

ПРЕДИСЛОВИЕ

Шахматы — пробный камень ума

Иоганн Вольфганг Гёте

Шахматы — древняя и мудрая игра. Как никакая другая игра, они могут наполнить жизнь незабываемыми часами отдыха, но могут стать и делом всей жизни.

Шахматы — борьба двух государств в миниатюре. В них действуют короли и советники, конница и пехота, боевые корабли и боевые слоны. И то, что место боевых колесниц в действующей армии заняли тяжелые танки, а вместо королей государствами управляют президенты и премьер-министры, совершенно не отражается на сути шахмат. Они по-прежнему учат объективности и умению распорядиться вверенными силами.

По одной из легенд, первоначальные шахматы изобрел восточный мудрец — брамин. Он преподнес их в подарок жестокому правителю — радже, который притеснял своих подданных. В подарке был заложен глубокий смысл, который не остался незамеченным для правителя: борьба в новой игре велась ради победы *одного*, но достигалась объединенными усилиями *всех*.

Раджа был в восхищении от игры и от того, что он в ней открыл. Он поклялся брамину, что никогда больше не будет обижать подданных, которые работают на его же благо, и предложил мудрецу требовать награды.

Выслушав его просьбу, он удивился и огорчился.

Мудрец попросил на каждое из полей шахматной доски насыпать немного зерен: на первое поле — одно зерно пшеницы, на второе — два, на третье — четыре зерна, на четвертое поле — восемь, каждый раз удваивая число зерен.

Раджа был всемогущ. Поскольку на доске было всего 64 поля, такая просьба показалась ему крайне незначительной. Скрывая недовольство, он приказал слугам принести из амбара мешок зерна.

Но вначале требовалось подсчитать, сколько этого зерна нужно — может быть, всего полмешка, а не целый. Раджа позвал за счетоводом.

Выяснилось, что эту цифру нельзя назвать, ее можно только написать.

Вот она: 18 446 744 073 709 551 616 зерен.

Такого астрономического количества пшеницы не было не только у раджи, но и во всем государстве! Но даже если бы пшеницы хватило, ее невозможно было бы выдать — ведь требовалось отсчитать нужное число зерен, а не отмерить их общий вес. Это была работа для нескольких поколений.

За вымыслом в легенде скрывается суть. Своим ответом брамин давал понять, что его изобретение гораздо глубже, чем можно себе представить.

Бесконечное число возможностей, заключенных в шахматах, и есть те самые зерна пшеницы на 64 шахматных полях.

Конечно, изучающий шахматы должен освоить накопленный до него опыт. Борьба в шахматах подчиняется определенным закономерностям, которые нужно знать. Знание основополагающих принципов стратегии и тактики ведет к росту шахматной силы. Но важно не только это.

Очень хорошо сказал великий шахматист Эмануил Ласкер:

«Не напрасно шахматная среда выдвигала великих мастеров, которые искусством своей игры приводили в изумление современников и последующие поколения шахматистов. Не напрасно создавалась и практически испытывалась теория игры. Не напрасно устраивались турниры и матчи между мастерами, а сыгранные партии так тщательно анализировались.

Лучшее из этого должен узнать изучающий.

Но, как бы он ни был доволен, чувствуя себя наследником этих многочисленных трудов, все же он должен пытаться творчески воспринять их. Для этого он должен подвергать их анализу и при этом исследовать не только то, что рекомендуется, но и прямо противоположное, чтобы быть в состоянии сделать самостоятельные выводы.

Таким путем он приобретает наиболее ценное — способность самостоятельного суждения и самостоятельного творчества — и, пройдя период ученичества, может стать полноценным шахматным художником».

Умение создавать планы и осуществлять их на шахматной доске — качество, ценное не только в шахматах, но и в жизни.

Гибкий и тренированный ум, способность объективно оценивать и принимать решения в изменившейся ситуации, привычка противостоять неожиданностям помогут вам успешно преодолеть трудности, встречающиеся в жизни, и выработать правильное отношение к окружающим.

Автор настоящей книги ставил перед собой задачу помочь читателю овладеть основами шахмат, познать их красоту и богатство.

В заключение автор выражает благодарность редактору книги Виктору Гончаруку за помощь в подготовке книги к печати.

Николай Калиниченко

Глава 1

НАЧАЛЬНЫЕ СВЕДЕНИЯ О ШАХМАТАХ

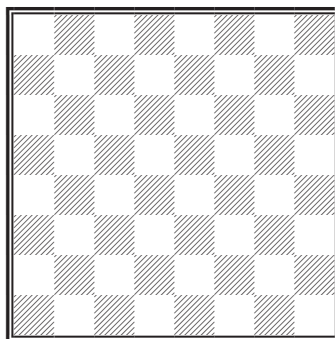
Происхождение шахмат теряется в глубине веков. Достоверно известно, что зародились они в Древней Индии и назывались *чатуранга*, то есть «состоящие из четырех частей» — по родам войск, входящих в их состав: боевых слонов, колесниц, конницы и пехоты. Предположительно командовал каждой из частей свой военачальник, и игра велась четырьмя партнерами.

Спустя несколько столетий шахматы, завоевавшие Среднюю Азию и арабский мир, стали называться *шатранджем*. Они больше походили на современные, и играли в них уже двое. И только в Средние века шахматы под своим нынешним именем распространились в Европе и на Руси, а современные нам шахматные правила окончательно оформились лишь в середине XIX столетия.

Рассмотрим же эти правила.

1. Шахматная доска

Пространством для игры служит шахматная доска. Она представляет собой квадрат, состоящий из 64 клеток: 32 белых и 32 черных.



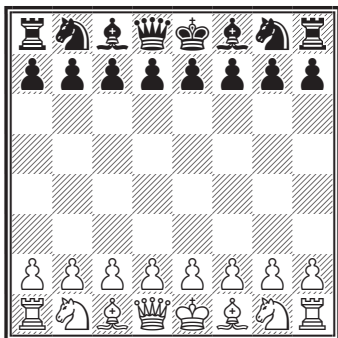
1

Располагается она так, чтобы правое угловое поле у каждого из игроков было белым (диаграмма 1).

2. Шахматные фигуры

Силами, действующими на шахматной доске, являются фигуры (когда мы говорим о фигурах и пешках вместе, как в данном случае, то к фигурам относим и пешки).

В начальном положении (диаграмма 2) противники имеют равное количество сил, симметрично расположенных напротив друг друга. Они различаются цветом и называются «белые» и «черные».



Каждая из сторон располагает семью пешками (♙ — белая пешка, ♟ — черная пешка) и восемью фигурами: королем (♔ — белый король, ♚ — черный король), ферзем (♕ — белый ферзь, ♛ — черный ферзь), двумя ладьями (♖ — белая ладья, ♜ — черная ладья), двумя слонами (♘ — белый слон, ♞ — черный слон) и двумя конями (♞ — белый конь, ♝ — черный конь).

3. Ходы фигур. Цель и правила игры

Время в шахматах измеряется ходами. Фигуры с разными названиями ходят по-разному и имеют разную ценность. Соперники делают ходы поочередно, переставляя фигуры с одного поля на другое. Начинают игру всегда белые.

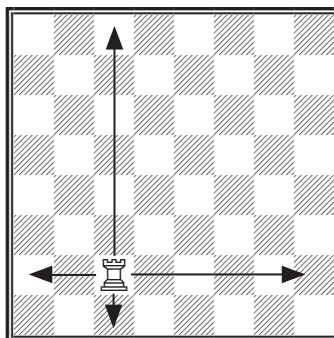
По времени шахматная партия делится на три стадии. Различают начало игры — *дебют*, в котором бе-

2 лые и черные развивают свои силы, середину игры — *миттельшпиль*, в котором силы соперников вступают в противодействие, и окончание игры — *эндшпиль*, где борьба ведется малыми силами. Каждая из этих стадий имеет свои особенности борьбы и свое значение. Цель игры состоит в том, чтобы поставить королю противника *мат* — так напасть на него своей фигурой, чтобы противник не мог ни отступить королем, ни побить напавшую на него фигуру, ни защититься иным способом, перекрыв нападающей фигуре диагональ, вертикаль или горизонталь.

Ладья

В Западной Европе эту фигуру именуют *башней*, а в дореволюционной России называли *турой*.

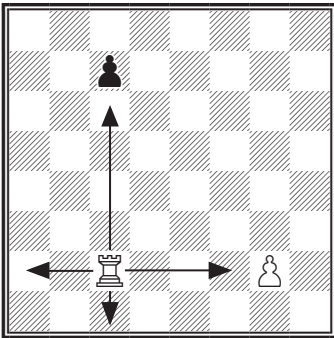
Ладья ходит по вертикалям и горизонталям шахматной доски на любое расстояние и по всем направлениям: вверх, вниз, влево и вправо.



3

В положении на диаграмме 3 у белой ладьи выбор из 14 ходов.

Препятствием на ее движении являются фигуры и пешки: свои и противника. Ладья не может «перешагнуть» через свою фигуру или пешку, но может «взять» («побить») фигуру или пешку противника, заняв ее место.



4

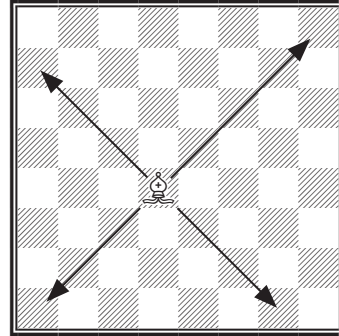
В положении на диаграмме 4 ладья может занять поле, на котором стоит черная пешка, убрав ее с доски, но, двигаясь по горизонтали в направлении своей пешки, не может встать дальше, чем слева от нее. У нее имеется выбор из 11 ходов.

Ладья, как и ферзь, относится к «тяжелым» фигурам. Ее сила равна примерно пяти пешкам.

Слон

«Слон» — название арабское. До революции в России слона часто называли *офицером*, в Англии слона

именуют «епископом», а в Германии — «скороходом».



5

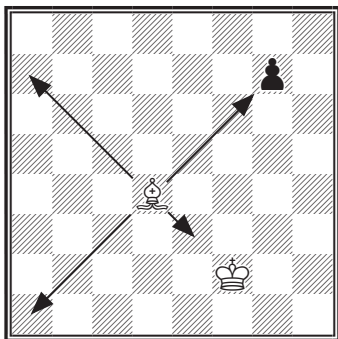
Слон ходит по диагоналям шахматной доски на любое расстояние.

В положении, представленном на диаграмме 5, у белого слона выбор из 13 ходов.

У каждой из сторон имеется чернопольный слон, который ходит только по черным клеткам, и белопольный, который ходит только по белым клеткам. В этом слон слабее ладьи, которая может занять поле любого цвета. Его сила оценивается примерно в три пешки.

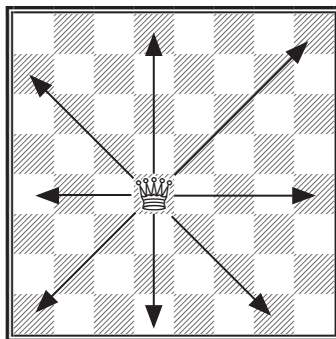
Слон, как и конь, относится к «легким» фигурам.

Бьет слон так же, как и ходит: занимая поле взятой им пешки или фигуры противника. Подобно ладье, он не может переступить через собственную фигуру или пешку или побить ее.



6

В положении на диаграмме 6 белый слон может взять черную пешку, заняв ее место, но, двигаясь к своему королю, способен занять лишь поле слева от него. Его выбор ограничен 10 ходами.



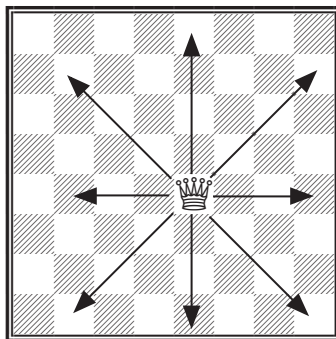
7

В положении на диаграмме 7 белый ферзь контролирует 27 полей, в том числе поля чернопольного слона. При перемещении на одну клетку вправо (диаграмма 8) он контролирует тоже 27 полей, но уже других, в том числе поля белопольного слона.

Ферзь

В переводе с арабского ферзь означает «мудрец». В Англии, как раньше и в России, ферзя называют *королевой*, во Франции – *дамой*.

Ферзь – самая сильная из шахматных фигур, превосходящая по своим возможностям ладью и слона, вместе взятых. Он может ходить и бить и как ладья, и как слон. Ему доступно все пространство шахматной доски: не только ее горизонтали и вертикали, но и все ее диагонали – как черные, так и белые.



8

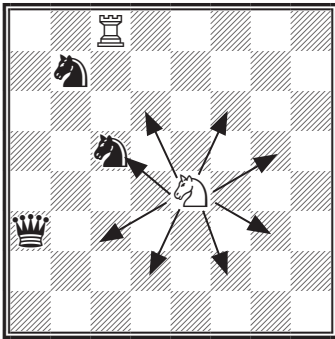
Сила ферзя равна примерно 9 пешкам. Так же как ладья и слон, он является дальнобойной фигурой, способной влиять на противоположный участок доски с дальнего расстояния.

Конь

Конь – самая загадочная из фигур.

Во Франции шахматного коня называют *рыцарем*, в Индии – *всадником*.

Ходит конь так же, как и бьет: передвигаясь по зигзагу через одно поле на поле противоположного цвета. В отличие от других фигур, он может перемещаться через фигуры и пешки – как свои, так и противника.



9

В положении на диаграмме 9 белый конь может побить черного коня или выбрать любой из оставшихся 7 ходов. В свою очередь черный конь при своем ходе может побить белого коня.

Однако в этом положении конь черных *защищен*, то есть поддержан другими фигурами. Если белые его возьмут, черные в ответ могут взять коня белых другим своим конем, ладьей или ферзем.

В случае если с доски снимаются равноценные фигуры, говорят о *размене* фигур.

Конь, как и слон, по силе равен трем пешкам. Он дольше добирается до другого края доски, чем слон, но способен по пути следования контролировать как черные, так и белые поля. Значит, и обмен слона на коня следует считать разменом.

Когда же легкая фигура, например слон, обменивается на тяжелую, например ладью, говорят о *выигрывше качества* – материальном преимуществе стороны, сохранившей ладью.

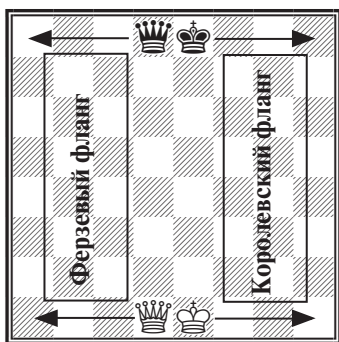
Однако сравнительная ценность фигур такова, что, если за ладью противник получает слона и две пешки, шахматисты говорят уже о размене, так как на доске сохраняется примерное равенство сил.

Достаточной материальной компенсацией за ферзя, например, являются две ладьи или три легкие фигуры.

Король

Король по-персидски означает «шах» – отсюда и укоренившееся на Руси название «шахматы», что можно перевести как «смерть короля».

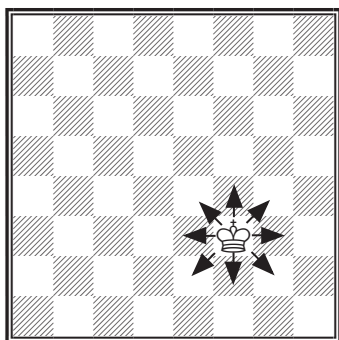
Если ферзь – самая сильная в шахматах фигура, то король – самая важная. От положения, которое занимает король, часто зависит исход игры.



10

Не случайно три вертикали перед начальным положением королей называются *королевским флангом*, а три вертикали перед начальным положением ферзей — *ферзевым флангом*. Оставшиеся две вертикали называются *центральными* (диаграмма 10).

Король ходит и бьет во все стороны по вертикали, горизонтали и диагонали, но только на одно поле.



11

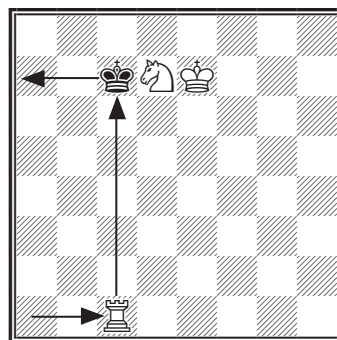
Кроме того, на короля наложено несколько ограничений.

Во-первых, королю нельзя ходить на атакованное фигурой или пешкой противника поле, то есть под *шах*.

Шах — это нападение фигурой или пешкой на короля противника.

Точно так же королю нельзя брать фигуру или пешку противника, находящуюся под защитой, поскольку при этом он попадает под шах.

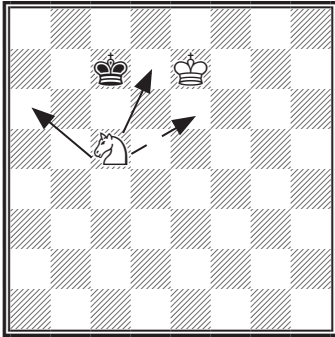
И, наконец, по той же причине королю нельзя становиться на соседнюю клетку рядом с королем противника, так как при этом он оказывается под ударом. Расстояние между королями должно быть не меньше одного поля (диаграмма 12).



12

В этой позиции белая ладья, переместившись из левого угла на два поля по горизонтали, напала на короля черных, то есть поставила ему шах. Уходя от шаха, черный король может пойти лишь на поле, расположенное по горизонтали слева от него.

Эта же позиция могла возникнуть из другого положения (диаграмма 13).



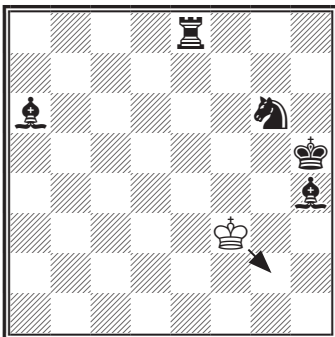
13

Мат королю — это шах, от которого нет защиты. «Смерть» короля означает проигрыш партии, и все фигуры в конечном счете защищают своего короля и атакуют неприятельского. Если бы в позиции на предыдущей диаграмме был ход черных, они могли бы напасть на короля белых, переведя своего белопольного слона на центральную диагональ, и поставить противнику мат (диаграмма 15).

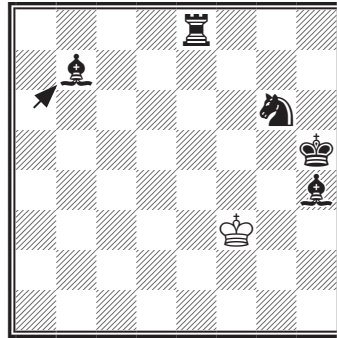
Если конь белых своим ходом займет поле между королями, черный король снова получит от ладьи шах и возникнет знакомая позиция, однако шах сделан не той фигурой, которая пошла, а другой. Такой шах называется «скрытым».

Если же в этой позиции конь пойдет влево или вправо вверх по горизонтали на одно поле, то шах объявят сразу две фигуры: конь и ладья. Это будет уже «двойной шах».

В положении на диаграмме 14 у белого короля есть единственное поле для отступления.



14

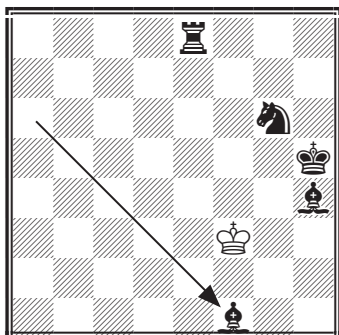


15

Мат

У белого короля нет полей для отступления. Белые не могут ни взять напавшую на короля фигуру, ни перекрыть слону диагональ.

Однако если бы черные перевели слона на королевский фланг, это было бы грубой ошибкой и партия, несмотря на их огромный перевес, завершилась бы ничьей (диаграмма 16).



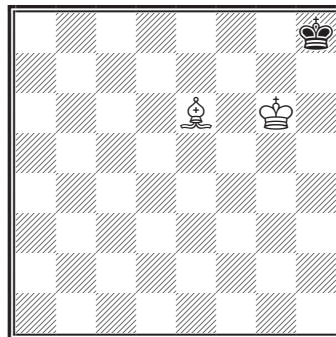
Пат

Белому королю некуда пойти, а никакой другой фигуры или пешки, которая могла бы сделать ход, у белых не осталось. При этом их король не находится под угрозой взятия, то есть ему не сделан шах.

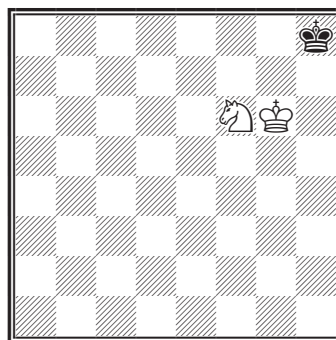
Когда партнер при своем ходе не может пойти ни одной фигурой или пешкой, а шаха королю нет, такое положение называется *патом*, и игра считается ничьей. Если у игроков осталось лишь по королю, а никаких других фигур или пешек нет, такая игра также считается завершившейся вничью, поскольку приблизиться друг к другу короли не могут, а снять короля с доски нельзя.

Ничейными считаются и такие окончания, в которых у одной из сторон при любых ответах противника недостаточно сил для того, чтобы поставить мат его королю. К ним относятся окончания: ко-

16 роль и легкая фигура против одинокого короля.



17

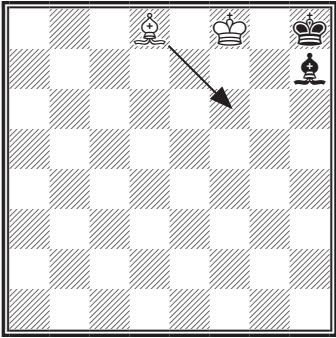


18

На диаграммах 17, 18 мы видим, что даже при самом стесненном положении черного короля мат невозможен, так как белые не могут улучшить расположение своих фигур. При своем ходе белые вынуждены отступить одной из фигур, чтобы открыть королю противника «форточку» — не поставить пат, а при ходе черных на доске уже пат.

В ряде других случаев мат тео-

ретически возможен, но лишь при явно ошибочной игре соперника.



19

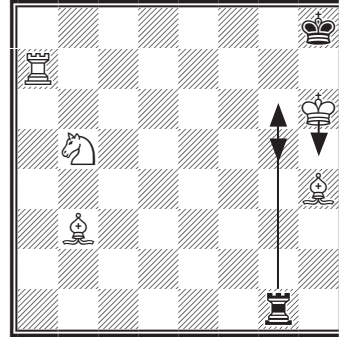
В положении на диаграмме 19 черные своим предыдущим ходом ошиблись, отступив слоном к королю и заперев его в углу. Теперь белые могут переводом слона на королевский фланг поставить сопернику мат.

Для таких и подобных случаев, чтобы игра в надежде на ошибку противника не продолжалась бесконечно, в шахматах действует *правило 50 ходов*: если в течение 50 ходов (ход белых и ответ черных считаются за один ход) на доске не произошло ни одного взятия, партия по заявлению одного из игроков признается ничейной.

Кроме того, в шахматах возможно досрочное соглашение на ничью по предложению одного из игроков, когда обе стороны считают, что играть на выигрыш бесполезно.

Еще один случай, когда партия

считается завершившейся вничью, — «вечный шах».



20

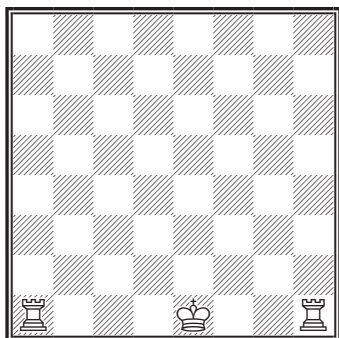
В позиции на диаграмме 20 у белых подавляющее численное превосходство и они угрожают поставить противнику мат. Однако черные парадоксальным образом спасаются, шахуя ладьей. Брать ладью королем нельзя из-за пата, но на отступление короля следует новый шах ладьей по той же вертикали. В случае взятия ладьи королем или слоном снова возникает пат. Белый король отступает на прежнее место, и ладья снова шахует. Ничья «вечным шахом»! На этом примере можно узнать еще одно шахматное правило: если позиция в партии повторилась трижды (что обычно возникает, когда соперники повторяют свои ходы), по заявлению одного из игроков о трехкратном повторении позиции в партии фиксируется ничья.

Даже в самой критической ситуации у короля остаются шансы

на спасение, но в шахматах есть еще один ход, который позволяет сторонам заблаговременно увести своего короля в убежище. Называется этот ход *рокировкой*. Это — единственный шахматный ход, который делается сразу двумя фигурами: королем и ладьей. Он возможен лишь раз в партии, причем и ладья, и король должны стоять на своих первоначальных местах, не сделав до этого ни одного хода. Король при этом не должен находиться под шахом и не должен попадать под шах после рокировки. Поля между королем и ладьей должны быть свободными, а поле, через которое проходит король, делая рокировку, не должно попадать под удар неприятельской фигуры.

Рокировка бывает *короткой* и *длинной*.

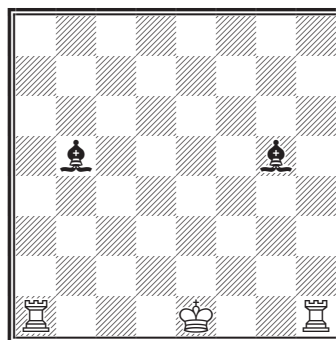
На диаграмме 21 король может рокировать в любую сторону: в сторону своего королевского фланга (короткая рокировка) или в сторону



21

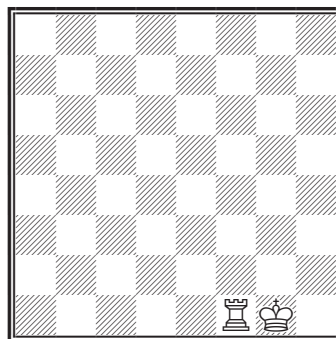
ферзевого фланга (длинная рокировка).

На диаграмме 22 рокировка невозможна.



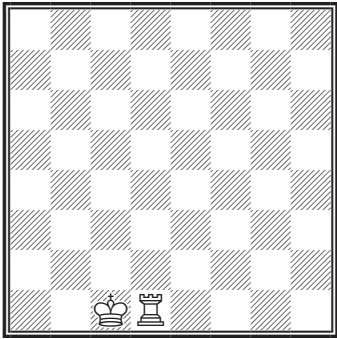
22

Совершается рокировка следующим образом: король передвигается через одну клетку по горизонтали в ту или другую сторону, а ладья «перешагивает» через него и становится рядом.



23

Позиция короля и ладьи после короткой рокировки



24

*Позиция короля и ладьи
после длинной рокировки*

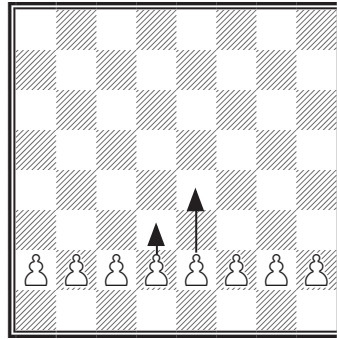
В большинстве случаев рокировка бывает полезна, а иногда — просто необходима, чтобы защитить короля и ввести в игру ладью.

Пешка

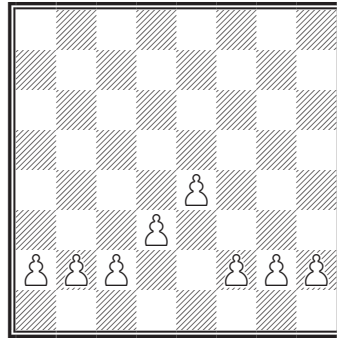
Свое название пешка получила от слова «пехотинец» — солдат. Она — самая слабая из фигур.

Пешка ходит по вертикали только вперед и только на одно поле. Однако из этого правила есть исключение: в начальном положении пешка может сделать два хода подряд, то есть передвинуться вперед сразу на два поля (диаграммы 25, 26).

Фигуры и пешки, свои и противника, являются на пути пешки непреодолимой преградой, обойти их она не может. Бьет пешка не так, как ходит, а «по косой» — вверх по диагонали, вправо или влево, занимая поле взятой ею пешки или фигуры.

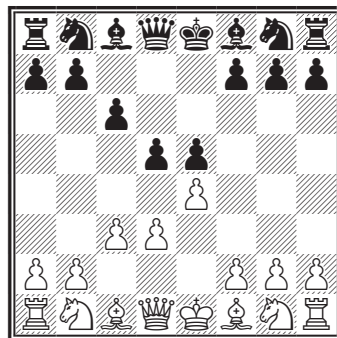


25



26

*Своим первым ходом пешка может
пойти вперед на два поля или на одно*



27