

Предисловие

Все ведущие шахматисты — люди творческие, но даже на их креативном фоне личность чешского гроссмейстера Рихарда Рети (родился 28 мая 1889 г. в городе Печинок, близ Братиславы, скончался 6 июня 1929 г. в Праге) выделяется особенным «гипертворческим» калибром.

Рети, по признанию Алехина, был единственным шахматистом, который нередко ошеломлял его своими неожиданными замыслами — для него был характерен поиск новых путей шахматного творчества. Он поражал своими способностями игры вслепую: в 1925 году в Сан-Паулу он провел рекордный сеанс одновременной игры на 29 досках. Он добился многого в шахматных соревнованиях, но его истинный вклад в шахматы заключен в его идеях: он был одним из лидеров новаторского шахматного течения «гипермодернизм», создателем дебюта, носящего ныне его имя и входящего сегодня в репертуар большинства лучших шахматистов мира.

Культурный и высокообразованный человек, Рети начинал

свою карьеру в качестве шахматного комментатора и журналиста — вот откуда виртуозное владение пером, характерное для его книг. Можно отметить не только то, что он говорил, но и как он говорил — ярко, образно, изящно.

Настоящее издание создано на основе двух книг Рихарда Рети: «Современный учебник шахматной игры» и «Новые идеи в шахматной игре» — книг, высоко ценимых специалистами, но, пожалуй, недооцененных издателями.

Своему «Учебнику» Рети придал форму сборника партий, но это именно учебник. Вместо обычных для учебников специально составленных упражнений и выдуманных позиций Рети использует только реально сыгранные партии, но освещает их так, чтобы донести до читателя общие шахматные законы и свои новаторские мысли. Побочные, не относящиеся к делу варианты его не интересуют. «Дело не в вариантах, а в идеях», — пишет он. Надо сказать, что не все издатели прочитали эту фразу: книгу иногда

пытаются «улучшить» дополнительными анализами, безусловно верными, но, как мы думаем, идущими вразрез с методическим замыслом автора.

«Учебник» Рети имеет еще одно любопытное отличие от традиционных шахматных учебников. Обычно в шахматных учебниках излагаются только текущие, актуальные на момент написания взгляды и оценки. Рети же подходит к делу более тонко, вначале последовательно используя взгляды предшественников и лишь постепенно подводя читателя к современному шахматному мировоззрению. Надо заметить, что такой подход обычен в научном образовании (где, например, геометрии Лобачевского всегда предшествует геометрия Евклида), а значит, заслуживает всяческого внимания.

Работа «Новые идеи в шахматной игре» формально не является учебником, но она чрезвычайно важна для понимания сути споров вокруг гипермодернизма, идеи которого сохранили свое значение и по сей день. Книга разошлась на цитаты (часто без ссылок на первоисточник), а глава «Что восхищает нас в шахматах» печаталась многими журналами как отдельное художественное произведение.

В своих работах Рети обращался к читателю, уже имеющему некоторое шахматное образование. Чтобы расширить круг людей, получающих удовольствие от его прекрасных книг, настоящее издание дополнено предваряющим разделом с некоторыми начальными сведениями о шахматах, написанным гроссмейстером Калининченко.

В 1925 году в Москве прошел международный шахматный «супертурнир» с участием Капабланки, Ласкера и других легендарных мастеров, играл там и Рети. Советские ученые-психологи воспользовались тогда уникальной возможностью найти ответ на вопрос, какие человеческие качества и таланты определяют успех в шахматах, и провели специальное исследование. Рети ссылается на эту работу в своей книге, что дало нам повод привести ее в приложении. Разумеется, первое, что профессор И.Н.Дьяков и его коллеги рассмотрели — память. Вопреки расхожим штампам, память лучших шахматистов мира соответствовала обычному уровню. Проверялась и концентрация внимания и воображение, и другие качества. Ученые нашли ответ на свой вопрос. Какой? — читайте приложение.

Н. Калининченко, В. Ионов



**НАЧАЛЬНЫЕ
СВЕДЕНИЯ
О ШАХМАТАХ**

Происхождение шахмат теряется в глубине веков. Достоверно известно, что зародились они в Древней Индии и назывались «чатуранга», то есть «состоящие из четырех частей» — по родам войск, входящих в их состав: боевых слонов, колесниц, конницы и пехоты. Предположительно командовал каждой из частей свой военачальник и игра велась четверьмя партнерами.

Спустя несколько столетий шахматы, завоевавшие Среднюю Азию и арабский мир, стали называться «шатранджем». Они больше походили на современные, и играли в них уже двое. И только в Средние века шахматы под своим нынешним именем распространились в Европе и на Руси, а современные нам шахматные правила окончательно оформились лишь в середине XIX столетия.

Рассмотрим же эти правила.

I. Шахматная доска

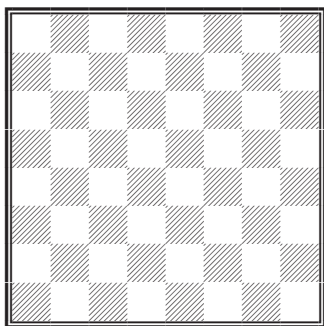


Диаграмма 1

Пространством для игры служит шахматная доска. Она представляет собой квадрат, состоящий из 64 клеток: 32 белых и 32 черных.

Располагается она так, чтобы правое угловое поле у каждого из игроков было белым (диаграмма 1).

II. Шахматные фигуры

Силами, действующими на шахматной доске, являются фигуры (когда мы говорим о фигурах и пешках вместе, как в данном случае, то к фигурам относим и пешки).

В начальном положении (диаграмма 2) противники имеют равное количество сил, симметрично расположенных напротив друг друга. Они различаются цветом и называются «белые» и «черные».

Каждая из сторон располагает восемь пешками (♙ — белая пешка, ♟ — черная пешка) и восемь фигурами: королем (♔ — белый король, ♚ — черный король), ферзем (♕ — белый ферзь, ♛ —

черный ферзь), двумя ладьями (♖ — белая ладья, ♜ — черная ладья), двумя слонами (♘ — белый

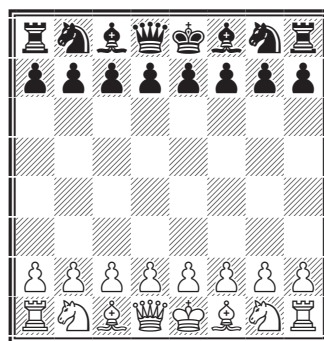


Диаграмма 2

слон, ♝ — черный слон) и двумя конями (♞ — белый конь, ♞ — черный конь).

III. Ходы фигур. Цель и правила игры

Время в шахматах измеряется ходами. Фигуры с разными названиями ходят по-разному и имеют разную ценность. Соперники делают ходы поочередно, переставляя фигуры с одного поля на другое. Начинают игру всегда белые.

По времени шахматная партия делится на три стадии. Различают начало игры — *дебют*, в котором белые и черные развивают свои силы; середину игры — *миттельшпиль*, в котором силы соперников вступают в противодействие, и окончание игры — *эндшпиль*, где борьба ведется малыми силами. Каждая из этих стадий имеет свои особенности борьбы и свое значение. Цель игры состоит в том, чтобы поста-

вить королю противника *мат* — так напасть на него своей фигурой, чтобы противник не мог ни отступить королем, ни побить напавшую на него фигуру, ни защититься иным способом, перекрыв нападающей фигуре диагональ, вертикаль или горизонталь.

Ладья

В Западной Европе эта фигура именуется «башней», а в дореволюционной России называлась «турой».

Ладья ходит по вертикалям и горизонталям шахматной доски на любое расстояние и по всем направлениям: вверх, вниз, влево и вправо.

Начальные сведения о шахматах

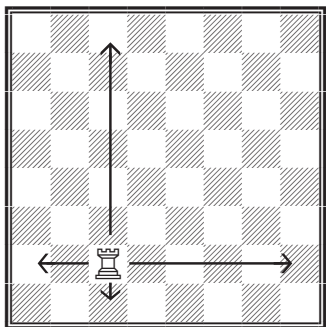


Диаграмма 3

В положении на диаграмме 3 у белой ладьи выбор из 14 ходов.

Препятствием на ее движении являются фигуры и пешки: свои и противника. Ладья не может «перешагнуть» через свою фигуру или пешку, но может «взять» («побить») фигуру или пешку противника, заняв ее место.

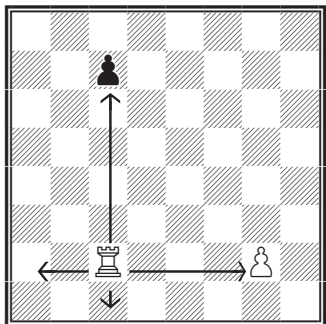


Диаграмма 4

В положении на диаграмме 4 ладья может занять поле, на котором стоит черная пешка, убрав ее с доски, но, двигаясь по горизонтали в направлении своей пешки, не может встать дальше, чем слева от нее. У нее имеется выбор из 11 ходов.

Ладья, как и ферзь, относится к «тяжелым фигурам». Ее сила равна примерно пяти пешкам.

Слон

«Слон» — название арабское. До революции в России слона часто называли «офицером», в Англии слона именуют «епископом», а в Германии — «скороходом».

Слон ходит по диагоналям шахматной доски на любое расстояние и по всем направлениям: вверх, вниз, влево и вправо.

В положении на диаграмме 5 у белого слона выбор из 13 ходов.

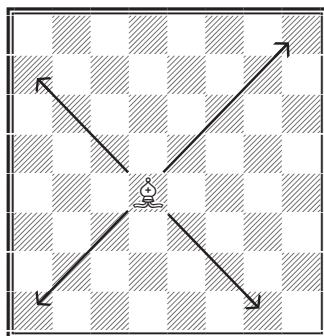


Диаграмма 5

У каждой из сторон имеется слон, который ходит только по черным клеткам (его называют «чернопольным»), и слон, который ходит только по белым клеткам («белопольный слон»). В этом слон слабее ладьи, которая может занять поле любого цвета. Его сила оценивается примерно в три пешки.

Слон, как и конь, относится к «легким» фигурам.

Бьет слон так же, как и ходит, занимая поле взятой им пешки или фигуры противника. Подобно ладье, он не может переступить через собственную фигуру или пешку или побить ее.

В положении на диаграмме 6 белый слон может взять черную

Начальные сведения о шахматах

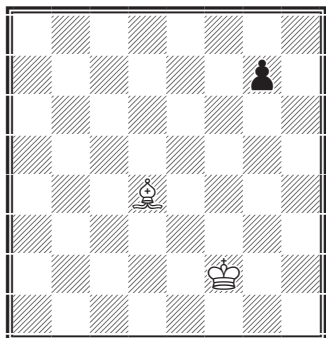


Диаграмма 6

пешку, заняв ее место, но, двигаясь к своему королю, способен занять лишь поле слева от него. Его выбор ограничен 10 ходами.

Ферзь

В переводе с арабского ферзь означает «мудрец». В Англии, как раньше и в России, ферзя называют «королевой», во Франции — «дамой».

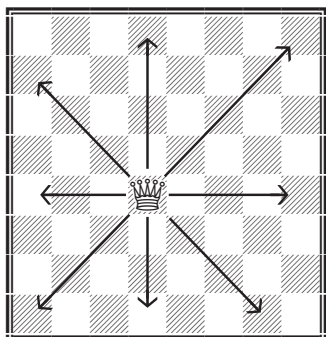


Диаграмма 7

Ферзь — самая сильная из шахматных фигур, превосходящая по своим возможностям ладью и слона, вместе взятых. Он может ходить и бить и как ладья, и как слон. Ему доступно все пространство шахматной доски: не только ее горизонтали и вертика-

ли, но и все ее диагонали — как черные, так и белые.

В положении на диаграмме 7 белый ферзь контролирует 27 полей, в том числе поля чернополюсного слона. При перемещении на одну клетку вправо (диаграмма 8) он контролирует тоже 27 полей, но уже других, в том числе поля белопольного слона.

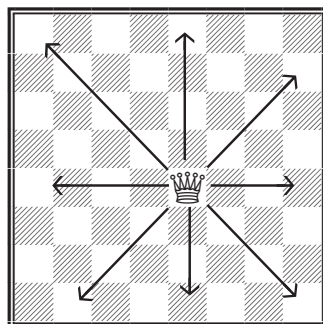


Диаграмма 8

Сила ферзя равна примерно 9 пешкам. Так же как ладья и слон, он является дальнебойной фигурой, способной влиять на противоположный участок доски с дальнего расстояния.

Конь

Конь — самая загадочная из фигур.

Во Франции шахматный конь называется «рыцарем», в Индии — «всадником».

Ходит конь так же, как и бьет: передвигаясь по зигзагу через одно поле на поле противоположного цвета. В отличие от других фигур он может перемещаться через фигуры и пешки — как свои, так и противника.

В положении на диаграмме 9 белый конь может побить черного коня или выбрать любой из

Начальные сведения о шахматах

оставшихся 7 ходов. В свою очередь, черный конь при своем ходе может побить коня белых.

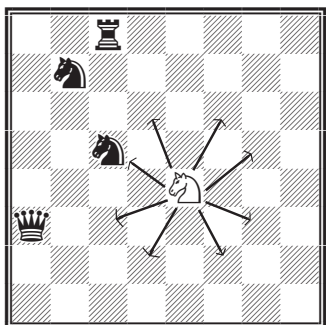


Диаграмма 9

Однако в этом положении конь черных *защищен*, то есть подержан другими фигурами. Если белые его возьмут, черные в ответ могут взять коня белых другим своим конем, ладьей или ферзем.

В случае если с доски снимаются равноценные фигуры, говорят о *размене* фигур.

Конь, как и слон, по силе равен трем пешкам. Он дольше добирается до другого края доски, чем слон, но способен по пути следования контролировать как черные, так и белые поля. Значит, и обмен слона на коня следует считать разменом.

Когда же легкая фигура, например слон, обменивается на ладью, которая сильнее, говорят о *выигрыше качества* — материальном преимуществе стороны, сохранившей ладью.

Однако сравнительная ценность фигур такова, что, если за ладью противник получает слона и две пешки, шахматисты говорят уже о размене, так как на доске сохраняется примерное равенство сил.

Достаточной материальной компенсацией за ферзя, например, являются две ладьи или три легкие фигуры.

Король

Король по-персидски означает «шах» — отсюда и укоренившееся на Руси название «шахматы», что можно перевести как «смерть короля».

Если ферзь — самая сильная в шахматах фигура, то король — самая важная. От положения, которое занимает король, часто зависит исход игры.

Не случайно три вертикали перед начальным положением королей называются *королевским флангом*, а три вертикали перед начальным положением ферзей — *ферзевым флангом*. Оставшиеся две вертикали называются *центральными* (диаграмма 10).

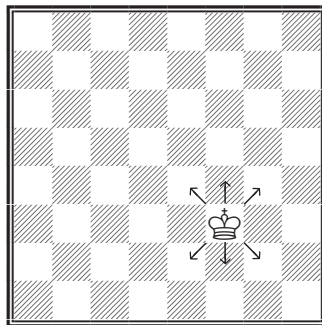


Диаграмма 10

Король ходит и бьет во все стороны по вертикали, горизонтали и диагонали, но только на одно поле.

Кроме того, на короля наложено несколько ограничений.

Во-первых, королю нельзя ходить на атакованное фигурой или пешкой противника поле, то есть под *шах*.

Начальные сведения о шахматах

Шах — это нападение фигурой или пешкой на короля противника.

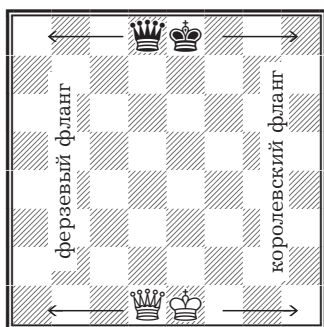


Диаграмма 11

Точно так же королю нельзя брать фигуру или пешку противника, находящуюся под защитой, поскольку при этом он попадает под шах.

И, наконец, по той же причине королю нельзя становиться на соседнюю клетку рядом с королем противника, так как при этом он оказывается под ударом. Расстояние между королями должно быть не меньше одного поля (диаграмма 12).

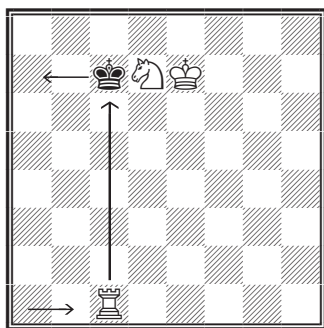


Диаграмма 12

В этой позиции белая ладья, переместившись из левого угла на два поля по горизонтали, напала на короля черных, то есть поставила ему шах. Уходя от шаха, черный король может пойти лишь

на поле, расположенное по горизонтали слева от него.

Эта же позиция могла возникнуть из другого положения (диаграмма 13).

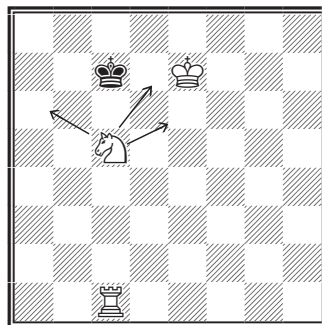


Диаграмма 13

Если конь белых своим ходом займет поле между королями, черный король снова получит от ладьи шах и возникнет знакомая позиция, однако шах сделан не той фигурой, которая пошла, а другой. Такой шах называется «скрытым».

Если же в этой позиции конь пойдет влево или вправо вверх по горизонтали на одно поле, то шах объявят сразу две фигуры: конь и ладья. Это будет уже «двойной шах».

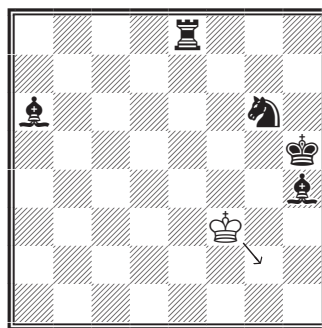


Диаграмма 14

В положении на диаграмме 14 у белого короля есть единственное поле для отступления.

Начальные сведения о шахматах

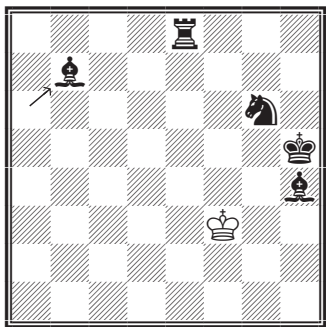


Диаграмма 15

Мат

Мат королю — это шах, от которого нет защиты. «Смерть» короля означает проигрыш партии, и все фигуры в конечном счете защищают своего короля и атакуют неприятельского. Если бы в позиции на предыдущей диаграмме был ход черных, они могли бы напасть на короля белых, переведя своего белопольного слона на центральную диагональ, и поставить противнику мат (диаграмма 15).

У белого короля нет полей для отступления. Белые не могут ни взять нападшую на короля фигуру, ни перекрыть слону диагональ.

Однако если бы черные перевели слона на королевский фланг, это было бы грубой ошибкой и партия, несмотря на их огром-

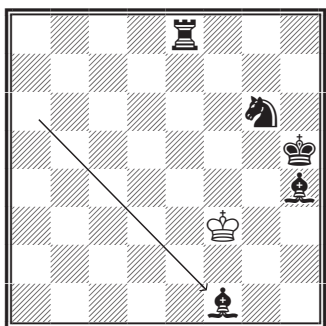


Диаграмма 16

Пат

ный перевес, завершилась бы ничьей (диаграмма 16).

Белому королю некуда пойти, а никакой другой фигуры или пешки, которая могла бы сделать ход, у белых не осталось. При этом их король не находится под угрозой взятия, то есть ему не сделан шах.

Когда партнер при своем ходе не может пойти ни одной фигурой или пешкой, а шаха королю нет, такое положение называется *патом*, и игра считается ничьей.

Если у игроков осталось лишь по королю, а никаких других фигур или пешек нет, такая игра также считается завершившейся ничью, поскольку приблизиться друг к другу короли не могут, а снять короля с доски нельзя.

Ничейными считаются и такие окончания, в которых у одной из сторон при любых ответах противника недостаточно сил для того, чтобы поставить мат его королю. К ним относятся окончания: король и легкая фигура против одинокого короля.

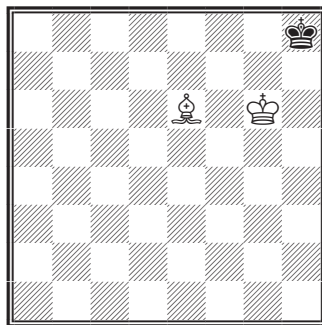


Диаграмма 17

На диаграммах 17, 18 мы видим, что даже при самом стесненном положении черного короля мат невозможен, так как белые не могут улучшить расположение своих фигур. При своем ходе белые вынуждены отступить одной

Начальные сведения о шахматах

из фигур, чтобы открыть королю противника «форточку» — не поставить пат, а при ходе черных на доске уже пат.

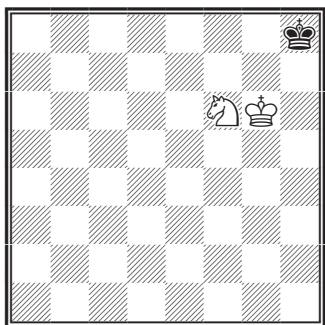


Диаграмма 18

В ряде других случаев мат теоретически возможен, но лишь при явно ошибочной игре соперника.

В положении на диаграмме 19 черные своим предыдущим ходом ошиблись, отступив слоном к королю и заперев его в углу. Теперь белые могут переводом слона на королевский фланг поставить сопернику мат.

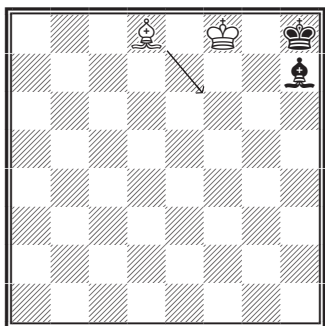


Диаграмма 19

Для таких и подобных случаев, чтобы игра в надежде на ошибку противника не продолжалась бесконечно, в шахматах действует правило пятидесяти ходов: если в течение 50 ходов (ход белых и ответ черных считаются за один ход) на доске не произошло ни

одного взятия, партия по заявлению одного из игроков признается ничейной.

Кроме того, в шахматах возможно досрочное соглашение на ничью по предложению одного из игроков, когда обе стороны считают, что играть на выигрыш бесполезно.

Еще один случай, когда партия считается завершившейся ничью, — «вечный шах».

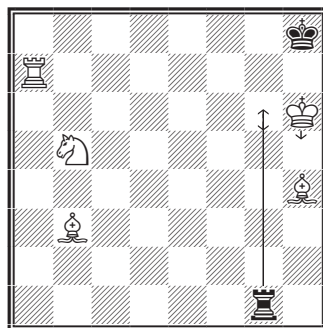


Диаграмма 20

В позиции на диаграмме 20 у белых подавляющее численное превосходство, и они угрожают поставить противнику мат. Однако черные парадоксальным образом спасаются, шахуя ладьей. Брать ладью королем нельзя из-за пата, но на отступление короля следует новый шах ладьей по той же вертикали. В случае взятия ладьи королем или слоном снова возникает пат. Белый король отступает на прежнее место, и ладья снова шахует. Ничья «вечным шахом»!

На этом примере можно узнать еще одно шахматное правило: если позиция в партии повторилась трижды (что обычно возникает, когда соперники повторяют свои ходы), по заявлению одного из игроков о трехкратном повто-

Начальные сведения о шахматах

рении позиции в партии фиксируется ничья.

Даже в самой критической ситуации у короля остаются шансы на спасение, но в шахматах есть еще один ход, который позволяет сторонам заблаговременно увести своего короля в убежище. Называется этот ход «рокировка».

Это — единственный шахматный ход, который делается сразу двумя фигурами: королем и ладьей. Он возможен лишь раз в партии, причем и ладья, и король должны стоять на своих первоначальных местах, не сделав до этого ни одного хода. Король при этом не должен находиться под шахом и не должен попадать под шах после рокировки. Поля между королем и ладьей должны быть свободными, а поле, через которое проходит король, делая рокировку, не должно попадать под удар неприятельской фигуры.

Рокировка бывает *короткой* и *длинной*.

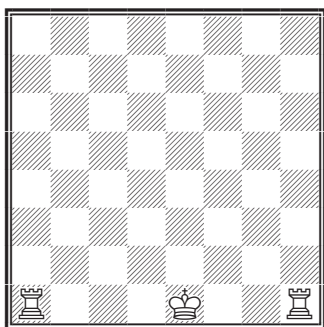


Диаграмма 21

На диаграмме 21 король может рокировать в любую сторону: в сторону своего королевского фланга (короткая рокировка) или в сторону ферзевого фланга (длинная рокировка).

На диаграмме 22 рокировка невозможна.

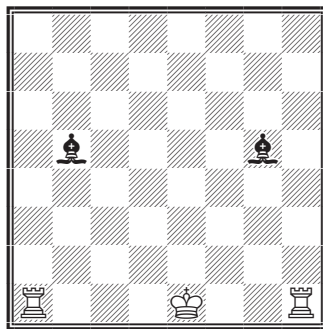


Диаграмма 22

Совершается рокировка следующим образом: король передвигается через одну клетку по горизонтали в ту или другую сторону, а ладья «перешагивает» через него и становится рядом.

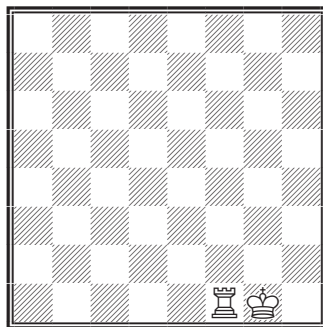


Диаграмма 23

Позиция короля и ладьи после короткой рокировки

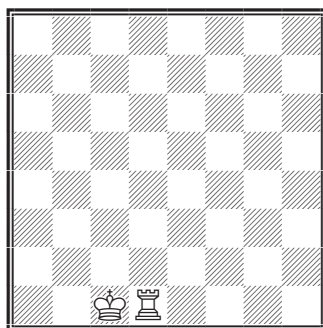


Диаграмма 24

Позиция короля и ладьи после длинной рокировки

Начальные сведения о шахматах

В большинстве случаев рокировка бывает полезна, а иногда — просто необходима, чтобы защитить короля и ввести в игру ладью.

Пешка

Свое название пешка получила от слова «пехотинец» — солдат. Она — самая слабая из фигур.

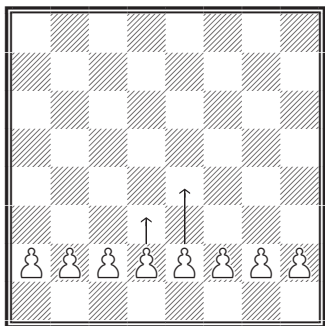


Диаграмма 25

Пешка ходит по вертикали только вперед и только на одно поле. Однако из этого правила есть исключение: в начальном положении пешка может сделать два хода подряд, то есть передвинуться вперед сразу на два поля (диаграммы 25, 26).

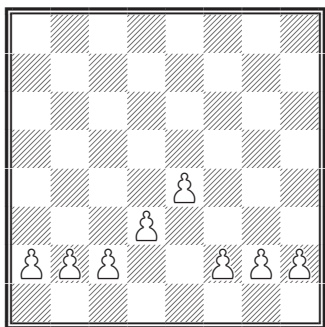


Диаграмма 26

Своим первым ходом пешка может пойти вперед на два поля или на одно

Фигуры и пешки — свои и противника — являются на пути пешки непреодолимой преградой, обойти их она не может. Бьет пешка не так, как ходит, а «по косой» — вверх по диагонали, вправо или влево, занимая поле взятой ею пешки или фигуры.

Часто пешки называются по имени фигуры, перед которой стоят в начальном положении: ладьейная пешка, коневая и так далее.

В позиции на диаграмме 27 белые могут взять своей королевской пешкой ферзевую пешку черных. Если черные после этого побьют белую пешку ферзем или слоновой пешкой, произойдет размен пешек.

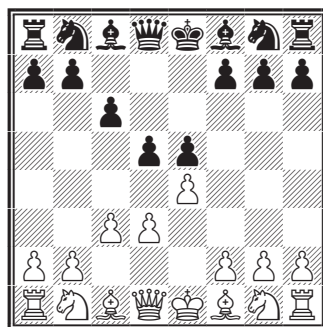


Диаграмма 27

Однако этот размен нельзя считать выгодным для белых, так как черные, побив неприятельскую пешку своей слоновой, получают сильный пешечный центр.

Центр — это четыре центральных поля шахматной доски, а расширенный центр — шестнадцать центральных полей.

Последовательно развивая свои фигуры по направлению к центру (диаграмма 28), черные могут получить удобную игру, потому что фигуры, расположенные в центре, более активны: контролируют

Начальные сведения о шахматах

больше полей и лучше взаимодействуют между собой.

Чем опытнее шахматист, тем лучше видит он подстерегающие его опасности. Так иногда и невыгодный размен пешки может привести к пагубным последствиям!

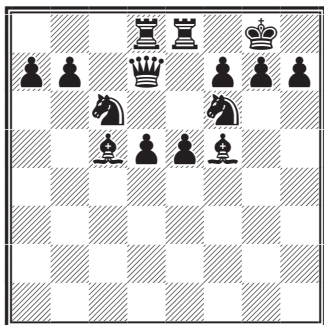


Диаграмма 28

Последнее из шахматных правил оформилось к середине XIX века и относится к пешке. Называется оно взятием «на проходе».

На диаграмме 29 королевская пешка черных контролирует поля перед белыми пешками. Если какая-либо из пешек перейдет на одно поле вперед, черная пешка может взять ее, заняв ее место.

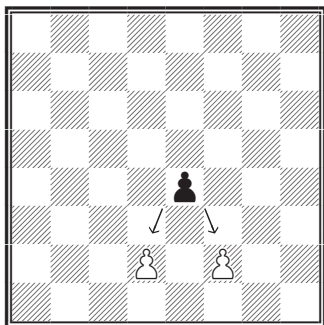


Диаграмма 29

Но то же самое черная пешка может сделать, если одна из белых пешек пойдет вперед на два поля!

Побив ее, черная пешка займет то же самое поле, как если бы соседняя белая пешка пошла вперед только на одно поле (то есть белая пешка проходит через «битое» поле).

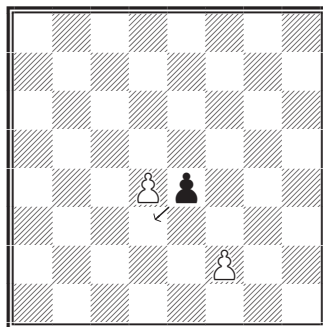


Диаграмма 30

Это и есть взятие «на проходе» (диаграмма 30). Брать «на проходе» допускается лишь сразу после того, как пешка противника прошла через «битое» поле. После любого другого ответа это право теряется, и брать на проходе уже нельзя.

Однако главная особенность пешки, увеличивающая красоту шахматной игры, состоит в том, что, дойдя до последней горизонтали, она может стать большой силой: пешка снимается с доски, а на ее место ставится любая другая фигура (кроме короля).

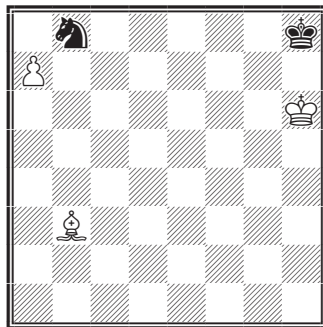


Диаграмма 31