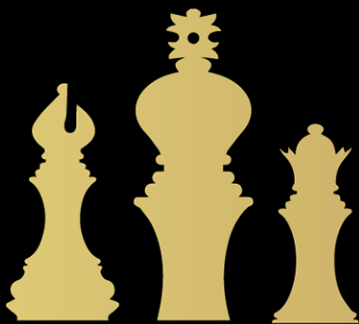
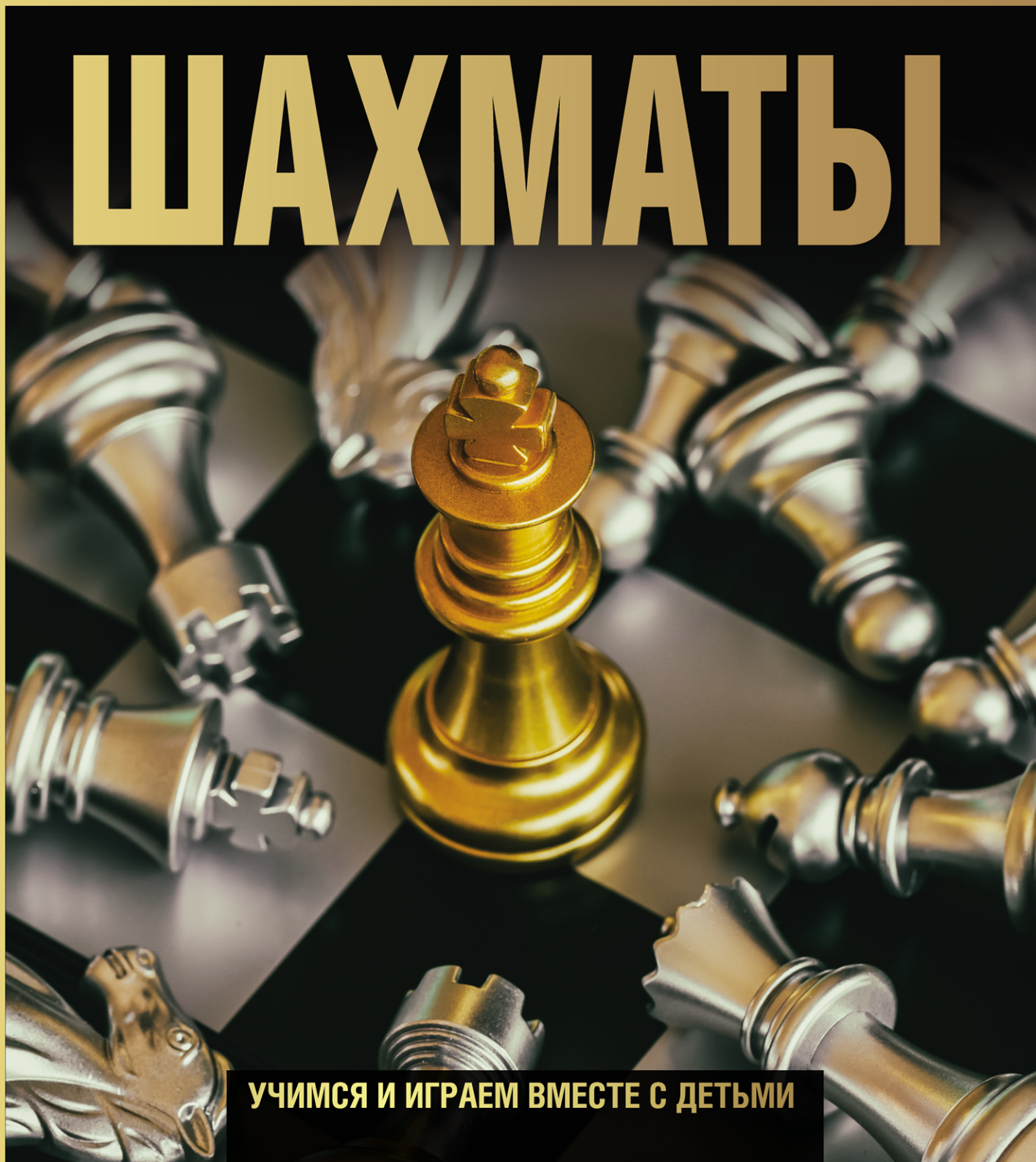




БОЛЬШАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

ШАХМАТЫ

БОЛЬШАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ НАСТОЯЩЕГО МУЖЧИНЫ



УЧИМСЯ И ИГРАЕМ ВМЕСТЕ С ДЕТЬМИ

Содержание

Шахматная нотация 3

**ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ:
ПОЛЕ БИТВЫ, ФИГУРЫ
И ПРАВИЛА 4**

ШАХМАТНАЯ ДОСКА 6

Диагонали 6

ФИГУРЫ 7

Король 7

Ладья 7

Слон 8

Ферзь 9

Конь 10

Пешка 11

ШАХ И МАТ 12

Шах 12

Мат 12

Ничья 13

МАТОВАНИЕ

ОДИНОКОГО КОРОЛЯ 14

Мат ферзем 14

Матование ладьями 16

Мат двумя слонами 17

Мат ладьей 18

Мат слоном и конем 20

ЭЛЕМЕНТЫ

ШАХМАТНОЙ ИГРЫ 21

Территория 21

Материал 22

Развитие 23

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА 23

Взятие на проходе 23

Превращение 24

Рокировка 24

Пат 25

**ДЕБЮТ: ОСНОВНЫЕ
ПРИНЦИПЫ И ВИДЫ 26**

КЛАССИЧЕСКИЕ ПРИНЦИПЫ

ДЕБЮТА 28

Борьба за центр 28

Быстрейшее развитие 29

Скорейшая рокировка 30

Кони прежде слонов 30

СОВРЕМЕННЫЕ

ПРИНЦИПЫ ДЕБЮТА 31

ИНИЦИАТИВА 32

КОНТРИГРА 35

ПОЗИЦИОННЫЕ ЖЕРТВЫ 37

ОТКРЫТЫЕ ДЕБЮТЫ 38

Испанская партия 38

Испанская партия:

открытый вариант 39

Испанская партия:

Берлинская защита 40

Итальянская партия 41

Итальянская партия:

гамбит Эванса 42

Защита двух коней 43

Русская партия:

защита Петрова 45

Королевский гамбит 46

Венская партия 47

Защита Филидора 48

Датский гамбит 49

Шотландская партия 50

Дебют четырех коней 51

ПОЛУОТКРЫТЫЕ ДЕБЮТЫ 52

Сицилианская защита 52

Сицилианская защита:

вариант дракона 53

Сицилианская защита:

вариант Алапина 54

Французская защита 55



Французская защита: вариант Винавера	55
Французская защита: вариант Тарраша.....	56
Защита Каро—Канна	57
Защита Алехина.....	58
Защита Пирца—Уфимцева	59
ЗАКРЫТЫЕ ДЕБЮТЫ	60
Ферзевый гамбит	60
Отказанный ферзевый гамбит: разменный вариант	61
Отказанный ферзевый гамбит: защита Тарраша.....	62
Принятый ферзевый гамбит....	63
Славянская защита.....	64
Новоиндийская защита	65
Защита Нимцовича.....	66
Староиндийская защита	68
Староиндийская защита: вариант Земиша	69
Защита Грюнфельда	70
Защита Бенони.....	71
Защита Чигорина	72
Голландская защита	72
Голландская защита: вариант Стоунвол.....	73
ФЛАНГОВЫЕ ДЕБЮТЫ.....	74
Английское начало	74
Дебют Рети	75
Орангутанг	76
Дебют Берда	77

МАТ:	
ОСНОВНЫЕ ВИДЫ.....	78
МАТ НА ПОСЛЕДНЕЙ	
ГОРИЗОНТАЛИ.....	80
СПЕРТЫЙ МАТ.....	81
МАТ ФЕРЗЕМ И ПЕШКОЙ	82
МАТ ДАМИАНО.....	83

МАТ ФЕРЗЕМ И КОНЕМ.....	84
МАТ ФЕРЗЕМ И СЛОНОМ.....	85
МАТ ДВУМЯ ЛАДЬЯМИ.....	86
МАТ ЛАДЬЕЙ И СЛОНОМ.....	87
МАТ ЛАДЬЕЙ И КОНЕМ	88
МАТ ЛЕГАЛЯ.....	89
МАТ ГРЕКО	90
МАТ БОДЕНА	91

ЦЕНТР И ФЛАНГИ	92
ЦЕНТР	94
Открытый центр.....	94
Закрытый центр	95
Частично	
блокированный центр	96
Напряжение в центре	96
Классический центр.....	97
Малый центр	97
Ёж	98
Связка Мароци.....	98
Фигурное давление	99
ФЛАНГИ.....	100
Контрудар в центре	100
Ранние фланговые атаки	101
Рокировка на одном фланге.....	102
Рокировка на разных флангах....	103
ТАКТИКА.....	104

ОСНОВНЫЕ	
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ.....	106
Связка.....	106
Вилка.....	108
Сквозной удар.....	109
Открытое нападение	110
Открытый шах	111
Двойной шах.....	112
ЖЕРТВЫ	113
Классическая жертва слона	113
Жертва Ласкера	114
Позиционная жертва	115



Комбинационная жертва	116
Жертва ферзя	117
КОМБИНАЦИИ	118
Отвлечение	118
Уничтожение защитника.....	119
Перегрузка	120
Завлечение.....	121
Блокировка.....	122
Мельница	123
Рентген	124
Цвишенцуг	125
ПОЗИЦИОННЫЕ ФАКТОРЫ	126
Открытые линии	126
Сдвоенные ладьи	126
Строенные фигуры.....	127
7-я горизонталь	127
Форточка.....	128
Преимущество двух слонов.....	129
Блокада.....	130
Плохой слон	131
Ключевые поля	133
ПЕШКИ	134
ПЕШЕЧНЫЕ СТРУКТУРЫ	136
Фианкетто	136
Староиндийская структура	138
Структура дракона	139
Стоунвол	139
Двойной Стоунвол	140
Французская структура.....	140
Закрытая английская структура	141
Шевенинген	142
Отказанный ферзевый гамбит.....	143
Атака пешечного меньшинства.....	144
СИЛА И СЛАБОСТИ	145
Пешечные цепи.....	145
Пешечные островки	146
Пешечное большинство	147

Проходная пешка	148
Изолированные пешки	149
Отсталые пешки	150
Сдвоенные пешки	151
Строенные пешки	151
ЭНДШПИЛЬ	152
АКТИВНЫЙ КОРОЛЬ	154
Цугцванг	155
ПЕШЕЧНЫЕ ОКОНЧАНИЯ	156
Правило квадрата.....	156
Король помогает пешке.....	157
Оппозиция.....	158
Выжидательный ход.....	160
ТЯЖЕЛОФИГУРНЫЙ ЭНДШПИЛЬ	162
Ферзевый эндшпиль	162
Ферзь против ладьи	164
Ладья против пешки.....	166
ЛАДЕЙНО-ПЕШЕЧНЫЕ ЭНДШПИЛИ	168
Ладья и пешка против ладьи ...	168
Пешка на 7-й горизонтали	170
Ладья и несколько пешек.....	172
СЛОНОВЫЕ ЭНДШПИЛИ	174
Слон против пешек	174
Плохой слон	176
КОНЕВЫЕ ЭНДШПИЛИ	177
Конь и пешка.....	177
Конь против пешки	178
Конь и ладейные пешки.....	179
Конь и пешка против коня	180
СЛОНОВЫЕ ЭНДШПИЛИ ПРОТИВ КОНЕВЫХ	181
Конь и пешка против слона.....	181
Слон и пешка против коня	182
Два слона	183
ОБМЕН И РАЗМЕН	184
Ладья против слона	184
Ладья против коня	187



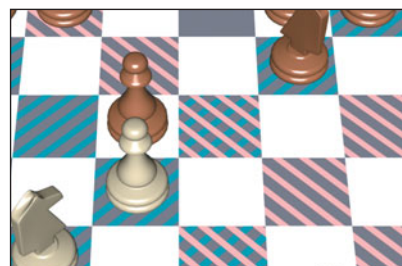
Шахматная нотация

Шахматной нотацией называют систему записи всех партий. В данной книге применены сразу две шахматные нотации — та, которой придерживается Международная шахматная федерация (ФИДЕ), и та, которая используется в странах бывшего СССР (в этих случаях стоит пометка «сов.»).

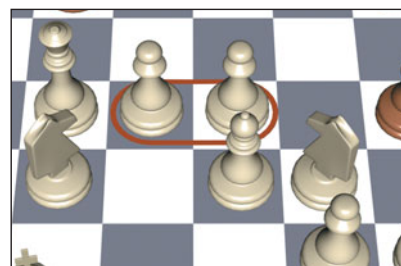
ДЕЙСТВИЕ	МЕЖДУНАРОДНАЯ НОТАЦИЯ ФИДЕ	ТРАДИЦИОННАЯ НОТАЦИЯ СССР
взятие	×	:
взятие на проходе	е.р.	обозначение отсутствует
рокировка (короткая)	0–0	0–0
рокировка (длинная)	0–0–0	0–0–0
шах	+	+
мат	#	×
следующий ход принадлежит черным	...	...

ОБОЗНАЧЕНИЯ ФИГУР, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ В ДАННОЙ КНИГЕ	
король	♔
ферзь	♚
ладья	♖
слон	♘
конь	♞

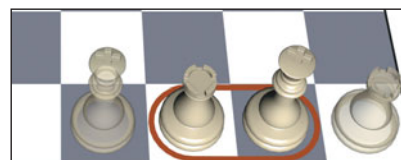
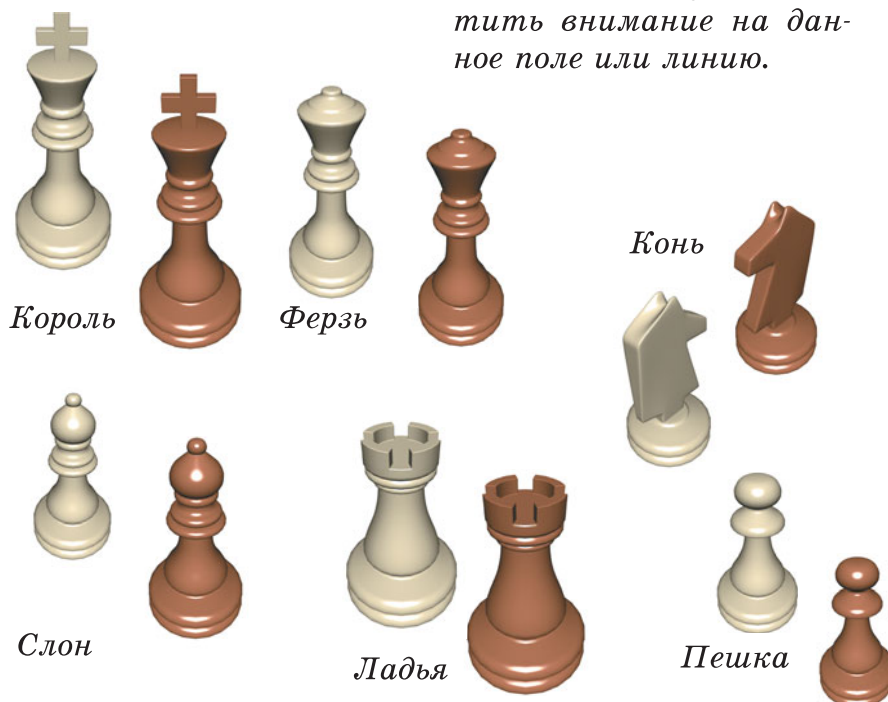
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ	
сильный ход	!
отличный, очень сильный ход	!!
слабый ход, ошибка	?
грубая ошибка	??
интересный, но рискованный ход	!?
сомнительный ход	?!



Если на шахматной доске поле выделено цветом, то следует обратить внимание на данное поле или линию.



Обведенные линией фигуры означают, что надо обратить внимание одновременно на несколько боевых единиц.



Для того чтобы показать, на какой позиции находилась та или иная фигура до того, как был сделан очередной ход, в обозначении используется прозрачность фигуры.

ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ: ПОЛЕ БИТВЫ, ФИГУРЫ И ПРАВИЛА

Каждый может научиться играть в шахматы, терпеливо изучая правила игры. Внимательно прочитав этот раздел книги, вы познакомитесь с важнейшими понятиями и правилами: как ходят и бьют фигуры в современных шахматах, какие ситуации означают победу в сражении, а какие — лишь ничью. Не стоит пропускать этот раздел, даже если вы считаете, что уже умеете играть в шахматы, — некоторые правила, как это ни странно, плохо известны в среде шахматистов-любителей. Случается, что народный фольклор рождает свои правила, и некоторые любители могут попытаться предложить вам совершенно неоправданные комбинации.



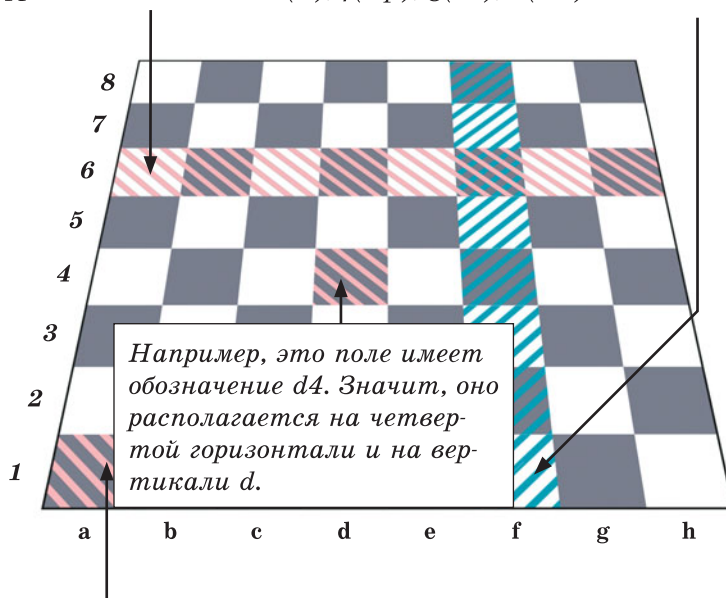


Шахматная доска

Шахматная доска заслуживает пристального внимания, даже если на ней нет ни одной фигуры. Традиционно она квадратная и разделена на 64 равных квадрата. Клетки на доске двух цветов: светлые и темные. Эти цвета на шахматной доске чередуются. В шахматной среде они называются полями. Поля могут быть совершенно разных оттенков, однако вне зависимости от этого их принято обозначать двумя словами: «черные» и «белые». Все вертикальные ряды квадратов — вертикали, соответственно, горизонтальные ряды называются горизонталями. Каждое поле (квадратик) имеет обозначение с указанием того, к какой горизонтали и вертикали принадлежит.

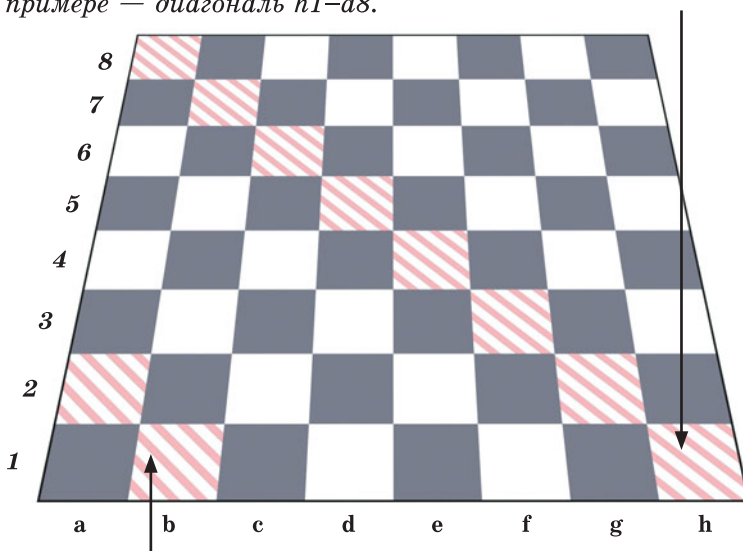
Для обозначения горизонтали принято использовать цифры от 1 до 8.

Обозначение вертикалей — строчные буквы латинского алфавита a (a), b(бэ), c(цэ), d(дэ), e(э), f(эф), g(гэ), h(ха).



На этом изображении крайнее левое поле (a1) — черное. Если доска стоит правильно, то и у соперника крайнее левое поле будет черным.

Чтобы определить диагональ, нужно указать самое нижнее и самое верхнее поля диагонали. На показанном примере — диагональ h1-a8.



На рисунке представлена одна из четырех самых коротких диагоналей. Она обозначается b1-a2 и относится к второстепенным диагоналям. Самые важные же — пересекающие центр доски. Это самые длинные диагонали, которые принимают весь «удар» на себя. Здесь разворачиваются основные моменты шахматной партии.

Диагонали

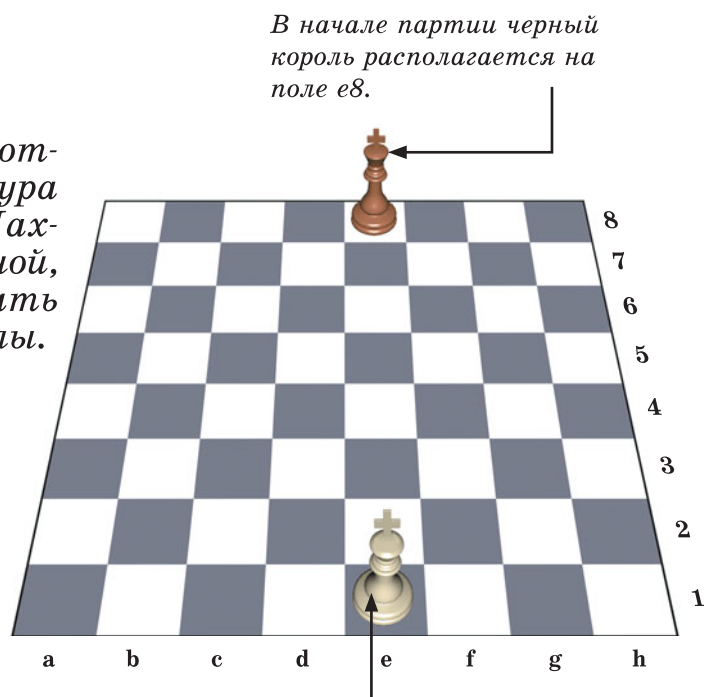
Не меньше вертикалей и горизонталей важны диагонали: например, по ним перемещаются одни из ключевых фигур — слоны.

Фигуры

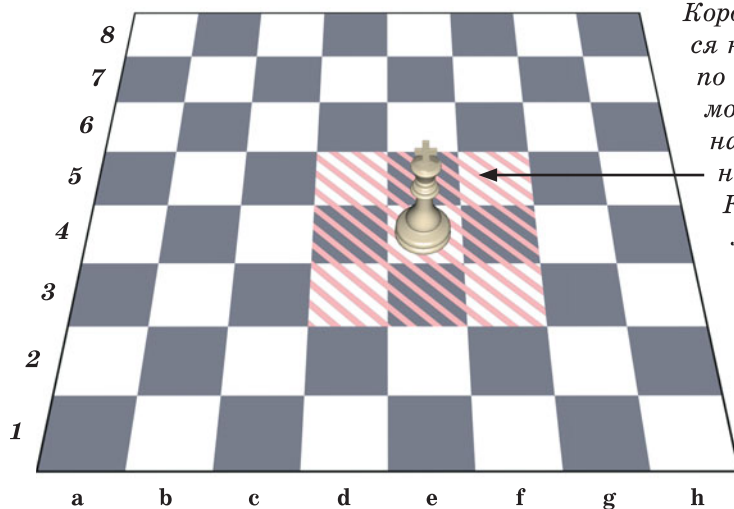
Шахматные фигуры различаются по подвижности. Чем фигура подвижнее, тем она сильнее. Шахматная баталия будет успешной, если научиться координировать движение фигур различной силы.

Король

Несмотря на то что король малоподвижен, это самая ценная фигура на доске. Если побежден король, то проиграна шахматная партия. Король ходит только на одно соседнее поле, но в любом направлении.



Белый же король начинает партию с поля e1.

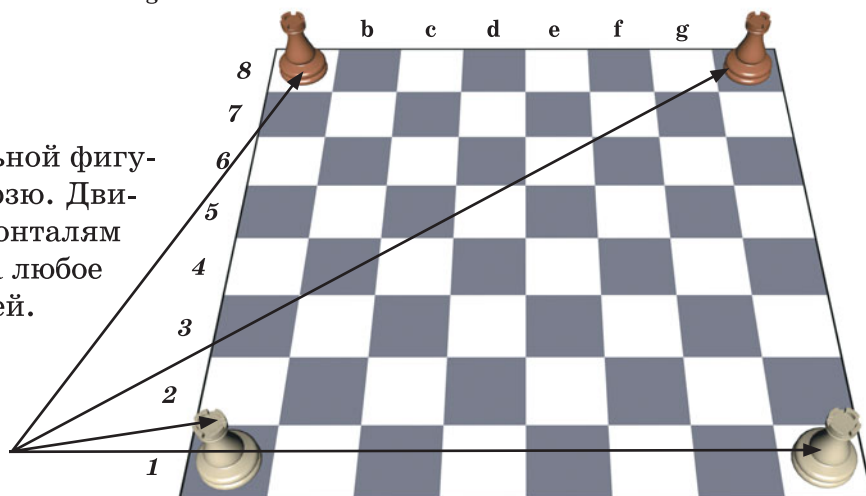


Король при необходимости может передвинуться на одно из выделенных полей. Помните, что по правилам противоборствующие короли не могут приближаться друг к другу, становясь на соседние поля. Например, король перешел на f5. В этом случае ход записывается как Kpf5. В шахматах Kp — это король. Далее при описании тех или иных позиций на доске будут использованы шахматные шрифты, обозначающие фигуры. Ход Kpf5 пишется как ♔f5.

Ладья

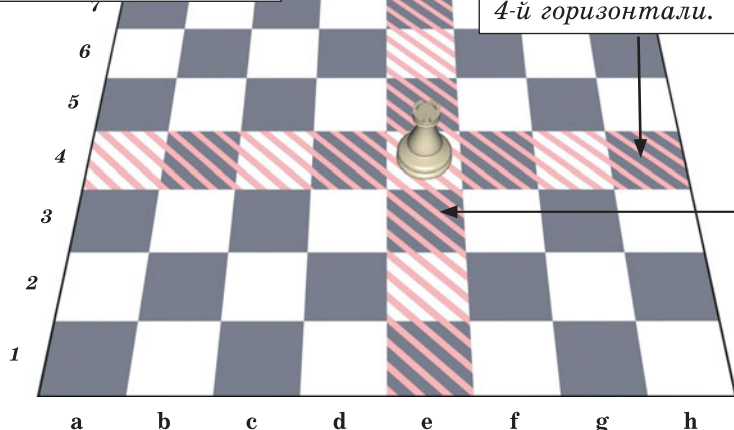
Ладья считается очень сильной фигурой, уступающей лишь ферзю. Двигать ладью можно по горизонталям и вертикалям. Она ходит на любое количество незанятых полей.

Перед началом игры ладьи стоят в углах доски.



Ладья свободно становится на любое поле на вертикали «е».

Эта ладья может переместиться на любую точку на 4-й горизонтали.



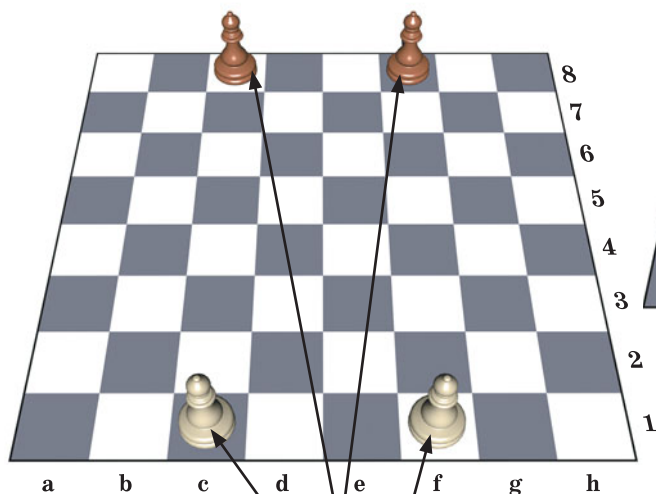
Ладьи не передвигаются по диагоналям. Например, король за один ход перемещается с поля e4 на d5. Ладья это действие может осуществить за два хода, несмотря на то, что это сильная фигура. В этой ситуации вариант хода 1. ♖d4 и 2. ♖d5. Когда записывается партия, для ладьи принято использовать заглавную букву Л или символ ♖.

Слон

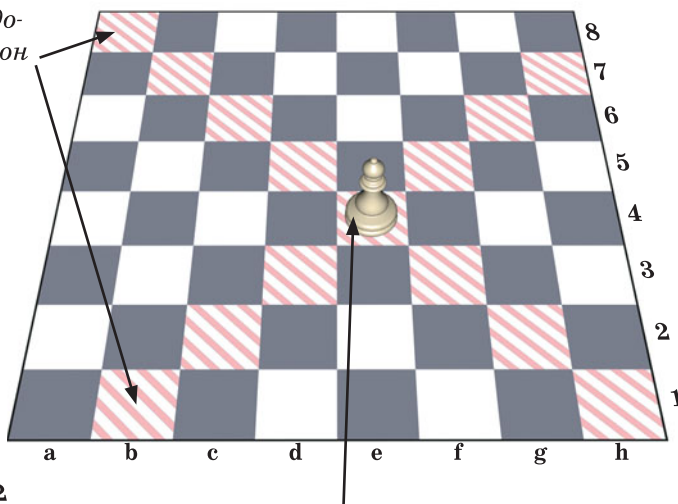
Слон немного слабее ладьи. Если эта фигура находится в центре доски, то контролирует количество полей, сопоставимое с количеством полей, контролируемых ладьями. Однако чем дальше слон находится от центра шахматной доски, тем меньше его влияние на ситуацию.

Перемещается слон исключительно по диагоналям. На старте партии каждый из игроков имеет в своем арсенале по два слона: один белопольный, который ходит только по белым полям, второй — чернопольный (перемещение только по черным клеткам).

Этому слону для передвижения доступна диагональ h1–a8. Также он может ходить по b1–h7.



Это изначальная позиция слонов.



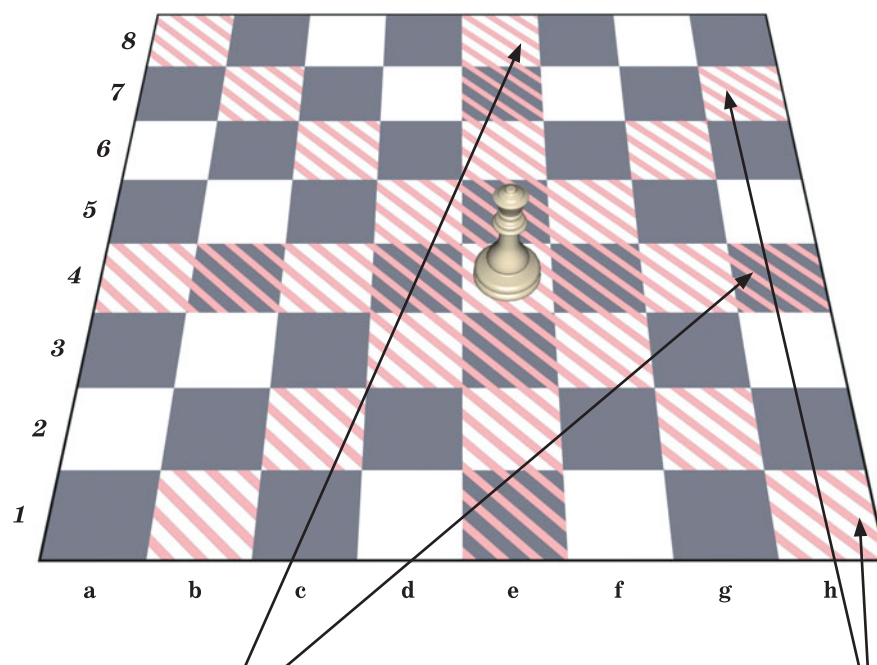
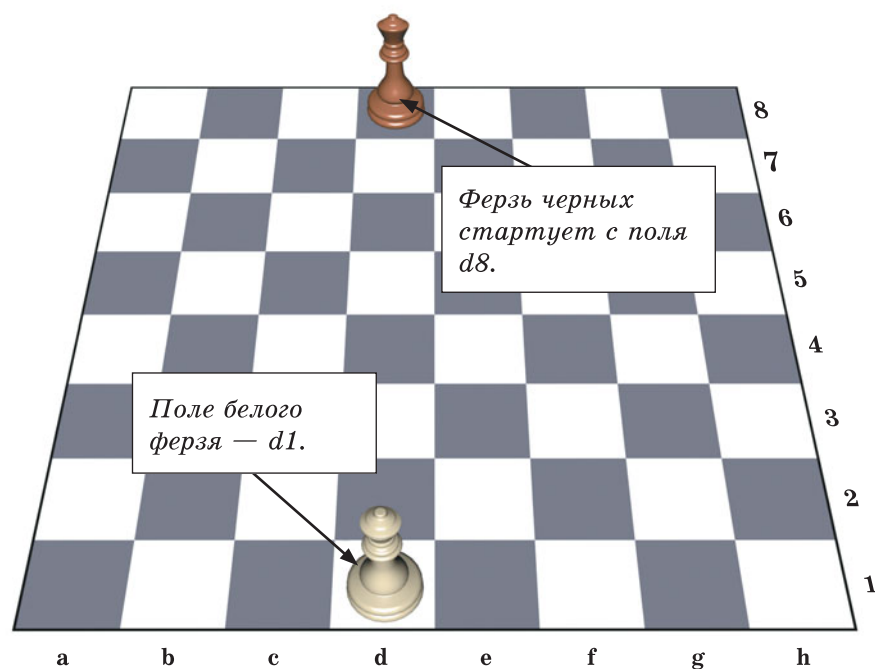
Слон стоит на поле e4 (оно белое), а поле h8, напротив, черное. Поэтому, какие бы манипуляции не проводил слон, на h8 он не попадет. Слон обозначается заглавной буквой С, иногда применяется символ ♘.

Ферзь

Ферзь является самой сильной шахматной фигурой. Он соединил в себе возможности слона и ладьи. Ферзь свободно передвигается в любом направлении — по диагоналям, вертикалям, горизонталям — на любое количество свободных полей. Ферзя не принято ставить под удар без веской на то причины, лучше всего по ходу партии защищать эту фигуру от фигур соперника. Потеря ферзя — не означает поражение, однако это может серьезно осложнить путь к победе в партии, поскольку существенно меняет баланс сил.



Ферзь может ходить, например, как ладья. Он свободно перемещается на то количество полей, какое нужно, по вертикали «е» и по 4-й горизонтали. Ферзь обозначается заглавной буквой Ф. Когда ферзь ходит на h7, то в записях партии это выглядит как **1.** Фh7 или ♔h7.

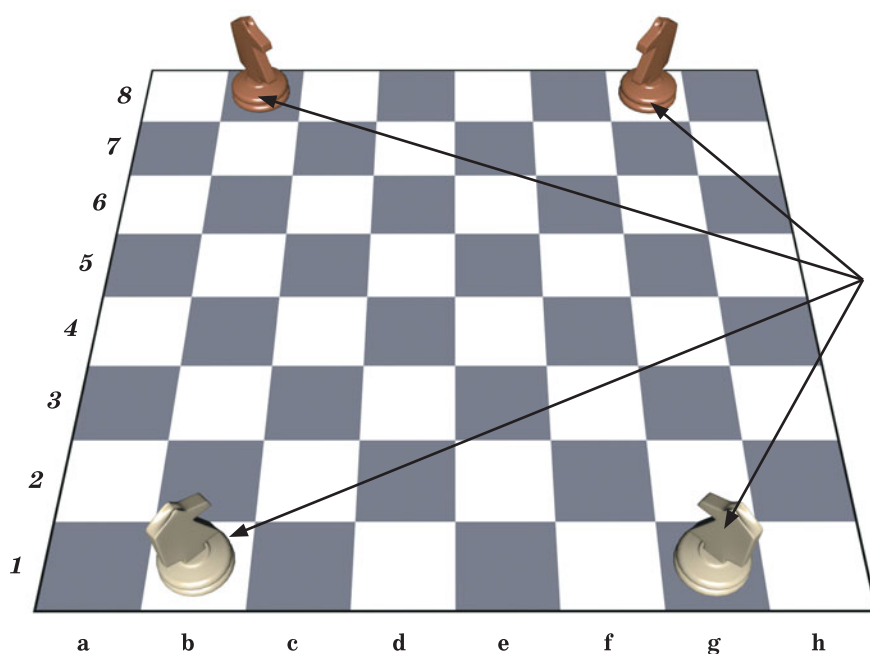


Доступно ферзю и перемещение, идентичное перемещению слона. Он может стать на любое поле диагоналей h1–a8, b1–h7.

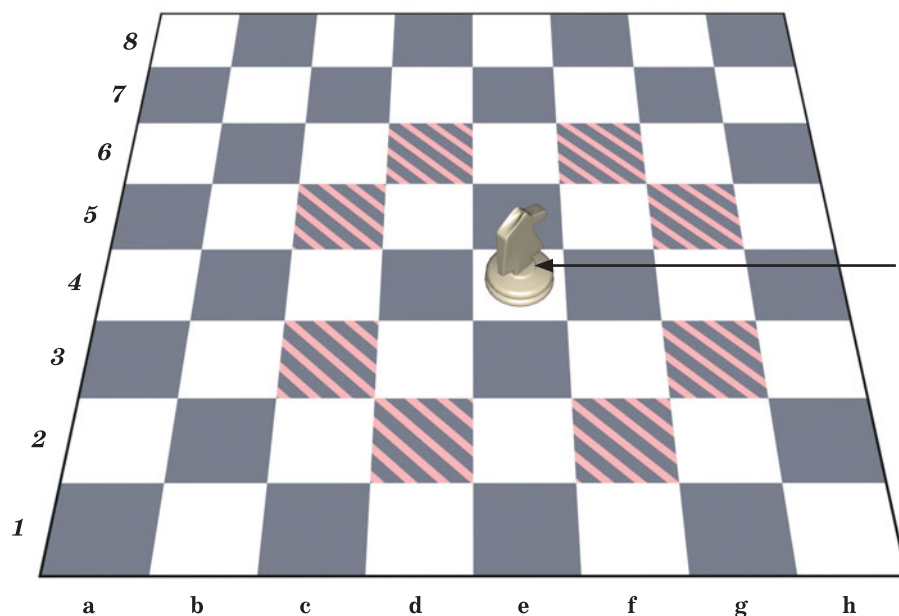
Конь

Наверное, одна из самых необычных фигур на шахматной доске с точки зрения перемещения — конь. За один ход он преодолевает одно поле по горизонтали и два поля по вертикали либо одно поле по вертикали и два поля по горизонта-

ли. Можно сказать, что он ходит буквой «Г». В любом случае при перемещении конь меняет цвет поля. Например, если движение начиналось с черного поля, то, совершив ход, конь оказывается на белом поле.



Это позиция коней на начальном этапе игры.



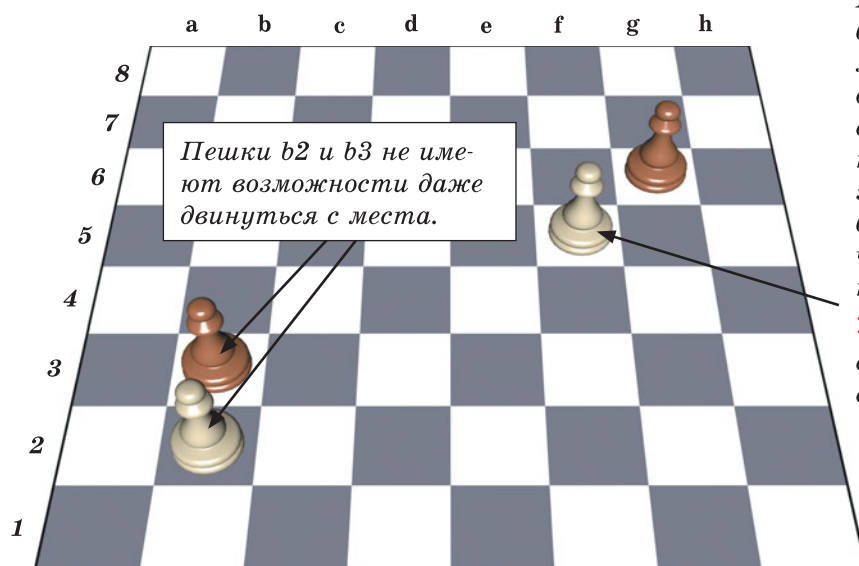
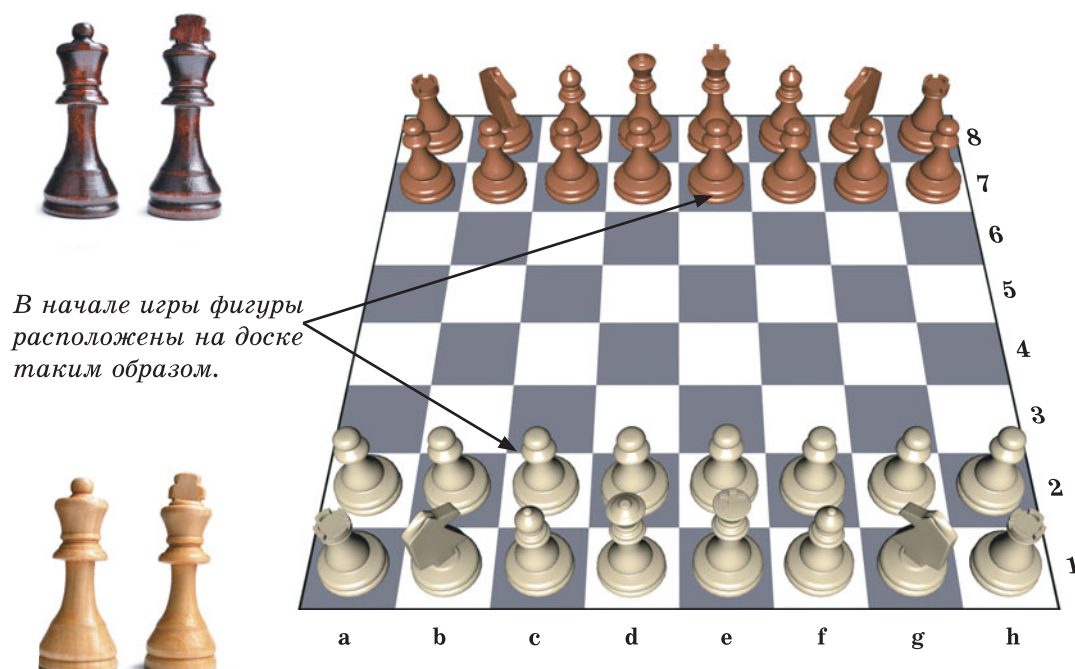
Конь стоит на белом поле e4. Как только он делает ход, то попадает на черное поле. Возможный вариант хода 1. ♘с3. Коня при записях обозначают заглавной буквой К. Важно не перепутать обозначения короля (Кр) и коня (К).

Пешка

Пешку считают основной боевой единицей, однако эта фигура малоценная. В некоторых книгах о шахматах ее даже не называют фигурой. Тем не менее не стоит недооценивать значение пешек. Эта фигура всегда идет только вперед — движение назад ей запрещено. С одной стороны, перемещаться пешка может лишь на одну клетку, а с другой — с первоначального места любая пешка мо-

жет двинуться на две клетки. Игрок решает сам: на одно или два поля начнет ходить пешка. Важно помнить, что если пешка уже сделала свой первый ход, то дальше может продвигаться лишь маленькими «шажками», только на одно поле.

Пешка может взять фигуру соперника, если та стоит на соседней с пешкой клетке, впереди по диагонали.



Если ход принадлежит белым, то пешка отправляется на f6 или берет оппонентку на g6. В записях шахматных партий пешку не обозначают. Поэтому вышеописанный ход будет записан **1. f6**. То, что белые взяли черную пешку, записывается **1. f×g6** (сов. f:g6), символ × (сов. :) обозначает взятие.

Шах и мат

У шаха и мата принципиальные различия: шах — это угроза королю, а мат — конец партии. Зачастую шах становится предвестником мата, однако опытные игроки не ставят шах просто ради шаха, поскольку не вовремя поставленный шах может повернуть партию в невыгодное русло.

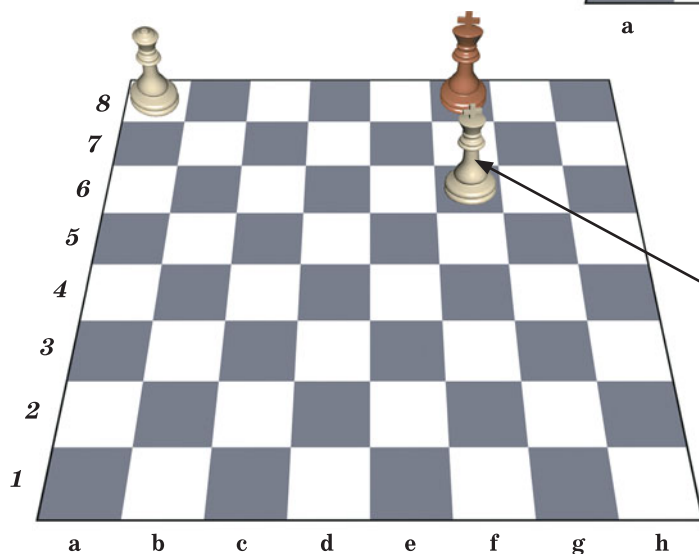
Шах

Другими словами «шах» можно охарактеризовать как «нападение на короля». На доске это выглядит следующим образом: фигура соперника следующим ходом может «свергнуть» короля. Угроза королю, в отличие от угрозы любой другой фигуре, не может оставаться без внимания — защитные действия в этом случае необходимы. Есть три варианта:

1. «Съесть» фигуру, которая создает угрозу королю.
2. Закрыть короля от атаки другой фигурой.
3. Уйти от угрозы, переместив короля на безопасное поле.

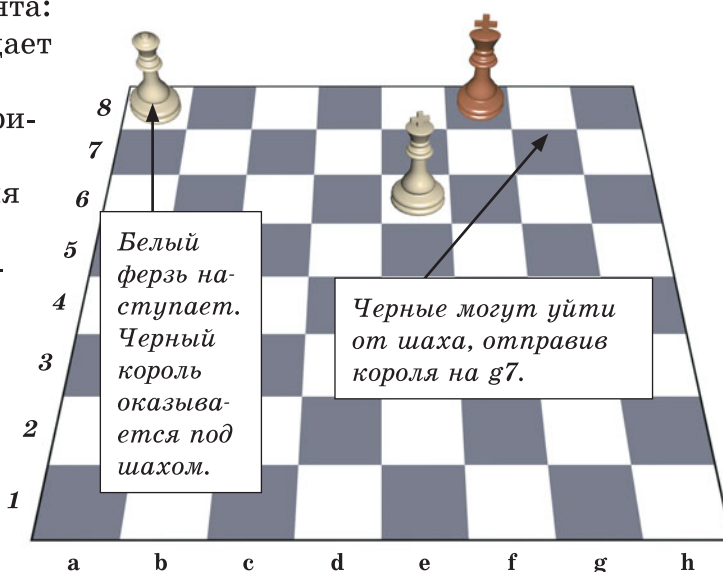
Если в качестве атакующей фигуры соперник использует пешку или коня, то в качестве защиты подойдет либо первый, либо третий способ.

Когда партия записывается, шах обозначается значком «+».



Мат

Если все вышеописанные способы не позволяют защитить короля от атаки, то в этом случае речь уже идет о мате. Когда объявлен мат, партия считается законченной. Побеждает, собственно, та сторона, которая объявила мат. При записи партии мат обозначается как «#».



Под атакой белого короля поля e7, f7 и g7. Поэтому они закрыты для черного короля — он не может туда переместиться. Поскольку черному королю некуда уйти от шаха, это означает мат.

Ничья

Ничья объявляется в партии, когда ни один из соперников не может одержать верх. К ничьей могут привести самые разные причины. Иногда опытные шахматисты заключают взаимное соглашение о завершении партии ничьей.

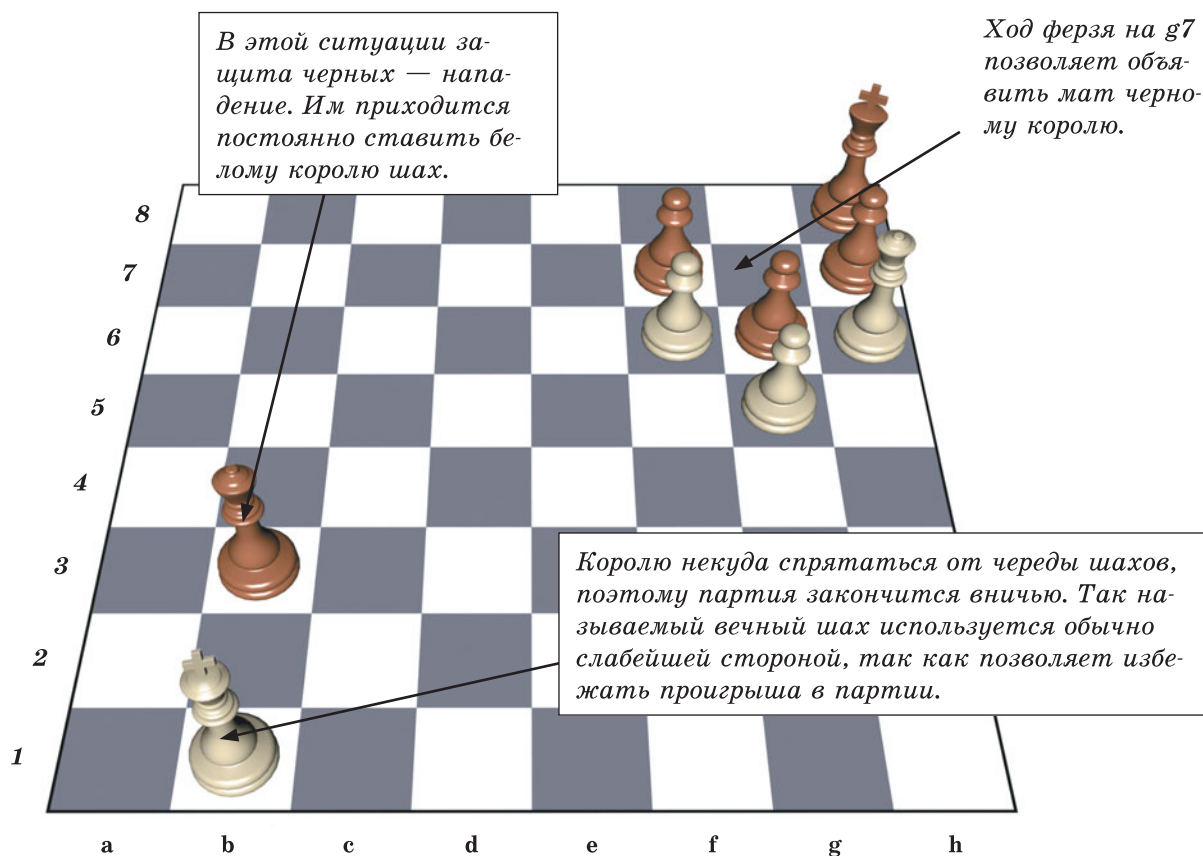
Также она фиксируется в том случае, когда заявление об этом делает слабейшая сторона. Правда, здесь есть нюанс: это возможно в том случае, если соперник не смог поставить мат за 50 ходов. За эти 50 ходов не должно быть ни одного взятия фигуры и ни одного хода пешкой. Разновидность ничьей — пат. (См. Матование одинокого короля, с. 14.)

В некоторых случаях партия признается ничейной и без согласия обоих игроков. Если в партии случается ситуация, когда трижды повторяется одна и та же позиция фигур на доске и при этом

ход принадлежит одной и той же стороне, то кто-либо из соперников может потребовать признать в партии ничью. Кстати, для объявления ничьей одна и та же позиция не обязательно должна повторяться подряд, это может быть на протяжении всей партии.

Партии, когда кто-то из соперников не выглядит настолько сильным, чтобы заматовать одинокого короля противника, тоже признаются ничейными. К таким партиям относится следующее соотношение сил:

- 1) у одного игрока остались король и слон, у другого — один король;
- 2) один имеет короля и коня, другой — одного короля;
- 3) у одного — король и два коня, у другого — король;
- 4) у каждого из соперников в наличии по королю и одноцветному слону.

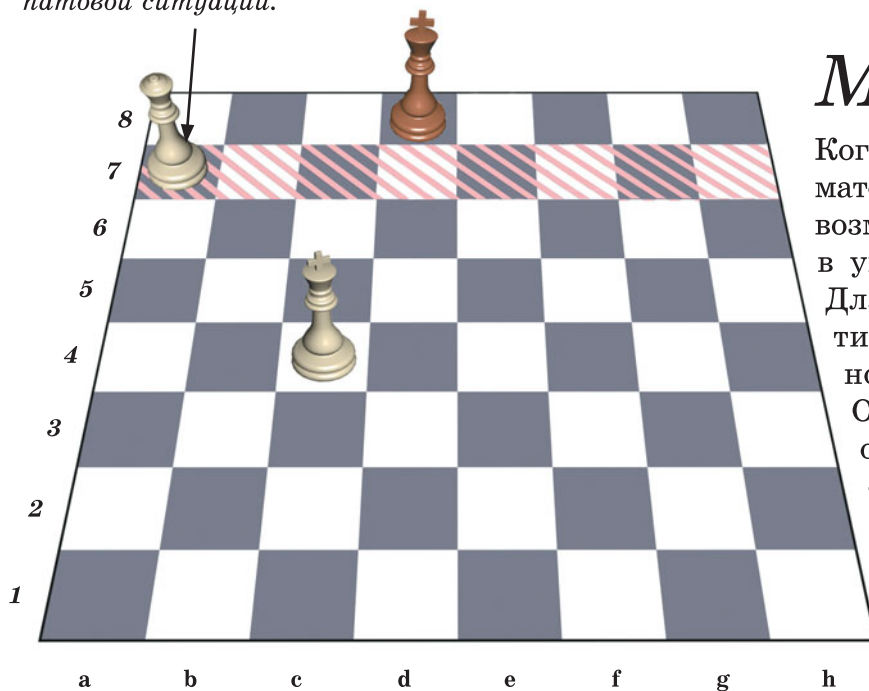
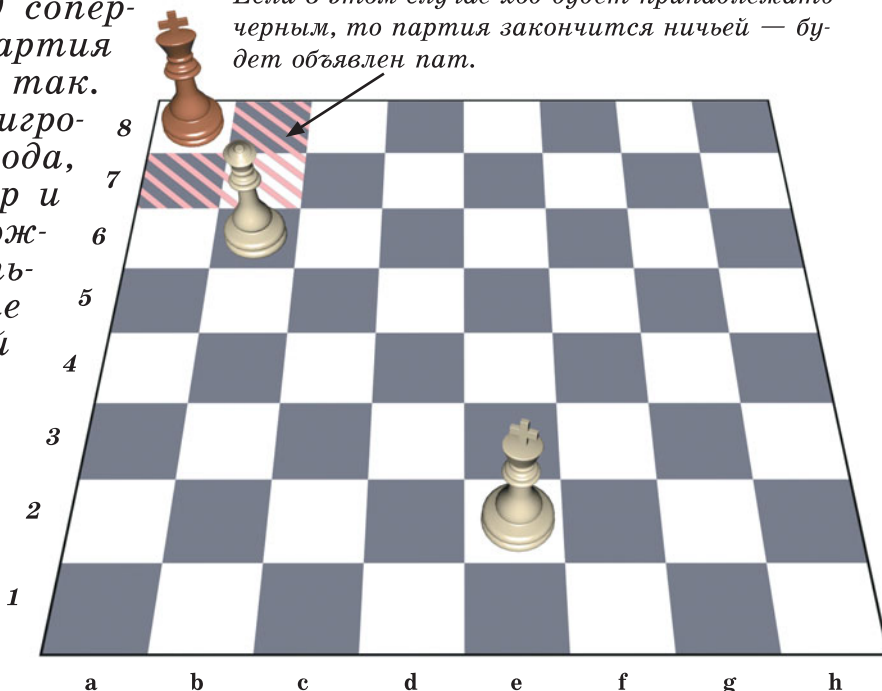


Матование одинокого короля

Изначальная цель любой шахматной партии — мат. Под этим понятием кроется безоговорочная победа над соперником. Но не всегда партия заканчивается именно так. Иногда бывает, что к игроку переходит право хода, а ни одна из его фигур и пешек не имеет возможности куда-то двигаться. При этом королю не поставлен шах. В этой ситуации партия заканчивается патом (ничьей).

Черного короля фактически закрыли на 8-й горизонтали, но при этом нет опасности возникновения патовой ситуации.

Белый ферзь занимает такую позицию, при которой перекрыты все поля, на которые мог бы переместиться черный король. Но в данной ситуации этому королю ничего не угрожает. Если в этом случае ход будет принадлежать черным, то партия закончится ничьей — будет объявлен пат.

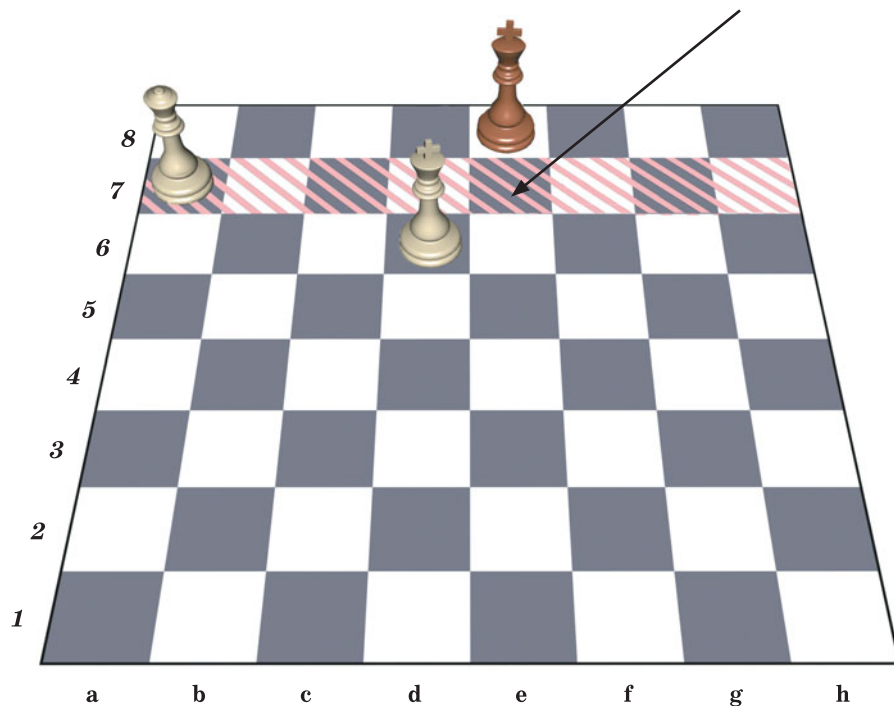


Мат ферзем

Когда в партии осуществляется матование ферзем, есть всего две возможности поставить мат — в углу доски или на ее краю. Для того чтобы выиграть партию, короля соперника нужно оттеснить к краю доски. Однако тут нужно соблюдать осторожность и все время оставлять ему небольшое пространство для маневра. В противном же случае велика вероятность завершить игру патом.

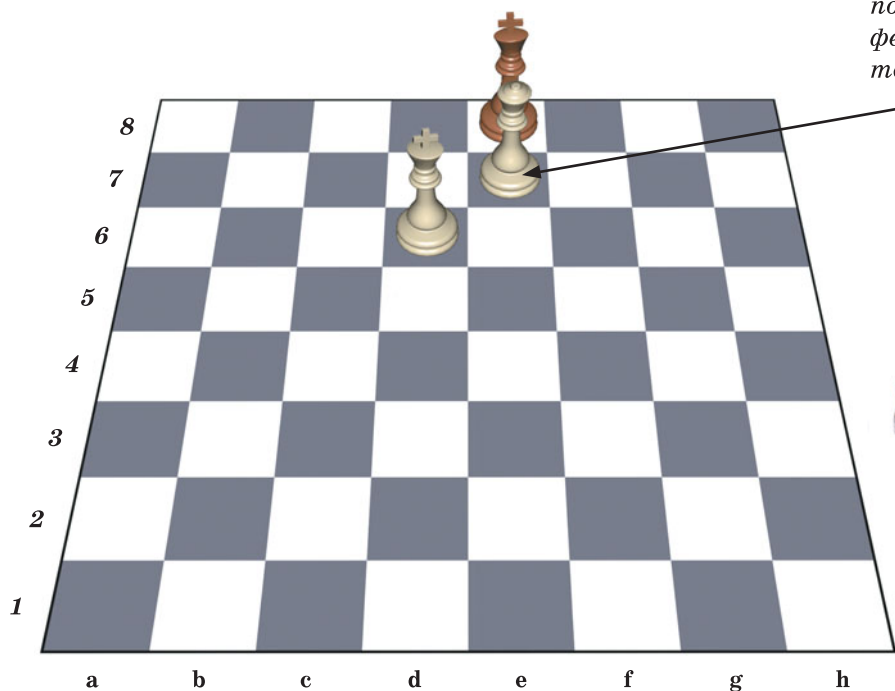
В данной ситуации белые должны двигать короля по 6-й горизонтали. Таким образом нужно действовать, пока он не займет место рядом с королем соперника.

Если поле напротив черного короля находится под контролем белого короля, то уже практически можно праздновать победу белых.



Перемещение ферзя на поле, которое оказалось под угрозой атаки белого короля, станет завершающим ударом.

Белый ферзь заматовал короля противника, при этом поле, на котором стоит ферзь, находится под защитой белого короля.

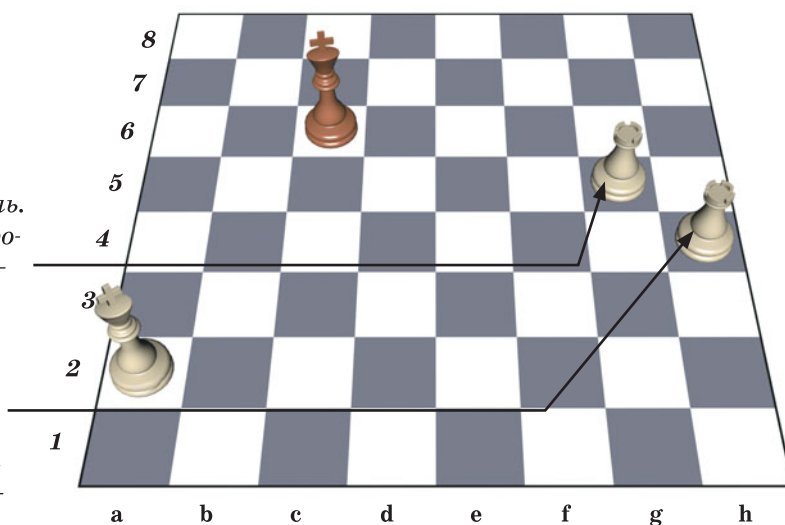


Матование ладьями

Для того чтобы заматовать короля соперника, двум ладьям не нужна помощь других фигур.

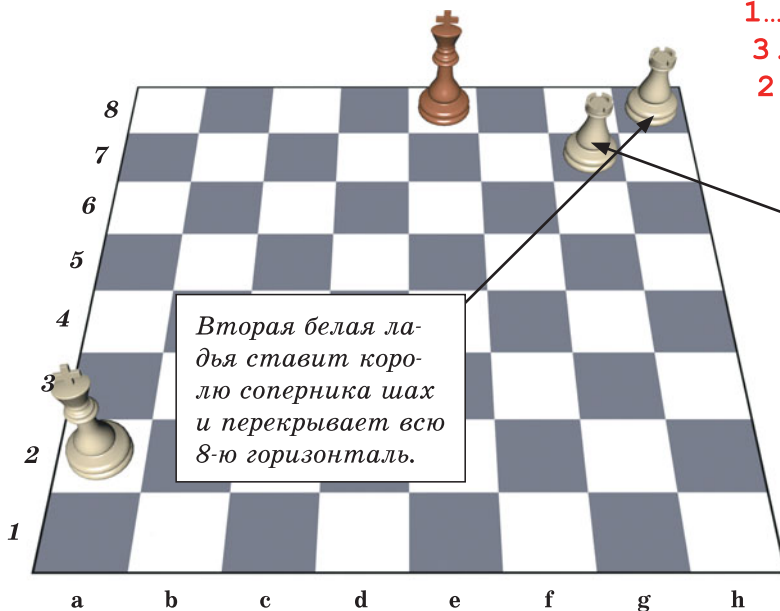
Белая ладья блокирует 5-ю горизонталь. Фактически для маневров черному королю остается всего три горизонтали — 6-я, 7-я и 8-я.

У второй белой ладьи есть возможность передвинуться к центру доски и объявить королю соперника шах. Это действие вынудит черного короля двигаться к краю доски, а значит приблизит партию к окончанию.



Один из эффективных методов матования двумя ладьями — движение «лесенкой». Это становится возможным, если ладьи располагаются на соседних горизонталях. В этом случае их нужно двигать по очереди. Получится, что одна будет «сторожем», а вторая — «атакующим». Планомерное движение вперед заставит короля соперника сместиться к краю доски. Фактически в этой ситуации король оказывается полностью беззащитным. Мат ставится после движения:

1... ♔d7 2. ♖g7+ ♔e8
3. ♜h8# (сов. 1... ♔d7
2. ♖g7+ ♔e8 3. ♜h8×).



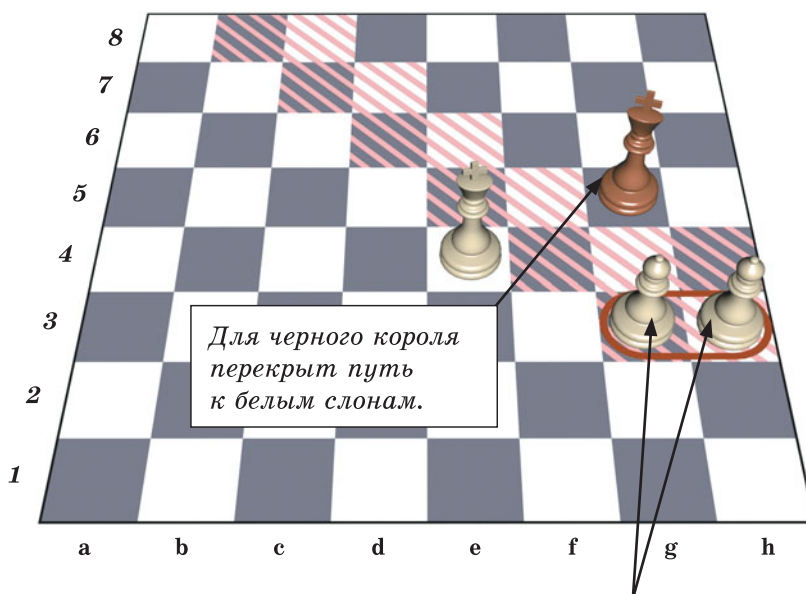
Белая ладья преграждает черному королю возможные пути отхода от угрозы.

Мат двумя слонами

Двумя слонами очень сложно матовать короля соперника. Для того чтобы в этой ситуации поставить мат, как минимум понадобится поддержка своего короля. Если эти три фигуры будут действовать слаженно, то велика вероятность загнать короля противника в угол, ограничив возможность его передвижения.

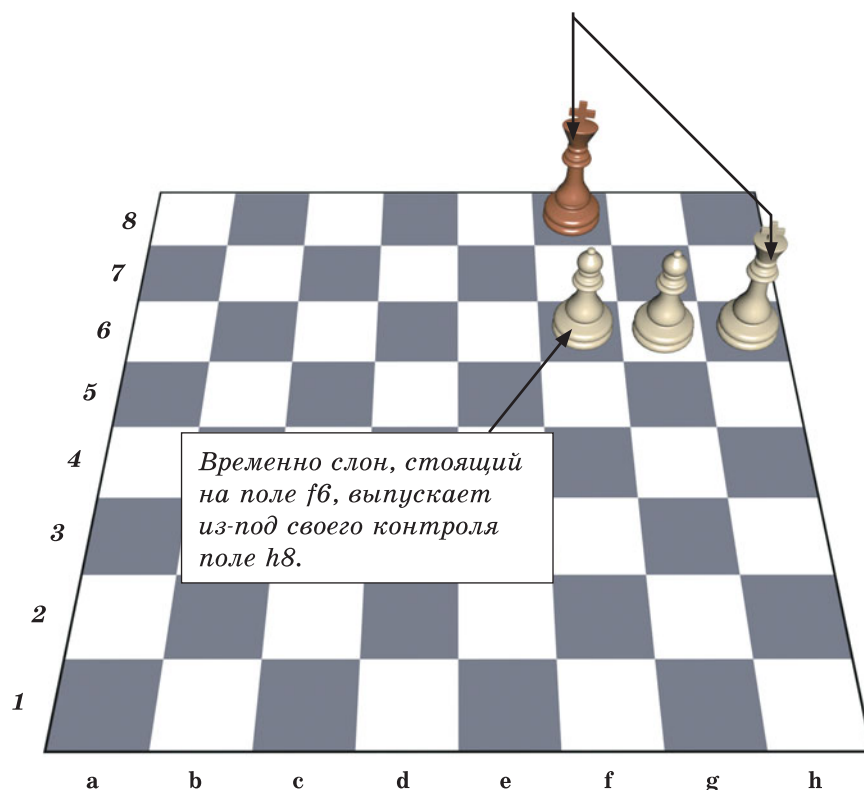
Например, если черного короля загнали в угол, то задача белого короля и его слонов — максимально уменьшить число полей, на которые может ходить король соперника.

Варианты ходов: 1. ♔e5 ♔g6
2. ♘h4 ♔h5 3. ♘f6 ♔g6
4. ♘g4 ♔f7 5. ♘h5+ ♔f8
6. ♘g6 ♔g8 7. ♔f5 ♔f8
8. ♔g5 ♔g8 9. ♔h6 ♔f8.



Белые слоны двигаются так, чтобы занять выгодную позицию, при которой будут защищать друг друга от удара спереди.

Перед белыми стоит задача вынудить короля противника переместиться на h8.



Чтобы логично и победно завершить партию, нужно провести несколько выжидательных ходов: 10. ♘g5 ♔g8 11. ♘e7 (благодаря этому ходу поле f8 становится недоступно для короля противника. В результате он вынужден переместиться на h8) 11... ♔h8 12. ♘f5 ♔g8 13. ♘e6+ ♔h8 14. ♘f6# (сов. 11... ♔h8 12. ♘f5 ♔g8 13. ♘e6+ ♔h8 14. ♘f6×).