

Шахматный клуб

Виктор Пожарский

ШАХМАТНЫЙ УЧЕБНИК

Книга для юных шахматистов, их родителей и тренеров, а также всех, кто стремится усовершенствовать свою игру, — от начинающих до перворазрядников, желающих стать высококвалифицированными шахматистами.

Предисловие международного гроссмейстера, доктора психологических наук, заслуженного тренера России
Николая Крогиуса.

Издание 5-е

Ростов-на-Дону
«Феникс»
2023

УДК 794(07)
ББК 75.581
КТК 5780
П65

Виктор Пожарский

П65 Шахматный учебник / В. Пожарский. — Изд. 5-е. — Ростов н/Д : Феникс, 2023. — 413 с. : ил. — (Шахматный клуб).

ISBN 978-5-222-39459-5

«Шахматный учебник» предназначен для желающих усовершенствовать свою игру (от начинающих до перворазрядников) и шахматных тренеров. Он представляет собой систематический курс шахмат (кроме дебютов), включая общие сведения о шахматной игре и шахматном спорте, различные виды преимуществ в шахматной партии, комбинации, атаку на короля, технику эндшпиля, основы стратегии. Тренер, имея эту книгу, может работать с учениками «в автономном режиме», привлекая дополнительно справочники по дебютам и турнирные сборники.

Учебный материал опирается в основном на партии — шедевры мировых шахмат.

Книга также содержит множество примеров из детских турниров с типичными ошибками, что важно для шахматистов младших разрядов.

По основным разделам учебника приводятся многочисленные упражнения (задания для самостоятельного решения). В конце книги даются ответы.

Рассчитана на детей среднего школьного возраста и может быть использована широким кругом любителей шахмат и квалифицированных шахматистов независимо от возраста.

ISBN 978-5-222-39459-5

УДК 794(07)
ББК 75.581

© Пожарский В. А., 2017

© Оформление, ООО «Феникс», 2020

«Обучение шахматной игре должно быть воспитанием способности самостоятельно мыслить»

Эмануил Ласкер

«Шахматы прежде всего учат быть объективным. В шахматах можно сделаться большим мастером, лишь осознав свои ошибки и недостатки.»

Александр Алехин

«Игра, определяемая характером позиции («позиционная игра»), является единственно правильной. При ней комбинации уже сами вытекают из положения. Надо атаковать там, где противник слаб, а сам силен».

Зигберт Тарраш

Нужная книга

Литература о шахматах насчитывает десятки тысяч томов. Но среди них повышенным спросом неизменно пользуются те книги, которые вводят новичка в таинства древней игры, знакомят его с основными методами и принципами шахматной борьбы. Это учебники. Один из них — перед вами.

Заметим, что на протяжении длительной истории шахмат учебников издавалось немало. В прошлом столетии наиболее популярными были руководства Ж. Дюффрени и Э. Шифферса, позднее — учебники, написанные Эм. Ласкером и Х. Р. Капабланкой, а несколько десятилетий назад — пособия И. Майзелиса, В. Панова, А. Сокольского и других.

Правомерен вопрос — почему же любители шахмат не остановили выбор на каком-либо отдельном руководстве, а постоянно проявляют потребность к новым изданиям учебного характера? Эта тенденция не случайна, а отражает закономерное влечение времени, ибо непрестанно изменяются масштабы шахматных знаний, совершенствуются методы тренировки. То, что считалось еще недавно откровением, сегодня становится общепризнанным правилом борьбы.

В 20-е гг. Эм. Ласкер предложил программу обучения молодых шахматистов, предусматривающую достижение ими высокого класса игры после 200 часов занятий (из них лишь 80(!) по теории). Он считал достаточным для выполнения поставленных целей освоение учащимися основ позиционной игры и главных комбинационных идей.

Сейчас подобная программа представляется явно недостаточной. Очевиден вывод — сегодняшний учебник должен быть **современным**, т. е. содержать изложение и осмысление новых достижений теории и практики игры во всех стадиях партии.

Далее, учебник должен быть достаточно **разносторонним**, охватывающим (в определенной последовательности и взаимосвязи) значимые в современных шахматах элементы стратегии и тактики борьбы. При этом весьма важным представляется высокое качество объяснений и показа роли как отдельных элементов, так и эффекта их совместного проявления.

Следует также обратить особое внимание на описание преемственности в развитии шахматной теории и практики. Привлечение материалов из **классического наследия** игры дает возможность обучающемуся не только познакомиться с тенденциями в развитии взглядов на законы теории и методы борьбы, но и помогает утвердиться во мнении о необходимости и перспективности постоянных поисков новых идей в изучаемых позициях. Тем самым стимулируются творческие способности шахматиста.

Скажем еще об одной существенной и, на наш взгляд, обязательной составляющей современного шахматного учебника. Речь пойдет о психологических и педагогических рекомендациях, которые помогут занимающемуся лучше регулировать свое состояние во время игры, объективнее оценивать свои силы и возможности противника, глубже и точнее анализировать позиции и т. п. Подобная направленность исходит из сути шахматного противоборства — ведь, в конечном итоге, на шахматных досках состязаются люди, а не деревянные фигурки.

Знакомство с книгой В. Пожарского радует прежде всего тем, что высказанные выше известные соображения о содержании и направленности шахматного учебника представлены им на высоком методическом уровне и с достаточной полнотой. Ясный, четкий стиль изложения, логичность и аргументированность — эти черты заметны на всем протяжении повествования. В целом — это хороший современный шахматный учебник, плод добросовестного труда.

Эм. Ласкер и другие видные шахматисты справедливо указывали на то, что обучение шахматам должно быть воспитанием способности самостоятельно мыслить. В ряде учебных пособий это пожелание выразилось в завышенном объеме упражнений или привело даже к полному превращению учебников в набор тестов, часто не сопровождаемых минимумом объяснений.

Автор, на наш взгляд, избежал этих ошибок и сохранил нужную меру в соотношении объяснительных и иллюстративных материалов. Он также использовал весьма ценный метод в развитии самостоятельности обучающихся — метод сравнений, когда в сходном надо находить различия, а в различном — сходство.

А теперь представим автора — Виктор Александрович Пожарский живет в Рязани. В течение нескольких десятков лет он с успехом выступает в соревнованиях и ведет плодотворную тренерскую работу с детьми. Опытом своей многолетней педагогической деятельности он и поделился в своей интересной книге, которая, думается, принесет большую пользу российским любителям шахмат в овладении загадками нашей любимой игры.

*НИКОЛАЙ КРОГИУС,
международный гроссмейстер, доктор психологических наук,
заслуженный тренер России*

Введение

В шахматах, как и в любой другой творческой области человеческой деятельности, можно добиться успехов благодаря способностям и настойчивости в достижении цели.

Несмотря на выдающиеся успехи точных наук и техники, еще не изобретен прибор для измерения талантов ребенка и даже определения его предпочтительной области деятельности. Поэтому в конце XX в., как и ранее, род занятий вступающего в сознательную жизнь человека определяется чаще всего случайными факторами.

Конечно, родители и педагоги могут помочь детям, но далеко не всегда это удастся. Во-первых, и они не застрахованы от ошибок. Во-вторых, дело это тонкое, не топорное. Много раз в шахматный кружок родители, бабушки, дедушки приводили пяти-, шестилетних детей, обнаруживших, по мнению взрослых, шахматные способности. Часто при этом ребенок упирался и кричал: «Не хочу, не хочу!», но его тянули за руки. Со всем не обязательно он отказывался из-за нелюбви к шахматам (он еще не представлял, что это такое), а скорее от того, что не терпел насилия. Как тут не вспомнить справедливые слова Дейла Карнеги: «На свете есть только один способ побудить кого-либо что-то сделать. Он заключается в том, чтобы заставить другого человека захотеть это сделать». К детям это относится не в меньшей степени.

В 1992 г. одной такой приведенной семилетней упирающейся девочке автор этой книги сказал: «Наташа, мне кажется, что Вероника Кастро любит играть в шахматы». А дело в том, что тогда поло-

вина России не отрывалась от телесериала «Богатые тоже плачут», из них, наверное, 90% зрителей – представительницы прекрасной части человечества. Расчет был на то, что Наташа знает ведущую актрису, симпатизирует ей, а значит, обрадуется, успокоится, и с ней можно будет поговорить по существу. Эффект превзошел ожидания. Девочка мгновенно преобразилась, с удовольствием сыграла партию и изъявила желание заниматься шахматами.

Автор предназначает эту книгу для тех детей, которые проявили интерес к шахматам и самостоятельно изъявили желание усовершенствовать свою игру и стать квалифицированными шахматистами, а также для родителей и тренеров, помогающих детям в изучении шахмат.

Как многолетнему детскому тренеру автору часто приходилось размышлять (и этот процесс продолжается) о проблемах детского увлечения шахматами и методах обучения. Возникла идея об установлении постоянной творческой связи с детскими садами для приглашения в шахматный кружок Дворца творчества склонных к королевской игре ребят. Выяснилось, что около 10% детей-дошкольников проявляют интерес к шахматам, многие еще до первого класса стали посещать шахматный кружок и быстро получали четвертый и третий разряды.

В дальнейшем, однако, рост спортивных достижений, как правило, замедлялся и носил ярко выраженный индивидуальный характер. Многие дети, не проявляя настойчивости в работе, снили под влиянием проигрышей. Некоторые, захваленные родными, еще факти-

чески ничего не добившись, не устояли перед первыми симптомами «звездной» болезни и перестали работать. Родители часто недооценивают опасности «звездной» болезни в детском возрасте. Уместно здесь привести прекрасные слова умудренного опытом Иоганна Вольфганга Гете из «Фауста» (в переводе Бориса Пастернака): «Непосвященных голос легковесен, и, признаюсь, мне страшно их похвал». Дело в том, что познание шахмат требует труда, а выдуманные «гении» часто трудиться не хотят.

Другие дети одновременно с первым классом и шахматным кружком начали посещать музыкальную школу, уроки английского, компьютерный зал (вариантов много), поэтому от переутомления каждая партия заканчивалась грубым зевком...

Но есть и такие, которые занимаются с удовольствием, и их игра постоянно прогрессирует.

Итак, дошкольник захотел научиться играть в шахматы. С чего начать обучение?

После знакомства с доской, фигурами и их ходами надо в доступной форме объяснить цель игры — мат королю, ознакомить со сравнительной ценностью фигур.

Уже при первом знакомстве с шахматами полезно сказать, что победителем в этой игре считается тот, кто возьмет в плен короля соперника. Для достижения этой цели возможны два пути:

1) разбить неприятельское войско, постепенно уничтожив его фигуры и превосходящими силами (если надо — провести свою пешку в ферзи) поставить мат королю, лишенному основных своих защитников;

2) организовать дерзкую атаку на «штаб» короля противника (для этого,

может быть, даже пожертвовать часть своих пешек и фигур) и поставить ему мат. При этом полезно подчеркнуть, что победа достигается не обязательно за счет численного перевеса в фигурах на доске, а благодаря ослаблению защиты неприятельского короля. Мат может поставить даже слон, конь или пешка, а не только ферзь или ладья.

Для дошкольников часто второй путь вызывает трудности. Дети (за редким исключением) предпочитают вести борьбу «на поражение». Не случайно дошкольники обычно очень бережно расставляют около себя «съеденные» фигуры и пешки противника и многократно их рассматривают и пересчитывают, оценивая таким образом ход партии.

Поэтому тренер или родители должны не жалеть усилий по поиску простых и красивых учебных примеров и комбинаций, заканчивающихся матом королю. Жертвы фигур, ведущие к ослаблению короля и мату, являются важным эстетическим фактором, закрепляющим увлеченность ребенка шахматами.

После изучения матования одиночного короля разными фигурами полезно предложить для постепенного (по 10–20 позиций в день) решения нескольких сотен простых упражнений на мат в один ход, а затем на мат в два хода.

Одновременно следует объяснять основы пешечных и ладейных окончаний (проведение пешки в ферзи в эндшпиле король и пешка против короля, понятие оппозиции, реализация лишней пешки в пешечном окончании, отдаленная проходная; в ладейных — открытая линия и прорыв ладьи на последнюю или предпоследнюю горизонтали и, т. д.).

Кроме этого, ребенок должен играть шахматные партии как в кружке (классе),

так и дома. Никаких дебютных вариантов показывать ему не надо, но объяснить основные принципы игры в дебюте необходимо.

После того как интерес ребенка к шахматам стал достаточно устойчивым, предпочтительнее, чтобы он играл с несколько более сильными партнерами и тем самым учился у них. Если есть уверенность, что под влиянием поражений он не бросит шахматы, то результаты тренировочных партий не имеют большого значения. При серьезном изучении шахмат подходят строки, относящиеся к творчеству поэта:

Но поражения от победы
Ты сам не должен отличать.

И должен ни единой долькой
Не отступаться от лица...

Однако для пяти-, шестилетних детей выбор партнеров очень важен, ибо частые поражения в таком возрасте могут отбить интерес к шахматам. Такие дети должны чаще выигрывать, чем проигрывать, и родителям, играющим с ними, необходимо это учитывать.

В разделе «Как научиться играть в шахматы» (глава I) даются рекомендации, в какой последовательности следует изучать каждую стадию шахматной партии — дебют, середину игры и окончания. Однако, поскольку разные дети имеют разную начальную подготовку и разные условия для совершенствования, автор предполагает, что тренер или родители, используя эту книгу, составят для своего ученика индивидуальную программу.

Для начального и последующего изучения шахмат и предназначена эта книга.

В «Шахматном учебнике» в систематической форме изложены основы шах-

мат, относящиеся к стратегии, тактике и технике середины игры и окончаний. Содержащийся материал может быть использован и для начинающих, и для шахматистов всех массовых разрядов, включая перворазрядников. Что касается дебютов, то здесь даны только рекомендации для новичков, а квалифицированные шахматисты могут воспользоваться дебютными монографиями, воспроизводить содержание которых в учебнике нет никакого смысла.

Для иллюстрации основных идей и закономерностей шахматной борьбы в книге приводятся многочисленные партии и фрагменты, взятые как из творчества высококвалифицированных шахматистов, так и из детских турниров. Во всех случаях, где это было возможно, автор считал целесообразным дать комментарии к позициям и ходам в исполнении гроссмейстеров, игравших эти партии. Например, в главе «Атака на короля» много партий Александра Алехина приведено с его примечаниями.

Многочисленные упражнения, включенные в учебник и предназначенные для самостоятельного решения, имеют целью закрепление материала и развитие шахматных знаний.

Автор надеется, что «Шахматный учебник» будет полезен тем юным поклонникам королевской игры, которые ставят своей целью стать высококвалифицированными шахматистами.

Для читателей этой книги заранее следует особо подчеркнуть, что в шахматной теории нет догм. Другими словами, шахматные правила справедливы не во всех позициях.

Экс-чемпион мира Смыслов считает, что в этом одна из причин притягательной силы древней мудрой игры: «В шах-

матном творчестве нет непреложных законов борьбы, пригодных для каждой позиции, иначе шахматы потеряли бы свою привлекательность и долговечность». Третий чемпион мира Капабланка в своем «Учебнике шахматной игры» писал, что шахматные «правила не должны восприниматься как абсолюты, но они верны в 90 процентах случаев». Например, если тренер говорит ученику, что конь на краю доски стоит плохо, а ладья сильнее слона, то из этого не следует, что это верно всегда, во всех позициях. В этой книге читатель найдет убедительные примеры не только правил, но и исключений, в частности показывающих, что иногда ход коня на крайнюю линию ведет к победе или жертва ладьи за неприятельского слона дает явное позиционное преимущество. Причина этих и других исключений — в особенностях позиций.

Есть очень много различных факторов, влияющих на оценку позиции, поэтому невозможно сформулировать незыблемые правила, которые были бы верны в ста процентах случаев. Мастерство шахматиста в том и проявляется, что он правильно определяет, какой позиционный фактор наиболее важен в данной ситуации, а какие теоретические правила расстановки фигур и сравнительной ценности фигур и пешек мож-

но и нужно нарушить. Именно поэтому второй чемпион мира Ласкер написал, что «обучение шахматной игре должно быть воспитанием способности самостоятельно мыслить».

Автор этой книги избегал противопоставления понятий «комбинационная» и «позиционная» игра и, наоборот, стремился подчеркнуть, что правильная комбинационная игра является частным случаем игры позиционной, поскольку основана на использовании особенностей позиции. Здесь нам представляется совершенно справедливой мысль гроссмейстера Тарраша на эту тему: «Игра, определяемая характером позиции («позиционная» игра), является единственно правильной. При ней комбинации уже сами вытекают из положения».

В последние годы большие шахматы сильно помолодели. На Всемирной шахматной олимпиаде (командном первенстве мира) в Москве в 1994 году третье место заняла молодежная сборная России, средний возраст которой составлял около 20. А гроссмейстеров в 16—17 лет уже никто не считает вундеркиндами, привычное дело. Этих ребят отличает увлеченность и настойчивость в достижении цели.

Итак, перед читателями — увлекательный мир шахмат. Любовь к шахматам и труд — вот залог вашего успеха.

Вперед, друзья!



Глава I

Общие сведения о шахматной игре и шахматном спорте

1. Правила игры

Доска и фигуры.

Шахматная партия. Цель игры

Шахматы – это игра, в которой участвуют два игрока. Их называют партнерами, соперниками или противниками.

Название игры произошло от персидского слова «шах» (король) и арабского «мат» (умер). Дословно «шахматы» переводится как «смерть королю».

На шахматной доске 64 поля (квадрат 8x8 полей) попеременно белого и черного цвета.

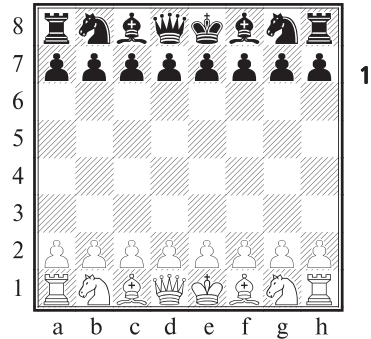
Один из шахматистов играет белыми фигурами, другой – черными. Каждый из партнеров имеет одного короля и ферзя, по два коня, два слона и две ладьи и по 8 пешек.

Одна игра между партнерами называется шахматной партией, или просто партией.

В начальной позиции фигуры расставлены в порядке, указанном на диаграмме 1.

Шахматную партию всегда начинает играющий белыми. Партнеры делают ходы по очереди.

Победителем считается тот, кто «взял в плен» короля противника – поставил ему мат. Партия также заканчивается победой игрока, если его соперник сдался или просрочил время, отведенное на обдумывание ходов. Кроме того, партия может закончиться вничью.



Ходы фигур. Шах и мат. О поведении игроков. Шахматная позиция

Ладья ходит по прямым линиям (вертикалям и горизонталям) на любое число полей. Если на пути ладьи стоит фигура или пешка противника, ладья (по желанию игрока) может взять («побить», «съесть») ее. При этом фигуру противника снимают с доски, а ладью ставят на ее место. Свои фигуры в шахматах бить не разрешается.

Слон ходит по косым линиям (диагоналям) на любое число полей и может бить встречающиеся на пути фигуры противника. Слон, в начальной позиции стоящий на белом поле, ходит по белым диагоналям и называется белопольным.

Слон, стоящий на черном поле, ходит по черным диагоналям и называется черно-польным.

Ферзь — самая сильная, самая подвижная фигура. Он ходит и бьет и как ладья, и как слон, т. е. по вертикалям, горизонталям, белым и черным диагоналям.

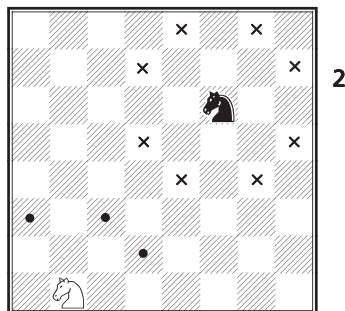
Король — самая важная фигура, главное действующее лицо шахматной партии. В подвижности король уступает всем фигурам: он может ходить в любом направлении только на соседнее поле (по вертикали, горизонтали или диагонали). Правила запрещают королю (в отличие от других фигур) становиться под бой неприятельских фигур и пешек. Белый и черный короли никогда не встречаются, т. е. король не может подойти вплотную (на соседнее поле) к королю противника. Король берет фигуры и пешки противника так же, как ходит, т. е. если они расположены на соседних с ним полях и не защищены другими фигурами.

Ни одна из перечисленных фигур не может перепрыгивать через свои или чужие. Такое право имеет только конь.

Конь обладает особым ходом (говорят, что конь ходит буквой «Г»).

На диаграмме 2 белый конь с поля b1 может пойти на поле a3, c3 и d2. Черный конь с поля f6 может пойти на поля g8, h7, h5, g4, e4, d5, d7, и e8. Конь, делая ход, всегда попадает на поле противоположного цвета. Если на том поле, на которое ходит конь, стоит фигура противника, конь бьет ее.

Все фигуры, кроме пешек, могут двигаться в любых направлениях — вперед, назад, налево, направо.



Пешка ходит по вертикали только вперед на одно поле, и лишь с первоначальной позиции пешка может пойти или на одно поле, или сразу на два поля (если игрок захочет сделать такой ход) тоже по вертикали.

Отличие пешки от фигуры в том, что пешка берет фигуру или пешку соперника не по пути своего движения, а наискосок (влево или вправо) по диагонали на одно поле. Ход пешки при взятии фигуры напоминает ход слона на одно поле вперед.

Пешка из-за своей небольшой силы фигурой не считается, но она обладает большими потенциальными возможностями. Достигнув последней горизонтали, пешка обязательно снимается с доски и заменяется, по желанию игрока, на ферзя, ладью, слона или коня (белая и черная пешки превращаются в фигуры своего цвета).

Если при своем ходе фигура или пешка нападает на короля, то такое положение называется «шах королю», или просто шах. Ответным ходом необходимо обязательно защититься от шаха: или уйти королем, или закрыться от шаха своей фигурой, или съесть шахующую фигуру или пешку противника. При двойном шахе (когда на короля нападают

одновременно две фигуры) единственной защитой может быть только уход королем. Если от шаха защититься невозможно, такое положение называется «мат королю», или просто мат. Игрок, поставивший мат королю соперника, считается победившим в этой партии.

Во время партии в официальных соревнованиях шахматисты должны соблюдать определенные правила поведения.

1. «Взялся — ходи». Если игрок при своем ходе прикоснулся рукой к своей фигуре, он обязан ею пойти, а если к фигуре соперника, то взять ее.
2. При желании аккуратнее поставить на доске свою или чужую фигуру необходимо предупредить об этом партнера, громко сказав «Поправляю», и только после этого прикоснуться к фигуре.
3. Ходы обратно не берутся.
4. Запрещается шахматистам во время игры в официальных соревнованиях пользоваться записями или печатными материалами, обращаться к кому-либо за советом или чтобы узнать мнение, т. е. не разрешается разговаривать с кем-либо, кроме как с судьей или в его присутствии.
5. Запрещается любым способом отвлекать или беспокоить партнера (в том числе обращаться к нему, когда он обдумывает ход).

Партнеры должны быть корректны и вежливы друг к другу. Партия всегда должна начинаться рукопожатием и заканчиваться тем же, независимо от результата. Научитесь быть спокойным и вежливым при проигрыше.

После каждого хода расположение фигур на шахматной доске меняется.

Любое конкретное расположение фигур и пешек на доске называется шахматной позицией или просто позицией. Позиция, с которой начинается партия, называется начальной.

Общее число возможных позиций в шахматах огромно. Макс Эйве, профессор математики, чемпион мира по шахматам 1935—1937 гг., так оценил это число: «Если бы 12 миллионов шахматистов непрерывно трудились над разысканием лучших ходов во всех мыслимых позициях, тратя на каждую из них лишь по 0,1 секунды, то им не хватило бы триллиона веков, чтобы обследовать все возможные позиции».

В этой книге для иллюстрации правил, стратегических и тактических приемов мы будем использовать не только шахматные партии, но и ряд отдельных позиций как из творчества известных шахматистов, так и записанных во время детских турниров или специально составленных автором в качестве учебных примеров.

Шахматная нотация. Запись партии

Для записи ходов шахматной партии применяется простой (буквенно-цифровой) способ обозначения полей, с которым начинающий должен познакомиться (см. диаграмму 1).

Вертикальные линии (вертикали) шахматной доски обозначаются первыми буквами латинского алфавита: a, b, c, d, e, f, g, h; горизонтальные линии (горизонтали) — цифрами от 1 до 8.

В начальной позиции белые пешки стоят на второй горизонтали, черные — на седьмой, белые ладьи на полях a1 и h1, черные — на a8 и h8; белый король — на

e1, черный — на e8; белый ферзь на поле d1, черный — на d8 (говорят, что «белый и черный ферзи любят свой цвет»).

Перед началом игры шахматную доску кладут между партнерами так, чтобы поле a1 (где стоит левая белая ладья) было черное.

Половина доски, включающая вертикали «a», «b», «c», «d», называется ферзевым флангом, другая половина (вертикали «e», «f», «g», «h») — королевским флангом.

Четыре поля, расположенные в самом центре шахматной доски — d4, e4, d5, e5, называются центральными полями (или просто центром).

Шестнадцать полей, расположенных внутри квадрата c3-c6-f6-f3, называются расширенным центром.

Центральные поля играют важную роль в шахматной партии. Фигуры, расположенные в области центра или расширенного центра, имеют максимальную свободу действий (атакуют наибольшее число полей) и достигают любой участок доски быстрее, чем фигуры, расположенные на крайних линиях.

Каждый ход шахматной партии можно записать, указав сначала поле, на котором стоит фигура (или пешка), затем ставится тире (—), а затем поле, на которое фигура перемещается. Такая запись называется полной нотацией.

Можно применять запись краткой нотацией. В этом случае пишется сразу поле, на которое фигура или пешка ходит.

При ходах фигурами (за исключением пешек) всегда пишется их сокращенное название: Кр — король, Ф — ферзь, Л — ладья, С — слон, К — конь.

При записях ходов или при анализе партий в шахматных книгах и журналах применяются еще следующие знаки:

- : фигура или пешка бьет фигуру или пешку соперника;
- + шах;
- ++ двойной шах;
- x мат;
- 0-0 короткая рокировка;
- 0-0-0 длинная рокировка;
- ! хороший ход;
- !! блестящий (труднонаходимый) ход;
- ? плохой ход;
- ?? очень плохой ход;
- ! ? заслуживающий внимания ход;
- ? ! сомнительный ход;
- = равная позиция;
- ± у белых преимущество;
- ∓ у черных преимущество;
- ±± позиция белых несколько предпочтительнее;
- ∓∓ позиция черных несколько предпочтительнее;
- +− позиция белых выиграна;
- −+ позиция черных выиграна;
- 1. ? ход белых;
- 1. ...? ход черных.

Для обозначения результата закончившейся партии часто используют такие обозначения:

- 1:0 белые выиграла;
- 0:1 черные выиграла;
- 1/2:1/2 ничья.

Приведем в полной нотации запись известной шестиходовой партии из чемпионата Франции 1924 г.

Жибо — Лазар

(Сначала пишется фамилия играющего белыми).

1. d2-d4 Kg8-f6 2. Kb1-d2 e7-e5 3. d4:e5 Kf6-g4 4. h2-h3?? Kg4-e3!! 5. f2:e3 Фd8-h4+ 6. g2-g3 Фh4:g3x.

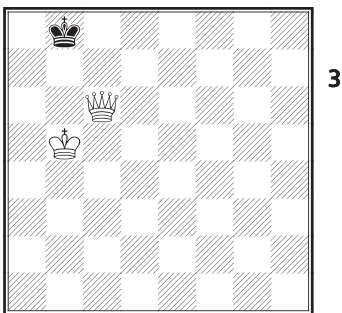
Эта же партия краткой нотацией записывается так: 1. d4 Kf6 2. Kd2 e5 3. de Kg4 4. h3?? Ke3!! 5. fe Фh4+ 6. g3 Ф:g3x.

Благодаря изобретению шахматной нотации книги сохранили для любителей шахмат множество интереснейших партий, задач и этюдов за всю историю королевской игры.

Во время официальных соревнований (турниров и матчей) каждый шахматист обязан самостоятельно записывать шахматную партию. Не разрешается помощь любых лиц, в том числе родителей, тренеров, в записи партии.

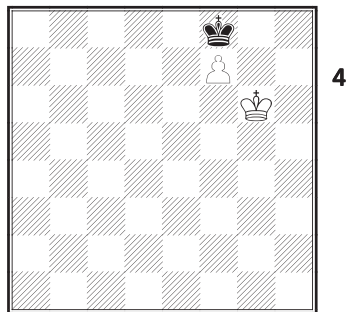
Пат. Ничья

Пат — это ничейное положение, когда при своем ходе игрок не имеет ни одного хода и его король не находится под шахом.



Ход белых

В позиции на диаграмме 3 вместо правильного хода 1. Фd7 белые сыграли 1. Krb6?, и черный король не имеет ни одного хода. Пат. Партия закончилась вничью.



В позиции на диаграмме 4 ход белых, и партия заканчивается вничью, так как после 1. Krf6 получается пат, а при других ходах королем гибнет пешка.

Нередко встречается патовая комбинация, которая называется «бешеная ладья». Белые: Кра2, Лd7, пп. d5, e4, g6, h6; черные: Kph8, Лb8, пп. d6, e5. В этом положении черные могли бы сдаться, но белые сделали неосторожный ход 1. h7?!, отнимающий у черного короля последнее поле g8. Теперь черные делают ничью: 1. ...Лb2+! 2. Кра3 Лb3+! 3. Кра4 Лb4+ 4. Кра5 Лb5+! 5. Кра6 Лb6+ 6. Кра7 Лb7+ «Бешеная ладья» неизлечима! Она дает «вечный шах» по линии «b». Если же 7. Лb7, то пат.

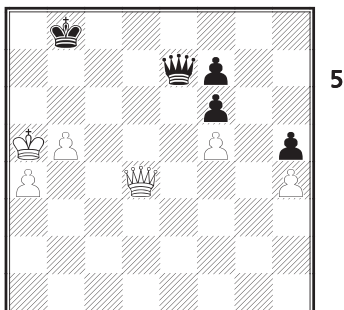
Увы, из-за невнимательности юных шахматистов «бешеная ладья» — нередкий гость детских турниров.

Патовые комбинации встречаются и в практике гроссмейстеров.

В партии Чигорин — Шлехтер (диагр. 5) позиция черных проиграна, но они еще надеются на ничью и сыграли 1... Фc7+, подготовив коварную ловушку. Белым следовало ответить 2. Krb4 с легким выигрышем. Но Чигорин, не подумав, быстро ответил 2. Фb6+? Последовало 2... Кра8! Ничья, так как после 3. Ф:c7 получается пат, а на 3. Краб черные отвечают 3... Фc8+ 4. Кра5 Фc7.

Чигорин – Шлехтер

Остенде, 1905



Ход черных

Юные шахматисты должны запомнить, что необходимы внимательность и точность до последнего хода. Можно отлично провести всю партию, но единственным слабым ходом погубить все свои труды.

Кроме пата, партия считается закончившейся вничью в следующих случаях:

- а) когда на доске одни короли или имеющиеся силы недостаточны, чтобы дать мат даже теоретически;
- б) когда обе стороны повторяют в третий раз одну и ту же позицию (частный случай — вечный шах);
- в) когда оба соперника согласились на ничью, и в некоторых других ситуациях, рассмотренных ниже в этой главе, в разделе «Как заканчивается шахматная партия».

Рокировка

Рокировка представляет собой единственный случай, когда за один ход передвигаются две фигуры. Короткая рокировка осуществляется следующим образом: белый король переходит по первой линии через одно поле — с e1 на g1, а ладья с поля h1 перемещается через

короля на поле f1. При длинной рокировке король переходит с e1 на c1, а ладья — с a1 на d1. Черные рокируют аналогичным образом.

Правило: при выполнении рокировки сначала надо переставить короля и только потом ладью. Если шахматист сначала возьмется за ладью, то он обязан сделать ход этой ладьей, а король остается на прежнем месте.

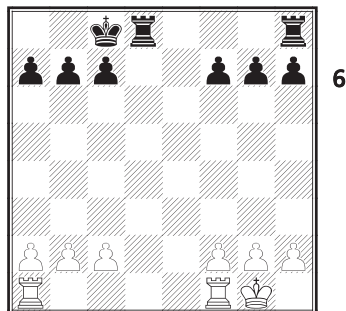
Нельзя делать рокировку в следующих случаях:

- если король уже ходил;
- если король находится под шахом;
- если при выполнении рокировки король должен перейти поле или встать на поле, атакованное неприятельской фигурой;
- если между королем и ладьей есть свои или чужие фигуры.

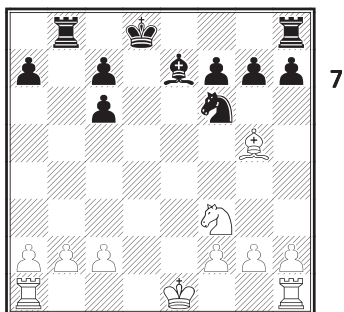
Если ладья ранее ходила, то рокировать в ее сторону также нельзя. Если шахматист сделал рокировку с нарушением указанных правил, то он обязан вернуть ладью на место и сделать ход королем.

При рокировке ладья может переходить через поле, атакованное неприятельской фигурой.

В позиции на диаграмме 6 белые сделали короткую, а черные — длинную рокировку.



Рокировка – очень важный ход, позволяющий осуществить скорейшую мобилизацию сил. После рокировки ладьи начинают взаимодействовать (защищать друг друга) по первой (восьмой) линии и король укрывается от неприятельских фигур за своими пешками. При длинной рокировке ладья ставится на линию d и нередко сразу начинает участвовать в сражении.



Ход черных

В позиции на диаграмме 7 черные неосторожно сыграли **1... Лb8:b2** и белые одним ходом выигрывают ладью: **2. 0-0-0+!**

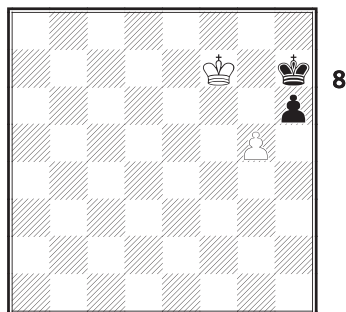
Превращение пешки

Пешки движутся только вперед и, достигнув последней линии, должны быть заменены фигурой (ферзем, ладьей, слоном или конем) своего цвета.

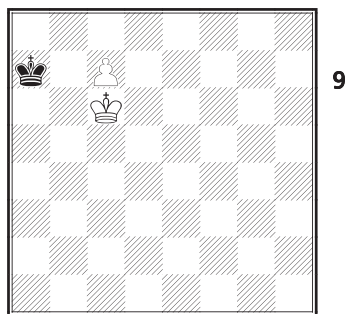
Это чудесное превращение производит на начинающих шахматистов-дошкольников сильное эстетическое впечатление. Полезно показать им несколько простейших примеров превращения пешки в разные фигуры.

В позиции на диаграмме 8 белые ставят, конечно, ферзя: **1. g6+ Kph8 2. g7+ Kph7 3. g8Фх.**

В следующей позиции (диаграмма 9) превращение пешки в ферзя приводит к пату, поэтому белые играют **1. с8Л! Краб 2. Ла8х.**

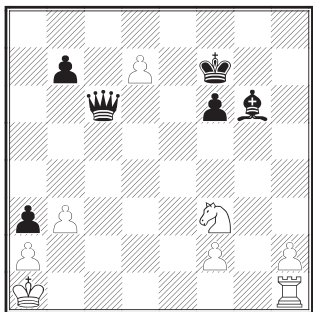


Ход белых



Ход белых. Выигрывает 1. с8Л

В позиции на диаграмме 10 черные угрожают поставить мат в один ход **1... Фс3х**, но очередь хода за белыми. Они выигрывают, превращая пешку в коня: **1. d8К+! Kpe7 2. К:c6+ bc**, и белые остаются с лишней ладьей.

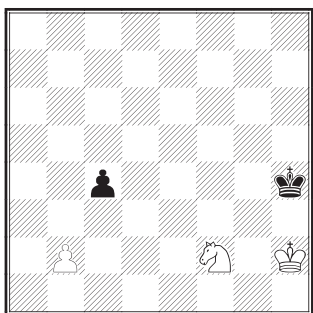


Ход белых. Выигрывает 1. d8K

Взятие на проходе

Детям нужно несколько раз, в течение длительного времени, объяснять, что такое взятие на проходе, когда и как оно осуществляется, поскольку это правило трудно для их понимания.

Правило: если белая пешка, двигаясь на два поля, проходит через поле, находящееся под ударом черной пешки, то черные имеют право взять белую пешку своей пешкой, как если бы белая пешка пошла на одно поле.



Ход белых

Это положение (диаграмма 11) случилось в детском турнире третьего разряда.

Позиция белых выиграна. Им следовало играть 1. Kpg2 Kpg5 2. Kpf3, приближая короля к пешке c4 и выигрывая ее с помощью коня. После этого пешка b2 легко проходит в ферзи. Однако, играющий белыми, забыв о правиле «взятие на проходе», решил сразу провести пешку «b»: 1. b2-b4. Черные ответили 1... c4:b3, и партия закончилась вничью.

Взять на проходе можно только сразу, ответным ходом. Уже на следующем ходу эта возможность теряется.

Дети часто спрашивают, можно ли взять на проходе слоном или другой фигурой. Нет, на проходе берет только пешка.

2. Как научиться играть в шахматы

Еще третий чемпион мира Капабланка писал, что научиться играть в шахматы легко, но трудно научиться играть хорошо. Начинающий должен проявить упорство и настойчивость.

После того как изучены ходы фигур и поняты шах, мат и пат, необходимо освоить матование одинокого короля тяжелой фигурой (ферзем или ладьей), сначала уже имеющейся на доске, а затем — после проведения пешки на последнюю горизонталь в окончании король и пешка против короля.

После освоения простейших матов одинокому королю целесообразно перейти к изучению важнейших элементов различных стадий шахматной партии. В общем случае, если игра не заканчивается из-за грубой ошибки в начале или матовой атаки в середине, шахматная партия состоит из трех стадий: начало (дебют), середина (миттельшпиль), окончание (эндшпиль).

Основной метод изучения шахмат — от простого к сложному. Преподаватель показывает важнейшие элементы разыгрывания всех трех стадий параллельно. Причем наименьшее по времени внимание уделяется дебюту, а наибольшее — миттельшпилю и эндшпилю.

Одновременно ученик должен играть практические партии с преподавателем (эти партии подразумевают обучающий процесс) и другими учениками. Выбор партнера очень важен, во-первых, потому, что и в тренировочных партиях шахматист должен узнавать новое и закреплять пройденное, и, во-вторых, на первом этапе дошкольники должны чаще выигрывать. Это развивает их интерес к шахматам. Важнейшее условие дальнейшей успешной работы ученика — увлеченность, устойчивый интерес, любовь к шахматам. Для развития этих качеств очень полезно регулярно показывать (а затем и предлагать решить) примеры несложных, но красивых, производящих эстетическое воздействие шахматных комбинаций (сначала мат в 1-2 хода, затем в 3-4 хода).

Такие черты поведения учеников-шахматистов, как легковесность, небрежность, импульсивность, поспешность сильно мешают освоению основ шахматной игры и могут затормозить начальный этап изучения на несколько лет. Наоборот, желание обдумать каждый ход, рассмотреть несколько вариантов продолжений, а также возможные ответы противника — важнейшее качество, обуславливающее быстрое и успешное продвижение. Изредка встречаются дети, у которых желание и умение не спешить, тщательно обдумывать ходы являются как бы естественными. Такие дети быс-

тро прогрессируют. К другим это приходит не сразу. Часто требуется много времени для того, чтобы ученик понял, что сначала надо обдумывать ход, а потом его делать. Овладению этим важнейшим качеством (тщательное обдумывание каждого хода) способствует постановка учеником перед собой высоких спортивных целей.

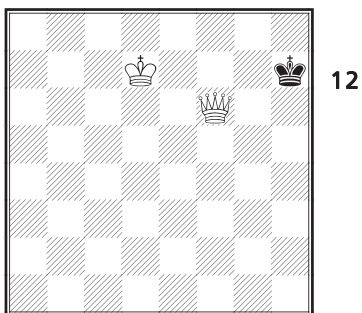
Эндшпиль. Матование одинокого короля

Легче изучить на практике шахматные правила и приемы в позициях с небольшим количеством фигур, т. е. в окончаниях (эндшпилье).

В партиях начинающих игра часто заканчивается матованием одинокого короля ферзем или ладьей (с помощью короля) или двумя ладьями (линейный мат без помощи короля). Рассмотрим эти простые, но необходимые для начинающих операции. Далее также описывается процедура матования: а) двумя слонами; б) слоном и конем. Мат слоном и конем сложен и представлен здесь как справочный, и начинающему целесообразно его пропустить, тем более, что на практике такие окончания встречаются довольно редко.

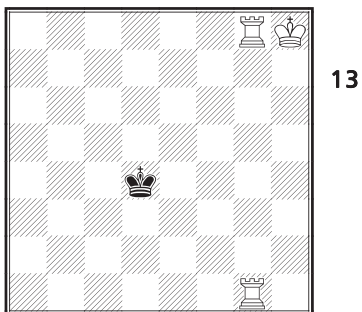
Основной принцип матования одинокого короля состоит в его оттеснении на край доски (первую или восьмую горизонталь, вертикали «a» или «h»). Матование ферзем или ладьей производится с помощью короля сильнейшей стороны.

При матовании ферзем король оттесняется на край доски, ферзь ставится на предпоследнюю линию, подходит король и ферзь ставит мат (диаграмма 12).



1. Фg5 Kph8 2. Кре7 Kph7 3. Кpf7 Kph8 4. Фg7x.

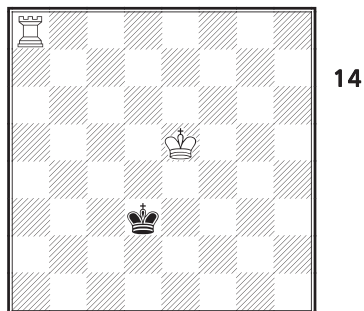
Преимущество в две ладьи позволяет поставить линейный мат без участия короля сильнейшей стороны.



Белые ладьи оттесняют черного короля на край доски (диаграмма 13).

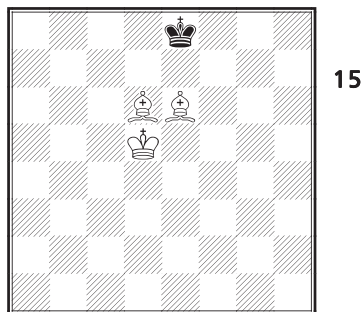
1. Ле1 Kpd3 2. Лd8+ Крc2 3. Ле7 Крc3 4. Лc7+ Kpb4 5. Лb8+ Кра5 6. Ла7x.

Теперь рассмотрим окончание король и ладья против короля. Сильнейшая сторона оттесняет короля на край доски, где ладья объявляет мат (диаграмма 14).



1. Ла4 Крc3 2. Лd4 Kpb3 3. Кре4 Крc3 4. Кре3 Kpb3 5. Кpd3 Kpb2 6. Лb4+ Кра3 7. Крc3 Кра2 8. Крc2 Кра3 9. Лc4 Кра2 10. Ла4x.

Мат двумя слонами одинокому королю не вызывает особых трудностей. Сильнейшая сторона оттесняет тремя фигурами короля соперника в угол доски (диаграмма 15).



1. Крc6 Kpd8 2. Cf7 Крc8 3. Ce7 Kpb8 4. Ce6 Кра7 5. Cd6 Кра6 6. Cc7 Кра7 7. Cc8 Кра8 8. Cd6 Кра7 9. Крc7 Кра8 10. Cb7+ Кра7 11. Cc5x

Мат слоном и конем труден. Он осуществляется в три стадии:

1. Сближение фигур сильнейшей стороны с королем противника.
2. Оттеснение одинокого короля в угол, простреливаемый слоном.

3. Матование короля в углу доски, на поле цвета диагонали слона.

Для примера рассмотрим следующую позицию.

Белые: Kpg5, Cc2, Ke5; черные: Kpg7. Ход белых.

1. Cf5 Kpg8 (черный король старается укрыться в углу h8). **2. Kpf6 Kph8** **3. Kf7+ Kpg8** **4. Ce4** (выжидательный ход) **4... Kpf8** **5. Ch7 Kpe8** **6. Ke5 Kpf8** **7. Kd7+ Kpe8** **8. Kpe6 Kpd8** **9. Kpd6 Kpe8** **10. Cg6+ Kpd8** **11. Cf7 Kpe8** **12. Kc5 Kpd8** **13. Kb7+ Kpc8** **14. Kpc6 Kpb8** **15. Kpb6 Kpc8** **16. Ce6+ Kpb8** **17. Cd7 Кра8** **18. Kc5 Kpb8** **19. Ка6+ Кра8** **20. Cc6x.**

Окончание короля и два коня против одинокого короля при правильной игре не выигрывается. Одинокий король для достижения ничьей стремится остаться в центре доски.

Если во время шахматной партии на доске остаются король и легкая фигура (слон или конь) у одной стороны и одинокий король у другой стороны, то партия прекращается и считается закончившейся вничью. В таких позициях невозможно поставить мат даже теоретически.

После матования одинокого короля начинающие изучают эндшпиль по главе «Курс шахматных окончаний».

Как изучать миттельшпиль

Середина игры – самая сложная и потому самая трудная для изучения часть партии.

Прежде всего начинающему надо освоить теоретически и практически сравнительную ценность фигур. Теоретически – по приведенному ниже разделу «Нападение и защита. Размен. Сравнительная ценность фигур». Практически –

по упражнениям к главе I этой книги, а также в шахматных партиях, которые должны играть ученики. Учить шахматам без игры – все равно, что обучать плаванью без воды.

Дополнительно к упражнениям главы I тренер или любой шахматист-перворазрядник может составить одноходовые и двухходовые элементарные задания на мат всеми фигурами, простейшие паты, самые простые тактические удары – «вилки» конем и пешкой, двойные удары ферзем, «связки» слоном и ладьей и т. п. На начальной стадии обучения важно, чтобы позиции были несложными (обучаемый должен справиться с решением самостоятельно и быстро!) и чтобы этих позиций было много (от нескольких десятков до нескольких сотен). Цель этих решений – научиться видеть и оценивать ситуацию на доске и рассчитывать игру на 2-3 хода вперед. После матов и выигрыша фигур в 1-2-3 хода следует ознакомить учеников с другими разделами данной книги в следующей последовательности (можно делать это параллельно):

- Нападай и создавай угрозы. Активность – важнейший принцип шахматной игры.
- Главное правило сильного шахматиста: «Улучшай положение своих фигур и ухудшай положение фигур соперника».
- Особенности фигур.
- Особенности шахматной борьбы.
- «Силовые» методы в шахматах: шах, нападение, размен, жертва, угроза.
- Шахматист предвидит будущее. Оценка позиции.
- Различные виды преимущества (глава IV).

ОГЛАВЛЕНИЕ

НУЖНАЯ КНИГА (Предисловие международного гроссмейстера, доктора психологии, заслуженного тренера России Николая Крогиуса).....	3
ВВЕДЕНИЕ.....	5
Глава I. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О ШАХМАТНОЙ ИГРЕ И ШАХМАТНОМ СПОРТЕ.....	9
1. ПРАВИЛА ИГРЫ.....	9
Доска и фигуры. Шахматная партия. Цель игры.....	9
Ходы фигур. Шах и мат. О поведении игроков. Шахматная позиция.....	9
Шахматная нотация. Запись партии.....	11
Пат. Ничья.....	13
Рокировка.....	14
Превращение пешки.....	15
Взятие на проходе.....	16
2. КАК НАУЧИТЬСЯ ИГРАТЬ В ШАХМАТЫ.....	16
Эндшпиль. Матование одинокого короля.....	17
Как изучать миттельшпиль.....	19
Дебют. Десять правил игры в дебюте для начинающих.....	20
Нападение и защита. Размен. Сравнительная ценность фигур.....	22
Нападай и создавай угрозы! Активность — важнейший принцип шахматной игры.....	26
Главное правило сильного шахматиста: «Улучшай положение своих фигур и ухудшай положение фигур соперника».....	28
Не спеши, обдумывай тщательно каждый ход.....	31
Никогда не паникуй, ищи выход из трудного положения.....	32
3. ОСОБЕННОСТИ ФИГУР.....	32
4. ОБ ОСОБЕННОСТЯХ ШАХМАТНОЙ БОРЬБЫ И ШАХМАТНОМ СПОРТЕ.....	41
Особенности шахматной борьбы.....	41
«Силовые» методы в шахматах: шах, нападение, размен, жертва, угроза. Форсированный вариант.....	46
Шахматист предвидит будущее. Оценка позиции.....	51
Вечный шах.....	52
Как правильно предлагать ничью.....	53
Шахматные часы. Контроль. Цейтнот.....	54
Как заканчивается шахматная партия.....	55
Шахматные разряды и звания. Рейтинг-лист.....	57
Задачи и этюды.....	58
Упражнения. Мат в 1 ход. Мат в 2 хода. Сделайте ничью.....	58

Глава II. ТРИ СТАДИИ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ И ИХ СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ЦЕЛИ.....	65
Глава III. КАК РАЗЫГРЫВАТЬ ДЕБЮТ.....	68
1. ОСНОВНЫЕ ЦЕЛИ ДЕБЮТА.....	68
2. РАЗВИТИЕ ФИГУР И БОРЬБА ЗА ЦЕНТР В ДЕБЮТАХ.....	72
Дебют четырех коней.....	72
Защита двух коней.....	73
Шотландская партия.....	73
Испанская партия.....	74
Французская защита.....	74
Защита Каро – Канн.....	75
Сицилианская защита.....	76
Ферзевый гамбит.....	77
Защита Нимцовича.....	78
Учебные партии.....	78
3. РАЗВИТИЕ ФИГУР – ОСНОВНОЙ ПРИНЦИП ИГРЫ В ДЕБЮТЕ.....	81
Глава IV. РАЗЛИЧНЫЕ ВИДЫ ПРЕИМУЩЕСТВА.....	84
А. МАТЕРИАЛЬНОЕ ПРЕИМУЩЕСТВО.....	84
Б. ПОЗИЦИОННОЕ ПРЕИМУЩЕСТВО.....	86
1. Преимущество в развитии.....	86
2. Преимущество в пространстве.....	88
3. Владение открытыми линиями.....	91
4. Слабые и сильные поля.....	95
5. Ослабление позиции короля.....	99
Глава V. КУРС ШАХМАТНЫХ ОКОНЧАНИЙ.....	101
1. ПЕШЕЧНЫЕ ОКОНЧАНИЯ.....	101
Правило квадрата.....	101
Когда королю мешает собственная пешка.....	102
Король и пешка против короля. Оппозиция.....	102
Как «оттолкнуть плечом» короля противника.....	104
«Золотое» правило оппозиции.....	104
Запасные ходы для овладения оппозицией.....	105
Король гуляет «по треугольнику».....	106
Лишняя пешка – никогда не лишняя.....	106
Активный король – как лишняя фигура.....	107
Отдаленная проходная пешка.....	108
Как малыми силами удержать превосходящие силы противника.....	109
Защищенная проходная.....	110
Чья пешка первая проходит в ферзи.....	111
Как король гонится «за двумя зайцами» (этюд Рети).....	111
Пешечный прорыв.....	112

Цугцванг.....	114
Не меняй последнюю фигуру, если пешечное окончание – проигранное.....	115
Переход в выигранное пешечное окончание – надежный путь к победе.....	115
2. ФИГУРА ПРОТИВ ПЕШКИ.....	116
Ферзь против пешки.....	116
Ладья против пешки.....	117
Слон против пешки.....	119
Конь против пешки.....	119
3. ПОЗИЦИОННАЯ НИЧЬЯ.....	120
4. ЛАДЕЙНЫЕ ОКОНЧАНИЯ.....	123
Ладьи врываются в тыл противника по открытым вертикалям.....	123
Мат или вечный шах по последней горизонтали.....	124
Мат, вечный шах или большие материальные приобретения на пред- последней горизонтали.....	128
Ладья и пешка против ладьи (двенадцать теоретических позиций).....	132
Ладейные окончания с проходными пешками.....	136
Активность ладьи и короля в ладейном эндшпиле.....	142
Пешечные слабости.....	151
Дополнительные ничейные ресурсы.....	153
Четырехладейные окончания.....	156
5. КОНЕВЫЕ ОКОНЧАНИЯ.....	158
6. СЛОНОВЫЕ ОКОНЧАНИЯ.....	159
А. Слоны одноцветные.....	159
Б. Слоны разноцветные.....	165
7. СЛОН ПРОТИВ КОНЯ.....	168
8. АКТИВНОСТЬ СЛОНА ПРОТИВНИКА ОГРАНИЧИВАЮТ ПЕШЕЧНОЙ ЦЕПЬЮ.....	177
9. ПРЕИМУЩЕСТВО ДВУХ СЛОНОВ В ЭНДШПИЛЕ.....	179
10. ФЕРЗЕВЫЕ ОКОНЧАНИЯ.....	181
11. БОРЬБА ФИГУР БЕЗ ПЕШЕК.....	184
Ферзь против ладьи.....	184
Ладья против слона.....	184
Ладья против коня.....	185
Ладья и слон против ладьи.....	185
Ладья и конь против ладьи.....	186
12. ЛИШНЕЕ КАЧЕСТВО ПРИ ПЕШКАХ.....	187
А. Ладья против слона.....	187
Б. Ладья против коня при пешках.....	191
20 ПРАВИЛ ИГРЫ В ЭНДШПИЛЕ.....	193
Упражнения. Пешечные окончания. Ладейные окончания. Коневые, слоновые, ферзевые и смешанные окончания.....	195
Глава VI. ТАКТИЧЕСКИЕ УДАРЫ И КОМБИНАЦИИ.....	205
1. Двойной удар.....	206
2. Открытое нападение.....	208

3. Связка.....	210
4. Завлечение.....	212
5. Отвлечение.....	214
6. Уничтожение защиты.....	216
7. Освобождение пространства (поля или линии).....	218
8. Перекрытие.....	220
9. Блокирование поля (или нескольких полей).....	221
10. Сквозное действие фигур («рентген»).....	223
11. Перегрузка фигур.....	225
12. Промежуточный ход.....	227
13. Разрушение пешечного прикрытия.....	229
14. Захват пункта.....	232
15. «Капкан» (ловля фигуры).....	233
16. Далеко продвинутая пешка.....	234
Глава VII. АТАКА НА КОРОЛЯ.....	237
1. Как не надо и как надо атаковать короля.....	237
2. Атака на слабый пункт f7 (f2).....	242
3. Атака на neroкировавшего короля.....	243
4. Не рокируйте под атаку.....	247
5. Атака при односторонних рокировках.....	249
Расположение пешек после рокировки.....	249
Превосходство в центре — важнейший фактор успеха атаки.....	254
Фигурная атака.....	255
а) Разрушение пешечного прикрытия с помощью жертвы.....	255
б) Атака по слабым полям.....	258
Использование пешечного перевеса на королевском фланге (атака пешечной фаланги «e» и «f»).....	261
Фигурно-пешечная атака по вертикалям «f», «g», «h».....	262
Использование диагоналей для атаки.....	274
Атака при разноцветных слонах.....	277
О роли ферзя в атаке и защите.....	278
6. Атака при разносторонних рокировках.....	280
7. Контратака.....	283
На фланговую атаку — контрудар в центре.....	283
Контратака, основанная на отрыве фигур противника от своего короля.....	285
Уничтожение опасных атакующих фигур путем размена или жертвы.....	287
Упражнения. Атака на короля.....	289
Глава VIII. ОСНОВЫ СТРАТЕГИИ.....	291
А. Что такое стратегия и стратегический план.....	291
Б. Мобилизация сил — главный стратегический принцип.....	295
1. Мобилизация сил в дебюте и миттельшпиле.....	295
2. Правило сражающихся фигур.....	298

В. Центр.....	299
1. Борьба за центр — важнейший принцип шахматной стратегии.....	299
2. Подвижный пешечный центр.....	301
3. Закрытый центр.....	303
4. Фиксированный центр.....	304
5. Фигурно-пешечный центр.....	308
6. Открытый центр.....	310
7. Воздействие на пешечный центр противника.....	310
Г. Расположение пешек — основа позиции.....	317
1. Дефекты в пешечной цепи.....	317
а) Изолированная пешка.....	317
б) Сдвоенные пешки.....	320
в) Отсталые пешки.....	324
г) «Висячие» пешки.....	328
д) Как избавиться от пешечных слабостей.....	329
2. «Карлсбадская» структура.....	332
3. Сильная проходная в центре.....	334
4. Пешечный перевес на ферзевом фланге.....	336
Д. Взаимодействие сил.....	337
1. О важности согласованного (гармоничного) действия фигур.....	337
2. Пять типов взаимодействия фигур.....	338
3. Пять факторов, определяющих ценность фигур.....	342
4. О гармоничном и негармоничном расположении пешек по отношению к своим фигурам.....	345
Е. Борьба за линии и поля.....	346
1. Открытые линии как элементы стратегии.....	346
2. Слабые поля. Комплексы слабых полей (слабые линии, слабые поля одного цвета).....	355
3. Стратегически важные пункты.....	361
4. Пешка-гвоздь на шестой (третьей) горизонтали.....	367
Ж. Ограничение подвижности сил противника и активизация собственных фигур.....	369
1. Выключение фигуры из игры. Ограничение подвижности фигуры.....	369
2. Размен или жертва для уничтожения активной фигуры соперника и активизации собственных фигур.....	370
3. Плохой слон. Можно ли сделать его хорошим?.....	373
4. Блокада.....	375
5. Связка как метод ограничения подвижности фигур.....	381
6. Цугцванг как метод борьбы.....	383
7. Инициатива и наилучшая расстановка фигур.....	384
Упражнения. Основы стратегии.....	388
ЗАКЛЮЧЕНИЕ. Совершенствование шахматиста.....	390
РЕШЕНИЯ УПРАЖНЕНИЙ.....	393

ЕАС



Учебное издание

Виктор Александрович Пожарский
ШАХМАТНЫЙ УЧЕБНИК

Для детей среднего школьного возраста

Ответственный редактор *С. Осташов*

Формат 70x90/16. Бумага офсетная.
Печать офсетная. Усл. печ. л. 30,42.
Тираж 3000 экз.
Заказ №

Издатель и изготовитель: ООО «Феникс».
Юр. и факт. адрес: 344011, Россия, Ростовская обл.,
г. Ростов-на-Дону, ул. Варфоломеева, д. 150
Тел/факс: (863) 261-89-65, 261-89-50

Изготовлено в России. Дата изготовления: 04.2023. Срок годности не ограничен.

Отпечатано в АО «ТАТМЕДИА»

Филиал «Полиграфическо-издательский комплекс "Идел-Пресс"».
Юр. адрес: 420097, Россия, Республика Татарстан, г. Казань, ул. Академическая, д. 2
Факт. адрес: 420066, Россия, Республика Татарстан, г. Казань, ул. Декабристов, здание 2