

ПРЕДИСЛОВИЕ.

За последние годы шахматы в С. С. С. Р. получили небывалое развитие и можно без преувеличения признать, что они стали достоянием широких масс трудящихся. В рабочих домах и красноармейских клубах, в домпросветах и культурных ячейках — не только играют, но и отдаются серьезному изучению шахматной теории. Многочисленные шахматные отделы в столичной и провинциальной печати красноречиво свидетельствуют о пробудившемся в пролетарских кругах интересе к шахматному искусству.

Одновременно с развитием шахмат растет и потребность в хорошем руководстве. В то время, как за границей существуют шахматные издательства, выбрасывающие на книжный рынок многотомные труды по различным отраслям шахматной литературы, у нас, за время революции, не издано ни одной шахматной книги.

Учебники Дюффрена и Шифферса, по которым учились старые поколения русских шахматистов, устарели; в сущности говоря, они никогда и не отвечали нуждам начинающих шахматистов; да и что могла дать книга, в которой неопытному любителю преподносилось бесконечное количество дебютных вариантов, отличавшихся друг от друга разве кратким примечанием, что так можно, а так нельзя играть. Наконец, все эти, так называемые, самоучители затрагивали всесторонне лишь начало партий, почти не касаясь наиболее трудной и интересной ее части — серединой стадии. Этот крайне примитивный способ составления начального руководства имеет за собой историческое объяснение; за составление самоучителей брались не творцы шахматной игры, а лишь ее толкователи, искусно подбиравшие находившийся у них под руками материал; при этом авторы

указанных руководств не только не вносили ничего оригинального, но зачастую не подвергали даже достаточной критической оценке собранный ими материал. В результате получался совершенно неудовлетворительный учебник, который не мог никого ничему научить, не мог ни в ком возбудить интерес к шахматной игре.

Предлагаемая книга выгодно отличается от указанного типа учебника не потому только, что она составлена величайшим шахматным мыслителем современности, сильнейшим шахматистом мира Капабланкой, но и потому, что в ней мы находим применение единственно правильного принципа, который может быть рекомендован при составлении шахматного учебника, а именно — постепенное изложение самых элементарных, а затем все более и более сложных положений из различных стадий шахматной партии. Капабланка этим, однако, не ограничивается; с присущей ему методической последовательностью, он выдвигает ряд основных принципов и, пользуясь искусно подобранными примерами, показывает, как эти принципы приводят к соображениям общего характера.

Книга Капабланки должна принести несомненную пользу как начинающему, так и более осведомленному любителю; она заслуживает самого внимательного к себе отношения, как лучший из учебников, выходящий в настоящее время на русском языке.

С. О. Вайнштейн

Председатель Всероссийского Шахматного Союза.

Часть I.

ГЛАВА I.

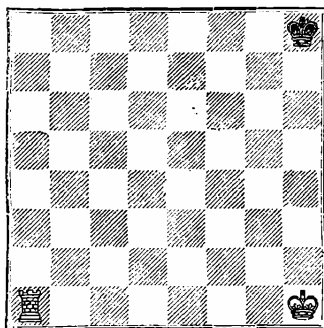
ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ: КОНЦЫ ИГР, СЕРЕДИНЫ И НАЧАЛА.

. Первое, что необходимо для изучающего игру, это освоиться с силой фигур. Проще всего достигнуть этого, изучая, каким образом дается мат в некоторых простейших случаях.

1. Примеры простых матов.

Пример 1.—Конец — ладья и король против короля.

Способ состоит в том, чтобы оттеснить неприятельского короля на одну из крайних линий доски.



В этом положении сила ладьи проявляется в первом же ходе: Л а1 — а7, после чего черный король оказывается запертым на последней линии, и мат легко достигается, для чего следует играть: 1. Л а1 — а7, Кр h8 — g8; 2. Кр h1 — g2.

Чтобы достигнуть матового положения, необходимы совместные действия короля и ладьи. Общее правило, которому должен следовать начинающий, состоит в том, чтобы держаться своим королем по возможности в од-

ном горизонтальном или (как в данном случае) вертикальном ряду с неприятельским.

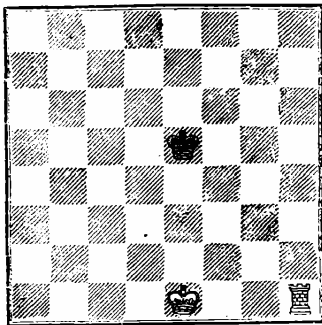
Когда, в данном примере, король дошел до шестого ряда, лучше поставить его не в один вертикальный ряд с неприятельским, а в смежный по направлению к центру.

2... Кр g8—f8; 3. Кр g2—f3, Кр f8—e8; 4. Кр f3—e4, Кр e8—d8; 5. Кр e4—d5, Кр d8—c8; 6. Кр d5—d6—не Кр c6, так как черный король пошел бы назад на d8, и мат был бы значительно отсрочен. Если же теперь король пойдет назад на d8, то Л a8 дает сразу мат.

6... Кр c8—b8; 7. Л a7—c7, Кр b8—a8; 8. Кр d6—c6, Кр a8—b8; 9. Кр c6—b6, Кр b8—a8; 10. Л c7—c8 ×.

Потребовалось ровно десять ходов для того, чтобы дать мат из начального положения. На 5-м ходу черные могли сыграть Кр d8—e8, и, согласно правилу, белые продолжали бы 6. Кр d5—d6, Кр e8—f8 (черный король, в конце концов, вынуждается стать напротив белого и получает мат посредством Л a8); 7. Кр d6—e6, Кр f8—g8; 8. Кр e6—f6, Кр g8—h8; 9. Кр f6—g6, Кр h8—g8; 10. Л a7—a8 мат. (×).

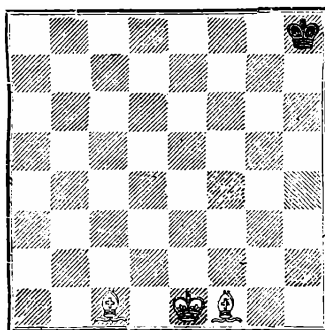
Пример 2.



Если черный король находится посредине доски, то лучше всего наступать собственным королем. 1. Кр e1—e2, Кр e5—d5; 2. Кр e2—e3. Пока ладья не вошла в игру, следует продвигаться своим королем прямо к центру доски, но не становясь в оппозицию к неприятельскому королю, а сбоку от него. Если черный король пойдет теперь на e5, то ладья отгоняет его на один ряд назад ходом Л h5+. С другой стороны, на 2... Кр c4 следует также 3. Л h5. Если теперь 3... Кр c4—b4, то 4. Кр e3—d3; если же, вместо этого, черные сыграют 3... Кр c4—c3, то 4. Л h5—h4, запирая черного короля на возможно меньшем числе полей.

Игра может продолжаться теперь следующим образом: 4. . . Кр с3 — с2; 5. Л h4 — с4 + Кр с2 — b3; 6. Кр e3 — d3, Кр b3 — b2; 7. Л с4 — b4 + Кр b2 — a3; 8. Кр d3 — с3, Кр a3 — a2. Следует отметить, что белый король становится около ладьи не только для ее защиты, но и для того, чтобы ограничить подвижность неприятельского короля. Теперь белые матуют в три хода: 9. Л b4 — a4 + Кр a2 — b1; 10. Л a4 — на любую клетку линии a, вынуждая черного короля стать против белого, 10. . . Кр b1 — c1; 11. Л a1 ×. Чтобы дать мат, потребовалось одиннадцать ходов, и я полагаю, что это всегда достижимо меньше, чем в двадцать. Хотя эти упражнения могут показаться однообразными, они очень полезны для начинающего, так как научают его обращаться с фигурами.

Пример 3. — Теперь рассмотрим конец — два слона и король против короля.



В виду того, что черный король находится в углу, белые могут играть 1. С f1 — d3, Кр h8 — g7; 2. С c1 — g5, Кр g7 — f7; 3. С d3 — f5, после чего черный король уже оказывается запертым на небольшом участке доски. Если бы черный король находился в исходном положении в центре доски или, вообще, не на крайней линии, то белым следовало бы продвигаться своим королем и затем, с помощью слонов, ограничить движения черного короля возможно меньшим числом полей.

3. . . Кр f7 — g7; 4. Кр e1 — f2. В этих концах необходимо загнать черного короля не только на край доски, но и в самый угол и, прежде чем дать мат, белый король должен занять одно из двух крайних полей третьей от этого угла линии. В данном случае, это поля g6, h6, f7, f8, и так как поля g6 и h6 ближайшие, то на одно из них и нужно поставить белого короля. 4. . . Кр g7 — f7; 5. Кр f2 — g3, Кр f7 — g7; 6. Кр g3 — h4, Кр g7 — f7; 7. Кр h4 — h5, Кр f7 — g7; 8. С f5 — g6,

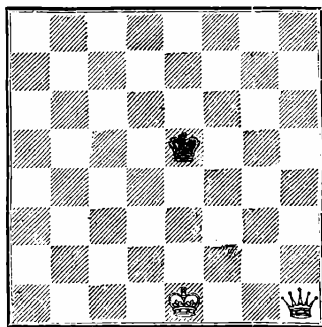
Кр g7 — g8; 9. Кр h5 — h6, Кр g8 — f8. Теперь белые делают одним из слонов выжидательный ход, чтобы заставить черного короля вернуться на прежнее место. 10. С g6 — h5, Кр f8 — g8; 11. С g5 — e7, Кр g8 — h8. Теперь белый слон должен занять такую позицию, откуда он мог бы на следующем ходу, когда черный король вернется на g8, дать ему шах по белой диагонали. 12. С h5 — g4, Кр h8 — g8; 13. С g4 — e6 + Кр g8 — h8; 14. С e7 — f6 ×.

Чтобы форсировать мат, понадобилось четырнадцать ходов, и, вообще, нужно не больше тридцати.

Во всех подобных концах нужно остерегаться сделать пат.

При двух слонах и короле против короля нужно помнить о том, что неприятельского короля необходимо загнать не только на крайнюю линию доски, но и в самый угол. Вообще же, во всех подобных концах несущественно, оттесняется ли король на последний горизонтальный или вертикальный ряд, т.-е. на линии a или h, на первую или восьмую.

Пример 4.—Теперь на очереди конец — ферзь и король против короля. Так как ферзь сочетает в себе силу ладьи и слона, то мат достигается здесь легче всего, а именно, не больше, чем в девять ходов. Рассмотрим следующее положение:



Полезно первый ход сделать ферзем, с целью по возможности ограничить свободу передвижения черного короля. Итак: 1. Ф h1 — c6, Кр e5 — d4; 2. Кр e1 — d2. В распоряжении черного короля уже всего одно поле. 2. . . . Кр d4 — e5; 3. Кр d2 — e3, Кр e5 — f5; 4. Ф c6 — d6, Кр f5 — g5 (На 4. . . . Кр f5 — g4, последовало бы 5. Ф d6 — g6 +); 5. Ф d6 — e6, Кр g5 — h4 (Если 5. . . . Кр g5 — h5, то 6. Кр e3 — f4 и мат следующим ходом); 6. Ф e6 — g6, Кр h4 — h3; 7. Кр e3 — f3, Кр ~ и 8. Ф ×.

В этом конце, так же, как и при ладье против короля, черного короля необходимо оттеснить на край доски; но так как ферзь значительно сильнее ладьи, то это достигается

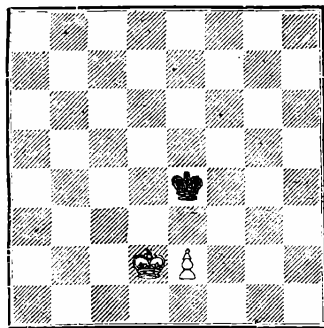
гораздо легче и скорее. Мы рассмотрели три элементарных случая концов игры, и в них всех принцип один и тот же. Во всех случаях необходимо содействие короля. Для того же, чтобы форсировать маг без помощи короля, необходимы, по крайней мере, две ладьи.

2. Проведение пешек в ферзи.

Выигрыш пешки представляет собою наименьшее возможное в игре материальное преимущество. Тем не менее, его часто бывает достаточно для выигрыша партии, даже тогда, когда кроме этой пешки и королей на доске ничего больше нет. При этом, вообще говоря, важно, чтобы король находился перед своей пешкой с промежутком, по крайней мере, в одну клетку.

Если неприятельский король находится непосредственно перед пешкой, то партию выиграть нельзя. Это можно легче всего уяснить себе из следующих примеров:

Пример 5.



Это положение ведет к ничьей и, чтобы ее добиться, черные должны становиться своим королем вплотную перед пешкой; если же это невозможно, как в данном положении, где этому препятствует белый король, то они должны ставить своего короля перед белым. Игра развивалась бы так: 1. e2 — e3, Кр e4 — e5; 2. Кр d2 — d3, Кр e5 — d5. Это очень важный ход. Всякий другой, как будет показано ниже, проигрывает. Так как черный король не может стать вплотную перед пешкой, то он должен занять возможно более выдвинутое положение и, в то же время, находиться против белого короля.

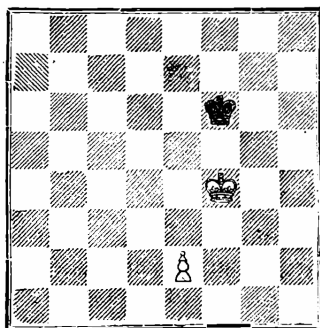
3. e3 — e4 +, Кр d5 — e5; 4. Кр d3 — e3, Кр e5 — e6; 5. Кр e3 — f4, Кр e6 — f6. Опять тот же случай. Белый ко-

роль наступает и черный, не имея возможности подойти к пешке, становится против белого.

6. $e4 - e5 +$ Кр $f6 - e6$; 7. Кр $f4 - e4$, Кр $e6 - e7$; 8. Кр $e4 - d5$, Кр $e7 - d7$; 9. $e5 - e6 +$ Кр $d7 - e7$; 10. Кр $d5 - e5$, Кр $e7 - e8$; 11. Кр $e5 - d6$, Кр $e8 - d8$. Если теперь белые продвинули пешку, то черный король становится перед нею, и белые вынуждены либо отдать пешку, либо сыграть Кр $d6 - e6$, после чего получается пат. Если вместо продвижения пешки белые отходят королем, то черные ставят своего перед пешкой. Если белые затем снова вынуждают черного короля отступить, то он остается на линии e против пешки, готовый снова продвинуться вперед или стать, как и раньше, напротив белого короля, в случае новой попытки его продвижения.

Весь этот метод имеет огромное значение для изучающего игру. Ему необходимо вполне овладеть всеми деталями этого метода, как в виду дальнейших применений заключенных в нем принципов, так и потому, что начинающие часто проигрывают в аналогичных положениях из-за недостатка соответственных знаний. В этой стадии обучения, которая соответствует этой части книги, я хотел бы особенно подчеркнуть важность этого случая.

Пример 6. — В этом положении белые выигрывают, так как их король находится перед пешкой, и между ними есть промежуточное поле.



Метод состоит в том, чтобы продвигаться королем возможно дальше, поскольку это совместимо с безопасностью пешки, и не двигать пешку, пока этого не потребует ее же безопасность.

Итак

1. Кр $f4 - e4$, Кр $f6 - e6$.