

Эмануил ЛАСКЕР

УЧЕБНИК ШАХМАТНОЙ ИГРЫ



Шахматный
Университет



www.chessm.ru

УДК 794
ББК 75.581

Л26

Л26 Ласкер Эмануил

Учебник шахматной игры – М.: «Russian CHESS House /
Русский Шахматный Дом», 2018 – 408 с.
(Шахматный Университет)

ISBN 978-5-94693-659-0

По этому универсальному учебнику, выдержавшему уже не одно издание, постигали основы игры многие выдающиеся шахматисты. И не-удивительно: ведь он принадлежит перу Эмануила Ласкера, одного из самых великих чемпионов мира в истории шахмат!

Книга на редкость многоплановая. Здесь и первоначальные сведения о шахматной игре, и учение о дебютах, и специальные главы, посвященные комбинации, позиционной борьбе, проблемам шахматной эстетики. Практическую ценность придает книге заключительный отдел партий, специально отобранных и прокомментированных автором.

Спецредактирование осуществил Я. Нейштадт.

УДК 794

ББК 75.581

Эмануил Ласкер
УЧЕБНИК ШАХМАТНОЙ ИГРЫ

Редактор *Сергей Воронков*
Художник *Наталья Кустова*
Компьютерная верстка *Андрей Ельков*

Подписано в печать 18.07.2017. Формат 60х90/16.

Издательство «RUSSIAN CHESS HOUSE»
(директор Мурад Аманназаров)

Тел.: +7 (495) 963-80-17
e-mail: chessm.ru@ya.ru или andy-el@mail.ru
<http://www.chessm.ru> – Интернет-магазин

ISBN 978-5-94693-659-0 © Издательство «Russian CHESS House», 2018

ПЕРВОНАЧАЛЬНЫЕ СВЕДЕНИЯ О ШАХМАТНОЙ ИГРЕ

У шахматной игры своя история, которая давно уже пробудила к себе интерес, но о которой мы, тем не менее, знаем очень немного. О возникновении этой игры существует несколько легенд, но их историческая правда заключается лишь в том, что они правильно переносят место возникновения в Азию, а время возникновения — в очень далекое прошлое. В египетской скульптуре были найдены изображения игр, похожих на шахматы. Найдены были также относящиеся к шахматам документы, написанные свыше тысячи лет назад. Однако шахматная игра той эпохи не была тождественна современной. На протяжении своей истории шахматы, несомненно, претерпели многочисленные изменения, и, кто знает, не является ли предком наших шахмат игра в шашки или, точнее, некоторое подобие этой игры.

История шахмат в Европе началась приблизительно тысячу лет назад. В ту эпоху они пользовались в Испании большим уважением и являлись любимой игрой знати и ученых. В шахматы играли при дворах и рыцарских замках, их воспевали в прекрасных поэмах. В течение столетий

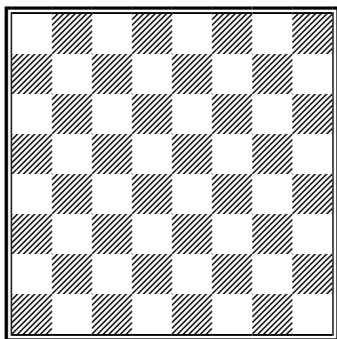
они оставались утонченной игрой, доступной лишь изысканному вкусу. Постепенно шахматы проникли в Италию и Францию и в конце концов получили распространение.

Шахматная игра, как сказано, подвергалась различным изменениям, но только внешним, по форме, и не по своей сущности. Последняя оставалась неизменной на протяжении тысячелетий, и раскрыть ее поэтому нетрудно: игра в шахматы всегда стремилась отображать войну между двумя противоборствующими сторонами, ожесточенную войну, которая хотя и ведется по определенным законам и установленным порядкам, но не знает, что такое милость или пощада. Это становится ясным из простого ознакомления с правилами игры.

Шахматная доска

Самое старое в шахматах — это, несомненно, доска, поле шахматной битвы. Она разделена на 64 поля — маленькие квадраты, составляющие в совокупности один большой квадрат. Эти 64 квадрата располагаются в виде восьми горизонтальных и восьми пересекающих их вертикальных линий.

Для лучшего обозрения доски эти поля окрашивают попеременно в белый и черный цвет, так что с давних времен шахматная доска имеет такой вид:



Очень важно, чтобы желающий изучить шахматную игру точно знал доску и мог ясно представить себе расположение каждого поля, равно как и взаимное расположение групп смежных полей. Для облегчения этого всю доску делят на три части: середину и два фланга. Первая и вторая вертикальные линии (слева) образуют левый фланг; седьмая и восьмая линии, примыкающие к правому краю доски, — правый фланг; третья, четвертая, пятая и шестая линии — середину. Сердину этой середины образуют четыре поля, лежащие в четвертой и пятой линиях и в четвертом и пятом рядах; эти четыре поля называются центром.

Чтобы получить возможность коротко и ясно объяснять проис-

ходящее на доске, каждому полю дали название. В прежние времена им давали названия картинные (описательные), в наш естественнонаучный век — названия математические. Эти математические названия напоминают систему координат, вроде той, которая была установлена Декартом. При этом линии, идущие снизу вверх, обозначаются по порядку буквами: а, b, с, d, e, f, g, h; «ряды» же, идущие слева направо, обозначаются цифрами: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Говорят, таким образом, о линии «а», о линии «b» и т.д. до линии «h» или о 1-м ряде (горизонталь), 2-м ряде и т.д. до 8-го ряда. Так как каждое поле может принадлежать только одной линии и одному ряду, то оно совершенно точно определяется указанием этой линии и этого ряда. Например, поле b5 — это поле линии «b», которое находится в 5-м ряду. Вошло в привычку ставить сперва букву, а потом цифру, так что всегда говорят и пишут «поле b5», а не «поле 5b». Эта система дает, таким образом, возможность просто и единообразно обозначать каждое поле на доске. О другой системе, системе описательного обозначения, речь пойдет ниже.

В математической системе обозначений указанное выше разделение доски на отдельные части выражается так: левый фланг образуют линии «а» и «b»,

правый — линии «g» и «h», середину — линии «с», «d», «е» и «f»; центр составляют четыре поля: d4, d5, e4, e5. В шахматах говорят также о крае доски, который составляют линии «a» и «h» и ряды (горизонтالي) 1-й и 8-й, а также — о четырех угловых полях: a1, a8, h1, h8.

Шахматист, который хочет научиться свободно читать шахматные книги, должен прежде всего научиться быстро и правильно обозначать поля, которые указываются ему на доске пальцем, а также быстро и правильно находить на доске поля, которые указываются ему в математическом обозначении, и ясно представлять себе их геометрическое положение.

Шахматные фигуры

Войска, которые сражаются на шахматной доске, состоят из белых и черных шахматных фигур. Белые фигуры образуют одну партию, черные — другую, противостоящую. Коротко называют эти партии просто «белыми» и «черными».

У белых и черных имеются одни и те же фигуры: король, ферзь, две ладьи, два слона, два коня и восемь пешек. Таким образом, в каждой партии насчитывается 16 фигур. Фигуры расставляются на доске, причем

каждая из них занимает только одно поле. Поле, таким образом, может быть либо пустым, либо занятым только одной фигурой. К началу игры фигуры расставляются определенным, раз и навсегда установленным образом, а затем играющие изменяют это первоначальное расположение фигур, делая поочередно ходы, то есть передвигая свои фигуры с одного поля на другое. В этом и заключается ведущийся по определенным правилам бой между шахматными фигурами, каждая из которых стремится защитить своего короля и помочь овладеть королем противника.

Внешний вид фигур бывает различен; в книгах фигуры обозначаются следующими условными буквами: король — Кр, ферзь — Ф, ладья — Л, слон — С, конь — К; пешки же никак не обозначаются (*сейчас вместо буквенных обозначений чаще используется так называемый интершах: король — ♔, ферзь — ♚, ладья — ♖, слон — ♘, конь — ♞. — Прим. ред.*). На диаграммах фигуры изображаются следующими условными значками:

Король		
Ферзь		
Ладья		
Слон		
Конь		
Пешка		

Тот из игроков, чья очередь делать ход, должен переставить одну из своих фигур с того поля, на котором она стоит, на какое-нибудь другое поле. В этом и заключается «ход», а в чередующейся смене таких ходов состоит все течение битвы. Конечно, это описание не совсем полно; оно передает только суть дела. Отметим, что иногда — при рокировке и превращении пешки — сразу движутся две фигуры одной и той же стороны. Все ходы, однако, делаются по определенным правилам, которым игроки обязаны подчиняться.

Правила ходов

Король может двигаться с того поля, на котором он стоит, только на одно из соседних полей, ладья может двигаться только по прямой линии, слон — только по косой (по диагонали), ферзь — и по прямой и по диагонали, конь делает прыжок, то есть кратчайший непрямолинейный путь, возможный на шахматной доске, а пешка движется только вперед и только на одно поле.

Все эти ходы допустимы лишь на такое поле, которое не занято другой своей же фигурой, и при условии, что путь к этому полю свободен. Если путь ладьи, слона или ферзя к какому-нибудь

намеченному полю прерывается, поскольку одно из полей по дороге занято, то фигура не может перепрыгнуть через эту преграду. Для занятия поля не служит препятствием нахождение на нем фигуры противника; мы берем эту фигуру, завигаем полем и снимаем неприятельскую фигуру. Для данной партии все эти снятые фигуры являются мертвыми и бесполезными. Остальные фигуры — король, конь и пешка — также могут взять фигуру противника: король и конь — если они могут пойти на поле, занятое этой фигурой, пешка — если неприятельская фигура стоит перед ней на смежном по диагонали поле (но отнюдь не прямо перед ней). Все фигуры могут быть взяты и все могут быть поставлены под удар за исключением короля. Если ему грозит опасность, если, как говорят, противник «дает шах», то играющий обязан защищать своего короля; если же королю не остается никаких путей к спасению, он получает мат: шах и мат, и партия кончена.

Приведенные правила ходов не полны и изложены в слишком сжатой форме, но они дают четкое представление о шахматной борьбе. Теперь мы рассмотрим их подробнее в отдельности и выясним все сопутствующие логические моменты.

Король

Король может передвинуться со своего места на любое поле, удовлетворяющее следующим условиям:

1) оно является соседним с тем полем, которое король занимал раньше;

2) оно не занято никакой фигурой того же цвета, что и король;

3) оно не находится под ударом неприятельской фигуры (пешки).

Только один раз в течение партии король может отступить от этих правил, то есть пойти не на соседнее поле, а именно при рокировке. При рокировке король и одна из ладей его партии передвигаются одновременно, причем ладья ставится рядом с королем, а король переставляется через нее (*по современным правилам, сначала передвигается король, а затем ладья. — Прим. ред.*). При этом предполагается, что:

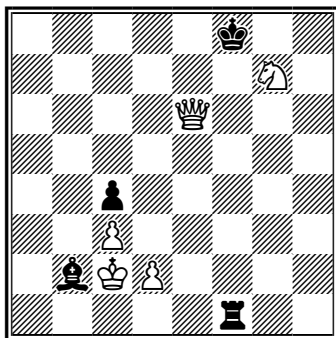
1) король не находится под шахом (то есть под ударом);

2) король и ладья в течение партии до этого момента еще не двигались;

3) путь ладьи свободен;

4) ни король, ни ладья не попадают в результате под удар.

Оживим теперь изложение примерами.

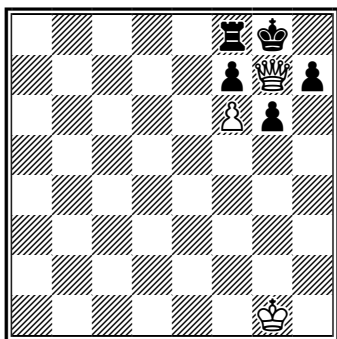


Белый король, находящийся на поле c2, имеет в своем распоряжении только один ход, а именно на b2. Но для этого он должен взять черного слона, стоящего на поле b2.

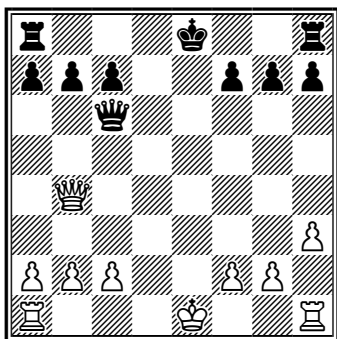
Он может пойти туда, ибо, во-первых, это поле является соседним с полем c2, на котором он в настоящее время стоит; во-вторых, это поле занято не своей фигурой, а неприятельской, и, в-третьих, оно не находится под ударом какой-либо из вражеских фигур. Действительно, на доске находятся следующие неприятельские фигуры: король на f8, ладья на f1, слон на b2 и пешка на c4; и ни одна из этих фигур не угрожает полю b2. С другой стороны, белый король не вправе пойти на поля b1, c1 или d1, так как эти поля находятся под ударом ладьи f1, а также на поля b3 или d3, так как им угрожает пешка c4; не может он также пойти на c3 или d2, так как эти поля заняты своими же пешками; все другие поля на доске для него недоступны, потому что они не являются

смежными с полем, которое он занимает в настоящий момент.

Убедитесь сами, что и у черного короля имеется только один ход, а именно — взять коня на g7.

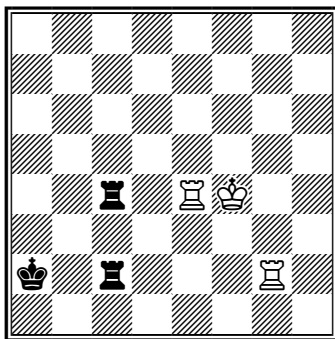


Ход черных. Их король стоит под шахом, так как ему угрожает белый ферзь. Он не может взять этого ферзя, так как поле g7 находится под ударом пешки f6, не может он пойти и ни на какое другое поле. Ферзь g7 не может быть взят ни одной черной фигурой. Поэтому черному королю нет спасения, он получил мат — черные проиграли партию.



Здесь короли и ладьи стоят на своих первоначальных местах. Предположим, что они в данной партии еще не двигались. В этом случае белые могут произвести рокировку как ладьей h1, так и ладьей a1; как говорят, белые могут рокировать и в короткую и в длинную сторону. При короткой рокировке белая ладья с h1 перейдет на f1, а король — на g1; при длинной рокировке ладья a1 перейдет на d1, а король — на c1. Черные могут рокировать в длинную сторону, переместив короля на c8, а ладью с a8 на d8, но в короткую сторону они рокировать не могут, так как король не вправе перейти через атакованное белым ферзем поле f8. *(Как уже было отмечено выше, начинать рокировку надо с короля. — Прим. ред.)*

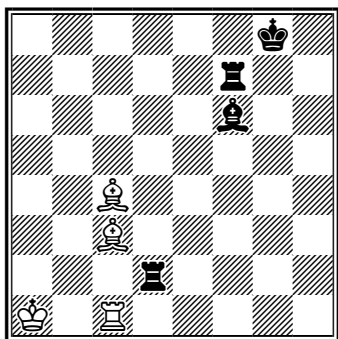
Ладья



Ладья, стоящая на c2, имеет в своем распоряжении следующие ходы: на b2, d2, e2, f2 и побить на

g2; она не может пойти на c1 или c3, так как вынуждена защищать своего короля от вражеской ладьи g2. Ладья c4 может пойти на a4, b4, d4 и побить на e4, но не может пойти на f4, так как белая ладья e4 преграждает ей путь и защищает этим белого короля. Ладья e4 имеет только два хода: на d4 и побить на c4; ладья же g2 имеет в своем распоряжении 12 полей, а именно: h2, f2, e2, d2, g1, g3, g4, g5, g6, g7, g8 и побить на c2.

Слон



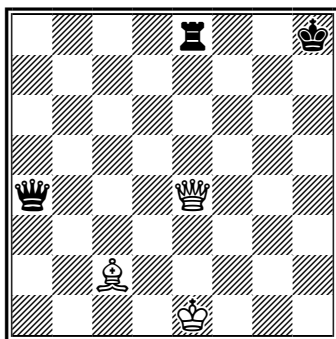
В этом положении на доске имеются три слона: на c3, c4, f6; кроме них — три ладьи: на c1, d2, f7 и, конечно, два короля — ведь короли не снимаются — на a1 и g8.

Так как слоны ходят по диагоналям, то слон c3 может взять слона f6, и наоборот. Однако взять ладью d2 слон c3 не может, так как он связан слонем f6, заставляющим его защищать своего короля.

Слон c4 может взять ладью f7; последняя же вообще никуда уйти не может, так как она связана, будучи вынужденной защищать своего короля от нападения слона c4.

Число полей, на которые могут пойти в данном положении слоны: слон c3 — на четыре поля (b2, d4, e5, f6), слон c4 — на десять (a2, b3, d5, e6, f7, a6, b5, d3, e2, f1) и, наконец, слон f6 — на девять полей (h8, g7, e5, d4, c3, d8, e7, g5, h4).

Ферзь

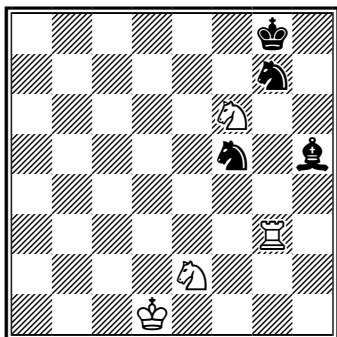


На доске два ферзя, одна ладья, один слон и оба короля.

Черный ферзь a4, соединяя в себе ходы ладьи и слона, может пойти на b4, c4, d4 и e4, где он берет белого ферзя, на b3 и c2, где он берет слона, на b5, c6, d7 и a1, a2, a3, a5, a6, a7, a8. Белый ферзь e4 может пойти только на e2, e3, e5, e6, e7 и e8, так как ладья e8 обязывает его прикрывать короля. Если

бы не это обстоятельство, он мог бы на h7 дать мат черному королю. Теперь же он должен взять ладью на e8 или позволить взять себя.

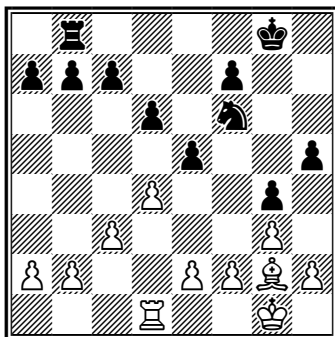
Конь



Здесь из четырех коней два неподвижны: конь e2 не может двинуться со своего места из-за слона h5, конь g7 — из-за ладьи g3; они обязаны защищать своих королей. Конь f5 может пойти на одно из следующих полей: e7, d6, d4, e3, g3 (при этом он берет ладью), h4, h6. Итак, кратчайший прыжок на доске осуществляется следующим образом: сперва отсчитываются два поля вправо или влево, вверх или вниз, а затем одно поле в направлении перпендикулярном к ним. Это дает для коня, стоящего на f5, восемь возможностей, но одна из них, именно ход на g7, отнимается у него, так как это поле занято своей фигурой. У коня f6 имеются все восемь возможностей; он

угрожает неприятельскому королю, дает ему шах, и король, чтобы спастись, вынужден бежать куда-нибудь, например на f7.

Пешка



На доске мы видим 16 пешек, то есть все пешки, участвующие в игре, и кроме них две ладьи, одного слона, одного коня и обоих королей. В начале партии белые пешки занимают 2-й ряд доски, а черные — 7-й. С этих мест они движутся вперед или берут фигуры противника, но всегда продвигаются по направлению к врагу. Таким образом, белые пешки движутся всегда снизу вверх, черные — сверху вниз. Белая пешка d4 может, например, взять черную пешку e5 и наоборот, потому что пешки движутся по прямой линии, берут — по косой.

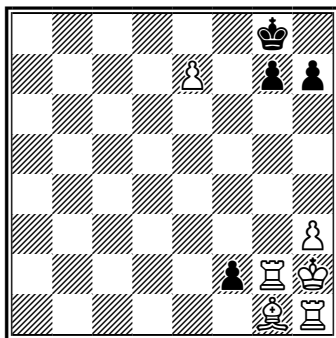
В приведенном положении мы видим три пешки, которые не могут двигаться, ибо они блокированы; это пешки g3, g4, f7. Пешка g3

блокирована пешкой g4 (пешка берет ведь не по прямой, а по косой линии). Девять пешек: a2, b2, e2, f2, h2, a7, b7, c7, f7 стоят еще на тех местах, которые они занимали в начале партии, остальные же семь пешек — c3, d4, g3, d6, e5, g4, h5 — уже продвинулись со своих первоначальных мест. Пешка d4 может сделать один из двух ходов: либо продвинуться на d5, либо взять пешку e5. Пешка c3 может сделать один только ход — продвинуться вперед на c4.

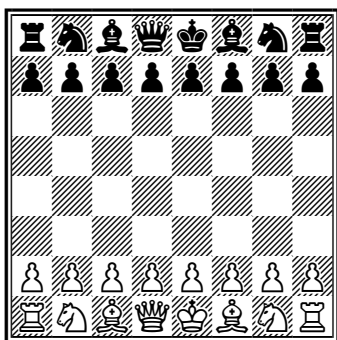
Пешки же, стоящие еще на своих исходных местах и притом неблокированные, могут сделать два хода; это одно из тех отступлений от общих правил, которые на протяжении столетий завоевали своей целесообразностью права гражданства. Эти пешки могут по выбору играющего продвинуться вперед на одно или два поля. Например, пешка a2 может пойти либо на a3, либо на a4. Обратим теперь внимание на положение белой пешки f2 и черной g4. Пешка g4 следит за тем, чтобы белая пешка f2 не прошла безнаказанно через поле f3; если она станет на это поле, черная пешка может ее взять. Взятие должно являться непосредственным ответом на двойной ход пешки. Например, если бы в приведенном положении белые сыграли f2-f4, то черные могли бы ответить на это ходом g4:f3 и забрать неприятельскую пешку.

Такое взятие называется взятием «на проходе» или, пользуясь очень употребительным французским выражением, взятием «en passant». Если же пешка, проскользнувшая мимо сторожившей пешки, не берется ближайшим ходом, то позже брать ее уже нельзя, и она остается на своей выдвинутой позиции; в нашем примере если после f2-f4 черные не берут пешку сейчас же на проходе (на f3), то она остается на поле f4.

Так как пешки не ходят назад, то, продвигаясь вперед, они в конце концов достигают последнего ряда. Это, однако, не означает их смерти, ибо участвовать в бою и наступать на врага почетно. Поэтому пешка, достигшая последнего ряда, воскресает для новой, чрезвычайно достойной жизни: она превращается в фигуру — ферзя, ладью, слона или коня (по выбору играющего); это, конечно, для нее «повышение», так как фигура обладает гораздо большей подвижностью и силой, чем пешка.



Если в этом положении ход белых, то они продвигают пешку e7 на e8, то есть в последний ряд, ставят вместо нее ферзя и объявляют мат черному королю. Если же ход черных, то они двигают пешку f2 на f1, меняют ее на коня и дают мат белому королю.



С давних времен фигуры в начале партии расставляются так, как показано на диаграмме, и первый ход делают белые. В углах стоят ладьи, первый ряд занимают белые фигуры в такой последовательности: ♖, ♞, ♟, ♔, ♚, ♜, ♛, ♠; угловое поле с левой стороны от играющего белыми — черное; во 2-м ряду стоят белые пешки, в 7-м ряду — черные пешки, в 8-м — черные фигуры, причем каждая из них находится против соответствующей белой фигуры: король против короля, ферзь против ферзя и т.д.

Белый ферзь всегда стоит на белом поле, черный — на черном,

то есть ферзь всегда стоит на поле своего цвета.

Исход игры: мат, пат, ничья

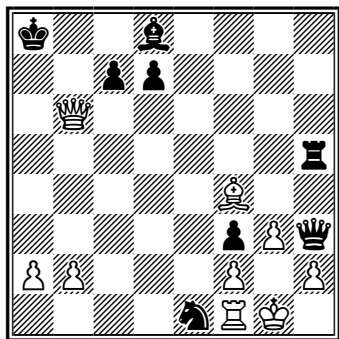
С объявлением шаха и мата партия кончается, но матом одному из королей кончается не всякая партия.

Если играющий при своем ходе не может сделать никакого хода, которым бы он не подставлял своего короля под удар, причем его король не стоит под шахом, то такое положение называется «патом». Получивший пат не проиграл партию, ибо проигрывает партию только получивший мат, а обязательное условие мата заключается в том, что король должен находиться под шахом, чего в данном случае нет; в этом случае партия признается ничьей.

Если ни тот, ни другой из противников не чувствует себя в силах довести партию до мата, то партия по взаимному соглашению признается ничьей. Это соглашение может быть добровольным или вынужденным. Ничья вынуждается, во-первых, повторением одних и тех же ходов и, стало быть, одних и тех же положений¹, во-вторых, правилом, гласящим, что играющий

¹ Здесь и далее примечания спецредактора (см. стр. 376).

на выигрыш обязан в течение 50 ходов снять с доски фигуру или пешку партнера или по крайней мере сделать ход какой-нибудь пешкой².



Здесь ход белых. Черные угрожают дать мат посредством ♖h3-g2. Чтобы предотвратить его, белые дают черным шах, играя **1. ♖b6-a6**. Черные вынуждены отвечать **1... ♔a8-b8**. Тогда белые идут ферзем обратно на b6 и снова дают шах; уходит затем черный король на a8 или c8 — белые снова дают шах ходом ♕b6-a6 и партия заканчивается вничью «вечным шахом».

Задача шахматной стратегии

Мы установили, таким образом, правила, согласно которым должна протекать шахматная партия; по этим правилам играют и начинающие, и искусные опытом, и плохие шахматисты, и знатоки. Тот, кто не соблюдает

эти правила, не играет в шахматы; кто соблюдает их, принадлежит к великой семье шахматистов, насчитывающей миллионы членов.

Шахматисты, при единых правилах, отличаются друг от друга стратегией игры, то есть плановностью, целесообразностью, разумностью их ходов.

Эта разумность не заключает в себе ничего отличного от всех других проявлений разума. Напротив, она является его частью, ответвлением его ствола; она сильна его силой и отягощена его затруднениями. От того же ствола, маленькой веточкой которого является логика Аристотеля, произрастает и другая веточка, называемая стратегией шахматной игры.

Описательная и алгебраическая нотация

Так как разум для своего проявления нуждается в языке, в системе подходящих способов выражения, то шахматисты наряду со многими искусственными словами создали свою систему обозначения (нотацию) полей и ходов.

У одних народов введена та алгебраическая нотация, о которой мы говорили: поле в ней обозначается буквой и цифрой, а ход — указанием двух полей. Например, запись e2-e4 означает

ход с поля е2 на поле е4. У других народов употребляется не алгебраическая, а описательная нотация. *(В настоящее время во всем мире употребляется только алгебраическая нотация. — Прим. ред.)*

Она исходит из начального положения; в ней говорят не о линии «а», а о линии ферзевой ладьи, не о линии «е», а о королевской линии; в ней говорят, правда, о 2-м, 3-м ряде и т.д., но никогда не говорят о 1-м ряде, поля которого заняты в начале партии фигурами, названиями которых эти поля и обозначаются.

В этой описательной нотации не выделяется положение белых, а ходы черных описывается с их стороны, так что, например, 7-й ряд доски называется 2-м рядом черных³.

Общими для той и другой системы являются следующие обозначения:

взятие	:
шах	+
мат	#
короткая рокировка	0-0
длинная рокировка	0-0-0
любой ход	~

Наша задача

Пользуясь приведенными выше правилами в алгебраической системе нотации, мы поставим себе задачу выяснить внутренний смысл, содержание шахматной

игры. В соответствии с требованиями логики мы начнем с самого простого и путем ряда умозаключений будем восходить от простого к более сложному. При этом мы вскроем все проявления разумности и целесообразности в шахматной игре и объединим их в одном общем русле.

Выгоды материального перевеса

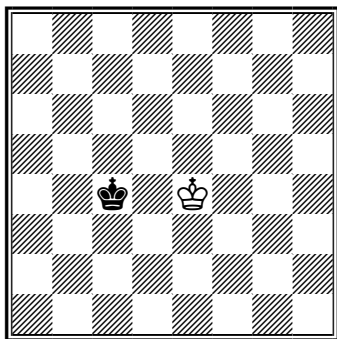
1. Перевеса в силах на ладью достаточно для выигрыша партии.

В момент получения мата наличие на доске фигур у проигрывающей стороны ничего не меняет, сколько бы этих фигур ни было; и если мат в течение ближайших нескольких ходов неизбежен, то все фигуры, которые не в силах этот мат предотвратить и потому являющиеся простыми зрителями, не имеют ни малейшей ценности; но в равных положениях, то есть когда фигуры противника не занимают более благоприятных позиций, чем наши, перевеса в силах на ладью достаточно для выигрыша. Таков тезис, который должен быть положен в основу всей шахматной стратегии, ибо к нему сводятся все остальные.

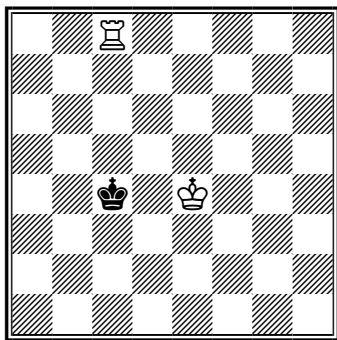
Метод, обосновывающий эту истину, составляет альфу и омегу шахматного мышления. Этот метод предполагает, что в силу из-

вестного процесса, а именно размена, белые, равно как и черные, лишились одинакового количества равноценных фигур. Так что под конец на доске осталась лишняя фигура — ладья, та ладья, которая создавала перевес. Такое предположение, что путем размена, не ухудшающего положения ни одной из сторон, партия упрощается, вполне допустимо, ибо размен производится ведь в «равном» положении.

Доказательство того, что с королем и ладьей против короля сильнейшая сторона при своем ходе всегда может вынудить мат, опирается на тот факт, что матовые позиции с королем и ладьей против короля существуют и всегда могут быть достигнуты путем применения известного приема. Мат королем и ладьей, правда, невозможен, пока король противника находится посередине доски, но он возможен, как только король оттеснен к краю доски. Дело в том, что посередине доски король, если он не стеснен неприятельскими фигурами, имеет восемь ходов, на краю же доски — только пять. Король собственными силами может отрезать другому королю самое большее три поля; король же вместе с ладьей могут отрезать максимум пять полей, если при этом ладья дает шах. Это легко проследить на диаграмме.

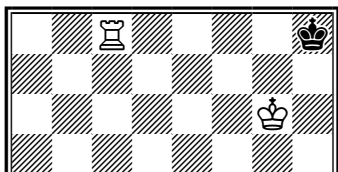
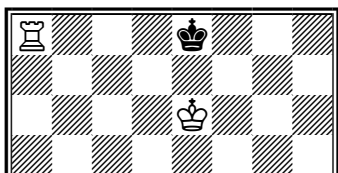


Здесь короли стоят друг к другу настолько близко, насколько они вообще имеют на это право, так как, конечно, ни один из них не может встать под удар. Они находятся, как говорят, в «оппозиции», отнимая друг у друга три поля: d3, d4, d5.

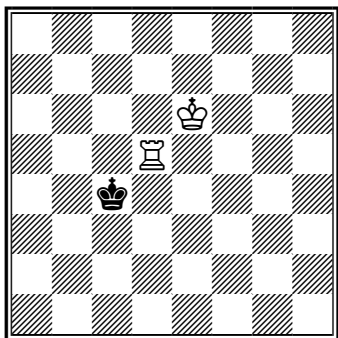


Короли находятся в оппозиции, ладья дает шах и отнимает при этом у короля три поля, которые расположены параллельно полям, отнятым благодаря оппозиции.

Таким образом, король, находящийся на линии «с», оттесняется на линию «b».



Сильнейшая сторона сначала гонит неприятельского короля к краю доски, а затем оттесняет его в угол, поступая при этом как рыбак, который сперва загоняет рыбу в сеть, а затем все туже затягивает эту сеть; свободное пространство, имеющееся в распоряжении неприятельского короля, систематически суживается до тех пор, пока король не окажется совершенно запертым.



Король, стоящий на c4, не может проникнуть далее линии «с»

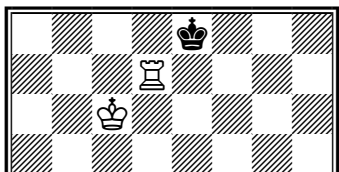
или выше 4-го ряда до тех пор, пока ладья d5 находится под защитой короля. Белые затягивают сеть еще туже, играя 1. ♔e6-d6 и ожидая ответа противника. Конечно, если бы таковой со стороны черных не последовал, белым не удалось бы ничего достигнуть. Однако право хода является в шахматах одновременно и обязанностью: отказаться от хода нельзя.

Обязанность сделать невыгодный ход называется «цугцвангом».

На ход 1...♔c4-b4 последует 2. ♖d5-c5, после чего и линия «с» становится недоступной для черных. При ходе же 1...♔c4-c3 белые занимают оппозицию посредством 2. ♔d6-c5, чтобы продолжать затем ♖d5-d4 и овладеть 4-м рядом.

Таким образом сеть затягивается все теснее и теснее, отнимая у черного короля линию за линией, ряд за рядом.

В конце концов противник оттесняется к краю доски (безразлично — вертикальному или горизонтальному). При этом возникает примерно такое положение:



Следует: 1...♔e8-f8 2. ♔c6-d6 ♔f8-e8 3. ♔d6-e6 ♔e8-f8 4. ♔e6-f6 ♔f8-e8 5. ♔d7-d1.

Черные, находясь в положении цугцванга, должны занять оппозицию ходом ♔e8-f8, после чего они получают мат посредством ♔d1-d8.

На этом примере логика разбираемого процесса выступает с достаточной ясностью.

2. Король и слон или король и конь делают против короля только ничью.

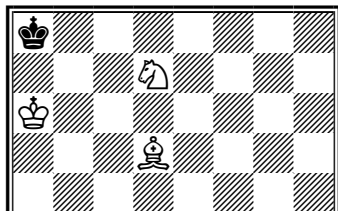
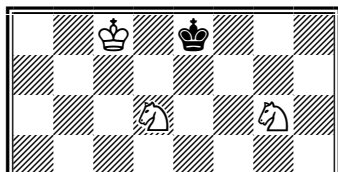
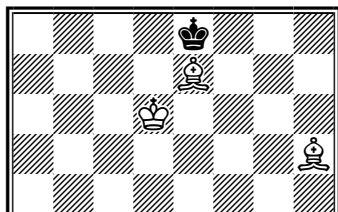
Если мы проследим по тому же методу, достаточно ли перевеса на слона или коня для достижения мата, то тотчас же убедимся в противном. С помощью этих фигур нельзя создать матового положения даже при самой выгодной позиции у нападающего и при самой невыгодной у защищающегося.

Поставим короля противника в угол, откуда ему доступны всего три поля, и попробуем отрезать их у него королем и слоном или королем и конем, давая одновременно шах. Эта задача неразрешима.

3. Король и две легкие фигуры выигрывают против короля, за исключением того случая, когда обе легкие фигуры — кони.

Ввиду того что слон и конь обладают меньшей силой, их назы-

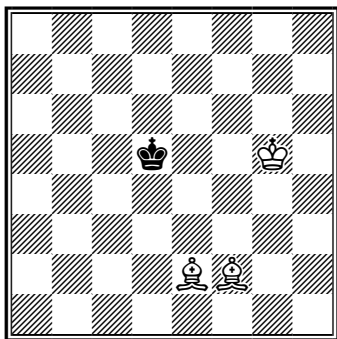
вают легкими фигурами в противоположность тяжелым фигурам — ладье и ферзю. С помощью двух легких фигур всегда можно найти матовые позиции. Вот примеры таких позиций.



Однако не каждая из таких матовых позиций может быть достигнута методическим оттеснением короля — постепенным уменьшением его подвижности и нападениями на него. С помощью двух легких фигур (кроме двух коней — вторая позиция создана искусственно) еще можно добиться некоторых матовых положений в углу доски; однако посредине крайней линии или

ряда, где подвижность короля больше, матовые положения легкими фигурами не достигаются.

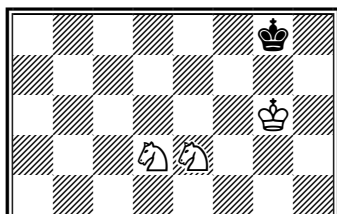
Двумя слонами (поскольку они владеют как белыми, так и черными полями) короля можно легко поймать в сеть, состоящую из двух расположенных рядом диагоналей, как видно из следующего примера.



Здесь для черного короля недоступны все поля, расположенные налево от диагоналей g1-a7 и f1-a6 и направо от диагоналей d1-h5 и e1-h4.

С помощью короля легко затянуть эту сеть и, оттеснив неприятельского короля в угол, дать ему мат.

Вынудить мат с помощью двух коней невозможно. Если мы допустим даже, что король оттеснен на край доски на поле, соседнее с угловым, то наши дальнейшие попытки оттеснения все же ни к чему не приведут.



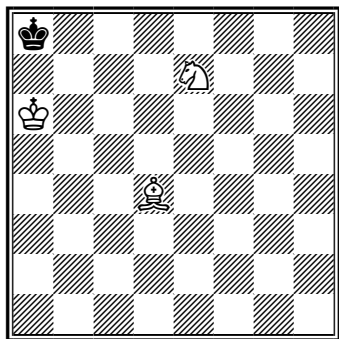
Здесь перед нами критическое положение. Чтобы достигнуть мата, короля необходимо загнать в угол. Для этого нужно отрезать у него поле f8, через которое он может ускользнуть. Если мы для достижения этой цели сыграем 1. ♞e5-d7 ♔g8-h8, то ход 2. ♞d5-e7 окажется невозможным, ибо черные получают пат. Если же предположить, что конь вместо e5 стоит уже на d7 и ход за белыми, то мы опять-таки ничего не можем достигнуть, так как на ход 1. ♞d5-f6+ король уйдет в угол, а конь d7, стороживший поле f8, теперь не в состоянии сделать ход, которым достигался бы мат. Белые должны снять блокаду, так как в противном случае они добьются только пата.

Таким образом, преследование окончилось неудачей.

Наконец, слоном и конем мат вынуждается, хотя и сложным способом. Принцип оттеснения короля заключается в следующем: король, слон и конь должны при выполнении своей задачи по возможности дополнять друг друга, ни в коем случае не конкурируя между собой, то есть избегая отрезать те поля, которые находят-

ся в сфере влияния союзника. Руководствуясь этим принципом, можно всегда оттеснить короля на край доски и затем — в один из углов. Мат может быть, правда, достигнут лишь в углу цвета слона; ясно, что неприятельский король будет стремиться в противоположный угол, недоступный воздействию слона, и, таким образом, задача сводится к оттеснению короля из невыгодного для нас угла в надлежащий угол.

При этом бывает драматические моменты, когда кажется, что оттесняемому королю все же удастся прорваться.



Игра ведется следующим образом:

1. ♔a6-b6 ♔a8-b8
2. ♔b6-c6 ♔b8-a8
3. ♞e7-d5 ♔a8-b8
4. ♞d5-c7 ...

Это отнимает у короля угловое поле a8.

4. ... ♔b8-c8
5. ♠d4-a7 ...

Этим ходом отрезается и поле, соседнее с угловым, и конь c7 теперь свободен для новых заданий.

5. ... ♔c8-d8
6. ♞c7-d5 ♔d8-e8

Черный король делает попытку прорваться.

7. ♔c6-d6 ♔e8-f7

Черные стремятся через g6 на g5 или h5. Волнующий момент.

8. ♞d5-e7 ♔f7-f6
9. ♠a7-e3 ...

Сеть держится прочно, так как слон и конь в решающий момент дополняют друг друга.

9. ... ♔f6-f7
10. ♠e3-d4 ♔f7-e8
11. ♔d6-e6 ♔e8-d8
12. ♠d4-b6+ ♔d8-e8

Теперь конь должен создать угрозу полю e8, откуда слон b6 охраняет поле d8.

13. ♞e7-f5 ♔e8-f8
14. ♞f5-d6 ♔f8-g7
15. ♔e6-f5 ♔g7-h6
16. ♠b6-d8 ♔h6-h5
17. ♞d6-e8 ♔h5-h6
18. ♠d8-g5+ ...

Король не может вернуться обратно, иначе он будет немедленно заматован.

18. ... ♔h6-h7
19. ♔f5-f6 ♔h7-g8
20. ♔f6-e7 ♔g8-h7
21. ♔e7-f7 ♔h7-h8
22. ♠g5-h6 ♔h8-h7
23. ♠h6-f8 ♔h7-h8
24. ♠f8-g7+ ♔h8-h7
25. ♞e8-f6#.

ОГЛАВЛЕНИЕ

<i>М. Ботвинник. Эмануил Ласкер</i>	3
<i>Эм. Ласкер. Предисловие к первому немецкому изданию</i>	9
<i>Эм. Ласкер. Предисловие к четвертому изданию</i>	9
<i>Глава первая. Первоначальные сведения о шахматной игре</i>	11
<i>Глава вторая. Учение о дебютах</i>	43
<i>Глава третья. Комбинация</i>	151
<i>Глава четвертая. Позиционная игра</i>	207
<i>Глава пятая. Эстетика шахматной игры</i>	299
<i>Глава шестая. Примерные партии</i>	321
Об обучении шахматной игре.....	376
<i>Я. Нейштадт. Ласкер учит шахматам</i>	379
Указатель партий.....	404