

Анастасия Геллер

СЪЕДОБНОЕ – НЕСЪЕДОБНОЕ

УЧЕБНИК ШАХМАТНОЙ ТАКТИКИ
ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

Библиотека ФШР
Москва 2022

УДК 794.1
ББК 75.581
Г31

Анастасия Геллер «СЪЕДОБНОЕ – НЕСЪЕДОБНОЕ. Учебник шахматной тактики для начинающих», Москва, 2022. 320 стр.
ISBN 978-5-907077-49-2

Учебник опытного тренера международного мастера Анастасии Геллер поможет начинающим шахматистам быстро освоить ходы фигур и познакомит с их ценностью. Научит беречь каждую из них, не подставлять под бой и защищать от нападения, а также определять, какая пешка или фигура находится без защиты, кого выгоднее съесть или разменять. Читатель научится считать варианты на несколько ходов вперед, предугадывая мысли и возможные действия соперника.

Книга содержит 1500 заданий, разбитых на 5 частей: «съедение», «нападение», «безопасное нападение», «защита от нападения» и «сложное съедение». Особое внимание уделяется отработке полученных знаний: подробное объяснение нового материала сопровождается большим количеством заданий для самостоятельного решения. Каждая из 53 глав начинается с позиций с малым количеством фигур, что крайне важно для тех, кто только постигает азы шахматной игры. Постепенно количество фигур в задачах увеличивается.

Для начинающих шахматистов, их родителей и тренеров.

ГЕЛЛЕР Анастасия Алексеевна

Съедобное – несъедобное. Учебник шахматной тактики для начинающих

Редактор *Владимир Барский*
Рисунок на обложке *Максим Борисов*
Оформление обложки *Галина Лупенко*
Верстка *Андрей Ельков*

www.ruchess.ru/books/

По вопросам распространения обращаться к Владимиру Барскому
barsky@ruchess.ru

Предисловие

Тактика является неотъемлемой частью шахматной партии. Удивительно, но использовать тактические приемы шахматист начинает с самого первого знакомства с шахматами. Такие понятия, как «съедение», «нападение» или «защита» составляют саму суть шахматной игры, — без них не может обойтись ни одна партия.

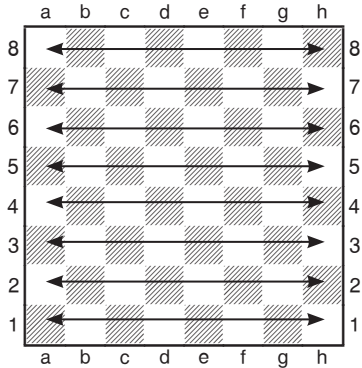
Приступить к изучению данной книги может совершенно любой человек, даже тот, кто вообще не представляет, как ходят шахматные фигуры. Чтобы начать играть, ему потребуется лишь желание научиться и немного терпения! Впервые увидев шахматную доску на первых страницах этого учебника, после его прочтения он не просто научится по правилам передвигать фигуры, но и сможет уверенно определить, какая пешка или фигура находится без защиты, кого выгоднее съесть и нужно ли вообще съесть фигуру соперника. Помимо этого, в процессе решения задач читатель научится считать варианты на несколько ходов вперед, предугадывая мысли и возможные действия соперника.

Книга разбита на 5 частей: «съедение», «нападение», «безопасное нападение», «защита от нападения» и «сложное съедение», в каждой из которых подробно разбираются соответствующие понятия и дается ряд заданий для самостоятельного решения. Каждая из 53 глав начинается с позиций с малым количеством фигур, что крайне важно для игроков, которые только начинают постигать азы шахматной игры. В некоторых задачах на доске находятся всего две фигуры, одной из которых требуется пойти! Постепенно количество фигур в задачах увеличивается.

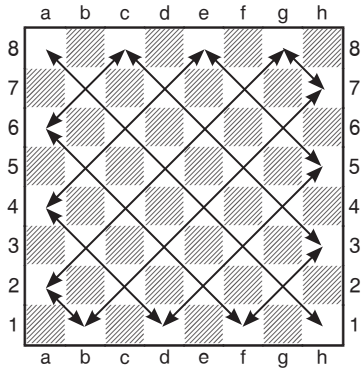
Особое внимание в этом учебнике уделяется отработке полученных знаний. После изучения каждого значимого приема или умения в распоряжении читателя всегда будет достаточное количество заданий для проверки и закрепления приобретенных навыков. Отдельно стоит отметить понятия «безопасное нападение» и «защита»: на них в этой книге сделан большой акцент! Выработанная привычка искать возможности за соперника позволит избегать глупых ошибок в будущих турнирных партиях.

Шахматная доска

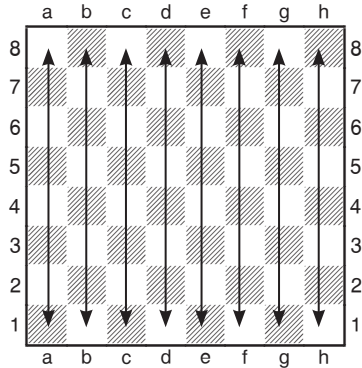
Шахматная доска состоит из 64 клеток, которые также принято называть полями. Всего на доске 32 белых и 32 черных поля. На доске выделяют три вида прямых линий: горизонтали (8), вертикали (8) и диагонали (13 белых и 13 черных). На горизонталях и вертикалях поля белого и черного цвета строго чередуются.



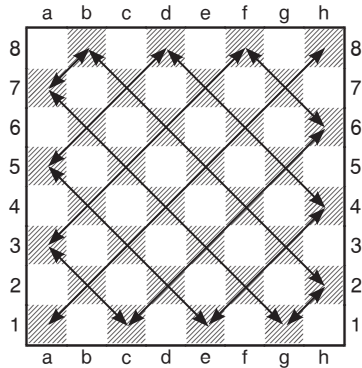
Горизонталь – ряд из черных и белых полей, идущих слева направо. Горизонтали обозначаются цифрами от 1 до 8.



Диагональ – прямая линия из соседних полей одного цвета. Поля одной диагонали касаются друг друга углами. На диаграмме изображены все белые диагонали.



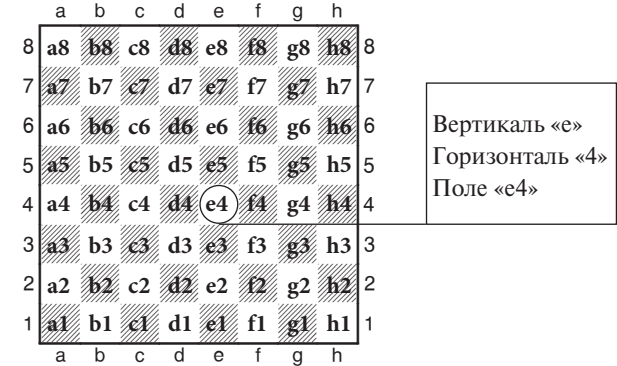
Вертикаль – ряд из черных и белых полей, идущих снизу вверх. Вертикали обозначаются латинскими буквами от «a» до «h».



Диагональ – прямая линия из соседних полей одного цвета. Поля одной диагонали касаются друг друга углами. На диаграмме изображены все черные диагонали.

Шахматная нотация

Любое шахматное поле имеет свое «название». Для того чтобы назвать поле, нужно посмотреть, к какой вертикали (буква) и горизонтали (цифра) оно относится.



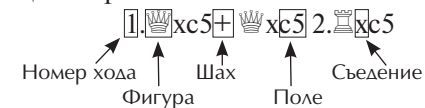
Условные обозначения

♔ – Король ♚ – Ферзь ♜ – Ладья ♘ – Слон ♞ – Конь ♟ – Пешка

△ - Ход белых ▲ - Ход черных

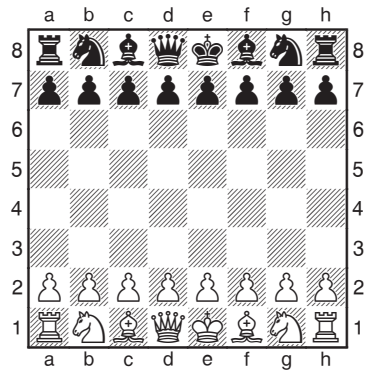
x	съедение
+	шах
→	ход
→	нападение/поддержка
⊙	цель
○	возможный ход
∅	«битое» поле

В каждой главе этого учебника приводятся шахматные задачи. Ходы фигур в ответах к этим задачам записаны с помощью шахматной нотации и условных обозначений. Пример записи решения может выглядеть следующим образом:



В этой книге будут встречаться два варианта записи шахматных ходов: **жирным** и обычным шрифтом. Если в ответе указано несколько разных вариантов, то **жирным шрифтом** всегда будет выделено верное решение.

Начальное положение фигур



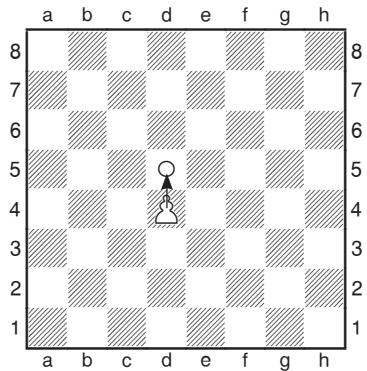
Фигура	Количество	
	Белые	Черные
♔ — король — ♚	1	1
♕ — ферзь — ♛	1	1
♖ — ладья — ♜	2	2
♗ — слон — ♝	2	2
♘ — конь — ♞	2	2
♙ — пешка — ♟	8	8

Начальное положение фигур — расстановка фигур на доске перед началом новой шахматной партии. Игроки изначально распоряжаются равным количеством фигур.

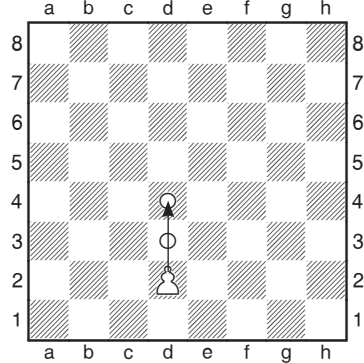
Ходы фигур

Черные и белые фигуры ходят по одинаковым правилам.

Пешки могут двигаться только вперед: белые пешки идут от 2 до 8 горизонтали (вверх), а черные от 7 до 1 горизонтали (вниз).

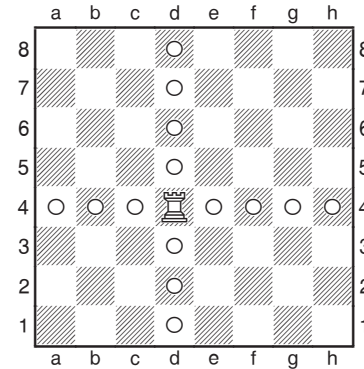


Пешка из любого положения может ходить на 1 клетку вперед по вертикали.

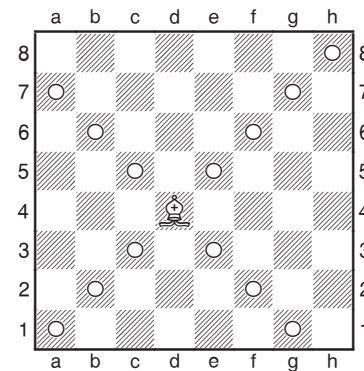


Пешка из своего начального положения может ходить как на 1, так и на 2 клетки вперед по вертикали.

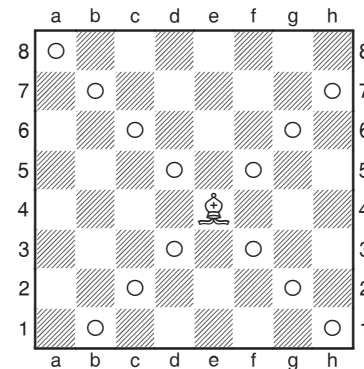
Пешка, дошедшая до последней горизонтали, обязательно превращается в ферзя, ладью, слона или коня (на выбор игрока) того же цвета.



Ладья может ходить только по горизонтали или вертикали, на которых она стоит в данный момент. Если ладье не мешают свои или чужие фигуры, то одним ходом ее можно переместить на любое количество полей.

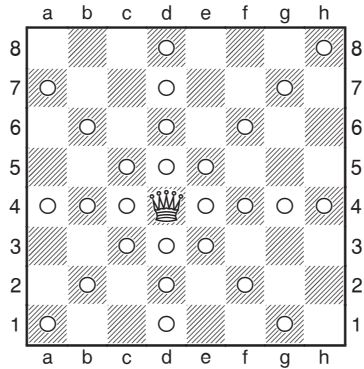


Слон может ходить только по одной из диагоналей, на которых он стоит в данный момент. Если слону не мешают свои или чужие фигуры, то одним ходом его можно переместить на любое количество полей.

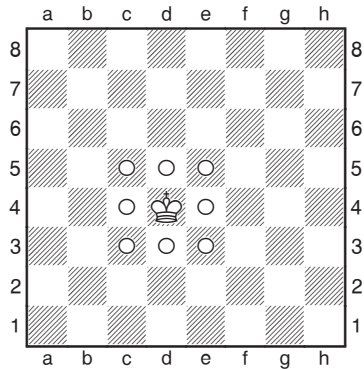


Если слон стоит на черном поле, то он ходит только по черным диагоналям, и его принято называть чернопольным слоном.

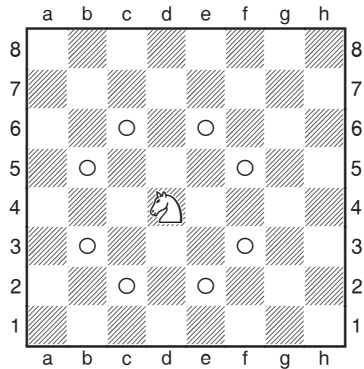
Если слон стоит на белом поле, то он ходит только по белым диагоналям, и его принято называть белопольным слоном.



Ферзь может ходить и как ладья, и как слон. Если ферзю не мешают свои или чужие фигуры, то одним ходом его можно переместить на любое количество полей по горизонтали, вертикали или диагонали, на которых он стоит в данный момент.



Король может ходить на любое соседнее поле в любом направлении — по горизонтали, вертикали или диагонали, если ему не мешают свои или чужие фигуры.



Конь ходит на два поля прямо по вертикали или горизонтали, а потом на одно поле в сторону, где и останавливается (этот путь напоминает букву Г). Конь передвигается исключительно прыжками, перепрыгивая через свои или чужие фигуры.

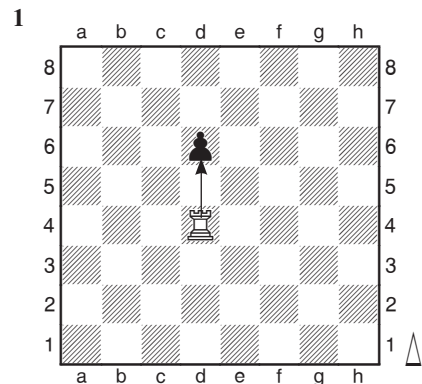
Часть 1. Съедение

Съедение — это ключевое тактическое понятие, которое встречается в каждой части шахматной партии. «Слопать» какую-нибудь зазевавшуюся фигуру всегда приятно и увлекательно! Шахматная тактика начинается именно с этого понятия, поскольку целью подавляющего большинства тактических ударов является выигрыш материала.

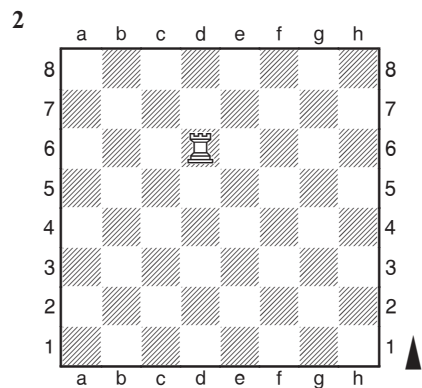
В шести главах читателю будет предложено съесть пешку соперника каждой фигурой по отдельности. При этом сперва на доске вообще не будет других фигур, а затем постепенно будут добавляться пешки, которые по правилам съесть невозможно. После этого, для закрепления полученных умений, перед каждой фигурой будет поставлена задача без потери времени съесть неподвижные ряды вражеских пешек. Таким образом мы узнаем, как ест каждая из фигур.

В конце первой части мы научимся определять, кого выгоднее съесть, исходя из шахматной стоимости фигур.

В этой главе мы изучим, как ладья ест фигуры в один ход. Ладья может съесть фигуру только в том случае, когда на пути одного из ее возможных ходов окажется фигура соперника.

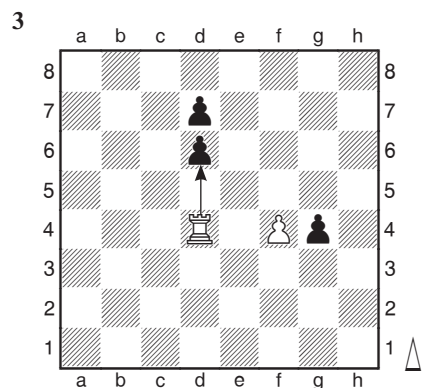


При выполнении хода белых **1. ♖xd6** съеденная черная фигура убирается с доски, а белая ладья встает на ее место, после чего возникает позиция № 2:



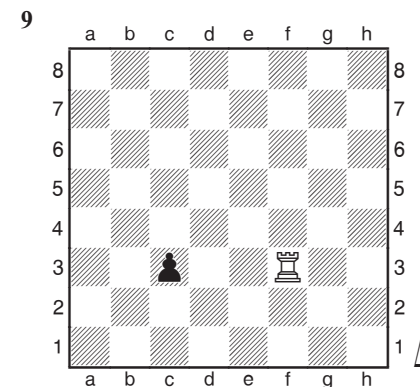
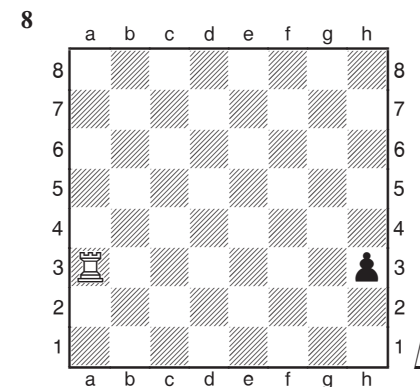
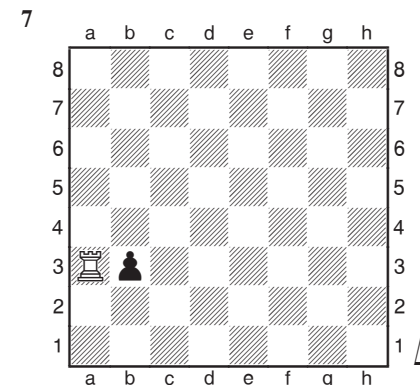
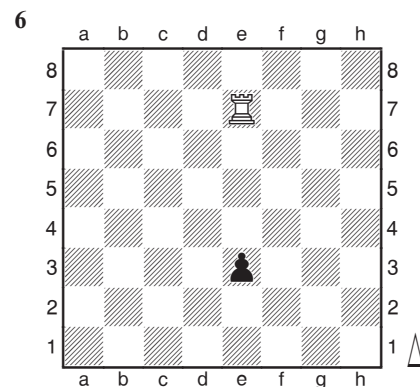
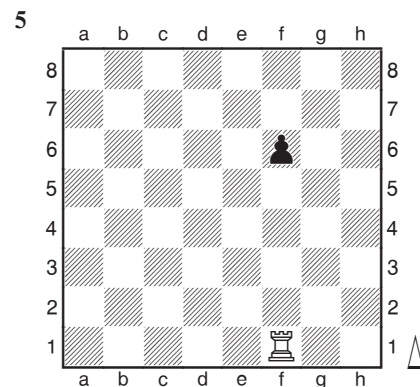
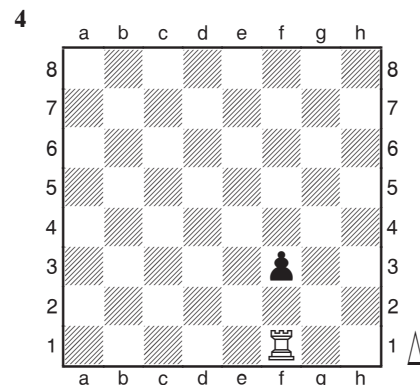
На этом ход белых считается завершенным, и очередь хода переходит к черным.

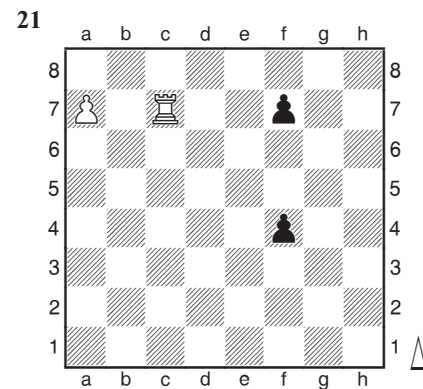
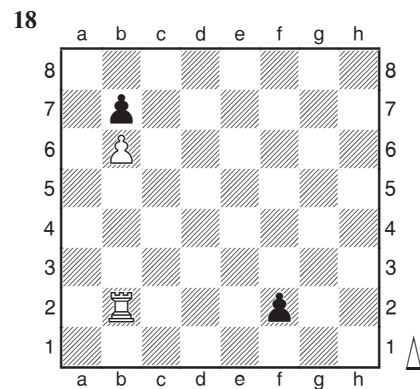
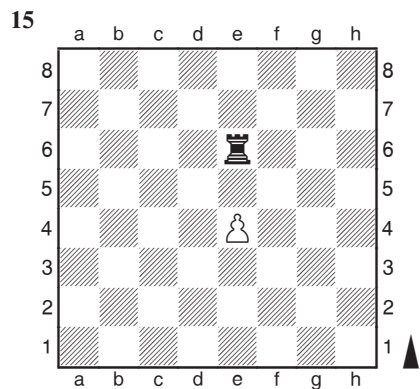
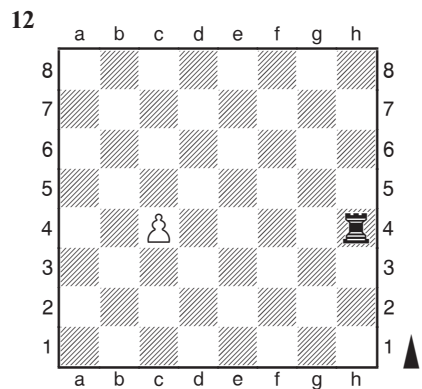
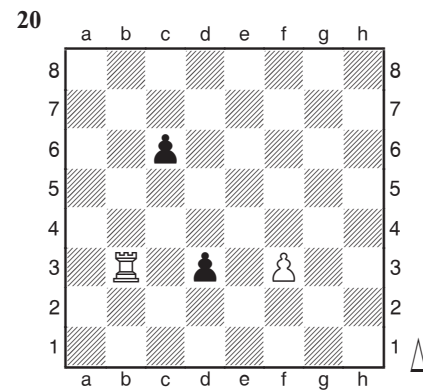
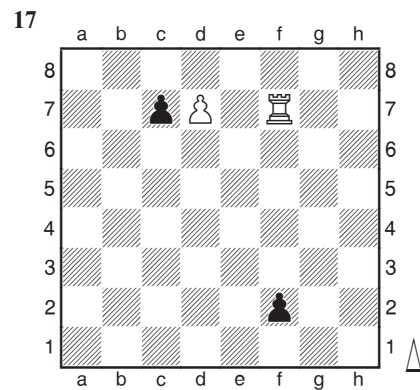
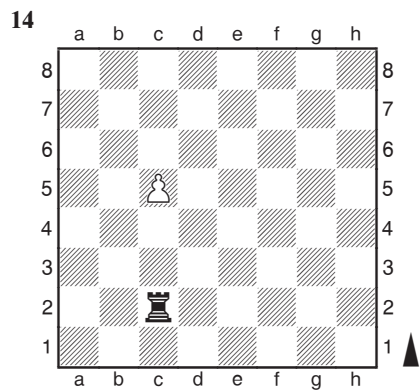
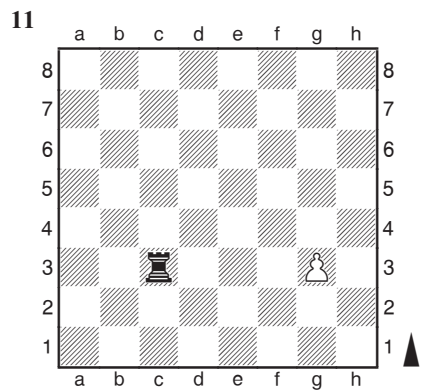
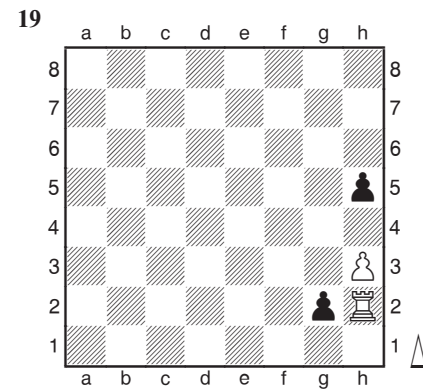
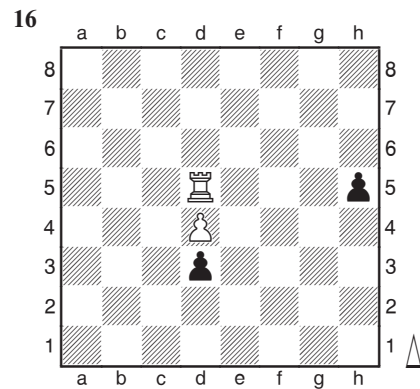
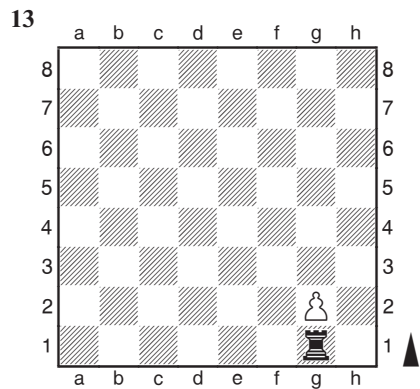
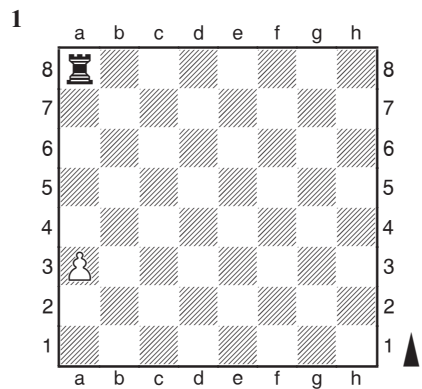
Прежде чем приступить к решению упражнений, читателю необходимо убедиться, что он помнит несколько простых правил. Самое главное из них: съесть свои собственные фигуры нельзя! Этого не может сделать ни одна фигура, в том числе и ладья. Также нужно запомнить, что ладья не может проходить сквозь фигуры, перепрыгивать через них или рыть на доске «подземные ходы».

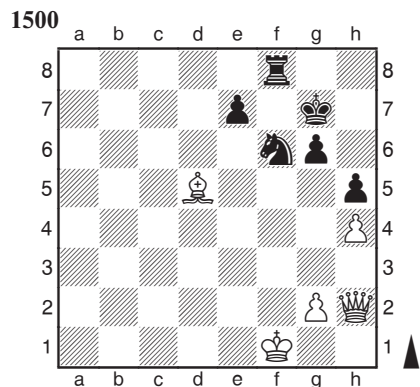
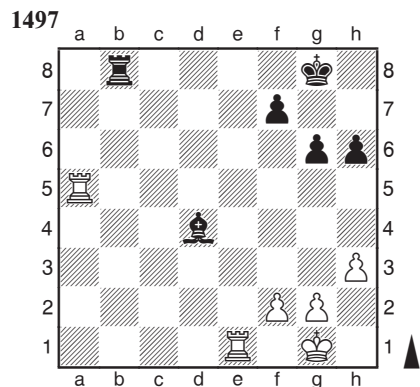
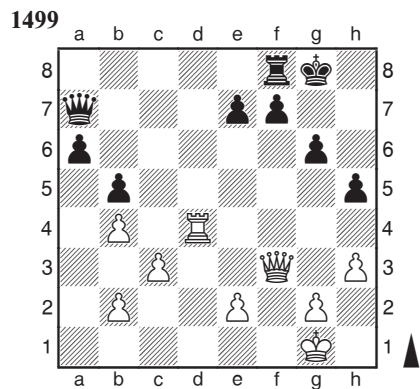
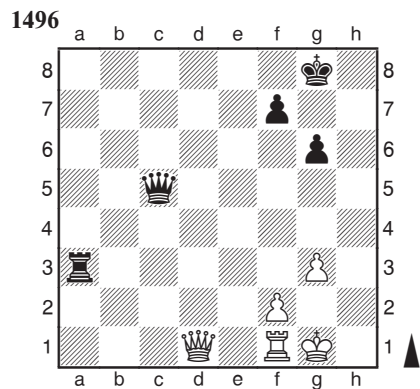
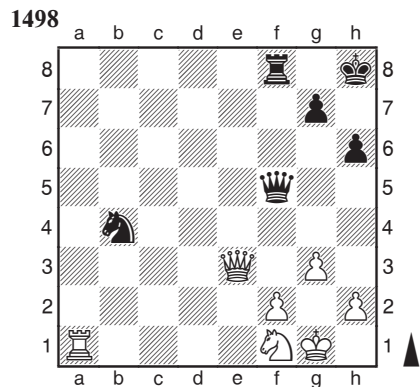
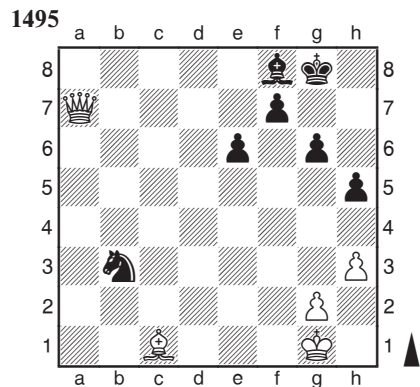


В позиции на диаграмме, чтобы забрать ладьей одну из пешек, белым необходимо сыграть **1. ♖xd6**. Съесть другие пешки ладья в данный момент не может, поскольку пешка f4 белая, как и ладья, а пешки g4 и d7 ловко «спрятались» за другими фигурами.

Задание: съешьте ладьей пешку за один ход. Будьте внимательны, в некоторых задачах на доске будет сразу несколько пешек, но по правилам ладья сможет съесть только одну из них!



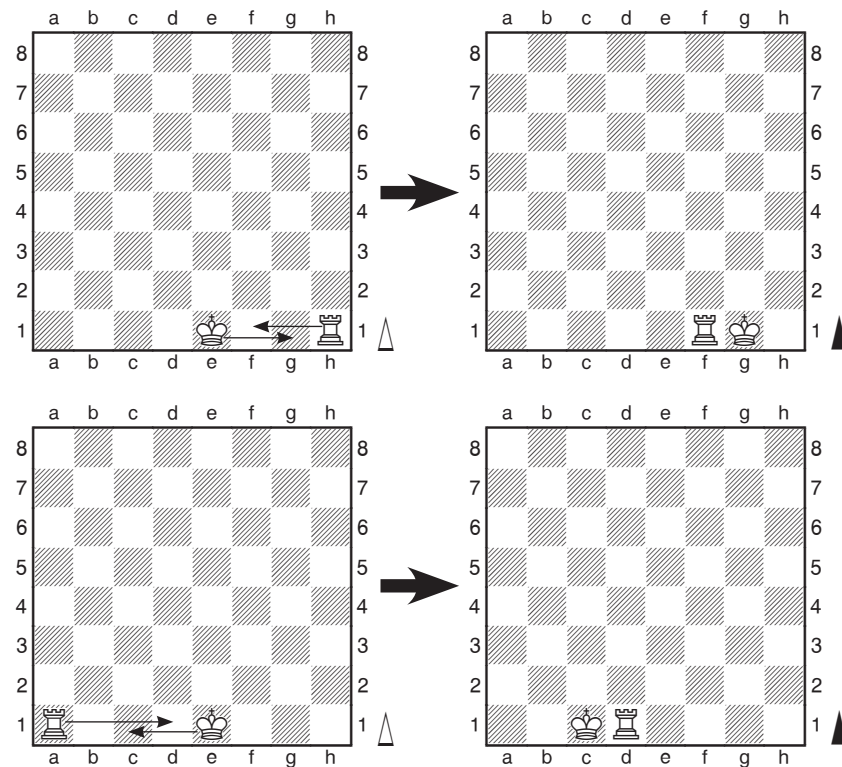




Дополнительные ходы: рокировка

Рокировка — это ход, при котором в соответствии с определенными правилами одновременно перемещаются сразу две фигуры одного цвета: король и одна из ладей.

При рокировке король переставляется на две клетки по горизонтали в сторону ладьи, затем ладью переносят через короля и ставят на соседнее поле.

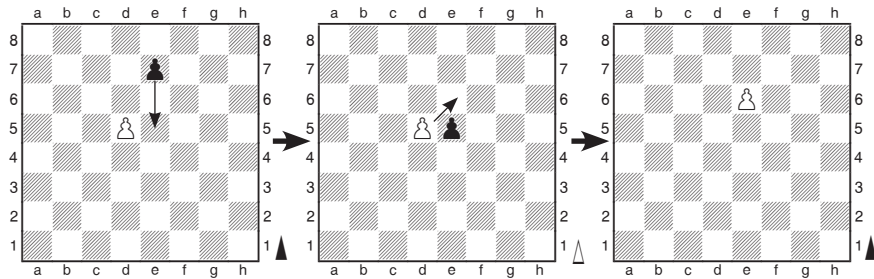


Правила рокировки:

1. Король и ладья не сделали ни одного хода
2. Король не находится под шахом
3. Король и ладья после совершения рокировки не оказываются под боем
4. Между королем и ладьей нет других фигур

Дополнительные ходы: взятие на проходе

Взятие на проходе возможно только в том случае, если пешка из своего начального положения пошла на два поля вперед, при этом «перепрыгнув» через поле, которое находится под боем у пешки соперника. В этом случае пешка соперника имеет право осуществить взятие на проходе.



Правила взятия на проходе:

1. Взять на проходе может только пешка.
2. Пешка обязательно должна держаться под ударом «проходное» поле.
3. Взять на проходе можно только в ответ на «двойной» ход пешкой.
4. После любого другого ответа на «двойной» ход пешки дальнейшее взятие этой пешки на проходе становится невозможным.

Решения

Глава 1

- 1 1. ♖xd6
- 2 —
- 3 1. ♖xd6
- 4 1. ♖xf3
- 5 1. ♖xf6
- 6 1. ♖xe3
- 7 1. ♖xb3
- 8 1. ♖xh3
- 9 1. ♖xc3
- 10 1... ♗xa3
- 11 1... ♖xg3
- 12 1... ♖xc4
- 13 1... ♖xg2
- 14 1... ♖xc5
- 15 1... ♖xe4
- 16 1. ♖xh5
- 17 1. ♖xf2
- 18 1. ♖xf2
- 19 1. ♖xg2
- 20 1. ♖xd3
- 21 1. ♖xf7
- 22 1... ♖xf2
- 23 1... ♖xg7
- 24 1... ♖xb5
- 25 1... ♖xa4
- 26 1... ♖xd2
- 27 1... ♖xb3

Глава 2

- 28 1. ♖xf4; 2. ♖xf7.
- 29 1. ♖xd7; 2. ♖xf7;
3. ♖xg7; 4. ♖xg4; 5. ♖xf4;
6. ♖xc4; 7. ♖xc6.
- 30 1. ♖xe2; 2. ♖xe7.
- 31 1. ♖xc7; 2. ♖xg7.
- 32 1. ♖xf5; 2. ♖xg5.
- 33 1. ♖xc5; 2. ♖xf5.
- 34 1. ♖xf3; 2. ♖xa3.
- 35 1. ♖xh5; 2. ♖xe5.
- 36 1... ♖xh4; 2... ♖xh2.
- 37 1... ♖xf5; 2... ♖xh5.
- 38 1... ♖xc7; 2... ♖xg7.

- 39 1... ♖xe3; 2... ♖xh3.

- 40 1... ♖xc2; 2... ♖xg7.

- 41 1... ♖xb3; 2... ♖xh3.

- 42 1... ♖xb6; 2. ♖xd6;
3. ♖xd7.

- 43 1. ♖xc7; 2. ♖xe7;
3. ♖xg7.

- 44 1. ♖xa4; 2. ♖xa7;
3. ♖xg7.

- 45 1. ♖xf4; 2. ♖xb4;
3. ♖xb7.

- 46 1. ♖xb6; 2. ♖xb3;
3. ♖xf3.

- 47 1. ♖xb2; 2. ♖xg2;
3. ♖xg7.

- 48 1... ♖xe7; 2... ♖xb7; 3...
♖xb2.

- 49 1... ♖xh3; 2... ♖xg3; 3...
♖xg7.

- 50 1... ♖xf2; 2... ♖xf7; 3...
♖xa7.

- 51 1... ♖xe4; 2... ♖xe2; 3...
♖xh2.

- 52 1... ♖xd3; 2... ♖xa3; 3...
♖xa5.

- 53 1... ♖xb7; 2... ♖xh7; 3...
♖xh4.

- 54 1. ♖xf3; 2. ♖xd3;
3. ♖xd6; 4. ♖xb6.

- 55 1. ♖xd3; 2. ♖xg3;
3. ♖xg7; 4. ♖xa7.

- 56 1. ♖xh5; 2. ♖xh6;
3. ♖xc6; 4. ♖xc2; 5. ♖xd2.

- 57 1. ♖xa2; 2. ♖xc2;
3. ♖xc5; 4. ♖xg5; 5. ♖xg3;
6. ♖xb3.

- 58 1. ♖xe2; 2. ♖xb2;
3. ♖xb4; 4. ♖xc4; 5. ♖xc3;
6. ♖xa3; 7. ♖xa5.

- 59 1. ♖xh5; 2. ♖xc5;
3. ♖xc2; 4. ♖xb2; 5. ♖xb7;
6. ♖xg7; 7. ♖xg4; 8. ♖xe4.

- 60 1... ♖xg3; 2... ♖xg7; 3...
♖xd7; 4... ♖xd5.

- 61 1... ♖xc2; 2... ♖xh2; 3...
♖xh6; 4... ♖xb6.

- 62 1... ♖xe7; 2... ♖xg7; 3...
♖xg2; 4... ♖xb2; 5... ♖xb3.

- 63 1... ♖xb6; 2... ♖xg6; 3...
♖xg2; 4... ♖xa2; 5... ♖xa4.

- 64 1... ♖xg3; 2... ♖xd3; 3...
♖xd4; 4... ♖xb4; 5... ♖xb5;
6... ♖xc5 7... ♖xc7.

- 65 1... ♖xf2; 2... ♖xf7; 3...
♖xa7; 4... ♖xa3; 5... ♖xh3;
6... ♖xh6; 7... ♖xc6; 8...
♖xc4.

- 66 1. ♖xg2; 2. ♖xg6;
3. ♖xc6; 4. ♖xc7.

- 67 1. ♖xe5; 2. ♖xe2;
3. ♖xb2; 4. ♖xb5.

- 68 1. ♖xg6; 2. ♖xa6;
3. ♖xa4; 4. ♖xg4.

- 69 1. ♖xe4; 2. ♖xc4;
3. ♖xc2; 4. ♖xg2; 5. ♖xg6.

- 70 1. ♖xe4; 2. ♖xe7;
3. ♖xb7; 4. ♖xb4; 5. ♖xb2;
6. ♖xc2.

- 71 1. ♖xg4; 2. ♖xe4;
3. ♖xb4; 4. ♖xb2; 5. ♖xc2;
6. ♖xc7; 7. ♖xg7.

- 72 1... ♖xd4; 2... ♖xd6; 3...
♖xh6; 4... ♖xh7.

- 73 1... ♖xh2; 2... ♖xc2; 3...
♖xc7; 4... ♖xh7.

- 74 1... ♖xe5; 2... ♖xe3; 3...
♖xg3; 4... ♖xg5.

- 75 1... ♖xc3; 2... ♖xb3; 3...
♖xb5; 4... ♖xg5; 5... ♖xg3.

- 76 1... ♖xc3; 2... ♖xf3; 3...
♖xf5; 4... ♖xg5; 5... ♖xg7;
6... ♖xc7.

- 77 1... ♖xg5; 2... ♖xe5; 3...
♖xe2; 4... ♖xg2; 5... ♖xd2;
6... ♖xd4; 7... ♖xa4; 8...
♖xa2.

1433 1...dxe5	1455 1.exd5	1477 1.d4
1434 1...xf5	1456 1...xe3	1478 1.f4
1435 1...xg5	1457 1...xd4	1479 1...xe5+
Глава 52	1458 1...xc4	1480 1...xe5 fxe5 2...xf8
1436 1...xd4	1459 1...xe3	1481 1.d4
1437 1.cxd4	1460 1...xd4	1482 1...xc4
1438 1...xe5	1461 1...dxe4	1483 1...d4
1439 1...xa4	Глава 53	1484 1...f6
1440 1...xe5	1462 1...d3	1485 1...e7
1441 1...xc6	1463 1...xd5 cxd5 2...xa4	1486 1...xd5
1442 1.cxd5	1464 1...b4+	1487 1...xe4+
1443 1...xe7	1465 1...g1	1488 1...xe5
1444 1...exd4	1466 1...a8	1489 1...f6+
1445 1...xc4	1467 1...xf4	1490 1...a3+
1446 1...gxf4	1468 1.cxd5	1491 1...e1
1447 1...xe4	1469 1...d3	1492 1...xc6+
1448 1...xf4	1470 1...c3	1493 1...b3
1449 1...fxg4	1471 1...xd4	1494 1...xf7
1450 1...xf4	1472 1...a4	1495 1...c5+ 2...xc5 xc5; 2...xe3 xa7.
1451 1...xd4	1473 1...fxe5	1496 1...xg3+
1452 1...xh4	1474 1...b2	1497 1...c3
1453 1...xd6	1475 1...ce7	1498 1...c2
1454 1...xa4	1476 1...d8	1499 1...e5
		1500 1...g4+

Оглавление

Предисловие	3
Шахматная доска	4
Шахматная нотация	5
Начальное положение фигур	6
Ходы фигур	7
Часть 1. Съедение	9
Глава 1. Ладья (съешьте пешку в 1 ход)	10
Глава 2. Ладья (съешьте все пешки)	15
Глава 3. Слон (съешьте пешку в 1 ход)	24
Глава 4. Слон (съешьте все пешки)	29
Глава 5. Ферзь (съешьте пешку в 1 ход)	38
Глава 6. Ферзь (съешьте все пешки)	43
Глава 7. Король (съешьте пешку в 1 ход)	52
Глава 8. Король (съешьте все пешки)	57
Глава 9. Конь (съешьте пешку в 1 ход)	64
Глава 10. Конь (съешьте все пешки)	69
Глава 11. Пешка (съешьте пешку в 1 ход)	78
Глава 12. Пешка (съешьте все пешки)	83
Глава 13. Ценность фигур (съешьте самую ценную фигуру в 1 ход) ...	90
Часть 2. Нападение	103
Глава 14. Ладья (нападите на пешку в 1 ход)	104
Глава 15. Ладья (нападите на пешку за 2 хода)	107
Глава 16. Слон (нападите на пешку в 1 ход)	110
Глава 17. Слон (нападите на пешку за 2 хода)	113
Глава 18. Ферзь (нападите на пешку в 1 ход)	116
Глава 19. Ферзь (нападите на пешку за 2 хода)	119
Глава 20. Король (нападите на пешку в 1 ход)	122
Глава 21. Король (нападите на пешку за 2 хода)	125
Глава 22. Конь (нападите на пешку в 1 ход)	128
Глава 23. Конь (нападите на пешку за 2 хода)	131
Глава 24. Пешка (нападите на пешку в 1 ход)	134
Глава 25. Пешка (нападите на пешку за 2 хода)	137
Глава 26. Пешка (нападите на пешку в 1 ход с помощью превращения)	140
Глава 27. Вскрытое нападение (нападите на пешку в 1 ход)	143
Глава 28. Шах (нападите на короля в 1 ход)	146
Глава 29. Нападение на фигуры (нападите на фигуру в 1 ход)	151

Глава 30. Двойной удар (нападите на две фигуры в 1 ход)	156
Глава 31. Двойной удар (нападите на две фигуры в 1 ход с помощью вскрытого нападения)	159
Часть 3. Безопасное нападение	162
Глава 32. Ладья (безопасно нападите на пешку в 1 ход)	163
Глава 33. Слон (безопасно нападите на пешку в 1 ход)	166
Глава 34. Ферзь (безопасно нападите на пешку в 1 ход)	169
Глава 35. Король (безопасно нападите на пешку в 1 ход)	172
Глава 36. Конь (безопасно нападите на пешку в 1 ход)	175
Глава 37. Пешка (безопасно нападите на фигуру в 1 ход)	178
Глава 38. Королевская прогулка (безопасно доберитесь королем до цели)	181
Часть 4. Защита от нападения	188
Глава 39. Съедение (защититесь от нападения с помощью съедения) ...	189
Глава 40. Поддержка. Размен (защититесь от нападения с помощью поддержки)	196
Глава 41. Поддержка. Количество боев (защититесь от нападения с помощью поддержки)	208
Глава 42. Уничтожение (защититесь от нападения с помощью уничтожения)	214
Глава 43. Контрудар (защититесь от нападения с помощью контрудара)	226
Глава 44. Побег (защититесь от нападения с помощью побега)	232
Глава 45. Связка (защититесь от нападения с помощью связки)	240
Глава 46. Перекрытие (защититесь от нападения с помощью перекрытия)	248
Глава 47. Защита от шаха (найдите лучшую защиту от нападения) ...	256
Глава 48. Защита от двойного удара (найдите лучшую защиту от нападения)	261
Часть 5. Сложное съедение	267
Глава 49. Выбор (съешьте пешку, которая не поддержана)	268
Глава 50. Выбор (съешьте фигуру, которая не поддержана)	275
Глава 51. Ценность фигур (определите, кого выгоднее съесть)	282
Глава 52. Ценность фигур (определите, кем выгоднее съесть)	289
Глава 53. Съесть или напасть?	294
Дополнительные ходы: рокировка	301
Дополнительные ходы: взятие на проходе	302
Решения	303