

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ	3
Глава 1. НАЧАЛЬНЫЕ СВЕДЕНИЯ О ШАХМАТАХ	5
1. Шахматная доска.....	5
2. Шахматные фигуры	5
3. Ходы фигур. Цель и правила игры.....	6
Ладья	6
Слон	7
Ферзь	8
Конь.....	9
Король.....	9
Пешка.....	15
4. Шахматная нотация	17
5. Мат одинокому королю	19
Мат королем и ферзем.....	20
Мат королем и ладьей (ладьями).....	21
Мат двумя слонами.....	23
Мат слоном и конем	24
6. Реализация преимущества в некоторых простых окончаниях.....	26
Два коня против пешки	26
Король и пешка против короля.....	27
Разноцветные слоны.....	30
Ладья и пешка против ладьи	30
Ладья против пешки	32
Ферзь против пешки.....	32
Ферзь против ладьи	34
7. Советы начинающим шахматистам	34
Глава 2. ОСНОВЫ СТРАТЕГИИ И ТАКТИКИ	36
1. Дебют, миттельшпиль и эндшпиль	36
Дебют.....	37
Миттельшпиль	40
Эндшпиль.....	44
2. Элементы оценки позиции.....	46
3. Сравнительная сила фигур	50
4. Ограничение подвижности фигур.....	53
Заграждение	53
Отсечение полей	55
Защищающая фигура.....	56
Связка.....	57

5. Форсированные ходы.....	59
Шах.....	59
Двойной удар	60
Взятие	62
6. Комбинации	63
Матовые комбинации.....	64
Слабые поля	64
Отвлечение.....	65
Раскрытие позиции короля	67
Комбинации для достижения материального перевеса.....	69
Комбинации для достижения ничьей.....	71
Найдите комбинацию! Примеры для самостоятельного решения	74
Глава 3. РОЛЬ ФИГУР В ШАХМАТНОЙ ИГРЕ	78
ПЕШКА	79
1. Пешка в центре	82
Пешечный «клин»	82
Пешечный «затор».....	83
Пешечный прорыв.....	84
Пешечный «таран»	85
Ограничение пешечной подвижности.....	87
Фиксированный пешечный центр.....	88
Изолированная пешка.....	89
«Висячие» пешки.....	93
2. Пешечная цепь.....	94
Замкнутая пешечная цепь	94
Подвижная пешечная цепь	95
Борьба против пешечной цепи	96
3. Пешечное большинство на ферзевом фланге.....	97
4. Проходная пешка.....	98
5. Сдвоенные пешки	103
6. Отсталые и слабые пешки.....	104
7. Пешечный эндшпиль.....	105
КОРОЛЬ.....	107
1. Король в центре.....	108
Атака на neroкированного короля	108
Отказ от рокировки	112
2. Атака на короля при односторонних рокировках.....	114
Фигурная атака на короля.....	115
Атака на короля при помощи пешек	116
3. Атака на короля при разносторонних рокировках	120
4. Тактический эндшпиль	123
ФЕРЗЬ.....	125
1. Ферзь и легкие фигуры	127
Ферзь и конь	131

Ферзь и слон	133
2. Ферзь и ладья	135
3. Позиционная жертва ферзя	137
4. Ферзевый эндшпиль	140
ЛАДЬЯ	142
1. Ладья на открытой линии	144
2. Ладья и легкие фигуры	147
3. Позиционная жертва ладьи	152
4. Ладейный эндшпиль	153
СЛОН	156
1. Преимущество двух слонов	157
2. Слон и конь	159
3. Позиционная жертва слона	162
4. Слоновый эндшпиль	164
КОНЬ	166
1. Блокадный конь	169
2. Позиционная жертва коня	170
3. Коневой эндшпиль	171
Глава 4. КРАТКИЙ КУРС ДЕБЮТОВ	174
Введение	174
ОТКРЫТЫЕ ДЕБЮТЫ	175
Итальянская партия	175
Гамбит Эванса	179
Отказанный гамбит Эванса	183
Защита двух коней	183
Венгерская защита	188
Дебют четырех коней	188
Испанская партия	192
Центральный дебют	207
Центральный гамбит	207
Северный гамбит	208
Дебют Понциани	209
Шотландская партия	209
Шотландский гамбит	211
Королевский гамбит	212
Отказанный королевский гамбит	215
Контргамбит Фалькбеера	216
Венская партия	217
Дебют слона	218
Защита Филидора	219
Латышский гамбит	222
Русская партия	222
ПОЛУОТКРЫТЫЕ ДЕБЮТЫ	227
Французская защита	228

Защита Каро-Канн	233
Сицилианская защита	237
Защита Алехина	246
Скандинавская защита	248
Дебют Нимцовича	249
Защита Пирца-Уфимцева.....	249
ЗАКРЫТЫЕ ДЕБЮТЫ	251
Ферзевый гамбит	251
Принятый ферзевый гамбит	252
Ортодоксальная защита	255
Защита Тарраша	259
Славянская защита	261
Каталонское начало.....	266
Защита Чигорина.....	268
Защита Рагозина	269
Контргамбит Альбина	270
Дебют ферзевых пешек.....	272
ПОЛУЗАКРЫТЫЕ ДЕБЮТЫ	275
Староиндийская защита	276
Современная защита	286
Закрытая система	287
Защита Бенони.....	288
Классическая система.....	288
Модерн-Бенони.....	289
Волжский гамбит	293
Защита Грюнфельда	294
Новоиндийская защита	298
Защита Нимцовича.....	302
Голландская защита.....	307
Будапештский гамбит.....	310
Дебют ферзевой пешки.....	312
ФЛАНГОВЫЕ ДЕБЮТЫ.....	313
Дебют Берда	314
Гамбит Фрома.....	314
Голландская в первой руке.....	315
Староиндийское начало	316
Дебют Рети	317
Английское начало	319
Дебют Нимцовича-Ларсена	338
Дебют Сокольского	339
Глава 5. ШАХМАТЫ И КОМПЬЮТЕР.....	343
Ответы к главе 2	347

ПРЕДИСЛОВИЕ

Шахматы — пробный камень ума

Иоганн Вольфганг Гёте

Шахматы — древняя и мудрая игра. Как никакая другая игра, они могут наполнить жизнь незабываемыми часами отдыха, но могут стать и делом всей жизни.

Шахматы — борьба двух государств в миниатюре. В них действуют короли и советники, конница и пехота, боевые корабли и боевые слоны. И то, что место боевых колесниц в действующей армии заняли тяжелые танки, а вместо королей государствами управляют президенты и премьер-министры, совершенно не отражается на сути шахмат. Они по-прежнему учат объективности и умению распорядиться вверенными силами.

По одной из легенд, первоначальные шахматы изобрел восточный мудрец — брамин. Он преподнес их в подарок жестокому правителю — радже, который притеснял своих подданных. В подарке был заложен глубокий смысл, который не остался незамеченным для правителя: борьба в новой игре велась ради победы *одного*, но достигалась объединенными усилиями *всех*.

Раджа был в восхищении от игры и от того, что он в ней открыл. Он поклялся брамину, что никогда больше не будет обижать подданных, которые работают на его же благо, и предложил мудрецу требовать награды.

Выслушав его просьбу, он удивился и огорчился.

Мудрец попросил на каждое из полей шахматной доски насыпать немного зерен: на первое поле — одно зерно пшеницы, на второе — два, на третье — четыре зерна, на четвертое поле — восемь, каждый раз удваивая число зерен.

Раджа был всемогущ. Поскольку на доске было всего 64 поля, такая просьба показалась ему крайне незначительной. Скрывая недовольство, он приказал слугам принести из амбара мешок зерна.

Но вначале требовалось подсчитать, сколько этого зерна нужно — может быть, всего полмешка, а не целый. Раджа позвал за счетоводом.

Выяснилось, что эту цифру нельзя назвать, ее можно только написать.

Вот она: 18 446 744 073 709 551 616 зерен.

Такого астрономического количества пшеницы не было не только у раджи, но и во всем государстве! Но даже если бы пшеницы хватило, ее невозможно было бы выдать — ведь требовалось отсчитать нужное число зерен, а не отмерить их общий вес. Это была работа для нескольких поколений.

За вымыслом в легенде скрывается суть. Своим ответом брамин давал понять, что его изобретение гораздо глубже, чем можно себе представить.

Бесконечное число возможностей, заключенных в шахматах, и есть те самые зерна пшеницы на 64 шахматных полях.

Конечно, изучающий шахматы должен освоить накопленный до него опыт. Борьба в шахматах подчиняется определенным закономерностям, которые нужно знать. Знание основополагающих принципов стратегии и тактики ведет к росту шахматной силы. Но важно не только это.

Очень хорошо сказал великий шахматист Эмануил Ласкер:

«Не напрасно шахматная среда выдвигала великих мастеров, которые искусством своей игры приводили в изумление современников и последующие поколения шахматистов. Не напрасно создавалась и практически испытывалась теория игры. Не напрасно устраивались турниры и матчи между мастерами, а сыгранные партии так тщательно анализировались.

Лучшее из этого должен узнать изучающий.

Но, как бы он ни был доволен, чувствуя себя наследником этих многочисленных трудов, все же он должен пытаться творчески воспринять их. Для этого он должен подвергать их анализу и при этом исследовать не только то, что рекомендуется, но и прямо противоположное, чтобы быть в состоянии сделать самостоятельные выводы.

Таким путем он приобретает наиболее ценное — способность самостоятельного суждения и самостоятельного творчества — и, пройдя период ученичества, может стать полноценным шахматным художником».

Умение создавать планы и осуществлять их на шахматной доске — качество, ценное не только в шахматах, но и в жизни.

Гибкий и тренированный ум, способность объективно оценивать и принимать решения в изменившейся ситуации, привычка противостоять неожиданностям помогут вам успешно преодолеть трудности, встречающиеся в жизни, и выработать правильное отношение к окружающим.

Автор настоящей книги ставил перед собой задачу помочь читателю овладеть основами шахмат, познать их красоту и богатство.

В заключение автор выражает благодарность редактору книги Виктору Гончаруку за помощь в подготовке книги к печати.

Николай Калиниченко

Глава 1

НАЧАЛЬНЫЕ СВЕДЕНИЯ О ШАХМАТАХ

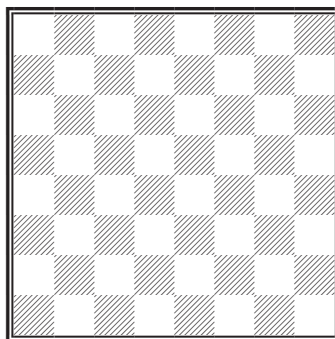
Происхождение шахмат теряется в глубине веков. Достоверно известно, что зародились они в Древней Индии и назывались *чатуранга*, то есть «состоящие из четырех частей» — по родам войск, входящих в их состав: боевых слонов, колесниц, конницы и пехоты. Предположительно командовал каждой из частей свой военачальник, и игра велась четырьмя партнерами.

Спустя несколько столетий шахматы, завоевавшие Среднюю Азию и арабский мир, стали называться *шатранджем*. Они больше походили на современные, и играли в них уже двое. И только в Средние века шахматы под своим нынешним именем распространились в Европе и на Руси, а современные нам шахматные правила окончательно оформились лишь в середине XIX столетия.

Рассмотрим же эти правила.

1. Шахматная доска

Пространством для игры служит шахматная доска. Она представляет собой квадрат, состоящий из 64 клеток: 32 белых и 32 черных.



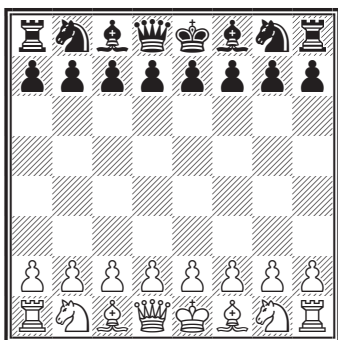
1

Располагается она так, чтобы правое угловое поле у каждого из игроков было белым (диаграмма 1).

2. Шахматные фигуры

Силами, действующими на шахматной доске, являются фигуры (когда мы говорим о фигурах и пешках вместе, как в данном случае, то к фигурам относим и пешки).

В начальном положении (диаграмма 2) противники имеют равное количество сил, симметрично расположенных напротив друг друга. Они различаются цветом и называются «белые» и «черные».



Каждая из сторон располагает семью 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).

3. Ходы фигур. Цель и правила игры

Время в шахматах измеряется ходами. Фигуры с разными названиями ходят по-разному и имеют разную ценность. Соперники делают ходы поочередно, переставляя фигуры с одного поля на другое. Начинают игру всегда белые.

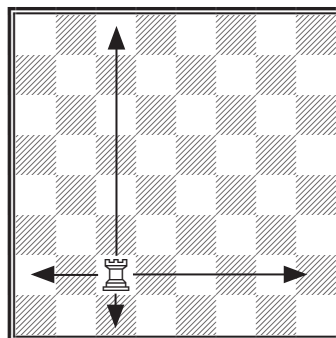
По времени шахматная партия делится на три стадии. Различают начало игры — *дебют*, в котором бе-

2 лые и черные развивают свои силы, середину игры — *миттельшпиль*, в котором силы соперников вступают в противодействие, и окончание игры — *эндшпиль*, где борьба ведется малыми силами. Каждая из этих стадий имеет свои особенности борьбы и свое значение. Цель игры состоит в том, чтобы поставить королю противника *мат* — так напасть на него своей фигурой, чтобы противник не мог ни отступить королем, ни побить напавшую на него фигуру, ни защититься иным способом, перекрыв нападающей фигуре диагональ, вертикаль или горизонталь.

Ладья

В Западной Европе эту фигуру именуют *башней*, а в дореволюционной России называли *турой*.

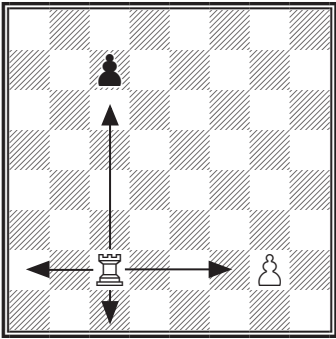
Ладья ходит по вертикалям и горизонталям шахматной доски на любое расстояние и по всем направлениям: вверх, вниз, влево и вправо.



3

В положении на диаграмме 3 у белой ладьи выбор из 14 ходов.

Препятствием на ее движении 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.



4

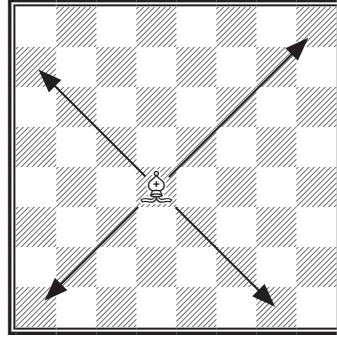
В положении на диаграмме 4 ладья может занять поле, на котором стоит черная пешка, убрав ее с доски, но, двигаясь по горизонтали в направлении своей пешки, не может встать дальше, чем слева от нее. У нее имеется выбор из 11 ходов.

Ладья, как и ферзь, относится к «тяжелым» фигурам. Ее сила равна примерно пяти пешкам.

Слон

«Слон» — название арабское. До революции в России слона часто называли *офицером*, в Англии слона

иногда называют «епископом», а в Германии — «скороходом».



5

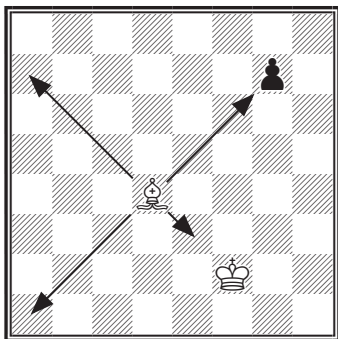
Слон ходит по диагоналям шахматной доски на любое расстояние.

В положении, представленном на диаграмме 5, у белого слона выбор из 13 ходов.

У каждой из сторон имеется чернопольный слон, который ходит только по черным клеткам, и белопольный, который ходит только по белым клеткам. В этом слон слабее ладьи, которая может занять поле любого цвета. Его сила оценивается примерно в три пешки.

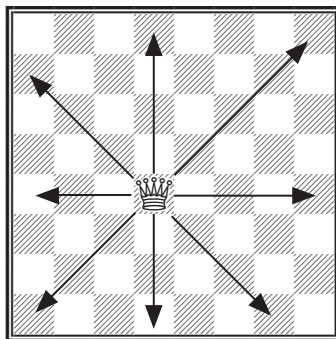
Слон, как и конь, относится к «легким» фигурам.

Бьет слон так же, как и ходит: занимая поле взятой им пешки или фигуры противника. Подобно ладье, он не может переступить через собственную фигуру или пешку или побить ее.



6

В положении на диаграмме 6 белый слон может взять черную пешку, заняв ее место, но, двигаясь к своему королю, способен занять лишь поле слева от него. Его выбор ограничен 10 ходами.



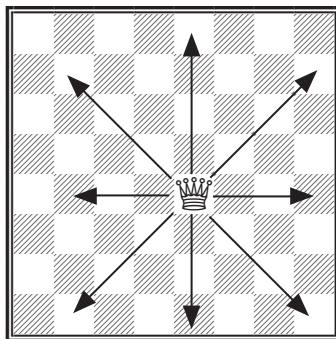
7

В положении на диаграмме 7 белый ферзь контролирует 27 полей, в том числе поля чернопольного слона. При перемещении на одну клетку вправо (диаграмма 8) он контролирует тоже 27 полей, но уже других, в том числе поля белопольного слона.

Ферзь

В переводе с арабского ферзь означает «мудрец». В Англии, как раньше и в России, ферзя называют *королевой*, во Франции – *дамой*.

Ферзь – самая сильная из шахматных фигур, превосходящая по своим возможностям ладью и слона, вместе взятых. Он может ходить и бить и как ладья, и как слон. Ему доступно все пространство шахматной доски: не только ее горизонтали и вертикали, но и все ее диагонали – как черные, так и белые.



8

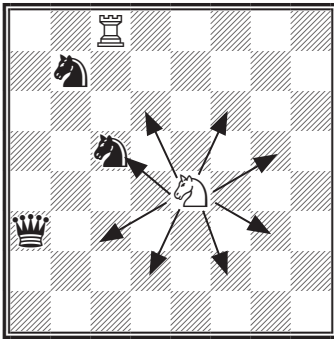
Сила ферзя равна примерно 9 пешкам. Так же как ладья и слон, он является дальнобойной фигурой, способной влиять на противоположный участок доски с дальнего расстояния.

Конь

Конь – самая загадочная из фигур.

Во Франции шахматного коня называют *рыцарем*, в Индии – *всадником*.

Ходит конь так же, как и бьет: передвигаясь по зигзагу через одно поле на поле противоположного цвета. В отличие от других фигур, он может перемещаться через фигуры и пешки – как свои, так и противника.



9

В положении на диаграмме 9 белый конь может побить черного коня или выбрать любой из оставшихся 7 ходов. В свою очередь черный конь при своем ходе может побить белого коня.

Однако в этом положении конь черных *защищен*, то есть поддержан другими фигурами. Если белые его возьмут, черные в ответ могут взять коня белых другим своим конем, ладьей или ферзем.

В случае если с доски снимаются равноценные фигуры, говорят о *размене* фигур.

Конь, как и слон, по силе равен трем пешкам. Он дольше добирается до другого края доски, чем слон, но способен по пути следования контролировать как черные, так и белые поля. Значит, и обмен слона на коня следует считать разменом.

Когда же легкая фигура, например слон, обменивается на тяжелую, например ладью, говорят о *выигрывше качества* – материальном преимуществе стороны, сохранившей ладью.

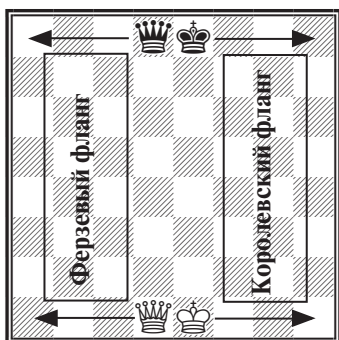
Однако сравнительная ценность фигур такова, что, если за ладью противник получает слона и две пешки, шахматисты говорят уже о размене, так как на доске сохраняется примерное равенство сил.

Достаточной материальной компенсацией за ферзя, например, являются две ладьи или три легкие фигуры.

Король

Король по-персидски означает «шах» – отсюда и укоренившееся на Руси название «шахматы», что можно перевести как «смерть короля».

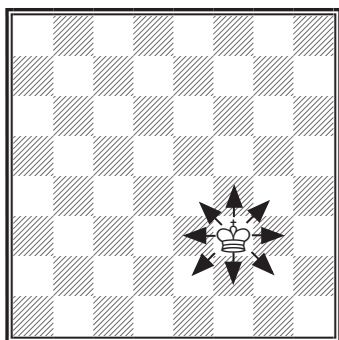
Если ферзь – самая сильная в шахматах фигура, то король – самая важная. От положения, которое занимает король, часто зависит исход игры.



10

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 10).

Король ходит и бьет во все стороны по вертикали, горизонтали и диагонали, но только на одно поле.



11

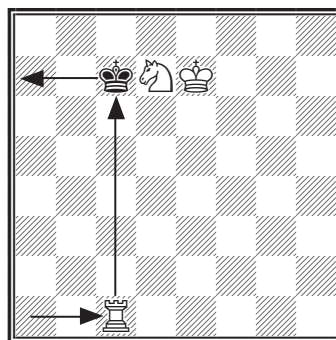
Кроме того, на короля наложено несколько ограничений.

Во-первых, королю нельзя ходить на атакованное фигурой или пешкой противника поле, то есть под *шах*.

Шах — это нападение фигурой или пешкой на короля противника.

Точно так же королю нельзя брать фигуру или пешку противника, находящуюся под защитой, поскольку при этом он попадает под шах.

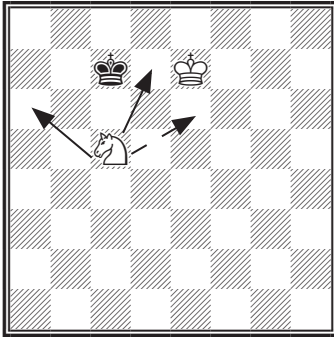
И, наконец, по той же причине королю нельзя становиться на соседнюю клетку рядом с королем противника, так как при этом он оказывается под ударом. Расстояние между королями должно быть не меньше одного поля (диаграмма 12).



12

В этой позиции белая ладья, переместившись из левого угла на два поля по горизонтали, напала на короля черных, то есть поставила ему шах. Уходя от шаха, черный король может пойти лишь на поле, расположенное по горизонтали слева от него.

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



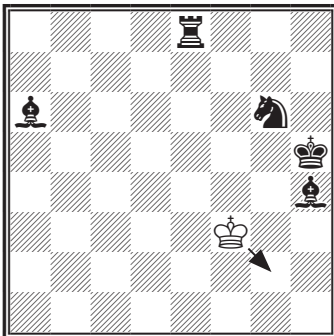
13

Мат королю — это шах, от которого нет защиты. «Смерть» короля означает проигрыш партии, и все фигуры в конечном счете защищают своего короля и атакуют неприятельского. Если бы в позиции на предыдущей диаграмме был ход черных, они могли бы напасть на короля белых, переведя своего белопольного слона на центральную диагональ, и поставить противнику мат (диаграмма 15).

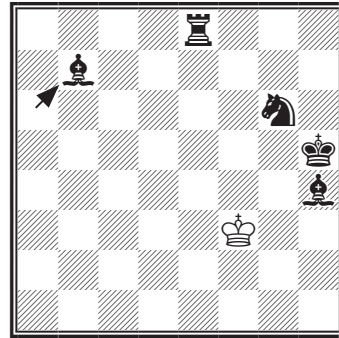
Если конь белых своим ходом займет поле между королями, черный король снова получит от ладьи шах и возникнет знакомая позиция, однако шах сделан не той фигурой, которая пошла, а другой. Такой шах называется «скрытым».

Если же в этой позиции конь пойдет влево или вправо вверх по горизонтали на одно поле, то шах объявят сразу две фигуры: конь и ладья. Это будет уже «двойной шах».

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



14

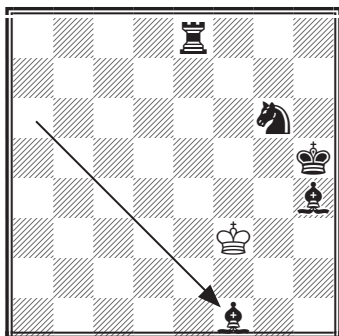


15

Мат

У белого короля нет полей для отступления. Белые не могут ни взять напавшую на короля фигуру, ни перекрыть слону диагональ.

Однако если бы черные перевели слона на королевский фланг, это было бы грубой ошибкой и партия, несмотря на их огромный перевес, завершилась бы ничьей (диаграмма 16).



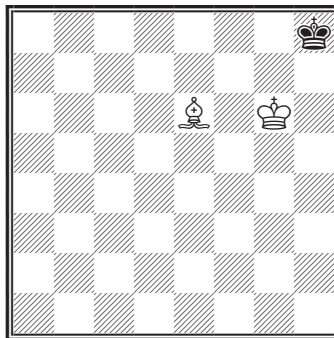
- 16 роль и легкая фигура против одинокого короля.

Пат

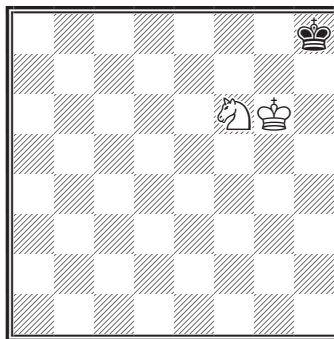
Белому королю некуда пойти, а никакой другой фигуры или пешки, которая могла бы сделать ход, у белых не осталось. При этом их король не находится под угрозой взятия, то есть ему не сделан шах.

Когда партнер при своем ходе не может пойти ни одной фигурой или пешкой, а шаха королю нет, такое положение называется *патом*, и игра считается ничьей. Если у игроков осталось лишь по королю, а никаких других фигур или пешек нет, такая игра также считается завершенной вничью, поскольку приблизиться друг к другу короли не могут, а снять короля с доски нельзя.

Ничейными считаются и такие окончания, в которых у одной из сторон при любых ответах противника недостаточно сил для того, чтобы поставить мат его королю. К ним относятся окончания: ко-



17

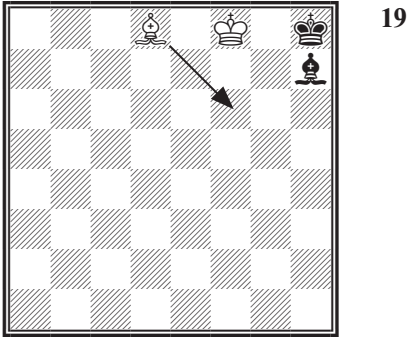


18

На диаграммах 17, 18 мы видим, что даже при самом стесненном положении черного короля мат невозможен, так как белые не могут улучшить расположение своих фигур. При своем ходе белые вынуждены отступить одной из фигур, чтобы открыть королю противника «форточку» — не поставить пат, а при ходе черных на доске уже пат.

В ряде других случаев мат тео-

ретически возможен, но лишь при явно ошибочной игре соперника.



19

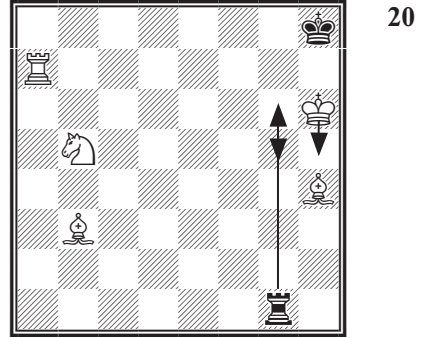
В положении на диаграмме 19 черные своим предыдущим ходом ошиблись, отступив слоном к королю и заперев его в углу. Теперь белые могут переводом слона на королевский фланг поставить сопернику мат.

Для таких и подобных случаев, чтобы игра в надежде на ошибку противника не продолжалась бесконечно, в шахматах действует *правило 50 ходов*: если в течение 50 ходов (ход белых и ответ черных считаются за один ход) на доске не произошло ни одного взятия, партия по заявлению одного из игроков признается ничейной.

Кроме того, в шахматах возможно досрочное соглашение на ничью по предложению одного из игроков, когда обе стороны считают, что играть на выигрыш бесполезно.

Еще один случай, когда партия

считается завершившейся вничью, — «вечный шах».



20

В позиции на диаграмме 20 у белых подавляющее численное превосходство и они угрожают поставить противнику мат. Однако черные парадоксальным образом спасаются, шахуя ладью. Брать ладью королем нельзя из-за пата, но на отступление короля следует новый шах ладью по той же вертикали. В случае взятия ладьи королем или слоном снова возникает пат. Белый король отступает на прежнее место, и ладья снова шахует. Ничья «вечным шахом»! На этом примере можно узнать еще одно шахматное правило: если позиция в партии повторилась трижды (что обычно возникает, когда соперники повторяют свои ходы), по заявлению одного из игроков о трехкратном повторении позиции в партии фиксируется ничья.

Даже в самой критической ситуации у короля остаются шансы