

ШАХМАТЫ

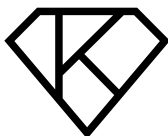
ЯНА КУСОВА



10

ТАКТИЧЕСКИХ
ПРИЕМОВ,
ЧТОБЫ ВСЕГДА
ПОБЕЖДАТЬ

Издательство АСТ
Москва



КЛАДЕЗЬ

УДК 794.1
ББК 75.581
К94

Все права защищены.

Ни одна часть данного издания не может быть воспроизведена или использована в какой-либо форме, включая электронную, фотокопирование, магнитную запись или иные способы хранения и воспроизведения информации, без предварительного письменного разрешения правообладателя.

В оформлении издания использованы иллюстрации из фотобанка Shutterstock.

Кусова, Яна.

К94 Шахматы. 10 тактических приемов, чтобы всегда побеждать / Я.С. Кусова. — Москва : Издательство АСТ, 2025. — 144 с.: ил. (Шахматная школа).

ISBN 978-5-17-169623-8

Станьте непобедимыми на шахматном поле, освоив 10 ключевых тактических приемов! В этой книге автор Яна Кусова, педагог с десятилетним опытом и призер множества турниров, предлагает более 400 практических заданий, которые помогут новичкам и игрокам любого возраста уверенно шагнуть на путь мастерства.

Здесь вы не только найдете эффективные стратегии для победы, но и разовьете важные навыки: логическое мышление, способность к планированию, внимание к деталям и даже коммуникабельность.

Начните захватывающий путь к вершинам шахматного мастерства!

УДК 794.1
ББК 75.581

ISBN 978-5-17-169623-8

© Яна Кусова, 2025
© ООО «Издательство АСТ», 2025

Содержание

Часть 1. Запись шахматной партии	4
Часть 2. Мат в 1-2 хода	10
Часть 3. Двойной удар и вилка	20
Часть 4. Связка и двойная связка	40
Часть 5. Фигура в засаде	73
Часть 6. Сквозной удар	110
Часть 7. Ловля фигуры и капкан	121
Ответы	134

Часть 1

Запись шахматной партии

В шахматах нужно уметь фиксировать свои ходы на бумаге. На классических турнирах игроки записывают партии целиком, причем указывают как свои ходы, так и ходы противника.

Для записи партий существуют специальные шахматные бланки.

Чтобы грамотно указать каждый шахматный ход, нужно придерживаться следующего алгоритма записи:

CHESS SCORE SHEET						♔	♚	♜
EVENT	BOARD		SECTION		DATE			
ROUND	BOARD		SECTION		OPENING			
WHITE			BLACK					
WHITE	BLACK	WHITE	BLACK	WHITE	BLACK			
1		26		51				
2		27		52				
3		28		53				
4		29		54				
5		30		55				
6		31		56				
7		32		57				
8		33		58				
9		34		59				
10		35		60				
11		36		61				
12		37		62				
13		38		63				
14		39		64				
15		40		65				
16		41		66				
17		42		67				
18		43		68				
19		44		69				
20		45		70				
21		46				RESULTS		
22		47				WHITE WON		
23		48				DRAW		
24		49				BLACK WON		
25		50						

Схема записи

1. Какая фигура сделала ход?

Кр — король; Ф — ферзь; Л — ладья;

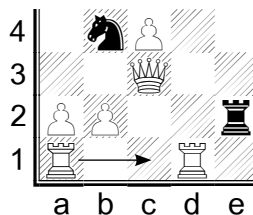
С — слон; К — конь; *пешка не обозначается.

2. На какую вертикаль?

a; b; c; d; e; f; g; h.

3. На какую горизонталь?

1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8;

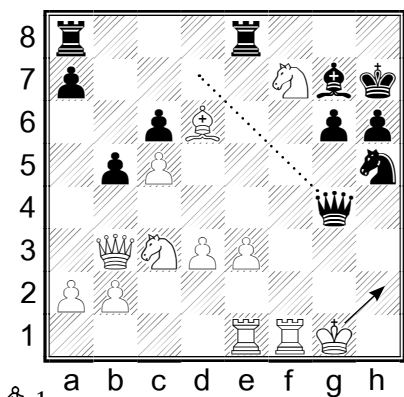
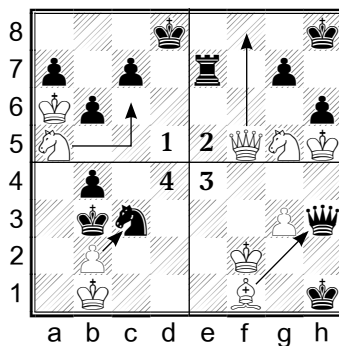


Если на одно и то же поле могут пойти две одинаковые фигуры, то необходимо указать, какая именно фигура передвигается. Для этого после буквы, описывающей фигуру, нужно указать обозначение той линии, которая отличает расположение этих фигур.

Например: Лас1

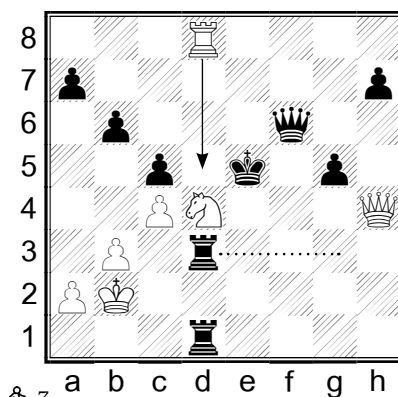
Разберемся на примерах.
Запиши сделанный ход.

1. Шах	+	К с 6+
2. Мат	х или #	Ф f 8 х
3. Взятие	: или х	С : h 3
Короткая рокировка	0-0	
Длинная рокировка	0-0-0	
4. Взятие пешкой (вертикаль, на которой была _ вертикаль, на которую попала)	b : c	

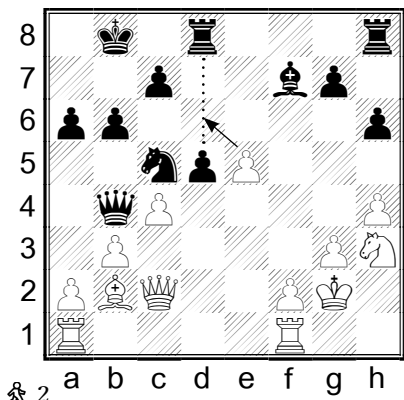


1

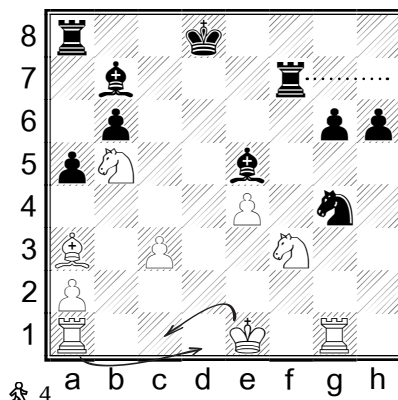
Kp



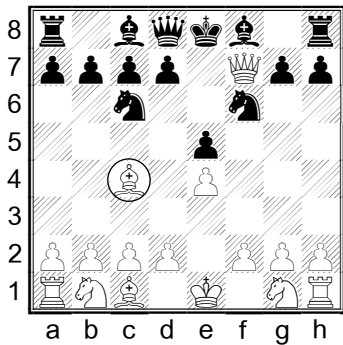
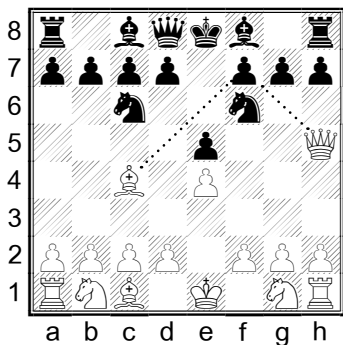
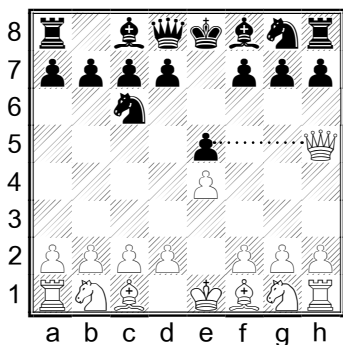
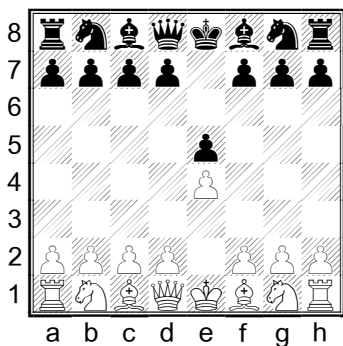
3



2



4



Детский мат — это популярная среди начинающих шахматистов атака, используя которую можно объявить мат через 4 хода от начала партии при неправильной защите противника.

№	Белые	Черные
1	<i>e4</i>	<i>e5</i>
2		

Один ход в партии — это ход и белых, и черных, записанный в одну строку.

№	Белые	Черные
1	<i>e4</i>	<i>e5</i>
2	<i>Фh5</i>	<i>Кс6</i>

Конь правильно защищает центральную пешку от нападения.

№	Белые	Черные
1	<i>e4</i>	<i>e5</i>
2	<i>Фh5</i>	<i>Кс6</i>
3	<i>Сс4</i>	<i>Кf6 ??</i>

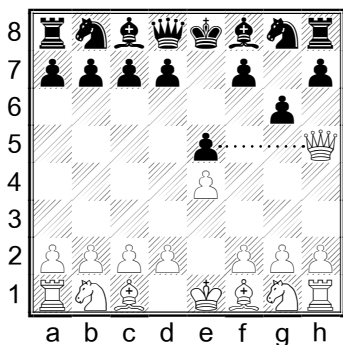
Черные «прозевали» мат от белого ферзя под защитой слона.

№	Белые	Черные
1	<i>e4</i>	<i>e5</i>
2	<i>Фh5</i>	<i>Кс6</i>
3	<i>Сс4</i>	<i>Кf6 ??</i>
4	<i>Ф:f7 x</i>	

Ты заметил вопросительные знаки? Так обозначают неудачный ход. Есть и другие знаки для комментирования ходов:

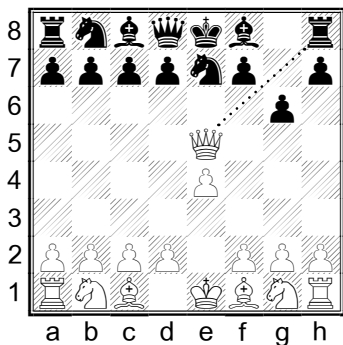
- Хороший ход — !
- Отличный ход — !!
- Слабый ход — ?
- Грубая ошибка — ??
- Ход, заслуживающий внимания — !?
- Сомнительный ход — ?!

Рассмотрим попытку защиты от детского мата:



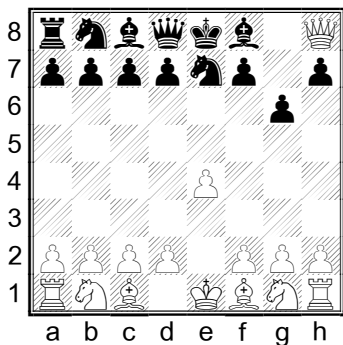
№	Белые	Черные
1	<i>e4</i>	<i>e5</i>
2	<i>Фh5</i>	<i>g6 ?</i>

Черные сразу напали на ферзя, не защитив центральную пешку.



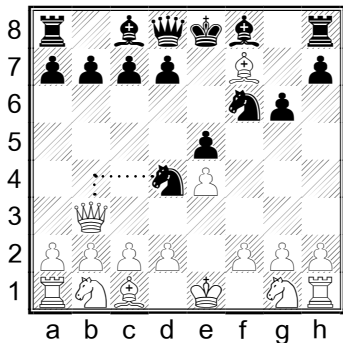
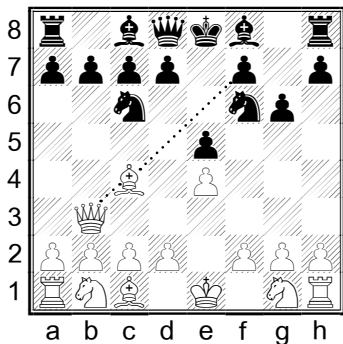
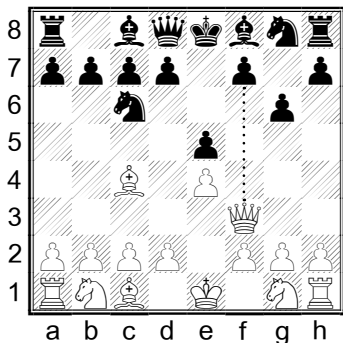
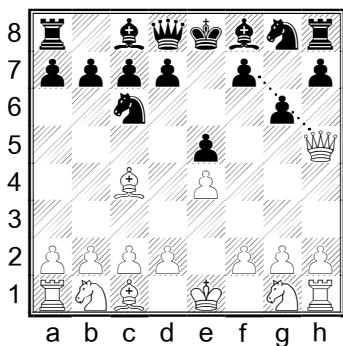
№	Белые	Черные
1	<i>e4</i>	<i>e5</i>
2	<i>Фh5</i>	<i>g6 ?</i>
3	<i>Ф:e5+</i>	<i>Ke7</i>
4		

Белые срубили ферзем пешку с шахом по вертикали и атажением на ладью по диагонали.



№	Белые	Черные
1	<i>e4</i>	<i>e5</i>
2	<i>Фh5</i>	<i>g6 ?</i>
3	<i>Ф:e5+</i>	<i>Ke7</i>
4	<i>Ф:h8</i>	

После защиты от шаха черные хоть и не получили мат, но потеряли драгоценную ладью.



А вот так выглядит правильная защита от детского мата:

№	Белые	Черные
1	<i>e4</i>	<i>e5</i>
2	<i>Фh5</i>	<i>Кс6</i>
3	<i>Сс4</i>	<i>g6</i>

Перекрываем пешкой дорогу ферзю, защитив пункт f7.

№	Белые	Черные
1	<i>e4</i>	<i>e5</i>
2	<i>Фh5</i>	<i>Кс6</i>
3	<i>Сс4</i>	<i>g6</i>
4	<i>Фf3</i>	

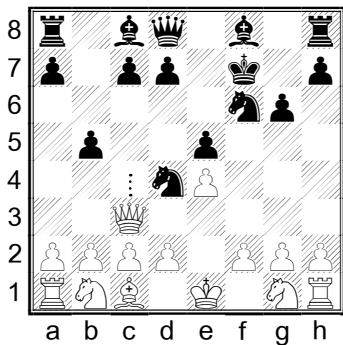
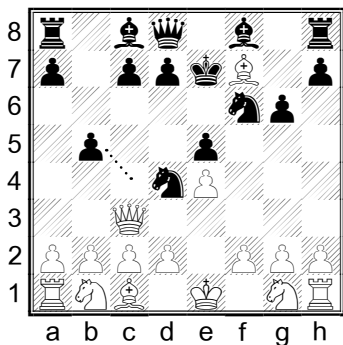
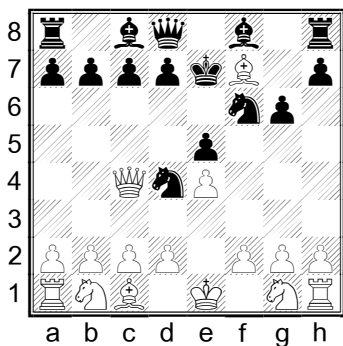
Снова угроза мата? Теперь используем для защиты коня. Детский мат больше не страшен.

4	...	<i>Кf6</i>
5	<i>Фb3</i>	

Белые могут продолжить борьбу, встав ферзем на одну диагональ с белопольным слоном. Получилась батарея — объединение двух дальнобойных фигур в одном направлении для атаки.

4	...	<i>Кf6</i>
5	<i>Фb3</i>	<i>Кd4</i>
6	<i>С:f7+</i>	

Создаем ответное нападение на ферзя, но это не мешает белым использовать батарею.



5	...	<i>Kd4</i>
6	<i>Cf7+</i>	<i>Kpe7</i>
7	<i>Фс4</i>	

Срубив пешку слоном под защитой ферзя, белые заставляют черных убрать от шаха короля на единственное доступное поле.

5	...	<i>Kd4</i>
6	<i>Cf7+</i>	<i>Kpe7</i>
7	<i>Фс4</i>	<i>b5</i>
8	<i>Фс3</i>	

Ферзь — единственная фигура, защищающая слона, поэтому ее необходимо прогнать пешкой под защитой коня.

5	...	<i>Kd4</i>
6	<i>Cf7+</i>	<i>Kpe7</i>
7	<i>Фс4</i>	<i>b5</i>
8	<i>Фс3</i>	<i>Kp:f7</i>

После ухода ферзя черные получают преимущество (+2), срубив королем слона.

Вот мы и изучили правильную защиту от детского мата. Ее надо запомнить наизусть и быть готовым разыграть.

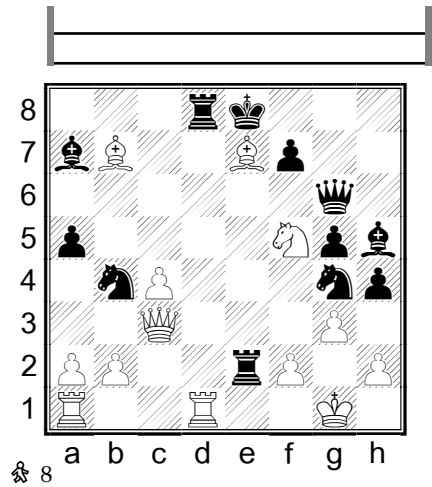
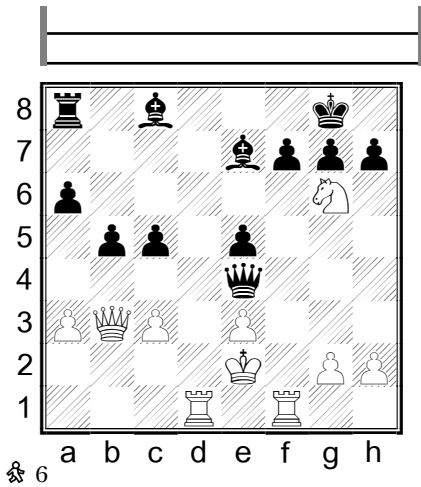
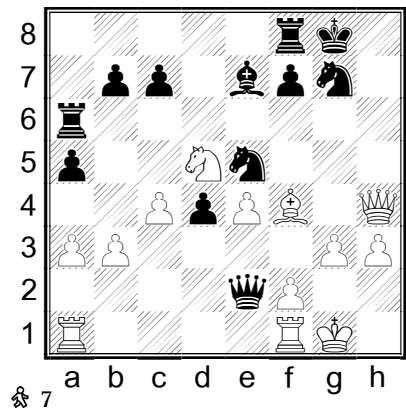
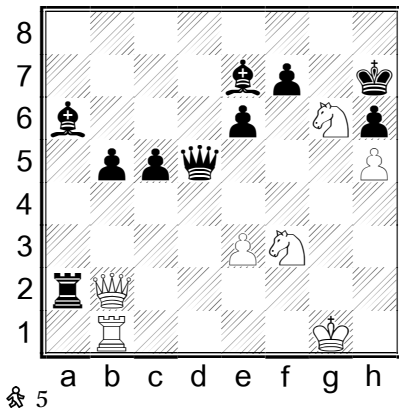
Атака с целью объявить детский мат в начале партии — не лучший план, так как есть более важные задачи, чем выводить сразу ферзя в игру:

- занять центр;
- вывести легкие фигуры;
- сделать рокировку.

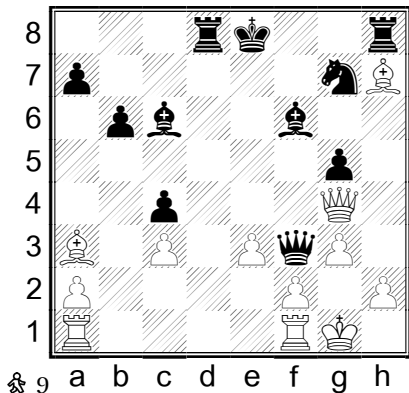
Часть 2

Мат в 1-2 хода

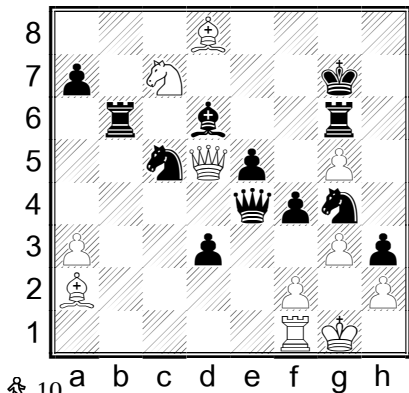
Объяви мат в 1 ход. Первой ходит фигура того цвета, которому соответствует цвет человечка рядом с номером доски.



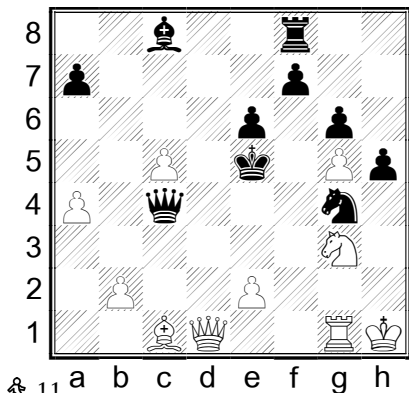
Объяви мат в 1 ход:



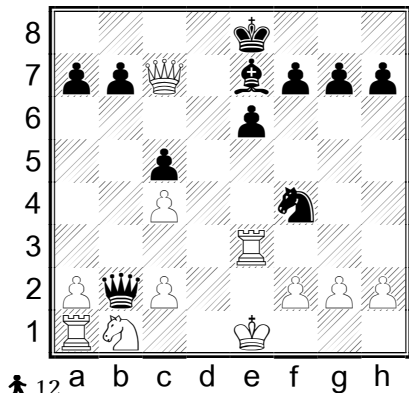
1		
---	--	--



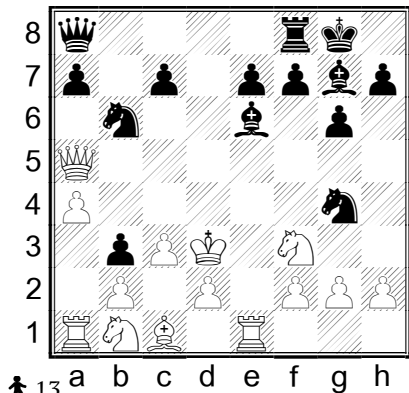
1		
---	--	--



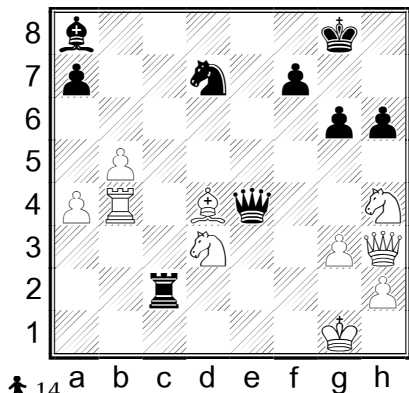
1		
---	--	--



1	...	
---	-----	--

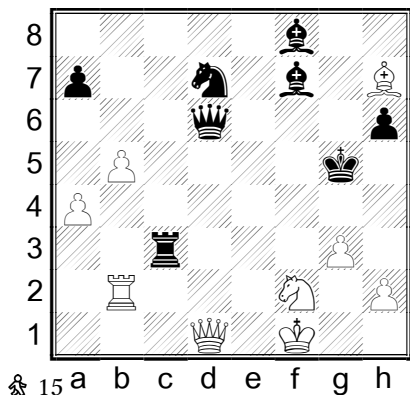


1	...	
---	-----	--

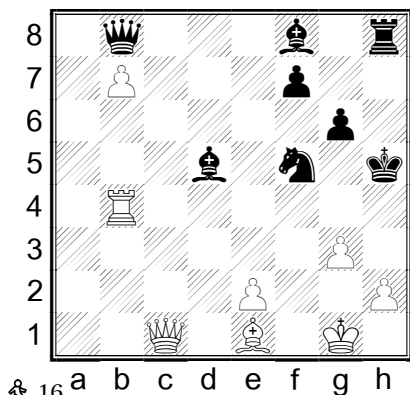


1	...	
---	-----	--

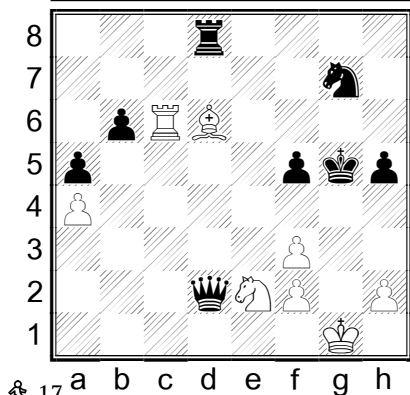
Объяви мат в 1 ход:



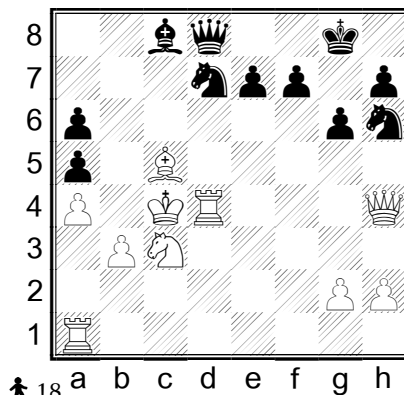
1		
---	--	--



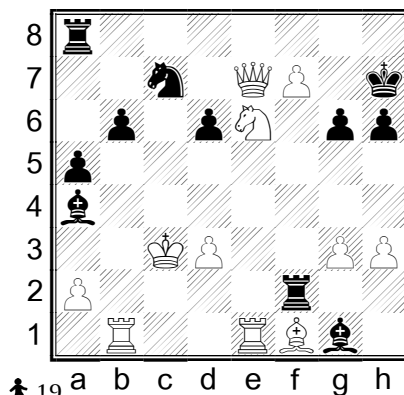
1		
---	--	--



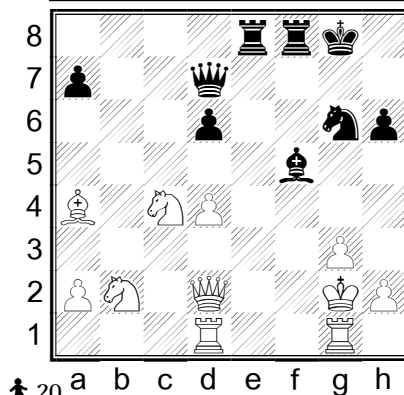
1		
---	--	--



1	...	
---	-----	--



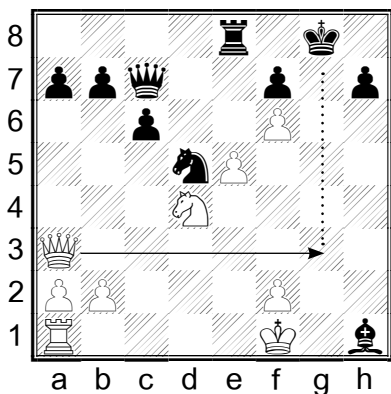
1	...	
---	-----	--



1	...	
---	-----	--

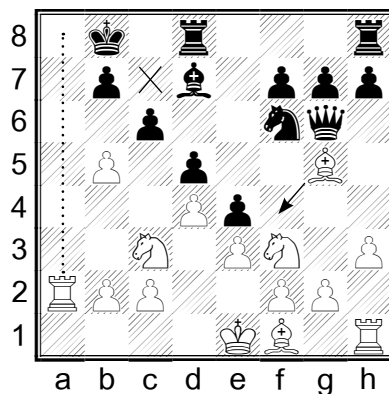
Теперь разберем мат в 2 хода без применения тактических приемов.

1. Подведение фигуры, объявляющей мат, т. е. матующей.



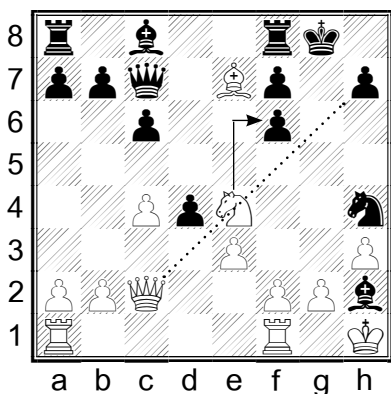
1	$\Phi g3+$	$Kpf8 (h8)$
2	$\Phi g7x$	

2. Подведение охраняющей фигуры.



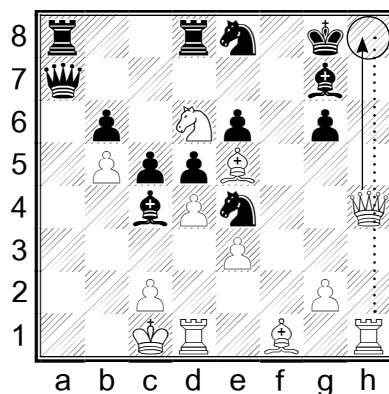
1	$Cf4+$	$Kpc8$
2	$La8x$	

3. Подведение защищающей фигуры.



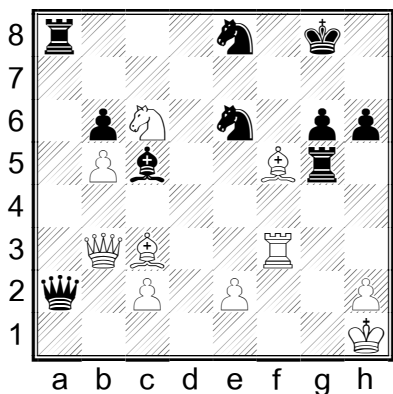
1	$K:f6+$	$Kpg7 (h8)$
2	$\Phi:h7x$	

4. Превосходство по количеству ударов.



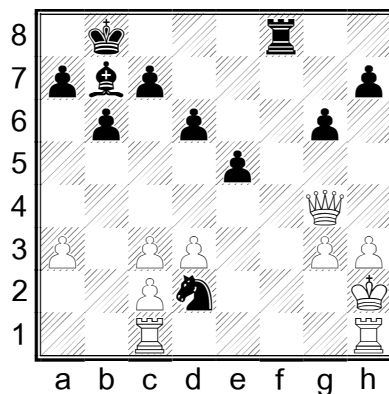
1	$\Phi h8+$	$C:h8$
2	$L:h8x$	

Объяви мат в 2 хода. Используй подведение матующей фигуры.



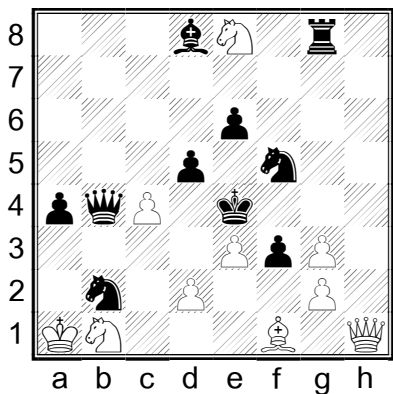
♚ 21

1		
2		



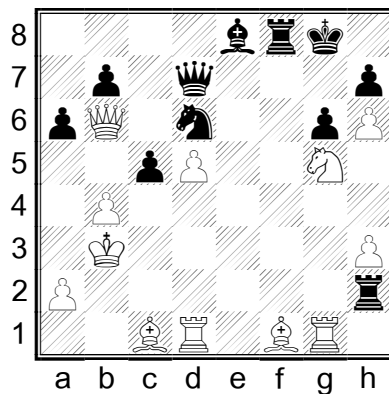
♙ 23

1	...	
2		



♚ 22

1		
2		



♙ 24

1	...	
2		