

Г.Я. Левенфиш

**Книга начинающего
шахматиста**

**Москва
«Книга по Требованию»**

УДК 379.8
ББК 77
Г11

Г11 **Г.Я. Левенфиш**
Книга начинающего шахматиста / Г.Я. Левенфиш – М.: Книга по Требованию, 2021. – 360 с.

ISBN 978-5-458-35503-2

Настоящая книга предназначена для начинающих и малоквалифицированных любителей. По сравнению с предыдущими работами автора в области учебной шахматной литературы она расширена и сделана более популярной и доходчивой. Автор стремился шаг за шагом ввести читателя в круг шахматных идей и научить его разумно и последовательно вести борьбу в постепенно усложняющихся позициях. О правильной методике работы над книгой и умелом сочетании теории с практической игрой подробно сказано в четвертой главе книги. Автор просит читателей точно выполнять методические указания и до полного усвоения материала не забегать вперед. "Тише едешь – дальше будешь" – эта народная мудрость оправдается при изучении книги.

ISBN 978-5-458-35503-2

© Издание на русском языке, оформление
«YOYO Media», 2021

© Издание на русском языке, оцифровка,
«Книга по Требованию», 2021

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

Глава 1

ШАХМАТНАЯ ДОСКА И ФИГУРЫ

ШАХМАТНАЯ ДОСКА

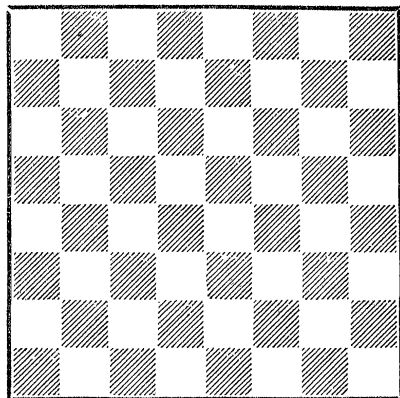
Шахматная партия ведется обычно двумя противниками (партнерами) *. Один из противников играет белыми фигурами, а другой — черными.

Игра происходит на квадратной доске, каждая сторона которой состоит из 8 клеток. Следовательно, шахматная доска разделена на 64 клетки, которые называются полями (или иногда пунктами). Для того чтобы ясно различать границы полей, они попеременно окрашены в светлый и темный цвета. Светлые поля называются белыми, а темные — черными. Начинающему шахматисту надо прежде всего хорошо изучить шахматную доску.

Шахматная доска при игре должна быть располо-

* Участвовать с каждой стороны может и группа лиц — такие партии называются консультационными.

№ 1

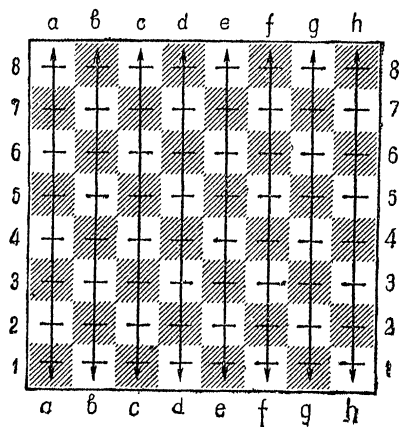


жена так, как указано на диагр. 1. Отметим, что на диаграммах в начальном положении белые фигуры всегда расположены внизу, а черные — вверх. Нижнее угловое поле с правой стороны играющего должно быть белое.

Для записи партий и положений существует шахматная нотация. С этой целью прежде всего необходимо обозначить все поля шахматной доски.

Если через каждые 8 клеток, идущих от одного противника к другому, провести линию, то получится 8 линий, указанных на диагр. 2 стрелками. Эти линии обозначаются буквами латинского алфавита: а, b, с, d, е, f, g, h. Крайняя левая линия от играющего белыми фигурами или, что то же самое, крайняя правая от играющего черными фигурами будет линия «а», следующая — «b» и т. д. Так как на шахматной диаграмме линии идут сверху вниз, их называют вертикалями.

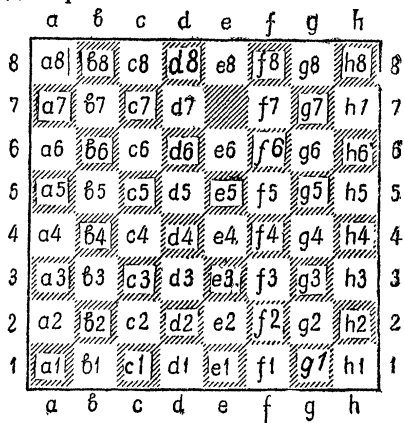
№ 2



Перпендикулярно к вертикалям проводятся 8 параллельных линий, указанных на диагр. 2 пунктиром. Они называются горизонталями, или рядами, и нумеруются цифрами от 1 до 8. Ближайшим к играющему белыми фигурами будет первый ряд, затем — второй и т. д., к играю-

щему черными фигурами ближайшим будет восьмой ряд, потом — седьмой и т. д.

Каждое поле доски обозначается буквой вертикали и цифрой горизонтали. Назовите сами не обозначенное на диагр. 3 поле. № 3



Следовательно, угловые поля у играющего белыми фигурами обозначаются а1 и h1, у играющего черными фигурами — а8 и h8. Кроме вертикалей и горизонталей, через поля одинакового цвета можно провести косые линии, называемые диагоналями. Например, через b4 проходят две диагонали: а3—b4—с5—d6—e7—f8 и е1—d2—с3—b4—а5. Сокращенно эти диагонали обозначаются так: а3—f8 и е1—а5. Через поле d7 проходят диагонали а4—e8 и h3—с8, а через поле а8 — только одна диагональ h1—а8.

Шахматную доску нужно знать в совершенстве, даже не глядя на нее.

У п р а ж н е н и я

1. Положите доску так, как будто вы играете белыми фигурами. Найдите на доске поля d4, f7, c3, e5, g6, g4.

2. Найдите со стороны играющих черными фигурами поля c6, h2, d3, a5, g2, f8.

3. Добейтесь того, чтобы находить любые поля без задержки как со стороны играющих белыми фи-

гурами, так и со стороны играющих черными фигурами.

4. Не глядя на доску, определите цвет полей c3, h5, d6, b4, f7, a2, e7, g3.

5. Не глядя на доску, назовите все поля, составляющие диагональ h2—b8; d1—h5.

6. Не глядя на доску, назовите диагонали, проходящие через поле d5, и укажите составляющие их поля.

ФИГУРЫ

В дальнейшем, для простоты изложения, белые и черные фигуры, а также играющих ими будем называть сокращенно «белыми» и «черными».

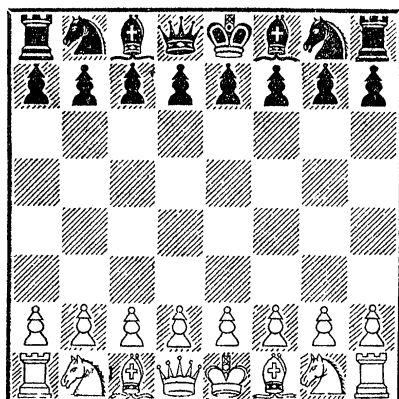
У каждой стороны имеется 8 фигур (король, ферзь, две ладьи, два слона, два коня) и 8 пешек.

В дальнейшем будем обозначать сокращенно: короля — Кр, ферзя — Ф, ладью — Л, слона — С, коня — К, пешку — п. На диаграммах фигуры будут обозначены так:

Наименование фигур	Обозначение на диаграммах	
	белые	черные
Король		
Ферзь		
Ладья		
Слон		
Конь		
Пешка		

Первоначальная расстановка фигур на доске показана на диагр. 4.

№ 4



Начинающие шахматисты часто ошибаются в расстановке короля и ферзя. Запомните, что ферзь находится на поле своего цвета, то есть белый ферзь на белом поле, а черный — на черном.

Таким образом, положение черных фигур на доске не является полностью симметричным, а только зеркальным отображением белых.

У п р а ж н е н и я

Проделайте следующие упражнения:

1. Назовите поля, на которых стоят в начальном положении белые копи, черные слоны, белый ферзь, черный король. Повторите это упражнение, смотря на доску со стороны черных.

2. Не глядя на доску, назовите

расположение черных и белых фигур и пешек в начале игры.

3. Вы играете черными. Назовите поле в пятом, считая от вас, ряду и на четвертой слева вертикали.

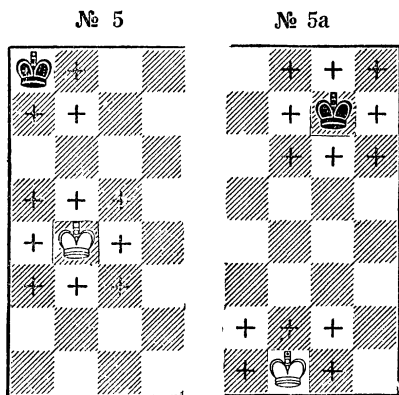
4. Не глядя на доску, назовите поле пересечения диагоналей e1—h4 и g1—a7; h3—c8 и a2—g8.

5. Назовите поле пересечения горизонталей a_4-h_4 с диагональю h_1-a_8 .

ХОДЫ ФИГУР И ПЕШЕК

Шахматная партия состоит из серии ходов. Сначала делают ход белые, затем черные, после чего следует опять ход белых, потом — черных, и так далее — до конца партии. Ход состоит из передвижения играющим собственной фигуры или пешки с одного поля на другое.

Рассмотрим сначала ход ко-
роля.



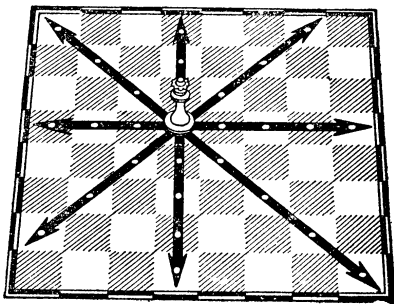
Король ходит на любое соседнее поле по горизонтали, вертикали и диагонали, следовательно, перемещается только на одну клетку. На диагр. 5 и 5а поля, на кото-

рые может пойти король, отмечены крестиками.

Король, стоящий на b4, так же как и король, стоящий на g7, имеет выбор из восьми ходов. Если король находится на поле f1, он имеет выбор только из пяти полей, а с поля a8 — только из трех полей.

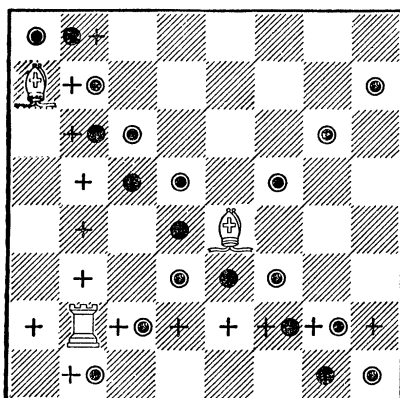
Как видите, па краю доски подвижность короля сильно уменьшается. Чем менее подвижен король, тем легче он может быть заматован. Подробное объяснение будет дано в следующей главе.

Ферзь ходит по вертикали, горизонтали и диагонали на любое поле.



На рисунке белыми точками обозначены все поля, на которые может пойти ферзь с поля d5. Таких ходов окажется 27. В распоряжении ферзя, стоящего на краю доски или в углу, имеется 21 поле. Ферзь — самая подвижная и поэтому самая сильная фигура.

№ 6



Ладьи ходят по вертикалям и горизонталям, а слоны — только по диагоналям. На диагр. 6 поля, на которые может пойти ладья, отмечены крестиками, а поля, на которые могут пойти слоны, — кружками.

Один из двух имеющихся у каждой стороны слонов может, очевидно, ходить только по белым полям, другой — только по черным. Первый слон называется белопольным, второй — чернопольным.

Обратите внимание на то, что ладья с любого поля доски имеет 14 ходов, тогда как слон может иметь, в зависимости от положения на доске, от 7 до 13 ходов.

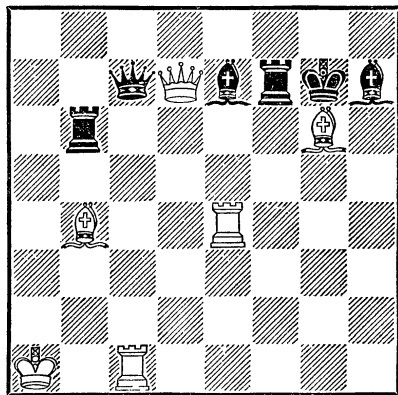
ВЗЯТИЕ ФИГУР И ПЕШЕК ПРОТИВНИКА

Если на пути движения короля, ферзя, ладьи или слона расположена своя фигура или пешка, то путь им прегражден. Если же на пути находится чужая фигура или пешка, то ее можно взять.

Взятие состоит в том, что фигура или пешка противника снимается с доски, а фигура, совершившая взятие становится на ее место.

Рассмотрим в позиции на диагр. 7 все ходы. У белого короля три хода: на a2, b1 и b2; черный король может пой-

№ 7



ти на одно из полей f6, f8, g8, h6, h8, а также может взять слона на g6.

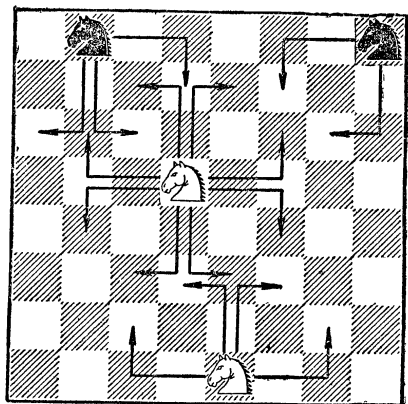
У белого ферзя всего 18 ходов, в том числе он может брать на с7 и е7; у черного ферзя 17 ходов, в том числе взятия на с1 и d7.

Ладья с1 имеет 12 ходов, она может взять на с7; ладья е4 — 11 ходов, и в том числе взятие на е7; ладья b6 — 10 ходов, она может брать на b4; ладья f7 — 7 ходов.

Слон b4 имеет 8 ходов, он может взять на е7; у слона g6 — 4 хода, он может взять на f7 и h7; у слона е7 — 8 ходов, в том числе взятие на b4; у слона h7 — всего 2 хода, он может взять на g6.

Ход коня значительно отличается от ходов других фигур. Конь совершает прыжок; его ход напоминает букву «Г».

№ 8



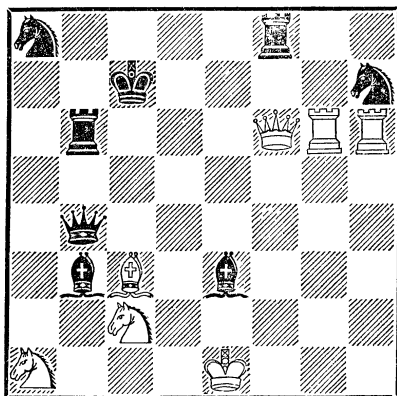
На диагр. 8 конь d5 может пойти на 8 полей, указанных стрелками, а именно: на с3, е3, f4, f6, е7, с7, b6, b4; конь е1 имеет 4 хода: на с2, d3, f3, g2; конь b8 — 3 хода: на

а6, с6, d7; конь h8 — 2 хода: на f7 и g6.

Таким образом, на краю доски подвижность коня сильно ограничивается. Обратите внимание на то, что конь, находящийся на черном поле, всегда делает ход только на белое, и наоборот.

Если на поле, куда может пойти конь, стоит фигура или пешка противника, то конь может взять ее, сняв с доски и став на место, которое она раньше занимала. Если по пути коня находятся свои или чужие фигуры, то он перепрыгивает через них.

№ 9



В позиции на диагр. 9 конь с2 может взять ферзя b4 (перепрыгивая через слона), или слона е3, пойти на а3 и d4, но не на а1 или е1, так как эти поля заняты своими фигурами. Конь а1 может только взять слона b3. Конь h7 может взять ферзя f6 или пойти на g5,

Пешки двигаются только вперед по вертикали на одну клетку, по направлению к противнику. Этим пешки отличаются от фигур, которые движутся по всем направлениям. Пешки берут вкось, то есть по диагонали, на одно поле — вправо и влево, только по направлению к противнику.

или же пойти на g4. Пешка e5 может пойти на e4.

Следует твердо усвоить еще следующие правила о ходах пешек:

1. Пешка в начальной позиции (то есть когда белая пешка находится во втором ряду, черная — в седьмом ряду) может свой первый ход сделать по желанию играющего на две клетки вперед (двойной ход). На диагр. 11 пешка с2 может пойти на с3

2. Если пешка делает с начальной позиции двойной ход и становится рядом по горизонтали с пешкой противника, то она может быть взята «на проходе», так как прошла поле, находящееся под ударом этой пешки. Если на диагр. 11 белые пойдут

пешкой с2 на с4, то черные могут ее взять «на проходе» любой из двух пешек — b4 или d4. При этом черная пешка станет на поле с3, то есть берет белую пешку так, как будто та пошла не на два, а на одно поле вперед. Если черная пешка e7 пойдет на e5, то белые могут взять ее «на проходе» пешкой f5, причем после взятия пешка f5 станет на e6.

Право взятия «на проходе» можно осуществить только немедленно в ответ на двойной ход пешки. В дальнейшем это право теряется.

3. Пешка, вступающая на последнюю горизонталь (значит, белая — на восьмую, а черная — на первую), должна быть превращена в одну из фигур своего цвета, то есть в ферзя, ладью, слона или коня. На диагр. 11 пешка h2 может пойти на h1 или взять на g1, причем в том и другом случае она должна быть превращена в черную фигуру. Таким же образом пешка d7 может взять на c8 или на e8 или пойти на d8. Во всех случаях она превращается в белую фигуру.

Выбор фигуры при превращении пешек зависит исключительно от желания играющего, а не от наличия фигур на доске. Поэтому на доске теоретически могут быть одновременно 9 белых ферзей или 10 черных ладей и т. д.

Так как самой сильной фигурой является ферзь, то в большинстве случаев пешку превращают в ферзя. Поэтому, если пешка приближается к полю превращения, говорят, что она «идет в ферзи». Попутно заметим, что пешки называют по тем фигурам, впереди которых они стоят в начальной позиции. Следовательно, пешки «d» называют ферзевыми, пешки «e» — королевскими, пешки «a» и «h» — ладейными, пешки «b» и «g» — коневыми, пешки «c» и «f» — слоновыми.

У п р а ж н е н и я

1. Укажите наименьшее число ходов, которое необходимо пешке для того, чтобы из начального положения превратиться в ферзя.

2. Поставьте такую позицию на доске, чтобы белая пешка d2 имела выбор из четырех разных ходов.

3. Сколько ходов потребуется, чтобы переместить ладью с поля b1 на поле h7?

4. Во сколько ходов конь с поля с3 попадает на поля с4, d4, с6? Найдите все ходы коня сначала на доске, затем в уме, не передвигая коня, и наконец, попытайтесь, не глядя на доску, представить себе коня на с3 и те поля, на которые он становится, прежде чем попадет на поля с5, d4, с6. Не глядя на доску, запишите все промежуточные поля, а потом проверьте правильность записи.

5. Во сколько ходов конь с поля с3 попадет на поле e5. Прodelайте это упражнение по методу предыдущего.

6. Сколько ходов надо потратить, чтобы конь с поля a1 попал на поле b2?

7. Не глядя на доску, подсчитайте, во сколько ходов слон, нахо-

дящийся на a1, может попасть на поле h2; на поле h6.

8. Не глядя на доску, сосчитайте, сколько разных ходов могут белые или черные сделать из начального положения. Вспомните о возможности двойного хода пешками.

9. Укажите кратчайший маршрут, по которому конь, находясь на h1, может попасть на a8.

10. Может ли ладейная пешка «a» оказаться на линии «e» и каким образом?

11. Может ли создаться такое положение в партии, чтобы белые пешки стояли на g2, h2, h3?

12. Без доски определите, где больше подвижность ферзя и слона — в центре доски или в углу.

Обращаем внимание читателя, что отчетливое и ясное представление в уме каждого поля доски совершенно необходимо и является предпосылкой для успешного усвоения дальнейшего материала книги.

Проработайте основательно предыдущие упражнения и переходите к изучению помещенного дальше материала только после того, как убедитесь в совершенном знании доски.

Глава 2

ПРАВИЛА ИГРЫ

ШАХ. МАТ. ПАТ. ВЕЧНЫЙ ШАХ

Теперь, когда изучены ходы и взятия фигур и пешек, можно приступить к игре.

Борьба в шахматах состоит в основном из нападения и защиты. Допустим, что в начальной позиции белые сделали первый ход королевской пешкой на два поля. Черные ответили таким же ходом. Следовательно, белая пешка стоит на e4, черная — на e5. На втором ходу белые пошли конем с поля g1 на f3. Белые угрожают следующим ходом взять конем пешку e5, они напали на нее. Черная пешка e5 не может уйти из-под удара коня f3: она заблокирована (заторможена) пешкой противника. Поэтому черные играют на втором ходу конем с b8 на c6. Если теперь конь f3 возьмет пешку на e5, то в ответ конь черных возьмет белого коня. Таким образом черные ходом коня с b8 на c6 защитили свою пешку.

Основная цель шахматной партии — дать мат королю, то есть привести его к гибели. Стало быть, короли — главные фигуры на доске. Если по ходу партии у одной из сторон погибли ферзь или ладьи, слоны, кони, партия может продолжаться. Гибель же короля означает проигрыш партии. Нападение на короля, то есть угроза взять его на следующем ходу, называется шахом королю. При нападении на короля противника принято, хотя и не обязательно, предупреждать об угрозе словом «шах». Играющий имеет право любую фигуру, кроме короля, ставить под удар или оставлять под ударом. Случайная подставка короля под удар считается недействительной, и сделанный ход должен быть заменен другим.

В позиции на диагр. 12 белый король имеет только один ход на e2; черный ко-