

ГЛАВА 2, В КОТОРОЙ РАССКАЗЫВАЕТСЯ, КАК ВЗВЕШИВАЛИ СИЛУ И МОЩЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР КОРОЛЕВСКОЙ АРМИИ

Всё войско собралось, согласно королевскому указу, в назначенное время на королевской площади.

Король зачитал Указ 7 и объяснил всей своей армии, что всем будет дана высочайшая оценка. Все фигуры, в том числе и сам король, пройдут её.

«Ну, кто первый?» — спросил король. Первыми вызвались слоны с конями. «Хорошо! Выпрыгивайте на середину доски, давайте посчитаем вашу силу! Посмотрим, по скольким полям вы ударить можете».

Сам Его Величество обещал принять участие во всех испытаниях.

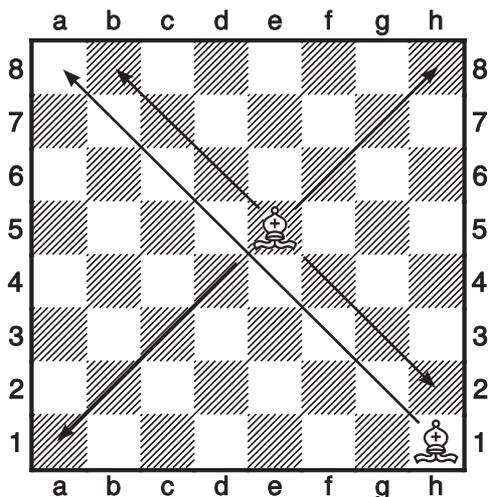
Первое испытание назвали «мощь и сила». Заключалось оно в испытании фигур на ударность.

Если ты помнишь, когда фигуры учились ходить, мы считали, сколько есть возможных ходов у каждой фигуры из центра доски с поля е5 и с углового поля h1.

Вот тебе задание на повторение. Только, чур, не подглядывай в ответы!



1. Посчитай, на сколько полей может пойти слон с полей е5 и h1? А на сколько — конь, ладья, ферзь и король?



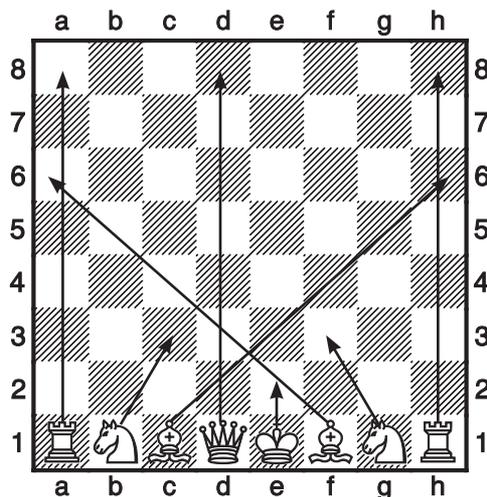
Его Величество старательно занёс все расчёты в свой блокнот и начал прикидывать, кто сколько стоит и кто на что способен.

Расчёты короля были долгими. Надо было правильно оценить, кто когда принесёт больше пользы шахматному королевству.

Но всё равно, оценка фигур может быть только очень приблизительной.

ГЛАВА 3, В КОТОРОЙ РАССКАЗЫВАЕТСЯ, КАК ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ НАПЕРЕГОНКИ БЕГАЛИ

«А теперь Я посмотрю, кто из вас быстрее бежит. Давайте построимся на первой горизонтали и посмотрим, кто первый перебежит доску и достигнет восьмой горизонтали!» — такой приказ отдал король.



Ладьи и ферзь достигли противоположного края доски всего за один ход.

1. ♖a1 — a8, 1. ♜h1 — h8, 1. ♚d1 — d8.

Слоны перебежали на другую сторону за два хода. Правда, они горячились и фыркали, что если бы их поставили в угол, то и они бы легко успели за один ход. Королю пришлось с этим согласиться.

1. ♘c1 — h6 2. ♘h6 — f8.

1. ♙f1 — a6 2. ♙a6 — c8.

Кони лихо заржали, но припрыгать на противоположную сторону сумели лишь за четыре хода, причём они хитренько поменялись местами. Если бы им пришлось занять «свои» клетки, то на это понадобилось бы целых 5 ходов. Но этого никто не заметил. Ладьи и ферзь — потому что очень гордились, что они такие быстрые, а слоны просто промолчали, так как знали, что даже при желании не смогут попасть на поля «своей» вертикали — они им по цвету недоступны.

Первый конь прыгал так: 1. ♘b1 — c3 2. ♘c3 — d5 3. ♘d5 — e7 4. ♘e7 — g8.

Маршрут второго коня: 1. ♞g1 — f3 2. ♞f3 — e5 3. ♞e5 — d7 4. ♞d7 — b8.

Сзади ковылял король. Вначале он старался успеть за убежавшими вперёд фигурами и от напряжения даже высунул язык. Но, основательно вспотев, Его Величество сделал вид, что никуда не торопится, а главная его задача — это проверить, как выполнило королевский указ войско. Мы с тобой тоже не будем, чтобы не уронить королевское достоинство, считать его ходы вслух для всех.



2. Сделай-ка это тихо. Запиши передвижения короля (а заодно потренируйся и перепиши гонки всех других фигур). Не забудь пронумеровать все ходы.

По секрету скажу тебе, что Его Величество дополз до противоположного края доски за семь ходов. У тебя так же получилось?

ГЛАВА 4 О ТОМ, КАК ФИГУРЫ С ПЕШКАМИ СЕБЯ СРАВНИВАЛИ

Последним испытанием для фигур было сражение против пешек. Король предложил фигурам немного посражаться против пешек, понарошку, конечно. Пешек переодели в цвет армии противника.

Первым за дело взялся ферзь.

Ферзь даже благородно разрешил пешке d7 сделать первый ход, иначе бы он смог сразу ворваться в расположение пешек с большими для них потерями — **1. ♔d1 : d7.**

1. ... d7 — d6 2. ♔d1 — d5!

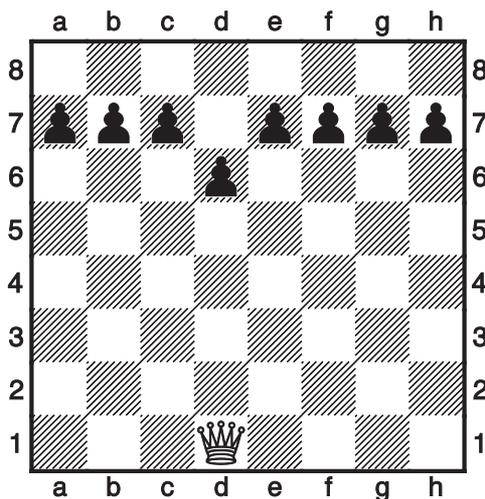
Это тебе подсказка! Сразу две пешки, «b» и «f», под боем. Далее воевать тебе.

Ну а тебе такие задания.



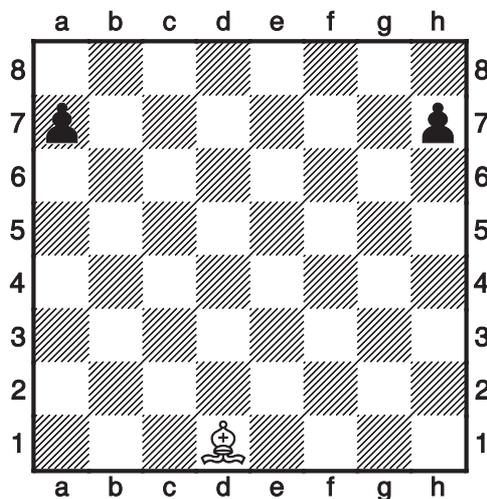
3. Попробуй-ка одолеть пешки ферзём.

Кстати, наш ферзь легко справился с пешками. «Переел» все 8.



По приказу короля и другие фигуры тоже должны сразиться с пешками. Конечно, остальные фигуры не такие сильные, и ты против слона выставляй 2–4 пешки. Ладья пусть сразится с 4–5, конь должен иметь 2–3 противника. Сам король попробует задержать от 2 до 4 пешек.

Слон легко справится с 2 пешками, где бы на 7-й линии они ни стояли.



Даже если пешки попробуют продраться на первую горизонталь по краям, то всё равно слон, хотя и с трудом, поймает этих двух зайчиков.

1. ♖d1 — h5 ...

Слон сразу же блокирует путь одной из пешек. Пешки начинают хитрить. Конечно же, им не надо спешить, иначе они быстрее попадут в пасть слону.

1. ... ♗a7 — a6

Пешки помнят, что у них есть запасные ходы, и ждут, не ошибётся ли слон.

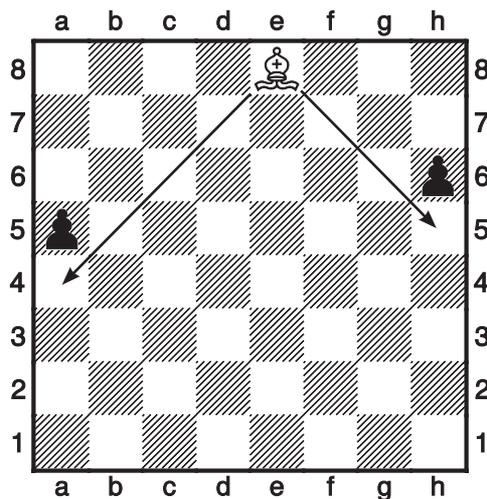
2. ♖h5 — e8 ♗a6 — a5

3. ♖e8 — a4 ...

Слон задерживает вторую пешку и сам ждёт, когда же начнёт ходить пешка «h».

4. ... ♗h7 — h6

5. ♖a4 — e8 ...



Теперь одну из пешек чёрным приходится отдавать. Чёрные ещё надеются прорваться в ферзи, пытаются «разорвать» белого слона, но...

5. ... h6 — h5

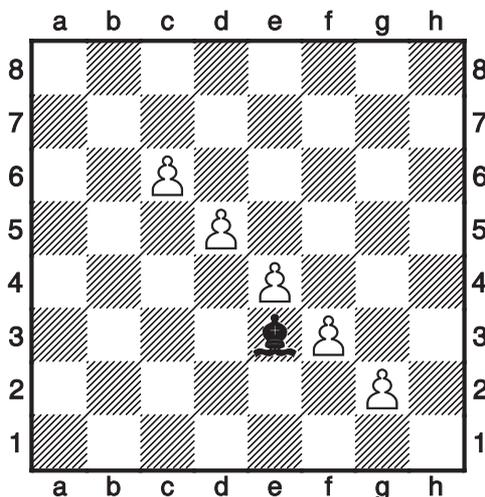
6. ♖e8 : h5 a5 — a4

7. ♖h5 — f7 a4 — a3

8. ♖f7 — c4 a3 — a2

9. ♖c4 : a2

Ура! Слон победил две пешки. Посмотрим ещё две позиции, в которых слону приходится сражаться с пешками.



Слон вклинился в расположение пешек и задержал всех. Теперь его задача — спокойно прогуливаться вдоль их клина с открытым ртом, ожидая, когда какая-нибудь из них двинется вперёд. Пешки гибнут по очереди.

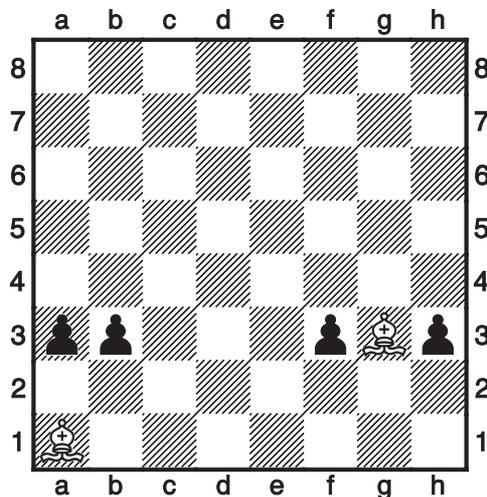
А вот здесь пешки оказались сильнее проворных слонов.

Слону грозит нечто страшное:

1. ... b2 и слон a1 заперт двумя чёрными пешками.

Слону g3 не избежать прорыва одной из пешек: 1. ... f2 или 1. ... h2, и одна из пешек станет ферзём.

Вывод простой. Старайся задержать пешки как можно раньше.



А тебе такое задание.



4. Поборись-ка ладьёй ♖a1 против пешек a7, b7, c7, d7, e7;

Конём ♞b1 — против пешек a7, b7, c7;

Слоном ♘c1 — против пешек a7, b7, c7;

Королём ♔e1 — против пешек d7, e7, f7.

Если тебе удастся победить пешки, то можешь добавить им в помощь ещё одну. В случае поражения, наоборот, отними одну пешку.

Ладья

Конь

Слон

Король

ГЛАВА 5, В КОТОРОЙ РАССКАЗЫВАЕТСЯ, КАК КАЖДОЙ ФИГУРЕ УСТАНАВЛИВАЛИ ЦЕНУ

После всех испытаний король с ферзём собрались на царский совет, чтобы назначить цену каждой шахматной фигуре.

Начали с присутствующих. «Какую цену тебе назначить? Какой силой ты обладаешь? Надо же объявить об этом солдатскому и офицерскому составу нашей армии!» — спросил король своего ферзя. Ферзь подумал и ответил: «я думаю, что стою 9–10 пешек!»

И объяснил: «С восьмью пешками я легко справляюсь, а десять в нашей армии нет. Значит, весь взвод солдат будет меня слушаться. Да и остальные фигуры уважать станут». Так и решили. Сила ферзя с тех пор стала равной силе десяти пешек.

«Ну а какова будет сила ладей?» — поинтересовался король. «Я нападаю на 27 клеток из центра доски, а ладья почти в два раза меньше, только на 14. Я легко побеждаю восемь пешек, могу и больше, а ладья с трудом справляется с пятью пешками. Правда, когда две ладьи соберутся вместе, то они могут и меня погонять. Пожалуй, для начала оценим её в пять пешек, а там разберёмся!» — предложил ферзь.

«С тяжёлой артиллерией мы закончили, теперь перейдём к лёгким слонам и коням!» — пошутил король. Ферзь на лету подхватил: «Ваше Величество, вы очень

тонко подметили, что ферзь и ладьи — тяжёлые фигуры — в их распоряжении должны быть открытые линии, там они наиболее сильны! Пускай наносят по противнику тяжёлые удары. А вот слоны и кони — наша летучая армия, их задача прилететь в любое место шахматной доски. Пусть называются лёгкими фигурами!»

Так после обсуждения генерального штаба тяжёлыми фигурами стали ферзь и ладьи, а лёгкими — слоны и кони. Про слонов и коней спорили довольно долго. У каждой из этих фигур есть и свои достоинства, и свои недостатки.

Конечно, слон быстроходнее коня и может из центра доски держать под ударом намного больше полей. Но есть у слона один огромный недостаток. Ходит слон только по полям одного цвета и поэтому всю его силу, какая бы она у него ни была, приходится делить на 2. У коня, помимо его тихоходности, есть и другие недостатки. Ходит с белого поля на чёрное — переваливается, как медведь.

Иногда бывает такой неуклюжий, что трудно ему попасть даже на соседнее поле. Но иногда ловчее коня фигуры нет. Он не просит в начале партии пешки подвинуться — решает свои проблемы сам. Может он залезть туда, куда другим фигурам просто не попасть, и нанесёт такой удар, что исход партии становится сразу ясным. Да и в начале партии никто так ловко не крутится между своими и чужими пешками и фигурами, как кони.

А любимая всеми детьми вилка — знаменитый двойной удар! Только за неё хочется прибавить цене коня пару пешек в самой твёрдой валюте. Как подцепит конь самого короля вместе с ферзём на вилочку, так те сразу его уважать начинают и пощады просят.

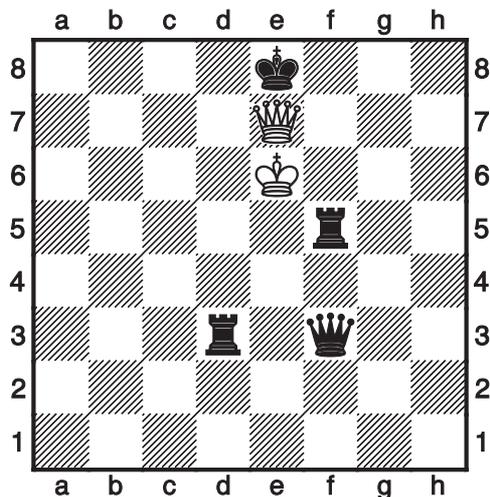
Решили король с ферзём назначить силу каждой фигуре в 3 пешки, потом передумали, хотели дать слону 4, затем опять 3.

И, наконец, объявили своё окончательное решение: конь — 3 пешки, слон — 3–3,5 пешки.

ГЛАВА 6, В КОТОРОЙ КОРОЛЬ ДОКАЗАЛ ВСЕМ СВОЮ СИЛУ И СВОЮ БЕСЦЕННОСТЬ ДЛЯ ВСЕГО КОРОЛЕВСТВА

Ферзь посмотрел на короля, не решаясь продолжить разговор. «Понимаю! — начал за него король. — Оценим и меня!»

«Во-первых, я не просто для вас король. Я для вас всех и старший брат, и отец родной, и бессмертный бог. Совсем как у древних греков Зевс Громовержец! И накажу, и награжу! Вы все можете погибнуть за родину и за царя, но игра не закончится, а вот если погибну я, то ШАХ — МАТ, одним словом».



Король расставил на своём королевском столе такую позицию, которую ты видишь на диаграмме.

«Вот, посмотри: сказка про то, как чёрный король может белого ферзя съесть. Ферзь совсем рядом — рукой дотронуться можно. Казалось бы, обмен чёрного короля на белого ферзя выгоден для чёрных. Белый ферзь гораздо сильнее медлительного короля, а тяжёлые фигуры чёрных легко справятся с одиноким королём. Но без короля играть нельзя.

Цель игры: шах — мат, что означает «конец королю». А белые добились именно этого: поставили мат и следующим ходом при любом ответе чёрных уничтожают короля. С потерей короля чёрным некому будет отдавать приказы. Поэтому игра без Его Величества продолжаться не может. Оставшиеся фигуры чёрных уже ничем не могут помочь своему осиротевшему королевству! Понятно тебе, что и я, и мой коллега — Его Чёрное Величество — бесценны!» — с такой речью выступил король.

«В вашей бесценности для шахматного королевства никто не сомневается, Ваше Величество, но может...» — начал было ферзь. «Никаких может! — отрезал король. — Сейчас я тебе и всему моему войску покажу, какой я сильный. Смотрите, как я с тремя вражескими пешками сам без всякой помощи легко справлюсь! Ну-ка, подготовьте мне доску для сражения!» — приказал король. Фигуры бросились выполнять приказание короля и подготовили доску к бою. Эта диаграмма показывает, как Их Величества справляются с пешками. Как бы пешки ни ходили, они все по очереди уничтожаются королями.