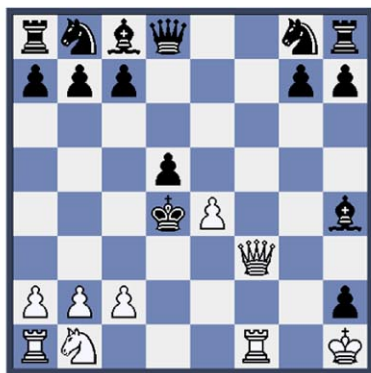
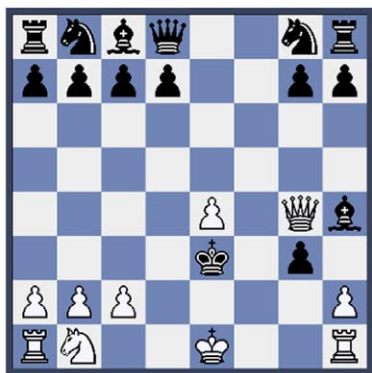
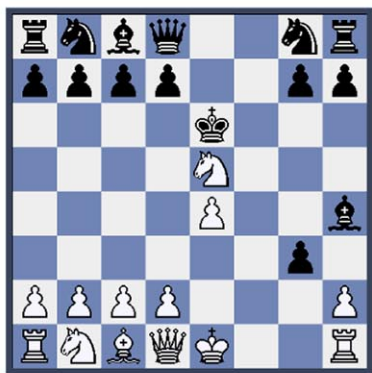


А.К.ПОПОВ

ПОЗНАЁМ ШАХМАТЫ БЕЗ ШАХМАТНОЙ ДОСКИ



УДК 794.1
ББК 75.581
ISBN 978-5-906955-05-0

П58 Попов А.К. Познаём шахматы без шахматной доски. Изд. 2-е, доп. – М.: Издательско-полиграфический центр “Маска”, 2017. – 187 с.

Настоящая книга представляет собой оригинальный самоучитель по шахматам. Особенность самоучителя в том, что с его помощью можно научиться играть и усовершенствоваться в игре не пользуясь шахматной доской. Её заменяют приведённые в самоучителе диаграммы, изображающие позиции, т.е. расположение фигур на шахматной доске. Возможность следить за ходом партии (или её фрагмента) без шахматной доски достигается тем, что на соседних диаграммах изображены позиции, возникающие через каждые 2–3 хода (в зависимости от сложности позиции).

В самоучителе изложены лишь избранные разделы, усвоение которых позволит, по мнению автора, успешно продвигаться по пути шахматного совершенствования. Выбор этих разделов и характер их изложения обусловлены многолетним успешным опытом автора, педагога дополнительного образования, кандидата в мастера спорта по шахматам, по обучению шахматам детей разного возраста (пяти лет и старше) и разного уровня подготовки (от начинающих до перворазрядников).

Самоучитель адресован в первую очередь детям, желающим не только научиться играть в шахматы, но и достичь уровня игры взрослых шахматистов второго и даже первого спортивного разряда. Самоучитель будет полезен также родителям, тренерам и вообще любителям шахмат.

Ил. 584. Библиогр. 9 назв.

© Попов А.К., 2017

СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие к второму изданию	3
От автора	4
О правилах игры	7
Шахматная доска	7
Фигуры и пешки	8
Порядок, цель и результат игры	9
Шах, мат (9). Ничья (10).	
Относительная сила фигур.....	10
Ходы.....	11
Ладья (11). Слон (12). Ферзь (12). Конь (12). Король (13). Рокировка (13). Пешка (14). Превращение пешки (15).	
Цугцванг.....	16
Пат.....	16
Шахматная нотация.....	17
Время на партию.....	19
Элементы шахматной партии	21
Мат двумя ладьями.....	21
Мат одной ладьёй.....	22
Мат ферзём.....	24
Мат двумя слонами.....	25
Мат слоном и конём.....	26
Оппозиция.....	29
Король и пешка против короля.....	29
Король позади своей пешки (30). Король рядом со своей пешкой (30). Король непосредственно перед своей пешкой (31). Король впереди своей пешки и между ними свободное поле (32). Крайняя проходная пешка (33). Правило квадрата (34).	
Пешечный прорыв.....	35

Вечный шах.....	35
Связка.....	36
Двойной удар.....	36
Промежуточный ход.....	38
Размен.....	39
Нападения и защиты.....	39
Мельница.....	40
“Пешкоедство”.....	41
Простейшие матовые позиции.....	42
Мат в несколько ходов.....	46
Перекрытие.....	47
Отвлечение.....	47
Завлечение.....	48
Устранение защитника.....	48
Извлечение.....	49
О шахматной партии в целом	50
Части шахматной партии.....	50
Основные принципы игры в дебюте.....	50
Виды дебютов.....	52
Характер игры.....	52
Два примера неправильной игры в дебюте.....	54
А как дальше?	56
Выбор варианта.....	57
Самые короткие партии.....	58
Потеря фигуры в дебюте.....	60
Примеры гамбитов.....	63
Выбить из привычной колеи.....	76
“Кто ищет, тот всегда найдёт”.....	82
Примеры атаки на короля.....	84
Позиционная жертва.....	89
Фрагменты партий сильнейших шахматистов	91
Короткие партии	100
Красивые партии	111

Об эндшпиле	136
Пешечный эндшпиль.....	136
Ладейный эндшпиль.....	145
Ладья против пешек (145). Ладья и две пешки против ладьи (147). Ладья и пешка против ладьи (147).	
Ладья и лёгкая фигура против ладьи.....	150
Лёгкофигурный эндшпиль.....	151
Слон против пешки (151). Слон против коня (152). Слон и пешка против коня (152). Конь и пешка против слона (152). Слон и пешка против одноцветного слона (152). Совет Капабланки (153).	
Ферзь против пешки на пороге превращения.....	154
Пешка центральная или коневая (154). Пешка крайняя или слоновая (155).	
Ферзь и пешка против ферзя.....	157
Ферзь против ладьи.....	158
Бешеная ладья.....	159
Играют дети	160
Задачи	169
Ответы на задачи	179
Список использованной литературы	183

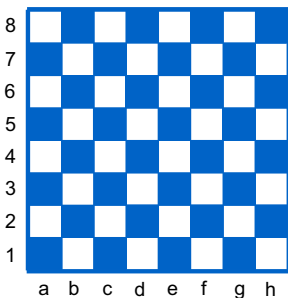
О ПРАВИЛАХ ИГРЫ

ШАХМАТНАЯ ДОСКА

Шахматы – это игра, в которой две шахматные армии в виде фигур и пешек (белые и чёрные) сражаются на квадратной шахматной доске, состоящей из 64 клеток (8×8). Эти клетки называются *полями*.

Доска располагается между двумя игроками так, чтобы ближайшая к игроку левая клетка была чёрного цвета.

Поперечные линии из клеток (слева направо от игрока) называются *горизонталями*, а продольные (от игрока к игроку) – *вертикалями*.



На *диаграмме* (рисун-

ке) доска изображается в предположении, что играющий белыми фигурами располагается у нижнего края доски, а играющий чёрными – у верхнего края доски.

На диаграмме горизонтали – это линии из клеток, идущие слева направо, а вертикали – линии, идущие снизу вверх. Горизонтали обозначаются цифрами 1 (нижняя на диаграмме), 2, 3 и т.д. до 8 (верхняя на диаграмме). Вертикали обозначаются латинскими буквами а (левая вертикаль), b, c, d, e, f, g, h (правая вертикаль), которые произносятся соответственно а, бэ, цэ, дэ, е, эф, жэ, аш. Поля (клетки) любой горизонтали и вертикали чередуются по цвету.

Каждое из 64 полей легко находится по пересечению одной вертикали и одной горизонтали. Например, поле слева внизу находится на пересечении

вертикали а и горизонтали 1. Поэтому оно обозначается а1. Очевидно, что поле справа внизу следует обозначить h1, а поля слева и справа сверху соответственно а8 и h8.

Четыре поля d4, d5, e4, e5 называются центром. То, что левее центра, называется ферзевым флангом (вертикали а, b, c), то, что правее, – королевским (вертикали f, g, h).

Итак, каждое поле доски имеет своё обозначение в виде одной буквы и одной цифры.

Косые линии называются *диагоналями*. Диагонали a1–h8 и a8–h1 называются длинными. Они состоят из 8 полей. Остальные диагонали состоят из меньшего числа полей – от семи до двух. Каждая диагональ состоит из полей одного цвета. Соседние диагонали имеют разные цвета (например, диагональ a1–h8 чёрная, а соседняя b1–h7 – белая).

ФИГУРЫ, ПЕШКИ

Каждая шахматная армия (белые и чёрные) состоит из восьми фигур и восьми пешек. Белые фигуры располагаются на первой горизонтали, чёрные на восьмой. Перед фигурами стоят пешки: белые на второй горизонтали, чёрные на седьмой.



Крайние фигуры это ладьи (они стоят на полях a1, h1, a8, h8). Рядом с ними кони (на полях b1, g1, b8, g8), далее слоны (на полях c1, f1, c8, f8). На поле d1 (на белом) стоит белый ферзь, а на d8 (на чёрном поле) чёрный ферзь. Говорят: ферзь любит свой цвет. Главные фигуры – короли

– стоят на полях противоположного цвета: белый на чёрном поле e1, чёрный на белом поле e8.

ПОРЯДОК, ЦЕЛЬ И РЕЗУЛЬТАТ ИГРЫ

Игру начинают белые. Они делают ход, т.е. передвигают свою пешку или фигуру по определённым правилам с одного поля на другое. Затем ход делают чёрные. Потом снова белые и т.д. (т.е. ходы делаются по очереди).

Нельзя ставить свою фигуру или пешку на поле, которое уже занято какой-нибудь своей фигурой или пешкой. Ставить же свою фигуру (пешку) на поле, занятое фигурой или пешкой соперника, можно. При этом фигура (пешка) соперника снимается с доски. Это называется побитием или взятием фигуры или пешки (вместо “побили” дети нередко говорят “съели”). Побить

нельзя только одну фигуру – короля, на него можно только напасть.

Таким образом, с доски могут исчезнуть все пешки и все фигуры за исключением королей.

Шах, мат

Предположим, при своём ходе белые напали на короля чёрных и хотят побить его на следующем ходу. Иначе говоря, белые объявили *шах* королю чёрных (при этом произносить слово “шах” не обязательно).

Теперь ходить должны чёрные. Они обязаны избавиться от шаха. Сделать это можно одним из трёх способов: 1) побить фигуру (пешку), которая атакует короля; 2) закрыться, т.е. перекрыть линию, по которой атакуют короля; 3) отойти королём на какое-либо поле, которое не бьётся чужой фигурой (пешкой).

Если же чёрные не могут избавиться своего короля от нападения, то это

означает, что чёрному королю объявлен *мат*. На этом партия заканчивается – белые выиграли, чёрные проиграли.

При объявлении мата белому королю партия заканчивается поражением белых и победой чёрных.

Итак, цель игры – объявить мат королю соперника. Разумеется, тот игрок, у кого материальное преимущество (т.е. у кого сохранилось больше фигур, пешек) при прочих равных условиях имеет больше шансов объявить мат сопернику. Поэтому, как правило, стараются не упустить возможность добиться материального преимущества.

Если один из соперников убеждён, что спасти своего короля от мата ему не удастся, как бы он не старался, он может сдать. На этом партия заканчивается. Сдавшемуся засчитывается поражение, а его сопернику победа.

Ничья

Игра может сложиться так, что ни белые, ни чёрные при всём желании не могут заматовать короля соперника. В этом случае партия заканчивается *вничью* – никто не победил, но никто и не проиграл. Партия заканчивается *вничью* и тогда, когда один соперник предлагает *ничью*, а другой с этим предложением согласен.

ОТНОСИТЕЛЬНАЯ СИЛА ФИГУР

Поскольку все фигуры кроме королей могут быть побиты, необходимо как-то их сравнивать. Для этого удобно оценивать каждую фигуру в баллах.

Оценивая пешку в 1 балл, слона и коня оценивают в 3 балла, ладью в 4,5–5, ферзя в 9–10 баллов. Таким образом, слон и конь стоят примерно трёх пешек, ладья примерно равна слону (коню) и двум пешкам, ферзь – двум ладьям.

Если на доске много пешек и они мешают слону передвигаться по доске, то конь обычно сильнее слона. В противном случае слон сильнее коня (о том, как ходят фигуры, чуть позже).

Если, например, у белых ладья, а у чёрных слон или конь, т.е. фигура послабее, говорят, что у белых *качество*.

Слонов и коней называют лёгкими фигурами, а ладей и ферзей – тяжёлыми.

Указанная сила фигур относительна. Всё зависит от позиции, т.е. от расположения фигур и пешек. Может, например, случиться, что ферзь окажется слабее или сильнее двух ладей, ладья слабее слона или коня (или даже двух пешек).

ХОДЫ

Каждая фигура ходит по своим правилам. Кроме коня все фигуры ходят по прямым линиям (вер-

тикалям, горизонталям, диагоналям). Уяснить, как ходят фигуры, помогут приведённые ниже диаграммы. *Поля, на которые, может пойти та или иная фигура, на диаграммах помечены накопками стрелок.*

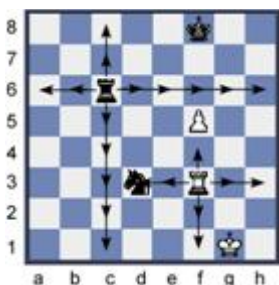
Если поле, на которое может пойти фигура, занято чужой фигурой (или пешкой), то эту чужую фигуру (пешку) можно побить. При побитии фигура ставится на это поле, а чужая фигура (пешка) снимается с доски. Иначе говоря, при побитии одна (своя) фигура занимает место другой (чужой) фигуры. Свою фигуру или пешку бить нельзя.

Перескакивать через свои и чужие фигуры и пешки может только конь.

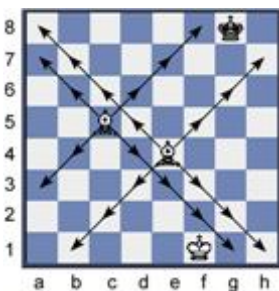
Ладья

Ладья ходит по прямым линиям (по горизонталям и вертикалям) на любое расстояние, если на её пути нет других фи-

гур или пешек. Ладья может побить чужую фигуру или пешку, встав на её место. Эти поля для чужих фигур являются полями побития (*битые поля*). Свою же фигуру побить нельзя, можно лишь встать рядом с ней.



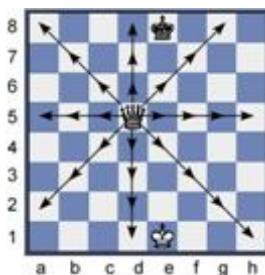
Слон



Слон ходит по косым линиям (диагоналям). Слон, стоящий на белом поле ходит только по белым полям, стоящий на чёрном поле – по чёрным.

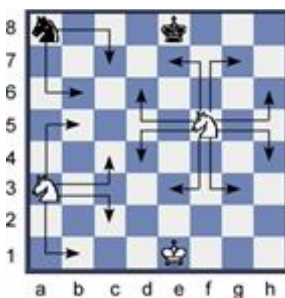
Ферзь

Ферзь самая сильная фигура, он ходит и как ладья, и как слон.



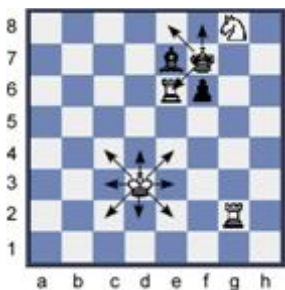
Конь

Конь ходит буквой Г: через клетку в любом прямом направлении и далее в любую сторону по прямой на соседнюю клетку.



Можно сказать иначе. Конь ходит на промежуточное поле между полями, на которые могли бы пойти через клетку ладья

и слон. Отметим, что конь ходит с белого поля на чёрное, а с чёрного на белое. Наибольшее число полей, на которые может пойти конь, восемь. Если конь на краю доски, то он может пойти самое большее на четыре поля, а если в углу доски – только на два поля. Так что у коня на краю доски возможностей меньше, наиболее силён конь в центре доски (конечно, всё зависит от позиции).



Король

Король ходит на любое соседнее поле вокруг себя кроме тех полей, которые заняты своей фигурой или пешкой или которые бьются чужой фигурой или пешкой. Таким образом, король может побить

любую чужую фигуру или пешку, если та не защищена другой чужой фигурой или пешкой. На диаграмме стрелками помечены поля, на которые имеют право пойти избранные на ней короли.

Рокировка

Рокировка это особый ход короля, который он может сделать лишь **один раз** в течение партии. Сделать рокировку можно, если король и ладья а) не ходили и б) между ними нет фигур. Рокировка делается так: король переставляется через одно поле в сторону ладьи, а ладья переносится через короля и ставится рядом с ним. Такое перемещение короля и ладьи делается за один ход.

Рокировку можно делать, если соблюдаются два дополнительных условия:

- 1) король не находится под шахом,
- 2) после завершения рокировки король и ладья

не должны оказываться под боем чужих фигур.

Условие 2) можно выразить и без упоминания ладьи, а именно:

2) при выполнении рокировки король не должен перескакивать через битое поле и после её завершения не должен оказываться под шахом.



В позиции на диаграмме белые не могут рокировать в сторону ладьи a1, так как в этом случае король перескочил бы через поле d1, которое бьётся чёрным ферзём. Рокировать в сторону ладьи h1 можно. Это *короткая* рокировка (рокировка на королевском фланге). Чёрные не могут сделать короткую рокировку, поскольку король

оказался бы на поле g8 под шахом от белого ферзя. Однако они могут сделать *длинную* рокировку – рокировку на ферзевом фланге (в стороне ладьи a8). Позиция после рокировки белых и чёрных показана на диаграмме.



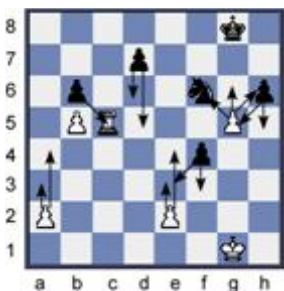
В результате рокировки король уводится с центральной вертикали (где на него можно напасть и спереди, и слева, и справа) ближе к краю доски под прикрытием пешек.

Пешка

На шахматной доске пешка *ходит вперёд прямо*. Из первоначального положения она может пойти на одно (соседнее) поле или через одно поле.

Бьёт пешка **вперёд** **наискосок** на одно (соседнее) поле.

Ходить и бить назад пешки не могут. Значит, на диаграмме белые пешки ходят только вверх и бьют вверх наискосок, а чёрные ходят вниз и бьют вниз наискосок. На диаграмме ходы и побития указаны стрелками.



Обратим внимание, что белой пешке b5 бить нечего и ходить некуда. Она упирается в чёрную пешку b6, которой тоже ходить некуда. Но пешке b6 есть что побить – белую ладью c5.

Пешку, которая с исходной позиции ходит через поле, можно **побить** (взять) **на проходе**. Ясно, что если белая пешка e2 пойдёт на поле

e3, то чёрная пешка f4 может её побить. Если же пешка e2 пойдёт на поле e4, т.е. перескочит через поле e3, которое бьётся пешкой f4, то эту белую пешку разрешается побить (взять) на проходе: чёрная пешка f4 ставится на поле e3, а пешка e4 снимается с доски. *Это и есть побитие (взятие) на проходе*. Но если в ответ на ход пешки через поле соперник не побьёт её на проходе, а сделает другой ход, то далее побить эту пешку на проходе уже нельзя. Бить на проходе разрешается только сразу, без задержки.

Превращение пешки

Если пешка дойдёт до края доски (белая до восьмой горизонтали, чёрная – до первой), то она превращается в любую фигуру своего цвета кроме короля. Пешка снимается с поля превращения и заменяется желаемой фигурой. В результате превращения пешек у каждого сопер-

ника может оказаться больше одного ферзя, больше двух коней и т.д. Поскольку ферзь самая сильная фигура, то обычно пешку превращают в ферзя и говорят, что пешка прошла в ферзи. Однако бывают редкие случаи, когда пешку выгоднее превратить не в ферзя, а, например, в коня.

В конце игры (когда фигур уже мало) ту пешку, движению которой в ферзи, не могут помешать пешки соперника, называют *проходной*.

ЦУГЦВАНГ

Состояние, когда надо делать ход, но любой ход может только ухудшить позицию, называется *цугцванг*.

ПАТ

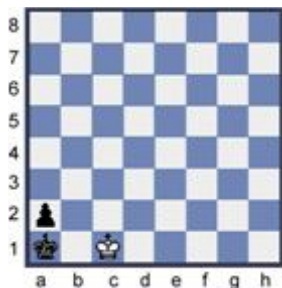
Пат это возникновение такой позиции, когда у того соперника, кто должен ходить, король *не под шахом*, а ходить ему нечем, продолжать игру невозможно. Поясним это

на двух диаграммах.



На первой диаграмме пат при ходе белых. Их король не под шахом, а сделать ход они не могут (правила не разрешают).

На второй диаграмме пат при ходе чёрных: чёрная пешка не может пойти, так как упирается в чёрного короля, а тот не может пойти, так как заперт белым королём. В случае пата партия признаётся закончившейся ничью.



ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ

Шахматная нотация это правила записи ходов шахматной партии. Используется как полная нотация, так и краткая. Сначала записывается обозначение фигуры, которая делает ход:

Кр – король,

Ф – ферзь,

Л – ладья,

С – слон,

К – конь,

пешка никакой буквой не обозначается.

Далее при полной нотации пишется обозначение поля, с которого фигура ходит, и через чёрточку обозначение поля, на которое фигура ставится.

При краткой нотации пишется обозначение фигуры и обозначение поля, на которое она ставится (поле, с которого фигура или пешка ходит, не пишется).

Например, ход конём с f3 на e5 записывается Kf3-e5 при полной нота-

ции и Ke5 при краткой. Если пешка ходит с e2 на e4, то полностью ход записывается e2-e4, а кратко e4.

Допустим, конь ходит с поля f3 и бьёт чужую фигуру или пешку на поле e5. Ход записывается Kf3:e5 или кратко K:e5 (побитие обозначается двоеточием).

Пусть пешка e4 бьёт то, что стоит на поле d5. Это записывается e4:d5 или кратко ed, т.е. указывается вертикаль, с которой пешка ушла, и вертикаль, на которую она встала в результате побития (двоеточие между обозначениями вертикалей не ставится).

Если чёрная пешка ходит, например, с c2 на c1 и превращается в ферзя, это записывается так: c2-c1Ф или кратко c1Ф.

Отметим одну особенность записи ходов краткой нотацией. На диаграмме слона чёрных может побить любой конь. Кони стоят на одной го-

ризонтали, но на разных вертикалях. Если бьёт конь с вертикали b, то записывают Kb:d4, если конь с вертикали f, то Kf:d4. Обе чёрные ладьи могут побить белого слона. Они стоят на одной вертикали. В зависимости от того, какая ладья бьёт, записывают или Л5:с6, или Л8:с6.



Если каким-то ходом объявляется шах, то после записи этого хода ставится знак +, если двойной шах (шах одновременно от двух фигур), то ++, если мат, то ×. Двойной шах возникает, когда одна фигура, объявляя шах, открывает дорогу другой фигуре, которая тоже объявляет шах. Закрыться от двой-

ного шаха нельзя, избавиться от него можно только ходом короля.

Короткая рокировка записывается 0-0 (два нуля), длинная – 0-0-0 (три нуля).

Каждый игрок записывает ходы и свои, и соперника: номер хода, ход белых, ход чёрных, номер следующего хода, ход белых, ход чёрных и т.д. Обычно во время партии используется краткая нотация, например,

- 1.e4 e5
- 2.Kf3 Kc6
- 3.Sc4 Kf6 и т.д.

При записи фрагмента партии, начиная с хода чёрных, на месте хода белых ставятся три точки, например, 3. ... Kf6.

В книгах обычно используется полная нотация.

В шахматной литературе вместо буквенного обозначения фигур часто используют их символы (такие же, как на диаграммах).

Шахматная нотация,

используемая в компьютерных программах, незначительно отличается от обычной нотации. Например, побитие обозначается не двоеточием (:), а знаком ×.

В самоучителе используется буквенная нотация, поскольку во время игры используется именно она.

Записанный ход может помечаться дополнительным знаком:

! – сильный ход,

!! – очень сильный ход,

? – слабый ход,

?? – очень слабый ход,

!? – ход, заслуживающий внимания,

?! – сомнительный ход.

Любой ход обозначают знаком ~.

ВРЕМЯ НА ПАРТИЮ

Каждому игроку может отводиться фиксированное время до конца партии (без какой-либо добавки). Но чаще каждому игроку отводится некоторое время и к нему после

каждого сделанного хода автоматически добавляется нескольких секунд. Эти дополнительные секунды добавляются каждому игроку после того, как он, сделав ход, нажимает на шахматные часы. Часы показывают, сколько времени осталось в распоряжении у каждого игрока.

Когда на обдумывание остаётся мало времени, говорят, что игрок находится в *цейтноте*. В *цейтноте* даже очень сильные игроки допускают грубые просмотры (теряют фигуру или попадают под мат). Такие просмотры называются зевками.

Если игрок регулярно попадает в *цейтнот*, ему можно посоветовать следующее. Во-первых, при расчёте вариантов *не возвращаться вновь к уже рассмотренному варианту* в надежде найти его усиление. Во-вторых, исходить из того, что партия, развивающаяся в ак-