

ПРЕДИСЛОВИЕ

Шахматы — пробный камень ума
Иоганн Вольфганг Гете

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

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

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

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

Выслушав его просьбу, он удивился и огорчился.

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

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

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

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

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

Такого астрономического количества пшеницы не было не только у раджи, но и во всем государстве! Но, даже если бы пшеницы хватило, ее

невозможно было выдать — ведь требовалось отсчитать нужное число зерен, а не отмерить их общий вес. Это была работа для нескольких поколений.

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

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

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

Очень хорошо сказал великий шахматист Эмануил Ласкер:

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

Лучшее из этого должен узнать изучающий.

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

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

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

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

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

В заключение автор выражает благодарность редактору книги Виктору Гончаруку за предоставление материалов к 5-й главе и помощь в подготовке книги к печати.

Николай Калиниченко

Глава 1

НАЧАЛЬНЫЕ СВЕДЕНИЯ О ШАХМАТАХ

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

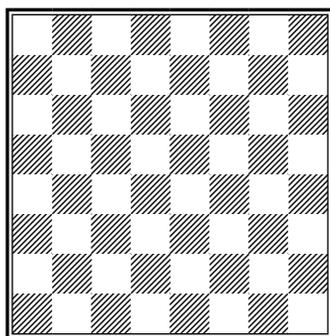
Спустя несколько столетий шахматы, завоевавшие Среднюю Азию и арабский мир, стали называться *шатранджем*. Они больше походили на современные, и играли в них уже двое. И только в средние века шахматы под своим нынешним именем распространились в Европе и на Руси, а современные нам шахматные правила окончательно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

Рассмотрим же эти правила.

1. Шахматная доска

Пространством для игры служит шахматная доска. Она пред-

ставляет собой квадрат, состоящий из 64 клеток: 32 белых и 32 черных.



1

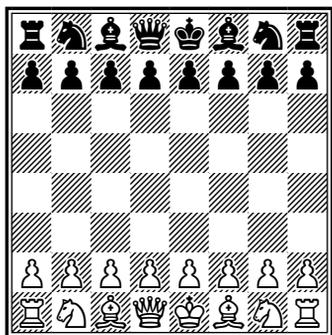
располагается она так, чтобы правое угловое поле у каждого из игроков было белым (диаграмма 1).

2. Шахматные фигуры

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

В начальном положении (диаграмма 2) противники имеют равное количество сил, симметрично

расположенных напротив друг друга. Они различаются цветом и называются «белые» и «черные».



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

3. Ходы фигур. Цель и правила игры

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

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

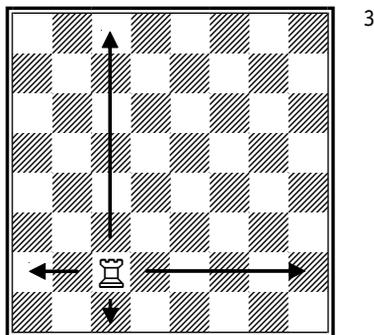
Ладья

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

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

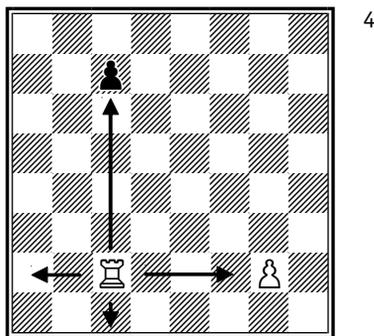
В положении на диаграмме 3 у белой ладьи выбор из 14 ходов.

Препятствием на ее движении являются фигуры и пешки: свои и противника. Ладья не может



3

«перешагнуть» через свою фигуру или пешку, но может «взять» («побить») фигуру или пешку противника, заняв ее место.



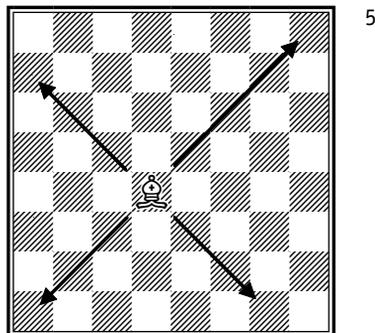
4

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

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

Слон

«Слон» — название арабское. До революции в России слона часто называли *офицером*, в Англии слона именуют «епископом», а в Германии — «скороходом».



5

Слон ходит по диагоналям шахматной доски на любое расстояние.

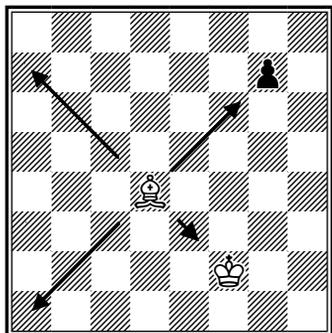
В положении, представленном на диаграмме 5, у белого слона выбор из 13 ходов.

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

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

Бьет слон так же, как и ходит, занимая поле взятой им пешки

или фигуры противника. Подобно ладье, он не может переступить через собственную фигуру или пешку или побить ее.



6

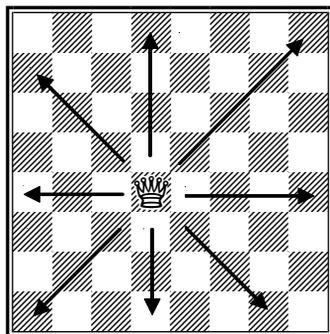
В положении на диаграмме 6 белый слон может взять черную пешку, заняв ее место, но, двигаясь к своему королю, способен занять лишь поле слева от него. Его выбор ограничен 10 ходами.

Ферзь

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

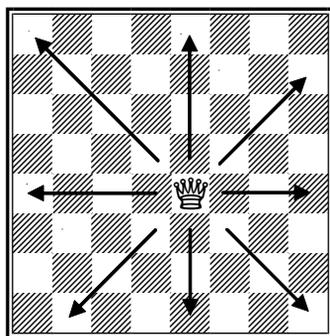
Ферзь — самая сильная из шахматных фигур, превосходящая по своим возможностям ладью и слона, вместе взятых. Он может ходить и бить и как ладья, и как слон. Ему доступно все пространство шахматной доски: не только ее горизонтали и вертикали, но и

все ее диагонали — как черные, так и белые.



7

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



8

Сила ферзя равна примерно 9 пешкам. Так же, как ладья и слон, он является дальнебойной фигурой, способной влиять на

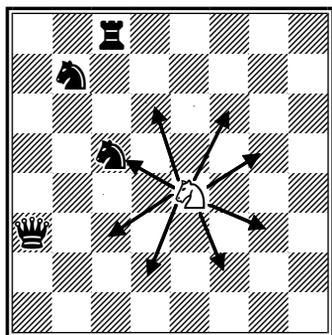
противоположный участок доски с дальнего расстояния.

Конь

Конь — самая загадочная из фигур.

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

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



9

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

Однако в этом положении конь черных *защищен*, то есть поддержан другими фигурами. Если белые его возьмут, черные в

ответ могут взять коня белых другим своим конем, ладьей или ферзем.

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

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

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

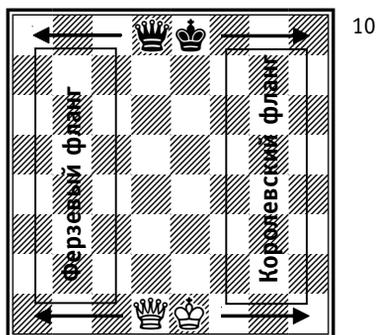
Однако сравнительная ценность фигур такова, что, если за ладью противник получает слона и две пешки, шахматисты говорят уже о размене, так как на доске сохраняется примерное равенство сил.

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

Король

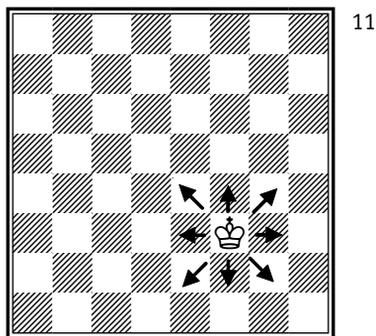
Король по-персидски означает «шах» — отсюда и укоренившееся на Руси название «шахматы», что можно перевести как «смерть короля».

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



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

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



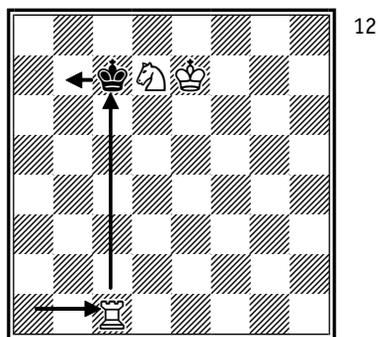
Кроме того, на короля наложено несколько ограничений.

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

Шах — это нападение фигурой или пешкой на короля противника.

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

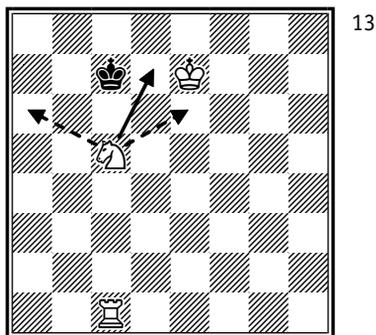
И, наконец, по той же причине королю нельзя становиться на соседнюю клетку рядом с королем противника, так как при этом он оказывается под ударом. Расстояние между королями должно быть не меньше одного поля (диаграмма 12).



В этой позиции белая ладья, переместившись из левого угла на два поля по горизонтали, напала на короля черных, то есть поставила ему шах. Уходя от шаха, чер-

ный король может пойти лишь на поле, расположенное по горизонтали слева от него.

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

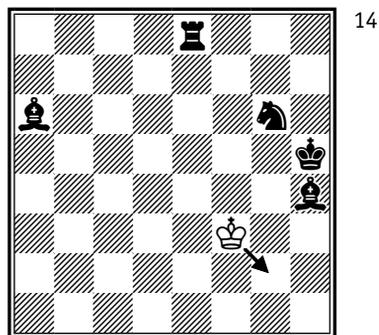


Если конь белых своим ходом займет поле между королями, черный король снова получит от ладьи шах и возникнет знакомая позиция, однако шах сделан не той фигурой, которая пошла, а другой. Такой шах называется «скрытым».

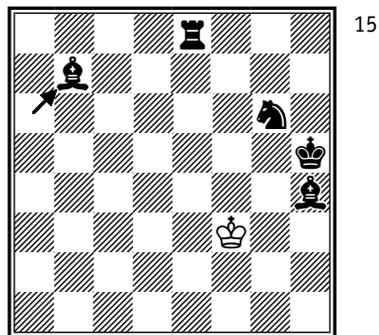
Если же в этой позиции конь пойдет влево или вправо вверх по горизонтали на одно поле, то шах объявят сразу две фигуры: конь и ладья. Это будет уже «двойной шах».

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

Мат королю — это шах, от которого нет защиты. «Смерть» короля означает проигрыш партии,



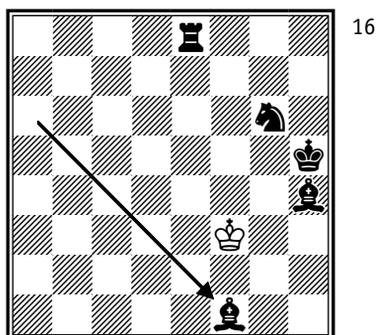
и все фигуры, в конечном счете, защищают своего короля и атакуют неприятельского. Если бы в позиции на предыдущей диаграмме был ход черных, они могли бы напасть на короля белых, переведя своего белопольного слона на центральную диагональ, и поставить противнику мат (диаграмма 15).



Мат

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

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



16

Мат

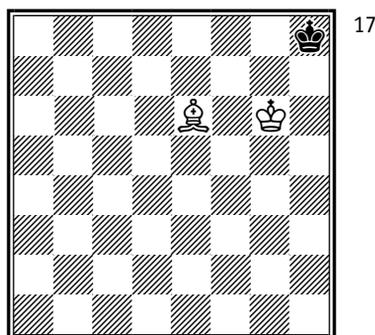
Белому королю некуда пойти, а никакой другой фигуры или пешки, которая могла бы сделать ход, у белых не осталось. При этом их король не находится под угрозой взятия, то есть ему не сделан шах.

Когда партнер при своем ходе не может пойти ни одной фигурой или пешкой, а шаха королю нет, такое положение называется *патом*, и игра считается ничьей.

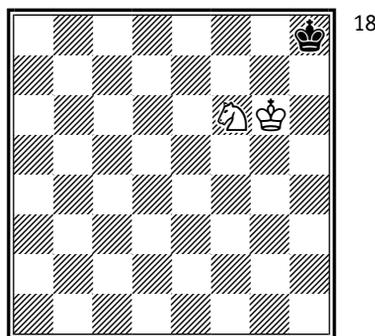
Если у игроков осталось лишь по королю, а никаких других фигур или пешек нет, такая игра также считается завершившейся вничью, поскольку приблизиться друг к другу короли не могут, а снять короля с доски нельзя.

Ничейными считаются и такие окончания, в которых у одной

из сторон при любых ответах противника недостаточно сил для того, чтобы поставить мат его королю. К ним относятся окончания: король и легкая фигура против одинокого короля.



17

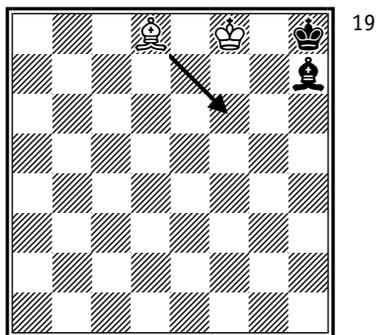


18

На диаграммах 17, 18 мы видим, что даже при самом стесненном положении черного короля мат невозможен, так как белые не могут улучшить расположение своих фигур. При своем ходе белые вынуждены отступить одной из фигур, чтобы открыть королю противника «форточку» – не по-

ставить пат, а при ходе черных на доске уже пат.

В ряде других случаев мат теоретически возможен, но лишь при явно ошибочной игре соперника.



19

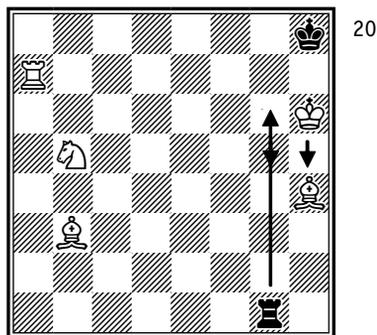
В положении на диаграмме 19 черные своим предыдущим ходом ошиблись, отступив слоном к королю и заперев его в углу. Теперь белые могут переводом слона на королевский фланг поставить сопернику мат.

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

Кроме того, в шахматах возможно досрочное соглашение на ничью

по предложению одного из игроков, когда обе стороны считают, что играть на выигрыш бесполезно.

Еще один случай, когда партия считается завершившейся ничью, — «вечный шах».



20

В позиции на диаграмме 20 у белых подавляющее численное превосходство, и они угрожают поставить противнику мат. Однако черные парадоксальным образом спасаются, шахуя ладьей. Брать ладью королем нельзя из-за пата, но на отступление короля следует новый шах ладьей по той же вертикали. В случае взятия ладьи королем или слоном снова возникает пат. Белый король отступает на прежнее место, и ладья снова шахует. Ничья «вечным шахом»!

На этом примере можно узнать еще одно шахматное правило: если позиция в партии повторилась трижды (что обычно возникает, когда соперники повторяют свои ходы), по заявлению

одного из игроков о троекратном повторении позиции в партии фиксируется ничья.

Даже в самой критической ситуации у короля остаются шансы на спасение, но в шахматах есть еще один ход, который позволяет сторонам заблаговременно увести своего короля в убежище. Называется этот ход *рокировкой*.

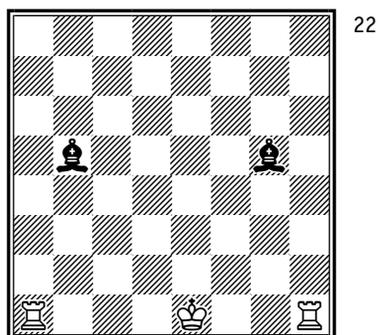
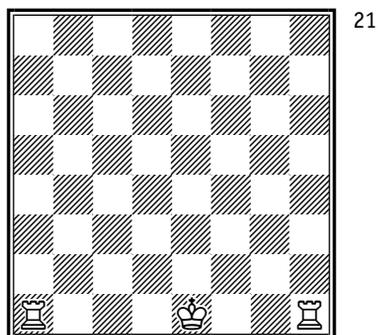
Это – единственный шахматный ход, который делается сразу двумя фигурами: королем и ладьей. Он возможен лишь раз в партии, причем и ладья, и король должны стоять на своих первоначальных местах, не сделав до этого ни одного хода. Король при этом не должен находиться под шахом и не должен попадать под шах после рокировки. Поля между королем и ладьей должны быть свободными, а поле, через которое проходит король, делая рокировку, не должно попадать под удар неприятельской фигуры.

Рокировка бывает *короткой* и *длинной*.

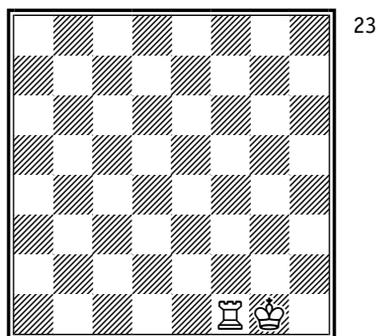
На диаграмме 21 король может рокировать в любую сторону: в сторону своего королевского фланга (короткая рокировка) или в сторону ферзевого фланга (длинная рокировка).

На диаграмме 22 рокировка невозможна.

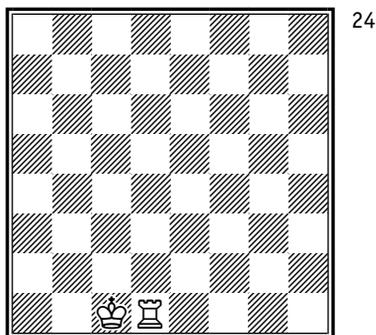
Совершается рокировка следующим образом: король пере-



двигается через одну клетку по горизонтали в ту или другую сторону, а ладья «перешагивает» через него и становится рядом.



Позиция короля и ладьи после короткой рокировки



*Позиция короля и ладьи
после длинной рокировки*

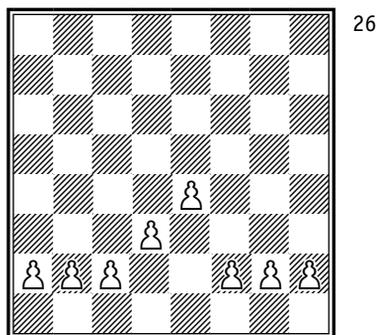
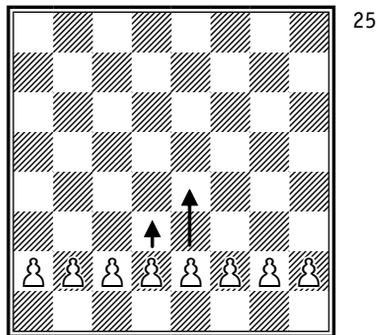
В большинстве случаев рокировка бывает полезна, а иногда — просто необходима, чтобы защитить короля и ввести в игру ладью.

Пешка

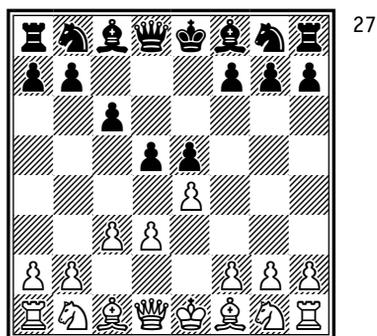
Свое название пешка получила от слова «пехотинец» — солдат. Она — самая слабая из фигур.

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

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



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



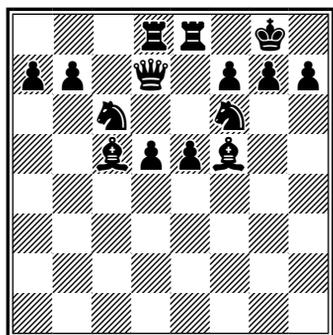
Часто пешки называются по имени фигуры, перед которой они

стоят в начальном положении: ладейная пешка, коневая и так далее.

В позиции на диаграмме 27 белые могут взять своей королевской пешкой ферзевую пешку черных. Если черные в ответ побьют белую пешку ферзем или слоновой пешкой, произойдет размен пешек.

Однако этот размен нельзя считать выгодным для белых, так как черные, побив неприятельскую пешку своей слоновой, получают сильный пешечный центр.

Центр — это четыре центральных поля шахматной доски, а расширенный центр — шестнадцать центральных полей.



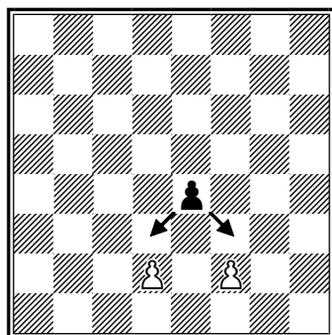
28

Последовательно развивая свои фигуры по направлению к центру (диаграмма 28), черные могут получить удобную игру, потому что фигуры, расположенные в центре, более активны: контролируют больше полей и лучше взаимодействуют между собой.

Чем опытнее шахматист, тем больше видит он подстерегающие

его опасности. Так иногда и невыгодный размен пешки может привести к пагубным последствиям!

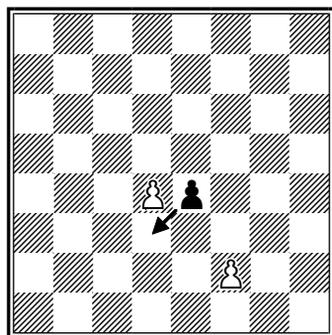
Последнее из шахматных правил оформилось к середине XIX века и относится к пешке. Называется оно *взятием на проходе*.



29

На диаграмме 29 королевская пешка черных контролирует поля перед белыми пешками. Если какая-либо из пешек перейдет на одно поле вперед, черная пешка может взять ее, заняв ее место.

Но то же самое черная пешка может сделать, если одна из белых пешек пойдет вперед на два поля!

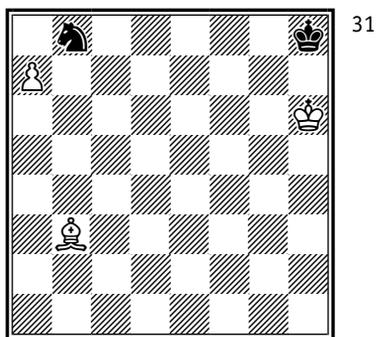


30

Побив ее, черная пешка займет то же самое поле, как если бы соседняя белая пешка пошла вперед только на одно поле (то есть белая пешка проходит через битое поле).

Это и есть взятие на проходе (диаграмма 30). Брать «на проходе» допускается лишь сразу после того, как пешка противника прошла через битое поле. После любого другого ответа это право теряется, и брать на проходе уже нельзя.

Однако главная особенность пешки, увеличивающая красоту шахматной игры, состоит в том, что, дойдя до последней горизонтали, она может стать большой силой: пешка снимается с доски, а на ее место ставится любая другая фигура (кроме короля).

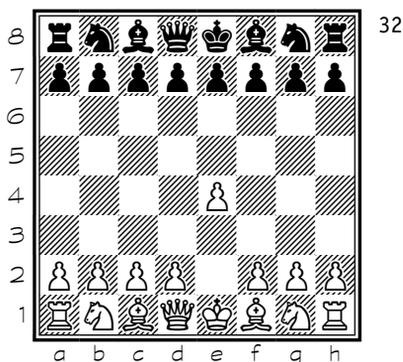


В позиции на диаграмме 31 белые могут взять коня черных своей пешкой и поставить противнику мат, превратив пешку в

ферзя или ладью. Если же белые просто пойдут пешкой вперед и превратят пешку в ферзя или ладью, это будет ошибкой, и на доске получится пат.

4. Шахматная нотация

Чтобы партию можно было записывать и воспроизводить, вертикали шахматной доски обозначены буквами латинского алфавита, а горизонтали — цифрами (диаграмма 32).



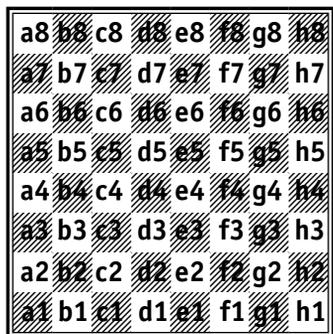
Буквы располагаются слева направо от играющего белыми и произносятся так: a (а), b (бэ), c (сэ), d (дэ), e (е), f (эф), g (жэ), h (аш).

Цифры от 1 до 8 расположены снизу вверх от играющего белыми.

Этот порядок следует запомнить, так как посредством его обозначается каждое поле шахматной доски.

Чтобы указать нужное поле, достаточно определить верти-

каль, на которой это поле находится, и горизонталь, которая ему соответствует.



33

Полная система координат шахматной доски

Для записи хода нужно указать поле, на котором находилась фигура или пешка, и поле, на которое она пошла. Указывается также номер хода. Такая нотация называется *алгебраической*.

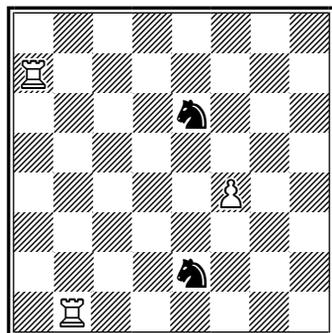
Кроме того, если ходит фигура, а не пешка, следует использовать ее сокращенное обозначение. В русском алфавите приняты следующие сокращения:

Король — Кр; ферзь — Ф; ладья — Л; слон — С; конь — К.

В позиции на диаграмме 32 белые начали игру ходом 1. e2—e4. Это пример записи *полной* нотацией.

Можно также вести запись партии *краткой* нотацией. В этом случае указывается только поле, на которое пошла фигура, и ее обозначение. В нашем примере это будет ход 1. e4.

В краткой нотации, если на одно поле могут пойти две одноименные фигуры, дополнительно обозначается, какая именно из фигур ходит.



34

Например, на диаграмме 34 белые могут пойти на b7 одной из двух ладей: Лab7 или Лbb7, а черные пойти на d4 или взять пешку f4 одним из двух коней: К2d4, К6d4 или К2:f4, К6:f4. При этом, если фигура осуществляет взятие, перед записью поля, на которое она пошла, принято ставить двоеточие.

Если взятие осуществляет пешка, двоеточие при записи краткой нотацией обычно не ставится. Так, в позиции на диаграмме 27, возникшей после ходов 1. e4 e5 2. d3 c6 3. c3 d5, возможный размен пешек выглядит так: 4. ed?! cd.

Знак «?!» означает, что сделанный белыми ход не очень хорош.

При анализе партии в шахматной литературе применяется це-

лый набор специальных символов, характеризующих отдельный ход или положение на доске.

В нашей работе мы будем руководствоваться основными из них:

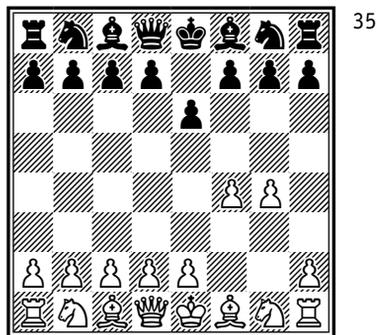
- 0-0 — короткая рокировка;
- 0-0-0 — длинная рокировка;
- + — шах;
- ++ — двойной шах;
- # — мат;
- ! — очень хороший ход;
- !! — отличный ход;
- !? — интересный ход;
- ?! — сомнительный ход;
- ? — плохой ход;
- ?? — грубая ошибка;
- = — игра равна;
- ± — у белых несколько лучше;
- ±̄ — у черных несколько лучше;
- ±̄ — у белых преимущество;
- ±̄ — у черных преимущество;
- +— — у белых решающее преимущество;
- + — у черных решающее преимущество.

Помимо краткой нотации, в которой фигуры обозначаются буквами национального алфавита, для печати существует *международная* краткая нотация, в которой фигуры обозначены своими символами.

Этой международной нотацией, расширяющей возможности понимания между шахматистами разных стран, мы и будем пользоваться в своей книге.

Самый короткий мат, возможный в шахматной партии, выглядит в этой нотации так (диаграмма 35):

1. f4 e6 2. g4?? (грубая ошибка!)



2...♖h4#.

Своим вторым ходом черные ставят противнику мат.

5. Мат одинокому королю

Часто к концу партии у одного из начинающих игроков остается одинокий или, как говорят шахматисты, «голый» король, в то время как у другого игрока имеется фигурой больше.

Если эта фигура — конь или слон (диаграммы 17, 18), то мат, как мы видели, поставить нельзя. Мат нельзя поставить даже двумя конями!

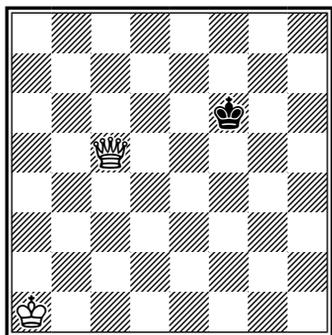
При лишней ладье или, тем более, лишнем ферзе мат ставится относительно легко. Точно так же легко поставить мат, имея двух

лишних слонов. А вот мат конем и слоном требует определенной тренировки.

Во всех этих окончаниях сильнейшая сторона при поддержке короля оттесняет короля противника на край доски (крайнюю вертикаль или горизонталь), часто — в угол, после чего наносит решающий удар.

Мат королем и ферзем

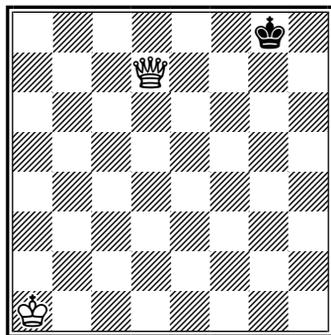
Являясь сильнейшей фигурой, ферзь может и один оттеснить вражеского короля на край доски, однако для того, чтобы поставить мат, ему необходима помощь своего короля.



В позиции на диаграмме 36 белый ферзь последовательно отрезает черному королю пути к отступлению:

1. ♖d5 ♗g6 2. ♜e5 ♖f7 3. ♜d6 ♗g7 4. ♗e6 ♖f8 5. ♜d7 ♗g8.

Промежуточная цель достигнута — король черных оттеснен на

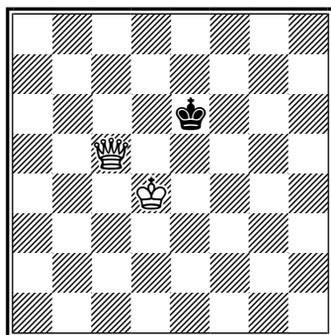


крайнюю горизонталь (диаграмма 37). Теперь в игру вступает белый король.

6. ♖b2 ♗f8 7. ♖c3 ♗g8 8. ♖d4 ♗f8 9. ♗e5 ♖g8 10. ♖f6 ♗f8 11. ♜f7#.

Однако быстрее всего мат одиночному королю достигается взаимодействием короля и ферзя. Считается, что из любого положения такой мат может быть поставлен не позднее 9 ходов. В нашем примере это взаимодействие выглядит так:

1. ♖b2 ♗g6 2. ♖c3 ♗f6 3. ♖d4 ♗e6.



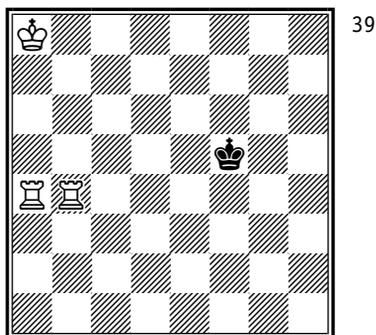
4. ♖g5!

Белые делают ферзем лишь необходимые для оттеснения короля ходы (диаграмма 38).

4...♔d6 5. ♖f6+ ♔d7 6. ♕c5 ♔c7 7. ♖c7+ ♔b8 8. ♕c6 ♔a8 9. ♖b7#.

Мат королем и ладьей (ладьями)

Мат двумя ладьями не требует поддержки короля (диаграмма 39).



39

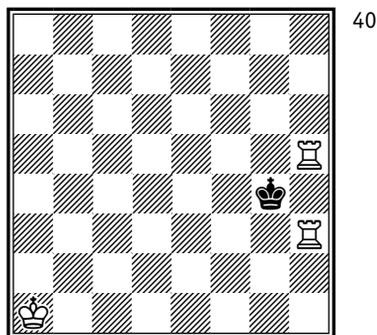
Белые ладьи, поочередно шахуя, оттесняют короля черных на 8-ю горизонталь.

1. ♖a5+ ♔e6 2. ♖b6+ ♔d7 3. ♖a7+ ♔c8 4. ♖b8#.

Несколько сложнее поставить мат королю двумя ладьями в следующем примере (диаграмма 40).

1. ♕b2!

Белые ждут, когда черный король отступит от ладей, чтобы при переброске первой из них на ферзевый фланг, вторая не оказалась бы под ударом.



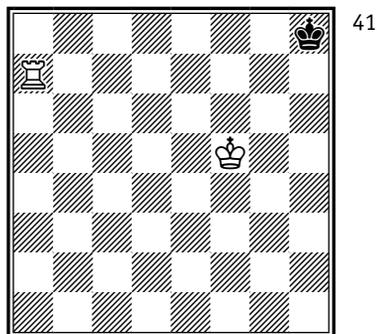
40

1...♔f4 2. ♖a5 ♔g4 3. ♖c3.

Другая ладья становится под защиту короля.

3...♔f4 4. ♖c4+ ♔e3 5. ♖a3+ ♔d2 6. ♖c2+ ♔d1 7. ♖a1#.

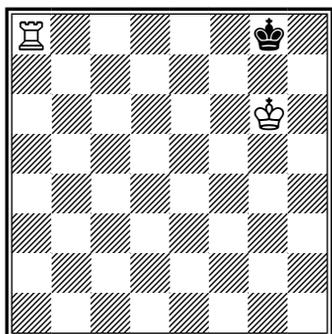
Чтобы поставить мат одиночному королю королем и ладьей, ладье для оттеснения короля противника на крайнюю вертикаль или горизонталь требуется поддержка короля. Когда король оттеснен (диаграмма 41), мат достигается следующим образом:



41

1. ♕g6 ♔g8 2. ♖a8#.

В момент получения мата (диаграмма 42) короли стоят напротив друг друга через одно поле, то есть находятся в *оппозиции*.



42

Оппозицией называется такое противостояние королей, когда они расположены напротив друг друга через нечетное число полей (одно поле, три или пять) по вертикали, горизонтали или диагонали.

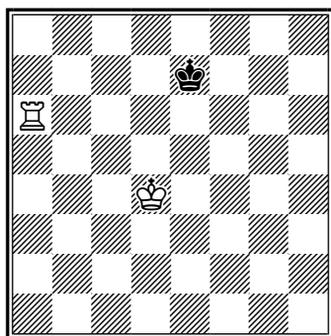
Владеет оппозицией та сторона, чей король при своем ходе становится в оппозицию к королю противника.

Если короли находятся напротив друг друга через одно поле, как на диаграмме 42, такая оппозиция называется *ближней*, если через три поля или пять — *дальней*.

Ближняя оппозиция по вертикали или горизонтали — непременное условие оттеснения короля противника и мата королю королем и ладьей. (Если только одинокий король на последнем этапе не загонит сам себя в угол, напри-

мер, в нашем случае на диаграмме 42 он мог бы стоять на h8. Тогда в момент мата белый король может находиться не только в оппозиции к черному королю, но и на соседнем поле — там, где он расположен на диаграмме.)

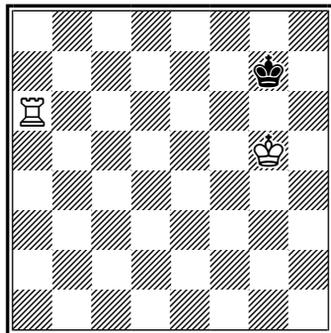
В позиции на диаграмме 43 белые вынуждают черного короля занять оппозицию по вертикали.



43

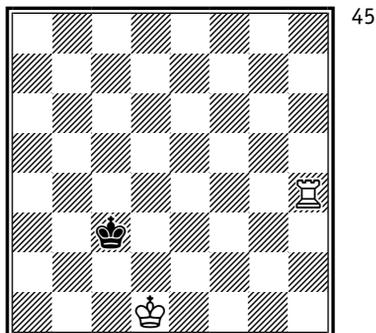
1. ♔d5! ♕f7 2. ♕e5 ♔g7 3. ♕f5 ♕h7 4. ♔g5 ♕g7.

Король черных становится в оппозицию (диаграмма 44). После шаха ладьей он вынужден отступить.



44

5. ♖a7+ ♔f8 6. ♕g6 ♕e8 7. ♕f6
 ♕d8 8. ♕e6 ♕c8 9. ♕d6 ♕b8 10.
 ♖h7 ♕c8 11. ♖g7! (белые избега-
 ют владеть оппозицией и переда-
 ют очередь хода противнику)
 11... ♕a8 12. ♕c6 ♕b8 13. ♖h7
 (повторяя тот же прием) ♕a8 14.
 ♕b6 ♕b8 15. ♖h8#.



В окончании на диаграмме 45 оппозицией по горизонтали владеет уже сильнейшая сторона, используя оппозицию как способ загнать короля противника в угол.

1. ♕e2 ♕c2 2. ♖h3! (ограничивает подвижность короля черных) 2... ♕c1 3. ♕d3 ♕b2 4. ♕d2!

Несмотря на то что оппозицией владеют белые, черный король отрезан по 3-й горизонтали и не может вырваться из плена.

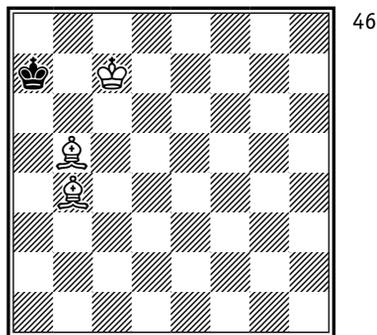
4... ♕b1 5. ♕c3 ♕a2 6. ♕c2 ♕a1 7. ♖a3#.

Изящный метод реализации материального перевеса!

Мат двумя слонами

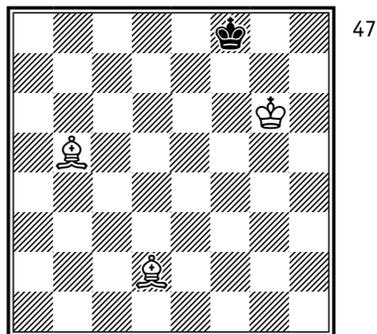
Если мат одинокому королю королем и ладьей достигается из любого положения не позднее 20 ходов, то два слона, действуя совместно, ставят такой мат на два хода быстрее.

Два слона могут поставить мат одинокому королю в любом из углов шахматной доски. Для этого слоны должны располагаться на соседних диагоналях (диаграмма 46).



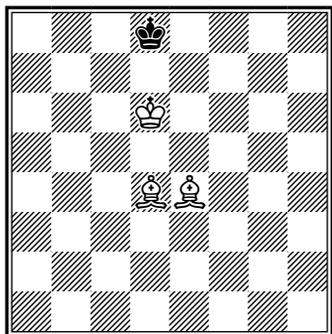
1. ♕c5+ ♕a8 2. ♕c6#.

В другом углу доски матовая ситуация выглядит так:



1. ♖b4+ ♔g8 2. ♖c4+ ♔h8 3. ♖c3#.

Более сложный случай матования короля, оттесненного на 8-ю горизонталь, представлен в следующем примере (диаграмма 48).



48

1. ♖g6! (отрезая от короля половину доски) ♔c8 2. ♔c6!

Становясь в оппозицию, белый король подготавливает действия своих слонов, загоняющих короля противника в угол.

2... ♗d8 3. ♖f6+ ♔c8 4. ♖f5+ ♗b8 5. ♗b6 ♔a8 (цель достигнута!) 6. ♖e7!

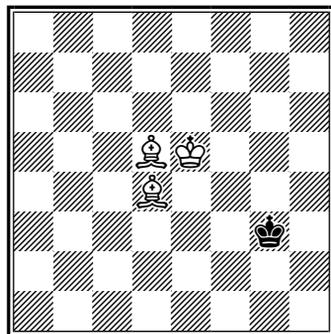
Оставляет черному королю «форточку» (6. ♖e5?? Пат).

6... ♗b8 7. ♖d6+ ♔a8 8. ♖e4#.

Для оттеснения короля противника на край доски два слона совместно со своим королем должны предпринять объединенные усилия (диаграмма 49).

1. ♗f5.

Расположив своих слонов и короля в центре, белые отсекают



49

черному королю пути к отступлению.

1... ♗h2 2. ♗f4 ♗h3 3. ♖f2! (ограничивая подвижность короля черных уже известным методом) 3... ♗h2 4. ♗f3 ♗h3 5. ♖e6+ ♗h2 6. ♖d4!

Слон освобождает поле для своего короля.

6... ♗h1 7. ♗f2.

Дальнейшее просто:

7... ♗h2 8. ♖e5+ ♗h1 9. ♖d5#.

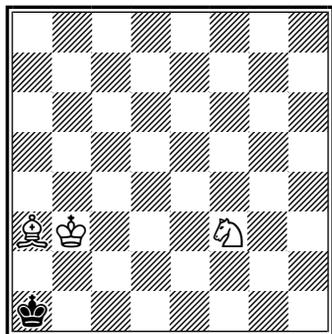
Мат слоном и конем

Чтобы поставить мат слоном и конем, в некоторых положениях требуется до 33 ходов. Трудность здесь в том, что угол, в котором ставится мат, должен быть доступен слону.

В следующем примере король заперт в углу чернополюсного слона, на его диагонали (диаграмма 50).

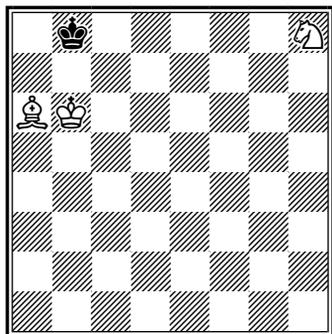
Слон контролирует поля вокруг черного короля, а конь ставит мат:

1. ♖b2+ ♗b1 2. ♞d2#.



50

ми к королю противника (диаграмма 52).

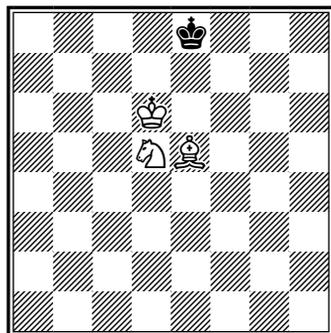


51

На диаграмме 51 возможности короля черных также ограничены одним ходом. С целью напасть на него белый конь совершает турне на другой край доски:

1. ♖f7 ♔a8 2. ♘e5 ♔b8 3. ♘c6+ ♔a8 4. ♙b7# (белопольный слон наносит заключительный удар).

Чтобы направить одинокого короля в нужный по цвету диагонали слона угол, требуются умелые действия всех трех фигур. На первом этапе необходимо приблизиться всеми своими фигура-



52

1. ♔c7!

Черный король отсекается от ферзевого фланга, угол которого, поле a8, недоступно для черногопольного слона.

Своими последующими ходами белые стараются оттеснить и удержать черного короля в границах центральной диагонали своего слона.

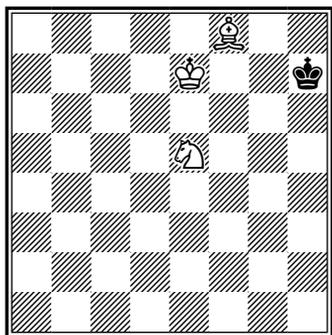
1...♔f7 2. ♘f4 ♔e7 3. ♔c8 ♔e8 4. ♙f6 ♔f7 5. ♙g5! (отсекая от короля поле e7 и не выпуская его по 6-й горизонтали) 5...♔e8 6. ♔c7 ♔f7 7. ♔d7 ♔f8 8. ♘g6 ♔f7 9. ♘e5!

Белый конь вытесняет короля уже с белых полей g6 и f7!

9...♔f8 10. ♔d8 ♔g7 11. ♔e7 ♔g8 12. ♙h6 ♔h7 13. ♙f8.

Победа близка – черный король заперт в углу (диаграмма 53).

Следует заключительный этап.



53

14...♔g8 14. ♠g4 ♔h8 15. ♔f7
♔h7 16. ♠f6 ♔h8 17. ♚g7#.

6. Реализация преимущества в некоторых простых окончаниях

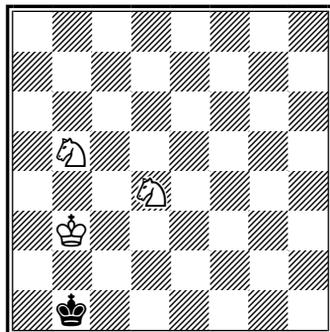
Нередко после продолжительной борьбы на доске остается мало фигур, и игра переходит в свою последнюю стадию — эндшпиль. Для того чтобы правильно оценить позицию и определить, в каких случаях достигнутый перевес может быть реализован и, наоборот, в каких случаях следует точной защитой уравнивать шансы, необходимо знание основных теоретических основ разыгрывания эндшпиля.

Некоторые из таких элементарных окончаний мы и рассмотрим.

Два коня против пешки

В продолжение темы мата одиночному королю рассмотрим следующую позицию (диаграмма 54).

Известно, что при правильной защите мат двумя конями королю поставить нельзя.

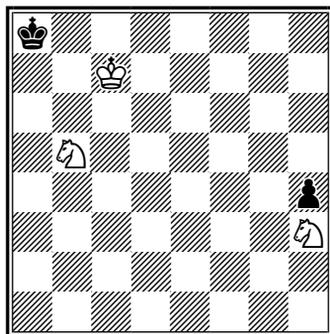


54

На 1. ♠c3+ или 1. ♠a3+ черный король после 1...♔c1 ускользает от мата (грубой ошибкой был бы ответ 1...♔a1?? из-за 2. ♠c2#).

Если же белые в ответ на отступление короля, стремясь удержать его на первой горизонтали, сыграют 2. ♠f3, на доске получится пат.

Однако, при наличии у слабой стороны пешки, мат двумя конями в некоторых случаях возможен (диаграмма 55).



55

1. ♖f4 h3 2. ♜d5!

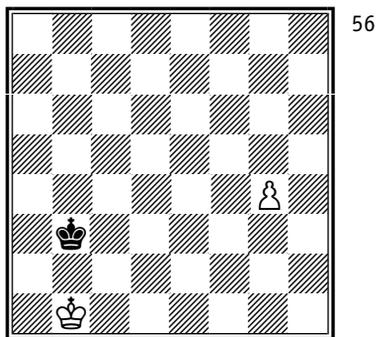
Король черных находится в патовом положении, однако у них остаются ходы пешкой.

2...h2 3. ♜b6#.

Иногда и собственная пешка может быть помехой!

Король и пешка против короля

В эндшпиле увеличивается активность короля и возрастает роль стремящейся в ферзи пешки. Преимущества в одну пешку зачастую оказывается достаточным для победы.



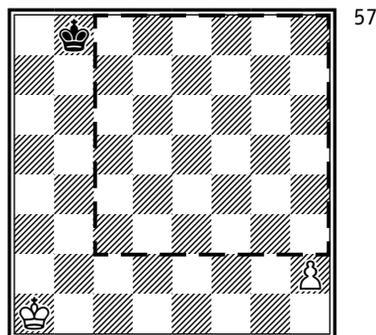
На диаграмме 56 оба короля удалены от пешки белых. Догоняет черный король белую пешку или нет, зависит от того, чей ход.

На этот случай в шахматах действует *правило квадрата*. Квадрат пешки g обозначен пунктиром. Он включает саму пешку и число ее ходов до превращения в фигуру.

Правило состоит в следующем: если король находится в

квадрате пешки или при своем ходе вступает в него, значит, пешку он догонит (и, следовательно, при ходе черных на диаграмме 56 — ничья). В противном случае пешка проходит в ферзи (то есть при своем ходе белые выигрывают). Читатель может проверить это самостоятельно.

У этого правила есть исключение. Если пешка находится в начальном положении, квадрат для нее следует строить так, как если бы она была продвинута на одно поле вперед (диаграмма 57). Объясняется это тем, что из начального положения она может пойти вперед сразу на два поля.

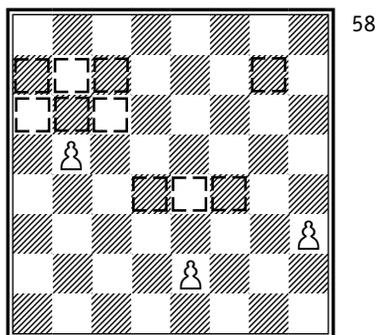


В позиции на диаграмме 57 квадрат пешки h уменьшен. При своем ходе белые выигрывают: 1. h4 ♖c8 2. h5 ♖d8 3. h6 ♖e8 4. h7 ♖f7 5. h8 ♚.

В случае, если короли находятся рядом с пешкой, важнейшее значение имеет расположение

королей. Идея таких окончаний заключается в овладении *ключевыми полями* пешки.

Правило ключевых полей гласит: если король занимает одно из ключевых полей своей пешки, пешка проходит в ферзи независимо от того, где находится король противника (разумеется, если при этом он не может ее взять).



Ключевыми полями пешки, не достигшей 5-й (для черных – 4-й) горизонтали являются три поля, расположенные через горизонталь от нее: поле по ходу ее движения, поле слева и поле справа.

На диаграмме 58 это поля пешки e2 – d4, e4 и f4.

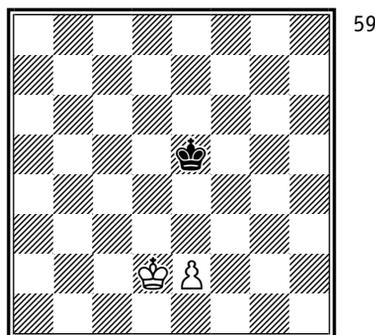
Если пешка перешагнула 4-ю (для черных – 5-ю) горизонталь, к этим ключевым полям добавляются еще три поля перед ней.

Для пешки b на диаграмме 58 это поля a7, b7, c7 и поля ab, b6, c6.

Все это не относится к ладейной пешке, у которой, независимо от ее положения, всегда только одно неперемещающееся ключевое поле.

Для пешки h на диаграмме 58 это поле g7 (а для пешки a – поле b7).

Рассмотрим действие этого правила на примерах.



1. ♔e3!

Король становится в оппозицию, и белые выигрывают.

Своим следующим ходом черные вынуждены уступить королю одно из ключевых полей.

1... ♚f5 2. ♔d4 (ничего не меняет 1... ♚d5 2. ♔f4, а на 1... ♚e6 правильно 2. ♔e4!) 2... ♚e6 3. ♔e4!

Белый король снова владеет оппозицией! После 3. e3? ♔d6! 4. ♔e4 ♚e6 5. ♔f4 ♚f6 он не может занять ни одно из изменившихся ключевых полей пешки, и черные добиваются ничьей. Теперь же

они вынуждены пропустить короля дальше.

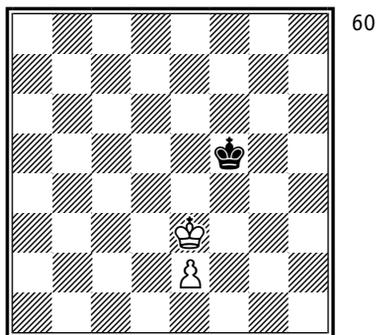
3...♔f6 4. ♔d5 ♕e7 5. ♕e5!

Возможно и 5. e3 ♕d7 6. e4, удерживая оппозицию (ошибочно 5. e4? из-за 5...♕d7! с ничьей).

5...♕f7 6. ♔d6 (заблаговременно занимая будущее ключевое поле) **6...♕e8 7. ♕e6 ♕f8 8. e4 ♕e8 9. e5** (король по-прежнему занимает ключевое поле пешки) **9...♕f8 10. ♔d7.**

Черный король окончательно вытеснен, и белая пешка беспрепятственно проходит в ферзи.

Следующий пример взят из предыдущего, но очередь хода в позиции на диаграмме 60 за черными.



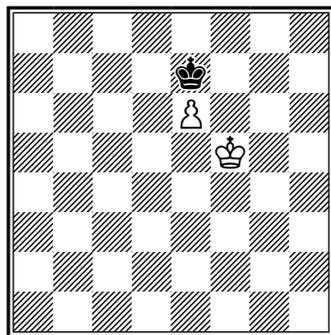
60

Удивительно, но при своем ходе черные добиваются ничьей!

1...♕e5! (становясь в оппозицию) **2. ♕f3 ♕f5 3. e4+.**

Белые вынуждены продвинуть пешку (на 3. ♕e3 снова последовало бы 3...♕e5).

3...♕e5 4. ♕e3 ♕e6! (выжидая, куда пойдет король белых, чтобы встать в оппозицию) **5. ♕d4 ♕d6 6. e5+ ♕e6 7. ♕e4 ♕e7!** (снова выжидая) **8. ♕f5 ♕f7 9. e6+ ♕e7.**



61

Белому королю так и не удалось занять ключевое поле пешки.

10. ♕e5 ♕e8! 11. ♕d6 ♕d8 12. e7+ ♕e8. Ничья. Белые либо отдают лишнюю пешку, либо после 13. ♕e6 ставят пат.

Мы видим, какую огромную роль играет в разобранных примерах владение оппозицией. Становится также понятным, почему у крайней пешки лишь одно ключевое поле. В позиции на диаграмме 62 вытеснить черного короля из угла невозможно (даже лишний слон не поможет, если он – белопольный!).

Белые или продвигают пешку и ставят пат (1. h6 ♕g8 2. h7), или довольствуются повторением ходов (1. ♕h6 ♕h8 2. ♕g6 ♕g8).

ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие	3
ГЛАВА 1. НАЧАЛЬНЫЕ СВЕДЕНИЯ О ШАХМАТАХ	5
1. Шахматная доска	5
2. Шахматные фигуры	5
3. Ходы фигур. Цель и правила игры	6
Ладья	6
Слон	7
Ферзь	8
Конь	9
Король	9
Пешка	15
4. Шахматная нотация	17
5. Мат одинокому королю	19
Мат королем и ферзем	20
Мат королем и ладьей (ладьями)	21
Мат двумя слонами	23
Мат слоном и конем	24
6. Реализация преимущества в некоторых простых окончаниях ...	26
Два коня против пешки	26
Король и пешка против короля	27
Разноцветные слоны	30
Ладья и пешка против ладьи	30
Ладья против пешки	32
Ферзь против пешки	32
Ферзь против ладьи	34
7. Советы начинающим шахматистам	34
ГЛАВА 2. ОСНОВЫ СТРАТЕГИИ И ТАКТИКИ	36
1. Дебют, миттельшпиль и эндшпиль	36
Дебют	36
Миттельшпиль	41
Эндшпиль	44
2. Элементы оценки позиции	46
3. Сравнительная сила фигур	50
4. Ограничение подвижности фигур	53

Заграждение	54
Отсечение полей	55
Защищающая фигура	56
Связка	58
5. Форсированные ходы	60
Шах	60
Двойной удар	61
Взятие	63
6. Комбинации	64
Матовые комбинации	64
Слабые поля	64
Отвлечение	66
Раскрытие позиции короля	67
Комбинации для достижения материального перевеса ..	69
Комбинации для достижения ничьей	72
Найдите комбинацию! Примеры для самостоятельного решения	74
ГЛАВА 3. РОЛЬ ФИГУР В ШАХМАТНОЙ ИГРЕ	79
ПЕШКА	79
1. Пешка в центре	82
Пешечный «клин»	82
Пешечный «затор»	83
Пешечный прорыв	84
Пешечный «таран»	85
Ограничение пешечной подвижности	87
Фиксированный пешечный центр	88
Изолированная пешка	90
«Висячие» пешки	93
2. Пешечная цепь	94
Замкнутая пешечная цепь	95
Подвижная пешечная цепь	95
Борьба против пешечной цепи	96
3. Пешечное большинство на ферзевом фланге	97
4. Проходная пешка	99
5. Сдвоенные пешки	103

6. Отсталые и слабые пешки	105
7. Пешечный эндшпиль	106
КОРОЛЬ	108
1. Король в центре	108
Атака на neroкированного короля	108
Отказ от рокировки	108
2. Атака на короля при односторонних рокировках	115
Фигурная атака на короля	116
Атака на короля при помощи пешек	117
3. Атака на короля при разносторонних рокировках	121
4. Тактический эндшпиль	124
ФЕРЗЬ	126
1. Ферзь и легкие фигуры	128
Ферзь и конь	132
Ферзь и слон	134
2. Ферзь и ладья	136
3. Позиционная жертва ферзя	139
4. Ферзевый эндшпиль	141
ЛАДЬЯ	143
1. Ладья на открытой линии	145
2. Ладья и легкие фигуры	148
3. Позиционная жертва ладьи	153
4. Ладейный эндшпиль	155
СЛОН	157
1. Преимущество двух слонов	158
2. Слон и конь	161
3. Позиционная жертва слона	164
4. Слоновый эндшпиль	165
КОНЬ	167
1. Блокадный конь	170
2. Позиционная жертва коня	172
3. Коневой эндшпиль	173

ГЛАВА 4. КРАТКИЙ КУРС ДЕБЮТОВ	176
Введение	176
ОТКРЫТЫЕ ДЕБЮТЫ	177
ИТАЛЬЯНСКАЯ ПАРТИЯ	177
ГАМБИТ ЭВАНСА	181
Отказанный гамбит Эванса	185
ЗАЩИТА ДВУХ КОНЕЙ	185
ВЕНГЕРСКАЯ ЗАЩИТА	189
ДЕБЮТ ЧЕТЫРЕХ КОНЕЙ	190
ИСПАНСКАЯ ПАРТИЯ	194
ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ДЕБЮТ	209
Центральный гамбит	209
Северный гамбит	210
ДЕБЮТ ПОНЦИАНИ	211
ШОТЛАНДСКАЯ ПАРТИЯ	212
Шотландский гамбит	214
КОРОЛЕВСКИЙ ГАМБИТ	214
Отказанный королевский гамбит	217
Контргамбит Фалькбеера	218
ВЕНСКАЯ ПАРТИЯ	219
ДЕБЮТ СЛОНА	221
ЗАЩИТА ФИЛИДОРА	222
ЛАТЫШСКИЙ ГАМБИТ	224
РУССКАЯ ПАРТИЯ	225
ПОЛУОТКРЫТЫЕ ДЕБЮТЫ	230
ФРАНЦУЗСКАЯ ЗАЩИТА	230
ЗАЩИТА КАРО-КАНН	236
СИЦИЛИАНСКАЯ ЗАЩИТА	239
ЗАЩИТА АЛЕХИНА	249
СКАНДИНАВСКАЯ ЗАЩИТА	251
ДЕБЮТ НИМЦОВИЧА	252
ЗАЩИТА ПИРЦА-УФИМЦЕВА	252
ЗАКРЫТЫЕ ДЕБЮТЫ	254
ФЕРЗЕВЫЙ ГАМБИТ	254
Принятый ферзевый гамбит	255

Ортодоксальная защита	258
Защита Тарраша	262
СЛАВЯНСКАЯ ЗАЩИТА	265
КАТАЛОНСКОЕ НАЧАЛО	270
ЗАЩИТА ЧИГОРИНА	272
ЗАЩИТА РАГОЗИНА	273
КОНТРГАМБИТ АЛЬБИНА	274
ДЕБЮТ ФЕРЗЕВЫХ ПЕШЕК	275
ПОЛУЗАКРЫТЫЕ ДЕБЮТЫ	279
СТАРОИНДИЙСКАЯ ЗАЩИТА	279
Современная защита	290
Закрытая система	291
ЗАЩИТА БЕНОНИ	292
I. Классическая система	292
II. Модерн-Бенони	293
ВОЛЖСКИЙ ГАМБИТ	297
ЗАЩИТА ГРЮНФЕЛЬДА	298
НОВОИНДИЙСКАЯ ЗАЩИТА	302
ЗАЩИТА НИМЦОВИЧА	306
ГОЛЛАНДСКАЯ ЗАЩИТА	311
БУДАПЕШТСКИЙ ГАМБИТ	315
ДЕБЮТ ФЕРЗЕВОЙ ПЕШКИ	316
ФЛАНГОВЫЕ ДЕБЮТЫ	318
ДЕБЮТ БЕРДА	318
I. Гамбит Фрома	318
II. Голландская в первой руке	319
СТАРОИНДИЙСКОЕ НАЧАЛО	320
ДЕБЮТ РЕТИ	321
АНГЛИЙСКОЕ НАЧАЛО	323
ДЕБЮТ НИМЦОВИЧА-ЛАРСЕНА	342
ДЕБЮТ СОКОЛЬСКОГО	343
ГЛАВА 5. ИГРА В ШАХМАТЫ С КОМПЬЮТЕРОМ	347
Ответы к главе 2	375