

КАК ВЫИГРЫВАТЬ
В ШАХМАТЫ

САМЫЙ ИЗВЕСТНЫЙ ШАХМАТНЫЙ ТРЕНЕР ИНТЕРНЕТА

ЛЕВИ РОЗМАН

КАК ВЫИГРЫВАТЬ
В ШАХМАТЫ

ПОЛНОЕ РУКОВОДСТВО
ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО
Москва



Моим поклонникам, которые поддерживали меня
на протяжении всего пути.

Моей семье, которая познакомила меня с этой
прекрасной игрой.

И Люси, которая изменила мою жизнь.





СОДЕРЖАНИЕ

11	ВВЕДЕНИЕ	38	Дебюты с ходом e4
12	Основы шахмат	41	Дебюты d4
19	Шахматная нотация	43	Детский мат
21	Подсчёт очков	47	Глава третья
22	Практика шахмат		Как начинать игру чёрными фигурами
22	Шахматные боты	47	Традиционные дебюты
23	Задачи	51	Дебюты, основанные на расстановке
23	Дополнительные учебные материалы	52	Структурные дебюты
24	ЧАСТЬ ПЕРВАЯ	56	Глава четвёртая
26	Глава первая		Эндшпиль I
	Как (буквально) выиграть в шахматы	56	Линейный мат
26	Мат	59	Мат королём и ферзём
29	Сдача партии	62	Мат королём и ладьёй
30	Просрочка времени	67	Глава пятая
31	Брошенные партии		Эндшпиль II
33	Глава вторая	67	Одиночные действия
	Как начать игру белыми фигурами	70	Мат двумя фигурами
33	Почему стоит изучать дебюты?	75	Переход на новый уровень
35	Что делать/Чего не делать	79	Глава шестая
35	Три принципа дебюта: центр, развитие, рокировка		Эндшпиль III
		80	Ничья по соглашению
		82	Ничья повторением позиции



- 84 Ничья путём пата
86 Правило 50 ходов
86 Ничья при недостаточном количестве материала для мата
89 **Глава седьмая**
Нападение, защита и взятия
89 Видение фигур
92 Атака и защита
97 Тактика
97 Вилки
100 Связка
102 Сквозной удар
104 Вскрытое нападение
105 Вскрытый шах
107 **Глава восьмая**
Стратегия для начинающих
107 Слабости
113 Пространство
116 Закрытые и открытые позиции

120 **ЧАСТЬ ВТОРАЯ**

- 122 **Глава девятая**
Дебюты для среднего уровня
122 Как выбрать дебют
122 Изучение дебютов за белых
124 Не обязательно выбирать Лондонскую систему после d4.
125 Изучение дебютов за чёрных

- 130 **Глава десятая**
Дебюты среднего уровня за белых
130 Лондонская система
133 Венская партия
136 Почему я люблю Венский гамбит?
137 Сицилианский вариант Алапина
141 **Глава одиннадцатая**
Дебюты среднего уровня за чёрных
141 Скандинавская защита
143 Защита Каро — Канн
147 Отказанный ферзевый гамбит
149 Дебюты на основе расстановки
149 Что значит «дебюты на основе расстановки»?
153 **Глава двенадцатая**
Гамбиты
153 Гамбиты за белых
155 Бессмертная партия
160 Гамбиты за чёрных
168 **Глава тринадцатая**
Эндшпили среднего уровня
168 Что такое эндшпиль?
168 Решённые эндшпили
168 Практические эндшпили
169 Пример: Магнус Карлсен
169 Ключевые термины эндшпиля:



169	Пешечный эндшпиль
174	Коневой эндшпиль
176	Эндшпили конь против слона
177	Слоновый эндшпиль
180	Ладейный эндшпиль
183	Ферзевый эндшпиль
189	Глава четырнадцатая Тактика для продвинутых игроков
190	Применение метода ШВН
191	Шахи, взятия, нападения: следующий уровень
192	ШВН: мат в три хода
194	ШВН: выигрыш материала
196	Удаление защитника
196	Промежуточный ход

198	Открытые нападения
199	Жертвы, отвлечение и завлечение
204	Глава пятнадцатая Средний уровень стратегии
204	Пешки
211	Слоны и кони
215	Ладьи
220	Ферзь
223	Размены
232	Контрольный список
242	Ключевые термины и концепции
245	БЛАГОДАРНОСТИ
246	ОБ АВТОРЕ
247	УКАЗАТЕЛЬ



ВВЕДЕНИЕ

Приветствую вас! Меня зовут Леви. Я международный мастер, бывший полупрофессиональный игрок, а теперь в основном обучаю шахматам онлайн. Прежде чем мы углубимся в детали того, как выигрывать в шахматы, я хотел бы рассказать вам немного о себе, этой книге и основах этой невероятной игры.

Шахматы — увлекательная игра, но материалы для обучения часто кажутся устрашающими. За годы моей работы в качестве шахматного тренера бесчисленное количество людей спрашивало меня: «Какую шахматную книгу для новичков лучше всего приобрести?» Честно говоря, никто не может дать однозначного ответа! По моему опыту, шахматные книги для начинающих и игроков среднего уровня сильно различаются по объему и содержанию и зачастую предполагают наличие физической шахматной доски для следования инструкциям. Поиск всеобъемлющего, современного руководства по шахматам вдохновил меня на написание этой книги. Моя цель заключалась в создании свежего, обновлённого взгляда на эту вечную и удивительно сложную игру.

Я посвятил практически всю свою взрослую жизнь обучению шахматам. Будь то уроки для детей в детских садах или корпоративные тренинги, я всегда

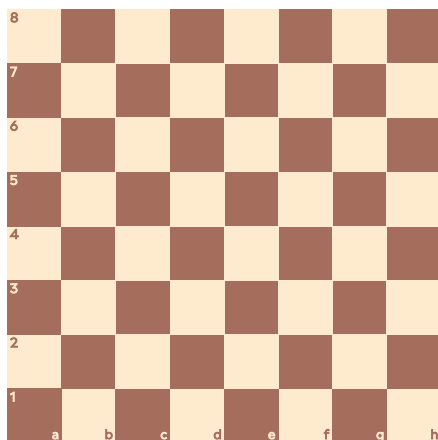
искал самые эффективные способы объяснить своим ученикам игру на 64 клетках. Когда мир закрылся в первые дни пандемии COVID-19 в 2020 году, я начал преподавать своим ученикам через Zoom. Однако вынуждать шестилетних детей сидеть на онлайн-уроках шахмат оказалось бесплезным и даже немного удручающим, поэтому я сосредоточился на YouTube. С тех пор я делал видео о шахматах практически каждый день своей жизни.

Кто-то из вас нашёл меня на YouTube несколько лет назад, и мои видео стали для вас утешением в трудные времена. Другие могли видеть меня ещё в 2018 году, когда я в четыре утра вел трансляции в неопрятном виде на Twitch. А кто-то, возможно, совсем не знаком с моими онлайн-инициативами и просто интересуется шахматами. В любом случае я глубоко ценю каждого из вас. Я люблю делать шахматы интересными и доступными для всех, и надеюсь, что это станет очевидным для вас в предстоящих главах.

На следующих страницах вы узнаете основные правила игры, к которым сможете возвращаться, чтобы освежить их в памяти в процессе обучения и игры. А затем начнётся настоящее обучение. Наслаждайтесь!

Основы шахмат

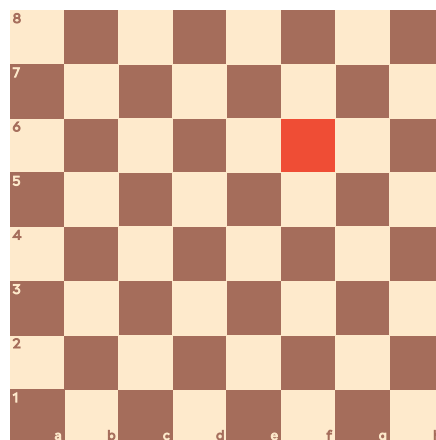
Шахматам почти 1500 лет, и их происхождение можно проследить до VI века в Индии. С тех пор игра претерпела некоторые изменения, но сегодня доска выглядит так:



↑ Шахматная доска состоит из 64 клеток (полей), разлинованных 8 x 8. Клетки чередуются между белыми и чёрными (цвета обычно другие, но называем мы их «белые» и «чёрные»). Нижний правый угол должен быть белым для обоих игроков, независимо от того, играете ли вы на настоящей доске или онлайн.

На доске также есть координаты. Онлайн-доска, вероятно, будет отображать координаты на самой доске (как на примере выше), но на большинстве реальных досок этого не делают. Рассматривайте координаты как простую карту. Вертикальные линии шахматной доски, называемые вертикалями, обозначаются буквами от «a» до «h», начиная слева направо. Горизонтальные ряды, называемые

горизонталями, нумеруются от 1 до 8, начиная снизу вверх. Это означает, что любую клетку на шахматной доске можно идентифицировать, комбинируя букву вертикали и номер горизонтали.



↑ Выделенная клетка здесь, например, находится на вертикали f и на 6-й горизонтали. Эта клетка, следовательно, называется f6. (Буква всегда указывается первой.)

Теперь давайте добавим фигуры. Это начальная позиция для шахматной партии:



♠ Белые всегда начинают на 1-й и 2-й горизонталях, а чёрные — на 7-й и 8-й. Каждая сторона имеет 16 фигур, т. е. всего 32 фигуры на доске. Мы представим каждую фигуру позже, но на данный момент важно знать, как они должны быть расположены. У обоих игроков есть ряд пешек, а за ними расположены основные фигуры. Всё симметрично, включая королей и ферзей, которые должны находиться друг напротив друга — ферзи начинают на вертикали d, а короли — на вертикали e.

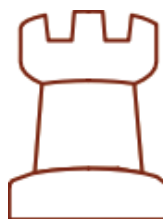
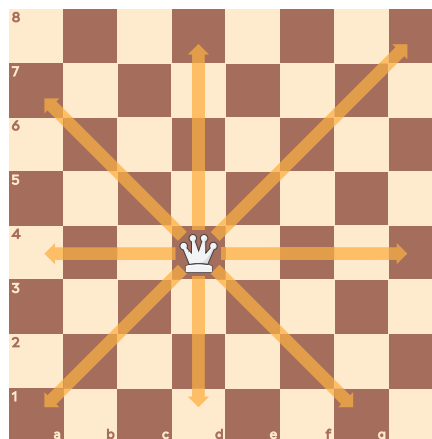
В шахматах игроки по очереди делают ходы фигурами. Белые всегда ходят первыми. Мы разберём, как начать игру и как выиграть партию в шахматах, в следующих главах, но, прежде чем продолжить, давайте познакомимся с фигурами.



Это ферзь.

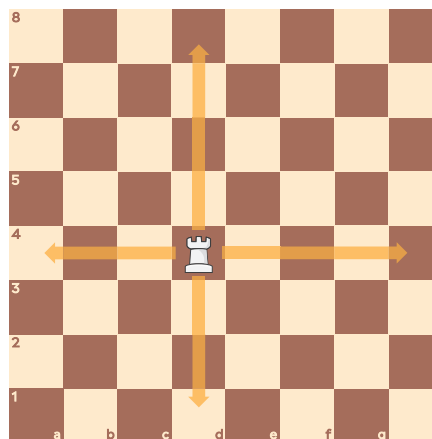
Ферзь стоит 9 очков, что делает его самой ценной фигурой (исключая короля, к которому мы ещё вернёмся). Отметим, что «стоимость» каждой фигуры гипотетична и предназначена только для выражения её ценности относительно других фигур. У каждого игрока есть только один ферзь. Ферзь может двигаться вверх, вниз, влево, вправо и по диагонали — и на столько клеток, насколько захочет, если эти клетки не заблокированы. Ферзь не может перепрыгивать другие фигуры, включая свои собственные. На пустой шахматной доске ферзь может двигаться на любые клетки вдоль всех горизонталей, вертикалей или диагоналей. Ферзь — ваша самая

мощная фигура; ни одна другая фигура не контролирует столько полей, как она.



Ладья — ваша вторая по ценности фигура (опять же, за исключением короля), стоящая 5 очков. Вы начинаете партию с двумя ладьями.

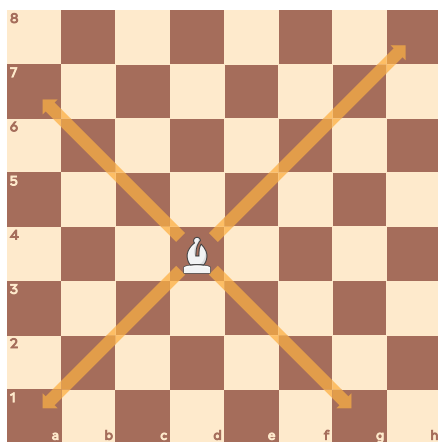
Ладья может двигаться вверх, вниз, влево и вправо в любом направлении, и на столько клеток, насколько захочет, если эти клетки не заблокированы другими фигурами. ↓





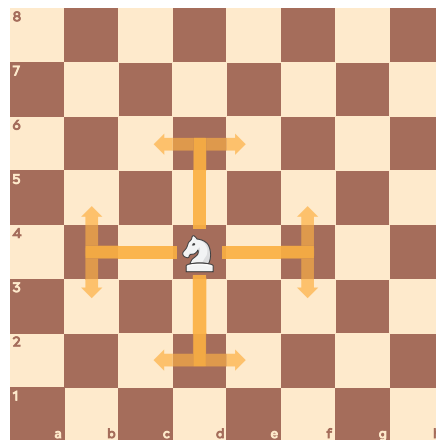
Слон стоит 3 очка. Каждый игрок начинает партию с двумя слонами: один на белом поле, а другой на чёрном.

Слон может двигаться на любое количество клеток (при условии, что эти клетки не заблокированы другими фигурами), но только по диагонали. Это означает, что ваш слон на белой клетке всегда будет находиться на белых клетках доски, а ваш слон на чёрной клетке — на чёрных клетках. ↓



Конь также стоит 3 очка, и каждый игрок начинает партию с двумя конями. Конь движется самым необычным образом среди всех фигур и также уникален тем, что это единственная фигура на доске, которая может перепрыгивать через другие фигуры — будь то свои фигуры или фигуры противника. Конь ходит в форме буквы «Г», т. е. движется вверх, вниз или вбок на две клет-

ки, а затем на одну клетку в сторону. Эта диаграмма показывает все клетки, на которые конь в центре пустой доски может прыгнуть. ↓

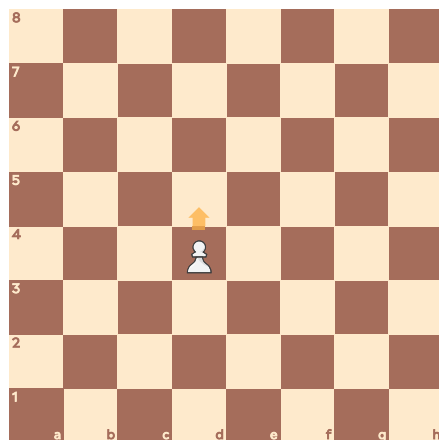


Поскольку конь может перепрыгивать через фигуры, это единственная фигура на первой линии, которая может сразу же вступить в игру с самого начала партии. Остальные фигуры нуждаются в свободном пути, который открывается благодаря движению пешек. ↓

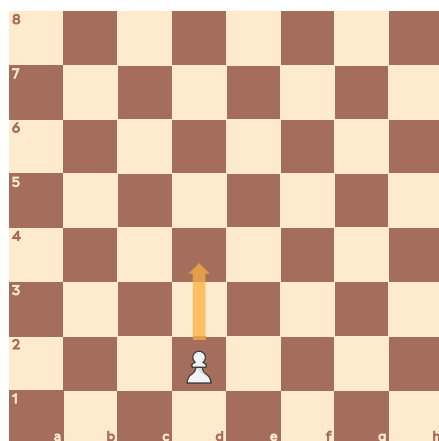




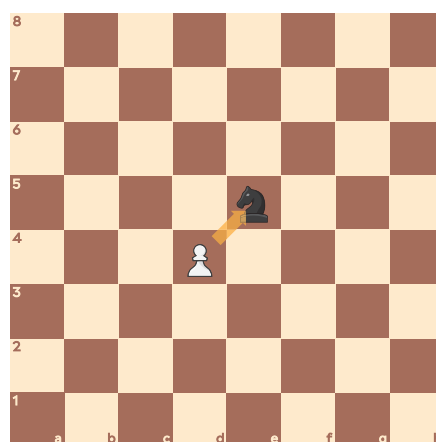
Пешка стоит 1 очко, и каждый игрок начинает партию с восемью пешками. Существуют пять правил, которые нужно знать о пешках.



↑ Пешки могут двигаться на одну клетку вперёд за раз. Однако на своём первом ходу — и только на первом — каждая пешка имеет возможность пойти на две клетки вперёд вместо одной.



♣ В главах о дебютах (стр. 24–49) мы рассмотрим различные ситуации, когда пешка может выбрать, двигаться ли на одну клетку или на две. На данный момент важно просто знать, что у каждого игрока есть возможность переместить каждую из своих восьми пешек на одну или две клетки вперёд на её первом ходу. После этого пешки могут двигаться только на одну клетку вперёд.



♣ Но когда пешка «съедает» — а это происходит, когда фигура перемещается на клетку, занятую вражеской фигурой, и удаляет эту вражескую фигуру с доски, — пешка двигается по диагонали. Пешка не может двигаться по диагонали в пустую клетку; также пешка не может захватывать другую фигуру вертикально. Она может двигаться только на пустую клетку прямо вперёд и «съедать» только диагонально. Всё понятно?