

Ю. БАРСКИЙ
В. ГОРОДЕЦКИЙ

Сеня, Храбрик и

Маммика





Ю. БАРСКИЙ
В. ГОРОДЕЦКИЙ

Сеня, Храбрик и

шашки



МОСКВА
„ДЕТСКАЯ ЛИТЕРАТУРА“
1992

ББК 75.582
Б26



С 4802040000—207 062—91
М101(03)-92
ISBN 5—08—002193—4

© Барский Ю. Текст, 1992
© Городецкий В. Текст, 1992
© Сайфулин Р. Иллюстрации, 1992
© Суханов А. Иллюстрации, 1992
© Шишков В. Иллюстрации, 1992

НАШ ДОРОГОЙ МАЛЕНЬКИЙ ЧИТАТЕЛЬ!
ЧТО ЗНАЕШЬ ТЫ О СЕНЕ ЕРШОВЕ?
ПОКА, НАВЕРНО, НИЧЕГО.
А ЧТО ЗНАЕШЬ ТЫ О ЕГО ДРУГЕ ХРАБРИКЕ?
ДУМАЕМ, ЕЩЕ МЕНЬШЕ,
ЕСЛИ ТОЛЬКО МОЖНО ЗНАТЬ МЕНЬШЕ, ЧЕМ НИЧЕГО.
А ВОТ О ШАШКАХ ТЕБЕ, МОЖЕТ БЫТЬ, КОЕ-ЧТО И ИЗВЕСТНО.
ПРАВДА, СКОРЕЕ ВСЕГО, СОВСЕМ МАЛО.
ВОЗМОЖНО, ТЕБЕ ИЗВЕСТНО, КАК В ЭТОЙ ИГРЕ ДЕЛАЮТ ХОДЫ,
НО ВРЯД ЛИ УМЕЕШЬ ТАК ХОДИТЬ,
ЧТОБЫ ВСЕГДА ВЫИГРЫВАТЬ.
И ПОТОМУ ШАШЕЧНЫХ ПОБЕД НА ТВОЕМ СЧЕТУ, НАВЕРНО,
НЕ ТАК МНОГО. МЫ УГАДАЛИ?
ТАК ВОТ, ПРОЧИТАВ ЭТУ КНИЖКУ,
ТЫ ПОЗНАКОМИШЬСЯ С СЕНЕЙ ЕРШОВЫМ И ХРАБРИКОМ.
И ЕСЛИ СТАНЕШЬ НЕ СПЕША,
ДОБРОСОВЕСТНО РАЗЫГРЫВАТЬ НА ДОСКЕ
ПРИВОДИМЫЕ ТУТ ПАРТИИ ЭТИХ ДРУЗЕЙ,
ВЫПОЛНЯТЬ ПРЕДЛАГАЕМЫЕ УПРАЖНЕНИЯ И ТРЕНИРОВАТЬСЯ,
СРАЖАЯСЬ С ПРИЯТЕЛЯМИ,
ТО НАУЧИШЬСЯ ТАК ХОРОШО ИГРАТЬ,
ЧТО БУДЕШЬ ПОБЕЖДАТЬ ВСЕХ РЕБЯТ ИЗ ТВОЕГО ДОМА,
КЛАССА, ШКОЛЫ.
ПОТОМ ОБЯЗАТЕЛЬНО ПОЛУЧИШЬ СПОРТИВНЫЙ РАЗРЯД ПО ШАШКАМ,
А МОЖЕТ БЫТЬ, ДАЖЕ ВЫДВИНЕШЬСЯ В НАСТОЯЩИЕ ЧЕМПИОНЫ.
УСПЕХА ТЕБЕ!



СЕНЯПРОПИСНОЙ И ЕГО ГОСТЬ



то воскресенье второклассник Сенья Ершов целых три часа провел лежа на диване и читал книгу о Малыше и Карлсоне. Наконец, захлопнув ее, он не поднялся, а повернулся лицом к стене и принялся мечтать...

«Что, если бы мне такой пропеллер?»

Вот уж я бы полетал! В классе у всех глаза на лоб полезли бы, влети я через окно — вввжжжззззз! — и как ни в чем не бывало плюхнись на нашу с Валеркой парту! Нет! Перед тем как упасть, я бы еще раз под потолком покружился... А здорово, правда, это придумано: нажал на животе кнопку — и полетел!...»

— Здорово придумано, да жаль, что в жизни таких пропеллеров, чтобы летать, не бывает! — закончил он вслух, хотя в комнате никого не было. Так, по крайней мере, считал Сеня. Однако в тот же миг выяснилось, что он ошибается.

— Некоторые позволяют себе говорить о том, чего совсем не знают,— отчетливо произнес кто-то тонким голосом.

Сеня вздрогнул и, повернув голову, посмотрел через плечо. Увиденное заставило его моментально спустить ноги на пол и сесть. Глаза Сени широко раскрылись, затем он крепко зажмурил их, открыл опять и часто-часто заморгал.

— Нет, я вижу, ты несколько не рад тому, что у тебя гость, с которым ты сможешь сразиться,— сказал стоявший посреди комнаты незнакомец. Ростом он был примерно до Сениного плеча, в комбинезоне, на голове кожаный шлем. Этот шлем, свитер, а особенно висевшая на боку короткая шпага придавали незнакомцу воинственный вид. Он стоял, уперев левую руку в бок и держа правую на рукояти шпаги. Пристально разглядывал Сенью: рад или не рад?

— Р-р-рад... Даже оч-ч-чень рад...— в полной растерянности, запинаясь, вымолвил Сеня. Был он не из робкого десятка, но представь себя на его месте!

— Почему же ты не вызываешь меня на честный решительный поединок, а только сидишь и глазами хлопаешь? Или ты так перепугался, что даже не помнишь, где ты и кто ты?

— Помню. Сеня. Ершов Сеня.

— Как? Сеня? Постой-постой!.. Я недавно слышал, как пели: «Ах вы, сени, мои сени, сени новые мои...» Это про тебя?

— Конечно, нет. Там со строчной буквы, а я — Сеня с прописной.

— Какая-то ерунда! Ты сам запутался или хочешь меня запутать? Сейчас говоришь, что ты Сеняспрописной, а перед этим сказал, что зовут тебя Сеня. Как же правильно? Чему верить?

— Не понимаешь? Меня зовут Сеня—имя же всегда пишут с прописной буквы. А в песне не имя.

— Не имя, а что?

— Там сени, помещение между жилой частью дома и входной дверью.

Слово «дверь» породило у Сени вопрос, который должен был возникнуть раньше.

— Послушай! А как ты тут очутился? Дверь-то была закрыта!

— Очень нужна мне твоя дверь!.. Смотри.— Незнакомец повернулся спиной, и стало видно, что на его лопатках — слева и справа — укреплены два пропеллера. Затем он дернул какой-то шнурок, вспыхнула и потом погасла искра, и оба пропеллера быстро и бесшумно завертелись. Секунды через три незнакомец взлетел.— Смотри! — повторил он уже в воздухе, подлетел к открытому окну, вылетел наружу, но тут же вернулся в комнату и плавно опустился на пол.

— Видел? Теперь дошло?

Сеня вскочил с дивана.

— Карлсон! Карлсон! Ура! Ко мне прилетел Карлсон! — закричал он.

— Ну, вот еще!..—сердито сказал пришелец.—
С чего ты взял, что я какой-то Карлсон?

— У тебя ведь пропеллеры.

— По-твоему, выходит, каждый, у кого пропел-
леры, тот и Карлсон?

— Но ты же, наверно, живешь на крыше...

— Ерунда какая! Если ты будешь жить на крыше, ты тогда тоже будешь Карлсон?

— Нет...

— То-то же! Так вот, если хочешь со мной водиться и сражаться, запомни навсегда: никакой я не Карлсон! Твой Карлсон живет в каком городе?

— В Стокгольме — столице Швеции.

— То-то! А я в Москве!

— Кто же ты тогда?

— Это надо было спросить сразу. И мы бы уже сражались. А то сколько времени потеряли! Мое имя—Храбрик. Тебе ясно, что это значит? И, пожалуйста, никогда и ни с кем меня больше не путай. Понятно?

— Понятно. Теперь я и сам вижу, что ты не Карлсон.— Открыв книгу, Сеня посмотрел на картинку, потом на Храбрика.— Ты гораздо ниже его... Он толстый, а ты нет... У него нос — как картошка, а твой — как морковка...

— Морковка?! Да такому, как у меня, носу позавидует любой, если он что-нибудь понимает в носах!

Или, может быть, ты не согласен? — хватаясь за шпагу, угрожающим тоном спросил Храбрик.

Но Сеня, словно не слыша вопроса, продолжал сравнивать:

— У него один пропеллер посредине спины...

— Устаревшая модель! — перебил Храбрик. — Мало мощная, с плохой маневренностью. Последнее слово техники — два пропеллера на лопатках.

— Его моторчик тарахтит, а у тебя бесшумный. И еще у тебя шпага. Ты всегда ее носишь?

— Всегда.

— А зачем?

— Если бы ты хоть немного пожил на крыше, то такой вопрос не задавал бы. Ведь вороны считают все крыши своими. И стоит им увидеть меня безоружным, они прилетят целой тучей и поднимут такой гвалт, что хоть удирай. Но когда я при шпаге, ни одна ворона не осмеливается сесть на ту крышу, где нахожусь я.

ХРАБРИК УДОСТАИВАЕТ СЕНЮ ЧЕСТИ



Храбрик! Ты сказал, что если бы я сразу спросил, кто ты такой, то мы бы уже сражались. А во что мы сражались бы?

— Во что? Ни во что, а на чем. На шпагах. Вызывай меня!

— Но у меня нет шпаги.

— Ерунда какая! Вообразишь, будто она у тебя есть, и начнем.

— Ага! У тебя будет настоящая шпага, а у меня воображаемая?

— Ну и что? Настоящая твоя шпага, или воображаемая, не имеет значения: в сражении со мной ты все равно обречен. Как раз вчера я одержал двадцать побед над сильнейшими фехтовальщиками мира. На них просто жалко было смотреть! Ну? Сразимся? Вызываешь меня?

— Нет, Храбрик. Сражаться на шпагах без шпаги я не могу.

— Ну, конечно! Я знал, что ты найдешь сто тысяч отговорок. Кто боится — а меня бояться все! — тот всегда прячется за отговорки.

— Я не прячусь, но ведь у меня нет шпаги... — снова сказал Сеня.

— Ну, ладно... Пусть не на шпагах... Все равно вызывай, — проворчал Храбрик и подошел к столу. Чтобы получше рассмотреть, что на нем лежит, он взобрался на стул. — Э! Какие тут у тебя симпатичные белые и

черные кругляшки! Это пуговицы? Мы их будем пришивать — вот и сразимся! Неси две иголки и нитки, и кто быстрее пришьет — я белые к рубашке или ты черные к штанам, — тот и победитель. Неси скорее!

— Что ты говоришь, Храбрик! Какие же это пуговицы? Это вовсе не пуговицы.

— А что же это, по-твоему?

— Шашки. Такая игра. Мы можем сыграть, если ты умеешь.

— Как ты сказал? Если я — что?

— Если ты умеешь.

— Если я умею? Не понимаю, Сеня, как ты можешь такое говорить тому, кто только вчера одержал двадцать побед над лучшими игроками в эти... как их там?..

— Шашки.

— Да, совершенно верно, над лучшими игроками в шашки.

— Прости, Храбрик, но ты ведь раньше сказал, что вчера одержал двадцать побед над фехтовальщиками?

— Ну и что? Ты сам запутался или меня хочешь запутать? Над фехтовальщиками утром, а над игроками в шашки вечером.

— Тогда извини. Я же не знал.

— Не знаешь — не говори! А сейчас сразимся в шашки. Но сперва назначим приз для победителя, то есть для меня. Найдется у тебя что-нибудь для приза? Там что? — Храбрик показал на лежавший на полке кулек.

— Там орехи. Грецкие, — ответил Сеня, потом достал кулек и раскрыл его.

— Крупные орехи! — одобрил Храбрик. — Для приза годятся. Значит, так: мы сразимся, а когда я одержу победу, то сделаю в воздухе три круга почета — я всегда так поступаю, — затем ты вручишь мне приз. Понял? Чур, я первый бросаю.

— Что ты будешь бросать, Храбрик?

— Шашки, конечно! Сперва я все брошу в тебя, а потом ты их бросишь в меня. Кто точнее попадет, тот и победил. Стань в тот угол — я сейчас начну.

— Зачем? В шашки ведь не так играют!

— Нет, вы посмотрите на этого несносного мальчишку! Послушайте, кого он хочет учить играть!

— Это не я хочу учить, а книжка, которую я брал в библиотеке. Там написано вот что...

И Сеня объяснил, как шашки — простые и дамки — ходят, как эти ходы можно записать, а потом по записи разыграть снова. Когда он закончил, Храбрик сказал:

— А ловко я притворился не умеющим играть? Я просто тебя проверял. Теперь вижу, что ты кое-что знаешь, и потому будешь удостоен чести.

— Какой чести?

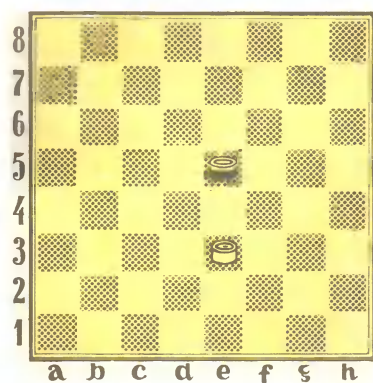


Диаграмма 1

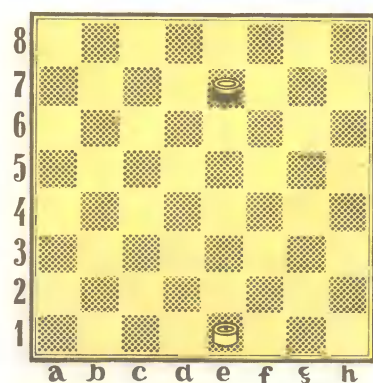


Диаграмма 2

— Чести сразиться в шашки с известным чемпионом. Все об этом мечтают!

— Я тоже. Но где же он?

— Какой ты недогадливый, Сеня. Ну, хорошо... Я покажу тебе этого чемпиона. Закрой глаза. А теперь открой! Кого ты видишь?

— Только тебя.

— Правильно. Так вот, тот, кого ты видишь, и есть известный чемпион! А сейчас каждый возьмет себе по одной шашке, и мы сыграем. Чур, моя белая! — Храбрик поставил белую шашку на e3. Значит, первым хожу я.

— Ходи,— сказал Сеня и поставил черную шашку на e5*.

* Если ты, дорогой читатель, уже умеешь играть в шашки, то можешь продолжать чтение. Но если ты не знаешь правил игры, тогда тебе следует сейчас прочитать текст на страницах 49—54 и лишь потом вернуться на это место.

Диаграмма 1

Храбрик посмотрел на доску. Потом на Сеню. На доску... На Сеню... И топнул ногой.

— Это нечестно! Партия не считается! — заявил он. — Ты очень близко свою шашку поставил. Отодвинь!

Сеня переставил свою шашку на e7. Белая осталась на e3, и Храбрик уже протянул к ней руку, чтобы сделать ход, но тут же отдернул и снова стал хмуро поглядывать то на доску, то на Сеню.

— Все еще близко! Я отодвину свою,— заявил он и переставил белую на e1. Опять шашки оказались на одной вертикали.

Диаграмма 2

После ходов 1. e1—f2 e7—f6 2. f2—g3 f6—g5 3. g3—h4 g5—f4 Храбрику пришлось сдаться.

— Я хотел не так пойти, а вот как! — воскликнул он, снова поставив обе шашки, как на диаграмме, и делая ход 1. e1—d2. Но это не помогло: 1...e7—d6 2. d2—c3 d6—c5X.

— Ты, Сеня, наверно, до потолка готов прыгать от радости? Так знай, что я просто пожалел тебя и нарочно поддался. А вот сейчас сразимся по-настоящему, и ты, я уверен, увидишь, как играют непобедимые чемпионы!

— Опять по одной шашке? — спросил Сеня.

— Конечно, по одной! Только теперь моя черная будет, и первым ходить буду не я, а ты.

Храбрик поставил свою шашку на d8, а Сеня — на c1.



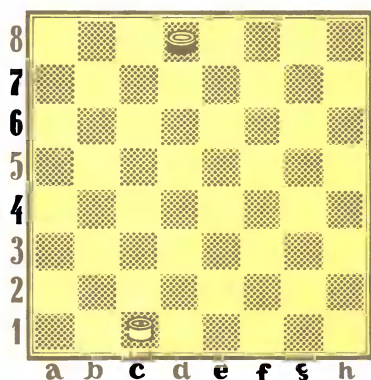


Диаграмма 3

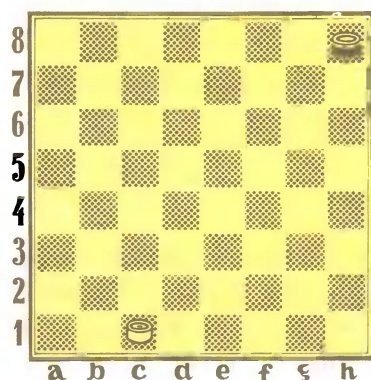


Диаграмма 4

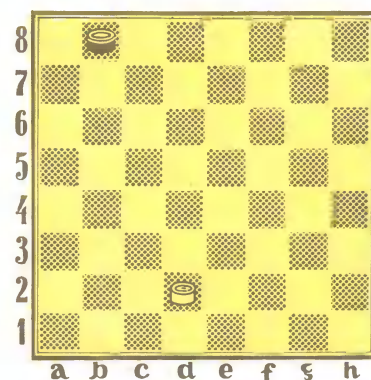


Диаграмма 5

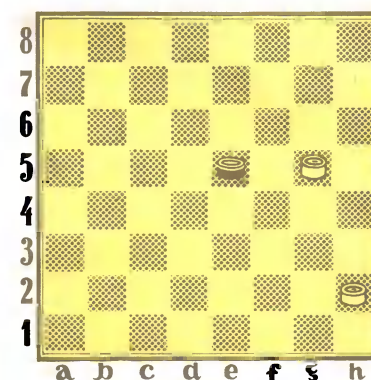


Диаграмма 6

Диаграмма 3

На этот раз шашки оказались не на одной, а на соседних вертикалях. Сеня сделал ход 1. c1—d2, и партия продолжалась так: 1...d8—c7 2. d2—c3 c7—b6 3. c3—b4. Тут Храбрик задумался, потом помрачнел, слез со стула, дернул пусковой шнурок и, взлетев на подоконник, сказал:

— Здесь мой выигрыш, и очень жаль, что я не смогу доиграть партию: у меня высокая температура, кашель, насморк и болит зуб. До свидания.— И он снова дернул шнурок.

— Подожди, Храбрик! Если ты хочешь выигрывать в шашки...— начал Сеня и умолк: Храбрик уже исчез.

О чем же Сеня намеревался сказать? Возможно, об этом:

УЗЕЛКИ НА ПАМЯТЬ

Если белая и черная простые шашки стоят на одной вертикали (диаграммы 1 и 2), их расположение называется **ОППОЗИЦИЕЙ**.

Тот, кто сделал создавший оппозицию ход, считается **ЗАНЯВШИМ ОППОЗИЦИЮ**, а его противник — **ПОПАВШИМ В ОППОЗИЦИЮ** (в положении на диаграмме 3 белые ходом 1. c1—d2 заняли оппозицию, а черные в результате этого хода попали в оппозицию).

При двух (белой и черной) стоящих на одной вертикали простых игроков, идущий первым, проигрывает, а если такие простые стоят на соседних вертикалях, то идущий первым выигрывает. Это можно сказать и так: при борьбе двух простых **ЗАНЯВШИЙ ОППОЗИЦИЮ ВЫИГРЫВАЕТ**. Проверь это 10 раз.

КТО РАЗГРЫЗЕТ ОРЕШКИ?

(Не грецкие из кулька Сени, а те, которые здесь)

1. Смотри диаграмму 2. Белыми играл и первым ходил Храбрик — он и проиграл. А если бы первым там ходил Сеня?

2. Белые: b2; черные: b8. Чей выигрыш, если ход

белых? Чей выигрыш, если ход черных? (Ответь, не передвигая шашек, а потом проверь.)

3. Белые: g1; черные: g7. Кто выигрывает при ходе белых, а кто при ходе черных?

4. Белая простая и черная простая стоят на одной вертикали — выгодно ли первому делать ход?

5. Белая простая и черная простая стоят на соседних вертикалях (пусть на e1 и на f8), выгодно ли первому делать ход?

6. Диаграмма 4. Куда лучше идти белой шашке — направо (чтобы встретиться с черной) или налево (чтобы удрать от нее)?

7. Диаграмма 5. Куда лучше идти белой шашке — направо или налево?

8. Диаграмма 6. Ты играешь белыми. Сумеешь выиграть?

9. Диаграмма 7. Ты играешь белыми. Какой сделаешь ход: 1. g1—f2 или 1. h2—g3? Выбери и объясни причину.

10. Диаграмма 8. Ты играешь белыми. Какой сделаешь ход: 1. e1—f2 или 1. d2—e3? Выбери и объясни причину.

ГЛАВНЫЙ ЧЕМПИОН МИРОВОГО КЛАССА



тсуществовал Храбрик недолго. Через час он снова появился в комнате Сени.

— Может быть, я еще и не выздоровел, но мы сейчас опять сразимся. Ты готов?

— Если в шашки, то готов.

— Да, да, в шашки. Но до этого скажи вот что: только что я слышал, как кого-то звали в театр смотреть «Собаку на

сене». Неужели та собака на тебе лежать будет? Здорово!

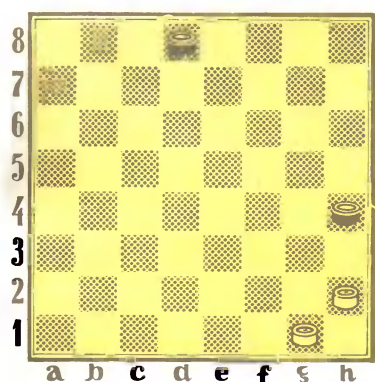


Диаграмма 7

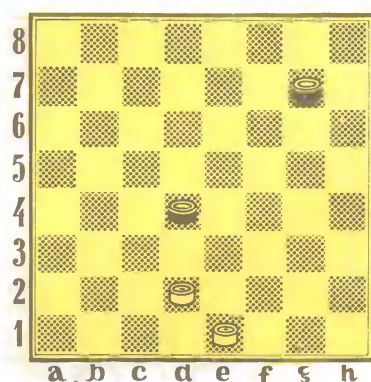


Диаграмма 8

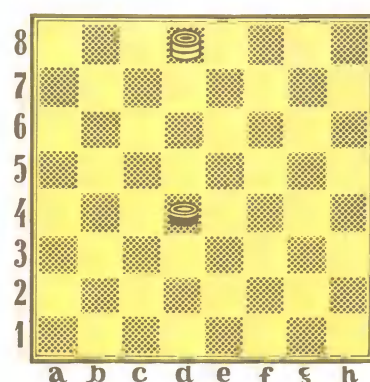


Диаграмма 9

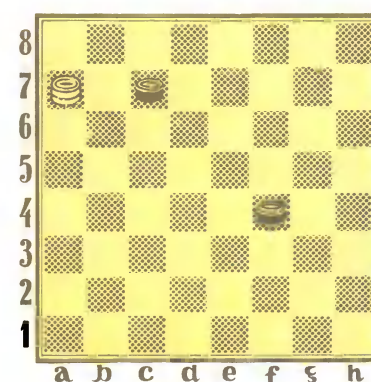


Диаграмма 10

— Ты, Храбрик, шутишь? Я же Сеня с прописной, а там «на сене» со строчной. То—сено, сухая трава. Я уже про это говорил.

— Ах, ты опять стал Сеняспрописной? Хорошо. Пусть...

— Не Сеняспрописной, а Сеня!

— Сеня? Хорошо. Тоже пусть! Пусть! Но все равно не забывай, что непобедимый чемпион должен оставаться непобедимым: его никто не может обыгрывать.

— А как же я у тебя три раза выиграл?

— Ты? У меня?! Когда?

— Совсем недавно. Когда мы ставили по одной шашке.

— По одной или по двадцать одной, все равно ты поступил нечестно. Непобедимого чемпиона обыграть нельзя! Кроме того, мы играли без дам.

— Ну и что?

— То, что играть простыми шашками, без дам,— чепуха. Не требуется никакой храбрости и совсем не трудно. Даже ты умеешь. А вот играть, когда на доске есть дамки,— мировой класс! Поэтому про меня и говорят — «чемпион мирового класса». Нет... Так: «главный чемпион мирового класса»!

— А я как же?

— Что ты? При чем тут ты?

— Все-таки я у тебя выигрывал...

— Перестань, надоело! Заладил одно и то же — «выигрывал, выигрывал»! Никто этого не видел, никто об этом не слышал, никому это не интересно! Тебе больше сказать нечего, что ли?

— Но ведь так было...— печально произнес Сеня.

— Опять свое! Хорошо, пусть... Пусть ты тоже будешь считаться чемпионом, но, конечно, не таким, как я, а каким-нибудь совершенно захудалым. Каким-нибудь чемпионшкой, который неизвестно у кого выигрывает. А я—главный чемпион мирового класса! Сейчас ты сам увидишь, как я играю, когда есть дамки. Ты просто лопнешь от зависти! Неси шашки.

Сеня принес. И начал расставлять на доске разные положения, а Храбрик стал показывать, как он в них сыграл бы.

Диаграмма 9

— Здесь я бы напал на твою шашку — 1. d8—f6, а ты с перепугу пошел бы 1...d4—c3, и я бы твою шашку побил. Красивая победа?

Диаграмма 10

— Тут далеко продвинулась простая f4, и главное — задержать ее. Поэтому пойду 1. a7—f2, и противник сдастся.

Диаграмма 11

— А здесь обе шашки черных очень опасны, но не для меня! Я пойду так, что после любого ответа что-нибудь побью. Смотри и учись, Сеня: 1. a7—b8. Чувствуешь, что тебя ожидает?

— Нет,— простодушно сказал Сеня.

— Бесславное поражение — вот что!

— Может быть, доиграем?

— Не могу — сто тысяч неотложных дел! Надеюсь, ты теперь уловил разницу между ходами какого-нибудь замухрышки и ходами главного чемпиона мирового класса. Привет!

И Храбрик улетел.

«Хотя он чемпион, и даже мировой и главный,— принялся размышлять Сеня,— но, кажется, тут предлагал совсем не лучшие ходы».

В позиции 9 его ход 1. d8—f6? плохой: черные ответят 1...d4—e3, и их простая убежит в дам-

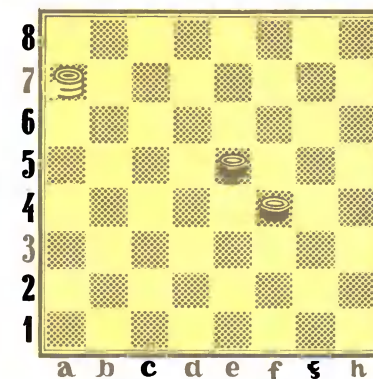


Диаграмма 11

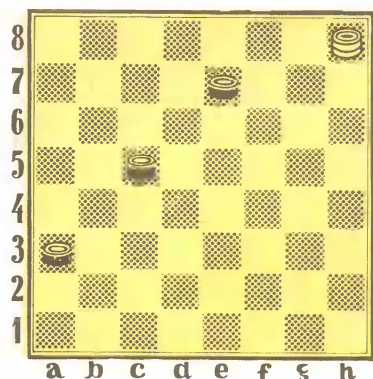


Диаграмма 12

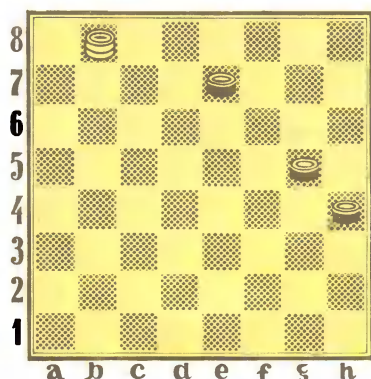


Диаграмма 13

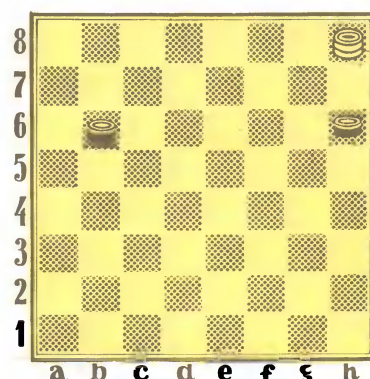


Диаграмма 14

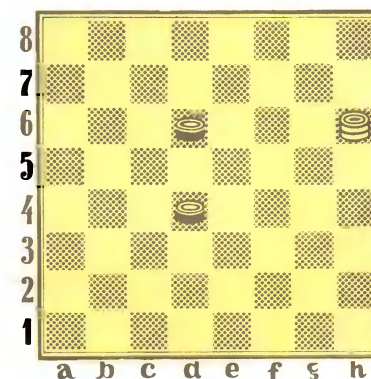


Диаграмма 15

ки — будет ничья. А выигрывало 1. d8—g5!X или 1. d8—a5!X.

В позиции 10 ход Храбрика 1. a7—f2? плохой: после 1...c7—d6 может получиться— 2. f2—h4 f4—e3 и ничья, или 2. f2—a7 f4—g3 и тоже ничья. Но выигрыш у белых был— 1. a7—b8!X.

А вот в позиции 11 ход 1. a7—b8? уже не годится: после 1...e5—d4 2. b8:g3 d4—c3 будет ничья. Тут как раз хорошо 1. a7—f2!, и если 1...f4—g3 2. f2:h4 e5—d4, то 3. h4—g5X. А если 1...e5—d4 2. f2:a7 f4—g3, то 3. a7—b6 (но не 3. a7—g1?, так как после 3...g3—h2 белым придется пропустить черную простую в дамки) 3...g3—h2 4. b6—g1X — теперь белая дамка пошла на g1 в нужный момент: у черных не стало хода — они проиграли.

УЗЕЛКИ НА ПАМЯТЬ

Когда три простые, как на диаграмме 12, отрезаны дамкой по большой дороге (ЗАСТАВА ПО БОЛЬШОЙ ДОРОГЕ), партия закончится вничью, так как одна из простых прорвется в дамки: пойдут белые 1. h8—g7, тогда 1...e7—f6 2. g7 b6 a3—b2, ничья; пойдут белые 1. h8—a1, тогда 1...c5—d4 2. a1 d8 a3—b2, ничья. Ты согласен?

Когда три простые, как на диаграмме 13, отрезаны дамкой по верхнему двойнику (ЗАСТАВА ПО ВЕРХНЕМУ ДВОЙНИКУ), партия закончится их проигрышем, так как ни одна из них в дамки не прорвется: 1. b8—c7 (можно и 1. b8—h2) 1...e7—d6 2. c7:h6 3. h6—e3X. Ты согласен?

Когда две простые продвигаются, как на диаграмме 14, одна по левому борту, а другая по правому, бывает, что дамка выигрывает так: 1. h8—d4! b6—a5 2. d4—c3 h6—g5 3. c3—d2 g5—h4 4. d2—e1X. Получившееся в конце положение называется ВИЛКА.

НА ДИАГРАММАХ БЕЛЫЕ ВСЕГДА ИДУТ СНИЗУ ВВЕРХ, А ЧЕРНЫЕ СВЕРХУ ВНИЗ. И ЕЩЕ: ЕСЛИ ДАЕТСЯ ПОЗИЦИЯ И НЕ ГОВОРИТСЯ, ЧЕЙ ТАМ ХОД, ЗНАЧИТ, ХОД БЕЛЫХ.

КТО РАЗГРЫЗЕТ ОРЕШКИ?

Диаграмма 15

11. Как бы ты пошел: 1. h6—d2, 1. h6—f4 или 1. h6—f8?

Диаграмма 16

12. Какой ход ведет к выигрышу: 1. h6—f8 или 1. h6—f4?

Диаграмма 17

13. Как белыми выиграть?

Диаграмма 18

14. Какой шашкой должны пойти белые, чтобы спастись от проигрыша?

15. Белые: пр. a3, c1, e1; черные: Д.с7 Спаси белых от проигрыша.

16. Белые: Д.а7; черные: пр.а3, b4, c7 Могут ли белые выиграть?

17. Белые: Д.а5; черные: пр.д6, e3, e7 Могут ли белые выиграть?

18. Белые: Д.һ4; черные: пр.с7, һ6. Выиграй, создав вилку.

19. Белые: Д.а5; черные: пр.а7, g5. Выиграй, создав вилку.

20. Белые: Д.g3; черные: пр.а7, g5. А как выиграть здесь?

МАЛОЕ КРУГОСВЕТНОЕ...



а следующий день Сеня, как только пришел из школы, сразу бросился открывать окно: а вдруг Храбрику опять захочется его навестить? Делая уроки, он несколько раз вскакивал со стула и выглядывал наружу, чтобы подать сигнал своему новому товарищу, если тот перепутает

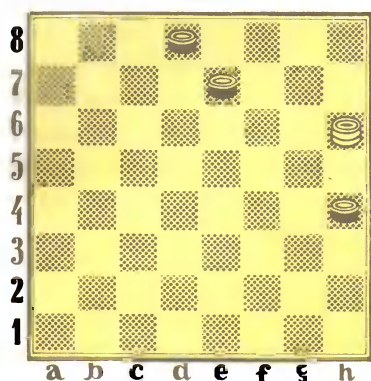


Диаграмма 16

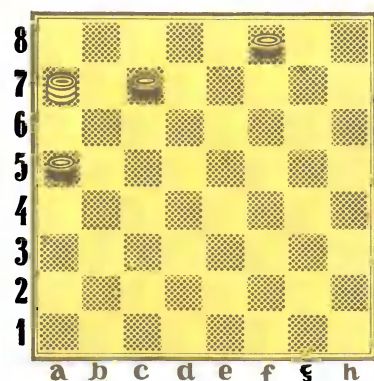


Диаграмма 17

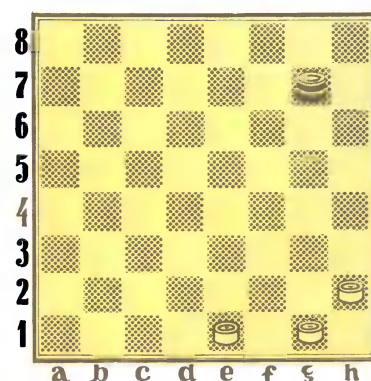


Диаграмма 18

окна. И вот радость! Бесшумно и плавно подлетел Храбрик к Сениному окну и сел на подоконник.

— Отправляюсь в малое кругосветное путешествие, — объяснил он. — Могу взять и тебя. Если хочешь, собирайся.

— Неужели ты весь свет кругом облетишь?

— Я сказал «малое», значит, не весь свет, а часть. Ну? Ты, Сеня, решил? Летишь или боишься?

— Ой! Я бы конечно! Только как это сделать?

— Очень просто: одной рукой будешь держаться за мою левую ногу, другой — за правую. Вот и полетишь. Мотор у меня во какой мощный!

— А я не упаду? Не сорвусь?

— Это от тебя зависит. Держись крепче! Если же сорвешься, то тоже не волнуйся: я потом тебя подберу. Летишь?

Желание попутешествовать, да еще подобным образом, было у Сени так велико, что он решился. По указа-

нию Храбрика Сеня дал ему шапки, положил в свои карманы несколько орехов, щипцы и ухватился за ноги своего друга. Тот дернул шнурок, вспыхнула искра, мотор заработал, пропеллеры завертелись — ж-ж-з-з-з! — и путешественники, вылетев из окна, понеслись над домами.

Минут через десять Храбрик стал снижаться.

— Что-то испортилось? — встревожился Сеня.

— Без паники! Полный порядок. Я иду на посадку. В том саду — видишь? — есть беседка со столом, и мы сможем на свежем воздухе погрызть орехи и сразиться.

Они уже расставили шапки, когда Храбрик вдруг воскликнул:

— Смотри в ту сторону. Видишь, кто-то идет сюда, к беседке. Какие-то два человека.

— Так это же Громила и Щука.

— Кто? Кто?

— Ну, девятиклассники из нашей школы — Громов и Щукин, но все их зовут Громила и Щука. Может быть, потому, что они страшные задиры — всегда ко всем пристают.

— Да? Тогда ты останься, а мне нужно скорее убраться, а то я за себя не ручаюсь — могу их так поколотить, что потом никакой доктор не вылечит. Лучше полежу в тех кустах и что-нибудь придумаю. А чтобы



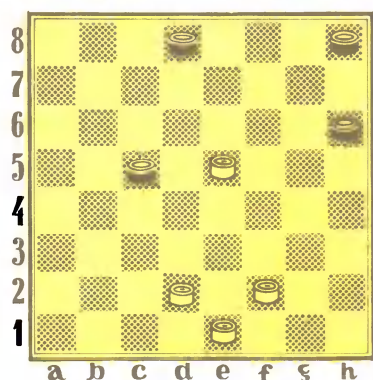


Диаграмма 19

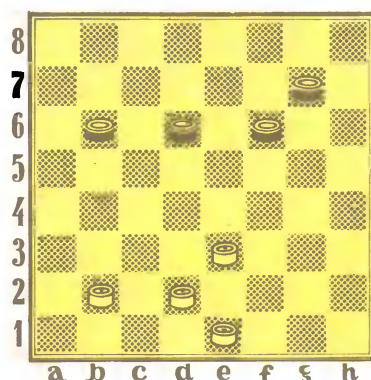


Диаграмма 20

хорошо думалось, дай мне орехи и щипцы. Быстрее! Едва Храбрик укрылся в кустах, как девятиклассники вошли в беседку.

— Что ты тут делаешь, кроха? — спросил Щука Сеню.

— Ну его! — хриплым голосом сказал Громила. — Пойдем. Не надо время терять — у него, кроме шашек, ничего нет.

— Подожди, — сказал Щука. — Сейчас узнаем. У тебя, котик, есть какие-нибудь монетки? Только не вздумай нас обманывать!

— Есть, — сказал Сеня.

— Слышал? — шепнул Щука своему дружку. — У него есть. Надо их отнять!

— Он станет визжать как поросенок, а в саду люди, — прошептал тот.

— Мы сделаем по-другому.

И Громила обратился к Сене:

— Я сейчас сыграю с тобой в шашки, цыпленок. И если ты проиграешь, то без всякого шума выложишь все свои монетки. Договорились?

— А если я выиграю? — как можно более бодрым голосом спросил Сеня, стараясь скрыть, что ему стало так страшно, что аж в животе похолодело.

— Э, да ты хоть и цыпленок, но очень нахальный! А слышал ты такую старинную песню:

Цыпленок жареный, цыпленок пареный,
Цыпленок вышел погулять,
Его поймали, арестовали,
Велели паспорт показать?

Ну? Слышал? Паспорт у тебя есть?

— Нет, — печально ответил Сеня.

— Вот то-то и оно! — захохотал Громила и стал расставлять шашки. — Так что не груби дяде, а ходи! Твои будут белые.

— А мне такие нахальные нравятся, — сладенько

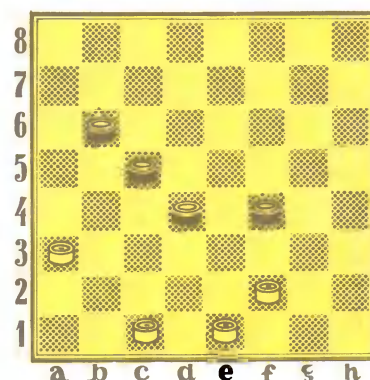


Диаграмма 21

зашептал Щука на ушко Сене. — И я тебе подскажу хороший ход. Только ты меня не выдавай.

Сеня и Громила сели друг против друга, а Щука — рядом с Сеной. Начали играть, и вскоре получилось такое положение:

Диаграмма 19

— Пойди так, крошка! Только так. Это самый хороший ход! — зашептал

Щука, подбивая Сеню сыграть 1. d2—c3 и толкая ногой Громилу, чтобы тот приготовился выигрывать. А Сеня подумал и понял, что на ход 1. d2—c3? Громила сможет ответить 1...c5—d4 и потом забрать шашку — либо c3, либо e5.

«Ну, нет! — решил он. — Лучше я пойду 1. e5—f6. Тогда одна моя шашка f6 будет держать три черных — d8, h6 и h8». И пошел.

Когда после хода Сени Громила сообразил, что проигрывает, потому что три его шашки задержаны всего одной белой, он стукнул по доске кулаком и закричал:

— Ты нахальный цыпленок, пошел по подсказке! Партия не считается, ее нужно переиграть!

Сеня уверял, что Щука подсказывал ему не этот ход, а другой, но Громила не слушал и твердил свое.

УЗЕЛКИ НА ПАМЯТЬ

При ходе Сени 1. d2—c3 из шашек c3 и e5 словно образовались бы ворота — ЛЮБКИ. ПРОТИВНИК, ЗАШЕДШИЙ В ЛЮБКИ, ПОРОЙ ТАКИМ СПОСОБОМ ВЫИГРЫВАЕТ ШАШКУ.

При ходе Сени 1. e5—f6! одна шашка f6 стала удерживать на месте три шашки противника, что, конечно, очень выгодно. ТАКАЯ ШАШКА НАЗЫВАЕТСЯ РОЖОН.

Сеня и Громила начали новую партию, и спустя некоторое время на доске получилось следующее положение:

Диаграмма 20

— Сейчас у тебя есть замечательный ход! Иди же, иди! — зашептал Щука, уговаривая Сеню пойти 1. e3—f4 и подмигивая своему приятелю.

Сеня уже протянул руку к этой шашке, но вдруг увидел, что если он ею пойдет, то Громила нападет на нее — 1...f6—e5, а после вынужденного 2. f4—g5 нападет еще раз — 2. g7—h6, и шашка погибнет. Поэтому

он сделал другой ход. А Громила, который был уже уверен, что сейчас заберет шашку и будет торжествовать, разозлился, раскричался, скинул все шашки на землю и опять потребовал переиграть, потому что Сеня будто бы воспользовался подсказкой.

УЗЕЛОК НА ПАМЯТЬ

При ходе Сени 1 е3—f4? черные получили бы возможность создать этой шашке УГРОЗУ путем 1...f6—e5, а после ухода шашки 2. f4—g5 создать еще УГРОЗУ, сыграв 2...g7—h6. СОЗДАНИЕ ЦЕПОЧКИ УГРОЗ ТОЖЕ НЕ РЕДКО ЯВЛЯЕТСЯ СПОСОБОМ ВЫИГРЫША ШАШКИ.

В третьей партии у Громилы с Сеней получилось вот что:

Диаграмма 21

Снова Щука, нагнувшись к уху Сени, принялся на-шептывать:

— Везет тебе, крошка! Если ты пойдешь так, то обязательно выиграешь!

Левой рукой он показывал ход c1—d2, а правой за спиной Сени подавал какие-то знаки Громиле. Тот, видимо, понял их и, с трудом изобразив на лице подобие улыбки, сказал:

— Знаешь что, нахальный цыпленок? Эта жалкая личность,—Громила ткнул пальцем Щуку,—притворяется моим приятелем. А сам во всем мне вредит и потому подсказывает тебе, чтобы ты выиграл. Но мне надоело переигрывать, и я разрешаю сделать подсказанный им ход.

«С чего бы Громила стал таким добреньким? — размышлял Сеня.—Что-то подозрительно! А что выйдет, если я пойду 1. c1—d2? Ой, ведь тогда Громила ответит 1...d4—e3! И я побью одну его шашку, а он у меня две! Значит, надо искать другой ход... Ой! Вот это находка! Я сам могу сейчас выгодно поддать ему шашку — 1. f2—e3! И как бы он ее ни побил, я побью у него две!»

Сеня так и сыграл. И Щука с Громилой, увидев его ход и поняв, что после 1. d4:f2 (или f4:d2) 2. e1:e5 партия будет Сеней выиграна, прямо-таки позеленели от злости, сбросили шашки на землю, вскочили со своих мест, замахали руками и загалдели. Сеня же пригнулся и стал подбирать шашки.

— Я стараюсь! Я напрягаю свои мозги! Я из кожи вон лезу, чтобы придумать и подсказать ему хороший ход, а он ходит как попало! — кричал Щука.— За это надо его наказать!

— Ах ты нахальный цыпленок! — орал Громила.— Когда тебе не разрешают ходить по подсказке, то ты



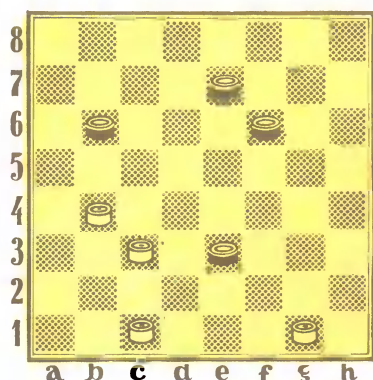


Диаграмма 22

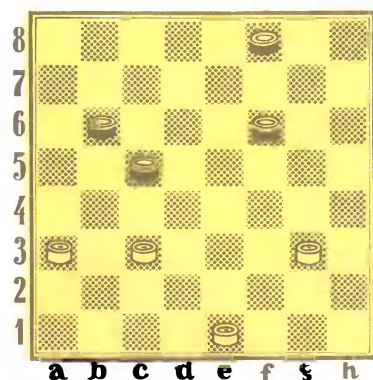


Диаграмма 23

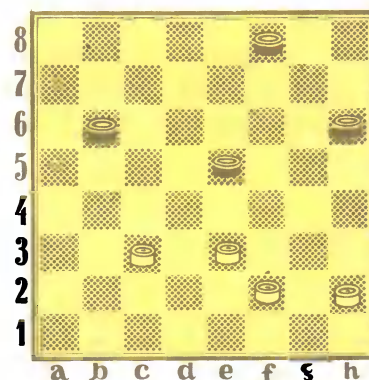


Диаграмма 24

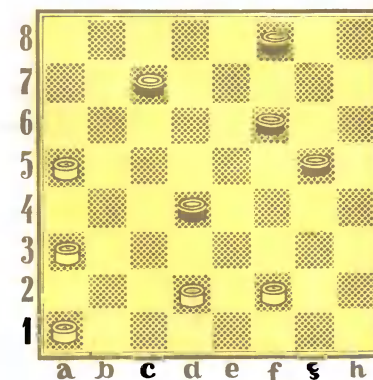


Диаграмма 25

ходишь! А когда разрешают ходить по подсказке, то ты нарочно ходишь не так! Издеваешься над благородными людьми? Партия не считается, и я с тобой больше не играю! Что мы с ним сделаем, Щука?

— Я думаю, его надо посадить в глубокую-преглубокую яму.

— А я думаю, лучше поддержать его дня три в связанном мокром мешке. Впрочем, если он сейчас же тихо выложит на стол все свои монетки, то, может быть, мы его... Пстой, Щука! А куда он делся? Под столом его нет!

— А под скамейкой? Нет! Где же он? Смотри! Вон бежит — догоним его!

Увлечшись бранью, они не заметили, как Сеня, ловко проскользнув у них между ног, выскочил с шашками из беседки и помчался к кустам. Задремавший было и очнувшийся от крика Храбрик протирал глаза, когда Сеня, с ходу прыгнув в кусты, схватил его за ноги:

— Храбрик! Миленький! Скорее! Они за мной гонятся! Вот шашки, возьми! И дерни свой шнурок!

На бегу Щука и Громила увидели, как из кустов вылетело что-то длинное и удивительно странное, с двумя — одна за другой — головами, издали похожими на человеческие. А добежав, обнаружили, что Сени в кустах нет. Лица их вытянулись от недоумения...

— Послушай, Громила, ты заметил, как что-то вылетело из кустов? Но если это была птица, то почему она не махала крыльями?

— Да, не махала. И мне даже почудилось, что вылетевший был тот нахальный мальчишка. А?

— Уж не хочешь ли ты сказать, Громила, что...

— Нет, нет! Что ты? Я же еще в своем уме! Просто мы с тобой вчера на солнце перегрелись, а сегодня за этими дурацкими шашками перенапряглись.

И раздосадованные тем, что остались без добычи, Щука и Громила покинули сад.

УЗЕЛОК НА ПАМЯТЬ

Диаграмма 21

При ходе Сени 1. c1—d2? черные смогли бы поддать одну шашку — 1...d4—e3, но зато после 2. f2:d4 побить две — 2...c5:c1. Однако Сеня сам так сделал: поддал одну шашку — 1. f2—e3, чтобы после 1...d4:f2 (или f4,d2) побить две — 2. e1 e5. ТАКОЙ ПРИЕМ — ПОДДАТЬ СВОЮ ШАШКУ ТАК, ЧТОБЫ ЗАТЕМ ЗАБРАТЬ БОЛЬШЕ НЕПРИЯТЕЛЬСКИХ, — ВАЖНЫЙ СПОСОБ ВЫИГРЫША ШАШЕК.

КТО РАЗГРЫЗЕТ ОРЕШКИ?

А удастся это сделать тому, кто будет стараться:

- ЗАЙТИ В ЛЮБКИ,
- СОЗДАТЬ УГРОЗУ,
- ТАК ПОДДАТЬ, ЧТОБЫ БОЛЬШЕ ВЗЯТЬ.

Ну и, конечно, обдумывать свой ход и возможный ответ противника, то есть черных.

Диаграмма 22

21. Выиграй шашку и партию.

Диаграмма 23

22. Выиграй шашку и партию.

Диаграмма 24

23. Выиграй шашку и партию.

Диаграмма 25

24. Выиграй шашку и партию.

И в этих шести примерах выиграй шашку и партию!

25. Белые: c1, g1, g3, h4; черные: c7, e3, e5, f8.

26. Белые: c1, c3, h4, h6; черные: c5, e7, f4, f8.

27. Белые: c1, e1, h4; черные: b4, e3, g7

28. Белые: b2, c1, c3, e1, h4; черные: a5, d6, e3, f6, g7

29. Белые: d4, e1, e3; черные: b4, b6, d6.

30. Белые: b2, c1, e3, g3; черные: b4, d8, e5, h6.

— Так ты говоришь, что играл с ними в шашки? — спросил Храбрик, доставив Сеню в его комнату.

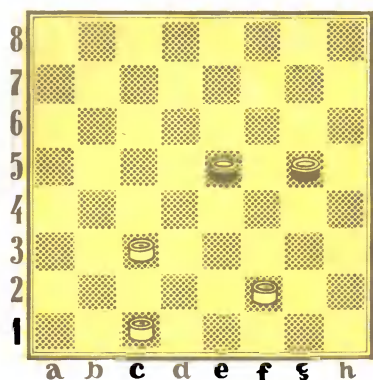


Диаграмма 26

— Да, с тем, которого зовут Громила. Три раза. И я каждый раз должен был его победить, но он прекращал игру. А если бы он...

— Остановись! Почему некоторые, когда их никто не хвалит, начинают сами себя хвалить? Так вот запомни: побеждать КАЖДЫЙ РАЗ может только очень храбрый игрок мирового класса. И такой тебе известен. А ты пока еще...

— Так я ведь выигрывал у него шашку: я поддавал одну, а забирал две и оставался с лишней шашкой.

— Ерунда какая, подумаешь, с лишней шашкой! Возьми с полки твой кулек с орехами. Неси его сюда.

Сеня положил кулек на стол.

— Вот смотри. Сколько в нем орехов? Много! Теперь я беру из него один орех — сколько осталось? Снова много! Беру еще один. Опять осталось много! Выходит, ничего не меняется: больше или меньше на один два ореха — ничего не значит. Так и в шашках.

— Ну, нет, Храбрик. Поставь какое-нибудь положение, чтобы у тебя было меньше на шашку, и я докажу. Вот доска — поставь.

— Кому ты хочешь доказать? Мне? Чемпиону мирового класса? Никогда! Я сто тысяч раз побеждал тремя шашками против пяти и пятью против десяти. На, доказывай, — и Храбрик поставил шашки, себе пять, Сене шесть. А после нескольких ходов, когда каждый уничтожил по три неприятельские шашки, на доске получилось вот что:

Диаграмма 26

Казалось, что задержать рвущиеся в дамки черные простые шашки Храбрика уже не удастся: если 1. f2—g3, то ответом будет 1...g5—h4 или 1...g5—f4, а если 1. c1—d2, то 1...e5—f4. И тут Сеня, подумав, использовал свою лишнюю шашку так: 1. c3—d4! e5:c3 2. f2—g3X.

— Это случайно, — сказал Храбрик. — Такие случайности бывают даже у мировых чемпионов, но они

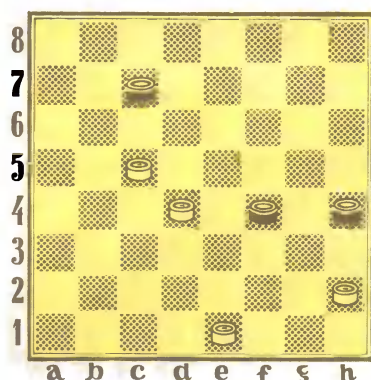


Диаграмма 27

за проигрыш не считаются, — и он поставил другое положение с лишней шашкой у Сени, которое вскоре свелось вот к чему:

Диаграмма 27

На ход Сени 1. e1—f2 Храбрик ответил 1...f4—e3 и гордо заявил:

— А что я тебе говорил? Ты видишь, что я иду прямо в дамки? Запомни раз и навсегда: в шашках главное не число штук, а кто какими играет! Если, как тут, тремя черными шашками командует главный чемпион мирового класса — его имя ты знаешь, — то он легко справится с четырьмя, с пятью или пусть хоть с шестью белыми, которыми командует какой-нибудь неразумный хвастунишка.

Сене тоже сперва показалось, что черная шашка e3 обязательно проберется в дамки. Но когда он поразмыслил, то улыбнулся и, сказав «Бей, Храбрик!», пошел 2. f2—g3. А после 2...h4:f2 сделал ход 3. h2—g3 и воскликнул: «Еще бей!»

Храбрик быстро протянул руку, чтобы забрать шашку g3, но тут же поняв, что получится, нахмурился и вскочил со стула:

— Ой, совсем забыл! Я одному человеку обещал быть у него в пять часов и должен срочно тебя покинуть.

— В пять? Сейчас еще только три.

— Все равно должен срочно тебя покинуть: я другому человеку обещал быть у него в три часа. Пока! — И Храбрик вылетел из комнаты.

Ты, дорогой читатель, конечно, понимаешь, чем закончилась бы эта партия. Кстати, убедись, что после 1. e1—f2 черные проиграли бы и при других ответах: 1...c7—b6 2. c5:a7 f4—e3 3. a7—b8 и т. д.

1...c7—d6 2. c5:e7 f4—e3 3. e7—f8 e3:g1 4. f8—c5 h4—g3 5. h2:f4 g1—h2 6. d4—e5 и т. д.

УЗЕЛОК НА ПАМЯТЬ

Если нет каких-нибудь особых обстоятельств, то **ВЫИГРЫШ ОДНОЙ ШАШКИ ДОЛЖЕН ПРИВЕСТИ** (при правильной игре, разумеется) **К ВЫИГРЫШУ ПАРТИИ.**

В КОСМОС БЕЗ РАКЕТЫ



этот вечер Сеня долго не мог уснуть. Ему вспоминались партии в шашки, которые он сыграл с Громилой. Особенно запомнилась третья партия.

«Как здорово в ней получилось! Я специально так поддал ему мою шашку, чтобы потом побить у него две!»

Сеня еще и еще раз представлял в уме доску и то, как стояли тогда шашки его и Громилы, какой он сделал правильный, замечательный ход. И тут в его голове возникла вдруг поразительная мысль:

«Ведь если иногда удастся так поддать свою шашку, чтобы побить у противника две, то, наверное, бывает, что можно поддать две свои шашки, но зато побить три! Или поддать три, но зато побить четыре! Или так поддать, чтобы побить в дамки, ведь дамка — это ух какая сила!»

Он закрыл глаза, чтобы яснее представить в уме доску, и пытался придумать положение, где смог бы победить, поддавая собственные шашки. И вдруг услышал: «Сеняспрописной, ты тут?» Прямо к его кровати спланировал Храбрик...

— Ты уже спишь? А я думал, что мы полетим вместе.

— Куда, Храбрик? Опять в малое кругосветное путешествие?

— Нет, в большое космическое!

— В космос?! Ты собрался лететь в космос?

— Ну, да. Слетаю на какую-нибудь планету и обратно. А почему ты удивляешься? Я уже сто тысяч раз в космос летал.

— Летал? Но ведь чтобы туда вылететь, нужна ракета...

— Ракета! Ерунда какая! Впрочем, кому-то она и нужна, но мне-то зачем? С таким сверхмощным мотором, какой у меня, вполне можно обойтись без каких бы то ни было ракет. И на экстракосмической скорости слетать туда и обратно за короткое время.

— Ой, Храбрик, миленький. Тогда бы и я хотел...

— То-то! Что ж, протри глаза, положи в ранец орехи и шашки, ухвати меня за ноги, и полетим.

Сказано — сделано. И вот Сеня и Храбрик первыми из людей Земли ступили на планету Лера... Как торжественно их встретили! Оркестр! Приветствия! Пир с диловинным угощением! Интервью! И все такое прочее. И что удивительно, без всяких трудностей с языком: они понимали лерян, и те понимали их. А когда Сеня вытащил из ранца шашечную доску, леряне закричали:

— Смотрите! У него шашки! Они, кажется, играют в шашки!

— Не «кажется», а так и есть, — уточнил Храбрик. — И вы имеете честь видеть непобедимого главного чемпиона мирового класса. Это я!

— Позвольте! — воскликнул один лерянин, худой как жердь. — Но непобедимым главным чемпионом мирового класса не могут быть сразу двое! А так как этот почетный титул уже принадлежит мне, Глор-Бору, то

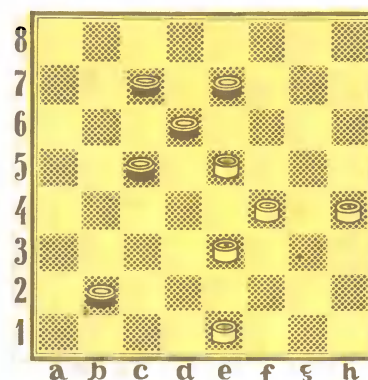


Диаграмма 28

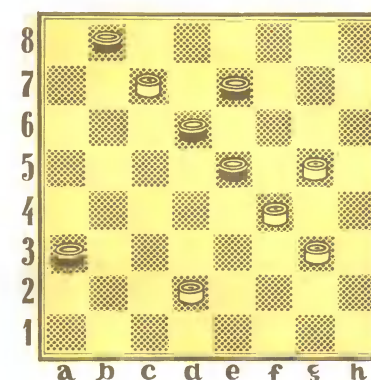


Диаграмма 29

у вас, уважаемый землянин, нет на него никаких прав.

Тут все леряне заволновались, зашумели, и из толпы послышались выкрики: «Пусть они сразятся!», «Даешь матч Глор-Бора с землянином!».

— Не шумите! — поднял руку Храбрик. — Только не шумите! Слушайте меня внимательно. Вот тут, рядом со мной, стоит мой ученик, уже известный на Земле чемпион Сеняспрописной, он же — просто Сеня, у которого я всегда выигрываю с огромным счетом. Даже с очень огромным! А теперь пусть этот лжечемпион Глор-Бор попробует у него выиграть хотя бы с маленьким счетом. Только тогда он будет иметь честь сразиться с истинным главным чемпионом мирового класса, то есть со мной!

Сеня и Глор-Бор тут же уселись за доску, и первый в истории межпланетный шашечный матч начался. Играть договорились до трех побед. В первой партии Сене достались белые.

Когда на доске получилось положение такое, как тут на диаграмме, леряне, окружившие игроков, заулыбались,

Диаграмма 28

запрыгали от радости, зааплодировали. «Ура нашему доблестному Глор-Бору!» — кричали одни. «Землянин, сдавайся!» — вторили другие. «Шашка Глор-Бора сейчас станет дамкой!» — ликовали третьи.

Храбрик опять поднял руку.

— Тот, кто не перестанет шуметь, будет иметь дело со мной! — объявил он, берясь за шпагу. И сразу стало тихо.

Ход был Сенин. «Как же тут спастись? Как спастись? — лихорадочно думал он. — Пойти 1. h4—g5? Не поможет — на a1 появится черная дамка... Пойти 1. e5—f6? Тоже мало толку: Глор-Бор побьет, я побью, а он пойдет на a1... Неужели нет никакого выхода? А если попробовать как-нибудь поддать?.. Ой, кажется, что-то получается!»

Поразмышляв еще пару минут и представив в уме, что произойдет, если он двинет шашку e3 на d4, Сеня уверенно протянул к ней руку. Его не остановили кислые гримасы Храбрика, увидевшего, что после такого хода Глор-Бор побьет две белые шашки, но не подумавшего о том, что будет дальше. Ход 1. e3—d4 был сделан! И последовавшие на доске события привели всех в крайнее изумление. Еще бы! Казалось бы, безусловно выигрывавший партию Глор-Бор, побивший к тому же еще две шашки — 1...c5: g5, вскоре даже не смог сделать хода, так как после 2. h4: b6! d6: f4 3. b6—e3! f4: d2 4. e1: a1 пойти ему было просто нечем: все его деревянное войско было уничтожено.

Леряне переглядывались и перешептывались:

- Поразительно!
- Восхитительно!
- Невероятно!

А Храбрик рассказывал с гордым видом и каждому говорил:

— Если так играет мой ученик, то представьте себе, как играю я, его учитель!

Во второй партии игроки поменялись цветом шашек, и Сеня играл в ней черными. Борьба была упорной, и у каждого из противников оказалось по шашке, кото-

рая вот-вот станет дамкой. У Сени это была шашка a3, у Глор-Бора — шашка, пробравшаяся уже на c7

Диаграмма 29

Здесь был ход Сени.

«Надо скорее шашку a3 в дамки вести! — рассуждал он. — Тогда Глор-Бор, наверное, чтобы задержать ее, поддаст свою шашку d2... Что же выйдет после этих ходов? Проверю... Значит, 1...a3—b2 2. d2—c3 b2: d4. Тут Глор-Бор не поставит на d8 дамку, так как она сразу пропадет (3. c7—d8 b8—a7 4. d8: f6 e5: g7), а пойдет сначала 3. g5—h6, и мне будет не очень-то хорошо. Без паники! Только без паники!»

Сеня опять погрузился в раздумье:

«А что, если снова, как в первой партии, постараться с выгодой поддать свои шашки? Например, пойти 1...e7—f6. Он побьет две, я побью две... Но он побьет еще одну, а я что стану делать? Ой, тогда мне можно будет вот так! Как хорошо все получится!»

И все наблюдавшие за игрой были поражены новой неожиданной и красивой победой Сени:

1...e7—f6! 2. g5: c5 b8: b4 3. f4: d6 b4—c3! 4. d2: b4 a3: e7 5. g3—f4 e7—f6X.

Счет в матче стал два — ноль в его пользу, и ему



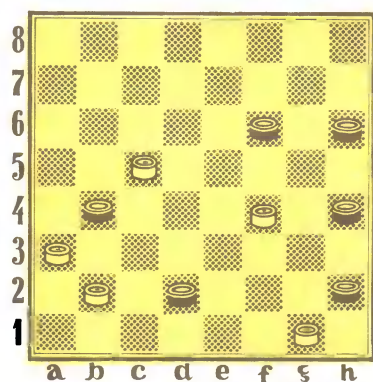


Диаграмма 30

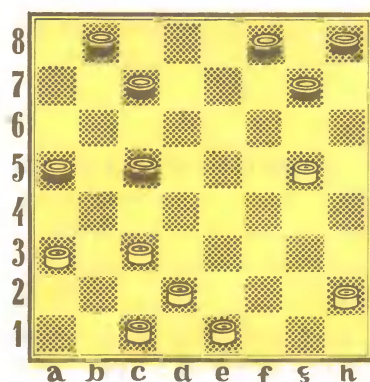


Диаграмма 31

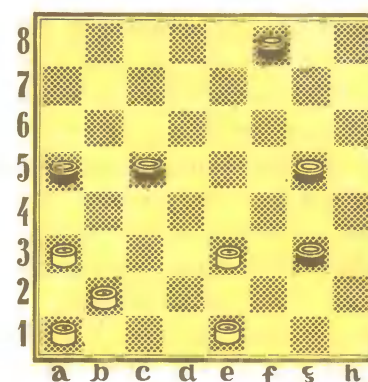


Диаграмма 32

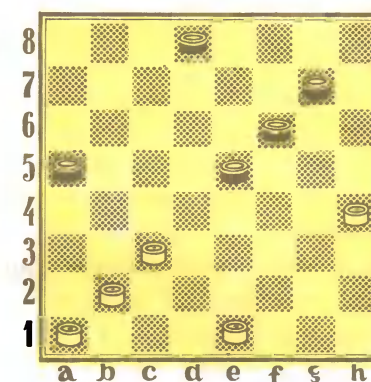


Диаграмма 33

нужно было выиграть еще только раз. Но в третьей партии преимущество было на стороне грозного Сениного противника, игравшего теперь черными.

Диаграмма 30

Глор-Бор сиял! Оно и понятно: у него уже было шесть шашек против пяти у этого противного, без приглашения прилетевшего с Земли мальчишки; его простой d2 осталось сделать лишь один шаг — и она станет дамкой; к тому же неприятельская белая шашка c5 стоит под ударом. Леряне, приунывшие после двух предыдущих партий, теперь воодушевились. И хотя, опасаясь шпаги Храбрика, больше не шумели, но то и дело подходили к Глор-Бору, досрочно поздравляя его с выигрышем партии.

Желая подбодрить своего друга, Храбрик сказал:

— Не огорчайся, Сеня. Ну, проиграешь — так что? Ерунда какая! Даже я иногда — раз в десять лет — проигрываю. Сдайся, и все. Да, сдайся, а следующую партию постарайся выиграть.

«Легко говорить «сдайся», — продолжал думать над ходом Сеня, — а вдруг я и следующую партию проиграю? Тогда весь матч будет под угрозой... Вот бы тут спастись! Жаль, что не удастся шашку c5 вывести из под удара: если я пойду 1. c5—b6, то он — 1...d2—c1X, а если я 1. c5—d6, то он — 1...h4—g3X».

И тут Сене опять пришла в голову дерзкая мысль — проверить, нельзя ли чего-нибудь добиться, если свои шашки поддавать. Проверил — все получилось. Да еще как! И он начал делать ходы:

1. g1—f2! Глор-Бор моментально приподнял простую h2, намереваясь превратить ее в дамку на g1, но Сеня остановил его:

— Вам нужно бить мою шашку. — Он указал на c5.

— Спасибо, — буркнул Глор-Бор и с радостью побил 1... b4:d6.

— Рано благодарите, — сказал Сеня, — увидите, что будет дальше, — и он сделал ход 2. f4—g5!

Глор-Бор посмотрел на него с удивлением и побил — 2...h6:f4, а после нового хода Сени 3. f2—g3! прошипел:

— Ага, наконец-то ты, мальчишка, понял, что проигрываешь! Сдаешься? Давно пора! Давно пора!

Затем Глор-Бор схватил руку Сени, еще раз прошипел «Давно пора!» и вдруг смешал шашки.

— Что вы делаете?! Почему? Зачем вы? Я же здесь выигрываю! — закричал Сеня и... открыл глаза. Перед ним стояла мама и, держа его руку, говорила:

— Давно пора вставать, мой мальчик! В школу опоздаешь. Вставай же, давно пора!

Ты, дорогой читатель, уже догадался, как Сеня собирался закончить партию? Конечно, так: 3...h4:f2 4. b2—c3 d2:b4 5. a3:g1X — победа белых, так как черные не могут сделать ответного хода: их шашка h2 заперта.

А теперь скажи: мог ли Сеня после 1. g1—f2 b4:d6 пойти сперва 2. f2—g3, а потом уже 3. f4—g5?

УЗЕЛОК НА ПАМЯТЬ

Такой прием, каким Сеня выигрывал у Глор-Бора, — поддать несколько своих шашек для того, чтобы побить еще больше шашек противника или попасть в дамки, **НАЗЫВАЕТСЯ КОМБИНАЦИЯ**.

КТО РАЗГРЫЗЕТ ОРЕШКИ?

Здесь во всех заданиях нужно провести победную комбинацию.

Диаграмма 31

31. Ты играешь белыми — выиграй шашку.

Диаграмма 32

32. Тут комбинация приносит белым две шашки.

Диаграмма 33



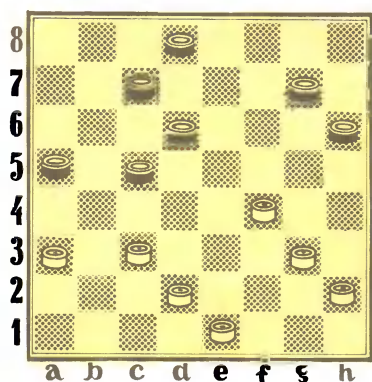


Диаграмма 34

33. Как сыграть белыми, чтобы попасть в дамки и выиграть партию?

Диаграмма 34

34. Белые с помощью комбинации попадают в дамки.

35. Белые: c3, e3, g3, g5, h4; черные: c5, c7, e5, e7, f8. Твои белые — проведи удар в дамки.

36. Белые: a3, b4, c3, c5, g3; черные: a7, d8, e5,

g5, h6. Помоги белым попасть в дамки и выиграть.

37. Белые: c1, c3, d2, e3, h4; черные: a3, c7, e7, f8, h6. Комбинация — и у белых появляется дамка!

38. Белые: c1, e1, e5, f6, h6; черные: b6, c3, f8, h2, h8. Как белым провести удар в дамки? Найди эту комбинацию!

39. Белые: a3, c1, f2, g3, h2; черные: c3, d8, e5, e7, g7. Чтобы победить, белым нужно попасть в дамки. Сделай это!

40. Белые: c1, e1, g1, h2, h4; черные: a3, b4, c3, c7, d4, e7, f8, g7, h6. Прими под свое командование войско белых. У них меньше на четыре шашки, но особые обстоятельства позволяют им тут провести победную комбинацию.

ХРАБРИК ИГРАЕТ НА РУБАШКЕ



ричи «ура!», Сеня, громче кричи! — воскликнул залетевший в комнату Храбрик.

— По какой причине? — спросил Сеня, прекращая рисовать.

— Кричи, потом узнаешь. И поздравь меня!

— Опять? Ведь твой день рождения был совсем недавно, и я подарил тебе маленький пистолетик.

— При чем тут пистолетик? Вместо того, чтобы вспомнить, кому, когда и что ты дарил, скорее кричи «ура!» и поздравь меня. Иначе я с тобой не стану водиться.

— Ну, хорошо... Ура-а! Поздравляю тебя, Храбрик! А теперь скажи — с чем?

— Это другое дело. Сейчас ты такое узнаешь! Вчера вечером я выиграл в шашки сто раз подряд!

— За один вечер?

— За один вечер.

— Сто раз? Сто?

— Точно сто. Чтобы не сбиться со счета, я после каждой партии откладывал в сторону одну копейку. А когда кончили играть, сосчитал их — оказалось сто копеек, а это ровно рубль. Я молодец?

— Конечно. А с кем ты играл?

— «С кем», «с кем»... — недовольно проворчал Храбрик. — Может быть, он велел не называть его имени. Может быть, это секрет.

— Ну, а где вы играли?

— Как это где? Разве у меня нет дома?

— Но у тебя нет там ни доски, ни шашек.

— Нет доски! А моя рубашка? На ней клеток больше, чем на твоей доске! Я ложился на живот, а у меня на спине мы играли. Нарезали кружочков из картошки и свеклы и играли.

— На спине?! Там же у тебя пропеллеры!

— Они съёмные, я их убрал.

— Но я не понимаю, Храбрик, как ты ухитрился видеть эти кружочки у себя на спине.

— Когда мне нужно было посмотреть, я переворачивался.

— Переворачивался? Как же тогда...

— В жизни не встречал такого противного придиру! — перебил Храбрик, приняв обиженный вид. — Сто тысяч глупых вопросов вместо того, чтобы умолять меня показать мои прекрасные партии!

— Нет, ты обязательно покажи их, Храбрик. А твой противник тоже хорошо играл?

— О, он отважно сражался до последней шашки! И у любого бы выиграл, но не у меня! Потому что я все его ловушки насквозь видел.

— Как это насквозь?

— А вот так: он все партии играл черными, то есть свекольными кружками. И как только он своими свеколинками нападал на мои картофелинки, я сразу замечал это и уходил ими. А потом выигрывал.

— Давай же посмотрим твои партии, — сказал Сеня, кладя на стол доску и шашки.

— Эти замечательные партии главного чемпиона мирового класса я, конечно, покажу. Но только после того, как залезешь под стол и три раза там громко объявишь, что ты — ужасный придира.

— Я придира! Я придира! Я придира! — прокричал Сеня из-под стола.

— Ты должен был кричать не «придира», а «ужасный придира». Но на этот раз я тебе прощаю. Вылезай! — сказал Храбрик и стал показывать, как он играл.

Диаграмма 35

— Смотри и учись, Сеня! В этом положении мой

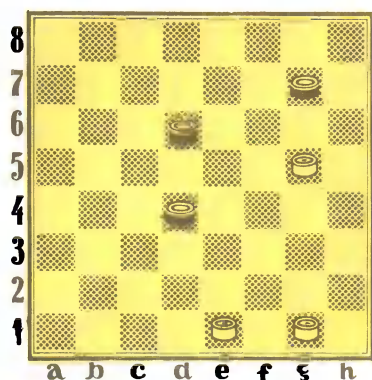


Диаграмма 35

противник пошел 1...g7—h6. Я, конечно, понял, что он грозит побить мою картофелинку g5, и немедленно сыграл 2. g5—f6.

— И зря,— сказал Сеня.— У тебя был гораздо лучший ход.

— Я его учу, а он спорит! Или ты завидуешь и хотел бы, чтобы я проиграл? При любом другом моем ходе противник побил бы и выиграл у меня шашку! А в той книжке — ты сам говорил — написано, что выигрыш шашки ведет к выигрышу партии.

— Да, написано. Но там еще написано, что это так, ЕСЛИ НЕТ ОСОБЫХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВ. А тут они есть! Твой противник напал на шашку и следующим ходом обязан будет ее бить. А ты здесь за это время можешь подготовить вот что — 2. g1—f2 h6:f4 3. f2—e3, и заберешь все его шашки.

Разве не так?

Храбрик сначала нахмурился, но затем хитро улыбнулся и сказал:

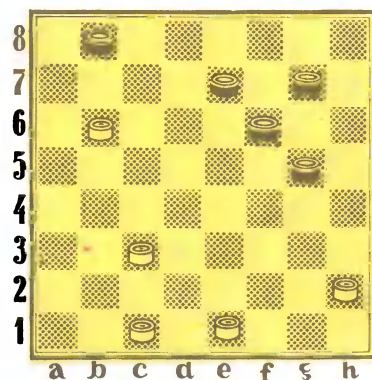


Диаграмма 36

— А ты, Сеняспрописной, стал играть лучше. Это потому, что тебя тренирую я — главный чемпион мирового класса. Когда мне надоест чемпионить, я, возможно, назначу тебя. Но смотри еще...

Диаграмма 36

— Здесь,— продолжал Храбрик,— мой противник сделал ход 1...b8—a7 «Меня не проведешь!» — подумал я и немедленно пошел 2. b6—c7

— И опять зря,— заметил Сеня.

— Может быть, ты скажешь, что и тут есть «особые обстоятельства»?

— Конечно, есть! Можно, оставив шашку b6 под ударом, подготовить вот что — 2. e1—d2 a7:c5 3. c3—d4. И опять бьются почти все черные шашки.

— Так безответственно играть, оставляя свои шашки под ударом, может только какой-нибудь несмышленый мальчишка, но не чемпион мирового класса, за игрой которого с восхищением следит весь мир. Ведь после того, как противник побьет оставленную мной под ударом шашку, может оказаться, что никакого «особого обстоятельства» нет, и у меня будет просто на шашку меньше. Ты, кажется, хочешь, чтобы я проигрывал!

— Зачем же, Храбрик, проигрывать? Прежде чем оставлять шашку под ударом, надо подумать и ясно представить, что случится, рассчитать ходы: как пойдешь ты, как потом пойдет противник и как опять ты.

— Рассчитать? Рассчитать можно только собственный ход, но разве угадаешь, как пойдет противник?



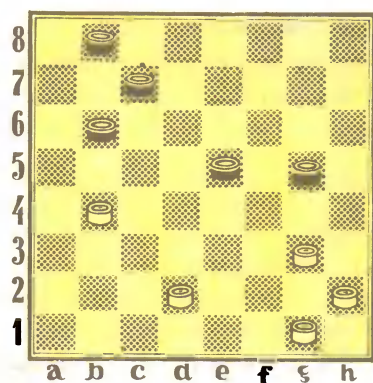


Диаграмма 37

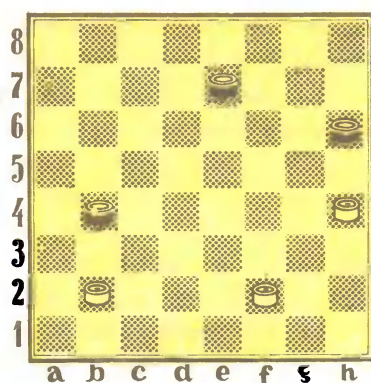


Диаграмма 38

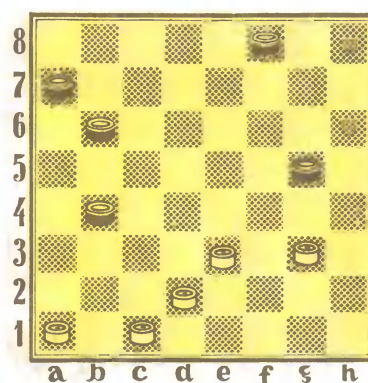


Диаграмма 39

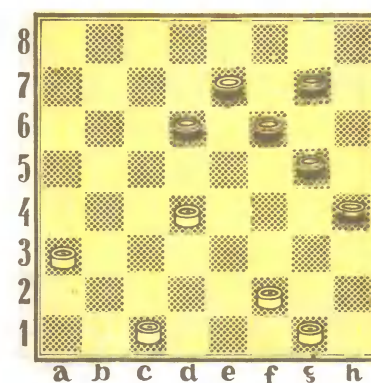


Диаграмма 40

— Это же известно: он обязан будет побить оставленную под ударом шашку. Обязан!

— Мало ли что обязан. Ты тоже обязан молчать и восхищенно слушать, когда главный чемпион мирового класса показывает, как он играл. А ты как поступаешь?

— Но если...

— У того, кто неправ, всегда найдутся сто тысяч разных «если»! Будешь слушать молча? Последний раз спрашиваю.

— Хорошо, я попробую,— пообещал Сеня, после чего Храбрик расставил на доске новое положение.

Диаграмма 37

— Вот. Видишь? Противник тут нагло напал сразу на две шашки — пошел 1...b6—a5. Еще и в дамки грозит побить! Думал, я не замечу. Не тут-то было! Я зоркий и быстрый, как ястреб! И моментально увел шашку b4 из-под удара. А по-твоему, наверно, я должен был хлопнуть глазами и сделать какой-нибудь дурацкий ход вроде 2. g1—f2?

— Я могу отвечать или мне молчать? — спросил Сеня.

— Смотря по тому, что ты собираешься ответить.

— Хлопать глазами, конечно, не нужно, но ход 2. g1—f2 был здесь не дурацкий, а даже очень хороший. Я бы именно так и пошел.

— Пошел и проиграл бы.

— Ничего подобного. Потому что все получилось бы по моему расчету. Смотри: 1...b6—a5? 2. g1—f2! a5:e1 3. g3—h4 e1:g3 4. h2:d6 c7:e5 5. h4 d4. И оппозиция будет в мою пользу — проверь сам.

— Ты опять меня хочешь запутать,— сказал Храбрик и смешал шашки. Других своих партий он не показал.

УЗЕЛОК НА ПАМЯТЬ

Если противник нападает на твою шашку, а ты ею не уйдешь, он обязан будет ее побить, то есть тебе станет заранее известно,

как он пойдет. И бывает, что благодаря этому удастся подготовить выигрывающую комбинацию. Ход, совершаемый тобой в момент, когда под ударом стоит твоя шашка, называется **СВОБОДНЫЙ ТЕМП**. (В позиции 36 это ход 2. e1—d2, в позиции 37—2. g1—f2!.)

КТО РАЗГРЫЗЕТ ОРЕШКИ?

В этих заданиях ты должен использовать свободный темп для подготовки комбинации.

Диаграмма 38

41. Ход черных. Как ты выиграешь, если они пойдут 1...b4—a3?

Диаграмма 39

42. Ход черных. Твой противник, играющий черными, идет 1...g5—h4? Ты получил свободный темп! Подготовь и проведи удар.

Диаграмма 40

43. Ход черных. У них лишняя шашка. Хорошо ли им пойти 1...d6—e5?

Диаграмма 41

44. Белые сыграли 1. f2—g3! Пытаясь спастись от угрозы 2. g3—h4, черные ответили 1...g5—h4. Что ты сделал бы теперь за белых?

45. Белые: b2, c1, c3, e1, f2, f4, g1; черные: a5, b4, d6, e7, f6, h4, h6. Твои белые, у тебя есть свободный темп. Как его использовать и выиграть?

46. Белые: a1, c1, d4, f2, g1, h4; черные: b4, b6, d6, f6, g3, h6. Комбинация приносит белым победу. Найдешь ее?

47. Белые: b4, c1, c3, e1, e5, f4, g1; черные: a7, c5, c7, d6, e7, f8, h4. Шашка белых под боем — у них есть свободный темп. Как подготовить и провести удар в дамки?

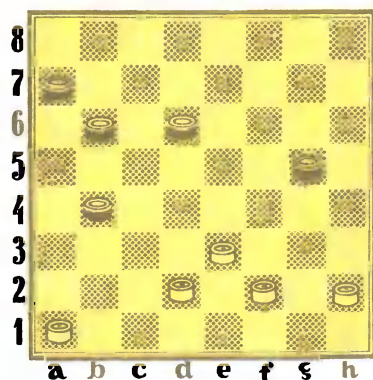


Диаграмма 41

48. Белые: b2, b4, d4, e3, g1, g3; черные: a5, a7, c7, d6, e7, g5. Укажи белым путь к победе.

49. Белые: c1, d2, f2, g3, h4; черные: b4, c3, c5, e5. И тут белым, чтобы выиграть, нужно использовать свободный темп и провести комбинацию.

50. Белые: a1, b4, c1, c3, e3, f4, g1; черные: a5, d6, d8, e5, e7, g7, h2. Ты играешь белыми, против-

ник напал на твою шашку. Накажи его за этот ошибочный ход — проведи комбинацию с ударом в дамки на h8.

ХРАБРИК ЛОВИТ ДАМКУ



С еня сидел за столом и, то и дело заглядывая в книгу, передвигал на доске шашки, когда в комнату внезапно влетел Храбрик: — Салют заядлому читателю! Что ты читаешь?

— Про эту книжку я тебе говорил — она о шашках. Я снова взял ее в библиотеке. Очень интересно!

— Какая ерунда! Зачем тебе ее читать? Ты ведь уже умеешь играть.

— Умею. Но хочу играть лучше. А в книжке...

— Никогда не видел такого глупого мальчишки! Ему оказывает честь своими посещениями сам главный чемпион мирового класса, а он вместо того, чтобы, ловя каждое чемпионское слово, учиться у него играть, читает какую-то там книжку!

— Но ведь в книжке...

— «Книжка», «книжка», «книжка»... Перестань! Где уважение к чемпиону? Я сердит. Я ужасно сердит!

— Не сердись, Храбрик. Я готов у тебя учиться, и, если умеешь, покажи, пожалуйста, как ловить неприятельскую одинокую дамку.

— Что значит «если умеешь»? Ты назовешь кого-нибудь, кто ловит эту одинокую дамку лучше меня? Ты когда-нибудь встречал такого человека?

— Не знаю...

— То-то! Не знаешь — не говори! А я, даже стоя вниз головой, поймаю ее в любое время дня и ночи. Хоть и в полной темноте! Кто бы ею ни командовал! Пусть хоть самый знаменитый игрок... впрочем, это я и есть.

— А если эта дамка ходит по большой дороге? Тоже поймаешь?

— Думай перед тем, как говорить! «Дамка ходит по большой дороге!» Как может дамка убежать с доски на дорогу и там разгуливать? Ерунда какая!

— Это не ерунда, Храбрик. БОЛЬШОЙ ДОРОГОЙ называется вот эта самая длинная на доске диагональ a1—h8. Разве ты не знал?



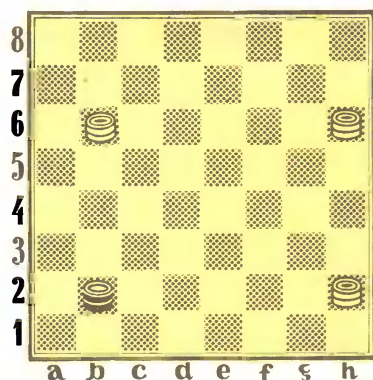


Диаграмма 42

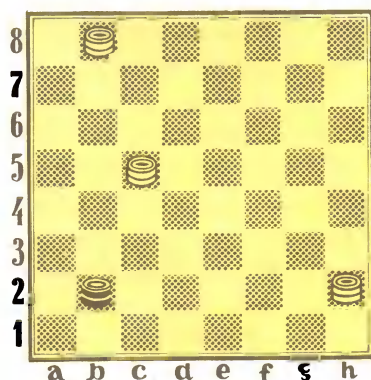


Диаграмма 43

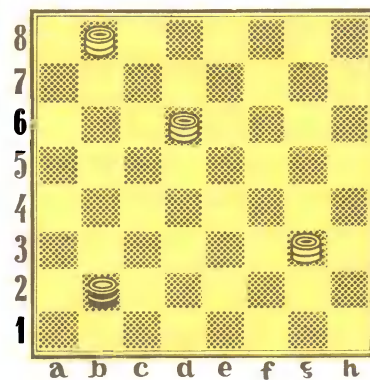


Диаграмма 44

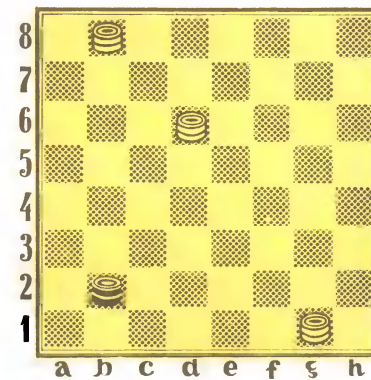


Диаграмма 45

— Я не знал?! Я-то знал, но я думал, что ты этого не знаешь!

— Об этом в книжке напи...

— Опять «в книжке»?!

— Ну, не буду. Так что с одинокой дамкой? Когда она на большой дороге, ты поймашь ее? Вот смотри. Пусть она...

— Какая мне разница, Сеня, на какой она дороге? На большой или на маленькой, для меня значения не имеет — ловлю, и все! Но сейчас ты меня ужасно рассердил и расстроил. В общем, выбил из колен, и я поэтому в плохой спортивной форме.

— А помнишь малое кругосветное путешествие? Ты тогда сказал, что когда ешь орехи, то лучше думается.

— Раз сказал, — значит, так. Ты должен мне верить!

— Я верю. Выходит, грецкие орехи могут улучшить твою спортивную форму?

— И что же? Куда ты клонишь? Могут.

Сеня подошел к полке.

— Вот... Тут еще есть несколько орехов. — Он перенес их на стол. — Жалко, что только восемь штук. Мы их поделим, Храбрик. Дели.

— Всего восемь? Так мало? Маленькие числа плохо делятся. Как же нам сделать, чтобы никому обидно не было?.. Значит, так... Сколько, по-твоему, недостает, чтобы и тебе и мне вышло по десять?

— Двенадцать.

— Ага, двенадцать? Прекрасно! Тогда мы поделим так: двенадцать самых крупных орехов, которых недостает, будут считаться твоими, а эти мелкие восемь — моими. Видишь? Я рад за тебя: у тебя получилось даже больше, чем у меня! — И Храбрик, придвинув орехи к себе, стал колоть их и есть.

От такого деления Сеня настолько растерялся, что без единого слова протеста стоял и круглыми глазами наблюдал, как от орехов остается лишь скорлупа. Расколов и съев восьмой орех, Храбрик сказал:

— Ну, что ты, Сеня, уставился на меня? Бери себе

дамку, занимай ею большую дорогу и следи, как я буду твою дамку ловить. Следи и учись! Дай мне пять дам — я буду ее ловить пятью.

— Зачем пятью? Я знаю даже, как поймать четырем. Если белые дамки поставить хотя бы на e3, f4, g1, h2, тогда у черной одинокой дамки на большой дороге не найдется ни одного безопасного поля; если на a1, b2 или c3, то ловится в петлю ходом 1. e3—d4, а если она на f6, g7 или h8, то — 1. f4—e5X. А вот можно ли тремя поймать?

— Тремя? Какой может быть разговор! Беру себе три дамки, а у тебя — вот — одна на большой дороге. Играй!

Сеня и Храбрик стали играть...

Диаграмма 42

Здесь Храбрик пошел 1. h6—f4 (угрожая ходом 2. b6—d4X), но Сеня в ловушку не попал — перевел свою дамку вверх: 1...b2—g7

Диаграмма 43

А в этом положении Храбрик пошел 1. b8—a7, и опять у белых появилась петля (теперь при ответе 1...b2—g7? последовало бы 2. h2—e5X). Но Сеня в ловушку не попался — на этот раз он не перевел дамку вверх, а оставил ее внизу — пошел 1...b2—c3.

Диаграмма 44

Тут Храбрик придумал новую ловушку — пошел 1. g3—h4. Избегая опасности (если 1...b2—d4?, то 2. h4—f2! d4:g1 3. b8—a7X; нельзя и 1...b2—g7? из-за 2. h4—f6X), Сеня ответил 1...b2—a1.

Таковыми же безуспешными оказались и еще несколько попыток Храбрика.

— Теперь мне ясно, — сказал Сеня, — что поймать тремя дамками одну, когда она на большой дороге, невозможно.

— Ерунда какая! Просто я был в плохой спортив-

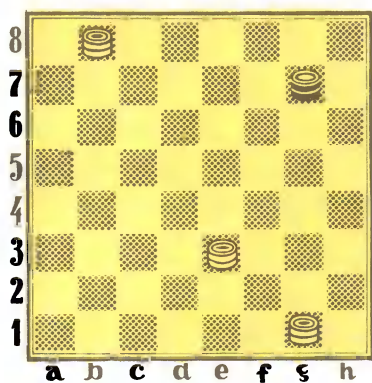


Диаграмма 46

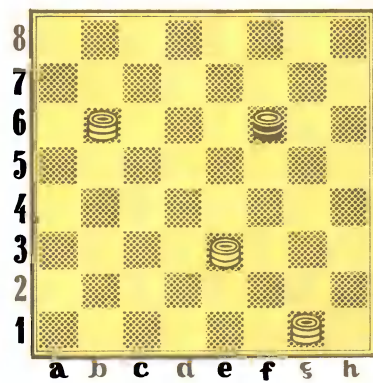


Диаграмма 47

ной форме — орехи не помогли. Если бы ты меня не расстроил, я бы сто раз твою дамку поймал! Жди меня завтра.— И Храбрик, дернув за пусковой шнурок, поднялся в воздух и вылетел в окно.

УЗЕЛКИ НА ПАМЯТЬ

Поймать тремя дамками дамку-одиночку, занявшую большую дорогу, не удастся. Играющему этой одиночкой лучше всего держать ее на полях a1, b2, g7, h8, следя за тем, чтобы не попасться в расставляемые противником петли.

Когда в игре возникает окончание «три дамки против одной на большой дороге», играющему тремя дамками дается на поимку одиночки **ТОЛЬКО ПЯТЬ ХОДОВ**: если он пять ходов сделал, а одиночка еще не побита, присуждается ничья.

КТО РАЗГРЫЗЕТ ОРЕШКИ?

Диаграмма 45

51. Ход черных. От какой угрозы и куда нужно уйти их дамке?

Диаграмма 46

52. Ход черных. Что им грозит? Как бы ты пошел?

Диаграмма 47

53. Тут черные сделали ход 1...f6—e5? Накажи их за эту ошибку — поймай их дамку.

Диаграмма 48

54. Могут ли черные здесь пойти 1...f6—c3? А 1...f6—g7? А 1...f6—d4?

55. Белые: D.c7, d2, e7; черные: D.b2. Твой противник, играющий белыми,

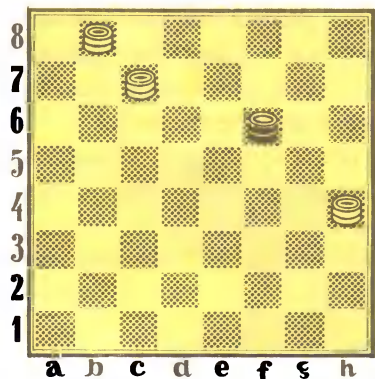


Диаграмма 48



делает ход 1. e7—b4, затем хватается за голову: «Ой, что я сделал! Получились ЛЮБКИ, я теряю дамку!» Зайдешь ты в любки—1...b2—c3?

56. Белые: Д.с5, d2, d6; черные: Д.б2. Тут тоже белые образовали любки—пошли 1. с5—b4. Хорошо ли черным ответить 1...b2—c3?

57. Белые: Д.а5, а7, с5; черные: Д.f6. Могут ли черные на ход белых 1. а5—d8 ответить 1...f6—h8? А 1...f6—b2? А 1...f6—c3?

58. Белые: Д.б8, е3, h4; черные: Д.б2. Если тут пойти 1. b8—a7, то на какие поля большой дороги не сможет стать черная дамка?

59. Белые: Д.б8, d2, f4; черные: Д.g7. Ты играешь 1. d2—e1. Какие две ловушки ты при этом расставил — куда нельзя пойти черной дамке?

60. Белые: Д.б4, е1, е3; черные: Д.е5. Если пойти 1. b4—a5, то какое поле большой дороги окажется для черных под запретом?

ВЧЕРА, СЕГОДНЯ, ЗАВТРА...



от и я!—объявил Храбрик, прилетев к Сене на следующий день.—Ты меня ждал?

— Конечно. Ты же вчера сказал: «Жди меня завтра»?

— Сказал. Но теперь ведь не «завтра», теперь «сегодня». Вообще с этими днями легко запутаться. Меня, например,

зовут Храбрик, так я всегда и есть Храбрик. Или ты — Сенья, так ты всегда Сенья. Или дом, или хоть этот стол — они не изменяются. Правильно?

— Правильно. Ну и что?

— А возьми какой-нибудь день. Когда его еще только ожидают, он — «завтра», когда он приходит — его уже называют «сегодня», а когда он ушел, о нем говорят «вчера». Один и тот же день называют по-разному. Разве не путаница? Я ее распутаю, а потом обязательно всем объясню. Я все утро об этом размышлял.

— Храбрик, знаешь что? Я тоже утром размышлял. Но не об этом, а о шашках. И кажется, кое-что придумал.

— Без моей помощи и без моего руководства? Тогда, если и придумал, то какую-нибудь чепуху.

— А ты послушай. Помнишь, как ты вчера пытался поймать тремя дамками мою одинокую дамку на большой дороге?

— Ну, помню.

— И выяснилось, что поймать нельзя. Конечно, если

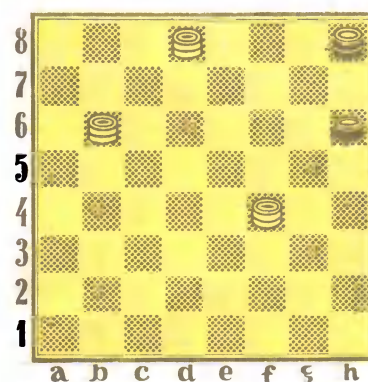


Диаграмма 49

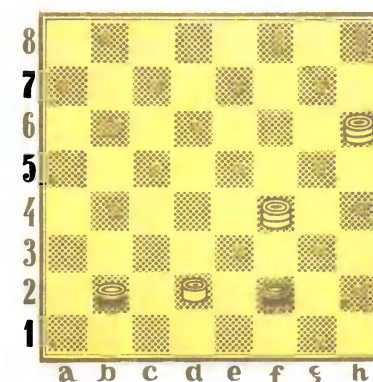


Диаграмма 50

играть одиночкой внимательно, не попадаясь в ловушки. Помнишь?

— Ну, что ты одно и то же твердишь, Сенья! «Помнишь?», «помнишь?»... Я все помню! Не так, как кое-кто, забывающий, что гостей следует чем-нибудь угощать.

— Извини, Храбрик, я сейчас.

Сенья принес пирожок с повидлом и конфеты:

— Ешь, пожалуйста. Так вот: хотя одинокую дамку на большой дороге поймать тремя нельзя, но когда при этой дамке есть еще и простая шашка, то бывает, что поймать ее можно!

— Кого поймать? Простую шашку? Ну, удивил! Конечно, можно. Я берусь в темноте и с закрытыми глазами поймать любую простую шашку. Чудо-пирожок!

— Не простую шашку, а дамку, при которой есть простая шашка. Эта простая шашка только мешает дамке, она как бы лишняя.

— Ну, Сенья, я ведь сразу сказал, что без моего руководства ты можешь придумать только какую-нибудь чепуху. Запомни навсегда: шашки, точно так же, как эти конфеты, не бывают лишними! А если ты не согласен, давай сыграем: ты двенадцатью шашками, а мне пусть будет хуже — у меня будет столько же и еще две лишние. Ну, сыграем?

— Нет, ты не понял меня, Храбрик. Я только говорю, что иногда — в отдельных случаях — простая шашка мешает своей же дамке. И может стать причиной ее гибели. Такую шашку я даже назвал предательской.

— Ну и чепуха! «В отдельных случаях»! Покажи мне хотя бы один такой отдельный случай. Хотя бы одну такую предательскую шашку!

Сенья быстро расставил на доске придуманное им раньше положение.

Диаграмма 49

— Смотри, Храбрик. Без черной простой на h6 их дамку поймать не удалось бы. Ты согласен?

— Ну, а теперь что?

— А теперь, то есть при простой h6, получается вот что: 1. d8—g5! Для чего такой ход? Во-первых, чтобы черные не смогли отдать свою простую, а во-вторых, чтобы их дамку заставить ходить только из угла в угол — с h8 на a1 и обратно. Ведь стать на поля b2, c3, g7 она уже не может: если 1...h8—b2?, то 2. f4—h2X.

— Ну, не может туда стать — и не надо! Будет по углам ходить. Из этого угла в тот, а потом из того в этот. Хоть сто тысяч раз! Что ты ей сделаешь? Твои дамки f4 и g5 заняты — они держат простую. Что же ты — одной свободной дамкой сумеешь черную дамку поймать?

— Не одной, а вот как — 1...h8—a1 2. b6—f2 a1—h8 3. f2—g1.

Тут Храбрик стал смеяться над тем, что Сеня пошел сперва 2. b6—f2 и затем 3. f2—g1, а не сразу 2. b6—g1. Но Сеня сказал, что если пойти сразу 2. b6—g1, то ничего не получится. И продолжал показывать найденный им способ выигрыша.

— Теперь, после 3...h8—a1 4. g1—h2, черным ничто не угрожает, да? А они должны сдаться!

— Глупость какая, Сеня! Кто же будет сдаваться, когда ему ничто не угрожает? Не только я, чемпион мирового класса, но и любой другой игрок тут не сдастся.

— Не сдастся — пусть делает ход. Тогда увидим.

Храбрик протянул руку к дамке, чтобы сделать ход, но тут же понял, что на 4...a1—h8 Сеня ответит 5. g5—f6X, и на 4...a1—b2 (или c3, или d4) последует 5. f4—g3X. Он отдернул руку, нахмурился и сказал:

— Нет, Сеня, играть за кого-то я не намерен. Только за самого себя!

И они сыграли две партии, о которых, наш дорогой читатель, ты узнаешь больше чуть позже, а сейчас —

УЗЕЛКИ НА ПАМЯТЬ

Сеня прав: иногда бывает так, что отдельные собственные шашки приносят вред и даже являются причиной проигрыша (как на диаграмме 49 простая h6). ТАКИЕ ШАШКИ НАЗЫВАЮТСЯ ПРЕДАТЕЛЬСКИМИ.

Очень интересная и важная ситуация возникла в показанном Сеней варианте (разыграй его): после 4.g1—h2 черным ничто не угрожало, почему же у них получился проигрыш? ПОТОМУ ЧТО ОНИ ОБЯЗАНЫ БЫЛИ СДЕЛАТЬ ХОД! СИТУАЦИЯ, ГДЕ ОБЯЗАННОСТЬ СДЕЛАТЬ ХОД ПРИНОСИТ ЭТОМУ ИГРОКУ ЛИШЬ ВРЕД, НАЗЫВАЕТСЯ ЦУГЦВАНГ

А теперь о двух сыгранных Сеней и Храбриком партиях. Надо же! У Храбрика в обеих образовывались предательские шашки, благодаря чему Сеня одержал еще две замечательные победы.

Диаграмма 50



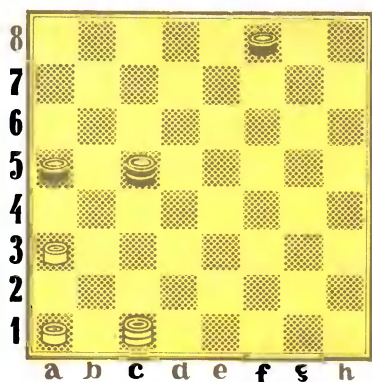


Диаграмма 51

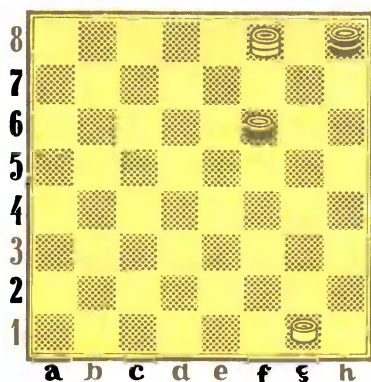


Диаграмма 52

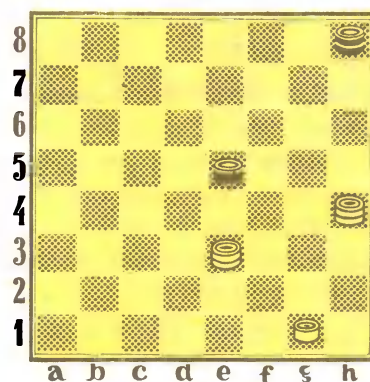


Диаграмма 53

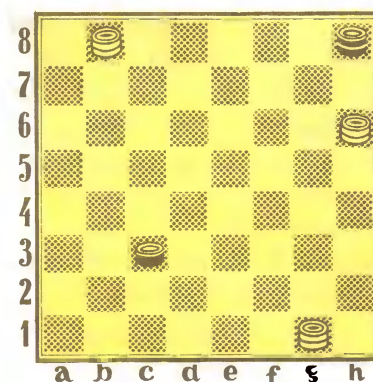


Диаграмма 54

Тут Храбрик играл черными, и был его ход.

— Предлагаю ничью,— сказал он.— Тебе повезло, и ты сможешь целый год всем рассказывать, как ты играл с главным чемпионом мирового класса и не проиграл, а добился почетной для тебя ничьей. Соглашаешься?

— Смотря как ты пойдешь,— ответил Сеня.

— Ха! Как я пойду! Да как бы я ни пошел, мои простые одна за другой превратятся в дамки. Или ты надеешься, что я пойду 1...b2—c1?, а ты тогда 2. d2—c3X? Но так может пойти только несмышленный вроде тебя мальчишка. А понимающий игрок, к тому же еще лучший в мире, в первую очередь всегда займет большую дорогу. Что я и делаю!

И Храбрик сыграл 1...b2—a1? Сеня, уже заранее придумавший ответ на этот ход, без промедления пошел 2. f4—e3!, искусно используя предательскую черную простую.

— Ага, зевнул? Чур, ход считается!—выкрикнул Храбрик и обеими руками схватил белую дамку— 2...f2:d4. После этого партия закончилась так:

3. d2—c3! d4:b2 4. h6—c1X. Черные проиграли: они не могут сделать хода—их шашки заперты.

Вторую партию Храбрик начал белыми и все время ворчал себе под нос, что ему ужасно не везет.

Диаграмма 51

А когда получилось такое положение, он снова угодил в расставленную Сеней хитроумную ловушку: необдуманно поспешил занять большую дорогу—пошел 1. c1—b2?

— Жертвую шашку!—воскликнул обрадованный Сеня, играя 1...f8—g7? Он даже вскочил со стула.

Храбрик, поглядывая то на Сеню, то на подставленную шашку g7, лишь недоуменно пожимал плечами: очень уж странной и бессмысленной выглядела эта жертва.

— Бей! Ты же обязан бить,—сказал Сеня,

которому не терпелось осуществить то, что он придумал.

Тогда Храбрик медленно, как бы опасаясь подвоха, пронес свою дамку вдоль всей большой дороги и побил— 2. b2:h8. А Сеня моментально ответил 2...a5—b4! и запрыгал от волнения.

— Ну и что? Ты же ничем не грозишь,—сказал Храбрик.—У меня теперь даже лишняя шашка есть.

— Для тебя лучше было бы ее не иметь—она же предательская!—И Сеня показал, как он выиграет при любом из ходов белых.

3. h8—g7 c5—a7 4. a3:c5 a7:h8X, или 3. h8—b2 c5—f8 4. a3:c5 f8:c1X, или 3. a1—b2 c5—a7 4. a3:c5 a7 a1X.

Ты, дорогой читатель, конечно, заметил, что в этой партии после ходов 1. c1—b2? f8—g7 2. b2:h8 a5—b4! (сделай их на доске) У БЕЛЫХ ВОЗНИК ЦУГЦВАНГ: им нет никакой угрозы, но они проигрывают из-за того, что обязаны сделать ход.

УЗЕЛОК НА ПАМЯТЬ

Такое положение дамочек—на a1 и на h8,—какое получается тут после 3. a1—b2 c5—a7 4. a3:c5 a7:a1 (сделай эти ходы), называется **СТОЛБНЯК**. Здесь столбняк на большой дороге, но он может возникнуть и на других диагоналях—на двойнике (белые: Д. b8, g1; черные: Д. a7), на тройнике (белые: Д. c1, f8; черные: Д. h6), на косяке (белые: Д. d8, e1; черные: Д. h4). Некоторые из подобных примеров столбняка в книге уже встречались.

Когда вторая партия, как и первая, закончилась поражением Храбрика, он прошелся по комнате, потом подошел к Сене и, глядя на него в упор, спросил:

— А какой у нас сейчас день? Сегодня? Завтра? Или вчера?

— Сегодня у нас сегодня. А по календарю,—Сеня подвел Храбрика к висевшему на стене отрывному

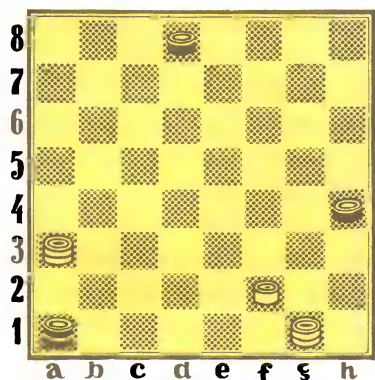


Диаграмма 55

календарю,— это пятница, второе июня.

— Ну, значит, тогда я не ошибся: это как раз тот день, когда каждый чемпион должен нарочно проиграть какому-нибудь пустоголовому мальчишке, чтобы порадовать и подбодрить его. Что я и выполнил. Салют, Сеня! До следующего раза!

И Храбрик вылетел в окно.

КТО РАЗГРЫЗЕТ ОРЕШКИ?

61. Показывая, как выиграть в позиции 49 (поставь ее на доске), Сеня сделал ходы 1. d8—g5! h8—a1 2. b6—f2 a1—h8 3. f2—g1. Почему же он ходил сначала 2. b6—f2 и потом 3. f2—g1, а не сразу 2. b6—g1?

Диаграмма 52

62. Используй то, что черная простая f6 — предательская, и выиграй, создав столбняк.

Диаграмма 53

63. И здесь белые побеждают с помощью столбняка. Покажи, каким образом.

Диаграмма 54

64. Как белые выигрывают?

Диаграмма 55

65. Маленькая комбинация, и получится выигрышный для белых столбняк. Найдешь?

66. Белые: Д. f4, h2, пр. g3; черные: Д. a1, пр. h6. Белые играют 1. g3—h4. Какой ответ черных спасет их от проигрыша? И почему?

67. Белые: Д. b8, h2, пр. h4; черные: Д. h8, пр. h6. Могут ли белые выиграть?

68. Белые: Д. d8, e1, g5; черные: Д. h8, пр. d4. Ты играешь белыми, найди путь к победе!

69. Белые: Д. b4, e3, h2; черные: Д. f6, пр. h4. Докажи, что черная шашка — предательская, и выиграй.

70. Белые: Д. e1, h6, пр. a3; черные: Д. a1, пр. d4, d6. Если ты, играя белыми, нападешь — 1. h6—f4, а твой противник уведет свою шашку от нападения — 1...d6—c5, то как ты поступишь? Сумеешь выиграть?

ХРАБРИК ОБЪЯВЛЯЕТ ПРИКАЗ



наешь, что я решил? — еще на лету спросил появившийся в комнате Храбрик.

— Пока не знаю. Скажешь — узнаю. Что? Скажи, — сразу заинтересовался Сеня.

— Вызвать на поединок твою шашечную книжку! И когда в этом сражении я ее разгромлю, ты наконец поймешь, у кого должен учиться играть, — у нее или же у главного чемпиона мирового класса. Ведь так? Тогда поймешь?

— Тогда пойму, но сейчас я не понимаю другого: как собираешься ты сражаться с книжкой?

— Если совсем точно, то не с книжкой, а с тем, кто ее написал. Но где он? Нет его. Поэтому будем считать, что его заменит книжка. Там ведь написаны те ходы, которые сделал бы он, если бы не побоялся со мной сразиться?

— Да, наверно.

— Вот я и докажу, что они никуда не годятся. Как тогда будет считаться? Кем выиграно сражение?

— Тогда тобою.

— Сейчас начнем. Убери с доски эти три дамки, Сеня, и возьми...



— Да! Кстати, о трех дамках, Храбрик. Помнишь, ты хотел ими поймать мою одиночную дамку на большой дороге?

— Еще бы не помнить! Я ее не поймал и этим сделал важное для шашек открытие.

— Какое же?

— Доказал, что дамку поймать тремя невозможно.

— Ты как раз говорил, что поймаешь.

— Говорил или не говорил, но ведь не поймал?

— Не поймал.

— Это главное! И повторяю: этим я доказал, что тремя дамками одиночная дамка никогда не ловится.

— Ага! А в книжке сказано, что поймать одиночную дамку тремя не удастся только тогда, когда она на большой дороге. А если она не там, то три дамки всегда ее словят.

— Словят? Ерунда какая! Если главный чемпион мирового класса считает, что три дамки одиночную дамку не словят, то, значит, это так и есть. Во всяком случае, если ею командует он сам — то есть я.

— Но в книжке я прочитал, что когда одиночная дамка не на большой дороге, то тремя дамками она ловится.

Сеня взял книжку и открыл ее на том месте, где была вложена закладка.

— Вот, смотри, Храбрик. Читай.

— Я сегодня что-то плохо вижу.

— Тогда я прочитаю тебе, и на доске все разберем.

Сеня разложил доску, поставил три белые и одну черную дамки, как тут, на диаграмме 56, и стал читать вслух:

— «В шашках нельзя добиться успеха, если не уметь...»

— Постой-постой! — положил руку на книжку Храбрик. — Значит, тут написано, что тремя дамками поймать одну можно?

— Да, если она не на большой дороге.

— Прекрасно. Тут написано — можно, а я заявляю — нельзя! Кто окажется прав, тот и будет победителем в великом сражении главного чемпиона с книжкой. Читай!

И Сеня начал снова:

— «В шашках нельзя добиться успеха, если не уметь ловить тремя дамками одну. А как следует это делать, было показано в испанских шашечных книгах уже 400 лет назад. Сейчас и ты этому научишься.

Нужно расставить три дамки так, чтобы они образовали приведенный здесь победный треугольник.

Диаграмма 56

Когда...»

— Подожди! — остановил Сеню Храбрик. — В жизни не слышал подобного слова! Что еще за треугольник такой?

— Смотри на диаграмму: если дамки соединить, как на ней, линиями, — Сеня ткнул пальцем диаграмму, — то получится такая фигура. Вот — видишь? У нее три угла. Потому так и называется — треугольник. В одном углу стоит дамка с3, в другом дамка d6, в третьем дамка e3. Но слушай дальше: «Когда победный треугольник тобой построен, дамка-одиночка, где бы она ни находилась, будет уничтожена не более чем за пять



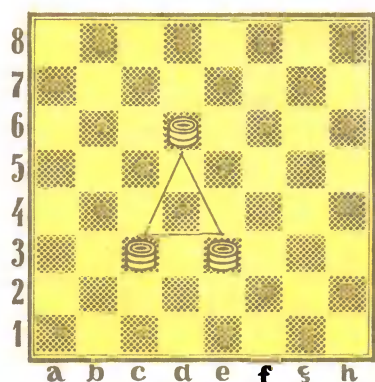


Диаграмма 56

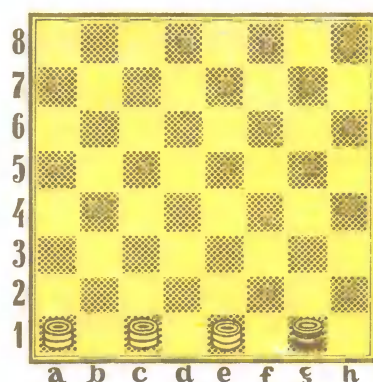


Диаграмма 57

ходов. Стоит ли она на а5, или на е1, или на h4, или на d8, ты все равно играешь 1. d6—b4. Давай проверим?

Если черная дамка была на а5 и пойдет 1...а5—с7, то 2. е3—b6 c7:а5 3. с3—e1X;

если она была на е1 и пойдет 1...е1—h4, то 2. е3—f2 h4:е1 3. b4—a5X;

если она была на h4 и пойдет 1...h4—d8 (или 1...h4—g3 2. е3—f2 и т. д. X), то 2. е3—b6 и т. д. X;

если же она была на d8 и пойдет 1...d8—a5 (1...d8—h4 2. е3—f2 и т. д. X), то ты сделаешь **ВЫЖИДАТЕЛЬНЫЙ ХОД** 2. е3—g1 и после 2...а5—d8 пойдешь 3. g1—b6 d8:а5 4. с3—e1 а5:с3 5. e1:a5X — пятым ходом дамка-одиночка бьется (в трех других случаях она билась четвертым ходом).

Теперь...»

— Подожди! — опять остановил Сеню Храбрик. — Тут этот... как его... тре... треу...

— Треугольник, — подсказал Сеня.

— Ну, да — он. В книжке нарисовать его просто, а в игре не построишь! В нем одна из белых дамек должна стоять тут, — Храбрик показал на поле е3. — А как ты это поле займешь, если черная дамка станет здесь? — Храбрик показал на поле g1.

— Все равно займу, потому что...

— Не займешь! Я буду черной дамкой ходить так, — Храбрик провел пальцем по доске с g1 на a7. — Туда и обратно, туда и обратно — сто тысяч раз. И больше никуда! Так что эта твоя фигура, этот твой победный треугольник треснул и лопнул по всем швам! Пр-р-р! Тр-р-р! И никакого победного треугольника больше нет и не будет, потому что главный чемпион мирового класса — то есть я — показал, как его разрушать!

Он захлопал в ладоши и начал танцевать вокруг стола. Потом взобрался на стол, схватил шашечную доску, поднял ее над головой и застыл, как бы обратившись в статую великого шашечного игрока.

— Я выиграл сражение с книжкой! Я победил того, кто ее написал! — стал затем выкрикивать он. — Сеня,

ты должен кричать «ура!», ты должен изображать толпу, которая мной восторгается!

— Хорошо, я закончу читать и, если окажется, что ты прав и треугольник не построить, буду изображать толпу. А пока слезь, пожалуйста, — попросил Сеня.

Храбрик сердито посмотрел на него, открыл рот, чтобы сказать что-то колкое, но передумал, слез со стола, сел на стул и положил доску на место. Сеня поставил белые дамки на a1, c1, e1 и черную — на g1.

— Ты хотел, чтобы черная дамка стояла тут? — спросил он.

— Да, тут. Конечно, тут. Только тут!

Диаграмма 57

— Ну, что ж? И в книжке она здесь стоит. Слушай дальше: «Теперь увидишь, как такой победный треугольник нужно строить. Но сперва обрати внимание вот на что. В треугольнике на диаграмме 56 дамка d6 называется его вершиной. На доске возможны такие же треугольники, но с вершинами на других полях:

на е3 (треугольник из дамек, стоящих на е3, d6, f6);

на f4 (треугольник из дамек на f4, c3, c5);

на c5 (треугольник из дамек на c5, f4, f6).

Ясно, что черная дамка и при этих треугольниках уничтожается за пять ходов, как в разобранным случае, где вершиной была дамка d6. Значит, для ловли одиночки годится любой из четырех названных треугольников. Итак, строим победный треугольник.

Сначала займи два важных поля — е3 и f4 (или c5 и d6). Это делается так:

1. c1—f4 g1—a7 2. e1—g3 a7—b6 3. g3—h2 a7—g1 4. a1—h8.

Для чего этот ход? Он выжидательный: белые хотя бы пойти на g1 и просто ждут, когда уйдет оттуда черная дамка.

4...g1—c5 5. h2—g1 c5—b4 6. g1—e3!

Намеченная программа выполняется: поля е3 и f4 захвачены! Что это дает? Теперь черная дамка не может стать ни на a3 (6...b4—a3 7. h8—b2!X), ни на f8 (6...b4—f8 7. h8—g7!X). Куда же она пойдет?

Если 6...b4—e1, то 7. е3—c5 и в случае 7...e1—h4 ты идешь 8. h8—c3 (готов треугольник с вершиной f4), а при 7...e1—a5 ты играешь 8. h8—f6 (треугольник с вершиной c5).

Если 6...b4—a5, то 7. f4—d6 а5—e1 (7...а5—d8 8. h8—c3 — треугольник с вершиной d6). 8. h8—f6 (треугольник с вершиной e3).

Если же 6...b4—e7, то 7. h8—c3 (отнимая поле b4), и на ход 7...e7—d8 ты пойдешь 8. f4—d6 (треугольник готов!), а на ход 7...e7—h4 ответишь 8. е3—c5 (треугольник с вершиной f4).

Как ты убедился, построение победного треугольника заняло восемь ходов. А за сколько ходов после этого и каким образом ловится дамка, уже говорилось (смотри диаграмму 56).

Так как этот треугольник был приведен еще в первой русской книге о шашках (1827 г.), написанной А. Д. Петровым, то его называют «Треугольник Петрова».

Храбрик внимательно слушал то, что Сеня читал и пояснял ему о треугольнике. А потом встал и спросил:

— Ты хочешь получить важное назначение, Сеня?

— Конечно, хочу. А какое?

— Сейчас узнаешь.

Храбрик взлетел на подоконник, приставил ладони рупором ко рту и прокричал:

— Я, главный чемпион мирового класса, объявляю приказ! С сегодняшнего дня назначаю моего ученика, подающего надежды второклассника Сеню Ершова, моим первым заместителем по шашечным треугольникам. Объявить мой приказ везде, везде и везде!

Затем дернул пусковой шнур и улетел. О том, кто победил в сражении с книжкой, сказано не было. Но это ведь и так ясно?

УЗЕЛОК НА ПАМЯТЬ

Ловить не стоящую на большой дороге одиночную дамку тремя разрешается 15 ходов. Если 15 ходов будут использованы, а одиночка еще не побита — ничья.

КТО РАЗГРЫЗЕТ ОРЕШКИ?

Прежде чем к этим орешкам приступить, еще дважды тщательно разбери на доске все, о чем Сеня читал Храбрику.

Диаграмма 58

71. Ход черных: Как после 1...e7—f8 (и как после 1...e7—a3) ты за три хода уничтожишь их дамку?

Диаграмма 59

72. Ты играешь белыми. Какой ты сделаешь ход, чтобы заставить противника увести свою дамку с верхнего тройника (диагональ a3—f8)?

Диаграмма 60



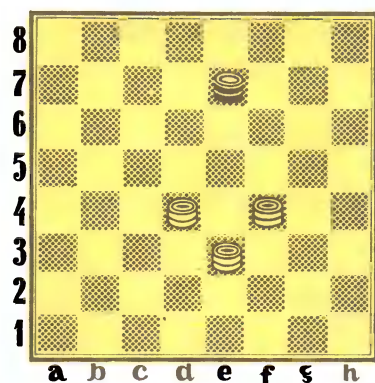


Диаграмма 58

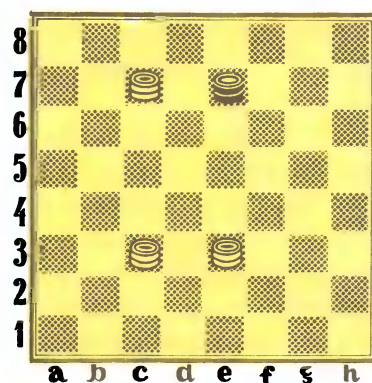


Диаграмма 59

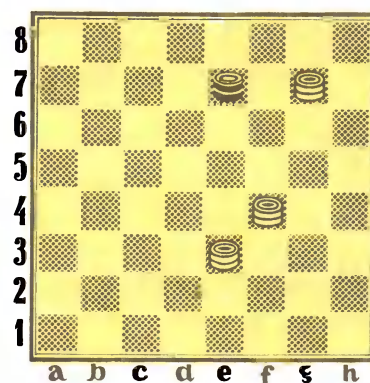


Диаграмма 60

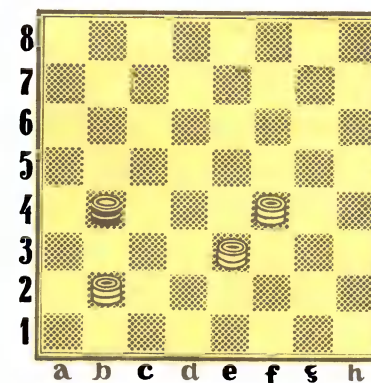


Диаграмма 61

73. Какой нужно белыми сделать ход, чтобы заставить черную дамку уйти с тройника?

Диаграмма 61

74. Вопрос такой же, как в 73.

75. Белые: Д. с3, с5, f4. Треугольник (с вершиной на f4) построен. Уничтожь теперь черную дамку за 4 хода, если она а) на d8; б) на а5; в) на е1. Уничтожь ее за 5 ходов, если она на h4.

76. Белые: Д. с3, е3, f4; черные: Д. h4. Твои белые. Первым ходом создай треугольник с вершиной на f4. А затем еще за 4 хода уничтожь черную дамку.

77. Белые: Д. с3, е3, f4; черные: Д. d8. Первым ходом создай треугольник с вершиной на d6. А затем еще за 4 хода уничтожь черную дамку.

78. Белые: Д. с3, е3, f4; черные: Д. е1. Сколько ходов потребуется тебе, чтобы уничтожить черную дамку?



79. Белые: Д. с3, е3, f4; черные: Д. а5. Сколько ходов потребуется тебе, чтобы уничтожить черную дамку?

80. Белые: Д. с3, е3, f4; черные: Д. е7. Как тут за три хода построить треугольник?

ГРАНДИОЗНЫЙ ШАШЕЧНЫЙ БАЛ



Этот день в гости к Сене зашли его школьные друзья: Валерик и Марина.

— Ты мне дашь потом почитать книжку о шашках? — спросила Марина.

— Зачем тебе?

— Я научусь и буду тебя обыгрывать.

— Ты никогда не будешь его обыгрывать, — сказал Валерик. — А только проигрывать будешь и каждый раз плакать. В шашки — это тебе не в куклы играть! Правда, Сеня?

— Конечно, не в куклы!

— Мой старший брат говорит, — продолжал Валерик, — что шашки — игра не для девочек. А мой брат уже в девятом классе, он знает все.

— Раз так говорит, значит, не все, — сказал вошедший в этот момент в комнату Сенин папа. — Об этом я мог бы ему рассказать кое-что интересное.

— Расскажите, пожалуйста, нам! Расскажите! — стала упрашивать Марина.

— Вам? Ну, слушайте...

— А я? — перебил внезапно влетевший в окно Храбрик. — Это нечестно. Я тоже хочу слушать!

И папа, и Марина, и Валерик уже были знакомы с Храбриком и потому не удивились.

— Садись, — сказал папа. — Так вот... В королевстве, где все это случилось, шашки были в необычайном почете. И чтобы выявить, кто играет лучше всех, устроили во дворце Грандиозный Шашечный Бал. Гостей принимали Король, Королева и Принц. Приглашены были, конечно, все придворные. Приглашительные билеты получили и известнейшие игроки королевства, а еще и те мальчики и девочки, которые чаще и громче других заявляли, что именно они подадут в шашках большие надежды и в будущем непременно станут чемпионами. А вот девочка Нимара такого билета не получила, так как она никогда не говорила, что подает большие надежды. Но играть очень любила и потому мечтала попасть на Бал. Это ей удалось с помощью придуманной хитрости: она упростила одного приглашенного мальчика, чтобы он, пройдя сам, бросил ей из окна дворца свой билет. Нимара брошенный билет подняла, прошла по нему и вернула мальчику.

В семь часов вечера бравый капитан Вдамкимарш вышел на середину зала, хлопнул в ладоши и прокричал:

— По поручению Его Величества объявляю Бал открытым!

Дирижер взмахнул палочкой, грянул вальс, и пары весело закружились. Лишь Принц не танцевал: он никак не мог решить, кого из девочек пригласить на танец, не мог определить, какая из них нравится ему больше других. И не удивительно — все они были прехорошенькие и танцевали так, что просто невозможно было понять, касаются ли они ножками пола или летают по воздуху.

— Представляю, как эти девчонки летали без моих пропеллеров! — не удержался от замечания Храбрик. — Наверно, ни одна без разбитого носа не осталась.

— Тише! Ш-ш-ш! Ш-ш! — зашикали на него Валерик и Марина.

И Сенин папа продолжил свой рассказ:

— Увидев, что Принц в такой нерешительности, Королева нахмурилась и сказала Королю:

— Та-на-маль ос-без-не и ни-не-же.

Когда Король и Королева хотели секретничать, они говорили на секретном языке, хотя он давно был разгадан. Кто слышал Королеву, тот понял: «Так наш мальчик останется без невесты и никогда не женится».

— Про-ме-но ты-го-че. До-ко-ба е-о-да! — сказал Король, что означало: «Прости меня, но ты говоришь чепуху. До конца Бала еще очень далеко!»

Затем Король велел подать мороженое, и каждый имел право не только получить двойную порцию, но еще трижды просить добавки. Потом в зал внесли столы и доски с шашками, и на середину опять вышел капитан Вдамкимарш:

— Внимание! Внимание! Всем шашистам и шашисткам, желающим сразиться за приз Его Величества в турнире, предлагаю занять места за досками. Кто проигрывает партию, тот выбывает. Судьей турнира буду я!

И бои начались. Яростно сражались участники, и один за другим выбывали из турнира проигравшие. И вот уже без поражения остались только шестеро — некто Играющий Малоознающий, Старший королевский кашевар, Главный Пришиватель Оторвавшихся Пуговиц, Первая придворная дама, Самсебя Хвалящий Мальчик и — кто бы вы думали? — Нимара!

В ее партии с Самсебя Хвалящим вышло вот что.

Диаграмма 62

— Ну что, девчонка, доигралась? — ехидно усмехнулся мальчик. — Со мной тебе не тягаться! От моей дамки твои шашки не убегут! Сдаешься?

Нимара промолчала. Потом вдруг стала зарисовывать положение. А спустя несколько ходов сообщила

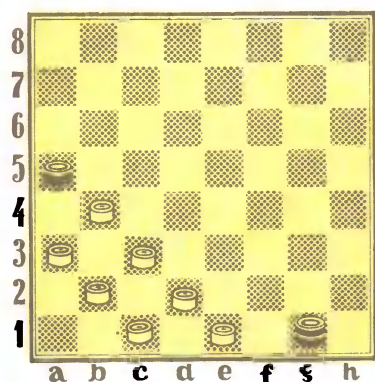


Диаграмма 62

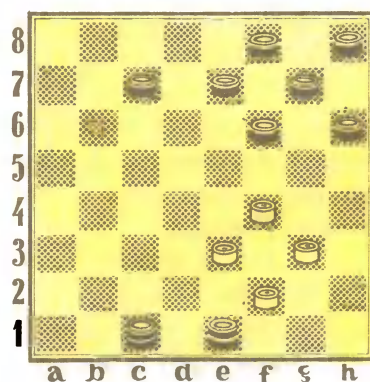


Диаграмма 63

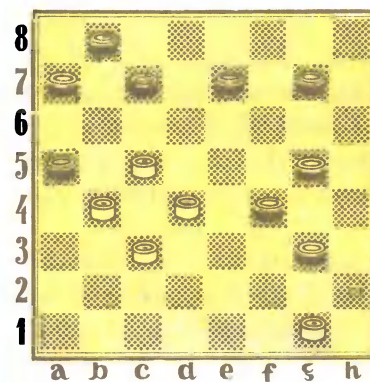


Диаграмма 64

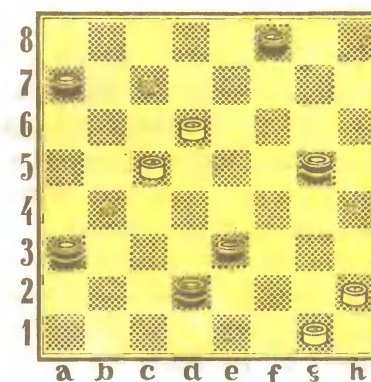


Диаграмма 65

Вдамкимаршу, что она провела белыми комбинацию и выиграла.

Следующая ее партия сложилась так.

Диаграмма 63

— Некоторые не сдаются в безнадежных позициях, так как не могут осознать, что шашки слишком серьезное для их ума занятие,— съязвила Первая придворная дама.— Или ты, бежняжка, не умеешь считать и потому не понимаешь, что у тебя всего четыре шашки против моих десяти?

Нимара ничего не ответила и, зарисовав сначала положение, стала делать ходы. А потом опять сообщила Вдамкимаршу, что она провела белыми комбинацию и выиграла.

Новую партию Нимаре тоже выпало играть белыми.

Диаграмма 64

— Не мучься понапрасну, складывай шашки,— сказал ей Старший королевский кашевар.— У меня их почти в два раза больше, чем у тебя! А я—клянусь поварешкой!—еще никогда не упускал выигрыша, имея даже только одну лишнюю шашечку.

Однако и на этот раз Нимара известила судью о проведенной ею победной комбинации. А в двух ее последних партиях—с Главным Пришивателем Оторвавшихся Пуговиц и с неким Играющим Малоознающим—позиции возникли такие.

Диаграмма 65

Диаграмма 66

Как видите, положение белых, которыми и здесь играла Нимара, доверия не вызывает. И тем не менее она сказала Вдамкимаршу, что и в этих партиях провела комбинации и выиграла. Узнав про ее победы, Принц, сам игравший очень неважно, тут же влюбился в нее и объявил родителям, что женится только на ней, так как по умению играть в шашки равных ей в королевстве нет.

— Во-ви, а-ты-го он-ос-без-не,—сказал Король, что означало: «Вот видишь, а ты говорила, он останется без невесты».

— Ты-бы-лу-про де-ли-э-ни-вы,—ответила Королева, и все поняли, что она сказала. «Ты бы лучше проверил, действительно ли эта Нимара выигрывала».

Хотя король в королевствах очень важная персона, но указания королевы и он не может не исполнять. Подойдя к Нимаре, он предложил ей показать, как она играла пять последних партий. Нимара отдала Королю свои зарисовки позиций, но не успела начать показывать проведенные комбинации, как на середину зала снова вышел капитан Вдамкимарш и объявил:

— Победила в турнире и завоевала приз девочка Нимара!

Услышав это, мальчишка, по билету которого она прошла на Бал и который теперь прямо-таки лопался от зависти, выкрикнул:

— Эту девчонку на Бал не звали! У нее нет приглажительного билета!

Сначала в зале стало тихо-тихо. Потом Первая придворная дама громко произнесла:

— Фи! Прийти без приглашения! Как не стыдно! Позор!

А тогда и другие проигравшие Нимаре закричали:

— Это безобразие! Надо ее проучить! Пусть убирется отсюда!

Пристыженная, перепуганная Нимара, закрыв руками мокрое от слез лицо, пустилась бежать.

— Куда ты?—крикнул Принц, бросаясь за ней.

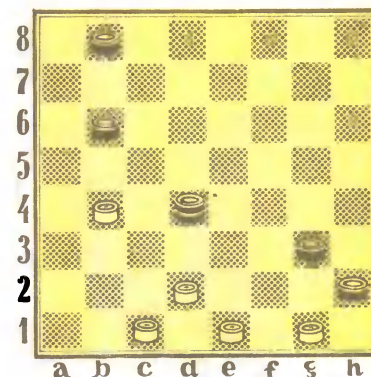


Диаграмма 66

Но, поскользнувшись, он упал и не догнал ее. Теперь Нимару нужно было разыскивать. Между тем Сам-себя Хвалящий Мальчик, Первая придворная дама, Старший королевский кашевар, Главный Пришиватель Оторвавшихся Пуговиц и Играющий Малоознающий стали уверять Короля, что в зарисованных позициях Нимара у них не выигрывала.

— Разве можно тут белыми выиграть! — в один голос твердили они. — Никому не удалось бы это! А тем более безбилетной девчонке, не подававшей в шашках никаких надежд.

Неудивительно, что Короля и Королеву охватило сомнение. И они захотели, прежде чем объявить Нимару невестой Принца, убедиться в том, что выиграть белыми в тех положениях можно. Найти выигрыш пытались в королевстве многие, но сделать это не удалось никому.

— О-на-на-на-о! — сказала Королю Королева, что означало: «Она, наверно, надеялась нас обмануть». Он с этим согласился, и они решили поиски Нимары прекратить.

Вот и вся история, — закончил Сенин папа и вышел из комнаты, оставив на столе листок с пятью зарисованными позициями из партий Нимары.

Тогда вскочил со стула Храбрик:

— Какая хитрая девчонка! Захотела всех обмануть и получить приз. Как лучший в мире игрок, утверждаю: она везде должна была проиграть!

— А я не согласен, — заявил Сеня.

— «Я не согласен», — передразнил Храбрик. — Ты можешь хоть сто тысяч раз повторить, что ты не согласен, но что от этого изменится? Если главный мировой чемпион объявил, что белые тут нигде не выиграют, значит, они нигде не выиграют!

— А я не согласен, — снова спокойно сказал Сеня.

— Какой упрямый мальчишка! — вскричал Храбрик. — К барьеру! К шашечному барьеру!

Пять раз они расставляли шашки (диаграммы 62—66), и все пять раз Сеня проводил комбинации и побеждал:

Диаграмма 62. 1. b4—c5! g1:a7 2. c3—d4! a7:g1 3. d2—e3! g1:a1 4. a3—b4! a5:c3 5. c1—b2X.

Диаграмма 63. 1. e3—d4!! c1:g5 2. d4—e5! f6:d4 3. g3—h4X.

Диаграмма 64. 1. d4—e5! f4:d6 2. c3—d4! a5:e5 3. g1—h2X.

Диаграмма 65. 1. g1—f2! e3:g1 2. h2—g3! g1:b6 3. g3—h4 a3:e7 4. h4:e1X.

Диаграмма 66. 1. g1—f2! e3:g1 2. b4—c5! b6:d4 3. d2—e3! d4:f2 4. c1—b2X.

После каждой комбинации Валерик и Марина радостно прыгали и кричали «ура!», а Храбрик все силь-

нее и сильнее хмурился. Вдруг Сеня хлопнул себя по лбу:

— Слушай, Марина! Что мне сейчас в голову пришло! Ведь ту девочку звали Нимара?

— Ну и что?

— Как «что»? Твое имя состоит из тех же самых букв, что и ее! У тебя — М, а, р, и, н, а. А у нее — Н, и, м, а, р, а. Здорово? Наверно, это не случайно, и ты будешь играть в шашки так же хорошо, как и она. Правда будет, Храбрик?

— Может быть, и будет. Может быть, и ты будешь играть хорошо. Даже очень хорошо, но ни ты, ни она и никто другой никогда не будут играть в шашки лучше главного чемпиона мирового класса, то есть меня. Хоть сейчас докажу. При свидетелях докажу!

— Да? Попробуй...

— Ты только что провел пять комбинаций. Но они же были очень легкие! А вот я вчера играл и провел такую, что ты ее провести не сумеешь. — Хитро поглядывая на Сеню и хихикая, Храбрик стал медленно расставлять шашки.

Диаграмма 67

— Вот! Сумеешь сыграть здесь белыми так, чтобы побить все черные...

— Нет ничего проще! — перебил Сеня и, не сдвигая шашек, показал пальцем ходы: 1. f2—g3 h2:f4 2. d2—c3 b4:d2 3. c1:a7.

— Подожди! Ты же не дал мне договорить. Сыграть надо так, чтобы побить все черные этой шашкой, — взяв карандаш, Храбрик на шашке d2 нарисовал крестик.

— ЭТОЙ? Этой побить никто не сможет! — уверенно сказал Сеня.

— Почему?

— Потому что это невозможно.

— Значит, невозможно?.. — Храбрик упер руки в бока и посмотрел на Сеню снизу вверх.

— Конечно, невозможно!

— А под стол опять полезешь, если я побью шашкой, на которой крестик?

— Полезу.

— И при всех поклянешься, что ты, второклассник Сеня Ершов, больше никогда не станешь вступать со мной в спор?

— Поклянусь, — уверенно сказал Сеня.

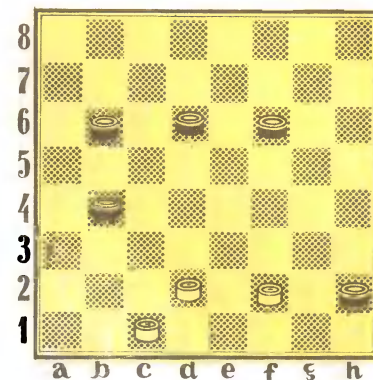


Диаграмма 67



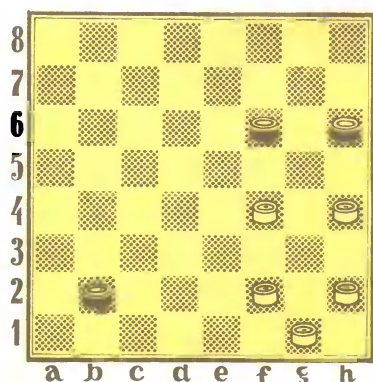


Диаграмма 68

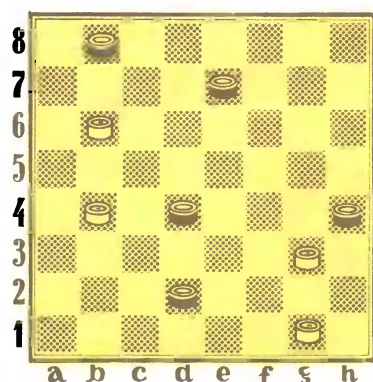


Диаграмма 69

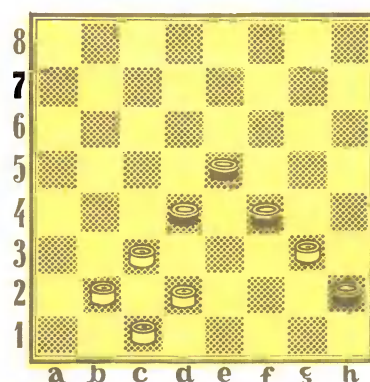


Диаграмма 70

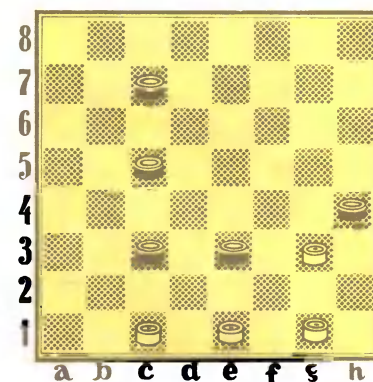


Диаграмма 71

— Попался! Попался! — радостно закричал Храбрый. — Смотри и учись! И вы все смотрите!

Он быстро переставил шашку c1 на поле d2, а шашку с крестиком с поля d2 переставил на c1. Затем сделал ходы: 1. f2—g3 h2:f4 2. d2—c3 b4:d2, шашкой с крестиком побил все черные — 3. c1:a7, опять упер руки в бока и с победным видом стал, хитро улыбаясь, на всех поглядывать.

— Ну что? Невозможно? Запомни, несмышленный мальчишка, и вы тоже навсегда запомните: для непобедимого главного чемпиона мирового класса ничего невозможного нет! Ничего! Вот так. — Он топнул ногой. — А теперь лезь под стол!

УЗЕЛКИ НА ПАМЯТЬ

Раньше (позиция 30) ты видел, как достигается выигрыш: запирают простую шашку. Сейчас ты ознакомишься с новым приемом для выигрыша: в 62 **ЗАПИРАЕТСЯ НЕПРИЯТЕЛЬСКАЯ ДАМКА**, а в 66 — **ДАМКА С ПРОСТЫМИ**.

В позиции 63 белая шашка начинает бой с h4 и заканчивает его на том же поле. Такой удар имеет два названия — иногда его называют **КРУГ ПОЧЕТА**, а иногда **ЧЕРТОВО КОЛЕСО**.

Обрати внимание на то, что комбинация в позиции 65 основана на получении **СРАЗУ ДВУХ СВОБОДНЫХ ТЕМПОВ**: после 1. g1—f2! e3:g1 у черных возникает обязанность побить сначала дамкой g1 простую c5, а вслед за этим (после ответа белых, разумеется) побить дамкой a3 простую d6. Используя эту обязанность черных, белая шашка h2 тем временем без помех пробивается на h4, откуда и наносит смертельный удар по вражескому лагерю.

И еще обрати внимание на расположение черных шашек в позиции 64. Они стоят не плотно, между ними свободные поля. **ТАКОЕ РАСПОЛОЖЕНИЕ ШАШЕК НАЗЫВАЕТСЯ РЕШЕТЧАТЫМ**, или **РЕШЕТОМ**. При решете противнику легче осуществить комбинацию, чем тогда, когда шашки сомкнуты. Поэтому, если твоя позиция решетчатая, нужно остерегаться комбинации и тщательно проверять каждый свой ход: а не позволит ли он противнику провести удар? Если же решето в лагере противника, то сам думай над тем, каким образом использовать это для победного удара.

КТО РАЗГРЫЗЕТ ОРЕШКИ?

Ты уже близок к концу книги и стал, видимо, разбираться в игре лучше, а поэтому комбинации, которые мы сейчас предложим тебе найти, посложнее, чем были в предыдущих упражнениях. Так что не унывай, если не все будет получаться быстро. Не торопись заглядывать на страницу с ответами, сам подумай еще и еще, прикинь и так и этак, ищи, пробуй и найдешь. А ответ посмотришь для проверки.

Диаграмма 68

81. Черная шашка b2 намерена стать дамкой. Как не допустить этого и выиграть?

Диаграмма 69

82. У белых шашка под ударом — значит, есть свободный темп. Как его использовать для победы?

Диаграмма 70

83. Не пропусти в дамки черную простую h2 и выиграй.

Диаграмма 71

84. Найди за белых выигрыш.

85. Белые: b2, b4, c5, e3, e5, g1; черные: a7, b8, c7, e7, g3, g5, g7 Решетчатое расположение черных шашек позволяет белым провести удар. Найди его. (Не забудь, что при взятии побитые шашки можно убирать с доски лишь после окончания хода.)

86. Белые: d2, e1, e3, f2, f4, h4; черные: b4, b6, c5, d6, f6, h6. Какую комбинацию могут провести белые?

87. Белые: b2, c1, g1, g5, h6; черные: c3, d4, d6, f8, g7, h2. Прими войско белых под свою команду и одержи победу!

88. Белые: d2, e5, f4, g7; черные: f6, g3, h2. Как

не пропустить черную простую h2 в дамки и выиграть?

89. Белые: a3, b2, f2, g1, h2, h4; черные: d6, f4, f6, g7, h6, h8. Сумеешь найти за белых путь к победе?

90. Белые: Д. d8, f8, пр. c5, f6, h6; черные: пр. a3, a5, b2, d2, f2, h2. У черных целых четыре простые готовы, сделав один шаг, превратиться в дамки. Твоя задача — ни одну из них не пропустить в дамки и одержать победу.

ДВЕНАДЦАТЬ БЫСТРЫХ ПОБЕД



Теперь, дорогой маленький читатель, когда ты с помощью Сени и Храбрика (и немножко с нашей) узнал, что такое в шашках оппозиция, как побеждать, имея дамку против простых, как выигрывать шашку, что такое комбинация и как нужно ловить дамку, когда ты все это и кое-что другое усвоил, мы предлагаем тебе посмотреть 12 партий, где ты будешь наблюдать, как разворачиваются на шашечной доске сражения, начиная с самого первого хода (а его, как ты помнишь, всегда делают белые).

И раз, и два, и три, не спеша, разыграй эти партии, вдумываясь в смысл ходов, которые подскажут тебе примечания.

Приведенные тут поединки — короткие. В них один из партнеров проигрывал, потому что попадал в ЛОВУШКУ. Ты, наверно, знаешь, что такое ловушка при ловле птиц или зверей. А в шашках?



УЗЕЛОК НА ПАМЯТЬ

ЛОВУШКА В ШАШКАХ — особый прием: игрок соблазняет противника сделать какой-то ход, который выглядит для него выгодным, а на самом деле приносит урон.

Однако надо иметь в виду, что игра на ловушки может порой оказаться вредной для собственной позиции. И поэтому, прежде чем поставить ловушку, следует подумать: «А что будет, если противник разберется и сделает другой ход?»

Партия № 1

1. c3—d4.

Так любят начинать партию очень многие шашкисты — первым ходом они занимают центральное поле d4, направляя туда шашку c3, а затем развивают (подтягивают) силы своего левого фланга. Но можно избрать и любой другой из семи возможных первых ходов: ни один из них еще не проигрывает и не выигрывает.

1...d6—c5 2. b2—c3 c7—d6 3. c3—b4 b6—a5 4. d4:b6 a5:c7.

Это начало называется **ОТЫГРЫШ**. Черные перестраивают ряды на своем правом фланге и собираются перейти к мобилизации сил на левом.

5. a1—b2.

Белые намерены подтянуть к центру угловую шашку. У них есть и много других возможностей: 5. d2—c3, или 5. e3—d4, или 5. g3—f4. Могут они попробовать даже вторгнуться в лагерь противника — 5. b4—c5 d6:b4 6. a3:c5. Правда, после 6...f6—e5 (сразу 6...c7—d6 бесцельно ввиду 7 g3—f4 d6:b4 8. f4—e5) белым придется (из-за угрозы 7...e5—d4) перейти к защите: 7. g3—f4 e5:g3 8. h2:f4. Теперь черные начнут атаковать шашку c5. У них есть три нападения, а у белых только две защиты. Смотри: 8...c7—d6 (первое нападение) 9. a1—b2 d6:b4 10. b2—a3 (первая защита) 10...b8—c7 11. a3:c5 c7—d6 (второе нападение) 12. c1—b2 d6:b4 13. b2—a3 (вторая защита) 13...d8—c7 14. a3:c5 c7—d6 — третье нападение. У белых третьей защиты нет и шашка c5 неминуемо гибнет. Им сейчас лучше всего пойти 15. c5—b6 a7:c5 16. d2—c3, и, несмотря на проигрыш шашки, белым, ввиду того, что у черных очень ослаблен правый фланг, удастся точной игрой добиться ничьей. Например, 16...g7—f6 17. f2—g3 (но не 17 c3—d4? Почему?) 17...h8—g7 18. g3—h4 или 17...f6—e5 18. g3—h4. В обоих случаях белые добиваются ничьей.

5...h6—g5.

Это сильнейший ход. Кроме того, он создает хитрую ловушку — соблазняет противника сыграть g3—h4.

6. g3—h4?

Когда белые делали ход 5. a1—b2, они предполагали потом пойти 6. b2—c3. Конечно, с каждым ходом положение на доске меняется, и то, что хорошо сейчас,

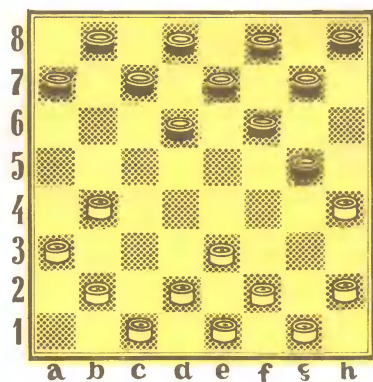


Диаграмма 72

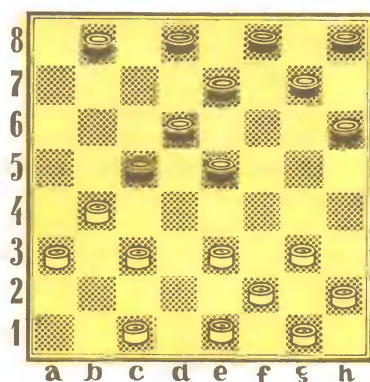


Диаграмма 73

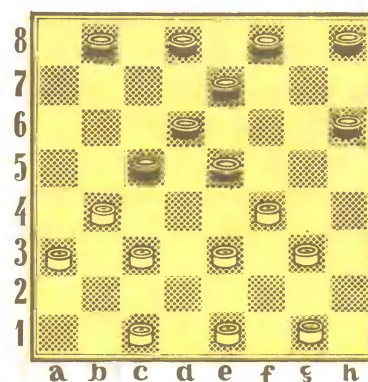


Диаграмма 74

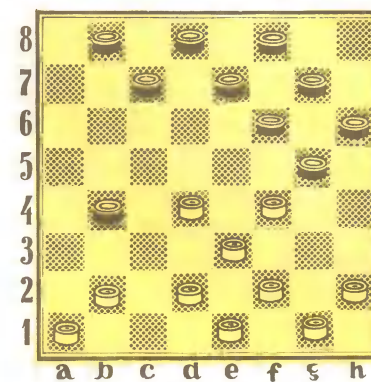


Диаграмма 75

на следующем ходу уже может быть плохо. Но в данном случае этого не произошло: ход 6. b2—c3 остался одним из лучших. Возможно, было и 6. g3—f4. (Но ты, конечно, понимаешь, что сразу проигрывает 6. e3—d4? Почему?) В партии же, после того как черные ответили 5...h6—g5, белым показалось, что им сейчас удастся связать, исключить из игры большую армию, расположенную на левом фланге противника. Не продумав последствий, они избрали выглядящий выгодным ход 6. g3—h4 и... угодили в ловушку!

Диаграмма 72

Последовало: 6...f6—e5! 7. h4:d4. Теперь на левом фланге белых образовалось решето. 7...d6—c5, и, получив дамку, черные легко выиграли.

Партия № 2

1. c3—d4 d6—c5 2. b2—c3 c7—d6 3. c3—b4 b6—a5 4. d4:b6 a5:c3 5. d2:b4 a7:c5. Это ОТЫГРЫШ С РАЗМЕНОМ ВПЕРЕД.

А можно ли было сначала побить 4...a7:c5, а потом 5...a5:c3? Нет! На 4...a7:c5? последует 5. c1—b2 a5:c3 6. b2:b6. И хотя кажется, что черные отыгрывают потерянную шашку, продолжая 6...b8—a7, на самом деле это им не удастся: 7. d2—c3 a7:c5 8. c3—d4 c5—b4 9. a3:c5 d6:b4 10. d4—e5X.

6. a1—b2 f6—e5. Внимание! Черные расставили ловушку!

7. b2—c3?

Диаграмма 73

На первый взгляд белые избрали сильное продолжение — вводят в бой за центр еще одну шашку. Однако именно после этого хода сработает ловушка черных!

7...c5—d4! 8. e3:c5 e5—f4 9. g3:c7 d8:b2X.

На следующем ходу простая b2 превратится в дамку, и черные получат решающее преимущество. Но запомни: даже имея выигрышное положение, нельзя рас-

слабляться. Играть надо вдумчиво до самого конца — пока противник не сдастся.

Партия № 3

Первые шесть ходов такие же, как в предыдущей партии: 1. c3—d4 d6—c5 2. b2—c3 c7—d6 3. c3—b4 b6—a5 4. d4:b6 a5:c3 5. d2:b4 a7:c5 6. a1—b2 f6—e5.

В этой партии игравший белыми разглядел ловушку и пошел не 7. b2—c3?, а применил иное продолжение.

7. g3—f4 e5:g3 8. h2:f4 g7—f6 9. b2—c3.

Теперь этот ход безопасен. А вот пойти 9. e1—d2? было нельзя: тогда — 9...d6—e5! 10. f4:d6 f6—e5! 11. d6:f4 d8—c7X.

9...f6—e5 10. f2—g3?

Диаграмма 74

Белые попадают на комбинацию такого же типа, как в партии № 2. Хотя здесь она несколько сложнее, все же при внимательной игре белые сумели бы ее обнаружить. Обязаны были! Им надо было продолжать 10. c1—d2 или 10. g1—h2 e5:g3 11. h2:f4. Но, конечно, не 10. b4—a5? Почему?

Как же тут провести уже знакомую тебе комбинацию? Ведь мешает шашка на f4... И черные удаляют ее оттуда!

10...h6—g5! 11. f4:h6.

Дальнейшее тебе уже известно.

11...c5—d4! 12. e3:c5 e5—f4 13. g3:c7 d8:b2. Черные получают дамку, но у белых лишняя шашка. Спасет она их? Нет! Здесь должен победить имеющий дамку. Убедись в том сам — разыграй с приятелем эту партию до самого конца. И вновь предупреждаем: чтобы достойно закончить борьбу, надо играть очень внимательно.

Партия № 4

1. c3—d4 f6—g5 2. g3—f4 g7—f6 3. b2—c3 h8—g7.

Такое начало называется **ЦЕНТРАЛЬНАЯ ПАРТИЯ**.

4. c1—b2!

Это не только лучший, но и единственный ход. Все другие продолжения проигрывают. Конечно, ты видишь, что нельзя пойти 4. a3—b4? (почему?) и что нельзя 4. c3—b4? (тогда 4...d6—e5 5. f4:d6 c7:a5, и черные остаются с двумя лишними шашками). Если 4. a1—b2, то 4...d6—c5, и у белых нет полезных ходов. Например, 5. d4—e5 f6:d4 6. c3:e5 c5—b4 7. a3:c5 b6:f6 с лишней шашкой у черных. Или 5. c3—b4? g5—h4X. Если 5. f4—e5, то 5...e7—d6 6. f2—g3 d6:f4 7. g3:e5 b6—a5 8. d4:b6 f6:f2 9. g1:e3 a7:c5 — у черных лишняя шашка. Можно доказать, что не спасает белых и 5. h2—g3.

4...b6—c5 5. d4:b6 a7:c5.

Теперь черные угрожают ходом c5—d4 подорвать пункт e3 (как бы белые ни побили) и проникнуть в дамки. Белым необходимо немедленно закрыть доступ к этому пункту.

6. c3—d4 c5—b4? 7. a3:c5 d6:b4.

Черные устремляются на ослабленный левый фланг противника, полагая, что их шашка b4 в безопасности, так как белые пойти d4—e5 не смогут. Однако такой расчет оказался ошибочным.

Диаграмма 75

7. b2—a3! c7—d6 8. a3:c5 d6:b4 9. h2—g3!

Вот в чем дело! Белые угрожают захватить пункт h4, связав этим силы черных на их левом фланге, а затем, подорвав пункт f6, побить в дамки на h8. Поэтому чер-

ные вынуждены сами зайти на h4 шашкой g5. Тогда-то у белых и появляется возможность сделать решающий ход d4—e5.

9...g5—h4 10. d4—e5 f6:d4 11. e3:a3.

Лишняя шашка должна обеспечить белым победу.

Партия № 5

1. a3—b4 b6—a5.

Это начало называется **ИГРА БОДЯНСКОГО**, так как его еще в конце прошлого века разработал и часто применял знаменитый шашист, организатор первых Всероссийских шашечных турниров, учитель истории Павел Николаевич Бодянский.

2. e3—d4.

Обычно здесь играют 2. b2—a3.

2...c7—b6.

Сильнейшим считается 2...f6—e5 3. d4:f6 e7:g5. Полезно знать, что 2...d6—e5? уже проигрывает. Покажем главный вариант доказательства: 3. f2—e3 e7—d6 (лучшего у черных нет. Их левый фланг из игры выключен—3...h6—g5 4. g3—f4X. А если 3...c7—d6, то 4. b2—a3 b8—c7 5. e3—f4 c7—b6 6. b4—c5 d6:b4 7. a3:c5, и при полной доске шашек черным нужно сдать) 4. b2—a3 c7—b6 5. b4—c5 d6:b4 6. a3:c5 h6—g5. Такое положение возникло в партии прославленных мастеров В. В. Медкова и В. Г. Филиппова. Последний, играя белыми, избрал 7. g3—f4. И хотя он одержал победу, досталась она ему очень нелегко. Видимо, проще дойти до цели, продолжая 7. e3—f4 g5:e3 8. d2:d6, и если, например, 8...d8—c7, то 9. e1—d2 c7:e5 10. d2—e3 и от угрозы 11. e3—f4 нет защиты. Не спасают черных и другие продолжения.



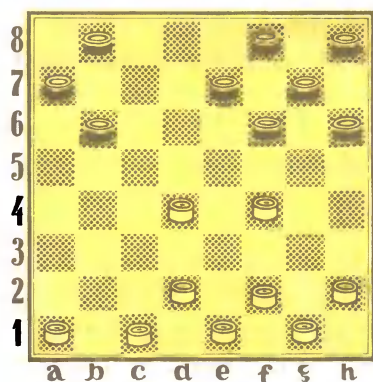


Диаграмма 76

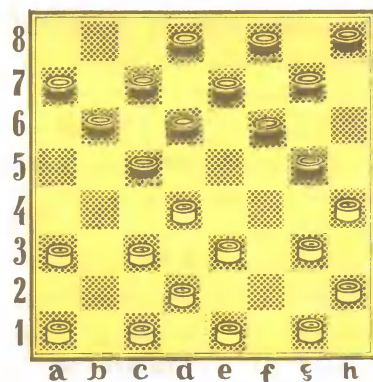


Диаграмма 77

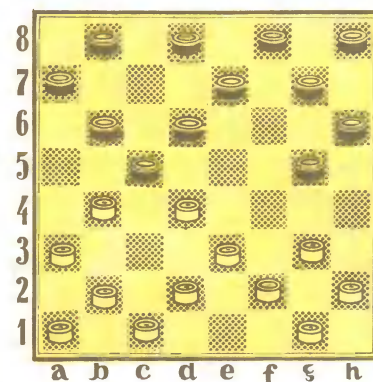


Диаграмма 78

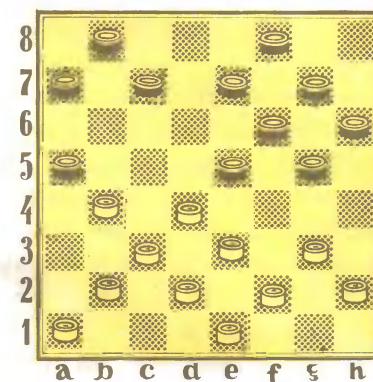


Диаграмма 79

3. d4—c5 b6:d4 4. c3:c7 d8:b6 5. g3—f4 a5:c3
6. b2:d4,

Диаграмма 76

Небрежная игра черных в начале партии привела к тому, что силы их не развиты, правый фланг ослаблен, левый — перегружен. Им предстоит длительная защита. К тому же в позиции, показанной на диаграмме, стоит ловушка: кажется, что черным сейчас выгодно занять пункт d6, чтобы затем упростить положение ударом на e5.

Это попытались они сделать, но... угодили в ловушку:

6...e7—d6? (надо было пойти 6...f6—g5) 7. d4—e5! f6:d4 8. f4—g5 h6:f4 9. d2—e3. (можно и 9. f2—e3) 9...f4:d2 10. e1:e5.

Лишняя шашка принесла белым победу. Так было в партии В. Городецкий—В. Богомолов, сыгранной в чемпионате Белоруссии одним из авторов этой книжки, когда он еще был школьником в далеком 1934 году.

Партия № 6

А эта партия Ю. Барский—А. Рейзес была сыграна тоже в 1934 году другим автором книжки в первом Всесоюзном детском шахматно-шашечном турнире.

1. g3—h4 b6—c5.

При ответе 1...b6—a5 возникает начало, названное ИГРА ПЕТРОВА, так как впервые оно было исследовано в уже упомянутой нами книге Александра Дмитриевича Петрова «Руководство к основательному познанию шашечной игры, или Искусство обыгрывать всех в простые шашки», вышедшей в 1827 году. Там приводится и следующая часто встречающаяся в партиях новичков ловушка — 2. f2—g3 c7—b6 (не лучший ход; сильнее 2...a7—b6) 3. e3—f4 f6—e5? — а это уже ошибка, ведущая к проигрышу: 4. f4—g5! h6:f4 5. c3—d4 e5:c3 6. d2:b4! a5:c3 7. g3:a5 и, забрав еще шашку c3, белые останутся с двумя лишними.

2. f2—g3 a7—b6 3. c3—d4 b8—a7 4. b2—c3 h6—g5?

Диаграмма 77

После сделанного черными хода белые быстро одерживают победу.

5. g3—f4!, заставляя противника защитить шашку — 5...g7—h6.

А теперь следует — сначала жертва 6. f4—e5 d6:f4, потом нападение 7. c3—b4! e7—d6, а затем и удар 8. d4—e5 f6:f2 9. e1:e5 d6:f4 10. b4:b8. Черные сдались.

Партия № 7

1. e3—d4 d6—c5 2. f2—e3.

Начало, которое называется ИГРА ФИЛИППОВА. 2...c7—d6.

В случае 2...f6—g5 белым нельзя, конечно, пойти 3. c3—b4? (из-за 3...g5—h4! 4. b4:d6 h4:f2! 5. e1:g3 c7:h4X), но к интересным осложнениям с красивой жертвой может повести ход 3. g3—h4. Если ответом будет 3...g5—f4 4. e3:g5 h6:f4, то после неожиданного 5. c3—b4 c5:e3 6. b4—c5! b6:d4 у черных оказываются две лишние шашки. Однако белые спокойно продолжают 7. d2—c3, и выясняется, что противник уже рад был бы так их отдать, чтобы не потерять третью! Это удастся только ходом 7...f4—g3! Белым лучше всего бить 8. h4:f2 и после 8...e7—f6 9. c3:e5 f6:d4 10. e1—d2 (или 10. b2—c3) возможности обеих сторон равны. Черные могут также продолжать и 8...e7—d6.

3. c3—b4 f6—g5 4. e1—f2?

Диаграмма 78

Как бы ты сейчас сыграл, командуя черными? Если, не задумываясь о последствиях, лихо устремился бы в дамки — 4...b6—a5? 5. d4:b6 a5:e1, то честно скажем: мы бы тебе не позавидовали. Ведь после

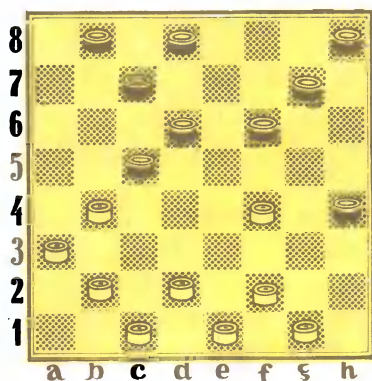


Диаграмма 80

6.b6—c7! d8:b6 7.g3—h4 e1:g3 8.h4:a5 у черной дамки не будет ни одной безопасной стоянки. Куда бы ею ни пойти, она погибнет, и ты, как старуха в «Сказке о рыбаке и рыбке», останешься у разбитого корыта. Убедись сам, что это так. Вышло бы, что ловушка, поставленная белыми ходом 4. e1—f2?, принесла им успех.

А вот если бы ты отклонил «любезное приглашение» белых пройти в дамки на e1 и вместо ожидаемого ими 4...b6—a5 сыграл 4...g7—f6!, то заставил бы их пожалеть о поставленной ловушке и вспомнить пословицу: «Не рой другому яму — сам в нее попадешь».

Партия № 8

1. c3—d4 f6—g5 2. b2—c3 g7—f6 3. g3—f4. Белые, как и в № 4, избирают центральную партию. 3...h8—g7 4. c1—b2 d6—e5 5. f4:d6 c7:e5. В партиях мастеров такое продолжение встречается очень редко, хотя оно и заслуживает внимания.

6. a3—b4.

К очень интересной борьбе приводит 6. d4—c5 b6:d4 7. e3:c5. 6...b6—a5 7. f2—g3 d8—c7 (ловушка) 8. g1—f2?.

Диаграмма 79

По сути, седьмой ход черных был очень плохим. Белым следовало в ответ избрать такой план: 8. g3—h4! g5—f4 (другие ходы не лучше) 9. e3:g5 h6:f4 10. b2—a3 или 10. b4—c5, и позицию черных спасти не удастся. А почему белым нельзя идти в дамки, подорвав поле f6 (10. h2—g3 f4:h2 11. h4—g5), тебе станет ясно, когда досмотришь партию до конца.

Сейчас начнет действовать взрывной механизм ловушки:

8...g5—f4! 9. e3:g5 f6:h4! 10. d4:h8 f8—g7 11. h8:b6 a7:g1, снимая пять шашек и выигрывая.

Партия № 9

1. c3—d4 d6—e5 2. b2—c3 e7—d6 3. e3—f4. Такое начало называется ПЕРЕКРЕСТОК. Силы обеих сторон перекрещиваются в центре.

3...f8—e7.

Часто черные продолжают 3...b6—a5 4. f2—e3 c7—b6 5. c1—b2 b6—c5 6. d4:b6 a5:c7. Полезно знать, что черным нельзя брать вперед 6...a7:c5, так

как после 7 c3—b4 a5:c3 8. b2:b6 b8—a7 следует 9. g3—h4!, и как бы черные ни побили, они теряют шашку. Например, 9...a7:c5 10. a3—b4!, и решающий удар на g5 неминуем.

4. f2—e3 b6—c5 5. d4:b6 a7:c5 6. g3—h4.

Белые перестраивают свои ряды и уходят от угрозы 6...e5—d4.

6...e5:g3 7. h4:f2 f6—e5 8. c3—b4 h6—g5 9. a1—b2 g5—h4 10. e3—f4.

К интересной и сложной борьбе ведет продолжение 10. h2—g3.

10...e5:g3 11. h2:f4 e7—f6.

Это не только лучший ход, он еще ставит белым скрытую ловушку.

Диаграмма 80

12. f4—g5?

Вот это-то проигрывает! Следовало продолжать 12. b2—c3.

12...f6—e5! 13. g5—h6 (других ходов — ты согласен? — нет) 13...b8—a7! 14. h6:f8 h8—g7! 15. f8:h6 e5—f4 16. h6:b6 c7:a1.

Белые сдались. Так выиграл И. Вилкомир у Н. Спанцирети в турнире кандидатов в мастера в 1940 году.



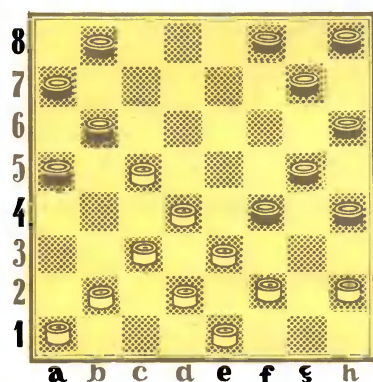


Диаграмма 81

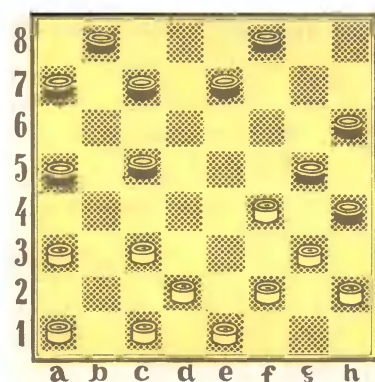


Диаграмма 82

Партия № 10

1. c3—d4 f6—g5 2. b2—c3 e7—f6.

Это ИГРА СОКОВА. Василий Александрович Соков (1912—1944) — выдающийся советский шашкист, чемпион СССР. Он погиб на фронте, во время Великой Отечественной войны, защищая Родину.

3. g3—f4 d8—e7 4. c1—b2 b6—a5 5. h2—g3!

Хороший ход. Обычно здесь играли 5. d4—c5 d6:b4 6. a3:c5 e7—d6 7. c5:e7 f6:d8.

5...g5—h4 6. g1—h2 f6—g5 7. f4—e5 d6:f4 8. g3:e5 e7—d6 9. a3—b4!

Сильным выглядело 9. d4—c5. Но тогда 9...d6:f4 и нельзя 10. c5—b6? a7:c5 11. c3—b4 a5:c3 12. b2:d8 из-за 12...f4—g3! 13. h2:f4 f8—e7 14. d8:f6 g7:g3, и в дамки прорываются черные!

9...d6:f4 10. b4—c5.

У белых на шашку меньше, но очень сильная позиция.

10...c7—b6?!

В этом очень сложном, но очень плохом для черных положении они решили сыграть на ловушку, в которую белые и попали. Правда, черным трудно найти более сильное продолжение.

Диаграмма 81

Не правда ли, соблазнительно сперва поставить на d6 рожон, а уж потом, сыграв f2—g3, вернуть отданную шашку? Белые так и поступили...

11. c5—d6?

Надо было сразу пойти 11. f2—g3 с подавляющей позицией.

11...b6—c5! 12. d6:b4 h4—g3! 13. f2:f6 g7:e5 14. d4:f6 f8—e7 15. f6:d8 b8—c7 16. d8:b6 a7:c1 17. e3:g5 h6:f4. Белые сдались. Так игралась партия В. Кутыркин — В. Городецкий в 1957 году во всесоюзных командных соревнованиях спортивного общества «Спартак».

Партия № 11

1. g3—f4 f6—g5 2. f2—g3 g5—h4 3. g1—f2 d6—c5. БЕЗЫМЯННОЕ НАЧАЛО. 4. c3—b4 b6—a5 5. b4:d6 e7:c5 6. b2—c3 d8—e7. Соперники ведут борьбу за пункт c5. 7. f4—e5.

Белые наступают. Теперь черным нельзя 7...h6—g5 из-за 8. e5—d6 (или f6) c7:e5 9. c3—b4X. Если 7...c7—b6, то 8. e5—f6! e7:g5 9. c3—b4 a5:c3 10. d2:d6, и рожон на d6 обеспечит победу.

7...g7—f6 8. e5:g7 h8:f6 9. e3—f4!

Белым надо считаться со слабостью пункта g1. Избранный ими план решает эту задачу наилучшим образом. Сейчас они угрожают 10. f4—g5 h6:f4 11. g3:g7 f8:h6 12. c3—b4X. Чтобы не допустить этого, черным следует либо закрыть пункт d6, либо самим атаковать шашку f4. Они предпочли последнее: 9...f6—g5.

Диаграмма 82

10. c1—b2! (неожиданный удар!) 10...g5:c1.

Если 10...g5:g1, то 11. e1—f2! g1:c1 12. g3—f4 c1:g5 13. h2—g3 h4:f2 14. c3—b4, как было в партии.

11. g3—f4 c1:g5 12. e1—d2 g5:c1 13. f2—e3 c1:g5 (если 13...c1:f4, то 14. c3—b4X) 14. h2—g3



h4:f2 15. c3—b4 a5:c3 16. b2:e1. В этом положении (оно возникло в партии В. Городецкий—И. Качеров) черные сдались. Между тем продолжая 16...h6—g5! 17. e1—g3 f8—e7!, они могли бороться за ничью.

Партия № 12

Это особенная партия. Она была сыграна 160 (!) лет назад.

В Москве тогда проживал замечательный шашист Иван Петрович Селезнев. О его игре сохранились легенды, уверяющие, что уже после нескольких начальных ходов он безошибочно определял, каким результатом должна закончиться борьба. В ту далекую пору партии не записывали, и до нас чудом дошла лишь одна — это она и есть — из сыгранных Селезневым. Фамилия его соперника неизвестна. Мы только знаем, что Селезнев играл черными. И еще. Среди шашечных игроков того времени Ивана Петровича чаще именовали по прозвищу Хромой, или Хромых (видимо, вследствие его недуга).

1. c3—b4 b6—c5 2. b2—c3 f6—g5 3. g3—f4 g7—f6 4. b4—a5 c5—b4. Начало называется КОСЯК ХРОМОГО.

5. a3:c5 d6:b4 6. f2—g3! Белые теперь угрожают пойти 7 g3—h4 и связать левый фланг противника. Ты, конечно, понимаешь, что черным нельзя продолжать 6...g5—h4 из-за 7. c3—d4! h4:f2 8. a5:c3, и шашка f2 гибнет. Чтобы избежать неприятной связки, им следует произвести размен на e5 (6...f6—e5). Они же в этой партии связку фланга допустили.

6...b4—a3? 7. g3—h4 e7—d6?

Один из авторов этой книги (В. Городецкий) доказал, что после этого хода белые могут победить во всех вариантах. Но в прошлом веке это не было известно, и осуждать Хромого за сделанный ход нельзя. Гроссмейстер Валентин Иванович Абаулин (1933—1980) считал, что черным надо играть 7...c7—b6 8. a5:c7 b8:d6.

8. h2—g3.

Белые препятствуют размену 8...d6—e5 9. f4:d6 c7:e5—в этом случае они выиграли бы шашку: 10. c3—b4! a3:c5 11. e3—f4 g5:e3 12. d2:b4.

8...f8—g7.

Хотя другие продолжения тоже не могут спасти черных от поражения (при правильной игре противника, разумеется!), все же намного сильнее было пойти 8...d6—c5. Тогда белым для достижения победы потребовалось бы иметь высшее шашечное образование!

9. e1—f2 d6—c5 10. c3—d4 c7—d6 11. d4:b6 a7:c5 12. a1—b2?

Еще на девятом ходу белые избрали не самое лучшее продолжение. А их последний ход ведет даже к проиг-

рышу! Надо было играть 12. d2—c3! c5—b4 13. c3—d4 d8—c7! 14. a5:c3 d6—e5 15. f4:d6 c7:e5, что давало белым лишнюю шашку, хотя уже и без возможности выиграть.

12...d8—c7! 13. b2—c3

Если теперь черные вздумают прорваться на преддамочное поле b2 ходом 13...c7—b6, они проиграют. Убедись в этом сам. Но черные и не думали о таком прорыве. Они наметили изумительный по красоте и неожиданности путь к победе.

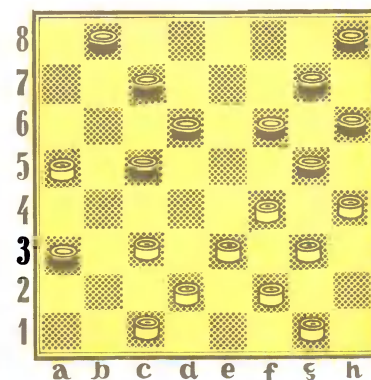


Диаграмма 83

Диаграмма 83

13...c5—b4! 14. c3—d4 a3—b2!

Белые сдались. Ясно, что при 15. c1:e7 черные попадают в дамки на поле e1, а если 15. a5:a1, то 15...d6—e5X. И пожалуйста, имей в виду, что ход 14. g1—h2 (вместо 14. c3—d4) тоже не спасал от поражения: 14...d6—e5 15. f4:d6 c7:e5 16. e3—d4 (16. a5—b6 b8—a7 17. c3:a5 a7:c5 18. d2—c3 e5—f4X). 16...g5—f4, и у белых нет удовлетворительных продолжений.

ОРЕШКИ РАЗГРЫЗАЮТСЯ ТАК!

1. Тогда проиграл бы Сеня.

2. Если ход белых, то выиграш черных; если ход черных, то выиграш белых.

3. При ходе белых выигрывают черные, при ходе черных — белые.

4. Невыгодно.

5. Выгодно.

6. Лучше направо (чтобы встретиться): 1. c1—d2 h8—g7 2. d2—e3 и т. д. X.

7. Лучше направо (чтобы удрать): 1. d2—e3 b8—c7 2. e3—f4 с ничьей.

8. Выиграть можно: 1. g5—f6! e5:g7 2. h2—g3 (занимая позицию).

9. Ход 1. g1—f2! выигрывает (1...d8—e7 2. f2—e3 e7—f6 3. e3—f4 h4—g3 4. f4—g5 f6:h4 5. h2:f4X), а ход 1. b2—g3? проигрывает (1...h4:f2 2. g1:e3 d8—e7X).

10. Ход 1. d2—e3! выигрывает (1...d4:f2 2. e1 g3X — оппозиция), а ход 1. e1—f2? проигрывает

(1...g7—f6 2. d2—e3 d4—c3 3. f2—g3 c3—b2 4. e3—d4 b2—a1 5. d4—c5 a1—e5X).

11. Выигрывает только 1. h6—f8! d6—e5 2. f8—g7 e5—f4 3. g7:c3X.

12. Выигрывает 1. h6—f4! (отрезая простые по верхнему двойнику)X. Если же 1...h6—f8?, то 1...e7—d6! 2. f8:c5 h4—g3, и черные прорвутся в дамки—ничья.

13. 1. a7—b8! c7—b6 2. b8—a7! и т. д. X (2. b8—e5? вело бы лишь к ничьей).

14. Спасает 1. e1—d2! с ничьей. При другом ходе дамка отрежет все простые по тройнику—1...g7—h6 и т. д. X.

15. Спасает только 1. e1—f2! Иначе дамка отрежет простые по верхнему (считая от черных) двойнику—1...c7—b6 и т. д. X.

16. Могут—1. a7—b8! c7—b6 2. b8—a7! b6—a5 3. a7—d4X.

17. Могут—1. a5—d8!, и черная простая e7 не в состоянии выйти из-под удара, так как ее блокирует, не пуская на d6, своя же шашка d6. В таких случаях говорят: «у черных САМОБЛОКИРОВКА».

18. 1. h4—g3 c7—b6 2. g3—f2 b6—a5 3. f2—e1! h6—g5 4. e1—d2 g5—h4 d2—e1X.

19. 1. a5—d2 g5—h4 2. d2—e1! a7—b6 3. e1—f2 b6—a5 4. f2—e1X.

20. 1. g3—h4! g5—f4 2. h4—f2X.

21. 1. b4—a5! b6—c5 2. c3—d4 c5—b4 3. d4:f2X.

22. 1. c3—b4! c5—d4 2. b4—c5 и т. д. X.

23. 1. e3—d4! e5—f4 2. f2—g3 и т. д. X.

24. 1. d2—e3! d4—c3 2. a3—b4 и т. д. X.

25. 1. g3—f4! e5:g3 (или 1...e3:g5) 2. h4:d4 и т. д. X.

26. 1. h4—g5! f4—g3 (или 1...f4—e3) 2. g5—f6X.

27. 1. e1—d2! e3—f2 2. d2—c3 b4:d2 3. c1:g1X.

28. 1. e1—d2! e3—f2 2. d2—e3 f2:d4 3. c3:c7X.

29. 1. d4—e5 d6:d2 2. e1:c7X.

30. 1. e3—f4! e5—d4 2. b2—c3 b4:d2 (или 2...d4:b2) 3. c1:c5X.

31. 1. g5—f6! g7:e5 2. c3—b4X.

32. 1. e3—d4! c5:e3 2. a3—b4X.

33. 1. h4—g5! f6:h4 2. c3—b4X.

34. 1. f4—g5! h6:f4 2. g3:e5 d6:f4 3. c3—b4X.

35. 1. g5—f6! e5:g7 2. e3—d4 c5:e3 3. g3—f4X.

36. 1. c5—d6! e5:c7 2. g3—f4 g5:e3 3. c3—d4X.

37. 1. c1—b2! a3:c1 2. e3—f4X.

38. 1. c1—b2! c3:a1 2. e5—d6 a1:g7 3. d6—e7 f8:d6 4. h6:a7 и т. д. X.

39. 1. c1—d2! c3:e1 2. g3—h4X.

40. 1. e1—d2 c3:e1 2. c1—b2! a3:c1 3. g1—f2 e1:g3 4. h2:f4 c1:g5 5. h4:h8 h6—g5 6. h8—e5X.

Такая комбинация называется ЛЕСТНИЦА.

41. Если 1...b4—a3?, то 2. f2—g3! a3 c1 3. g3—f4X.

42. 1...g5—h4? 2. c1—b2! h4:d4 3. b2—c3X.

43. 1...d6—e5? 2. g1—h2! e5:c3 3. c1—d2X.

44. 1. f2—g3! g5—h4 2. d2—c3!X.

45. 1. f4—e5! d6:f4 (если 1...b4:d2, то 2. e5:c7 и т. д. X) 2. g1—h2! b4:d2 3. c1:g5 h6:f4 4. f2—g3X.

46. 1. a1—b2! g3:e1 2. d4—c5! b6:d4 3. b2—c3X.

47. 1. e1—f2! c5:a3 2. c3—b4! a3:c5 3. e5—f6 e7:e3 4. f2:d8, и, имея дамку, белые должны выиграть.

Например: 4...d6—c5 или 4...h4—g3 5. d8—f6X; или 4...d6—e5 5. d8—c7 e5—d4 6. c1—d2 f8—e7 7. c7—b8 e7—f6 (7...a7—b6 8. b8—g3X) 8. d2—e3 d4:f2 9. g1:e3X; наконец, 4...f8—g7! 5. d8—a5 g7—f6 (5...h4—g3 6. a5—c3 g7—h6 7. c3—b4 d6—e5 8. b4—c3 e5—f4 9. c3—e1 g3—h2 10. e1—h4 a7—b6 11. h4—g3 f4—e3 12. e1—f2X) 6. a5—c3 d6—e5 7. c3—d2 e5—d4 (7...a7—b6 8. d2—e3 b6—a5 9. g1—h2 и т. д. с выигрышем) 8. d2—f4 d4—c3 9. f4—c7X.

48. 1. d4—c5! a5:a1 2. g3—h4 d6:b4 3. h4:c3X.

49. 1. f2—e3! c3:e1 2. c1—d2! e1:c3 3. e3—d4 c5:e3 4. g3—f4X.

50. 1. b4—c5! e5:g3 2. c3—b4! a5:c3 3. e3—f4 и затем 4. c1—b2X.

51. Белые угрожают ходом g1—d4X. Поэтому нужно уйти вверх—1...b2—h8.

52. Угроза c7—e5X. Поэтому нужно уйти вниз—1...g7—a1.

53. После 1...f6—e5? следует 2. b6—c7! e5:b8 3. g1—h2 b8—a7 4. h2—g1X.

54. Ходы 1...f6—c3 и 1...f6—g7 безопасны, а



1...f6—d4? проигрывает: 2. h4—f2! d4:g1 3. b8—a7 g1—h2 4. c7—b8 h2—g1 5. b8—h2X.

55. После 1. e7—b4 играть 1...b2—c3 нельзя: 2. c7—a5 c3:e1 3. b4—c3X.

56. После 1. c5—b4 играть 1...b2—c3 нельзя: 2. d2—e1 c3:a5 3. d6—b4X.

57. После 1. a5—d8 пойти 1...f6—h8? нельзя из-за 2. d8—f6X, пойти 1...f6—c3? нельзя из-за 2. c5—b4 c3:a5 3. a7—b6X, а пойти 1...f6—b2 можно.

58. Поля c3 и e5. Если 1. b8—a7 b2—c3?, то 2. e3—d2 c3:e1 3. a7—f2X, а если 1...c3—e5, то 2. h4—g3 e5:h2 3. a7—b8X.

59. На 1. d2—e1 нельзя ответить 1...g7—d4? из-за 2. e1—f2 d4 g1 3. b8—a7X, плохо было бы и 1...g7—f6 из-за 2. f4—g5 f6:h4 3. b8—g3X.

60. После 1. b4—a5 под запретом ход 1...e5—f6 из-за 2. e3—g5! f6:h4 3. a5—d8X.

61. Если 1. d8—g5! h8—a1 и сразу 2. b6—g1 a1—h8 3. g1—h2, то черная дамка в ответ **УЙДЕТ** с проигрышного поля h8 (3...h8—a1). А белым нужно, чтобы в ответ на их ход 3. g1—h2 черная дамка **ПРИШЛА** на проигрышное поле h8. Этого можно добиться, сделав промежуточный **ВЫЖИДАТЕЛЬНЫЙ ХОД**. Так и поступил Сеня—1. d8—g5! h8—a1 2. b6—f2! (выжидательный ход) 2...a1—h8 3. f2—g1 h8—a1 4. g1—h2, и у черных возник цугцванг—они должны пойти и только из-за этого проигрывают: если 4...a1—c3, то 5. f4—g3, а если 4...a1—h8, то 5. g5—f6X.

62. 1. f8—g7 f6—g5 2. g7—a1 и т. д. X.

63. 1. h4—f6! e5:g7 2. e3—h6! g7—f6 3. h6—g7 f6—g5 4. g7—a1 и т. д. X.

64. 1. b8—e5 h8:d4 2. g1 c5 c3—b2 3. c5—d4X.

65. 1. a3—e7! d8:f6 2. f2—g3 h4:f2 3. g1:h8X.

66. После 1. g3—h4 черные, чтобы спастись, должны немедленно избавиться от своей предательской шашки h6—пойти 1...h6—g5, тогда будет ничья. Если же они этого не сделают, а пойдут 1...a1—h8 (1...a1—c3 2. f4—g5X, то белые выиграют так: 2. h4—g5! h8—a1 3. h2—g1 a1—h8 4. g1—a7 h8—a1. Теперь следует маневр с выжидательным ходом, который применил в позиции 49 Сеня—5. a7—f2! a1—h8 6. f2—g1 h8—a1 7. g1—h2X—у черных цугцванг.

67. Могут! 1. b8—f4! Белые создали петлю, что мешает черным избавиться от предательской шашки (1...h6—g5 2. h4:f6X). А после 1...h8—a1 следует 2. h4—g5X.

68. 1. d8—f6! h8:e5 2. g5—e3X.

69. 1. e3—g5! и теперь, если 1...f6—d8, то 2. b4—a5! h4:f6 3. h2—c7X; если 1...f6—g7, то 2. b4—f8X; если 1...f6—h8, то 2. b4—f8 h4:f6 3. f8—g7X; если 1...f6—d4, то 2. h2—g1X; если 1...f6—a1, то 2. b4—c5 h4:f6 3. c5—d4X.

70. После 1. h6—f4 черным лучше всего отдать обе свои простые (пойти хотя бы 1...d6—e5 2. f4:c7 d4—c3—и ничья). Если же они пожадничают и пойдут 1...d6—c5?, то проиграют: 2. a3—b4! c5:a3 3. e1—c3! d4:b2 4. f4—c1! X.

71. Если 1...e7—f8, то 2. d4—g7 f8:h6 3. e3—c1 h6:e3 4. c1:h6X. Если 1...e7—a3, то 2. d4—b2 a3:c1 3. f4—h6 c1:f4 4. h6:c1X.

72. Надо пойти 1. c7—f4!, и черная дамка должна будет уйти с тройника (смотри предыдущий пример).

73. Надо пойти 1. g7—c3!, отнимая у черной дамки важное для нее на тройнике поле b4. После этого она пойти на f8 (или на a3) не сможет из-за c3—g7X (или c3—b2X) и потому должна уйти с тройника либо на d8 (а тогда 2. f4—d6—треугольник построен), либо на h4 (а тогда 2. e3—c5—треугольник построен).

74. Надо пойти 1. b2—f6!, отнимая у черной дамки важное для нее на тройнике поле e7. После этого она должна уйти с тройника либо на a5 (а тогда 2. e3—c5—треугольник построен), либо на e1 (а тогда 2. f4—d6—треугольник построен).

75. а) 1. f4—d2 (можно и 1. c3—a5 и т. д.) 1...d8—h4 (1...d8—c7 2. c5—b6 c7:a5 3. d2—e1 и 4. e1:a5X) 2. c5—f2 h4:e1 3. c3—a5 и 4. a5:e1X;

б) 1. f4—d2 a5—d8 2. c5—b6 d8:a5 3. d2—e1 и 4. e1:a5X;

в) 1. f4—d2 (можно и 1. c3—a5 и т. д.) 1...e1—h4 2. c5—f2 h4:e1 3. c3—a5 и 4. a5:e1X;

г) 1. f4—d2 (можно и 1. c3—a5 и т. д.) 1...h4—e1 (1...h4—d8 2. c5—b6 d8:a5 3. d2—e1 и 4. e1:a5X) 2. c5—g1 e1—h4 3. g1—f2 h4:e1 4. c3—a5 и 5. a5:e1X.

76. 1. e3—c5—треугольник построен. Теперь, если 1...h4—e1, то 2. f4—d2 (можно и 2. c3—a5) 2...e1—h4 3. c5—f2 h4:e1 4. c3—a5 и 5. a5:e1X, а если 1...h4—d8, то 2. f4—d2 (можно и 2. c3—a5) 2...d8—h4 3. c5—f2 h4:e1 4. c3—a5 и 5. a5:e1X.

77. 1. f4—d6—треугольник построен. Теперь, если 1...d8—a5, то 2. d6—b4 (можно и 2. c3—e1) 2...a5—d8 3. e3—b6 d8:a5 4. c3—e1 и 5. e1:a5X; а если 1...d8—h4, то 2. d6—b4 (можно и c3—e1) 2...h4—d8 (2...h4—g3 3. e3—f2 g3:e1 4. b4—a5 и 5. a5:e1X) 3. e3—b6 d8:a5 4. c3—e1 и 5. e1 a5X.

78. Четыре хода: 1. c3—a5 e1—h4 2. e3—f2 h4:e1 3. f4—d2 и 4. a5:e1X.

79. Два хода: 1. f4—h6 a5:f4 2. h6:c1X.

80. Нужно дамкой c3 сделать выжидательный ход—1. c3—a1. И тогда, если 1...e7—b4 (пойти 1...e7—f8 или 1...e7—a3 нельзя из-за 2. a1—g7X или 2. a1—b2X), то 2. a1—f6 b4—a5 3. e3—c5—треугольник, или 2...b4—e1 3. f4—d6—треугольник;

если 1...e7—d8, то 2. e3—c5 d8—a5 3. a1—f6 — треугольник, или 2...d8—h4 3. a1—c3 — треугольник; если 1...e7—h4, то 2. f4—d6 h4—d8 3. a1—c3 — треугольник, или 2...h4—e1 3. a1—f6 — треугольник.

81. 1. f4—g5! h6:f4 2. f2—e3! f4:d2 3. h4—g5 f6:h4 4. h2—g3X.

82. 1. b6—c7! b8:d6 (или 1...h4:f2 2. g1:c5 b8:d6 3. b4—a5X) 2. b4—a5! h4:f2 3. g1:c5 d6:b4 4. a5:e1 — оппозиция в пользу белых.

83. 1. b2—a3! d4:b2 2. d2—e3 f4:d2 3. c1:e3X.

84. 1. g1—f2! e3:g1 2. c1—d2X.

85. 1. c5—d6! e7:f4 (но пока не бьет шашку e5, так как этому мешает шашка d6, которую нельзя было убрать с доски до окончания хода) 2. g1—h2 f4:d6 3. h2:a3X.

86. 1. h4—g5! f6:h4 2. f2—g3! h4:d4 3. f4—g5 h6:f4 4. d2—e3X.

87. 1. g1—f2! c3:a1 2. c1—b2! a1:c3 3. f2—g3 h2:f4 4. g5:e7X.

88. 1. g7—f8! f6:d4 2. f8—g7! g3:e5 3. d2—e3X.

89. 1. f2—e3! f4:d2 2. b2—c3 d2:b4 3. a3:g5 h6:f4. Кажется, что белые ничего не добились: шашек осталось поровну, а черная простая f4 выглядит очень грозной. Однако белые жертвуют шашку — 4. h2—g3! f4:h2 3. h4—g5, после чего одна их простая g5 расправляется с двумя черными. Такое выгодное для одиночки противостояние шашек (одна против двух!) называется **УСИЛЕННАЯ ОППОЗИЦИЯ**.

90. 1. d8—b6! a5:c7 2. c5—d6! c7:g7 3. f8—b4! a3:c5 4. h6:g1X.

В книге помимо позиций ее авторов приведены и следующие диаграммы: Демишев А. (37), Калинин Д. (68), Оводов А.—Ратников Н. (27), Прибыльский И. (71), Цветков В. (41), Цветов М. (69, 70), Цирик Э. (65), Ячейкин В. (28, 29, 30);

в нотации: Алексеев Н. (87), Галкин М. (50), Дерябин В. (49), Левицкий В. (85), Ленточкин А. (46), Торопов Н. (48), Туманов Н. (69), Чунчаев В. (88).

ЕЩЕ КОЕ-ЧТО ВАЖНОЕ

(перед последней точкой)

Итак, ты прочитал свою первую книжку о шашках. Надеемся, что игра тебе понравилась, и ты теперь хочешь играть лучше Храбрика, даже лучше Сени, а то и лучше авторов книжки. Хочешь выигрывать у бабушки и дедушки, у мамы и папы и, может быть, у всех ребят из твоего дома, а то и со всей улицы. Что же нужно делать и чего не нужно, чтобы эти желания исполнились?

Нужно

как можно чаще играть, и всегда в полную силу — обдумывать каждый свой ход, пытаюсь определить, какие выгоды или невыгоды он принесет.

При проигрыше стараться выявить его причину.

Завести тетрадь для записи встреченных тобой (в твоих ли партиях, или в чужих, или в печати) комбинаций.

Не нужно

подбирать противников послабее и уклоняться от игры с сильными.

Расстраиваться после поражения.

Расхваливать свою игру или успехи и пренебрежительно отзываться об игре твоих партнеров.

А теперь осталось пожелать тебе в шашках больших достижений. Что мы и делаем!



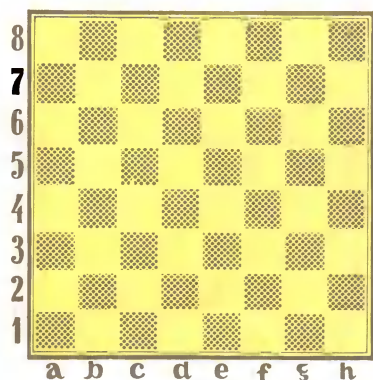


Диаграмма 84

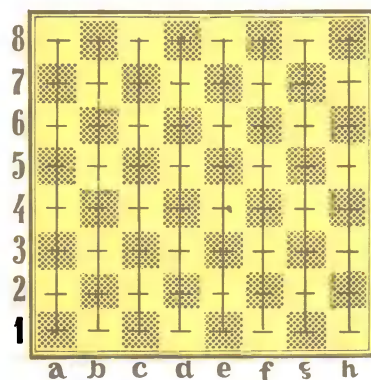


Диаграмма 85

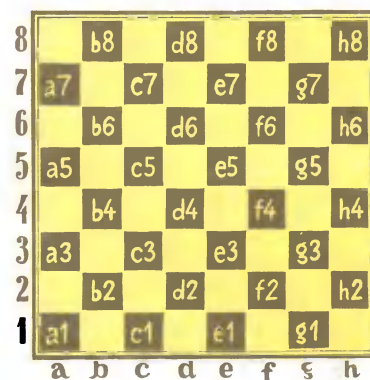


Диаграмма 86

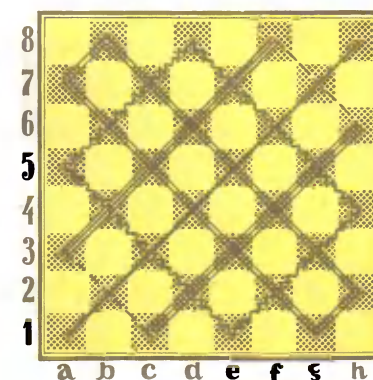


Диаграмма 87

КАК ИГРАЮТ В ШАШКИ. ПРАВИЛА

О ДОСКЕ



оска, на которой играют, состоит из 32 темных и 32 светлых клеток — они называются **ПОЛЯМИ**, а печатное изображение доски — **ДИАГРАММОЙ**. Вот она.

Диаграмма 84

Посмотри: какое поле в левом нижнем углу? Оно **ТЕМНОЕ**! Доска ставится между игроками тоже именно так — **ЕЕ НИЖНЕЕ УГЛОВОЕ ПОЛЕ СЛЕВА ДОЛЖНО БЫТЬ ТЕМНЫМ**.

Во время игры шашки передвигаются, но только по темным полям. А записать (и потом прочитать), какой был сделан ход или как стоят на доске шашки, помогает **НОТАЦИЯ** — система обозначения полей.

Диаграмма 85

Здесь на диаграмме ты видишь, что поля образуют ряды. Ряды, идущие снизу вверх (они помечены сплошными линиями), называются **ВЕРТИКАЛЬНЫМИ**, или **ВЕРТИКАЛЯМИ**, а идущие слева направо (помечены пунктиром) называются **ГОРИЗОНТАЛЬНЫМИ**, или **ГОРИЗОНТАЛЯМИ**.

Вертикальные ряды обозначаются буквами латинского алфавита — a, b, c, d, e, f, g, h (a, бэ, цэ, дэ, е, эф, же, аш).

Горизонтальные ряды обозначаются цифрами — 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.

На каждом темном поле вертикальный ряд пересекается с горизонтальным. Поле, на котором пересекается ряд «b» с рядом «2», обозначают b2 (бэ два); поле, где пересекаются ряды «d» и «6», обозначают d6

(дэ шесть). Так обозначают и остальные поля — это ты увидишь на диаграмме 86.

Диаграмма 86

И еще кое-что о доске.

Горизонтальные ряды 1 и 8 называются **ДАМОЧНЫМИ РЯДАМИ**, а их темные поля (a1, c1, e1, g1, b8, d8, f8, h8) — **ДАМОЧНЫМИ ПОЛЯМИ**. Вертикальные ряды a и h называются **БОРТАМИ**, а их темные поля (a3, a5, a7, h2, h4, h6) — **БОРТОВЫМИ ПОЛЯМИ**.

Темные поля, соприкасаясь уголками, как бы образуют цепочки — это **ДИАГОНАЛИ**. Они имеют названия.

Диаграмма 87

Диагональ, обозначенная жирной чертой (она идет от a1 до h8), — **БОЛЬШАЯ ДОРОГА**, или **БОЛЬШАК**.

Двойными чертами обозначены двойники. Их два: тот, что ближе к тебе (a7—g1), — нижний, а второй (b8—h2) — верхний.

Две диагонали, обозначенные тройными чертами (a3—f8 и c1—h6), — **ТРОЙНИКИ**. Их тоже два — нижний и верхний.

И наконец, диагонали, обозначенные волнистой линией (e1—h4, h4—d8, d8—a5, a5—e1), образуют **КОСЯК**.

А теперь скажи ты:

1. Какого цвета должно быть угловое поле возле левой руки игрока?

2. Что такое шашечная нотация?

3. Чем обозначаются вертикали? Чем — горизонтали?

4. Назови поля большой дороги, затем поля двойников, потом — тройников.

5. Как ты уже знаешь, на доске есть 32 темных поля. Теперь сосчитай — из скольких полей состоит большая дорога, из скольких оба двойника, из скольких оба трой-

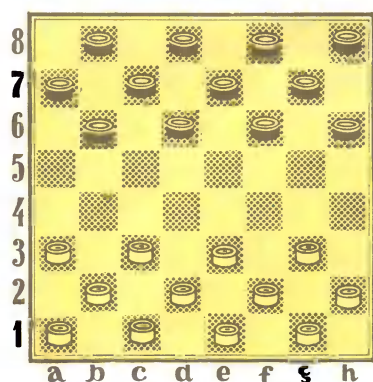


Диаграмма 88

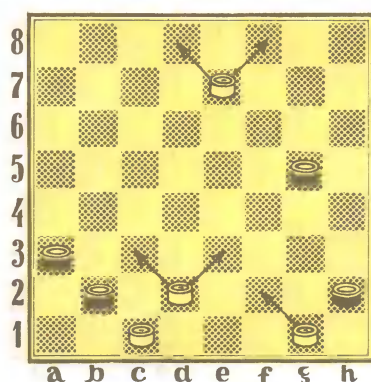


Диаграмма 89

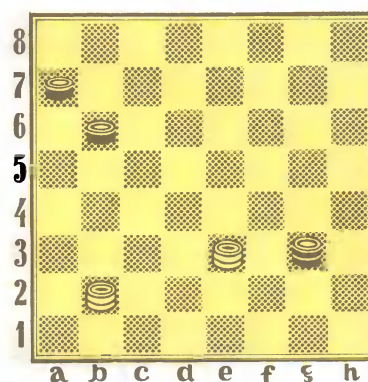


Диаграмма 90

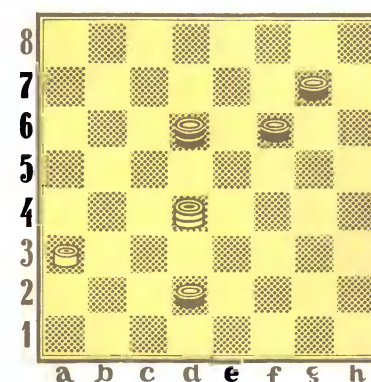


Диаграмма 91

ника, из скольких косяк. Сложи эти четыре числа — получится больше, чем 32. Подумай: почему?

Ответы проверь сам, прочитав предыдущий текст.

О ШАШКАХ

Сражение ведут два ПРОТИВНИКА. Перед началом его у каждого под командованием войско из двенадцати шашек. У одного — белые шашки, у другого — черные.

Диаграмма 88

Так расставляют шашки до начала игры — белые на a1, a3, b2, c1, c3, d2 и т. д., черные на a7, b6, b8, c7, d6, d8 и т. д. Затем противники приступают к боевым действиям — поочередно передвигают свои шашки, ХОДЯТ. Первыми белые, потом черные, опять белые и т. д. Кому играть белыми, определяют жребием.

Шашки бывают ПРОСТЫМИ и ДАМКАМИ, но вначале все — простые. А когда простая попадает на дамочное поле в лагере соперника, она превращается в дамку, что обозначают двумя шашками, поставленными одна на другую.

Цель игры — уничтожить (побить и снять с доски) все шашки противника или же лишить его возможности сделать ход. Но подробнее об этом — чуть дальше.

КАК ШАШКИ ХОДЯТ

Передвигаются шашки по диагоналям. Такое передвижение с одного поля на другое называется ХОДОМ. Есть два вида ходов: ТИХИЙ (без взятия неприятельских шашек) и УДАРНЫЙ (когда бьются и снимаются с доски неприятельские шашки).

Записать ход можно так — указать поле, на котором шашка стояла, и поле, на которое она пошла. При записи тихого хода между обозначенными полями ставится тире.

КАК ЖЕ ДЕЛАЮТ ТИХИЙ ХОД?

Простая при тихом ходе передвигается по диагонали и ТОЛЬКО ВПЕРЕД — на соседнее свободное поле. Посмотри —

Диаграмма 89

Белые тут могут сделать любой из показанных стрелками ходов. Простая d2 может пойти на c3 (что запишется d2—c3) или на e3 (d2—e3); простая e7 может пойти либо на d8 (e7—d8), либо на f8 (e7—f8), превращаясь в том и другом случае в дамку; простая g1 имеет только ход g1—f2.

Черные могли бы здесь пойти b2—a1, превращая простую в дамку, а могли бы и g5—f4 или g5—h4.

Дамка подвижнее простой. При тихом ходе она может продвинуться по диагонали КАК ВПЕРЕД, ТАК И НАЗАД, перейдя через любое количество свободных полей.

Диаграмма 90

Белая дамка b2 может пойти на a3 (b2—a3), или на c1 (b2—c1), или на любое из полей большой дороги. Белая дамка e3 может пойти на d4, на c5, на f2, на g1, а также на любое поле нижнего тройника. (Из всех этих ходов для белых лучший e3—c5, а почему — ты поймешь, когда прочитаешь об ударных ходах.) Черная дамка могла бы пойти на h4, на f2, на e1, а также на любое поле верхнего двойника.

А КАК ДЕЛАЮТ УДАРНЫЙ ХОД?

Простая, совершая ударный ход, перепрыгивает через рядом стоящую шашку противника (если за ней свободное поле) — БЬЕТ ЕЕ, после чего побитую шашку снимают с доски. Бить можно не только вперед, НО И НАЗАД, причем сразу несколько шашек. Смотри —

Диаграмма 91

Белые идут дамкой d4—c3, черная простая теперь должна побить дамку d2: b4 (в записи хода со взятием

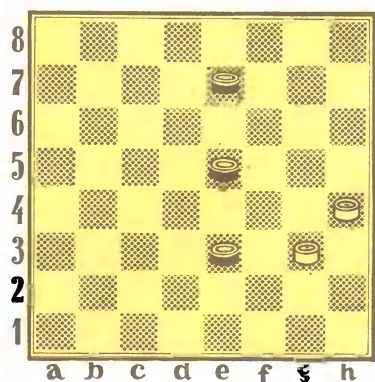


Диаграмма 92

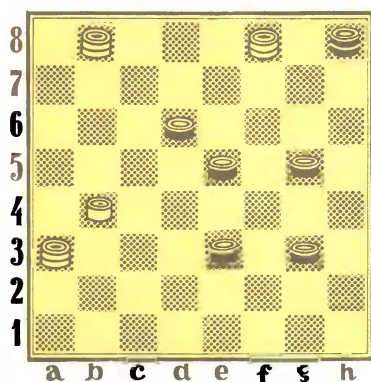


Диаграмма 93

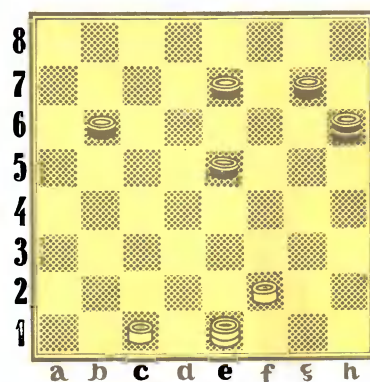


Диаграмма 94

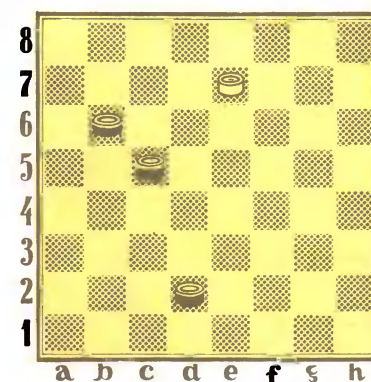


Диаграмма 95

вместо тире ставится двоеточие). И тогда белая простая бьет так — а3:с5:е7:г5, после чего побитые ею шашки с доски снимаются. Записывают такой ударный ход короче — а3:г5.

Вот еще случай взятия простой шашкой,

Диаграмма 92

Белые идут г3—f4, и черные должны эту шашку побить. Но как? Можно е5:г3, а можно е3:г5. **ВЫБОР ПРЕДОСТАВЛЯЕТСЯ БЬЮЩЕМУ.** Конечно, тут играющий черными побьет е5:г3 (скажи — почему?). Но предположим, что он ошибся и побил е3:г5. Теперь уже выбор между h4:d8 и h4:d4 за белыми. Разумеется, они побили бы h4:d8, и их простая превратилась бы в дамку.

Теперь о том, как бьет дамка. Совершая ударный ход, она перепрыгивает через шашку противника, находящуюся на ее пути, и ставится за нею на любое свободное поле, после чего побитая шашка снимается с доски. Дамка тоже может бить и вперед и назад, а также за один ход может побить несколько шашек.

Диаграмма 93

Здесь из трех белых дамек бить может только одна. Дамке а3 нельзя бить, так как пришлось бы перепрыгнуть через свою же шашку (b4). Не может бить и дамка b8, так как через две рядом стоящие шашки перепрыгивать нельзя. Белые бьют так: f8:c5:f2:h4:f6:a1, что записывается короче — f8:a1. После хода все побитые шашки (d6, e3, g3, g5, e5) снимаются с доски. Делая этот ударный ход, белая дамка имела право остановиться не на a1, а на b2 (или c3, или d4), но это, конечно, было ей невыгодно: тогда ответным ходом ее побил бы черная дамка h8.

Диаграмма 94

Белые тут идут 1. f2—e3. Черная дамка бьет 1... h6:d2. Как теперь может бить белая дамка? Смотри —

2. e1:c3:f6:h8; 2. e1:c3:f6:d8:a5; 2. e1:b4:f8:h6; 2. e1:a5:c7:f4 (g3 или h2); 2. e1:a5:d8:f6:h8; 2. e1:a5:d8:f6:d4 (c3, b2 или a1). Из шести возможностей белые имеют право выбрать любую. Как видишь, они одним ходом побьют и снимут с доски почти все шашки соперника.

Почему же черные позволили белой дамке проявить такую прыть? Почему они своей дамкой h6 побили специально подставленную им ходом 1. f2—e3 шашку? Потому что есть правило —

БИТЬ ОБЯЗАТЕЛЬНО!!!

Таким образом, если шашки твоего противника оказываются под ударом, **ТЫ ОБЯЗАН ИХ ПОБИТЬ**, выгодно это тебе или нет. И нельзя прекращать удара, не побив все шашки, которые можно взять этим ударным ходом. Разумеется, так обязан поступать и твой соперник: когда у него под ударом твои шашки, он должен их побить.

Теперь еще одно правило.

Когда простая попадает на дамочное поле тихим ходом, то она превращается в дамку, но бить как дамка может только после ответного хода противника; когда же простая попадает на дамочное поле ударным ходом, то она превращается в дамку и сразу же бьет дальше как дамка (если, конечно, ей есть что бить). На диаграммах 95 и 96 видно, как это происходит.

Диаграмма 95 Диаграмма 96

Если белые пойдут 1. e7—d8 (диаграмма 95), то их простая превратится в дамку, но не бьет сразу шашку b6, а ждет ответного хода. Черные же от-

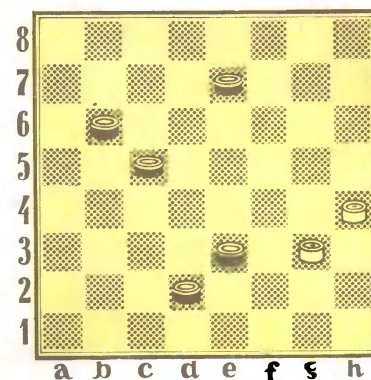


Диаграмма 96



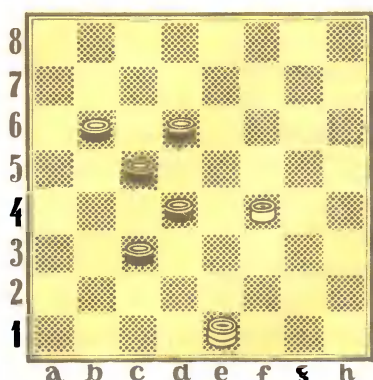


Диаграмма 97

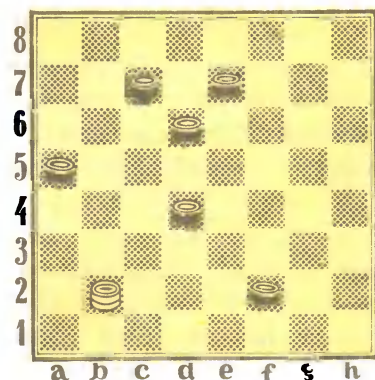


Диаграмма 98

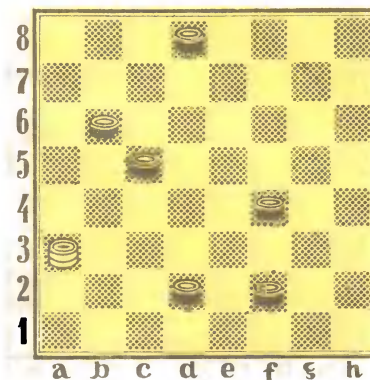


Диаграмма 99

Диаграмма 99

Белые здесь могут (и обязаны!) побить так — 1. a3:d6:g3:e1:a5:c7. Дамка тут дважды переходила через поле b4, но это разрешается, так как оно свободное. После удара дамки черные заберут ее 1...d8:b6.

вечают 1...d2—e1 (теперь это дамка) и выигрывают: 2. d8:a5 c5—b4 3. a5:c3 e1:a5.

А на диаграмме 96 после 1. g3—f4 e3:g5 белая простая h4 попадает на d8 ударным ходом и потому, превратившись в дамку, сразу же бьет дальше — 2. h4:d8:a5:e1, то есть 2. h4:e1 с выигрышем белых.

И наконец, ты должен запомнить еще три условия, связанные со взятием.

1. ПРИ УДАРЕ МОЖНО СНИМАТЬ ШАШКИ С ДОСКИ ЛИШЬ ПО ОКОНЧАНИИ ХОДА.

Диаграмма 97

Это условие требует, чтобы белые били тут так — e1:a5:c7:e5, и стоп! Простую d4 бить нельзя: за ней нет свободного поля — там стоит шашка c3, которая хотя и побита, но может быть снята с доски только после окончания хода. Поэтому белые, закончив удар 1. e1:e5, ставят дамку на e5 и снимают шашки c3, b6, d6. Черные в ответ берут дамку — 1...d4:f6.

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

2. ПРИ УДАРЕ НЕЛЬЗЯ ДВАЖДЫ ПЕРЕПРЫГИВАТЬ БЕРУЩЕЙ ШАШКОЙ ЧЕРЕЗ ОДНУ И ТУ ЖЕ ШАШКУ ПРОТИВНИКА.

Диаграмма 98

Как белые обязаны здесь бить? Так — b2:f6... (и пока не снимать шашку d4 с доски — удар еще не окончен)... f6:d8:b6. Но не дальше!

Ведь шашку f2 бить нельзя, потому что пришлось бы второй раз перепрыгнуть через шашку d4. Дамка останавливается на b6, и черные бьют ее — a5:c7.

Это тоже был турецкий удар: дамку остановила уже побитая ею шашка d4.

3. ПРИ УДАРЕ РАЗРЕШАЕТСЯ МНОГОКРАТНО ПЕРЕХОДИТЬ ЧЕРЕЗ ОДНО И ТО ЖЕ СВОБОДНОЕ ПОЛЕ.

ЕЩЕ О ЗАПИСИ ХОДОВ

Если нужно записать партию, ходы пишут столбиками: слева — белых, справа — черных. **ХОД БЕЛЫХ И ОТВЕТ ЧЕРНЫХ БУДУТ СТОЯТЬ ПОД ОДНИМ ПОРЯДКОВЫМ НОМЕРОМ.** Вот так:

Петя Андреев	Саша Лядов
1. c3—d4	d6—c5
2. b2—c3	e7—d6
3. a1—b2	d6—e5
4. g3—h4	c5—b4
5. a3:c5	e5—f4
6. e3:e7	f8:b4
7. c3:a5	h6—g5
8. h4:f6	g7:a1

Черные прошли в дамки и должны выиграть.

Запись партии можно вести и в строчку:

Петя Андреев — Саша Лядов: 1. c3—d4 d6—c5 2. b2—c3 e7—d6 3. a1—b2 d6—e5 4. g3—h4 c5—b4 5. a3:c5 e5—f4 6. e3:e7 f8:b4 7. c3:a5 h6—g5 8. h4:f6 g7:a1 и т. д.

Иногда применяется сокращенная нотация: не указывают номер ряда, с которого пошла шашка, и не пишут тире и двоеточия:

Петя Андреев — Саша Лядов: 1. cd4 dc5 2. bc3 ed6 3. ab2 de5 4. gh4 cb4 5. ac5 ef4 6. ee7 fb4 7. ca5 hg5 8. hf6 ga1 и т. д.

А как записать положение шашек на доске? Смотри — вот запись позиции на диаграмме 94.

Белые: Д.е1, пр.с1, f2; черные: Д.г6, пр.б6, е5, е7, г7

«Д» означает дамки, «пр.» — простые. Если в позиции нет дамек, то при записи можно не ставить «пр.».

В КНИГАХ ДИАГРАММЫ ВСЕГДА РАСПОЛОЖЕНЫ ТАК, ЧТО ЛАГЕРЬ БЕЛЫХ НАХОДИТСЯ ВНИЗУ. ЕСЛИ НАПЕЧАТАНА ПОЗИЦИЯ И НЕ УКАЗАНО, ЧЕЙ ХОД, ЗНАЧИТ, ХОД БЕЛЫХ.

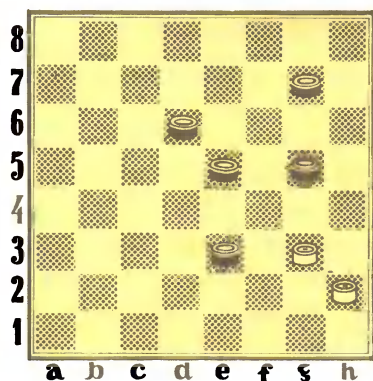


Диаграмма 100

Нужно знать и такие обозначения:

X — и выигрывают.

! — отличный ход.

!! — замечательный ход.

? — слабый или ведущий к проигрышу ход.

?? — грубая ошибка.

ЧТО СЧИТАЕТСЯ ПОБЕДОЙ?

ВЫИГРАВШИМ ПАРТИЮ СЧИТАЕТСЯ ТОТ, КТО ЗАБЕРЕТ ВСЕ ШАШКИ ПРОТИВНИКА ИЛИ ЛИШИТ ИХ ХОДА. ЕСЛИ ЖЕ НИ ИГРАЮЩИЙ БЕЛЫМИ, НИ ИГРАЮЩИЙ ЧЕРНЫМИ СДЕЛАТЬ ЭТО НЕ СМОЖЕТ, ПАРТИЯ ПРИЗНАЕТСЯ НИЧЬЕЙ.

Диаграмма 100

Тут белые выигрывают, забирая все черные шашки:
1. g3—f4 e5:g3 2. h2:g1X.

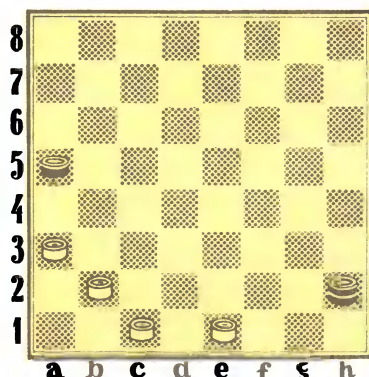


Диаграмма 101

Диаграмма 101

Здесь был ход черных. Они могли пойти 1...h2—g1 (чтобы потом ходить дамой вверх и вниз по нижнему двойнику) и тогда выиграли бы. Черные же сделали соблазнительный (забрать шашку!), но плохой ход — 1...h2—e5?, и игра закончилась так: 2. b2—c3! e5:a1 (если 2...e5:b2, то 3. a3—b4 a5:c3 4. c1:a3, и черные сами должны отдать свою последнюю шашку) 3. a3—b4! a5:c3 4. c1—b2 c3—d2 (другого хода нет) 5. e1:c3 — победа белых: они лишили противника возможности сделать ход — заперли его дамку.

Ну вот ты и узнал почти о всех правилах шашек. Теперь можешь сам вести с друзьями сражения на шашечной доске. Советуем в этих сражениях придерживаться двух следующих обязательных при игре правил поведения.

ТРОНУЛ — ХОДИ!

Это значит, что игрок, дотронувшийся до своей шашки (когда его очередь ходить), обязан ею сделать ход (если, конечно, такое возможно).

ОТНЯЛ РУКУ — ХОД СДЕЛАН!

А это означает, что игрок, передвинувший свою шашку и уже отнявший от нее руку, не имеет права, спохватившись, пойти этой шашкой на другое поле.

Поэтому, если нужно подвинуть шашки, чтобы они стояли аккуратнее, то прежде, чем дотрагиваться до них, следует предупредить противника словом «ПОПРАВЛЯЮ».

**НУ ВОТ ТЫ И УЗНАЛ ПРАВИЛА ИГРЫ.
ТЕПЕРЬ СМЕЛО ВОЗВРАЩАЙСЯ НА СТРАНИЦУ 7, ГДЕ ТЕБЯ ЖДЕТ
УДИВИТЕЛЬНЫЙ МИР ШАШЕК.**



СОДЕРЖАНИЕ

НАШ ДОРОГОЙ МАЛЕНЬКИЙ ЧИТАТЕЛЬ!	3
СЕНЯ СПРОПИСНОЙ И ЕГО ГОСТЬ	5
ХРАБРИК УДОСТАИВАЕТ СЕНЮ ЧЕСТИ	6
КТО РАЗГРЫЗЕТ ОРЕШКИ?	8
ГЛАВНЫЙ ЧЕМПИОН МИРОВОГО КЛАССА	8
КТО РАЗГРЫЗЕТ ОРЕШКИ?	10
МАЛОЕ КРУГОСВЕТНОЕ...	10
КТО РАЗГРЫЗЕТ ОРЕШКИ?	14
В КОСМОС БЕЗ РАКЕТЫ	15
КТО РАЗГРЫЗЕТ ОРЕШКИ?	18
ХРАБРИК ИГРАЕТ НА РУБАШКЕ	20
КТО РАЗГРЫЗЕТ ОРЕШКИ?	22
ХРАБРИК ЛОВИТ ДАМКУ	23
КТО РАЗГРЫЗЕТ ОРЕШКИ?	25
ВЧЕРА, СЕГОДНЯ, ЗАВТРА...	26
КТО РАЗГРЫЗЕТ ОРЕШКИ?	29
ХРАБРИК ОБЪЯВЛЯЕТ ПРИКАЗ	29
КТО РАЗГРЫЗЕТ ОРЕШКИ?	32
ГРАНДИОЗНЫЙ ШАШЕЧНЫЙ БАЛ	34
КТО РАЗГРЫЗЕТ ОРЕШКИ?	38
ДВЕНАДЦАТЬ БЫСТРЫХ ПОБЕД	39
ОРЕШКИ РАЗГРЫЗАЮТСЯ ТАК!	45
ЕЩЕ КОЕ-ЧТО ВАЖНОЕ (ПЕРЕД ПОСЛЕДНЕЙ ТОЧКОЙ)	48
КАК ИГРАЮТ В ШАШКИ. ПРАВИЛА	49
О ДОСКЕ	49
О ШАШКАХ	50
КАК ШАШКИ ХОДЯТ	50
ЕЩЕ О ЗАПИСИ ХОДОВ	53
ЧТО СЧИТАЕТСЯ ПОБЕДОЙ?	54

ДОРОГОЙ ЧИТАТЕЛЬ!

Мы ждем твоего отзыва об этой книжке. Рады будем узнать, что ее герои, Сеня и Храбрик, помогли тебе освоить игру в шашки.

Напиши нам, пожалуйста, по адресу: 125047, Москва, 1-я Тверская-Ямская ул., д. 13. Дом детской книги.

Научно-художественная литература

ДЛЯ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

**Барский Юрий Петрович
Городецкий Вениамин Борисович
СЕНЯ, ХРАБРИК И ШАШКИ**

Рассказы

Ответственный редактор
Л. А. Чуткова

Художественный редактор
М. Е. Федоровская

Технический редактор
Н. Г. Мохова

Корректоры
В. В. Борисова, Л. А. Лазарева

ИБ № 12592

Сдано в набор 13.05.91. Подписано к печати 22.09.92. Формат 60×108¹/₈. Бум. офс. № 1. Шрифт академич. Печать офсет. Усл. печ. л. 8,4. Усл. кр.-отт. 36,0. Уч.-изд. л. 8. 34. Тираж 100 000 экз. Заказ № 723. С 207.

Орден Трудового Красного Знамени и Дружбы народов издательство «Детская литература» Министерства печати и информации Российской Федерации. 103720, Москва, Центр, М. Черкасский пер., 1.

Тверской ордена Трудового Красного Знамени полиграфкомбинат детской литературы им. 50-летия СССР Министерства печати и информации Российской Федерации. 170040, Тверь, проспект 50-летия Октября, 46.



Барский Ю. П., Городецкий В. Б.
Б26 Сеня, Храбрик и шашки: Рассказы/Научно-худож. лит-ра./Художн. Р. Сайфулин, А. Суханов, В. Шишков.— М.: Дет. лит., 1992.—56 с.: ил.

ISBN 5—08—002193—4

Эта книга знакомит маленьких читателей с игрой в шашки, увлекая ее достоинствами. Этому помогают шутки, веселые поединки и остроумные комментарии к разным ходам и позициям. Но главное — книга учит логически мыслить, самостоятельно принимать решения, приобщает к творчеству.

С 4802040000—207 062—91
М101(03)-92

ББК 75.582



ДЕТСКАЯ
ЛИТЕРАТУРА

