

**И. З. Бондаревский**

# **Учитесь играть в шахматы**

**Москва  
«Книга по Требованию»**

УДК 796  
ББК 75.5  
И11

И11 **И. З. Бондаревский**  
Учитесь играть в шахматы / И. З. Бондаревский – М.: Книга по Требованию,  
2012. – 76 с.

**ISBN 978-5-458-24134-2**

В этой небольшой книге изложены правила игры, а также приведены элементарные сведения из теории и даны советы начинающим шахматистам.

**ISBN 978-5-458-24134-2**

© 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.



гда ставится на поле своего цвета, т. е. белый ферзь — на

белое поле, а черный — на черное.

## КОНЕЧНАЯ ЦЕЛЬ ИГРЫ

Само собой разумеется, что главной целью, которую ставит перед собой каждый из играющих, является достижение победы над противником. Однако часто борьба не приносит победы ни одному из партнеров.

Таким образом, возможны два исхода «сражений» за шахматной доской:

1. Игра, или партия, считается законченной, если одна из сторон ставит короля партнера в особое, безвыходное положение, или дает мат королю противника. Сторона, давшая мат, считается выигравшей партию.

Кстати, само слово шахматы довольно точно передает главную цель в партии. Оно состоит из двух слов: «шах» на персидском языке значит «государь», а «мат» по-арабски — «умер».

2. Если на доске создается такое положение (обычно после весьма длительной игры), в котором ни одному из партнеров нельзя добиться мата, то партия считается закончившейся вничью. Возможны и другие варианты ничейного исхода борьбы, но о них мы подробно расскажем позже.

Надо сразу же оговориться, что на практике как в товарищеских партиях шахматистов-любителей, так и в соревнованиях мат встречается очень

редко. Это происходит потому, что один из играющих, убедившись в том, что его король обязательно будет заматован, отказывается продолжать игру до самого конца и сдается, признавая тем самым свое неизбежное поражение.

Точно так же ничейный исход партии, как правило, фиксируется не в тот момент, когда уже нет никакой возможности у сторон добиться победы, а часто значительно раньше, когда партнеры приходят к выводу, что без грубых ошибок, на которые никак нельзя рассчитывать, ничейный результат неизбежен.

Что же это за особое, безвыходное положение короля, которое называется матом?

Мы попытаемся сразу, несмотря на то что еще не знаем, какие ходы могут делать фигуры и пешки, выяснить этот вопрос, чтобы сосредоточить внимание читателя на главной цели шахматной партии.

Мы уже знаем, что каждая фигура или пешка может передвигаться по доске на основании определенных правил, с которыми мы вскоре познакомимся. Такие передвижения осуществляются либо на свободное поле, либо на поле, занятое неприятельской фигурой или пешкой. В последнем случае неприятельская фигура

или пешка снимается с доски, или берется. Как и передвижение на свободное поле, взятие является ходом.

Приведенное общее правило полностью распространяется на все пешки и фигуры, кроме короля.

На ходы, которые может делать король, накладываются особые, дополнительные ограничения, вытекающие из смысла самой игры, из главной цели, к которой стремятся партнеры.

По правилам игры король никогда не может оставаться на поле, находящемся под ударом какой-нибудь фигуры

или пешки противника, или попадать под удар, делая ход.

Таким образом, если король находится под ударом, то играющий обязан любым путем, допустимым, конечно, правилами, избавить своего короля от удара. Но предположим, что для этого не найдется никаких средств. Тогда и создается безвыходное положение, которое называется матом.

Изучив в следующем разделе ходы фигур и пешек, мы вернемся к понятию мата и рассмотрим на шахматной доске ряд примеров.

## ХОДЫ ПЕШКИ И ФИГУР

Начнем наше изучение с пешки, являющейся слабейшей боевой единицей в шахматной борьбе.

Запомним сразу, что ходы, которые может делать пешка, в принципе отличаются от ходов фигур.

Во-первых, делая ход, пешка всегда продвигается вперед по направлению к противнику, в то время как фигуры могут передвигаться в разных направлениях.

Во-вторых, ходы пешкой на свободные поля отличаются от ходов со взятием, а для фигур эти два вида ходов совпадают.

После этих общих замечаний перейдем к формулировкам правил для всех ходов, которые может делать пешка.

Пешка, находящаяся на

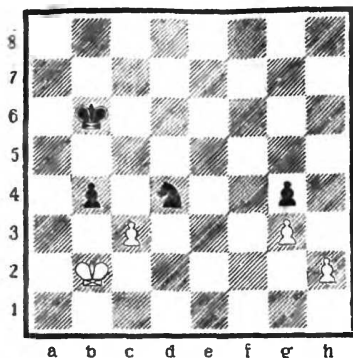
своем первоначальном поле, имеет право пойти вперед по направлению к противнику, либо на соседнее свободное поле той вертикали, на которой она находится, либо сделать ход сразу на два поля вперед, причем оба поля должны быть свободными.

Если пешка уже делала ход, то она может ходить вперед только на одно соседнее свободное поле своей вертикали.

Прежде чем излагать дальше все правила, относящиеся к ходам пешки, рассмотрим уже сказанное применительно к конкретному положению, изображенному на диагр. 4.

Нас не должно смущать то обстоятельство, что на доске осталось мало фигур и пешек. Из предыдущего мы знаем, что только короли всегда, до са-

Диагр. 4



мого конца партии, должны оставаться на доске, в то время как остальные фигуры и пешки могут в процессе игры сниматься с доски в результате ходов партнера.

В данном случае, очевидно, борьба была длительной, так как у белых осталось только три пешки, а у черных — конь и две пешки.

Белая пешка, стоящая на поле c3, имеет право сделать ход на поле c4. Пешка h2 может, поскольку она стоит на своем первоначальном поле, пойти или на h3, или сразу на h4. Пешка g3 не имеет ни одного хода, так как соседнее поле g4 занято черной пешкой. Само собой разумеется, что в данный момент мы не касаемся качества ходов, а показываем лишь ходы, возможные по правилам игры.

Мы рассмотрели обыкновенные ходы пешкой без взятия фигуры или пешки против-

ника. А как же пешка «уничтожает» силы партнера?

Пешка может делать ход со взятием неприятельской фигуры или пешки, продвигаясь вперед на одно поле вкось, т. е. перейдя на соседнюю вертикаль и на одну горизонталь в направлении к противнику, при этом неприятельская фигура или пешка снимается с доски.

Так, на диагр. 4 пешка c3 может на выбор взять либо коня d4, либо пешку b4.

Кроме приведенного выше общего правила взятия пешкой существует еще одно особое правило, которое обычно не так быстро усваивается начинающими шахматистами.

Если пешка, стоявшая на своем первоначальном поле, передвигается сразу на два поля и оказывается рядом на одной горизонтали с неприятельской пешкой, то последняя может ее взять. При этом неприятельская пешка становится не на поле, с которого взята пешка, а на соседнее с ним по вертикали в направлении к противнику. Это своеобразное правило, называемое «взятием на проходе», может применяться только при ответном ходе.

Сам термин «взятие на проходе» возник потому, что пешка, сделавшая ход сразу на два поля, проходит поле, находящееся под ударом неприятельской пешки.

Взятие на проходе можно показать на той же диагр. 4. Если белая пешка h2 делает ход на поле h4, то она может

быть взята пешкой черных g4, причем черная пешка займет поле И3. Получается так, как если бы пешка белых пошла на h3, а черные взяли ее своей пешкой по общему правилу.

Начиная объяснение ходов, которые может делать пешка, мы сразу же подчеркнули, что она всегда продвигается только вперед. А что же будет с белой пешкой, когда она достигнет восьмой горизонтали, или с черной, достигшей первой горизонтали? Остается ли пешка в этом случае просто «статистом»? Нет, такая пешка одновременно со вступлением на последний для себя ряд превращается в любую, кроме короля, фигуру по усмотрению играющего.

Рассуждая чисто теоретически, на доске у играющего может быть одновременно, например, 9 ферзей, если все 8 пешек достигнут последнего ряда. Разумеется, таких случаев на практике никогда не было, но важно твердо запомнить, что можно превращать пешку в любую фигуру, за исключением короля, не считаясь с тем, какие фигуры остались на доске в этот момент.

После рассмотрения всех ходов, которые может делать пешка, перейдем к изучению ходов фигурами. Напомним, что в отличие от пешки любая фигура берет неприятельскую фигуру или пешку, передвигаясь по тому же правилу, по которому делает простой ход, т. е. ход на свободное поле.

Две фигуры — конь и слон — называются легкими фигурами. Их ходы совершенно не похожи друг на друга, но интересно сразу же отметить, что эти фигуры по своему значению в шахматной партии (по силе) примерно равноценны.

Если принять, что пешка по своей боеспособности равна единице, то сила коня или слона равна трем единицам. При этом надо иметь в виду, что сила той или иной фигуры, а также пешки не является чем-то постоянным, а меняется в известных пределах в зависимости от расположения остальных сил обеих сторон, но все же указанное сравнение легких фигур и пешки по силе можно считать довольно точным, вполне приемлемым для обычных расчетов во время партии.

Как же ходит конь?

Из всех фигур он обладает самым «замысловатым» ходом. Конь «прыгает» через поле по горизонтали или вертикали, отклоняясь при этом на одно поле под прямым углом.

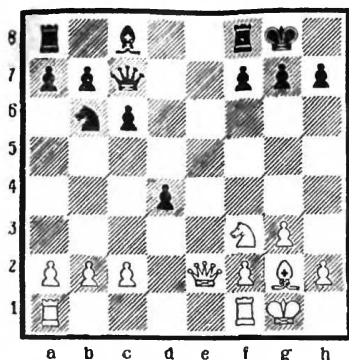
Покажем на диагр. 5 все возможные ходы конем.

Белые при своем ходе могут взять черную пешку d4 или занять одно из следующих полей: e1, d2, e5, g5, h4. Поля h2 и g1, разумеется, для коня недоступны, так как заняты своими пешкой и королем.

Если бы ход был черных, то конь с поля b6 мог пойти на a4, c4, d5 или d7.

Обратите внимание на то, что конь «прыгает», т. е. на

Диагр. 5



выполнении его хода не отражается то, что рядом с ним (хотя бы со всех сторон!) стоят как свои, так и неприятельские фигуры или пешки. Так, например, в начальной позиции белый конь с поля g1 может, скажем, сделать ход на f3. Прежде чем идти дальше, надо хорошо усвоить «прыжки» коня. Они обычно представляют для начинающего известную трудность.

Для того чтобы легче усвоить ходы конем, обратим внимание на то, что конь, делая ход, как бы вычерчивает на доске букву «Г». Заметим также, что при этом меняется цвет поля, т. е. с белого поля конь попадает всегда на черное и наоборот.

Описывая ход конем, я вспомнил любопытный случай, о котором хочу рассказать. На одном из заседаний комиссии по разработке первого международного шахматного кодекса, которое проходило в Праге

(автор книги был членом комиссии), потребовалось точно и кратко сформулировать правило хода конем. Дело оказалось не таким простым. К тому же возникли трудности при переводе на различные языки. Поступило несколько предложений, но каждое из них встречало некоторые возражения. Тогда решили обратиться к девушке-официантке, которая подавала кофе. Ее спросили, умеет ли она играть в шахматы. Когда девушка ответила отрицательно, ее попросили сделать ходы конем на доске, предварительно сказав одну из формулировок правила. Девушка сразу же и очень бойко показала все возможные ходы! Сказанная ей формулировка была принята...

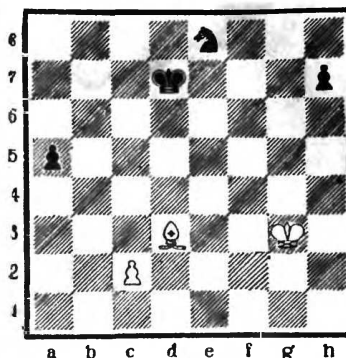
Ходы, которые может делать слон, значительно проще. Но прежде, чем объяснить их, вернемся к рассмотрению шахматной доски.

Мы уже знаем, что такое горизонтали и вертикали. Сейчас нам надо познакомиться с диагоналями.

Диагональю на шахматной доске называются поля одного цвета, следующие друг за другом наискось. Так, на диагр. 6 слон стоит на поле d3, где пересекаются две диагонали. Одна из них идет от поля f1 до поля a6, другая — от b1 до h7, причем на этой диагонали кроме слона находятся еще две пешки — белая на c2 и черная на h7.

Теперь, зная, что такое диагональ, мы можем сказать, что слон ходит по диагонали

Диагр. 6



на любое свободное поле, если путь к нему не занят. Если на диагонали стоит фигура или пешка противника, то он может ее взять.

На диагр. 6 слону доступны все поля диагонали f1—a6. На диагонали b1—h7 он может взять черную пешку h7, а из остальных полей ему недоступны лишь поля b1 и c2.

Само собой разумеется, что из двух слонов, которыми располагает каждый играющий, один слон всегда ходит по белым полям, а другой — по черным.

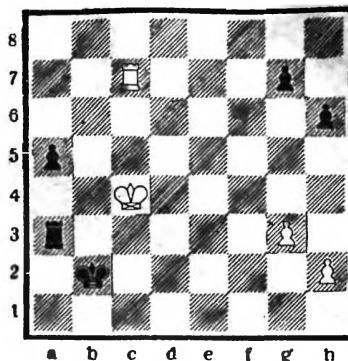
Рассмотрим теперь ходы так называемых тяжелых фигур — ладьи и ферзя.

Ладья действует по горизонталям и вертикалям так же, как слон по диагоналям.

На диагр. 7 белые могут пойти ладьей на одно из следующих полей: c5, c6, c8, a7, b7, d7, e7, f7 или взять черную пешку g7.

Как показывает практика,

Диагр. 7



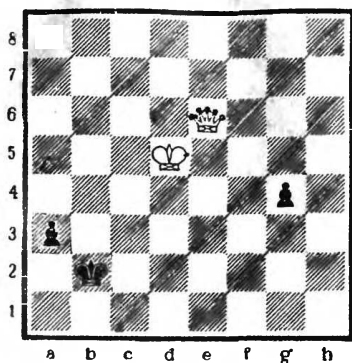
ладья сильнее, чем конь или слон, и ее боеспособность мы рекомендуем оценивать в 4,5 единицы. Таким образом, можно сказать, что ладья в полтора раза сильнее легкой фигуры.

Ферзь — самая мощная фигура на шахматной доске. Он может действовать и как ладья, и как слон, т. е. ферзю доступны горизонтали, вертикали и диагонали.

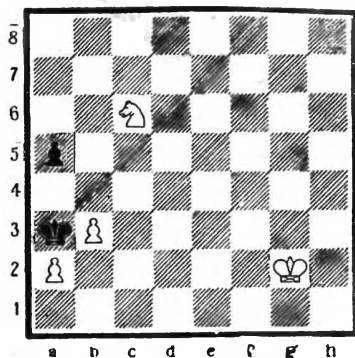
В положении, изображенном на диагр. 8, ферзь может пойти на любое из полей 6-й горизонтали или вертикали «е», а также по диагоналям на поля f7, g8, c8, d7, f5 или взять пешку черных g4. В данном случае для него недоступны лишь поля a2, b3, c4, перекрытые королем, поле d5, на котором стоит король, и поле h3, — находящееся за черной пешкой.

По своей силе ферзь примерно равен трем легким фигурам или двум ладьям. Мы

Диагр. 8



Диагр. 9



советуем при расчетах оценивать его в 9 единиц.

Нам осталось изучить ходы короля, который, как мы знаем, является фигурой особого рода.

Король может ходить на любое соседнее поле или брать на нем неприятельскую фигуру или пешку, причем под соседним полем мы понимаем любое из окружающих полей в горизонтальном, вертикальном или диагональном направлениях.

Надо, однако, всегда помнить, что правилами игры королю не разрешается занимать поле, находящееся под ударом какой-нибудь фигуры или пешки противника.

Поясним ходы короля на диагр. 9.

Белый король может сделать ход на любое из окружающих соседних полей.

Черные могут пойти королем на поле b2 или взять пешку a2. Поля a4 и b4 недоступ-

ны королю, так как находятся соответственно под ударами пешки b3 и коня c6. Король не может также взять пешку b3, ибо она находится под защитой пешки a2.

Нам осталось из всех правил, касающихся ходов, рассмотреть в заключение одно, по которому допускается комбинированный ход двумя фигурами — королем и одной из ладей. Этот ход, называемый рокировкой, разрешается делать один раз за всю партию.

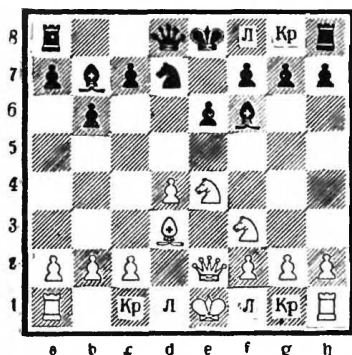
При осуществлении рокировки король переходит через одно поле по направлению к ладье, а ладья переносится через короля и ставится с ним рядом. Разумеется, все поля между королем и ладьей должны быть свободны.

Рокировка разрешается при соблюдении следующих условий:

- 1) если король и ладья не сделали еще ни одного хода;
- 2) как в момент совершения

3) поле, через которое король переходит, также не должно быть под ударом.

**Диагр. 10**



Мы видим, что король и обе ладьи белых находятся на своих первоначальных полях, а все поля между ними свободны. Предположим, что ни король, ни обе ладьи еще не делали ходов. В этом случае белые могут рокировать как в одну, так и в другую сторону. Приведенные выше три условия в данном примере соблюдаются.

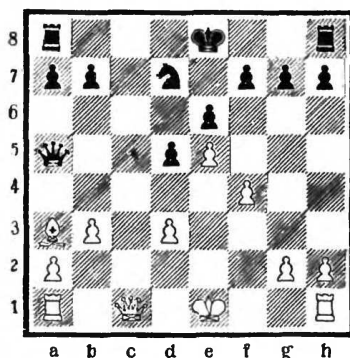
Рокировка в ту сторону, где между королем и ладьей три поля, называется длинной, а рокировка в другом направлении — короткой.

Черные в том же положении могут рокировать только в короткую сторону, так как длин-

На диаграмме соответствующими буквами помечены те поля, на которые ставятся король и ладья при рокировке.

Следующий пример — диагр. 11 — приводится для того, чтобы хорошо запомнить условия, при которых рокировка невозможна.

Диагр. 11



Белые не могут рокировать, так как их король находится под ударом черного ферзя. По правилам игры они должны принять какие-то меры, устраняющие воздействие черного ферзя. Предположим, что для этого белые ушли королем из-под удара, сделав им ход на поле e2. Тогда очередь хода была бы за черными. Как легко видеть, черные тоже не имели бы права рокировать, так как при длинной роковке

их король на поле с8 оказался бы под ударом белого ферзя, а при короткой — король дол-

жен перейти через поле f8, находящееся под воздействием слона а3.

## ПОДРОБНЕЕ О МАТЕ. ШАХ ОТКРЫТЫЙ И ДВОЙНОЙ ШАХИ

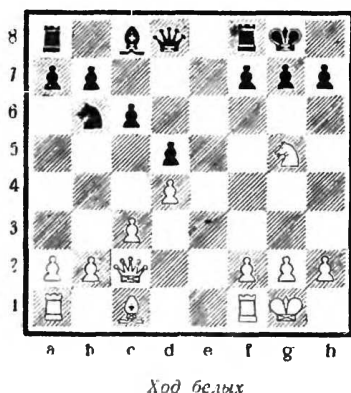
Теперь, узнав все правила, согласно которым передвигаются и берутся фигуры и пешки, вернемся к рассмотрению главной цели партии, когда один из противников дает мат.

На следующих диаграммах (12—18) мы показываем несколько случаев, когда мат дается различными фигурами и пешкой.

редь хода за черными. Тогда они должны были заметить, что белые угрожают дать мат, и принять меры для защиты. С этой целью они могли сделать ход пешкой на поле g6, перекрывая для белого ферзя путь к пешке h7.

Попутно заметим, что плохо было бы для черных парировать угрозу мата путем взятия коня g5 ферзем. В этом случае белые своим ответным ходом взяли бы черного ферзя слонем с1, и в итоге черные потеряли бы 9 боевых единиц за счет ликвидации только 3 единиц у противника. Разумеется, это весьма невыгодная операция для черных.

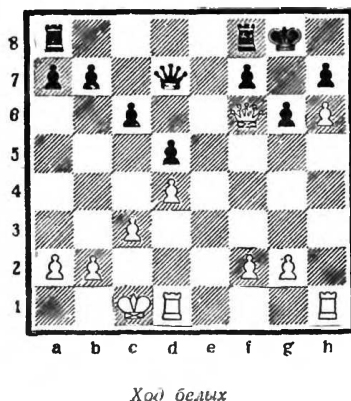
Диагр. 12



Белые дают мат в один ход путем взятия ферзем пешки h7. Черный король не может взять ферзя, так как окажется под ударом коня g5. Уйти же королю некуда.

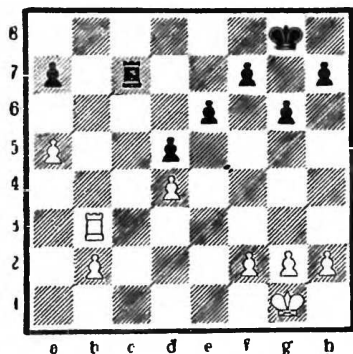
Предположим теперь, что в приведенном положении оче-

Диагр. 13



Белые дают мат ходом ферзя на g7. Обратите внимание на то, что и при своем ходе черные не могли бы предупредить этот мат.

Диагр. 14

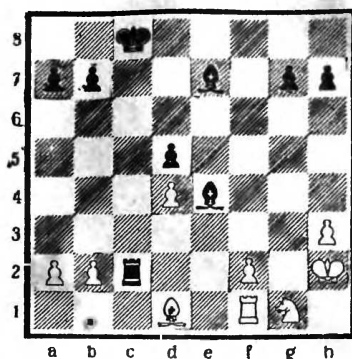


*Ход черных*

Сделав ход ладьей на c1, черные дают мат. Если бы был ход белых, то они не могли бы добиться того же результата ходом ладьи на поле b8, так как у черного короля есть так называемая форточка — он ушел бы на поле g7.

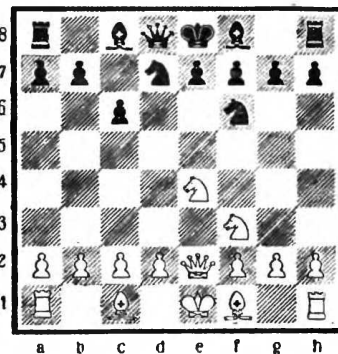
На диагр. 15 мат достигается ходом слона на d6. Белому королю некуда отступить, а перекрыть диагональ, по которой действует черный слон, путем движения пешки на f4 белые не имеют права, так как в этом случае их король попадает под удар ладьи c2. В таких случаях говорят, что пешка связана.

Диагр. 15



*Ход черных*

Диагр. 16



*Ход белых*

Конь белых дает мат" на поле d6. Взять его черные не могут, так как пешка e7 связана, а их король окружен собственными фигурами и пешками и не имеет ни одного