

ПРЕДИСЛОВИЕ

Шахматная литература, в том числе и учебники для начинающих, выпускается во всем мире в достаточно большом количестве. Однако учебники, написанные выдающимися шахматистами — не говоря уж о чемпионах мира, — в наши дни большая редкость. А между тем в золотой сокровищнице шахматной литературы есть учебники Эм. Ласкера, Х. Р. Капабланки, М. Эйве...

Данная книга представляет собой синтетический учебник — сборник учебных материалов по шахматной игре, созданных лучшими шахматными авторами. Это не просто «избранные фрагменты» из их произведений — книга выстроена в соответствии с хорошо продуманным планом, в основе которого — единая идея. Поэтому изучать ее рекомендуется последовательно.

Учебник состоит из трех частей.

В первой части даются общие сведения о шахматной игре. Авторы глав, вошедших в эту часть, — Х.Р. Капабланка (гл. 1–3), И. Майзелис (гл. 4), М. Эйве (гл. 6), Эм. Ласкер (гл. 5), А. Нимцович (гл. 6. «Сущность позиционной игры»).

Вторая часть (главы 7–10) посвящена шахматной партии в целом и ее трем основным фазам: дебюту, миттельшпилю и эндшпилю. Ее авторы — П. Керес (гл. 10), И. Майзелис (гл. 7–9), А. Нимцович (гл. 8. «Элементы стратегии эндшпиля»).

Название третьей, заключительной части книги — «Корифеи шахмат» — говорит само за себя. Авторы этой части — Р. Рети (гл. 12–14 и 16, 17), И. Майзелис (гл. 11, 15 и 18) и Б. Туров (гл. 19–27) — анализируют творчество великих шахматистов — официальных чемпионов мира, а также «некоронованных чемпионов» Ф. Филидора, А. Андерсена, П. Морфи и великого русского мастера М. Чигорина, внесшего огромный вклад в современное понимание шахмат.

Предлагаемый вниманию читателей учебник, включивший в себя всё лучшее, что есть в шахматной литературе, окажет начинающим шахматистам существенную помощь в освоении этой древней и увлекательной интеллектуальной игры.

Николай Калиниченко

ЗНАЧЕНИЕ ШАХМАТНОЙ ИГРЫ

История шахматной игры очень стара. Много тысяч лет назад — никто не знает, когда именно, — люди начали создавать, чтобы удовлетворить потребность в игре, примитивные игральные доски, проводить на них линии и на полях (или на пересечениях этих линий) расставлять и передвигать камешки, кусочки дерева и т. п. Так возникла игра в шашки и много других. Изображения подобных игр были найдены в древних египетских пирамидах. Они упоминаются в старых песнях и сагах. Об одной китайской игре говорится, что она насчитывает четыре тысячи лет. Шахматная игра известна в Индии больше двух тысяч лет. От индийских шахмат повелись многочисленные игры, которые широко распространены в Азии.

Через Персию индийская шахматная игра проникла в Европу. Правила игры менялись — становились более целесообразными. Последнее значительное изменение шахматы претерпели около четырехсот лет назад в Италии. Но потребовалось еще продолжительное время, пока новые правила получили в Европе повсеместное признание. Сейчас — уже «европейская» — шахматная игра широко распространена во всех частях света.

В Индии шахматы отображали войну. Шахматная доска служила полем битвы. Фигуры разделялись на два враждующих лагеря, которые отличались друг от друга цветом (белые и черные). Разделение фигур по роду оружия было таким же, как в старой индийской армии. Во главе войска стоял король, и борьба шла за его жизнь. Войско состояло из боевых слонов и всадников, которые отличались большой силой и подвижностью, а также из легковооруженной пехоты. Фигуры на шахматной доске передвигались игроками по определенным правилам. Игроки стремились уничтожить фигуры противника и добраться до неприятельского короля, чтобы, в конце концов, «умертвить» его.

С течением времени характер настоящей войны изменился. Давно прошло время, когда в битве вопрос шел о жизни одного человека — короля. Давно прошло и время, когда в сражениях принимали участие боевые слоны. Но шахматная игра все же сохранила тот характер, который она имела при рождении. И сейчас шахматист, передвигающий фигуры по установленным правилам, может рассматривать себя как полководца в сражении, где успех зависит от того, насколько хорош придуманный план. Если бы мы захотели отобразить в шахматах современную войну, нужно было бы изменить все правила игры. Но от такого изменения шахматист ровно ничего не выиграл бы, потому что для него представляет интерес лишь осуществление продуманных планов и правильная оценка ситуации, а для этого достаточно любых правил — лишь бы они были признаны обоими партнерами и строго соблюдались ими. Еще лучше, когда игра имеет обширную историю и литературу, где можно черпать советы и указания.

В жизни человека часто встречаются положения, когда он вынужден призадуматься, как поступить, чтобы проявить свои силы и преодолеть то или иное сопротивление. Для этого он должен выработать определенный план. Способность мышления отличает человека от животного, которое действует инстинк-

тивно. Человек творит на протяжении веков настоящие чудеса. Он покоряет пустыни, делая их плодородными; преодолевает пространства; созидает города; формирует социальную жизнь; создает памятники искусства, побеждающие время; совершенствует науку и грандиозную технику. Созидание идет путем борьбы и усилий. В процессе борьбы не всегда удается сразу уловить правильное направление — бывают ошибки. Человек склонен скорее поддаваться предрассудкам и предубеждениям, чем разуму и тщательно взвешенному суждению. Он скорее склонен довериться хитрости и лукавству, чем силе, управляемой разумом. При этом недостаточно только намерения избегать подобных ошибок, потому что в пылу борьбы все эти намерения забываются.

Много пользы приносит шахматисту и способствует его культурному росту то, что уже в процессе игры он привыкает к борьбе и на многочисленных опытах учится составлять необходимые планы.

Изобретателю или изобретателям шахмат (о возникновении игры ведь нет точных сведений), несомненно, мерещилась цель упражнений в борьбе. Это видно из правил игры, которые не заимствованы из опыта действительной войны. В шахматах каждая сторона располагает одинаковым количеством войск одинакового рода оружия. В действительности этого не бывает. Игра оказывается в этом отношении более справедливой, чем жизнь, где часто побеждает грубая сила. В шахматах успешный исход игры решает не количество сил, а умелое руководство ими. Партнеры делают в шахматной игре ходы по очереди; в настоящей же битве полководец, само собой разумеется, не станет каждый раз дожидаться, что предпримет противник. В этом признании противника заложен глубокий смысл. Оба партнера имеют равное право голоса, и утверждается не то мнение, которое восторжествовало в споре. Изучающий приобретает, таким образом, культурную привычку выслушивать мнение противника, больше того — терпеливо выжидать его.

Таким путем изучающий постепенно знакомится с принципами борьбы. Благодаря упражнениям, которые предоставляет ему игра, он постепенно становится мастером. Однако он должен остерегаться механически следовать чужим советам. Он не должен играть по шаблону. Недостаточно, если он будет прорабатывать материал по книгам или со слов учителя, — необходимо, чтобы он выносил собственные оценки и упорно отстаивал их. Без этого он будет играть в шахматы так же, как произносит слова попугай, — не понимая их смысла.

Лично я никогда в жизни не получал более ценного урока, как в тот день, когда я впервые присутствовал при разыгрывании серьезной шахматной партии между мастерами. Мой брат, вместе с еще одним мастером, играл против двух других мастеров, совещавшихся между собой. Обе группы находились в разных комнатах. На меня (тогда еще подростка) была возложена обязанность поочередно сообщать партнерам сделанные ходы. Как посланец, я присутствовал на совещаниях, следил за предлагавшимися ходами и внимательно прислушивался к доводам «за» и «против». Обсуждение отдельных ходов иногда продолжалось по четверти часа и больше, пока совещающиеся мастера не приходили к какому-нибудь окончательному решению. Это научило меня планомерно подходить к тому или иному заключению и доверять своим собственным оценкам. Если я и оказывал-

ся довольно часто на неправильном пути, я все же гораздо больше почерпнул из опыта, особенно из понесенных мной поражений, нежели из слепой веры в авторитет какой-либо книги или какого-либо мастера. Поражение огорчало меня, заставляло каждый раз искать, в чем заключалась ошибка, и отрабатывать лучшие варианты. Таким образом я приобрел с течением времени живое представление о том, что хорошо и что плохо, что по-настоящему сильно и что представляет собой лишь обманчивый мираж. После этого меня уже не страшили хитро-сплетения противников, я научился больше доверять силе, чем хитрости, хотя это — несравненно более трудный путь. И в конце концов оказалось, что, идя таким путем, я приобретал что-то более ценное.

Конечно, изучающий не должен пренебрегать накопленным до него опытом. Не напрасно шахматная игра насчитывает свыше двух тысячелетий. Не напрасно выдвигала она 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 всего этого должен узнать изучающий, даже если он может посвятить работе лишь немного времени. 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 в шахматах, может стать полноценным художником.

Совершенствовать одну лишь технику — неблагоприятная задача. Это мертвая способность, годная лишь для выигрывания партий у несведущих партнеров и ни для чего другого, в то время как способность размышлять и создавать планы всегда остается живой и может принести пользу самым неожиданным образом не только в шахматной игре, но и в жизни.

Это умение очень важно, и именно в этом должен упражняться шахматист. Если даже недостаток свободного времени не позволяет ему уделять шахматам много внимания и он не может поэтому достигнуть высокой степени мастерства в игре, то все же приобретенная привычка к самостоятельному составлению планов сама по себе является значительной ценностью, и она пригодится ему в различных жизненных ситуациях. Усилия, затраченные для приобретения и развития этой способности, даром не пропадут.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О ШАХМАТНОЙ ИГРЕ

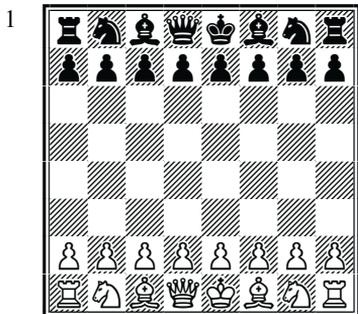


Глава 1

ИГРА, ФИГУРЫ, ИХ ХОДЫ, ЦЕЛЬ ИГРЫ

1. Игра

В шахматы играют на доске, имеющей шестьдесят четыре поля (или клетки), по восемь в ряд. Доску кладут так, чтобы белое угловое поле приходилось справа от играющего. С обеих сторон расставляют по шестнадцать фигур в порядке, указанном на диаграмме 1.



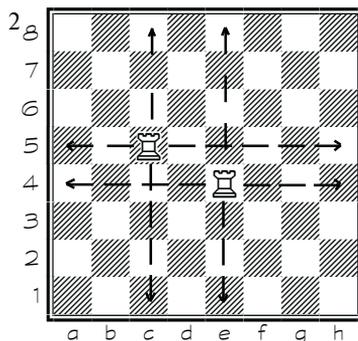
Как легко убедиться, фигуры расположены симметрично, одни против других. Слева направо мы имеем: ладью, коня, слона, ферзя, короля, слона, коня и ладью. Перед каждой из этих фигур стоит по пешке. Партию начинает играю-

щий белыми фигурами. Ходы делают поочередно. Целью каждого из противников является уничтожение неприятельского короля. Тот, кто этого достиг, считается выигравшим партию.

2. Фигуры и ходы

Ладья

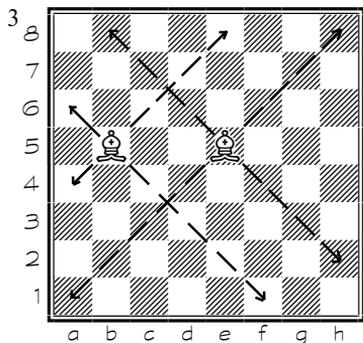
Ладья (в шахматной нотации обозначаемая буквой Л) ходит по прямой линии, горизонтально или вертикально, на ближайшее поле или через несколько полей сразу, если только на ее пути нет других фигур.



Ладья не может перескакивать через какую-либо фигуру. Если на пути ладьи стоит фигура противника, ладья может побить ее. Это значит, что неприятельскую фигуру снимают с доски, а ладью ставят на ее поле. Интересно отметить, что ладья на свободной от фигур доске может переместиться на одинаковое число полей, где бы она ни стояла. Этим она отличается от всех других фигур (на приведенной диаграмме 2 ладьи стоят на полях с5 и e4; что это означает, будет объяснено позднее, при рассмотрении вопроса о шахматной нотации).

Слон

Слон (обозначаемый в шахматной нотации буквой С) ходит по косым линиям, или диагоналям, на ближайшее поле или через несколько полей сразу, если на его пути нет какого-либо препятствия.



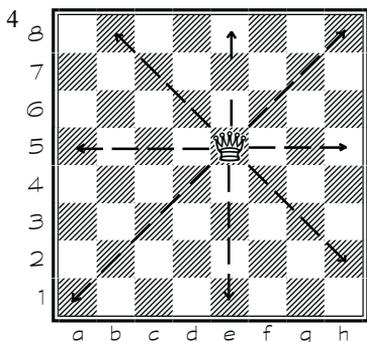
Он не может перескакивать через другие фигуры, но, если на его

пути находится фигура противника, он может побить ее, заняв то поле, на котором она стояла.

Слон на свободной от фигур доске может перемещаться на большее или меньшее число полей в зависимости от занимаемого им положения. На приведенной диаграмме 3 слон, ходящий по белым полям (белопольный слон), может занять девять полей, не считая того, на котором он стоит. Слон же, ходящий по черным полям (чернопольный слон), имеет в своем распоряжении на четыре поля больше, то есть всего он располагает тринадцатью полями, кроме того, на котором он стоит. По мере изучения этой книги читатель поймет значение указанных деталей. Следует отметить, что каждый слон может ходить лишь по тридцати двум из шестидесяти четырех полей доски. Однако, стоя в центре доски, слон владеет почти таким же числом полей, как ладья, которая способна двигаться по всей доске.

Ферзь

Ферзь (обозначаемый в шахматной нотации буквой Ф) соединяет в своем движении ходы ладьи и слона. Он может перейти на любое поле того горизонтального или вертикального ряда, в котором он стоит, равно как и на любое поле по той или другой диагонали.



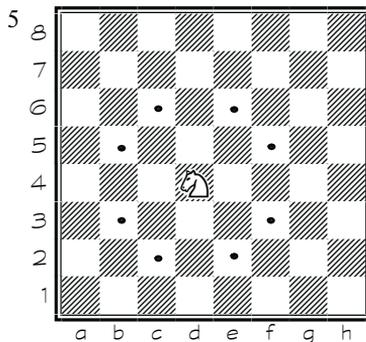
Однако такие ходы возможны для него лишь в том случае, если на его пути нет препятствий. Он не может перескакивать через другие фигуры. Если на пути ферзя оказывается фигура противника, ферзь может побить ее, заняв то поле, на котором она находилась.

Стоя в центре доски, как на диаграмме 4, ферзь контролирует двадцать семь полей, не считая того, на котором он стоит. Ферзь, безусловно, самая сильная фигура.

Конь

Конь (обозначаемый в шахматной нотации буквой К) имеет своеобразное движение. Чтобы объяснить ходы коня, обратимся к диаграмме 5.

Конь (диагр. 5), расположенный на черном поле (d4), может пойти лишь на какое-либо из восьми полей, отмеченных точками. Это значит, что конь всегда попадает с черного поля на белое или наоборот, но никогда не ходит с



белого на белое или с черного на черное. Это значит также, что конь сначала передвигается на одно поле по вертикали или горизонтали, а затем еще на одно поле по диагонали в том же общем направлении. Можно сказать, что конь ходит на два поля в направлении, среднем между прямым и косым (см. точки на диаграмме 5).

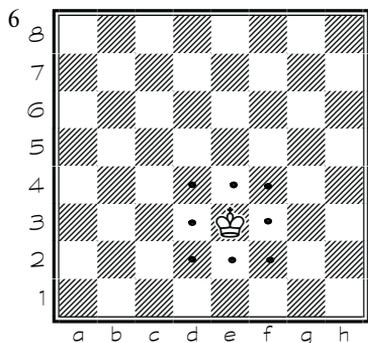
Конь контролирует большее или меньшее число полей в зависимости от занимаемого им положения. Одновременно конь может контролировать не более чем восемь полей. Он может побить любую из фигур противника, стоящую на одном из полей, которые он контролирует.

Благодаря своеобразному характеру своего движения конь является единственной фигурой, способной перескакивать через другие фигуры, свои или чужие. Конь, так же как и ферзь или ладья, может ходить по всем шести-десяти четырем полям доски. Из-

вестна интересная задача — обойти конем все шестьдесят четыре поля так, чтобы на каждом побывать лишь по одному разу.

Король

Король (обозначаемый в шахматной нотации буквами Кр) перемещается за один ход на ближайшее поле в любом направлении. На диаграмме 6 король, стоящий на поле е3, может пойти на любое из полей, отмеченных точками.

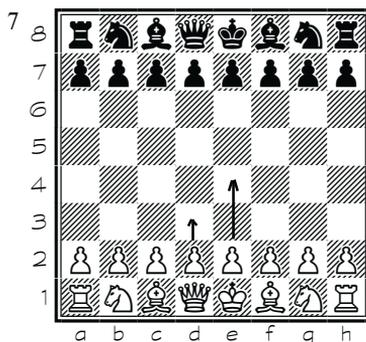


Король бьет фигуры таким же образом, как ходит. Король — единственная фигура, которая не может пойти на поле, находящееся под ударом какой-либо фигуры противника. Из этого следует, что король никогда не может быть побит. Король контролирует одновременно не более чем восемь полей.

Пешка

Пешка (в шахматной нотации обозначается лишь полем, на кото-

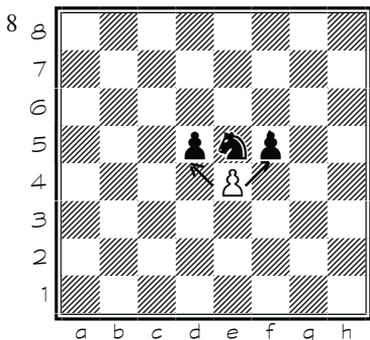
ром она стоит) является наименее ценной из фигур. Пешка может ходить только вперед, но никак не назад или вбок. Она движется вперед по своему вертикальному ряду на ближайшее поле, за исключением своего первого хода, когда она имеет право пойти по желанию играющего либо на ближайшее поле, либо через одно поле.



Допустим, что фигуры расставлены для игры. В этом начальном положении любая пешка может пойти на ближайшее поле или через одно поле, как показано стрелками. Пешка, стоящая перед ферзем, пошла на ближайшее поле. Пешка, стоящая перед королем, пошла через ближайшее поле. Однако, сделав первый ход, в дальнейшем она может продолжать свое движение лишь на ближайшее поле за раз.

Указанные ходы пешки возможны лишь в том случае, если перед ней не стоит какая-либо дру-

гая фигура, препятствующая ее движению. Пешка бьет не так, как ходит, и этим она отличается от всех фигур. Она бьет по диагонали, как это показано на диаграмме 8.



Белая пешка на e4 может побить любую из черных пешек, но не может побить коня.

Пешка обладает еще одной особенностью. Достигнув восьмого горизонтального ряда, она по выбору играющего превращается в любую другую фигуру своего же цвета, за исключением короля. Таким образом, в игре могут оказаться три или больше ладей, коней, слонов, два или больше ферзей с каждой стороны, но всегда лишь по одному королю и не более чем по восемь пешек.

Поскольку ферзь является наиболее ценной фигурой, пешку, достигшую восьмого ряда (первого для черных), обычно превращают в ферзя. Отсюда выражение: «провести пешку в ферзи». Следовательно,

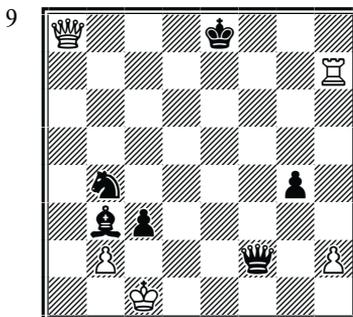
наименее важная из фигур иногда может оказаться самой важной.

3. Шах и мат

Когда король атакован какой-либо фигурой, говорят, что «он стоит под шахом». По правилам игры король непременно должен быть защищен от шаха. Для этого существует три способа: увести короля с линии действия атакующей фигуры, побить атакующую фигуру или поставить одну из своих фигур между королем и атакующей фигурой.

Когда король атакован таким образом, что его нельзя защитить ни одним из этих трех способов, говорят, что король «получил мат».

Цель игры состоит в том, чтобы дать противнику мат, то есть так объявить королю шах, чтобы он не мог бы от этого шаха защититься.

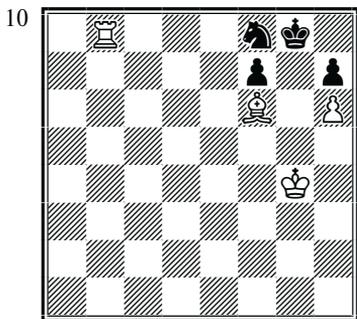


В этой позиции (диаграмма 9) белые выиграли партию, так как

черный король получил мат. Налицо все условия мата. Королю объявлен шах белым ферзем. Этого ферзя не может взять ни одна из черных фигур. Далее, нет такой фигуры, которая могла бы стать между белым ферзем и черным королем. Наконец, все пять полей, на которые мог бы пойти черный король, находятся под ударом либо белого ферзя, либо белой ладьи, стоящей на h7.

4. Пат. Ничья

Когда король, не находясь под шахом, занимает такое положение, что не может никуда пойти, не оказавшись под шахом, а в то же время нет ни одной фигуры его лагеря, которая по правилам игры могла бы ходить, говорят, что сторона, не имеющая ходов, «получила пат». Такая игра признается ничьей.



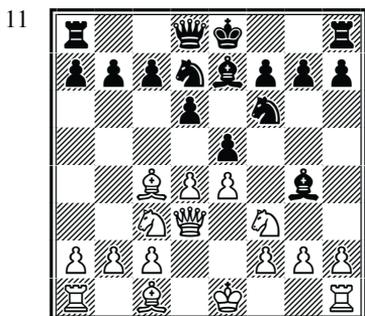
В изображенном на диаграмме 10 положении очередь хода за чер-

ными. Черный король не атакован, или, другими словами, он не находится под шахом, в то же время, он не может никуда пойти, не попав под шах, что, как сказано выше, не допускается правилами игры. Таким образом черные не могут пойти конем, так как это обнажило бы короля, который оказался бы под шахом от белой ладьи. Таким образом, черные находятся в патовом положении, и игра признается ничьей.

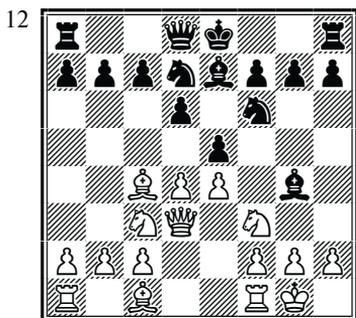
Партия считается закончившейся вничью также в следующих случаях: 1) когда на доске остаются одни короли, 2) когда обе стороны повторяют в третий раз одну и ту же позицию, 3) когда у одной из сторон недостаточно сил для того, чтобы дать неприятельскому королю мат.

5. Рокировка

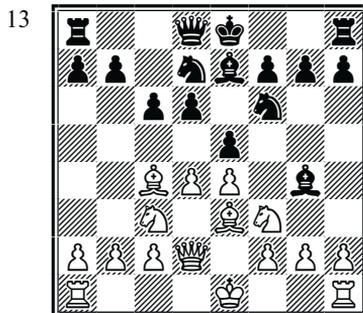
Рокировка представляет комбинированный ход, который может быть сделан лишь один раз за всю партию и в котором участвуют одновременно король и одна из ладей. Рокировка допускается только в том случае, если ни король, ни ладья до этого не делали ходов и если свободны расположенные между обеими этими фигурами поля, как показано на диаграмме 11 (см. также диаграмму 13).



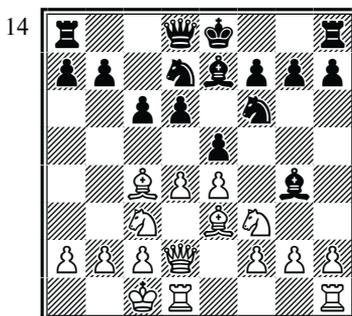
Если эти условия соблюдены, ладью придвигают вплотную к королю, а короля, как показано на диаграмме 12, ставят с другой стороны от ладьи.



Такую рокировку называют «рокировкой в короткую сторону» или просто «короткой рокировкой». В положении, изображенном на диаграмме 11, рокировка в длинную сторону невозможна из-за того, что один из слонов белых стоит между королем и ладьей.

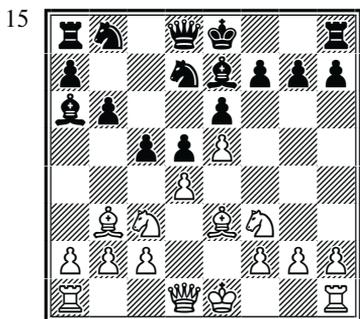


На диаграмме 13 свободны все поля между королем белых и обеими ладьями, и поэтому рокировка может быть сделана в любую сторону, например в левую. Получающееся после такой рокировки положение изображено на диаграмме 14.



Такая рокировка называется «рокировкой в длинную сторону» или «длинной рокировкой» и в шахматной нотации обозначается знаком 0-0-0. Рокировка же в короткую сторону обозначается знаком 0-0. Правила игры не позволяют рокировать в тот момент, когда король стоит под шахом, когда ко-

роль или данная ладья уже ходили раньше и когда одно из полей, через которые должен пройти король, находится под ударом фигуры противника. Например, короткая рокировка невозможна для белых в положении на диаграмме 15.



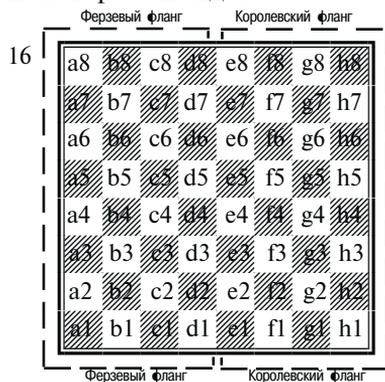
Она невозможна здесь потому, что поле f1 находится под ударом слона черных а6. На всех пяти диаграммах (11–15) черные, если очередь хода за ними, могут рокировать в короткую сторону.

6. Шахматная нотация

Для записи партий и разных положений на доске и ходов, делаемых в шахматной партии, существует определенный способ обозначения, с которым начинающему непременно нужно познакомиться.

Как вертикальные, так и горизонтальные ряды имеют свои названия: вертикальные обозначаются первыми буквами латинского

алфавита: a, b, c, d, e, f, g, h; горизонтальные — цифрами от 1 до 8 (см. диаграмму 16). Каждый ход можно назвать и записать, указав сперва поле, на котором стоит фигура, а затем, после тире, — поле, на которое она идет.



При ходах фигурами (за исключением пешек) всегда ставится их сокращенное название. Кроме того, необходимо запомнить еще следующие знаки:

: вместо тире означает, что одна фигура бьет другую;

+ — шах;

x — мат;

0-0 — короткая рокировка;

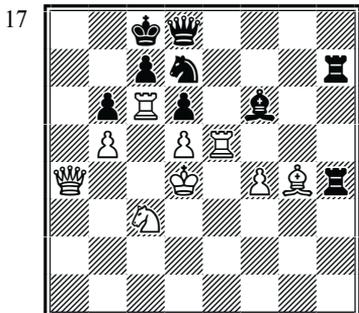
0-0-0 — длинная рокировка;

! — хороший ход;

? — плохой ход;

~ — любой ход.

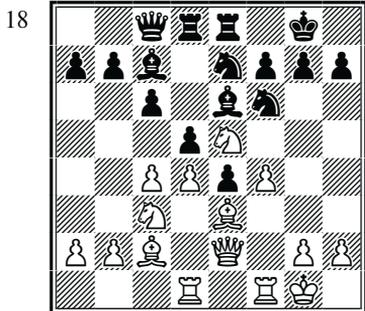
При сокращенной записи указывают только поле, на которое фигура становится; например: вместо ♘ f3-g5 пишут ♘ g5; вместо a3:b4 просто ab.



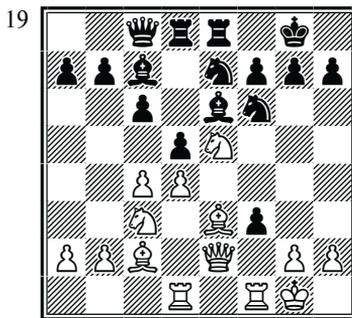
Диаграммой 17 можно воспользоваться для упражнения в записи фигур на доске. Здесь мы имеем следующее расположение. Белые: ♔d4, ♚a4, ♖c6 и e5, ♜g4, ♞c3, ♙b5, d5, f4. Черные: ♚c8, ♛d8, ♜h4 и h7, ♜f6, ♞d7, ♙b6, c7, d6.

Взятие на проходе

Теперь, когда изучающий ознакомился с шахматной нотацией, мы разьясим еще один ход, о котором раньше намеренно умалчивали. Это — особое взятие пешкой, называемое «en passant», что в переводе с французского означает взятие «на проходе».



В изображенном положении последний ход белых был пешкой f на два поля, т. е. f2-f4. При своем движении пешка прошла через поле f3, находящееся под ударом черной пешки e4. При таких условиях черные имеют право взять пешку на проходе, после чего получится положение, показанное на диаграмме 19.



Как показывает диаграмма 19, результат получился такой же, как если бы белые пошли своей пешкой лишь на одно поле и черные побили ее, если бы черные решили не брать пешки на проходе, они не могли бы в дальнейшем побить ее своей пешкой e4, так как по правилам игры брать на проходе нужно ближайшим ходом, иначе это право утрачивается. Легко убедиться, что брать на проходе могут только пешки белых, стоящие в пятом горизонтальном ряду, или пешки черных в четвертом ряду, причем бить этим способом можно только

пешки, расположенные в смежном вертикальном ряду, и то лишь при условии, если пешка противника еще не ходила и продвинулась сразу на два поля.

Все эти условия должны быть соблюдены при взятии на проходе. Если бы, например, пешка белых перед тем, как она пошла на f4, стояла на f3, а не на f2, черные не могли бы побить ее на проходе. Взятие на проходе необязательно, но,

как мы уже отметили выше, оно может последовать только на ближайшем ходу, позже право брать на проходе утрачивается. Ввиду трудности усвоения этого хода рекомендуем тщательно ознакомиться с приведенными выше объяснениями. Прежде чем читать книгу дальше, изучающему следует еще раз просмотреть все прочитанное и проверить, вполне ли он овладел изложенными сведениями.

Глава 2

КАК НАУЧИТЬСЯ ИГРЕ И УСОВЕРШЕНСТВОВАТЬСЯ В НЕЙ

Научиться играть в шахматы легко, но трудно научиться играть хорошо. Терпение и методичность весьма облегчают эту задачу. Изучающий должен старательно повторять пройденное. Убедившись в том, что шахматные ходы и нотация хорошо усвоены им, он должен изучать элементарные маты. Для этой цели ему следует комбинировать разными фигурами, увеличивая и уменьшая их число, чтобы овладеть особенностями их действия и ознакомиться с силами тех или иных фигур, атакующих короля. Такие упражнения развивают воображение и пробуждают интерес к игре, а также вызывают в начинающем желание совершенствоваться.

Очевидно, что играть небольшим числом фигур легче, чем когда их много на доске. Поэтому мы начнем с нескольких простых матов и простых окончаний, которые могли бы служить изучающему руководством. Изучив эти окончания

и овладев ими, он должен пытаться сам создавать подобные положения, а затем решать их по изученным принципам. Такие упражнения быстро усилят его игру и будут полезны в дальнейшем, при изучении дебютов и середины игры. Постоянно упражняясь и развивая свое воображение, начинающий вскоре постигнет красоту шахмат, что, в свою очередь, усилит его желание овладеть ими. При этих упражнениях следует расставлять позиции, сходные с ранее рассмотренными, но все же несколько от них отличающиеся.

Трудность будет заключаться в том, чтобы доказать, что они действительно принадлежат к тому же типу, и чтобы в каждом отдельном случае находить правильные решения. Нелегко будет при увеличении числа фигур по-прежнему целесообразно управлять ими, ибо координирование действий фигур принадлежит не только к самым важным элементам игры,

но в то же время и к самым трудным. Бесконечное разнообразие шахматной игры делает ее трудной, но в то же время интересной и прекрасной. Трудно будет также изучающему избегать вначале грубых ошибок. Но это не должно обескураживать его. Ошибки делают иной раз и сильнейшие шахматисты.

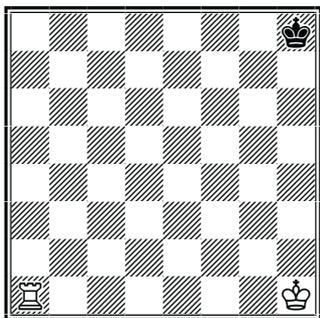
1. Простые маты

Прежде всего изучающий должен ознакомиться со сравнительной силой фигур. Это легче всего сделать, научившись быстро давать некоторые простейшие маты.

Рассмотрим окончание, в котором участвуют с одной стороны король и ладья, с другой — король.

Основной принцип состоит здесь в том, чтобы отогнать неприятельского короля на последнюю линию, т. е. к одному из краев доски.

20



В этом положении сила ладьи проявляется на первом же ходу

♖a1-a7, сразу ограничивающем свободу передвижений черного короля последним горизонтальным рядом, после чего мат достигается легко.

1. ♖a1-a7 ♔h8-g8

2. ♔h1-g2 ...

Чтобы создать положение, в котором может быть вынужден мат, необходимы соединенные действия короля и ладьи. Начинаящий должен пользоваться при этом следующим общим правилом: держать своего короля возможно ближе к неприятельскому, в одном вертикальном или горизонтальном ряду с ним. Когда, как в данном случае, король сильнейшей стороны уже достигнет 6-го ряда, лучше ставить его не в одном ряду с неприятельским, а в смежном по направлению к центру доски.

2. ... ♔g8-f8

3. ♔g2-f3 ♔f8-e8

4. ♔f3-e4 ♔e8-d8

5. ♔e4-d5 ♔d8-c8

6. ♔d5-d6 ...

Не ♔d5-c6, так как черный король пошел бы обратно на d8, что затянуло бы игру. Если же теперь король черных пойдет на d8, белые сразу дадут мат ходом ♖a7-a8.

6. ... ♔c8-b8

7. ♖a7-c7 ♔b8-a8

8. ♔d6-c6 ♔a8-b8

9. ♔c6-b6 ♔b8-a8

10. ♖c7-c8x.

Чтобы дать мат, потребовалось, считая от начального положения, десять ходов. На 5-м ходу черные могли бы сыграть ♔d8-e8, и, руководствуясь общим правилом, белые продолжали бы.

6. ♔d5-d6 ♔e8-f8

Черный король рано или поздно вынужден будет стать против белого короля и получить мат ходом ♜a7-a8.

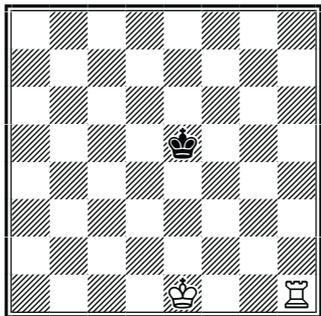
7. ♔d6-e6 ♔f8-g8

8. ♔e6-f6 ♔g8-h8

9. ♔f6-g6 ♔h8-g8

10. ♜a7-a8x.

21



Поскольку черный король находится в центре доски, лучше всего приблизить своего короля, действуя следующим образом.

1. ♔e1-e2 ♔e5-d5

2. ♔e2-e3 ...

Ввиду того, что ладья еще не вошла в игру, лучше всего провести своего короля прямо в центр доски, но ставя его не напротив, а сбоку от неприятельского короля.

2. ... ♔d5-c4

3. ♜h1-h5 ♔c4-c3

4. ♜h5-h4 ♔c3-c2

5. ♜h4-c4+ ♔c2-b3

6. ♔e3-d3 ♔b3-b2

7. ♜c4-b4+ ♔b2-a3

8. ♔d3-c3 ♔a3-a2

Учащемуся следует обратить внимание на то, что белый король приближается к ладье не только для того, чтобы защитить ее, но также и для того, чтобы ограничить подвижность неприятельского короля. Теперь белые дают мат в три хода:

9. ♜b4-a4+ ♔a2-b1

10. ♜a4-a5 ...

Ладья может пойти и на другое поле вертикального ряда (кроме полей a1 и a2), вынуждая черного короля стать напротив белого.

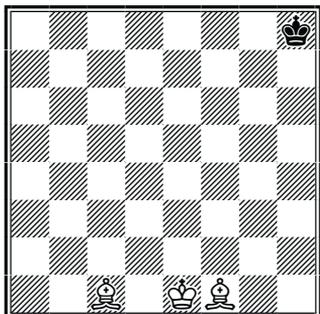
10. ... ♔b1-c1

11. ♜a5-a1x.

В данном случае на достижение мата ушло одиннадцать ходов. Вообще, эта задача в любом положении может быть решена менее чем в двадцать ходов.

Несмотря на однообразие подобных упражнений, начинающему следует посвятить им некоторое время и хорошо поупражняться, так как это поможет ему быстрее привыкнуть к свойствам фигур.

22



Попробуем теперь дать мат королем и двумя слонами.

Поскольку черный король стоит в углу, белые могут сыграть:

1. ♘f1-d3 ♙h8-g7
2. ♘c1-g5 ♙g7-f7
3. ♘d3-f5 ...

и черный король уже оказывается отрезанным на небольшом участке доски. Если бы черный король в начальном положении стоял в центре или хотя бы не на краю доски, белые бы приблизились своим королем, а затем с помощью слонов по возможности стеснили бы черного короля.

Игра может продолжаться следующим образом:

3. ... ♙f7-g7
4. ♙e1-f2 ...

В концах этого типа черного короля нужно оттеснить не только на край доски, но и в один из углов, так как мат можно дать ему только в углу. Для этой цели белый король должен достигнуть шестого поля одной из двух крайних вер-

тикалей или же горизонталей, то есть в данном случае одного из полей h6, g6, f7 или f8. А так как h6 и g6 являются ближайшими из этих полей, то на одно из них белый король и должен стать.

4. ... ♙g7-f7
5. ♙f2-g3 ♙f7-g7
6. ♙g3-h4 ♙g7-f7
7. ♙h4-h5 ♙f7-g7
8. ♘f5-g6 ♙g7-g8
9. ♙h5-h6 ♙g8-f8

Теперь белым нужно выгадать время и пойти одним из слонов так, чтобы заставить черного короля отступить.

10. ♘g6-h5 ♙f8-g8
11. ♘g5-e7 ♙g8-h8

Теперь слон белых должен занять такую позицию, откуда он мог бы на следующем ходу, когда король черных вернется на g8, дать шах по диагонали.

12. ♘h5-g4 ♙h8-g8
13. ♘g4-e6+ ♙g8-h8
14. ♘e7-f6x.

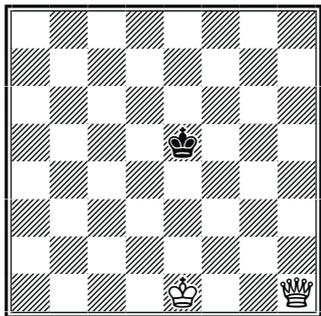
Чтобы дать мат, белые затратили четырнадцать ходов; вообще из любого положения для этого нужно менее тридцати ходов.

Во всех окончаниях такого рода необходимо остерегаться, чтобы не сделать противнику пата, и следует помнить о том, что короля необходимо отогнать не только на край доски, но и в угол. Однако при этом совершенно безразлично, будет ли

король оттеснен на последний горизонтальный ряд или на один из крайних вертикальных рядов.

Теперь мы рассмотрим окончание с королем и ферзем против короля. Поскольку ферзь сочетает в себе ходы ладьи и слона, дать мат с его помощью легче всего, и эта задача всегда может быть решена менее чем в десять ходов. Разберем следующее положение:

23



Первый ход лучше всего сделать ферзем, стараясь возможно больше ограничить подвижность черного короля. Итак:

1. ♖h1-c6 ♔e5-d4

2. ♕e1-d2 ...

В распоряжении короля черных всего одно поле.

2. ... ♔d4-e5

3. ♕d2-e3 ♔e5-f5

4. ♖c6-d6 ♔f5-g5

Если бы черные сыграли 4... ♔f5-g4, белые продолжали бы 5. ♖d6-g6+.

5. ♖d6-e6 ♔g5-h4

Если бы черные сыграли 5... ♔h5, то 6. ♕e3-f4, и мат следующим ходом.

6. ♖e6-g6 ♔h4-h3

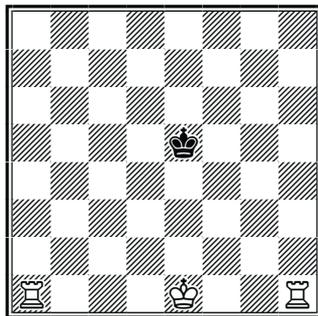
7. ♕e3-f3 ♔h3-h4 (h2)

8. ♖g6-g4 (g2)x.

В этих окончаниях, так же как и в окончаниях с ладьей, черный король должен быть оттеснен на край доски. Но только ввиду несравненно большей силы ферзя по сравнению с ладьей это может быть сделано гораздо легче и скорее.

Мы рассмотрели три типа элементарных окончаний, и во всех принцип игры для сильнейшей стороны был один и тот же. Во всех трех случаях необходимо было участие в игре короля белых. Чтобы дать мат без помощи короля, необходимы по крайней мере две ладьи.

24



При двух ладьях мат достигается весьма просто. По обыкновению король должен быть оттеснен на край доски.

1. ♖h1-h4 ♔e5-f5

2. ♖a1-a5+ ♔f5-g6

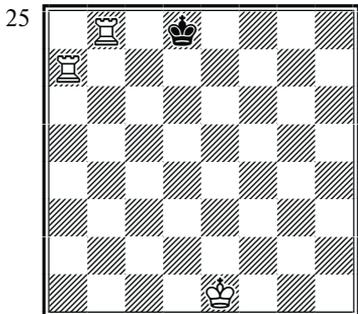
Теперь белые не могут сыграть ♖h4-h6+, так как король черных взял бы ладью.

3. ♖h4-b4 ♔g6-f6

4. ♖b4-b6+ ♔f6-e7

5. ♖a5-a7+ ♔e7-d8

6. ♖b6-b8x.



Метод, которому следуют в окончаниях такого рода, весьма прост.

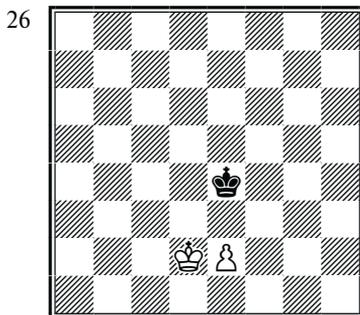
2. Простые окончания.

Продвижения пешек

Лишняя пешка — это наименьшее материальное преимущество, какое может быть достигнуто в шахматной партии. Но этого преимущества часто оказывается достаточно для выигрыша, хотя бы эта пешка осталась единственной, кроме королей, фигурой на доске. Как правило, *король сильнейшей стороны должен находиться перед своей пешкой и ходить так, чтобы*

между ними оставалось по крайней мере одно свободное место.

Если неприятельский король находится прямо перед пешкой, партия не может быть выиграна. Поясним это следующими примерами.



В этой позиции — ничья, причем способ защиты для черных состоит в том, чтобы держать своего короля все время перед пешкой; если же это невозможно, как, например, в этом положении из-за короля белых, черный король должен держаться напротив белого короля.

1. e2-e3 ♔e4-e5

2. ♔d2-d3 ♔e5-d5

Очень важный ход. Всякий другой ход, как будет показано ниже, привел бы к проигрышу. Поскольку черный король не может быть подведен вплотную к пешке, он должен по крайней мере не отступать и при этом держаться напротив короля белых.

3. e3-e4+ ♔d5-e5

4. ♔d3-e3 ♔e5-e6

5. ♔e3-f4 ♔e6-f6

Опять создалось такое же положение. Поскольку король белых наступает, король черных, не имея возможности подойти к пешке, должен стать против него.

6. e4-e5+ ♔f6-e6

7. ♔f4-e4 ♔e6-e7

8. ♔e4-d5 ♔e7-d7

9. e5-e6+ ♔d7-e7

10. ♔d5-e5 ♔e7-e8

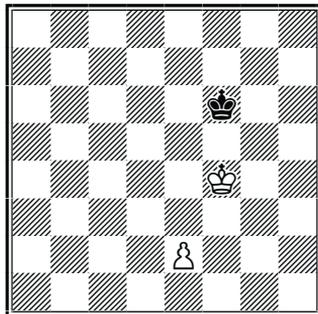
11. ♔e5-d6 ♔e8-d8

Если белые теперь надвигают пешку, черный король становится перед нею и белым приходится либо отдавать пешку, либо же играть 13. ♔e6, после чего получается пат. Если же вместо надвигания пешки белые отходят королем, черные ставят своего короля перед пешкой. После того как черные заставят белых отступить, они отходят своим королем, оставляя его на линии пешки. И если король белых опять пойдет вперед, черные поставят своего короля напротив белого.

Овладеть этим методом и основательно усвоить все его детали чрезвычайно важно. Это тем более существенно, что применяемые здесь принципы неоднократно встретятся и в дальнейшем, а также потому, что начинающие часто упускают выигрыш в подобных положениях, не зная, как им нужно играть. На данной стадии изу-

чения игры я подчеркиваю важное значение этих окончаний.

27



В этой позиции белые выигрывают, так как их король находится перед пешкой и между ними остается одно свободное поле. Белые должны руководствоваться при этом следующим правилом: *наступать королем, насколько это совместимо с безопасностью пешки, и не двигать ее, если того не требует ее же безопасность.*

1. ♔f4-e4 ♔f6-e6

Черные не дают белому королю наступать, и поэтому белым приходится продвинуть пешку, чтобы заставить черных отойти в сторону. Этот выжидательный ход дает белым возможность продвинуться затем королем.

2. e2-e3 ♔e6-f6

3. ♔e4-d5 ♔f6-e7

Если бы черные сыграли 3...♔f5, то белые продвинули бы свою пешку на e4, так как идти вперед королем нельзя из-за 4...♔e4 с

выиграем пешки. Поскольку черные избрали другой ход, белым лучше пока еще не торопиться надвигать пешку, так как этого не требует ее безопасность. Вместо этого они продвигаются еще дальше вперед королем.

4. ♔d5-e5 ♔e7-d7

5. ♔e5-f6 ♔d7-e8

Теперь белая пешка слишком отстала, и ее можно продвинуть.

6. e3-e4 ♔e8-d7

Нет смысла играть 7. ♔f7, так как черные ответили бы 7... ♔d6 и белым пришлось бы вернуться королем для защиты пешки. Поэтому белые делают ход пешкой.

7. e4-e5 ♔d7-e8

Если бы черные пошли на другое поле, то белые могли бы сыграть 8. ♔f7, а затем продвинуть пешку на e6 и далее на e7 и на e8, так как все эти поля защищены королем. Поскольку черные пытаются воспрепятствовать этому, белые должны заставить их отступить, не забывая в то же время держать своего короля перед пешкой. Поэтому они играют

8. ♔f6-e6 ...

Ход 8. e6 привел бы к ничьей, так как черные ответили бы 8... ♔f8 и достигли бы позиции, аналогичной объясненной в предыдущем примере.

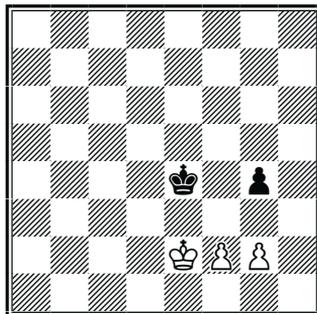
8. ... ♔e8-f8

9. ♔e6-d7 ...

Король черных вынужден ходить, а пешка белых продвигается до e8 и превращается в ферзя.

3. Лишняя пешка

28



Положения вроде представленного на диаграмме 28 могут встретиться весьма часто. Иногда это будет борьба трех пешек против двух или же четырех пешек против трех. Иногда пешки могут оказаться все на одной стороне доски, в других же случаях они могут быть расположены на разных флангах.

Когда все пешки сосредоточены на одной стороне доски, как на диаграмме 28, способ игры всегда состоит в том, что белые меняют одну из пешек, стремясь к положению, аналогичному изображенному на диаграмме 27, где белый король может продвинуться вперед и достигнуть выигрыша. Кроме окончаний, в которых одна из двух пешек стоит на ладейной линии, две пешки против одной почти всегда выигрывают.

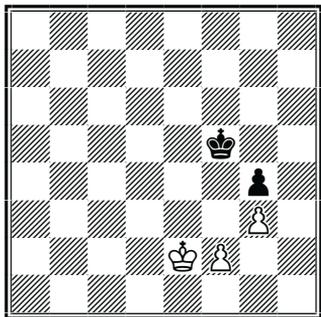
Если в положении на диаграмме белые сыграют 1. f3+, получится ничья, так как черные побьют пешку 1...gf+, а затем будут держать своего короля перед оставшейся пешкой белых, как было объяснено выше.

Однако белые могут легко избежать опасности, предварительно сыграв 1. g3. Если черные ответят 1...♔d4, то 2. f3 gf+ 3. ♔:f3 и затем ♔f3-g4 и ♔g4-h5, достигая позиции, в которой король находится перед пешкой с одним полем промежутка между ними и где, как было показано выше, он легко выигрывает. Если на 1. g3 последует 1...♔e5, игра может продолжаться так:

- | | |
|------------|--------|
| 2. ♔e2-e3 | ♔e5-f5 |
| 3. ♔e3-d4 | ♔f5-f6 |
| 4. ♔d4-e4 | ♔f6-g5 |
| 5. ♔e4-e5 | ♔g5-g6 |
| 6. ♔e5-f4 | ♔g6-h5 |
| 7. ♔f4-f5 | ♔h5-h6 |
| 8. ♔f5:g4, | |

и белые, имея две пешки против короля, без труда проводят одну из них в ферзи.

29

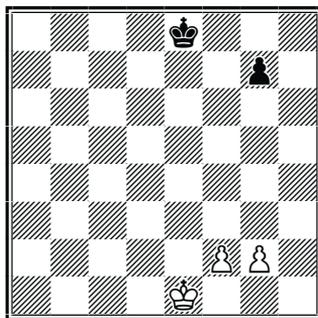


Если же на 1. g3 последует 1...♔f5, то тогда 2. ♔d3, и если черные теперь сыграют 2...♔e5, белые могут ответить 3. ♔e3 и достигнуть точно такого же положения, какое было рассмотрено выше.

Причина выбора белыми 2-го хода — 2. ♔d3 — связана с правилом оппозиции, о котором будет говориться подробнее во второй части книги. Пока же было бы преждевременно рассматривать это правило, хотя важность его видна из данного примера. Изучающий также мог убедиться, насколько важно правильно играть королем. В шахматах не может быть меньшего материального преимущества, чем лишняя пешка, и, когда на доске уже почти не остается фигур, партия может быть выиграна лишь при умелом использовании своего короля.

Рассмотрим теперь подробно позицию другого типа.

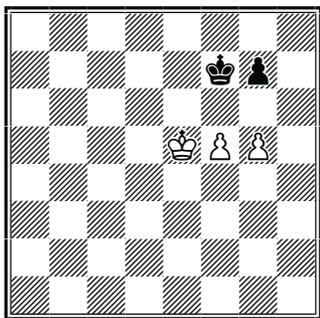
30



Лучшая система защиты состоит в том, чтобы не уводить пешку с

7-й горизонтали. Белые, со своей стороны, продвигают короля вперед настолько далеко, чтобы собственные пешки находились в безопасности. Затем идут пешки и располагаются рядом на 5-й горизонтали. При успешном завершении этой процедуры получается такая позиция, как на диаграмме 31.

31



Теперь при ходе черных возможны два продолжения:

А

- | | |
|-----------|--------|
| 1. ... | ♔f7-e7 |
| 2. g5-g6 | ♔e7-f8 |
| 3. ♔e5-d6 | ♔f8-e8 |
| 4. ♔d6-e6 | ♔e8-f8 |

В этом положении белые не могут выиграть посредством 5. f6, так как черные ответят не 5...gf, что ведет к поражению, а 5...♔g8, и тогда ничья – как после 6. gf ♔:g7 или 6. f7+ ♔f8, так и в случае 6. ♔e7 gf 7. ♔:f6 ♔f8. Но путь к победе есть.

- | | |
|-----------|--------|
| 5. ♔e6-d7 | ♔f8-g8 |
| 6. ♔d7-e7 | ♔g8-h8 |

7. f5-f6 ♔g7:f6

8. ♔e7-f7,
и мат в три хода.

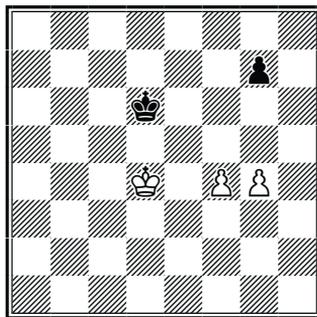
Б

- | | |
|------------|--------|
| 1. ... | g7-g6 |
| 2. f5-f6 | ♔f7-f8 |
| 3. ♔e5-e6 | ♔f8-e8 |
| 4. f6-f7+ | ♔e8-f8 |
| 5. ♔e6-e5! | ♔f8:f7 |
| 6. ♔e5-d6 | ♔f7-f8 |
| 7. ♔d6-e6 | ♔f8-g7 |
| 8. ♔e6-e7 | ♔g7-g8 |
| 9. ♔e7-f6 | ♔g8-h7 |
| 10. ♔f6-f7 | ♔h7-h8 |
| 11. ♔f7:g6 | ♔h8-g8 |
| 12. ♔g6-h6 | ♔g8-h8 |
| 13. g5-g6 | ♔h8-g8 |
| 14. g6-g7, | |

и пешка проходит в ферзи.

Если черный король встретит белого раньше, чем в предыдущем примере, то может получиться позиция, изображенная на диаграмме 32.

32



У белых два пути к победе:

А

1. f4-f5 g7-g6

Лучший ответ (изучающему предлагается разработать этот вариант). Белые не могут выиграть путем 1. g5, так как 1...g6 ведет к ничьей (это также следует из уже упомянутого принципа «оппозиции»).

Б

1. ♔d4-e4 ♔d6-e6

Или 1...g6 2. ♔d4 ♔e6 3. ♔c5 ♔f6 4. ♔d6 ♔f7 5. g5 ♔g7 6. ♔e7 ♔g8 7. ♔f6 ♔h7 8. ♔f7, и белые выигрывают пешку.

2. f4-f5+ ♔e6-f6

3. ♔e4-f4 g7-g6

Если пешка остается на месте, то получается окончание, разобранный на диаграмме 31,А.

4. g4-g5+ ♔f6-f7

5. f5-f6 ♔f7-e6

6. ♔f4-e4 ♔e6-f7

7. ♔e4-e5 ♔f7-f8

Белые не могут провести пешку f в ферзи (выясните почему), но, пожертвовав ее, выигрывают неприятельскую пешку, а с ней и партию.

8. f6-f7 ♔f8:f7

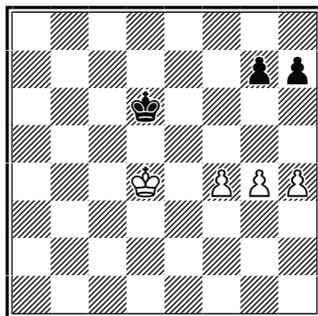
9. ♔e5-d6,

и далее как в варианте 31,Б.

Пример этого, с виду такого простого, окончания показывает начинающему, какие огромные трудности приходится преодоле-

вать даже при почти пустой доске, когда противник умеет пользоваться своими ресурсами. Надо обратить самое серьезное внимание на эти элементарные вещи, образующие основу истинного мастерства.

33



В этом положении белые могут выиграть, начав ходом любой пешки. Однако если нет каких-либо особых соображений, то лучше продвигать ту пешку, против которой нет неприятельской.

1. f4-f5 ♔d6-e7

Если 1...g6, то 2. f6, и получается эндшпиль, аналогичный одному из рассмотренных выше (или 1...h6 2. g5).

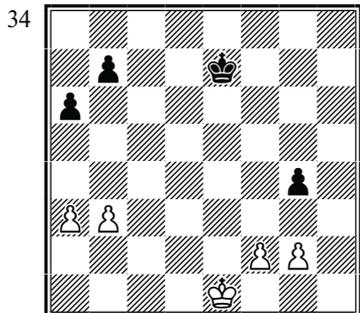
2. ♔d4-e5 ♔e7-f7

3. g4-g5 ♔f7-e7

Также 3...g6 4. f6 или 3...h6 4. g6+ ведет к уже известным позициям.

4. h4-h5.

Играя затем g5-g6 (а на 4...g6 — 5. hg hg 6. f6+), приходим к знакомому положению.



Когда пешки расположены на обеих сторонах доски, как на этой диаграмме, выигрыш достигается легче. Прежде всего приближают короля к пешкам, чтобы обеспечить их безопасность, а затем надвигают пешку, против которой нет неприятельской, с целью образовать *проходную пешку*, то есть такую, движению которой до восьмого ряда уже не может препятствовать никакая-либо пешка противника. А затем, пользуясь методами блокирования и оттеснения, добиваются победы. Указанные методы становятся ясными из рассмотрения следующей игры:

1. ♔e1-e2 ♔e7-e6
2. f2-f3 g4:f3+
3. ♔e2:f3 ...

Проходную пешку лучше иметь возможно дальше от неприятельских.

3. ... ♔e6-f5
4. g2-g4+ ♔f5-g5

Теперь можно приступить к блокированию на другом фланге.

5. b3-b4 b7-b6
6. a3-a4 ♔g5-g6
7. ♔f3-f4 ♔g6-f6
8. g4-g5+ ♔f6-g6

Теперь белые опять могут спокойно продвинуться на ферзевом фланге, чтобы закончить блокирование.

9. b4-b5 ...

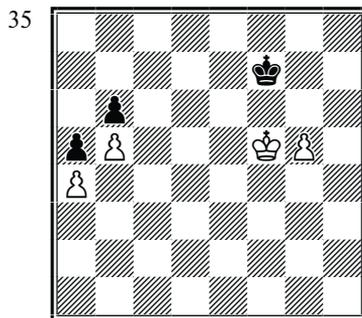
Выгоднее продвинуть пешку **b**, чтобы в случае, если черные решат меняться, пешки остались на линии «b». Попутно укажем, что ладейная пешка — единственная, которая не может быть проведена в ферзи при противодействии неприятельского короля, сколько бы промежуточных полей ни было между ней и находящимся перед ней ее королем.

9. ... a6-a5

Блокирование теперь закончено, и начинается процесс оттеснения.

10. ♔f4-g4 ♔g6-g7
11. ♔g4-f5 ♔g7-f7

Процесс оттеснения теперь закончен.



Белые уже могут покинуть свою пешку **g** и быстро направиться королем на другой фланг, чтобы завоевать обе беззащитные черные пешки.

12. ♔f5-e5 ♔f7-g6

13. ♔e5-d6 ♔g6:g5

14. ♔d6-c6,

после чего белые забирают сначала пешку **b5**, затем **a5** и легко проводят одну из своих пешек в ферзи.

Теперь изучающему следует проверить, хорошо ли он понял и усвоил все изложенное выше. Ему следует, развивая попутно свою фантазию, ставить на доске различные пешечные окончания, аналогичные показанным выше. Никакой другой способ изучения не даст ему такого ясного представления о значении времени в шахматах, как именно рассмотрение пешечных концов.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие	3
Значение шахматной игры	4
ЧАСТЬ ПЕРВАЯ. Общие сведения о шахматной игре	7
Глава 1. Игра, фигуры, их ходы, цель игры	9
1. Игра	9
2. Фигуры и ходы	9
3. Шах и мат	13
4. Пат. Ничья	14
5. Рокировка	14
6. Шахматная нотация	16
Глава 2. Как научиться игре и усовершенствоваться в ней	19
1. Простые маты	20
2. Простые окончания. Продвижение пешек	24
3. Лишняя пешка	26
Глава 3. Окончания	32
1. Классический эндшпиль	36
2. Получение проходной пешки	37
3. Как определить, какая из пешек первой пройдет в ферзи	38
4. Оппозиция	39
5. Сравнительная сила коня и слона	42
6. Как дать мат конем и слоном	50
7. Ферзь против ладьи	51
8. Ладейные окончания	54
9. Четырехладейный эндшпиль	56
10. Две позиции	65
Глава 4. Тактика и стратегия	67
1. Понятие о плане в игре	67
2. Сравнительная сила фигур	70
3. Влияние позиции на соотношение сил	72
4. Ходы фигур и их особенности	79
5. Ограничение подвижности	80
6. Фосирующие ходы	90
7. Серия ходов, объединенных общей идеей	104
Глава 5. Комбинация	124
Глава 6. Позиция	179
<i>Теория Стейница</i>	179

1. Перевес в развитии	181
2. Большая подвижность	182
3. Захват центра	183
4. Экспонированное положение неприятельского короля	184
5. Слабые поля	185
6. Лучшее пешечное расположение	188
7. Пешечный перевес на ферзевом фланге	190
8. Открытые линии	191
9. Преимущество двух слонов	192
<i>Сущность позиционной игры</i>	194
1. Взаимодействие между элементами, шахматной стратегией и позиционной игрой	194
2. Некоторые предвзятые мнения... ..	195
3. Новые понимания позиционной игры. Предупредительные меры (профилактика). Избыточная защита	198
4. Общая подвижность пешечной массы	202
5. Центр. Недостаточное внимание к центру... ..	204
6. Основная идея правильной стратегии... ..	209
7. Сдача центра	213
<i>«Сдача центра» – предрассудок</i>	213
<i>Пути к усвоению позиционной игры</i>	223
ЧАСТЬ ВТОРАЯ. Шахматная партия	225
Глава 7. Три фазы партии	227
Глава 8. Эндшпиль	232
1. Основные идеи	232
2. Реализация преимущества	236
3. Теоретические окончания	244
<i>Элементы стратегии эндшпиля</i>	269
1. Централизация... ..	270
2. Агрессивная позиция ладьи как типичное преимущество в эндшпиле	273
3. Соединение разрозненных сил... ..	277
4. Материализация абстрактного понятия «линия»	277
Глава 9. Миттельшпиль	282
1. Стратегические идеи	282
2. Атака и способы ее проведения	283
3. Защита и контратака	306
4. Равные позиции	319
5. Переход в эндшпиль	325

Глава 10. Дебют	330
1. Введение в теорию дебюта	330
2. Открытые дебюты	337
3. Примерный разбор одного из дебютов	339
ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ. Корифеи шахмат	347
Глава 11. Франсуа-Андре Даникан ФИЛИДОР	349
Глава 12. Адольф АНДЕРСЕН	361
Глава 13. Пол МОРФИ	374
Глава 14. Вильгельм СТЕЙНИЦ	385
Глава 15. Михаил ЧИГОРИН	412
Глава 16. Эмануил ЛАСКЕР	424
Глава 17. Хосе Рауль КАПАБЛАНКА	454
Глава 18. Александр АЛЕХИН	471
Глава 19. Макс ЭЙВЕ	487
Глава 20. Михаил БОТВИННИК	493
Глава 21. Василий СМЫСЛОВ	500
Глава 22. Михаил ТАЛЬ	507
Глава 23. Тигран ПЕТРОСЯН	514
Глава 24. Борис СПАССКИЙ	521
Глава 25. Роберт Джеймс ФИШЕР	528
Глава 26. Анатолий КАРПОВ	534
Глава 27. Гарри КАСПАРОВ	541