

ЭМАНУИЛ
ЛАСКЕР

ШКОЛА
ШАХМАТНОЙ
ИГРЫ

КЛАССИЧЕСКИЙ УЧЕБНИК ШАХМАТ

 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Москва 2022

УДК 794.1
ББК 75.581
Л26

Автор-составитель *Калиниченко Николай Михайлович*

Ласкер, Эмануил.
Л26 Школа шахматной игры : классический учебник шахмат / Эмануил Ласкер ; составитель Н. М. Калиниченко. — Москва : Эксмо, 2022. — 552 с. : ил. — (Классический учебник шахмат).

ISBN 978-5-04-119183-2

Эта книга является самым полным сборником шахматных трудов Эмануила Ласкера на сегодня в мире. Помимо часто издаваемого «Учебника шахматной игры» и более редкой, но известной работы «Здравый смысл в шахматах», в нее вошли «Начатки шахматного знания» и «Уроки с начинающими» — труды сегодня совсем недоступные.

Влияние Ласкера на шахматный мир огромно, его спортивное превосходство над соперниками было столь неправдоподобно велико, что современники не могли найти этому разумного объяснения. Одни объясняли его успехи везением, другие даже подозревали гипноз! Только сегодня стали понятными многие из методов, которые применял Ласкер в своей шахматной практике, хотя он, как истинный ученый, прямо излагал свои взгляды в печатных трудах. Продолжателем его шахматного метода специалисты называют нынешнего чемпиона мира Магнуса Карлсена.

Книги Ласкера необходимы каждому желающему постичь шахматы и добиться в них успеха.

**УДК 794.1
ББК 75.581**

ISBN 978-5-04-119183-2

© Калиниченко Н.М. Составление, 2013
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2022

Все права защищены. Книга или любая ее часть не может быть скопирована, воспроизведена в электронной или механической форме, в виде фотокопии, записи в память ЭВМ, репродукции или каким-либо иным способом, а также использована в любой информационной системе без получения разрешения от издателя. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или ее части без согласия издателя является незаконным и влечет уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Издание для досуга
КЛАССИЧЕСКИЙ УЧЕБНИК ШАХМАТ

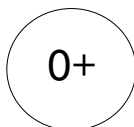
Ласкер Эмануил
ШКОЛА ШАХМАТНОЙ ИГРЫ
КЛАССИЧЕСКИЙ УЧЕБНИК ШАХМАТ

Главный редактор *Р. Фасхутдинов*
Руководитель отдела *В. Обручев*
Ответственный редактор *С. Вильданов*
Менеджер проекта *Н. Солдатова*
Художественный редактор *Е. Пуговкина*
Компьютерная верстка *О. Скляр, А. Гусев*

Страна происхождения: Российская Федерация
Шығарылған елі: Ресей Федерациясы

ООО «Издательство «Эксмо»
123308, Россия, город Москва, улица Зорге, дом 1, строение 1, этаж 20, каб. 2013.
Тел.: 8 (495) 411-68-86.
Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru
Өндiрушi: «ЭКМО» АҚБ Баспасы,
123308, Ресей, қала Мәскеу, Зорге көшесi, 1 үй, 1 ғимарат, 20 қабат, офис 2013 ж.
Тел.: 8 (495) 411-68-86.
Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru
Тауар белгiсi: «Эксмо»
Интернет-магазин : www.book24.ru
Интернет-магазин : www.book24.kz
Интернет-дүкен : www.book24.kz
Импортер в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы».
Қазақстан Республикасындағы импорттаушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.
Дистрибутор и представитель по приему претензий на продукцию,
в Республике Казахстан: ТОО «РДЦ-Алматы»
Қазақстан Республикасында дистрибутор және өнім бойынша арыз-талаптарды
қабылдаушының өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС.
Алматы қ., Дембровский көш., 3-а, литер Б, офис 1.
Тел.: 8 (727) 251-59-90/91/92; E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz
Өнiмнiң жарамдылық мерзiмi шектелмеген.
Сертификация туралы ақпарат сайтта: www.eksmo.ru/certification
Сведения о подтверждении соответствия издания согласно законодательству РФ
о техническом регулировании можно получить на сайте Издательства «Эксмо»
www.eksmo.ru/certification
Өндiрген мемлекет: Ресей. Сертификация қарастырылмаған

Дата изготовления / Подписано в печать 28.01.2022. Формат 70x100¹/₁₆.
Печать офсетная. Усл. печ. л. 44,72.
Доп. тираж 2000 экз. Заказ



БОМБОРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО

БОМБОРА – лидер на рынке полезных и вдохновляющих книг.
Мы любим книги и создаем их, чтобы вы могли творить, открывать
мир, пробовать новое, расти. Быть счастливыми. Быть на волне.

bombora.ru bomborabooks bombora

■ ЧИТАЙ · ГОРОД

book 24.ru

Официальный
интернет-магазин
Издательской группы
«ЭКМО-АСТ»

ISBN 978-5-04-119183-2



9 785041 191832 >

В электронном виде книги издательства вы можете
купить на www.litres.ru

ЛитРес:

один клик до книги



ПРЕДИСЛОВИЕ К НАСТОЯЩЕМУ ИЗДАНИЮ

Данная книга является самым полным сборником шахматных трудов Эмануила Ласкера на сегодня в мире. Помимо часто издаваемого «Учебника шахматной игры», более редкой, но известной работы «Здравый смысл в шахматах», в нее вошли «Начатки шахматного знания» и «Уроки с начинающими» — труды сегодня совсем недоступные.

Наибольшее влияние на развитие шахмат во все времена оказывали чемпионы мира. Именно они диктовали моду, именно на них равнялся весь свет. Эмануил Ласкер был чемпионом дольше всех (27 лет! — этот рекорд вряд ли возможно побить), он дольше всех и определял направление шахматной мысли.

Влияние Ласкера на шахматный мир огромно, его превосходство над соперниками было столь неправдоподобно велико, что требовало мистических объяснений в гипнозе. На самом же деле он в своей шахматной практике уже более ста лет назад использовал многие из методов, которые стали обычными сегодня:

- Он нарушал общие принципы, если был уверен в своих действиях.
- Его ходы отличал «практицизм».
- Он фокусировал свое внимание на особенностях позиции, искал конкретные, а не теоретические цели.
- Он не рассчитывал варианты там, где расчет не нужен.
- Он считал шахматные часы 33-й фигурой.
- При ухудшении ситуации на доске он усложнял позицию, прежде чем она становилась безнадежной.

- Он шел на оправданный риск.
- Он жертвовал материал за чисто позиционную компенсацию.
- Он использовал тактику для продвижения позиционных целей.

Круг профессиональных интересов Ласкера не ограничивался шахматами, он был успешным математиком, философом, писателем, и богатство его личности проступает во всех его печатных трудах. Как принято у ученых, он откровенно излагал все свои мысли, не делая секретов. При этом он неизменно ссылался на других шахматных титанов — Стейница, Тарраша, Нимцовича. Так принято в научных кругах, но не у шахматистов. Возможно, поэтому появилось ошибочное утверждение, будто бы Ласкер не оставил собственной школы. В действительности все современные шахматисты — его ученики. По мнению 14-го чемпиона мира Крамника, современные шахматы и начались с Ласкера, все, что было до него, — архаика, а его партии абсолютно современны.

Книги, собранные сейчас под одну обложку, написаны Ласкером в разных веках, если говорить об обычном календаре, но гораздо важнее, что они написаны в разные шахматные эпохи и, фигурально выражаясь, даже «разным Ласкером». Наиболее важная из них сегодня, безусловно, «Учебник шахматной игры». Она написана Ласкером в 1925 году, когда позиционная теория шахмат уже была признана и принята, но ее изложение Ласкером свежо, а книга непохожа на другие учебники. Ласкер-философ и шахматы наполняет философским содержанием. Во многих книгах многих авторов изложены основные положения позиционной теории Стейница, но лишь Ласкер считает нужным подробно остановиться на вопросе, каким образом эти законы получены, как можно удостовериться в их справедливости, наконец, как далеко за границы шахмат некоторые из законов распространяются.

В книге отчетливо виден и Ласкер-психолог. Рассказывая об отдельных приемах борьбы, он часто уточняет и кто именно из гроссмейстеров данные приемы использует. С позиции психологии он рассматривает и перспективность комбинационного и позиционного методов борьбы.

Александр Никитин, тренер, воспитавший Гарри Каспарова, написал об этом книгу. Начал он ее вот этими словами: «Когда мне было 7 лет, я нашел в библиотечке дяди учебник шахматной игры, написанный Эмануилом Ласкером. Толстую книжку, полную красивых и таинственных фигурок, «проглотил» за пару дней, и од-

ним вечным пленником загадочного царства богини Каиссы стало больше. А учебник великого Маэстро до сих пор занимает почетное место в моей библиотеке».

Существуют шахматные книги на все времена. Их немного, и «Учебник...» одна из них.

«Здравый смысл» написан в 1896 году, совсем еще молодым Ласкером, в момент максимального противостояния позиционной школы Стейница и романтического направления, возглавляемого Чигориным. Оба гиганта, доказывая свои взгляды, не боялись экспериментировать за доской, эпатажили зрителей и соперников радикальными идеями в дебюте и миттельшпиле (7. ♖h3! — защита двух коней, Стейниц. 2. ♔e2! — французская защита, Чигорин). Оба они вели и заочную дискуссию на страницах газет. Каждый из них по-своему понимал шахматную красоту и твердо отстаивал свое понимание. Нужна была еще одна столь же масштабная личность, способная объединить обе эти философии на доске, предложить нечто общее и универсальное. В такой роли и выступил молодой чемпион мира, философ и математик Эм. Ласкер. Само название его книги, если рассматривать ее под таким углом зрения, не случайно. Ласкер выделил в шахматах, как базовый элемент, борьбу, подчинив ей все остальное, в том числе и шахматную эстетику. «Самый сильный ход и есть самый красивый» — таков его чемпионский взгляд на столкновение позиционной и комбинационной школ в шахматах. Как это созвучно XXI веку с его уважением к результату партии, рейтингам шахматистов! До Ласкера бессмертные и вечные партии Андерсена не столько анализировали, сколько восхищались ими, он же, подвергнув ходы самой строгой проверке, выяснял, являются ли они единственным путем к победе, а значит, красивы ли сами партии? Такой подход сегодня очевиден любому шахматному проблемисту, но в игровых шахматах он и сейчас принимается не всеми. Уже по этому примеру видно, насколько опережал свое время Ласкер.

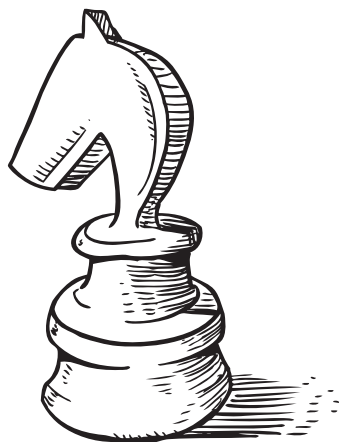
Работа «Начатки шахматного знания» вышла в СССР в 1926 году и вызвала значительный интерес (достаточно сказать, что ее первый тираж — 5 400 экземпляров — превышал первый тираж вышедшего через пару лет знаменитого авантюрного романа Ильфа и Петрова «12 стульев»). Эта работа Ласкера вскоре была переведена на армянский язык и переиздана в Ереване.

«Уроки с начинающими» написаны Ласкером в 1936 году специально для советской газеты «Шахматы и шашки в рабочем клубе».

Предисловие к настоящему изданию

Спасаясь от гитлеровского режима, Ласкер жил тогда в Москве. Интересно видеть, что, будучи по нынешним меркам уже «шахматным ветераном», Ласкер продолжал генерировать новые идеи: например, объясняя начинающим шахматистам ценность фигур, он отходит от традиционной их стоимости (конь равен трем пешкам и т.д.) и дает другую, более тонкую шкалу. Его ум работал постоянно, и прочесть все книги Ласкера необходимо каждому, кто хочет постичь шахматы и добиться в них успеха.

В. Ионов, Н. Калиниченко



**УЧЕБНИК
ШАХМАТНОЙ
ИГРЫ**

I

ПЕРВОНАЧАЛЬНЫЕ СВЕДЕНИЯ О ШАХМАТНОЙ ИГРЕ

История шахматной игры давно уже пробудила к себе интерес, но о ней мы тем не менее знаем очень немного. Существует несколько легенд относительно возникновения этой игры, но их историческая правда заключается лишь в том, что они правильно называют местом возникновения Азию, а временем возникновения — очень далекое прошлое. Древнеегипетское искусство донесло до нас изображения игр, похожих на шахматы. Найдены были также документы, относящиеся к шахматам и написанные свыше тысячи лет назад. Однако шахматная игра той эпохи не была тождественна современной. На протяжении своей истории шахматы, несомненно, претерпели многочисленные изменения, и, кто знает, не является ли предком наших шахмат игра в шашки, или, точнее, некоторое подобие этой игры.

История шахмат в Европе началась приблизительно ты-

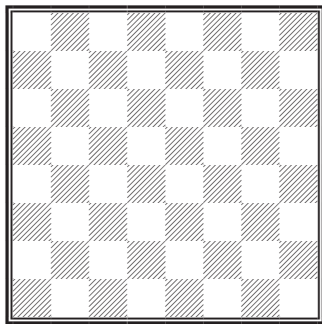
сячу лет назад. В ту эпоху они пользовались в Испании большим уважением и являлись любимой игрой знати и ученых. В шахматы играли при дворах и рыцарских замках, их воспевали в прекрасных поэмах. В течение столетий они оставались утонченной игрой, доступной лишь изысканному вкусу. Постепенно шахматы проникли в Италию и Францию и в конце концов получили повсеместное распространение.

Шахматная игра, как сказано, подвергалась различным изменениям, но только внешним, по форме, и не по своей сущности. Последняя оставалась неизменной на протяжении тысячелетий, и раскрыть ее поэтому нетрудно: игра в шахматы всегда стремилась отображать войну между двумя противоборствующими сторонами, ожесточенную войну, которая хотя и ведется по определенным законам и установленным порядкам, но не знает, что такое милость или

пощада. Это становится ясным из простого ознакомления с правилами игры.

Шахматная доска

Самое старое в шахматах — это, несомненно, доска, поле шахматной битвы. Она разделена на 64 поля — маленькие квадраты, составляющие в совокупности один большой квадрат. Эти 64 квадрата располагаются в виде восьми горизонтальных и восьми пересекающих их вертикальных линий. Для лучшего обозрения доски эти поля окрашивают попеременно в белый и черный цвет, так что с давних времен шахматная доска имеет такой вид:



Очень важно, чтобы желающий изучить шахматную игру точно знал доску и мог ясно представить себе расположение каждого поля, равно как и взаимное расположение групп смежных полей. Для облегчения этого всю доску делят на три части: середину и два фланга. Первая и вторая вертикальные линии (слева) образуют левый

фланг; седьмая и восьмая линии, примыкающие к правому краю доски, — правый фланг; третья, четвертая, пятая и шестая линии — середину. Середину этой середины образуют четыре поля, лежащие в четвертой и пятой линии и в четвертом и пятом ряду; эти четыре поля называются центром.

Чтобы получить возможность коротко и ясно объяснять происходящее на доске, каждому полю дали название. В прежние времена им давали названия картинные (описательные), в наш естественно-научный век — названия математические. Эти математические названия напоминают систему координат, вроде той, которая была установлена Декартом. При этом «вертикали» — линии, идущие снизу вверх, обозначаются по порядку буквами: a, b, c, d, e, f, g, h; «горизонталы» же, идущие слева направо, обозначаются цифрами: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Говорят, таким образом, о линии «a», о линии «b» и т. д. по линии «h» или о 1-м ряде (горизонталы), 2-м ряде и т. д. до 8-го ряда. Так как каждое поле может принадлежать только одной линии и одному ряду, то оно совершенно точно определяется указанием этой линии и этого ряда. Например, поле b5 — это поле линии «b», которое находится в 5-м ряду: всегда говорят и пишут «поле b5». Эта система дает, таким образом, возможность просто и единообразно обозначать каждое поле на доске. О другой

системе описательного обозначения речь пойдет ниже.

В математической системе обозначений указанное выше разделение доски на отдельные части выражается так: левый фланг образуют линии «a» и «b», правый — линии «g» и «h», середину — линии «c», «d», «e» и «f»; центр составляют четыре поля: d4, d5, e4, e5. В шахматах говорят также о крае доски, который составляют линии «a» и «h» и ряды (горизонталы) 1-й и 8-й, а также — о четырех угловых полях: a1, a8, h1, h8.







Шахматист, который хочет научиться свободно читать шахматные книги, должен прежде всего научиться быстро и правильно обозначить поля, которые указываются ему на доске пальцем, а также быстро и правильно находить на доске поля, которые указываются ему в математическом обозначении, и ясно представлять себе их геометрическое положение.

Шахматные фигуры

Войска, которые сражаются на шахматной доске, состоят из белых и черных шахматных фигур. Белые фигуры образуют одну партию, черные — другую, противостоящую. Коротко называют эти партии просто «белыми» и «черными».

У белых и черных имеются одни и те же фигуры: король, ферзь, две ладьи, два слона, два коня и восемь пешек. Таким образом, в каждой партии насчитывается 16 фигур. К началу игры фигуры расставляются определенным, раз навсегда установленным образом, а затем играющие изменяют это первоначальное расположение фигур, делая поочередно ходы, т. е. передвигая свои фигуры с одного поля на другое. В этом и заключается ведущийся по определенным правилам бой между шахматными фигурами, каждая из которых стремится защитить своего короля и помочь овладеть королем противника.

Внешний вид фигур бывает различен: в книгах фигуры обозначаются следующими условными буквами: король — Кр, ферзь — Ф, ладья — Л, слон — С, конь — К; пешки же никак не обозначаются. На диаграммах фигуры изображаются следующими условными значками¹:

Король	—	
Ферзь	—	
Ладья	—	
Слон	—	
Конь	—	
Пешка	—	

Тот из игроков, чья очередь делать ход, должен переставить одну из своих фигур с того

¹ В современных полиграфических изданиях фигуры, совершающие ход, обычно обозначают не буквами, а более наглядными пиктограммами. (Прим. ред.)

поля, на котором она стоит, на какое-нибудь другое поле. В этом и заключается «ход», а в чередующейся смене таких ходов состоит все течение битвы. Конечно, это описание не совсем полно; оно передает только суть дела. Отметим, что иногда — при рокировке и превращении пешки — в ходе одновременно участвуют две фигуры одной и той же стороны. Все ходы, однако, делаются по определенным правилам, которым игроки обязаны подчиняться.

Правила ходов

Король может двигаться с того поля, на котором он стоит, только на одно из соседних полей, ладья может двигаться только по прямой линии, слон — только по косой (по диагонали), ферзь — и по прямой и по диагонали, конь делает прыжок, т. е. кратчайший непрямолинейный путь, возможный на шахматной доске, а пешка двигается только вперед и только на одно поле. Все эти ходы допустимы лишь на такое поле, которое не занято другой своей же фигурой, и при условии, что путь к этому полю свободен. Если путь ладьи, слона или ферзя к какому-нибудь намеченному полю прерывается, поскольку одно из полей по дороге занято, то фигура не может перепрыгнуть через эту преграду. Для занятия поля нахождение на нем фигуры противника не служит препятствием; мы берем эту фигуру, завладеваем полем и снимаем неприятельскую

фигуру. Остальные фигуры — король, конь и пешка — также могут взять фигуру противника: король и конь — если они могут пойти на поле, занятое этой фигурой, пешка — если неприятельская фигура стоит перед ней на смежном по диагонали поле (но отнюдь не прямо перед ней). Все фигуры могут быть взяты и все могут быть поставлены под удар, за исключением короля. Если ему грозит опасность, если, как говорят, противник «дает шах», то играющий обязан защищать своего короля; если же королю не остается никаких путей к спасению, он получает мат: шах и мат, и партия кончена.

Приведенные правила ходов не полны и изложены в слишком сжатой форме, но они дают четкое представление о шахматной борьбе. Теперь мы рассмотрим их подробнее в отдельности и выясним все сопутствующие логические моменты.

Король

Король может передвинуться со своего места на любое поле, удовлетворяющее следующим условиям:

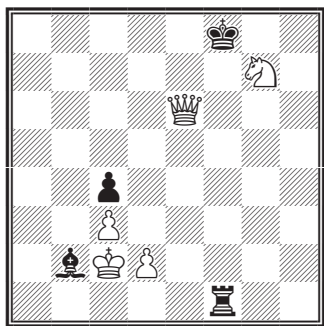
- 1) оно является соседним с тем полем, которое король занимал раньше;
- 2) оно не занято никакой фигурой того же цвета, что и король;
- 3) оно не находится под ударом неприятельской фигуры (пешки).

Только один раз в течение партии король может отступить от этих правил, т. е. пойти не на соседнее поле, а именно при рокировке. При рокировке король и одна из ладей его цвета передвигаются одновременно, причем ладья ставится рядом с королем, а король переставляется через нее. При этом предполагается, что:

- 1) король не находится под шахом (т. е. под ударом);
- 2) король и ладья в течение партии до этого момента еще не двигались;
- 3) путь ладьи свободен;
- 4) ни король, ни ладья не попадают в результате под удар.

Оживим теперь изложение примерами.

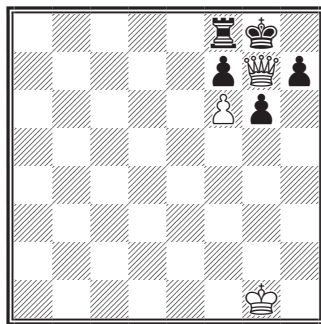
Белый король, находящийся на поле c2, имеет в своем расположении только один ход, а именно на b2. Но для этого он должен взять черного слона, стоящего на поле b2.



Он может пойти туда, ибо, во-первых, это поле является соседним с полем c2, на ко-

тором он в настоящее время стоит; во-вторых, это поле занято не собственной фигурой, а неприятельской, и, в-третьих, оно не находится под ударом какой-либо из вражеских фигур. Действительно, на доске находятся следующие неприятельские фигуры: король на f8, ладья на f1, слон на b2 и пешка на c4; и ни одна из этих фигур не угрожает полю b2. С другой стороны, белый король не вправе пойти на поля b1, c1 или d1, так как эти поля находятся под ударом ладьи f1, а также на поля b3 или d3, так как им угрожает пешка c4; не может он также пойти на c3 или d2, так как эти поля заняты его же пешками; все другие поля на доске для него недоступны, потому что они не являются смежными с полем, которое он занимает в настоящий момент.

Убедитесь сами, что и у черного короля имеется только один ход, а именно — взять коня на g7.



Ход черных. Их король стоит под шахом, так как ему угро-

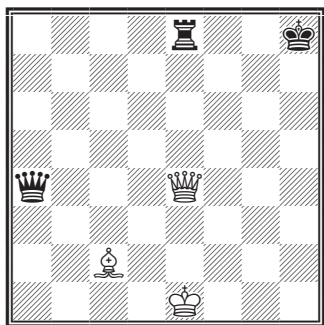
имеются три слона: на с3, с4, f6; кроме них — три ладьи: на с1, d2, f7 и, конечно, два короля — ведь короли не снимаются — на а1 и g8.

Так как слоны ходят по диагоналям, то слон с3 может взять слона f6, и наоборот. Однако взять ладью d2 слон с3 не может, так как его связывает слон f6, заставляющий его защищать своего короля.

Слон с4 может взять ладью f7; последняя же вообще никуда уйти не может, так как она связана, будучи вынужденной защищать своего короля от нападения слона с4.

Число полей, на которые могут пойти в данном положении слоны: слон с3 — на четыре поля (b2, d4, e5, f6), слон с4 — на десять (a2, b3, d5, e6, f7 a6, b5, d3, e2, f1), и, наконец, слон f6 — на девять полей (h8, g7, e5, d4, c3, d8, e7, g5, h4).

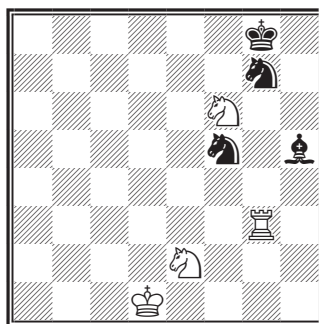
Ферзь



На доске два ферзя, одна ладья, один слон и оба короля.

Черный ферзь а4, соединяя в себе ходы ладьи и слона, может пойти на b4, с4, d4 и е4, где он берет белого ферзя, на b3 и с2, где он берет слона, на b5, с6, d7 и а1, а2, а3, а5, а6, а7, а8. Белый ферзь е4 может пойти только на е2, е3, е5, е6, е7, е8, так как ладья е8 обязывает его прикрывать короля. Если бы не это обстоятельство, он мог бы на h7 дать мат черному королю. Теперь же он должен взять ладью на е8 или позволить взять себя.

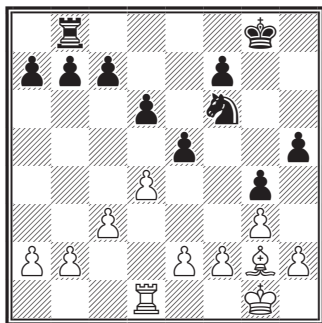
Конь



Здесь из четырех коней два неподвижны; конь е2 не может двинуться со своего места из-за слона h5, конь g7 — из-за ладьи g3; они обязаны защищать своих королей. Конь f5 может пойти на одно из следующих полей: е7, d6, d4, е3, g3 (при этом он берет ладью), h4, h6. Итак, кратчайший прыжок на доске осуществляется следующим образом: сперва отсчитываются два поля вправо или влево, вверх или вниз, а затем одно поле в направлении, перпендикулярном к ним. Это дает для коня, стоящего на f5, восемь возможностей, но

одна из них, именно ход на g7, отнимается у него, так как это поле занято своей фигурой. У коня f6 имеются все восемь возможностей; он угрожает неприятельскому королю, дает ему шах, и король, чтобы спастись, вынужден бежать куда-нибудь, например на f7.

Пешка



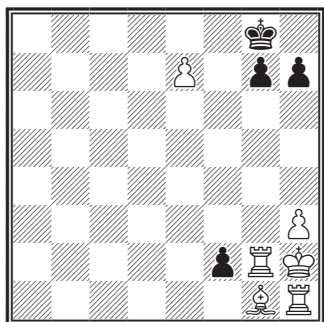
На доске мы видим 16 пешек, т. е. все пешки, участвующие в игре, и кроме них две ладьи, одного слона, одного коня и обоих королей. В начале партии белые пешки занимают второй ряд доски, а черные — седьмой. С этих мест они движутся вперед или берут фигуры противника, но всегда продвигаются по направлению к врагу. Таким образом, белые пешки движутся всегда снизу вверх, черные — сверху вниз. Белая пешка d4 может, например, взять черную пешку e5 и наоборот, потому что пешки движутся по прямой линии, а берут — по косой.

В приведенном положении мы видим три пешки, которые не могут двигаться, ибо они

блокированы; это пешки g3, g4, f7. Пешка g3 блокирована пешкой g4 (пешка берет ведь не по прямой, а по косой линии). Девять пешек: a2, b2, e2, f2, h2, a7, b7, c7, f7 — стоят еще на тех местах, которые они занимали в начале партии, остальные же семь пешек: c3, d4, g3, d6, e5, g4, h5 — уже продвинулись со своих первоначальных мест. Пешка d4 может сделать один из двух ходов: либо продвинуться на d5, либо взять пешку e5. Пешка c3 может сделать один только ход — продвинуться вперед на c4. Пешки же, стоящие еще на своих исходных местах и притом не заблокированные, могут сделать два хода; это одно из тех отступлений от общих правил, которые на протяжении столетий завоевали своей целесообразностью права гражданства. Эти пешки могут по выбору играющего продвинуться вперед на одно или два поля. Например, пешка a2 может пойти либо на a3, либо на a4. Обратим теперь внимание на положение белой пешки f2 и черной g4. Пешка g4 следит за тем, чтобы белая пешка f2 не прошла безнаказанно через поле f3; если она станет на это поле, черная пешка может ее взять. Взятие является возможным непосредственным ответом и на двойной ход пешки. Например, если бы в приведенном положении белые сыграли f2-f4, то черные могли бы ответить на это ходом g4:f3 и забрать неприятельскую пешку. Такое взятие называется взятием «на проходе», или, пользуясь

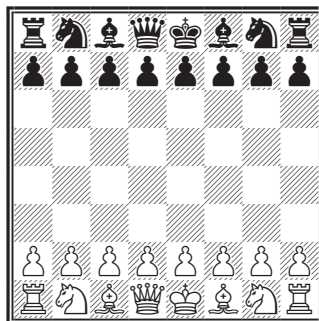
очень употребительным французским выражением, взятием «en passant». Если же пешка, проскользнувшая мимо сторожившей пешки, не берется ближайшим ходом, то позже брать ее уже нельзя, и она остается на своей выдвинутой позиции; в нашем примере, если после f2-f4 черные не берут пешку сейчас же на проходе (на f3), то она остается на поле f4.

Так как пешки не ходят назад, то, продвигаясь вперед, они в конце концов достигают последнего ряда. Это, однако, не означает их смерти, ибо участвовать в бою и наступать на врага почетно. Поэтому пешка, достигшая последнего ряда, воскресает для новой, чрезвычайно достойной жизни; она превращается в фигуру — ферзя, ладью, слона или коня (по выбору играющего); это, конечно, для нее «повышение», так как фигура обладает гораздо большей подвижностью и силой, чем пешка.



Если в этом положении ход белых, то они продвигают пешку e7 на e8, т. е. в последний ряд ставят ферзя и объявляют мат

черному королю. Если же ход черных, то они двигают пешку f2 на f1, меняют ее на коня и дают мат белому королю.



С давних времен фигуры в начале партии расставляются так, как показано на диаграмме, и первый ход делают белые. В углах стоят ладьи, первый ряд занимают белые фигуры в такой последовательности: ♖, ♞, ♜, ♚, ♗, ♛, ♝, ♠, ♞, ♜; угловое поле с левой стороны от играющего белыми — черное; во втором ряду стоят белые пешки, в седьмом ряду — черные пешки, в восьмом — черные фигуры, причем каждая из них находится против соответствующей белой фигуры: король против короля, ферзь против ферзя и т. д.

Белый ферзь в начальном положении стоит на белом поле, черный — на черном, т. е. ферзи стоят на полях своего цвета.

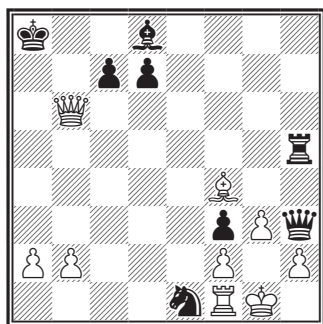
Исход игры: мат, пат, ничья

С объявлением шаха и мата партия кончается, но матом од-

ному из королей кончается не всякая партия.

Если играющий при своем ходе не может сделать никакого хода, которым бы он не подставлял своего короля под удар, причем его король не стоит под шахом, то такое положение называется «патом». Получивший пат не проиграл партию, ибо проигрывает партию только получивший мат, а обязательное условие мата заключается в том, что король должен находиться под шахом, чего в данном случае нет; в этом случае партия и признается ничьей.

Если ни тот, ни другой из противников не чувствует себя в силах довести партию до мата, то партия по взаимному соглашению признается ничьей. Это соглашение может быть добровольным или вынужденным. Ничья вынуждается, во-первых, повторением одних и тех же ходов и, стало быть, одних и тех же положений, во-вторых, правилом, гласящим, что играющий на выигрыш обязан в течение 50 ходов снять с доски фигуру или пешку партнера или по крайней мере сделать ход какой-нибудь пешкой.



Здесь ход белых. Черные угрожают дать мат посредством ♖h3-g2. Чтобы предотвратить его, белые дают черным шах, играя ♖b6-a6. Черные вынуждены отвечать ♔a8-b8. Тогда белые идут ферзем обратно на b6 и снова дают шах; уходит затем черный король на a8 или на c8 — белые снова дают шах ходом ♖b6-a6, таким образом, партия заканчивается вничью «вечным шахом».

Задача шахматной стратегии

Мы установили, таким образом, правила, согласно которым должна протекать шахматная партия; по этим правилам играют и начинающие, и искусственные опытом, и плохие шахматисты, и знатоки. Шахматисты, при единых правилах, отличаются друг от друга стратегией игры, т. е. планомерностью, целесообразностью, разумностью своих ходов.

Эта разумность не заключает в себе ничего отличного от всех других проявлений разума. Напротив, она является его частью, ответвлением его ствола; она сильна его силой и отягощена его затруднениями. От того же ствола, маленькой веточкой которого является логика Аристотеля, произрастает и другая веточка, называемая стратегией шахматной игры.

Описательная и алгебраическая нотация

Так как разум для своего проявления нуждается в языке, в системе подходящих способов выражения, то шахматисты наряду со многими искусственными словами создали свою систему обозначения (нотацию) полей и ходов.

У одних народов введена та алгебраическая нотация, о которой мы говорили: поле в ней обозначается буквой и цифрой, а ход — указанием двух полей. Например, запись e2-e4 означает ход с поля e2 на поле e4. У других народов употребляется не алгебраическая, а описательная нотация.

Она исходит из начального положения; в ней говорят не о линии «а», а о линии ферзевой ладьи, не о линии «е», а о королевской линии; в ней говорят, правда, о втором, третьем ряде и т. д., но никогда не говорят о первом ряде, поля которого заняты в начале партии фигурами, названиями которых эти поля и обозначаются.

В этой описательной нотации не выделяется положение белых, а ходы черных описываются с их стороны, так что, например, седьмой ряд доски называется вторым рядом черных.

Общими для той и другой систем являются следующие обозначения:

взятие — :²

шах — +

мат — X

короткая рокировка — 0-0

длинная рокировка — 0-0-0

любой ход — ~

Наша задача

Пользуясь приведенными выше правилами в алгебраической системе нотации, мы поставим себе задачу выяснить внутренний смысл, содержание шахматной игры. В соответствии с требованиями логики мы начнем с самого простого и путем ряда умозаключений будем восходить от простого к более сложному. При этом мы вскрыем все проявления разумности и целесообразности в шахматной игре и объединим их в одном общем русле.

Выгоды материального перевеса

1. Перевеса в силах на ладью достаточно для выигрыша партии.

В момент получения мата наличие на доске фигур у проигрывающей стороны ничего не меняет, сколько бы этих фигур

² В современной нотации взятие фигуры часто обозначают косым крестом (X), а для мата используют знак #.