

Д. С. Смирнов

# ШАХМАТЫ

**БЫСТРЫЙ СПОСОБ  
НАУЧИТЬСЯ**



ИЗДАТЕЛЬСТВО

АСТ

2023

УДК 794.1  
ББК 75.581  
С50

*Серия «Быстрый способ научиться»  
основана в 2023 году*

**Смирнов, Дмитрий Сергеевич.**  
С50 Шахматы / Д. С. Смирнов. — Москва : Издательство АСТ, 2023. —  
143, [1] с. : ил. — (Быстрый способ научиться).  
ISBN 978-5-17-160010-5.

Эта книга — своеобразное практическое руководство, посвященное самой популярной в мире интеллектуальной игре — шахматам. Она предлагает простой, но вместе с тем весьма эффективный подход к обучению, который позволяет быстро освоить основы игры, развить логическое и стратегическое мышление. В данном издании вы найдете пошаговые инструкции, объясняющие основные правила шахмат, такие как ходы фигур, проведение рокировки и взятие на проходе, тактические схемы, примеры из знаменитых партий между выдающимися гроссмейстерами. Представленные стратегии помогут вам значительно улучшить свою игру и повысить шансы на победу, а упражнения и задачи закрепят полученные знания на практике, натренируют вашу интуицию, аналитические навыки и способность принимать выверенные решения во время поединка.

Книга идеально подходит как для начинающих игроков, желающих быстро освоить основы шахмат, так и для опытных стратегов, которые хотят усовершенствовать свои навыки. Независимо от вашего уровня владения премудростями «умной» игры издание поможет вам стать успешным шахматистом, уверенным в своих силах.

Для среднего школьного возраста.

**УДК 794.1  
ББК 75.581**

© Оформление, обложка, иллюстрации.  
ООО «Интеджер», 2023

© ООО «Издательство АСТ», 2023

В оформлении использованы материалы,  
представленные Фотобанком Shutterstock, Inc.,  
Shutterstock.com

**ISBN 978-5-17-160010-5**



## ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в мир шахмат — древнейшей и вместе с тем невероятно увлекательной игры, завоевавшей сердца миллионов поклонников по всему миру. Шахматы — это не просто состязание умов, это величайшее искусство стратегии, торжество логики и широкое поле для творчества. Они требуют умения прогнозировать ходы, анализировать позиции и принимать выверенные решения, основанные на глубоком понимании игрового процесса.

Эта книга — ваш надежный самоучитель по шахматам, который поможет освоить законы игры и развить свои навыки до уровня опытного мастера, причем научиться играть вы сможете очень быстро. В ней вы найдете все необходимые сведения, начиная от правил игры и основных ходов и заканчивая стратегическими концепциями и тактическими приемами, где каждый ход имеет огромное значение, а каждая партия — уникальная история сражения на расчерченном поле битвы.

Наша цель — не только дать вам возможность уверенно чувствовать себя за шахматной доской, но и помочь прочувствовать и полюбить эту удивительную игру. Мы предлагаем вам пошаговые инструкции, примеры из реальных партий и упражнения, выполняя которые вы, без сомнения, улучшите свои навыки и научитесь применять их на практике.

Приятного чтения и успешных партий!

# ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ

Каждый может научиться играть в шахматы, терпеливо изучая правила игры. Внимательно прочитав эту книгу, вы познакомитесь с важнейшими понятиями и правилами: как ходят и бьют фигуры в современных шахматах, какие ситуации означают победу в сражении, а какие — лишь ничью, как играть в дебюте и что нужно сделать, чтобы объявить мат в эндшпиле. Читая эту книгу, не стоит пропускать ничего, даже если вы считаете, что уже умеете играть в шахматы, — некоторые правила, как это ни странно, малоизвестны в среде шахматистов-любителей. Иногда даже случается, что в кругу непрофессионалов рождаются свои правила, и некоторые любители могут попытаться предложить вам совершенно неоправданные комбинации.

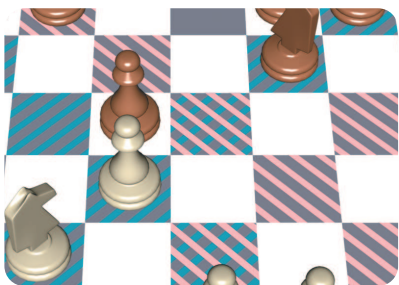
## ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ

Шахматной нотацией называют систему записи всех партий. В данной книге применены сразу две шахматные нотации — та, которой придерживается Международная шахматная федерация (ФИДЕ), и та, которая используется в странах бывшего СССР (в этих случаях стоит пометка «сов.»).

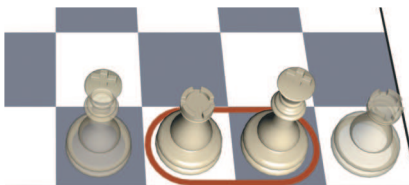
### Дополнительные условные обозначения

сильный ход	!
отличный, очень сильный ход	!!
слабый ход, ошибка	?
грубая ошибка	??
интересный, но рискованный ход	!?
сомнительный ход	?!

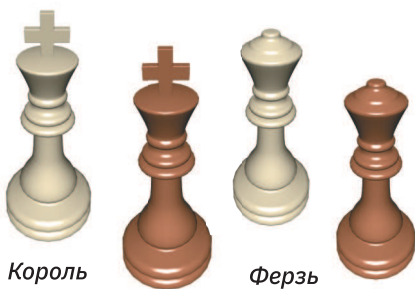
Действие	Международная нотация ФИДЕ	Традиционная нотация СССР
взятие	x	:
взятие на проходе	e.p.	обозначение отсутствует
рокировка (короткая)	0–0	0–0
рокировка (длинная)	0–0–0	0–0–0
шах	+	+
мат	#	x
следующий ход принадлежит черным	...	...



Если на шахматной доске поле выделено цветом, то следует обратить внимание на данное поле или линию.

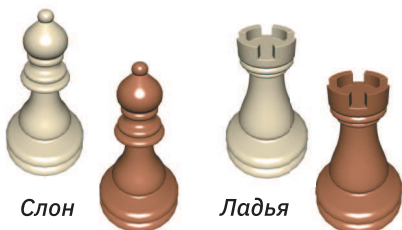


Для того чтобы показать, на какой позиции находилась та или иная фигура до того, как был сделан очередной ход, в обозначении используется прозрачность фигуры.



Король

Ферзь



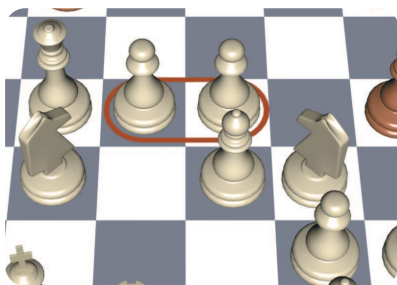
Слон

Ладья





Конь

Пешка



Обведенные линией фигуры означают, что надо обратить внимание одновременно на несколько боевых единиц.

#### Обозначения фигур, используемые в данной книге

король	
ферзь	
ладья	
слон	
конь	





# ШАХМАТНАЯ ДОСКА

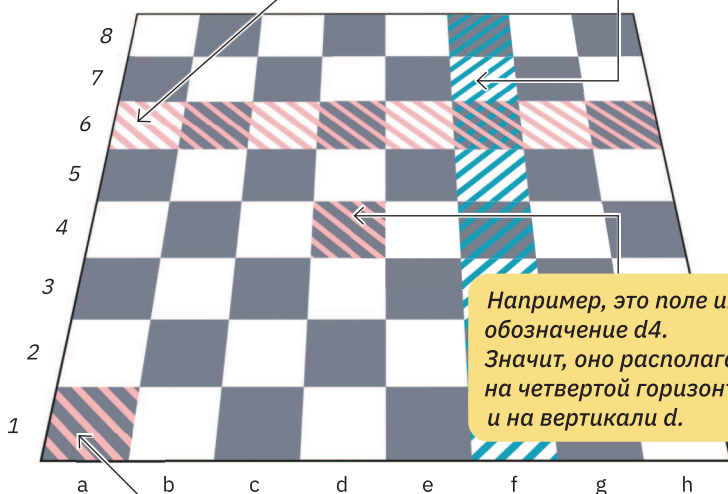
Шахматная доска традиционно квадратная и разделена на 64 равных квадрата двух цветов (темное и светлое поля). Поля могут быть совершенно разных оттенков, однако их принято обозначать двумя словами: «черные» и «белые». Каждое поле (квадратик) имеет обозначение с указанием того, к какой горизонтали и вертикали принадлежит.

## ВЕРТИКАЛИ, ГОРИЗОНТАЛИ И ДИАГОНАЛИ

Все вертикальные ряды квадратов — это вертикали, соответственно, горизонтальные ряды называются горизонталями. Не меньше вертикалей и горизонталей важны диагонали: например, по ним перемещаются одни из ключевых фигур — слоны.

*Для обозначения горизонтали принято использовать цифры от 1 до 8.*

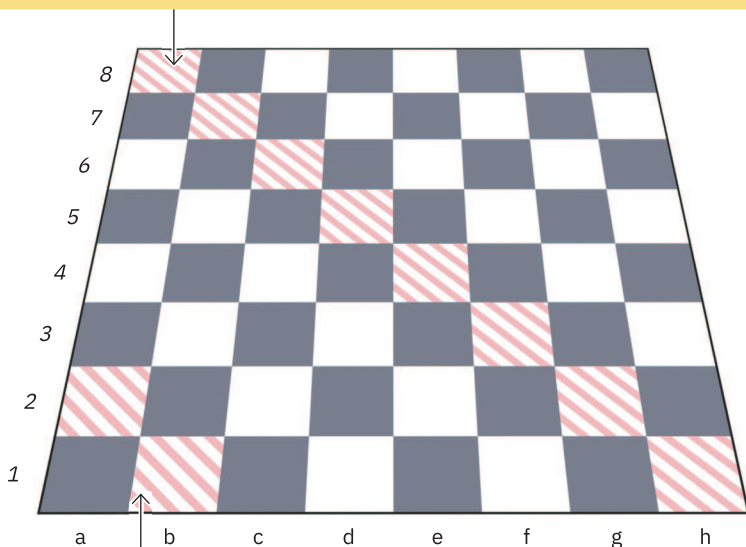
*Обозначение вертикалей — строчные буквы латинского алфавита a (а), b (бэ), c (цэ), d (дэ), e (э), f (эф), g (гэ), h (ха).*



*Например, это поле имеет обозначение d4. Значит, оно располагается на четвертой горизонтали и на вертикали d.*

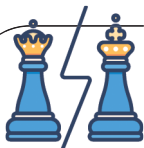
*На этом изображении крайнее левое поле (a1) — черное. Если доска стоит правильно, то и у соперника крайнее левое поле будет черным.*

Чтобы определить диагональ, нужно указать самое нижнее и самое верхнее поля диагонали. На показанном примере — диагональ  $h1-a8$ . Самые важные диагонали — пересекающие центр доски. Это самые длинные диагонали, которые принимают весь «удар» на себя. Здесь разворачиваются основные моменты шахматной партии.



На рисунке представлена одна из четырех самых коротких диагоналей. Она обозначается  $b1-a2$  и относится к второстепенным диагоналям.





# ФИГУРЫ

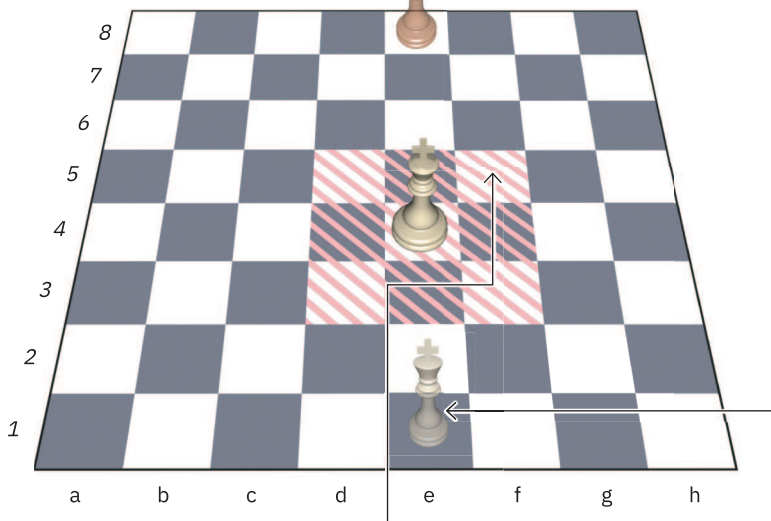
Шахматные фигуры различаются по подвижности. Чем фигура подвижнее, тем она сильнее. Шахматная баталия будет успешной, если научиться координировать движение фигур различной силы.

## КОРОЛЬ

Несмотря на то что король малоподвижен, это самая ценная фигура на доске. Если побежден король, то проиграна шахматная партия. Король ходит только на одно соседнее поле, но в любом направлении.

*В начале партии черный король располагается на поле е8.*

*Белый король начинает партию с поля е1.*

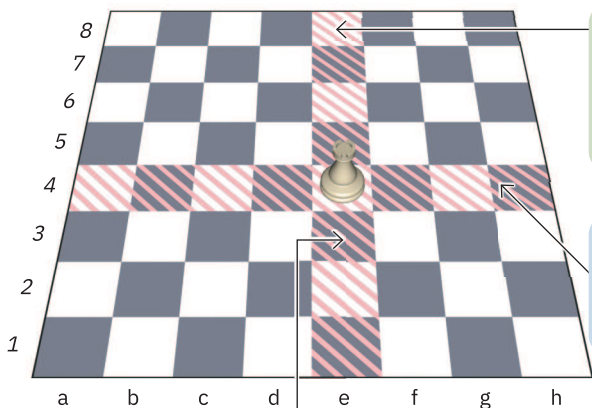


*Рассмотрим данную ситуацию. Король при необходимости может передвинуться на одно из выделенных полей. Помните, что по правилам противоборствующие короли не могут приближаться друг к другу, становясь на соседние поля. Например, король перешел на f5. В этом случае ход записывается как Kpf5. В шахматах Kp — это король. Далее при описании тех или иных позиций на доске будут использованы шахматные шрифты, обозначающие фигуры. Ход Kpf5 пишется как ♔f5.*

## ЛАДЬЯ



Ладья считается очень сильной фигурой, уступающей лишь ферзь. Двигать ладью можно по горизонталям и вертикалям. Она ходит на любое количество незанятых полей.

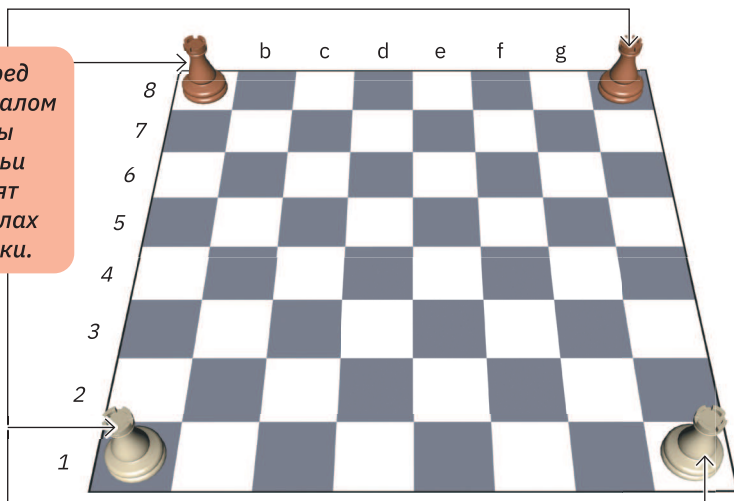


В данном случае ладья свободно становится на любое поле на вертикали «е».

Эта ладья может переместиться на любую точку на 4-й горизонтали.

Ладьи не передвигаются по диагоналям. Например, король за один ход перемещается с поля e4 на d5. Ладья это действие может осуществить за два хода, несмотря на то что это сильная фигура. В данной ситуации вариант хода 1. ♖d4 и 2. ♖d5. Когда записывается партия, для ладьи принято использовать заглавную букву Л или символ ♖.

Перед началом игры ладьи стоят в углах доски.

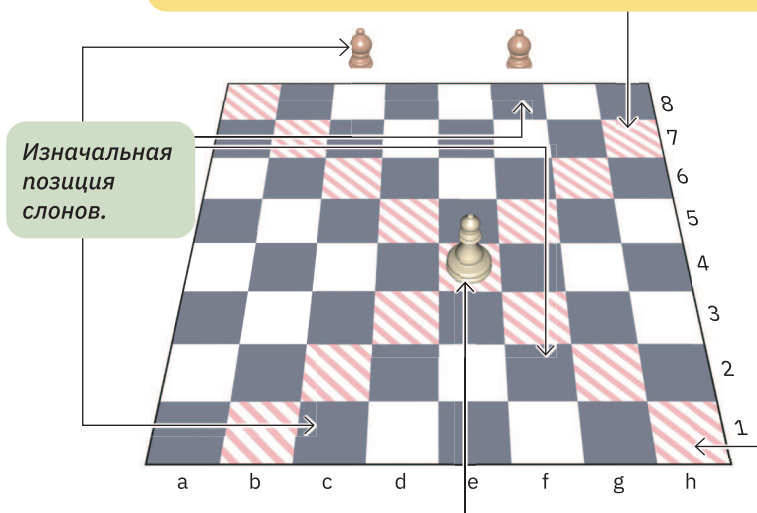


## СЛОН



Слон немного слабее ладьи. Если эта фигура находится в центре доски, то контролирует количество полей, сопоставимое с количеством полей, контролируемых ладьей. Однако чем дальше слон находится от центра шахматной доски, тем меньше его влияние на ситуацию. Перемещается слон исключительно по диагоналям. На старте партии каждый из игроков имеет в своем арсенале по два слона: один белопольный, который ходит только по белым полям, второй — чернопольный (перемещается только по черным клеткам).

*Этому слону для передвижения доступна диагональ h1–a8. Также он может ходить по b1–h7.*



*Этот слон стоит на поле e4 (оно белое), а поле h8, напротив, черное. Поэтому, какие бы манипуляции ни проводил слон, на h8 он не попадет. Слон обозначается заглавной буквой С, иногда применяется символ ♘.*

### ВАЖНО!

Потеря ферзя не означает поражение, однако это может серьезно осложнить путь к победе в партии, поскольку существенно меняется баланс сил.

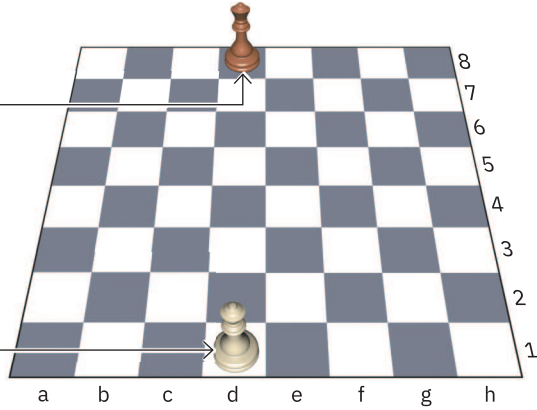


## ФЕРЗЬ

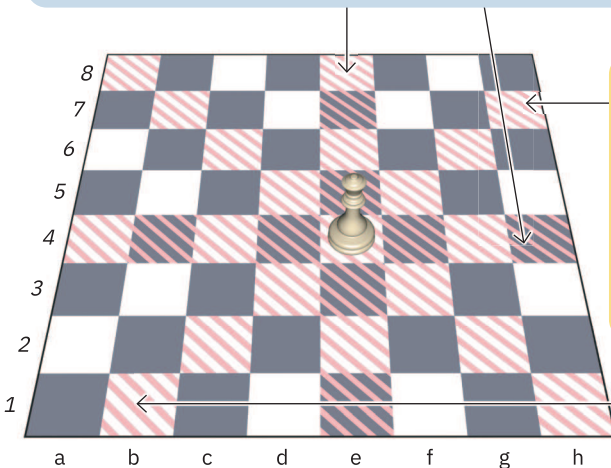
Ферзь является самой сильной шахматной фигурой. Он соединил в себе возможности слона и ладьи. Ферзь свободно передвигается в любом направлении — по диагоналям, вертикалям, горизонталям — на любое количество свободных полей. Ферзя не принято ставить под удар без веской на то причины, лучше всего по ходу партии защищать эту фигуру от соперника.

Ферзь черных стартует с поля d8.

Поле белого ферзя — d1.



Ферзь может ходить, например, как ладья. Он свободно перемещается на то количество полей, какое нужно, по вертикали «e» и по 4-й горизонтали. Ферзь обозначается заглавной буквой Ф. Когда ферзь ходит на h7, то в записях партии это выглядит как 1. Фh7 или ♕h7.



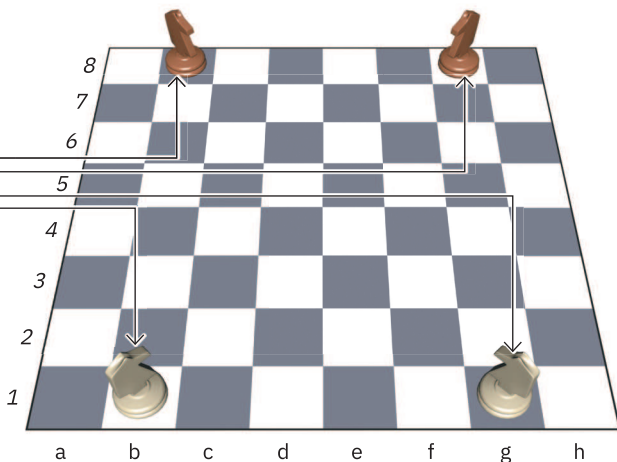
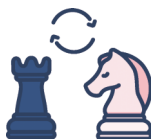
Доступно ферзю и перемещение, идентичное перемещению слона. Он может стать на любое поле диагоналей h1–a8, b1–h7.

## КОНЬ

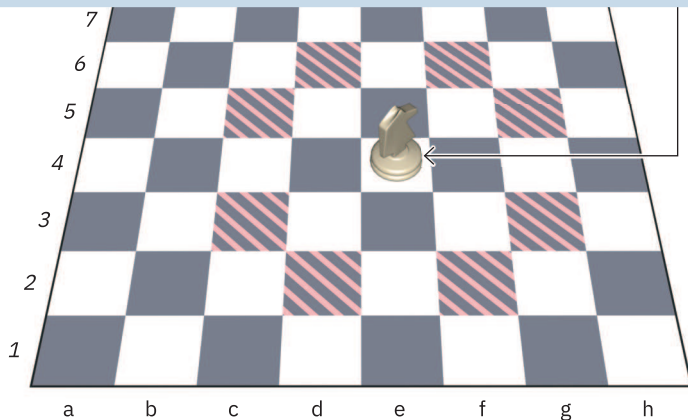


Наверное, одна из самых необычных фигур на шахматной доске с точки зрения перемещения — конь. За один ход он преодолевает одно поле по горизонтали и два по вертикали либо одно поле по вертикали и два по горизонтали. Можно сказать, что он ходит буквой «Г». В любом случае при перемещении конь меняет цвет поля. Например, если движение начиналось с черного поля, то, совершив ход, конь оказывается на белом поле.

Это позиция коней на начальном этапе игры.



Конь стоит на белом поле e4. Как только он делает ход, то попадает на черное поле. Возможный вариант хода 1. ♠с3. Коня при записях обозначают заглавной буквой К. Важно не перепутать обозначения короля (Кр) и коня (К).

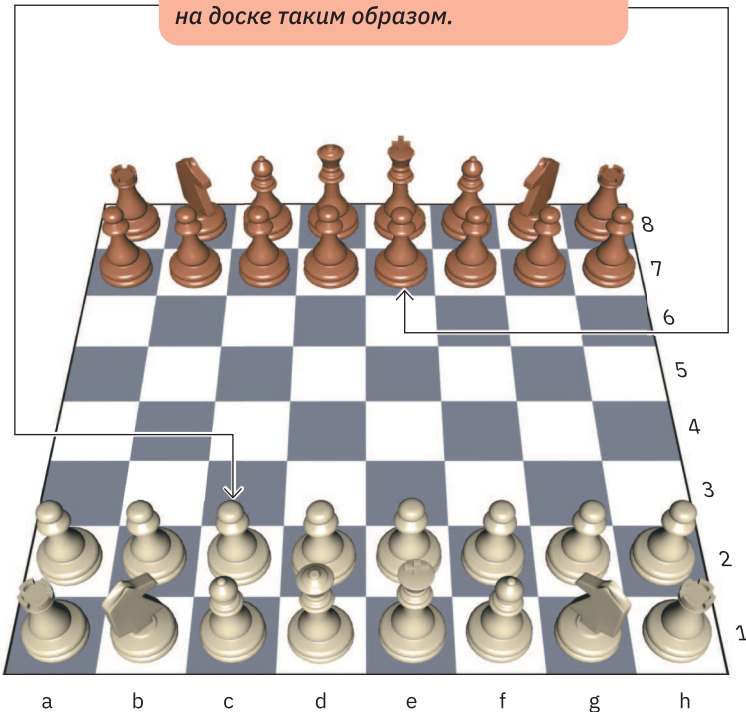




## ПЕШКА

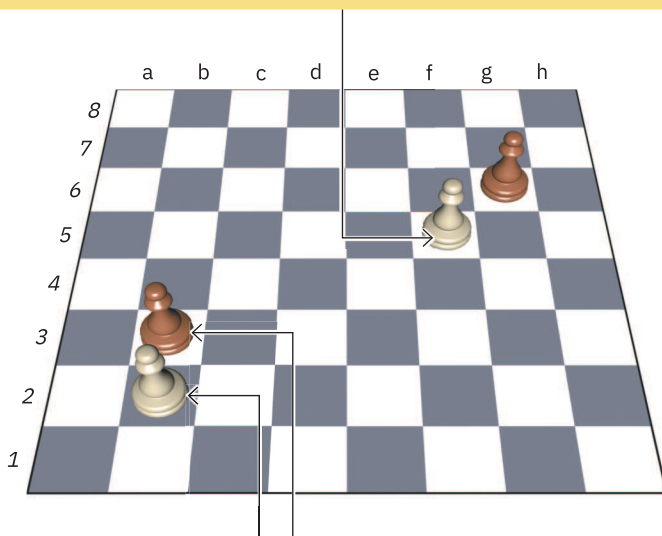
Пешку считают основной боевой единицей, однако эта фигура малоценная. В некоторых книгах о шахматах ее даже не называют фигурой. Тем не менее не стоит недооценивать значение пешек. Эта фигура всегда идет только вперед — движение назад ей запрещено. С одной стороны, перемещаться пешка может лишь на одну клетку, а с другой — с первоначального места любая пешка может двинуться на две клетки. Игрок решает сам, на одно или два поля начнет ходить пешка. Важно помнить, что если пешка уже сделала свой первый ход, то дальше может продвигаться лишь маленькими «шажками», только на одно поле. Пешка может взять фигуру соперника, если та стоит на соседней с пешкой клетке впереди по диагонали.

*В начале игры фигуры расположены на доске таким образом.*





Рассмотрим ситуацию. Если ход принадлежит белым, то пешка отправляется на  $f6$  или берет оппонентку на  $g6$ . В записях шахматных партий пешку не обозначают. Поэтому вышеописанный ход будет записан **1.  $f6$** . То, что белые взяли черную пешку, записывается **1.  $f \times g6$**  (сов.  $f:g6$ ), символ  $\times$  (сов.  $:$ ) обозначает взятие.



Пешки  $b2$  и  $b3$  не имеют возможности даже двинуться с места.

# ШАХ И МАТ

У шаха и мата принципиальные различия: шах — это угроза королю, а мат — конец партии. Зачастую шах становится предвестником мата, однако опытные игроки не ставят шах просто ради шаха, поскольку не вовремя поставленный шах может повернуть партию в невыгодное русло.

## ШАХ

Другими словами «шах» можно охарактеризовать как «нападение на короля». На доске это выглядит следующим образом: фигура соперника уже следующим ходом может «свергнуть» короля. Угроза королю, в отличие от угрозы любой другой фигуре, не может оставаться без внимания — защитные действия в этом случае необходимы. Есть три варианта.

1. «Съесть» фигуру, которая создает угрозу королю.
2. Закрыть короля от атаки другой фигурой.
3. Уйти от угрозы, переместив короля на безопасное поле.

Если в качестве атакующей фигуры соперник использует пешку или коня, то в качестве защиты подойдет либо первый, либо третий способ. Когда партия записывается, шах обозначается значком «+».

*Белый ферзь наступает. Черный король оказывается под шахом.*

*Черные могут уйти от шаха, отправив короля на g7.*

