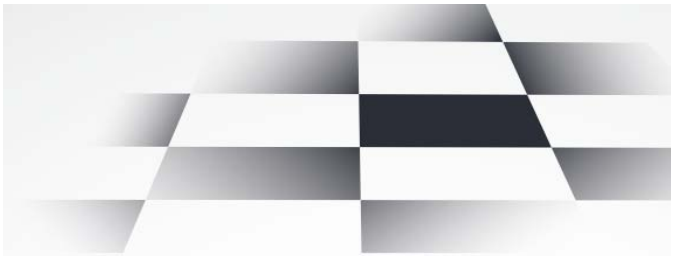
FFJD
Fédération Française
de Jeu de Dames

КНИГА 1

ОСНОВНЫЕ ТАКТИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ В ШАШКАХ



Жан-Пьер ДЮБУА

Национальный мастер, чемпион Франции

ВВЕДЕНИЕ

Прежде всего, добро пожаловать в нашу ассоциацию! Шашки – это одновременно интеллектуальная и общественная игра. Как вы заметили, окружающий ее накал страстей – важный стимул для совершенствования. Чтобы вы быстрее достигли довольно высокого уровня игры, на первых порах я буду вас сопровождать.

Материала, в принципе, немного, но много нюансов.

Полагаю, вы знакомы с правилами игры, в частности, с правилами взятия. Для начала ограничимся простыми шашками. Игру с участием дамок мы рассмотрим позднее.

В этой книге вы, прежде всего, познакомитесь с визуально-пространственным аспектом игры и со взятием по правилу большинства. Этот, первый этап обучения называется «**научиться бить**». Важно иметь в виду, что все шашисты – от новичка до чемпиона – замечают только то, на что обращают свой взор. Это выражение, похожее на тавтологию, означает, что для того, чтобы мысленно представлять себе все, что происходит на шашечной доске, необходимо быть **внимательным и собранным**. Поверхностный подход не поможет даже чемпиону. Постоянно тренируясь, со временем вы все быстрее будете выполнять упражнения для отработки умения видеть на несколько ходов вперед, и от этого может создаваться ложное впечатление, что вы делаете ходы, почти не задумываясь. Я бы хотел подчеркнуть важность вышесказанного, так как от этого, первого этапа обучения зависят ваши дальнейшие успехи. Действительно, визуальная (мгновенная) память и отработанное до автоматизма взятие шашек – два основных элемента, необходимых для дальнейших логических рассуждений.

Тренируйте зрительно-пространственную память и отрабатывайте взятие шашек до автоматизма.

В шашках есть такая особенность: правило «бить обязательно» используется для проведения так называемых «комбинаций», с помощью которых получают качественное или количественное преимущество. Данной особенностью пользуются на первой стадии комбинации, добровольно жертвуя шашки, после чего выполняется один или несколько ударов подряд. Комбинации могут быть более или менее скрытыми с большим или меньшим количеством ходов. В этой книге мы ограничимся комбинациями в два хода, которые хорошо тренируют кратковременную память. Данный этап обучения называется «**научиться поддаваться**». Это основа и отличительная черта шашек от всех остальных интеллектуальных игр.

Обязательность взятия и возможность нанесения ударов со взятием нескольких шашек за один удар – характерная черта тактического аспекта игры.

Важную роль в повышении уровня мастерства играет третий этап обучения. Однако, прежде чем приступить к следующему этапу, необходимо полностью усвоить материал предыдущего этапа обучения. Тогда у вас не будут повторно возникать препятствия для дальнейшего совершенствования. Это, в первую очередь, зависит от количества времени, которое вы уделяете занятиям.

Игра в шашки будет доставлять удовольствие. Поиск комбинаций и их решений, чаще всего очень эффектных, станет для вас мощным стимулом. С изумлением вы обнаружите, что для нахождения решения зачастую желательно знать конечное поле финального удара. Тогда остается только освоить механизмы комбинаций, которые со временем будут становиться все более привычными. Именно поэтому данный этап обучения можно условно назвать «**понимать, зачем поддаваться**».

Третий этап обучения – важная ступень для проверки результатов усвоения учебного материала.

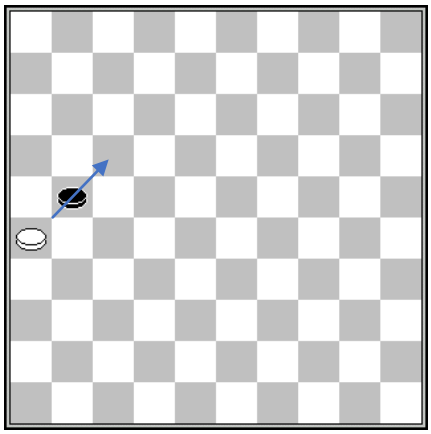
Немного позже мы начнем изучать позиции с дамками. В этом нет ничего сложного, если не считать, что придется рассматривать все пространство, так как дамка может перемещаться из одного конца шашечной доски в другой. Следовательно, надо расширять поле зрения.

Первый этап. Научиться бить

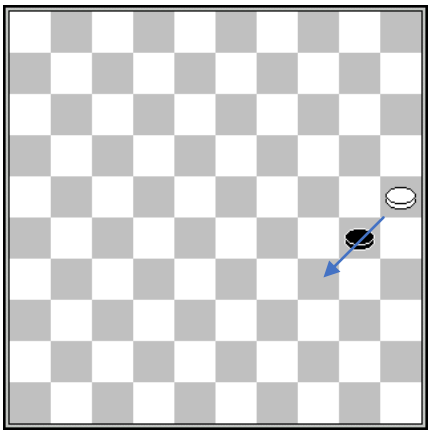
Взятие шашкой

Помните: бить обязательно. Бить можно как вперед, так и назад. В случае нескольких вариантов взятия, при которых берется одинаковое количество шашек, игрок вправе выбрать любой из них.

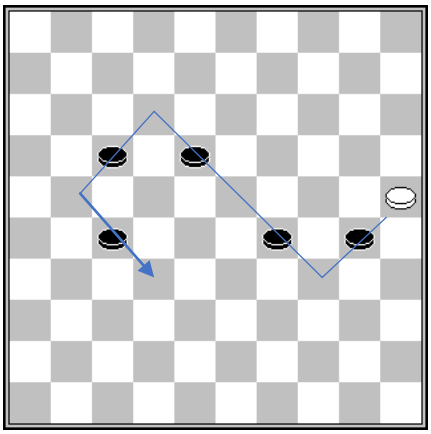
Простое взятие вперед



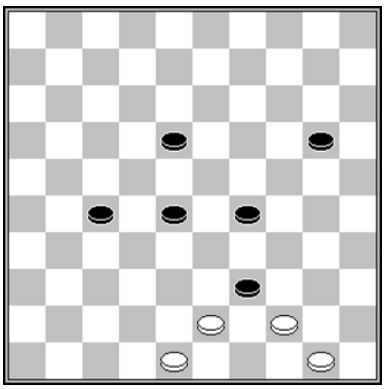
Простое взятие назад

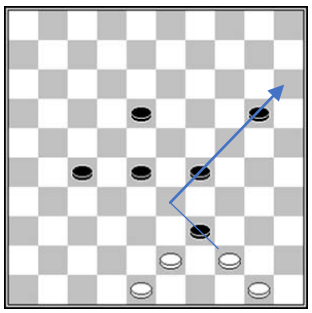


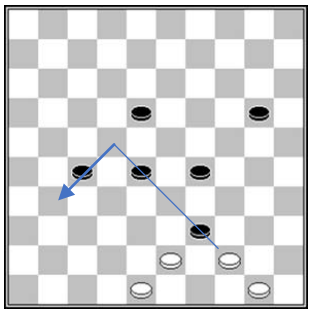
Взятие нескольких шашек

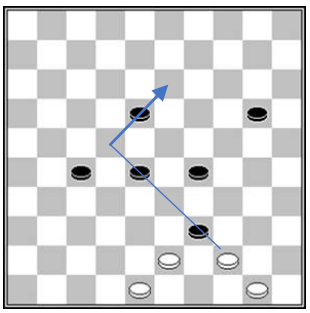


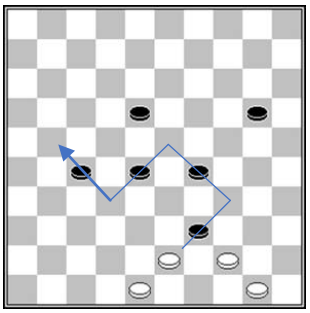
Несколько вариантов взятия











У белых есть несколько вариантов взятия. Они могут взять четырьмя различными способами, но лишь один из них правильный, так как только в его случае соблюдается **правило большинства** (правило взятия наибольшего количества шашек). Следует взять четыре шашки.

Если игрок белыми не выполнил (или неправильно выполнил) взятие, то его соперник вправе или потребовать совершить взятие по правилам, или, руководствуясь своими интересами, ничего не менять и продолжить игру.

Ни в коем случае нельзя «брать за фук» – это старинное правило недействительно с начала XX века.

Настрой на игру

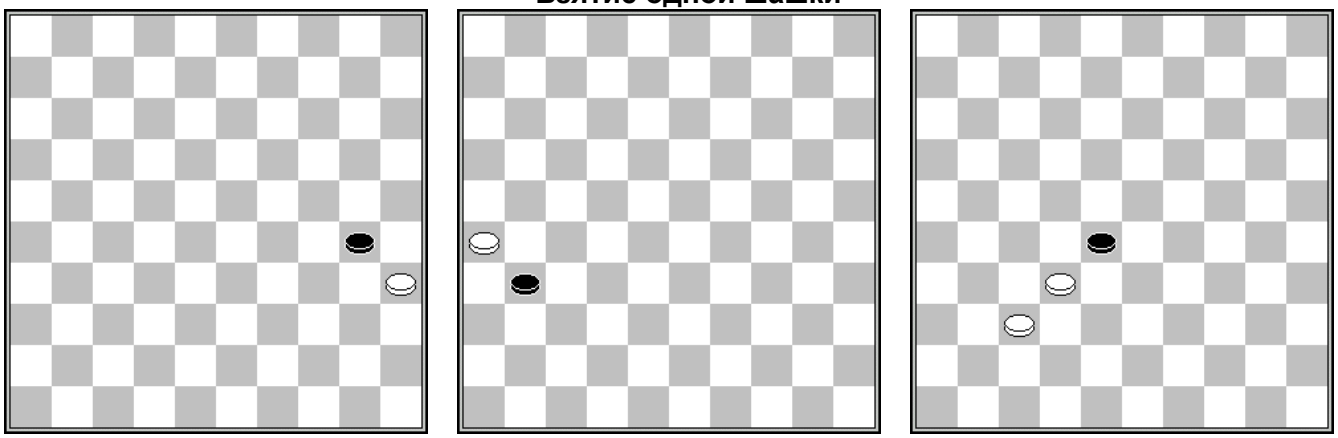
Если посмотреть на позицию на шашечной доске, то мы увидим статическое изображение, которое нам нужно рассмотреть в динамике, чтобы мысленно увидеть позицию, которая может возникнуть через несколько ходов. Чтобы научиться применять такой динамический подход, мы начнем с диаграмм, на которых белые должны бить. Это нас заставит мысленно представить себе позицию, которая возникнет после взятия.

Во всех последующих упражнениях уровень сложности постепенно повышается. Решения будут приведены позже.

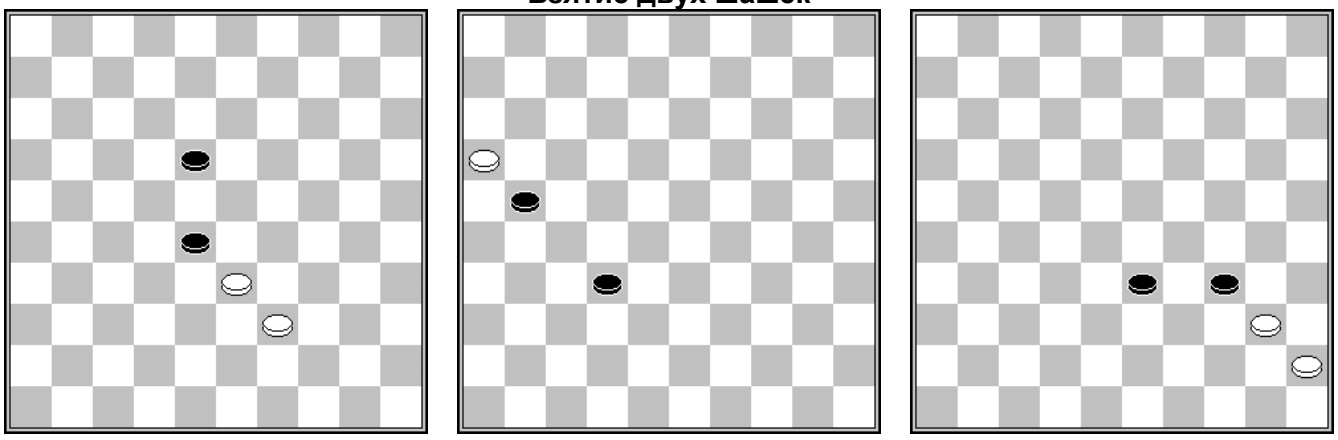
Мысленное представление ударов позволит мозгу привыкнуть к игре.

Удар простой шашкой

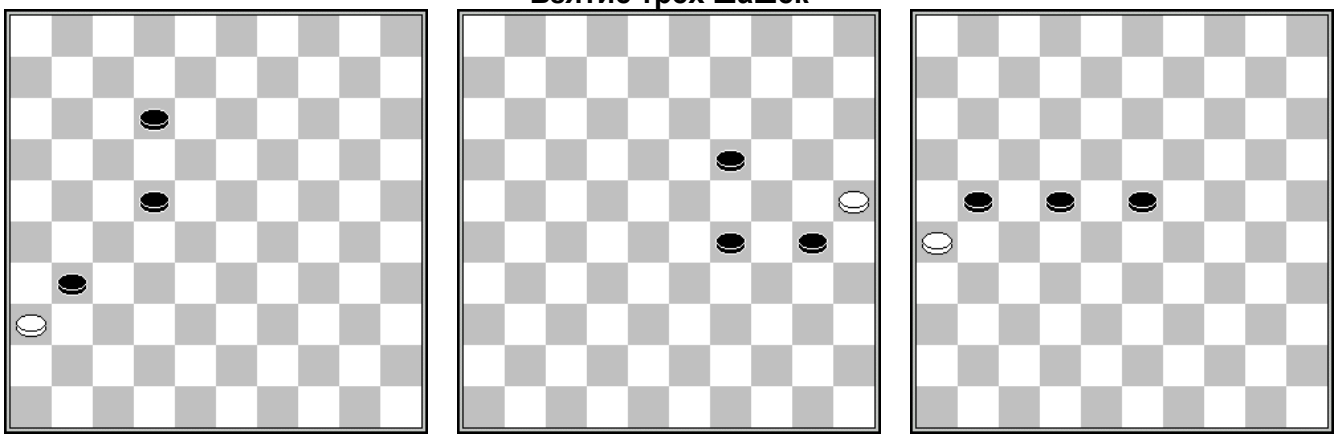
Взятие одной шашки



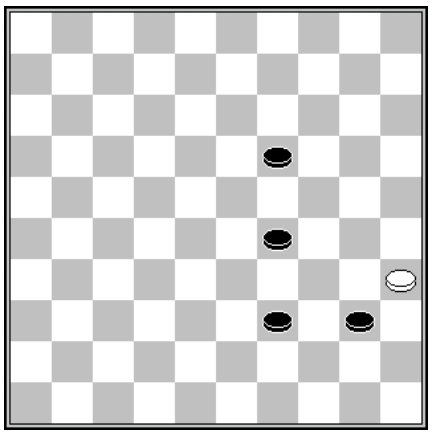
Взятие двух шашек

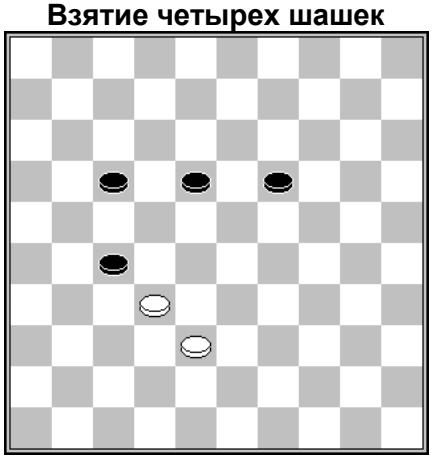


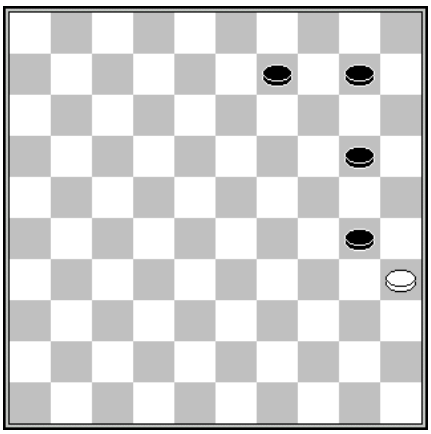
Взятие трех шашек



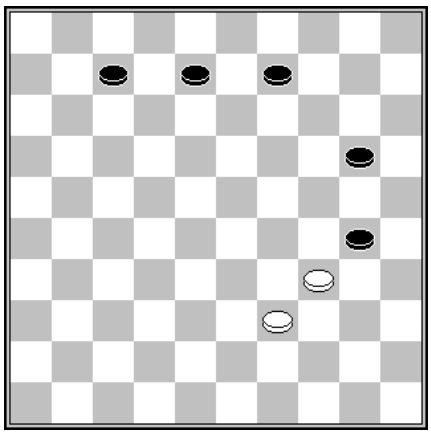
Взятие четырех шашек

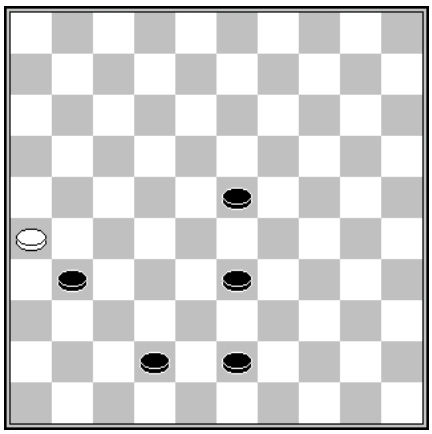


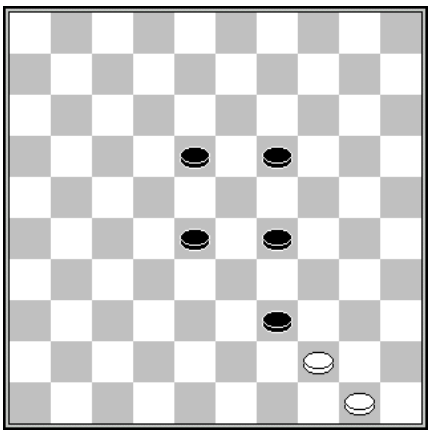




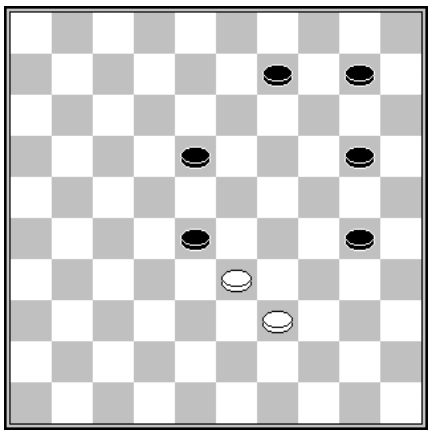
Взятие пяти шашек

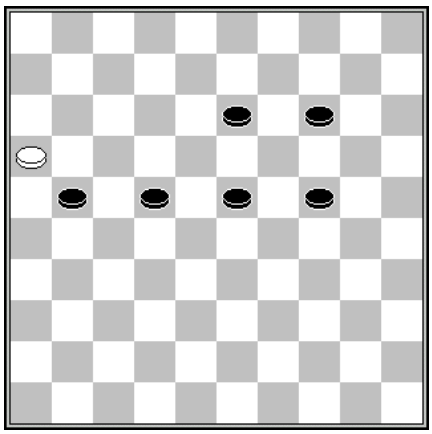


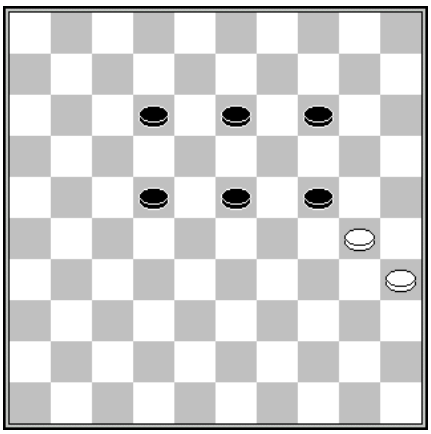




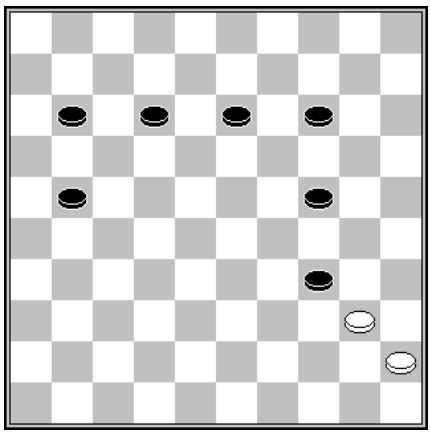
Взятие шести шашек

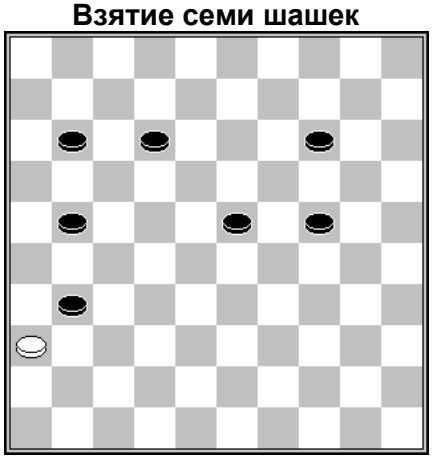


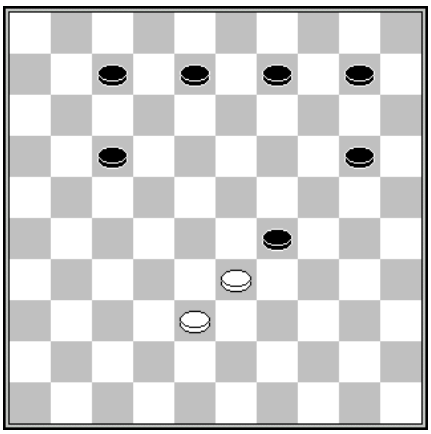




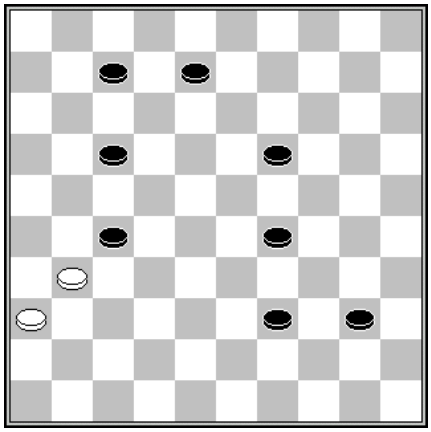
Взятие семи шашек

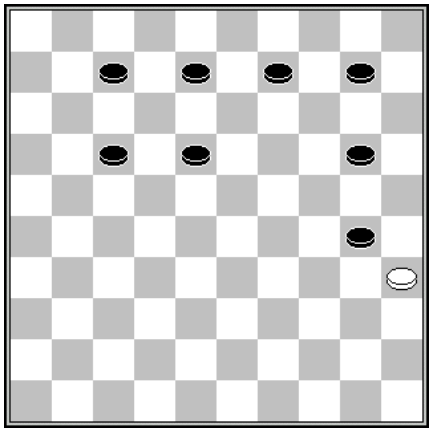


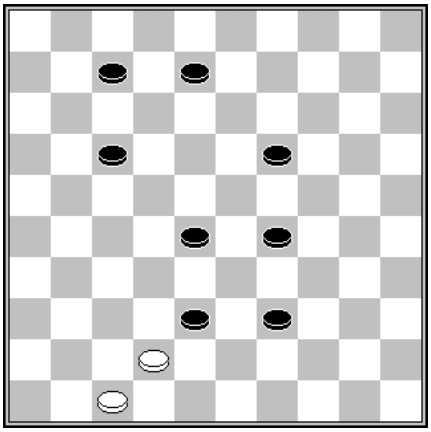




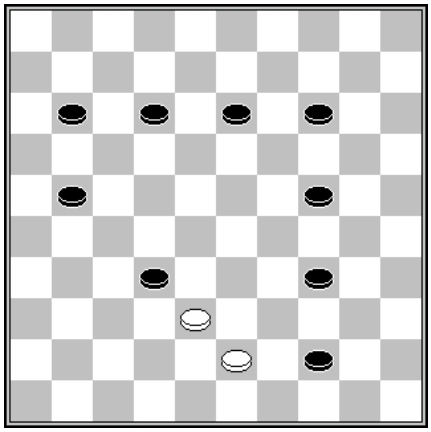
Взятие восьми шашек

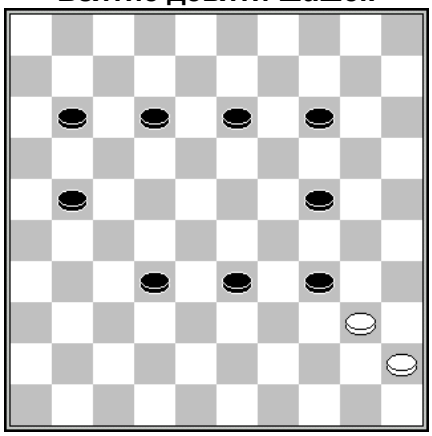


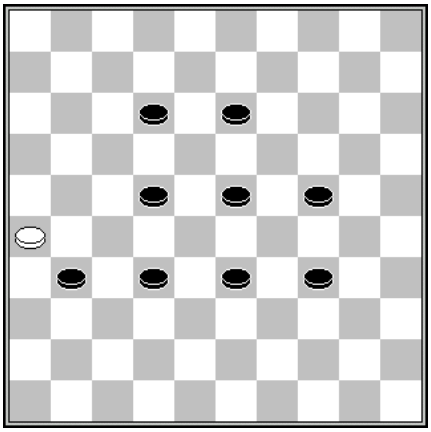




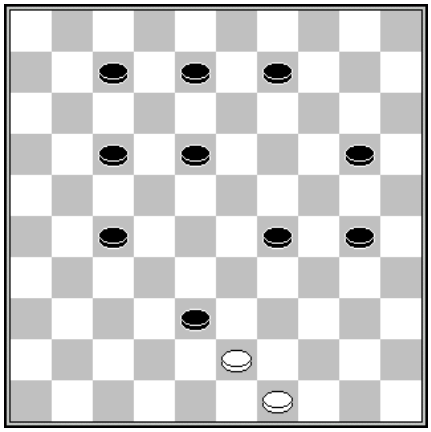
Взятие девяти шашек

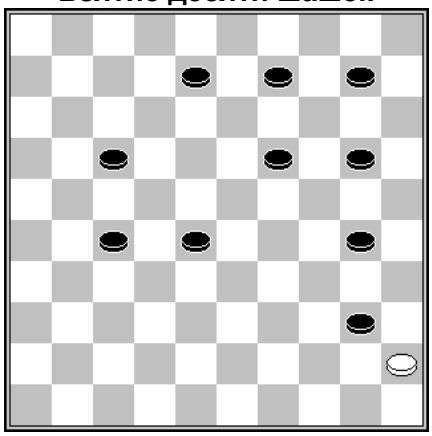


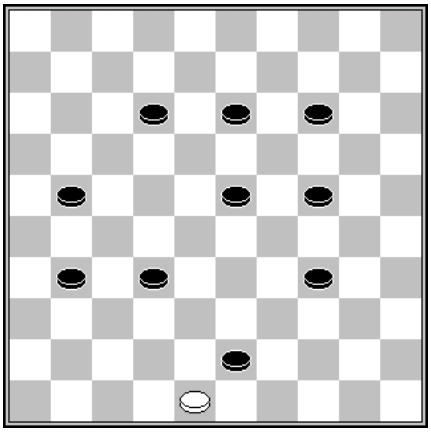




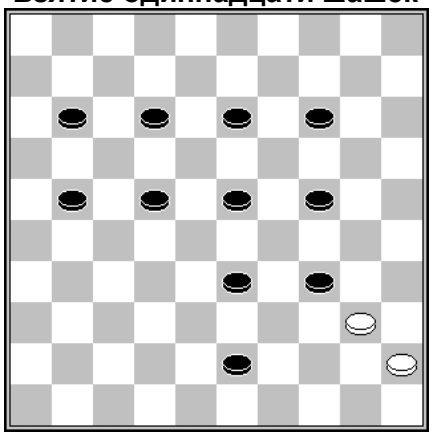
Взятие десяти шашек







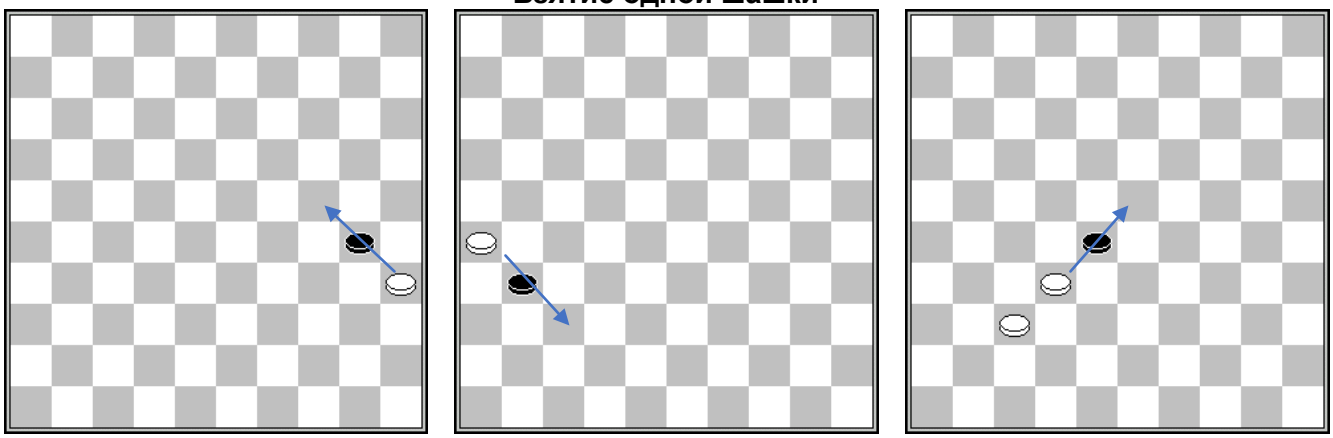
Взятие одиннадцати шашек



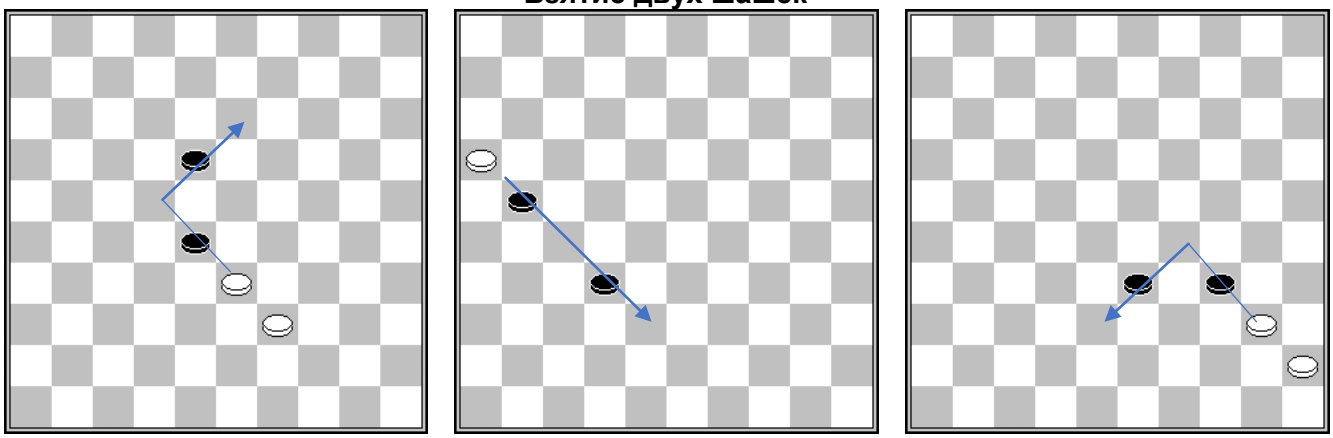
Решения

Взятие 1, 2, 3 шашек

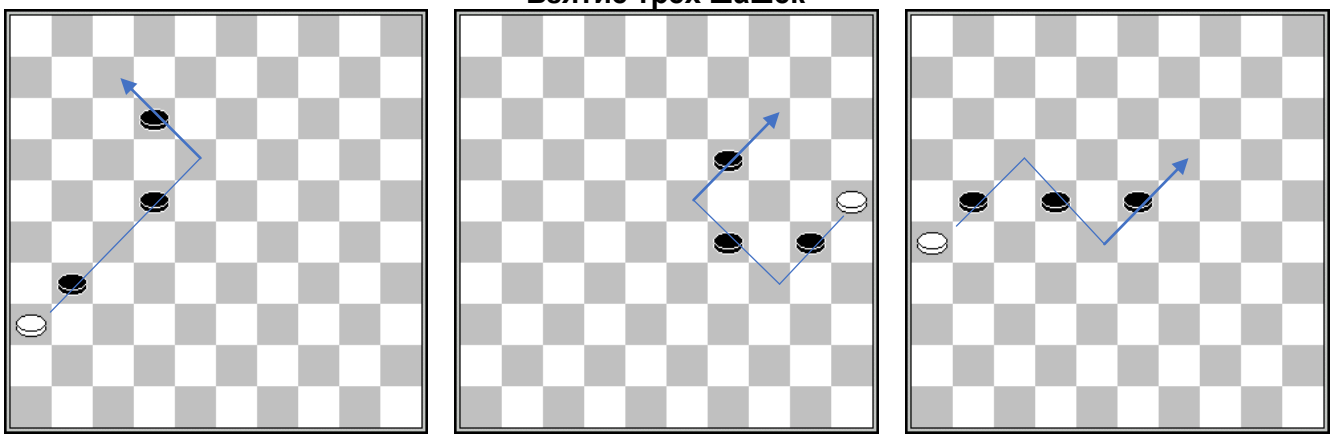
Взятие одной шашки



Взятие двух шашек

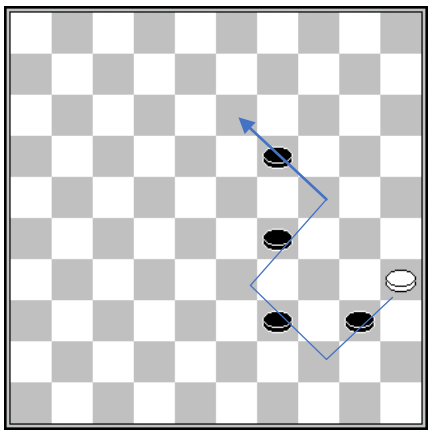
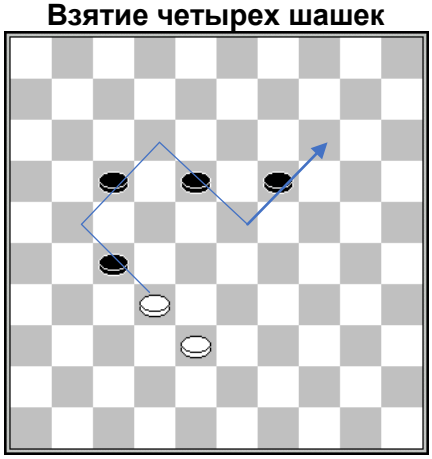
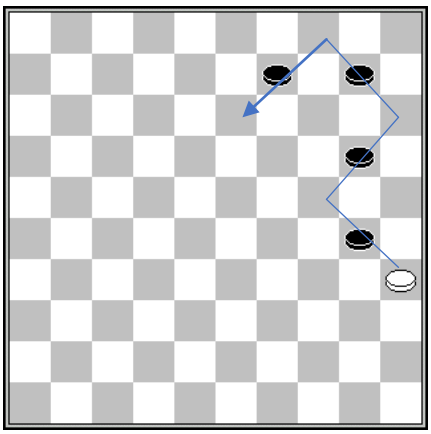


Взятие трех шашек

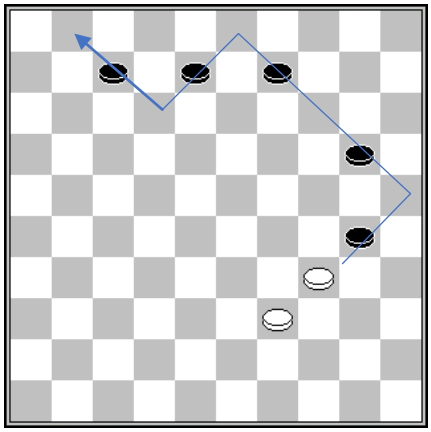
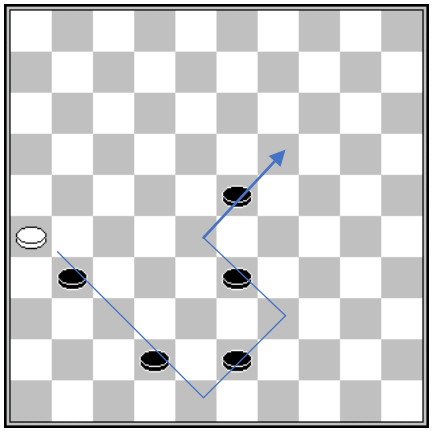
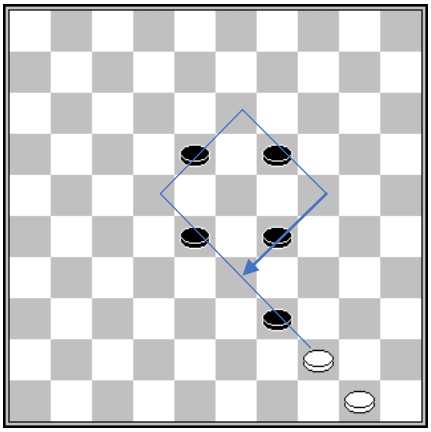


Взятие 4, 5, 6, 7 шашек

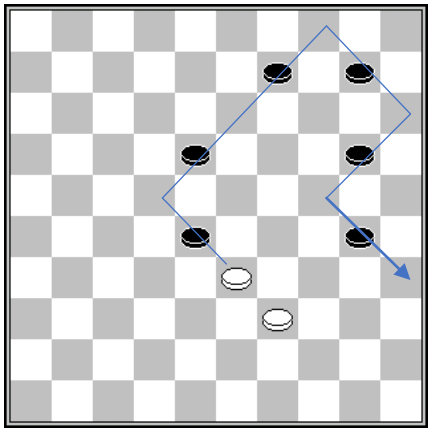
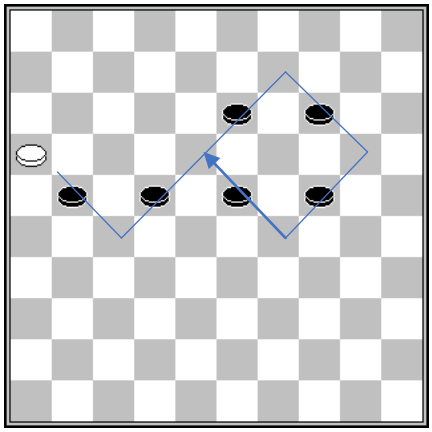
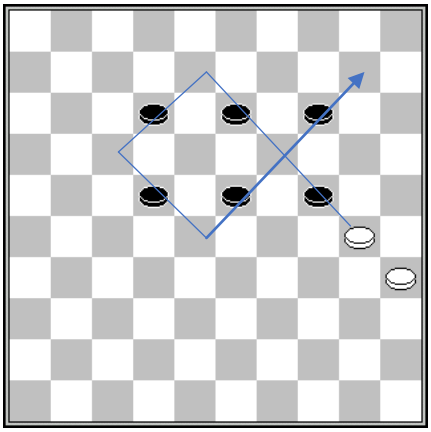
Взятие четырех шашек

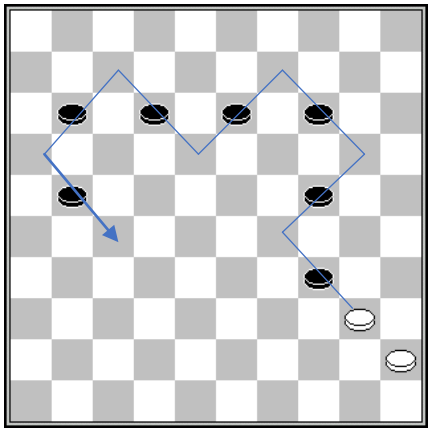
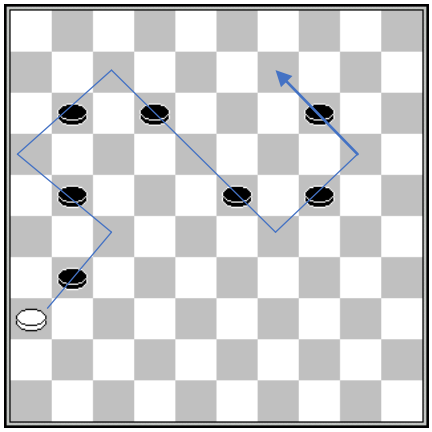
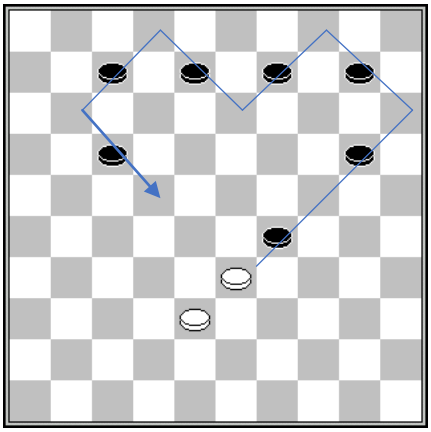
Взятие пяти шашек

Взятие шести шашек

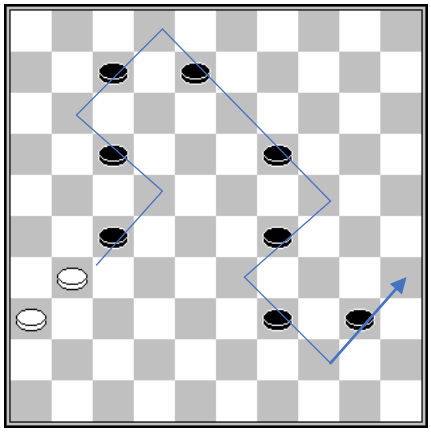




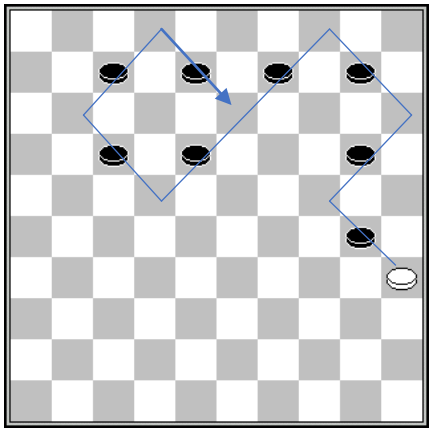
Взятие семи шашек

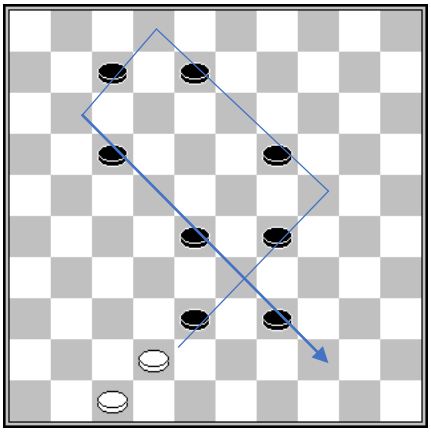




Взятие 8, 9, 10, 11 шашек

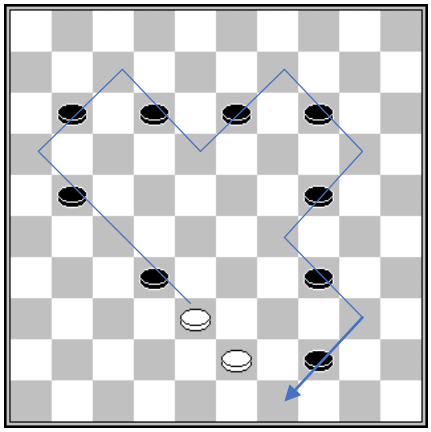
Взятие восьми шашек

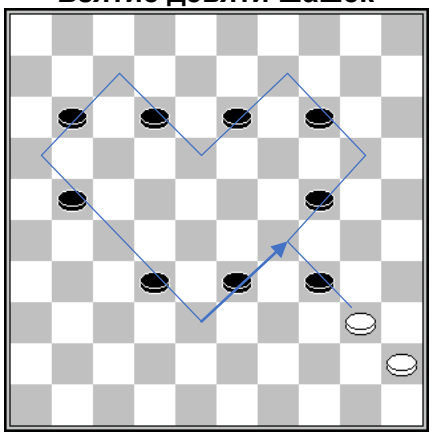


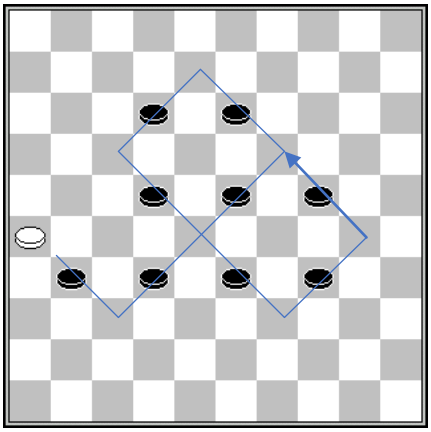




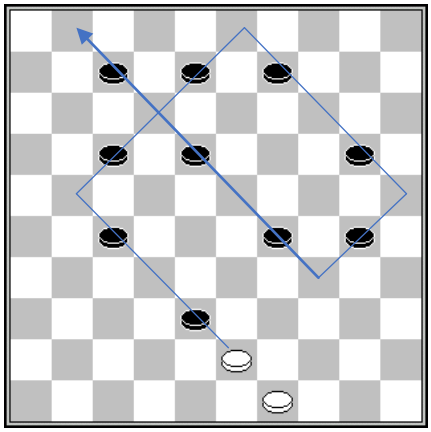
Взятие девяти шашек

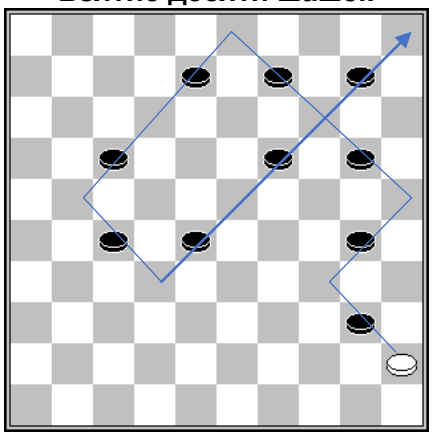


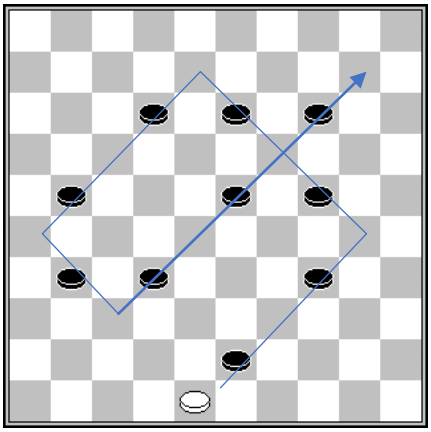




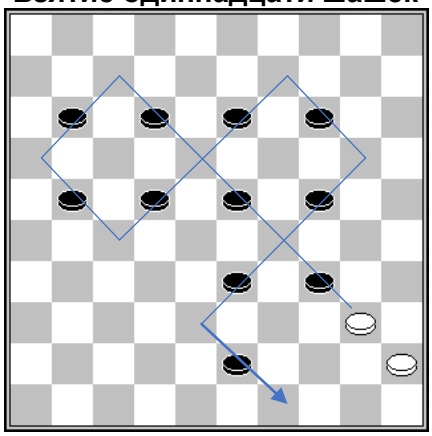
Взятие десяти шашек





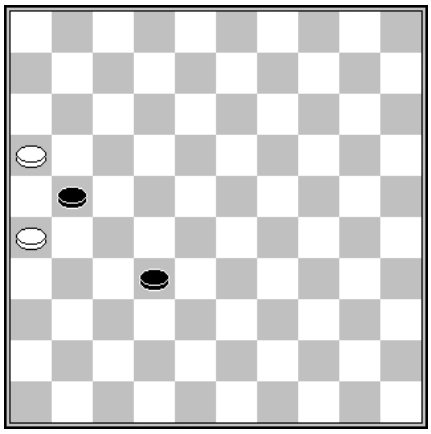


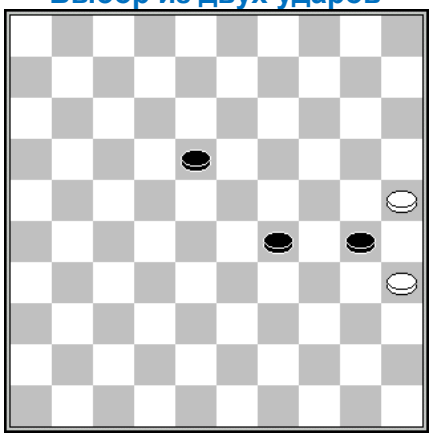
Взятие одиннадцати шашек

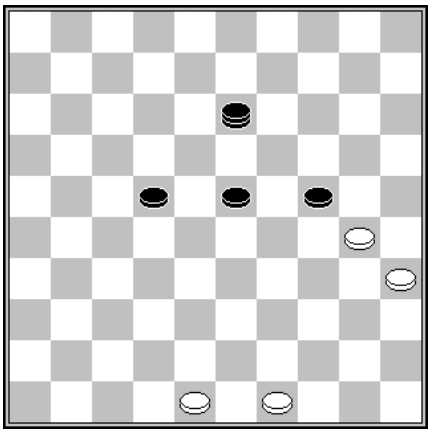


Взятие по правилу большинства

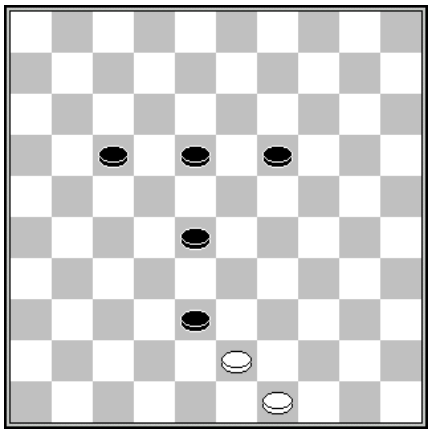
Выбор из двух ударов

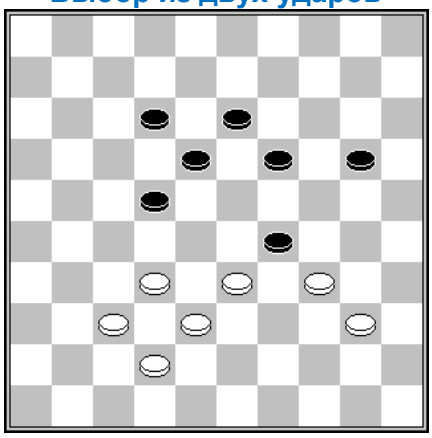


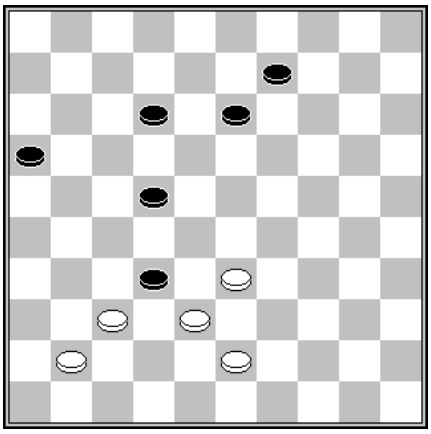




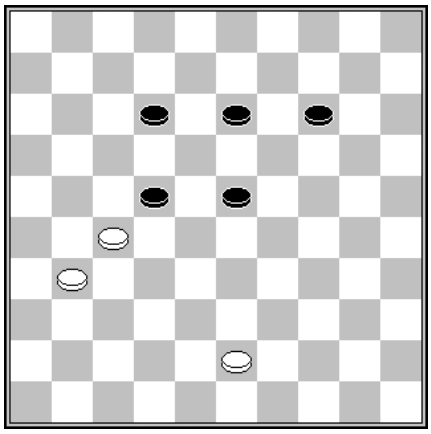
Выбор из двух ударов

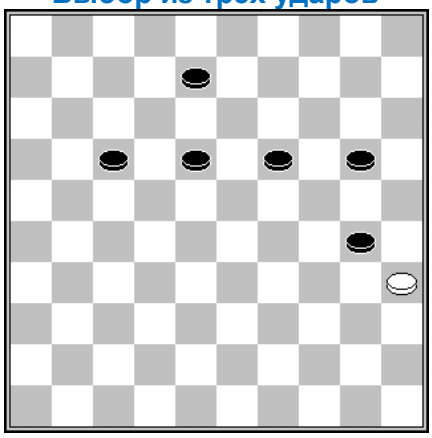


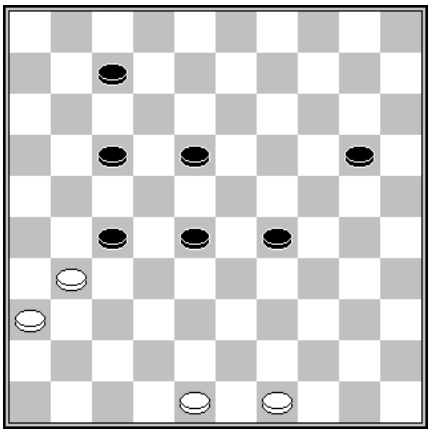




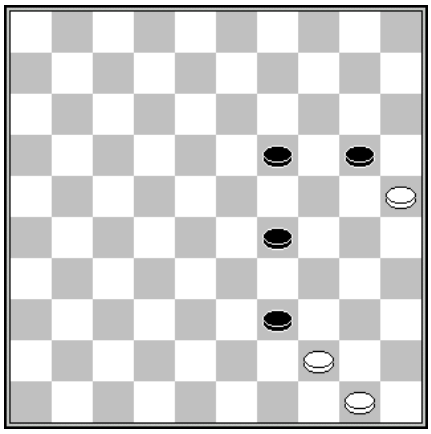
Выбор из трех ударов

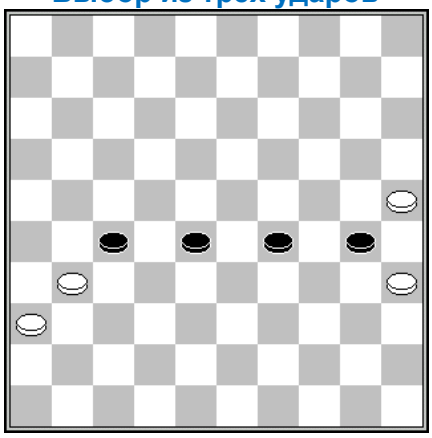


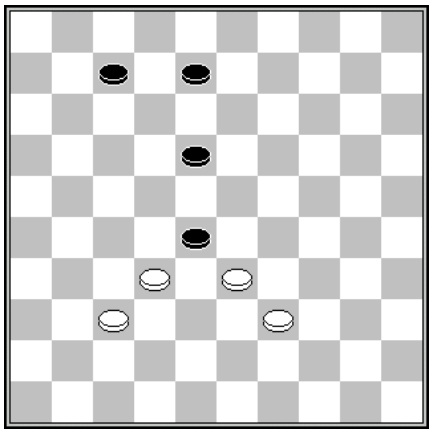




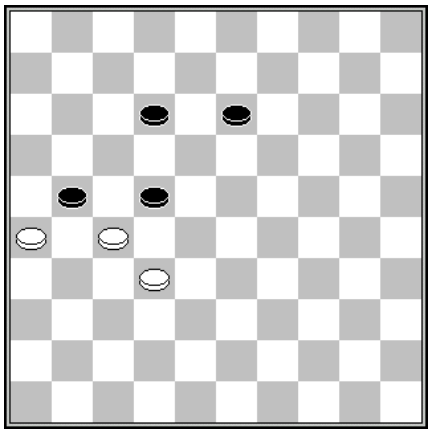
Выбор из трех ударов

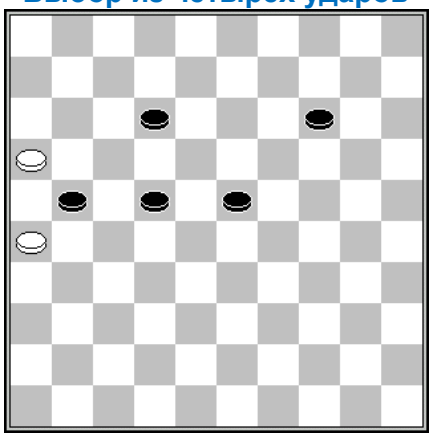


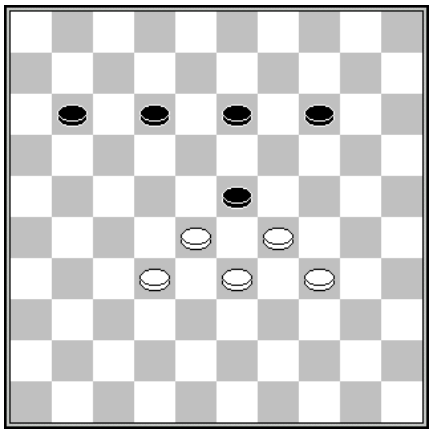




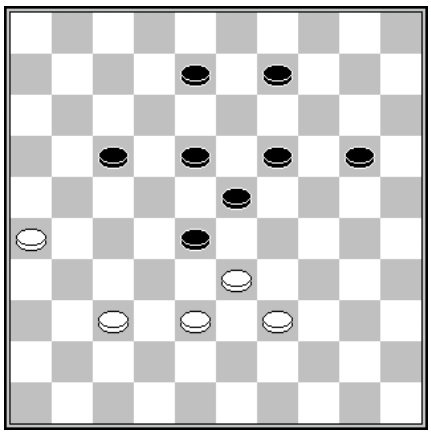
Выбор из четырех ударов

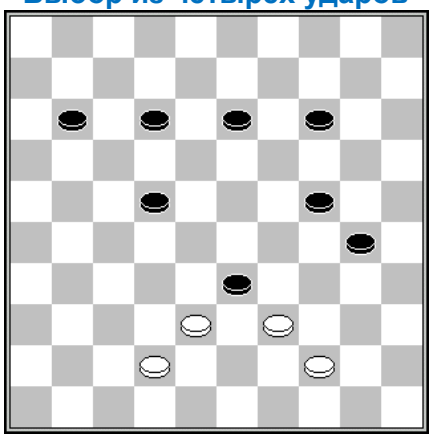


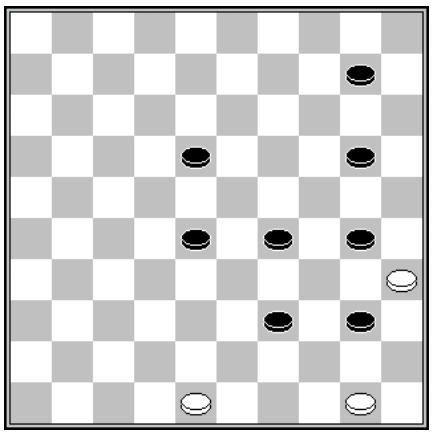




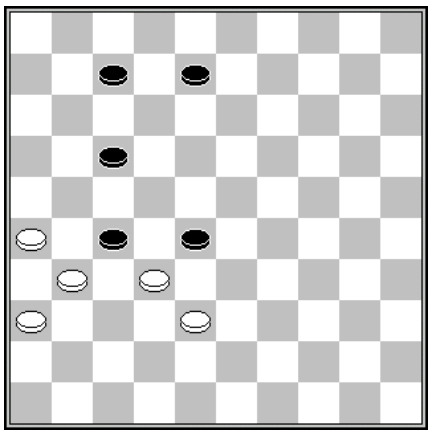
Выбор из четырех ударов

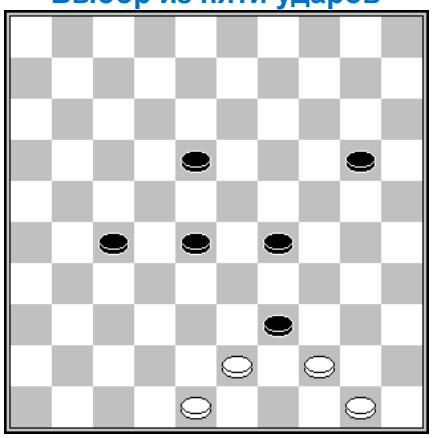


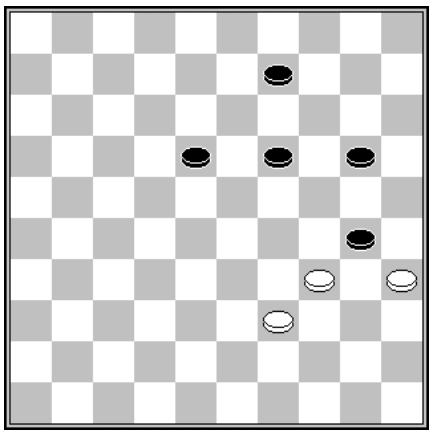




Выбор из пяти ударов

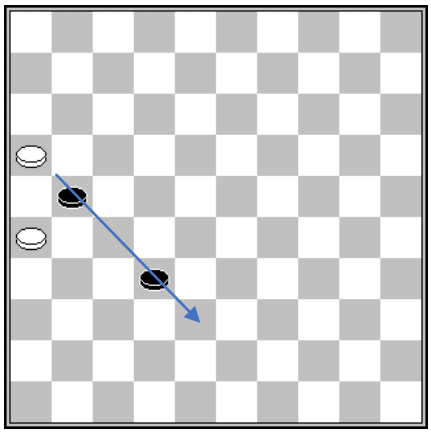


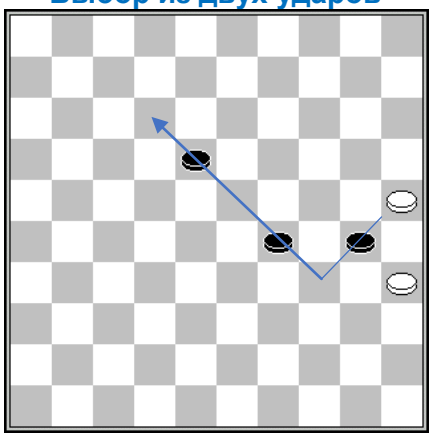


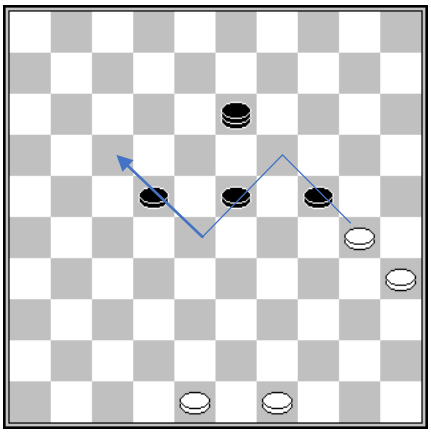


Решения

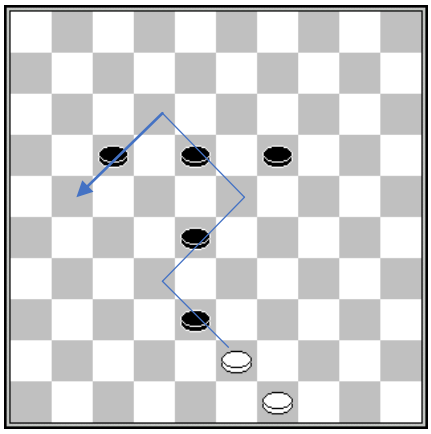
Выбор из двух ударов

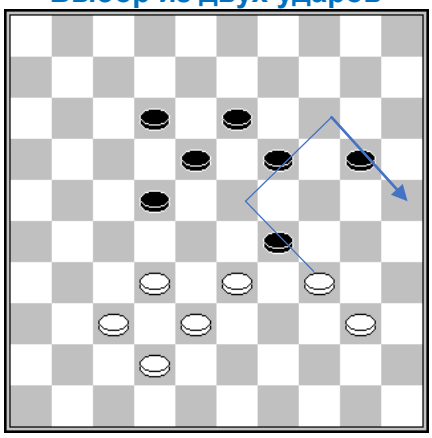


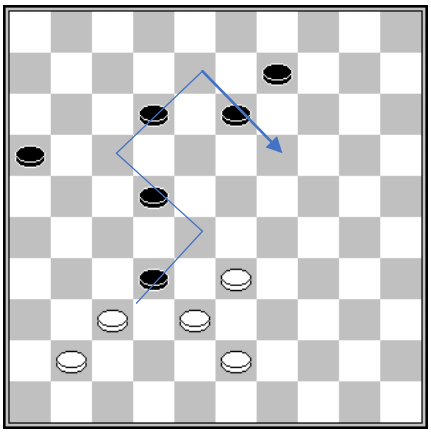




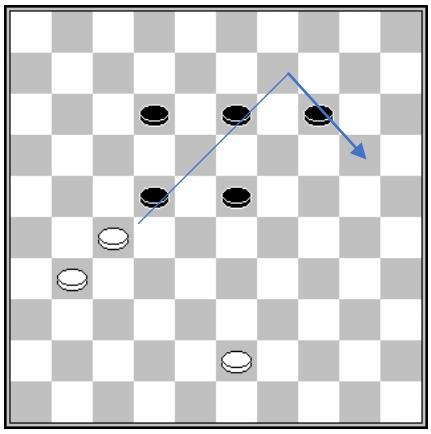
Выбор из двух ударов

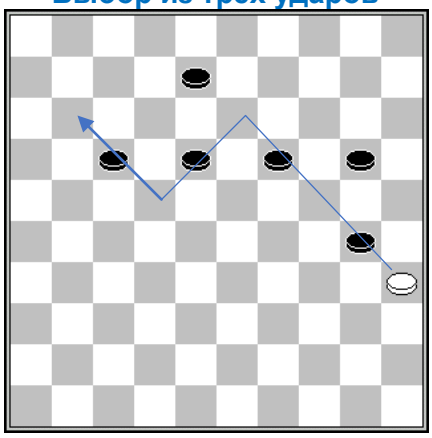


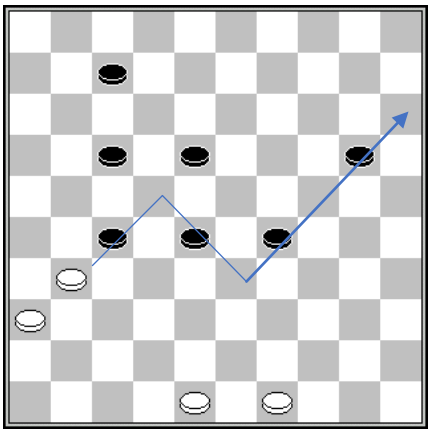




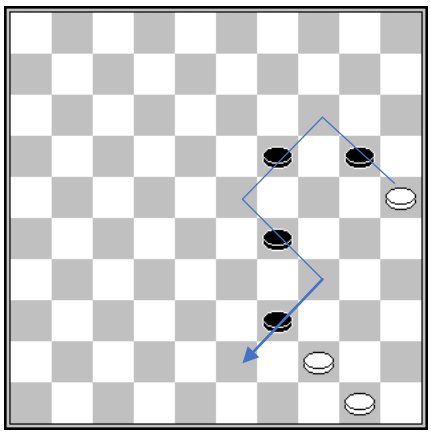
Выбор из трех ударов

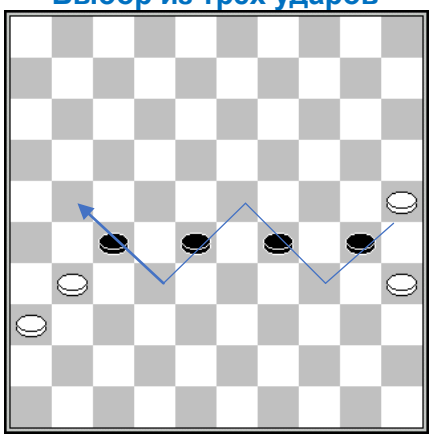


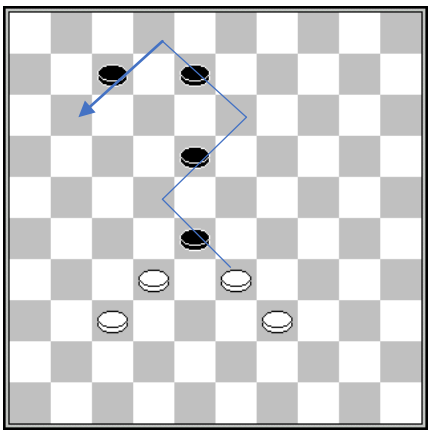




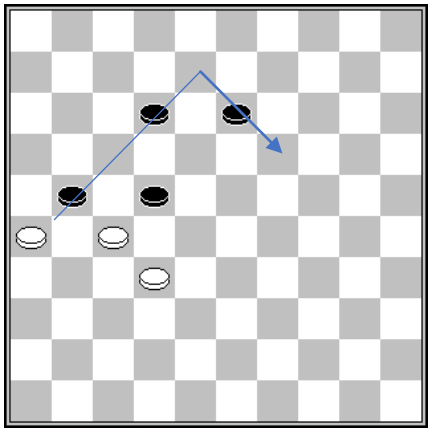
Выбор из трех ударов

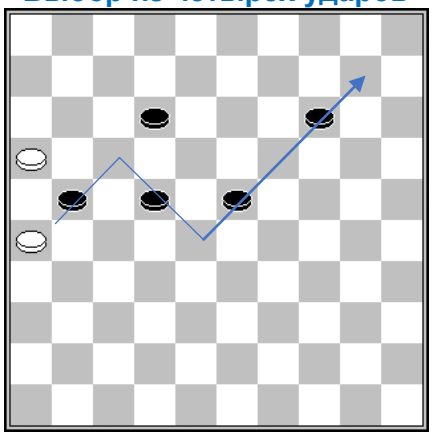


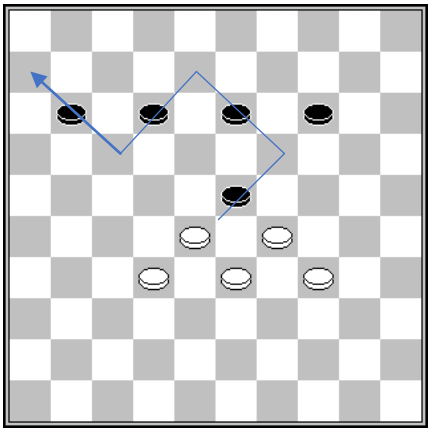




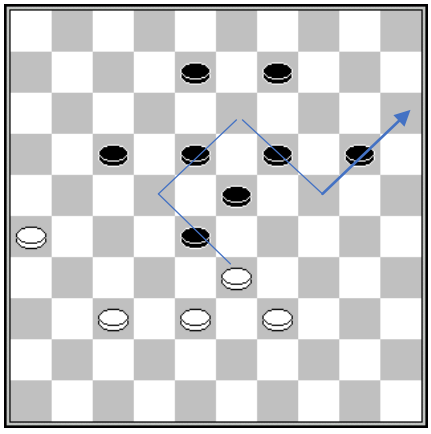
Выбор из четырех ударов

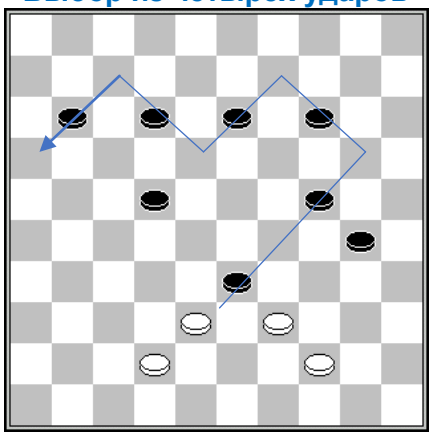


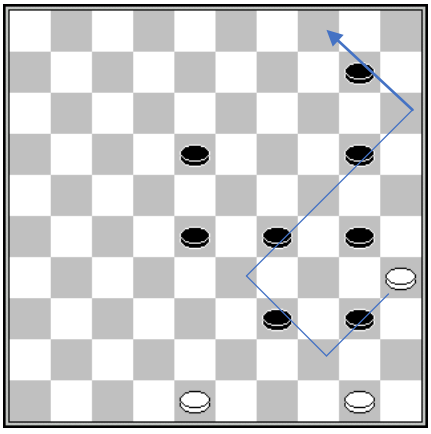




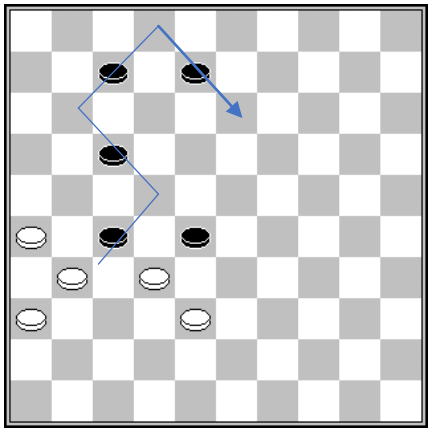
Выбор из четырех ударов

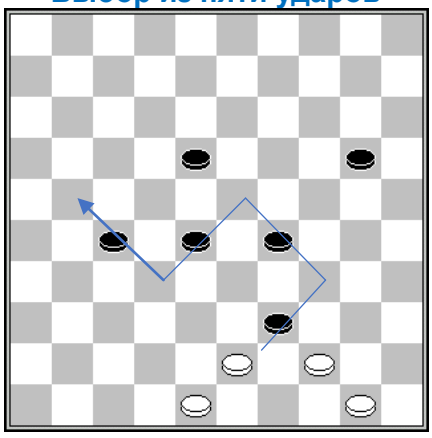


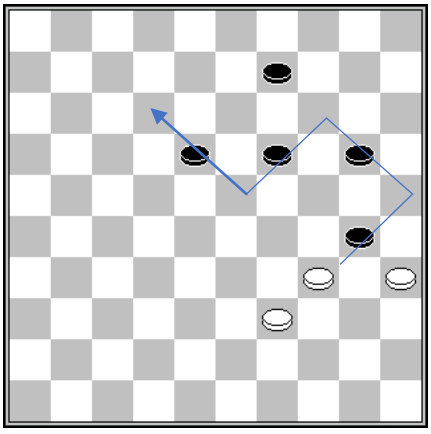




Выбор из пяти ударов







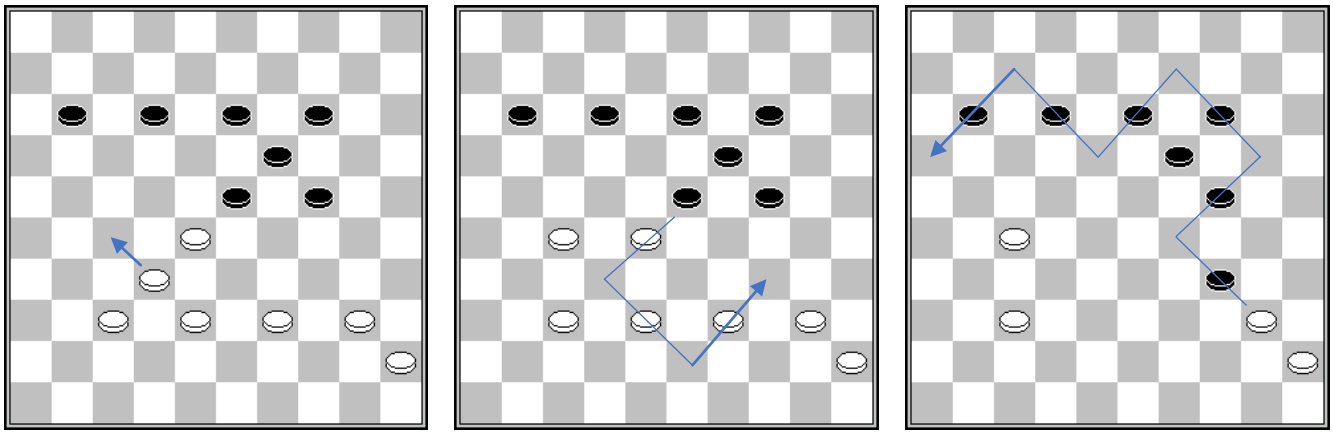
Второй этап. Научиться поддаваться

Вы действительно жертвуете шашки?

Теперь приступим к наиболее привлекательному аспекту игры в шашки. Речь идет о применении правила «бить обязательно» для жертвы одной или нескольких шашек с целью получения преимущества либо постановки дамки: или сразу, в результате удара, или обеспечив беспрепятственный проход в дамки. Все комбинации заканчиваются эффектным финальным ударом.

Этот этап особенно важен, так как он характерен для игры в шашки. Жертва одной или нескольких шашек для получения преимущества выглядит довольно непривычно. Скорее всего, у нас сработает рефлекс защищать свои шашки.

Рассмотрим следующий пример.



На первой диаграмме белые сделали ход шашкой, а дальше все происходит само собой: черная шашка обязана взять максимально возможное количество шашек (в данном случае три, как показано на второй диаграмме), после чего белые возьмут шесть черных шашек по траектории удара, показанной на последней диаграмме.

Настрой на игру

Опять же, возникает вопрос о динамическом видении игры. На первом этапе обучения взятие выполнялось сразу. Целью следующих упражнений будет подготовить и выполнить финальный удар, предварительно пожертвовав одну или несколько шашек. Мы ограничимся комбинациями в два хода с прямыми ударами (coup direct).

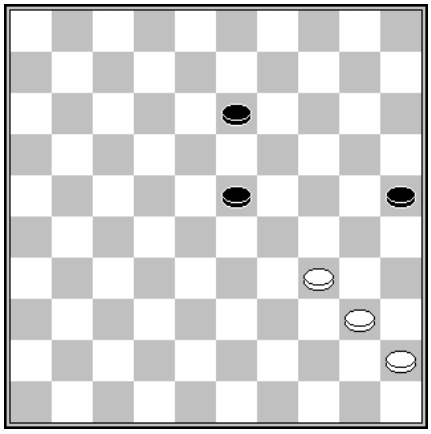
Однако будьте внимательны – такие комбинации не всегда будут очевидны. Чтобы найти решение, нужно белую шашку привести в соприкосновение с черной шашкой, а затем мысленно представить серию ударов: первый – удар черных; второй – удар белых.

Чтобы беспрепятственно выполнить подряд идущие удары, важно хорошо усвоить материал на предыдущем этапе обучения. Решения приводятся в конце параграфа.

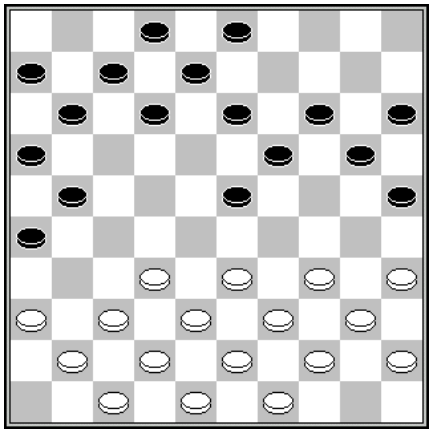
Дополнительные рекомендации

Заманчиво искать выигрыш и ограничиться поиском механизма, который ведет к решению этой задачи. К сожалению, это однобокий подход, хотя он и позволяет быстро совершенствоваться. Действительно, **чтобы улучшить свои способности видеть на несколько ходов вперед**, рекомендуется, мысленно проводя комбинацию, не спешить и **представить себе** наилучшую возможную **конечную позицию**. Хотя выполнение этого упражнения требует определенных усилий, это способствует развитию способностей.

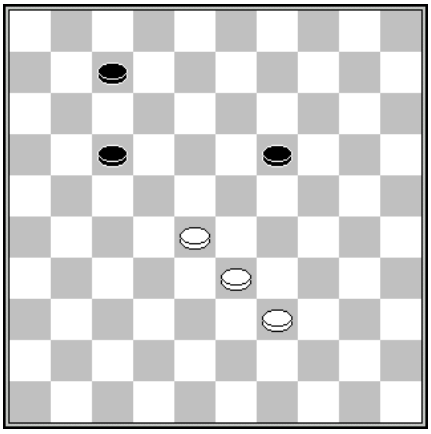
Комбинации в два хода с ударами «стрела»



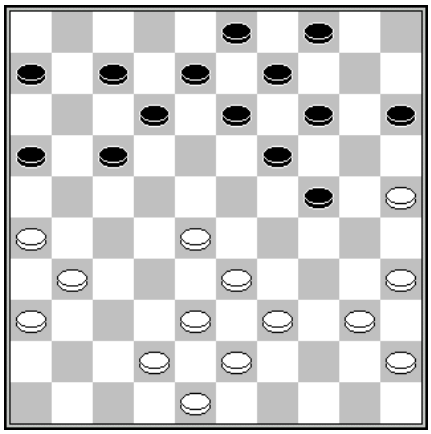
D01



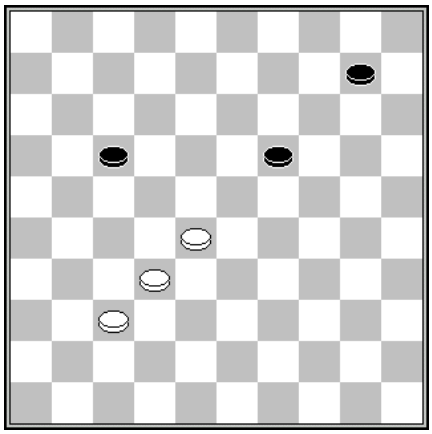
D02



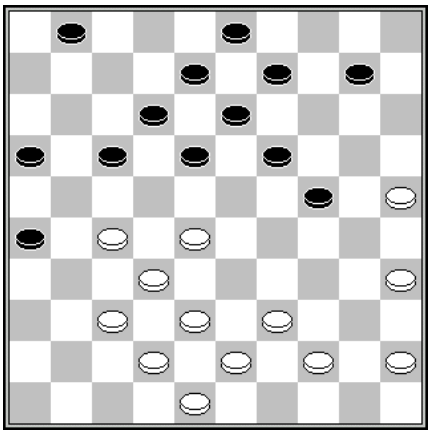
D03



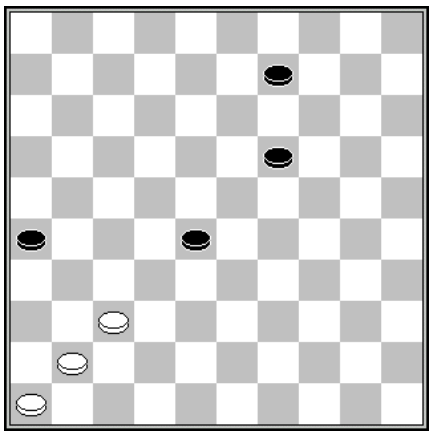
D04



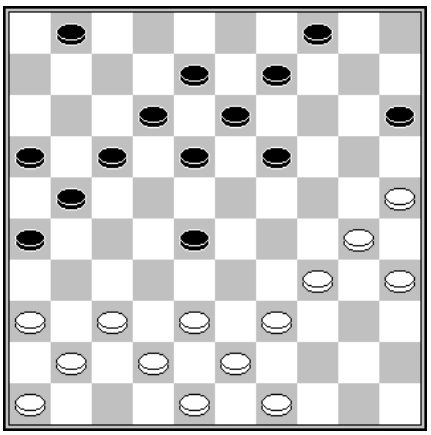
D05



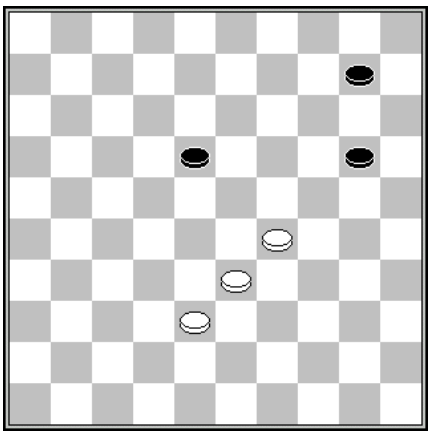
D06



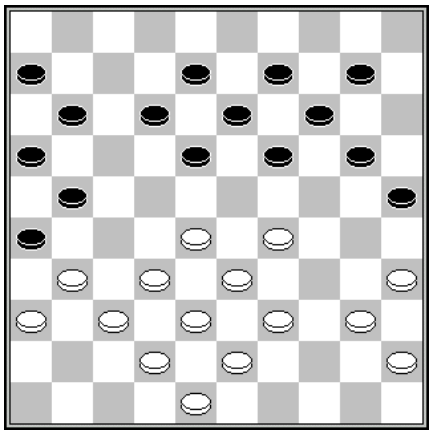
D07



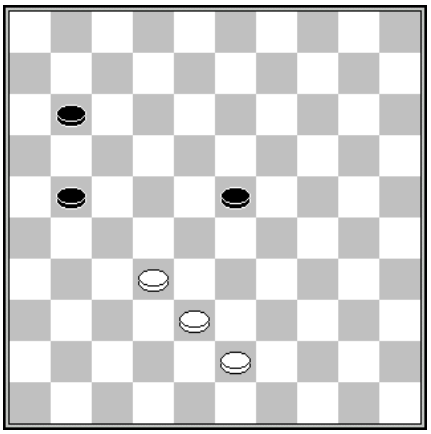
D08



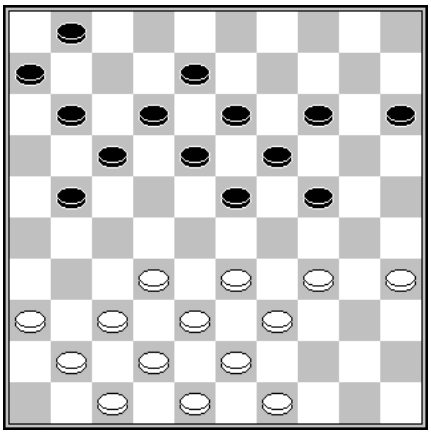
D09



D10

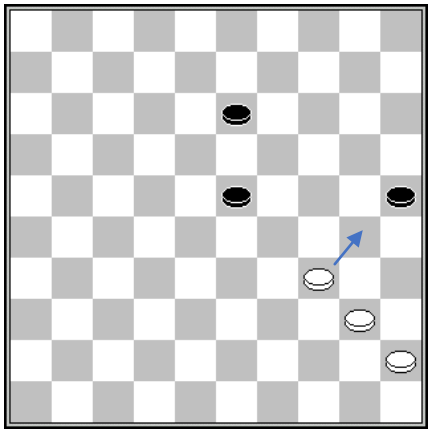


D11

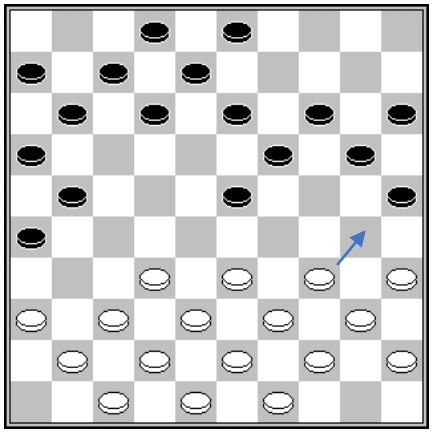


D12

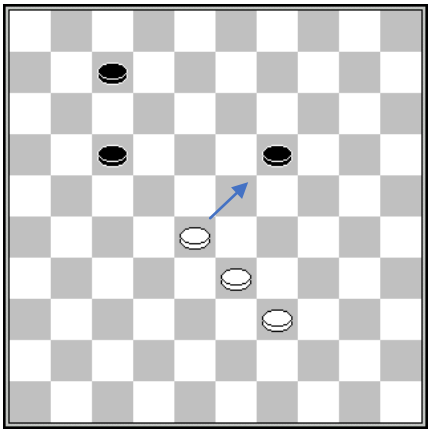
Решения



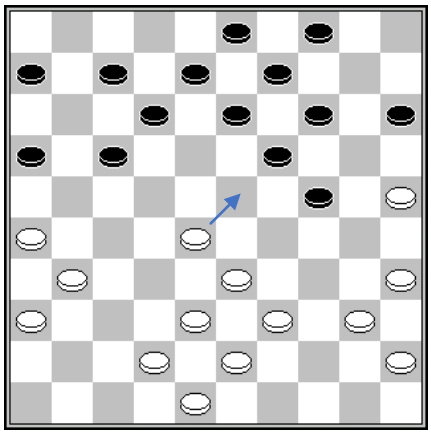
D01



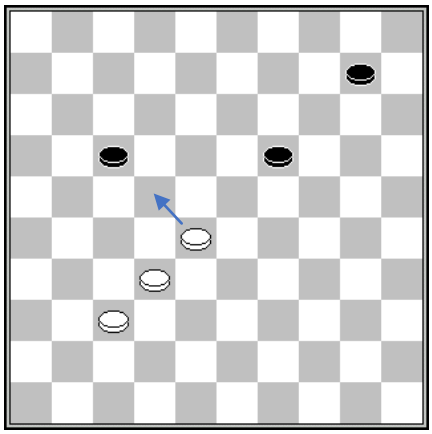
D02



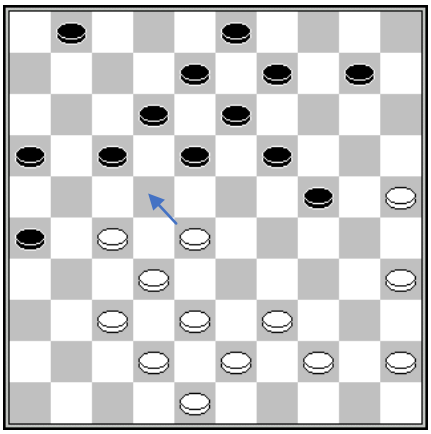
D03



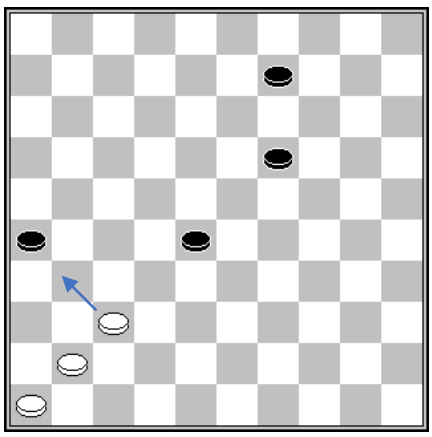
D04



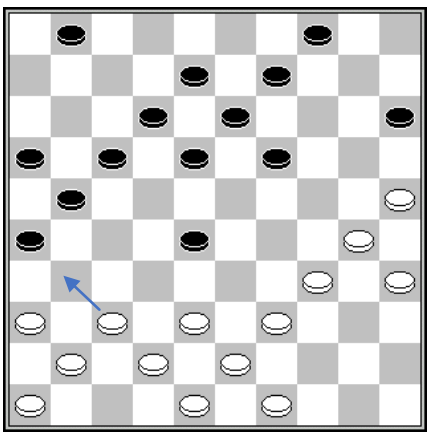
D05



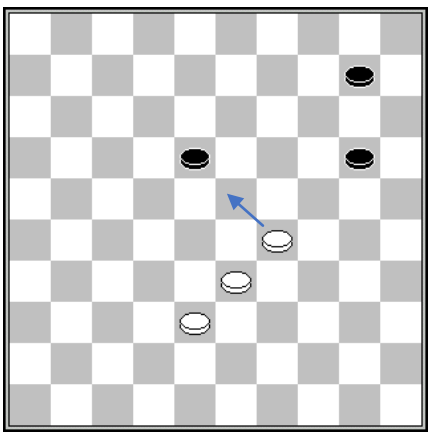
D06



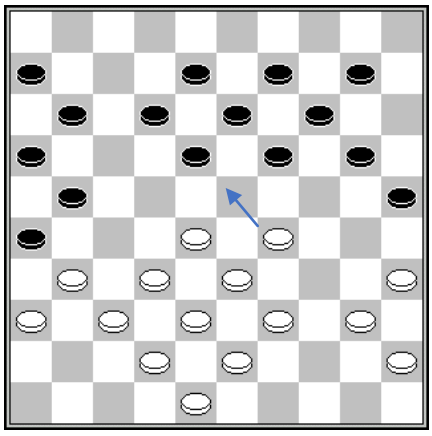
D07



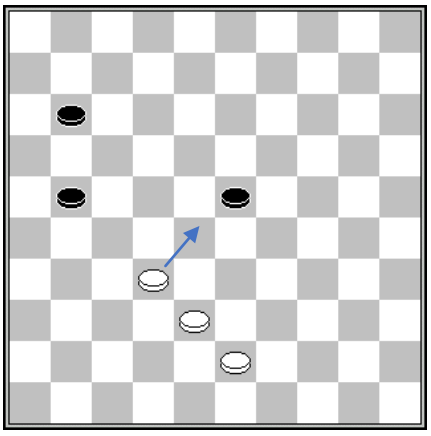
D08



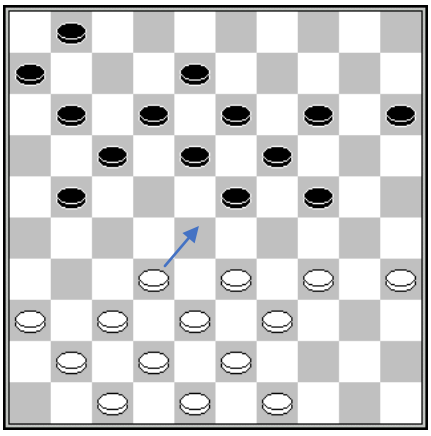
D09



D10

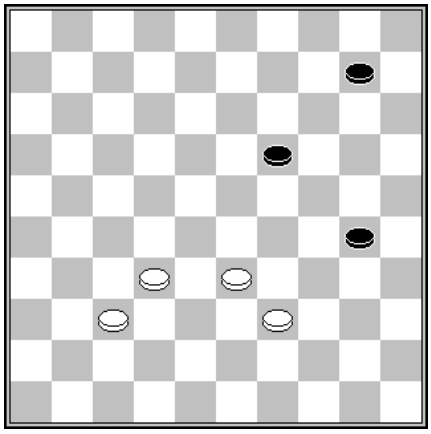


D11

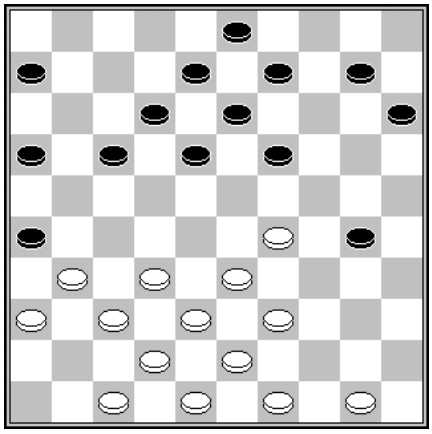


D12

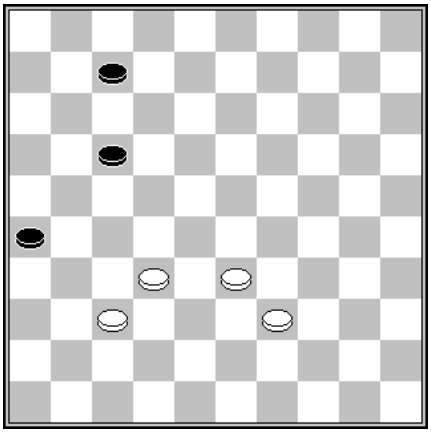
Комбинации в два хода с прямыми ударами



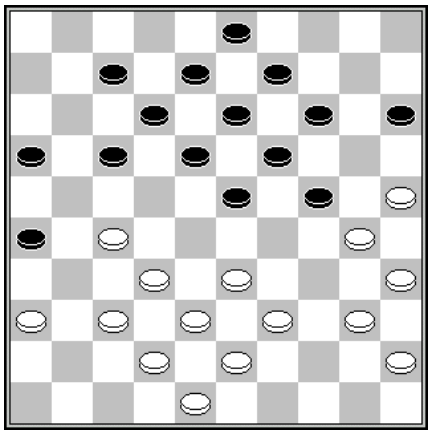
D01



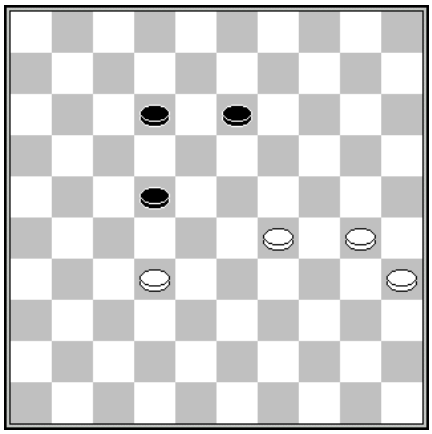
D02



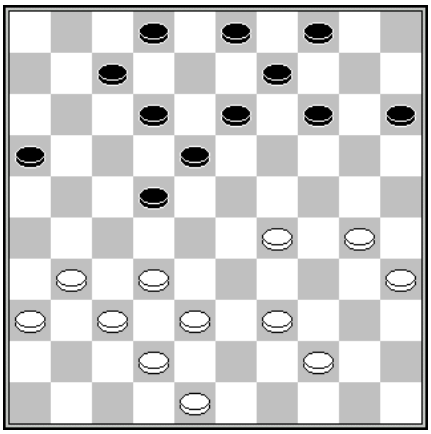
D03



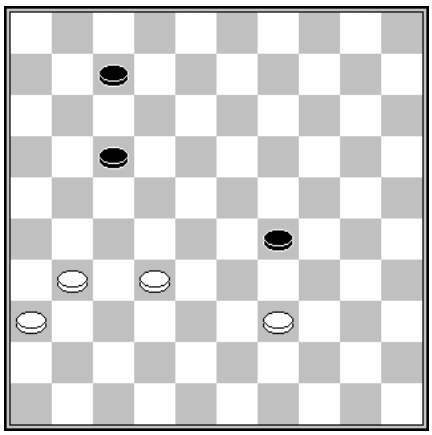
D04



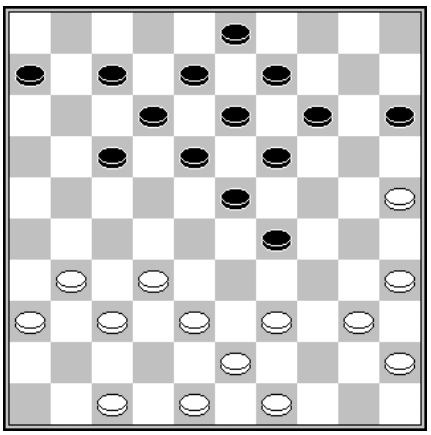
D05



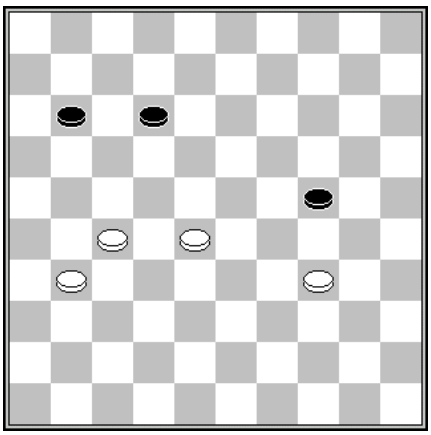
D06



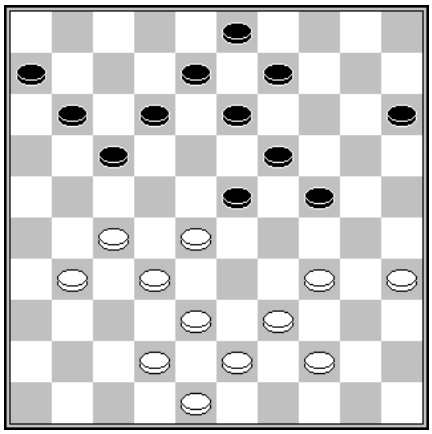
D07



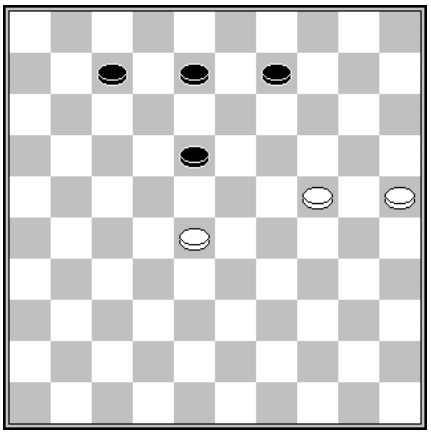
D08



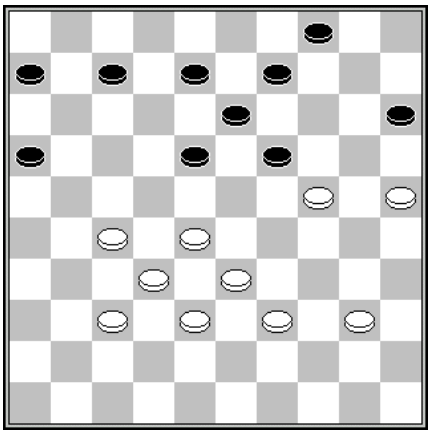
D09



D10

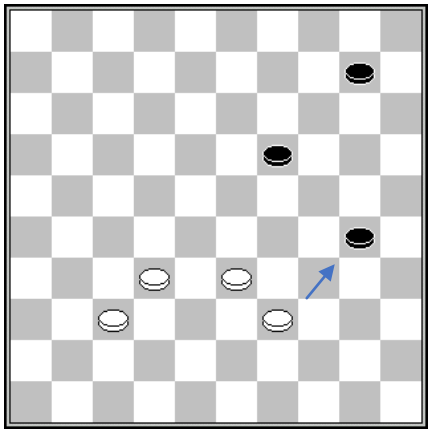


D11

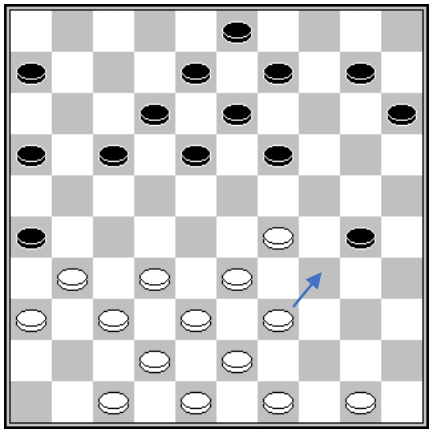


D12

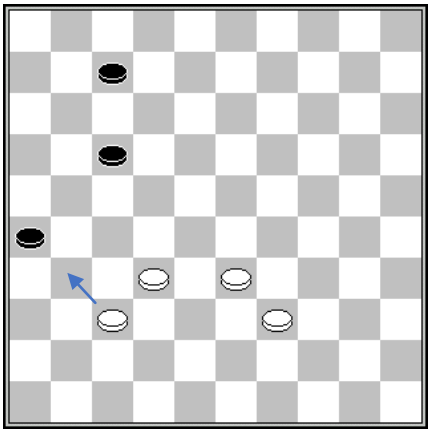
Решения



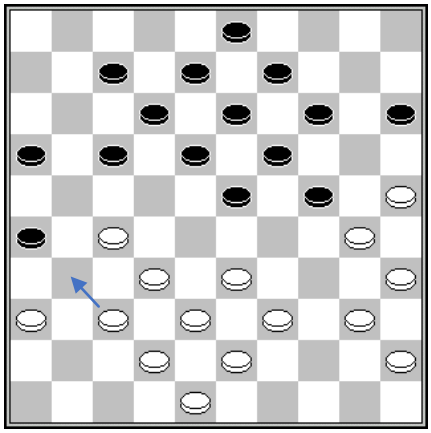
D01



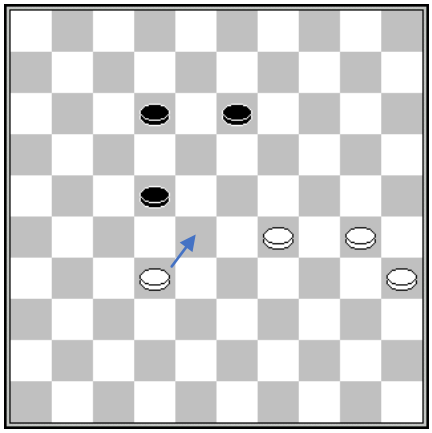
D02



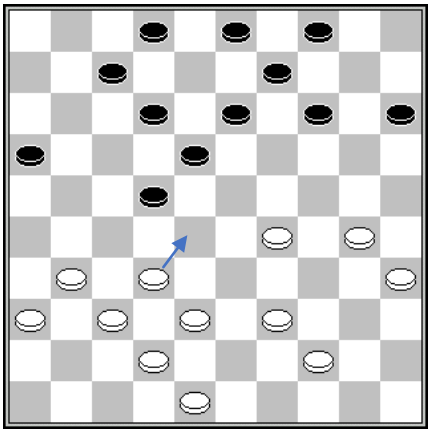
D03



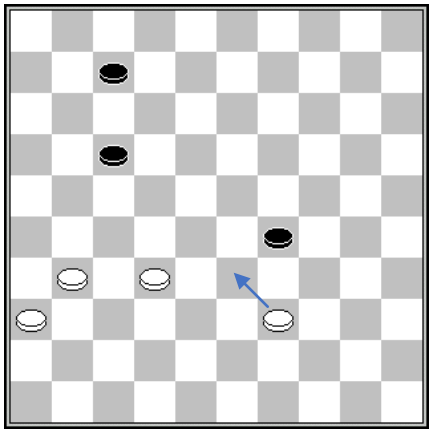
D04



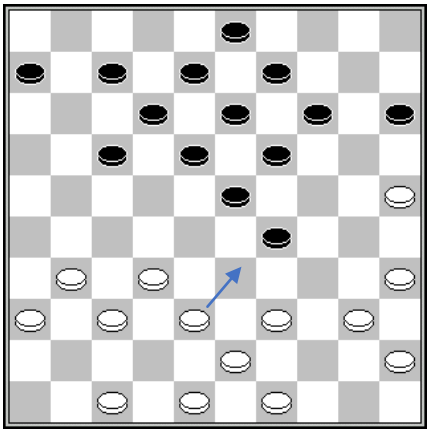
D05



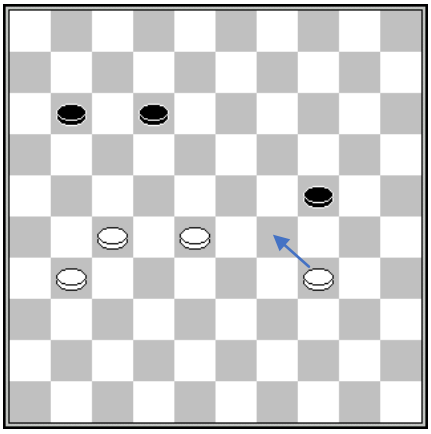
D06



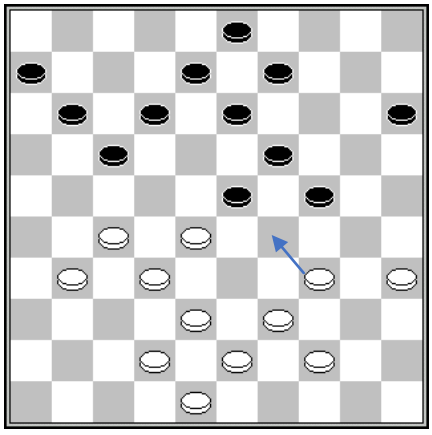
D07



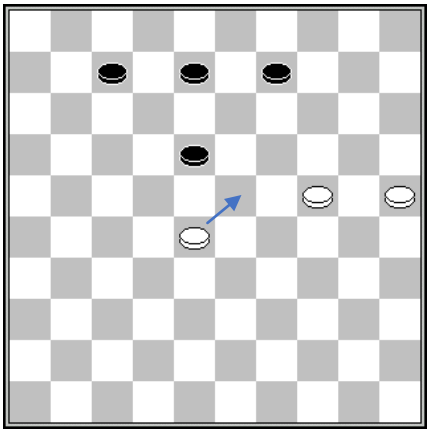
D08



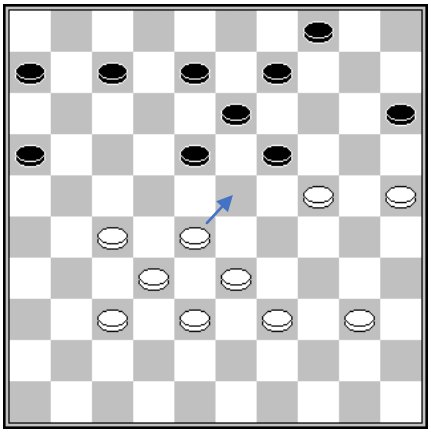
D09



D10

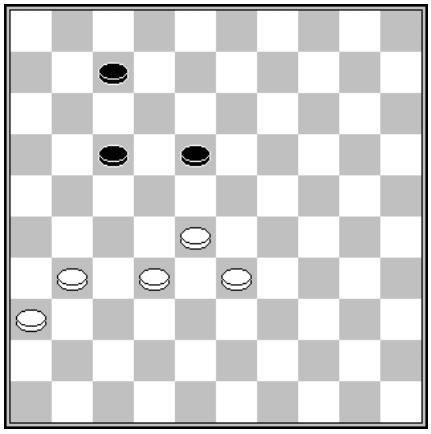


D11

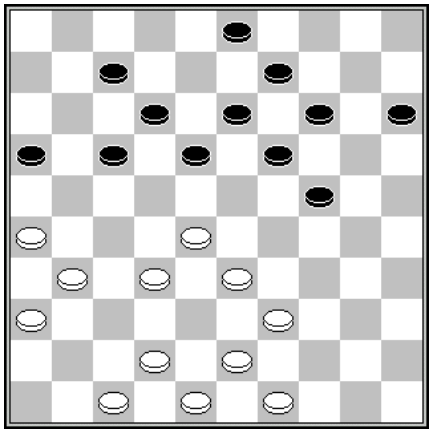


D12

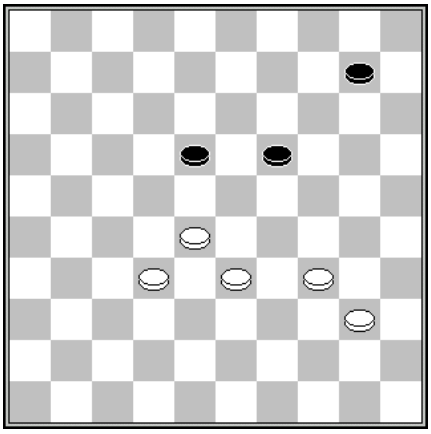
Комбинации в два хода с турникетными ударами



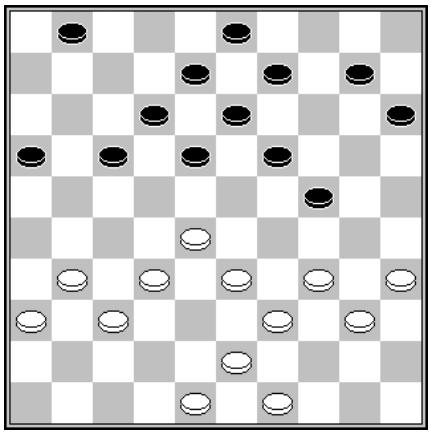
D01



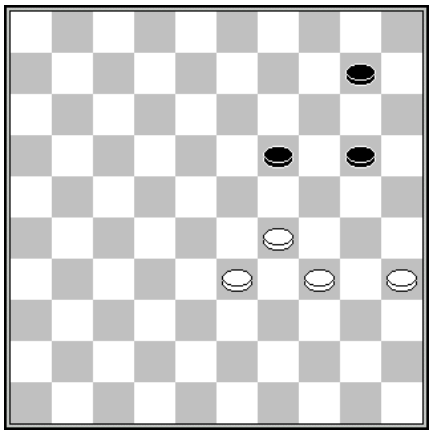
D02



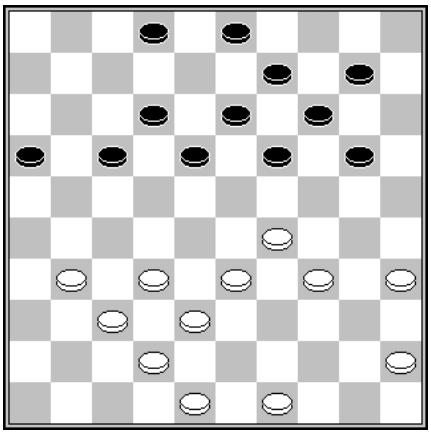
D03



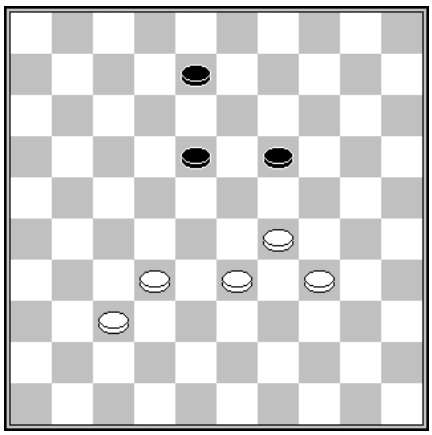
D04



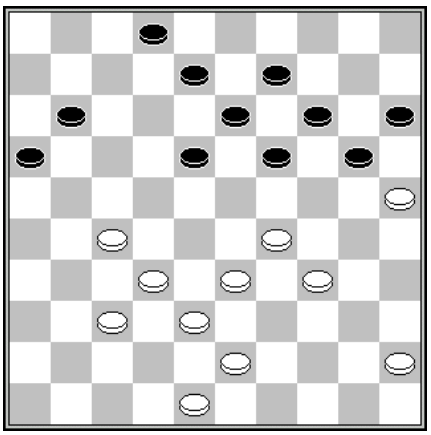
D05



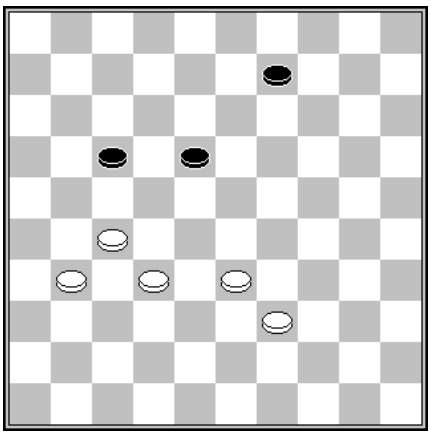
D06



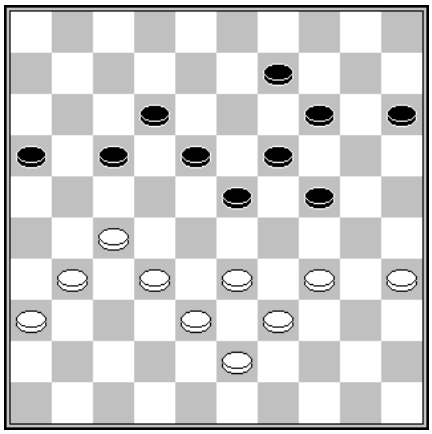
D07



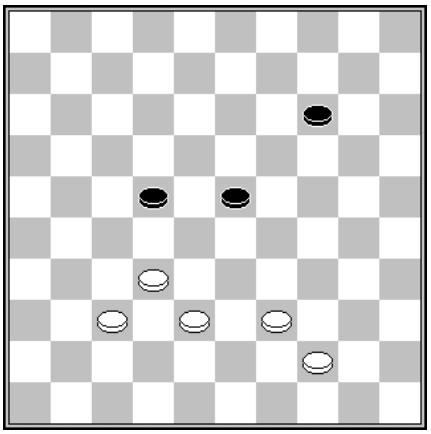
D08



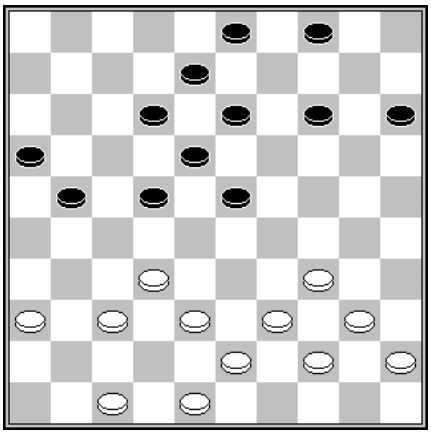
D09



D10

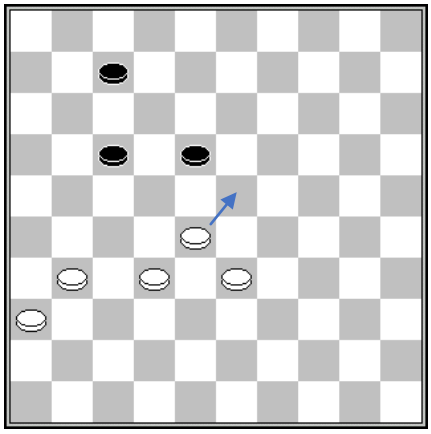


D11

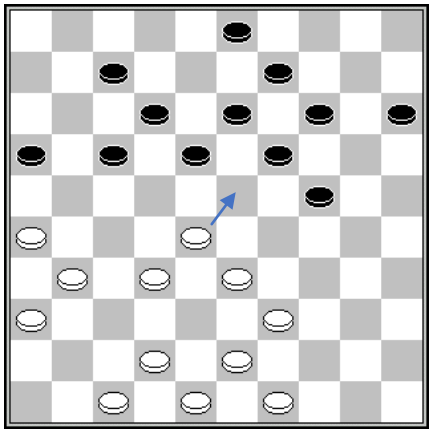


D12

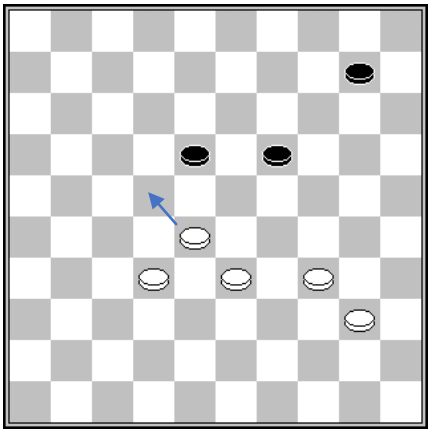
Решения



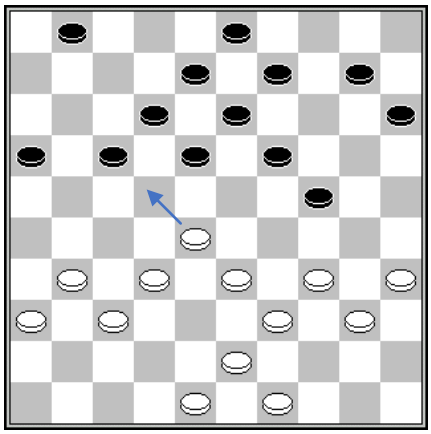
D01



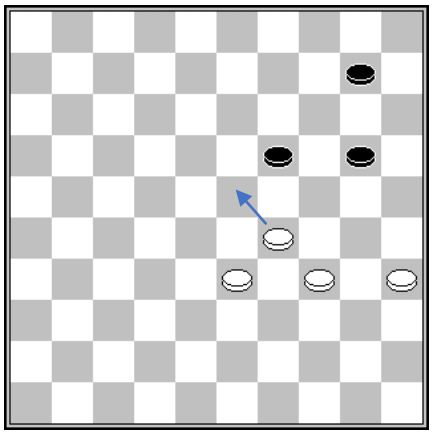
D02



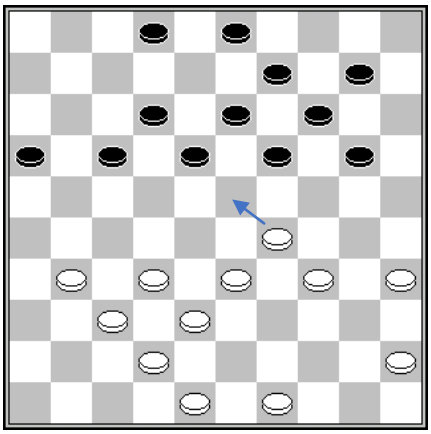
D03



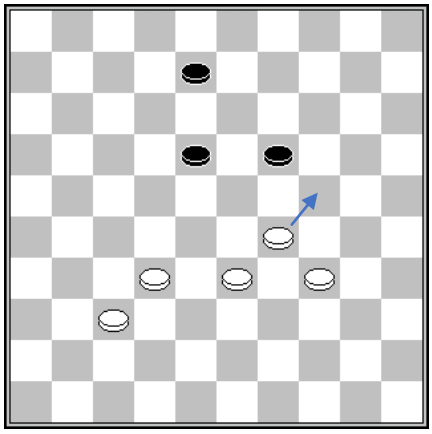
D04



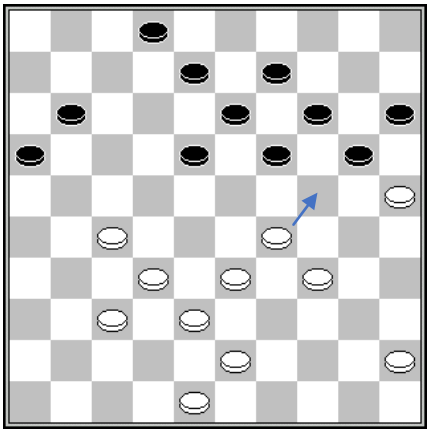
D05



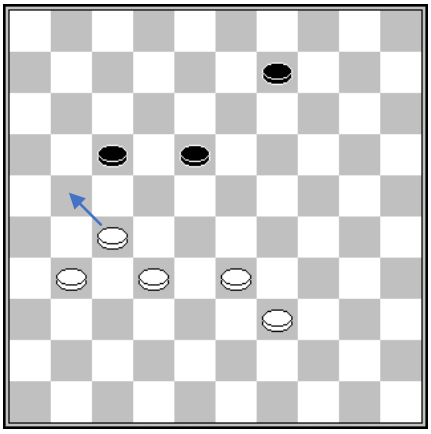
D06



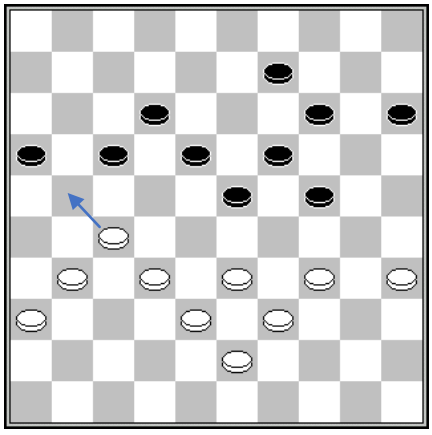
D07



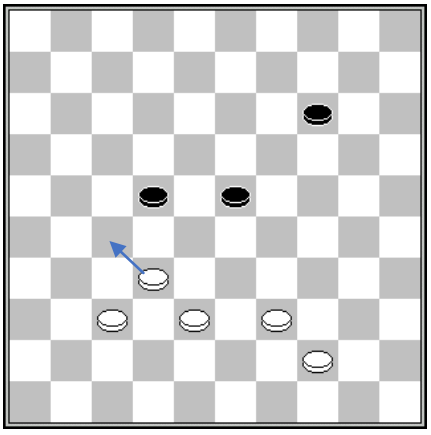
D08



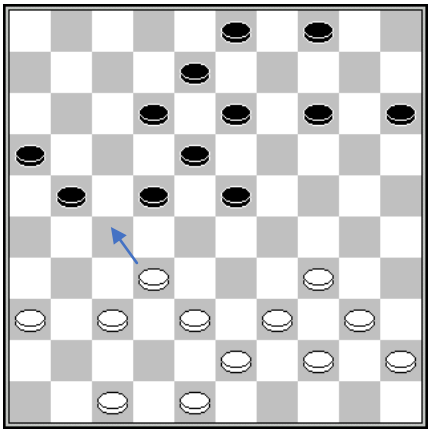
D09



D10

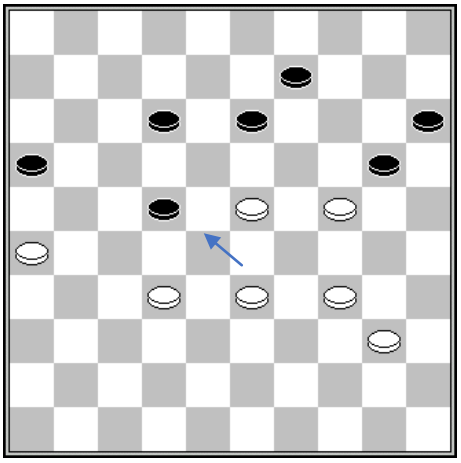


D11



D12

Комбинации в два хода с присосками

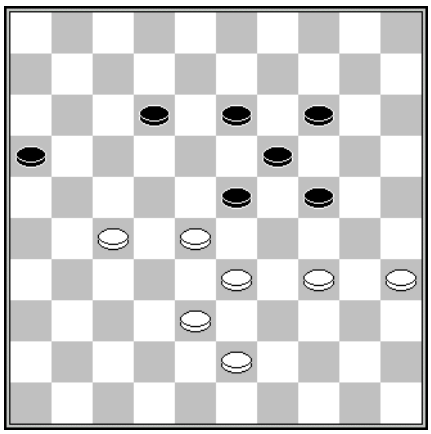


Теперь приступим к немного необычному виду комбинаций, в которых применяется правило большинства.

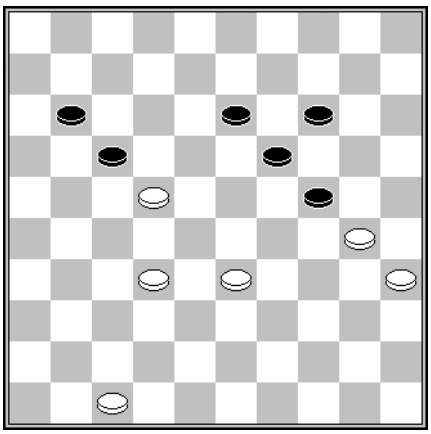
Такие ситуации встречаются, когда соперник нападает на несколько шашек. Как известно, необходимо брать максимально возможное количество шашек. Следовательно, в этом случае можно применить такой прием: одна шашка подходит вплотную к какой-либо шашке соперника («присасывается»), после чего соперник вынужден взять пару бесполезных шашек, а у «присосавшейся» шашки появляется возможность выполнить удар.

На диаграмме сбоку черные напали на три белые шашки. После хода белой шашки в направлении, показанном стрелкой, черные вынуждены взять лишь две шашки, в то время как «присосавшаяся» шашка возьмет три черные шашки. В следующих упражнениях используется тот же механизм.

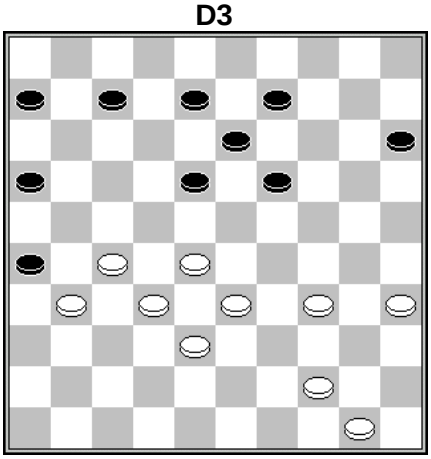
D1



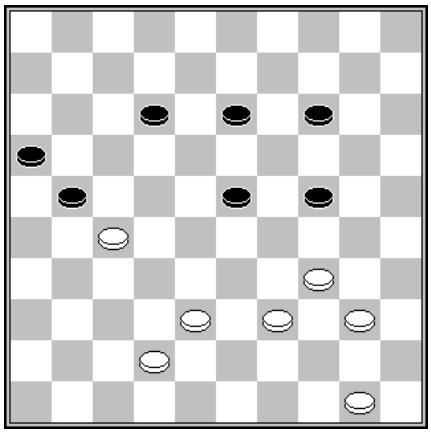
D2



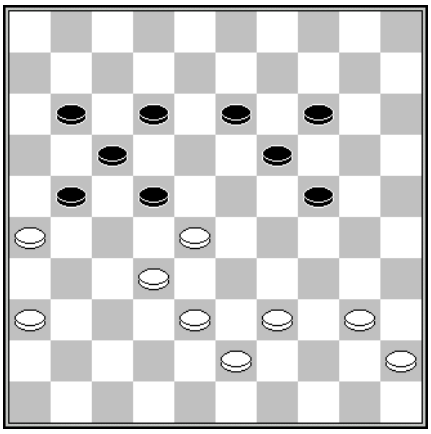
D3



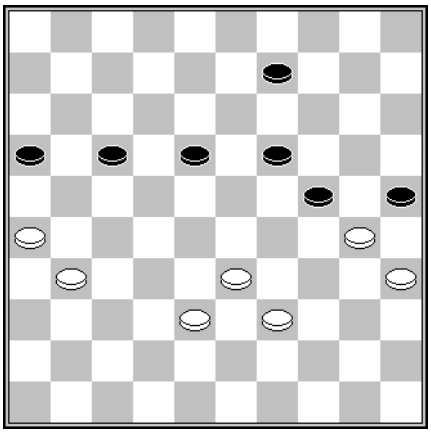
D4



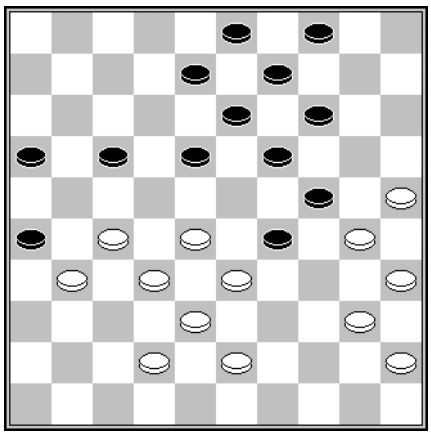
D5



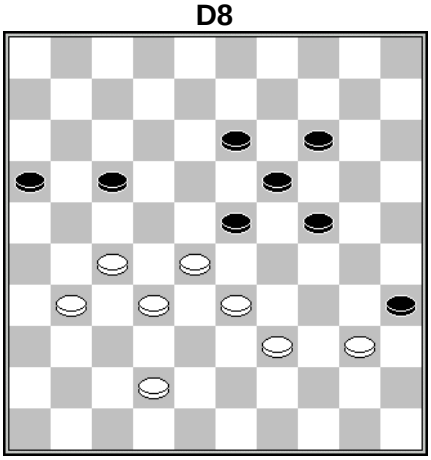
D6



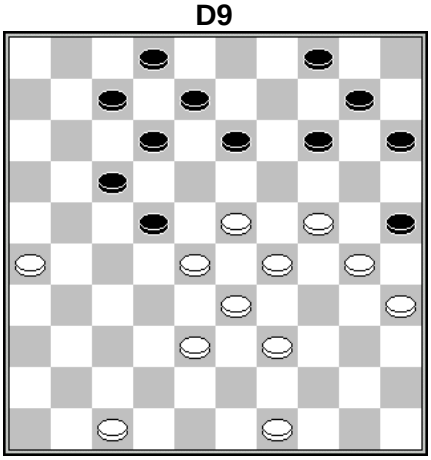
D7



D8

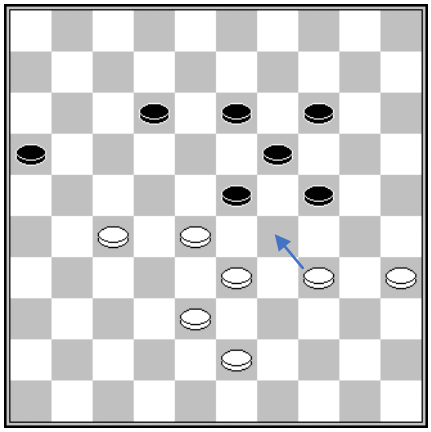


D9

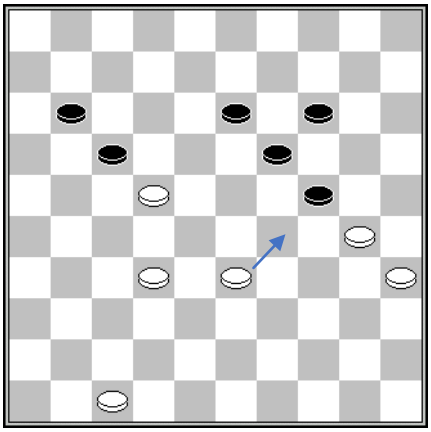


Решения

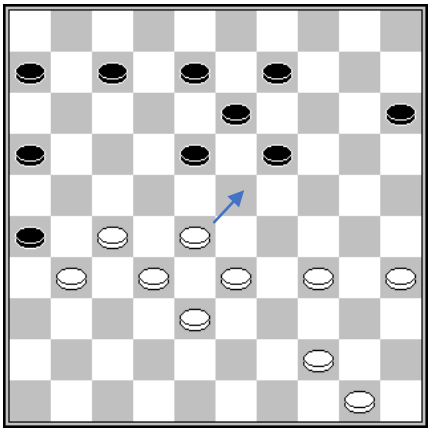
D1



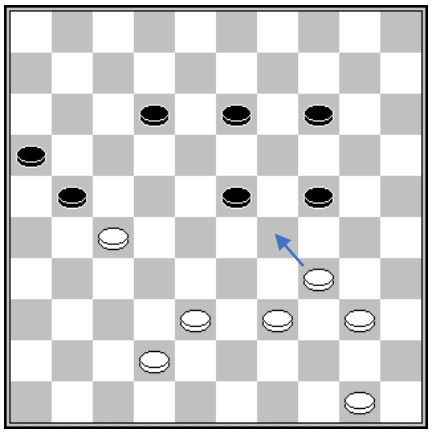
D2



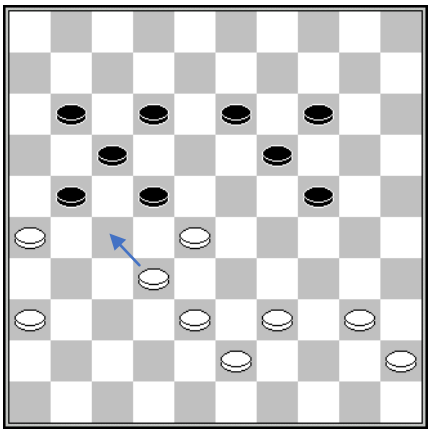
D3



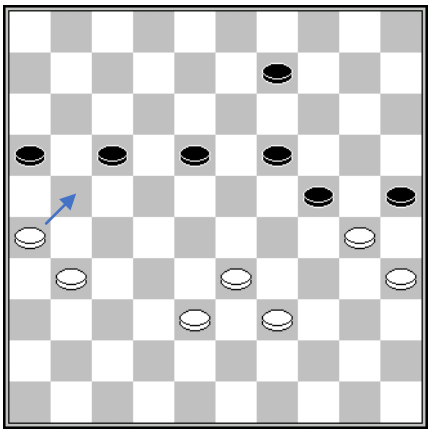
D4



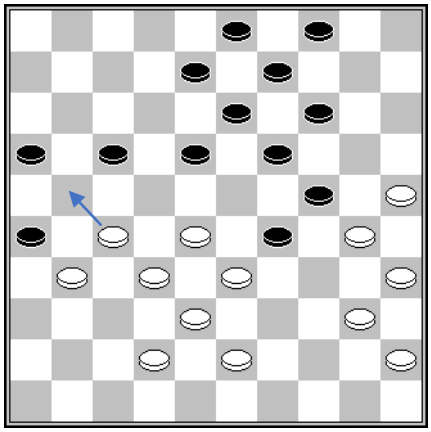
D5



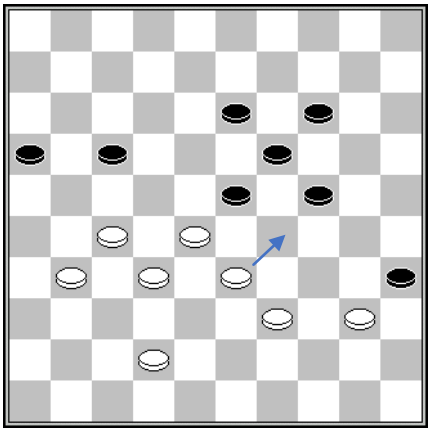
D6



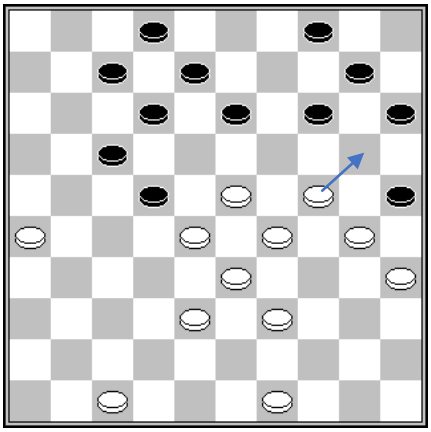
D7



D8

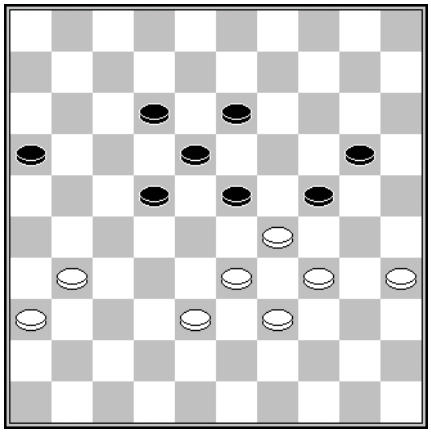


D9

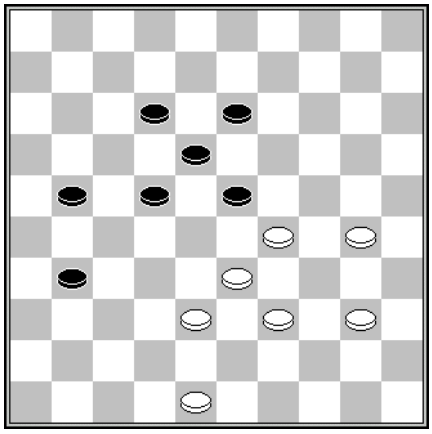


Комбинации в два хода с ударами по правилу большинства

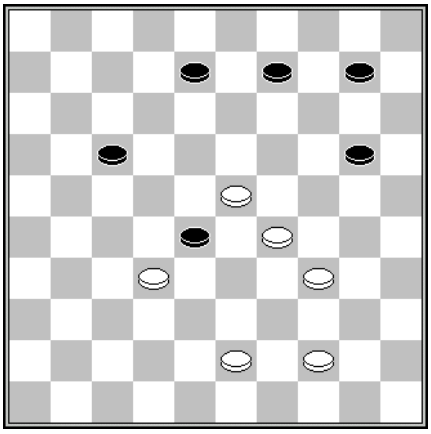
D1



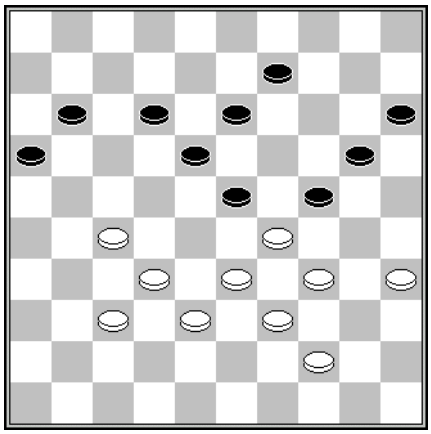
D2



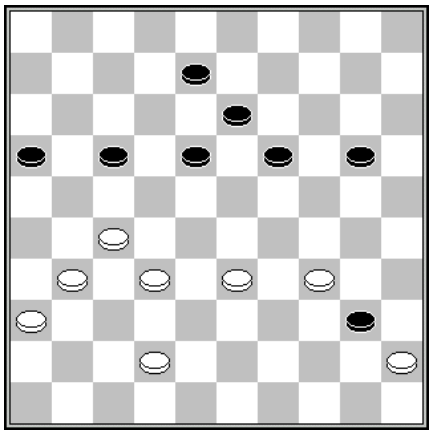
D3



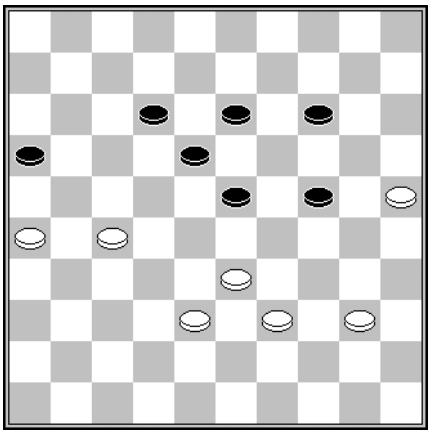
D4



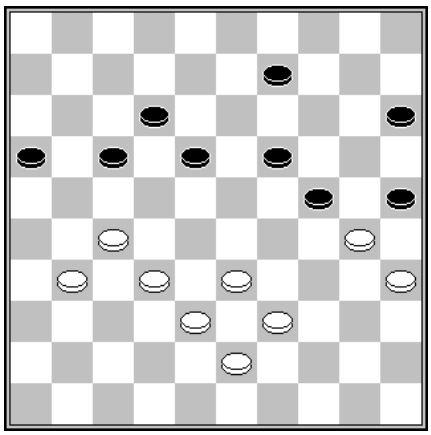
D5



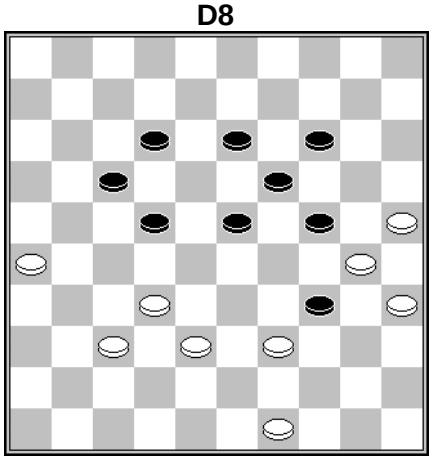
D6



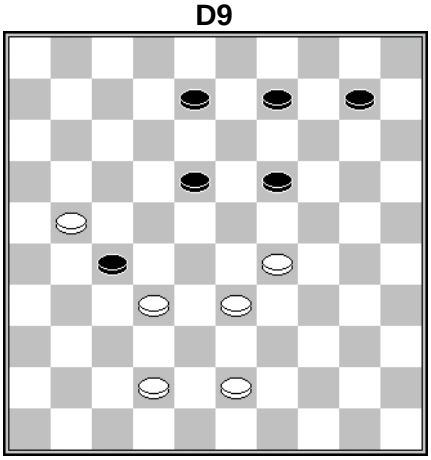
D7



D8

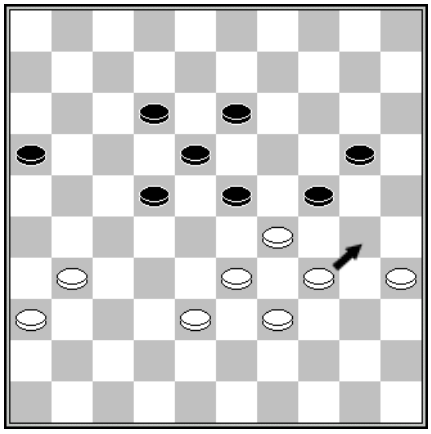


D9

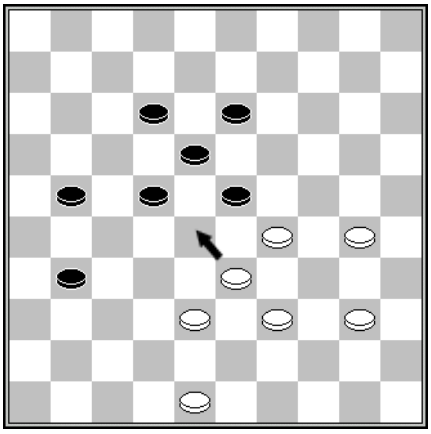


Решения

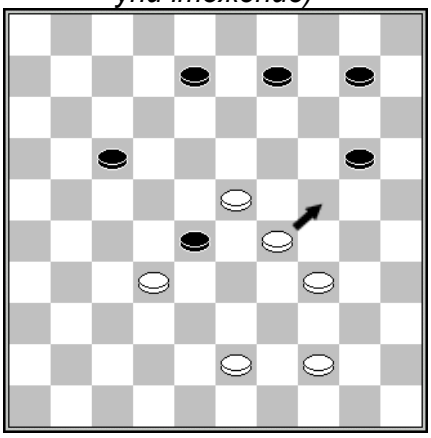
D1. *3 белые шашки за 5 черных*



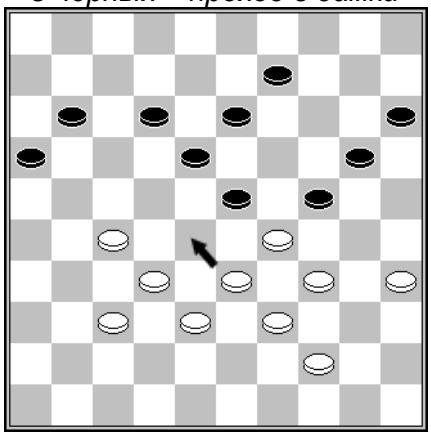
D2. *6 белых шашек за 6 черных + выигрыш*



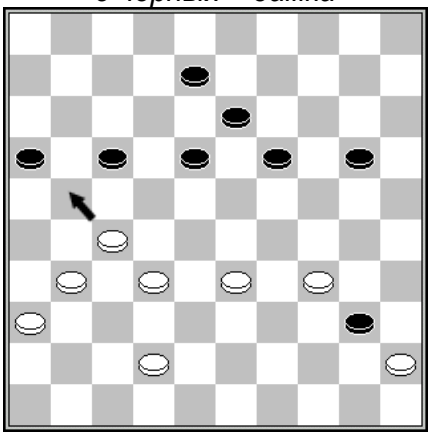
D3. *5 белых шашек за 6 черных (полное уничтожение)*



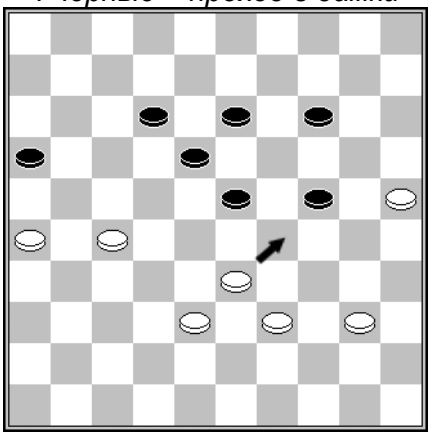
D4. *5 белых шашек за 5 черных + проход в дамки*



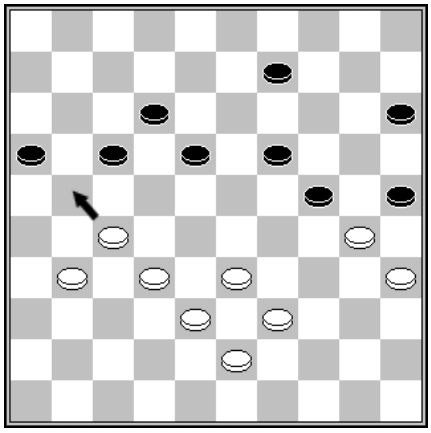
D5. *5 белых шашек за 6 черных + дамка*



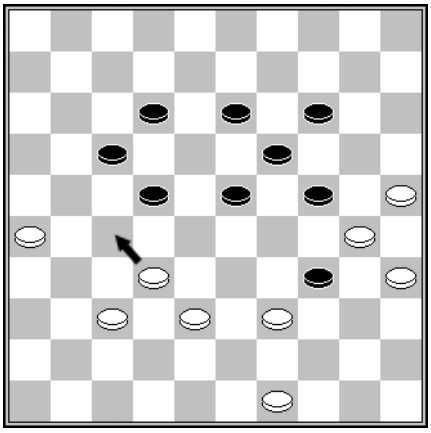
D6. *4 белые шашки за 4 черные + проход в дамки*



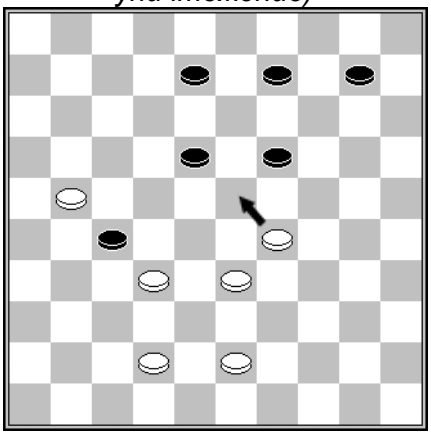
D7. *3 белые шашки за 3 черные + дамка*



D8. *4 белые шашки за 6 черных*



D9. *5 белых шашек за 6 черных (полное уничтожение)*



Третий этап. Понять, зачем поддаваться

Отдать, затем еще раз отдать, прежде чем получить.

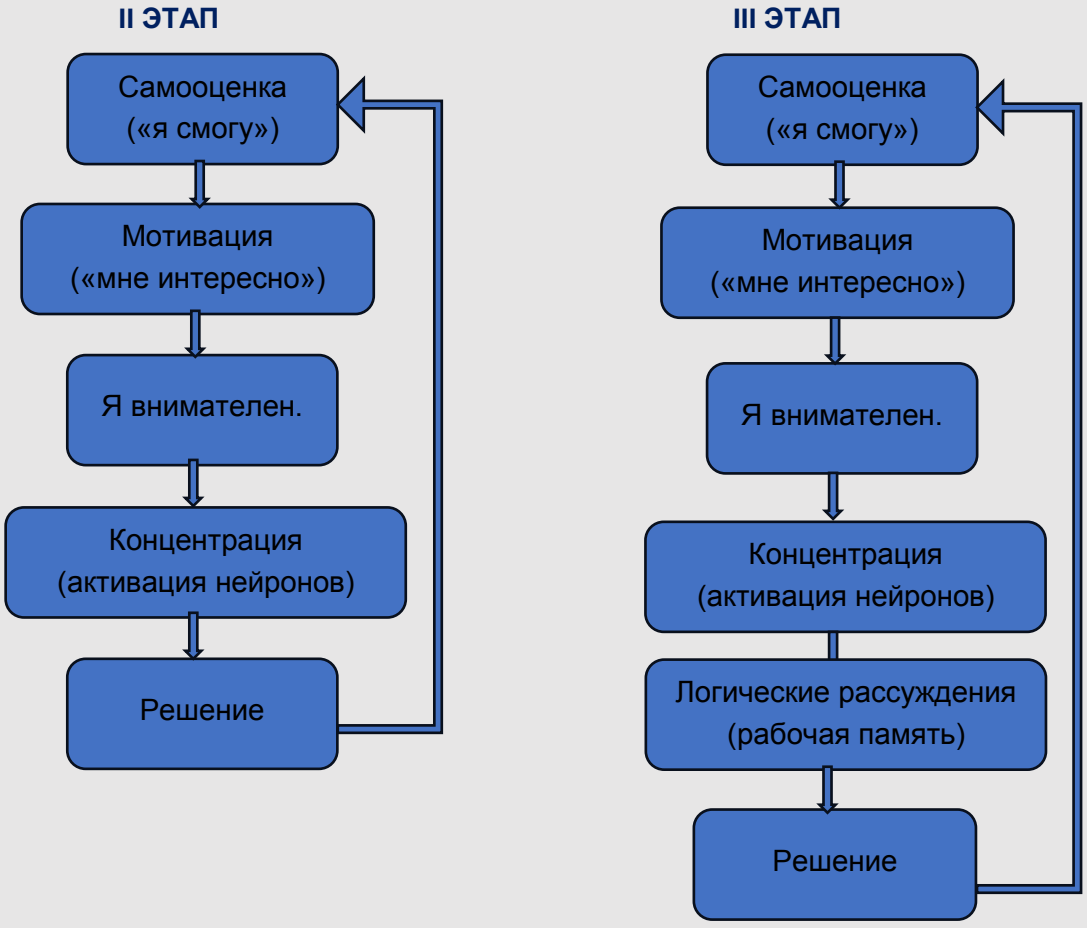
Предварительные замечания

Вы только что закончили предыдущий этап обучения и готовитесь к следующему. Прежде чем идти дальше, я настоятельно рекомендую научиться безошибочно выполнять упражнения второго этапа. В случае сомнений рекомендуется выполнить упражнения для комбинаций в два хода, приведенные в моей книге «Apprentissage combinaisons» (Комбинации для начинающих) (стр. 6, 9,12, 15, 18, 21). Адрес сайта:

http://www.ffjd.fr/fichiers/fiches/dubois_apprent_combin.pdf

Обоснование этого требования, прежде всего, биологическое. Прежде чем продолжить обучение, вам следует укрепить нейронные связи в зоне головного мозга, отвечающей за игру в логические игры (в нашем случае, в шашки). Такие предварительные действия вам позволят естественным образом продолжить свое обучение, не прилагая особые усилия. Это зависит только от интереса, который вы проявляете к шашкам, и от времени, которое вы уделяете занятиям.

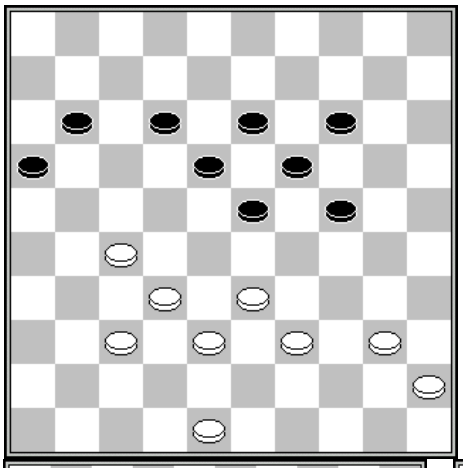
Структуру обучения можно схематически изобразить следующим образом.



Отныне на **успешность** вашего обучения влияют **мотивация** и уделяемое **время**. Хотелось бы подчеркнуть важность мотивации. Удовольствие будет тем интенсивнее, чем выше уровень мастерства. Но это еще не все. Игра в шашки способствует когнитивному развитию, которое зависит от возраста (в пределах нейропластичности). Оптимальный возраст – в среднем, от шести до двадцати лет. Действительно, необходимость просчитывать варианты заставляет шашистов улучшать свои способности видеть на несколько ходов вперед, анализировать и принимать решения в своей повседневной жизни. Возможно, для вас это станет достаточной мотивацией для третьего этапа обучения.

Название этого раздела – «Отдать, затем еще раз отдать, прежде чем получить». Действительно, в комбинациях, которые мы теперь рассмотрим, прежде чем выполнить финальный удар, мы будем жертвовать шашки несколько раз подряд. Если не понимать зачем это делается, то придется анализировать все возможности взятия, что вам быстро наскучит, хотя, как я вам говорил, игра в шашки должна быть более приятным занятием.

Рассмотрим следующий пример.

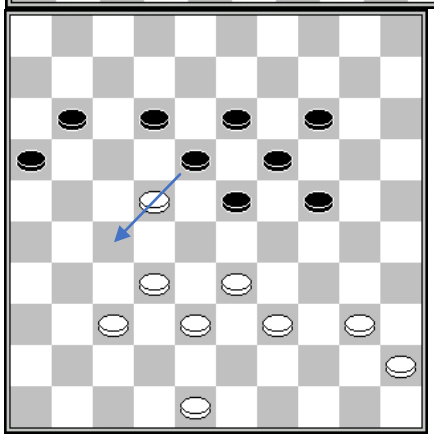


У каждого игрока по девять шашек. Ход белых. Есть много способов пожертвовать шашки, но ни один из них не позволяет сразу выиграть.

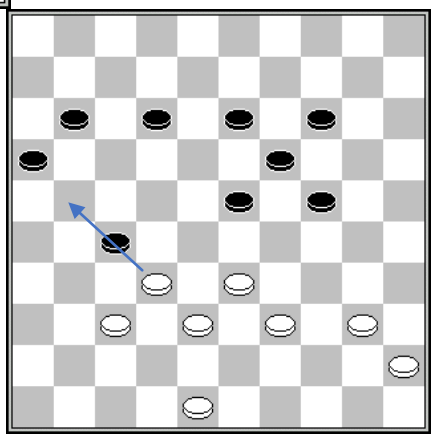
Ход рассуждений следующий. Какие шашки есть у белых, с помощью которых можно подготовить удар, и какой удар имеет смысл выполнить?

Сформулировав такой вопрос, можно представить себе удар, изображенный на последней из нижеприведенных диаграмм.

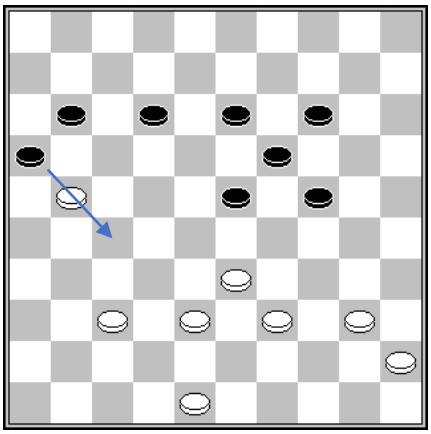
Тогда остается найти способ, как создать такую позицию.



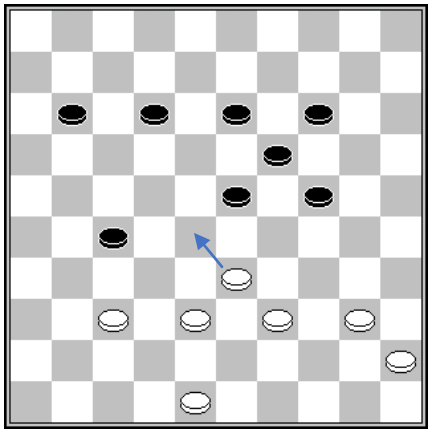
Взятие черной шашкой



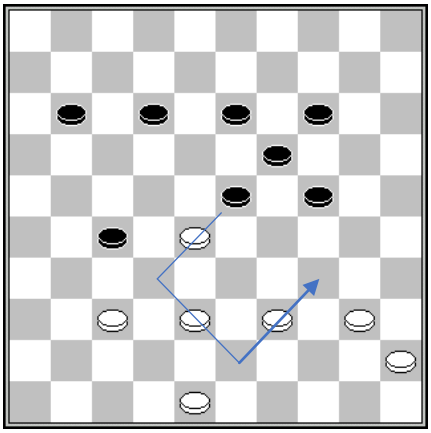
Взятие белой шашкой



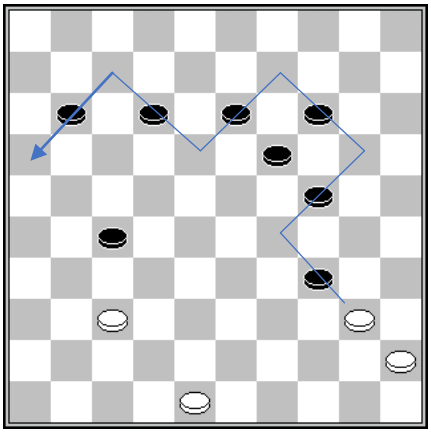
Взятие черной шашкой



Отдача белой шашки



Взятие черной шашкой еще 3 шашек

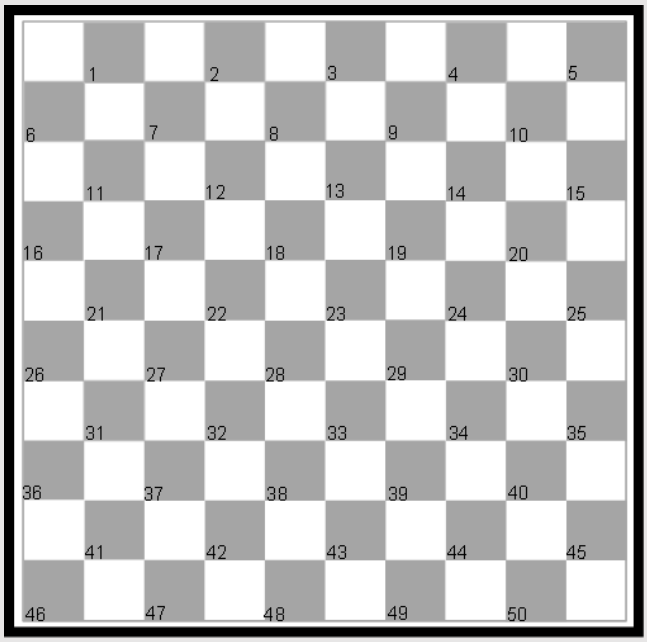


Финальный удар со взятием 6 шашек

Текущая цель – научиться видеть на шесть ходов вперед. Принцип остается прежний, а именно: определить финальный удар и для нахождения решения проверить сделанные предположения.

Удар 32x5 или 34x5

Предварительные замечания



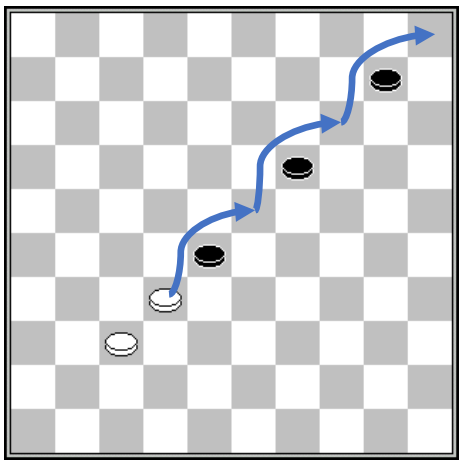
Отныне для обозначения тихих ходов и взятий белых и черных шашек мы будем пользоваться шашечной нотацией Манури. Поля шашечной доски пронумерованы числами от 1 до 50. Для обозначения хода сначала указывают его начальное поле, а затем конечное поле, которые для тихих (безударных) ходов разделяют дефисом, а для взятий – крестиком. Ходы черных будут записываться в скобках.

Например,

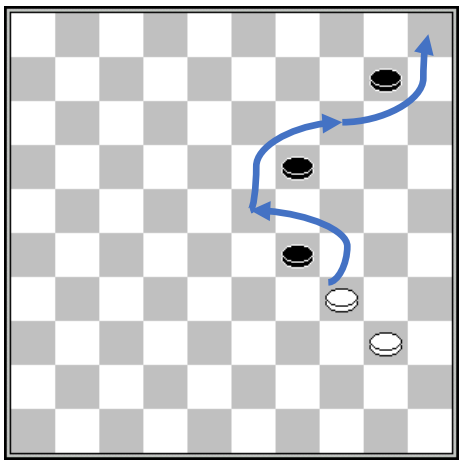
32-28 означает, что белая шашка, расположенная на поле 32, передвигается на поле 28.

32x23 означает (вне зависимости от количества взятых шашек), что белая шашка, выполнив удар, переместилась с поля 32 на поле 23.

(18-23) и (18x29), соответственно, означает тихий ход и ударный ход черных.



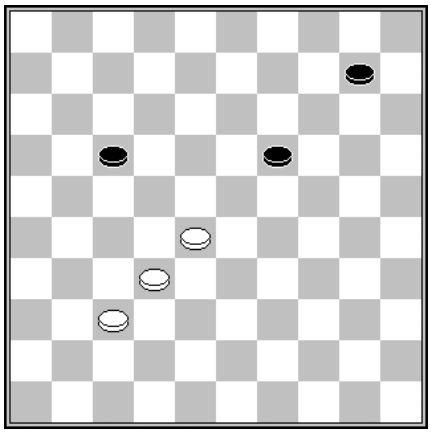
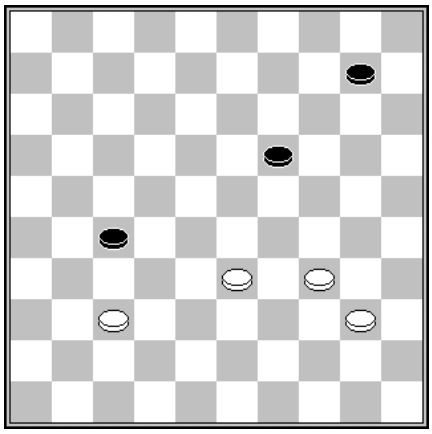
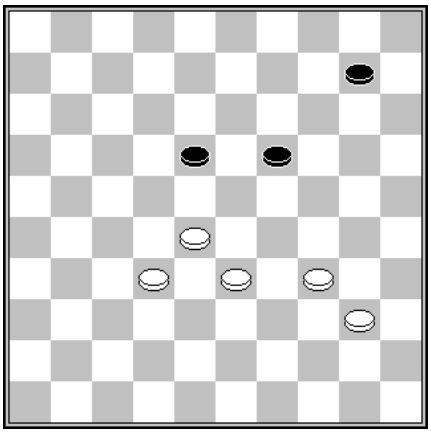
Финальный удар 32x5



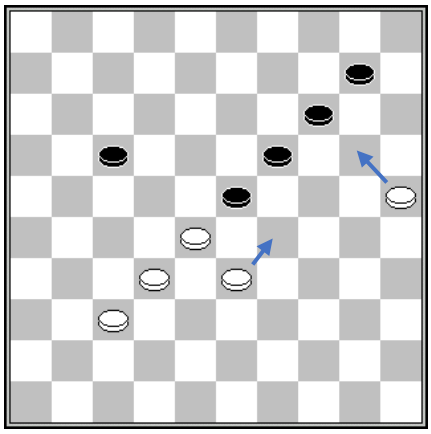
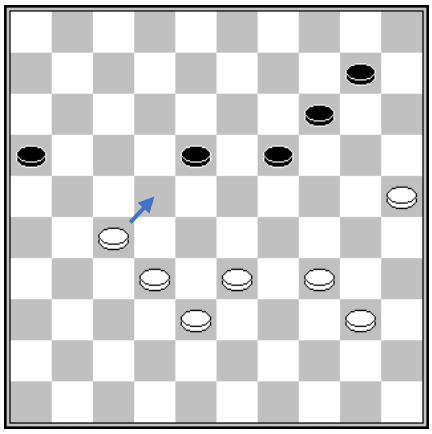
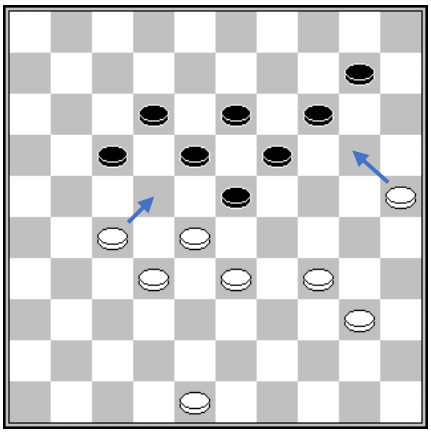
Финальный удар 34x5

Во время партии регулярно возникают возможности нанесения ударов. Мы постепенно покажем, как научиться проводить большинство комбинаций, которые заканчиваются одним из этих ударов.

Прежде всего, рассмотрим следующие три основных примера.

Мы обнаружим три основные комбинации в два хода, позволяющие белым пройти в дамки на поле 5. Теперь представим себе следующие три диаграммы.

Чтобы создать условия для тех же финальных ударов, которые наносятся в позициях на первых трех диаграммах, достаточно, чтобы в первом случае белые устранили две мешающие им черные шашки, в следующем случае – устранили мешающую шашку и завлекли черную шашку на поле 27, а в последнем случае – устранили две мешающие шашки и завлекли черную шашку на поле 29.

Это все происходит автоматически; главное – все сделать в правильной последовательности.

Решения (в шашечной нотации):

D1. 1.25-20 (14x25) 2.33-29 (23x34) 3.28-22 (17x28) 4.32x5

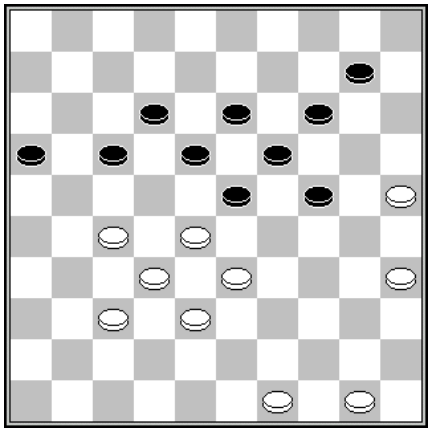
D2. 1.25-20 (14x25) 2.27-22 (18x27) 3.32x21 (16x27) 4.38-32 (27x29) 5.34x5

D3. 1.25-20 (14x25) 2.27-22 (18x29) 3.48-42 (23x32) 4.34x5

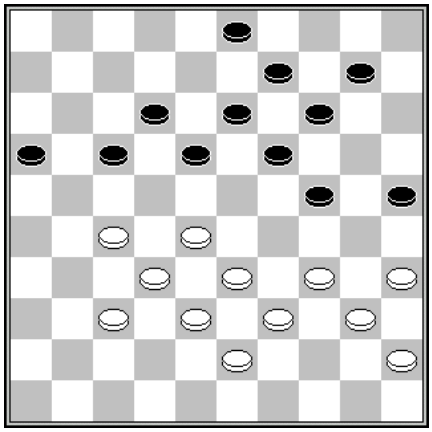
Мы продемонстрировали метод составления комбинаций. Начинают с определения возможного удара (его начального и конечного полей). Затем методом проб и ошибок ищут, как устранить мешающие шашки и поместить нужные шашки на нужные поля.

Во всех следующих упражнениях комбинации заканчиваются финальным ударом 32x5.

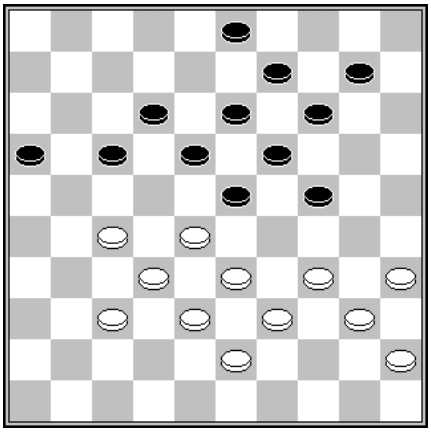
D1



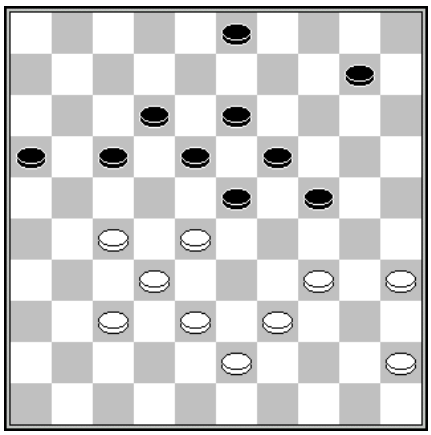
D2



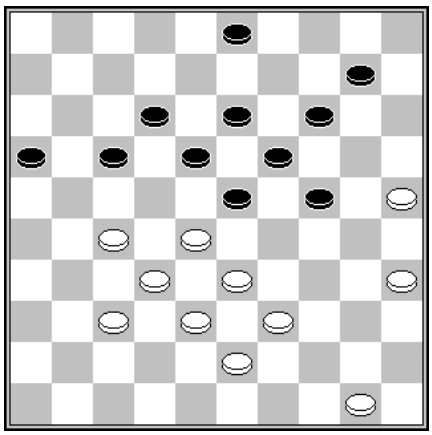
D3



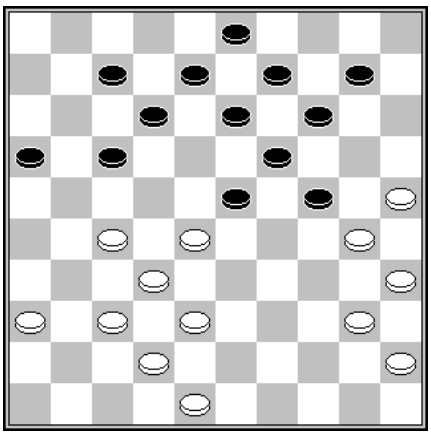
D4



D5



D6



Решения:

D1. В соответствии с общей схемой необходимо устранить мешающие шашки, сыграв 1.35-30 (24x35) 2.25-20 (14x25) 3.33-29 (23x34), и пройти в дамки, сделав ход 4.28-22 (17x28) 5.32x5.

D2. Мешает черная шашка на поле 14. Ее устраняют серией ходов 1.34-30 (25x34) 2.40x20 (14x25), и путь в дамки свободен: 3.28-22 (17x28) 4.32x5.

D3. Решение почти такое же, как для предыдущей диаграммы. 1.34-29 (23x34) 2.40x20 (14x25) 3.28-22 (17x28) 4.32x5.

D4. На этот раз проходу на поле 5 мешает шашка, расположенная на поле 23. Поэтому 1.35-30 (24x35) 2.34-29 (23x34) 3.39x30 (35x24) 4.28-22 (17x28) 5.32x5

D5. В данном случае, чтобы устранить черные шашки с полей 14 и 23, чрезвычайно важно делать ходы в правильной последовательности. 1.35-30 (24x35) 2.25-20 (14x25) 3.33-29 (23x34) 4.39x30 (35x24) или (25x34) 5.28-22 (17x28) 6.32x5.

D6. Хитроумная комбинация, которую желательно знать: 1.28-22 (17x28) 2.25-20 (14x34) 3.40x18 (13x31) [вынужденное взятие двух шашек] 4.32x5.

Чтобы решить эти задачи, вы пользовались логическими рассуждениями (чтобы понять, что искать) и методом проб и ошибок (чтобы «нащупать» решение). Чтобы улучшить свои способности видеть на несколько ходов вперед и ознакомиться с логикой метода проб и ошибок, рекомендую для решения комбинации в три хода, приведенные в моей книге «Комбинации для начинающих» (Apprentissage combinaisons).

Предварительные замечания

Рассмотренная нами тема комбинаций часто возникает в шашечных партиях. Комбинации могут встречаться даже в некоторых дебютах: Например:

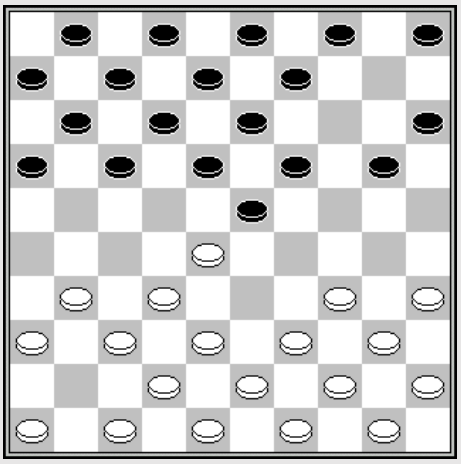
1. 32-28 (19-23)

2. 28x19 (14x23)

3. 37-32 (14-19)

4. 41-37 (10-14)

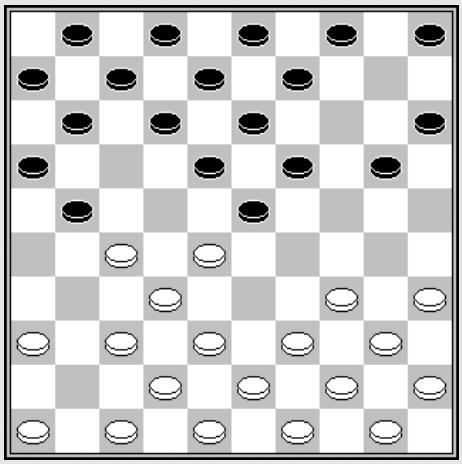
5. 33-28



Ход черных, но они не могут сделать ход своей шашкой, расположенной на поле 5, так как подвержены удару 32x5 с проходом в дамки: 6.28-22 (18x27) 7.31x22 (17x28) 8.34-29 (23x34) 9.32x5.

5… (17-21)

6. 31-27



Ходить шашкой на поле 5 опять нежелательно – на этот раз из-за возможного турникетного удара (coup du tourniquet) 7.27-22 (18x27) 8.38-33 (27x29) 9.37-31 (23x32) 10.34x5.

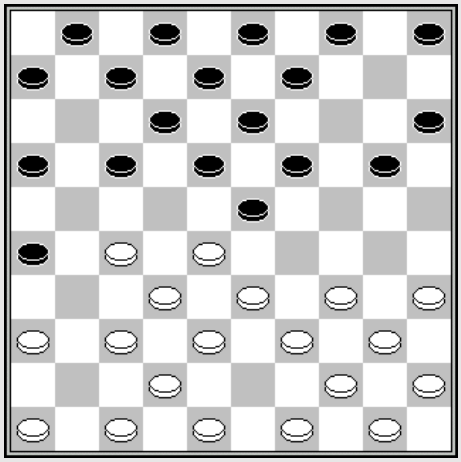
6… (21-26)

7. 38-33 (11-17)

Ходить шашкой на поле 5 по-прежнему нежелательно из-за возможного турникетного удара.

8. 43-38

Этот ход белых все еще мешает черным сделать ход шашкой на поле 5 из-за угрозы проведения довольно скрытой комбинации.



8… (17-22)

В случае хода 8…(5-10) белые легко проходят в дамки, сыграв 9.27-22 (18x27) 10.32x21 (23x41) или (23x43) 11.46x37 или 49x38 (16x27) 12.38-32 (27x29) 13.34x5.

9. 28x17 (12x21)

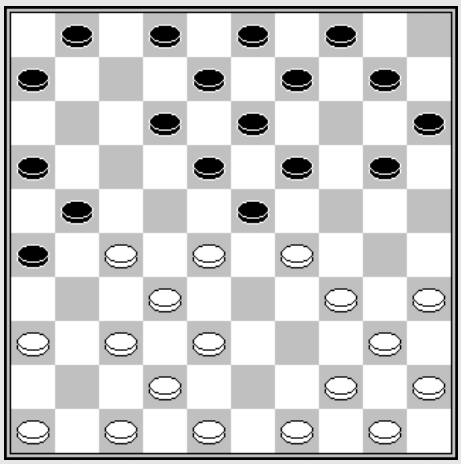
10. 33-28 (7-12)

Ходить шашкой на поле 5 опять нежелательно из-за возможного турникетного удара.

11. 39-33 (5-10)

Наконец, черные могут сделать ход своей шашкой, расположенной на поле 5, не подвергаясь угрозе проведения комбинации. Тем не менее, этот ход (5-10) не такой уж безопасный.

12.33-29

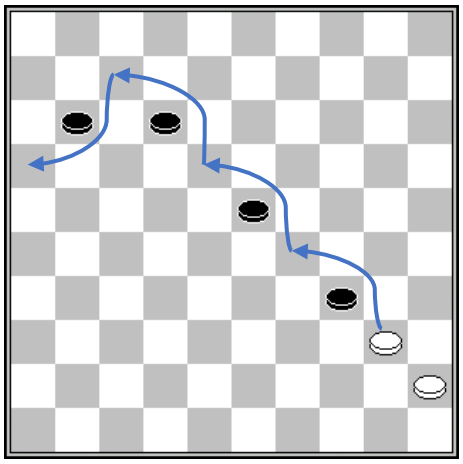


12… (1-7) ?

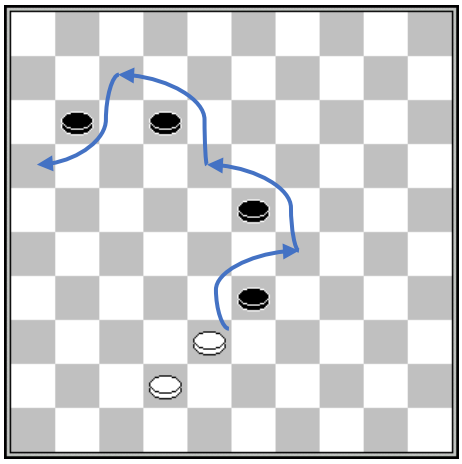
Этот ход дает возможность провести великолепную комбинацию с проходом в дамки: 13.37-31 (26x37) 14.32x41 (21x43) или (23x43) 15.48x39 (23x32) или (21x32) 16.29-24 (20x29) или (19x30) 17.34x5.

Обратите внимание, что в позиции, приведенной на диаграмме, единственный хороший ход – это (9-14).

Удар 40x16 или 38x16



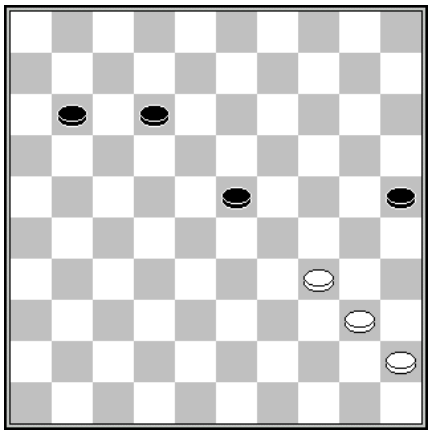
Финальный удар 40x16

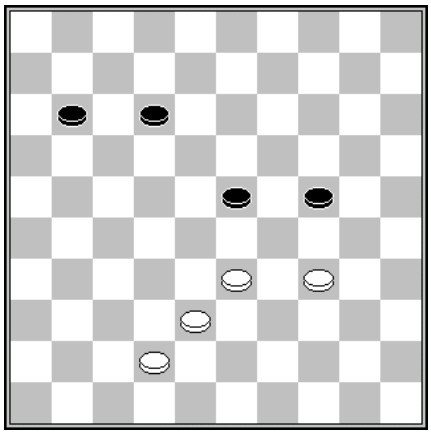


Финальный удар 38x16

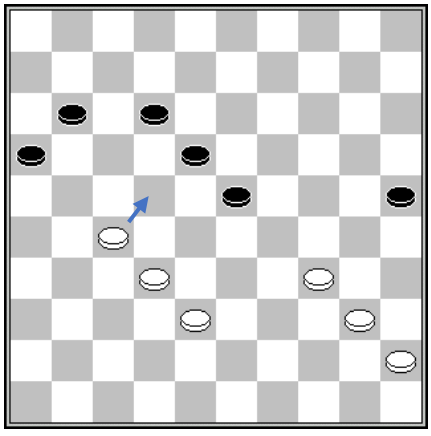
Во время партии регулярно возникают возможности нанесения ударов. Мы постепенно покажем, как научиться проводить большинство комбинаций, которые заканчиваются одним из этих ударов.

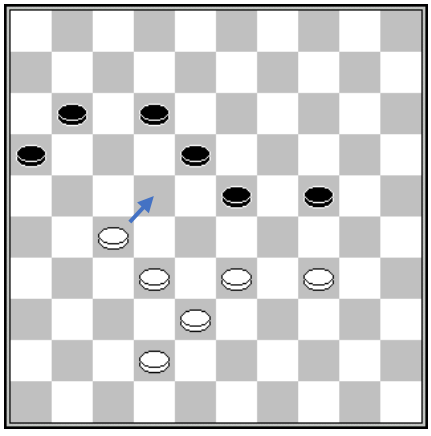
Прежде всего, рассмотрим следующие два основных примера.





Мы обнаружим две основные комбинации в два хода, позволяющие белым пройти в дамки на поле 5. Теперь представим себе следующие две диаграммы.





Чтобы создать условия для тех же финальных ударов, которые наносятся в позициях на первых двух диаграммах, достаточно, чтобы белые устранили две мешающие им черные шашки.

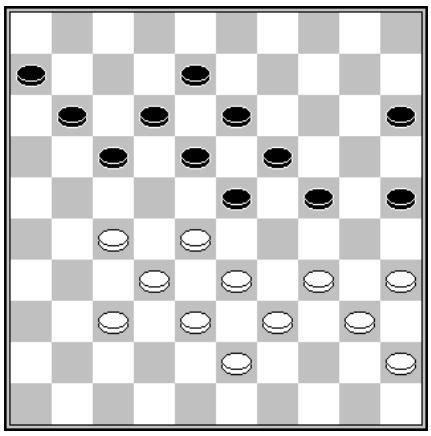
Решения (в шашечной нотации):

D1. 1.27-22 (18x27) 2.32x21 (16x27) 3.34-30 (25x34) 4.40x16

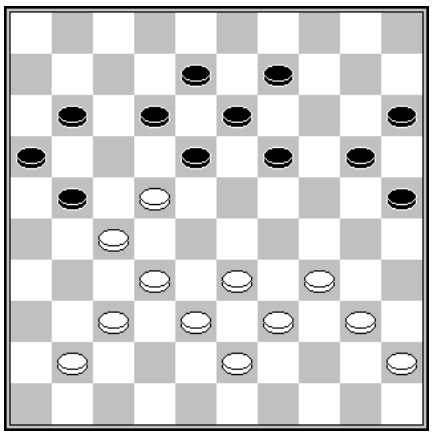
D2. 1.27-22 (18x27) 2.32x21 (16x27) 3.33-29 (24x33) 4.38x16

Во всех следующих упражнениях комбинации заканчиваются финальным ударом 40x16 или 38x16.

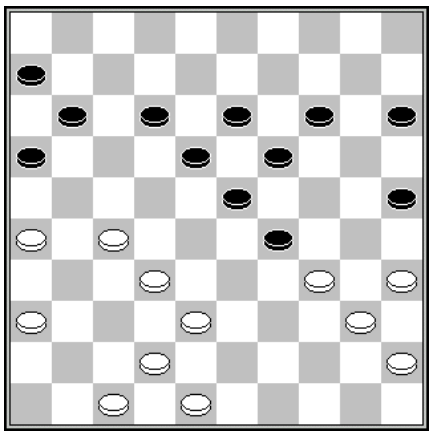
D1



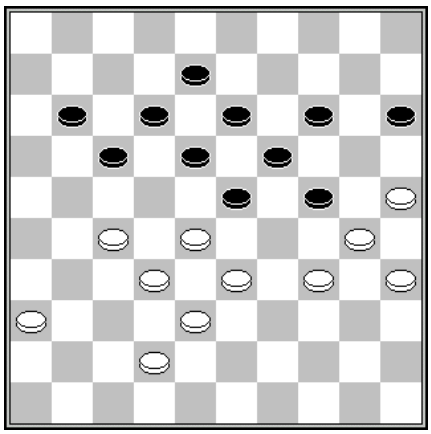
D2



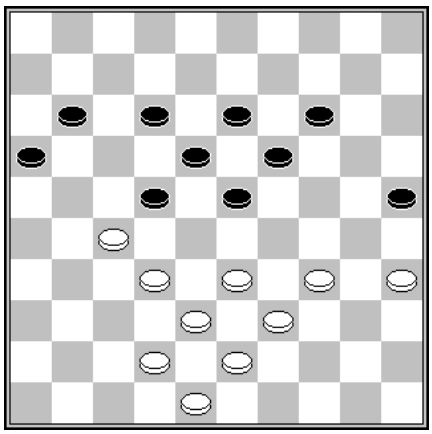
D3



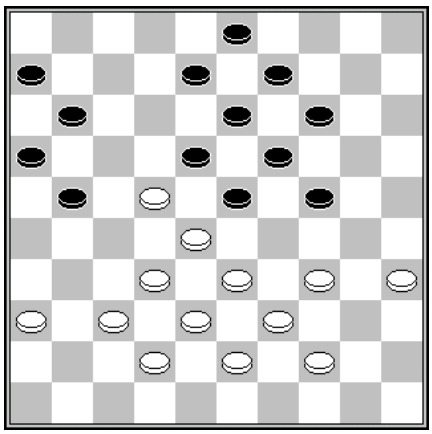
D4



D5



D6



Решения:

D1. Необходимо устранить мешающую шашку с поля 18, сыграв 1.27-21 (17x26) 2.28-22 (18x27) 3.32x21 (26x17), а затем сделать ход 4.34-30 (25x34) 5.40x16.

D2. Надо устранить две мешающие шашки с полей 16 и 18, сыграв 1.32-28 (21x23) 2.37-32 (18x27) 3.32x21 (16x27), а затем сделать ход 4.34-30 (25x34) 5.40x16.

D3. Необходимо устранить три шашки с полей 16, 18 и 29. Поэтому 1.27-22 (18x27) 2.32x21 (16x27) 3.34-30 (25x34) 4.38-32 (27x38) 5.42x24 (19x30) 6.40x16. Обратите внимание, что 4.38-33 тоже выигрышный ход.

D4. Необходимо устранить мешающую шашку с поля 18, сыграв 1.27-21 (17x26) 2.28-22 (18x27) 3.32x21 (26x17), а затем сделать ход 4.33-29 (24x33) 5.38x16.

D5. Сложный случай. Чтобы выиграть, следует начать с очистки территории ходом 1.33-28 (22x44), затем устранить две шашки с полей 16 и 18 ходами 2.27-22 (18x27) 3.32x21 (16x27) и, наконец, сыграть 4.43-39 (44x33) 5.38x16.

D6. Здесь немного сложнее. Сначала отсутствующая шашка, необходимая для выполнения удара, помещается на нужное поле: 1.22-17 (21x12) [так как (11x22) сразу приводит к проигрышу шашки после хода 28x26], и только затем проводится комбинация в классическом стиле: 2.28-22 (18x27) 3.32x21 (16x27) 4.33-29 (24x33) 5.38x16.

Рекомендую покорить еще одну вершину: найти решения для комбинаций в четыре хода, приведенных в моей книге «Apprentissage – Combinaisons» (Комбинации для начинающих).

Предварительные замечания

Рассмотренная нами тема комбинаций часто возникает в шашечных партиях.

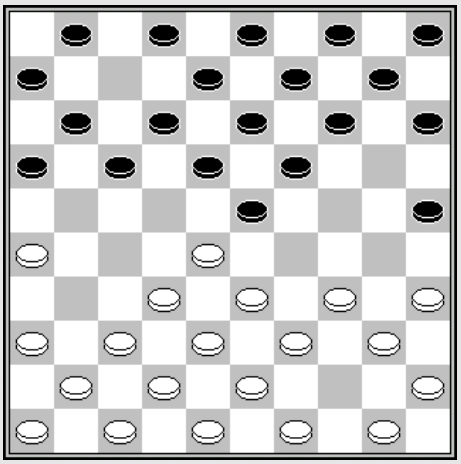
Комбинации могут появиться уже после первых 4 ходов партии:

1. 33-28 (18-23)

2. 39-33 (12-18)

3. 44-39 (7-12)

4. 31-26 (20-25) ?



До сих пор черные играли, симметрично повторяя ходы белых. Последний ход черных был ошибочным, о чем свидетельствует вопросительный знак в записи хода.

Теперь белые выигрывают три шашки, сыграв:

5. 28-22 (17x28)

Удар (18x27) ничего не меняет.

6. 33x22 (18x27)

7.32x21 (16x27)

8. 34-30 (25x34)

9. 40x16

И становится очевидно, что защитить шашку на поле 27 невозможно.

На этот раз дебют складывается в пользу черных:

1. 34-30 (20-25)

2. 32-28 (25x34)

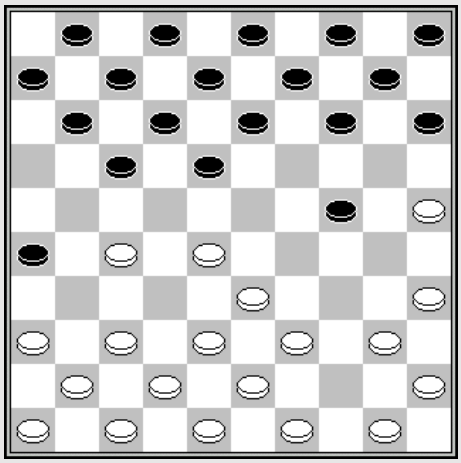
3. 39x30 (16-21)

4. 44-39 (21-26)

5. 30-25 (19-24)

6. 31-27 ?

Получается позиция, изображенная на следующей диаграмме.



Черные выигрывают две шашки, сыграв:

6… (24-29)

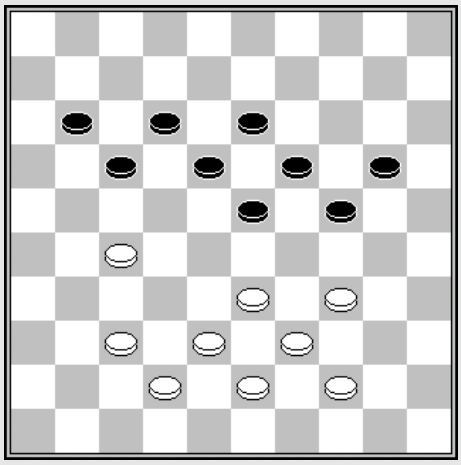
7. 33x24 (14-20)

8. 25x14 (10x30)

9. 35x24 (18-22)

10. 27x18 (13x35)

Теперь на доске гораздо меньше шашек.



Белые получают выигрышную позицию, сыграв:

1. 27-22 (17x28)

В случае (18x27) белые сразу же выигрывают, сыграв 33-29 (24x33) 38x16.

2. 33x22 (18x27)

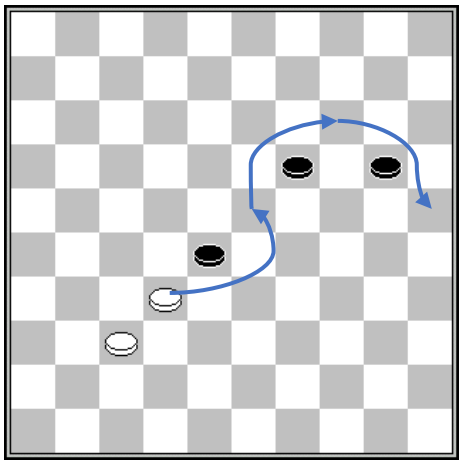
3. 34-30 (24x35)

4. 44-40 (35x33)

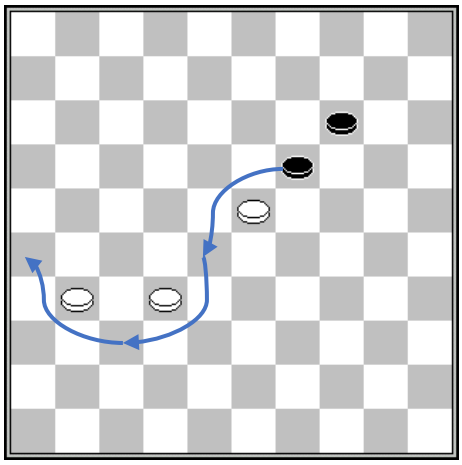
5. 38x16

Белые первыми пройдут в дамки и обеспечат себе выигрышный эндшпиль.

Удар 32x25 или (19x26)



Финальный удар 32x25

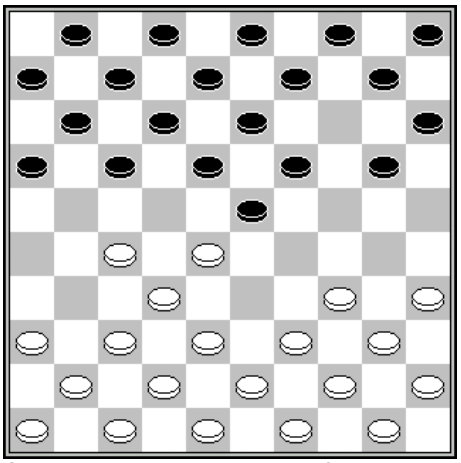


Финальный удар (19x26)

Эти два удара представляют особый интерес, так как комбинации с ними встречаются во всех дебютах начиная со второго хода. Рассмотрим это подробнее.

1. 31-27 (19-23)

2. 33-28 (14-19) ?



Последний ход черных был ошибочным. Он позволяет белым выиграть две шашки, сыграв:

3. 28-22 (17x28)

4. 34-29 (23x34)

5. 32x25

И на следующем ходу будет потеряна шашка на поле 34.

Эта комбинация называется «удар новичка».

Аналогичная ситуация (в пользу черных) возникает после следующей серии ходов.

1. 32-28 (18-23)

2. 37-32

Последний ход белых был ошибочным. Он позволяет черным выиграть две шашки, сыграв:

2… (23-29)

3. 33x24

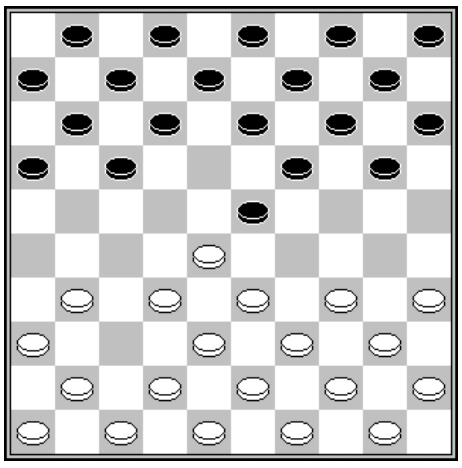
Другой удар, 34x23 приводит к такому же результату.

3… (20x29)

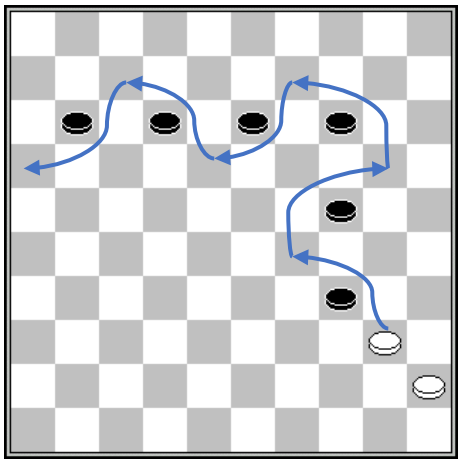
4. 34x23 (17-22)

5. 28x17 (19x26)

И на следующем ходу будет потеряна шашка на поле 17.



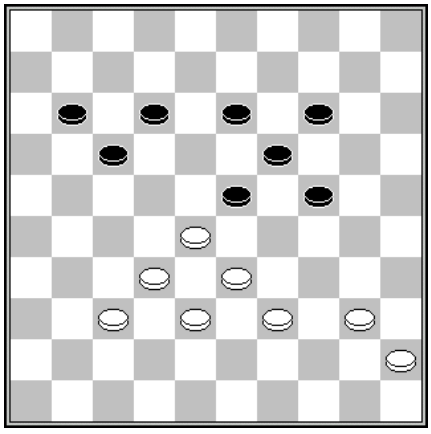
Удар 40x16, проходящий через промежуточное поле 9



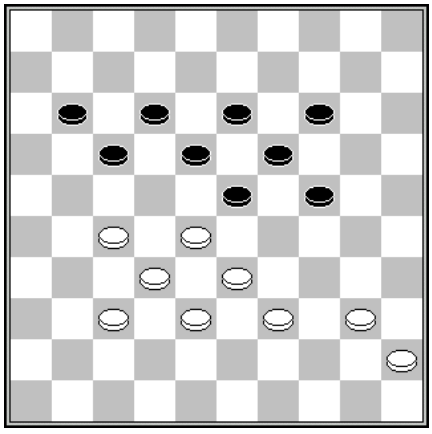
Ранее мы рассматривали удар со взятием четырех шашек, начинающийся на поле 40 и заканчивающийся на поле 16. Теперь мы удлиним траекторию удара, чтобы она прошла через поле 9 и чтобы можно было взять шесть черных шашек.

Во всех следующих упражнениях комбинации заканчиваются финальным ударом 40x16 со взятием шести шашек.

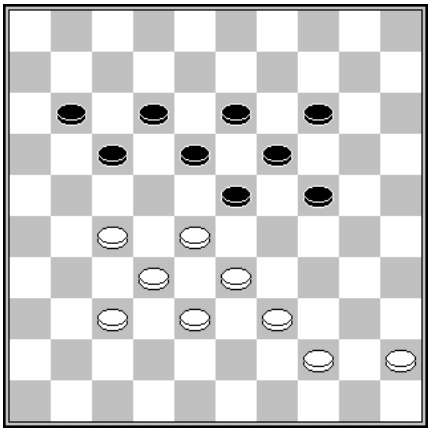
D1



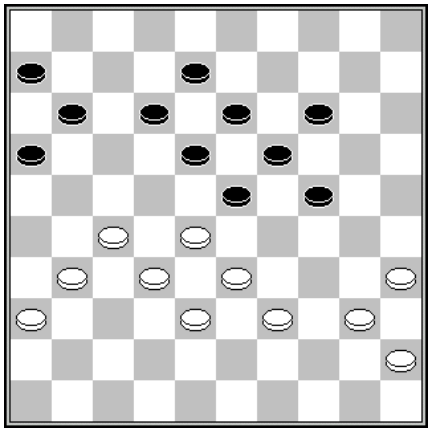
D2



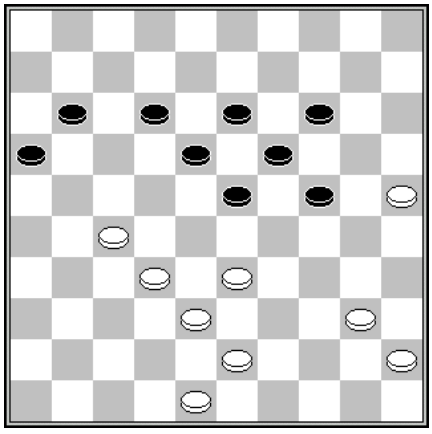
D3



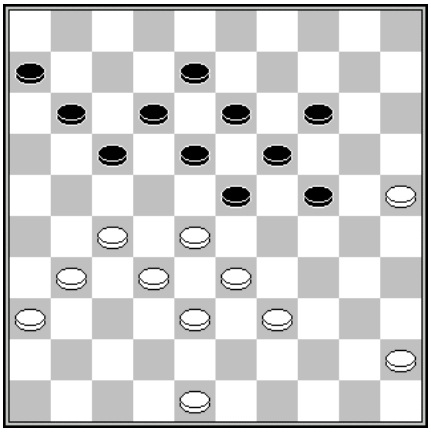
D4



D5



D6



D1. 1.32-27 (23x34) 2.40x16
D2. 1.27-22 18x27 2.32x21 23x34 3.40x16
D3. 1.27-22 18x27 2.32x21 23x34 3.44-40 17x26 4.40x16
D4. 1.27-21 (16x27) 2.31x22 (18x27) 3.32x21 (23x34) 4.40x16
D5. 1.27-22 18x27 2.32x21 16x27 3.33-28 23x32 4.43-39 32x34 5.40x16
D6. 1.27-22 18x27 2.32x21 23x34 3.45-40 17x37 4.40x16

Четвертый этап. Пропуск в дамки и гамбиты

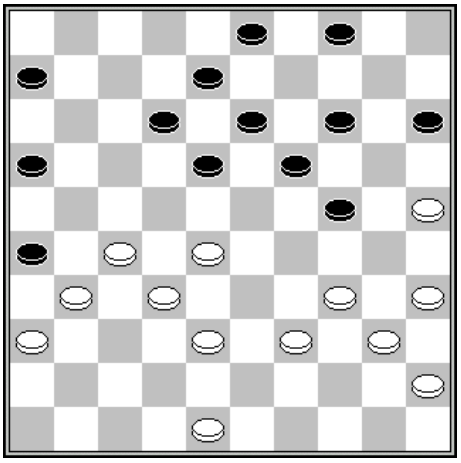
Предварительные замечания

Вот мы и подошли к концу третьего этапа. Теперь вы можете видеть позиции на четыре хода вперед, а вскоре сможете и на шесть ходов вперед. Для этого достаточно продолжить занятия по книге «Комбинации для начинающих».

Пропуск в дамки

В некоторых, зачастую эффектных комбинациях необходимо шашки соперника пропустить в дамки, а затем взять дамку и выполнить финальный удар.

Рассмотрим следующий пример.



Здесь у белых есть возможность выполнить удар, сравнимый с одним из уже рассмотренных ударов. Действительно, вместо удара 40x16 со взятием шести шашек имеется удар 40x7 со взятием пяти шашек, одно из промежуточных полей которого поле 9. Решение заключается в пропуске в дамки шашки, расположенной на поле 26, а именно:

1. 48-42 (26x48)

Затем надо устранить мешающую шашку с поля 18.

2.27-22 (18x27)
3.32x21 (16x27)

После этого берется дамка.

4.34-30 (48x34)
5.40x7 [выигрыш].

Комбинации с пропуском в дамки встречаются редко. Именно поэтому мы не будем подробно рассматривать эту тему.

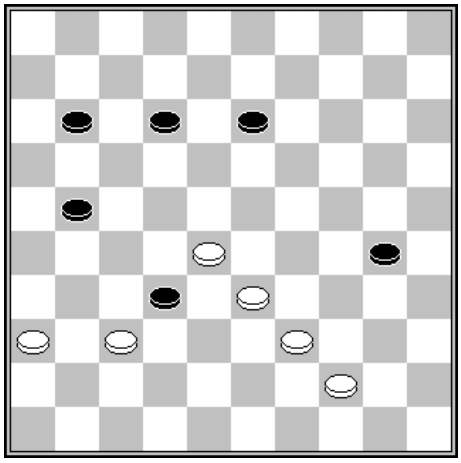
Шашечные композиторы блестяще используют пропуски в дамки для повышения интереса и уровня сложности своих произведений.

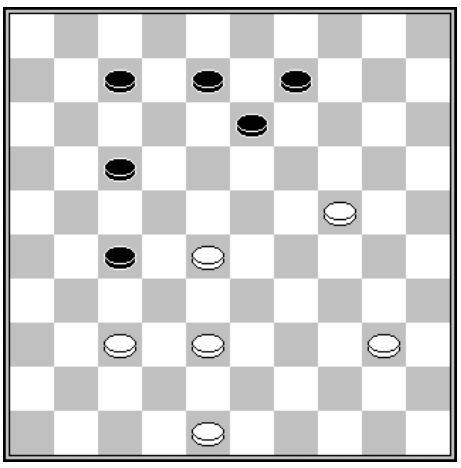
Ниже приводится пример на эту тему. Белые выигрывают, сыграв:

1.39-34 (30x50)
2.37-31 (32x23)
3.31-27 (50x31)

Черные обязаны взять дамкой две шашки.

4. 36x9 и т.д. [выигрыш].





Еще один пример, иллюстрирующий, как можно использовать пропуск в дамки. Белые выигрывают, сыграв:

1.38-32 (27x38)

2.28-22 (17x28)

3.48-43 (38x49)

4.37-32 (49x19)

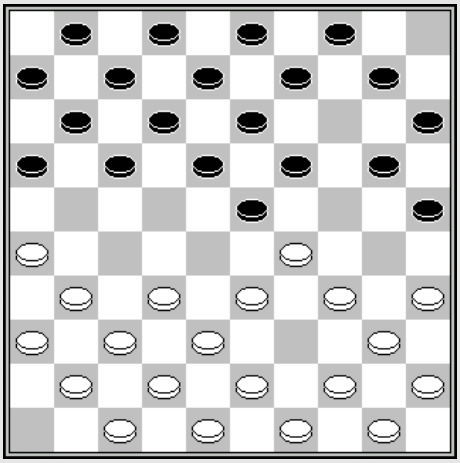
5.32x1

Эффектная и довольно скрытая комбинация.

Предварительные замечания

Существует немного необычный дебют, в котором белые могут провести комбинацию с пропуском в дамки. Рассмотрим это подробнее.

1. 31-26 (19-23)
2. 37-31 (14-19)
3. 41-37 (10-14)
4. 46-41 (5-10)
5. 33-29 (20-25)
6. 39-33 (14-20) ?



Последний ход черных был ошибочным. Эта комбинация называется «удар Ван Бергена».

Все начинается с пропуска в дамки.

7. 26-21 (16x27)

Второй удар (17x26) ничего не меняет.

8. 32x21 (17x26)
9. 33-28 (23x32)
10.37x28 (26x46)

Теперь белые спокойно проходят в дамки.

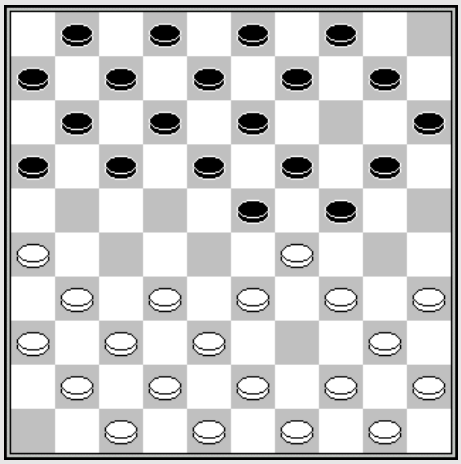
11. 29-23 (18x29)
12. 34x5

И спокойно берут черную дамку.

12. .. (46x…)
13. 5x46

Следует заметить, что эта комбинация также встречается в следующем дебюте.

1. 31-26 (19-23)
2. 37-31 (14-19)
3. 41-37 (10-14)
4. 46-41 (5-10)
5. 33-29 (19-24)
6. 39-33 (14-19) !



Белые могут провести ту же комбинацию, но на этот раз также будет взята белая дамка, а черные выиграют одну шашку.

7. 26-21 (16x27)
8. 32x21 (17x26)
9. 35-30 (24x35)
10. 33-28 (23x32)
11.37x28 (26x46)
12. 29-23 (18x29)
13. 34x5

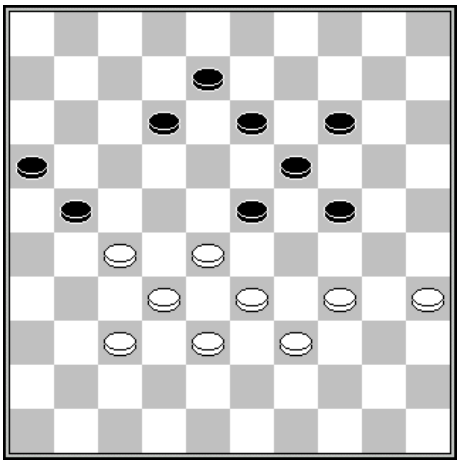
Но черная дамка совершает следующее взятие.

13… (46x10)
14. 5x25 (15-20)
15. 25x14 (9x20)

И у черных теперь на одну шашку больше.

Гамбиты

Гамбит начинается с жертвы одной или нескольких шашек. Гамбит отличается от классической комбинации тем, что в нем сразу после последней пожертвованной шашки делается ход, который не вынуждает соперника совершить взятие. Ниже приводится пример наиболее известного и, вероятно, наиболее распространенного гамбита.



В этой позиции белые начинают с жертвы шашки.

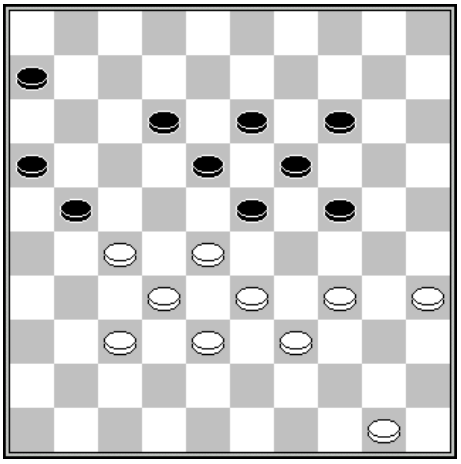
1.35-30 (24x35)

Затем они делают следующий ход.

2.33-29

Черные могут сделать любой ход, но, если они решат защититься ходом (12-18) или (13-18), то это позволит белым пройти в дамки, сыграв 27-22.

Тот же вид гамбита возникает в следующей позиции.



На этот раз белые жертвуют две шашки.

1. 35-30 (24x35)

2. 27-22 (18x27)

Затем следует нападение:

3. 33-29

перед которым черные беззащитны.

Промежуточные итоги

Вот и подошла к концу первая книга для начинающих шашистов. Она помогла вам научиться мысленно представлять сложившуюся позицию и просчитывать ее на четыре – шесть ходов вперед. Изменилась структура нейронных связей и увеличилась плотность нейронов вашего головного мозга, что позволяет вам без труда представлять себе последовательность ходов. Вы также научились логически рассуждать, благодаря чему можете находить более-менее сложные комбинации. Действительно, до этого вы, возможно, пользовались абдуктивными рассуждениями, формулируя наиболее вероятные предположения и подвергая их анализу.

В шашках, прежде чем сделать ход, надо подумать.

Как вы впоследствии узнаете, не существует правил без исключений. Искусство игры в шашки основывается на общих принципах, и каждый шашист вправе их толковать по-своему и совершенствовать методом проб и ошибок. Ваш уровень игры будет зависеть от вашей способности применять эти принципы на практике, играя со все более сильными игроками. Желаю вам в этом успехов, а для дальнейшего совершенствования предлагаю ознакомиться со следующей книгой из этой серии.