



## ГЛАВА 1.

# ОСНОВЫ ИГРЫ

*Научиться играть в  
шахматы легко, но трудно  
научиться играть хорошо.*

*Х. Р. Капабланка,  
чемпион мира по шахматам  
1921–1927 гг.*

Первые данные о шахматах историки относят к 570 г. н. э. Принято считать, что родиной шахмат является Индия.

Шахматы изначально были предназначены для четырех игроков. Эта древняя игра — прародительница шахмат называлась чатурангой. В нее играли двое против двоих (желтые и красные боролись с черными и зелеными). Безусловно, правила этой старинной игры отличались от современных шахматных правил, равно как и набор фигур.

Существует легенда о возникновении шахмат. Это было давно, 1500 лет назад. Индийский властелин Шеран не был хорошим правителем, а потому в короткое время довел государство до разорения. Тогда один мудрец — Сета, желая тактично сделать ему замечание по поводу неправильного поведения, придумал игру, в которой король — самая важная фигура — не может ничего достичь без помощи других фигур и пешек.

Урок шахматной игры произвел сильное впечатление на властелина, и он решил отблагодарить создателя: «Ты создал чудесную игру, мудрец. Проси награду, какую захочешь. Такая игра достойна быть забавой царей».

В награду за изобретение Сета попросил зернышко пшеницы за первое поле шахматной доски, два зернышка — за второе, четыре — за третье и т. д., удваивая число зерен с каждым последующим полем. Шерам удивился, но решил, что речь идет всего лишь о нескольких мешках пшеницы. Это казалось скромной просьбой, но каково же было его удивление, когда выяснилось, что общее число зерен составляет 18 446 744 073 709 551 616, что превышает весь мировой запас зерна! Так Шеран получил еще один урок мудрости от изобретателя шахматной игры.

Уже в эпоху Возрождения в Англии шахматы заняли прочное место в быту и культуре. Одной из первых книг английского первопечатника Уильяма Кэктона была «Шахматная игра», выпущенная в 1474 году. И это далеко не единственный труд о шахматах. В произведении Томаса Элиота «Правитель» (1531) этой игре посвящается восторженный отзыв: «Из игр, в которых мы не упражняем тело, самая похвальная есть шахматы; ибо они заключают в себе уточненное средство сделать ум более острым, а память — более свежей».

Шахматная федерация ФРГ много лет пыталась добиться от Министерства финансов признания шахмат «полезным видом спорта, имеющим воспитательное значение». Такое признание позволило бы федерации получить ряд финансовых льгот. Наконец, в 1982 году такое признание было получено, причем одну из решающих ролей в этой истории сыграла цитата из письма прусского короля Фридриха II о том, что «шахматы воспитывают склонность к самостоятельному мышлению».

При этом конец фразы был опущен, а он гласил: «...поэтому не следует их поощрять».

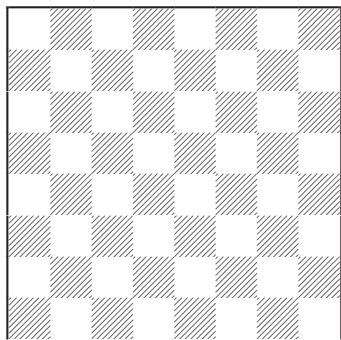
# Шахматная доска

*Без знания доски не может быть вполне хорошей игры.*

*Эммануил Шифферс*

Шахматная доска имеет форму квадрата, площадь которого разделена на шестьдесят четыре клетки, попеременно окрашенные в темный и светлый цвета и на шахматном языке называющиеся черными и белыми полями (диаграмма 1).

1



Горизонтальные ряды полей доски обозначаются первыми буквами латинского алфавита, строчными a, b, c, d, e, f, g, h, а вертикальные — цифрами от 1 до 8. Таким образом, каждое отдельное поле на шахматной доске, находясь на пересечении

вертикали и горизонтали, имеет свое обозначение, которое служит для записи ходов и расположения фигур на доске. Называя поле, сначала произносят букву, а затем цифру, например b5, f7. Перед началом игры доска кладется между партнерами так, чтобы с правой стороны от игроков находилось белое угловое поле h1 или a8 (со стороны противника), соответственно с левой стороны — черное угловое поле a1 или h8.

Кроме горизонталей и вертикалей, на шахматной доске различают также диагонали, две которых — a1-h8 и h1-a8 — называют большими диагоналями.

Демаркационной линией, или границей, называют воображаемую горизонтальную линию, которая делит шахматную доску на два равных прямоугольника.

Часть шахматной доски — d4-d5-e5-e4 — получила название «центр».

## Фигуры и их ходы

*Нет хороших или плохих игроков.*

*Есть только хорошие или плохие ходы.*

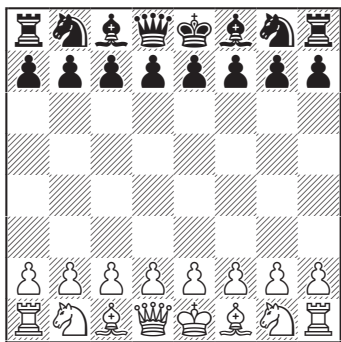
*Зигберт Тарраш*

У каждого из партнеров в начале игры есть 16 фигур одного цвета, каждая из которых имеет свое на-

звание и обозначение. Фигуры располагаются симметрично напротив друг друга. Они отличаются цветом

и соответственно называются «белыми» и «черными» (диаграмма 2).

2



Каждая из сторон располагает восемью пешками (♙ — белая пешка, ♟ — черная пешка) и восемью фигурами: королем (♔ — белый король, ♚ — черный король), ферзем (♕ — белый ферзь, ♖ — черный ферзь), двумя ладьями (♖ — белая ладья, ♜ — черная ладья), двумя слонами (♘ — белый слон, ♙ — черный слон) и двумя конями (♘ — белый конь, ♞ — черный конь).

При этом в шахматах существует несколько основных общих правил:

1. Партию начинает играющий белыми фигурами.
2. Шахматные фигуры передвигаются по шахматной доске по-разному.
3. Игроки ходят поочередно, переставляя фигуры с одного поля на другое.

Правила шахматной игры существуют уже давно. Мы можем посмотреть, как они были описаны более подробно в книге Э. С. Шиффера «Самоучитель шахматной игры» 1907 г.

## Кодекс, принятый знатоками для серьезной игры

1. Шахматная доска до начала игры становится белым угловым полем по правую руку от играющих. Если до 4-го двойного хода (белых и черных) один из партнеров заметит, что доска стоит неверно, или какую-нибудь неправильность в расстановке шахмат, то он имеет право требовать, чтобы партия началась снова; после четвертого хода с обеих сторон для этого необходимо согласие противника.
2. Перед началом игры жребий решает, кому играть белыми. Белые всегда начинают партию. В последующих партиях играют белыми и черными попеременно, независимо от результата игры. Начинается партия (без дачи вперед ходов) всегда одним ходом... Право первого хода называется *выступкой*.
3. Если игрок дотронется до своей фигуры, то он обязан ею ходить. Это правило выражается по-французски «*pièce touchée — pièce jouée*», а по-немецки «*gerührt — geführt*», то есть «тронуто — сжжено». Дотрагиваться без такого последствия можно только, сказав предварительно «поправляю» (*j'adoube*). Если тронутой шахматой по правилам игры ходить нельзя или тронутой шахматы противника по правилам нельзя взять, то должен ходить король, причем не допускается рокировка; если король не может ходить, не подвергаясь шаху, то прикос-

- новение к шахматам остается без последствий. При дотрагивании нескольких шахмат противник может заставить ходить любой из них по своему выбору; если тронутой была его шахмата, он может требовать, чтобы она была взята; если по правилам игры шахмата не может быть взята, то ходит король и т. д., как объяснено выше. Требовать такого штрафа игрок может только, пока он сам еще не прикасался к шахматам после прикосновения противника.
4. Если делается ход несогласно основным правилам о ходах или если делается ход шахматой противника, то последний имеет право: 1) требовать, чтобы такой незаконный ход оставался действительным, или 2) чтобы противник ходил королем, или, наконец, 3) позволить отставить ход.
  5. Только нападение шахматой на короля сопровождается возгласом «шах»; нападение на ферзя и все прочие шахматы не сопровождается предостережениями. Впрочем, нет необходимости вслух объявлять шах; только игра не может продолжаться до тех пор, пока король остается под шахом.
  6. Выигрывает партию тот, кто сделал мат королю противника, независимо от того, остается на доске заматованный король один (*—+oi depouille*) или с другими своими шахматами; если игрок сдастся раньше мата, то это значит, что он сознает, что рано или поздно ему мат неизбежен, а по-  
тому в таком случае он считается проигравшим, хотя бы он потом и доказал, что ошибся в своем предположении, то есть что при правильном продолжении он не проиграл бы партии.
  7. Каждый игрок во всяком положении игры имеет право требовать, чтобы партия была окончена в течение 50 ходов; в противном случае он вправе прекратить игру, объявив ее ничьей. При этом, однако, после каждого изменения в составе шахмат, то есть после каждой мены, каждого взятия шахматы и каждого прохода пешки, счет 50 ходов начинается снова. Считать ходы обязан тот, кто этого потребует. После трехкратного повторения с обеих сторон одних и тех же ходов или рядов ходов каждый из противников вправе признать игру ничьей.
  8. Допускается только ограниченная рокировка при известных условиях; при рокировке безразлично, дотронется игрок сперва до короля или до ладьи.
  9. Пешки берутся на проходе (*en passant*), но необязательно и лишь тотчас же при ответном ходе.
  10. Каждая пешка, дошедшая до первого ряда полей противного лагеря, должна тотчас же превратиться в любую фигуру, независимо от того, какие и сколько фигур еще на доске; таким образом, теоретически допускается с каждой стороны сверхкомплектных: 8 ферзей, ладей, слонов или коней. Без превращения в фигуру проведенная пешка оставаться не может...

Условно игру можно разделить на три стадии: дебют — начало игры, миттельшпиль — середина игры и эндшпиль — окончание игры. Естественно, для каждой стадии характерны свои особенности и свое значение для игры в целом. В дальнейшем мы более подробно остановимся на каждом из этих этапов.



## Ладья

Это мощная шахматная фигура, сильнее слона и коня. Она ходит по прямой линии, горизонтально или вертикально на любое доступное для нее расстояние. В Западной Европе

Цель игры состоит в том, чтобы поставить королю противника мат — это значит поставить вражеского короля в такое положение, при котором он не может ни отступить, ни побить напавшую на него фигуру, ни защититься каким-либо другим способом.

А теперь остановимся более подробно на ходах каждой фигуры.

*Победа достигается не хорошей,  
но лучшей игрой.  
Савелий Тартаковер*

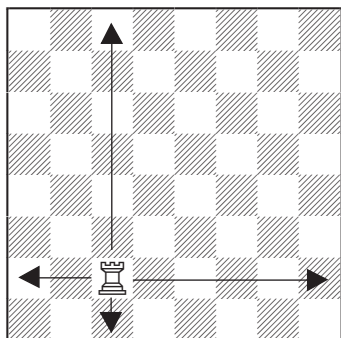
эта фигура именуется «башней», а в дореволюционной России называлась «турой» (осадная башня, применяемая при штурме крепостей).

Забавно:

В арабской рукописи от 1261 года, хранящейся в Британском музее, содержится следующий совет игрокам:

«Если же кто берет вперед больше ладьи и все-таки проигрывает, ему вообще не следует садиться за доску, чтобы не позорить себя и род свой».

3

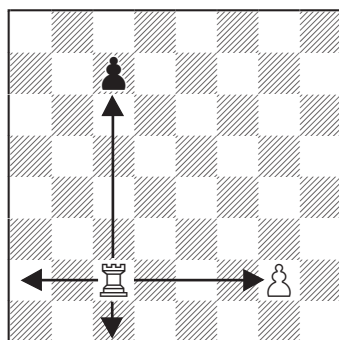


У этой фигуры есть одна особенность: перемещаясь с одного края доски на другой, она может наносить удары издалека, при этом количество полей, которые ладья может обстреливать, не зависит от ее расположения. Где бы ни находилась эта фигура на шахматной доске, она всегда держит под ударом 14 полей. Можете убедиться в этом сами (диаграмма 3). Препятствием

на ее пути являются фигуры и пешки: свои и противника. Ладья не может «перешагнуть» через свою фигуру или пешку, но может «взять» («побить») фигуру или пешку противника, заняв ее место.

На диаграмме 4 мы видим, как фигуры ограничивают возможность ходов ладьи. В данном случае у нее имеется выбор из 11 ходов.

4

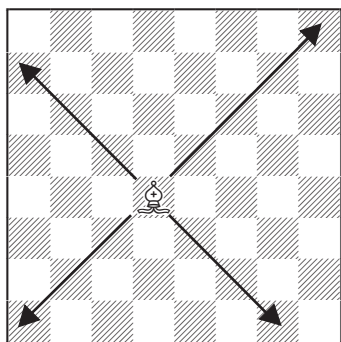


## СЛОН

— Кто Ваш сегодняшний противник?  
— Сегодня я играю против черных фигур.  
Акиба Рубинштейн

Название «слон» — арабское. Иногда слона называют «офицером», в Англии слона именуют «епископом», а в Германии — «ско-роходом».

5



Слон ходит по косым линиям, или диагоналям, во все стороны на любое доступное для него расстояние. В начале игры у каждого партнера есть по два слона: один из них ходит

только по белым полям (белопольный), а другой — только по черным (чернопольный).

В начальной позиции слоны, так же как и ладьи, ходов не имеют — они находятся в окружении фигур своей армии, а перескакивать через другие не могут.

Возможности слона зависят от его месторасположения. В положении на диаграмме 5 у белого слона выбор из 13 ходов.

Слон примерно равнозначен коню.

У этой фигуры также есть особенность: способность связывать неприятеля на диагонали. Но есть и недостаток: половина полей шахматной доски ей недоступна.

6

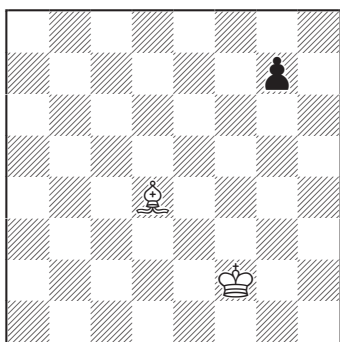


Диаграмма 6 демонстрирует нам ограниченность ходов слона: взяв черную пешку, он занимает ее место, но при движении к своему королю вынужден остановиться на поле слева от него. Всего же он имеет 10 ходов.

Рассказывая о такой фигуре, как слон, нельзя не вспомнить один шахматный анекдот — реальную историю. В знаменитом радиоматче СССР — США Д. Бронштейн выиграл обе партии у американского мастера А. Сантасьера. Американец послал победителю телеграмму: «Поздравляю с победой. В обеих партиях вы убедительно доказали преимущество двух слонов над двумя конями». Бронштейн тут же ответил: «При следующей встрече постараюсь столь же убедительно доказать преимущество двух коней над двумя слонами».



## Ферзь

*Шахматы — это борьба,  
главным образом со своими ошибками.*

*Савелий Тартаковер*

Название «ферзь» происходит от персидского *ferz* — «полководец, визирь»<sup>1</sup>. Еще эту фигуру называют «королевой». Существует две версии происхождения этого названия. Согласно первой из них, слово происходит от *ferz*, заимствованного во французский язык, где слово постепенно трансформировалось во *vierge* — «дева, дама». Вторая версия более интересная и связа-

на с усилением власти королевы Изабеллы в Испании. До XV века, времени правления Изабеллы, ферзь был «мужской» фигурой. В то время ферзь был слабой фигурой, мог ходить всего на одну клетку, как король. Однако с приходом к власти королевы в 1475 году испанцы «изменили» пол фигуры. Она стала женщиной, однако продолжала «ходить» всего на одну

<sup>1</sup>Фасмер, Этимологический словарь.

клетку. Примерно в 1495 году, когда Изабелла стала одной из самых влиятельных королев Европы, ее шахматная фигура получила возможность двигаться по всей доске.

Ферзь является самой сильной фигурой в шахматном войске. В своем движении он соединяет ходы ладьи и слона. Ферзь может перейти на любое поле того горизонтального

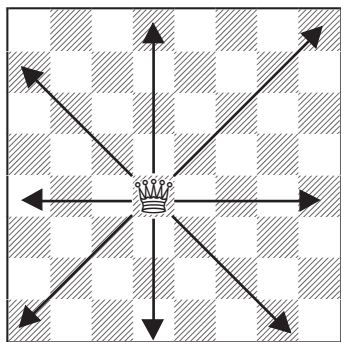
или вертикального ряда, на котором он стоит, а также на любое поле по той или другой диагонали. Ферзь успешно использует слабости неприятеля: он может связать ладью по диагонали, а слона — по горизонтали или вертикали и чаще других фигур наносит двойные удары, представляя наибольшую угрозу для короля противника.

Знаменитый шведский король Карл XII почти всегда имел под рукой шахматную доску. Так как он был, мягко выражаясь, женоненавистником, то он приказал своим подданным переименовать даму (так тогда назывался ферзь) в... фельдмаршала.

При игре король активно использовал свою одноименную фигуру и лез ею в самую середину доски, не признавая рокировок. Его приближенным приходилось проявлять большую предусмотрительность, чтобы случайно не заматовать своего повелителя.

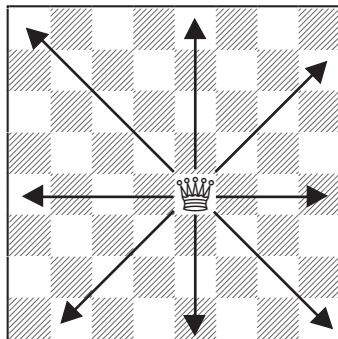
Стоя в центре доски, эта фигура контролирует 27 полей, в том числе поля чернополюсного слона (диаграмма 7), не считая того, на котором находится.

7



При перемещении на одну клетку вправо (диаграмма 8) ничего не меняется, ферзь по-прежнему контролирует 27 полей, правда, уже других.

8



Считается, что ферзь равен 9 пешкам. В начале игры белый ферзь занимает поле d1, а черный — d8. Так же как ладья и слон, ферзь не может перескакивать через другие фигуры.

Остроумную шутку сыграл с самонадеянным любителем Эм. Ласкер. Дело происходило в купе поезда. Не ведая, что перед ним великий мастер, любитель предложил скоротать время игрой в шахматы.

– В какую примерно силу вы играете? – осведомился он.  
 – О, весьма посредственно! – ответил Ласкер.  
 – Тогда для уравнения шансов я сниму с доски ферзя – иначе мне будет неинтересно.  
 – Как вам угодно. Но, мне кажется, ферзь только мешает игре, – сказал Ласкер.  
 – Вы в самом деле ничего не понимаете в шахматах! – И любитель, решительно сняв с доски ферзя, начал партию.  
 Намеренно подставляя одну фигуру за другой, Ласкер проиграл. Сдаваясь, он заметил:  
 – Я все же был прав и, если позволите, докажу вам, что без ферзя действовать гораздо легче.  
 – Бывают же такие невежественные люди! – Любитель уже начинал жалеть, что затеял игру, но решил быть снисходительным: – Что ж, попробуйте. Теперь снял с доски ферзя Ласкер. И выиграл.  
 – Вот видите, – продолжал Ласкер. – Дело вовсе не в силе игры. Я давно подметил: тот, у кого нет ферзя, имеет большое преимущество. Хотите, проверим еще раз.  
 И он снова повторил мистификацию, опровергавшую все шахматные законы.  
 Партнер был совершенно растерян...



## Конь

*Во время турнира шахматный мастер должен быть воздержанным монахом и хищником в одном лице. Хищником по отношению к сопернику, аскетом в повседневной жизни.*

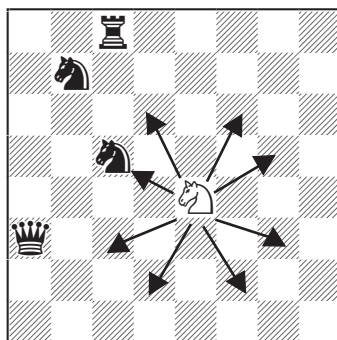
*Александр Алехин*

Во Франции шахматный конь называется «рыцарем», в Индии — «всадником». Коня по силе приравнивают к слону.

Эта фигура в начале партии располагается на полях b1, g1 (белые кони) и b8, g8 (черные кони).

Ходит конь (так же как и бьет) на любое поле доски, не занятое фигурой его цвета, если она располагается на другом конце буквы «Г»

9



(две клетки в одну сторону и одна в другую). Конь — единственная фигура, которая имеет право перепрыгивать через свои и неприятельские фигуры.

В положении на диаграмме 9 у белого коня на выбор имеется 7 ходов, в том числе он может побить черного коня. Вместе с тем при своем ходе уже черный конь может побить коня соперника.

По традиции эта фигура тоже удостоилась особой истории. Как-то раз Хосе Рауль Капабланка давал сеанс одновременной игры. Один из его соперников, быстро получив мат, спросил чемпиона мира, что тот думает о его игре.

– Играете вы свежо, нестандартно, – со свойственным ему тактом ответил Капабланка, – но почему вы так и не вывели своих коней?

– Дело в том, что меня только вчера познакомили с шахматами, – объяснил соперник, – а как ходить конем, забыли показать.



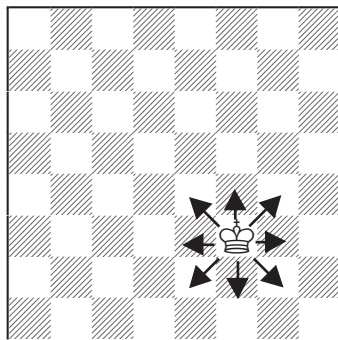
## Король

*Капабланка доказал, что можно быть лучшим и тем не менее первым.  
Савелий Тартаковер*

Король перемещается за один ход на ближайшее поле в любом направлении.

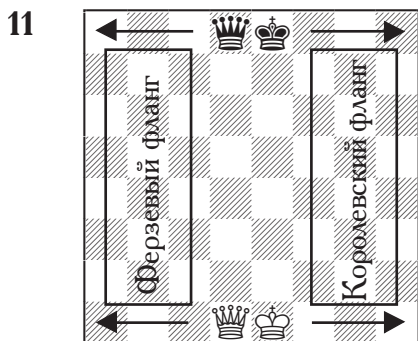
Он контролирует одновременно не более восьми полей. Если эта фигура стоит на угловом поле, то под ее контролем находится только три поля, а располагаясь на крайней горизонтали или вертикали, она имеет в своем распоряжении пять полей.

10



Говорят, что Министерство обороны вышло с предложением ввести в шахматы новую фигуру – прапорщик. Она может ходить куда хочет и как хочет, а бить ее нельзя...

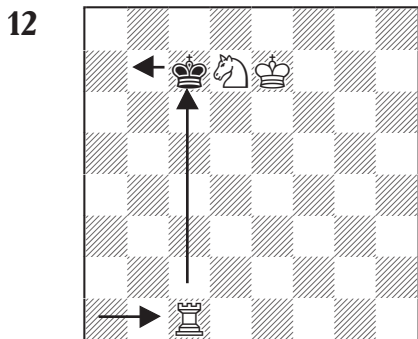
Не случайно три вертикали перед начальным положением королей называются королевским флангом, а три вертикали перед начальным положением ферзей — ферзевым флангом. Оставшиеся две вертикали называются центральными (диаграмма 11).



Король — единственная фигура, которая не может пойти на поле, атакованное чужой фигурой, то есть под шах.

Шах — ситуация, когда король атакован фигурой противника.

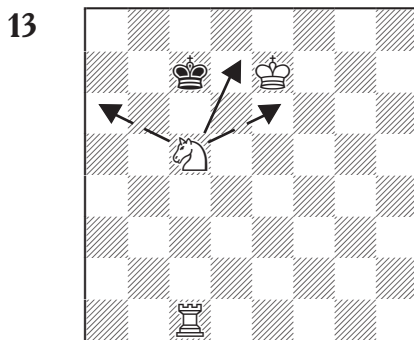
Точно так же королю нельзя брать фигуру или пешку или даже становиться рядом с королем противника, если в этом случае он попадает под шах.



Расстояние между королями должно быть не меньше одного поля (диаграмма 12).

Как мы видим, соблюдая вышенаписанные правила и спасаясь от шаха, король вынужден пойти на поле, расположенное по горизонтали слева от него.

Эта же позиция могла возникнуть из другого положения (диаграмма 13).

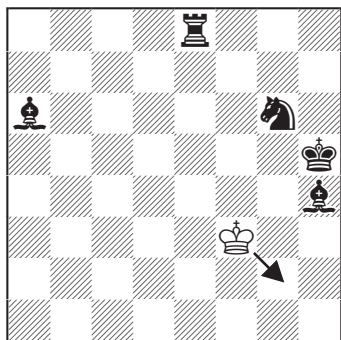


В этом случае мы имеем «скрытый» шах — ситуацию, когда после хода одной фигурой противника король оказался атакован другой. Если конь белых своим ходом займет поле между королями, черный король снова получит от ладьи шах.

Также возможен вариант «двойного шаха» — когда король атакован сразу двумя фигурами противника. В нашем примере это произойдет, если конь пойдет влево или вправо вверх по горизонтали на одно поле.

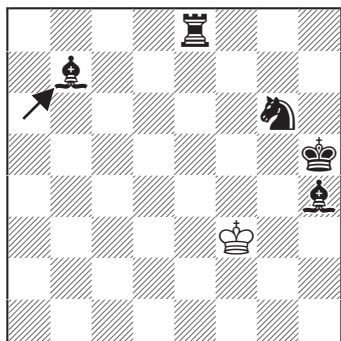
В положении на диаграмме 14 у белого короля есть единственное поле для отступления.

14



Если король не может защититься от шаха, то такое положение называется мат королю и означает конец партии, поэтому игра сводится к защите своего короля и атаке неприятельского. На диаграмме 15 черные ставят мат противнику, переводя своего белопольного слона на центральную диагональ.

15

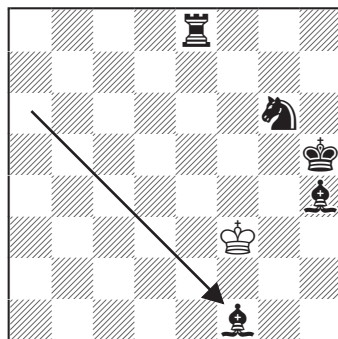
*Мат*

Белых может спасти только грубая ошибка противника. Например, если черные переведут слона на королевский фланг, то партия завершится ничьей (диаграмма 16).

Мы получили ситуацию, в которой белый король не может сделать

ход, а другой фигуры или пешки, способной сделать ход, у белых не осталось. В то же время самому королю шах не сделан. Такое положение называется патом — шаха нет, а соперник не может пойти ни одной фигурой или пешкой.

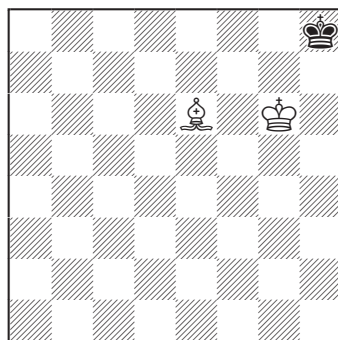
16

*Пат*

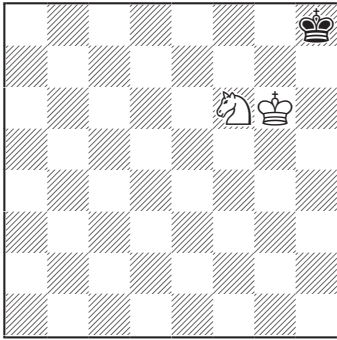
Игра также может завершиться ничьей, если:

1. У игроков осталось лишь по королю, а никаких других фигур или пешек нет.
2. У одной из сторон при любых ответах противника недостаточно сил, чтобы поставить мат. Например, король и легкая фигура против одинокого короля (диаграммы 17, 18).

17



18

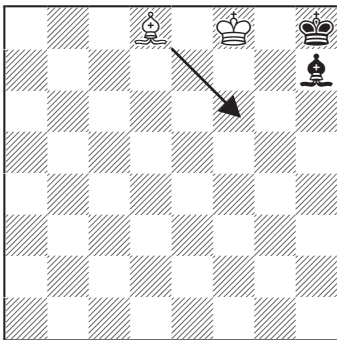


Здесь еще раз необходимо напомнить о так называемом «человеческом факторе» — в некоторых случаях мат можно поставить, только если противник грубо ошибется.

А может ли так случиться, что для партии вничью черным достаточно просто копировать ходы белых? (Шахматные «поединки», в которых черные полностью копируют ходы противника и в конце концов получают мат, называются обезьяньими партиями.) В начале века этим вопросом интересовался шахматный композитор К. Тракслер. Он составил симметричные партии, где ладья поставила мат за 9, слон — за 8, конь — за 7 и пешка — за 15 ходов. В дальнейшем эти рекорды улучшались и были придуманы партии, в которых ладья объявляет мат за 8, конь — за 6, слон — за 7 и пешка — за 7 ходов.

В положении на диаграмме 19 ошибка черных в том, что они заперли короля в углу, отступив слоном. Белые без труда ставят мат.

19



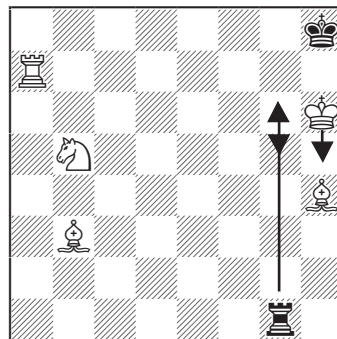
В данном случае белым повезло, но если бы не ошибка черных, то партия могла бы продолжаться бесконечно. Чтобы не допустить подобного, в шахматах было введено правило пятидесяти ходов. Его суть заключается в следую-

щем: если в течение пятидесяти ходов на доске не произошло ни одного взятия, то партия, по заявлению одного из игроков, признается ничейной.

Кроме того, если оба игрока считают, что выигрыша добиться невозможно, то, по взаимному согласию, признается ничья.

Еще один вариант ничейной партии — «вечный шах».

20



Причем это может принимать парадоксальные формы. На первый взгляд на диаграмме 20 у черных безнадежное положение — превосходство белых бесспорно. Но! Постоянно шахуя, белые сводят партию к ничьей. Король не может взять ладью из-за пата. Единственно возможное отступление — и си-

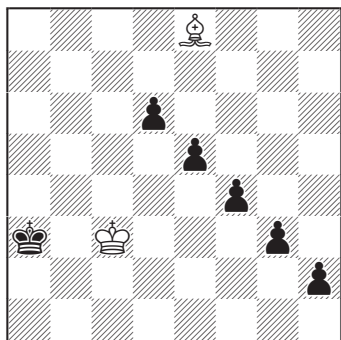
туация повторяется снова. «Вечный шах» и ничья.

Кстати, этот пример демонстрирует нам еще одно шахматное правило, так называемое «тремякратное повторение позиции»: если позиция в партии повторилась трижды, достаточно заявления одного из игроков об этом, и в партии фиксируется ничья.

Есть веселые истории, связанные и с ничейными ситуациями. Так, однажды Пауль Керес (эстонский шахматист) давал сеанс одновременной игры. Сделав на одной из досок ход 1.е2-е4 и подойдя к ней второй раз, он обнаружил, что пешка стоит в начальном положении. Керес вновь поставил пешку на е4. Подойдя к этой же доске в третий раз, гроссмейстер снова увидел заколдованную пешку на поле е2. Не понимая, в чем дело, Керес опять сдвинул пешку на е4. Напротив гроссмейстера с хитрым выражением лица сидел 85-летний любитель шахмат, который, увидев пешку на е4, радостно воскликнул: «Ничья! Тремякратное повторение позиции».

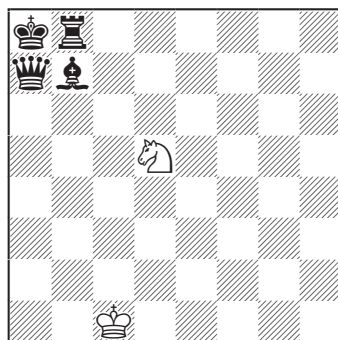
## Тренировочные упражнения

1.1



*Ход белых.  
Задержите пешки.*

1.2



*Ход белых.  
Дайте мат в один ход.*