

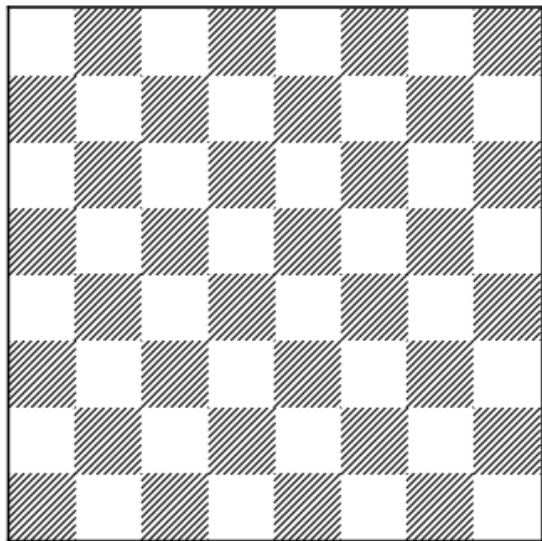
Шахматы. Затравочный материал и руководство для знакомства.

Элементы игры

Шахматы — это игра как правило между двумя соперниками^[1].

Шахматная доска

Все действие разворачивается на **шахматной доске** — игровом поле для игры в шахматы. Традиционная шахматная доска представляет собой квадратное поле размером 8×8 (всего 64) чередующихся темных и светлых клеток (полей).



Упражнение 1.

Посчитайте, сколько всего черных и белых полей на шахматном поле.

Шахматная доска располагается так, чтобы угловое поле с правой стороны каждого из играющих было белым. Соответственно, с левой стороны каждого из играющих угловое поле — черное.

Предварительные сведения о фигурах

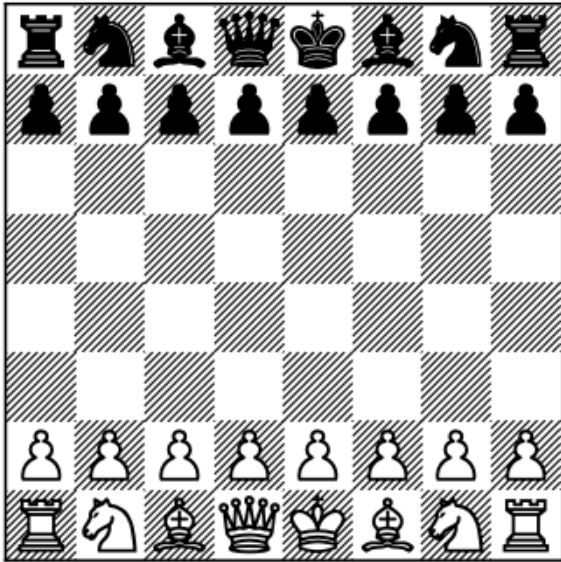
Комплект фигур каждого из игроков состоит из:

- восьми пешек
- одного короля
- одного ферзя (другое название — королева)
- двух ладей
- двух слонов
- двух коней

фигура	визуальное обозначение	английский эквивалент	сокращенно
пешка	 , 	pawn	
король	 , 	king	K
ферзь	 , 	queen	Q
ладья	 , 	rook	R
слон	 , 	bishop	B
конь	 , 	knight	N

Начало игры

В начале игры (партии) силы партнеров располагаются друг против друга, как показано на картинке:



Расстановку фигур в начальном положении необходимо запомнить:

- по углам стоят ладьи
- следом кони
- затем слоны
- посередине — король и ферзь; при этом белый ферзь ставится на белое поле, черный — на черное, короли же ставятся на поля противоположного цвета.

Дополнение. несмотря на то, что все пешки равнозначны между собой, у них есть особые названия по той фигуре впереди которой, они стоят, например: ладейная пешка, коневая, слоновая, ферзевая, королевская.

Основные особенности:

- Фигуры, имеющие разные названия, имеют и различные особенности ходов.
- Короля, ферзя, слонов, коней и ладьи можно перемещать по доске во все стороны, а пешки всегда ходят только вперед.

Обозначения полей, запись положения

Для обозначения полей шахматной доски принята простая и удобная система, созвучная нотации при игре в морской бой.

Все горизонтальные ряды, идущие слева ➡ направо (горизонтали), отмечаются цифрами от 1 до 8, а все вертикальные линии, идущие по направлению к противнику (вертикали) — буквами латинского алфавита a, b, c, d, e, g, h (произносятся они так: а, бэ, це, дэ, е, эф, жэ, аш).

Каждое поле доски единственным образом определяется при таком обозначении.

Обозначение полей со стороны белых:

2

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

со стороны черных:

3

1	h1	g1	f1	e1	d1	c1	b1	a1
2	h2	g2	f2	e2	d2	c2	b2	a2
3	h3	g3	f3	e3	d3	c3	b3	a3
4	h4	g4	f4	e4	d4	c4	b4	a4
5	h5	g5	f5	e5	d5	c5	b5	a5
6	h6	g6	f6	e6	d6	c6	b6	a6
7	h7	g7	f7	e7	d7	c7	b7	a7
8	h8	g8	f8	e8	d8	c8	b8	a8
	h	g	f	e	d	c	b	a

Используя это обозначение и сокращения из таблицы выше, можно в краткой форме записать любое расположение фигур.

Например, расстановка белых фигур, с использованием латинских сокращений из таблицы выше, выглядела бы так:

Ra1, Nb1, Bc1, Qd1, Ke1, Nf1, Bg1, Rh1
и пешки: a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2

Упражнение 2

Запишите начальное положение черных фигур, используя шахматную нотацию и сокращения из таблицы.

Доска рассматривается всегда как бы со стороны белых. И несмотря на то, что для игрока с черными фигурами логично считать ближние горизонтали первой и второй — по правилам шахмат нумерация указывается в соответствии с указанным порядком (так, на картинке 1, черные фигуры будут находиться на 7-ой и 8-ой горизонталях соответственно — для каждого из игроков).

Порядок игры. Ходы. Взятие.

Шахматную партию разыгрывают, поочередно делая ходы (переставляя фигуры с одного поля на другое). Игру всегда начинают белые.

Вопрос, кому из противников играть белыми, решается жребием. В дальнейших партиях противники играют белыми и черными попеременно.

- После 1-го хода белых делают свой 1-ый ход черные. потом следует 2-ой 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 возможно по правилам игры, но в этом случае чужую фигуру нужно съесть, то есть снять ее с доски.
- Свои фигуры есть нельзя.

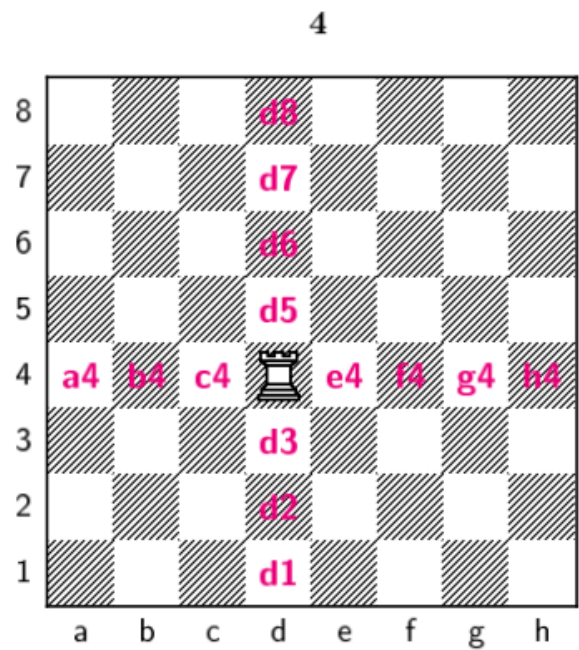
Чтобы записать ход, нужно указать поле, на котором находилась фигура, и поле, на которое она ставится.

Например, ход белой пешкой с поля e2 на поле e4 следует записать e2—e4. Запись e6-e6 обозначает ход черной пешки с поля e7 на поле e6.

Ходы фигур

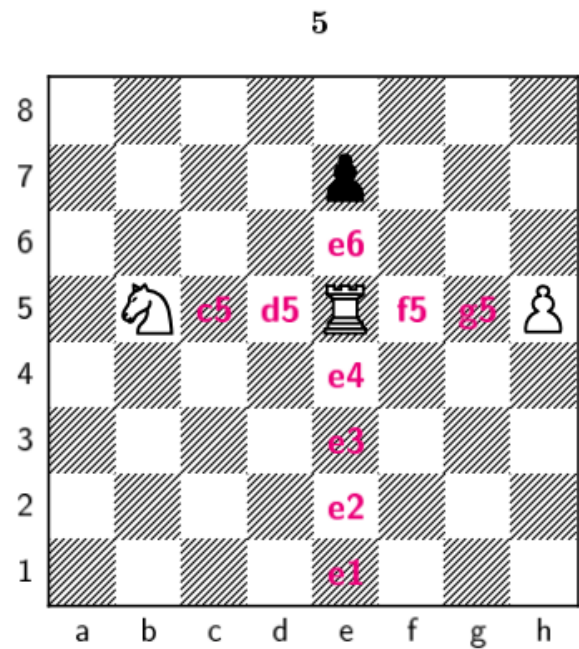
Ладья

Ладья ходит по горизонталям и вертикалям на любое расстояние.



В позиции на картинке 4 ладья может пойти на любое из размеченных четырнадцати полей.

Важно. Подвижность ладьи, как и всякой другой фигуры уменьшается при наличии на пути ее движения других фигур (смотрите картинку 5).



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

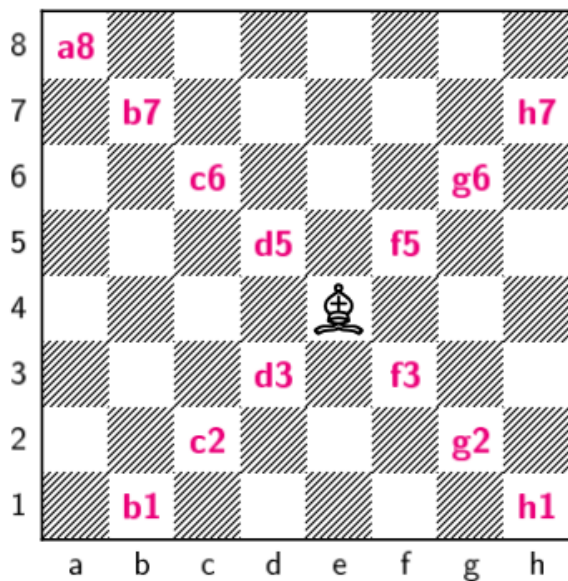
Кроме того, ладья может взять неприятельскую пешку, стоящую на e7 (то есть, снять ее с доски и самой встать на e7).

Таким образом, число всех возможных ходов ладьи в положении на картинке 5 равно десяти.

Слон

Слон ходит только по диагоналям (косым линиям) в любую сторону и на любое расстояние.

6



Наибольшее число ходов у слона – 13 (это при положении его в центре, то есть на полях e4, d4, e5, d5).

Находясь на b7, слон имел бы в своем распоряжении только 9 ходов, а при положении его на a1 – всего 7 ходов.

Важно. Таким образом, подвижность слона меньше, чем у ладьи, которая на свободной доске всегда имеет 14 ходов, на каком бы поле она ни находилась.

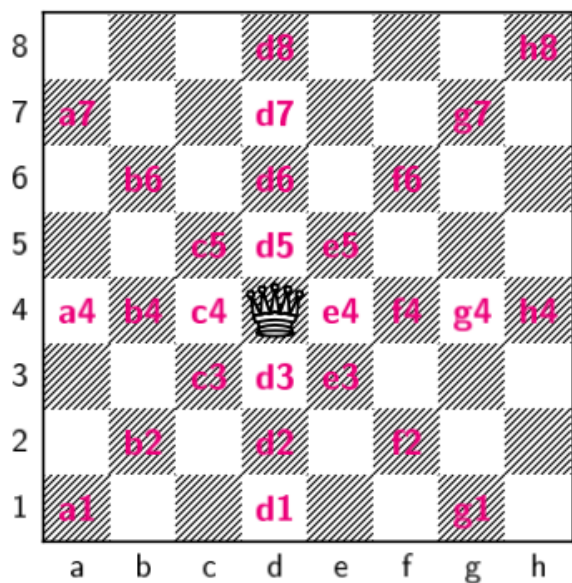
Важно. При этом слон действует лишь на полях одного цвета — белого или черного (поэтому и существуют выражения: **белопольный** или **чернопольный** слон), в то время как действию ладьи доступны все поля доски независимо от их цвета.

Важно. Все это показывает, что ладья сильнее слона.

Ферзь

Ферзь – самая сильная из всех фигур; он ходит и как ладья, и как слон. На свободной доске он имеет с любого из центральных полей 27 ходов.

7



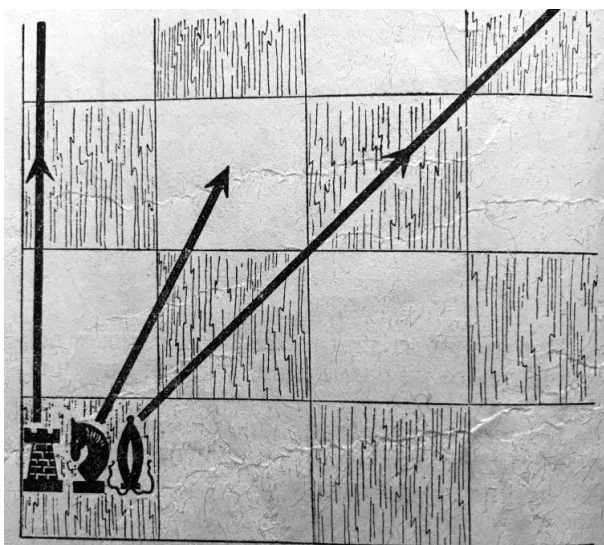
Благодаря своей громадной подвижности, а также возможности действовать как по белым, так и по черным диагоналям ферзь оказывается гораздо сильнее ладьи и слона вместе взятых.

Конь

Более замысловатым ходом, чем другие фигуры, обладает конь.

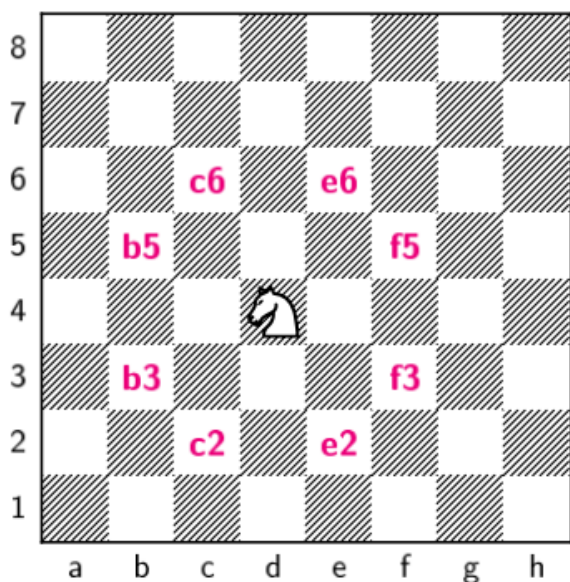
С того места, где он стоит, он может пойти в любую сторону через поле — на поле другого цвета.

Конь избирает как бы среднее направление между ходами ладьи и слона. Но ладья и слон идут на любое расстояние, а конь только через один ряд.



Важно. Ладья, слон и ферзь, в отличие от коня, являются дальнобойными фигурами.

9



Наибольшее число ходов у коня — 8. Это в том случае, если он не стоит слишком близко к краю доски. У коня на a1 было бы только 2 хода — на b3 и c2.

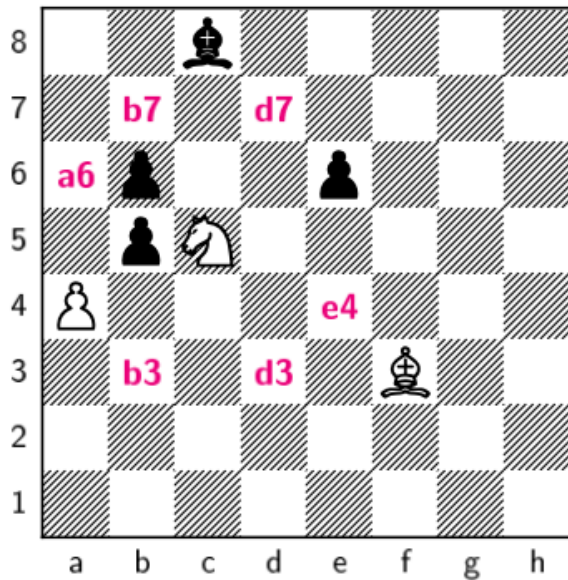
Важно. Важно заметить свойство коня менять цвет поля при каждом ходе. Благодаря этому для коня становятся доступными все поля доски. В этом отношении конь имеет преимущество перед слоном, которому он значительно уступает в подвижности и дальнобойности.

Важно. Другим преимуществом коня является его более высокая ударная способность: теоретически конь может поразить одновременно восемь неприятельских объектов, а слон — только четыре (на практике этого, правда, никогда не бывает).

Указанные преимущества и недостатки приблизительно уравнивают друг друга, и по своей силе конь считается равным слону.

Важно. В отличие от других фигур, конь имеет право прыгать через фигуры — свои и чужие.

10



В положении на картинке 10 конь может пойти на любое из размеченных шести полей; пойти на a4 он не может, так как это поле занято своей пешкой. При ходе на a6 конь прыгает через неприятельские пешки. Конь может еще взять пешку e6, однако попадает в этом случае под удар черного слона c8, а так как всякая фигура более ценна, чем пешка, то взятие на e6 для белых невыгодно.

Пешка e6, как говорят, защищена слоном. При ходе коня на b7 он будет находиться под защитой своего слона f3. Если черный слон возьмет коня на b7, его возьмет слон f3. Это называется «разменять» фигуру.

Слон по силе равен коню, поэтому оба партнера могут не опасаться размена.

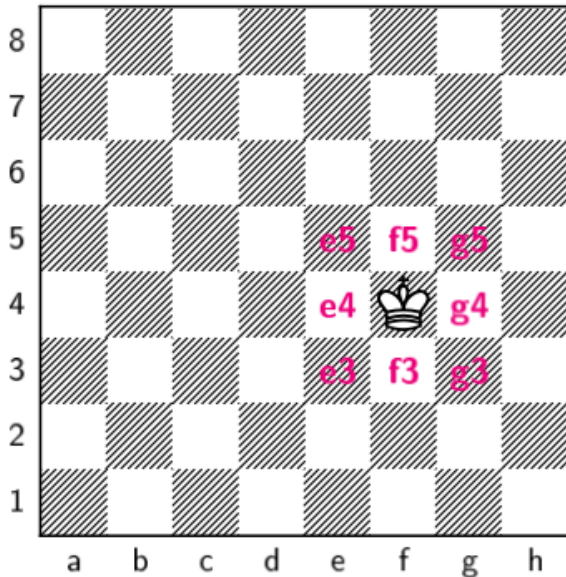
В других случаях фигуры могут быть неравноценны; например, так называемые «легкие» фигуры (слон и конь) слабее «тяжелых» фигур — ферзя и ладьи. Здесь о размене можно говорить разве лишь в том случае, если за ладью получаешь две, а за ферзя — три легкие фигуры.

Важно. На случай разменов необходимо точно знать сравнительную силу фигур (читайте дальше).

Король

Король ходит во все стороны и по прямой (то есть вертикали или горизонтали), и по диагонали, но каждый раз только на одно поле.

12

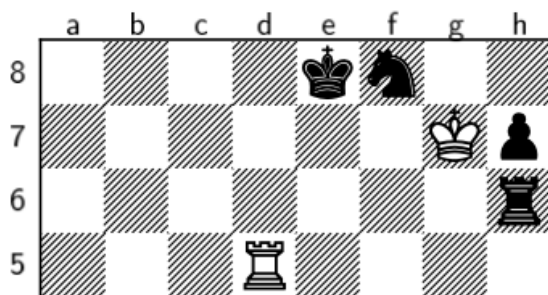


Наибольшее число ходов короля – 8.

Важно. Особенность короля такова, что, по правилам игры, его нельзя ставить на атакованное поле, то есть на поле, находящееся под ударом неприятельской фигуры.

Важно. По этой же причине король не имеет права брать защищенную фигуру.

13



В этом положении белый король может взять незащищенную ладью h6, на которую он нападает с поля g7, либо же пойти на g8 или h8. Ходы на f6, f7 и g6 для него невозможны: он не имеет права взять ни коня f8, ни пешку h7, так как они защищены другими фигурами.

У черного короля в этой позиции только один ход – на e7 (ходов на d7 и d8 нет по той причине, что эти поля бьются белой ладьей, на f7 также нельзя заступать, потому что оно контролируется белым королем).

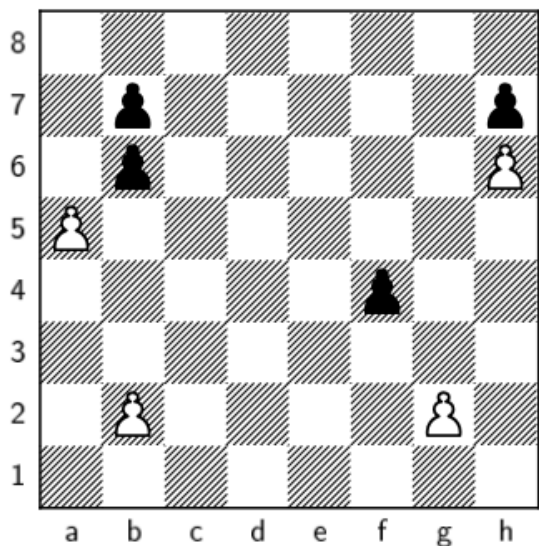
Ход пешки. Взятие "на проходе"

Пешка слабее любой из фигур, так как ходит по вертикали только вперед и только на одно поле. Однако есть исключение из этого правила: если пешка еще не двигалась, то есть стоит на 2-й (или же на 7-й) горизонтали, то ею при желании можно сделать двойной ход, то есть ее можно передвинуть через одно свободное поле на 4-ю (для черных – на 5-ю) горизонталь.

Важно. Пешки не могут ходить назад.

Есть пешка не так, как ходит (этим она отличается от всех других фигур), а именно — на одно поле по диагонали вперед, но по общему правилу она после удаления взятой фигуры становится на ее место.

14

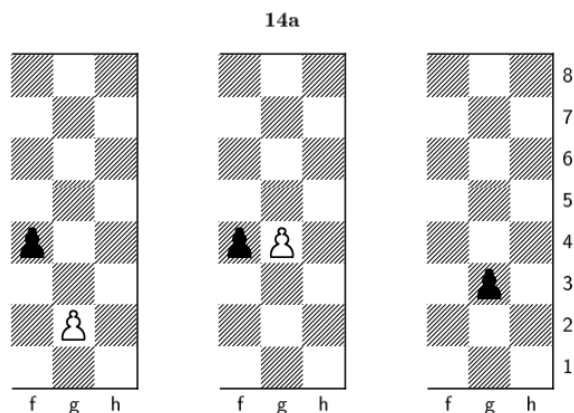


Белые при своем ходе могут взять пешку b6 пешкой a5, но последняя может пойти и на a6. В этом случае она встанет под удар пешки b7. Черная пешка b6 уже двигалась (на поле b6 она могла очутиться лишь после взятия с a7 или c7); теперь она может пойти только на b5 или же взять на a5.

Пешка b2 еще не двигалась и находится на своем первоначальном поле. Поэтому ею можно пойти и на b3 и на b4. При ходе b2-b4 белые защищают свою пешку a5, находящуюся под ударом черных.

Пешки h6 и h7 совсем не имеют ходов; они «блокируют» друг друга. Пешка f4 контролирует поля e3 и g3. Если пойти пешкой g2 на g3, то ее сможет взять пешка f4. Если же перескочить через атакованное поле, сыграв g2—g4, то пешка f4 не лишается права взятия; она и в этом случае может взять неприятельскую пешку, но становится по-прежнему на g3, как будто

пешка g2 прошла только на одно поле. Такое взятие называется взятием **«на проходе»**. Наглядно оно показано на следующей схеме.



Брать **«на проходе»** можно только ближайшим ходом, то есть сразу в ответ на g2—g4; после же какого-нибудь другого хода право взятия «на проходе» уже теряется

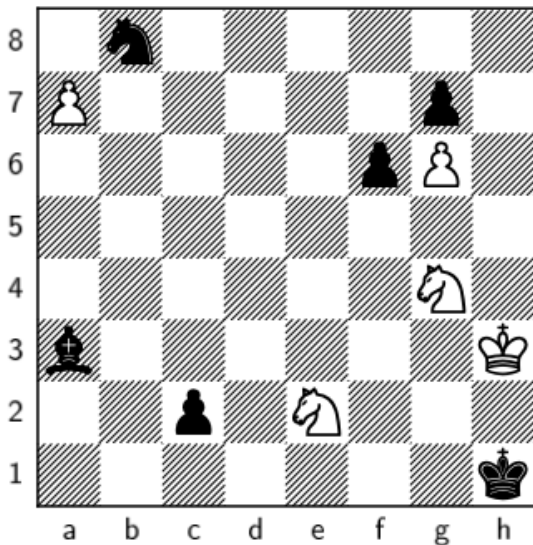
Воспользуемся еще картинком 14, чтобы разъяснить некоторые шахматные термины. Такие пешки, как b2 и g2, называются **«отсталыми»**, так как соседние с ними пешки на линиях a и h ушли вперед.

Пешки f4 и h7 называются **«изолированными»**, так как их нельзя защитить другими пешками, а b6 и b7 — **«изолированными сдвоенными»** пешками. При взятии на a5 черные выравнивают свои пешки, и они становятся **«связанными»**, то есть способными защищать одна другую.

Превращение пешек

Когда пешка доходит до последней горизонтали (8-й для белых, 1-й для черных), она сразу же снимается с доски, и вместо нее ставится любая своя фигура (за исключением короля) по выбору играющего. Можно поставить второго (даже третьего и т. д.) ферзя, или же ладью, или какую-нибудь легкую фигуру (слона или коня). Обычно ставят сильнейшую фигуру — ферзя.

Важно. Превращение пешки в фигуру считается за один ход.



В положении на рисунке 15 черные могут ходом с2—с1 получить на с1 ферзя; в этом случае его может взять конь е2, и тогда черные (слоном а3) выиграют за пешку фигуру.

Белые при своем ходе могут взять пешкой а7 коня b8 и (удалив и коня и пешку) поставить на поле b8 ферзя или другую фигуру. Черные не могут помешать этому ходом слона на d6, так как пешка а7 может еще пойти на а8 и превратиться в ферзя. Пешки с2 и а7 (а также f6) называются «проходными» пешками, так как никакая другая пешка не может представить для них помехи на пути «в ферзи».

На картинке 15 белые могут еще взять конем пешку f6 («пожертвовать коня за пешку»), и если пешка g7 возьмет коня, то белая пешка g6 станет проходной и превратится через два хода в ферзя, так как ее не может остановить (задержать) никакая фигура черных.

Шах и мат

Цель игры, как уже указывалось, заключается в том, чтобы привести неприятельского короля к гибели – дать ему мат. Этим определяется роль всех фигур на доске: в конечном итоге они атакуют неприятельского короля и защищают собственного. Гибель короля означает проигрыш партии.

Король не имеет права становиться под удар чужой фигуры. Если один из играющих по ошибке все же поставит своего короля под удар, то короля, однако, не берут — правилами это не допускается. Сделавшему неправильный ход указывают лишь на его ошибку, и он должен сделать какой-нибудь другой ход королем.

Важно. Вообще говоря, по правилам игры, фигурой, до которой дотронулся, нужно обязательно пойти. Это правило соблюдается очень строго. При желании поставить фигуру на доске аккуратнее, противника предупреждают об этом, сказав «поправляю», иначе этой фигурой придется пойти, а если это неприятельская фигура, то придется взять ее. Однако если у своей фигуры не оказывается никакого хода или взять неприятельскую ничем нельзя, то можно сделать любой другой ход.

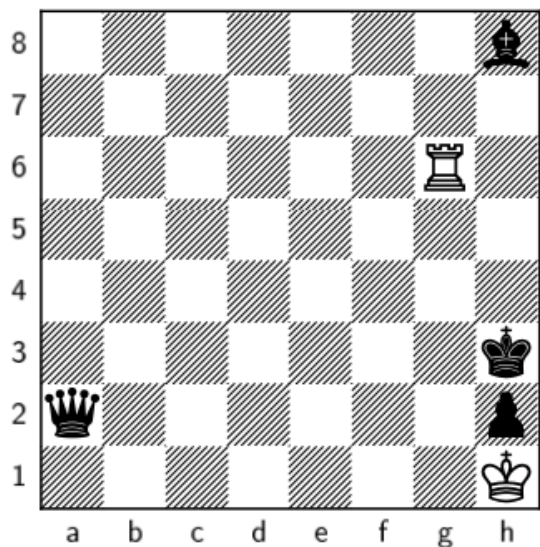
Если какая-нибудь фигура становится так, что следующим ходом неприятельский король может быть взят, то эта угроза королю называется «шахом». Предупреждать об этом противника вслух необязательно, и обычно это не делается.

Получив шах, король должен на следующем ходу от него избавиться; есть три пути:

1. взять фигуру, которая дала шах
2. загородить своей фигурой линию, по которой угрожает фигура противника (король в этом случае закрывается от шаха)
3. король может отступить на одно из соседних полей, не атакованных противником.

Если все три способа защиты от шаха оказываются невозможными, значит, король получил мат.

16



В этом положении черные могут дать шах белому королю ходом ферзя на a1 или b1.

В ответ на это белые могут только закрыться на g1 ладьей.

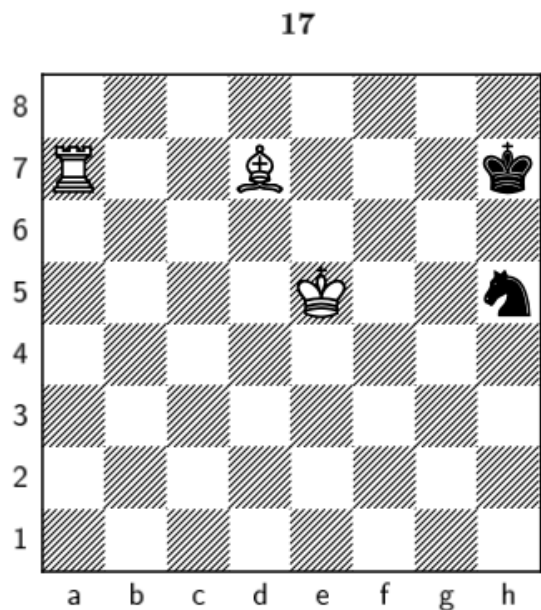
Берут ли черные после этого ладью ферзем или пешкой h2, превращая ее в нового ферзя (или ладью), — все равно белым мат. Ферзь a2 может дать шах также ходом на a8 (или d5). Если

белые закроются от шаха ладьей на с6 (или g2), ферзь возьмет ее, и белым мат.

В ранее рассмотренной позиции 15 белые могли дать мат черному королю ходом коня g4 на f2.

Случается иногда, что движение какой-нибудь фигуры открывает линию другой фигуре, которая стоит позади, и в результате неприятельский король попадает под шах.

Такой шах называется «открытым»; если же отходящая фигура при этом сама дает шах, получается «двойной» шах. Вот пример:



Любой ход слоном в позиции 17 влечет за собой открытый шах ладьей а7. Если же слон пойдет на f5, получится двойной шах. От двойного шаха можно защититься только отступлением короля.

При отходе слона, к примеру, на е8 черный король может (помимо отступления) закрыться от шаха конем h5, поставив его на g7. (После этого у коня уже нет ходов, так как нельзя открывать короля под удар ладьи; конь «связан» и лишен подвижности.)

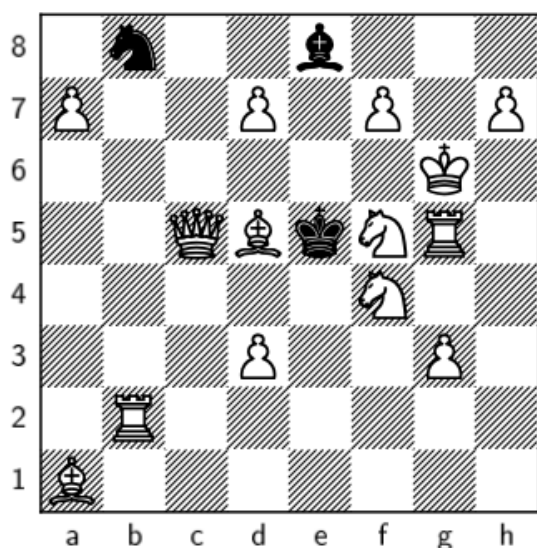
Справка. Если во время игры вдруг обнаружится, что один из королей стоит под шахом, партия должна быть возвращена к тому положению, при котором был дан шах, и уже только потом она может продолжаться дальше. Также поступают и при других неправильностях, например, при ошибке в начальной расстановке, при неправильном ходе фигурой и т. д.; во всех таких случаях неправильность устраняется, и с этого момента партия переигрывается.

Король ввиду его особого значения в игре подвержен постоянным угрозам, и поэтому он не может в начале или середине партии принимать активное участие в игре. Однако в конце

партии его роль увеличивается.

Упражнение 3 Необходимо найти как можно больше вариантов мата черным в один ход.

18



При решении этой задачи нужно помнить о возможности превращения пешек в различные фигуры.

НИЧЬЯ. ВЕЧНЫЙ ШАХ. ПАТ

Не во всякой шахматной партии можно дать мат одному из королей. Во многих случаях ни одна сторона не может добиться выигрыша, и игра считается ничьей.

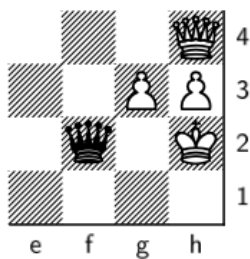
Случаи ничьей:

1. Когда одному из королей – «вечный шах», то есть ряд непрерывных шахов, от которых король никак не может спрятаться.
2. Когда одному из королей «пат», то есть и он сам и все его фигуры не имеют никакого хода и в то же время король не находится под шахом (что было бы уже матом).

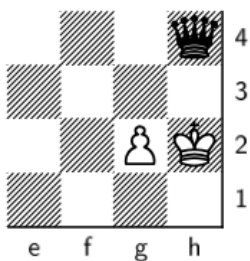
В положении на картинке 16 слабейшая сторона может спастись от проигрыша благодаря вечному шаху или пату. Белые при своем ходе дают шах ладьей на g3. Если черный король берет ладью, белым пат. Если же он идет на h4, ладья дает на g4 снова шах, и т. д. Черные либо допускают вечный шах, либо (беря ладью) дают белым пат. И в том, и в другом случае — ничья.

Следующие две картинки — 19 и 20 — показывают случаи вечного шаха, исключительно часто встречающиеся в практической игре

19



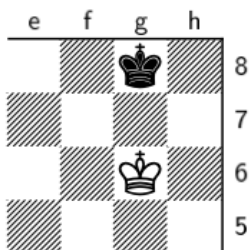
20



Черные дают вечный шах: в позиции 19 — на полях f2 и f1, в позиции 20 — на полях h4 и e1.

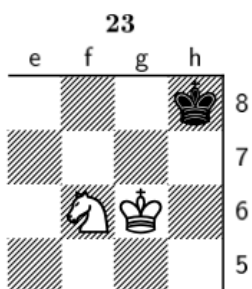
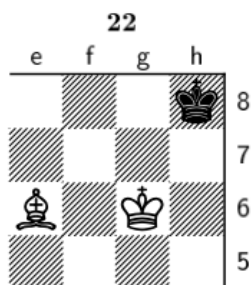
3. Следующий случай ничейного окончания партии – когда у каждой стороны остаются силы, недостаточные для достижения мата неприятельскому королю.

21

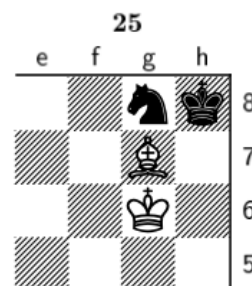
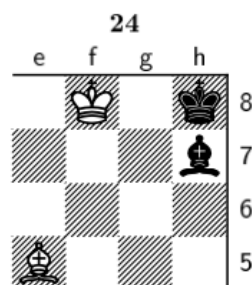


Здесь на доске остались только короли. Последним ходом (Kg6) белые поставили своего короля против неприятельского.

Такое положение королей называют «оппозицией»: белые своим ходом «заняли оппозицию». Хотя белые и стеснили свободу маневрирования черного короля (он не может пойти ни на одно поле по 7-й горизонтали) у него все же остаются два хода на 8-й горизонтали. Ни один из королей не может подойти к другому вплотную, так как не имеет права становиться под удар. Очевидно, что игра вничью.

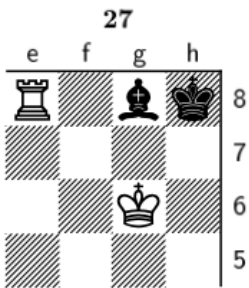
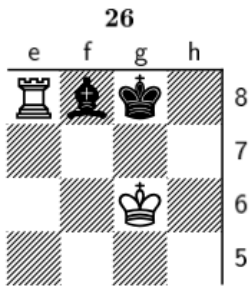


В позициях 22 и 23 у сильнейшей стороны есть еще легкая фигура – слон или конь. Черный король в углу до того стеснен, что совершенно не имеет ходов. Но раз ему не дан шах, такое положение является патом, то есть опять же ничьей. Сделать так, чтобы эта же легкая фигура, которая отрезает королю ходы по 8-й горизонтали, давала одновременно шах, невозможно. Если бы в позиции 22 слон стоял на f6, черный король получил бы ход на g8. Как и в предыдущем случае здесь явная ничья.



В позициях 24 и 25 у черных тоже по легкой фигуре, т. е. сил у них больше, чем в позициях 22 и 23, но – странное дело! – они получили мат. Однако это объясняется очень просто. Черные фигуры занимают на редкость неудачные позиции; они стесняют собственного короля, отнимают у него поле для отступления.

Эти примеры поясняют, какие силы нельзя считать достаточными для выигрыша. Вместе с тем мы начинаем замечать, что большое значение имеет расположение фигур – позиции, которые они занимают.



В положении на картинке 26 силы количественно равны, но не равны качественно: мы знаем, что ладья сильнее слона. Перевес в силах ладьи над слоном (или конем) так и называют «качеством». Итак, у белых – качество. Достаточно ли его для выигрыша? Оказывается, в этой позиции достаточно. В самом деле, если белые сделают выжидательный ход ладьей, хотя бы на d8, черным придется ответить Kg8—h8 – единственный вынужденный ход, – после чего белые берут ладьей слона, и черным мат. Однако, если в том же картинке 26 немного изменить позицию, передвинув черного короля на h8, а слона на — g8 (картинок 27), то окажется, что белые уже не могут выиграть: при ходе ладьей на d8 черным пат, другие же возможные попытки белых добиться выигрыша также остаются безуспешными.

Например: **1. Re7 Bc4 2. Rh7+ Kg8 3. Rc7**. Белые нападают на слона и одновременно угрожают дать мат на c8. Однако черные отвечают **3... Bd3+**, вынуждая белых нарушить оппозицию королей, после чего исчезает угроза мата и игра остается ничьей.

Таким образом, достаточность или недостаточность сил для выигрыша определяется соотношением силы фигур и их позицией.

К случаям ничьей относятся еще следующие:

4. Оба противника соглашаются на ничью, считая дальнейшую борьбу бесполезной (отсутствуют шансы на выигрыш).

5. Одна и та же позиция (с очередью хода за той же стороной) повторилась трижды (это может случиться, например, если противники повторяют свои ходы), и одной из сторон сделано заявление о ничьей.
6. В течение 50 ходов (за 1 ход, как обычно, считается ход белых и ответ черных) на доске не было ни одного случая взятия, а также ни одного хода какой-либо пешкой, и один из играющих сделал заявление о ничьей.

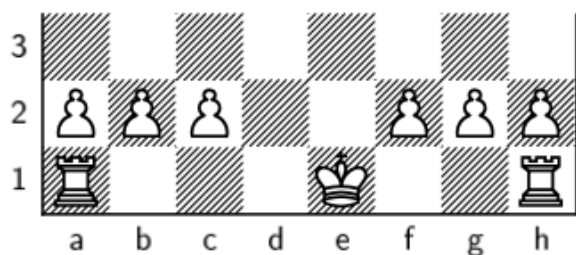
Рокировка

Такое название носит еще один ход возможный в шахматной игре: одновременное движение короля и одной из ладей. Это единственный случай, когда ход делается двумя фигурами. Рокировка разрешается каждой стороне лишь один раз в партии. Необходимое условие – чтобы поля между королем и ладьей были не заняты ни своими, ни чужими фигурами.

Делается рокировка так: король переставляется через одно поле по направлению к своей ладье, а ладья ставиться по другую сторону короля на соседнее с ним поле.

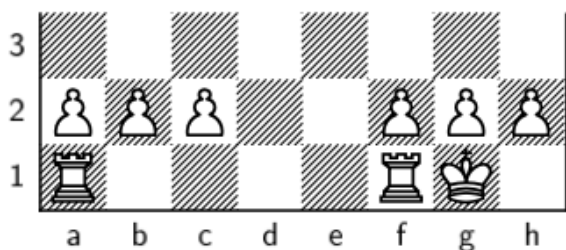
Рокировка возможна как в сторону королевской ладьи, так и ферзевой — по желанию играющего. В первом случае рокировка называется «короткой», во втором — «длинной».

28



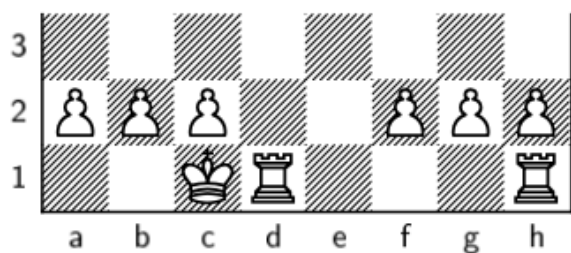
В этом положении король может рокировать в любую сторону.

29



Белые рокировали в короткую сторону, то есть король пошел на g1, а ладья h1 одновременно – на f1.

30



Белые рокировали в длинную сторону: король пошел на c1, а ладья a1 — на d1.

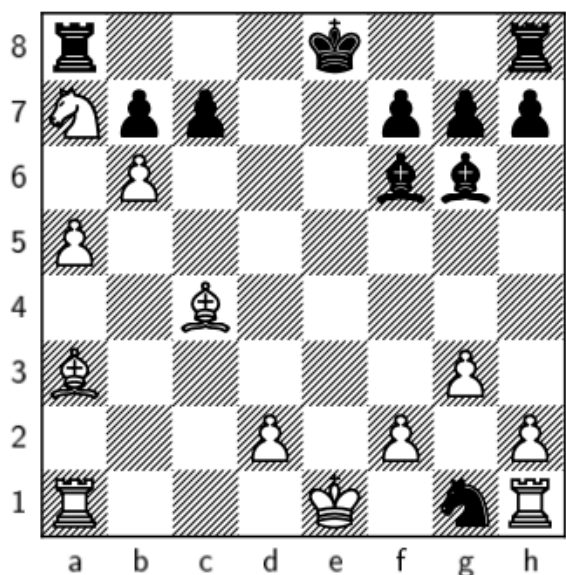
Для рокировки необходимо:

1. чтобы и король, и ладья находились еще на своих первоначальных местах, не сделав до того ни одного хода;
2. чтобы поля между королем и ладьей были свободны;
3. чтобы король не стоял под шахом (рокировка не может являться ответом на шах) и чтобы король не попадал вследствие рокировки под шах противника;
4. чтобы поле, через которое проходит король (f1 или f8 при короткой, d1 или d8 при длинной рокировке), не находилось под ударом какой-нибудь неприятельской фигуры.

Если под ударом находится не король, а ладья, или если ладья должна пройти через атакованное поле, это никак не препятствует рокировке.

Все эти случаи показаны на картинке 31.

31



В положении 31 рокировать могут только белые, и то лишь в длинную сторону. Черные при своем ходе могли бы дать шах конем на f3 и этим лишить белых права рокировки, так как

последние были бы вынуждены сдвинуть своего короля с первоначальной позиции на одно из соседних полей (но не рокировать).

Важно. Если один из противников сделал рокировку с нарушением правил, то он обязан поставить короля и ладью на их первоначальные места и сделать какой-нибудь ход королем.

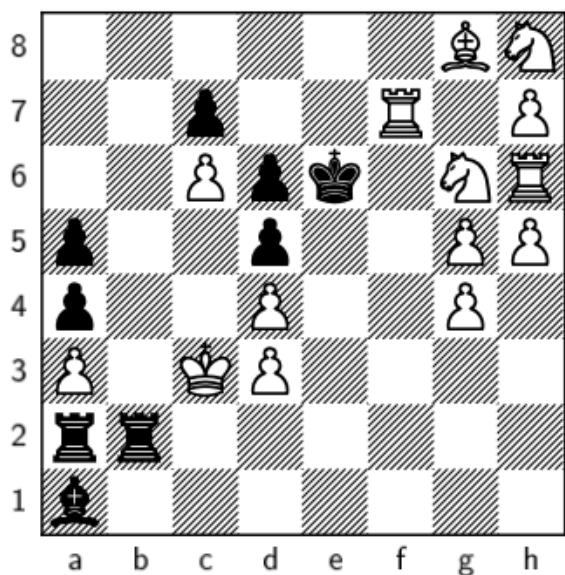
Важно. Смысл рокировки в том, что она дает возможность значительного изменения позиции короля (когда грозит опасность), а также позволяет быстро ввести в игру сильную фигуру – ладью.

Важно. Помешать рокировке противника бывает подчас очень выгодно.

Задачи для самостоятельного решения

Задача 1. Найти мат в один ход.

1



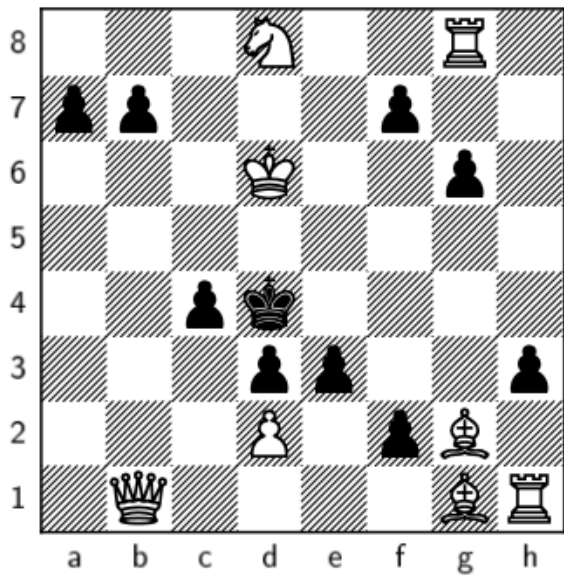
Задача-шутка 2. Найти мат в половину хода.

2



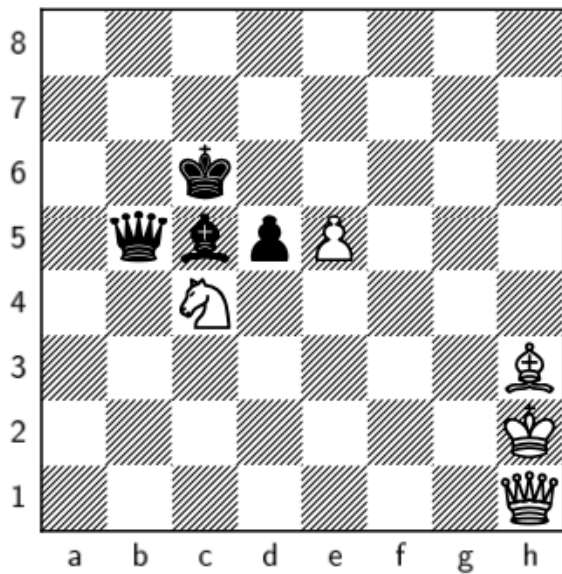
Задача 3. В этой позиции имеется явная ошибка. Найдите, в чем она заключается и тогда окажется, что белые могут дать мат в 1 ход независимо от того, как будет устранена допущенная ошибка.

3



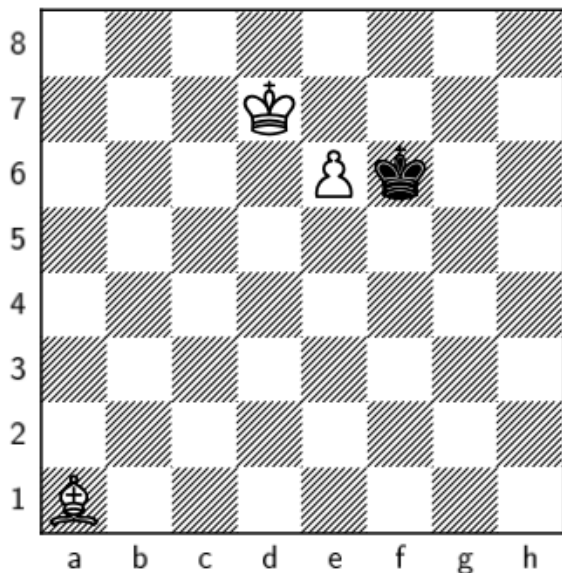
Задача 4. Белые дают мат в один ход.

4



Задача 5*. Как получилась эта позиция?

5



Ответы к упражнениям

- 32 белые клетки и 32 черные.
- Белые — Ke1, Qd1, Ra1, Rh1, Bc1, Bf1, Nb1, Ng1, пешки: a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2;
черные — Kd8, Qe8, Ra8, Rh8, Bc8, Bf8, Nb8, Ng8, пешки: a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7.

- Вообще говоря, не возбраняется и в одиночку — самому ли с собой, просто анализируя позицию или решая головоломку, — но придумывалась игра, очевидно, для игры с кем-то. Можно играть и количеством большим двух, однако это скорее экзотика, которой в настоящем руководстве касаться не будем. ↩