
Владимир Малянкин
Шахматы: книга, которую ты проживёшь

Владимир Малянкин

# Шахматы: книга, которую ты проживёшь

«Автор»
2026

**Малянкин В. Ю.**

Шахматы: книга, которую ты проживёшь / В. Ю. Малянкин — «Автор», 2026

Ты держишь в руках не учебник. Ты держишь ключ.Шахматы — это не просто правила, не просто дебюты и эндшпили, не просто рейтинг и турниры. Шахматы — это зеркало. В нём отражается твоя смелость и твой страх. Твоя жадность и твоя щедрость. Эта книга проведёт тебя от первого хода до состояния, которое называют «прозрачностью» — когда доска перестаёт быть набором фигур и становится живой. Ты узнаешь:Почему пешка — душа партии, а конь — ниндзя.Как читать мысли соперника, не будучи телепатом.Что делать с дрожащими руками в цейтноте и как держать лицо, когда внутри паника.Здесь нет сухих схем и унылой теории. Эта книга написана сердцем. Через метафоры, которые въедаются в память. Через кейсы, которые ты проживаешь как свои. Через голос наставника, который верит в тебя — даже когда ты сам в себя не веришь.Ты не просто научишься играть. Ты научишься побеждать. А главное — ты поймёшь, ради чего вообще садишься за доску.Доска ждёт. Твой ход.

© Малянкин В. Ю., 2026
© Автор, 2026

# Владимир Малянкин
# Шахматы: книга, которую ты проживёшь

Перед тобой — художественная книга о шахматах, написанная от первого лица. Это не официальный учебник, не методичка FIDE и не пособие для сдачи на разряд.

Автор этого текста — рассказчик, а не действующий гроссмейстер. Повествование намеренно эмоциональное, метафоричное, субъективное. Здесь много образов, сравнений, преувеличений и художественного языка. Это сделано для того, чтобы шахматные истины застревали в памяти не через сухие формулировки, а через живые картинки и чувства.

**Как читать эту книгу:**

Читай её как художественную литературу. Как роман о пути воина. Наслаждайся языком, образами, кейсами. Пропускай через себя.

Но когда сядешь за доску — включай голову. Эта книга не заменит тренера, не заменит турнирной практики и не заменит тысяч часов самостоятельной работы.

**Что нужно, чтобы СТАТЬ гроссмейстером на самом деле:**

**Найти тренера.** Живого человека, который видит твои ошибки и ведёт тебя по программе.

**Играть турниры.** Классические, с записью, с длинным контролем. Регулярно.

**Сдавать нормативы.** Разряды, звания — это система, которую не обойти красивыми словами.

**Работать с профессиональными методиками.** Учебники, задачники, дебютные справочники, эндшпильные базы.

**Тратить время.** Много. Годы. Десятилетия. Шахматы — это спорт, дисциплина и труд. Вдохновение — лишь искра. Костер разводишь ты сам.

**Что эта книга даст тебе:**

— Вкус к игре.

— Понимание красоты шахмат.

— Образное мышление, которое останется с тобой за доской.

— Психологические ориентиры: как справляться со страхом, жадностью, гневом, цейтнотом.

— Систему тренировок (скелет, который можно наполнить профессиональным содержанием).

— Любовь к доске. А без любви никакой рейтинг не сделает тебя счастливым.

**Главное:**

Шахматы — это путь. Длинный, трудный, прекрасный. Эта книга — карта, нарисованная от руки, с картинками, с легендами и с душой. Но идти по этой карте придётся тебе самому. Своими ногами. Своими мозгами. Своими победами и поражениями.

Я верю в тебя. Доска ждёт.

Жму руку. Удачи, боец.

**Пролог. Первая партия**

Представь. Тебе семь лет. Или двадцать семь. Или пятьдесят. Неважно. Ты садишься за доску впервые в жизни. Фигуры пахнут лаком. Они тяжёлые, приятные на ощупь. Ты расстав-

ляешь их — белые к себе, чёрные к сопернику. Кони смотрят в стороны, пешки выстроились в ряд, как новобранцы. Часы тикают.

Соперник старше. Он уже играл. Он знает правила. Ты — нет. Но тебе всё равно. Ты двигаешь пешку на e4 просто потому, что она стоит в центре и её удобно взять. Соперник отвечает e5. Ты выводишь коня. Он — тоже. Ты видишь, как его ферзь выскакивает на h5, и думаешь: «Хм, чего это он?» А потом он ставит тебе мат в четыре хода. Детский мат. Позорный. Быстрый.

Ты смотришь на доску. В груди — странное чувство. Не обида. Не злость. Азарт. Ты хочешь ещё. Ты хочешь понять, КАК он это сделал. Ты хочешь научиться делать так же.

Вот с этого момента всё и начинается. Не с учебника. Не с рейтинга. С этого чувства: «Я хочу ещё. Я хочу понять».

Эта книга — для тех, кто чувствует это. Для тех, кто не просто хочет выучить правила, а хочет проникнуть в суть. Кто готов проживать партии, как маленькие жизни, и умирать, и воскресать на шестидесяти четырёх клетках.

Поехали.

## Часть 1. ЗНАКОМСТВО. ПЕРВЫЕ ШАГИ

### Глава 1. Доска, которая дышит

Закрой глаза. Представь поле. Ровное, как стол. Расчерченное на квадраты. Белые и чёрные. Свет и тень. Шестьдесят четыре клетки. Восемь рядов. Восемь линий.

Это не просто доска. Это вселенная. У неё есть свои законы. Своя география.

**Центр.** Клетки e4, d4, e5, d5. Это сердце доски. Как центр города, как ключевая высота на военной карте. Кто владеет центром, тот владеет всей доской. Представь, что твои фигуры в центре — это солдаты на холме. Они видят всё вокруг. Они могут быстро перебросить на любой фланг. Фигуры на краю доски — как солдаты в овраге. Слепы. Беспомощны.

**Фланги.** Королевский (вертикали e-h) и ферзевый (a-d). На королевском живёт твой король после рокировки. Там обычно тихо и безопасно. На ферзевом — простор для манёвров.

**Диагонали.** Косые линии из клеток одного цвета. По ним ходят слоны и ферзь. Диагональ a1-h8 — самая длинная. Диагональ a8-h1 — тоже. Слоны, стоящие на этих магистралях, простреливают всю доску насквозь.

**Вертикали и горизонтали.** Дороги для ладей и ферзя. Открытая вертикаль — это как скоростное шоссе без пробок. Ладья на такой вертикали становится королевой дороги.

Почувствуй доску. Она не плоская. Она объёмная. У неё есть глубина, есть опасные зоны и безопасные гавани. Научись видеть это внутренним зрением.

### Кейс №1. Твой первый выбор

Ты белыми. Первый ход. Что ты выберешь?

Варианты:

А) 1. a4 — двинуть крайнюю пешку, освободить дорогу ладье.

Б) 1. e4 — занять центр пешкой, открыть диагонали слону и ферзю.

В) 1. Kf3 — вывести коня к центру, не двигая пешки.

Г) 1. h4 — агрессивный фланговый выпад, как в дебюте «Атака Гроба».

Подумай сам. А теперь разбор.

Вариант А — слабый. Пешка a4 не борется за центр. Ты открываешь ладью, но ладья в начале игры не так важна. Ты теряешь темп.

Вариант Б — классика. Сильнейший первый ход. Ты занимаешь центр, открываешь слона на f1 и ферзя. Готовишь рокировку.

Вариант В — тоже хорошо. Гибкий ход. Не показывает сопернику твой план сразу. Конь выходит на f3, контролирует центр.

Вариант Г — экзотика. Рискованный ход, ослабляет королевский фланг. Новичкам не рекомендуется.

**Ответ:** Б или В. Золотой стандарт. Начинай с классики. Экзотика — потом, когда поймёшь базу.

## Глава 2. Армия, которой ты командуешь

У тебя шестнадцать бойцов. Восемь пешек, два коня, два слона, две ладьи, ферзь и король. Каждый — личность. Каждый требует понимания.

### Пешка. Душа партии.

Пешка — самая слабая и самая великая фигура одновременно. Она ходит только вперёд. На одну клетку. Из начальной позиции может прыгнуть на две. Бьёт наискосок, как будто бодает врага в бок.

Представь себе солдата-новобранца. Он идёт в бой, зная, что не вернётся. Он не может отступать. Только вперёд. Если он дойдёт до края доски — до последней горизонтали — он превращается в кого угодно. Хоть в ферзя. Из грязи в князи. Из пешки в богиню.

Это превращение — не просто правило. Это метафора. Это награда за верность, за упорство, за то, что не свернул с пути. Каждый раз, когда твоя пешка доходит до края, ты чувствуешь что-то особенное. Ты провёл её через ад. И она стала королевой.

Относись к пешкам бережно. Каждая пешка — это потенциальный ферзь. Каждая пешка — это шанс.

### Конь. Ниндзя.

Конь ходит буквой «Г». Два поля прямо, одно вбок. Или одно прямо, два вбок. Он прыгает. Перескакивает через головы своих и чужих. Для него нет преград.

Представь ниндзя в закрытой комнате, полной мебели. Все остальные фигуры застревают в дверях и углах. А конь — он просто прыгает. Оттуда, где его не ждали. В самую гущу. Бьёт — и исчезает.

Конь любит закрытые позиции. Любит «вилки» — приём, когда он нападает одновременно на две вражеские фигуры. Ферзь и король. Ладья и слон. Соперник мечется: кого спасать? Обычно — никого.

### Кейс №2. Вилка конём

Представь позицию. Белый конь стоит на f6. Чёрный король — на g8. Чёрный ферзь — на d8. Ход белых.

Что ты сделаешь?

Варианты:

А) Конь e4 — отойти в центр.

Б) Конь h5 — напасть на пешку g7.

В) Конь h7+ — шах с вилкой!

Подумай.

Разбор: вариант В. Конь прыгает на h7, даёт шах королю. Король обязан уйти (на h8 или f8). А конь тем временем съедает ферзя на d8. Это «вилка» — конь напал на короля и на ферзя одновременно. Король спасается, ферзь гибнет. Так ты выигрываешь самую сильную фигуру врага.

**Слон. Снайпер на колокольне.**

Слон ходит по диагонали. Только по клеткам своего цвета. Белопольный слон никогда не ступит на чёрное. Чернопольный — на белое.

Представь снайпера, который забрался на колокольню. Он видит всё поле боя. Но только с одной стороны. Если враг заходит за угол — снайпер слепнет. Если свои пешки встают на его диагонали — он умолкает.

Пара слонов — это сила. Два снайпера с разных колоколен. Один простреливает белые поля, другой — чёрные. Вся доска под прицелом.

Одинокий слон — это грусть. Особенно если твои же пешки стоят на его цвете и запирают его. Такого слона называют «плохим». А слон, у которого открыты диагонали — «хорошим». Береги хороших слонов. Меняй плохих.

**Ладья. Танк.**

Ладья ходит по прямой. Вперёд-назад, влево-вправо. Никаких фокусов. Только грубая сила.

Представь танк. Тяжёлый, неповоротливый. Пока он в гараже (в углу доски) — от него нет толку. Но выведи его на оперативный простор, на открытую вертикаль — и он начнёт крушить всё на своём пути.

Особенно страшны ладьи на седьмой горизонтали (для белых) или на второй (для чёрных). Это как танки в тылу врага. Вражеские пешки стоят на этих рядах. Ладья заходит и начинает их косить, одну за другой.

Две ладьи на одной линии — как спарка танков. Неразлучны. Мощны.

**Ферзь. Богиня.**

Ферзь ходит как ладья и слон. По прямой и по диагонали. Это самая сильная фигура.

Представь королеву на шахматной доске. Она может всё. Но именно поэтому она — мишень. За ней охотятся. Её провоцируют. Её хотят убить.

Ошибка новичка — вывести ферзя рано и начать гоняться за пешками. Ферзь мечется, как заяц, а соперник спокойно развивает фигуры и нападает на ферзя снова и снова. Ферзь устаёт, теряет темпы, а позиция разваливается.

Правило: в дебюте ферзь сидит сзади. Он выходит только тогда, когда лёгкие фигуры развиты и король в безопасности. Ферзь — это козырь. Не выбрасывай козырь в первом же раунде.

**Король. Сокровище.**

Король ходит на одну клетку. Медленно. Неуклюже. Но он — смысл игры. Если его матуют — партия кончена.

В дебюте король — беспомощный старик. Его надо спрятать. Рокировка — это эвакуация VIP-персоны в бункер. Сделай её до десятого хода.

В эндшпиле король — боевой генерал. Когда фигур мало, и мата не грозит, король выходит в центр и сражается. Он стоит трёх пешек по силе. Он оттесняет вражеского короля. Он помогает своим пешкам идти в ферзи.

**Кейс №3. Рокировка или смерть**

Ты белыми. Сыграно 8 ходов. Твой король всё ещё на e1. Соперник нацелился слонами и ферзём на пункт f2 — самое слабое место в твоём лагере (его защищает только король). Часы тикают.

Что ты будешь делать?

Варианты:

А) Продолжить атаку на ферзевом фланге, пусть атакует — может, не заметит.

Б) Сделать рокировку в короткую сторону (0-0), спрятать короля за пешками.

В) Пойти королём на f1 вручную, перекрывая угрозу.

Подумай.

Разбор: вариант Б — лучший. Рокировка решает две задачи одним ходом: прячет короля и выводит ладью. Вариант В — хуже: ты тратишь ход, король остаётся в центре, ладья спит. Вариант А — самоубийство. Соперник тебя накажет. Угроза f2 — реальная.

Мораль: делай рокировку вовремя. Король в центре — это красная тряпка для быка.

## Глава 3. Правила, которые ты недооценивал

Есть три правила, которые новички либо не знают, либо забывают. А зря. Они могут спасти партию или выиграть её.

### Правило 1. Взятие на проходе.

Представь: твоя пешка стоит на пятой горизонтали (для белых) или на четвёртой (для чёрных). Она уже глубоко на территории врага. Враг двигает свою пешку с начальной позиции на две клетки вперёд. Она проходит мимо твоей пешки, как бы говоря: «Привет, я проскочила, ты мне не указ!»

Но ты можешь её ударить. В бок. Как будто она остановилась на одну клетку раньше. Это и есть «взятие на проходе».

Это правило — символ высшей справедливости. Ты наказываешь наглость. Ты говоришь: «Нет, дорогая, ты не проскочишь. Ты пройдёшь только то поле, которое я тебе разрешу».

### Кейс №4. Взятие на проходе меняет всё.

Белые пешки: b5, c5. Чёрная пешка: c7. Ход чёрных. Чёрные играют c7-c5, пытаясь атаковать пешку b5.

Что ты сделаешь белыми?

Варианты:

А) b5:c6 — взять на проходе.

Б) b5-b6 — пройти вперёд.

В) Пропустить ход чёрных и играть что-то другое.

Подумай.

Разбор: вариант А — взятие на проходе. Пешка чёрных хотела проскочить мимо. Но ты бьёшь её так, как будто она пошла на c6. Пешка уходит с доски, а твоя пешка b5 становится на c6. Это разрушает планы чёрных и даёт тебе проходную пешку.

### Правило 2. Пат — спасение утопающих.

Пат — это ситуация, когда твой король не под шахом, но ЛЮБОЙ твой ход ставит короля под шах. Ходов нет. Шаха нет. Мата нет. Это ничья.

Пат — это как спасательный круг, брошенный в последний момент. Ты тонешь. Враг уже празднует победу. А ты — ПАТ.

**Кейс №5. Патовая ловушка.**

Ты чёрными. У тебя только король на a8. У белых — ферзь на b6. Ход белых. Белые, предвкушая победу, неосторожно играют Фb6-c6??

Что делаешь ты?

Варианты:

А) Сдаться, всё равно проиграл.

Б) Кра8-a7 — уйти от угрозы.

В) Объявить пат — у чёрного короля нет ходов.

Подумай.

Разбор: вариант В. После Фc6 у чёрного короля нет ни одного безопасного поля. a8 — под ударом, b8 — под ударом, b7 — под ударом. Но шаха нет! Это пат. Ничья. Белые в ярости, ты спасён.

Мораль: никогда не сдавайся в эндшпиле, пока не убедился, что пата нет.

**Правило 3. Правило 50 ходов.**

Если за 50 ходов не было ни одного взятия и ни одного движения пешки, партия заканчивается вничью по требованию игрока. Это как обоюдное решение прекратить бесконечную войну, которая никуда не движется.

## Часть 2. ТРИ СТАДИИ ПАРТИИ

### Глава 4. Дебют. Первый танец.

Дебют — это первые 10-15 ходов партии. Это как разминка перед боем, как первый танец на балу. Ты показываешь свои намерения, прощупываешь соперника, занимаешь выгодную позицию.

Три главных правила дебюта (запомни их как мантру):

**Захвати центр.** Пешки в центр, фигуры к центру.

**Развивай лёгкие фигуры.** Сначала кони, потом слоны. Не ходи одной фигурой дважды без необходимости.

**Спрячь короля.** Рокировка. Чем раньше, тем лучше.

**Кейс №6. Выбери дебют.**

Ты белыми. Какой дебют выбрать, если ты только начинаешь?

Варианты:

А) Испанская партия (1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5) — сложная, глубокая, много теории.

Б) Итальянская партия (1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4) — простая, атакующая, интуитивная.

В) Ферзевый гамбит (1. d4 d5 2. c4) — позиционная, медленная борьба.

Г) Королевский гамбит (1. e4 e5 2. f4) — острая жертва пешки ради атаки.

Подумай.

Разбор для новичка: вариант Б — Итальянская партия. Она проста в понимании. Слон выходит на c4, целится на слабый пункт f7. Кони на своих местах. Рокировка делается быстро. План ясен: давить на центр, угрожать f7, подключать ладьи. Начни с неё.

**Типичные ошибки в дебюте (и как их избежать):**

**— Ранний выход ферзя.** Ферзь — мишень. Не выводи до 10-го хода, пока не завершено развитие.

**— Много ходов одной фигурой.** Пока ты гоняешь коня туда-сюда, соперник выводит ВСЕ фигуры и давит.

**— Пренебрежение рокировкой.** Король в центре — это смертник.

**— Пешкоедство.** Съел незащищённую пешку, а соперник за это развил фигуры и начал атаку. Оно того не стоило.

**Глава 5. Миттельшпиль. Сердце битвы.**

Фигуры вышли. Рокировка сделана. Начинается настоящая рубка. Миттельшпиль — это момент, когда планы сталкиваются, как две армии на поле боя. Здесь решается судьба партии.

**Как составить план (пошагово):**

**Оцени позицию.** Спроси себя:

— Где мой перевес? (Больше фигур на фланге? Слабость у соперника? Открытая линия?)

— Что грозит МНЕ? (Где соперник давит? Какие у него идеи?)

**Выбери направление.** Если перевес на королевском фланге — атакуй там. Если на ферзевом — играй там. Если позиция равна — маневрируй, улучшай фигуры, жди ошибки.

**Действуй последовательно.** План — не один ход. Это серия ходов, объединённых идеей.

**Кейс №7. План в миттельшпиле.**

У тебя белые. Позиция: твои фигуры сгрудились на королевском фланге. Пешки f4, g4 готовы идти вперёд. Ферзь стоит на d1, слон на d3 целится на h7. У соперника король на g8, пешки h7, g7, f7.

Какой будет твой план?

Варианты:

А) Начать пешечный штурм: g4-g5, потом ферзь h5, мат на h7.

Б) Перебросить фигуры на ферзевый фланг для диверсии.

В) Менять фигуры, упрощать позицию.

Подумай.

Разбор: вариант А — это классическая атака. У тебя перевес на королевском фланге, король соперника там же. Логично атаковать именно там. План: g4-g5 (выбиваем защитника), Фd1-h5 (подключаем ферзя), Cd3:h7+ (жертва слона, разрушаем убежище), Kf3-g5+ (конь в атаку), мат.

Вариант Б размазывает силы. Вариант В — сдаёт инициативу.

Мораль: атакуй там, где ты сильнее.

**Что такое слабость и как на неё давить:**

# Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.