

## Глава 3

# Принципы игры

*В этой главе...*

- Понятие пространства
- Материальное преимущество
- Время и развитие
- Обеспечение безопасности короля
- Размещение пешек

**П**ринципы игры в шахматы — завоевание пространства, развитие фигур, безопасность короля и хорошая пешечная структура — составляют ее основу. Знание этих принципов делает вас более сильным игроком. Конечно же, разобраться с каждым принципом в отдельности намного легче, чем со всеми сразу.

Все элементы шахматной игры находятся в постоянном взаимодействии — как летучие газы. Иногда один элемент имеет большую степень важности, чем все другие вместе взятые; а иногда между всеми элементами существует динамическое равновесие. Постигнув взаимосвязь между ними, вы приблизитесь к вершинам шахматного мастерства.

В этой главе вы познакомитесь с главными принципами игры в шахматы, сначала изучив их по отдельности, а затем во взаимосвязи.

## *Завоевание шахматной доски: пространство*

Пространство играет основную роль в шахматах. По сути, вся игра в шахматы — это борьба за пространство. При равенстве всех остальных факторов игрок, контролирующий больше пространства, контролирует игру: ведь передвигать фигуры легче, когда есть куда. Не имея пространства для маневров, не всегда можно вовремя передвинуть фигуру на нужное место. Представьте, что вам нужно перейти с одной стороны поля битвы на другую, а на пути у вас оказываются собственные солдаты.



Самая жаркая битва за пространство разворачивается в центре шахматной доски. Контроль над полями e4, e5, d4, d5 и прилегающими к ним можно сравнить с захватом стратегической высоты в настоящем бою.

## Не давайте себя запереть

Если вы проигрываете битву за пространство, шахматисты говорят, что ваши действия скованы. (Например, когда в результате ходов вашего противника ваши фигуры оказались зажаты в углу.) Ход, обеспечивающий пространственное преимуще-

щество над противником, называется *блокирующим*. И наоборот, ход, с помощью которого можно вернуть себе контроль над определенным пространством, называется *освобождающим*.

## Установите контроль

Пространство — это не просто количество контролируемых вами полей. *Контроль* относится не только к полям, на которых расположены ваши фигуры, но и к полям, которые они могут атаковать. (*Атакуемым* называется поле, на которое могут передвинуться ваши фигуры при следующем ходе.) Если на то же поле могут передвинуться и фигуры противника, то оно является атакуемым и его фигурами, т.е. ни один из соперников не может заявить, что данное поле контролируется им.

Если поле атакуют и ваши фигуры, и фигуры противника, с помощью так называемой шахматной арифметики можно определить, кому, в конечном итоге, будет принадлежать контроль над ним. Можно просчитать количество взятий фигур, сделанных вами и вашим оппонентом в борьбе за данное поле. У кого больше фигур, атакующих данное поле, тот, вероятнее всего, и будет его контролировать.

## Используйте стратегию в борьбе за пространство

В начале игры игроки контролируют пространство в равной степени. В первый момент ни одна из сторон (конечно же!) не обладает контролем над половиной доски противника. По той простой причине, что белые делают начальный ход, игрок, играющий ими, получает преимущество первым захватить по крайней мере временный контроль над полями на стороне соперника. На рис. 3.1 показан самый распространенный дебют (**1. e4**; если вы не знаете, как расшифровать шахматную нотацию в данной главе, смотрите главу 17).

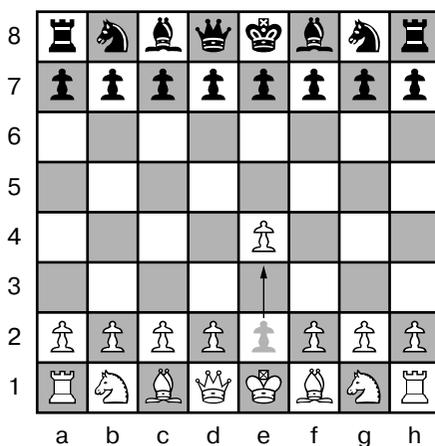


Рис. 3.1. Самый распространенный ход, открывающий игру

Если вы уже знаете, как ходят пешки, то наверняка поняли, что пешка, установленная на поле e4, атакует два поля на стороне противника. Это поля d5 и f5, показанные на рис. 3.2. (Чтобы вспомнить, как ходят и атакуют пешки, вернитесь к главе 2.)

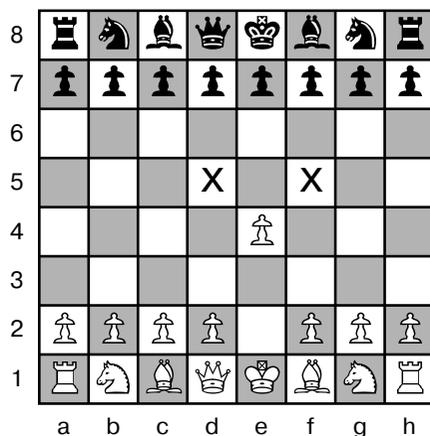


Рис. 3.2. Пешка атакует два поля, обозначенные символами X

Обычно, но не всегда, черные делают ход, уравнивающий шансы в битве за пространство. Такого рода ответная реакция в шахматах называется *динамическим равновесием*. Например, черные могут в ответ передвинуть пешку королевского фланга на e5 (рис. 3.3).

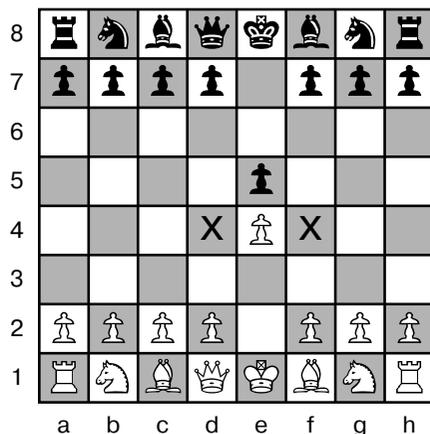


Рис. 3.3. Черные делают ответный ход и тоже получают контроль над двумя полями, отмеченными символами X

Обратите внимание: белые получают преимущество пространства после первого хода, однако черные тут же восстанавливают равновесие. Ввиду того что белые ходят первыми, задача игрока, играющего ими, — сделать такой ход, чтобы черные не могли найти адекватного ответа. Это своего рода способ вынудить черных признать себя в несостоятельности и закрепить преимущество за собой. Если бы черные всегда могли копировать ходы белых, партия закончилась бы вничью. (Пример того, как победить стратегию *попугая*, когда черные постоянно копируют ходы белых, представлен в главе 12 при изучении начала партии, известной как русская партия, или защита Петрова.)



Фактор пространства особенно важен в начале игры и в миттельшпиле, а не в эндшпиле. Дело в том, что в конце игры на шахматной доске остается мало фигур. Вряд ли вас зазмет в тиски горстка чужих бойцов в эндшпиле, и уж нужно быть совершенно неуклюжим, чтобы споткнуться о собственную поредевшую армию.

Ключевым фактором относительно пространства в начале игры является захват и контроль *центра*. На рис. 3.4 обозначены центральные поля, контроль над которыми имеет огромное значение.

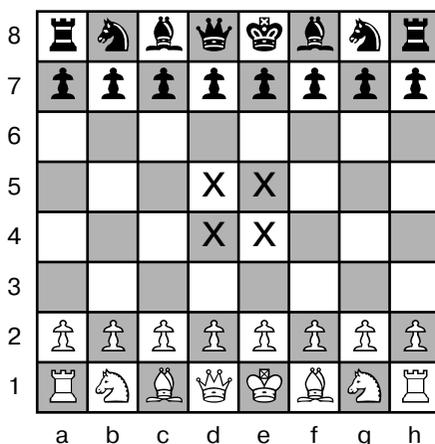


Рис. 3.4. Центральные поля обозначены символами X

В дебюте самая распространенная стратегия — так походить центральными пешками и легкими фигурами (слонами и конями), чтобы получить контроль над четырьмя центральными полями и атаковать территорию противника. Легкие фигуры приобретают большую значимость, если находятся ближе к центру. Если вы сможете расположить свои фигуры в центре и не дать противнику сделать то же самое, вы обеспечите контроль над центром и, соответственно, большее пространственное преимущество, а ваши фигуры станут сильнее фигур противника. На рис. 3.5 белые переместили пешек и коней таким образом, чтобы контролировать центр. Черные же ходили пешками по вертикалям “a” и “h” и потеряли все шансы в битве за пространство.

Не забывайте, что шахматы — не статическая игра, поэтому важно не только установить превосходство в пространстве, но и удерживать его! “Забросив” одну или две фигуры на территорию противника, вы ничего не выиграете, если они будут отрезаны от остальной армии. Оставляйте пути сообщения открытыми и продвигайте фигуры на вражескую территорию только тогда, когда сможете обеспечить прикрытие.



Контроль над центром реализует старый афоризм “разделяй и властвуй”. Разделив армию противника на два лагеря, можно вывести на поле сражения значительное число своих сил до того, как противник приведет подкрепление.



### Правила пространства

Далее приводится перечень правил по захвату пространства на шахматной доске. Не пытайтесь их запомнить. Их не знает наизусть ни один гроссмейстер. Просто ознакомьтесь с ними, и вскоре эти правила станут вашей второй натурой.

- ✓ Чтобы получить контроль над пространством на начальной стадии игры, воспользуйтесь центральными пешками.
- ✓ Нападайте только тогда, когда сможете обеспечить защиту своих фигур.
- ✓ Перед нападением на флангах установите контроль над центром.
- ✓ Не блокируйте слонов собственными пешками.
- ✓ Если фигуры вашего противника заперты, не дайте им вырваться.
- ✓ Чтобы выйти из окружения, разменяйте фигуры.
- ✓ Если противник атакует с фланга, нанесите ответный удар в центр!
- ✓ После того как вы получите контроль над полем противника, постарайтесь поставить туда коня.
- ✓ Во время эндшпиля продумайте, как передвинуть короля в центр доски.

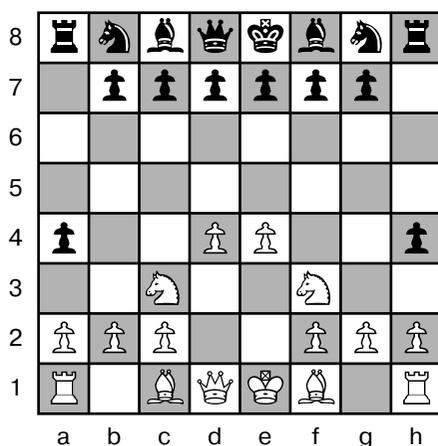


Рис. 3.5. Белые выигрывают битву за центр шахматной доски

## Боевые силы, или материальное преимущество

По своим возможностям одни шахматные фигуры сильнее других. Фактор *боевых сил* учитывается, когда необходимо сравнить силы фигур.

Материальное преимущество может считаться определяющим фактором в ситуации, когда остальные факторы равны. Если вы можете взять одну пешку, обычно вы сможете взять и вторую, и даже еще одну фигуру противника. Материальный перевес во всего-навсего одну пешку обычно является решающим, когда играют профессионалы. Преимущества в боевых силах, равного ладье, обычно хватает для победы даже неопытным игрокам.

## Оцените свои пешки и другие фигуры

Игроки в шахматы пытаются выразить стоимость шахматных фигур количественно. Пешка является основной минимальной единицей шахмат, поэтому ей присваивается аналогичное численное значение. Другие фигуры оцениваются исходя из “стоимости” пешки. Таким образом, если пешка равна единице, то конь расценивается дороже: три единицы. Другими словами, вы потеряете две единицы боевой силы, если разменяете коня на пешку. Вам бы пришлось взять три пешки противника (или одного коня), чтобы компенсировать потерю собственного коня. (Чтобы узнать, почему слон не является равноценным обменом, см. врезку “Слон и конь не созданы равными”.) В табл. 3.1 приводится относительная ценность шахматных фигур. **Примечание.** Определять стоимость короля — пустая трата времени, ведь потеряв его, вы проиграете партию!

**Таблица 3.1. Относительная ценность шахматных фигур (в пешках)**

Фигура	Ценность
Пешка	1
Конь	3
Слон	3
Ладья	5
Ферзь	9

Сами фигуры обладают большей или меньшей силой в зависимости от своей позиции. Иногда важнее продвинуть пешку в тыл противника, чем упрятать коня в углу. Слон, заблокированный собственными пешками, не стоит и десятой доли коня, свободно гарцующего по шахматной доске. Приведенная ценность фигур является относительной и может неоднократно меняться в процессе игры. Однако знание ценности фигуры при ее размене на другую может пригодиться. Следовательно, если вы жертвуете ладьей или ферзем в обмен на пешку, причина должна быть очень веской!



### **Слон и конь не созданы равными**

Хоть и сложилось мнение, что слон и конь имеют одинаковую относительную ценность, гроссмейстеры со временем начали считать слонов ценнее. Некоторые дают слону  $3\frac{1}{4}$  очков. Особенно важно

иметь два слона, которые бы контролировали белые и черные поля. Вместе они представляют более грозную силу, чем два коня или же один конь и один слон.

## Стратегия материального преимущества

Основное правило стратегии материального преимущества: разменивайте фигуры, когда у вас есть преимущество в их материальной ценности. Данная стратегия называется *упрощением*. Например, если у вас на одну пешку больше и у вас и вашего противника имеется по слону, то, как правило, легче одержать победу, разменяв своего слона на слона соперника и продолжив игру королями и пешками.

Фактор материального преимущества тем важнее, чем ближе вы подходите к эндшпилю. Преимущество в одну пешку может совсем не иметь значения в начале игры, но станет критическим в эндшпиле. Данная стратегия демонстрирует, как получить дополнительные уступки от соперника. Если вы будете настаивать на размене фигур, а ваш противник будет избегать размена, то ему придется, в конце концов, отступить назад. Результат? Вы завоеуете дополнительное преимущество в пространстве!



Помните, что на размене настаивает сторона, обладающая материальным преимуществом, поэтому, если перевес не на вашей стороне, идти на размен не следует.

Намеренная потеря материального равновесия взамен на преимущество в другом факторе игры называется *жертвой*. Шахматисты с большой осторожностью и вниманием относятся к жертвам, поскольку понимают, что если не получают немедленного преимущества в результате этой жертвы, то время начнет работать против них. Чем ближе вы к эндшпилю, тем ценнее каждая фигура, поэтому жертву одной из фигур кто-то называет смелым поступком, а кто-то — безрассудным. Можно многое сказать об игроках, наблюдая, как они рискуют или дорожат своими боевыми силами! В главе 6 будет рассказано о главных типах принесения шахматных фигур в жертву.

### Как обеспечить материальное преимущество

Приведенные ниже пункты являются скорее советами, нежели строгими правилами. Поскольку не успеют шахматисты придумать строгое правило, как появится какой-то умник и тут же пытается его нарушать! Тем не менее полезно хотя бы задуматься над данными замечаниями.

- ✓ Обладая материальным преимуществом, стремитесь к размену фигур и направляйте игру в эндшпиль. Упрощайте!
- ✓ По возможности открывайте вертикали и диагонали, чтобы атаковать соперника и получить преимущество в дальнейшем. (Более подробно о вертикалях и диагоналях рассказывалось в главе 1.)

- ✓ Если противник взял вашу фигуру, всегда пытайтесь восстановить материальный баланс, взяв одну из его фигур.
- ✓ По возможности добивайтесь материального преимущества, не жертвуя другими факторами.
- ✓ Материальное преимущество обычно имеет большее значение по сравнению с другими аспектами игры, поэтому добивайтесь его при первой возможности при условии, что у вас нет веской причины его игнорировать.
- ✓ Если материальное преимущество не на вашей стороне, старайтесь не разменивать фигуры, но и не будьте пассивным. Нападайте!

## Своевременное размещение фигур: темп развития

*Темп развития* — это фактор времени. В шахматах игроки ходят по очереди. Нельзя пропустить хода или отказаться от него, поэтому, когда приходит ваша очередь, необходимо ходить. Однако не все ходы являются равноценными, а только те, которые увеличивают подвижность ваших фигур. Такие ходы называются *развивающими*. На практике же всякий ход, при котором фигура перемещается со своего первоначального поля, считается развивающим.



Используйте фактор времени, чтобы перемещать фигуры на необходимые поля с максимальным результатом. Ходить несколько раз одной и той же фигурой перед тем, как пойти другой, как правило, — бесполезное занятие. Сделайте сильный ход одной фигурой, а затем пойдите другой на еще одно хорошее поле. Если последуете этому совету, развитие ваших фигур будет успешным.

### Наберите темп

Если ваш противник делает удачные ходы, а вы лишь теряете время, проигрыш не за горами. Каждый ход ценен, поэтому дорожите им! Шахматисты называют ход *темпом*. Например, часто можно услышать: “Я выиграл (потерял) темп или я отстал в темпе”. То есть вы (или по вашей ошибке противник) получили шанс сделать два хода подряд! На рис. 3.6 и 3.7 показано, как белые теряют время, перемещая одну и ту же фигуру.

На рис. 3.6, *а* представлена стандартная позиция фигур после начала игры, известная как защита Петрова, при которой белая пешка ходит на поле e4, а черная — на e5, после чего белый конь ходит на f3, а черный — на f6 (1. e4 e5 2. Kf3 Kf6). На рис. 3.6, *б* показано, как белые сделали ошибку, сделав второй ход конем на g5.

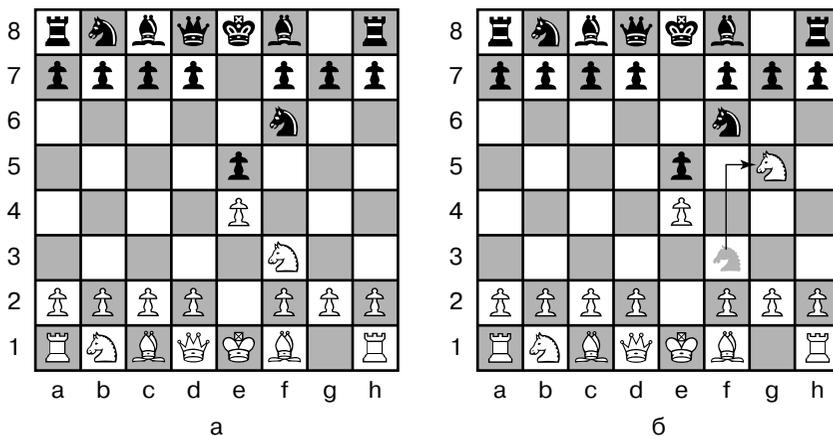


Рис. 3.6. Стандартное начало, после которого последовал неудачный ход белых

Черные пользуются ошибкой, и пешка на вертикали “h” идет на h6 (3...h6), как продемонстрировано на рис. 3.7, а. Спасаясь от пешки h6, белый конь возвращается на f3 (рис. 3.7, б). Теперь снова очередь черных. Сравнив рис. 3.6, а и 3.7, б, можно увидеть, что черные не только походили пешкой с h7 на h6, но и сделают еще один ход — говоря языком шахмат, черные выиграли темп. Белые же просто бесполезно потратили время и проиграли темп.

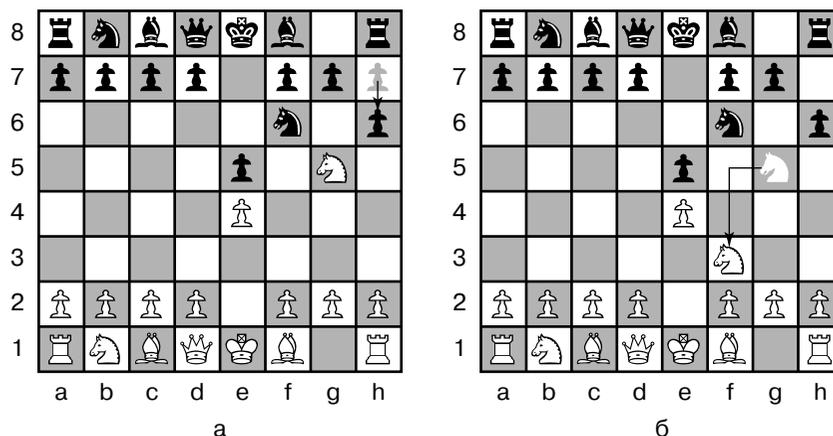


Рис. 3.7. Черные атакуют коня пешкой, и конь ретируется на f3

Иногда понятие темпа (выигрыш или проигрыш) является едва различимым. Например, вы передвинули фигуру, как вам казалось, на нужное поле, но в ходе игры пришли к выводу, что нужно было походить по-другому. Поэтому вы вынуждены снова ходить этой же фигурой. Такой ход может считаться потерей темпа.

Белые начинают и, соответственно, имеют небольшое преимущество во времени. Они могут или безрассудно его потратить, или же воспользоваться им. Это преимущество, как составляющую фактора времени или темпа, часто называют *инициативой*. Таким образом, обладая правом первого хода, белые владеют небольшой инициативой в начале игры. Данное преимущество часто сравнивают с подачей в теннисе.

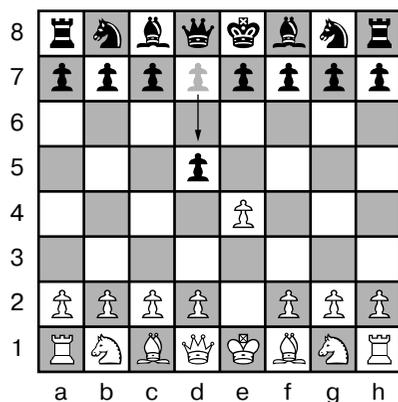
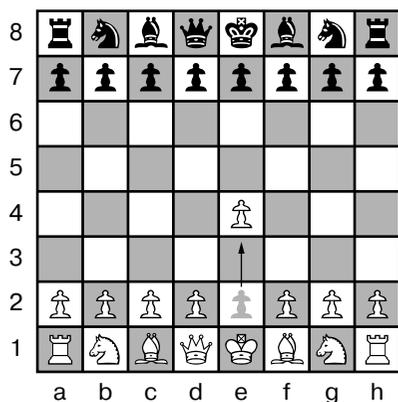


Самая распространенная ошибка среди начинающих — потеря темпа при шахе (подробно о шахе читайте в главе 4). Новички стараются поставить шах при каждом удобном случае, что не всегда является разумным решением. Иногда фигура, поставившая шах, вынуждена отступить, и темп теряется. Если вы планируете поставить шах королю, подумайте, разумно ли это. У шахматистов есть поговорка: “Мартышка видит шах, мартышка ставит шах”. Не будьте мартышкой! Сам по себе шах не имеет значения, в отличие от мата!

### Скандинавская защита: рискованное развитие

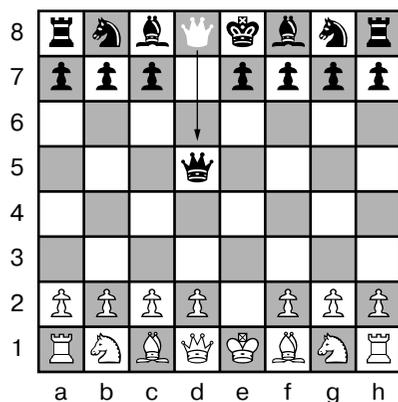
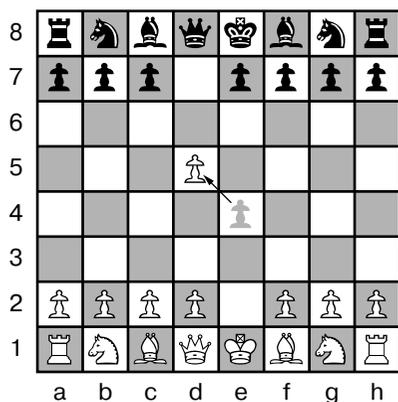
Возможно, вам приходилось наблюдать, как гроссмейстеры использовали скандинавскую защиту в начале партии. Основным недостатком такого дебюта является чересчур быстрое развитие черного ферзя, что слишком рано ставит его под удар. Когда ферзь вынужден отступать, белые получают преимущество в темпе. На диаграммах показаны стандартные ходы скан-

динавской защиты. Белая пешка королевского фланга ходит на два поля, а черные в ответ ставят пешку на расстоянии в два поля от своего ферзя. Преимущество данного хода — в открытии линий для слона и ферзя, что ставит под сомнение контроль центра белыми. Недостаток же этого хода выяснится через мгновение.

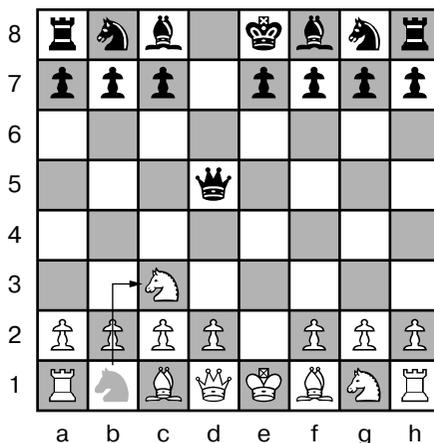


Белые берут пешку и временно получают материальное преимущество. Черные

же восстанавливают материальный баланс, взяв белую пешку ферзем.



Белые развивают коня, одновременно атакая на черного ферзя.



Конь развивается с одновременным выигрышем темпа: занимает стандартную позицию и атакует черного ферзя. Так как конь стоит три пешки, а ферзь — девять,

черные не могут проигнорировать такую опасность и вынуждены отступить ферзем. Белые выигрывают темп!

## Сыграйте гамбит

Нередко можно пожертвовать частью материальных сил, чтобы получить преимущество в темпе. По этой причине в начале игры зачастую можно наблюдать, как жертвуют пешкой. Подобный дебют (да и сами жертвы) называется *гамбитом*. Гамбит является более результативным для белых, поскольку у них уже есть инициатива, которую они могут усилить за счет пешки. Гамбиты, сыгранные черными, как правило, не приносят значительного преимущества и, в конечном итоге, являются пустой потерей материального равновесия. (Для ознакомления с ведением гамбита прочтите главу 6.)

Общая идея гамбита состоит в том, что обычно на взятие пешки требуется время. И пока один игрок тратит его на то, чтобы взять чужую пешку, его соперник, играющий гамбит, использует это время для развития своих фигур. Будет ли преимущество в развитии стоить жертвы? Все зависит от вас.

## Защита главнокомандующего: безопасность короля

Из всех факторов игры безопасность короля является самым значимым. Если король в опасности, все остальное уже не имеет значения. Не важно, сколько фигур у вас в кармане, если вашему королю поставили шах и мат — увы, игра закончена.

О шахе и мате речь пойдет в главе 4, но даже если вы пока не знаете, что такое шах и мат, вам наверняка известно, что необходимо защищать короля.



История показывает, что, защитив короля с помощью нескольких ходов на ранней стадии, вы можете заняться основной целью: беспрепятственно нападать на противника. Это плата за спокойствие.

Многие шахматные партии начинаются несколькими перемещениями пешек и развитием двух или трех легких фигур. Следующий шаг — обеспечить безопасность короля с помощью *рокировки*, хода, позволяющего поставить короля ближе к одному из углов (о рокировке читайте в главе 10), подальше от основной битвы, за пешки и другие фигуры.

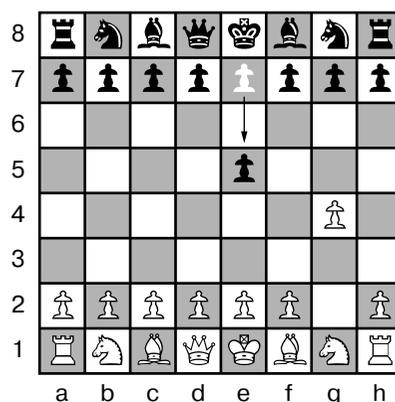
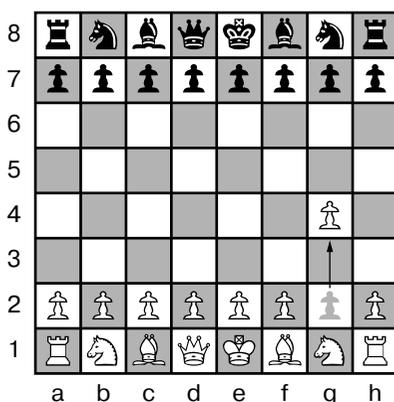
Рокировка на ранней стадии и защита короля присутствует во множестве шахматных партий, при этом их стратегии могут совершенно отличаться. Основная идея заключается в том, чтобы обеспечить безопасность короля и лишь затем вступать в бой с противником. Неэффективно строить защиту с помощью всех фигур, поэтому хорошие шахматисты возлагают эту миссию на пешки и одну-две фигуры. Конь является отличным телохранителем короля и обеспечивает яростное сопротивление всем агрессорам. С помощью нескольких пешек конь способен надежно защитить крепость.



### Самый быстрый мат

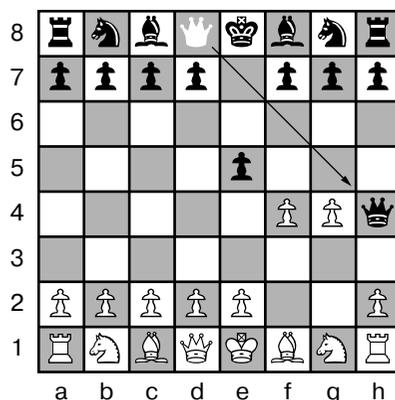
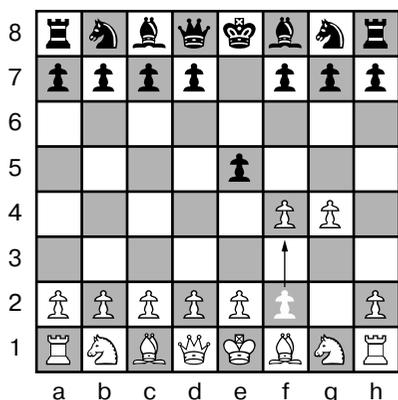
Если вы хотите убедиться, насколько важен фактор защиты короля в шахматах, вам поможет урок о том, как поставить самый быстрый мат. Белые начинают и ходят пешкой с королевского фланга на два поля.

Черные пользуются случаем, наносят удар в центр и открывают диагонали атаки слону и ферзю. Не забывайте, что самая лучшая стратегия защиты от нападения с флангов — это контрудар в центре.



Сейчас белые совершают огромную ошибку, атакуя пешкой черную пешку и тем самым открывая белого короля. Есть ли у черных фигура, готовая воспользоваться данной ошибкой? Конечно же есть! И белые наказаны за пренебрежение безопасностью своего короля. Шах и мат в два хода! Черный ферзь атакует белого короля

по диагонали, а у белых защиты нет. Король не может уйти из-под шаха, и ни одна фигура не может встать на его защиту или взять черного ферзя. Это только один пример той цены, которую можно заплатить за пренебрежение безопасностью своего короля, но, поверьте, будут и другие!



Не открывайте линии нападения и не отодвигайте пешки от короля, который после рокировки находится в углу шахматной доски. Шах — еще не мат, но действовать нужно незамедлительно, поэтому игнорировать его не стоит.



Игралось много партий, когда король оставался в центре, но такая стратегия является скорее исключением. До тех пор пока вы не наберетесь достаточно опыта, лучше используйте проверенный и апробированный метод защиты короля перед тем, как нападать самостоятельно.

## Использование пешечной структуры

Пешка считается душой шахмат, и зачастую возможности перемещения фигур зависят от позиции пешек (о видах пешечной структуры более подробно рассказано в главе 9). Кроме того, с приближением эндшпиля пешки приобретают все большую ценность.

Общее правило гласит, что сила любой фигуры в шахматах заключается в ее подвижности. Это правило относится даже к скромной пешке. Ее подвижность явно связана со способностью продвигаться вперед, ведь назад она ходить не может. Самая лучшая пешечная *структура*, или взаимосвязь между пешками, существует в начале игры (рис. 3.8). Все пешки подвижны, и их структура нерушима. К сожалению, чтобы освободить дорогу другим фигурам, пешечная структура должна быть нарушена.

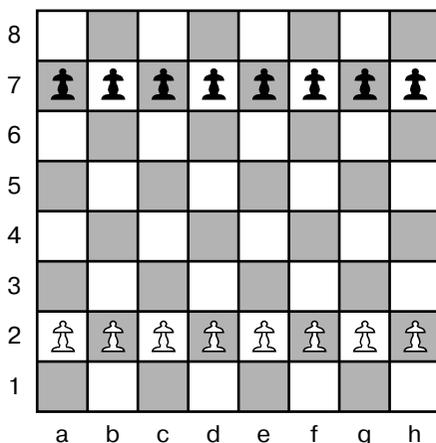


Рис. 3.8. Идеальная пешечная структура (начало игры)

Пешки не могут атаковать поле, находящееся прямо перед ними, поэтому их подвижность зависит от помощи других пешек. Следовательно, пешки сильны, когда они расположены рядом на соседних вертикалях. На рис. 3.9 показан пешечный тандем. Таким тандемом пешки охраняют поле, находящееся перед каждой из них, и поддерживают друг друга при передвижении вперед. Это подвижные пешки.

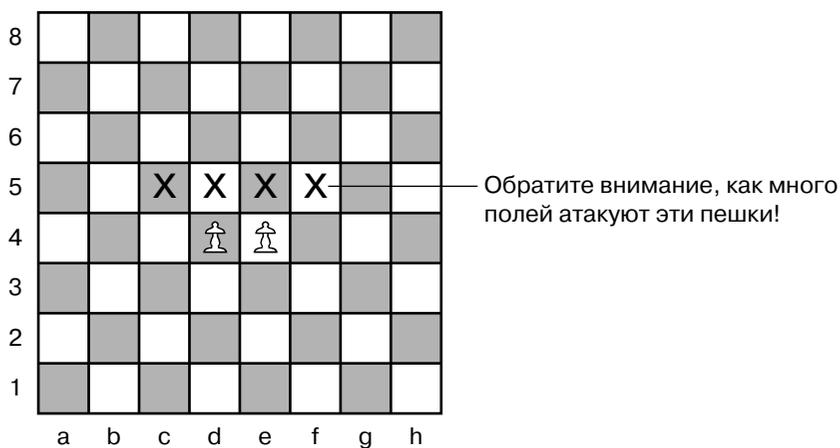


Рис. 3.9. Пешки сильны, когда они вместе

На рис. 3.10 белые пешки все еще подвижны, но их возможности продвижения вперед ограничены черными пешками. Обычно, прежде чем занять поле, игрок хочет его контролировать, что в данном случае очень проблематично из-за того, что на поля перед белыми пешками претендуют черные — черные и белые пешки бьют одни и те же поля, отмеченные символами X.

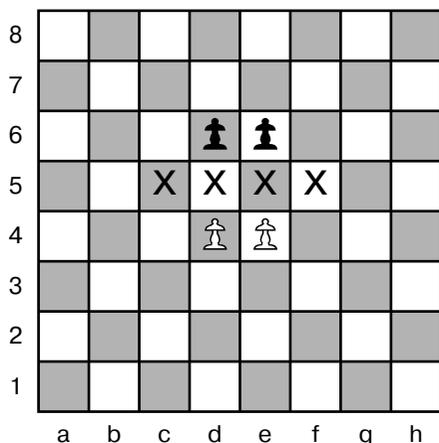


Рис. 3.10. На поля заявили претензию белые и черные пешки

На рис. 3.11 показана ситуация, когда все пешки заблокированы: ни одна из сторон не может ходить, пешкам требуется помощь. Заблокированные пешки означают то, что шахматисты обычно называют *закрытой позицией*, когда требуется скорее медленное маневрирование, а не рукопашный бой. Теперь вы уже наверняка поняли, как пешечная структура диктует дальнейший ход событий, не так ли?

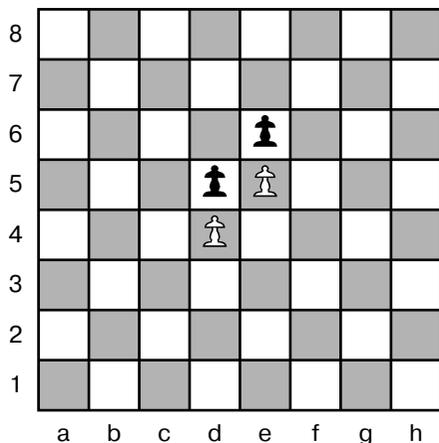


Рис. 3.11. Заблокированным пешкам нужна помощь, чтобы освободиться

## Проходные пешки

Пешки играют важную роль на протяжении всей игры. Во время эндшпиля они приобретают еще большее значение благодаря возможности превращения (чтобы больше узнать о превращении пешек, читайте главу 10). Если пешка доходит до восьмой горизонтали, она может превратиться в любую фигуру, кроме короля.

Если пешки заблокированы, т.е. неподвижны, их шансы на превращение слабые. Однако если путь перед пешкой свободен (не занят другими пешками), шансы на превращение значительно увеличиваются. Такая пешка называется *проходной*.

На рис. 3.12 белая пешка на ферзевом фланге является проходной. Между ней и восьмой горизонталью нет черной пешки, которая ей помешала бы.



Проходные пешки необходимо подталкивать! Другими словами, вы должны продвигать их к восьмой горизонтали. Проходная пешка будет значительным преимуществом, когда она получит нужную поддержку для дальнейшего продвижения. Такая пешка может заставить противника принять оборонительную позицию или отвлечь его от настоящего сражения.

Самой лучшей проходной пешкой является защищенная пешка (рис. 3.13). У такой пешки не только открыт свободный путь к восьмой горизонтали, но и есть поддержка одной из своих соратниц. В показанной ситуации черный король не сможет остановить белые пешки. При попытке атаковать пешку “d” пешка “e” окажется на восьмой горизонтали и превратится в другую фигуру.

Защищенной проходной пешке могут противостоять только другие фигуры. То есть фигурам приходится отвлекаться на противодействие пешкам, что мешает их участию в реальном сражении. Свяжи ваша пешка фигуру противника, и подвижность последней, а соответственно, и боевая сила, уменьшится.

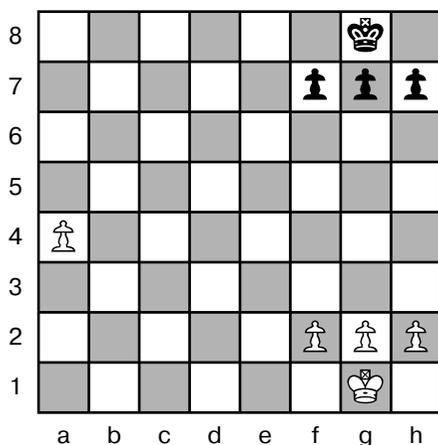


Рис. 3.12. Ничто не мешает превращению пешки a4

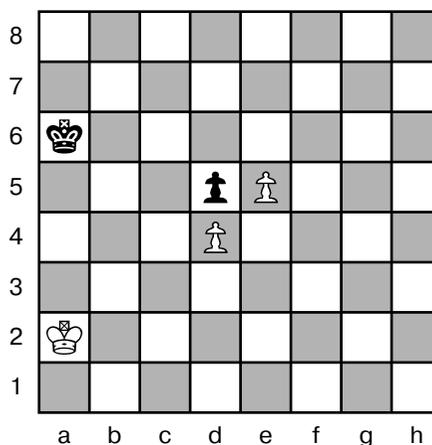


Рис. 3.13. Путь перед защищенной проходной пешкой на e5 свободен

## Подвижность важна: изолированные пешки

Пешка называется *изолированной*, когда рядом с ней нет других пешек из ее лагеря. На рис. 3.14 белая пешка на d4 изолирована.

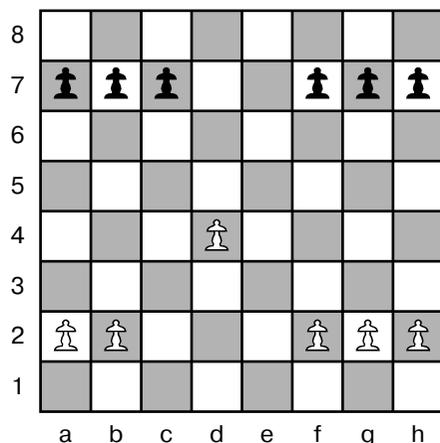


Рис. 3.14. Пешка белых изолирована, но ее судьба еще неизвестна

Изолированные пешки могут быть, а могут и не быть проходными. Непроходные или неподвижные пешки могут стать слабыми. Так как изолированные пешки не защищены другими пешками и не могут контролировать поле перед собой, их легко заблокировать.

Арон Нимцович, посвятивший много работ пешкам, писал, что подвижная, изолированная пешка может внести значительный вклад в атаку, тогда как на неподвижную (заблокированную) пешку легко напасть. В таком случае фигуры должны броситься на ее защиту, а фигуры не очень-то в восторге от этого — недостойное, знаете ли, дело: пешку охранять.



Чтобы сделать изолированную пешку противника неподвижной, ее можно заблокировать. Для этого идеально подходит конь. Если поставить его впереди изолированной пешки, ее соратницы не смогут освободить ее, а конь сможет отражать атаку других фигур. Ферзь, в отличие от коня, не сможет хорошо справиться с этой задачей, поскольку ему придется отступить в случае атаки коня, слона или ладьи. После разблокирования изолированная пешка снова обретает подвижность и силу.

## Забутые на открытом поле: отсталые пешки

Близкой родственницей изолированной пешки является *отсталая пешка*. На соседних с отсталой пешкой полях все еще могут быть пешки, но они более подвижны. Отсталой пешке трудно, а то и невозможно догнать своих подруг по ратному полю, и в результате она находится в значительной изоляции. На отсталую пешку легко может напасть тяжелая артиллерия противника, так как соседние вертикали открыты для нападения ферзя и ладьи (рис. 3.15).



Не допускайте появления отсталых пешек, так как вашим фигурам придется защищать слабого воина. Фигуры станут бесполезными.

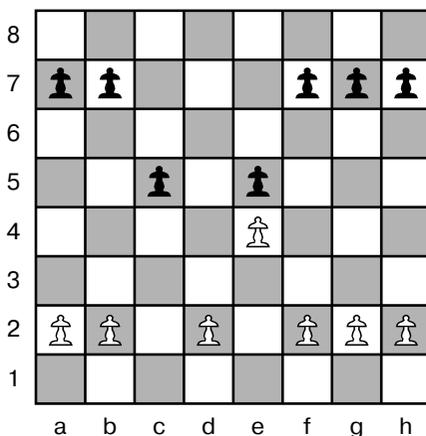


Рис. 3.15. Отсталая пешка на d2 в опасности

### Почти отсталые: висячие пешки

Висячие пешки — все из той же семьи неудачников. Они выступают тандемом, который является сильным сам по себе, но при этом *висячие пешки* не защищены своими “помощниками”. Если одна из таких пешек продвинется вперед, то другая станет отсталой. Поэтому если вы ходите одной пешкой, постарайтесь восстановить тандем, походив и второй пешкой. На рис. 3.16 белые пешки на c4 и d4 являются висячими.

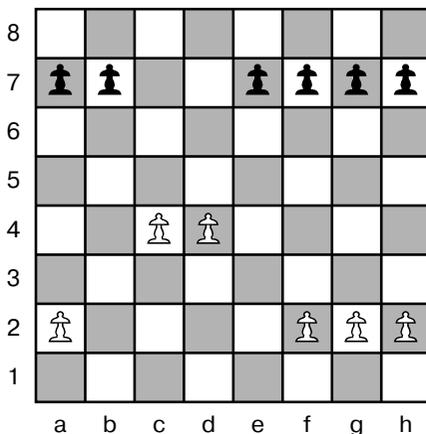


Рис. 3.16. Существует угроза для пешек на вертикалях с и d стать отсталыми

### Впереди сестрички: сдвоенные пешки

*Сдвоенные пешки* появляются после того, как одна из них взяла какую-то фигуру соперника и оказалась впереди или позади другой пешки своего цвета. На рис. 3.17 показаны сдвоенные пешки. В верхнем левом углу скопились черные пешки. Пешка d7 взяла фигуру на поле c6. В результате появились сдвоенные пешки. Хотя в данном углу находятся четыре пешки, на самом деле их общая подвижность равняется трем.

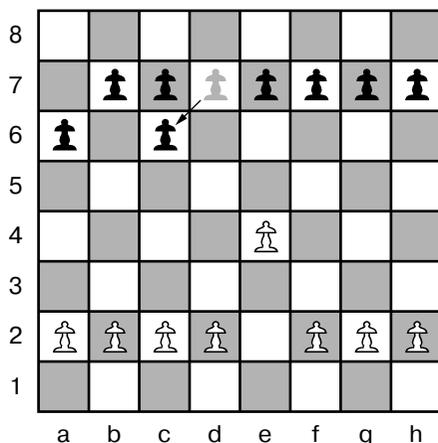


Рис. 3.17. Пешки с6 и с7 — сдвоенные

В такой ситуации пешки теряют способность защищать друг друга, а с ней и возможность использовать друг дружку в качестве *помощника* (взятие пешки противника, которая блокирует вашу пешку; более подробно об этом можно прочесть в главе 2). И что самое важное, подвижность пешек, особенно второй пешки из пары сдвоенных, значительно снижается. Если три пешки одного цвета находятся на одной вертикали, они называются *строеными пешками*. Защитить такие пешки крайне тяжело.



Если у вас окажутся сдвоенные (или строенные) пешки, притом изолированные, вам будет очень сложно развести их подальше друг от друга. Единственный выход в данной ситуации — использовать одну из пешек для взятия фигуры соперника. Так как пешка бьет по диагонали, она передвинется на соседнее поле. Но помните: “Предупрежден — значит вооружен”. Старайтесь не давать противнику брать ваши фигуры в ситуациях, когда при ответном взятии вам придется сдваивать свои пешки.

## Защитные сооружения: пешечные цепи

*Пешечные цепи* — это пешки, выстроенные по диагонали, когда каждая пешка является помощником и защитником для пешки, стоящей впереди. Пешки защищают друг друга до самого начала цепи. Такие пешечные цепи напоминают ров, вырытый, чтобы воспрепятствовать противнику пересечь поле битвы. На рис. 3.18 показаны две пешечные цепи: белая и черная.

Так как фигурам тяжело прорваться сквозь пешечную цепь и взаимодействовать друг с другом, игра при таком расположении фигур может продлиться долго — поэтому, образуя пешечную цепь, подумайте, нужна ли вам такая игра. Пешечная цепь также делит фигуры на шахматной доске на два лагеря: в одном свободно двигаются белые, а в другом — черные. Однако если вам удастся прорвать вражескую цепь, преимущество окажется на вашей стороне.

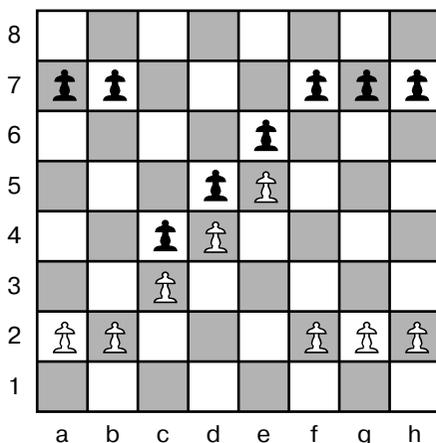


Рис. 3.18. Белые и черные пешки образовали цепь



Слабым звеном пешечной цепи является *база* — пешка, начинающая цепь. На диаграмме со стороны белых это пешка, находящаяся на второй горизонтали. Уничтожьте базу, и цепь ослабнет. После удаления одной базы ее функции передаются другой пешке, но на каждую следующую базу уже легче напасть и уничтожить. Если нет возможности нападать на базу цепи, бейте в голову. Данная стратегия менее эффективна, но все же ослабит цепь, чем можно воспользоваться позже.



### О пешках на дорожку

Следующие подсказки учить наизусть необязательно. Просто внимательно их прочтите. Но если вам хоть что-то запомнится, у вас появится преимущество над соперником!

- ✓ Сохраняйте целостность пешечной структуры.
- ✓ Из-за того что пешки необходимо продвигать вперед, обеспечьте их подвижность, так как на неподвижные пешки легче напасть.
- ✓ Если пешки заблокированы, освободите их с помощью других пешек.
- ✓ Если у вас появилась изолированная пешка, обеспечьте ее подвижность; если такая пешка у вашего соперника — заблокируйте ее!
- ✓ Создайте проходную пешку, обеспечив ее защиту.
- ✓ Продвигайте проходные пешки к восьмой горизонтали и превратите их в другие фигуры.
- ✓ Нападайте на отсталые пешки тяжелыми фигурами (ферзем и ладьей), заставив соперника встать на их защиту.
- ✓ Постарайтесь вынудить висячую пешку сделать ход, а затем заблокируйте ее и сделайте неподвижной.
- ✓ Не допускайте появления сдвоенных пешек, но если такое все же случилось, разменяйте одну из них и восстановите пешечную структуру.
- ✓ Нападайте на пешечную цепь в области ее основания.