

Нейман Г.Р.

Шахматы

**Руководство для начинающих Г.
Р. Неймана**

**Москва
«Книга по Требованию»**

УДК 82-3
ББК 84-4
Г11

Г11 **Г.Р. Н.**
Шахматы: Руководство для начинающих Г.Р. Неймана / Нейман Г.Р. – М.:
Книга по Требованию, 2022. – 194 с.

ISBN 978-5-519-98873-5

ISBN 978-5-519-98873-5

© Издание на русском языке, оформление
«YOYO Media», 2022

© Издание на русском языке, оцифровка,
«Книга по Требованию», 2022

Эта книга является репринтом оригинала, который мы создали специально для Вас, используя запатентованные технологии производства репринтных книг и печати по требованию.

Сначала мы отсканировали каждую страницу оригинала этой редкой книги на профессиональном оборудовании. Затем с помощью специально разработанных программ мы произвели очистку изображения от пятен, клякс, перегибов и попытались отбелить и выровнять каждую страницу книги. К сожалению, некоторые страницы нельзя вернуть в изначальное состояние, и если их было трудно читать в оригинале, то даже при цифровой реставрации их невозможно улучшить.

Разумеется, автоматизированная программная обработка репринтных книг – не самое лучшее решение для восстановления текста в его первоизданном виде, однако, наша цель – вернуть читателю точную копию книги, которой может быть несколько веков.

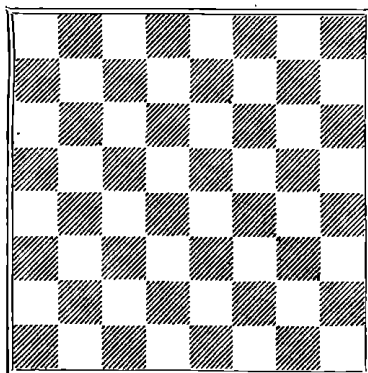
Поэтому мы предупреждаем о возможных погрешностях восстановленного репринтного издания. В издании могут отсутствовать одна или несколько страниц текста, могут встретиться невыводимые пятна и кляксы, надписи на полях или подчеркивания в тексте, нечитаемые фрагменты текста или загибы страниц. Покупать или не покупать подобные издания – решать Вам, мы же делаем все возможное, чтобы редкие и ценные книги, еще недавно утраченные и несправедливо забытые, вновь стали доступными для всех читателей.

ПЕРВЫЙ ОТДѢЛЪ.

Общія понятія.

§ 1. *Шахматная игра.* Въ шахматной партіи принимаютъ участіе двое играющихъ. Существующія уклоненія — игра втроемъ или вчетверомъ — главнымъ образомъ основаны на нормальной шахматной игрѣ съ двумя противниками, постепенное изложеніе правилъ которой и составитъ предметъ настоящаго руководства.

§ 2. *Принадлежности шахматной игры.* Для игры въ шахматы необходимы шахматная доска и 32 фигуры, величина которыхъ должна соответствовать размѣрамъ доски. Лучше выбирать по возможности большую доску и не очень мелкія фигуры.



Шахматная доска дѣлится на 64 квадратныхъ поля равной величины.

Поля эти по очереди должны быть темнаго и свѣтлаго цвѣта и для точнаго обозначенія каждаго изъ нихъ принять слѣдующій способъ: всѣ вертикальныя колонны шахматной доски, начиная съ лѣвой руки къ правой, обозначены начальными буквами латинскаго алфавита, а всѣ горизонтальныя полосы—цыфрами, начиная съ 1 до 8, какъ показано на прилагаемой таблицѣ, и такимъ образомъ каждый квадратъ имѣетъ свое, ему только принадлежащее, сочетаніе буквы и цыфры.

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

На прилагаемой таблицѣ жирнымъ шрифтомъ напечатаны тѣ сочетанія, которыя приходятся на темномъ полѣ.

Начинающій долженъ прежде всего усвоить себѣ

обозначеніе полей, что при небольшомъ вниманіи не представляетъ особеннаго труда.

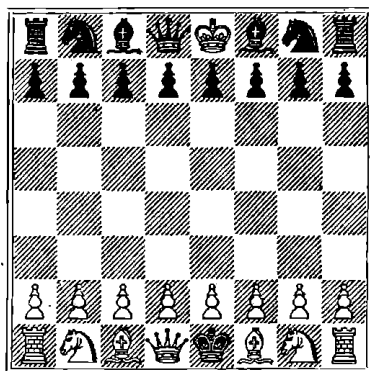
Шахматная доска кладется такъ, чтобы у каждаго изъ играющихъ, сидящихъ другъ противъ друга, правое угольное поле было бѣлое.

•Каждый изъ играющихъ получаетъ въ свое распоряженіе 16 фигуръ — одинъ бѣлый, другой черныя — изъ нихъ 8 носятъ названіе офицеровъ, а остальные 8 — пѣшекъ  . Къ числу офицеровъ принадлежатъ: Король , Ферзь , двѣ Ладьи  , два Слона   и два Коня  . Слонъ и Конь называются также общимъ именемъ легкихъ офицеровъ.

§ 3. *Разстановка фигуръ.* Каждый изъ играющихъ ставитъ на ближайшую къ себѣ горизонтальную полосу шахматной доски офицеровъ, а на слѣдующую — пѣшки. На два угольные поля помѣщаются обѣ Ладьи, рядомъ съ ними — два Коня, возлѣ которыхъ ставятъ двухъ Слоновъ. Остающіеся два поля принадлежатъ Ферзю и Королю. При этомъ должно замѣтить, что Ферзь занимаетъ всегда поле одного съ нимъ цвѣта, т. е. бѣлый Ферзь ставится на бѣлое, а черныя на черное поле.

Офицеры, стоящіе на сторонѣ Короля, называются Королевскій Слонъ, Королевскій Конь, Королевская Ладья, помѣщенные на сторонѣ Ферзя — Ферзевъ Слонъ, Конь и Ладья.

Пѣшкамъ присвоено названіе тѣхъ офицеровъ, передъ которыми онѣ стоятъ, такъ что пѣшка e2 называется Королевской пѣшкой, d2 — пѣшка Ферзя и т. д.



§ 4. *Ходы фигуръ.* Шахматная партія ведется такимъ образомъ, что каждый изъ играющихъ дѣлаетъ по очереди ходъ одной изъ своихъ фигуръ съ одного поля на другое. Каждая изъ фигуръ обладаетъ ей только присвоеннымъ способомъ двигаться.

Король можетъ ходить лишь на сосѣднее поле, такъ что съ е4 онъ можетъ ступить на одно изъ восьми слѣдующихъ полей: е3, f3, f4, f5, е5, d5, d4 и d3. Существуетъ одно только исключеніе изъ этого правила, когда Королю, при извѣстныхъ условіяхъ, позволено переступить черезъ сосѣднее поле на слѣдующее. Допускается это только одинъ разъ въ теченіи партіи и при этомъ двигается одна изъ Ладей. Правила этого хода, называемаго рокировкой, будутъ изложены въ параграфѣ 10.

Ладья двигается по вертикальнымъ и горизонтальнымъ линіямъ доски, съ с4 — на а4, b4, d4, е4, f4, g4, h4, с1, с2, с3, с5, с6, с7, с8.

Слонъ ходитъ только по діагональнымъ линіямъ, на близкое или далекое поле, такъ съ f5 онъ можетъ стать на е4, d3, с2, b1, g6, h7, g4, h3, d7, или с8. У каждаго играющаго есть черный и бѣ-

лый Слонъ, смотря по полю, которое онъ занималъ при началѣ игры.

Ферзь присвоено движеніе какъ Ладьи, такъ и Слона, т. е. онъ можетъ ходить по вертикальнымъ и горизонтальнымъ линіямъ, а также по чернымъ и бѣлымъ діагоналямъ доски. Съ е4 Ферзь можетъ перейти на е5, е6, е7, е8, е3, е2, е1, а4, b4, c4, d4, f4, g4, h4, d5, c6, b7, a8, d3, c2, b1, f5, g6, h7.

Конь дѣлаетъ одинъ шагъ въ горизонтальномъ или вертикальномъ направленіи на сосѣднее поле, а затѣмъ еще на одно поле по діагонали отъ второго. Двигаясь такимъ образомъ, онъ окажется всегда на полѣ не того цвѣта, которое занималъ до начала движенія. Поставленный на d4, онъ можетъ двинуться на b3, b5, c6, e6, f5, f3 и e2.

Всѣ офицеры имѣютъ право двигаться впередъ и назадъ, вправо и влево, но при этомъ не допускается переходить черезъ поле, занятое другой фигурой. Одинъ Конь не подчиняется этому правилу.

Пѣшка двигается всегда впередъ по вертикальной линіи, обозначенной одной изъ буквъ латинскаго алфавита, дѣлая всего одинъ шагъ, т. е. на сосѣднее поле. Съ мѣста, занимаемого ею въ началѣ игры, она можетъ двинуться на два поля впередъ, т. е. съ c2 на c4 или съ h7 на h5.

§ 5. *Какъ берутъ фигуры.* Если какое либо поле, на которое можетъ быть поставлена любая фигура одного изъ играющихъ, занято фигурой противника, то ее можно взять, т. е. снявъ съ доски, поставить на освободившееся такимъ образомъ мѣсто свою фигуру. Противниковъ въ игрѣ называютъ, смотря по цвѣту фигуръ, черные и бѣлые. Такимъ образомъ, если Слонъ бѣлыхъ занимаетъ поле c4, а Ладья

черныхъ — f7, то бѣлые могутъ взять Ладью, поставивъ Слона с4 на f7. Всѣ фигуры берутъ также, какъ ходятъ, за исключеніемъ пѣшки, которая беретъ другую фигуру по діагональной линіи. Пѣшка e2 можетъ брать на d3 или f3. Назадъ пѣшки брать не могутъ.

Если пѣшка съ первоначальнаго мѣста своего подвинулась на два шага впередъ, какъ показано въ параграфѣ 4, и стала рядомъ съ пѣшкой противника, то она можетъ быть взята послѣднею такъ, какъ еслибъ она сдѣлала всего одинъ шагъ. Если пѣшка черныхъ занимаетъ поле f4, а бѣлые двигаютъ свою пѣшку съ e2 на e4, то черные могутъ взять эту пѣшку, поставивъ свою на e3, но только непосредственно послѣ хода e2 на e4. Дѣлая другой ходъ, они теряютъ право взять эту пѣшку вышеописаннымъ способомъ при слѣдующемъ ходѣ. Способъ этотъ называется брать en passant и только исключительно однѣ пѣшки могутъ брать такимъ образомъ.

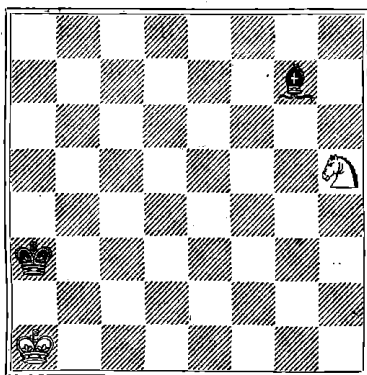
§ 6. *Шахъ*. Всякую фигуру можно взять, только Король остается до конца партіи на шахматной доскѣ. Если въ теченіи игры Король окажется въ такомъ положеніи, что одна изъ фигуръ противника можетъ взять его, то онъ долженъ быть немедленно избавленъ отъ угрожающей ему опасности. Тотъ изъ играющихъ, который любой изъ своихъ фигуръ нападаетъ непосредственно на Короля, долженъ говорить „шахъ“, чтобъ обратить вниманіе противника. Отсюда происходятъ выраженія, принятые между шахматными игроками: „сдѣлать шахъ, находиться подъ шахомъ“ и т. п.

Если Король находится подъ шахомъ, то онъ можетъ тремя путями избавиться отъ него:

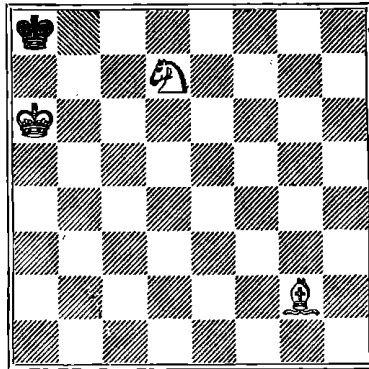
1) ходомъ на поле, гдѣ на него не нападаетъ ни одна изъ фигуръ противника;

2) прикрытіемъ Короля одной изъ своихъ фигуръ. Такъ какъ фигуры не пользуются правомъ переходить и брать черезъ поле, занятое другой фигурой, то, поставивъ между нападающей фигурой и Королемъ одну изъ своихъ, вы избавляетесь отъ шаха. Отъ шаха Конемъ поэтому укрыться нельзя;

3) взятіемъ фигуры, сдѣлавшей шахъ. Если Король бѣлыхъ стоитъ на a1, Конь на h5, Король черныхъ на a3, а Слонъ дѣлаетъ шахъ на g7, то бѣлые избавляются отъ шаха, ступивъ на b1 или поставивъ Коня на f6, или же взявъ Слона g7 Конемъ h5.



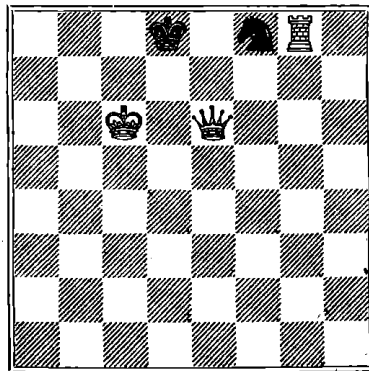
§ 7. *Матъ*. Если Королю сдѣланъ шахъ и онъ не можетъ избавиться отъ него ни однимъ изъ приведенныхъ способовъ, то онъ получилъ „матъ“, т. е. партія проиграна.



Король бѣлыхъ, занимая поле а6, съ помощью Слона h3 и Коня d7 дѣлаетъ матъ Королю черныхъ а8 при ходѣ Слона h3 на g2.

Дѣлая такой шахъ, который не можетъ быть от-
вращенъ противникомъ, говорятъ „шахъ и матъ“.

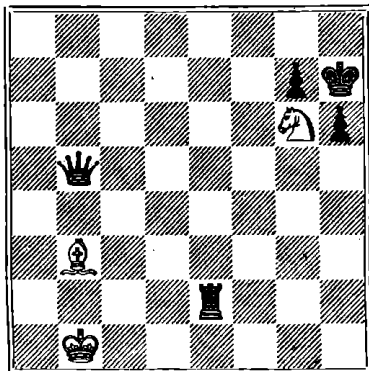
§ 8. *Патъ*. Патъ получить тотъ изъ играющихъ, который при его очереди хода не можетъ двинуть ни одной изъ фигуръ, не подставляя при этомъ своего Короля подъ шахъ. Черные получили патъ:



§ 9. *Розыгрышъ*. Партія въ шахматы кончается не всегда побѣдой одной изъ сторонъ, она можетъ быть окончена розыгрышемъ, т. е. быть ничьей.

Партія окончена розыгрышемъ:

- а) если осталось на доскѣ два Короля;
- б) когда у одного изъ противниковъ, кромѣ Короля, есть еще какая либо фигура (Конь или Слонъ), при помощи которой нельзя сдѣлать матъ.
- с) если играющій упорно повторяетъ одни и тѣ же ходы;



д) если одинъ изъ играющихъ дѣлаетъ постоянный или вѣчный шахъ другому. На прилагаемой фигурѣ бѣлые, чтобы избѣжать проигрыша, дѣлаютъ вѣчный шахъ Королю черныхъ, двигая Коня съ g6 на f8 и обратно;

е) когда одинъ изъ играющихъ, обладая достаточными силами, не можетъ сдѣлать матъ въ теченіи 50 предоставленныхъ ему ходовъ;

ф) если одному изъ играющихъ сдѣланъ патъ.

§ 10. *Рокировка.* Разъ въ теченіи всей партіи Королю предоставлено право совмѣстнаго движенія съ Ладьей, которое считается ходомъ и носитъ названіе рокировки.

Рокировка возможна лишь тогда, если всѣ поля, находящіеся между Королемъ и Ладьей, не заняты другими фигурами.

Рокировка производится слѣдующимъ образомъ: Ладья придвигается съ своего мѣста къ Королю, который, переступивъ черезъ нее, становится рядомъ.

При рокировкѣ съ королевской Ладьей, Король бѣлыхъ переходитъ съ e1 на g1, а Ладья h1 ставится на f1.

Рокировка не допускается, если:

- a) Король уже прежде двигался,
- b) Ладья дѣлала ходы,
- c) Король находится подъ шахомъ,
- d) Король при этомъ становится подъ шахъ,
- e) одно изъ полей, черезъ которое переходитъ Король, можетъ быть занято фигурой противника.

Если Ладья подвергается нападенію или должна перейти черезъ поле, угрожаемое противникомъ, рокировка допускается.

§ 11. *Относительное достоинство фигуръ.* Только опытъ и упражненіе рѣшаютъ вопросъ объ относительномъ достоинствѣ и значеніи въ игрѣ каждой изъ фигуръ. Принято двухъ Ладей или трехъ легкихъ офицеровъ считать равносильными Ферзю, легкаго офицера — тремъ пѣшкамъ. Мѣрило это можетъ быть принято какъ общее правило, но бываютъ положенія въ игрѣ, при которыхъ Конь или Ладья предпочитаютъ Ферзю, пѣшка — любому изъ офицеровъ.

§ 12. *Шахматная терминологія.* Мѣной или обмѣномъ называется отдача своей фигуры взаменъ такой же фигуры противника.

Анцугъ — первый ходъ вначалѣ партіи.

Открытымъ шахомъ называется такой, который дѣлаетъ не двинутая фигура, а стоявшая за ней.

Жертвой называется отдача фигуры. Жертвуютъ