

М. И. Викерчук  
П. А. Чернышев  
И. В. Глек  
А. С. Виноградов

# ШАХМАТЫ

---

## Тактика

# 7-9

Учебник

Под редакцией  
международного гроссмейстера,  
заслуженного тренера ФИДЕ  
И. В. Глека

Рекомендовано  
Министерством просвещения  
Российской Федерации

Москва

 дрофа

2019

УДК 373.167.1:794.1  
ББК 75.581я72  
В43

Учебник включён в Федеральный перечень

В оформлении издания использованы изображения, предоставленные  
Shutterstock/FOTODOM, «Фотобанк Лори»

**Викерчук, М. И.**

**В43 Шахматы. Тактика. 7—9 классы : учебник / М. И. Викерчук, П. А. Чернышев, И. В. Глек, А. С. Виноградов ; под ред. И. В. Глека. — М. : Дрофа, 2019. — 143, [1] с. : ил. — (Российский учебник).**

ISBN 978-5-358-23105-4

Учебник предназначен для учащихся 7—9 классов, которые уже знают правила игры и владеют шахматной нотацией. В нём разобраны основные тактические элементы, приведены приёмы и шаблоны, которые помогут учащимся улучшить комбинационное зрение. Материал учебника содержит большое количество упражнений, направленных на развитие и закрепление навыков игры.

Учебник написан в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования.

УДК 373.167.1:794.1  
ББК 75.581я72

РОССИЙСКИЙ УЧЕБНИК

Учебное издание

**Викерчук Максим Игоревич, Чернышев Пётр Александрович  
Глек Игорь Владимирович, Виноградов Александр Сергеевич**

## ШАХМАТЫ. ТАКТИКА

7—9 классы

Учебник

Зав. редакцией *О. А. Остахова*. Редактор *С. Н. Гладенкова*  
Художественный редактор *Н. А. Морозова*. Обработка изображений *Д. И. Смирнов*  
Технические редакторы *А. А. Боровикова, Е. А. Урвачева*. Компьютерная вёрстка  
*Н. В. Зайцева, Г. А. Фетисова*. Корректоры *И. В. Андрианова, Р. В. Низяева*

Подписано к печати 16.05.19. Формат 70 × 100<sup>1/16</sup>.

Гарнитура «Школьная». Печать офсетная.

Усл. печ. л. 11,61. Тираж 2000 экз. Заказ №

ООО «ДРОФА», 123112, г. Москва, Пресненская набережная,  
дом 6, строение 2, помещение № 1, этаж 14.



росучебник.рф/метод

Предложения и замечания по содержанию и оформлению книги  
можно отправлять по электронному адресу: [expert@rosuchebnik.ru](mailto:expert@rosuchebnik.ru)

По вопросам приобретения продукции издательства обращайтесь:  
тел.: 8-800-700-64-83; e-mail: [sales@rosuchebnik.ru](mailto:sales@rosuchebnik.ru)

Электронные формы учебников, другие электронные материалы и сервисы:  
[lecta.rosuchebnik.ru](http://lecta.rosuchebnik.ru), тел.: 8-800-555-46-68

В помощь учителю и ученику: регулярно пополняемая библиотека дополнительных  
материалов к урокам, конкурсы и акции с поощрением победителей, рабочие программы,  
вебинары и видеозаписи открытых уроков [rosuchebnik.ru/метод](http://rosuchebnik.ru/метод)

ISBN 978-5-358-23105-4

© ООО «ДРОФА», 2019

Дорогие друзья!

Если вы держите в руках эту книгу, значит, вас по праву можно назвать юными шахматистами. Ведь этот учебник совсем не для новичков: в нём мы расскажем о шахматной тактике — приёмах, которые помогут вам замечать во время игры больше возможностей и существенно улучшить уровень своей игры. Роль тактики в шахматах велика: часто в партиях существует много способов, позволяющих провести эффективную комбинацию и добиться преимущества.

Знание шахматной тактики помогает нам оперировать типовыми шаблонами, которые можно применять на практике. В этом легко увидеть связь с царицей наук — математикой, основы которой мы постигаем на конкретных примерах. Великий математик Анри Пуанкаре рассматривал шахматную игру как «один из видов математического творчества».

Шахматы учат рассуждать, логически мыслить, быть самостоятельным и дальновидным. Шахматы стимулируют к движению вперёд, к постановке новых амбициозных целей.

В этой книге вы познакомитесь с разнообразием тактических приёмов и закрепите полученные знания на практике, решая многочисленные упражнения. Мы постарались рассказать много интересных фактов и историй, привести запоминающиеся примеры, поделиться профессиональными секретами.

Желаем вам побед!

*Авторы*

## Условные обозначения

---



совет юным шахматистам



на заметку



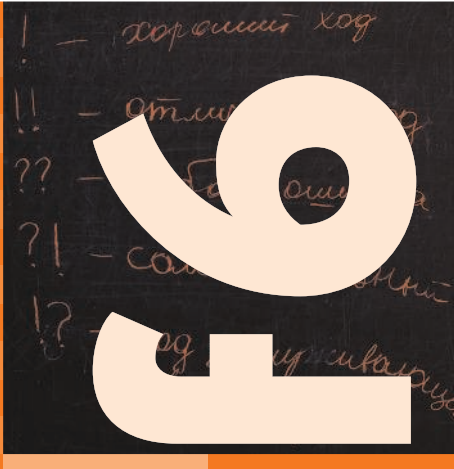
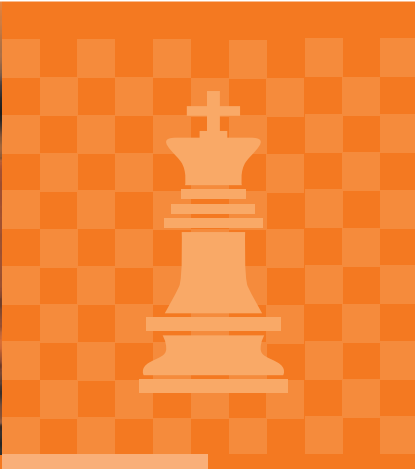
любопытный факт



нападение и взятие



все перемещения фигур, кроме нападения и взятия

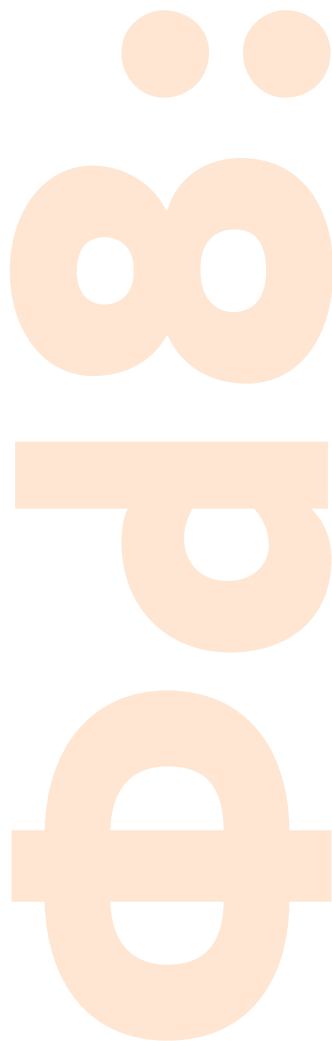


## Глава 1

# Введение в тактическую игру

---

а 2



# 1

## Угроза

Угроза — одно из самых важных понятий в шахматах. На начальном этапе развития шахматиста нередко во время игры наблюдается простая зависимость: кто создаёт больше угроз, тот и выигрывает партию. Причина этого в том, что психологически атаковать проще, чем защищаться.

**Угроза** — это создание возможности для получения материального или позиционного преимущества, в некоторых случаях — выигрыша партии (угроза мата).

Угроза может проявляться в виде прямого нападения, а может принимать и более скрытые формы. На приведённой позиции (рис. 1.1) мы рассмотрим две различные угрозы со стороны белых.

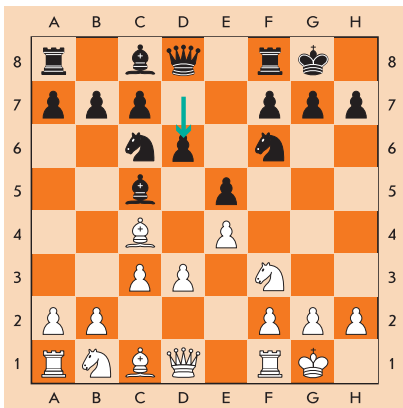


Рис. 1.1

**1-й вариант (рис. 1.2):**

1. b2–b4

Белые открыто дают понять чёрным, что хотят съесть слона c5. Угроза носит характер прямого нападения.

**2-й вариант (рис. 1.3):**

1. a2–a4

Белые не создают прямого нападения, однако в дальнейшем хотят сыграть b2–b4, а затем запереть и выиграть слона чёрных ходом a4–a5.

На такую угрозу чёрные могут реагировать, например, так:

1. ...a7–a6 либо a7–a5, открывая слону дорогу для бегства в случае нападения.

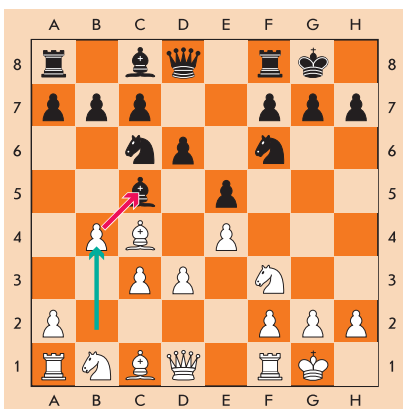


Рис. 1.2

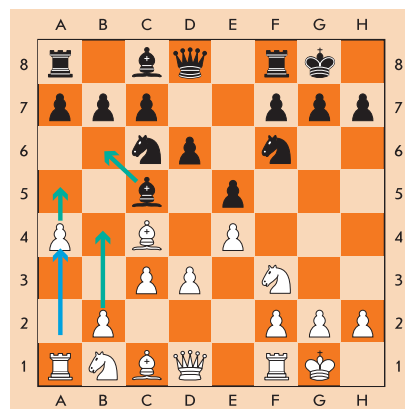


Рис. 1.3

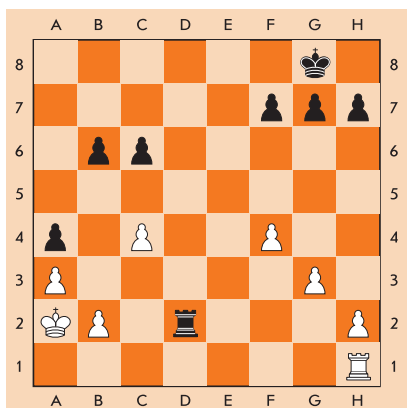


Рис. 1.4

Угроза мата является одной из самых распространённых. Очень часто начинающие шахматисты могут с лёгкостью находить такие угрозы для своего нападения, при этом не замечая угроз со стороны соперника. Это и становится причиной поражения. Угроза мата может быть как одноходовой (мат в 1 ход), так и более сложной (например, мат в 3—4 хода).

На рисунке 1.4 показан случай, когда позиция чёрных сильнее, так как их ладья намного активнее, а пешка **a4** сковывает движение пешек **a3** и **b2**. Однако у белых ещё есть возможность проверить бдительность чёрных (рис. 1.5):

### 1. Лh1—e1

Последний ход белых связан с угрозой мата на поле **e8** (**Le1—e8#**). Поскольку начинающие шахматисты очень часто обращают внимание лишь на свои угрозы, поэтому не стоит удивляться, когда в партии с участием любителей последует 1. ...**Ld2:h2??**. Правильной в этом случае реакцией было бы: 1. ...**Kpg8—f8**, парируя угрозы мата и вторжение ладьи белых на седьмой ряд (**Le1—e7**).

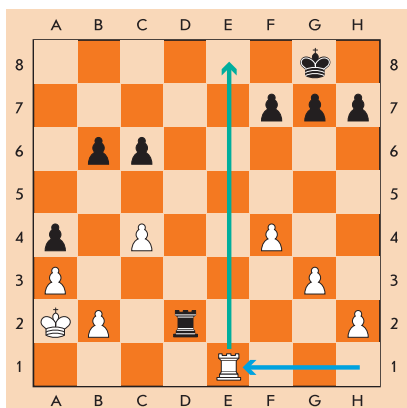


Рис. 1.5

Угрозы могут быть связаны с созданиями тактических ударов, например вилки. В варианте известного дебюта «Защита двух коней» (рис. 1.6) белые приводят в действие такую угрозу. Красными стрелками на рисунке 1.6 показано, чем угрожают белые, а зелёным — как чёрные могут защититься от этой угрозы.

Все вышеперечисленные угрозы носят тактический характер. Кроме них существуют и стратегические угрозы (рис. 1.7). Это такие угрозы, в которых, возможно, и не будет сиюминутных материальных завоеваний, но в лагере со-

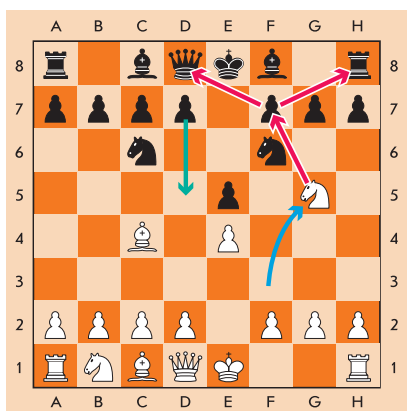


Рис. 1.6

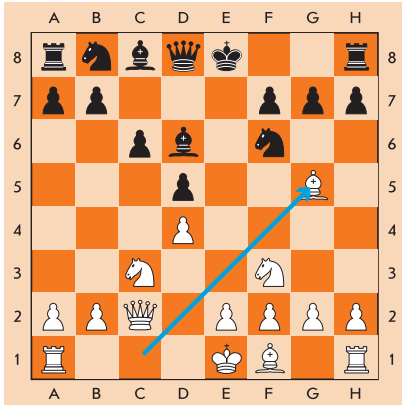


Рис. 1.7

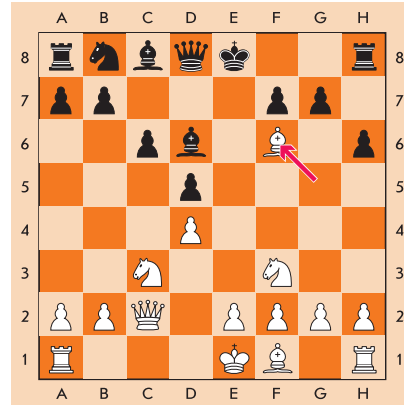


Рис. 1.8

перника образуется слабое место, на которое потом можно будет давить всю оставшуюся партию.

Белые последним ходом (см. рис. 1.7) сыграли **Cc1—g5** и создали угрозу взятия на **f6**. Чёрные даже не догадываются, чем это может грозить: ход **h7—h6** используется в такой ситуации очень часто, даже в партиях игроков с первым разрядом и выше.

После **C:f6** перед чёрными — неприятная дилемма (рис. 1.8): на **Fd8:f6** последует **Kc3:d5** (на взятие коня у белых есть **Fc2:c8**). Остаться без пешки уже в начале партии не хочется, поэтому **g7:f6**, образуя слабые пешки **f7**, **f6**, **h6**: во-первых, все эти пешки являются изолированными, во-вторых, **f7** и **f6** — ещё и сдвоенными. Сила трёх таких пешек примерно соответствует двум.

Как же должны были играть чёрные в изначальной позиции? Достаточно было **0-0**, и теперь на **Cg5:f6** можно было бы смело бить слона ферзём.

Как мы видим, существует огромное разнообразие угроз. По большому счёту каждый ход в партии является угрозой: будь то выигрыш фигуры, матовая атака, проведение пешки в ферзи либо же более сложные позиционные мотивы.



### СОВЕТ ЮНЫМ ШАХМАТИСТАМ

Фантазируйте за доской, ищите интересные варианты игры и придумывайте для соперника сложные задачи каждым ходом, однако не забывайте и об угрозах противника. Постоянно задавайте себе вопросы: что хотел сделать оппонент; почему он выбрал именно этот ход? Критическое отношение к происходящему на доске и постоянное оттачивание своих навыков обеспечат быстрый рост шахматного мастерства.

## Упражнения

1. Создайте за белых угрозу мата в 1 ход (рис. 1.9–1.24).

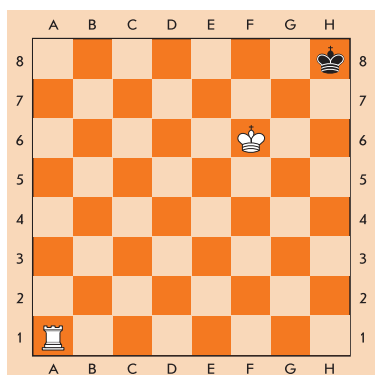


Рис. 1.9

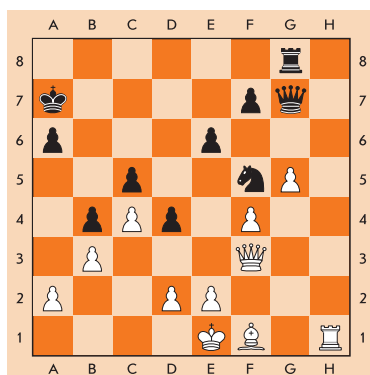


Рис. 1.10

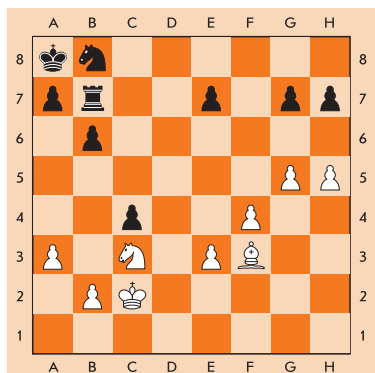


Рис. 1.11

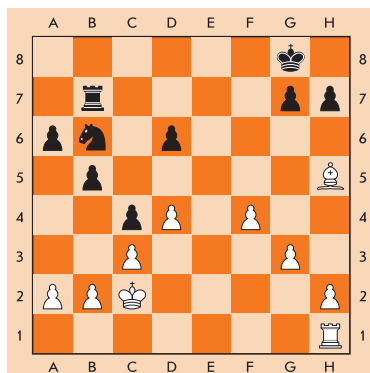


Рис. 1.12

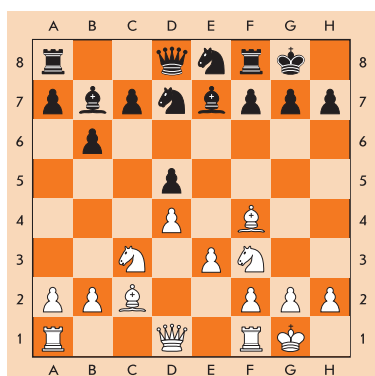


Рис. 1.13

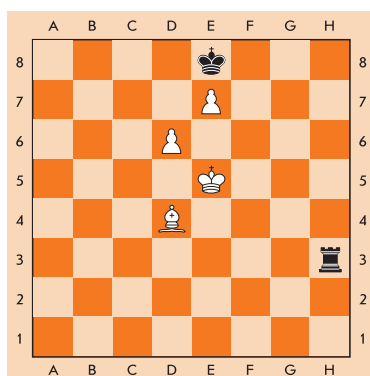


Рис. 1.14



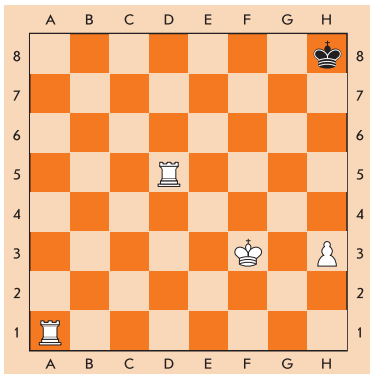


Рис. 1.15

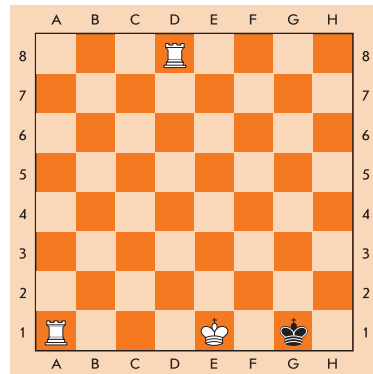


Рис. 1.16

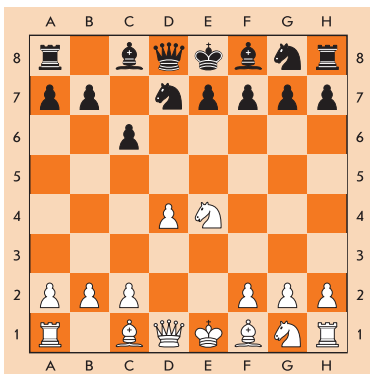


Рис. 1.17

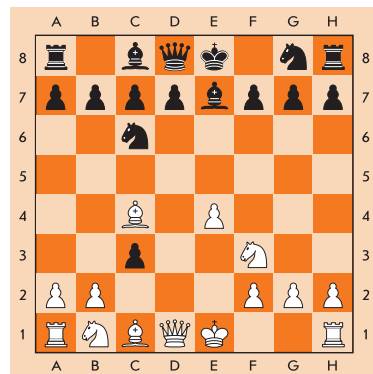


Рис. 1.18

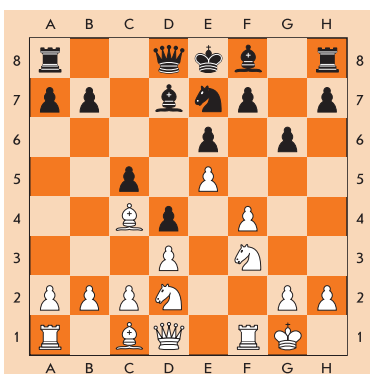


Рис. 1.19

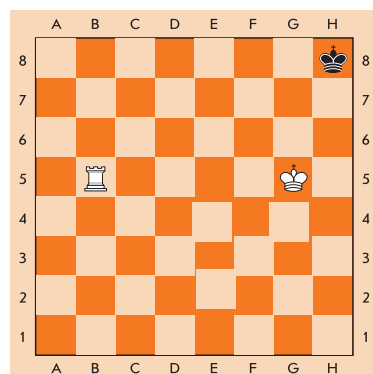


Рис. 1.20

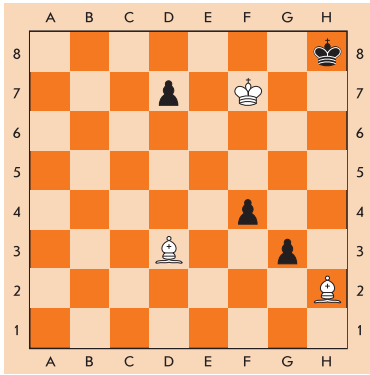


Рис. 1.21

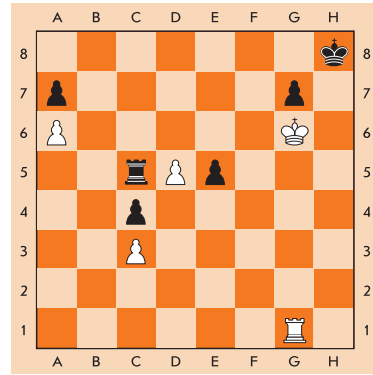


Рис. 1.22

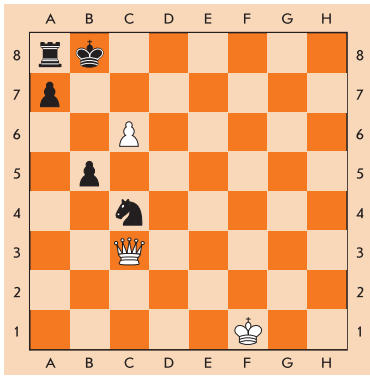


Рис. 1.23

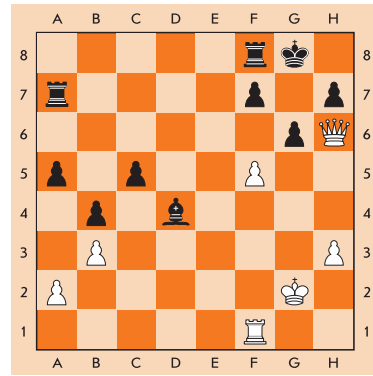


Рис. 1.24

## 2. Создайте за чёрных угрозу выигрыша материала (рис. 1.25, 1.26).

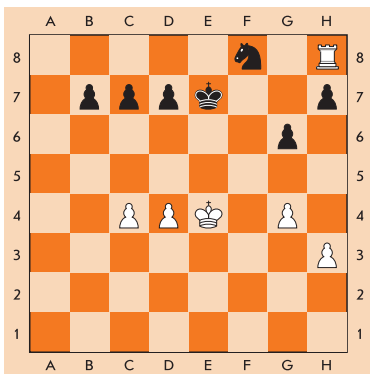


Рис. 1.25

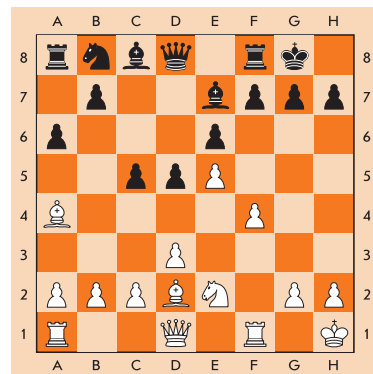


Рис. 1.26

3. Создайте за белых угрозу тяжёлой фигуре чёрных (рис. 1.27, 1.28).

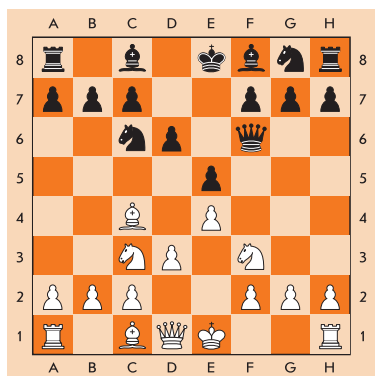


Рис. 1.27

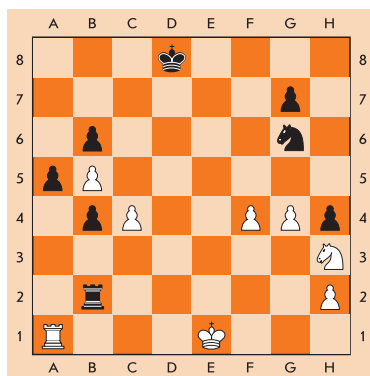


Рис. 1.28

4. Создайте за белых угрозу проведения пешки в ферзи (рис. 1.29, 1.30).

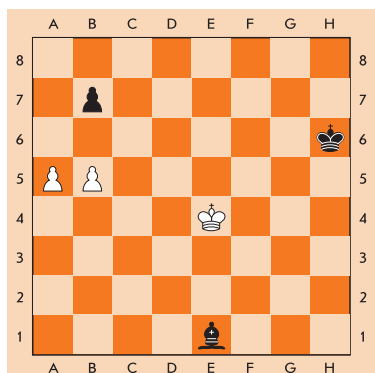


Рис. 1.29

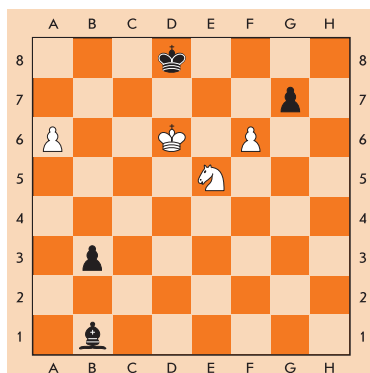


Рис. 1.30

## 2 Темп

Более двух столетий назад, в XVIII веке, шахматная игра носила бескомпромиссный характер: за небольшим промедлением в дебюте партии часто следовали эффектные жертвы с последующим матовым финалом. Это походило на пользующиеся тогда особой популярностью дуэли. Шахматная партия напоминала дуэль, только интеллектуального характера. Исход как дуэли, так и шахматной партии сильно зависит от условий скорости игры, т. е. **темпа**.

Темп и сегодня остаётся очень значимым в шахматной игре. Часто, когда тренер и ученик разбирают сыгранные партии, мы слышим: «Вот здесь темп потерял» или, наоборот: «Тут надо было отдать темп». Игра может быть атакующей, в стиле XVIII века, а может быть позиционной — это уже ближе к современным тенденциям.

**Темп** в начале партии определяет потерю или выигрыш времени в развитии пешек и фигур, в середине и конце игры — потерю или выигрыш дополнительного полезного хода. Порой в эндшпиле необходимо потерять темп, чтобы сделать ничью либо победить.

В дебюте начинающие шахматисты недооценивают роль темпа. Примером служит следующая позиция (рис. 2.1).

Последний ход чёрных проигрывает темп, так как после **c2–c3** слону придётся отступить. Продолжение здесь может быть примерно следующее (рис. 2.2):

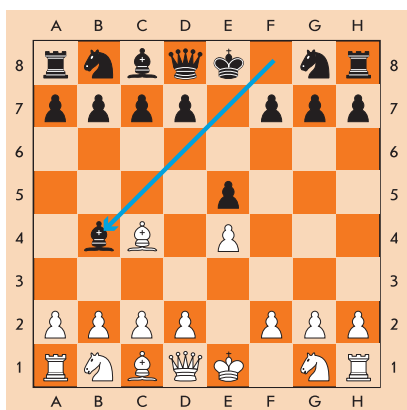


Рис. 2.1

- |           |         |
|-----------|---------|
| 1. c2–c3  | Cb4–c5  |
| 2. d2–d4  | e5:d4   |
| 3. c3:d4  | Cc5–b4+ |
| 4. Kb1–c3 |         |

Белые чувствуют себя вполне комфортно, имея несколько лишних полезных ходов. К ходам в начале партии следует относиться не менее тщательно, чем в середине или в конце игры. Ведь, как говорят классики: «Из дебюта можно и не выйти».

Кто из вас не получал или не ставил «Детский мат»? Тому, для кого шахматы стали серьёзным увлечением, далеко не секрет, что попытка поставить такой мат наказывается потерей важного темпа.

Последний ход белых (рис. 2.3), обозначенный стрелкой, — желание завершить партию на четвёртом ходу. Если чёрные знают, как реагировать на подобную угрозу, то белые фактически лишаются преимущества, которое они получают за счёт права первого хода в партии.

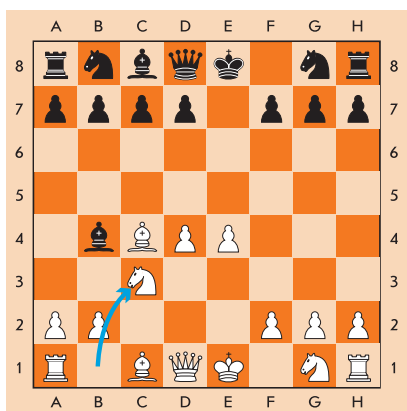


Рис. 2.2

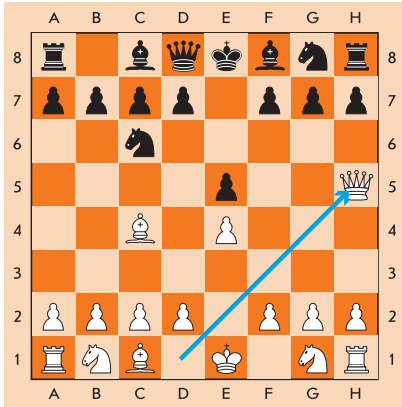


Рис. 2.3

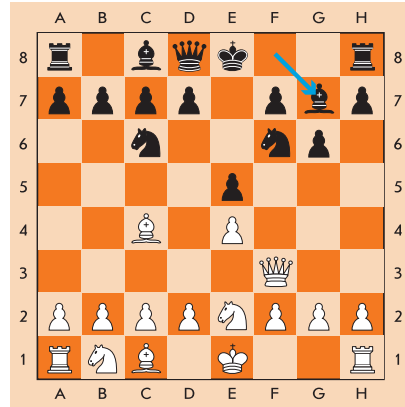


Рис. 2.4

### 1. ... g7–g6

Ферзь должен отступить и потратить на это драгоценное время, а чёрные пока будут развиваться.

2.  $\Phi h5-f3$  (новая проверка на внимательность)  $Kg8-f6$

3.  $Kg1-e2$  (защищаясь от хода  $Kc6-d4$ )  $Cf8-g7$  (рис. 2.4)

Позиция чёрных предпочтительнее из-за двух ходов белых ферзём в дебюте.

Бывают в игре такие ситуации, когда темп, наоборот, надо отдать. Особенно часты подобные случаи в эндшпиле (рис. 2.5).

Перед нами довольно известный пример (см. рис. 2.5), который носит название «Пешки-недотроги». В этой ситуации проигрывает тот, чья очередь хода, так как королю (белому либо чёрному) приходится снять защиту со своей пешки.

На рисунке 2.6 показана позиция с «Пешками-недотрогами». Короли, боясь «обжечься», подходят к пешкам осторожно.

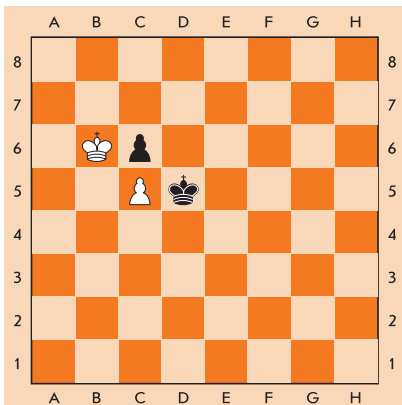


Рис. 2.5

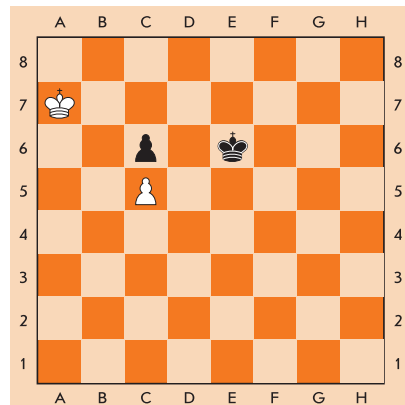


Рис. 2.6

1. Кра7—b7 (именно так, на Кра7—b6 последовало бы Кре6—d5, и чёрные передают ход белым) Кре6—d7 (на Кре6—d5 белые побеждают известным способом)
2. Крb7—b6

Теперь белые могут подойти к пешкам вплотную, так как король чёрных вынужден отступить, после чего белые съедают пешку и выигрывают партию.



### НА ЗАМЕТКУ

В начале игры идёт борьба за выигрыш темпов, а в конце — иногда выгодно самому отдать темп.

## Упражнения

Введите коня с темпом. Ход белых (рис. 2.7, 2.8).

1.

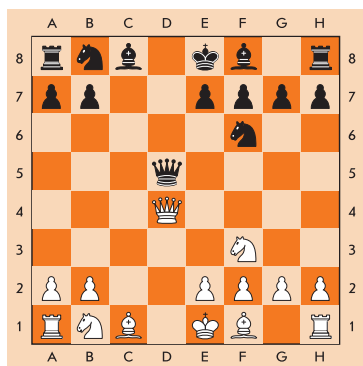


Рис. 2.7

2.

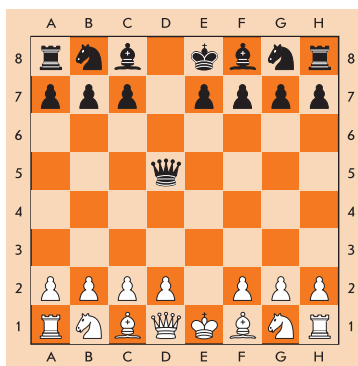


Рис. 2.8

Используйте темповый ход пешкой (рис. 2.9—2.14).

3. Ход белых.

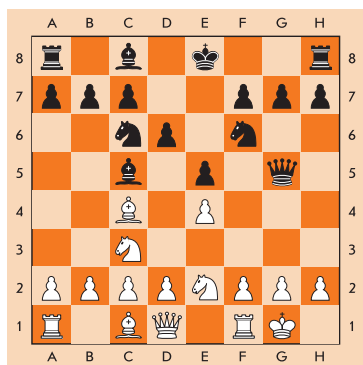


Рис. 2.9

4. Ход белых

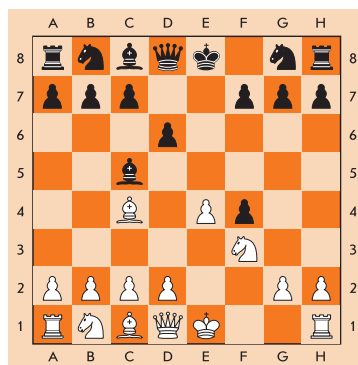


Рис. 2.10