

ЧАСТЬ I

Азбука шахматной игры















Александр Сергеевич Пушкин в письме к жене Наталье писал (30 сентября 1832 г.): «Благодарю, душа моя, за то, что в шахматы учишься. Это непременно нужно во всяком благоустроенном семействе; докажу после».

Глава 1. Объяснение игры

1.1. Шахматная доска и фигуры. Цель игры

Шахматная доска раскладывается перед вами так, чтобы угловое поле с правой стороны каждого из играющих было белым.

«Армия» каждого из противников состоит из восьми пешек и восьми фигур (король, ферзь, две ладьи, два слона и два коня). Силы противников численно равны и отличаются друг от друга лишь цветом. Их называют *белые* и *черные*. В печати фигуры и пешки обозначают следующим образом.

Белые	Название	Сокращение	Черные
	Король	Кр	
	Ферзь	Ф	
	Ладья	Л	
	Слон	С	
	Конь	К	
	Пешка	п.	

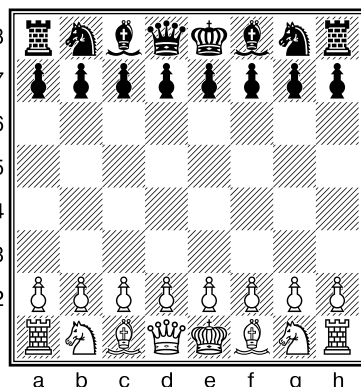
Сокращенное обозначение пешек применяется редко. Пешки (во множественном числе) обозначаются «п.».

В начале игры (партии) шахматные армии располагаются друг против друга, как показано на диаграмме 1 (изображение доски с фигурами называется *диаграммой*).

Правая от белого короля (и левая от черного) половина доски (точнее, крайние три вертикали), где в начале находятся короли, называется *королевским флангом*, левая от белого ферзя (правая от черного) — *ферзевым флангом*.

Расстановку фигур в начальном положении, одинаковую для белых и черных, надо запомнить. В углах ставятся

Черные
Ферзевый фланг Королевский фланг



Ферзевый фланг Королевский фланг
Белые

ладьи, затем кони и слоны, а посередине короли и ферзи; при этом белый ферзь ставится на белое поле, черный — на черное, короли же ставятся на поля противоположного цвета.

Пешки часто называются по той фигуре, впереди которой они стоят, например: ладейная пешка, коневая, слонозная, ферзевая, королевская.

Фигуры не только имеют разные названия, но и отличаются способом перемещения по шахматной доске. При этом фигуры могут ходить во все стороны, а пешки всегда ходят только вперед.

У пешек имеется несколько других особенностей, с которыми мы вас вскоре познакомим. Однако в дальнейшем, когда нам придется говорить о взаимодействии фигур и пешек, мы будем называть их все *фигурами*.

Цель игры заключается в матовании (объявлении мата) неприятельского короля. Подробнее об этом расскажем позднее.



Пешка Ладья Конь Слон Ферзь Король

Современные шахматные фигуры

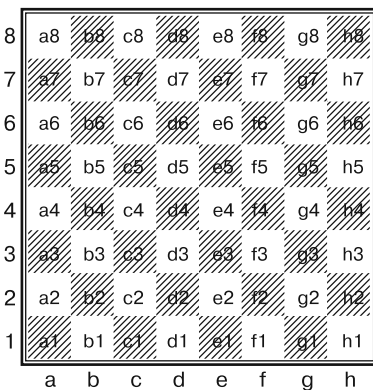
1.2. Обозначение полей. Запись положения

Для обозначения полей шахматной доски принята следующая простая и удобная система. Все горизонтальные ряды отмечаются цифрами от 1 до 8, а все вертикальные — буквами латинского алфавита (a, b, c, d, e, f, g, h, что звучит в русском произношении как «а», «бэ», «цэ», «дэ», «е», «эф», «жэ», «аш»).

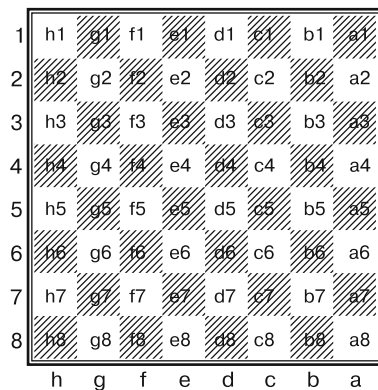
Каждое поле доски обозначается буквой по вертикали и цифрой по горизонтали, на которых оно располагается (диаграммы 2, 3).

Пользуясь этим обозначением полей и сокращенным обозначением фигур, мы можем кратко записать любое положение (или позицию). Начальное положение, например, можно записать так (см. диаграмму 1):

- белые — ♔e1, ♕d1, ♖a1 и h1, ♗c1 и f1, ♘b1 и g1, пп a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2;



Со стороны белых



Со стороны черных

- черные — ♖e8, ♗d8, ♘a8 и h8, ♙c8 и f8, ♚b8 и g8, пп a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7.

В записи сначала отмечаются главнейшие фигуры, а затем все остальные — в зависимости от их силы. Означении и силе фигур говорится далее.

Доска всегда рассматривается как бы со стороны белых. Так, например, на диаграмме 1 все черные пешки расположены на седьмой горизонтали, и хотя для черных она является второй, все равно они тоже считают ее седьмой; свою первую горизонталь они считают восьмой, то есть ведут счет от первой горизонтали белых. Каждый шахматист должен хорошо знать обозначение полей шахматной доски (см. диаграммы 2 и 3).

1.3. Порядок игры. Ходы. Взятие

Шахматную партию разыгрывают, делая на доске ходы, то есть переставляя фигуры с одного поля на другое. Противники делают ходы по очереди. Игру всегда начинают белые.

Вопрос, кому из противников играть белыми, решается жребием.

В дальнейших партиях противники играют белыми и черными попеременно. В турнирах пользуются таблицами очереди игры.

После первого хода белых делают свой первый ход черные, потом следует второй ход белых и т. д.

Каждым ходом можно передвинуть только одну фигуру. Ставить фигуру на поле, занятое своей фигурой, не разрешается.

Можно поставить фигуру на поле, занятое неприятельской фигурой, если это не возбраняется правилами игры, но в этом случае надо чужую

фигуру взять, то есть снять ее с доски (своих фигур, конечно, брать нельзя).

Чтобы записать ход, нужно указать поле, на котором находилась фигура, и поле, на которое она ставится.

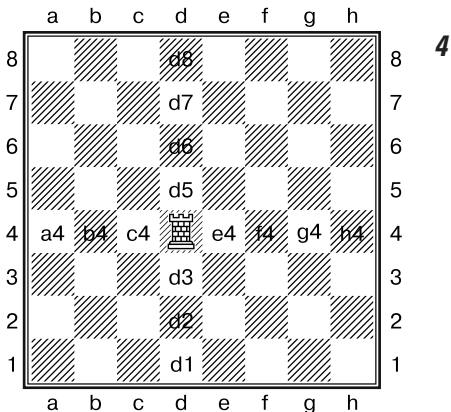
Например, ход белой пешкой с поля e2 на поле e4 мы запишем так: e2-e4. Запись же e7-e6 обозначает ход черной пешкой с поля e7 на поле e6.

1.4. Шахматные фигуры. Как они ходят, нападают и защищаются

Ладья

Ладья ходит по горизонталям и вертикалям во все стороны и на любое расстояние.

В позиции на диаграмме 4 ладья может пойти на любое из размеченных 14 полей.



Подвижность ладьи, как и всякой другой фигуры, уменьшается при наличии на пути ее движения других фигур.

Ладья. Вторая по силе шахматная фигура. Начиная с возникновения шахмат и на протяжении целого тысячелетия она была единственной дальнебойной фигурой. В Индии изображалась в виде боевой колесницы и именовалась «ратха», а придя в регион Центральной Азии, получила новое название — «рух». То есть тогда она ассоциировалась с гигантской птицей из восточного фольклора, обладавшей необычайной силой и помогавшей сказочным героям в борьбе с врагами.



Эксперты в историю

При появлении игры в Европе термин претерпел новые изменения. По законам звуковой ассоциации фигуру стали называть у испанцев *goque*, у итальянцев — *госсо*, у французов — *гос*, что означало «утес». Затем она получила военное осмысление в соответствии с образом жизни и бытом средневековой Европы и стала изображаться в виде крепостной башни, которой соответствовал уже новый шахматный термин: в Испании и Италии — *forre*, во Франции — *four*, в Германии — *turm*. И только в Англии она при новом изображении продолжала именоваться *гос* (ныне — *rook*). В Древней Руси эта шахматная фигура была названа ладьей (лодкой), которая по внешним очертаниям напоминала «рух».

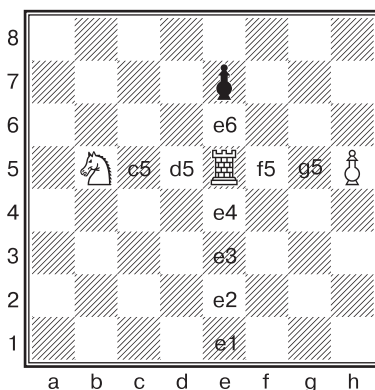
В шахматах ладья позже других фигур вступает в сражение, но часто на ее долю выпадает решающий удар, особенно в эндшпиле, когда поля доски оказываются более свободными и доступными для маневров этой фигуры.

В дебюте велика роль ладьи в столь важной операции, как рокировка, когда одним прыжком король делает самый большой в своей жизни шаг и оказывается в защищенной крепости, а ладья открывается дорога в манящую даль шахматной битвы... Много мастерства требуется для того, чтобы затем найти для нее самую выгодную позицию на исходной горизонтали (и решить своего рода «гамлетовский вопрос» — сыграть ли ладьей на e1 (e8) или d1 (d8), ферзевой ладьей или королевской?), и для создания открытых магистралей, на которых бы эффектно проявились сила и мощь сдвоенных ладей, и, наконец, для бесчисленных вариаций ладейных жертв, в одних случаях ускоряющих ход сражения, в других — форсирующих матовую комбинацию, а в третьих — ведущих к спасительной ничьей!

В позиции на диаграмме 5 в распоряжении белой ладьи имеется только девять свободных полей.

Кроме того, ладья может взять неприятельскую пешку, стоящую на e7 (то есть снять ее с доски и самой встать на e7).

Таким образом, количество всех возможных ходов ладьи в положении на диаграмме 5 равно десяти.



5