



БИБЛИОТЕЧКА
ШАХМАТИСТА



Юрий АВЕРБАХ
Михаил БЕЙЛИН

ШАХМАТНЫЙ САМОУЧИТЕЛЬ



УДК 794
ББК 75.581
А19

Авербах Ю.Л., Бейлин М.А.

А19 Шахматный самоучитель — М.: «Russian CHESS House /
Русский шахматный дом», 2018 — 128 с.

(Библиотечка шахматиста)

ISBN 978-5-94693-664-4

Классический самоучитель шахмат для начинающих от знаменитых авторов. Его отличает простота и четкость изложения материала, основанного на принципе «необходимо и достаточно» — в нем нет ничего лишнего, но есть всё необходимое. Излагаются основные правила и законы шахмат, приводятся лучшие партии и комбинации. По прочтении книги начинающий готов к самостоятельному плаванию.

УДК 794
ББК 75.581

У ч е б н о е и з д а н и е

Юрий Львович Авербах, Михаил Абрамович Бейлин
ШАХМАТНЫЙ САМОУЧИТЕЛЬ

Редактор и компьютерная верстка *Андрей Ельков*
Художник *Яков Красновский*

Подписано в печать 14.07.2017. Формат 60х90/16.

Гарнитура «Ньютон». Усл. п. л. 8,00.

Издательство «Russian CHESS House»
(директор Мурад Аманназаров)

Тел.: (495) 963-80-17

e-mail: chessm.ru@ya.ru или andy-el@mail.ru
<http://www.chessm.ru> — Интернет-магазин

ISBN 978-5-94693-664-4

© Авербах Ю.Л., Бейлин М.А., 2018
© Издательство «Russian CHESS House», 2018

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Что такое шахматы?</i>	5
---------------------------------	---

ПРАВИЛА ИГРЫ И ОСНОВЫ ТЕОРИИ ШАХМАТ

Урок № 1. Поле боя и войско	9
Урок № 2. Как ходят фигуры	10
Урок № 3. Ходы пешки и взятия	12
Урок № 4. Ход конем	13
Урок № 5. «Способности» фигур и пешек	15
Урок № 6. «Способности фигур»	16
Урок № 7. «Способности фигур»	18
Урок № 8. «Способности фигур»	20
Урок № 9. Что такое вечный шах и пат	21
Урок № 10. Мат ферзем	25
Урок № 11. Мат ладьей	26
Урок № 12. Мат двумя слонами	28
Урок № 13. Солдат становится генералом	30
Урок № 14. Всего лишь одна пешка	31
Урок № 15. Всего лишь одна пешка	33
Урок № 16. Контрольная работа	35
Урок № 17. Пешки — охрана короля	37
Урок № 18. Типичные матовые финалы	39
Урок № 19. Типичные матовые финалы	41
Урок № 20. Типичные матовые финалы	42
Урок № 21. Жертва ведет к победе	44
Урок № 22. Жертва ведет к победе	46
Урок № 23. Жертва ведет к победе	48
Урок № 24. Различные цели	49
Урок № 25. Контрольная работа	52
Урок № 26. Элементы позиционной игры	54
Урок № 27. Элементы позиционной игры	55
Урок № 28. Элементы позиционной игры (пешки теснят фигуры)	57
Урок № 29. Элементы позиционной игры (магистралей вторжения)	58
Урок № 30. Как оценивать позицию	60
Урок № 31. Как оценивать позицию	61
Урок № 32. Некоторые типичные окончания. Ферзь против пешки	63
Урок № 33. Некоторые типичные окончания. Ферзь против ладьи	65

Урок № 34. Некоторые типичные окончания.	
Ладья против коня, ладья против слона	66
Урок № 35. Как начинать бой?	68
Урок № 36. Три «кита», на которых держится дебют	70
Урок № 37. Открытые дебюты. Шотландская партия.	
Итальянская партия	71
Урок № 38. Открытые дебюты. Защита двух коней.	
Русская партия. Дебют четырех коней	73
Урок № 39. Открытые дебюты. Испанская партия.	
Королевский гамбит	75
Урок № 40. Полуоткрытые дебюты. Французская защита.	
Защита Каро-Канн	77
Урок № 41. Полуоткрытые дебюты. Скандинавская защита.	
Защита Алехина.	79
Урок № 42. Полуоткрытые дебюты. Сицилианская защита	80
Урок № 43. Закрытые дебюты. Ферзевый гамбит.	
Ортодоксальная защита. Славянская защита. Другие дебюты	81
Урок № 44. Гибель в дебюте	83

ОСНОВЫ ЭСТЕТИКИ ШАХМАТ

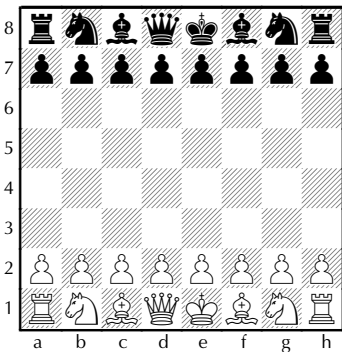
В ЧЕМ КРАСОТА ШАХМАТ	87
Дебютное открытие Джоакино Греко	87
Дружный оркестр белых фигур	88
Бессмертная партия	89
Под музыку Россини	90
Почетная ничья	91
Король шагает навстречу судьбе	92
Цена одного промаха	93
Железная хватка	94
Побеждает логика	95
Прыжок «тигра»	96
Атака — его стихия	98
Испанский лабиринт	99
Фейерверк комбинаций.....	100
Огнем и мечом.....	102
ШЕСТЬ ВАРИАЦИЙ НА ОДНУ ТЕМУ	103
№1. «Ищи ветра в поле».....	104
№2. «Трагедия одного темпа».....	105

№3. «За двумя зайцами».....	106
№4. Вверх и вниз.....	107
№5. Гимн проходной пешке	108
№6. «Из-за угла».....	110
НЕВЕРОЯТНОЕ ЗА ДОСКОЙ	110
На пятнадцать ходов!	111
«Удар! Еще удар!»	112
На абордаж!	113
Ферзь взбесился	114
Не глядя на доску	115
Волшебный забор, или «Король забавляется»	116
РЕШИТЕ ЗАДАЧИ	116
Задаче —тысяча лет!.....	117
«Дамоклов меч»	117
С разных сторон	118
Обманчивая простота.....	119
«В два хода»	119
Ответы на задания.....	120

Урок № 1

ПОЛЕ БОЯ И ВОЙСКО

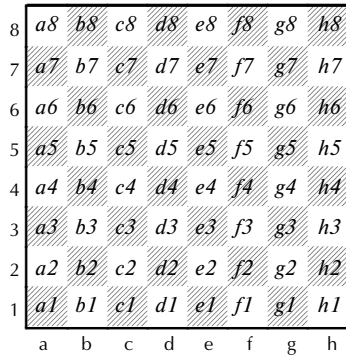
На диаграмме № 1 поле боя и две «армии». Вы играете белыми. Познакомьтесь со своими «войсками». По углам стоят ладьи. Рядом с ними — кони, затем — слоны. На средних полях — король (справа) и ферзь (на белом поле — белый, а в лагере черных на черном поле — черный). Обычно говорят: «Ферзь любит свой цвет». Это правило поможет вам не ошибиться, когда будете расставлять фигуры.



1

Итак, ставим фигуры по своим местам, а впереди ряд пешек.

Войска построены. Игру начинают всегда белые. Ходы партнеры делают по очереди. Ход белых



2

и ответ черных считаются одним ходом. Но пока мы не знаем, как движутся фигуры, как «плывет» ладья, как «скачет» конь...

Наша школа заочная, и мы должны понимать друг друга заочно. Поэтому мы должны знать условную запись ходов, называемую «шахматной нотацией».

«Шахматная нотация» для шахматиста то же, что для музыканта ноты. Принцип прост (см. диаграмму 2).

Доска разбита на вертикали (латинские буквы «a» — a, «b» — бэ, «c» — цэ, «d» — дэ, «e» — е, «f» — эф, «g» — жэ, «h» — аш) и горизонтали (снизу вверх от 1-й до 8-й).

Каждое поле имеет «имя и фамилию», букву и цифру (левое нижнее угловое поле называется «a1» и т. д.).

А теперь ответьте на вопросы.

1. Как называются фигуры?
2. Как ставить фигуры?
3. Напишите, на каких полях

стоят фигуры. Писать надо так: король — сокращенно Кр (в фигурной нотации — ♔), ферзь — Ф (♚), ладья — Л (♖), слон — С (♘), конь — К (♞), пешки не имеют обозначения.

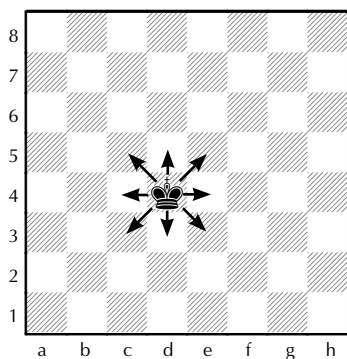
4. Какого цвета поле a1? Поле e5? Поле e8? Поле c4?

Урок № 2

КАК ХОДЯТ ФИГУРЫ

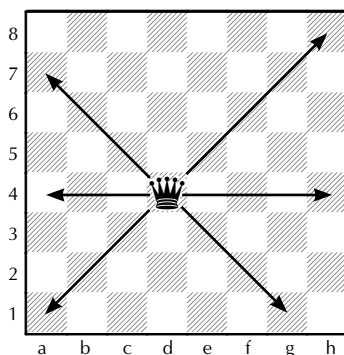
Представляем действующие силы. Поставьте на пустую доску короля. Это важнейшая фигура. Король погиб — партия проиграна. Цель игры — поставить короля противника в безвыходное положение, как принято говорить, объявить ему мат.

Король может пойти на любое соседнее с ним поле. «Радиус действия» короля показывают стрелки на диаграмме 3.



3

Запишите для себя путь короля от поля a1 до h8 и от поля e1 до e8.



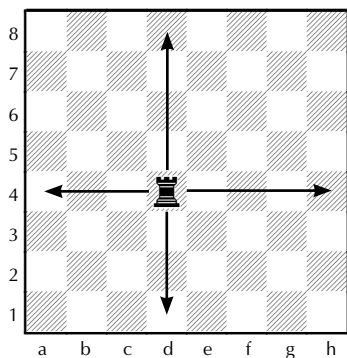
4

Теперь посмотрите на диаграмму 4, на самую сильную фигуру шахматной армии — ферзя. Ферзю открыты все пути до края доски. За один ход он переносится через всю доску. Может по вертикалям и горизонталям, может по диагоналям. Однако фигуру не обязательно гнать, как бильярдный шар от борта до борта, можно остановиться на любом попутном квадрате, отмеченном стрелкой.

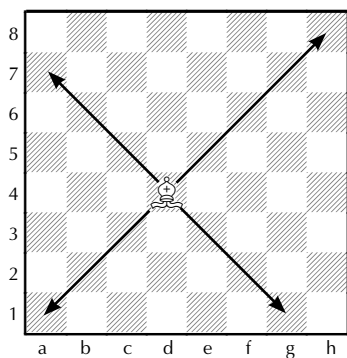
Ходы короля и ферзя имеют сходство. Говорят, что король

движется как ферзь с подрезанными крыльями.

Теперь очередь ладьи (диаграмма 5) и слона (диаграмма 6). Обе эти фигуры ходят прямолинейно. Ладья по вертикали и горизонтали. Слон по диагоналям.



5



6

Ладья по силе уступает лишь ферзю. Подумайте, можно ли ладьей с любого поля попасть на любое другое за два хода?

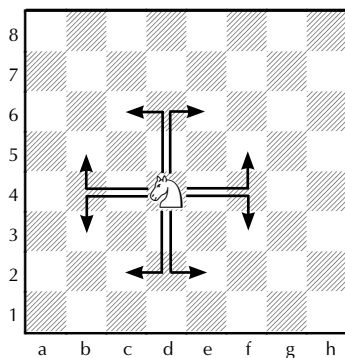
Слон ходит только по диагоналям, как дамка в шашках. Если слон вначале стоит на черном поле c1, он никогда не попадет

на белое поле (проверьте). А его коллеге — белопольному слону на f1 недоступны черные поля. Каждому слону доступна только половина доски — 32 поля.

Все фигуры движутся и вперед и назад. Ферзь и ладья называются тяжелыми фигурами. Они наиболее сильны в шахматной армии. Слон и конь примерно равны по силе. Это — легкие фигуры.

Конь — фигура особая. Посмотрите на диаграмму 7, и вы увидите, как он ходит: два поля вперед и одно вбок. Прыжок он обязан выполнить до конца. В этом его отличие от других фигур. Поставьте коня на c1 и попробуйте попасть им за три хода на d1, а путь запишите.

С непривычки скакать на шахматном коне нелегко. Попробуйте поставить его в угол a1, поочередно обскатать все остальные углы и вернуться. Для этого нужно минимум двадцать ходов. Быстрее не сможет и чемпион мира.



7

А теперь проверьте себя: путь короля с поля e1 на поле e8 таков: ♔e1-e2, ♔e2-e3, ♔e3-e4, ♔e4-e5, ♔e5-e6, ♔e6-e7, ♔e7-e8 (семь ходов). Один из путей ферзя с d1 на e8: ♕d1-e2, ♕e2-

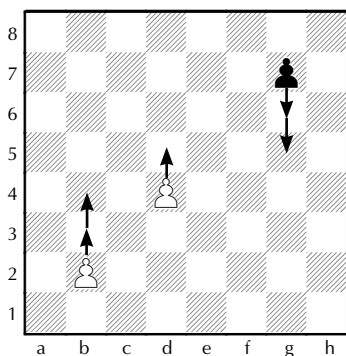
e8. Ладья с a1 за два хода попадает на поле g7: ♖a1-a7, ♖a7-g7; либо ♖a1-g1 и ♖g1-g7. Конь на соседнее поле за три хода может попасть так: ♞c1-e2, ♞e2-c3, ♞c3-d1.

Урок № 3

ХОДЫ ПЕШКИ И ВЗЯТИЯ

Мы уже знаем, как движутся по шахматной доске король (Кр), ферзь (Ф), ладья (Л), слон (С), конь (К). Остается пешка — самая слабая боевая единица шахматной армии. Пешка ходит только вперед на один шаг. Назад пешке пути нет.

Два шага за один ход можно сделать пешкой, если она стоит на первоначальной позиции (на диаграмме 8 это белая пешка b2 и черная g7). Двойной ход пешки — это ее право, но не обязанность. Из первоначального положения пешка может ходить и на одну клетку вперед.



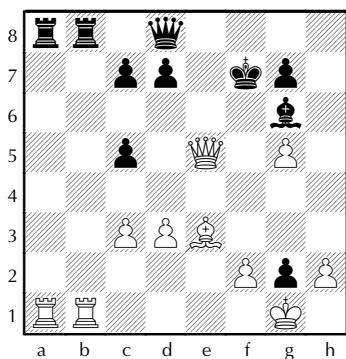
8

Двигается пешка медленнее других фигур, и поэтому ее путь к славе не усеян розами — ее легко догнать, остановить, уничтожить. А слава ждет пешку в конце пути. Ступив на последний ряд, она немедленно превращается в любую фигуру по вашему выбору. Любую, кроме короля.

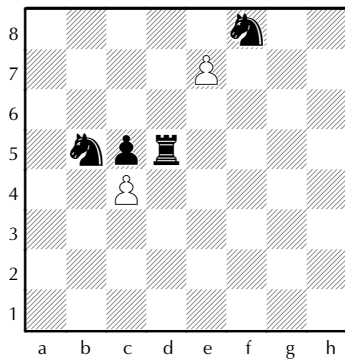
Мы научились ходить фигурами по свободной доске. А что, если на пути фигуры стоит другая того же цвета? Если на пути короля, ферзя, ладьи, слона и пешки стоит фигура того же цвета, путь закрыт.

Если же на пути неприятельская фигура, ее можно взять. Взятие делается так: неприятельскую фигуру снимают с доски, а бывшая фигура ставится на ее место.

Все это — один ход. Однако брать фигуру совсем не обязательно. Шахматы — не шашки. Посмотрите на диаграмму 9. Какие взятия могут осуществить бе-



9



10

лые при своем ходе? Король может взять черную пешку. Ферзь одновременно «смотрит» на три черные пешки. Одна из них — c5 — беззащитна, другую защищает черный король, третью — ферзь. Защищает — значит, если ее взять, то ответным ходом черные могут уничтожить «обидчика». Белые имеют право взять одной из своих ладей противостоящую черную ладью, а слон может взять черную пешку.

Вопрос: Ход черных. Какие взятия они могут осуществить?

Пешка берет не так, как ходит! На диаграмме 10 белая пешка с4

застопорена черной, но это не мешает ей, при ходе белых, побить ладью либо коня. Совершив взятие, пешка переходит на соседнюю вертикаль и дальше будет двигаться вперед уже только по ней, пока в результате нового взятия не перейдет на соседнюю вертикаль.

А белая пешка, стоящая на седьмой горизонтали, может пройти вперед и немедленно превратиться в любую фигуру либо взять коня и тоже превратиться в любую фигуру.

Запомните: взятие обозначается знаком «:» (двоеточие).

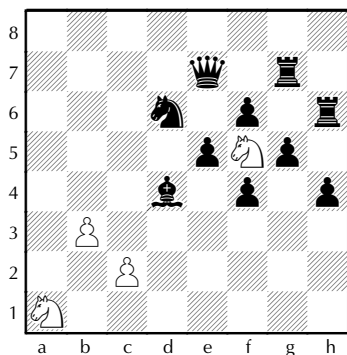
Урок № 4

ХОД КОНЕМ

Конь обладает особым качеством, которое присуще из всех боевых единиц шахматной армии только ему. Делая ход, он может перескакивать через свои и через

чужие фигуры. Важно, чтобы на поле, куда ваш конь собирается «опустить копыта», не было другой фигуры вашей армии. Иначе путь на такое поле закрыт. Если

же стоит чужая фигура, ее можно побить (диаграмма 11).



11

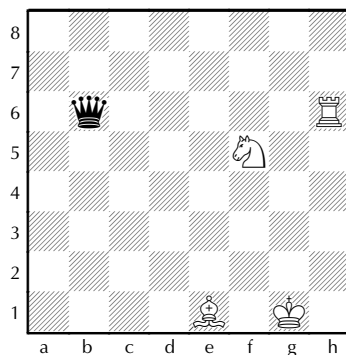
Белый конь в углу не имеет хода, а другой белый конь может на выбор побить любую из шести черных фигур или пойти на свободное поле. Конь — один во вражеском окружении, но столпившиеся вокруг фигуры не мешают ему ходить.

Запишите ходы этого коня.

Во время игры фигуры движутся поочередно по доске, нападают друг на друга, бьют, и тогда «съеденные» фигуры снимают с доски. Только короля не снимают никогда. Король не имеет права занять атакованное вражеской фигурой поле. Нападение на короля называют шахом. При записи партии шах изображается плюсом «+». (Диаграмма 12).

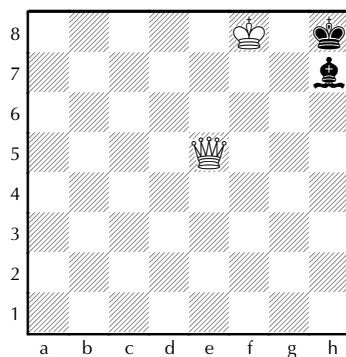
Король атакован — надо его немедленно обезопасить. Возможны три способа защиты: бежать от опасности, закрыться от удара

(короля прикрывает другая фигура его же цвета), уничтожить «агрессора» (король или другая фигура бьет фигуру, объявившую шах).



12

Все три способа возможны на диаграмме 12. Разберите их.



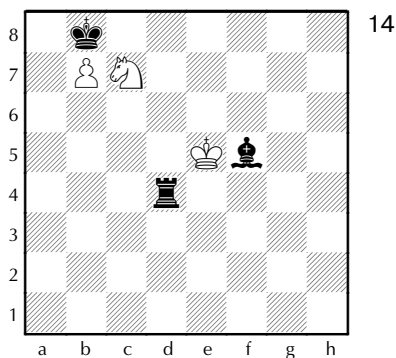
13

На диаграмме 13 вы видите случай, когда черному королю объявлен шах, а убежать ему некуда. Стало быть, на доске шах, от которого нет защиты — черный король неминуемо гибнет. Это — мат. Партия окончена, белые победили.

В записи мат изображается косым крестом, знаком умножения «Х». Честь объявить мат может выпасть на долю любой фигуры и пешки, но вот король никогда не может объявить мат другому королю. Он способен лишь угрожать соседним полям своего соперника, а стать рядом — под бой — не имеет права. Не может король стать рядом и с неприятельским ферзем. С остальными фигурами королю не возбраняется вступать в рукопашную схватку, становясь рядом с ними, но на те поля, которые они не атакуют. Например, в позиции на диаграмме 14, где король белых нападает на ладью и слона, а черных — на коня и пешку.

В шахматах партия не всегда оканчивается победой. Бывают и ничьи. Вот один такой случай: на доске остались только белый и черный короли. Мата быть не

может, и партия считается законченной вничью. О других случаях ничьих поговорим позднее.



А теперь проверьте себя.

На диаграмме 11 ходы коня: 1. Nf5:e7 ; 1. Nf5:d6 ; 1. Nf5:d4 ; 1. Nf5:e3 ; 1. Nf5:g3 ; 1. Nf5:h6 ; 1. Nf5:g7 ; 1. Nf5:h4 .

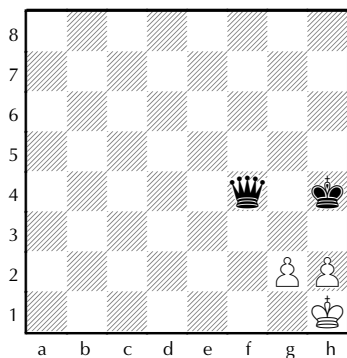
На диаграмме 12 защиты от шаха таковы: 1) 1. Kg1-h1 (либо другие поля, кроме поля f2); 2) 1. Qe1-f2 ; 1. Nf5-e3 (либо 1. Nf5-d4); 3) 1. Rh6:b6 .

Урок № 5

«СПОСОБНОСТИ» ФИГУР И ПЕШЕК

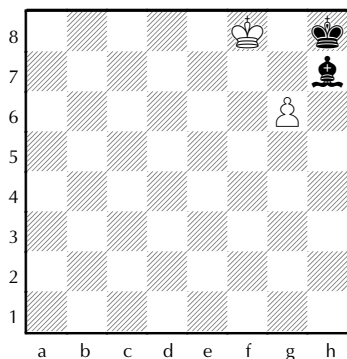
ПЕШКА в шахматной иерархии — самая слабая единица. Если пешка, даже погибнув сама, может уничтожить неприятельскую фигуру, — это большое достижение. Пешка может сделать «вилку», то есть одновременно напасть на две фигуры.

На диаграмме 15 пешка наносит решающий удар: 1. g2-g3+ вилка! Атакован король — шах. Надо бежать, но тогда гибнет ферзь, а если 1... Kf4:g3 , то 2. h2:g3+ , и слабые пешки уничтожили грозного ферзя.



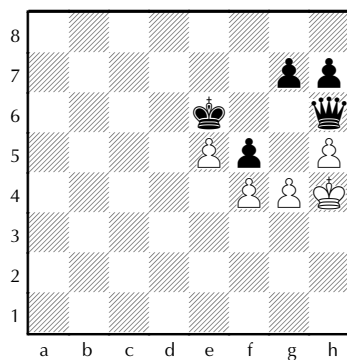
15

Белые объявляют мат ходом 1. g6-g7X, хотя вся их армия состоит из короля и пешки (диаграмма 16).



16

Слабенькую пешку боятся сильные фигуры, ей же не страшно погибнуть при размене.



17

Маленький деревянный солдат бесстрашно идет только вперед. Великий шахматист прошлого Филидор назвал пешки «душой шахматной игры».

Разберите самостоятельно положение на диаграмме 17. Постарайтесь найти ход, который делает белых из обороняющейся, слабой, стороны атакующей. Разберите последствия этого хода.

Урок № 6

«СПОСОБНОСТИ» ФИГУР (продолжение)

СЛОН ценится примерно в три пешки. Менять слона за две пешки обычно невыгодно. Слон — дальнобойная фигура, находясь вдалеке, он может задерживать «пехоту», не пускать ее вперед.

Слон задерживал пешечную цепь (диаграмма 18).

Находясь посреди доски, слон обстреливает 13 полей. Сосчитайте, сколько полей он обстреливает, стоя на краю доски?