

К Л А С С И К А Ш А Х М А Т

Эмануил ЛАСКЕР



УРОКИ С НАЧИНАЮЩИМИ

УДК 794
ББК 75.581
Л26

Л26 Ласкер Э.
Уроки с начинающими. - М.:Издательство «Калининченко»,
2019 — 96 с. (Классика шахмат)

ISBN 978-5-6041831-3-7

Влияние великого чемпиона Эмануила Ласкера на шахматный мир было огромно: он в течение 27 лет удерживал шахматную корону, издавал собственный шахматный журнал, был блестящим глубоким писателем и замечательным педагогом.

В данной работе, построенной с удивительной ясностью и логикой, Ласкер позволяет читателям быстро и легко освоить азы шахматной игры.

Эта книга необходима каждому желающему познать шахматы и добиться в них успеха.

Учебное издание
Эмануил Ласкер
Уроки с начинающими

Составитель *Михаил Соколов*
Редактор *Вадим Ионов*
Верстка *Оксана Скляр*
Художник *Татьяна Правдивцева*

Подписано в печать 25.02.2019. Формат 60х90/16.
Усл.п.л. Тираж 1500 экз.

Сайт: <http://www.modernchess.ru>
Тел.: +7 (495) 627-68-99
E-mail: zakaz@modernchess.ru

ISBN 978-5-6041831-3-7

© Издательство «Калининченко»

ОТ ИЗДАТЕЛЬСТВА

Влияние Эмануила Ласкера на шахматный мир огромно. Он был чемпионом мира по шахматам 27 лет — этот рекорд побить вряд ли возможно, его превосходство над соперниками было столь неправдоподобно велико, что потребовало мистических объяснений в гипнозе. Круг профессиональных интересов Ласкера не ограничивался шахматами, он был успешным математиком, философом, литератором и богатство его личности проступает во всех его печатных трудах.

«Уроки с начинающими» написаны Ласкером в 1936 году специально для советской газеты «Шахматы и шашки в рабочем клубе». Спасаясь от гитлеровского режима, Ласкер жил тогда в Москве. Интересно видеть, что, будучи по нынешним меркам уже «шахматным ветераном», Ласкер продолжал генерировать новые идеи: например, объясняя начинающим шахматистам ценность фигур, он отходит от традиционной их стоимости (конь равен трем пешкам и т.д.) и дает другую, более тонкую шкалу. Его ум работал постоянно, и прочесть все книги Ласкера необходимо каждому, кто хочет постигнуть шахматы и добиться в них успеха.

УРОК 1

Противники шахматной игры часто заявляли, что эта игра слишком сложна, слишком глубока для среднего ума, и что никто не может постичь всю премудрость этой игры, не посвятив значительного времени на длительное, упорное и утомительное изучение ее тайн. Противники шахмат заявляют далее, что жаль терять на это время, что лучше использовать его на другие, более продуктивные занятия и т. д. и т. д.

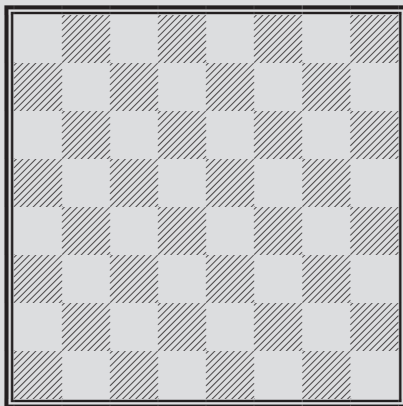
Все это в корне неверно. Во-первых, изучение шахматной игры есть тоже продуктивное занятие, потому что шахматы лучше, чем что-либо другое, развивают способность самостоятельно мыслить. А во-вторых, на изучение их вовсе не требуется так уж много времени. Шахматную игру можно преподать таким образом, что самый обыкновенный человек нашего века легко усвоит все ее сложности. Все попытки объявить шахматную игру непостижимой для среднего ума — кажутся мне смешными. Эти попытки объясняются, на мой взгляд, главным образом, желанием некоторой категории людей сделать тайну из всего, что связано с работой мозга, а может быть просто нежеланием позволить развиваться широким массам. Однако немалую роль играет и отсутствие хорошего метода преподавания шахмат. Отсутствие хороших педагогических навыков не порочит, конечно, самих шахмат, ибо то же самое наблюдается и во многих других областях, например в физике и математике.

Итак, не шахматы виноваты в том, что их трудно понять, а главным образом — преподающие их. Я надеюсь, что мои уроки не покажутся вам уж слишком трудными.

Изучение шахмат связано с двумя моментами. Во-первых, требуется усвоить *правила игры*, которые являются здесь тем же, чем *инструменты* для рабочего в любом производстве. Изучая эти правила, недостаточно только прочесть их, надо самому производить учебные (и очень легкие) операции с этим инструментом, повторяя их до тех пор, пока вы не начнете владеть им безошибочно. Усвоив эту техническую часть, ученик должен перейти к изучению внутреннего содержания игры. Это содержание определяется немногочисленными и очень точными принципами, понять которые тем более просто, что многие из них часто встречаются в окружающей нас обыденной жизни.

Правила игры

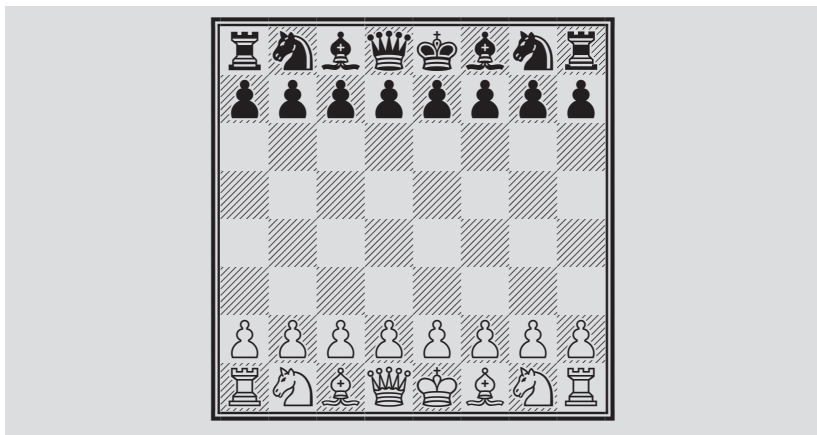
Международные правила шахматной игры сводятся к следующему: игра ведется двумя лицами. Между играющими помещается квадратная доска, разделенная на 64 клетки (квадрата), выкрашенные попеременно в темный (черный) и светлый (белый) цвет. Эта доска называется шахматной доской и выглядит так:



Не забудьте, что доска должна быть расположена так, чтобы с левой руки у каждого противника, сидящего за доской, была клетка (поле, как мы говорим) черного цвета.

На этой доске расставляются фигуры, сделанные обычно из дерева или реже из кости. Всего фигур 32: 16 белых и 16 черных. Одна из сторон получает, по жребию, белые фигуры, другая — черные. В зависимости от цвета противники также называются «белые» и «черные». Каждая сторона расставляет свои фигуры, как показано на рисунке (диаграмме):

Черные



Белые

При начале игры расположение фигур никогда не может быть иным. Фигуры имеют свои названия:

 — король

 — ферзь

 — ладья¹

 — слон

 — конь

 — пешка

Итак, каждая сторона получила по одному королю, по одному ферзю, по паре слонов, по паре коней, по паре ладей и по восемь пешек. Каждая сторона расставила свои фигуры, как показано выше. Теперь начинается игра. Игра заключается в охоте на чужого короля. Каждая сторона стремится погубить короля своего противника. Гибель чьего-либо короля и называется «мат». Итак, каждая сторона должна стремиться дать мат королю своего противника. Это конечная цель игры. Она достигается движением (ходами) фигур. *Ход фигуры* — это перестановка ее с одного поля (клетки) на другое.

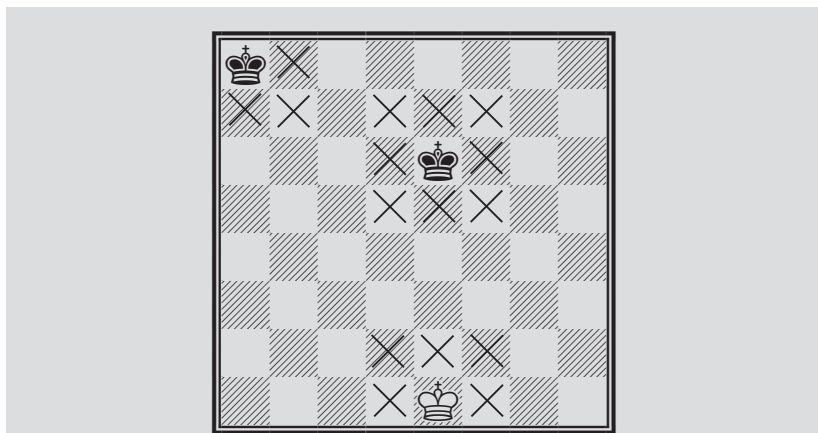
Эта перестановка производится по некоторым твердо установленным правилам. Каждая фигура имеет, как мы говорим, ей одной присущий ход. К изучению этих ходов мы и перейдем сейчас.

¹Начинающему может показаться странным, что фигура называется ладьей (т. е. лодкой), а изображается башней. Дело в том, что названия фигур имеют свою длинную историю. Ладья сохранила свое древнерусское наименование, в других странах эта фигура называется как раз башней (напр. по-немецки — *Turm*).

Ходы фигур



Король

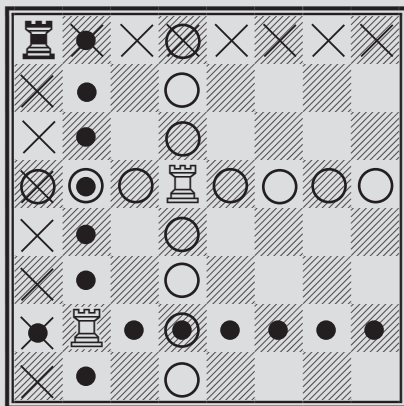


На диаграмме король (безразлично какого цвета, потому что все, относящееся к белым фигурам, в равной мере относится и к черным) показан в трех разных частях доски. С любого поля, на котором он стоит, король может пойти на любое примыкающее поле. На диаграмме эти примыкающие (в каждой отдельной позиции) поля обозначены крестиками. Число всех полей, на которые король может пойти с поля, на котором он стоит — называется «районом его действий». Как видно из показанных на диаграмме положений короля, район его действий может обнимать 3, 5 или 8 полей. Наименьший район действий у короля, когда он находится на угловом поле доски. Наибольший район действий, когда он стоит посреди доски.

Мы говорим, что чем меньше район действий все равно какой фигуры, в данном случае — короля, тем меньше степень ее *подвижности*.



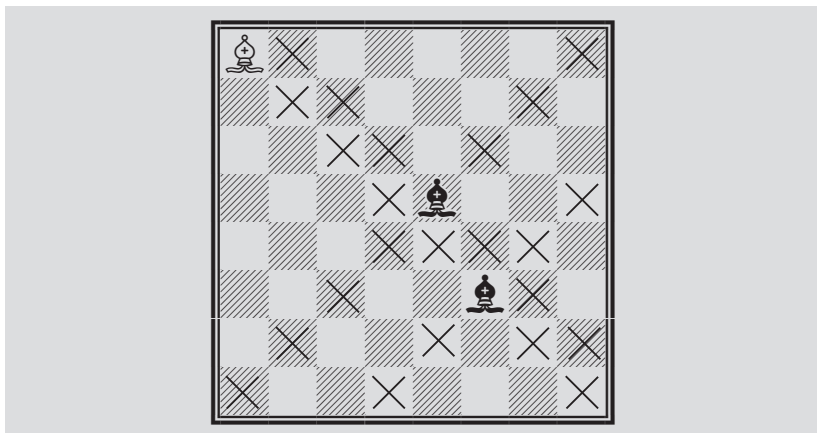
Ладья



Ладья ходит по прямой линии, как по горизонтальной, так и по вертикальной, причем со своего места может встать на любое поле, лежащее по одной из этих линий. На диаграмме ладья показана в трех положениях, причем ходы ладьи из каждого положения обозначены соответственно крестиками, точками и кружками. Легко заметить, что где бы ладья ни находилась, подвижность ее никогда не уменьшается, т. е. при всяком положении на доске (при условии отсутствия других фигур, а почему присутствие других фигур может изменить дело — мы узнаем позже) у ладьи имеется 14 ходов.



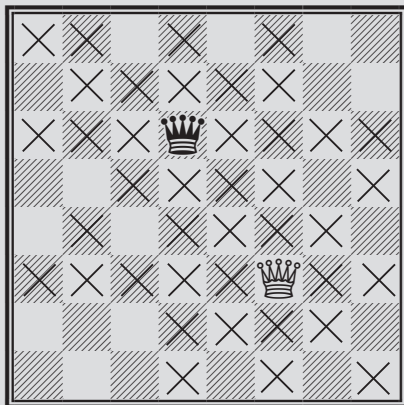
Слон



Слон ходит по косым линиям (диагоналям) доски, образуемым полями одного цвета. Очевидно, в таком случае, что слон, поставленный в начале игры на поле определенного цвета, будет во все время игры ходить по полям только этого цвета. На диаграмме показаны три позиции слона и соответственными значками обозначены линии движения. Подвижность слона (и при отсутствии других фигур) различна в зависимости от положения его на доске. Наименьшее число, которое он имеет при невыгодном положении — 7, наибольшее — 13. Самым выгодным для слона в смысле подвижности является положение на одном из 4 центральных полей доски — отсюда слон развивает максимальную деятельность.



Ферзь



Ферзь из любой позиции может ходить по желанию то как ладья, то как слон. На диаграмме показаны крестиками все возможные ходы ферзя из данного положения. Само собой разумеется, что, перейдя с черного поля на белое, ферзь может уже двигаться и по белой диагонали. Из всего вышесказанного можно заключить, что подвижность ферзя необычайно велика.



Конь

