

Фризские шашки

Краткое руководство
по необычной интеллектуальной игре



Вааксенс, 20 января 2014 года

Мартен С. Валинга
Лиуве Х. Венстра

Вступление к необычному варианту игры

Шашки имеют давние традиции в различных вариантах игры. Это разнообразие явилось одной из причин менее прочной организации шашек.

На протяжении уже более ста лет проводятся соревнования за мировое первенство на 100-клеточной доске. С 1947 года, года основания Международного союза шашек (FMJD), эти соревнования стали более организованными. Отдельные организации проводят соревнования по другим вариантам игры. Несмотря на то, что теоретически одна организация должна была бы курировать все соревнования, реальность иная.

Особым видом игры с давними традициями являются фризские шашки. Дисциплина, которую нелегко постичь, и в которой многие эндшпили еще не решены с помощью компьютера. Эта книга дает в качестве введения превосходный обзор правил, базовой стратегии и проблемных моментов. Игра отличается своеобразием – как отличаются фризы с их языком и культурой - и эта книга предназначена для того, чтобы пробудить интерес к этой красивой и сложной игре вне границ провинции Фрисландия и границ Нидерландов.

Поразительно, что за все время существования Всемирного союза шашек не была издана международная брошюра, представляющая шашки в более широкой перспективе. Фризская инициативная группа собирается изменить это. Недавно выпущено приложение, а в течение уже некоторого времени существует фризская версия компьютерной программы (Lusoris), разработанной бывшим одним из лучших игроков Королевского нидерландского союза шашек (KNDB) и специалистом по информатике Стефом Кеетмансхоопом.

Мир игроков в шашки по фризскому типу игры имеет большой потенциал для роста. Конечно, любой вид игры в шашки интересен, но фризская игра все-таки очень своеобразна и, несомненно, сможет с помощью этой книги пробудить к себе больший интерес внутри страны и за ее пределами.

И, наконец, еще одно. Я надеюсь, что эти отдельные инициативы будут также способствовать большему единству в многообразии всех вариантов интеллектуальной игры в шашки.

С уважением,

Харм Вирсма

шестикратный чемпион мира
по международным шашкам
Член правления Всемирной федерации
шашек (FMJD) для всех игроков в шашки



Предисловие	Вступление к необычному варианту игры	3
Содержание		4
1 Фризские шашки		7
2 Правила игры		8
2a	Шашечная доска	
2b	Обычное начальное расположение	
2c	Альтернативное начальное расположение	
2d-I	Направление хода и взятие: ход	
2d-II	Направление хода и взятие: удар	
2d-III	Направление хода и взятие: выбор удара	
2d-IV	Направление хода и взятие: множественный удар	
2d-V	Направление хода и взятие: приоритет множественного удара	
2e-I	Дамка: превращение и направление хода	
2e-II	Дамка: взятие	
2e-III	Дамка: множественный удар	
2f	Удаление фишек после множественного удара	
2g-I	Роль дамки во взятии: удар дамки	
2g-II	Роль дамки во взятии: множественный удар	
2h-I	Правило трех ходов: заблокированная дамка	
2h-II	Правило трех ходов: освобожденная дамка	
2i	Правило семи ходов	
2j-I	Ничья: дамка против дамки	
2j-II	Ничья в результате занятия длинной диагонали	
2j-III	Ничья в результате занятия диагонали 47-15 или 4-36	
2k	Победа и поражение	
2l	Подробные правила игры	
3 Нотация		19
3a	Полная нотация и нотация расположений и проблем	
3b	Сокращенная нотация	
3c	Особенности нотации	
4 Структура игры		21
4a	Достижение взятия	
4b	Доступные и недоступные диагонали	
4c-I	Связанные поля (с 45)	
4c-II	Связанные поля (с 50)	
4c-III	Связанные поля (с 44 и 49)	
4d	Позиции атаки со связанных полей	
5 Атака		25
5a	Значение атаки	
5b	Атака путем использования связанных полей	
5c	Атака после преследования	
5d	Атака путем использования дамки	
5e	Атака путем создания свободного темпа	
5f	Атака путем создания свободного темпа после преследования	

- 6a-I Дебют **327 (25)** с прямым разменом – фланговая игра
- 6a-II Дебют **327 (25)** с прямым разменом – зеркальное расположение
- 6a-III Дебют **327 (25)** с прямым разменом – ход Майке
- 6a-IV Дебют **327 (25)** с прямым разменом – атака черных длинного угла
- 6b Дебют **327 (204) 339 32** – контроль белых над полем 27
- 6c Дебют **327(171) 26 31 (21) (16)** – диагональный размен
- 6d Дебют **327 (194) 28 (182) (32) 27** – размен два на два
- 6e Дебют **327 (194) 28 (25) 21** – связка белыми самих себя
- 6f Дебют **327 (193)** – черные размениваются первыми
- 6g Дебют **327 (194) 22 (28) (27) 27 (17!)** – сложный размен
- 6h-I Дебют **327 (25) 22 (32) 27** со стандартным продолжением
- 6h-II Дебют **327 (25) 22 (32) 27** – внешность обманчива
- 6h-III Дебют **327 (25) 22 (32) 27** – сложнее, чем может показаться
- 6h-IV Дебют **327 (25) 22 (32) 27** – продолжение Мартена Валинги
- 6i Дебют длинного угла **26 (25) 371 (140) 327 32 (21)**
- 6j Дебют Толсмь: **26 (25) 371 (140) 327 32 127**
- 6k-I Дебют **26 (25) 371(140) 327 32(194)(19)**, направленный на черный длинный угол
- 6k-II Дебют **26 (25) 371 (140) 327 32 (194) (19)**, направленный на белый длинный угол
- 6k-III Дебют **26 (25) 371 (140) 327 32 (194) (19)** с возможной центральной игрой
- 6k-IV Дебют **26 (25) 371 (140) 327 32 (194) (19)** с полной фланговой игрой
- 6k-V Дебют **26 (25) 371 (140) 327 32 (194) (19)** с центральной партией
- 6l Дебют **26 (25) 371 (140) 327 32 (194) (19)** с *rúnspul*
- 6m Дебют **26 (25) 371 (140) 327 32 (117) 471 (71)**: ‘игра для *rún*’
- 6n Дебют **340 (25) 26 29**: поле 29 критично

7 Миттельшпиль на примере трех партий

41

- 7a Миттельшпиль на примере *rúnspul*
- 7a-I Миттельшпиль на примере *rúnspul*: анализ исходного расположения
- 7a-II Миттельшпиль на примере *rúnspul*: развитие на двух флангах
- 7a-III Миттельшпиль на примере *rúnspul*: комбинация, направленная на *rún*
- 7a-IV Миттельшпиль на примере *rúnspul*: переход к эндшпилю
- 7b Миттельшпиль после дебюта длинного угла
- 7b-I Миттельшпиль после дебюта длинного угла: инициатива черных, направленная на *rún*
- 7b-II Миттельшпиль после дебюта длинного угла: угроза «крючком»
- 7b-III Миттельшпиль после дебюта длинного угла: новое позиционирование после размена
- 7b-IV Миттельшпиль после дебюта длинного угла: атака из центра
- 7b-V Миттельшпиль после дебюта длинного угла: разбивание атаки
- 7b-VI Миттельшпиль после дебюта длинного угла: переход к эндшпилю
- 7c Миттельшпиль фланговой игры
- 7c-I Миттельшпиль фланговой игры: «крючок»
- 7c-II Миттельшпиль фланговой игры: использование крючка
- 7c-III Миттельшпиль фланговой игры: наступление на двойной угол
- 7c-IV Миттельшпиль фланговой игры: угрозы, направленные на длинный угол
- 7c-V Миттельшпиль фланговой игры: дальнейшее развитие

8	2 дамки против 1 дамки	51
8a	Две дамки против одной дамки: расположение длинного угла	
8b	Две дамки против одной дамки: угловая дамка с центральной дамкой	
8c	Две дамки против одной дамки: широкое расположение двойного угла	
8d	Две дамки против одной дамки: узкое расположение двойного угла	
9	Эндшпиль	54
9a	Эндшпиль: выигрыш благодаря темпу	
9b	Эндшпиль: победа благодаря темпу с угрозой	
9c	Эндшпиль, победа благодаря запиранию дамкой	
9d	Эндшпиль: победа	
9e	Эндшпиль: победа благодаря столбовой оппозиции	
9f	Эндшпиль: победа благодаря линейной оппозиции	
9g	Эндшпиль: победа благодаря окружению	
9h	Эндшпиль: победа благодаря двойной линейной оппозиции	
9i	Эндшпиль: победа с помощью петли	
9j	Эндшпиль: победа с дамкой и двумя шашками против одной дамки	
9k	Эндшпиль: победа, поражение или все-таки ничья?	

1 Фризские шашки

Суть древней интеллектуальной игры в шашки в том, что два игрока с подобным материалом в ограниченном пространстве стремятся победить противника. Эта сущность сохранилась в чистейшем виде в так называемых фризских шашках. Существуют десятки вариантов шашек. Но только в фризских шашках наименьшее преимущество уже может быть обращено в победу.

Из этого руководства вы узнаете все, что нужно, чтобы хорошо играть в фризские шашки. Руководство необходимо прочитать шаг за шагом. Диаграммы иллюстрируют текст руководства.

Тем, кто уже знаком с одним из вариантов игры в шашки, будет достаточно нескольких часов для изучения первой части этого руководства. Тем не менее, для этих читателей также важно изучить все руководство целиком. Тем же, кто еще не знаком с шашками, понадобится по крайней мере несколько дней, чтобы освоить эту игру.

Изучив данное руководство, вы можете практиковаться с игроками в шашки в вашем районе, а также играть в приложении «Фризские шашки» или в интернете на следующих вебсайтах:

www.ludoteka.com, www.goldtoken.com или <http://tinyurl.com/om59gwx>.

На вебсайтах www.fryskdamjen.nl и www.friesdammen.nl представлены соревнования и другие текущие события.

Свои вопросы и комментарии вы можете адресовать авторам данного руководства, чтобы знания о фризских шашках были наиболее эффективно отражены в будущих изданиях.

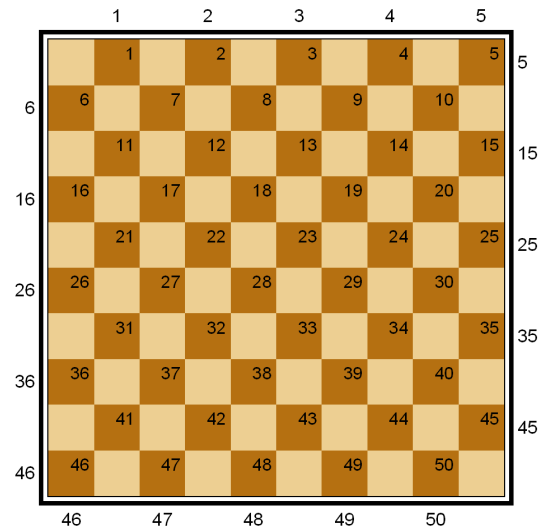
Мы желаем всем читателям приятной игры в фризские шашки.

Вааксенс, Мартен С. Валинга
Лоллум, Лиуве Х. Вестра

2 Правила игры

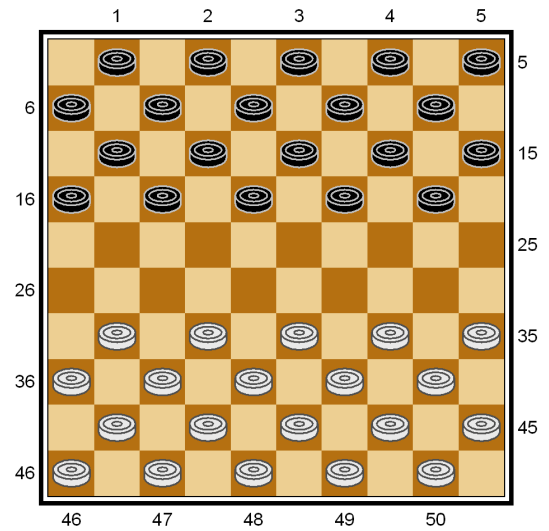
2а Шашечная доска

В фризские дамки играют два игрока на квадратной доске в 100 полей светлого и темного цвета попеременно. Игра ведется на черных полях. Они пронумерованы от 1 до 50.



2б Обычное начальное расположение

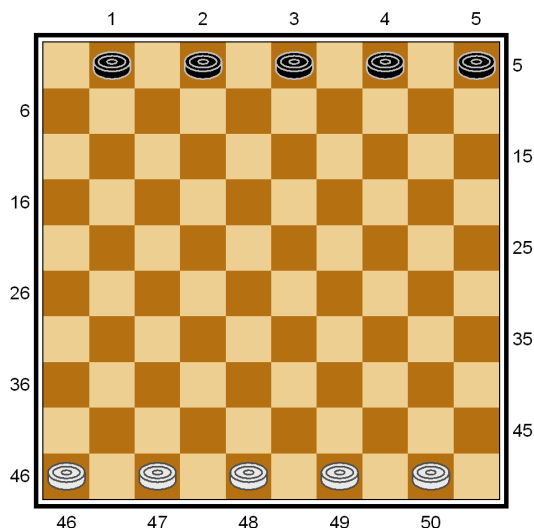
В начале партии черные шашки располагаются на полях от 1 до 20 включительно, белые шашки – на полях от 31 до 50 включительно.



2с Альтернативное начальное расположение

Можно также начать с пяти черных и пяти белых шашек на полях от 1 до 5 и от 46 до 50 соответственно. Такое начальное расположение обеспечивает более короткие партии, которые очень поучительны для лучшего владения заключительным этапом обычной игры.

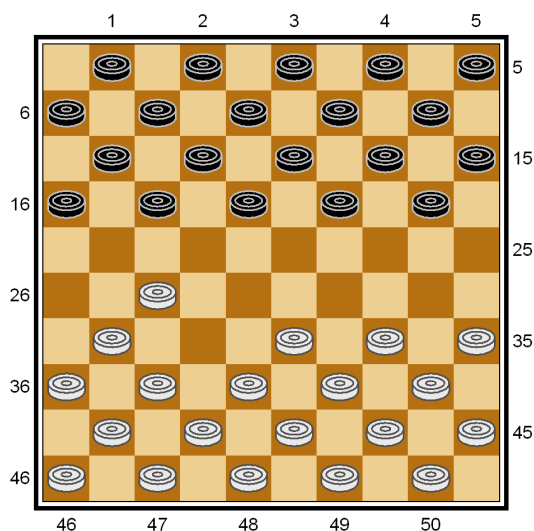
Кроме того, при значительной разнице сил можно начать с этого начального расположения без одной или двух шашек.



2d-I Направление хода и взятие: ход

Игроки по очереди делают ход одной из своих шашек. Шашка может быть перемещена на одну клетку по диагонали вперед. Играющий белыми шашками начинает игру. Перед игрой участники могут бросить жребий или договориться, кто играет белыми. В организованных соревнованиях, как правило, заранее объявляется график.

На диаграмме белые сделали первый ход: 32-27. Ход записывается следующим образом -. Ходы 31-26 и 32-27 являются самыми распространенными начальными ходами.



Слово «ход» имеет в шашках разные значения. Так, термин «ход» обозначает перемещение фишки одного или обоих игроков. Иногда «ход» используется как противоположность «взятию», иногда под «ходом» может иметься в виду любое передвижение фишки.

«Какой был твой последний ход?» - ход одного игрока. «Сколько ходов мы сыграли?» - ходы обоих игроков, так называемые ходы партии. Ходы партии нумеруются. Если не произошло взятие, говорят также о «темпе».

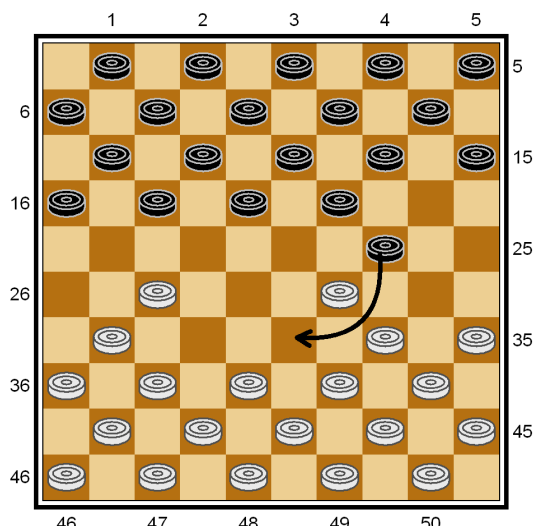
Слово «ход» может также указывать на ударную комбинацию.

2d-II Направление хода и взятие: удар

Возможный ответ черных – ход 20-24; тогда белые могут продолжить ходом 33-29. В этой позиции черные должны бить.

Удар означает захват своей фишкой фишки противника. Когда игрок получает право хода, он может бить, если три следующих одно за другим поля (направление неважно) заняты следующим образом: собственная шашка – шашка противника – пустая клетка.

Удар записывается с помощью х. Таким образом, здесь черные бьют 24х33.

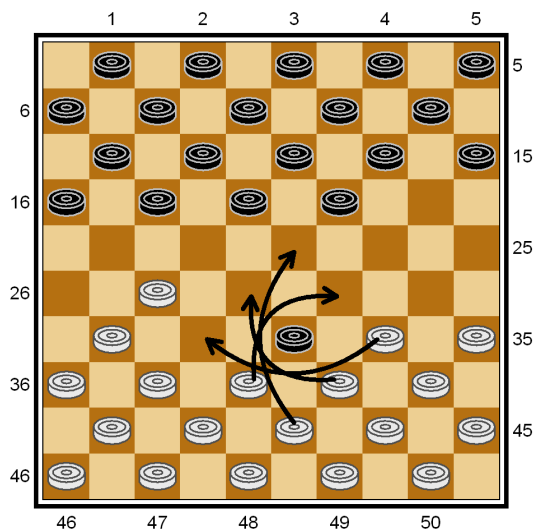


После удара играющий черными убирает с доски белую шашку.

Удар обязателен. Если есть возможность удара, игрок не может сделать темп.

2d-III Направление хода и взятие: выбор удара

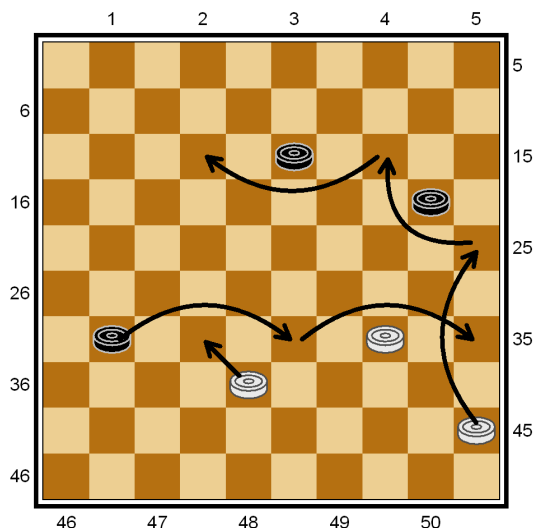
После удара черных белые могут ударить четырьмя способами. Белые могут ударить по диагонали 38х29 или 39х28, по вертикали 43х23 и по горизонтали 34х32. Здесь белые свободны в выборе удара.



2d-IV Направление хода и взятие: множественный удар

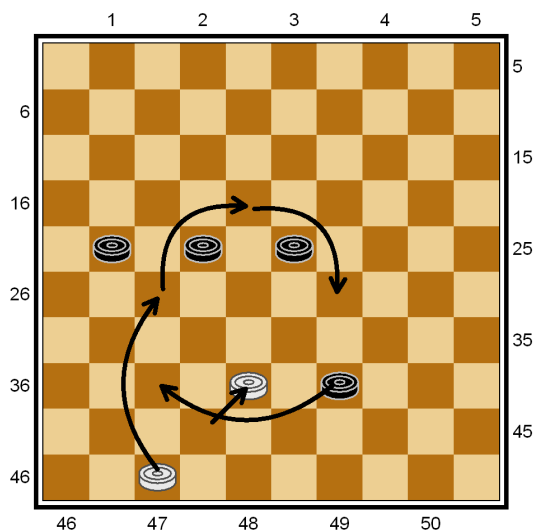
За один ход иногда могут быть побиты несколько шашек. Это происходит в том случае, если шашка, побившая одну фишку, с этой позиции после взятия этой фишки может ударить еще одну фишку. В таком случае игрок обязан это сделать.

На диаграмме белые играют 38-32. Сейчас черные должны побить две шашки: 31х35. Затем белая бьет все три черные шашки: 45х12.



2d-V Направление хода и взятие: приоритет множественного удара

Если это возможно, при выборе удара должен быть выполнен тот удар, при котором бьется наибольшее количество шашек. На диаграмме белые играют 42-38. Черные бьют 39х37. Затем белые должны побить три шашки 47х29. Взятие двух шашек 47х16 сейчас не допускается.

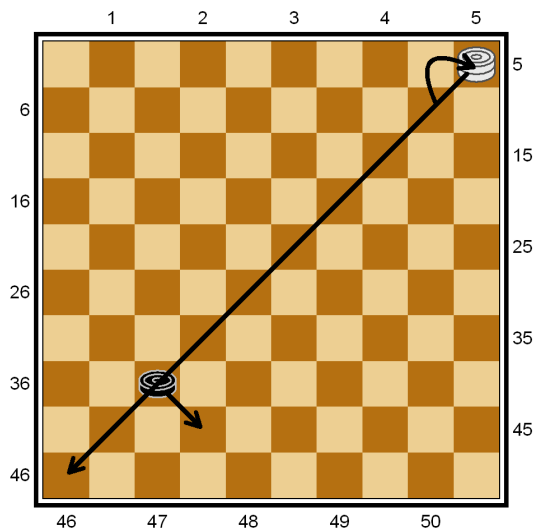


2е-I Дамка: превращение и направление хода

Шашка превращается в дамку, если после окончания хода она останавливается на дамочном поле. Дамочное поле для белых состоит из полей от 1 до 5 включительно, для черных – из полей от 46 до 50 включительно. Когда шашка превращается в дамку, сверху на нее ставят еще одну шашку.

На диаграмме белая сыграла последний ход 10-5. Таким образом, шашка стала дамкой. Черная играет 37-42.

Дамка может передвигаться по диагонали вперед и по диагонали назад, насколько возможно по незанятым полям.



2е-II Дамка: удар

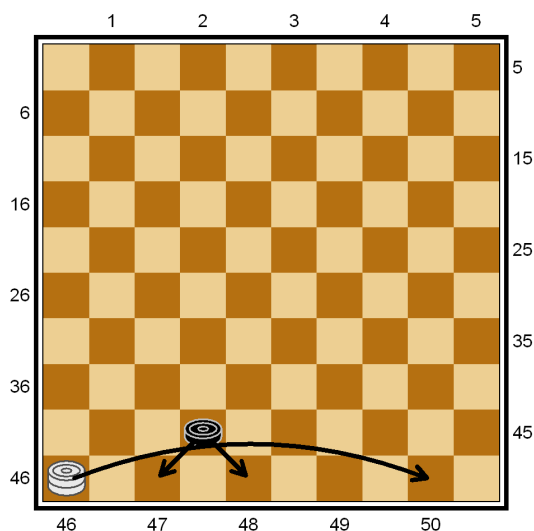
Дамка, как и шашка, может бить в восьми направлениях. Расположение должно быть следующим:

дамка – фишка противника – пустое поле

или:

дамка – открытое(ые) поле(я) – фишка противника – пустое поле.

После взятия фишки дамка может остановиться на всех открытых полях, находящихся за этой фишкой, чтобы при необходимости продолжить удар с этого поля.

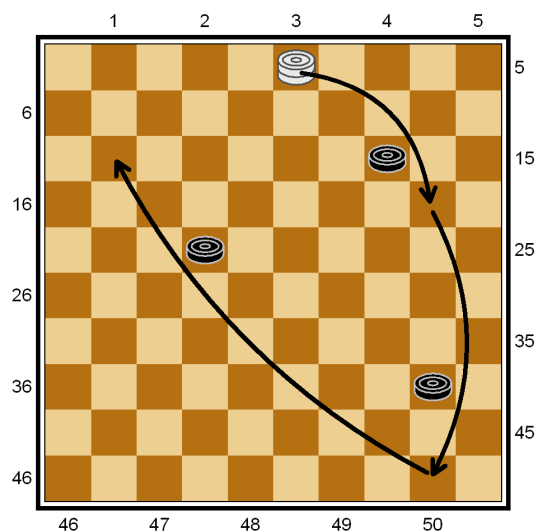


На диаграмме черная шашка может превратиться в дамку на поле 47 или на поле 48. Но черная дамка будет сразу же побита белой дамкой: 46x49 или 46x50.

2e-III Дамка: множественный удар

На диаграмме белая дамка может побить три шашки: с поля 3, через 20 и 50 по выбору на 17, 11 или 6.

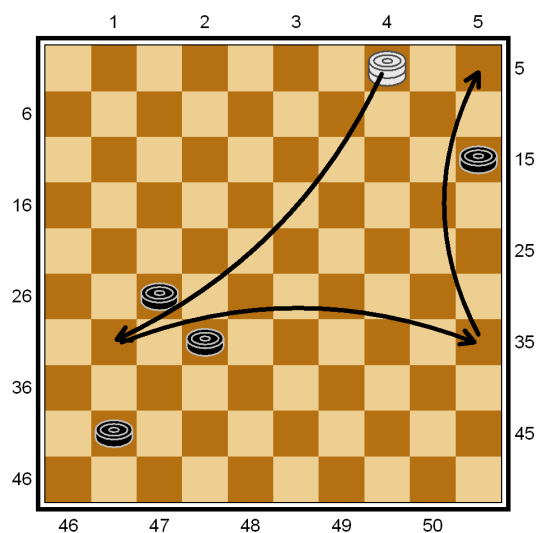
С 3 через 25 на 21 – также возможный удар, но здесь она бьет только две фишки. Приоритет множественного удара относится также и к дамкам. Поэтому удар 3x21 недопустим.



2f Удаление фишек после множественного удара

Только после полного завершения множественного удара шашки убираются с доски; это не происходит во время удара. При этом можно несколько раз переходить через одно и то же поле, но не через ту же самую фишку противника. Это относится также к удару шашкой.

На диаграмме белая должна ударить три шашки: 4x5. Белая не может ударить еще и шашку на поле 41. Черная играет теперь 41-46 и становится дамкой. После любого хода белой дамки черная бьет ее и выигрывает.

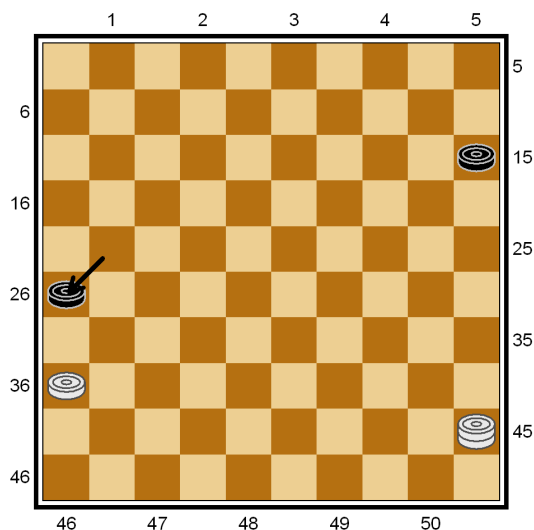


2g-I Роль дамки во взятии: удар дамки

В случае, когда дамка и шашка могут побить фишки одинаковой ценности, выбор в пользу удара дамкой обязателен.

На диаграмме белые сыграли 45 дамкой. Черные продолжают 21-26.

Белые могли бы ударить шашкой 36х16, но они должны бить дамкой: 45х5. Затем черные бьют 26х46 и выигрывают.



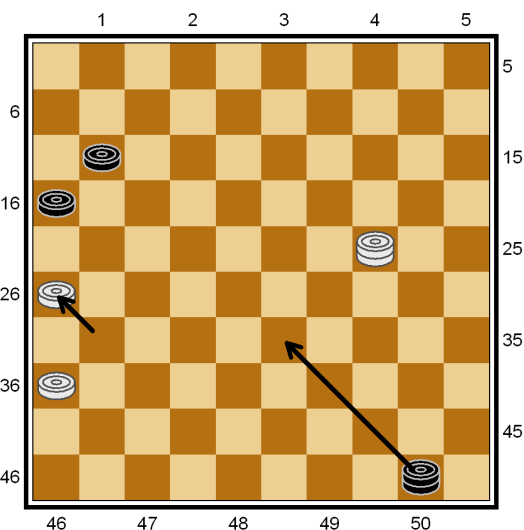
2g-II Роль дамки во взятии: множественный удар

При определении множественного удара действует правило, согласно которому ценность двух шашек выше, чем ценность одной дамки.

На диаграмме белые сыграли 31-26. Черные играют 50-33.

Белые могли бы дамкой ударить другую дамку: 24х38, 24х42 or 24х47. Но согласно правилу множественного удара белые обязаны бить две шашки: 26х17. Черные бьют теперь 33х46 (через 20 и 16).

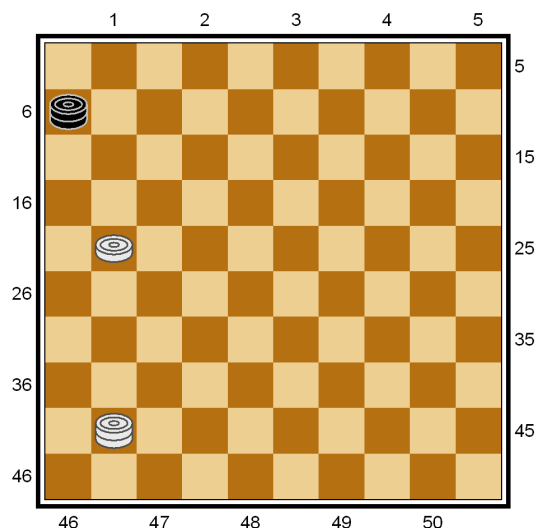
В случае, когда может быть взято большее количество дамк, действует следующее правило: число дамк имеет ценность вдвое большего числа шашек минус $\frac{1}{2}$. То есть, три дамки, которые могут быть побиты, при определении возможного множественного удара имеют ценность $5\frac{1}{2}$ шашек.



2h-I Правило трех ходов: заблокированная дамка

Игрок, у которого есть дамка (или несколько дамек) вместе с одной или несколькими шашками, может выполнить обычный ход дамкой (или одной и той же дамкой) только три раза подряд.

Если на диаграмме ходят белые, и в предыдущие три хода они выполнили обычный ход дамкой, то они обязаны играть 21-16 или 21-17. В таком случае черные проигрывают.



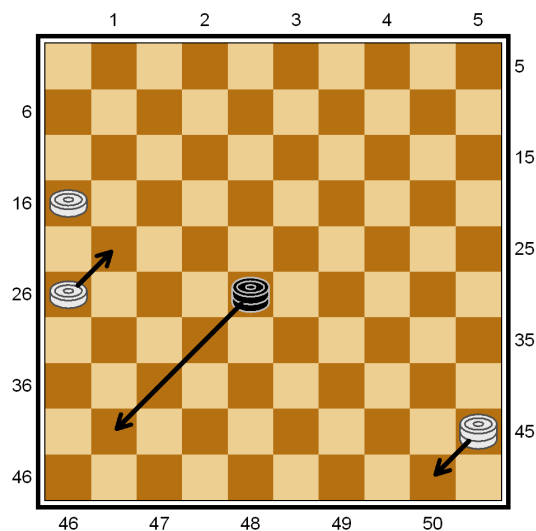
2h-II Правило трех ходов: освобожденная дамка

Дамка, заблокированная по правилу трех ходов, все же может бить. После удара дамка снова может совершить три обычных хода подряд.

Заблокированная по правилу трех ходов дамка также освобождается, когда игрок выполняет обычный ход или удар шашкой или другой дамкой.

Правило трех ходов не распространяется на игрока, у которого есть несколько дамек, но больше нет шашек.

Здесь белые играют третьим ходом 45-50*** Белые играют третий ход, и черные играют 28-41. Белые больше не могут ходить дамкой и играют 26-21; после удара 41x1 белая дамка снова свободна.

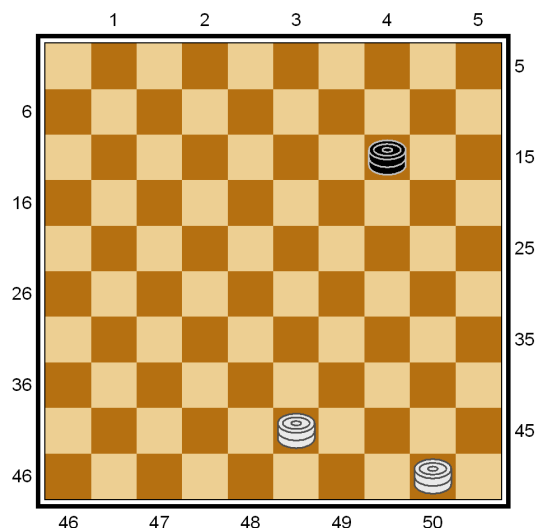


Точки после хода указывают на количество ходов дамкой. Во время партии количество сыгранных дамкой ходов часто отмечается с помощью шашек около доски.

2i Правило семи ходов

Как только в эндшпиле достигнуто положение двух дамек против одной дамки, вступает в действие правило семи ходов. Это правило гласит, что игрок с двумя дамками может сделать всего семь ходов. Если в течение этих семи ходов партия не заканчивается, то объявляется ничья.

На диаграмме белые могут выиграть, сделав ход 43-34. Черные бьют 14х44, затем белые бьют дамкой на поле 50. Однако если бы этот последний удар был восьмым ходом с момента вступления в силу правила семи ходов, этот удар уже не мог бы быть выполнен, и партия закончилась бы в ничью.

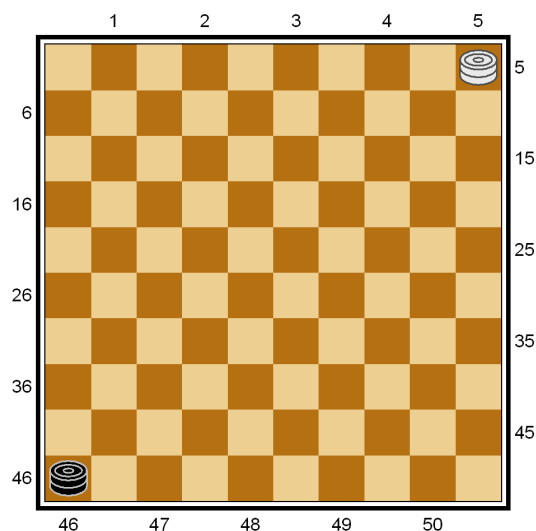


В этой ситуации количество сыгранных во время партии ходов также часто обозначается с помощью шашек рядом с доской.

2j-I Ничья: одна дамка против одной дамки

Партия также заканчивается ничьей в момент, когда у обоих игроков есть всего по одной дамке, и игрок, имеющий право хода, не может ударить дамку противника.

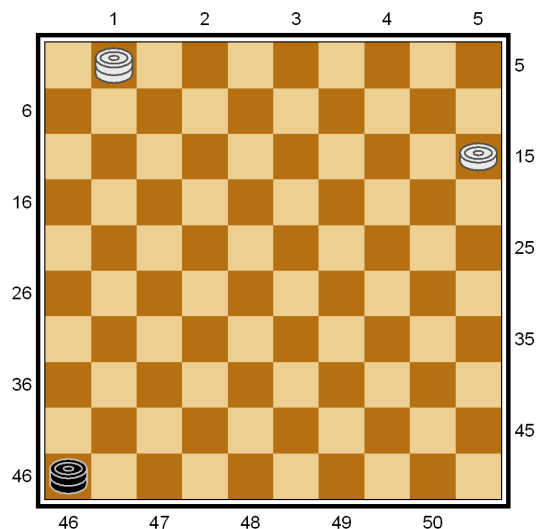
Из этого правила есть одно исключение. Если две дамки находятся на полях 46 и 5, проигрывает игрок, имеющий право хода.



2j-II Ничья вследствие занятия длинной диагонали

Белые имеют материальное преимущество, но им необходимы две дамки, чтобы поймать одну черную дамку. Шашка на поле 15 должна для этого перейти линию 46-5 («длинную диагональ»). Это невозможно, потому что черные держат эту линию занятой. Правило трех ходов заставляет белых в определенный момент пожертвовать шашкой, и тогда партия с дамкой против дамки заканчивается ничьей.

Поэтому в подобной ситуации допускается договориться о ничье.

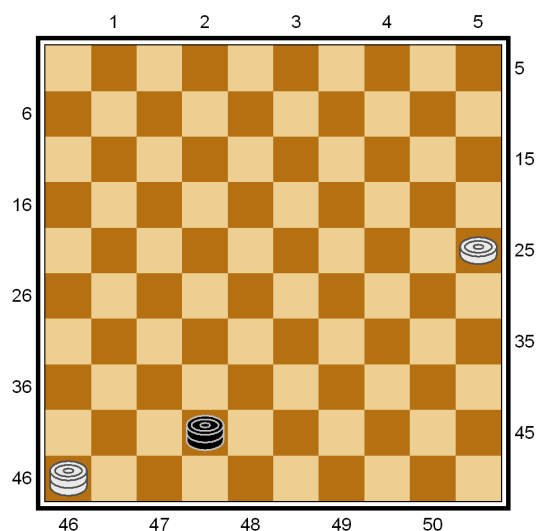


2j-III Ничья вследствие занятия линий 47-15 или 4-36

На диаграмме линия 47-15 находится под контролем черных. Белые в определенный момент должны перейти эту линию и будут побиты.

Если белые сначала играют дамкой 5, черные играют 15, после чего шашка всегда может быть взята.

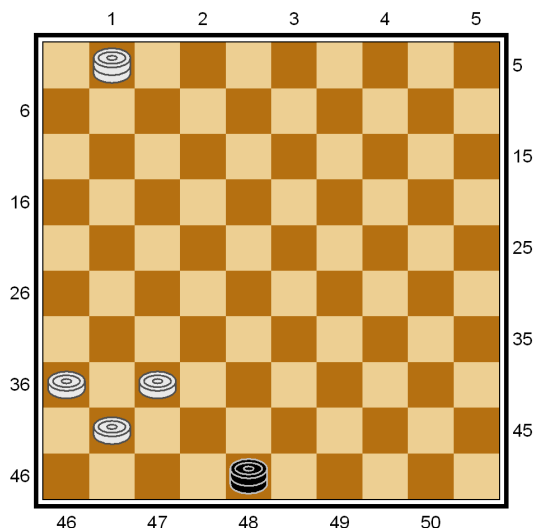
Поэтому в этой ситуации тоже позволено договориться о ничье. Во всех остальных ситуациях с более, чем двумя фишками на доске, договариваться о ничье запрещено.



2к Победа и поражение

Партия проиграна для игрока, у которого больше не осталось фишек или который не может выполнить ход ни одной из своих фишек.

На диаграмме черные сыграли 48. Белые играют 1-23. Затем черные бьют 48х46. Белые выигрывают сразу вследствие хода 23-37. Черная фишка заперта.



21 Подробные правила игры

Приведенные ниже правила действуют, если не указано иное, только при игре на реальной доске с фишками. Для игры на компьютере или через интернет эти правила не нужны.

I Игрок, имеющий право хода и дотронувшийся до одной из своих фишек, обязан сделать ход этой фишкой, кроме случая, когда фишка не может быть перемещена.

II Если игрок разными своими фишками может взять равное количество фишек противника, то удар должен быть выполнен фишкой, до которой он раньше дотронулся. Это правило действует также при игре на компьютере или в интернете.

III Если игрок игнорирует обязательный ход или удар и дотрагивается до другой фишки, а не фишки (или одной из фишек), которой он должен делать ход или удар, то он сначала обязан сыграть той фишкой, до которой он дотронулся, кроме случая, когда противник просит выполнить обязательный (один из обязательных) ход(ов) или удар(ов).

IV Если игрок выполнил не предусмотренный регламентом ход, противник имеет право обязать игрока выполнить предусмотренный регламентом (один из предусмотренных регламентом) ход(ов). Однако в случае, если противник после не предусмотренного регламентом хода сам дотронулся до одной из своих фишек, не предусмотренный регламентом ход уже не может быть отменен. Это относится ко всем возможным не предусмотренным регламентом ходам.

V Неправильно помещенные фишки могут быть поставлены на место обоими игроками при условии, что они об этом сообщают заранее.

3 Запись

3а Полная запись и запись расположений и проблем

Во время соревнований партии записываются строкой. При этом для обычных ходов используется горизонтальная черточка (например, 31-26), а для ударов - крестик (например, 31x33). Каждая пара ходов (ход белых и ответ черных: вместе один ход партии) нумеруется (например, 1. 31-26, 20-25; 2. 32-27, 19-24; и т.д.).

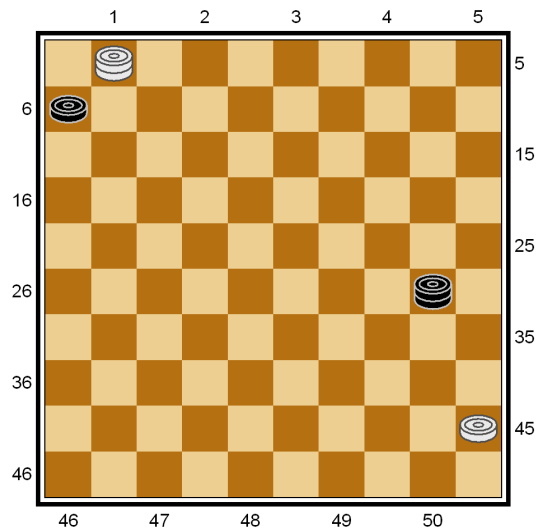
При записи расположения или проблем шашки обозначаются номером поля, а дамки – номером поля с предшествующей ему буквой D. Во фризских шашках в случае применения правила трех ходов точками обозначается, сколько из трех свободных ходов дамка уже использовала в соответственном расположении.

Белые имеют право хода: 45, D1^{*} (в этом расположении дамка может сделать еще два следующих друг за другом хода)

Ч: 6, D30^{**} (заблокированная дамка)

Запись решения будет следующей:

1. 1-12, 6-11; 2. 45-40, 11x13; 3. 30x20.



3б Сокращенная запись

Сокращенная запись является производной от полной записи. Она имеет следующие отличия.

I Ходы не нумеруются (кроме записи партий во время соревнований).

II Ходы черных записываются в скобках.

III Обязательные ходы не записываются (кроме записи партий во время соревнований; в случае, если обязательный ход является ударом, для записи достаточно крестика).

IV Записывается только поле назначения.

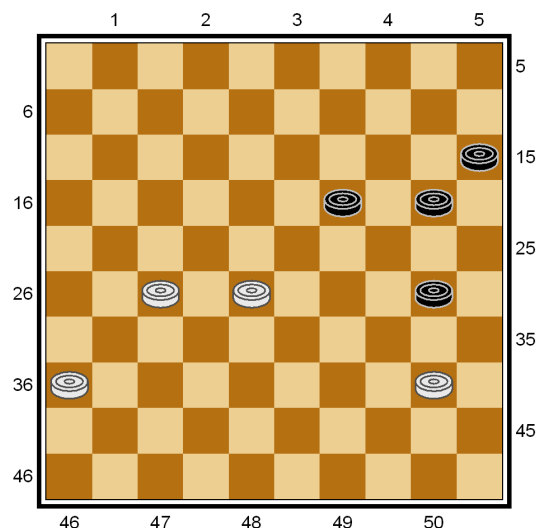
V Если несколько фишек могут достигнуть поля назначения, сначала записывается поле выхода фишки с добавленной последней цифрой поля назначения.

VI Если дамка на поле 26 может сделать ход как на поле 8, так и на поле 48, записываются все цифры поля, с которого фишка выходит, и поля, на которое она прибывает, т.е. 268 или 2648.

Далее в этом руководстве используется сокращенная запись.

Решение проблемы в диаграмме (задание: белые играют и выигрывают) в сокращенной версии: **272, 23**.

Оно записывается так: 1. **27-22, 30x50**; 2. **28-23, 50x46**; 3. **23x5**.



3с Особенности записи более подробно

Далее при записи расположений или проблем могут встречаться следующие символы Б+, Б- en Б=. Они обозначают соответственно: белые играют и выигрывают, белые играют и проигрывают, белые играют и объявляется ничья. Разумеется, вместо Б (белые) может встречаться Ч (черные).

В партии или ряде ходов сильные ходы могут быть обозначены восклицательным знаком, а слабые ходы – вопросительным знаком.

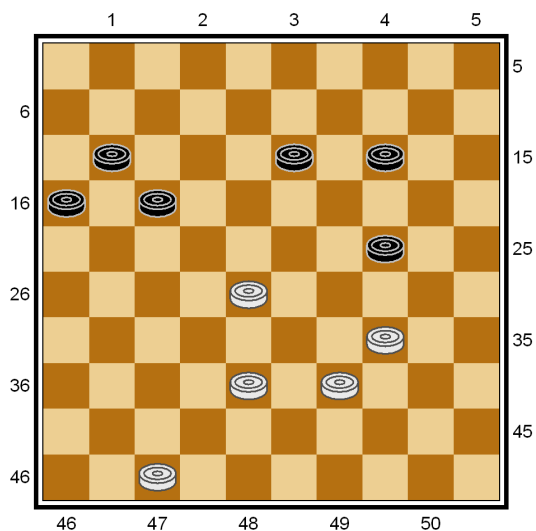
Расположение после..., 20-24?

Б: 28, 34, 38, 39, 47; З: 11, 13, 14, 16, 17, 24: Б+

Решение: **23! (48) 6 5.**

Эта сокращенная запись обозначает здесь следующую последовательность ходов:

1. 28-23!, 24x42; 2. 23x3, 42-48; 3. 3x6, 48x46; 4. 6x5.

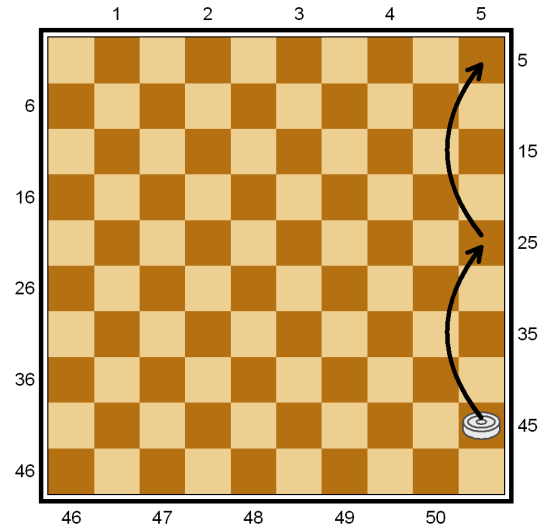


4 Структура игры

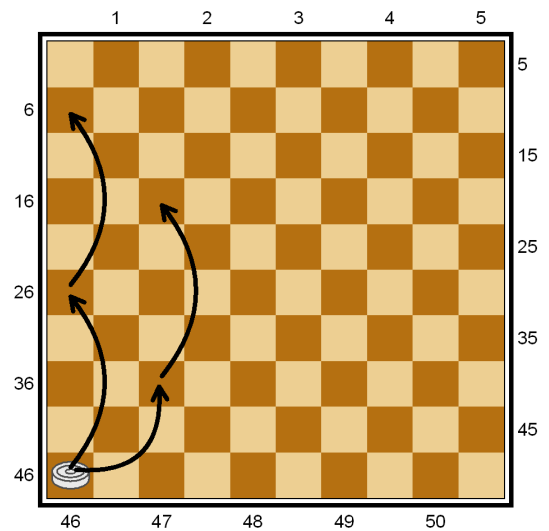
4а Достижение удара

Делая ходы, игрок передвигает шашки как можно дальше к желаемым позициям. Во время передвижения шашка может делать удары. Благодаря широким возможностям удара во фризских шашках шашки могут очень быстро покрывать большую часть доски.

На диаграмме белые могут с поля 45 достигнуть дамочной линии, взяв всего две фишки противника. Это, естественно, относится и к шашками на полях 41, 42, 43 of 44. С линии 41-45 таким образом за один удар (через две или более фишки) можно достигнуть дамочной линии.

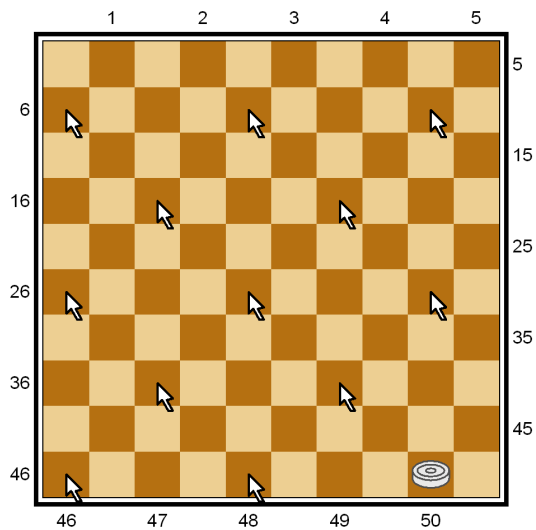


С базовой линии (46-50) шашка никогда не может сразу достигнуть дамочной линии (1-5). Шашки на дамочной линии в один удар могут достигнуть только линий 36-40, 26-30, 16-20 en 6-10.



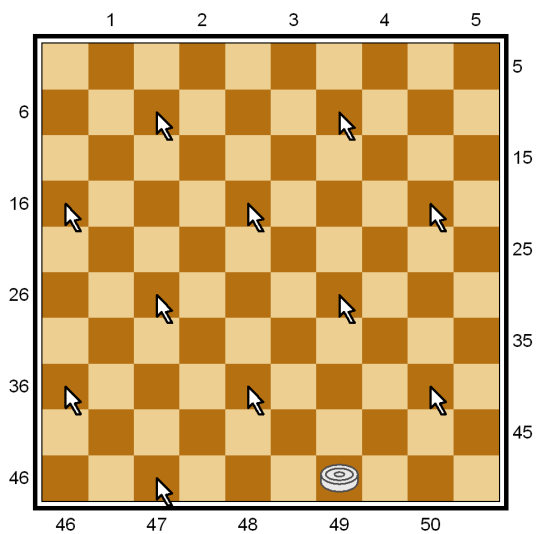
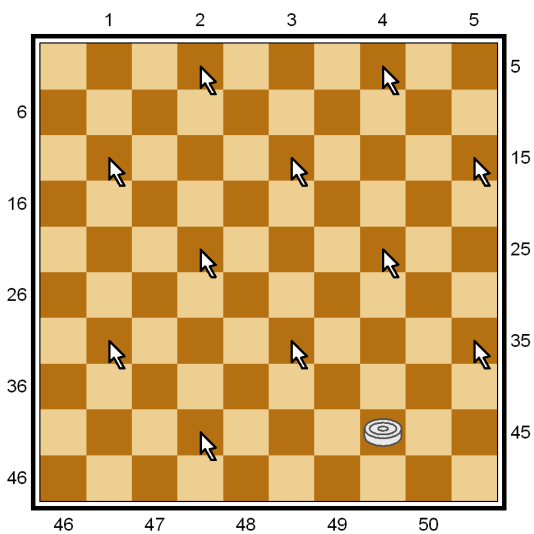
4с-II Связанные поля (с 50)

Другие двенадцать полей достигаются одним ударом с поля 50. Эти поля образуют вместе вторую группу из тринадцати связанных полей.



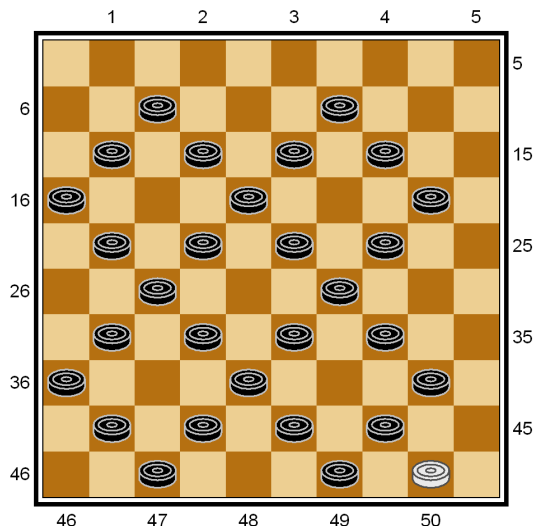
4с-III Связанные поля (с 44 и 49)

Каждое из полей 44 и 49 относится к группе из двенадцати связанных полей. Таким образом, существует четыре группы связанных полей. Каждое поле в один удар шашкой достижимо со всех других полей той же группы, но ни с одного из полей одной из трех других групп.



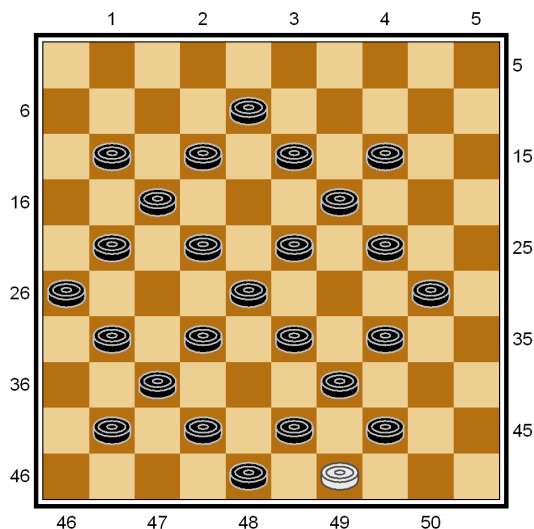
4d Позиции атаки со связанных полей

Все позиции, которые можно атаковать с одного из полей, связанных с клеткой 50, обозначены на первой диаграмме черными шашками. Позиции, которые можно атаковать с поля 45 и связанных с ним полей, представляют собой ту же картину, передвинутую на одно поле вправо и вверх.



Позиции, подверженные атаке с полей 44 и 49, образуют шаблон на второй диаграмме.

Каждая шашка на поле одной из четырех групп может атаковать большинство шашек, стоящих на одном из полей трех других групп. Только крайние шашки подвержены атаке исключительно с полей одной определенной группы. Шашки на полях 1, 5, 6, 44, 45 и 50 не подвержены атаке ни с одного из полей. Шашки не подвержены атаке с одного из полей, связанных с их собственным полем.



При выборе возможностей атаки в игре эти знания исключительно важны.

5 Атака

5а Значение атаки

Фризские шашки – настоящая игра нападения. Выполняющий хорошую комбинацию атаки завоевывает лучшие позиции или получает шашечное преимущество. Это почти всегда приводит к победе. Игроки, которые стремятся в основном к комбинациям атаки, чаще всего выигрывают.

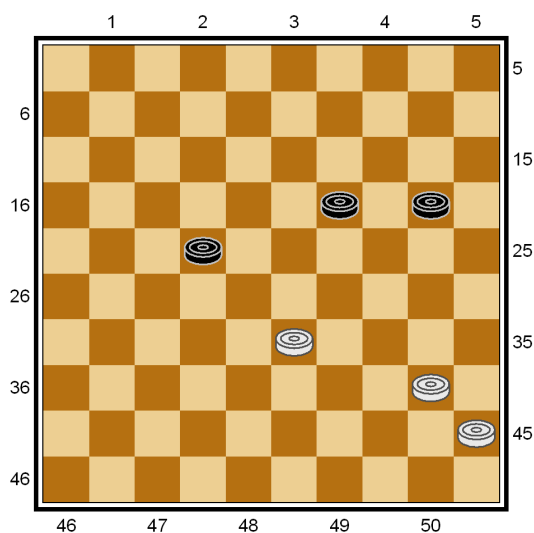
5b Атака с помощью использования связанных полей

Зачастую атака выполняется с поля 45, 46 или 50 (или 1, 5 или 6), потому что шашки на этих полях сами не подвержены нападению, и они защищены краем доски.

На диаграмме белые могут подготовить атаку с поля 45 на шашки на полях 19 или 20. Для этого нужны черная шашка на поле 35 (или две черные шашки на 30 и 40).

Если мысленно представить удар и проследить, какие черные шашки связаны с полем 35, можно обнаружить шашку на поле 22.

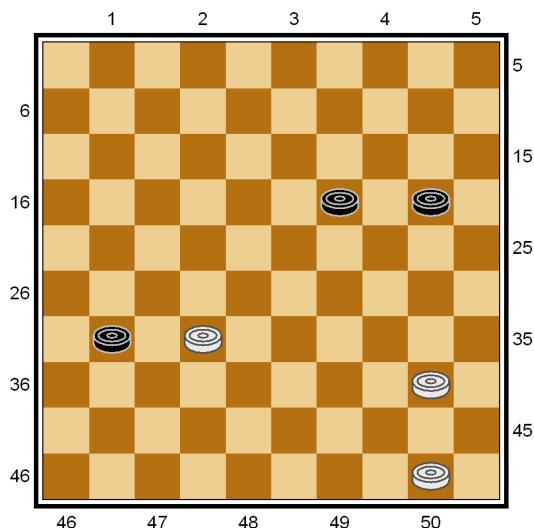
Теперь атака найдена: 28, 34.



5с Атака после преследования

На диаграмме черные сыграли последний ход (31). Такая прямая атака на фишку называется преследованием, фишка, которой угрожают, стоит 'наготове'.

Из-за преследования следующий ход черных определен, а именно, удар на поле 33. Эта обязанность дает белым так называемый свободный ход. С его помощью они могут подготовить атаку на шашки 19 и 20 с поля 45, хотя они еще не занимают это поле. Белые используют свободный ход для 45 и после удара черных играют 34.

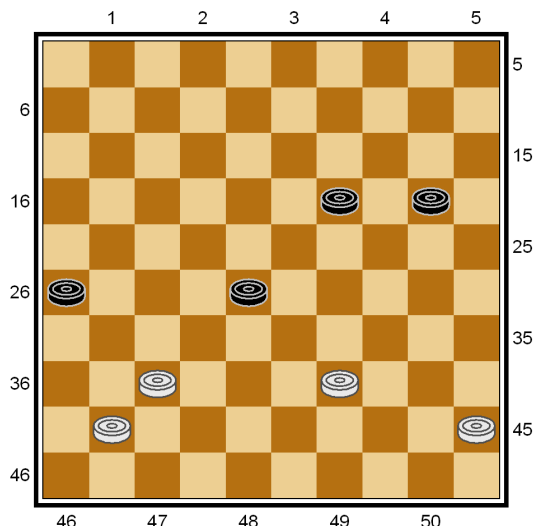


Преследование очень рискованно, поскольку это дает противнику возможность выполнить атаку с незанятого поля.

5d Атака путем использования дамки

На диаграмме ни одна из черных шашек не связана с полем 35. Но все-таки атака возможна с поля 45 путем отдачи черным дамки. Дамка может достигнуть всех полей.

Атака происходит следующим образом: 36 34.

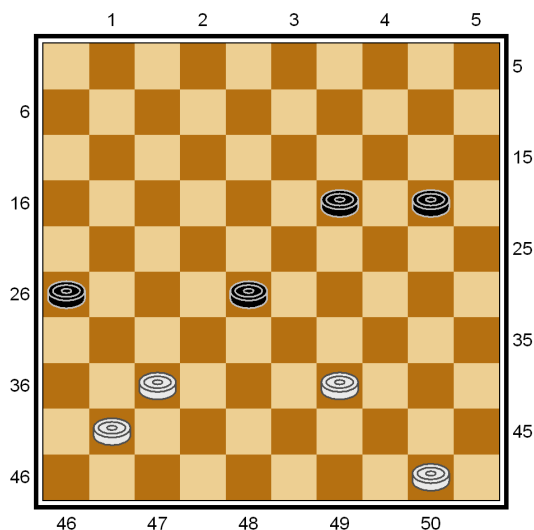


5e Атака путем создания свободного темпа

Свободный темп зачастую может быть создан путем дачи противнику дамки.

На диаграмме белые играют 36, затем белая шашка стоит на поле 37 наготове, так что белые получают свободный темп.

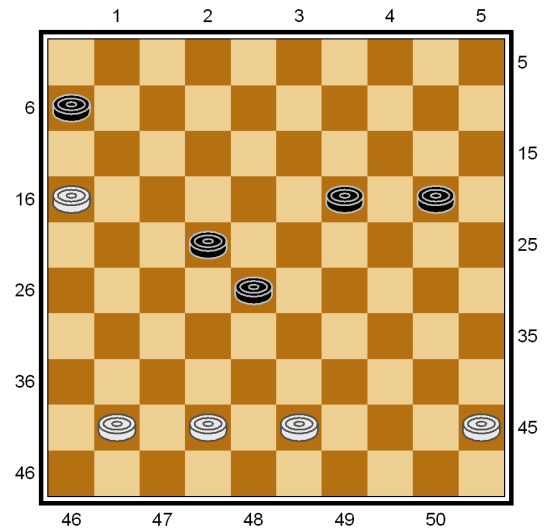
Теперь возможна атака через 45 (свободный темп) 34.



5f Атака путем создания свободного темпа после преследования

На диаграмме возможна атака путем комбинации преследования черных на поле 6 (со свободным темпом для белых) и второго, созданного самими белыми свободного темпа.

При этом ходы должны быть выполнены в правильном порядке: 427 (первый свободный темп) 36 (отдача дамки) 39 (второй свободный темп) 34.



6 Дебют

Во фризских шашках знание возможных дебютных ходов играет огромную роль. Сыграв в начале партии неверный ход, можно проиграть уже после нескольких ходов.

Наиболее распространенные дебютные ходы - 32-27 (60%) и 31-26 (35%). Лишь изредка партию открывают ходами 34-30 или 33-28.

Далее следует обзор наиболее распространенных и хорошо играемых дебютов. Отклонения от этого обзора означают либо менее часто используемые дебюты, которые не могут быть рассмотрены здесь, либо позиционное отставание или ударные комбинации.

Количество возможностей игры уменьшается с развитием дебюта. Момент партии, когда возможности для обоих игроков снова возрастают является одновременно моментом, с которого рассмотрение данного дебюта здесь прекращается. На самом узком участке этих «песочных часов» ходы в этом руководстве заканчиваются. Момент, в который это происходит, сильно зависит от типа дебюта.

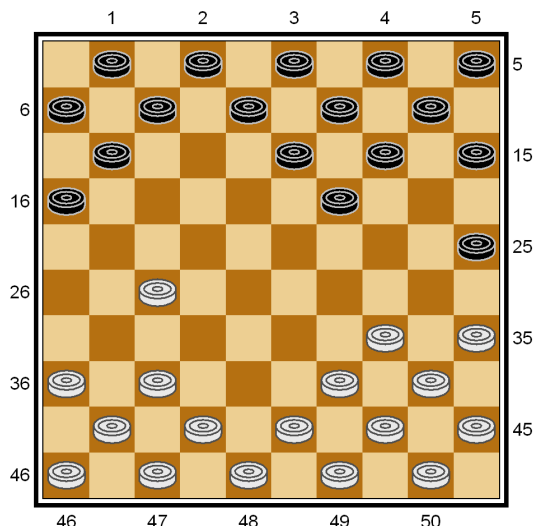


ба-I Дебют 327 (25) с прямым разменом – фланговая игра

После дебюта с 327 и ответа (25) белые могут сделать выбор в пользу прямого размена трех шашек: 22 (28) (27) 22 27.

Часто играется **продолжение 1: (17) 22 340 27.**

Это продолжение дает спокойный тип игры с многими возможностями размена и занятия желаемых позиций для обоих игроков. Он очень подходит для начинающих. Этот тип игры известен под названием фланговая игра – игра идет вдоль флангов.

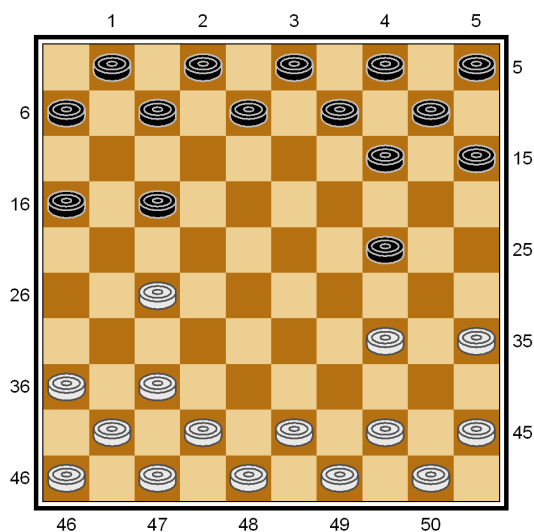


ба-II Дебют 327 (25) с прямым разменом – зеркальное расположение

В этом дебюте после прямого размена 22 (28) (27) 22 27 играют также упорядоченно: **продолжение 2: (24) 340 19 (24) 34 (17).**

Такое же расположение достигается путем распространенного дебюта 327 (194) 26 (29) 23 24 (209) (24) 34 (171) (32) 27 (17).

Лежащее на поверхности 340 теперь невозможно из-за (171), что приводит к выигрышу шашки для черных (и на поздней стадии игры то же самое относится к черным: 171 невозможно из-за 340). Таким образом, возможности размена ограничены для обоих игроков. Это порождает напряженную партию.



Ниже следуют пять вариантов, из которых даны только ходы белых. Поскольку расположение зеркально, эти варианты также возможны для черных. Все названные варианты поясняют глобальную стратегию.

Вариант 1: 438 493 440: дает пространство на правом фланге, но предоставляет там малые возможности для атаки, поскольку остается мало шашек. Так возникает тип игры, при котором оба игрока нацеливаются на атаку так называемого двойного угла (поля 1 и 6 / 45 и 50).

Вариант 2: 428 361 26: играема, но делает уязвимой длинную диагональ (46 / 5).

Вариант 3: 428 361 472 382: с атакой на шашку 24.

Вариант 4: 450 45 439: с атакой со временем шашки 24 путем 340.

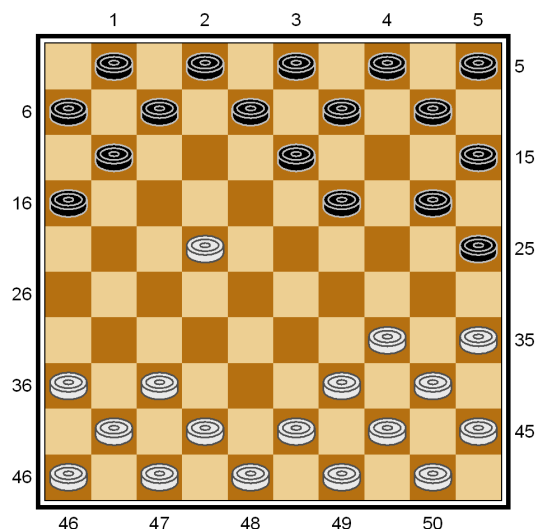
Вариант 5: 361 22 26: с разменом и давлением на правый фланг.

ба-III Дебют **327 (25)** с прямым разменом – ход Майке

Другое продолжение дебюта **327 (25)** с прямым разменом **22 (28) (27) 22 27** - это **140**. Мы рассмотрим два варианта этого продолжения. Первый вариант – так называемый ход Майке:**22**.

Он выглядит опасным для белых, но хорошо играем. После (94) следует 340 и после (12) следует 33.

После (21) следует 371 26. У черных теперь шашечное преимущество, но не позже ряда ходов (82) 427 (128) 371 (16) 27 (28) 37 (71) 371 (7) 471 оно прекратится. Это приводит однако к уменьшенной позиции.



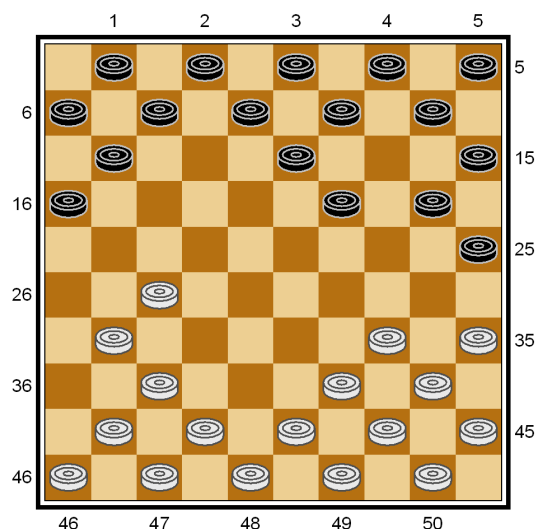
ба-IV Дебют **327 (25)** с прямым разменом – атака черных длинного угла

Второй вариант после продолжения 3 - **327 (25) 22 (28) (27) 22 27 (140)** - это **361**.

Большинство подвариантов приводят теперь снова к фланговой игре:

- (a) (17) 22 26.
- (b) (17) 22 340 27.
- (c) (17) 428 (22) (33) (17).
- (d) (17) 428 (82).

Однако возможен совсем другой тип игры после (94). В этом случае 340 не подходит из-за позиционного отставания. Распространен 428. После (194) все еще возникает фланговая игра, но после (30) 25 (обязательно) 49 черные получают возможность сильной атаки на длинный угол.



6b Дебют 327 (204) 339 32 – контроль белых над полем 27

После дебютных ходов 327 (204) 339 32 возникает блок белых на левом фланге. Теперь для черных есть два продолжения.

Продолжение 1: (150).

Сейчас среди прочих возможны следующие варианты.

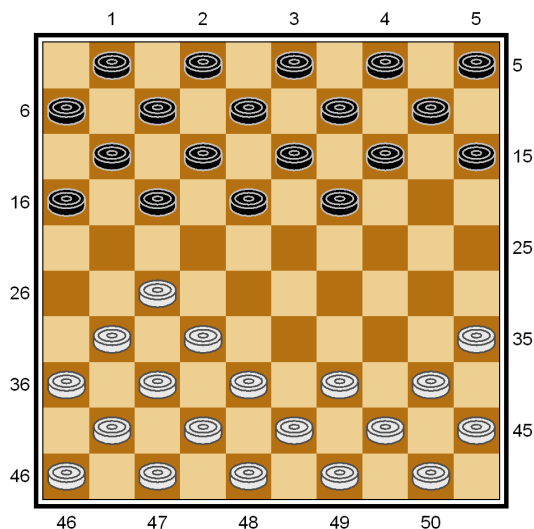
Вариант 1: 394 (15) 340 (25) 26 29 40 (140) 28 39 31
(с переходом к фланговой игре).

Вариант 2: 394 (171) 22 (23) 29 (34) 183!

Вариант 3: 393 (15) 449 (25) 22 (28) 22 21 22 27
(представляет интерес из-за системы ударов).

Вариант 4: 393 (15) 31 (25) 271 (27) 21 21 (с давлением на левый фланг).

Вариант 5: 393 (15) 31 (171) 21 21 (шашка на поле 33 делает возможным в вариантах 4 и 5 сыграть на 26).



Продолжение 2: (171) 393.

Теперь возможны следующие варианты.

Вариант 1: (140) 26 (104) 21 21 (спокойный вариант)

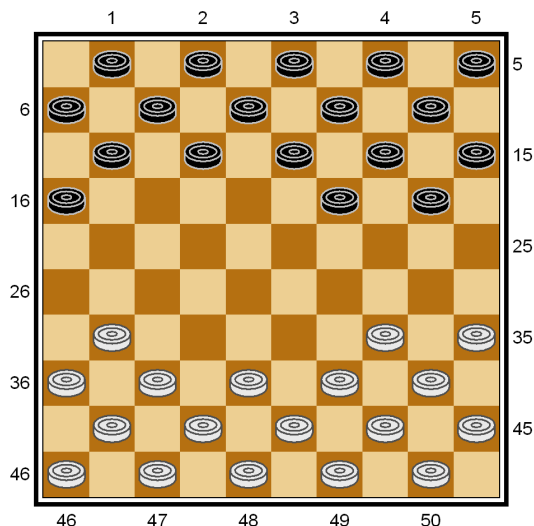
Варианты 2-3: (140) 338 of 30 (дает взрывные типы игры)

Вариант 4: (26) 338 (вновь с напряженными возможностями)

Вариант 5: (449) 22 21 22 27 (упрощение)

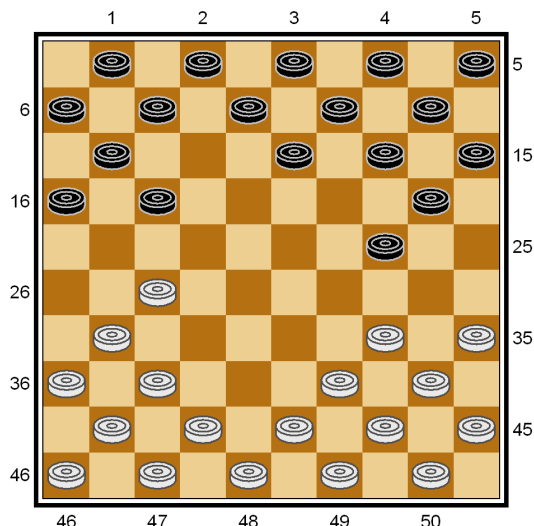
6c Дебют 327(171) 26 31 (21) (16) – диагональный размен

Это один из самых простых дебютов во фризских шашках.



6d Дебют **327 (194) 28 (182) (32) 27** – размен два на два

Второй ход черных создает помеху дебюту, который рассматривается в следующем параграфе.

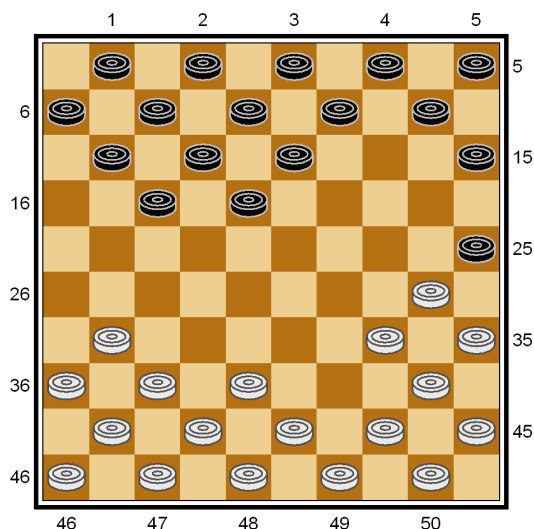


6e Дебют **327 (194) 28 (25) 21** – связка белыми самих себя

После **продолжения 1: (182)** важная ударная тема с выигрышем шашек для черных следует за 382: (150) (28) 40 (15) 45 (40).

Если в продолжении 1 белые делают выбор в пользу **26 (16)**, 382 выглядит невозможной из-за той же темы: (150) (28) 438 (23!) 371 (29) (21) 17 494 (15) 45 (34) (14) 240 (17) (10) 43 (15) 37 39 (50) 27 (14) с вероятным проигрышным эндшпилем для белых.

Однако сейчас после этой схемы белые могут выбрать немного другое продолжение: **382 (150) (28) 24!** После как (15), так и (104) и (94) следует 438, а после (171) (21) следует 240 439 44, и расположение снова в равновесии.



В этом продолжении **(182)** белые после **26 (16)** не должны делать выбор в пользу 371 из-за (28) (19), и они остаются при устойчивом фланге.

Другими прекрасно играемыми продолжениями являются:

Продолжение 2: (139) 382 (24) (20).

Продолжение 3: (149) 382 (24) 14 (20) 26 33.

Продолжение 4: (140) 26 (24).

Продолжение 5: (16) 26.

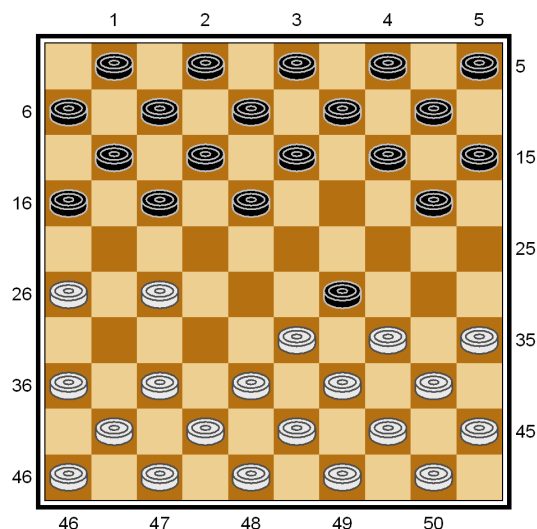
6f Дебют 327 (193) – черные размениваются первыми

Ходом (193) черные предупреждают 28 из прошлого дебюта. Однако теперь черные сами вынуждены играть (29).

Дебют, таким образом, развивается дальше 26 (29).

В продолжении 1: 19 (24) 361 заманчиво (16). Однако черные теряют две шашки вследствие 349 30 23. Распространен здесь вариант 1: (25) 271 (172) (29) или вариант 2: (25) 271 (93) 339 32 с возможным продолжением (182). Теперь шашки 32 и 38 должны оставаться на месте из-за (21), поэтому: 23! (21), теперь следует (24), потому что за (36) следует 19 30.

С продолжением 2: 23 24 (29) (24) 34 возникает менее интересный тип игры.

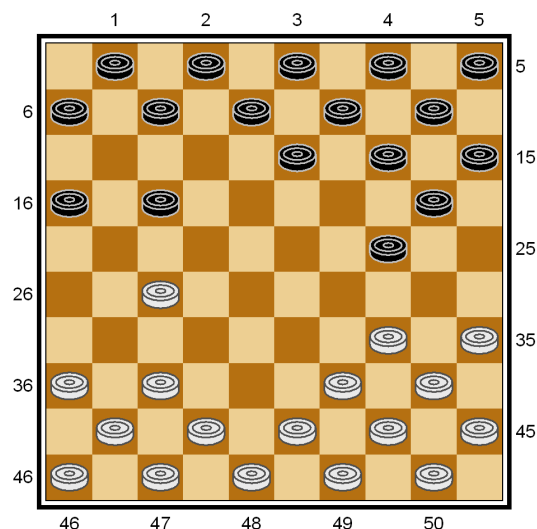


6g Дебют 327 (194) 22 (28) (27) 27 (17!) – сложный размен

Это дебют сложен, но не невозможен для белых с многими ударными возможностями для обеих сторон. Возможные продолжения:

Продолжение 1: 361 (21) 28 (требует творческого подхода обоих игроков).

Продолжение 2: 438 (25) 493 (150) 361 (340) 26 (принятый и трудный для белых).



6h-I Дебют 327 (25) 22 (32) 27 со стандартным продолжением

Этот дебют часто играют. Ниже следуют стандартные продолжения с несколькими наиболее распространенными вариантами.

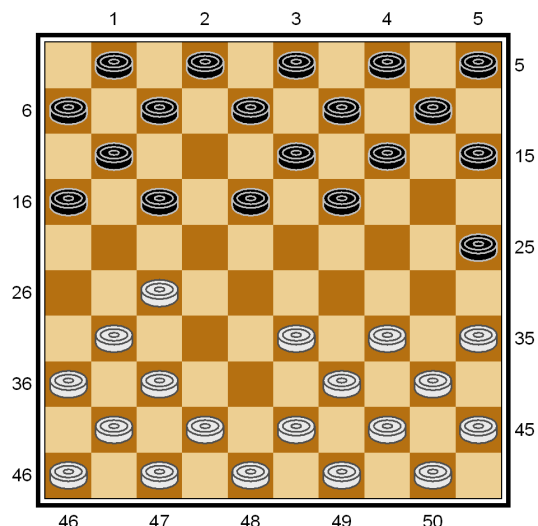
Продолжение 1: (140) 26 (104) 371 32.

Вариант 1: (50) 327 (182) (17).

Вариант 2: (204) 339 (17).

Вариант 3: (204) 340 (25 of 24).

В этом продолжении после (140) можно сыграть также 22: см. 6a - III. Также возможно после 26: (171) 26 (21) (16).



6h-II Дебют 327 (25) 22 (32) 27 – внешность обманчива

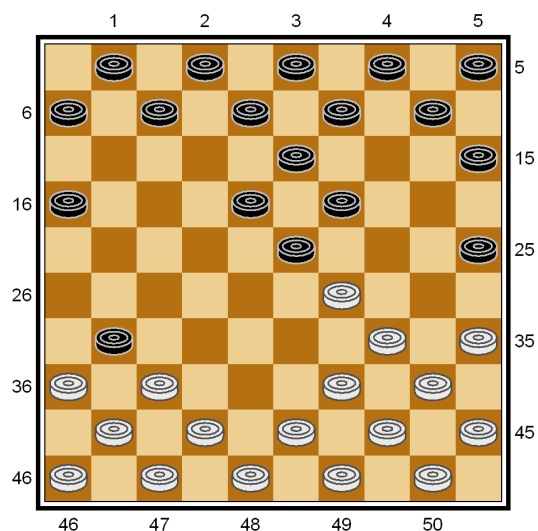
Продолжение 2: (193) 26 (149) 339 (171)

Это продолжение выглядит нехорошо для черных. Но все-таки оно хорошо играемо, и из этого расположения можно развить хорошую партию. Возможны три варианта.

Вариант 1: 26 (30) (23).

Вариант 2: 31 (16) 9 – после этих двух вариантов оба игрока должны снова начинать развивать игру.

Вариант 3: 27 (72) (обязательно) теперь возможно только 371 или 372. Из этого расположения возможности снова возрастают, и может начаться напряженная игра.



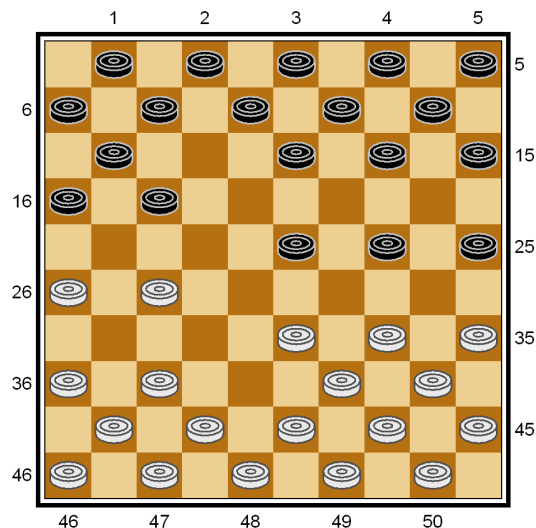
6h-III Дебют 327 (25) 22 (32) 27 – сложнее, чем может показаться

Продолжение 3: (183) 26 (24)

Вариант 1: 271 (31) (11) (12) (20).

Вариант 2: 339 (24).

Вариант 3: 371 32: самый красивый, с тремя подвариантами: подвариант (а): (240) (21) 33 28 (12) 23 33 (30), подвариант (b): (21) 30 и подвариант (с): (28), и обе ударные возможности благоприятны для черных.



6h-IV Дебют 327 (25) 22 (32) 27 – продолжение Мартена Валинги

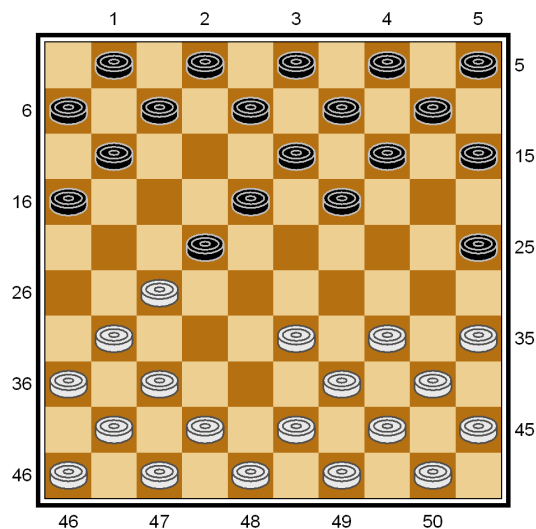
Продолжение 4: (172)

Вариант 1: 28 (33) (17) (играется наиболее часто)

Вариант 2: 428 (30) 24 25 (17!) 404 – обязателен из-за угрозы (171) - (171) (42) (21)

Вариант 3: 428 (30) 25 (21) (28) (24) 21 (6)

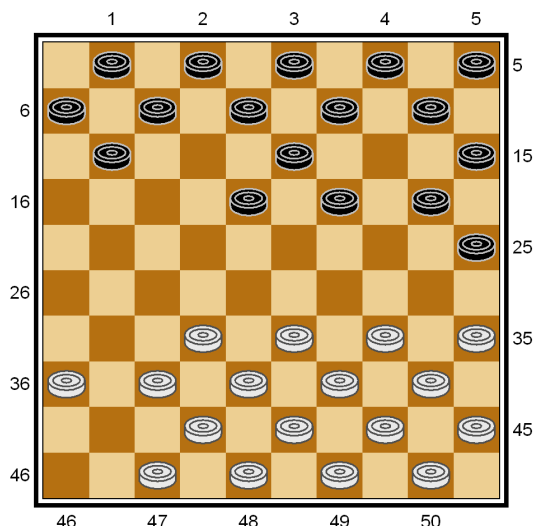
Вариант 4: 438 (140) 21 (выигрыш шашек), но теперь следует (183) с возможным следствием 32 (23) 43 (24!) (22!) (20!) (13); вместо 32 можно также 493 27 (194).



бi Дебют длинного угла **26 (25) 371 (140) 327 32 (21)**

Здесь возможны различные продолжения; для черных важно занять поля 11, 12 и 16. Для белых важно занятие поля 31, равно как и ходы 338 en 340. Ход 338 препятствует занятию черными как поля 11, так и поля 16.

Этот дебют часто играют, но он часто приводит к очень сложным расположениям.



бj Дебют Толсма: **26 (25) 371 (140) 327 32 (127)**

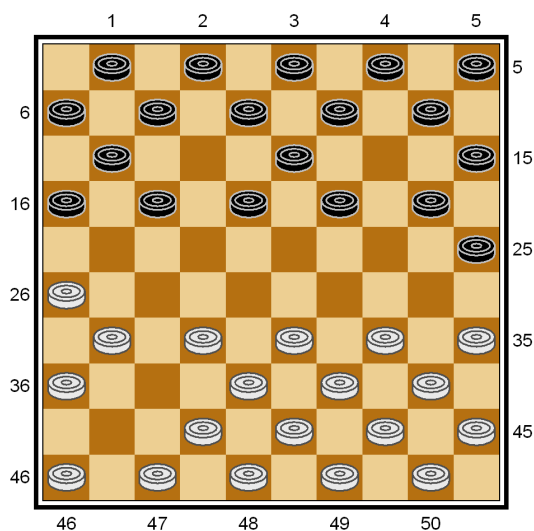
Продолжение 1: 338: впоследствии может быть упрощен 171 (33) (24), но (72) 23 (24) (24) дает гораздо более красивую игру.

Продолжение 2: 461: сейчас есть четыре варианта:
Вариант 1: (72) 417 и затем (17), (27), (171) и (194) (19)

Вариант 2: (82) и затем 417, 427 of 340 30

Вариант 3: (94): теперь 340 не разрешен из-за (149) (24) (30) (23) 37 (35); поэтому играют **417** со следующими **(82)** или **(39)**. Отсюда возникает красивая игра.

Вариант 4: (104): сейчас важна следующая тема: 340? (171) (22); поэтому **417 (50)** и затем **327 (72) (117) (11)** или **340 30 (25) 41 29**



Продолжение 3: 471 (104) (с той же темой); теперь есть три варианта:

Вариант 1: 338 далее: (a)(171) (33) (11) of (b) (50) **340 24** или (c)(50) **327** затем (21), (17) или (72)

Вариант 2: 327 (182) (17) дает черным сильный фланг

Вариант 3: 327 (17) еще раз с упомянутой темой; поэтому **338**

6к-I Дебют 26 (25) 371(140) 327 32(194)(19), направленный на черный длинный угол

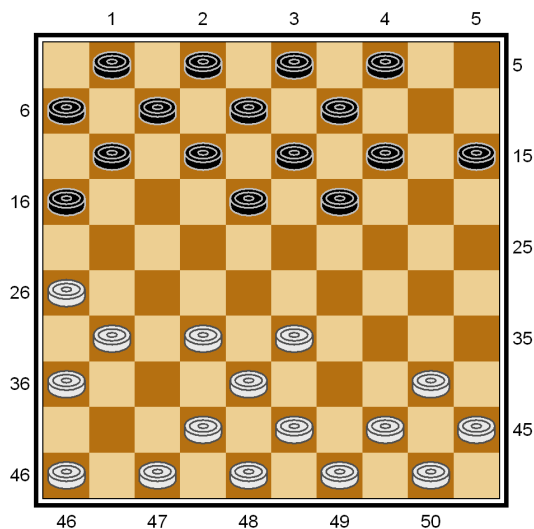
Дебют **26 (25) 371 (140) 327 32 (194) (19)** известен как Билдтский дебют, по названию местности во Фрисландии, где этот дебют раньше часто играли. Из этого дебюта часто возникают симметричные партии.

В первом продолжении этого дебюта белые нацеливаются на черный длинный угол.

Продолжение 1: 30

Вариант 1: 21 22

В **варианте 2: 449** есть важный подвариант **(21)**, и оба игрока занимают центр, но стараются снова быстро разменяться на фланги.



6к-II Дебют 26 (25) 371 (140) 327 32 (194) (19), направленный на белый длинный угол

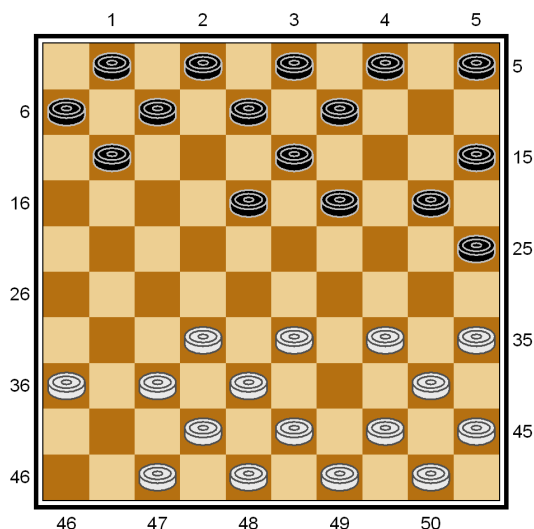
В **продолжении 2: 394 (21)** наносится удар по белой длинной диагонали.

Теперь возможны всего два варианта:

Вариант 1: (72)

Вариант 2: (14)

Также в **продолжении 3: 404 (21)** отсюда выходит белая длинная диагональ. Теперь возможны многие варианты.



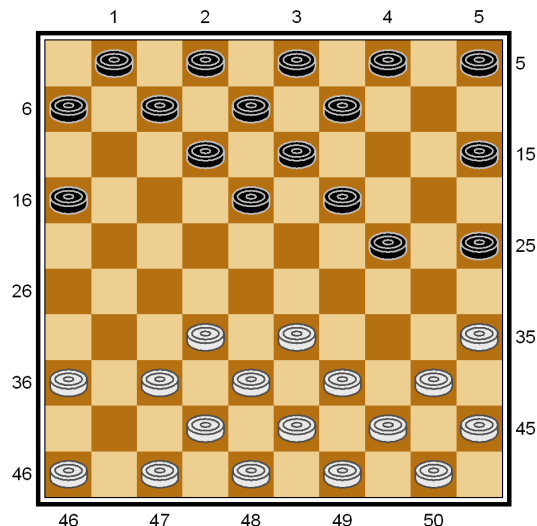
6к-III Дебют **26 (25) 371(140) 327 32 (194) (19)** с возможной центральной игрой

Продолжение 4: 317 (204) 271 (31) 37

Вариант 1: (240) 20 (14) дает возможность черным создать симметричное расположение.

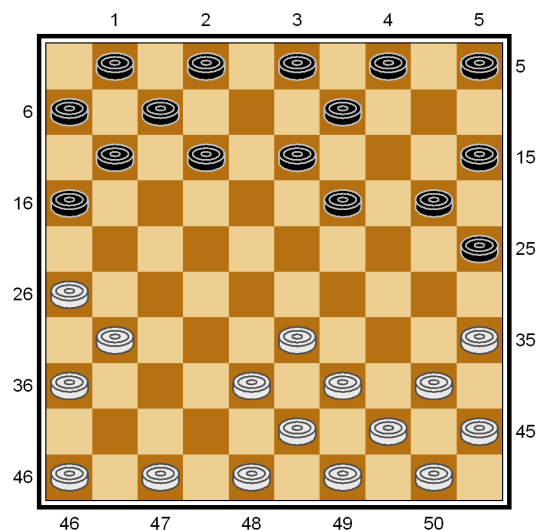
Вариант 2: (50) и затем несмотря на ход белых **(240)**. Это интересно для черных.

А также в **варианте 3: (21) 371** можно **(50)** и затем **(240)**.



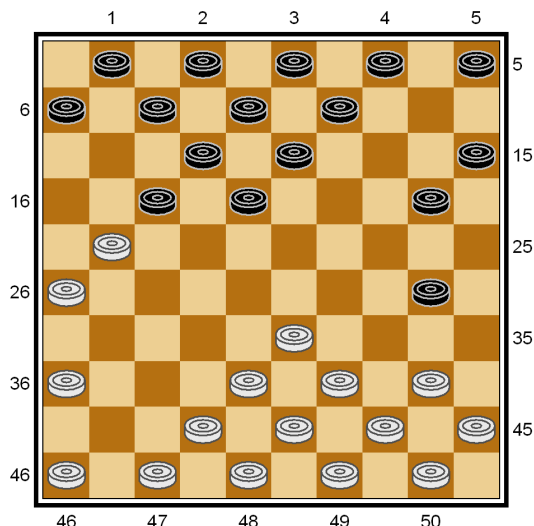
6к-IV Дебют **26 (25) 371 (140) 327 32 (194) (19)** с полной фланговой игрой

Продолжение 5: 317 (22) 31; после этого принято (127). Риск для белых в том, что они останутся с несколькими слабыми шашками в центре. Теоретическое развитие - 394 (14) 449 (194) 504 (139) 472.



6к-V Дебют 26 (25) 371 (140) 327 32 (194) (19) с центральной игрой

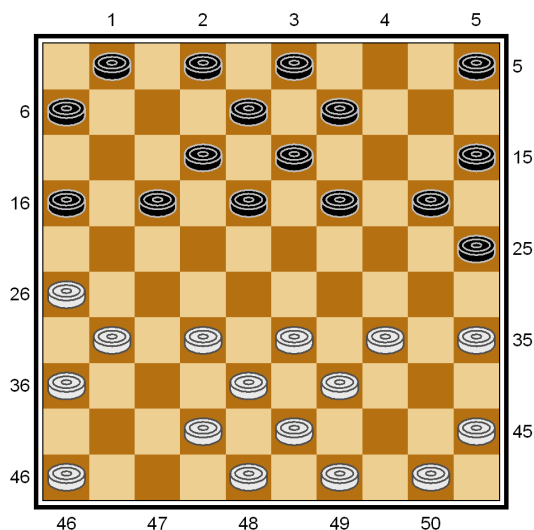
Продолжение 6: 317 (117) 21 21 (30) (30) хорошо играется, но оба игрока оставляют шашки в центре.



6l Дебют 26 (25) 371 (140) 327 32 (194) (19) с *rúnspul*

Из Билдтского дебюта впоследствии можно играть по определенной канве. Для белых она состоит из ходов 471, 327, 404 (или 394), за которыми следуют 449 (или 440) и 404 (или 394). Для черных таким ходами являются (40), (194), (117) [или (127)], за ними следуют 71 [или (72)] и (117) [или (127)]. Эти ходы могут быть сыграны в разном порядке. Возможное расположение после такого ряда ходов отображено в диаграмме – в этом случае после 404 (117) 471 (40) (71) 327 (194) 404 (117).

Этот тип игры называется *rúnspul* по названию шашки 47 (of 4), которая во фризском языке называется *rún*. Эта шашка во фризской игре остается стоять как можно дольше, но здесь разыгрывается уже в дебюте.



Во время ряда ходов, который может привести к *rúnspul*, часто также возможно отклонение к другому типу игры, при этом происходит размен на поле 21 (для черных: 30) или 10 (для черных: 41).

Rúnspul часто приводит к партии со многими сложными возможностями комбинаций.

6m Дебют **26 (25) 371 (140) 327 32 (117) 471 (71)**: ‘игра для *rún*’

Этот дебют отличается от Билдтского дебюта тем, что черные выжидают с разменом путем (194) и вместо этого играют (117). Сейчас также может возникнуть *rúnspul*. Однако возможно также продолжение с **417**, поскольку черные сыграли сейчас (71). Этот способ игры называется ‘voor de *rún* spelen’. Если поле 47 не занято, можно сыграть только на 37, если поле 7 (связанное с 47) тоже не занято.

Далее существует несколько важных вариантов.

Вариант 1: (194) (19) 404

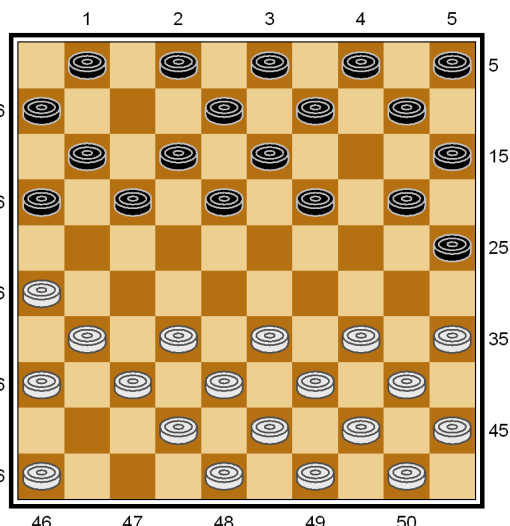
Черные здесь не могут сыграть (40) из-за знаменитого хода Титсмы: 21 327 340 30. Классическая возможность - это (172) 327 (28) 29 (21) 31 (183) (17). Уникальное расположение дает (14) 440 (49) 317 (204): оба игрока имеют теперь так называемый *útfanhuzer* (‘logé’), явление, встречающееся только во фризских дамках. Более или менее обязательным следствием является 371 (140) 21 16 (24) (20) (23).

Вариант 2: (194) (19) 30

Вариант 3: (171)

Вариант 4: (17) 317 (171) 26 (21) (16) 37 используется чаще всего.

Вариант 5: (172) 327 (28) 29 (21) 31 (183) (17). Этот вариант использует указанную в варианте 1 ударную комбинацию, для которой сейчас более подходящий момент.



6n Дебют **340 (25) 26 29**: поле 29 критично

После этого дебюта возможны различные хорошо играемые продолжения.

Продолжение 1: (24) (25) 30 35

Продолжение 2: (171)

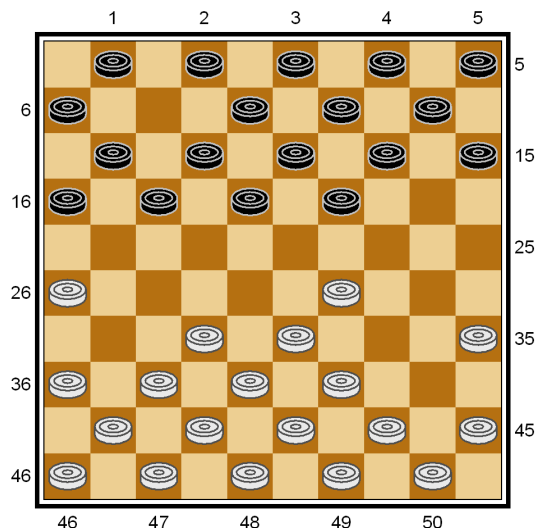
Продолжение 3: (140) 24 (29)

Черные сейчас могут двумя способами атаковать шашку на поле 24, но белые могут не пострадать.

Variant 1: (172) 20 (30) 361 19 (24) 28

Variant 2: (182) – разрешает (183) – **450 (28) 23 29 (94) 394 (39) 439 (18) 371 (23) (25)**

Продолжение 4: (193) 440 30 (23) 25 (29) 29 (20) 21 (27)



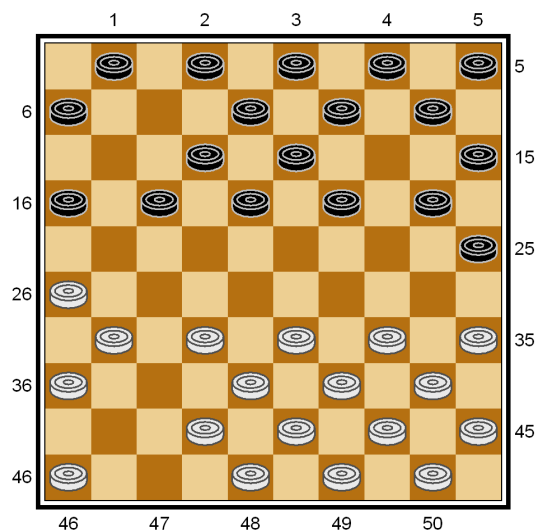
7 Миттельшпиль на примере трех партий

7а Миттельшпиль на примере *rúnspul*

В этой главе на примере трех партий мы покажем, как должен проводиться миттельшпиль во фризских дамках.

Цель миттельшпиля – получить такое преимущество, чтобы можно было выиграть эндшпиль.

Первый пример партии – это *rúnspul* (тип игры, при котором дебют разыгрывается белой шашкой 47 или черной шашкой 4). Рассматриваемая нами здесь партия начинается с дебюта **26 (25) 371 (140) 327 32 (117) 471 (71) 327 (117)**.



7а-I Миттельшпиль на примере *rúnspul*: анализ исходного расположения

Теперь следует **338 (193) (29) 19 (9)**.

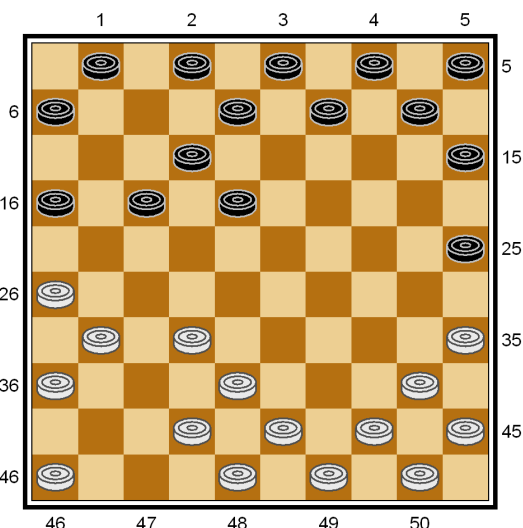
Дебют сыгран, и начинается миттельшпиль. Сейчас мы дадим оценку расположения с точки зрения обоих игроков.

К белым относится: форпостом на левом фланге сразу сыграть нельзя, поскольку там нет возможности для размена.

Но возможность атаки появляется, когда удастся взять черную шашку на 27. Шашка на 20 и шашка 16 – кандидаты для этого, поскольку поля 20 и 16 связаны с 27.

Атака также возможна, если черная шашка может прийти на 32. В этом расположении черная шашка 25 связана с ней.

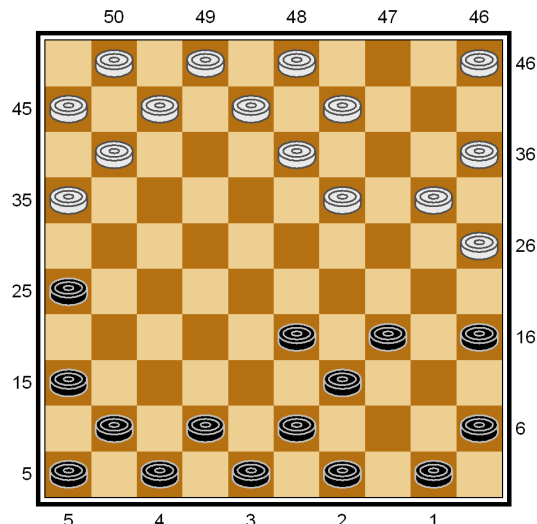
Правый фланг очень силен. Поскольку шашками на левом фланге в этот момент сыграть нельзя, дальнейшее развитие находится на правом фланге.



Играющий черными расценивает расположение по-другому.

Первое, что сейчас бросается в глаза, - это ударные возможности с поля 17 путем (11) (30) 10 (30) (23). Но шансы есть также с незанятого поля 7. После того, как сыграны сначала (182) и (17), угрожает (61) (28) (104) (47)!

Поскольку белые на своем слабом фланге, вероятно, не будут играть, появляется возможность развить эти угрозы.



7а-II Миттельшпиль на примере *rúnspul*: развитие на двух флангах

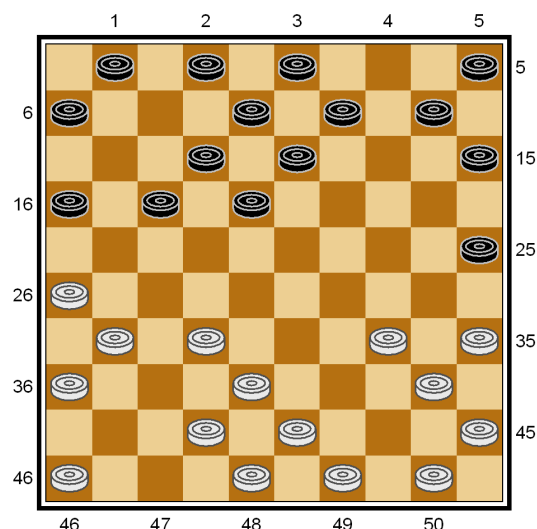
Игра продолжается. Белые хотят развивать правый фланг, но 34 тогда непривлекательна, поскольку черные всегда могут выполнить размен (20) (11) (23) 47. Поэтому : **449**.

Если черные сейчас играют (17), белые могут разменяться 327 382 21 (16) 30 и этим освободить запертый фланг. (94) ведет к потере шашек 327 382 21 (21) 30. Для (182) еще слишком рано из-за 327 382 30.

Черные играют (**93**) и таким образом не дают белым шанса прорвать позицию. Кроме того, они создают дополнительную возможность атаки путем (171), из-за чего после размена 30 не остается никакой хорошей позиции. После 393 следует (30) 24 (11) (23) (28) 47 с потерей шашек. И после 37 черные могут выиграть шашку путем (172) и затем (a) 42 (28) (30) 24 (23) of (b) 327 (28) (21) 30.

Белые играют теперь **394**. Это лучше, чем ход на 44, поскольку после этого следует (39) 30 (171) и создает для черных очень хорошую основу для сильного эндшпиля. Шашки на 1, 2, 4 и 9 могут уже позже атаковать открытые позиции белых на 47 en 49.

Хотя черные могут теперь разменяться путем (11) (20) (23) 20 47, но поскольку это не приносит никакой выгоды и сводит на нет все шансы на выигрышную комбинацию, они играют смелый ход: (**49**) (см. диаграмму).



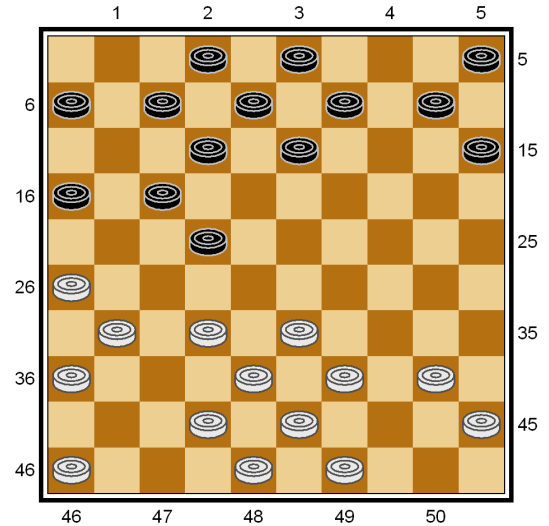
7а-III Миттельшпиль на примере *rúnspul*: комбинация, направленная на *rún*

Из-за возможной атаки черных с поля 9 белые не спешат играть 494. В партии следует **504**. Поскольку поля 4 и 44 связаны, для шашки 44 возникает возможность взять дамку 4. Развитие белых на правом фланге ускоряется путем (49).

Черные отвечают (17). Первоначальный план все еще работает.

Белые теперь могут сделать темп и оказать давление на расположение путем 340 24, но форпост белых сначала не может продвинуться дальше, и черные могут этим воспользоваться. Поэтому белые делают выбор в пользу **449**. Этот ход делает расположение немного менее открытым и, кроме того, дает черным возможности размена на правом фланге.

И затем **182!** Опасность вдруг становится видимой – дамочная угроза (61) (28). Кроме того, белые из-за своего последнего хода больше не могут разменять атакующую шашку. Сейчас уже нет возможности хорошего хода. Белые могут всего лишь считать и стараться удерживать наименее плохое расположение. Они играют **340 33**.



7а-IV Миттельшпиль на примере *rúnspul*: переход к эндшпилю

Из-за пустоты на доске кажется, что ничего не происходит, но черные могут сыграть следующие комбинации: (a) (61) (28) (138) (47) (394) и после (17) (470) 35 (47) 38 с равновесием или (470) 26 40 34 с равновесием

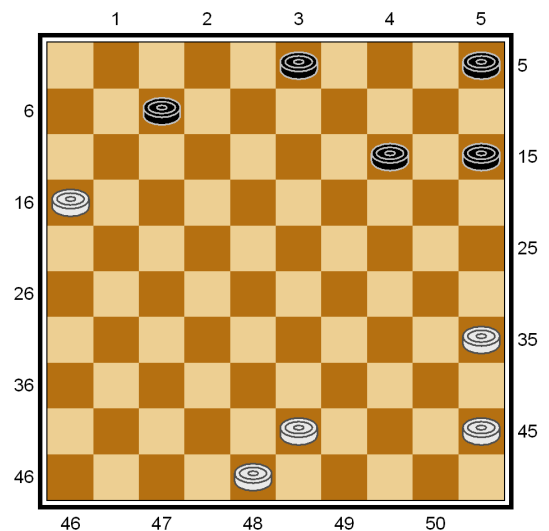
(b) (61) (28) (128)? (47) 26!

(c) (61) (28) (127) с последующим 41 35 34.

Однако они исполняют план путем: **(61) (28) (117) 17 (18) 16 (7)**, и белые теперь еще могут сыграть **35 (14) 38 (50) 493**.

Так возникает расположение пяти против пяти шашек.

Начинается эндшпиль.

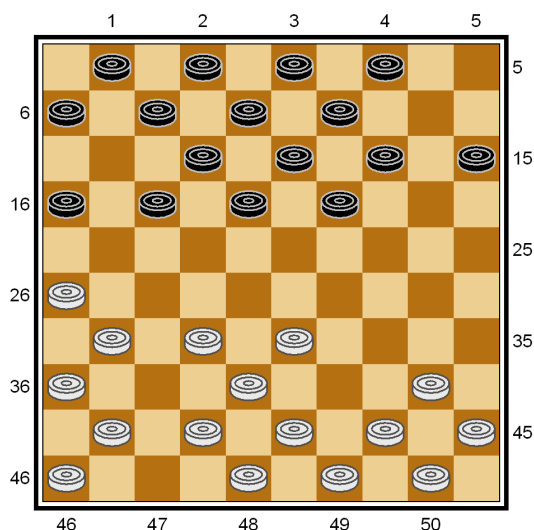


7b Миттельшпиль после дебюта длинного угла

Вторым примером является партия, начинающаяся дебютом длинного угла. Партия отличается возникновением все новых угроз. Атаки начинаются и прерываются, а иногда даже отменяются.

Партия начинается **327 (25) 26 (140) 371 32 (117) 471 (194) (19) 30**.

Белые выбили длинный угол черных и позже смогут совершить атаку на поле 5. Однако вначале у белых есть небольшая проблема с незанятым полем 39. Если белые хотят развивать и правый фланг, то это поле должно будет быть занято.



7b-I Миттельшпиль после дебюта длинного угла: инициатива черных в направлении *rín*

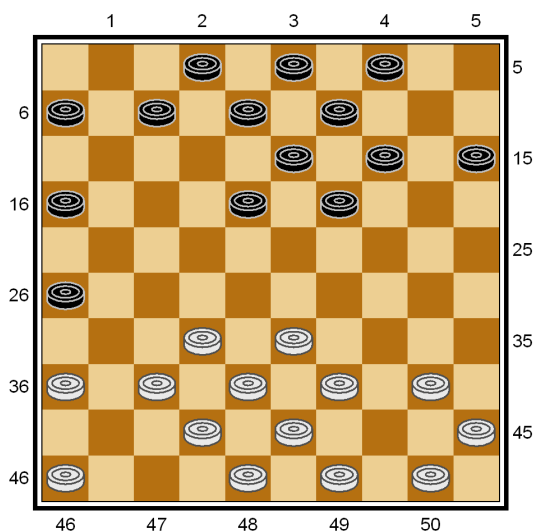
Белые играют **449**.

Черные неожиданно отвечают (**171**), затем следует **11 (21) (21)**. Кажется, что черные здесь подыгрывают белым, потому что белые получают возможность путем 417 371 снова занять *rín* и так укрепить свою основу.

Поэтому следует **417** и сразу же (**26**).

Этим черные делают невозможным белый размен на 47 и сами направляются на это поле. Как шашка на поле 7, так и шашка на поле 16 могут совершить комбинацию до положения *rín*, и шашка белых, которая для этого необходима, стоит в готовности на поле 32.

Однако ход черных позволяет белым совершить атаку на поле 5 сразу после 404. Затем они могут получить дамку в результате комбинации 41 36 339. Поскольку черная шашка 26 не может уйти, она может только парировать эту атаку путем (150).



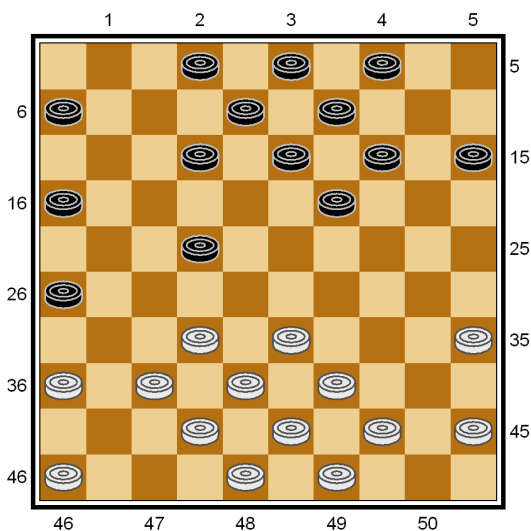
7b-II Миттельшпиль после дебюта длинного угла: угроза «крючком»

Вместо 404 белые в этой партии играют менее острый **35**.

Черные играют (**72**), чтобы эту шашку вскоре использовать для атаки. Шашка на поле 2 позже всегда сможет занять ту же сильную позицию. Белые продолжают **504**.

Теперь черные играют (**22**)!

Это дает угрозу с так называемым крючком: после (17) белые через 12 идут на 21. Такие крючки типичны для фризских шашек и очень коварны.



7b-III Миттельшпиль после дебюта длинного угла: позиционирование после размена

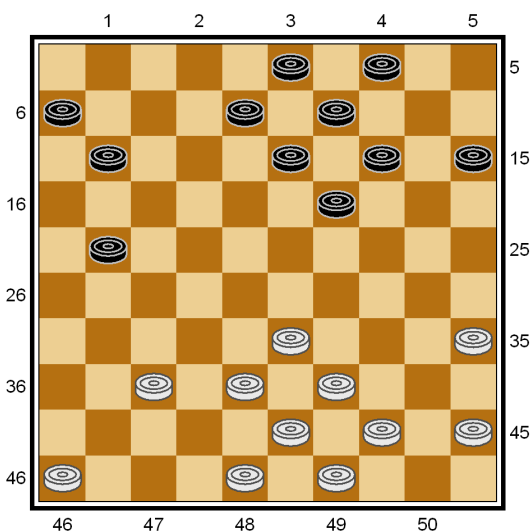
Белые, возможно, могли бы парировать угрозу с помощью 371 с блуждающей шашкой на поле 27, но в этой партии они выбирают более драматичное решение: **27 (31) 7**. Впоследствии они закрывают возникшую брешь с помощью **428**.

Левый фланг белых, как и правый фланг черных сейчас заметно прорежен. В подобные моменты очень важно как можно быстрее занять сильные позиции.

Поэтому следует (**21**).

Этим ходом черные создают для себя возможность хорошо разместить свои фишки. Одновременно они уменьшают игровое пространство своего противника. Размен путем 31 делает и уже без того ослабленный угол еще слабее. Если белые играют 41, то следует (26), и у белых остается еще меньше игрового пространства.

Естественно, черные не хотят, чтобы одна из их шашек оказалась на поле 35. Однако поля 21 и 26 не связаны с 35, поэтому занятие этих позиций не несет прямой угрозы для черных.



Однако можно черную шашку после 26 привести на 30 и оттуда атаковать поле 5. Кроме того, поле 26 находится в связке с 46, а дамка может попасть на все эти поля, а значит и на поле 35. Поэтому занятие поля 21 само по себе сильно, занятие же поля 26 может быть опасным.

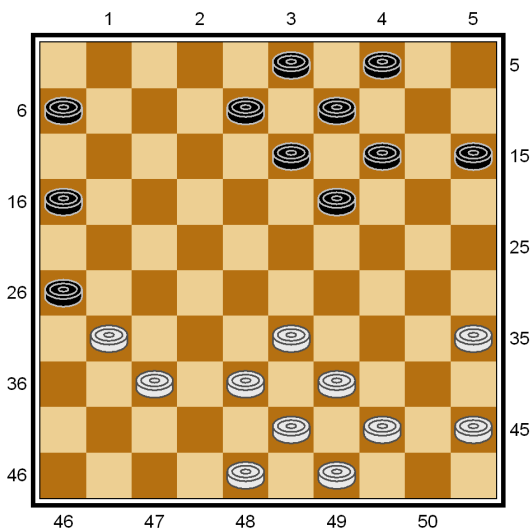
7b-IV Миттельшпиль после дебюта длинного угла: атака из центра

Сейчас следует **41 (16) 36 (26)** (поскольку в другом случае следует 371) **31**.

Поскольку белые больше не могут достигнуть поля 36, есть опасность того, что 26 отступит через дамочную линию на 35.

Но опасность теперь может прийти из центра. Если белые сыграют 382 en 38, на 27 возможны ударные комбинации с трех позиций: 18, 22 en 23.

Черные со своей стороны могли бы организовать атаку со своего левого фланга, если бы им удалось занять позицию 25. Однако за (140) следует 382 и теперь необходимо (14) из-за упомянутой угрозы. Затем белые играют 38, и черным остается всего лишь залатывать дыры. Ход (49) кажется обязательным, но белые играют 440! Сейчас возможно только (11) (все остальные ходы ослабляют позиции из-за 27), но белые играют 404 (с угрозой крючка 30), и потеря шашек черными становится неизбежной.



Однако черные могут также пойти в контратаку: (140) 382 (14) 38, и затем не (49), но (23)! После 38 черные также могут начать атаку вместо закрывания бреши с помощью (23)! Если белые играют 28, (10) (18) могут пройти с равновесием, поэтому для белых 493 более привлекательно, чтобы таким образом поддержать атаку с 27. Также и сейчас черным не избежать потери шашек.

Из этого анализа следует, что (140) – не лучший вариант. Угроза белых наиболее сильна в момент, когда сыгран 382. После этого хода черная шашка на поле 11 больше не может быть разыграна.

7b-V Миттельшпиль после дебюта длинного угла: разбивание атаки

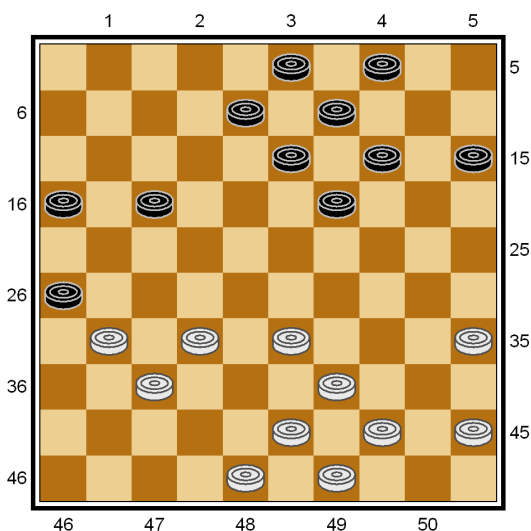
Черные играют (11), белые **382**. Черные продолжают (17). Угрозы белых из центра остаются реальными, несмотря на то, что ходом (22) черные угрожают разбить острие атаки. Белые не могут предотвратить это с помощью 338, поскольку тогда последует (23) (20) (22).

Поэтому белые хотят держаться плана: **38**.

Черные действительно уменьшают угрозу с помощью (22) (11).

В этот момент белые тоже могли бы сыграть 30, а затем 25: когда черная шашка исчезла с поля 15, атака из центра сразу приводит к выигрышу шашек.

Однако есть загвоздка в виде обязательного хода. После (21) должен следовать 38, угроза из центра исчезает, и теперь черные могут без риска производить размен (140) (20) (24). И тогда они входят в эндшпиль с явным преимуществом в темпе.

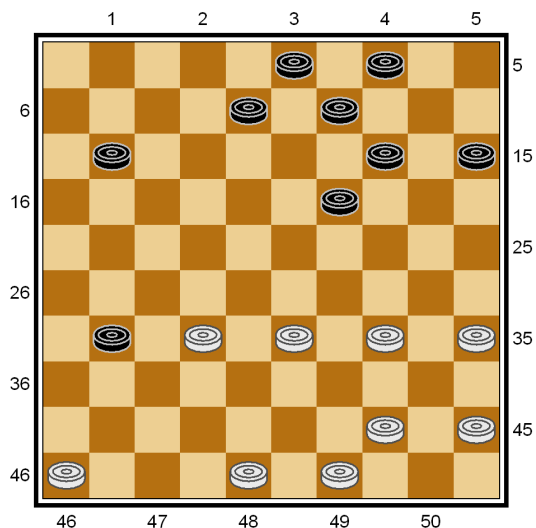


7b-VI Миттельшпиль после дебюта длинного угла: переход к эндшпилю

Вместо 30 белые играют **382**, за которым следует **(21) 34 (31)**.

Уже сейчас видно, что белым будет нелегко в эндшпилю. Шашки в центре имеют слабые позиции.

Имеет смысл как можно дольше вести атаку, но как только становится ясно, что дальше ее вести нельзя, лучше отменить атаку. Вместо сыгранного в предыдущем параграфе **38** лучше было бы сыграть **327**. Подобные моменты часто являются решающими в игре.

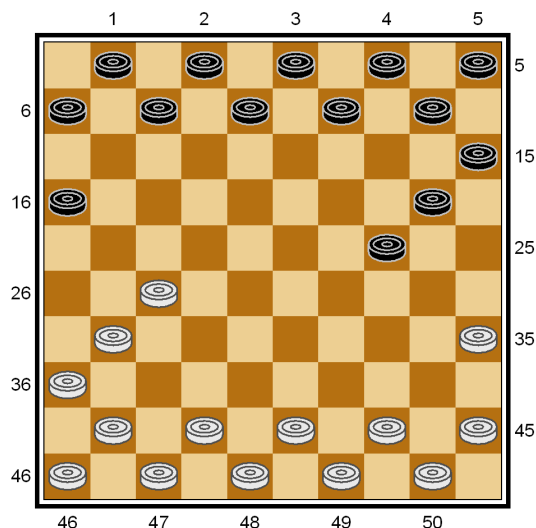


7с Миттельшпиль фланговой игры

Фланговые игры – это осторожные партии, в которых игра ведется на флангах, насколько это возможно. Лишь несколько раз одну шашку двигают к центру, чтобы пожертвовать ею ради новых боковых позиций.

После дебюта **327 (194) 26 (29) 24 23 (29) (24) 34** и затем **(29) (171) (29) 22 27 140 371** мы видим на доске зеркальное расположение с большим пространством между обоими армиями.

Несмотря на это пространство важно помнить, что черная шашка на поле 16 связана в поле 40. А значит, белые могут так расположиться, что отсюда будет исходить угроза. Поэтому задачей станет оставить поле 40 пустым как можно дольше.



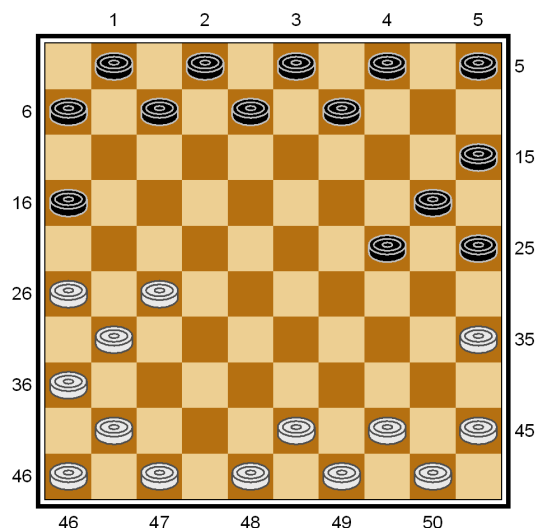
7с-I Миттельшпиль фланговой игры: «уголок»

После **(25) (26) (104) 427 (140) 371** оба игрока построили так называемый уголок, чтобы оттуда смочь произвести размен.

Белый уголок состоит здесь из фишек 26, 27, 31 en 36. Когда не хватает шашки 26, 27 или 31, все равно речь идет об уголке. Уголок состоит из не менее, чем трех шашек.

После размена шашки, стоящие под уголком, используются, чтобы построить новый уголок. Это один из принципов фланговой игры.

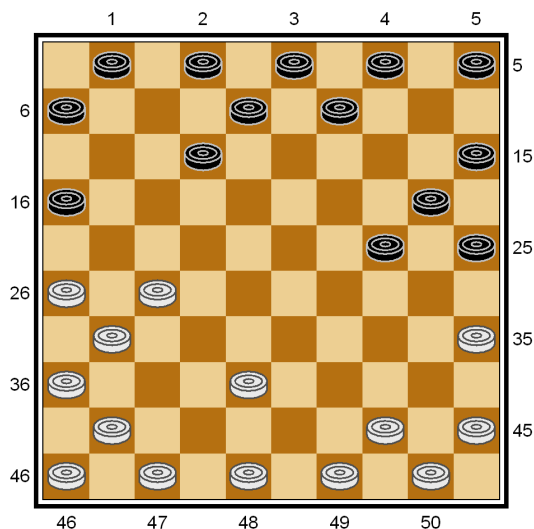
Когда уголок сформирован, как в этот момент в партии, начинается поиск выгодного развития.



7с-II Миттельшпиль фланговой игры: использование крючка

Черные сейчас играют (72) и возникает возможная угроза из-за (11), крючка.

Белые играют 38. Теперь черные действительно могли бы сыграть (11), но белые бьют на 42. Хотя у черных материальное преимущество в двойном углу белых, но расположение 35, 45, 49 и 50 очень сильно. Чтобы прорвать эту защиту требуется очень много времени и большое преимущество.



7с-III Миттельшпиль фланговой игры: наступление на двойной угол

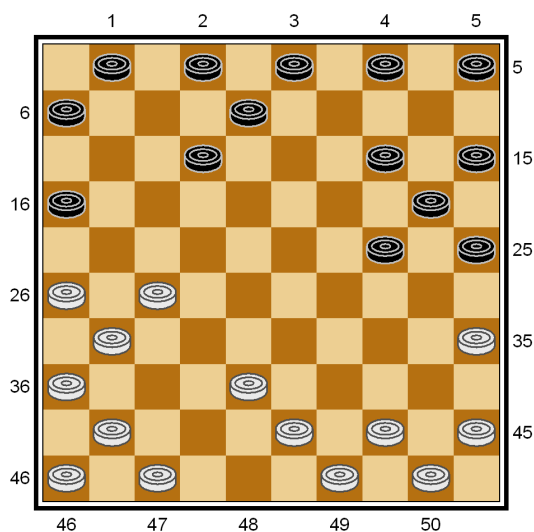
Поэтому черные заранее приводят дополнительную шашку на свой сильный фланг: (14). Этим они сохраняют возможность создания игрового пространства посредством (18) (22) (240).

Белые отвечают 483.

У белых теперь есть возможность размена сразу путем 22 или с помощью сначала 271 и затем 22. Последний маневр является часто лучшим решением, поскольку он дает больше возможностей для шашек, которые еще будут разыгрываться.

Другая возможность наступления на левый фланг – это маневр 32, 38 и затем 271, 21.

Чаще всего противник делает то же самое. Поля 16 и 35 освобождаются и занимаются нападающей стороной.



Этот тип игры, при котором оба игрока выступают на двойной угол, очень трудно анализировать.

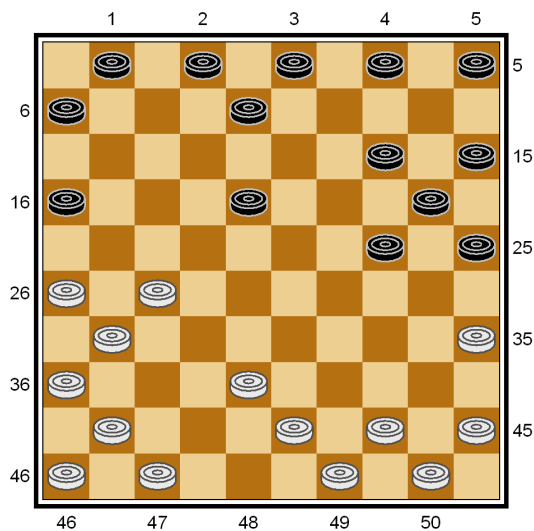
7с-IV Миттельшпиль фланговой игры: угрозы, направленные на длинный угол

Черные играют (18).

Белые могут получить шашечное преимущество с помощью 45 33, но оно недолговечно, если черные продолжат (21) (17) и затем (20).

Теперь белые ставят небольшую западню с помощью 449. Взятие дамки с помощью (22) выглядит заманчиво для черных, но дамка впоследствии используется для выгодного удара 42!

Теперь угрожает также и крючок 40, и черным ничего другого не остается, как играть на 10. Вопрос только в том, какой шашкой. Практическое правило в этом случае гласит, что лучше оставить черную 4 (*rún*) стоять, пока белая стоит на 35. Иначе построенное расположение больше не принесет пользы, за исключением случая, когда черные с белой дамкой на 4 смогли бы совершить прямую атаку.



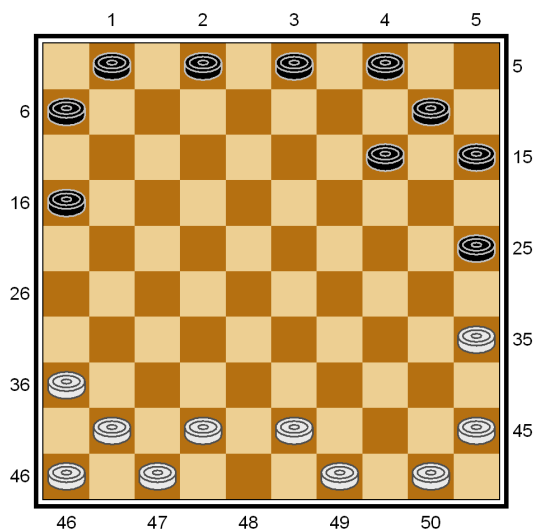
7с-V Миттельшпиль фланговой игры: дальнейшее развитие

Черные играют (50), за чем следует 32 (22) 12 42 (21) (29).

Снова образуется пространство для обеих сторон. Благодаря этому возможности практически бесконечны. До тех пор, пока есть определенное равновесие, в подобном расположении может пройти очень много времени до тех пор, когда станет ясно, чьи позиции лучше.

Подобный миттельшпиль со многими разменами и пространством для нового развития типичен для фланговой игры.

Фланговые игры в большинстве случаев наглядны, просты и не несут в себе большого риска. Многие игроки считают это преимуществом. Недостатком однако является то, что практически невозможно определить, какие ходы принесут победу, а какие – поражение. Фланговые игры почти всегда заканчиваются эндшпилем, в котором малейшая разница решает исход партии.



8 Две дамки против одной дамки

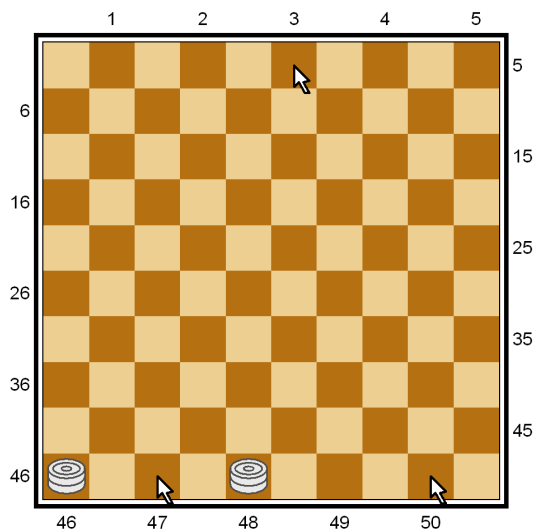
Эндшпиль двух дамек против одной в принципе всегда приводит к выигрышу. Однако правило семи ходов обязует игрока с двумя дамками реализовать эту победу в течение семи ходов. Существуют несколько позиций, из которых это невозможно. Поэтому важно, в переходе к этому эндшпилю наработать правильные позиции. В этой главе объясняется, какие позиции приносят победу быстрее всего.

8a Две дамки против одной дамки: расположение длинной диагонали (длинного угла)

При ходе белых черной дамке нет прямой угрозы только на трех отмеченных полях. Если черная дамка стоит на одном из других полей, то белые всегда могут так пожертвовать одной дамкой, чтобы затем взять черную дамку.

Если черная дамка стоит на поле 47 или 50, выигрывает 31! Теперь не остается ни одного безопасного поля.

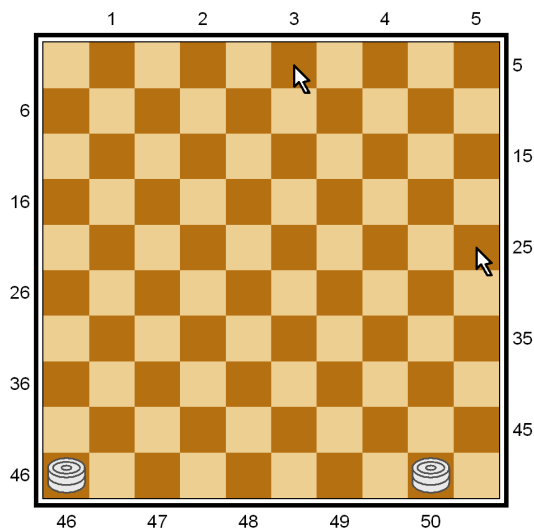
Если черная дамка стоит на поле 3, то следует 42 (25) 26. Сейчас право хода у черных, и дамка должна покинуть безопасное поле.



8b Две дамки против одной дамки: угловая дамка с центральной дамкой

При переходе в этому эндшпилю, белые чаще всего располагают дамку на поле 46. Поскольку на линии 3-25 черные могут тянуть время партии наиболее долго (это необходимо, чтобы добиться ничьи), часто оказывается, что одна дамка там уже стоит.

Черные могли бы занять позицию 3 или 25. Если черные стоят на 3, то белые играют 22; если же черные стоят на 25, белые играют 33.

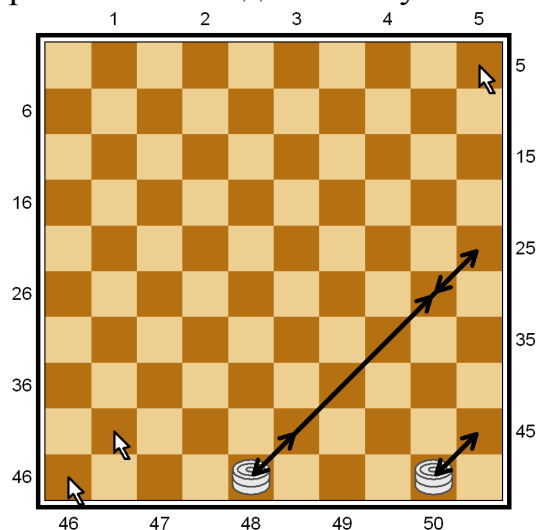


8с Две дамки против одной дамки: широкое расположение двойного угла

Когда одна дамка занимает длинную диагональ, можно выиграть следующим способом.

На диаграмме белые играют одной дамкой на линии 25-48, а другой на линии 45-50. В показанном расположении черная дамка находится в безопасности только на 5, 41 или 46.

С черной дамкой на 5 белые играют 43 и выигрывают после любого следующего хода. С черной дамкой на 41 белые играют 25 с тем же результатом. С черными на 46 белые играют промежуточный ход 39. Черная дамка вынуждена занять поле 41 или 5, после чего белые выигрывают одним из первых двух показанных способов.

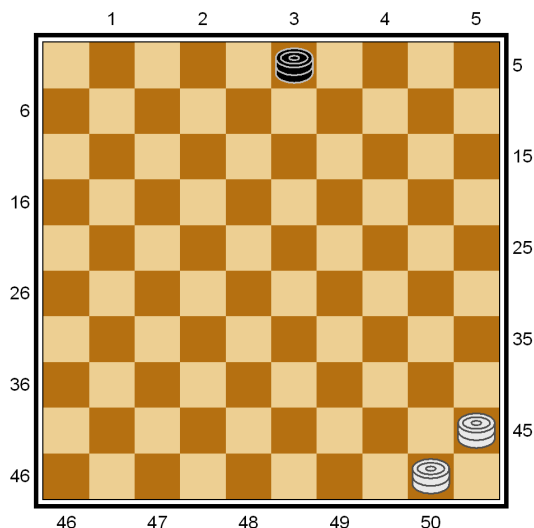


К этому эндшпилю относится следующее практическое правило: из четырех линий 5-45, 10-50, 41-46 и 46-50 белые могут занимать не более трех, а черные – одну. Если в общей сложности занято три линии, черные занимают четвертую линию, но так, чтобы остальные три линии оставались занятыми: две – белыми и одна – черными. Если всего занято две или четыре линии, белые играют дамкой на диагонали 25-48 сначала промежуточный ход на незанятую диагональ 1-45 or 6-50.

8d Две дамки против одной дамки: узкое расположение двойного угла

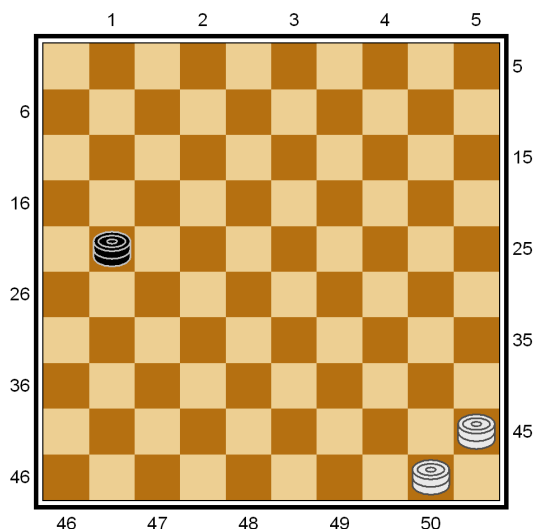
Существуют ситуации, при которых требуется много ходов, чтобы прийти к расположению двойного угла. Хорошей альтернативой в этом случае является расположение, при котором обе дамки помещаются на диагоналях двойного угла.

В расположении на диаграмме черные могут играть только на 8 или 21. За (8) следует 1 (пересечение с ближайшей дамкой), и у черных больше нет поля для побега. За (21) следует 6.



В случае, если черная дамка уже стоит на 8 или 21, она может также сыграть 2 или 16. Белые тогда должны сыграть промежуточный ход, передвинув ближайшую дамку на два поля.

В расположении на диаграмме за (16) следует 39. Черная дамка вынуждена идти назад на 21, после чего белая дамка переходит на 6.



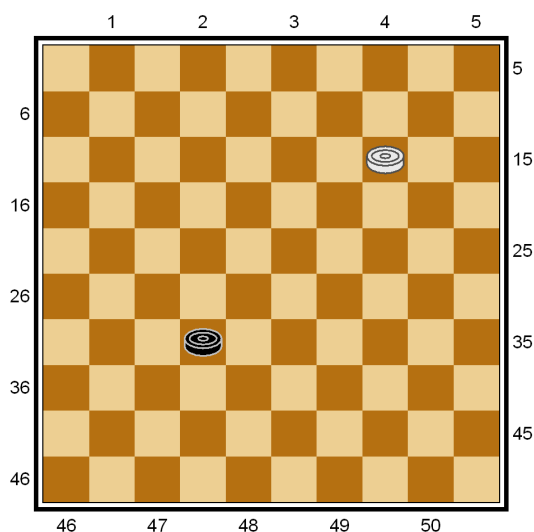
9 Эндшпиль

Если партия не решается в миттельшпилье и долго остается в равновесии, требуется мастерство, чтобы перейти к выигрышному эндшпилю. В этой главе будут рассмотрены несколько выигрышных эндшпилей. Зная принципы этих эндшпилей, можно сознательно вести игру к выигрышному эндшпилю.

9a Эндшпиль: победа благодаря темпу

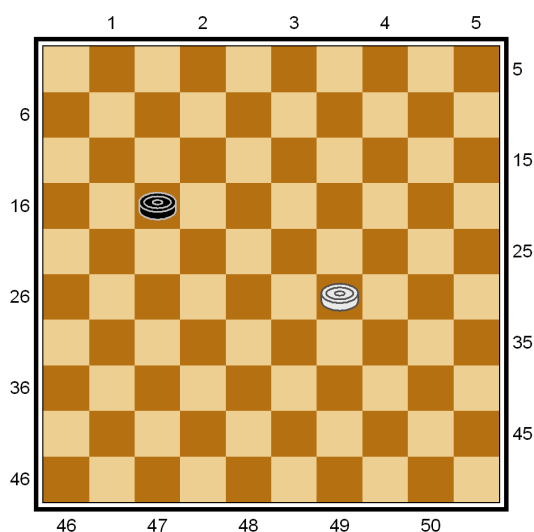
Иногда эндшпиль выливается в гонки к дамочной линии. В расположении на диаграмме белые выигрывают следующим образом: 10 (38) 5 (43) 46.

Если оба игрока друг за другом достигают дамочной линии, игрок, пришедший туда первым, имеет преимущество в полтемпа. Этой разницы недостаточно, чтобы выиграть. В этом примере у белых преимущество в $1\frac{1}{2}$ темпа. Этого достаточно, чтобы выиграть, когда белые могут достигнуть длинной диагонали, а черные больше не могут попасть на 50.



9b Эндшпиль: победа благодаря темпу с угрозой

В этом примере белые, если у них право хода, имеют преимущество в $1\frac{1}{2}$ темпа. Однако они выигрывают только ходом 23, поскольку черные после 24 могут достигнуть поля 50.

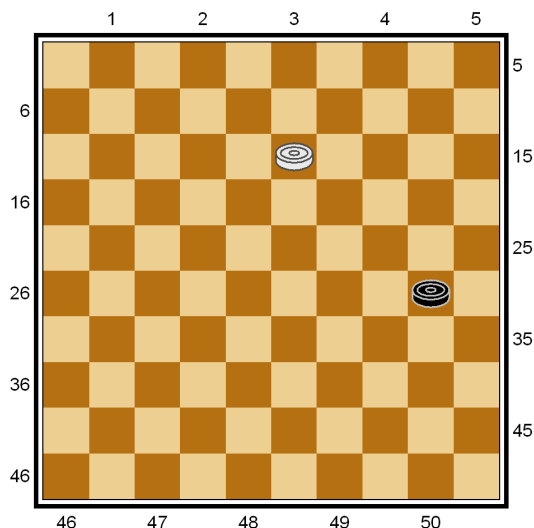


9c Эндшпиль, победа путем запираания дамкой

Если черные могут достигнуть поля 50, белым нужно $2\frac{1}{2}$ темпа, чтобы смочь выиграть.

Из расположения на диаграмме победа достигается следующим образом: 9 (35) 4 (40) 22! (45) 50.

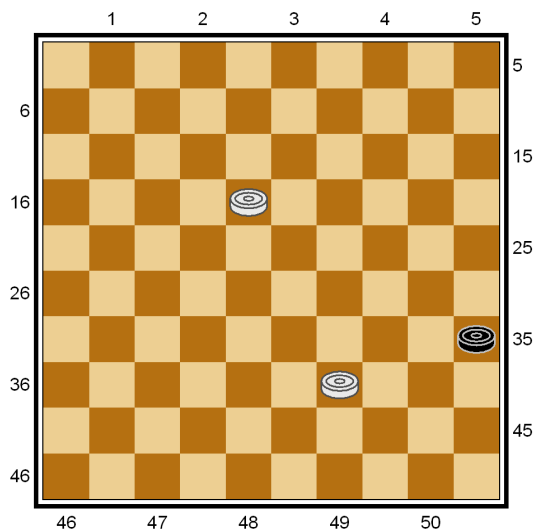
Также если черные пересекают линию 1-45, белые должны через линию 6-50 перейти на поле 50, чтобы поймать черную дамку.



9d Эндшпиль: победа путем снижения темпа

Иногда победа достигается снижением темпа противника.

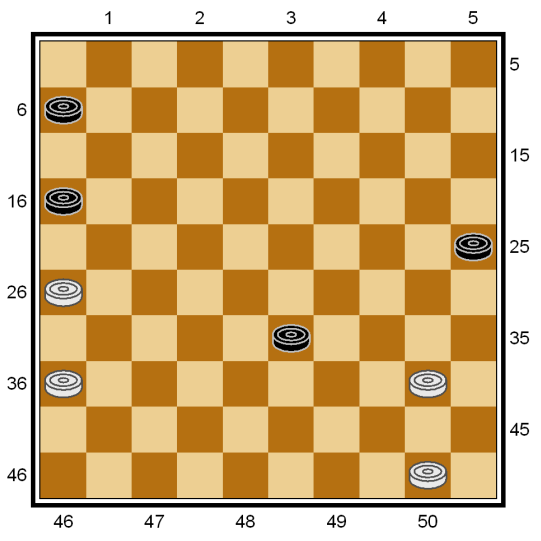
Белые играют 12 и после (40) не сразу проходят дальше, а сначала играют 34. Таким образом, черные проигрывают два полных темпа, и у белых достаточное темповое преимущество с одной шашкой.



9e Эндшпиль: победа путем столбовой оппозиции

На диаграмме белые выигрывают с помощью 39 45. Черным сейчас ничего не остается, как отдать одну или две шашки одновременно.

Подобные расположения с тремя или четырьмя боковыми шашками часто встречаются на практике.

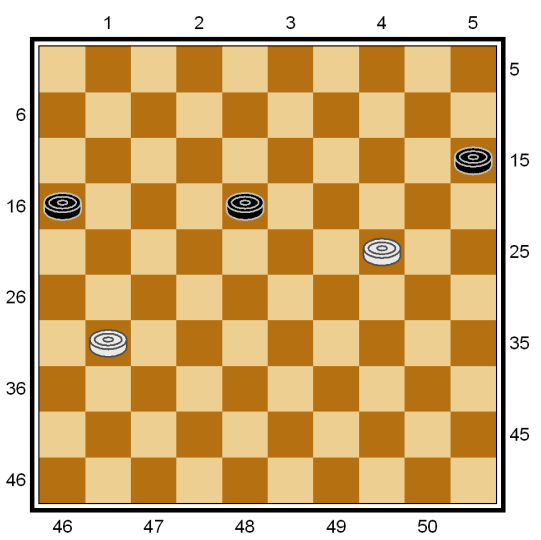


9f Эндшпиль: победа путем линейной оппозиции

Также посредством горизонтальной или линейной оппозиции можно так расположить противника, что ему останется только жертвовать своими шашками. В исключительных случаях таким способом возможна даже победа двух шашек над тремя.

В том числе из-за этого во фризских дамках не стоит сдаваться, даже имея материальное отставание. Лучше поискать правильные позиции в эндшпиле.

Когда на доске остаются всего лишь несколько шашек, шашки между центром и краем доски часто наиболее сильны.



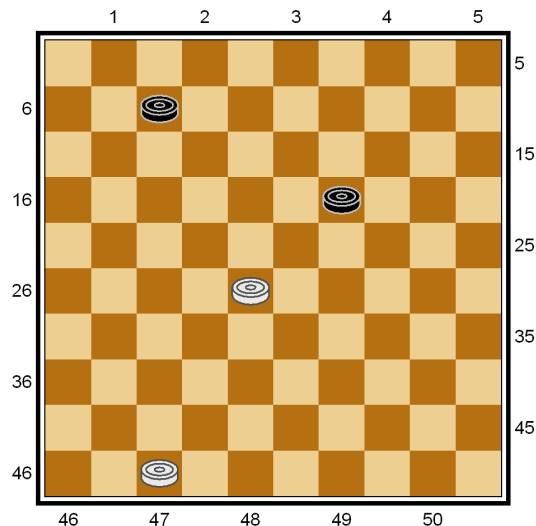
В расположении на диаграмме белые выигрывают следующим образом: 27 (23) (20) 18 (24) 13 (30) 9 (35) 4 (40) 22 (45) 50.

9g Эндшпиль: победа путем окружения

В расположении на диаграмме белая шашка не может пойти на 22: черная обходит ее на 21 и ловит эту белую шашку. Другая белая шашка не может пройти черную на 19.

Обе они теперь могут быть окружены черными: (11!) 42 (17) 37 (21) 32 (24) 22 27 (249) 21 (34) 17 (40) 12 (29), 8 (34) 3 (45), и белые больше не могут предотвратить получения двух дамок черными.

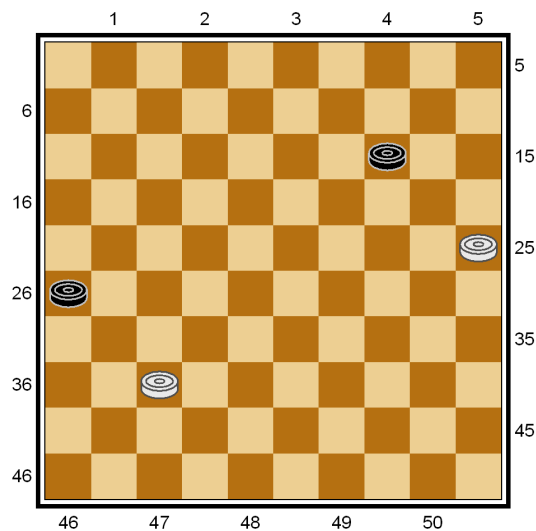
Первый ход критичен: за (12) следует 22 42, и партия заканчивается в ничью.



9h Эндшпиль: победа с двойной линейной оппозицией

На диаграмме проигрывает тот, кто должен играть, поскольку он обязан разрешить противнику идти дальше и этим проиграть игру.

При ходе белых это происходит следующим образом: 32 (31) 28 (37) 22 (41) 17 (46) 11 (23) 6 (1).

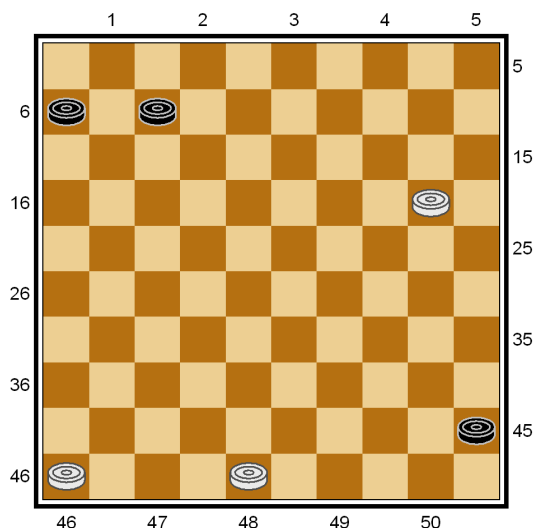


9i Эндшпиль: победа с помощью петли

Когда игрок предвидит прорыв, имеет смысл подготовить петлю для дамки противника.

На диаграмме белые могут беспрепятственно пройти в дамки; до тех пор, пока петля 46 48 остается стоять, черные не могут получить дамку.

Однако правило трех ходов может затруднить и подобные расположения. Самая быстрая выигрышная комбинация здесь тоже не проста: 14 (12) 9 (17) 3 (22) 21 (28) 38 (33) 29 (11) 23 (16) 32 (50) 3243.



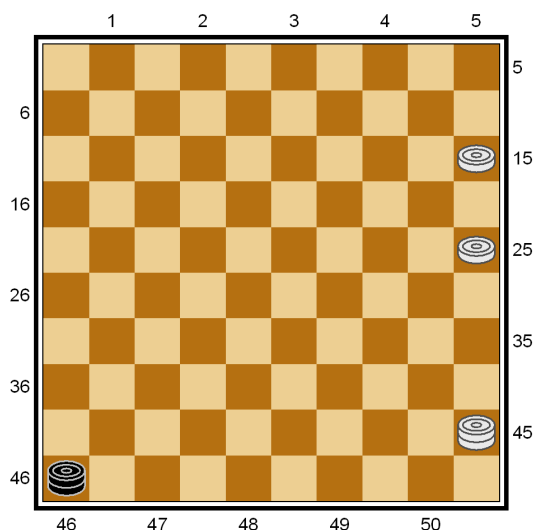
9j Эндшпиль: победа с дамкой и двумя шашками против одной дамки

Это выглядит проще, чем есть на самом деле. На диаграмме белые должны провести две шашки через длинную диагональ. Это возможно только одним способом.

Черные здесь удерживают длинную диагональ занятой, но сейчас должны идти на 5, иначе будет сыграно 10. После (5) белые играют 12!, чтобы иметь возможность в нужный момент занять поле 3.

Когда белые оказываются на линии 3-26, они могут сыграть 20. Если черные снова играют (5), следует 3. Если черные делают другой ход, также следует 3. Если же черные играют 5, то следует 14.

Поэтому черным ничего не остается, кроме выжидания на длинной диагонали. После того, как белые сыграли 20, черные жертвуют дамку и затем играют 10. Теперь черные уже не могут предотвратить превращения обеих белых шашек в дамки.



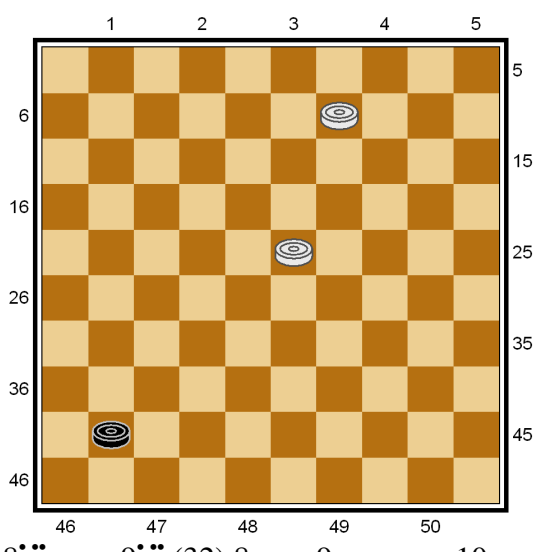
9к Эндшпиль: победа, поражение или все-таки ничья?

Эндшпиль одной дамки против дамки и шашки бывает исключительно интересным и сложным. Победа, поражение и ничья находятся очень близко друг к другу.

На диаграмме оба игрока находятся в одном ходе от дамочной линии.

Если право хода принадлежит черным, и они занимают длинную диагональ, победа не исключена: (46) 18 (обязательно) (5) 12? (23!) 8 (5).

Если же белые будут более внимательны со своим вторым ходом, черные не могут рассчитывать более, чем на ничью: (46) 18 (5) 13 (10) 4? (5) 49* (28) 3** (5!!) 8*** или 9** (32) 8 или 9 и потом 10.



В конце концов оказывается, что при хорошей игре белых занятие длинной диагонали черными ведет к проигрышу: (46?) 18 (5) 13 (10) 3! (5) [другие ходы также ведут к поражению] 12 (10) 1, а белые всегда могут пройти дальше и получить вторую дамку.

При хорошей игре это расположение в итоге заканчивается ничьей. Двумя правильными продолжениями могут быть, например:

(47) 3 (36) 17* (9) 44** (3) 19 (20) 13 (3) of

(47) 3 (36) 20* (4) 19 (10) 2014 (5).

Об этом эндшпиле существует монография, написанная отцом одного из авторов: Х. Валинга, «Тайны эндшпиля. Фризские дамки» (H. Walinga, *Geheimen van een eindspel. Fries dammen*, Bolsward, z.j. [1976]). Эта работа ограничено доступна у авторов данного руководства.