

ПРЕДИСЛОВИЕ К НАСТОЯЩЕМУ ИЗДАНИЮ

Данная книга является самым полным сборником шахматных трудов Эмануила Ласкера на сегодня в мире. Помимо часто издаваемого «Учебника шахматной игры», более редкой, но известной работы «Здравый смысл в шахматах», в нее вошли «Начатки шахматного знания» и «Уроки с начинающими» — труды сегодня совсем недоступные.

Наибольшее влияние на развитие шахмат во все времена оказывали чемпионы мира. Именно они диктовали моду, именно на них равнялся весь свет. Эмануил Ласкер был чемпионом дольше всех (27 лет! — этот рекорд вряд ли возможно побить), он дольше всех и определял направление шахматной мысли.

Влияние Ласкера на шахматный мир огромно, его превосходство над соперниками было столь неправдоподобно велико, что требовало мистических объяснений в гипнозе. На самом же деле он в своей шахматной практике уже более ста лет назад использовал многие из методов, которые стали обычными сегодня:

- Он нарушал общие принципы, если был уверен в своих действиях.
- Его ходы отличал «практицизм».
- Он фокусировал свое внимание на особенностях позиции, искал конкретные, а не теоретические цели.
- Он не рассчитывал варианты там, где расчет не нужен.
- Он считал шахматные часы 33-й фигурой.
- При ухудшении ситуации на доске он усложнял позицию, прежде чем она становилась безнадежной.

- Он шел на оправданный риск.
- Он жертвовал материал за чисто позиционную компенсацию.
- Он использовал тактику для продвижения позиционных целей.

Круг профессиональных интересов Ласкера не ограничивался шахматами, он был успешным математиком, философом, писателем, и богатство его личности проступает во всех его печатных трудах. Как принято у ученых, он откровенно излагал все свои мысли, не делая секретов. При этом он неизменно ссылался на других шахматных титанов — Стейница, Тарраша, Нимцовича. Так принято в научных кругах, но не у шахматистов. Возможно, поэтому появилось ошибочное утверждение, будто бы Ласкер не оставил собственной школы. В действительности все современные шахматисты — его ученики. По мнению 14-го чемпиона мира Крамника, современные шахматы и начались с Ласкера, все, что было до него, — архаика, а его партии абсолютно современны.

Книги, собранные сейчас под одну обложку, написаны Ласкером в разных веках, если говорить об обычном календаре, но гораздо важнее, что они написаны в разные шахматные эпохи и, фигурально выражаясь, даже «разным Ласкером». Наиболее важная из них сегодня, безусловно, «Учебник шахматной игры». Она написана Ласкером в 1925 году, когда позиционная теория шахмат уже была признана и принята, но ее изложение Ласкером свежо, а книга непохожа на другие учебники. Ласкер-философ и шахматы наполняет философским содержанием. Во многих книгах многих авторов изложены основные положения позиционной теории Стейница, но лишь Ласкер считает нужным подробно остановиться на вопросе, каким образом эти законы получены, как можно удостовериться в их справедливости, наконец, как далеко за границы шахмат некоторые из законов распространяются.

В книге отчетливо виден и Ласкер-психолог. Рассказывая об отдельных приемах борьбы, он часто уточняет и кто именно из гроссмейстеров данные приемы использует. С позиции психологии он рассматривает и перспективность комбинационного и позиционного методов борьбы.

Александр Никитин, тренер, воспитавший Гарри Каспарова, написал об этом книгу. Начал он ее вот этими словами: «Когда мне было 7 лет, я нашел в библиотечке дяди учебник шахматной игры, написанный Эмануилом Ласкером. Толстую книжку, полную красивых и таинственных фигурок, «проглотил» за пару дней, и од-

ним вечным пленником загадочного царства богини Каиссы стало больше. А учебник великого Маэстро до сих пор занимает почетное место в моей библиотеке».

Существуют шахматные книги на все времена. Их немного, и «Учебник...» одна из них.

«Здравый смысл» написан в 1896 году, совсем еще молодым Ласкером, в момент максимального противостояния позиционной школы Стейница и романтического направления, возглавляемого Чигориным. Оба гиганта, доказывая свои взгляды, не боялись экспериментировать за доской, эпатажили зрителей и соперников радикальными идеями в дебюте и миттельшпиле (7. ♘h3! — защита двух коней, Стейниц. 2. ♔e2! — французская защита, Чигорин). Оба они вели и заочную дискуссию на страницах газет. Каждый из них по-своему понимал шахматную красоту и твердо отстаивал свое понимание. Нужна была еще одна столь же масштабная личность, способная объединить обе эти философии на доске, предложить нечто общее и универсальное. В такой роли и выступил молодой чемпион мира, философ и математик Эм. Ласкер. Само название его книги, если рассматривать ее под таким углом зрения, не случайно. Ласкер выделил в шахматах, как базовый элемент, борьбу, подчинив ей все остальное, в том числе и шахматную эстетику. «Самый сильный ход и есть самый красивый» — таков его чемпионский взгляд на столкновение позиционной и комбинационной школ в шахматах. Как это созвучно XXI веку с его уважением к результату партии, рейтингам шахматистов! До Ласкера бессмертные и вечные партии Андерсена не столько анализировали, сколько восхищались ими, он же, подвергнув ходы самой строгой проверке, выяснял, являются ли они единственным путем к победе, а значит, красивы ли сами партии? Такой подход сегодня очевиден любому шахматному проблемисту, но в игровых шахматах он и сейчас принимается не всеми. Уже по этому примеру видно, насколько опережал свое время Ласкер.

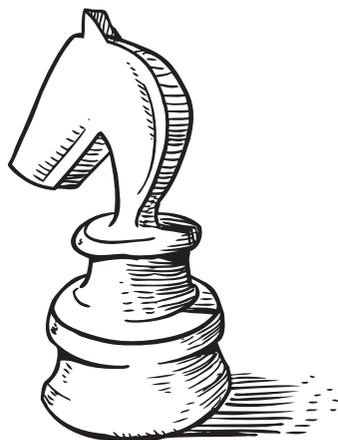
Работа «Начатки шахматного знания» вышла в СССР в 1926 году и вызвала значительный интерес (достаточно сказать, что ее первый тираж — 5 400 экземпляров — превышал первый тираж вышедшего через пару лет знаменитого авантюрного романа Ильфа и Петрова «12 стульев»). Эта работа Ласкера вскоре была переведена на армянский язык и переиздана в Ереване.

«Уроки с начинающими» написаны Ласкером в 1936 году специально для советской газеты «Шахматы и шашки в рабочем клубе».

Предисловие к настоящему изданию

Спасаясь от гитлеровского режима, Ласкер жил тогда в Москве. Интересно видеть, что, будучи по нынешним меркам уже «шахматным ветераном», Ласкер продолжал генерировать новые идеи: например, объясняя начинающим шахматистам ценность фигур, он отходит от традиционной их стоимости (конь равен трем пешкам и т.д.) и дает другую, более тонкую шкалу. Его ум работал постоянно, и прочесть все книги Ласкера необходимо каждому, кто хочет постичь шахматы и добиться в них успеха.

В. Ионов, Н. Калиниченко



**УЧЕБНИК
ШАХМАТНОЙ
ИГРЫ**

I

ПЕРВОНАЧАЛЬНЫЕ СВЕДЕНИЯ О ШАХМАТНОЙ ИГРЕ

История шахматной игры давно уже пробудила к себе интерес, но о ней мы тем не менее знаем очень немного. Существует несколько легенд относительно возникновения этой игры, но их историческая правда заключается лишь в том, что они правильно называют местом возникновения Азию, а временем возникновения — очень далекое прошлое. Древнеегипетское искусство донесло до нас изображения игр, похожих на шахматы. Найдены были также документы, относящиеся к шахматам и написанные свыше тысячи лет назад. Однако шахматная игра той эпохи не была тождественна современной. На протяжении своей истории шахматы, несомненно, претерпели многочисленные изменения, и, кто знает, не является ли предком наших шахмат игра в шашки, или, точнее, некоторое подобие этой игры.

История шахмат в Европе началась приблизительно ты-

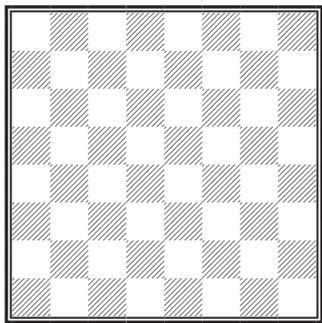
сячу лет назад. В ту эпоху они пользовались в Испании большим уважением и являлись любимой игрой знати и ученых. В шахматы играли при дворах и рыцарских замках, их воспевали в прекрасных поэмах. В течение столетий они оставались утонченной игрой, доступной лишь изысканному вкусу. Постепенно шахматы проникли в Италию и Францию и в конце концов получили повсеместное распространение.

Шахматная игра, как сказано, подвергалась различным изменениям, но только внешним, по форме, и не по своей сущности. Последняя оставалась неизменной на протяжении тысячелетий, и раскрыть ее поэтому нетрудно: игра в шахматы всегда стремилась отображать войну между двумя противоборствующими сторонами, ожесточенную войну, которая хотя и ведется по определенным законам и установленным порядкам, но не знает, что такое милость или

пощада. Это становится ясным из простого ознакомления с правилами игры.

Шахматная доска

Самое старое в шахматах — это, несомненно, доска, поле шахматной битвы. Она разделена на 64 поля — маленькие квадраты, составляющие в совокупности один большой квадрат. Эти 64 квадрата располагаются в виде восьми горизонтальных и восьми пересекающих их вертикальных линий. Для лучшего обозрения доски эти поля окрашивают попеременно в белый и черный цвет, так что с давних времен шахматная доска имеет такой вид:



Очень важно, чтобы желающий изучить шахматную игру точно знал доску и мог ясно представить себе расположение каждого поля, равно как и взаимное расположение групп смежных полей. Для облегчения этого всю доску делят на три части: середину и два фланга. Первая и вторая вертикальные линии (слева) образуют левый

фланг; седьмая и восьмая линии, примыкающие к правому краю доски, — правый фланг; третья, четвертая, пятая и шестая линии — середину. Середину этой середины образуют четыре поля, лежащие в четвертой и пятой линии и в четвертом и пятом ряду; эти четыре поля называются центром.

Чтобы получить возможность коротко и ясно объяснять происходящее на доске, каждому полю дали название. В прежние времена им давали названия картинные (описательные), в наш естественно-научный век — названия математические. Эти математические названия напоминают систему координат, вроде той, которая была установлена Декартом. При этом «вертикали» — линии, идущие снизу вверх, обозначаются по порядку буквами: a, b, c, d, e, f, g, h; «горизонталы» же, идущие слева направо, обозначаются цифрами: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Говорят, таким образом, о линии «a», о линии «b» и т. д. по линии «h» или о 1-м ряде (горизонталы), 2-м ряде и т. д. до 8-го ряда. Так как каждое поле может принадлежать только одной линии и одному ряду, то оно совершенно точно определяется указанием этой линии и этого ряда. Например, поле b5 — это поле линии «b», которое находится в 5-м ряду: всегда говорят и пишут «поле b5». Эта система дает, таким образом, возможность просто и единообразно обозначать каждое поле на доске. О другой

системе описательного обозначения речь пойдет ниже.

В математической системе обозначений указанное выше разделение доски на отдельные части выражается так: левый фланг образуют линии «a» и «b», правый — линии «g» и «h», середину — линии «c», «d», «e» и «f»; центр составляют четыре поля: d4, d5, e4, e5. В шахматах говорят также о крае доски, который составляют линии «a» и «h» и ряды (горизонтали) 1-й и 8-й, а также — о четырех угловых полях: a1, a8, h1, h8.

Шахматист, который хочет научиться свободно читать шахматные книги, должен прежде всего научиться быстро и правильно обозначить поля, которые указываются ему на доске пальцем, а также быстро и правильно находить на доске поля, которые указываются ему в математическом обозначении, и ясно представлять себе их геометрическое положение.

Шахматные фигуры

Войска, которые сражаются на шахматной доске, состоят из белых и черных шахматных фигур. Белые фигуры образуют одну партию, черные — другую, противостоящую. Коротко называют эти партии просто «белыми» и «черными».

У белых и черных имеются одни и те же фигуры: король, ферзь, две ладьи, два слона, два коня и восемь пешек. Таким образом, в каждой партии насчитывается 16 фигур. К началу игры фигуры расставляются определенным, раз навсегда установленным образом, а затем играющие изменяют это первоначальное расположение фигур, делая поочередно ходы, т. е. передвигая свои фигуры с одного поля на другое. В этом и заключается ведущийся по определенным правилам бой между шахматными фигурами, каждая из которых стремится защитить своего короля и помочь овладеть королем противника.

Внешний вид фигур бывает различен: в книгах фигуры обозначаются следующими условными буквами: король — Кр, ферзь — Ф, ладья — Л, слон — С, конь — К; пешки же никак не обозначаются. На диаграммах фигуры изображаются следующими условными значками¹:

Король	—	
Ферзь	—	
Ладья	—	
Слон	—	
Конь	—	
Пешка	—	

Тот из игроков, чья очередь делать ход, должен переставить одну из своих фигур с того

¹ В современных полиграфических изданиях фигуры, совершающие ход, обычно обозначают не буквами, а более наглядными пиктограммами. (Прим. ред.)

поля, на котором она стоит, на какое-нибудь другое поле. В этом и заключается «ход», а в чередующейся смене таких ходов состоит все течение битвы. Конечно, это описание не совсем полно; оно передает только суть дела. Отметим, что иногда — при рокировке и превращении пешки — в ходе одновременно участвуют две фигуры одной и той же стороны. Все ходы, однако, делаются по определенным правилам, которым игроки обязаны подчиняться.

Правила ходов

Король может двигаться с того поля, на котором он стоит, только на одно из соседних полей, ладья может двигаться только по прямой линии, слон — только по косой (по диагонали), ферзь — и по прямой и по диагонали, конь делает прыжок, т. е. кратчайший непрямолинейный путь, возможный на шахматной доске, а пешка двигается только вперед и только на одно поле. Все эти ходы допустимы лишь на такое поле, которое не занято другой своей же фигурой, и при условии, что путь к этому полю свободен. Если путь ладьи, слона или ферзя к какому-нибудь намеченному полю прерывается, поскольку одно из полей по дороге занято, то фигура не может перепрыгнуть через эту преграду. Для занятия поля нахождение на нем фигуры противника не служит препятствием; мы берем эту фигуру, завладеваем полем и снимаем неприятельскую

фигуру. Остальные фигуры — король, конь и пешка — также могут взять фигуру противника: король и конь — если они могут пойти на поле, занятое этой фигурой, пешка — если неприятельская фигура стоит перед ней на смежном по диагонали поле (но отнюдь не прямо перед ней). Все фигуры могут быть взяты и все могут быть поставлены под удар, за исключением короля. Если ему грозит опасность, если, как говорят, противник «дает шах», то играющий обязан защищать своего короля; если же королю не остается никаких путей к спасению, он получает мат: шах и мат, и партия кончена.

Приведенные правила ходов не полны и изложены в слишком сжатой форме, но они дают четкое представление о шахматной борьбе. Теперь мы рассмотрим их подробнее в отдельности и выясним все сопутствующие логические моменты.

Король

Король может передвинуться со своего места на любое поле, удовлетворяющее следующим условиям:

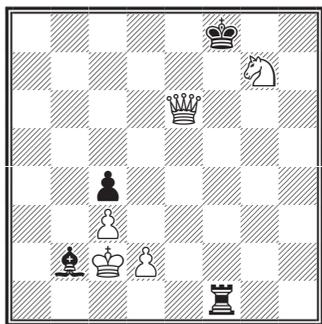
- 1) оно является соседним с тем полем, которое король занимал раньше;
- 2) оно не занято никакой фигурой того же цвета, что и король;
- 3) оно не находится под ударом неприятельской фигуры (пешки).

Только один раз в течение партии король может отступить от этих правил, т. е. пойти не на соседнее поле, а именно при рокировке. При рокировке король и одна из ладей его цвета передвигаются одновременно, причем ладья ставится рядом с королем, а король переставляется через нее. При этом предполагается, что:

- 1) король не находится под шахом (т. е. под ударом);
- 2) король и ладья в течение партии до этого момента еще не двигались;
- 3) путь ладьи свободен;
- 4) ни король, ни ладья не попадают в результате под удар.

Оживим теперь изложение примерами.

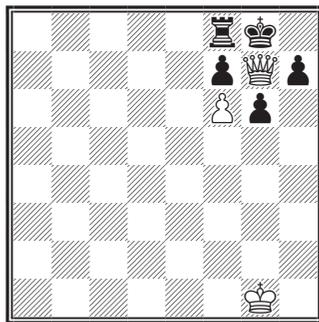
Белый король, находящийся на поле c2, имеет в своем расположении только один ход, а именно на b2. Но для этого он должен взять черного слона, стоящего на поле b2.



Он может пойти туда, ибо, во-первых, это поле является соседним с полем c2, на ко-

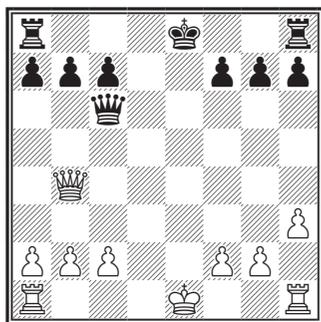
тором он в настоящее время стоит; во-вторых, это поле занято не собственной фигурой, а неприятельской, и, в-третьих, оно не находится под ударом какой-либо из вражеских фигур. Действительно, на доске находятся следующие неприятельские фигуры: король на f8, ладья на f1, слон на b2 и пешка на c4; и ни одна из этих фигур не угрожает полю b2. С другой стороны, белый король не вправе пойти на поля b1, c1 или d1, так как эти поля находятся под ударом ладьи f1, а также на поля b3 или d3, так как им угрожает пешка c4; не может он также пойти на c3 или d2, так как эти поля заняты его же пешками; все другие поля на доске для него недоступны, потому что они не являются смежными с полем, которое он занимает в настоящий момент.

Убедитесь сами, что и у черного короля имеется только один ход, а именно — взять коня на g7.



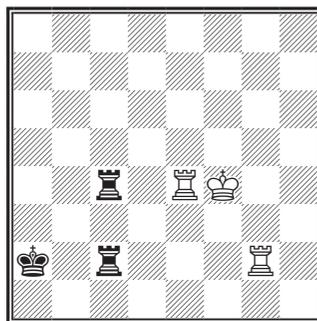
Ход черных. Их король стоит под шахом, так как ему угро-

жает белый ферзь. Он не может взять этого ферзя, так как поле g7 находится под ударом пешки f6, не может он пойти и ни на какое другое поле. Ферзь g7 не может быть взят ни одной черной фигурой. Поэтому черному королю нет спасения, он получил мат — черные проиграли партию.



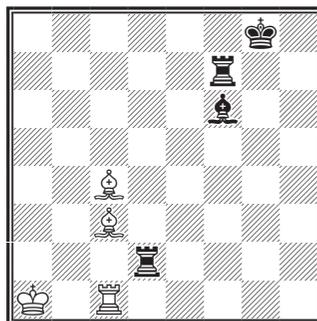
Здесь короли и ладьи стоят на своих первоначальных местах. Предположим, что они в данной партии еще не двигались. В этом случае белые могут произвести рокировку как ладьей h1, так и ладьей a1; как говорят, белые могут рокировать и в короткую и в длинную сторону. При короткой рокировке белая ладья с h1 перейдет на f1, а король — на g1; при длинной рокировке король перейдет на c1, а ладья a1 — на d1. Черные могут рокировать в длинную сторону, переместив короля на c8, а ладью с a8 на d8, но в короткую сторону они рокировать не могут, так как король не вправе перейти через атакованное белым ферзем поле f8.

Ладья



Ладья, стоящая на c2, имеет в своем распоряжении следующие ходы: на b2, d2, e2, f2, g2; она не может пойти на c1 или на c3, так как вынуждена защищать своего короля от вражеской ладьи g2. Ладья c4 может пойти на a4, b4, d4, побить на e4, но не может пойти на f4, так как белая ладья e4 преграждает ей путь и защищает этим белого короля. Ладья e4 имеет только два хода: на d4 или побить на c4; ладья же g2 имеет в своем распоряжении 12 полей, а именно поля h2, f2, e2, d2, g1, g3, g4, g5, g6, g7, g8; побить на c2.

Слон



В этом положении на доске

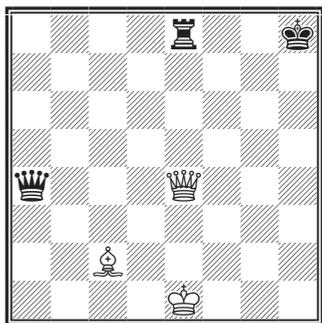
имеются три слона: на с3, с4, f6; кроме них — три ладьи: на с1, d2, f7 и, конечно, два короля — ведь короли не снимаются — на а1 и g8.

Так как слоны ходят по диагоналям, то слон с3 может взять слона f6, и наоборот. Однако взять ладью d2 слон с3 не может, так как его связывает слон f6, заставляющий его защищать своего короля.

Слон с4 может взять ладью f7; последняя же вообще никуда уйти не может, так как она связана, будучи вынужденной защищать своего короля от нападения слона с4.

Число полей, на которые могут пойти в данном положении слоны: слон с3 — на четыре поля (b2, d4, e5, f6), слон с4 — на десять (a2, b3, d5, e6, f7 a6, b5, d3, e2, f1), и, наконец, слон f6 — на девять полей (h8, g7, e5, d4, c3, d8, e7, g5, h4).

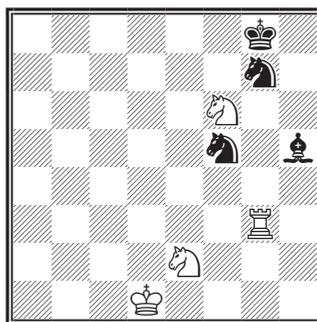
Ферзь



На доске два ферзя, одна ладья, один слон и оба короля.

Черный ферзь а4, соединяя в себе ходы ладьи и слона, может пойти на b4, с4, d4 и e4, где он берет белого ферзя, на b3 и с2, где он берет слона, на b5, с6, d7 и а1, а2, а3, а5, а6, а7, а8. Белый ферзь е4 может пойти только на e2, e3, e5, e6, e7, e8, так как ладья e8 обязывает его прикрывать короля. Если бы не это обстоятельство, он мог бы на h7 дать мат черному королю. Теперь же он должен взять ладью на e8 или позволить взять себя.

Конь



Здесь из четырех коней два неподвижны; конь e2 не может двинуться со своего места из-за слона h5, конь g7 — из-за ладьи g3; они обязаны защищать своих королей. Конь f5 может пойти на одно из следующих полей: e7, d6, d4, e3, g3 (при этом он берет ладью), h4, h6. Итак, кратчайший прыжок на доске осуществляется следующим образом: сперва отсчитываются два поля вправо или влево, вверх или вниз, а затем одно поле в направлении, перпендикулярном к ним. Это дает для коня, стоящего на f5, восемь возможностей, но