

Оглавление

Предисловие.....	10
В помощь читателю.....	12
Первые советы начинающим	15
Часть первая. АЗБУКА ШАХМАТ	17
Глава первая. Объяснение игры	19
1. Шахматная доска и фигуры. Цель игры	19
2. Обозначения полей. Запись положения.....	20
3. Порядок игры. Ходы. Взятие	21
4. Шахматные фигуры. Как они ходят, нападают и защищаются	22
5. Пешка. Взятие «на проходе». Превращение пешек	29
6. Шах и мат	32
7. Ничья. Вечный шах. Пат.....	34
8. Рокировка	37
9. Запись ходов. Условные обозначения	39
10. Занимательные страницы	40
11. Задачи-шутки.....	42
12. Решения задач-шуток.....	45
Глава вторая. Цель игры	47
1. Мат	47
2. Мат в простейших окончаниях.....	48
3. Ничья.....	51
4. Проведение пешки в ферзи.....	53
5. Занимательные страницы	56
6. Найдите решение	59
7. Задачи-шутки.....	60
8. Ответы-решения.....	62
Часть вторая. ОСНОВЫ ШАХМАТНОЙ ИГРЫ	63
Глава третья. Элементы стратегии и тактики.....	65
1. Понятие о плане в игре	65

Оглавление

2. Сравнительная ценность фигур	68
3. Влияние позиции на соотношение сил	71
4. Ходы фигур и их особенности	77
5. Ограничение подвижности.....	78
Заграждение.....	78
Отрезание полей	80
Край доски	81
Защищающая фигура.....	82
Связка	84
6. Форсирующие ходы	87
Шах	88
Вечный шах.....	90
Двойной удар	91
«Мельница»	96
Взятие	97
Превращение пешек.....	100
Угроза.....	102
7. Серия ходов, объединенных общей идеей.....	103
Взаимодействие фигур.....	104
Нападение на незащищенного короля	107
Централизация	108
Овладение 7-й (8-й) горизонталью	109
Концентрации сил против слабого пункта или слабой фигуры.....	112
Завлечение и отвлечение фигур	113
Применение разносторонних угроз	114
Вскрытие и перекрытие линий.....	115
Прорыв пешечной позиции.....	118
Выигрыш темпа и цугцванг	119
Противодействие планам противника	122
Занимательны страницы	124
Глава четвертая. Правильное развитие — основа успеха.....	128
1. Как начинать партию.....	128
Центр.....	128
Быстрейшее развитие сил.....	130
Развитию пешек — особое внимание.....	134
Ошибочная игра в дебюте	135
2. Короткие партии и ловушки.....	138
3. И вновь о комбинации	148
Матовые комбинации.....	149
Слабые (критические) поля	150
Отвлечение	155
Раскрытие позиции неприятельского короля	157

Оглавление

Комбинации для достижения материального перевеса	161
Комбинации на достижение ничьей.....	166
«Бешеная» ладья.	168
Предпосылки комбинации.....	170
Упражнения для самостоятельного совершенствования.....	173
4. Основы позиционной игры.....	175
Борьба за открытую линию и 7-ю горизонталь	175
Давление по полукрытой линии	176
Позиция пешек. Пешечные слабости.....	177
Слабое поле.....	179
Хорошие и плохие слоны.....	181
Реализация материального преимущества.....	183
Глава пятая. Эндшпиль, первое знакомство	184
1. Пешечные окончания	185
Король с пешкой против короля.....	185
Правило квадрата в действии	195
Слабость ладейных пешек.....	196
Король с пешкой против короля с пешкой	200
Король и две пешки против короля	206
Король и две пешки против короля и пешки.....	208
Многопешечные окончания	217
2. Ладья против коня или слона. Ладья против пешки	223
Ладья против слона	225
Ладья против пешки.....	228
Сааведра.....	228
Упражнения для самостоятельного совершенствования.....	232
Ладья и легкие фигуры против пешек.....	232
Ферзь против пешки	233
Конь и пешка против короля и пешек.....	235
Упражнения для самостоятельного совершенствования.....	238
3. Ладейные окончания.....	239
Часть третья. ТРИ СТАДИИ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.....	273
Глава шестая. Стратегия дебюта	275
1. Задачи дебюта, общая расстановка сил.....	275
2. Дебютная стратегия и переход в миттельшпиль.....	289
3. Систематический курс дебютов	292
А. Открытые дебюты	292
Итальянская партия.....	293
Гамбит Эванса	298
Отказанный гамбит Эванса.....	302

Оглавление

Защита двух коней	303
Венгерская защита	308
Дебют четырех коней.....	309
Испанская партия	315
Центральный дебют	332
Центральный гамбит.....	333
Северный гамбит.....	333
Дебют Понциани.....	335
Шотландская партия.....	337
Шотландский гамбит	342
Королевский гамбит	343
Отказанный королевский гамбит	346
Контргамбит Фалькбеера	347
Венская партия.....	350
Дебют слона.....	353
Защита Филидора.....	354
Латышский гамбит	358
Русская партия, или защита Петрова.....	359
Б. Полуоткрытые дебюты.....	363
Французская защита	364
Защита Каро-Канн.....	373
Сицилианская защита.....	381
Защита Алехина.....	401
Скандинавская защита.....	404
Дебют Нимцовича	407
Защита Пирца-Уфимцева.....	409
В. Закрытые дебюты	415
Ферзевый гамбит	416
Принятый ферзевый гамбит.....	417
Отказанный ферзевый гамбит.....	422
Славянская защита.....	433
Каталонское начало	440
Защита Чигорина	444
Защита Рагозина.....	447
Контргамбит Альбина.....	448
Дебют ферзевых пешек.....	451
Г. Полузакрытые дебюты	456
Староиндийская защита	456
а) Вариант четырех пешек	457
б) Система Земиша.....	459
в) Система фианкетто	460

Оглавление

г) Классическая система	462
д) Система Авербаха	465
е) Система Петросяна	466
Современная защита	467
Закрытая система	468
Защита Бенони	472
а) Классическая система	472
б) Модерн-Бенони	473
Волжский гамбит	476
Защита Грюнфельда	478
Новоиндийская защита	485
Защита Нимцовича	490
Голландская защита	497
Будапештский гамбит	500
Дебют ферзевой пешки	502
Д. Фланговые дебюты	503
Дебют Берда	503
а) Гамбит Фрома	504
б) Голландское построение за белых	505
Староиндийское начало	506
Дебют Рети	510
Английское начало	515
Дебют Нимцовича-Ларсена	534
Дебют Сокольского	537
Глава седьмая. МИТТЕЛЬШПИЛЬ	540
1. Стратегия миттельшпиля	540
2. Основные планы игры	544
Прямая атака на короля	544
Игра на материал	545
Одна сторона атакует, другая играет на материал	547
Планы взаимной атаки королей	550
Обе стороны играют на выигрыш материала	557
Многоплановая игра	561
Перемена плана	564
3. Влияние размена одинаковых фигур на оценку позиции и ход борьбы	568
Цель разменов	568
Стратегический размен	569
Психологический размен	574
Размен ферзей	577
Эквивалентный размен фигур и его особенности	582
4. Борьба ферзя против других фигур	583

Оглавление

Взаимодействие различных фигур	588
5. Позиционные жертвы	589
Классификации жертв	589
Борьба ладей против слонов	590
Жертва пешки за обладание преимуществом «двух слонов»	593
Жертва пешки за инициативу	598
Позиционная жертва ферзя	602
6. Типовые тактические приемы	606
Жертва фигуры на поле g7 (g2)	606
Жертва фигуры на поле h7 (h2)	609
Жертва легкой фигуры на поле f7 (f2)	612
Комбинация Ласкера	613
Глава восьмая. Эндшпиль, фундаментальные основы	616
1. Общие закономерности эндшпиля	616
Относительная сила фигур	617
Опора на точно изученные окончания	623
Глубина расчета. Цугцванг	627
Роль центра	631
Пешечные структуры и роль размена	634
2. Планы игры в эндшпиле	637
Игра на материал	638
Образование проходной пешки	641
Атака малыми силами	643
Игра на пат	647
«Крепость»	649
Полный пешечный размен	651
3. Эндшпиль в практической партии	653
Глава девятая. Шахматная композиция	665
1. Введение	665
2. Азбука композиции	666
3. Немного истории	678
4. Шахматная композиция в России и СССР	681
5. Основные тематики шахматной композиции	688
Часть четвертая. ИЗ ПРОШЛОГО В БУДУЩЕЕ	697
Глава десятая. История шахмат	699
1. «Победу разумом одерживают...»	699
2. Притягательная сила шатранджа	702
3. За доской — рыцари	704
4. В эпоху Возрождения	708
5. «Пешка — душа шахмат»	713

Оглавление

6. Соперники с берегов Ла-Манша	717
7. Первый международный турнир	721
8. Благодаря Вашему гению и авторитету	726
9. Трижды «ура» чемпиону мира!	727
9. Классическая страна шахмат	734
10. Закономерный успех	736
11. «Матч века»	739
13. Беспрецедентное противостояние	747
14. На рубеже двух веков	752
Матчи на первенство мира (от Стейница до Дина Лижэня)	761
Чемпионат мира по версии ФИДЕ	765
Глава одиннадцатая. Человек и компьютер	766
1. «Игра со смертью»	766
2. Состязание в анализе	776
3. Апофеоз шахматной информатики	783
Часть пятая. ИСКУССТВО, НАУКА, СПОРТ	785
Глава двенадцатая. Гимнастика ума	787
1. Сила логики	787
2. Тренировка памяти	789
3. Способности шахматиста	792
Глава тринадцатая. Воспитание характера	797
1. Воля, мужество, стойкость	797
2. Психология творчества	800
3. Эликсир молодости	806
Глава четырнадцатая. Эстетика шахмат	811
1. Красота комбинации	811
2. Фантазии нет предела	819
Глава пятнадцатая. Шахматная этика	826
Глава шестнадцатая. Контроль времени	837
Глава семнадцатая. Как совершенствоваться в шахматах	843
Заключение	848

ПРЕДИСЛОВИЕ

Дорогой читатель! Создатели книги «Шахматы. Полный курс» надеются, что эта книга не просто поможет вам узнать, как ходят шахматные фигуры, но и станет настоящим путеводителем в прекрасный и таинственный мир шахмат. При составлении столь фундаментального издания мы постарались использовать многие известные произведения отечественных теоретиков и историков, мастеров и гроссмейстеров, которые уже прошли самое главное испытание — испытание временем. Так, одним из популярных в нашей стране учебников в 1950—1970-х годах считался учебник Ильи Майзелеса. И в первой части под названием «Азбука шахматной игры» вы получите возможность почувствовать обаяние его неторопливого преподавательского метода.

Особое внимание в «Полном курсе» уделяется изучению трех основных стадий партии: дебюта, миттельшпиля и эндшпиля. Здесь вашими учителями станут мэтр отечественных шахмат — гроссмейстер Григорий Левенфиш, известные советские мастера и тренеры Алексей Сокольский, Рашид Нежметдинов и автор многих современных теоретических учебников и дебютных справочников гроссмейстер Николай Калиниченко.

И пусть читателя не смущает тот факт, что в главах об эндшпиле и миттельшпиле представлено творчество преимущественно шахматистов XIX и начала XX веков. Поверьте, классика не стареет!

Для развития вашего шахматного кругозора по просьбе составителей «Полного курса» ведущие российские специалисты написали главы, посвященные истории шахмат (Исаак Линдер), шахматной композиции (гроссмейстер композиции Яков Владимиров), шахматным компьютерам (Сергей Розенберг).

Завершает настоящее издание часть пятая, прочтя которую читатель еще раз убедится в том, что не случайно шахматы называют синтезом искусства, науки, спорта! Написанная почти полвека назад историком шахмат И. М. Линдером брошюра «Ваша любимая игра? Шахматы!», не потеряла своей актуальности и сегодня. В этой же части мы помещаем эссе гроссмейстера Игоря Бердичевского о шахматной этике. Венчают книгу две лекции корифеев шахмат Рудольфа Шпильмана о шахматном контроле и 6-го чемпиона мира Михаила Ботвинника — о совершенствовании в шахматах...

Добавим, что впервые в отечественной учебной шахматной литературе мы с помощью специально разработанных литератором и шахматным историком Владимиром Линдером заставок постарались разнообразить процесс обучения, сделать его более насыщенным и интересным. Так что, перед тем как перейти к непосредственному ознакомлению с «Полным курсом», внимательно прочтите странички «В помощь читателю».

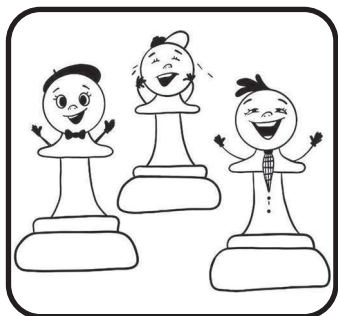
Надеемся, что изучение «Полного курса» поможет читателю не только повысить уровень своей квалификации, но и почувствовать всю эстетическую привлекательность шахмат, проникнуться их волшебной магией и глубокой верой в бессмертие этой игры в век компьютеров и Интернета!

Николай Калиниченко, Владимир Линдер

В ПОМОЩЬ ЧИТАТЕЛЮ

«Ученик, который учится без желания, – это птица без крыльев», – как-то заметил персидский поэт Саади (1203-1292). Это справедливо и для шахмат. Чтобы познать игру, нужно тоже проявить желание, упорство и, конечно же, как во всем, чем мы занимаемся, трудолюбие. Только со стороны не посвященных в правила и тайнства шахмат они могут показаться скучными или малоинтересными. На самом же деле стоит только научиться хорошо играть в эту мудрую и благородную игру, и вы сразу почувствуете ее притягательность, красоту и очарование. Это поможет увидеть не только последовательное изучение дебютов, миттельшпиля, эндшпиля, анализ красивейших партий, но и даже поверхностное знакомство с тысячелетней историей шахмат.

Чтобы игра предстала перед читателями во всей своей многогранности, в книгу включено несколько, может быть, необычных для учебного руководства, рубрик и заставок. Одни из них помогут излечиться от невнимательности и отсутствия выдержки в игре, приводящих порой к печальным последствиям, то есть малоприятным, а порой и трагическим поражениям. Другие помогут лучше узнать историю шахмат. Третьи познакомят с философскими изречениями самих шахматистов о смысле игры и веселыми случаями из их жизни. Четвертые помогут не зазнаваться при победах и легче переносить горечь поражений, научат улыбаться и радоваться неповторимой прелести самих шахмат. Специально для этого издания придуманы и нарисованы следующие рисунки к нашим заставкам и рубрикам:



1. Когда пешки смеются. Под этой рубрикой мы будем помещать веселые истории о шахматах, шахматные анекдоты, курьезные случаи из жизни шахматистов.

2. *Когда короли плачут.* Примеры дебютных катастроф из уникальной «Энциклопедии дебютных ошибок» известного российского шахматного мастера и литератора Анатолия Мацукевича.



3. *«Шахматная аптечка, или профилактика от...»* таких «простудных» шахматных явлений, как а) зевки, б) спешка, в) невнимательность, г) самоуверенность, д) зазнайство, е) доверчивость, ж) задумчивость и т. д. Надеемся, что наши «рецепты» помогут вам быстрее ликвидировать эти симптомы «шахматных болезней».



4. *Афоризмы-«шахматизмы».* Знаменитые высказывания об игре известных шахматистов. А также полезные советы от мастеров и гроссмейстеров.



5. *Так говорят,* или словарь из страны Шахматы. В этой же рубрике приводятся шахматные поговорки и пословицы.

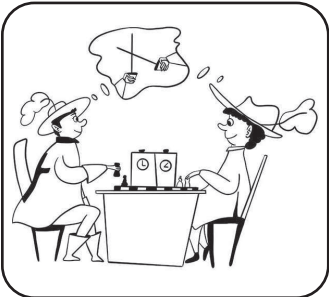




6. *Экскурсы в историю.* Здесь откроются многие шахматные тайны, в том числе появления всех шахматных фигур и их наименований у разных народов. Вы узнаете об истории появления шахматных терминов и многое другое.



7. *Писатели, поэты, ученые, философы о шахматах.* В шахматы любили играть Пушкин, Толстой, Тургенев, Набоков, Пристли, Менделеев, Эйнштейн, Прокофьев, Шостакович и многие другие выдающиеся деятели культуры. Их высказывания о любимой игре, надеемся, также будут интересны читателю.



8. *Мушкетеры шахмат.* О благородных шахматных рыцарях, посвятивших свою жизнь шахматам. Эпизоды их жизни и творчества.

ПЕРВЫЕ СОВЕТЫ НАЧИНАЮЩИМ

При чтении шахматной книги надо пользоваться шахматной доской и фигурами. Расставляйте на доске позиции, изображенные на диаграммах, и делайте затем указываемые ходы, вдумываясь при этом в приводимые объяснения.

Рассматривайте и другие ходы, кроме предлагаемых в книге, и старайтесь понять, к каким результатам они приводят. Это развивает самостоятельность, а приобретаемые знания усваиваются особенно прочно. Если у вас будут возникать вопросы, а сами вы не сможете на них ответить, то обращайтесь к более опытному шахматисту.

В шахматных книгах иногда приводятся не целые диаграммы, а только та их часть, на которой умещаются нужные фигуры. Большей частью это делается для того, чтобы то или иное расположение фигур лучше запомнилось, а иногда для того, чтобы дать побольше примеров. На первых порах, пока вы не достигли силы хотя бы 3-го разряда, все примеры, за исключением наиболее простых, мы рекомендуем разыгрывать на доске, а не в уме. Для лучшего усвоения крайне нужна наглядность, а кроме того, нужно привыкать видеть всю доску. С повышением же вашей шахматной квалификации пробуйте понемногу решать несложные примеры в уме, чтобы постепенно приучаться рассчитывать ходы вперед.

Не старайтесь усвоить в один присест побольше шахматных уроков. Как только почувствуете некоторое утомление, прекращайте чтение и убирайте шахматы. Важно не количество прочитанного, а качество усвоения. Поэтому не рекомендуется читать книгу больше 1–2 часов в день. Интересно мнение второго в истории шахмат чемпиона мира Эмануила Ласкера. Он считал, что, тратя на шахматные упражнения (анализы) всего по 30–40 минут ежедневно, можно успешно сохранять свое шахматное умение, свою спортивную форму. (Правда, современным профессионалам порой не хватает и 4–5 часов!)

Чтение книги надо сочетать с практической игрой. Играйте с друзьями, участвуйте в турнирах. Не увлекайтесь партиями с контролем времени по 5 минут каждому (блиц). Они приносят известную пользу только шахматистам высших разрядов, для младших же разрядов они

попросту вредны, так как приучают к поверхностной игре, а опыта не прибавляют.

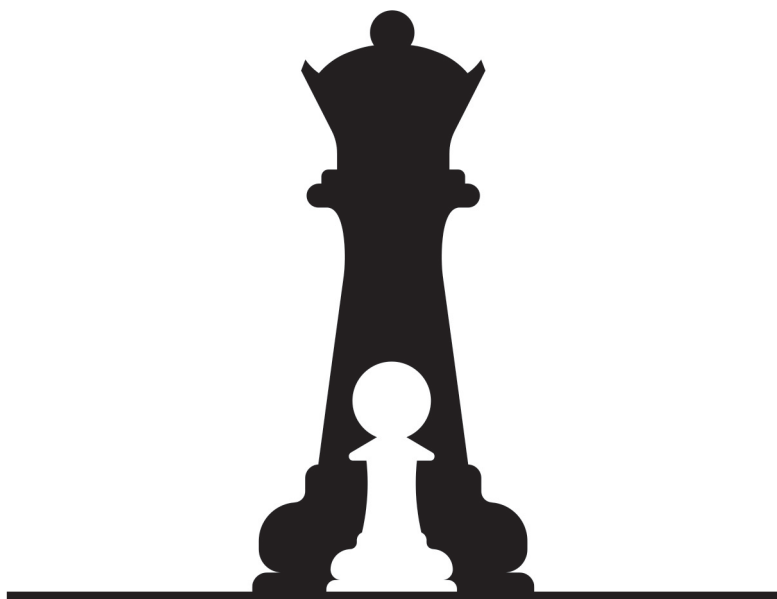
Сохраняйте записи сыгранных вами партий, чтобы позднее установить (самому или совместно с товарищами), где вы или ваш противник допустили ошибку, и как можно было сыграть лучше. Изучайте таким путем не только проигранные, но и выигранные партии; успешное завершение их еще вовсе не означает, что все ваши ходы были хороши.

Первоначальные сведения о том, как в соответствии с общими принципами развития игры начинить партию, вы можете почерпнуть из 4-й главы, в 6-й главе — для вас конкретные сведения об отдельных началах (дебютах), принципы и особенности развития в каждом интересующем вас дебюте с примерами из практики ведущих шахматистов.

Большое внимание мы уделяем также миттельшпилю (глава 4-я и 7-я) и эндшпилю (главы 5-я и 8-я). Для удобства читателя и чтобы избежать очень больших чисел, нумерация диаграмм дважды начинается сначала (1–2-я части и с 3-й части).

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

АЗБУКА ШАХМАТ





Александр Сергеевич Пушкин в письме к жене Наталье писал (30 сентября 1832 года): «Благодарю, душа моя, за то, что в шахматы учишься. Это непременно нужно во всяком благоустроенном семействе; докажу после».













Глава первая

ОБЪЯСНЕНИЕ ИГРЫ

1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА И ФИГУРЫ. ЦЕЛЬ ИГРЫ

Шахматная доска раскладывается перед вами так, чтобы угловое поле с правой стороны каждого из играющих было белым.

«Армия» каждого из противников состоит из восьми пешек и восьми фигур (король, ферзь, две ладьи, два слона и два коня). Силы противников численно равны и отличаются друг от друга лишь цветом. Их называют «белые» и «черные». В печати фигуры и пешки обозначают следующим образом:

Белые		Черные	
	Король	сокр.	Кр. 
	Ферзь	»	Ф 
	Ладья	»	Л 
	Слон	»	С 
	Конь	»	К 
	Пешка	»	п 

Сокращенное обозначение пешек применяется редко. Пешки (во множественном числе) обозначаются «пп.».

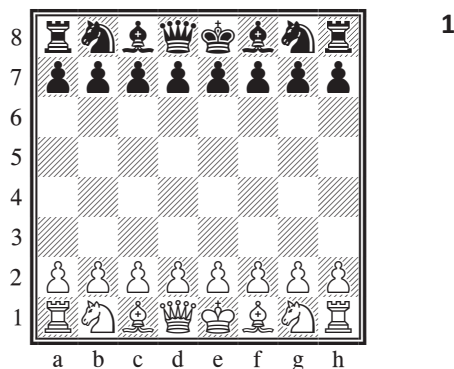
В начале игры (партии) шахматные армии располагаются друг против друга, как показано на

диаграмме 1 (изображение доски с фигурами называется «диаграммой»).

Правая от белого короля (и левая от черного) половина доски (точнее — крайние три вертикали), где вначале находятся короли, называется «королевским флангом», левая от белого ферзя (правая от черного) — «ферзевым флангом».

Черные

Ферзевый фланг Королевский фланг



Ферзевый фланг Королевский фланг

Белые

Расстановку фигур в начальном положении, одинаковую для белых и черных, надо запомнить. В углах ставятся ладьи, затем — кони и слоны, а посередине — короли и ферзи; при этом белый ферзь ставится на белое поле, черный —

на черное, короли же ставятся на поля противоположного цвета.

Пешки часто называются по той фигуре, впереди которой они стоят, например: ладейная пешка, коневая, слоновая, ферзевая, королевская.

Фигуры не только имеют разные названия, но и отличаются способом перемещения по шахматной доске. При этом фигуры могут ходить во все стороны, а пешки всегда ходят только вперед.

У пешек имеется ряд других особенностей, с которыми мы вас вскоре познакомим. Однако в дальнейшем, когда нам придется говорить о взаимодействии фигур и пешек, то мы будем называть их кратко «фигурами».

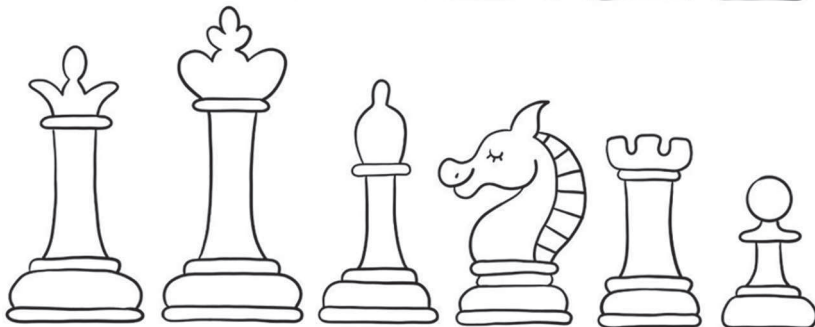
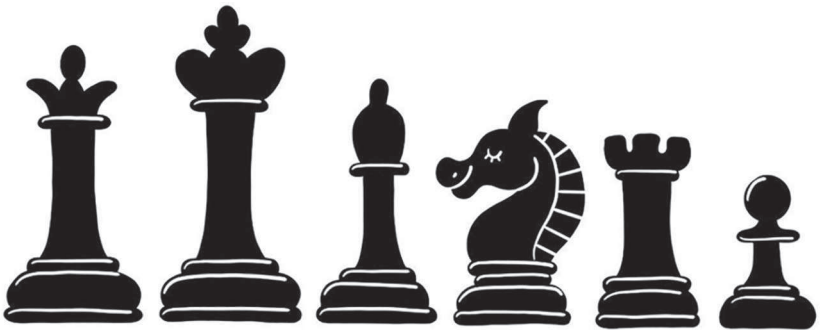
Цель игры заключается в матовании (объявить «мат») неприятельского короля. Подробнее об этом расскажем позднее.

2. ОБОЗНАЧЕНИЕ ПОЛЕЙ. ЗАПИСЬ ПОЛОЖЕНИЯ

Для обозначения полей шахматной доски принята следующая простая и удобная система. Все горизонтальные ряды отмечаются цифрами от 1 до 8, а все вертикальные линии — буквами латинского алфавита (a, b, c, d, e, f, g, h, что звучит в русском произношении: *а, бэ, цэ, дэ, е, эф, жэ, аш*).

Каждое поле доски обозначает-

Современные шахматные фигуры



Ферзь

Король

Слон

Конь

Ладья

Пешка

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

Со стороны белых

2

1	h1	g1	f1	e1	d1	c1	b1	a1
2	h2	g2	f2	e2	d2	c2	b2	a2
3	h3	g3	f3	e3	d3	c3	b3	a3
4	h4	g4	f4	e4	d4	c4	b4	a4
5	h5	g5	f5	e5	d5	c5	b5	a5
6	h6	g6	f6	e6	d6	c6	b6	a6
7	h7	g7	f7	e7	d7	c7	b7	a7
8	h8	g8	f8	e8	d8	c8	b8	a8
	h	g	f	e	d	c	b	a

Со стороны черных

3

ся буквой по вертикали и цифрой по горизонтали, на которых оно располагается.

Пользуясь этим обозначением полей и сокращенным обозначением фигур, мы можем кратко записать любое положение (или позицию).

Начальное положение, например, можно записать так (см. диаграмму 1):

белые — ♔e1, ♚d1, ♞a1 и h1, ♙c1 и f1, ♘b1 и g1, пп. a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2;

черные — ♜e8, ♛d8, ♞a8 и h8, ♟c8 и f8, ♞b8 и g8, пп. a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7.

В записи сначала отмечаются главнейшие фигуры, а затем все остальные — в зависимости от их «силы». О значении и силе фигур говорится в дальнейшем.

Доска всегда рассматривается как бы со стороны белых. Так, например, на диаграмме 1 все черные пешки расположены на 7-й горизонтали, и, хотя для черных она является 2-й, все равно они тоже считают ее 7-й; свою 1-ю горизонталь они считают 8-й, то есть ведут счет от 1-й горизонтали

белых. Каждый шахматист должен хорошо знать обозначение полей шахматной доски (см. диаграммы 2 и 3).

3. ПОРЯДОК ИГРЫ.

ХОДЫ.

ВЗЯТИЕ

Шахматную партию разыгрывают, делая на доске ходы, то есть переставляя фигуры с одного поля на другое. Противники делают ходы по очереди. Игру всегда начинают белые.

Вопрос, кому из противников играть белыми, решается жребием.

В дальнейших партиях противники играют белыми и черными попеременно. В турнирах пользуются таблицами очереди игры.

После 1-го хода белых делают свой 1-й ход черные, потом следует 2-й ход белых, и т. д.

Каждым ходом можно передвинуть только одну фигуру. Ставить фигуру на поле, занятое своей фигурой, не разрешается.

Можно поставить фигуру на поле, занятое неприятельской фигурой, если это не возбраняется правилами игры, но в этом случае надо чужую фигуру «взять», то есть снять ее с доски (своих фигур, конечно, брать нельзя).

Чтобы записать ход, нужно указать поле, на котором находилась фигура, и поле, на которое она ставится.

Например, ход белой пешкой с поля e2 на поле e4 мы запишем так: e2-e4. Запись же e7-e6 означает ход черной пешкой с поля e7 на поле e6.

Ладья может пойти на любое из размеченных четырнадцати полей.

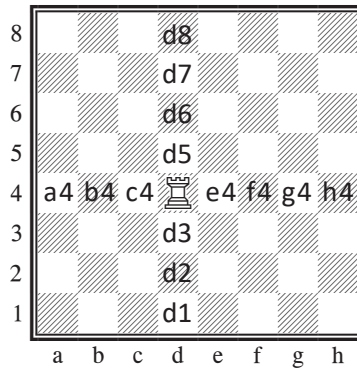
Подвижность ладьи, как и всякой другой фигуры, уменьшается при наличии на пути ее движения других фигур.

4. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. КАК ОНИ ХОДЯТ, НАПАДАЮТ И ЗАЩИЩАЮТСЯ

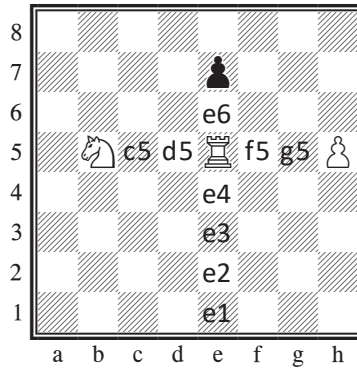
ЛАДЬЯ

Ладья ходит по горизонталям и вертикалям во все стороны и на любое расстояние.

В позиции на диаграмме 4 ла-



4



5



ЛАДЬЯ. Вторая по силе шахматная фигура. Начиная с возникновения шахмат и на протяжении целого тысячелетия она была единственной дальнобойной фигурой. В Индии изображалась в виде боевой колесницы и именовалась «ратха», а, — придя в регион Центральной Азии, получила новое название — рух. То есть тогда она ассоциировалась с гигантской птицей из восточного фольклора, обладавшей необычайной силой и помогавшей сказочным героям в борьбе

с врагами. При появлении игры в Европе термин претерпел новые изменения. По законам звуковой ассоциации фигуру стали называть у испанцев *goque*, итальянцев – *госсо*, французов – *гос*, что означало «утес». Затем она получила военное осмысление в соответствии с образом жизни и бытом средневековой Европы и стала изображаться в виде крепостной башни, которой соответствовал уже новый шахматный термин: в Испании и Италии – *torre*, во Франции – *tour*, в Германии – *turm*. И только в Англии она при новом изображении продолжала именоваться *гос* (ныне – *rook*). В Древней Руси эта шахматная фигура была названа ладьей («лодкой»), которая по внешним очертаниям напоминала «рух».

В шахматах ладья позже других фигур вступает в сражение, но часто на ее долю выпадает совершение решающего удара, особенно в эндшпиле, когда поля доски оказываются более свободными и доступными для маневров этой фигуры.

В дебюте велика роль ладьи в столь важной операции, как рокировка, когда одним прыжком король делает самый большой в своей жизни шаг и оказывается в защищенной крепости, а ладье открывается дорога в манящую даль шахматной битвы... Много мастерства требуется, чтобы найти затем для нее самую выгодную позицию на исходной горизонтали (и решить своего рода «гамлетовский вопрос» – сыграть ли ладьей на e1 (e8) или d1 (d8), ферзевой ладьей или королевской?!) и для создания открытых магистралей, на которых бы эффектно проявились сила и мощь сдвоенных ладей; и, наконец, для бесчисленных вариаций ладейных жертв, в одних случаях ускоряющих ход сражения, в других – форсирующих матовую комбинацию, а в третьих – ведущих к спасительной ничьей!

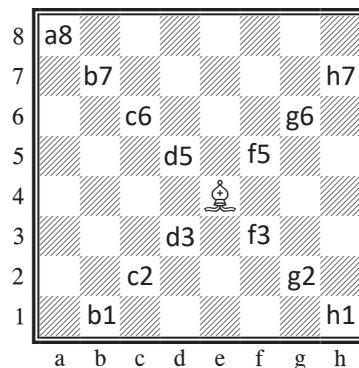
СЛОН

В позиции на диаграмме 5 в распоряжении белой ладьи имеется только девять свободных полей.

Кроме того, ладья может взять неприятельскую пешку, стоящую на e7 (то есть снять ее с доски и самой встать на e7).

Таким образом, число всех возможных ходов ладьи в положении на диаграмме 5 равно десяти.

Слон ходит только по диагоналям (косым линиям) в любую сторону и на любое расстояние.



6



СЛОН. «И тогда на громадном, как гора, слоне, приведенном в бешенство, Викарна в сопровождении четырех колесниц, охраняющих ноги слона, вновь ринулся на Джишну...» — так древнеиндийский эпос «Махабхарата» рассказывает об участии в сражении боевого слона. Неудивительно, что на Востоке, где шахматная игра ассоциировалась с битвой, фигуры, занимающие почетные места рядом с королем и ферзем, называли именем этого могучего животного.

В Европе же в пору ее знакомства с шахматами о слонах имели самое смутное представление, поэтому, например, в Испании за фигурой без перевода сохранили арабский термин (*alfil*), в Италии его лишь немного изменили (*alfiere*), а в остальных странах слон получил новое название. У англичан он превратился в епископа, у французов — в шута, у немцев — в бегуна, у чехов — в стрелка, у болгар — в офицера. И только на Руси восточный термин остался неизменным — фигура по сей день именуется слоном.

Слоны... Как и ладьи, они дальнобойны. Но они действуют по диагонали, что придает своеобразие всей игре слонов, их маневрам, угрозам, нападениям, жертвам. Эти фигуры рано вводят в бой, чтобы помочь укрепиться в центре или создать угрозы уязвимым пунктам рокировки. Маневры слона в середине партии приобретают большую силу, если они согласованы с действиями других фигур.

Наибольшее число ходов (*перечислить или показать на диаграмме*) у слона — 13 (это при положении его в центре, то есть на полях e4, d4, e5, d5).

Находясь на b7, слон имел бы в своем распоряжении только 9 ходов (*перечислить или показать на диаграмме*), а при положении его на a1 — всего 7 ходов (*перечислить или показать на диаграмме*).

Таким образом, подвижность слона меньше, чем у ладьи, которая на свободной доске всегда имеет 14 ходов, на каком бы поле она ни находилась.

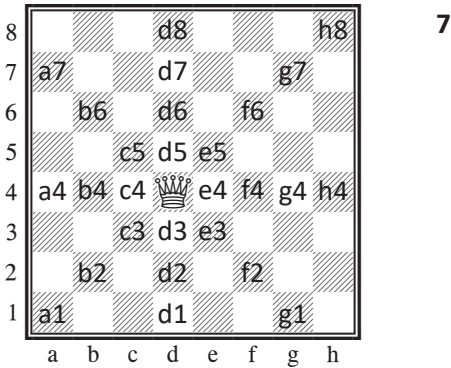
При этом слон действует лишь на полях одного цвета — белого или черного (поэтому и существуют выражения: *белопольный или чернопольный слон*), в то время как действию ладьи доступны любые поля доски независимо от их цвета.

Все это наглядно иллюстрирует, что ладья сильнее слона.

ФЕРЗЬ

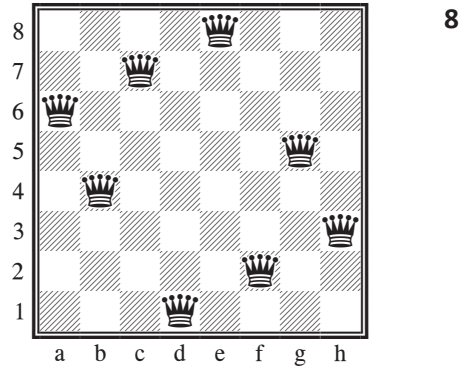
Ферзь — самая сильная из всех фигур; он ходит и как ладья, и как слон.

На свободной доске он имеет с любого из центральных полей 27 ходов (перечислить или показать на диаграмме).



Благодаря своей удивительной подвижности, а также возможности действовать как по белым, так и по черным диагоналям ферзь оказывается гораздо сильнее ладьи и слона, вместе взятых.

Старинная головоломка



На этой диаграмме восемь ферзей расставлены так, что ни один из них не может взять другого. Русский маэстро Карл Яниш (1813-1872) в 1862 году доказал, что таких расстановок возможно 92.



ФЕРЗЬ — самая активная, самая сильная фигура шахматного войска. Она примечательна во многих отношениях.

Во-первых, эта фигура, стоящая рядом с королем, называется (и часто изображается!) на разных континентах, у разных народов далеко не одинаково. В Центральной и Средней Азии, например, ее называют большей частью «фарзин», что подразумевает мудрого советника, всемогущего визиря. В Европе это «королева», «царица», «дама», могущество чар которой распространилось даже на военную игру. А у монголов фигура названа «бэрсом», то есть тигром — самым могучим представителем центральноазиатской фауны.

А вот в самой игре многоликость этой фигуры совсем иная. Здесь она порою выполняет функцию ладьи, порою слона, а иногда даже... пешки! Сила и ценность ее приравнивается к двум тяжелым или трем легким фигурам. Она — герой красивейших комбинаций, в одних случаях самостоятельно, в других — в гармоничном взаимодействии с батареей из ладьи и слона, в третьих — в тесном контакте с конем. И по способности маневрировать нет ей равных на шахматной доске.

Из предложенных им решений мы выбрали наиболее простое по внешнему виду. Попробуйте найти какую-нибудь еще расстановку самостоятельно.

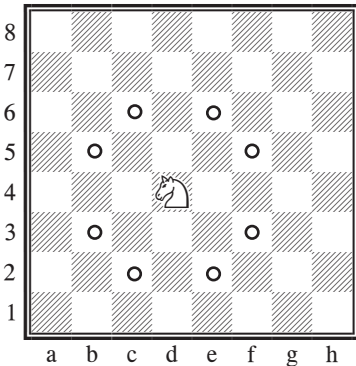
КОНЬ

Более замысловатым ходом, чем другие фигуры, обладает конь.

С того места, где он стоит, он может пойти в любую сторону, как бы буквой «Г»: на две клетки прямо (по горизонтали или вертикали) и на одну в сторону (соответственно, по вертикали или горизонтали).

Конь по своей маневренности не похож на другие, и он единственная фигура, прыгающая через «головы» других.

Ладья, слон и ферзь, в отличие от коня, являются дальнбойными фигурами.



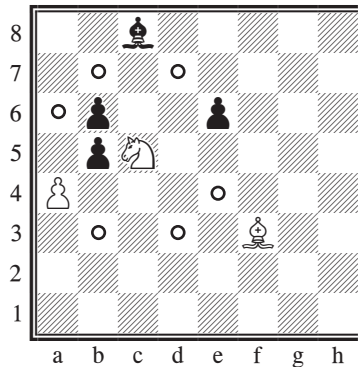
9

Наибольшее число ходов у коня (см. диаграмму 9) — 8, а именно: c2, b3, b5, c6, e6, f5, f3, e2. Это в том случае, если он стоит в центре. У коня на a1 было бы только 2 хода — на b3 и c2.

Важно заметить одно свойство коня: он меняет цвет поля при каждом своем ходе. Благодаря этому для коня становятся доступными все поля доски. В этом отношении конь имеет преимущество перед слоном, которому он значительно уступает в подвижности и дальнбойности.

Другим преимуществом коня является его более высокая ударная способность: теоретически конь может поразить одновременно восемь неприятельских объектов, а слон — только четыре (на практике этого, правда, никогда не бывает).

Указанные преимущества и недостатки приблизительно уравнивают друг друга, и по своей силе конь считается равным слону.



10

В положении на диаграмме 10 конь может пойти на любое из размеченных шести полей; пойти на a4 он не может, так как это поле занято своей пешкой. При ходе на a6 конь прыгает через неприятельские пешки. Конь может еще взять пешку e6, однако попадает в этом случае под удар чер-



КОНЬ. В течение тысячелетий в армиях, сражавшихся на территориях Азии и Европы, одной из важных боевых единиц являлся воин на коне. Символом всадника в шахматном войске выступает конь. Своей игрой он сильно отличается от других фигур, прежде всего особыми зигзагообразными движениями. И только ему дано право перепрыгивать через другие фигуры. Это придало шахматному коню столько своеобразия в игре, что ассоциации с ним встречаются даже в повседневной жизни. О человеке, который добился цели окольными путями, в обход заведенных порядков, нередко говорят: «Он сделал ход конем!»

Коней, как и слонов, рано вводят в игру.

Но подлинная стихия этой фигуры — середина игры. Участвуя в реализации различных стратегических и тактических замыслов, конь совершает хитроумное маневрирование, внезапные атакующие или защитные ходы, начинает и завершает комбинации, принося себе в жертву — или помогая достигнуть выигрыша материала — или, наконец, объявить мат неприятельскому королю. Особенную ценность приобретает конь в закрытых позициях в связи с его возможностью перескакивать через фигуры. Но и в открытых положениях, полных динамики, когда в лагере соперника обнаруживаются уязвимые пункты, конь оказывается подчас незаменимым.

ного слона с8, а так как всякая фигура более ценна, чем пешка, то взятие на е6 для белых невыгодно.

Пешка е6, как говорят, защищена слонем. При ходе коня на b7 он будет находиться под защитой своего слона f3. Если черный слон возьмет коня на b7, его возьмет слон f3. Это называется «разменять» фигуру.

Слон по силе равен коню, поэтому оба партнера могут не опасаться размена.

В других случаях фигуры могут быть неравноценны; например, так называемые «легкие» фигуры (слон и конь) слабее «тяжелых» фигур — ферзя и ладьи. Здесь о

размене можно говорить разве лишь в том случае, если за ладью получаешь две, а за ферзя — три легкие фигуры.

Значит, в случае разменов необходимо иметь в виду сравнительную силу фигур.

Подробно об этом будет сказано позднее.

Старинная головоломка

Обойти конем все поля шахматной доски, не становясь ни на какое поле дважды, и притом так, чтобы с последнего поля конь мог встать на начальное поле.

1	31	54	47	8	33	10	27	50
2	46	7	32	53	28	49	34	11
3	5	30	55	48	9	36	51	26
4	56	45	6	29	52	25	12	35
5	43	4	57	20	61	14	37	24
6	58	19	44	1	40	23	62	13
7	3	42	17	60	21	64	15	38
8	18	59	2	41	16	39	22	63
	h	g	f	e	d	c	b	a

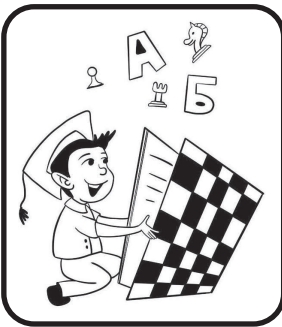
Мы сразу же даем решение. Цифры указывают, на какие поля должен последовательно становиться конь. Достаточно один раз просмотреть решение, чтобы лучше усвоить ход коня.

(Из опубликованных многочисленных решений мы выбрали

- 11 один из вариантов Яниша, отличающийся той особенностью, что сумма чисел по вертикалям и горизонталям составляет 260, причем «1» может находиться не только на d3, но и на d6, а также на c2 или c7 и на f2 или f7. Если последовательно обозначить путь коня линиями, то получится замкнутый симметричный рисунок.)

КОРОЛЬ

Король ходит во все стороны и по прямой (то есть по вертикали или горизонтали), и по диагонали, но каждый раз только на одно поле.



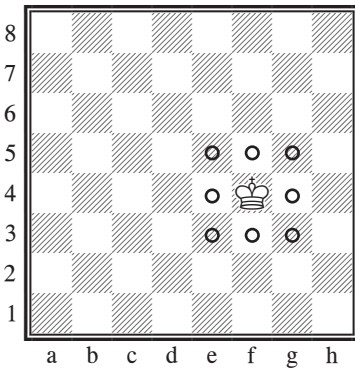
КОРОЛЬ. Главная фигура в шахматной игре, единственная, которую в ходе боя нельзя снять с доски. Если король не может спастись от угрозы, ему объявляется мат, что означает конец партии. Поэтому вся игра в конце концов сводится к тому, чтобы, искусно используя разнообразные приемы стратегии и тактики, завершить борьбу победным кличем: «Мат королю!» А как ведет себя в партии сам король?! В дебюте он вместе со всеми фигурами занят подготовкой к борьбе. Король стремится скорее уйти из центра и совершить рокировку с тем, чтобы оказаться в крепости под защитой своих фигур.

В миттельшпиле картина меняется. В стратегии шахматной игры роль главной фигуры может нередко решаться и на дальних подступах — на другом фланге или в центре. Но особенно учащенно бьется сердце короля, когда сражение развертывается у врат его царства. То пешечный штурм затеют, подкрепленный маневрами дальнобойных сил, то вдруг начнут таранить пешечное прикрытие, подчас не жалея фигур для образования «бреши» или даже полного разрушения позиции рокировки, чтобы нанести ему решающий удар. Но бывает, что король, спасая свою жизнь, искусно маневрирует и изобретательно защищается. Порою он и сам отправляется в центр доски, чтобы вместе с другими фигурами участвовать в атаке против неприятельского короля.



«Король может оборонять себя сам».

Вильгельм Стейниц,
1-й чемпион мира по шахматам



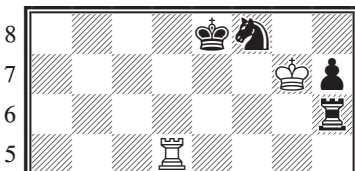
12

В этом положении белый король может взять незащищенную ладью h6, на которую он нападает с поля g7, либо же пойти на g8 или h8. Ходы на f6, f7 и g6 для него невозможны; он не имеет права взять ни коня f8, ни пешку h7, так как они защищены другими фигурами.

У черного короля в этой позиции только один ход — на e7.

Наибольшее число ходов короля — 8 (f3, e3, e4, e5, f5, g5, g4, g3). Особенность короля та, что по правилам игры его нельзя ставить на атакованное поле, то есть на поле, находящееся под ударом неприятельской фигуры.

По этой же причине король не имеет права брать защищенную фигуру.



13

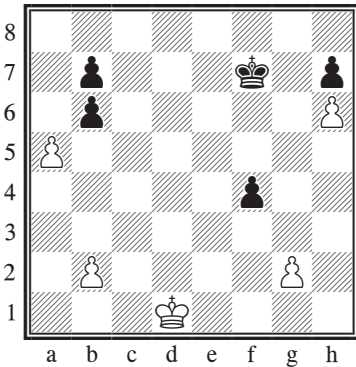
Пешка слабее любой из фигур, так как ходит по вертикали только вперед и только на одно поле. Однако есть исключение из этого правила: если пешка еще не двигалась, то есть стоит на 2-й (или же, для черных, на 7-й) горизонтали, то ею при желании можно сделать двойной ход, то есть ее можно передвинуть через одно

5. ПЕШКА.

ВЗЯТИЕ «НА ПРОХОДЕ». ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЕШЕК

свободное поле на 4-ю (для черных — на 5-ю) горизонталь.

Берет пешка не так, как ходит (этим она отличается от всех других фигур), а именно — на одно поле по диагонали вперед, но по общему правилу она после удаления взятой фигуры становится на ее место.



14

Белые при своем ходе могут взять пешку b6 пешкой a5, а могут пойти и на a6. В этом случае она встанет под удар пешки b7. Черная пешка b6 уже двигалась (на поле b6 она могла очутиться лишь после взятия с a7 или c7); теперь она может пойти только на b5 или же взять на a5.

Пешка b2 еще не двигалась и находится на своем первоначальном поле. Поэтому ею можно пойти и на b3 и на b4. При ходе b2-b4 белые защищают свою пешку a5, находящуюся под ударом черных.

Пешки h6 и h7 совсем не имеют ходов; они «блокируют» друг друга.

Удар пешки f4 направлен на поля e3 и g3. Если пойти пешкой



ПЕШКА. В колоритном шахматном войске внешне неприметными выглядят пешки, символизирующие рядовых воинов — пехотинцев. Правда, число их достаточно большое — столько же, сколько фигур на доске!

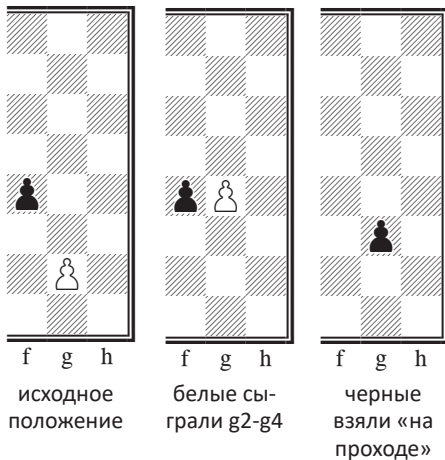
«Пехота не должна знать «слова ретирада» — отступление», — говорил еще Александр Суворов, любивший проводить свой досуг и за шахматной доской. И в шахматах пешки ходят только вперед. Как правило, они первыми вступают в бой. Часто

сомкнутыми рядами наступают они в середине игры. Наконец, в эндшпиле большей частью именно они решают исход сражения. Вот почему еще два с половиной века назад Филидор утверждал: «Пешки — душа шахмат».

Во всех дебютах, как правило, велика роль пешек при решении стратегических задач борьбы в центре и на флангах. В середине игры возрастает значение пешечной структуры, приводимых в движение пешечных клиньев и фаланг на королевском или ферзевом флангах. С участием пешек совершаются нередко красивые комбинации. Одни из них строятся на своеобразных правилах взятия «на проходе», другие — на одновременном нападении на две фигуры («вилка»), третьи — на неожиданных превращениях...

g2 на g3, то ее сможет взять пешка f4. Если же перескочить через атакованное поле, сыграв g2-g4 (см. диаграмму 14а), то пешка f4 не лишается права взятия; она и в этом случае может взять неприятельскую пешку, но становится по-прежнему на g3, как будто пешка g2 сделала ход только на одно поле. Такое взятие называется взятием «на проходе». Наглядно оно показано на следующих диаграммах.

14а



Брать «на проходе» можно только ближайшим ходом, то есть сразу в ответ на g2-g4; после же какого-нибудь другого хода право взятия «на проходе» уже теряется.

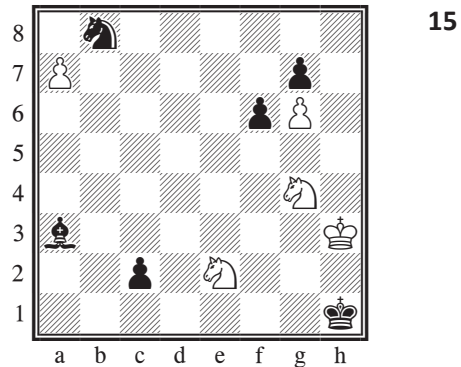
Вернемся еще раз к диаграмме 14, чтобы разъяснить некоторые шахматные термины.

Такие пешки, как b2 и g2, называются «отсталыми», так как соседние с ними пешки на линиях a и h ушли вперед.

Пешки f4 и h7 называются «изолированными», так как их

нельзя защитить другими пешками, а b6 и b7 — одновременно являются «изолированными и сдвоенными» пешками. При взятии на a5 черные выравнивают свои пешки, и они становятся «связанными», то есть способными защищать одна другую.

Когда пешка доходит до последней горизонтали (8-й для белых, 1-й для черных), она сразу же снимается с доски, и вместо нее ставится любая своя фигура (за исключением короля) по выбору играющего. Можно поставить второго (даже третьего и т. д.) ферзя, или же ладью, или какую-нибудь легкую фигуру (слона или коня). Обычно ставят сильнейшую фигуру — ферзя. Превращение пешки в фигуру считается за один ход.



В положении на диаграмме 15 черные могут ходом c2-c1 получить на c1 ферзя; в этом случае его может взять конь e2, и тогда черные (слоном a3) выиграют за пешку фигуру.

Белые при своем ходе могут взять пешкой a7 коня b8 и (удалив с доски и коня, и пешку) поставить на поле b8 ферзя или другую фигуру. Черные не могут поме-

шать этому ходом слона на d6, так как пешка a7 может еще пойти на a8 и превратиться в ферзя. Пешки c2 и a7 (а также f6) называются «проходными» пешками, так как никакая другая пешка не может представить для них помехи на пути «в ферзи».

На диаграмме 15 белые могут еще взять конем пешку f6 («пожертвовать коня за пешку»), и если пешка g7 возьмет коня, то белая пешка g6 станет проходной и превратится через два хода в ферзя, так как ее не может остановить (задержать) никакая фигура черных.

6. ШАХ И МАТ

Цель игры, как уже указывалось, заключается в том, чтобы привести неприятельского короля к гибели — дать ему мат. Этим определяется роль всех фигур на доске: в конечном итоге они атакуют неприятельского короля и защищают собственного. Гибель короля означает проигрыш партии. Король не имеет права становиться под удар чужой фигуры. Если один из играющих по ошибке все же поставит своего короля под удар, то короля, однако, не берут, так как правилами игры это не допускается. Сделавшему неправильный ход указывают лишь на его ошибку, и он должен сделать какой-нибудь другой ход королем.

Вообще же, согласно правилам игры, если вы дотронулись до фигуры, то ею нужно обязательно пойти. Это правило соблюдается

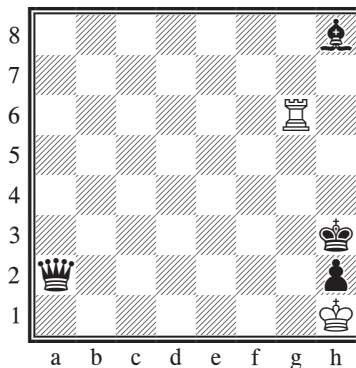
очень строго. При желании просто поправить на доске фигуру, противника предупреждают об этом, сказав «поправляю», иначе этой фигурой придется пойти, а если это неприятельская фигура, то придется взять ее.

Однако если у своей фигуры не оказывается никакого хода или взять неприятельскую ничем нельзя, то можно сделать любой другой ход.

Если какая-нибудь фигура, сделав ход, угрожает королю, то эта угроза королю называется «шахом». Предупреждать об этом противника вслух необязательно, и обычно это не делается.

Получив шах, король должен на следующем ходу от него избавиться; есть три пути: 1) взять фигуру, которая дала шах; 2) загородить своей фигурой линию, по которой угрожает фигура противника (король в этом случае закрывается от шаха); и, наконец, 3) король может отступить на одно из соседних полей, не атакованных противником.

Если все три способа защиты от шаха оказываются невозможными, значит, король получил мат.



16

В этом положении черные могут дать шах белому королю ходом ферзя на a1 или b1.

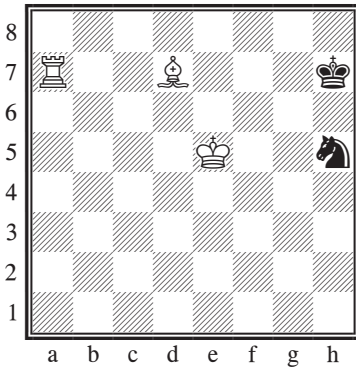
В ответ на это белые могут только закрыться на g1 ладьей.

Берут ли черные после этого ладью ферзем или пешкой h2, превращая ее в нового ферзя (или ладью), — все равно белым мат. Ферзь a2 может дать шах также ходом на a8 (или d5). Если белые закроются от шаха ладьей на c6 (или g2), ферзь возьмет ее и белые получат мат.

В ранее рассмотренной позиции 15 белые могли дать мат черному королю ходом коня g4 на f2.

Случается иногда, что движение какой-нибудь фигуры открывает линию другой фигуре, которая стоит позади, и в результате неприятельский король попадает под шах.

Такой шах называется «вскрытым»; если же отходящая фигура при этом и сама дает шах, получается «двойной» шах. Вот пример:



17

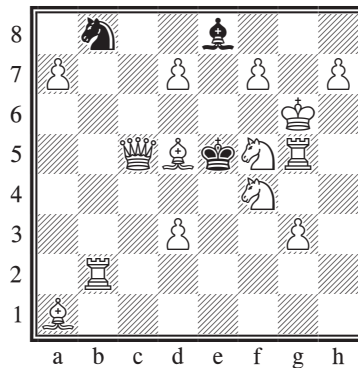
Любой ход слоном в позиции 17 влечет за собой «вскрытый» шах ладьей a7. Если же слон пойдет на f5, получится двойной шах. От двойного шаха можно защититься только отступлением короля.

При отходе слона, к примеру, на e8 черный король может, помимо отступления, закрыться от шаха конем h5, поставив его на g7. (После этого у коня уже нет ходов, так как нельзя открывать короля под удар ладьи; конь «связан» и лишен подвижности.)

Если во время игры вдруг обнаружится, что один из королей стоит под шахом, партия должна быть возвращена к тому положению, при котором был дан шах, и уже только потом она может продолжаться дальше. Так же поступают и при других «неправильностях», например, при ошибке в начальной расстановке, при неправильном ходе фигурой и т. д.; во всех таких случаях «неправильность» устраняется, и с этого момента партия переигрывается.

Король, ввиду его особого значения в игре, подвержен постоянным угрозам, и поэтому он не должен в начале или середине партии принимать активное участие в игре. Однако в конце партии его роль увеличивается.

Задача-шутка



18

Мат в 1 ход
47 различными способами

На диаграмме 18 приведен пример мата в один ход (позиция американского композитора Дж. Н. Бэбсона, 1882 г.). В этой позиции дать мат в один ход легко, но оказывается, что мат дается сорока семью способами. В практической игре таких позиций не бывает, и задача эта шуточная.

При решении этой задачи нужно помнить о возможности превращения пешек в различные фигуры.

РЕШЕНИЕ

Диаграмма 18. Ферзь дает мат шестью способами (на шести полях), пешка d3 — одним способом. Далее, мат возникает в результате открытого шаха: отход ладьи b2 — четырнадцать способов, слона d5 — одиннадцать способов, коня f5 — семь способов. Наконец, белые дают мат, превращая пешки: в ферзя или слона — четыре способа, в ферзя или ладью — также четыре способа. Итого — 47.

7. НИЧЬЯ. ВЕЧНЫЙ ШАХ. ПАТ

Не во всякой шахматной партии можно дать мат одному из королей. Во многих случаях ни одна сторона не может добиться выигрыша, и игра считается ничьей.

Случаи ничьей:

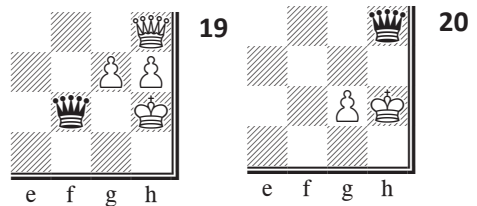
1. Когда одному из королей — «вечный шах», то есть ряд непрерывных шахов, от которых король никак не может укрыться.

2. Когда один из королей в позиции «пата», то есть и он сам, и все его фигуры не имеют ни одного хода, и в то же время король не находится под шахом (что было бы уже матом).

В положении на диаграмме 16 слабейшая сторона может спастись от проигрыша благодаря вечному шаху или пату. Белые при своем ходе дают шах ладьей на g3. Если черный король берет ладью, белым пат. Если же он идет на h4, ладья дает на g4 снова шах и т. д. Черные либо допускают вечный шах, либо (беря ладью) создают позицию пата. В том и другом случае игра ничья.

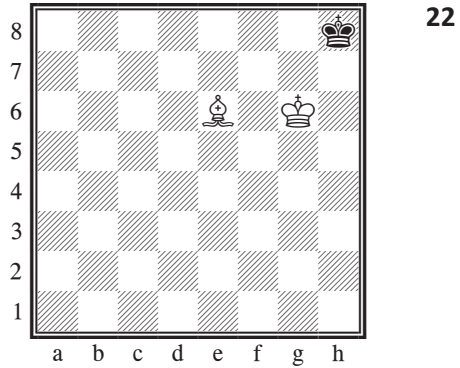
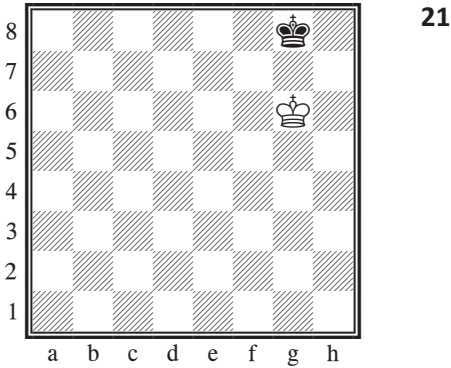
Такую ладью, неотступно преследующую короля и стремящуюся погибнуть, чтобы этим обеспечить спасение от проигрыша, называют «бешеной» ладьей.

Следующие две диаграммы — 19 и 20 — показывают случаи вечного шаха, нередко встречающиеся в практической игре.



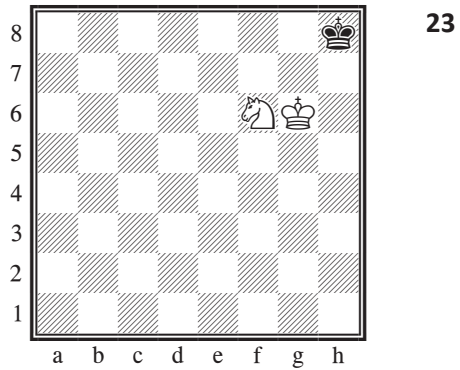
Черные дают вечный шах:
в позиции 19 — на полях f2 и f1,
в позиции 20 — на полях h4 и e1.

3. Следующий случай ничейного окончания партии — когда у каждой стороны остаются силы, недостаточные для достижения мата неприятельскому королю.



Здесь на доске остались только короли. Последним ходом (♔g6) белые поставили своего короля против неприятельского.

Такое положение королей называют «оппозицией»: белые своим ходом заняли «оппозицию». Хотя белые и стеснили свободу маневрирования черного короля (он не может теперь пойти ни на одно из полей 7-й горизонтали), у него все же остаются два хода на 8-й горизонтали. Ни один из королей не может подойти к другому вплотную, так как не имеет права становиться под удар. Очевидно, что игра завершается ничьей.



В позициях **22** и **23** у сильнейшей стороны есть еще легкая фигура — слон или конь. Черный король в углу до того стеснен, что совершенно не имеет ходов. Но, раз ему не дан шах, он находится в положении пата, опять же на доске ничья. Итак, мы с вами убеж-

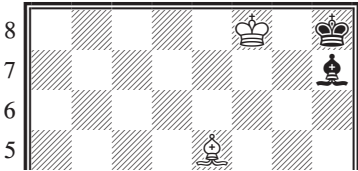


О вечном шахе

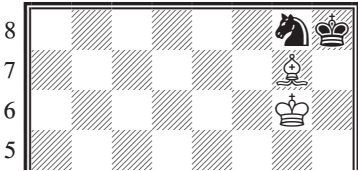
Вселился в душу Шаха страх,
Лик Шаха страхом изувечен:
Лишь в шахматах есть
Вечный шах,
А в жизни Шах, увы, не вечен!

Евгений Ильин, поэт и литератор

даемся, что порой в шахматах даже преимущества в фигуру не хватает для победы. И в то же время, наоборот, при полном материальном равенстве одна из сторон добивается успеха, используя неудачное расположение короля соперника.



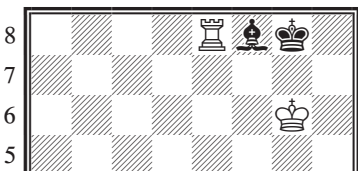
24



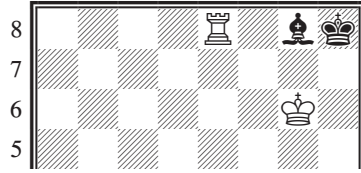
25

В позициях 24 и 25 у черных тоже по легкой фигуре, то есть сил у них больше, чем в позициях 22 и 23, но — странное дело! — они получили мат. Однако это объясняется просто. Черные фигуры занимают на редкость неудачные позиции: они стесняют движения собственного короля, отнимают у него поле, необходимое для отступления.

Эти примеры поясняют, какие силы нельзя считать достаточными для выигрыша. Вместе с тем мы начинаем замечать, что большое значение имеет расположение фигур — позиции, которые они занимают.



26



27

В положении на диаграмме 26 силы количественно равны, но не равны качественно: мы знаем, что ладья сильнее слона. Перевес в силах ладьи над слоном (или конем) так и называют «качеством». Итак, у белых — качество. Достаточно ли его для выигрыша? Оказывается, в этой позиции достаточно. В самом деле, если белые сделают выжидательный ход ладьей, хотя бы на d8, черным придется ответить ♜g8-h8 , — единственный вынужденный ход, — после чего белые берут ладьей слона, и черным мат. Однако если в той же диаграмме 26 немного изменить позицию, передвинув черного короля на h8, а слона на g8 (диаграмма 27), то окажется, что белые уже не могут выиграть: при ходе ладьей на d8 черным пат, другие же возможные попытки белых добиться выигрыша также остаются безуспешными.

Например (с этим примечанием лучше ознакомиться позднее, усвоив запись ходов и набравшись некоторого практического опыта):

1. ♜e7 ♕d5 2. ♜h7+ ♜g8 3. ♜d7 .
Белые нападают на слона и одновременно угрожают дать мат на d8. Однако черные отвечают 3... ♕e4+ , вынуждая белых нарушить оппозицию королей, после чего исчезает угроза мата и игра заканчивается ничьей.

Таким образом, достаточность

или недостаточность сил для выигрыша определяется соотношением силы фигур и их позицией.

К случаям ничьей относятся еще следующие:

4. Оба противника соглашаются на ничью, считая дальнейшую борьбу бесполезной (отсутствуют шансы на выигрыш).

5. Одна и та же позиция (с очередью хода за той же стороной) повторилась трижды (это может случиться, например, если противники повторяют свои ходы), и одной из сторон сделано заявление судьбе о ничьей. Правило «*троекратного повторения позиции*».

6. В течение 50 ходов (за один ход обычно считается ход белых и ответ черных) на доске не было ни одного случая взятия, а также ни одного хода какой-либо пешкой, и один из играющих сделал заявление о ничьей.

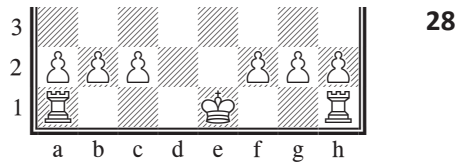
8. РОКИРОВКА

Такое название носит только один возможный ход в шахматной игре: одновременное движение короля и одной из ладей. Это единственный случай, когда ход делается двумя фигурами. Рокировка разрешается каждой стороне лишь один раз в партии. Необходимое условие: поля между королем и ладьей должны быть не заняты ни своими, ни чужими фигурами.

Делается рокировка так: король переставляется через одно поле по направлению к своей ладье, а ла-

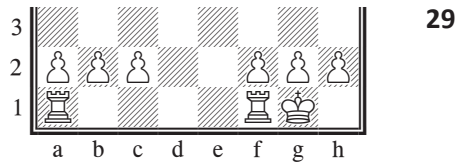
дья ставится по другую сторону короля на соседнее с ним поле.

Рокировка возможна как в сторону королевской ладьи, так и ферзевой — по желанию играющего. В первом случае рокировка называется «короткой», во втором — «длинной».



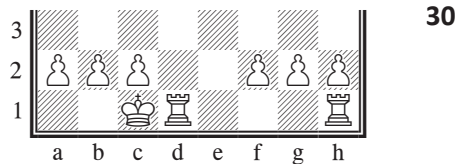
Положение до рокировки

В этом положении король может рокировать в любую сторону.



Рокировка в короткую сторону

Белые сделали рокировку в короткую сторону, то есть король пошел на g1, а ладья h1 одновременно — на f1.



Рокировка в длинную сторону

Белые рокировали в длинную сторону: король пошел на c1, а ладья a1 — на d1.

Для рокировки необходимо:

1) чтобы и король, и ладья находились еще на своих первоначальных полях.



РОКИРОВКА (франц. *Roquer* — «рокировать», гос — «шахматная ладья», от перс. *rokh* — «боевой слон»). В Италии долгое время бытовала так называемая свободная рокировка, при которой король и ладья могли по выбору играющего занимать различные положения. К середине XIX в. (в Италии — к концу XIX в.) свободная рокировка уступила место современному варианту. Рокировка играет важную роль в шахматных стратегии и тактике: укрепляет безопасность позиции короля, служит средством мобилизации сил. Играющие стороны стремятся, если это возможно, лишить друг друга рокировки, а затем начать атаку на застрявшего в центре короля соперника.

чальных местах и не сделали до того ни одного хода;

2) чтобы поля между королем и ладьей были свободны;

3) чтобы король не стоял под шахом (рокировка не может являться ответом на шах) и чтобы король не попадал вследствие рокировки под шах противника;

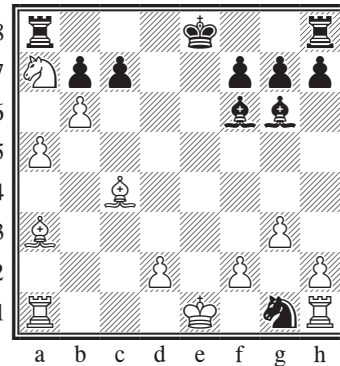
4) чтобы поле, через которое проходит король (f1 или f8 при короткой, d1 или d8 при длинной рокировке), не находилось под ударом какой-нибудь неприятельской фигуры.

Если под ударом находится не король, а ладья, или же если ладья должна пройти через атакованное поле, это не препятствует рокировке.

Все эти случаи показаны на диаграмме 31.

В этом положении рокировать могут только белые, и то лишь в длинную сторону. Черные при своем ходе могли бы дать шах конем на f3 и этим лишить белых права рокировки, так как последние были бы вынуждены сдвинуть

своего короля с первоначальной позиции на одно из соседних полей (но не рокировать).



31

Если один из противников сделал рокировку с нарушением правил, то он обязан поставить короля и ладью на их первоначальные места и сделать какой-нибудь ход королем.

Смысл рокировки в том, что она дает возможность значительного изменения позиции короля (когда грозит опасность), а также позволяет быстро ввести в игру сильную фигуру — ладью.

Помешать рокировке против-

ника бывает, как правило, очень выгодно.

9. ЗАПИСЬ ХОДОВ. УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

Для записи ходов пользуются так называемой алгебраической нотацией, отмечая поле, на котором фигура находилась, и поле, на которое она пошла. При ходе фигурой указывается также ее сокращенное обозначение; при ходе пешкой обозначение не ставится. В шахматной литературе приняты, кроме того, следующие обозначения:

- фигура идет с одного поля на другое
- : одна фигура берет другую
- + шах
- ++ двойной шах
- X мат
- 0-0 короткая рокировка
- 0-0-0 длинная рокировка
- ~ какой угодно ход
- ! хороший (или лучший) ход
- !! очень хороший, часто труднонаходимый и эффектный ход
- ? слабый ход (или ошибка)
- ?? грубая ошибка

Встречаются еще такие обозначения: = игра равна; ± позиция белых лучше; ∓ позиция черных лучше; ± у белых небольшое преимущество; ∓ у черных небольшое преимущество; +- у белых выиграно; -+ у черных выиграно.

Таким образом запись e2-e4 означает, что пешка e2 идет на e4;

♖d1:d6 — ладья d1 берет на d6; a7:b8♗ — пешка a7 берет на b8 и превращается в ферзя; e7:d8♞+ — пешка e7 после взятия на d8 превращается в коня, который дает королю шах; ♗e2-h5++ — слон идет на h5, при этом королю объявляется двойной шах.

Помимо полной нотации, существует также краткая нотация, когда записывается только поле, на которое пошла фигура.

При краткой нотации предыдущие ходы запишутся так: e4, ♜:d6, b8♗, d8♞+, ♗h5+. Ход e4:d5 записывается ed, то есть пешка, стоящая на линии «е», берет пешку на линии «d». Если бы на какое-нибудь поле могли пойти две одноименные фигуры, то необходимо отметить, какая из них сделала этот ход. Для примера: если одна ладья находится на a1, а другая — на f1, мы запишем: ♖ad1 или ♜fd1; если один конь стоит на a4, другой — на a2, записывают ♞4c3 или ♞2c3. Понятно, краткая нотация не так ясна, как полная, но при некотором навыке она более удобна и требует меньше места и времени при записи.

Ходы можно записывать в столбец и в строчку. Для примера возьмем такое начало партии:

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | e2-e4 | e7-e5 |
| 2. | ♞g1-f3 | ♞b8-c6 |
| 3. | ♗f1-c4 | ♞g8-f6 |

В строчку эти ходы будут записаны так (полная нотация): 1. e2-e4 e7-e5 2. ♞g1-f3 ♞b8-c6 3. ♗f1-c4 ♞g8-f6, а при краткой нотации: 1. e4 e5 2. ♞f3 ♞c6 3. ♗c4 ♞f6.

Иногда после какого-нибудь очередного хода белых имеется

примечание, поясняющее этот ход; тогда при записи партии в столбец ставят вместо хода черных три точки; после же примечания также ставят три точки, но уже вместо хода белых.

10. ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ СТРАНИЦЫ

Возьмите доску и разыграйте, исходя из начальной позиции (см. диаграмму 1), несколько коротких партий, чтобы усвоить запись ходов, условные обозначения и некоторые матовые положения. Найдите самостоятельно ходы, ведущие к мату, там, где они не указаны.

Попробуйте затем решить задачи-шутки, они не только забавны, но и по-своему поучительны.

КОРОТКИЕ ПАРТИИ

№ 1

1. f2-f4 e7-e5
2. g2-g3? e5:f4
3. g3:f4?? ♖d8-h4X

Ошибочной игрой белые обнажили диагональ e1-h4.

Рекордно короткой была бы такая партия:

1. f2-f3? e7-e5
2. g2-g4?? ♖d8-h4X

№ 2

1. e2-e4 e7-e5
2. ♙f1-c4 ♙f8-c5
3. ♖d1-h5 ...

Характерный для начинающих выпад. Позднее мы увидим, что

ходы ферзем в начале партии редко бывают полезны, а иногда они даже вредят развитию игры.

3. ... d7-d6??

Черные защитили пешку e5, но не заметили, что в первую очередь им грозит мат. Правильно было 3...♖e7, а затем 4...♗f6, вводя в игру (развивая) новую фигуру и отбрасывая белого ферзя.

4. ♖h5:f7X

№ 3

1. e2-e4 e7-e5
2. ♙f1-c4 ♙f8-c5
3. ♖d1-f3 ♗g8-h6?

Неудачная защита пункта f7, так как конь h6 вскоре уничтожится слоном. Надежную защиту давал ход 3...♗f6.

4. d2-d4! ♙c5:d4
5. ♙c1:h6

Если теперь черные возьмут слона, они получают мат. Если же они захотят защититься от мата, то все равно проиграют, ибо останутся без фигуры (например: 5...0-0 6. ♙c1).

№ 4

1. e2-e4 b7-b6
2. ♙f1-c4 ♙c8-b7
3. ♖d1-f3 ♗g8-f6
4. ♗g1-h3 ♙b7:e4?

Лучше 4...e6.

5. ♗h3-g5? ...

Белые могли отыграть пешку посредством 5. ♙:f7+ ♖:f7 6. ♗g5+ и 7. ♗:e4.

5. ... ♙e4:f3??

Необходимо было 5...d5.

6. ♙c4:f7X

№ 5

1. e2-e4 e7-e5
 2. ♖g1-f3 d7-d6
 3. ♙f1-c4 ♗c8-g4
- На 3...♗f6 последовало бы
4. ♗g5.
 4. c2-c3 ♗b8-c6
 5. ♖d1-b3 ♙g4:f3??
- Необходимо было 5...♗a5.
6. ♗c4:f7+ ♔e8-e7
 7. ♖b3-e6X

№ 6

1. e2-e4 e7-e5
 2. ♙f1-c4 ♗g8-f6
 3. ♗g1-f3 ♗f6:e4
 4. ♗b1-c3 ♗e4:c3
 5. d2:c3 d7-d6
 6. 0-0 ♗c8-g4?
- Лучше 6...♗e7 и затем рокировка.
7. ♗:e5 ♗:d1
- В случае 7...de белые продолжали бы не 8. ♖:g4, а выиграли бы ферзя путем 8. ♗:f7+ ♔e7 9. ♗g5+ ♔:f7 10. ♖:d8. Теперь же белые объявляют мат в два хода: 8. ♗:f7+ ♔e7 9. ♗g5X.

№ 7

1. e2-e4 c7-e5
 2. ♗g1-f3 ♗b8-c6
 3. d2-d4 c5:d4
 4. ♗f3:d4 e7-e5
- В ответ на это белые могли бы посредством 5. ♗f3, а затем ♗c4, ♗c3 и т. д. захватить пункт d5.
5. ♗d4-f5 ♗g8-e7??
- Правильно 5...d6 или 5...d5.
6. ♗f5-d6X
- Такой мат называется «спертым».

№ 8

1. e2-e4 e7-e5
 2. f2-f4 e5:f4
 3. ♗g1-f3 d7-d5
 4. ♗b1-c3 d5:e4
 5. ♗c3:e4 ♗c8-g4
 6. ♖d1-e2 ♙g4:f3??
- Надо было прикрыть короля посредством 6...♖e7.
7. ♗e4-f6X
- Мат в результате двойного шаха.

№ 9

1. d2-d4 f7-f5
 2. ♗c1-g5 h7-h6
 3. ♗g5-h4 ...
- Белые стремятся вызвать ослабление диагонали e8-h5.
3. ... g7-g5
 4. ♗h4-g3 f5-f4?
- Правильно 4...♗f6.
5. e2-e3 h6-h5
- Черные защищаются от угрозы ♖h5X.
6. ♗f1-d3 ♗h8-h6??
- Надо было играть 6...♗g7 7. ef h4.
7. ♖d1:h5+! ♗h6:h5
 8. ♗d3-g6X

№ 10

1. e2-e4 b7-b6
 2. d2-d4 ♗c8-b7
 3. ♗f1-d3 f7-f5
- Черные задумали выиграть ладью, но ослабляют диагональ e8-h5.
4. e4:f5 ...
- Лучше было бы 4. ♗c3, защищая пешку e4.
4. ... ♗b7:g2

5. ♖d1-h5+ ♗g7-g6
 6. ♜f5:g6 ♘g8-f6??
- Правильно 6...♙g7.
7. ♜g6:h7+! ♘f6:h5
 8. ♙d3-g6X

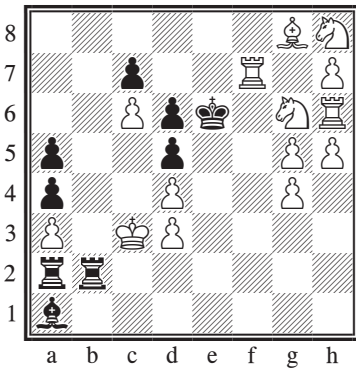
№ 11

1. e2-e4 e7-e5
2. ♘g1-f3 d7-d5
3. e4:d5 ♖d8:d5
4. ♘b1-c3 ♖d5-a5
5. ♖d1-e2 ♘b8-c6
6. d2-d3 ♙c8-g4
7. ♙c1-d2 ♘c6-d4
8. ♖e2:e5+? ♗a5:e5+
9. ♘f3:e5 ♘d4:c2X

11. ЗАДАЧИ-ШУТКИ

1

Решение гарантируется!



Мат в 1 ход

— Я еще не умею решать задачи, — говорит неискушенный читатель.

— Все же попробуйте. Эту задачу вы, безусловно, решите. Боль-

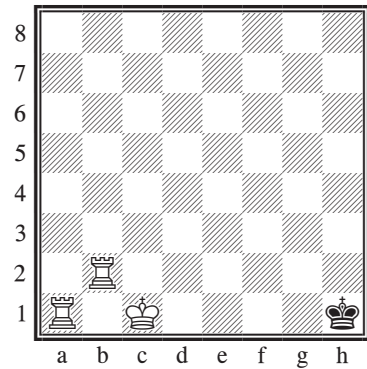
ше того, не решить ее — вам не удастся!

— Вот как! Это интересно. А кто начинает?

— Вообще, — белые. Но здесь, в виде исключения, и белые, и черные матуют в один ход.

2

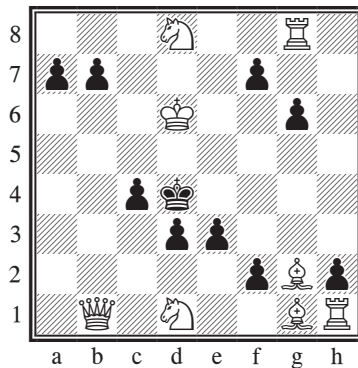
Знаете ли вы правила?



Мат в 1/2 хода

3

Устраните ошибку!

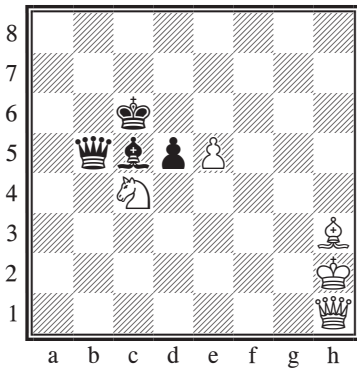


В этой диаграмме имеется явная ошибка. Найдите, в чем она заклю-

чается, и тогда окажется, что белые могут дать мат в один ход независимо от того, как будет исправлена допущенная ошибка.

4

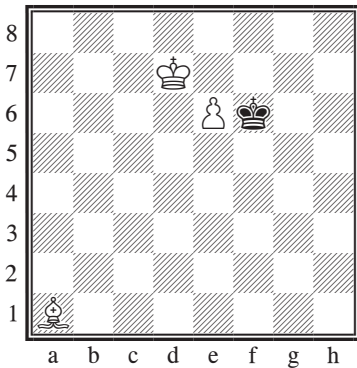
Усвоили ли вы правила?



Белые дают мат в 1 ход

5

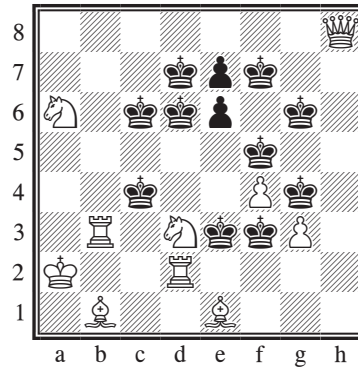
Как получились эта позиция?



Найдите предшествующие ходы

6

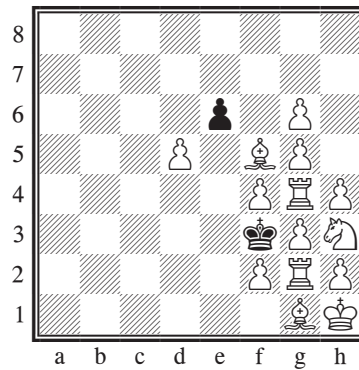
«Единым махом десятерых побивахом»



У черных слишком много королей (десять), но все они маются одним ходом.

7

Не расслышал — переспроси!



Задание к этой задаче, по крайней мере — начало его, известный американский проблемист Сэмюэл Лойд (1841–1911) произнес среди общего шума несколько невнятно. Можно было

понять: «...чинают (здесь голос его окреп!) и дают мат в четыре хода».

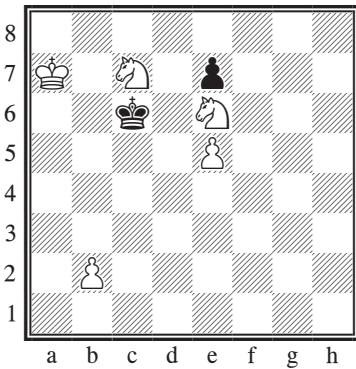
Слушатели долго бились, но попытка дать черным мат в четыре хода никак не удавалась.

— Не могут здесь белые дать мат в четыре хода, — решили они, наконец.

— Почему белые? — притворно удивился Лойд, довольный тем, что надул своих слушателей. — Я ведь ясно сказал: черные начинают и дают мат в четыре хода. Действительно, черная пешечка легко и забавно решает задачу.

8

Прямолинейно

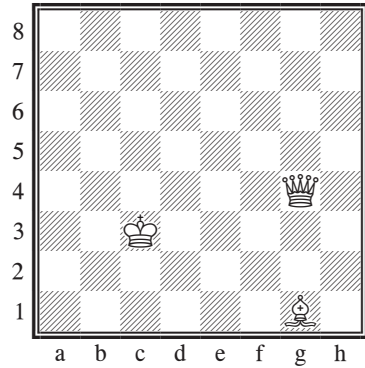


Мат в 5 ходов

Не пугайтесь, что нужно найти пять ходов, — задача легкая! Именно столько нужно п... (стоп, без подсказок!).

9

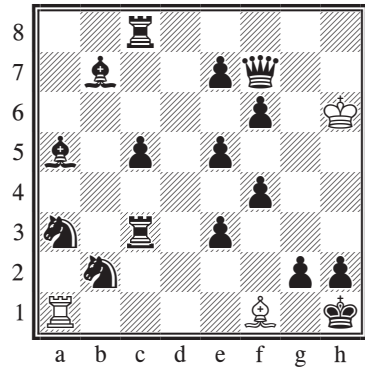
Три вопроса



Куда надо поставить черного короля: 1) чтобы он был заматован, 2) чтобы он был запатован, 3) чтобы белые могли дать ему мат в один ход?

10

«Воюют не числом, а умением»

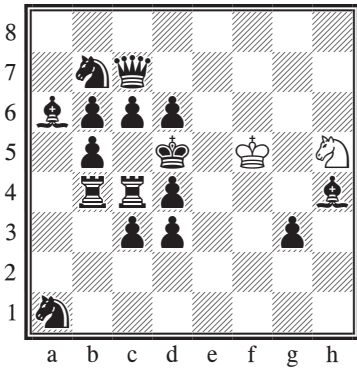


Белые выигрывают (мат не позднее 10-го хода)

Уже после 1-го хода белых черные, по сути дела, беззащитны. Они могут лишь оттянуть мат до 10-го хода, жертвуя свои фигуры и пешки, закрываясь ими от шахов.

11

Конь — полезное животное!

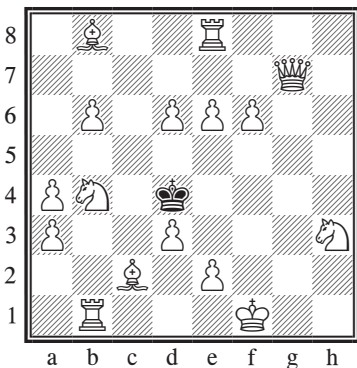


Мат в 12 ходов

Белые с одним конем успешно борются против всей неприятельской армии. Это возможно здесь потому, что черные фигуры занимают на редкость неудачные (на этот раз нарочно придуманные!) позиции.

12

Все на одного



— Сколько ходов может понадобиться белым для мата?

— Один ход, и то много! — скажете вы.

— Как бы не так! Мат дается в два хода, при этом — единственным и нелегко находимым способом.

Шуточные вопросы

13. Какое наибольшее число коней можно расставить на доске таким образом, чтобы ни один не мог взять другого?

14. Как надо играть в любых позициях, чтобы «с гарантией» стать через известное время мастером?

**12. РЕШЕНИЯ
ЗАДАЧ-ШУТОК**

1. Шутка заключается в том, что любой ход белых или черных приводит к мату. Итак, 30 матующих ходов: 16 — белыми и 14 — черными!

2. Белые заканчивают длинную рокировку. Они уже переставили короля с e1 на c1, остается переставить ладью a1 на d1.

3. На доску ошибочно поставлена 9-я черная пешка. Снимите любую и убедитесь, что возможен мат в один ход.

4. 1. e5:d6 (беря пешку d «на проходе»).

5. Решить эту задачу, зная предыдущую, уже не трудно. Пешка e6 стояла на d4, у черных была пешка на e7. Последовало: 1. d4-d5+ e7-e5 2. d5:e6+.

6. 1. ♘d3-e5X. (Остряки гово-

рят, что в истории шахмат это самый атакующий ход — «в 10 лошадиных сил»!) Проверьте, почему получается мат каждому из королей в отдельности.

7. Разумеется, e4 и далее 2. d5 fg 3. d7 gh 4. d8♖ hgX. Конечно, такая позиция не могла бы получиться в практической игре (обратите внимание на слона g1 и пешку h4), и в задачах подобные расстановки фигур не допускаются, но... чего не сделаешь ради шутки!

8. Пешка **b** за пять ходов превращается в... третьего коня.

9. С. Лойд, 1866 г. 1) На e3, 2) на h1, 3) на a8 (♖g4-c8X).

10. 1. ♕a6+! ♖b1 2. ♖:b1+ ♗c1

3. ♗:c1+ ♘d1 4. ♗:d1+ ♕e1 5. ♗:e1+ g1♖ (или другая фигура) 6. ♕:b7+ ♗c6 7. ♕:c6+ ♖d5 8. ♕:d5+ e4 9. ♕:e4+ f3 10. ♕:f3X.

11. 1. ♖f4+ 2. ♖e6+ 3. ♖:c7+ 4. ♖:a6+ (теперь обратно) 5. ♖c7+ 6. ♖e6+ 7. ♖f4+ ♔c5 8. ♔e4! d5+ 9. ♔e5 ♕f6+ 10. ♔e6! ♘d8+ 11. ♔d7 12. ♖:d3X.

12. Задачу решает странный, на первый взгляд, ход 1. ♗d1! (не 1. ♔e1? ♔e5). Так называемые «тихие» ходы (без шахов, взятий или очевидных угроз) — самые трудные!

13. Максимум 32 — на всех белых или же на всех черных полях.

14. Хорошо.

Глава вторая

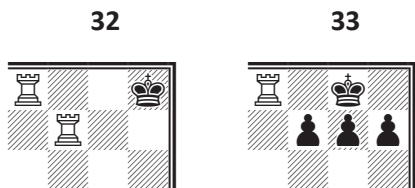
ЦЕЛЬ ИГРЫ

Из предварительных объяснений мы уже знаем, что обычным финалом (концом) шахматной игры является мат или ничья. Попробуем теперь углубить эти предварительные сведения и разберем в первую очередь некоторые простейшие окончания партий.

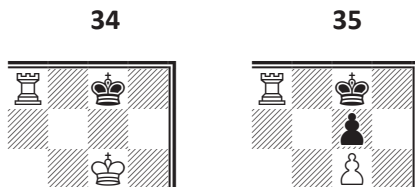
1. МАТ

Конечная цель игры — дать мат неприятельскому королю.

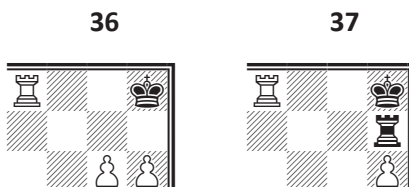
Рассмотрим несколько типичных матовых позиций. Начнем с таких, в которых мат дает ладья.



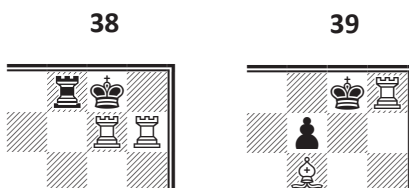
Мат ладьей



Мат ладьей



Мат ладьей



Мат ладьей

Во всех этих позициях ладья дает мат на 8-й горизонтали. На практике мат почти всегда (за редкими исключениями) достигается именно на краю доски, где подвижность короля чрезвычайно ограничена.

Отступлению черного короля на 7-ю горизонталь в позициях на диаграммах 32–37 мешают либо свои, либо чужие фигуры, а иногда и те и другие вместе.

Ладья совместно с другой фигурой нередко заканчивает партию следующим образом: