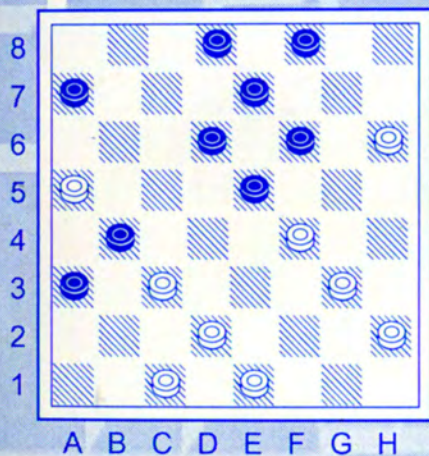


Иван Волосанов

Дорога к прекрасному или искусство побеждать



Иван Волосанов

**Дорога к прекрасному
или
искусство побеждать**

Виляны
2005

Данная книга посвящается
5-ти летию начала работы шашечного кружка
Вилянского детско-юношеского центра.

«Обучай детей наукам не насильно, а играючи»

Платон (др.греческий философ)

Слово к читателю

Перед тобой книга о шашках. Ее нельзя прочитатъ «залпом», так как предмет, о котором ведется повествование, требует серьезных раздумий.

Шашки! В них удивительным образом сочетаются исключительная простота с неимоверной сложностью и глубиной. Радость и восторг они могут вызвать только у тех, кто постигает величие шашечного творчества.

Уверен, что читатели, познакомившиеся с этой игрой, побывают в царстве прекрасного, увидят то грандиозное, что содержат в себе простые шашки.

Главная задача – не столько научить отлично играть, сколько научить думать, принимать решения.

Шашечное творчество должно научить читателя использовать свою смекалку и в других областях человеческой деятельности. Игр на свете много, очень много. Роль игр в воспитании, обучении и развитии человека огромна.

Шашки – увлекательнейшая игра, созданная гением народов.

Шашечное творчество содержит элементы науки, искусства и спорта. Игра в шашки и анализ отдельных положений – огромный труд.

Книга предназначена не только юным ценителям шашек, но и более маститым мастерам древней игры.

Настоящая книга – о прекрасном прошлом в мире шашек, а у прошлого всегда есть чему научиться!

Шашки приучают правильно, логично мыслить, развивают способность к анализу и длительному умственному напряжению. Все эти качества необходимы любому человеку.

Большой популярностью пользуется шашечная игра. Эта мудрая народная игра прочно вошла в наш быт. Возраст ее весьма солидный – не менее пяти тысяч лет. Как интеллектуальный спорт шашки стали признанной частью общеловеческой культуры. Значительная роль шашек и в эстетическом воспитании.

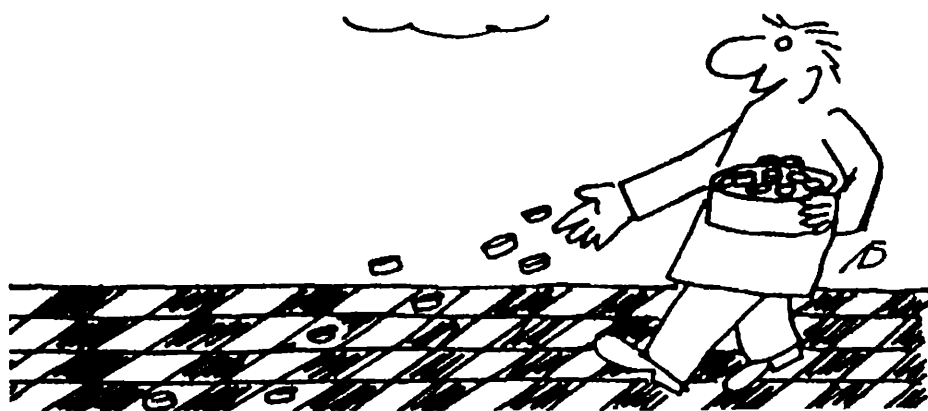
Игра в шашки помогает воспитывать дисциплинированность, усидчивость, умение концентрировать внимание и логически мыслить.

Книга предназначена не для легкого чтения, а для кропотливого и последовательного изучения.

В шашки умеет играть каждый, умеете, наверно, и вы. И пусть вы не разрядник и никогда не играли в турнирах – это не помеха для чтения предлагаемой книги, вы узнаете много любопытного о старинной и мудрой игре.

Необходимо помнить, что комбинация – грозное оружие в шашечной игре. С ее помощью можно не только прорваться в дамки, но и выиграть шашку (шашки), захватить игровую инициативу, избежать поражения в худшем положении и даже упростить сложную позицию в игре с опытным соперником.

В добрый час!



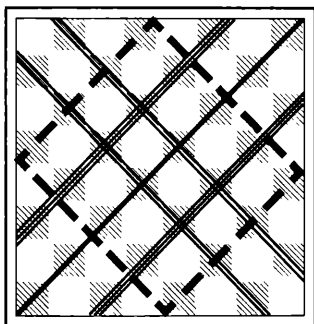
ГЛАВА ПЕРВАЯ

Первые шаги (беседа 1-12)

Эта серия бесед о русских шашках будет предназначена для новичков, желающих ознакомиться с основами игры, а также для тех шашкистов, которые хотят, раскрыв ее красоту и глубину другим, завербовать новых приверженцев. Пояснения будут сопровождаться заданиями.

БЕСЕДА ПЕРВАЯ ДОСКА И НОТАЦИЯ

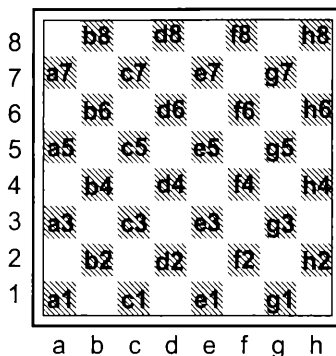
Доска состоит из 32 светлых и 32 темных клеток, называемых ПОЛЯМИ. Ставят доску так, чтобы нижнее угловое поле слева было темным. Цепочки из темных полей образуют игровые диагонали.



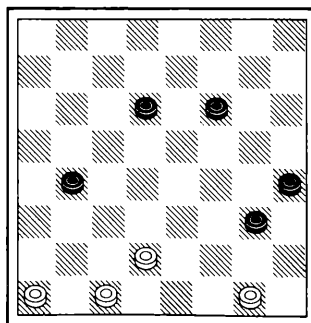
Диагонали имеют названия: жирной чертой обозначена БОЛЬШАЯ ДОРОГА или БОЛЬШАК, двойными чертами –

верхний и нижний ДВОЙНИКИ, тройными – верхний и нижний ТРОЙНИКИ, а пунктирной линией – КОСЯК.

Чтобы записать (и потом прочитать) ходы шашек или их расположение на доске, пользуются НОТАЦИЕЙ – системой обозначения полей.



Как же ведется запись? Вот пример:



(Тут на доске есть только простые. Как они ходят, думаю, читателям из-

вестно, а ходы дамок будут рассмотрены во второй беседе).

Записывать ходы можно ПОЛНОЙ нотацией, СОКРАЩЕННОЙ и КРАТКОЙ. Записывая полной, указывают поле, где шашка стояла, ставят тире (а если этот ход – взятие, то двоеточие) и затем указывают поле, куда шашка пошла. Здесь шашка с d2 идет на e3, что запишется так: d2-e3. При сокращенной – запись этого же хода будет de3 (т.е. опущены тире и цифра первого поля). При краткой нотации указывается только то поле, куда шашка пошла, т.е. – e3.

А вот как будет записан весь розыгрыш этой позиции.

Полной нотацией: 1. d2-e3! g3-f2? 2. a1-b2! f2:d4 3. b2-c3 b4:d2 4. c1:g5 h4:f6 5. g1-f2 f6-e5 6. f2-e3 X.

Сокращенной: 1. de3! gf2? 2. ab2! f:d4 3. bc3 b:d2 4. c:g5 h:f6 5. gf2 fe5 6. fe3 X.

Краткой: 1. e3! f2? 2. ab2! d4 3. c3 d2 4. g5 f6 5. f2 e5 6. e3 X.

Обратите внимание на следующее. Ходы нумеруются, причем ход белых и ответ черных пишутся с одним и тем же номером. Восклицательным знаком отмечают ходы, выделяющиеся своей силой, неожиданностью, красотой; вопросительным знаком – ошибочные ходы. Знак «X» означает «и выигрывают». В записи краткой нотацией второй ход белых записан как ab2 (а не просто b2), потому что пойти на b2 могли две шашки – и a1, и c1. Стой на диаграмме шашка a2 уже на e3 и будь ход черных, запись выглядела бы так:

Полной нотацией – 1 ... g3-f2? 2. a1-b2! и т. д.

Сокращенной – 1 ... gf2? 2. ab2! и т. д.

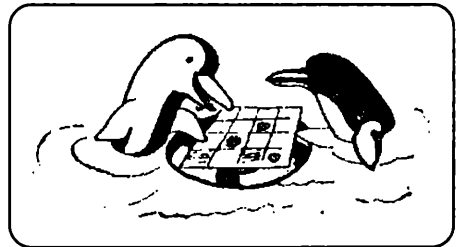
Краткой – 1 ... f2? 2. ab2! и т. д. (т.е. на месте хода белых ставятся точки).

В наших беседах запись ходов в примерах с малым числом шашек будет вестись краткой нотацией – она наиболее отвечает духу современности. А вместо слов «белые» и «черные» будем писать Б. и Ч. Вот как запишется изображенная на диаграмме позиция.

Б. a1, c1, d2, g1 (4); Ч. b4, d6, f6, g3, h4 (5). Цифры в скобках, подытоживающие количество шашек, указывают не всегда.

БИТЬ ОБЯЗАТЕЛЬНО!

Именно это правило придает шашечной игре особую прелесть, так как позволяет побеждать неожиданно быстро и эффектно. Вот пример выигрыша внезапным ударом. Б. c1, d2, f2; Ч. b4, f6, h2. 1. g3! f4 2. c3 X. Расставьте шашки на доске и постарайтесь, не передвигая их, найти за Б. выигрывающий удар.



1) Б. c1, d2, d4; Ч. b4, b6, d6.

2) Б. c1, d2, f4; Ч. b4, d6, f6.

3) Б. d2, d4, e1; Ч. d6, f4, f6.

- 4) Б. d2, d4, e1, f4; Ч. b6, d6, g7, h6.
 5) Б. b2, c1, d2, g3; Ч. b4, d6, f6, h4.
 6) Б. a1, b2, d2, d6, e5; Ч. a7, b4, b6, d8, g7.
 7) Б. d2, f2, g1; Ч. b2, b4, h4.
 8) Б. a3, d4, g1, h2; Ч. b6, d6, f6, h4.
 9) Б. b2, d4, e3, f2, g1; Ч. b4, c7, d6, f6, h4.
 10) Б. e5, f2, g1, h6; Ч. b6, e7, h4, h8.

БЕСЕДА ВТОРАЯ

КАК БЬЕТ ДАМКА

Совершая ударный ход, дамка перепрыгивает через находящуюся на ее пути шашку противника и ставится за нею на любое свободное поле, после чего побитая шашка снимается с доски.

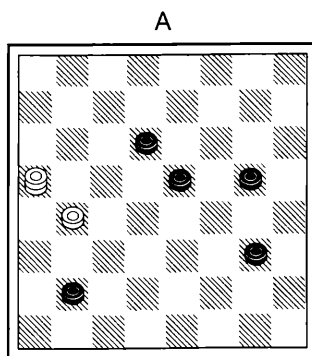
Б. Д. g1; Ч. Д. h8, п. a7, e3 (в записи позиции вместо «дамка» пишут «Д.», вместо «простая» – «п.»). В этом примере белые могут побить – g1:d4, либо g1:c5, либо g1:b6 (в краткой нотации – d4, либо c5, либо b6). Разумеется, чтобы их дамка не оказалась под ударом, белые побьют на c5.

Дамка может бить и вперед и назад, а за один ход взять несколько шашек.

Б. Д. h2; Ч. п. b4, f4. Удар – 1. h2:d6: a3 X (кратко – 1. a3 X) – уничтожает обе черные шашки.

Б. Д. h2; Ч. п. b6, d2, f4. Удар – 1. h2:c7:a5:e1 X (кратко – 1, e1 X) уничтожает три черные шашки.

Если дамка имеет возможность бить в нескольких направлениях, то играющий волен выбрать любое из них.



1. c5 b4. Теперь дамка может бить в четырех направлениях – 2. a5:c3:a1 или 2. a5:c3:f6:h4:e1, или 2. a5:d2:h6, или 2. a5:e1:h4:f6:a1; какое выберут белые – ясно: последнее.

А как бьет «новорожденная» дамка?

Б. e7; Ч. b6, c5, d2 (когда все шашки простые, букву «п» не пишут). Здесь белые могут пойти 1. f8 или 1. d8. В обоих случаях простая превратится в дамку и у этой «новорожденной» дамки окажутся под ударом шашки. Но так как превращение произойдет в результате тихого хода, то эта дамка будет наделена «дамочными правами» лишь после ответа противника.

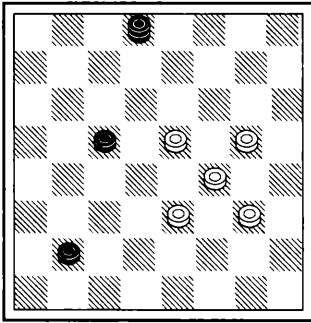
Как же сложится игра? При 1. f8 последует 1 ... d4 2. c5, и – ничья. А при 1. d8? Белые проиграют – 1 ... e1 2. a5 cb4 X.

Б. g3, h4; Ч. b2, b4, b6, e3, e7. Тут после 1. f4 g5 белая простая превратится на d8 в дамку в результате взятия, а в таких случаях, если она может бить дальше, то сразу же и бьет. То есть здесь последует 2. h4:d8:a5:c3:a1 X (кратко – 2. a1 X).

И, наконец, еще три правила взятия.

1. При ударе можно снимать шашки с доски лишь по окончании хода (а не в процессе его!).

Б



После 1. gf6! черные обязаны бить так - d8:h4:f2:d4, и стоп! Простую e5 они бить не могут: мешает шашка f6, которая хотя и побита, но может быть снята с доски только по окончании хода. Поэтому, закончив удар 1 ... d8:d4, черные ставят дамку на d4 и снимают шашки f6, g3, e3. А тогда – 2. e5:a1 X.

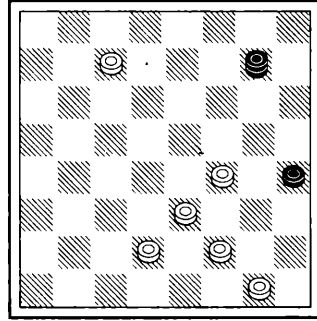
Такой удар, при котором уже побитая, но не снятая с доски шашка останавливает берущую дамку, называется **ТУРЕЦКИМ**.

2. При ударе нельзя дважды перепрыгивать берущей шашкой через одну и ту же шашку противника.

Как после 1. e5 обязаны будут бить черные? Так – 1 ... g7:c3 ... (и пока не снимать шашку e5 с доски – удар еще не окончен!) ... c3:e1:g3. Но не дальше: шашку c7 бить нельзя, потому что пришлось бы второй раз перепрыгнуть

через шашку e5. Дамка остановится на g3, а тогда 2. b8 X.

В



Это тоже был турецкий удар: дамку остановила уже побитая ею шашка e5.

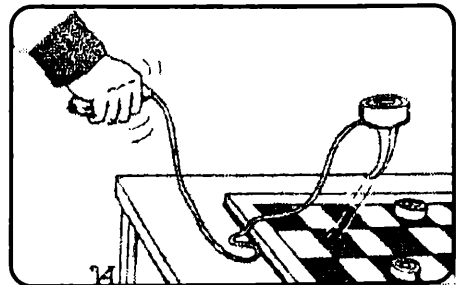
3. При ударе разрешается многократно переходить через одно и то же свободное поле.

Такой случай вы видели на диаграмме А, где при ударе 2. a5:e1:a1 дамка дважды переходит через свободное поле c3.

А теперь найдите за белых пути к быстрой (в 3-4 хода) победе.

1) Б. Д. g1, п. a3, h2; Ч. Д. h8, п. a5, c7, e7, h4.

2) Б. Д. a5, e5, п. c3; Ч. Д. d4, п. h8.



3) Б. п. c3, d4, e3, e5, f2, f4; Ч. Д. a1, f8, п. g7.

4) Б. Д. h6, п. a3, c3, f4; Ч. Д. e1, п. a5, c5, d6, e7.

5) Б. b2, b4, c5, e3, e5, g1; Ч. a7, b8, c7, e7, g3, g5, g7.

6) Б. b2, c1, g1, g5, h6; Ч. c3, d4, d6, f8, g7, h2.

7) Б. Д. d8, f8, п. c5, f6, h6; Ч. п. a3, a5, b2, d2; f2, h2.

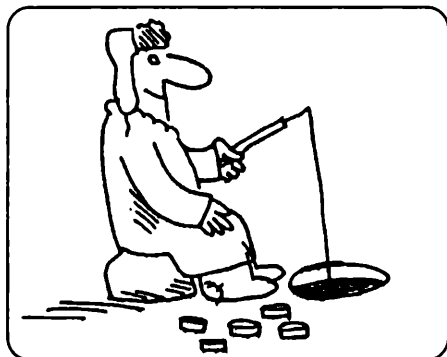
БЕСЕДА ТРЕТЬЯ

ЧТО СЧИТАЕТСЯ ПОБЕДОЙ

Выигравшим партию признается игрок, лишивший противника возможности сделать очередной ход. Этого можно добиться, либо уничтожив все его шашки, либо уничтожив часть и заперев оставшиеся.

Б. b4, d4, f2, g1; Ч. b6, d6, f6, h4. Тут Б. выигрывают уничтожением шашек – 1. dc5! d4 2. g3 f2 3. g5 X.

Б. Д. c7, п. c1, d2, e1; Ч. Д. g1, п. f6, g3, h2. А здесь к выигрышу ведет заперение – 1. e5! d4 2. e3 f2 3. b2 X.



Если очевидно, что дальнейшее сопротивление бесполезно, можно сдаться и раньше – зачем время терять?

Если же оба противника считают, что выиграть не в силах, они соглашаются признать партию закончившейся ничью.

Б. a3, b2, b4; Ч. b6, d2, f2, f4. У Б. меньше на шашку и поэтому понятно их стремление сделать ничью: 1. c5! d4 2. c3 b4 (или b2) 3. g5 e1 4. f6, и у обоих партнеров будет по дамке. Выиграть ни один из них не сможет: ничья.

О случаях, когда один из противников и выиграть не в силах, и на ничью не согласен, будет рассказано позже.

КАК ПОБЕДА ДОСТИГАЕТСЯ

Чтобы выиграть партию, нужно получить превосходство в силах. Оно может быть как материальным – дамка или лишняя шашка, так и позиционным – лучшее, чем у противника, расположение шашек. Вообще говоря, оба эти вида преимущества тесно связаны и в процессе игры один зачастую переходит в другой.

Б. a1, a3, h6; Ч. c7, f8. У Б. материальное превосходство – лишняя шашка, но если Ч. простая c7 пройдет в дамки, выиграть будет невозможно. Все же путь к победе есть: 1. b4 d6 2. c5! – Б. добровольно лишают себя материального превосходства, но зато приобретают решающее позиционное: 2... b4 3. b2 e7 4. g7 d6 5. h8 (конечно, не 5. f8? ввиду 5 ... a3 с ничьей). Позиционное преимущество опять перешло в мате-

риальное (дамка), и проигрыш Ч. неизбежен: на 5 ... c5 следует 6. a3 X (но не 6. f6? a3 7. bc3 d4 8. e5 b2 – ничья), а на 5 ... a3 Б. пойдут 6. bc3 c5 7. b4 X.

О СИЛЕ ДАМКИ

Итак, один из путей к победе – приобретение дамки. Какова же ее сила в сравнении с простыми шашками? Однозначного ответа на этот вопрос нет; все зависит от того, где стоят простые и где – борющаяся с ними дамка. Рассмотрим типичные примеры. Сначала – дамка против одной простой.

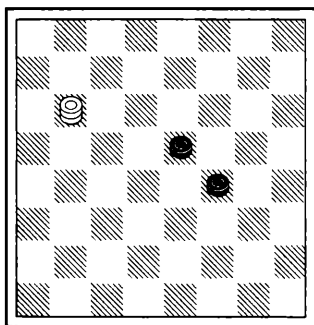
Б. Д. b8; Ч. п. d4. 1. f4 c3 2. c1 X.

Б. Д. f8; Ч. п. g3. 1. c5 h2 2. g1 X.

Теперь – против двух простых. Победу приносит отсечение их по большой дороге (**Б. Д. b8; Ч. п. a3, c5. 1. e5 X**) или по верхнему двойнику (**Б. c7; Ч. f6, h4. 1. b8 X**), но отсечение по нижнему двойнику для выигрыша недостаточно (**Б. Д. d8; Ч. п. d6, f4. 1. b6 g3 – ничья**).

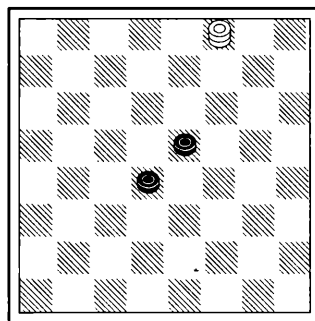
Большое значение в этой борьбе имеют три приема.

А



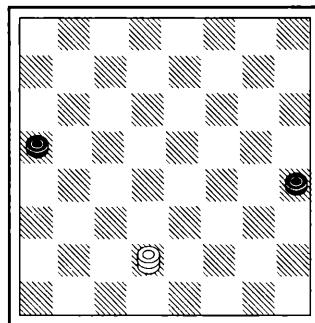
Торможение. 1. f2 X.

Б



Атака с тыла. 1. g7 X.

В



Вилка. 1. e1 X.

Помня о них, найдите пути к победе в примерах –

- 1) Б. Д. h4, п. f2; Ч. п. d2, e5.
- 2) Б. Д. b4, d2; Ч. п. d4, g3.
- 3) Б. Д. a7, g1; Ч. п. c7, d2.
- 4) Б. Д. b8, п. b6; Ч. п. d8, e3.
- 5) Б. Д. c3; Ч. п. c7, h6.
- 6) Б. Д. g3; Ч. п. a7, g5.
- 7) Б. Д. f8; Ч. п. e5, g5.
- 8) Б. Д. e3; Ч. п. d6, e5.

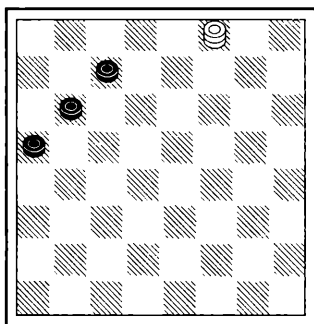
(В шашках принято: если в позиции не указано, чей ход, то это значит – белых).

БЕСЕДА ЧЕТВЕРТАЯ

ЕЩЕ О СИЛЕ ДАМКИ

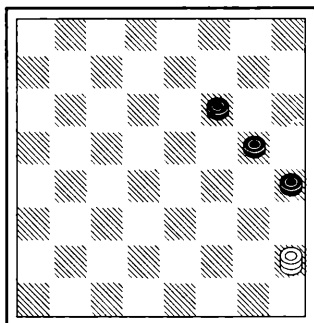
В беседе третьей мы говорили о борьбе дамки против двух простых. А как складывается игра, когда дамке противостоят три простых?

А



На диаграмме А все простые отсечены дамкой по верхнему тройнику, и не трудно убедиться, что они погибнут, так и не добравшись до желанной для них дамочной линии. Например: 1. а3 2. b8 b4 3. е5 X.

Б

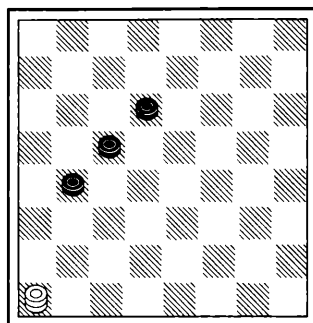


Одержит дамка победу и в том случае, если она отсекает все три простые по верхнему двойнику (диагр. Б).

Выигрыш прост – 1. b8 e5 2. h6 g3 3. e3 h2 4. g1 X.

А если дамка отсекает три простые по большой дороге? (Диагр. В). Тогда одна из них, преодолев заградительный барьер, проскользнет к дамочной линии, и игра завершится ничьей (слово «ничья» заменяют знаком =).

В



1. f6 (если, 1. b2, то сразу – жертва и прорыв:

1 ... d4 2. c7 c3 =) 1 ... a3. Теперь, если 2. a1, то 2 ... d4, а если 2. g7, то 2 ... e5, в обоих случаях с ничьей.

Прием, суть которого в том, что дамка отсекает по какой-либо диагонали группу неприятельских простых, называется ЗАСТАВА. Мы видели, что против трех простых заставка по верхнему тройнику и по верхнему двойнику выигрывает, а заставка по большой дороге для победы недостаточна;

Но, разумеется, есть исключения.

Б. Д. е5; Ч. п. а3, а5, b4. Тут Ч. утратили возможность жертвой двух шашек удалить Б. дамку с большой дороги и потому проигрывают: **1. f6 X.**

Б. Д. h8; Ч. п. d6, е7, f8. Здесь Б. выигрывают, сочетая заставу с торможением (прием, рассмотренный в беседе третьей) – **1. d4 X.**

Б. Д. f6; Ч. п. с5, с7, d6. В этой позиции победа достигается так: **1. с3!** – торможение, после чего вынужденный ответ **1 ... b6** создает у Ч. так называемую **САМОБЛОКАДУ** – *ситуацию, в которой невозможно сделать ход на нужное поле, так как оно занято своей же шашкой.* Этот дефект в лагере Ч. выявляется ходом **2. а5 X**, после чего п. b6 не может уйти от нападения, потому что поле с5 уже занято. (**Термин «самоблокада» употребляется теперь вместо ранее применявшегося, но устаревшего слова «самообложение»**).

Выигрышными для Б. будут и позиции, где при заставе на большой дороге одна из трех Ч. простых стоит на h8. Например, **Б. Д. е5; Ч. п. b4, с5, h8. 1. f6 а3 2. е5 b4 3. f6 X.**

Теперь решите ряд примеров, в которых находят применение рассмотренные в беседе приемы и позиции-исключения.

1) Б. Д. с7. d8; Ч. п. а3, d4. Есть ли выигрыш?

2) Б. Д. f2, g1; Ч. п. а3, b4, с7. Есть ли выигрыш?

3) Б. Д. h6; Ч. п. а7, b4, h8. Есть ли выигрыш?

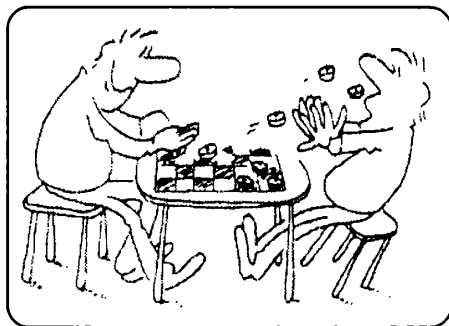
4) Б.Д. b8, п. b6; Ч. п. а3, b4, d8, h8. А здесь?

5) Б.Д. g7; Ч. п. d8, g5, h4.

Как лучше пойти – 1. е5 или 1. h6? Или все равно?

6) Б.Д. е5; Ч. п. а5, b4, b6. Как лучше пойти – 1. f6 или 1. b8? Или все равно? 1. b8? Или все равно?

7) Б. Д. g7, п. d4; Ч. п. а3, а5, с7. Как лучше пойти – 1. с5 или 1. de5? Или все равно?



Решения. Беседа первая.

1) с5! d4 **2.** с3 X; **2)** 1. е5! d4 (или f4) **2.** с3 X; **3)** 1. е5! d4 **2.** е3 X; **4)** 1. g5! (можно и 1. с5!) f4 **2.** с5! d4 (или b4) **3.** е3 X; **5)** 1. е3! d4 **2.** с3 X; **6)** 1.е7! d4 **2.** bc3 X; **7)** 1. с3! d2 (или d4) **2.** g3 X; **8)** с5! и т.д. X; **9)** 1. g3! и т.д. X; **10)** 1. g7! и т.д. X.

Беседа вторая. 1) 1. b4! с3 **2.** g3 f2 **3.** g1:b6:a1 X; **2)** 1. g7! a1 **2.** ac3! X; **3)** 1. d6! f8:e5 (но не дальше, так как дважды за один ход перепрыгивать через шашку d6 нельзя!) **2.** h8 X; **4)** 1. fg5! b4 **2.** f6 g5 **3.** b6! X; **5)** 1.cd6! f4 (но не дальше,

так как хотя шашка d6 уже и побита, но снять ее с доски можно лишь по окончании хода!) 2. h2 d6 3. a3 X; 6) 1. f2! a1 2. b2! c3 3. g3 X; 7) 1. db6! c7 2. cd6! g7 3. b4! c5 4. g1 X.

БЕСЕДА ПЯТАЯ

ТРЕУГОЛЬНИК

Предположим, партия пришла к окончанию – три дамки у белых, одна у черных. Выигрышное ли оно? Это зависит от того, где находится дамка-одиночка: когда она на большой дороге, поймать ее не удастся – ничья; если же большой дорогой владеют три дамки, то выигрыш им обеспечен. Однако по правилам, имеющему три дамки против одной на ловлю дается только 15 ходов; если пятнадцатым ходом дамка противника не снимается, фиксируется ничья, Поэтому нельзя ловить дамку-одиночку наобум, без конкретного плана, не уложишься «в лимиты». Требуется четкая, целенаправленная игра.

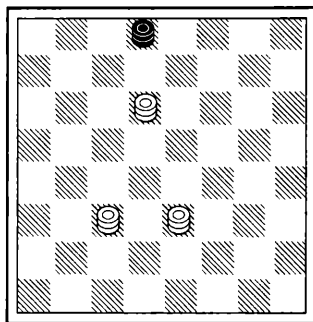
Самый простой способ ловли является в то же время и самым древним – он известен уже более 400 лет! Основанный на построении так называемого ТРЕУГОЛЬНИКА, он приводится в испанских шашечных книгах XVI – XVII веков (а впервые – в книге Педро Руиза Монтеро, изданной в 1591 году).

Вот этот показанный Монтеро треугольник. Предположим, что его образовали своим последним ходом белые. Тогда теперь ход черных, но куда им

пойти? Если 1 ... a5, то 2. e1 (или 2. db4), и на единственно возможное 2... d8: решает, 3. b6 a5 4. db4 c3 5. a5 X (или 3. g5, h4 4. dg3 f2 5. h4 X).

А если 1 ... h4, то тоже 2. e1 f6 (хоть на миг, да занять большую дорогу!) 3. g5 h4 4. dg3 f2 5. h4 X.

А

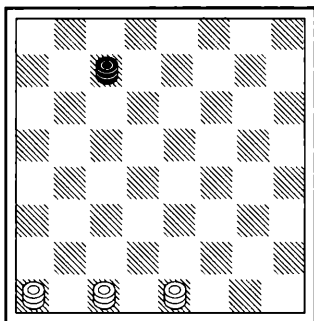


Итак, когда при уже построенном треугольнике ход дамки-одиночки, то противник тратит на ее уничтожение четыре хода. А если при построенном треугольнике ход обладателя трех дамек? Тогда – пять ходов:

1. e1 h4 (1 ... f6 2. g5 h4 3. dg3 f2 4. h4 X; 1 ... a5 2. dg3! d8 3. g5 f2 4. h4 X)
2. h2 f6 3. g5 h4 4. hg3 f2 5. h4 X.

Следовательно, построив треугольник, белые затем тратят на поимку черной дамки 4-5 ходов. А так как всего им дается 15 ходов, то на построение треугольника у них есть не менее, чем 10. (Заметим, что треугольник может быть обращен вершиной и к другим бортам. Например: Б. Д. c3, c5, f4; Ч. Д. h4, или Б. Д. d6, e3, f6; Ч. Д. e1, или ... впрочем, четвертый треугольник поставьте сами).

Б



Как же треугольник строится?

Сначала, сохраняя одну дамку, на большой дороге, другими займите поля е3 и f4. Итак, **1. е3 h2** (черные не собираются уходить с двойника) **2. е1-f2 b8** **3. g1** (эта дамка направляется на f4) **3 ... h2** **4. h8 d6** (пытаясь обосноваться на верхнем тройнике) **5. h2 b4** **6. hf4!** **е7** **7. c3!**. Первая часть задачи выполнена; поля е3 и f4 заняты. Теперь у черной дамки отобраны большая дорога, двойники и тройники (7... f8 8. g7 X; 7... а3 8. b2 X). Остаются поля d8 и h4. Но в случае 7... d8 следует **8. d6!** – создан треугольник! А в случае 7 ... h4 следует **8. c5!** опять-таки треугольник! А как при построенном треугольнике уничтожить дамку-одиночку, вы уже знаете. Таким образом, проблема ловли дамки тремя за отпускаемые на это 15 ходов решена.

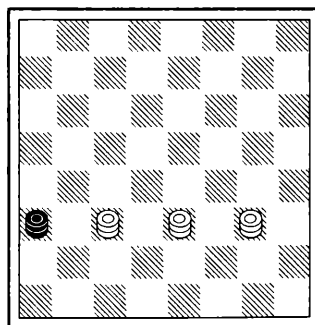
В нашей литературе приведенное построение принято называть треугольником Петрова, основоположника теории русских шашек, так как в изданной им в 1827 году первой в России шашечной книге он рассказывает об этом способе ловли. Однако это, проти-

воречит воле самого Александра Дмитриевича, который даже, видимо, не желая оказаться в ложном положении «открывателя Америки», выпустил упомянутую книгу без фамилии автора.

Теперь – тренировка. Уничтожьте Ч. Д. за наименьшее число ходов.

- 1) Б.Д. а7, е1, g1; Ч.Д. d6.
- 2) Б.Д. d4, е1, g7; Ч.Д. d8.
- 3) Б.Д. а3, а5, g7; Ч.Д. g5.
- 4) Б.Д. а5, е1, f4; Ч.Д. е7.
- 5) Б.Д. c1, c3, g7; Ч.Д. h2.
- 6) Б.Д. b6, c1, c3; Ч.Д. а3.
- 7) Б.Д. b2, е3, h4; Ч.Д. f8.
- 8) Б.Д. c3, c5, f6; Ч.Д. а5.
- 9) Б.Д. c3, d6, g7; Ч.Д. а5.
- 10) Б.Д. c7, g7, h4; Ч.Д. d2.
- 11) Б.Д. c3, c5, f4; Ч.Д. h4.
- 12) См. диаграмму В.

В



Решения к беседе третьей. 1) е3 X; 2) 1. f4 X; 3) 1. ge3 X; 4) 1. b6-c7! X; 5) 1.е5 b6 2. d4 а5 3. c3! X; 6) 1. h4! f4 2. f2 X; 7) 1. g7! ef4 2. h6 X; 8) 1. h6! d4 2. f8 е5 3. g7 X, или 1... c5 2. f8 cd4 3. g7 X.

БЕСЕДА ШЕСТАЯ

О НИЧЬЕЙ

Когда никто из противников не видит путей к победе, они соглашаются на ничью. Если же один из них хочет играть на выигрыш, то второй имеет право потребовать фиксации ничьей в следующих случаях:

1) в течение 32 ходов ни одна из шашек не была побита и ни одна из простых не стала дамкой;

2) трижды возникает одно и то же положение при ходе того же игрока;

3) в окончании «три дамки против одной не на большаке» игра длится, более 15 ходов;

4) а окончании «три дамки против одной на большаке» игра длится более 5 ходов;

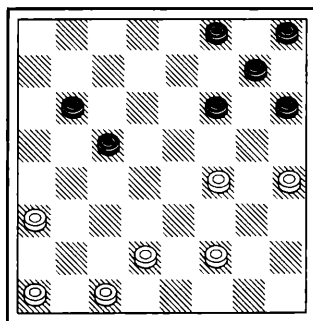
5) в окончании «две дамки (или дамка и простая) против дамки (или простой)» игра длится более 10 ходов.

ЧТО ТАКОЕ КОМБИНАЦИЯ

Для выигрыша партии необходимо иметь либо материальное, либо позиционное превосходство. Способов и приемов, с помощью которых добиваются этого, много; один из них – комбинация.

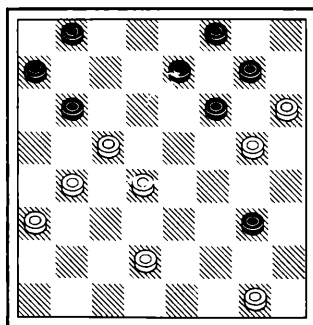
Вот позиция из партии. Сейчас ход белых. Противник угрожает пойти 1 ... fг5 X. Казалось бы, чтобы спастись, белым нужно «закрыть дыру» на g3, то есть сыграть 1. g3. А что сделали они? Стали отдавать свои шашки – 1. е5! d4 2. g5! f4 3. b4 а3. Теперь у черных на

А



три шашки больше, но следует ход 4. **de3** и после 4... d2 5. a7 становится ясно, что белые не только спасутся, но и одержат победу. Оказывается, белые жертвовали свои шашки, чтобы заставить силы противника занять столь неудачное положение, что за белых станет возможным выигрывающий, удар шашкой с1 на а7. Такие связанные общим замыслом жертвы вместе с заключительным ударом и называются **КОМБИНАЦИЕЙ**.

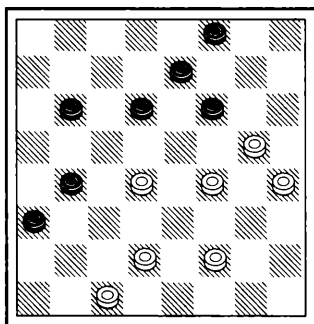
Б



Черные тут только что сыграли шашкой h4 на g3, и теперь белые осуществляют победную серию жертв: 1. c3! h4

2. f2! e1 3. d6! e3 4. a5 b4 5. c7 d6 6. e7 d6 7. f2 x. Чтобы добиться нужного для завершающего удара расположения черных шашек, белые заставили одну из них даже побывать в дамках.

В



С помощью жертв белые готовят разгромный удар шашкой h4 в дамки на d8 и дальше. Для этого нужно удалить черную простую с поля f6, свою шашку g5 увести на h6, и какую-нибудь черную «доставить» на g5. Все это достигается так: **1. de5! d4 2. fe3! f2 3. e3! d4 4. b2 c1 5. h6 g5 6. b8 X.**

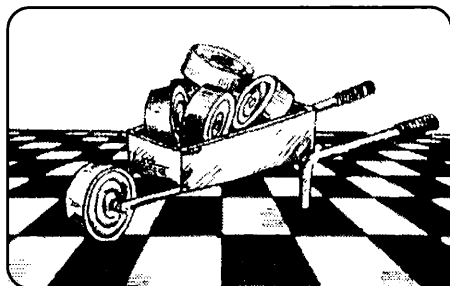
Комбинации Б и В довольно сложные. Разыграйте их несколько раз и определите при этом цель каждого из сделанных белыми ходов.

А теперь задание такое: во всех примерах (№ 1 – 7) у черных есть простые, которые вот-вот станут дамками. Кажется, что задержать их белые не смогут, однако выручают комбинации. Постарайтесь найти эти победные комбинации.

Итак: не пропустите черную простую в дамки!

- 1) Б. b6, c7, d2, f2; Ч. b2, d4, d8, h2.
- 2) Б. d2, f2, f4, g1; Ч. a5, b2, b4, f6.
- 3) Б. b2, c1, d2, d4; Ч. b4, f6, h2.
- 4) Б. b2, b4, c1, d4, f2; Ч. f4, h2, h4.
- 5) Б. b2, b6, c7, d2, d4, f2; Ч. b4, d8, f4, f6, h2.
- 6) Б. f2, f4, g1, h2, h4; Ч. b2, f6, h6.
- 7) Б. b2, b4, b6, c5, d2; Ч. b8, e7, f2, f4.

Решения к беседе четвертой. 1) 1. f6 e3 2. d4! X; 2) 1. b6! X; 3) 1. d2! a3 2. c3 X; 4) 1. b6-c7! b6 2. a7! a5 3. d4 X; 5) 1. h6? f4!=. Нужно 1. e5 X; 6) 1. f6 c5=, и 1. b8 c5!=; 7) 1. de5? b4!= (но не 1 ... b6? 2. d6 b4 3. f6! c5 4. d8 X). Нужно 1. c5! b4 2. b6 X.



БЕСЕДА СЕДЬМАЯ

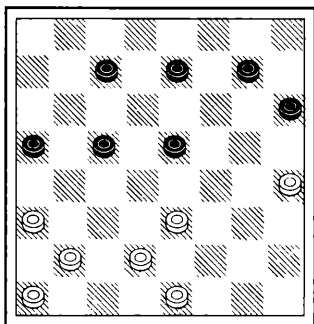
ПРЕДВЕСТНИКИ КОМБИНАЦИИ

Комбинация – грозное оружие в шашечной игре. У играющего то и дело возникает вопрос: «А не могу ли я тут провести комбинацию?», или – «А не сможет ли провести ее противник, если я пойду так?». Но в турнирных партиях время, отпускаемое на обдумывание, ограничено, искать комбинацию при

каждом ходе – непозволительная роскошь. Поэтому важно знать, когда такой поиск достаточно обоснован, то есть знать признаки, говорящие о повышенной вероятности успеха поиска. Эти признаки называются КОМБИНАЦИОННЫМИ МОТИВАМИ. Один из них – РЕШЕТО (решетчатое расположение шашек).

Если в вашем лагере решето, противнику легче осуществить комбинацию: ведь для комбинации ему нужно переместить ваши шашки так, чтобы стал возможен заключительный удар, а при решете они уже стоят таким образом, что почти все готово для этого удара.

А



У черных явное решето. Играющего белыми это должно стимулировать на тщательный поиск комбинации. «Нельзя ли заставить черную шашку а5 перейти на с3?» – задумывается он. И оказывается, что это удастся сделать!

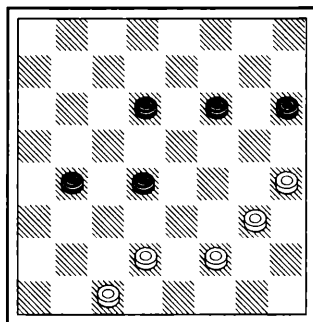
1. d4! c1 2. g5! f4 3. d2! e3 4. b4 X.

Конечно, в игре приходится временно создавать в своем лагере решето, так как без этого иногда невозможно

развитие шашек. Бывает, что решетчатая позиция какой-то группы шашек даже выгодна. Но надо помнить: в комбинационном отношении решето опасно! Поэтому, прежде чем допустить его у себя, проверьте, не появится ли тогда у противника комбинация. А если решето в лагере противника, ищите, нет ли комбинации у вас.

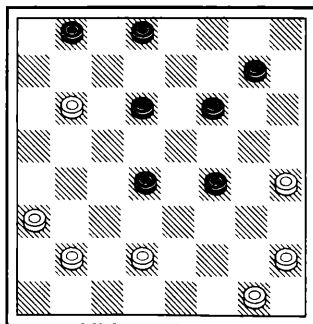
Вот еще две позиции, где решето является мотивом, побуждающим искать комбинацию.

Б



1. g5! h2 2. g3 f4 3. c3 X.

В



1. e3! d2 2. g5! h4 3. g3 f2 4. e7 f6 5. c7 X.

Другие наиболее важные комбинационные мотивы – СВОБОДНЫЙ ТЕМП и ШАШКА ВОЗЛЕ ОТКРЫТОГО ДАМОЧНОГО ПОЛЯ. О них побеседуем в следующий раз, а сейчас – упражнения. В предлагаемых примерах либо уже имеется решето, либо оно возникает, если сделать указанный в них ход. Этот мотив создает для противника возможность провести победную комбинацию. Постарайтесь ее найти, не передвигая шашек на доске.

1) Б. а3, с1, с3, f2, f4, h4; Ч. а5, b8, d6, d8, f6, h6. Ход белых. Выигрыш.

2) Б. с3, d2, d4, f4, g1, h2; Ч. а7, с7, f6, h4, h6, h8. Ход черных. Могут ли они пройти 1 ... d6?

3) Б. b4, с3, d2, е1, f4, h4; Ч. а7, с7, d6, d8, f6, h6. Ход черных. Что вы сделаете, если они сыграют 1 ... сb6?

4) Б. а3, b2, b4, с1, d4, f4; Ч. а7. b6, b8, d6, f6, h6. Комбинация не приносит белым лишних шашек, но в итоге позволит одну из своих простых провести в дамки.

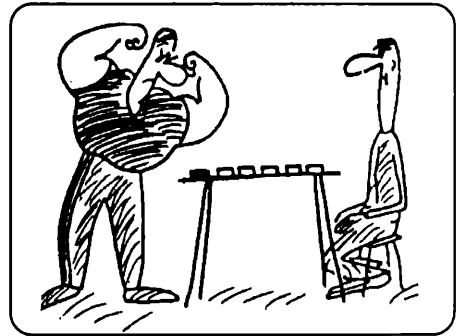
5) Б. а3, d2, d4, е3, f2, g1; Ч. а5, b8, с7, d6, d8, е7. Белые здесь пошли 1. f4?, и образовалось решето. Покажите, как это использовать за черных.

6) Б. а1, с3, е3, g3, g5, h6; Ч. с5, е5, е7, f8, g7. Ход черных. У них на шашку меньше, но тем не менее они выигрывают: комбинация!

7) Б. b4, d2, d4, е1, h4, h6; Ч. а7, с7, d6, f6, f8. Ход черных. Чтобы отыграть шашку, они пошли 1 ... сb6 (с угрозой 2 ... bc5). Как бы вы ответили за белых?

Решения к беседе пятой (Теперь и в дальнейшем те ходы, которые являются единственно возможным взятием, будут опускаться).

1) 1. g3! 2. b8 X; 2) 1. b6! 2. gc3 X; 3) 1. d2! 2. h6 X; 4) 1. g5! 2. d8 X; 5) 1. f4! h8 2. a1 X; 6) 1. be3! e7 2. f6 X; 7) 1. h6! c5 2. e7 3. a3 X; 8) 1. e1 c7 2. b6 3. fc3 X; 9) 1. db4! c7 2. d6 a1 3. h8 X; 10) 1. h6! c3 (1 ... a5 2. g7 3. gf6 X) 2. d2! 3. a5 X; 11) 1. a5! d8 2. h2 f6 3. e7 4. hc7 X или 1. fd2! e1 2. g1 h4 3. f2 4. a5 X; 12) 1. ge1! c1 (1 ... d6 2. c5 X) 2. h6 a3 3. b2 4. ed2 X.



БЕСЕДА ВОСЬМАЯ

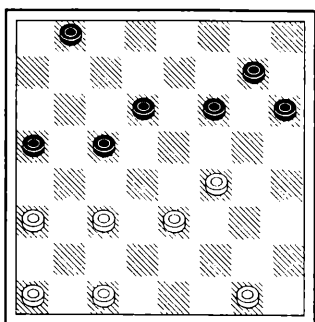
ПРЕДВЕСТНИКИ КОМБИНАЦИИ

(продолжение)

О комбинационном мотиве РЕШЕТО велся разговор в седьмой беседе, теперь – о двух других мотивах.

Сначала о СВОБОДНОМ ТЕМПЕ (под темпом в шашках понимается единица измеряемого ходами «игрового времени», то есть один ход).

А



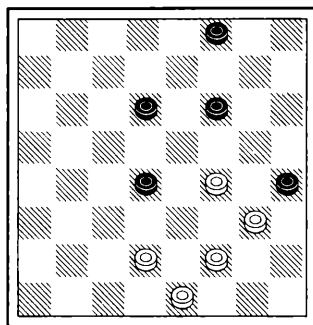
Пусть ваши белые. Тут ход черных. Что будет, если они нападут на шашку f4? Посмотрим. **1 ... fe5.** Итак, под ударом ваша шашка. Поэтому вы заранее знаете и следующий ход противника – он должен будет ее побить. Вы как бы имеете свободный темп – свободный в том смысле, что какой бы ход вы ни сделали, противник помешать вашему плану своим ответным ходом не сможет: он будет обязан взять шашку f4. Это, разумеется, сильно облегчает подготовку комбинации. Вы начинаете ее искать и ... находите! **2. cb2! 3. f4 4. cb4 5. h8 X.**

Поскольку обладание свободным темпом помогает готовить комбинацию, следовательно и он (как и решето) является комбинационным мотивом: наличие такого темпа стимулирует поиск комбинации. (Современный термин «свободный темп» вытеснил из употребления равнозначное, но устаревшее слово «роздых»).

Предположим, ваши черные. Свободного темпа у противника нет. Но вот

он играет – **1. fe3! d:f2** (если **1 ... h:f2;** то **2. g5 g1 3. f2! c1 4. h6 X**) **2. e3! d4.** Ради чего противник пожертвовал две шашки? Только ради получения свободного темпа! И получил: у вас под нападением осталась его шашка g3. Теперь вы будете обязаны ее побить, и противник, зная это, тоже нападает – **3. g5,** а вслед за вами и бьет – **4. g1 X.** Перефразируя известную пословицу, можно сказать, – «хорошо нападает тот, кто нападает последним»!

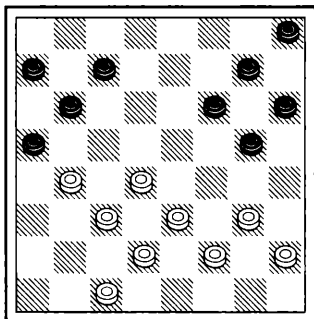
Б



Вы видели, как удается приобрести свободный темп «насильственным способом» в процессе уже начатой комбинации. А сейчас еще об одном комбинационном мотиве – ШАШКЕ ВОЗЛЕ ОТКРЫТОГО ДАМОЧНОГО ПОЛЯ. Почему же наличие у противника такой шашки увеличивает вероятность создания вами комбинации? Ответ прост: ваш завершающий удар приводит к появлению дамки, ради чего есть смысл пожертвовать даже больше своих шашек, чем будет побито неприятельских. Вот эта «допустимость» превышения

числа жертвуемых шашек над числом побитых у противника и расширяет круг возможных комбинаций.

В



Комбинационный мотив очевиден – шашка c7, стоящая возле открытых дамочных полей b8 и d8. Поиск комбинации приводит к успеху: **1. e5! 2. a3 3. h4 4. f6! 5. b8 X.**

Поскольку шашка возле открытого дамочного поля делает позицию уязвимой, может возникнуть вопрос: не лучше ли задержать движение шашек дамочного ряда до перехода в окончание? Ведь тогда у противника уже не будет столько комбинационных возможностей... Однако поступив так, мы, уменьшив одну опасность, увеличим другую: наши силы при встрече с шашками противника в центре окажутся в меньшем числе и будут менее боеспособны.

Перейдем к примерам. Расставив позицию на доске, определите в ней комбинационный мотив (или сочетание таковых) и найдите способ осуществить комбинацию.

1) Б. a3, b4, d2, e3, f2, h2; Ч. a5, d6, e5, g5, g7, h4.

2) Б. b2, c1, d2, e3, g3; Ч. b4, d6, f6, h4, h6.

3) Б. a3, b4, c1, c3, c5, g1, g3; Ч. a5, a7, c7, d6, e5, e7, f8.

4) Б. a3, a5, c3, c5, e1, g1, h2; Ч. a7, b8, e3, f4, f8, g3, g5, g7.

5) Б. a3, d4, e1, f2, f4, g3, h4; Ч. a7, b4, b6, c5, c7, e7, f6, f8.

6) Б. a1, a3, a5, b2, c3, e1; Ч. a7, d4, e3, e5, e7, g7.

7) Б. a3, a5, b6, c1, e1, g1; Ч. a7, c5, d4, d6, h4, h8.

8) Б. b4, c3, d2, e3, f2, f4, g1; Ч. a7, b6, d6, f6, f8, h4, h8.

9) Б. c1, d2, e3, e5, f2, f4, g1; Ч. c5, c7, f6, g5, g7, h2, h6.

10) Б. b4, c1, c3, c5, e1; Ч. a5, d6, e3, e7, g7.

11) Б. a3, b4, c3, c5, d2, d4, g1, h2; Ч. a5, c7, e7, f4, f6, g5, g7, h4.

12) Б. a3, b4, c3, c5, d4, g3, h2; Ч. a5, a7, b8, d8, e7, g5, g7.

Решения к беседе шестой. 1) fe3! 2. c3 3. a7 X; 2) 1. g5! 2. c3! 3. g3 X; 3) 1. e5! 2. e3! 3. c3 X; 4) 1. g3! 2. e5! 3. c5 4. c3 X; 5) 1. de3! 2. e5! 3. c3 4. g3 5. a7 X; 6) 1. fg5! 2. e3! 3. g5 4. g3 X; 7) 1. e3! d2 2. c7 3. a5 X.

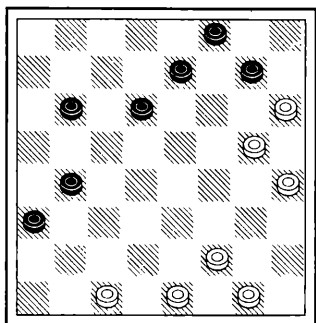


БЕСЕДА ДЕВЯТАЯ

СОСТАВНЫЕ ЧАСТИ КОМБИНАЦИИ

Осуществляя комбинацию, вы сначала ряд своих шашек отдаете (жертвуя или разменивая), а потом производите завершающий удар. Жертвы и размены, необходимые для подготовки завершающего удара, называются **механизмом комбинации**, а сам удар – **ее идеей**.

А



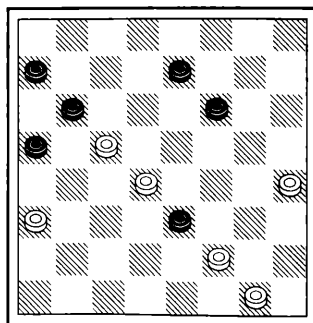
Играя в этой позиции белыми, вы обнаружите в лагере черных два комбинационных мотива – решето и шашки возле открытых дамочных полей. Это побудит вас искать комбинацию. Как следует вести поиск? Сперва лучше наметить идею, а затем подбирать механизм. Обещающими идеями выглядят удар шашкой e1 и удар шашкой h4 (если избавиться от простой g5). Однако при обдумывании вы убедитесь, что эти идеи неосуществимы: к ним не находится механизма. Итак, мотивы налицо, а выполнимой идеи не видно... Бросить поиск? Нет, рано! В

подобных случаях попробуйте вот что: мысленно отдайте одну-две шашки и смотрите, нет ли в создающейся позиции новой идеи. Отдав (в уме) 1. f6 и побив (опять-таки в уме) 1 ... e5, увидите еще идею – удар шашкой f2! Попробуете подобрать механизм. Хорошо бы, пропустив черную простую a3 в дамки, заставить ее потом остановиться на e3 ... «Стоп! Ведь это можно сделать! – приходит вам в голову. – Надо черную простую, f8 «притянуть» на f4, где она явится для своей дамки как бы закрывающим путь слагабу-мом!» Теперь все сошлось, и вы продолжаете игру уже не мысленно, а на доске:

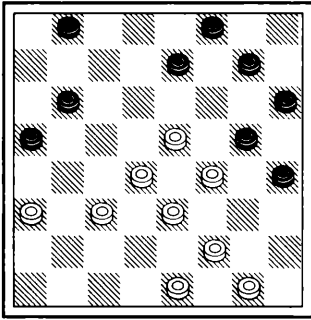
1. f6! e5 2. g7! 3. g5! 4. b2! 5. d2 6. d2 (не дальше – турецкий удар) X.

Разумеется, что для осуществления одинаковых идей могут требоваться неодинаковые механизмы. Возьмем позиции Б и В. В них, как и в А, идея комбинации – удар шашкой f2 на d8. Механизм в А вы видели, сравните с ним механизмы в Б и в В.

Б



В



Б – 1. g5! 2. b4 и удар 3. a5 X.

В – 1. f6! 2. cb4 3. f4 и удар 4. a5 X.

Бывают позиции, где и идея, и механизм так скрыты, что обнаружить их неопытным глазом трудно. Как же «сделать свой глаз опытным»? Нужно больше разбирать публикуемые комбинации и этим развивать комбинационное зрение, то есть развивать умение «видеть» шашки на тех полях, где их пока нет, и «не замечать» шашек, стоящих там, откуда их сметет комбинационный вихрь. Такое умение необходимо для успешного поиска и расчета комбинаций. И, конечно, очень полезно просматривать и решать комбинации, сгруппированные – одни по сходству идей, а другие – механизмов.

Во всех представленных тут примерах идей является удар с f2 или с c7 (за черных). Постарайтесь его найти, не передвигая шашек на доске.

1) Б. b4, c1, c3, c5, f2, g1, g3; Ч. a7, c7, e7, f6, f8, g5, h4. Ход черных. Что следует на 1 ... e5?

2) Б. a5, c1, c3, d2, h4, h6; Ч. b8, c7, d6, f4, f6, f8. Почему плохо 1. b4?

3) Б. a1, b2, b4, e5, f2, f4, g1; Ч. b6, b8, c7, d6, e7, f8, h4. Ход черных. Если они пойдут 1 ... bc5, то как вы ответите 2. a3 или иначе?

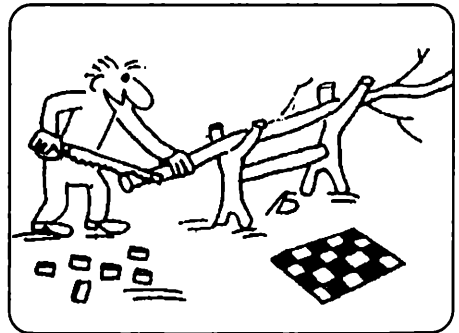
4) Б. b2, b4, c1, e1, e3, g1, h6; Ч. a3, b8, c5, c7, d6, e7, f8. Ход черных. Что им сейчас угрожает? Как нужно им пойти?

5) Б. b2, b4, c1, e1, e3, g1, g3, h6; Ч. a3, b8, c5, c7, d4, d6; e7, f8. Ход белых. Выиграш.

6) Б. c1, c3, e3, e5, f2, f4, g1, g3; Ч. a3, b8, c5, c7, g5, g7, h4, h6. Ход белых. Выиграш.

7) Б. b2, b4, d2, e1, f2, g3, h2, h6; Ч. c5, c7, d4, d6, d8, f6, h4, h8. Какой ход лучше – 1. a3 или 1. a5?

Решения к беседе седьмой. 1) 1. fg5! 2. e3 X; 2) 1 ... d6? 2. de5! 3. c3 4. g3 X; 3) 1 ... cb6? 2. fg5! 3. e3! 4. a5 X; 4) 1. de5! 2. g5! 3. c5 X; 5) 1. f4? e5! 2. f8 b4! 3 ... e7 X; 6) 1 ... f4! 2 ... ef6! 3 ... b4 4 ... a3 X; 7) 1 ... cb6? 2. e5! d4 (2 ... f4, то 3. c5 4. e3 X) 3. g7! 4. g5 5. e3 X.



БЕСЕДА ДЕСЯТАЯ

О ПОЗИЦИОННОМ ПРЕВОСХОДСТВЕ

Сила отдельных шашек и групп шашек зависит от их расположения на доске. Выгодно расположив собственные шашки и принудив шашки противника занять невыгодные позиции, вы получите преимущество, называемое позиционным (в отличие от материального). У имеющего худшую позицию выбор удовлетворительных ходов постепенно уменьшается и в итоге может вовсе иссякнуть, а тогда уже придется предоставлять противнику материальный перевес.

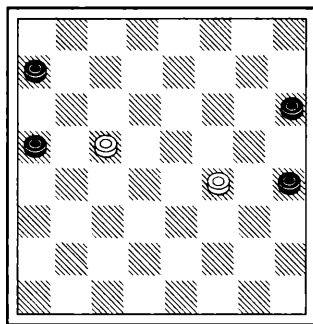
Правда, позиционное преимущество не страхует от комбинаций, а имеющему его тоже надежнее решить партию комбинацией, но это не означает, что позиционными принципами можно пренебрегать: во-первых, в хорошей позиции и шансов на комбинацию больше, чем в плохой, а во-вторых, если игра будет протекать без комбинаций, то возможностью одержать победу будет обладать гот из партнеров, чьи шашки расположены лучше. Признаков и причин позиционного превосходства много и мы будем разбирать их по отдельности.

ЦЕННОСТЬ ПОЛЕЙ И СИЛА ШАШЕК

Зададимся вопросом: равноценны ли поля шашечной доски? Ответ однозначен: нет! А раз так, то и шашки, занимающие более ценные поля, сильнее стоящих на полях менее ценных. Сравним, например, поля центральные с

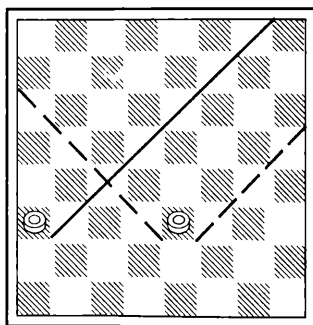
бортовыми. Простая, стоящая на центральном поле d4 имеет два тихих хода (на c5 и на e5) и способна бить в четырех направлениях, у простой же, стоящей на бортовом поле h4, только один тихий ход и возможность бить лишь в двух направлениях. Поэтому, как правило, шашка, занимающая центральное поле, сильнее шашки, стоящей на борту, что, например, наглядно демонстрирует следующая позиция.

А



Четыре бортовые шашки черных, чей бы ход ни был, должны довольствоваться ничьей против вдвое меньшего количества центральных шашек белых. Проверьте это самостоятельно.

Б



На этой диаграмме показаны зоны полей, на которые способны попасть тихими ходами центральная простая е3 и бортовая простая а3; для шашки е3 доступны 17 полей, а для шашки а3 только 11.

Если же сравнить ценность полей из разных горизонтальных рядов (скажем, d2 и f4), то на оценку, понятно, будет влиять и то, насколько удалены они от дамочного ряда.

Из теоретических рассуждений вытекают практические выводы. Вот один: шашки, занимающие малоценные поля а1 и h2, слабее других, и потому игроки обычно стараются быстрее увести их оттуда.

В

	0	0	0	1	
1	0	0	0	0	
	0	1		1	4
7	1	1	3		
	8	6	7	11	
13	9	8	10		
	15	12	14	18	
19	15	12	17		

А здесь на каждом поле проставлено число, показывающее в скольких случаях стоящая на этом поле белая простая при своем ходе проиграла бы в единоборстве с черной (или с шашкой только что превратившейся в дамку). Например, Б. п. а7 уступила бы только Ч. п. b8, что и выражается числом «1»; Б. п. h6 проиграла бы уже в четырех случаях (если Ч. п. на h8, на f8, на f6

или стала только что дамкой на а1); Б. п. с3 проиграла бы в девяти случаях (если Ч. п. на с5, на с7, на е7, на f2, на h2 или стала только что дамкой на а1, на с1, на е1, на g1); и т.п. Ясно, что эта диаграмма отражает изменение ценности поля комплексно – и в зависимости от удаленности его от центра и того, как далеко оно от дамочного ряда.

Однако следует заметить, что во время партии ценность полей (и, следовательно, стоящих на них шашек) сильно колеблется, ибо зависит не только от указанных причин, но и еще от многих. На оценку влияют: стадия партии (начало, середина или окончание), расположение на доске других – своих и неприятельских – шашек, очередь хода и прочее. И чтобы верно оценивать возникающие положения, нужно овладеть элементами и приемами позиционной игры.

Перейдем к примерам.

Против каких не стоящих под боем двух Ч. п. выигрывает –

1) одна Б. п. а5?

2) Б. п. с5?

3) Б. п. е5?

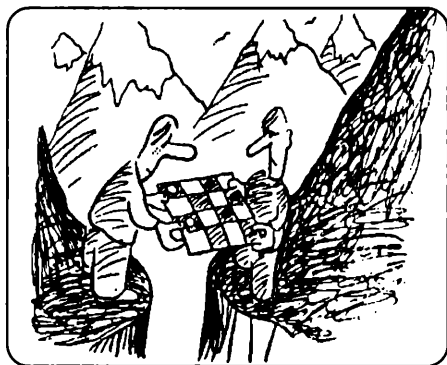
4) Б. п. g5?

5) Б. п. f4!

6) Две простые на одной вертикали – Б. п. с1; Ч. п. с7. От чего зависит, какая из них победит! Сформулируйте правило.

7) Две простые на соседних вертикалях – Б. п. е1; Ч. п. f8. От чего зависит, какая из них победит) Сформулируйте правило.

Решения к беседе восьмой. 1) 1. d4! 2. h:c5 3. ab4! 4. d6 x; 2) 1. ef4! 2. e3 3. c3 x; 3) 1. f4! 2. d4! 3. h2 X; 4) 1. gf2! 2. d2! 3. c7 4. e3 5. e7 X; 5) 1. fe5! 2. g7 3. c5 4. f2 5. f4 X; 6) 1. b6! 2. ab4! 3. d2 X; 7) 1. b4! 2. ef2! 3. b6 4. g3 X; 8) 1. c5! b2 2. e5 3. e7 4. c3 5. g3 X; 9) 1. b2! 2. bc3! 3. c3! 4. e5 5. f4 X; 10) 1. d4! 2. ed2 X; 11) 1. e3! 2. e1 3. b6! 4. b4! 5. d2 6. f2 X; 12) 1. b6! e3 2. d4! e5 3. f4 X.



БЕСЕДА ОДИННАДЦАТАЯ ОППОЗИЦИЯ

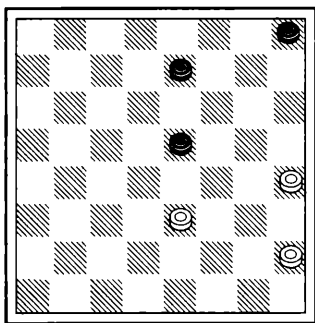
ОППОЗИЦИЕЙ называется расположение белой и черной простых на одной вертикали. Она бывает ближней (Б. e3; Ч. e5) и дальней (Б. e1; Ч. e7). Если, скажем, белые делают ход, создающий оппозицию, то говорят — они **ЗАНЯЛИ** оппозицию (а о противнике — он **ПОПАЛ** в оппозицию). Ясно, что занявший ближнюю оппозицию сразу выигрывает, так как противник должен от-

ветным ходом подставить свою шашку. Важно знать: кто занял дальнюю оппозицию — займет и ближнюю. Смотрите — **Б. e1; Ч. d8**. Ходом **1. d2** белые занимают дальнюю оппозицию и теперь как после **1... e7 2. e3 f6 3. f4 X**, так и после **1... c7 2. c3 b6 3. b4 X** они занимают и ближнюю.

Итак: в борьбе двух простых выигрывает та, которая займет оппозицию, безразлично, ближнюю или дальнюю. Отсюда следует: когда в такой борьбе шашки стоят на соседних вертикалях (скажем, Б. g1; Ч. f8), выиграет та, чей ход (она сразу займет оппозицию), а если шашки стоят, на одной вертикали, то та, чей ход, проигрывает. Этот элементарный пример подтверждает, что сила шашки зависит и от очереди хода, причем обладание очередью хода в одних случаях играет положительную роль, а в других отрицательную. Однако есть важное исключение: в положении Б. b6; Ч. b8 результат от очереди хода не зависит. Такая оппозиция называется **НАИВЫГОДНЕЙШЕЙ**. А оппозиция, где одна шашка не уступает двум неприятельским (например, Б. b4; Ч. a7, b6 или Б. g3; Ч. g5, h6) называется **УСИЛЕННОЙ**.

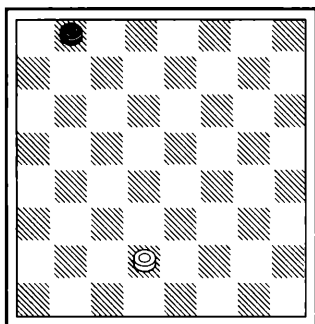
Пример того, как партия закончилась усиленной оппозицией. После **1. f4 g3 2. f4** черные, полагая, что как **2... d6**, так и **2... f6 3. fg5 e5** приведет к ничьей, избрали второе продолжение, но белые, немедленно отдав шашку, заняли усиленную оппозицию — **4. f6! g7 5. g5** и выиграли.

А



При игре на оппозицию четко под-
тверждается, что поля, находящиеся
ближе к центру, ценнее более от него
удаленных.

Б

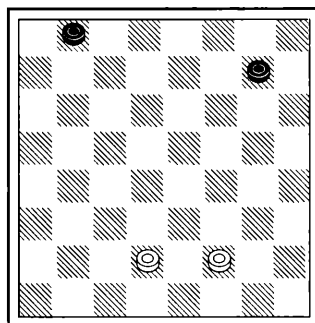


Вертикаль d, на которой стоит К. п.,
ближе к центру, чем вертикаль b, на
которой стоит Ч. п., и это решающим
образом сказывается на результате. Б.
п. тут как бы «командует игрой»: если
ей выгодна встреча с Ч. п., она может
навязать ее, а если не выгодна – может
избежать. Пусть здесь ход черных – 1
... c7 (или 1 ... a7). Теперь оппозиция
сложится в пользу белых, чего они и
добиваются – идут навстречу черной
шашке – 2. c3 X. Если же в положении

на диаграмме ход белых, то при встре-
че шашек оппозицию заняла бы Ч. п.,
но белым удастся от такой встречи
уклониться; 1. e3! c7 2. f4 d6 3. g5=.

Оппозиция часто играет важную, а
то и решающую роль и в борьбе боль-
шего числа простых. Рассмотрим при-
меры, где у каждой из сторон по две
шашки; при игре на оппозицию недо-
статком будет являться их разроз-
ненность.

В



Здесь у белых шашки менее разроз-
ненны, чем у противника. Поэтому при
игре на оппозицию они оказываются в
выгодных условиях, что отразится на
результате так:

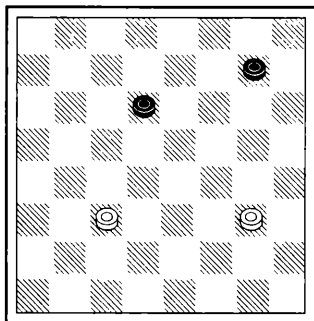
а) если ход белых, оппозиция сло-
жится в их пользу, и они выиграют.
Например: 1. g3 f6 2. f4 c7 3. c3 d6 4. d4,
и ни 4 ... de5, ни 4 ... fe5 не спасет чер-
ных. Другой вариант: 1. g3 c7 2. c3 d6.

(см. диаграмму С)

б) если ход черных, то хотя оппози-
ция не в пользу белых, они не проигры-
вают, так как их простые не разобщены
и смогут, взаимодействуя, обеспечить
себе прорыв. Например: 1 ... c7 2. de3

d6 3. g3 f6 (но не 3 ... e5?, после чего белые даже выиграли бы – 4. h4! f6 5. f4 g3 6. f2 X, чему объяснение будет дано в следующей беседе). И теперь как 4. **ef4**, так и 4. **d4** или 4. **h4** ведет к ничьей.

С



3. f4 f6 4. d4 X.

Общий вывод: владение оппозицией является преимуществом, а может ли противник спастись, показывает конкретный расчет.

(Б. а3, с3, е3, f2, f4; Ч. а7, b6, с5, h4, h6). 1. **cb4 d4** 2. **c5 d4** 3. **c5! b6** 4. **b4** (создана усиленная оппозиция, и три Б. п. выигрывают против четырех черных) 4 ... **a5** 5. **c5 b6** 6. **a7 b4** 7. **b8 g3** (приходится, ибо, если 7 ... с3, то 8. g3! и 9. g5 X) 8. **h4 c3** 9. **be5** (Б. могли пойти 9. hg5 и 10. fe5 X, но они хотели и завершить игру оппозицией) 9... **d2** 10. **d4 e1** 11. **fg5 f4** 12. **f2 g3** 13. **f2** (оппозиция!) X.

А теперь – задание.

1. Б. **c5, d4, e1, h2**; Ч. **c7, f4, h4**. Выигрыш.

2. Б. **a1, b2, d4**; Ч. **a5, f6, f8**. Ход Ч. Оценить позицию: могут ли они выиграть?

3. Б. **d6, f4, h6**; Ч. **d8, f6**. Оценить

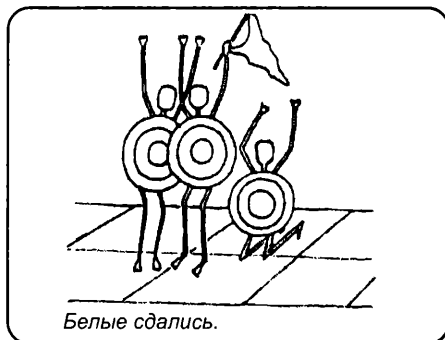
позицию: могут ли белые выиграть?

4. Б. **a3, e1, h2**; Ч. **a7, e3**. Выигрыш.

5. Б. **b6, d4, e1, g1**; Ч. **b4, c5, f6, h4**. Выигрыш.

6. Б. **a7, b6, c7**; Ч. **d8, e3, e7, f6**. Выигрыш.

Решения к беседе девятой. 1) 1 ... e5? 2. d4! 3. b6! 4. f4 X; 2) 1. b4? g3! 2... g5! 3... c5 X; 3) 1 ... bc5? 2. c3! (2. a3? d4! 3 ... c5 X) 3. b4! 4. f6 X; 4) Надо пойти 1 ... b6 (угрожало d4! и затем ef2 X); 5) 1. c3! 2, d4! 3. ef2 X; 6) 1. f6! e7 2. ed4! 3. b4 4. f4 X; 7) Лучше 1. a5 (1. a3? g5! 2 ... e3! 3... f2 X).



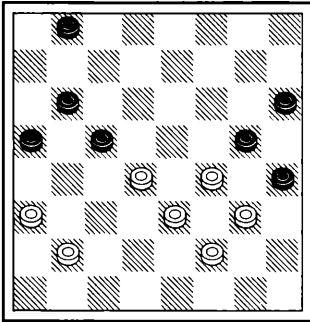
БЕСЕДА ДВЕНАДЦАТАЯ

РАЗМЕН

Разменом называется серия ударных ходов, в результате которых у обоих партнеров бьется одинаковое число шашек. Материального превосходства он не приносит, но позиционное обеспечить может. Размен – средство прямо-таки универсальное: с его помощью можно быстро производить перегруппировку сил, ускорять (взятием вперед)

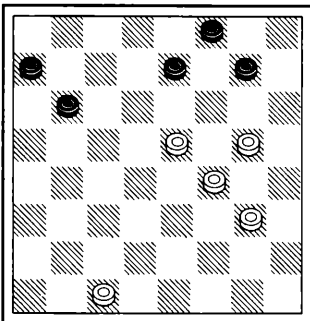
или задерживать (взятием назад) развитие своих шашек, перебрасывать шашки с фланга на фланг, освобождаться от мешающих неприятельских шашек, а также – вместо того, чтобы сделаться ПОПАВШИМ В ОППОЗИЦИЮ, - стать ЗАНЯВШИМ ЕЕ. Вывод: располагать свои шашки нужно так, чтобы не лишать их возможности разменов. Рассмотрим примеры.

А



У обеих сторон иссякают ходы, но белые сохранили размен, а черные – нет. И вот результат: **1. c3 a7 2. cb4!** (перегруппировка разменом!) **2... e5 3. b4 a5 4. c5 b4 5. d6 c3 6. c7 X.**

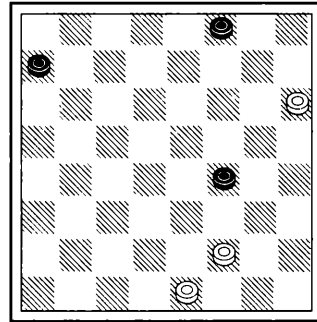
Б



Разменом белые перебрасывают простую f4 на другой фланг, что и дает им выигрыш – **1. d6 2. f6 3. b4 e7 4. a5 c5 5. b6 d4 6. c7** и т. д. X.

Б. c1, e5, f4, g3; Ч. a3, c5, g7 h6. Белые разменом освобождаются от неприятной для них шашки a3 и доби-ваются выигрышной оппозиции - **1. f6 2. b4 3. h4 X.**

В



Особое значение имеет размен при игре на оппозицию. Попробуем играть за белых так: **1. d2 b6 2. c3 c5 X** – оппозицию заняли черные. А теперь так: **1. e3 d2 2. c3 b6 3. b4 X** – оппозицию заняли белые. Повлиял размен! Почему же он оказал такое влияние? Причина ясна: после 1. e3 d2 2. c3 шашки f2 и f4 покинули доску, а простая e1 «прыгнула» на c3, как бы сделав подряд два тихих хода. И, естественно, теперь владение оппозицией перешло из одних рук в другие, то есть от черных к белым. По сравнению с первым – безразменным – вариантом белые во втором выиграли темп (под темпом понимается ход, как единица «шашечного времени»).

Заметим еще, что владение оппозицией изменяется не только при выигрыше темпа, но и при проигрыше его, что происходит в размене с боем назад. Если, например, в положении **Б. с1, h4; Ч. с7, h6** белые пойдут **1. b2**, черные выиграют, так как займут оппозицию – **1 ... b6 2. c3 c5 X**. Если же, заботясь о подготовке размена, белые пойдут **1. d2!**, то о спасении! придется думать уже черным, ибо теперь их попытка играть на оппозицию – **1 ... d6 2. e3 e5?** закончится для них плачевно из-за размена **3. f4 g3 4. f2**, после которого оппозицию займут и выиграют не они, а белые. Поэтому черным следует, уклоняясь от размена, пойти **2 ... c5**, и игра завершится ничьей.

Итак, размен передает владение оппозицией другой стороне. Вывод: когда становится ясно, что при намеренной серии тихих ходов оппозиция принесет противнику выигрыш, надо постараться включить в эту серию размен. А когда, наоборот, видно, что противник может завладеть оппозицией в каком-то варианте, где производится размен, надо стараться этот размен из варианта исключить.

И еще один важный пример – **Б. а5, е1; Ч. а7, е7**. Если шашка е1 двинется направо, белые проиграют из-за оппозиции: **1. f2 f6 2. g3 g5 3. h4 f4 X**. А если она пойдет налево? **1. d2 d6 2. c3 c5 3. b6** – размен белым теперь обеспечен, но ... **3 ... b4 4. а5 c5 X** – оппозицию опять заняли черные. Почему же размен ничего не изменил? Потому что он

был не ПРЯМОЙ (как в предыдущих примерах, где из двух перепрыгнувших через клетку шашек осталась на доске лишь одна), а СКОЛЬЗЯЩИЙ – при нем темп никем не выигрывается, ибо на доске остаются обе перепрыгнувшие через клетку шашки – и белая (4. с3:а5), и черная (4... а7:с5).

1) Б. d4, h6; Ч. d8, f8. Результат при 1. с5? А при 1. е5?

2) Б. а5, f2; Ч. а7, f8. Результат при 1. g3? А при 1. е3?

3) Б. а1, а3, е1; Ч. с7, е3. Результат?

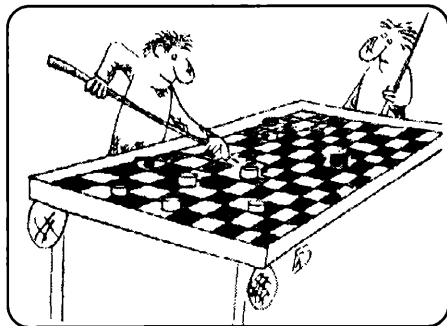
4) Б. е1, f4; Ч. е7, f8. Результат?

5) Б. b2, е1; Ч. а7, d4. Результат?

6) Б. е1, h2; Ч. g7, h4. Результат?

7) Б. е1, h2; Ч. h4, h8. Результат?

Решения к беседе десятой: 1) f8 и h8 (1. b6 e7 2. c7 X); d8 и h8 (1. b6 g7 2. a7 c7 3. b8 b6 4. a7 a5 5. d4 h6 6. c3 X); d8 и f8 (1. b6 fe7 2. a7 d6 3. b8 c7 4. a7 e5 5. e3! d6 6. h6! d4 7. f8 X); 2) как в предыдущем примере; 3) а7 и b8 (1. f6 X); а7 и d8; b8 и d8; f8 и h8; h6 и h8; 4) а7 и b8; а7 и d8; b8 и d8; h6 и h8; 5) g7 и h8; 6) от очереди хода: чей ход – тот проигрывает; 7) от очереди хода: чей ход – тот выигрывает.



ГЛАВА ВТОРАЯ

СЛОВАРИК ШАШЕЧНЫХ ТЕРМИНОВ

ТИХИЙ ХОД. Передвижении шашки с одного поля на другое без взятия неприятельских шашек.

УДАРНЫЙ ХОД. Передвижение шашки с одного поля на другое со взятием неприятельских шашек.

ВАРИАНТ. Цепочка из нескольких ходов, связанных каким-либо замыслом. В теории дебютов слову вариант придается расширенное значение: тут оно нередко обозначает разветвленную дебютную схему игры.

ТУРЕЦКИЙ УДАР. Удар, при котором уже сбитая (но не снятая с доски до окончания взятия!) шашка останавливает бьющую шашку. Например, а) **Б. Д. с1, п. b4; Ч. п. d4, d6, e3, e5, f6.** 1. с1:с5 (бить шашку d4 мешает п. e3) d4:b6 X; б) **Б. Д. e1; Ч. Д. b6, п. a5, c5, d2, e5, f4, f6.** 1. e1:e3 (бить дамку b6 мешает п. c5, а продлить удар до с1 мешает п. d2 – так как через шашку не разрешается перепрыгивать дважды) b6:g1 X.

СТОЛБНЯК. Позиция, в которой дамка, стоящая на дамочном или бортовом поле, так скована одной или двумя дамками противника, что может двинуться, лишь подставив себя под удар. Например, ст. на большой дороге – **Б. Д. a1;**

Ч. Д. h8; ст. на тройнике – Б. Д. a3; Ч. Д. c1, f8.

РАЗМЕН. Серия ударных ходов, в результате которых бьется равное количество белых и черных простых или дамок.

БЕЗРАЗМЕННАЯ ПОЗИЦИЯ. Неудачная расстановка шашек, в которой нет возможностей произвести размен. Например, **Б. п. c3, e3, f2, h2, h4; Ч. п. c5, d6, e5, f6, g5, 1. f2-g3.** и черные, лишённые возможности размена, гибнут.

«ТРЕУГОЛЬНИК ПЕТРОВА» и «ШТЫК ГОНЯЕВА». Выигрывающие расстановки трех дамок в борьбе против одинокой дамки противника. Полями «Тр. П.» являются **c3, d6, e3** (или **d6, e3, f6;** или **c3, c5, f4;** или **c5, f4, f6**). Полями «Шт. Г.» являются **e1, e3, e5** (или **d4, d6, d8;** или **a5, c5, e5;** или **d4, f4, h4**).

ЛЮБКИ. Своеобразные «воротца», в которые может войти неприятельская шашка. Л. образуются двумя одноцветными шашками, стоящими через клетку на одной диагонали. Например, **Б. п. b4, d6;** или **Б. Д. h4, п. f2;** или **Б. Д. a3, п. c1.**

ЗАВЛЕЧЕНИЕ. Прием, имеющий целью заставить неприятельскую шашку перейти на невыгодное для нее по-

ле. Чаще всего это осуществляется посредством жертвы. Например, **Б. а1, b4, е1; Ч. d6, е3.** 1. с5! Х.

ОТРЕЗАНИЕ. Часто встречающийся в эндшпиле прием, имеющий целью не позволить неприятельским простым перейти через диагональ (большую дорогу или др.). **Б. Д. а5; Ч. п. d8, f8, g5.** 1. d2 h4 2. f4 е7 3. h2 Х. О. по верхнему двойнику обеспечило белым победу.

ПРЕДАТЕЛЬСКАЯ ШАШКА. Простая, своим присутствием на доске позволяющая противнику добиться победы (или спастись в плохом положении). **Б. Д. а5, d6, п. h4; Ч. Д. g7, п. h6.** Белые выигрывают, используя наличие у черных П. Ш. для построения трамплина – 1. f4! h8 2. hg5! a1 3. b6 h8 4. g1 a1 5. h2 Х. Встречаются и иные случаи вредного действию П. Ш. – ограничение пути своей дамки, блокирование своей дамки, блокирование своей простой и пр. Вот еще примеры – **Б. Д. b6, d6, f4; Ч. Д. c3, п. f6.** (Этюд Н.Панкратьева). 1. а5 а1 (решает П. ш. f6) 2. de5 d4 3. c3 b2 4. c1 Х. Или - **Б. п; h4; Ч. п. g7, h8.** 1. g5 х, а ведь без П. Ш. g7 выиграли бы черные.

УГРОЗА. Важный игровой прием, суть которого в том, чтобы создать для противника опасность (удара, выигрыша шашки, связки, прорыва и пр.) и этим заставить его защищаться вынужденными ходами.

НЕОТРАЗИМАЯ УГРОЗА. Угроза, от которой не находится удовлетворительной защиты.

ДВОЙНАЯ УГРОЗА. Наличие созданных одним ходом сразу двух угроз. **Б. а1, а3, с3, d2, е3, f4, g1; Ч. b8, с5, с7, d6, е5, е7, f8** 1. ab4! е:g3 2. cd4 с:a3 3. dc3! - и возникла Д. У. (4. cb4 и 4. ef4 Х). Защититься сразу от обеих угроз черные не могут.

ДЕБЮТ. Начальная стадия партии. Целью в Д. является развитие шашек из исходного положения и придание желаемого характера дальнейшему течению игры.

ОКОНЧАНИЕ. а) Заключительная стадия партии, в которую переходит миттельшпиль, когда у противников в игре остается мало боевых единиц – в русских шашках не более, чем по 6, в международных – не более, чем по 7. б) Позиция с указанным выше числом шашек.

ГЛАВА ТРЕТЬЯ

«КОГДА МЫ ДЕЛАЕМ ОШИБКИ В ПЕРВОМ ПЕРИОДЕ...»

Шашечная партия условно делится на три части: начало (дебют), середина игры (миттельшпиль) и окончание (эндшпиль). «Как в хоккее – три периода», – заметят болельщики. Но на клетчатых полях, в отличие от популярных ледовых баталий, материальный перевес, приобретенный в первом «периоде», практически всегда обеспечивает выигрыш.

Разберем ловушки, решающие исход партии досрочно.

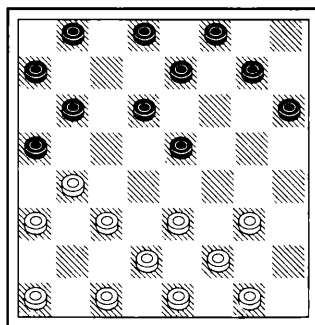
1. **gf4 fe5** 2. **hg3 ed4** 3. **e:c5 b:d4** 4. **c:e5 hg5** 5. **f:h6 d:h2** 6. **bc3 gf6** 7. **de3 ab6** 8. **cd4 ba5** 9. **ab2?**. Решающая ошибка. 9. ... **ab4!** 10. **a:c5 fg7** 11. **h:d6 c:a1**. Белые сдались.

1. **cd4 fg5** 2. **gf4 gf6** 3. **bc3 gh4** 4. **fg5 h:f4** 5. **e:g5 bc5** 6. **d:b6 a:c5** 7. **cb4 ba7**. Внешне довольно странный, но в конкретной ситуации достаточно обоснованный ход. Попутно отметим, что после 7. ... **cb6** нельзя 8. **ba5?** из-за 8. ... **fe5** 9. **a:c7 h:f6** X. 8. **ab2?**. Белые попались. Кстати, на 8. **gh6 fe5** 9. **ab2?** Тоже проходит комбинация. 8. ... **fe5!** 9. **gh6** (вынужденно) 9. ... **fg7!**. Только так простую **h6** можно перебросить на поле **b6**. 10. **h:f8 hg7** 11. **f:h6 ef4** 12. **h:b6 c:a1** 13. **fe3 ag7**. Черные выиграли.

1. **cd4 dc5** 2. **dc3 fg5** 3. **gf4 gf6** 4. **hg3 gh4** 5. **fe5? hg7** 6. **cb4 ed6!** 7. **gf4**. Черные проводят несложную, но замаскированную комбинацию. Не так просто представить ключ решения – бой простой **a7** на поле **g5**. 7. ... **ba5!** 8. **d:b6 f:d4!**. Не выигрывает 8. ... **a:c5** из-за 9. **cd2 f:d4** 10. **dc3**. 9. **e:e7 a:c3!** 10. **b:d4 a:g5**. Белые сдались.

Следующий пример – для самостоятельного решения.

1. **gh4 fg5** 2. **h:f6 g:e5** 3. **ab4 ba5** 4. **ba3 cb6** 5. **hg3 hg7**.

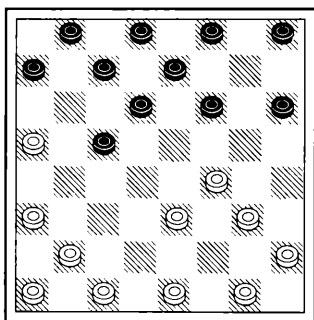


Как бы вы продолжали за белых?

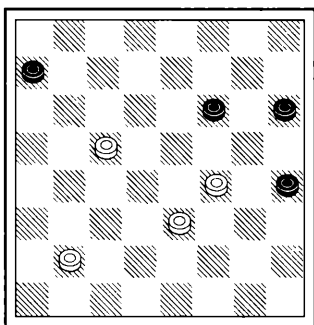
Ответ: 6. **cd4** X.

1. **cb4 bc5** 2. **ef4 fg5** 3. **ba5 g:e3** 4. **d:f4 gf6** 5. **fe3**.

5. ... **hg7?**. Решающая ошибка.



6. **gh4!** У черных нет удовлетворительных ходов. В партии после 6. ... **fe5**
7. **ed4 e:c3** 8. **b:b6 a:c5** 9. **ab4 c:a3**
10. **cb2 a:g5** 11. **h:h8** белые выиграли.



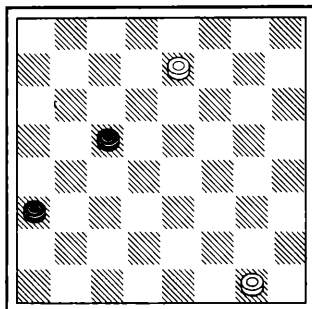
Белые заняли важные поля c5 и f4, а черные собираются ценой шашки прорваться в дамки. 1. **bc3 hg5**. Легко убедиться, что лучшего у черных нет. 2. **f:h6 hg3** 3. **cb4! gh2**. У белых материальный перевес, а как его реализовать?

Ответ: 4. **hg7! X**.

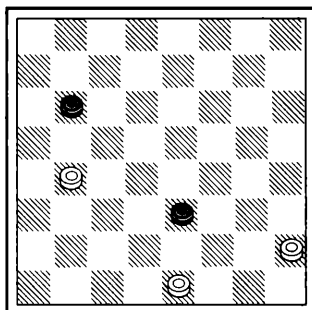
ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

Предлагаю тем, кто делает свои первые шаги в шашках, 10 позиций. Попробуйте решить их. Во всех позициях белые начинают и выигрывают. Если будет трудно – загляните в решения. Советую запомнить эти полезные идеи.

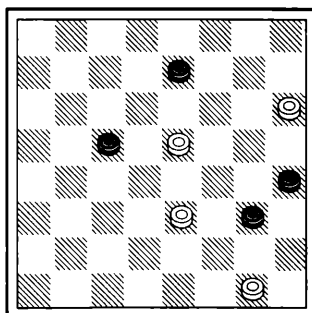
1.



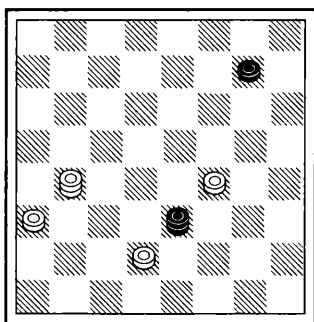
2.



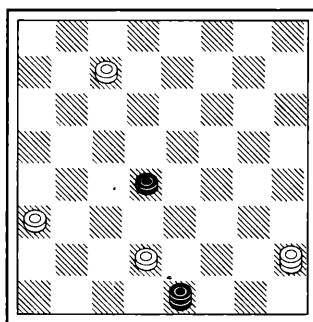
3.



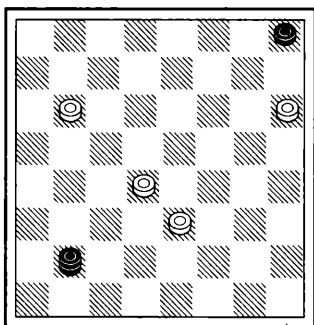
4.



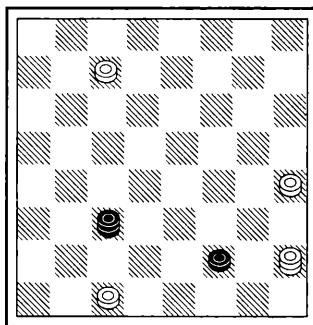
7.



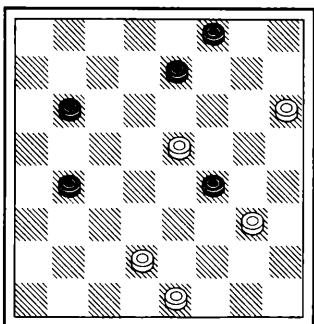
5.



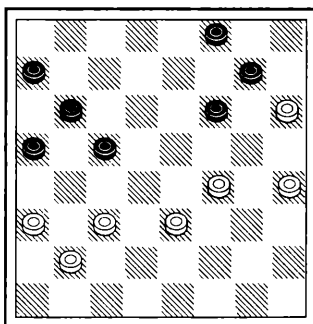
8.



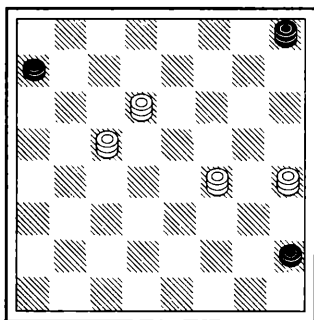
6.



9.



10.



РЕШЕНИЯ

1. 1. ef8 cd4 2. fg7 de3 3. gh6 ef2
4. g:e3 ab2 5. hg7 X.

2. 1. hg3 ba5 (1. ... ef2 2. ba5 f:h4
3. a:c7 hg3 4. cb8 gh2 5. ba7 X) 2. gf4!
e:g5 3. bc5 gf4 4. ef2 X.

3. 1. ed4 c:e3 2. ef6 e:g5 3. h:h2 X.

4. 1. bf8 e:h6 2. de3 h:c1 3. f:h6 X.

5. 1. hg7 h:f6 (1. ... b:e5) 2. ba7 b:e5
3. ab8 X.

6. 1. gh4 f:d6 2. hg7 f:h6 3. hg5 h:f4
4. de3 f:d2 5. e:e5 X.

7. 1. de3 d:f2 2. hg1 eb4 (2. ... ea5)
3. g:b6 bc3 4. ab4 c:a5 5. cd8 X.

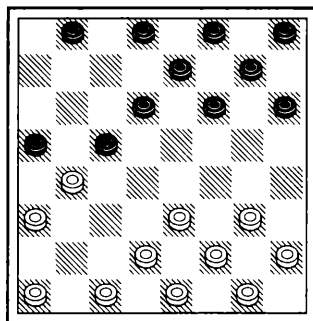
8. 1. cd2 c:e1 2. hg1 ea5 3. g:d4 a:d8
4. df6 X.

9. 1. ab4 c:c1 2. cb4 a:c3 3. fg5 c:f4
4. g:e7 f:d6 5. h:h6 X.

10. 1. cg1 ab6 (если 1. ... ha1, то
2. dc5 и затем 3. ce3 – дамка в «петле»)
2. g:a7 hg1 3. hf6, и при любом бое –
«столбняк» на двойнике.

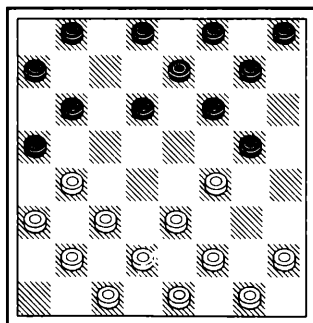
«КОГДА МЫ ДЕЛАЕМ ОШИБКИ В ПЕРВОМ ПЕРИОДЕ...»

№ 1 1. cd4 dc5 2. bc3 cd6 3. cb4 ba5
4. d:b6 a:c5?



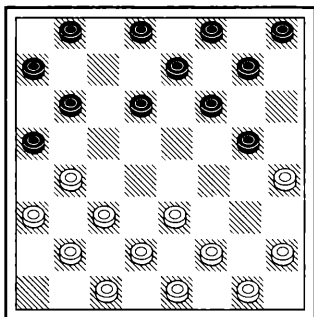
5. cb2 a:c3 6. b:b6 ba7 7. dc3 a:c5 8.
cd4 cb4 9. a:c5 d:b4 10. de5 f:d4 11. e:a3 X.

№ 2 1. ab4 ba5 2. ba3 cb6 3. ab2 hg5
4. gf4?



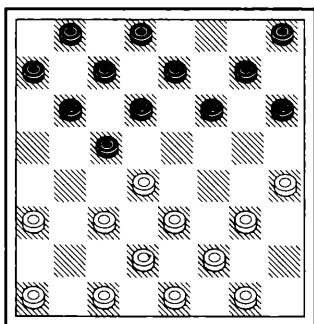
4. ... bc5 5. f:h6 cd4 6. e:c5 fe5, и у
белых нет ни одного удовлетворительного
хода. После 7. hg3 следует 7. ...
ef4 8. g:c7 d:d4 9. c:e5 a:a1 X, а после
7. fe3 – 7. ... ed4 X. Не спасает и 7. cb6
– a:c5, оставляя в силе те же угрозы.

№ 3 1. ab4 ba5 2. ba3 cb6 3. ab2 hg5
4. gh4?



4. ... gf4 5. e:g5 bc5 6. de3 gh6 7. ed4 h:f4 8. d:b6 a:c5 9. fe3 f:d2 10. c:e3 fe5, выигрывая, как и в предыдущем примере.

№ 4. 1. cd4 dc5 2. bc3 ed6 3. gh4 fe7 4. hg3?.

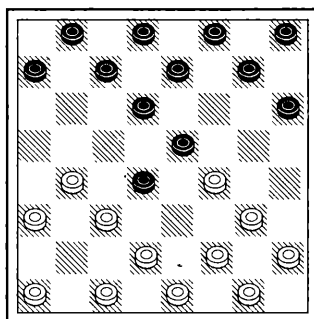


4. ... de5 5. gf4. В противном случае черные, связав силы противника, легко добьются победы: 5. gh2 cd6 6. gf4 e:g3 7. h:f4 fe5 8. d:f6 g:g3 9. hg5 h:f4 10. f:h4 bc7 11. e:g5 cd4 12. c:e5 d:h6 X.

5. ... e:g3 6. cb4 ed6. Достаточно было сделать ход 6. ... cd6, и исход был бы иной: 7. de5 f:d4 8. hg5 h:f4 9. f:h4 d:f2 10. e:a5 X.

7. ba5 hg5, и черные, сохранив лишнюю шашку, должны выиграть, так как нельзя играть 8. gh2 из-за 8. ... gf4 9. e:e7 d:f8 X.

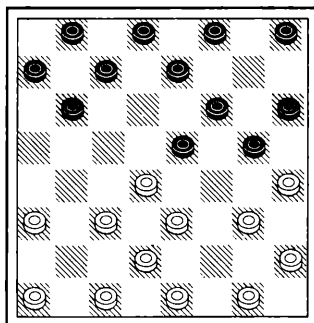
№ 5. 1. cb4 fe5 2. ef4 bc5 3. bc3 cd4?.



4. ab2 gf6 5. de3. Нецелесообразно играть 5. gh4? e:g3 6. c:g7 h:f6, так как черные отыгрывают шашку 7. ... dc5 8. b:d6 c:g3, предупреждая ход белых 9. gh2?.

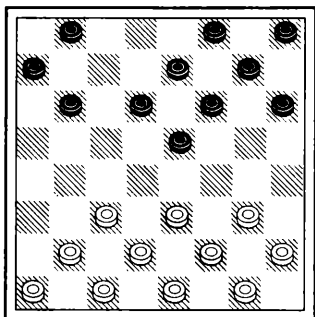
5. ... cb6 6. e:c5 b:d4 7. gh4 e:g3 8. c:c7 b:d6 9. h:f4 X.

№ 6. 1. cd4 hg5 2. gh4 de5 3. bc3 gh6 4. fg3?.



4. ... gf4! 5. e:g5 h:f4 6. ab4 (6. ef2 hg7 7. ab4 bc5 8. b:d6 e:e3 9. f:d4 de7 10. ab2 ab6 11. ba3 cd6X) 6. ... bc5 7. b:d6 e:e3 8. ef2 ab6 9. f:d4 de7 10. ab2 hg7 11. ba3 cd6X.

№ 7. 1. ab4 de5 2. ba5 cd6? 3. a:c7 d:b6.



Существенный недостаток позиции черных – перегруженность, их левого фланга, однако путь белых к реализации преимущества непрост.

4. ef4 bc5 5. ba3 bc7 6. cb2! cd4 (6. ... ab6 7. cb4 X; 6. fg5 7. gh4 g:c1 8. hg5 h:f4 9. ed2 c:e3 10. f:d4, с лишней шашкой; 6. ... cb6 7. cb4 ba5 8. bc3 cd4 9. de3 d:b2 10. a:c1 ac3 11. ed4 X).

7. gh4 e:g3 8. h:f4 ab6 (8. fe5 9. hg5 e:g3 10. f:h4 h:f4 11. c:g3 X; 8. ... dc5 9. c:e5 f:d4 10. ab4 c:g5 11. h:e3 X).

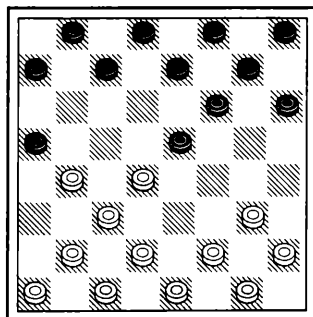
9. c:e5 f:d4 10. fg5 h:f4 11. fe3 d:f2 12. e:e5 d:f4 13. de3 f:d2 14. bc3 d:b4 15. a:a7 cb6. После 15. ... gf6 16. ab2 ed6 17. bc3 dc5 18. hg5 f:h4 19. ab8 черные должны сдаться.

16. a:c5 ed6 17. c:e5 f:d6 18. hg5, с легким выигрышем.

№ 8. 1. ed4 de5 2. ab4 ba5? или 1. ab4 ba5 2. ed4 de5?.

Известная дебютная ловушка. Внедрение ее в практику относят к 1906 году (автор дебюта В.Филиппов).

3. fe3! ef4. Безуспешны и другие попытки: 3. ... cb6 4. bc5 hg5 5. gf4 e:g3 6. h:h6 fe5 7. d:f6 b:f2 8. g:e3 g:e5 9. cb4 a:c3 10. b:f6 e:g5 11. h:f4 X; 3. ... ab6 4.

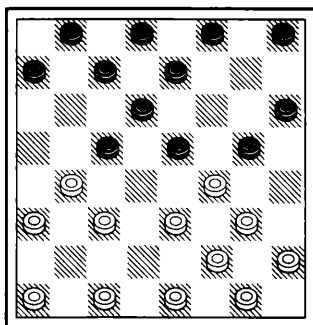


bc5 ba7 5. ef4 cd6 6. ba3 d:b4 7. a:c5; 3. ... ed6 4. ba3 de7 5. ef4 cb6 6. bc5 d:b4 7. a:c5X; 3. ... cd6 4. ba3 bc7 5. ef4 и.т.д.

4. g:e5 hg5 5. gf2 ed6 6. fg3 d:f4 7. g:e5 de7 8. ef2 ed6 9. fg3 d:f4 10. g:e5 fe7 11. ba3, и черные не получают какой-либо компенсации за утраченную шашку, так как на 11. ... ed6 последует 12. bc5 d:b4 13. a:c5.

При 11. bc5? Черные достигают ничьей: 11. ... cd6 12. e:c7 b:b4 13. ba3 gh6 14. a:c5 gf4 15. e:g5 h:f4 16. ab2 hg7 17. ba3 gh6 18. ab4 fg5 19. de3 f:d2 20. c:e3 gf4 21. e:g5 h:f4 22. de5 f:d6 23. hg3 de5 24. cd4 a:c3 25. d:d8 cb2 26. df6 bc1 27. cd6 ab6! 28. fg7 ch6 29. gb2 hc1 и.т.д.

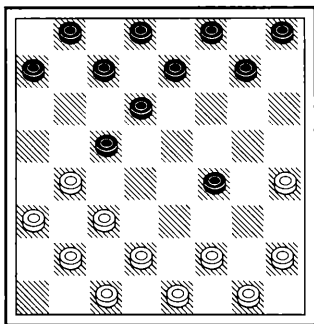
№ 9. 1. cb4 fe5 2. ef4 bc5 3. bc3 gf6 4. de3 fg5?.



5. gh4! e:g3 6. h:f6 e:g5 7. f:f6 fe7. После 7. ... fg7 белые, играя 8. cd2 g:e5 9. ef4 e:g3 10. h:f4 hg7 11. de3 gf6 12. ba5, выигрывают.

8. hg3 e:g5 9. gf4 hg7 10. ba5 gf6 11. ab2!. Важный выжидательный ход, преследующий цель в нужный момент сыграть cd4. 11. ... gh4 12. cd4 fg5 13. d:b6 a:c5 14. bc3X.

№ 10. 1. cb4 fe5 2 gh4 ef4 3. e:g5 h:f4 4. bc3 bc5 5. **ab2?**.

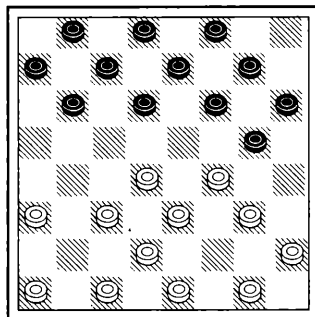


5. ... ab6! 6. ba5. Нет спасения и после 6. fg3 de5 7. b:d6 e:c5, ибо нельзя играть 8. cb4 из-за 8. ... gf6 9. b:d6 fg5 10. h:d4 c:a1, а после 8. gf2 8. ... ba5! X.

6. ... de5 7. fg3 (7. cb4 ef6 8. b:d6 fg5 X; 7. fe3 gh6 8. e:g5 h:f4 9. gf2 fg7! 10. fe3 gh6 11. e:g5 h:f4 12. ef2 hg7 13. cb4 ef6 14. b:d6 fg3 X) 7. ... cd6 8. a:c7 d:b6 9. cb4 ba5 10. bc3 gf6 11. de3 f:d2 12. c:e3, и занимая посредством 12. ... ed4 важный стратегический пункт c3, черные добиваются выигрыша.

№ 11. 1. cd4 fg5 2. gf4 gf6 3. bc3 hg7 4. **fg3?**.

4. ... gh4 5. ab2. После 5. gf2 или ef2 следует 5. ... dc5 с быстрым выиг-



решем. 5. ... h:f2 6. e:g3 fg5 7. gh4 gf6 8. gf2. Жертва 8. fe5 d:f4 9. gf2 приносит белым только проигрыш, так как следует 9. ... bc5 10. d:b6 a:c5 11. fg3 (11. cd4 cd6 12. d:b6 fe5 13. h:d4 ba7 14. e:g5 a:g1 X) fg7 12. g:e5 f:f2 13. h:h8 fe1 14. cd4 c:e3 15. d:f4 cd6 16. hd4 ba7, и далее черные ходом dc5 вынудят противника отдать шашку, после чего выигрыш станет делом техники. К продолжению 8. hg3 de5 9. f:d6 e:c5 10. gf4 cd6 11. gf2 ba5 12. d:b6 a:c7 13. fg3 ab6 14. ab4 ba5 15. bc5 d:b4 16. ba3 fe7 17. a:c5 cd6 X.

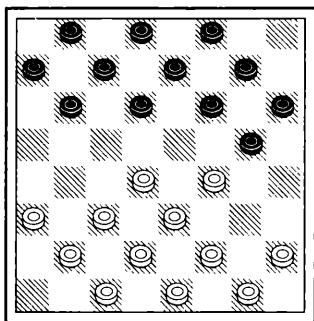
8. ... de5 9. f:b6 e:c5 10. ab4. После 10. hg3 cd6 11. gf4 ba5 12. d:b6 a:c5 13. fg3 ba7 черные выигрывают.

10. ... c:a3 11. dc5 b:d4 12. c:g7 fe7 13. h:f6 h: f8 14. hg3 e:g5 15. gh4 fc7, и черные сохраняют лишнюю шашку.

№ 12. 1. cd4 fg5 2. gf4 gf6 3. bc3 hg7 4. **ab2?**.

Последний ход белых приводит их к поражению. Следовало играть 4. cb2, сводя игру на рельсы, «Центральной партии».

4. ... dc5!! 5. hg3. Если 5. fe5, то 5. ... ed6 6. fg3 d:f4 7. g:e5 ba5, выигрывая шашку.

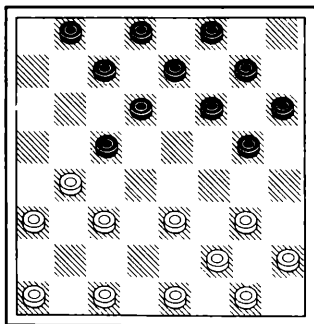


5. ... gh4 6. fe5 (6. gh2 fg5 X) 6. ... ed6 7. gh2. После 7. gf4 черные выигрывают следующим образом: 7. ... fg5 8. gh2 (8. fg3 h:f2 9. e:g3 gh4 10. ef6 g:e5 11. d:f6 h:d4 12. c:e5 fe7 X) ba5 9. d:b6 a:c5 10. cd4 ba7 11. d:b6 a:c5 X.

7. ... d:f4 8. g:e5 ba5!. Единственный ход, ведущий к победе 9. d:b6 a:c5 10. ef4. Если 10. cd4, то 10. ... ab4! 11. d:b6 c:a5 12. a:c5 f:b6 X, а если 10. hg3 f:d4 11. c:e5, то 11. ... hg5 12. gf4 gh6 X.

10. ... f:d4 11. c:e5 hg5 12. f:h6 fe7, и черные должны выиграть.

№ 13. 1. cb4 bc5 2. bc3 fg5 3. cd4 gf6 4. d:b6 a:c5 5. dc3 hg7?.

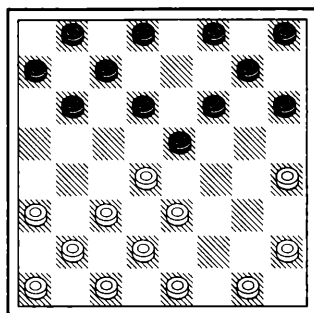


Идея выигрыша основана на ловушках так называемого «Косяка Саргина».

6. gf4! gh4 (6. ... ba7 7. ab2 cb6 8. ba5 dc7 9. cd4 X) 7. ab2 fe5 (7. ... cb6 8. fg3 X; 7. ... ba7 8. fe5 X; 7. ... fg5 8. ed2! ef6 9. hg3 cb6 10. ba5 dc7 11. cd4 X) 8. cd2 e:g3 9. h:f4 ef6 10. fg5 h:f4 11. e:e7 d:f6 12. de3 fe7. И другие продолжения неудовлетворительны. Например, 12. ... ba7 13. ef4 fe5 14. gh2 e:g3 15. h:f4 X.

13. ef4 fe5 14. fe3! e:g3 15. cd4 cb6 16. de5 d:d2 17. b:c1 X.

№ 14. 1. gh4 fe5 2. ed4 ef6 3. fe3?.

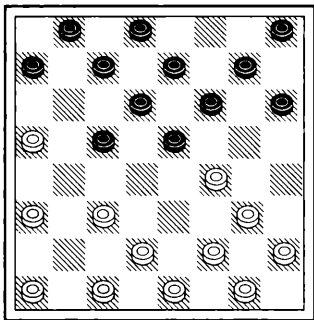


3. ... dc5 4. hg3 cd6 5. gf4. К проигрышу шашки ведет 5. gh2 dc7! 6. gf4 e:g3 7. h:f2 fg5 8. fg3 gf4 9. g:e5 d:f4 10. e:g5 h:f4.

5. ... e:g3 6. h:f2 de5 7. fg3 de7 8. gh2 (8. gh4 ed6 9. gh2 hg5 10. hg3 gh6 X) ed6 9. gf4 e:g3 10. h:f4 ba5 11. d:b6 a:c7 12. ef2 dc5 13. fg3 (13. cd4 cb4! 14. a:c5 fe5! X) fg5 14. cd4 (14. gh4? cb4! X) cd6 15. d:b6 a:c5 16. dc3 gh4 17. cd4 h:f2 18. d:b6 f:d4 19. bc7 hg5! 20. f:h6 de3 21. c:e5 gf6 22. e:g7 h:f6 с легким выигрышем.

Этот вариант разработан Л.Раммом и И.Стерным.

№ 15. 1. cb4 bc5 2. bc3 fe5 3. ef4 gf6 4. ba5 fg7?.

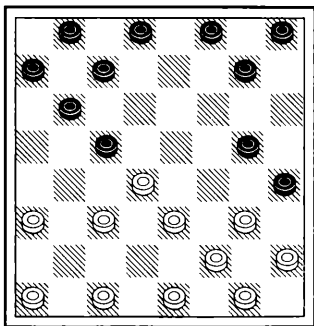


5. ab2! fg5 (5. ... ab6 6. cb4 fg5 7. fe3 ef6 8. gh4 e:g3 9. h:f4 de5 10. b:d6, с внушительным перевесом белых; 5. ... cb6 6. a:c7 d:b6 7. cb4 ba5 8. bc3 cd4 9. de3 d:b2 10. bc5 d:b4 11. f:f8 X).

6. fe3 gf6 (6. ... gh4 7. cb4 h:d4 8. dc3 e:g3 9. c:e5 d:f4 10. b:f8 X; 6. ... ef6 7. gh4 e:g3 8. h:f4 X).

7. gh4 e:g3 8. h:f4 cb4 9. a:c5 d:b4 10. ba3 cd6 11. a:c5 d:b4 12. cd4 ba3 13. ab6 a:c5 14. d:b6 ba7 (14. ... ed6 15. dc3 X) 15. bc7 d:b6 16. fe5 f:f2 17. h:a5 X.

№ 16. 1. cd4 dc5 2. bc3 fg5 3. cb4 gh4 4. b:d6 e:c5 5. dc3 hg5?.



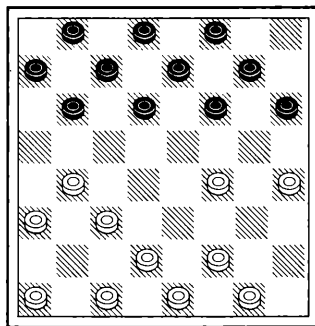
6. gf4 gh6 7. fe5! fe7. Нельзя 7. ... hg7 из-за 8. ab4 c:a3 9. ed6 c:e5 10. d:h8 X; 7. ... ba5 8. d:b6 a:c5 9. ef4 g:e3 10. f:b6,

выигрывая шашку, так как после 10. ... ba7? Следует 11. cd2 a:c5 12. cb4 a:c3 13. d:b8 X; не спасает и 7. ... fg7 8. cb4 gf6 9. b:d6, и далее, как в основном варианте.

8. cb4 ef6 (8. ed6 9. gf6 g:e7 10. de5 d:d2 11. b:f8 X) 9. b:d6 ba5 10. e:g7 h:f8 (вынужденно – иначе белые proseguют в дамки) 11. hg3! c:c3 12. gf4 hg7 13. f:h6 ab6 14. cb2 ba7 15. b:d4 gf6 16. ef4 (16. ab2? fg7 17. h:f8 bc5 X) 16. ... bc5 17. d:b6 a:c5 18. fg3 h:f2 19. g:e3 de7 20. ef2 ed6 21. fg3 fe5 22. fg5 ab4 (22. ... ed4 23. gf4 d:f2 24. fe5 d:f4 25. g:g1 X) 23. gf6 e:g7 24. ed4 c:e3 25. a:e7 f:d6 26. h:g1 X.

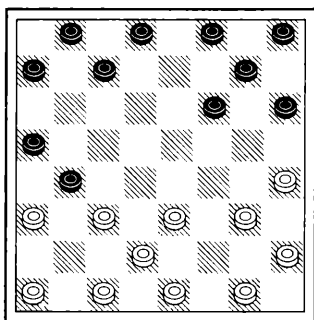
Предлагаю вниманию читателей ряд новых дебютных ловушек.

①cb4 fe5 2. bc3 gf6 3. gh4 hg7 4. ef4? e:g3 5. h:f4.



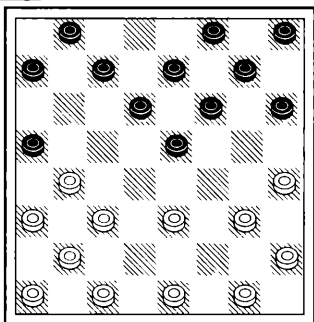
5... dc5! 6. b:d6 c:g3 7. gh2 bc5 8. h:f4 fg5! 9. h:h8 cd4 10. c:e5 fg7 11. h:f6 e:g1 X.

①ab4 dc5 2. b:d6 e:c5 3. gh4 ba5 4. fg3 cb4 5. ba3?



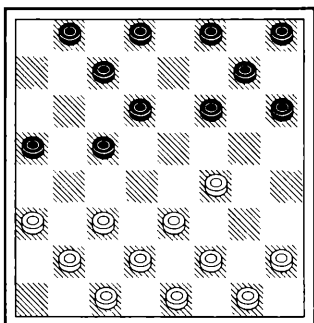
5... fg5! 6. h:f6 (6. a:c5 cb6 7. h:f6 b:h4) 6... g:e5 7. a:c5 ed4 8. c:e5 cd6 X.

① cb4 de5 2. dc3 ba5 3. gh4 ed6 4. fg3 de7?.



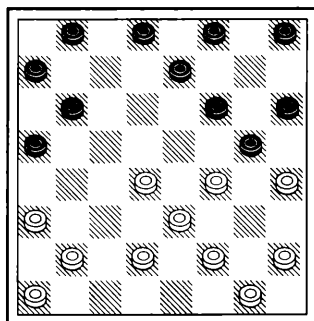
5. bc5! d:f4 6. hg5 f:f2 7. g:g5 h:f4 8. ab4 a:c3 9. b:a5 X.

① cd4 dc5 2. bc3 ed6 3. gf4 ba5 4. d:b6 a:c5 5. ab2?.



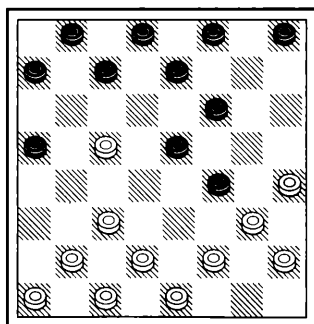
5... fe5! 6. hg3 (6. fg3 ed4 7. c:e5 cb4 X) 6... hg5 7. f:h6 fe7! 8. h:f8 ed4 9. c:e5 d:h2 10. f:b4 a:a1 X.

① cd4 hg5 2. gh4 gh6 3. fg3 de5 4. gf4 e:c3 5. b:d4 ba5 6. ef2 cb6 7. cb2?.



7... ab4! 8. a:c5 fe5 9. f:d6 dc7! 10. h:d8 c:h4 11. d:a5 bc7 12. a:d8 fe7 13. d:g5 h:f4 X.

① gh4 hg5 2. hg3 de5 3. gh2 gh6 4. ab4 ba5 5. bc5 gf4? 6. e:g5 h:f4.



7. cd4! e:c3 8. g:g7 f:h6 9. b:d4 cd6 10. ab2 d:b4 11. ba3 bc7 12. a:c5 cd6 13. cb2 d:b4 14. ba3 dc7 15. a:c5 cd6 16. fg3! d:b4 17. dc5 b:d6 18. hg5 h:f4 19. g:c7 X.

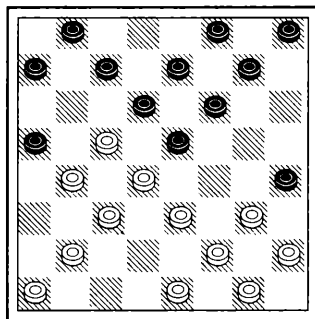
① **cd4 de5 2. dc3 ba5.**

3. ab4. После 3. cd2 ed6! 4. ab4 de7 5. ba3 ef4 возникает острая игра.

3... ed6. Можно играть 3... cd6 4. ba3 ab6 5. cd2 bc5 6. d:b6 a:c7 и т.д.

4. dc5! de7. После 4... fe7 белые могут провести комбинацию 5. cd4! e:c3 6. b:d4 a:e5 7. ef4 d:b4 8. f:f8 ba3, и, несмотря на то, что дамка ловится, перевес на стороне белых.

5. ed4 hg5 6. cd2 gh4 7. de3?



7... ef4! 8. e:g5. Безнадежно у белых и после 8. g:e5 d:d2 9. fg3 и т.д.

8... fe5! 9. d:b6 h:f6! 10. c:g5 a:h6X.

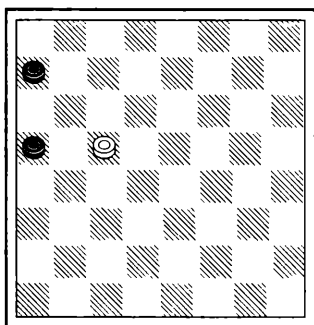
ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ

КОМБИНАЦИИ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ В ПОЗИЦИЯХ С КОЛОВОЙ ШАШКОЙ

I. ЧТО ТАКОЕ КОЛОВАЯ ШАШКА?

Простую на поле c5, в случае наличия у черных простых на a5 и a7, называют коловой шашкой. Для черных – это простая f4, если белые простые заняли поля h2 и h4.

1



Бросается в глаза, что присутствие шашки на c5 очень выгодно. Так как она сдерживает продвижение двух неприятельских боевых единиц и, как правило, заставляет соперника перейти к защитным действиям.

Коловая шашка может возникнуть и в самом начале:

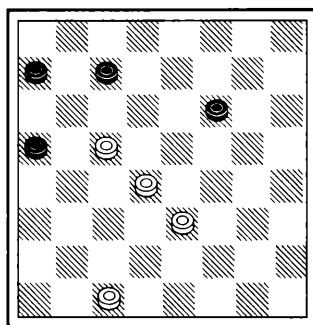
Пример № 1: 1. c3-d4 b6-a5 2. d4-c5 d6:b4 3. a3:c5.

Пример № 2: 1. c3-b4 f6-e5 2. g3-h4 e5-f4 3. e3:g5 h6:f4. Далее будут рас-

смотрены обычные комбинационные приемы реализации полученного преимущества.

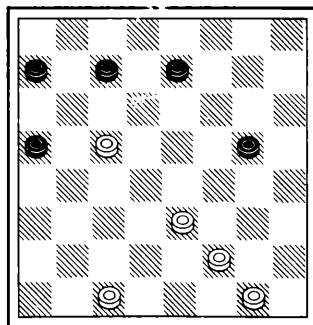
II. ТИПИЧНЫЕ КОМБИНАЦИИ

2



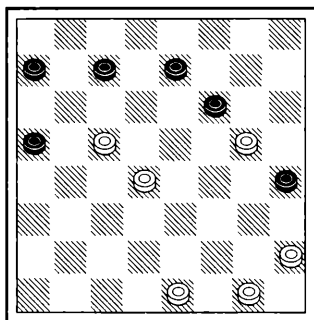
1. c5-b6 a7:c5 2. d4:h4 X.

3



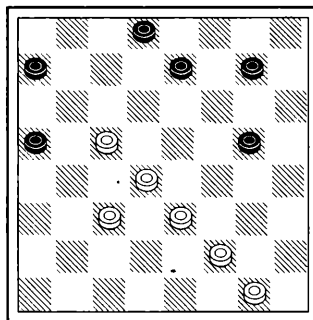
1. c5-b6 a7:c5 2. e3-f4 g5:e3 3. f2:f6 X.

4



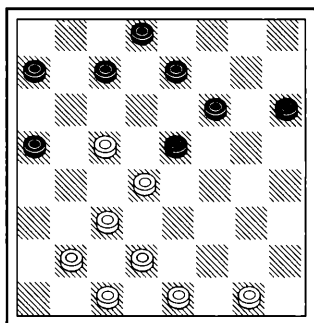
1. h2:g3 h4:f2 2. g1:e3 f6:h4 3. c5:b6 a7:c5 4. d4:f6 X.

7



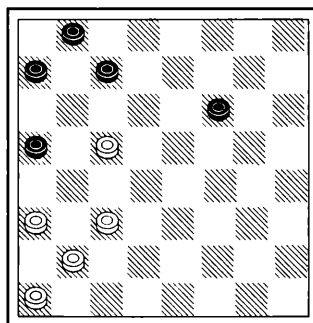
1. e3:f4 g5:e3 2. c3:b4 a5:e5 3. f2:h8 X.

5



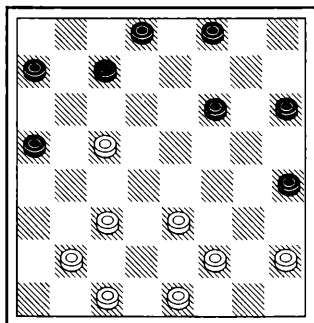
1. c5:b6 a7:e3 2. d2:b8 X.

8



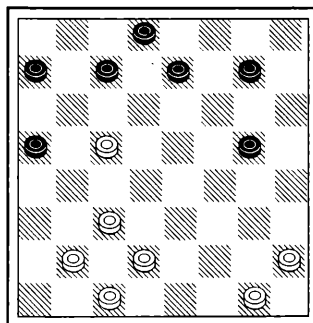
1. c5:b6 a7:c5 2. c3:b4 a5:c3 3. b2:h8 X.

6



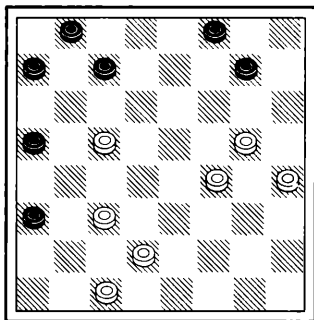
1. c5:b6 a7:c5 2. f2:g3 h4:d4 c3:g7 X.

9



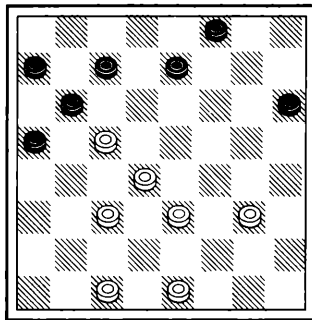
1. c5:b6 a7:c5 2. c3:d4 c5:e3 3. d2:b8 X.

10



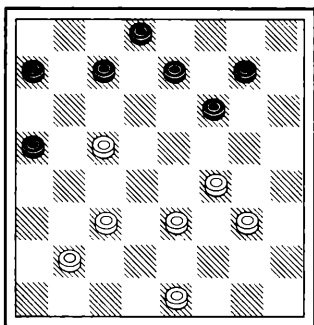
1. c5-b6 a7:c5 c3-d4 c5:e3 3. g5-h6 e3:g5 4. h4:h8 X.

13



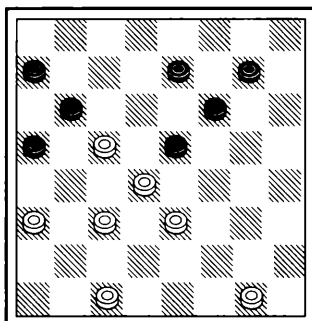
1. c3-b4 a5:e5 2. e3-f4 b6:d4 3. f4:b8 X.

11



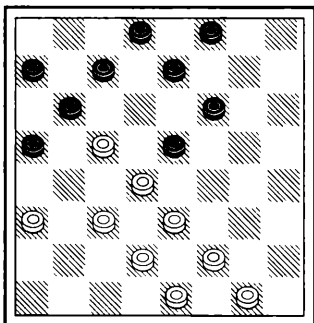
1. c3-b4 a5:a1 2. e3-d4 a1:e5 3. f4:h6 X.

14



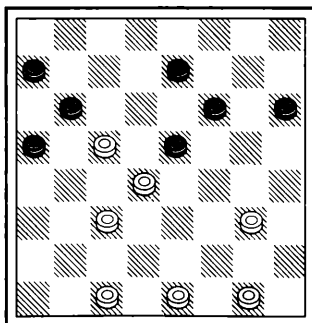
1. e3-f4 e5:g3 2. c3-b4 a5:e5 3. g1-h2 b6:d4 4. h2:h6 X.

12



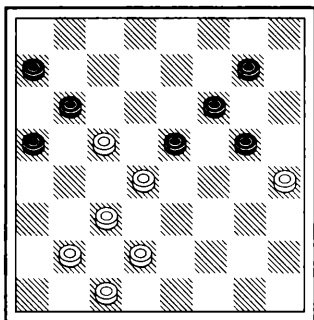
1. c5-d6 e7:c5 2. c3-b4 a5:c3 3. d2:b8 X.

15



1. g3-f4 e5:g3 2. c3-b4 a5:e5 3. g1-h2 b6:d4 4. h2:f8 X.

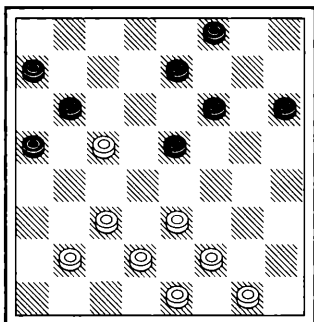
16



1. c5-d6 e5:c7 2. d4-e5 f6:d4 3. h4:h8 X.

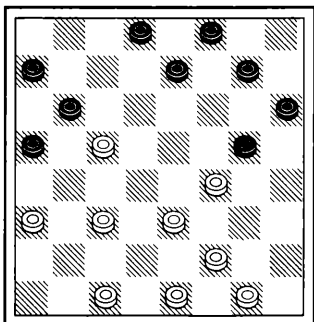
III. После нападения

17



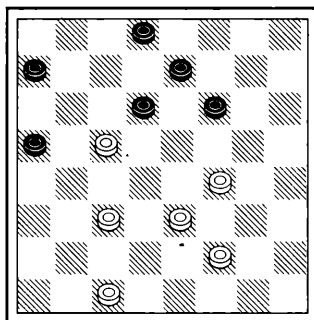
1. e3-f4 e5:g3 (1... b6:d4 2. f4:d6 e7:c5 3. c3:g7 X.) 2. f2:h4 b6:d4 3. c3:g7 X.

18



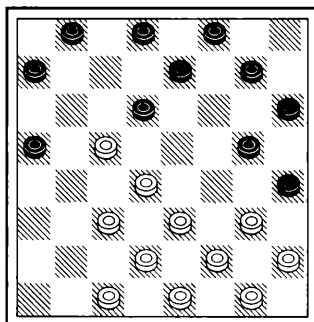
1. e3-d4 g5:e3 2. c3-b4 a5:e5 3. f2:h8 X.

19



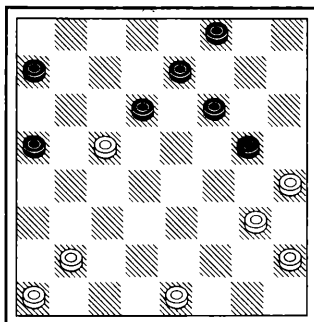
1. c3-b4 a5:c3 2. f2-g3 d6:b4 3. e3-d4 c3:e5 4. f4:f8 X.

20



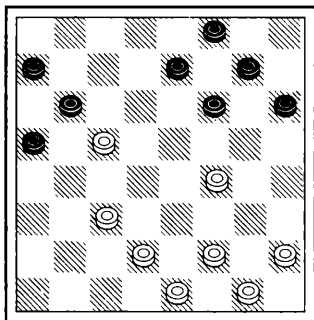
1. c3-b4 a5:e5 2. c5-b6 a7:c5 3. e3-f4 g5:e3 4. f2:h8 X.

21

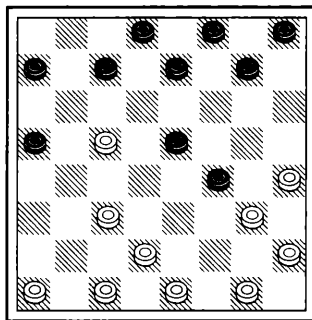


1. e1-f2 d6:b4 2. b2-c3 b4:d2 3. f2-e3
d2:f4 4. g3:g7 f8:h6 5. h4:d8 X.

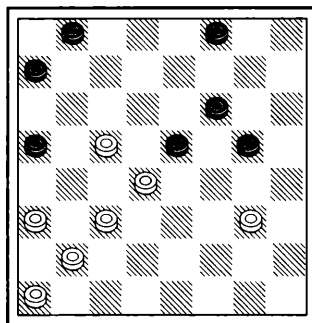
22



24



25

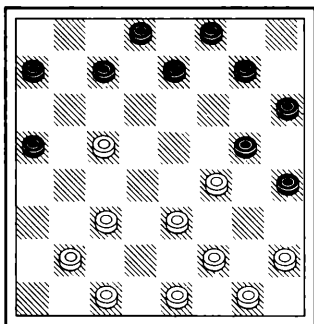


1. c3-d4 f6-g5 2. d2-c3 g5:e3 3. c3-b4
a5:e5 4. f2:a5 X.

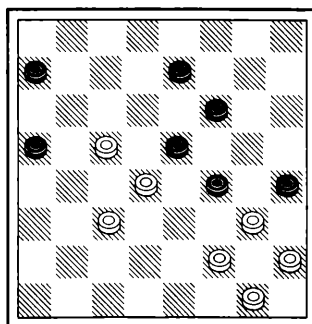
IV. Для самостоятельной работы

Во всех позициях ход белых, и они
выигрывают. (Разумеется, что в турнир-
ных партиях комбинации проводят и
черные.)

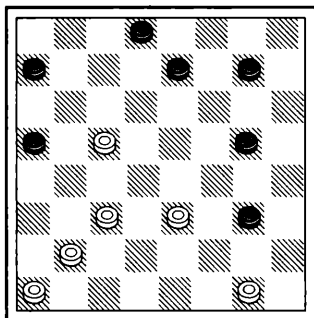
23



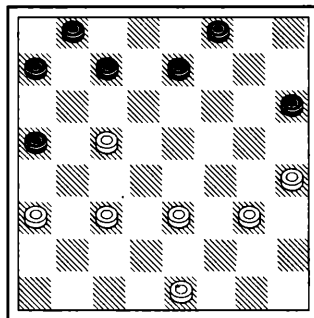
26



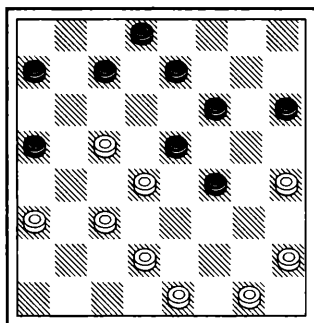
27



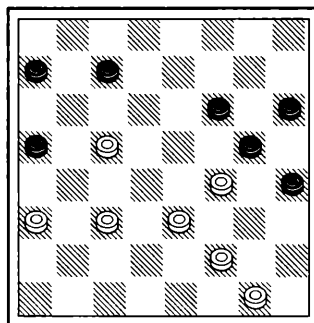
30



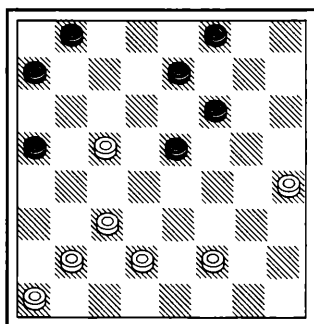
28



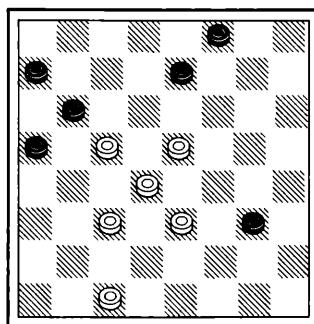
31



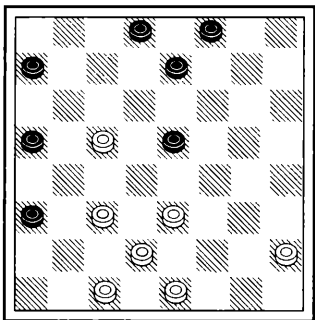
29



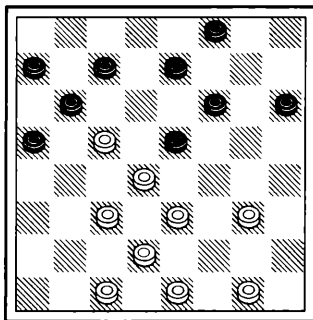
32



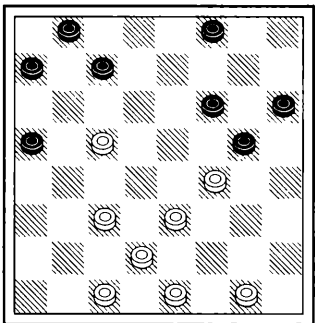
33



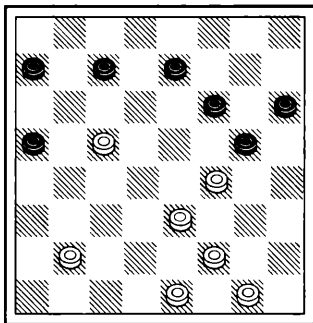
36



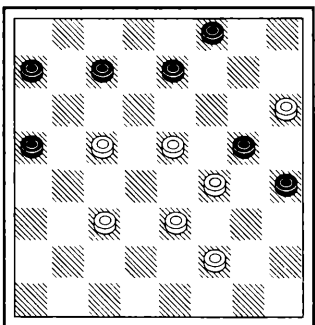
34



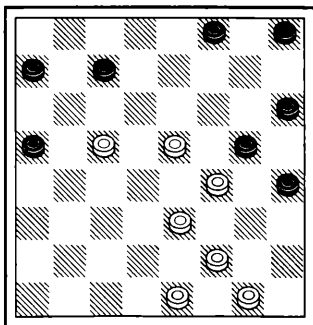
37



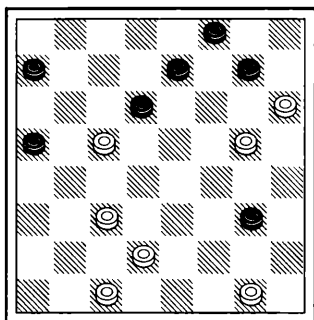
35



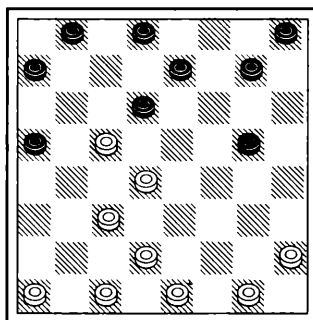
38



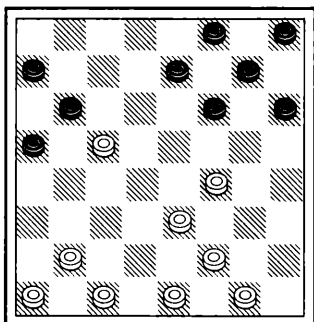
39



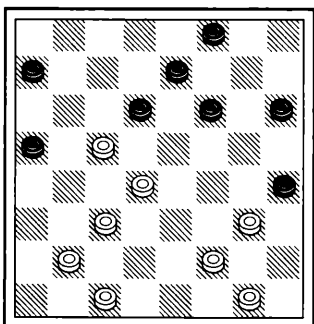
42



40



41



V. Контрольные задания

В следующих партиях попытайтесь определить, сколько ошибок играющие допустили в каждой из них, и как могло быть использовано выгодное расположение коловой шашки для проведения решающего удара.

Задание № 1. c3-d4 b6-a5 2. d6-c5 d6:b4 3. a3:c5 c7-b6 4. g3-f4 b6:d4 5. e3:c5 d8-c7 6. d2-e3 f6-g5 7. **e1-d2** g3-h4 8. e3-d4 g7-f6 9. h2-g3 h6:g5 10. f4:h6 f8-g7 11. h6:d6 c7:e1.

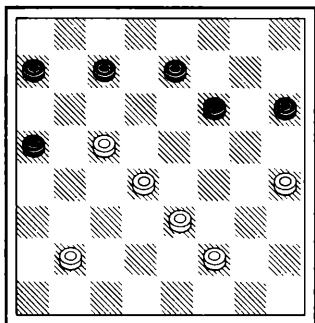
Задание № 2. 1. c3-d4 b6-a5 2. d4-c5 d6:b4 3. a3:c5 c7-d6 4. b2-a3 d6:b4 5. a3:c5 f6-g5 6. a1-b2 b8-c7 7. **e3-d4** c7-d6 8. b2-a3 d6:b4 9. a3:c5 d8-c7 10. d2-c3 g7-f6 11. e1-d2 c7-d6 12. g3-h4 d6:b4 13. d4-e5 f6:b2 14. c1:c5 g5-f4 15. h4-g5 f4-g3.

Задание № 3. 1. c3-b4 f6-g5 2. g3-h4 g5-f4 3. e3:g5 h6:f4 4. b4-a5 g7-f6 5. b2-c3 h8-g7 6. c3-b4 g7-h6 7. **c1-b2 b6-c5** 8. d2-c3 d6-e5 9. b4:d6 e7:c5 10. e1-d2 a7-b6 11. c3-b4 e5-d4 12. b4:d6 c7:e5 13. a5:c7 b8:d6 14. f2-e3.

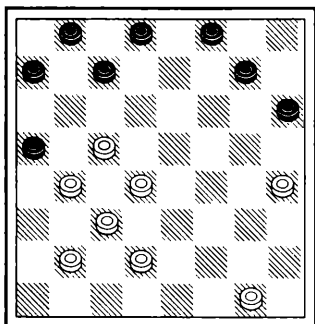
VI. Ошибочные комбинации

В позициях № 43-47 найдите комбинацию с использованием коловой шашки, а затем маневр соперника, сводящий на нет все усилия белых.

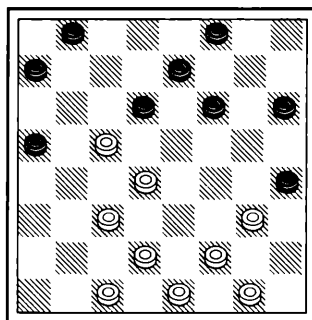
43



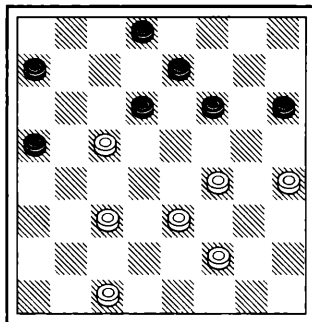
44



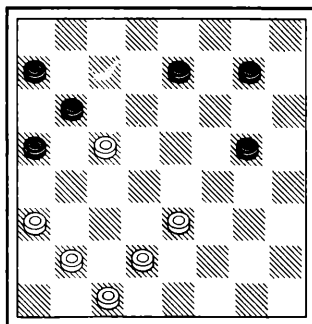
45



46

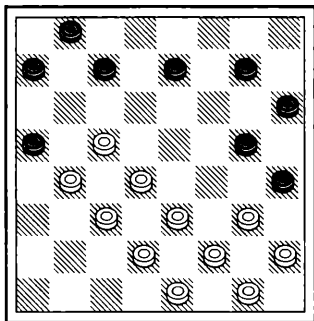


47

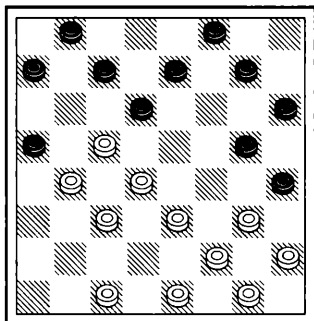


**VII. Комбинации
повышенной степени трудности**

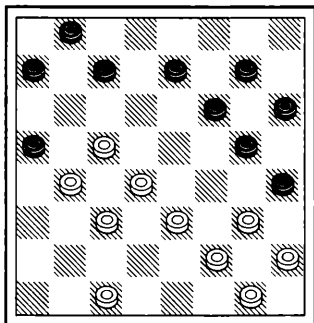
48



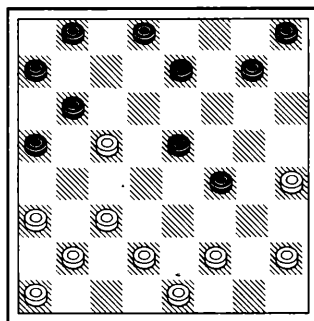
49



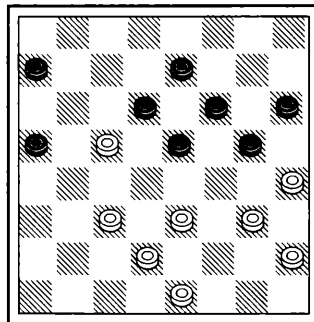
50



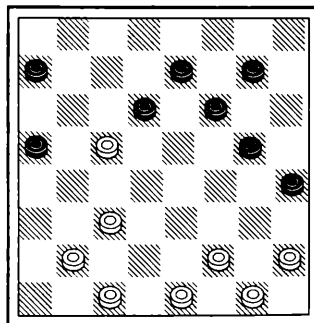
51



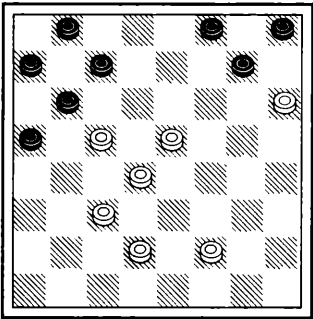
52



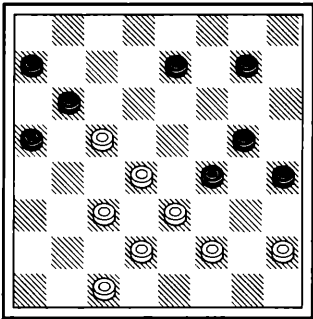
53



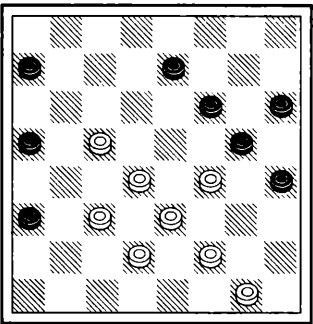
54



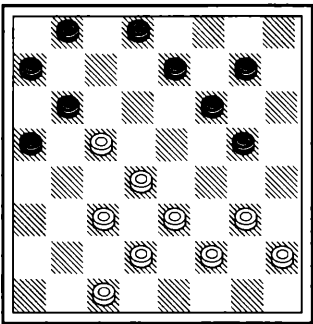
57



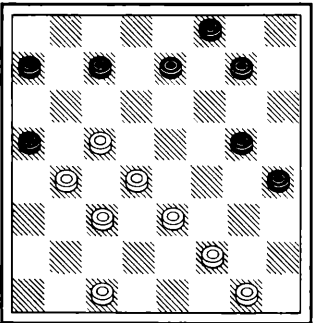
55



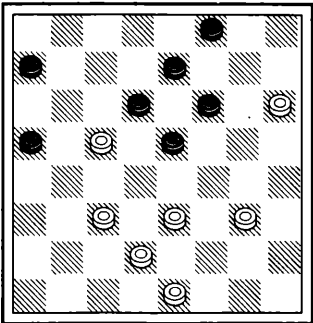
58



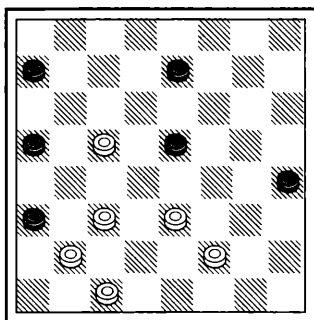
56



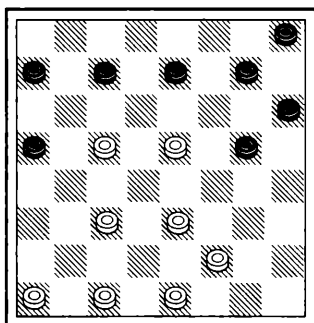
59



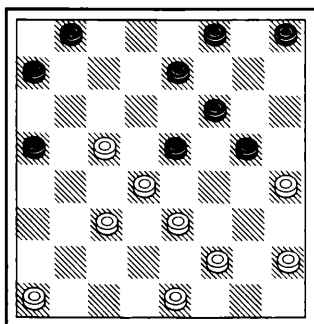
60



61



62



РЕШЕНИЯ

Для самостоятельной работы

- № 23. ed4, cd6 e:c5, d:b6, f:b6 X.
 № 24. hg5, cd6, cd4, d:b8 X.
 № 25. cd6, gf4, cb4, a:g5 X.
 № 26. cd6 e:e3, f:d4 g:e7 X.
 № 27. cd6, ed4, cb4, b:h8 X.
 № 28. hg5, d:f6, cb6, cb4, d:b8 X.
 № 29. hg5, fg3, de3, cb4, b:a5 X.
 № 30. cb6, ed4, cb4, gf4, h:d2 X.
 № 31. ed4, fg3, cb6 a:c5, d:e1 X.
 № 32. cd6, ed6, ef4, d:d8 X.
 № 33. cb6 a:c7, cb4, ed4, d:b8 X.
 № 34. cb6, ed4 c:e3, cd4, ef2, f:h4 X.
 № 35. ed4, ed6, d:d8, cb4, d:e1 X.
 № 36. gf4, ef4, cd6, d:b8 X.
 № 37. cb6, fe5, ef4, bc3, f:a1 X.
 № 38. cb6, fg3, ef2, f:h4 X.
 № 39. gf6 g:e5, hg7, gh2, h:f8 X.
 № 40. ed4, fg5, bc3, cb4, f:a5 X.
 № 41. cd2, dc5, fe3, c:c7 X.
 № 42. de5 d:b4 (... d:f4, cd6, cd4, hg3 X)
 ed6, cd4, d:a3 X.

Контрольные задания

Задание № 1. Вместо 7. ed2? надо было играть 7. ed4! g:e3 8. cb6 a:c5 9. d:d2 X.

Задание № 2. Вместо 7. ed4? надо было играть 7. cb6 a:c5 8. ef4 g:e3 9. f:b6 X; вместо 11. ed2? – 11, gf4, g:e3 12. cb6 X.

Задание № 3. Вместо 7... bc5? надо играть 7... fg3, 8. h:f4 fg5 9. h:f6 e:c1X, а вместо 11... ed4? – 11... fg5 12. b:d6 fg3 13. h:d4 g:h8X.

Ошибочные комбинации

№ 43. cb6? (ef4 X), d:d8 ed6, d:g5 h:d2 и т.д.

№ 44. cd4?, d:h8 fg7, h:e5 hg5, h:f6 de7, f:b6 a:c7 X.

№ 45. gh2, de3, g:g7 hg5, gh8 fg7, h:d8 bc7, d:b6 a:g1 X.

№ 46. cb4? a:c3, fg3, ed4, f:f8 ab6, f:a3 bc5, a:g5 h:h2 X.

№ 47. cd6?, ed4, d:h8 bc5, f:b4 a:a1 X.

Комбинации

повышенной степени трудности

№ 48. cb6, cb4 a:e5, ed4, d:b4, gf4, f:h8 X.

№ 49. cb6, cb4 a:e5, ef4, f:a5 X.

№ 50. de5 f:b2 (... f:b6, cd4, ef4, f:h8 X), c:a3, ab4, cb6, ef4, f:h8 X.

№ 51. ab4, de3, ba3, a:e3, ed2, h:h6 X.

№ 52. cb4, d:b4 ed4, ef4, ba5, a:g7, gf4, h:d8 X.

№ 53. cb4, ed2, cb2, h:a3 X.

№ 54. cb4! a:d6, c:e7, h:a3 X.

№ 55. cb6 a:c5, d:b6, cb4, fe5, dc3, ef4, f:a1 X.

№ 56. ef4, cb6 a:a3, cb4 a:e5, f:a5 X.

№ 57. cd6, fg3, e:g1, hg3, d:f8 X.

№ 58. cb4 a:e5, ed4, cd6, gh4, h:b4 X.

№ 59. hg7 f:h6 (f:h8, ed4 d:b4, d:d8 X) ef4 d:b4, f:f8 X.

№ 60. cd2, ed4, d:d8, cb4, d:e1 X.

№ 61. ed6, ef4 g:g1, cb2, cb4, b:a5 X.

№ 62. ef4 g:g1, hg5, d:d8, cb4, d:d2 X.

ГЛАВА ПЯТАЯ

НОРМАТИВНЫЕ ДАМОЧНЫЕ ОКОНЧАНИЯ

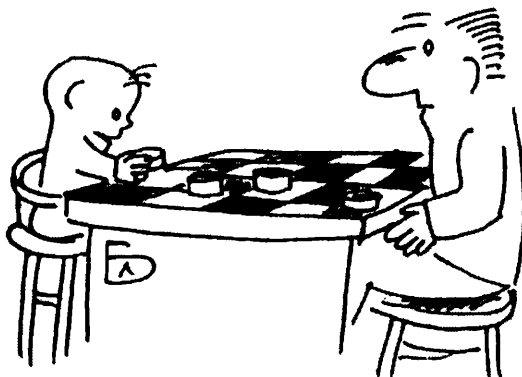
«Три дамки против дамки и одной шашки»

Черная дамка ловится двумя способами: «трамплин и петля»	Черная шашка	Белые дамки	Черная дамка
a) 1. ac5 bh2 2. de5 h: b4 3. a:c3 X.	a3	a5, a7, d4	b8
b) 1. ac5 dh4 2. df6 X.			d8
c) 1. ac5 X.			f8
d) 1. dg7 h:f8 2. ac5 X.			h6
e) 1. de5 hg5 (hd8; ec7 X., he7; ac5 X., he1; ec3 X.) 2. ab4 X.			h4
f) 1. ab8 X.			h2
g) 1. ad2 X.			c1
a) 1. ac5 X.	a5	a1, a3, c3	a7,b8,d8
b) 1. ce1 fh6 2. ef2 hc1 (hf8; fc5 X., hf4; ab4 X. hd2; ac3 X.) 3. ac3 ch6 4. fe3 X.			f8
c) 1. af8 hc1 2. fh6 ca3 3. ab2a:c1 4. cd2 X.			h6
d) 1. ce1 hd8 2. eh4 X.			h4
e) 1. ac5 hg1 2. ce3 X.			h2
f) 1. ad6 gh2 2. dg3 X.			g1
g) 1. cg7 ch6 2. ad4 h:f8 3. dc5 X.			c1
a) 1. dc5 bh2 2. ab6! X.	a7	a3, a5, d4	b8
b) 1. ac5 dh4 (dg5; dc3 gc1; cd2 c:b6; a:c7 X.; 2. ... gh6; ce3 h:b4; a:c3 X.) 2. dc3 hd8 (hg5 или hg3; ce3 или ef2 X.) 3. ce5 dh4 4. eg3 h:b6 5. a:c7 X.			d8
c) 1. de5 hc1 2. eg7 ch6 3. gf8 hc1 4. fh6 X.		a7	a3, a5, d4

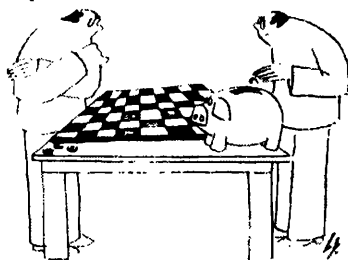
ДОРОГА К ПРЕКРАСНОМУ ИЛИ ИСКУССТВО ПОБЕЖДАТЬ

d) 1. de5! X.	a7	a3, a5, d4	h4
e) 1. dc3 hb8 2. ca 1 bh2 3. ad4 hb8 4. dc5 bh2 5. ab6! X.			h2
f) 1. dg7 ch6 2. a5-b4 h:f8 3. bc5 X.			c1
a) 1. da5 ac1 2. fb2 c:a3 3. ab4 X.	b8	d8, f6, f8	a3
b) 1. fd6 ae1 (ad2) 2. dg3 (df4) X.			a5
c) 1. fd6 ag1 (ae3; df4 X.) 2. dh2 gc5 (gf2; hg3 X.; ga7; hg1 X.) 3. dc7 4. fe5 5. h:a3 X.			a7
d) 1. fb2 hc1 2. de7 3. ed6 X.			h6
e) 1. fd6 ga7 2. dh2 ag1 (ac5; dc7 и fe5 X.; ae3; hf4 X.) 3. db6 g:a7 4. hg1 X.			g1
f) 1. fd6 ea5 2. dh2a b4 (ae1; hg3 X.) 3. dc7 и 4. fe5 X.			e1
h) 1. fc3 ch6 2. cb2 hc1 3de7 и 4. ed6 X.			c1
a) 1. hd4 ae1 2. fb4 и 3. db6 X.	d8	b8, f8, h8	a5
b) 1. bh2 ag1 2. hc7 и 3. hd4 X.			a7
c) 1. bh2 hc1 2. hb2 и 3. hd6 X.			h6
d) см. – вариант «В».			g1
e) 1. bg3 и 2. hf6 X.			e1
f) 1. hb2 и 2. bd6 X.			c1
a) 1. bd6 ae1 2. ec3 X.	f8	b8, d8, e5	a5
b) 1. bd6 ag1 2. ed4 X.			a7
c) 1. ba7 X.			g1
d) 1. ed4 X.			e1
e) 1. eg7 f:h6 2. bf4 X.			c1
a) 1. fe7 X.	h8	f6, f8, h6	d8
b) 1. hg5 X.			h4
a) 1. eg7 h:f8 2. hd6 X.	h6	e5, h2, h4	a3
b) 1. hd8 ab4 (ae1; hg3 и ef6 X.) 2. eg7 и 3. hd6 X.			a5
c) 1. hf4 X.			f8, g1
d) 1. hf4 X.			e1

a) 1. hb2 X. (1. hc3 X; 1. hd4 X.)	h4	f4, h6, h8	a3,a5,a7
b) 1. he5 X.			b8
c) 1. fd6 da5 2. dc7 X.			d8
d) 1. hb2 fe7 2. hg5 и 3. fe5 X.			f8
e) 1. fh2 ea5 (ef2; hg5 X.) 2. hc7 и 3. hf6 X.			e1
a) 1. cd2 hd8 2. eh4 da5 3. de1 ad8 (ac7; hg3 и ge3 X.) 4. ea5 X.	h2	c1, e1, g1	h4
b) 1. cd2 ad8 2. eh4 da5 3. de1 ad8 4. ea5 X.			a5



«Три дамки против одной дамки и двух шашек»



А. Обе шашки на одном фланге	Черные шашки	Белые дамки	Черная дамка
а) 1. ce1 ab6 (fh6; ef2 hc1; fg1 ch6; ag7 X) 2. ac3 fh6 3. ce5 hc1 4. eg7 и если cf4, тогда ab4 X, но если ch6, тогда eg3 X.	a5, a7	a1, a3, c3	f8
б) 1. cf6 hc1 (ab6; fe5 hc1; eg7 X) 2. fg7 ch6 3. ad4 X.			h6
в) 1. ac5 hd8 2. ce7 X.			h4
г) 1. ac5 hg1 2. ce3 X.			h2
д) 1. ad6 a7-b6 2. cb4! X.			g1
а) 1. a1-c3 X.	a3, a7	a1, a5, c5	b8,d8,c1
б) 1. cb4 X.			e1
а) 1. ec3 dg5 (da5; gf2 X) 2. cg7! и 3. hg3 X.	h4, h6	e5, g1, h2	d8
б) 1. eb2 fa3 (hg5; ba3 fh6; af8 gf4; h:e5 hc1; eb2 X) 2. bc1 af8 3. ca3 X.			f8
в) 1. ec3 ca3 (cg5; cg7! X) 2. ce1 af8 (ac1; ge3! X) 3. ed2 fa3 4. dc1 af8 5. ca3 X.			c1
а) 1. bd6 ab4 2. dg3 и 3. ge1 X.	a3, a5	a7, b8, d4	d8
б) 1. bc7 fb4 (fe7; cd8 ed6; dc5! X) 2. cd8 be1 3. dc3! X.			f8
в) 1. bf4 be1 (be7; fc7 смотри вариант «б») 2. df6! eb4 3. fd8! be1 (bf8; fd6 X.) 4. fe5 X.			b4
г) 1. bg3 cd2 2. gc7 de1 (db4; cd8 X. или dc1; cb8 ab4; dg7 X. или ab4; cb8 de1; df6 X.) 3. ab6 eh4 4. df6! X.			c1
д) 1. df6 eb4 (ab4; bf4! X) 2. fd8! be1 3. ad4 ab4 4. bg3 X.			e1

В. Шашки на противоположных флангах	Черные шашки	Белые дамки	Черная дамка
a) 1. hd4 fa3 2. db2 X.	a7, h6	h2, h4, h8	f8
b) 1. hc7 X.			a5
c) 1. hf4 eb4 2. hc3 X.			e1
d) 1. hd4! X.			g1
a) 1. dh4 fa3 2. db2 X.	a5, h6	d4, d8, h2	f8
b) 1. dg7 и 2. hd6 X.			a3
c) 1. dc3 и 2. dg5 X.			e1
a) 1. da5 X.	a3, h6	d4, d8, h2	f8
b) 1. hf4 ae1 (ab4; da5 X) 2. fb8! eh4 (ea5; d4-b6 X) 3. dc3! X.			a5
c) 1. da5 X.			b4
d) 1. d4-f6 и 2. d:g5 X.			h4
e) 1. hb8! и так далее X – смотри вар. «b» после 2. fb8.			e1
a) 1. dh8 fa3 2. hb8 af8 3. bf4 fe7 (fa3; hf8 X) 4. hf8 ed8 5. fc5 db6 (da5; cg1 ad8 (ae1); fh2 da5 (ea5); hc3! X) 6. cg1 ba5 (bd8; fh2 X) 7. fh2 ad8 8. hf6! X.	a7, h4	d4, h2, h6	f8
b) 1. hd2 и 2. df2 X.			a5, b4
c) 1. dh8 af8 2. h2-f4 fe7 3. hf8 и так далее X – смотри вариант «a» после 4. hf8.			a3
a) 1. hc7! X.	a5, h4	a1, a3, h2	d8
b) 1. af8 ag1 2. fd6 ga7 3. hg1 ab4 4. d:a3 ab8 5. ac1 и так далее X.			a7
c) 1. ag7 X.			h6
d) 1. hg3! X.			g5
e) 1. hd6 X.			c1
f) 1. ad6 и так далее X – смотри вар. «b» после 2. fd6.			g1
a) 1. eb8 fb4 2. db2! X.	a3, h4	d4, e5, h6	f8
b) 1. eh2 ae1 (ab4; db2! X) 2. df2 и так далее X.			a5
c) 1. eb8 ea5 2. bh2 X – смотри вариант «b».			e1

Послесловие

Уважаемый читатель! Вот и закончилось наше путешествие в царстве прекрасного. Низкий поклон всем ценителям шашек 19-21 веков.

Пусть народный талант не меркнет в веках на планете Земля.

Настоящая книга должна стать вашим надежным спутником в круговороте жизни.

А теперь немного поэзии.

Георгий Исаев

Композитор

*Он занят сотвореньем чуда:
Сидит часами напролет
Над заготовкою этюда
И усложняет каждый ход.*

*Давно луна в окно глядится,
Но композитору не спится.
Нет для него важней забот:
Он ищет самый трудный ход.*

*Находит и ... опровергает,
И снова поиск продолжает,
Не сомневаясь ни на миг
В успехе замыслов своих.*

*И увенчает долгий труд
Прекрасный шашечный этюд!*

*Вот так и в жизни, проблемист,
Твой путь нелегок и тернист.
Преград не бойся и помех,
Где смелый поиск – там успех!*

СОДЕРЖАНИЕ

Слово к читателю	3
Глава первая: Первые шаги. Беседа 1. Доска и нотация	6
Беседа 2. Как бьет дамка?	8
Беседа 3. Что считается победой?	10
Беседа 4. О силе дамки	12
Беседа 5. Треугольник	14
Беседа 6. О ничьей	16
Беседа 7. Предвестники комбинации	17
Беседа 8. Предвестники комбинации (продолжение)	19
Беседа 9. Составные части комбинации	22
Беседа 10. О позиционном превосходстве	24
Беседа 11. Оппозиция	26
Беседа 12. Размен	28
Глава вторая: Словарик шашечных терминов	31
Глава третья: Когда мы делаем ошибки в первом периоде	33
Глава червертая: Комбинации для начинающих в позициях с коловой шашкой	44
Глава пятая: Нормативные дамочные окончания	57
Послесловие	62

И.Волосанов (псевдоним - И.Петров)
Дорога к прекрасному или искусство побеждать. 2005.

В данной книге читатель получит немало информации
о премудростях народной игры.
Книга поможет читателю повысить шашечную эрудицию,
поднять общий уровень спортивного мастерства.
Книга рассчитана на широкий круг юных любителей шашек
и квалифицированных шашистов-разрядников.

На обложке шашечная диаграмма, вот ее решение:

1. cd4 e:c3 2. fe5 f:d4 3. ef2 c:e1 4. a:c7 d:b6 5. cb2 a:c1 6. hg7 f:h6 7. gh4 e:g3
8. h:f4 c:g5 9. h:a5 hg5 10. ad2 gh4 11. de1 ab6 12. ef2 ba5 13. fe1 X.

Vijānu tipogrāfija "Renovata" SILF
Ugunsdzēsēju 1, Vijāni, tālr. 46-28180
Pas. Nr.159. Tirāža 1000 eks.

ISBN 9984-19-727-1



9 789984 197272

