

Оглавление

Предисловие.....	10
В помощь читателю.....	12
Первые советы начинающим	15
Часть первая. АЗБУКА ШАХМАТ	17
Глава первая. Объяснение игры	19
1. Шахматная доска и фигуры. Цель игры	19
2. Обозначения полей. Запись положения.....	20
3. Порядок игры. Ходы. Взятие	21
4. Шахматные фигуры. Как они ходят, нападают и защищаются	22
5. Пешка. Взятие «на проходе». Превращение пешек	29
6. Шах и мат	32
7. Ничья. Вечный шах. Пат.....	34
8. Рокировка	37
9. Запись ходов. Условные обозначения	39
10. Занимательные страницы	40
11. Задачи-шутки.....	42
12. Решения задач-шуток.....	45
Глава вторая. Цель игры	47
1. Мат	47
2. Мат в простейших окончаниях.....	48
3. Ничья.....	51
4. Проведение пешки в ферзи.....	53
5. Занимательные страницы	56
6. Найдите решение	59
7. Задачи-шутки.....	60
8. Ответы-решения.....	62
Часть вторая. ОСНОВЫ ШАХМАТНОЙ ИГРЫ	63
Глава третья. Элементы стратегии и тактики.....	65
1. Понятие о плане в игре	65

Оглавление

2. Сравнительная ценность фигур	68
3. Влияние позиции на соотношение сил	71
4. Ходы фигур и их особенности	77
5. Ограничение подвижности.....	78
Заграждение.....	78
Отрезание полей	80
Край доски	81
Защищающая фигура.....	82
Связка	84
6. Форсирующие ходы	87
Шах	88
Вечный шах.....	90
Двойной удар	91
«Мельница»	96
Взятие	97
Превращение пешек.....	100
Угроза.....	102
7. Серия ходов, объединенных общей идеей.....	103
Взаимодействие фигур.....	104
Нападение на незащищенного короля	107
Централизация	108
Овладение 7-й (8-й) горизонталью	109
Концентрации сил против слабого пункта или слабой фигуры.....	112
Завлечение и отвлечение фигур	113
Применение разносторонних угроз	114
Вскрытие и перекрытие линий.....	115
Прорыв пешечной позиции.....	118
Выигрыш темпа и цугцванг	119
Противодействие планам противника	122
Занимательны страницы	124
Глава четвертая. Правильное развитие — основа успеха.....	128
1. Как начинать партию.....	128
Центр.....	128
Быстрейшее развитие сил.....	130
Развитию пешек — особое внимание.....	134
Ошибочная игра в дебюте	135
2. Короткие партии и ловушки.....	138
3. И вновь о комбинации	148
Матовые комбинации.....	149
Слабые (критические) поля.....	150
Отвлечение	155
Раскрытие позиции неприятельского короля	157

Оглавление

Комбинации для достижения материального перевеса	161
Комбинации на достижение ничьей.....	166
«Бешеная» ладья.	168
Предпосылки комбинации.....	170
Упражнения для самостоятельного совершенствования.....	173
4. Основы позиционной игры.....	175
Борьба за открытую линию и 7-ю горизонталь	175
Давление по полукрытой линии	176
Позиция пешек. Пешечные слабости.....	177
Слабое поле.....	179
Хорошие и плохие слоны.....	181
Реализация материального преимущества.....	183
Глава пятая. Эндшпиль, первое знакомство	184
1. Пешечные окончания	185
Король с пешкой против короля.....	185
Правило квадрата в действии	195
Слабость ладейных пешек.....	196
Король с пешкой против короля с пешкой	200
Король и две пешки против короля	206
Король и две пешки против короля и пешки.....	208
Многопешечные окончания	217
2. Ладья против коня или слона. Ладья против пешки	223
Ладья против слона	225
Ладья против пешки.....	228
Сааведра.....	228
Упражнения для самостоятельного совершенствования.....	232
Ладья и легкие фигуры против пешек.....	232
Ферзь против пешки	233
Конь и пешка против короля и пешек.....	235
Упражнения для самостоятельного совершенствования.....	238
3. Ладейные окончания.....	239
Часть третья. ТРИ СТАДИИ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.....	273
Глава шестая. Стратегия дебюта	275
1. Задачи дебюта, общая расстановка сил.....	275
2. Дебютная стратегия и переход в миттельшпиль.....	289
3. Систематический курс дебютов	292
А. Открытые дебюты	292
Итальянская партия.....	293
Гамбит Эванса	298
Отказанный гамбит Эванса.....	302

Оглавление

Защита двух коней	303
Венгерская защита	308
Дебют четырех коней.....	309
Испанская партия	315
Центральный дебют	332
Центральный гамбит.....	333
Северный гамбит.....	333
Дебют Понциани.....	335
Шотландская партия.....	337
Шотландский гамбит	342
Королевский гамбит	343
Отказанный королевский гамбит	346
Контргамбит Фалькбеера	347
Венская партия.....	350
Дебют слона.....	353
Защита Филидора.....	354
Латышский гамбит	358
Русская партия, или защита Петрова.....	359
Б. Полуоткрытые дебюты.....	363
Французская защита	364
Защита Каро-Канн.....	373
Сицилианская защита.....	381
Защита Алехина.....	401
Скандинавская защита.....	404
Дебют Нимцовича	407
Защита Пирца-Уфимцева.....	409
В. Закрытые дебюты	415
Ферзевый гамбит	416
Принятый ферзевый гамбит.....	417
Отказанный ферзевый гамбит.....	422
Славянская защита.....	433
Каталонское начало	440
Защита Чигорина	444
Защита Рагозина.....	447
Контргамбит Альбина.....	448
Дебют ферзевых пешек.....	451
Г. Полузакрытые дебюты	456
Староиндийская защита	456
а) Вариант четырех пешек	457
б) Система Земиша.....	459
в) Система фианкетто	460

Оглавление

г) Классическая система	462
д) Система Авербаха	465
е) Система Петросяна	466
Современная защита	467
Закрытая система	468
Защита Бенони	472
а) Классическая система	472
б) Модерн-Бенони	473
Волжский гамбит	476
Защита Грюнфельда	478
Новоиндийская защита	485
Защита Нимцовича	490
Голландская защита	497
Будапештский гамбит	500
Дебют ферзевой пешки	502
Д. Фланговые дебюты	503
Дебют Берда	503
а) Гамбит Фрома	504
б) Голландское построение за белых	505
Староиндийское начало	506
Дебют Рети	510
Английское начало	515
Дебют Нимцовича-Ларсена	534
Дебют Сокольского	537
Глава седьмая. МИТТЕЛЬШПИЛЬ	540
1. Стратегия миттельшпиля	540
2. Основные планы игры	544
Прямая атака на короля	544
Игра на материал	545
Одна сторона атакует, другая играет на материал	547
Планы взаимной атаки королей	550
Обе стороны играют на выигрыш материала	557
Многоплановая игра	561
Перемена плана	564
3. Влияние размена одинаковых фигур на оценку позиции и ход борьбы	568
Цель разменов	568
Стратегический размен	569
Психологический размен	574
Размен ферзей	577
Эквивалентный размен фигур и его особенности	582
4. Борьба ферзя против других фигур	583

Оглавление

Взаимодействие различных фигур	588
5. Позиционные жертвы	589
Классификации жертв	589
Борьба ладей против слонов	590
Жертва пешки за обладание преимуществом «двух слонов»	593
Жертва пешки за инициативу	598
Позиционная жертва ферзя	602
6. Типовые тактические приемы	606
Жертва фигуры на поле g7 (g2)	606
Жертва фигуры на поле h7 (h2)	609
Жертва легкой фигуры на поле f7 (f2)	612
Комбинация Ласкера	613
Глава восьмая. Эндшпиль, фундаментальные основы	616
1. Общие закономерности эндшпиля	616
Относительная сила фигур	617
Опора на точно изученные окончания	623
Глубина расчета. Цугцванг	627
Роль центра	631
Пешечные структуры и роль размена	634
2. Планы игры в эндшпиле	637
Игра на материал	638
Образование проходной пешки	641
Атака малыми силами	643
Игра на пат	647
«Крепость»	649
Полный пешечный размен	651
3. Эндшпиль в практической партии	653
Глава девятая. Шахматная композиция	665
1. Введение	665
2. Азбука композиции	666
3. Немного истории	678
4. Шахматная композиция в России и СССР	681
5. Основные тематики шахматной композиции	688
Часть четвертая. ИЗ ПРОШЛОГО В БУДУЩЕЕ	697
Глава десятая. История шахмат	699
1. «Победу разумом одерживают...»	699
2. Притягательная сила шатранджа	702
3. За доской — рыцари	704
4. В эпоху Возрождения	708
5. «Пешка — душа шахмат»	713

Оглавление

6. Соперники с берегов Ла-Манша	717
7. Первый международный турнир	721
8. Благодаря Вашему гению и авторитету	726
9. Трижды «ура» чемпиону мира!	727
9. Классическая страна шахмат	734
10. Закономерный успех	736
11. «Матч века»	739
13. Беспрецедентное противостояние	747
14. На рубеже двух веков	752
Матчи на первенство мира (от Стейница до Дина Лижэня)	761
Чемпионат мира по версии ФИДЕ	765
Глава одиннадцатая. Человек и компьютер	766
1. «Игра со смертью»	766
2. Состязание в анализе	776
3. Апофеоз шахматной информатики	783
Часть пятая. ИСКУССТВО, НАУКА, СПОРТ	785
Глава двенадцатая. Гимнастика ума	787
1. Сила логики	787
2. Тренировка памяти	789
3. Способности шахматиста	792
Глава тринадцатая. Воспитание характера	797
1. Воля, мужество, стойкость	797
2. Психология творчества	800
3. Эликсир молодости	806
Глава четырнадцатая. Эстетика шахмат	811
1. Красота комбинации	811
2. Фантазии нет предела	819
Глава пятнадцатая. Шахматная этика	826
Глава шестнадцатая. Контроль времени	837
Глава семнадцатая. Как совершенствоваться в шахматах	843
Заключение	848

ПЕРВЫЕ СОВЕТЫ НАЧИНАЮЩИМ

При чтении шахматной книги надо пользоваться шахматной доской и фигурами. Расставляйте на доске позиции, изображенные на диаграммах, и делайте затем указываемые ходы, вдумываясь при этом в приводимые объяснения.

Рассматривайте и другие ходы, кроме предлагаемых в книге, и старайтесь понять, к каким результатам они приводят. Это развивает самостоятельность, а приобретаемые знания усваиваются особенно прочно. Если у вас будут возникать вопросы, а сами вы не сможете на них ответить, то обращайтесь к более опытному шахматисту.

В шахматных книгах иногда приводятся не целые диаграммы, а только та их часть, на которой умещаются нужные фигуры. Большей частью это делается для того, чтобы то или иное расположение фигур лучше запомнилось, а иногда для того, чтобы дать побольше примеров. На первых порах, пока вы не достигли силы хотя бы 3-го разряда, все примеры, за исключением наиболее простых, мы рекомендуем разыгрывать на доске, а не в уме. Для лучшего усвоения крайне нужна наглядность, а кроме того, нужно привыкать видеть всю доску. С повышением же вашей шахматной квалификации пробуйте понемногу решать несложные примеры в уме, чтобы постепенно приучаться рассчитывать ходы вперед.

Не старайтесь усвоить в один присест побольше шахматных уроков. Как только почувствуете некоторое утомление, прекращайте чтение и убирайте шахматы. Важно не количество прочитанного, а качество усвоения. Поэтому не рекомендуется читать книгу больше 1–2 часов в день. Интересно мнение второго в истории шахмат чемпиона мира Эмануила Ласкера. Он считал, что, тратя на шахматные упражнения (анализы) всего по 30–40 минут ежедневно, можно успешно сохранять свое шахматное умение, свою спортивную форму. (Правда, современным профессионалам порой не хватает и 4–5 часов!)

Чтение книги надо сочетать с практической игрой. Играйте с друзьями, участвуйте в турнирах. Не увлекайтесь партиями с контролем времени по 5 минут каждому (блиц). Они приносят известную пользу только шахматистам высших разрядов, для младших же разрядов они

попросту вредны, так как приучают к поверхностной игре, а опыта не прибавляют.

Сохраняйте записи сыгранных вами партий, чтобы позднее установить (самому или совместно с товарищами), где вы или ваш противник допустили ошибку, и как можно было сыграть лучше. Изучайте таким путем не только проигранные, но и выигранные партии; успешное завершение их еще вовсе не означает, что все ваши ходы были хороши.

Первоначальные сведения о том, как в соответствии с общими принципами развития игры начинить партию, вы можете почерпнуть из 4-й главы, в 6-й главе — для вас конкретные сведения об отдельных началах (дебютах), принципы и особенности развития в каждом интересующем вас дебюте с примерами из практики ведущих шахматистов.

Большое внимание мы уделяем также миттельшпилю (глава 4-я и 7-я) и эндшпилю (главы 5-я и 8-я). Для удобства читателя и чтобы избежать очень больших чисел, нумерация диаграмм дважды начинается сначала (1–2-я части и с 3-й части).

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

АЗБУКА ШАХМАТ





Александр Сергеевич Пушкин в письме к жене Наталье писал (30 сентября 1832 года): «Благодарю, душа моя, за то, что в шахматы учишься. Это непременно нужно во всяком благоустроенном семействе; докажу после».













Глава первая

ОБЪЯСНЕНИЕ ИГРЫ

1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА И ФИГУРЫ. ЦЕЛЬ ИГРЫ

Шахматная доска раскладывается перед вами так, чтобы угловое поле с правой стороны каждого из играющих было белым.

«Армия» каждого из противников состоит из восьми пешек и восьми фигур (король, ферзь, две ладьи, два слона и два коня). Силы противников численно равны и отличаются друг от друга лишь цветом. Их называют «белые» и «черные». В печати фигуры и пешки обозначают следующим образом:

Белые		Черные	
	Король	сокр.	Кр. 
	Ферзь	»	Ф 
	Ладья	»	Л 
	Слон	»	С 
	Конь	»	К 
	Пешка	»	п 

Сокращенное обозначение пешек применяется редко. Пешки (во множественном числе) обозначаются «пп.».

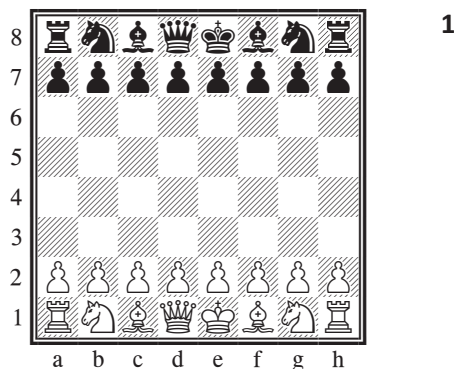
В начале игры (партии) шахматные армии располагаются друг против друга, как показано на

диаграмме 1 (изображение доски с фигурами называется «диаграммой»).

Правая от белого короля (и левая от черного) половина доски (точнее — крайние три вертикали), где вначале находятся короли, называется «королевским флангом», левая от белого ферзя (правая от черного) — «ферзевым флангом».

Черные

Ферзевый фланг Королевский фланг



Ферзевый фланг Королевский фланг

Белые

Расстановку фигур в начальном положении, одинаковую для белых и черных, надо запомнить. В углах ставятся ладьи, затем — кони и слоны, а посередине — короли и ферзи; при этом белый ферзь ставится на белое поле, черный —

на черное, короли же ставятся на поля противоположного цвета.

Пешки часто называются по той фигуре, впереди которой они стоят, например: ладейная пешка, коневая, слоновая, ферзевая, королевская.

Фигуры не только имеют разные названия, но и отличаются способом перемещения по шахматной доске. При этом фигуры могут ходить во все стороны, а пешки всегда ходят только вперед.

У пешек имеется ряд других особенностей, с которыми мы вас вскоре познакомим. Однако в дальнейшем, когда нам придется говорить о взаимодействии фигур и пешек, то мы будем называть их кратко «фигурами».

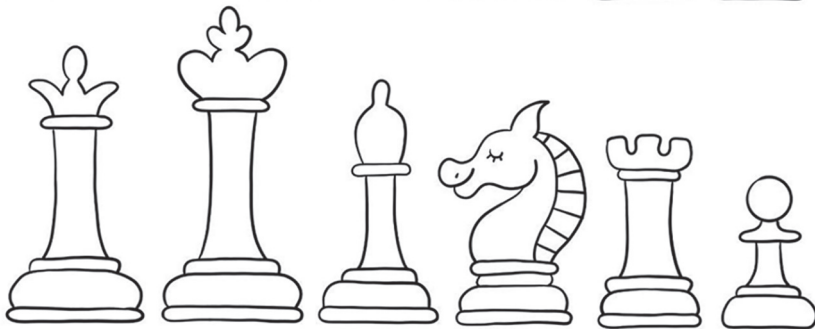
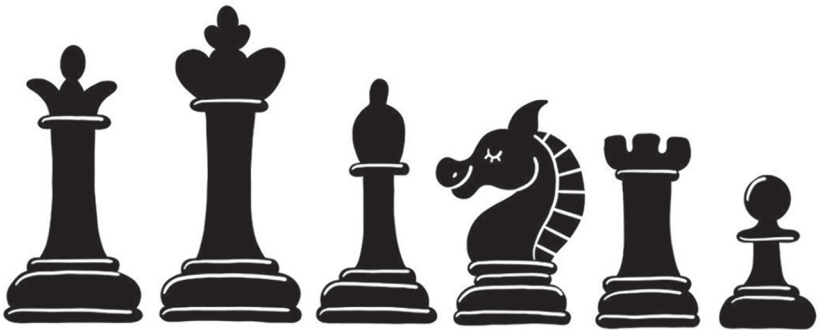
Цель игры заключается в матовании (объявить «мат») неприятельского короля. Подробнее об этом расскажем позднее.

2. ОБОЗНАЧЕНИЕ ПОЛЕЙ. ЗАПИСЬ ПОЛОЖЕНИЯ

Для обозначения полей шахматной доски принята следующая простая и удобная система. Все горизонтальные ряды отмечаются цифрами от 1 до 8, а все вертикальные линии — буквами латинского алфавита (a, b, c, d, e, f, g, h, что звучит в русском произношении: *а, бэ, цэ, дэ, е, эф, жэ, аш*).

Каждое поле доски обозначает-

Современные шахматные фигуры



Ферзь

Король

Слон

Конь

Ладья

Пешка

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

Со стороны белых

2

1	h1	g1	f1	e1	d1	c1	b1	a1
2	h2	g2	f2	e2	d2	c2	b2	a2
3	h3	g3	f3	e3	d3	c3	b3	a3
4	h4	g4	f4	e4	d4	c4	b4	a4
5	h5	g5	f5	e5	d5	c5	b5	a5
6	h6	g6	f6	e6	d6	c6	b6	a6
7	h7	g7	f7	e7	d7	c7	b7	a7
8	h8	g8	f8	e8	d8	c8	b8	a8
	h	g	f	e	d	c	b	a

Со стороны черных

3

ся буквой по вертикали и цифрой по горизонтали, на которых оно располагается.

Пользуясь этим обозначением полей и сокращенным обозначением фигур, мы можем кратко записать любое положение (или позицию).

Начальное положение, например, можно записать так (см. диаграмму 1):

белые — ♔e1, ♚d1, ♞a1 и h1, ♙c1 и f1, ♜b1 и g1, пп. a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2;

черные — ♜e8, ♚d8, ♞a8 и h8, ♙c8 и f8, ♜b8 и g8, пп. a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7.

В записи сначала отмечаются главные фигуры, а затем все остальные — в зависимости от их «силы». О значении и силе фигур говорится в дальнейшем.

Доска всегда рассматривается как бы со стороны белых. Так, например, на диаграмме 1 все черные пешки расположены на 7-й горизонтали, и, хотя для черных она является 2-й, все равно они тоже считают ее 7-й; свою 1-ю горизонталь они считают 8-й, то есть ведут счет от 1-й горизонтали

белых. Каждый шахматист должен хорошо знать обозначение полей шахматной доски (см. диаграммы 2 и 3).

3. ПОРЯДОК ИГРЫ.

ХОДЫ.

ВЗЯТИЕ

Шахматную партию разыгрывают, делая на доске ходы, то есть переставляя фигуры с одного поля на другое. Противники делают ходы по очереди. Игру всегда начинают белые.

Вопрос, кому из противников играть белыми, решается жребием.

В дальнейших партиях противники играют белыми и черными попеременно. В турнирах пользуются таблицами очереди игры.

После 1-го хода белых делают свой 1-й ход черные, потом следует 2-й ход белых, и т. д.

Каждым ходом можно передвинуть только одну фигуру. Ставить фигуру на поле, занятое своей фигурой, не разрешается.

Можно поставить фигуру на поле, занятое неприятельской фигурой, если это не возбраняется правилами игры, но в этом случае надо чужую фигуру «взять», то есть снять ее с доски (своих фигур, конечно, брать нельзя).

Чтобы записать ход, нужно указать поле, на котором находилась фигура, и поле, на которое она ставится.

Например, ход белой пешкой с поля e2 на поле e4 мы запишем так: e2-e4. Запись же e7-e6 означает ход черной пешкой с поля e7 на поле e6.

Ладья может пойти на любое из размеченных четырнадцати полей.

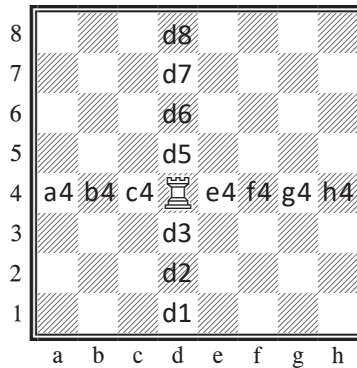
Подвижность ладьи, как и всякой другой фигуры, уменьшается при наличии на пути ее движения других фигур.

4. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. КАК ОНИ ХОДЯТ, НАПАДАЮТ И ЗАЩИЩАЮТСЯ

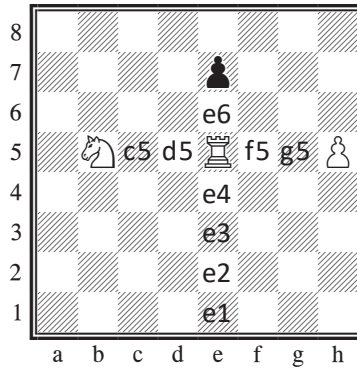
ЛАДЬЯ

Ладья ходит по горизонталям и вертикалям во все стороны и на любое расстояние.

В позиции на диаграмме 4 ла-



4



5



ЛАДЬЯ. Вторая по силе шахматная фигура. Начиная с возникновения шахмат и на протяжении целого тысячелетия она была единственной дальнобойной фигурой. В Индии изображалась в виде боевой колесницы и именовалась «ратха», а, — придя в регион Центральной Азии, получила новое название — рух. То есть тогда она ассоциировалась с гигантской птицей из восточного фольклора, обладавшей необычайной силой и помогавшей сказочным героям в борьбе