

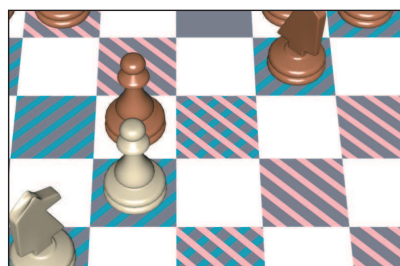
Шахматная нотация

Шахматной нотацией называют систему записи всех партий. В данной книге применены сразу две шахматные нотации — та, которой придерживается Международная шахматная федерация (ФИДЕ), и та, которая используется в странах бывшего СССР (в этих случаях стоит пометка «сов.»).

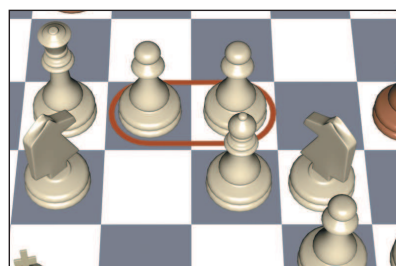
ДЕЙСТВИЕ	МЕЖДУНАРОДНАЯ НОТАЦИЯ ФИДЕ	ТРАДИЦИОННАЯ НОТАЦИЯ СССР
взятие	×	:
взятие на проходе	е.р.	обозначение отсутствует
рокировка (короткая)	0-0	0-0
рокировка (длинная)	0-0-0	0-0-0
шах	+	+
мат	#	×
следующий ход принадлежит черным

ОБОЗНАЧЕНИЯ ФИГУР, ИСПОЛЗУЕМЫЕ В ДАННОЙ КНИГЕ	
король	♔
ферзь	♚
ладья	♖
слон	♘
конь	♞

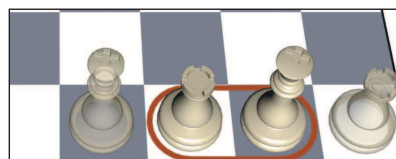
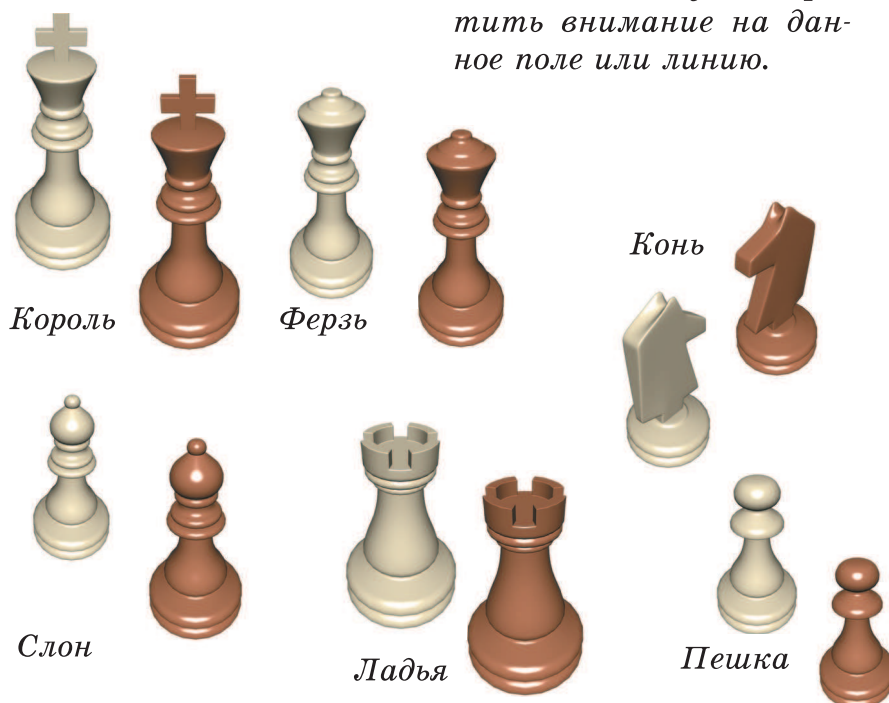
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ	
сильный ход	!
отличный, очень сильный ход	!!
слабый ход, ошибка	?
грубая ошибка	??
интересный, но рискованный ход	!?
сомнительный ход	?!



Если на шахматной доске поле выделено цветом, то следует обратить внимание на данное поле или линию.



Обведенные линией фигуры означают, что надо обратить внимание одновременно на несколько боевых единиц.



Для того чтобы показать, на какой позиции находилась та или иная фигура до того, как был сделан очередной ход, в обозначении используется прозрачность фигуры.

ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ: ПОЛЕ БИТВЫ, ФИГУРЫ И ПРАВИЛА

Каждый может научиться играть в шахматы, терпеливо изучая правила игры. Внимательно прочитав этот раздел книги, вы познакомитесь с важнейшими понятиями и правилами: как ходят и бьют фигуры в современных шахматах, какие ситуации означают победу в сражении, а какие — лишь ничью. Не стоит пропускать этот раздел, даже если вы считаете, что уже умеете играть в шахматы, — некоторые правила, как это ни странно, плохо известны в среде шахматистов-любителей. Случается, что народный фольклор рождает свои правила, и некоторые любители могут попытаться предложить вам совершенно неоправданные комбинации.



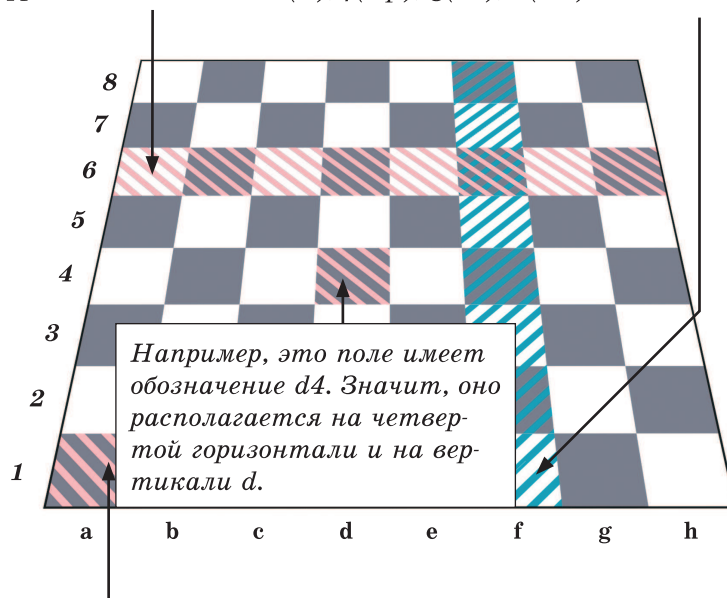


Шахматная доска

Шахматная доска заслуживает пристального внимания, даже если на ней нет ни одной фигуры. Традиционно она квадратная и разделена на 64 равных квадрата. Клетки на доске двух цветов: светлые и темные. Эти цвета на шахматной доске чередуются. В шахматной среде они называются полями. Поля могут быть совершенно разных оттенков, однако вне зависимости от этого их принято обозначать двумя словами: «черные» и «белые». Все вертикальные ряды квадратов — вертикали, соответственно, горизонтальные ряды называются горизонталями. Каждое поле (квадратик) имеет обозначение с указанием того, к какой горизонтали и вертикали принадлежит.

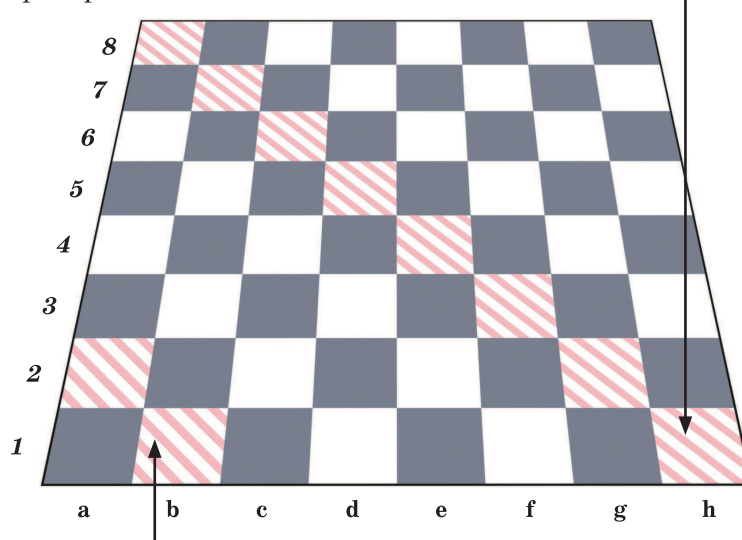
Для обозначения горизонтали принято использовать цифры от 1 до 8.

Обозначение вертикалей — строчные буквы латинского алфавита a (a), b(бэ), c(цэ), d(дэ), e(э), f(эф), g(гэ), h(ха).



На этом изображении крайнее левое поле (a1) — черное. Если доска стоит правильно, то и у соперника крайнее левое поле будет черным.

Чтобы определить диагональ, нужно указать самое нижнее и самое верхнее поля диагонали. На показанном примере — диагональ h1-a8.



На рисунке представлена одна из четырех самых коротких диагоналей. Она обозначается b1-a2 и относится к второстепенным диагоналям. Самые важные же — пересекающие центр доски. Это самые длинные диагонали, которые принимают весь «удар» на себя. Здесь разворачиваются основные моменты шахматной партии.

Диагонали

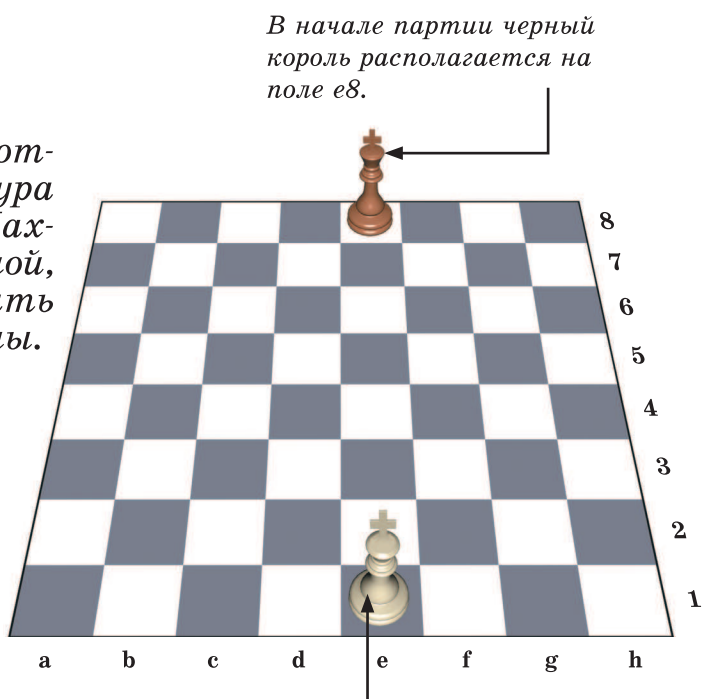
Не меньше вертикалей и горизонталей важны диагонали: например, по ним перемещаются одни из ключевых фигур — слоны.

Фигуры

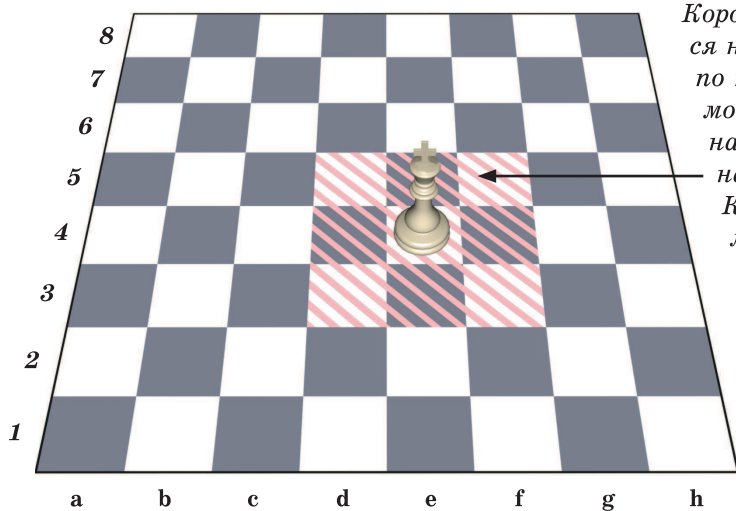
Шахматные фигуры различаются по подвижности. Чем фигура подвижнее, тем она сильнее. Шахматная баталия будет успешной, если научиться координировать движение фигур различной силы.

Король

Несмотря на то что король малоподвижен, это самая ценная фигура на доске. Если побежден король, то проиграна шахматная партия. Король ходит только на одно соседнее поле, но в любом направлении.



Белый же король начинает партию с поля e1.

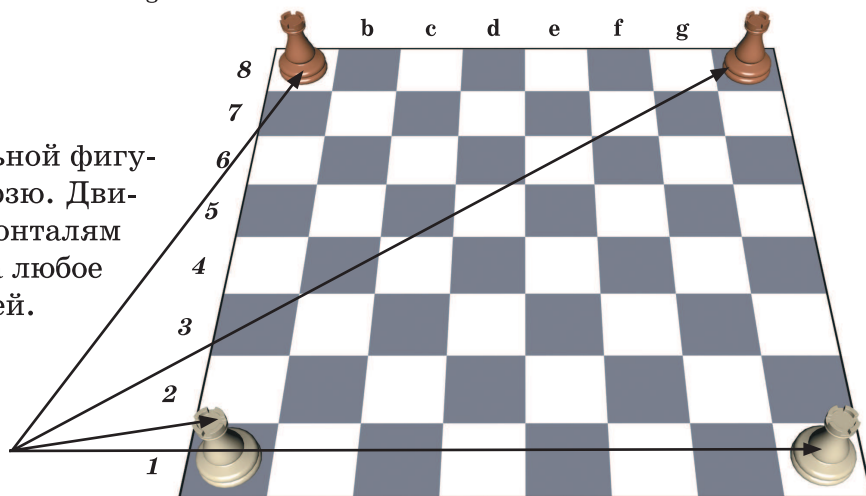


Король при необходимости может передвинуться на одно из выделенных полей. Помните, что по правилам противоборствующие короли не могут приближаться друг к другу, становясь на соседние поля. Например, король перешел на f5. В этом случае ход записывается как Kpf5. В шахматах Kp — это король. Далее при описании тех или иных позиций на доске будут использованы шахматные шрифты, обозначающие фигуры. Ход Kpf5 пишется как ♔f5.

Ладья

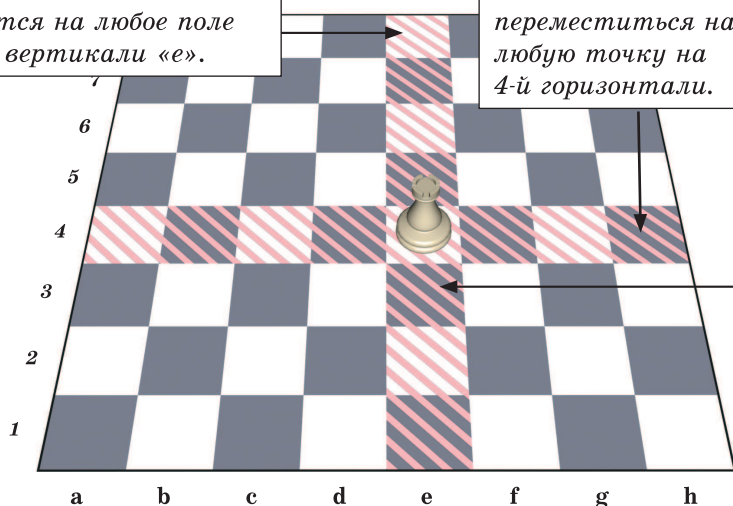
Ладья считается очень сильной фигурой, уступающей лишь ферзю. Двигать ладью можно по горизонталям и вертикалям. Она ходит на любое количество незанятых полей.

Перед началом игры ладьи стоят в углах доски.



Ладья свободно становится на любое поле на вертикали «е».

Эта ладья может переместиться на любую точку на 4-й горизонтали.



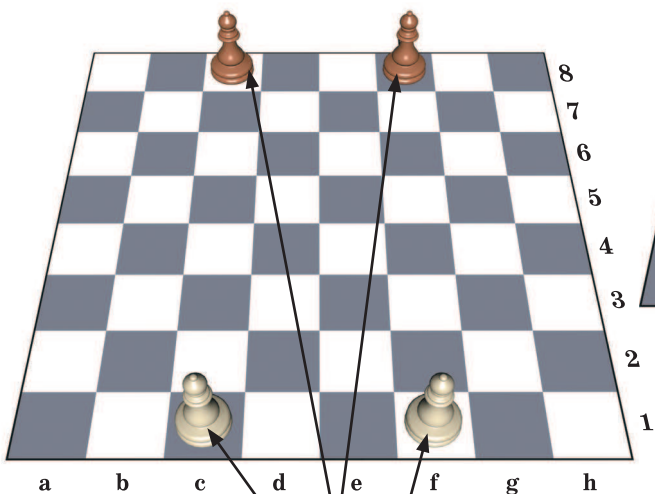
Ладьи не передвигаются по диагоналям. Например, король за один ход перемещается с поля e4 на d5. Ладья это действие может осуществить за два хода, несмотря на то, что это сильная фигура. В этой ситуации вариант хода 1. ♖d4 и 2. ♖d5. Когда записывается партия, для ладьи принято использовать заглавную букву Л или символ ♖.

Слон

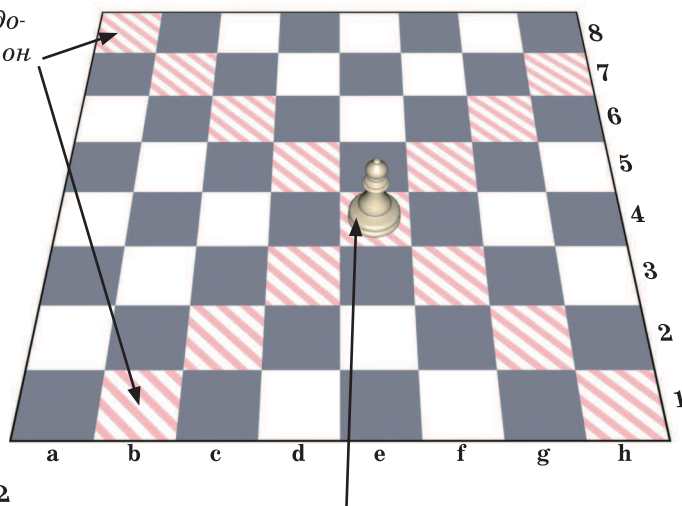
Слон немного слабее ладьи. Если эта фигура находится в центре доски, то контролирует количество полей, сопоставимое с количеством полей, контролируемых ладьей. Однако чем дальше слон находится от центра шахматной доски, тем меньше его влияние на ситуацию.

Перемещается слон исключительно по диагоналям. На старте партии каждый из игроков имеет в своем арсенале по два слона: один белопольный, который ходит только по белым полям, второй — чернопольный (перемещение только по черным клеткам).

Этому слону для передвижения доступна диагональ h1–a8. Также он может ходить по b1–h7.



Это изначальная позиция слонов.



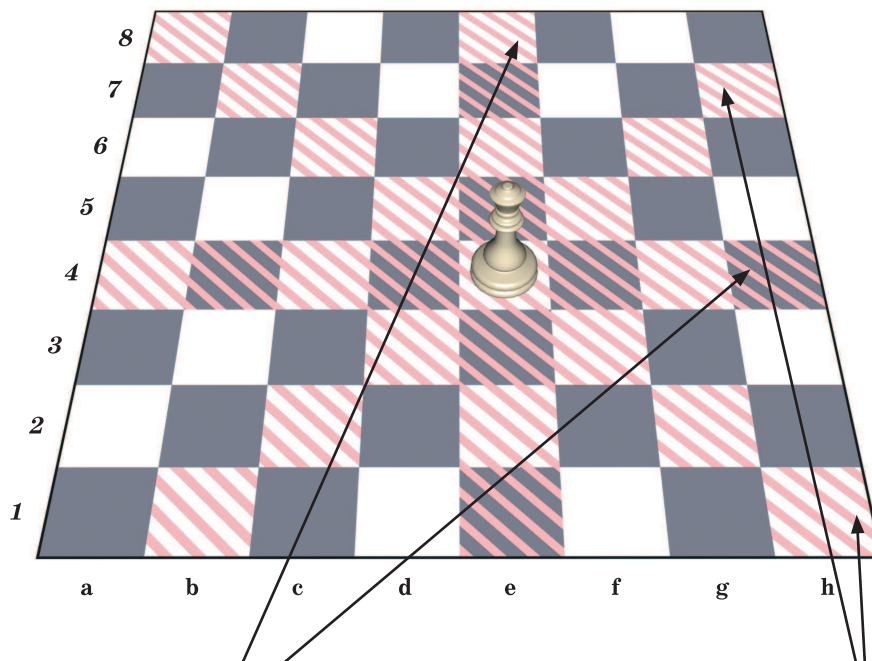
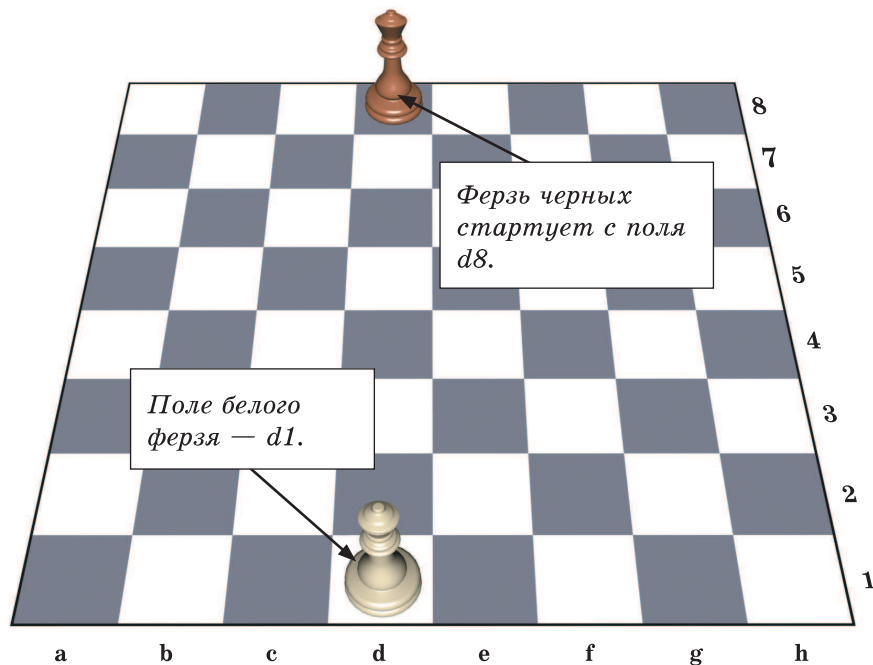
Слон стоит на поле e4 (оно белое), а поле h8, напротив, черное. Поэтому, какие бы манипуляции не проводил слон, на h8 он не попадет. Слон обозначается заглавной буквой С, иногда применяется символ ♘.

Ферзь

Ферзь является самой сильной шахматной фигурой. Он соединил в себе возможности слона и ладьи. Ферзь свободно передвигается в любом направлении — по диагоналям, вертикалям, горизонталям — на любое количество свободных полей. Ферзя не принято ставить под удар без веской на то причины, лучше всего по ходу партии защищать эту фигуру от фигур соперника. Потеря ферзя — не означает поражение, однако это может серьезно осложнить путь к победе в партии, поскольку существенно меняет баланс сил.



Ферзь может ходить, например, как ладья. Он свободно перемещается на то количество полей, какое нужно, по вертикали «e» и по 4-й горизонтали. Ферзь обозначается заглавной буквой Ф. Когда ферзь ходит на h7, то в записях партии это выглядит как 1. Фh7 или ♕h7.

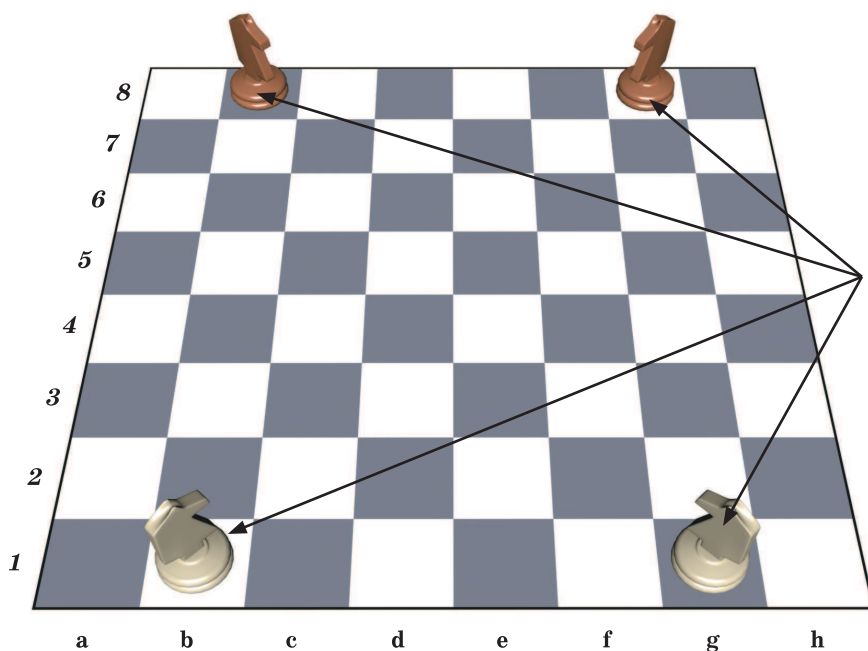


Доступно ферзю и перемещение, идентичное перемещению слона. Он может стать на любое поле диагоналей h1–a8, b1–h7.

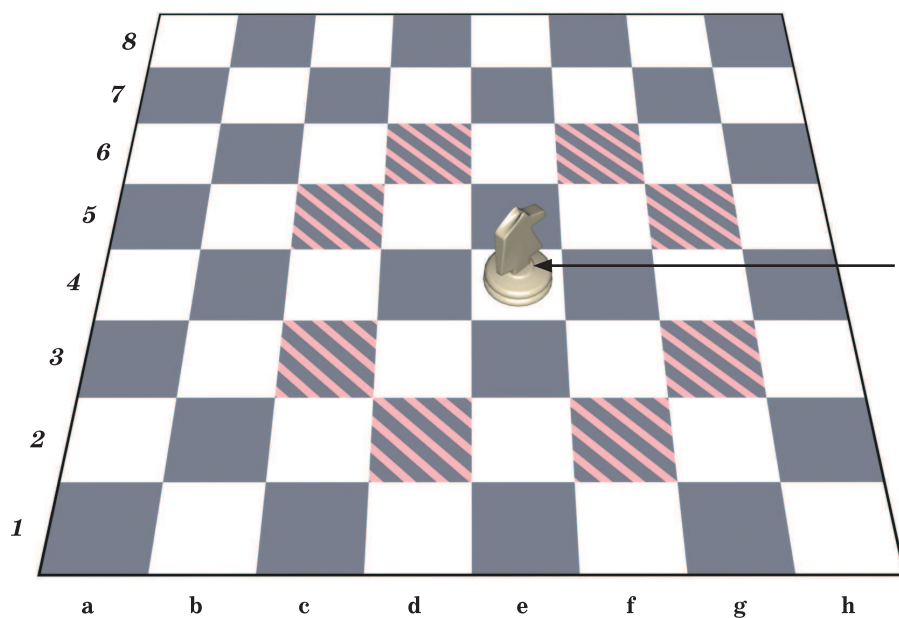
Конь

Наверное, одна из самых необычных фигур на шахматной доске с точки зрения перемещения — конь. За один ход он преодолевает одно поле по горизонтали и два поля по вертикали либо одно поле по вертикали и два поля по горизонта-

ли. Можно сказать, что он ходит буквой «Г». В любом случае при перемещении конь меняет цвет поля. Например, если движение начиналось с черного поля, то, совершив ход, конь оказывается на белом поле.



Это позиция коней на начальном этапе игры.



Конь стоит на белом поле e4. Как только он делает ход, то попадает на черное поле. Возможный вариант хода 1. ♠с3. Коня при записях обозначают заглавной буквой К. Важно не перепутать обозначения короля (Кр) и коня (К).

Пешка

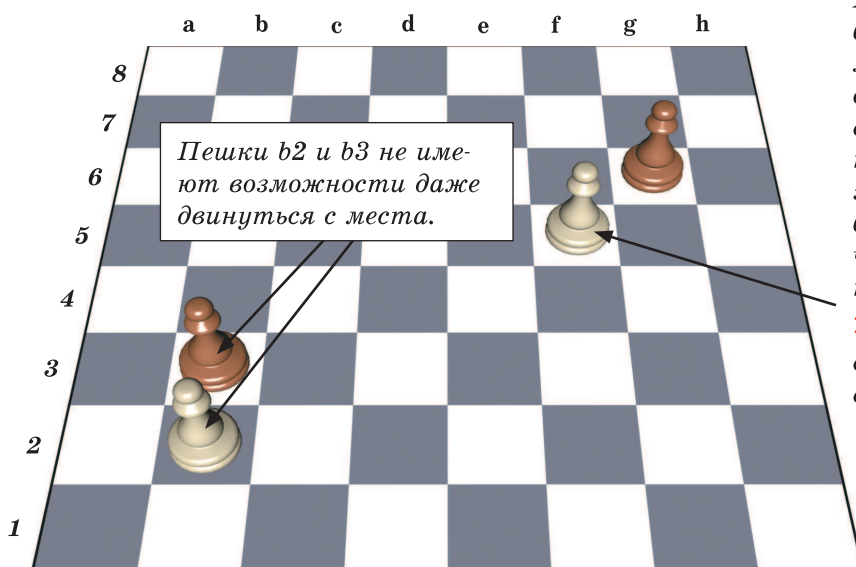
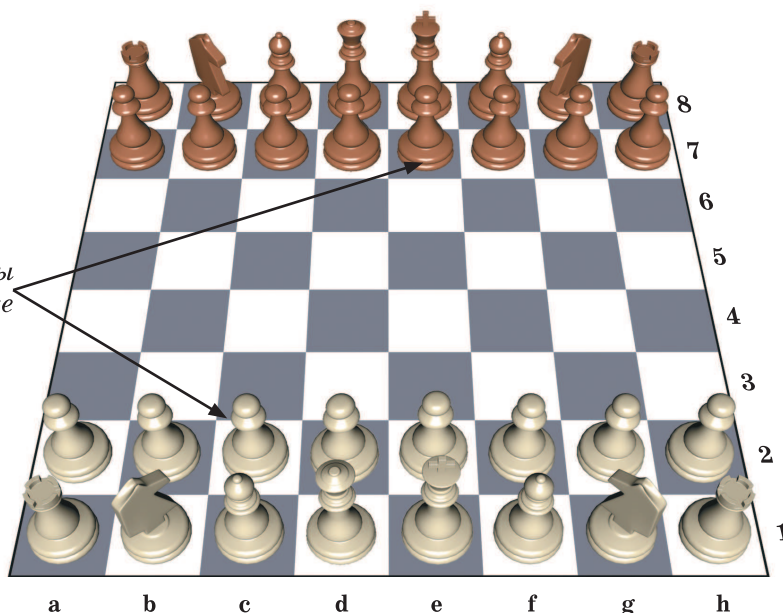
Пешку считают основной боевой единицей, однако эта фигура малоценная. В некоторых книгах о шахматах ее даже не называют фигурой. Тем не менее не стоит недооценивать значение пешек. Эта фигура всегда идет только вперед — движение назад ей запрещено. С одной стороны, перемещаться пешка может лишь на одну клетку, а с другой — с первоначального места любая пешка мо-

жет двинуться на две клетки. Игрок решает сам: на одно или два поля начнет ходить пешка. Важно помнить, что если пешка уже сделала свой первый ход, то дальше может продвигаться лишь маленькими «шажками», только на одно поле.

Пешка может взять фигуру соперника, если та стоит на соседней с пешкой клетке, впереди по диагонали.



В начале игры фигуры расположены на доске таким образом.



Пешки b2 и b3 не имеют возможности даже двинуться с места.

*Если ход принадлежит белым, то пешка отправляется на f6 или берет оппонентку на g6. В записях шахматных партий пешку не обозначают. Поэтому вышеописанный ход будет записан **1. f6**. То, что белые взяли черную пешку, записывается **1. f×g6** (сов. f:g6), символ × (сов. :) обозначает взятие.*

Шах и мат

У шаха и мата принципиальные различия: шах — это угроза королю, а мат — конец партии. Зачастую шах становится предвестником мата, однако опытные игроки не ставят шах просто ради шаха, поскольку не вовремя поставленный шах может повернуть партию в невыгодное русло.

Шах

Другими словами «шах» можно охарактеризовать как «нападение на короля». На доске это выглядит следующим образом: фигура соперника следующим ходом может «свергнуть» короля. Угроза королю, в отличие от угрозы любой другой фигуре, не может оставаться без внимания — защитные действия в этом случае необходимы. Есть три варианта:

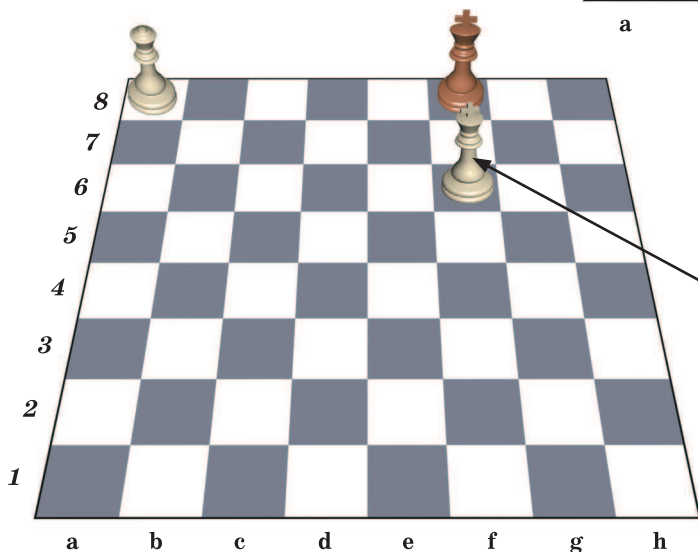
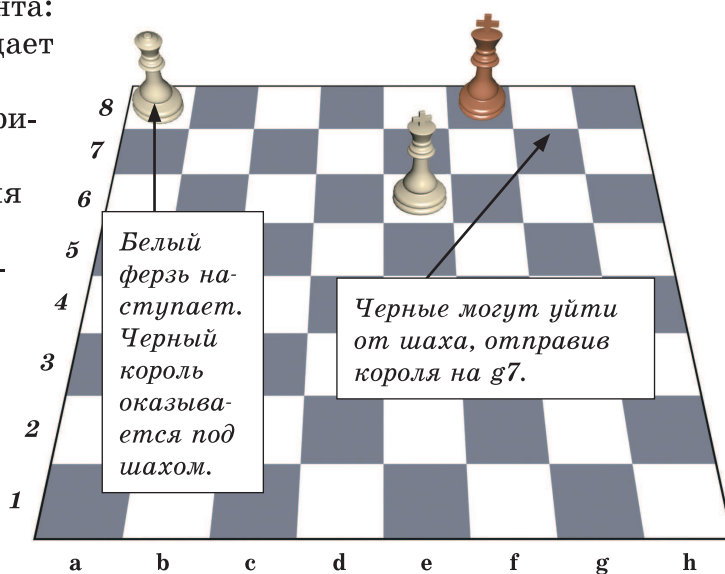
1. «Съесть» фигуру, которая создает угрозу королю.
2. Закрыть короля от атаки другой фигурой.
3. Уйти от угрозы, переместив короля на безопасное поле.

Если в качестве атакующей фигуры соперник использует пешку или коня, то в качестве защиты подойдет либо первый, либо третий способ.

Когда партия записывается, шах обозначается значком «+».

Мат

Если все вышеописанные способы не позволяют защитить короля от атаки, то в этом случае речь уже идет о мате. Когда объявлен мат, партия считается законченной. Побеждает, собственно, та сторона, которая объявила мат. При записи партии мат обозначается как «#».



Ничья

Ничья объявляется в партии, когда ни один из соперников не может одержать верх. К ничьей могут привести самые разные причины. Иногда опытные шахматисты заключают взаимное соглашение о завершении партии ничьей.

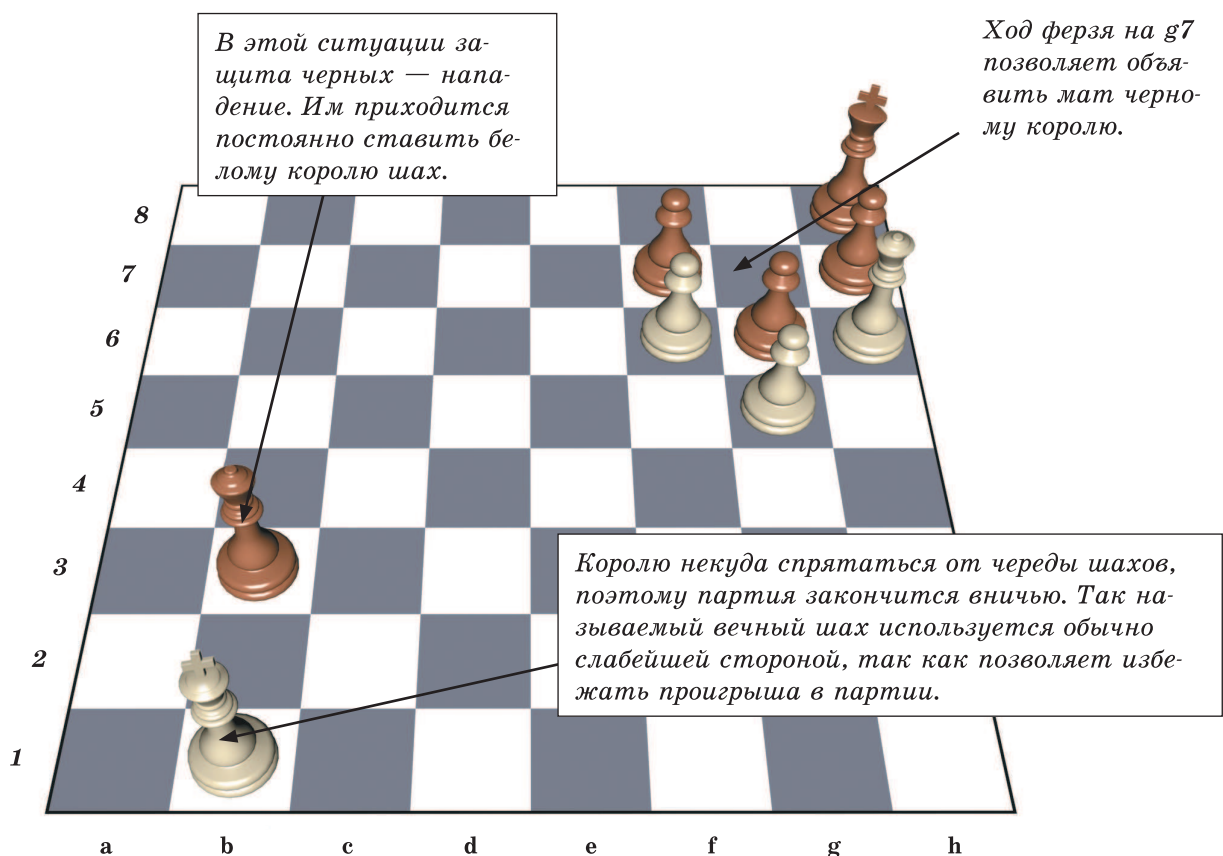
Также она фиксируется в том случае, когда заявление об этом делает слабейшая сторона. Правда, здесь есть нюанс: это возможно в том случае, если соперник не смог поставить мат за 50 ходов. За эти 50 ходов не должно быть ни одного взятия фигуры и ни одного хода пешкой. Разновидность ничьей — пат. (См. Матование одинокого короля, с. 14.)

В некоторых случаях партия признается ничейной и без согласия обоих игроков. Если в партии случается ситуация, когда трижды повторяется одна и та же позиция фигур на доске и при этом

ход принадлежит одной и той же стороне, то кто-либо из соперников может потребовать признать в партии ничью. Кстати, для объявления ничьей одна и та же позиция не обязательно должна повторяться подряд, это может быть на протяжении всей партии.

Партии, когда кто-то из соперников не выглядит настолько сильным, чтобы заматовать одинокого короля противника, тоже признаются ничейными. К таким партиям относится следующее соотношение сил:

- 1) у одного игрока остались король и слон, у другого — один король;
- 2) один имеет короля и коня, другой — одного короля;
- 3) у одного — король и два коня, у другого — король;
- 4) у каждого из соперников в наличии по королю и одноцветному слону.

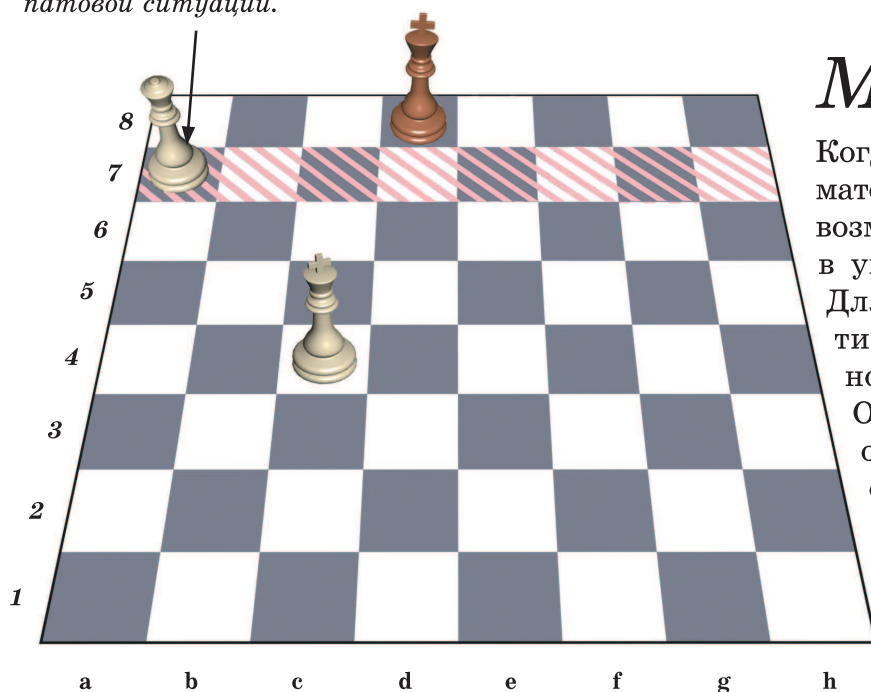
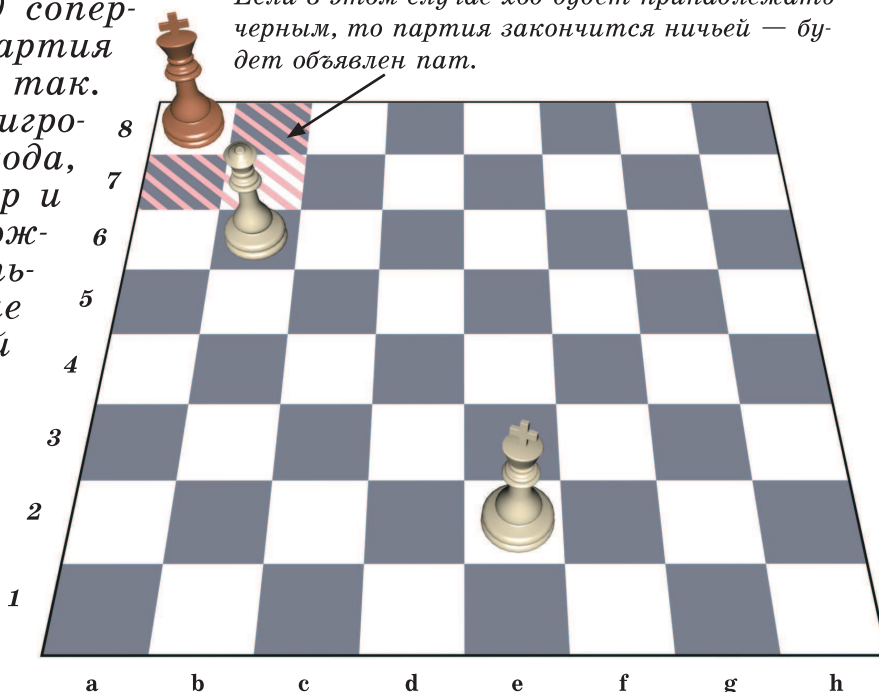


Матование одинокого короля

Изначальная цель любой шахматной партии — мат. Под этим понятием кроется безоговорочная победа над соперником. Но не всегда партия заканчивается именно так. Иногда бывает, что к игроку переходит право хода, а ни одна из его фигур и пешек не имеет возможности куда-то двигаться. При этом королю не поставлен шах. В этой ситуации партия заканчивается патом (ничьей).

Черного короля фактически закрыли на 8-й горизонтали, но при этом нет опасности возникновения патовой ситуации.

Белый ферзь занимает такую позицию, при которой перекрыты все поля, на которые мог бы переместиться черный король. Но в данной ситуации этому королю ничего не угрожает. Если в этом случае ход будет принадлежать черным, то партия закончится ничьей — будет объявлен пат.

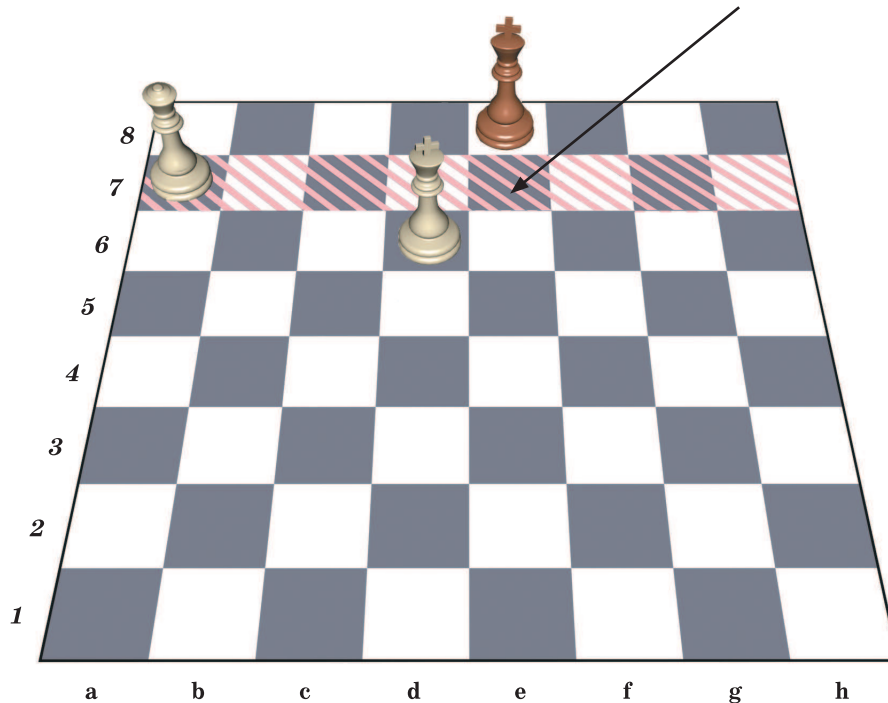


Мат ферзем

Когда в партии осуществляется матование ферзем, есть всего две возможности поставить мат — в углу доски или на ее краю. Для того чтобы выиграть партию, короля соперника нужно оттеснить к краю доски. Однако тут нужно соблюдать осторожность и все время оставлять ему небольшое пространство для маневра. В противном же случае велика вероятность завершить игру патом.

В данной ситуации белые должны двигать короля по 6-й горизонтали. Таким образом нужно действовать, пока он не займет место рядом с королем соперника.

Если поле напротив черного короля находится под контролем белого короля, то уже практически можно праздновать победу белых.



Перемещение ферзя на поле, которое оказалось под угрозой атаки белого короля, станет завершающим ударом.

Белый ферзь заматовал короля противника, при этом поле, на котором стоит ферзь, находится под защитой белого короля.

