

Ю. Авербах М. Бейлин

ПУТЕШЕСТВИЕ В ШАХМАТНОЕ КОРОЛЕВСТВО



WWW.CHESSM.RU

МОСКВА 2019 г.

ББК 75.581
УДК 794
А19



Авербах Ю.Л., Бейлин М.А.

А19 Путешествие в шахматное королевство — М.: «Russian CHESS House / Русский шахматный дом», 2019. — 248 с.

ISBN 978-5-94693-831-0

Авторы (выдающийся гроссмейстер и известный шахматный мастер) ведут читателя от самых азов, от правил игры и ходов фигур, к пониманию красоты и глубины шахмат. Теперь вы сможете дать бой своему соседу, родственнику или приятелю!

Один из лучших, легендарных учебников для начинающих, на котором выросло несколько поколений шахматистов разных стран.

8-е издание, исправленное. Увеличенный формат (175×222 мм). Для самого широкого круга любителей шахмат.

Уважаемые читатели! Если Вы обнаружите опечатки в книгах нашего издательства — просим сообщить нам на e-mail chessm.com@gmail.com с темой «опечатки». Самые активные получают в подарок наши книги.

8 - е издание исправленное

АВЕРБАХ Юрий Львович
БЕЙЛИН Михаил Абрамович

ПУТЕШЕСТВИЕ В ШАХМАТНОЕ КОРОЛЕВСТВО

Художник *Петр Голощапов*
Верстка *Оксана Скляр*

Подписано в печать 15.04.2019.
Гарнитура «Прагматика». Усл. п. л. 15,50.

Издательство «RUSSIAN CHESS HOUSE»
(директор Мурад Аманназаров)

Тел.: +7 (495) 963-8017 (пн-пт с 11.00 до 18.00)
email: chessm.ru@ya.ru или andy-el@mail.ru
<http://www.chessm.ru> — Интернет-магазин

ISBN 978-5-94693-831-0

© Авербах Ю.Л., 2019
© Бейлин М.А., наследники, 2019
© Издательство «Russian CHESS House», 2019

Древнее и необыкновенное королевство

Это королевство не найти ни на одной географической карте. Как вы, конечно, догадались, оно расположено на шахматной доске. Тридцать две незатейливые на вид шахматные фигурки на шестидесятичетырёхклеточном поле. Вот и все шахматное государство.

О множестве королевств, великих и малых, рассказывает история, о том, как они рождались, расцветали, становились все могущественнее и могущественнее, о том, как вели бесконечные войны, побеждали и терпели поражения, о том, как рано или поздно уходили в небытие.

А маленькое шахматное королевство стоит незыблемо вот уже полторы тысячи лет, и конца ему не видно. Воины этого королевства, не ведая страха, беспрестанно сражаются, а оно процветает, становится все богаче. Его обитатели подчиняются строгим законам и соблюдают древние обычаи. Стать заправским полководцем сможет лишь тот, кто хорошо изучил эти законы и обычаи, уважает их и соблюдает.

Мы приглашаем вас совершить путешествие в славную страну шахмат.

Да, именно путешествие, с приключениями и трудностями: настоящие странствия богаты приключениями, они подстерегают путников и в шахматном королевстве. Путешественникам всегда приходится преодолевать препятствия, но без препятствий и побед дорога перестала бы быть интересной.

Древние говорили, что странствия расширяют познания и дают пищу воображению. Если наше путешествие окажется удачным, вы овладеете тайнами самой интересной игры, которую изобрело человечество, и деревянные фигурки откроют вам необычайный мир, наполненный творчеством, борьбой и радостью неожиданных открытий. Вы подружитесь с обитателями шахматного королевства и приобретете друзей на всю жизнь.

У шахмат множество друзей во всех странах. Разные люди, независимо от возраста, профессии, языка, цвета кожи, проводят свой досуг за шахматной доской. А это значит, что в нашем сложном и противоречивом мире шахматы помогают дружбе людей.

Так как шахматы являются наиболее благородной, требующей наибольшего мастерства игрой по сравнению с другими играми, мы о шахматах расскажем прежде всего.

Из «Книги игр» короля Альфонса Мудрого, написанной в Севилье в 1283 году

Эта книга — своеобразный путеводитель. Она познакомит вас с правилами и законами шахматного королевства, с языком шахматных фигур. Овладев этим простым языком, вы сможете воспроизвести любое шахматное сражение, произошедшее на другом конце земли, или восстановить битвы былых времен. Шахматная книга для шахматиста — это то же, что для музыканта ноты.

Многие, к сожалению, очень многие, пускаются в путешествие по стране шахмат без опытных проводников и без путеводителей. А путь труден и сложен. И нередко бывает, что путешественник, блуждая и петляя по королевству, сбивается с дороги, разочаровывается и поворачивает назад, так и не постигнув тайны древней игры.

Авторы этой книги учились играть в шахматы так же, как и многие их свер-

стники, в школьном (и даже еще в дошкольном) возрасте. Мы перенимали знания и опыт друг у друга — дома, в школе, во дворе. Опыт наш был случайным, знания — несистематичными: ведь ни мы, ни наши партнеры сами не обладали большим умением! Лишь позднее, в пионерском шахматном клубе, мы познакомились с заядлыми шахматистами, стали заниматься по-настоящему.

С тех пор немало лет улетело. Один из нас стал гроссмейстером, другой — мастером. Уже давно мы мечтали написать такую книгу, которая помогла бы каждому, кто хочет познакомиться с чудесным миром шахмат, избежать детских ошибок и заблуждений, овладеть законами шахмат и, самое главное, понять и почувствовать всю их красоту и богатство.

Эта книга перед вами, читатель. Удалась ли она нам — судите сами.

Глава первая. Строгие законы шахматного королевства

Пол в зале застелили огромным бархатным ковром в виде шахматной доски... в зал вошли тридцать два юных участника и участницы бала, из коих шестнадцать были одеты в золотую парчу, а именно: восемь юных нимф, убранные так, как древние представляли себе свиту Дианы, король, королева, два башенных стража, два рыцаря и два лучника. В таком же порядке вошли другие шестнадцать, одетые в парчу серебряную...

Ф. Рабле. «Гаргантюа и Пантагрюэль». Книга пятая

Территория шахматного королевства — квадратная. Это шахматная доска. Она аккуратно расчерчена на равные квадратики — поля. Тридцать два черных и тридцать два белых.

Положите перед собой шахматную доску. Обратите внимание на то, какой квадрат у вас в левом ближнем углу. Белый? Тогда неправильно Первый закон: *доска должна лежать так, чтобы слева от играющего был черный квадрат*. Положим доску правильно.

По всем шестидесяти четырем квадратам движутся фигуры — храбрые воины шахматного королевства. Они безотказно выполняют любой приказ полководца — ваш приказ. Однако приказ должен соответствовать закону. Так что пока приказы вать рано.

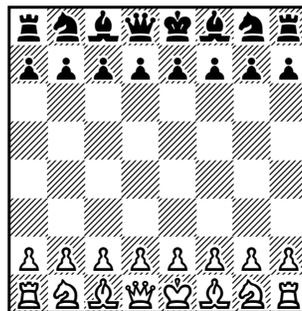
Бой должен быть честным, возможности полководцев перед сражением равны.

1. Шахматные армии всегда выстраиваются перед боем так, как показано на диаграмме. Лицом друг к другу, белый король против черного, все воины — так же, как и их одинаково вооруженные противники другого цвета.

Впереди армии, в первой шеренге от края до края доски, — пешки. Они прикрывают собой фигуры.

По углам стоят ладьи. Именно это наименование носят фигуры, похожие на башенки. Коней узнать легко. Рядом

1



с конями стоят слоны. В середине две самые высокие фигуры — король и ферзь. Белый ферзь должен стоять на белом поле, а черный ферзь — на черном. Чтобы не путаться, запомните: *ферзь любит свой цвет*.

Игру всегда начинают белые. Они первыми делают ход. За один ход можно передвинуть только одну фигуру или пешку. Ходы делаются по очереди.

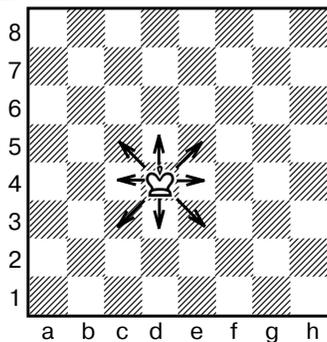
А теперь познакомимся со всеми родами войск шахматной армии.

Король — самая важная фигура. Если король погиб, партия проиграна. Цель игры — поставить неприятельского короля в безвыходное положение, то есть объявить ему мат (мат по-арабски — умер).

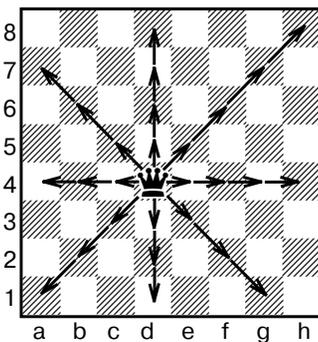
2. Король может пойти на любое соседнее поле. «Радиус действия» короля изображен на диаграмме стрелками.

Сколько ходов понадобится королю для того, чтобы пройти через всю доску? Подсчитайте! Как видите, немало — целых семь ходов!

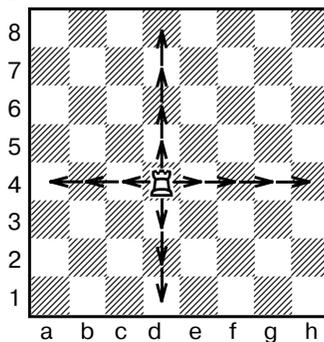
2



3



4



Ферзь — второе лицо в шахматном государстве и самая сильная фигура. Взгляните, какой у него большой выбор полей.

3. Ферзю открыты все пути — и вертикали, и горизонтали, и диагонали. За один ход он переносится через всю доску. Однако ферзь не обязан мчаться на край доски, он может остановиться на любом попутном поле.

4. Ладья — фигура мощная, по силе уступает только ферзю. Двигается прямолинейно. Вперед или назад, налево или направо.

Ферзя и ладью называют тяжелыми фигурами. А теперь посмотрим, как движутся легкие фигуры — слон и конь.

5. Слон ходит только по диагоналям, вперед и назад. Взгляните еще раз на начальное положение. В каждой армии по два слона, один ходит лишь по белым диагоналям, другой — по черным. И они никогда не сталкиваются, каждому слону доступна лишь половина доски.

6. Конь — фигура особенная. Король, ферзь, ладья и слон движутся

только по прямым дорогам, а конь — два поля вперед, одно вбок или два поля вбок, одно вперед. И даже два поля назад, одно вбок — так он тоже умеет. Свой прыжок конь обязан выполнить до конца. Замысловато, не правда ли? Не ходит, а скорее скачет. Недаром есть выражение «ход конем».

Пусть конь стоит в углу, попробуйте обскать доску так, чтобы по пути он побывал во всех остальных углах и вернулся домой. Сколько ходов вам понадобилось? Если сумели уложиться в двадцать — отлично.

Вы, наверное, заметили, что конь с белого поля скачет на черное и, наоборот, с черного на белое.

7. Пешка — самая слабая боевая единица шахматной армии. Назад пешке пути нет: она ходит только вперед и только на один шаг. Правда, в начальном положении, когда пешка еще не двигалась, она имеет право на двойной ход. Заметим, что до последней горизонтали пешка может дойти за пять ходов. Но путь пешки, увы, не

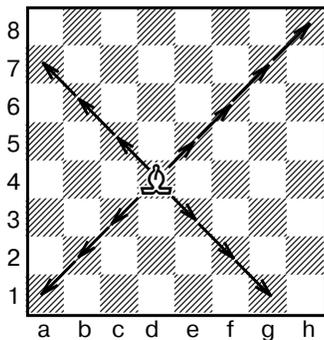
усыпан розами. Дорога ей преграждена пешками противника, то и дело она попадает под удар неприятельских фигур.

Высокая награда ожидает пешку, если ей посчастливится преодолеть все препятствия! Немедленно, как только она ступит на последний ряд, скромная пешка превращается в фигуру. Она становится грозным ферзем либо иной фигурой по вашему выбору. Не играет роли, что на доске, скажем, есть ферзь: может появиться второй, третий. Однако королем пешка стать не может. В шахматной партии участвуют лишь два короля — белый и черный, от начала сражения и до самого конца.

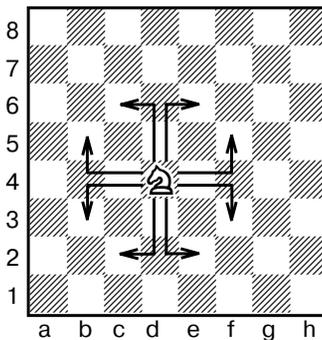
Теперь мы знаем, как движутся фигуры по свободным дорогам. А что будет, если путь прегражден?

Если на пути короля, ферзя, ладьи, слона и пешки находится своя фигура — путь закрыт. Если же на пути стоит чужая фигура — ее можно взять (побить). Взятие происходит так: *неприятельскую фигуру снимают с доски, а*

5



6



7

