

Иллюстрированный самоучитель

Романова Инна

Шахматы
для начинающих
Правила, стратегии и
тактика игры

Москва

АСТ

УДК 794.1
ББК 75.58
Р69

Макет *Svetlana Feldman*
Иллюстрации *Shutterstock.com*

Под редакцией Игоря Георгиевича Сухина — кандидата педагогических наук, старшего научного сотрудника Института теории и истории педагогики Российской академии образования, кандидата в мастера по шахматам, автора более 100 книг, в том числе бестселлера «Шахматы для детей».

Романова, Инна

Р69 Шахматы для начинающих: правила, стратегии и тактика игры / И. Романова — Москва: АСТ, 2015. — 160 с.: ил. — (Иллюстрированный самоучитель)

ISBN 978-5-17-085567-4

Шахматы — это захватывающее интеллектуальное хобби. Научиться играть в шахматы не так уж сложно, как это кажется на первый взгляд: главное — внимательно изучить теорию, а потом — практика, практика и еще раз практика!

Однако для того, чтобы овладеть этим искусством в совершенстве, мало просто выучить правила. В этой игре большое значение имеют стратегия и тактика, логика и расчет, внимание и терпение. Не зря шахматы — это не просто настольная игра, а полноценный вид спорта. Автор книги — опытный тренер, международный гроссмейстер по шахматам среди женщин — поможет вам сделать первые шаги на этом увлекательном пути.

УДК 794.1
ББК 75.58

ISBN 978-5-17-085567-4

© Романова И.
© ООО «Издательство АСТ»

ШАХМАТНАЯ ИГРА — ЧАСТЬ МИРОВОЙ КУЛЬТУРЫ



Изобретение шахмат уходит в глубь веков. Достоверно неизвестно, где и когда появилась эта древняя игра. Наибольшее распространение получила версия о возникновении шахмат в Индии приблизительно в первой половине 1 тысячелетия нашей эры.

Вот о чем рассказывает легенда. Давным-давно жил один раджа, который никогда не советовался со своими приближенными. Будучи не очень искусным правителем, он быстро довел свое государство до разорения. И тогда один из мудрецов, чтобы указать радже на ошибочный стиль управления государственными делами, придумал игру, в которой повелитель хоть и возглавляет войско, однако без помощи своих верноподданных не может добиться желаемой победы. Игра настолько понравилась радже, что он решил вознаградить мудреца. Старик попросил у правителя, на первый взгляд, небольшую награду: дать ему столько пшеничных зерен, сколько окажется на 64 клетках шахматной доски, если, начиная с одного зерна на первой клетке, все время удваивать их число. Просьба мудреца развеселила раджу, и он распорядился выдать зерно. Однако когда подсчитали, то оказалось, что необходимого количества зерна нет не только в государстве, но и

на всей Земле. Потребовалось бы восемь раз засеять и собрать урожай зерна со всей поверхности Земли. Так, по одной из легенд, и появилась шахматная игра.

Первые правила игры в шахматы, которые применялись в Индии, сильно отличались от современных. Играли вчетвером. У каждого игрока было свое войско, которое состояло из восьми фигур: четырех пехотинцев, одного всадника, одного слона, одной боевой колесницы и одного полководца. Поэтому в Индии шахматы назывались *чатурангой*, что в переводе с санскритского языка означает «четыре отряда». По одной из версий, целью игры первоначально было условное уничтожение всех вражеских армий на шахматной доске.

Большинство современных интеллектуальных настольных игр первоначально носили азартный характер, так как очередь хода определялась бросанием игровых костей. Чатуранга не была исключением. Кроме того, некоторые исследователи видят связь между карточными играми и чатурангой: в картах существует четыре масти, а в чатуранге — четыре армии.

Постепенно в чатурангу начали играть и в других странах. С проникновением в Персию (территория современ-



ного Ирана) правила игры изменились. На смену четырем армиям пришли две, в которых количество фигур удвоилось. У полководца появился советник — визирь. И количество игроков соответственно уменьшилось в два раза.

Наибольшее распространение такой вариант шахматной игры получил в Арабском халифате, когда арабы в VII веке завоевали Персию. В исламском мире эта игра уже называлась *шатранджем*.

Именно в Арабском халифате придумали особый способ записи шахматных партий, благодаря которому сегодня можно разобрать шахматные задачи, составленные почти двенадцать веков назад.

Шатрандж был настолько популярен среди арабов, что в него играли и простолудины, и знать. Халифы покровительствовали лучшим мастерам шахматной игры. В этот период было написано большое количество книг об искусстве шахматной игры. Особенно ценились мансубы — искусственно составленные позиции, которые содержат оригинальные решения. Впервые изучение тонкостей сражений на шахматной доске вошло в обязательную систему воспитания привилегированных слоев населения.

В Европу шахматы пришли только в X столетии благодаря завоеванию арабами Испании и Сицилии. Европейцы очень быстро оценили достоинства новой игры. Так же, как и в Арабском халифате, шатрандж использовался в системе воспитания феодальной знати. В XI—XIII веках рыцарь должен был уметь плавать, владеть копьем, ездить верхом, фехтовать, охотиться, слагать и петь стихи и играть в шатрандж.

Однако такое отношение к шахматной игре не разделяла церковь. Хотя многие церковнослужители сами любили играть в шахматы, в средние века в проповедях и богословских трактатах шахматы считались бесовской игрой и предавались анафеме.

Почему же служители церкви во многих странах осуждали увлечение шахматной игрой? Во-первых, она отвлекала прихожан от молитвы. А во-вторых, очень часто игра носила азартный характер. Делались ставки на результат игры. Часто использовались игральные кости для определения очереди хода, хотя это правило чатуранги в шатрандже уже не применялось.

Первоначально в Европе играли по правилам арабского шатранджа. Игра носила неторопливый характер. Ферзь — советник короля — был самой слабой фигурой на доске. Он ходил по диагонали только на одно поле. Слон тоже не обладал дальностью. Он передвигался через одну клетку. Правда, как и конь, мог перепрыгнуть через фигуру на своем пути. Только конь и ладья перемещались по шахматной доске точно так же, как и сейчас.

Современный европейский вариант шахматной игры возник в XVI—XVII веках. Перемены эпохи Возрождения внесли динамику и в шахматные правила. Слон получил всю диагональ в свое распоряжение. Пешка в начальной позиции получила право пойти сразу на два поля вперед. Появилась рокировка, которая позволяет спрятать за один ход короля в надежное убежище. Благодаря возросшей роли женщины в обществе ферзь стал самой сильной фигурой в шахматном войске.



Спортивная сторона шахматной игры начала развиваться только во второй половине XIX столетия. Так, первый официальный международный шахматный турнир был проведен в 1851 году в Лондоне. Первый официальный чемпион мира по шахматам появился в 1886 году. Им стал Вильгельм Стейниц. Среди женщин первый матч на первенство мира был проведен гораздо позже. В 1927 году первой чемпионкой стала Вера Менчик. С тех пор первенства мира как среди мужчин, так и среди женщин проводятся регулярно. 20 июля 1924 года в Париже была основана Всемирная шахматная федерация (ФИДЕ), под эгидой которой проводятся все современные шахматные соревнования. Кроме регулирования проведения спортивных мероприятий, деятельность ФИДЕ направлена на популяризацию шахматной игры в мире.

Сегодня можно говорить о новом этапе в развитии шахматной игры. Благодаря усилиям Всемирной шахматной федерации шахматы снова вернулись в систему воспитания подрастающего поколения. Уже во многих странах шахматную игру используют в учебно-воспитательном процессе в дошкольных учебных заведениях, школах и вузах. В Бразилии, Испании, США, России шахматы используются в пенитенциарных заведениях в качестве средства ресоциализации преступников. Шахматная игра как одна из интеллектуальных игр сегодня эффективно используется в процессе профилактики болезни Альцгеймера.

Таким образом, шахматы за две тысячи лет своего существования стали неотъемлемой частью интеллектуальной культуры современной цивилизации.



ПРАВИЛА ШАХМАТНОЙ ИГРЫ



■ Шахматная доска

Для того чтобы играть в шахматы, вам понадобится шахматная доска и комплект шахматных фигур. Что же собой представляет шахматная доска? Это квадрат 8 на 8 клеток. Первоначально, когда играли в прародительницу современных шахмат — чатурангу и позже в шатрандж, она была одноцветной. Лишь только в XI столетии в некоторых странах начали использовать двухцветную доску. Сейчас можно встретить шахматные доски со светлыми и темными клетками, которые называются шахматными полями.

Всего на шахматной доске 64 шахматных поля (32 белых и 32 черных).



Шахматная доска будет расположена правильно, если угловое поле справа будет белым.

Шахматные поля составляют:

- *Вертикали* — прямые линии, которые пересекают шахматную доску снизу вверх или сверху вниз. Их всего 8 и обозначаются они первыми 8 буквами латинского алфавита: a, b, c, d, e, f, g, h. Однако произносятся они «по-шахматному» («а», «бэ», «цэ», «дэ», «е», «эф», «жэ», «аш»);

- *горизонтали* — линии, которые пересекают шахматную доску слева направо или справа налево. Их тоже 8;
- *диагонали* — это косые линии на шахматной доске. Их всего 26. Они могут состоять из разного количества клеток. Самые длинные диагонали состоят из 8 клеток. Их две: «a1-h8» и «h1-a8». Самые короткие диагонали состоят из 2 клеток. Их 4: «b1-a2», «g1-h2», «a7-b8» и «g8-h7».

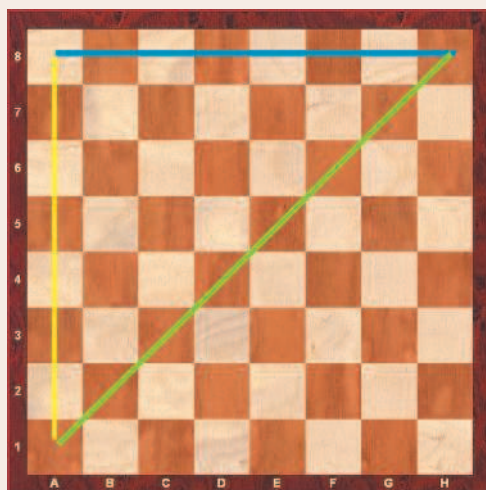


Диаграмма 1

Синяя линия на диаграмме показывает горизонталь, желтая — вертикаль, а зеленая — диагональ.



При обозначении шахматного поля сначала записывается название вертикали, а потом — номер горизонтали: e4, a8, d3, c1.

Подпишите все шахматные поля на шахматной доске.

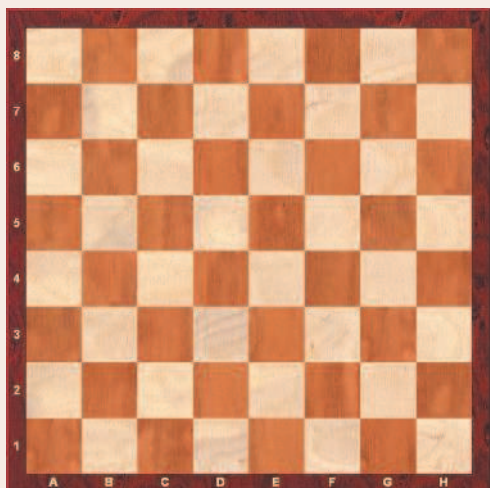


Диаграмма 2

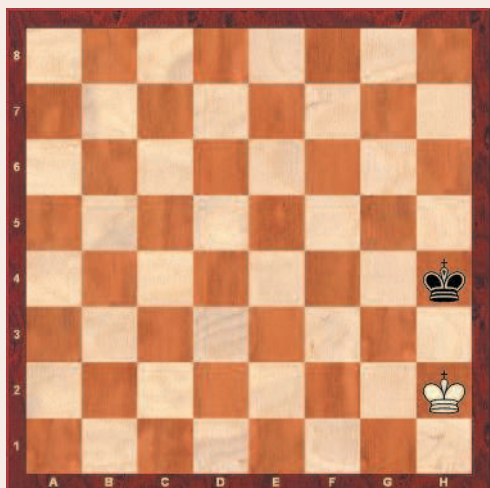


Диаграмма 3

Запишите все поля, которые входят в:

диагональ «g1-a7»:

вертикаль «g»:

3-ю горизонталь:

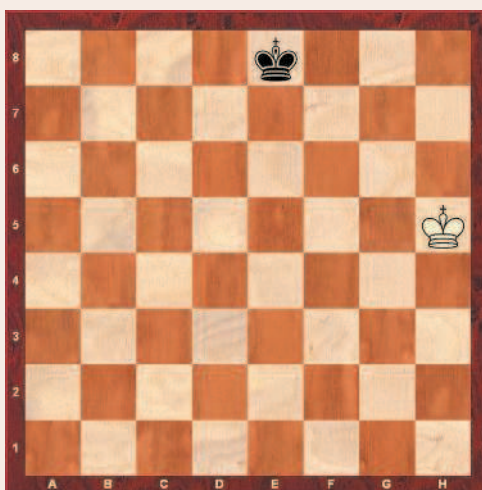


Диаграмма 4

Отметьте, на каком поле пересекается:

4-я горизонталь и вертикаль «с»;
диагональ «с8-а6» и вертикаль «b»;
диагональ «с1-h6» и 3-я горизонталь;
диагонали «e1-a5» и «a3-f8».

Вертикали «a», «b», «c» и «d» образуют ферзевый фланг, а вертикали «e», «f», «g» и «h» — королевский.



■ Ходы шахматных фигур

■ Шахматная нотация

Для того чтобы играть в шахматы, необходимо знать, как передвигаются фигуры по шахматной доске. В начале игры всего на шахматной доске 32 фигуры. У каждого игрока по 16:



Как правильно записывать шахматные ходы?

Для записи передвижений фигур по шахматной доске используют шахматную нотацию, придуманную в Арабском халифате. Записывая ход фигуры, ее название сокращают до одной заглавной буквы: ладья обозначается буквой «Л», слон — «С», ферзь — «Ф». Название двух фигур начинается на букву «К» (конь и король), поэтому только одна заглавная буква «К» обозначает коня, а король записывается при помощи двух букв — «Кр». Далее записывается название поля, на котором стояла эта фигура. Через дефис — название поля, куда она сделала ход. Например, король стоял на поле «а2» и пошел на поле «а3». На шах-

матной нотации этот ход будет записан так: Кра2-а3. Можно использовать так называемую короткую шахматную нотацию и не записывать название поля, на котором фигура стояла, а сразу писать, куда она пошла. Тогда рассмотренный ход королем будет записан как Кра3.

Движение пешек на шахматной доске обозначается только при помощи названий шахматных полей: е2-е4 (это обозначает, что пешка с поля «е2» пошла на поле «е4»).

Давайте потренируемся. Запишите шахматной нотацией передвижения шахматных фигур, показанные на диаграмме 1.

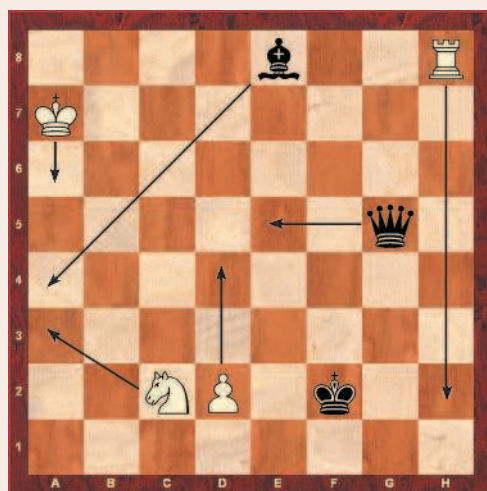


Диаграмма 1

■ Ладья

В начале игры у каждого из игроков есть 2 ладьи. Ходит эта фигура по прямым линиям (по вертикали или по



горизонтالي) на любое количество полей. Перепрыгнуть через фигуру ладья не может.



Как правильно взять неприятельскую фигуру или пешку?
Вам надо снять фигуру противника с доски, а на шахматное поле, где она стояла, поставить свою фигуру, которая и побрила фигуру неприятеля.



Диаграмма 1

На диаграмме 1 белая ладья может пойти на любое шахматное поле по вертикали «b» или на любое поле по 2-й горизонтали. Черная же ладья может пойти по 7-й горизонтали вправо на поля g7 и h7, а влево только на поле e7, дальше ее не пускает собственная пешка. По вертикали «f» она может сделать ход на поля f8, f6, f5 или взять белую пешку на поле f4.

На какие фигуры нападает белая ладья?



Диаграмма 2



Диаграмма 3



Нападите черной ладьей на две фигуры белых за один ход.



Диаграмма 4

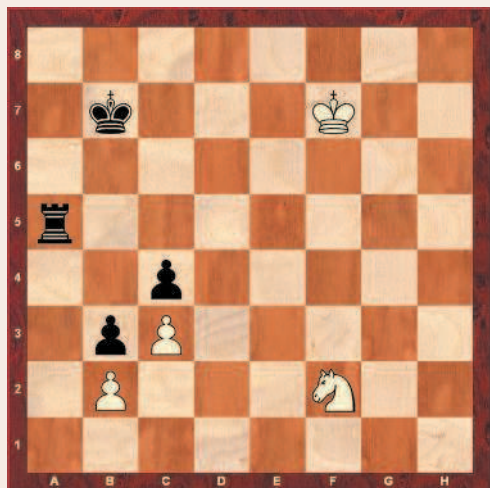


Диаграмма 5

■ Слон

В Индии слоны всегда использовались во время военных кампаний. Поэтому они заняли достойное место и в шахматном войске.

Количество слонов у каждого игрока в начале игры, как и ладей, тоже два. В отличие от ладьи, слон ходит только по косым линиям (диагоналям) на любое количество полей. Так же, как и ладья, он не может перепрыгнуть через фигуру на своем пути.

Каждый из слонов может ходить только по полям того цвета, на котором он расположен в начале игры. Поэтому один из слонов называется *белопольным*, потому что он ходит по светлым полям. А другой — *чернопольным*, поскольку он перемещается только по полям темного цвета.

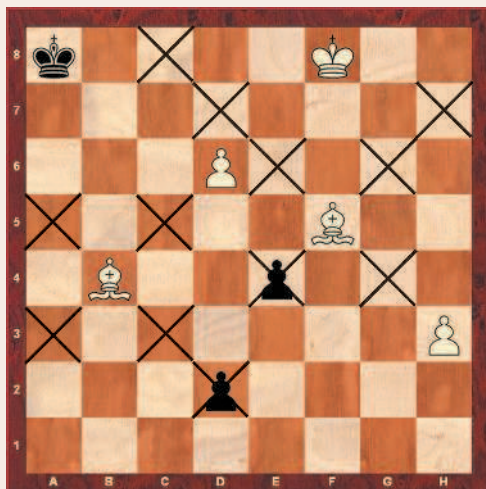


Диаграмма 1

На диаграмме 1 белый слон, расположенный на поле b4, называется чернопольным и может пойти на поля a5, a3, c3,



d2 и с5. А слон, расположенный на поле f5, называется белопольным. Он может пойти на поля e4, g4, h7, g4, e6, d7 или с8.

На какие фигуры нападает белый слон?

Нападите черным слоном на две фигуры противника за один ход.



Диаграмма 2



Диаграмма 4



Диаграмма 3



Диаграмма 5



Пройдите белым слоном на поле а8. Ходит только белый слон. По пути он не должен становиться на поля, где его могут побить черная ладья или слон.

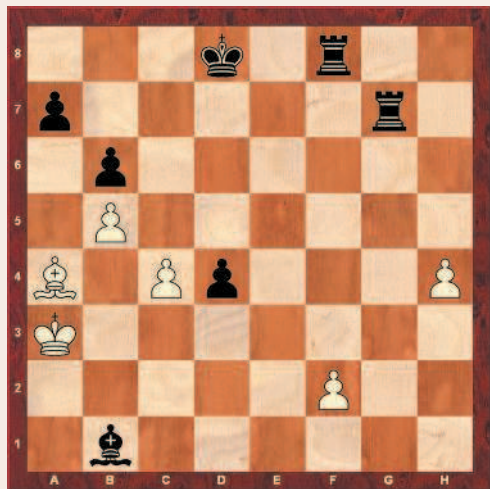


Диаграмма 6

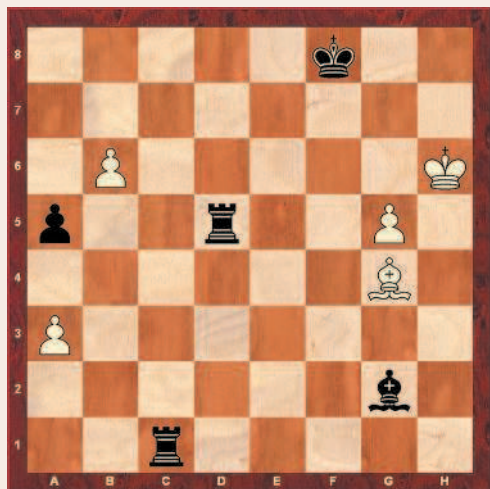


Диаграмма 7

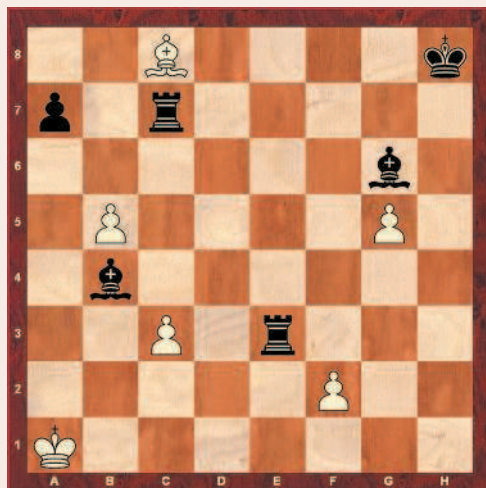


Диаграмма 8



Диаграмма 9



Пройдите черной ладьей на поле с7. Ходит только черная ладья. По пути она не должна становиться на поля, где ее могут побить белый слон или белая ладья.



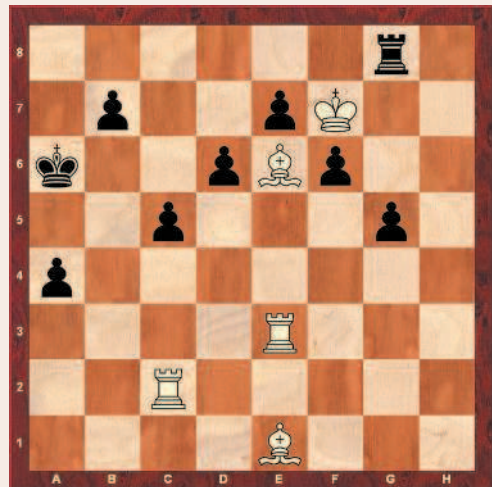
Диagramma 10



Диagramma 11



Диagramma 12



Диagramma 13



Какие фигуры белых могут побить черные пешки?



Диаграмма 4



Диаграмма 5

Король

Самая главная фигура в шахматном войске — король. Он всегда остается на шахматной доске. Короля нельзя поставить под удар другой фигуры и, если на него напала и грозит взять неприятельская фигура или пешка, то в первую очередь необходимо его защитить.

Король, как и пешка, передвигается по доске очень неторопливо, всего на одно поле, но двигаться он может, в отличие от пешки, в любую сторону.

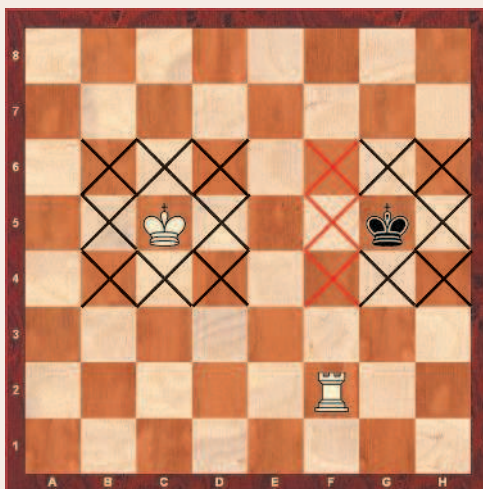


Диаграмма 1

На диаграмме 1 белый король может пойти на поля d4, d5, d6, c6, b6, b5, b4 и c4. Черный же король несколько ограничен в возможности перемещения по шахматной доске. Сейчас он может пойти на поля g4, h4, h5, h6 и g6. Поля f4, f5 и f6 ему недоступны, так как они контролируются белой ладьей. Если черный король на любое из них сделает ход, то он ока-

