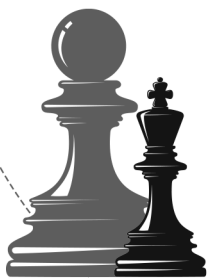


**ОСНОВЫ
ШАХМАТНОЙ
ИГРЫ**

ХОСЕ РАУЛЬ

КАПЛАБЛАНИКА



**КЛАССИЧЕСКИЕ
ШАХМАТНЫЕ
УЧЕБНИКИ**

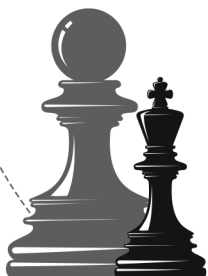
 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Москва

**ОСНОВЫ
ШАХМАТНОЙ
ИГРЫ**

ХОСЕ РАУЛЬ

КАПЛАБЛАНИКА



**КЛАССИЧЕСКИЕ
ШАХМАТНЫЕ
УЧЕБНИКИ**

 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО
Москва

УДК 794.1
ББК 75.581
К20

Капабланка, Хосе Рауль.

К20 Основы шахматной игры / Хосе Рауль Капабланка. — Москва : Эксмо, 2025. — 208 с. — (Классические шахматные учебники).

ISBN 978-5-04-212642-0

Хосе Рауль Капабланка один из величайших гроссмейстеров и легендарный чемпион мира.

Его книга — это простой и доступный путь к пониманию основ игры, который подойдет как новичкам, так и тем, кто хочет укрепить свои знания. «Основы шахматной игры» не просто учебник, а настоящая шахматная школа от мастера, чья интуиция и стиль вдохновляют игроков по всему миру!

УДК 794.1
ББК 75.581

© Фото на обложке: © Alpha Stock / Alamy / Legion-media

© Хосе Рауль Капабланка, текст, 1924

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2025

ISBN 978-5-04-212642-0

ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие	5
-----------------------	---

ЧАСТЬ I

Глава I. ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ ИГРЫ:

дебюты, миттельшпиль и окончания (эндшпили)	7
1. Простые окончания	7
2. Проведение пешек в ферзи	12
3. Пешечные окончания	16
4. Миттельшпиль — середина игры	21
5. Сравнительная ценность фигур	26
6. Общая стратегия в начале игры	27
7. Значение центра	30
8. Ловушки	33

Глава II. ПРИНЦИПЫ РАЗЫГРЫВАНИЯ

ОКОНЧАНИЙ	35
9. Основной принцип	35
10. Классическое окончание	36
11. Образование проходной пешки	38
12. Как определить, какая из пешек раньше пройдет в ферзи	40
13. Оппозиция	41
14. Сравнительная сила коня и слона.	47
15. Как дать мат конем и слоном	55
16. Ферзь против ладьи	57

Глава III. ПОБЕДНЫЕ КОМБИНАЦИИ

В СЕРЕДИНЕ ИГРЫ	63
17. Атака без помощи коней	63
18. Атака, где кони играют главную роль	66
19. Выигрыш пешки	67

Глава IV. ОБЩАЯ ТЕОРИЯ	71
20. Инициатива	71
21. Прямая атака	72
22. Сила угрозы	75
23. Отказ от инициативы	81
24. Изолирование фигур от центра активных действий	86
25. Критика расчетов игрока на взятом из практики примере	90
Глава V. СТРАТЕГИЯ В ЭНДШПИЛЕ	98
26. Перевод атаки на противоположный фланг	98
27. Опасности надежных позиций	106
28. Окончания с одной ладьей и пешками	108
29. Сложный эндшпиль: две ладьи и пешки	112
30. Ладья, слон и пешки против ладьи, коня и пешек	121
Глава VI. ЕЩЕ О ДЕБЮТАХ И СЕРЕДИНЕ ИГРЫ	125
31. Несколько важных замечаний о пешках	125
32. Примеры развития в испанской партии	127
33. Значение слабостей в позиции	131

ЧАСТЬ II ПРИМЕРЫ ПАРТИЙ

№ 1. Ферзевый гамбит	137
№ 2. Ферзевый гамбит	140
№ 3. Дебют ферзевой пешки	145
№ 4. Французская защита	149
№ 5. Испанская партия	154
№ 6. Французская защита	160
№ 7. Испанская партия	166
№ 8. Центральный дебют	170
№ 9. Ферзевый гамбит	175
№ 10. Русская партия	180
№ 11. Испанская партия	185
№ 12. Французская защита	188
№ 13. Испанская партия	193
№ 14. Ферзевый гамбит	198

ПРЕДИСЛОВИЕ

За последние годы шахматы в СССР получили небывалое развитие, и можно без преувеличения признать, что они стали достоянием широких масс трудящихся. В рабочих домах и красноармейских клубах, в домпросветах и культячейках — не только играют, но и отдаются серьезному изучению шахматной теории. Многочисленные шахматные отделы в столичной и провинциальной печати красноречиво свидетельствуют о пробудившемся в пролетарских кругах интересе к шахматному искусству.

Одновременно с развитием шахмат растет и потребность в хорошем руководстве. В то время, как за границей существуют шахматные издательства, выбрасывающие на книжный рынок многотомные труды по различным отраслям шахматной литературы, у нас за время революции не издано ни одной шахматной книги.

Учебники Дюфрени и Шифферса, по которым учились старые поколения русских шахматистов, устарели, в сущности говоря, они никогда и не отвечали нуждам начинающих шахматистов: да и что могла дать книга, в которой неопытному любителю преподносилось бесконечное количество дебютных вариантов, отличавшихся друг от друга разве кратким примечанием, что так можно, а так нельзя играть. Наконец, все эти так называемые самоучители затрагивали всесторонне лишь начало партий, почти не касаясь наиболее трудной и интересной ее части — средней стадии. Этот крайне примитивный способ составления начального руководства имеет за собой историческое объяснение: за составление самоучителей брались не творцы шахматной игры, а лишь ее толкователи, искусно подбирившие находивший-

ся у них под руками материал, при этом авторы указанных руководств не только не вносили ничего оригинального, но зачастую не подвергали даже достаточной критической оценке собранный ими материал. В результате получался совершенно неудовлетворительный учебник, который не мог никого ничему научить, не мог ни в ком возбудить интерес к шахматной игре.

Предлагаемая книга выгодно отличается от указанного типа учебника не потому только, что она составлена величайшим шахматным мыслителем современности, сильнейшим шахматистом мира Капабланкой, но и потому, что в ней мы находим применение единственно правильного принципа, который может быть рекомендован при составлении шахматного учебника, а именно — постепенное изложение самых элементарных, а затем все более и более сложных положений из различных стадий шахматной партии. Капабланка этим, однако, не ограничивается, с присущей ему методической последовательностью он выдвигает ряд основных принципов и, пользуясь искусно подобранными примерами, показывает, как эти принципы приводят к соображениям общего характера.

Книга Капабланки должна принести несомненную пользу как начинающему, так и более осведомленному любителю, она заслуживает самого внимательного к себе отношения как лучший из учебников, выходящий в настоящее время на русском языке.

С. О. Вайнштейн,
председатель Всероссийского шахматного союза

ЧАСТЬ I

ГЛАВА I

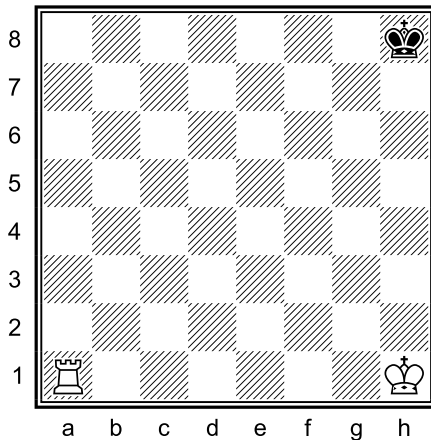
ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ ИГРЫ: дебюты, миттельшпиль и окончания (эндшпили)

Первое, что необходимо сделать тем, кто начинает учиться играть в шахматы, — это познакомиться с силой фигур. А проще всего это сделать, изучая, каким образом дается мат в некоторых простейших случаях.

1. ПРОСТЫЕ ОКОНЧАНИЯ

Пример 1. Король и ладья против короля.

Принцип игры состоит здесь в том, чтобы оттеснить вражеского короля к краю доски — на одну из крайних горизонталей или линий.



В этой позиции сила ладьи проявляется в первом же ходе: $Ла1-a7$, после чего черный король оказывается запертым на восьмой горизонтали, и белые легко выигрывают.

1. $Ла1-a7$ $Крh8-g8$ 2. $Крh1-g2$.

Чтобы поставить мат, необходимы совместные действия короля и ладьи. Общее правило, которому должен следовать начинающий, состоит в том, чтобы *держаться своим королем как можно ближе к королю соперника, по возможности на одной горизонтали или, как в данном случае, на одной с ним линии (вертикальном ряду)*.

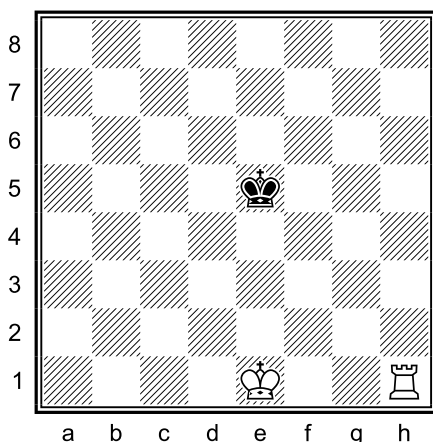
Когда в данном примере король дошел до шестой горизонтали, лучше расположить его не на одной линии с неприятельским, а на соседней, которая находится ближе к центру.

2. ... $Крg8-f8$ 3. $Крg2-f3$ $Крf8-e8$ 4. $Крf3-e4$ $Кре8-d8$ 5. $Кре4-d5$ $Крд8-c8$ 6. $Крд5-d6$, но не $Крс6$, так как черный король пошел бы назад на $d8$, и мат был бы отсрочен. Если же теперь король пойдет назад на $d8$, то ходом $Ла8$ белые сразу дают мат.

6. ... $Крс8-b8$ 7. $Ла7-c7$ $Крb8-a8$ 8. $Крд6-c6$ $Кра8-b8$ 9. $Крс6-b6$ $Крb8-a8$ 10. $Лс7-c8$ ×

Потребовалось ровно десять ходов для того, чтобы дать мат из начальной позиции. На пятом ходу черные могли сыграть $Крд8-e8$, и, согласно общему правилу, белые продолжали бы **6. $Крд5-d6$ $Кре8-f8$** (черный король в конце концов вынуждается стать напротив белого и получает мат после $Ла8$) **7. $Крд6-e6$, $Крf8-g8$ 8. $Кре6-f6$ $Крg8-h8$ 9. $Крf6-g6$ $Крh8-g8$ 10. $Ла7-a8$ ×**

Пример 2. Если черный король находится в центре доски, то лучше всего начать наступать собственным королем.



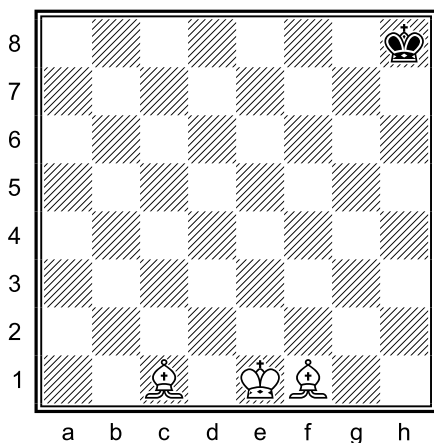
1. Крe1–e2 Крe5–d5 2. Крe2–e3.

Пока ладья не вошла в игру, следует продвигаться своим королем прямо к центру доски, но не становясь в оппозицию к неприятельскому королю, а располагаясь на соседней с ним линии. Если черный король пойдет теперь на e5, то ладья отгоняет его на один ряд назад ходом Лh5+. С другой стороны, на 2. ... Крс4 последует также 3. Лh5. Если теперь 3. ...Крс4–b4, то 4. Крe3–d3, а если черные сыграют 3. ...Крс4–c3, то 4. Лh5–h4, запирая черного короля на возможно меньшем числе полей.

Игра может продолжаться следующим образом: **4. ...Крс3–c2 5. Лh4–c4+ Крс2–b3 6. Крe3–d3 Крb3–b2 7. Лc4–b4+ Крb2–a3 8. Крd3–c3 Крa3–a2.** Следует отметить, что белый король становился около ладьи не только для ее защиты, но и для того, чтобы ограничить подвижность неприятельского короля. Теперь белые матуют в три хода: **9. Лb4–a4+ Крa2–b1 10. Ла4–a5** или на любое другое поле на линии a, кроме, конечно, полей a1 и a2, вынуждая черного короля стать напротив белого, **10. ... Крb1–c1 11. Ла1×.** Чтобы дать мат, потребовалось одиннадцать ходов, и я полагаю, что в таких позициях, чтобы дать мат, всегда

достаточно менее двадцати ходов. Хотя эти упражнения могут показаться однообразными, они очень полезны для начинающего, так как учат его обращаться с фигурами.

Пример 3. Теперь рассмотрим окончание с королем и двумя слонами против короля.



Так как черный король находится в углу, белые могут играть **1. Cf1–d3 Kph8–g7 2. Cc1–g5 Kpg7–f7 3. Cd3–f5**, после чего черный король уже оказывается запертым на небольшом участке доски. Если бы черный король находился в исходном положении в центре доски или вообще не на крайней линии, то белым следовало бы приближаться к нему своим королем и затем с помощью слонов ограничить подвижность черного короля.

3. ...Kpf7–g7 4. Kpe1–f2. В таких эндшпилях необходимо оттеснять черного короля не только к краю доски, а именно в угол, и, прежде чем дать мат, белый король должен занять одно из двух крайних полей третьей от этого угла горизонтали. В данном случае это поля g6, h6, f7, f8, и так как поля g6 и h6 ближайšie, то на одно из них и нужно поставить белого короля. **4. ...Kpg7–f7 5. Kpf2–g3 Kpf7–g7 6. Kpg3–h4 Kpg7–f7 7. Kph4–h5 Kpf7–g7 8. Cf5–g6 Kpg7–g8 9. Kph5–h6**

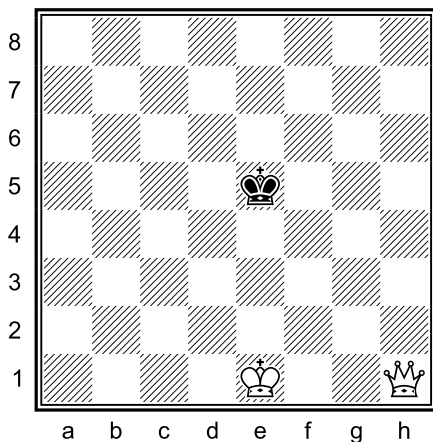
Крg8–f8. Далее белые делают одним из слонов выжидательный ход, чтобы заставить черного короля вернуться на прежнее место. **10. Сg6–h5 Крf8–g8 11. Сg5–e7 Крg8–h8.** Теперь белый слон должен занять такую позицию, откуда он мог, когда черный король вернется на g8, следующим ходом дать ему шах по белой диагонали. **12. Ch5–g4, Крh8–g8 13. Сg4–e6+ Крg8–h8 14. Се7–f6 ×.**

Чтобы форсировать мат, понадобилось четырнадцать ходов, но вообще в таких позициях достаточно не более тридцати ходов.

Во всех подобных окончаниях нужно играть аккуратно, чтобы партия не закончилась патом.

При двух слонах и короле против короля надо помнить о том, что неприятельского короля необходимо оттеснять не только на крайнюю линию, а в угол доски. Вообще же, во всех эндшпилях подобного типа несущественно, оттесняется ли король на последнюю горизонталь или линию, то есть на линии *a* или *h*, на первую или восьмую горизонтали.

Пример 4. Сейчас на очереди окончание «ферзь и король против короля». Так как ферзь сочетает в себе силу ладьи и слона, то мат достигается здесь легче всего, нужно не более девяти ходов. Рассмотрим следующую позицию:



Полезно первый ход сделать ферзем, чтобы по возможности ограничить подвижность черного короля: **1. Фh1–c6 Кpe5–d4 2. Кpe1–d2**. В распоряжении черного короля теперь всего одно поле. **2. ...Кpd4–e5 3. Кpd2–e3 Кpe5–f5 4. Фc6–d6 Кpf5–g5**. Если **4. ...Кpf5–g4**, то **5. Фd6–g6+**. **5. Фd6–e6 Кpg5–h4**. На **5. ...Кpg5–h5**, последует **6. Кре3–f4** и мат следующим ходом. **6. Фе6–g6 Кph4–h3 7. Кре3–f3 Кph3–h4 (h2) 8. Фg6–g4 (g2)×**.

В этом окончании так же, как и при ладье против короля, черного короля необходимо оттеснять к краю доски, но так как ферзь значительно сильнее ладьи, то это достигается гораздо легче и скорее. Мы рассмотрели три элементарных эндшпиля с одним и тем же принципом игры: во всех случаях было необходимо содействие короля. Для того же, чтобы форсировать мат без помощи короля, необходимы по крайней мере две ладьи.

2. ПРОВЕДЕНИЕ ПЕШЕК В ФЕРЗИ

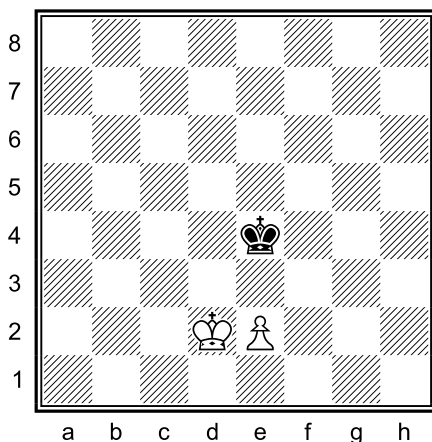
Лишняя пешка представляет собою наименьшее возможное в шахматах материальное преимущество. И тем не менее его часто бывает достаточно для победы в партии даже тогда, когда, кроме этой пешки и королей, на доске ничего больше нет. При этом надо придерживаться правила: *король сильнейшей стороны должен находиться перед своей пешкой и располагаться так, чтобы между ними оставалось по крайней мере одно поле.*

Если неприятельский король находится непосредственно перед пешкой, то партию выиграть нельзя. Это можно легче всего уяснить себе из следующих примеров.

Эта позиция ведет к ничьей, и чтобы ее добиться, черные должны ставить своего короля вплотную перед пешкой сопер-

ника, если же это невозможно, как в данной позиции, где этому препятствует белый король, то они должны ставить своего короля напротив белого.

Пример 5.



Игра могла бы развиваться примерно так: **1. e2–e3 Крe4–e5 2. Крd2–d3 Крe5–d5**. Это очень важный ход. Всякий другой, как будет показано ниже, проигрывает. Так как черный король не может стать вплотную перед пешкой, то он не должен по возможности отходить назад и одновременно ему необходимо занимать позицию напротив белого короля.

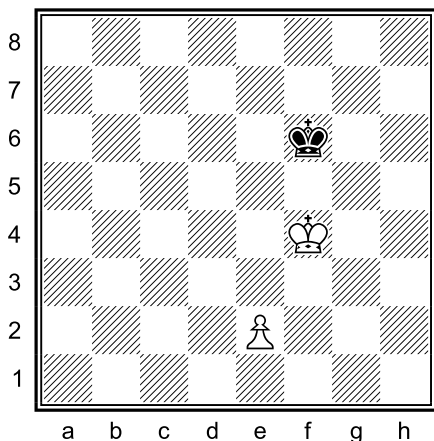
3. e3–e4+ Крd5–e5 4. Крd3–e3 Крe5–e6 5. Крe3–f4 Крe6–f6. Вновь получилось такое же положение. Белый король продвигается вперед, и черный, не имея возможности подойти к пешке, становится напротив него.

6. e4–e5+ Крf6–e6 7. Крf4–e4 Крe6–e7 8. Крe4–d5 Крe7–d7 9. e5–e6+ Крd7–e7 10. Крd5–e5 Крe7–e8 11. Крe5–d6 Крe8–d8. Если теперь белые пойдут пешкой, то черный король встанет перед ней, и белые вынуждены будут либо отдать пешку, либо сыграть Крd6–e6, после чего получается пат. Если вместо продвижения пешки белые отойдут королем,

то черные ставят своего перед пешкой. Если белые затем снова вынуждают черного короля отступить, то он остается на линии e напротив пешки, готовый снова продвинуться вперед или встать, как и раньше, напротив белого короля, в случае новой попытки его продвижения.

Знание этого метода игры имеет огромное значение для начинающих шахматистов. Им необходимо изучить его детально, потому что эти принципы встретятся и в дальнейшем, а кроме того, и потому, что начинающие часто проигрывают в аналогичных положениях из-за недостатка знаний. На этой стадии обучения мне бы хотелось особенно подчеркнуть важность этого окончания.

Пример 6. Это выигранная для белых позиция: их король находится перед пешкой, и между ними есть свободное поле.



Принцип игры для сильнейшей стороны состоит в том, чтобы продвигать короля как можно дальше вперед, пока это безопасно для пешки, и не двигать пешку, пока этого не потребуются и ей не угрожает опасность.

1. Kf4–e4 Kf6–e6.