

**ЭМАНУИЛ** **ЛАСКЕР**

**УЧЕБНИК  
ШАХМАТНОЙ ИГРЫ**



**КЛАССИЧЕСКИЕ  
ШАХМАТНЫЕ  
УЧЕБНИКИ**

 **БОМБОРА**  
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Москва

УДК 794.1  
ББК 75.581  
Л26

**Ласкер, Эммануил.**

Л26 Учебник шахматной игры / Эммануил Ласкер. —  
Москва : Эксмо, 2025. — 368 с. — (Классические  
шахматные учебники).

ISBN 978-5-04-213077-9

Эммануил Ласкер — выдающийся мыслитель, доктор философии и математики, второй чемпион мира по шахматам, удерживавший титул рекордные 27 лет.

«Учебник шахматной игры» — одна из величайших книг по шахматам. Ласкер делится практическими советами, учит видеть скрытые возможности фигур и планировать ходы наперед.

УДК 794.1  
ББК 75.581

© Фото на обложке: © Granger / DIOMEDIA  
© Ласкер Э., текст, 1926  
ISBN 978-5-04-213077-9 © Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2025

# ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>ГЛАВА ПЕРВАЯ. Первоначальные сведения о шахматной игре . . . . .</b>	<b>9</b>
Шахматная доска . . . . .	9
Шахматные фигуры. . . . .	11
Правила ходов . . . . .	12
<i>Король</i> . . . . .	12
<i>Ладья</i> . . . . .	14
<i>Слон</i> . . . . .	14
<i>Ферзь</i> . . . . .	15
<i>Конь</i> . . . . .	15
<i>Пешка</i> . . . . .	16
Исход игры: мат, пат, ничья . . . . .	17
Задача шахматной стратегии . . . . .	18
Описательная и алгебраическая нотация. . . . .	18
Наша задача . . . . .	19
Выгоды материального перевеса . . . . .	19
1. <i>Перевеса в силах на ладью достаточно для выигрыша партии</i> . . . . .	19
2. <i>Король и слон или король и конь делают против короля только ничью</i> . . . . .	22
3. <i>Король и две легкие фигуры выигрывают против короля, за исключением того случая, когда обе легкие фигуры — кони</i> . . . . .	22
4. <i>Преимущества в одну пешку если и не всегда, то в большинстве случаев достаточно для выигрыша.</i> . . . .	24
Выгоды нападения на короля, лишенного защищающих фигур . . . . .	27
Выгоды, доставляемые несколькими одновременными нападениями. . . . .	29
Использование превосходства в решающем пункте . . . . .	32
Сравнительная ценность фигур при размене . . . . .	34

<b>ГЛАВА ВТОРАЯ. Учение о дебютах.</b> . . . . .	39
Открытые начала . . . . .	41
<i>Русская партия</i> . . . . .	41
<i>Венгерская защита</i> . . . . .	43
<i>Защита Филидора</i> . . . . .	44
<i>Защита двух коней</i> . . . . .	46
<i>Центральный дебют</i> . . . . .	47
<i>Дебют слона</i> . . . . .	48
<i>Английская партия, или дебют Понциани</i> . . . . .	49
<i>Атака Макса Ланге</i> . . . . .	49
<i>Венская партия</i> . . . . .	52
<i>Шотландская партия</i> . . . . .	53
<i>Королевский гамбит</i> . . . . .	56
<i>Гамбит Кэннингема</i> . . . . .	60
<i>Гамбит слона</i> . . . . .	61
<i>Северный гамбит</i> . . . . .	64
<i>Итальянская партия</i> . . . . .	65
<i>Гамбит Эванса</i> . . . . .	67
<i>Дебют четырех коней</i> . . . . .	69
<i>Испанская партия</i> . . . . .	72
Полуоткрытые начала . . . . .	81
<i>Дебют Нимцовича</i> . . . . .	81
<i>Фианкетто</i> . . . . .	82
<i>Защита Алехина</i> . . . . .	83
<i>Гамбит Фрома</i> . . . . .	85
<i>Защита Каро-Канн</i> . . . . .	85
<i>Скандинавская защита</i> . . . . .	88
<i>Сицилианская защита</i> . . . . .	89
<i>Французская защита</i> . . . . .	92
<i>Сицилианская в первой руке</i> . . . . .	98
Закрытые начала . . . . .	100
<i>Ферзевый гамбит</i> . . . . .	100
<i>Другие виды дебюта ферзевой пешки</i> . . . . .	103
<i>Дебют Цукерторта-Рети</i> . . . . .	122
Пояснительные партии . . . . .	127

ГЛАВА ТРЕТЬЯ. Комбинация . . . . .	147
ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ. Позиционная игра . . . . .	201
ГЛАВА ПЯТАЯ. Эстетика шахматной игры. . . . .	289
ГЛАВА ШЕСТАЯ. Примерные партии . . . . .	309



## ГЛАВА ПЕРВАЯ

# ПЕРВОНАЧАЛЬНЫЕ СВЕДЕНИЯ О ШАХМАТНОЙ ИГРЕ

Шахматная игра имеет свою историю, которая давно уже пробудила к себе интерес, но о которой мы тем не менее знаем очень немного. О возникновении этой игры существует несколько легенд, но их историческая правда заключается лишь в том, что они правильно переносят место возникновения в Азию, а время возникновения — в очень далекое прошлое. В египетской скульптуре были найдены изображения игр, похожих на шахматы. Найдены были также относящиеся к шахматам документы, 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 тысячу лет назад. В ту эпоху они пользовались в Испании большим уважением и являлись любимой игрой знати и ученых. В шахматы играли при дворах

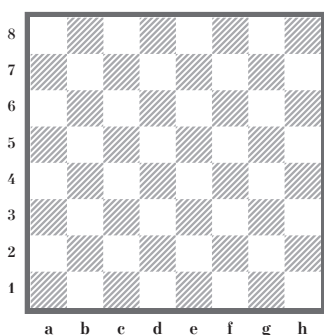
и в рыцарских замках, их воспевали в прекрасных поэмах. В течение столетий они оставались утонченной игрой, доступной лишь изысканному вкусу; постепенно шахматы проникли в Италию и Францию и в конце концов получили повсеместное распространение.

Шахматная игра, как было сказано выше, подвергалась различным изменениям, но только внешним — по форме, а не по своей сущности. Последняя оставалась неизменной на протяжении тысячелетий, и раскрыть ее поэтому нетрудно: игра в шахматы всегда стремилась отображать войну между двумя враждебными 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. Сердину 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 описывать происходящее на доске, каждому полю дали название. В прежние времена им давали названия картинные (описательные), в наш естественнонаучный век — названия математические. Эти математические названия напоминают систему координат, вроде той, которая была установлена Декартом. При этом линии, идущие снизу вверх, обозначаются по порядку буквами: a, b, c, d, e, f, g, h; «ряды» же, идущие слева направо, обозначаются цифрами: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Таким образом, говорят о линии «a», о линии «b» — и т. д. до линии «h» — или о 1-м ряде (горизонтали), 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 то поле линии «b», которое находится в 5-м ряду. Вошло в привычку ставить сперва букву, а потом цифру, так что всегда говорят и пишут «поле b5», а не «поле 5b». Эта система дает, таким образом, возможность просто и единообразно обозначать каждое поле на доске. О другой системе, 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», сере-

дину — линии «с», «d», «е» 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 (горизонтали) 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 обозначать 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 армию, черные — другую, враждебную. Коротко называют эти армии 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 армии насчитывается всего 16 фигур. Фигуры расставляются на доске, причем каждая из них занимает только одно поле. Поле, таким образом, может быть либо пустым, либо занятым только одной фигурой. К нача-

лу игры фигуры расставляются определенным, раз и 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 символами: король — ♔; ферзь — ♕; ладья — ♖; слон — ♗; конь — ♘; пешки — ♙.

На диаграммах фигуры изображаются следующими условными значками:

Король		
Ферзь		
Ладья		
Слон		
Конь		
Пешка		

Тот из игроков, чья очередь делать ход, должен переставить одну из своих фигур с того поля, на котором она стоит, на какое-нибудь другое поле. В этом и заключается «ход», а в чередующей-

ся смене таких ходов заключается все течение битвы. Конечно, это описание не совсем полно, оно передает только суть дела. Отметим, что иногда — при рокировке и превращении пешки — сразу движутся две фигуры одной и той же стороны. Все ходы, однако, делаются по определенным правилам, которым игроки обязаны подчиняться. К обзору этих правил мы и переходим.

## 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 не служит препятствием нахождение на нем фигуры противника — мы берем эту фигуру, забираем поле и отправляем неприятельскую фигуру в ящик

для снятых фигур. Для данной партии все эти снятые фигуры являются мертвыми и бесполезными. 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 окончена.

Приведенные правила ходов неполны 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 армии передвигаются одновременно, причем ладья ставится рядом с королем, а король переставляется через нее. При этом предполагается, что:

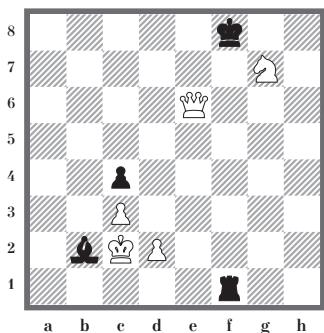
1) король не находится под шахом (т. е. под ударом);

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 рокировки под удар.

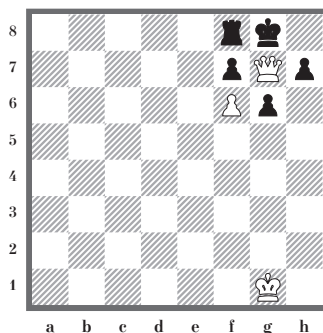
Оживим теперь изложение примерами (см. след. диаграмму).



Белый король, находящийся на поле c2, имеет в своем распоряжении только один ход, а именно на b2. Он может пойти туда, ибо, во-первых, это поле является соседним с полем c2, на котором он

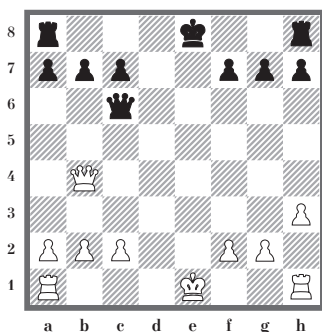
в настоящее время стоит; во-вторых, это поле занято не собственной фигурой, а неприятельской; и, в-третьих, оно не находится под ударом какой-либо из вражеских фигур. Действительно, на доске находятся следующие неприятельские фигуры: король на f8, ладья на f1, слон на b2 и пешка на c4, и ни одна из этих 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 на g7.



Ход черных. Их король стоит под шахом, так как ему угрожает белый ферзь. Он не может взять этого ферзя, так как поле g7 находится под ударом пешки f6,

не может он пойти и ни на какое другое поле. ♔g7 не может быть взят ни одной черной фигурой. Поэтому черному королю нет спасения, он получил мат — черные проиграли партию.

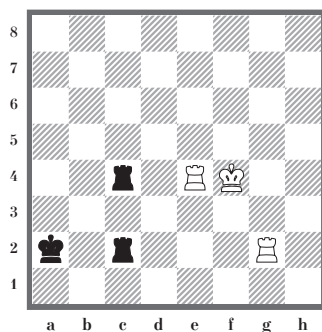


Здесь короли и ладьи стоят на своих первоначальных местах. Предположим, что они в данной партии еще не двигались. В этом случае белые могут произвести рокировку — как с ладьей h1, так и с ладьей a1: как говорят, белые могут рокировать и в короткую, и в длинную сторону. При короткой рокировке белая ладья с h1 перейдет на f1, а король — на g1; при длинной рокировке король перейдет на c1, а ♖a1 — на d1. Черные могут рокировать в длинную сторону, переместив короля на c8, а ладью с a8 на d8, но в короткую сторону они рокировать не могут, так как король не вправе перейти через атакованное белым ферзем поле f8.

### Ладья

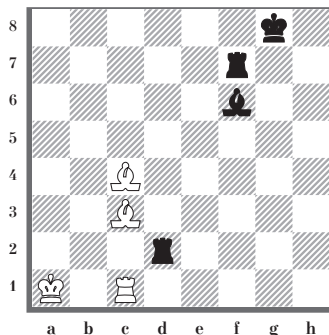
Ладья, стоящая на c2, имеет в своем распоряжении следую-

щие ходы: на b2, d2, e2, f2, g2; она не может пойти на c1 или на c3, так как вынуждена защищать своего короля от вражеской ладьи g2. ♜c4 может пойти на a4, b4, d4, e4, но не может пойти на f4, так как белая ладья e4 преграждает ей путь и защищает этим белого короля. ♜e4 имеет только два хода: на d4 или c4; а ладья g2 имеет в своем распоряжении 12 полей, а именно поля h2, f2, e2, d2, c2, g1, g3, g4, g5, g6, g7, g8.



### Слон

В этом положении на доске имеются три слона (на c3, c4, f6), кроме них — три ладьи (на c1, d2, f7) и, конечно, два короля — ведь черные короли не снимаются — на a1 и g8.



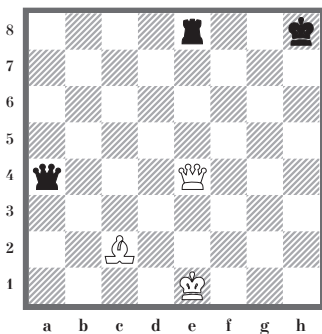
Так как слоны ходят по диагоналям, то ♘с3 может взять ♙f6, и наоборот. Однако взять ♜d2 ♘с3 не может, так как его связывает ♙f6, заставляющий его защищать своего короля.

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

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

### Ферзь

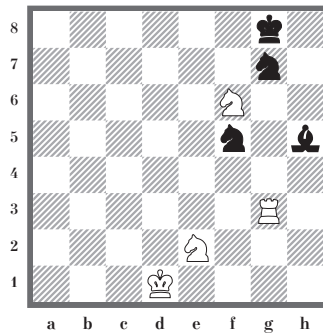
На доске два ферзя, одна ладья, один слон и оба короля.



Черный ♚a4, соединяя в себе ходы ладьи и слона, может пойти на b4, c4, d4 и e4, где он берет белого ферзя, на b3 и c2, где он берет слона, на b5, c6, d7 и a1, a2, a3, a5, a6, a7, a8. Белый ♚e4 может пойти только на e2, e3, e5, e6, e7, e8, так как ♜e8 обязывает его прикрывать короля. Если бы

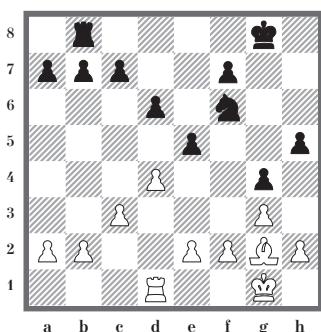
не это обстоятельство, он мог бы на h7 дать мат черному королю. Теперь же он должен взять ладью на e8 или позволить взять себя.

### Конь



Здесь из четырех коней два неподвижны: ♘e2 не может двинуться со своего места из-за ♙h5, ♘g7 — из-за ♜g3; они обязаны защищать своих королей. ♘f5 может пойти на одно из следующих полей: e7, d6, d4, e3, 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, а именно ход на g7, отнимается у него, так как это поле занято своей фигурой. У ♘f6 имеются все восемь возможностей; он угрожает неприятельскому королю, дает ему шах, и король, чтобы спастись, вынужден бежать куда-нибудь — например, на f7.

## Пешка

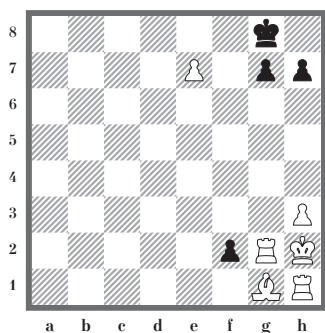


На доске мы видим 16 пешек, т. е. все пешки, какие вообще участвуют в игре, и кроме них — две ладьи, одного слона, одного коня и обеих королей. В начале партии белые пешки занимают второй ряд доски, а черные — седьмой. С этих мест они двинутся вперед или берут фигуры противника, но всегда продвигаются по направлению к врагу. Таким образом, белые пешки движутся всегда снизу вверх, черные — сверху вниз. Белая  $\Delta$  d4 может, например, взять черную  $\Delta$  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 заблокированы: это  $\Delta$  g3,  $\Delta$  g4,  $\Delta$  f7.  $\Delta$  g3 заблокирована  $\Delta$  g4 (ведь пешка берет 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.  $\Delta$  d4 мо-

жет сделать один из двух ходов: либо продвинуться на d5, либо взять  $\Delta$  e5.  $\Delta$  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,  $\Delta$  a2 может пойти либо на a3, либо на a4. Обратим теперь внимание на положение белой  $\Delta$  f2 и черной g4.  $\Delta$  g4 следит за тем, чтобы белая  $\Delta$  f2 не прошла безнаказанно через поле f3; если она станет на это поле, черная пешка может ее взять. Взятие должно являться непосредственным ответом 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 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.

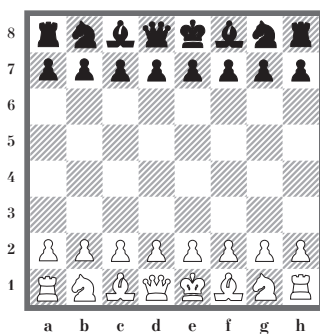
Так как пешки никогда не ходят назад, то, продвигаясь вперед, они в конце концов достигают последнего ряда. Это, однако, не означает их смерти, ибо участвовать в бою и наступать на врага почетно. Поэтому пешка, достигшая последнего ряда, воскресает для новой, чрезвычайно достойной жизни: она превращается 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  $\Delta e7$  на  $e8$  (т. е. в последний ряд), требуют себе ферзя, ставят его вместо пешки на  $e8$  и дают мат черным. Если же ход черных, то они двигают  $\Delta f2$  на  $f1$ , требуют коня, ставят его вместо пешки на  $f1$  и дают мат белым.

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 последова-

тельности:  $\text{♖}$ ,  $\text{♘}$ ,  $\text{♙}$ ,  $\text{♚}$ ,  $\text{♛}$ ,  $\text{♜}$ ,  $\text{♞}$ ,  $\text{♟}$ ; угловое поле с правой стороны от играющего белыми — белое; 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 всегда стоит на белом поле, черный — на черном, т. е. ферзь всегда стоит на поле своего цвета.



### ИСХОД ИГРЫ: МАТ, ПАТ, НИЧЬЯ

С объявлением шаха и мата партия кончается, но не всякая партия кончается матом одному из королей.

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 это называется «патом». Получивший пат не проиграл партию, ибо проигрывает партию только получивший мат, а обязательное условие мата заключается в том,