

**ШАХМАТЫ**

КНИГА ДЛЯ МАЛЬЧИКОВ

# ШАХМАТЫ

ДЛЯ МАЛЬЧИКОВ

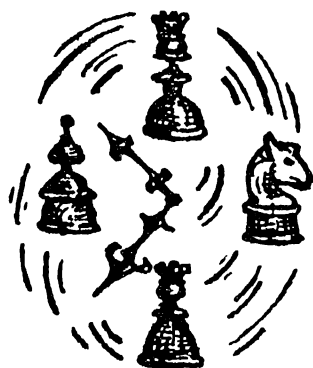


Серия «Для мальчиков»

Михаил Береславский,  
Леонид Береславский

# ШАХМАТЫ

*Для мальчиков*



Более 200 упражнений,  
более 80 увлекательных шахматных историй

Москва  
Астрель • АСТ  
2001

УДК 794  
ББК 75.581  
Б48

Серия «Для мальчиков»

Рисунки *Лии Остер*

Рецензенты:  
международный мастер по шахматам  
*Г. Кастаньеда,*  
международный мастер по шахматам  
*А. Гельман*

**Береславский М. Л., Береславский Л. Я.**  
**Б48 Шахматы / М. Л. Береславский, Л. Я. Береслав-**  
**ский. — М.: ООО «Издательство Астрель»: ООО «Из-**  
**дательство АСТ», 2001. — 240 с.: ил.**

ISBN 5-17-005535-8 (ООО «Издательство АСТ»)  
ISBN 5-271-02280-3 (ООО «Издательство Астрель»)




Эта книга откроет тебе удивительный и увлекательный мир шахмат. Она научит тебя играть в эту древнюю игру, которой не перестают увлекаться миллионы мальчишек во всем мире.

**УДК 794**  
**ББК 75.581**

ISBN 5-17-005535-8 (ООО «Издательство АСТ»)  
ISBN 5-271-02280-3 (ООО «Издательство Астрель»)

© ООО «Издательство Астрель», 2001

# Содержание

	<i>Введение</i>	<i>5</i>
	От авторов	7
	Предисловие	8
	Шахматный кодекс	10
	<i>Правила игры</i>	<i>15</i>
	Что такое начальная позиция	17
	Шахматная доска	23
	Ходы фигур: ладья	25
	Ходы фигур: слон	29
	Ходы фигур: ферзь	33
	Ходы фигур: король	36
	Ходы фигур: пешка	39
	Ходы фигур: конь	46
	Рокировка	50
	Шах	55
	Мат	59
	Превращение пешки	63
	Ничья	66
	Пат	69
	Ценность фигур	74
	Мат одинокому королю	78
	Мат двумя ладьями	79
	Мат ферзем и ладьей	83
	Мат двумя слонами	85
	Мат ферзем	87
	Мат ладьей	91
	Мат конем и слоном	95
	Мат двумя конями	99
	<i>Приемы позиционной игры</i>	<i>101</i>
	Связка	103
	Двойной шах	109
	Двойной удар	113
	<i>Как начинать шахматную партию</i>	<i>117</i>
	<i>Позиционная игра</i>	<i>131</i>





Открытая линия	133
Размен	140
Борьба за центр	145
Положение пешек	149

---

<i>Тактика игры</i>	<i>155</i>
---------------------	------------



Комбинация	157
Атака на короля при его рокировке в короткую сторону	163
Атака на короля в центре	168
Атака на короля при разносторонних рокировках	172

---

<i>Окончания</i>	<i>175</i>
------------------	------------



Что такое «эндшпиль»	177
Ладья против пешки	178
Слон с пешкой против слона	180
Конь с пешкой против коня	181
Ферзь против ладьи	183
Ферзь против пешки	185
Король с пешкой против короля	190
Ладья и пешка против ладьи	195

---

<i>Начала</i>	<i>201</i>
---------------	------------



Какими бывают дебюты	203
Открытые начала	205
Полуоткрытые начала	213
Закрытые дебюты	216

---

<i>Короткие партии</i>	<i>221</i>
------------------------	------------

Ответы на задания	225
Бланки для записи партий	235

---

<i>Об авторах</i>	<i>239</i>
-------------------	------------

---



# Введение



## От авторов

Дорогой читатель! Задумывался ли ты когда-нибудь над тем, почему шахматы, сопровождающие человечество вот уже более полутора тысяч лет, по сию пору остаются одной из самых любимых и увлекательных игр? Шахматы справедливо считают единственной игрой из всех, придуманных человеком, в которой сочетаются спорт, искусство и наука.



Поэтому книга о шахматах — тоже необычна. Да и рассчитана она на читателя вдумчивого и, как говорится, обстоятельного. А с таким читателем, то есть с тобой, пристало говорить на языке любознательных и вдумчивых людей, решивших с ранних лет начать приобщаться к непростой и захватывающей игре.

Обучаясь шахматам, ты постепенно превращаешься в маленького полководца. Как и всякий полководец, ты хочешь одержать победу, и мы, авторы, с удовольствием поможем тебе в этом.

Ты узнаешь о многовековой истории шахмат, совершишь с ее 32 фигурами и двухцветной доской в 64 поля увлекательное путешествие через века и страны. В конце книги ты найдешь ответы на все задачи, а также бланки для записей шахматных партий. Они тебе пригодятся, ведь, прочитав эту книгу, ты наверняка научишься играть в шахматы, увеличив трехсотмиллионную армию шахматистов еще на одного человека.

# Предисловие



Знаешь ли ты, что шахматы завоевали сердца людей с V века нашей эры. Предания гласят, что большими любителями шахмат были французский король Карл Великий (742—814), в 800 году ставший римским императором; монгольский завоеватель

Тимур Тамерлан (1336—1405); первый русский царь Иван Грозный (1530—1584); английский король Карл I (1600—1649); первый российский император Петр Великий (1682—1725), игравший в шахматы с детства. Однажды он даже сам вырезал шахматные фигурки из дерева. С шахматами не разлучались немецкий император Фридрих II Штауфен (1194—1250); шведский король Карл XII (1694—1718); российская императрица Екатерина Великая (1728—1796); французский император Наполеон I (1769—1821).

Поклонниками шахмат были многие выдающиеся военачальники. Среди российских полководцев незаурядными шахматистами были генералиссимус Александр Васильевич Суворов (1730—1800), фельдмаршал Михаил Илларионович Кутузов (1747—1813), Маршал Советского Союза Георгий Константинович Жуков (1896—1974).

Из великих ученых хорошими шахматистами были английский астроном и математик Исаак Ньютон (1643—1727), немецкий философ и математик Готфрид Вильгельм Лейбниц (1646—1716), великий русский ученый Михаил Васильевич Ломоносов (1711—1765) и немало других.

Почему шахматы привлекательны для людей разных возрастов и профессий? Потому что, играя в шахматы, мы приобретаем много полезных качеств, тренируем память, учимся упорству, находчивости, развиваем фантазию. Шахматы — это и вид интеллектуальной борьбы, и соревнование, а любое соревнование совершенствует сильные черты личности.

Под словом «игра» понимается не только забава, отдых или спорт, но, что гораздо важнее, возможность создать на шахматной доске необычное, фантастическое — в этом шахматы близки к искусству. Но к шахматам можно относиться и как к науке со своими законами, принципами. Шахматы содержат в себе элементы научного исследования — именно такой подход свойствен многим выдающимся шахматистам.

Шахматы — это целый мир, прекрасный, удивительный, со своими взлетами и падениями, печалью и радостями. Эта книга даст тебе волшебный ключик в этот мир.

...В средние века, отдавая мальчика в обучение какому-нибудь ремеслу, родители знали, что первые семь лет он будет учеником, вторые семь лет — подмастерьем, а еще через семь лет станет мастером. Примерно так же обстоит дело и с обучением шахматному мастерству. Однако пусть не отпугивает тебя это сравнение: многие выдающиеся шахматисты достигали высокого мастерства в очень юные годы, иногда даже в детстве.



Но какими бы ни были их успехи в самом начале, они добивались еще более высоких результатов, оттачивая свой талант великим, неустанным трудом. Итак, вперед, в добрый путь!

## Шахматный кодекс



Прежде чем ты начнешь знакомиться с самим кодексом, познаться, пожалуйста, с тремя историями, которые убедят тебя в самой необходимой необходимости строгого соблюдения правил игры, без чего

невозможно проведение не только серьезных соревнований, но и самого маленького турнира.

Вот первая из них.

Из летописей известны случаи, когда партнеры настолько увлекались игрой, что начинали спорить, бросаться фигурами, или один из участников мог уйти в соседнюю комнату на неопределенное время, не предупредив партнера. Так, однажды, два монаха играли в шахматы. Вдруг одного из них позвали, прошел час и он не вернулся. Его партнер сильно расстроился, смещал позицию и посчитал эту партию выигранной. Вернувшись, его противник не согласился с таким решением, сказав, что его срочно вызвали на молитву. Их спор решил епископ, присудив им ничью.

А вот и вторая.

Большой любитель шахмат граф де Стайер, когда проигрывал, мог бросить в своего соперника любым

предметом: стулом, книгой, подсвечником. Поэтому его постоянный партнер полковник Стюарт, прежде чем объявить мат графу, убежал в дальний угол комнаты и оттуда кричал: «Вам мат».

И, наконец, третья.

Двое играют в шахматы. У одного из них позиция хуже, и он спрашивает:

— Чья это там кошка пробежала?

— Ничья, — не задумываясь отвечает противник, размышляя над очередным ходом.

— Согласен, — радостно восклицает первый, останавливая часы.

Как видишь, все они, хотя и происходили с разными людьми и в разное время, схожи друг с другом тем, что их персонажи не придерживались шахматного кодекса.

Каждый шахматист обязан хорошо знать правила шахматной игры и регламент проведения соревнований.

Латинское слово «кодекс» означает «книга». Что же это за книга? О чем она и для чего написана?

Шахматный кодекс регулирует отношения между спортсменами, ведущими борьбу на шахматной доске. Его соблюдение обязательно, но прежде, чем тебе придется подчиниться его законам, необходимо их добросовестно выучить и твердо запомнить. Тогда между соперниками, знающими один и тот же кодекс, — а других правил игры нет, они едины для всех шахматистов мира, — не будет никаких оснований для кривотолков и непонимания.

А теперь позволь представить тебе и сам шахматный кодекс. Знание этих правил позволит тебе допускать меньше ошибок в товарищеских и турнирных партиях.



## **1. Ход считается сделанным:**

— когда игрок, переместив на свободное поле фигуру, отнял от нее руку;

— когда фигура противника при взятии снята с доски, а на ее место поставлена своя фигура;

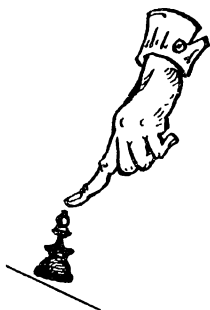
— когда при рокировке играющий отнял руку от ладьи, поставленной на поле, пересеченное королем;

— когда пешка, перемещенная на последнюю горизонталь, заменена новой фигурой. Если отпущена рука от поставленной на поле превращения пешки, ход не завершен, но пойти пешкой иначе уже нельзя.

## **2. Прикосновение к фигуре:**

— игрок может поправить расположение фигур на доске, только заранее предупредив партнера о своем намерении, сказав «поправляю». Если это слово не сказано, то при касании одной или нескольких фигур своего цвета он должен пойти первой тронутой, а если это фигура партнера, то взять ее, если это возможно;

— при касании фигур, которые не имеют возможных ходов и не могут быть взяты, играющий может выполнить любой ход.





### 3. Невозможные позиции:

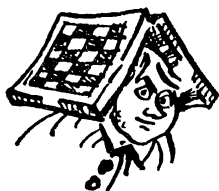
— фигуры сдвинуты с мест и затем расставлены неправильно. Если позицию нельзя восстано-  
вить, партия играется заново;

— делая ход, играющий не-  
умышленно опрокинул одну или  
несколько фигур — играющий  
должен восстановить положение  
фигур, не переключая часов;

— в начальной позиции фигу-  
ры были расставлены неправиль-  
но — партия не считается и игра-  
ется заново;

— ход сделан после того, как  
на доске возникла позиция мата  
или пата, но на часах соперника  
упал флажок — падение флаж-  
ка на часах соперника значения  
не имеет. Партия заканчивает-  
ся, как только на доске стоит  
мат или пат, то есть если сопер-  
ник поставил тебе мат и у него  
после хода упал флажок на ча-  
сах, то фиксируется мат. Ты  
проиграл;

— ход сделан после просрочки  
времени — судья останавливает  
часы и проверяет число фактиче-  
ски сделанных ходов. Партнеру,  
просрочившему время, засчиты-  
вается поражение. Так, если по  
условиям турнира надо сделать  
36 ходов за 1,5 часа и один из иг-



рающих за 1,5 часа успел сделать только 35 ходов, ему засчитывается поражение;

— играющий остановил часы — это равносильно поражению, но если это произошло по недоразумению, судья может ограничиться замечанием.

#### **4. Ничья засчитывается:**

— когда на доске пат;

— когда предложение ничьей принято партнером. Обрати внимание, что это предложение может сделать играющий только при своем ходе. Партнер, услышав предложение ничьей, может принять его или отклонить или отсрочить решение до совершения хода играющим. Например, играют партнеры А и Б. Партнер А предложил противнику ничью на своем 25-м ходу. Игрок Б может сказать «согласен» или «не согласен» либо подождать, пока будет сделан 25-й ход и потом принять решение;

— когда возникла позиция, где невозможно выиграть (король против короля и др.);

— когда сделано не менее 50 ходов без взятия фигуры и без движения пешки;

— твой партнер просрочил время, но у тебя остался только один король — ничья, так как одним королем мат не поставишь;

— на доске в третий раз возникла одинаковая позиция. Тогда по требованию играющего фиксируется ничья.

#### **5. Партия считается проигранной:**

— один из партнеров опаздывает к началу игры более чем на 1 час — считается, что партия проиграна опоздавшим;

— когда к началу игры опаздывают оба партнера более чем на 1 час — партия считается проигранной обоими.

# Правила игры









похожую на башню. Она называется ладьей. Таких фигур две и расположены они по углам доски. Ладьи обозначаются сокращенно ♖ и в начальной позиции они стоят на полях a1 (а один) и h1 (аш один). Рядом с ладьями стоят белые кони, которые обозначаются ♘, их поля b1 (бэ один) и g1 (жэ один). Около коней стоят белые слоны, обозначаемые ♙, их поля c1 (цэ один) и f1 (эф один). На первой горизонтали еще расположены две главные шахматные фигуры — ферзь и король. Ферзь в начальной позиции всегда стоит на поле своего цвета. Белый ферзь — значит, стоит на белом поле. Обозначается ферзь ♕, его поле d1 (дэ один). Конь и слон считаются легкими фигурами, а ладья и ферзь — тяжелыми. Справа от ферзя находится король. Обозначается король ♔ и стоит на поле e1 (е один).

Осталось заполнить вторую горизонталь пешками, которых восемь штук. Пешки — самые маленькие фигурки. При записи ходов их обычно не обозначают, но иногда пишут маленькую букву п. Белые пешки стоят на полях a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2.

Всякий раз, когда ты расставляешь фигуры, представляй себя воином, который непременно одержит победу. И потому — смело в бой!

## ПОПРОБУЙ САМ!

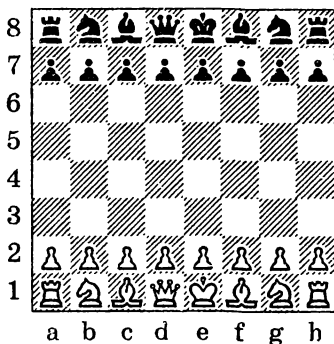


Нарисуй диаграмму с начальным расположением белых и черных фигур, сделай буквенные и цифровые обозначения полей.

Теперь расставь фигуры, как на диаграмме. Каждая черная фигура должна находиться напротив такой же белой. Начальная позиция записывается так:

*Белые:* ♔e1, ♚d1, ♙a1, ♙h1, ♘c1, ♘f1, ♞b1, ♞g1 Δ: a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2. *Черные:* ♜e8, ♛d8, ♟a8, ♟h8, ♞c8, ♞f8, ♞b8, ♞g8 Δ: a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7.

Помни, что при начале партии первый ход всегда делают белые. Чтобы сохранить справедливость, если партнеры играют несколько партий, то вторую партию играет белыми тот, кто в первой играл черными, третью играют в том порядке, как и первую, четвертую — как вторую, все время попеременно меняя цвета. Первый ход в партии делают белые. Таким образом соперники делают первый ход поочередно. Ходить два раза подряд запрещается.





Привыкай записывать шахматную партию.

Что такое запись шахматной партии? Это повесть, рассказ, небольшой роман о короткой, но такой интересной шахматной жизни, в которой была борьба, атака и защита, удачные и неудачные ходы, балансирование на краю пропасти, предвкушение победы и горечь поражения. Записывай шахматную партию!

Каждый серьезный шахматист всегда записывает партию, фиксируя как свои ходы, так и ответные ходы противника.

Перемещение фигур и пешек воспроизводится на листе бумаги с указанием «адреса» передвижения той или иной фигуры и пешки с одного поля на другое.

Например:

1. e2—e4 e7—e5

2. ♖g1—f3 ♜g8—f6



Это запись двух первых ходов, сделанных партнерами. Здесь первые ходы делают пешки, а вторые — кони. Таким образом следует записывать всю шахматную партию от начала и до конца.

Дома, на досуге, ты сможешь проанализировать сыгранную тобой партию и понять в спокойной обстановке, один на один сам с собой, причины одержанной тобой победы или понесенного тобой поражения. Когда в учебной и специальной шахматной литературе анализируют партию, сыгранную, как правило, видными мастерами, то делают комментарии, то есть примечания к тексту. В комментариях знаком «!» обозначают сильный ход, полужирным шрифтом — основной вариант, знаком «?» — слабый ход.

### Из истории шахмат

Шахматы — очень древняя игра.

Сколько раз говорят о рождении шахмат, столько по традиции приводят рассказ о шахматной доске и зернах пшеницы или риса.

Это произошло давным-давно.

Индийский властелин Схерам был очень плохим правителем. Весь народ жил очень бедно. Один мудрец, желая заставить владыку задуматься над причинами беды, постигшей страну, придумал игру, в которой властелин — самая важная фигура — ничего не может сделать без других фигур, принимающих участие в игре и символизирующих его подданных — военачальников и солдат.

### ОТДОХНИ

### И РАЗВЛЕКИСЬ!



В разных странах фигура властелина называлась по-разному: раджой, шахом, королем. Самое распространенное название игры — шахматы — происходит от персидского «шах мат» — «властитель умер».

Схерам был восхищен новой игрой и пообещал мудрецу отблагодарить его, наградив всем, чего тот пожелает. Мудрец попросил дать ему зерна пшеницы: на первую клетку положить 1 зерно, на вторую — 2 зернышка, на третью —  $2 \times 2$ , то есть 4 зерна, на четвертую —  $4 \times 2$ , то есть 8 зерен и т.д. Властелин согласился, радуясь, что так легко отделался, но оказалось, что это желание выполнить невозможно, так как для получения такого количества зерна необходимо засеять поверхность всей планеты восемь раз и восемь раз собрать урожай, длина же амбара для его хранения составила бы расстояние, в два раза большее, чем от Земли до Солнца.

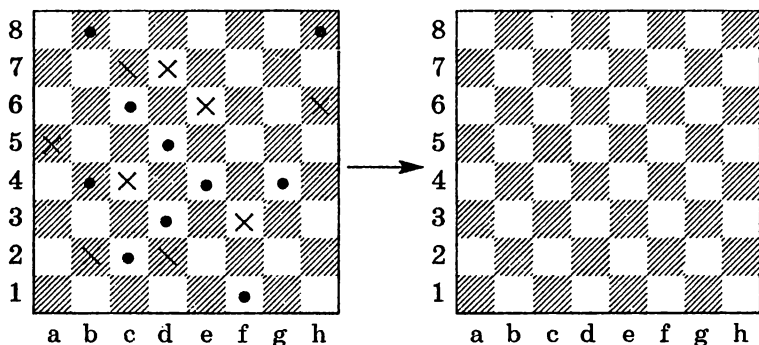
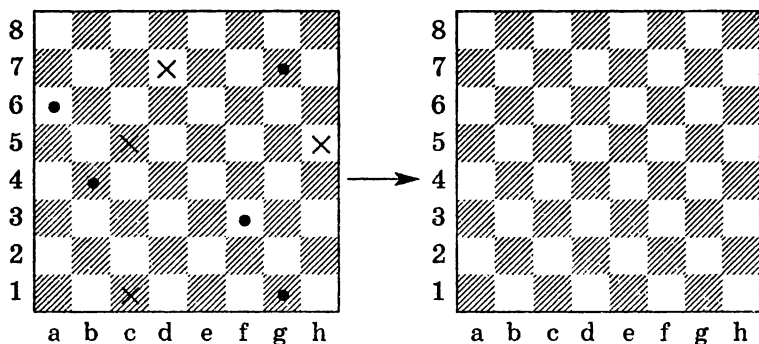
### **Шахматный калейдоскоп**

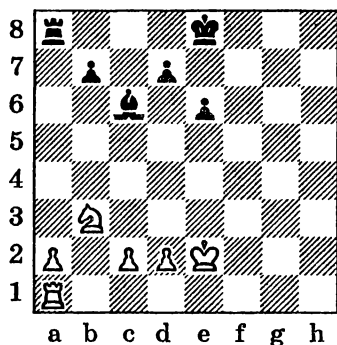
Одиннадцатый чемпион мира Роберт Джеймс Фишер (род. в 1943 году), чтобы читать шахматную литературу, изучил русский, сербский и испанский языки. В 1972 году он стал одиннадцатым чемпионом мира, победив советского гроссмейстера Бориса Васильевича Спасского (род. в 1937 году), бывшего чемпионом мира в 1969—1972 годах. Став сильнейшим шахматистом планеты, Фишер перестал участвовать в официальных соревнованиях и потерял свой титул, отказавшись от матча с советским гроссмейстером Анатолием Евгеньевичем Карповым (род. в 1951 году), который в 1974 году был объявлен двенадцатым чемпионом мира, сохранив свой титул до 1985 года.

# ШАХМАТНАЯ ДОСКА

Читая эту книгу, тебе часто придется расставлять на шахматной доске позицию с диаграммы. Если допустить ошибку, расставляя позицию, то на доске окажется другая позиция. Чтобы исключить такие ошибки, мы рекомендуем выполнить простые упражнения.

1. Перенеси точки и крестики с левых таблиц на правые в те же места. Проверь себя.





2. Запиши, на каких полях стоят белые и черные фигуры на диаграмме слева.

3. Расставь фигуры на шахматной доске.

*Белые:* ♔a1, ♕c1, ♖b4, ♗g3, ♘f2, ♙: a3, d3, e4.

*Черные:* ♚c8, ♜e8, ♞a8, ♟f7, ♠c6, ♡: b7, c7, f6.

4. Расставь фигуры в начальном положении.

5. Расставь на шахматной доске любую позицию, чтобы в ней было в общей сложности не менее 10 фигур и пешек, и запиши, какая фигура на каком поле стоит. Записывай позицию в таком порядке:

Белые фигуры: король, ферзь, ладья, слон, конь, пешки;

Черные фигуры: король, ферзь, ладья, слон, конь, пешки.

## ОТДОХНИ И РАЗВЛЕКИСЬ!



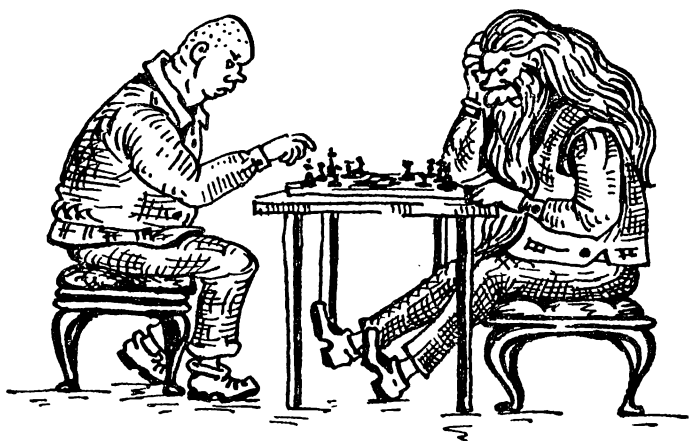
Знаешь ли ты, что

русские цари Иван Грозный (1530—1584) и Алексей Михайлович (1629—1676) были большими любителями шахмат. В царствование Алексея Михайловича дипломаты и посольские подьячие и дьяки обязательно должны были учиться играть в шахматы. Некоторые из них играли достаточно сильно.



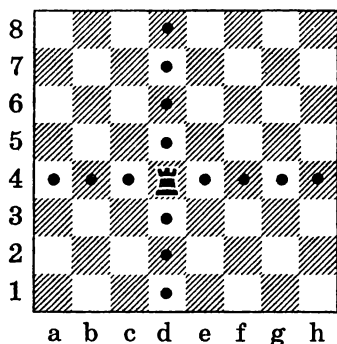
## Из истории шахмат

Шахматный матч между волосатыми и лысыми мужчинами состоялся в 1891 году в США и закончился победой лысых со счетом 14:12, что позволило одному из победителей матча в шутку сказать: «Лысина и мудрость — неразделимы».

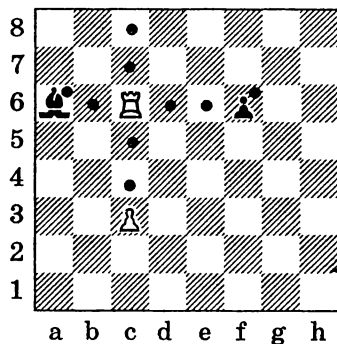


## ХОДЫ ФИГУР: ЛАДЬЯ

Ладья ходит только по горизонтальным и вертикальным линиям на любое количество полей. Если на пути ладьи встречается фигура соперника, ладья может взять ее, встав на ее место. Через свои фигуры перескочить ладья не может. На диаграмме 1 показаны точками все возможные ходы ладьи d4. Так, ладья с поля d4 может пойти на одно из полей: a4, b4, c4, e4, f4, g4, h4, d1, d2, d3, d5, d6, d7, d8 — всего их 14.



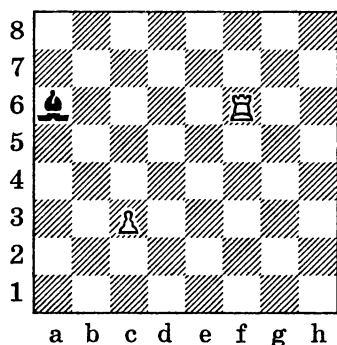
1



2

На диаграмме 2 показаны точками возможные ходы ладьи в окружении фигур. Ладья с поля c6 может перейти на поле c4, но дальше нельзя — ей преграждает дорогу своя пешка. Ход ладьи обозначается так: ♖с6—с4. Слева от ладьи находится черный слон, которого ладья может взять, заняв его место.

Справа от ладьи расположена черная пешка, которую ладья при желании тоже может взять. Надо только помнить, что ладья может сделать только один ход из всех возможных. Допустим, ладья взяла пешку f6. На диаграмме 3 показана позиция после взятия пешки. ♖с6:f6. Знак «:» означает взятие.

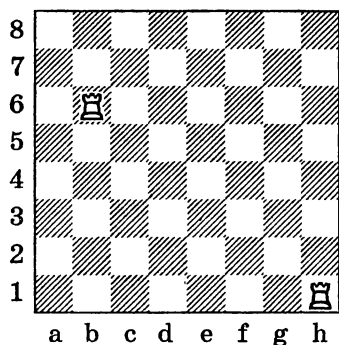


3

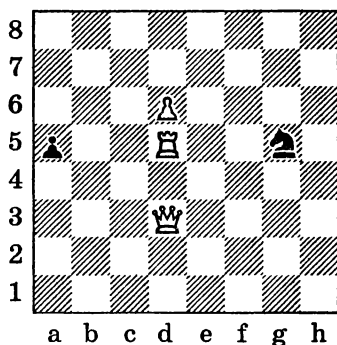
ПОПРОБУЙ  
САМ!



1. Сделай возможные ходы ладьями, потом покажи их точками на диаграмме 4.



4

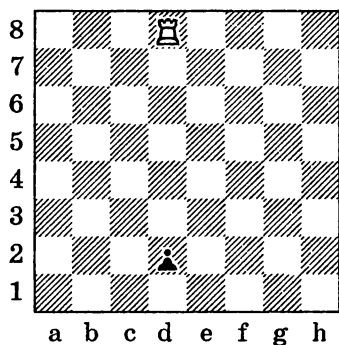


5

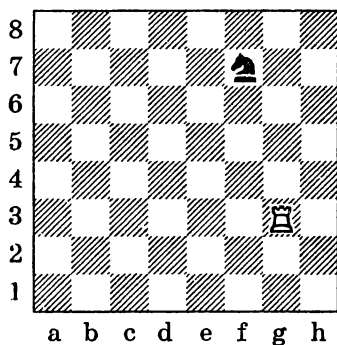
Запиши все возможные ходы и взятия ладьей на диаграмме 5, например,  $\text{Дd5:a5}$ ,  $\text{Дd5—d4}$  и т.д.

2. Следующие задания позволят закрепить ходы ладьи и потренировать счетные способности.

а) Какое число полей надо пройти белой ладье d8, чтобы за один ход взять черную пешку d2 (диаграмма 6)?

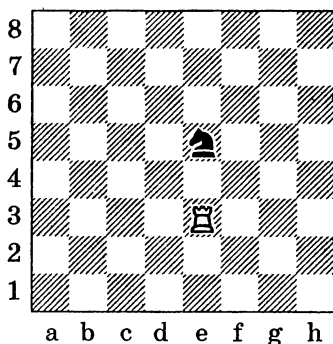


6



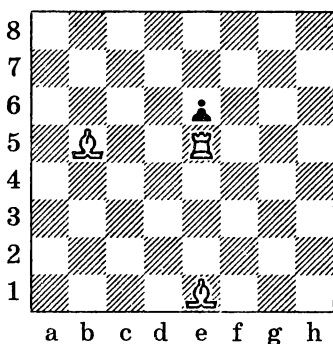
7

б) Может ли белая ладья g3 за один ход взять черного коня на f7 (диаграмма 7). Сколько ходов ей для этого нужно?

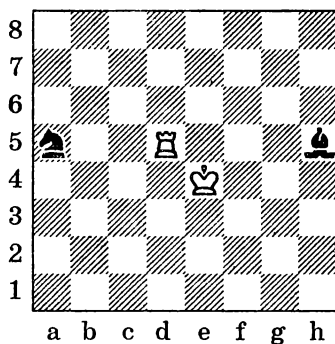


8

3. Сколько возможных ходов у белой ладьи в позициях на диаграммах 8, 9, 10.



9



10

## ОТДОХНИ И РАЗВЛЕКИСЬ!



### Из истории шахмат

Первоначальные индийские шахматы «чатуранга» имели четыре отряда фигур, каждый отряд владел своим видом оружия. Эта игра отражала борьбу четырех стихий: воды, земли, огня и воздуха, а также ассоциировалась со сменой четырех времен года. Ходы фигур изображали на шахмат-



ной доске определенные геометрические фигуры в соответствии с символами стихий (из религиозных ритуалов): конь — отрезок круга (вода), ферзь — треугольник (огонь), ладья — квадрат (земля), король — полный круг (воздух). Впоследствии индийские шахматы попали на Запад, видоизменились и превратились в ту игру, в которую мы теперь играем.

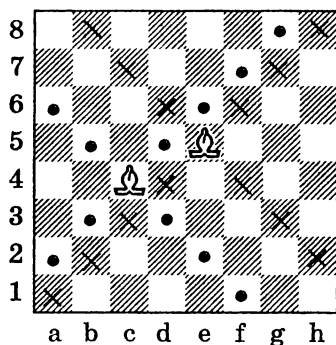
### Однажды

немецкий посол в 1675 году подарил русскому царю Алексею Михайловичу комплект таких тяжелых серебряных фигур, что потребовалось нанять четырех человек, чтобы внести их во дворец.

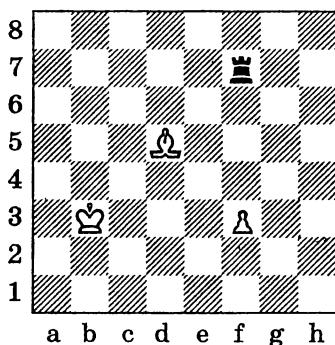
## ХОДЫ ФИГУР: СЛОН

Слон ходит только по косым дорожкам — диагоналям — во все стороны, на любые возможные для него поля. Белопольный слон ходит только по белым полям, чернопольный — по черным. На диаграмме 1 (см. след. с.) показаны точками все возможные ходы белопольного слона и крестиками — все возможные ходы чернопольного слона, при этом оба эти слона играют в команде белых фигур.





1

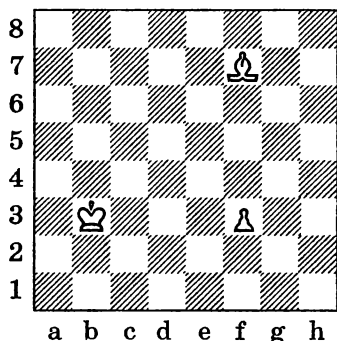


2

Ход слона обозначается подобно ходу ладьи, например, ♖с4—а2, слон с поля с4 пошел на поле а2.

Если на пути слона стоит фигура соперника, слон может взять ее и встать на ее место. Свою фигуру слон

не имеет права брать и не может через нее перепрыгнуть. На диаграмме 2 у слона d5 ограниченное число ходов. Он не может добраться до поля а2, так как ему мешает белый король, и не в состоянии встать на полях g2, h1, так как на его пути — своя пешка f3.



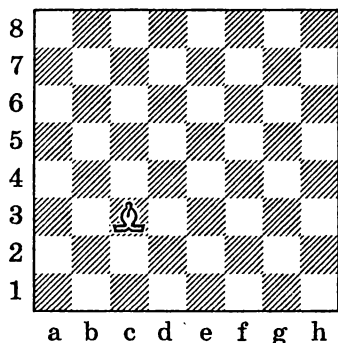
3

Зато свободны поля а8, b7, с6. Если слон пойдет на а8, то это будет обозначаться так: ♖d5—а8. Слон также может взять черную ладью f7 (♜d5:f7). Эта позиция изображена на диаграмме 3.

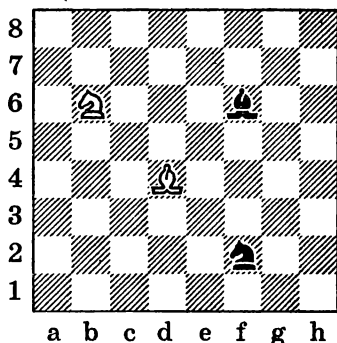
ПОПРОБУЙ  
САМ!

1. Покажи точками на каждой диаграмме (4 и 5) возможные поля для чернопольного





4

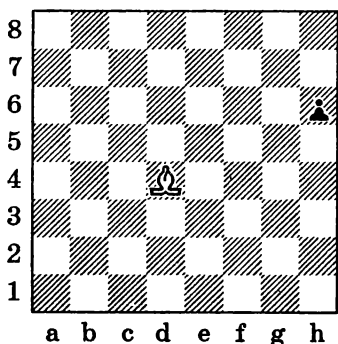


5

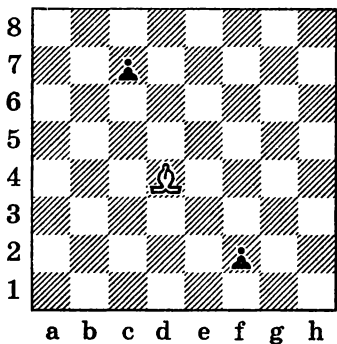
слона белых. Запиши все возможные ходы и взятия слонem d4 на диаграмме 5.

2. Следующие задания позволят не только закрепить ходы слона, но и потренировать счетные способности. Старайся выполнять эти упражнения в уме, не передвигая фигуры.

а) Какое наименьшее число полей надо пройти слону d4, чтобы взять



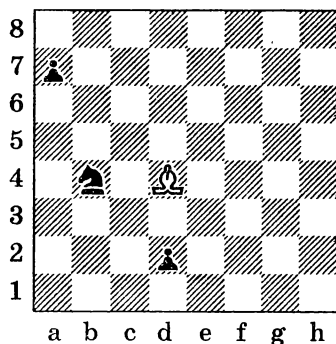
6



7

— пешку h6 (диагр. 6)

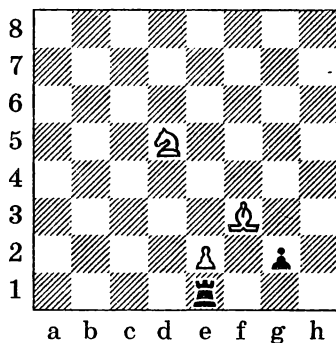
— пешки c7 и f2 (диагр. 7)



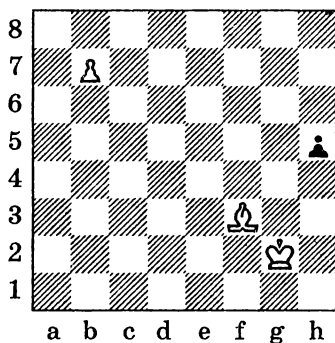
8

— коня b4, пешки a7, d2 (диагр. 8).

б) Сколько возможных ходов у белого слона f3 в позициях 9 и 10:



9



10

## ОТДОХНИ И РАЗВЛЕКИСЬ!

### Из истории шахмат

Возникнув в Индии, шахматы затем попали в Персию, особенно активно стали развиваться и распространяться по всему миру после завоевания Персии арабами в первой половине XVII века. Затем игра попала в Испанию, Францию, Германию, Англию и другие европейские страны.



## Знаешь ли ты, что

с момента появления шахмат в Европе церковники называли эту игру непристойной, бесовской, дьявольской, языческой и поэтому вредной и греховной для христианина. Французский епископ Сюлли в 1208 году запретил своим священникам даже «прикасаться к шахматам и иметь их на дому». Только в 1393 году на церковном соборе шахматы были признаны «угодными Богу» и было разрешено играть в них. С этого момента шахматная игра стала быстро распространяться, шахматам учили детей в знатных семьях, в них играли студенты и духовенство. Шахматам посвящали поэмы, стихи, целые исследования. В 1408 году монах Лаврентий издал трактат о великой роли шахмат.

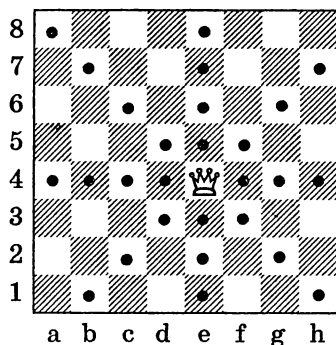


## ХОДЫ ФИГУР: ФЕРЗЬ

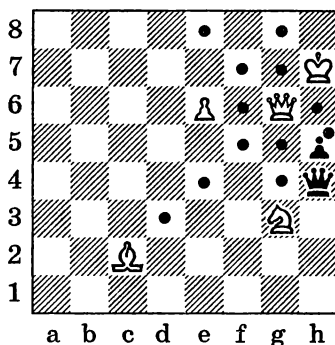
Ферзь — самая сильная шахматная фигура. Ферзь ходит, как ладья, по вертикалям или горизонталям и, как слон, по диагоналям на любое возможное количество полей. На диаграмме 1 (см. след. с.) точками показаны поля, на которые ферзь может пойти. Всего таких полей 27. Если на пути ферзя стоит фигура соперника, ферзь может взять ее (♔g6:h5. См. диаграмму 2). Становиться на поля, занятые своими фигурами, ферзь не имеет права. На диаграмме 2 у ферзя уже меньше доступных полей, так как некоторые поля заняты сво-



ими фигурами. Так, ферзь может сделать ход ♔g6—d3, но не имеет права занять место своего слона на c2.



1



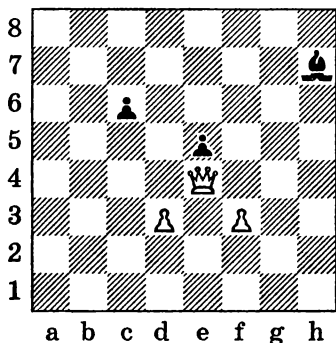
2

ПОПРОБУЙ  
САМ!

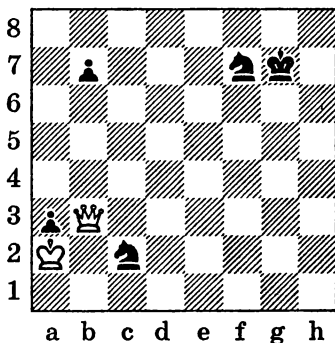


1. Обозначь точками поля, доступные для ферзя. Запиши все возможные ходы и взятия ферзем (3 и 4).

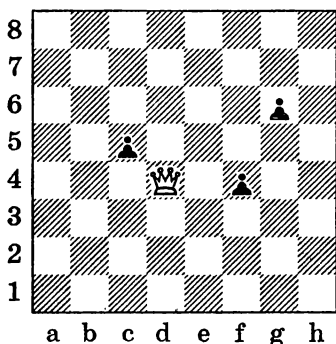
2. За какое наименьшее число ходов белый ферзь возьмет все черные фигуры? Постарайся выполнить это упражнение в уме, потом проверь себя, передвигая ферзя на доске (5 и 6).



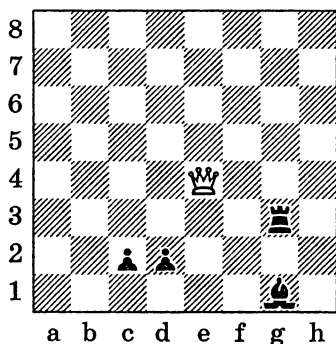
3



4



5



6

### Из истории шахмат

В Россию шахматы проникли в VIII—IX веках непосредственно с Востока. Русский «ферзь» происходит от слова «визирь» (главный советник султана — короля). Умение

играть в шахматы считалось отличительной чертой характера богатырей, воспетых в русских сказках.

### ОТДОХНИ И РАЗВЛЕКИСЬ!



Знаешь ли ты, что на Руси церковь была противницей шахмат до конца XVI века, считая их греховной азартной игрой. Но как и в Западной Европе, в конце концов шахматы взяли верх и в них с удовольствием играли многие цер-



ковные служители, даже такие «отцы церкви» как, например, архиепископ Феодосий Яновский.

## ХОДЫ ФИГУР: КОРОЛЬ



Король — самая главная фигура. Никакая шахматная баталия не проходит без короля, но в то же время король и самая уязвимая фигура. Взять короля — значит победить. Король может ходить только на одно поле в любом направлении.

На диаграмме 1 показаны стрелками поля, на которые может пойти король. Таких полей для короля — 8. Король, хотя и

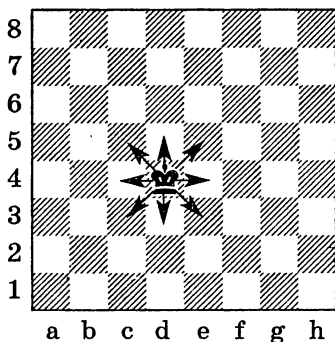
медлительная фигура — не может прыгать, как конь, передвигаться сразу на несколько полей, как ферзь, слон или ладья, — но зато подвижная: вокруг себя бьет и вперед, и назад, и направо, и налево.

По шахматным правилам, королю нельзя приближаться вплотную к королю соперника и становиться на поле, которое обстреливается фигурой соперника. В позиции на диаграмме 2 белый король не может пойти на поля e2, e3, e4, c4, так как они находятся под ударом ферзя соперника, и также не может перейти на поля c3 и d4, которые бьет черный конь b5, поля c3 и e3 также находятся под ударами черного слона, и на поле c2, так как вплотную приближается

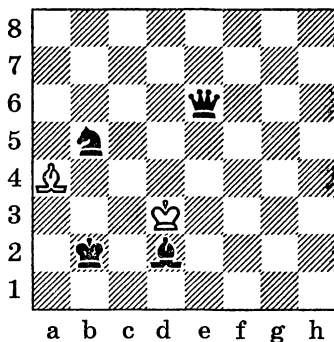


к черному королю. У белого короля остается одно возможное поле d2, на котором стоит черный слон. Король может взять этого слона и занять его место (♔d3:d2). Надо помнить правило — если на пути короля стоит фигура соперника, которую не защищает другая фигура (а в этой позиции слон не защищен), то король может взять эту фигуру.

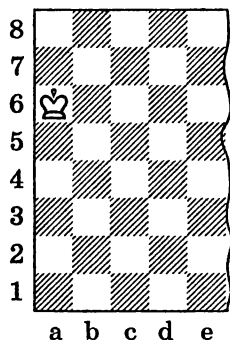
Черный король может пойти на поля a3, a2, a1, b1, c1 и не может на поля c3, b3 и c2, которые находятся под ударами белого слона и белого короля.



1



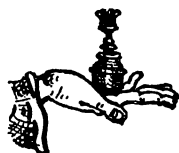
2



3

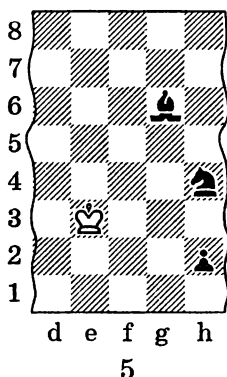
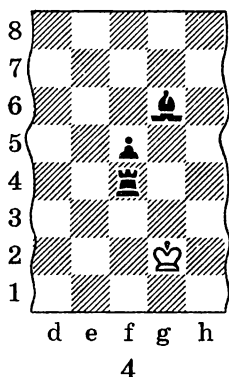
1. Покажи на шахматной доске и потом на диаграмме стрелками все возможные поля для короля ab (3).

ПОПРОБУЙ  
САМ!



2. За какое наименьшее число ходов белый король возьмет все черные фигуры (4, 5)? Постарайся выполнить это упражнение в уме, потом проверь себя, перемещая фигуры на доске. Это поможет тебе улучшить счетные способности.

Помни, что король не может становиться на поля, обстреливаемые другими фигурами, и брать защищенные фигуры.



## ОТДОХНИ И РАЗВЛЕКИСЬ!



### Из истории шахмат

Легендарный Садко, герой старинных русских былин, путешествуя по миру, прибыл во дворец магараджи.

Магараджа захотел получить заколдованного коня Садко, а Садко мечтал о бессмертной птице Феникс, возрождающейся из пепла.

Они договорились сыграть партию в шахматы, чтобы решить,

чьему желанию исполниться. Как ни старался магараджа отвлечь Садко от шахмат, Садко смог заманить его в шахматную ловушку, поставив под удар своего коня. Магараджа обрадовался, предвкушая легкую победу, и взял коня.

В результате — проиграл партию. Волшебная птица Феникс досталась Садко.

### Однажды

выдающийся российский изобретатель-самоучка Иван Петрович Кулибин (1735—1818) изготoвил миниатюрную шахматную доску и преподнес ее в дар Екатерине II. Доска и другие конструкции Кулибина,



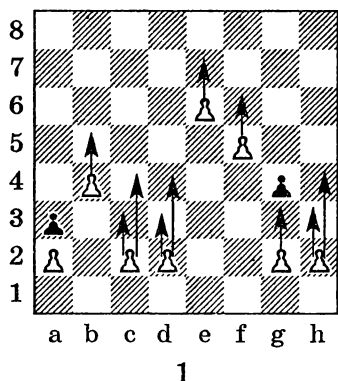
среди них часы величиной с гусиное яйцо, в которых было 400 деталей, и крохотный театр с движущимися фигурами, так понравились императрице, что она назначила Кулибина заведующим механической мастерской Петербургской Академии наук.

## ХОДЫ ФИГУР: ПЕШКА

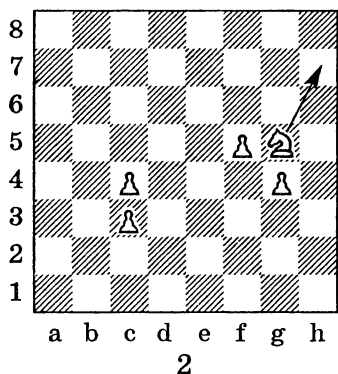
Пешки — самый низший ранг в иерархии фигур. Это солдаты шахматной армии. Если король, ладья, ферзь, слон и конь могут передвигаться в разных направлениях, то пешка может ходить только вперед,



на одну клетку и прямо. Только на один шаг! Но есть одно исключение. Со своего первоначального места, со 2-й горизонтали для белых и с 7-й горизонтали для черных, пешка может быть продвинута вперед на две клетки. В дальнейшем пешка ходит только на один шаг. И ни шагу назад!



пешка. Пешка g2 не может «прыгнуть» на два поля, так как на поле g4 уже стоит черная пешка. Пешки b4, e6 и f5 могут ходить только на одно поле, так как не стоят на 2-й горизонтали.



На диаграмме 1 стрелками показаны возможные ходы белых пешек. Обрати внимание, что пешки с2, d2 и h2 могут двинуться на одно или на два поля по желанию играющего. Пешка a2 не может ходить, так как путь ей преграждает черная пешка. Пешка g2 не может «прыгнуть» на два поля, так как на поле g4 уже стоит черная пешка. Пешки b4, e6 и f5 могут ходить только на одно поле, так как не стоят на 2-й горизонтали.

Пешки могут быть заперты не только фигурами соперника, но и своими. На диаграмме 2 пешки с3, g4 заперты своими фигурами. Так, если конь g5 прыгнет на h7, то пешка g4 сможет двинуться на поле g5 ходом g4—g5.

Взять фигуру соперника пешка может только по диагонали на одно поле вперед. Взятие обозначают так: a4:b5 или a:b или ab.

Белые пешки (на диагр. 3):  
 b3 может взять черную пешку a4, но не коня c3, так как он расположен справа от пешки — b3:a4; c2 может взять коня d3, но не коня c3, так как конь c3 находится впереди нее — c2:d3; e2 может взять коня d3 — e2:d3;

f4 не может взять пешку d6, так как та расположена на расстоянии двух полей; h3 может взять g4.

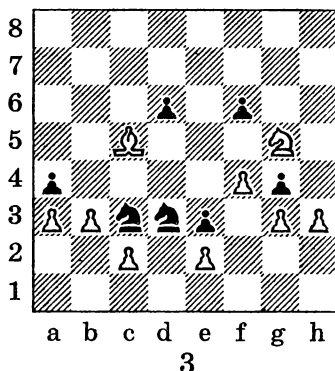
Черные пешки:

a4 может взять только пешку b3 — a4:b3;

d6 может взять слона c5 — d6:c5;

f6 может взять коня g5 — f6:g5;

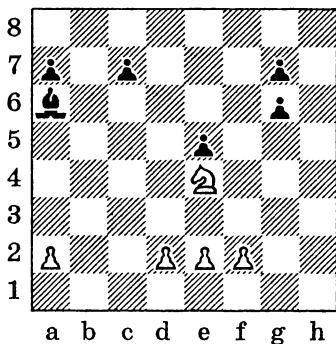
g4 может взять пешку h3 — g4:h3.



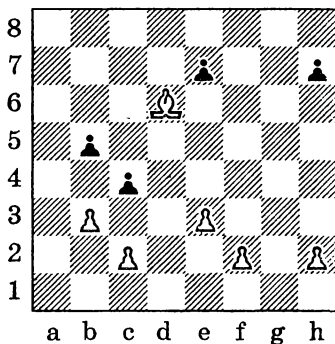
1. Покажи все возможные ходы белых и черных пешек. Запиши их (4).

2. Покажи все возможные ходы и взятия белыми и черными пешками. Запиши их (5).

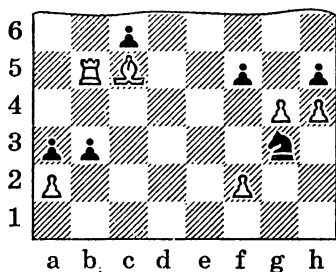
ПОПРОБУЙ  
САМ!



4



5



6

3. Покажи все возможные взятия белыми и черными пешками. Запиши их (6).

## ОТДОХНИ И РАЗВЛЕКИСЬ!

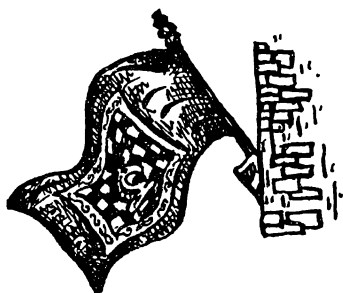


### Из истории шахмат

Изображением шахматной доски и фигур часто украшали гербы разных княжеств.

Так, например, легенда приписывает происхождение квадратов шахматного поля в гербе Хорватии некоей шахматной партии, разыгранной в X столетии Светосла-

вом Суринией с венецианским дожем Петром II. Ставкой было право на владение городами Далмации, и это право в результате игры досталось славянскому властелину, что и было зафиксировано изображением шахмат на его гербе.



### Знаешь ли ты, что

российский император Павел I (1754—1801) любил играть в шахматы и слыл хорошим игроком. Однажды к нему во дворец приве-



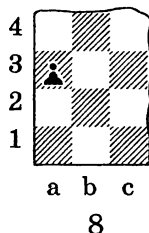
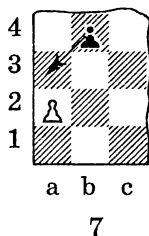
ли из тюрьмы человека, осужденного за высказывания против императора. Павел, расспрашивая об обстоятельствах дела, спросил его:

— Играешь ли ты в шахматы?

— Да, — ответил арестант.

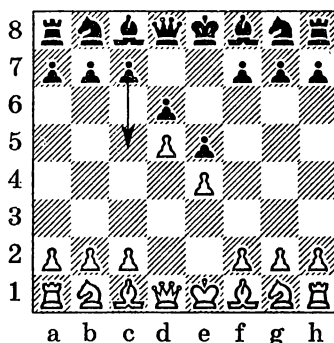
Они сыграли три партии, и император все проиграл.

— Отпустить его на свободу, — приказал Павел. — Такой замечательный шахматист не может быть преступником.



Есть еще одно шахматное правило для пешек. Пешка может взять пешку соперника на проходе через «битое поле» (поле, находящееся под нападением пешки соперника) в том случае, если та двинулась на два поля со своего первоначального положения (белая пешка со 2-й горизонтали, черная — с 7-й горизонтали). В позиции на диаграмме (7) пешка а2 пошла на два поля вперед а2—а4, но черная пешка b4 обстреливает поле а3. Белая пешка прошла через это «битое поле» а3, и черная пешка b4 имеет право забрать ее (b4:a3). В этом случае черная пешка становится на поле а3 (8).

Брать на проходе пешку совсем не обязательно. В одних позициях выгодно взять пешку на проходе, в



9

других — нет. Так, позиция (9), которая получилась в партии после ходов: 1. e2—e4 e7—e5 2. d2—d4 d7—d6 3. d4—d5 черные сыграли 3. ... c7—c5. Белые могут взять пешку c5 на проходе 4. d5:c6, поставив свою пешку на c6. У черных выбор: они могут забрать пешку c6 конем 4. ♞b8:c6

или пешкой 4. ... b7:c6. Но белым не обязательно брать на проходе и они могут сыграть, например, 5. ♞b1—c3.

Подумай, как бы ты пошел? Подведем итоги.

Взятие на проходе возможно только в случае, если пешка соперника двинется на два поля из своего начального положения и проходит через «битое поле».

## ПОПРОБУЙ САМ!



1. Ходы белых

а. c2—c4

б. a5—a6

в. f2—f4

г. ♞h4—f7

Взятие

b4:c3

b4:a3

b4:c4

a7:a6

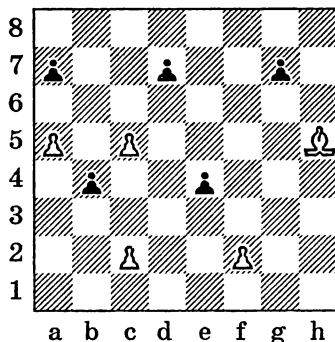
e4:f3

e4:f2

g7:f7

g7:f6

Возможно ли взятие на проходе (диаграмма 10) при следующих ходах белых и черных? Подчеркни правильный ответ.



10



## 2. Ходы черных

а. d7—d5

c5:d5

c5:d6

c5:d7

б. g7—g5

♟h5:g6

### Из истории шахмат

В период средневековья в некоторых странах духовенство преследовало игру в шахматы, считая ее азартной. Однако служители церкви не смогли воспротивиться увлечению этой игрой. Ведь шахматная борьба является, главным образом, борьбой против собственных ошибок, и играя в шахматы, человек совершенствуется, приобре-



тая полезные навыки, которые помогают в будущем решать не только шахматные, но и другие проблемы. Шахматам посвящено много рукописей и книг. Древнейшие из них относятся к XIII веку. Так, известна рукопись испанского короля Альфонсо X Мудрого.

### ОТДОХНИ

### И РАЗВЛЕКИСЬ!



### Знаешь ли ты, что

будучи в ссылке на острове Святой Елены, Наполеон много играл в шахматы, не зная того, что шахматные фигурки обладали важным секретом. Только много лет спустя,

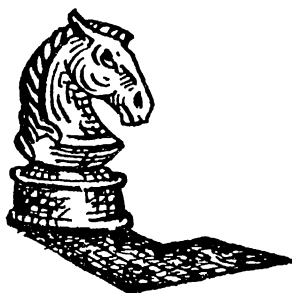




в 1933 году, на выставке вещей Наполеона, в них были обнаружены планы побега Наполеона с острова. Эти шахматы изготовили друзья Наполеона, и вручить их в качестве подарка должен был один из офицеров, но он погиб во время путешествия на корабле, плывшем к острову

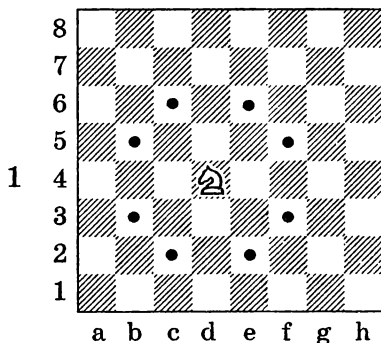
Святой Елены. Подарок был передан императору другим человеком, не знавшим тайны этих шахмат.

## ХОДЫ ФИГУР: КОНЬ

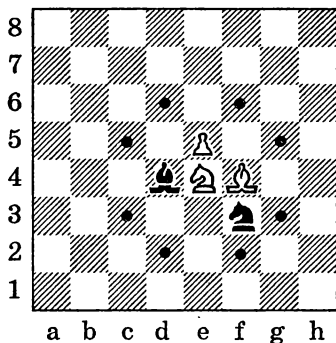


Конь играет особую роль в шахматной партии. Это единственная фигура, которая прыгает на шахматной доске. Чтобы легче было освоить движение коня, представь себе, что конь ходит буквой «Г». На диаграмме (1) показана

ны точками возможные ходы коня d4. Линия, соединяющая поля, через которые прыгает конь, похожа на букву «Г». По шахматным правилам, конь может перепрыгивать через свои фигуры или

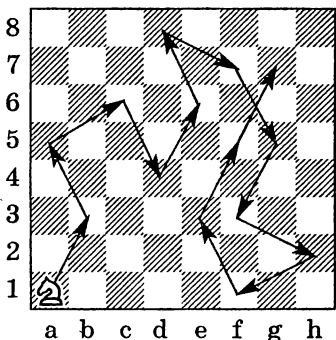


фигуры соперника. В позиции на диаграмме (2) вокруг белого коня расположены и белые и черные фигуры, но они не мешают коню. Он через них прыгает и попадает на поля, обозначенные точками. Конь может взять фигуру соперника, если та стоит на поле «приземления» коня, но не имеет права брать свои фигуры.



2

Чтобы научиться правильно ходить конем, может потребоваться много времени. Мы советуем поставить коня на какое-нибудь поле, например, на a1, и ходить конем по доске (3). Первый ход может быть на b3, потом на a5 и так далее. Возможные перемещения коня показаны стрелками, но можно избрать и другой маршрут.



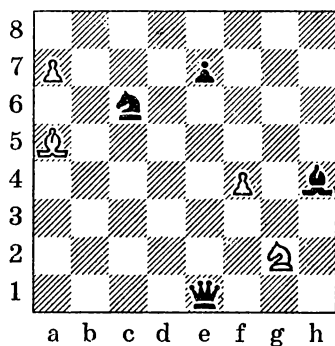
3

1. Обозначь точками поля, доступные для коней (3 и 4)..

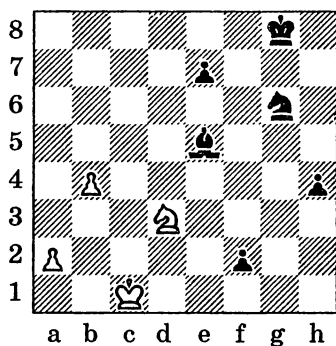
ПОПРОБУЙ  
САМ!

2. За какое наименьшее число ходов конь возьмет все фигуры соперника (5, 6, 7, 8, 9)?

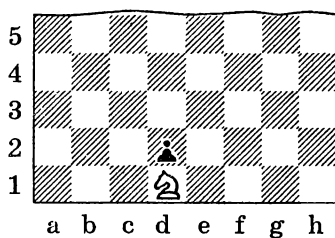




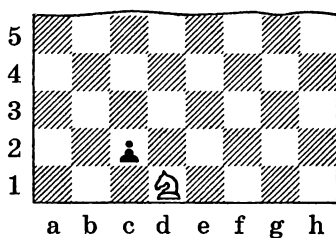
3



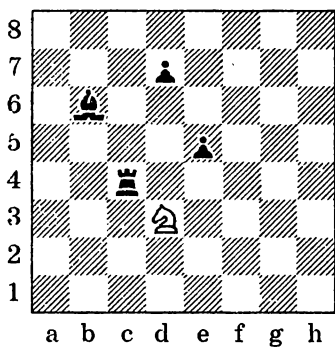
4



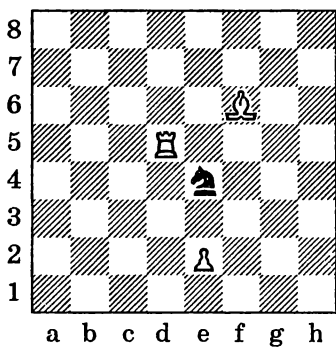
5



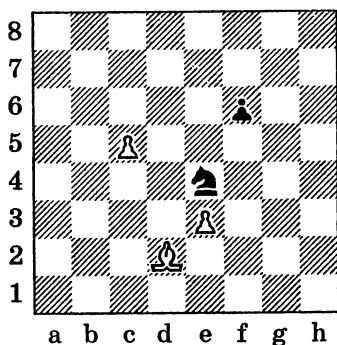
6



7



8



9



## ОТДОХНИ И РАЗВЛЕКИСЬ!



### Из истории шахмат

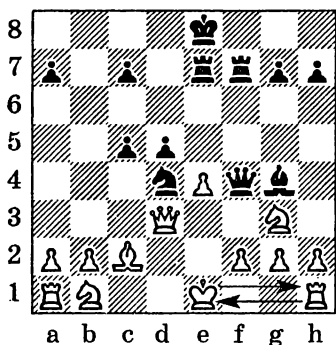
Шахматные фигуры и пешки с давних времен отождествлялись с живыми людьми, а шахматная игра изображалась как борьба двух армий: белой и черной. Идея «живых шахмат» много раз осуществлялась на сцене. Эти спектакли называли шахматными мистериями. В таких представлениях иногда использовались даже лошади и повозки.

### Знаешь ли ты, что

первый учебник в России «О шахматной игре» Ивана Александровича Бутримова (1782—1851) вышел в 1826 году, а первый «Кодекс шахматной игры» Карла Андреевича Яниша (1813—1872) появился в 1854 году.



# РОКИРОВКА



В шахматной партии короля надо беречь. Посмотрим позицию на диаграмме. Атака черных очень сильная. Черные грозят ♜f4:f2, или ♜f4—c1, или d5:e4. Белый король в опасности. Но есть правило в шахматах, согласно которому можно один раз в партии передвинуть короля на

два поля по направлению к ладье и таким образом спрятать его в более безопасное место. Это правило называется рокировкой. Заключается оно в том, что король со своего начального положения (для белого короля это поле e1, для черного — e8) может встать рядом с ладьей, а ладья переносится через короля и становится рядом с ним. Такое передвижение короля и ладьи принимается за один ход. Сначала передвигают короля, а потом ладью. На диаграмме это показано стрелками. Король занимает поле g1, а ладья — f1.



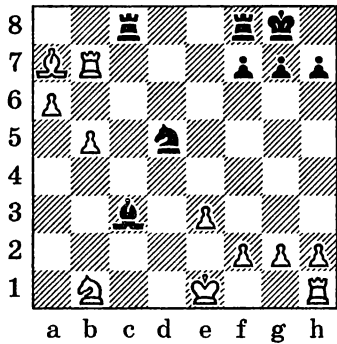
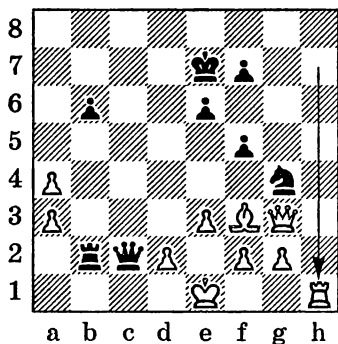
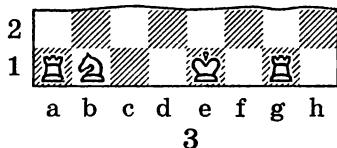
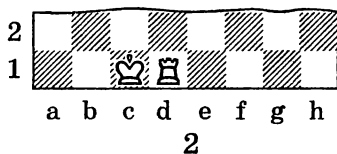
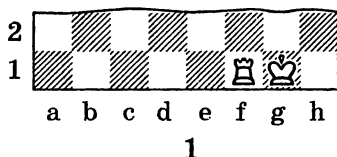
Король может рокироваться как в короткую, так и в длинную сторону. Короткая рокировка обозначается как «0—0» (1), длинная «0—0—0» (2).

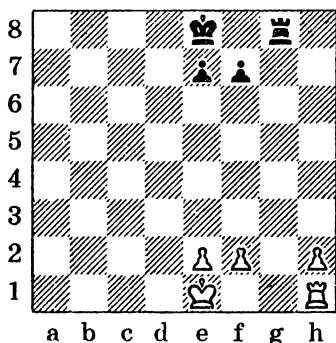
Обычно король рокируется в ту сторону, где безопаснее, где больше своих фигур и меньше фигур соперника. Рокировку можно сделать только в том случае, если король и ла-

дья ни разу не ходили и между ними нет других фигур. На диаграмме (3) дана позиция, при которой рокировка невозможна в

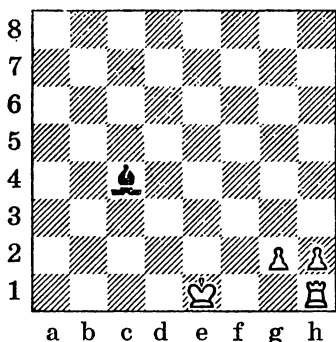
короткую и длинную стороны, т. к. между королем и ладьей находится конь, а ладья расположена не на своем начальном поле h1.

На диаграмме (4) показана позиция после хода  $\text{Дh7—h1}$ . Белые не могут рокироваться в дальнейшем, так как ладья уже ходила.





6



7

Но это еще не все: по шахматным правилам королю запрещено рокироваться и в том случае, если он находится под шахом (см. главу «Шах»). В позиции (5, на пред. с.), чтобы рокироваться, белым надо сначала взять слона с3, который объявил королю шах. 1. ♖b1:c3 ♗d5:c3. Теперь можно и рокироваться, на короля уже нет нападения. 2. 0—0.

Рокировку также нельзя проводить, если после нее король встает под шах. В позиции (6) после рокировки король попадает под удар черной ладьи.

Рокировка не проводится в том случае, если поле, через которое дол-

жен перейти король, находится под ударом фигуры соперника. (7) Эти правила достаточно легко осваиваются в процессе игры. Сыграв несколько партий, ты научишься правильно проводить рокировку.

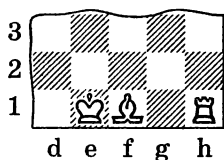
ПОПРОБУЙ  
САМ!



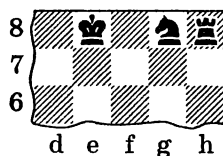
1. Белые: ♔e1 ♗a1 ♖h1. Расставь фигуры и проведи сначала короткую рокировку, потом длинную. Обозначь рокировки. Помни, что в шахматной партии рокировку можно проводить только один раз: или в короткую, или в длинную сторону.



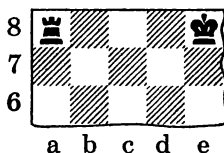
2. Возможна ли рокировка в позициях: 8, 9, 10, 11?



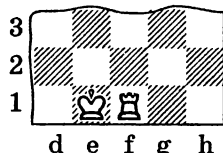
8



9



10



11

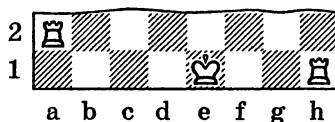
3. В какую сторону может рокироваться король? Обозначь рокировку (12, 13, 14).



12

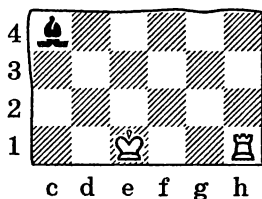


13

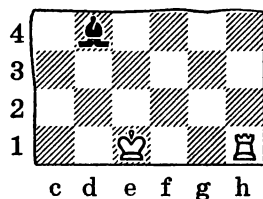


14

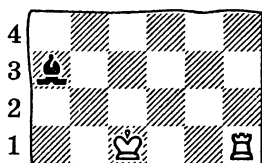
4. В каких позициях король имеет право на рокировку (15, 16, 17, 18, 19, 20, 21)?



15

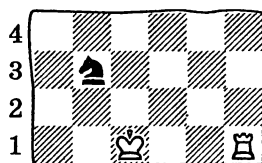


16



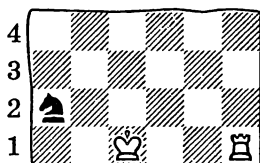
c d e f g h

17



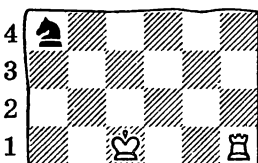
c d e f g h

18



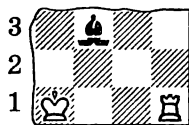
c d e f g h

19



c d e f g h

20



e f g h

21

## ОТДОХНИ

## И РАЗВЛЕКИСЬ!

Знаешь ли ты, что

Пол Чарлз Морфи (1837—1884), знаменитый американский шахматист, научился играть в шахматы в десять лет. Мать Морфи не одобряла увлечения сына, она считала, что он должен стать адвокатом, и в двадцать лет Пол закончил юридический факультет Луизианского университета и мог заниматься юридической практикой. Однако шахматы пересилили. Уже в двадцать два года Морфи играл так, что ему не было равных в Америке, и он поехал покорять шахматную Европу. В Англии и Франции он сыграл с сильнейшими шахматистами и победил их.

В Нью-Йорке были устроены чествования талантливого шахматиста. На торжественном митинге ему были вручены ценные подарки: золотые часы с бриллиантами, в которых цифры заменяли шахматные

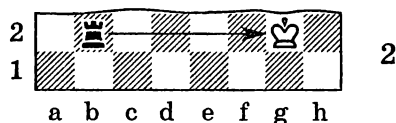
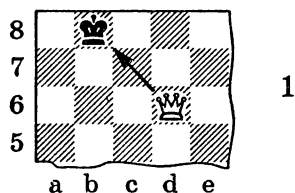


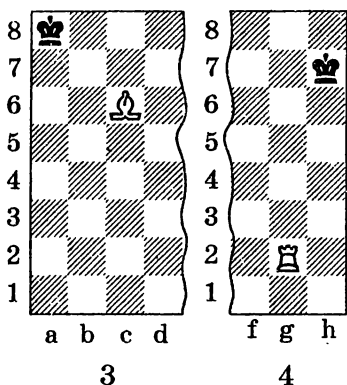
фигурки, и шахматы с доской из розового и черного дерева. К доске была прикреплена пластинка с текстом — любители шахмат провозгласили Пола Морфи чемпионом мира. И на то были все основания: в 1858—1860 годах юный американец был сильнейшим в мире игроком. Однако Морфи отказался от такого признания своих заслуг, так как считал, что в этом случае он станет профессиональным шахматистом и не сможет работать по своей специальности и его не поймут родные. И зря! Потому что на него уже смотрели как на шахматиста и не поручали ему вести судебные и другие дела.

## ШАХ

Шах — это такое положение, когда на короля нападает фигура соперника. Шах можно объявить только королю.

В этих позициях (1, 2, 3) короля атакует фигура соперника (показано стрел-





кой) и объявляет ему шах, который обозначается знаком «+».

1. ♔d6+; 2. ♖b2+;

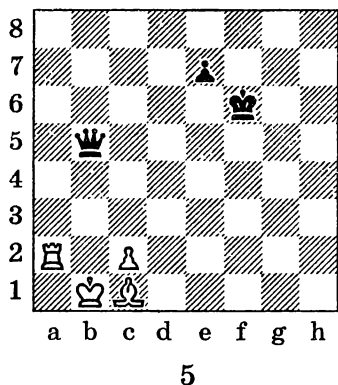
3. ♗c6+

Король не может дать шах королю, так как короли не могут сближаться.

Не каждый шах полезен в игре, но нужно всегда видеть такие возможности.

Конечно, королю нельзя становиться под шах! В позиции (4) поля g8, g7, g6 обстреливаются белой ладьей, и королю запрещено на них ходить.

Королю совсем не обязательно убегать от шаха, если его могут защитить свои фигуры. В позиции (5) ферзь своим последним



ходом объявил шах ♔b5+. Белый король может уйти на a1, но его можно и защитить от шаха двумя способами: ♖a2—b2 или ♗c1—b2.

ПОПРОБУЙ

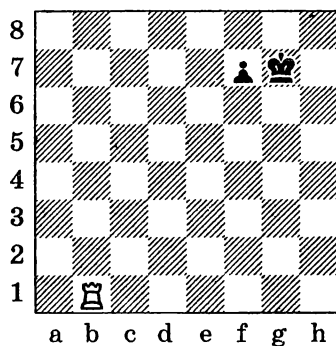
САМ!



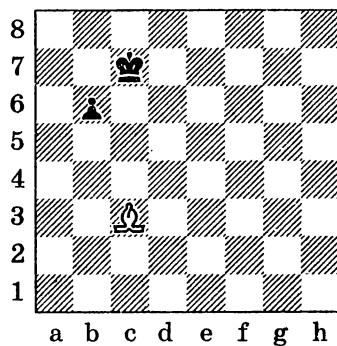
1. Дай шах королю! Запиши его (6, 7, 8, 9, 10, 11).

2. Сколько шахов можно дать черному королю? Запиши все шахи (12, 13 на с. 58).

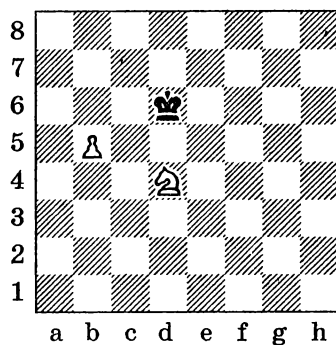
3. Как защититься от шаха? Запиши ход (14, 15 на с. 58).



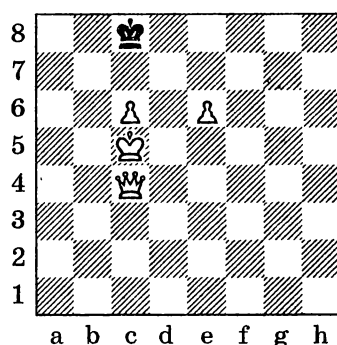
6



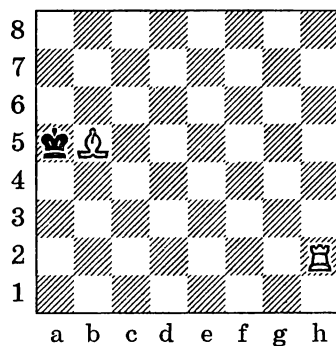
7



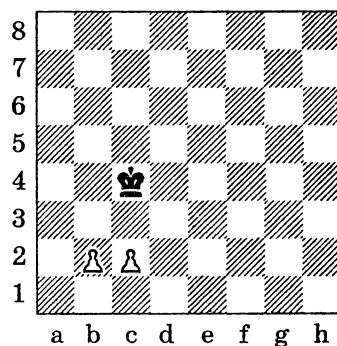
8



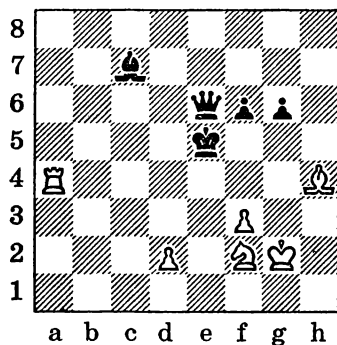
9



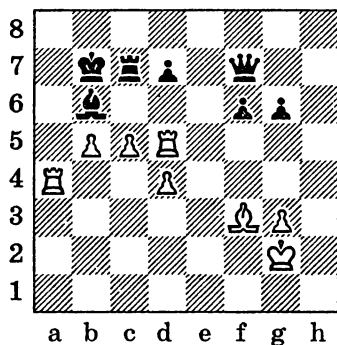
10



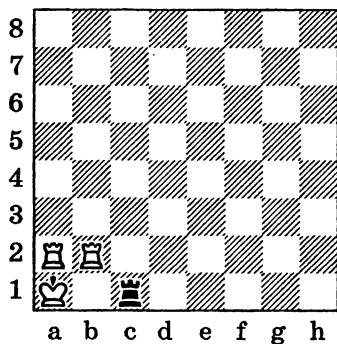
11



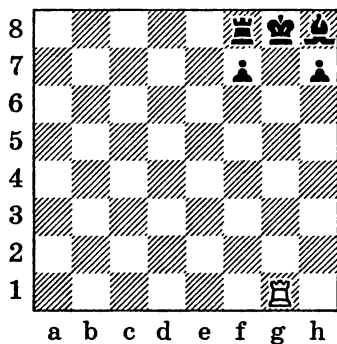
12



13



14



15

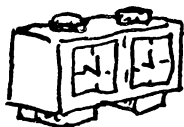
**ОТДОХНИ  
И РАЗВЛЕКИСЬ!**



Знаешь ли ты, что партия Морфи—Паульсен, сыгранная в 1853 году, когда не было еще шахматных часов, тянулась 34 часа, и в ней было сделано 34 хода.



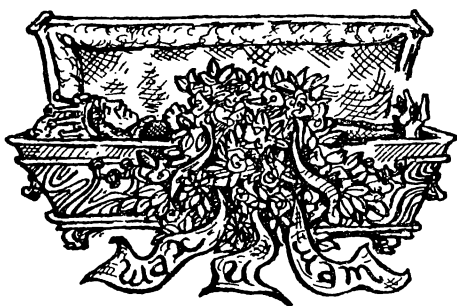
А первые шахматные часы появились в 1883 году. А до этого случалось, что за шахматной доской и ели, и пили, и даже спали. Сильные шахматисты сдавались слабым, но способным часами сидеть на стуле при обдумывании одного хода. Не каждый был способен ждать по полчаса очевидный ответ соперника и более часа — ответ, требующий размышления.



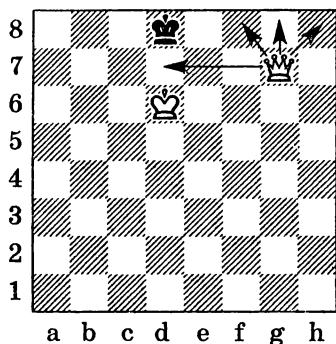
В настоящее время на проведение шахматной партии в серьезных турнирах каждому участнику дается по 2 часа на 40 ходов и по полчаса или по часу до конца. Но в некоторых турнирах бывает и другой контроль, например, по 1,5 часа на 36 ходов и по полчаса до конца.

## МАТ

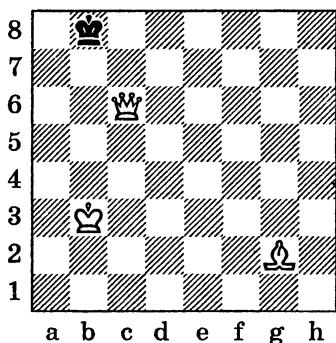
Мат — это такое нападение на короля, когда король не может защититься от нападающей фигуры. При мате короля невозможно прикрыть, ему некуда уходить и нельзя взять атакующую фигуру. Мат всегда сопровождается шахом.



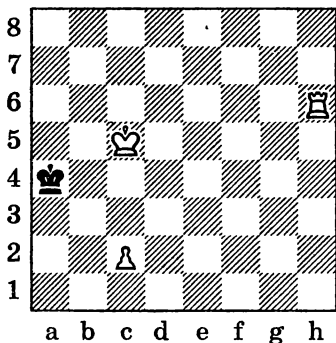
Посмотрим на позицию (1 на с. 60). Какие ходы есть у черного короля? Поля с7 d7 и e7 быются одновременно королем и ферзем белых, поэтому у черного короля остаются только поля с8 и e8. Значит, белые должны дать такой шах ферзем (король королю шах не



1



2



3

может дать), чтобы черный король не смог убежать на поля с8 и е8. Таких шахов у белых четыре. Это ♔g7—h8, ♔g7—g8, ♔g7—f8 и ♔g7—d7. Ферзь одновременно дает шах и атакует поля с8 и е8. Все эти ходы дают мат черному королю. Мат записывается так — «X». Наша запись будет выглядеть следующим образом: ♔g7—d7X, ♔g7—h8X, ♔g7—f8X, ♔g7—g8X. Обратим внимание, что ферзь без помощи своего короля или других фигур не может поставить мат.

Рассмотрим позицию (2). Возможен ли здесь мат в один ход? Ведь белый король далеко и ему надо несколько ходов, чтобы прийти на помощь ферзю. Но ферзю поможет белый слон g2. С его поддержкой ферзь ставит мат черному королю ♔с6—b7X. Ферзя взять нельзя, так как он защищен слоном, а уходить королю некуда.

Еще одна позиция (3). Могут ли здесь белые по-

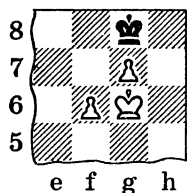


ставить мат в один ход? Могут, но только ладьей, потому что пешкой даже шах нельзя поставить. У белых есть два шаха ладьей  $\text{Д h6—h4}$  и  $\text{Д h6—a6}$ . Если  $\text{Д h6—h4+}$ , то король убегает на а5 или на а3. Проверим  $\text{Д h6—a6+}$ , и оказывается, у короля нет ходов. Поля а5 и а3 бьет ладья, поле b3 контролирует пешка с2, а поля b5 и b4 обстреливает король. Значит,  $\text{Д h6—a6}\times$ .

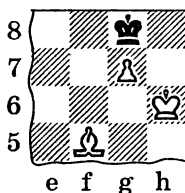
*Запомни, если в заданиях не указано, чей ход, значит — ход белых!*

**ПОПРОБУЙ  
САМ!**

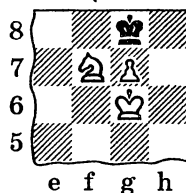
1. Поставь мат в 1 ход (4, 5, 6, 7, 8).



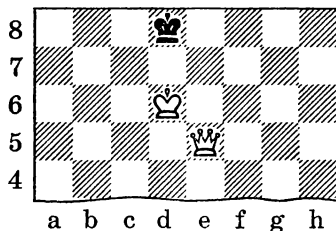
4



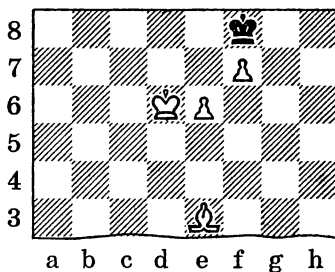
5



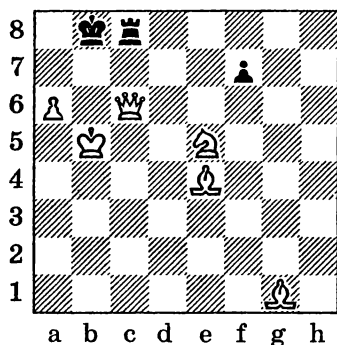
6



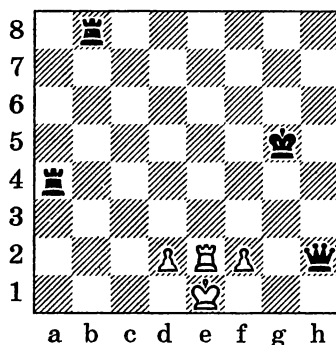
7



8



9



10

2. Поставь мат в 1 ход четырьмя различными способами (9, 10). Ход черных.

## ОТДОХНИ И РАЗВЛЕКИСЬ!



Знаешь ли ты, что

на нашей планете сейчас в шахматы играют более 300 млн человек, почти каждый двадцатый. Это самая популярная народная игра.



Желаем удачи и тебе, юный друг! Научившись играть в шахматы, ты приобретешь много новых друзей.

## Шахматный калейдоскоп

В 1954 году иранская команда играла на Олимпиаде с одной из команд Скандинавии. Организаторы турнира ставили на каждый столик тарелочку с двумя пирожными. Иранский шахматист, позиция которого была хуже, съел одно пирожное и машинально взялся за второе. Его партнер, не знавший персидского языка, попытался объяснить, что неплохо бы-

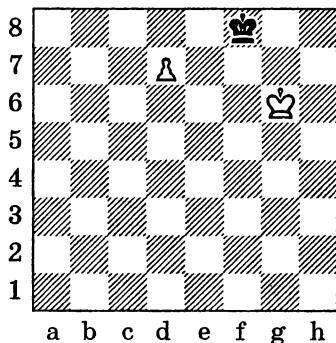
ло бы разделить пирожное пополам, и для этого постучал ребром одной ладони по другой. Иранец же понял это как предложение ничьей, он быстренько позвал судью и заявил о своем согласии.

## ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЕШКИ

Оттого что пешки не имеют права ходить назад — им грустно. Остальные фигуры могут ходить назад, а пешки — только вперед. Зато у пешек есть одно преимущество перед остальными фигурами — если пешка сможет добраться до последней горизонтали (белая пешка до 8-й горизонтали, а черная — до 1-й), то она имеет право превратиться в одну из фигур: слона, коня, ладью, ферзя. Представляешь — пешка становится ферзем!

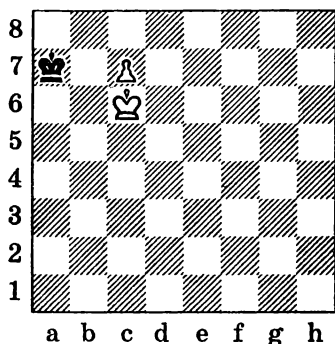


Встречаются позиции, когда превращение пешки в фигуру сразу приводит к мату. Например, позиция

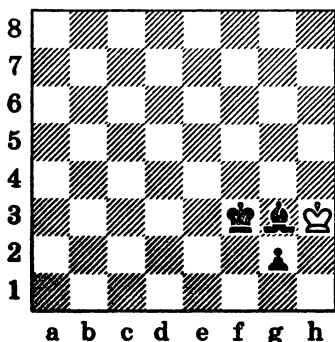


1

на диаграмме (1). Ход белых. Других фигур, кроме пешки, у белых нет. Воспользуемся правом превращения пешки и пойдем 1. d7—d8<sup>♔</sup>. На поле d8 появился ферзь и объявил мат черному королю, у которого все поля для отступления находятся под ударами ферзя и белого коро-



2



3

ля. Вот какая сила может быть у пешки!

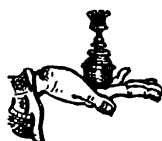
Ты можешь спросить, зачем тогда превращать пешку в другие фигуры, кроме ферзя — самой сильной? Рассмотрим несколько позиций.

**Позиция 2. Ход белых.** И если белые играют 1. c7—c8♔, то черному королю некуда пойти и ему не объявлен шах, поэтому король попадает в патовое положение (см. раздел «Пат»). Следовательно, ничья вместо выигрыша. Значит, в ферзя пешку превращать нельзя, а если — в ладью 1. c7—c8♜. Теперь черный король убегает на единственное поле а8, но следу-

ющим ходом 2. ♜с8—а8 белые объявляют ему мат.

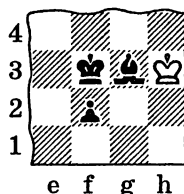
**Позиция 3. Ход черных.** Единственный ход, который приводит к мату g2—g1♚, ибо другие фигуры дают пат.

ПОПРОБУЙ  
САМ!



1. В какие фигуры должна превратиться черная пешка f2, чтобы объявить мат (4)?

2. Следующим ходом каждая из пешек

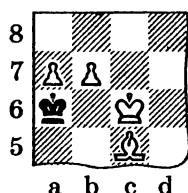


4

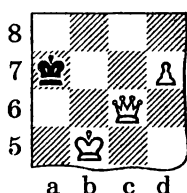
может превратиться в одну из фигур: коня, слона, ферзя или ладью (5). Сколько матов в 1 ход могут поставить белые? Запиши их.

3. В какую фигуру может превратиться белая пешка d7, чтобы избежать пата (6) (см. раздел «Пат»)?

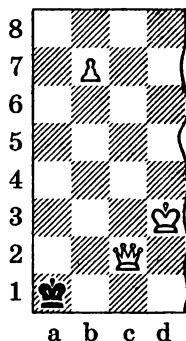
4. Ход белых (7). Выгодно ли белым играть b7—b8, превратив пешку в какую-нибудь фигуру (см. «Пат»)?



5



6



7

## ОТДОХНИ И РАЗВЛЕКИСЬ!

Знаешь ли ты, что



Иоганн Герман Цукерторт (1842—1888) — сильнейший шахматист мира 70—80-х годов XIX века — знал двенадцать языков: немецкий, английский, французский, русский, испанский, польский, итальянский, арабский, латынь, древнегреческий, древнееврейский, эсперанто. Так что в любой стране он легко общался.



## Похвала шахматам

«Для меня шахматы не игра, а искусство. Да, я считаю шахматы искусством и беру на себя все те

обязательства, которые оно налагает на его приверженцев».

«Посредством шахмат я воспитал свой характер. В шахматах можно сделаться большим мастером, лишь осознав свои ошибки и недостатки. Совершенно так же, как в жизни».

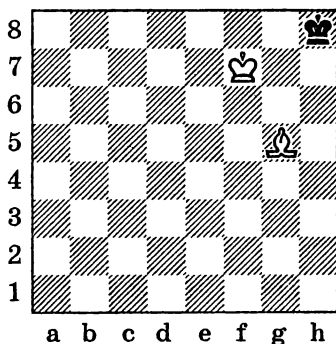
*Александр Александрович Алехин  
(1892—1946),  
четвертый чемпион мира по шахматам*

## НИЧЬЯ



тех позициях, когда у одного из партнеров король и конь или король и слон, а у другого — король. Попробуем поставить мат в позиции, самой плохой для черного короля, — когда тот находится в углу доски (1).

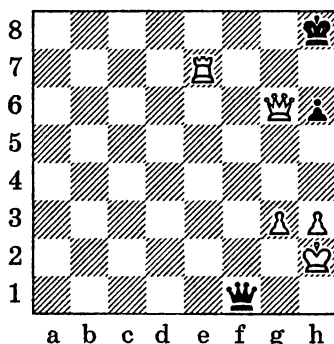
Шахматная партия может закончиться не только выигрышем одного из партнеров, но и ничьей. Самая простая ничейная позиция — на доске остались одни короли. Здесь шах и мат невозможны. Ничья объявляется и в



1

1. ♖g7—f6+ ♜h8—h7 2. ♜f7—f8 ♜h7—g6. Сделай сам еще несколько ходов, и ты убедишься, что одним слоном мат не поставить.

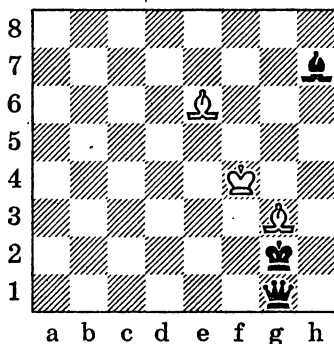
Ничья объявляется и в том случае, когда партнеры повторяют одни и те же ходы. Достаточно троекратного повторения позиции, чтобы была объявлена ничья. В позиции (2) была зафиксирована ничья после 1. ... ♜f1—f2+ 2. ♜h2—h1 ♜f2—f1+ 3. ♜h1—h2 ♜f1—f2+ 4. ♜h2—h1 ♜f2—f1+ 5. ♜h1—h2, так как позиция, изображенная на диаграмме, повторилась 3 раза.



2

Ничья может быть и в том случае, если один из партнеров предложил другому ничью, которая была принята. Но если партнер отказывается от ничьей и не было троекратного повторения ходов, партия должна быть продолжена.

Если у одного из партнеров хуже положение, он может поискать спасение в «вечном» шахе. Вечным он называется потому, что королю соперника не укрыться от шахов. На позиции (3) белые дают вечный шах слоном е6. Все, что черные могут сделать, это закрыться слоном, но это даст лишь временную передышку, так как белые возьмут слона и продолжат шаховать черного короля:



3

1. ♖e6—d5+ ♜g2—f1      2. ♙d5—c4+ ♙h7—d3
3. ♙c4:d3 ♜f1—g2      4. ♙d3—e4+ ♜g2—h3
5. ♙e4—f5+ и т.д.

**ПОПРОБУЙ  
САМ!**

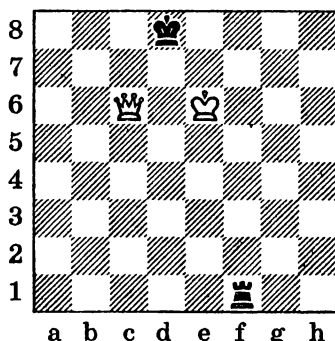


1. Ход черных, ничья (4). Запиши ход.

2. Ход черных, ничья (5). Запиши ход (см. раздел «Пат»).



4



5

**ОТДОХНИ  
И РАЗВЛЕКИСЬ!**



**Знаешь ли ты, что**

первым чемпионом мира по шахматам был Вильгельм Стейниц (1836—1900). С шахматами он познакомился в своем родном городе — Праге, наблюдая за игрой отца. Однажды постоянный партнер отца не застал его дома и решил скоротать





время, играя с мальчиком, но быстро потерпел поражение. В 1886 году Стейниц стал чемпионом мира, добившись победы в матче с Иоганном Германом Цукертортом и сохранял этот титул до 1894 года, проиграв Эмануилу Ласкеру (1868—1941).

### Похвала шахматам

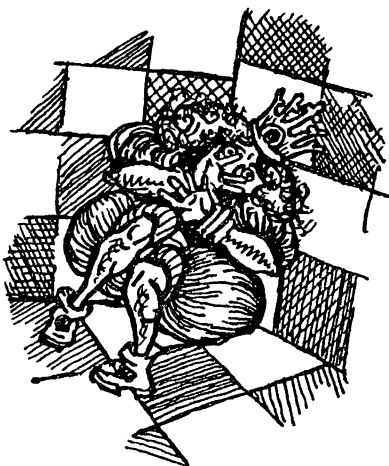
«Многие наши военачальники считают шахматы очень нужной и полезной игрой. Ведь они развивают у воина, будь он солдатом или генералом, важнейшие качества — умение предвидеть ход событий, умение почувствовать тот момент, когда следует перехватить у противника инициативу...»

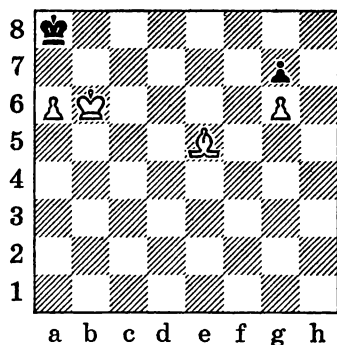
*Иван Христофорович Баграмян  
(1897—1982),  
Маршал Советского Союза*

## ПАТ

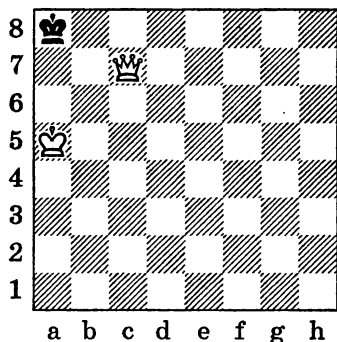
Пат — это еще один вид ничьей. Патом называется такое положение фигур на шахматной доске, когда при своем ходе один из партнеров не может сделать ход при условии, что его король не находится под шахом.

На диаграмме (1) ход черных, но как им играть? Пешка g7 за-

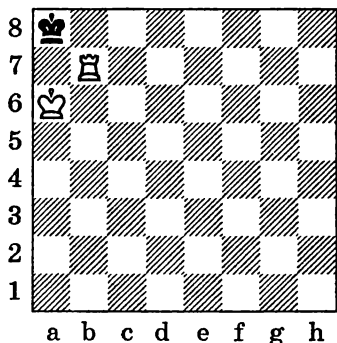




1



2

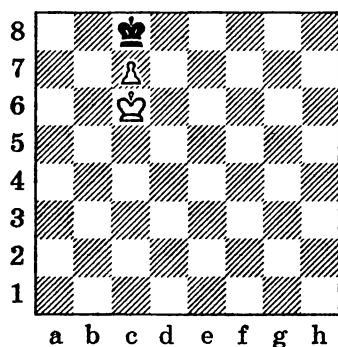


3

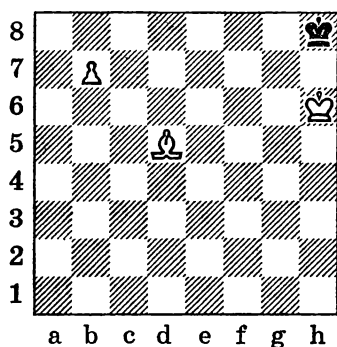
перта пешкой g6, король a8 не стоит под шахом и не имеет ходов. Считается, что черным пат, то есть в позиции засчитывается ничья. Это черных вполне устраивает, так как у белых перевес — лишний слон. Если бы в этой позиции был ход белых, то белые могли сыграть  $\text{Le5:g7}$  и черный король уже не в пате, у него есть отход на поле b8.

Часто по невнимательности, поспешности или в стремлении быстро выиграть шахматисты не замечают того, что, сделав свой ход, они ставят пат и партия заканчивается ничьей. На диаграммах приведены некоторые типовые патовые позиции, которых надо избегать сильнейшей стороне и, наоборот, к которым надо стремиться слабейшей стороне. (2. Ход черных; 3. Ход черных; 4. Ход черных; 5. Ход черных; 6. Ход черных; 7. Ход белых.)

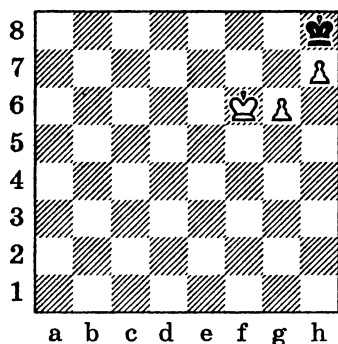
Рассмотрим одну интересную позицию, в кото-



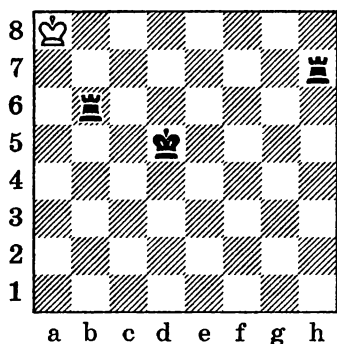
4



5

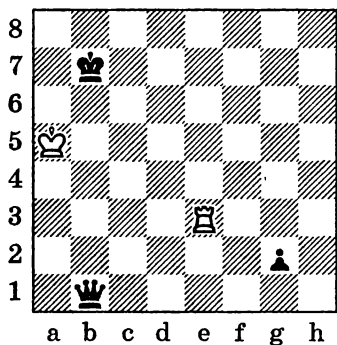


6



7

рой белые спасаются патом (8). Своим последним ходом черные продвинули пешку на g2. Белые сыграли 1.  $\text{Дe3-b3+}$  и черные вынуждены брать ладью, иначе они потеряют ферзя. Теперь пат, так как у белых нет ходов.



8

# ПОПРОБУЙ САМ!



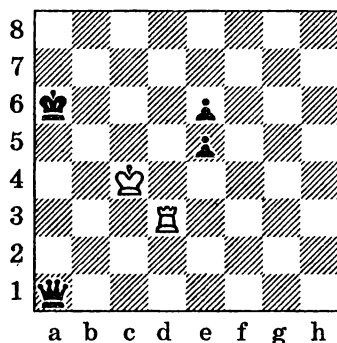
1. Найди ход белых, после которого будет пат (9, 10).

2. Найди ошибочный ход белым королем, за которым будет пат (11).

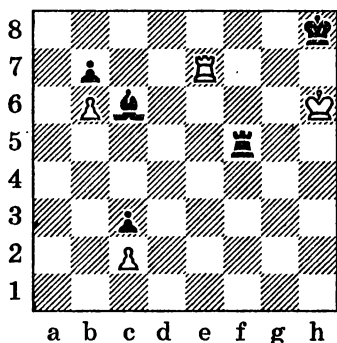
3. Найди ошибочный ход ферзем, после которого будет пат (12).

4. Найди ход белых, который приводит к пату (13).

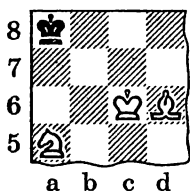
5. Белые сделали ошибочный ход, после которого пат. Найди этот ход. Покажи правильный ход белых (14).



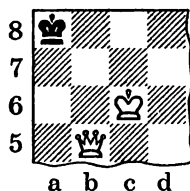
9



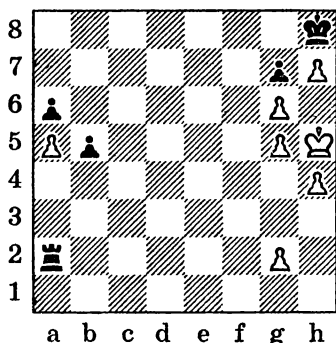
10



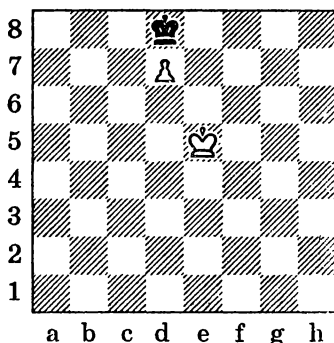
11



12



13



14

## ОТДОХНИ И РАЗВЛЕКИСЬ!



### Однажды

когда Стейниц еще был чемпионом мира, перед началом турнира у него спросили:

— Как вы думаете, кто выиграет турнир?

— Я, — ответил Стейниц. —

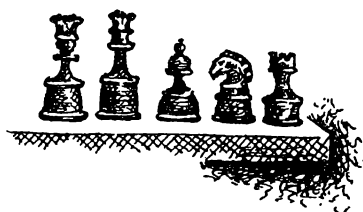
Ведь моим противникам придется играть с чемпионом мира — самым сильным шахматистом, а у меня будут более слабые соперники.

### Похвала шахматам

«Да, шахматы наших дней, пожалуй, являются и игрой, и искусством. Они, видимо, стали искусством тогда, когда появились и подлинные художники, и публика, способная ценить красоту шахмат. Необходимо, однако, помнить, что шахматы всегда были игрой и лишь изредка полноценным искусством — слишком редко удастся создать партию, подлинно ценную в художественном отношении».

*Михаил Моисеевич Ботвинник (1911—1995),  
пятый чемпион мира по шахматам*

# ЦЕННОСТЬ ФИГУР



На шахматной доске каждая фигура обладает своими возможностями. Одна может ходить и бить по диагоналям, другая — по горизонталям и верти-

калям, третья — только прыгать, четвертая — ходить только на одну клетку. Этим в шахматах определяется сила фигур. Самая сильная фигура — ферзь, — как ты уже знаешь, может ходить по горизонталям, вертикалям и диагоналям. Самая важная фигура — король, так как от его судьбы зависит результат партии. Сила короля возрастает к концу партии, когда остается сравнительно мало фигур. Пешка считается самой слабой фигурой, ее сила принимается за 1.

Конечно, сила фигуры зависит не только от того, сколько она контролирует полей, но и от ее положения, от наличия и расположения других фигур, от того, какая стадия игры: начало, середина или окончание. Так, ценность ладей и слонов к концу партии увеличивает-ся, потому что они действуют по открытым линиям. Эти дальнобойные фигуры любят простор. Но в боль-шинстве случаев сила фигур определяется так:

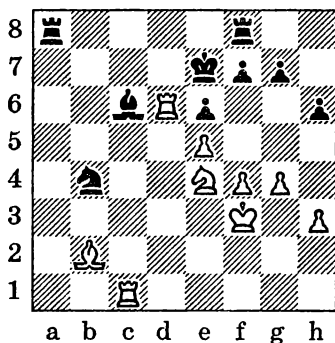
♔	≈	♚	≈	♙ ♙ ♙
♕	≈	♗ ♗ ♗	≈	♘ ♘ ♘
♖	≈	♞ ♞		

С опытом шахматист начинает понимать, что цен-ность фигуры зависит от характера позиции. Так, есть позиции, где ферзь сильнее двух ладей, а есть — где ферзь слабее их. А пока у тебя игровой практики мало, будем ориентироваться на указанную выше таблицу.

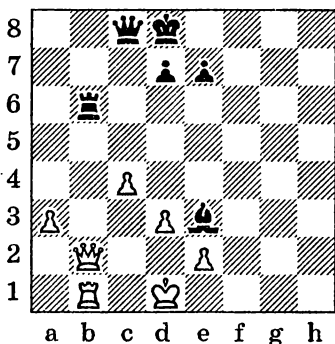
Согласно этой таблице, если партнер разменяет своего ферзя на ладью соперника, то он меняет сильную фигуру на более слабую, ухудшает свою позицию, а если партнеру удастся разменять своего слона на ладью соперника или выиграть ее, то он улучшает свою позицию. Увеличение общей силы фигур даже на одну единицу называют получением материального преимущества. Чем больше материальное преимущество, тем быстрее можно поставить мат.

Если шахматист разменял своего слона или коня на ладью соперника, то говорят, что он «выиграл качество».

Посмотрите на диаграмму (1). Выгодно ли белым брать черного слона с6? Смотрим: 1.  $\text{Ed6:c6}$   $\text{Ab4:c6}$  2.  $\text{Ec1:c6}$ . Итак, белые отдали ладью за слона и коня, а слон и конь, как мы уже знаем, ценнее, чем ладья. Значит, белым надо брать черного слона. Таким образом, белые приобрели материальное преимущество, им выгодно взять слона. Рассмотрим диаграмму (2). Выгодно ли белым взять ладью b6? Проверяем: 1.  $\text{Wb2:b6}$   $\text{Le3:b6}$  2.  $\text{Eb1:b6}$ . Белые отдали ферзя за ладью и слона черных. Ферзь стоит 10 единиц, ладья — 5, слон — 3.  $10 > 5 + 3$ . В ре-

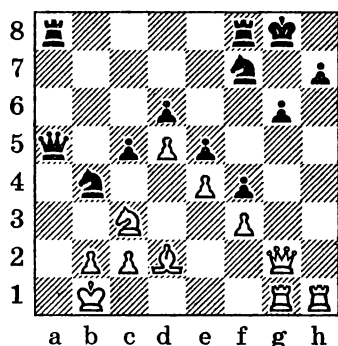


1



2

зультате размена позиция белых ухудшилась, а черные приобрели материальное преимущество. Таким образом, белым невыгодно брать ладью b6.



3

можно пожертвовать фигуру за более слабую и благодаря этому поставить мат или в дальнейшем выиграть еще более сильную фигуру (подробнее смотри в разделах «Размен», «Комбинация»).

Решение следующей позиции демонстрирует исключение из правил (3). 1. ♔g2:g6+ h7:g6 2. ♛g1:g6×. Белые отдают ферзя за две пешки, но ставят мат.

Необходимо помнить ценность каждой фигуры, но в то же время и надо учитывать, что

ПОПРОБУЙ  
САМ!



1. Что ценнее:  
а. ладья + 3 пешки или конь + слон?

б. слон + 3 пешки или ладья?

в. ладья + слон + конь или ферзь?

г. 4 пешки или конь?

д. ферзь + 2 пешки или 2 ладьи?

е. 2 ладьи + конь или ферзь + слон + 2 пешки?

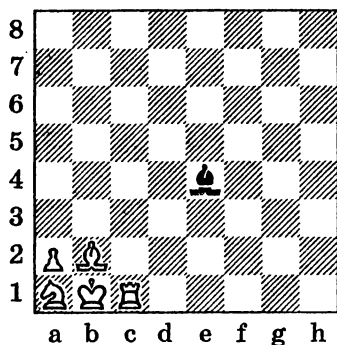
ж. 2 слона или 2 коня?

з. 2 слона или конь + пешка?

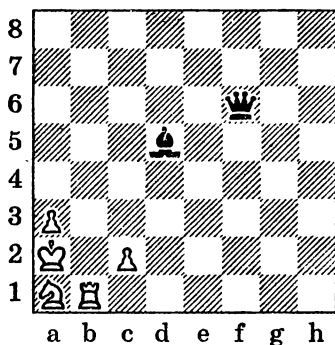
и. пешка, которая превратилась в ладью, или ладья?

2. Какой фигурой королю выгодно защититься от шаха (4, 5, 6)?

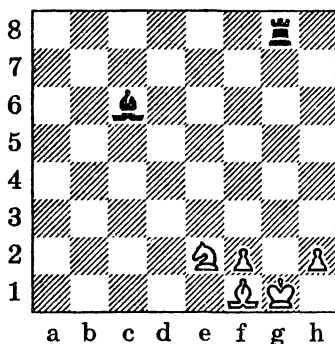




4



5



6

## ОТДОХНИ И РАЗВЛЕКИСЬ!



## Знаешь ли ты, что

Эмануил Ласкер, второй чемпион мира, сохранял свой титул в течение двадцати семи лет — с 1894 по 1921 г. Он писал книги по философии и шахматам, издавал шахматный журнал, написал даже одну



пьесу, зарабатывал на жизнь игрой в карты, го, коммерцией. В 1934—1936 годах Ласкер, эмигрировавший из фашистской Германии, жил в Советском Союзе, выступал на международных турнирах как советский гражданин.

## Похвала шахматам

«Шахматы — это пробный камень человеческого ума».

Иоганн Вольфганг Гете  
(1749—1832)

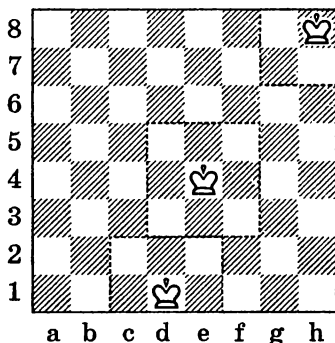
## МАТ ОДИНОКОМУ КОРОЛЮ



Итак, мы познакомились с основными правилами игры, но это только первая ступень. Вторая состоит в овладении способами матования одинокого короля соперника. Обычно проще поставить мат королю на краю доски, ибо в центре доски у короля есть больше путей отхода и он может убежать от мата. Действительно, поставим

короля в центр доски, например, на поле е4 и подсчитаем, сколько у него возможных ходов. Восемь! А сколько ходов у короля на краю доски, например, на поле d1? Правильно, пять: c1 c2 d2 e2 e1. В углу доски у короля всего три хода (1).

Поэтому, чтобы заматовать короля, его постепенно оттесняют в угол доски, где ему легче поставить мат.



1

Какими же фигурами можно поставить мат одинокому королю? Для этого надо иметь хотя бы:

- одного ферзя;
- одну ладью;
- двух слонов;
- слона и коня.

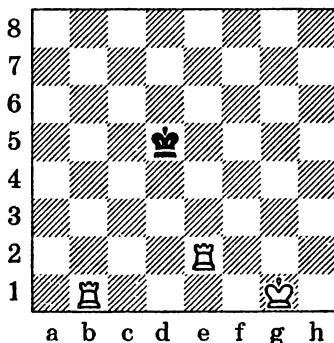
При этом обязательна поддержка своего короля.

Можно заматовать одинокого короля и без поддержки своего короля, но для этого уже потребуются две ладьи, или ферзь и ладья, или ферзь и слон, или ферзь и конь и другие сочетания фигур.

Рассмотрим сначала наиболее простые маты — с помощью двух ладей или ферзя и ладьи.

## МАТ ДВУМЯ ЛАДЬЯМИ

На этой позиции (1) две белые ладьи должны оттеснить черного короля на край доски, например, на вертикаль a1—a8, и там ему поставить мат.

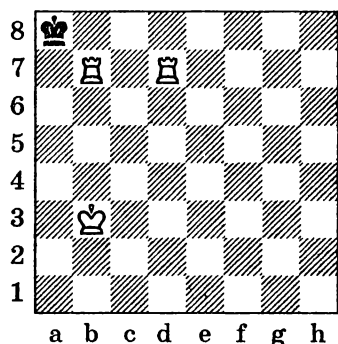


1

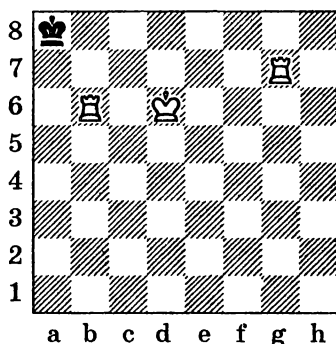
1. ♖b1—d1+ ♔d5—c4
2. ♖e2—c2+ ♔c4—b3. Черный король напал на ладью c2 и хочет ее взять. Что делать! Ладьей надо уходить, но так, чтобы не помешать

своему плану оттеснения короля на вертикаль a1—a8. 3. ♖c2—c8 ♜b3—b2 4. ♜d1—d7. Теперь, поставив свои ладьи так, чтобы черный король не мог напасть на них, белые ставят «линейный» мат. 4. ... ♜b2—b3 5. ♜d7—b7+ ♜b3—a3 6. ♜c8—a8X.

Следует помнить, что есть патовые позиции, и это значит, что партия закончится вничью. Две из них представлены на диаграммах (2, 3). В обеих — ход черных.



2



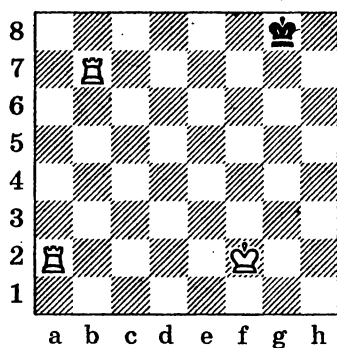
3

Надо стараться не попадать в подобные позиции, а для этого при матовании одинокого короля следует быть осмотрительным.

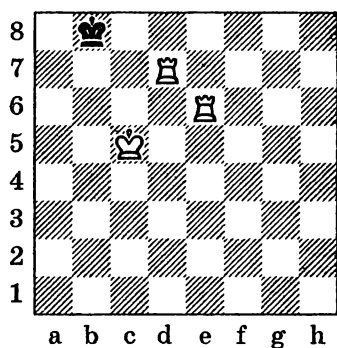
ПОПРОБУЙ  
САМ!



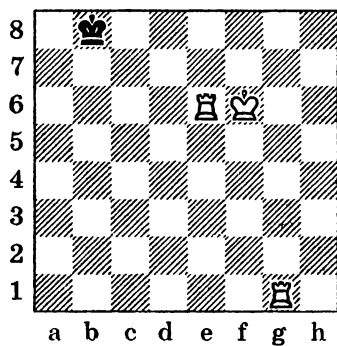
1. Мат в 1 ход (4).
2. Мат в 1 ход (5).
3. Мат в 2 хода, укажи два способа (6).
4. Могут ли белые ладьей b3 поставить мат в 1 ход (7)?
5. Мат в 1 ход, при условии, что белый король и ладья h1 не ходили (8).



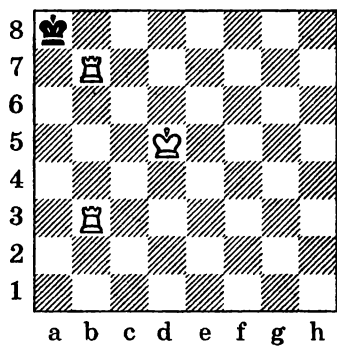
4



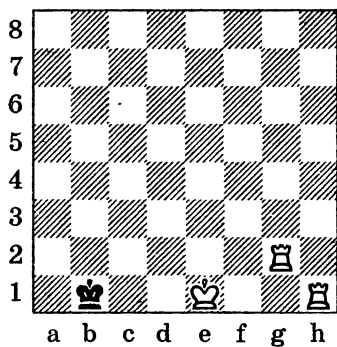
5



6



7



8

## ОТДОХНИ И РАЗВЛЕКИСЬ!



### Похвала шахматам

Многие песни Владимира Семеновича Высоцкого (1938—1980) посвящены спорту. Одна из них — «Честь шахматной короны» — в шутильной форме повествует о поединке с Робертом Фишером советского спортсмена. Она написана перед матчем Спасский — Фишер в 1972 году.

«Молодой человек может проявить в шахматах максимум своих способностей, если он прежде всего изучает содержание шахмат, а затем уже их особенности, связанные с игрой, со спортивной борьбой. Лишь этот путь может обеспечить длительный и прочный успех».

*Михаил Ботвинник*

### Шахматный калейдоскоп

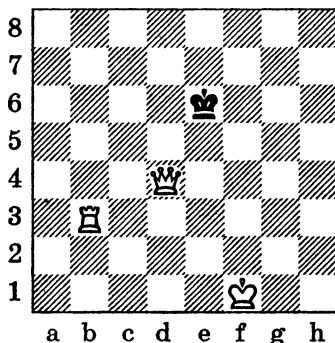
Тринадцатый чемпион мира Гарри Кимович Каспаров (род. в 1963 году) с ранних лет не только был шахматным вундеркиндом, но и учился только на пятерки.

Кроме этого он еще много читал, интересовался историей, занимался спортом. Поэтому с Каспаровым интересно беседовать на любую тему, будь то наука, искусство и многое другое.

Полтора десятилетия он сохранял звание чемпиона мира, завоевав девять «Шахматных Оскаров» — призы лучшему шахматисту года.

# МАТ ФЕРЗЕМ И ЛАДЬЕЙ

Поставить мат одиночному королю ферзем и ладьей легче, чем двумя ладьями. При этом также используется прием оттеснения. В позиции на диаграмме (1) мат ставится в 4 хода. 1. ♖b3—b6+ ♔e6—f5. Если 1... ♔e6—e7, то 2. ♔d4—g7+ ♔e7—d8 3. ♖b6—b8×. 2. ♖b6—f6+ ♔f5—g5 3. ♔d4—f4+ ♔g5—h5 4. ♖f6—h6×.



1

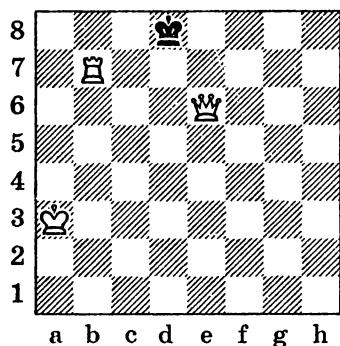
Во время постановки мата ферзем и ладьей надо быть внимательным, чтобы случайно одинокий король не оказался в пате.

1. Белые ставят 2 разных мата в 1 ход (2). Найди их и запиши.

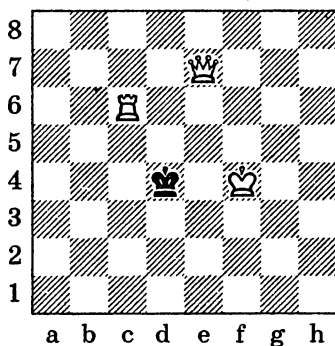
2. Белые ставят 4 разных мата в 1 ход (3). Найди их и запиши.

ПОПРОБУЙ

САМ!



2



3

## ОТДОХНИ И РАЗВЛЕКИСЬ!



Знаешь ли ты, что

в 1960 году Михаил Нехемьевич Таль (1936—1992) стал восьмым чемпионом мира, выиграв матч у Михаила Моисеевича Ботвинника. Даже среди выдающихся шахматистов Таль славился своей замечательной памятью.



Однажды после двух сеансов одновременной игры, в каждом из которых играли по 38 шахматистов, к Талю подошел участник сеанса Майер. Ему удалось выиграть у Таля.

— А знаешь, — сказал ему Таль, — ведь я в одном месте мог сыграть сильнее.

Майер удивился:

— Вы помните партию со мной?

— Я помню все партии, — сказал Таль и, взяв бумагу, записал, не глядя на доску, все 38 партий.

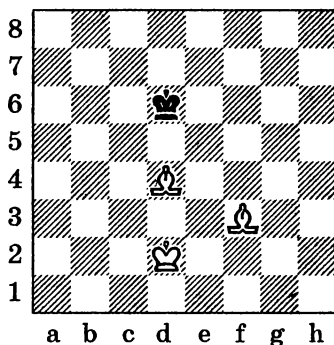
### Однажды

десятилетний Миша Таль вернулся в Ригу из эвакуации к своему отцу-врачу. Как-то к отцу пришла больная и попросила выписать рецепт. Отец написал рецепт по-латыни и прочитал его вслух. Женщина ушла, но через некоторое время вернулась, горюя, что потеряла рецепт. Отца не было дома, но Миша сказал: «Я помню, что говорил отец», и дословно продиктовал рецепт.



# МАТ ДВУМЯ СЛОНАМИ

Чтобы поставить мат двумя слонами одинокому королю, его надо оттеснить в угол доски с помощью своего короля. При этом слонов надо располагать рядом. Рассмотрим позицию (1). Слон f3 подходит к слону d4. 1. ♗f3—e4. Теперь два слона стоят рядом и не позволяют черному королю занять поля c5, d5, e5, f5. На 1... ♔d6—e6 белые подводят своего короля 2. ♔d2—d3 ♗e6—d6. Черный король стремится удержаться в центре. 3. ♔d3—c4 ♗d6—e6 4. ♗c4—c5 ♗e6—d7 5. ♗e4—d5 ♗d7—e7 6. ♗d4—e5 ♗e7—d7 7. ♗e5—d6 ♗d7—e8. Белые оттеснили черного короля на 8-ю горизонталь, теперь его надо «загнать в угол». 8. ♗c5—c6 ♗e8—d8. Белые оттесняют черного короля в тот угол, к которому ближе находится их король. 9. ♗d5—f7 ♗d8—c8 10. ♗d6—e7 ♗c8—b8. Теперь белые легко матают черного короля. 11. ♗c6—b6 ♗b8—c8 12. ♗f7—e6 ♗c8—b8 13. ♗e7—d6 ♗b8—a8 14. ♗e6—d5×



1

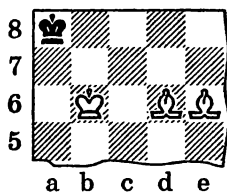
Ставить мат двумя слонами сложнее, чем двумя ладьями. Надо следить, чтобы король соперника не попал в пат.

Ставить мат двумя слонами сложнее, чем двумя ладьями. Надо следить, чтобы король соперника не попал в пат.

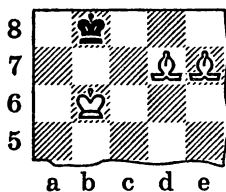
1. Мат в 1 ход (2 на с. 86).
2. Мат в 2 хода (3, на с. 86).
3. Ход черных, мат в 3 хода (4, на с. 86).
4. Постарайся поставить мат не позднее 8-го хода (5, на с. 86).

ПОПРОБУЙ  
САМ!

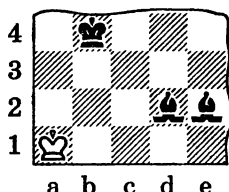




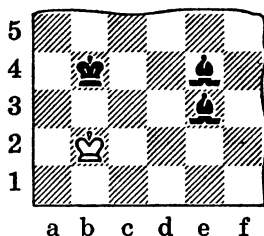
2



3

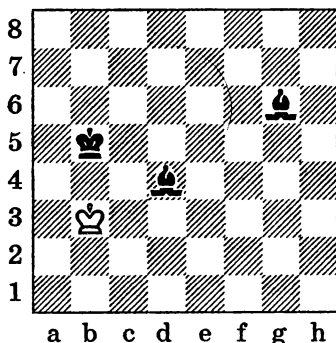


4



5

5. Ход черных. Поставь мат (6). Разыграй эту позицию с партнером.



6

## ОТДОХНИ

## И РАЗВЛЕКИСЬ!



## Знаешь ли ты, что



после Первой мировой войны Ласкер решил разбогатеть на сливочном масле. Он закупил в США несколько тонн масла, чтобы выгодно продать его голодающей Германии. Но пароход, на котором находилось масло, наскочил на мину в Северном море, и в результате Ласкер оказался банкротом.

Но прежде всего Ласкер был шахматистом, оставаясь чемпионом мира в течение двадцати семи лет — с 1894 по 1921 г.

## Однажды

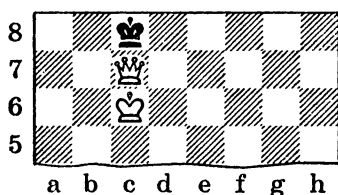
в Англии Ласкер случайно сыграл в шахматы с неизвестным, который очень быстро получил мат.

— Вы очень странно играете, — заметил Ласкер, — в партии вы ни разу не ходили конем.

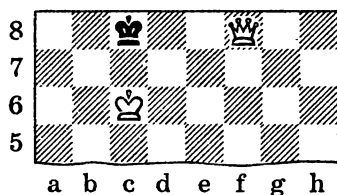
— Это потому, что я еще не научился ходить конем, — ответил соперник.

## МАТ ФЕРЗЕМ

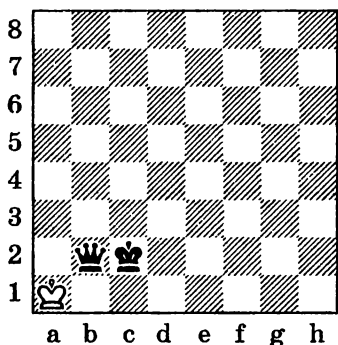
Для того чтобы поставить мат ферзем, надо оттеснить короля соперника на крайнюю линию или в угол доски и после этого, подведя своего короля на расстояние одного поля от короля соперника, поставить мат ферзем, как показано на диаграммах (1, 2, 3 и 4). См. также диаграмму 1 на с. 60.



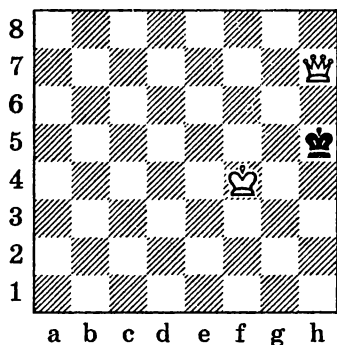
1



2

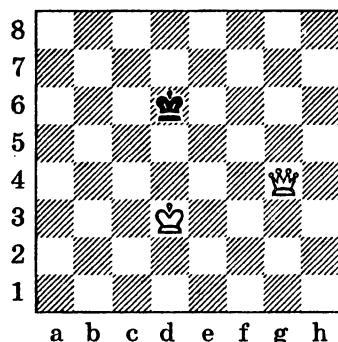


3

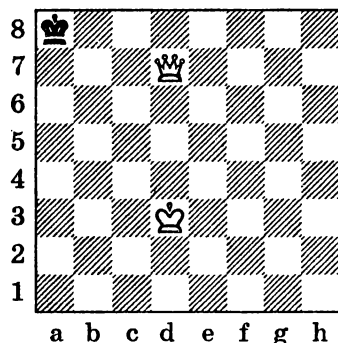


4

Если попытаться объявить мат ферзем королю соперника, находящемуся не на крайней линии, то ничего не получится. Допустим, черный король стоит на d6 (диаграмма 5). Попытаемся расставить белого короля и ферзя так, чтобы черному королю был мат. Если своего короля поставить на d4, а ферзя на d5, то черный король может убежать на e7 или на c7; а если ферзь стоит на d8, то король убегает на c6 или на e6. Поэтому прежде чем поставить мат, надо короля оттеснить к край доски. Это успешно может сделать



5



6

один ферзь.

В позиции (5) ферзь постепенно оттесняет черного короля на край доски.

1. ♔g4—f5. Ферзя желательно ставить на расстоянии хода коня от короля соперника. 1... ♚d6—c6

2. ♔f5—e5 ♚c6—d7

3. ♔e5—f6, оставляя королю только две горизонтали. 3... ♚d7—c7

4. ♔f6—e6 ♚c7—b7

5. ♔e6—d6 ♚b7—a7

6. ♔d6—c6 ♚a7—b8

7. ♔c6—d7 ♚b8—a8. Теперь наступит заключительный этап —

оттеснив короля на последнюю горизонталь, белые

ведут своего короля.

8. ♚d3—c4 ♚a8—b8

9. ♚c4—b5 ♚b8—a8

10. ♚b5—b6 ♚a8—b8

11. ♔d7—b7×, или 11. ♔d7—d8×, или 11. ♔d7—e8×.

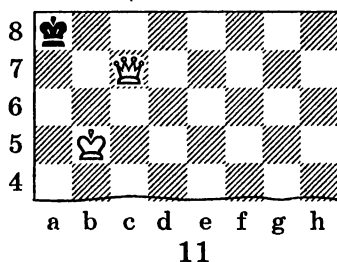
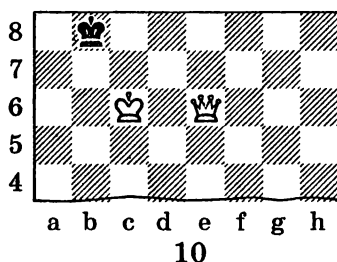
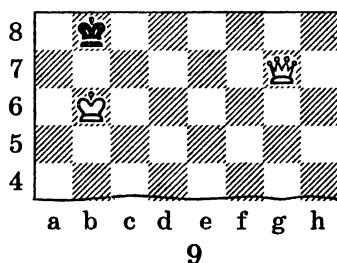
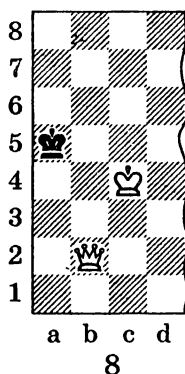
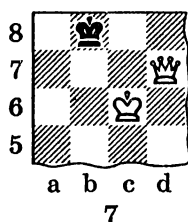
В позиции (6) после 7-го хода черных белым легко допустить ошибку. Достаточно сделать ход 8. ♔d7—с7 и будет пат.

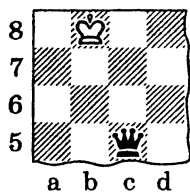
ПОПРОБУЙ

САМ!

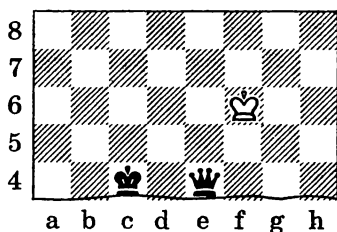


1. Мат в 1 ход (7).
2. Мат в 1 ход (8).
3. Сколько матов в 1 ход можно поставить (9)?
4. Могут ли здесь белые поставить мат в 1 ход (10)?
5. Как белым поставить мат (11)?
6. Оттесни ферзем короля на поле а8 (12, на с. 90).
7. Оттесни белого короля на край доски только ферзем и, подведя короля, поставь мат (13, на с. 90).
8. Мат в 2 хода. Ход черных (14, на с. 90).

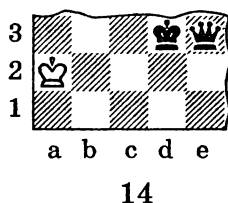




12



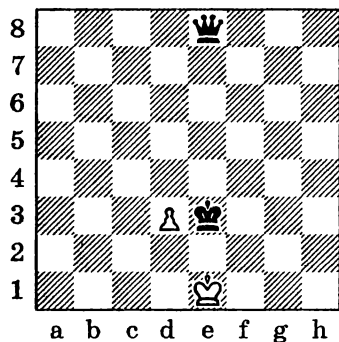
13



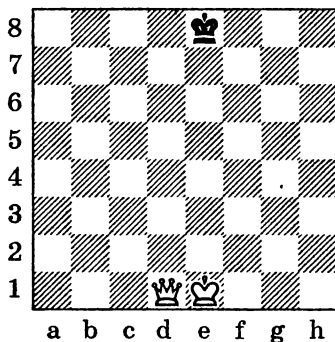
14

9. Мат в 2 хода. Ход черных (15).

10. Разыграй сам эту позицию до мата, желательно с партнером (16).



15



16

**ОТДОХНИ  
И РАЗВЛЕКИСЬ!**



*Похвала шахматам*

Анатолий Евгеньевич Карпов (род. в 1951 году), двенадцатый чемпион мира по шахматам, высказал оригинальное соображение: «Шахматная партия — коллективное творчество, поскольку в ее создании участвуют оба партнера».

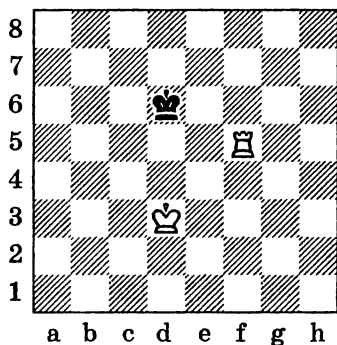
**Знаешь ли ты, что**

кубинец Хосе-Рауль Капабланка (1888—1942), третий чемпион мира, отобравший шахматную корону у Ласкера в 1921 году и бывший сильнейшим шахматистом планеты в течение шести лет — до 1927 года, начал с того, что пяти лет от роду выиграл в шахматы у своего папы, а затем — у папиного приятеля.



## МАТ ЛАДЬЕЙ

Чтобы поставить мат ладьей одинокому королю, его надо оттеснить на край доски, как и в том случае, когда мат ставится ферзем. Только ферзь может один оттеснить короля, а ладье необходим помощник — свой король. Оттеснение проводится совместными со-



1

гласованными действиями ладьи и короля.

На примере позиции (1) легко убедиться в том, что одна ладья не сможет оттеснить короля:

1. ♖f5—f6+ ♔d6—d5
2. ♖f6—f5+ ♔d5—d6
3. ♖f5—a5 ♔d6—c6
4. ♖a5—a6+ ♔c6—d5 и т.д.

Поэтому приведем короля на помощь ладье.

1. ♖d3—d4 ♖d6—c6. Теперь настала очередь ладьи.
2. ♜f5—d5 ♖c6—b6
3. ♜d5—c5 ♖b6—a6
4. ♖d4—d5.

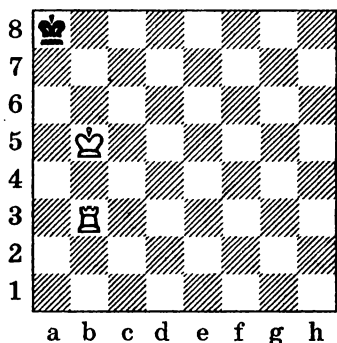
Белые снова подводят своего короля

4. ... ♖a6—b6
5. ♖d5—d6 ♖b6—b7
6. ♜c5—c6, оттесняя черного короля
- 6... ♖b7—b8 (если 6. ♖b7—a7, то 7. ♖d6—c7 ♖a7—a8
8. ♜c6—a6×)
7. ♜c6—c7 ♖b8—a8.

Белые добились своей цели, оттеснив черного короля на край доски. Дальнейшее просто:

8. ♖d6—c6 ♖a8—b8
9. ♖c6—b6 ♖b8—a8
10. ♜c7—c8×

Королю можно дать мат на любой крайней линии,



2

но советуем быть осторожным — не поставить пат. В следующем примере начинающий шахматист, стремясь побыстрее оттеснить короля, поставил его в патовое положение. В этой позиции (2) белые сделали ход ♖b5—a6, и у черного короля нет полей для отступления — пат.

ПОПРОБУЙ  
САМ!



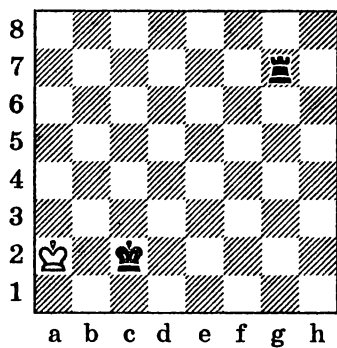
1. Мат в 1 ход (3, 4, 5). Ход черных.
2. Мат в 2 хода (6, 7, 8). Покажи все варианты.

3. Оттесни короля и поставь мат (9, на с. 94).

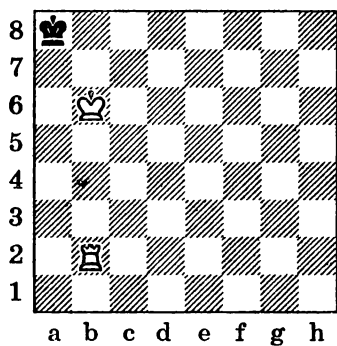
4. Оттесни короля на 1-ю горизонталь, разыграй эту позицию с партнером (10 на с. 94).

Запомни, что ладья и король ставят мат одинокому королю только согласованными действиями, оттесняя короля на край доски. Будь осмотрителен, не поставь пат.

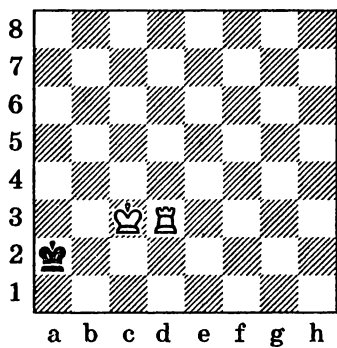




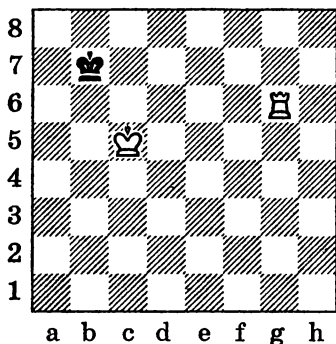
4



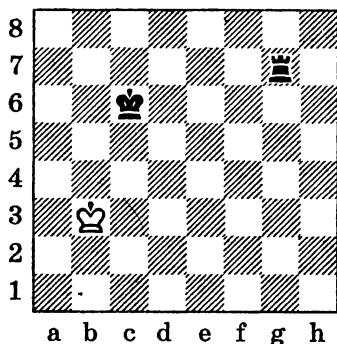
6



8



9



10

## ОТДОХНИ И РАЗВЛЕКИСЬ!

### Похвала шахматам



«На мой взгляд, если считать шахматы игрой, то нет ей равной среди игр по тренировке памяти и логике мышления, по воспитанию выдержки, силы воли и других ценных качеств человеческого характера».

*Иван Степанович Конев  
(1897—1973),  
Маршал Советского Союза*

### Знаешь ли ты, что

в детстве Капабланка часто наблюдал за игрой отца в шахматы. Однажды его отец играл в шахматы с соседом. В какой-то момент партии отец пошел неправильно конем и взял фигуру соперника. Рауль, которому было четыре года, после партии сказал отцу:

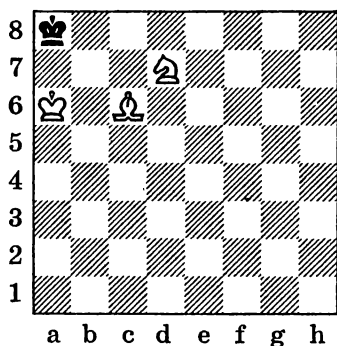
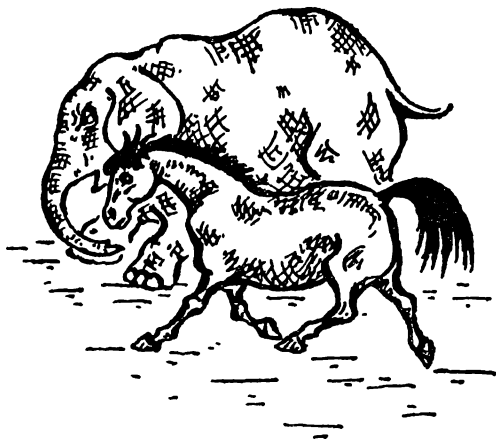


— Папа, ты в этой партии сделал неправильный ход конем, забрал ферзя. А ведь конь так не ходит.

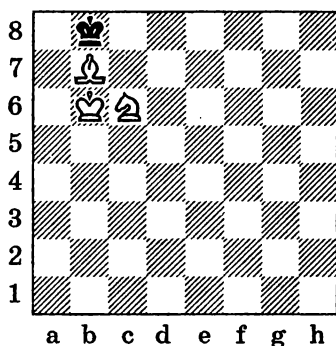
Партнеры разобрали партию и, действительно, ход коня был неправильным. Отец заинтересовался способностями сына и предложил ему сыграть с ним партию без ферзя. В этой партии победил Рауль.

## МАТ КОНЕМ И СЛОНОМ

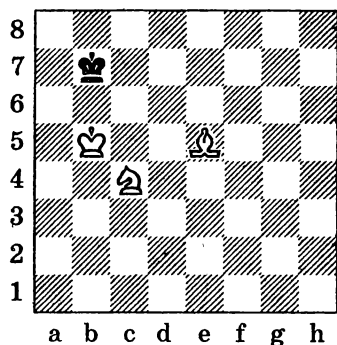
Мат конем и слоном сложнее всех предыдущих. Король, слон и конь оттесняют короля противника в угол доски. На диаграммах показаны типовые заключительные позиции мата (1, 2).



1



2



3

Из этих позиций видно, что мат ставится в том углу, цвет которого совпадает с цветом полей, по которым ходит слон. Так, если слон ходит по белым полям, то мат должен ставиться на белом поле в углу доски h1 и a8.

Рассмотрим пример (3). Черные пове-

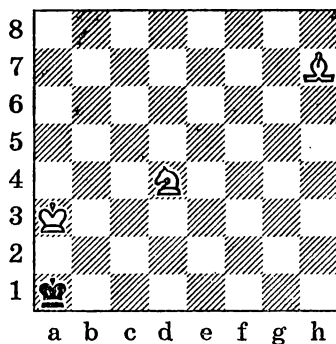
ли своего короля на поле a8, но это поле не совпадает с полями, по которым ходит белый слон, поэтому белые ведут черного короля в другой угол, на поле a1, так как оно ближе к белому королю. 1. ♖c4—b6 ♜b7—a7 2. ♜b5—c6 ♜a7—a6 3. ♜e5—b8 ♜a6—a5 4. ♜b6—d5 ♜a5—a4 5. ♜c6—c5 ♜a4—b3. (Если черный король захочет сбежать обратно, то белые все равно направят его в нужный угол: 5... ♜a4—a5 6. ♜d5—b4 ♜a5—a4 7. ♜c5—c4 ♜a4—a5 8. ♜b8—c7 ♜a5—a4 9. ♜b4—d3 ♜a4—a3 10. ♜c7—f4 ♜a3—a2 11. ♜f4—d6 ♜a2—b1 12. ♜c4—b3 ♜b1—a1 13. ♜b3—c2 ♜a1—a2 14. ♜d3—c1 ♜a2—a1 15. ♜d6—e5× или 10... ♜a3—a4 11. ♜f4—d2 ♜a4—a3 12. ♜d2—b4 ♜a3—a2 13. ♜c4—c3 ♜a2—b1 14. ♜c3—b3 и т.д.)

6. ♜d5—b4. Белые точными ходами заставляют черного короля идти куда надо. 6... ♜b3—c3 7. ♜b8—f4 ♜c3—b3 8. ♜f4—e5 ♜b3—a4 9. ♜c5—c4 ♜a4—a5 10. ♜e5—c7 и далее, как в первом варианте после хода 8. ♜b8—c7.

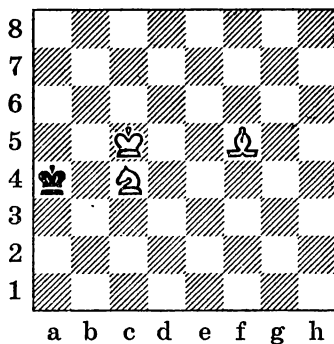
# ПОПРОБУЙ САМ!



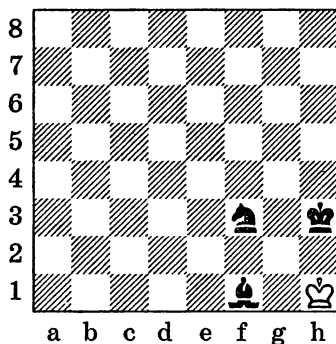
1. Мат в 1 ход (4, 5, 6, 7). (6, 7) — ход черных.
2. Мат в 2 хода (8, 9 на с. 98).
3. Где должен стоять черный король, чтобы белые смогли поставить мат в 1 ход при своем ходе (10 на с. 98)?



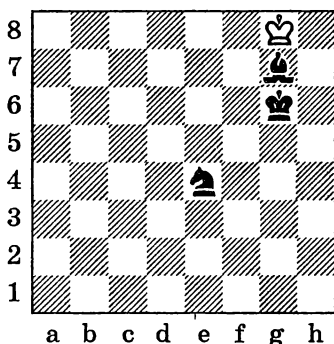
4



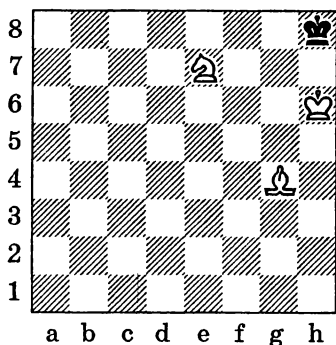
5



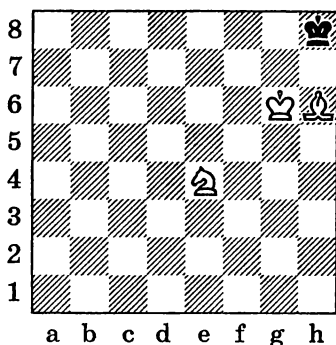
6



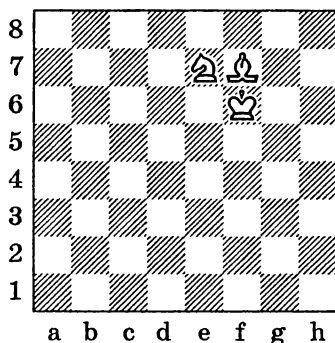
7



8



9



10

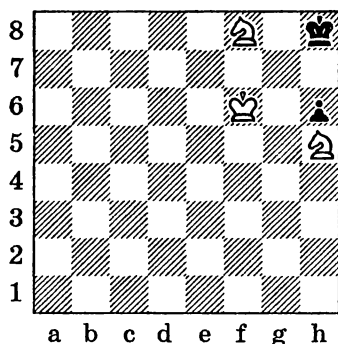
### Знаешь ли ты, что

Джозеф Генри Блэкберн (1841—1924) — неоднократный чемпион Англии — по его подсчету, сыграл за 50 лет своей шахматной жизни 50 тысяч партий. Сын купца, он в 17 лет оставил коммерческую деятельность и полностью посвятил себя шахматам. Блэкберн считался сильным комбинационным игроком, за что партнеры в шутку называли его «Черной смертью». Дело в том, что фамилия Блэкберн по-английски означает «черная жизнь».



# МАТ ДВУМЯ КОНЯМИ

Этот мат нельзя поставить  
одинокому королю. Разуме-  
ется, при правильной защи-  
те. Но если у слабейшей сто-  
роны есть пешка, то мат воз-  
можен. 1. ♖f8—e6 ♘h8—g8  
2. ♘f6—g6 ♘g8—h8



3. ♘g6—f7 ♘h8—h7  
4. ♖e6—f8 ♘h7—h8  
5. ♖f8—g6 ♘h8—h7  
6. ♖h5—f6×. Собст-  
венная пешка прегра-  
дила дорогу королю.

## ОТДОХНИ И РАЗВЛЕКИСЬ!



Знаешь ли ты, что  
замечательный русский  
шахматист, организатор  
шахматного движения в  
России, редактор и изда-  
тель нескольких шахматных жур-  
налов Михаил Иванович Чигорин  
(1850—1908) нашел оригинальный  
способ достать деньги на поездку на  
международный турнир. Он разослал издаваемые им  
шахматные журналы знакомым и любителям шах-  
мат со своим автографом: «От М.И. Чигорина на доб-

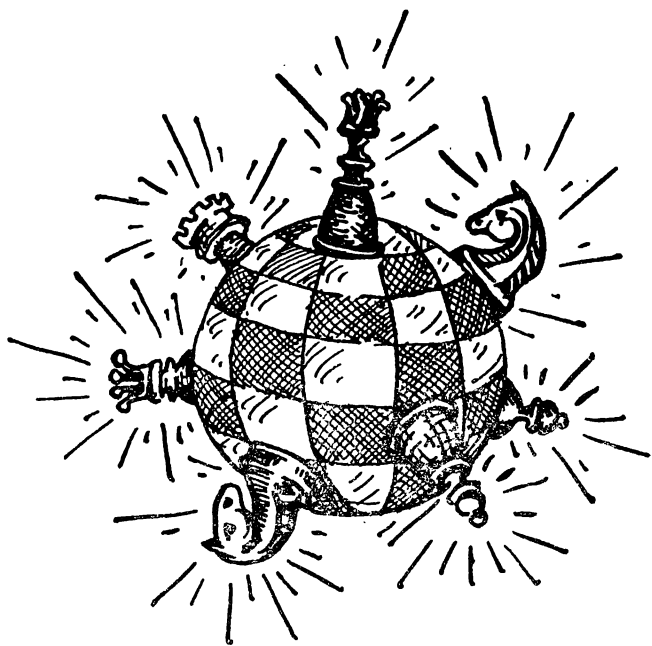


рую память». И в ответ получил деньги на поездку — кто-то прислал один рубль, кто-то три рубля.

Чигорин знал о своем спортивном недостатке — торопливости игры. «Все ясно! Все просчитано, у моего противника нет шансов. Мне осталось сделать один-два хода, и я партию выиграю», — думает шахматист и делает поспешный ход. Вдруг оказывается, что соперник поставил коварную ловушку, но чтобы ее увидеть, надо было глубоко, внимательно анализировать партию. Чтобы удержаться от поспешных ходов, Чигорин применял такой прием: во время турнирной партии сидел спокойно и прямо и в самые ответственные, критические моменты садился на кисти рук, чтобы не касаться фигур руками до того, как будет обдуман ход.



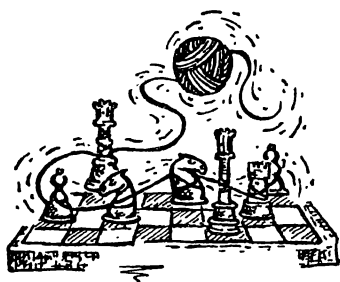
# Приемы позиционной игры



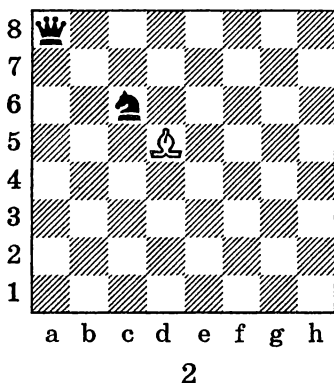
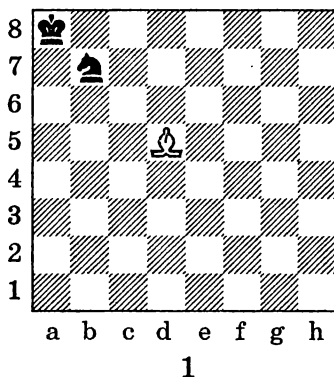


# СВЯЗКА

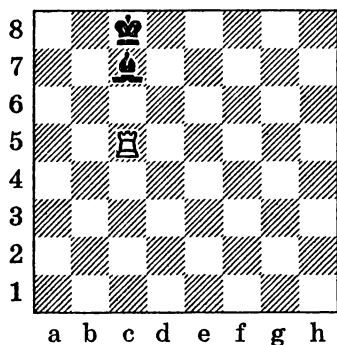
Слово «связка» означает что-то связанное, скрепленное. Говорят «связка книг», «связка ключей», «связать две веревки». Связаны могут быть и люди друг с другом, например, альпинисты, поднимающиеся в горы, идут в одной связке. В шахматах связать фигуру — значит ограничить ее подвижность. Связка — один из приемов ведения партии.



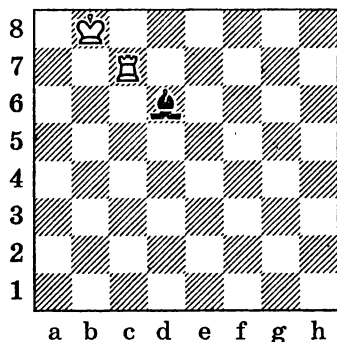
Рассмотрим несколько позиций (1). Может ли конь отойти от короля? Оказывается — нет! Если конь прыгнет, например, на поле а5, то король останется без прикрытия. Но ты уже знаешь, что король самая важная фигура, его нельзя подставлять под удар и необходимо защищать от нападения фигур соперника. Сам король тоже не имеет права идти под удар. Таковы уж шахматные правила. Получается, что в этой позиции конь связан.



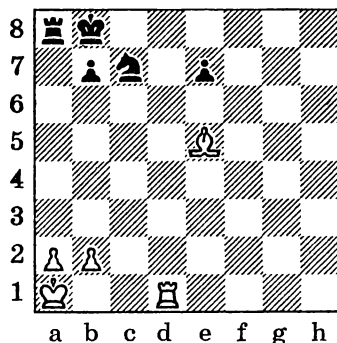
(2) Здесь конь может прыгнуть на другое поле,



3



4



5

но тогда слон возьмет сильную фигуру — ферзя. Поскольку ферзя отдавать невыгодно, коню надо стоять на поле с6.

Значит, конь связан слоном.

Но бывают случаи, когда конь или другая фигура вынуждены уйти из-под связки, отдав ферзя, например, для того, чтобы защитить короля от мата.

(3) В этой позиции ладья связала слона, поэтому слону нельзя уходить со своего поля.

(4) А здесь слон связал ладью.

Придумай сам примеры на связку!

Связку часто используют для выигрыша фигуры.

(5) Конь с7 связан слоном. Ход белых, и они играют 1. ♖d1—c1 или ♖d1—d7.

Черному коню нельзя уходить, так как он защищает короля. На любой ход черных, например, 1. ... ♖a8—a5 следует 2. ♗e5:c7, и конь выигран с использованием связки.

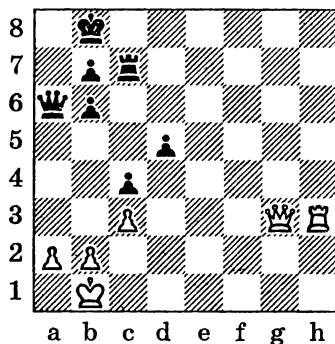
(6) Белый ферзь связал черную ладью. Ход белых, и они продолжают 1. ♖h3—h7, нападая еще раз на связанную ладью. Ей, бедняжке, нельзя уходить, и защитить ее нечем, черный ферзь не может ей помочь.

В позиции на диаграмме (7) связанная фигура выигрывается ходом пешки: 1. b4—b5.

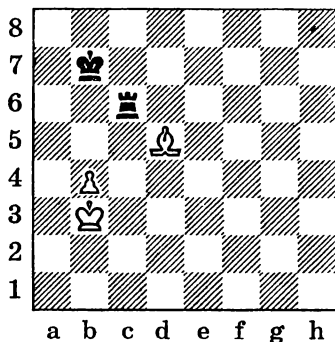
В шахматных партиях встречаются позиции, когда связанная фигура выигрывается с помощью нападения на нее короля.

(8) 1. ♔e5—d5, и на любой ответ черных белые забирают коня с5.

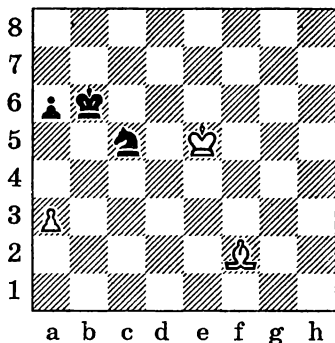
(9, на с. 106) Связку применяют в начале, в середине и в окончаниях. В начале шахматной партии связка обычно осуществляется слонами. Например, после ходов 1. e2—e4 e7—e5 2. ♘g1—f3 ♘b8—c6 3. ♘b1—c3 d7—d6 белые могут продолжать 4. ♕f1—b5, связывая черного коня с6. Чтобы освободиться от связки, черные могут, например, ответить 4... ♕c8—d7.



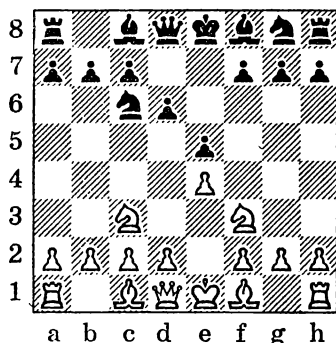
6



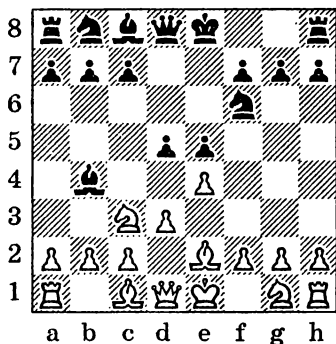
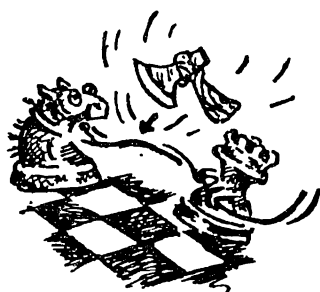
7



8



9



10

Но связка не всегда опасна. Есть много позиций, в том числе и эта, в которых конь связан, но это не мешает продолжать развивать другие фигуры. Надо только быть осторожным, не упустить момент, когда на связанную фигуру может напасть еще одна фигура и ее выиграть. Все определяется положением фигур на доске.

От связки надо уметь защититься — «развязаться». На диаграмме (10) показана позиция после ходов 1. e2—e4 e7—e5 2. ♖b1—c3 ♖g8—f6 3. d2—d3 ♗f8—b4 4. ♗f1—e2 d7—d5. Если белые делают ошибочный ход, например, 5. a2—a4, то черные ходом 5. ... d5—d4 выигрывают коня c3. Но у белых есть и другие возможности. Они могут тоже сделать связку 5. ♗c1—g5 и если 5... d5—d4, то 6. a2—a3 ♗b4—a5 7. b2—b4 d4:c3 8. b4:a5. Произошел равноценный обмен, но у белых хуже расположены пешки. На ход 4. ... d7—d5

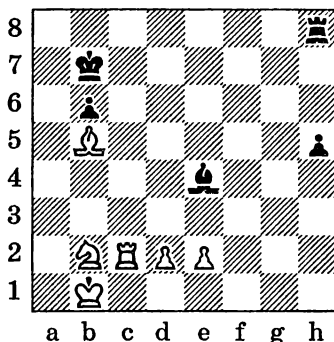
белые также могут ответить 5. e4:d5 ♖f6:d5 6. ♙c1—d2. В этой позиции у черных два нападения на коня с3, а у белых две защиты коня пешкой b2 и слоном d2.

В позиции на диаграмме (11) белые могут избавиться от связки тремя способами:

А. 1. d2—d3, нападая на слона пешкой. Если слон е4 возьмет пешку d3, то белые возьмут слона 1. ... ♙e4:d3 2. e2:d3, а слон дороже пешки.

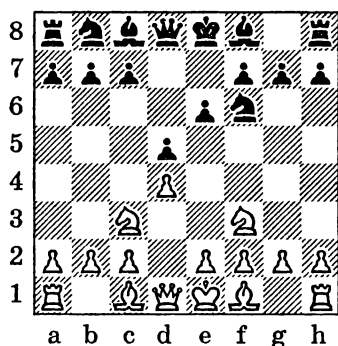
Б. 1. ♖b2—d3, преграждая путь слону е4 к своей ладье. Если 1. ... ♙e4:d3, то 2. e2:d3. Это равноценный размен (♙~♖).

В. 1. ♙b5—d3, предлагая также равноценный размен.



11

1. Ход черных. Как связать белого коня (12)?



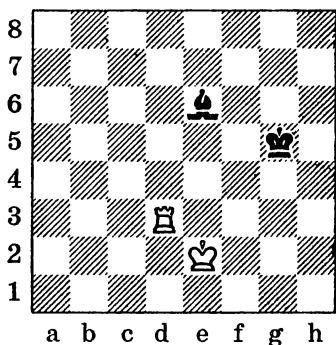
12

2. Ход черных. Как связать ладью (13)?

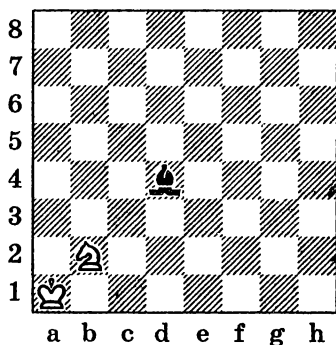
3. Ход белых. Могут ли они избавиться от связки (14)?

4. Ход черных. Каким образом черным развязаться (15)?

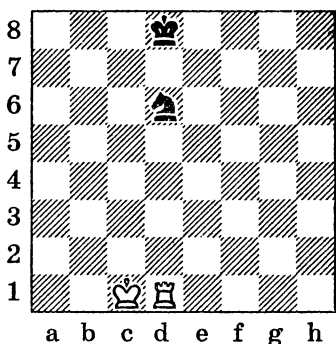




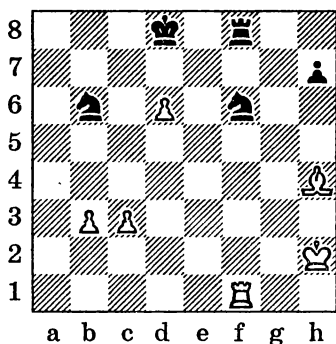
13



14



15



16

5. Ход черных (16). Белые хотят взять коня f6. Уходить им нельзя, он связан, но его можно защитить. Сколько у черных есть таких ходов? Запиши их. Сколько у черных было бы таких ходов, если бы не было пешки d6?

6. На какое поле в позиции 16 надо поставить белого ферзя, чтобы связать коня b6?



## ОТДОХНИ

### И РАЗВЛЕКИСЬ!



## Однажды

в самой длинной турнирной партии, сыгранной ведущими гроссмейстерами, было сделано 142 хода. Авторами ее были Александр Генрихович Белявский (род. в 1953 году) и Джонатан Саймон Спилмен (род. в 1956 году).

## Знаешь ли ты, что



Чигорин, получив свой первый приз, 125 рублей, что было равно в то время четырехмесячному окладу мелкого чиновника, все деньги потратил на выпуск шахматного журнала. Это очень не понравилось его жене, рассчитывавшей использовать деньги на семейные нужды.

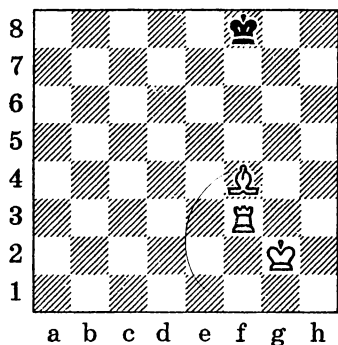


## ДВОЙНОЙ ШАХ

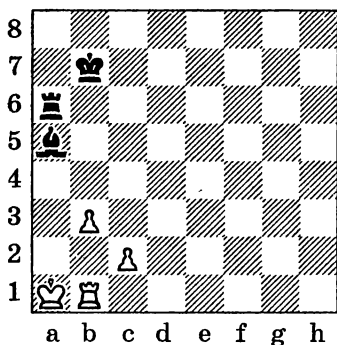
Если шах королю объявляют одновременно две фигуры, это называется двойным шахом. Двойной шах обозначается как «++». Двойной шах очень опасен для короля, так как от него нельзя закрыться другими фигурами. Если у короля нет полей для отступления, то он получает мат.

В позиции (1, на с. 110) белые ходом ♔f4—h6 дают двойной шах одновременно ладьей и слоном.

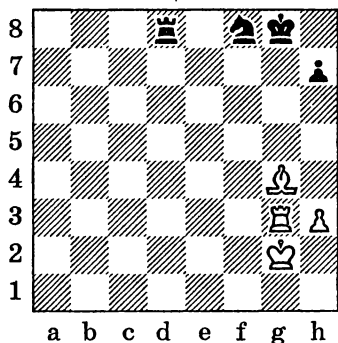
В позиции (2, на с. 110) черные ходом ♚a5—c3++ дают мат. Закрыться ладьей b1 от шаха слоном нельзя, так как черные еще шахуют ладьей.



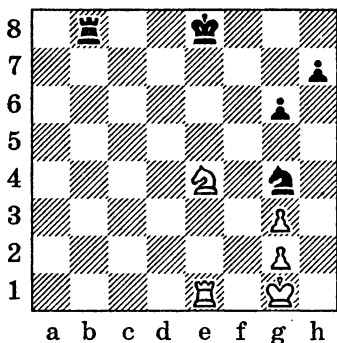
1



2



3



4

(3) 1. ♕g4—e6++ ♚g8—h8 2. ♛g3—g8×

С помощью двойного шаха можно выиграть фигуру (4). 1. ♗e4—f6++ ♚e8—d8. Найди следующий ход белых.

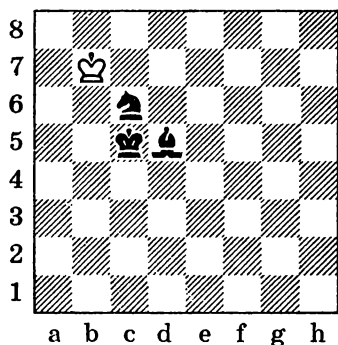
ПОПРОБУЙ  
САМ!



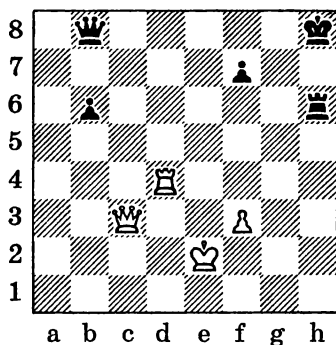
1. Найди двойной шах (5). Запиши его. Ход черных.

2. Как белым с помощью двойного шаха выиграть ферзя (6)? Запиши.

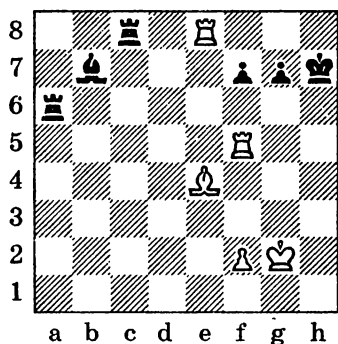
3. Черные угрожают взять ладью, но белые двойным шахом ставят мат (7).



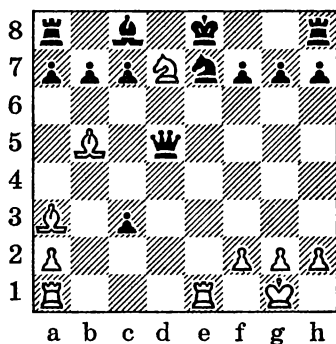
5



6



7

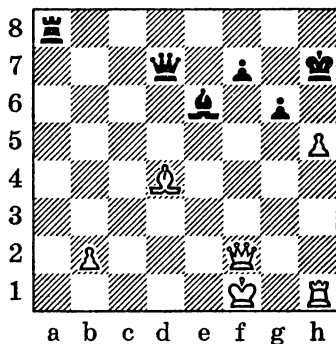


8

Найди этот ход и запиши его.

4. Стейниц—Пильхаль, 1862 г. (8). Мат в 2 хода, первый ход — двойной шах.

5. Мат в 2 хода, первый — двойной шах (9).



9

## И РАЗВЛЕКИСЬ!



Ласкер говорил: «В шахматах — есть элементы науки и искусства, но те и другие подчинены основному — борьбе!» Ласкер призывал игроков быть твердыми в борьбе: «Мне удалось спасти восемь или девять партий из десяти, которые авторитеты объявляли проигрышными, но я сам не считал их

безнадежными даже в самый критический момент. Шахматы — это борьба между людьми, а не между фигурами, и ошибка — такая же составная часть партии, как и ее ходы». Ласкер видел в шахматах надежное средство воспитания: «Обучение шахматной игре должно быть воспитанием способности самостоятельно мыслить. И кто хочет воспитать в себе способность самостоятельно мыслить в шахматах, тот должен избегать всего, что в них мертво, надуманных теорий, которые опираются на очень немногие примеры и на огромное количество размышлений; привычки избегать опасности, привычки играть с более слабым противником; нежелания сознаваться в своих ошибках».

## Однажды

учитель математики второго класса гимназии задал гимназистам задачу. Через какое-то время он сказал:

— Кто решил задачу, подойдите к доске и покажите решение.

Саша Алехин, не расслышавший условия данной классу задачи, потому что увлекся совершенно другим делом, хорошо расслышал последние слова учителя и по рассеянности поднял руку. Затем он вышел

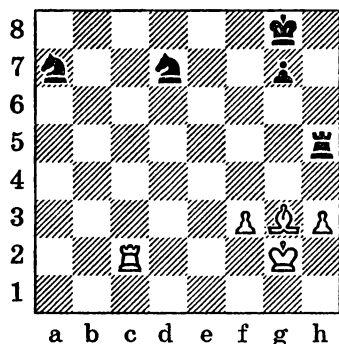
к доске и продемонстрировал решение, но... шахматной задачи.

## ДВОЙНОЙ УДАР

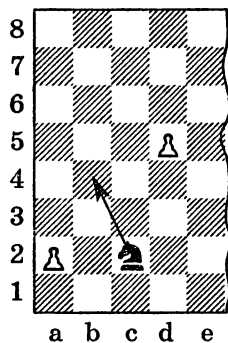
Двойным ударом называется одновременное нападение фигуры на две фигуры соперника. Например, в позиции (1) ладья ходом  $\text{Ес2—с7}$  нападает сразу на двух черных коней и следующим ходом возьмет одного из них.



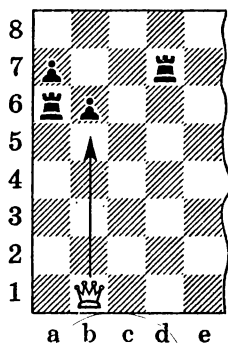
Двойной удар широко применяется в шахматах. И уж если есть возможность нанести двойной удар с выигрышем фигуры, то упускать этот случай не стоит. В следующих диаграммах приведены позиции, где с помощью двойного удара выигрывается фигура (2, 3, 4).



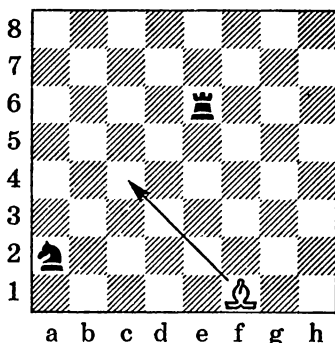
1



2



3



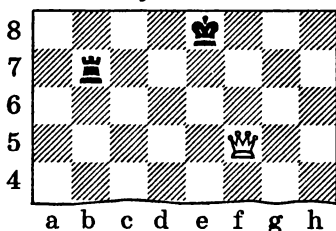
4

ПОПРОБУЙ

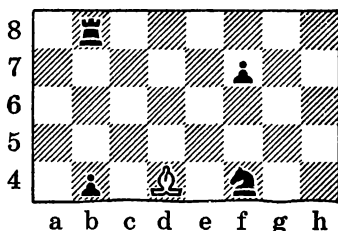
САМ!



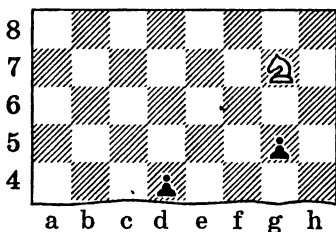
Белые двойным ударом выигрывают одну из черных фигур. Найди этот ход и запиши его (5, 6, 7, 8, 9, 10).



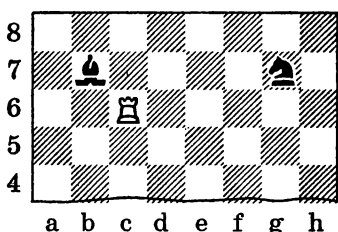
5



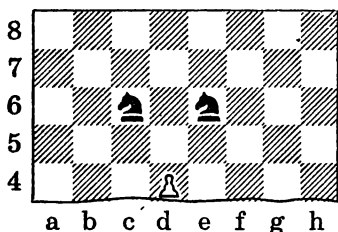
6



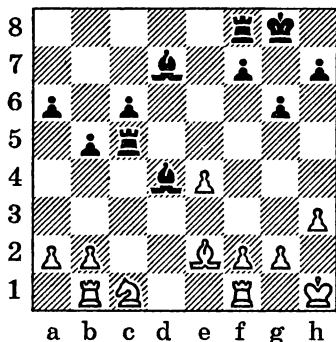
7



8



9



10

## ОТДОХНИ И РАЗВЛЕКИСЬ!



**Знаешь ли ты, что**



как-то в Московском обществе любителей шахмат к Михаилу Чигорину подошел мальчик в гимназической форме. Присутствующий здесь шахматист Федор Иванович Дуз-Хотимирский (1881—1965) представил 14-летнего подростка Александра Алехина как способного юношу. Чигорин попросил Сашу показать несколько своих партий.

— Нет, Михаил Иванович, разрешите я покажу любую из ваших замечательных партий, — ответил Саша.

Тогда Чигорин попросил продемонстрировать одну из своих партий, выигранных у Ласкера. Саша точно вспомнил эту партию. Чигорин удивился:

— А сможешь ли ты воспроизвести мою партию, сыгранную двадцать лет тому назад?

И Чигорин назвал имя своего соперника.

— Конечно, — ответил Алехин. — Как можно забыть вашу великолепную комбинацию в этой партии?

И снова точно повторил всю партию. Потом Саша показал несколько своих партий. Чигорин, посвятивший всю жизнь шахматам, переживший печаль и радость, в этот момент повеселел, почувствовал прилив энергии, увидев в подростке будущего сильного шахматиста, способного бороться за шахматную корону. Напутствуя юношу, великий шахматист посоветовал молодому Алехину избегать по возможности в дебютах шаблонных ходов, в то же время, изучая классические дебютные варианты, искать свою игру; сочетать изучение теории с практикой, ибо практика позволит выработать свой стиль игры, скорректировать теорию. Дерзать и заботиться о своем здоровье.

— Удачи, удачи, удачи! — сказал на прощание Чигорин.



# Как начинать шахматную партию



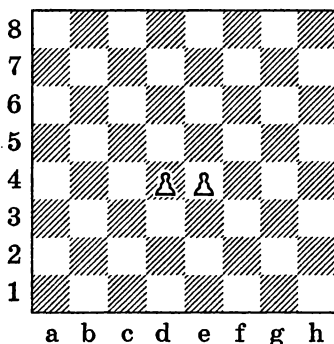


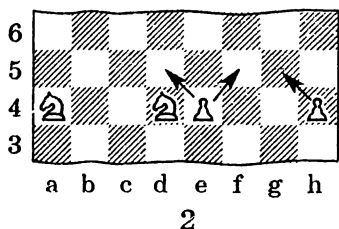
Шахматы — это сражение двух команд — белой и черной. Но чтобы начать сражение, надо вывести фигуры с начальных позиций. И тот игрок, которому удастся быстрее активизировать свои фигуры, контролировать больше полей, получит преимущество в дальнейшем.



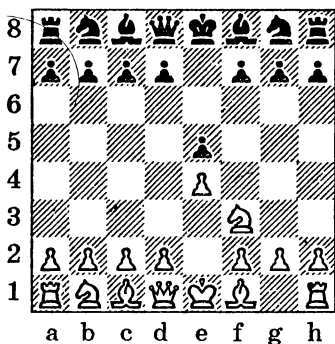
Перед нами фигуры в своем начальном положении. Первый ход могут сделать пешки или кони. Пешки, двигаясь на одно или на два поля, открывают дорогу другим фигурам. Есть много начальных ходов пешек, это и  $a2-a3$ ,  $a2-a4$ ,  $b2-b3$ ,  $b2-b4$  и т.д., но мы рассмотрим движение только центральных пешек  $d2$  и  $e2$ , открывающих дорогу своим фигурам.

Центральными они называются потому, что располагаясь на полях  $d4$  и  $e4$  (1), пешки контролируют центр — важнейший участок на шахматной доске. Фигуры в центре проявляют наибольшую активность, они могут быть быстро переброшены на фланг доски. Каждый шахматист должен помнить о важности центра. Владеющий центром владеет инициативой, с центральных полей фигуры контролируют много полей в лагере со-





2



3

перника. Так, белый конь d4 (2) атакует 4 поля в лагере соперника: b5, c6, e6, f5, а конь, стоящий на краю доски, например, на a4, атакует только 2 поля: b6 и c5. Белая пешка e4 атакует 2 поля: d5 и f5, а крайняя пешка h4 — только 1 поле g5.

В этой и следующих партиях выделены главные варианты.

Начнем партию:

1. e2—e4 e7—e5

Следующий ход белые могут сделать конем, ферзем или слоном. Белые решили пойти конем:

2. ♘g1—f3 (3)

Зачем? Во-первых, конь напал на пешку e5, во-вторых, конь вступил в сражение за центр доски, кроме того, белые готовят d2—d4. Можно было пойти слоном, но пока неясно — на какое поле, хотя есть такое начало, когда вторым ходом играют: 2. ♗f1—c4, атакуя пешку f7.

Итак, после 2. ♘g1—f3, что делать черным? Надо защищать пешку e5 или в свою очередь напасть на белую пешку e4. Черные решают защищать пешку, но как? Можно:

А. 2. ... d7—d6 — хороший ход. Если теперь 3. ♘f3:e5, то 3... d6:e5 и белые отдают коня за пешку, но ведь конь дороже пешки. Поэтому белые так не ответят.

Б. 2. ... ♖d8—e7, но в начале партии ферзя не рекомендуется выводить. Он дальнбойная фигура и может пригодиться в дальнейшем в атаке, когда у него будет достаточное количество свободных полей. Кроме того, ферзь загораживает дорогу своей легкой фигуре — слону f8. И еще один важный момент: на рано введенного в бой ферзя будут нападать более слабые фигуры соперника.



Рассмотрим другие возможные ходы черных на 2-й ход белых 2. ♜g1—f3.

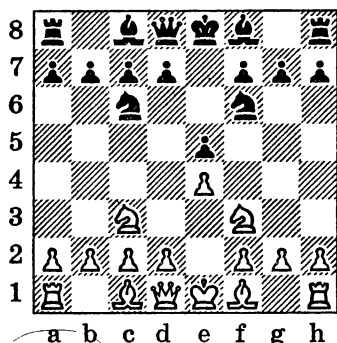
В. 2. ... f7—f6 . Это плохой ход, так как возможен вариант (вариантом называется серия связанных между собой ходов) 3. ♜f3:e5 f6:e5. Белые отдают коня за пешку, но развивают сильную атаку и выигрывают ладью h8 4. ♖d1—h5+ g7—g6. (Если 4. ... ♜e8—e7, то 5. ♖h5:e5+ ♜e7—f7 6. ♜f1—c4+ d7—d5 7. ♜c4:d5+ ♜f7—g6 8. ♖e5—f5×) 5. ♖h5:e5+ ♜e8—f7 6. ♖e5:h8.

Рассмотрим остальные возможные ходы черных.

Г. 2. ... ♜f8—d6 — не лучший, так как затрудняет движение пешки d7 и дальнейшее развитие фигур.

Д. 2. ... ♜b8—c6 — хороший ход, защищает пешку e5, атакует центральное поле d4, не мешает развитию своих фигур.

Значит, у черных 2 хороших хода: 2. ... d7—d6 и 2. ... ♜b8—c6. Черные выбирают 2. ... ♜b8—c6.



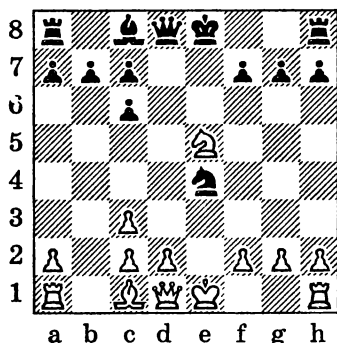
4

4. ♖f1—e2 не лучший, так как не атакует черные фигуры, не контролирует центр; 4. ♖f1—d3 тоже не лучший, к тому же затрудняет развитие пешки d3; 4. ♖f1—c4 обстреливает центральное поле d5, атакует пешку f7 — это хороший ход; 4. ♖f1—b5 нападает на коня c6, защитника пешки e5.

Допустим, выбран ход 4. ♖f1—b5. Черные могут ответить 4. ... d7—d6, или 4. ... ♖f8—b4, или 4. ... a7—a6.

На 4. ... d7—d6 у белых несколько продолжений:  
5. d2—d4 (атакуя центр и развивая слона c1).

5. d2—d3 (более спокойный ход, тоже развивает слона c1).



5

Белые играют 3. ♖b1—c3. Черные отвечают 3. ... ♖g8—f6. (4) Это начало называется дебютом четырех коней, потому что в начале игры выведены все 4 коня. Теперь можно подумать о слонах. Куда пойти белым слоном? Возможные ходы 4. ♖f1—e2, 4. ♖f1—d3, 4. ♖f1—c4 4. ♖f1—b5. Ход

5. 0—0 с целью сначала спрятать своего короля.

Некоторые из них мы рассмотрим в разделе «Дебюты». Здесь же обрати внимание на то, как думают белые и черные при выборе хода.

Если 4. ... ♖f8—b4, то возможно 5. ♖b5:c6 d7:c6 6. ♖f3:e5 ♖b4:c3 7. b2:c3 ♖f6:e4. Произошли разме-

ны в центре, и центральные поля заняли кони (5). Далее белые могут сыграть 8. ♖d1—e2, нападая на черного коня. Как играть черным? Если убежать конем на f6—8. ... ♜e4—f6, то следует шах от ферзя 9. ♚e5:c6+ и следующим ходом конь забирает ферзя. Значит, коня надо защищать.

Остается 8. ... ♜d8—d5. Далее возможно продолжение: 9. f2—f3 ♜d5:e5 10. ♜e2:e4 ♜e5:e4 11. f3:f4 ♜e8—e6 12. d2—d4 с равной игрой.

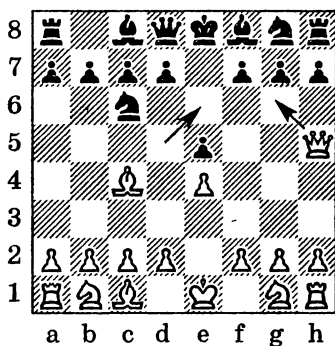
Рассмотрим начало шахматной партии с ранним вводом ферзя.

1. e2—e4 e7—e5. Теперь белые решили вывести самую сильную фигуру — ферзя, но куда? Конечно, на поле h5, откуда он нападает на пешку e5 и угрожает пешке f7. Но ты уже знаешь, что ранний ввод ферзя неудачен.

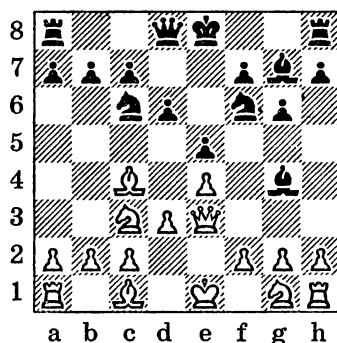
2. ♖d1—h5. Черные отвечают 2. ... ♜b8—c6, защищая свою пешку e5. 2. ... ♜f8—d6 слабый ход, о нем раньше говорилось. Как продолжать белым? Брать пешку e5 теперь нельзя, брать пешку f7 тоже нельзя, так как она защищена королем. А если напасть на пешку f7 еще раз слоном с поля c4. Тогда можно не только взять пешку f7, но главное — поставить мат.

Итак, 3. ♜f1—c4 с угрозой мата 4. ♜h5:f7× (6)

Черным надо защититься от мата! 3. ... ♜g8—



f6 не проходит, так как, несмотря на то, что конь нападает на ферзя, ферзь следующим ходом успева-  
ет дать мат. Пешку f7 можно защитить конем  
3. ... ♖g8—h6, но конь на краю доски стоит неудач-  
но, к тому же белые могут ответить 4. d2—d4, напа-  
дая на этого коня слоном c1. Можно пойти  
3. ... ♔d8—e7, но ферзь на этом поле стоит неудач-  
но, загораживая дорогу слону f8, и может попасть  
под удар коня с поля d5 после ♖b1—c3—d5. И все  
же есть хорошая защита 3. ... g7—g6, одновременно  
нападая на ферзя. 4. ♔h5—f3. Белый ферзь вынуж-  
ден уходить, и этим доказывается бессмысленность  
раннего выпада ферзя. 4... ♖g8—f6. Конь удачно



7

входит в игру, так как  
закрывает дорогу ферзю  
к пешке f7 и атакует  
центр. 5. ♖b1—c3 d7—  
d6, открывая дорогу сло-  
ну c8. 6. d2—d3 ♖c8—g4.  
Вот уже сказывается  
ошибочный ранний вы-  
пад ферзя, ему опять на-  
до убежать, а черный  
слон вошел в игру.  
7. ♔f3—e3 ♖f8—g7 (7).

Посмотри на позицию после 7-го хода. У белых  
выведены три фигуры: ферзь, конь и слон, а у чер-  
ных в игре четыре фигуры. Эта позиция оценивается  
как преимущество у черных. Черные фигуры актив-  
ны: обстреливают больше полей в лагере белых, чем  
белые фигуры в лагере черных. Ферзь белых распо-  
ложен неудачно, слон c1 пока не может войти в игру.  
Если черные правильно продолжат партию, то белые  
должны проиграть.



В начале партии не следует ходить несколько раз одной и той же фигурой. Лучше развить несколько фигур, которые будут атаковать или защищать важнейшие поля. Так, в примере с ранним вводом ферзя из шести ходов, сделанных белыми, ферзь ходил три раза.

## ОТДОХНИ

Однажды

**И РАЗВЛЕКИСЬ!** с Эдуардом Ефимовичем Гуфельдом (род. в 1936 году), международным гроссмейстером, одним из самых известных и популярных шахматистов планеты, случилась такая история.



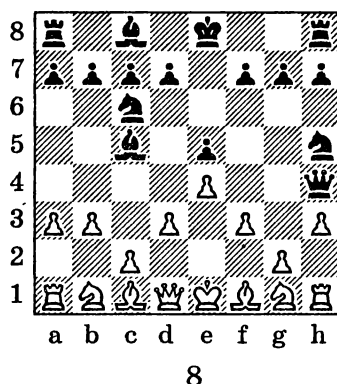
Играя в одной команде с сильной шахматисткой, Гуфельд обратил внимание на то, что в каждой партии она меняла слона на коня. Гуфельд, любивший шахматных слонов, попросил ее не делать этого, но она его не слушала. Тогда Гуфельду пришла интересная идея. Он сказал: «Танечка, сходи в зоопарк, посмотри на слона, и ты его полюбишь». Вернувшись из зоопарка, она сказала: «Эдик, если бы я знала это раньше, я бы уже была чемпионкой мира».

## Знаешь ли ты, что

по подсчетам математиков, два короля на шахматной доске позволяют получить 3 612 различных позиций, а из двух королев и пешки возможно составление 167 248 позиций. Все фигуры на доске можно расставить в количестве 7534686312361225327 позиций.



Очень редко в партиях сильных шахматистов встречаются позиции, где в начале партии ферзь вступает в сражение. Например, 1. e2—e4 e7—e5 2. ♖g1—f3 d7—d6 3. ♙f1—c4 ♖b8—c6 4. c2—c3 ♙f8—e7 5. 0—0 h7—h6. (Черные сделали слабый ход, лучше было 5... ♖g8—f6.) Теперь 6. ♛d1—b3, атакая на пешку f7 и выигрывая ее. (Если 6. ... ♙c8—e6, то 7. ♙c4:e6 f1:e6 8. ♛b3:e6. Если 6... ♙c6—a5, то 7. ♙c4:f7+ ♙e8—f8 8. ♛b3—a4 ♙f8:f7 9. ♛a4:a5.)



Рассмотрим одну партию начинающих шахматистов, один из которых, играющий белыми, делал ходы «просто так», без какого-то смысла.

1. e2—e4 e7—e5 2. b2—b3 ♖g8—f6 3. d2—d3 ♖b8—c6 4. f2—f3 ♙f8—c5 5. a2—a3 ♖f6—h5 6. h2—h3 ♛d8—h4+ (8)

Первые 6 ходов белые сделали только пешками, другие фигуры так и не покинули свои начальные позиции, в то время как черные вывели двух коней, слона, ферзя и атакуют белого короля. На вопрос, зачем сделан данный ход, шахматисты, играющие белыми и черными, ответили так:

1. e2—e4 — так обычно начинают.

1. ... e7—e5 — чтобы развить слона f8 и захватить центр.

2. b2—b3 — чтобы развить пешку.

2. ... ♖g8—f6 — конь нападает на пешку e4.

3. d2—d3 — защищаю пешку e4.

3. ... ♖b8—c6 — развиваю второго коня, который с поля c6 обстреливает поле d4 и при случае туда прыгнет.

4. f2—f3 — еще раз защищаю пешку e4.

4. ... ♖f8—c5 — слон атакует поле f2 и позволит своему королю рокироваться.

5. a2—a3 — не знаю.

5. ... ♖f6—h5 — чтобы пойти конем на f4 и открыть дорогу ферзю.

6. h2—h3 — не знаю.

6. ... ♜d8—h5+ — объявляю шах (здесь ранний выход ферзя целесообразен, потому что он сразу активно вступает в сражение, занимая хорошую позицию).

Далее белые сделали еще один ошибочный ход и получили быстро мат.

7. ♘e1—e2 ♜h5—f2×

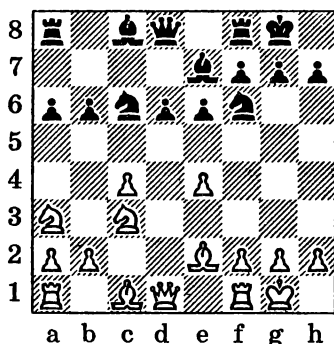
Но и после 7. ♘e1—d2 они проигрывают. Например, черные могут пойти 7... ♖g3, и на отход ладьи 8. ♜h1—h2 ♖:g1 выигрывая коня, потом теряется и ладья.

В шахматах нельзя делать бессмысленных ходов — лишь бы куда, а там видно будет. Каждый ход должен быть направлен на захват центра, нападение на фигуры соперника, развитие и защиту своих фигур, на атаку и т.д., что в итоге должно привести к активной или прочной позиции своих фигур. Шахматист должен суметь объяснить, зачем он сделал этот ход. При этом сделанный ход может быть ошибочным, но ведь не ошибается только тот, кто ничего не делает.

Теперь посмотрим, как начинают партию выдающиеся шахматисты.

Карпов — Каспаров, 1984 г.

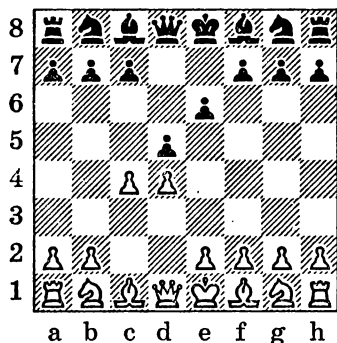
1. e2—e4 c7—c5 — пешка c5 атакует поле d4  
2. ♖g1—f3 e7—e6 3. d2—d4 c5:d4 4. ♖f3:d4 ♖b8—c6. Идет борьба за центр. Белые и черные развили по



9

выведены по три легкие фигуры, центр контролируют белые пешки с4, е4, конь с3, ферзь d1 и черные пешки d6, е6, конь с6, конь f6. Слабых полей ни у белых, ни у черных нет. Далее было 11. ♖с1—е3 ♖с8—b7. Еще две легкие фигуры выведены. 12. ♔d1—b3. И только на 12-м ходу вошел в игру ферзь, атакуя совместно со слоном е3 пешку b6.

Многие шахматисты делают первый ход не



10

коню. 5. ♘d4—b5 d7—d6  
6. c2—c4 ♘g8—f6  
7. ♘b1—c3 a7—a6. Черным не нравится белый конь в их лагере и они его прогоняют. 8. ♘b5—a3 ♙f8—e7 9. ♙f1—e2 0—0  
10. 0—0 b7—b6. Оценим эту позицию. (9) Короли спрятаны в безопасное место, где не идет сражение,

1. e2—e4, а 1. d2—d4. Известно много дебютов, начинающихся этим ходом. Например, 1. d2—d4 d7—d5. Белые обстреливают поля с5, е5, черные — с4 и е4. 2. c2—c4. Белые начинают борьбу за центр и «беспокоят» пешку d5. 2. ... e7—e6. (10) 3. ♘g1—f3 ♘g8—f6. Далее возможно 4. ♙c1—g5 ♘b8—d7 5. c4:d5 e6:d5.

1. После ходов 1. e2—e4 e7—e5  
2. ♖g1—f3 ♜b8—c6 3. ♙f1—c4  
♜g8—f6 белые сыграли 4. ♜f3—  
g5. В чем смысл этого хода? Как  
ответить черным? Запиши ответ.

2. После ходов 1. e2—e4 e7—e5  
2. d2—d3 ♜g8—f6 3. ♙c1—e3  
черные ответили 3. ... d7—d5.

В чем смысл этого хода? Хороший ли это ход? Как  
могут ответить белые? Запиши варианты.

3. После ходов 1. e2—e4 e7—e5 2. ♖g1—f3  
♜b8—c6 3. ♙f1—c4 ♜f8—c5 белые ответили 4. c2—  
c3. В чем смысл этого хода? Как лучше ответить чер-  
ным? Запиши ответ.

4. После ходов 1. e2—e4 e7—e5 2. ♖g1—f3  
♜b8—c6 белые сыграли 3. ♙f1—d3. Почему это не  
лучший ход? В чем его недостаток?

5. После ходов 1. e2—e4 e7—e5 2. ♖g1—f3  
♜b8—c6 белые ответили 3. ♛d1—e2. Почему это не  
лучший ход? Как бы ты сыграл?

**ПОПРОБУЙ  
САМ!**



## Однажды

14 февраля 1934 года ледокол «Че-  
люскин», направляющийся в Арк-  
тику, затонул, раздавленный  
льдами, и участники экспедиции  
высадились на льдину. На льдине  
продолжалась научная работа по  
освоению Арктики. В этой труд-  
ной ситуации, вдали от Большой  
Земли шахматы уменьшали нерв-  
ное напряжение, отвлекали от тяжелых дум. Участ-  
ники экспедиции рассказывали, что шахматные дос-

**ОТДОХНИ  
И РАЗВЛЕКИСЬ!**





ки изготавливались из картонных коробок, а в качестве фигур использовались различные детали оборудования. Некоторые фигурки лепили из хлебного мякиша.

### Знаешь ли ты, что

богатая творческая фантазия, совершенная техника разыгрывания шахматных партий и исключительная сила воли поставили Алехина в ряды величайших мастеров в истории шахмат. В 1927 году Алехин выиграл матч на звание чемпиона мира у «непробиваемого» Капабланки.



За те шесть лет, что Капабланка был чемпионом, он проиграл всего три партии, а за два месяца матча — шесть. Капабланка был так потрясен результатом матча, что не смог сдаться публично в последней отложенной партии, а позвонил по телефону. Два великих

шахматиста больше уже не встречались за шахматной доской.

# Позиционная игра





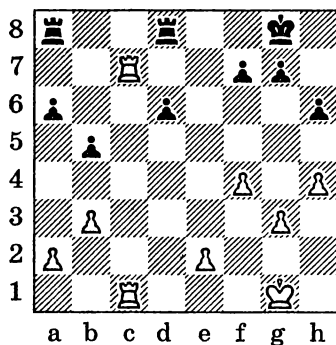
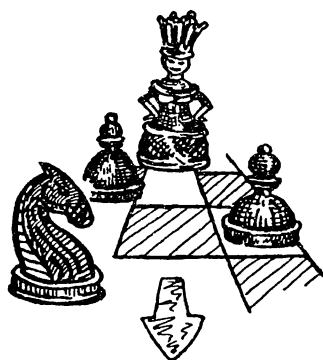


Позиционная игра присуща каждой партии. Партнеры, начиная с дебюта, стремятся к накоплению позиционных преимуществ, таких как лучшее расположение своих фигур, наличие открытых линий, центр пешечный и фигурный; наличие слабостей у соперника, таких как связанные, незащищенные фигуры, плохое положение короля, отсталость в развитии фигур и т.п. Эти преимущества в конце концов приводят к большому позиционному перевесу.

Освоение приемов ведения позиционной игры имеет большое значение для совершенствования шахматиста.

## ОТКРЫТАЯ ЛИНИЯ

Открытой линией называется линия, на которой нет пешек. Опытные шахматисты всегда стремятся занять открытую линию. Ладьи могут проникать на 6-ю, 7-ю гори-



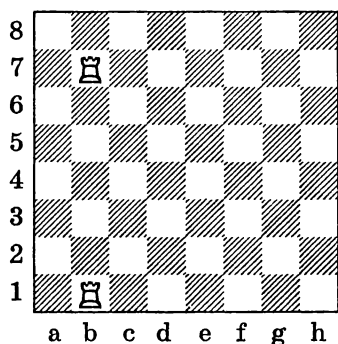
1

зонтали (белые) или на 2-ю, 3-ю горизонтали (черные) и оттуда нападать на фигуры соперника. В позиции (1) белые ладьи расположены на открытой линии — вертикали c1—c8 и белые могут сыграть

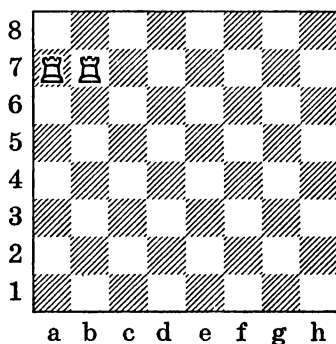
1. ♖c7—b7, чтобы следующим ходом сдвоить ладьи по 7-й горизонтали, угрожая пешке f7 и имея возможность нападения на пешки d6 и a6. Если черные ответят 1. ... ♜a8—c8, то 2. ♖c1:c8 ♜d8:c8 3. ♖b7—b6, выигрывая одну из пешек a6 или d6. Если 1. ... d5 2. ♖c1—c7 ♜d8—f8 3. ♖c7—d7 ♜a8—d8 4. ♜d7:d8 ♜f8:d8 5. ♖b7—b6 ♜d8—a8 6. ♖b6—d6, выигрывая пешку.

Ладьи на открытых линиях очень активны, мешают развиваться фигурам соперника, могут перестраиваться из вертикальных линий на горизонтальные. На открытых линиях хорошо взаимодействуют также ферзь и ладья, ферзь и две ладьи.

В следующих позициях показано, как могут происходить перестановки ладей (2, 3):



2

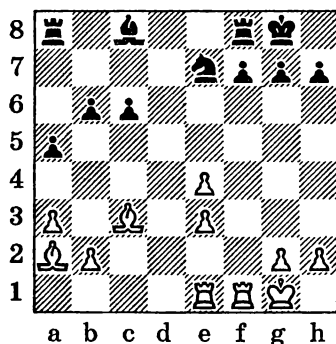


3

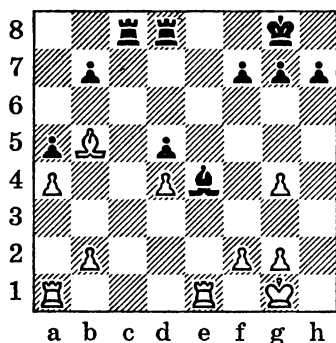
Рассмотрим несколько партий известных гроссмейстеров на захват и использование открытой линии.

Ботвинник — Эйве, 1948 г. (4).

Ходом 1. ♖e1—d1 Ботвинник захватывает открытую линию «d» и готовит вторжение ладьи на поле d6. В партии было 1. ... ♜e7—g6 2. ♖d1—d6



4



5

♖c8—a6 3. ♜f1—f2 ♜a6—b5 4. e4—e5 ♜g6—e7  
5. e3—e4 c6—c5 6. e5—e6 f7—f6 7. ♜d6:b6 ♜b5—c6  
8. ♜b6:c6 ♜e7:c6 9. e6—e7 ♜f8—f7 10. ♜a2—d5.  
На 10. ... ♜a8—c8 последует 11. ♜d5:c6, и нельзя  
♜c8:c6 из-за e7—e8♚. Черные сдались, ладья d6  
оказалась очень активной.

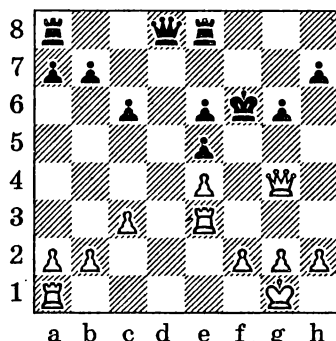
Карпов — Ульман, 1973 г. (5).

Карпов сначала захватывает открытую линию одной ладьей, потом переводит на нее вторую ладью, затем сдвигает ладьи по 7-й горизонтали. Очень поучительная партия на использование открытой линии.

1. f2—f3 ♜e4—g6 2. ♜e1—e7 b7—b6 3. ♜a1—e1

h7—h6 4. ♖e7—b7. Теперь белые сдвигают ладьи по 7-й горизонтали: 4. ... ♜d8—d6 5. ♖e1—e7 h6—h5 6. g4:h5 ♜g6:h5 7. g2—g4 ♜h5—g6 8. f4 с большим преимуществом у белых. Грозит 9. f4—f5, и на 9. ♜g6—h7 10. ♖e7:f7.

Ласкер — Романовский (6).



6

Белые захватывают вертикаль d1—d8.

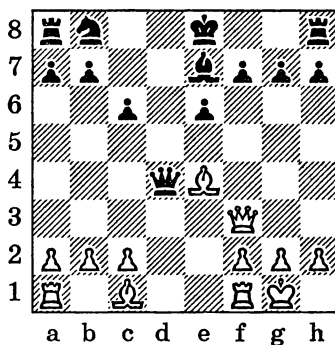
1. ♖a1—d1 ♜d8—c7  
2. ♖e3—d3. Вторая ладья переходит на открытую линию. Далее было 2. ... ♖e8—e7 3. h2—h4 ♜f6—g7 4. h4—h5 ♖a8—f8 5. h5:g6 h7:g6 6. ♜g4—g5 ♖f8—h8 7. ♜d3—g3 ♖h8—h6

8. ♖g3—f3 ♖e7—e8 9. ♜d1—d3. (В результате открытые линии d и f заняты белыми ладьями) 9. ... ♜c7—e7 10. ♜g5:e5+ с преимуществом у белых.

Рассмотрим еще одну позицию из партии

М. Береславский — Галкин, 1999 г. (7).

Белые пожертвовали пешку и опередили соперника в развитии, кроме того, у них есть открытая линия «d», с помощью которой белые будут мешать сопернику закончить развитие. 1. ♖f1—d1 ♜d4—f6. Черные хотят меняться, но белые играют 2. ♜f3—b3, вынуждая соперника пойти 2. ... b7—b6, ослабив свою пешечную структуру.



7

И теперь после 3. ♖b3—d3 у черного коня нет полей, так как поле a6 теперь не контролирует черная пешка b7. 3. ... e6—e5 4. ♙e4—f5 0—0. Черные вынуждены рокироваться и отдавать пешку h7, так как сейчас белые грозят лишить их рокировки хо-



дом 5. ♙d7. 5. ♙f5:h7 ♘g8—h8 6. ♙h7—e4 ♜f8—d8 7. ♖d3—e2 ♜d8:d1 8. ♖e2:d1 g7—g6. Белые грозили 9. ♖f5+ с угрозами мата. 9. ♖d1—d3. Теперь черные по-прежнему не могут вывести коня на свободу. Белый ферзь активен, он играет по вертикали «d» и по диагонали f1—a6, поэтому черные решают его разменять. 9. ... ♖f6—d6 10. ♖d3:d6 ♙e7:d6 11. ♙c1—g5 ♙b8—a6. Черные наконец-то вывели коня, хотя и ценой пешки c6, но теперь их ждут другие проблемы: белая ладья врывается в лагерь соперника по линии «d». 12. ♜a1—d1 ♙d6—f8 13. ♙e4:c6 ♜a8—b8 14. ♜d1—d7. Этот бросок ладьи был решающим. Далее было 14. ... ♙a6—b4 15. ♙c6—e4 f7—f5 16. ♙g5—f6 ♘h8—g8 17. ♙e4—b7 ♙f8—c5 18. a2—a3 ♙b4:c2 19. ♙f6:e5 и вскоре белые выиграли. Обратите внимание на то, как белые использовали линию «d» на протяжении всей партии.

# ПОПРОБУЙ САМ!

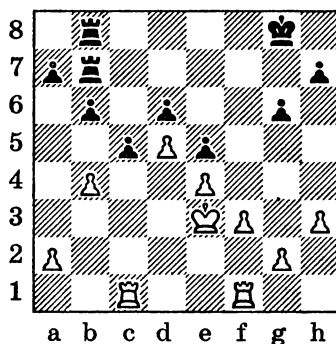


1. Как ты думаешь, следует ли белым вскрывать линию «b» после 1. b4:c5 b6:c5 (8).

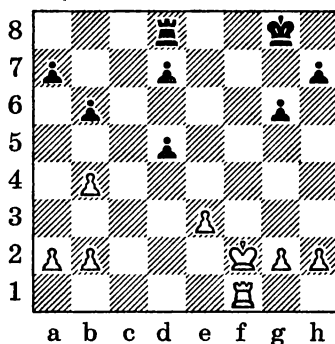
2. Найди лучший ход за белых (9).

3. Покажи лучший ход белой ладьи (10).

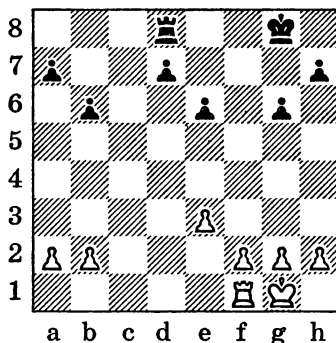
4. Какую открытую линию выгоднее занять белым (11)?



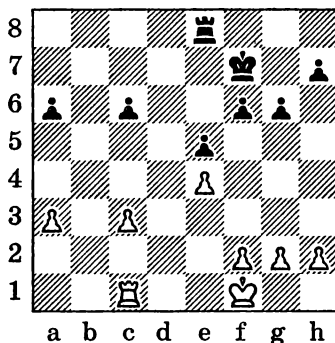
8



9



10



11

## ОТДОХНИ И РАЗВЛЕКИСЬ!

Знаешь ли ты, что



Алехин не только успешно играл в шахматы. В гимназии и в училище правоведения он был в числе лучших учеников, во Франции в 1926 году защитил диссертацию на степень доктора права. Алехин добровольцем участвовал в

Первой мировой войне в качестве начальника летучего отряда Красного Креста, был награжден Георгиевскими крестами.

Много партий Алехин сыграл вслепую, не глядя на доску. Так, в 1916 году в Москве он дал сеанс на 37 (!) досках, выиграл 28 партий, проиграл только 3. В Серпухове, играя одновременно вслепую против 40 соперников, Алехин выиграл 32 партии, 4 проиграл.

Алехин справедливо считался рекордсменом мира по игре «вслепую».

Здесь, пожалуй, уместно будет пояснить подробнее, что такое игра «вслепую». Мастер или гроссмейстер сидит отдельно от участников сеанса, ему передают ходы согласно номерам досок. Запись ходов сеансер не ведет, полагаясь только на свою память. Вслепую играли многие чемпионы мира: гроссмейстеры и мастера Стейниц, Тарраш, Морфи, Ласкер, Чигорин и другие, часто на коммерческой основе.



Существует своеобразный рекорд игры вслепую — венгерский мастер Янош Флеш, уже после Алехина, дал сеанс «вслепую» на 52 досках. Причем против него играли шахматисты, имеющие звания мастеров, игроки первого и второго разрядов. Флеш выиграл 31 партию, свел вничью 18 и 3 партии проиграл.

Некоторые тренеры считают, что при подготовке к ответственным турнирам целесообразно играть вслепую одну товарищескую партию в день.

В настоящее время не рекомендуется проводить сеансы вслепую, так как они требуют от сеансера больших затрат нервной энергии.

## РАЗМЕН



В процессе игры каждый из партнеров совершает размены фигур. Размен — важнейшая часть шахматной партии. Удачно проведенный обмен улучшает свою позицию. Назовем несколько целей размена:

- получение материального преимущества;
- обмен сильной (активной) фигуры соперника на свою слабую (пассивную);
- создание проходной пешки.

Мы рассматриваем только равноценный обмен, когда обмениваются фигуры одной ценности: ладья на ладью, слон на слона или на коня и т.д.



Надо помнить, что размениваются, только когда это необходимо. Прежде чем разменять фигуру, спроси себя — а зачем я это делаю? Искусством размена хорошо владеют выдающиеся шахматисты Анатолий Карпов, Гарри Каспаров, Василий Смыслов, Владимир Крамник и другие.

Рассмотрим несколько простых позиций.

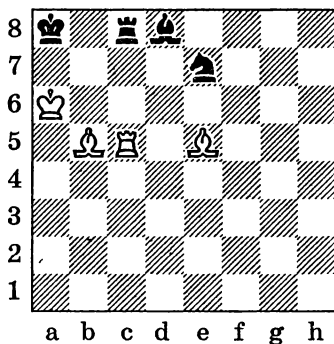
(1) Белые разменивают ладей. 1.  $\text{Дс5:c8}$   $\text{Сe7:c8}$ , а затем ставят мат. 2.  $\text{Сb5—с6}\times$ . Здесь разменивается черная ладья, чтобы дать возможность белому слону занять поле с6. Если этот своевременный размен белые не сделают, то черные спасаются. Например, 1.  $\text{Сe5—d6}$   $\text{Дс8:c5}$  (теперь черные меняются) 2.  $\text{Сd6:c5}$   $\text{Сe7—с8}$  и худшее для них миновало.

Следующая позиция на равноценный размен.

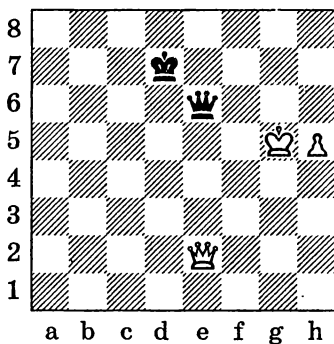
(2) Белым выгоден размен ферзей, так как после размена пешка h5 проходит в ферзи. 1.  $\text{Фe2:e6}$   $\text{Сd7:e6}$  2.  $\text{Сg5—g6}$   $\text{Сe6—e7}$  3.  $\text{h5—h6}$   $\text{Сe7—f8}$

4.  $\text{h6—h7}$  и т.д. Обрати внимание, как белый король оттеснил черного, не допуская его к своей пешке.

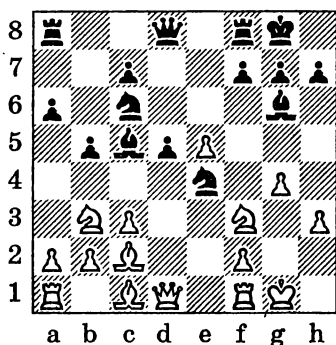
А вот как Анатолий Карпов проводит серию равноценных разменов для улучшения своей позиции.



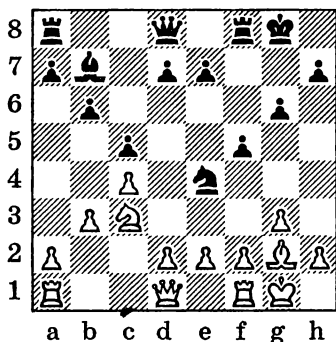
1



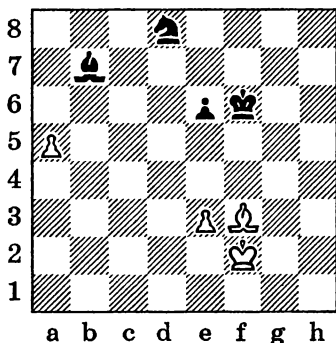
2



3



4



5

(3) 1. ♖c2:e4 d5:e4. Сначала белые устраняют коня е4, который защищает слона с5. 2. ♖b3:c5 e4:f3. Теперь они выгодно разменивают своего коня f3 на слона с5, у черных уже слабая пешка на f3. 3. ♖c1—f4 ♔d8:d1 4. ♛a1:d1. В результате разменов у белых сильный конь с5, они владеют открытой линией d1—d8 и скоро возьмут пешку f3.

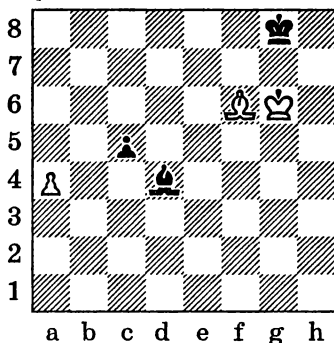
В этой позиции (4) черный конь е4 забрался в лагерь белых, и белые решают его разменять. 1. ♖c3:e4 ♖b7:e4 2. ♖g2:e4 f5:e4 3. ♔d1—c2. После разменов белые напали на черную пешку е4 и собираются ее выиграть. Размен вышел удачный.

В позиции (5) неравенство сил. У белых слон с двумя пешками, у черных конь, слон и пешка. Единственная надежда белых на выигрыш связана с проходной пешкой а5, движению которой препятствует черный слон. Белые разменивают слонов. 1. ♖f3:b7

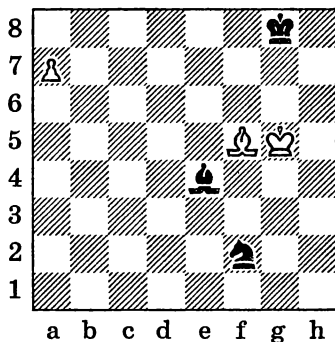
♖d8:b7 2. a5—a6. Эта пешка неуправляема.  
2. ... ♖b7—c5 3. a6—a7 и 4. a7—a8♙.

Следует ли проводить размен в следующих позициях? (4 — ход черных).

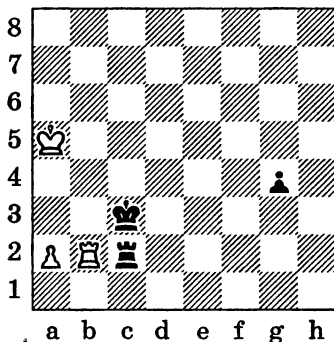
ПОПРОБУЙ  
САМ!



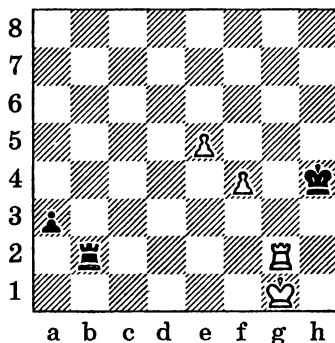
1



2



3



4

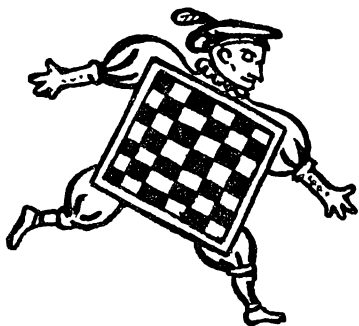
## ОТДОХНИ И РАЗВЛЕКИСЬ!



### Похвала шахматам

Василий Николаевич Панов (1906—1973), мастер по шахматам, журналист, автор многих шахматных книг, неоднократно встречался с гроссмейстерами и чемпионами мира. Задумываясь над качествами, которыми должен обладать сильнейший шахматист планеты, он пи-

сал: «Свойства идеального чемпиона мира можно схематично изобразить в виде квадрата, в котором, как известно, все стороны равны. Одна сторона — природное дарование, вторая сторона квадрата — разносторонняя теоретическая подготовка, точность расчета и мастерство анализа — то, что в сочетании с талантом и создает искусство игры. Первые две стороны квадрата характеризуют шахматиста-художника. Третья сторона квадрата — это безупречная спортивная форма: превосходное здоровье, железные нервы, и как следствие этого, воля к победе, выдержка, вера в себя. Четвертая сторона — спортивная: продуманный режим, умение понять сильные и слабые стороны самого себя и противника, дабы использовать такое знание для подготовки победы».



Задумайся над этими словами. Они пригодятся тебе в любом случае, даже если ты и не станешь чемпионом мира, но непременно вырастешь здоровым и сильным, постоянно укрепляя свое тело, свой разум и душу.

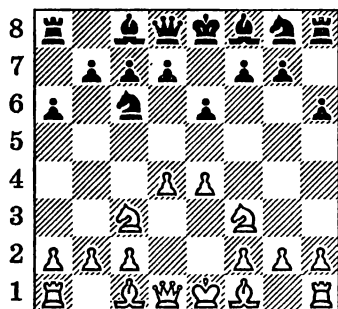
## Знаешь ли ты, что

однажды к Алехину подошел молодой человек и спросил: «Помните ли вы меня?» Алехин, не узнав юношу, поначалу расстроился, считая, что у него стала ослабевать память, но потом глаза его оживились. «Конечно, помню. Вы неожиданно двинули слоновую пешку в моем сеансе вслепую семь лет назад!!!» Дело в том, что играя вслепую, Алехин запоминал голос партнера.



## БОРЬБА ЗА ЦЕНТР

О большом значении центра в шахматной партии мы говорили в разделе «Как начинать шахматную партию». Партнеру, который захватил центр, свободнее играть, удобнее расположить свои фигуры, больше воз-



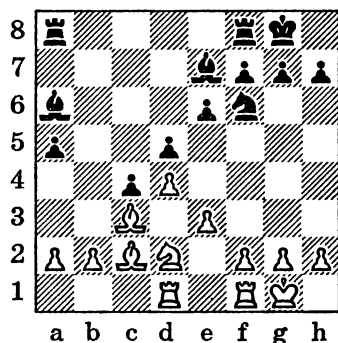
a b c d e f g h

1

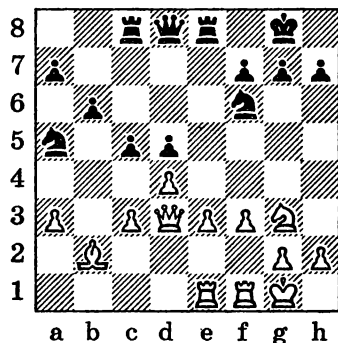
можностей для активной игры. В позиции (1) белые владеют центром, их пешки контролируют важные поля c5, d5, e5, f5 в лагере

соперника. Своими следующими ходами белые могут двинуть вперед одну из центральных пешек, например, 1. d4—d5 или 1. e4—e5 или свободно развиваться дальше 1. ♖f1—с4. Черные уже испытывают трудности в развитии, потому что центральные пешки белых контролируют поля, на которые могли бы пойти черные фигуры, кроме этого, вместо того, чтобы развивать фигуры вовремя, черные двигали крайние пешки.

Рассмотрим несколько партий, в которых белые и черные ведут борьбу за центр.



2



3

(2) Удар по центру. 1. e3—e4, угрожая 2. e4—e5 и 3. f2—f4 с атакой на королевском фланге. Черные решают разменять эту пешку. 1. ... ♖f6:e4 2. ♖d2:e4 d5:e4 3. ♖c2:e4. В результате подрыва e3—e4 белые разрушили центр черных и ослабили пешку c4.

Фурман — Лилиенталь, 1949 г.

(3) Белые проводят 1. e3—e4, вступая в борьбу за центр. 1. ... ♖a5—с4 2. ♖b2—с1 c5:d4. Черные разменяли пешку, чтобы открыть линию для ладьи c8. 3. c3:d4 d5:e4 (иначе будет e4—e5) 4. f3:e4 ♖c4—e5 5. ♜d3—d2 (если

5. d4:e5, то 5. ... ♖d8:d3)

5. ... ♖e5—g6 6. e4—

e5. Пешечный центр

белых пришел в дви-

жение, стесняя фигу-

ры черных. 6. ... ♖f6—

d5 7. ♖g3—f5 ♜e8—

e6 8. ♖d2—f2 ♖d8—

d7 9. h2—h4. У белых устойчивый центр, и они на-

чинают атаку на королевском фланге. 9. ... f7—f6.

Черные стремятся разрушить пешечный центр бе-

лых. 10. ♖f2—g3 f6:e5 11. d4:e5. Оценим позицию

(4). У белых центральная

пешка e5, активные фигу-

ры. Белые угрожают

♖f5—d6, h4—h5 и ♖c1—

b2. Положение белых луч-

ше, и в дальнейшем они

выиграли.

Следующая партия (5)

показывает, как при ус-

тойчивом центре хорошо

развивается атака на флан-

гах. В партии Султан-

Хан — Флор, 1931 г., у бе-

лых крепкий центр, со-

зданный пешками e4, d5,

и они решают атаковать на

ферзевом фланге. 1. c4—c5

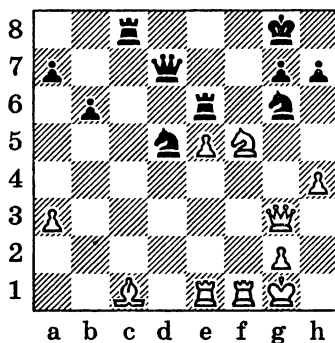
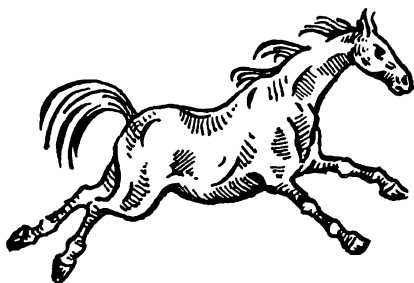
d6:c5 2. b4:c5 ♖d7:c5

3. ♖a4:c5 b6:c5 4. ♖f2:c5

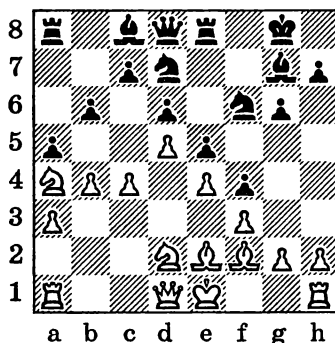
♖f6—d7 5. ♖c5—f2

♖c8—a6 6. ♖e2:a6

♜a8:a6 7. ♖d1—c2 ♜a6—



4

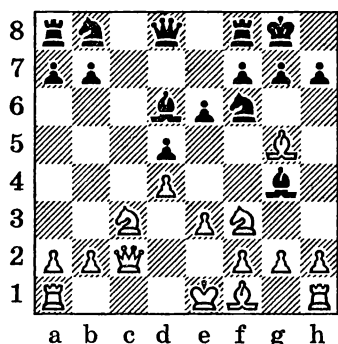


5

а8 8. 0—0 ♖g7—f8 9. ♚f1—c1 ♜f8—d6 10. ♜d2—c4 ♜d8—e7. Далее белые захватили обе вертикали и выиграли.

В этой позиции (6) белый конь прыгнул в центр, ограничив движения черных фигур.

Петросян — Толуш, 1950 г.



6

6. ... ♜d6—e7 7. 0—0—0 ♜e7—g5 8. g4:h5, и черные скоро сдались.

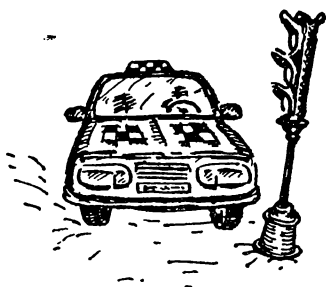
1. ♜f3—e5 ♜g4—h5  
2. f2—f4. Белые развивают атаку и укрепляют положение коня. 2. ... ♜d8—a5. (Если 2. ... ♜d6:e5, то 3. f4:e5 h7—h6, и после разменов разрушается прикрытие черного короля). 3. ♜f1—d3 h7—h6  
4. ♜g5:f6 g7:f6 5. g2—g4 f6:e5 6. f4:e5. На место ко-

## ОТДОХНИ

## Однажды

**И РАЗВЛЕКИСЬ!** гроссмейстер Марк Евгеньевич Тайманов (род. в 1926 году) встречал на своей машине чемпиона мира Михаила Моисеевича Ботвинника, приехав-

шего в Ленинград. На одной из улиц машину остановил милиционер, заявив, что водитель превысил скорость, за что полагается штраф.





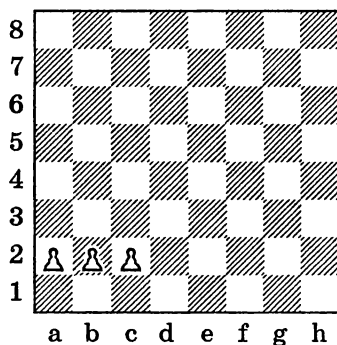
— Но я очень спешу, так как везу чемпиона мира, — сказал Тайманов.

Милиционер узнал Ботвинника и еще больше возмущился:

— Вы везете чемпиона мира с нарушением правил! С вас двойной штраф!

## ПОЛОЖЕНИЕ ПЕШЕК

Обязанности пешек — солдат шахматной армии — разнообразны. Они прикрывают короля и другие фигуры, в атаке теснят фигуры соперника, вскрывают оборону короля, контролируют важнейшие поля, в эндшпиле могут превратиться в сильнейшую фигуру — ферзя. В процессе игры пешки меняют свое первоначальное расположение, одни движутся вперед, другие остаются. Возникают разнообразные пешечные построения. Мы рассмотрим

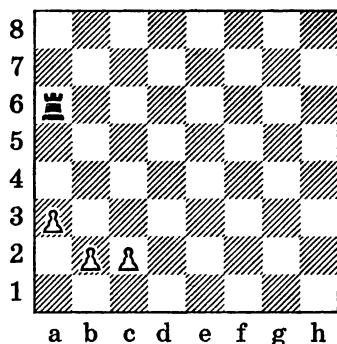


1

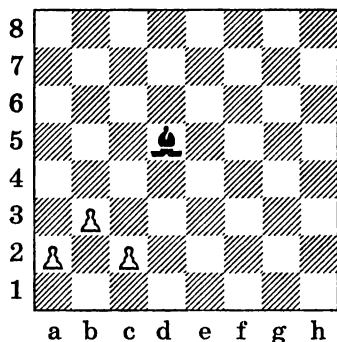
некоторые пешечные конфигурации, их особенности, силу и слабость.

(1) Пешки a2, b2, c2 контролируют поля a3, b3, c3, d3. Если на пешку a2

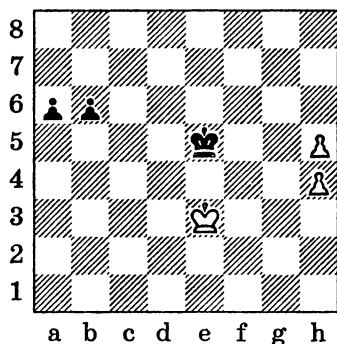




2



3



4

нападает фигура, например, ладья, то эта пешка переходит на поле а3 под защиту своей пешки b2. Если на пешку а2 нападает слон, то ее может защитить пешка b2, передвигаясь на b3.

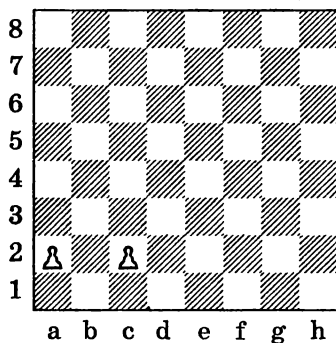
Таким образом, пешки, расположенные в одну линию (2, 3), могут сами себя защитить. Но как только пешка изменила свое положение, изменяются и поля, которые она контролирует. На диаграмме (3) поля а3 и с3 уже не обстреливаются пешкой. Поэтому при движении пешками следует быть осмотрительными.

В позиции (4) черные выигрывают при равенстве пешек. Пешки h4 и h5 называются сдвоенными, так как стоят на одной вертикали. Одна пешка другую не защищает, и черный король их съест.

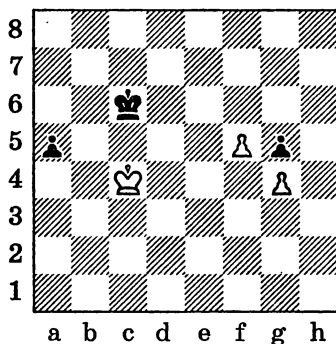
1. ♔e3—d3 ♔e5—f6
2. ♔d3—c4 ♔f6—g7
3. ♔c4—d5 ♔g7—h6
4. ♔d5—c6 b6—b5 и белый король не может пойти на

поле b6, так как пешка b5 двинется вперед, и ее невозможно будет догнать. Поэтому белый король может только задержать черные пешки 5. ♔c6—c5 ♚h6:h5. Далее черный король берет пешку h4 и двигается к своим пешкам. С его помощью пешки проходят в ферзи. На основе этого примера можно сделать вывод: сдвоенные пешки ослабляют позицию.

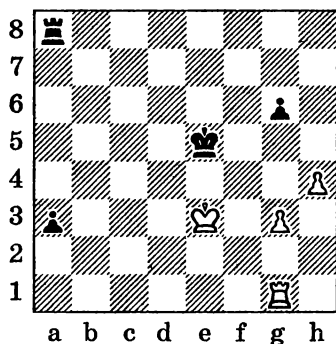
На диаграмме (5) представлен другой вид слабых пешек. Слабость их в том, что эти пешки тоже сами себя не защищают. Пешки, расположенные друг от друга на расстоянии одного или нескольких полей, называются изолированными. Шахматисты стараются без необходимости не создавать изолированные пешки. Так, в позиции (6) пешка a5 — отдаленная, и белый король отправляется к ней, чтобы взять ее. Черный король должен караулить пешку f5, а то она пройдет в ферзи. Съев пешку a5, белый король



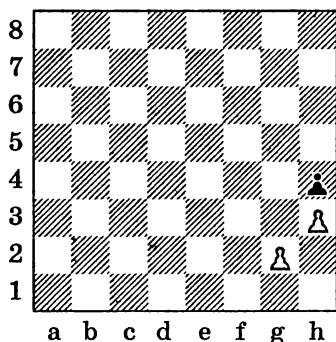
5



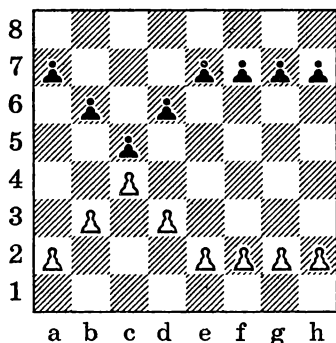
6



7



8



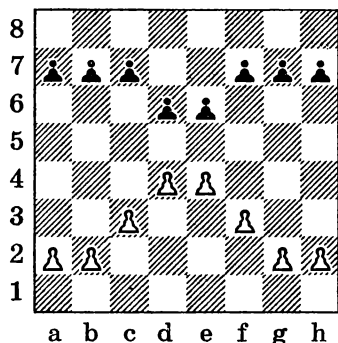
9

возвращается к своим пешкам и помогает им пройти в ферзи. Но не всегда изолированные пешки являются слабостью позиции. В эндшпиле во взаимодействии с другими фигурами они могут представлять силу. В позиции (7) черная отдаленная пешка стремится в ферзи с поддержкой ладьи: 1. ... а3—а2 2. ♖g1—а1 ♖а8—а3+. Черные оттесняют белого короля. 3. ♔е3—f2 ♔е5—d4 4. g3—g4 ♔d4—c3. Король идет к пешке а2, чтобы помочь ей пройти в ферзи. 5. h4—h5 g6:h5 6. g4:h5 ♔c3—b2 7. ♖а1—h1 а2—а1 ♔ 8. ♖h1:a1 ♔b2:a1 9. ♔f2—g2 ♖а3—а5 10. h5—h6 ♖а5—h5 с выигрышем.

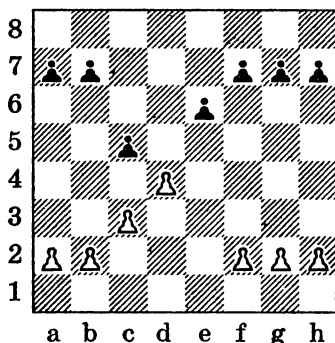
Рассмотрим теперь позицию с отсталой пешкой (8). Пешка g2 — слабая, отсталая, она не может двинуться на поле g3. Одна черная пешка h4 держит (блокирует) две белые пешки.

Существует целый ряд пешечных построений, когда пешки выдвинуты

вперед и защищают друг друга. Три из таких построений показаны на диаграммах (9, 10, 11).



10



11

1. Как черным задержать движение белых пешек (12)? Запиши ход.

2. Есть ли у белых выигрыш (13)?

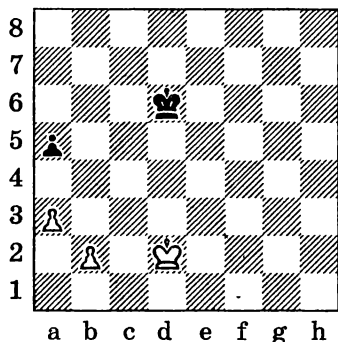
3. Найди выигрыш за белых. Запиши ходы (14).

4. Как закончится партия? Зависит ли это от очереди хода (15)?

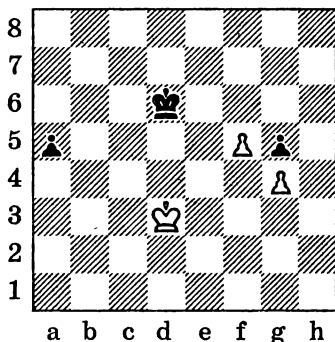
ПОПРОБУЙ  
САМ!



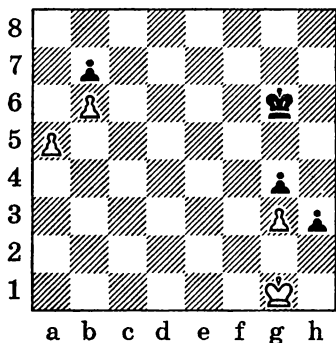
Помни о достоинствах и недостатках пешечного расположения. Избегай образования изолированных, сдвоенных и отсталых пешек.



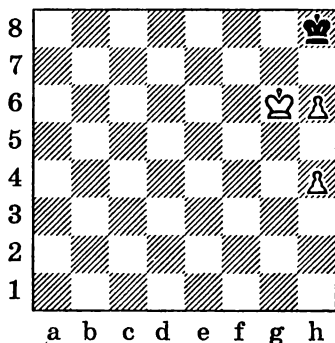
12



13



14



15

## ОТДОХНИ И РАЗВЛЕКИСЬ!



### Похвала шахматам

«Шахматы — это по форме игра, по содержанию — искусство, а по трудности овладения игрой — это наука».

*Тигран Вартанович Петросян  
(1929—1984)*

### Однажды

в сеансе одновременной игры Алехин неожиданно услышал, как один из его соперников радостно воскликнул:

— Вам мат в три хода!

— Почему в три хода? — отозвался Алехин. — Вот я вам объявляю мат в два хода.

Огорченному партнеру осталось только пожать руку чемпиону мира.



## Тактика игры







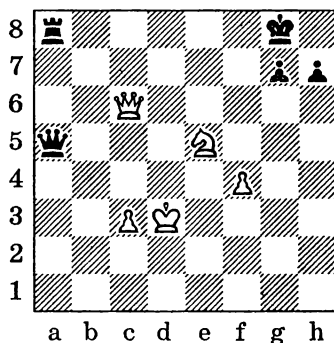
# КОМБИНАЦИЯ

Ты уже знаешь, что вариантом называется серия взаимосвязанных ходов. Если в позиции несколько вариантов, то шахматист старается выбрать лучший. Когда вариант осуществляется с жертвой и ходы партнеров вынужденные, такой вариант называется комбинацией. Жертва — это намеренная отдача сопернику материала с целью получения каких-то выгод.

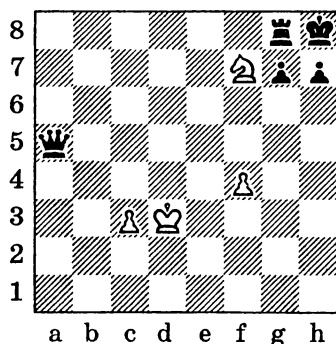


Целью комбинации может быть достижение мата, ничьей, образование проходной пешки, активизация своих фигур, ухудшение положения фигур соперника. Иногда благодаря комбинации можно быстрее выиграть партию. Комбинация — всегда неожиданна для соперника и обычно доставляет радость тому, кто ее проводит. В данном разделе мы рассмотрим несколько красивых комбинаций. Подобные положения фигур могут встретиться в твоих партиях.

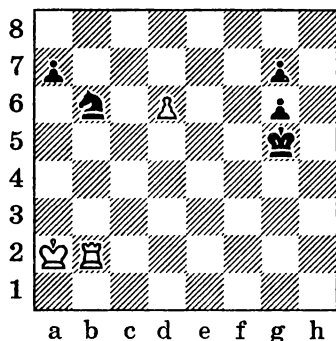
Эта комбинация (1), в которой ради достижения мата жертвуется ферзь, известна с давних времен. 1. ♛с6—е6+ ♔g8—h8 (если 1. ... ♚g8—f8, то



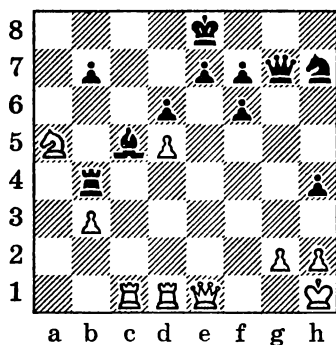
1



2



3



4

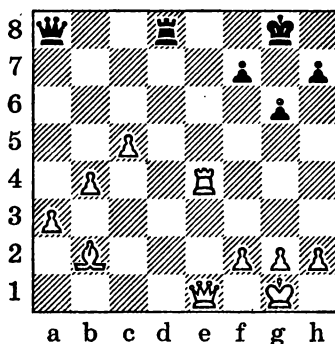
2. ♔e6—f7×) 2. ♕e5—f7+  
 ♖h8—g8 3. ♕f7—h6++.  
 Двойной шах от коня и  
 ферзя. 3. ... ♖g8—h8  
 4. ♔e6—g8+. Жертва фер-  
 зя 4... ♖a8:g8. Теперь ко-  
 роль заперт в углу и следу-  
 ет мат: 5. ♕h6—f7× (2).  
 Этот мат называют «спер-  
 тым» матом.

В этой позиции (3) про-  
 водится комбинация, на-  
 правленная на продвиже-  
 ние проходной пешки d6.  
 Ей мешает конь b6, и ла-  
 дья уничтожает этого ко-  
 ня, жертвуя собой: 1. ♖b2:b6 a7:b6 2. d6—d7  
 с выигрышем. Такой ком-  
 бинационный прием назы-  
 вается отвлечением.

Здесь (4) белые жертву-  
 ют ладью за слона, чтобы  
 атаковать короля, застряв-  
 шего в центре. 1. ♖c1:c5  
 d6:c5 2. d5—d6 с угрозой  
 мата ферзем. 2. ... e7—e6  
 3. d6—d7+ ♖e8—d8. Те-  
 перь белые осуществляют  
 вторую жертву: 4. ♔e1:b4  
 c5:b4 5. ♕a5:b7+ ♖d8—c7  
 6. d7—d8♔+ ♖c7:b7  
 7. ♖d1—d7 с матом. В этом  
 примере комбинация поз-

волила быстро разрушить защиту короля.

Черные при своем ходе (5) жертвуют ферзя 1. ... ♖a8:e4, но если белые принимают жертву, то им мат 2. ♔e1:e4 ♞d8—d1 3. ♔e4—e1 ♞d1:e1×. Цель этой комбинации — мат королю на 1-й горизонтали.



5

## ОТДОХНИ

## Однажды

**И РАЗВЛЕКИСЬ!** известный шахматный мастер Василий Николаевич Панов (1906—1973) выступал на шахматном вечере, рассказывая о необычных случаях из шахматной жизни. Вдруг один из слушателей спросил:



— Признайтесь, вы все это выдумали из головы?

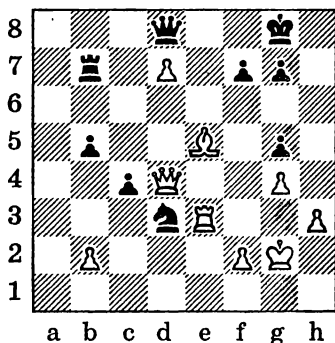
Панов немедленно нанес контрудар:

— Если бы из ноги, то это выглядело бы совсем по-другому...

Раздался дружный хохот.

Фишер — Д.Камилло, 1956 г.

(6) 1. ♘e5—с7. Слон приносит себя в жертву для получения белыми впоследствии материального пре-



6



имущества. 1. ... ♖b7:c7  
2. ♖e3—e8+ и белые выиг-  
рывают ферзя.

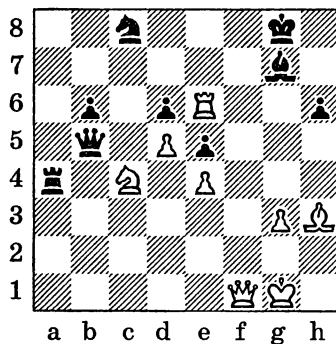
Каспаров — Шорт,  
1988 г.

(7) 1. ♖e6:h6 (с угрозой  
♙e6×). 1. ... ♙g7:h6  
2. ♙h3—e6+ ♜g8—h8  
3. ♜f1—f6+ и черные сда-  
лись ввиду 3. ... ♜h8—h7  
4. ♜f6—f7+ ♙h6—g7  
5. ♙e6—f5+ ♜h7—h8  
6. ♜f7—h5+ ♜h8—g8  
7. ♙f5—e6+ ♜g8—f8  
8. ♜h5—f7×.

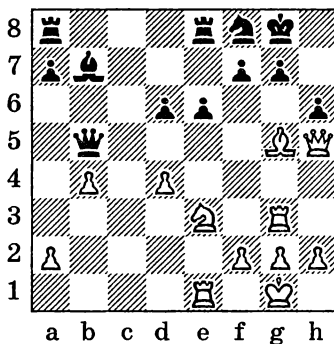
Очень интересная комбинация, называемая  
«мельницей».

Торре — Ласкер, 1925 г.

(8) 1. ♙g5—f6, жертвует ферзь. 1. ... ♜b5:h5  
2. ♖g3:g7+ ♜g8—h8 3. ♖g7:f7+ ♜h8—g8 4. ♖f7—  
g7+ ♜g8—h8 5. ♖g7:b7 (ладья берет все фигуры по  
7-й горизонтали) 5. ... ♜h8—g8 6. ♖b7—g7+ ♜g8—  
h8 7. ♖g7—g5+ ♜h8—h7 8. ♖g5:h5 (дошла очередь



7



8

и до ферзя). 8. ... ♖h7—g6 9. ♜h5—h3 ♜g6:f6  
10. ♜h3:h6. В результате проведенной комбинации  
белые выиграли три пешки.

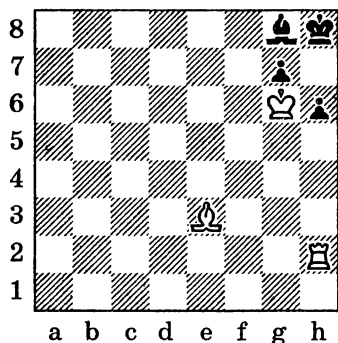
1. Найди жертву ладьи, после которой белые ставят мат (9, 10).

2. Найди комбинацию с жертвой ферзя, после которой ставится мат. (11, 12, 13) 12, 13 — ход черных.

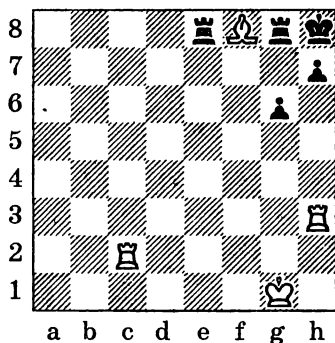
3. Какую комбинацию могут провести белые после ошибочного второго хода черных? 1. e2—e4 e7—e5  
2. ♗g1—f3 f7—f6. Запиши ходы.

4. У белых трудное положение, но есть спасение (14). Найди его и запиши.

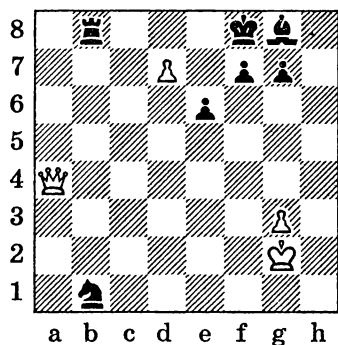
ПОПРОБУЙ  
САМ!



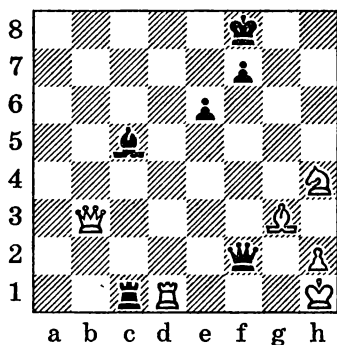
9



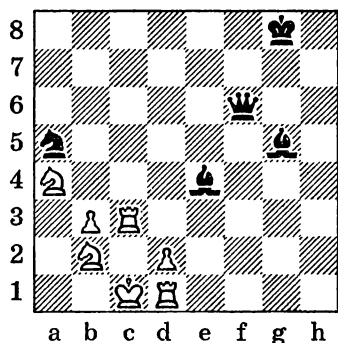
10



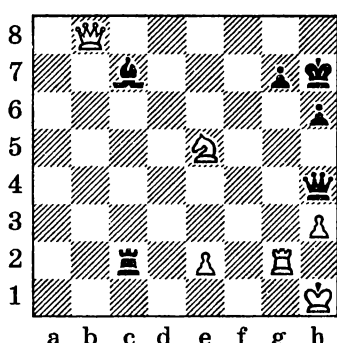
11



12



13



14

## ОТДОХНИ

Однажды

## И РАЗВЛЕКИСЬ!

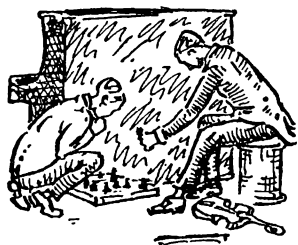
знаменитый английский писатель и драматург Бернард Шоу (1856—1950) зашел с приятелем в ресторан.

— Что вам сыграть? — спросил его дирижер оркестра.

Однако музыка могла помешать разговору, и Шоу ответил так:

— Я был бы очень признателен, если бы вы сыграли партию в шахматы.





Знаешь ли ты, что первая шахматная олимпиада (командный чемпионат мира) была проведена в 1927 году в Лондоне, победителями стали венгры, а всего в олимпиаде участвовало 16 команд.

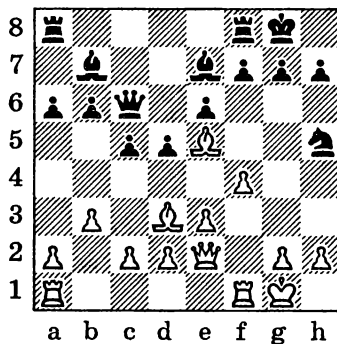
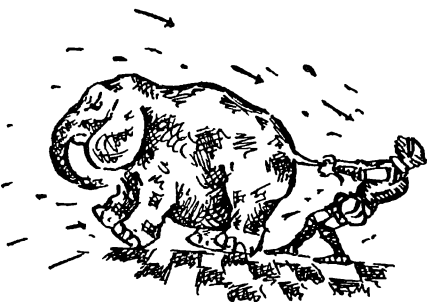


## АТАКА НА КОРОЛЯ ПРИ ЕГО РОКИРОВКЕ В КОРОТКУЮ СТОРОНУ

Рассмотрим партию, в которой белые провели атаку на короля с жертвой двух слонов.

Ласкер — Бауэр,  
1889 г. (1)

1. ♖d3:h7+ (пер-



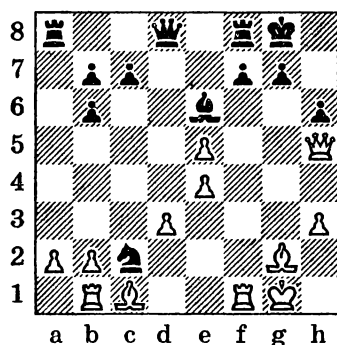
1

вая жертва слона) ♜g8:h7  
2. ♜e2:h5+ ♜h7—g8  
3. ♜e5:g7 (второй слон жертвуется) ♜g8:g7. Если черные не берут слона g7, а играют 3. ... f7—f6, защищаясь от 4. ♜h8×, то 4. ♜f1—f3 ♜c6—e8 5. ♜h5—h8+ ♜g8—f7 6. ♜h8—h7 с выигрышем.

4. ♖h5—g4+ ♜g7—h7 5. ♜f1—f3 e6—e5 6. ♜f3—h3 ♜c6—h6 7. ♜h3:h6 ♜h7:h6 8. ♖g4—d7. Ферзь нападает сразу на обоих слонов. 8. ... ♙e7—f6 9. ♖d7:b7 ♜h6—g7 10. ♜a1—f1 ♜a8—b8 11. ♖b7—d7 и через несколько ходов черные сдались. У белых большое материальное преимущество и атака на короля.

Еще одна партия с атакой на короля.

М. Береславский — Дудкин, 1999 г.



2

(2). 1. ♙c1:h6!\* ♜a8:a2 (Брать слона черные не могут из-за матовой атаки 1. ... g7:h6 2. ♜f6 и 3. ♜h6)

2. ♜g1—h1. Пока черные занимаются «пешководством», белые освобождают вертикаль «g» для ладьи.

2. ... ♜f8—e8. Брать слона по-прежнему нельзя.

3. ♜f1—f6! Белые жертвуют ладью. Если черные отказываются брать ладью, то белые играют 4. ♙h6:g7 ♜g8:g7 5. ♖h5—h6 ♜g7—g8 6. ♜b1—g1 и 7. ♙g2—f1 с матом.

3. ... g7:f6 4. ♜b1—g1. Белые опять угрожают матом. 5. ♙f1 ♜h7 6. ♙f4×. Черные вынуждены отдать ферзя за матующую ладью, но и это их не спасает.

4. ... ♖d8—d4 5. ♙g2—f1+ ♖d4:g1 6. ♜h1—g1 ♙c2—d4. У черных две ладьи за ферзя, но у белых сохраняется атака.

\* «!» — означает хороший ход.



7. ♖h6—e3 f6:e5

8. ♗e3—h6. Опять угрожает мат, и черные вынуждены отдать коня.

8. ... ♗d4—f3 9. ♜h5:f3 ♘g8—h7 10. ♜f3—h5. И через несколько ходов черные сдались.

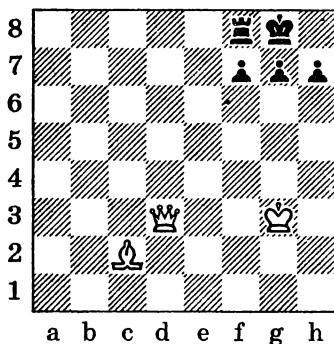
Вот несколько типичных позиций, в которых королю ставится мат. Реально на доске, конечно, больше фигур, но помня положение атакующих фигур, ты сможешь к ним стремиться, увидев на доске те фигуры, которые могут поставить мат. Во всех позициях мат ставится королю, рокировавшемуся в короткую сторону. В эту сторону чаще всего прячутся короли.

(3) 1. ♜d3:h7×

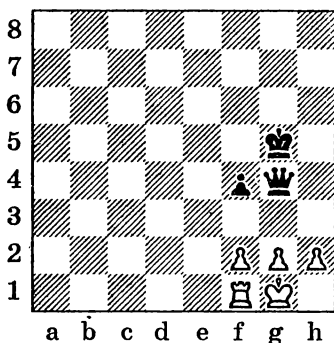
(4) 1... f4—f3 2. g2—g3 ♜g4—h3 и 3. ... ♜h3—g2×

(5) 1. ♗f3—g5 f7—f6 2. ♜h6:h7×. Если 1. ... ♗f8—e8, то 2. ♜h6:h7+ ♘g8—f8 3. ♜h7:f7×

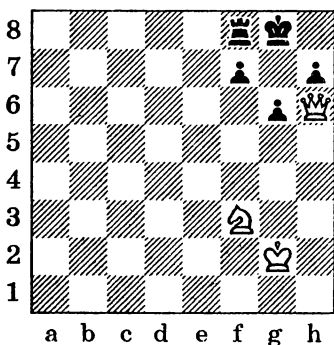
(6) 1. ♗b7:g7+ ♘g8—h8 2. ♗g7:h7+ ♘h8—g8 3. ♗a7—g7×



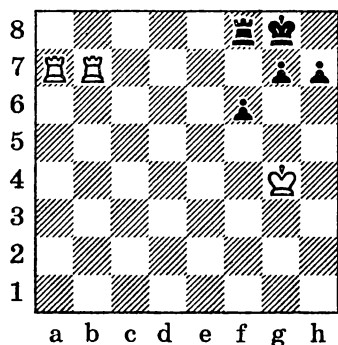
3



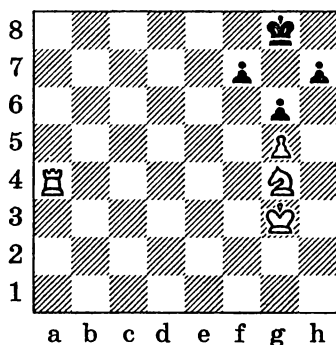
4



5



6



7

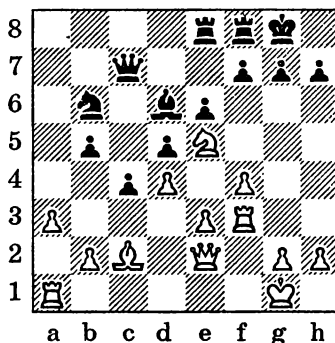
(7) 1. ♖a4—a8+ ♜g8—g7 2. ♔g4—h6(или f6) f7—f6(h7—h6) 3. ♖a8—g8×

ПОПРОБУЙ  
САМ!

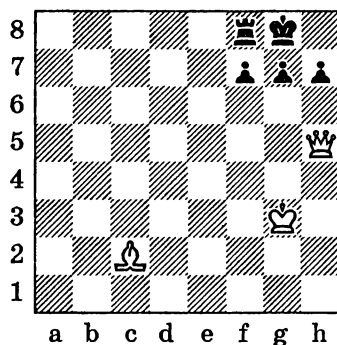


1. Проведи атаку на черного короля (8).

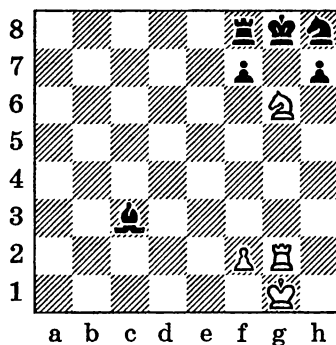
2. Потренируйся еще в постановке мата в 1 ход (9, 10, 11, 12).



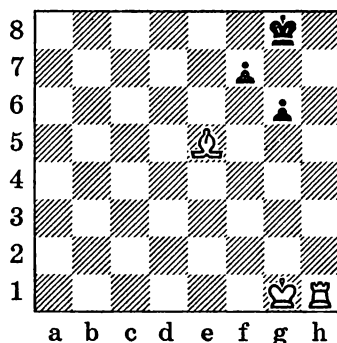
8



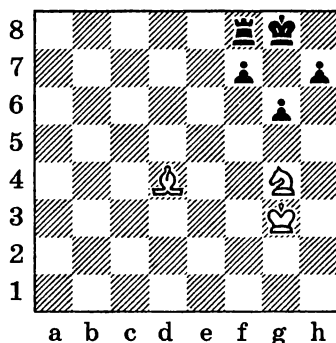
9



10



11



12

### Однажды

два народных артиста СССР, скрипач Давид Ойстрах и пианист Яков Владимирович Флиер, сыграли партию в шахматы в самолете. Флиер был заметно слабее своего соперника, но ему удалось выиграть. Ойстрах очень огорчился и потом часто звонил своему обидчику, желая взять реванш. Однако получал неизменный ответ: «Я буду играть с вами только на высоте

### ОТДОХНИ

И РАЗВЛЕКИСЬ!



восемь тысяч метров, где на меня находит особое вдохновение».

### Однажды

после того, как гроссмейстер Джонатан Саймон Спилмен (род. в 1956 году) отложил партию с гроссмейстером Яном Хендриком Тимманом (род. в 1951 году) в безнадежном положении, его друг международный гроссмейстер Найджел Дэвид Шорт (род. в 1965 году) заметил ему:

— Не следует откладывать на завтра то, что можно сдать сегодня.

## АТАКА НА КОРОЛЯ В ЦЕНТРЕ



Если партнер решил не проводить рокировку или не успел ее своевременно сделать, то надо искать возможности атаки на короля продвижением центральных пешек, вскрытием линий, падением на фигуры, защищающие короля в центре, и т.д.

Смыслов — Эйве, 1948 г.

(1) Черные не успели рокироваться, и Смыслов играет 1. e5—e6 f7—f6. Конечно, черные не берут пешку, так как после 1. ... fe 2. ♖:e6 белые играют ♜e5 с угрозой мата на f7. 2. ♚d1—d7 ♜d7—b5

3. ♖c4:b5 c6:b5. Белые используют открытую линию, меняют ферзей и атакуют слабые пешки черных. 4. ♔f3—d4 ♕a8—c8 5. ♜c1—e3 ♜e7—g6 6. ♕a1:a6 ♜g6—e5 7. ♕d7—b7 ♜f8—c5 8. ♜d4—f5 0—0. Черные наконец рокировались, но уже поздно. 9. h2—h3. Черные сдались. Если 9. ... ♜:e3, то 10. ♜e7+, если 9. ... g6, то 10. ♜:c5 ♕:c5 11. ♕g7+ ♜h8 12. ♕a7 с матовой атакой.

Еще один пример атаки на короля в центре.

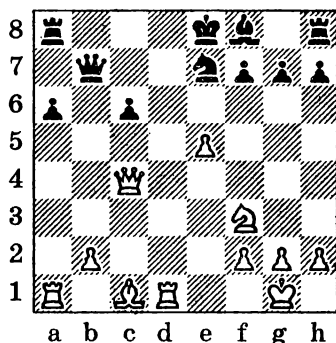
Спасский — Автономов, 1949 г.

(2) Черные не успели спрятать короля, поэтому белые вскрывают центр, вскрывая тем самым позицию неприятельского короля. Это типичный прием в подобных позициях.

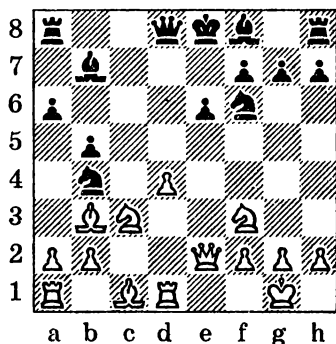
1. d4—d5!

Тактическое обоснование этого хода состоит в том, что черный конь, съев пешку, встанет под связку с ферзем.

1. ... ♜b4:d5 2. ♜c1—g5.



1



2

2. ... ♖f8—e7 3. ♖g5:f6!

3. ... g7:f6.

4. ♖c3:d5 ♜b7:d5

5. ♖b3:d5 e6:d5

6. ♖f3—d4!

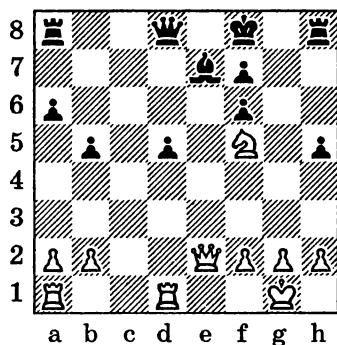
6. ... ♔e8–f8.

Заслуживало внимания 6. ... ♔d7, беря под контроль поле f5 и не пуская туда коня. Но и тогда белые развивали атаку после 7. ♕h5. Проигрывало 6. ... 0—0 из-за 7. ♖с6, и теряется слон е7.

7. ♖d4—f5 h7—h5.

Черные забирают у белого ферзя поле h5. Но теперь у белых появляется красивая комбинация.

**(3) 8. ♖d1:d5!**



3

Это жертва на отвлечение черного ферзя от защиты слона е7.

8. ... ♔d8:d5

Принимать жертву черные обязаны: после 8. ... ♖с7 9. ♠ad1 ♠d8 решает 10. ♖:e7!, и на 10. ... ♖:e7 11. ♠:d8.

9. ♔e2:e7 ♚f8—g8

10. ♔e7:f6

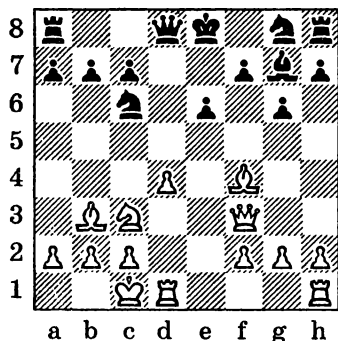
Теперь белые грозят 11. ♖g7× и 11. ♕e7+. Черные сдались.

1. Как белым вскрыть позицию черного короля (4)? Запиши варианты.

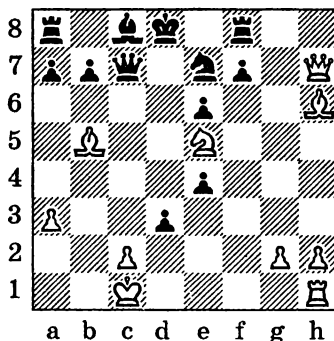
2. Как белым закончить атаку (5)? Просчитай варианты и запиши их.

ПОПРОБУЙ

САМ!



4



5

### Похвала шахматам

«Я люблю шахматы, потому что это хороший отдых; они заставляют работать головой, но как-то очень своеобразно».

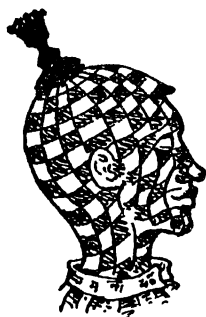
«Нужно дорожить не выигрышем, а интересными комбинациями. Шахматы — прекрасное развлечение: за игрой мы отдыхаем от работы и забываем о своих невзгодах».

*Лев Николаевич Толстой*  
(1828—1910)

### ОТДОХНИ

И РАЗВЛЕКИСЬ!





**Знаешь ли ты, что**

Михаил Моисеевич Ботвинник (1911—1995) — первый из советских шахматистов, завоевавший звание чемпиона мира по шахматам в 1948 году. Ботвинник был пятым чемпионом мира, сохранявшим это почетное звание (с небольшими перерывами) пятнадцать лет — с 1948 по 1963 год.



За 39 лет выступлений на высшем уровне (1930—1968) Ботвинник попадал в десятку лучших шахматистов мира 33 раза, первым в десятке был 13 раз. Для сравнения, Алехин и Капабланка возглавляли десятку по 10 раз. Всего Ботвинник сыграл в соревнованиях 887 партий и набрал в них 598,5 очка.

## АТАКА НА КОРОЛЯ ПРИ РАЗНОСТОРОННИХ РОКИРОВКАХ



Спасский — Петросян, 1969 г.

(1) Здесь черные уже успели рокироваться, но их ферзевый фланг развит не до конца. Им осталось сыграть  $\text{♕d7}$ , и они будут готовы начать атаку на ферзевом фланге.

Поэтому белым нужно действовать быстро. Они жертвуют пешку ради вскрытия линии «g».



1. g2—g4! ♖f6:g4.

Брать пешку черные обя-  
заны, потому что грозит g5 с  
опасной атакой, а на 1. ... e5  
после 2. ♖f5 ♙:f5 3. gf в ла-  
гере черных появляется не-  
сколько слабостей.

2. ♜d2—g2 ♖g4—f6  
3. ♜e1—g1 ♙c8—d7 4. f4—f5.

Белые вскрывают линию  
«f», а также усиливают свое-

го белопольного слона, упиравшегося в пешку e6.

4. ... ♜g8—h8 5. ♜d1—f1! с угрозой 6. fe fe 7. ♜:f6  
5. ♜a5—d8 6. f5:e6 f7:e6

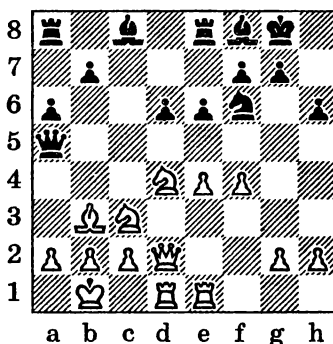
Теперь идет завершающий этап атаки белых.  
7. e4—e5!!

Белая пешка, жертвуя собой, освобождает поле  
e4 для коня.

7. ... d6:e5 8. ♖c3—e4!

Брать коня, конечно, нельзя: на 8. ... de последует  
9. ♖:f6 gf 10. ♜g8×, а на 8. ... ♖:e4 черные тоже полу-  
чают мат, но другим способом: 9. ♜:f8+ ♜:f8 10. ♜:g7×.

8. ... ♖f6—h5 9. ♜g2—g6 e5:d4 10. ♖e4—g5!!  
Черные сдались ввиду 10. ... hg 11. ♜:h5+ ♜g8  
12. ♜f7 ♜h8 13. ♜f3 с угрозой мата 14. ♜h3×.



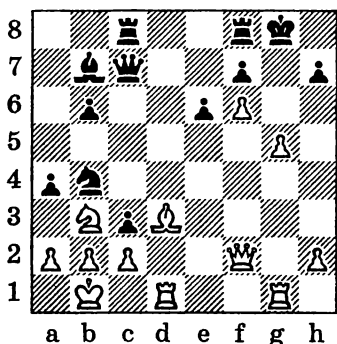
1

1. Ход белых (2, на с. 174). Как им  
закончить атаку? Просчитай вариант  
и запиши его.

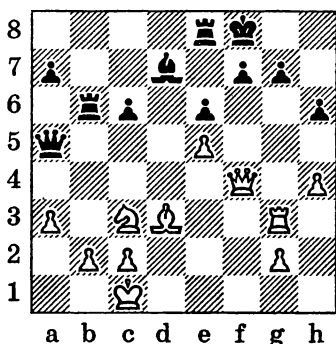
2. Белые сыграли 1. ♜g3:g7 (3, на  
с. 174). Рассчитай все варианты и за-  
пиши их. Сделай вывод, правильно ли  
белые сыграли.

ПОПРОБУЙ  
САМ!





2



3

## ОТДОХНИ И РАЗВЛЕКИСЬ!



## Похвала шахматам

Савелий Григорьевич Тартакович (1887—1956), международный гроссмейстер, воспе́л шахматы, написав: «На первый взгляд шахматы просто игра, игра на доске, как и многие другие, в действительности же они — грандиозное сражение человеческих стремлений, поразительная симфония страстей, песнь песней победителя!»

## Знаешь ли ты, что

Михаил Ботвинник поздно познакомился с шахматами — в двенадцать лет, но уже спустя два года в полуфинале первенства Ленинграда среди взрослых будущий чемпион мира набрал 11,5 очка из 12, показав очень высокий результат.



# Окончания





# ЧТО ТАКОЕ «ЭНДШПИЛЬ»

В результате шахматного сражения получают позиции с малым количеством фигур. Эта стадия игры называется эндшпилем. При игре в эндшпиле необходимо знать следующее:

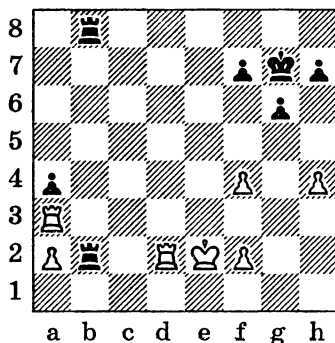
- надо стремиться к созданию проходной пешки;
- при материальном преимуществе желательно разменивать фигуры, так как с каждым разменом возрастает роль лишней фигуры или пешки;
- король должен активно способствовать продвижению своих пешек и задерживать пешки противника.

Рассмотрим позицию из партии (1).

Кларк — Смыслов, 1968 г.

1. ... ♖b8—e8+ 2. ♙a3—e3 ♖e8:e3+ 3. f2:e3 ♖b2:d2+ 4. ♜e2:d2 ♜g7—h6. Разменяв ладей, черные направили своего короля к пешкам соперника. 5. ♜d2—c3 ♜h6—h5 6. ♜c3—b4 ♜h5:h4. Белые сдались, так как черная пешка h7 быстрее белой пешки a2 проходит в ферзи.

Встречаются позиции, когда и двух лишних пешек недостаточно для победы.



1

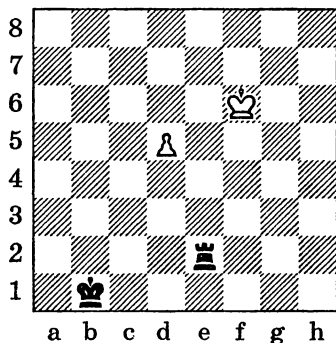
Белые ♔g1 ♚h8; черные ♔f4 ♚g4 п: h4 g2. Черные продвинули одну из своих пешек дальше, чем следовало. Это дало возможность белым провести патовую комбинацию. 1. ♚h8—f8+ ♔f4—g3. Если король приближается к ладье, то белые задерживают ладью пешку h. 2. ♚f8—f2 h4—h3 3. ♚f2:g2 h3:g2 пат или 2. ♔h3 3. ♚f3 ♚g3 4. ♚:g3 hg пат.

В окончаниях часто получаются позиции с преимуществом одной стороны в виде пешки, и надо уметь реализовать этот небольшой перевес и победить. Умение разыгрывать такие окончания полезно также в окончаниях с двумя лишними пешками и при разыгрывании сложных эндшпилей.

Мы рассмотрим несколько типовых позиций, в которых одной пешки достаточно для победы.

## ЛАДЬЯ ПРОТИВ ПЕШКИ

Одна ладья не может задержать движение пешки, если пешке помогает король. В позиции (1) ничья, так как пешка проходит в ферзи, где разменивается на ладью.



1

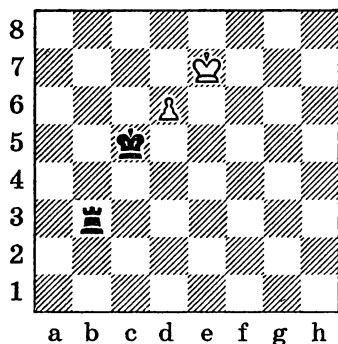
1. d5—d6 ♚e2—d2
2. ♔f6—e7 ♚d2—e2+
3. ♔e7—d8 ♚e2—d2
4. d6—d7 ♔b1—c2
5. ♔d8—e8 ♚d2—e2+
6. ♔e8—f7. Ничья.

Если ладье помогает свой король, то пешка обычно задерживается и берется.

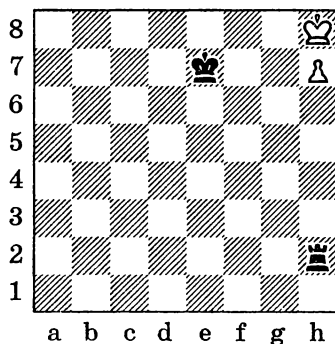
(2) 1. ... ♖b3—e3+ 2. ♜e7—d7 ♞e3—d3 с выигрышем.

Если проходная пешка стоит на предпоследней горизонтали, то возможен ничейный исход.

(3) 1. ♜h8—g8 ♞h2—g2+ 2. ♜g8—h8 и если 2. ... ♜e7—f7, то пат.



2



3

## ОТДОХНИ И РАЗВЛЕКИСЬ!



Знаешь ли ты, что у австрийского гроссмейстера Рудольфа Шпильмана (1883—1942) была привычка при анализе позиции раскачиваться из стороны в сторону. Однажды он в кафе рассматривал свою отложенную партию



и забыл о тарелке с супом. Суп стал остывать, и официант вложил в руку гроссмейстера ложку. Шпильман кивнул головой, продолжая раскачиваться, но уже с ложкой в руке. А суп... — суп так и не попал ему в рот.

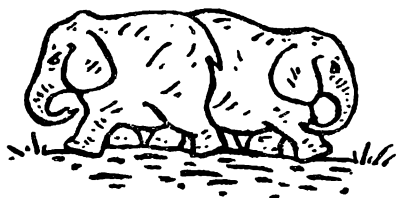
## Однажды

Зигберт Тарраш (1862—1934), будущий знаменитый немецкий гроссмейстер, а тогда — шестилетний мальчик, принес учителю исписанный лист бумаги, как доказательство того, что он умеет писать.

— Очень хорошо, — сказал учитель, — но я не понимаю, что здесь написано.

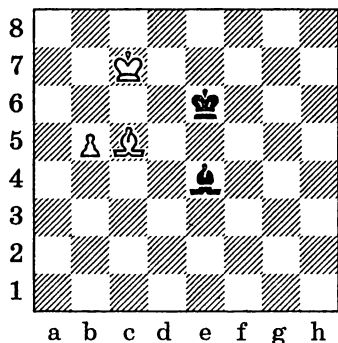
— Все понятно, — ответил мальчик, — это же вариант испанской партии.

## СЛОН С ПЕШКОЙ ПРОТИВ СЛОНА



Если слон сильнейшей стороны ходит по белым полям, а слон слабой стороны — по черным полям или наоборот, выигрыш затруднен.

Такие слоны (1) называются разноцветными, так как ходят по полям разного цвета. Белые не могут провести пешку в ферзи, так как черный слон держит поле b7.



1

В окончаниях с разноцветными слонами выиграть тоже достаточно трудно и удастся не всегда. Один из способов выигрыша показан на примере (2).

Здесь белые выигрывают, прогоняя слона соперника с длинной диагонали.

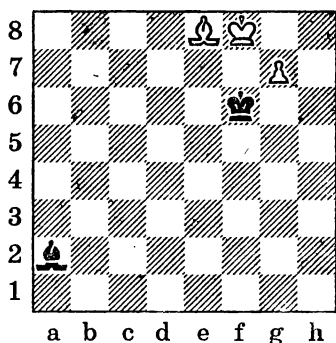


1. ♖e8—a4 ♜a2—c4 2. ♜a4—c2 ♜c4—a2  
3. ♜c2—h7 ♜a2—b3 4. ♜h7—g8 ♜b3—c2 5. ♜g8—  
a2 ♜c2—h7 6. ♜a2—b1 с выигрышем.

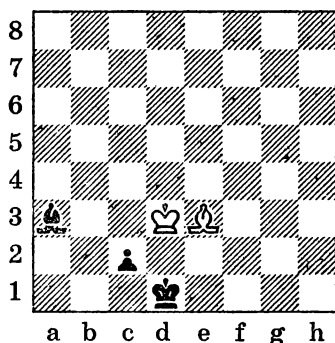
Следующий пример показывает, что бывают и ничейные окончания (3).

Ход черных. Здесь черный король не может напасть на поле b1, а белого слона невозможно оттеснить с диагоналей h6—c1 и a3—c1.

1. ... ♜a3—c1 2. ♜e3—d4 ♜c1—h6 3. ♜d4—b2  
♜h6—g7 4. ♜b2—a3 ♜g7—f8 5. ♜a3—b2 с ничьей.



2



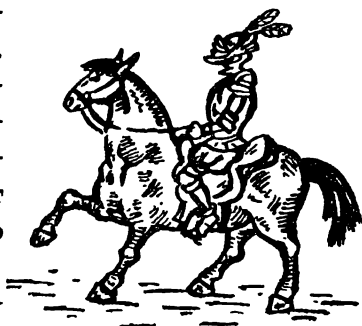
3

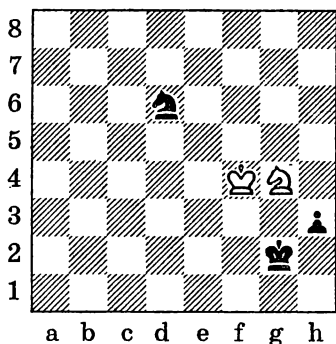
## КОНЬ С ПЕШКОЙ ПРОТИВ КОНЯ

Эти позиции для выигрыша достаточно сложные.

На позиции, помещенной на с. 182, для выигрыша черным нужно оттеснить фигуры соперника от пешки. И они делают это очень искусно:

1. ... ♜d6—c4 2. ♞f4—  
g5 ♞g2—g3 3. ♞g5—f5





♖с4—е5! Коня брать нельзя, и белый конь должен уйти. 4. ♖g4—e3 ♜g3—f2  
5. ♖e3—d1 ♜f2—f3, и пешку не остановить.

## ОТДОХНИ И РАЗВЛЕКИСЬ!

Знаешь ли ты, что

с Михаилом Нехемьевичем Талем (род. в 1936 году), восьмым шахматным королем, связано много веселых историй. Еще одну из них мы расскажем.



Однажды к Талю подошел незнакомец и сказал:

— Молодой человек, вы удивительно похожи на гроссмейстера Талья! Правда, гроссмейстер выглядит старше вас.

— Да, я знаю, — ответил Таль, — мне об этом уже говорили.

## Однажды

аргентинский гроссмейстер Мигель Найдорф в сложной, острой позиции применил психологическую ловушку. Найдорф после своего хода прошептал: «Что я сделал, какая ошибка!» Его соперник поверил маскитому гроссмейстеру и радостно схватил фигуру... и

следующим ходом Найдорф поставил мат. Такую же ловушку применила участница женского турнира. Она подставила, «зевнула» ферзя... и заплакала. Партнерше стало жалко заплаканную девушку и она решила посоветоваться с судьей.



— Моя противница плачет, ведь она подставила мне ферзя. Что делать, брать его и победить или продолжать играть, «не замечая» подставленного ферзя?

— Шахматы — это спорт, — сказал судья. — В шахматных правилах нет такого, чтобы ошибки прощались. Играй по правилам.

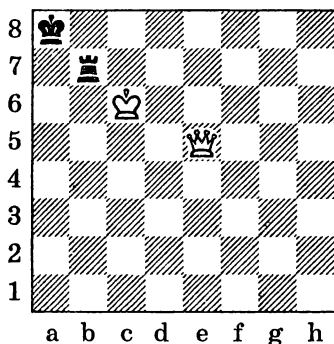
И шахматистка, переживая эту ситуацию, вернулась к доске и взяла ферзя. И в этот момент ее соперница сразу прекратила плакать, улыбнулась и объявила жалостливой партнерше мат в 2 хода.

## ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЫ

Для выигрыша ладьи сильнейшей стороне надо заставить ее удалиться от своего короля.

(1, нас. 184) 1. ♖e5—a1  
 ♔a8—b8 (на неосторожное 1. ... ♛b7—a7 следует мат 2. ♖a1—h8×).  
 2. ♖a1—a5 (2. ♖a1—a6





1

может привести к ничьей после 2. ... ♖b7—c7 3. ♙c6—b6 (ошибочный ход) 3. ... ♖c7—c6+ 4. ♙b6:c6 пат).

2. ... ♖b7—h7 3. ♙a5—e5 ♙b8—a8 (a7) 4. ♙e5—a1+ ♙a8—b8 5. ♙a1—b1 и на любой ответ белые забирают ладью.

На 2. ... ♖b7—a7 или

2. ... ♖b7—e7 следует 3. ♙a5—d8+; 2. ... ♖b7—g7 не годится из-за 3. ♙a5—e5, а на 2. ... ♖b7—f7 будет 3. ♙a5—e5 ♙b8—a7 4. ♙e5—e3 и на 4. ... ♙a8(b8) теряется ладья после 5. ♙e8. На 2. ... ♖b3 и 2. ... ♖b1 белые также выигрывают ладью, переводя ферзя ша-  
хами на f7 или на h7.

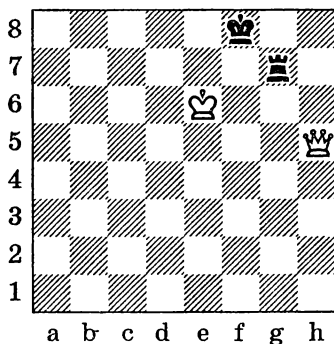
ПОПРОБУЙ

САМ!

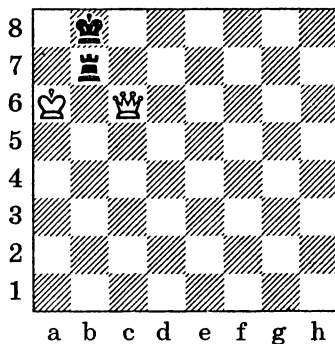


1. Найди выигрыш (2). Запиши его.

2. Ход черных (3). Как они делают ничью? Запиши варианты.



2



3

## ОТДОХНИ И РАЗВЛЕКИСЬ!



Знаешь ли ты, что



матч между 4-м и 5-м чемпионами мира Алехиным и Ботвинником не состоялся. Сначала помешала Великая Отечественная война, а после войны, когда уже была достигнута договоренность о матче, неожиданно в 1946 году умер Алевинь. Шахматный мир остался без чемпиона, и международная шахматная федерация ФИДЕ приняла решение провести матч-турнир шести сильнейших шахматистов мира: М.Ботвинника, В.Смыслова, П.Кереса, М.Эйве, С.Решевского, Р.Файна. Так как Файн отказался от участия в матче, в спор за шахматный трон вступили пять гроссмейстеров. Первые два круга проходили в Голландии, в каждом из них шахматисты сыграли друг с другом по две партии. Последние три круга состоялись в Москве в Колонном зале. Первое место занял Ботвинник и был провозглашен чемпионом мира.

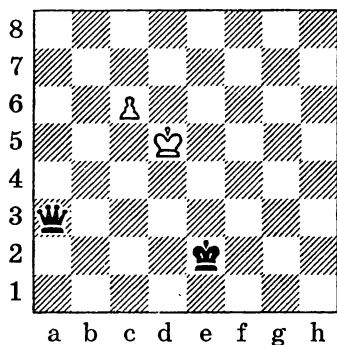
## ФЕРЗЬ ПРОТИВ ПЕШКИ

Рассмотрим следующую позицию.

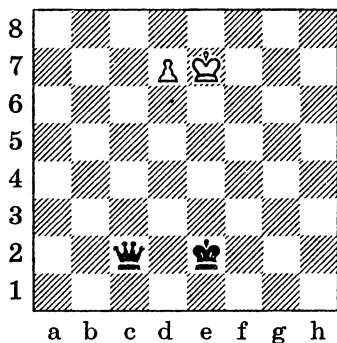
(1, на с. 186). Ферзь идет на е7, ограничивая передвижения белого короля и пешки. Потом подводится король и выигрывается пешка.

1. ♖а3—е7 ♔d5—с4
2. ♖е7—с7 ♔с4—b5

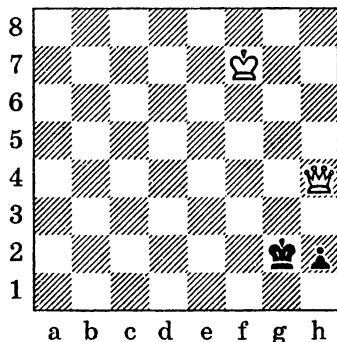




1



2



3

3. ♔e2—d3 и т.д. Таким же образом, ограничивая движения короля и пешек, ферзь может справиться и с некоторыми пешками.

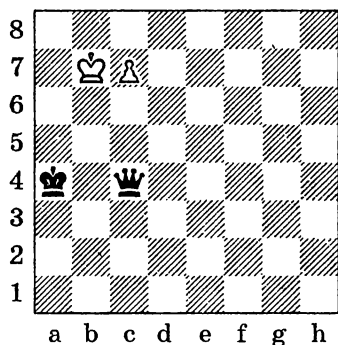
В позиции (2), когда пешка находится на 7-й горизонтали, мы показываем характерный прием выигрыша. Сначала ферзь приближается к королю соперника с помощью шахов и заставляет его встать впереди пешки, после чего подходит свой король.

1. ... ♛c2—e4+ 2. ♔e7—d6 ♛e4—d4+ 3. ♔d6—c7 ♛d4—c5+ 4. ♔c7—b8 ♛c5—d6+ 5. ♔b8—c8 ♛d6—c6+ 6. ♔c8—d8 ♔e2—d3 7. ♔d8—e7 ♛c6—e4+ 8. ♔f7 ♛f5+ 9. ♔e7 ♛e5+ 10. ♔f7 ♛d6 11. ♔e8 ♛e6 12. ♔d8 ♔d4 13. ♔c7 ♛e7 14. ♔c8 ♛c5 15. ♔b7 ♛d6 16. ♔c8 ♛c6 17. ♔d8 ♔d5 18. ♔e7 ♛e6 19. ♔d8 ♔c6 с матом.

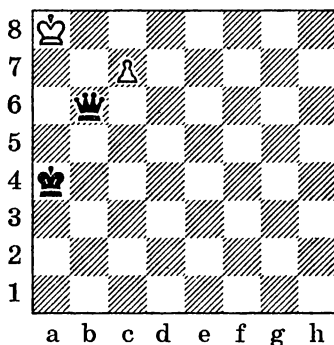
Но при слоновых и ладьейных пешках, стоящих на предпоследней горизонтали, слабейшей стороне удастся сделать ничью, если король соперника далеко.

(3) 1. ♖h4—g4+ ♜g2—h1 и белый король не сможет подойти к пешке из-за пата.

(4) 1. ... ♜c4—b5+ 2. ♜b7—a7 ♜b5—c6 3. ♜a7—b8 ♜c6—b6+ 4. ♜b8—a8 (5) и брать пешку c7 нельзя из-за пата.



4

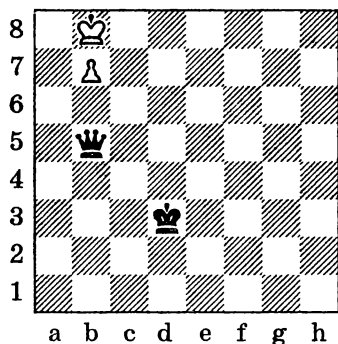


5

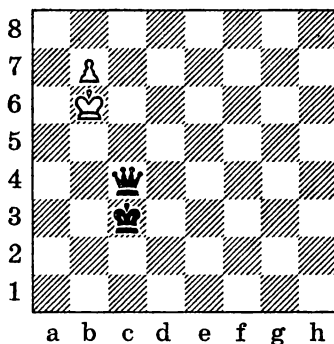
1. Ход черных, и они выигрывают (6). Запиши варианты.

2. Черные начинают и выигрывают (7). Запиши ходы черных и белых.

ПОПРОБУЙ  
САМ!



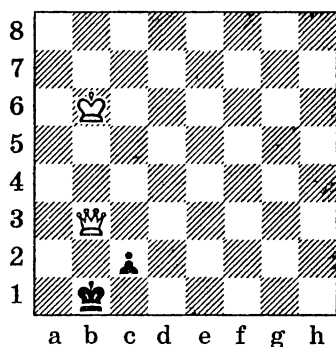
6



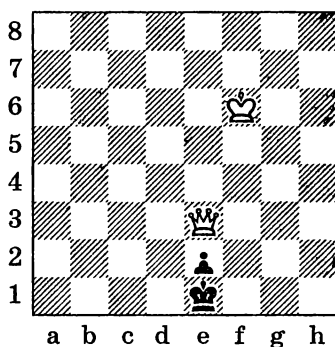
7

3. Ход черных (8). Как они спасаются? Запиши ход.

4. Как бы ты сыграл (9): ♖e3—g1+ или ♜f6—e5? Подумай, какой ход быстрее выигрывает?



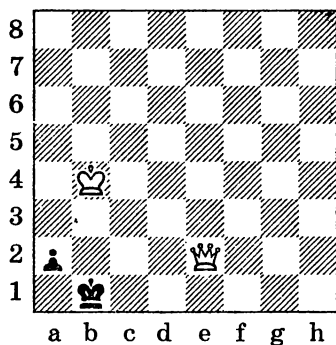
8



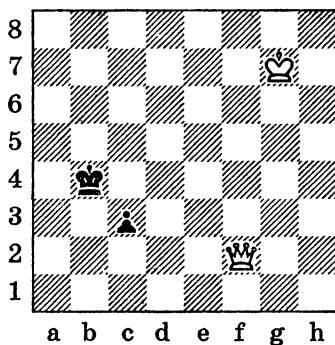
9

5. В позиции (10) черные сделали ход a2—a1 ♖. Могут ли белые выиграть?

6. Как играть белым? Запиши вариант.



10



11



«Шахматная игра — не просто праздное развлечение. С ее помощью можно приобрести или укрепить в себе ряд очень ценных качеств ума, полезных в человеческой жизни, так, что они становятся привычками, служащими во всех случаях. Ведь жизнь есть подобие шахматной игры: в жизни мы тоже стремимся что-нибудь выиграть и при этом вступаем в борьбу с соперниками или противниками, в жизни тоже встречается огромное разнообразие добрых и дурных событий, являющихся в некоторой мере результатом нашего благоразумия или отсутствия такового. Итак, играя в шахматы, мы можем научиться прозорливости, способности немного заглядывать в будущее и взвешивать возможные последствия наших действий».

*Бенджамин Франклин (1706—1790),  
государственный деятель и выдающийся ученый  
Соединенных Штатов Америки*



### Знаешь ли ты, что

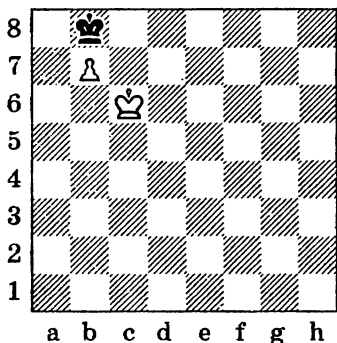
известный американский гроссмейстер Сэмюэль Решевский в 1918 году, в возрасте семи лет, поражал своими способностями не только в шахматах. Однажды психолог показал мальчику сорок геометрических фигур, расположенных в квадратах в определенном порядке. Мальчик запоминал фигуры в течение четырех минут, потом по памяти нарисовал все фигуры в том же порядке. Это очень сложная задача, которая не по силам и взрослому.



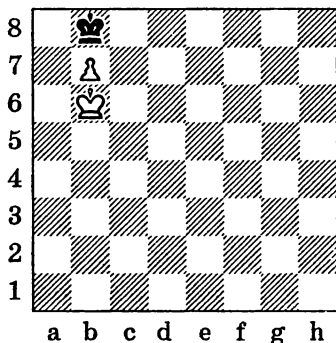
# КОРОЛЬ С ПЕШКОЙ ПРОТИВ КОРОЛЯ



Такие позиции встречаются довольно часто. Рассмотрим несколько позиций, которые могут встретиться в твоей партии (1). Белая пешка добралась до 7-й горизонтали, и ей так хочется стать ферзем, но мешает черный король. Однако все зависит от того, чья очередь хода. Если ход черных, то пешка идет на поле превращения. У черного короля единственный ход 1. ... ♚b8—a7 2. ♜c6—c7 ♜a7—a6 3. b7—b8♞. Здесь король помог своей пешке, оттеснил черного короля от поля b8. А если ход белых, то уже ничья — и пешке грустно. У белого короля один ход, чтобы не потерять пешку, ♜c6—b6, но тогда пат — у черного короля нет полей (2).

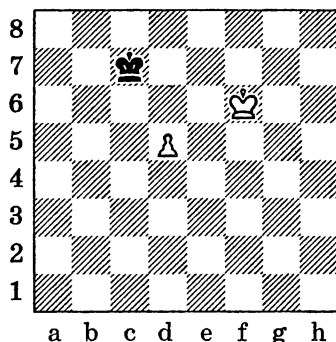


1



2

(3) При ходе черных, конечно, ничья 1. ... ♖c7—d6. И следующим ходом они берут пешку. При ходе белых они легко выигрывают 1. ♗f6—e7, отрезая черному королю дорогу к пешке, и белая пешка спокойно проходит в ферзи. 1. ... ♖c7—c8 2. d5—d6 ♖c8—b7 3. d6—d7 и 4. d7—d8♔.

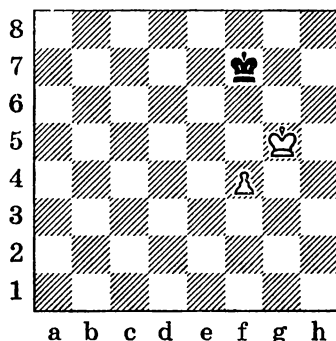


3

Когда один король стоит напротив другого, это называется оппозицией. Бывает ближняя оппозиция — расстояние между королями равно одному полю — и дальняя оппозиция, когда расстояние между королями 3 или 5 полей.

(4) Ход черных.

1. ... ♖f7—g7. Черный король встает в оппозицию. Это типичный прием в таких окончаниях. 2. f4—f5 ♖g7—f7 3. f5—f6 ♖f7—f8! Именно туда! Проигрывает 3. ... ♖g8? Из-за 4. ♖g6! Оппозиция 4. ... ♖f8 5. f7 ♖e7 6. ♖g7, и белые проводят ферзя.

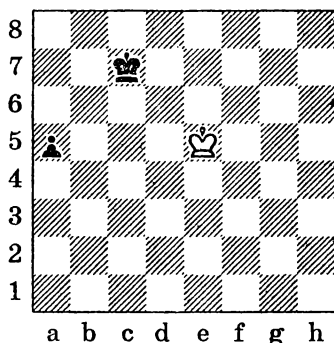


4

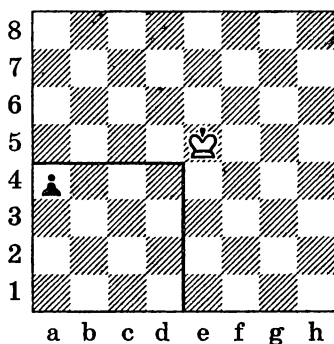
4. ♖g5—g6 ♖f8—g8. Получилась такая же позиция, как и в предыдущем варианте, но здесь ход белых, и это все меняет.

5. f6—f7 ♖g8—f8 6. ♖g6—f6. Пат.

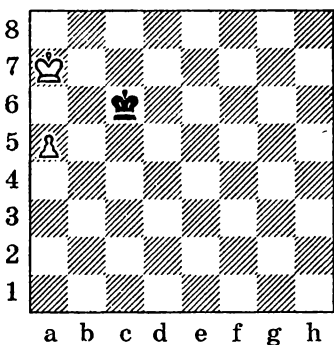
(5) Черная пешка стремится в ферзи. Если 1. ... ♖c7—c6 2. ♖e5—d4 ♖c6—b5 3. ♖d4—c3 a5—a4



5



6



7

4. ♔c3—b2 ♔b5—b4  
 5. ♔b2—a2, и белый король не пропустит пешку в ферзи. Остается сразу двигать пешку. 1. ... а5—а4  
 2. ♔e5—d4 а4—а3  
 3. ♔d4—c3 а3—а2  
 4. ♔c3—b2, задерживая пешку. Получается, что в этой позиции белые делают ничью. А если белый король стоит на f5, то он уже не успевает к пешке.

В шахматах есть «Правило квадрата» (6). Если при своем ходе король вступает в квадрат пешки, он ее задерживает. Если он не попадает в квадрат, то пешка проходит в ферзи.

Посмотри еще ничейные позиции с крайней пешкой (7, 8).

В этих позициях черный король или не выпускает белого с вертикали «а», или сам ее занимает, не пропуская пешку. Например, в позиции (8).

1. а3—а4 ♔c4—c5  
 2. ♔a5—a6 ♔c5—c6

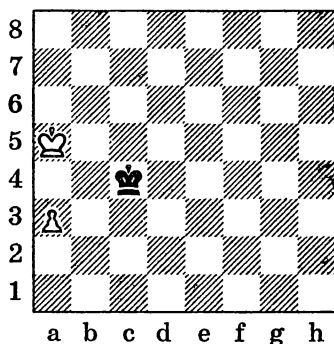
3. a4—a5 ♔c6—c7

4. ♔a6—a7 ♔c7—c8

5. ♔a7—b6 ♔c8—b8

6. a5—a6 ♔b8—a8.

Белые не могут провести пешку в ферзи, так как мешает черный король — ничья.

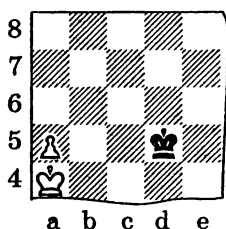


8

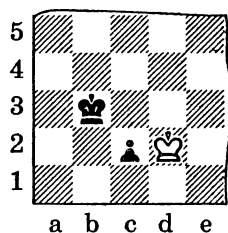
1. Как белым провести пешку в ферзи (9)?

ПОПРОБУЙ  
САМ!

2. В этой позиции ничья при любом ходе, так ли это (10)?



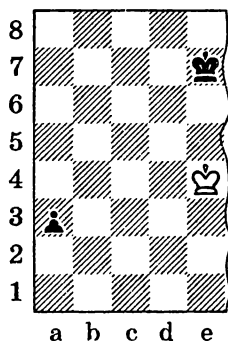
9



10

3. Ход белых (11, на с. 194). Догонит ли белый король черную пешку? Помни правило квадрата.

4. Ход белых (12, на с. 194). Как должна закончиться партия?



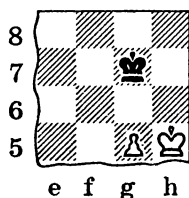
11



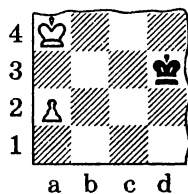
12

5. Ход черных (13). Куда пойти королю, чтобы он стал в оппозицию к белому? Как должна закончиться партия?

6. Ход черных, и они делают ничью (14). Покажи несколько ходов за черных.



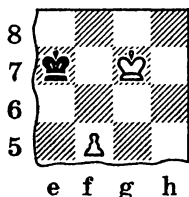
13



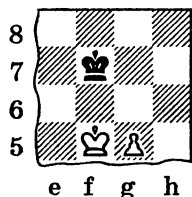
14

7. Как должна закончиться партия (15)? Зависит ли это от очереди хода?

8. Как должна закончиться партия при ходе белых и при ходе черных (16)? Покажи варианты.



15



16

## ОТДОХНИ И РАЗВЛЕКИСЬ!



### Похвала шахматам

«Шахматисты — это особые гении, которым воображение, настойчивость и точная техника свойственны в такой же степени, как математикам, поэтам и композиторам, только в других соотношениях и с иной направленностью».

*Стефан Цвейг (1881—1942),  
выдающийся австрийский писатель,  
автор поэтических и романтических  
повестей и рассказов*

### Знаешь ли ты, что

однажды на студенческой олимпиаде один шахматист больше часа думал над своим вторым ходом и в конце концов проиграл партию. После матча его партнер спросил:

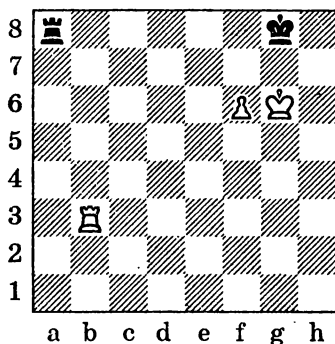


— О чем вы думали так долго перед вторым ходом? Это же известное дебютное продолжение, и ход вы сделали согласно теории.

— Если бы я думал о шахматах! — ответил проигравший. — На последнем экзамене по математике я получил тройку, не решив одну задачу. И вдруг я нашел правильное решение математической задачи за шахматной доской.

## ЛАДЬЯ И ПЕШКА ПРОТИВ ЛАДЬИ

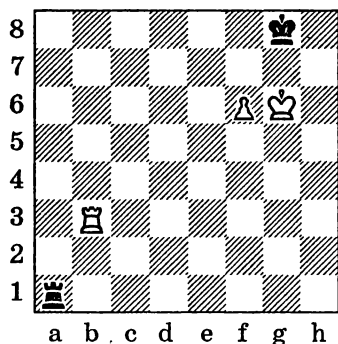
Такое положение встречается довольно часто. Вот некоторые способы, которыми можно реализовать лишнюю пешку.



1

(1) Черный король удачно занял позицию перед проходной пешкой, но ладья а8 ограничена в движении, она не может оставить 8-ю горизонталь из-за мата. Если 1. ... ♖а8—а2, то ♜b3—b8×. Ход черных, и допустим, черные сыграли 1. ... ♜а8—с8. Тогда следует 2. ♜b3—b7 ♜с8—а8 3. ♜b7—g7+ ♔g8—f8 4. ♜g7—h7 ♔f8—g8 (иначе мат) 5. f6—f7+ ♔g8—f8 6. ♜h7—h8+ с выигрышем. Попробуем первый ход сделать королем. 1. ... ♔g8—f8 2. ♜b3—b7 ♔f8—g8 3. ♜b7—h7 и т.д. с выигрышем. Обратим внимание, что белая ладья активна, может играть по вертикали и горизонтали, а черная пассивна, слабо помогает

своему королю. Если бы черная ладья смогла давать шахи белому королю, то была бы ничья.



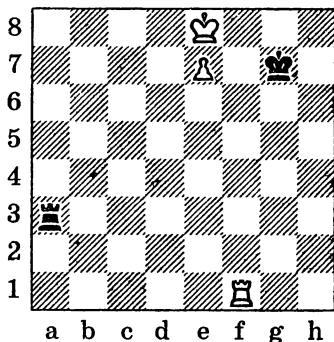
2

(2) Ладья а1 уже активная. Следует 1. ... ♜а1—g1+ 2. ♔g6—f5 ♜g1—f1+ 3. ♔f5—e6 ♜f1—e1+ 4. ♔e6—d7 ♜e1—f1 5. ♜b3—b6 ♔g8—f7, выигрывая пешку f6. Если



же белый король будет ходить около пешки, то ему не уйти от шахов.

В позициях типа ладьи и пешка против ладьи большое значение имеет положение королей и ладей. В следующей позиции очень важна очередь хода (3). При ходе белых они выигрывают. 1.  $\text{Bf1—g1+}$



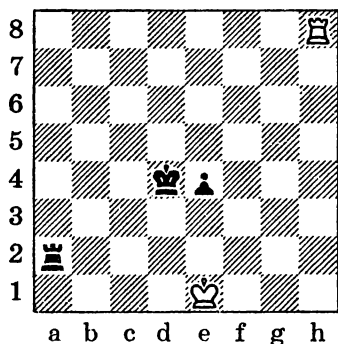
3

$\text{Qg7—f6}$  2.  $\text{Qe8—f8}$   $\text{Ba3—a8+}$  3.  $\text{e7—e8Q}$ . Если 1. ...  $\text{Qg7—h7}$ , то 2.  $\text{Bg1—g4}$ . Это интересный ход, смысл которого прояснится через несколько ходов. 2. ...  $\text{Ba3—a1}$  3.  $\text{Qe8—f7}$   $\text{Ba1—f1+}$  4.  $\text{Qf7—e6}$   $\text{Bf1—e1+}$  5.  $\text{Qe6—f6}$   $\text{Be1—f1+}$  6.  $\text{Qf6—e5}$   $\text{Bf2—e1+}$  7.  $\text{Bg4—e4}$ . Белая ладья закрывает своего короля от шахов, и пешка проходит в ферзи.

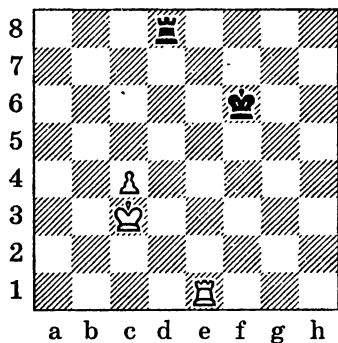
Это типовой способ выигрыша, когда король идет в центр, где закрывается от шахов своей ладьей на 4-й горизонтали. Советуем запомнить. В партиях часто возникают подобные окончания. Если же в данной позиции ход черных, то они легко добиваются ничьей путем боковых шахов.

1. ...  $\text{Ba3—a8+}$  2.  $\text{Qe8—d7}$   $\text{Ba8—a7+}$  3.  $\text{Qd7—d6}$   $\text{Ba7—a6+}$  4.  $\text{Qd6—c5}$   $\text{Ba6—a5+}$  5.  $\text{Qc5—b6}$   $\text{Ba5—e5}$ , и пешка теряется.





4



5

(4) Защита белых в подобных позициях заключается в том, что они должны держать ладью на 3-й горизонтали, не давая королю соперника приблизиться к своему, иначе он создаст матовые угрозы. А если черные двинут пешку вперед, то белая ладья возвращается в тыл соперника и дает шахи. 1. ♖h8—h3 e4—e3 2. ♖h3—h8 ♜d4—d3 3. ♖h8—d8+ ♜d3—e4 4. ♖d8—e8+, и ничья неизбежна.

Теперь рассмотрим позицию, где король слабейшей стороны отрезан по вертикали. (5) План белых такой: они продвигают короля вперед, а потом двигают пешку с поддержкой

ладьи. 1. ♜c3—b4 ♖d8—b8 2. ♜b4—a5 ♖b8—a8 3. ♜a5—b5 ♖a8—b8 4. ♜b5—a6 ♖b8—c8 5. ♖e1—c1 ♜f6—e7 6. ♜a6—b7 ♖c8—c5 7. ♜b7—b6 ♖c5—h5 8. c4—c5 ♜e7—d8 9. ♖c1—d1+ ♜d8—c8 10. ♖d1—g1 ♖h5—h8 11. c5—c6 ♖h8—f8 12. ♖g1—a1 с выигрышем.

1. Какой первый ход надо сделать белым, чтобы отогнать черного короля от пешки (6)?

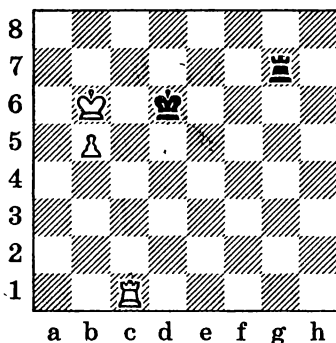
ПОПРОБУЙ  
САМ!

2. Как провести пешку в ферзи (7)?

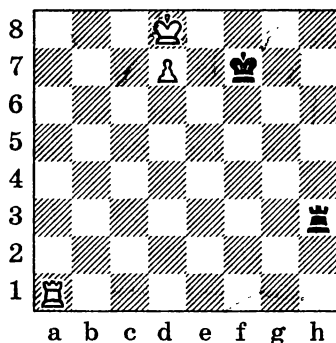


3. Какой ход надо сделать белой ладьей, чтобы в дальнейшем с помощью этой ладьи укрыться от шахов (8)?

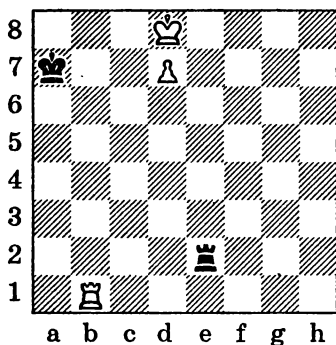
4. Ход черных (9). Могут ли белые выиграть? Как нужно играть черным?



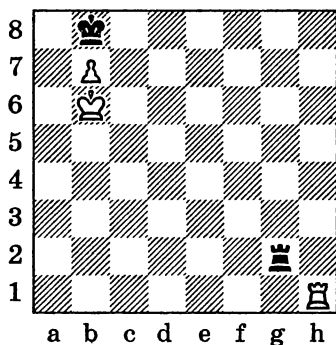
6



7



8



9

## ОТДОХНИ И РАЗВЛЕКИСЬ!



### Из истории шахмат

Французский король Людовик XVI как-то попросил своего подданного, сильного шахматиста Франсуа Андре Филидора (1726—1795) научить его играть в шахматы. Прошло полгода, и Людовик пожелал узнать, как Филидор оценивает его игру.

— Ваше Величество, — ответил Филидор, — всех шахматистов я разделяю на три группы: к первой относятся те, кто не умеет играть в шахматы, ко второй — те, кто играет плохо, и к третьей — те, которые играют хорошо. Вы, Ваше Величество, уже относитесь ко второй группе.

### Знаешь ли ты, что

многие замечательные шахматисты оказывались и незаурядными учеными, деятелями искусства, военачальниками. Таким же был и Филидор, ставший к концу жизни одним из замечательных композиторов своего времени. О Филидоре говорили, что «он шел через лабиринт звуков с такой же легкостью, как играл в шахматы».

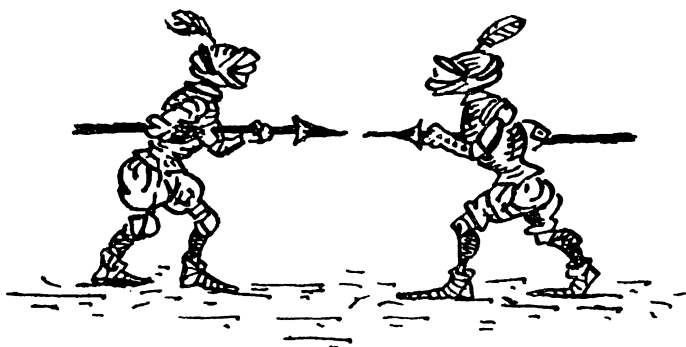


# Начала





Дебют — это начальная стадия шахматной партии. К настоящему времени разработано много разных дебютов, изданы дебютные справочники, руководства, пособия по тому, какими способами следует вводить в бой фигуры, захватывать центр или просто получить надежную позицию в начале партии. Поначалу, пока ты еще только учишься играть, тебе следует стараться не попадать в трудное положение в начале партии, стараться побыстрее развить свои фигуры и захватить инициативу.



## КАКИМИ БЫВАЮТ ДЕБЮТЫ

Одним нравятся острые дебюты, когда с первых ходов начинается активная борьба. Другим — дебюты, в которых можно получить в начале партии надежную, устойчивую позицию. Только нельзя механически заучивать варианты, надо понять смысл дебюта, который ты выбрал, построение фигур, пешек. Сыграв партию, проанализируй ее и выясни, были ли допущены ошибки в дебюте. И если были, старайся больше их не допускать.



Ряд известных шахматистов ведут свою библиотеку дебютов, куда записывают и классифицируют по дебютам сыгранные партии. В данной книге мы приводим лишь краткую характеристику некоторых дебютов, которые позволят успешно начинать игру.

Каждый выбирает себе дебют по вкусу. Не скроем от тебя, работа по изучению дебютов трудная, но совершенно необходимая. И если ты хочешь добиться успеха, одолей дебютные варианты. Чем больше и лучше ты будешь их знать, тем больше у тебя будет шансов победить.

Какие же бывают дебюты? Они делятся на открытые, которые начинаются ходами 1. e2—e4 e7—e5; полуоткрытые, в которых на 1. e2—e4 черные отвечают любым ходом, кроме 1. ... e7—e5, и закрытые, когда белые начинают игру любым ходом, кроме 1. e2—e4.



# ОТКРЫТЫЕ НАЧАЛА

## Итальянская партия

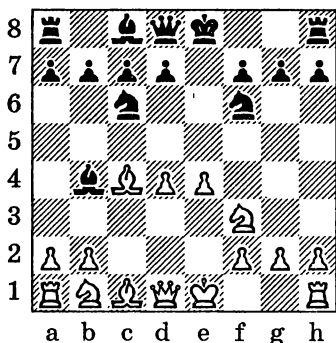
1. e2—e4 e7—e5 2. ♖g1—f3  
 ♜b8—c6 3. ♚f1—c4 ♚f8—c5.

Далее возможны два пути развития: первый — белые стремятся захватить центр 4. c2—c3 ♚g8—f6, атакуя пешку e4. 5. d2—d4 e5:d4 6. c3:d4

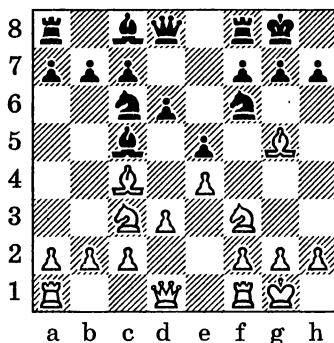
♚c5—b4+ (1). Белые захватили центр, а слон c5, чтобы не терять времени, сделал шах. 7. ♚c1—d2 ♚b4:d2+ 8. ♚b1:d2 d7—d5! Черные не могут смириться с пешечным центром белых и ходом d7—d5 атакуют пешку e4, уравнивая шансы.

Второй путь белых заключается в скорейшем развитии своих фигур. 4. d2—d3 d7—d6 5. ♚b1—c3 ♚g8—f6 6. 0—0 0—0 7. ♚c1—g5.

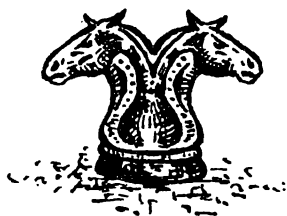
(2) Положение примерно равное.



1



2

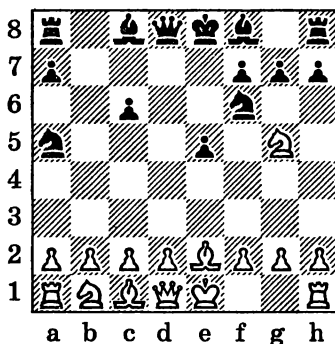


## Защита двух коней

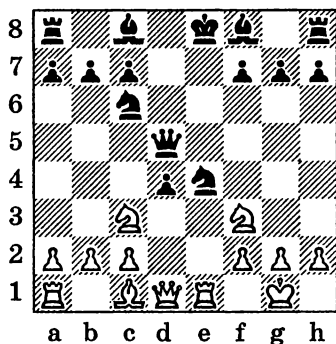
Один из наиболее распространенных дебютов среди начинающих шахматистов. Уже с первых ходов завязывается острая игра.

1. e2—e4 e7—e5 2. ♖g1—f3 ♜b8—c6 3. ♙f1—c4 ♜g8—f6. Черные напали на пешку e4. Рассмотрим 2 варианта.

А. 4. ♙f3—g5. Белые атакуют пешку f7, одновременно защищая свою пешку e4. 4. ... d7—d5 5. e4:d5 ♜c6—a5. Черные жертвуют пешку, но взамен получают инициативу, они активизируют свои фигуры. Далее возможно 6. ♙c4—b5+ c7—c6 7. d5:c6 b7:c6 8. ♙b5—e2 со сложной игрой. (3) Если черные сыграют 5. ... ♜f6:d5, то белые получают сильную атаку на короля. 6. ♜g5:f7 ♜e8:f7 7. ♜d1—f3+ ♜f7—e6 8. ♜b1—c3 ♜c6—e7 9. d2—d4. Вместо 6. ♜g5:f7 белые могут играть 6. d2—d4 e5:d4 7. 0—0 ♙f8—e7 8. ♜g5:f7 ♜e8:f7 9. ♜d1—f3+ ♜f7—e6 10. ♜b1—c3 тоже с сильной атакой.



3



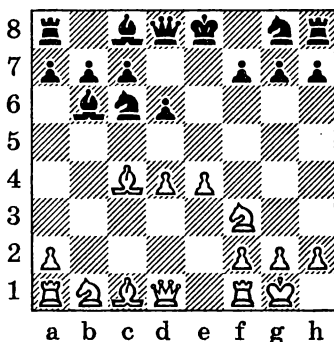
4

Б. 4. d2—d4. Это более спокойное развитие.  
 4. ... e5:d4 5. 0—0 ♖f6:e4 6. ♜f1—e1 d7—d5  
 7. ♙c4:d5 ♚d8:d5 8. ♙b1—c3 (4, на с. 206)  
 8. ... ♚d5—a5 9. ♙c3:e4 с равной игрой.

### Гамбит Эванса

1. e2—e4 e7—e5 2. ♖g1—f3 ♙b8—c6 3. ♙f1—c4  
 ♙f8—c5 4. b2—b4. Белые жертвуют пешку, чтобы  
 создать сильный пешечный центр. 4. ... ♙c5:b4  
 5. c2—c3 ♙b4—c5 6. 0—0 d7—d6 7. d2—d4 e5:d4  
 8. c3:d4 ♙c5—b6.

(5) В дальнейшем белые должны стремиться к продвижению центра, созданию атаки на короля, а черные будут стараться уничтожить центр белых. Черные могут отдать обратно пешку, сыграв 7. ... ♙c5—b6. Могут в ответ на 5. c2—c3 сыграть 5. ... ♙b4—a5. В



5

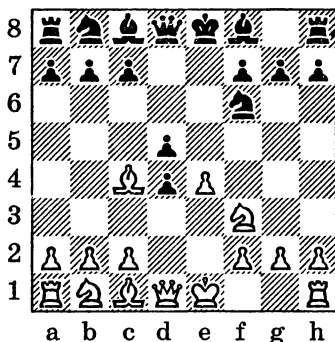
настоящее время гамбит Эванса почти не играют, так как у черных много возможностей уравнять игру, сохранить пешку или отдать ее для быстрого развития своих фигур.

### Дебют слона

1. e2—e4 e7—e5 2. ♙f1—c4. Слон уже на втором ходу вступает в игру. 2. ... ♖g8—f6. Если 2. ... c7—c6, то 3. d2—d4! d7—d5 4. e4:d5 c6:d5 5. ♙c4—b5+, и у белых предпочтительнее. А на 2. ... ♙f8—c5 заслуживает внимания 3. b2—b4 ♙c5:b4+ 4. c2—c3. По-



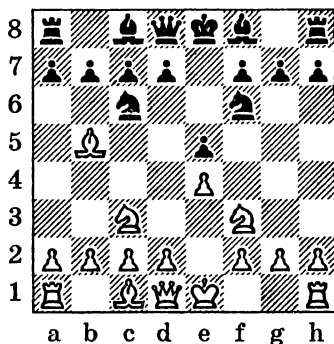
хожая идея проводилась в гамбите Эванса. 3.  $d2-d4$   $e5:d4$  4.  $\text{g}1-f3$   $d7-d5$ . (6) Черные могут и «пожадничать» 4. ...  $\text{f}6:e4$  5.  $\text{d}1:d4$   $\text{e}4-f6$  6.  $\text{c}1-g5$   $\text{f}8-e7$  7.  $\text{b}1-c3$   $\text{b}8-c6$  (или 7. ...  $c7-c6$  8.  $0-0-0$   $d7-d5$  9.  $\text{h}1-e1$ , у белых получше). 8.  $\text{d}4-h4$   $d7-d6$  9.  $0-0-0$  со сложной игрой. 5.  $e4:d5$   $\text{f}8-b4$  6.  $c2-c3$   $\text{d}8-e7+$  7.  $\text{c}4-e2$   $d4:c3$  8.  $\text{b}1-c3$ . Позиция белых предпочтительнее.



## Дебют четырех коней



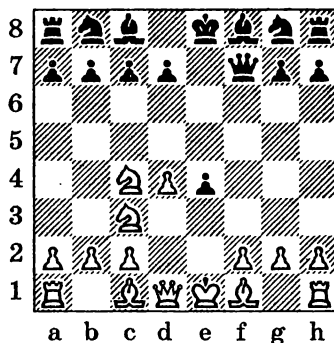
1. e2—e4 e7—e5  
 2. ♖g1—f3 ♜b8—c6  
 3. ♜b1—c3 ♖g8—f6. Четыре коня выведены.  
 4. ♙f1—b5 (7). 4. ... ♙f8—c5 5. 0—0 0—0. Короли спрятаны, и начинается борьба за центр. 6. ♙f3:e5 ♜c6:e5 7. d2—d4 ♙c5—d6 8. f2—f4 ♙e5—c6 9. e4—e5 ♙d6—e7 10. d4—d5 ♜c6—b4 11. e5:f6 со сложной игрой. Также возможно 4. ... ♙f8—b4 5. 0—0 0—0 6. d2—d3 и 4. ... ♜c6—d4 5. ♜b5—a4 ♙f8—c5 с примерно равной игрой.



7

## Латышский гамбит

1. e2—e4 e7—e5  
 2. ♖g1—f3 f7—f5. Черные вскрывают позицию своего короля, не развив фигуры, а это, как правило, выгодно белым. 3. ♙f3:e5 ♜d8—f6 4. ♙e5—c4 f5:e4 5. ♜b1—c3 ♜f6—f7 6. d2—d4 (8). У белых лучше, например, 6. ... ♙g8—f6 7. ♙c1—g5 ♙f8—b4 8. ♙c4—e5 ♜f7—e6 9. ♙f1—c4 ♜e6—f5 10. ♙g5:f6 g7:f6 11. ♙e5—g4. Сказывается недостаток раннего развития ферзя.

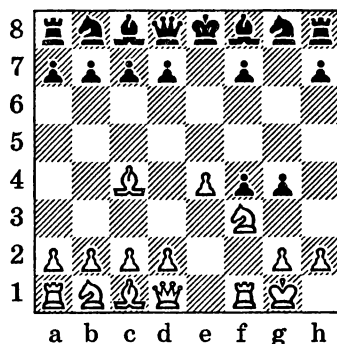


8

## Королевский гамбит

1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4. Уже на втором ходу белые жертвуют пешку, открывая свой королевский фланг, но при этом получают важную линию «f» для атаки и хорошие шансы для захвата центра.

Недостатком королевского гамбита является то, что белые ослабляют позицию своего короля, и диагональ e1—h4, на которую «смотрит» черный ферзь. Если черные не принимают жертву пешки, то белые не испытывают затруднений и усиливают давление на центр. Например, 2... ♔f8—c5 3. ♖g1—f3 d7—d6 4. ♔f1—c4 ♖b8—c6 5. c2—c3 ♖g8—f6 6. f4:e5 d6:e5 7. d2—d3 с хорошими перспективами у белых. Но вернемся к первым двум ходам. 3. ♖g1—f3. (Белые защищают поле h4 и собираются захватить центр путем 4. d2—d4.) 3. ... g7—g5. Другое продолжение: 3... d7—d5 с целью, возвратив пешку, помешать белым создать сильный пешечный центр. Тогда 4. e4:d5 ♖g8—f6 5. ♔f1—b5 c7—c6 6. d5:c6 ♖b8:c6 7. d2—d4 с хорошей позицией у белых. 4. ♔f1—c4. Белые также могут сыграть 4. d2—d4 и 4. h2—h4. 4. ... g5—g4 считается более надежным, чем 4. ... ♔f8—g7. 5. 0—0



9

(9). 5. ... g4:f3 6. ♖d1:f3 ♖d8—f6. Слабее 6. ... ♖d8—e7 7. d2—d4 ♖b8—c6 8. ♖b1—c3 ♖c6:d4 9. ♖f3:f4 ♖d4—e6 10. ♖c3—d5 с инициативой у белых. 7. e4—e5 Белые жертвуют пешку для вскрытия линии. 7. ... ♖f6:e5. Здесь у белых два продолжения.

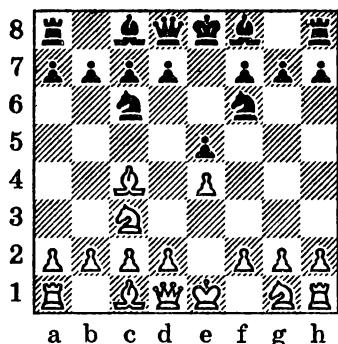
I. 8. ♖c4:f7 ♜e8:f7 9. d2—d4 ♜e5:d4 10. ♖c1—e3 ♜d4—f6 11. ♖e3:f4. Считается, что в этой позиции у белых за пожертвованный материал есть достаточная компенсация в виде активных своих фигур, а также слабого положения черного короля и ферзя.

II. 8. d2—d3 ♖f8—h6 9. ♖b1—c3 ♖g8—e7 10. ♖c1—d2 ♖b8—c6 11. ♜a1—e1 ♜e5—f5 12. ♖c3—d5 с атакой.

### Венская партия

1. e2—e4 e7—e5 2. ♖b1—c3 ♖g8—f6 3. ♖f1—c4 ♖b8—c6 (10, на с. 212). На 3. ... ♖f6:e4 возможны варианты: а) 4. ♜d1—h5 ♖e4—d6 5. ♖c4—b3 ♖b8—c6 6. ♖c3—b5, и перевес на стороне белых. Рассмотрим другие продолжения: если б) 4. ♖c4:f7 ♜e8:f7





10

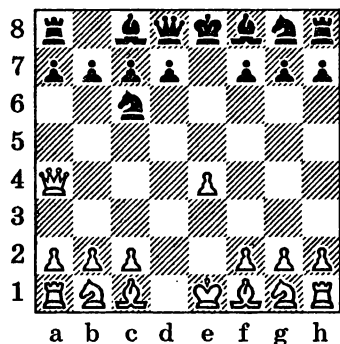
### Центральный дебют

1. e2—e4 e7—e5 2. d2—d4 e5:d4 3. ♖d1:d4. Белые разменяли центральную пешку черных ценой раннего развития ферзя.

Своим следующим ходом черные используют это. 3... ♜b8—c6. Напад на ферзя, черные опередили белых в развитии, так как ферзь вынужден сделать в дебюте второй ход, а черные развили фигуру.

4. ♖d4—a4 (11).

Если 4. ♖d4—e3, то 4. ... ♜g8—f6 5. ♜b1—c3



11

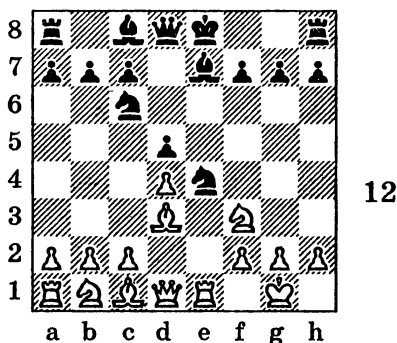
5. ♜c3:e4 d7—d5 6. ♜d1—f3+ ♜f7—g8 7. ♜e4—g5 ♜d8—d7, и 8. ... h7—h6! Если в) 4. ♜c3:e4 d7—d5 с хорошей игрой у черных. г) 4. d2—d3 ♜f8—b4 5. ♜g1—f3 d7—d6 6. 0—0 ♜b4:c3 7. b2:c3 с примерно равной игрой.

♜f8—b4 6. ♜c1—d2 0—0 7. 0—0—0 ♜f8—e8 8. ♜f1—c4 d7—d6, и позиция черных предпочтительнее. 4. ... ♜g8—f6 5. ♜c1—g5 ♜f8—e7 6. ♜b1—c3 0—0 7. ♜g1—f3 d7—d6 8. 0—0—0. Положение сторон равное.



## Русская партия

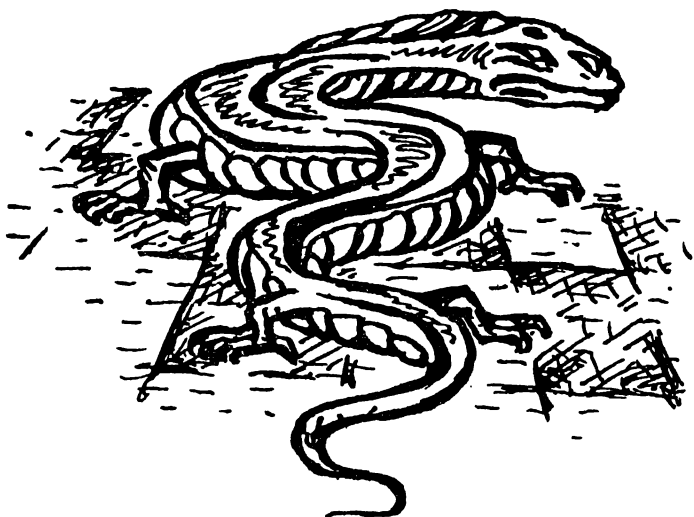
1. e2—e4 e7—e5 2. ♖g1—f3 ♖g8—f6. Здесь уже черные с первых ходов вступают в активную борьбу за центр. 3. ♜f3:e5. Белые могут избрать и другой путь: 3. d2—d4 ♜f6:e4 (на 3. ... e5:d4 белые получают перевес путем 4. e4—e5 ♜f6—e4 5. ♚d1:d4 d7—d5 6. e5:d6 ♜e4:d6 7. ♜b1—c3). 4. ♜f1—d3 d7—d5 5. ♜f3:e5 ♜b8—d7 6. 0—0, и позиция белых предпочтительнее. 3. ... d7—d6. Нельзя 3... ♜f6:e4 из-за 4. ♚d1—e2 ♚d8—e7 5. ♚e2:e4 d7—d6 6. d2—d4 с преимуществом у белых. 4. ♜e5—f3 ♜f6:e4 5. d2—d4 d6—d5 6. ♜f1—d3 ♜f8—e7 7. 0—0 ♜b8—c6 8. ♜f1—e1 с чуть лучшими шансами у белых (12).



## ПОЛУОТКРЫТЫЕ НАЧАЛА

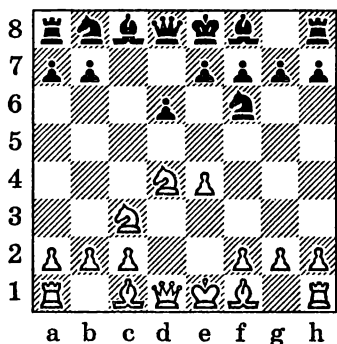
### Сицилианская защита

1. e2—e4 c7—c5. Часто применяемое начало: в этом дебюте черные с первых ходов стремятся к развитию инициативы на ферзевом фланге. Сицилианская защита требует от партнеров точной игры. Положение белых и черных можно охарактеризовать неустойчивым равновесием — как будто



качаются веса. Маленькая неточность может привести к резкому ухудшению позиции. И все же это начало привлекает многих шахматистов, любящих активную игру. По сицилианской защите написано много книг.

2. ♖g1—f3 d7—d6 3. d2—d4 c5:d4 4. ♗f3:d4 ♗g8—f6 5. ♖b1—c3 (1). В этой позиции белые владе-



1

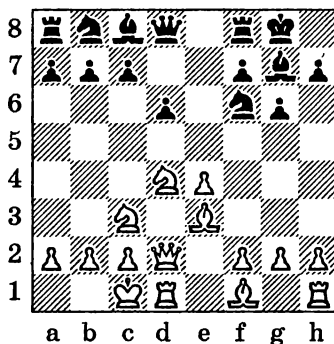
ры с ориентировкой на атаку на королевском фланге. У черных есть игра на ферзевом фланге ходами a7—a6, b7—b5, открытая линия «с», и они планируют провести пешечный удар в центре. Черные могут ответить 5. ... g7—g6 (вариант дракона). Расположение черных пешек

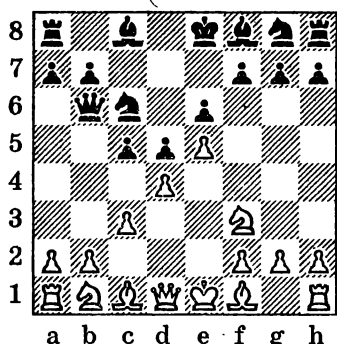
h7—g6—f7—e7—d6 в этом варианте напоминает спину дракона. 5. ... g7—g6 6. ♖c1—e3 ♜f8—g7 7. f2—f3 ♜b8—c6 8. ♚d1—d2 0—0 9. 0—0—0. Получилась позиция с разносторонними рокировками. Белые стремятся к атаке на черного короля, надвигая пешки «h» и «g». Черные должны атаковать на ферзевом фланге, где спрятался белый король. Эти позиции требуют большой точности игры, умения атаковать и защищаться.

### Защита Филидора

1. e2—e4 e7—e5 2. ♜g1—f3 d7—d6. Надежно защитив пешкой свою центральную пешку, черные стеснили себя в развитии. Поэтому белые захватывают инициативу. 3. d2—d4 e5:d4. (Слабее 3. ... ♜g8—f6 4. ♜b1—c3 e5:d4 5. ♜f3:d4 ♜f8—e7 6. ♖c1—f4 0—0 7. ♚d1—d2 a7—a6 8. 0—0—0, и у белых лучше.) Черные выводят слона на важную диагональ a1—h8, которую он контролирует. 4. ♜f3:d4 g7—g6 5. ♜b1—c3 ♜f8—g7. Слон также защитит короля после рокировки. 6. ♖c1—e3 ♜g8—f6 7. ♚d1—d2 0—0 8. 0—0—0 (2).

8. ... ♜b8—c6 9. ♜d4:c6 b7:c6 10. ♖e3—h6 со сложной игрой. Белые готовятся к наступлению на королевском фланге и меняют слонов. При разносторонних рокировках и устойчивом центре белые обычно атакуют на королевском фланге, а черные — на ферзевом.





3

## Французская защита

1. e2—e4 e7—e6
2. d2—d4 d7—d5. Черные атаковали пешку e4. Белые могут разменяться
3. e4:d5 e6:d5, разрядив обстановку в центре. Также могут ее защитить
3. ♖b1—c3 или 3. ♖b1—d2 и продвинуть 3. e4—e5.

I. 3. e4—e5. Этот вариант называют системой Нимцовича. 3. ... c7—c5. Теперь черные атакуют другую центральную пешку белых — d4. 4. c2—c3 ♖b8—c6 5. ♖g1—f3 ♜d8—b6. (3) 6. a2—a3 или 6. ♙f1—e2 со сложной игрой на обоих флангах.

II. 3. ♖b1—c3 ♖g8—f6 4. ♙c1—g5 d5:e4 5. ♙c3:e4 ♙f8—e7 6. ♙g5:f6 g7:f6 (или 6. ... ♙:f6 7. ♙f3 ♖d7 8. ♜d2 b6 9. ♙b5 у белых предпочтительнее) 7. ♖g1—f3 b7—b6 8. ♙f1—c4 ♙c8—b7 9. ♜d1—e2 c7—c6 10. 0—0—0 ♜d8—c7 со сложной игрой.

II. 3. ♖b1—c3 ♖g8—f6 4. ♙c1—g5 d5:e4 5. ♙c3:e4 ♙f8—e7 6. ♙g5:f6 g7:f6 (или 6. ... ♙:f6 7. ♙f3 ♖d7 8. ♜d2 b6 9. ♙b5 у белых предпочтительнее) 7. ♖g1—f3 b7—b6 8. ♙f1—c4 ♙c8—b7 9. ♜d1—e2 c7—c6 10. 0—0—0 ♜d8—c7 со сложной игрой.

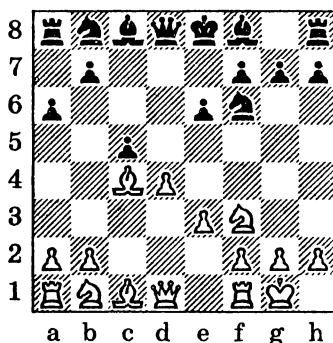
## ЗАКРЫТЫЕ ДЕБЮТЫ

### Принятый ферзевый гамбит

1. d2—d4 d7—d5 2. c2—c4. Белые уже вторым ходом атакуют пешку d5. 2. ... d5:c4. Черные приняли жертву пешки, но пешку им придется вернуть. 3. ♖g1—f3 ♖g8—f6 4. e2—e3. Если черные захотят сохранить лишнюю пешку, то попадут в трудное положение. Так, 4. ... b7—b5 5. a2—a4 c7—c6 6. a4:b5 c6:b5 7. b2—b3 c4:b3 8. ♙f1:b5+ с преимуществом у



белых. 4. ... e7—e6  
 5. ♘f1:c4 c7—c5. Черные атакуют центр. 6. 0—0 a7—a6. (1) 7. a2—a4, препятствуя ходу 7. ... b7—b5. Если 7. ♔d1—e2, то b7—b5. 8. ♘c4—b3 ♘c8—b7, и черные успели развить слона b7. После 7. a2—a4 положение сторон примерно равное.



1

### Дебют ферзевых пешек

1. d2—d4 d7—d5 2. e2—e3. Белые продолжают спокойное развитие, не проводя c2—c4. 2. ... ♘g8—f6  
 3. ♘f1—d3 c7—c5 4. c2—c3 ♘b8—c6 5. f2—f4 ♘c8—g4 с равенством.

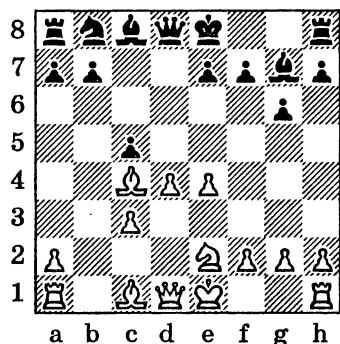
## Отказанный ферзевый гамбит

1. d2—d4 d7—d5 2. c2—c4 e7—e6 3. ♖b1—c3 ♗g8—f6 4. ♙c1—g5 ♖b8—d7 5. e4:d5 e6:d5. Ошибочно 6. ♗:d5? ♗:d5 7. ♙:d8 ♖b4+ 8. ♔d2 ♙:d2 9. ♗:d2 ♗:d8 с лишней фигурой. 6. e2—e3 c7—c6 7. ♔d1—c2 ♙f8—e7. Далее возможно 8. ♙f1—d3 0—0 9. ♗g1—f3 ♙f8—e8. Здесь белые могут спрятать короля на ферзевый фланг, пойдя на 10. 0—0—0, а потом атаковать на королевском фланге путем h3 и g4 или сыграть 10. 0—0 и потом вести атаку на ферзевом фланге путем движения пешки «b»: ♖b1 и b2—b4—b5. Позиция белых в обоих случаях предпочтительнее, так как черные испытывают трудности в развитии слона с8.

## Защита Грюнфельда

Защита Грюнфельда широко применяется сильнейшими шахматистами мира. В этом дебюте черные временно уступают центр белым, а затем начинают его атаковать.

1. d2—d4 ♗g8—f6 2. c2—c4 g7—g6 3. ♖b1—c3 d7—d5 4. c4:d5 ♗f6:d5 5. e2—e4, позволяющее белым бороться за инициативу. 5. ... ♗d5:c3 {если конь отступает 5... ♗d5—b6, то возможно 6. ♙c1—e3 ♙f8—g7 7. h2—h3 (препятствующий ♙g4) 0—0 8. ♗g1—f3 c7—c6 9. ♙f1—e2 ♗c8—e6 10. 0—0 ♗e6—c4 11. ♔d1—d2 ♖b8—d7 12. ♙c1—h6 с опасной ата-

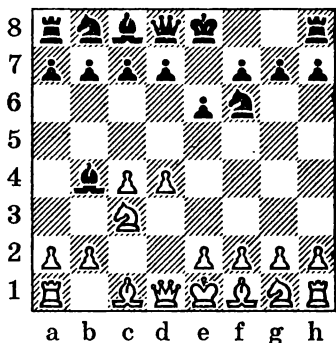




кой на короля, если 5. ... ♖d5—f6, то впоследствии у черных возникает стесненное положение, и слон g7 будет закрыт своим конем}. 6. b2:c3 ♙f8—g7 7. ♙f1—c4 c7—c5. Черные осуществляют подрыв центра белых. 8. ♙g1—e2 (2) (Если 8. ♙g1—f3, то возможно ♙c8—g4 со связкой коня f3). В позиции есть два основных продолжения: а) вариант Алехина с разменом в центре. 8. ... c5:d4 9. c3:d4 ♙b8—c6 10. ♙c1—e3 0—0 11. 0—0 ♙c6—a5 (или ♙c8—d7, или ♙c8—g4); б) вариант Ботвинника без размена в центре, с атакой пешечного центра. 8. ... 0—0 9. 0—0 ♙b8—d7 10. ♙c1—g5 h7—h6 11. ♙g5—e3 ♜d8—c7 (или 9. ... ♙b8—c6 10. ♙c1—e3 ♜d8—c7 11. ♖a1—c1 ♞f8—d8).

### Защита Нимцовича

1. d2—d4 ♙g8—f6 2. c2—c4 e7—e6 3. ♙b1—c3 ♙f8—b4 (3, на с. 220). Черные оказывают давление на поле e4, препятствуя продвижению e2—e4.



3

Рассмотрим два продолжения:

а) 4. a2—a3 ♖b4:c3+ 5. b2:c3 в результате у белых сохраняется возможность создания сильного пешечного центра, но у них сдвоенные пешки по линии «с». 5. ... c7—c5. Черные атакуют центр. Ход 6. d4:c5 не страшен,

так как у белых по линии «с» уже три слабые пешки и потеря центра. Поэтому 6. e2—e3 0—0 7. ♖f1—d3 ♜b8—c6 8. ♜g1—e2 b7—b6 со сложной игрой.

б) 4. e2—e3 Белые спокойно развиваются. 4. ... c7—c5 5. ♜g1—f3 0—0 6. ♖f1—d3 d7—d5 7. 0—0 ♜b8—c6 8. a2—a3 и только сейчас белые атакуют слона b4. 8. ... ♖b4:c3 9. b2:c3 d5:c4 10. ♖d3:c4 со сложной игрой.



## Короткие партии





Это партии, в которых один из партнеров совершает ошибку или ряд ошибок в дебюте, а другой активно это использует для постановки мата или выигрыша легкой или тяжелой фигуры.

Легаль — Сен-Буже, 1750 г.

1. e2—e4 e7—e5  
2. ♖g1—f3 d7—d6  
3. ♙f1—c4 ♙b8—c6  
4. ♙b1—c3 ♙c8—g4  
5. ♙f3:e5 (1) 5. ... ♙g4:d1.

Черные взяли ферзя, но последовало 6. ♙c4:f7+ ♙e8—e7. Других полей у короля нет. 7. ♙c3—d5×. Однако белые допустили ошибку на пятом ходу.

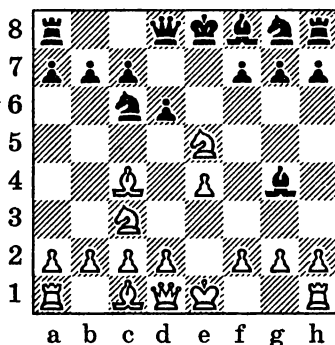
Черные могли ответить 5. ... ♙c6:e5 и выиграть коня. Вот до чего доводит жадность.

Таль — Ваганян, 1973 г.

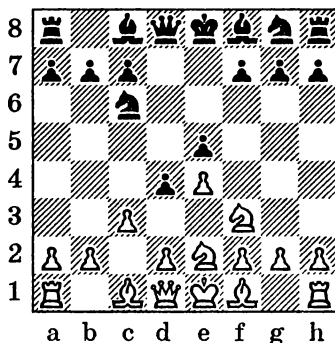
1. e2—e4 e7—e6 2. d2—d4 d7—d5 3. ♙b1—d2 ♙b8—c6 4. ♙g1—f3 ♙g8—f6 5. e4—e5 ♙f6—d7 6. ♙d2—b3 f7—f6 7. ♙f1—b5 f6:e5 8. d4:e5 ♙d7—c5? 9. ♙f3—g5 ♙c8—d7 10. ♙b5:c6 b7:c6 11. ♙d1—h5+ g7—g6 12. ♙h5—f3. Черные сдались, так как грозит мат, а на 12. ... ♙d8—e7 13. ♙b3:c5 и белые выигрывают коня.

Цешковский — Шофман, 1969 г.

1. e2—e4 e7—e6 2. ♙b1—c3 d7—d5 3. ♙g1—f3 d5—d4 4. ♙c3—e2 ♙b8—c6 5. c2—c3 e6—e5? (2). Лучше

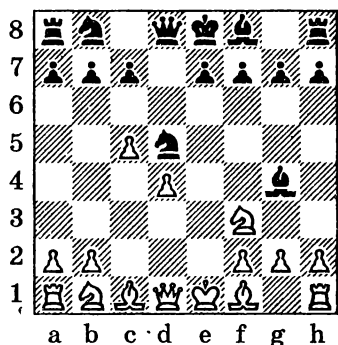


1



2

5... dc 6. c3:d4 e5:d4 7. ♖d1—a4 ♜f8—c5 8. b2—b4!  
 ♜c5:b4 9. ♙e2:d4 ♚g8—e7 10. ♜f1—b5 ♜d8—d6  
 11. e4—e5! ♜d6—c5 12. ♙d4—b3! Потеряв фигуру,  
 черные сдались.



3

Тимман — Баккали,  
 1974 г.

1. e2—e4 d7—d5 2.  
 e4:d5 ♜g8—f6 3. d2—d4  
 ♜f6:d5 4. c2—c4 ♙d5—b6  
 5. ♜g1—f3 ♜c8—g4 6.  
 c4—c5 ♙b6—d5? (3)  
 Правильнее было бы  
 6. ... ♙b6—d7. 7. ♜d1—b3  
 b7—b6? Лучше 7. ... ♜c8  
 8. ♜f3—e5! Черные сда-

лись, так как проигрывают фигуру ходами 9. ♙e5:g4  
 или 9. ♜f1—b5.



# Ответы на задания

№ стр.	№ задания	№ диаграммы	Ответы
24	2		Бел. ♖e2, ♙a1, ♘b3 Δ: a2, c2, d2 Чер. ♗e8, ♚a8, ♜c6 Δ: b7, d7, e6
26	1	5	♙: a5, ♙b5, ♙c5, ♙e5, ♙f5, ♙:g5, ♙d4
27	2а	6	6 полей: d7, d6, d5, d4, d3, d2
	26	7	не может, два хода
28	3	8	11 ходов: ♙:e5, ♙e4, ♙d3, ♙c3, ♙b3, ♙a3, ♙e2, ♙e1, ♙f3, ♙g3, ♙h3
	3	9	9 ходов: ♙c5, ♙d5, ♙f5, ♙g5, ♙h5, ♙:e6, ♙e4, ♙e3, ♙e2
	3	10	14 ходов
30	1	4	♙a1, ♙b2, ♙d4, ♙e5, ♙f6, ♙g7, ♙h8, ♙b4, ♙a5, ♙d2, ♙e1
	1	5	♙a1, ♙b2, ♙c3, ♙e5, ♙:f6, ♙c5, ♙e3, ♙:f2
31	2а	6	— 4 поля: e5, f6, g7, h6
	2а	7	— 7 полей: e3, f2, g3, f4, e5, d6, c7
32	2а	8	— 7 полей
	26	9	— 4 хода: ♙e4, ♙:g2, ♙g4, ♙h5
	26	10	— 7 ходов
34	1	3	♙a4, ♙b4, ♙c4, ♙d4, ♙f4, ♙g4, ♙h4, ♙e3, ♙e2, ♙e1, ♙:e5, ♙d5, ♙:c6 ♙f5, ♙g6, ♙:h7
	1	4	♙a4, ♙:c2, ♙c4, ♙d5, ♙e6, ♙:f7, ♙:a3 и т.д.
	2	5	5 ходов
	2	6	5 ходов
37	1	3	♙a5, ♙b5, ♙b6, ♙b7, ♙a7

№ стр.	№ задания	№ диаграммы	Ответы
38	2	4	5 ходов ♔g3—f4—g5—g6—f5
	2	5	7 ходов
41	1	4	Белые пешки: a3, a4, d3, d4, e3, f3, f4 Черные пешки: c6, c5, g5
	2	5	Белые пешки: b4, b3:c4, c3, e4, f3, f4, h3, h4 Черные пешки: b4, c3, c4:b3, h6, h5, e7:d6, e6, e5
42	3	6	Белые пешки: f2:g3, g4:h5, a2:b3, g4:f5 Черные пешки: b3:a2, c6:b5, f5:g4, h5:g4
44	1а	10	b4:c3
	1б	—"	взятие невозможно
	1в	—"	e4:f3
	1г	—"	взятие невозможно
45	2а	10	c5:d6
	2б	—"	взятие невозможно
47	1	3	Для белого коня доступны поля: e1, e3, h4; для черного коня — a5, a7, d8, e5, d4, b4, b8
	1	4	Для белого коня доступны поля: b2, c5, e5, f4, f2, e1; для черного коня — f8, f4, h8
	2	5	3 хода 1. ♖f2 2. ♜e4 3. ♜:d2 или 1. ♜b2 2. ♜c4
	2	6	2 хода 1. ♜e3 2. ♜:c2
	2	7	4 хода 1. ♜:e5 2. ♜:c4 3. ♜:b6 или 2. ♜c4 3. ♜b6 4. ♜:d7

№ стр.	№ задания	№ диаграммы	Ответы
	2	8	4 хода 1. ♖:f6 2. ♖:d5 3. ♖c3 4. ♖:e2
	2	9	5 ходов 1. ♖:c5 2. ♖b3 3. ♖:d2 4. ♖c4 5. ♖:e3
53	2	8	невозможна
	2	9	невозможна
	2	10	возможна
	2	11	невозможна
	3	12	в длинную: 0—0—0
	3	13	в короткую: 0—0
	3	14	в короткую: 0—0
	4	15–21	Рокировка возможна только в позициях (20) и (21)
56	1	6	♙g1+
	1	7	♘e5+
	1	8	♘f5+
	1	9	♚a6+
	1	10	♙a2+
	1	11	b3+
	2	12	8 шахов: ♙a5+, ♙e4+, d4+, f4+, ♘d3+, ♘g4+, ♘g3+, ♘:f6+
	2	13	8 шахов: ♙a7+, ♙d6+, ♙e5+, ♙f5+, ♙g5+, ♙h5+, ♙:d7+, c6+
	3	14	♙b1
	3	15	♘g7
61	1	4	f7×
	1	5	♘e6×
	1	6	♘h6×
	1	7	♚h8×
	1	8	♘h6×

№ стр.	№ задания	№ диаграммы	Ответы
	2	9	a7×, ♖b7×, ♗b6×, ♕d7×
	2	10	♜a1×, ♜b1×, ♖h1×, ♗g1×
64	1	4	В ферзя или в слона
	2	5	2 мата: a8♖×, a8♜×
65	3	6	В коня или в слона
	4	7	Невыгодно, так как будет пат
68	1	4	Вечный шах ♔d6+
	2	5	♜f6+
72	1	9	♜a3+
	1	10	♜e8+
	2	11	♘b6
	3	12	♖b6
	4	13	g4
	5	14	Ошибочный ход ♘d6, пат, правильно ♘e6
76	1a		Ладья + 3 пешки
	1б		Слон + 3 пешки
	1в		Ладья + слон + конь
	1г		4 пешки
	1д		Ферзь + 2 пешки
	1е		Ферзь + слон + 2 пешки
	1ж		одинаково
	1з		2 слона
	1и		одинаково
	2	4	конем: ♕c2
	2	5	конем: ♕b3
	2	6	конем: ♕g3
80	1	4	♜a8×
	2	5	♜e8×



№ стр.	№ задания	№ диаграммы	Ответы
	3	6	1. ♔g7 ♚c8(a8) 2. ♔e8× или 1. ♔e7
	4	7	Не могут, т. к. на ♔a3 последует ♚:b7
	5	8	0—0×
83	1	2	♚d7× или ♚g8×
	2	3	♚d8×, ♚d7×, ♚d6×, ♚e4×
85	1	2	♙d5×
	2	3	1. ♙d6+, ♚a8 2. ♙c6×
	3	4	1. ... ♚a3 2. ♚b1 ♙d3+ 3. ♚a1 ♙c3×
	4	5	1. ... ♙f5 2. ♚a2 ♙c1 3. ♚a1 ♚c3 4. ♚a2 ♚c2 5. ♚a1 ♙b2 6. ♚a2 ♙e6×
89	1	7	♚b7×
	2	8	♚b5×
	3	9	4 мата: ♚b7×, ♚f8×, ♚g8×, ♚h8×
	4	10	Не могут
	5	11	1. ♚d7 (если ♚b6, то пат) ♚b8 2. ♚b6 ♚a8 3. ♚c8×
	6	12	1. ... ♚c6 2. ♚a7 ♚b5 3. ♚a8
	7	13	1. ... ♚d5 2. ♚g6 ♚e5 3. ♚f7 ♚d6 4. ♚g7 ♚e6 5. ♚h7 ♚g4 6. ♚h6 ♚d5 7. ♚h7 ♚e6 8. ♚h8 ♚f7 9. ♚h7 ♚g7×
	8	14	1. ... ♚c2 2. ♚a1 ♚a3×
90	9	15	1. ... ♚h5 2. ♚f1 ♚h1×
92	1	3	♙f1×
	1	4	♙a7×
	1	5	♙f8×
	2	6	1. ♚c7 ♚a7 2. ♙a2×
	2	7	1. ♚a6 ♚a8 2. ♙c8×
	2	8	1. ♙d1 ♚a3 2. ♙a1×

№ стр.	№ задания	№ диаграммы	Ответы
	3	9	1. ♖g7+ ♜c8 2. ♜d6 ♜b8 3. ♜c6 ♜a8 4. ♜b6 ♜b8 5. ♖g8×
97	1	4	♜b3×
	1	5	♜c2×
	1	6	♜g2×
	1	7	♜f6×
	2	8	1. ♜g6+ ♜g8 2. ♜e6×
	2	9	1. ♜g7+ ♜g8 2. ♜f6×
	3	10	На поле f8, тогда ♜g6×
107	1	12	♜b4
	2	13	♜c4
	3	14	Да, могут: ♜a2 или ♜b1
	4	15	♜c7 или ♜e7
108	5	16	Два хода (без пешки — 3 хода)
	6	16	На поле a5
110	1	5	♜a5++ или ♜d8++
	2	6	1. ♜d8++ ♜h7 2. ♜:b8
	3	7	♜h5×
111	4	8	1. ♜f6++ ♜f8(d8) 2. ♜:e7×
	5	9	1. h5:g6 ♜:g6 2. ♜f6× если 1. ... ♜g8, то 2. ♜h8×
114	1	5	♜e4+
	2	6	♜e5
	3	7	♜e6
	4	8	♜c7
	5	9	d5
	6	10	♜b3
129	1		Белые хотят съесть пешку f7 и, чтобы ее не отдавать, черные вынуждены играть 4. d7—d5

№ стр.	№ задания	№ диаграммы	Ответы
	2		Черные начинают борьбу за центр. Это хороший ход. Белые могут сыграть 4. e:d, но тогда после 4. ♖:d5 позиция черных предпочтительнее.
	3		Белые хотят сыграть d2—d4, черным же следует играть ♜g8—f6, чтобы побыстрее закончить развитие.
	4		Белые закрывают дорогу центральной пешке d и этим задерживают развитие слона c1.
	5		Ходом ♜e2 белые тормозят развитие собственных фигур, закрывая дорогу слону f1. Здесь за белых есть такие ходы: ♙b5 или ♙c4, ♖c3 или d4.
138	1	8	Не следует, так как черные ладьи захватывают линию «b»
	2	9	♙c1
	3	10	♙c1
	4	11	Линию «b»
143		1	Да, так после 1. ♙:d4 c:d 2. a5 d3 3. a6 d2 4. a7 d1 ♜ 5. a8 ♜+ ♜d8 6. ♜:d8×
		2	Да, так как после 1. ♙:e4 ♖:e4 2. ♘f4 белая пешка проходит в ферзи.
		3	Нет, так как после 1. ♙:c2 ♘:c2 черные проводят ферзя.
		4	Да, так как после 1. ... ♙:g2 2. ♘:g2 a2 белые не успевают задержать черную пешку
153	1	12	a4
	2	13	Да 1. ♘c4 ♘c6 2. ♘b3 ♘d6 3. ♘a4

№ стр.	№ задания	№ диаграммы	Ответы
	3	14	<p> <math>\text{c}\text{e}5</math> 4. <math>\text{c}\text{:a}5</math> <math>\text{c}\text{d}6</math> 5. <math>\text{c}\text{b}6</math> <math>\text{c}\text{e}7</math> 6. <math>\text{Kpc}7</math>  <math>\text{c}\text{f}6</math> 7. <math>\text{c}\text{d}6</math> <math>\text{c}\text{f}7</math> 8. <math>\text{c}\text{e}5</math> <math>\text{c}\text{e}7</math> 9. <math>\text{f}6</math> <math>\text{c}\text{f}7</math>  10. <math>\text{c}\text{f}5</math> <math>\text{c}\text{f}8</math> 11. <math>\text{c}\text{:g}5</math> с выигрышем.  1. <math>\text{a}6</math> <math>\text{b:a}</math> 2. <math>\text{b}7</math> и белые проводят ферзя  Ничья при любом ходе, т. к. белым не удастся провести ферзя </p>
161	1	9	1. $\text{E:h}6$ $\text{g}7\text{:h}6$ 2. $\text{d}4\times$
	1	10	1. $\text{E:h}7+$ $\text{c}\text{:h}7$ 2. $\text{Eh}2\times$
	2	11	1. $\text{Wb}4+$ $\text{E:b}4$ 2. $\text{d}8\text{W}\times$
	2	12	1. ... $\text{Wg}1+$ 2. $\text{E:g}1$ $\text{E:g}1\times$
	2	13	1. ... $\text{W:c}3+$ 2. $\text{c:c}3$ $\text{c:b}3\times$
	3		3. $\text{c:e}5$ $\text{f}6\text{:e}5$ 4. $\text{Wh}5+$ $\text{g}6$ 5. $\text{W:e}5$ $\text{We}7$ 6. $\text{W:h}8$
	4	14	Белые проводят размерную комбинацию. 1. $\text{Wh}8+$ $\text{c:h}8$ 2. $\text{c}\text{g}6+$ $\text{c}\text{h}7$ 3. $\text{c:h}4$
166	1	8	1. $\text{c}\text{:h}7+$ $\text{c}\text{:h}7$ 2. $\text{Eh}3+$ $\text{c}\text{g}8$ 3. $\text{Wh}5$ и мат на следующем ходу.
	2	9	$\text{W:h}7\times$
	2	10	$\text{ce}7\times$
	2	11	$\text{Eh}8\times$
	2	12	$\text{ch}6\times$
171	1	4	1. $\text{d}5$ $\text{e:d}$ 2. $\text{c:d}5$ с выигрышем
	2	5	1. $\text{c:f}7+$ $\text{E:f}7$ 2. $\text{Wh}8+$ $\text{cg}8$ 3. $\text{cg}5$ с решающим преимуществом у белых.
173	1	2	1. $\text{c}\text{:h}7$ $\text{c}\text{:h}7$ 2. $\text{Wh}4+$ $\text{c}\text{g}8$ 3. $\text{Wh}6$ с матом.
	2	3	Белые сыграли правильно: 1. $\text{E:g}7$

№ стр.	№ задания	№ диаграммы	Ответы
			<p>♘g7 (на 1. ... ♞e7 будет 2. ♜:h6) 2. ♜f6+ ♘g8 (если 2. ... ♘f8, то 3. ♙g6 ♞e7 4. ♜h8×) 3. ♜:h6 и на 3. ... ♜:e5 4. ♙h7+ ♘h8 5. ♙g6+ ♘g8 6. ♜h7+ ♘f8 7. ♜:f7×</p>
184	1	2	1. ♜h8+ ♞g8 2. ♜f6+ ♘e8 3. ♜e7×
	2	3	1. ... ♞a7+ 2. ♘b5 (на 2. ♘b6 ♞a6+ 3. ♘:a6 пат) ♞b7+ 3. ♘a4 ♞a7+ с вечным шахом, а на 3. ♘c5 следует 3. ... ♞c7 с выигрышем ферзя.
187	1	6	1. ... ♘d4 2. ♘c7 ♜c5 3. ♘d7 ♜b6 4. ♘c8 ♜c6 5. ♘b8 ♘c5 6. ♘a7 ♜b6+ 7. ♘a8 ♜a6+ 8. ♘b8 ♘c6 с матом.
	2	7	1. ... ♜f4 2. ♘a7 ♜c7 3. ♘a8 ♜a5+ 4. ♘b8 ♘c4 5. ♘c8 ♜c5+ 6. ♘d7 ♜b6 7. ♘c8 ♜c6+ 8. ♘b8 ♘b5 9. ♘a7 ♜a6+ 10. ♘b8 ♘c6 с матом
188	3	8	♘a1
	4	9	Бессмысленно ♜g1+, поэтому следует приблизить короля, сыграв ♘e5
	5	10	Да, ходом ♘b3
	6	11	1. ♜c2 ♘c4 2. ♘f6 ♘d4 3. ♘e6 ♘c4 4. ♘e5 ♘b4 5. ♘d5 ♘b5 6. ♜b3 ♘a6 7. ♘c6 с матом
193	1	9	1. ♘b5 ♘d6 2. ♘b6 ♘d7 3. ♘b7 и пешка идет в ферзи.
	2	10	Нет. При ходе белых ничья: ♘c1, а при ходе черных они выигрывают после ♘b2

№ стр.	№ задания	№ диаграммы	Ответы
	3	11	Нет.
	4	12	Партия должна закончиться вничью, т. к. черный король находится в квадрате белой пешки а5 и успеет ее догнать.
194	5	13	♞h7. Ничья.
	6	14	1. ... ♜c4 2. ♜a5 ♜c5 3. a4 ♜c6 4. ♜a6 ♜c7 белым не удастся провести пешку в ферзи
	7	15	Белые выигрывают при любом ходе.
	8	16	Ничья независимо от очереди хода. При своем ходе черные играют 1. ... ♜g7 2. g6 ♜g8 3. ♜f6 ♜f8 4. g7 ♜g8 5. ♜g6 пат. При ходе белых: 1. g6 ♜g7 2. ♜g5 ♜g8 3. ♜f6 ♜f8 с ничьей.
199	1	6	♞d1+
	2	7	♞c1 и потом ♜c7 и d8♙
	3	8	1. ♞b4 и теперь после 1. ... ♜a6 2. ♜c7 ♞c2+ 3. ♜d6 ♞d2+ 4. ♜c6 ♞c2 5. ♜d5 ♞d2+ белые закрываются ладьей 6. ♞d4 и потом проводят ферзя.
	4	9	Черные добиваются ничьей после 1. ... ♞g6+ 2. ♜b5 ♜:b7 Ошибочно 1. ... ♞b2 2. ♜a6 ♞:b7 из-за 3. ♞h8 ♜c7 4. ♞h7 и черные остаются без ладьи.

# Партия № \_\_\_\_\_

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20 \_\_\_\_ г. \_\_\_\_\_ Тур

Белые: \_\_\_\_\_  
(фамилия)

Черные: \_\_\_\_\_  
(фамилия)

№ хода	Белые	Черные	№ хода	Белые	Черные
1			22		
2			23		
3			24		
4			25		
5			26		
6			27		
7			28		
8			29		
9			30		
10			31		
11			32		
12			33		
13			34		
14			35		
15			36		
16			37		
17			38		
18			39		
19			40		
20			41		
21			42		

№ хода	Белые	Черные	№ хода	Белые	Черные
43			66		
44			67		
45			68		
46			69		
47			70		
48			71		
49			72		
50			73		
51			74		
52			75		
53			76		
54			77		
55			78		
56			79		
57			80		
58			81		
59			82		
60			83		
61			84		
62			85		
63			86		
64			87		
65			88		

	Белые	Черные
Результат		
Время		
Подпись		



# Партия № \_\_\_\_\_

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20 \_\_\_\_ г. \_\_\_\_\_ Тур

Белые: \_\_\_\_\_  
(фамилия)

Черные: \_\_\_\_\_  
(фамилия)

№ хода	Белые	Черные	№ хода	Белые	Черные
1			22		
2			23		
3			24		
4			25		
5			26		
6			27		
7			28		
8			29		
9			30		
10			31		
11			32		
12			33		
13			34		
14			35		
15			36		
16			37		
17			38		
18			39		
19			40		
20			41		
21			42		

№ хода	Белые	Черные	№ хода	Белые	Черные
43			66		
44			67		
45			68		
46			69		
47			70		
48			71		
49			72		
50			73		
51			74		
52			75		
53			76		
54			77		
55			78		
56			79		
57			80		
58			81		
59			82		
60			83		
61			84		
62			85		
63			86		
64			87		
65			88		

	Белые	Черные
Результат		
Время		
Подпись		

## Об авторах

Одному из авторов этой книги — Михаилу Береславскому всего 15 лет. Он ученик 11-го класса, кандидат в мастера спорта по шахматам, двукратный чемпион Москвы среди юношей, участник многих математических олимпиад.

Его отец, который помогал Мише писать эту книгу — Леонид Яковлевич Береславский — профессор, действительный член-корреспондент Академии Изобретательства, член международной Ассоциации педагогов при ООН, ЮНЕСКО, кандидат в мастера спорта по шахматам.

*Издание для досуга*  
Серия «Для мальчиков»

**Береславский Михаил Леонидович**  
**Береславский Леонид Яковлевич**

## **ШАХМАТЫ**

Редакторы *В. Н. Балязин, Д. Р. Кондахсазова*  
Технический редактор *Т. П. Тимошина*  
Корректор *И. Н. Мокина*  
Компьютерная верстка *Н. В. Молоканова*

Подписано в печать с готовых диапозитивов 23.04.01.  
Формат 84×108<sup>1</sup>/<sub>32</sub>. Гарнитура Школьная. Печать  
высокая с ФПФ. Бумага типографская. Усл. печ. л. 12,6.  
Тираж 5000 экз. Заказ 1247.

Общероссийский классификатор продукции  
ОК-005-93, том 2; 953000 — книги, брошюры

Гигиеническое заключение  
№ 77.99.14.953.П.12850.7.00 от 14.07.00

**ООО «Издательство Астрель»**  
Изд. лиц. ЛР № 066647 от 07.06.99  
143900, Московская обл., г. Балашиха, проспект Ленина, 81

**ООО «Издательство АСТ»**  
Изд. лиц. ИД № 02694 от 30.08.00  
674460, Читинская обл., Агинский р-н, п. Агинское,  
ул. Базара Ринчино, 84  
Наши электронные адреса:  
[www.ast.ru](http://www.ast.ru)  
E-mail: [astpub@aha.ru](mailto:astpub@aha.ru)

При участии ООО «Харвест». Лицензия ЛВ № 32 от  
10.01.2001. 220040, Минск, ул. М. Богдановича, 155-1204.

Налоговая льгота — Общегосударственный классификатор  
Республики Беларусь ОКРБ 007-98, ч. 1; 22.11.20.600.

Республиканское унитарное предприятие  
«Полиграфический комбинат имени Я. Коласа».  
220600, Минск, ул. Красная, 23.



Существует несколько причин, по которым Вам следует обязательно **КУПИТЬ** книги серии **«ДЛЯ МАЛЬЧИКОВ»**: из книг этой серии Вы узнаете, **СКОЛЬКО** самых необходимых и полезных поделок Вы можете изготовить из материалов, которые находятся у Вас дома, как закалить тело и воспитать характер, как стать истинным джентльменом и многое, многое другое...

Другие книги серии **«ДЛЯ МАЛЬЧИКОВ»**:  
«Секреты твоего тела»,  
«Азбука юного джентльмена»,  
«Как нравиться девочкам»,  
«Вечеринки для мальчиков»,  
«Восточные единоборства»,  
«Первое свидание для мальчиков»,  
«Все об оружии»,  
«Автомобили»,  
«Бодибилдинг»,  
«Все о спорте»,  
«Изобретения».

ISBN 5-17-005535-8



9 785170 055357

КНИГА ДЛЯ МАЛЬЧИКОВ

ШАХМАТЫ