke5:c6), Kd4:e6 (ход возможен, но его может забрать вражеский король), Kd4-f5 (ход возможен, но его может забрать пешка e6:f5), Kd4-f3 (ход возможен, но фигуру заберёт вражеский конь Ke5:f3), Kd4-e2, и, если бы не было короля на поле c2, то возможен был бы ход Kd4-c2. Аналогичная ситуация с конями на полях e4, e5, и d5. Поэтому, для максимальной результативности игры, с самого начала партии, необходимо держать коней как можно ближе к центру.



Как видно со схемы, зона поражения фигур соперника, в данном случае, у коней максимальна: по 8 полей. Так белый конь с поля e5 имеет возможность занять одно из следующих шахматных полей: d3, c4, c6, d7, f7, g6, g4, и f3. Соответственно, черный конь с поля e4 может занять одну из следующих клеток: d2, c3, c5, d6, f6, g5, g3, и f2. В данном случае рассматривается исключительно возможная зона поражения соперника, а не его ответные ходы, так как на некоторые из них, противник может хорошо ответить. Например на ход коня Ke5:d3, име-

ется простой ход пешкой противника: c4:d3, но об этом позже. Сейчас же, для того, чтобы максимально потренироваться, и надолго запомнить, что из себя представляет конь, попробуйте поставить данную фигуру одиночно на пустую шахматную доску. Задача состоит в том, чтобы делая ходы конём, каждый раз становится на новую клетку доски, и не оставить ни одной пустой клетки. Подсказка: движение лучше всего осуществлять вокруг центра. Например, по часовой стрелке.

Перейдем к следующей шахматной фигуре: к слону, или офицеру, если угодно.



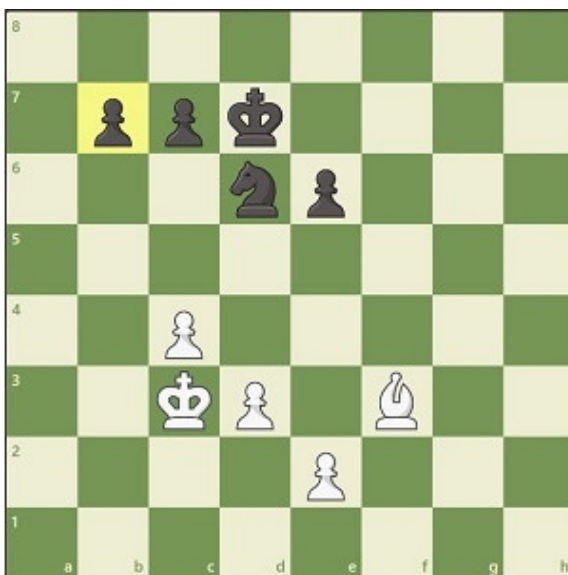
Слон является сильной, и, главное, дальнобойной фигурой. На практике, данная фигура равноценна коню, то есть его номинальная ценность составляет также 3 пешки. Но, как всегда все зависит от конкретной ситуации на доске.



Из выше представленной схемы видно, что слон занимает весьма активную позицию, и практически ограничивает все движение пешек соперника. На доске у белых находится слон с пешкой, то есть 4 пешки, а у черных – ввсего 3. Кроме этого, белые своим первым ходом

забирают слоном вражескую пешку на b7. Таким образом, перевес составил 2 пешки. Черные обречены, однако при грамотной игре, можно свести партию на ничью.

Иногда считается, что слон чуть сильнее коня, а иногда и наоборот. Всегда все зависит от ситуации на доске, и опыта стороны. Посмотрим на следующую схему.



Итак, что мы видим? С одной стороны, слон наносит свои удары только по диагонали во все стороны, и на любое расстояние. С другой стороны, слон не может перепрыгивать через фигуры, благодаря чему его можно «зажать» вражескими пешками. Помимо прочего, в отличие от коня, слон может двигаться лишь по клеткам своего цвета. Следовательно, для того, чтобы слон приносил максимальную пользу, его желательно ставить на открытые диагонали. Как часто показывает практика, когда соперники производят размен слона на коня, то вражеские фигуры очень быстро окончательно перестраиваются на противоположные цвету слона клетки доски. Однако, всегда возможны и другие варианты: активное наступление, «зажатие» фигуры, жертва и т. д.



Из представленной выше схемы видно, что белые слона на полях b2, и e2, «зажаты» как вражескими, так и своими пешками. Для них нет открытых диагоналей. Весь центр шахматной доски представляет из себя большую «пробку». В данной случае, можно сказать, что все-таки конь будет сильнее слона. Или следующая позиция.



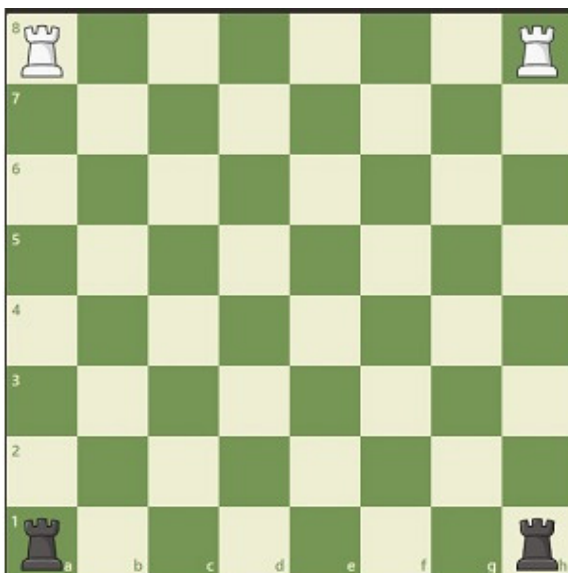
Ситуация аналогична. Практически без вариантов. Белым остается либо предлагать ничью, либо уходить в защиту, либо идти на крайние меры. К последним можно отнести, например, жертву слона на поле f2. Ход белых Cf2-h4 может дать некоторое развитие этой большой и длинной стене пешек. Со стороны черных, развитие партии может получить продолжение путем жертвы коня, например на поле a4. Главное, выбрать момент. И скорее всего прорыв будет там, где ближе всего находится король. Следующая схема.



Здесь видно, что уже с самого начала благодаря открытым диагоналям, слоны имеют максимальную зону поражения соперника. Сначала может показаться, что белые играют в защиту, ведь фактически они прикрывают свои пешки конями. Однако, это только на первый взгляд. Развитие партии даёт ход пешкой e4-e5. Таким образом, и центр под контролем, и одна из диа-

гоналей закрывается, и при размене черного слона b7 на белого коня f3, – белый ферзь тоже «включается» в игру, одновременно напав на черную ладью a8. Одно из возможных продолжений: Kb8 – c6. С одной стороны, в дебюте не разумно выводить «тяжёлые» фигуры, но всегда все зависит от конкретной ситуации на доске, манеры шахматиста, и стратегии конкретной игры.

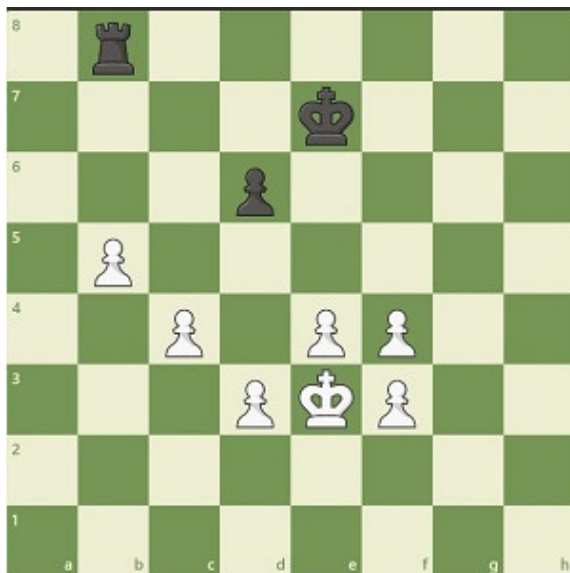
Далее рассмотрим такую фигуру как ладья. Первоначальное положение ладьи на шахматной доске представлено на схеме ниже.



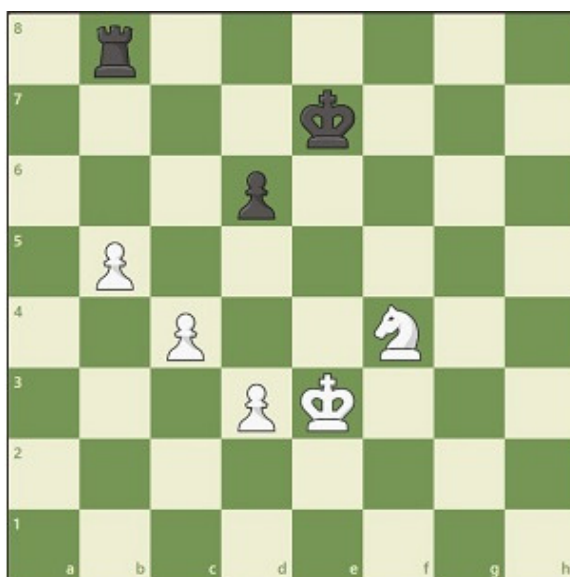
Она считается уже фигурой немного «потяжелее», нежели слон, или конь. Её номинальная стоимость составляет целых 5 пешек. Данная фигура является, как и слон, дальнбойной, только не диагональной, а прямолинейной, так как может передвигаться на любое количество клеток как по горизонтали, так и по вертикали. В отличие от слона, она с лёгкостью меняет цвет клетки. Есть у нее и слабые места. Во-первых, ладью тоже можно «зажать» пешками, либо другой фигурой, среди остальных фигур, как например, на схеме ниже.



А во-вторых, ладья не может «прыгать» через фигуры как конь. Ни через свои, ни соперника. Следовательно, для того, чтобы ладья приносила максимальную пользу, её желательно ставить на открытые вертикали, и горизонтали. Именно поэтому эти фигуры вступают в игру несколько позже. Им не хватает места на доске. К тому же, ладья очень сильна в связке с себе подобной, но об этом ниже. Посмотрим на следующую схему.

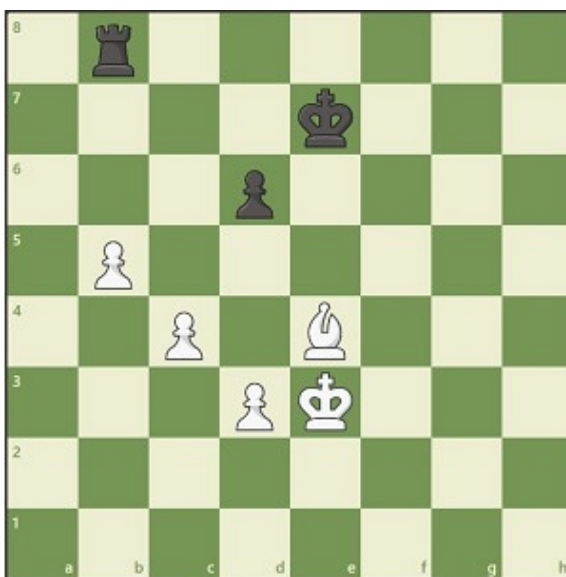


Из вышепредставленной схемы видно, что на доске 6 чёрных пешек, против ладьи, и всего 1 пешки. В данной ситуации, белые пешки находятся очень близко друг к другу, поддерживая одна другую. Лучшая стратегия белых: постепенное наступление сразу всеми пешками в поддержке с королем. Черные в данном эндшпиль, скорее всего, обречены. Увы. Другое дело, если бы пешки находились пофлангово. Лучшее решение для черных: заходить с тыла ладьей, и сдерживать атаку королем. Посмотрим на следующую схему.



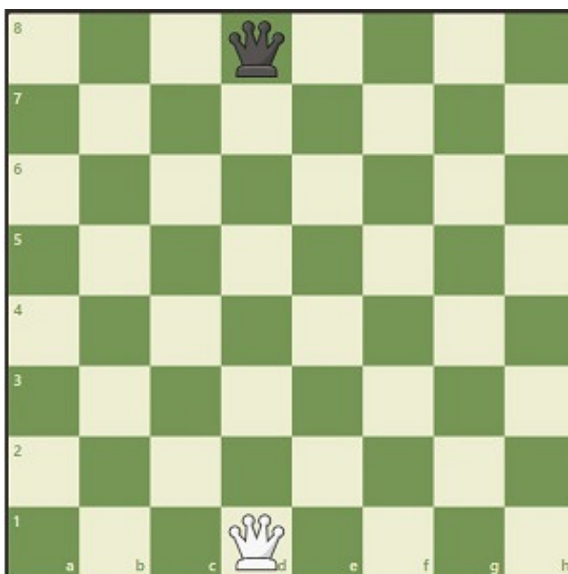
Ситуация почти такая же. Вместо 3 дополнительных белых пешек, выступает белый конь. Главное правило для черных: не допустить постановку вилки, так как когтя король рядом с ладьей, и рядом находится вражеский конь, ситуация очень накаляется. В данной позиции,

со стороны белых, самый вероятный первый ход $Kf4 - d5+$, с дальнейшим продвижением пешки по вертикали b. А что если бы вместо коня был слон? Посмотрим на следующую схему.

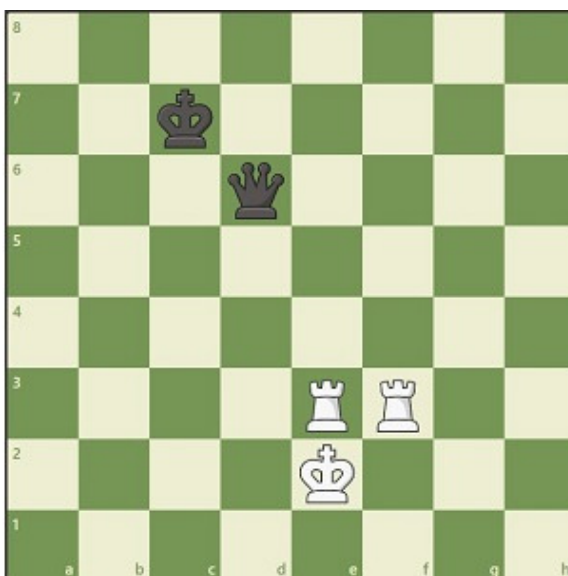


Как видно из схемы, белый слон прекрасно контролирует всю белую диагональ. В ситуации со слоном, со стороны черных не так опасно нахождение короч рядом с ладьей. Скорее всего игра будет построена так, чтобы происходило постепенное последовательное наступление пешками под контролем слона. Наиболее вероятный первый ход, который сдадут белые в данной ситуации, это ход королем $Kre3 - d4$, либо $Se4 - c6$. Этим ходом белые продолжают последовательное наступление, идут ближе к вражеской пешке, закрывают своего короля со всех сторон от шаха, и начинают забирать поля контраступления у черного короля. Лучшее решение для черных: прикрытие левого фланга. Черная пешка на d6 контролирует вертикали d, и c. А белая пешка на b5 одна «никуда не пойдет», так как тут же будет атакована. Перейдём к следующей фигуре.

Ферзь – самая сильная шахматная фигура. Теоретически. Ведь всегда существует исключение из правил, ведь сила фигуры всегда зависит от ситуации на доске. В самом начале партии, позиция ферзя на доске около короля, а цвет фигуры идентичен цвету клетки шахматной доски (белый ферзь на поле d1, и черный ферзь на поле d8).



Номинальная ценность ферзя составляет целых 10 пешек, ни смотря на то, что доске их всего 8. Ферзь ходит во все стороны по вертикали и диагонали, и на любые расстояния. То есть, он обладает одновременно возможностями ладьи и слона. Его самое уязвимое место – это то, что он не может перепрыгивать через фигуры, и он постоянно является объектом нападений соперника с помощью «вилок», о чем будет более подробно сказано несколько ниже. Здесь же отметим, что данная фигура оптимальна как в защите, так и в нападении. Исходя из практики, можно сказать, что данную фигуру меняют лишь на равноценную ей, то есть на ферзя. Исключение составляют либо «вилки», либо угроза мата, либо иной стратегический ход соперника путем жертвы ферзя. Равноценны ферзю могут быть, например, 2 ладьи как на схеме ниже.



Из представленной схемы ладья + ладья видно, что на доске ничья. При правильной игре, у противников одинаковая позиция. Как указывалось уже ранее, сдвоенная ладья, обладает огромным потенциалом, который может противостоять даже ферзю. И пока эти фигуры будут оставаться в паре, ферзь ничего не сможет сделать. Напротив, из выше представленной схемы видно, что при любом неправильном ходе, белые рискуют потерять своего ферзя, и если это

произойдёт, то черные останутся с ладьей, а это значит, что победа за последними. Но об этом в разделе эндшпиля. Следующая схема.

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.