

И. Ш А Ф Р А Н,  
Б. Г Р И Г О Р Ь Е В

# ЧЕРЕЗ ШЕСТЬ УГЛОВ

В ПОМОЩЬ  
ПИОНЕРУ-ИНСТРУКТОРУ



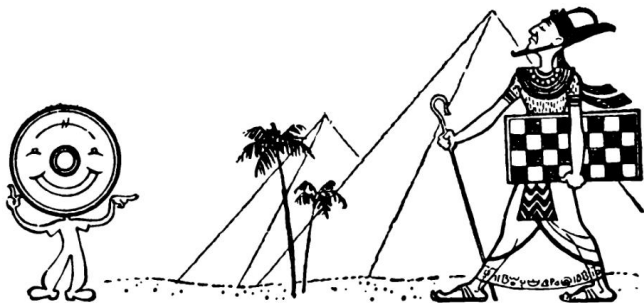
И. ШАФРАН,  
Б. ГРИГОРЬЕВ



ЧЕРЕЗ  
ШЕСТЬ  
УГЛОВ

ИЗДАТЕЛЬСТВО ЦК ВЛКСМ  
«МОЛОДАЯ ГВАРДИЯ»  
1963

7A9.3  
III30



Игра в шашки привлекала людей еще в давние времена. Представь себе, что уже несколько тысячелетий назад шашечная игра была известна египтянам. Оттуда она распространилась сначала в Древнюю Грецию, потом в Рим, а затем и по всему миру.

Проходили века. Менялся мир, менялись и те игры, в которых люди находили отдых и развлечения. Долгий многовековой процесс развития че-

ловеческого общества отразился и на шашках. Каждый народ внес в правила какие-то свои отличительные особенности. По сей день существуют различные виды шашек: русские, стоковые, англо-шотландские, немецкие, итальянские, китайские, японские, турецкие, африканские и т. д.

С незапамятных времен были известны шашки и на территории нашей страны. В 1952 году ар-

хеологическая экспедиция Академии наук Украинской ССР вела раскопки могильника древних славян — антов (III—IV века). В этом могильнике наряду с другими предметами был найден комплект шашек. Древние славяне, как и многие другие народы, верили в загробную жизнь и клали умершему необходимые предметы. К таким предметам, как показали раскопки, они относили и шашки. Вот насколько популярной была эта игра уже в то время!

Не меньшим успехом пользовались шашки и в Киевской Руси. Много времени отдавал игре в шашки киевский князь Владимир Мономах.

Любил игру в шашки Петр Первый. На ассамблеях, которые устраивались им при царском дворе или у вельмож, присутствовавшие просиживали долгие часы за шашечными досками.

Очень любили шашки

Суворов, Тургенев, Толстой. А Карл Маркс, например, находясь в Лондоне, по словам Вильгельма Либкнехта, часто играл в шашки и «достиг такого совершенства, что у него чрезвычайно трудно было выиграть партию».

Русский народ значительно обогатил игру, выработал четкие правила и создал интересные национальные русские шашки.

Правила игры в русские шашки предельно просты. Ты найдешь их в этой книжке и легко запомнишь. Здесь же ты познакомишься с правилами игры в столклеточные шашки.

Чтобы стать хорошим шашкистом, надо научиться анализировать сыгранные партии. Анализ партий научит отыскивать допущенные тобой или твоим противником ошибки и не повторять их в дальнейшем. Пройдет некоторое время, и ты по-

чувствуешь, что разбор партий не менее интересен, чем сама игра. Однако прежде чем анализировать партию по записи, надо уметь ее записывать.

При записи любой шашечной партии следует соблюдать следующие правила\*:

1. Запись ходов ведется столбцом: слева записывается ход белых, справа — черных.

2. Нумерация ходов ставится только перед ходом белых, а относится и к белым и к черным.

3. Ход шашки записывается так: сначала указывается клетка, на которой она стояла, а затем через тире указывается клетка, куда она перешла.

Например, если шашка перешла с клетки b1 на клетку c1, то запись хода

---

\* Примеры, поясняющие правила записи шашечной партии, даны на основе игры шашки «Молния».

будет выглядеть: b1 — c1. Точно так же записывается и ход дамки.

4. Бой шашки и дамки записывается так же, как и ход, только вместо тире ставятся две точки.

Например, если белая шашка, находящаяся на клетке c1, берет черную шашку, стоящую на клетке d1, то при записи этого боя надо указать клетку, где находилась белая шашка, потом поставить две точки и затем указать клетку, на которую она перепрыгнула. Выглядит эта запись так: c1:e2.

5. Часто запись партии сопровождают комментариями, анализирующими сделанный ход и возможное продолжение игры. Такие комментарии либо даются словами, либо употребляются следующие условные обозначения, которые ставятся после сделанного хода:

! — хороший ход.

!! — очень сильный ход.

? — слабый ход.

?? — грубый просмотр.

~ — свободный ход, когда играющий идет куда угодно.

× — выигрывает, то есть сделавший этот ход выигрывает партию.

6. Правильно записанная партия будет выглядеть так:

Белые

Черные

- |                          |          |
|--------------------------|----------|
| 1. b1—c1                 | f4—e5    |
| 2. b2—c2                 | f3—e3    |
| 3. b3—c3                 | f2—e2    |
| 4. c2—d1                 | g1—f2    |
| 5. a1—b3?                | f1—e1    |
| 6. c3—d2                 | e3 : c2! |
| 7. d1 : b2!              | f2—e3    |
| 8. b3—c4                 | e3—d2    |
| 9. c4—d4                 | e5 : c4  |
| 10. b4 : d3 :<br>d1 : f2 | e1—d1    |
| 11. c1 : e2×             |          |

Как музыкант может читать ноты безразлично от того, где и когда они изданы, так, овладев записью, ты сможешь читать любую шашечную литературу. Непонятные ранее сухие столбики шашечных записей теперь

оживут для тебя и засверкают остроумием и находчивостью.

Долголетняя жизнь шашек и тот успех, которым они поныне пользуются, не случайны. Внешне простая, с несложными правилами, игра в шашки чрезвычайно богата различными комбинациями и неожиданной красотой создающихся позиций.

Шашки не только развлекают человека, но и развивают в нем способности к логическому мышлению, учат математически точно анализировать возникающие положения. Шашки помогают находить выход тогда, когда, казалось бы, уже нет никакой надежды на спасение.

Шашечные игры как бы занимают среднее положение между наукой, искусством и спортом. И вместе с наукой, искусством, спортом шашки не терпят застоя. Они все время развиваются. Это и понятно. Жизнь не может

остановиться на достигнутом. Пытливый ум человека все глубже проникает в неизведанные глубины, все полнее познает окружающий его мир.

Много нового создано творческой мыслью человека и в шашечных играх. Решены труднейшие окончания партий, созданы десятки увлекательных этюдов и задач. И уже на протяжении многих лет поклонники шашек ищут пути дальнейшего развития любимой игры, стараются придать шашечной игре еще более ост-

рый и динамичный характер.

Цель этой книжки — познакомить тебя с тремя играми на шестигранной доске: «Козлик и волки», шашки «Молния» и «Шестигранные шашки», созданные И. Г. Шафраном. Все игры помещены в книжке по порядку: от легких к более трудным. Но не думай, что, например, такая игра, как «Козлик и волки», действительно очень легкая, а потому и неинтересная.

Переверни страницу, и ты познакомишься с этими играми.



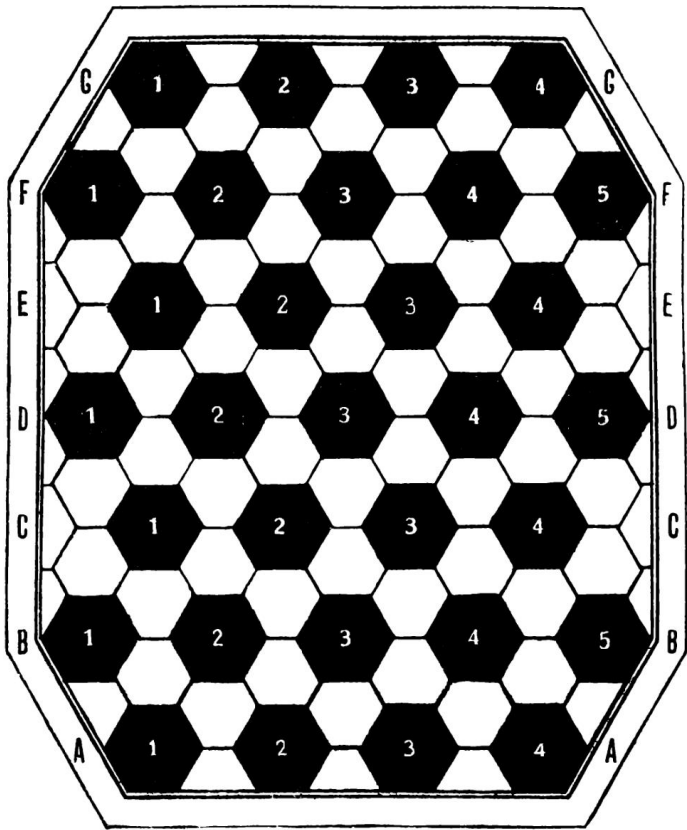


Диаграмма 1. «Козлик и волки». Доска для игры.

## КОЗЛИК И ВОЛКИ



Доска для игры состоит из 31 шестиугольной клетки (диаграмма 1).

Как видишь, все шестиугольные клетки расположены семью рядами по-разному: три ряда по 5 клеток и четыре ряда по 4 клетки. Такое расположение клеток не случайно. После первой же партии ты поймешь, что расположенные таким образом клетки дают возможность создать самые неожиданные позиции и помогут тебе найти выход в, казалось бы, безвыходном положении.

А теперь обрати внимание на диаграмму 2.

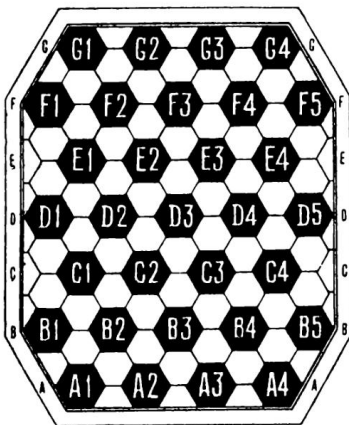


Диаграмма 2. Обозначение клеток на доске.

Каждый ряд клеток обозначен своей буквой, а каждая клетка отмечена цифрой. Это своеобразные координаты. При помощи букв и цифр каждая клетка, как видишь, имеет свое обозначение. Эти обозначения называются *нотацией* доски. Используя нотацию, можно записать партию и затем повторить ее или продолжить по готовой записи.

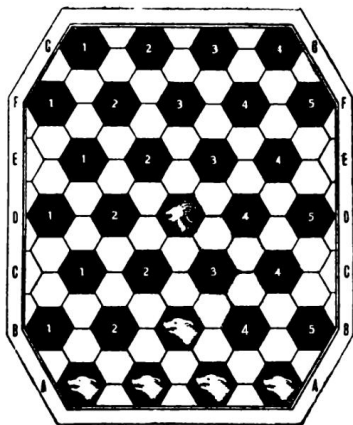


Диаграмма 3. Расположение фигур.

Фигуры для игры. В игре участвуют шесть фигур: пять волков и один козлик. Перед началом игры и волков и козлика надо поставить на исходную позицию: волки занимают клетки a1, a2, a3, a4 и b3; козлик ставится в центре доски на клетку d3 (диаграмма 3).

Поставь фигуры на указанные для них клетки и посмотри теперь на доску. У одного борта доски стоит цепь волков, которые должны запереть козлика и лишить его воз-

можности хода — тогда они победят. А заблудившийся козлик стоит посередине доски и думает о том, как прорваться сквозь волчью стаю.

По правилам игры козлик может переходить на любую прилегающую клетку в любом из шести диагональных направлений: и вперед, и назад, и в стороны. А волки, преследуя козлика, идут только вперед в двух диа-

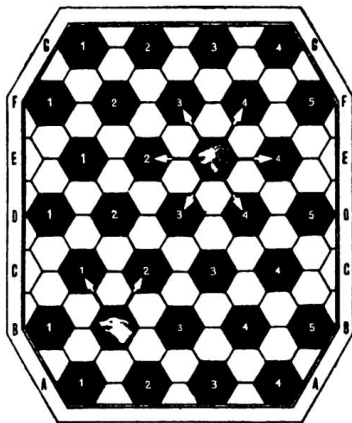


Диаграмма 4. Ходы козлика и волков.

гональных направлениях (диаграмма 4).

В начале игры первый ход делают волки. Теперь ты и сам знаешь, что и козлик и волки могут передвигаться только на одну клетку.

В игре «Козлик и волки» фигуры не снимаются с доски и участвуют полностью до конца партии. Как ты уже знаешь, задача козлика — во что бы то ни стало прорваться

сквозь цепь волков. А цель волков — запретить козлика на одной из клеток ряда g.

Итак, ты познакомился с игрой «Козлик и волки», знаешь цель игры, запомнил ее несложные правила, но тебе, наверное, кажется, что пять волков без труда смогут запретить одного козлика. Однако в действительности это не так. Дело в том, что волки, продвигаясь вперед, должны все время перестраивать свою цепь. Ты же помнишь, что ряды клеток на доске не одинаковы. Если в одном ряду четыре клетки, то в следующем их будет пять, потом опять четыре, снова пять и т. д. А это очень затрудняет продвижение волков. Козлик же, имея возможность передвигаться в шести направлениях, может легко маневрировать, мешать продвижению волков и, выждав удобный момент, прорваться сквозь их цепь.

Сейчас ты повторить



по записи партию, которую сыграли твои товарищи, и сам убедишься в силе козлика. Зная обозначения клеток доски (см. диаграмму 2), повторить партию будет легко. Следует лишь вспомнить, что знак тире (—) обозначает ход фигуры. Так, например, запись  $a1-b1$  говорит о том, что волк с клетки  $a1$  перешел на клетку  $b1$ , а запись  $d3-c2$  говорит о ходе козлика с клетки  $d3$  на  $c2$ . Цифры перед обозначением хода указывают на порядковый номер хода, считая от начала партии. В только что приведенном примере ты как раз и видел первые ходы волков и козлика, сделанные играющими в той партии, которую ты сейчас повторишь по записи.

### Партия № 1

Волки	Козлик
1. $a1-b1$	$d3-c2$
2. $a2-b2$	$c2-c3$
3. $a3-b4$	$c3-c4$
4. $a4-b5$	$c4-c3$
5. $b1-c1$	$c3-c4$
6. $b2-c2$	$c4-d4$
7. $b5-c4$	$d4-c3$
8. $c1-d2$	$c3-d3$
9. $b4-c3$	$d3-e2$

(диаграмма 5)



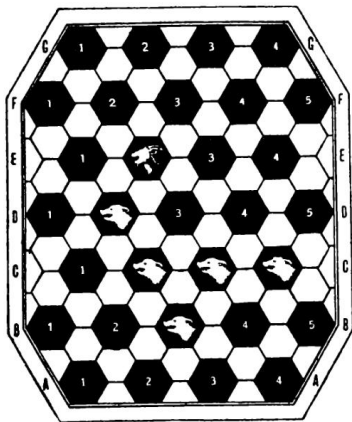


Диаграмма 5. Партия № 1. Положение после девятого хода козлика.

Сделав девятый ход, козлик получил возможность обойти цепь волков ходами  $e2-e1-d1$ . Если же волк, стоящий на клетке  $d2$ , попытается закрыть клетку  $e1$ , то этим он откроет козлику кратчайшую дорогу через  $d2$ .

Как видишь, положение козлика на доске совсем не безнадежно. И хотя волков пятеро, но они не смогли справиться с маневренным козликом.

Находчивость козлика помогает ему быть сильнее своих преследователей. Иногда он может прорвать цепь волков, даже используя временное отступление. И ты согласишься с этим, повторив по записи партию № 2.

### Партия № 2

Волки	Козлик
1. $a1-b1$	$d3-e2$
2. $a2-b2$	$e2-f2$
3. $a3-b4$	$f2-g2$
4. $a4-b5$	$g2-f3$
5. $b1-c1$	$f3-e3$
6. $b2-c2$	$e3-d3$
7. $b4-c3$	$d3-d4$
8. $b5-c4$	$d4-d3$

(диаграмма 6)



Теперь козлик сковал продвижение трех волков, обеспечив себе выигрыш.

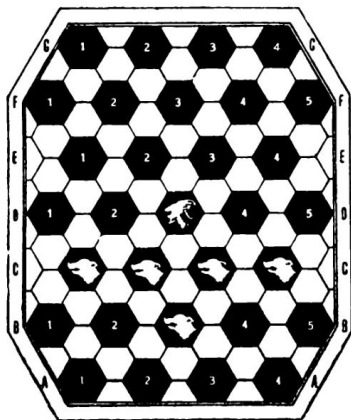


Диаграмма 6. Партия № 2. Положение после восьмого хода козлика.

У волков единственный ход  $c1-d2$  (или равносильно  $c4-d4$ ). Но тогда козлик идет  $d3-e2$  (или соответственно  $d3-e3$ ), и создается знакомая тебе по партии № 1 позиция (см. диаграмму 5), когда козлик легко обходит или прорывает цепь волков.

И козлик и волки, стремясь к выигрышу, смогут создать на доске десятки интересных комбинаций. Но ты должен уметь за-

ранее, за много ходов вперед предвидеть, к каким последствиям приведет сделанный тобой ход. А для этого необходимо внимательно рассмотреть некоторые позиции, которые часто возникают в игре. В этих позициях первый ход делает козлик и при точной игре обязательно выигрывает.

### Позиция 1

Расположение фигур

Козлик —  $c1$ .

Волки —  $b1, b2, c2, c3, c4$ .

Если козлик сделает ход  $c1-d2$ , то волки идут  $b1-c1$ . Кажется бы, козлику удалось сковать трех волков ( $b2, c1, c2$ ), но ведь следующий ход должен сделать козлик, и он вынужден будет освободить клетку  $d2$ , давая возможность волкам уверенно продолжать наступление. Поэтому единственно правильный ход для козлика 1. ...  $c1-d1$  (диаграмма 7).

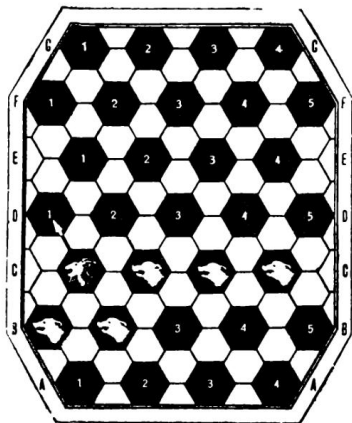


Диаграмма 7. Позиция 1. Расположение фигур и первый ход козлика.

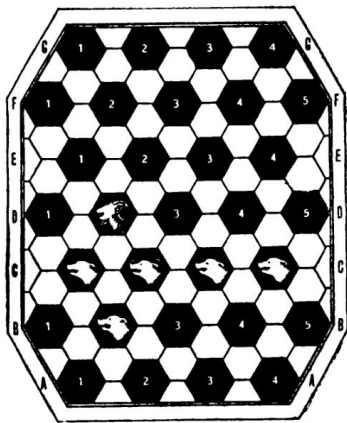


Диаграмма 8. Позиция 1. Козлик сковывает трех волков.

Этим ходом козлик уже обеспечил себе выигрыш. Проследи запись дальнейшей игры, и ты в этом убедишься.

Волки                      Козлик  
2. b1—c1                      d1—d2  
(или b2—c1)

Теперь козлик действительно сковал позицию волков (диаграмма 8).

Любой дальнейший ход волков ведет к их поражению.

Волки                      Козлик  
3. c3—d3                      d2—e2  
4. c4—d4                      e2—e3

Ничто не может помешать козлику обойти волков или прорваться сквозь их строй (диаграмма 9).

Уже сейчас козлик может ходами e3—e4—d5 обойти цепь. Если же волки пойдут d4—e4, стараясь перекрыть этот путь, то козлику откроет-



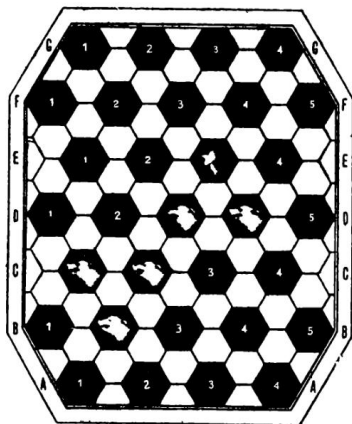


Диаграмма 9. Позиция 1. Козлик выигрывает.

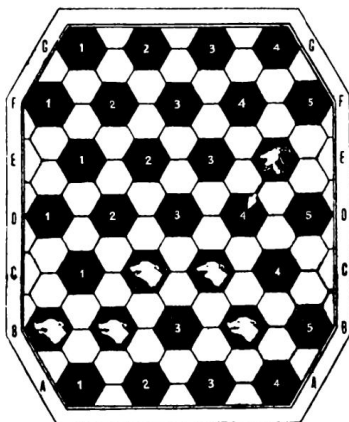


Диаграмма 10. Позиция 2. Расположение фигур и первый ход козлика.

ся проход в цепи волков через клетку d4.

### Позиция 2

Расположение  
фигур

Козлик — e4.

Волки — b1, b2, b4, c2, c3.

Сначала кажется, что в такой позиции козлик может пойти на любую прилегающую клетку. У козлика действительно широкий выбор. И все-таки к выигрышу можно

прийти, только сделав один-единственный правильный ход e4—d4 (диаграмма 10).

После этого хода волки вынуждены идти b4—c4. Тогда козлик делает ход d4—d3, и создается положение, в котором волки, стоящие на клетках c2 и c3, оказываются лишенными возможности дальнейшего продвижения, потому что любой их ход откроет козлику

проход сквозь цепь волков.

Если же волки пойдут с4—d4, то создастся уже известное тебе положение, в котором козлик спокойно обойдет цепь волков по клеткам e3, e4, d5.

Поэтому волки вынуждены идти b1—c1 или b2—c1 (оба эти хода равносильны). Тогда козлик переходит на клетку d2 и сковывает трех волков, а это, как ты помнишь по только что разобранный позиции 1 (см. диаграмму 8), неминуемо ведет к выигрышу козлика.

### Позиция 3

Расположение  
фигур

Козлик — e2.

Волки — b1, b3, c2, c3, c4.

И в этой позиции у козлика много вариантов для выбора первого хода. Согласись, что, например, очень заманчивым кажется ход на клетку d3. Но к чему это приведет?

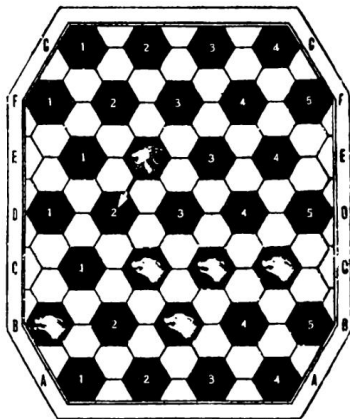


Диаграмма 11. Позиция 3. Расположение фигур и первый ход козлика.

Если козлик пойдет e2—d3, то можно предполагать, что волки ответят ходом b1—c1. И тогда козлик, вынужденный делать очередной ход, должен будет освободить клетку d3 и перестанет сковывать движение волков. Как видишь, не все заманчивое и на первый взгляд привлекательное приносит пользу. В каждом положении, в любой позиции надо научиться

отыскивать такой ход, который пусть не сразу, но обеспечил бы тебе обязательный выигрыш.

В данной позиции таким ходом будет e2—d2 (диаграмма 11).

После такого хода козлик волки уже лишены выбора; они вынуждены идти b1—c1, чтобы закрыть клетку c1. А вот теперь ходом d2—d3 козлик уверенно сковывает дальнейшее продвижение волков, расположенных на клетках b3, c2, c3. Фактически после этого хода волки уже проиграли. Если они пойдут c1—d2 или c4—d4, то козлик в любом случае без особого труда обойдет их цепь.

#### Позиция 4

Расположение фигур

Козлик — g3.

Волки — d3, e1, e2, e4, f5.

В этой позиции, если бы козлик пошел на клетку f4, g2 или g4, в любом случае игровой

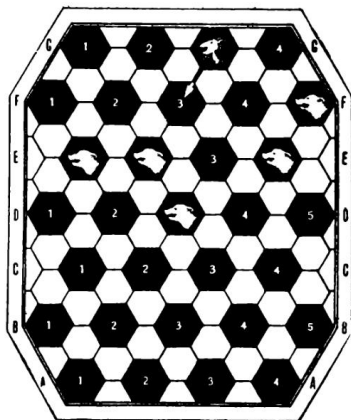


Диаграмма 12. Позиция 4. Расположение фигур и первый ход козлика.

перевес был бы на стороне волков. Поэтому козлик должен сделать единственно правильный ход g3—f3 (диаграмма 12).

После этого хода козлик угрожает пройти сквозь цепь волков через клетку e3, и волки, вынужденные закрыть проход, идут d3—e3. Тогда козлик переходит на клетку f4, лишая трех волков (e3, e4, f5) воз-

возможности продолжать игру.

Выигрыш козлика становится очевидным. Действительно, если волки пойдут e1—f2, то козлик обойдет их ходами f4—f3—g2 и т. д. Если же волки пойдут e2—f3, то козлик опять-таки обойдет цепь преследователей ходами f3—g3—g2 и т. д.

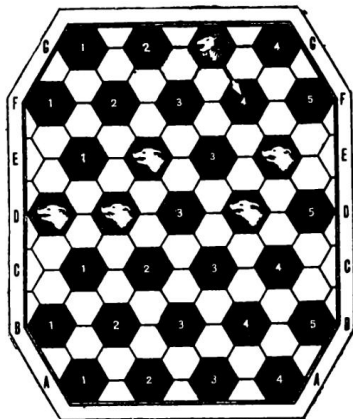
**Позиция 5**  
**Расположение**  
**фигур**

Козлик — g3.

Волки — d1, d2, d4, e2, e4.

Если в предыдущей позиции козлик выигрывал при ходе g3—f3, то сейчас этот ход был бы ошибкой. Только ход g3—f4 обеспечивает ему выигрыш (диаграмма 13).

После этого хода козлик угрожает пройти цепь волков через клетку e3. Ты, конечно, можешь возразить, что и после хода g3—f3 козлик тоже будет угрожать тем же. Совершенно правильно, угроза будет точно



*Диаграмма 13.* Позиция 5. Расположение фигур и первый ход козлика.

таким же. Но не забывай, что и волки начеку. Они, безусловно, пойдут d4—e3. И тогда козлик, находясь на f3, потерял бы темп, вынужденный делать ход и освободить позиционно важную клетку.

Поэтому правильным является ход g3—f4. Теперь волки, закрывая проход, вынуждены идти d4—e3, а козлик очередным ходом f4—f3 за-

нимает важную клетку и сковывает действия трех волков. В создавшемся положении, если волки пойдут  $e4-f4$ , козлик получит возможность обойти их ходами  $f3-g3-g4$  и т. д. Если же волки пойдут  $d1-e1$  (или  $d2-e1$ ), козлик перейдет на клетку  $f2$  и, окончательно сковав продвижение трех волков, поставит их перед фактом неминуемого проигрыша (см. диаграммы 8 и 9).

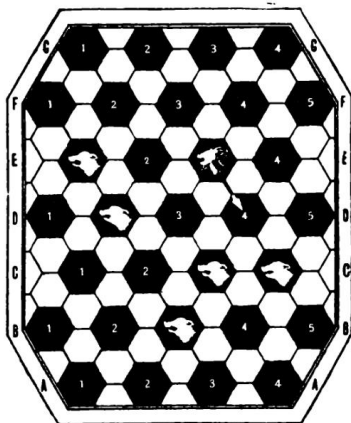
**Позиция 6**  
Расположение  
фигур

Козлик —  $e3$ .

Волки —  $b3, c3, c4, d2, e1$ .

В такой позиции козлик должен идти  $e3-d4$  (диаграмма 14).

Этим ходом козлик как бы заранее готовит себе победу. В то же время его ход вынуждает волков идти  $b3-c2$ . Теперь козлик переходит на клетку  $d3$  и сковывает движение трех волков, стоящих на  $c2, c3, d2$ .



*Диаграмма 14.* Позиция 6. Расположение фигур и первый ход козлика.

Дальнейшее сопротивление волков лишено смысла. Если они пойдут  $c4-d4$ , козлик обойдет цепь ходами  $d3-e3-e4$  и т. д. Если же волки пойдут  $e1-f2$ , то козлик пройдет их цепь через  $e2-e1$  или  $e2-d2$ .

**Позиция 7**  
Расположение  
фигур  
Козлик —  $d3$ .  
Волки —  $b2, b3, b4, b5, c1$ .

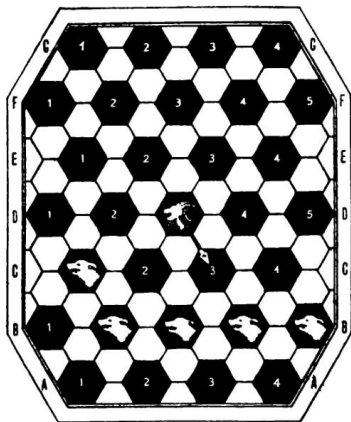


Диаграмма 15. Позиция 7. Расположение фигур и первый ход козлика.

Козлику, стремящемуся сковать волков, казалось бы, следовало пойти на клетку с2, но этот ход будет ошибочным. Такой ход был бы правильным, если бы волки занимали четырехклеточную линию. В данном же случае волки расположены в основном на пятиклеточной линии и имеют больше возможностей для перестроения.

Поэтому козлик должен выждать более удобную для себя позицию, а пока пойти d3—с3 (диаграмма 15).

После этого хода могут возникнуть два варианта продолжения игры; все зависит от того, куда пойдут волки.

1-й вариант. Если волки идут b5—с4, то козлик отходит на d3, занимая контролирующее положение (диаграмма 16).

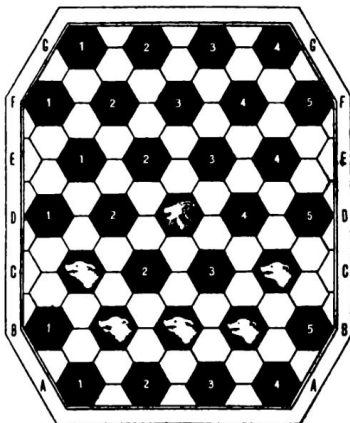


Диаграмма 16. Позиция 7. Козлик занимает контролирующее положение.

Теперь волки не могут покинуть клетки b3, c1 и c4, потому что такой ход дал бы возможность козлику прорвать их цепь. И волки вынуждены идти либо b2—c2, либо b4—c3, создавая позицию «серп». А козлик ходом d3—c3 (или соответственно d3—c2) входит внутрь «серпа», сковывает движение четырех волков (диаграмма 17).

Волкам остается сделать единственно еще возможный ход c1—d2, после чего козлик ходами c3—d3—e2—e1 легко обходит их цепь.

2-й вариант. Если волки после хода козлика d3—c3 пойдут b2—c2, то козлик отходит на клетку d4, занимая вершину треугольника (диаграмма 18).

Если теперь волки пой-

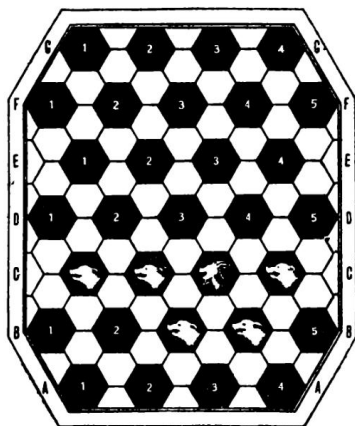


Диаграмма 17. Позиция 7. Козлик в «серпе».

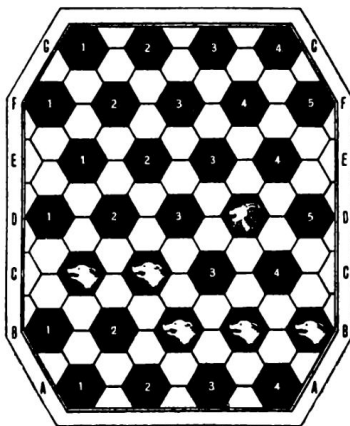


Диаграмма 18. Позиция 7. Козлик в вершине треугольника.

дут  $b5-c4$ , то козлик вновь войдет внутрь «серпа» (см. диаграмму 17), и создастся уже знакомая тебе позиция.

Сделать же ход  $c1-d2$  волкам нельзя, потому что козлик легко обойдет их ходами  $d4-d3-e2-e1$ . Поэтому волки могут пойти только  $b3-c3$ . В данном положении козлик выигрывает и ходом  $d4-c4$  или  $d4-d3$ .

Если козлик идет  $d4-c4$ , то волки вынуждены ответить  $c2-d3$ . После чего козлик начинает обходить цепь волков ходами  $c4-d4-e3$  и т. д., и никакие попытки волков преградить путь не смогут ему помешать.

Если же козлик идет  $d4-d3$ , то волки вынуждены ответить  $b5-c4$ . После чего козлик возвращается на клетку  $d4$  и, скрывая продвижение трех волков, создает уже знакомую тебе выигрышную позицию (см. диаграмму 8).

А теперь посмотри еще одну, последнюю, позицию, когда козлик, казалось бы, в абсолютно безвыходном положении все-таки находит возможность выйти из окружения.

### Позиция 8

#### Расположение

#### фигур

Козлик —  $f4$ .

Волки —  $d4, d5, e1, e2, e3$ .

Как ты, очевидно, догадываешься, правильным ходом для козлика в этом положении будет ход  $f4-e4$  (диаграмма 19).

Волки, стремясь запереть козлика, идут  $e2-f3$ . Маневрируя, козлик отвечает ходом  $e4-f4$ . Волки продолжают наступление  $e1-f2$ . Козлик возвращается назад  $f4-e4$ . Волки, казалось бы совершенно лишая возможности козлика выйти из окружения, идут  $f2-g2$ . Однако козлик отходит  $e4-f5$ . Уверенные в победе, волки делают



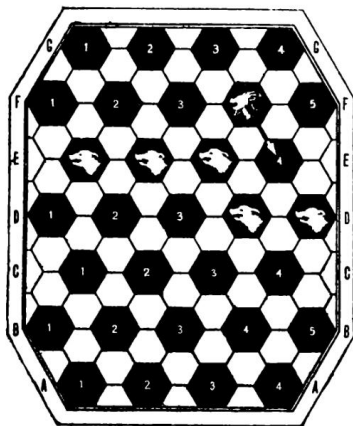


Диаграмма 19. Позиция 8. Расположение фигур и первый ход козлика.

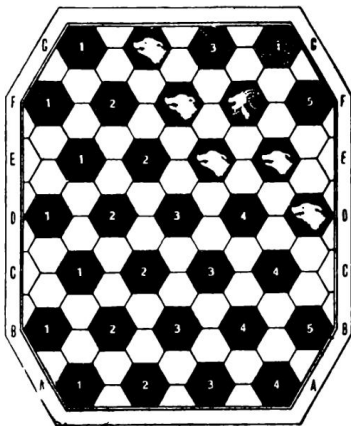


Диаграмма 20. Позиция 8. Цугцванг.

ход  $d5-e4$  (или равноценно  $d4-e4$ ).

Не правда ли, создается впечатление, что у козлика нет надежд на спасение. И все-таки он находит спасающий его ход  $f5-f4$ . В результате волки обречены на проигрыш, потому что любой их ход приносит им поражение (диаграмма 20).

В самом деле, волк на клетке  $g2$  вообще лишен

возможности продвижения, потому что, как ты помнишь, по правилам игры волки могут идти только вперед, а этот волк уже достиг последней линии. Волки, находящиеся на клетках  $d5$  и  $e3$ , скованы — двигаться им некуда. Могут идти вперед только волки, занимающие клетки  $e4$  и  $f3$ , но ход любого из них открывает козлику проход в цепи волков. Такое по-

ложение в шашках и в шахматах, а также и в игре «Козлик и волки» называется «цугцванг». Именно в такое положение и поставил козлик волков. Какой бы ход они ни сделали, они все равно проигрывают.

\* \* \*

Наверное, после сыгранных партий и уж тем более после рассмотренных позиций, где всегда выигрывает козлик, у тебя сложилось впечатление, что козлик действительно всегда выигрывает. Но все дело в том, что пока ты еще познакомился только с отдельными позициями. Они научили тебя играть за козлика. Эти позиции подсказали тебе, что только смекалка, находчивость, умение владеть темпом могут привести козлика к победе.

Однако если волки будут играть точно, они лишат козлика возможности занять выгодную для



него позицию и сумеют запереть его на последней линии клеток. В этом ты можешь убедиться, проследив за безошибочной игрой волков в партии № 3.

### Партия № 3

Волки	Козлик
1. a1—b1	d3—c2
2. a2—b2	c2—c3
3. a3—b4	c3—c4
4. a4—b5	c4—c3

Если теперь волки пойдут b5—c4, то козлик встанет на клетку c2 и выиграет партию (см. диаграмму 15). Поэтому

волки продолжают иначе:  
5. b1—c1 c3—c2

Стоит волкам сделать ход b5—c4, как козлик пойдет c2—d3, займет вершину треугольника и опять создаст выигрышную для себя позицию (см. диаграмму 16), поэтому волки делают другой ход:

6. b4—c3 c2—d3

Волкам нельзя идти b5—c4, потому что козлик войдет ходом d3—c2 внутрь «серпа» и выиграет (см. диаграмму 17). Если же волки сделают ход b2—c2, то козлик отойдет d3—d4, и волки будут вынуждены идти b5—c4. Разумеется, после этого козлик вернется на клетку d3 и, сковав трех волков, выиграет (см. позицию 3), поэтому волки выбирают единственно правильное для себя продолжение игры.

7. b3—c2 d3—d4

8. b5—c4 d4—d3

9. c1—d2 d3—e3

10. c2—d3 e3—d4

11. b2—c1 d4—e4

12. c3—d4 e4—d5

13. c1—d1 d5—e4

14. c4—d5 e4—f4

15. d2—e2 f4—f3

Идти d1—e1 волки не могут, потому что козлик ходом f3—f4 становится в вершину треугольника и выигрывает (см. диаграмму 18).

16. d3—e3 f3—f4

Стоит волкам допустить ошибку и пойти d1—e1, как сразу же создастся позиция, с которой ты уже знаком (см. диаграмму 19). Если же волки пойдут d4—e4, то козлик встанет на f5. А в таком положении волки уже будут обречены на проигрыш, потому что на их ход e2—f3 козлик ответит ходами f5—f4—g3—g2 и обойдет цепь.

Учитывая все это, волки делают правильный ход.

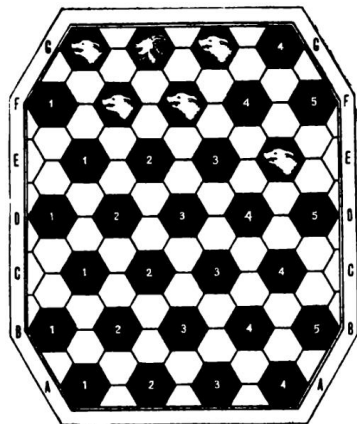
17. d5—e4 f4—f3

Если волки теперь пойдут d1—e1, то козлик вернется на клетку f4 и, сковав трех волков, выиграет партию (см. диаграм-

му 8). Поэтому волки находят единственно верное продолжение игры и, как ты сам убедишься, уверенно идут к выигрышу.

18. e4—f4
19. d1—e1
20. d4—e4
21. e3—f3
22. f4—g3
23. e2—f2
24. e1—f1
25. f1—g1 ×

- f3—f2
- f2—f3
- f3—g2
- g2—f2
- f2—g2
- g2—g1
- g1—g2



Козлик заперт (диаграмма 21).

Как видишь, точная игра волков приводит их к выигрышу. Конечно, выиграть трудно. Маневренный козлик в любую минуту может расстроить планы волков. Но если ты хорошо изучишь приведенные позиции, внимательно повторишь все партии, ты всегда сможешь уверенно играть и за козлика и за волков.

Диаграмма 21. Партия № 3.  
Заключительная позиция.

Внешне несложная игра «Козлик и волки» чрезвычайно богата по своим комбинационным возможностям. Острота создающихся на доске позиций требует от игрока умения владеть темпом, заставляет планировать игру на много ходов вперед.

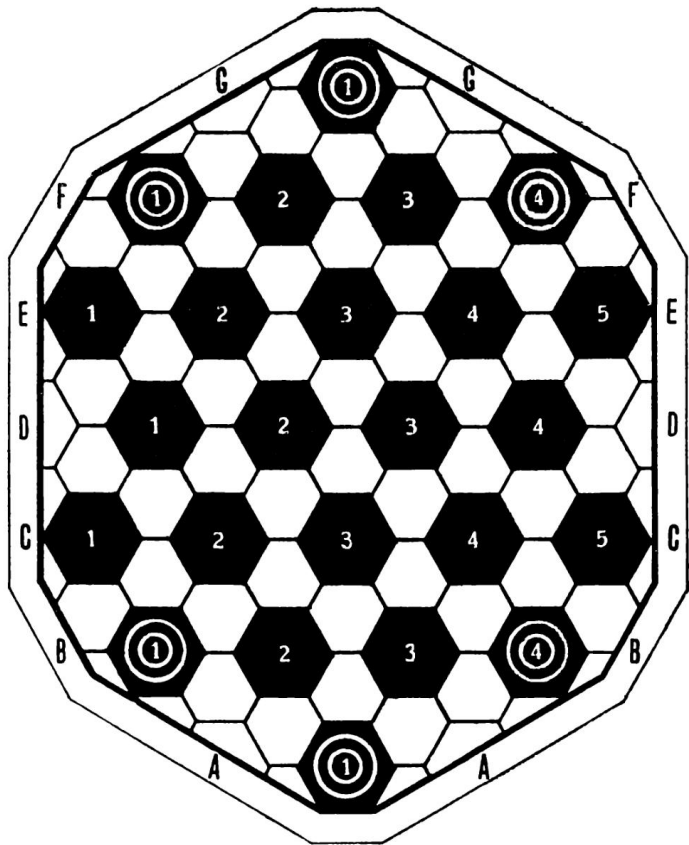
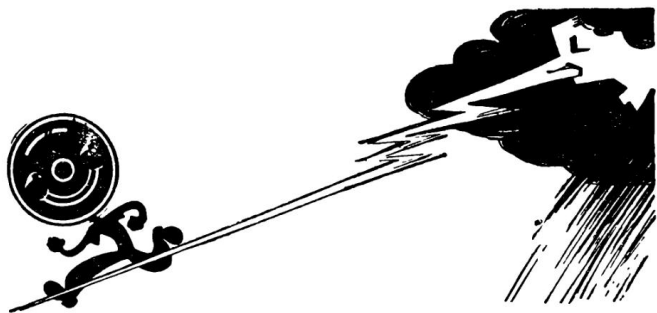


Диаграмма 22. Шашки «Молния». Доска для игры.

## ШАШКИ «МОЛНИЯ»



«Молния»! Удивительно, не правда ли? Шашки — и вдруг молния! Казалось бы, что может быть между ними общего? И все-таки игра названа так не случайно. Нет ни одной шашечной игры, которая бы развивалась так молниеносно, имела бы такое малое количество шашек и в то же время была бы столь напряженной.

Посмотри на доску (диаграмма 22). Вся до-

ска состоит из 24 клеток, шесть из которых выделены кружками — это дамочные поля. Любая шашка, пройдя через всю доску и встав на клетку с кружочком в расположении противника, становится дамкой. Нотация доски показана на диаграмме 23.

В игре участвуют десять шашек — по пять с каждой стороны. Доска ставится углами (A1 и

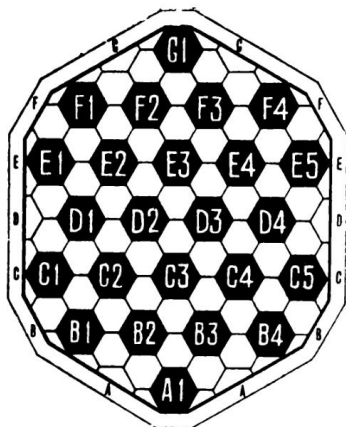


Диаграмма 23. Нотация доски.

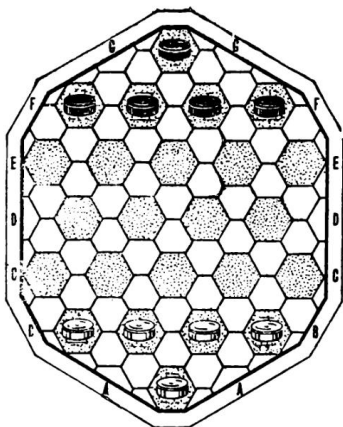


Диаграмма 24. Расположение шашек.

G1) к играющим. В исходной позиции белые шашки занимают клетки A1, B1, B2, B3 и B4, а черные — клетки F1, F2, F3, F4 и G1 (диаграмма 24).

Шашки ходят только вперед, на одно поле, в двух направлениях, проходящих через передние углы клеток (диаграмма 25).

Бьет шашка в шести направлениях через любой из шести углов клетки.

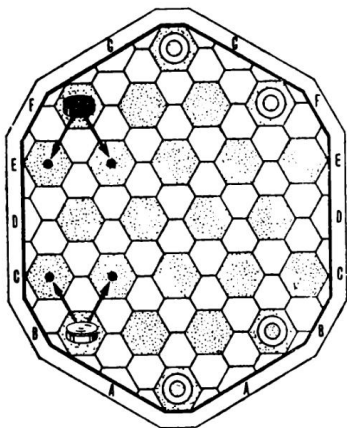
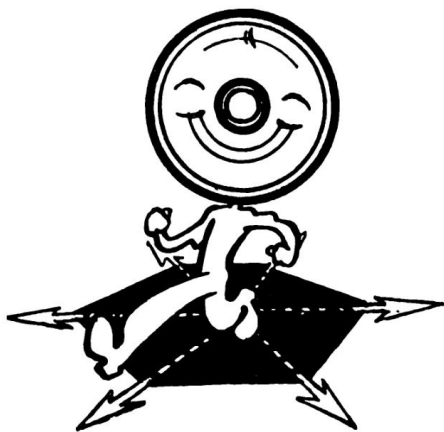


Диаграмма 25. Ход шашек.



На диаграмме 26 белая шашка, расположенная на клетке с3, сбивает три черные шашки с3 : е2 : е4 : с5. Как видишь, при бое шашка перепрыгивает через сбиваемую шашку и становится на следующую за ней клетку.

Дамка может ходить и бить через всю доску, во всех шести диагональных направлениях. На диаграмме 27 показано, как белая дамка, расположенная на клетке f1, боем снимает черные

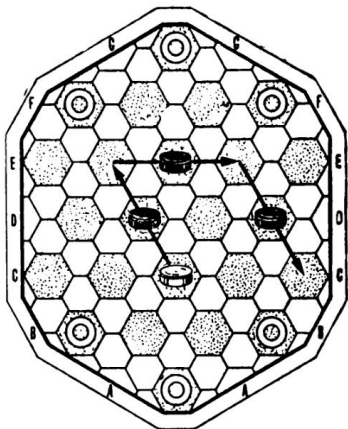


Диаграмма 26. Бой шашки.





шашки, находящиеся на клетках e2 и d3. Она может бить f1:c3:f4 (под острым углом) и f1:d2:d4 (под тупым углом).

Вот теперь ты знаком уже со всеми правилами игры в шашки «Молния», и можно лишь добавить, что во всем остальном правила шестигранных игр в точности соответствуют правилам игры в знакомые тебе русские шашки на обычной квадратной доске.

В «Шестигранных шашках» и шашках «Молния», так же как и в русских шашках, ты не обязан сбивать наибольшее количество шашек. Если ты получил возможность бить в нескольких направлениях, то выбираешь любое из них в зависимости от твоего желания.

Прежде чем приступить к самостоятельной игре, советуем тебе повторить по записи партии. Они помогут тебе увереннее провести в дальнейшем первые встречи за шашеч-

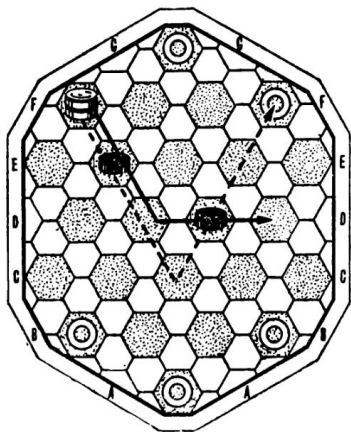


Диаграмма 27 Бой дамки.



ной доской. Поставь шашки в исходную позицию (см. диаграмму 24) и повтори приведенные ниже партии.

### Партия № 1

Белые	Черные
1. b1—c1	f1—e1
2. b3—c3	f4—e4

Белые	Черные
3. c1—d1	e1 : c2 : c4
4. b4 : d3 : f4 (дамка)	f3—e3
5. f4 : f1	e3—d3
6. a1—b3	g1—f3
7. f1 : f4 : c3×	

### Партия № 2

Белые	Черные
1. b1—c1	f4—e4
2. b2—c2	f1—e1
3. b3—c3	f2—e2?
4. c2—d1	e1 : c2 : c4
5. b4 : d3 : f4 (дамка): f2 : d1	g1—f3
6. d1—d3	f3—e4
7. d3 : f4×	

Семь ходов, и партия окончена — действительно молниеносная игра!

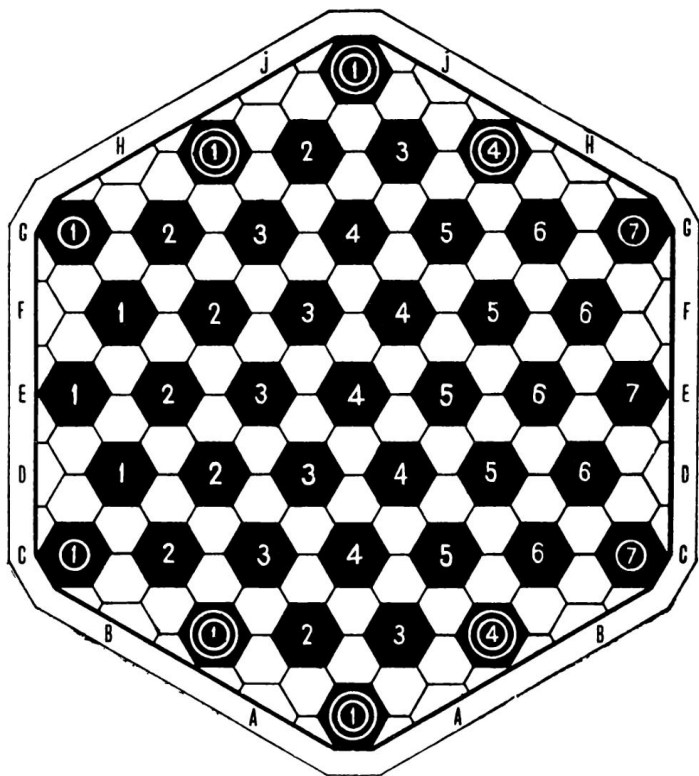
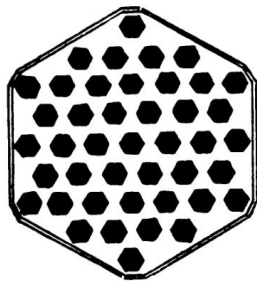


Диаграмма 28. Шестигранные шашки. Доска для игры.

## ШЕСТИГРАННЫЕ ШАШКИ



В предыдущих разделах книжки ты познакомился с двумя играми. Они расширили твоё представление о геометрических фигурах, они ввели тебя в мир шестигранника с его любопытными комбинационными возможностями.

Теперь ты уже не новичок и вполне подготовлен к тому, чтобы перейти к овладению основной шестигранной шашечной игрой, которая так и называется «Шестигранные шашки».

Созданные более двадцати лет назад шестигранные шашки приобрели с тех пор много приверженцев. Они обладают большой маневренностью фигур. Игра в них не имеет подъемов и спадов — она напряжена от начала до конца партии. Малейший просчет грозит не только потерей темпа, но и лишает игрока большого числа шашек.

На диаграмме 28 изображена доска для игры. Она очень похожа на иг-

ровую доску шашек «Молния», но, конечно, значительно больше.

Игровая доска шестигранных шашек состоит из 43 клеток, расположенных девятью параллельными рядами.

Диаграмма 29 поможет тебе разобраться в нотации доски: девять горизонтальных рядов клеток обозначены снизу вверх девятью буквами латинского алфавита — от «А» до «I», а клетки

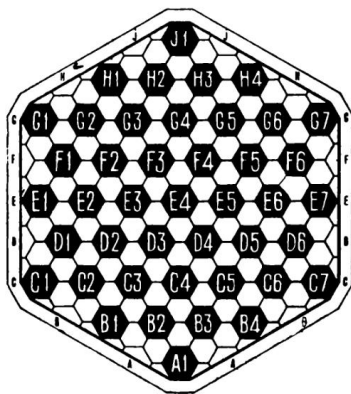


Диаграмма 29. Нотация доски.

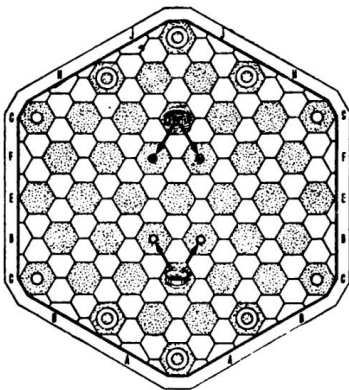


Диаграмма 30. Ход шашек.

каждого ряда занумерованы слева направо, начиная от единицы. При игре доска располагается к противникам углами с клетками А1 и I1.

Ход и бой шашки точно соответствуют правилам хода и боя шашек в игре «Молния» (диаграммы 30 и 31).

Дамкой становится шашка, если она достигла дамочного поля, отмеченного кольцом: белая шашка становится дамкой на клетках h1, h4 и

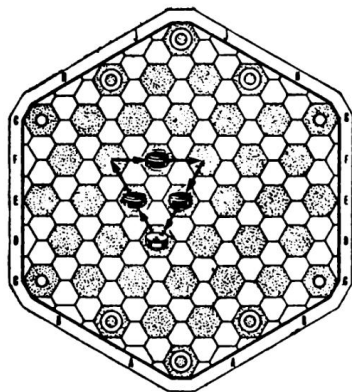


Диаграмма 31. Бой шашки.

и1, черная шашка — на клетках b1, b4 и a1.

Ходить и бить дамка имеет право в шести диагональных направлениях через всю доску (диаграмма 32), делая при бое повороты как под острым, так и под тупым углом (диаграмма 33). Как видишь, правила хода и боя дамки также в точности соответствуют тем же правилам в других играх. Не лишне напомнить, что в шестигранных шашках ни дамка, ни шашка не обязаны

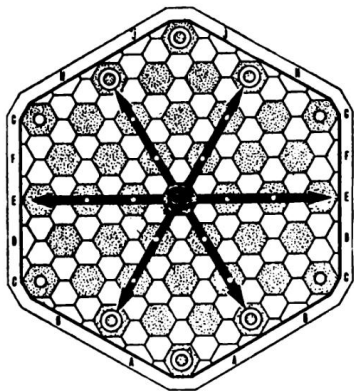


Диаграмма 32. Ход дамки.

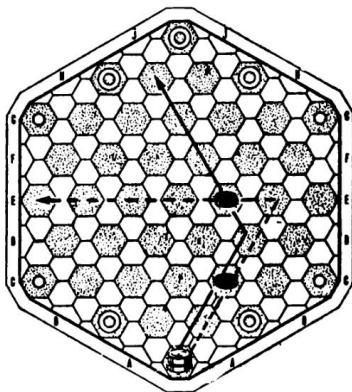


Диаграмма 33. Бой дамки.

выбирать направления, приводящие к снятию наибольшего количества шашек. Так же как и в обычных русских шашках, играющий волен сам решать, снимать ли ему максимальное количество шашек или бить в другом направлении и снимать меньше шашек.

Наконец, последнее, о чем нужно знать, — это тупики. Любая белая шашка, встав на клетку g1 или g7, дамкой не становится, а попадает в тупик. Точно так же и любая черная шашка, встав на клетки c1 или c7, оказывается запертой в тупике. Попав в тупик, шашка теряет возможность продвижения, но сохраняет право боя и может, сняв шашку противника, выйти из тупика. На дамки это ограничение не распространяется.

Вот и все правила. Осталось только поставить шашки в исходную позицию. Если в шашках

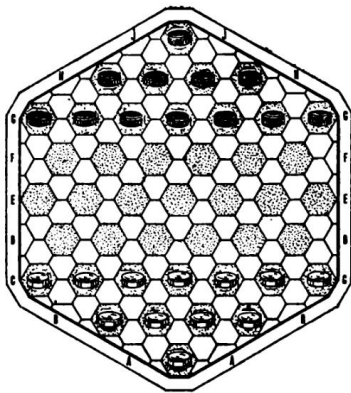


Диаграмма 34. Расположение шашек.

«Молния» в игре участвовали 10 шашек — по 5 с каждой стороны, то в шестигранных шашках их значительно больше: 12 белых и 12 черных. В исходной позиции белые шашки ставятся в рядах a, b и c; черные — в рядах i, h и g (диаграмма 34). Первыми делают ход, конечно, белые.

Итак, шашки расставлены, правила известны, и все-таки, прежде чем начинать игру, повтори сначала по записи под-

робно рассмотренную партию. Так ты поступал при знакомстве с предыдущими играми, так же поступи и сейчас. Анализ уже сыгранной партии поможет тебе в дальнейшем отыскивать те единственно правильные ходы, которые приводят к выигрышу, научит заранее предвидеть позиции, которые могут создаться на доске.

### Партия

Белые	Черные
1. c7—d6	g2—f1
2. c2—d1	f1—e1
3. c5—d4	e1 : c2
4. b1 : d1	g6—f5!

Четвертым ходом черные создали угрозу f5—e5, тогда белые обязаны d4 : f5, после чего черные бьют g5 : e6 : c7 : c5. Ликвидируя угрозу, белые идут:

5. d6—e7                      g5—f4!

Черные вновь угрожают, отдав шашку f5—e6 (белые e7 : e5), ходом f4 : d5 : d3 : b1 (дамка) : e1 пройти в дамки, сняв четыре шашки.

6. d4—e5                      ...

Белые идут на размен, стараясь ликвидировать опасный для них узел в центре доски.

6. ...                      f5 : d4

7. c4 : e5                      f4 : d5

8. c6 : e5                      ...

Белым удалось ликвидировать угрозу черных.

8. ...                      g3—f2

9. b2—c4                      h1—g2

10. c3—d3                      h3—g5

11. d1—e1                      g4—f3

12. b4—c6                      h2—g4!

Теперь черные угрожают, отдав шашку f2—e2 (белые обязаны e1 : e3), ходом f3 : d2 : d4 : b2 : b4 (дамка) : d6 снять пять белых шашек.

13. a1—b2?                      ...

Белые делают слабый ход, ведущий к потере трех шашек, следовало играть c4—d4.

13. ...                      f2—e2

14. e1 : e3                      f3 : d2 : d4 : f5



Белые

15. c1—d1  
16. d1—e1  
17. c4—d4  
18. c6—d6  
19. b3—c4?

Черные

- g1—f1  
g4—f4  
i1—h2  
h2—g4!  
...

Белые сделали слабый ход, не замечая угрозы со стороны черных.

19. ... g7—f6!!

Черные отдают две шашки и следующим ходом, сняв четыре шашки белых, проходят в дамки.

20. e7 : g6 : f4 : d5 :  
e5 d3 : b3 :  
b1 (дамка)  
21. d6—e7 b1—b2

Черные выводят свою дамку на диагональ b2—g6, чтобы эффектно закончить партию.

22. e7—f6 b2—g6  
23. f6—g7 g6—d4

Черные выиграли партию. Две белые шашки заперты: одна на e1, дру-

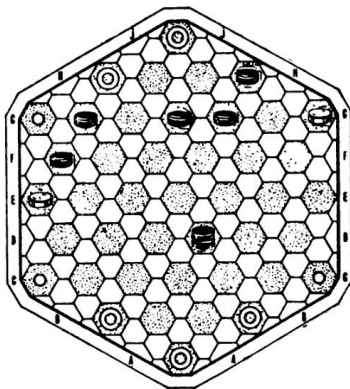


Диаграмма 35. Заключительная позиция.

гая находится в тупике g7 (диаграмма 35).

Знакомясь поочередно с играми, переигрывая по записи партии, ты становишься все более опытным шашкистом, все шире познаешь новые шестигранные игры.

В начале партии после нескольких первых ходов создается положение, за которым кроется грядущее столкновение. Затем кончается первый период и начинается генеральное

сражение, к которому за-долго готовились противники. Это середина партии, время, когда идет бой за лучшее положение на доске, за темп. В этот период противники в острейших комбинациях перегруппировывают свои силы, готовясь к завершению партии. И, наконец, наступает последний этап, в котором побеждает тот, кто сумел захватить ключевые позиции, кто смог сохранить наибольшее количество шашек.

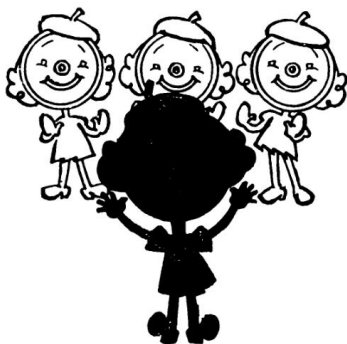
В шахматно-шашечной литературе эти три периода игры носят свои названия: начало партии называется «дебют», середина — «миттельшпиль», а

последний этап, завершение партии, — «эндшпиль».

В дальнейшем ты, конечно, не раз обратишься к солидным шашечным книгам и там часто будешь встречаться с этими словами, поэтому их следует запомнить.

А пока что для лучшего понимания возможностей шестигранных шашек рассмотрим вместе с тобой два эндшпиля. Здесь не будет приводиться сама партия в целом. Наша с тобой задача — проанализировать окончание партии и найти тот единственно правильный путь, который обязательно приведет тебя к выигрышу.

## ЭНДШПИЛИ



### 1. Три дамки против одной

В обычных русских шашках три дамки против одной выигрывают только в том случае, если они владеют большой дорогой. В шестигранных же шашках три дамки против одной выигрывают всегда.

Для этого три дамки нужно расположить цепочкой на трех клетках вдоль любого из шести

бортов доски. После чего, на какую бы точку ни встала дамка противника, она всегда ловится. Впервые эту позицию предложил в 1940 году киевский мастер-шашкист Ефремов. С тех пор она носит название «цепочка Ефремова».

Действительно, давай поставим три белые дамки цепочкой у одного из шести бортов, например на клетки c1, e1 и g1, а

черную дамку — на b4, и продолжим игру:

Белые                      Черные

- |             |         |
|-------------|---------|
| 1. c1—g3    | b4 : h1 |
| 2. g1—g2    | h1 : f1 |
| 3. e1 : h1. |         |

(диаграмма 36)

В этой позиции, когда белые дамки стоят на клетках c1, e1 и g1, а черная дамка — на клетке b4, ее можно поймать и иначе.

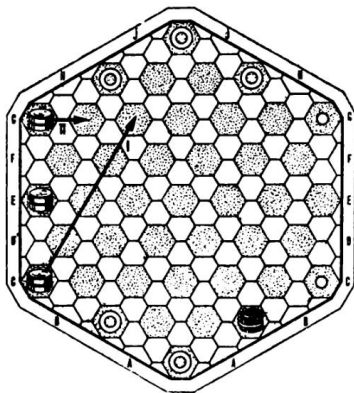


Диаграмма 36. Эндшпиль «Три дамки против одной».

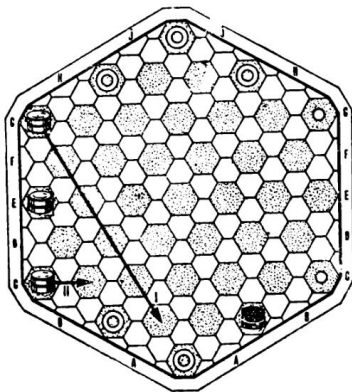


Диаграмма 37. Эндшпиль «Три дамки против одной».

Легко догадаться, что ход белых g1—b2 вынудит черную дамку бить b4 : b1. Теперь поймать ее не представляет никакого труда. Белые вновь жертвуют дамку (c1—c2), черная дамка обязана бить и подставить затем под удар себя (диаграмма 37).

Ну, а если, к примеру, черная дамка была бы расположена не на b4, а на h4? И в такой позиции она ловилась бы так же

легко, потому что эта позиция аналогична уже рассмотренной.

Главное в этой позиции — заставить черную дамку встать на клетку либо h1, либо b1. Для этого белые ходом c1—h2 (или g1—c3) жертвуют своей дамкой и заставляют черную встать на клетку, где она обязательно ловится следующим ходом.

Рассмотрим другую позицию. Белые по-прежнему занимают цепочку на клетках c1, e1, g1, а черная дамка стоит теперь на клетке e7. При таком положении белые идут c1—c4. Это не активный ход, как в предыдущей позиции. Такой ход на шашечном языке называется «тихим» ходом. В самом деле, ход белой дамки ни к чему не обязывает черную, и она может идти куда угодно. И все-таки только «тихий» ход создает позицию, в которой черная дамка неминуемо ловится.

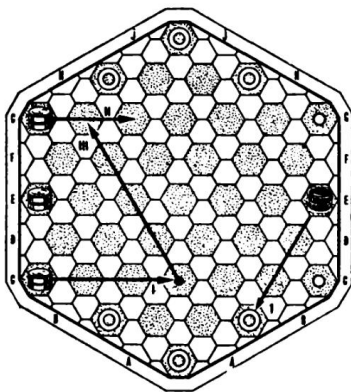


Диаграмма 38. Эндшпиль «Три дамки против одной».

Белые	Черные
-------	--------

- |                |         |
|----------------|---------|
| 1. c1—c4       | e7—b4   |
| 2. g1—g3       | b4 : h1 |
| 3. c4—g2       | h1 : f1 |
| (диаграмма 38) |         |
| 4. e1 : h1     | ...     |

А если черная дамка пойдет не на клетку b4, а на h4?

Белые	Черные
-------	--------

- |          |         |
|----------|---------|
| 1. c1—c4 | e7—h4   |
| 2. g1—c3 | h4 : b1 |

3. c4—c2

b1 : d1

4. e1 : b1

## 2. Две дамки и шашка в тупике против одной дамки

Если же черная дамка пойдет на любую другую клетку, она ловится в один ход.

Подводя итог, можно сказать, что для черной дамки нет ни одного хода, которым она могла бы спасти себя от поражения. И если в какой-либо партии тебе случится остаться с тремя дамками против одной дамки противника, ты уже заранее будешь знать продолжение игры и сможешь уверенно выиграть.

Конечно, в конце партии могут возникать самые неожиданные ситуации. Мы лишь стараемся познакомить тебя с наиболее часто встречающимися окончаниями, знание которых, несомненно, будет полезно в игре.

Сейчас ты увидишь еще один эндшпиль, характерный исключительно для шестигранных шашек.

Решение этого эндшпиля тоже имеет своих авторов. В 1949 году на первенстве города Днепропетровска по шестигранным шашкам два его участника Бичуч и Ростовцев проанализировали окончание партии, в которой у белых имеются две дамки и шашка в тупике, а у черных — одна дамка. После проверки всех возможных положений Бичуч и Ростовцев доказали, что две дамки и шашка в тупике обязательно выигрывают у одной дамки.

Предложенная ими позиция носит название «треугольник Бичуча—Ростовцева». Почему позиция названа треугольником, станет ясно, когда ты поставишь две белые дамки на клетки e6 и f5, а белую шашку — в тупик g7. Такое расположение белых на доске дей-

ствительно повторяет фигуру треугольника и дает им возможность контролировать всю доску.

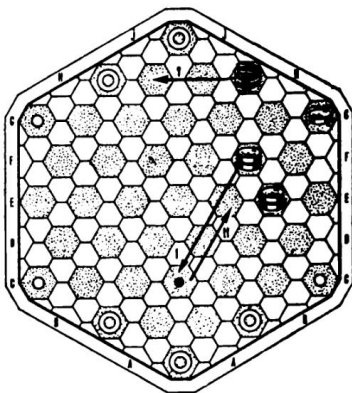
Рассмотрим несколько положений, в которых была застигнута черная дамка в момент, когда ты построил «треугольник Бичуча—Ростовцева».

*1-е положение.*

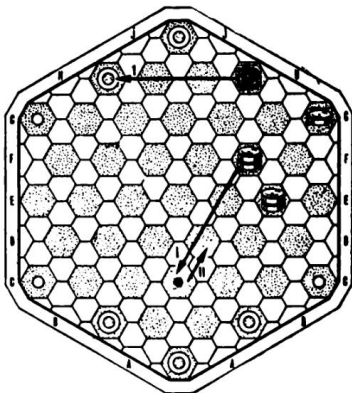
*Черная дамка на h4*

- | Белые          | Черные       |
|----------------|--------------|
| 1. f5—c4       | h4—h2        |
| 2. c4—e5       | h2 : d5 : f6 |
| (диаграмма 39) |              |
| 3. g7 : e6     |              |

Как ты заметил, белые делают «тихий» ход f5—c4 и создают позицию, в которой черная дамка фактически обречена на проигрыш. Конечно, черная дамка первым ходом может идти не h4—h2, а h4—h1. Но и этот вариант для черной дамки не лучше первого: белые ходом c4—d4 подставляют свои дамки под бой и, в свою очередь, ловят черную (диаграмма 40).



*Диаграмма 39.* Эндшпиль «Две дамки и шашка в тупике против одной дамки».



*Диаграмма 40.* Эндшпиль «Две дамки и шашка в тупике против одной дамки».

Но разве в ответ на ход белых черная дамка обязана оставаться на линии h4—h1? Конечно, нет. Она может идти и по линии h4—b1. Изменит ли это что-нибудь? Посмотрим.

На клетки g5, e4, d3 и c3 черная дамка не может встать, потому что моментально попадает под бой. Остаются всего две клетки — это f4 и b1.

Белые                      Черные

- |             |            |
|-------------|------------|
| 1. f5—c4    | если h4—f4 |
| то 2. e6—f5 | f4 : f6    |
| 3. g7 : e6  |            |

Если же черная дамка идет на b1, она сразу же ловится: белые жертвуют две дамки ходом c4—b2. Черная дамка обязана бить b1 : b3 : f6 и сама попадает под бой белых g7 : e6 (диаграмма 41).

Остается последняя линия, по которой может идти черная дамка, — это линия клеток h4—e7. Но и здесь она тоже ловится.

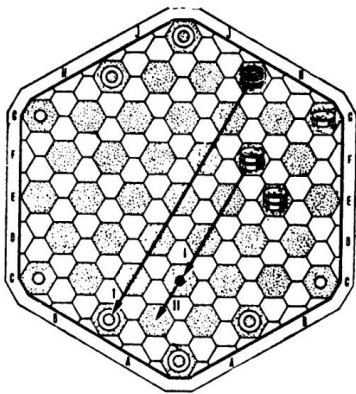


Диаграмма 41. Эндшпиль «Две дамки и шашка в тупике против одной дамки».

Перейти на g6 нельзя, потому что последует g7 : g5. Если же черная дамка идет h4—f6, то белые переводят свою дамку c4—c7, оставляя под боем дамку на клетке e6. Теперь черные обязаны бить f6 : a1. Белые жертвуют последней дамкой c7—e6. Черная дамка снова вынуждена бить a1 : f6, подставляя себя под бой g7 : e6 (диаграмма 42).



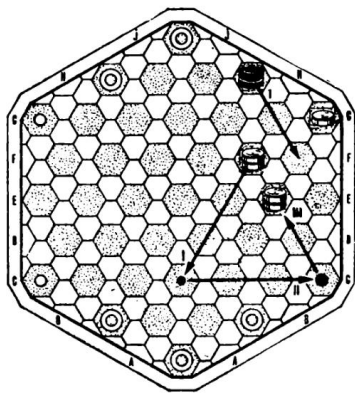


Диаграмма 42. Эндшпиль «Две дамки и шашка в тупике против одной дамки».

Остается последняя клетка e7, ход на которую ты еще не проанализировал. Но и перейдя на e7, черная дамка тоже ловится. Белые, жертвуя двумя дамками, идут c4—f5. Черная дамка после e7: e5: g6 попадает под бой g7: g5 (диаграмма 43).

Пока что ты рассмотрел все положения, которые могут создаться, если черная дамка застигнута на клетке h4. А как сложит-

ся игра, если черная дамка находится не на h4, а, например, на c1?

*2-е положение.  
Черная дамка  
расположена на c1*

Белые, как ты помнишь, занимают позицию «треугольник Бичуча — Ростовцева». Две белые дамки стоят на клетках e6 и f5, белая шашка находится в тупике на клетке g7. Иначе говоря, все оста-

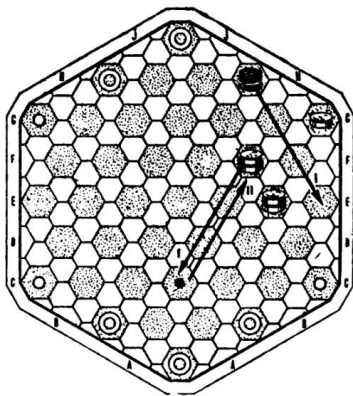


Диаграмма 43. Эндшпиль «Две дамки и шашка в тупике против одной дамки».

лось по-прежнему, и только черная дамка занимает теперь клетку c1. Создалась позиция, когда черная дамка фактически стоит в вершине равно-стороннего треугольника c7—c1—i1 и имеет возможность перемещаться в двух направлениях: c1—c7 и c1—i1. Разумеется, белые должны уже первым ходом лишить черную дамку возможности выбора. Поэтому белые идут e6—c7.

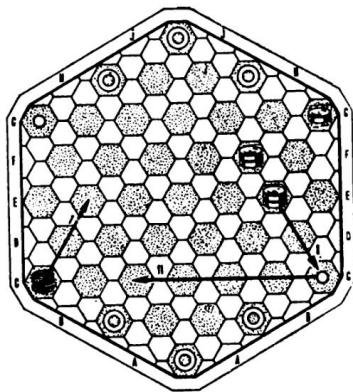


Диаграмма 44. Эндшпиль «Две дамки и шашка в тупике против одной дамки».

Белые	Черные
-------	--------

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. e6—c7   | c1—d1   |
| 2. f5—d4   | d1 : d5 |
| 3. c7—e6   | d5 : f6 |
| 4. g7 : e6 |         |

Но черная дамка может сделать первый ход не на d1, а на клетку e2. В таком положении белые имеют три варианта выигрыша. Однако простейшим будет, безусловно, ход c7—c3. Теперь черная дамка обязана

бить e2 : b2 : g6 и сама попадет под бой g7 : g5 (диаграмма 44).

В случае же, если черная дамка первым ходом пойдет c1—h2, игра будет иметь следующее продолжение:

Белые	Черные
-------	--------

- |                |         |
|----------------|---------|
| 1. e6—c7       | c1—h2   |
| 2. f5—e5       | h2 : d5 |
| 3. c7—e6       | d5 : f6 |
| (диаграмма 45) |         |
| 4. g7 : e6     |         |

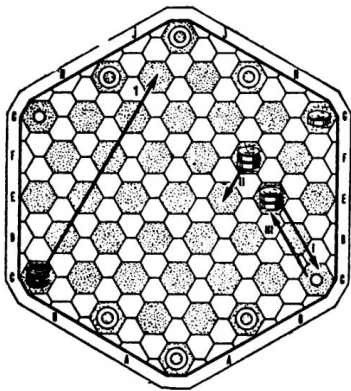


Диаграмма 45. Эндшпиль «Две дамки и шашка в тупике против одной дамки».

Эндшпиль «Две дамки и шашка в тупике против одной дамки» рассмотрен тобой при расположении черной дамки на клетках h4 и c1. Возможны и другие варианты первоначального

расположения черной дамки, но уже разобранных позиций достаточно для того, чтобы ты уверенно чувствовал себя в этом окончании партии. При желании ты можешь самостоятельно решить эндшпиль при всех остальных положениях черной дамки.

А сейчас познакомься с неизвестной еще тебе областью — с шашечной композицией.

Шашечная композиция — это целая самостоятельная область творчества, которой уделяли большое внимание крупнейшие мастера-шашкисты. Шестигранные шашки создают новые возможности для композиционного творчества.

## ЗАДАЧИ И ЭТЮДЫ



Здесь помещены одиннадцать различных задач и два этюда. Две задачи ты решишь вместе с нами, а с остальными постарайся справиться самостоятельно. Ну, а если будет все-таки трудно, взгляни дальше в книжку, и ты найдешь в ней все решения.

После того как твои товарищи научатся играть

в шестигранные шашки, ты сможешь использовать эти задачи в своей работе шашкиста-инструктора. Например, можно будет провести конкурс на правильное решение задач.

### Задача № 1

В три хода запереть все шесть черных шашек.

## Расположение шашек

Белые шашки:  
a1, b4, c5, d4 и f5 . (5)

Белые дамки:  
b3 и h4 . . . . . (2)

Черные шашки:  
c1, c2, c7, d6, e1 и e7 (6)  
(диаграмма 46)

### Решение

Черные ходом c2—b1 грозят пройти в дамки. Казалось бы, белые должны пойти b3—b1, чтобы ликвидировать угрозу. Но тогда черные получают воз-

можность идти d6—c6, и белые будут вынуждены либо бить b1 : d1, после чего черные боем делают дамку, либо бить b4 : d6, подставляя под бой четыре свои шашки (e7 : c6 : c4 : e5 : g6). И в том и в другом случае белые не смогут решить поставленной перед ними задачи. При решении любой задачи ты должен всегда помнить, что белые должны делать такой ход, который бы вынуждал черных идти только так, как это необходимо белым для достижения их цели. Таким ходом в этой задаче будет ход белой дамкой h4—f6. Теперь черные обязаны бить e7 : g6 : e5 : c4 : c6. И хотя они снимают у белых дамку и три шашки, но сами оказываются запертыми на клетках c6, c7 и d6. Итак, три черные шашки заперты. Теперь белая дамка с клетки b3 переходит на клетку b1. Черные шашки c1 и c2 оказываются лишенными

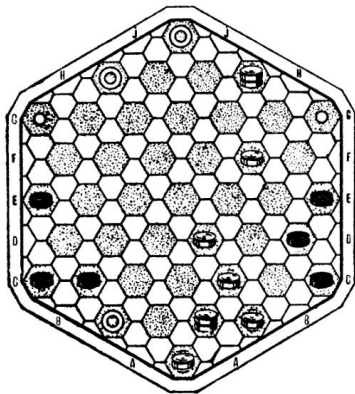


Диаграмма 46. Задача № 1.

возможности сделать ход (шашка на c1 находится в тупике, а шашке на c2 преградила путь белая дамка, вставшая на клетку b1). Поэтому черные вынуждены делать единственно возможный ход e1—d1. Теперь белым остается пойти любым «тихим» ходом (a1—b2 или a1—b3), и черные проигрывают, потому что все шесть шашек черных заперты. Задача, поставленная перед белыми, решена (диаграмма 47).

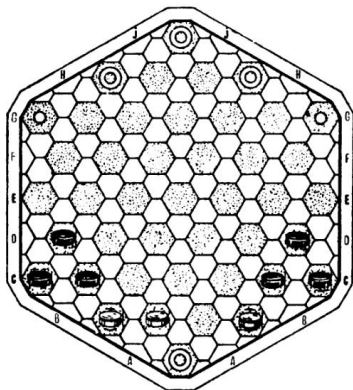


Диаграмма 47. Решение задачи № 1.

Разберем совместно еще одну задачу, которую составил уже известный тебе участник Днепропетровского турнира Ю. Ростовцев.

### Задача № 2

В пять ходов запереть три шашки и дамку черных.

### Расположение шашек

Белые шашки:  
b2, c1, c4, c5, d2 и e3 (6)

Белая дамка:  
g7 . . . . . (1)

Черные шашки:  
d6, e1 и g3 . . . (3)

Черная дамка:  
h4 . . . . . (1)

(диаграмма 48)

### Решение

В шестигранных шашках дамка, обладая большой маневренностью, является очень сильной фигурой, и снять ее, а тем более запереть, трудно. И все-таки эта задача разрешима.

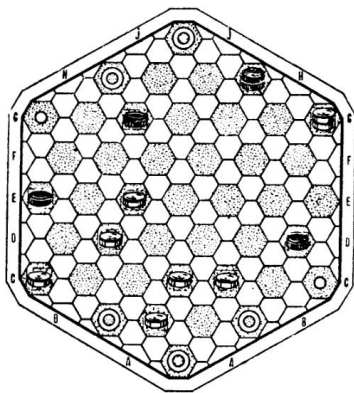


Диаграмма 48. Задача № 2.

Белые идут  $b2—c3$ . Черная дамка обязана бить  $h4 : b1$ . По замыслу белых черная дамка, встав на  $b1$ , должна заложить основу для последующего скопления вокруг нее черных шашек, которые бы заперли собственную дамку. Если белые добьются этого, то уже справиться с простыми шашками им будет легче.

Выполняя намеченный план, белые идут  $c5—d5$ . Черная шашка бьет две

белые  $d6 : d4 : b2$  и лишает свою дамку хода по линии  $b1—b4$ . После этого белые идут  $e3—f2$ . И еще одна черная шашка вынуждена бить  $g3 : e2 : c3$ , запирая своей дамке выход на линию клеток  $b1—h4$ . Теперь белые жертвуют последней своей шашкой  $c1—d1$ . Черная шашка бьет  $e1 : c2$  и окончательно запирает черную дамку. Наконец, оставшаяся единственной у белых дамка идет  $g7—a1$  и

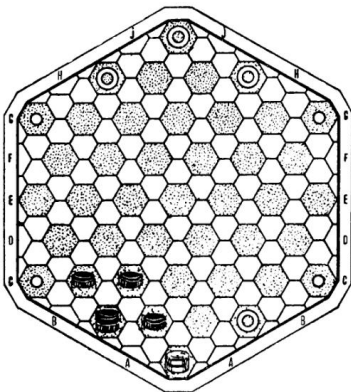


Диаграмма 49. Решение задачи № 2.

запирает все три черные шашки, а вместе с ними и черную дамку. Красиво, не правда ли? (диаграмма 49).

Остальные задачи реши самостоятельно.

### Задача № 3

В четыре хода запереть три черные шашки.

Расположение шашек

Белые шашки: b3, c4, d3, d6 и f1 . (5)

Черные шашки: c1, c2, d1, f6, g3, g5 и h2 (7)  
(диаграмма 50)

### Задача № 4

В три хода запереть четыре черные шашки.

Расположение шашек

Белые шашки: d1, e6, f1 и g5 . . (4)

Белые дамки: e2 и g6 . . . . . (2)

Черные шашки: c6, c7, g1 и h1 . . (4)  
(диаграмма 51)

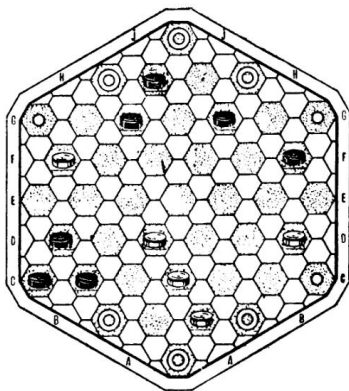


Диаграмма 50. Задача № 3.

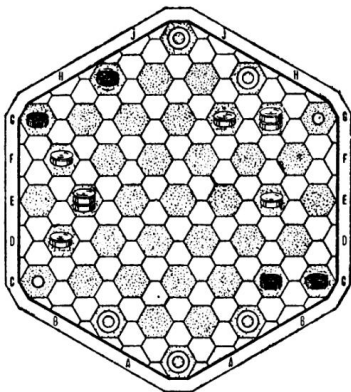


Диаграмма 51. Задача № 4.



### Задача № 5

В три хода запереть одну черную шашку.

Расположение  
шашек

Белые шашки:

b4, d1, d4, e2, e6 и f1 . (6)

Черные шашки:

c7, g5, g6, g7 и h1 . (5)  
(диаграмма 52)

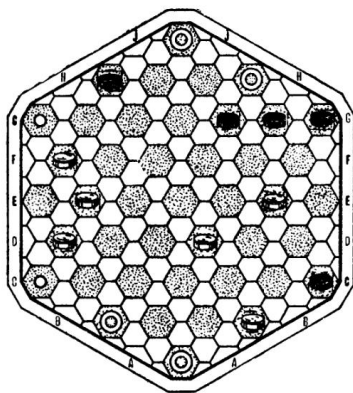


Диаграмма 52. Задача № 5.

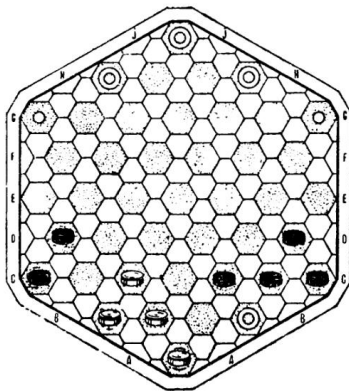


Диаграмма 53. Задача № 6.

### Задача № 6

В три хода запереть три  
черные шашки.

Расположение  
шашек

Белые шашки:

a1, b1, b2 и c3 . . (4)

Черные шашки:

c1, c5, c6, c7, d1 и d6 . (6)

(диаграмма 53)

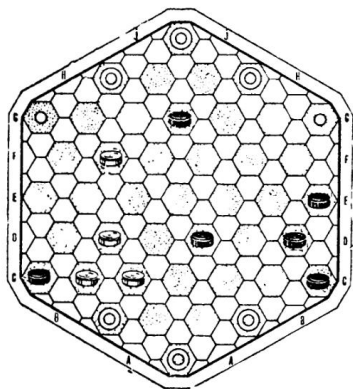


Диаграмма 54. Задача № 7.

### Задача № 7

В пять ходов запереть три черные шашки.

#### Расположение шашек

Белые шашки:  
c2, c3, d2 и f2 . . . (4)

Черные шашки:  
c1, c7, d4, d6, e7 и g4 (6)  
(диаграмма 54)

### Задача № 8

В пять ходов запереть шесть черных шашек.

#### Расположение шашек

Белые шашки:  
a1, c2, d3, e6, f4, f6 и g3  
(7)

Белые дамки:  
b1, f3 и h4 . . . . . (3)

Черные шашки:  
c6, c7, d1, e1, g7 и h1 (6)  
(диаграмма 55)

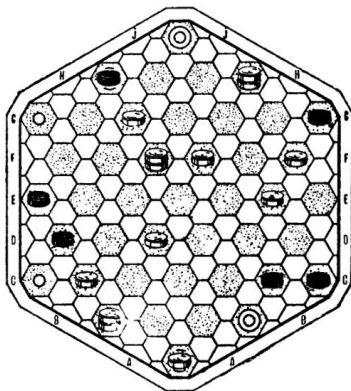


Диаграмма 55. Задача № 8

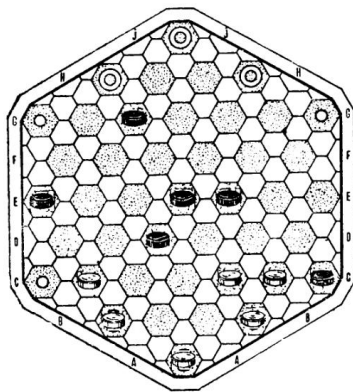


Диаграмма 56. Задача № 9.

**Задача № 9**

В семь ходов запереть две черные шашки.

Расположение шашек

Белые шашки:  
a1, b1, b4, c2, c5 и c6 (6)

Черные шашки:  
c7, d3, e1, e4, e5 и g3 (6)  
(диаграмма 56)

**Задача № 10**

В пять ходов запереть четыре черные шашки.

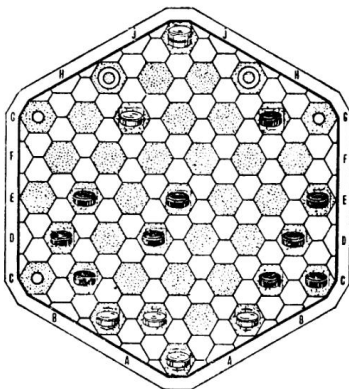


Диаграмма 57. Задача № 10.

Расположение шашек

Белые шашки:  
a1, b1, b2, b4 и g3 . (5)

Белая дамка: i1 . (1)

Черные шашки:  
c2, c6, c7, d1, d3, d6,  
e2, e4, e7 и g6 . . (10)  
(диаграмма 57)

**Задача № 11**

В четыре хода запереть черную шашку.

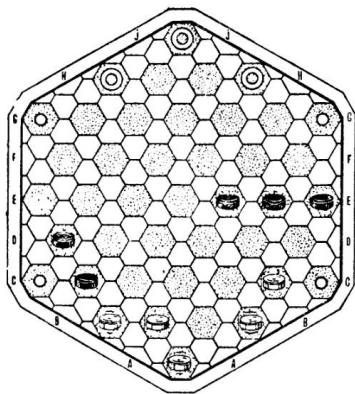


Диаграмма 58. Задача № 11.

### Расположение шашек

Белые шашки:  
a1, b1, b2, b4 и c6 . (5)  
Черные шашки:  
c2, d1, e5, e6 и e7 . (5)  
(диаграмма 58)

### Этюд № 1

(Составлен кандидатом  
в мастера по шахматам  
Ю. К. Ростовцевым)

Белые начинают и вы-  
игрывают.

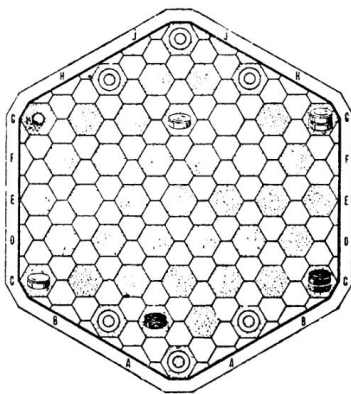


Диаграмма 59. Этюд № 1.

### Расположение шашек

Белые шашки:  
c1 и g4 . . . . . (2)  
Белая дамка: g7 . (1)  
Черная шашка: b2 (1)  
Черная дамка: c7 (1)  
(диаграмма 59)

### Этюд № 2

(Составлен кандидатом  
в мастера по шахматам  
Ю. К. Ростовцевым)

Белые выигрывают в четыре хода.

Расположение  
шашек

- Белые шашки:  
 c1, c4 и f2 . . . . . (3)  
 Белая дамка: i1 . . . . . (1)  
 Черная шашка: e1 . . . . . (1)  
 Черные дамки:  
 d5 и h1 . . . . . (2)

(диаграмма 60)

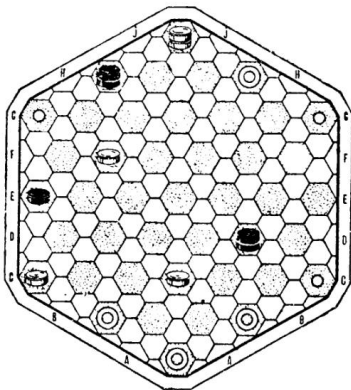


Диаграмма 60. Этюд № 2.

РЕШЕНИЯ ЗАДАЧ

№ 3

- |                   |              |
|-------------------|--------------|
| Белые             | Черные       |
| 1. d6—e6          | f6 : d5      |
| 2. b3—c5          | d5 : b3      |
| 3. d3—e3          | b3 : d3 : f2 |
| 4. f1 : f3 : h1   |              |
| (дамка) : h4 : b1 |              |

№ 5

- |                           |              |
|---------------------------|--------------|
| Белые                     | Черные       |
| 1. b4—c6                  | c7 : c5 : e4 |
| 2. f1—g2                  | h1 : f1 : d2 |
| 3. d1 : d3 : f4 : h4 : f6 |              |

№ 4

- |          |                   |
|----------|-------------------|
| Белые    | Черные            |
| 1. e2—h2 | h1 : h3 : f5 : d6 |
| 2. g6—b2 | g1 : e2 : c1      |
| 3. b2—b4 |                   |

№ 6

- |                      |         |
|----------------------|---------|
| Белые                | Черные  |
| 1. c3—d2             | d1 : d3 |
| 2. b1—c2             | c1 : c3 |
| 3. b2 : d2 : d4 : b4 |         |

№ 7	
Белые	Черные
1. f2—g3	g4 : g2
2. c2—d1	c1 : e2
3. d2 : f1 : h1 (дамка) : c5	d6—c6
4. c5—b4	e7—d6
5. c3—d2	

№ 8	
Белые	Черные
1. f6—g6	g7 : g5 : e4 : c3 : c1
2. f3—f4	h1 : f3 : f5 : d6
3. b1—b4	d1—c2
4. h4—b1	e1—d1
5. a1—b2	

№ 9	
Белые	Черные
1. c2—d2	d3 : d1
2. b1—c2	d1 : b1 (дамка)
3. c6—d5	e5 : c6 : c4

4. a1—b2	b1 : b3
5. b4 : b2 : d4 : f3 : h1 (дамка)	e1—d1
6. h1—h4	d1—c2
7. h4—b1	

№ 10	
Белые	Черные
1. i1—g5	g6 : g4 : g2
2. b2—c3	c2 : c4
3. b1—c2	d1 : b1 (д)
4. a1—b2	d1 : b3
5. b4 : b2 : d4 : d2 : f1 : h1 (д) : b4	

№ 11	
Белые	Черные
1. b2—c3	c2 : c4
2. b1—c2	d1 : b1 (дамка)
3. a1—b2	b1 : b3
4. b4 : b2 : d4 : f5 : d6	

### РЕШЕНИЯ ЭТЮДОВ

#### № 1

Ясно, что попытка пройти в дамки ничего белым не дает, ибо черные также ставят дамку, достигая ничейного соотношения материала. Точно так же ничего не дает

и ход белых 1. g7—a1, потому что черные отвечают c7—c3!, и создается ничейное положение.

1. g4—h3! c7 : i1
2. g7—a1 ...  
(диаграмма 61)

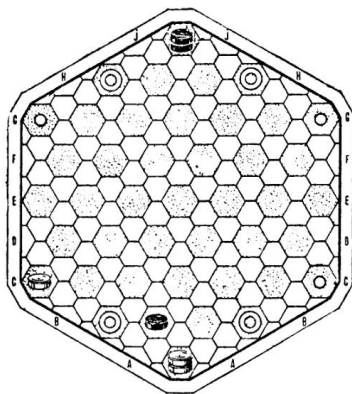


Диаграмма 61. Решение этюда № 1.

Теперь, куда бы ни пошла черная дамка, она либо снимается сразу, либо разменивается следующим ходом. Действительно,

если 2. ...  $i1-h3$   
 то 3.  $a1:d2$   $h3:c2$   
 4.  $c1:e3$

если 2. ...  $i1-g5$   
 то 3.  $a1:g1:g7$

если 2. ...  $i1-d6$   
 то 3.  $a1:d2$   $d6:d1$   
 4.  $c1:e2$

если 2. ...  $i1-c7$   
 то 3.  $a1:c3$   $c7:c2$   
 4.  $c1:c3$

если 2. ...  $i1-h2$   
 (или  $g3$ ,  
 или  $f2$ )  
 то 3.  $a1:e2:i1$

если 2. ...  $i1-d1$   
 то 3.  $c1:e2$

и черная шашка заперта на весу.

№ 2

Белые

Черные

1.  $f2-g2$   $h1:f1$   
 2.  $c4-d3$   $d5:d2$   
 3.  $i1-d1$   $e1:c2$   
 4.  $c1:c3:e2:g1$

Белая шашка находится в тупике, но белые выигрывают, так как ход черных.

## МЕЖДУНАРОДНЫЕ ШАШКИ НА ШЕСТИГРАННОЙ ДОСКЕ

В конце этой книжки помещены правила игры как в русские шашки, так и в международные (столклеточные). Знакомясь с шестигранными шашками, ты до сих пор играл в них, пользуясь правилами русских шашек.

Попробуй теперь сыграть в шестигранные шашки, но уже по правилам международных шашек, и ты увидишь, какие интереснейшие комбинации возникнут перед тобой на доске. А для

того чтобы ты смог играть в шестигранные шашки по международным правилам, необходимо лишь запомнить следующие особенности этих правил:

1. При наличии нескольких направлений боя шашка или дамка обязана брать наибольшее количество шашек вне зависимости от качества (простые или дамки) снимаемых шашек.

2. Шашка, оканчивающая удар на дамочном



поле, получает права дамки лишь со следующего хода.

3. Шашка, проходящая в процессе взятия через дамочное поле, остается простой.

Иллюстрацию возникающих при этом комбинационных возможностей дают композиции, составленные Ю. Ростовцевым.

### Концовка № 1

Расположение шашек

Белые шашки:

a1, b1, b2, c1, c3, d3,  
h2 . . . . . (7)

Черные шашки:

c5, c7, d1, e2, e7, f3 (6)

Белые выигрывают.

#### Решение

Белые	Черные
1. a1—b3	c5 : a1 (дамка)
2. b1—c2	d1 : b1 : b3

Черная шашка, согласно правилам международных шашек, осталась простой.

3. d3—e3! f3 : d2 : b2

Черные обязаны бить большинство, запирая собственную дамку!

4. c1—d1 e2 : c1

5. h2—i1 e7—d6

(дамка)

6. i1—g3 d6—c6

7. g3—b4

И все шашки черных заперты!

### Концовка № 2

Расположение шашек

Белые шашки:

b1, b4, d1, d5, d6, e7,  
f1 . . . . . (7)

Черные шашки:

d3, d4, e4, f4, h1, h2,  
h3 . . . . . (7)

Белые выигрывают.

#### Решение

Белые	Черные
1. d5—e5	e4 : e6 : c7

Черные обязаны бить большинство.

2. b1—c3	d3 : b1 (дамка)
----------	--------------------

Напоминаем: черная шашка стала дамкой, но право бить, как дамка, она приобретет лишь со следующего хода.

3. b4—c5            b1:e1:g2

Конечно, черным приятнее было бы бить 3. ... d4:b4 (дамка), но выбора нет — приходится бить большинство.

4. c5:e4:g5:    ...  
   i1:g3:g1

После этого белые легко выигрывают, проводя шашку e7 в дамки.

### Концовка № 3

Расположение  
шашек

Белые шашки:  
b3, c3, d5, e2, e4, e5,  
e7, f5 . . . . . (8)

Черные шашки:  
c6, g1, g3, g4, g6 . . . (5)  
Белые выигрывают.

#### Решение

Белые	Черные
1. e4—f3!	g3:e4:e6:c5:
	a1(дамка)
2. e7—f6	...

Под боем все шашки белых, но выбора нет.

2. ...            a1:d2:f1  
3. f6:h4 (дамка)    f1:f6  
4. h4:e7:b4            ...

И белые легко выигрывают. Например:

4. ...            g1—f1  
5. b4—b1            f1—e1  
6. b1—e4            e1—d1  
7. e4—b1            ...

### Концовка № 4

Расположение  
шашек

Белые шашки:  
a1, b1, c7, d5, e2, f1 (6)

Черные шашки:  
c1, c4, d3, f3, f5, f6,  
g6, h1, h2, h3 . . . (10)

Белые выигрывают.

#### Решение

Белые	Черные
1. b1—c2	c1:c3
2. a1—b2	c3:a1
	(дамка)
3. f1—g2!	a1:g1:g4:c6

Этот трудно находимый удар является обязательным ввиду правила большинства.

4. c7:c5:c3:e4:  
g3:i1:g5:g7:e6:g5 ...  
И белые выигрывают.

## Концовка № 5

### Расположение шашек

Белые шашки:

a1, b4, c6, c7, e5, e6,  
f3, f5 . . . . . (8)

Черные шашки:

c2, c3, c4, d1, d4, f1,  
g2, h2, h3 . . . . . (9)

Выигрыш белых.

### Решение

Белые	Черные
1. b4—c5	d4 : b4 : d6
2. a1—b2	c3 : a1 (дамка)
3. f5—g6!	a1 : g7 : g3 : d4 : f5

Разновидность «турецкого» удара, возможна только в шестигранных шашках: черные не могут кончать удар на поле g6, так как там находится уже сбитая, но еще не снятая шашка белых!

4. c7 : e6 : g5 :  
i1 : g3 : g1 : e2 :  
c1 : c3 : c5 ×

В этой комбинации ис-

пользованы все три отличия международных шашек от обыкновенных (русских).

### Задача

### Расположение шашек

Белые шашки:

a1, c7, d2, e1, e6, h2 (6)

Белая дамка:

i1 . . . . . (1)

Черные шашки:

c5, g2, g6 . . . . . (3)

Черная дамка:

c1 . . . . . (1)

Белые запирают черную шашку.

### Решение

Белые	Черные
1. e1—f1	g2 : e1
2. a1—b3	c5 : a1 (дамка)
3. e6—f5	a1 : f1 : f6
4. i1—e6!	c1 : i1 : d6
5. c7 : e6 : g7 : g5	e1—d1
6. g5—h4 (дамка)	d1—c2
7. h4—b1 ×	

Черная шашка заперта на весу.

Партия  
Ю. Ростовцев — Я. Островский  
Днепропетровск, 1963 г.

Белые	Черные
1. c1—d1	g7—f6
2. c7—d6	f6—e7
3. c5—d5	g6—f5
4. d1—e1	g3—f3
5. c2—d1	g2—f1
6. e1 : g2	g1 : g3

Размен, произведенный черными, создает компактный шашечный центр, но несколько ослабляет фланг.

7. d1—e1	f3—e3
8. e1—f1!	...

Этим ходом белые скывают правый фланг черных.

8. ...	g4—f3!
--------	--------

Тонкая ловушка, в которую попадают белые.

9. c3—d3? ...

Естественное 9. ... g5—f4; давало белым уравнение;  
10. d3 : f2; g3 : e2 : g1;  
11. d6—e6; f5 : d6 : d4;  
12. c4 : e5 : g4 : e3;  
9. ... f5—e6!

Теперь же белые, вынужденные бить большинство, проигрывают партию.

10. d3 : f2 : f4 e6 : c7 : c5 : e6

Белые сдались, так как они теряют еще и шашку f4 и ввиду значительного материального перевеса черных (две шашки), а также отсутствия контр-игры не могут продолжать борьбу.

## КАК ОРГАНИЗОВАТЬ СОРЕВНОВАНИЯ ПО ШАШКАМ НА ШЕСТИГРАННОЙ ДСКЕ

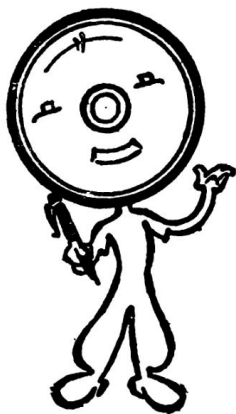


Вот и подходит к концу наша книжка. Перевернуты страницы, изучены интересные шашечные игры. Теперь можно провести и турнир.

При подготовке турнира прежде всего необходимо выяснить число желающих участвовать в нем. Предположим, в первом турнире на первен-

ство отряда будут участвовать шесть человек. Запиши их фамилии, затем возьми шесть бумажек, поставь в них порядковые номера по числу участников и проведи жеребьевку. Затем, зная номер каждого участника, составь турнирную таблицу, образец которой здесь приведен.

№ п/п.	Фамилии участников	1	2	3	4	5	6	Итого очков	Место в турнире
1	Н. Сергеев	●							
2	И. Новиков		●						
3	Б. Сомов			●					
4	В. Антонов				●				
5	В. Иванов					●			
6	Г. Гуров						●		



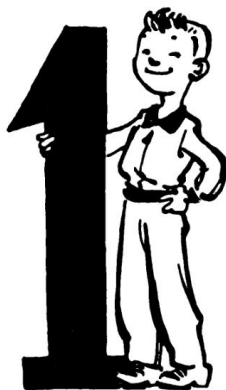
В дальнейшем в этой таблице ты будешь отмечать ход турнира. Победителю ставится 1 очко, проигравшему — 0, а при ничьей каждый получает по  $\frac{1}{2}$  очка. После окончания турнира подводится итог очков каждого участника и в зависимости от этого определяется занятое им место. А турнирная таблица к концу соревнований примет такой вид:

№ п/п.	Фамилии участников	1	2	3	4	5	6	Итого Очков	Место в турнире
1	Н. Сергеев	●	0	1/2	0	1	0	1 1/2	4
2	И. Новиков	1	●	1	1	1	0	4	2
3	Б. Сомов	1/2	0	●	0	1/2	0	1	5
4	В. Антонов	1	0	1	●	1	0	3	3
5	В. Иванов	0	0	1/2	0	●	0	1/2	6
6	Г. Гуров	1	1	1	1	1	●	5	1



До того как приступить к турнирным играм, ты должен также определить, какие участники встречаются между собой в первом туре, какие во втором, кто играет белыми, ведь в турнире каждый участник должен встретиться со всеми остальными!

Чтобы уметь в этом разбираться, нужно научиться пользоваться приведенными здесь таблицами, а это совсем нетрудно. Главное, понять раз-



ницу очередности игр при четном и нечетном числе участников турнира.

Рассмотрим совместно таблицу очереди игр в турнире при 3 или 4 участниках.

Тур

1	1 — (4)	2—3
2	(4)— 3	1—2
3	2 — (4)	3—1

Эта таблица подсказывает тебе, что при четырех участниках в первом туре играют: первый с четвертым, второй с третьим; во втором туре —

четвертый с третьим, первый со вторым; в третьем туре — второй с четвертым, третий с первым.

Если же в турнире участвуют три игрока (нечетное число), то в первом туре не играет (свободен) первый, во втором туре — третий и в третьем туре — второй. Иначе говоря, в любой помещенной ниже таблице при нечетном числе участников номер, заключенный в скобках, отсутствует, и поэтому оставшийся номер в этом туре свободен.





Во всех случаях белой играет тот участник, да чей номер указан первым. Теперь ты уже без труда разберешься во всех остальных таблицах.

### Таблицы очереди игр в турнирах

#### При 5 или 6 участниках

Тур				
1	1 — (6)	2 — 5	3 — 4	
2	(6) — 4	5 — 3	1 — 2	
3	2 — (6)	3 — 1	4 — 5	
4	(6) — 5	1 — 4	2 — 3	
5	3 — (6)	4 — 2	5 — 1	

#### При 7 или 8 участниках

Тур				
1	1 — (8)	2 — 7	3 — 6	4 — 5
2	(8) — 5	6 — 4	7 — 3	1 — 2
3	2 — (8)	3 — 1	4 — 7	5 — 6
4	(8) — 6	7 — 5	1 — 4	2 — 3
5	3 — (8)	4 — 2	5 — 1	6 — 7
6	(8) — 7	1 — 6	2 — 5	3 — 4
7	4 — (8)	5 — 3	6 — 2	7 — 1

#### При 9 или 10 участниках

Тур					
1	1 — (10)	2 — 9	3 — 8	4 — 7	5 — 6
2	(10) — 6	7 — 5	8 — 4	9 — 3	1 — 2
3	2 — (10)	3 — 1	4 — 9	5 — 8	6 — 7

4	(10) — 7	8 — 6	9 — 5	1 — 4	2 — 3
5	3 — (10)	4 — 2	5 — 1	6 — 9	7 — 8
6	(10) — 8	9 — 7	1 — 6	2 — 5	3 — 4
7	4 — (10)	5 — 3	6 — 2	7 — 1	8 — 9
8	(10) — 9	1 — 8	2 — 7	3 — 6	4 — 5
9	5 — (10)	6 — 4	7 — 3	8 — 2	9 — 1

### При 11 или 12 участниках

Тур

1	1 — (12)	2 — 11	3 — 10	4 — 9	5 — 8	6 — 7
2	(12) — 7	8 — 6	9 — 5	10 — 4	11 — 3	1 — 2
3	2 — (12)	3 — 1	4 — 11	5 — 10	6 — 9	7 — 8
4	(12) — 8	9 — 7	10 — 6	11 — 5	1 — 4	2 — 3
5	3 — (12)	4 — 2	5 — 1	6 — 11	7 — 10	8 — 9
6	(12) — 9	10 — 8	11 — 7	1 — 6	2 — 5	3 — 4
7	4 — (12)	5 — 3	6 — 2	7 — 1	8 — 11	9 — 10
8	(12) — 10	11 — 9	1 — 8	2 — 7	3 — 6	4 — 5
9	5 — (12)	6 — 4	7 — 3	8 — 2	9 — 1	10 — 11
10	(12) — 11	1 — 10	2 — 9	3 — 8	4 — 7	5 — 6
11	6 — (12)	7 — 5	8 — 4	9 — 3	10 — 2	11 — 1

### При 13 или 14 участниках

Тур

1	1 — (14)	2 — 13	3 — 12	4 — 11	5 — 10	6 — 9	7 — 8
2	(14) — 8	9 — 7	10 — 6	11 — 5	12 — 4	13 — 3	1 — 2
3	2 — (14)	3 — 1	4 — 13	5 — 12	6 — 11	7 — 10	8 — 9
4	(14) — 9	10 — 8	11 — 7	12 — 6	13 — 5	1 — 4	2 — 3
5	3 — (14)	4 — 2	5 — 1	6 — 13	7 — 12	8 — 11	9 — 10
6	(14) — 10	11 — 9	12 — 8	13 — 7	1 — 6	2 — 5	3 — 4

7	4 — (14)	5 — 3	6 — 2	7 — 1	8 — 13	9 — 12	10 — 11
8	(14) — 11	12 — 10	13 — 9	1 — 8	2 — 7	3 — 6	4 — 5
9	5 — (14)	6 — 4	7 — 3	8 — 2	9 — 1	10 — 13	11 — 12
10	(14) — 12	13 — 11	1 — 10	2 — 9	3 — 8	4 — 7	5 — 6
11	6 — (14)	7 — 5	8 — 4	9 — 3	10 — 2	11 — 1	12 — 13
12	(14) — 13	1 — 12	2 — 11	3 — 10	4 — 9	5 — 8	6 — 7
13	7 — (14)	8 — 6	9 — 5	10 — 4	11 — 3	12 — 2	13 — 1

Кроме личного первенства отряда или дружины, можно провести и командные соревнования. Предположим, каждый отряд выставляет команду из пяти человек на первенство дружины. Еще до начала турнира ты должен заранее знать номера досок каждой команды, а также кто на какой доске будет играть. При встрече двух команд первый номер будет играть с первым, второй — со вторым и т. д. В итоге соревнований очки, набранные участниками команды, суммируются и проставляются в соответствующих графах турнирной таблицы. После проведения всех встреч команда, набравшая наибольшее

количество очков, объявляется победительницей.

Интересным для ребят может быть и организованный тобой конкурс решения задач. Проводится конкурс так. Перед каждым участником ставится игровая доска с шашками. Затем ты диктуешь расположение шашек первой задачи, замечаешь время и даешь 10—15 минут на ее решение. Затем также сообщаем условия второй задачи, третьей и четвертой. Каждое решение должно быть выполнено письменно с указанием фамилии участника конкурса. Победителем конкурса объявляется тот, кто в кратчайшее время и наиболее безошибочно решит все задачи. В раз-

Деле «Шестигранные шашки» ты уже познакомился с задачами, которые с успехом можно использовать в таком конкурсе.

Работа инструктора-шашкиста интересна и разнообразна, и главное в ней — это твоя изобретательность. Почему бы тебе, например, не создать в школьной стенгазете шашечный отдел? Сколько интересных партий, позиций, задач мог бы ты поместить в нем!

Ты прочитал книжку, узнал три новые игры на шестигранной доске.

В приложениях мы даем тебе правила игры в

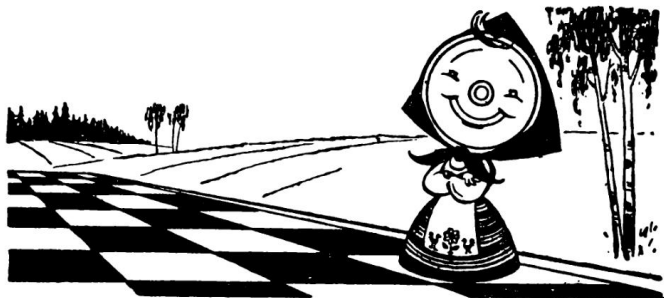
русские и стоклеточные шашки. Вероятно, техника игры тебе известна. Если ты еще не знаком с ними, советуем тебе прочитать следующие книги:

Городецкий В. Б., Самоучитель игры в русские шашки. М., изд-во «Физкультура и спорт», 1960.

Герцензон Б. М. и Бурковский М. А., Русские шашки. Пособие для начинающих. Лениздат, 1956.

Гиляров В. С., Стоклеточные шашки. М., изд-во «Физкультура и спорт», 1956.

## РУССКИЕ ШАШКИ



(Сокращенное изложение  
Правил, утвержденных  
Главным управлением по  
физической культуре  
и спорту Министерства  
здравоохранения СССР  
1 апреля 1953 года)

Шашечная доска представляет собой квадрат, расчерченный на 64 квадратные клетки: 32 черные клетки чередуются 32 белыми клетками. Иг-

ра ведется только на черных клетках.

Нотация доски. Восемь горизонталей доски обозначаются цифрами от 1 до 8, а восемь вертикалей — буквами латинского алфавита от а до h (диаграмма 62).

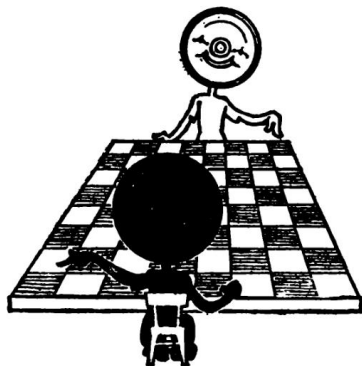
Игра ведется 24 шашками: 12 белых шашек у одного противника и 12 черных у другого.

Доска перед игрой ста-

8		b8		d8		f8		h8
7	a7		c7		e7		g7	
6		b6		d6		f6		h6
5	a5		c5		e5		g5	
4		b4		d4		f4		h4
3	a3		c3		e3		g3	
2		b2		d2		f2		h2
1	a1		c1		e1		g1	
	a	b	c	d	e	f	g	h

Диаграмма 62. Русские шашки.  
Нотация доски.

вится так, чтобы слева от играющего находилось угловое черное поле, а шаш-



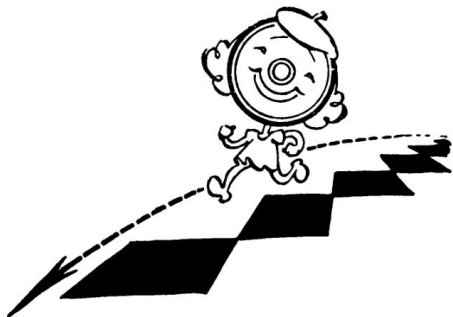
ки в исходной позиции ставятся, как указано на диаграмме 63.

Первый ход в начале партии делают белые. Вопрос о том, кто из противников играет белыми, решается жеребьевкой перед началом игры.

Шашка ходит вперед на соседнюю свободную клетку по диагонали. Бой шашки осуществляется как вперед, так и назад. Шашка обязана бить шашку противника, если по-

8	♞		♞		♞		♞	
7	♟		♟		♟		♟	
6		♞		♞		♞		
5								
4								
3	♟		♟		♟		♟	
2		♟		♟		♟		
1	♟		♟		♟		♟	
	a	b	c	d	e	f	g	h

Диаграмма 63. Расположение шашек.



следняя находится на соседней (по диагонали) клетке и следующая за ней клетка свободна. При бое шашка перескакивает через снимаемую шашку противника на свободную за ней клетку, и после этого сбитая шашка снимается с доски. В один прием шашка должна снять столько шашек противника, сколько их стоит на пути боя. При возможности боя в двух и более направлениях играющий не обязан снимать наибольшее количество шашек противника. Направление боя выбирает сам играющий. Взятие в один прием нескольких

шашек противника считается за один ход.

При взятии нескольких шашек противника снять их с доски можно только по окончании хода. При взятии одним ходом нескольких шашек нельзя более одного раза перескакивать берущей шашкой через одну и ту же шашку противника.

Если шашка достигает любой клетки в последнем горизонтальном ряду, она становится дамкой.

Дамка имеет право ходить на любое количество полей по диагоналям доски в любом направлении. Дамка обязана бить шашку противни-

ка независимо от расстояния до нее, если эта шашка находится на одной с ней диагонали и если за этой шашкой имеется свободная клетка; дамка обязана продолжать бой, если на ее пути находятся еще и другие шашки или дамки противника. Если простая шашка боем достигла последнего ряда клеток, но имеет возможность дальнейшего боя, то она обязана продолжать снятие шашек противника, но уже на правах дамки.

Ход считается сделанным, когда один из противников переставил свою шашку с одной клетки на другую и отнял от нее руку.

Выигравшим признается тот играющий, который первым достигнет такого положения, при котором его противник будет лишен возможности сделать очередной ход либо из-за того, что все его шашки вышли из игры, либо из-за того, что оставшиеся на доске шашки закрыты, то есть не имеют ходов.



## СТОКЛЕТОЧНЫЕ ШАШКИ

Шашечная доска представляет собой квадрат, расчерченный на 100 квадратных клеток: 50 белых и 50 черных. Игра ведется только на черных клетках. В стоклеточных шашках принята цифровая нотация: каждому черному полю придан определенный номер, от 1 до 50 (диаграмма 64).

	1		2		3		4		5
6		7		8		9		10	
	11		12		13		14		15
16		17		18		19		20	
	21		22		23		24		25
26		27		28		29		30	
	31		32		33		34		35
36		37		38		39		40	
	41		42		43		44		45
46		47		48		49		50	

Диаграмма 64. Стоклеточные шашки. Нотация доски.

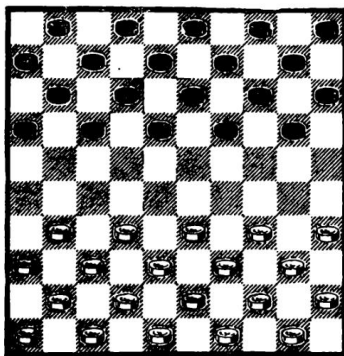


Диаграмма 65. Расположение шашек.

Игра ведется 40 шашками: 20 белых шашек у одного противника и 20 черных у другого.

Доска перед игрой ставится так, чтобы слева от играющего находилось черное угловое поле, а шашки в исходной позиции ставятся, как указано на диаграмме 65.

Правила игры в стоклеточные шашки отличаются следующими особенностями:

1. При наличии нескольких направлений боя играющий обязан бить в том направлении, где он снимет наибольшее количество шашек или дамк противника.

2. Если шашка во время боя попадает на последнюю (дамочную) горизонталь и имеет возможность продолжать снятие на правах шашки, то она обязана продол-

жать снятие, но дамкой не становится.

3. Если шашка во время боя попадает на последнюю (дамочную) горизонталь и имеет возможность продолжать снятие на правах дамки, то такое снятие не допускается. Шашка, встав на дамочную горизонталь, приобретает право дамки только со следующего хода.

В остальном правила игры в стоклеточные шашки соответствуют правилам игры в русские шашки.

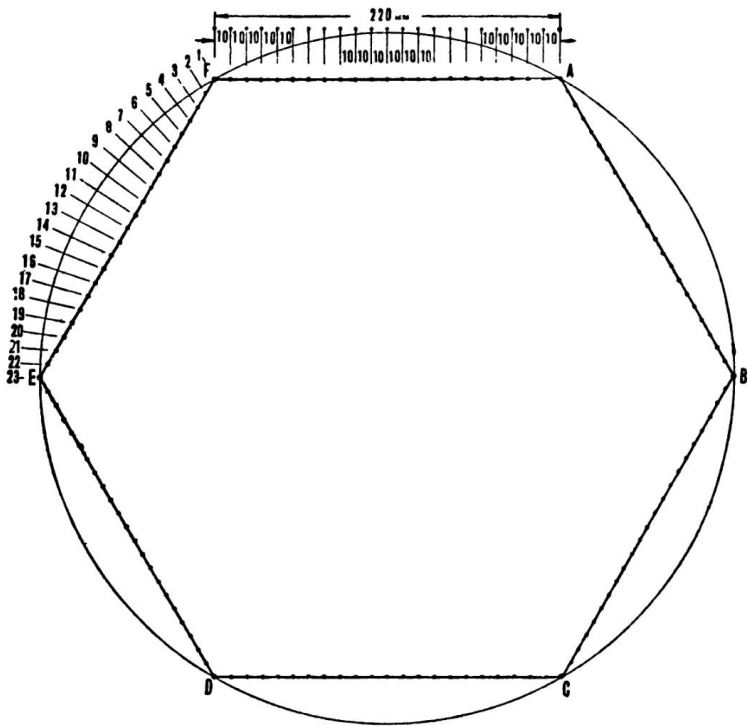
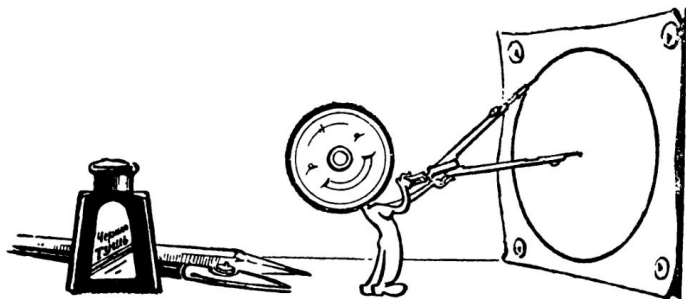


Диаграмма 66. Построение доски, чертеж 1.

## КАК СДЕЛАТЬ ДОСКИ ДЛЯ ШЕСТИГРАННЫХ ИГР



Приступая к изготовлению игровых досок, ты должен прежде всего сделать доску для игры в шестигранные шашки. А уже по ней легко будет скопировать доски для остальных игр.

### 1. Доска для игры в шестигранные шашки

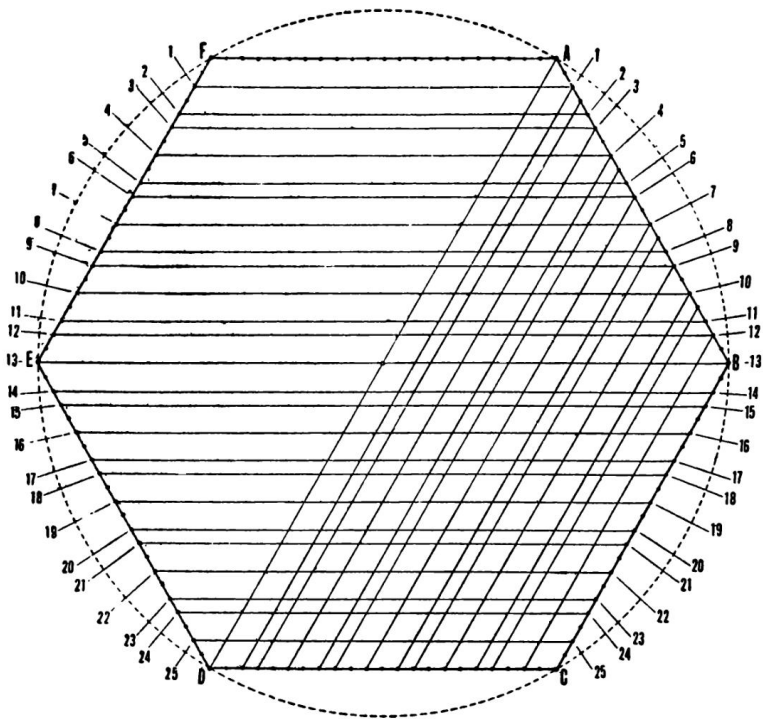
1. Возьми лист плотной бумаги размером  $500 \times$

$\times 500$  мм и начерти на ней окружность с радиусом, равным 220 мм.

2. Раствором циркуля, равным радиусу 220 мм, раздели окружность на 6 равных частей.

3. Соедини последовательно точки пересечения хордами друг с другом так, чтобы образовался вписанный шестиугольник *ABCDEF*.

4. Сторону *AB* раздели



*Диаграмма 67. Построение доски, чертеж 2.*

на 22 равных отрезка, по 10 мм каждый. Точно так же раздели точками все остальные стороны шестиугольника (диаграмма 66).

5. После этого 25 ли-

ниями, параллельными стороне  $FA$ , соедини точки, нанесенные тобой на сторонах  $AB$  и  $FE$ ,  $BC$  и  $ED$ , в таком порядке, как это указано в таблице и на диаграмме 67.

1-ю	линию	проведи,	отступив	на	2	точки	от	$FA$
2-ю	»	»	»	»	2	точки	от	1-й линии
3-ю	»	»	»	»	1	точку	от	2-й линии
4-ю	»	»	»	»	2	точки	от	3-й линии
5-ю	»	»	»	»	2	точки	от	4-й линии
6-ю	»	»	»	»	1	точку	от	5-й линии
7-ю	»	»	»	»	2	точки	от	6-й линии
8-ю	»	»	»	»	2	точки	от	7-й линии
9-ю	»	»	»	»	1	точку	от	8-й линии
10-ю	»	»	»	»	2	точки	от	9-й линии
11-ю	»	»	»	»	2	точки	от	10-й линии
12-ю	»	»	»	»	1	точку	от	11-й линии
13-ю	»	»	»	»	2	точки	от	12-й линии
14-ю	»	»	»	»	2	точки	от	13-й линии
15-ю	»	»	»	»	1	точку	от	14-й линии
16-ю	»	»	»	»	2	точки	от	15-й линии
17-ю	»	»	»	»	2	точки	от	16-й линии
18-ю	»	»	»	»	1	точку	от	17-й линии
19-ю	»	»	»	»	2	точки	от	18-й линии
20-ю	»	»	»	»	2	точки	от	19-й линии
21-ю	»	»	»	»	1	точку	от	20-й линии
22-ю	»	»	»	»	2	точки	от	21-й линии
23-ю	»	»	»	»	2	точки	от	22-й линии
24-ю	»	»	»	»	1	точку	от	23-й линии
25-ю	»	»	»	»	2	точки	от	24-й линии

6. Точно так же 25 линиями, параллельными стороне  $AB$ , соедини точки, нанесенные тобой на сторонах  $AF$  и  $BC$ ,  $FE$  и  $CD$ .

Затем в той же последовательности проведи 25 линий, параллельных стороне  $EF$ , через точки, нанесенные тобой на сторонах  $FA$  и  $ED$ ,  $AB$  и  $DC$  (диаграмма 68).

7. Контуры образовавшихся на чертеже 61 шестиугольной клетки и линии, соединяющие эти клетки по углам, обведи

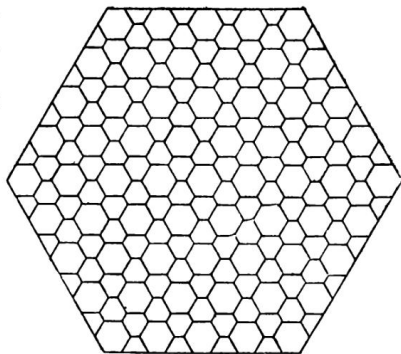


Диаграмма 69. Построение доски, чертеж 4.

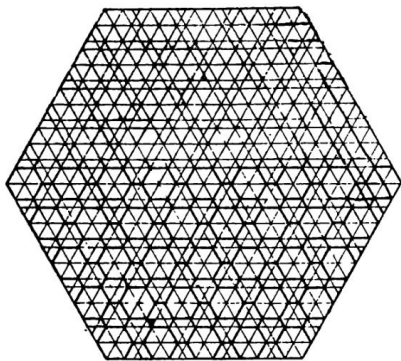


Диаграмма 68. Построение доски, чертеж 3.

жирно карандашом, а остальные линии сотри (диаграмма 69).

8. Теперь на вычерченном тобой чертеже нанеси тушью контуры доски и обведи ее рамкой, как показано на диаграмме 70, а остальные линии, находящиеся за пределами рамки, сотри.

9. Тушью нанеси на рамку буквы от А до I, обозначающие ряды клеток, а на самих клетках поставь цифры, как это указано на диаграмме 28.

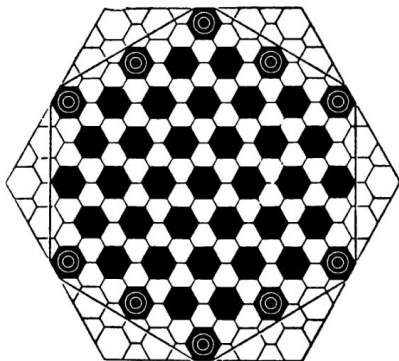


Диаграмма 70. Контуры доски для игры «Шестигранные шашки».

10. В центрах клеток C1, C7, G1, G7 нанеси тушью окружность радиусом в 5 мм. Эти кружки выделяют на доске клетки-тупики.

11. В центрах клеток A1, B1, B4, H1, H4, I1 нанеси тушью по две окружности: одну с радиусом 5 мм, другую с радиусом 10 мм. Образованные на клетках кольца выделяют на доске дамочные поля.

12. Окрась в темный цвет 43 шестиугольные

клетки на обведенной рамкой доске, а кружки на клетках-тупиках и кольца на дамочных полях оставь чистыми.

13. Доска для игры готова. Осталось только обрезать ее по краю рамки и наклеить на картон.

## II. Доска для игры «Козлик и волки»

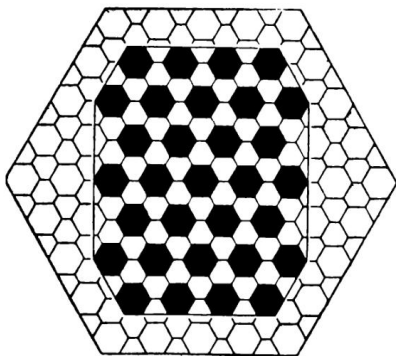
1. На изготовленную тобой доску для игры в шестигранные шашки наложи лист кальки и переведи на нее контуры тридцати одной шестиугольной клетки и линии, соединяющие их по углам (диаграмма 71).

2. Наложь кальку на плотный лист бумаги и через копировальную бумагу или накалыванием переведи контуры клеток и линии.

3. Обведи эти контуры и линии тушью, а по краям будущей доски начерти рамку.

4. Нанеси тушью на рамку буквы от А до Г,





*Диаграмма 71.* Контуры доски для игры «Козлик и волки».

обозначающие ряды клеток, а на самих клетках поставь цифры, как указано на диаграмме 1.

5. Клетки А1, А2, А3, А4, В3 и D3 закрась красным карандашом, а все остальные — коричневым.

6. Доска для игры готова. Теперь обрежь ее по краю рамки и наклей на картон.

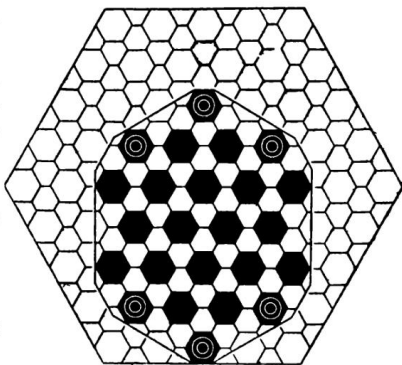
### III. Доска для игры в шашки «Молния»

1. На изготовленную тобой доску для игры в

шестигранные шашки наложи лист кальки и переведи на нее контуры двадцати четырех шестиугольных клеток и линии, соединяющие их по углам (диаграмма 72).

2. Наложь кальку на плотный лист бумаги и через копировальную бумагу или накалыванием переведи контуры клеток и линии.

3. Обведи эти контуры и линии тушью, а по краям будущей доски начерти рамку.



*Диаграмма 72.* Контуры доски для игры шашки «Молния».

4. Нанеси тушью на рамку буквы от А до G, обозначающие ряды клеток, а на самих клетках поставь цифры, как показано на диаграмме 22.

5. Дамочные поля A1, B1, B4, F1, F4, G1 выдели кольцами, как ты уже делал при изготовлении

доски для шестигранных шашек.

6. Окрась все двадцать четыре клетки в темный цвет, а кольца оставь чистыми.

7. Доска для игры готова. Осталось обрезать ее по краю рамки и наклеить на картон.

## СПИСОК ДИАГРАММ

Диаграмма 1. «Козлик и волки». Доска для игры	8
Диаграмма 2. Обозначение клеток на доске . . .	9
Диаграмма 3. Расположение фигур . . . . .	10
Диаграмма 4. Ходы козлика и волков . . . . .	11
Диаграмма 5. Партия № 1. Положение после девятого хода козлика . . . . .	13
Диаграмма 6. Партия № 2. Положение после восьмого хода козлика . . . . .	14
Диаграмма 7. Позиция 1. Расположение фигур и первый ход козлика . . . . .	15
Диаграмма 8. Позиция 1. Козлик сковывает трех волков . . . . .	15
Диаграмма 9. Позиция 1. Козлик выигрывает .	16
Диаграмма 10. Позиция 2. Расположение фигур и первый ход козлика . . . . .	16
Диаграмма 11. Позиция 3. Расположение фигур и первый ход козлика . . . . .	17
Диаграмма 12. Позиция 4. Расположение фигур и первый ход козлика . . . . .	18
Диаграмма 13. Позиция 5. Расположение фигур и первый ход козлика . . . . .	19

Диаграмма 14. Позиция 6. Расположение фигур и первый ход козлика . . . . .	20
Диаграмма 15. Позиция 7. Расположение фигур и первый ход козлика . . . . .	21
Диаграмма 16. Позиция 7. Козлик занимает контрролирующее положение . . . . .	21
Диаграмма 17. Позиция 7. Козлик в «серпе» . . . . .	22
Диаграмма 18. Позиция 7. Козлик в вершине треугольника . . . . .	22
Диаграмма 19. Позиция 8. Расположение фигур и первый ход козлика . . . . .	24
Диаграмма 20. Позиция 8. Цугцванг . . . . .	24
Диаграмма 21. Партия № 3. Заключительная позиция . . . . .	27
Диаграмма 22. Шашки «Молния». Доска для игры . . . . .	28
Диаграмма 23. Нотация доски . . . . .	30
Диаграмма 24. Расположение шашек . . . . .	30
Диаграмма 25. Ход шашек . . . . .	30
Диаграмма 26. Бой шашки . . . . .	31
Диаграмма 27. Бой дамки . . . . .	32
Диаграмма 28. Шестигранные шашки. Доска для игры . . . . .	34
Диаграмма 29. Нотация доски . . . . .	36
Диаграмма 30. Ход шашек . . . . .	36
Диаграмма 31. Бой шашки . . . . .	37
Диаграмма 32. Ход дамки . . . . .	37
Диаграмма 33. Бой дамки . . . . .	37
Диаграмма 34. Расположение шашек . . . . .	38
Диаграмма 35. Заключительная позиция . . . . .	40
Диаграмма 36. Эндшпиль «Три дамки против одной» . . . . .	43
Диаграмма 37. Эндшпиль «Три дамки против одной» . . . . .	43

Диаграмма 38. Эндшпиль «Три дамки против одной» . . . . .	44
Диаграмма 39. Эндшпиль «Две дамки и шашка в тупике против одной дамки» . . . . .	46
Диаграмма 40. Эндшпиль «Две дамки и шашка в тупике против одной дамки» . . . . .	46
Диаграмма 41. Эндшпиль «Две дамки и шашка в тупике против одной дамки» . . . . .	47
Диаграмма 42. Эндшпиль «Две дамки и шашка в тупике против одной дамки». . . . .	48
Диаграмма 43. Эндшпиль «Две дамки и шашка в тупике против одной дамки» . . . . .	48
Диаграмма 44. Эндшпиль «Две дамки и шашка в тупике против одной дамки» . . . . .	49
Диаграмма 45. Эндшпиль «Две дамки и шашка в тупике против одной дамки» . . . . .	50
Диаграмма 46. Задача № 1 . . . . .	52
Диаграмма 47. Решение задачи № 1 . . . . .	53
Диаграмма 48. Задача № 2 . . . . .	54
Диаграмма 49. Решение задачи № 2 . . . . .	54
Диаграмма 50. Задача № 3 . . . . .	55
Диаграмма 51. Задача № 4 . . . . .	55
Диаграмма 52. Задача № 5 . . . . .	56
Диаграмма 53. Задача № 6 . . . . .	56
Диаграмма 54. Задача № 7 . . . . .	57
Диаграмма 55. Задача № 8 . . . . .	57
Диаграмма 56. Задача № 9 . . . . .	58
Диаграмма 57. Задача № 10 . . . . .	58
Диаграмма 58. Задача № 11 . . . . .	59
Диаграмма 59. Этюд № 1 . . . . .	59
Диаграмма 60. Этюд № 2 . . . . .	60
Диаграмма 61. Решение этюда № 1 . . . . .	62
Диаграмма 62. Русские шашки. Нотация доски	77
Диаграмма 63. Расположение шашек . . . . .	77

Диаграмма 64. Стоклеточные шашки. Нотация доски . . . . .	80
Диаграмма 65. Расположение шашек . . . . .	80
Диаграмма 66. Построение доски, чертеж 1 . . . . .	82
Диаграмма 67. Построение доски, чертеж 2 . . . . .	84
Диаграмма 68. Построение доски, чертеж 3 . . . . .	86
Диаграмма 69. Построение доски, чертеж 4 . . . . .	86
Диаграмма 70. Контуры доски для игры «Шести- гранные шашки» . . . . .	87
Диаграмма 71. Контуры доски для игры «Козлик и волки» . . . . .	88
Диаграмма 72. Контуры доски для игры шашки «Молния» . . . . .	88

## СОДЕРЖАНИЕ

Козлик и волки . . . . .	9
Шашки «Молния» . . . . .	29
Шестигранные шашки . . . . .	35
Эндшпили . . . . .	42
Задачи и этюды . . . . .	51
Международные шашки на шестигранной доске . . . . .	63
Как организовать соревнования по шашкам на шестигранной доске . . . . .	68
Приложение 1. Русские шашки . . . . .	76
Приложение 2. Стоклеточные шашки . . . . .	80
Приложение 3. Как сделать доски для шестигранных игр . . . . .	83
Список диаграмм . . . . .	90

## **ДОРОГИЕ ДРУЗЬЯ!**

*Напишите нам, понравилась ли вам книга, все ли вы партии поняли и разыграли.*

*Отзывы присылайте по адресу: Москва, А-30, Суцневская ул., д. 21, издательство «Молодая гвардия», массовый отдел.*



*Шафран Исаак Григорьевич и  
Григорьев Борис Викторович*

ЧЕРЕЗ ШЕСТЬ УГЛОВ. М., «Молодая гвардия»,  
1963.

96 стр. с диагр.

7А9.3

Ш30

Редактор *Л. Яковлева*  
Художники *Г. Ушаков, Е. Позднев*  
Худож. редактор *В. Плешко*  
Техн. редактор *Г. Лецинская*

А07338. Подп. к печ. 28/VIII 1963 г. Бум. 70×108<sup>1</sup>/<sub>32</sub>.  
Печ л 3(4.11). Уч.-изд. л. 3.2. Тираж 100 000 экз:  
Зака: 689 Цена 10 коп.

Типография «Красное знамя» изд-ва «Молодая  
гвардия», Москва, А-30, Сущевская, 21.

10 коп.

МОЛОДАЯ ГВАРДИЯ