



ДЕТСКАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ-ТРЕНЕР



ШАХМАТЫ

БОЛЬШАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ



- Правила игры • Тактические приемы • Основные комбинации
- Примеры из известных партий

УДК 794.1
ББК 75.581
С50

Серия «Детская энциклопедия-тренер» основана в 2019 году

Издание для досуга

демалысқа арналған баспа

СМИРНОВ Дмитрий Сергеевич

ШАХМАТЫ. БОЛЬШАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

ДЛЯ СРЕДНЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Ответственный за выпуск *И. В. Резько*

Дизайн *Т. М. Бушкина*

Подписано в печать 25.12.2019.

Изготовлено в феврале 2020 г.

Произведено в Российской Федерации.

Гарнитура PF Centro Sans Pro. Формат 60x84¹/₈. Бумага офсетная. Печать офсетная

Усл. печ. л. 11,16. Тираж экз. Заказ

Общероссийский классификатор продукции ОК-034-2014 (КПЕС 2008); 58.11.1 — книги, брошюры печатные.
ТР ТС 007/2011

ООО «Издательство АСТ».

129085, Российская Федерация, г. Москва, Звёздный бульвар, дом 21, строение 1, комната 705, пом. I, 7 этаж.

www.ast.ru

Адрес места осуществления деятельности по изготовлению продукции:

123112, Москва, Пресненская набережная, д. 6, стр. 2, Деловой комплекс «Империя», 14, 15 этаж.

«Баспа Аста» деген ООО

129085, Мәскеу қ., Звёздный бульвары, 21-үй, 1-құрылыс, 705-бөлме, I жай, 7-қабат.

Біздің электрондық мекенжайымыз: www.ast.ru

E-mail: malysh@ast.ru

Интернет-магазин: www.book24.kz

Интернет-дукен: www.book24.kz

Импортер в Республику Казахстан и Представитель по приему претензий в Республике Казахстан —

ТОО РДЦ Алматы, г. Алматы.

Қазақстан Республикасына импорттаушы және Қазақстан Республикасында наразылықтарды қабылдау бойынша өкіл —

«РДЦ-Алматы» ЖШС, Алматы қ., Домбровский көш., 3 «а», Б литері, офис 1.

Тел.: 8 (727) 2 51 59 90, 91, факс: 8 (727) 251 59 92 ішкі 107;

E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz, www.book24.kz

Тауар белгісі: «АСТ»

Өндірілген жылы: 2020

Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген.

Сертификация қарастырылған

Мы в социальных сетях. Присоединяйтесь!

<https://vk.com/ast.deti>

<https://www.instagram.com/ast.deti>

<https://www.ok.ru/ast.deti>

<https://www.facebook.com/ast.deti/>

Смирнов, Дмитрий Сергеевич.

С50 Шахматы. Большая энциклопедия / Д. С. Смирнов. — Москва :
Издательство АСТ, 2020. — 96 с. : ил. — (Детская энциклопедия-тренер).

ISBN 978-5-17-118574-9.

Издание рассказывает о самой популярной в мире стратегической настольной игре — шахматах: основных правилах, тактических приемах и комбинациях, а также этапах шахматной партии. Книга подходит как для обучения шахматам с нуля, так и для совершенствования навыков игроков-любителей. Разносторонняя информация, представленная на этих страницах, наглядные схемы ходов, примеры из известных партий заинтересуют абсолютно всех, но в особенности будут полезны начинающим шахматистам.

Для среднего школьного возраста.

УДК 794.1
ББК 75.581

EAC

6+

ISBN 978-5-17-118574-9

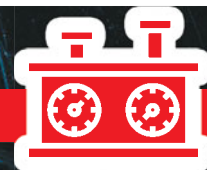
© Оформление, обложка, иллюстрации
ООО «Интеджер», 2019

© ООО «Издательство АСТ», 2020

В оформлении использованы материалы,
предоставленные Фотобанком Shutterstock, Inc.,
Shutterstock.com

Содержание

ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ.....	2	ОСНОВНЫЕ ТАКТИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ.....	38
Шахматная нотация.....	2	Связка.....	38
ШАХМАТНАЯ ДОСКА.....	4	Вилка.....	40
Вертикали, горизонтали		Сквозной удар.....	41
и диагонали.....	4	Открытое нападение.....	42
ФИГУРЫ.....	5	Двойной шах.....	43
Король.....	5	ЖЕРТВЫ.....	44
Ладья.....	5	Классическая жертва слона.....	44
Слон.....	6	Жертва Ласкера.....	45
Ферзь.....	6	Позиционная жертва.....	46
Конь.....	7	Комбинаторная жертва.....	47
Пешка.....	8	Жертва ферзя.....	48
ШАХ И МАТ.....	9	КОМБИНАЦИИ.....	49
Шах.....	9	Уничтожение защитника.....	50
Мат.....	9	Перегрузка.....	51
НИЧЬЯ.....	10	Завлечение.....	52
Когда партия признается ничейной.....	10	Блокировка.....	53
ЭЛЕМЕНТЫ ШАХМАТНОЙ ИГРЫ.....	11	Мельница.....	54
Территория.....	11	Цвишенцуг.....	55
Самый популярный ход.....	11	ПОЗИЦИОННЫЕ ФАКТОРЫ.....	56
Материал.....	12	Открытые линии.....	56
Развитие.....	12	Сдвоенные ладьи.....	56
ОСОБЫЕ ПРАВИЛА.....	13	Строенные фигуры.....	57
Взятие на проходе.....	13	7-я горизонталь.....	57
Превращение.....	14	Форточка.....	58
Рокировка.....	14	Блокада.....	59
Пат.....	15	ПЕШЕЧНЫЕ СТРУКТУРЫ.....	60
ДЕБЮТ: КЛАССИЧЕСКИЕ ПРИНЦИПЫ.....	16	Фианкетто.....	60
Борьба за центр.....	16	Староиндийская структура.....	62
Быстрейшее развитие.....	17	Закрытая английская структура.....	63
Скорейшая рокировка.....	18	СИЛА И СЛАБОСТИ.....	64
Кони прежде слонов.....	18	Пешечные цепи.....	64
СОВРЕМЕННЫЕ ПРИНЦИПЫ ДЕБЮТА.....	19	Пешечные островки.....	65
Советская шахматная школа.....	19	Пешечное большинство.....	66
Инициатива.....	20	Проходная пешка.....	67
Как не упустить инициативу.....	21	МАТ НА ПОСЛЕДНЕЙ ГОРИЗОНТАЛИ.....	68
КОНТРИГРА.....	23	МАТ ФЕРЗЕМ И ПЕШКОЙ.....	69
Как перехватить инициативу.....	23	МАТ ФЕРЗЕМ И КОНЕМ.....	70
ПОЗИЦИОННЫЕ ЖЕРТВЫ.....	24	МАТ ФЕРЗЕМ И СЛОНОМ.....	71
Волжский гамбит.....	24	ИГРА В ЭНДШПИЛЕ.....	72
ОТКРЫТЫЕ ДЕБЮТЫ.....	25	Цугцванг.....	73
Русская партия: защита Петрова.....	25	ПЕШЕЧНЫЕ ОКОНЧАНИЯ.....	74
ПОЛУОТКРЫТЫЕ ДЕБЮТЫ.....	26	Правило квадрата.....	74
Сицилианская защита.....	26	Король помогает пешке.....	75
Защита Алехина.....	27	Оппозиция.....	76
ЗАКРЫТЫЕ ДЕБЮТЫ.....	28	ТЯЖЕЛОФИГУРНЫЙ ЭНДШПИЛЬ.....	78
Староиндийская защита.....	28	Ферзевый эндшпиль.....	78
ЦЕНТР.....	29	Ферзь против ладьи.....	80
Значение полей.....	29	ЛАДЕЙНО-ПЕШЕЧНЫЕ ЭНДШПИЛИ.....	82
Открытый центр.....	29	Ладья и несколько пешек.....	82
Закрытый центр.....	30	СЛОНОВЫЕ ЭНДШПИЛИ.....	84
Частично блокированный центр.....	31	Слон против пешек.....	84
Напряжение в центре.....	31	КОНЕВЫЕ ЭНДШПИЛИ.....	86
Классический центр.....	32	Конь и пешка.....	86
Малый центр.....	32	Конь и ладейные пешки.....	87
Ёж.....	33	СЛОНОВЫЕ ЭНДШПИЛИ ПРОТИВ КОНЕВЫХ.....	88
Связка Мароци.....	33	Конь и пешка против слона.....	88
ФЛАНГИ.....	34	Слон и пешка против коня.....	89
Контрудар в центре.....	34	ОБМЕН И РАЗМЕН.....	90
Ранние фланговые атаки.....	35	Ладья против слона.....	90
Рокировка на одном фланге.....	36	Ладья против коня.....	92
Рокировка на разных флангах.....	37	ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ.....	94



Основные сведения

Каждый может научиться играть в шахматы, терпеливо изучая правила игры. Внимательно прочитав эту книгу, вы познакомитесь с важнейшими понятиями и правилами: как ходят и бьют фигуры в современных шахматах, какие ситуации означают победу в сражении, а какие — лишь ничью, как играть в дебюте и что нужно сделать, чтобы объявить мат в эндшпиле. Читая эту книгу, не стоит пропускать ничего, даже если вы считаете, что уже умеете играть в шахматы, — некоторые правила, как это ни странно, плохо известны в среде шахматистов-любителей. Иногда даже случается такое, что в кругу непрофессионалов рождаются свои правила, и некоторые любители могут попытаться предложить вам совершенно неоправданные комбинации.



ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ

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

Действие	Международная нотация ФИДЕ	Традиционная нотация СССР
взятие	×	:
взятие на проходе	e.p.	обозначение отсутствует
рокировка (короткая)	O-O	O-O
рокировка (длинная)	O-O-O	O-O-O
шах	+	+
мат	#	×
следующий ход принадлежит черным	...	...

Дополнительные условные обозначения	
сильный ход	!
отличный, очень сильный ход	!!
слабый ход, ошибка	?
грубая ошибка	??
интересный, но рискованный ход	!?
сомнительный ход	?!

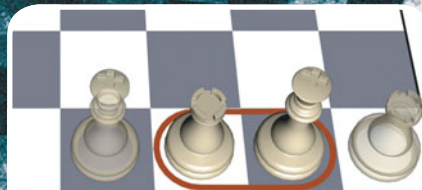




Если на шахматной доске поле выделено цветом, то следует обратить внимание на данное поле или линию.



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



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



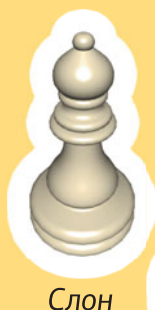
Король



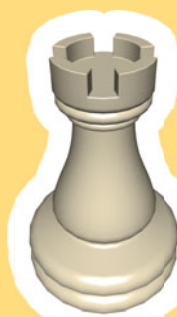
Ферзь



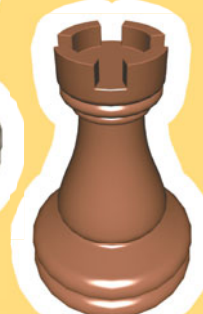
Обозначения фигур, используемые в данной книге	
король	
ферзь	
ладья	
слон	
конь	



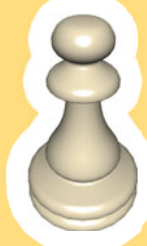
Слон



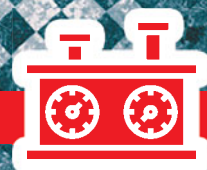
Ладья



Конь



Пешка



Шахматная доска

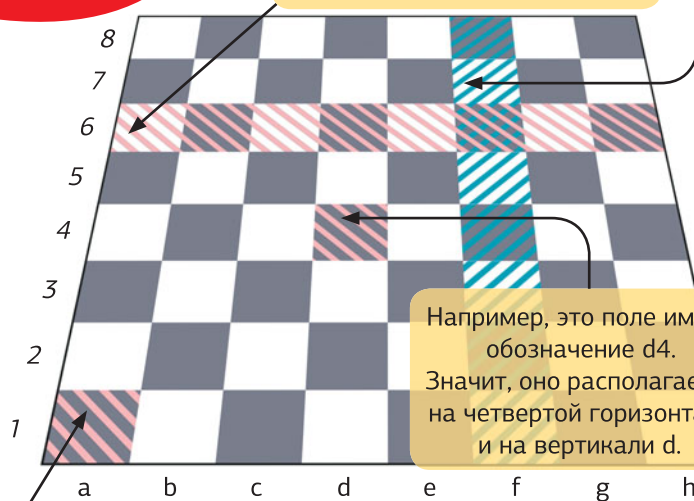
Шахматная доска традиционно квадратная и разделена на 64 равных квадрата двух цветов (темное и светлое поля). Поля могут быть совершенно разных оттенков, однако их принято обозначать двумя словами: «черные» и «белые». Каждое поле (квадратик) имеет обозначение с указанием того, к какой горизонтали и вертикали принадлежит.

ВЕРТИКАЛИ, ГОРИЗОНТАЛИ И ДИАГОНАЛИ

Все вертикальные ряды квадратов — это вертикали, соответственно, горизонтальные ряды называются горизонталями. Не меньше вертикалей и горизонталей важны диагонали: например, по ним перемещаются одни из ключевых фигур — слоны.

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

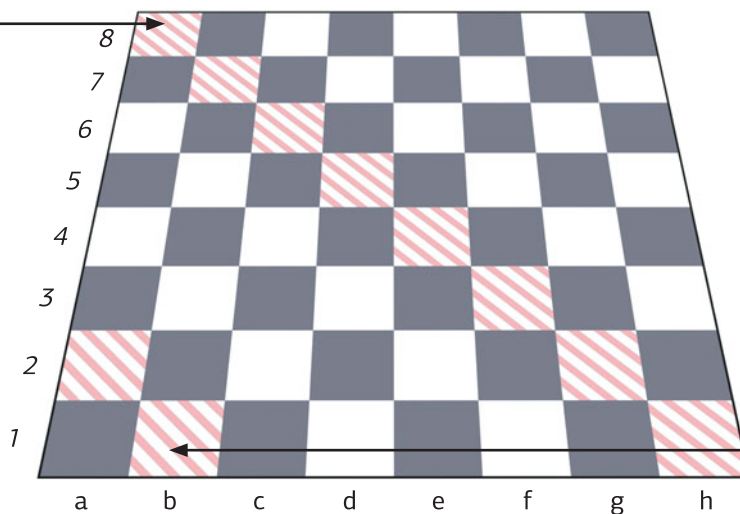
Для обозначения горизонтали принято использовать цифры от 1 до 8.



Например, это поле имеет обозначение d4. Значит, оно располагается на четвертой горизонтали и на вертикали d.

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

Чтобы определить диагональ, нужно указать самое нижнее и самое верхнее поля диагонали. На показанном примере — диагональ h1–a8. Самые важные диагонали — пересекающие центр доски. Это самые длинные диагонали, которые принимают весь «удар» на себя. Здесь разворачиваются основные моменты шахматной партии.



На рисунке представлена одна из четырех самых коротких диагоналей. Она обозначается b1–a2 и относится к второстепенным диагоналям.



Фигуры

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

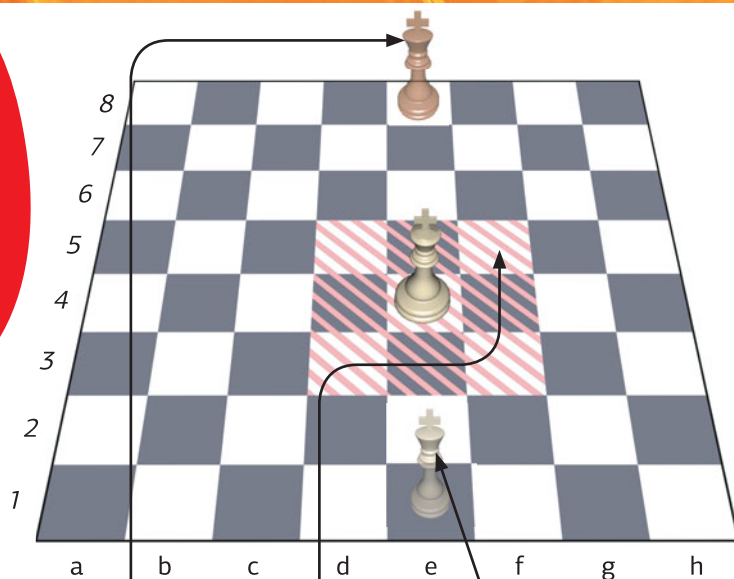
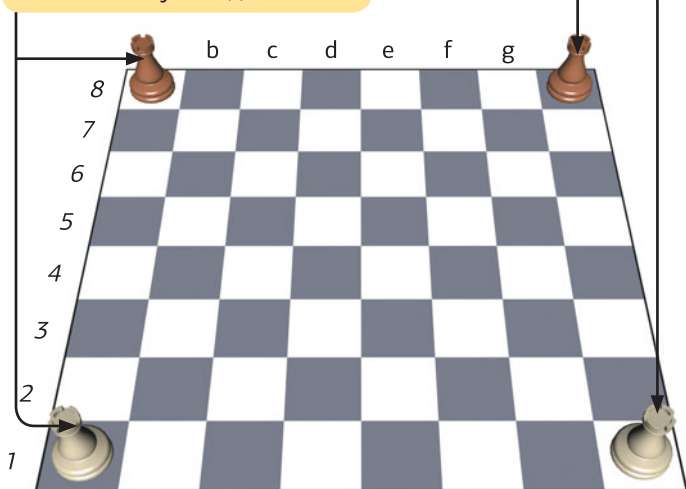
КОРОЛЬ

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

ЛАДЬЯ

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

Перед началом игры ладьи стоят в углах доски.



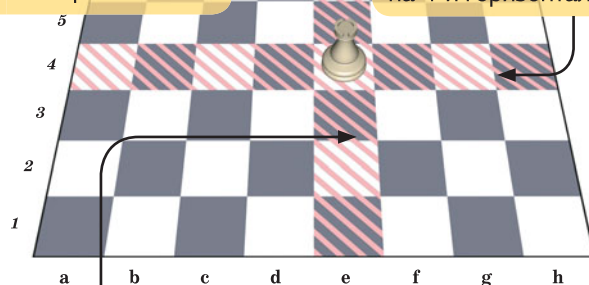
В начале партии черный король располагается на поле e8.

Белый же король начинает партию с поля e1.

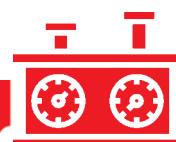
Рассмотрим данную ситуацию. Король при необходимости может передвинуться на одно из выделенных полей. Помните, что по правилам противоборствующие короли не могут приближаться друг к другу, становясь на соседние поля. Например, король перешел на f5. В этом случае ход записывается как Kpf5. В шахматах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

В данном случае ладья свободно становится на любое поле на вертикали «e».

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



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

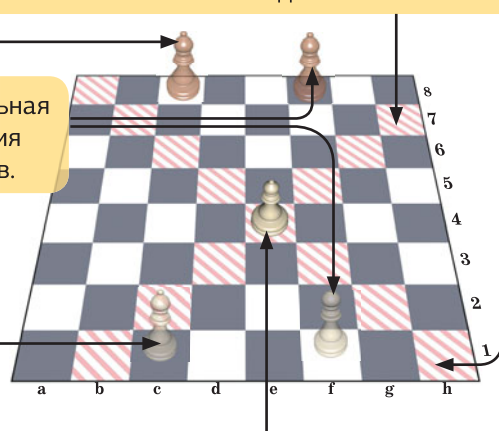


СЛОН

Слон немного слабее ладьи. Если эта фигура находится в центре доски, то контролирует количество полей, сопоставимое с количеством полей, контролируемых ладьей. Однако чем дальше слон находится от центра шахматной доски, тем меньше его влияние на ситуацию. Перемещается слон исключительно по диагоналям. На старте партии каждый из игроков имеет в своем арсенале по два слона: один белопольный, который ходит только по белым полям, второй — чернопольный (перемещается только по черным клеткам).

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

Изначальная позиция слонов.

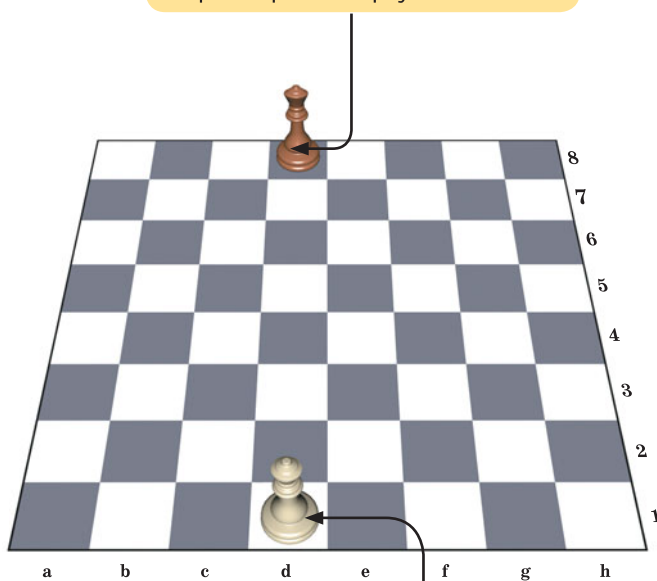


Этот слон стоит на поле e4 (оно белое), а поле h8, напротив, черное. Поэтому, какие бы манипуляции не проводил слон, на h8 он не попадет. Слон обозначается заглавной буквой С, иногда применяется символ ♘.

ФЕРЗЬ

Ферзь является самой сильной шахматной фигурой. Он соединил в себе возможности слона и ладьи. Ферзь свободно передвигается в любом направлении — по диагоналям, вертикалям, горизонталям — на любое количество свободных полей. Ферзя не принято ставить под удар без веской на то причины, лучше всего по ходу партии защищать эту фигуру от соперника.

Ферзь черных стартует с поля d8.



Поле белого ферзя — d1.

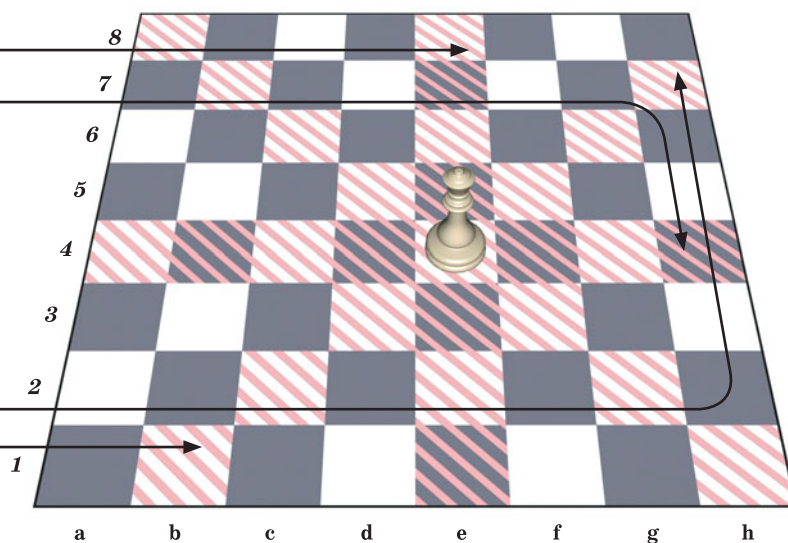
ВАЖНО!

Потеря ферзя не означает поражение, однако это может серьезно осложнить путь к победе в партии, поскольку существенно меняется баланс сил.



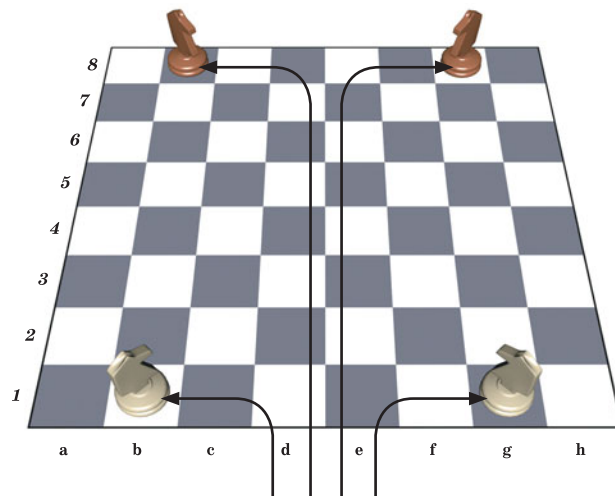
Ферзь может ходить, например, как ладья. Он свободно перемещается на то количество полей, какое нужно, по вертикали «е» и по 4-й горизонтали. Ферзь обозначается заглавной буквой Ф. Когда ферзь ходит на h7, то в записях партии это выглядит как **1. Фh7** или ♔h7.

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

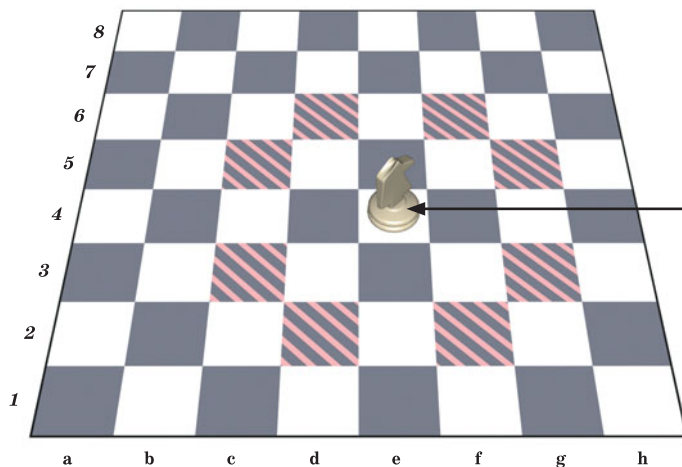


КОНЬ

Наверное, одна из самых необычных фигур на шахматной доске с точки зрения перемещения — конь. За один ход он преодолевает одно поле по горизонтали и два по вертикали либо одно поле по вертикали и два по горизонтали. Можно сказать, что он ходит буквой «Г». В любом случае при перемещении конь меняет цвет поля. Например, если движение начиналось с черного поля, то, совершив ход, конь оказывается на белом поле.



Это позиция коней на начальном этапе игры.



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



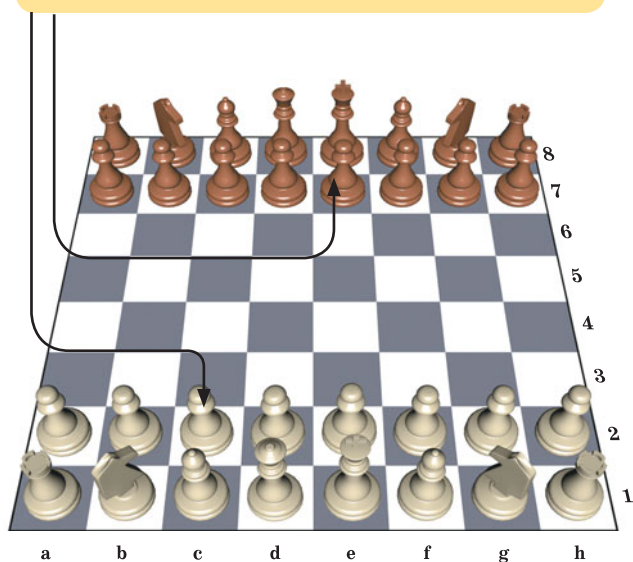
ПЕШКА

Пешку считают основной боевой единицей, однако эта фигура малоценная. В некоторых книгах о шахматах ее даже не называют фигурой. Тем не менее не стоит недооценивать значение пешек. Эта фигура всегда идет только вперед — движение назад ей запрещено. С одной стороны, перемещаться пешка может лишь на одну клетку, а с другой — с первоначального места любая пешка может двинуться на две клетки. Игрок решает сам: на одно или два поля начнет ходить пешка. Важно помнить, что если пешка уже сделала свой первый ход, то дальше может продвигаться лишь маленькими «шажками», только на одно поле.

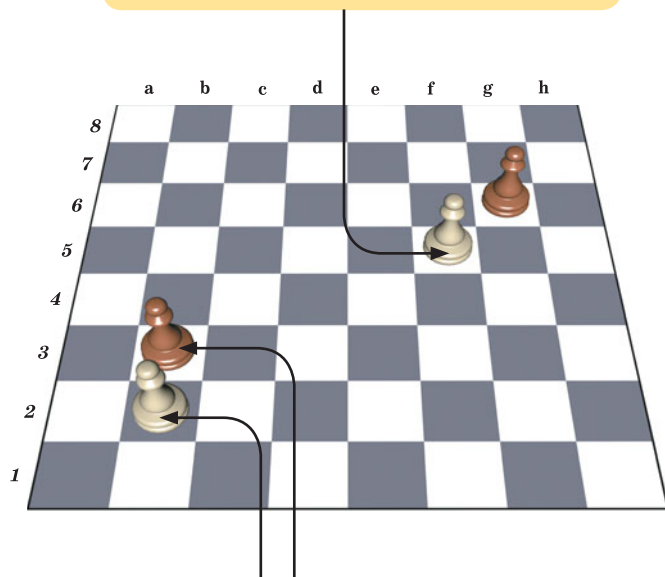
Пешка может взять фигуру соперника, если та стоит на соседней с пешкой клетке впереди по диагонали.



В начале игры фигуры расположены на доске таким образом.



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



Пешки b2 и b3 не имеют возможности даже двинуться с места.

