

Ю. Авербах М. Бейлин

путешествие в шахматное королевство



УДК 794
ББК 75.582
А19

Авербах Ю.Л., Бейлин М.А.

А19 Путешествие в шахматное королевство – М.: «Russian CHESS House / Русский шахматный дом», 2018. – 248 с.

ISBN 978-5-94693-679-8

Авторы (выдающийся гроссмейстер и известный шахматный мастер) ведут читателя от самых азов, от правил игры и ходов фигур, к пониманию красоты и глубины шахмат. Теперь вы сможете дать бой своему соседу, родственнику или приятелю!

Один из лучших, легендарных учебников для начинающих, на котором выросло несколько поколений шахматистов разных стран.

Для самого широкого круга любителей шахмат.

Увеличенный формат (170х222 мм).

УДК 794
ББК 75.582

7-е издание

Авербах Юрий Львович

Бейлин Михаил Абрамович

ПУТЕШЕСТВИЕ В ШАХМАТНОЕ КОРОЛЕВСТВО

Художник Петр Голощапов

Верстка Оксана Скляр

Подписано в печать 03.10.2017.

Заказ № 42839 (Л–Sm).

Издательство «Russian CHESS House»
(директор Мурад Аманназаров)

Тел./факс: (495) 963-80-17

*e-mail: murad@chess-m.com или andy-el@mail.ru
http://www.chessm.ru – Интернет-магазин*

ISBN 978-5-94693-679-8

© Жлпзжд .С., 2018

Ї Злпсоу Т .Ж, 2018

© Издательство «Russian CHESS House», 2018

Древнее и необыкновенное королевство

Это королевство не найти ни на одной географической карте. Как вы, конечно, догадались, оно расположено на шахматной доске. Тридцать две незатейливые на вид шахматные фигурки на шестидесятичетырехклеточном поле. Вот и все шахматное государство.

О множестве королевств, великих и малых, рассказывает история, о том, как они рождались, расцветали, становились все могущественнее и могущественнее, о том, как вели бесконечные войны, побеждали и терпели поражения, о том, как рано или поздно уходили в небытие.

А маленькое шахматное королевство стоит незыблемо вот уже полторы тысячи лет, и конца ему не видно. Воины этого королевства, не ведая страха, беспрестанно сражаются, а оно процветает, становится все богаче. Его обитатели подчиняются строгим законам и соблюдают древние обычаи. Стать заправским полководцем сможет лишь тот, кто хорошо изучил эти законы и обычаи, уважает их и соблюдает.

Мы приглашаем вас совершить путешествие в славную страну шахмат.

Да, именно путешествие, с приключениями и трудностями: настоящие странствия богаты приключениями, они подстерегают путников и в шахматном королевстве. Путешественникам всегда приходится преодолевать препятствия, но без препятствий и побед дорога перестала бы быть интересной.

Древние говорили, что странствия расширяют познания и дают пищу воображению. Если наше путешествие окажется удачным, вы овладеете тайнами самой интересной игры, которую изобрело человечество, и деревянные фигурки откроют вам необычайный мир, наполненный творчеством, борьбой и радостью неожиданных открытий. Вы подружитесь с обитателями шахматного королевства и приобретете друзей на всю жизнь.

У шахмат множество друзей во всех странах. Разные люди, независимо от возраста, профессии, языка, цвета кожи, проводят свой досуг за шахматной доской. А это значит, что в нашем сложном и противоречивом мире шахматы помогают дружбе людей.

Так как шахматы являются наиболее благородной, требующей наибольшего мастерства игрой по сравнению с другими играми, мы о шахматах расскажем прежде всего.

Из «Книги игр» короля Альфонса Мудрого,
написанной в Севилье в 1283 году

Эта книга — своеобразный путеводитель. Она познакомит вас с правилами и законами шахматного королевства, с языком шахматных фигур. Овладев этим простым языком, вы сможете воспроизвести любое шахматное сражение, произошедшее на другом конце земли, или восстановить битвы былых времен. Шахматная книга для шахматиста — это то же, что для музыканта ноты.

Многие, к сожалению очень многие, пускаются в путешествие по стране шахмат без опытных проводников и без путеводителей. А путь труден и сложен. И нередко бывает, что путешественник, блуждая и петляя по королевству, сбивается с дороги, разочаровывается и поворачивает назад, так и не постигнув тайны древней игры.

Авторы этой книги учились играть в шахматы так же, как и многие их свер-

стники, в школьном (и даже еще в дошкольном) возрасте. Мы перенимали знания и опыт друг у друга — дома, в школе, во дворе. Опыт наш был случайным, знания — несистематичными: ведь ни мы, ни наши партнеры сами не обладали большим умением! Лишь позднее, в пионерском шахматном клубе, мы познакомились с заядлыми шахматистами, стали заниматься по настоящему.

С тех пор немало лет улетело. Один из нас стал гроссмейстером, другой — мастером. Уже давно мы мечтали написать такую книгу, которая помогла бы каждому, кто хочет познакомиться с чудесным миром шахмат, избежать детских ошибок и заблуждений, овладеть законами шахмат и, самое главное, понять и почувствовать всю их красоту и богатство.

Эта книга перед вами, читатель. Удалась ли она нам — судите сами.

Глава первая. Строгие законы шахматного королевства

Пол в зале застелили огромным бархатным ковром в виде шахматной доски... в зал вошли тридцать два юных участника и участницы бала, из коих шестнадцать были одеты в золотую парчу, а именно: восемь юных нимф, убранные так, как древние представляли себе свиту Дианы, король, королева, два башенных стража, два рыцаря и два лучника. В таком же порядке вошли другие шестнадцать, одетые в парчу серебряную...

Ф. Рабле. «Гаргантюа и Пантагрюэль». Книга пятая

Территория шахматного королевства — квадратная. Это шахматная доска. Она аккуратно расчерчена на равные квадратики — поля. Тридцать два черных и тридцать два белых.

Положите перед собой шахматную доску. Обратите внимание на то, какой квадрат у вас в левом ближнем углу. Белый? Тогда неправильно Первый закон: *доска должна лежать так, чтобы слева от играющего был черный квадрат*. Положим доску правильно.

По всем шестидесяти четырем квадратам движутся фигуры — храбрые воины шахматного королевства. Они безотказно выполняют любой приказ полководца — ваш приказ. Однако приказ должен соответствовать закону. Так что пока приказывать рано.

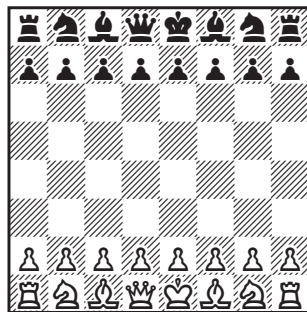
Бой должен быть честным, возможности полководцев перед сражением равны.

1. Шахматные армии всегда выстраиваются перед боем так, как показано на диаграмме. Лицом друг к другу, белый король против черного, все воины — так же, как и их одинаково вооруженные противники другого цвета.

Впереди армии, в первой шеренге от края до края доски, — пешки. Они прикрывают собой фигуры.

По углам стоят ладьи. Именно это наименование носят фигуры, похожие на башенки. Коней узнать легко. Рядом

1



с конями стоят слоны. В середине две самые высокие фигуры — король и ферзь. Белый ферзь должен стоять на белом поле, а черный ферзь — на черном. Чтобы не путаться, запомните: *ферзь любит свой цвет*.

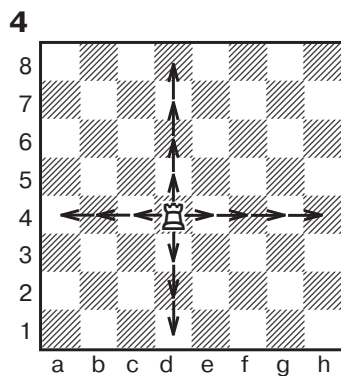
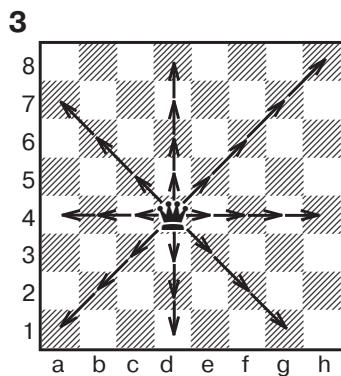
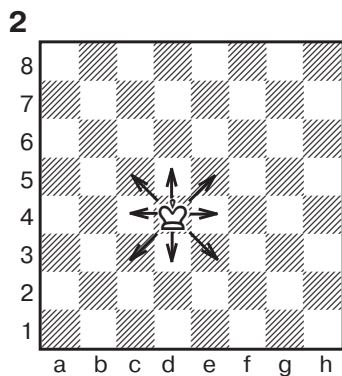
Игру всегда начинают белые. Они первыми делают ход. За один ход можно передвинуть только одну фигуру или пешку. Ходы делаются по очереди.

А теперь познакомимся со всеми родами войск шахматной армии.

Король — самая важная фигура. Если король погиб, партия проиграна. Цель игры — поставить неприятельского короля в безвыходное положение, то есть объявить ему мат (мат по-арабски — умер).

2. Король может пойти на любое соседнее поле. «Радиус действия» короля изображен на диаграмме стрелками.

Сколько ходов понадобится королю для того, чтобы пройти через всю доску? Подсчитайте! Как видите, немало — целых семь ходов!



Ферзь — второе лицо в шахматном государстве и самая сильная фигура. Взгляните, какой у него большой выбор полей.

3. Ферзю открыты все пути — и вертикали, и горизонтали, и диагонали. За один ход он переносится через всю доску. Однако ферзь не обязан мчаться на край доски, он может остановиться на любом попутном поле.

4. Ладья — фигура мощная, по силе уступает только ферзю. Двигается прямолинейно. Вперед или назад, налево или направо.

Ферзя и ладью называют тяжелыми фигурами. А теперь посмотрим, как движутся легкие фигуры — слон и конь.

5. Слон ходит только по диагоналям, вперед и назад. Взгляните еще раз на начальное положение. В каждой армии по два слона, один ходит лишь по белым диагоналям, другой — по черным. И они никогда не сталкиваются: каждому слону доступна лишь половина доски.

6. Конь — фигура особенная. Король, ферзь, ладья и слон движутся

только по прямым дорогам, а конь — два поля вперед, одно вбок или два поля вбок, одно вперед. И даже два поля назад, одно вбок — так он тоже умеет. Свой прыжок конь обязан выполнить до конца. Замысловато, не правда ли? Не ходит, а скорее скачет. Недаром есть выражение «ход конем».

Пусть конь стоит в углу, попробуйте обскать доску так, чтобы по пути он побывал во всех остальных углах и вернулся домой. Сколько ходов вам понадобилось? Если сумели уложиться в двадцать — отлично.

Вы, наверное, заметили, что конь с белого поля скачет на черное и, наоборот, с черного на белое.

7. Пешка — самая слабая боевая единица шахматной армии. Назад пешке пути нет: она ходит только вперед и только на один шаг. Правда, в начальном положении, когда пешка еще не двигалась, она имеет право на двойной ход. Заметим, что до последней горизонтали пешка может пройти за пять ходов. Но путь пешки, увы, не

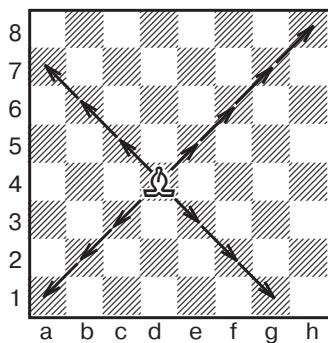
усыпан розами. Дорога ей преграждена пешками противника, то и дело она попадает под удар неприятельских фигур.

Высокая награда ожидает пешку, если ей посчастливится преодолеть все препятствия! Немедленно, как только она ступит на последний ряд, скромная пешка превращается в фигуру. Она становится грозным ферзем либо иной фигурой по вашему выбору. Не играет роли, что на доске, скажем, есть ферзь: может появиться второй, третий. Однако королем пешка стать не может. В шахматной партии участвуют лишь два короля — белый и черный, от начала сражения и до самого конца.

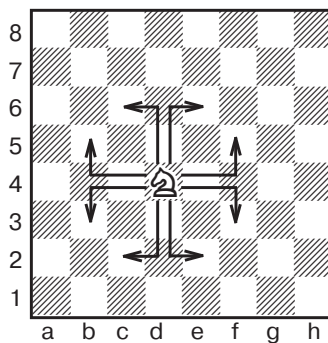
Теперь мы знаем, как движутся фигуры по свободным дорогам. А что будет, если путь прегражден?

Если на пути короля, ферзя, ладьи, слона и пешки находится своя фигура — путь закрыт. Если же на пути стоит чужая фигура — ее можно взять (побить). Взятие происходит так: *неприятельскую фигуру снимают с доски, а*

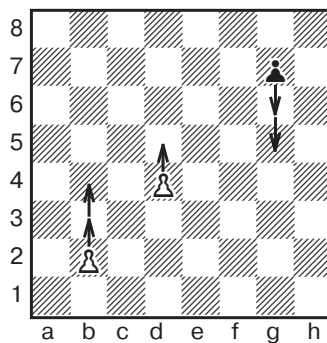
5



6



7



бьющая фигура становится на ее место. Все это делается за один ход. Однако брать необязательно: шахматы — не шашки.

8. Какие фигуры и пешки противника могут взять белые, если сейчас их ход? Король может взять пешку. Ферзь одновременно атакует три черные пешки. Одна из них беззащитна. Какая? Другую защищает черный король, третью — ферзь. Каждая белая ладья имеет право взять вражескую ладью, стоящую напротив. Наконец, слон, в свою очередь, может взять пешку.

Представим себе, что ход черных. Посмотрите, какие фигуры и пешки они могут взять?

Пешка берет не так, как ходит: движется вперед прямо, а бьет вкось (по диагонали), вправо и влево, и тоже только впереди себя.

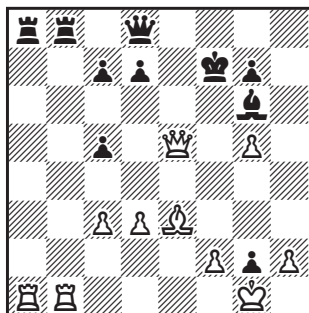
9. На диаграмме белая пешка застопорена черной, но это не мешает ей при своем ходе побить на выбор ладью или коня. Совершив взятие, пешка переходит на соседнюю ли-

нию и может двигаться дальше только по ней — до нового взятия. А белая пешка, стоящая на седьмом ряду (горизонтالي), может пройти вперед и превратиться в любую фигуру или взять коня и также превратиться в любую фигуру.

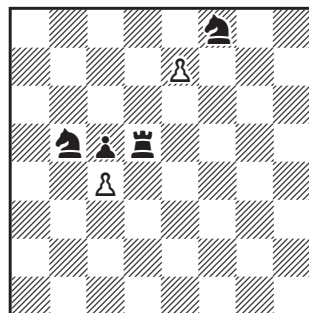
Вы, вероятно, заметили, что мы рассказали обо всех фигурах, а о коне умолчали. Это не случайно. Конь умеет то, что не под силу ни одному из подданных деревянных королей и даже самим королям: он *может перескакивать как через свои, так и через чужие фигуры!* Главное, чтобы было свободно от своих фигур поле, на которое конь собирается прыгнуть. Если на этом поле стоит своя фигура, ход невозможен. А если чужая — ее можно побить.

10. Белый конь в углу не имеет хода, а второй конь, как будто затерявшийся в толпе черных фигур, наоборот, чувствует себя превосходно; он может взять на выбор любую из шести черных фигур и пешек или прыгнуть на свободное поле.

8



9



Язык шахматных фигур

Для того чтобы описать движение фигур по доске, существует специальная *нотация*, своеобразный язык шахматных фигур. Язык этот очень прост, и для его усвоения не требуется лингвистических способностей. Знание этого языка необходимо для чтения шахматной литературы. Мы познакомим вас с принятой в нашей стране *алгебраической нотацией*.

11. Взгляните на диаграмму. Вертикали обозначены латинскими буквами a, b, c, d, e, f, g, h (читаются они так: а, бэ, цэ, дэ, е, эф, же, аш), горизонтали — цифрами от единицы до восьми. Счет ведется от левого углового поля в лагере белых. Каждое из шестидесяти четырех полей имеет «имя» и «фамилию» — обозначается буквой и цифрой. Например: a1, c2, d4, f6 (а-один, цэ-два, дэ-четыре, эф-шесть). Фигуры движутся с одного поля на другое.

При записи ходов полной нотацией обозначается «пункт отправления» и «пункт прибытия» фигуры. Применяется

и краткая нотация, когда записывается лишь «пункт прибытия». На первых порах мы будем пользоваться полной нотацией.

Фигуры сокращенно обозначаются так:

♔ ♚ Король — Кр

♕ ♛ Ферзь — Ф

♖ ♜ Ладья — Л

♗ ♝ Слон — С

♘ ♞ Конь — К

Пешки буквами вообще не обозначаются.

Вот вы и овладели первым секретом, зная «язык», вы можете разыграть любую напечатанную шахматную партию. Начнем, пожалуй...

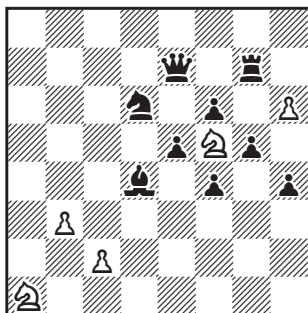
1. e2—e4 ...

Цифра показывает порядковый номер хода, а знаки e2—e4 означают, что на поле e4 встала белая пешка e2.

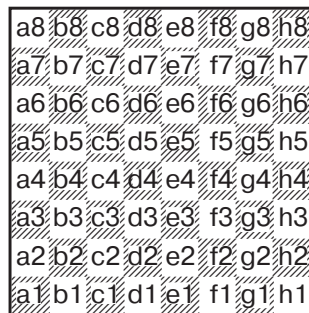
1. ... e7—e5

Три точки перед ходом показывают, что ход — черных. Королевская пешка черных пошла с поля e7 на поле e5.

10



11



2. ♔d1—h5 ♚b8—f6

Белый ферзь с f1 пошел на h5, черный конь — с g8 на f6.

3. ♗f1—c4 ♚g8—f6

Белый слон с f1 стал на c4, черные вывели коня с g8 на f6.

4. ♔h5:f7X.

12. Ферзь не просто пошел. Он с поля h5 взял пешку f7. Взятие изображается двоеточием. А смысл знака X объясним немного позднее.

Упражнения

Теперь у вас достаточно сведений, чтобы разыграть партию. Однако, чтобы не читать «по складам», следует попрактиковаться.

1. Разберите две маленькие партии.

- | | |
|-------------|--------|
| 1. e2—e4 | c7—c6 |
| 2. d2—d4 | d7—d5 |
| 3. ♚b1—c3 | d5:e4 |
| 4. ♚c3:e4 | ♚b8—d7 |
| 5. ♔d1—e2 | ♚g8—f6 |
| 6. ♚e4—d6X. | |

- | | |
|-----------|----------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. ♚g1—f3 | ♚b8—c6 |
| 3. ♗f1—c4 | ♚c6—d4 |
| 4. ♚f3:e5 | ♔d8—g5 |
| 5. ♚g5:f7 | ♔g5:g2 |
| 6. ♔h1—f1 | ♔g2:e4+ |
| 7. ♗c4—e2 | ♚d4—f3X. |

2. Пройдите королем с поля e1 на поле h8 через поле f5 и запишите путь короля.

3. Пройдите ферзем с поля d1 через поле b7 на g8 и запишите путь ферзя.

4. Пройдите ладьей a1 через все поля доски и вернитесь на исходное поле. Выполняя задание, стремитесь к тому, чтобы ладья дважды не побывала на одном поле. Запишите путь ладьи.

5. Пройдите слоном c1 через поле g7 на поле b8. Запишите путь слона.

6. Попробуйте конем b1 обскать все поля доски. Запишите путь коня.

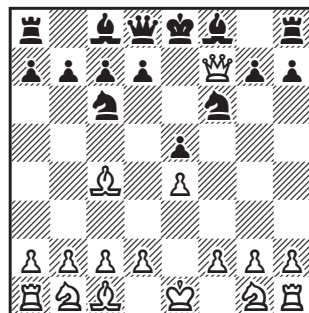
7. Попробуйте конем с поля g1 стать на поле f1. За сколько ходов вам это удалось? Запишите путь коня.

8. Взгляните на диаграмму 9 и запишите все возможные движения белых пешек.

Правила поведения фигур

Во время игры фигуры передвигаются по доске, нападают друг на друга, уходят с доски. Но есть фигура, которую снять нельзя, — это король. Король не имеет права ступить на атако-

12



ванное поле, не может взять защищенную фигуру. Раньше, когда нападали на короля, говорили «шах», предупреждая его — «берегись». Теперь, когда играют в турнирах, этого не делают. Однако в записи партии нападение на короля — *шах* — обозначают знаком + (вы его уже видели). Если король атакован, необходимо его обезопасить. Существуют три способа защиты от шаха.

1) бежать от опасности (король покидает атакованное поле);

2) закрыться от удара (короля прикрывает от нападения другая фигура);

3) уничтожить обидчика (король или другая фигура бьют нападающую).

13. Все эти три возможности показаны на диаграмме. Разберите их и запишите.

Что же будет, если королю некуда уйти от шаха, нечем закрыться и некому уничтожить обидчика?

14. Значит, король получил мат. *Мат — это шах, от которого нет защиты.* Если вам удалось объявить мат неприятельскому королю, партия окон-

чена. Вы победили. В записи мат обозначается знаком X, который, как вы помните, встретился нам при разыгрывании коротких партий.

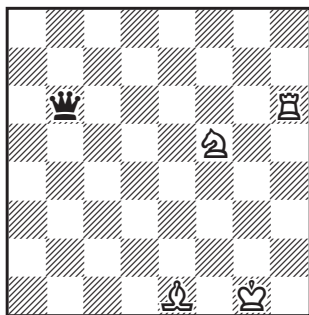
Честь объявить мат может выпасть на долю любой фигуры и пешки, но король королю мата не объявит никогда. Король способен лишь отнимать поля у своего соперника, стать рядом с ним он не имеет права, так как сам окажется под ударом.

Король никогда не может напасть на ферзя: ведь тот атакует все поля вокруг себя. С остальными фигурами король может вступать в рукопашную схватку.

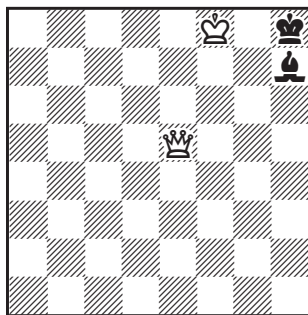
15. На диаграмме белый король атаковал ладью и слона, черный — коня и пешку.

Пешка ценится дешевле всех фигур, она самая слабая. Как же пешке равняться по силе с легкими, а тем более с тяжелыми фигурами! Ведь она — тихоход, не имеет права отступать, на нее можно безнаказанно нападать с тыла, сбоку и в «лоб». Но слабость может обернуться смелостью. Пешка

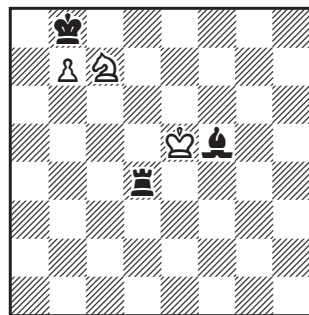
13



14



15



не страшится гибели, когда можно съесть неприятельскую фигуру. Есть у пешки действенный прием — *вилка*, то есть одновременное нападение на две неприятельские фигуры. Две подбоя — одной не убежать!

16. Двинув пешку на одно поле вперед, можно сделать вилку, нападая одновременно на короля и ферзя.

Если несколько пешек движутся цепью, наступают «взявшись за руки», они могут успешно теснить вражеские фигуры.

Слон ценится примерно в три пешки. Слон — фигура дальнобойная, он

может находиться далеко от пешки и не пускать ее вперед.

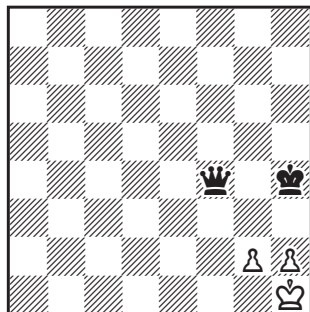
21. Слон задержал пешечную цепь.

22. Слоном можно объявить мат неприятельскому королю издалека.

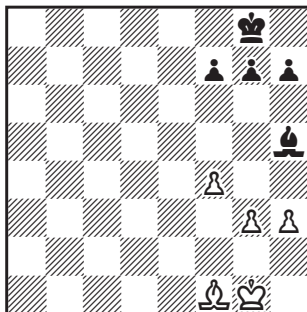
Количество полей, попадающих под обстрел слона, меняется в зависимости от его положения. Поставьте слона на середину доски и посчитайте — он обстреливает тринадцать полей. Теперь переместим слона на угловое поле — под его прицелом только семь полей.

Ценное свойство, которым обладает слон, — способность связывать фи-

16

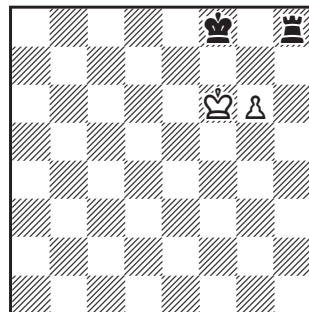


18



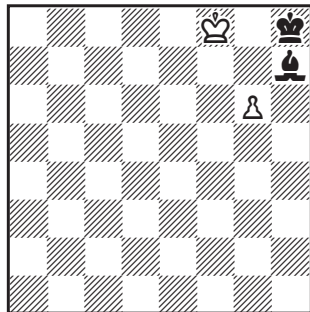
Заприте слона

20



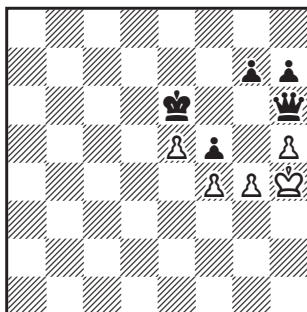
Сделайте вилку

17



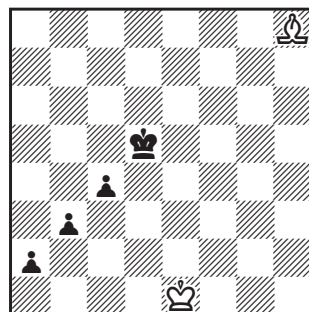
Объявите мат

19



Заприте ферзя

21



гуры, расположенные по диагонали. Неприятельскому ферзю или ладье опасно оказаться на диагонали слона, и конь, находясь под боем слона, не может причинить ему вреда.

23. Ходом 1. ♖e1–g3 белые связывают ладью. Ладья не имеет права тронуться с места: позади нее король. Белые могут также нанести двойной удар по другой диагонали ходом 1. ♖e1–c3+, атакуя короля и слона h8. Попад под шах, король должен отойти — черный слон гибнет.

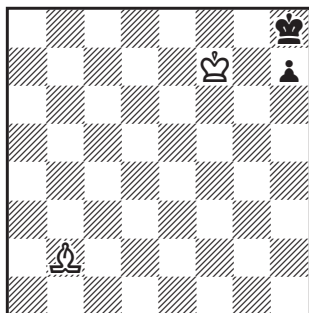
Большой недостаток слона — половина полей на доске ему недоступна.

Конь по силе примерно равен слону, хотя свойствами резко от него отличается. Конь не способен издали задержать пешку, для этого он должен находиться поблизости от нее.

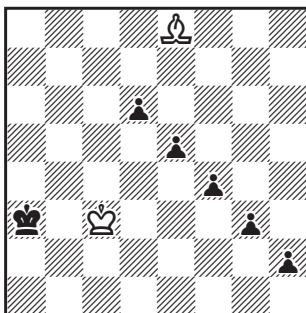
Попробуйте перевести коня g1 на поле e3. То, что король делает за два хода, а слон — за один, конь выполняет лишь за четыре! Как видите, он не слишком поворотлив.

Если конь стоит в центре доски, он контролирует восемь полей, а если в углу — только два. Таким образом, конь сильнее в центре. *Кони требуют от начинающего особого внимания.*

22

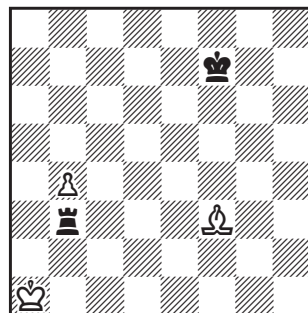


24



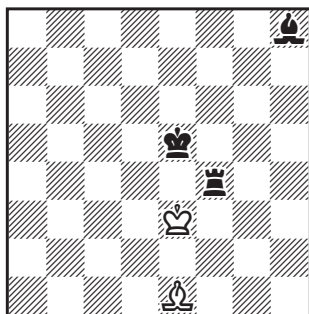
Задержите пешки

26

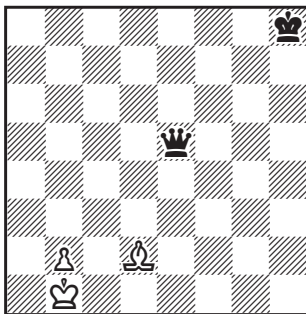


Нанесите двойной удар

23

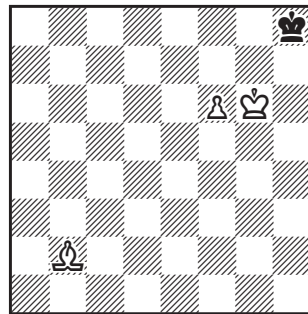


25



А нельзя ли связать ферзя?

27



Объявите мат

Следите за ними в оба! Мы познакомились с пешечной вилкой, но коневая вилка гораздо коварнее, ее легче не заметить.

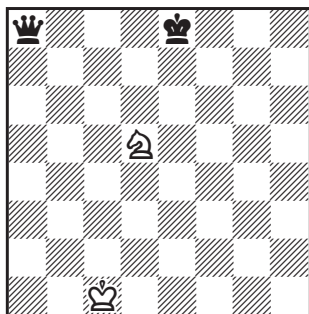
28. Ходом 1. ♖d5–c7+ белые атакуют одновременно короля и ферзя. Король вынужден спасаться от шаха бегством. И белые берут целого ферзя.

Ладья — мощная боевая единица. Она сильнее как слона, так и коня. Ее цена — примерно пять пешек. Ладья — фигура дальнобойная и быстроходная. Она легко перемещается с одного

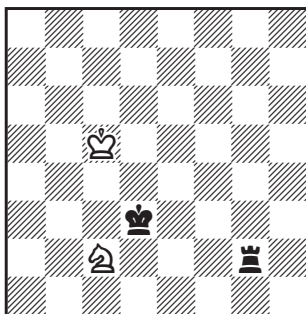
края доски на другой и может наносить удары издалека. Ладья отличается любопытной особенностью: количество полей, которые она обстреливает, не зависит от места ее расположения. Стоит ли ладья в углу или в середине доски, все равно она обстреливает четырнадцать полей. Проверьте сами. Ладья способна связывать фигуры и пешки по горизонтали и вертикали. Вот пример связки по вертикали.

33. Ходом 1. ♜a1–e1 конь связывается, он не может отойти (позади ко-

28

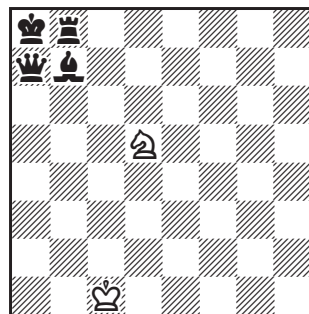


30



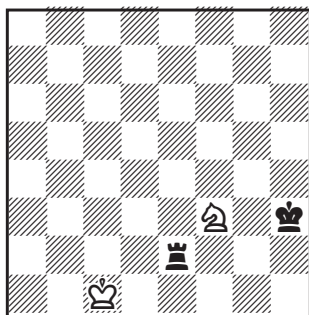
Сделайте вилку

32



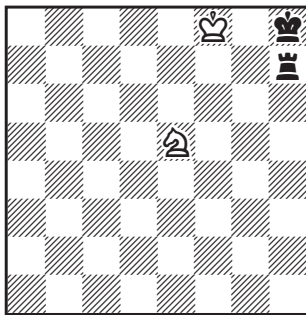
Объявите мат в один ход

29



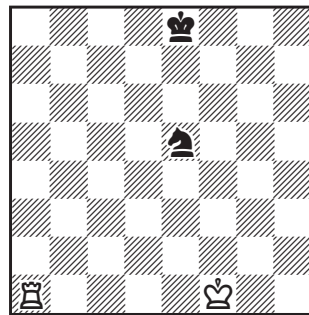
Сделайте вилку

31



Объявите мат в один ход

33



роль), а черный король не успевает его защитить — конь обречен на гибель.

Попробуйте придумать еще несколько позиций, в которых ладья связывает фигуру по вертикали. Легко представить себе такую же связку и по горизонтали.

Переместим короля на диаграмме с e8 на h5. В этом случае белые выигрывают коня ходом 1. ♖a1–a5. Это — горизонтальная связка.

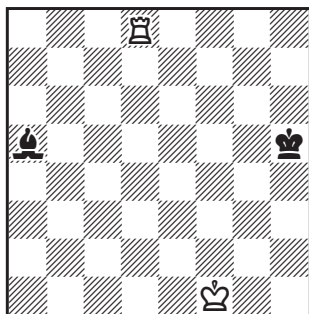
Составьте несколько позиций со связкой фигуры ладьей по горизонтали.

А вот пример двойного удара ладьей.

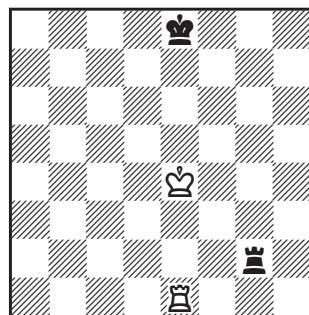
34. Ходом 1. ♕d8–d5+ белые атакуют одновременно короля и слона. Король, попав под шах, обязан отойти, а слон гибнет.

Ферзь, как вам уже известно, самая могучая фигура в шахматном войске. Вся фаланга пешек стоит меньше, чем один ферзь. Он как вихрь пронесется по доске, свободно «подбирает ключи» к любой неприятельской фигуре, используя ее слабость: ладью

34

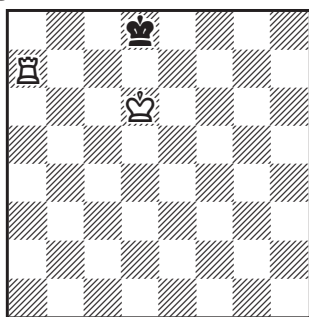


37



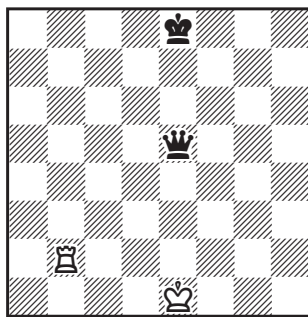
А здесь как бы вы сыграли белыми?

35



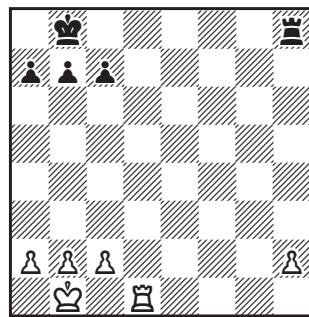
Объявите мат в один ход

36



Ход белых. Как бы вы сыграли?

38



Ход черных. Можно ли взять пешку h2?

ферзь может связать по диагонали, слона — по вертикали или горизонтали. В игре ферзь обычно сильнее ладьи и слона, взятых вместе. Он чаще других фигур наносит двойные удары. Это особенно опасно, когда силы противника разбросаны по доске. Ферзь — самая лучшая матующая фигура. Поэтому короли особенно опасаются ферзей. Такую силу надо беречь!

Два примера.

39. Ход белых. Можно забрать на выбор любую ладью: 1. ♖e4–d5+, и гибнет ладья на a2, а в случае 1. ♖e4–d4+ теряется ладья g7.

40. Тот, кто начинает, выигрывает ферзя (1. ♔a1–g7+; 1... ♔b7–h1+). Белые и черные молниеносно перебрасывают ферзя, и он сразу наносит удар.

Можно сказать, что ферзь — настоящий центрфорвард шахматного нападения. Он начинает атаки, быстро перемещаясь на нужный участок фрон-

та, помогая своей ударной мощью, как бы организует действия атакующих фигур и отлично завершает атаки, обрушиваясь на короля противника.

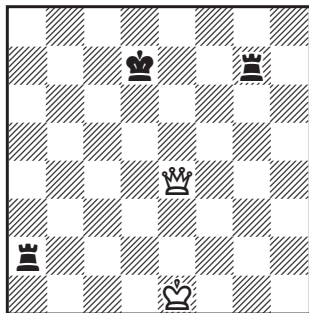
Едва ли необходимо приводить много примеров успешных действий ферзя. Его доблесть вы увидите еще не раз.

Знаменитый математик Гаусс установил, что восемь ферзей можно поставить на доске так, чтобы ни один из них не «угрожал» другому, 92 способами. Попробуйте найти несколько расстановок.

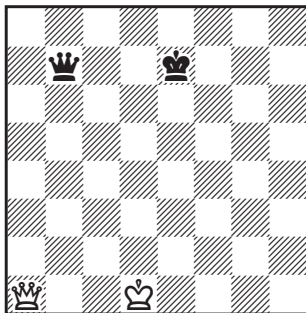
Короли остаются живы

Не всегда шахматная партия кончается победой одного из противников. Иногда возникают позиции, в которых, как ни старайся, мата не дашь. Самый простой пример — на доске остались только короли. Мата не выйдет. В этом случае партия считается закон-

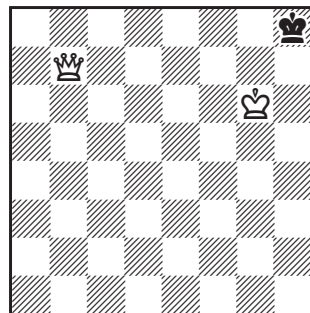
39



40



41



Сколькими способами здесь можно объявите мат в один ход?

чившейся вничью, и партнерам остается только пожать друг другу руки.

А вот другой вид ничьей.

44. Ход белых. Положение их трудное. Грозит мат 1... ♔h3—g2X, и не видно, как от него защититься. Но защита есть. Белые непрерывно нападают на короля черных.

1. ♔c4—c7+ ♘a7—a8
2. ♔c7—c8+ ♘a8—a7
3. ♔c8—c7+ ♘a7—a8
4. ♔c7—c8+ и т. д.

Такое, можно сказать, вечное нападение на короля называется *вечный шах*. Партия признается ничьей.

Удивительный случай ничьей — *пат* представлен на следующей диаграмме.

45. У белых огромное материальное превосходство. До мата остался один шаг. Но, увы, этот шаг сделать так и не удастся. Ход черных, а ходить им некуда и нечем. Короля ставить под удар нельзя, коню закрывают дорогу собственные пешки, они, в свою оче-

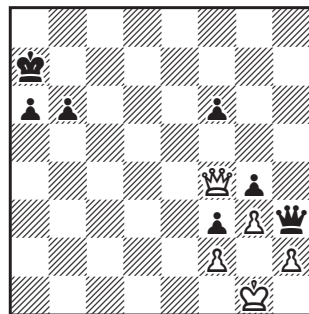
редь, застопорены белыми пешками, а пешка с6 могла бы двинуться вперед или даже взять ладью, но она связана слоном.

И вот в таком безнадежном для черных положении из-за того, что у них нет ни одного хода, партия считается закончившейся вничью.

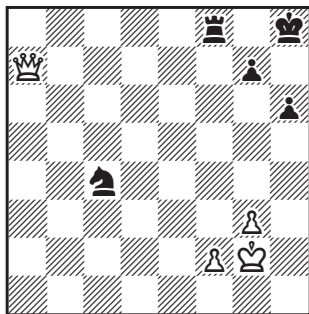
На первый взгляд разница между матом и патом невелика. В том и в другом случае королю ходить некуда. Однако мата без шаха не бывает!

Стремитесь дать мат, но опасайтесь пата. Мат — это победа, а пат — только ничья. Пат — последний шанс терпящего бедствие.

44

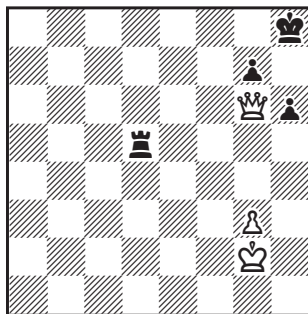


42



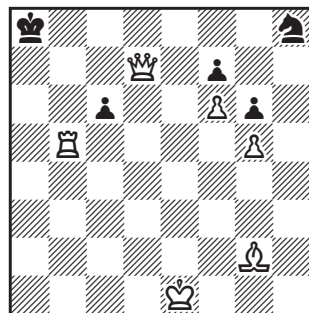
Нанесите двойной удар

43



Как выиграть ладью?
(подсказка: в два хода)

45



Законы немного странные

Осталось познакомиться еще с двумя правилами, вернее сказать, с исключениями из правил. А потом пора будет и поиграть.

Вы уже знаете, что за один ход можно передвинуть только одну фигуру. Однако раз в течение партии белым и черным разрешено сделать двойной ход — *рокировку*, одновременную перестановку короля и ладьи. Рокировка — не что иное, как эвакуация короля в тыл. Как это делается, вы увидите на следующем примере.

46. И белые, и черные могут рокировать в обе стороны — короткую и длинную. Какая из сторон длиннее, видно на глаз. Рокировку делают так: ладья придвигается вплотную к королю, а король перепрыгивает через нее и становится с другой стороны (в официальных соревнованиях рокировку принято делать по-иному: сначала двигается король, затем ладья).

47. Вы видите положение после рокировки. При своем ходе белые

рокировали в короткую сторону, а черные — в длинную, но могло быть и по-иному.

В записи короткая рокировка обозначается таким образом: 0—0, а длинная так: 0—0—0.

Нельзя рокировать, если:

1) *король или ладья — участники рокировки — хотя бы один раз ходили;*

2) *королю объявлен шах. Спасаться от шаха рокировкой нельзя.*

3) *после рокировки ладья или король окажутся под боем.*

Проверьте, как вы усвоили правила рокировки, на следующих упражнениях.

48. Условимся, что короли и ладьи еще не ходили. Пусть очередь хода за белыми. Могут ли они рокировать в короткую сторону? А в длинную?

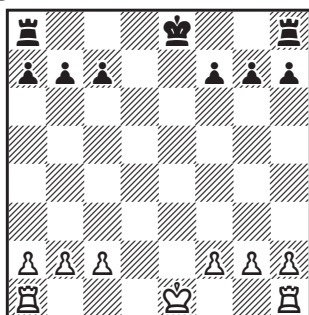
Теперь предположим, что ход черных. Ответьте на те же вопросы.

Нам осталось узнать последнее правило — *взятие на проходе*.

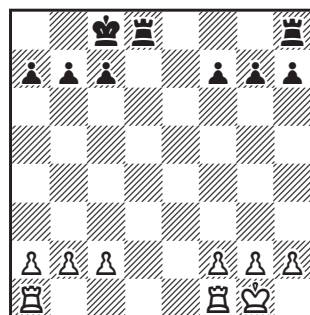
49. Из начального положения пешкой можно пойти на два поля.

1. b2—b4 ...

46



47



Пешка сделала двойной ход, при этом прошла через поле b3, на которое нацелилась пешка a4. Оказывается, перебежка под огнем для пешки не всегда безопасна. При желании черные могут побить эту пешку, как говорят, на проходе: снять ее с доски, а свою пешку a4 переместить на поле b3, как будто бы белые пошли пешкой только на одно поле. Взятие на проходе записывается обычным способом — a4:b3.

Запомните, что на проходе бьет только пешка пешку, и притом немедленно. Сделан двойной ход пешкой, а ваш пехотинец имеет право взять ее на проходе. Так вот, брать ее или не брать — решать надо сразу. Сейчас или никогда! Пешка как бы пробежала поле, которое было на мушке вашего стрелка.

Выходит, что, обдумывая, брать или не брать на проходе, шахматист решает особо ответственную задачу. Так оно и есть, но волноваться не надо. Мы раскроем секрет: любой ход — ответственный, любой может оказаться

роковым. Так что обдумывайте положение внимательно и хладнокровно.

Вернемся к диаграмме 49. Если белые сыграют 1. d3—d4, то брать на проходе нельзя: пешка ушла с битого поля, а не прошла его.

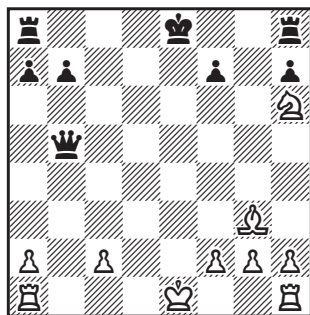
Видит око, да зуб неймет

Запомните еще одно важное правило: если фигура или пешка прикрывает от нападения своего короля, то она, подобно часовому, не имеет права покинуть свой пост.

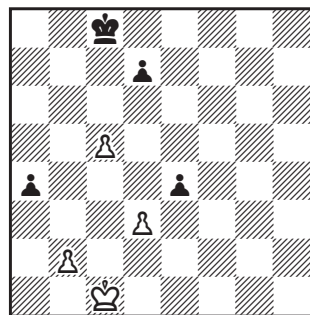
Косится такая связанная фигура или пешка на неприятельскую — взяла бы с удовольствием, да нельзя своего короля открывать. Получается как в пословице: «Видит око, да зуб неймет!»

Разберем теперь три примера, где главным мотивом будет связка. Мы продвинулись к концу первой главы, еще немного усилий — и все основные правила станут известны вам. Все они будут необходимы, но на связку стоит обратить особое внимание. Это уже не просто правило, но и особенность ве-

48



49



дения боя, которая часто встречается в сражениях не только начинающих, но и гроссмейстеров. Этой стороной боя нужно овладеть основательно.

50. Пешка e3 защищена пешкой f2. Однако черные при своем ходе могут безнаказанно взять ее слоном — 1. Ab6:e3 . Пешка f2 не может побить слона, так как тогда откроется король. Она связана и должна оставаться неподвижной.

Рассмотрим то же положение при ходе белых. Пешка g6 защищена пешкой f7, но последняя прикрывает короля от нападения белого слона. Поэтому после 1. Bg4—g6+ ход f7:g6 недопустим — открывается король.

51. В этом положении черные сыграли 1... d7—d5 . Могут ли белые воспользоваться правилом «взятие на проходе»? Нет, это недопустимо: после 2. e5:d6 король белых оказался бы под боем.

А теперь рассмотрим окончание партии мастеров. Где противники по очереди связывали неприятельские фигуры.

52. Король и ферзь белых на одной вертикали, и черные, воспользовавшись этим, связали ферзя.

1. ... Re8—f8

Белые, в свою очередь, связывают ладью черных.

2. Rd6—d8 ...

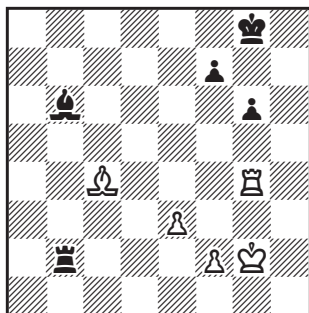
На этот ход белые возлагали все свои надежды — ладья черных не может взять ферзя: откроется король. Однако связка белого ферзя привела к неожиданной развязке.

2. ... Kg4—h4+!

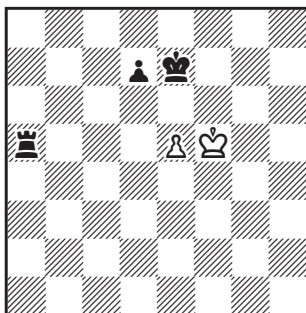
53. Разберите внимательно это положение. Ферзь черных ступил на поле, как будто бы атакованное вражеским ферзем. Но это мираж. Ведь ферзь белых не имеет права покинуть вертикаль «f». Правда, ладья черных тоже связана, но дать шах она все-таки может. Поэтому белые должны ходить королем, и их ферзь гибнет.

Теперь вы готовы сыграть свою первую партию! Запомните, практика — лучшая школа совершенствования. Однако не стремитесь сразу сразиться с сильным партнером.

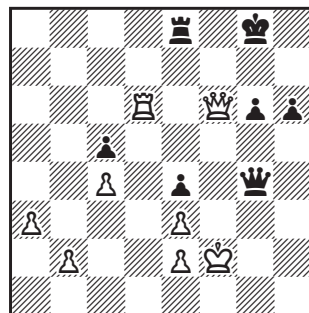
50



51



52



Лучше, если соперник будет примерно равен вам по силе.

Несколько необходимых советов.

Не делайте даже самых простых, напрашивающихся ходов не подумав.

Пока вы не придумали хода, ни в коем случае не прикасайтесь к фигуре. Строжайший закон шахмат: тронул фигуру — ходи ею.

Будьте строги к себе и к своему партнеру. Выполнение правила «тронул — ходи» — это норма поведения в шахматах для обоих противников. Если фигура стоит неаккуратно, нужно сначала сказать «поправляю» и лишь потом поправить ее.

Прежде чем перейти к изучению следующей главы, рекомендуем сыграть по крайней мере десяток партий. Тогда вы, без сомнения, крепко усвоите правила игры.

В дальнейшем, читая книгу, вам все время придется сталкиваться с шахматной нотацией. Ее надо знать назубок!

Поэтому, играя свои первые партии, договоритесь с противником их

записывать. И друг другу не помогайте. А когда партия кончится, сравните ваши записи.

Для удобства вот вам «шпаргалка», напоминающая, как надо записывать.

Король — Кр

Ферзь — Ф

Ладья — Л

Слон — С

Конь — К

Пешка обозначения не имеет.

Ход — (тире)

Взятие (двоеточие)

Короткая рокировка 0—0

Длинная рокировка 0—0—0

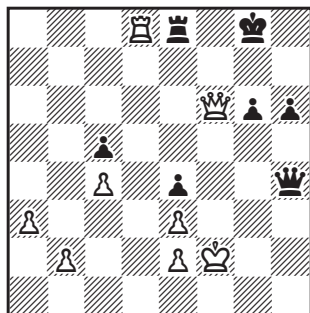
Шах + (плюс)

Двойной шах ++

Мат X

В комментариях восклицательным знаком (!) обозначают сильный ход, двумя восклицательными знаками (!!) — очень сильный ход. Вопросительным знаком (?) — слабый ход, двумя вопросительными знаками (??) — очень слабый, плохой ход.

53



Глава вторая

Король без свиты

Шах оглянулся вокруг на все четыре стороны и увидел своих воинов поверженными.

А Фирдоуси. «Шах-Наме» (X век)

Вашего партнера преследуют неудачи, он растерял всю свою армию и уберег одного короля. Но подождите, торжествовать рано. Одинокого короля надо еще поставить в такое положение, чтобы ему некуда было бежать от разящего удара ваших фигур — одним словом, ему надо объявить мат.

Две ладьи против короля

54. Прежде всего составим план «охоты». Можно ли дать мат двумя ладьями, если преследуемый король стоит в центре доски? Попробуйте. Не

выходит? Не огорчайтесь, эту задачу не решит и чемпион мира — все восемь полей, на которые может ступить король, двумя ладьями не отнимешь.

55. Другое дело, если он расположен на краю доски.

1. ♖a7—a8X

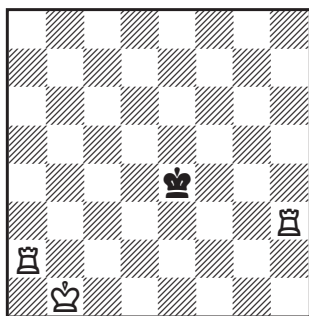
Видите, как просто. Одна ладья не дает королю убежать, а вторая его атакует. Мат, понятно, можно дать и другой ладьей.

Теперь вернем короля в центр (54). План прояснился, начнем «охоту».

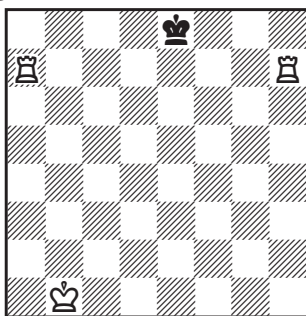
1. ♖a2—a4+ ♔e4—f5

2. ♖h3—h5+ ♔f5—g6

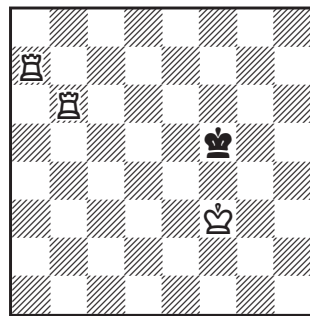
54



55



56



Мат в один ход

Давая шахи ладьями попеременно, мы тесним короля на край доски, но вдруг заминка — борясь за жизнь, жертва напала на охотника! Внимание!

3. ♖h5—b5 ...

Ладья с легкостью убежала от «тихохода». Механизм попеременных шахов вновь готов к действию.

3. ... ♔g6—f6

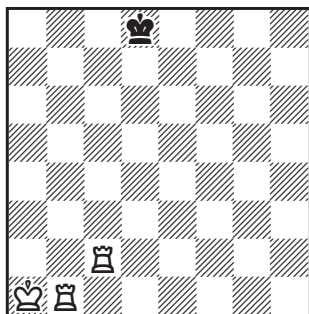
4. ♖a4—a6+ ♔f6—e7

5. ♖b5—b7+ ♔e7—d8

Король оттеснен на край доски, остается нанести заключительный удар.

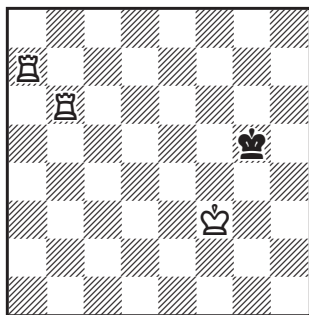
6. ♖a6—a8X.

57



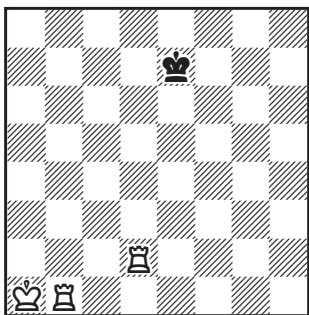
Мат в два хода

58



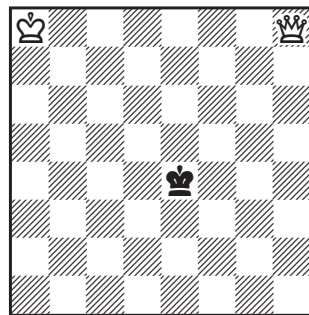
Мат в два хода (два способа)

59



Мат в четыре хода (два способа)

60



Ладьи легко расправились с королем, помощь белого короля не потребовалась, он мог спокойно почивать на лаврах, полностью доверяя могучим ладьям заключительную операцию.

Ферзь против короля

У нас уже есть маленький опыт: для того чтобы дать мат, короля противника нужно оттеснить на край доски. Ферзь — самая сильная фигура, такая задача ему по плечу.

60. Начнем:

1. ♔h8—f6 ♔e4—d5

2. ♔f6—e7 ♔d5—d4

3. ♔e7—e6 ...

Обратите внимание на прием: ферзь все время располагается на расстоянии хода коня от преследуемого короля.

Король не может напасть на ферзя, он отступает без боя, но «упирается».

3. ... ♔d4—c5

4. ♔e6—d7 ♔c5—c4

- | | | |
|----|--------|--------|
| 5. | ♔d7—d6 | ♚c4—b5 |
| 6. | ♔d6—c7 | ♚b5—b4 |
| 7. | ♔c7—c6 | ♚b4—b3 |
| 8. | ♔c6—c5 | ♚b3—b2 |
| 9. | ♔c5—c4 | ... |

Ура! Край доски близок! Еще шаг, другой...

- | | | |
|-----|----------|--------|
| 9. | ... | ♚b2—b1 |
| 10. | ♔c4—c3 | ♚b1—a2 |
| 11. | ♔c3—b4 | ♚a2—a1 |
| 12. | ♔b4—b3?? | |

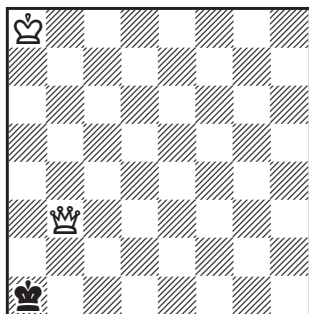
61. Черному королю некуда ходить, но шах не объявлен, а без шаха не бывает мата!

Получился пат. По правилам — ничья. Представьте себе выражение лица вашего партнера, если вы с лишним ферзем сделаете с ним ничью...

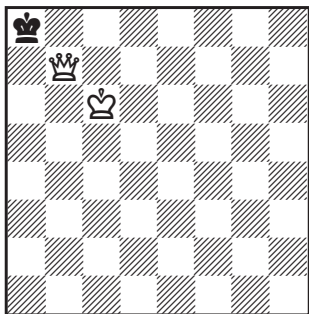
Последний ход белых — грубейшая ошибка, но, увы, начинающие совершают ее часто. Мы специально показали такой случай на диаграмме. Тесните смело короля на край доски, но не увлекайтесь, есть предел.

62. Мата в одиночку не дает даже ферзь. Дойдя до «предельной» позиции (см. диаграмму), начинайте подтягивать на помощь короля.

61

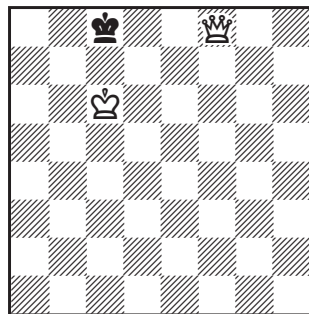


63



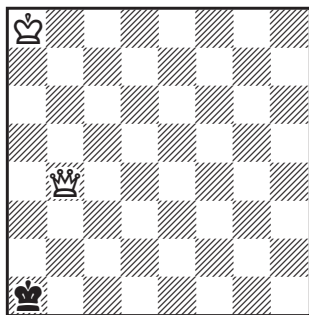
Ферзь дает мат под защитой короля

65

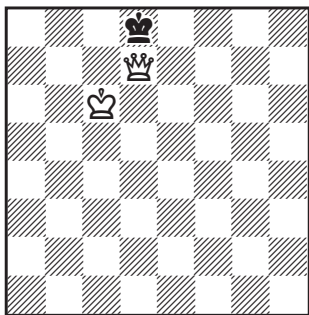


Ферзь матует, а король отрезает пути к бегству

62

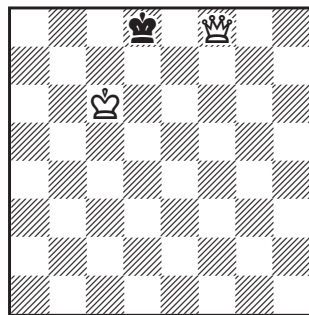


64



Ферзь дает мат под защитой короля

66



Ферзь матует, а король отрезает пути к бегству

- | | | |
|-----|----------|--------|
| 12. | ♙a8—b7 | ♙a1—a2 |
| 13. | ♙b7—c6 | ♙a2—a1 |
| 14. | ♙c6—c5 | ♙a1—a2 |
| 15. | ♙c5—c4 | ♙a2—a1 |
| 16. | ♙c4—c3 | ♙a1—a2 |
| 17. | ♙b4—b2X. | |

Под защитой короля ферзь дает мат.

Вот еще несколько матовых положений на краю доски, когда ферзь наносит удары с разных сторон.

Какой из этих матов лучше? Тот, который вам больше понравился.

Мы теснили неприятельского короля одним ферзем. Если с самого нача-

ла включить в дело своего короля, мат можно дать скорее.

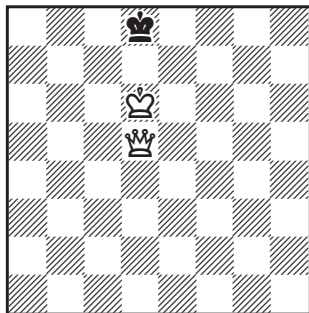
Попробуйте в этом свои силы самостоятельно. Но помните о пате!

Ладья против короля

71. Метод выигрыша понятен — сначала короля следует оттеснить на край доски. Попробуйте это сделать одной ладьей.

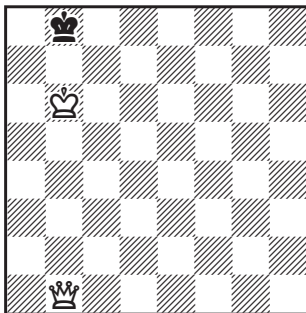
- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | ♖h1—h4 | ♙e5—d5 |
| 2. | ♖h4—f4 | ♙d5—e5 |
| 3. | ♖f4—c4 | ♙e5—d5 |
| 4. | ♖c4—g4 | ♙d5—e5 |

67



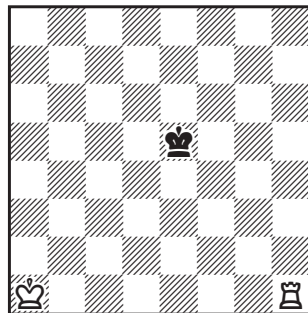
Мат в один ход

69

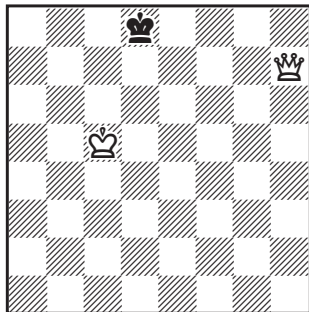


Мат в два хода

71

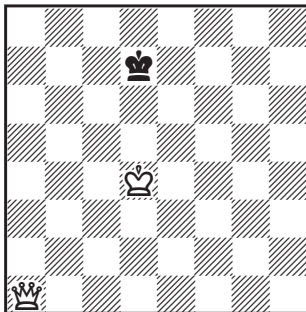


68



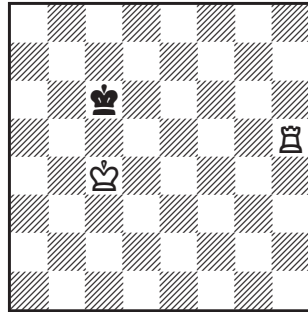
Мат в два хода

70



Мат в четыре хода

72



Не получается. Король не хочет уходить из центра. Да, одной ладьей оттеснить короля невозможно.

Теперь попробуем снова, на этот раз призвав на помощь короля.

1. ♖a1—b2 ♙e5—d5
2. ♖b2—c3 ♙d5—e5
3. ♖c3—d3 ♙e5—d5
4. ♜h1—h5+ ...

Прекрасный ход. Когда короли стоят друг против друга, шах ладьей всегда ведет к оттеснению. Советуем вам обратить внимание на этот прием: он повторится еще не раз.

4. ... ♙d5—d6
5. ♙d3—e4 ♙d6—c6

Черные пробуют хитрить. Ведь на 5... ♙e6 мы снова дадим шах и оттесним короля.

6. ♙e4—d4 ♙c6—b6
7. ♙d4—c4 ♙b6—c6

72. Вот здорово! Мы все-таки заставили короля черных стать напротив нашего короля. Иначе после 7... ♙a6 8. ♜b5 он оказался бы отрезанным на краю доски.

8. ♜h5—h6+ ♙c6—d7

9. ♙c4—c5 ♙d7—e7
10. ♙c5—d5 ♙e7—f7
11. ♙d5—e5 ♙f7—e7

У черного короля был невеселый выбор: либо оказаться после 11... ♙g7 12. ♜f6 запертым в углу, либо позволить противнику повторить стандартный маневр оттеснения.

12. ♜h6—h7+ ♙e7—d8
13. ♙e5—e6 ♙d8—c8

После 13... ♙e8 теснить черного короля дальше некуда, и мы даем мат — 14. ♜h8X.

14. ♙e6—d6 ♙c8—b8
15. ♙d6—c6 ♙b8—a8
16. ♙c6—b6 ♙a8—b8

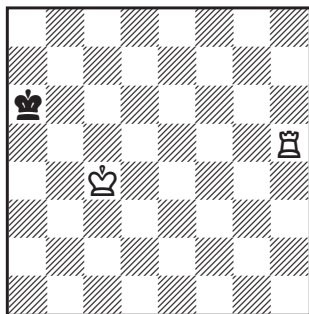
Триумф плана белых. Как черный король ни сопротивлялся, он вынужден встать против короля белых и перед гибелью «взглянуть ему в глаза».

17. ♜h7—h8X.

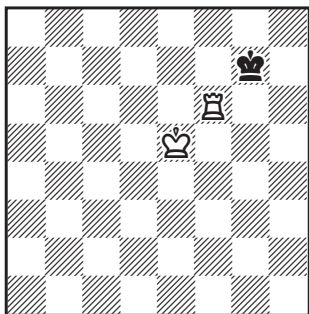
Метод оттеснения и матования, который мы рассмотрели, не самый короткий, но зато самый простой.

73. Эта позиция могла возникнуть на 7-м ходу, если бы черные пытались избежать противостояния королей.

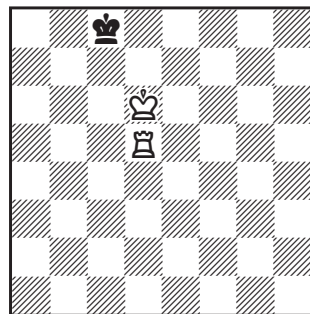
73



74



75



Мат в два хода

Оглавление

Древнее и необыкновенное королевство _____ **3**

Глава первая. Строгие законы шахматного королевства _____ **5**

Язык шахматных фигур	9
Правила поведения фигур	10
Короли остаются живы	16
Законы немного странные	18
Видит око, да зуб неймет	19

Глава вторая Король без свиты _____ **22**

Две ладьи против короля	22
Ферзь против короля	23
Ладья против короля	25
Два слона против короля	27
Конь и слон против короля	29
Солдат становится генералом	30
Мал золотник, да дорог!	33
Стремиться и искать...	35

Глава третья Гвардия защищает короля _____ **41**

Без телохранителей	41
Штурм королевского замка	44
Дары данайцев	47

Оружие на все случаи	52
Как рождаются молнии	55
Стремиться и искать...	58

Глава четвертая Азбука полководца _____ **64**

Душа шахмат	64
Заколдованные квадраты	66
Сильные бегут от слабых	68
Дороги победы	70
Что такое хорошо	71

Глава пятая Размышления перед битвой _____ **80**

Неудачный старт	82
Три «кита», на которых держится дебют	86

Глава шестая Шахматная география _____ **89**

Открытые дебюты	90
Шотландская партия	90
Итальянская партия	93
Защита двух коней	100
Русская партия	104
Дебют четырех коней	105
Испанская партия	107

Королевский гамбит	111
Полуоткрытые дебюты	115
Скандинавская защита	115
Французская защита	115
Защита Каро-Канн	120
Защита Алехина	123
Сицилианская защита	125
Закрытые дебюты	131
Принятый ферзевый гамбит	131
Ферзевый гамбит	132
Славянская защита	132
Староиндийская защита	136
Защита Грюнфельда	136
Защита Нимцовича	136

Глава седьмая

Не числом, а умением 142

Самая слабая против самого сильного	142
Ладья спорит с ферзем	144
Гибель легкой фигуры	145
Единоборство с ладьей	146
Три «кита» эндшпиля	148

Глава восьмая

Сокровищница шахматного

королевства 151

Бессмертная	151
Под музыку Россини	152
Как король шел на войну...	153
Охотник становится жертвой	155
Наказанный пешкоед	156
Колумбово яйцо	157
Погоня	159
Быстрее времени	161
«Легкомысленный» ферзь	162
Необыкновенный концерт	163

Сказочная быль	170
Орлиный взгляд	170
Прорубая дорогу слонам	172
Последний штрих	172
Ферзь «взбесился»	173
Повелитель бурь	174
Остроумный изобретатель	177
Стремиться и искать	179

Глава девятая

Сильнее всех 182

Вильгельм СТЕЙНИЦ	183
Эмануил ЛАСКЕР	185
Хосе Рауль КАПАБЛАНКА	188
Александр АЛЕХИН	191
Макс ЭЙВЕ	195
Михаил БОТВИННИК	197
Василий СМЫСЛОВ	200
Михаил ТАЛЬ	203
Тигран ПЕТРОСЯН	205
Борис СПАССКИЙ	208
Роберт ФИШЕР	211
Анатолий КАРПОВ	214
Гарри КАСПАРОВ	219
Владимир КРАМНИК	222

Приложения 225

Решения заданий	225
Словарь шахматиста	229
Практикум	232
Решения позиций практикума	240