

## КАНІКУЛАМ — УРА!

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

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

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

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



## ПЕРШИЙ КУРС НАВЧАННЯ

### ПІДГОТОВКА ШАХІСТІВ IV–III РОЗРЯДІВ

#### Розділ перший. ПОХОДЖЕННЯ ШАХІВ

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

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

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

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

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

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

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

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

В Україні за древньою грою закріпилась назва — ШАХИ.

#### ШАХІВНИЦЯ. ДІАГРАМА. ФІГУРИ

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

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

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

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

Розміщення фігур на шахівниці називають ПОЗИЦІЄЮ.



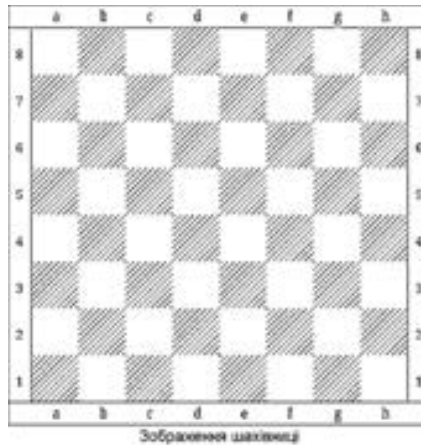
Фігури, також незалежно від кольору, називають «білі» і «чорні». Сили противників чисельно однакові. «Військо» кожного із партнерів (суперників) налічує вісім пішаків і вісім інших фігур: король, ферзь (королева), дві тури, два слони, два коні.

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

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

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

**Діаграма №1**



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

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

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

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

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

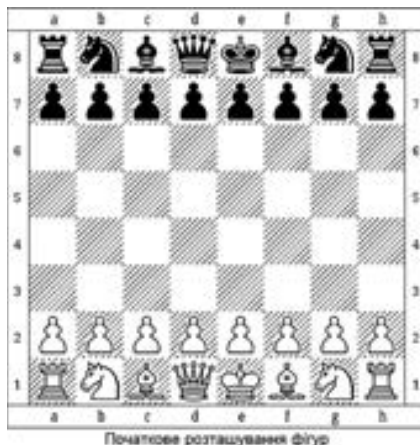
ДЕМАРКАЦІЙНА ЛІНІЯ — це лінія, умовно проведена між четвертою та п'ятою горизонталі, що розділяє шахівницю на дві рівні частини.

## ВЕДЕННЯ ГРИ

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



Діаграма №2



## НОТАЦІЯ

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

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

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

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

## ОСНОВНІ ПРАВИЛА ЗАПИСУ ПОЗИЦІЇ

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

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

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

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

Вимоги до запису:

- 1) записують спочатку білі фігури, що знаходяться на діаграмі, а потім — чорні.
- 2) запис виконується в такій послідовності: король, ферзь, тура, слон, кінь, пішак;
- 3) за наявності однойменних фігур раніше записують ту фігуру, яка стоїть на вертикалі «а» чи ближче до неї. Наприклад: Та1, Th1, Сс1, Cf1, Kb1, Kg1, a2, h2.
- 4) за наявності однойменних фігур одного кольору на одній вертикалі — записуються ті, що на першій горизонталі або ближче до неї. Наприклад: Та1, Th8, Сс1, Cf8, Kb1, Kg8;
- 5) у кінці запису фігур одного кольору в дужках вказують їхню кількість.

Останнім пунктом відмічають, чия черга ходу.

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

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

білі: Кре1, Фд1, Та1, Th1, Сс1, Cf1, Kb1, Kg1, a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2 (16);

чорні: Кре8, Фд8, Та8, Th8, Сс8, Cf8, Kb8, Kg8, a7 b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7 (16);

хід білих.

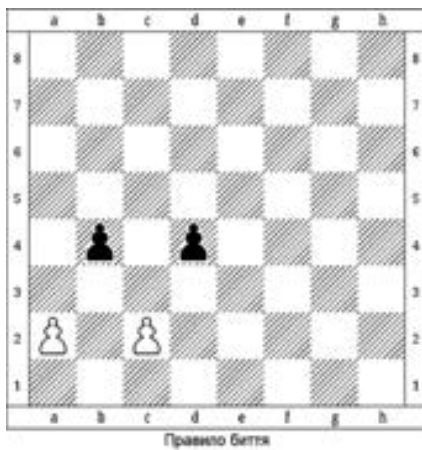
## ОПАНУВАННЯ ХОДІВ ФІГУР

### Пішак

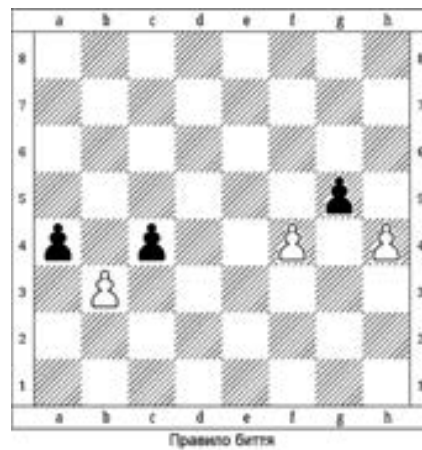
Як видно з діаграми №2, в початковій позиції пішаки стоять на другій від гравця горизонталі, прикриваючи фігури. Ходять пішаки по вертикалі вперед (і тільки вперед).

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

Діаграма №3



Діаграма №4



У позиції на діаграмі №3, якщо білий пішак a2 піде відразу на два поля, тобто на a4, то чорний пішак b4 може взяти його на «проході», адже білий пішак пройшов через поле a3, яке чорний пішак контролює (чорний пішак b4 пересувається на поле a3, а білий — знімається з поля a4). А коли на два поля піде пішак c2, то його може взяти як пішак b4, так і пішак d4.

У позиції на діаграмі №4 (три пішаки ліворуч) білий пішак b3 може взяти як на a4, так і на c4 — на вибір. А білого пішака, у свою чергу, може взяти як чорний пішак a4, так і чорний пішак c4.

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

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

### Тура

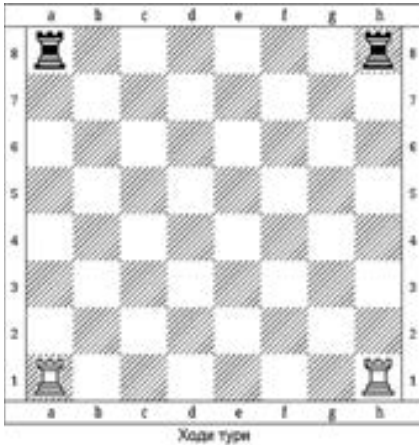
Послідовність опанування шахами продовжимо з фігурою, що стоїть в кутку шахівниці, — це ТУРА.

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

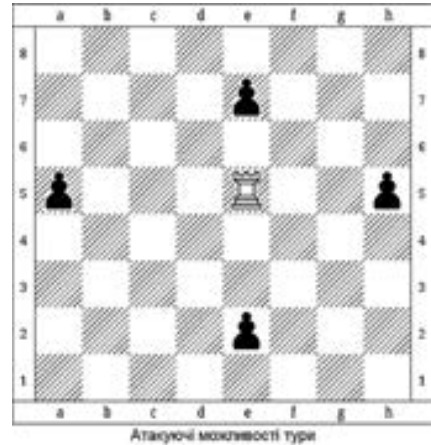




Діаграма №5



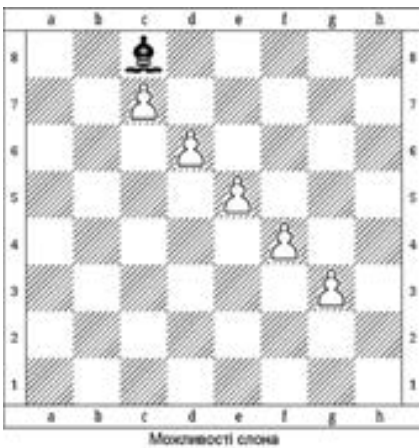
Діаграма №6



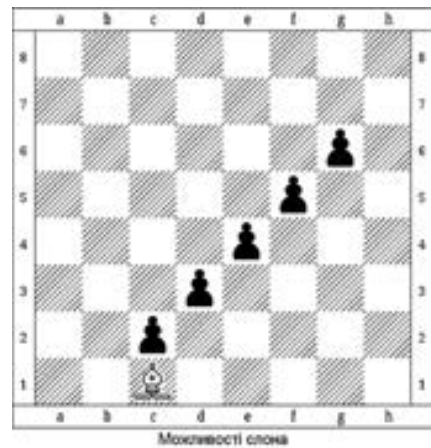
### Слон

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

Діаграма №7



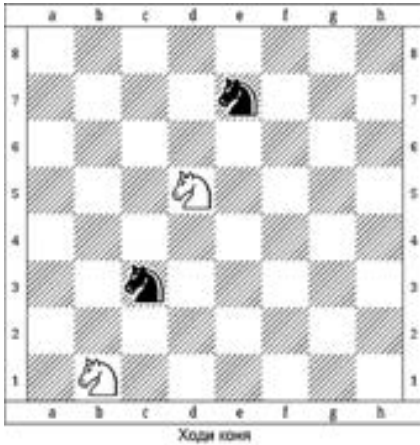
Діаграма №8



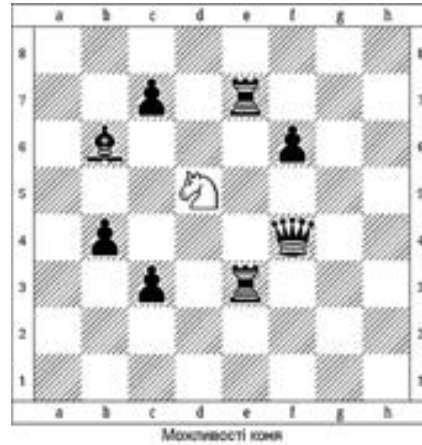
### Кінь

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

Діаграма №9



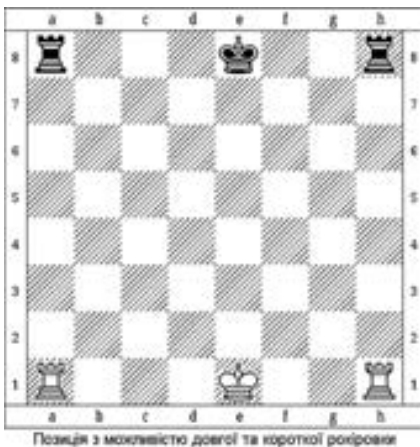
Діаграма №10



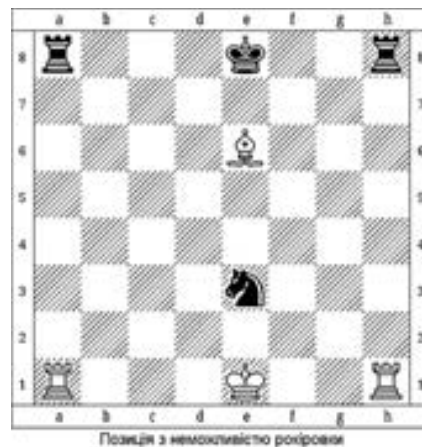
### Король. Рокіровка

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

Діаграма №11

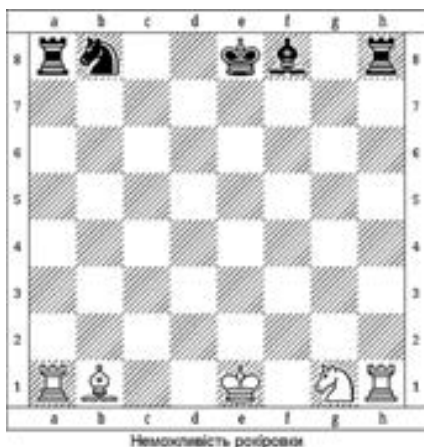


Діаграма №12

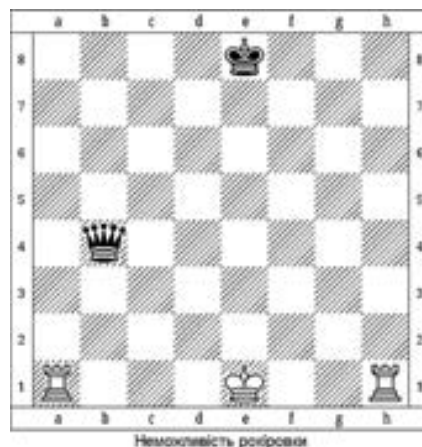




Діаграма №13



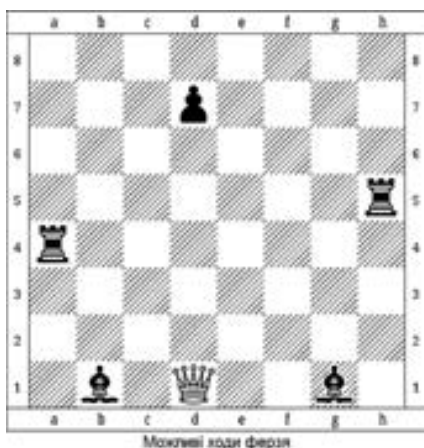
Діаграма №14



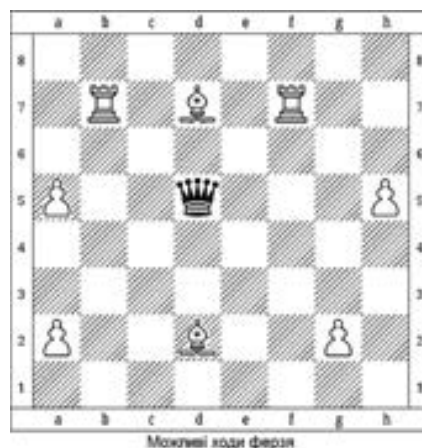
### Ферзь

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

Діаграма №15



Діаграма №16



## ШАХ

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

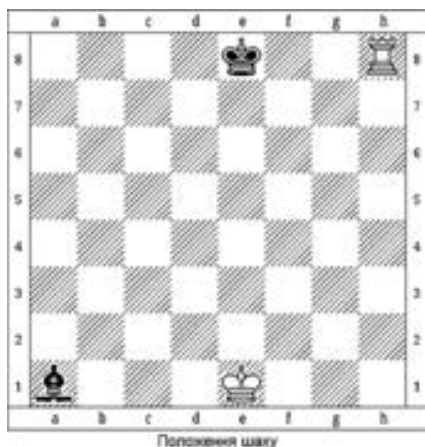
- відійти королем на поле, не атаковане іншою фігурою суперника;
- узяти ту фігуру суперника, яка зробила шах;
- закритись своєю фігурою або пішаком, тобто розмістити їх між вашим королем і фігурою супротивника, яка зробила шах.

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

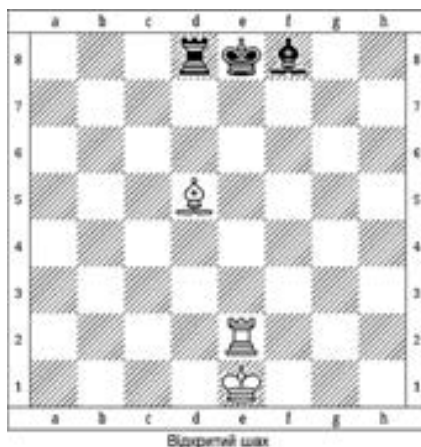
Положення шаху, а також його види і можливості закриття від шаху проілюстровані на діаграмах №17–№22.



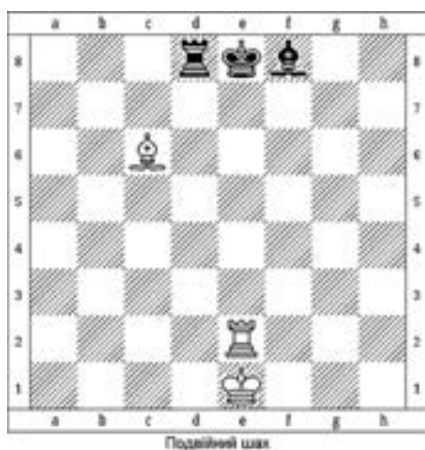
Діаграма №17



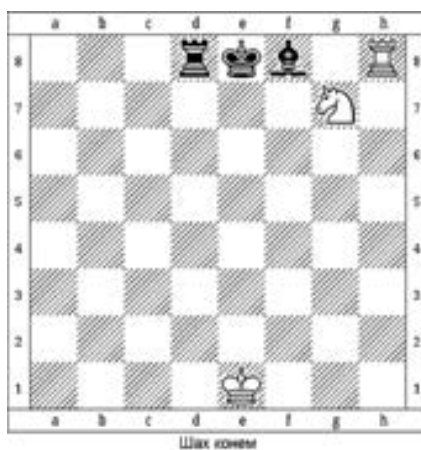
Діаграма №18



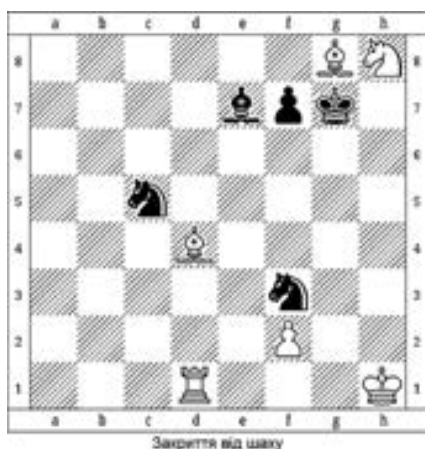
Діаграма №19



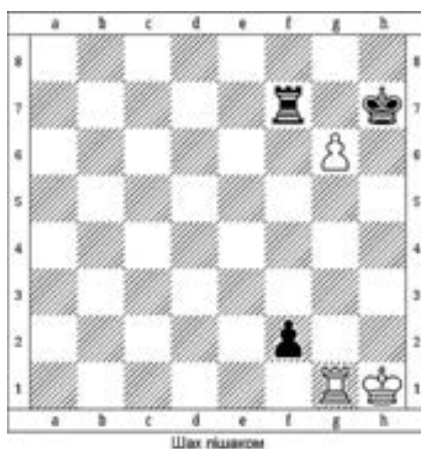
Діаграма №20



Діаграма №21



Діаграма №22



## ПОРІВНЯЛЬНА ЦІННІСТЬ ФІГУР

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

кінь = трьом пішкам;

слон = трьом пішкам;





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

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

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

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

- тип розіграних позицій;
- етап партії, на якому проводиться розмін фігур чи пішаків;
- положення конкретних фігур чи пішаків.

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

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

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

- слон сильніший за коня у грі проти пішаків;
- слон з пішаками сильніший у грі проти тури противника, ніж кінь з такою самою кількістю пішаків;
- двома слонами можна дати мат одинокому королю, а двома конями — ні.

## УДАРНА СИЛА ФІГУР

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

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

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

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

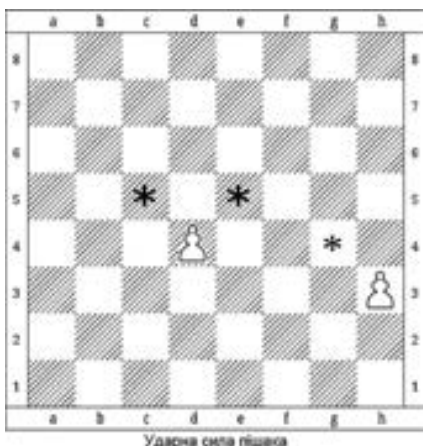
СЛОН — у центрі атакує тринадцять полів, на краю — сім, у кутку — сім (№26 – №28);

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

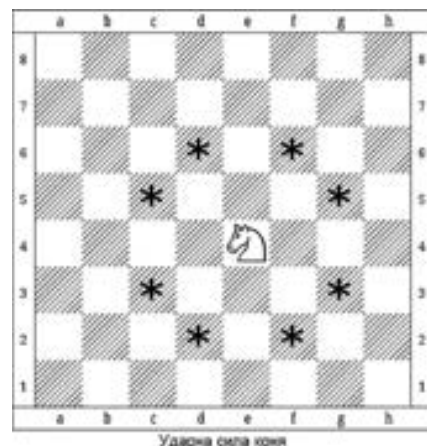
ФЕРЗЬ — у центрі атакує двадцять сім полів, на краю — двадцять одне поле, в кутку — двадцять одне (№32 – №34);

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

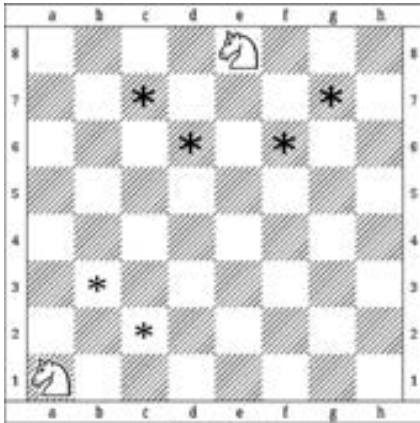
Діаграма №23



Діаграма №24

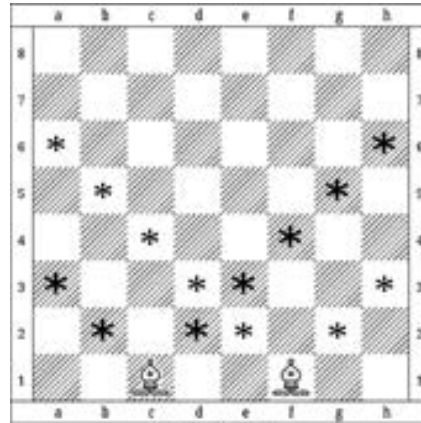


Діаграма №25



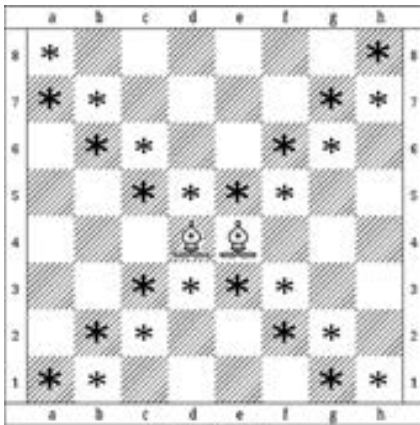
Ударна сила коня

Діаграма №26



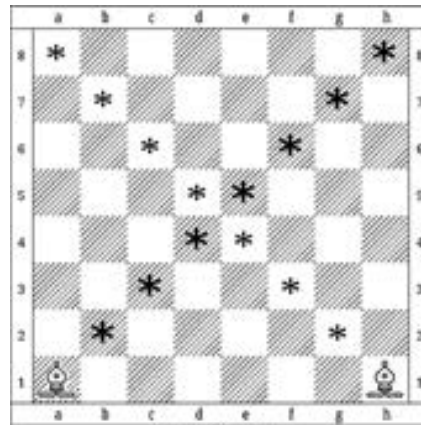
Ударна сила слона

Діаграма №27



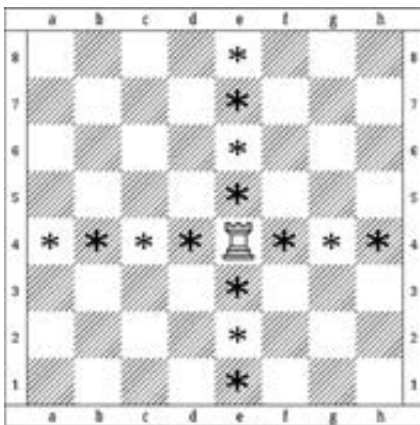
Ударна сила слона

Діаграма №28



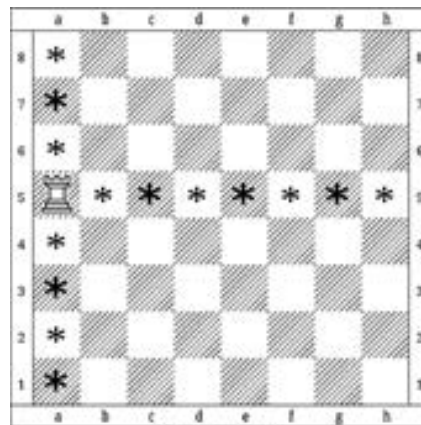
Ударна сила слона

Діаграма №29



Ударна сила тури

Діаграма №30



Ударна сила тури

