



# Основні поняття, правила і стратегія шахів



Міністерство освіти і науки України  
Донбаська державна машинобудівна академія (ДДМА)

# **ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ, ПРАВИЛА І СТРАТЕГІЯ ШАХІВ**

**Посібник**

Затверджено  
на засіданні вченої ради  
Протокол № 3 від 26.11.2015

Краматорськ  
ДДМА  
2016

УДК 794.1  
ББК 75.581  
О-75

*Автори:*

Тимошенко В. В., канд. пед. наук, ст. викладач кафедри фізичного виховання, ДДМА;  
Олійник О. М., завідувач кафедри фізичного виховання, ДДМА;  
Малахова Ж. В., канд. наук з фізичного виховання та спорту, доцент кафедри фізичної реабілітації, фізіотерапії, спортивної та нетрадиційної медицини, фізичного виховання, Донецький національний медичний ун-т, ;  
Касьянюк О. С., студент групи ІТ-14-2, ДДМА;  
Нагієв М. І., студент групи ОТП-12-1, ДДМА.

*Рецензенти:*

Ликов О. О., канд. мед. наук, доцент, Донецький національний медичний ун-т;  
Бескорса О. С., канд. пед. наук, Донбаський державний педагогічний ун-т.

О-75 Основні поняття, правила і стратегія шахів : посібник / Тимошенко В. В., Олійник О. М., Малахова Ж. В., Касьянюк О. С., Нагієв М. І. – Краматорськ : ДДМА, 2016. – 90 с.  
ISBN 978-966-379-756-4

Викладено методику гри у шахи, яка дозволяє вдосконалювати практичні навички студентів і організувати самостійні заняття з шахів. Розкрито основні сучасні знання про становлення шахів як виду спорту, особливості гри.

Для покращення засвоєння теоретичного матеріалу і закріплення вмінь і навичок із шахів наведено практичні приклади.

**УДК 794.1**  
**ББК 75.581**

© Тимошенко В. В., Олійник О. М.,  
Малахова Ж. В., Касьянюк О. С.,  
Нагієв М. І., 2016  
© ДДМА, 2016

ISBN

## ЗМІСТ

Умовні позначення .....	5
1. Історія шахів.....	6
1.1 Індійські витоки .....	7
1.2 Арабські перетворення.....	8
1.3 Поява шахів на Русі .....	8
1.4 Проникнення в Європу.....	8
1.5 Шахи в мистецтві.....	9
1.6 Розвиток шахової теорії .....	9
1.7 Перетворення шахів на міжнародний вид спорту.....	10
1.8 Шахи у ХХ столітті .....	11
1.9 Сучасний стан і перспективи.....	14
1.10 Чемпіони світу з шахів.....	15
1.11 Рекорди .....	16
1.12 Деякі дати з історії шахів.....	17
2. Основні поняття .....	20
2.1 Дошка .....	20
2.2 Фігури.....	21
2.2.1 Король .....	22
2.2.2 Тура .....	22
2.2.3 Слон.....	23
2.2.4 Ферзь .....	23
2.2.5 Кінь.....	24
2.2.6 Пішак.....	24
2.2.7 Класифікація .....	25
2.2.8 Порівняльна сила фігур.....	26
2.2.9 Ударна сила фігур.....	26
2.3 Шахові прийоми.....	27
2.3.1 Рокіровка .....	27
2.3.2 Узяття.....	27
2.3.3 Узяття пішаком і його перетворення.....	28
2.3.4 Узяття на проході .....	29
2.3.5 Шах, мат і пат.....	30
2.3.6 Заборонені ходи королем.....	32
2.3.7 Випадки неможливості рокіровки .....	32
2.3.8 Довічний шах .....	33
2.3.9 Зв'язка.....	34
2.4 Шахова нотація .....	36
2.4.1 Запис партії .....	30
2.5 Правило 75 ходів.....	37
2.6 Елементарні мати .....	37
2.6.1 Мат двома турами.....	37

2.6.2	Мат турою і королем .....	39
2.6.3	Мат ферзем і королем.....	41
2.6.4	Мат двома слонами і королем .....	42
2.6.5	Мат конем, слоном і королем.....	44
2.6.6	Рідкісний мат двома кіньми і королем .....	46
2.7	Турнірні правила.....	47
2.7.1	Виправлення помилок .....	47
2.7.2	Заборона на відмову .....	48
2.7.3	Правил «торкнув – ходи» і «руку відняв – хід зроблений» .....	48
2.8	Контроль часу .....	50
2.9	Основні етапи шахової партії.....	51
2.9.1	Дебют .....	51
2.9.2	Міттельшпіль .....	52
2.9.3	Ендшпіль.....	53
3.	Можливі ситуації в шахах.....	56
3.1	Ферзь проти слона. Метод виграшу .....	56
3.2	Ферзь проти коня. Метод виграшу .....	56
3.3	Ферзь проти пішака. Метод виграшу .....	57
4.	Складні шахові прийоми.....	60
4.1	Подвійний удар .....	60
4.2	Лінійна зв'язка .....	69
4.3	Поєднання подвійного удару і лінійної зв'язки .....	77
4.4	Матова атака.....	79
4.5	Пішакові ендшпілі .....	81
4.5.1	Поняття опозиції.....	81
4.5.2	Правило квадрата.....	81
4.5.3	Правило квадрата, що блукає .....	83
4.5.4	Прорив .....	86
	Список рекомендованої літератури .....	91

## УМОВНІ ПОЗНАЧЕННЯ

- : – узяття;
- 0–0 – коротка рокіровка;
- 0–0–0 – довга рокіровка;
- + – шах;
- × (#) – мат;
- ! – гарний хід;
- !! – відмінний хід;
- ? – слабкий хід;
- ?? – серйозна помилка;
- !?! – хід, що заслуговує уваги;
- ?! – сумнівний хід;
- ± – у білих дещо краще;
- = – рівність;
- ∓ – у чорних дещо краще;
- + – у чорних вирішальна перевага;
- +– – у білих вирішальна перевага.

# 1 ІСТОРІЯ ШАХІВ

Історія шахів налічує не менше півтори тисяч років. Винайдені в Індії в V–VI столітті шахи поширилися практично по всьому світу, ставши невід'ємною частиною людської культури.

## 1.1 Індійські витоки

Чатуранга (рис. 1). Початкова позиція. Кольори фігур на різних сторонах дошки були різними.



Рисунок 1.1 – Чатуранга

У книзі «Індія» [1] є давня легенда, яка приписує створення шахів деякому брамініві. За свій винахід він попросив у раджі незначну, на перший погляд, нагороду: стільки пшеничних зерен, скільки виявиться на шахівниці, якщо на першу клітину покласти одне зерно, на другу – два зерна, на третю – чотири зерна і т. д. Виявилось, що такої кількості зерна немає на усій планеті. Правда ця історія або не зовсім, сказати складно, але так або інакше батьківщиною шахів є Індія.

Не пізніше початку VI століття на північному заході Індії з'явилася перша відома нам гра, споріднена шахам, – чатуранга. У точності правила чатуранги невідомі: є декілька відновлених за різними джерелами варіантів, проте, зрозуміло, що гра вже тоді мала цілком впізнаваний «шаховий» вигляд (квадратна ігрова дошка  $8 \times 8$  клітин, 16 фігур і 16 пішаків, схожі фігури). Принципових відмінностей від сучасних шахів два: гравців було четверо (гнали пара на пару), а ходи робилися відповідно до результатів кидання гральних кісток. Кожен гравець мав по чотири фігури (колісниця (тура), кінь, слон, король) і по чотири пішаків. Кінь і король ходили так само, як в шахах, колісниця – в межах двох полів по вертикалі та горизонталі, слон – спочатку на одне поле вперед або по діагоналі, пізніше він став "стрибати" через одне поле по діагоналі, причому, подібно до коня, при ході міг переступати через свої та ворожі фігури. Ферзя не було зовсім. Для виграшу в партії треба було знищити усе військо супротивників.

## 1.2 Арабські перетворення

У тому ж VI або, можливо, у VII столітті чатуранга була запозичена арабами. На арабському сході чатуранга була перетворена: гравців стало двоє, кожен отримав під управління два комплекти фігур чатуранги, один з королів став ферзем (ходив на одне поле по діагоналі). Від кісток відмовилися, стали ходити по одному ходу суворо по черзі. Перемога стала фіксуватися не у разі знищення усіх фігур супротивника, а у разі постановки мату або пата, а також при завершенні гри з королем і хоч би однією фігурою проти одного короля (останні два варіанти були вимушеними, оскільки поставити мат із слабкими фігурами, успадкованими від чатуранги, вдавалося далеко не завжди). Гра, що вийшла, називалася у арабів «шатрандж», у персів – «шат ранг». Перша згадка про шатрандж датується приблизно 550 роком. 600 рік – перша згадка шатранджа в художній літературі – персидському рукописі «Карнамук». У 819 році при дворі халіфа аль-Мамуна в Хорасані пройшов турнір трьох найсильніших гравців того часу: Джабіра ал-Куфі, Абїлджафара Ансарі та Зайраба Катаючі. У 847 році вийшла перша шахова книга, яку написав Аль-Адлі.



### 1.3 Поява шахів на Русі

Приблизно у 820 році шахи з'явилися на Русі, прийшовши, як вважається, або прямо з Персії через Кавказ і Хазарський каганат, або від середньоазіатських народів, через Хорезм. Російська назва гри співзвучна середньоазіатському «шахів», російські назви фігур понад усе відповідають арабським або персидським (слон і кінь – переклади відповідних арабських термінів, ферзь — співзвучно персидському «фарзин» або арабському «фирзан»). Тура, за одним з припущень, дістала таку назву внаслідок того, що відповідна арабська фігура «рух» зображувала міфічного птаха і була схожа на стилізоване зображення російської тури. Зіставлення ж російської шахової термінології з термінологією Закавказзя, Монголії та європейських країн показує, що ні назва гри, ні назви фігур не могли бути запозичені з цих регіонів ні за сенсом, ні за співзвуччям.

Зміни у правилах, пізніше внесені європейцями, з деяким запізненням проникали у Русь, поступово перетворивши старі російські шахи на сучасні. Вважається, що європейський варіант шахової гри потрапив у Росію в X–XI віках, з Італії через Польщу.

### 1.4 Проникнення у Європу

У VIII–IX віках, під час завоювання Іспанії арабами, шатрандж потрапив в Іспанію, потім впродовж декількох десятиліть – у Португалію, Італію та Францію. Гра швидко завоювала симпатії європейців, до XI століття вона вже була відома в усіх країнах Європи і Скандинавії. Європейські майстри продовжили перетворення правил, зрештою перетворивши шатрандж на сучасні шахи. До XV століття шахи придбали загалом сучасний вигляд, хоча через неузгодженість змін ще декілька віків у різних країнах існували власні, іноді досить химерні, особливості правил. В Італії, наприклад, аж до XIX століття пішак, що досяг останньої горизонталі, міг перетворюватися тільки на фігури, які вже зняті з дошки. При цьому ходити пішаком на останню горизонталь за відсутності таких фігур не заборонялося: такий пішак залишався пішаком і перетворювався на першу узяту супротивником фігуру в мить, коли супротивник її брав. Там же була дозволена рокіровка за наявності між турою і королем фігури та при проходженні королем битого поля.

## 1.5 Шахи в мистецтві

У міру поширення шахів у Європі виникали як власне шахові, так і художні твори, що розповідали про цю гру. У 1160 році з'явилася перша шахова поема, яку написав ібн Езра. У 1283 вийшла перша шахова книга у Європі – трактат Альфонса X Мудрого. Ця книга дуже цікава з історичної точки зору, оскільки містить опис і нових європейських шахів, і вже відживаючого шатранджа.

Починаючи з XVI століття шахові книги виходили все частіше, постійно з'являлися шахи і в художніх творах. У XVIII столітті у шахів з'явилася муза-покровителька. Її придумав англійський поет Уільям Джонс – великий прихильник шахів. Він видав поему про походження шахів, в якій бог війни Марс закохався в лісову німфу Каїссу; німфа не відповідала прихильникові взаємністю, і щоб добитися свого, Марс винайшов шахи і навчив Каїссу грати в них. Взагалі мотив шахової гри античних богів нерідко зустрічався у мистецтві.

## 1.6 Розвиток шахової теорії

До XV–XVI віків шахові правила в основному закріпилися, завдяки чому почався розвиток систематичної шахової теорії. У 1561 році Руї Лопес видав перший повний підручник шахів, в якому були розглянуті етапи партії, що виділялися зараз, – дебют, міттельшпіль і ендшпіль. Він же уперше описав характерний вид дебюту – "гамбіт", в якому перевага в розвитку досягається шляхом жертви матеріалу.

Великий внесок у розвиток шахової теорії в XVIII столітті зробив Філідор. Він піддав серйозному перегляду погляди попередників, передусім, італійських майстрів, які вважали, що найкращим стилем гри є масована атака на короля супротивника усіма готівковими засобами, і використовували пішаки тільки як допоміжний матеріал. Філідор розвинув те, що зараз називається позиційним стилем гри. Він вважав, що гравець повинен не кидатися в безрозсудні атаки, а планомірно будувати сильну, стійку позицію, завдавати точно розрахованих ударів по слабких позиціях супротивника, за необхідності удаватися до розмінів і спрощень, якщо вони спричинять вигідний ендшпіль. Правильна позиція, за Філідором, це, передусім, правильне розташування пішаків. За словами Філідора, пішаки – душа шахів; тільки вони створюють атаку і захист, від їх доброго або поганого розташування цілком залежить перемога або поразка. Філідор розробив та-

ктику просування пішакового ланцюга, наполягав на важливості пішакового центру і проаналізував боротьбу за центр. Багато в чому його ідеї стали основою шахової теорії наступного століття. Книга Філідора «Аналіз шахової гри» стала класикою, вона витримала 42 видання тільки у XVIII столітті й багаторазово перевидавалася пізніше.

## 1.7 Перетворення шахів у міжнародний вид спорту

З XVI ст. почали з'являтися шахові клуби, де збиралися аматори та напівпрофесіонали, що грали часто на грошову ставку. Впродовж двох наступних віків поширення шахів спричинило появу національних турнірів у більшості європейських країн. Виходять шахові видання, спочатку одиничні та нерегулярні, але з часом вони набувають все більшої популярності. Перший шаховий журнал «Паламед» почав видавати у 1836 році французький шахіст Луї Шарль Лабурдонне. У 1837 році шаховий журнал з'явився у Великобританії, у 1846 – у Німеччині.

У XIX столітті починають проводитися міжнародні матчі (з 1821-го) і турніри (з 1851-го). На першому такому турнірі, що проходив в Лондоні у 1851 році, отримав перемогу Адольф Андерсен. Саме він став неофіційним «шаховим королем», тобто тим, кого вважали найсильнішим шахістом світу. Згодом це звання завоював Пол Морфі (США), що виграв у 1858 році матч з рахунком  $+7-2=2$ , проте, після відходу в 1859 році Морфі з шахової сцени, Андерсен знову став першим, і лише у 1866 році Вільгельм Стейниць виграв у Андерсена матч з рахунком  $+8-6$  і став новим «некоронованим королем».

Першим чемпіоном світу з шахів, який офіційно мав це звання, був той же Вільгельм Стейниць, перемігши Йоганна Цукерторта у першому в історії матчі, з приводу чого з'явився вираз "матч на першість світу". Таким чином, явочним порядком склалася система спадкоємності звання: новим чемпіоном світу становився той, хто вигравав матч у попереднього, при цьому чинний чемпіон залишав за собою право погодитися на матч або відкинути суперника, а також сам визначав умови та місце проведення матчу. Єдиним механізмом, здатним змусити чемпіона грати з претендентом, була громадська думка: якщо сильний, за загальним визнанням, шахіст довгий час не міг добитися права на матч з чемпіоном, це розглядалося як ознака страху чемпіона і він, рятуючи особу, виявлявся, вимушений прийняти виклик. Як правило, в угоді про матч передбачалося право чемпіона на матч-реванш у разі програшу; перемога в такому матчі повертала чемпіонське звання попередньому власникові.

У другій половині XIX століття на шахових турнірах почали використовувати контроль часу. Спочатку для цього застосовували звичайний пісочний годинник (обмежувався час на хід), що було досить незручно, але незабаром англійським шахістом-аматором Томасом Брайтом Уілсоном (T. B. Wilson) був винайдений спеціальний шаховий годинник, що дозволяв зручно реалізувати обмеження часу на всю партію або на певну кількість ходів. Контроль часу швидко увійшов до шахової практики та незабаром став застосовуватися повсюдно. До кінця XIX століття офіційні турніри та матчі без контролю часу вже практично не проводилися. Одночасно з появою контролю часу з'явилося поняття «цейтнот». Завдяки впровадженню контролю часу виникли спеціальні форми шахових турнірів з дуже скороченим лімітом часу: «швидкі шахи» з лімітом близько 30 хвилин на гру кожному гравцеві та «бліц» – 5–10 хвилин. Втім, широкого поширення вони набули набагато пізніше.

## 1.8 Шахи у XX столітті

У кінці XIX – початку XX століття розвиток шахів у Європі й Америці йшов дуже активно, шахові організації збільшувалися, проводилося все більше міжнародних турнірів. У 1924 році була створена Міжнародна шахова федерація (ФІДЕ), що спочатку організовувала Всесвітні шахові олімпіади.

До 1948 року зберігалася система спадкоємності звання чемпіона світу, що склалася у XIX столітті: претендент викликав чемпіона на матч, переможець якого становився новим чемпіоном. До 1921 року чемпіоном залишався Емануель Ласкер (другий, після Стейниці, офіційний чемпіон світу, що виборов це звання у 1894 році), з 1921 по 1927 – Хосе Рауль Капабланка, з 1927 по 1946 – Олександр Альохін (у 1935 році Альохін програв матч на першість світу Максу Ейве, але у 1937 у матчі-реванші повернув звання й утримував його до своєї смерті в 1946 році).

Після смерті у 1946 році Альохіна, що залишився непереможеним, організацію першості світу узяла на себе ФІДЕ. Перший офіційний чемпіонат світу з шахів був проведений у 1948 році, переможцем став радянський гросмейстер Михайло Ботвінник. ФІДЕ ввела систему турнірів для завоювання титулу чемпіона: переможці відбіркових етапів виходили в зональні турніри, переможці зональних змагань виходили в межзональний турнір, а володарі кращих результатів в останніх брали участь у кандидатсь-

кому турнірі, де в серії партій «на виліт» визначався переможець, якому і належало грати матч проти чинного чемпіона. Формула матчу за титул кілька разів мінялася. Зараз переможці зональних турнірів беруть участь у єдиному турнірі з кращими (за рейтингом) гравцями світу; переможець стає чемпіоном світу.

Величезну роль в історії шахів, особливо другої половини ХХ століття, зіграла радянська шахова школа. Широка популярність шахів, активне, цілеспрямоване навчання їм і виявлення здатних гравців з дитячих років (шахова секція, дитяча шахова школа була в будь-якому місті СРСР, існували шахові клуби при навчальних закладах, підприємствах і організаціях, постійно проводилися турніри, випускалася велика кількість спеціальної літератури) сприяли високому рівню гри радянських шахістів. Увага до шахів проявлялася на найвищому рівні. Підсумком стало те, що з кінця 1940-х років і до розпаду СРСР радянські шахісти практично неподільно панували у світових шахах. З 21 шахової олімпіади, що пройшла з 1950 по 1990 роки, команда СРСР перемогла у 18 і ще в одній стала срібним призером, з 14 шахових олімпіад для жінок за цей же період було виграно 11 і узято 2 «срібла». З 18 розіграшів звання чемпіона світу серед чоловіків за 40 років лише одного разу переможцем став не радянський шахіст (це був американець Роберт Фішер), і ще двічі претендент на звання був не з СРСР (причому претендент теж представляв радянську шахову школу, це був Віктор Корчной, що біг з СРСР на захід).

У 1993 році Гарі Каспаров, що був на той момент чемпіоном світу, і Найджел Шортів, що став переможцем відбіркового циклу, відмовилися грати черговий матч на першість світу під егідою ФІДЕ, звинувативши керівництво федерації в непрофесіоналізмі та корупції. Каспаров і Шортів утворили нову організацію (ПША) і зіграли матч під її егідою.

Стався розкол шахового руху. ФІДЕ позбавила Каспарова титулу, звання чемпіона світу за версією ФІДЕ розіграли між собою Анатолій Карпов і Ян Тимман, які на той момент мали найвищий шаховий рейтинг після Каспарова і Шорта. Одночасно Каспаров продовжував вважати себе «справжнім» чемпіоном світу, оскільки він відстояв звання в матчі із законним претендентом – Шортом, і частина шахового співтовариства була згодна з ним. У 1996 році ПША припинила існування в результаті втрати спонсора, після чого чемпіонів ПША стали називати «чемпіон світу з класичних шахів». По суті, Каспаров відродив стару систему передачі титулу, коли чемпіон сам приймав виклик претендента і грав з ним матч. Наступним «класичним» чемпіоном став Володимир Крамник, що виграв у Каспарова у 2000 році та що відстояв звання в матчі з Петером Леко у 2004 році.

До 1998 року ФІДЕ продовжувала розігрувати звання чемпіона традиційним порядком (чемпіоном ФІДЕ у цей період залишався Анатолій Карпов), але з 1999 по 2004 рр. формат чемпіонату різко змінився: замість матчу претендента з чемпіоном звання стали розігрувати в нокаут-турнірі, в якому чинний чемпіон повинен був брати участь на загальних підставах. У результаті звання постійно переходило з рук в руки, і за шість років змінилося п'ять чемпіонів.

Взагалі, у 1990-х роках ФІДЕ спробувала зробити шахові змагання динамічнішими та цікавішими, отже, привабливими для потенційних спонсорів. Передусім, це виразилося в переході у ряді змагань від швейцарської, або кругової, системи до нокаут-системи (у кожному турі – матч з трьох партій на вибування). Оскільки нокаут-система вимагає однозначного результату туру, в регламентах турнірів з'явилися додаткові партії в швидкі шахи і навіть бліц-партії: якщо основна серія ігор із звичайним контролем часу закінчується внічию, грається додаткова партія з укороченим контролем часу. Почали використовуватися ускладнені схеми контролю часу, що захищають від жорсткого цейтноту, зокрема, «годинник Фішера» – контроль часу з додаванням після кожного ходу.

Останнє десятиліття ХХ століття у шахах ознаменувалося ще однією важливою подією: комп'ютерні шахи досягли досить високого рівня, щоб перевершити людину-шахіста. У 1996 році Гарі Каспарова уперше програв комп'ютеру партію, а в 1997 – з перевагою в одне очко програв і матч комп'ютеру Deep Blue. Лавиноподібне зростання продуктивності й об'єму пам'яті комп'ютерів у поєднанні з поліпшенням алгоритмів спричинили те, що на початок ХХІ століття з'явилися загальнодоступні програми, здатні у режимі реального часу грати на рівні гротмейстерів. Можливість підключення до них заздалегідь накопичених баз дебютів і таблиці малофігурних закінчень ще збільшили силу гри машини, повністю позбавляючи її від небезпеки помилитися у відомій позиції. Тепер комп'ютер може ефективно підказувати людині-шахістові навіть на змаганнях самого високого рівня. Наслідком цього стали зміни у форматі змагань високого рівня: на турнірах почали використовувати спеціальні заходи для захисту від комп'ютерних підказок, крім того, повністю відмовилися від практики відкладання партій. Скоротився і час, що відводився на партію: якщо в середині ХХ століття норма складала 2,5 години на 40 ходів, то до кінця віку вона зменшилася до 2 годин (у інших випадках – навіть до 100 хвилин) на 40 ходів.

## 1.9 Сучасний стан і перспективи

Після об'єднувального матчу Крамник – Топалов у 2006 році відновлена монополія ФІДЕ на проведення світової першості та надано звання чемпіона світу з шахів. Першим «об'єднаним» чемпіоном світу став Володимир Крамник (Росія), що виграв цей матч.

До 2013 року чемпіоном світу був Вишванатан Ананд, що переміг у чемпіонаті світу 2007 року. У 2008 році відбувся матч-реванш між Анандом і Крамником, Ананд зберіг своє звання. У 2010 році проведений черговий матч, в якому взяли участь Ананд і Веселін Топалов; Ананд знову відстояв звання чемпіона. У 2012 році проведений матч, в якому взяли участь Ананд і Гельфанд; Ананд відстояв звання чемпіона у тай-брейку. У 2013 році Ананд поступився званням чемпіона світу Магнусу Карлсену, що достроково переміг у матчі з рахунком  $6\frac{1}{2}$  на  $3\frac{1}{2}$ .

Формула розіграшу звання чемпіона коригується ФІДЕ. В останньому чемпіонаті звання розігрувалося в турнірі за участю чемпіона, чотирьох переможців претендентського турніру і трьох персонально вибраних гравців з найбільшим рейтингом. Проте ФІДЕ зберегла і традицію проведення особистих матчів чемпіона з претендентом. За чинними правилами, гросмейстер з рейтингом 2700 або вище має право викликати чемпіона на матч (чемпіон не може відмовити) за умови забезпечення фінансування і дотримання термінів: матч повинен завершитися не пізніше ніж за півроку до початку чергового чемпіонату світу.

Згаданий вище прогрес комп'ютерних шахів став однією з причин зростання популярності некласичних варіантів шахів. Починаючи з 2000 року проводяться турніри з шахів Фішера, в яких початкове розставлення фігур вибирається перед партією випадковим чином з 960 варіантів. У таких умовах даремним є накопичений шаховою теорією величезний масив дебютних варіантів, що, позитивно позначається на творчій складовій гри, а під час гри проти машини помітно обмежує перевагу комп'ютера в дебютній стадії гри. Іншими варіантами вирішення цієї проблеми може стати жеребкування дебютів або один з варіантів модифікованих шахів – кінгсес, або бойові шахи, що пропонувалося Володимиром Крамником. Поки складно сказати, який з цих або інших варіантів «пожвавлення» гри буде затребуваний в майбутньому.

## 1.10 Чемпіони світу з шахів (табл 1.1)

Таблиця 1.1 – Чемпіони світу з шахів

Етап / Прізвище Ім'я по батькові / Чемпіонський номер	Рік отримання титулу
1. Вільгельм Стейниц, Австрія, 1	1886
2. Емануель Ласкер, Німеччина, 2	1894
3. Хосе Рауль Капабланка, Куба, 3	1921
4. Олександр Альохін, Франція, 4	1927
5. Макс Ейве, Нідерланди, 5	1935
6. Олександр Альохін, Франція, 4	1937
7. Михайло Ботвинник, СРСР, 6	1948
8. Василь Смилов, СРСР, 7	1957
9. Михайло Таль, СРСР, 8	1960
10. Михайло Ботвинник, СРСР, 6	1961
11. Тигран Петросян, СРСР, 9	1963
12. Борис Спаський, СРСР, 10	1969
13. Роберт Джеймс Фішер, США 11	1972
14. Анатолій Карпов, Росія, 12	1975
15. Гарі Каспаров, СРСР, 13	1985
16. Анатолій Карпов і Гарі Каспаров СРСР, 12/13	1993
17. Олександр Халіфман, Росія, 14	1999
18. Володимир Крамник, Росія, 15	2000 початок
19. Вишванатан Ананд, Індія, 16	2000 кінець
20. Руслан Пономарьов, Україна, 17	2002
21. Рустам Касимджанов, Індія, 18	2004
22. Веселін Топалов, Болгарія, 19	2005
23. Володимир Крамник, Росія, 15	2006–2007
24. Вишванатан Ананд, Індія, 16	з 2007
25. Магнус Карлсен, Норвегія, 20	2013



## 1.11 Рекорди

Найдовше чемпіоном був Емануель Ласкер (27 років – з 1894 по 1921 рік). Він же виграв найбільшу кількість матчів за звання чемпіона світу – 7 (включаючи матч 1909 року, який деякими істориками шахів не рахується офіційним).

Єдиний чемпіон, померлий непереможеним, – Олександр Альохін.

Єдиний чемпіон, який втратив своє звання, відмовившись грати з претендентом, – Роберт Фішер. Згодом Фішер заявляв, що продовжує вважати себе чемпіоном, оскільки не був переможений, а свій комерційний матч-реванш з Борисом Спаським у 1992 році, в якому він отримав перемогу, називав матчем на першість світу.

Єдиний офіційний чемпіон світу, який не зіграв жодної партії зі своїм попередником, – Анатолій Карпов. Він же – єдиний загально визнаний чемпіон, який жодного разу не вигравав матчу за це звання у іншого чемпіона світу (не рахуючи Стейниця, що був першим офіційним чемпіоном і попередника не мав).

Старіше за усіх чемпіонів був на момент завоювання цього титулу Вільгельм Стейниць – завоював цей титул у 50 років, але неофіційно вважався найсильнішим гравцем з 30, коли переміг в матчі Адольфа Андерсена.

Людина, що стала чемпіоном світу в наймолодшому віці, – Руслан Пономарьов (19 років).

Людина, що завоювала звання чемпіона світу найбільшу кількість разів, – Михайло Ботвинник. Він став чемпіоном світу тричі: уперше в 1948 році, потім двічі програвав звання і повертав його в матчі-реванші. При цьому не виграв жодного матчу на першість світу будучи в ранзі чемпіона світу (нічий з Д. Бронштейном і В. Смисловим, програші В. Смилову, М. Талю і Т. Петросяну).

Найбільше матчів за звання чемпіона світу з шахів між собою провели Карпов і Каспаров. Ця пара гросмейстерів п'ять разів зустрічалася в матчах за шахову корону (три матчі виграв Каспаров, один завершився внічию, один був зупинений при лідерстві Карпова). За ними йдуть Ботвинник і Сенсів, між якими відбулися три матчі (крім того, вони зустрічалися у рамках матчу-турніру 5 гросмейстерів у 1948 році. Один матч (а також матч-турнір) виграв Ботвинник, один – Сенсів, один матч завершився внічию). За партіями спільний рахунок у них дорівнює: рахуючи матч-турнір 1948 року, кожен виграв по 18 партій, і 38 закінчилися внічию.

Найменша кількість років (14), щоб стати чемпіоном світу, знадобилася Михайлу Талю (навчився грати в 10, а чемпіоном став у 24). (Не враховується Пономарьов, що став чемпіоном у віці 19 років. У скільки саме

він навчився грати невідомо, але якщо йому було більше 5 років, то фаворит саме він. Для порівняння: Ботвиннику знадобилося 25 років, Каспарову – 15, Фішеру – 21.

Єдиний шахіст, який виборов титул чемпіона та відстоював його в змаганнях з трьома різними форматами, – Вишванатан Ананд. Він ставав чемпіоном у турнірі за нокаут-системою (2000 р.) і в круговому турнірі (2007 р.), а також відстоював титул в матчах (2008 – з Крамником, 2010 – Топаловим, 2012 – Гельфандом). Крім того, Ананд брав участь у матчах на першість світу з обох версій у період розколу, а також за абсолютний титул після об'єднання.

## 1.12 Деякі дати з історії шахів

1119 рік – відбулася перша партія з листування між королем Англії Генріхом I і королем Франції Людовиком VI.

1173 рік – у французькому манускрипті уперше використовували шахову нотацію алгебри.

1471 рік – перша робота, повністю присвячена шахам того часу, – Геттингенський рукопис.

1475 рік – уперше згадується шахова фігура «пані», названа на честь іспанської королеви Ізабелли. До цього існувала фігура «ферзь» з обмеженими можливостями у переміщенні.

1490 рік – уперше використано правило «узяття на проході».

1495 рік – у Валенсії опублікована книга Франсеска Вісента (es: Francesc Vicent) «Llibre dels jochs partits dels schachs».

1497 рік – книга Лусени – перша європейська робота з шахових дебютів.

1512 рік – перша шахова книга в Італії, яку видав Даміано.

1550 рік – в Італії створений перший шаховий клуб.

1561 рік – іспанським шахістом Руй Лопесом де Сегура уперше введений в обіг термін «гамбіт».

1575 рік – перший шаховий турнір, який пройшов при королівському дворі в Мадриді.

1744 рік – перший сеанс гри наосліп проти двох гравців (Філідор в Парижі).

1763 рік – поява музи шахів Каїсси в поемі Уільяма Джонса.

1769 рік – перший шаховий «автомат» – турок Кемпелена.

1779 рік – перша шахова стаття в Америці: Бенджамін Франклін, «Моральні цінності шахів».

- 1791 рік – у Росії видана перша шахова книга.
- 1795 рік – перший систематичний трактат з шахів на німецькій. Автор – Альгаєр.
- 1836 рік – перший шаховий журнал *La Palamede*, який видав Лабурдонне в Парижі.
- 1840 рік – перший шаховий журнал на англійській *Chess Player's Chronicle*.
- 1846 рік – перший шаховий журнал на німецькій *Deutsche Schachzeitung* Людвіга Бледова.
- 1851 рік – перший міжнародний шаховий турнір в Лондоні (7 травня – 15 липня).
- 1857 рік – перші демонстраційні шахи дизайну Левенталю.
- 1857 рік – перший національний шаховий турнір у Нью-Йорку (США), який закінчився перемогою Морфі.
- 1861 рік – перший американський шаховий конгрес (Нью-Йорк, 6 жовтня).
- 1866 рік – перший офіційний чемпіонат Британії виграв С. де Віри.
- 1867 рік – перше використання шахового годинника на турнірі в Парижі (4 червня).
- 1873 рік – у Відні уперше випробувані «тай-брейки» (12 учасників грали за системою матчі з 3 партій; за рахунку 2 : 0 матчі припинялися).
- 1876 рік – перший російський шаховий журнал «Шаховий листок» Чигорина.
- 1876 рік – уперше вручений приз «За красу» (срібний кубок) – Г. Берду за перемогу над Дж. Мезоном.
- 1878 рік – зіграна перша шахова партія по телефону.
- 1880 рік – правило «узяття на проході» визнали в усіх країнах.
- 1881 рік – початок видання *British Chess Magazine*.
- 1881 рік – перший міжнародний матч по телеграфу між Ліверпулем і Калькуттою.
- 1883 рік – перше використання шахового годинника з двома циферблатами (Лондон, 26 квітня).
- 1885 рік – перший конгрес Британської шахової асоціації (15 червня).
- 1886 рік – перший офіційний матч за звання чемпіона світу з шахів між Стейницею і Цукертором.
- 1888 рік – перший шаховий турнір листуванням.
- 1889 рік – уперше вручений приз за найкращу партію – І. Гунсбергу за перемогу над Дж. Мезоном.
- 1895 рік – у Цюриху уперше провели турнір за швейцарською системою.
- 1896 рік – перший матч через трансатлантичний кабель між Лондоном і Нью-Йорком (13 березня – 14 березня).

1897 рік – перший міжнародний жіночий турнір у Лондоні виграла Марі Рудж.

1905 рік – на турнірі в Остенді уперше використано звання «грос-мейстер».

1906 рік – у підмосковній Коломні заснований «Клуб любителів шахової гри».

1925 рік – у Москві зняли перший фільм про шахи – «Шахова лихо-манка».

1927 рік – уперше використали фігурну нотацію алгебри в журналі L'Échiquier (Бельгія).

1936 рік – перший офіційний чемпіонат США виграв С. Решевський.

1937 рік – перший балет на шахову тему – «Шах і мат» Артура Блісса.

1945 рік – перше післявоєнне міжнародне спортивне змагання – радіоматч СРСР – США.

1947 рік – у Болгарії випустили першу шахову марку.

1947 рік – перша комп'ютерна шахова програма А. Т'юринга.

1948 рік – побачила світло перша стаття про комп'ютерні шахи (автор – Клод Шеннон).

1970 рік – перший шаховий турнір серед комп'ютерів.

1970 рік – перша в історії шахів і космонавтики партія «Космос – Земля».

1974 рік – перший чемпіонат світу серед шахових програм виграла радянська «Каїсса».

1976 рік – уперше на великих змаганнях заборонили паління.

1996 рік – уперше комп'ютер Деер Blue переміг чемпіона світу при нормальному контролі часу.

1997 рік – уперше комп'ютер Деер Blue виграв матч у чемпіона світу.

1998 рік – створений генератор шахових закінчень Налімова

2000 рік – висококваліфіковані шахісти почали грати показові партії у шахи Фішера. Зазвичай такі зустрічі проводилися в якості доповнень до будь-яких звичайних шахових турнірів.

2007–2008 роки – перший онлайн-турнір з Бойових шахів.

## 2 ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ

### 2.1 Дошка

Перед вами дошка (рис. 2.1), розділена на 64 квадрати: 32 білі та 32 чорні клітини. Кожна клітина називається полем. За географічним принципом відшукується будь-яке поле шахівниці. Довготу замінюють вісім вертикальних ліній, позначених початковими буквами латинського алфавіту: a, b, c, d, e, f, g, h, широту – горизонтальні ряди від першого до восьмого. Вертикаль a, наприклад, – це вісім полів від a1 до a8, а перша горизонталь – усі вісім полів від a1 до h1. Кожне поле одночасно знаходиться і на вертикалі, і на горизонталі. Беручи букву і цифру відповідної вертикалі та горизонталі, в точці перетину яких знаходиться поле, отримуємо його позначення.

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

Рисунок 2.1 – Координати полів шахівниці

На шахових діаграмах білі фігури у вихідній позиції прийнято розташовувати внизу, а чорні – вверху (рис. 2.2). Відлік горизонталей здійснюється тому від низу до верху, а вертикалей – зліва направо по відношенню до тієї сторони, яка грає білими. Необхідно запам'ятати: дошка встановлюється так, щоб кутове поле було чорного кольору зліва від кожного гравця було

При уважнішому погляді на шахівницю можна помітити зв'язок між усіма білими, а також чорними полями. Усі пов'язані в якому-небудь напрямі поля одного кольору називаються діагоналями. Діагоналі, на відміну від горизонталей і вертикалей, на своїй протяжності не рівні. Так,

на діагоналі a7 – b8 знаходяться всього два поля, тоді як, скажімо, на діагоналі a3 – f8 – шість полів. Щонайдовші діагоналі a1 – h8 і h1 – a8 налічують вісім полів. Вони називаються великими діагоналями.

Свої назви мають і групи полів. Чотири поля – e4, d4, e5 і d5 – називаються центральними, усі вони утворюють центр. Кутові поля знаходяться, відповідно, на a1, h1, a8 і h8, а крайні – на вертикалях і горизонталях, що обмежують шахівницю. Уміння швидко орієнтуватися на шахівниці допомагає в грі, полегшує розрахунок варіантів, дозволяє подумки відтворювати розташування фігур.

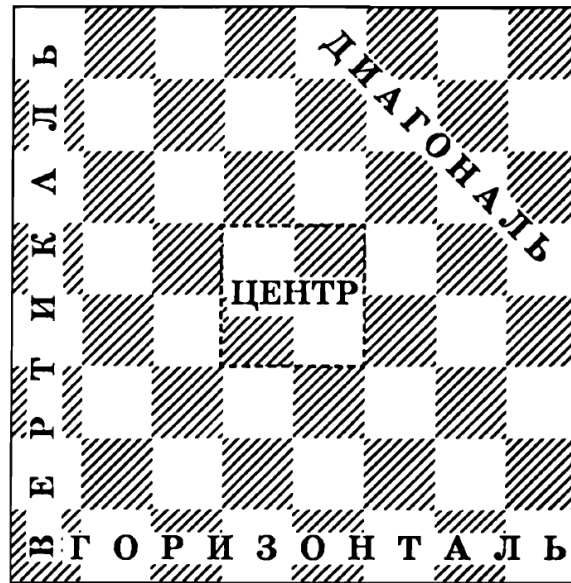


Рисунок 2.2 – Геометрія шахівниці

## 2.2 Фігури

У шаховій грі беруть участь два суперники. Один керує білими фігурами, інший – чорними. У складі у кожного суперника є шістнадцять фігур: один король, один ферзь, дві тури, два слони, два коні та вісім пішаків. Усі шахові фігури мають певні буквені позначення:

Король – Кр

Ферзь – Ф

Тура – Т

Слон – С

Кінь – К

Пішак скороченого буквеного позначення не має.

У початковому положенні білі та чорні фігури розставляються один проти одного у певному порядку. Зверніть увагу, білий ферзь знаходиться на білому полі (d1), чорний – на чорному (d8). Це правило: ферзь любить свій колір.

Проведемо уявну лінію між четвертою і п'ятою горизонталями, де шахівниця складається навпіл. Верхня половина – табір чорних, нижня – табір білих. Тепер проведемо таку ж лінію між вертикалями d і e. Ми знову розділили дошку на дві рівні частини. Та частина, на якій залишилися ферзі, називається ферзевим флангом, протилежна – королівським флангом (рис. 2.3).

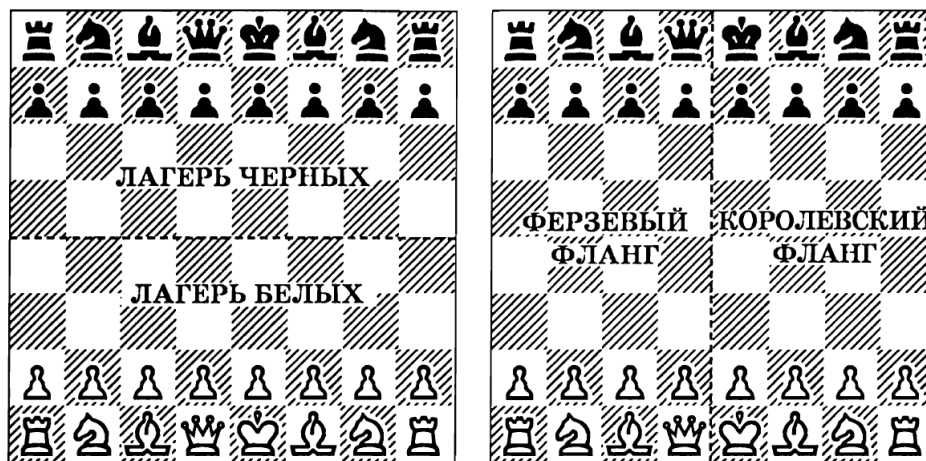


Рисунок 2.3 – Розподіл шахівниці на табори та фланги

За правилами гри починають білі. Тому вони завжди випереджають чорних на один хід. Перед початком партії краще всього кинути жереб: кому грати білими, а кому – чорними. Зрозуміло, що в кожній наступній партії необхідно фігурами мінятися. Ходи в шаховій партії робляться по черзі. Не дозволяється робити два ходи підряд або пропускати чергу ходу. Якщо ви взяли за фігуру або пішака, то зобов'язані нею піти. Правила «торкнув – ходи» – основний закон шахової гри. У разі бажання поправити фігури, що змістилися або неакуратно розставлені на дошці, слід попередити партнера словом «поправляю».

**2.2.1 Король.** Король – головна дійова особа шахової битви (рис. 2.4). Можна продовжувати гру без будь-якої фігури, а без короля не можна. Він ходить на всіх напрямках на одне сусіднє поле.

Як записуються ходи шахових фігур? Спочатку визначається поле, на якому фігура розташована. У нашому прикладі білий король знаходиться на полі f3. Він може піти на одне з довколишніх полів за вашим вибором: e2, c3, e4, f2, f4, g2, g3 або g4. Припустимо, ви обрали хід королем на e4. У грі ви просто переставляєте короля на це поле, а в зошиті записуєте: Krf3–e4, що означає: король з f3 пішов на e4.

**2.2.2 Тура.** Тура – фігура прямолінійна, проте далекобійна (див. рис. 2.4). Вона пересувається по всіх горизонталях і вертикалях, назад і вперед, направо і наліво. Турі, як й іншим фігурам (окрім коня), доступні усі поля в межах її далекобійності. Так, білі можуть зіграти не лише Tc3–c8 або Tc3–h3, але і Tc3–c7 або Tc3–d3, тобто зупинити туру в будь-якій точці її маршруту.

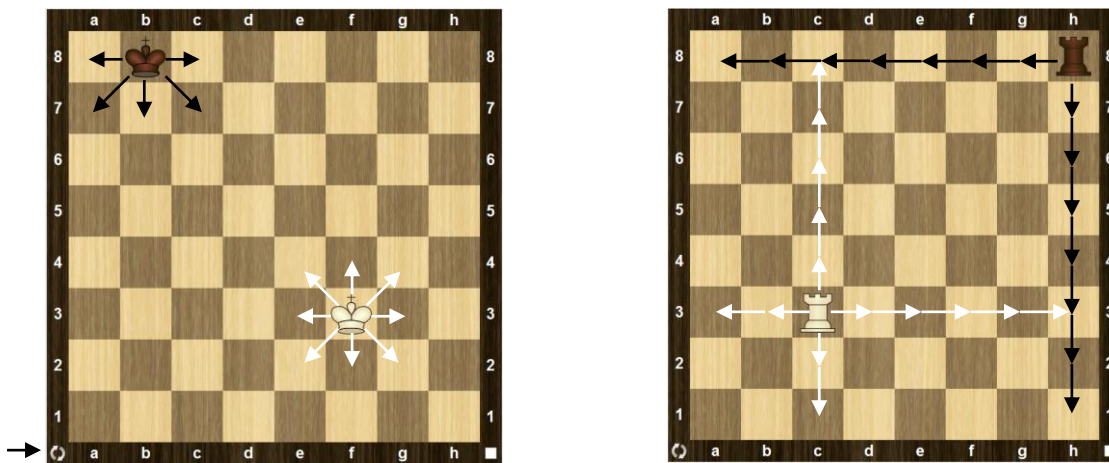


Рисунок 2.4 – Приклад пересування короля і тури

**2.2.3 Слон.** Слон ходить по діагоналях. Він любить завдавати ударів збоку. У кожного суперника є два слони. Один з них в початковому положенні знаходиться на білому полі (f1 або c8) і називається білопольним, інший – на чорному полі (c1 або f8) і називається чорнопольним. Пересуваються вони тільки по діагоналях свого кольору. Дороги різнопольних слонів ніколи не перетинаються, кожному доступна лише половина дошки – 32 білі або 32 чорні клітини. Потім, наприклад, Cd5–g8 слони коштують поруч, але мов би не бачать один одного.

Маневреність фігур багато в чому залежить від їх розташування. Білий слон d5 може піти на 13 полів, а його чорний суперник h8 тільки на 7. Висновок: найбільшу свободу пересування отримують фігури, розташовані у центрі дошки. Виняток становить тура. Ви можете підрахувати, що з будь-якої точки вона обстрілює однакову кількість полів – 14.

**2.2.4 Ферзь.** Ферзь – найпотужніша, найрухливіша фігура, головна атаквальна сила (рис. 2.5). Ферзь пересувається, як тура і будь-який із слонів, разом узяті, по усіх вертикалях, горизонталях і діагоналях на всіх напрямках. П'ять ферзів здатні узяти на приціл усі 64 поля шахівниці. Існує 4860 таких позицій.

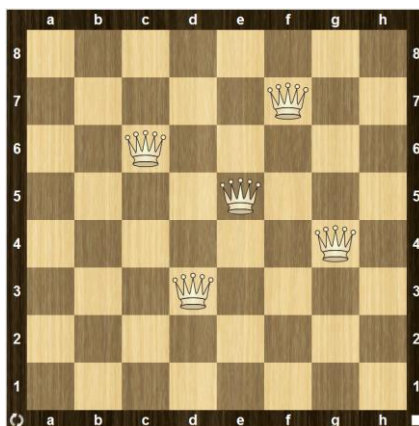
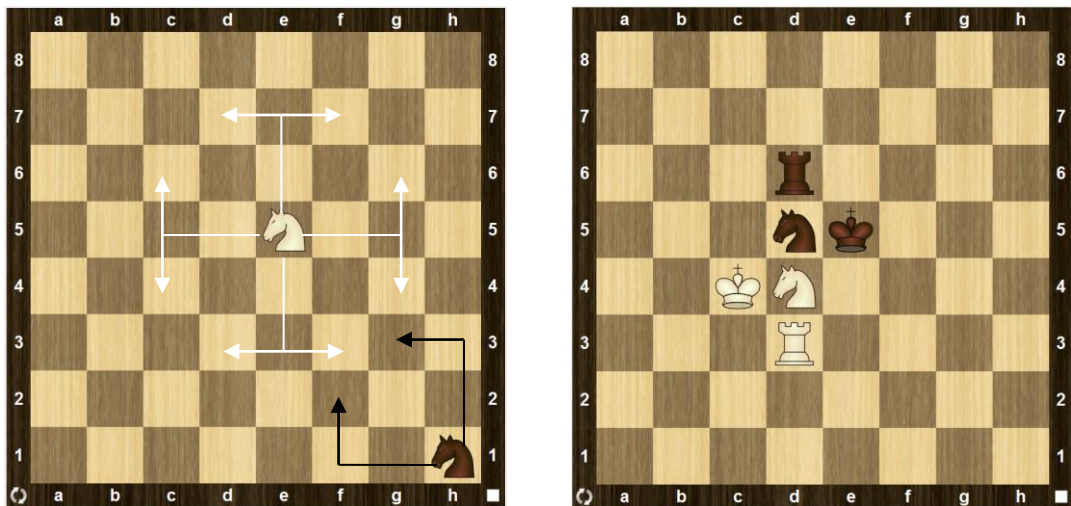


Рисунок 2.5 – П'ять ферзів узяти на приціл усі 64 поля



**2.2.5 Кінь.** Кінь має особливий хід (рис. 2.6). Найбільше цей хід нагадує букву «Г»: два кроки вперед, убік або назад, а потім крок убік. Проте буква виходить іноді навпаки або догори ногами. Пояснимо хід коня графічно. Нехай поле e5, де знаходиться один з коней, буде центром кола, а її радіусом – відстань до кінця суміжного поля, розташованого по діагоналі. У межах цього радіусу кінь може переміщатися по колу на будь-яке з восьми полів: f7, g6, g4, f3, d3, c4, c6 і d7. Зверніть увагу, з чорного поля кінь переходить на біле поле. Другий кінь знаходиться на білому полі h1. Йому доступні тільки чорні поля: f2 і g3. Таким чином, кінь на кожному ході міняє колір свого поля. На відміну від інших фігур, кінь не може зупинитися на півдорозі, свій стрибок він зобов'язаний зробити до кінця. Жодна інша фігура, переставлена на кутове поле, не втрачає в рухливості стільки, скільки втрачає кінь. Порівняйте маневреність обох коней на рис. 2.6. Кінь з h1 обстрілює всього два поля, тобто в чотири рази менше, ніж його напарник з e5. Тому сила коня, що знаходиться в центрі дошки, різко зростає, і цю обставину потрібно під час гри враховувати.



*Рисунок 2.6 – Приклад пересування коня*

Кінь має ще одну важливу властивість, що відрізняє його від інших фігур. Усі фігури пересуваються тільки по вільних лініях. Якщо на шляху зустрічаються інші фігури або пішаки, то перестрибнути через них не можна. А ось для коня перешкод не існує – він має право долати усі бар'єри, хоч зі своїх, хоч з чужих фігур. На рис. 2.6 білі можуть зробити будь-який хід конем за вибором: Kd4–c2, Kd4–b3, Kd4–b5, Kd4–c6, Kd4–e6, Kd4–f5, Kd4–f3, Kd4–e2.

**2.2.6 Пішак.** Фігури можуть наступати і відступати, пішак же ходить тільки вперед. Хід у пішака на одне поле. Лише у початковому положенні вона має право зробити крок на два поля (рис. 2.7).

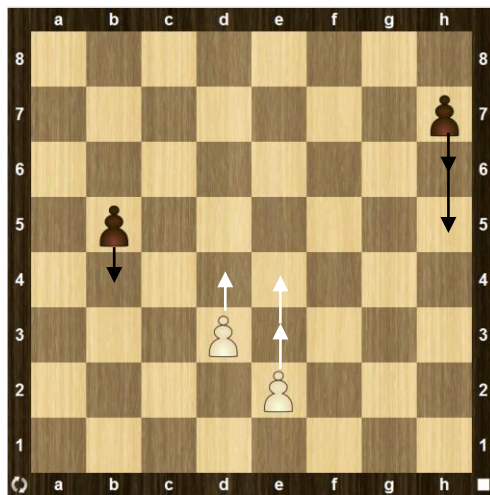


Рисунок 2.7 – Приклад пересування пішака

На рис. 2.7 білі можуть зіграти або  $e2-e3$ , або  $e2-e4$ . Але пішак  $d3$  вже пересунувся з вихідної позиції і вибору не має. У його розпорядженні тільки один хід –  $d3-d4$ .

Пішак не завжди залишається пішаком. Якщо він досягне останнього ряду (восьмій горизонталі – для білих або першої – для чорних), то перетвориться на будь-яку фігуру свого кольору, окрім короля. При цьому не має значення, чи збереглися на дошці такі ж фігури. Тому в грі з кожного боку можуть одночасно брати участь декілька ферзів, тур, слонів, коней. У яку фігуру доцільніше перетворитися пішакові, вирішує гравець. Найчастіше вибір падає на найсильнішу фігуру – ферзя. У таких випадках говорять «пішак пройшов у ферзі». Але іноді буває вигідно поставити менш цінну фігуру. Покажемо, як відбувається перетворення пішака (рис. 2.8). Білі грають  $e7-e8$ , потім знімають пішака з дошки і ставлять на її місце фігуру. Якщо це ферзь, то хід записується так:  $e7 - e8$ . Поле, на якому відбулася заміна пішака, називається полем перетворення. У нашому прикладі ним було поле  $e8$ . Ступивши на полі перетворення, пішак зобов'язаний перетворитися на фігуру на тому ж ході і відразу ж придбаває усі права нової фігури.

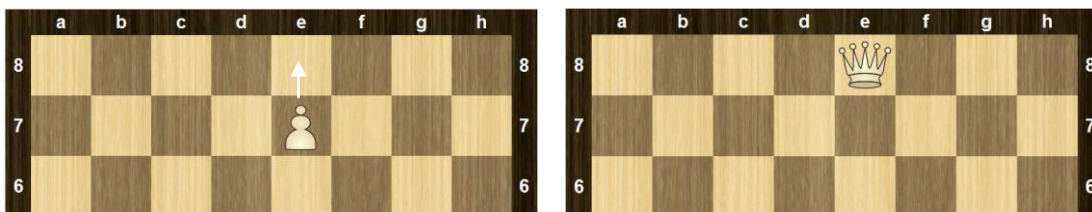


Рисунок 2.8 – Приклад перетворення пішака

### 2.2.7 Класифікація. Шахові фігури діляться на такі:

- ✓ легкі фігури – кінь і слон;
- ✓ важкі фігури – тура і ферзь;

✓ король – через свою особливу роль у партії не належить ні до легких, ні до важких фігур;

✓ пішак – так само, як і король, не належить ні до легких, ні до важких фігур

**2.2.8 Порівняльна сила фігур.** У шаховій теорії силу фігур прийнято вимірювати у пішаках. Загальноприйняті такі зразкові співвідношення (табл. 2.1):

Таблиця 2.1

Фігури	Символ	Цінність
Пішак		1
Кінь		3
Слон		3
Тура		5
Ферзь		9

**2.2.9 Ударна сила фігур.** Здатність фігури одночасно атакувати ту або іншу кількість полів шахівниці вільною від інших фігур називається ударною силою цієї фігури. (табл. 2.2).

Таблиця 2.2

Фігура	У центрі	На краю	У кутку
Пішак	2	1	—
Кінь	8	3-4	2
Слон	13	7	7
Тура	14	14	14
Ферзь	27	21	21
Король	8	5	3

Окрім тури, централізація фігур підвищує їх ударну силу.

## 2.3 Шахові прийоми

**2.3.1 Рокіровка.** Є ще один своєрідний хід, що відрізняється від усіх інших ходів: це рокіровка (рис. 2.9). Рокіровку здійснюють дві фігури одночасно: король і тура. Таке право надається кожному з тих, що грають тільки один раз впродовж партії. Рокіровка можлива у тому випадку, якщо король і тура ще не рухалися зі своїх первинних місць і між ними немає фігур ні своїх, ні чужих (про інші умови ми розповімо далі). При рокіровці король переставляється на два поля у напрямку до тури, а тура перестрибує через нього і ставиться на сусіднє з ним поле. Рокіувати можна в будь-який бік. На діаграмі показано, як виглядає позиція після рокіровок. Білі рокіували у бік королівського флангу. Така рокіровка називається короткою і позначається знаком 0–0. Чорні рокіували у бік ферзевого флангу. Ця рокіровка називається довгою, її позначення – 0–0–0. Перш ніж приступати до атаки, корисно забезпечити свого короля рокіровкою.

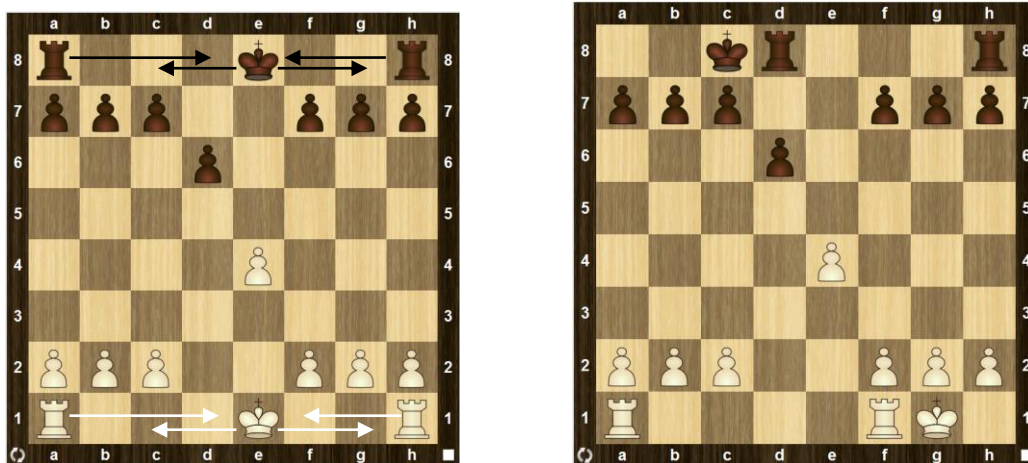
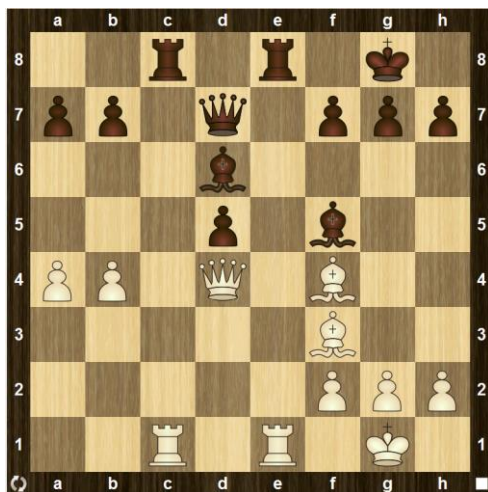


Рисунок 2.9 – Приклад рокіровки

**2.3.2 Узяття.** Якщо фігура зустрічає на своєму шляху ворожу фігуру або пішака, вона може узяти її (побити). Може, але не зобов'язана. Майже в кожній позиції у шахіста є вибір цілей. На діаграмі білі можуть узяти ферзем будь-який з трьох пішаків – a7, d5 і g7, турою c1 – туру c8, турою e1 – туру e8, слоном f3 – пішака d5, слоном f4 – слона d6. У чорних також є декілька можливостей, лише слон f5 стріляє вхолосту – на його шляху немає об'єктів атаки, але він захищає свого ферзя. Якщо білі, наприклад, візьмуть ферзем пішака d5, то чорні візьмуть слоном d6 слона f4, користуючись тим, що їх ферзь знаходиться під захистом. Пішака g7 захищає чорний король, брати його ферзем не вигідно. Напад і захист – основні засоби боротьби в шаховій партії. При узятті ворожа фігура або пішак знімається з дошки і на її місце ставиться своя фігура. Узяття записується так само, як і хід, тільки тире замінюється двокрапкою. Допустимо, ви узяти слоном f4 слона d6, а в зошиті записуєте: Cf4:d6 (рис. 2.10).



*Рисунок 2.10 – Приклад узяття слоном.*

Кінь, на відміну від ферзя, тури та слона не атакує ворожі фігури і пішаків, що стоять на шляху його руху. Він їх перестрибує і свою здобич наздоганяє тільки в точці приземлення. На рис 2.11 білий кінь обрушується на туру a8 (Kc7:a8), але пішаки b7 і a7, через яких він перескакує, залишаються неушкодженими. Чорний кінь g3, у свою чергу, атакує тільки туру h1. Позиція примітна ще і тим, що у білої тури є вільні поля для відступу, а у чорної немає – вона повинна загинути навіть при ході чорних. Тому білим краще не квапитися з узяттям на a8, а спочатку відвести свою туру з-під удару (Th1-d1 або Th1-e1). Це ще один приклад, що пояснює, чому не слід хапати негайно усе, що потрапляє під руку.



*Рисунок 2.11 – Приклад узяття конем.*

**2.3.3 Узяття пішаком і його перетворення.** Пішак – єдина учасник шахової гри, що атакує ворога не так, як він просувається (рис. 2.12). Пішак ходить вперед, але ворожі фігури бере навскоси, на сусідніх полях по діагоналі. Пішак d5 не може ні узяти, ні зіштовхнути слона d6, що стоїть перед ним, проте може побити коня c6 або пішака e6. Потім d5:c6 пішак

переміщається на сусідню вертикаль. Чорний пішак е6 має вибір між ходом е6–е5 і узяттям білого пішака – е6:d5. Такий вибір набуває особливого значення при наближенні пішака до поля перетворення

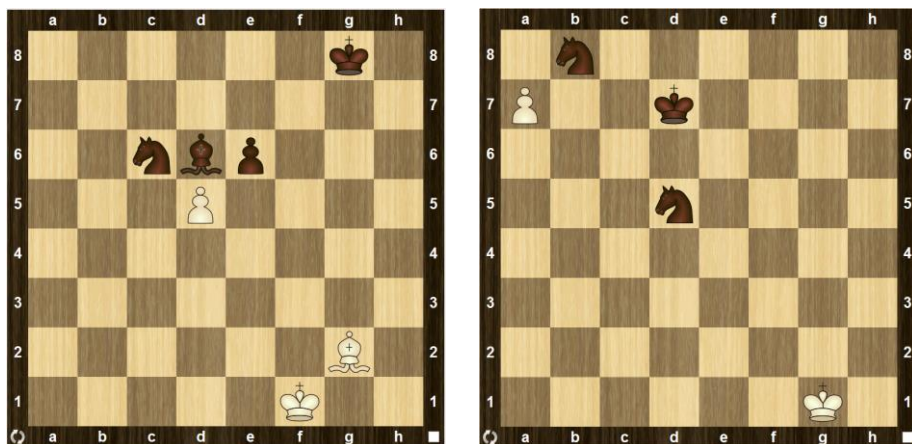


Рисунок 2.12 – Приклад узяття пішаком.

Хід чорних. Білі погрожують перетворити пішака ферзя на будь-якому з двох полів: а8 або b8. Чорні можуть париувати тільки одну з цих погроз. Якщо кінь піде з b8 або король захистить коня (Kpd7–c7 або Kpd7–c8), то білі дадуть відповідь а7–а8. У разі ж Kd5–b6 або Kd5–c7 пішак перетвориться на ферзя на іншому полі – а7:b8. Завдяки умінню завдавати ударів в обидві боки пішак може атакувати дві фігури одночасно. На рис. 2.13 білі грають d6–d7, і одна з чорної тури повинна загинути. Під захистом іншого пішака пішак здатний атакувати будь-які ворожі фігури. Потім е4–е5 білі виграють ферзя або слона. Подвійний удар пішаком називається пішаковою вилкою.

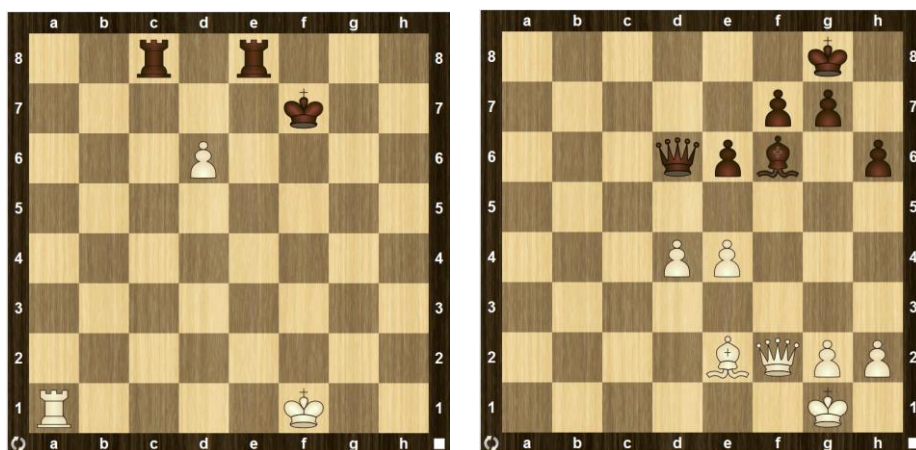


Рисунок 2.13 – Приклад подвійного удару пішаком.

**2.3.4 Узяття на проході.** Існує ще один цікавий пішаковий хід – узяття на проході (рис. 2.14). Ви знаєте, що у початковому положенні пішак має право зробити крок вперед на одне або два поля. Якщо на діаграмі

білі зіграють f2–f4, то їх пішак пройде через поле f3, атаковане (бите) чорним пішаком e4. Чорні за бажанням можуть узяти білого пішака так само, як і якби він зробив крок всього на одне поле – f2–f3. На рис. 2.14 показано, як виглядатиме позиція після узяття на проході. Хід записується просто: e4:f3. Помітимо, що узяття на проході дозволене тільки пішакам і лише безпосередньо услід за ходом ворожого пішака через бите поле. Якщо це відразу не зроблено, то право на таке узяття втрачається.

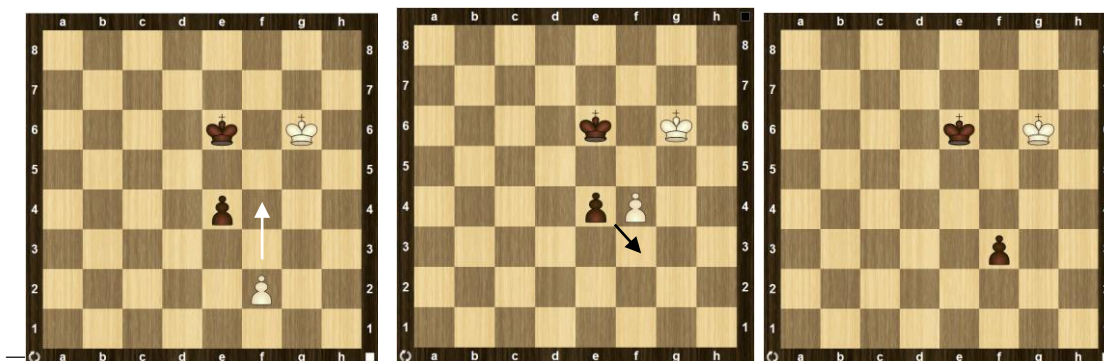


Рисунок 2.14 – Приклад узяття на проході

**2.3.5 Шах, мат і пат.** Шах – це напад фігури або пішака на короля супротивника. Залишати короля під ударом не можна. Напад необхідно відбити. Є три способи захисту від шаха: 1) відійти королем на вільне поле, що не знаходиться під ударом ворожих фігур, 2) закритися від нападу своєю фігурою або пішаком, 3) узяти фігуру, що атакує короля. Якщо ж від шаху немає захисту, отже, король отримав мат. Шах позначається знаком «+» (плюс), мат – знаком множення «×».

У позиції білі можуть атакувати короля різними ходами. Наприклад, Фf1–f8+. У відповідь на цей напад чорні мають у розпорядженні усі три можливості захисту: бігти королем на h7, закритися слоном на g8 або знищити зухвалого ферзя за допомогою Фd6:f8. Зрозуміло, вони оберуть третю можливість. З тієї ж причини білим не вигідно оголошувати шах ферзем з f6 або турою з g8. Але ферзь здатний завдавати ударів здалека. Є краще поле для нападу: Фf1–a1+. Якщо тепер чорні закриються від шаху ферзем на e5 або f6, то білі просто заберуть нічим не захищеного ворожого ферзя. Король не може піти на g8, оскільки це поле «обстрілюється» турою g2. Залишається хід Kph8–h7, але тоді Фa1–g7х призводить до нового положення. Чорному королеві оголошений шах. Бігти йому нікуди, узяти ферзя він не має права, оскільки ферзь захищений турою g2. Це і є шах і мат (рис. 2.15).

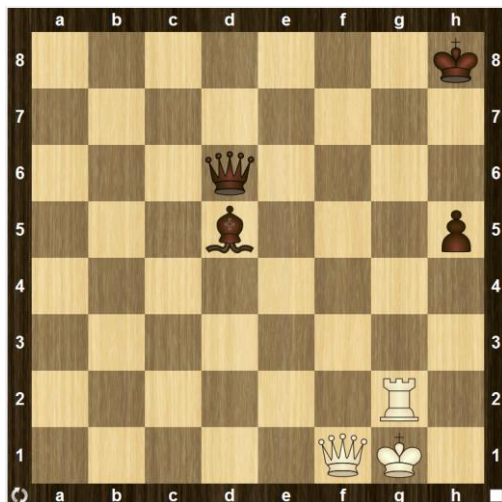


Рисунок 2.15

Позиція відрізняється від попередньої тим, що захист чорних ослаблений відсутністю ферзя. Потім  $\text{Фf8-f8+}$  у чорних єдина відповідь  $\text{Cd5-g8}$ . Тепер до мату веде  $\text{Фf8-f6}$ . Якщо замість  $\text{Фf8-f6}$  білі зіграють  $\text{h5-h6}$  з наміром дати мат ферзем на полі  $\text{g7}$  під захистом свого пішака, то на дошці виникне дуже цікава ситуація. Черга ходу за чорними, але їм нічим ходити. Слон прикриває короля і піти не може. Пішак  $\text{h7}$  блокований, король теж не має вільних полів. Що це – мат? Ні, це – пат, тобто положення, при якому королеві не оголошений шах, але ні у нього, ні у його фігур немає дозволених правилами ходів. У шахах пат означає нічию (рис. 2.16).

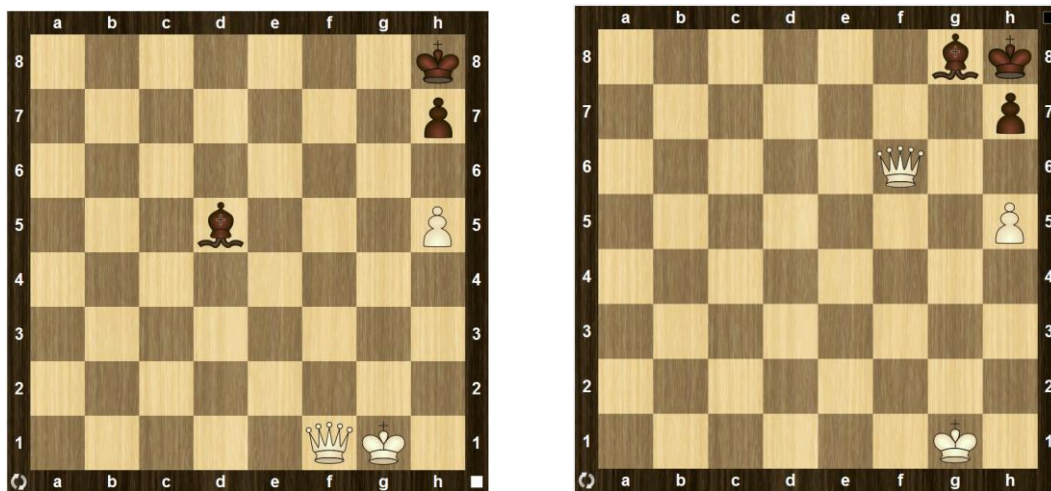


Рисунок 2.16 – Приклад мату

У цій позиції білі могли оголосити мат й іншим способом:  $\text{Фf1-f6+}$ . Захист один: треба йти королем  $\text{Krh8-g8}$ . Але тепер білі грають  $\text{h5-h6}$ , і мат на  $\text{g7}$  неминучий. Тут теж королеві ходити нікуди, проте чорний слон може пустувати скільки завгодно, отже, пата немає (рис. 2.17).



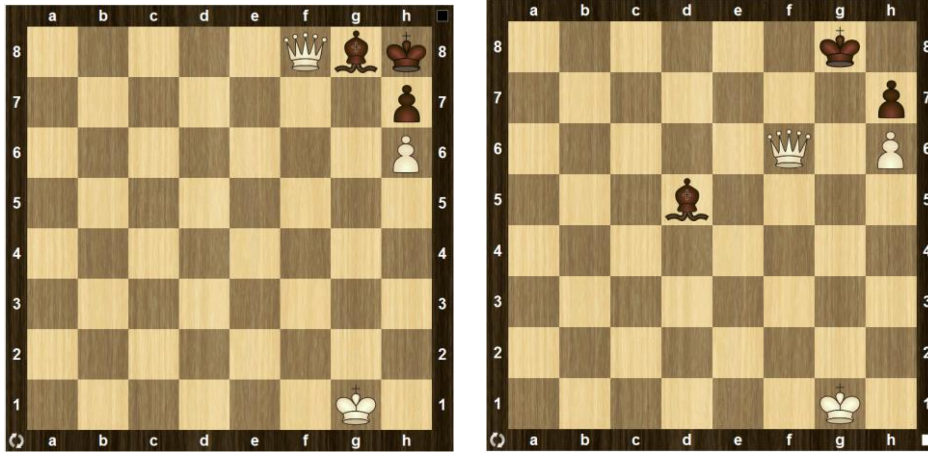


Рисунок 2.17

**2.3.6 Заборонені ходи королем.** Шахові правила забороняють королеві ставати під удар ворожих фігур. Він ніколи не нападе на ферзя або короля супротивника, що мають круговий обстріл. До інших фігур король підбирається з полів, які цим фігурам недоступні. На рис 2.18 хрестиками позначені поля, куди вхід королям суворо заборонений. Але потім Kpf3–g2 білі атакують одночасно слона і коня. Чорні мають можливість напасти на туру Kpf5–e5 або на коня Kpf5–g5.

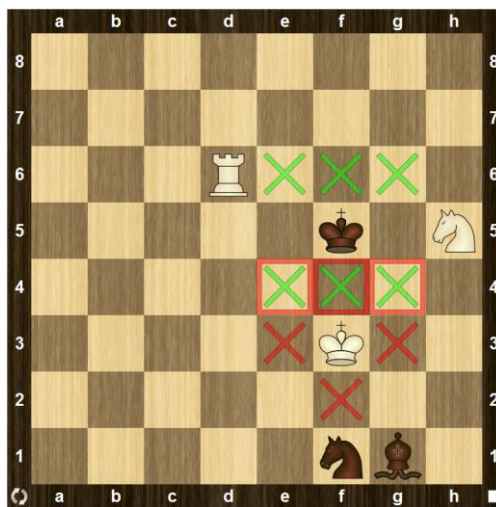


Рисунок 2.18 – Приклад полів, куди не можуть рушити королі

**2.3.7 Випадки неможливості рокіровки.** Тепер розповімо про спеціальні правила руху при рокіровці. Ви вже знаєте, що рокіровка можлива лише за умови, що король і тура не зробили жодного ходу з початкового положення. Але існують ще три обмеження. Рокіровка забороняється: 1) якщо король знаходиться під шахом, 2) якщо після рокіровки король виявиться під шахом, 3) якщо під час здійснення рокіровки король повинен пройти через атаковане поле.

Перша заборона зрозуміла: не можна рятуватися від шаху рокіровою. Інші обмеження пояснимо прикладом. Чорним не можна рокірувати

в короткий бік (0–0), оскільки поле f8, через яке повинен пройти їх король, знаходиться під ударом білого ферзя b4. А ось в довгий бік (0–0–0) вони рокірувати можуть. Та обставина, що тура a8 проходить через атаковане поле b8, значення не має. Білі ж, навпаки, можуть рокірувати тільки в короткий бік, оскільки при рокіровці в довгий бік їх король на полі c1 виявиться під ударом слона h6. Ці обмеження нерідко використовуються під час атаки. Іноді буває дуже важливо не дати ворожому королеві врятуватися втечею (рис. 2.19).

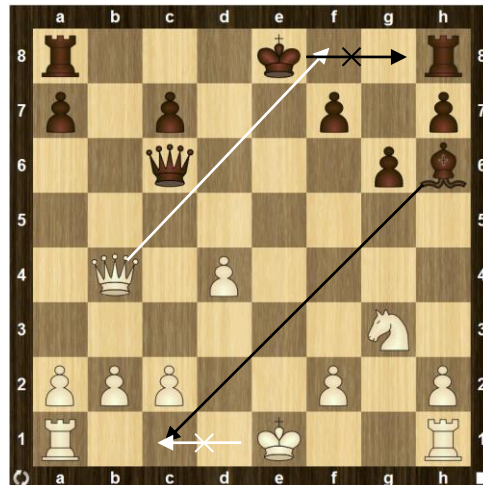


Рисунок 2.19 – Приклад неможливої рокіровки

**2.3.8 Довічний шах.** Вічний шах означає ситуацію, коли одна сторона переслідує ворожого короля безперервними шахами, а інша – не може цього уникнути. Партія вважається закінченою внічию (рис 2.20).



Рисунок 2.20 – Приклад довічного шаху

Білий король у смертельній небезпеці, але хід білих – вони першими починають нападати на ворожого короля  $\text{Фb6-g6+}$ . Король повинен відступити –  $\text{Кrg8-h8}$ . Білі продовжують переслідування –  $\text{Кrg6-h6+}$ , король знову повинен піти від шаху –  $\text{Кrh8-g8}$ . Тепер усе повторюється спочатку.

**2.3.9 Зв'язка.** У шахах існує поняття «пов'язана фігура». Коню погрожує загибель, його атакує тура, але піти він не може, оскільки під ударом виявиться король. Захистити коня нічим, отже, він приречений. Зв'язка нерідко призводить до виграшу фігури (рис. 2.21).



*Рисунок 2.21 – Приклади зв'язок*

На рис. 2.21 взаємно пов'язано обидва ферзі. Їх рухливість обмежена. Вони можуть або знищити один одного, або вибрати один з ходів по вертикалі е. Наприклад, при ході білих  $\text{Fe3-e2}$  або  $\text{Fe3-e6}$ , при ході чорних  $\text{Fe7-e5}$ . Цінніші фігури вигідно зв'язувати менш цінними. Потім  $\text{Th1-e1}$  білі виграють ферзя за туру.

Слони діють по діагоналях (рис. 2.22), тому і ворожі фігури вони зв'язують у напрямі свого удару. Білі грають  $\text{Cc1-b2}$  – тура повинна загинути. У позиції здається, що пішак  $\text{f7}$  надійно захищає пішака  $\text{g6}$ , але це тільки здається. Він прикриває чорного короля від слона  $\text{b3}$  й інші обов'язки виконувати не може. Отже, пішак  $\text{g6}$  фактично беззахисний. На це буде  $\text{Fd3:g6x}$ . Зв'язка позбавляє фігуру рухливості лише на якийсь час, і цим часом треба уміло розпорядитися. Кінь готується узяти пішака  $\text{d4}$ . У разі  $\text{d4-d5}$  чорні дадуть відповідь  $\text{Kc6-b4}$ , знову атакуючи пішака, а потім спокійно підійдуть королем і заберуть його з усіма зручностями.



*Рисунок 2.22 – Приклади зв'язок*

Попередити цю загрозу допомагає зв'язка. Білі грають Cf1–b5, і кінь застигає. Чорні захищаються ходом Кре8–d7, збираючись розв'язатися потім Kpd7–d6, але зв'язка ще продовжує діяти. Граючи d4–d5, білі повторно атакують коня і забирають його.

Якою б безпорадною пов'язана фігура не була, по відношенню до ворожого короля вона завжди поводить себе агресивно. Тура пов'язана слонем і піти з поля d5 не може. Проте вона не пускає білого короля на лінію "d". Стати під удар навіть пов'язаної фігури король не має права. Ось ще один приклад. Ферзь пов'язаний слонем, і здається, що до мату веде Фf7–f8. Проте цей хід заборонений, оскільки пішак f7, у свою чергу, пов'язаний ферзем: якщо він просунеться, під шахом виявиться білий король. Правда, білі все одно виграють. Вони йдуть королем з-під зв'язки (наприклад, Kрс7–d6), і чорні не в змозі запобігти появі нового ферзя на f8 з неминучим матом (рис. 2.23).

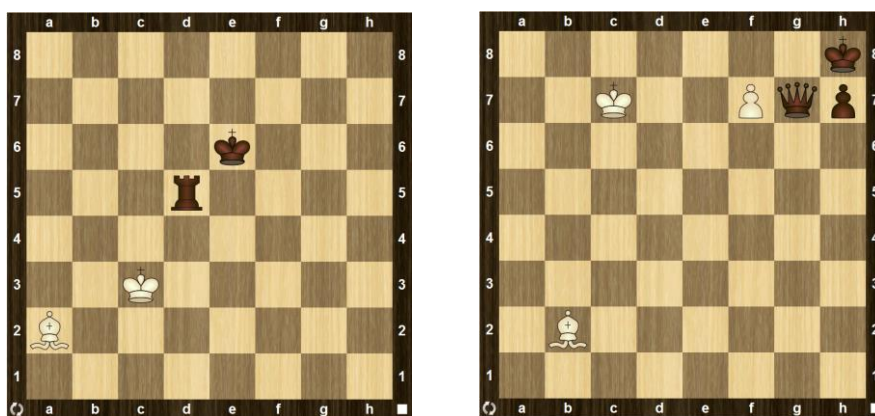


Рисунок 2.23 – Приклади зв'язок

## 2.4 Шахова нотація

Система позначення полів і запис ходів називаються шаховою нотацією.

: – узяття;

0–0 – коротка рокировка;

0–0–0 – довга рокировка;

+ – шах;

× – мат;

Перед кожним ходом ставиться його порядковий номер, потім записується хід, зроблений білими, а за ним – чорними.

Білі

Чорні

1. e2–e4

e7–e5;

2. Kg1–f3

Kb8–c6;

3. Cf1–b5

a7–a6;

- |             |          |
|-------------|----------|
| 4. Cb5–a4   | Cf8–c5;  |
| 5. 0–0      | Kg8–f6;  |
| 6. c2–c3    | Cc5–a7;  |
| 7. Tf1–e1   | Kf6–g4;  |
| 8. d2–d4    | e5:d4;   |
| 9. c3:d4    | Kc6:d4;  |
| 10. Kf3:d4  | Фd8–h4;  |
| 11. Kd4–f3  | Фh4–f2+; |
| 12. Kpg1–h1 | f2–g1+;  |
| 13. Kf3:g1  | Kg4–f2x. |

Ця партія приведена в повній нотації. При короткій нотації позначається лише кінцевий пункт, куди прибуває фігура або пішак. Запис тієї ж партії в короткій нотації має такий вигляд: 1. e4 e5. 2. Kf3 Kc6. 3. Cb5 a6. 4. Ca4 Cc5. 5. 0–0 Kf6. 6. c3 Ca7. 7. Te1 Kg4. 8. d4 ed. 9. cd K:d4. 10. K:d4 Фh4. 11. Kf3 Ф:f2+. 12. Kph1 Фg1 +. 13. K:g1 Kf2x.

Коротка нотація має ще деякі особливості. Пояснимо їх на прикладі. Чорні при своєму ході можуть піти будь-яким з коней на полі d5. Допустимо, вони вибрали коня c3. У повній нотації запис виглядає гранично чітко: Kc3–d5. Якщо ж ми запишемо скорочено – Kd5, то виникне неясність, який з двох коней зробив хід. У цьому випадку необхідно додавати ще один знак, що вказує «стартове» поле, – Kcd5. Те ж стосується і тури. На полі c8, наприклад, можуть піти обидві чорних тури, тому хід Tf8–c8 в короткій нотації записується так: Tfc8. При ході білих пішака e3 може узяти будь-яка тура, розташована на вертикалі e. Якщо пішака візьме тура e7, то пишеться T7:e3. Нарешті, при узятті пішаками позначення горизонталі та двокрапки не ставляться зовсім. У нашому прикладі хід b3:a4 або a4:b3 записується в першому випадку ba, в другому – ab (рис.2.24).



Рисунок 2.24

**2.4.1 Запис партії.** У офіційних партіях із звичайним (не укороченим) контролем часу гравці, як правило, зобов'язані записувати партії безпосередньо у ході гри. Запис робиться на спеціальному бланку, куди гравець вписує ходи, свої та супротивника. Запис робиться в нотації алгебри.

### **Правила ведення запису:**

- ✓ гравцеві забороняється записувати ходи задалегідь;
- ✓ гравець може записати хід супротивника перед тим, як відповідати на нього, але має право зробити це пізніше;
- ✓ гравець зобов'язаний записати в бланк свій попередній хід до того, як зробить наступний хід на дошці;
- ✓ гравці зобов'язані записувати в бланки пропозиції нічиєї, а також результат партії після її завершення;
- ✓ бланки з результатом партії після її закінчення підписуються гравцями і здаються арбітрові;
- ✓ у цейтноті (коли у гравця залишається менше 5 хвилин часу до чергового контролю і немає додаткового часу, що додається до кожного ходу) правила дозволяють здійснювати запис до падіння прапорця. Якщо в цейтноті опиняються обидва гравці, то арбітр або помічник повинні по можливості спостерігати за ходом партії і записувати. У такому разі гравець зобов'язаний відновити запис (якщо необхідно, користуючись записами партнера, арбітра або його помічника) відразу після падіння прапорця, і тільки потім може робити наступний хід.
- ✓ у грі з коротким контролем часу (швидкі шахи або бліц) вимога ведення запису не пред'являється.

## **2.5 Правило 75 ходів**

Правило 75 ходів – правило шахової гри, згідно з яким гравець, що має чергу ходу, має право зажадати нічию, якщо упродовж останніх 75 ходів кожного гравця жодна фігура не була узята і жоден пішак не зробив ходу (тобто не сталося безповоротних змін в положенні фігур на дошці). Раніше це правило було на 50 ходів, але з 1 липня 2014 року Федерацією Шахів України воно було змінене.

## **2.6.Елементарні мати**

**2.6.1 Мат двома турами.** Познайомимося з методами матування самотнього короля різними фігурами. Найпростіше мат досягається двома турами. Фінальні позиції зображені на рис. 2.25.

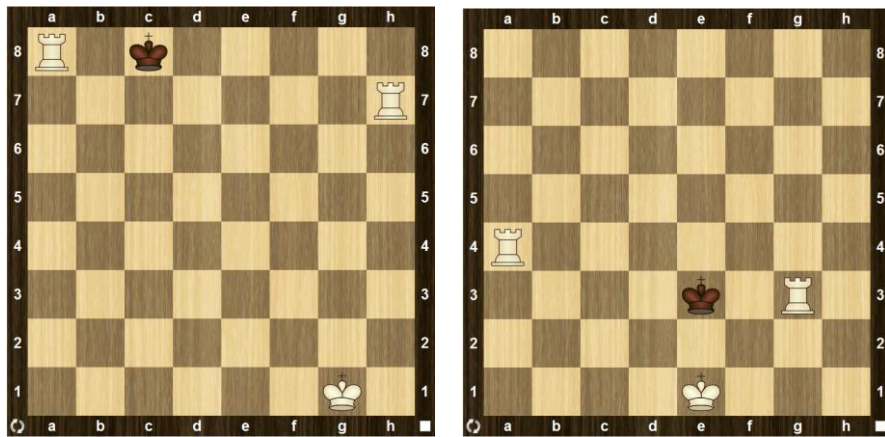


Рисунок 2.25 – Мати двома турами

Як бачите, у першому випадку тури успішно справляються з королем без сторонньої допомоги. Такий мат називається лінійним. Розправа відбувається на краю дошки. Але як змусити короля відступити на останній рубіж. Король відтісняється послідовними шахами по горизонталях або вертикалях, причому одна з тур (поперемінно) відрізує йому шлях до втечі.



Рисунок 2.26 – Техніка мату двома турами

1. Th1–h3            Kpd4–e4; (рис. 2.26)

2. Tg2– g4+        Kpe4–f5;

Відступаючи, король напав на туру. Її слід відвести по тій же горизонталі якнайдалі, щоб вона знову не піддалася нападу.

3. Tg4–a4        Kpf5–e5;

4. Th3– h5+        Kpe5–d5;

5. Ta4–a6+        Kpd6–c7;

6. Th5–h7+        Kpc7–b8;

Мета досягнута: король на краю дошки. Тура перекидається на інший бік.

7. Ta6– g6        Kpb8– c8;

8. Tg6– g8x.

Повернемося небагато назад. Замість 3. ...Kpe5 чорні могли зіграти 3. ...Kpg5. Тоді у білих був ще коротший шлях до перемоги.

1. Th3–f3;

Головне – це швидше відтіснити короля на край дошки, все одно на якій: горизонтальний або вертикальний.

1. ... Kpg5– g6;

2. Ta4– g4+ Kpg6– h5;

3. Tf3– g3 Kph5– h6;

Мат оголошує будь-яка з тур. Зупинимося ще на одній позиції, яка виникала у нас раніше. Тут ми грали Tg6, тому що поле a8 турі недоступно. Але якби черга ходу належала чорним, то вони були б вимушені відійти королем і звільнити шлях турі ab на a8. Виникає питання: а чи не можна передати чорним чергу ходу, зберігаючи усі вигоди положення? Виявляється – можна. Для цього білі повинні зробити вичікувальний хід, що не міняє істоту позиції. Таких ходів багато. Наприклад, будь-який хід королем. Передача черги ходу – один з найважливіших прийомів боротьби, що примушує суперника погіршити своє положення (рис. 2.27).

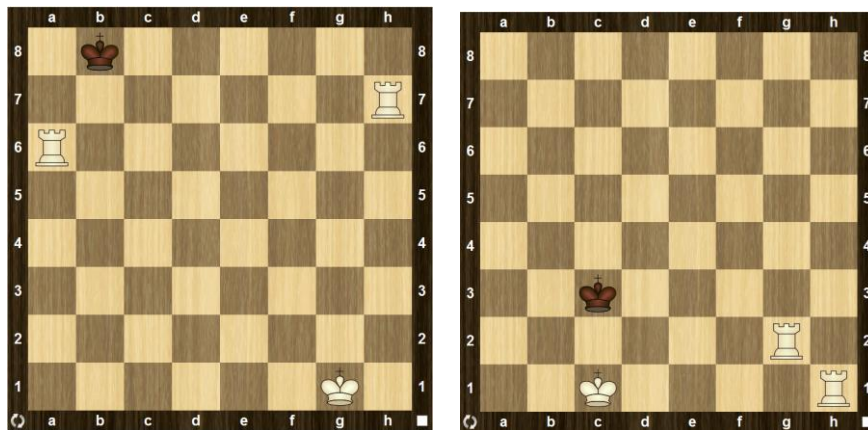


Рисунок 2.27 – Техніка мату двома турами

У тих випадках, коли атаку двох тур підтримує власний король, матові ситуації виникають не лише на краю дошки.

1. Tg1–g4;

Тура відрізує королеві дорогу в тил. Якщо зараз 1. ... Kpb3, то 2. Th3+Kpa2. 3. Ta4x.

1. ... Kpc3–d3;

2. Th1– e1;

Примушуючи короля повернутися на колишнє місце.

3. ... Kpd3–c3;

4. Te1–e3x.

**2.6.2 Мат турою і королем.** Одній турі з ворожим королем не впоратися. Завдання вирішується тільки в співдружності з власним королем. Узгоджені дії двох фігур дозволяють відтіснити ворога на край дошки і поставити його в безвихідь (рис. 2.28)



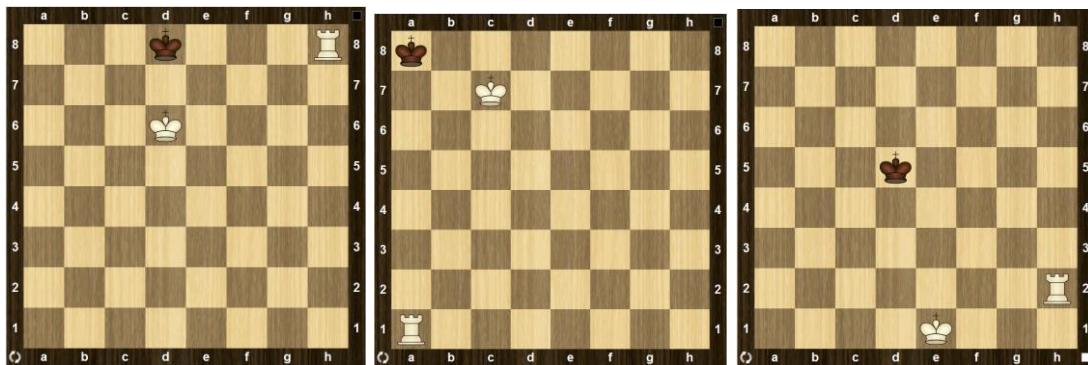


Рисунок 2.28 – Приклади мату турою та королем

- |            |          |
|------------|----------|
| 1. Th2–h4  | Kpd5–e5; |
| 2. Kpe1–e2 | Kpe5–f5; |
| 3. Kpe2–e3 | Kpf5–e5; |

Король не бажає добровільно відступати, але саме зараз виникла позиція, на яку необхідно звернути особливу увагу. Як тільки королі стають один проти одного, тура дістає можливість шахом по горизонталі відкинути ворога ще на один ряд.

- |             |          |
|-------------|----------|
| 4. Th4–h5+  | Kpe5–d6; |
| 5. Kpe3–e4; |          |

Важливий момент: білий король стає по відношенню до чорного на відстані ходу конем. Якщо чорні зіграють 5. ... Kpe6, то знову виникне сприятлива ситуація для шаху турою по горизонталі.

- |             |          |
|-------------|----------|
| 5. ...      | Kpd6–c6; |
| 6. Kpe4–d4  | Kpc6–b6; |
| 7. Kpd4–c4; |          |

Переслідування триває. У чорних вибір невеликий. Якщо король відійде на а6, то після 8. Фb5 він буде відрізаний на крайній вертикалі. Значить, чорні вимушені знову вступити в неприємне сусідство з білим королем. Історія повторюється.

- |             |          |
|-------------|----------|
| 7. ...      | Kpb6–c6; |
| 8. Th5–h6+  | Kpc7–d7; |
| 9. Kpc4–c5  | Kpd7–e7; |
| 10. Kpc5–d5 | Kpe7–f7; |
| 11. Kpd5–e5 | Kpf7–g7; |
| 12. Th6–f6  | Kpg7–h7. |

Познайомимося з економічнішим методом виграшу.

- |            |  |
|------------|--|
| 1. Th4–d4; |  |
|------------|--|

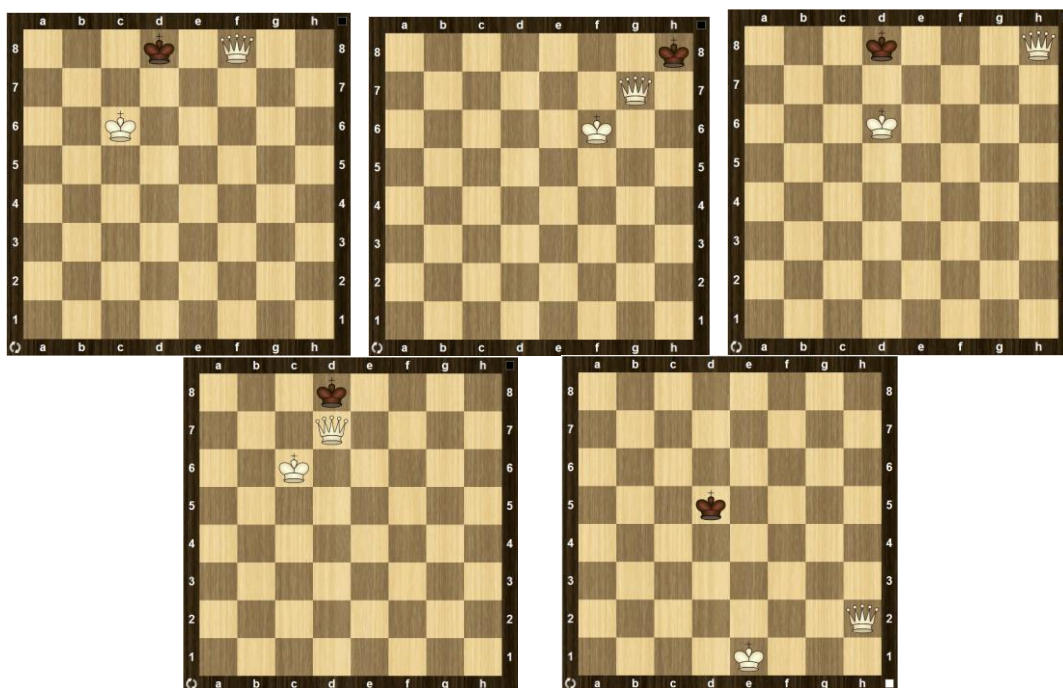
Король відрізується і по четвертій горизонталі, і по лінії d.

- |            |          |
|------------|----------|
| 1. ...     | Kpc5–d5; |
| 2. Kpe3–d3 | Kpb5–c5; |
| 3. Kpd3–c3 | Kpc5–d5; |
| 4. Td4–c4; |          |

Життєвий простір чорного короля усе звужується. Крок за кроком він був вимушений відступити на край дошки, а тепер відтісняється в кут.

- |             |          |
|-------------|----------|
| 4. ...      | Крb5–b6; |
| 5. Крc3–b4  | Крb6–a6; |
| 6. Тc4–c6+  | Кра6–a7; |
| 7. Крb4–c5  | Кра7–b7; |
| 8. Крc5–b5  | Крb7–a7; |
| 9. Тc6–c7+  | Кра7–a8; |
| 10. Крb5–c6 | Кра8–b8; |
| 11. Крc6–b6 | Крb8–a8; |
| 12. Тc7–c8× |          |

**2.6.3 Мат ферзем і королем.** Завдяки видатним якостям ферзь здатний самостійно відтіснити ворожого короля на край дошки. Але для досягнення мату навіть йому потрібна допомога свого короля. У одних випадках король, що приспів, віднімає у супротивника довколишні поля, в інших – захищає власного ферзя. Ферзем треба керувати з особливою увагою (рис.2.29).



*Рисунок 2.29 – Приклади мату ферзем та королем*

- |            |          |
|------------|----------|
| 1. Фh2–f4  | Крd5–e6; |
| 2. Фf4–g5  | Кре6–d6; |
| 3. Фg5–f5; |          |

Зверніть увагу, ферзь кожного разу стає по відношенню до чорного короля на відстані ходу конем. У такому положенні він гранично обмежує короля в рухливості, примушуючи поступово відступати на одне з кутових полів дошки. Цей прийом повторюється багаторазово.

- |           |           |
|-----------|-----------|
| 3. ...    | Крd6–с6;  |
| 4. Фf5–e5 | Крc6–b6;  |
| 5. Фе5–d5 | Крb6–с7;  |
| 6. Фd5–e6 | Крc7–b7;  |
| 7. Фе6–d6 | Крb7–a7;  |
| 8. Фd6–с6 | Кра7– b7; |
| 9. Фс6–d7 | Крb8–a8;  |

Увага! Якщо зараз білі продовжать гонитву 10.Фс7??, то біля чорних не опиниться жодного ходу. Виникне положення пата, тобто нічия. Треба поспішати. Настав час підтягнути до поля бою свого короля. Пам'ятайте, що фігури повинні допомагати один одному.

- |             |          |
|-------------|----------|
| 10. Крe1–d2 | Кра8–b8; |
| 11. Крd2–с3 | Крb8–a8; |
| 12. Крc3–b4 | Кра8–b8; |
| 13. Крb4–a5 | Крb8–a8; |
| 14. Кра5–b6 | Кра8–b8; |

Шах і мат з одного з трьох полів – b7, d8 або e8. Мат ферзем можна дати ще швидше, якщо тіснити ворожого короля сполученими зусиллями двох фігур.

- |              |          |
|--------------|----------|
| 1. Фh2–f4    | Крd5–e6; |
| 2. Крe1–d2   | Крe6–d5; |
| 3. Крd2–d3   | Крd5–e6; |
| 4. Крd3–d4   | Крe6–e7; |
| 5. Крd4–d5   | Крe7–d7  |
| 6. Фf4–f7+   | Крd7–с8; |
| 7. Крd5– с6; |          |

і мат на тому, що наслідуює хід.

**2.6.4 Мат двома слонами і королем.** Два слони легко розправляються з самотнім королем (рис. 2.30). Але відтіснити короля на край дошки – це ще пів справи: його треба загнати в кут, все одно в якій. Якщо кут чорного кольору, то завершального удару завдає чорнополевий слон; якщо білого кольору, то останнє слово належить білополевому слонові.

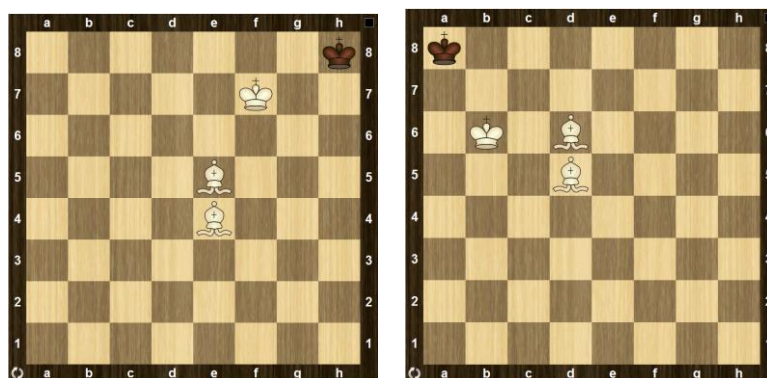


Рисунок 2.30 – Приклад мату двома слонами та королем

Щоб відтіснити короля, слони повинні діяти на сусідніх діагоналях. У такому положенні вони створюють непереборний бар'єр, відрізаючи короля на одному боці дошки. Свій же король прямує в обхід з іншого краю (рис. 2.31).



Рисунок 2.31 – Техніка мату двома слонами та королем

- |            |          |
|------------|----------|
| 1. Kph1–h2 | Kpd5–e4; |
| 2. Kph2–g3 | Kpe4–d5; |
| 3. Kpg3–f4 | Kpd5–e6; |
| 4. Cf1–g2; |          |

Бар'єр перемістився на одну діагональ, слони як і раніше закривають усі лазівки.

- |            |          |
|------------|----------|
| 4. ...     | Kpe6–f6; |
| 5. Kpf4–g4 | Kpf5–e5; |
| 6. Kpg4–g5 | Kpe5–e6; |
| 7. Cf2–g3; |          |

Зроблений ще один крок убік. Чорний король вимушений відступати.

- |           |          |
|-----------|----------|
| 7. ...    | Kpe6–e7; |
| 8. Cg2–h3 | Kpe7–f7; |
| 9. Cg3–d6 | Kpf7–e8; |

Тепер необхідно відтіснити короля в кут. Це теж неважко – треба лише остерігатися пата.

- |             |          |
|-------------|----------|
| 10. Kpg5–d6 | Kpe8–d8; |
| 11. Ch3–f5; |          |

Вичікувальний хід. Поспішність – 11.Kpf7?? вела до пата.

- |             |          |
|-------------|----------|
| 11. ...     | Kpd8–e8; |
| 12. Cd6–c7; |          |

Один із слонів віднімає у короля шлях до втечі. (Ще не пізно було помилитися – Ce7?? – пат!).

- |             |          |
|-------------|----------|
| 12. ...     | Kpe8–f8; |
| 13. Cf5–d7; |          |

Тепер інший слон виконує ту саму роботу.

- |             |          |
|-------------|----------|
| 13. ...     | Kpf8–g8; |
| 14. Kpf6–g6 | Kpg8–f8; |

15. Сс7–d6+                      Кpf8–g8;  
 16. Cd7–e6+                      Кpg8–h8;  
 17. Cd6–e5×.

Як бачите, гра була підпорядкована суворому плану. Кожне пересування білих фігур переслідувало конкретну мету.

**2.6.5 Мат конем, слоном і королем.** Закінчення із слоном і конем проти короля виникають порівняно рідко. Мат досягається тільки в кутку кольору слона: при чорнопольному слоніві – на полях a1 або h8, при білопольному – на a8 або h1 (рис.2.32).

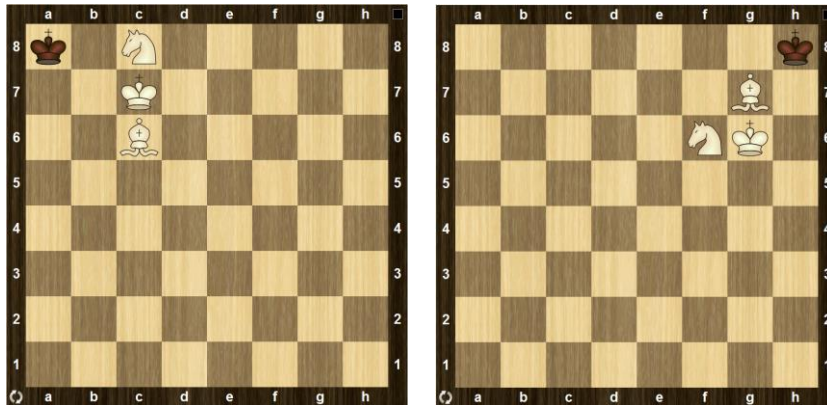


Рисунок 2.32

Розглянемо завершальну стадію боротьби. Чорний король знаходиться в кутку. Запам'ятаєте матовий механізм (рис. 2.33).



Рисунок 2.33 – Приклад мату королем, слоном та конем

1.    Кpf7–g6                      Кph8–g8;  
 2.    Kf5–h6+                      Кpg8–h8;  
 3.    Се7–f6×.

Король і кінь обмежують рухливість ворожого короля, а слон завдає останнього удару. Ту ж картину ми бачимо на рис. 2.34.



Рисунок 2.34

- |             |          |
|-------------|----------|
| 1. Kpf6–f7  | Kph8–h7; |
| 2. Kd5–f6+  | Kph7–h8; |
| 3. Cf8–g7x. |          |

Але можна і так:

- |             |          |
|-------------|----------|
| 1. Kpf6–g6  | Kph8–g8; |
| 2. Cf8–h6   | Kpg8–h8; |
| 3. Ch6–g7+  | Kph8–g8; |
| 4. Kd5–f6x. |          |

Методи відтиснення короля на край дошки дуже складні, на них не зупинятимемося. Покажемо лише, як змусити супротивника покинути безпечний кут. Як ні намагайтеся, а в білому кутку мату ви не дасте, можна лише потрапити на пат 1. Krc7??. Завдання білих – відтиснути короля в чорний кут h8, не даючи йому вирватися на свободу (рис. 2.35).

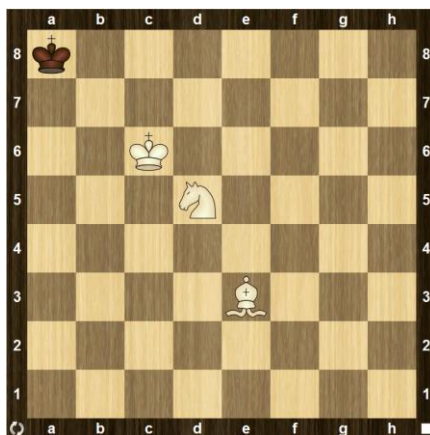


Рисунок 2.35 – Техніка мату королем, слоном та конем

- |            |          |
|------------|----------|
| 1. Kd5–c7+ | Kpa8–b8; |
| 2. Ce3–d4  | Kpb8–c8; |
| 3. Cd4–a7  | Kpc8–d8; |
| 4. Kc7–d5  | Kpd8–e8; |

Досі усе йшло добре (якщо 4. ... Крс8, то 5. Ке7+ Крд8. 6. Крд6.). Але зараз, коли білі фігури знаходяться на віддалі, чорний король зібрався бігти.

5. Крс6–d6           Кре8–f7;  
6. Кd5–e7!           Кpf7–f6;  
7. Са7–e3!;

Останні два ходи білих – найважчі. Це і є взаємодія фігур: кожна виконує свої обов'язки. Слон віднімає у ворожого короля чорні поля, кінь – білі, а всі разом вони переслідують спільну мету.

7. ...                   Кpf6–f7;  
8. Се3–d4           Кpf7–e8;  
9. Крд6–e6           Кре8–d8;  
10. Cd4–b6+       Крд8–e8;

Ми досягли такої ж позиції, як і після третього ходу, з тією лише різницею, що чорний король наблизився до кута h8 на два поля. Білі повторюють маневр конем.

11. Ке7–f5           Кре8–f8;  
12. Сb6–d4           Кpf8–e8;  
13. Cd4–f6           Кре8–f8;  
14. Cf6–e7+       Кpf8–g8;  
15. Кре6–f6       Крг8–h7;  
16. Кpf6–f7       Кph7–h8;

**2.6.6 Рідкісний мат двома кінями і королем.** Ні слон, ні кінь самотньому королеві не страшні. Гра закінчується внічию. Бракує сил і у двох коней. Взагалі-то механізм в дві «кінські сили» сконструювати неважко, але при правильному захисті він працює вхолосту (рис 2.36).

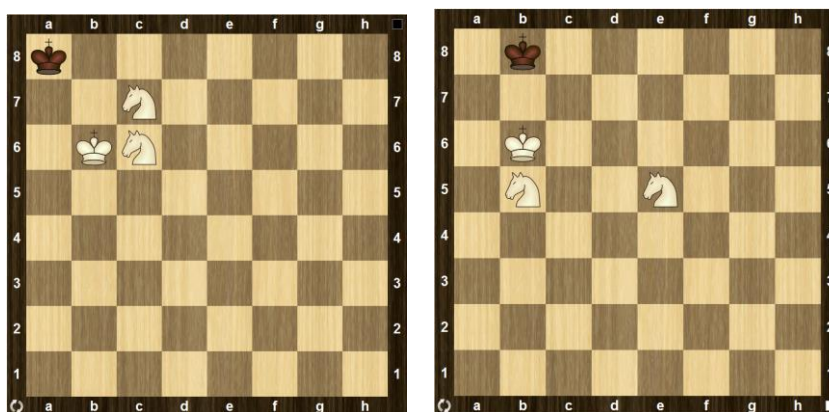


Рисунок 2.36 – Приклад та техніка мату королем та двома кінями

Наприклад, після 1.Кс6+ або 1.Кd7+ чорні не стануть забиватися в кут – 1. ...Кра8?? 2.Кс7×, а спокійно підуть на с8. Давайте спробуємо інший спосіб.

1. Kb5–d6           Крb8–a8;  
2. Ке5–с6;

Догралися до пата – нічия. Але якщо додати чорним пішака, скажімо, на e6, то у них з'явиться резервний хід, і результат виявиться іншим.

1. Kb5–d6                      Krb8–a8;

2. Ke5–c6                      e6–e5;

Через власного пішака патова конструкція руйнується (рис. 2.37).



Рисунок 2.37 – Техніка мату королем та двома кінями

3. Kpd6–b5      e5–e4;

4. Kb5–c7x.

## 2.7 Турнірні правила

Професійні вимоги до проведення змагань спричинили створення турнірних правил, єдиних для усіх гравців. Їх впровадження вплинуло на основні правила гри (торкнув-ходи, узяття на проході й ін.).

**2.7.1 Виправлення помилок.** Якщо під час гри виявляється, що дошка розташована неправильно, помилка має бути виправлена поза ігровим часом: дошка із збереженням позиції ставиться так, щоб праворуч від того, що грає білими, знаходилося кутове біле поле h1.

Якщо виявляється, що початкове розставлення фігур було помилковим, партія має бути переграна з початку.

Гравець, що зробив помилковий (що не допускається правилами) хід, зобов'язаний переходити, якщо можливо, тією ж фігурою. Якщо помилковий хід помічений не відразу, партія має бути переграна з цього місця.

Виключення: в бліці (з 3 до 14 хвилин) і активних (з 15 до 59 хвилин) партіях, якщо гравець зробив помилковий хід, а супротивник це помітив, не зробивши хід у відповідь, гравцеві зараховується поразка. Проте, якщо супротивник сховався або взявся за будь-яку фігуру, гра триває.



Якщо неможливо відновити позицію у той момент, коли був зроблений помилковий хід, партія переграється з останньої відомої до помилкового ходу позиції.

За перший і другий помилковий хід гравець карається тим, що його супротивникові додається по 2 хвилини. За третій помилковий хід гравцеві зараховується поразка.

Якщо гравець, маючи намір зробити рокіровку, помилково спочатку зрушив туру, він повинен зробити хід турою. Якщо гравець зробив незаконну рокіровку (наприклад, через бите поле), він повинен замість неї зробити хід королем, якщо такий хід можливий.

Якщо після початку турнірної партії виявляється, що суперники грають фігурами не того кольору, який має бути згідно з розкладом турніру, партія триває і її результат визнається законним, ніякого перегравання не проводиться.

**2.7.2 Заборона на відмову.** Не може бути узято назад зроблена партнерові пропозиція про нічию.

Не може бути узята назад зроблена гравцем заява про здачу (програші) партії.

Не може бути узятий назад (змінений) хід, якщо він був зроблений і від фігури відпустились рука.

### **2.7.3 Правила «торкнув-ходи» і «руку відняв – хід зроблений»**

Наступні правила належать тільки до умисного дотику до фігури при своєму ході.

Гравець, що доторкнувся до своєї фігури, зобов'язаний цим ходом піти цією фігурою.

Гравець, що доторкнувся до чужої фігури, зобов'язаний на цьому ході її узяти.

Дотик до своєї фігури, що не має ходу за правилами, або до чужої фігури, яку на цьому ході неможливо узяти, не тягне ніяких наслідків.

Рокіровка вважається ходом короля. Тому при рокіровці потрібно спочатку зрушити короля, потім туру. Якщо гравець, бажаючи зробити рокіровку, помилково спочатку доторкнувся до тури, він повинен замість рокіровки зробити хід цією турою.

Якщо гравець доторкнувся до декількох фігур, якими можна ходити або які можна узяти, він повинен ходити тією або брати ту фігуру, до якої доторкнувся першою.

Виключення:

✓ якщо гравець доторкнувся до свого короля і зобов'язаний ним ходити, потім до своєї тури, і рокіровка у бік цієї тури можлива, він повинен зробити цю рокіровку;

✓ якщо гравець доторкнувся до своєї фігури і зобов'язаний нею ходити, потім до фігури супротивника, яку можна узяти цією фігурою, він повинен зробити це узяття;

✓ якщо гравець доторкнувся до фігури супротивника і зобов'язаний її узяти, потім до своєї фігури, якою можна узяти цю фігуру супротивника, він повинен зробити це узяття;

✓ якщо гравець, через описане вище, зобов'язаний зробити певний хід, наступні дотики до фігур на цьому ході не тягнуть ніяких наслідків.

Якщо не можна встановити, яка фігура була зворушена першою, вважається, що це фігура гравця, за яким черга ходу, а не його партнера. (Правило ФІДЕ 4.3).

Якщо гравець хоче поправити фігуру, що неакуратно стоїть, він повинен сказати «поправляю» і тільки після цього поправити фігуру. У такому разі дотик до фігури не тягне ніяких наслідків.

Випадкове торкання фігури, наприклад, якщо гравець зачепив фігуру рукою, роблячи інший хід, не тягне ніяких наслідків.

Дотик до фігур при чужому ході заборонений.

Коли гравець відняв руку від фігури, перемістивши її на інше поле, хід вважається завершеним і не може бути узятий назад (якщо він відповідає правилам). До того як рука віднята, гравець може повернути фігуру на початкове поле і, якщо захоче, зробити нею який-небудь інший хід. Це правило відома як «відняв руку – хід зроблений».

Виключення і особливості:

✓ рокіровка не може бути узята назад з того моменту, коли гравець відняв руку від короля;

✓ проведення пішака: після того, як гравець відняв руку від пішака, він не може нею переходити; вибір фігури не може бути змінений з того моменту, коли фігура торкнулася поля перетворення;

✓ хід вважається завершеним, коли виконані усі ці умови:

гравець відпустив руку від фігури, якою зробив хід;

у разі узяття – гравець зняв з дошки фігуру, яку він узяв;

у разі рокіровки – гравець переставив короля і туру й відпустив руку від тури;

у разі проведення пішака – гравець відпустив руку від нової фігури, поставленої ним на полі перетворення;

тільки після цього тією ж рукою перемикається шаховий годинник;

Гравець втрачає право заявити про порушення суперником цих правил після того, як він сам торкнеться фігури, щоб зробити свій черговий хід.

## 2.8 Контроль часу

З XIX століття використовується контроль часу. Спочатку він здійснювався за допомогою пісочного годинника, пізніше, у кінці XIX століття Вільсон сконструював механічний шаховий годинник (1883 рік). У грі з'явилися поняття «цейтнот», «програш за часом», або «нічия» в кращій ігровій ситуації, але з гіршим часом «бліц». У наш час все частіше використовується електронний шаховий годинник.

Усі офіційні партії повинні здійснювати контроль часу. Для цього використовується спеціальний шаховий годинник. Гравець, що зробив хід, натискає на годиннику кнопку, що зупиняє його годинник і запускає годинник супротивника.

У визначеній правилами турніру момент початку партії суддя запускає годинник гравця, що грає білими фігурами, незалежно від того, прийшов він або спізнюється. Крім того, правила турніру можуть визначати додатковий штраф для гравця, що запізнився. Звичайною практикою є подвоєння часу за пізнення; якщо гравець не почав партію впродовж половини основного ліміту часу, йому зараховується технічна поразка за відсутність.

Час гравця вважається минулим, якщо прапорець на його годиннику впав і цей факт помітив суддя, або помітив один з гравців і звернув увагу судді. При цьому гравцеві, у якого впав прапорець, зараховується поразка, окрім таких випадків:

- ✓ якщо на дошці стоїть мат. Той, що поставив його, переміг незалежно від того, чий прапорець впав;
- ✓ якщо на дошці пат або нічия відповідно до правила триразового повторення позиції або правила 50 ходів, зараховується нічия;
- ✓ якщо партія не була закінчена, але виявилось, що прапорці впали у обох гравців (таке може статися при грі з механічним годинником, якщо супротивник гравця, що першим прострочив час, не помітив падіння прапорця суперника і не зупинив годинник, а дограв до падіння власного прапорця), незалежно від того, у кого першого витік часу, зараховується нічия;
- ✓ якщо той з гравців, у якого прапорець не впав, не може поставити мат в принципі, навіть при самій гіршій грі супротивника, зараховується нічия;
- ✓ якщо ліміт часу не більше 60 хвилин на всю партію, суддя не має права звертати увагу на прапорець, що впав. Перемога або нічия за прапорцем, що впав, зараховується тільки на вимогу гравців.

## 2.9 Основні етапи шахової партії

**2.9.1 Дебют.** Дебют – початкова стадія партії, що триває перші 10–15 ходів (табл. 2.3). У дебюті основним завданням гравців є мобілізація власних сил, підготовка до безпосереднього зіткнення з супротивником і початок такого зіткнення. Дебютна стадія гри найкраще вивчена в теорії, існує об'ємна класифікація дебютів, напрацьовані рекомендації оптимальних дій у тих або інших варіантах, відсіяна велика кількість невдалих дебютних систем.

### Стратегія дебюту

- ✓ швидкий розвиток фігур;
- ✓ контроль центру;
- ✓ забезпечення безпеки короля;
- ✓ протидія планам суперника;
- ✓ зв'язок плану гри з міттельшпілем і ендшпілем.

Таблиця 2.3 – Енциклопедія шахових дебютів

<b>Відкриті дебюти</b>	Угорський захист; Венська партія; Гамбіт Еванса; Дебют королівського коня; Дебют Понциани; Дебют слона; Дебют трьох коней; Дебют чотирьох коней; Захист двох коней, Захист Філідора; Іспанська партія; Італійська партія; Королівський гамбіт; Латиський гамбіт; Руська партія; Центральний дебют; Шотландська партія
<b>Напіввідкриті дебюти</b>	Дебют Нимцовича; Захист Алехина; Захист Каро-Канн; Захист Оуена; Захист Пирца-Уфімцева; Сицилійський захист; Скандинавський захист; Французький захист
<b>Закриті дебюти</b>	Англійський початок; Будапештський гамбіт; Голландський захист; Дебют Берда; Дебют Реті; Дебют Сокольського; Дебют ферзевого пішака; Дебют ферзевих пішаків; Захист Беноні; Захист Грюнфельда; Захист Нимцовича; Захист Рагозіна; Захист Чигорина; Каталонський початок; Контргамбіт Альбіна; Новоіндійський захист; Відмовлений ферзевий гамбіт; Прийнятий ферзевий гамбіт; Слов'янський захист; Староіндійський захист; Староіндійський початок; Ферзевий гамбіт

**2.9.2 Міттельшпіль.** Міттельшпіль – середина гри. Стадія, що починається після дебюту. Саме у ній зазвичай відбуваються основні події шахової партії (ситуації, коли виграш досягається ще в дебюті, дуже рідкісні). Характеризується великою кількістю фігур на дошці, активним маневруванням, атаками і контратаками, суперництвом за ключові пункти, в першу чергу – за центр. Партія може завершитися вже в цій стадії, зазвичай таке відбувається, коли одна із сторін проводить успішну комбінацію. Інакше після узяття більшої кількості фігур партія переходить в ендшпіль.

### **Елементи стратегії в міттельшпілі**

#### ***1) Боротьба за центр***

Центром на шахівниці називають квадрат d4–e4–d5–e5. Багатовіковий досвід показує, що гравець, що зайняв центр і контролює його, має відчутну позиційну перевагу.

Гравець, що зайняв центр, зазвичай контролює велику частину дошки. Його фігури вільні, мають можливості для різноманітних маневрів, не заважають один одному. У той же час фігури суперника, як правило, обмежені, заважають і блокують один одного.

Будь-яка фігура, надійно закріплена в центрі, часто погрожує відразу декількома узяттям або небезпечними ходами углиб позиції супротивника. Крім того, вона є серйозною підмогою при фланговій атаці, причому на будь-якому з флангів.

У зв'язку з такою важливістю центру рекомендується вже в дебюті, з перших же ходів, приступати до боротьби за центр. Вона може складатися з таких елементів:

- ✓ висунення центральних пішаків (d і e) вперед і заняття ними центру. Супротивник може вибрати або аналогічну стратегію, або дозволити зайняти суперникові центр, а потім підірвати його пішаками c і f;
- ✓ розвиток коней на c3 і f3 (для чорних – на c6 і f6) так, що вони відразу тримають центральні пішаки суперника під загрозою узяття;
- ✓ розмін центральних пішаків і заняття центральних клітин своїми фігурами, захищеними пішаками c і f.

#### ***2) Боротьба за відкриті лінії***

Відкриті лінії – це вертикалі, вільні від пішаків. Відкрита лінія є дуже зручною дорогою для тури та ферзя у ворожий тил і подальшого підтримання позиції супротивника зсередини.

Для отримання контролю над якою-небудь відкритою лінією часто використовуються такі прийоми:

✓ здвоювання тури по вертикалі, часто з підстраховуванням ферзем. Після ходу турою углиб позиції суперника і одного – двох розмінів остання важка фігура залишається в тилу супротивника;

✓ заняття напіввідкритої лінії, побудова важких фігур, а потім підривання пішака або фігури супротивника.

### **3) Створення у супротивника слабкості**

Позиційні слабкості у супротивника створюються не з метою безпосередньої вигоди, а з розрахунком на пізні міттельшпіль і ендшпіль. Найчастіше зустрічаються слабкості пішакової структури, зокрема, здвоєні та ізольовані пішаки, а також відсталі та заблоковані пішаки. Їх слабкість полягає в тому, що вони знаходяться під вогнем фігур супротивника і захищати їх доводиться не пішаками, а своїми ж фігурами. Ці слабкості проявляються в повну силу в ендшпілі, коли гра в основному йде королями та легкими фігурами.

**2.9.3 Ендшпіль.** Ендшпіль – завершальна стадія гри. Характеризується невеликою кількістю фігур на дошці. У ендшпілі різко зростає роль пішаків і короля. Часто основною темою гри в ендшпілі є проведення прохідних пішаків. Ендшпіль закінчується або перемогою однієї із сторін, або досягненням положення, коли перемога в принципі неможлива. У останньому випадку полягає нічия.

Провести межу, що відділяє середину шахової партії (міттельшпіль) від кінця (ендшпілю), можливо не завжди. Зазвичай гра переходить в ендшпіль, коли розмінана більшість фігур і немає характерних для середини гри погроз королям. Відсутність на дошці ферзів не є обов'язковою ознакою ендшпілю. Завершення (частини партії) із стратегічним планом – організувати атаку на короля і завершити її матом, за рідкісним виключенням елементарно. Найчастіше в ендшпілі виникає інша стратегічна мета – провести пішака у ферзі, щоб отримати необхідну для виграшу матеріальну перевагу.

Для ендшпілю характерні такі основні особливості. Король в ендшпілі – фігура активна. Не побоюючись, як правило, загрози мату, він може покинути укриття і взяти участь у боротьбі нарівні з іншими фігурами; він здатний атакувати фігури та пішаки суперника і першим вторгтися у ворожий табір.

При малій кількості фігур на дошці в ендшпілі зростає цінність кожної з них. У середині гри створення вирішальної переваги сил на якій-небудь ділянці дошки часто є достатнім для виграшу; правильно розіграти ендшпіль – забезпечити максимальну активність і чітку взаємодію фігур.

Стратегічна мета ендшпілю – проведення одного з пішаків у ферзі – визначає збільшувальну роль пішаків.

Якщо в середині гри перевага одного з партнерів в одного пішака зазвичай вирішальної ролі не грає, то в ендшпілі він у багатьох випадках достатній для виграшу.

У середині гри план часто визначається не лише особливостями позиції, але і стилем гри суперників, психологічним розрахунком і т. п. Наприкінці доводиться обирати шлях, характерний для того або іншого типу ендшпілю, оскільки тільки він веде до досягнення мети.

В ендшпілі стратегія (вибір правильного плану) багато в чому визначається такими особливостями позиції, як

- ✓ матеріальна перевага;
- ✓ наявність прохідних пішаків або можливість їх освіти;
- ✓ дефекти в пішаковій структурі;
- ✓ міра активності фігур, включаючи короля;
- ✓ інше.

Оскільки міра активності фігур значною мірою залежить від пішакового розташування, зростає роль узгодженості розташування фігур і пішаків: пішаки не повинні заважати дії фігур. Активізуючи свої фігури, треба одночасно тіснити фігури суперника, обмежувати їх рухливість. В ендшпілі особливого значення набуває наявність пішакової слабкості: фігури, що вимушені їх захищати, стають пасивними і втрачають в силі. Підсумком правильної стратегії в ендшпілі нерідко є досягнення позицій цугцванга.

Оскільки в ендшпілі фігур і пішаків менше, ніж в середині гри, він легше піддається класифікації та вивченню. Розвиток шахів супроводжувався аналізом безлічі позицій ендшпілю: в них знайдені кращі плани гри сторін, точно встановлений кінцевий результат. Таким чином, в ендшпілі зростає роль знань, тобто теорії. По суті, багато теоретичних позицій ендшпілю є логічними завданнями, що часто мають єдине рішення. Для кращої орієнтації в численних позиціях ендшпілю розроблена їх класифікація залежно від кількості та якості наявних сил.

### ***Класифікація***

- ✓ «Пішакові закінчення»;
- ✓ «Коневі закінчення»;
- ✓ «Змішані закінчення»;
- ✓ «Слон проти коня»;
- ✓ «Тура проти легкої фігури»;
- ✓ «Ферзь проти тури»;
- ✓ «Ферзь проти легкої фігури»;
- ✓ «Важкофігурні закінчення»;
- ✓ «Турові закінчення».

Теорія ендшпілю налічує більш ніж тисячолітню історію. Перші позиції ендшпілю дісталися шахам у спадок від шатранджа. Вивчена і опуб-

лікована безліч позицій з практичних партій і аналізів, що започаткували теорії ендшпілю. У цих позиціях встановлені найбільш ефективні методи атаки і захисту, визначені кінцеві результати при правильній грі з обох боків. Кількість досліджених закінчень, що дістали назву «теоретичні», постійно зростає. На їх основі виявляються загальні прийоми гри в різних типах ендшпілю, характерні методи атаки, захисту, елементарні правила, що допомагають швидко оцінити той або інший ендшпіль. Для певних типів закінчень виділяють також типові позиції, знання яких допомагає шахістам-практикам вивчати ендшпіль.



## 3 МОЖЛИВІ СИТУАЦІЇ В ШАХАХ

### 3.1 Ферзь проти слона. Метод виграшу

Як відомо, ферзь є найсильнішою фігурою в шахах, яка легко виграє в битві із слоном, а також з іншими фігурами.

Для цього необхідно підвести до короля супротивника свого короля і з його допомогою відтіснити першого на крайню лінію, після чого йому легко буде поставити мат ферзем.

Також можна спочатку виграти слона, а потім вже оголосити мат ворожому королеві.

Якщо слон супротивника чорнопольний, то короля підводять по білих полях. Якщо ж слон білопольний, то по чорних (рис. 3.1).

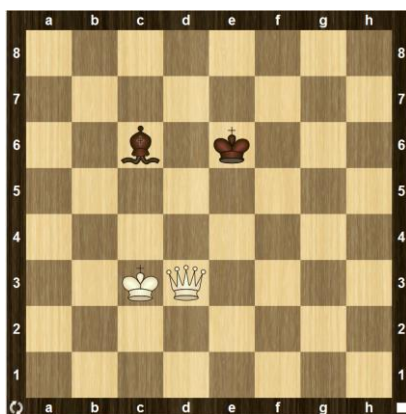


Рисунок 3.1 – Метод виграшу ферзем проти слона

- |             |          |
|-------------|----------|
| 1. Крс3–d4  | Кре6–d6; |
| 2. Фd3–g6+  | Кpd6–d7; |
| 3. Крд4–c5  | Сс6–b7;  |
| 4. Фг6–f7+  | Кpd7–c8; |
| 5. Фf7–e8+  | Крс8–c7; |
| 6. Фе8–e7+  | Крс7–b8; |
| 7. Крс5–b6. |          |

Після вищеписаної комбінації білі оголошують мат супротивникові, зробивши всього два ходи.

### 3.2 Ферзь проти коня. Метод виграшу

Коли на полі бою залишаються, з одного боку, король і ферзь, а з іншого – кінь і король, то метод виграшу ферзя проти коня полягає в наближенні свого короля до короля супротивника і відтісненні останнього на край дошки (рис. 3.2).



Рисунок 3.2 – Метод виграшу ферзем проти коня

- |             |          |
|-------------|----------|
| 1. Крe4–f5  | Кd7–f8;  |
| 2. Фd4–g7+  | Крe7–e8; |
| 3. Крf5–f6  | Кf8–d7+; |
| 4. Крf6–e6  | Кd7–f8+; |
| 5. Крe6–d6  | Кf8–g6;  |
| 6. Фg7:g6+. |          |

Як видно з опису партії, в цій грі перемогу здобувають білі.

### 3.3 Ферзь проти пішака. Метод виграшу

Коли ферзь б'ється проти пішака, він може легко виграти, за винятком того випадку, коли пішака, що дістався останнього ряду, підтримує король. У партії, зображеній на рис. 3.3, чорні можуть поставити ферзя на полі f8, зробивши хід Фg1–c5, після чого підвести короля і без зусиль виграти пішака білих.

Проте, якби білим вдалося поставити короля на g7 або g8, то вони могли б добитися нічиєї.



Рисунок 3.3– Метод виграшу ферзем проти слонового пішака

У наступній позиції, зробивши свій хід, білі можуть перетворити пішака ферзя, після чого партія закінчиться нічиєю.

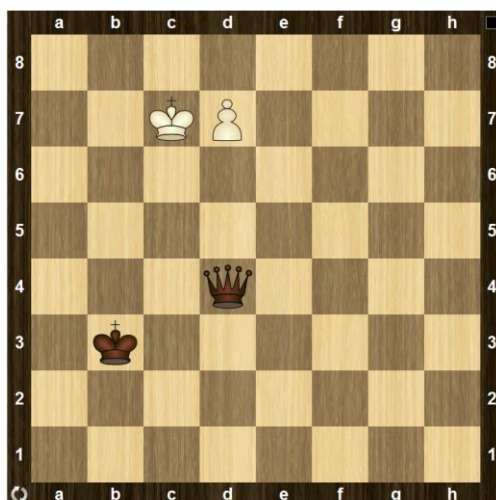


Рисунок 3.4 – Метод виграшу ферзем центрального проти пішака

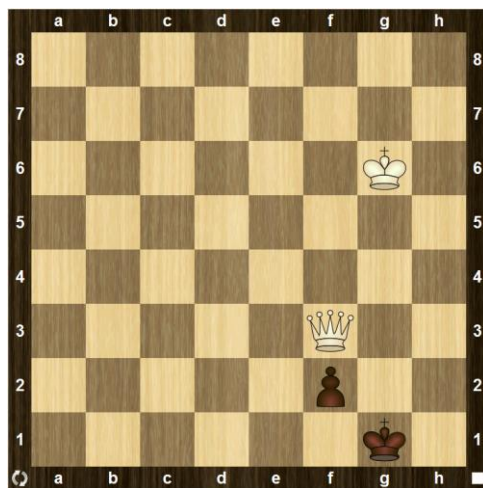
У чорних для того, щоб не дати білим можливості перевести пішака у ферзі, існує тільки один спосіб: змусити короля білих зайняти поле попереду свого пішака. Якщо наступний хід чорних, то вони повинні діяти за наведеним нижче методом.

- |             |          |
|-------------|----------|
| 1. ...      | Фd4–c5+; |
| 2. Крс7–b7  | Фс5–d6;  |
| 3. Крb7–c8  | Фd6–c6+; |
| 4. Крс8–d8  | Крb3–c4; |
| 5. Крд8–e7  | Фс6–c7;  |
| 6. Кре7–e8  | Фс7–e5+; |
| 7. Кре8–f7  | Фe5–d6;  |
| 8. Крf7–e8  | Фd6–e6+; |
| 9. Кре8–d8  | Крс4–d5; |
| 10. Крд8–c7 | Фe6–c6+; |
| 11. Крс7–d8 | Крд5–e6. |

Як видно з опису партії, на четвертому і восьмому ходах чорні виграють темп, а після одинадцятого ходу у них з'являється можливість оголосити супротивникові мат в два ходи.

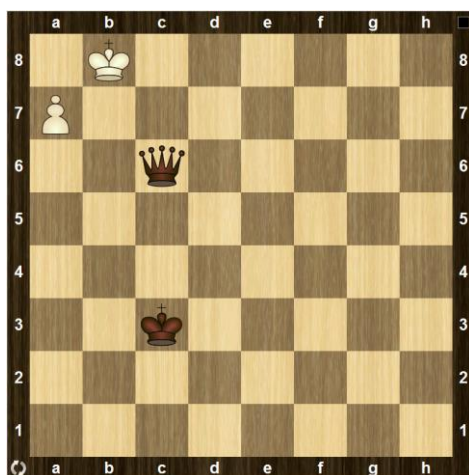
Варто відмітити, що проти турового та слонового пішаків, розташованих на передостанній горизонталі, виграти темп не представляється можливим

Наприклад, на хід Фf3–g3+ чорні дадуть відповідь Крг1–h1, тому білі не зможуть узяти пішака із-за пата. Зрозуміло, після будь-якого ходу короля пішак чорних перетвориться на ферзя (рис. 3.5).



*Рисунок 3.5 – Метод виграшу ферзем проти слонового пішака*

Аналогічна ситуація складається і в партії, зображеній на рис. 3.6: після ходу чорних  $\text{Фс6-b6+}$  і відповіді на нього білих  $\text{Кrb8-a8}$ , перші не можуть підвести короля із-за пата. До речі, якби у білих був ще один пішак, що знаходиться, наприклад, на b3, то чорні оголосили б мат ходами  $\text{Фb6-c7}$ , а потім  $\text{Фc7-c8X}$ .



*Рисунок 3.6 – Метод виграшу ферзем проти тутового пішака*

Розглянувши вище наведені партії, можна зробити висновок: ферзь, який грає проти тутового і слонового пішаків, що стоять на передостанній горизонталі та підтримуються королем, виграти не може (за винятком деяких випадків). Як правило, подібні партії закінчуються нічиєю.

## 4 СКЛАДНІ ШАХОВІ ПРИЙОМИ

### 4.1 Подвійний удар

Окрім основних шахових прийомів, початківцю у шахах необхідно ознайомитися із складнішими методиками гри, без яких у деяких партіях обійтися неможливо. Одним з основних у шаховій боротьбі є подвійний удар – прийом, при якому одна фігура або пішак нападає одночасно на дві фігури або пішаки.

Подвійний удар часто веде до узяття однієї з двох атакованих фігур. Слід знати, що подвійний удар пішака в шаховій термінології називають вилкою.

Оскільки ферзь або кінь, розташований не на краю дошки, може одночасно атакувати відразу вісім фігур, тура або слон – чотири, а пішак (окрім турових) – тільки дві, для виконання подвійного удару самими відповідними фігурами являються ферзь і кінь.

Особливо ефективним вважається подвійний удар, при якому однією з атакованих фігур виявляється король: шах у поєднанні з одночасним падом на іншу фігуру або пішака часто спричиняє виграш. Розглянемо подвійний удар на прикладі відмовленого королівського гамбіту (рис. 4.1).



Рисунок 4.1 – Приклад подвійного удару

1. e2–e4 e7–e5;
  2. f2–f4 Cf8–c5;
  3. f4:e5 Фd8–h4+;
  4. Кpe1–e2 Фh4–e4×;
- чи
4. g2–g3 Фh4:e4+;
  5. Фd1–e2 Фе4:h1.

На другому ході чорні залишають під ударом пішака е5.

Його узяття спричиняє програш білих: на третьому ході чорні роблять подвійний удар відносно короля і пішака білих.

У сицилійському захисті можливий такий варіант гри з подвійним ударом (рис. 4.2):

1. e2–e4 c7–c5;
2. d2–d4 c5:d4;
3. Kg1–f3.



Рисунок 4.2 – Приклад подвійного удару

3. ... e7–e5;
4. c2–c3 d4:c3;
5. Kb1:c3 d7–d6;
6. Cf1–c4.

Пішак чорних d4 знаходиться під подвійним ударом – коня і ферзя. Чорні, зігравши на третьому ході e7–e5, побічно захищають цього пішака, оскільки узяття білими пішаки е5 спричинить втрату коня.

Добре зігравши на четвертому ході, білі вже після шостого ходу займають грізні позиції й урівноважують втрату свого пішака (рис. 4.3).



Рисунок 4.3 – Приклад подвійного удару

В якості прикладу подвійного удару ферзя можна розглянути гамбіт Еванса.

1. e2–e4 e7–e5;
2. Kg1–f3 Kb8–c6;
3. Cf1–c4 Cf8–c5;
4. b2–b4 Cc5:b4;
5. c2–c3 Cb4–a5;
6. d2–d4 e5:d4;
7. 0–0 Ca5–b6;
8. c3:d4 d7–d6.

Теоретики шахів вважають найсильнішим продовженням цієї партії, наведені нижче ходи.

9. Kb1–c3 Kc6–a5;
10. Cc1–g5 f7–f6;
11. Cg5–h4 Ka5:c4;
12. Фd1–a4+ Фd8–d7;
13. Фа4:c4.

В цьому прикладі ферзь атакував короля по діагоналі, а другу фігуру – по горизонталі, тобто виконав подвійний удар.

Варто відмітити, що схема подвійного удару ферзем дуже проста, але незважаючи на це багато початківців-любителів шахів не використовують її.

Наступний приклад показує, як білі можуть спростувати подвійний удар, на який розраховує супротивник, подвійним ударом ферзя (рис. 4.4).



Рисунок 4.4 – Приклад подвійного удару

1. d2–d4 d7–d5;
2. c2–c4 Kg8–f6;
3. c4:d5 Kf6:d5;
4. Kg1–f3 Kb8–c6;
5. e2–e4 Kd5–f6;
6. d4–d5 Kf6:e4.

На шостому ході чорні почали комбінацію, засновану на подвійному ударі коня, але не чекали, що білі можуть на сьомому ході відповісти Сс1–е3. Тепер пішак білих надійно захищений слоном. Крім того, над чорними з'явилася загроза узяття коня с6. Навіть якщо кінь йде, то білі погрожують шахом і атакою на е4 з боку ферзя. З цього виходить, що комбінація, на яку розраховували чорні, була спростована подвійним ударом ферзя білих.

На рис. 4.5 чорні за допомогою подвійного удару відіграють пішака.



Рисунок 4.5– Приклад подвійного удару

1. e2–e4      e7–e5;
2. Kg1–f3      Kb8–c6;
3. Cf1–b5      a7–a6;
4. Cb5:c6      d7:c6;
5. Kf3:e5      Фd8–d4;
6. Ке5–f3      Фd4:e4+.

Розглянемо ще один дебют (рис. 4.6).



Рисунок 4.6 – Приклад подвійного удару



1. Kg1-f3 d7-d5;
2. c2-c4 d5:c4;
3. Kb1-a3 c7-c5;
4. Ka3:c4 Kb8-c6;
5. b2-b3;

Чи можуть на п'ятому ході чорні піти пішаком e7, пересунувши його на e5? Такий хід вважається найбільш доцільним, оскільки виграш білими пішаками e5 на шостому ході 6. ... Kf3:e5 приведе їх до втрати фігури після подвійного удару.

6. Kf3:e5 Kc6:e5;
7. Kc4:e5 Фd8-d4.

Досить часто зустрічається подвійний удар, при якому ферзь нападає на фігуру або пішака і одночасно погрожує поставити мат (рис. 4.7).



Рисунок 4.7 – Приклад подвійного удару

1. e2-e4 e7-e5;
2. Kg1-f3 d7-d6;
3. d2-d4 Kb8-d7;
4. Cf1-c4 Cf8-e7;
5. d4:e5 Kd7:e5;
6. Kf3:e5 d6:e5;
7. Фd1-h5.

Як видно з опису партії, чорні не можуть одночасно захиститися від мату на полі f7 і врятувати свого пішака e5, якому загрожує узяття.

Окрім розкритого шаху, існує і розкритий подвійний удар, який робиться аналогічним чином. На рис. 4.8 пішак, розташований на полі d4, піддається одночасній атаці пішака і ферзя.

Наступний хід чорних.

1. ... c5:d4;
2. e3:d4 Фd8:d4;
3. Cd3-b5+ Kb8-c6.

Кінь захищає ферзя, але при цьому він пов'язаний, а отже, не має ніякої ударної сили.

Якщо чорні спробують виграти пішака d4, узявши його конем, то вони знову потраплять під розкритий подвійний удар.



Рисунок 4.8 – Приклад подвійного удару

Закінчення, що часто зустрічається в шахових партіях, зображене на рис. 4.9: білі виграють за допомогою цікавої комбінації, в основі якої є подвійні удари тури.

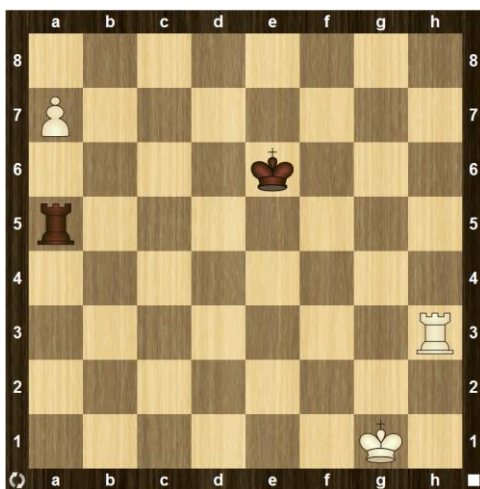


Рисунок 4.9 – Приклад подвійного удару

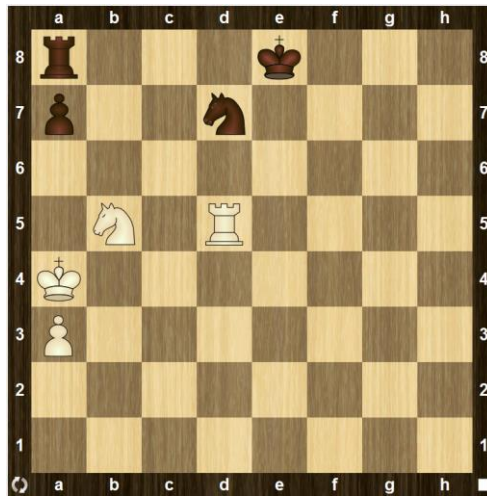
1. Th3–h6+      Кре6–f7;
2. Th6–h8      Та5:a7;
3. Th8–h7+.

Розглядаючи подвійні удари, необхідно звернути увагу на подвійні удари коня.

На рис. 4.10 білі погрожують виграти туру ходом Kb5–c7+, а чорні – ходом Kd7–b6+. Уявимо, що наступний хід роблять білі.

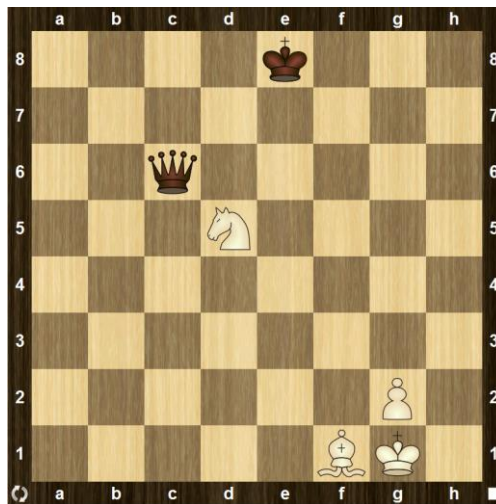
1. Kb5–c7+            Kd7–b6+;
2. Td5:d7+           Kpe8:d7;
3. Kc7:a8             Kpd7–c6;

На четвертому ході король чорних пересунеться на b7, що спричинить нічийний результат.



*Рисунок 4.10 – Приклад подвійного удару*

На рис. 4.11 білі виграють за допомогою комбінації, заснованої на подвійному ударі коня.



*Рисунок 4.11 – Приклад подвійного удару*

Кінь d5 може оголосити шах на f6 або c7. З останнього поля він атакуватиме поля b5, e6 і e8, і якщо змусити ферзя піти на полі b5, то його можна буде узяти.

На рис. 4.12 білі виграють ходом Cc8–d7+, після чого чорні беруть ферзем слона.

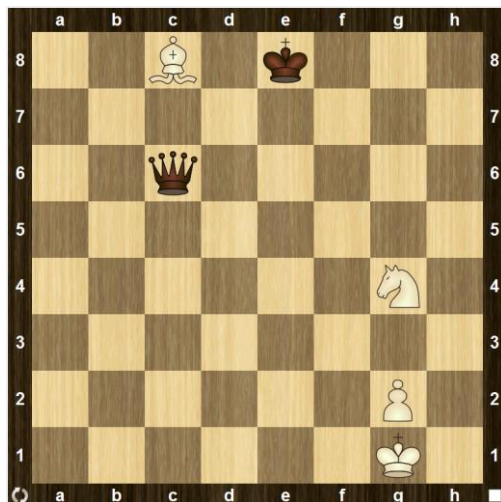


Рисунок 4.12 – Приклад подвійного удару

На другому ході кінь білих ставить шах, після чого партія закінчується виграшним пішаковим ендшпілем.

На рис.4.13 за туру білі виграють дві фігури.

1. Tc2:c8+            Kpd8:c8;
2. Cf3-b7+            Kpc8-c7;
3. Cb7:a6.

Якщо чорні на перший хід супротивника дадуть відповідь Cc8-f5, то вони виграють якість.

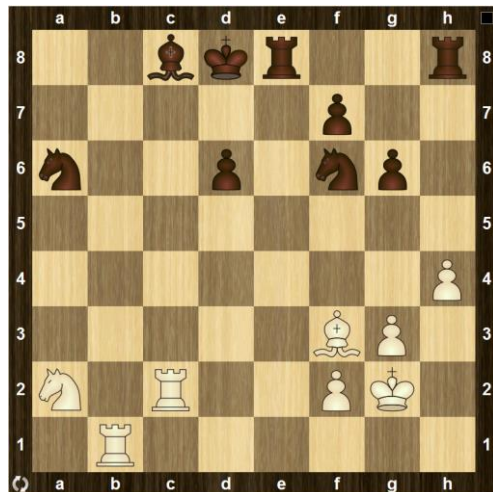


Рисунок 4.13 – Приклад подвійного удару

У партії, зображеній на рис. 4.14, білі роблять перший хід королем, пересунувши його на поле b6. Завдяки цьому ходу при будь-якій відповіді супротивника вони виграють одну з його фігур.

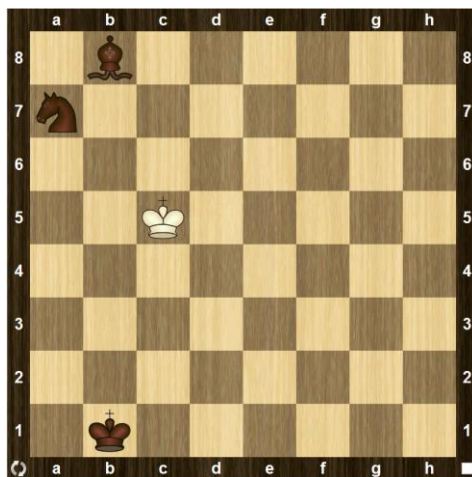


Рисунок 4.14 – Приклад подвійного удару

На рис. 4.15 продемонстрований приклад пішакової вилки.



Рисунок 4.15 – Приклад подвійного удару

1. Td1–e1 0–0–0;
2. Te1:e4 d7–d5.

Біла подвійним ударом тура виграє коня, але чорні, вдавшись до рокіровки, відіграють фігуру і рятують партію.

Варто відмітити, що вилка зустрічається в багатьох дебютах. Розглянемо дебют чотирьох коней.

1. e2–e4 e7–e5;
2. Kg1–f3 Kb8–c6;
3. Kb1–c3 Kg8–f6;
4. Cf1–c4 Kf6:e4;
5. Kc3:e4 d7–d5.

Подібний варіант гри може бути і в іспанській партії.

1. e2–e4 e7–e5;
2. Kg1–f3 Kb8–c6;
3. Cf1–b5 Cf8–c5;

4. Kf3:e5 Kc6:e5;

5. d2-d4.

Закінчуючи ознайомлення з подвійними ударами, необхідно запам'ятати, що не усі подібні прийоми ведуть до мети – виграшу фігур і пішаків. Іноді супротивникові вдається вивести з-під удару обидві атаковані фігури.

Наприклад, на рис. 4.16 біла ходом тура нападає на коня і слона супротивника: Td5-b5.

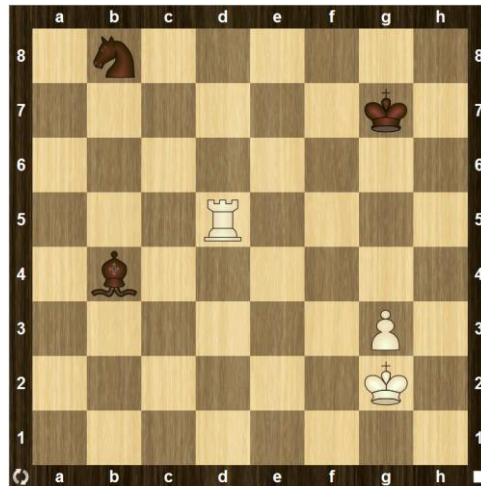


Рисунок 4.16 – Приклад подвійного удару

Якщо чорні захищатимуться Kb8–c6, то цього буде недостатньо, оскільки з боку супротивника буде другий подвійний удар: Tb5–b6. Після цього чорні втратять одну з фігур.

Врятуватися від нападу чорні можуть, якщо на Td5–b5 дадуть відповідь Sb4–d6. Якщо білі підуть Tb4–b6, то чорним слід відповідати ходом Cd6–e5. А на третій хід білих Tb6–b5 їм слід піти королем: Kpg7–f6.

## 4.2 Лінійна зв'язка

Не менш небезпечним, ніж подвійний удар, тактичним прийомом у шаховій боротьбі є лінійна зв'язка. Лінійною вона називається тому, що може мати місце тільки на прямій лінії – горизонталі, вертикалі та діагоналі.

У лінійній зв'язці завжди беруть участь три фігури, розташовані на одній лінії. З цих трьох фігур одна є такою, що зв'язує. Такою фігурою може бути ферзь, слон або тура.

Так званним суб'єктом зв'язки є будь-яка фігура або пішак, який міг би потрапити під удар зв'язувальної фігури, якби на лінії атаки не було заслону – фігури або пішака.

Фігура, що закриває, називається пов'язаною. Вона обмежена у своїх рухах або взагалі нерухома.

Отже, в механізмі зв'язки розрізняють зв'язувальну фігуру, пов'язану фігуру або пішака, що є об'єктом зв'язки, і розташовану під її прикриттям фігуру або пішака – суб'єкт (першопричину) зв'язки.

На рис. 4.17 показані різні види зв'язування. Ферзь білих зв'язує слона на h7, ферзь чорних – коня g2, слон білих – коня c3, слон чорних – пішака f2, тура білих – туру чорних g8.



Рисунок 4.17 – Приклад лінійної зв'язки

Суб'єктами зв'язок виявляються королі, тому усі пов'язані фігури нерухомі. Подібна зв'язка називається повною.

Тура g8 також прикриває короля і не може ходити по вертикалі, проте по горизонталі її рух нічим не обмежений і вона може узяти туру a8.

Зв'язування коня f5 має інший характер: його зв'язка пояснюється різною цінністю суб'єкта зв'язки (ферзя) і зв'язувальної фігури. Для чорних відхід коня не вигідний, оскільки станеться обмін слона білих на їх ферзя. Саме тому кінь f5 прикований до свого місця.

Тура білих a5 зв'язує слона чорних. При його відході вона може узяти коня, проте останній захищений дуже надійно. Подібна зв'язка називається умовною. Зрозуміло, умовною вона є тільки у цей момент: слон може залишити поле c5. Але якщо чорні підуть Tf7--g7, то виникне повна зв'язка слона.

Початківцю-шахістові слід враховувати, що умовно пов'язана фігура при слушній нагоді може стати спроможною до бою. До речі, недосвідчені шахісти дуже часто попадаються у пастку в одному з варіантів ферзевого гамбіту (рис. 4.18).

1. d2–d4     d7–d5;
2. c2–c4     e7–e6;
3. Kb1–c3    Kg8–f6;
4. Cc1–g5    Kb8–d7;



Рисунок 4.18 – Приклад лінійної зв'язки

Як видно з опису початку партії, пішак d5 атакований двічі, а захищений усього один раз зв'язкою коня. Тому гра триває за наведеною нижче схемою.

5. c4:d5 e6:d5;
6. Kc3:d5 Kf6:d5;
7. Cg5:d8;

Білі планували виграти ферзя за дві легкі фігури, але їх король виявився відкритий – вони були вимушені затулити його ферзем. На дев'ятому ході вони втратили фігуру.

7. ... Cf8–b4+;
8. Фd1–d2 Cb4:d2+;
9. Кре1:d2 Кре8:d8.

Типова помилка чорних, які не повністю зв'язують коня білих, продемонстрована у французькому захисті на рис. 4.19.



Рисунок 4.19 – Приклад лінійної зв'язки

1. e2–e4 e7–e6;
2. d2–d4 d7–d5;
3. e4:d5 e6:d5;



4. Kg1–f3 Cc8–g4;

На четвертому ході чорні зв'язують коня супротивника.

5. Cf1–d3 Cf8–d6;

6. 0–0 Kg8–e7;

7. Cc1–e3 0–0;

Рокіровка чорних була помилкова, оскільки після неї не повністю пов'язаний кінь білих нападає з темпом на короля. У результаті цього чорні не встигають узяти ферзя супротивника і втрачають зв'язувального слона.

8. Cd3:h7+ Kpg8:h7;

9. Kf3–g5+.

Розглянемо ще один варіант французького захисту (рис. 4.20).

1. e2–e4 e7–e6;

2. d2–d4 d7–d5;

3. Kb1–c3 Kg8–f6;

4. e4–e5 Kf6–d7;

5. Cf1–d3;



Рисунок 4.20 – Приклад лінійної зв'язки

5. ... c7–c5.

Якщо чорні замість c7–c5 підуть Cf8–e7, то відповіддю білих буде Фd1–g4 і загроза нападу на пішака g7.

Чорні можуть вибрати простий на перший погляд спосіб захисту пішака – рокіровку. Проте пішак g7 пов'язаний. Однією з переваг зв'язування є можливість направити на пов'язаний об'єкт нові удари.

Зробивши сьомий хід слоном на h6 (Cc1–h6), білі виграють якість, оскільки, щоб уникнути мату, чорні будуть вимушені піти g7–g6.

Наступний приклад наочно показує зв'язування коня в дебюті чотирьох коней (рис. 4.21).

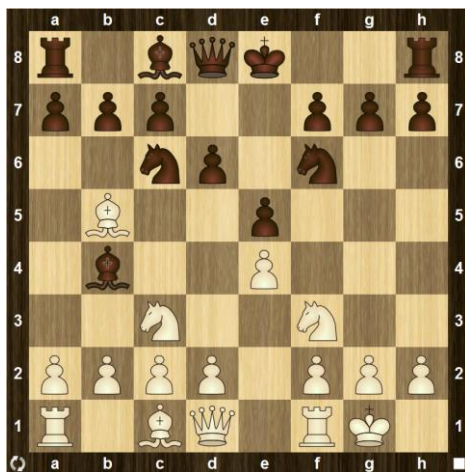


Рисунок 4.21 – Приклад лінійної зв'язки

- |           |         |
|-----------|---------|
| 1. e2–e4  | e7–e5;  |
| 2. Kg1–f3 | Kb8–c6; |
| 3. Kb1–c3 | Kg8–f6; |
| 4. Cf1–b5 | Cf8–b4; |
| 5. 0–0    | d7–d6;  |

На п'ятому ході чорним треба було рокірувати, але вони зробили помилковий хід, після якого кінь с6 виявився пов'язаним.

- |             |          |
|-------------|----------|
| 6. Kc3–d5   | Cb4–c5;  |
| 7. d2–d4    | e5:d4;   |
| 8. Kf3:d4   | Cc5:d4;  |
| 9. Фd1:d4   | 0–0;     |
| 10. Kd5:f6+ | Фd2: f6; |
| 11. Фd4:f6  | g7–f6;   |
| 12. Cc1–h6  | Tf8–e8.  |

Тепер розглянемо діагональні зв'язки, які не менш небезпечні, ніж горизонтальні та вертикальні.

На рис. 4.22 слон чорних пов'язаний, білі виграють фігуру.

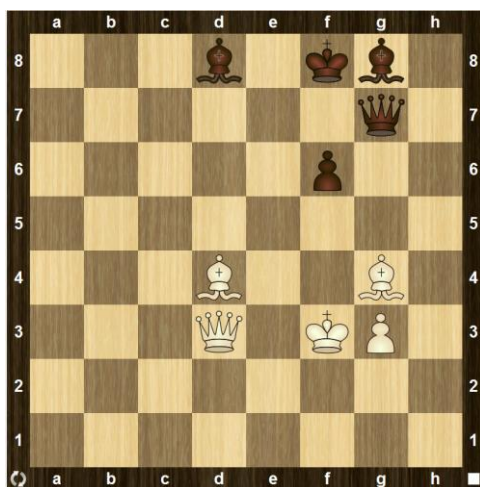
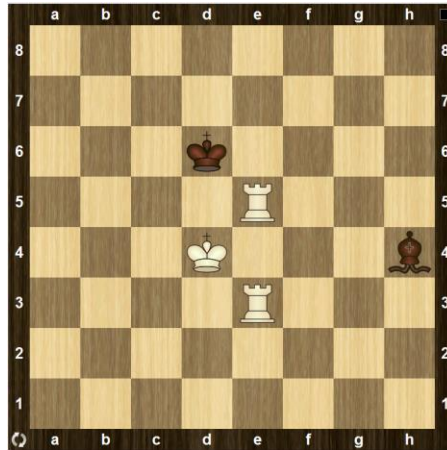


Рисунок 4.22 – Приклад лінійної зв'язки

1. Cd4–c5+                      Cd8–e7;
2. Фd3–d8+                      Kpf8–f7;
3. Фd8:e7+.

На рис. 4.23 у білих краща гра, оскільки вони мають істотну перевагу сил. Але чорні йдуть слоном по діагоналі, і їх супротивник не може звільнитися від зв'язки без втрати тури. Закінчення, при якому тура грає проти слона, призводить до нічиєї.

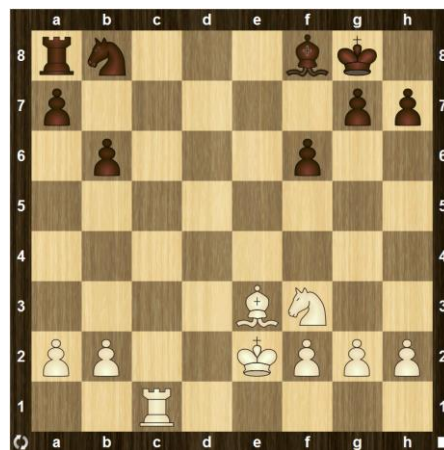


*Рисунок 4.23 – Приклад лінійної зв'язки*

1. ... Ch4–f6;
2. Te3–e1 Cf6–g7.

Початківцю-шахістові слід запам'ятати, що зв'язки, від яких важко звільнитися, як правило, спричиняють втрату фігур і пішаків.

На рис. 4.24 після ходу білих турою на c8 під зв'язку потрапляють кінь b8 і слон f8.



*Рисунок 4.24 – Приклад лінійної зв'язки*

1. Tc1–c8 g7–g5;
2. Ce3:g5 f6:g5;
3. Kf3:g5.

Як би не пішли чорні, вони не мають захисту від четвертого ходу білих конем g5 на е6, після якого чорні втратять слона f8. Що стосується коня b8, то він так і залишиться пов'язаним.

Від зв'язки можна звільнитися, якщо дещо змінити позицію суб'єкта зв'язки. Якщо суб'єкт зв'язки йде від неї, атакуючи фігуру або короля супротивника, зв'язування не досягає мети.

На рис. 4.25 під зв'язку потрапив кінь чорних. Але останні можуть ліквідувати зв'язку ходом ферзя е8 на с6, тому білим потрібно діяти якнайшвидше.

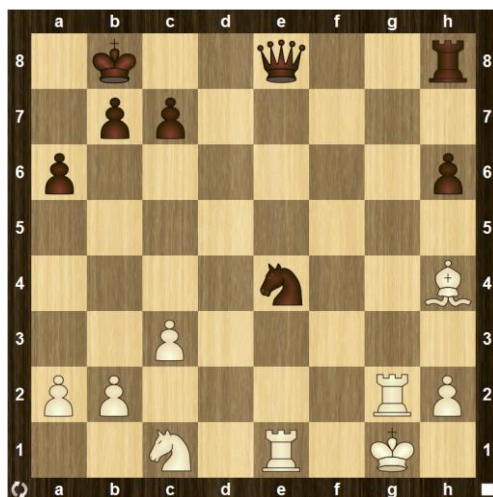


Рисунок 4.25 – Приклад лінійної зв'язки

Білі можуть посилити натиск на пов'язаного коня е4 двома способами, проте жоден з них не досягне мети.

При першому способі білі йдуть турою g2 на е2, але чорні відповідають Fe8–g6+. Другий варіант гри, при якому білі йдуть Tg2–g4, сильніший. Але чорні відповідають на хід білих Th8–g8, зв'язуючи туру білих. Розглянемо, як йтиме гра при другому способі.

1. Tg2–g4 Th8–g8;
2. Te1:e4 Tg8:g4+;
3. Te4:g4 Fe8–e3+.

Як видно з опису, чорні використовують подвійний удар, яким вони виграють туру і, відповідно, партію.

На рис. 4.26 показано закінчення партії, в якій білі розраховують при відході пов'язаного коня f5 розмінати ферзів, але отримують мат.

Уявимо, що наступний хід чорних. Вони йдуть конем f5 на g3 і ставлять під удар ферзя супротивника. Білі відповідають Fe4:g6, але після ходу чорних Kd4–e2 отримують мат.

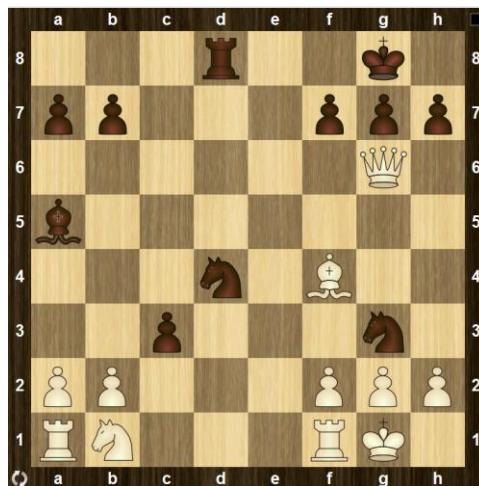


Рисунок 4.26 – Приклад лінійної зв'язки

На рис. 4.27 показаний приклад партії, в результаті якої вирішальну роль грає зв'язка.



Рисунок 4.27 – Приклад лінійної зв'язки

1. Кс3–а4 Фс6–b5;

Пішак с4 пов'язаний, і білі мають намір піти ферзем с2, напасти на нього і одночасно захистити коня а4. Саме тому чорні відводять ферзя від зв'язки, а потім виграють пішака.

2. Ка4–с3 Фd5–a5;

3. Ch4:f6 Kd7:f6;

4. b3:c4 d5:c4;

5. Kf3–d2 Tc8–c6;

6. Kd2:c4 Фа5–c7;

7. Кс3–а4 Те8–с8;

Зробивши шостий хід, білі не врахували, що потрапляють під зв'язку, яка була підготовлена їх супротивником.

Після сьомого ходу на пов'язаного коня с4 спрямовано три удари. Тура с1, яка є суб'єктом зв'язки, захищена тільки один раз. Конем с4 пересуватися не можна, тому його доводиться захищати. Для цієї мети не підходить хід конем на b2, оскільки після ходу у відповідь слона а3 білі втраять якість.

8. Td1–d4            Kf6–e8;

9. e3–e4            Ce7–f6;

10. e4–e5            Cf6:e5;

11. Td4–e4            Ke8–f6;

Чорні відмінно здійснюють атаку. Білі потрапили під подвійний удар – їм загрожує мат на с1 і узяття коня а4, тому вони намагаються заплутати гру, роблячи хитрий маневр.

12. Ka4–b6            Tc6:b6;

13. Te4:e5            Tb6–c6;

Кінь с4 знову виявляється пов'язаний, а захистити його білим нічим.

14. Te5–e7            Tc6:c4;

15. Tc1–e1            Фс7–с6.

Білим залишається тільки одне – здатися.

### 4.3 Поєднання подвійного удару і лінійної зв'язки

У деяких шахових партіях зустрічається поєднання подвійного удару та лінійної зв'язки, яке початківцю-шахістові бажано розглянути на прикладах. На рис. 4.28 продемонстровано поєднання двох шахових прийомів у центральному дебюті.

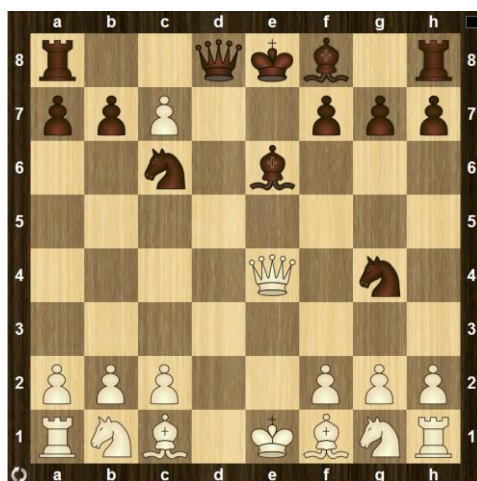


Рисунок 4.28 – Приклад поєднання подвійного удару і лінійної зв'язки

1. e2–e4            e7–e5;

2. d2–d4            e5:d4;

3. Фd1:d4            Kb8–c6;

- |             |          |
|-------------|----------|
| 4. Фd4–e3   | Kg8–f6;  |
| 5. e4–e5    | Kf6–g4;  |
| 6. Фе3–e4   | d7–d5;   |
| 7. e5:d6+   | Cc8–e6;  |
| 8. d6:c7    | Фd8-d1+; |
| 9. Kpe1:d1  | Kg4:f2+; |
| 10. Kpd1-e1 | Kf2:e4.  |

Після третього ходу білих виходить північний гамбіт, в якому чорним доводиться витримати сильну атаку супротивника.

На шостому ходу білі ставлять під удар коня чорних.

Узяття пішака e5 одним з коней може призвести до втрати фігури після сьомого ходу білих, тому чорні роблять прекрасний хід d7–d5, а потім жертвують на користь атаки пішаком.

На восьмому ходу чорні удаються до подвійного удару. Після десятого ходу білі втрачають пішака c7, і гра є рівною.

На рис. 4.29 показана партія, в якій білі пожертвували фігуру і завдяки цьому виграли якість.



Рисунок 4.29 – Приклад поєднання подвійного удару і лінійної зв'язки

- |            |          |
|------------|----------|
| 1. Фc2:e4  | Cf6:b2;  |
| 2. Cc4:e6  | Kpg8–h8; |
| 3. Td1:d7  | Фc7:d7;  |
| 4. Kf3–g5  | g7-g6;   |
| 5. Ce6:d7  | Te8:e4;  |
| 6. Kg5:e4. |          |

На перший погляд, жертва білих на другому ході здається помилковою, оскільки слон e6 пов'язаний, проте у них у запасі є ще один подвійний удар, який вони і роблять на третьому ході. Варто відмітити, що четвертий хід чорних вимушений, оскільки над ними з'явилася загроза мату.

## 4.4 Матова атака

Навіть початківцю-шахістові необхідно навчитися закінчувати партію вирішальним ударом на короля супротивника, тобто матом.

Слід зауважити, що матові атаки дуже відрізняються від інших шахових прийомів. Так, при розмінах й інших прийомах треба керуватися відносною цінністю фігур, а при атаці на короля супротивника кількість пожертвуваних фігур і пішаків не грає ніякої ролі – будь-які матеріальні жертви, що призводять виграш, доцільні.

До речі, дуже часто слабка сторона може запобігти мату зустрічними жертвами, але в подібних випадках їй необхідно з граничною точністю розрахувати кінцевий результат усієї операції.

На рис. 4.30 білі збираються атакувати короля чорних.



Рисунок 4.30 – Приклад матової атаки

- |            |          |
|------------|----------|
| 1. Kg3–h5  | Kf6:h5;  |
| 2. Cd3:h7+ | Kpg8:h7; |
| 3. Фd1–h5+ | Kph7–g8; |
| 4. Ce5:g7  | Kpg8:g7; |
| 5. Фh5–g4+ | Kpg7–h7; |
| 6. Tf1–f3  | e6–e5;   |
| 7. Tf3–h3+ | Фс6–h6;  |
| 8. Th3:h6+ | Kph7:h6; |
| 9. Фg4–d7. |          |

Чорні втратили ферзя і два пішаки, а отримали тільки слона і туру, тому у них залишається тільки один вихід – здатися.

Як правило, на початку партії гравці ховають своїх королів за пішаківим заслоном, роблячи довгу або коротку рокіровку, але на короля, що рокірує, можна напасти.



Після короткої рокировки король обмежений в русі своїми ж пішаками. У міру розвитку гри тура часто йде з крайньої горизонталі, і тоді можливий мат на останній горизонталі. Так, на рис. 4.31 у білих є "вікно" для короля, тому мат турою на e1 їм не загрожує.

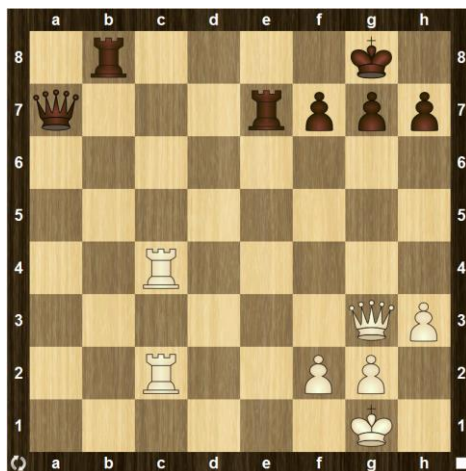


Рисунок 4.31 – Приклад матової атаки

1. Тс4–с8+            Те7–е8;
2. Фg3:b8            Фа7:b8.

Як видно з опису, білі, зробивши перший хід турою, нічого не досягли: чорні добре захистили свого короля. Тому розглянемо інший варіант цієї гри.

1. Фg3:b8+            Фа7:b8;
2. Тс4–с8+;

У цьому випадку другий хід білих спричинить мат тільки при узятті чорними ферзем b8 тури с8. Тому чорним слід піти Те7–е8. Тоді гра буде рівною.

2. ...            Те7–е8;
3. Тс8:b8            Те8:b8.

Іноді виникає позиція, коли білі жертвою якості руйнують пішаковий заслін супротивника.

1. Те1:e6            f7:e6;
2. Фc2:g6+            Кpg8–h8;
3. Фg6:h6+            Кph8–g8;
4. Фh6–g6+            Кpg8–h8;
5. Та1–d1            Фd8–e8;
6. Фg6–h6+            Кph8–g8;
7. Тd1–d3            Tf8–f5;
8. Тd3–g3+            Tf5–g5;
9. Тg3:g5+            Се7:g5;
10. Фh6:g5.

На четвертому ході білі відтіснили короля супротивника на крайню лінію, а потім, на п'ятому ході, підвели туру. У результаті цих маневрів перевага сил явно виявилася на боці білих.

## 4.5 Пішакові ендшпілі

Шахові партії часто завершуються позиціями, коли на дошці залишаються тільки пішаки і королі. У таких ситуаціях матеріальна перевага навіть в одного пішака може вирішити результат партії. Здатність пішака перетворюватися на ферзя або іншу фігуру після досягнення восьмої (першої) горизонталі визначає її високу цінність в завершальній стадії гри.

Уміння добитися позиційної та матеріальної переваги в пішаковому ендшпілі допомагає шахістам виграти боротьбу. Знання способів реалізації цієї переваги – обов'язкова умова перемоги.

**4.5.1 Поняття опозиції.** Опозиція королів – ключове поняття в пішаковому ендшпілі. Положення королів на одній лінії, при якому їх розділяє непарна кількість полів, називається опозицією.

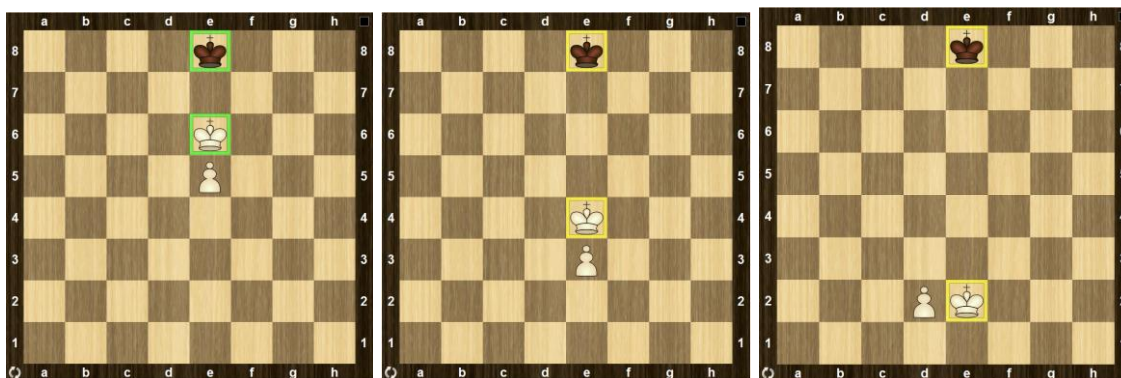


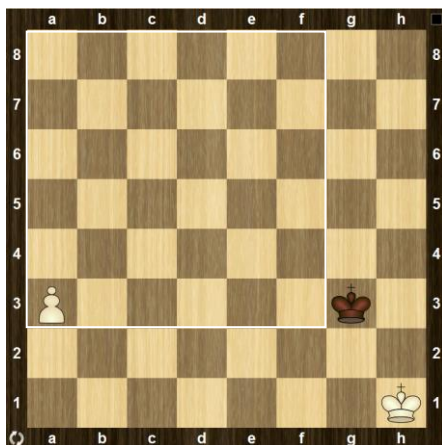
Рисунок 4.32 – Приклад опозиції

Сторона, що володіє опозицією, дістає можливість реалізувати свою перевагу або успішно захиститися в несприятливій ситуації.

**4.5.2 Правило квадрата.** Знати правило квадрата необхідно для того, щоб мати змогу швидко і точно визначити, чи наздожене король ворожого пішака. На рис.4.33 відкреслений квадрат білого пішака a3. При своєму ході чорні устигають зайти в цей квадрат королем, і король наздоганяє пішака. Давайте в цьому переконаємося:

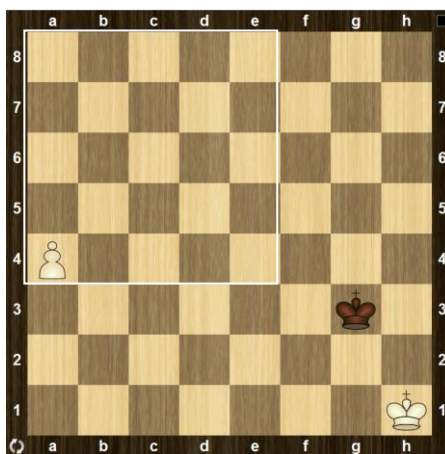
1. ... Kpf3
- 2.a4 Kpe4
- 3.a5 Kpd5
- 4.a6 Kpc6
- 5.a7 Kpb7.

Король наздогнав пішака. Нічия.



*Рисунок 4.33 – Приклад до правила квадрату*

Припустимо, що в цій позиції хід білих. 1.a4 (рис. 4.34).



*Рисунок 4.34– Приклад до правила квадрату*

Тепер чорний король не устигає потрапити в квадрат білого пішака, отже, пішак білих проходить у ферзі. 1. ... Крf4. 2.a5 Кре5. 3.a6 Крд6. 4.a7 Крс7. 5.a8Ф.

Існують випадки, коли король хоч і знаходиться в квадраті пішака, але пішака не наздоганяє. Для цього треба створити перешкоди на шляху у короля.

1.d5.

Нічого не давало прямолінійне 1.a4, оскільки король наздоганяв пішака: 1. ... Кре4. 2.a5 Крд5. 3.a6 Крс6. 4.a7 Крb7.

1. ... ed;

вимушено, інакше пішак d проходив у ферзі.

2.a4 Кре4;

безглуздо 2. ... d4 3.a5 d3. 4.Кре1.

3.a5; (рис. 4.35).

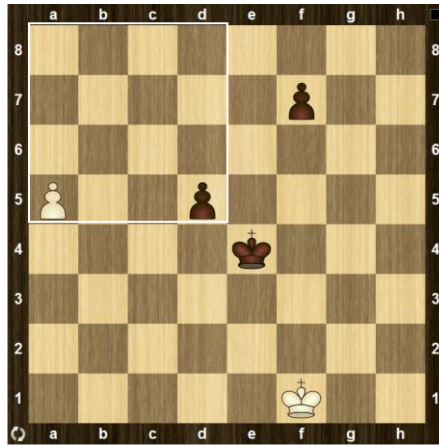


Рисунок 4.35 – Приклад до правила квадрату

З'ясувалося, що чорний король не може потрапити в квадрат білого пішака, оскільки йому заважає власний пішак d5.

- 3. ... Кре5;
- 4.а6 Крд6;
- 5.а7 Крс7;
- 6.а8Ф.

І білі виграють.

**4.5.3 Правило квадрата, що блукає.** Відмінність правила квадрата, який блукає в тому, що воно дозволяє зрозуміти, чи справляється король з двома ворожими пішаками. Перейдемо до розгляду конкретних позицій (рис.4.36).

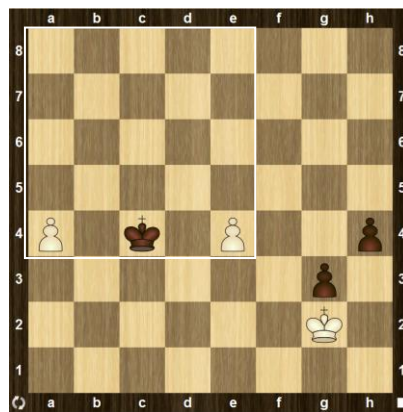


Рисунок 4.36 – Приклад до правила квадрату, що блукає

Якщо квадрат, що блукає, досяг краю дошки, то один з пішаків проходить у ферзі. Давайте в цьому переконаємося (рис. 4.37).

- 1.е5 Крд5;
- 2.а5 Кр:е5;
- 3.а6 Крд6;
- 4.а7 Крс7;
- 5.а8Ф.



Рисунок 4.37 – Приклад до правила квадрату, що блукає

Щоб не розгубитися в подібній позиції, запам'ятаєте просте правило: «якщо квадрат, що блукає, не досяг краю дошки, то пішаки утримуються».

В цьому випадку білі не лише утримують пішаків, але і знищують їх.

1.Кра4 d4;

Безглуздо чорним стояти на місці, наприклад: 1. ... Kph6. 2.Кр:a5 d4. 3.Крb4 d3. 4.Крc3 (рис. 4.38).

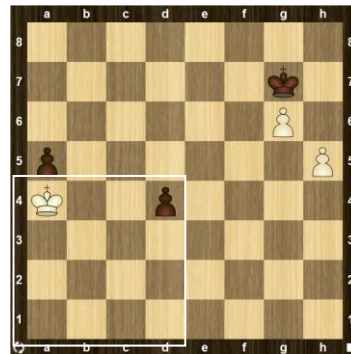


Рисунок 4.38 – Приклад до правила квадрату, що блукає

2.Крb3!;

Погано: 2.Кр:a5, оскільки в цьому випадку чорний пішак d проходить у ферзі. 2.Крh6 Нічого не дає 2. ... a4. 3.Кр:a4 d3. 4.Крb3 d2. 5.Крc2.

3.Крc4 a4;

Не можна 3. ... Кр:h5 із-за 4.g7 (рис. 4.39).

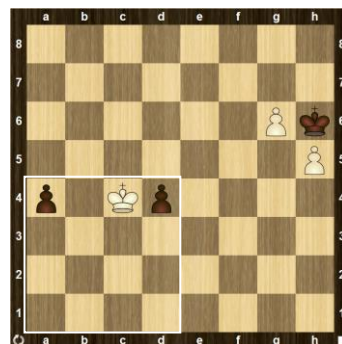
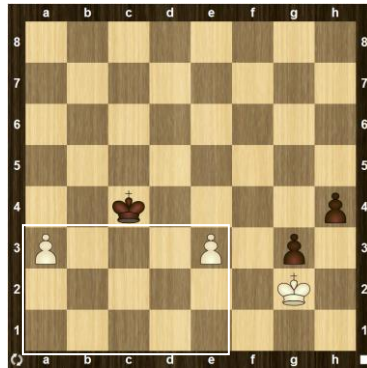


Рисунок 4.39 – Приклад до правила квадрату, що блукає

- 4.Кр:d4 a3;
- 5.Крс3 a2;
- 6.Крb2.

Білі забирають чорного пішака і йдуть королем на допомогу до своїх пішаків. Чорні, у свою чергу, нічого не можуть зробити, оскільки на Кр:h5 завжди настане g7 (рис. 4.40).



*Рисунок 4.40 – Приклад до правила квадрату, що блукає*

У цій позиції квадрат, що блукає, так само не досяг краю дошки, а отже, чорний король утримує пішаків. Але знищити їх, у відмінності від попереднього прикладу, він не зможе, оскільки відстань між пішаками – 3 клітини. Тому запам'ятаєте ще одне правило: якщо відстань між пішаками 3 або більше за клітину, то король може лише утримати цих пішаків, але не знищити.

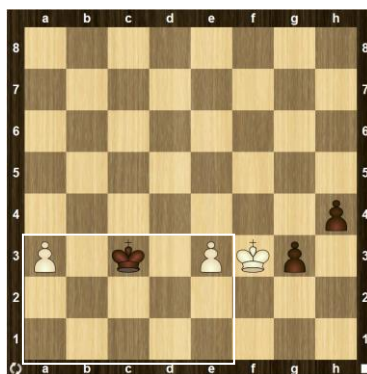
Головне для білих тут не рухати пішака вперед, а дочекатися доки чорний король сам підійде до одного з пішаків.

1.Крf3;

Не проходило 1.a4, зважаючи на 1. ... Крb4. 2.e4 Кр:a4. 3.e5 Крb5. 4.e6 Крс6. 5.e7 Крд7. Погано і 1.Крh3 через 1. ... Крд3. 2.a4 Кр:e3. 3.a5 (3.Крг2 Крд4 – король наздоганяє пішака) 3. ... Крf2. 4.a6 g2. 5.a7 g1Ф. 6.a8Ф Фg3. мат.

1. ... Крс3;

Тільки так. Треба триматися посередині й чекати, поки білі самі просунуть один з пішаків. Програло 1. ... Крb3. 2.e4 Крс4. 3.a4. і квадрат, що блукає, досяг краю дошки, відповідно, один з пішаків пройде у ферзі (рис. 4.41).



*Рисунок 4.41 – Приклад до правила квадрату, що блукає*

2.e4;

Якщо 2.Крг2, то після 2..Крс4 усе повернеться до початкової позиції.

2. ... Крд4;

3.a4 g2.

Білі вимушені узяти пішака g2, інакше він пройде у ферзі (рис. 4.42).

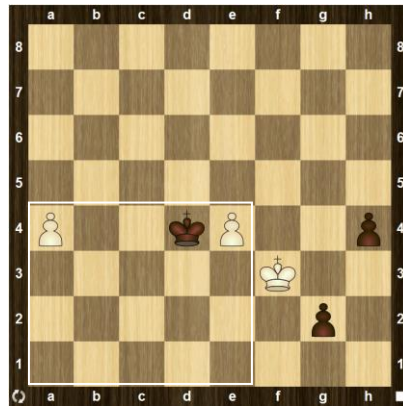


Рисунок 4.42 – Приклад до правила квадрату, що блукає

4.Кр:g2 Кр:e4;

5.a5 Крд5;

6.a6 Крс6;

7.a7 Крb7;

8.Крh3 Кр:a7;

9.Кр:h4.

Нічия.

**4.5.4 Прорив.** Бувають випадки, коли одній із сторін треба пожертвувати одну або декілька пішаків, щоб відкрити дорогу у ферзі одному єдиному пішакові. Такий прийом називається «прорив». Розглянемо приклад (рис. 4.43).



Рисунок 4.43 – Приклад прориву

У цій позиції білі проводять прорив:

1.g6 hg;

2.f6!;

Білі жертвують другого пішака, відкриваючи шлях пішакові h (рис. 4.44).



Рисунок 4.44 – Приклад прориву

2. ... gf;

При іншій відповіді чорних, білі брали на g7 і пішак швидко проходив у ферзі.

3.h6;

Мета виконана. Білий пішак безперешкодно проходить у ферзі.

Розглянемо ще один приклад прориву (рис. 4.45).

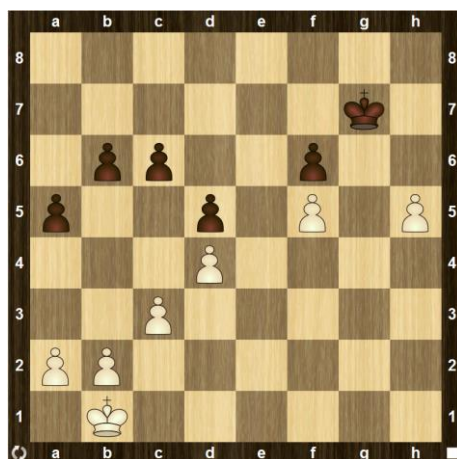


Рисунок 4.45 – Приклад прориву

Білі можуть добитися успіху, тільки здійснивши прорив. При спокійній грі їх позиція безнадійна. Наприклад: 1.Krc2 Kph6. 2.Kpd3 Kр:h5. 3.Kpe3 Kpg5. і білі програють пішака f5, а потім і партію.

Тому слід почати з ходу

1.a4!;

Білі фіксують пішаки чорних.



1. ... Kph6;

На 1.b5 білі відповідають 2.b4 ab (інакше білі самі узяли б на a5) 3.a5 і пішак проскочив у ферзі. А на 1.c5 білі відповідають 2.dc bc. 3.b4 cb. 4.cb ab. 5.a5 і білий пішак знову проходить у ферзі.

2.b4 Kр:h5; (рис. 4.46).

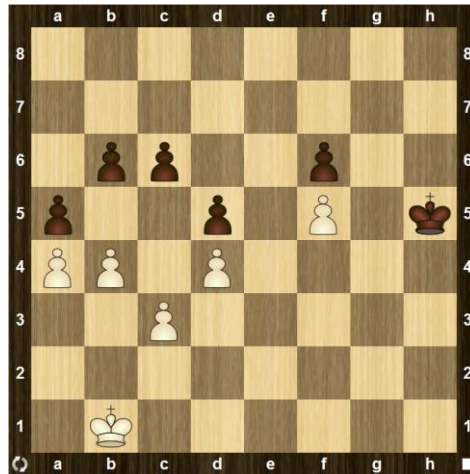


Рисунок 4.46

3.c4 Kpg5;

На 3.dc послідувало б 4.b5 cb. 5.d5(рис. 4.47).

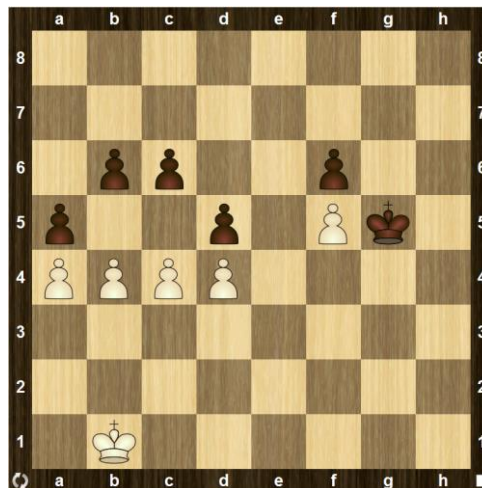


Рисунок 4.47 – Приклад прориву

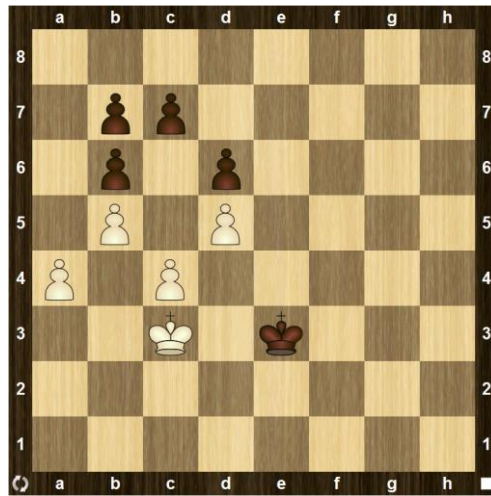
4.c5 bc;

5.ba;

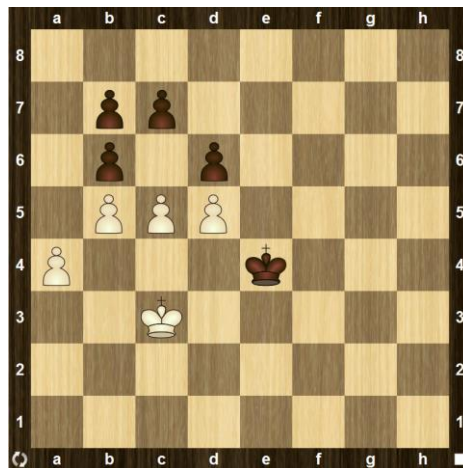
і пішак "a" проходить у ферзі (рис. 4.48).

Наявність здвоєних пішаків часто є передумовою для прориву. У цій позиції білі без зусиль здійснюють прорив.

1.c5!           Кре4;  
 На 1.дс слiдує 2.а5 iз загрозою а6 2.ба. 3.б6 сь. 4.д6 i пiшак d проско-  
 чив у ферзi (рис. 4.49).

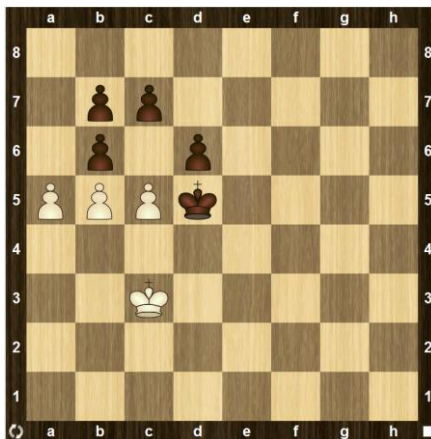


*Рисунок 4.48– Приклад прориву*



*Рисунок 4.49 – Приклад прориву*

2.a5           Кр:d5;(рис. 4.50).



*Рисунок 4.50 – Приклад прориву*

3.с6!       bc;

Погано було прямолінійне 3.а6, оскільки після 3. ... ба. 4.ба Крс6. король зупиняв пішака.

4. а6       (з виграшем білих!).

## СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. **Бируни, Абу Рейхан.** Индия : пер. А. Б. Халидова, Ю. Н. Завадовского / Бируни Абу Рейхан // Репринт. – М. : Ладомир, 1995. – Т. 2.
2. **Гарет, Вільямс** Шахи. Історія. Фігури. Гравці / Гарет Вільямс. – М. : Арт-джерело, 2004. – 160 с.
3. **Губинский, С. Би.** 64 урока. Полный курс шахмат / Губинский С. Би., Хануков М. Г., Шелей С. А. – М. : ООО «Издательство АСТ» ; Харьков : «Фолио», 2002. – 538 с.: ил.
4. **Жужа, Полгар** Шахматная тактика для будущих чемпионов / Жужа Полгар – М. : Астрель : АСТ ; Владимир : ВКТ, 2010. – 351 с.
5. **Журавлев, Н. И.** Шаг за Шагом / Журавльов Н. И. – М. : Русский шахматный дом, 2012. – 312 с. – (Серия : Секреты шахмат).
6. **Іващенко, С. Д.** Збірка шахових комбінацій / Іващенко С. Д. – К. : Радянська школа, 1988.
7. **Карпов, Анатолий** Начальный курс дебютов / А. Карпов, Н. Калининченко. – М. : Russian Chess House, 2007. – 1 т. – 136 с.
8. **Карпов, Анатолий** Начальный курс дебютов / А. Карпов, Н. Калининченко. – М. : Russian Chess House, 2007. – 2 т – 168 с.
9. **Костьев, А. Н.** Уроки шахмат / Костьев А. Н. – М. : Физкультура и спорт, 1984 г. – 208 с.)
10. **Нейштадт, Я. И.** 250 ловушек и комбинаций / Нейштадт Я. И. – М., 1973 – Всероссийский шахматный клуб. – 128 с.
11. **Нейштадт, Я. І.** Слідами дебютних катастроф / Нейштадт Я. І. – М. : Фізкультура і спорт, 1979. – 304 с.)
12. **Нейштадт, Я. І.** Шаховий практикум / Нейштадт Я. І. – М. : Фізкультура і спорт, 1980. – 239 с.
13. **Нестерова, Д. В.** Підручник шахової гри / Нестерова Д. В. – М. : РИПОЛ- класик, 2007. – 256 с.
14. **Пожарський, В. А.** Сучасний шаховий самовчитель – 2. Міттельшпіль / Пожарський В. А. – М. : Знак, 2000. – 191 с.
15. **Пожарський, В. А.** Сучасний шаховий самовчитель – 3. Ендшпіль / Пожарський В. А. – М. : Знак, 2000. – 148 с.
16. **Пожарський, В. А.** Сучасний шаховий самовчитель-1. Дебют / Пожарський В. А. – М. : Знак, 2000. – 227 с.
17. **Эстрин, Я. Б.** Маля Дебютная Энциклопедия / Эстрин Я. Б. – М. : Физкультура и спорт, 1985. – 672 с.

*Навчальне видання*

**ТИМОШЕНКО Володимир Валерійович**  
**ОЛІЙНИК Олег Миколайович**  
**МАЛАХОВА Жанна Володимирівна та ін.**

## **ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ, ПРАВИЛА І СТРАТЕГІЯ ШАХІВ**

**Посібник**

Редагування, комп'ютерне верстання

С. П. Шнурік

/201. Формат 60 × 84/16. Ум. друк. арк. 5,29.

Обл.-вид. арк. 4,31. Тираж 100 пр. Зам.

Видавець і виготівник

Донбаська державна машинобудівна академія  
84313, м. Краматорськ, вул. Шкадінова, 72.

Свідоцтво суб'єкта видавничої справи

ДК №1633 від 24.12.2003