

ЧАСТЬ VII
НЕСШАХМАТНЫЕ ИГРЫ
НА ШАХМАТНОЙ ДОСКЕ

ГЛАВА 1, В КОТОРОЙ РАССКАЗЫВАЕТСЯ, ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ ТЕБЕ НАДОЕЛО ИГРАТЬ В ШАХМАТЫ

Бывает, что шахматы могут немножко надоесть. Ничего страшного. Более того, ты просто обязан как следует отдохнуть!

Предложи шахматному королю пойти в отпуск. Пускай снимет с себя королевскую мантию и удобно расположится где-нибудь в уютном месте. На отдыхе хорошо поиграть в разные весёлые игры. Можно скинуть все фигуры с шахматной доски, немножко подкрепиться и... забить козла — очень мудрая игра в домино. Можно поиграть и в карты. Кстати, они — ближайший родственник шахмат. Там есть свои короли и свои королевы — дамы. В колоде их даже по четыре! А самая интересная игра в карты — это «подкидной дурак». Недаром вся Россия уже тысячу лет в «дурака» играет. Итак, отправляем фигуры и пешки играть в футбол, а сами вместе с королём на шахматной доске играем в карты. Но шахматные фигуры могут обидеться, и поэтому их можно приспособить для различных весёлых шахматных и не совсем шахматных игр. Поэтому я хочу предложить тебе очень интересное нешахматное многоборье: 20 игр, в которые ты можешь сыграть вечером с родителями или приятелями.

А можно даже провести целый турнир — весёлую нешахматную олимпиаду.

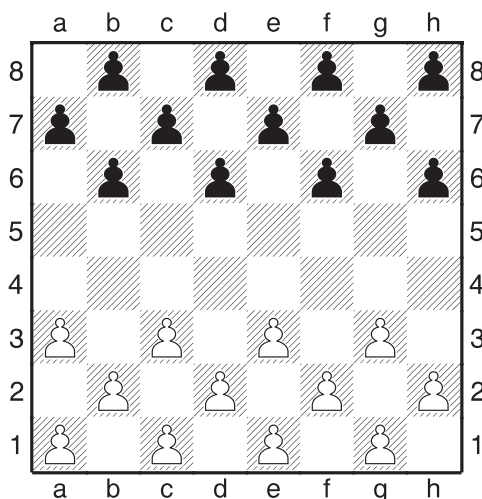
ГЛАВА 2, В КОТОРОЙ РАССКАЗЫВАЕТСЯ, КАК ИЗ ПЕШЕК СДЕЛАТЬ ШАШКИ

Шахматные фигуры в древности часто использовались не по назначению. Например, толстыми ладьями очень удобно колоть орехи или что-нибудь толочь в ступе.

А пешками играли не только в шахматы, но и в шашки. Они раньше так и назывались: пешки для игры в шашки. Шахматная доска была не что иное, как шашешница.

Выходит, что шашки — это ближайший родственник шахмат. Так что давай для разнообразия научимся играть и в эту нехитрую игру. Любой шахматист просто обязан уметь играть в «кругленькие» — это так иногда называют шашки.

Ну а тебе не обязательно бежать в магазин покупать шашки. Для этого достаточно взять восемь пешек и добавить слонов с ладьями. Слонов с ладьями можно поставить в третий ряд, чтобы те побыстрее исчезли, когда начнётся сражение, и тогда останутся только ровные пешки.



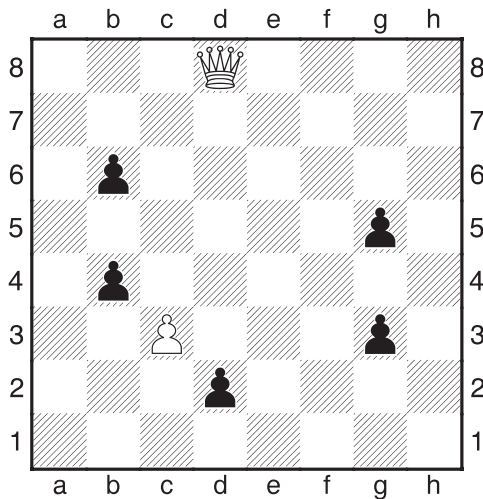
Давай быстренько выучим все правила и начнём играть.

1. Как ходят пешки — шашки: по диагонали, на одну клетку вправо-влево, только вперёд.

Например, шашка c3 может пойти на две клетки: **1. c3 — d4** или **1. c3 — b4**.

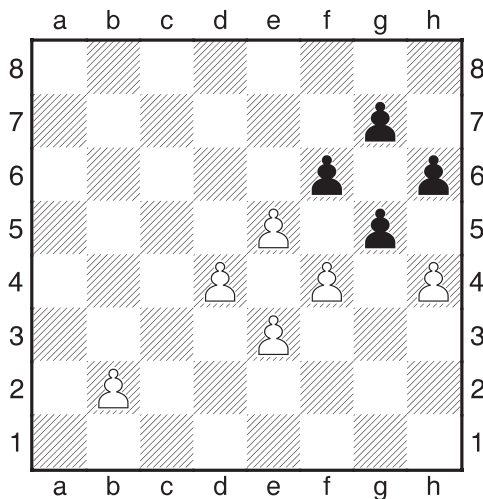
Принято записывать так: **1. cd4**; **1. cb4**.

2. Бьют, перепрыгивая через шашку и снимая её с доски. Бить шашки противника разрешается и вперёд, и назад. Бить надо обязательно! Если можно взять несколько шашек подряд за один ход, то нельзя останавливаться. Если можно побить шашки противника разными способами, тогда выбирай, какой шашкой бить, кого бить и в какую сторону.
3. Шашка, дошедшая до последней линии, становится дамкой.
4. Дамка ходит и бьёт по диагонали на любое количество клеток. При этом, конечно, ест и любое количество шашек.



5. Проигравшим считается тот, у кого не осталось больше шашек или ходов. Посмотри, белым удалось запереть несколько шашек противника.

В следующей позиции чёрные не имеют больше ходов, поэтому они проиграли. При ходе белых победа также за ними, так как им не обязательно освобождать чёрных. Для этого достаточно сыграть шашкой b2.

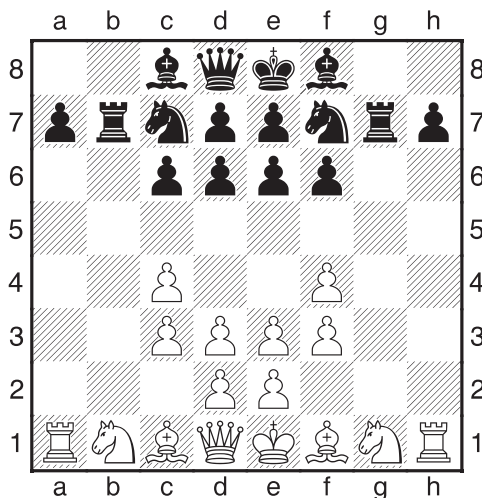


Вот такая интересная игра — шашки. Можешь немного поиграть в неё.

ГЛАВА 3, В КОТОРОЙ РАССКАЗЫВАЕТСЯ, КАК МОЖНО ПОИГРАТЬ В ШАШМАТЫ

А теперь давай поиграем с тобой в новую загадочную игру с названием «шашматы». Я попытался соединить бульдога с носорогом, и вот что из этого получилось.

1. Расставляют шахматные фигуры, как обычно.
2. Но зато ходить они умеют и как шашки, и как шахматы. Это даёт возможность занять центр большим количеством пешек. Уже какой-то плюс. Все фигуры сделали свои ходы как шашки. Хотя могли бы и по-шахматному.

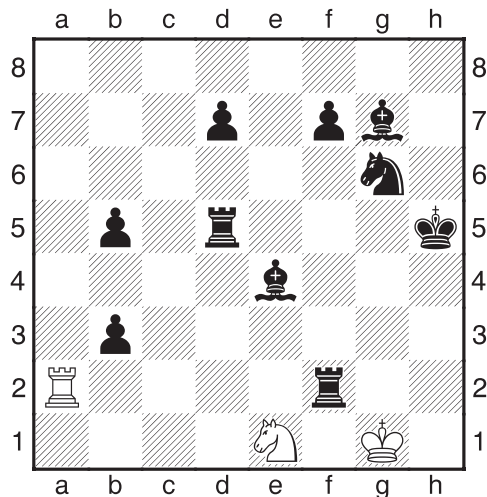


**1. a2 — b3 b7 — c6 2. h2 — g3 c7 — d6 3. b2 — c3 f7 — e6 4. g2 — f3
g7 — f6 5. c2 — d3 ♘g8 — f7 6. f2 — e3 ♘b8 — c7 7. b3 — c4 ♖a8 — b7
8. g3 — f4 ♜h8 — g7.**

3. Взятие можно совершать по-шахматному и по-шашечному. Причём, если есть возможность побить как шашка, то взятие обязательно! Шахматы же имеют выбор — бить или не бить!
4. Во время шашечного «поедания» фигур противника может возникнуть ситуация, когда возможно побить и по-шахматному. Тогда к шашечному «поеданию» можно прибавить и этот ход.

Также можно продолжать взятие, если после шахматного уничтожения фигуры возможно, как шашка, перепрыгнуть через фигуру противника.

Своеобразное чередование шашечно-шахматных ходов.



Например, шашка — белый конь может за один ход совершить вот такие взятия.

1. ♞e1 : g3 (как шашка) : e4 (уже как конь) : c6 (снова шашка) : e8 : g7 +.

Как видишь, конь чередовал свои шахматно-шашечные взятия.

Можно начать и первым ходом ладьи.

1. ♖a2 : c4 : a6 (как шашка) : g6 (как ладья) : e8 (как шашка нельзя было побить чёрного слона g7 вторым шахматным ходом ладьи). А теперь на выбор можно побить либо по-шашечному — пешку d7, либо, по-шахматному, закусить слоном e4 и далее «прошашить» через d5 и d7.

Осторожнее с королём! Шашка-король может лихо перепрыгнуть через ладью f2, но не надо увлекаться, тем более что шахматные взятия не обязательны.

1. ♔g1 : e3. Плохо бить дальше слона на e4, так как чёрная шашка-ладья перескочит короля и партия неожиданно сразу закончится. Осторожно, король!

Чего ещё новенького?!

1. Ферзи в начале партии — это же сразу и ферзь и дамка. Ферзе-дамками могут стать только пешки. А вот другие фигуры дамками стать не могут, даже если они и достигнут последней линии, как шашки. Хотя можно договориться и попробовать такие превращения тоже.
2. Короля побить можно только шашечным ходом, «по-шахматному» фигура должна остановиться и объявить почтительный шах.
3. Победителем считается тот, кто «по-шашечному» слопает короля противника или «по-шахматному» поставит мат.

Может, я что и забыл, так ты дополни своими правилами. Вообще-то, игра страшно интересная, хотя и во многом необычно-непривычная.

ГЛАВА 4, В КОТОРОЙ РАССКАЗЫВАЕТСЯ, КАК ИГРАТЬ В «ПОДДАВКИ»

Первыми, кто придумал игру в «поддавки», были, конечно, шашки.

Правила игры в «шашечные поддавки» очень простые. Главное — постараться отдать все свои шашки противнику. В общем, шашки наоборот.

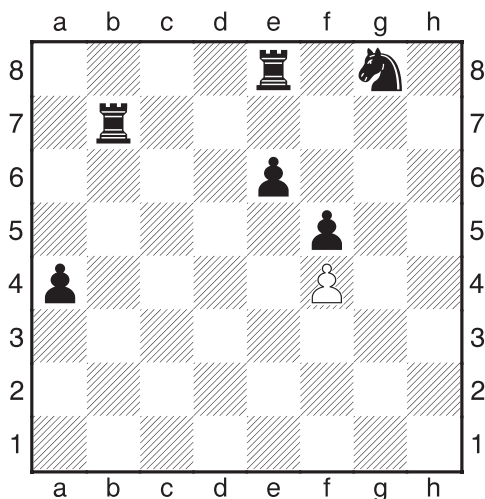
А почему бы не попробовать играть в «шахматные поддавки»? Чем шахматы хуже шашек? Давай и в них попробуем всё отдать противнику.

Итак:

1. Бить в «шахматных поддавках» обязательно. Если есть выбор, то бить можно любую фигуру противника.
2. Выигрывает тот, кто первым отдаст своего короля. Но это не очень интересно.

Гораздо интереснее другая игра в «поддавки», в которой короля как бы не существует. Он ничем не отличается от других фигур, и поэтому его в любой момент можно отдать противнику.

Игра не заканчивается в этот момент, а продолжается до тех пор, пока не исчезнет последняя фигура или пешка. Нужно также договориться, сможет ли пешка превращаться в короля!? Это на ваше с партнёром усмотрение.

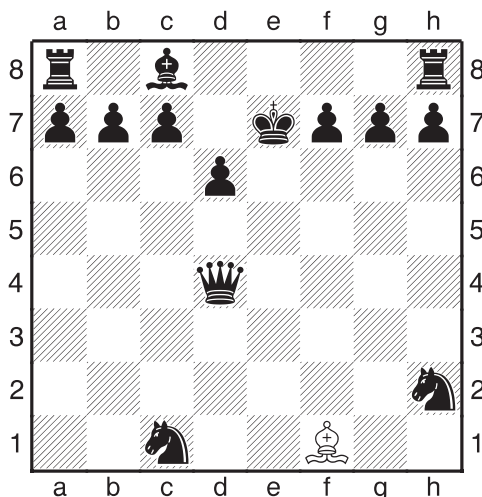


3. Победителем считают того, у кого не осталось больше никаких фигур или пешек, а также того, у кого закончились все шахматные ходы. Бывают случаи, когда у одного из противников останется заблокированная пешка и ему больше нечем ходить.

Кстати, игра в «шахматные поддавки» достаточно сложная и интересная. Не так-то просто понять все её особенности.

Несколько полезных советов перед игрой.

1. Самые опасные фигуры для тебя — это твои слоны. Старайся их не открывать без надобности, так как противник может легко поддать под них все свои фигуры, построив своеобразную цепочку. Хорошо, если ты сумеешь избавиться от них побыстрее.



Посмотри, как ловко все чёрные фигуры поддались белому слону.

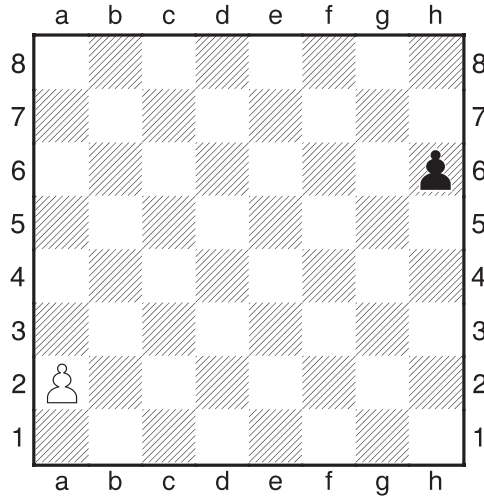
1. ... b7 — b5
2. ♘f1 : b5 c7 — c6
3. ♘b5 : c6 ♖h8 — g8
4. ♘c6 : a8 ♘c8 — b7
5. ♘a8 : b7 ♖g8 — c8
6. ♘b7 : c8 f7 — f5
7. ♘c8 : f5 ♔d4 — e5
8. ♘f5 : h7 g7 — g6
9. ♘c8 : g6 ♔e5 — e4
10. ♘g6 : e4 d6 — d5
11. ♘e4 : d5 ♔e7 — e6
12. ♘d5 : e6 ♘h2 — g4
13. ♘e6 : g4 ♘c1 — e2
14. ♘g4 : e2 a7 — a6
15. ♘e2 : a6.

«Хорош» слон, не правда ли!

2. Опасны также кони. Но под них труднее отдать все фигуры.
3. Ладей и ферзя легче отдать, так как у них почти всегда найдётся выбор.

Иногда даже очень простые окончания в «шахматных поддавках» становятся невероятно красивыми.

На шахматной доске осталось всего две пешки. Но самое интересное ещё впереди.



Очень важен самый первый ход.

1. a2 — a3 !!! ... Выжидательный ход! Почему так, будет понятно немного позднее.
1. ... h6 — h5 ... 5. a6 — a7 h2 — h1 ??????

Пять вопросительных знаков показывают, что чёрные сильно задумались: в какую из 5 фигур им превратиться.

Появление слона или ферзя проигрывает сразу, чёрным приходится просто побить любую фигуру белых на следующем ходу **6. ... ♔, ♕h1 : a8.**

Проигрывают «новые» конь и ладья. Белые тогда ставят слона! Ход чёрных. Поставить свои фигуры под удар они никак не могут, им приходится освободить поле h1, куда с визгом восторга устремляется белый слон. А чёрным, хочешь не хочешь, придётся туда возвращаться.

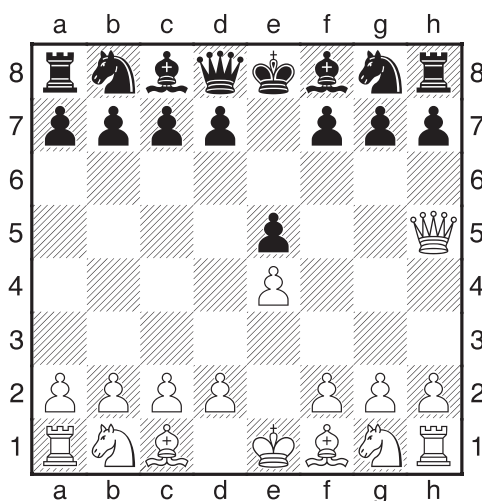
Интересно появление короля. Конечно, если вы договоритесь, что пешка имеет право в короля превращаться! Тогда лучше всего ставить ладью! Именно ладья легко прижмёт короля к краю доски и вынудит сделать проигрывающий ход.

Попробуй-ка сам отдать свою ладью королю противника.

ГЛАВА 5, В КОТОРОЙ РАССКАЗЫВАЕТСЯ О КОРОТКИХ ШАХМАТНЫХ ИГРАХ – ДО ПЕРВОГО ШАХА

Чтобы сыграть шахматную партию, требуется довольно много времени. Ты уже знаешь, что для этого надо уничтожить все фигуры противника и только после этого начать ставить мат королю противника.

А может, сделать всё быстрее? Играем до первого шаха. Достаточно дать шах королю противника. Один шах — и ты победитель! Если тебе кажется, что игра заканчивается очень быстро, то поиграй в два шаха. В этих играх цена фигур почти не имеет никакого значения. Главное — вскрыть позицию короля. Надеюсь, что игры в шах научат тебя бережно относиться к королевской персоне и разовьют твою изобретательность в атаке.



1. e2 — e4 e7 — e5 2. ♔d1 — h5 !!!

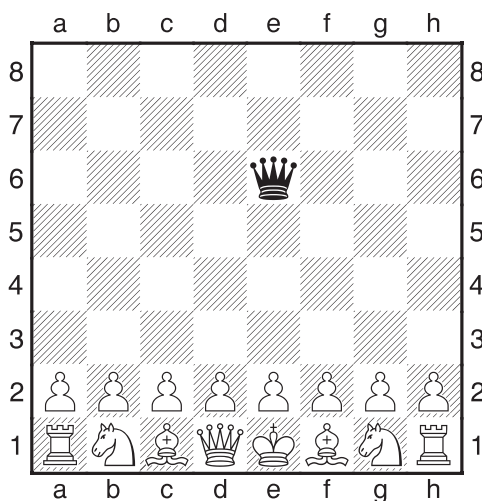
Самое интересное, что игра уже закончилась. На следующем ходу грозит: **3. ♔:f7** или **3. ♔:e5**, и от смертельного шаха нет защиты. Чёрные уже проиграли.

Вероятно, на **1. e2 — e4** лучше всего отвечать **2. ... ♘g8 — f6**, защищаясь от выпада ферзя. Ну а теперь всё в твоих руках!

ГЛАВА 6 О ТОМ, КАК ФЕРЯЗЬ ВСЯЧЕСКАЯ ПРИГОДИЛАСЬ И В НАШИ ДНИ

А теперь поиграем в «магараджу». Вспомни, я тебе рассказывал про фигуру, которая была у древних русичей в Новгороде. Называлась она «ферязь всяческая».

В Индии, как ты понял, её называли магараджа.



Ферязь всяческая — необыкновенно сильная фигура. Ведь она может ходить не только как ферзь, но и как конь. Последнее время ферязь-магараджа так зазнался, что даже бросил вызов всей королевской армии! «Я лучше всех! — говорит — Могу справиться с целой армией. Я — самый крутой!» Посмотрим, действительно ли это так. Сможет ли магараджа сразиться с целой королевской армией?

Правила игры таковы:

1. Белые должны изловить и уничтожить злодея, не подпустив его к собственному королю. Напомню, что магараджа может один поставить мат королю противника.
2. Конечно, если бы пешкам было разрешено превращаться в ферзей, даже обычных, они бы легко справились с ферязью всяческой. Поэтому единственное ограничение для пешек: им нельзя превращаться в ферзей и в остальные фигуры.
3. Задача магараджи — дать мат королю.

Сыграй два раза со своим партнёром в эту интересную игру. Каждый из вас по очереди помогите магарадже.

Если оба поймаете магараджу, то победителем объявляется тот, кто «съест» эту сильную фигуру быстрее.

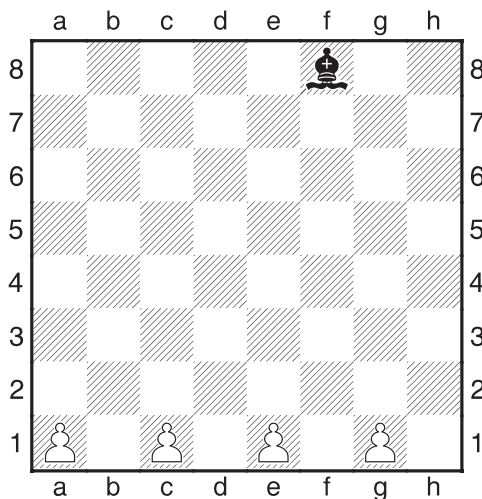
По секрету скажу тебе, что магараджа немного погорячился — всё же белые имеют очень большое преимущество и способны без потерь занять всю доску и отнять у него все поля. Правда, я не буду тебе подсказывать, как это сделать.

Поймай-ка сам магараджу. А раз точно известно, что выиграешь у белых есть, то и партнёр тебе особо не нужен. Найди-ка способ, как отнять все поля у чёрных.

ГЛАВА 7 О ТОМ, КАК ПОЙМАТЬ ВОЛКА НА ШАХМАТНОЙ ДОСКЕ

Следующая игра называется «Волк и охотники».

Охотниками у нас будут четыре белые шашки-пешки. Они ходят как шашки: только вперёд по диагонали на одну клетку. Не умеют они бить! Зато держат в руках длинную прочную сетку, в которую пытаются поймать и запутать волка.



Волк мечется взад-вперёд на одну клетку по диагонали во все стороны. Он тоже страдает отсутствием зубов: не может есть. Но очень хочет прорваться сквозь прочную сеть охотников. А может, сеть не так прочна, как кажется?!

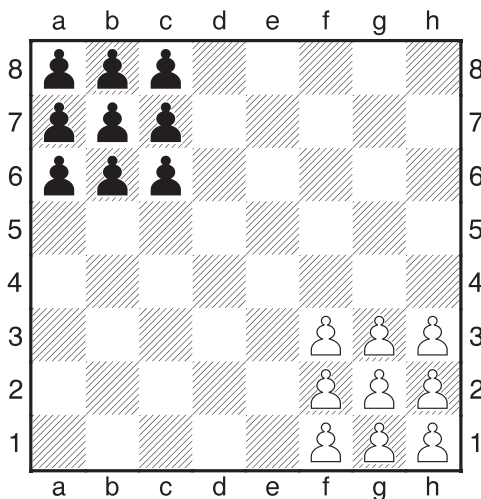
Шашкам-пешкам лучше двигаться вперёд ровным рядом и стараться, чтобы в цепи не нашлось ни одной дырочки и волк не смог бы прорваться через цепочку белых.

Волк должен вплотную подойти к ряду белых шашек, ведь его никто не съест. Далее он должен постараться нарушить их взаимодействие и прошмыгнуть в одну из дырочек, которые всё время появляются в цепочке белых.

ГЛАВА 8, В КОТОРОЙ РАССКАЗЫВАЕТСЯ О ЗАБАВНОЙ ИГРЕ В «УГОЛКИ»

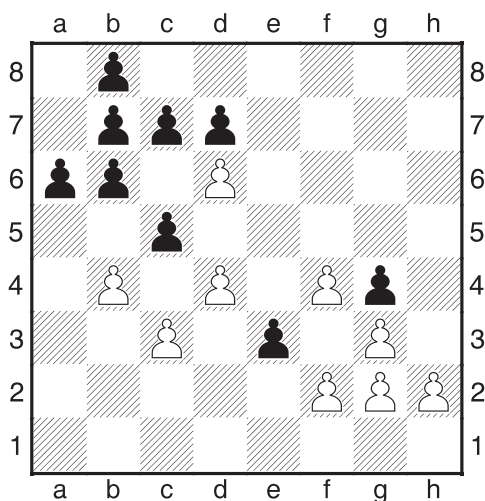
Игра в «Уголки» очень занимательна и наверняка доставит тебе много приятных минут. Я предложу тебе даже несколько вариантов игры в неё. Выбирай сам, который из них придётся тебе больше по вкусу. Начнём с построения.

Вот одна из возможных расстановок для игры в уголки. Пешки расположились по углам друг против друга по диагонали. Они занимают квадрат — город 3 x 3. Кстати, расстановки для игры в «Уголки» могут быть и другие. Например, 3 x 4 или даже 4 x 4, то есть на доске расставляется по 9 или даже по 16 пешек-шашек. Правда, в таком случае игра может затянуться, и возникнут заторы на дорогах. Но, возможно, что взаимная блокада многим может доставить удовольствие. Потребуется столько выдумки и фантазии, чтобы преодолеть заторы из своих и чужих пешек!



Итак, правила игры в «Уголки».

1. Поменяться местами. Выигрывает тот, кто первый полностью займёт территорию вражеского города своими пешками.
2. Ходить можно по горизонтали и по вертикали вперёд-назад в любом направлении, на одну клетку.
3. Можно перепрыгивать через свои и чужие пешки. Например, пешка f2 может перепрыгнуть на f4, а пешка g2 — на e3. Чёрные: с c7 на c5, b7 на b5. Можно перепрыгивать за один ход несколько раз подряд.



Например, пешка g2 может перепрыгнуть несколько пешек и оказаться на a8!

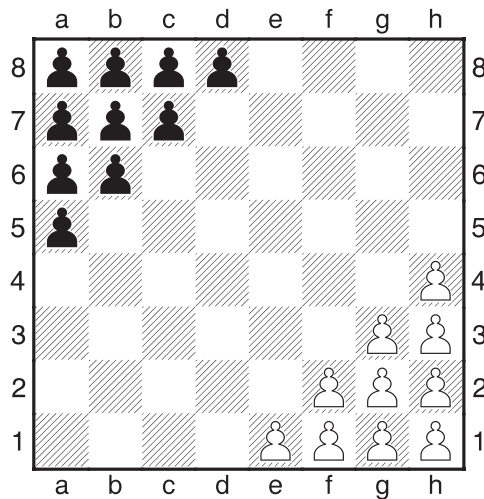
1. g2 — e2 — e4 — c4 — c6 — c8 — a8.

Чёрная пешка b7, в свою очередь, может допрыгать до поля h1.

1. ... b7 — b5 — b3 — d3 — f3 — h3 — h1.

4. Перепрыгивать можно только через одну пешку. Например, белая пешка h2 не может сразу перелететь через стоящие рядом g2 и f2. Не путай. Можно несколько раз через одну пешку за один ход, но не разом через несколько пешек, стоящих рядом!
5. Иногда бывает, что из вредности один из противников не выводит из своего города пешки, чтобы не пустить пешки противника в свой город. Поэтому можно ввести для вреднюг дополнительное правило.
6. Как только один из противников освободит все поля в своём городе, то же самое должен незамедлительно сделать его соперник. То есть можно ходить только пешками, оставшимися в своём городе.

Есть и разновидности игры в «Уголки». Можно усложнить эту игру.

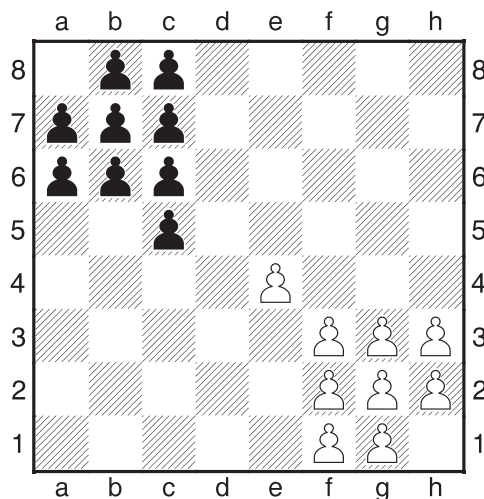


Пешки-шашки могут двигаться по горизонтали, по вертикали и по диагонали. Так же во всех направлениях можно и перепрыгивать через пешки-шашки.

1. Н1 — f3 a8 — c6.

ГЛАВА 9 О ТОМ, КАК ПО ШАХМАТНОЙ ДΟΣКЕ ТЕКЛИ «РУЧЕЙКИ», А ПО НИМ ПОЛЗАЛИ «ЧЕРВЯЧКИ»

Совсем маленькие дети могут поиграть в игру «Ручеёк-червячок».



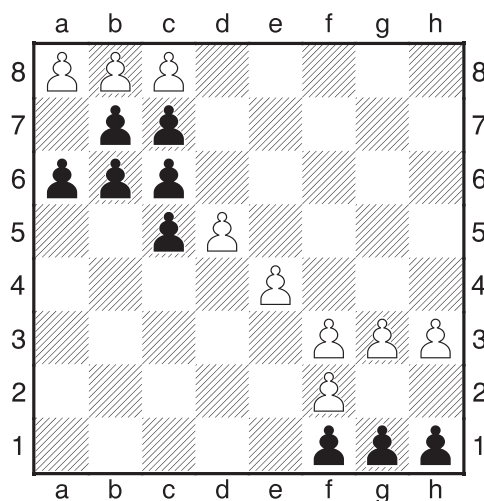
Игра очень простая. Правила те же: поменяться местами.

1. h1 — g2 — f3 — e4 a8 — b7 — c6 — c5

А ходят шашки как будто по головам друг друга. Надо, чтобы шашка, которой ты собираешься делать ход, коснулась шашки, стоящей рядом, затем коснулась следующей и далее, пока не придём на желаемое поле.

Вы можете договориться, что прыгать можно по шашкам, касающимся друг друга углами, то есть по диагонали.

Главное, чтобы не возникало промежутка: «ручeёк» должен течь не прерываясь. Если прервался, то выстраивай новый. Голова червячка движется вперёд, а хвост всё время подтягивается.



Посмотри на следующие «ползушки» чёрных и белых.

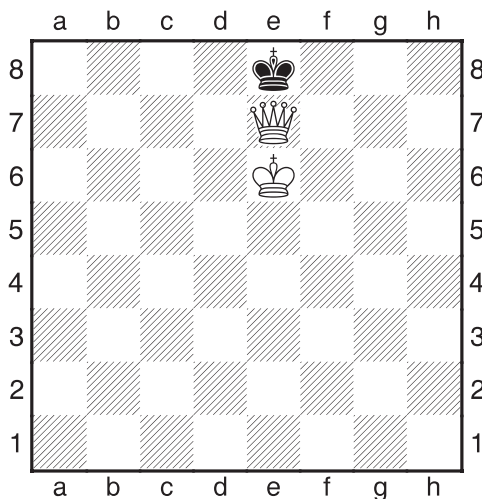
1. f2 — f3 — e4 — d5 — c6 — b7 — a7

a6 — b6 — c5 — d5 — e4 — f3 — g3 — h2.

Ну, кто доползёт быстрее?!

ГЛАВА 10, В КОТОРОЙ РАССКАЗЫВАЕТСЯ ПРО ИГРУ В ШАХМАТЫ, ГДЕ ХОДЯТ СРАЗУ ПО 2 РАЗА. «ДВУХХОДОВКИ»

Иногда кажется, что одного хода мало, чтобы осуществить все свои замыслы. Давай тогда делать по два хода. Так называемые шахматы «двухходовки». Правда, сразу возникает несколько проблем.



Посмотри на позицию. С одной стороны на доске мат чёрному королю, но игра называется «двухходовые шахматы».

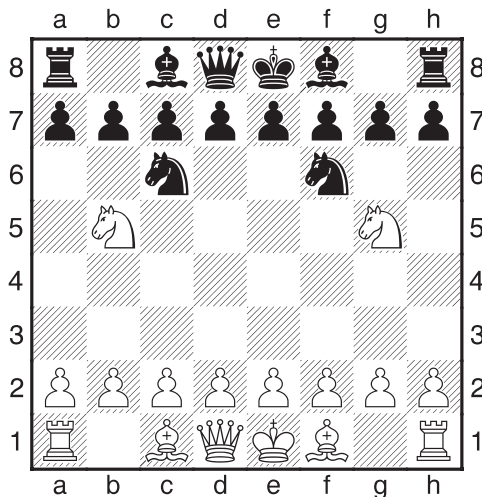
Поэтому чёрные играют

1 — 2. ... ♔e8 : e7 и ♕e7 : e6

И от белых не осталось ни рожек, ни ножек.

Так что сразу договоримся:

1. Выигрывает тот, кто съест короля противника. Шахов и матов в игре в «двухходовки» не бывает. Вернее, они бывают, но никто им серьёзного значения не придаёт. Главное — это контратака на короля!!! Съел, и полный порядок!
2. Можно делать одной фигурой или пешкой два хода подряд либо двумя разными фигурами по ходу.
3. Первыми начинают белые. Но им разрешено сделать только один ход. Иначе они получают очень большое преимущество. Чёрные отвечают двумя ходами и далее по два хода до конца игры.



Посмотри на позицию. Она могла бы получиться после второй пары ходов белых, если бы им разрешили сделать сразу два двойных хода.

- 1-2. ♘b1 — c3 ♘g1 — f3
- 1-2. ... ♘b6 — c6 ♘g8 — f6
- 3-4. ♘c3 — b5 ♘f3 — g5

Конь b5 угрожает за два хода съесть короля, а конь g5 напал на ферзя. Именно поэтому лучше разрешать белым начинать с одного хода. Тогда их дебютное преимущество будет не таким большим.

Понял ли ты все правила? Тогда выбирай себе партнёра и посоревнуйся с ним: кто первым съест короля?

ГЛАВА 11

О ТОМ, КАК ПОИГРАТЬ В «ПРЕВРАЩАЛКИ»

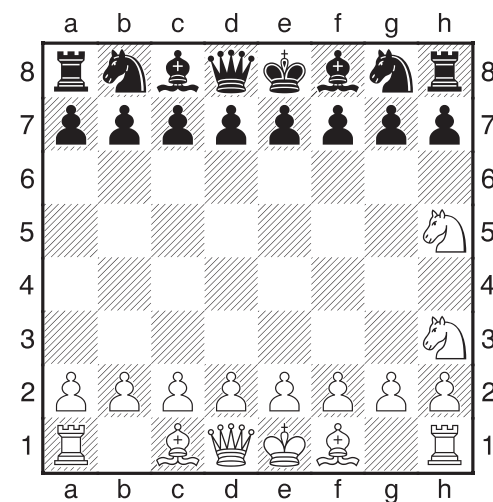
Видел ли ты шахматы, которые умеют превращаться? Ты скажешь, что такое возможно только с пешками. Да, действительно, пешки превращаются, но для этого им нужно дойти до последней линии. А вот познакомься с игрой, в которой фигура превращается, сделав ход.

Построение войск обычное. И первый ход они делают, как обычно. Но только первый! На доске существуют «волшебные» вертикали. Их шесть. Вертикали «a» и «h» — вертикали ладьи. Любая фигура, попав на эти вертикали, превращается в ладью и следующий свой ход сделает как ладья, несмотря на то, что свой облик не изменит.

Вертикали «g» и «h» — коневые вертикали. Это значит, что любая фигура на этих линиях кричит «Иго-го!» и ходит как конь, хотя и остаётся кем была.

Вертикали «c» и «f» превращают фигуру в слона.

Только на королевских вертикалях «d» и «e» с фигурами волшебных превращений не происходит. Виноваты шахматные традиции. Не может быть больше одного короля. А новых ферзей на вертикали «d» не появляется потому, чтобы все фигуры не устраивали столпотворения на этой линии.

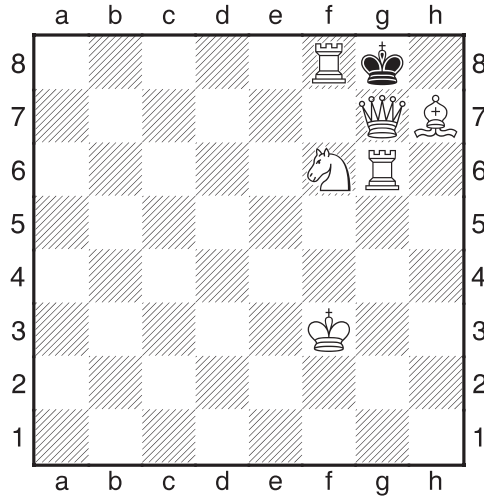


Пешки, дошедшие до последней линии, становятся ладьями — на вертикалях «a» и «h», конями — на «b» и «g», слонами — на «c» и «f». На вертикалях «d» и «e» пешки превращаются в любую фигуру и, конечно, в ферзя.

Посмотри на маршруты коней и на их волшебные превращения.

1. ♘b1 — ♖a3 (теперь конь стал ладьёй). **2.** ♘-♖a3 — f3 (новое превращение уже в слона). **3.** ♘-♖f3 — h5 (теперь эта опять ладья, но уже на вертикали «h»). Белые могут устроить целую ладейную батарею на вертикали «h» после появления новой коне-ладьи. **4.** ♘g1 — ♖h3 и **5.** ♘-♖f3 — ♖h5.

Мат в «шахматах-превращалках» поставить довольно трудно. Надо привыкнуть к новым правилам.



Несмотря на то, что чёрного короля «заматовали» 4 (!) раза, он почему-то ещё жив. Ладья f8 — на самом деле слон, ферзь g7 — конь, слон h7 — ладья, а конь f6 — слон. Получается, что ни одна фигура не атакует чёрного короля. Поэтому он может чувствовать себя вполне спокойно, а может закусить слано-ладьёй h7, так как тот никем не защищён!

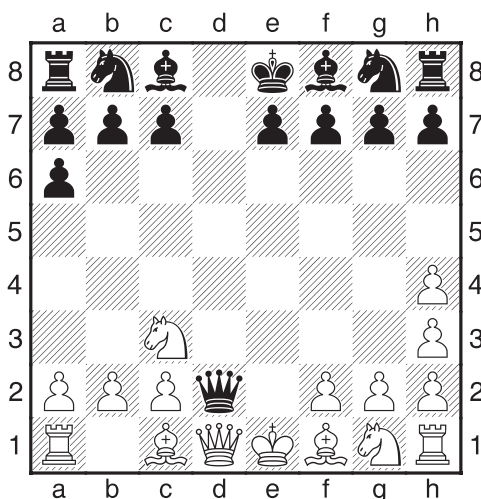
Ещё игру можно назвать «путалкой», так как прежде чем научишься в неё играть, ты и твой партнёр много раз запутаешься — перепутаешься!

ГЛАВА 12, В КОТОРОЙ РАССКАЗЫВАЕТСЯ, КАК ПОИГРАТЬ В «ШАХМАТЫ-НЕИСЧЕЗАПКИ». ШВЕДСКИЕ ШАХМАТЫ

Грустно видеть, как некоторые фигуры, только начав шахматное сражение, исчезают с доски и с завистью смотрят на своих коллег, которые ещё продолжают шахматную битву. А происходит это по вине их полководца, то есть тебя.

Так, может, не стоит их так наказывать, а оставить в игре? Пускай навоюются сколько их душе угодно. Единственное, хоть и небольшое, для них наказание — это упрятать «побитые» фигуры на самые неудобные места, чтобы подольше оттуда выбирались. Так что в этой игре можно смело жертвовать даже ферзей — всё равно никуда не исчезнут.

Получай один совет. Всё, что съешь у своего противника, постарайся спрятать — закупорить как можно подальше. Например, самое «удобное» место для пешек — это боковые вертикали. Побитые фигуры противника «прячь» либо в самый угол, либо на прежние места, пусть снова вылезают. Старайся внести беспорядок и хаос в ряды вражеского войска. Чем ему хуже — тем тебе лучше!



Последний ход чёрных:

1. ... ♔d8 : d2 + (чёрные съели пешку d2 и отправили ту на h4).

Белые отвечают:

2. ♕c1 : d2 (и отправляют чёрного ферзя обратно на d8).

3. ... ♔d8 : d2 + (неугомонный ферзь снова вылезает вперёд и прячет белого слона на b1 — теперь у белых аж два белопольных слона. Значит, надо и чёрного ферзя запрятать куда-нибудь подальше, чтобы он не смог больше вредить белым.

Вот такая игра «неисчезалки-вредилки». Давай-ка «повредим» немножко!

Шахматисты-разрядники очень любят поиграть в «шведки-передавалки».

Для этого берутся две шахматные доски, два комплекта шахматных фигур и, естественно, по два игрока с каждой стороны.

Каждая команда играет одновременно чёрными и белыми фигурами. Всё, что съел партнёр у своего противника, незамедлительно передаётся товарищу по команде, и тот при желании может воспользоваться этими фигурами.

За один ход можно либо сделать ход, либо поставить любую фигуру из переданных. Выигрывает та команда, которая первая поставит мат королю противника на любой из двух досок.

Правила игры в «шведки» самые различные. Перед игрой партнёры обязательно должны договориться. В основном накладываются ограничения, куда ставить переданные фигуры. Например, одни играют в шведки, где нельзя ставить фигуры с шахом или матом. Пешки нельзя ставить далее шестой горизонтали. Вопросы возникают и при превращении пешки. Понятно, что на доске, где пешка превратилась, пешка — это ферзь. А вот кем он будет, если пешку-ферзя съедят и передадут партнёру? Вероятно, правильнее её считать пешкой. Всё же ваш соперник на другой доске не проводил её в ферзи!

Многие играют без всяких ограничений!

ГЛАВА 13 О ТОМ, КАК ПОИГРАТЬ В «ПОЯВЛЯЛКИ»

Игра отличается от обычных шахмат тем, что в начале игры доска совершенно пустая. Первым ходом должны появиться короли, причём каждый ставит свою фигуру на любую клетку. У каждого из противников есть по целому шахматному войску — от короля до пешек, но они находятся за доской.

1. За один ход можно либо поставить любую из своих фигур, либо сделать ход любой из фигур, которые уже появились на доске.
2. Могут ли фигуры появляться на доске с шахом или матом, партнёры договариваются между собой до игры.
3. Также надо решить вопрос насчёт пешек. Куда их ставить? На свои ли линии? Вероятно, не далее своей половины или разрешить появляться где угодно?
4. Главное — это не путать «съеденные» фигуры с ещё не игравшими.

Есть ещё несколько спорных моментов в этой игре, но даже в процессе одной партии можно разрешить все спорные вопросы.

ГЛАВА 14 О ТОМ, КАК ПОИГРАТЬ В СТАРИННУЮ ИГРУ ПОД НАЗВАНИЕМ «ЧАТУРАНГА»

Представь, что к тебе пришли трое твоих товарищей-шахматистов поиграть. Но они почему-то забыли свои шахматы дома. Не расстраивайтесь, никому не придётся ждать.

Ещё давным-давно в Персии придумали игру — «Чатурангу». «Чатуранга» — это дедушка современных шахмат. Играли в эту игру вчетвером. Она показывала борьбу мелких княжеств.

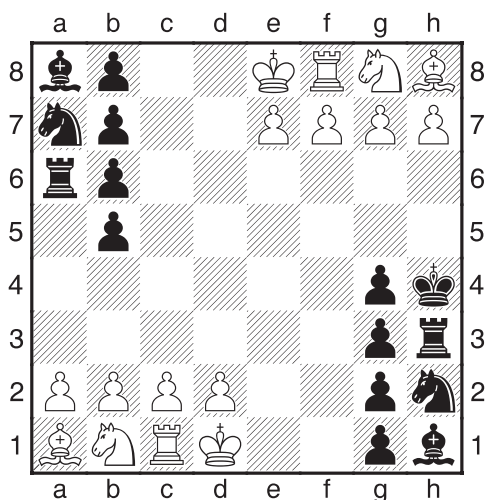
Так давай поиграем в эту игру.

Правила такие.

- Игроки садятся каждый со своей стороны. Условно их можно назвать: север, восток, юг, запад.

Существует два варианта игры. Пара на пару. Север, юг — белые — против запада, востока — чёрных.

Либо каждый за себя. Тогда одноцветные войска необходимо пометить, чтобы не перепутать во время игры. А ещё лучше взять непохожие наборы.



На вопрос: «А где взять второго короля?» — ответ простой. Используй ферзя.

- Ходят по очереди, по часовой стрелке: север — восток — юг — запад.
- Фигуры ходят как в обычной партии. А вот пешки двигаются у белых и у чёрных навстречу друг другу. У белых — со второй на восьмую линию и с седьмой до первой линии. У чёрных пешки двигаются поперёк доски — по горизонталям от «b» до «h», и от «g» до «a». Превращаются пешки в ладью, слона или коня. В ферзя не могут, так как ферзя нет в начале партии.
- Договоритесь сами, до какого момента продолжается игра. Играйте либо до первого уничтоженного короля, либо до тех пор, пока останется лишь один победитель. Это решать вам. Если возникнут недоразумения в ходе игры, то лучше остановиться и всем вместе обсудить возникшие проблемы.

Помните, игра настолько забыта, что из старой превратилась в новую! Так что правила придумывать вам.

ГЛАВА 15 О ТОМ, КАК ПОИГРАТЬ В ШАХМАТЫ ВМЕСТЕ С КУБИКОМ

Давным-давно, чтобы определить, какая фигура должна пойти, бросали кости — обычный детский кубик, на гранях которого нарисованы точки-цифры от 1 до 6.

Возможно, это облегчало игру. Думать особо не надо: лежи себе, ешь пироги, бросай кости да переставляй те фигуры, какие «выпали на костях».

У каждой фигуры была своя цифра.

Король  — 1

Ферзь  — 2

Ладья  — 3

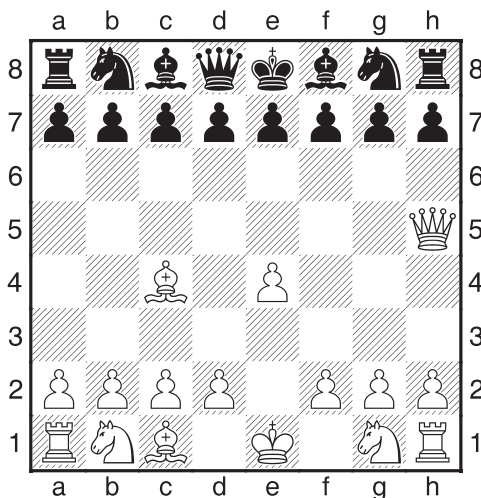
Слон  — 4

Конь  — 5

Пешка  — 6

Давай-ка поиграем в старую игру! Есть ли у тебя кубик?

Кстати, игра довольно азартная и рискованная. Можно затевать любые провокации, особо не боясь последствий. Ставь ферзя или любую фигуру под бой, ешь любую фигуру... а вдруг повезёт! Не выпадет нужное число, и тебя никто в ответ не съест.



Ты играешь белыми. И тебе повезло: выпали 6, 2 и 4. А вот противнику выпадали такие цифры на кубике, что первый ход было невозможно сделать: 3 и 4 — запертые пешками слоны да ладьи.

Белые ждут, когда выпадет 2 или 4, тогда они ставят мат в один ход: 1. ♔, ♚: f7#.

Но, может быть, и от тебя отвернётся удача: можешь поставить мат в один ход, а выпадает что угодно, но не 2 и 4.

Приходится ходить «выпавшими» фигурами, а в это время противнику выпадают подряд две 5 или 6. И тогда он спокойно забирает твоего ферзя, и мат больше ему не грозит.

1. ... g7 — g6 2. ... g6 : h5

1. ... ♘g8 — f6 2. ... ♘f6 : h5

Как, по-твоему, оправдан ли риск белых?

ГЛАВА 16 ТОМ, КАК ПОИГРАТЬ В «ТАНЦУЕМ ВСЕ»

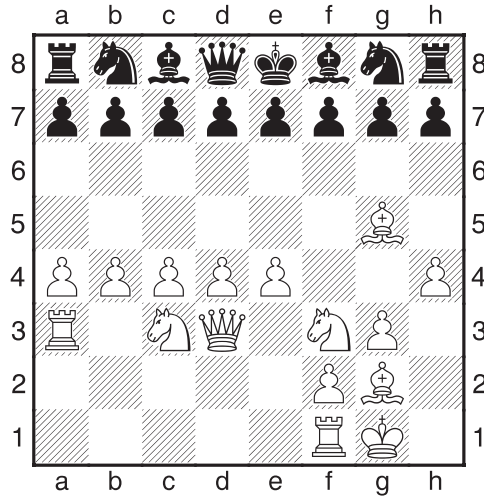
Представь себе, что фигуры никак не могли договориться, кому первым начинать партию. Все кричали: «Я, я первый!»

Королю всё это слушать страшно надоело. И тогда король сказал: «Чего спорите? Танцуют все! Кто хочет, тот и ходит. Хоть все вместе! Но только по одному ходу за один общий ход!»

Все фигуры даже рот открыли от изумления. А потом обрадовались и как разом пошли все вперёд. Конечно, по-джентльменски, уступая дорогу друг другу!

Правила игры такие:

1. Каждая фигура и пешка может сделать по одному ходу.
2. Разрешается, если фигура не хочет, не делать ею хода.
3. Последовательность ходов фигур в общем ходе зависит от главнокомандующего войском, то есть от тебя.



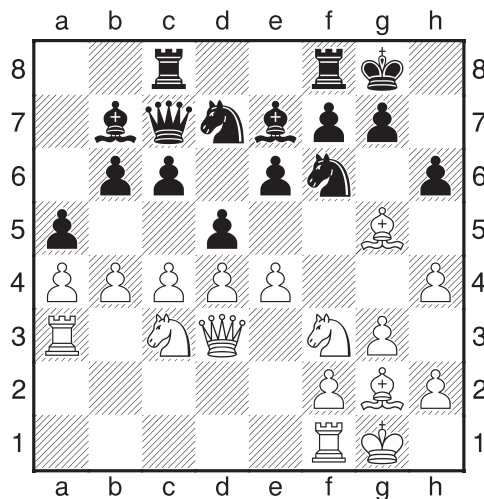
Белые сделали свой первый суперход.

1. a2 — a4, b2 — b4, c2 — c4, d2 — d4, e2 — e4, ♖a1 — a3, ♜b1 — c3, ♙c1 — g5, ♚d1 — d3, g2 — g3, h2 — h4, ♗f1 — g2, ♞g1 — f3, 0 — 0.

Заметь, что фигуры разрешили сделать первые ходы пешкам для того, чтобы затем самим поудобнее расположиться.

Обиженной оказалась только пешка f2, так как выскочивший раньше конь закрыл ей дорогу.

Пришла очередь плясать чёрным.



1. ... a7 — a5, b7 — b6, c7 — c6, d7 — d5, e7 — e6, h7 — h6, ♜b8 — c6, ♞g8 — f6, ♙c8 — b7, ♙f8 — e7, ♚d8 — c7, ♖a8 — c8, 0 — 0.

Чёрные пешки g7 и h7 решили остаться, чтобы оберегать своего короля.

Следующим ходом можно начинать поедать друг друга.

Главная задача в этой интересной игре — внимательно наблюдать, чтобы ни одна из фигур не сделала «лишний» (второй) ход во время общего хода.

Итак, поиграй-ка в «Танцуем все»!

ГЛАВА 17 О ТОМ, КАК ПОИГРАТЬ В «НОВЫЕ ТАБИИ»

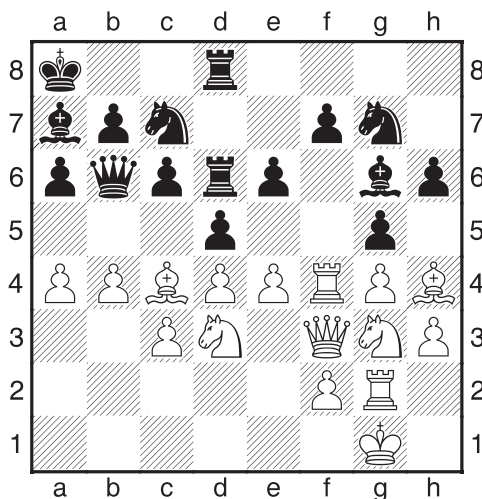
Древним индийцам не только было лень думать, какими фигурами ходить, им было лениво даже начинать партию. Поэтому, как ты помнишь, они придумывали различные таби. Таби — это когда уже были заранее приготовлены различные позиции, из которых можно было сразу начинать интересное сражение. У индийцев фигуры располагались симметрично относительно середины доски.

А ты со своим партнёром придумаешь новые таби. Причём каждый свои.

Правила игры:

1. Перекройте высокой перегородкой середину шахматной доски, так, чтобы не было видно чужую половину.
2. Расставьте каждый на своей половине комплект своих фигур.
3. Пешки должны располагаться по одной на каждой вертикали. Фигуры могут «гулять» по любым клеткам.
4. Из новой таби начинайте сражение по обычным шахматным правилам.

Заранее обсудите вопрос, что делать, если один из королей окажется под ударом. Может быть, переставить Его Величество на соседнюю клетку?!



Вот из этой табуи тебе и предстоит начать сражение. И белым, и чёрным повезло с королями — им ничего не угрожает.

А вот с некоторыми фигурами у тех и других проблемы. Оба слона и ладья белых под боем. Всех за один ход не спасти. Но зато грозит: **1. a4 — a5!** — и куда деваться чёрному ферзю?

Один совет.

Первый раз лучше потренироваться в создании табуи с будущим партнёром. А то может случиться так, что кому-нибудь из вас больше повезёт. Например, один из ферзей окажется под «боем», и дальнейшая игра станет неинтересной.

Кстати, что-то изменить в шахматах предлагали и некоторые ведущие гроссмейстеры. Им надоело играть в шахматы из одной и той же начальной позиции. Поэтому они пробовали менять положение коней и слонов или расставить фигуры на первой (восьмой) линии в произвольном порядке.

И никакой дебютной подготовки!!!

ГЛАВА 18, В КОТОРОЙ РАССКАЗЫВАЕТСЯ О ШАХМАТАХ ЭМИРА ТИМУРА

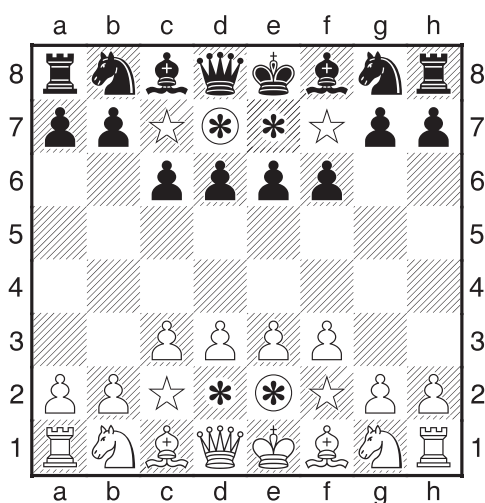
В 14 веке жил да был знаменитый полководец Тимур. Ему удалось освободить свои земли от гнёта Золотой Орды и основать государство со столицей в Самарканде. Эмир прослыл большим любителем шахмат и достойным для воина развлечением считал лишь два занятия: охоту и шахматную игру. Говорят, что даже своего сына он назвал в честь шахмат — Шахрухом. В переводе — «королевская ладья».

Страна, которой управлял Тимур, раскинулась на тысячи километров. Поэтому великого воина иногда смущали малые размеры шахматной доски. Тимуру требовался большой простор. Недолго думая, он увеличил размеры доски и само шахматное войско. Шахматные фигуры располагались в три ряда на более чем столеточной доске, а в сражении участвовали шах, визирь, верблюды, слоны, жирафа — самая сильная фигура, военная машина, лазутчик, барабанщик-трубач и два ряда солдат. Сражение длилось дольше обычного, за доской можно было проводить целые дни, исчезла динамика. Поэтому пришлось вернуться к обычным шахматам.

Но мы с тобой всё же попробуем поиграть с Тимуром в шахматы. Правда, мы не собираемся проводить за доской целые дни. Наоборот, попробуем сделать за счёт появления новых шахматных фигур игру ещё более динамичной и интересной.

Конечно, трудно найти очень большую доску, но в спортивных магазинах есть доска для стоклеточных шашек. Она картонная, поэтому не очень дорогая. А главное — вполне подойдёт для «тимур-шахмат».

А если не найдёшь стоклеточной доски, то не расстраивайся. Обойдёмся и обычной. Просто попросим центральные пешки чуть потесниться.



У тебя, как и в армии полководца Тимура, появились новые шахматные фигуры. Назовём их условно: верблюд и жирафа.

☆ — верблюд (слоноконь) умеет ходить как слон + конь.

⊛ — жирафа ходит как ладья + конь.

Можешь называть её конеладья.

Вот такие немного необычные фигуры. Конечно, их нет в комплекте твоих шахматных фигур, но, думаю, что ты выйдешь из положения. Для этого возьми пару своих любимых бегемотиков, львов или пингвинчиков из шоколадных «киндер-сюрпризов».

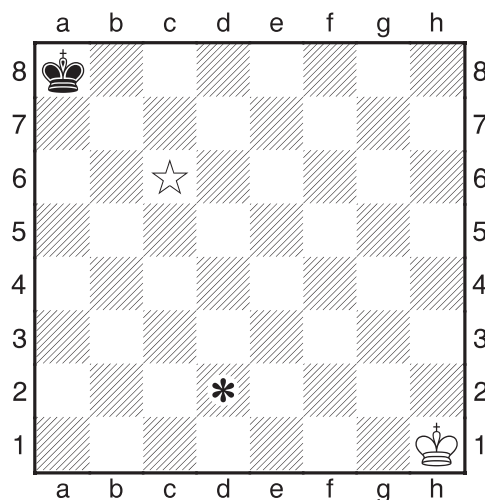
Естественно, тогда названия фигур в войске Тимура поменяется.

Новые фигуры тебе достались довольно сильные, в этом ты убедишься сам.

Например, слонконь — единственная фигура, которая может создать матовую позицию для короля на пустой доске.

Правда, оттеснить короля на край доски слоником вряд ли сумеет.

А жирафа — конеладья, как и ферзь, легко загонит короля в угол.



Итак, получай в своё распоряжение пару жирафов и пару верблюдов и вызывай Тимура на бой. Давай-ка, Тимур, сразимся!

Все остальные правила игры те же.

ГЛАВА 19 О ТОМ, КАК ПРОВЕСТИ НЕСАХМАТНУЮ ОЛИМПИАДУ ИЛИ МНОГОБОРЬЕ

Со своим партнёром ты можешь поспорить, кто из вас более эрудированный, разносторонний, в общем, самый крутой.

Каждый выбирает по 5 игр, в которые играет лучше всего. Конечно, тебе могут предложить боксёрские перчатки или кимоно для каратэ. Поэтому сразу договаривайся, что соревнование должно быть исключительно настольным.

Один из вас может выбрать такие игры: «морской бой», «домино», карточного «дурака», настольный «хоккей», «крестики-нолики». А ты ему отомсти: шахматы, шашки, «уголки», «обойдём конём доску» и какие-нибудь «поддавки».

В каждую игру играют по два раза. Победителем объявляется тот, кто наберёт больше очков во всех играх. Главное — постараться победить в «чужих» играх — в тех, которые назвал твой соперник.

А в классе или в своей группе вы можете устроить настоящую олимпиаду.

Каждый называет по одной игре, в которой он чувствует себя сильнее всего. Допустим, вас собралось 10 человек, поэтому будет 10 игр. Устраивается большой круговой турнир. Ваш тренер знает, как его провести. По жребии перед каждым туром выбирается очередная игра. Результаты тура записывают в таблицу, а игра вычёркивается, чтобы она не встретилась второй раз. Во втором туре выбирают новую игру. И так до последнего тура. Никогда не известно, с каким партнёром и во что ты будешь играть! Как повезёт.

Кто набрал больше очков, того и объявляют суперчемпионом!

ГЛАВА 20, В КОТОРОЙ РАССКАЗЫВАЕТСЯ, КАК МОЖНО ЕЩЁ ПОВЕСЕЛИТЬСЯ. ШАХМАТНАЯ «ЗМЕЙКА»

В шахматной секции под Новый год можно провести весёлые шахматные конкурсы. Например, попросить самых сильных шахматистов школы провести альтернативный сеанс шахматной игры.

Вся группа шахматистов садится с одной стороны (должно быть не менее 10 ребят), а с другой стороны против вас борются сеансёры. Главное, чтобы они не переговаривались. Внимательно следите за этим! Тогда им будет очень трудно координировать свои действия. Часто бывает, что один из сеансёров задумал атаковать на ферзевом фланге, а другой на королевском. Как говорится, кто в лес, кто по дрова. Лебедь, рак и щука.

Ещё веселей соревнование под названием «змейка». Для этого необходимо расставить шахматные столы по кругу. Чем больше шахматных наборов, тем лучше. Одна команда заходит в круг, другая движется снаружи. Одну команду заставим двигаться по часовой стрелке, другую — против часовой.

Для этого конкурса будут необходимы шахматные часы, чтобы не возникало вопросов, где и чей сейчас ход. Сделал ход — нажми кнопку часов! Более одного хода на доске делать нельзя! Шахматисты движутся друг за другом. Но если твой партнёр по команде надолго застрял над какой-то позицией, то ты можешь его обогнать и двигаться дальше по кругу.

Самое интересное в «Змейке» то, что позиция на каждой доске, после того, как ты сделаешь целый круг, меняется и узнать её совершенно невозможно после того, что на ней натворили твои товарищи! На каждой доске приходится принимать всё новые и новые решения. Этим и хороша «Змейка»!

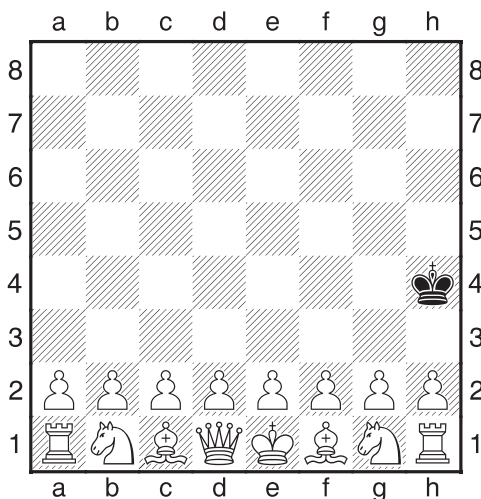
Часто незащищёнными остаются даже короли. Ради интереса их можно съесть или подозвать судью, который присудит штрафное очко!

ГЛАВА 21 о том, КАК ПРОВЕСТИ ВЕСЁЛЫЙ КОНКУРС

Можно устроить такое забавное соревнование, состоящее из 4 небольших заданий.

1. Поставь мат королю.
2. Ферзи-недотроги.
3. Ферзи-часовые или шпионы.
4. Шахматный ящик.

Итак, давай познакомимся со всеми 4 заданиями, на каждое из которых даётся не более 10 минут.



Поставь мат чёрному королю из этой позиции. Тренер подходит к каждому участнику конкурса, а тот делает при нём свой ход. Как в сеансе одновременной игры.

Кто ставит мат первым, получает 10 очков, кто второй — 9 очков, третий — 8, и так далее.

Конечно, дети не должны быть знакомы с этой позицией, иначе они быстро поймут, что главное — это далеко не отпустить короля.

А на самом деле мат можно дать за 3 хода (!), причём одними пешками. Слон и ферзь, правда, слегка в этом помогают, но при этом не двигаются!

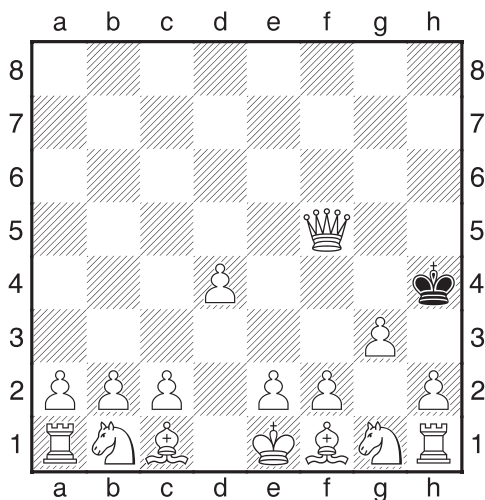
1.d4 ♔g4 2.e4+

Полностью отрезав путь чёрному королю, **он в капкане!**

2...♔h4 3.g3#!

Во 2 варианте диагональный мат слоном и ферзём также очень красив.

1...♔h5 2.♕d3 ♔g4 3.♕h3#.



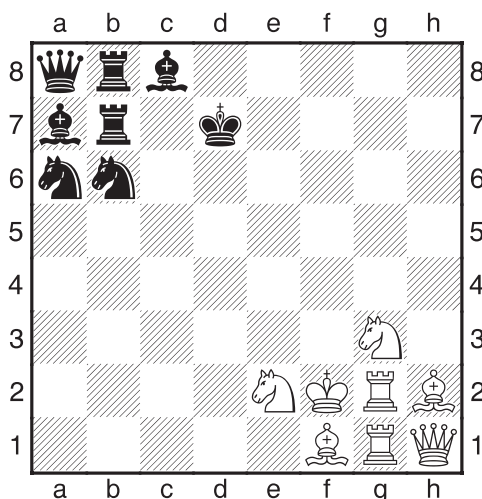
Обычно у детей чёрный король убегает и начинает бегать по доске. Шахи конями и слонами не помогают. Быстрее поставит мат тот, кто догадается вытащить ферзя или ладей и поставить линейный мат.

С ферзями-недотрогами ты уже знакомился, когда учился ходить ферзями. Но трудно на уроке вспомнить, как бы получше расположить их на шахматной доске, чтобы ни один из них не нападал друг на друга по вертикали, горизонтали, диагонали. За каждого ферзя-недотрогу получи по одному очку. На задание даётся 10 минут, после этого тренер подходит к каждому и проверяет, сколько ферзей удалось поставить участникам конкурса. В случае ошибки снимаются сразу два ферзя, нападающих друг на друга.

Со знаком «минус» задание ферзи-часовые. Напади-ка 5 ферзями на все поля. А вот если не сможешь, то на «небитом» поле обязательно поселится шпион. Сколько шпионов — столько штрафных очков. Их отнимут от твоих уже набранных.

Теперь последнее задание: «сооруди ящик». Тебе даётся восемь фигур — полный набор: король, ферзь, по 2 ладьи, слона и коня.

Сострой-ка такую позицию, чтобы у фигур было как можно меньше ходов. Каждый ход — штрафное очко — «минус» к твоему итоговому результату.



Вот два неплохих «ящичка», которые соорудили белые и чёрные. Конечно, сразу понятно, что лучше всего запереть ферзя и ладей — уж очень много штрафных очков могут набрать линейные фигуры.

Белым это удалось лучше!

Ферзь и ладьи ходов не имеют. Конь e2 совершает 4 штрафных хода, конь g3 — 3 хода и король — 3 хода. Всего — 10 штрафных ходов. Это мировой рекорд!

У чёрных тоже неплохой результат! Два коня по 3 хода, ладья — 1 ход, но разгулялся король — целых 7 штрафных ходов.

Итого — 14.

Далее складываем все набранные очки и выявляем победителя.

Если за первое задание победителю давать 10 очков и прибавить их к результатам в остальных заданиях, то отличным результатом будет: $10 + 8$ недотрог — 0 шпионов — 10 ходов из ящика = 8.

Итак, 8 — это отличный результат; 4 — очень хорошо; 0 — неплохо; а вот если ты не дотянешь до 0, то желаю успеха в новых конкурсах!!!

ГЛАВА 22

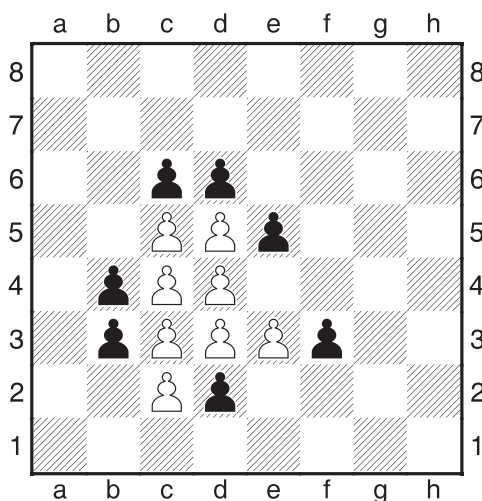
О ТОМ, КАК ПОИГРАТЬ В «КРЕСТИКИ-НОЛИКИ» НА ШАХМАТНОЙ ДОСКЕ

Конечно, ты уже не раз играл в эту игру. К сожалению, поле 3 x 3 для тебя быстро стало маловато. Поэтому я предлагаю тебе и твоему партнёру размяться на поле чуть побольше. Конечно же, это шахматная доска.

Крестиками будут белые, а ноликами станут чёрные.

Правила игры в «крестики-нолики»:

1. Ходят по очереди.
2. Выигрывает тот, кто первым поставит четыре пешки рядом по горизонтали или по вертикали.



Белые выиграли, так как им удалось поставить четыре пешки подряд: c2, c3, c4, c5. Если и шахматная доска станет для вас маленькой, то берите листок бумаги в клетку и начинайте играть там. Выигрывает тот, кто поставит 5 крестиков или ноликов подряд — по горизонтали, вертикали или диагонали.

ГЛАВА 23, В КОТОРОЙ РАССКАЗЫВАЕТСЯ, КАК ПОИГРАТЬ В «ШАХМАТНУЮ БАЛДУ»

Последнее время на нашем родном телевидении появилось множество передач, где показывают взрослых дядь и тёт, которые не доиграли в детстве. И то, что они не доиграли, им никак не даёт покоя. Этот пробел они пытаются как-то восполнить.

Вместо замечательной игры в «Виселицу», в которую многие играли в школе на уроках, появилась телепередача «Поле чудес». Взросло-дети должны помнить, что раньше за каждую неотгаданную букву последовательно вырастали: палочка, верёвочка, а вскоре в петельке болтался человечек, так и не сумевший угадать задуманное слово! Эх, чего-то не хватает «Полю чудес»!

Не менее известна детская игра в «Балду». По правде, игра достаточно высокоинтеллектуальная. Неоднократно видел, как взрослые дяди пытались играть даже на интерес. Существуют целые разработки: с какой буквы начинать, чтобы добиться победы. В последнее время и эта игра появилась в одной телепередаче. Конечно, игра обрастает массой всяких придумок и прибабахов.

В чём суть игры в «Балду».

Играющие по очереди из букв создают слово. Вначале один называет любую букву, а к ней второй должен спереди или сзади прибавить свою. В конце концов должно получиться слово.

Поставивший последнюю букву в слове считается балдой, то есть проигравшим.

Если один из игравших в какой-то момент не уверен, что из буквенного сочетания возможно создать слово, то можно закончить игру и попросить противника назвать то, что тот задумал. Здесь два варианта. Либо соперник называет слово, тогда он победил. А если он просто блефует, то тогда сам себя должен назвать балдой.

Возможен и такой вариант. Один из игравших придумал длинное слово и «пошёл», как ему кажется, на победу. Но в процессе появляется законченное короткое слово, тогда игра заканчивается и балдой становится тот, кто и назвал это слово.

Чтобы ты быстрее понял, в чём суть этой игры, попросим наших королей, белого и чёрного, поиграть в «Балду». Естественно, слова будут только шахматные.

Белый король начал: «ш...»

Чёрный прибавил одну букву: «ша...»

Белый король долго загибал пальцы на руках, ему никак не сосчитать было, на ком же закончится слово «шахматы». Но он всё же решил рискнуть и: «шах...»

И тут же стал балдой, так как слово стало вполне законченным — «шах».

Кстати, если играющих двое, то первый должен стараться сделать слово из чётного количества букв. Белый король всё равно стал бы балдой, так как в слове «шахматы» семь букв.

Белый король решил обмануть чёрного, заранее сосчитав, что в слове «король» шесть букв и он одержит победу.

Белый король начал: «к...»

Но чёрный стал прибавлять буквы в другую сторону: «шк...»

И оказалось, что после: белый король — «ешк»; чёрный король — «пешк»; балдой снова пришлось стать белому королю, который закончил слово «пешка».

Представим, что белому королю не хочется заканчивать слово, тогда он может сделать глубокомысленный вид и произнести, например, «пешкр».

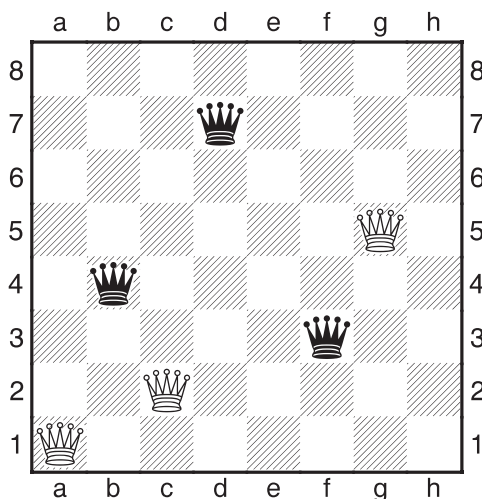
Это делается в надежде на то, что чёрный король добавит ещё какую-нибудь букву.

Но чёрный король прекрасно поняв, что это блеф, просит произнести всё слово.

И белому королю приходится признать себя балдой.

А теперь поиграем в «Шахматную балду». Тем более такая игра больше подходит шахматным королям.

Берём знакомых ферзей-недотрог, выбираем партнёра и начинаем ставить на шахматную доску. Кто поставит ферзя, который окажется под боем, тот и балда.



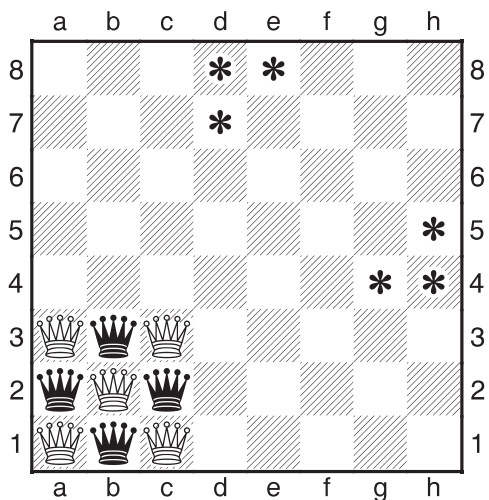
Начал белый король. Он поставил ферзя на a1. Чёрный король ответил ♔b4. Чтобы тебе было легче ориентироваться, короли ставили разноцветных ферзей: белый король — белых, а чёрный король — чёрных.

1. ♔a1 ♚b4
2. ♔c2 ♚d7
3. ♔g5 ♚f3
4. ...

Очередь за белыми. Но оказывается, что больше ферзей ставить некуда. Свободные вертикали «e» и «h» контролируются другими ферзями. Все поля под боем, и невозможно появление нового ферзя-недотроги.

Значит, белому королю приходится вновь стать балдой, но на этот раз балдой шахматной.

Возможен и другой вариант «балды». Выигрывает тот, чей ферзь последним сможет взять под свой контроль все поля на шахматной доске. Причём ферзи могут и нападать друг на друга.

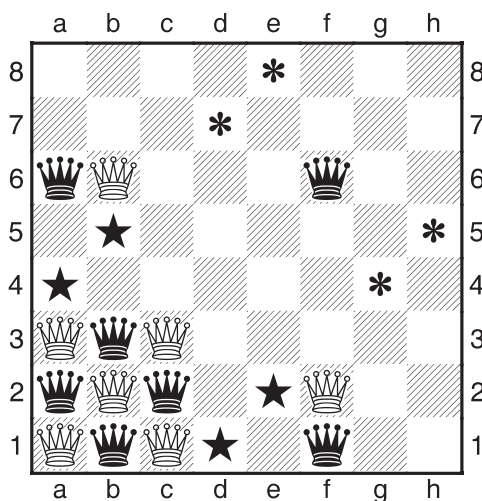


Вначале ферзи немного стеснялись и сбились все в одном углу. Но, несмотря на такую скученность, осталось всего шесть неконтролируемых полей. Они отмечены на диаграмме звёздочками — *

1. ♔a1 ♔a2
2. ♔b2 ♔b1
3. ♔a3 ♔b3

4. ♔c1 ♔c2

5. ♔c3 ...



Из угла приходится выходить.

5. ... ♔f1

6. ♔f2 ♔a6

7. ♔b5 ♔f6

Разберём новую позицию. Она критическая. «Небитых» лишь четыре поля. Следующим ходом нельзя поставить ферзя, не напав на одно из этих полей. А если исчезнет хоть одно незанятое поле, то три оставшихся можно будет занять одним ходом. Для этого надо поставить ферзя на одно из полей со звёздочкой.

Можешь самостоятельно проанализировать это положение. Я думаю, что игра в «Шахматную балду» поможет тебе научиться лучше видеть доску.

Сыграй несколько раз в «Балду» с ферзями-недотрогами и с ферзями-часовыми со своими друзьями.

В этих играх возможны недоразумения. Например, внезапно обнаруживается, что два ферзя давным-давно стоят под боем. Тогда приходится переигрывать эту игру. А если выяснится, кто первым нарушил правила, того и объявляют «балдой».