

М. Бейлин, Ю. Авербах

Путешествие в шахматное королевство

**Москва
«Книга по Требованию»**

УДК 379.8
ББК 77
М11

М11 **М. Бейлин**
Путешествие в шахматное королевство / М. Бейлин, Ю. Авербах – М.: Книга
по Требованию, 2012. – 287 с.

ISBN 978-5-458-26814-1

ISBN 978-5-458-26814-1

© Издание на русском языке, оформление
«YOYO Media», 2012

© Издание на русском языке, оцифровка,
«Книга по Требованию», 2012

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 первозданном 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.

О Г Л А В Л Е Н И Е

	Древнее и необыкновенное королевство	8
Глава первая.	Строгие законы шахматного королевства	10
	Язык шахматных фигур	
	Упражнения	
	Правила поведения фигур	
	Упражнения	
	Упражнения	
	Упражнения	
	Короли остаются живы	
	Законы немного странные	
	Видит око, да зуб неймет	
Глава вторая.	Король без святы	32
	Две ладьи против короля	
	Упражнения	
	Ферзь против короля	
	Упражнения	
	Ладья против короля	
	Упражнения	
	Два слона против короля	
	Упражнения	
	Конь и слон против короля	
	Упражнения	
	Солдат становится генералом	
	Упражнения	
	Мал золотник, да дорог	
	Упражнения	
	Стремиться и искать...	
Глава третья.	Гвардия защищает короля . .	60
	Без телохранителей	
	Штурм королевского замка	
	Дары данайцев	
	Оружие на все случаи	
	Как рождаются молнии	
	Стремиться и искать	

Глава четвертая.	Азбука полководца	90
	Душа шахмат	
	Заколдованные квадраты	
	Сильные бегут от слабых	
	Дороги победы	
	Что такое хорошо	
Глава пятая.	Размышления перед битвой . .	110
	Неудачный старт	
	Три «кита», на которых	
	держится дебют	
Глава шестая.	Шахматная география	122
	Открытые дебюты	
	Шотландская партия	
	Итальянская партия	
	Защита двух коней	
	Русская партия	
	Дебют четырех коней	
	Испанская партия	
	Королевский гамбит	
	Полуоткрытые дебюты	
	Скандинавская защита	
	Французская защита	
	Защита Каро-Канн	
	Защита Алехина	
	Сицилианская защита	
	Закрытые дебюты	
	Принятый ферзевый гамбит	
	Отказанный ферзевый гамбит	
	Ортодоксальная защита	
	Славянская защита	
	Другие закрытые дебюты	
	Старонидийская защита	
	Защита Грюнфельда	
	Защита Нимцовича	
Глава седьмая.	Не числом, а умением	182
	Самая слабая против самого	
	сильного	
	Ладьи спорят с ферзем	

	Гибель легкой фигуры	
	Единоборство с ладьей	
	Три «кита» эндшпиля	
Глава восьмая.	Сокровищница шахматного	
	королевства	194
	Бессмертная	
	Под музыку Россини	
	Как король шел на войну	
	Охотник становится жертвой	
	Наказанный пешкоед	
	Колумбово яйцо	
	Погоня	
	Быстрее времени	
	«Легкомысленный» ферзь	
	Концерт	
	Сказочная быль	
	Орлиный взгляд	
	Прорубая дорогу слонам	
	Последний штрих	
	Ферзь «взбесился»	
	Повелитель бурь	
	Стремиться и искать...	
Глава девятая.	Сильнее всех	228
	Вильгельм Стейниц	
	Эмануил Ласкер	
	Хосе-Рауль Капабланка	
	Александр Алехин	
	Макс Эйве	
	Михаил Ботвинник	
	Василий Смыслов	
	Михаил Таль	
	Тигран Петросян	
	Борис Спасский	
Глава десятая.	Шахматы космического века	266
	Космос — Земля	
	Машина учится играть	
	Слово на прощание	280
	Решения заданий	283

ДРЕВНЕЕ И НЕОБЫКНОВЕННОЕ КОРОЛЕВСТВО

Это королевство не найти ни на одной географической карте. Как вы, конечно, догадались, оно расположено на шахматной доске. Тридцать две незатейливые на вид шахматные фигурки на шестидесятичетырехклеточном поле. Вот и все шахматное королевство.

О множестве королевств, великих и малых, рассказывает история. О том, как королевства рождались, расцветали, становились все могущественнее и могущественнее. О том, как вели бесконечные войны, побеждали и терпели поражения. О том, как рано или поздно уходили в небытие.

А маленькое шахматное королевство стоит незбылемо вот уже полторы тысячи лет, и конца ему не видно. Воины этого королевства, не ведая страха, беспрестанно сражаются, а королевство процветает, становится все богаче.

Обитатели шахматного королевства подчиняются строгим законам и соблюдают древние обычаи. Стать заправским полководцем сможет лишь тот, кто хорошо изучил эти законы и обычаи, уважает их и соблюдает.

Мы приглашаем вас совершить путешествие в славную страну шахмат. Да, именно путешествие, с приключениями и трудностями. Настоящие путешествия богаты приключениями, они подстерегают путников и в шахматном королевстве. Путешественникам всегда приходится преодолевать препятствия, но без препятствий и побед путешествие перестало бы быть интересным.

Древние говорили, что путешествия расширяют познания и дают пищу воображению. Если наше путешествие окажется удачным, вы овладеете тайнами самой интересной игры, которую когда-либо изобретало человечество, и деревянные фигурки откроют вам необычайный мир, наполненный творчеством, борьбой и радостью неожиданных открытий. Тогда вы подружитесь с обитателями шахматного королевства и приобретете друзей на всю жизнь.

8 У шахматного королевства много друзей во всех концах зем-

Так как шахматы являются наиболее благородной, требующей наибольшего мастерства игрой по сравнению с другими играми, мы о шахматах расскажем прежде всего.

Из «Книги игр» короля Альфонса Мудрого, написанной в Севилье в 1283 году

ного шара. Разные люди, независимо от возраста, профессии, языка, цвета кожи, проводят свой досуг за шахматной доской. А это значит, что в нашем сложном и противоречивом мире шахматы помогают дружбе людей.

Эта книга — своеобразный путеводитель по стране шахмат. Она познакомит вас с правилами и законами шахматного королевства, с языком шахматных фигур. Овладев этим простым языком, вы сможете воспроизвести любое шахматное сражение, произошедшее на другом конце земного шара, или восстановить шахматные битвы былых времен. Шахматная книга для шахматиста — это то же, что для музыканта ноты.

Многие, к сожалению, очень многие, пускаются в путешествие по стране шахмат и без опытных проводников и без путеводителей. А путь труден и сложен. И нередко бывает, что путешественник, блуждая и петляя по королевству, сбивается с дороги, разочаровывается и поворачивает назад, так и не постигнув тайны шахмат.

Авторы этой книги учились играть в шахматы так же, как и многие их сверстники, в школьном (и даже еще дошкольном) возрасте, так же, как сейчас учатся миллионы ребят.

Мы перенимали знания и опыт друг у друга — дома, в школе, во дворе. Опыт наш был случайным, знания — несистематическими: ведь ни мы, ни наши партнеры сами не обладали большим умением! Лишь позднее, в пионерском шахматном клубе, мы познакомились с заядлыми шахматистами, стали заниматься шахматами по-настоящему.

С тех пор немало лет улетело. Одии из нас стал гроссмейстером, другой — мастером. Уже давно мы мечтали написать такую книгу, которая помогла бы каждому, кто хочет познакомиться с чудесным миром шахмат, избежать детских ошибок и заблуждений, овладеть законами шахмат и, самое главное, понять и почувствовать всю их красоту и богатство.

Эта книга перед вами, читатель. Удалась ли она нам — судите сами.

ГЛАВА ПЕРВАЯ

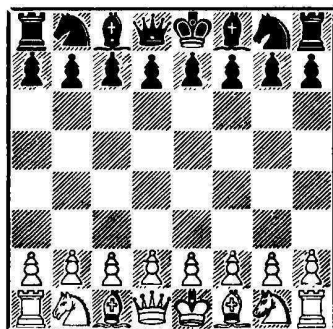
СТРОГИЕ ЗАКОНЫ ШАХМАТНОГО КОРОЛЕВСТВА



Пол в зале застелили огромным бархатным ковром в виде шахматной доски... в зал вошли тридцать два юных участника и участницы бала, из коих шестнадцать были одеты в золотую парчу, а именно: восемь юных нимф, украшенные так, как древние представляли себе свиту Дианы, король, королева, два башенных стража, два рыцаря и два лучника. В таком же порядке вошли и другие шестнадцать, одетые в парчу серебряную...

Ф. Рабле. «Гаргантюа и Пантагрюэль». Книга пятая.





Территория шахматного королевства — квадратная. Это шахматная доска. Она аккуратно расчерчена на равные квадратики — поля. Тридцать два черных и тридцать два белых.

Положите перед собой шахматную доску. Обратите внимание на то, какой квадрат у вас в левом ближнем углу. Белый? Тогда неправильно. Первый закон: доска должна лежать так, чтобы слева от играющего был черный квадрат. Положим доску правильно.

По всем шестидесяти четырем квадратам шахматной доски движутся фигуры — храбрые воины шахматного королевства. Они безотказно выполняют любой приказ полководца — ваш приказ. Однако приказ должен соответствовать закону. Так что пока приказывать рано.

Бой должен быть честным, возможности полководцев перед сражением равны.

№ 1. Шахматные армии всегда так выстраиваются перед боем. Лицом друг к другу, 12 белый король против черного,

все воины — так же, как и их одинаково вооруженные противники другого цвета.

Впереди армии, в первой шеренге от края до края доски, — пешки. Они прикрывают собой фигуры.

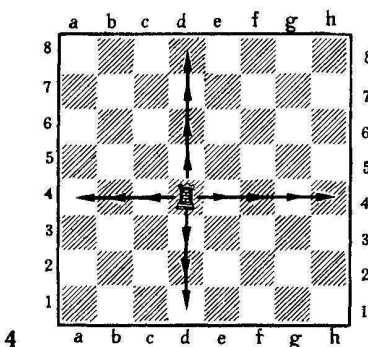
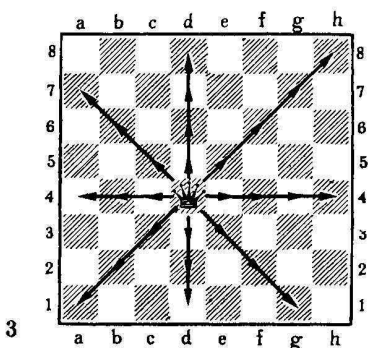
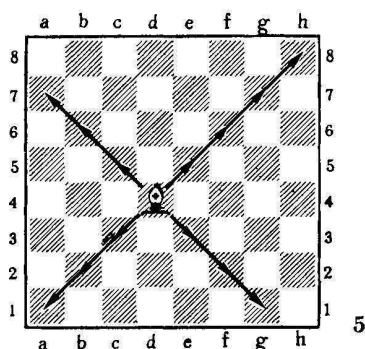
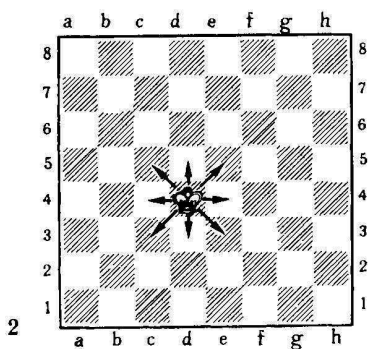
По углам стоят ладьи. Именно это наименование носят фигуры, похожие на башенки. Коней узнать легко.

Рядом с конями стоят слоны. В середине две самые высокие фигуры — король и ферзь. Белый ферзь должен стоять на белом поле, а черный ферзь — на черном. Чтобы не путаться, запомните: «Ферзь любит свой цвет».

Игру всегда начинают белые. Они первыми делают ход. За один ход можно передвинуть только одну фигуру или пешку. Ходы делаются по очереди.

А теперь познакомимся со всеми родами войск шахматной армии.

Король. Самая важная фигура. Если король погиб, партия проиграна. Цель игры — поставить неприятельского короля в безвыходное положение, как говорят, объявить



ему мат (мат по-арабски — умер).

№ 2. Король может пойти на любое соседнее поле. «Радиус действия» короля изображен на диаграмме стрелками.

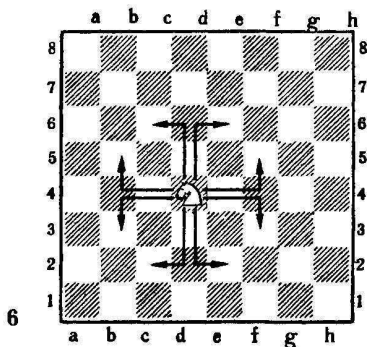
Сколько ходов понадобится королю для того, чтобы пройти через всю доску? Подсчитайте! Как видите, немало — целых семь ходов!

Ферзь — второе лицо в шахматном государстве и самая сильная фигура. Взгляните, какой большой выбор полей у ферзя.

№ 3. Ферзю открыты все пути — и вертикали, и горизонтали, и диагонали. За один ход ферзь переносится через всю доску — от края до края. Однако фигура не обязана мчаться на край доски, она может остановиться на любом попутном поле.

№ 4. Ладья. Фигура мощная, по силе уступает только ферзю. Двигается прямолинейно. Вперед или назад, налево или направо.

Ферзя и ладью называют тяжелыми фигурами. А теперь посмотрим, как движутся легкие фигуры — слон и конь. 13

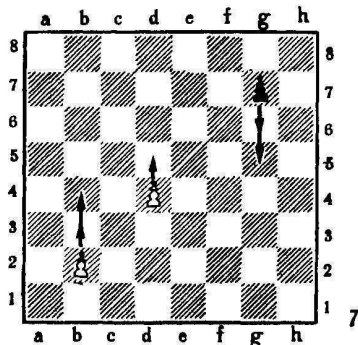


№ 5. Слон ходит только по диагоналям, вперед и назад. Взгляните еще раз на начальное положение. В каждой армии по два слона, один ходит только по белым диагоналям, другой — по черным. И они никогда не сталкиваются: каждому слону доступна лишь половина доски.

№ 6. Конь — фигура особенная. Король, ферзь, ладья и слон движутся только по прямым дорогам, а конь — два поля вперед, одно вбок или два поля вбок, одно вперед. И даже два поля назад, одно вбок — так он тоже умеет. Свой прыжок конь обязан выполнить до конца. Замысловато, не правда ли? Не ходит, а, скорее, скачет. Недаром есть выражение «ход конем».

Пусть конь стоит в углу, попробуйте обскákat конем доску так, чтобы по пути он побывал во всех остальных углах и вернулся домой. Сколько ходов вам понадобилось? Если сумели уложиться в двадцать ходов, — отлично.

14 Вы, наверное, заметили, что



конь с белого поля скачет на черное и, наоборот, с черного на белое.

№ 7. Пешка. Самая слабая боевая единица шахматной армии. Назад пешке пути нет. Она ходит только вперед и только на один шаг. Правда, в начальном положении, когда пешка еще не двигалась, она имеет право на двойной ход. Заметим, что до последней горизонтали пешка может дойти за пять ходов. Но путь пешки, увы, не усыян розами. Дорога ей преграждена пешками противника, то и дело она попадает под бой неприятельских фигур.

Высокая награда ожидает пешку, если ей посчастливится добежать до последней горизонтали! Немедленно, как только она ступит на последний ряд, скромная пешка превращается в фигуру. Она становится грозным ферзем либо иной фигурой по вашему выбору. Не играет роли, что на доске, скажем, есть ферзь: может появиться второй, третий... Однако королем пешка стать не может. В шахматной партии участвуют