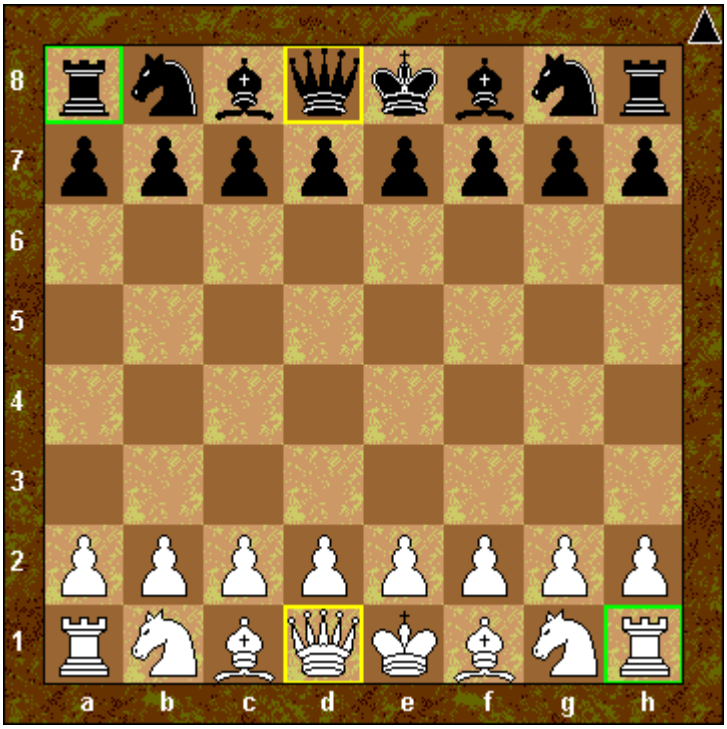
ШАХМАТНАЯ ДОСКА И НОТАЦИЯ

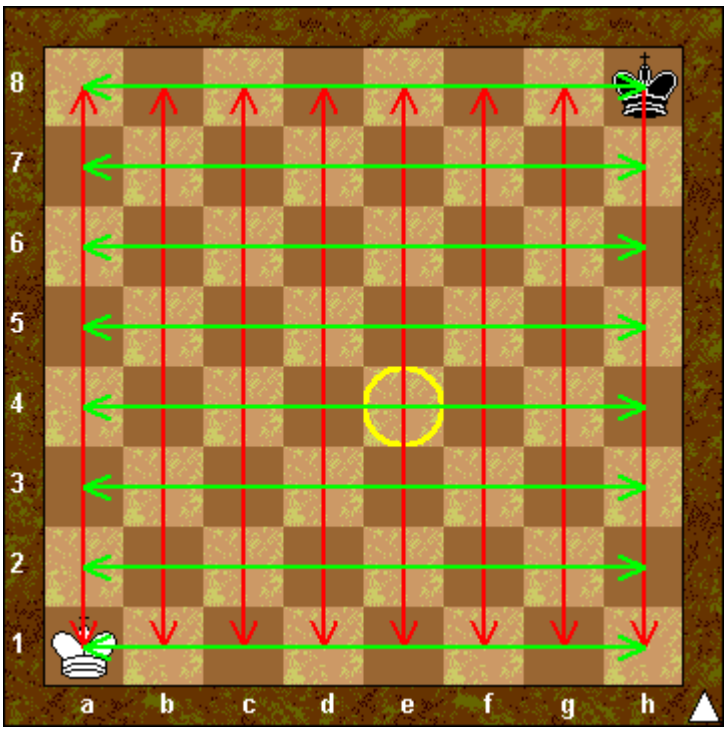
Шахматы - игра для двоих. Один игрок (Белые) использует фигуры белого цвета, а второй игрок (Черные) обычно играет фигурами черного цвета. Доска разделена на 64 маленьких черных и белых квадратика (поля).

Существует система (нотация), описывающая ситуацию на доске и передвижение все фигур и пешек.

ПРИМЕР 1

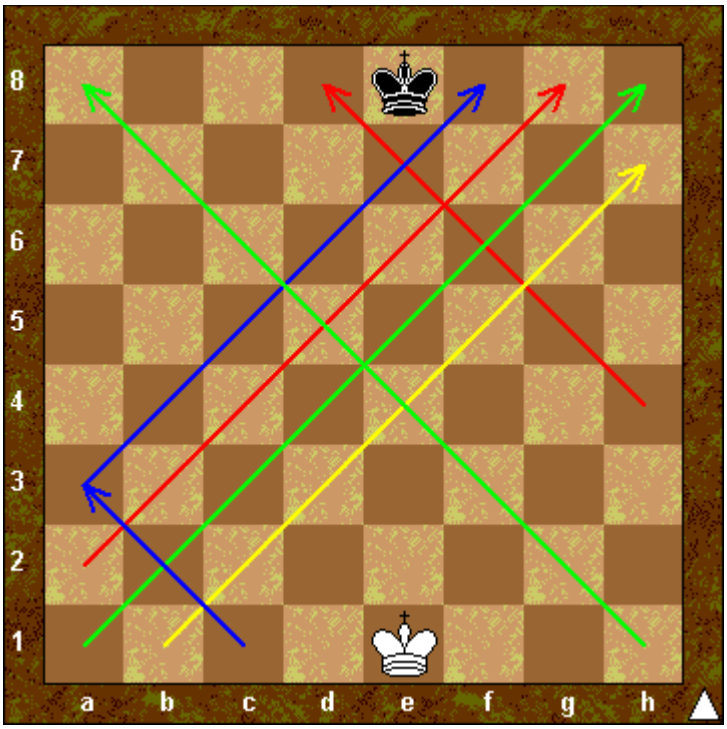


ПРИМЕР 2



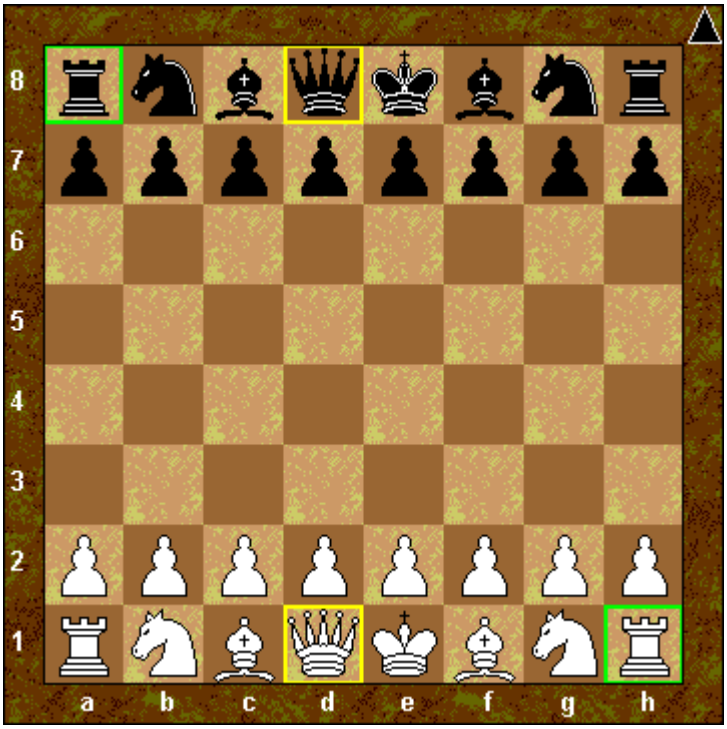
В этой системе вертикальные ряды полей называются линиями (вертикалями) и обозначаются латинскими буквами: a, b, c, d, e, f, g и h. Горизонтальные ряды полей называются рядами (горизонталями) и нумеруются цифрами от 1 до 8 (1-ый ряд, 2-ой ряд, и т.д.). Каждое поле имеет собственное обозначение (например, поле e4, на доске обозначенное желтым кружком).

ПРИМЕР 3



Наклонные ряды полей - диагонали обозначаются конечными полями, например: **a2-g8** и **h4-d8** диагонали (отмечены красными линиями). В то время как вертикали и горизонтали включают поля разного цвета, то диагонали состоят из полей одного цвета, или из белых или из черных полей. Например, диагональ**b1-h7** белопольная (отмечена зеленой линией), а диагонали **c1-a3** и **a3-f8** чернопольные (отмечены синей линией). 2 диагонали состоящие из 8 полей (**a1-h8** и**h1-a8**) называются длинными (главными) диагоналями (отмечены желтыми линиями).

ПРИМЕР 4



НАЧАЛЬНАЯ ПОЗИЦИЯ

В начале партии каждая сторона имеет:

1 Короля

1 Ферзя

2 Ладьи

2 Слона

2 Коня

8 пешек

Пешки и фигуры (все вместе) называются материалом. В начале партии у сторон - материальное равенство. Цель игры захватить короля противника. Это называется - заматовать короля.

Ферзь и ладьи - тяжелые фигуры. Слоны и кони - легкие фигуры.

Шахматные фигуры в нотации описываются следующим образом: король - Кр; ферзь - Ф; ладья - Л; слон - С; конь - К; пешка - п.

В шахматной нотации партии обозначение пешки (п) чаще всего опускается.

Расположение фигур и пешек в данный момент на доске называется позиция или ситуация. Диаграмма показывает начальную позицию.

Белые занимают первую и вторую горизонталь, черные - седьмую и восьмую. Доска должна быть расположена таким образом, чтобы верхнее угловое поле слева было белым (**h1** для белых и **a8** для черных). В начальной позиции белый ферзь должен стоять на белом поле (**d1**) и черный ферзь - на черном поле (**d8**).

ПРИМЕР 5

Левая половина шахматной доски (от a до d) называется ферзевый фланг, а правая половина доски (от e до h) - королевский фланг.

ПРИМЕР 6

Четыре центральных поля (**d4, d5, e4, e5**) называются **2 центр**. Это очень важный участок доски.

ХОДЫ

Любое перемещение фигуры или пешки на доске называется ходом. Игроки делают ходы по очереди, играющий белыми начинает первым.

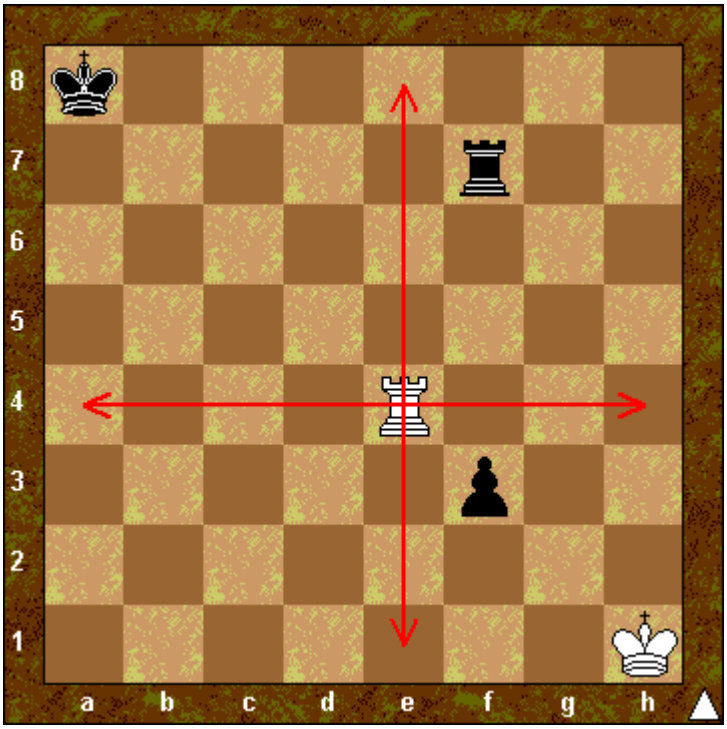
Нельзя пойти фигурой на поле, уже занятое собственной фигурой или пешкой. Конь - единственная фигура, которая может перепрыгивать через поля, занятые своими фигурами или пешками и фигурами противника.

Ладья

Ладья может перемещаться на любое количество полей вдоль горизонтали или вертикали.

На диаграмме белая ладья может пойти на любое поле на вертикали e или на любое поле на 4-ой горизонтали, всего ей доступно 14 полей.

ПРИМЕР 7



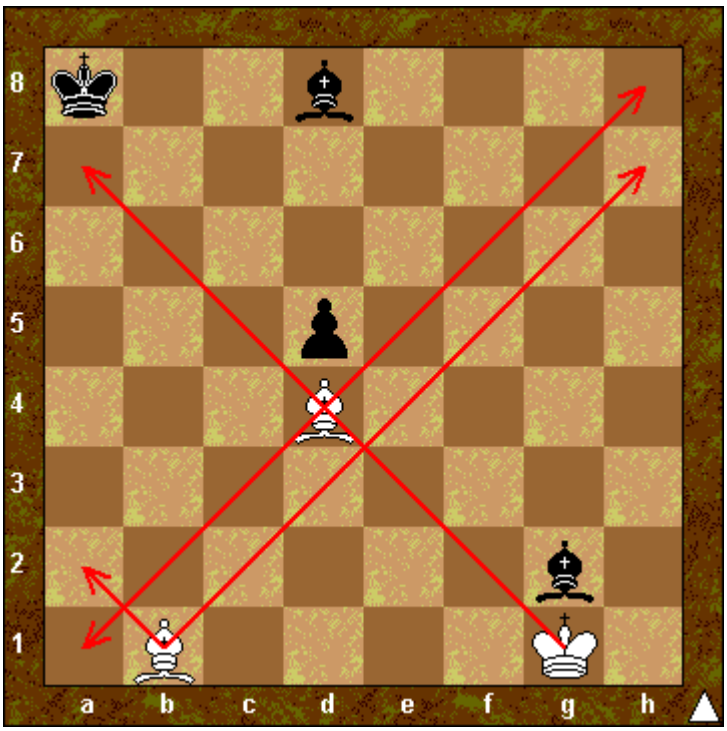
Слон

Слон может перемещаться на любое количество полей вдоль диагонали.

На диаграмме белый слон на d4 может пойти на любое поле на диагоналях **a1-h8** и **g1-a7**, всего ему доступно 13 полей. Другой белый слон имеет только 7 полей в своем распоряжении.

В начальной позиции каждый игрок имеет одного слона, который может ходить только по белым полям и одного слона, который может ходить только по черным полям. Они часто называются белопольным и чернопольным слонами.

ПРИМЕР 8

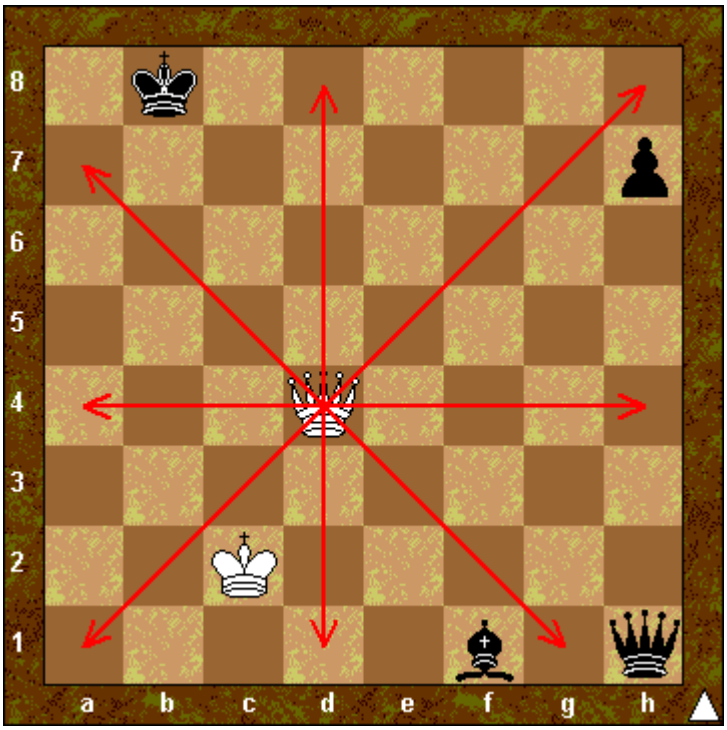


Ферзь

Ферзь может перемещаться на любое число полей по вертикали, горизонтали и диагонали, как показано на диаграмме.

Таким образом ферзь сочетает в себе возможности ладьи и слона, кроме того может перемещаться и по белым и по черным диагоналям. На диаграмме видно что ферзю, стоящему на **d4**, доступно 27 полей. Такая мобильность делает ферзя безусловно сильнейшей фигурой.

ПРИМЕР 9

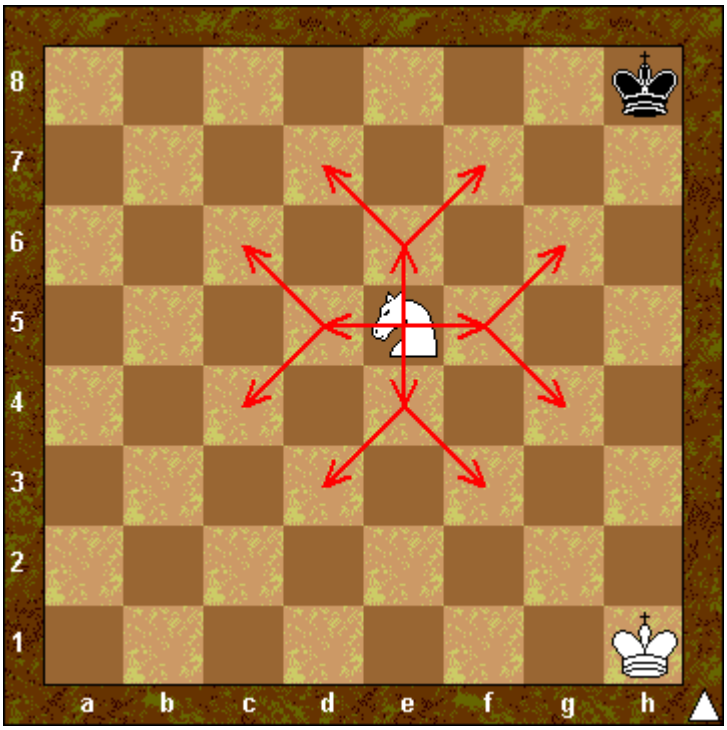


Конь

Конь перемещается очень необычным способом.

С черного поля **e5** белый конь может пойти на одно из 8 белых полей, как указано стрелками. Конь перемешается на 1 клетку вперед и одну по диагонали и только на поле противоположного цвета полю на котором он находится в начале хода. На диаграмме видно, что конь перепрыгивает поле **d5** и становится на поле **c6** или **c4**; через **e6** на поле **d7** или **f7**; через **f5** на поле **g6** или **g4**, и через **e4** на **d3** или **f3**. Конь всегда перемещается с белого поля на черное и наоборот. Можно сказать что конь ходит буквой "Г".

ПРИМЕР 10



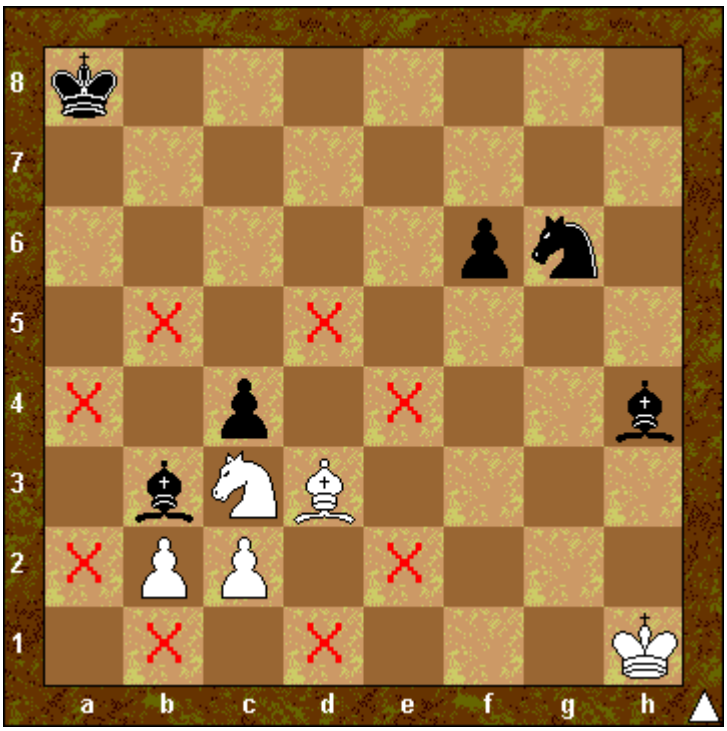
Это единственная фигура, которая может перепрыгивать через свои и чужие фигуры.

Хотя белый конь окружен со всех сторон своими и чужими фигурами и пешками, это не мешает ему переместиться на поля, помеченные маркерами.

Конь выделяется своей исключительной маневренностью.

Хорошо известна задача - обойти конем всю доску, побывав на каждом поле только один раз. Математики установили, что существует более 30 миллионов подобных маршрутов. Хотя решением этой проблемы занимались несколько столетий лучшие умы, ни один не установил точное количество таких маршрутов.

ПРИМЕР 11



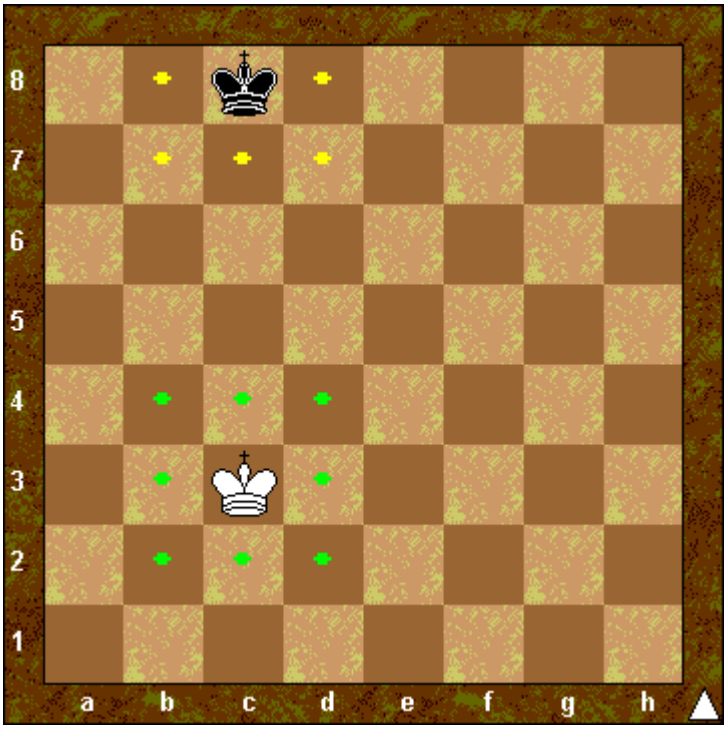
Король

Король может перемещаться на одно поле в любом направлении (диагонали, вертикали, горизонтали).

На диаграмме поля, на которые может переместиться король, помечены точками.

В углу доски мобильность короля снижается: на крайней горизонтале ему доступно только 5 полей. Когда король расположен на угловом поле доски, то ему доступно только 3 поля.

ПРИМЕР 12

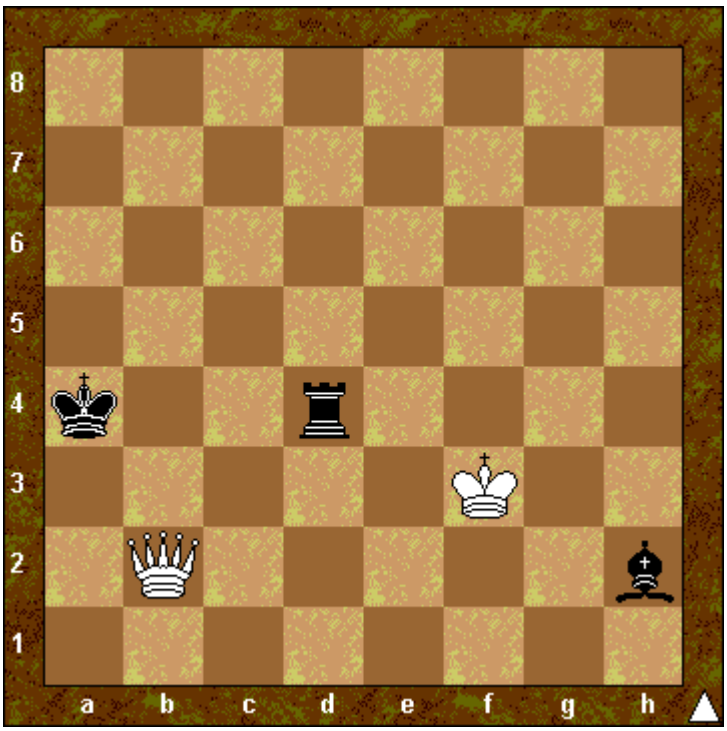


ВЗЯТИЕ

Фигура может взять вражескую фигуру или пешку, стоящую на ее пути. Эта фигура убирается с доски и ее место занимает фигура, которая делает ход. После чего ход считается законченным. Фигура может взять вражескую фигуру или пешку, только если может пойти на поле, на котором расположена берущаяся фигура.

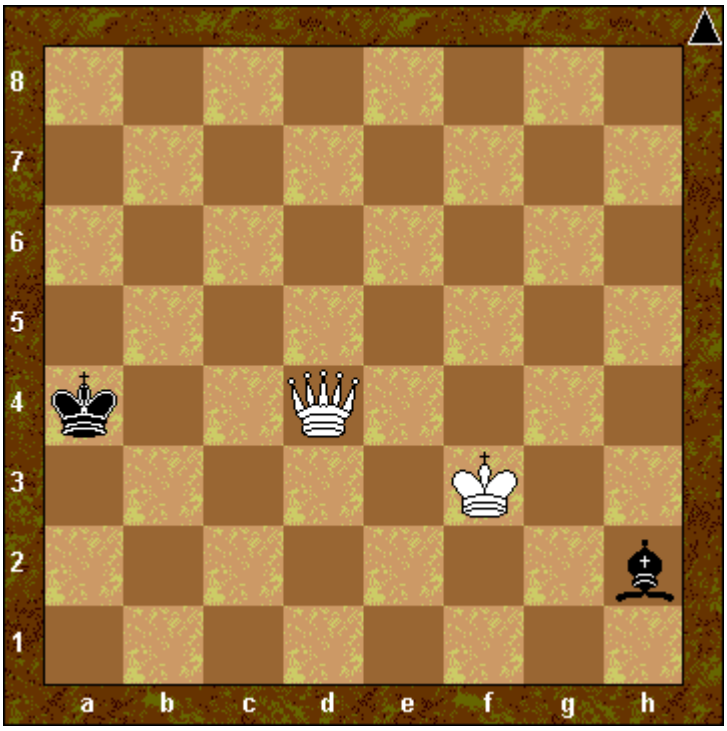
Ход белых. Белый ферзь одновременно угрожает черной ладье и слону и может взять одну из этих фигур. Так как ладья более ценная фигура, то белые берут ладью на d4. Возникает следуюшая позиция:

ПРИМЕР 13



До взятия.

1. Jd4 После взятия:



Игрок не обязан совершать возможное взятие.

Пешки

Для обозначения пешки мы будем добавлять вертикаль на которой она расположена или поле: пешка f, пешка g4, и так далее. Пешки также называются по имени фигуры расположенной на этой вертикали в начальной позиции: ферзевая пешка (пешка d), королевская пешка (пешка e), ладейная пешка (пешки a или h), коневая пешка (b или g), слоновая пешка (c или f).

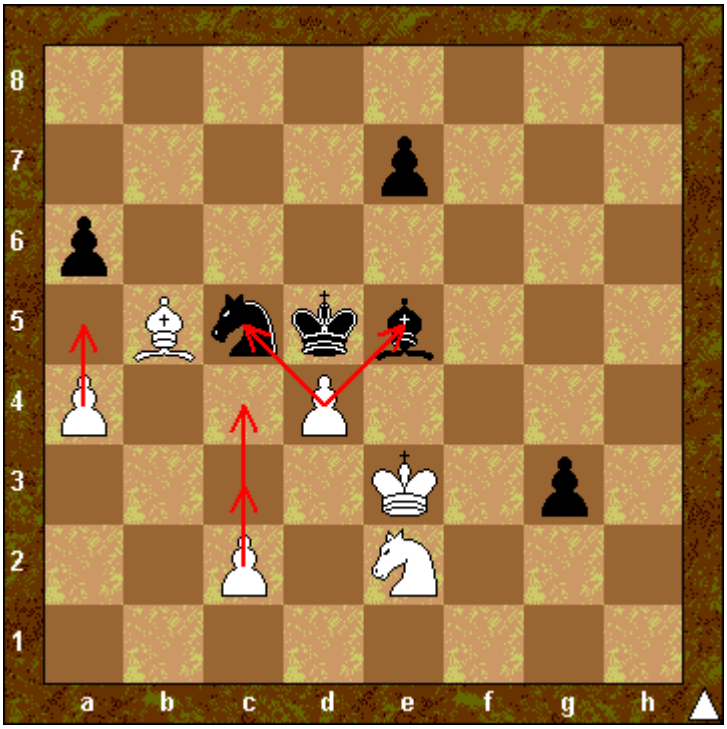
В отличие от фигур, которые могут ходить в любом направлении, пешка может двигаться только на одну клетку вперед по вертикали. Исключение для начальной позиции, например, белая пешка на втором ряду и черная пешка на 7 ряду может пойти сразу на 2 поля вперед.

Пешки перемещаются только по вертикали, но взятия совершают по диагонали, влево или вправо.

На диаграмах белые пешки могут двигаться только вверх, а черные только вниз.

Давайте рассмотрим ходы пешек на диаграмме. Белая пешка a4 может пойти только на одно поле:

ПРИМЕР 14



1. a5

[Так как белая пешка **c2** на начальной позиции, то она может пойти и 1. c3;

и 1. c4;

Белая пешка d4 не угрожает черному королю, но может взять одну из двух черных фигур: 1. dc;

или 1. de]

Черные могут сделать следующие ходы пешками: 1... ab

[1... e6;

1... g2]

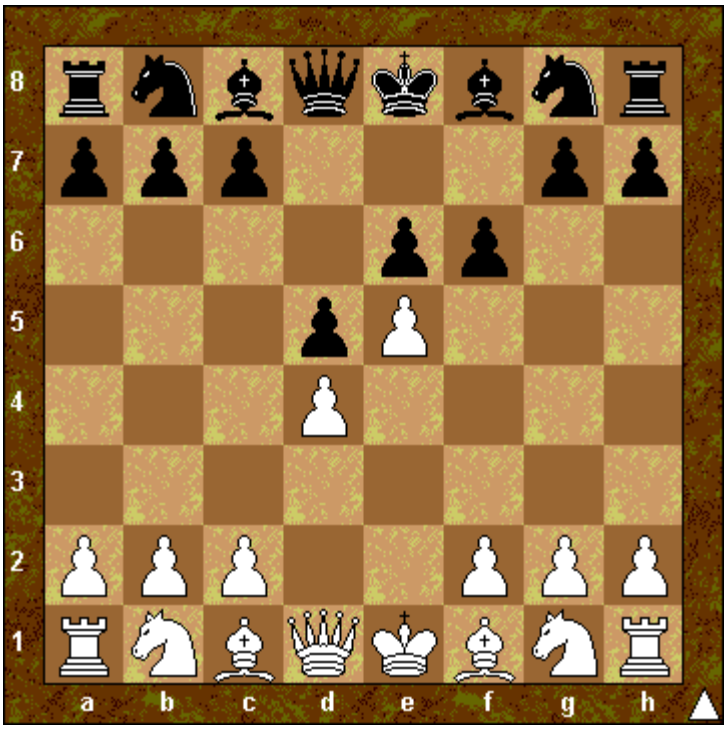
Кроме обычного взятия пешка может осуществлять взятие на проходе пешки противника (но не фигуры).

Ситуция (пример 15) возникает после ходов

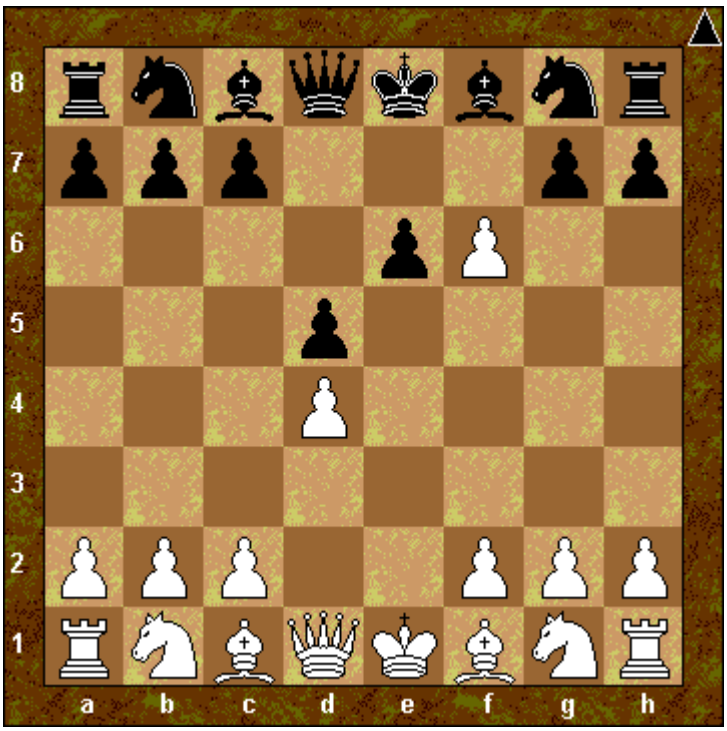
1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5 f6

Похожая ситуация может возникнуть, если черные сыграют 3... f5 вместо 3... f6

ПРИМЕР 15



Теперь белые имеют право взять черную пешку f на проходе своей пешкой e. Чтобы это сделать белые снимают черную пешку с доски и перемещают свою пешку на f6. В нотации: 4. ef



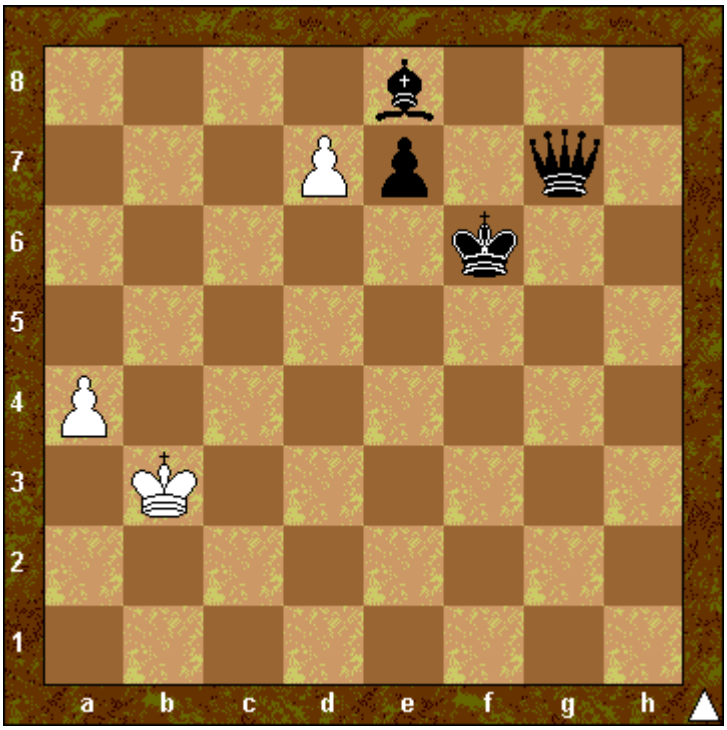
Однако если белые сразу не воспользуются правом взятия на проходе, то на следуюшем ходу они уже его теряют. Если на диаграмме 1 белые не играют 4. exf6, то на следуюшем ходу они уже не могут взять эту пешку. Только белая пешка на пятом ряду и черная пешка на четвертом ряду может получить право взятия на проходе.

Мобильность пешки и ее атакуюший потенциал намного ниже, чем у любой фигуры (ладейные пешки контролируют только одно поле, а остальные пешки - два поля). Однако пешка может превратиться в любую фигуру, кроме короля. Когда пешка достигает последнего ряда (белая пешка - 8-го ряда, а черная - 1-го ряда) она может превратиться в фигуру (ферзя, слона, ладью или коня) того же цвета, независимо от того, есть уже такие фигуры на доске или нет. Это называется превращением пешки.

Благодаря такой способности пешки игрок может иметь больше фигур определенного типа, чем в начальной позиции, несколько ферзей, например.Чаще всего пешка превращается в самую сильную фигуру - ферзя.

Когда пешка достигает последнего ряда, в нотации после хода пешки указывается фигура, в которую пешка превращается. В позиции на диаграмме нотация будет выглядеть так:

ПРИМЕР 16



1. d8J- это значит, что белая пешка достигла 8-го ряда и превратилась в ферзя.

Пешка также может превратиться в ферзя, взяв слона на e8: 1. deJ;

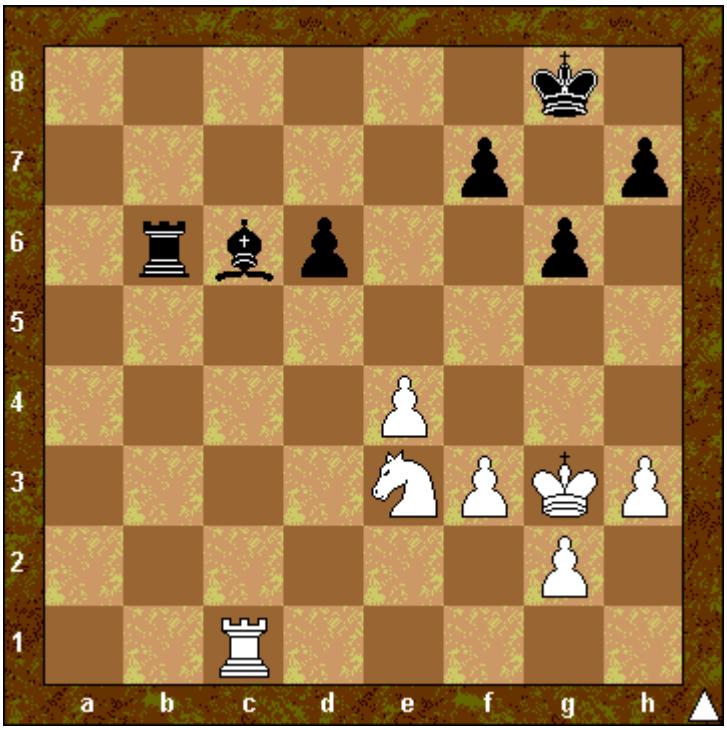
Белые могут превратить свою пешку в любую другую фигуру. В этом случае, например, лучше всего взять слона и превратить пешку в коня, который немедленно атакует одновременно черного короля и ферзя 1. de¤

НОТАЦИЯ

В этой позиции белые переводят коня с e3 на c4, атакуя одновременно черную ладью на b6 и пешку на d6. Подобная атака называется двойным ударом. Черные убирают ладью на b8, и белые выигрывают пешку d6.

Теперь черным грозит новая опасность: белые угрожают слону на c6. Чтобы избежать угрозы черные отводят его на d7. Давайте отобразим эти ходы с помощью шахматной нотации. Первый ход белых

ПРИМЕР 17



1. ¤c4 , где 1 - номер хода, К - аббревиатура фигуры, делающей ход, и c4 - поле, на которое переместилась фигура. Следующий ход белых и ответ черных описываются в нотации таким же манером. Для обозначения взятия используется символ **x** (знак умножения), например 2. Кxd6. Теперь мы можем привести все ходы данного примера: 1... ¦b8 2. ¤d6 Ґd7 Три точки перед ходом (когда это необходимо) показывают, что это ход черных.