

СОДЕРЖАНИЕ

Что такое шахматы?..... 5

ПРАВИЛА ИГРЫ И ОСНОВЫ ТЕОРИИ ШАХМАТ

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

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

ОСНОВЫ ЭСТЕТИКИ ШАХМАТ

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

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

ЧТО ТАКОЕ ШАХМАТЫ?

Что такое шахматы? Почему эта игра, придуманная более пятнадцати веков назад, привлекает людей и в наше время? Что заставляет многих часами просиживать в раздумье над маленькими деревянными фигурками?

Вот несколько высказываний великих людей, оценивших прелесть шахмат:

«Шахматы, — писал Л. Н. Толстой, — прекрасное развлечение: за игрой вы отдыхаете от работы и забываете о своих невзгодах».

«Шахматы — пробный камень ума», — сказал Иоганн Вольфганг Гёте.

Тонким искусством, чудесной борьбой назвал их Жан-Жак Руссо.

Эта мудрая игра, сочетающая в себе элементы искусства, науки и спорта, дает необычайный простор фантазии, с удивительной гармонией совмещает свободный полет мысли с трезвой логикой расчета.

«Разумом одерживать победу!» — так древние мудрецы сформулировали суть шахмат. Можно ли сказать лучше!

Уже много лет пылкий человеческий ум стремится постичь шахматы. В десятом веке легендарный халиф аль-Мамун с огорчением и удивлением воскликнул: «Удивительно, что я правлю миром от Инда на востоке до Андалузии на западе и не могу совладать с тридцатью двумя шахматными фигурками на пространстве два локтя на два».

Каждое время рождает своих чемпионов, но никому еще не удалось играть безошибочно. Шахматы и по сей день продолжают хранить свою тайну.

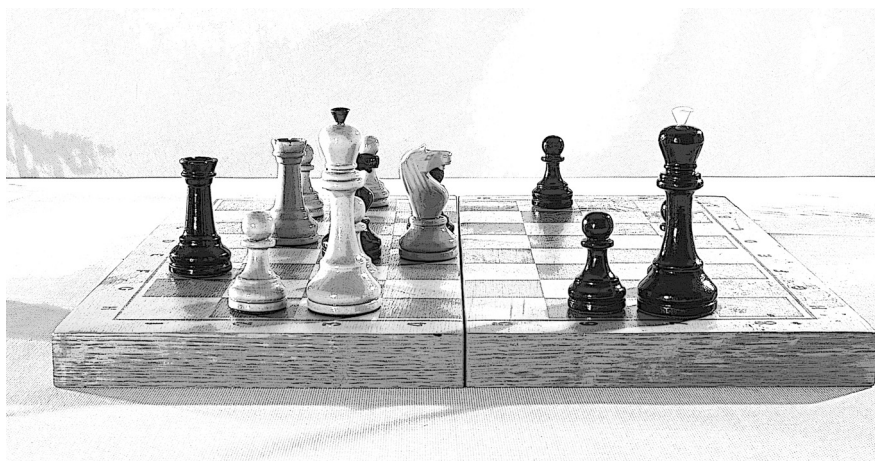
Родина шахмат — Индия. Оттуда постепенно они распространились по всему свету. За шахматной игрой проводят свой досуг миллионы людей в самых различных уголках земного шара.

Шахматы в нашей стране имеют богатые многовековые традиции. На Русь шахматы проникли с востока, повидимому, из Ирана через Хорезм и Хазарское царство. Точных данных, когда это произошло,

у нас нет, но можно полагать, что не позднее IX-X веков. При раскопках древнего Новгорода в слоях XII-XIV веков найдены десятки комплектов старинных шахматных фигур, что свидетельствует о широком увлечении игрой в то далекое время. Не следует пугаться «бездны премудрости» и думать, что научиться хорошо играть в шахматы очень трудно. Правила, основные законы и своеобразие шахмат постигаются легко. Авторы этой небольшой книги поставили перед собой задачу помочь читателю овладеть основами игры в шахматы, познать всю их красоту и богатство.

Что такое шахматы?

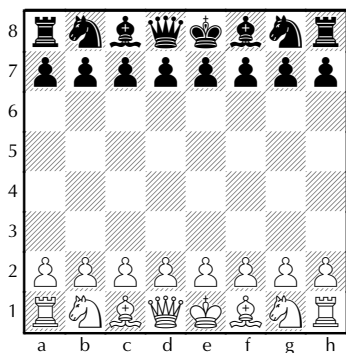
ПРАВИЛА ИГРЫ
И
ОСНОВЫ
ТЕОРИИ ШАХМАТ



Урок № 1

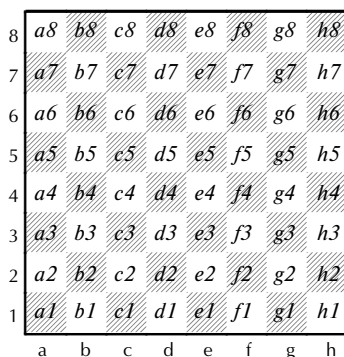
ПОЛЕ БОЯ И ВОЙСКО

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



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

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

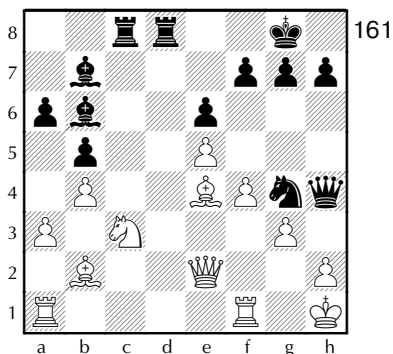


и ответ черных считаются одним ходом. Но пока мы не знаем, как движутся фигуры, как «плышет» ладья, как «скачет» конь...

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

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

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



так как на 2. ♘:c3 следует 2... ♙:e4+ 3. ♚:e4 ♜:h2X.

2. gh.

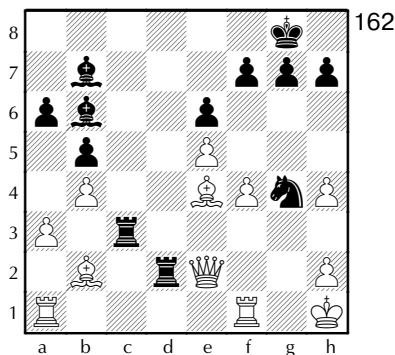
Попробуем разобраться, ради каких выгод черные отдали свою самую сильную фигуру. Атаку они могут продолжать путем 2... ♙:e4+ 3. ♚:e4 ♜:d2, и, чтобы защититься от мата, белые вынуждены отдать ферзя ходом 4. ♜:g2. Но при этом им удастся сохранить материальный перевес. Например: 4... ♜:g2 5. ♙:g2 ♜:c2+ 6. ♙:g3, и черным надо еще доказать, что их инициатива стоит пожертвованного качества. Однако черные могут вместо 2... ♙:e4 сыграть значительно сильнее.

На абордаж!

Положение на диаграмме 163 создалось в партии будущего чемпиона мира Эмануила Ласкера (с 1894 по 1921 г.) с Д. Бауэром

2... ♜:d2!!

Возникает уникальная позиция: диаграмма 162.



За исключением слона b6 все фигуры черных находятся под боем, не считая того, что у белых еще ферзь за слона. Однако ударная сила слонов в этой позиции настолько велика, что белым не удастся защититься от мата.

3. ♜:d2.

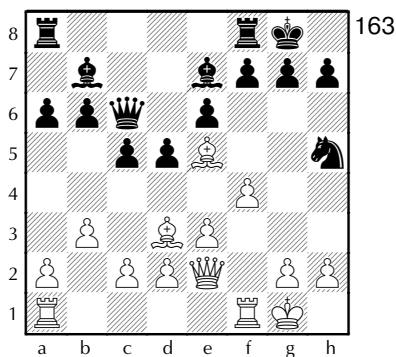
Не спасает от мата и 3. ♙:b7 ♜:e2 4. ♙:g2 ♜:h3!

3... ♙:e4+ 4. ♜:g2 ♜:h3, и белые сдались.

Прошло всего четыре хода, и позиция белых оказалась разрушенной до основания. Защиты от мата путем 5... ♜:h2 нет!

(черные), игранный в Амстердаме в 1889 году.

Черные только что взяли конем белого коня на h5, полагая,



что после взятия ферзем они поставят пешку на f5 и успеют построить линию обороны. Промедление смерти подобно, и белые, не тратя времени на отыгрывание фигуры, немедленно бросаются на абордаж.

1. ♖:h7+! ♔:h7 2. ♚:h5+ ♔g8.

Как же продолжать атаку дальше? Если начать подводить ладью ходом 3. ♖f3, то после 3... f6 черным удастся выиграть темп для защиты и открыть дорогу королю. К цели ведет единственный ход, который, не снижая темпа атаки, окончательно разрушает королевский замок.

Ферзь взбесился

Если фигура неоднократно приносится в жертву, то такую фигуру называют «бешеной». Рассмотрим пример, где «бешенство» охватило самую сильную фигуру — ферзя.

Положение на диаграмме 164

3. ♙:g7!! ♔:g7.

Возникает вопрос: следовало ли черным отклонять вторую жертву путем 3...f6 или 3...f5? Это не спасало от поражения. Например, на 3...f5 4. ♖f3 ♚e8 могло последовать 5. ♚h8+ ♔f7 6. ♚h7 ♖g8 7. ♖g3, и вы можете сами закончить эту партию.

4. ♚g4+ ♔h7 5. ♖f3!

От мата есть только одна заплата.

5...e5 6. ♖h3+ ♚h6 7. ♖:h6+ ♔:h6.

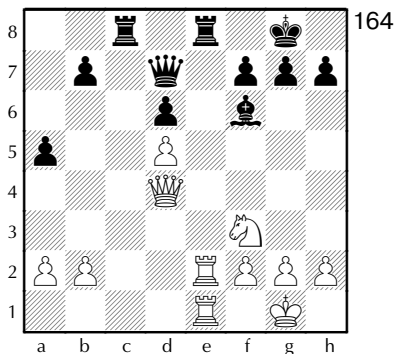
Белым удалось выиграть ферзя противника, но он достался им слишком дорогой ценой — за ладью и двух слонов. В преимуществе белых можно было усомниться, если бы не следующий ответ, сразу ставящий точки над «и».

8. ♚d7

Только этот финальный ход, который обязательно должен быть предусмотрен белыми, делает их комбинацию корректной — они выигрывают фигуру, а с ней и партию.

возникло в партии Г. Адамс — К. Торре, игранной в Нью-Орлеане в 1920 году.

Ферзь черных защищает ладью e8, поэтому мы легко найдем здесь ход, заставляющий ферзя черных отступить.



1. ♖g4 ♘b5.

Сразу проигрывало 1...♘d8 из-за 2. ♙:c8 ♘:c8 3. ♖:e8+. И ладья c8 и ферзь b5 защищают ладью e8, но стоит хотя бы одной из фигур отвлечься, как черные получают мат. Сообразив это, не-

трудно найти следующий эффективный ход:

2. ♙c4 ♘d7 3. ♘c7!! ♙b5 4. a4! ♙:a4 5. ♖e4! ♘b5.

Черный ферзь мечется между полями d7 и a4. Но следующим финальным ударом белые окончательно лишают его свободы передвижения.

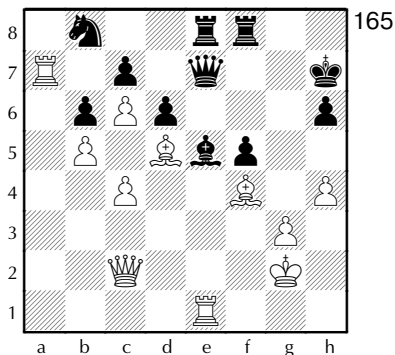
6. ♙:b7!

Пять ходов подряд (!!) ферзь белых находился под ударом, но у черных не было времени, чтобы его забрать.

Теперь у них уже нет выбора, но взятие приводит к мату, и черные решили прекратить сопротивление.

Не глядя на доску

А вот пример творчества великого мастера комбинации Александра Алехина.



Позиционное преимущество белых в положении на диаграмме

165 видно невооруженным глазом: черный конь «стреножен», слон связан, фигуры белых расположены значительно активнее черных. Алехин начинает десятиходовую комбинацию.

1. c5! bc 2. b6! ♖c8 3. ♙c3! ♖fe8.

Ферзя нельзя брать из-за 4. ♖:e7+ и далее 5. bc.

4. ♙:e5 де 5. ♙:e5! ♙:e5 6. ♖:e5 ♖:e5 7. ♖:c7+ ♖:c7 8. bc ♖e8 9. cb ♙ ♖:b8.

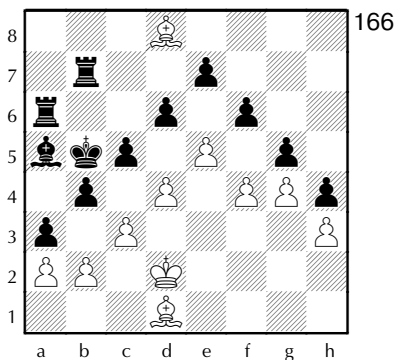
Черные почти отбились. У них материальный перевес — ладья против слона. Если они смогут задержать пешку c6, то

белым придется искать спасение. Однако Алехин приготовил сюрприз, сразу проясняющий положение:

10. ♖e6! И белые выиграли – за пешку с6 черным пришлось отдать ладью.

Волшебный забор, или «Король забавляется»

Предводитель черных вышел вперед, чтобы самолично принять сдачу противника. Однако тот еще продолжал сражаться (диаграмма 166).



1. ♖a4+!!

Самое удивительное в этой комбинации то, что она была осуществлена в сеансе одновременной игры на двадцати досках, причем Алехин играл не глядя на доску! Такую комбинацию нелегко рассчитать и за доской.

«Белые, видно, решили ликвидировать свидетелей своего поражения», – подумал черный король и снял слона.

1... ♔:a4 2. b3+ ♕b5 3. c4+ ♔c6 4. d5+ ♕d7 5. e6+.

«Ну, вот и последний шах, сейчас заберу еще одного слона, а потом мои ладьи займутся делом», – решил черный король.

5... ♔:d8 6. f5.

До этого момента белый король молчал, но сейчас он рассмеялся: «Какой отличный забор получился из белых и черных пешек, ни одной щелки, толстые ладьи и слон могут сколько угодно бегать и смотреть на него, пролезть не удастся... Предлагаю ничью!»

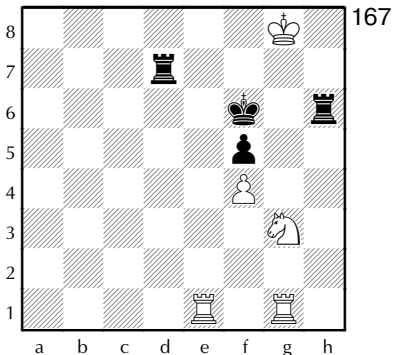
РЕШИТЕ ЗАДАЧИ

А теперь попробуйте свои силы в решении задач. Обычно в задаче перед белыми ставится условие объявить мат в определенное количество ходов – в два, три хода или даже более,

Мы специально подобрали шесть примечательных задач. Они не самые трудные и сложные. Вы в силах их решить. Сначала попробуйте это сделать, переставляя фигуры по шахматной доске. Если получает-

ся, тогда попытайтесь решить задачу, не переставляя фигуры, прямо по диаграмме 167.

Задаче – тысяча лет!



Мат в три хода

Эта задача была составлена ни много ни мало тысячу лет тому назад. В те далекие времена

правила шахматной игры отличались от современных, но эта задача пережила свою эпоху, так как действующие в ней фигуры – короли, ладьи, конь и пешки – продолжают двигаться по шахматной доске в наши дни, как и десять веков назад.

К цели ведет эффектная жертва коня, затем ладьи.

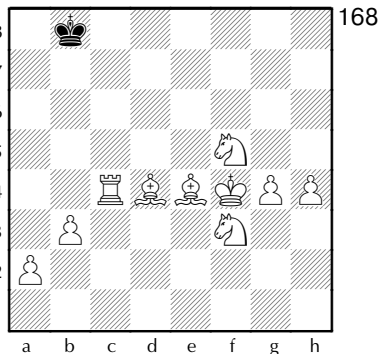
1. $\text{N}h5+$ $\text{R}:h5$ 2. $\text{R}g6+$ $\text{K}g6$ 3. $\text{R}e6$ мат!

Конечно, для современного шахматиста эта задача элементарна. Решение найти нетрудно.

«Дамоклов меч»

Составители задач разработали интересную область шахматного творчества, называемую «скахографией». Это задачи, в которых расположение фигур по замыслу композитора представляет определенный рисунок.

Перед нами задача (диаграмма 168), которую в середине прошлого века составил русский морской офицер И. Шумов. Как видите, расположение фигур белых напоминает кривой меч. И этот «меч Дамокла» неотвратимо навис над черным королем.



Мат в три хода

Задаче Шумов предпослал стихотворный эпиграф:

Война! Война! Кто думать мог?

Меч Дамоклеса, как злой рок,
Висит над черным королем.

За что ж мы с ним войну ведем?

За что громим со всех сторон?
Ужель за то, что черен он...

Как же решается эта задача?

Будь ход черных, они бы радостно воскликнули:

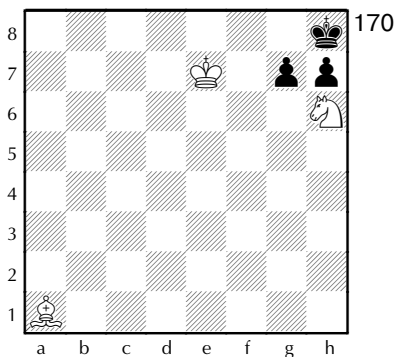
– Пат!

Значит, нужно предоставить королю черных некоторую свободу:

1. ♖с6! ♔b7 (1...♔a8 2. ♖с8 мат) 2. ♘d6+ и 3. ♖с8 мат.

Строгие правила шахматной композиции требуют, чтобы задача решалась единственным путем, но эта задача – шутка, и она имеет другие решения. Попробуйте их найти.

«С разных сторон»



Мат в три хода

Перед вами задача русского композитора А. Галицкого (диаграмма 170). С ней связан любопытный факт. Как-то двое играли в шахматы. Только они сели за доску, как к ним подошел их приятель и, расставив фигуры на доске, предложил решить эту задачу.

Прошло некоторое время, и

почти одновременно оба воскликнули:

– Решил!

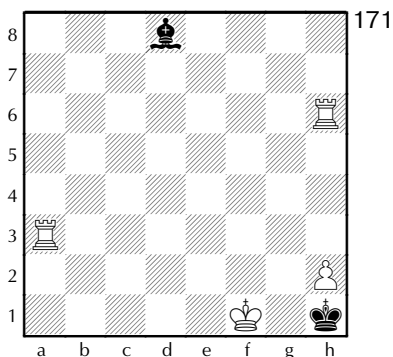
Когда же сверили решения, то оказалось, что решения разные. Так что же, эта задача с двумя решениями?

Совсем нет. Просто каждый решал ее со своей стороны, а эта задача решается вне зависимости от того, куда идут пешки черных – вверх или вниз.

Если пешки идут вниз, то к цели ведет 1. ♙f6! gf 2. ♔f8 f5 3. ♘f7 мат. А если вверх, то 1. ♔f6 g8♘ 2. ♘f7+ ♗:f7 3. ♔:f7 мат. Эту возможность обнаружил советский композитор А. Гуляев.

Вы сами можете проверить правильность задачи, если черные попытаются превратить пешку в другие фигуры.

Обманчивая простота



Мат в три хода

Это — задача Палича (диаграмма 171). Казалось бы, решить

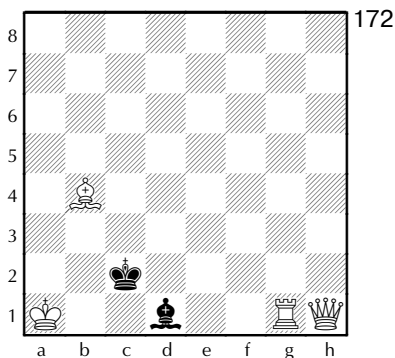
ее легко. Нужно только отойти королем и объявить мат ладьей. Однако вот в чем «загвоздка»: на черное поле пойдешь — под шах слон попадешь, на белое пойдешь — выпустишь короля противника из угла.

И все-таки нужно идти на встречу шаху.

1. ♔f2! ♚h4 4 2. ♖g3!

Теперь у черных нет выбора. Если слон уйдет, последует мат ладьей на g1, а если слон возьмет ладью, то матует 3. hg.

«В два хода»



Мат в два хода

Задача Хавеля. Силы белых велики — четыре мощные фигуры, но пойти можно лишь двумя, Мат надо объявить в два хода.

1. ♖g4!

У черного короля — три поля, как и до первого хода. Это поля

b3, d3 и c1, а черный слон может свободно пойти по диагонали d1-h5. Но мат неминуем.

а) 1... ♔b3 2. ♖:d1X.

б) 1... ♔d3 2. ♖e4X.

в) 1... ♔c1 2. ♖c4X.

г) 1... ♗(любое поле) 2. ♖b1X.

Вы заметили, что за исключением первой старинной задачи во всех остальных белые, делая первый ход, ни разу не объявили шах, не взяли на первом ходу ни фигуры, ни пешки. Это не случайность, а правило. В хорошей задаче решение, особенно его первый ход, не должно бросаться в глаза. А шах или взятие приходит на ум раньше всего. Поэтому, как правило, их избегают.