

**Ласкер Эммануил**

# **Учебник шахматной игры**

**Москва  
«Книга по Требованию»**

УДК 379.8  
ББК 77.056я92  
Э56

Э56      **Эммануил Л.**  
Учебник шахматной игры / Ласкер Эммануил – М.: Книга по Требованию,  
2022. – 330 с.

**ISBN 978-5-519-92520-4**

**ISBN 978-5-519-92520-4**

© 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 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.



Серия Книжный Ренессанс

[www.samizday.ru/reprint](http://www.samizday.ru/reprint)



## *ПРЕДИСЛОВИЕ К ЧЕТВЕРТОМУ ИЗДАНИЮ*

За последние годы состав международных и всяких других турниров резко изменился благодаря выступлению на шахматную арену целого ряда молодых высокоталантливых мастеров. Лицо шахматного мира стало иным. Молодежь разрешила старые вопросы, выдвинула новые, и старым мастерам приходится делать усилия, чтобы идти с ними в ногу и не отставать. Обо всем этом мой учебник должен рассказать своим читателям, и этим объясняются многочисленные добавления в новом издании книги.

Глава, посвященная дебютам, значительно увеличена благодаря более подробной обработке закрытых начал и добавлению пояснительных партий; изложено отношение молодых мастеров к учению Стейница; приведены новые партии и комбинации.

Меня глубоко радует, что эту книгу будут читать шахматисты Советской страны. Они больше других способствовали омоложению старой шахматной игры и тому, чтобы привлечь шахматных мастеров к работе, сделать их деятельность плодотворной и почетной.

*Эмануэль Ласкер*

---

Москва, 8 июля 1936 г.

## *ПРЕДИСЛОВИЕ К ПЕРВОМУ НЕМЕЦКОМУ ИЗДАНИЮ*

Вниманию читателей предлагается учебник, который ставит своей задачей быть систематичным.

Не первый ли это учебник, который хочет дать своему предмету гармоническое построение? Учебники, вообще говоря, не систематичны, так как в них даются одни отрывки, одни только частности; эти частности не считают даже нужным связать хоть кое-как в одно целое, а просто нагромождают их одну за другой в едином вместилище — книжном переплете.

Человек будущего будет экономен в своей работе, в своем расходовании времени и во всем том, что он пожелает сделать составной частью своего „я“, и потому он захочет, чтобы все, что он изучает, отличалось единством структуры. Из учебников, которые распространены в настоящее время, ни один не доживет до того будущего.

Здесь представлена идея старой шахматной игры — идея, которая дала ей силу просуществовать тысячелетия. Эта идея изложена здесь так, как она проявилась в истории шахмат, их логике и их жизни. Это — идея борьбы, в частности — твоей борьбы, читатель.

*ЭМАНУИЛ ЛАСКЕР*

Тыров (Германия).  
Октябрь 1925 года.

## *Глава первая*

# ПЕРВОНАЧАЛЬНЫЕ СВЕДЕНИЯ О ШАХМАТНОЙ ИГРЕ

Шахматная игра имеет свою историю, которая давно уже возбуждала интерес к себе, но о которой мы тем не менее знаем лишь очень немного. О возникновении этой игры существует несколько легенд, историческая правда которых заключается лишь в том, что они правильно переносят место возникновения в Азию, а время возникновения — в очень далекое прошлое. В египетской скульптуре были найдены изображения игр, похожих на шахматы. Найдены были также относящиеся к шахматам документы, писанные свыше тысячи лет назад. Однако, шахматная игра той эпохи не была тождественна с современной. На протяжении своей истории шахматы, несомненно, претерпели многочисленные изменения, и, кто знает, — не является ли предком наших шахмат игра в шашки, или, точнее, некоторое подобие этой игры.

История шахмат в Европе началась приблизительно тысячу лет назад. В ту эпоху они пользовались в Испании большим уважением и являлись любимой игрой знати и ученых. В шахматы играли при дворах и в рыцарских замках, их воспевали в прекрасных поэмах. В течение столетий они оста-

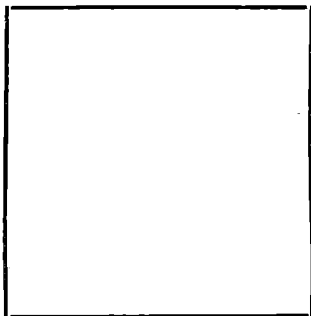
вались утонченной игрой, доступной лишь изысканному вкусу; постепенно они проникли в Италию и Францию и в конце концов получили повсеместное распространение.

Шахматная игра, как сказано, подвергалась различным изменениям, но только по внешности, по форме, а не по своей сущности. Последняя оставалась неизменной на протяжении тысячелетий, и раскрыть ее поэтому нетрудно: игра в шахматы всегда стремилась отображать войну между двумя враждебными сторонами, ожесточенную войну, которая хотя и ведется по определенным законам и установленным порядком, но не знает, что такое милость или пощада. Это становится ясным из простого ознакомления с правилами игры.

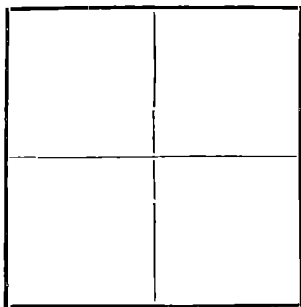
### Шахматная доска

Самое старое в шахматах, это, несомненно, — доска, поле шахматной битвы. Она состоит из 64 полей — маленьких квадратов, составляющих в совокупности один большой квадрат. Эти 64 квадрата располагаются в виде восьми горизонтальных и восьми пересекающих их вертикальных линий.

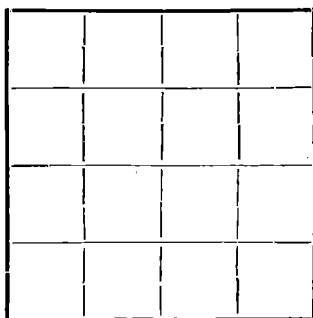
Можно, стало быть, получить шахматную доску, разлагая один большой квадрат на составляющие его маленькие, путем последовательного деления его сторон пополам. Помещенные ниже схемы делают этот процесс совершенно наглядным.



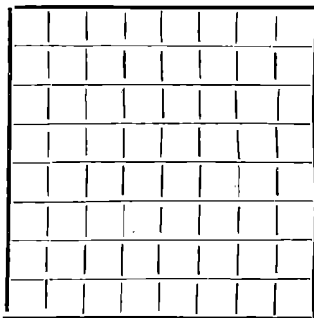
Целый квадрат.



После первого деления пополам.

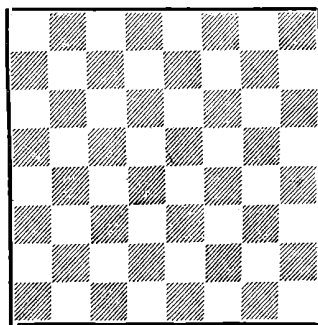


После второго деления.



После третьего и последнего деления.

Таким образом, технический процесс изготовления шахматной доски очень прост; несложно и логическое понимание ее. Удобно-обозримость 64 полей доски, однако, облегчают еще более тем, что окрашивают эти поля попеременно в белый и черный цвет, так что с давних времен шахматная доска имеет такой вид:



Очень важно, чтобы желающий изучить шахматную игру точно знал доску и мог ясно представить себе каждое поле в его индивидуальном положении, равно как и взаимное расположение групп смежных полей. Для облегчения этого всю доску делят на три части: середину и два фланга. Первая и вторая вертикальные линии (слева) образуют левый фланг;

седьмая и восьмая линии, примыкающие к правому краю доски,— правый фланг; третья, четвертая, пятая и шестая линии — середину. Середину этой середины образуют четыре поля, лежащие в четвертой и пятой линии и в четвертом и пятом ряду; эти четыре поля называются центром.

Чтобы получить возможность коротко и ясно описывать происходящее на доске, каждому полю дали название. В прежние времена им давали названия картинные (описательные), в наш естественно-научный век — названия математические. Эти математические названия напоминают систему координат, вроде той, которая была установлена Декартом. При этом „линии“, идущие снизу вверх, обозначаются по порядку буквами: *a, b, c, d, e, f, g, h*; „ряды“ же или горизонтали, идущие слева направо, обозначаются, также по порядку, цифрами: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Говорят, таким образом, о линии *a*, о линии *b* и т. д. до линии *h*, или о 1-м ряде, 2-м ряде и т. д. до 8-го ряда. Так как каждое поле может принадлежать только одной линии и одному ряду, то оно совершенно точно определяется указанием этой линии и этого ряда. Например, поле *b5*, — это то поле линии *b*, которое находится в 5-м ряду. Вошло в привычку ставить сперва букву, а потом цифру, так что всегда говорят и пишут „поле *b5*“, а не „поле *5b*“. Эта система дает, таким образом, возможность просто и единообразно обозначать каждое поле на доске. О другой системе, системе описательного обозначения, речь будет ниже.

В математической системе обозначений указанное выше разделение доски на отдельные части выражается так: левый фланг образуют линии *a* и *b*, правый — линии *g* и *h*, середину — линии *c, d, e* и *f*; центр составляют четыре поля: *d4, d5, e4, e5*. В шахматах говорят также о „крае“ доски, который составляют линии *a* и *h* и ряды 1 и 8, а также — о четырех „угловых полях“: *a1, a8, h1, h8*.

Шахматист, который хочет научиться свободно читать шахматные книги, должен прежде всего научиться быстро и правильно обозначать поля, которые указываются ему на доске пальцем, а также быстро и правильно находить на доске поля, которые указываются ему в математическом обозначении, и ясно представлять себе их геометрическое положение.

### Шахматные фигуры

Войска, которые сражаются на шахматной доске, состоят из белых и черных шахматных фигур. Белые фигуры образуют одну партию, черные — другую, враждебную. Коротко называют эти партии просто белыми и черными.

У белых и черных имеются одни и те же фигуры: король, ферзь, две ладьи, два слона, два коня и восемь пешек. Таким образом, в каждой партии насчитывается всего шестнадцать фигур. Фигуры расставляются на доске, причем каждая из них занимает только одно поле и, наоборот, каждое поле может быть либо пустым, либо занятым только одной фигурой. К началу игры фигуры расставляются определенным, раз

навсегда установленным образом, а затем игроки изменяют это первоначальное расположение фигур, делая поочередно „ходы“, т. е. передвигая свои фигуры с одного поля на другое. В этом и заключается ведущийся по определенным правилам бой между шахматными фигурами, каждая из которых стремится защитить своего короля и помочь овладеть королем противника.

Внешний вид фигур бывает различен; в книгах фигуры обозначаются следующими условными буквами: король — Кр, ферзь — Ф, ладья — Л, слон — С, конь — К; пешки же никак не обозначаются.

На диаграммах фигуры изображаются следующими условными знаками:

|        |                                                                                    |
|--------|------------------------------------------------------------------------------------|
| Король |   |
| Ферзь  |   |
| Ладья  |   |
| Слон   |   |
| Конь   |   |
| Пешка  |  |

Тот из игроков, чья очередь делать ход, должен, как было сказано, переставить одну из своих фигур с того поля, на котором она стоит, на какое-нибудь другое поле. В этом и заключается „ход“, а в чередующейся смене таких ходов заключается весь ход битвы. Конечно, это описание не совсем полно; оно передает только суть дела, а в подробностях есть еще небольшие изменения, заключающиеся в том, что иногда — при рокировке и превращении пешки — сразу движутся две фигуры одной и той же партии. Все ходы, однако,

делаются по определенным правилам, которым игроки обязаны подчиняться. К обзору этих правил мы и переходим.

## Правила ходов

Король может двигаться с того поля, на котором он стоит, только на одно из соседних полей, ладья может двигаться только по прямой линии, слон — только по косой (по диагонали), ферзь — и по прямой и по диагонали, конь делает прыжок, т. е. кратчайший непрямолинейный путь, возможный на шахматной доске, а пешка движется только вперед и только на одно поле. Все эти ходы допустимы лишь на такое поле, которое не занято другой своей же фигурой, и при условии, что путь к этому полю свободен. Если путь ладьи, слона или ферзя к какому-нибудь намеченному полю прерывается тем, что одно из полей по дороге занято, то фигура не может перепрыгнуть через эту преграду. Для занятия какого-нибудь поля не служит препятствием то, что на нем стоит фигура противника; мы „берем“ эту фигуру, завладеваем полем и отправляем неприятельскую фигуру в ящик для снятых фигур, и для данной партии все эти снятые фигуры являются мертвыми и бесполезными. Остальные фигуры — король, конь и пешка — также могут взять фигуру противника: король и конь, если они могут пойти на поле, занятое этой фигурой, пешка — если неприятельская фигура стоит перед ней на смежном по диагонали поле (отнюдь не прямо перед ней). Все фигуры могут быть взяты и все могут быть поставлены

под удар, за исключением короля. Если ему грозит опасность, если, как говорят, противник „дает шах“, то игрок обязан защищать своего короля; если же королю не остается никаких путей к спасению, он получает „мат“, „шах и мат“, и партия кончена.

Приведенные правила ходов не полны и изложены в слишком сжатой форме, но они дают наглядное представление о шахматной борьбе. Теперь мы рассмотрим их в отдельности и выясним полно и наглядно все сопутствующие логические моменты.

### Король

Король может передвинуться со своего места на всякое поле, удовлетворяющее следующим условиям:

1) оно является соседним с тем полем, какое король занимал раньше;

2) оно не занято никакой фигурой того же цвета, что и король;

3) оно не находится под ударом какой бы то ни было неприятельской фигуры.

Только один раз в течение партии король может отступить от этих правил, т.е. пойти не на соседнее поле, — а именно, при „рокировке“. При рокировке король и одна из ладей его партии передвигаются одновременно, причем ладья ставится рядом с королем, а король переставляется через нее. При этом предполагается:

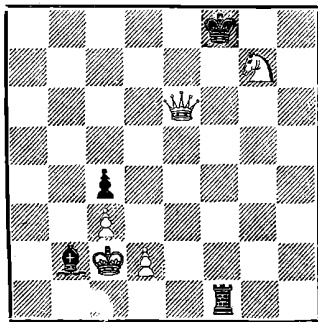
1) что король не находится под „шахом“ (т.е. под ударом);

2) что король и ладья в течение партии до этого момента еще не двигались;

3) что путь ладьи свободен;

4) что ни король ни ладья не попадают в результате рокировки под удар.

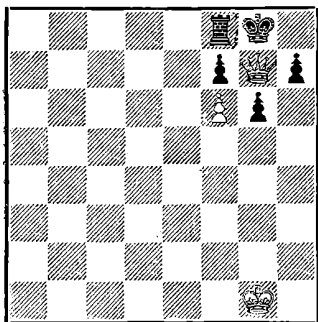
Оживим теперь при помощи наглядных примеров то, что было так сжато изложено.



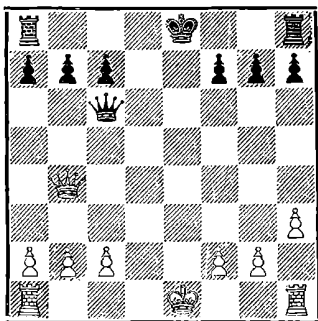
Белый король, находящийся на поле c2, имеет в своем распоряжении только один ход, а именно, на b2. Он может пойти туда, ибо, во-первых, это поле является соседним с полем c2, на котором он в настоящее время стоит; во-вторых, это поле занято не собственной фигурой, а неприятельской, и, в-третьих, оно не находится под ударом какой-либо из вражеских фигур. Действительно, на доске находятся следующие неприятельские фигуры: король на f8, ладья на f1, слон на b2 и пешка на c4, и ни одна из этих фигур не угрожает полю b2. С другой стороны, белый король не вправе пойти на поля b1, c1 или d1, так как эти поля находятся под ударом ладьи f1, а также на поля b3, или d3, так как им угрожает пешка c4; не может он также пойти на c3 или d2, так как эти поля заняты его же пешками; все же другие поля на доске для него недостижимы, потому что

они не являются смежными с тем полем, которое он занимает в настоящий момент.

Убедитесь самый, что и у черного короля имеется только один ход, а именно на g7.



Ход черных. Их король стоит под „шахом“, так как ему угрожает белый ферзь. Он не может взять этого ферзя, так как поле g7 находится под ударом пешки f6, но он не может пойти и ни на какое другое поле. Ферзь g7 не может быть также взят какой-нибудь другой черной фигурой. Поэтому черному королю нет спасения, он получил „мат“, и черные проиграли партию.

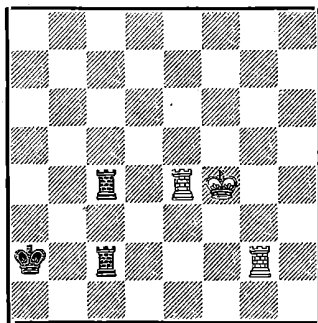


Здесь короли и ладьи стоят на своих первоначальных местах. Предположим, что они в данной

партии вообще еще не двигались. В этом случае белые могут произвести рокировку как ладьей h1, так и ладьей a1; как говорят, белые могут рокировать и в „короткую“ и в „длинную“ сторону. При короткой рокировке белая ладья с h1 перейдет на f1, а король — с e1 на g1; при длинной рокировке Кре1 перейдет на c1, а Ла1 — на d1. Черные могут рокировать в длинную сторону, переместив короля с e8 на c8, а ладью с a8 на d8, но в короткую сторону они рокировать не могут, так как их ладья h8 попала бы при этом на поле f8, что не разрешается, так как белый ферзь b4 угрожает полю f8.

### Ладья

Ладья, стоящая на c2, имеет в своем распоряжении следующие ходы: на b2, d2, e2, f2, g2; она

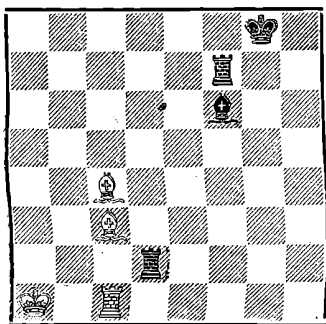


не может пойти на c1 или на c3, так как она вынуждена защищать своего короля от вражеской ладьи g2. Ладья c4 может пойти на a4, b4, d4, e4, но не может пойти на f4, так как белая ладья d4 преграждает ей путь и защищает этим белого короля. Ладья e4 имеет только два хода: на d4 или c4;

ладья же g2 имеет в своем распоряжении 12 полей, а именно поля: h2, f2, e2, d2, c2, g1, g3, g4, g5, g6, g7, g8.

### Слон

В этом положении на доске имеются три слона: на c3, c4, f6;



кроме них — три ладьи: на c1, d2, f7 и, конечно, два короля — короли ведь не снимаются — на a1 и g8.

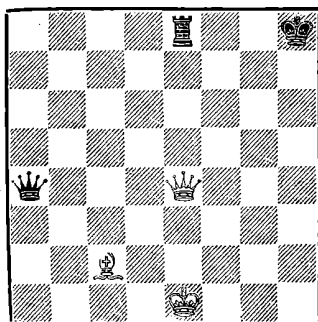
Так как слоны ходят по диагоналям, то слон c3 может взять слона f6, и наоборот. Однако, взять ладью d2 слон c3 не может, так как его связывает слон f6, заставляющий его защищать своего короля.

Слон c4 может взять ладью f7; последняя же вообще никуда уйти не может, так как она связана, будучи вынужденной защищать своего короля от нападения слона c4.

Число различных полей, на которые могут пойти в данном положении слоны, составляет: для слона c3 — четыре (b2, d4, e5, f6), для слона c4 — десять (a2, b3, d5, e6, f7, a6, b5, d3, e2, f1), и, наконец, для слона f6 — девять (h8, g7, e5, d4, c3, d8, e7, g5, h4).

### Ферзь

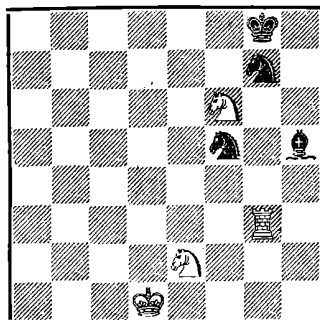
В этом положении на доске находятся два ферзя, одна ладья, один слон и оба короля. Черный



ферзь a4, соединяя в себе ходы ладьи и слона, может пойти на b4, c4, d4 и e4, где он берет белого ферзя, на b3 и c2; где он берет слона, на b5, c6, d7 и на a1, a2, a3, a5, a6, a7, a8. Белый ферзь e4 может пойти только на e2, e3, e5, e6, e7, e8, так как ладья e8 обязывает его прикрывать короля. Если бы не это, он мог бы на h7 дать мат черному королю. Теперь же он должен взять ладью на e8 или дать ей взять себя.

### Конь

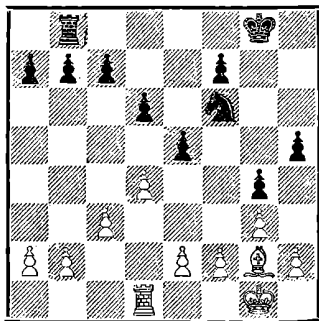
Здесь на доске имеются четыре коня и, кроме них, еще одна ладья,



один слон и оба короля. Из четырех коней два неподвижны; конь e2 не может двинуться со своего места из-за слона h5, конь g7 — из-за ладьи g3: они обязаны защищать своих королей. Конь f5 может пойти на одно из следующих полей: e7, d6, d4, e3, g3 (при этом он берет ладью), h4, h6. Итак, кратчайший прыжок на доске осуществляется следующим образом: сперва отсчитываются два поля вправо или влево, вверх или вниз, а затем одно поле в направлении перпендикулярном к ним. Это дает для коня, стоящего на f5, восемь возможностей, но одна из них, именно ход на g7, отнимается у него, так как это поле занято своей фигурой. У коня f6 имеются все восемь возможностей; он угрожает неприятельскому королю, дает ему шах, и король, чтобы спастись, вынужден будет бежать куда-нибудь, например на f7.

### Пешка

Здесь мы видим 16 пешек, т. е. все пешки, какие вообще участвуют в игре, и, кроме них, две



ладьи, одного слона, одного коня и обоих королей. В начале партии

белые пешки занимают второй ряд доски, а черные — седьмой. С этих мест они движутся вперед или берут фигуры противника, но всегда продвигаются по направлению к врагу, т. е. белые пешки движутся всегда снизу вверх, черные — сверху вниз. Белая пешка d4 может, например, взять черную пешку e5, и, наоборот, потому что пешки движутся по прямой линии, берут — по косой, но всегда навстречу врагу.

В приведенном положении мы видим три пешки, которые не могут двигаться, которые, как говорят, блокированы; это — пешки g3, g4, f7. Пешка g3 блокирована пешкой g4 (пешка берет ведь не по прямой, а по косой линии). Девять пешек: a2, b2, e2, f2, b7, a7, b7, c7, f7 стоят еще на тех местах, которые они занимали в начале партии, остальные же семь пешек — c3, d4, g3, d6, e5, g4, h5 — уже продвинулись со своих первоначальных мест. Пешка d4 может сделать один из двух ходов: либо продвинуться на d5 либо взять пешку e5. Пешка c3 может сделать один только ход — продвинуться вперед на c4. Пешки же, стоящие еще на своих исходных местах и притом не блокированные, могут также сделать два хода; это — одно из тех отступлений от общих правил, которые на протяжении столетий завоевали себе своей целесообразностью права гражданства. Эти пешки могут по выбору играющего продвинуться вперед на одно или на два поля.

Например, пешка a2 может пойти либо на a3 либо на a4; ход на a4 считается также только одним ходом.