

Таємниці шахівниці

КУПИТИ

Ви тримаєте книгу, яка запрошує до пізнання таємниць однієї з найінтелектуальніших ігор, придуманих людством, — шахів. Розкриваючи оволодіння шаховою майстерністю в незвичний спосіб, навчає логічно мислити та аналізувати, розмірковувати та порівнювати, бути уважним та зібраним, виховує вміння розподіляти і зважувати свої сили, керувати ситуацією та емоціями, прищеплює зосереджуваність, витримку і терпіння. Усі батьки мріють виростити зі своєї дитини генія. І ніякі іграшки і комп'ютери так не сприяють цьому, як шахи. Уже в п'ятирічних вони розвивають цілеспрямованість та концентрацію і стимулюють фантазію. Книга призначена всім, хто бажає присвятити частинку свого життя цій древній грі: дітям і батькам, юним і дорослим, початківцям і розрядникам.

8

7

6

5

4

3

2

1

І в а н Х а б і н е ц ь

Т Є Н Ц
А М И І

Ш А Х ♔ В Н И Ц ♔



А

В

С

Д



Е

Ф

Г

Н

© Видавництво "НК-Богдан"

www.bohdan-books.com

ISBN 978-966-10-7886-3

ІВАН ХАБІНЕЦЬ **ТАЄМНИЦІ ШАХІВНИЦІ**

Ви тримаєте в руках книгу, яка запрошує до пізнання таємниць однієї з найінтелектуальніших ігор, придуманих людством, — шахів.

Розкриваючи оволодіння шаховою майстерністю в незвичний спосіб, посібник навчає логічно мислити та аналізувати, розмірковувати та порівнювати, бути уважним та зібраним, виховує вміння розподіляти і зважувати свої сили, керувати ситуацією та емоціями, прищеплює зосередженість, витримку і терпіння.

Усі батьки мріють виростити зі своєї дитини генія. І ніякі іграшки і комп'ютери так не сприяють цьому, як шахи. Уже в п'ятирічних вони розвивають цілеспрямованість та концентрацію і стимулюють фантазію.

Книга призначена всім, хто бажає присвятити частинку свого життя цій древній грі: дітям і батькам, юним і дорослим, початківцям і розрядникам.

КАНІКУЛАМ — УРА!

Радощам Стасика й Олесі не було меж. Вони знову на всі канікули, на все літо їдуть до дідуся і бабусі. Завтра останній дзвоник у школі — і в дорогу. Восьмирічні Стасик і Олеся закінчували другий клас. І були вони двійнятами — братом і сестрою. Стасик, як на правах старшого (старший на п'ять хвилин), керував організацією від'їзду, слідкував за тим, щоб нічого не забути, збираючись у дорогу. Батьки також були не менше раді й водночас здивовані тим, що діти так захоплено обговорювали свою подорож у село. Адже минулого року їм ледве вдалось умовити двійняток різними обіцянками це зробити. Як не дивно, але тоді дітям у бабусі і дідуся сподобалось. Вони не дуже охоче й хотіли повертатись додому після канікул. Приїхали організованішими, уважнішими, дисциплінованішими. Зайнялися невдовзі шахами. Цілий навчальний рік ходили в шаховий гурток. Виконали четвертий розряд. Обоє стали чемпіонами школи і району серед дітей до восьми років.

Та тільки Стасик і Олеся знали справжню таємницю їхньої поїздки. Їм непомітно для всіх удалося, перебуваючи в дідуся (відомого в області шахіста), таємно прочитати і вивчити перший розділ рукопису його майбутньої книги «Таємниці шахівниці». Тож їм хотілось якнайшвидше доторкнутись до шахових таємниць другого розділу «Таємниць» дідуся. Тим більше, що для дідуся буде сюрпризом те, що вони виконали четвертий розряд і захопилися шахами, завдячуючи його майбутній книзі.

Нарешті, всі приготування завершені. Остання ніч удома видавалась братику і сестричці неймовірно довгою. У дорозі, в поїзді, Стасик і Олеся грали в шахи. Тато і мама продовжували «працювати» — приймали й відповідали на телефонні дзвінки, не «вилізаючи» з ноутбука. Аж ось і веселі голоси дідуся та бабусі. Двійнята з нетерпінням чекали, коли пройдуть два дні і батьки поїдуть у місто. Вони зможуть спокійно зайнятися своїми справами, тим більше, що дідусь уже знає про їхній сюрприз.

Але перед тим, як Стасик і Олеся продовжать вивчати другий розділ записок дідуся, нам доречно було би познайомитись із першим розділом його таємничого рукопису.

Розділ перший.

ПОХОДЖЕННЯ ШАХІВ

Сьогодні в шахи грають у всьому світі. Історія цієї древньої гри — загадкова і дивовижна. Дитинство її розтягнулось на століття. Найдавніші її різновиди, однієї з найдивовижніших інтелектуальних ігор, були відомі, як доводив англійський вчений Ліндлі Муррей, ще в V–VI ст. до нашої ери.

Чому шахам удалось завоювати всесвітнє визнання? А чи не тому, що довга історична еволюція дозволила їм перетворитись в ідеальну, очищену від життєвих випадковостей, арену діяльності людського духу? Чи не тому, що через вивчення шахової гри лежить шлях до пізнання його природи або взагалі того, що філософи називають «сущою» силою людини?

Первинна форма шахів, наприклад, в Індії дві тисячі років тому називалась «чатуранга». Індійська армія мала таку ж назву, бо складалася з чотирьох родів військ: піхоти, кінноти, бойових колісниць та слонів. У грі брали участь чотири людини. Рух фігур визначався кидком гральної кості. Ціль гри — знищити армію супротивника.

Із часом гра під назвою «шатрандж» (шатранг) поширилась у Персії, Ірані, Середній Азії.

Монголи називали гру «шатар», таджики і буряти — «шахмат». Ціллю гри уже було дати мат.

В арабському халіфаті (VII –VIII ст.) гра набула неймовірного розвитку. З'явилися видатні майстри. Писались мансуби — спеціально складені позиції і задачі, близькі до практичної партії.

Водночас шахи проникли в Західну Європу, Скандинавію. Близько 820 року шахи з'явилися на території сучасної України, куди були привезені з Індії і Персії. Про це свідчать знайдені шахові фігури в археологічних розкопках Вишгорода, Києва, Турова, в Чорній Могилі біля Чернігова. В усній словесності, казках та билинах згадуються шахи часів Київського князівства.

Пройшовши через країни і віки, шахи користувались і користуються найбільшою популярністю серед тисяч різноманітних ігор завдяки своїй доступності, однаковим для всіх умовам, простоті в навчанні.

В Україні за древньою грою закріпилась назва — ШАХИ.

ШАХІВНИЦЯ. ДІАГРАМА. ФІГУРИ

ШАХІВНИЦЯ — це квадрат (ігрове поле) із 64 світлих (білих) і темних (чорних) клітинок (полів), що чергуються. Для зручності поля називають «білими» і «чорними», незалежно від їхнього кольору. Перед грою ставимо шахівницю так, щоб ліворуч від кожного гравця було кутове чорне поле.

ПОЛЕ (клітинка, пункт) — це одиниця шахового простору.

ХІД — пересування фігури чи пішака з одного поля на інше.

ФІГУРИ І ПІШАКИ — це матеріал, яким користуються гравці в шаховій партії.

Розміщення фігур на шахівниці називають ПОЗИЦІЄЮ.

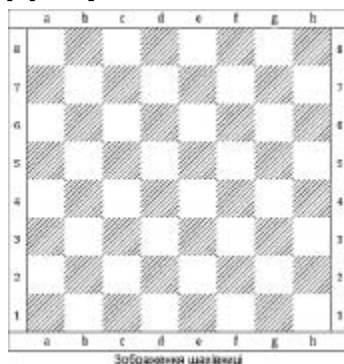
Фігури, також незалежно від кольору, називають «білі» і «чорні». Сили противників чисельно однакові. «Військо» кожного із партнерів (суперників) налічує вісім пішаків і вісім інших фігур: король, ферзь (королева), дві тури, два слони, два коні.

Щоб запам'ятати, як правильно розміщуються фігури в початковій позиції, то треба знати, що ферзь «любить» свій колір, тобто білий ферзь розміщується на білому полі (клітинці), а чорний, відповідно, — на чорному.

Тури знаходяться у кутках. Потім, біля них, — коні і слони. Посередині — король і ферзь.

Зображення шахівниці (з фігурами і без фігур) називається ДІАГРАМОЮ.

Діаграма №1



Та половина шахівниці, де в початковій позиції знаходяться королі, — називається «королівським флангом». Та частина, де в початковій позиції знаходяться ферзі, — називається «ферзевим флангом».

Ряд із восьми полів, що йде знизу вгору чи навпаки, називається «ВЕРТИКАЛЛЮ».

Вертикалей є вісім, а саме: вертикаль «a», вертикаль «b», вертикаль «c», вертикаль «d», вертикаль «e», вертикаль «f», вертикаль «g», вертикаль «h».

Ряд із восьми полів, що йде зліва направо чи навпаки, називається «ГОРИЗОНТАЛЛЮ». Горизонталей є вісім, а саме: перша, друга, третя, четверта, п'ята, шоста, сьома, восьма горизонталі.

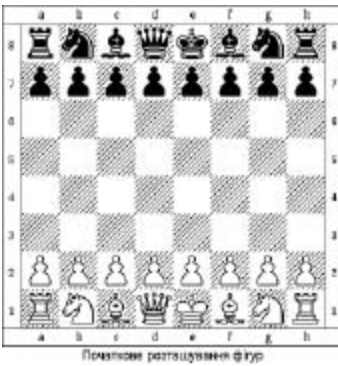
Ряд із восьми полів однакового кольору, що торкаються одне одного кутами, називається «ДІАГОНАЛЛЮ». При цьому є дві т. зв. великі діагоналі: діагональ «a1–h8» і діагональ «a8–h1», і малі діагоналі, наприклад, діагональ «a2–g8» чи діагональ «a3–f8» тощо (усього 24 діагоналі).

ДЕМАРКАЦІЙНА ЛІНІЯ — це лінія, умовно проведена між четвертою та п'ятою горизонталями, що розділяє шахівницю на дві рівні частини.

ВЕДЕННЯ ГРИ

Ведення гри — це шахова партія. Вона ведеться між двома партнерами (суперниками) шляхом пересування фігур. Пересування фігур з одного поля на інше, як нам уже відомо, — називається *ходом*. Супротивником в шаховій партії може бути як одна особа, так і колектив із кількох осіб або комп'ютер. Партнери грають по черговому, роблячи щоразу один хід. Виключенням є рокіровка (спільний хід тури і короля). Гравець, що має білі фігури, починає партію. Вибір кольору фігур визначається жеребкуванням. Хід білих, разом з ходом чорних, — вважається одним завершеним ходом. Перестрибувати через інші фігури може тільки кінь. Якщо фігура одного гравця пересувається на поле, зайняте фігурою суперника, то фігура суперника знімається з шахівниці гравцем, який робить черговий хід. Такий хід називається *взяттям*. Тільки одна фігура не може бути знята з шахівниці — це король.

Діаграма №2



Початкове розташування фігур

НОТАЦІЯ

НОТАЦІЯ — система умовних позначень полів на шахівниці, як власне і самих фігур, їхнє розміщення та переміщення.

Вісім «горизонталей» шахівниці позначають цифрами від 1-го до 8. Вісім «вертикалей» позначають малими латинськими літерами від «а» до «h», тобто a, b, c, d, e, f, g, h.

Перехресне поєднання відповідної літери і цифри дає назву полям (клітинкам).

Наприклад: кутові поля — a1,a8, h1, h8. Центральні поля — d4, d5, e4, e5.

ОСНОВНІ ПРАВИЛА ЗАПISУ ПОЗИЦІЇ

Нотація дає можливість записати як будь-яке розташування фігур на шахівниці, тобто позиції, так і шахову партію чи шахову задачу. Адже завдяки нотації ми і можемо дізнатись, як грали древні шахісти і як грають тепер.

Отже, в скороченому запису фігури позначаються так: Кр — король; Ф — ферзь; Т — тура; С — слон; К — кінь.

Пішаки записують за назвою того поля, на якому вони розташовані:

a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2; a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7.

Вимоги до запису:

1) записують спочатку білі фігури, що знаходяться на діаграмі, а потім — чорні.

2) запис виконується в такій послідовності: король, ферзь, тура, слон, кінь, пішак;

3) за наявності однойменних фігур раніше записують ту фігуру, яка стоїть на вертикалі «а» чи ближче до неї. Наприклад: Та1, Th1, Сс1, Cf1, Kb1, Kg1, a2, h2.

4) за наявності однойменних фігур одного кольору на одній вертикалі — записуються ті, що на першій горизонталі або ближче до неї. Наприклад: Та1, Th8, Сс1, Cf8, Kb1, Kg8;

5) у кінці запису фігур одного кольору в дужках вказують їхню кількість.

Останнім пунктом відмічають, чия черга ходу.

Пам'ятайте, що правильний запис позицій — це вияв шахової культури.

Запишемо початкове розташування білих і чорних фігур на шахівниці (діаграма №2):

білі: Кре1, Фd1, Та1, Th1, Сс1, Cf1, Kb1, Kg1, a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2 (16);

чорні: Кре8, Фd8, Та8, Th8, Сс8, Cf8, Kb8, Kg8, a7 b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7 (16);

хід білих.

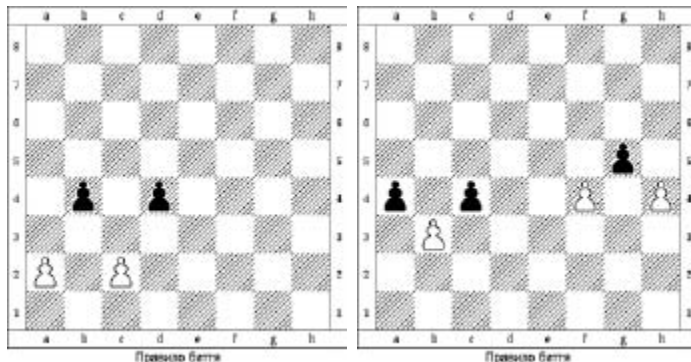
ОПАНУВАННЯ ХОДІВ ФІГУР

Пішак

Як видно з діаграми №2, в початковій позиції пішаки стоять на другій від гравця горизонталі, прикриваючи фігури. Ходять пішаки по вертикалі вперед (і тільки вперед).

З початкового положення можуть зробити один хід: на одне поле (клітинку) вперед або на два поля вперед (перестрибнувши через клітинку). Б'є пішак «навскіс» на одне поле вперед. При виконанні ходу на два поля вперед пішак може бути взятий на проході (бите поле) пішаком супротивника. Пішак — єдина «постать» у шахах, у якої тихий хід і перебіг із узяттям розрізняються. Пішак — єдина також «постать», яка, досягаючи останньої горизонталі, «перетворюється» в будь-яку іншу фігуру (крім короля) за бажанням гравця. Як найслабша фігура на шахівниці, пішак є одночасно і дуже важливим у шаховій партії, тому що найчастіше складає основу оборонної структури шахової «армії»: як «наповнювач» поля, так і «хлопчик» для биття. В закінченні (ендшпілі) роль пішаків багаторазово зростає за рахунок того, що частина з них є т. зв. «прохідними пішаками», потенційно здатними досягти останньої горизонталі і перетворитись у фігуру.

Діаграма №3 Діаграма №4



У позиції на діаграмі №3, якщо білий пішак а2 піде відразу на два поля, тобто на а4, то чорний пішак b4 може взяти його на «проході», адже білий пішак пройшов через поле а3, яке чорний пішак контролює (чорний пішак b4 пересувається на поле а3,

а білий — знімається з поля а4). А коли на два поля піде пішак с2, то його може взяти як пішак b4, так і пішак d4.

У позиції на діаграмі №4 (три пішаки ліворуч) білий пішак b3 може взяти як на а4, так і на с4 — на вибір. А білого пішака, у свою чергу, може взяти як чорний пішак а4, так і чорний пішак с4.

В ситуації праворуч — чорного пішака g5 візьме білий пішак f4 або пішак h4. Чорний же забере на вибір будь-якого з них.

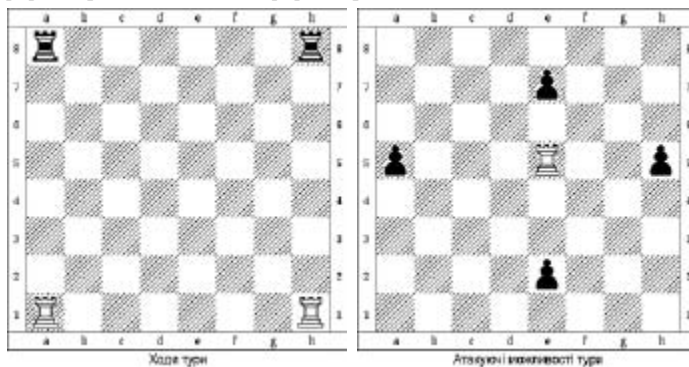
Для кращого засвоєння ходів пішаком можна зіграти кілька партій тільки пішаками. У кінці гри гравець, в якого залишиться більше пішаків, — виграє, а якщо залишиться однакова кількість пішаків — тоді нічия.

Тура

Послідовність опанування шахами продовжимо з фігурою, що стоїть в кутку шахівниці, — це ТУРА.

Тура ходить на будь-яке поле по вертикалі чи горизонталі (з того поля, на якому вона знаходиться), не зайняте своєю (№5) фігурою. Фігуру суперника б'є (перестрибувати не можна), стаючи на її місце (№6). Тура ходить так, як і дві тисячі років тому. Належить до т. зв. «важких» фігур. Тура має вигляд стилізованої круглої кріпосної вежі (від лат. turris — башта). У древніх шахових комплектах тура мала вигляд стилізованого корабля. В індійській чатуранзі вона називалась «колісниця», тобто «Ратха». В арабському шатранджі перейменувалась в «Рух» (міфічна птиця). Бере участь в рокировці.

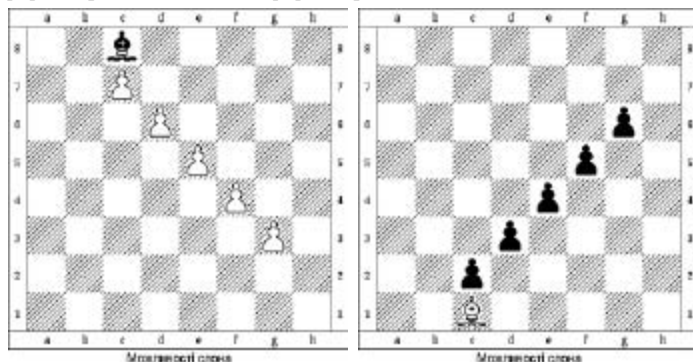
Діаграма №5 Діаграма №6



Слон

Слон, на відміну від тури, з огляду на геометрію шахової діаграми, ходить на будь-яку кількість ходів по діагоналі й лише по діагоналі одного кольору й стає на поле, не зайняте своєю чи чужою фігурою, або, в разі взяття фігури суперника, стає на її місце. Слона, який ходить по білих полях, називають білопольним (№7), по чорних — чорнопольним (№8). У процесі гри тих слонів, які ходять по діагоналях різного кольору, називають різноколірними. Слон належить до класу т. зв. «легких» фігур. У чатуранзі і шатранджі ходив через поле і міг стрибати через свої та чужі фігури, що стояли на шляху його пересування. Верхня частина слона має вигляд каптура (краплі) із загостренням вгору як стилізація шат католицьких і протестантських священників. Це якраз і відповідає англійській назві *bishop* — «єпископ».

Діаграма №7 Діаграма №8

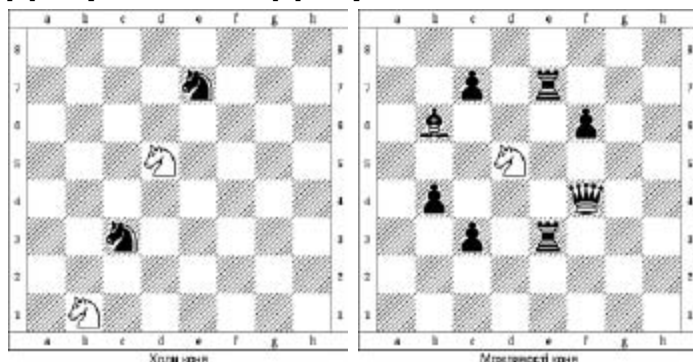


Кінь

Кінь — єдина фігура в сучасних шахах, яка ходить не по прямій лінії, а «стрибає». Може перескакувати через свої і чужі фігури. Хід коня не змінився, принаймні, з V ст. Як і слон, кінь належить до «легких» фігур. Фігура має вигляд голови коня на підставці. Вважається найскладнішою для опанування фігурою. Рух коня на шаховій дошці ніби відтворює букву «Г» українського алфавіту (№9). Або рухається так: іде як тура вперед на одну клітинку і на одну — вліво чи вправо як слон (або навпаки). Чи так: «через одну — і вбік» (№10). Також, як і інші фігури, не може стати на те поле, де вже знаходиться своя фігура. Існує закономірність: кінь

з білого поля завжди потрапляє тільки на чорне, з чорного — тільки на біле.

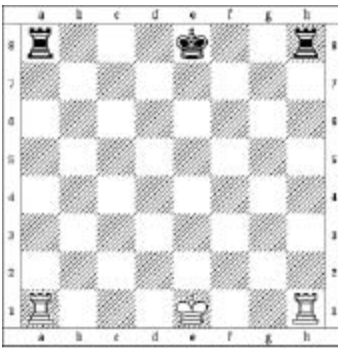
Діаграма №9 Діаграма №10



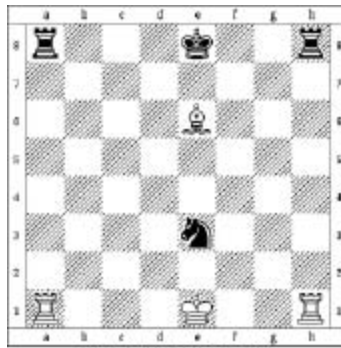
Король. Рокіровка

Король — найголовніша і найвища шахова фігура, увінчана короною. Король ходить на будь-яке сусіднє поле, що не перебуває під ударом (не атаковане) чужих фігур, або не зайняте своїми ж фігурами. Король не може ні підійти, ні, відповідно, напасти на іншого короля. Ми пам'ятаємо, що за один хід можна піти тільки однією фігурою або пішаком. Та один раз за всю партію кожний гравець може зробити хід королем і турую — одночасно. Такий хід називається «рокіркою». Рокіровка можлива тільки тоді, коли ні тура, ні король ще не рухались із початкової позиції. Вона здійснюється так: король іде на два поля у бік тури, а тура зупиняється на тому полі, через яке тільки що перестрибнув король. Білі і чорні можуть рокірувати в обидва боки (№ 11). Рокіровку на королівському фланзі називають короткою, а на ферзевому фланзі — довгою. Неможливою рокіровка є тоді, коли поле, через яке має пройти король, атаковане (бите поле) будь-якою фігурою суперника (№12); коли після рокіровки король попадає на поле, атаковане фігурою суперника (№13); коли сам король атакований; коли інші фігури (чужі або свої) стоять на шляху його пересування (№14).

Діаграма №11 Діаграма №12

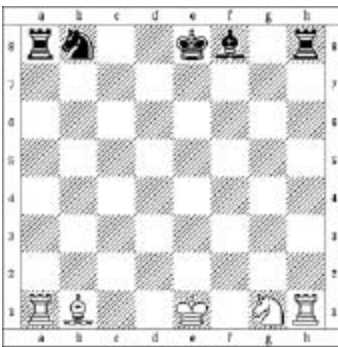


Позиція з можливістю досягти максимальної розкриття

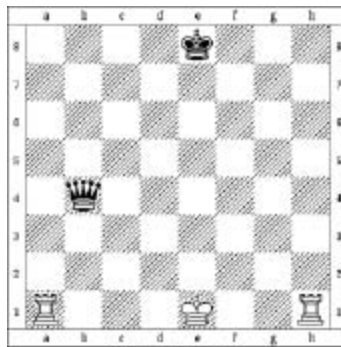


Позиція з мінімальною розкриття

Діаграма №13 Діаграма №14



Мінімум потенціалу розкриття



Мінімум потенціалу розкриття

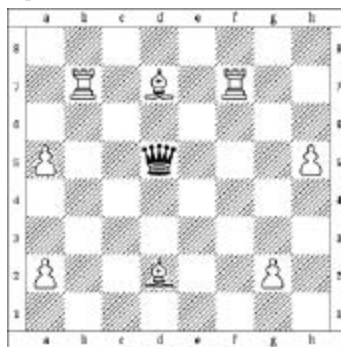
Ферзь

Ферзь є найсильнішою фігурою на шахівниці. Його, як і туру, називають «важкою» фігурою. Ферзь ходить на будь-яку кількість ходів навколо себе, як тура і слон: чи по вертикалі, чи по горизонталі, чи по діагоналях (№15, 16). У стародавніх арабських шахах ходив на одне поле по діагоналі. Перетворення його в найсильнішу фігуру відбулось уже в європейських шахах. Зовнішній вигляд ферзя аналогічний королю, увінчаний кулькою і, зазвичай, трохи нижчий від короля.

Діаграма №15 Діаграма №16



Максимальний потенціал розкриття



Мінімум потенціалу розкриття

ШАХ

Шах — це напад будь-якої фігури суперника на короля. Ви не можете продовжувати гру до тих пір, поки не захистите свого короля від шаху. Захиститися від шаху можна одним із трьох способів:

а) відійти королем на поле, не атаковане іншою фігурою суперника;

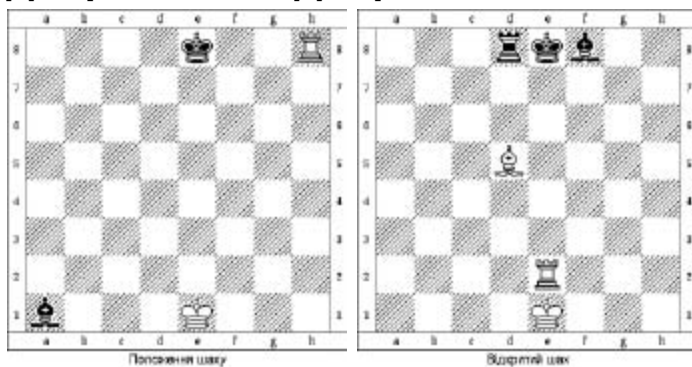
б) узяти ту фігуру суперника, яка зробила шах;

в) закритись своєю фігурою або пішаком, тобто розмістити їх між вашим королем і фігурою супротивника, яка зробила шах.

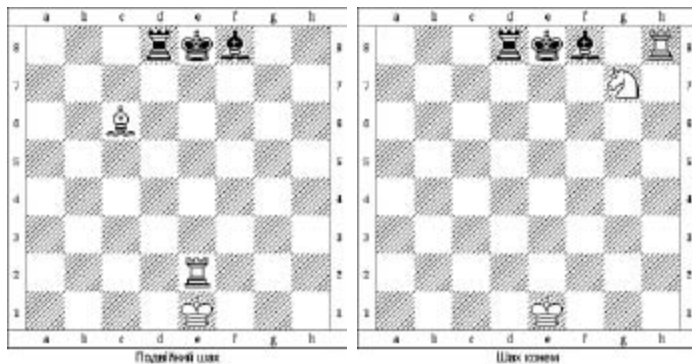
Закритися неможливо тільки від шаха конем і від подвійного шаху (тобто, коли короля атакують дві фігури одночасно).

Положення шаху, а також його види і можливості закриття від шаху проілюстровані на діаграмах №17–№22.

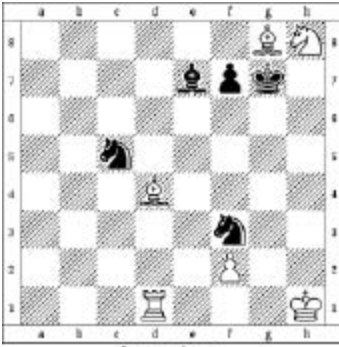
Діаграма №17 Діаграма №18



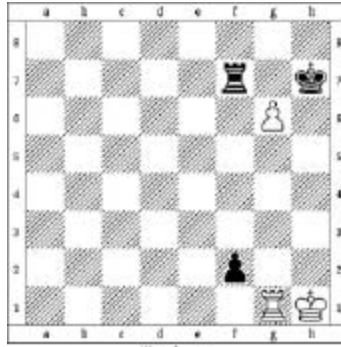
Діаграма №19 Діаграма №20



Діаграма №21 Діаграма №22



Защитные ходы короля



Шах и мат

ПОРІВНЯЛЬНА ЦІННІСТЬ ФІГУР

Цінність фігур, зазвичай, визначають відносно пішака. Якщо пішака оцінити, приміром, в один бал, тоді:

кінь = трьом пішкам;

слон = трьом пішкам;

тура = близько п'яти пішкам або слону і двом пішкам, або коню і двом пішкам;

ферзь = близько дев'яти пішкам або двом турам, або турі і слону та пішаку, або турі і коню та пішаку.

Короля не порівнюють у цінності з іншими фігурами, але його цінність зростає ближче до закінчення партії, де він оцінюється в 4 — 5 пішаків.

Такі порівняльні цінності фігур набувають конкретного значення при аналізі позицій у шахових партіях, а також при розмінах фігур тощо.

Слід мати на увазі те, що наведені ціннісні співвідношення недостатні для об'єктивної оцінки тих чи інших дій у конкретній партії. У грі до них додаються численні додаткові міркування. На порівняльну цінність фігур може впливати:

а) тип розіграних позицій;

б) етап партії, на якому проводиться розмін фігур чи пішаків;

в) положення конкретних фігур чи пішаків.

Практично будь-яка фігура в центрі шахівниці цінніша за аналогічну фігуру на фланзі чи в кутку. Тому розмін своєї віддаленої фігури на рівнозначну центрову фігуру суперника завжди вважається вигідним.

Кінь і слон формально вважаються рівноцінними, але на практиці їхня порівняльна цінність дуже сильно залежить від конкретної ситуації на шаховій дошці.

Два слони майже завжди сильніші за двох коней, при цьому:

а) слон сильніший за коня у грі проти пішаків;

б) слон з пішаками сильніший у грі проти тури противника, ніж кінь з такою самою кількістю пішаків;

в) двома слонами можна дати мат одинокому королю, а двома конями — ні.

УДАРНА СИЛА ФІГУР

Ударна сила фігур — це здатність фігури одночасно атакувати ту чи іншу кількість полів шахівниці, вільних від інших фігур.

Діаграми (№ 23 – № 36), як навчальні приклади, розкривають ударну силу фігур.

ПІШАК — у центрі атакує два поля, на краю — одне поле (№23);

КІНЬ — у центрі атакує вісім полів, на краю — чотири поля, в кутку — два (№24 – №25);

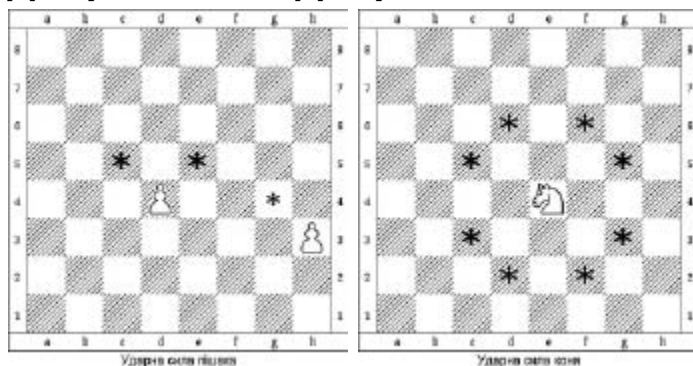
СЛОН — у центрі атакує тринадцять полів, на краю — сім, у кутку — сім (№26 – №28);

ТУРА — у центрі атакує чотирнадцять полів, на краю — чотирнадцять, в кутку — чотирнадцять (№29 – №31);

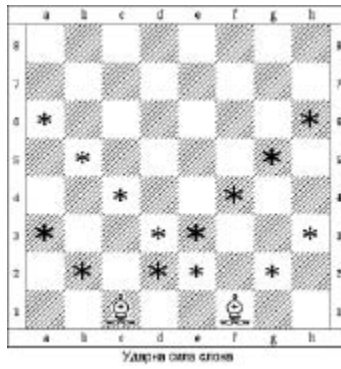
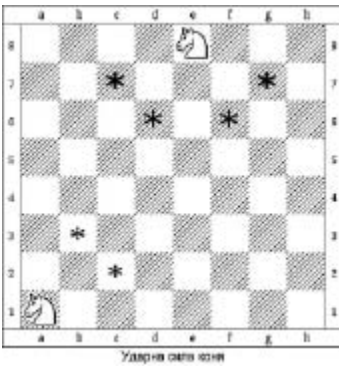
ФЕРЗЬ — у центрі атакує двадцять сім полів, на краю — двадцять одне поле, в кутку — двадцять одне (№32 – №34);

КОРОЛЬ — у центрі атакує вісім полів, на краю — п'ять, у кутку — три поля (№35 – №36).

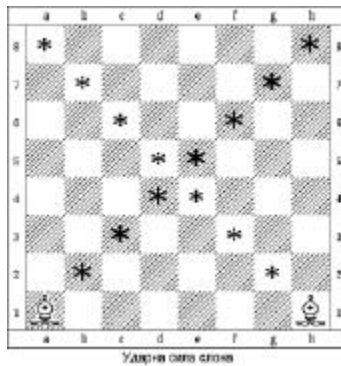
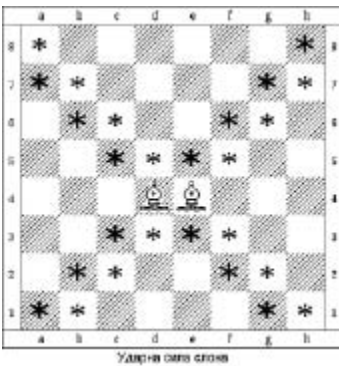
Діаграма №23 Діаграма №24



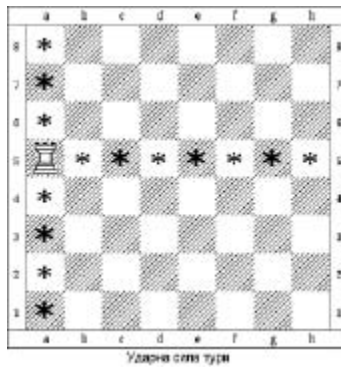
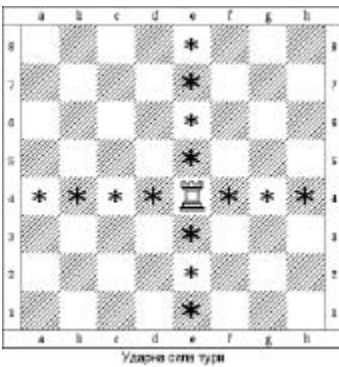
Діаграма №25 Діаграма №26



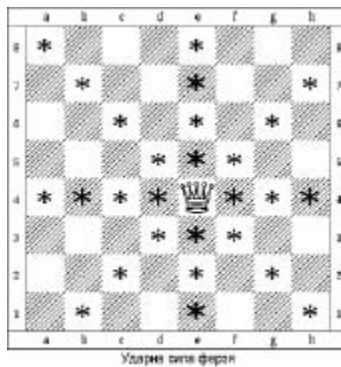
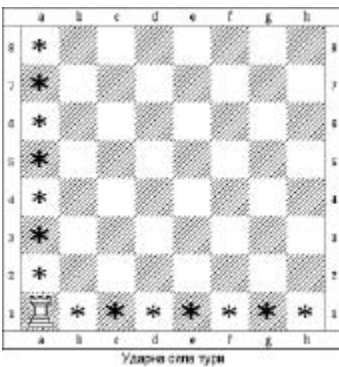
Діаграма №27 Діаграма №28



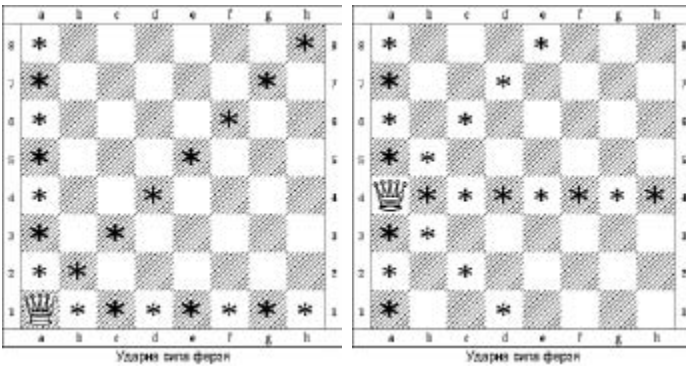
Діаграма №29 Діаграма №30



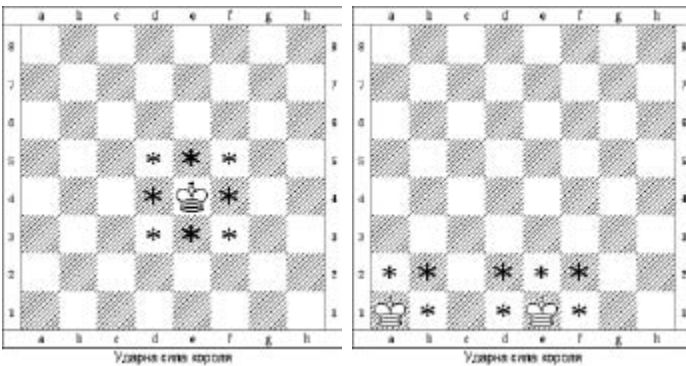
Діаграма №31 Діаграма №32



Діаграма №33 Діаграма №34



Діаграма №35 Діаграма №36



З розгляду діаграм можна зробити висновок, що централізація фігур підвищує їхню ударну силу. Проте це не стосується тури — в цьому й полягає її специфічна ударна сила, яка рівноцінна на усіх полях шахівниці.

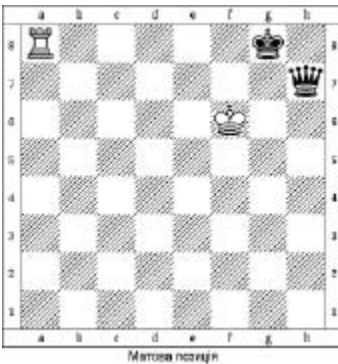
МАТ. ВИГРАШ. ПОРАЗКА

Мат — це шах, від якого немає захисту (№37). Гравець, який поставив мат королю суперника, виграє партію.

Партія оголошується виграною одним із суперників, якщо:

- 1) оголошується мат королю суперника;
- 2) суперник визнав себе переможеним;
- 3) зафіксовується технічна перемога: суперник не з'явився на гру на домовлений час; суперник розпочав гру, але відмовився продовжувати партію; суперник порушив правила гри.

Діаграма №37



НІЧИЯ. ПАТ

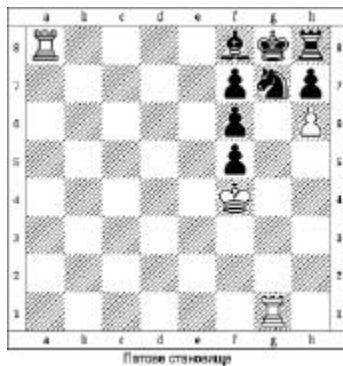
Нічия — це третій (поряд із виграшем і програшем) можливий результат закінчення партії.

Партія оголошується нічийною, якщо:

- 1) на шахівниці залишились лише «голі» королі;
- 2) у суперників залишилось, крім королів, по одній легкій фігурі (кінь чи слон);
- 3) є взаємна згода гравців;
- 4) наявний «вічний» шах;
- 5) має місце трикратне повторення позиції;
- 6) під час гри виникло «патове» становище, яке якраз і становить найбільший інтерес для практичної гри.

Патове становище (пат) — це становище, коли жодна з фігур того гравця, чия черга ходити, не може зробити хід, дозволений правилами (№38).

Діаграма №38



ПРАВИЛО «ДОТОРКНУВСЯ — ХОДИ»

Гравець, що при своєму ході доторкнувся до своєї фігури, повинен нею ходити, якщо доторкнувся до чужої — має взяти.

Якщо хід або взяття неможливо зробити — доторк не має ніяких наслідків.

Якщо гравець доторкнувся підряд кількох фігур, то попередні правила виконуються для першої з них.

Якщо гравець хоче поправити фігуру на шахівниці, він має попередньо сказати «поправляю» і лише після цього поправити її. В такому випадку доторк не має ніяких наслідків.

Рокіровку слід починати з короля. Якщо при рокіровці гравець спершу доторкнувся до тури, то повинен ходити нею, а право рокіровки ним втрачається.

ЗАПИС ШАХОВОЇ ПАРТІЇ

Опанувавши детально правила гри, повернемося до більш докладного вивчення нотації. В Україні застосовується нотація, яка називається алгебраїчною. Вона буває повною або скороченою. Запис шахової партії на змаганнях, для зручності, ведуть у стовпчик. Записуючи партію повною нотацією, перед кожним ходом білих зазначають:

а) порядковий номер кожного ходу, який відокремлюється від самого ходу крапкою для білих (трьома крапками у випадку, коли запис починається з ходу чорних).

б) номер ходу для чорних указується лише тоді, коли хід білих не вказано або запис розпочинається з ходу чорних;

в) після номера вказується символічне позначення фігури, що робить хід (окрім пішаків);

г) указується координата клітинки, з якої було зроблено хід;

г') далі ставимо тире або знак узяття;

д) врешті, вказуються координати клітинки, на яку просунулася фігура.

Зверну увагу на основні умовні знаки:

«0 – 0» — коротка рокіровка;

«0 – 0 – 0» — довга рокіровка;

«–» — хід зроблено;

«:» — взяття;

«+» — шах;

«++» — подвійний шах;

«x» — мат, виграш;

«!» — сильний хід;

«!!» — виграшний хід;

«?» — слабкий хід;

«??» — програшний хід;

«?!» — сумнівний хід;

«!?» — хід, що заслуговує на увагу;

«~» — будь-який хід;

«=» — рівна позиція.

Приклад запису фрагменту шахової партії повною нотацією:

Білі – Чорні

1. e2 – e4 e7 – e5

2. Kg1 – f3 Kb8 – c6

3. Cf1 – c4 Kg8 – f6

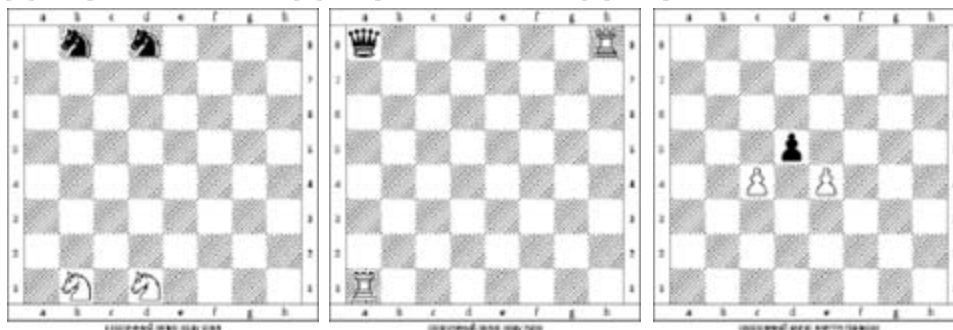
4. Kf3 – g5 Cf8 – c5?!

5. Sc4: f7+! Кре8 – e7

При застосуванні запису партії скороченою нотацією вказується тільки поле, на яке перейшла фігура (поле, з якого фігура пішла, не вказується). У випадку, якщо на те саме поле можуть піти дві фігури одного найменування, необхідно зробити символічне або цифрове позначення. Взяття пішаком позначають двома літерами, що вказують вертикаль, на якій він знаходився, і вертикаль, на яку перейшов. У разі перетворення пішака додатково (в дужках) вказується позначення нової фігури, на яку перетворився цей пішак.

Приклади запису позицій короткою нотацією.

Діаграма №39 Діаграма №40 Діаграма №41



На діаграмі №39 на поле c3 можуть потрапити два коні білих, а на поле b6 — два коні чорних. У першому випадку можна записати так хід коня: Kbc3, Kdc3; в іншому — Kbc6, Kdc6.

На діаграмі №40 чорного ферзя може побити і тура «a1», і тура «h8». Записуємо так: Т a:a8 або Т h:a8.

На діаграмі №41 взяття пішаками запишемо так: 1.cd чи 1. ed і 1... de чи 1... dc.

Приклад запису наведеного вище фрагменту партії скороченою нотацією:

Білі – Чорні

1. e4 e5
2. Kf3 Kc6
3. Sc4 Kf6
4. Kg5 Sc5?!
5. C:f7+! Кре7

Крім наведеної алгебраїчної нотації, в шаховому світі існує ще декілька нотацій. Найбільшої уваги заслуговує так звана «цифрова» нотація, якою користуються зараз у міжнародних змаганнях за листуванням. Цифрова нотація вперше запропонована І. Савенковим як код для передачі ходів телеграфом та успішно апробована в матчі Красноярськ — Санкт-Петербург (1886 – 1887 рр.)

При цифровій нотації кожна клітинка позначається двоцифровим числом.

Усі вертикалі та горизонталі нумеруються, починаючи з нижньої лівої клітинки шахової дошки. Таким чином, координата клітинки складається з координати вертикалі та координати горизонталі. Наприклад, поле «a1» у цифровій нотації буде мати координату «11», поле «c7» — «37», а початковий хід 1. e2 — e4 виглядатиме так: 1. 52 — 54.

Отже, ходи записуються чотирицифровим числом, перші два розряди якого вказують клітинку, з якої перейшла фігура, а останні два розряди — клітинку, на яку фігура пересунулась. При рокіровці вказується лише переміщення короля. При перетворенні пішака, що досягнув восьмої (першої) горизонталі, до ходу пішака додається ще одна цифра, що позначає фігуру, в яку перетворився пішак: 1 — ферзь, 2 — тура, 3 — слон, 4 — кінь. Будь-які коментарі, позначення сильних чи слабких ходів, шах, мат та інші позначки не використовуються.

ІСТОРІЯ ВИНИКНЕННЯ СТИЛІСТИКИ СУЧАСНИХ (ТУРНІРНИХ) ШАХІВ

До середини XIX ст. стилістика шахових фігур була досить довільною. Та коли почали проводитися міжнародні шахові турніри, знадобилося стандартизувати їх. Спеціально для Лондонського турніру 1851 року був розроблений новий стиль шахових фігур, так звані «стаунтонівські» шахи, які створив британський художник Натаніель Кук, — прості, осесиметричні (за винятком коня, з характерною особливістю його гриви) високі фігури. Організатор турніру Говард Стаунтон (замовник нових фігур) дозволив ставити на коробках із шахами своє факсиміле, в результаті дизайн отримав його ім'я. Стаунтонівські шахи були запатентовані 1 березня 1849 року. Турнірні комплекти донині й використовуються саме за цим зразком.

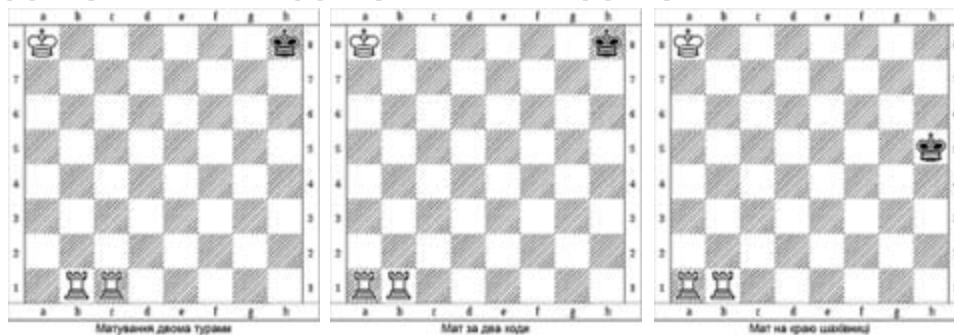
ЕЛЕМЕНТАРНІ ПРАКТИЧНІ ПРИЙОМИ ШАХОВОЇ ГРИ

МАТУВАННЯ САМОТНЬОГО КОРОЛЯ

Любі друзі! Виникає запитання: з чого треба починати вивчати шахи? Вивчення шахів слід починати з ендшпілю (як рекомендував геніальний шахіст-віртуоз Хосе-Рауль Капабланка, чемпіон світу в 1921-27 рр.), у першу чергу, з простих позицій з невеликою кількістю фігур і пішаків — згідно з принципом «від простого до складного». Ви зробили перший крок в шахах, познайомившись з ходами, нотацією і основними правилами гри. Взнали, яка ціль гри у шахах. Можна приступати і до другого кроку — засвоєння техніки матування самотнього короля в елементарних (найпростіших) позиціях. У кожній позиції на шахівниці завжди присутні два королі: білий і чорний. І ми вже знаємо, що король найактивніший у центрі шахівниці, а найслабший — у кутку. Та виявляється, що мат самотньому королю суперника без допомоги вашого короля можуть поставити тільки дві тури (або тура з ферзем). З цього і почнемо.

МАТУВАННЯ ДВОМА ТУРАМИ

Діаграма №42 Діаграма №43 Діаграма №44



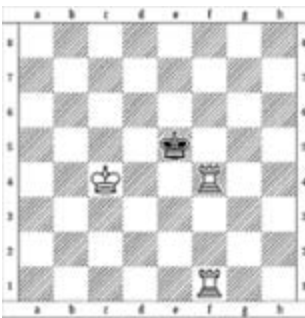
На діаграмі №42 чорний король уже в кутку. Однією турою ми обмежуємо рух короля в центр, ніби «відрізаючи» туди дорогу (в даному випадку будь-якою турою), а іншою — матуємо, наприклад: 1. Тс7! Крг8 2. Tb8X. Або 1. Tb7 Крг8 2. Тс8X. Першим ходом тут тура ніби сторожить короля супротивника.

А в наступній діаграмі (№43), щоб дати мат за два ходи, вже право вибору обмежено, тому вирішує 1. Та7! Крг8 2. Tb8X.

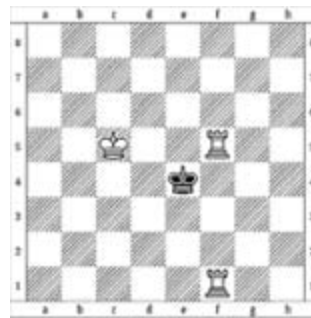
На краю шахівниці (діаграма №44) матуємо наступним чином. Першим ходом «відрізаємо» короля по вертикалі, а другим — по горизонталі: 1. Tg1 Kph4 (якщо 1...Kph6, то 2. Та7! Kph5 3. Th7X.) 2. Та5! Kph3 3. Th5 мат.

Мат двома турами, коли король у центрі (чи ближче до нього), можливий тільки з допомогою вашого короля.

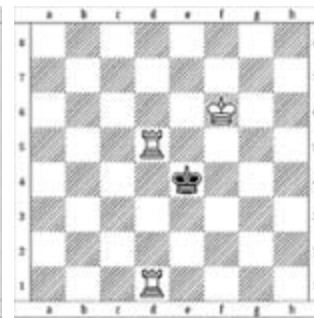
Діаграма №45 Діаграма №46 Діаграма №47



Матування досма турами в центрі



Матування досма турами в центрі



Матування досма турами в центрі

У позиції на діаграмі №45 матуємо так: 1. Tf6! Кре4, і мат на вибір по вертикалі «е» будь-якою турою.

У позиції на діаграмі №46 мат за два ходи після 1. T5f3! (треба бути дуже уважним, бо після 1. T1f3? виникає патове становище) 1... Кре5 і 2. Те3(Те1) X.

А на діаграмі №47 і «відрізаємо», і матуємо по горизонталі: 1. T1d3! Kpf4 2. T5d4X.

УЯВЛЕННЯ ПРО ОПОЗИЦІЮ. ЦУГЦВАНГ

Перед засвоєнням техніки матування ферзем, турою, двома слонами, слоном і конем треба познайомитись із термінами «опозиція» і «цугцванг».

ОПОЗИЦІЯ (від лат. *oppositio* — протиставлення) — це протистояння королів в ендшпілі.

ЦУГЦВАНГ (від нім. *Zugzwang*; *Zug* — хід, *Zwang* — примус) — це положення в шаховій партії, при якому суперник вимушений зробити не вигідний черговий хід.

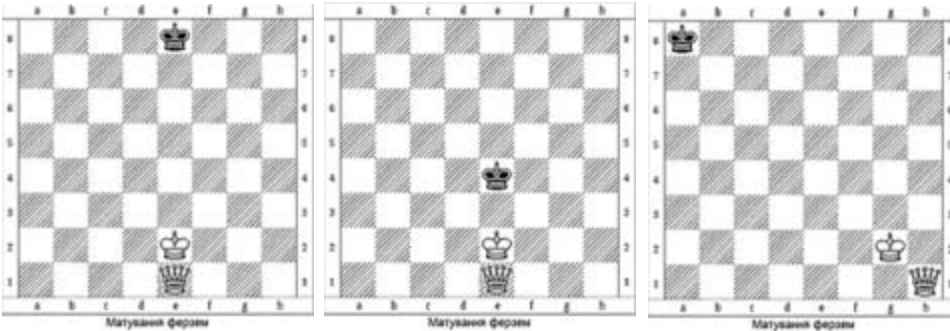
Як побачимо далі, без таких становищ, як опозиція і цугцванг, неможливо було б, узагалі, довести партію до логічного завершення.

МАТУВАННЯ ФЕРЗЕМ

Мат турою і ферзем виконується аналогічно до матування двома турами, тому перейдемо зразу до матування ферзем.

Матування навіть найсильнішою фігурою, ферзем, неможливе без допомоги короля. Ідея матування залишається тією ж: короля суперника потрібно відтіснити в куток або на край шахової дошки. Потрібно навчитися давати мат ферзем і королем самотньому королю суперника не пізніше десятого ходу (і багатьма способами), навіть в найневигіднішому розміщенні для цього фігур сильнішої сторони. Є два плани: максимальне обмеження маневреності самотнього короля ферзем, де потім підключається король. Цей шлях хоча і простіший, та потребує більшої кількості ходів і більше шахового часу. Інший шлях: максимальне обмеження маневреності самотнього короля ферзем і королем одночасно (в обох випадках зважаючи на можливість пата у супротивника).

Діаграма №48 Діаграма №49 Діаграма №50



У позиції на діаграмі № 48 чорний король уже на краю шахівниці, тому наше завдання не допустити його в центр. Ось один із способів: 1. Фb4 Kpd7 2. Фb6 Кре7 3. Kpd3 Kpd7 4. Кре4 Кре7 5. Кре5 Kpd7 6. Фb7 Кре8 7. Кре6 (опозиція) 7... Kpf8 8. Фс8X.

У позиції на діаграмі № 49, навпаки, — відтісняємо чорного «монарха» на край або в куток: 1. Фа5! Kpd4 2. Фb5 Крс3 3. Кре3 Крс2 4. Фb4 Крс1 5. Kpd3 і цуг'цванг 5... Kpd1 6. Фb1X.

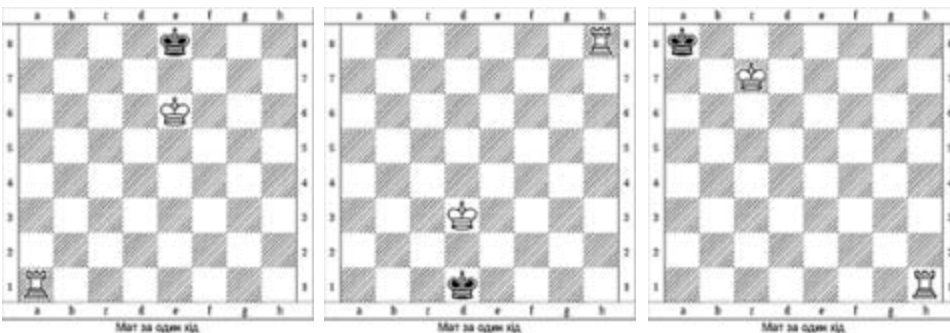
У кутку (№50) короля можна «відрізати» як по горизонталі, так і по вертикалі: 1. Фb1 (Фh7) Кра7 2. Фb5 Кра8 3. Kpf3 Кра7 4. Кре4 Кра8 5. Kpd5 Кра7 6. Крс6 Кра8 (цуг'цванг, на 6... Кра6 мат трьома способами: 7. Фа1X, 7. Фа2X, 7. Фb6X.) 7. Фb7X.

МАТУВАННЯ ТУРОЮ

Ідея виграшу нам зрозуміла. Оскільки дати мат однією турою неможливо, то тільки спільні зусилля і тури, і короля вирішують це завдання. Головне — даремно не шахувати, а використовуючи «опозицію» і «цуг'цванг», відтіснити короля суперника на край шахової дошки.

Спочатку спробуємо дати мат за один хід.

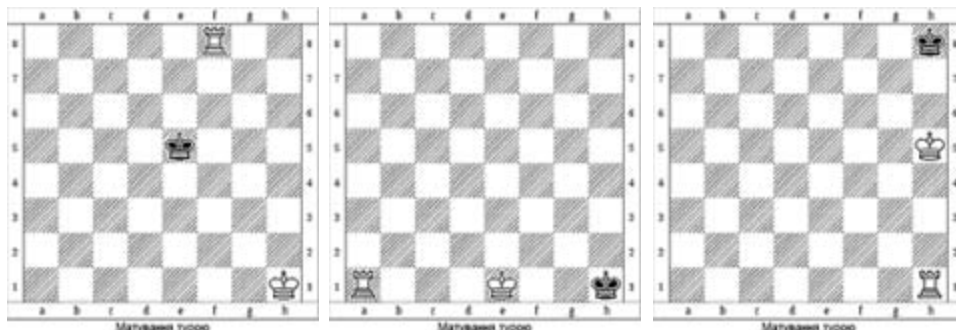
Діаграма №51 Діаграма №52 Діаграма №53



1. Ta8X. 1. Th1X. 1. Ta1X.

Якщо з матом в один хід вам усе зрозуміло, тоді розглянемо методику матування за кілька ходів.

Діаграма №54 Діаграма №55 Діаграма №56



Хоча білі фігури роз'єднані і чорний король у центрі (діаграма №54), та це не перешкоджає заматувати його напрочуд швидко, використовуючи всі відомі нам засади:

1. Kpg2! Kpe4 2. Kpg3 Kpe3 3. Te8+ Kpd4 4. Kpf4 Kpd3 5. Te4! («тихий хід», який вдало обмежує чорного короля) 5...Kpc3 6. Kpe3 Kpc2 7. Tc4+ Kpb2 8. Kpd2 Kpb3 9. Td4 Kpb2 10. Tb4+ Кра3 11. Kpc3 Кра2 11. Ta4+ Kpb1 12. Ta8 (вичікувальний маневр) 12... Kpc1 13. Ta1X.

Швидкий мат і в ближньому куті (№55): 1. Kpf2+! Kph2 2. Ta3! (цуг'цванг) 2... Kph1 3. Th3X.

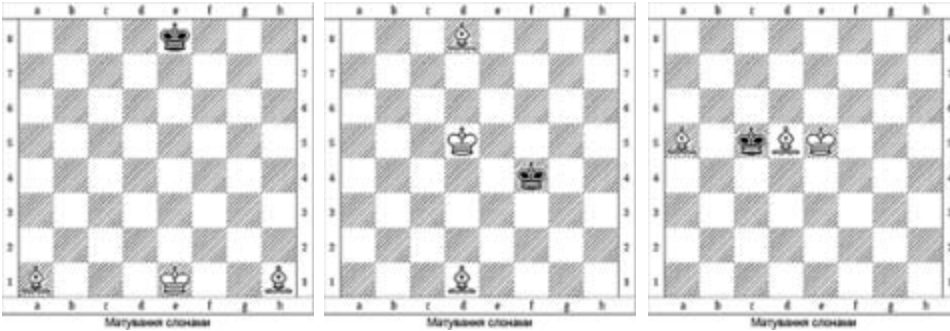
Оригінальний мат у протилежному кутку (№56): 1. Kpg6+! Kpg8 2. Tf1! Kph8 3. Tf8X.

МАТ ДВОМА СЛОНАМИ

Мат двома слонами на практиці трапляється не так часто, але спосіб виграшу потрібно знати. Ідея виграшу така сама:

- а) відтісняємо самотнього короля, щоб обмежити його маневреність, в будь-який куток шахівниці;
- б) слонів ставимо на сусідні діагоналі;
- в) уникаючи пата, наближаємо свого короля до короля суперника;
- г) матуємо тим слоном, з яким співпадає його колір із кольором кутка.

Діаграма №57 Діаграма №58 Діаграма №59



На діаграмі №57 мат досягається так: 1. Се5! Крd7 2. Cd5 Кре7 3. Кре2 Крd7 4. Кре3 Кре7 5. Кре4 Крd7 6. Кpf5 Кре7 7. Кpg6 Крd7 8. Кpf6 Крс8 9. Кре6 Крd8 10. Сb7 Кре8 11. Сс7 Кpf8 12. Кpf6 Кре8 13. Сс6+ Кpf8 14. Cd6+ Кpg8 15. Кpg6 Кph8 16. Кph6 Кpg8 17. Cd5+ Кph8 18. Се5X.

У наступній позиції (діаграма № 58) відтісняємо короля в ближній куток: 1. Сс2! Кре3 2. Сg5+ Кре2 3. Кре4 Кре1 4. Кpf3 Кpf1 5. Cd2 Кpg1 6. Кpg3 Кpf1 7. Cd3+ Кpg1 8. Се3+ Кph1 9. Се4X.

Усі фігури (№ 59) — на центральній горизонталі. Можна відтіснити чорного короля як і в куток «a1», так і в куток «a8». Розглянемо один із варіантів: 1. Сс3 Кrb5 2. Крд6 Кра4 3. Крс5 Кра3 (сподіваючись на пат після 4. Кrb5) 4. Сс4 Кра4 5. Сb2 Кра5 6. Сb3 Кра6 7. Крс6 Кра5 8. Сс3+ Кра6 9. Сс4+ Кра7 10. Крс7 Кра8 11. Крс8 Кра7 12. Cd4+ Кра8 13. Cd5X.

Варіант із полем «a1» проаналізуйте самостійно.

НІЧІЯ ТА ЇЇ РІЗНОВИДИ

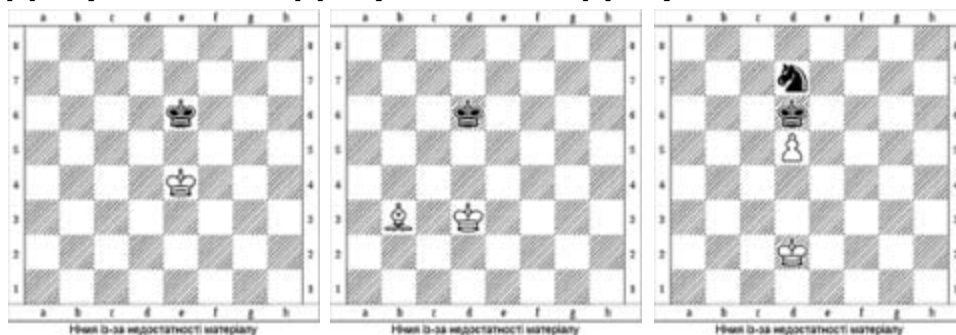
Зараз докладніше познайомимось із третім результатом у шаховій партії — НІЧИЄЮ. Нічия — це результат, який визначає рівність сторін. Тобто — ні білі, ні чорні не перемагають.

Розглянемо навчальні приклади, коли може бути зафіксована нічия.

1) Нічия із-за недостатності матеріалу.

Недостатність матеріалу — ситуація, коли вичерпано матеріал для ведення подальшої боротьби на перемогу (№60 – №62).

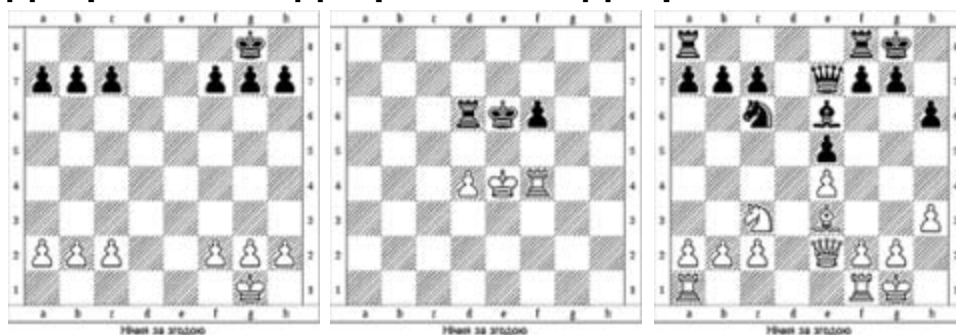
Діаграма №60 Діаграма №61 Діаграма №62



2) Нічия за згодою.

Нічия за згодою обох суперників може бути зафіксована в будь-якій позиції, де, на їхню думку, неможливо виграти.

Діаграма №63 Діаграма №64 Діаграма №65

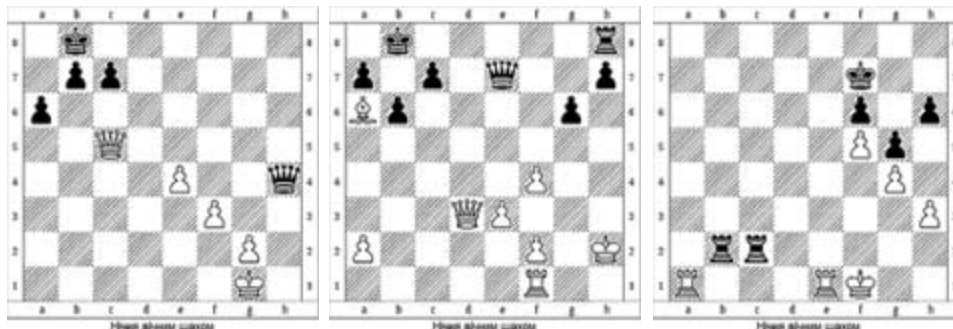


На діаграмах № 63-65 показано симетричні позиції з рівними шансами, де важко досягнути хоча би мінімальної переваги за правильної гри обох суперників. У таких позиціях і фіксується нічия за взаємною згодою супротивників.

3) Нічия за допомогою «вічного» шаху.

Вічний шах — ситуація, коли супротивник не може захистити свого короля від постійного переслідування і вимушений повторювати одні й ті ж ходи.

Діаграма №66 Діаграма №67 Діаграма №68



Нічиєї вічним шахом (діаграма № 66) білі при своєму ході можуть досягнути так: 1. Фf8+! Кра7 2. Фc5+ Kpb8 (погано 2...b6 із-за 3. Ф:c7+) 3. Фf8+ Кра7 4. Фc5+ з нічиєю.

Якщо хід чорних, то нічия досягається аналогічно: 1... Фе1+ 2. Kph2 Фh4+ 3. Kpg1 Фе1+ 4. Kph2 Фh4 і т. д.

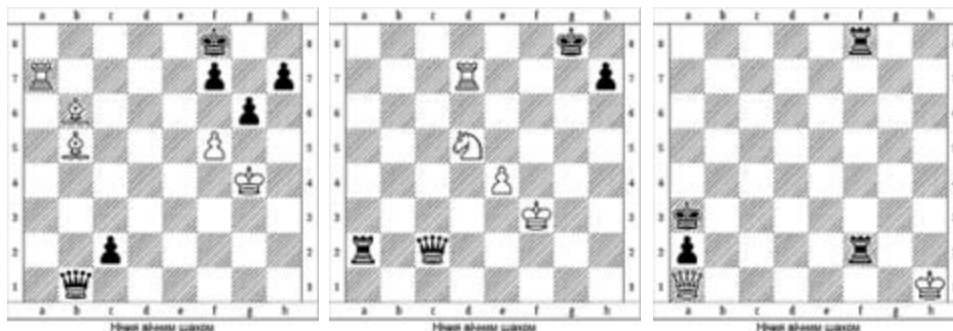
У наступній позиції (діаграма № 67) хід чорних. Їм потрібно рятуватися, оскільки вони без фігури: 1... Фh4+! 2. Kpg2 Фg4+ 3. Kph2 Фh4+ з вічним шахом.

Шахами турую на діаграмі №68 як білі, так і чорні при своєму ході досягають нічиєї.

Білі: 1. Та7+! Kpf8 2. Та8+ Kpf7 3. Та7+, і королю не сховатись. Нічия.

Чорні: 1... Tf2+! 2. Kpg1 Tg2+ 3. Kph1 (не можна 3. Kpf1 із-за 3... Tb2-f2 X.) 3... Th2+ 4. Kpg1 Tbg2+ 5. Kpf1, і тут — нічия.

Діаграма №69 Діаграма №70 Діаграма №71



Вічний шах слона допомагає білим у позиції на діаграмі №69: 1. Сс5+! Kpg7 2. Сd4+ Kph6 3. Се3+ (доводиться повертатись

назад, тому що не можна 3...g5 із-за 4. C:g5+ Kpg7 5. f6+! і мат наступним ходом) 3...Kpg7 4. Cd4+ Kpf8 5. Cc5+, і так по колу.

Несподіваним вічним шахом рятуються білі (№70): 1. Kf6+! Kpf8 (бо мат після 1... Kph8 2. Th7X) 2. K:h7+ Кре8 3. Kf6+ Kpf8 4. Kh7+, не випускаючи чорного короля на волю.

На діаграмі №71 білих виручає вічне переслідування одиноким ферзем: 1. Фс3+! Кра4 2. Фс4+ Кра5 3. Фс5+ Кра6 4. Фс6+ Кра7 5. Фс7+ Кра8 6. Фс6+! Kpb8 7. Фb6+ Крс8 8. Фс6+ Kpd8 9. Фd6+ Кре8 10. Фе6+ Kpd8, повертаючись до поля «a3».

4) Нічия за допомогою триразового повторення позиції.

При триразовому повторенні однієї і тієї ж позиції (не обов'язково протягом трьох ходів поспіль) важливим є не тільки однакове розташування фігур, але і черга ходу, що повинна належати одній і тій же стороні, і у всіх цих випадках повинні бути абсолютно однакові можливі ходи (в тому числі правило взяття на проході для кожної сторони та право на рокіровку). Зазвичай, триразове повторення виникає тоді, коли шахісти свідомо повторюють позицію один за одним, бо нічия їх у цю мить задовольняє.

Зверніть увагу на приклади, коли, незважаючи на триразове повторення позиції, нічия не фіксується.

I. Початкове розташування фігур: 1. e4 e5 (позиція виникла 1-й раз) 2. Фf3 Фе7 3. Фе2 Фd8 4. Фd1 (2-й раз) 4... Фf6 5. Фе2 Фе7 6. Фd1 Фd8 (3-й раз).

Тут нічия не фіксується із-за різної черговості ходу: в 1-му і 3-му випадках позиція виникла при ході білих, а в другому — при ході чорних.

II. Початкове розташування фігур: 1. e4 e5 2. Kf3 Кс6 3. Сс4 Се7 (1-й раз) 4. Кре2 Kf6 5. Кре1 Kg8 (2-й раз) 6. Кре2 Kf6 7. Кре1 Kg8 (3-й раз).

А тут нічия не фіксується із-за неоднакових можливостей ведення гри: в першому випадку білі мали право на рокіровку, а в другому і в третьому — вже ні.

І ще. Під час змагань гравець, помітивши триразове повторення позиції, повинен звернутися до судді з вимогою зафіксувати нічию, якщо це йому в даний момент вигідно.



КУПИТИ