

Ю. Авербах, М. Бейлин

Шахматный самоучитель

**Москва
«Книга по Требованию»**

УДК 379.8
ББК 77
Ю11

Ю. Авербах
Ю11 Шахматный самоучитель / Ю. Авербах, М. Бейлин – М.: Книга по Требованию, 2013. – 142 с.

ISBN 978-5-458-26815-8

Хороший самоучитель по шахматам, в котором представлено 44 замечательных уроков для начинающих шахматистов. Классические партии, комбинации на различные темы помогают читателю освоить основные принципы и законы шахмат.

ISBN 978-5-458-26815-8

© Издание на русском языке, оформление
«YOYO Media», 2013

© Издание на русском языке, оцифровка,
«Книга по Требованию», 2013

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 первоизданном 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

По этому поводу на Западе рассказывают различные легенды. Одна из них — что в Советском Союзе шахматы обязательный предмет в школе. Мы знаем, конечно, что это не так, хотя в некоторых школах педагоги-энтузиасты прививают интерес к игре своим питомцам с неплохими последствиями для успеваемости, так как занятия шахматами способствуют общему развитию ребят. Правда, у нас любой интересующийся шахматами школьник может отправиться в ближайший Дом пионеров и там заниматься под руководством опытных тренеров.

Английский журнал прав: в нашей стране таланты ищут, поощряют и развивают. И не только в шахматах. Но очень важно то, что в СССР впервые в истории было признано культурное и воспитательное значение шахмат. Это произошло еще в первые годы молодого Советского государства и, конечно, способствовало массовости и популярности шахмат.

Есть еще одна причина. Шахматы в нашей стране имеют богатые многовековые традиции, хотя в царской России они влачили жалкое существование. На Русь шахматы проникли с востока, по-видимому из Ирана через Хорезм и Хазарское царство. Точных данных, когда это произошло, у нас нет, но можно полагать, что не позднее IX—X веков. При раскопках древнего Новгорода в слоях XII—XIV веков найдены десятки комплектов старинных шахматных фигур, что свидетельствует о широком увлечении игрой в то далекое время.

И наконец, фактор самого последнего времени. Шахматы стали у нас народной игрой, связанной с национальным престижем. За международными выступлениями наших гроссмейстеров следит вся страна, а это создает чувство особой ответственности.

Что же касается климата, то он, конечно, никакого значения не имеет. Среди наших чемпионов есть жители

и холодного севера и знойного юга. И все они великолепно играют.

Высокое развитие шахмат в нашей стране оказывает определенное влияние на увеличение интереса к ним во всем мире.

Открывая недавно очередной конгресс шахматной федерации Великобритании, лорд-мэр Оксфорда мистер Пикстон сказал:

«Очень важно, чтобы мы следовали примеру русских и относились к шахматам как к игре, в которую должны уметь играть все образованные люди. Даже если они не станут шахматистами».

Не следует пугаться «бездны премудрости» и думать, что научиться хорошо играть в шахматы очень трудно.

Правила, основные законы и своеобразие шахмат постигаются легко. Авторы этой небольшой книги поставили перед собой задачу помочь читателю овладеть основами игры в шахматы, познать всю их красоту и богатство.



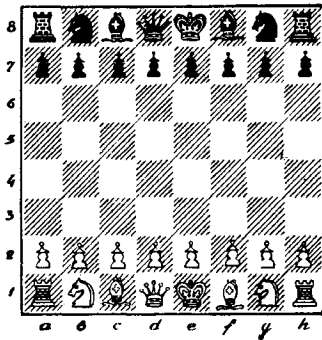
ПРАВИЛА ИГРЫ
И ОСНОВЫ ТЕОРИИ
ШАХМАТ



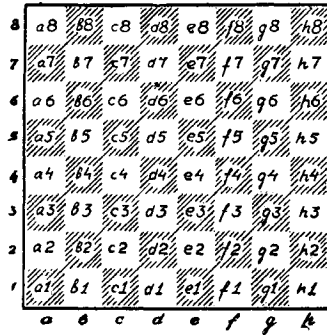
Урок № 1.

ПОЛЕ БОЯ И ВОЙСКО

На диаграмме № 1 поле боя и две «армии». Вы играете белыми. Познакомьтесь со своими «войсками». По углам стоят ладьи. Рядом с ними — кони, затем — слоны. На средних полях — король (справа) и ферзь (на белом поле — белый, а в лагере черных на черном поле — черный). Обычно говорят: «Ферзь любит свой цвет». Это правило поможет вам не ошибиться, когда будете расставлять фигуры.



Диагр. 1



Диагр. 2

Итак, ставим фигуры по своим местам, а впереди ряд пешек.

Войска построены. Игру начинают всегда белые. Ходы партнеры делают по очереди. Но пока мы не знаем, как движутся фигуры, как «плывет» ладья, как «скачет» конь...

Наша школа заочная, и мы должны понимать друг друга заочно. Поэтому мы должны знать условную запись ходов, называемую «шахматной нотацией».

«Шахматная нотация» для шахматиста то же, что для музыканта ноты. Принцип прост (см. диаграмму 2).

Доска разбита на вертикали (латинские буквы «a» — a, «b» — бэ, «с» — цэ, «d» — дэ, «e» — е, «f» — эф, «g» — жэ, «h» — аш) и горизонтали (снизу вверх от первой до восьмой).

Каждое поле имеет «имя и фамилию», букву и цифру (левое нижнее угловое поле называется «a1» и т. д.).

А теперь ответьте на вопросы.

1. Как называются фигуры?

2. Как ставить фигуры?

3. Напишите, на каких полях стоят фигуры. Писать надо так: король — сокращенно Кр, ферзь — Ф, ладья — Л, слон — С, конь — К, пешки не имеют обозначения.

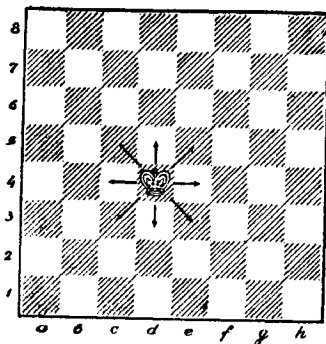
4. Какого цвета поле a1? Поле e5? Поле e8? Поле c4?

Урок № 2.

КАК ХОДЯТ ФИГУРЫ

Представляем действующие силы. Поставьте на пустую доску короля. Это важнейшая фигура. Король погиб — партия проиграна. Цель игры — поставить короля противника в безвыходное положение, как принято говорить — объявить ему мат.

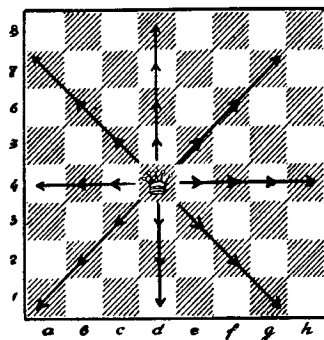
Король может пойти на любое соседнее с ним поле. «Радиус действия» короля показывают стрелки на диаграмме 3.



Диагр. 3

Запишите для себя путь короля от поля a1 до h8 и от поля e1 до e8.

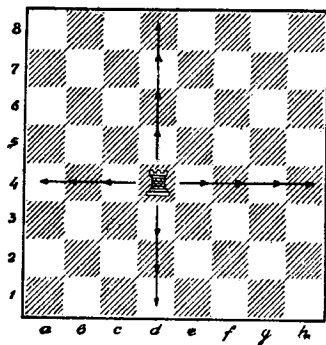
Теперь посмотрите на диаграмму 4, на самую сильную фигуру шахматной армии — ферзя. Ферзь открыт все пути до края доски. За один ход он переносится через всю доску. Может по вертикалям и горизонталям, может по диагоналям. Однако фигуру не обязательно гнать, как бильярдный шар от борта до борта, можно остановиться на любом попутном квадрате, отмеченном стрелкой.



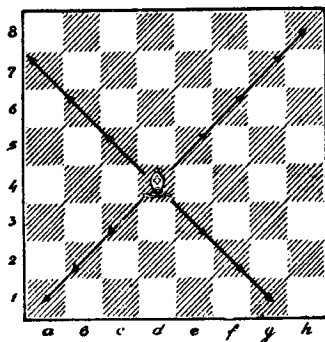
Диагр. 4

Ходы короля и ферзя имеют сходство. Говорят, что король движется как ферзь с подрезанными крыльями.

Теперь очередь ладьи (диаграмма 5) и слона (диаграмма 6). Обе эти фигуры ходят прямолинейно. Ладья по вертикали и горизонтали. Слон по диагоналям.



Диагр. 5



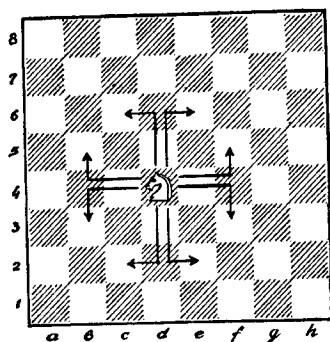
Диагр. 6

Ладья по силе уступает лишь ферзю. Подумайте, можно ли ладьей с любого поля попасть на любое другое за два хода?

Слон ходит только по диагоналям, как дамка в шашках. Если слон вначале стоит на черном поле c1, он никогда не попадет на белое поле (проверьте). А его

коллега — белопольный слон — на f1. Каждому слону доступна только половина доски — 32 поля.

Все фигуры движутся и вперед и назад. Ферзь и ладья называются тяжелыми фигурами. Они наиболее сильны в шахматной армии. Слон и конь примерно равны по силе. Это легкие фигуры.



Диagr. 7

Конь — фигура особая. Посмотрите на диаграмму 7, и вы увидите, как он ходит: два поля вперед и одно вбок. Прыжок он обязан выполнить до конца. В этом его отличие от других фигур. Поставьте коня на c1 и попробуйте попасть им за три хода на d1, а путь запишите.

С непривычки скакать на шахматном коне нелегко. Попробуйте поставить его в угол a1, поочередно обскакать все остальные углы и вернуться. Для этого нужно минимум двадцать ходов. Быстрее не сможет и чемпион мира.

А теперь проверьте себя: путь короля с поля e1 на поле e8 таков: Крe1—e2, Крe2—e3, Крe3—e4, Крe4—e5, Крe5—e6, Крe6—e7, Крe7—e8 (семь ходов). Один из путей ферзя с d1 на e8: Фd1—e2, Фе2—e8. Ладья с a1 за два хода попадает на поле g7: Ла1—a7, Ла7—g7; либо Ла1—g1 и Лg1—g7. Конь на соседнее поле за три хода может попасть так: Кс1—e2, Ке2—с3, Кс3—d1.

Урок № 3.

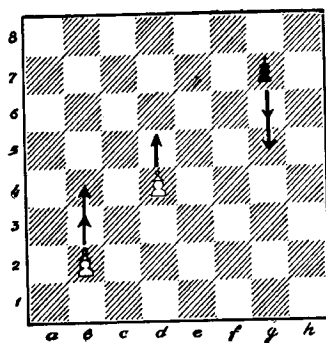
ХОДЫ ПЕШКИ И ВЗЯТИЯ

Мы уже знаем, как движутся по шахматной доске король (Кр), ферзь (Ф), ладья (Л), слон (С), конь (К). Остается пешка — самая слабая боевая единица шахматной армии. Пешка ходит только вперед на один шаг. Назад пешке пути нет.

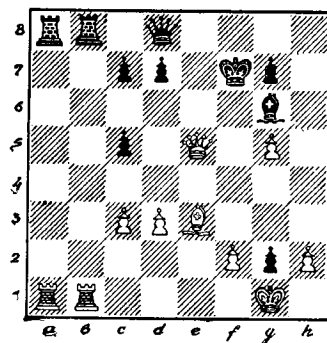
Два шага за один ход можно сделать пешкой, если она стоит на первоначальной позиции (на диаграмме 8 это белая пешка b2 и черная g7). Двойной ход пешки—

это ее право, но не обязанность. Из первоначального положения пешка может ходить и на одну клетку вперед.

Двигается пешка медленнее других фигур, и поэтому ее путь к славе не усеян розами—ее легко догнать, остановить, уничтожить. А слава ждет пешку в конце пути. Ступив на последний ряд, она немедленно превращается в любую фигуру по вашему выбору. Любую, кроме короля.



Диагр. 8



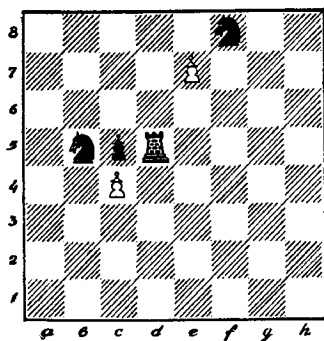
Диагр. 9

Мы научились ходить фигурами по свободной доске. А что, если на пути фигуры стоит другая того же цвета? Если на пути короля, ферзя, ладьи, слона и пешки стоит фигура того же цвета, путь закрыт.

Если же на пути неприятельская фигура, ее можно взять. Взятие делается так: неприятельскую фигуру снимают с доски, а бьющая фигура ставится на ее место. Все это — один ход. Однако брать фигуру совсем не обязательно. Шахматы — не шашки. Посмотрите на диаграмму 9. Какие взятия могут осуществить белые при своем ходе? Король может взять черную пешку. Ферзь одновременно «смотрит» на три черные пешки. Одна из них — c5 — беззащитна, другую защищает черный король, третью — ферзь. Защищает — значит, если ее взять, то ответным ходом черные могут уничтожить «обидчика». Белые имеют право взять одной из своих ладей противостоящую черную ладью, а слон может взять черную пешку.

Вопрос: Ход черных. Какие взятия они могут осуществить?

Пешка берет не так, как ходит! На диаграмме 10 белая пешка с4 застопорена черной, но это не мешает ей, при ходе белых, побить ладью либо коня. Совершив взятие, пешка переходит на соседнюю вертикаль и дальше будет двигаться вперед уже только по ней, пока в результате нового взятия не перейдет на соседнюю вертикаль.



Диагр. 10

А белая пешка, стоящая на седьмой горизонтали, может пройти вперед и немедленно превратиться в любую фигуру либо взять коня и тоже превратиться в любую фигуру.

Запомните: взятие обозначается знаком «:» (двоеточие).

Урок № 4.

ХОД КОНЕМ

Конь обладает особым качеством, которое присуще из всех боевых единиц шахматной армии только ему. Делая ход, он может перескакивать через свои и через чужие фигуры. Важно, чтобы на поле, куда ваш конь собирается «опустить копыта», не было другой фигуры вашей армии. Иначе путь на такое поле закрыт. Если же стоит чужая фигура, ее можно побить (диаграмма 11).

Белый конь в углу не имеет хода, а другой белый конь может на выбор побить любую из шести черных фигур или пойти на свободное поле. Конь — один во вра-