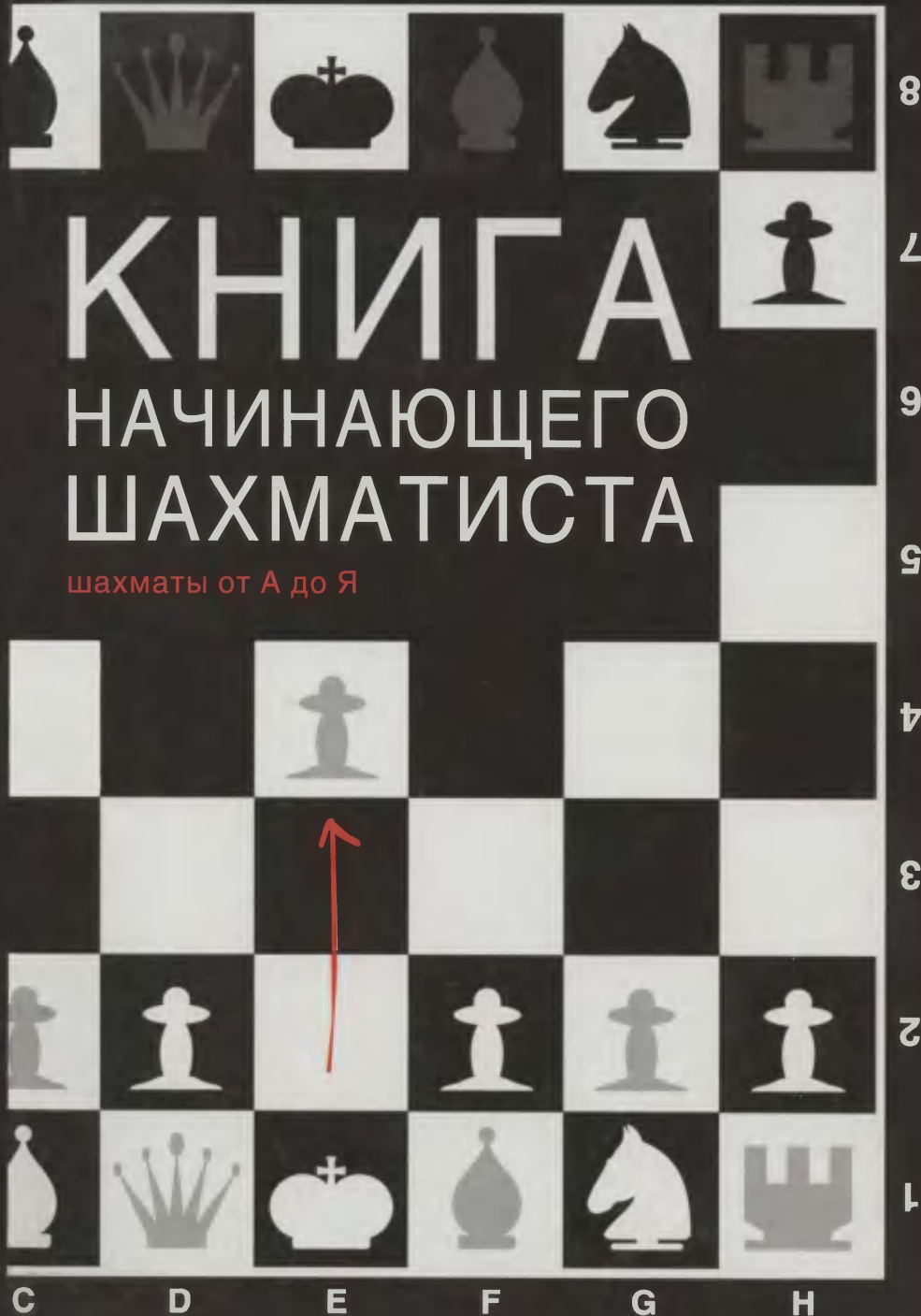


КНИГА НАЧИНАЮЩЕГО ШАХМАТИСТА

КНИГА НАЧИНАЮЩЕГО ШАХМАТИСТА

шахматы от А до Я



КНИГА НАЧИНАЮЩЕГО ШАХМАТИСТА

(автор-составитель Н.М. Калинин)

Москва
Астрель • АСТ
ВКТ
Владимир

УДК 794
ББК 75.581
К53

Оформление – дизайн-студия «Дикобраз»
Научно-популярное издание

Книга начинающего шахматиста

Зав. редакцией *В.И. Линдер*
Редактор *М.Б. Соколов*
Технический редактор *О.Л. Серкина*
Корректор *И.Н. Мокина*
Компьютерная верстка *А.Н. Ельнова*

ООО «Издательство Астрель».
129085, г. Москва, пр-д Ольминского, д. 3а

ООО «Издательство АСТ».
114100, РФ, Московская обл., г. Щелково, ул. Заречная, д. 96

Наши электронные адреса: www.ast.ru
E-mail: astpub@aha.ru

ОАО «Владимирская книжная типография»
600000, г. Владимир, Октябрьский проспект, д. 7
Качество печати соответствует качеству предоставленных диапозитивов

K53

Книга начинающего шахматиста/ авт. сост. Н.М. Калиниченко. –
М.: Астрель: АСТ, Владимир: ВКТ, 2008. – 416 с.: ил.

ISBN 978-5-17-052415-0 (ООО «Издательство АСТ»)

ISBN 978-5-271-20379-4 (ООО «Издательство Астрель»)

ISBN 978-5-226-00657-9 (ВКТ)

«Книга начинающего шахматиста» принадлежит перу двукратного чемпиона СССР, международного гроссмейстера Григория Яковлевича Левенфиша (1889–1961), одного из крупнейших в мире знатоков теории дебюта и эндшпиля. Именно по этой книге учились многие мастера и гроссмейстеры, именно она стала прекрасным пособием для тренеров, преподающих шахматы в кружках, клубах и Дворцах пионеров.

Книга написана ясным и сочным языком; это отличное пособие для начинающих и для квалифицированных шахматистов.

УДК 794
ББК 75.581

Подписано в печать 15.03.2008. Формат 60х90^{1/16}.
Усл. печ. л. 26,0. Тираж 5 000 экз. Заказ № 598и

Общероссийский классификатор продукции ОК–005–93,
том 2; 953000 – книги, брошюры

Санитарно-эпидемиологическое заключение
№ 77.99.60.953.Д.007027.06.07 от 20.06.2007 г.

ISBN 978-5-17-052415-0 (ООО «Издательство АСТ»)

ISBN 978-5-271-20379-4 (ООО «Издательство Астрель»)

ISBN 978-5-226-00657-9 (ВКТ)

© ООО «Издательство Астрель», 2008

© Калиниченко Н.М., 2008

ПРЕДИСЛОВИЕ

Книга, предлагаемая вниманию читателя, заслуживает того, чтобы о ней рассказать подробнее. С одной стороны, это пособие для начинающих, а с другой и достаточно квалифицированные шахматисты смогут многое для себя из неё почерпнуть. Многие существующие руководства подобного плана несут на себе, на наш взгляд, печать нашего стремительного и механистичного века, когда всё разложено по полочкам и сухим, формальным языком доносится до читателя. Вместе с тем, по законам психологии самое важное для восприятия состоит не только в том, что сказать или показать, а главное КАК ЭТО СДЕЛАТЬ.

Предлагаемая книга, на наш взгляд, удовлетворит самого строгого и взыскательного читателя. Легкий и непринужденный стиль повествования заставляет буквально забыть о трудностях, сопутствующих всякому изучению.

Но хватит интриговать читателя. Книга, достоинства которой описывались выше, принадлежит перу одного из самых высокообразованных и интеллигентных шахматистов первой половины XX века Григория Яковлевича Левенфиша (1889–1961).

Человек очень непростой судьбы, имевший смелость иметь собственное суждение по всем вопросам, естественно, не был обласкан существовавшей системой. Зато был высоко ценим в мире шахмат, являясь одним из самых ярких представителей того «золотого века», который дал миру столько выдающихся шахматных мыслителей. Встречаясь за доской со всеми живущими чемпионами мира, Григорий Яковлевич побеждал всех, за исключением Капабланки. Он был «своим» в высших шахматных кругах. Очень высоко отзывались о нем Эм. Ласкер и Х.Р. Капабланка. С его мнением были обязаны считаться все. Дважды (1934/35 и 1937 гг.) Г. Левенфиш был чемпионом СССР, а в 1937 г. защитил это звание в матче с М. Ботвинником.

Еще большую славу получил Г. Левенфиш как теоретик. По его инициативе был начат выпуск первой советской энциклопедии «Современный дебют». Он является автором многочисленных статей и анализов, а также некоторых турнирных сборников и учебных пособий, как, например, «Теория ладейных окончаний» (вместе со Смысловым) и «Книга начинающего шахматиста».

На основе последних и создана книга, которую Вы держите в руках. Добавлены материалы учебного характера из других книг и статей с некоторыми исправлениями. В этом новом виде она, как мы надеемся, окажет большую помощь в овладении элементами шахматного искусства новому поколению шахматистов.

В заключение хотелось бы выразить благодарность редактору книги Михаилу Соколову за большую помощь, оказанную при подготовке книги к изданию.

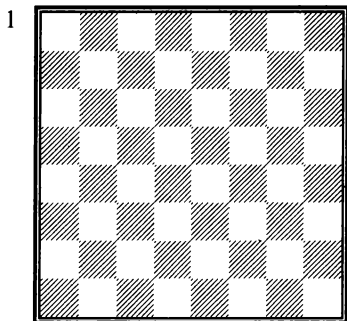
Николай Калининченко
автор-составитель

ШАХМАТНАЯ ДОСКА И ФИГУРЫ

ШАХМАТНАЯ ДОСКА

Шахматная партия ведется обычно двумя противниками (партнерами)*. Один из противников играет белыми фигурами, а другой – черными.

Игра происходит на квадратной доске, каждая сторона которой состоит из 8 клеток. Следовательно, шахматная доска разделена на 64 клетки, которые называются полями (или иногда пунктами). Для того чтобы ясно различать границы полей, они попеременно окрашены в светлый и темный цвета. Светлые поля называются белыми, а темные – черными. Начинающему шахматисту надо прежде всего хорошо изучить шахматную доску.



* Участвовать с каждой стороны может и группа лиц – такие партии называются консультационными.

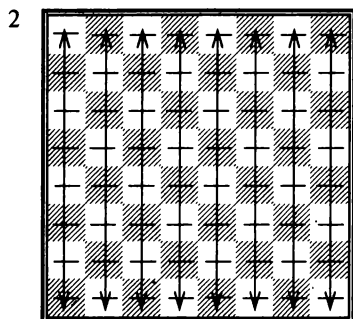
Шахматная доска при игре должна быть расположена так, как указано на диаграмме. Отметим, что на диаграммах в начальном положении белые фигуры всегда расположены внизу, а черные – вверх. Нижнее угловое поле с правой стороны играющего должно быть белое.

Для записи партий и положений существует шахматная нотация. С этой целью прежде всего необходимо обозначить все поля шахматной доски.

Если через каждые 8 клеток, идущих от одного противника к другому, провести линию, то получится 8 линий, указанных на диагр. 2 стрелками. Эти линии обозначаются буквами латинского алфавита: a, b, c, d, e, f, g, h. Крайняя левая линия от играющего белыми фигурами или, что то же самое, крайняя правая от играющего черными фигурами будет линия «a», следующая – «b» и т. д. Эти линии на шахматной диаграмме называют вертикалями.

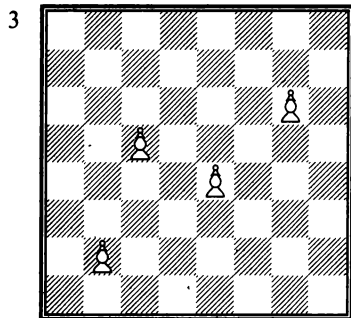
(См. диаграмму 2)

Перпендикулярно к вертикалям проводятся 8 параллельных линий, указанных на диагр. 2 пунктиром. Они называются горизонталями, или рядами, и нумеруются цифрами от 1



до 8. Ближайшим к играющему белыми фигурами будет 1-й ряд, затем – 2-й и т. д., к играющему черными фигурами ближайшим будет 8-й ряд, потом – 7-й и т. д.

Каждое поле доски обозначается буквой вертикали и цифрой горизонтали. Назовите поля, на которых на диагр. 3 стоят пешки.



Следовательно, угловые поля у играющего белыми фигурами обозначаются a1 и h1, у играющего черными фигурами – a8 и h8. Кроме вертикалей и горизонталей, через поля одинакового цвета можно провести косые линии, называемые диагоналями. Например, через b4 проходят

две диагонали: a3-b4-c5-d6-e7-f8 и e1-d2-c3-b4-a5. Сокращенно эти диагонали обозначаются так: a3-f8 и e1-a5. Через поле d7 проходят диагонали a4-e8 и h3-c8, а через поле a8 – только одна диагональ h1-a8.

Шахматную доску нужно знать в совершенстве, даже не глядя на нее.

Упражнения

1. Положите доску так, как будто вы играете белыми фигурами. Найдите на доске поля d4, f7, c3, e5, g6, g4.

2. Найдите со стороны играющих черными фигурами поля c6, h2, d3, a5, g2, f8.

3. Добейтесь того, чтобы находить любые поля без задержки как со стороны играющих белыми фигурами, так и со стороны играющих черными фигурами.

4. Не глядя на доску, определите цвет полей c3, h5, d6, b4, f7, a2, e7, g3.

5. Не глядя на доску, назовите все поля, составляющие диагональ h2-b8; d1-h5.

6. Не глядя на доску, назовите диагонали, проходящие через поле d5, и укажите составляющие их поля.

ФИГУРЫ

В дальнейшем, для простоты изложения, белые и черные фигуры, а также играющих ими будем называть

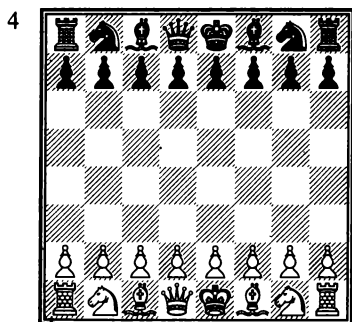
сокращенно «белыми» и «черными».

У каждой стороны имеется 8 фигур (король, ферзь, две ладьи, два слона, два коня) и 8 пешек.

В дальнейшем будем сокращенно обозначать: короля – ♔, ферзя – ♚, ладью – ♖, слона – ♘, коня – ♞, пешку – ♙. На диаграммах фигуры будут обозначены так:

Наименование Фигур	Обозначение на диаграммах	
	Белые	Черные
Король	♔	♚
Ферзь	♚	♛
Ладья	♖	♜
Слон	♘	♙
Конь	♞	♟
Пешка	♙	♟

Первоначальная расстановка фигур на доске показана на диагр. 4.



Начинающие шахматисты часто ошибаются в расстановке короля и

ферзя. Запомните, что ферзь находится на поле своего цвета, то есть белый ферзь на белом поле, а черный – на черном.

Таким образом, положение черных фигур на доске не является полностью симметричным, а только зеркальным отображением положения белых.

Упражнения

Прделайте следующие упражнения:

1. Назовите поля, на которых стоят в начальном положении белые кони, черные слоны, белый ферзь, черный король. Повторите это упражнение, смотря на доску со стороны черных.

2. Не глядя на доску, назовите расположение черных и белых фигур и пешек в начале игры.

3. Вы играете черными. Назовите поле в пятом, считая от вас, ряду и на четвертой слева вертикали.

4. Не глядя на доску, назовите поле пересечения диагоналей e1-h4 и g1-a7; h3-c8 и a2-g8.

5. Назовите поле пересечения горизонтали a4-h4 с диагональю h1-a8.

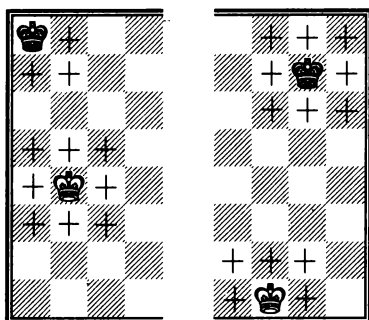
ХОДЫ ФИГУР И ПЕШЕК

Шахматная партия состоит из серии ходов. Сначала делают ход белые, затем черные, после чего следует опять ход белых, потом черных, и так далее – до конца партии. Ход

состоит из передвижения играющим собственной фигуры или пешки с одного поля на другое.

Рассмотрим сначала ход короля.

5

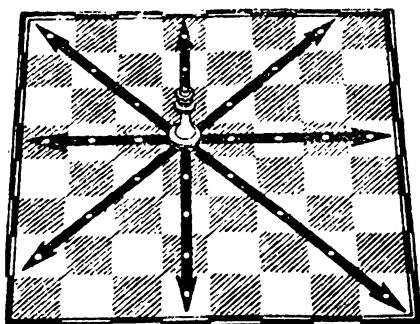


Король ходит на любое соседнее поле по горизонтали, вертикали и диагонали, следовательно перемещается только на одну клетку. На диагр. 5 поля, на которые может пойти король, отмечены крестиками.

Король, стоящий на b4, так же как и король, стоящий на g7, имеет выбор из восьми ходов. Если король находится на поле f1, он имеет выбор только из пяти полей, а с поля a8 – только из трех полей.

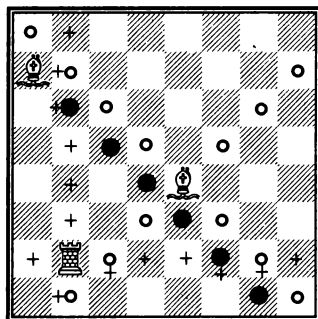
Как видите, на краю доски подвижность короля сильно уменьшается.

Ферзь ходит по вертикали, горизонтали и диагонали на любое поле.



На рисунке белыми точками обозначены все поля, на которые может пойти ферзь с поля d5. В распоряжении ферзя, стоящего на краю доски или в углу, имеется 21 поле. Ферзь – самая подвижная и поэтому самая сильная фигура.

6



Ладьи ходят по вертикалям и горизонталям, а слоны – только по диагоналям. На диагр. 6 поля, на которые может пойти ладья, отмечены крестиками, а поля, на которые могут пойти слоны – кружками.

Один из двух имеющихся у каждой стороны слонов может, очевид-

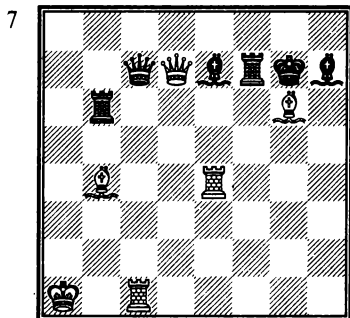
но, ходить только по белым полям, другой – только по черным. Первый слон называется белополюсным, второй – чернопольным.

Обратите внимание на то, что ладья с любого поля доски имеет 14 ходов, тогда как слон может иметь, в зависимости от положения на доске, от 7 до 13 ходов.

ВЗЯТИЕ ФИГУР И ПЕШЕК ПРОТИВНИКА

Если на пути движения короля, ферзя, ладьи или слона расположено своя фигура или пешка, то путь им прегражден. Если же на пути находится чужая фигура или пешка, то ее можно взять.

Взятие состоит в том, что фигура или пешка противника снимается с доски, а фигура, совершившая взятие, становится на ее место.



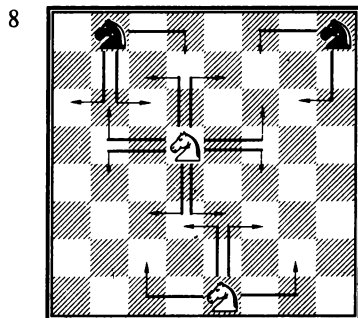
Рассмотрим в позиции на диагр. 7 все ходы. У белого короля три хода: на a2, b1 и b2; черный король может пойти на одно из полей f6, f8, g8, h6, h8, а также может взять слона на g6.

У белого ферзя всего 18 ходов, в том числе он может брать на c7 и e7; у черного ферзя 17 ходов, в том числе взятия на c1 и d7.

Ладья c1 имеет 12 ходов, она может взять на c7; ладья e4 – 11 ходов, и в том числе взятие на e7; ладья b6 – 10 ходов, она может брать на b4 и на g6; ладья f7 – 7 ходов.

Слон b4 имеет 8 ходов, он может взять на e7; у слона g6 – 4 хода, он может взять на f7 и h7; у слона e7 – 8 ходов, в том числе взятие на b4; у слона h7 – всего 2 хода, он может взять на g6.

Ход коня значительно отличается от ходов других фигур. Конь совершает прыжок; его ход напоминает букву «Г».

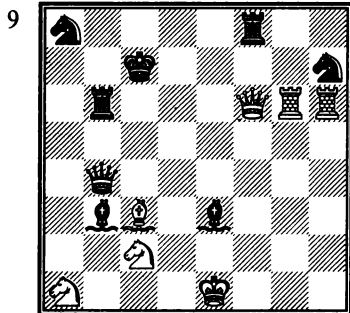


На диагр. 8 конь d5 может пойти на 8 полей, указанных стрелками, а именно: на c3, e3, f4, f6, e7, c7, b6, b4; конь e1 имеет 4 хода: на c2, d3, f3, g2; конь b8 – 3 хода: на a6, c6, d7; конь h8 – 2 хода на f7 и g6.

Таким образом, на краю доски подвижность коня сильно ограни-

чена. Обратите внимание на то, что конь, находящийся на черном поле, всегда делает ход только на белое, и наоборот.

Если на поле, куда может пойти конь, стоит фигура или пешка противника, то конь может взять ее, сняв с доски и став на место, которое она раньше занимала. Если на пути коня находятся свои или чужие фигуры, то он перепрыгивает через них.

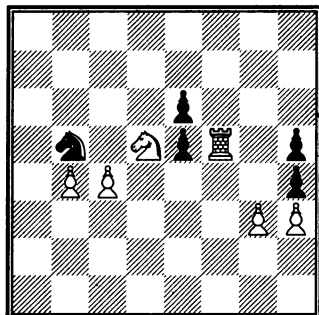


В позиции на диагр. 9 конь с2 может взять ферзя b4 (перепрыгивая через слонов) или слона е3, пойти на а3 и d4, но не на а1 или е1, так как эти поля заняты своими фигурами. Конь а1 может только взять слона b3. Конь h7 может взять ферзя f6 или пойти на g5, перепрыгивая через ладьи, но не на поле f8, занятое своей ладьей. Конь а8 не имеет ни одного хода.

Пешки, не стоящие в начальной позиции, двигаются только вперед по вертикали на одну клетку, по направлению к противнику. Этим

пешки отличаются от фигур, которые движутся по всем направлениям. Пешки берут по диагонали, на одно поле – вправо и влево, только по направлению к противнику.

10



На диагр. 10 пешка b4 не имеет ходов: ее затормозил (заблокировал) черный конь. Пешка c4 может пойти на c5 или брать черного коня на b5; у пешки е6 нет ходов (ей мешает своя пешка е5), но есть два взятия: на d5 или f5. У пешек h5 и h3 нет ходов, у пешки h4 есть только взятие на g3. В свою очередь, пешка g3 может взять на h4 или же пойти на g4. Пешка е5 может пойти на е4.

Следует твердо усвоить еще следующие правила о ходах пешек:

1. Пешка в начальной позиции (то есть когда белая пешка находится во 2-м ряду, черная – в 7-м ряду) может свой первый ход сделать по желанию играющего на две клетки вперед.

для того, чтобы из начального положения превратиться в ферзя.

2. Поставьте такую позицию на доске, чтобы белая пешка d2 имела выбор из четырех разных ходов.

3. Сколько ходов потребуется, чтобы переместить ладью с поля b1 на поле h7?

4. Во сколько ходов конь с поля c3 попадает на поля c4, d4, c6? Найдите все ходы коня сначала на доске, затем в уме, не передвигая коня, и, наконец, попытайтесь, не глядя на доску, представить себе коня на c3 и те поля, на которые он ставится, прежде чем попадает на поля c4, d4, c6. Не глядя на доску, запишите все промежуточные поля, а потом проверьте правильность записи.

5. Во сколько ходов конь с поля c3 попадет на поле e5. Проделайте это упражнение по предыдущему методу.

6. Сколько ходов надо потратить, чтобы конь с поля a1 попал на поле b2?

7. Не глядя на доску, подсчитайте, во сколько ходов слон, находя-

щийся на a1, может попасть на поле h2; на поле h6.

8. Не глядя на доску, сосчитайте, сколько разных ходов могут белые или черные сделать из начального положения.

9. Укажите кратчайший маршрут, по которому конь, находясь на h1, может попасть на a8.

10. Может ли ладейная пешка «а» оказаться на линии «е» и каким образом?

11. Может ли создаться такое положение в партии, чтобы белые пешки стояли на g2, h2, h3?

12. Без доски определите, где больше подвижность ферзя и слона – в центре доски или в углу.

Обращаем внимание читателя, что отчетливое и ясное представление в уме каждого поля доски совершенно необходимо и является предпосылкой для успешного усвоения дальнейшего материала книги.

Проработайте основательно предыдущие упражнения и переходите к изучению помещенного дальше материала только после того, как убедитесь в совершенном знании доски.

Глава 2

ПРАВИЛА ИГРЫ

ШАХ. МАТ. ПАТ. ВЕЧНЫЙ ШАХ

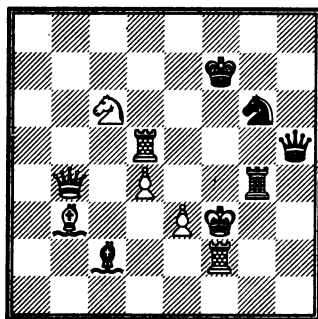
Теперь, когда изучены ходы и взятия фигур и пешек, можно приступить к игре.

Борьба в шахматах состоит в основном из нападений и защит. Допустим, что в начальной позиции белые сделали первый ход королевской пешкой на два поля. Черные ответили таким же ходом. Следовательно, белая пешка стоит на e4, черная – на e5. На втором ходу белые пошли конем с поля g1 на f3. Белые угрожают следующим ходом взять конем пешку e5, они напали на нее. Черная пешка e5 не может уйти из-под удара коня f3: она заблокирована (заторможена) пешкой противника. Поэтому черные играют на втором ходу конем с b8 на c6. Если теперь конь f3 возьмет пешку на e5, то в ответ конь черных возьмет белого коня. Таким образом, черные ходом коня с b8 на c6 защитили свою пешку.

Нападение на короля, то есть угроза взять его на следующем ходу, называется шахом королю. При нападении на короля противника принято, хотя и не обязательно, предупредить об угрозе словом «шах». Играющий имеет право любую фигуру, кроме короля, ставить под удар или

оставлять под ударом. Случайная подставка короля под удар считается недействительной, и сделанный ход должен быть заменен другим.

12



В позиции на диагр. 12 белый король имеет только один ход на e2; черный король имеет в своем распоряжении 5 полей.

Если ход белых, они могут дать шах черному королю разными способами, например: белый ферзь – ходами на b7, e7 или f8, конь – ходами на d8 или e5. При любом ходе ладьи d5, например на a5, открывается нападение слона на черного короля. Такой шах называется вскрытым, так как угрозу королю противника создает не та фигура, которая сделала ход, а та, которая стояла за ней. Вскрытый шах королю черных также получается при ходе королем

на е2. Если пойти ладьей d5 на поле f5 или d7, то черный король окажется одновременно под ударом двух белых фигур – ладьи и слона. Такой шах называется двойным.

Белому королю при ходе черных можно объявить шах следующими ходами: ферзем – на h1, h3, f5 или взяв ладью на d5; слоном на d1 и e4; конем – на e5 и h4. При любом ходе ладьи g4 получается вскрытый шах ферзем, а при ходах ладьи на f4 и g3 – двойной шах.

Какие средства защиты возможны от шаха?

Прежде всего увод короля на другое поле. Например, от вскрытого шаха при ходе белых королем на e2 черный король может уйти на g7, g8, e6 или e8. Второй способ – уничтожить фигуру, дающую шах. Если белые дают шах конем на e5, то черные могут брать коня ферзем или конем – в последнем случае они, в свою очередь, объявляют шах белым; при шахе ферзем на f8 черные могут взять ферзя королем или конем. При ходе черных слоном на d1 (с шахом) белые могут взять слона своим слоном, а при вскрытом шахе ходом ладьи на g1 могут побить ладьей черного ферзя, объявляя при этом вскрытый шах слоном.

Третий способ защиты от шаха такой. Можно поставить между королем и атакующей фигурой противника фигуру или пешку, заслонив, таким образом, короля.

Например, от шаха ферзем на b7 черные могут защитить короля ходом коня на e7, а белые от шаха слоном на d1 (если не хотят взять своим слоном слона черных) могут защититься ходом ладьи на e2.

Если дать шах ладьей на f5, то слон b3 и ладья f5 могут быть взяты в отдельности черными фигурами, но одним ходом уничтожить обе фигуры нельзя, поэтому черный король должен отступить на g7 или на e8. Если черные при своем ходе, оставив ладью на f4, дадут двойной шах, то белому королю придется скрыться на g2 или g3. При двойном шахе ладьей на g3 единственный ответ белых – взятие королем ладьи g3. В данном случае, взяв ладью, белые уведут короля и сами дают вскрытый шах.

Однако бывают положения, когда ни один из рассмотренных способов защиты от шаха неосуществим. Предположим, что на диагр. 12 черные сыграют ладьей на g5. Тем самым они дают вскрытый шах ферзем, одновременно защищая его от удара ладьи d5. Куда бы ни отступил белый король, он попадает под удар черных фигур. Заслониться белым нечем. Такой шах, после которого неизбежно взятие короля на следующем ходу, называется матом. Основная цель шахматной партии – дать мат королю, то есть привести его к гибели. Стало быть, короли – главные фигуры на доске. Если по ходу партии у

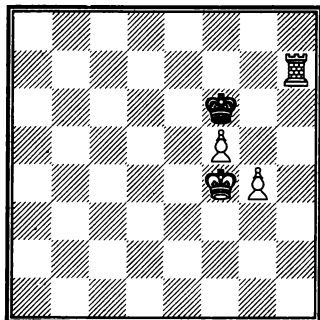
одной из сторон погибли ферзь или ладья, слоны, кони, партия может продолжаться. Гибель же короля означает проигрыш партии.

Рассмотрим внимательно картину мата после хода ладьей на g5. Как было разобрано в предыдущей главе, король, находящийся не на краю доски, имеет в своем распоряжении 8 полей. Для того чтобы заматовать короля, необходимо отнять все 8 полей и, кроме того, атаковать то поле, на котором он стоит, девятое по счету.

На диагр. 12 черная ладья с поля g5 отнимает у короля два поля – g2 и g3; конь g6 отнимает поле f4; слон c2 – поле e4; ферзь с поля h5 атакует поле f3 и одновременно – поля e2 и g4. Всего черные фигуры обстреливают 7 полей, что для мата недостаточно. Оказывается, два поля – f2 и e3 – отняты у белого короля своими же фигурами – ладьей f2 и пешкой e3.

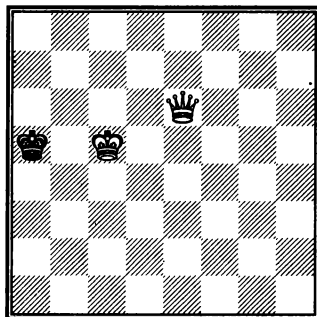
Приводим несколько позиций, в которых одна из сторон может дать мат в один ход.

13



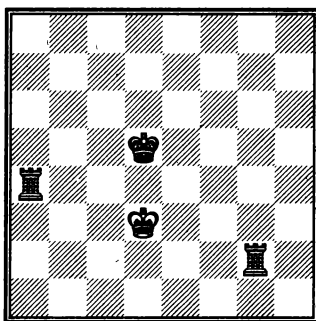
Белые дают мат в один ход

14



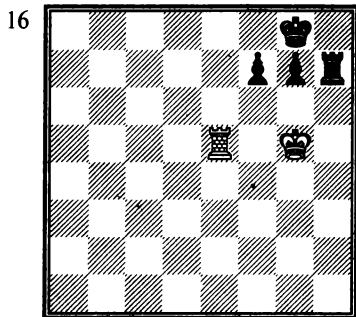
Белые дают мат в один ход

15



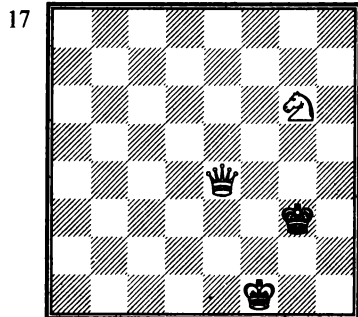
Черные дают мат в один ход

Такое противостояние королей – через клетку по вертикали или горизонтали – называется оппозицией. Больше трех полей король не может отнять у вражеского короля. Оппозиция королей играет большую роль в шахматной теории и не раз будет встречаться в дальнейшем.



Белые дают мат в один ход

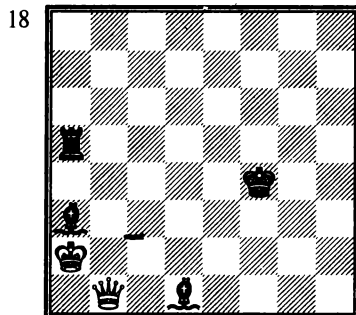
На диагр. 16. черный король стоит на краю доски, его подвижность ограничена пятью полями. Черные фигуры и пешки отнимают 3 поля, остаются свободными поля f8 и h8. Кроме того, надо атаковать шестое поле g8. Все это достигается ходом ладьи с e5 на e8. Ладья одновременно обстреливает поля f8, g8, и h8 и, следовательно, дает мат. Про поля f7, g7 и h7, отнятые у короля своими же фигурами и пешками, говорят, что они блокированы. Примеры такой блокировки показаны на диагр. 12.



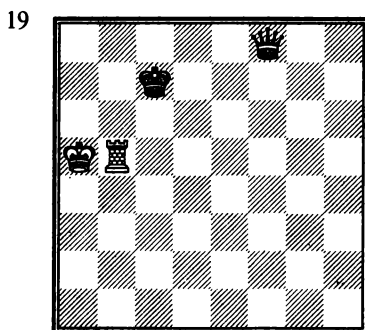
Белые дают мат в один ход

На диагр. 17 матующий ход ферзем на g2 возможен, так как ферзь встал под защиту своего короля. Ферзь отнял шесть полей и атаковал поле g3.

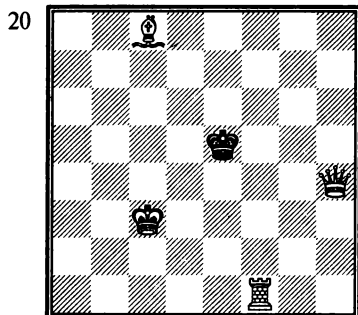
Два оставшихся поля f4 и h4 отнял белый конь. Видоизмените матующую позицию так, чтобы поля f4 и h4 были отняты белым слоном или же заблокированы черными пешками.



Черные дают мат в один ход

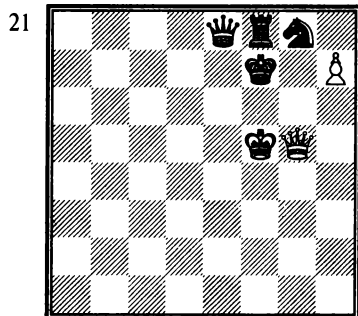


Черные дают мат в один ход



Белые дают мат в один ход

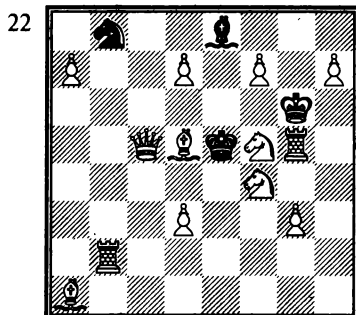
И здесь, как на диагр. 17, матующий ход ферзем ♔d4 возможен потому, что ферзь становится под защиту короля. Поля e6 и f5 отняты слоном c8. Замените слона белым конем. Где он должен стоять, чтобы отнять поля e6 и f5? Запомните позицию мата на диагр. 20.



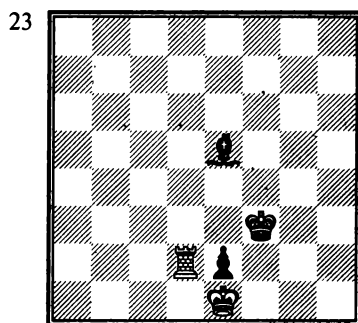
Белые дают мат в один ход

В позиции диагр. 22 белые могут дать мат в один ход 47 разными способами. Можете ли вы найти их?

Вернемся еще раз к диагр. 13. Вместо матующего хода пешкой на g5 белые могли пойти ладьей на a7 или b7. Черные должны сделать



ответный ход. Но при любом ходе черный король попадает под удар белого короля, или ладьи, или пешки. Разница между ходом пешкой на g5 и ладьей на a7 заключается в том, что ход пешкой атакует черного короля, ему объявляется шах, а при ходе ладьей на a7 черный король не находится под шахом.

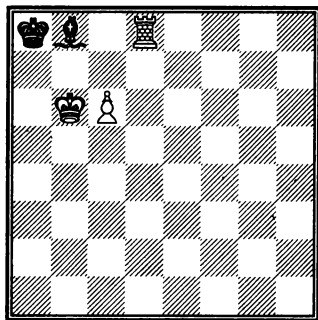


Рассмотрим теперь позицию на диагр. 23. Ход черных. Легко догадаться, что они могут дать мат ходом слона на g3. Что же случится, если черные пойдут слоном не на g3, а на c3? Белый король не имеет ни одного хода. Ладья также не может двигаться, так как король белый

окажется под ударом. Как говорят, ладья связана слоном. Белые не имеют ходов.

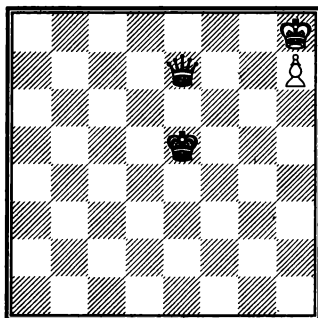
Таким образом, при ходе слоном на $g3$ белый король находится под прямым нападением слона, то есть под шахом, и не может спастись от гибели: ему мат, а при ходе слоном на $c3$ любой ход белых подставляет короля под удар, но сам король не находится под шахом. Такое положение называется патом. В случае пата партия считается законченной вничью. Отсюда следует, что ход ладьей на $a7$ на диагр. 13 и ход слоном на $c3$ на диагр. 23 были ошибочны. Белые в обоих случаях упустили выигрыш. Приведем несколько примеров патовых позиций.

24



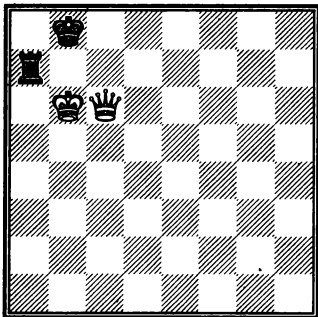
В позиции на диагр. 24 при ходе черных – пат. Если ход белых, то для того, чтобы избежать его, ладья должна покинуть восьмую горизонталь или же король должен сделать ход на $a5$, $b5$ или $c5$ (но не на $a6$); пат будет и при движении пешки с $c6$ на $c7$.

25



В позиции на диагр. 25 черные дают мат ходом ферзя на $f8$. При ошибочном ходе ферзем на $f7$ или на $g5$ белым пат, значит, ничья.

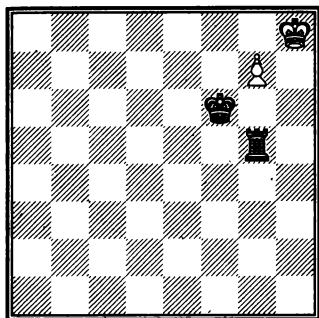
26



В позиции на диагр. 26 черные спасаются от поражения ходом ладьи на $a6$ с шахом. После взятия ладьи королем черным пат; при отступлении короля ладья возьмет ферзя.

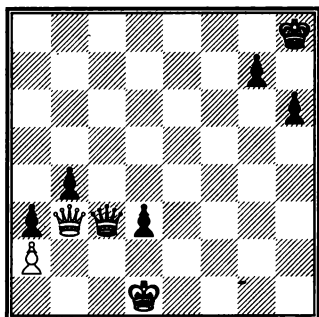
В позиции на диагр. 27 черные выигрывают ходом короля на $f7$. Если же они неосторожно сразу возьмут пешку $g7$ ладьей, то белым пат. Если черные дадут шах ладьей на $h5$ и в ответ на отступление короля на $g8$ пойдут своим королем на $e7$, то белым тоже будет пат.

27



Как показал пример диагр. 26, пат иногда является единственным способом спасения плохой партии.

28



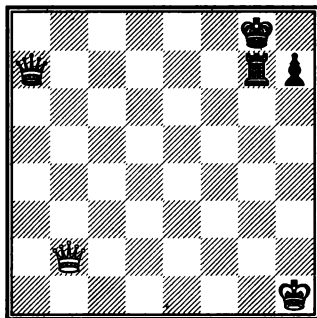
Белые вынуждают пат

В позициях на диагр. 28 и 29 материальное соотношение в пользу черных. Тем не менее в обоих случаях белые могут спасти партию, вынудив пат. Решите эти примеры сами.

Если на диагр. 28 и 29 добавить белую пешку, например h4, то пата не получится и белые проиграют.

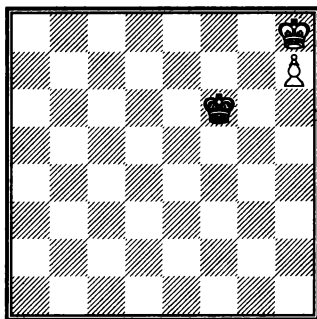
В предыдущих примерах слабейшая сторона сама себя запатовала. Но бывают и такие позиции, когда можно спасти партию, только запатовав противника.

29



Белые вынуждают пат или выигрывают ферзя

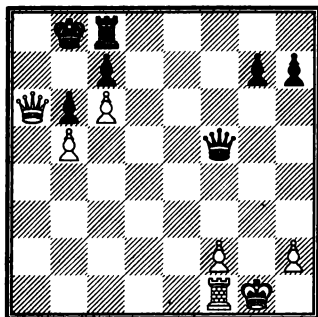
30



На диагр. 30 белые угрожают отвести короля на g8 и превратить пешку h7 в ферзя. Черные могут этому помешать, сыграв королем на f7. Белым пат, следовательно партия закончилась ничью.

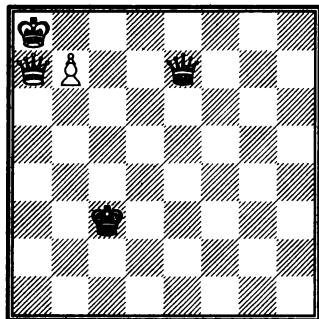
В позиции на диагр. 31 показан другой способ, которым нередко удастся спасти партию. Белые угрожают ходом ферзя на b7, объявляя при этом шах и мат. Непосредственной защиты от мата нет, но в распоряжении черных имеется спасающий маневр ферзем. Они объявляют шах ходом ферзя на g4. У белых

31



единственный ответ – королем на h1. Тогда следует шах ферзем на f3, белый король должен отступить на g1. Опять последует шах на g4, затем снова на f3 и т. д. Белый король не может уйти от шахов. Черные дают вечный шах, и партия признается ничьей. Если бы черные дали шах на втором ходу не на f3, а на e4, то белые, закрывшись пешкой на f3, выиграли бы, так как, кроме взятия пешки f3, приводящего к потере ферзя, у черных нет ни одного хода с шахом.

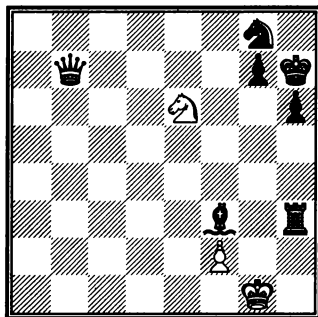
32



В позиции на диагр. 32 белые поторопились поставить на b8 второго ферзя (правильно было сначала

сыграть ферзем на a5 с шахом), после чего черные дали вечный шах по полям e4, a4 и e8.

33



В позиции на диагр. 33 белые спасаются от грозящего мата ладьей на h1 или ферзем на b1 вечным шахом конем по полям f8 и g6.

Конь белых может «вечно» преследовать черного короля потому, что поля g7, g8, h6 заблокированы черными фигурами и пешками.

Упражнения

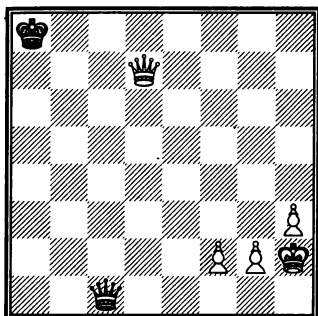
1. У белых – король и ферзь, у черных – король. Поставьте позицию с патом черному королю. Сделайте то же, заменив ферзя пешкой или ладьей.

2. Поставьте на доске позицию, в которой король и два слона матуют короля.

3. Можно ли заслониться от шаха пешкой или конем?

4. На диагр. 34 материальный перевес на стороне белых, однако черные могут сделать ничью двумя способами: вечным шахом

34



или запатовав себя. Найдите решение.

5. Придумайте позицию, в которой белые дают мат посредством двойного шаха.

6. Белый король находится на a8, белые пешки – на d5, e6 и f7, черный король – на a6, черный слон – на c5. Черные могут спасти партию, запатовав белого короля. Каким образом?

7. Дана позиция: белые – ♔d3 ♕h7, ♖d7, черные – ♚f4. Белые начинают и дают мат в 2 хода.

8. Дана позиция: белые – ♔c5, черные – ♔c3, ♕b8, ♘d8. Черные начинают и дают мат в 2 хода.

9. В позиции: белые – ♔c6, ♖e4, ♖g2, п. f6, черные – ♔f8, ♘h5, п. f7 – белые начинают и дают мат в 2 хода.

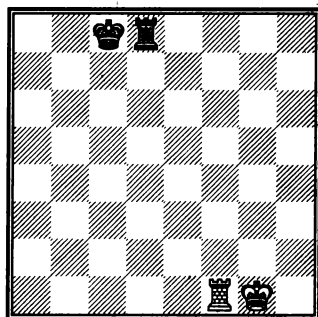
10. В позиции: белые – ♔c4, ♖g2, ♖g4, черные – ♔g8, ♖e7, п. h7 – белые начинают и дают мат в 2 хода.

РОКИРОВКА

Мы указывали, что ход состоит из передвижения фигуры или пешки с

одного поля на другое. Но один раз в партии играющему разрешается одновременно сделать ход и королем и ладьей. Такой ход называется рокировкой и совершается так: король переставляется через одно поле по направлению к ладье, а затем ладья ставится рядом с королем по другую сторону.

35



На диагр. 35 показано положение, которое займут короли и ладьи после рокировок. Рокировка, сделанная белыми, называется короткой, а черными – длинной, так как ладья при длинной рокировке совершила больший путь.

Рокировка не допускается, если:

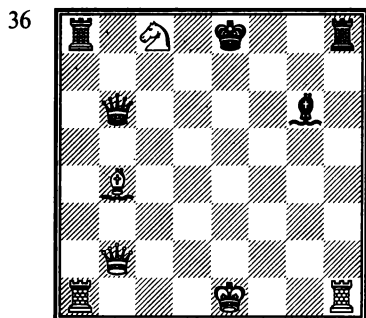
а) король или ладья, участвующая в рокировке, уже ходили в партии;

б) король находится под шахом;

в) король после рокировки попадет под шах;

г) между королем и ладьей, участвующей в рокировке, находится своя или чужая фигура;

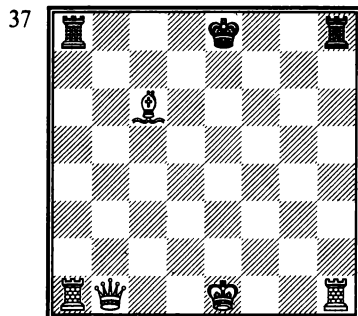
д) король (но не ладья!) переходит поле, атакованное фигурой противника.



На диагр. 36 черные не могут рокировать ни в длинную сторону – этому препятствует белый конь на с8, ни в короткую – потому что черный король переходит поле f8, находящееся под ударом белого слона.

Белые не могут рокировать в короткую сторону, так как поле g1, на которое попадает король, атаковано ферзем, но могут рокировать в длинную сторону. То, что ладья a1 находится под ударом черной ладьи и переходит через поле b1, атакованное слоном, не препятствует рокировке. Разумеется, рокировка белых возможна только в том случае, если белые не ходили ранее ни королем, ни ладьей a1.

На диагр. 37 черные не могут рокировать ни в одну из сторон, так как их король находится под шахом. Белые не могут рокировать в длинную сторону, потому что этому мешает



их собственный ферзь; в короткую сторону рокировка возможна.

Кроме указанных ранее, существуют еще следующие правила, выполнение которых обязательно в турнирах и матчах, поэтому рекомендуется начинающим шахматистам с первых шагов обучения строго придерживаться их:

1. Прикосновение к своей фигуре влечет за собой ее ход.
2. Прикосновение к чужой фигуре обязывает к взятию ее.
3. Ход считается сделанным, когда фигура поставлена на новое поле и от нее отнята рука.
4. Прикосновение к своей фигуре, у которой не оказывается никаких ходов, или прикосновение к чужой фигуре, которую взять нельзя, не влечет за собой никаких последствий.

5. Если рокировка сделана с нарушением правил, то короля и ладью ставят на прежние места и делают ход королем. Если ход королем невозможен, то ошибка остается без последствий.

6. Если во время партии или по ее окончании обнаружится допущенная неправильность, например фигуры были расставлены неправильно, или король, подвергшийся атаке, не был прикрыт фигурой или пешкой, или же не ушел из-под удара, то партия переигрывается с того момента, когда была допущена неправильность.

7. Если играющему необходимо поставить аккуратно свою или чужую фигуру, он обязан предупредить противника словом «поправляю», в противном случае применяются правила, указанные в пунктах 1 и 2.

8. Проигравшим считается тот, кто получил мат или сдал партию. Если партия играется с шахматными часами, то просрочка положенного на обдумывание времени влечет за собой проигрыш партии.

9. Партия считается оконченной вничью в случае пата или вечного шаха, или при обоюдном согласии противников. Тот же результат фиксируется, если у обоих противников остались только короли или если у одного противника остался король, а у другого король с конем или слонем. Кроме того, партия признается ничьей, если трижды повторяется одна и та же позиция, причем очередь хода будет за той же стороной.

10. В матчах цвет фигур в первой партии определяется жре-

бием. В дальнейших партиях игра белыми и черными чередуется. Для определения очередности игры в турнирах (с каким противником предстоит играть и какого цвета фигурами) существуют специальные таблицы.

ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ

Мы уже ознакомились с обозначением фигур и полей. Для записи позиций к сокращенным обозначениям фигур прибавляют обозначения полей, на которых они находятся. Например, ферзь, стоящий на поле b7, будет обозначен так: ♕b7. Сначала записывается место расположения королей, затем ферзя, ладьей, слонов, коней и пешек. Вместо слова «пешки» иногда пишется сокращенно – «пп». При записи двух одинаковых фигур название фигуры не повторяется. Например, вместо ♔a1, ♕h1, пишут так: ♔a1, h1. При этом одинаковые фигуры записываются в порядке их расположения на вертикалях – от «a» до «h», а при расположении на одной вертикали – в порядке от 1-й до 8-й горизонтали. В записи сперва указывается расположение белых, а затем черных. Таким образом, расположение фигур в начале игры, показанное на диагр. 4, будет записано следующим образом:

Белые: ♔e1, ♕d1, ♔a1, h1, ♙c1, f1, ♘b1, g1, пп. a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2.

Черные: ♔e8, ♚d8, ♜a8, h8, ♙c8, f8, ♞b8, g8, пп. a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7.

Для записи партий применяются еще следующие обозначения.

Ход в записи партии обозначается знаком тире, например: ♚e1-a5 значит, что ферзь сделал ход с поля e1 на поле a5. При ходах пешками буква «п» опускается, так что f7-f5 обозначает ход пешкой с f7 на f5. В случае превращения пешки в фигуру к обозначению хода приписывается сокращенное обозначение фигуры, например: h2-h1♚ обозначает, что черная пешка с h2 перешла на h1 и превратилась в ферзя.

Взятие обозначается двоеточием, например: ♙c5:g1 показывает, что слон, находясь на поле c5, взял на g1 расположенную на этом поле фигуру, а e4:d5 значит, что пешка e4 взяла на d5 фигуру или пешку.

Знак плюс, поставленный после хода, обозначает шах, два плюса обозначают двойной шах, а знак умножения – мат. Например, ♜c1:c7+ показывает, что ладья с c1 взяла на c7 фигуру или пешку и объявила при этом шах, а c7:d8♚X обозначает, что пешка c7 взяла на d8 фигуру, превратилась в ферзя и этот ферзь дал мат.

Задача на диагр. 21 решается ходом h7-h8♞X. Это значит, что пешка h7 пошла на h8 и превратилась в коня, который дал мат.

Двойной шах, который белые в позиции на диагр. 12 могут объявить

ходом ладьи на f5, будет записан так: ♜d5-f5++.

Знак 0-0 обозначает короткую рокировку, знак 0-0-0 длинную рокировку.

Хорошие ходы обычно принято сопровождать восклицательным знаком, плохие – вопросительным. Следовательно, 3. ♔a7-a8? ♚h5-e8+! обозначает, что третий ход белых королем на a8 был плохим ходом, а ответный шах черным ферзем на e8 – сильным ходом.

В турнирах и матчах запись партий обязательна. Рекомендуем начинающему шахматисту сразу научиться записывать иггранные им партии для того, чтобы на досуге разобрать партию и найти как свои ошибки, так и ошибки противника.

Записывается партия следующим образом.

Белые – Черные

1. d2-d4	d7-d5
2. c2-c4	d5:c4
3. e2-e3	b7-b5
4. a2-a4	c7-c6?
5. a4:b5	c6:b5?
6. ♚d1-f3!	♞b8-c6
7. ♚f3:c6+	Сдался.

Употребляются и сокращенная нотация, при которой обозначается только поле, на которое пошла фигура или пешка. Приведенная выше партия по сокращенной нотации записывается так:

1. d4 d5 2. c4 dc 3. e3 b5 4. a4 c6? 5. ab cb? 6. ♖f3! ♘c6 7. ♖:c6+. Сдался.

При взятии пешкой указываются только вертикали пешки до взятия и после взятия.

Если на одно и то же поле могут пойти оба коня или обе ладьи, то называется вертикаль (а если фигуры стоят на одной вертикали, то горизонталь), откуда пошла фигура. Например, ♘ас4 обозначает, что на c4 попал конь с вертикали «а»; ♔2:d4 показывает, что на d4 взята ладья, которая находилась на d2, а ♔fd8 указывает, что последний ход был ♔f8-d8.

Если на одной вертикали стоят две пешки и каждая из них может взять на соседней вертикали фигуру или пешку противника, то следует полностью обозначить поле взятия, например de5.

ШАХМАТНАЯ ТЕРМИНОЛОГИЯ

В шахматной литературе встречаются специальные термины.

Ферзь и ладьи называются тяжелыми фигурами, слоны и кони – легкими.

Ферзя, ладей и слонов называют дальнобойными фигурами.

Выиграть качество – значит выиграть ладью, отдав за нее коня или слона.

Часть доски, занятая вертикалями «а», «b», «с», называется ферзевым флангом, вертикалями «f», «g», «h» – королевским флангом.

Поля d4, e4, d5 и e5 образуют центр. В широком смысле слова центром называется часть доски, занятая вертикалями «d» и «e».

Если на какой-либо ход играющего возможны различные ответные продолжения, то эти разветвления носят название вариантов.

Пешка называется проходной, если она по пути в ферзи не может быть заблокирована пешкой противника и не попадет под удар пешек, находящихся на соседних вертикалях.

Пешки «d» и «e» называются центральными, «с» и «f» – слоновыми, «b» и «g» – коневыми, «а» и «h» – ладейными (крайними).

Шахматная партия делится на три стадии: начало (дебют), середина, окончание (эндшпиль).

Упражнения

1. Запишите по данному образцу игранную вами партию полной и сокращенной нотацией.

2. По сделанной записи игранной вами партии переиграйте ее и проверьте правильность записи.

О НЕКОТОРЫХ ПРИНЦИПАХ ШАХМАТНОЙ ИГРЫ

Ознакомившись со всеми правилами игры, начинающий шахматист может начать играть самостоятельно. После первых сыгранных партий закрепляются знания всех правил игры. Необходимо одновременно с

разыгрыванием партий научиться вести запись по указанной нотации.

С первых ходов у начинающего появится ряд вопросов: как начинать игру, какие фигуры развивать раньше и какие позже, какова сравнительная ценность фигур и т. д.

Все эти вопросы будут разобраны в настоящей и последующих главах. Для предварительной ориентации приведем несколько партий.

Белые – Черные

1. f2-f4

Этот ход не считается сильнейшим первым ходом, так как не открывает дороги белым фигурам, не способствует быстрому развитию и, кроме того, в известной мере раскрывает позицию короля.

В шахматах прежде всего необходимо мобилизовать все силы для предстоящей борьбы. Обычно на это требуется 10–15 ходов, которые и называются дебютом, т. е. началом партии.

1... e7-e5

Сильный ход. Черные жертвуют пешку, но эта жертва вполне окупается другими преимуществами: освобождением дороги ферзю и чернополюному слону, быстрым развитием фигур. Такая жертва пешки или даже фигуры в начале партии называется гамбитом. Хорошо было и 1...d7-d5, что открывает дорогу ферзю и белополюному слону.

2. f4:e5

Белые, не думая о развитии, берут пешку и теряют на это время. Лучше всего было продолжение 2. e2-e4, предлагая, в свою очередь, гамбит черным.

2... d7-d6

Черные угрожают ходом 3...d6:e5. Белые могут защитить пешку ходом 3. ♘g1-f3, вводя в игру коня, что и было бы правильным ответом с их стороны.

Вместо хода 2...d7-d6 черные могли дать шах ферзем на h4. Начинающие шахматисты очень любят давать шахи, которые оказываются бесполезными или даже невыгодными. Действительно, на 2...♔d8-h4+ последовало бы 3. g2-g3 с нападением на ферзя, который вынужден будет отступить, и шах окажется потерей времени.

3. e5:d6 ♙f8:d6

4. ♘b1-c3? ...

Белые беззаботно относятся к открытой позиции своего короля. Необходимо было 4. ♘g1-f3.

4... ♔d8-h4+!

Теперь шах правилен, так как он связан с конкретным продолжением, ведущим к победе.

5. g2-g3

Другой защиты от шаха нет.

5... ♔h4:g3+!

Черные отдают ферзя за пешку или, как говорят, жертвуют ферзя за пешку. Можно было играть с тем же результатом 5...♙d6:g3+

6. h2:g3 ♙d6:g3X.

Белые пренебрегли развитием фигур и поэтому быстро проиграли. Следующая партия также кончается очень быстро.

Белые	Черные
1. f2-f4	e7-e5
2. e2-e4	

Как было указано выше, этот ход лучше, чем 2. f4:e5. Теперь белые предлагают гамбит, жертвуя пешку.

2...	♙f8-c5

Черные развивают фигуры, отказываясь от выигрыша пешки, – вполне разумная политика! Ничего не дает привлекательный для начинающих шах ферзем на h4. Белые ответят g2-g3, и ферзь должен отступить.

3. f4:e5?

Белым, по примеру черных, следовало развивать фигуры. Правильный ход был 3. ♘g1-f3.

3... **♙d8-h4+!**

Теперь шах вполне уместен.

4. ♔e1-e2 ♙h4:e4X

Мата можно было избежать путем g2-g3, однако после 4...♙h4:e4+ белые проигрывают ладью.

И в этой партии белые пренебрегли развитием фигур и увлеклись выигрышем пешки.

Белые	Черные
1. e2-e4	c7-c6

Хороший ход. Черные хотят сыграть 2...d7-d5. Они могли сразу сыграть 1...d7-d5, однако после 2. e4:d5

♙d8:d5 3. ♘b1-c3 ферзь должен будет отступить на a5 или d8, и черные отстанут с развитием своих фигур.

2. ♘b1-c3 d7-d5

3. ♘g1-f3

Поскольку пешка e4 защищена конем c3, белые продолжают развивать свои фигуры.

3... d5:e4

4. ♘c3:e4 ♘g8-f6

Если белые возьмут коня на f6, то после 5. ♘e4:f6+ e7:f6 черные смогут вывести слона на d6 и затем рокировать.

5. ♙d1-e2

Черным следовало сейчас поменяться конями и после 5...♘f6:e4 6. ♙e2:e4 сыграть 6...♘b8-d7, а затем 7...♘d7-f6. Таким способом черные быстро развили бы свои фигуры.

5... ♘b8-d7?

6. ♘e4-d6X.

Черные не обратили внимание на то обстоятельство, что белый ферзь и черный король находятся на одной вертикали. Пешка e7 поэтому, как говорят, связана и не может взять коня на d6. О связке, играющей большую роль в шахматной борьбе, будет сказано в дальнейшем.

Белые – Черные

1. d2-d4

Хороший ход, открывающий дорогу ферзю и слону.

1... ♘g8-f6

Один из правильных ответов на первый ход белых.

2. ♘b1-d2

Плохой ход, закрывающий дорогу своим же фигурам. Следовало развивать коня на с3. Хорошо так же играть 2. ♘g1-f3, или 2. ♙c1-f4, или, наконец, 2. c2-c4.

2... e7-e5

Жертвуя пешку, черные предлагают гамбит.

3. d4:e5 ♘f6-g4

Конь ушел из-под удара пешки и напал на нее.

4. h2-h3? ...

Бессмысленный и плохой ход. Белые заставляют коня пойти туда, куда он стремился. У начинающих шахматистов часто встречается пристрастие к таким ходам пешками, которые ничего не дают для развития фигур. Правильный ход белых был 4. ♘g1-f3, защищая пешку.

Черные могли бы в ответ на 4. h2-h3 взять пешку e5, но у них находится более сильный и красивый ответ, который сразу решает партию.

4... ♘g4-e3!

5. f2:e3

Теперь белые должны отдать ферзя, получив за него коня и пешку. Это совершенно недостаточно. Спасая ферзя, белые получают мат.

5... ♔d8-h4+

6. g2-g3 ♔h4:g3X

Рассмотрим еще одну партию.

Белые – Черные

1. e2-e4 e7-e5

Оба хода считаются хорошими,

так как открывают дорогу фигурам. Кроме того, в дебюте большое значение имеет борьба за центр. Ход белых берет под удар центральное поле d5, ход черных – центральное поле d4.

2. ♘g1-f3 ♘b8-c6

Белые ходом коня напали на пешку e5, черные ее защитили. Если теперь 3. ♘f3:e5, то 3... ♘c6:e5, и белые отдали коня за пешку, что весьма невыгодно.

3. ♙f1-c4 ♙f8-c5

Обе стороны правильно сделали, развив слонов на сильные позиции.

4. d2-d3 ♘g8-e7

Слабый ход. Конь занимал бы лучшую позицию на f6. Теперь следует атака самого уязвимого пункта черных – поля f7, защищенного только одним королем.

5. ♘f3-g5! 0-0?

Белые угрожали взять конем пешку f7 и выиграть ферзя. Черным следовало защищаться посредством 5... d7-d5.

6. ♔d1-h5

Если бы белые сыграли 6. ♘g5:f7, то последовало бы 6... ♙f8:f7 7. ♙c4:f7+ ♔g8:f7. В этом случае белые отдавали коня и слона, а получали ладью и пешку – невыгодный для них обмен.

Теперь же белые угрожают дать мат на h7 и в третий раз нападают на пешку f7. Одновременно защититься от двух угроз черные не могут.

6... h7-h6

Единственная защита от мата. Если 6...♖f8-e8, то 7. ♔c4:f7+ ♕g8-f8 8. ♜g5:h7X.

7. ♜g5:f7 ♖f8:f7

Приходится отдавать качество. Если бы черные сыграли 7...♗d8-e8, то получили бы мат в 3 хода: 8. ♜f7:h6++ (двойной шах) ♕g8-h7 9. ♜h6-f7+ (вскрытый шах) ♕h7-g8 10. ♗h5-h8X.

8. ♔c4:f7+ ♕g8-f8

Если 8...♕g8-h8, то 9. ♔c1:h6 и на 9...g7:h6 следует 10. ♗h5:h6X.

9. ♔f7-b3 ♗d8-e8

Белые угрожали дать мат ферзем на f7.

10. ♗h5:h6+ g7:h6?

Вместо жертвы ферзя белые могли легко выиграть путем 10. ♗h5-f3+ ♜e7-f5 11. ♗f3:f5+ с лишней ладьей.

11. ♔c1:h6X.

Черные на 10-м ходу могли не брать ферзя, а сыграть 10...♜e7-g8, на что последовало бы 11. ♗h6-h8 ♜c6-e7 12. ♔c1-g5 с угрозой выиграть еще коня посредством 13. ♔g5:e7+ ♕f8:e7 14. ♗h8:g7+ и 15. ♗g7:g8.

В дальнейшем белые, имея материальный перевес (качество и две пешки), должны стремиться к упрощению игры, к размену ферзя и других фигур, для того чтобы перейти в окончание. Но достаточен ли та-

кой перевес для выигрыша партии? Ведь читатель уже знает из правил игры, что преимущество коня или слона при отсутствии других фигур и пешек ведет только к ничьей.

Чтобы ответить на этот вопрос, необходимо знание простейших окончаний партий. Следующие главы будут посвящены их изучению.

Упражнения

1. Хорош ли и чем именно первый ход d2-d4?

2. Можно ли рокировать, когда ладья находится под ударом или переходит через поле, атакованное фигурой противника?

3. Если пешка c2 пошла на c3, а затем на c4, то может ли черная пешка d4 бить ее на проходе?

4. Объясните, что такое гамбит.

5. Объясните, какая разница между матом и патом.

6. Поставьте на доске две матовые и патовые позиции.

7. Черная пешка стоит на e4. Белые сделали сначала ход d2-d4, а затем ход f2-f4. Какую пешку могут сейчас черные взять на проходе?

8. Может ли случиться такое положение в шахматной партии, что у белых будет не два, а четыре слона?

9. Напишите полной нотацией ход белых e4♗+.

МАТ ОДИНОКОМУ КОРОЛЮ. ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛЕГКОЙ ФИГУРЫ. ФЕРЗЬ ПРОТИВ ПЕШКИ

МАТ ОДИНОКОМУ КОРОЛЮ

Король может получить мат как в середине доски, так и на краю ее. Такие примеры были показаны на диагр. 13–15. В некоторых матовых позициях (диагр. 12 и 16) у короля отнимали поля собственные фигуры и пешки.

Для того чтобы заматовать одинокого короля, находящегося не у края доски, необходимо отнять 8 доступных ему полей и одновременно атаковать девятое, на котором он сам находится. Как уже говорилось, когда король стоит у края доски, его подвижность ограничена пятью полями, а в углу – только тремя.

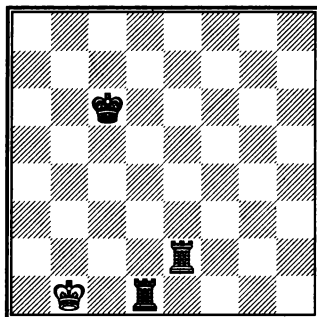
Очевидно, что заматовать короля на краю доски легче, чем в центре, а в углу легче, чем на краю.

МАТ ДВУМЯ ЛАДЬЯМИ

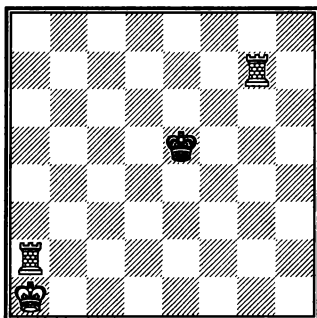
Две ладьи дают мат даже без помощи своего короля, как показывает диагр. 38

Ладья e2 отнимает у белого короля все поля на второй горизонтали, а ладья d1 – поля на первой горизонтали, одновременно атакуя самого короля.

38



39



Следовательно, в позиции на диагр. 39 следует стремиться к положению, аналогичным позиции на диагр. 38. Черного короля надо оттеснить к краю доски, лучше всего к тому, к которому он ближе всего находится; на диагр. 39 черный король ближе всего к линии «h». Прежде всего лишаем его возможности уйти на ферзевый фланг.

1. ♖g7-d7

Этим ходом путь королю на ферзевый фланг отрезан.

1... ♔e5-e6

Теперь одна ладья будет двигаться по первой горизонтали, а другая – по второй.

2. ♖d7-d1 ♔e6-e5

После этого белые заставляют черного короля покинуть вертикаль «е».

3. ♖a2-e2+ ♔e5-f4**4. ♖d1-f1+**

Преследование продолжается.

4... ♔f4-g3**5. ♖e2-e8**

Сразу шах на g2 невозможен, так как ладья будет взята королем. Поэтому переводим ее на другой край доски.

5... ♔g3-g2

Теперь атакована ладья f1. Ее также надо увести на другой край доски, но так, чтобы не мешать второй ладье. Теперь они будут действовать соответственно по седьмой и восьмой горизонталям.

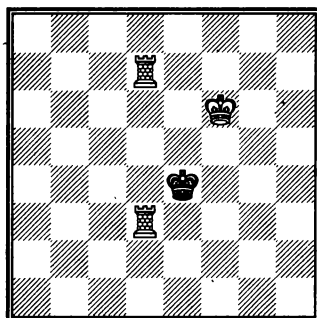
6. ♖f1-f7 ♔g2-g3**7. ♖e8-g8+ ♔g3-h4****8. ♖f7-h7X.**

Можно дать мат и не на краю доски. Например, в позиции на диагр. 15 черные дают мат в центре доски ходом ♜a4-a3.

В позиции на диагр. 40 последний ход белых был ♜d5-d3.

Черные должны ответить ♔e4-f4, после чего следует ♜d7-d4X.

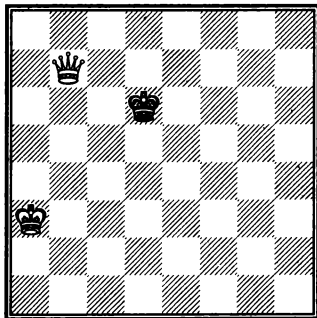
40

**МАТ ФЕРЗЕМ**

Одним ферзем, без помощи своего короля, нельзя дать мат даже в углу, в чем легко убедиться. Но одним ферзем можно оттеснить короля противника в угол.

Маневрирование ферзем весьма поучительно, и его необходимо усвоить.

41



Король черных стоит ближе всего к углу a8. Попытаемся его заставить пойти в этот угол. Лишим короля возможности стать на линию «е».

1. ♜b7-e4 ♔d6-d7**2. ♜e4-e5**

Обратите внимание: ферзь встал по отношению к королю на дистан-

цию хода коня. Если бы черные сыграли 1...♔d6-c7, то белые пошли бы ферзем на d5, опять на расстояние хода коня.

- 2... ♔d7-c6
 3. ♖e5-d4 ♔c6-c7
 4. ♖d4-d5 ♔c7-b6
 5. ♖d5-c4 ♔b6-b7
 6. ♖c4-c5 ♔b7-b8
 7. ♖c5-c6 ♔b8-a7
 8. ♖c6-b5 ♔a7-a8

Становясь все время на дистанцию хода коня, ферзь оттеснил короля в угол. Но сейчас пора вспомнить про пат, к которому привел бы ошибочный ход 9. ♖b6. Для того чтобы заматовать короля противника, подведем белого короля: 9. ♔b4 ♔a7 10. ♔c5 ♔a8 11. ♔c6 ♔a7 и, наконец, 12. ♖b7X.

Упражнение

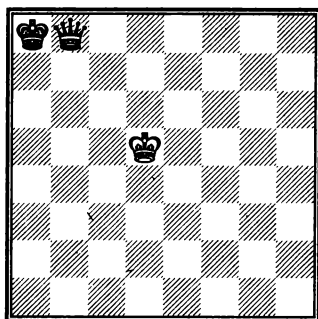
В позиции: белые – ♔a1, ♖h1, черные – ♔e5 – оттесните указанным выше способом черного короля на h8, затем подведите белого короля и дайте мат.

Разобранный выше способ матования на кратчайший. С помощью короля из любого положения на доске мат достигается не позднее 10-го хода.

Например, в позиции на диагр. 42 преследование короля ведется следующим образом:

- 1... ♔a8-b7
 2. ♔d5-e4 ♔b7-c6
 3. ♔e4-d4

42



Или 3. ♖f5 ♔d5 4. ♖f6 ♖f8+ и т. д.

- 3... ♖b8-f4+
 4. ♔d4-d3 ♔c6-c5
 5. ♔d3-c3 ♖f4-e3+
 6. ♔c3-b2 ...

Или 6. ♔c2 ♔c4 7. ♔d1 ♖f2! 8. ♔c1 ♔c3 9. ♔d1 ♖d2X (можно и 9...♖f1X).

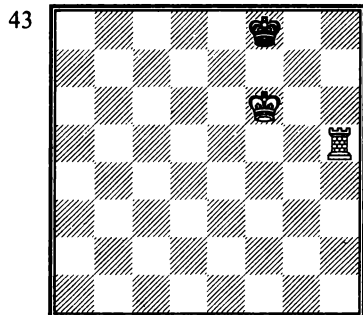
- 6... ♔c5-c4
 7. ♔b2-c2 ♖e3-e2+
 8. ♔c2-b1 ♔c4-b3
 9. ♔b1-c1 ♖e2-e1X
 (или 9...♖e2-c2X).

Поставьте позицию: белые – ♔d8 ♖d7, черные – ♔a8. Каким способом белые дадут мат в два хода?

МАТ ЛАДЬЕЙ

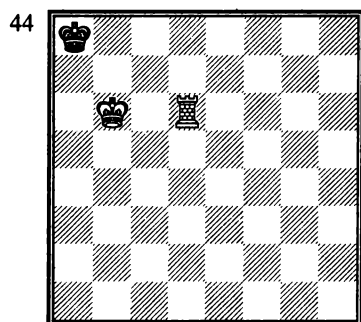
Мат ладьей можно дать только на краю доски или в углу. На краю доски у короля должны быть отняты находящиеся в его распоряжении пять полей, а шестое поле, на котором он находится, должно быть атаковано ладьей. Ладья может отнять два поля и атаковать третье, а три поля должен отнять король сильнее-

шей стороны. Положение, в котором короли отнимают друг у друга три поля, называется противостоянием, или оппозицией. Короли находятся друг против друга через клетку по горизонтали или вертикали.



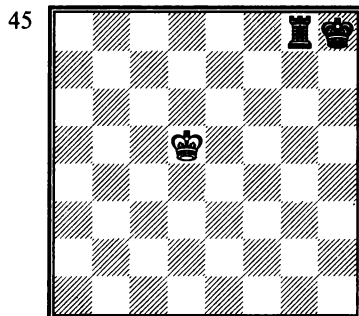
Как показано на диагр. 43, короли f6 и f8 находятся в оппозиции.

Король f6 отнимает у короля f8 три поля: e7, f7 и g7, и ладья ходом ♖h5-h8 матует.



Из диагр. 44 видно, что в углу не надо и оппозиции. Ладья дает мат ходом ♖d6-d8.

В позиции на диагр. 45 черные должны прежде всего решить, на



какой край доски они собираются оттеснить белого короля. Допустим, они решили дать мат на линии «а». Поэтому прежде всего они отрезают путь королю на королевский фланг.

1... ♜g8-e8

2. ♔d5-d4 ♜h8-g7

Только с помощью короля можно оттеснить короля противника к краю доски.

3. ♔d4-d5 ♜g7-f6

4. ♔d5-d4 ♜f6-f5!

5. ♔d4-d5 ♜e8-d8+!

Теперь, когда короли в оппозиции, этот шах оттесняет белого короля с линии «d» на линию «с».

6. ♔d5-c5 ♜f5-e6!

Опять «приглашая» белого короля занять оппозицию на поле c6, но тот старается избежать ее.

7. ♔c5-c4 ♜e6-e5

8. ♔c4-c3 ♜e5-e4

9. ♔c3-c2 ♜e4-e3

10. ♔c2-c1 ♜e3-e2

Теперь у белого короля больше нет возможности уклониться от оппозиции.

Если король уйдет добровольно на линию «ф», то черные ходом ♖d8-c8 оттеснят его еще на одну вертикаль.

11. ♖c1-c2 ♜d8-c8+!

В момент оппозиции этот шах снова оттесняет короля на следующую линию.

12. ♖c2-b3 ♜e2-d3

Можно было играть аналогично предыдущему ♜e2-d2, но мы нарочно выбрали другой ход, чтобы показать часто применяемый маневр.

13. ♜b3-b4 ♜c8-c1!

Если будет сыграно 13...♜d3-d4, то белые ответят 14. ♜b4-b3 и черные не достигнут усиления позиции. Поэтому они делают выжидательный ход, чтобы заставить белых занять оппозицию.

14. ♜b4-b5 ♜d3-d4

15. ♜b5-b6 ♜d4-d5

16. ♜b6-b7 ♜d5-d6

17. ♜b7-b8 ♜d6-d7

Теперь белые вынуждены занять оппозицию.

18. ♜b8-b7 ♜c1-b1+

19. ♜b7-a6 ♜d7-c7!

На дистанцию хода коня!

20. ♜a6-a5 ♜c7-c6

21. ♜a5-a4 ♜c6-c5

22. ♜a4-a3 ♜c5-c4

23. ♜a3-a2 ♜b1-b8

24. ♜a2-a3 ♜b8-b7!

Ничего не давало 24...♜c4-c3, потому что белый король уходил из оппозиции. Поэтому черные опять делают выжидательный ход.

25. ♜a3-a2 ♜c4-c3

26. ♜a2-a1 ♜c3-c2

27. ♜a1-a2 ♜b7-a7X.

Белый король получил мат на 27-м ходу. Но черные в позиции на диагр. 45 могли дать мат в меньшее количество ходов, оттесняя короля в угол. Это достигается следующим путем:

1... ♜g8-e8

2. ♜d5-d4 ♜h8-g7

3. ♜d4-d5 ♜g7-f6

4. ♜d5-d4 ♜e8-e5!

Отрезая короля одновременно и по вертикали и по горизонтали.

5. ♜d4-d3 ♜f6-f5

6. ♜d3-d4 ♜f5-f4

7. ♜d4-d3 ♜e5-e4

8. ♜d3-c3 ♜f4-e3

9. ♜c3-c2 ♜e4-c4+

10. ♜c2-b3

Если 10. ♜c2-d1, то черные вынуждают мат в 2 хода, делая выжидательный ход ладьей по линии «с», например: 10...♜c4-c6 11. ♜d1-e1 ♜c6-c1X. Запомните этот маневр:

10... ♜e3-d3

11. ♜b3-b2 ♜c4-c3

12. ♜b2-b1 ♜c3-c2

13. ♜b1-a1 ♜d3-c3

14. ♜a1-b1 ♜c3-b3

15. ♜b1-a1 ♜c2-c1X

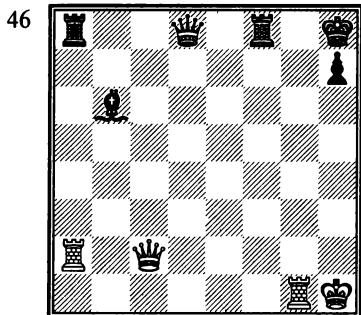
Упражнения

1. Поставьте несколько произвольных позиций либо с двумя ладьями, либо с ферзем, либо с ладьей и упражняйтесь в матовании короля,

пока не научитесь давать мат быстро и уверенно. В случае неудач вновь внимательно просмотрите примеры из настоящего урока.

2. Объясните, для чего делается выжидательный ход.

3. Решите задачу: белые – ♔h1, ♖a1, b1; черные – ♚e7. Во сколько ходов белые дают мат?



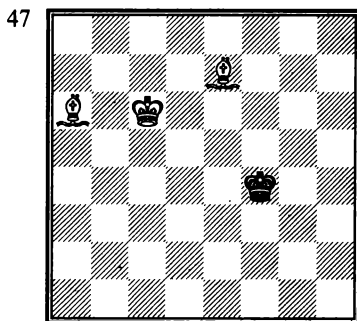
4. В позиции на диагр. 46 белые дают мат в три хода. Каким способом?

5. Решите задачу: белые – ♔g6, ♖h4, черные – ♚f8. Белые начинают и дают мат в два хода.

6. Докажите, что при любом первом ходе ладьи в позиции: белые – ♔c6, ♖c5, черные – ♚c8, мат достигается в 3 хода.

МАТ ДВУМЯ СЛОНАМИ

Король и слон, а также король и конь, при отсутствии других фигур и пешек, не могут дать мат одинокому королю, и партия поэтому признается ничьей. Два слона обеспечивают выигрыш и довольно несложным путем.



Короля противника надо оттеснить в угол. Это достигается с помощью короля, причем слоны все время устанавливаются на двух соседних диагоналях, создавая непроходимый для черного короля барьер.

1. ♔c6-d5 ♚f4-e3

2. ♙e7-c5+ ♚e3-f4

3. ♙c5-d4 ♚f4-f5

Или 3... ♚f3 4. ♙e5.

4. ♙a6-d3+ ♚f5-f4

Слоны отрезали путь черному королю в верхнюю часть доски. Подвижность его стала ограниченной.

5. ♙d5-e6 ♚f4-g5

6. ♙d4-e3+ ♚g5-g4

7. ♙d3-e2+

Слон может покинуть диагональ b1-h7, так как белый король не пропускает черного на f5.

7... ♚g4-g3

8. ♙e6-f5 ♚g3-g2

Или 8... ♚h4 9. ♙f2+.

9. ♙f5-g4 ♚g2-h2

Первая часть задачи разрешена. Черный король оттеснен в угол. Где же расположить белого короля?

Оказывается, для скорейшего достижения мата белого короля надо поставить или на g3 или на f2, т. е. на дистанцию хода коня к угловому полю.

10. ♔g4-f3! ...

Неосторожный ход 9. ♕f3? ведет к пату. Ход 9. ♔f3 как будто выпускает короля на свободу, но ненадолго.

10... ♔h2-h3

Подальше от опасного углового поля.

11. ♔f3-f2 ♔h3-h4

Теперь, когда белый король занял нужное поле, следует заключительный маневр. Слоны оттесняют постепенно короля обратно в угол. Сначала делается выжидательный ход.

12. ♕e3-d2

Или любой другой ход слона по той же диагонали, за исключением хода на поле g5.

12... ♔h4-h3

13. ♕d2-g5! ♔h3-h2

14. ♕e2-f1! ♔h2-h1

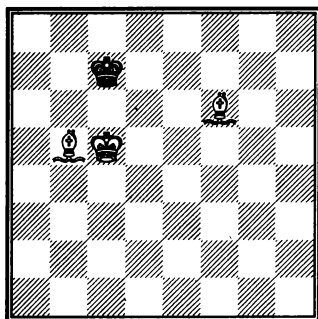
15. ♕f1-g2+ ♔h1-h2

16. ♕g2-f4X.

В данном случае матующей фигурой был чернополюсный слон. Можно было играть иначе: 15. ♕g5-f6 (выжидательный ход) 15... ♔h1-h2 16. ♕f6-e5+ ♔h2-h1 17. ♕f1-g2X. В этом случае матует белопольный слон.

В позиции на диагр. 48 белые дают мат в 6 ходов. 1. ♕b5-c6 ♔c7-

48

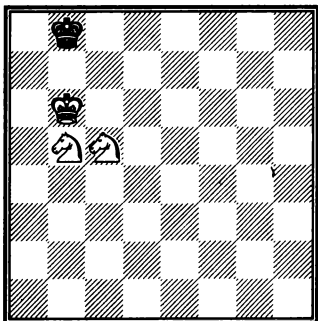


b8 2. ♔c5-b6 ♔b8-c8 3. ♕c6-b5 (слон возвращается на прежнее место) 3... ♔c8-b8 4. ♕b5-a6 ♔b8-a8 5. ♕a6-b7+ ♔a8-b8 6. ♕f6-e5X.

Обратите внимание на то, что белый король сразу же занял поле b6, необходимое для создания матовой позиции.

Два коня с помощью короля могут оттеснить одинокого короля противника на край доски и даже в угол, но добиться мата при правильной защите не могут.

49



1. ♖b5-a7 ♔b8-a8

2. ♖c5-e6

Продолжения 2. ♘c5-а6, 2. ♘a7-с6 и 2. ♘c5-d7 ведут к мату.

2... ♔a8-b8

3. ♕b6-а6 ♔b8-а8

4. ♘e6-с7+ ♔a8-b8

5. ♕a6-b6 Пат.

Или 1. ♘c5-d7+ ♕b8-с8! и ничья.

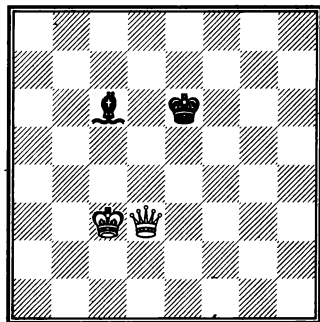
Только при ошибочном ответе 1... ♕a8? белые дают мат 2. ♘b5-с7X.

Король, конь и слон дают мат одинокому королю, но путь к победе сложен и будет объяснен позднее.

ФЕРЗЬ ПРОТИВ СЛОНА

Ферзь настолько сильная фигура, что легко выигрывает как против слона, так и против коня. Метод выигрыша таков. Подводят короля, и с его помощью оттесняют короля слабой стороны на крайнюю линию, после чего неизбежен мат, или сначала выигрывают фигуру, а затем дают мат.

50



Если слон слабой стороны белопольный, как на диагр. 50, то

короля подводят по черным полям, а если слон чернопольный, то по белым.

1. ♕c3+d4 ♔e6-d6

Удаляться от фигуры опасно: например, к потере слона ведет 1... ♘f6 из-за 2. ♕a6.

2. ♕d3-g6+ ♔d6-d7

3. ♕d4-c5 ♘c6-b7

4. ♕g6-f7+ ♕d7-с8

5. ♕f7-e8+ ...

Можно и 5. ♕b6 с тем, чтобы после 5... ♕d8 сыграть не 6. ♕:b7 – пат, а 6. ♕:b7 с легким выигрышем.

5... ♔c8-c7

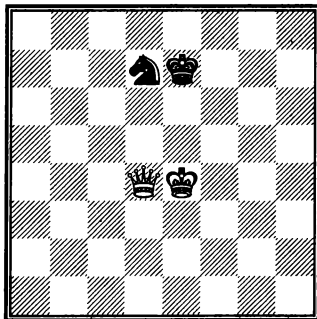
6. ♕e8-e7+ ♔c7-b8

7. ♕c5-b6

и белые дают мат в два хода.

ФЕРЗЬ ПРОТИВ КОНЯ

51



На диагр. 51 метод выигрыша заключается в приближении белого короля к черному и оттеснении последнего на край доски. Но приближать короля надо с таким расчетом, чтобы конь не мог объявить шах. Ход ♕e4-d5 бесполезен, так как

последует 1...♘d7-f6+ 2. ♔d5-e5 ♘f6-d7+. Еще хуже 1. ♚d4-d5?, так как после 1...♘d7-f6+ белые теряют ферзя.

1. ♔e4-f5!

Белого короля ставят через клетку по диагонали от коня. Здесь король лучше всего защищен от шахов коня.

1... ♘d7-f8

Удалять короля от коня опасно, потому что конь теряется; например: 1...♘d7-b8 2. ♚d4-e5+ или 2. ♚d4-b4+. Плохо и 1...♔e7-d8 из-за 2. ♔f5-e6. Конь связан и теряется.

2. ♚d4-g7+ ♔e7-e8

3. ♔f5-f6 ♘f8-d7+

4. ♔f6-e6 ♘d7-f8+

5. ♔e6-d6!

Через клетку по диагонали от коня. Теперь грозит мат на e7.

5... ♘f8-g6

6. ♚g7:g6+

и выигрывают.

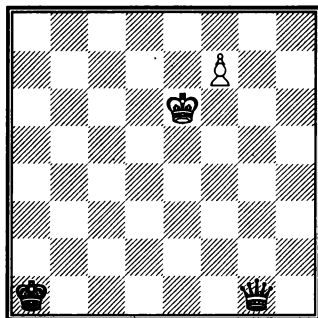
ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЫ

Ферзь против ладьи также выигрывает, но метод выигрыша сложен и будет показан позднее.

ФЕРЗЬ ПРОТИВ ПЕШКИ

Против пешки выигрыш также не представляет затруднений, за исключением тех некоторых случаев, когда пешка достигла предпоследнего ряда и поддержана королем.

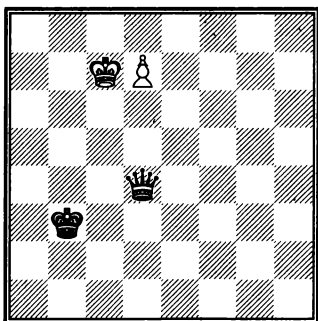
52



В позиции на диагр. 52 черные могут ферзем занять поле превращения f8, играя 1...♚g1-c5! 2. ♔e6-f6 ♚c5-f8!, после чего они подводят короля и выигрывают без труда белую пешку.

Как будет показано дальше, если бы белым удалось поставить короля на g7 или g8, то они достигли бы ничьей. Ничья была бы и после 1...♚g1-g7 2. ♔e6-e7 ♔a1-b2 3. ♔e7-e8 и т. д.

53



В позиции на диагр. 53 белые следующим ходом могут превратить пешку в ферзя, после чего очевидна ничья.

Если бы черным удалось оттеснить белого короля от поля d8 и

занять это поле ферзем, то он блокировал бы пешку. Черным тогда стало бы подвести короля, после чего выигрыш прост.

Однако белый король старается не допустить ферзя на d8.

1... ♖d4-c5+

2. ♔c7-b7 ♜c5-a5

С целью проникнуть на d8.

3. ♜b7-c8! ♜a5-a8+

4. ♔c8-c7.

Таким путем добиться победы невозможно. Все же выигрыш достигается, но с помощью приближения своего короля. У черных для того, чтобы подвести его и не дать белым возможности провести пешку в ферзи, существует только один способ вынудить белого короля занять поле впереди своей пешки. Когда белый король займет поле d8, черные выиграют время, или, как говорят, темп, для приближения короля. Это достигается следующим образом.

1... ♖d4-c5+

2. ♔c7-b7 ♜c5-d6!

3. ♔b7-c8 ♜d6-c6+!

4. ♔c8-d8

Цель достигнута – темп выигран.

4... ♜b3-c4

5. ♔d8-e7 ♜c6-c7!

6. ♔e7-e8 ♜c7-e5+

7. ♔e8-f7 ♜e5-d6!

Опять тот же прием.

8. ♔f7-e8 ♜d6-e6+

Снова выигрывая темп.

9. ♔e8-d8 ♔c4-d5

10. ♔d8-c7 ♜e6-c6+

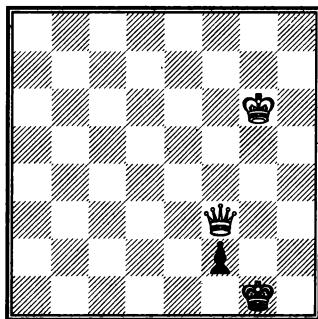
11. ♔c7-d8 ♔d5-e6

и мат в два хода.

Если бы ферзь в начальной позиции находился не на d4, а на h1, то его подвели бы, чередуя шахи с нападением на пешку: 1... ♜c1+ 2. ♔b7 ♜d2 3. ♔c7 ♜c3+ 4. ♔d6 ♜d4+ и т. д.

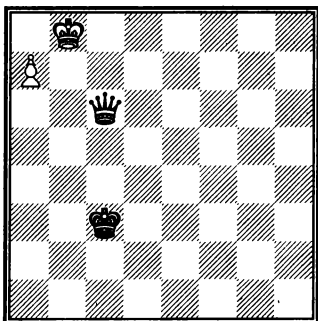
Против ладейной и слоновой пешек, находящихся на предпоследней горизонтали, выигрыш темпа не удаётся.

54



На диагр. 54 в ответ на 1. ♜f3-g3+ последует 1... ♔g1-h1!, и белые не могут взять пешку из-за пата, а после любого хода короля черная пешка превратится в ферзя.

55



Точно так же на диагр. 55 после 1...♔с6-б6+ 2. ♔b8-a8 черные не могут подвести короля из-за пата. Если бы у белых была еще одна пешка, например на b3, то черные легко выиграли бы посредством 2...♔b6-c7 и 3...♔c7-c8X.

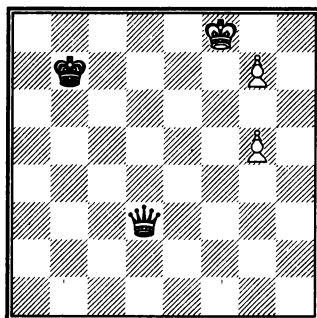
Таким образом, ладейная и слоновая пешки на предпоследней горизонтали, поддерживаемые королем, делают ничью против ферзя, за исключением некоторых случаев, которые приведены в главе 13.

Упражнения

1. Могут ли черные в позиции на диагр. 56 выиграть при своем ходе?

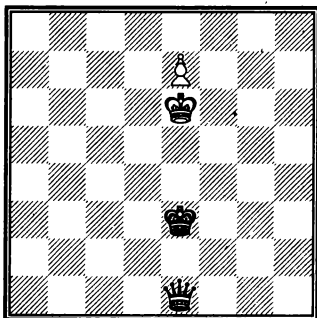
2. Докажите выигрыш черных, если на диагр. 56 переставить пешку g5 на h5.

56



3. Могут ли черные выиграть при своем ходе в позиции диагр. 57?

57



МЕТОДИКА ОБУЧЕНИЯ НАЧИНАЮЩИХ ШАХМАТИСТОВ

Теперь, когда читателю известны основные правила, он может приступить к игре. В часы досуга игра в шахматы – превосходное культурное развлечение. Выигрыш доставит вам немало удовольствия, проигрыш вызовет чувство легкой досады, но в целом время за шахматной доской проходит интересно. Сыграв несколько десятков партий, вы постепенно станете чаще выигрывать. Так развлекаются многие любители. Игра их поверхностна, и часто они даже не стремятся к повышению своей квалификации. И прекрасно! Пожелаем им и впредь не без приятности проводить часы отдыха за шахматной партией.

Но у вас, читатель, более честолюбивые намерения. Вы хотели бы соревноваться с сильными шахматистами в турнирах, изучать партии мастеров, решать помещаемые в журналах задачи и этюды, создавать шахматные комбинации. Вначале вас будут радовать спортивные успехи, но автор может вас заверить, что в дальнейшем перед вами откроется и другая сторона шахматного творчества – красота шахматной мысли. Шахматные идеи

могут быть глубокими и красивыми, и у людей, которые их воспринимают, они возбуждают ощущения, аналогичные эмоциям, получаемым от произведений искусства.

В чем же различие между развлекательной легкой игрой в шахматы и той, которую можно наблюдать в серьезных шахматных соревнованиях? Прежде всего, в глубине проникновения в процесс шахматной борьбы. Сильные шахматисты нередко затрачивают на обдумывание одного хода по 20–30 минут. Они стремятся запечатлеть в уме возможное расположение фигур и пешек через 3, 4, 5 ходов. Но уже на первый ход противник может ответить по-разному, и возникают десятки разветвлений, или, по шахматной терминологии, вариантов. Из этого лабиринта вариантов необходимо по каким-то признакам выбрать правильный – задача немалой трудности.

Слабые шахматисты, имея большое превосходство в силах, сплошь и рядом не умеют реализовать его. В партиях между сильными партнерами выигрыш пешки часто равносильен выигрышу партии, но для этого

требуется высокая техника. Многого нужно усвоить начинающему любителю, чтобы вести шахматную партию последовательно, технично и без грубых ошибок. Придется не раз «шевелить мозгами», напрягать ум. Научиться хорошо играть в шахматы – нелегкое и трудоемкое дело. Задача настоящей книги – облегчить читателю процесс его обучения и совершенствования.

Можно повысить класс игры и без изучения теории, на основе опыта, добытого практически в сотнях сыгранных партий, но это путь длительный и нерациональный. В шахматах только сочетание теории с практикой дает наилучший эффект.

И вот мы подошли к основному вопросу: как методически правильно построить и теоретические занятия и практическую игру.

Несмотря на своеобразие шахмат, их изучение должно вестись в согласии с основными положениями педагогической науки. Путь к познанию должен идти от простого к сложному. Новичку трудно руководить сражением, в котором участвуют 32 фигуры и пешки. Поэтому прежде всего будем изучать механизм шахматной борьбы между небольшими силами и только постепенно переходить к более сложным позициям. В некоторых старинных руководствах после изложения правил игры читателю предлагалось заняться теорией дебютов. Конеч-

но, перспектива сделать правильно первые 10-15 ходов в партии весьма заманчива, однако дебютная теория построена на тонкостях, понятных только сильному шахматисту. А слабый новичок будет зазубривать дебютные варианты наизусть, не разбираясь в них. Вред такой системы очевиден. В шахматах следует стремиться к сознательному ведению игры, каждый ход должен иметь определенный смысл. К сожалению, и сейчас нередко можно встретить некоторых любителей, начиненных книжными вариантами. Если на их беду противник сделает плохой, но не теоретический ход, они теряются, вся зубрежка оказывается бесполезной. В разыгрывании простых позиций такие любители совершенно беспомощны.

С другой стороны, и практика необходима, да и желание приступить как можно скорее к шахматным боям вполне естественно у новичков. Учитывая это обстоятельство, в одной из ближайших глав будут даны общие положения, как развивать игру в дебюте, разобрано понятие о центре и будут даны практические советы, как избегать ошибок. Этих общих указаний на первых порах будет вполне достаточно, чтобы начать сражаться за доской.

В практической игре следует действовать по определенному плану. Прежде всего строго соблюдать правила игры и не брать ходов

обратно. Не играть множества скоропалительных партий, а одну-две серьезных, обдумывая каждый ход. Вести запись партий и после ее окончания одному или вместе с партнером проанализировать ее, стараясь вскрыть причину победы или поражения. Старинное правило – на ошибках учатся – полностью применимо к шахматам.

Вредно зазубривание не только дебютных вариантов, но и всех тех правил и материалов, которые будут предложены вниманию читателя. Их надо понять, усвоить заложенную в них идею. Тогда и запоминание дается без особых усилий.

В книге много места отводится упражнениям. Упражнения должны способствовать усвоению учебного материала и умению применять его в практической игре. На занятиях с начинающими любителями автору приходилось часто наблюдать следующую картину. Правило объяснено слушателям, повторено и как будто усвоено. Вслед за этим предлагается решить упражнение, основанное на применении разобранного только что правила. Для части слушателей решение оказывается затруднительным. Причина трудности заключается в неумении представить через 2–3 хода положение на доске после перемещений фигур и пешек.

В шахматах время исчисляется ходами. Способность представить в

уме картину на доске хотя бы ближайшего будущего совершенно необходима шахматисту. Иногда такую способность называют пространственным представлением. В отношении шахмат такая формулировка не точна. Пространственное представление необходимо инженеру при чтении чертежей. По двум или трем проекциям инженер должен отчетливо представить себе часть машины или сооружения. В шахматах игра идет на одной плоскости, то есть тут два, а не три измерения.

Запоминание в уме шахматной доски с измененным расположением фигур и пешек является главным камнем преткновения для новичков. Необходимо постепенно развивать такую специфическую шахматную способность. Прежде всего начинающий должен совершенно отчетливо видеть в уме все поля пустой доски. Это достигается выполнением целого цикла упражнений.

Первичные упражнения были уже даны в начале книги. Более подробные читатель найдет в настоящей главе. Автор обращает внимание читателя, что вся доска должна быть ясно и отчетливо видна перед глазами и каждое поле запечатлено в уме. В зависимости от индивидуальных способностей на усвоение доски нужно затратить от двух до восьми часов. Но оно обязательно и является необходимой предпосылкой для изучения даль-

нейших материалов, помещенных в книге. Знание доски должно быть совершенным и превращено в автоматический навык. Для шахматиста усвоение доски то же, что таблица умножения для изучающего математику. Один из видных педагогов пишет: «Если бы нам всякий раз должно было подумать, что $2 \times 7 = 14$, то это сильно задерживало бы нас в математических вычислениях». Шахматисту, который должен будет задумываться всякий раз, доступно ли поле c4 для коня b2, будет очень трудно изучать дальнейший материал книги.

Постепенно шаг за шагом доска будет заселяться пешками и фигурами, и читатель приобретет столь важную для него способность видеть в уме отчетливо положение на доске после ближайших ходов.

Упражнения располагаются в порядке трудности. Для закрепления какого-нибудь правила сначала предлагаются чисто технические упражнения. Затем следуют задачи со скрытой идеей, где нужны не только знание правила, но и смекалка, которая подскажет, как и где применить разобранный материал. Только после полного и быстрого решения всего комплекса упражнений читатель может быть уверен в усвоении пройденного материала. В противном случае рекомендуем вторично решить все упражнения, а не двигаться дальше.

Необходимым качеством всякого сильного шахматиста является шахматное зрение. Прежде всего следует научиться видеть все одноходовые удары как своих, так и неприятельских фигур и пешек. Здесь также играют известную роль природные способности, но главное заключается в развитии внимания. Классик русской педагогики К. Д. Ушинский пишет о внимании, развитию которого он придавал большое значение: ...для человека необыкновенно важно быть в состоянии произвольно выбирать предметы для своего внимания и отрывать-ся от тех, которые насильственно в него врываются». Для шахматиста, играющего серьезную партию, совершенно необходимо умение сконцентрировать все свое внимание на процессе борьбы. М. Ботвинник во время матча на первенство мира иногда приходил за 5 минут до начала игры, садился за доску в отсутствии партнера и погружался в размышления над начальной позицией. Таким способом он хотел изолировать себя от внешних помех и сосредоточить все напряжение мысли на предстоящем умственном поединке.

Следующим этапом в развитии шахматного зрения является определение связанных фигур и пешек. О связке фигур и пешек будет подробно рассказано дальше. Для тренировки зрения на связку автор

применяет упрощенное решение двухходовых задач. Механизм связывания фигур широко применяется при составлении задач, и он хорошо завуалирован. Поэтому решение задач безусловно полезно для развития шахматного зрения. Кроме задач, в книге помещены и специальные упражнения для тренировки зрения.

Склонность некоторых сильных шахматистов к «зевкам», промахам, подставкам и т. д. объясняется тем, что в ранних стадиях обучения шахмат они пренебрегли тренировкой шахматного зрения.

Наши выдающиеся педагоги придают большое значение развитию памяти. Для совершенствования шахматиста хорошая память является неплохим подспорьем. Между тем встречаются даже сильные шахматисты, которые после окончания партии, над которой они размышляли в течение 5 часов, не в состоянии без ошибки повторить ее. Феноменальной памятью обладал чемпион мира Ахехин. Умение играть одновременно вслепую 32 партии также следует приписать памяти Ахехина.

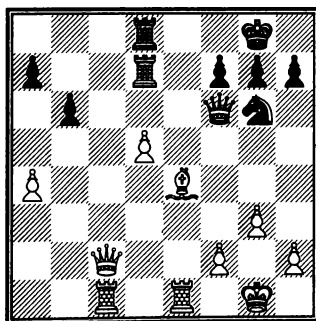
Хорошая память облегчает шахматисту не только усвоение многих правил, но и выработку практических навыков. Во время шахматной партии приходится неоднократно оценивать создавшееся положение на доске. Правильная оценка основана на опыте многих сыгранных партий, в которых получались ана-

логичные позиции. Ясно, что хорошая память облегчает эту умственную работу.

Шахматное зрение, память, умение концентрировать все свое внимание на процессе борьбы, знание доски, ясное представление в уме фигур на доске после предполагаемых ближайших ходов – способности, которые следует развивать начинающим шахматистам. Правильная тренировка может дать весьма благоприятные результаты. Но шахматы не только спорт. Они находятся на грани между искусством и спортом. Имеются в шахматах творческие элементы. Речь идет о комбинационном зрении и связанной с ним фантазии.

Покажем на примере, в чем сущность комбинационного зрения.

58



На диагр. 58 соотношение сил равное. У белых проходная пешка d5, но движение ее заторможено черными ладьями. Таким образом предстоит трудная медлительная борьба с примерно равными шан-

сами. В этот момент играющему белыми А.Алехину пришла в голову интересная скрытая идея, и он пошел: 1. ♖с2-с6. Черным невыгодно меняться на с6.

После 1...♟f6:с6 2. d5:с6 ♜d7-с7 3. ♜с1-d1 белые добиваются преимущества. Черным следовало уйти ферзем, лучше всего на d4. Они предпочли другое отступление: 1...♟f6-g5. Как раз этот ход позволил Алехину осуществить задуманную комбинацию. Он сыграл 2. ♙e4:g6. Черные не могут ответить 2...♟g5:g6 ввиду 3. ♖с6:d7! ♜d8:d7 4. ♜с1-с8X. Они сыграли 2...h7:g6, открывая выход для короля, и считали свое положение безопасным. Алехин заранее подметил, что создается обстановка, в которой обычные соотношения сил оказываются в виде исключения недействительными. Последовало 3. ♖с6:d7! ♜d8:d7 4. ♜e1-e8+ (Не 4. ♜с1-с8+ из-за 4...♜d7-d8, и черные во избежание мата на h8 должны отдать ферзя. Итак, комбинационное зрение Алехина нашло в позиции необычное исключение из общепринятых норм. Оказывается, что можно отдать ферзя за ладью, если король противника заблокирован собственными фигурами.

Можно ли научиться создавать комбинации, натренировать комбинационное зрение? Безусловно, да. Комбинации могут быть расчленены на элементарные звенья – двойные

удары, связки, блокировки и другие тактические приемы. Например, комбинация Алехина предусматривала вынужденное взятие на g6 пешкой «h». В случае 3...♟g6 черные теряли ладью из-за угрозы мата на последней горизонтали, а после 3...hg черный король оказался заблокированным на поле h7 пешкой g6 и ферзем на g5. Нетрудно заметить, что комбинация оказалась возможной только потому, что у черных не было промежуточного шаха на c1, который открыл бы лазейку черному королю. Следовательно, в комбинацию Алехина входили три тактических приема – блокировка, отвлечение ферзя из-за угрозы мата в последнем ряду и отсутствие промежуточного шаха. Все эти приемы будут разобраны в книге.

Для того чтобы находить необычное в повседневном, нужна фантазия. Необходима фантазия и шахматисту. В большей или меньшей степени ею наделены почти все сильные мастера и гроссмейстеры. Она им помогает создавать комбинационные идеи.

Лучшие творческие достижения сильнейших шахматистов записаны в книгах. Шахматная литература – это рабочий инструмент шахматиста. Изучение партий мастеров – лучшее средство для развития комбинационного зрения. В зависимости от природных способностей процесс совершенствования будет

протекать разное время. Зато первая самостоятельно созданная комбинация даст вам чувство творческой удовлетворенности и сознания, что достигнута определенная степень шахматного мастерства.

Шахматному автору приходится считаться еще с одним немаловажным соображением. Ведь изучение шахмат – занятие добровольное, и оно может наскучить новичку, в особенности когда предметом изучения будет техника игры. Автор поэтому счел целесообразным в конце некоторых глав давать занимательную страницу. В них будут помещены различные интересные рассказы из истории шахмат, показаны образцы шахматного юмора и т. п. Небольшое отвлечение от иногда сухого предмета будет полезно для читателя.

Упражнения для изучения доски

1. Вы играете черными. Как называется вторая от левого края вертикаль, третья от правого края?

2. Вы играете черными. На каком поле третья от вас горизонталь пересекает диагональ a1-h8, диагональ c1-h6?

3. Конь стоит на d3. Назовите все возможные ходы коня.

4. Конь стоит на g4. Во сколько

ходов он попадет на f5? Назовите эти ходы. Укажите два решения.

5. Черный слон стоит на c8. Сколько ходов уйдет на взятие белой пешки e2, белой ладьи на h1? Назовите эти ходы.

6. Белый конь стоит на f6, черный король на d4. Через сколько ходов конь может дать шах королю?

7. Черный конь находится на поле c7, белая пешка на e7. Во сколько ходов пешка может быть взята конем?

8. Белый конь стоит на h1, черный слон на g2. Во сколько ходов конь может взять слона? Назовите все ходы.

9. Черный конь стоит на d8. На каком поле должен стоять белый слон, чтобы при любом ходе коня он попадал под удар слона?

10. Черный конь стоит на a8, белый король на d5. Какими ходами белые отнимают у коня все безопасные поля и затем выигрывают его?

11. Укажите два маршрута коня с a1 до h8.

Все упражнения проделайте на доске, а затем без доски. При наличии ошибок вновь повторите упражнения на доске, а затем без доски.

ОТНОСИТЕЛЬНАЯ ЦЕННОСТЬ ФИГУР. ЗАЩИТА. РАЗМЕН. БОРЬБА С ПРОСМОТРАМИ. ВЫБОР ОБЪЕКТА ДЛЯ НА- ПАДЕНИЯ

Каждая партия состоит из нападений, защит, разменов фигур и пешек. При всех этих операциях необходимо знать относительную ценность фигур и пешек.

Ценность фигуры определяется ее подвижностью и ударностью. Ферзь из центра доски может сразу пойти на одно из 27 полей и одновременно атаковать восемь фигур или пешек, ладья имеет 14 ходов и 4 удара, слон – 13 полей и 4 удара, конь – 8 полей и 8 ударов, пешка – одно поле и 2 удара.

На краю доски подвижность и ударность фигур меняется, но в разной степени, например, ладья в углу имеет те же 14 полей и только 2 удара, а конь – всего 2 хода и 2 удара.

Кроме того, ценность фигур меняется в различных фазах партии. В окончаниях возрастает ценность пешек, ладьи и уменьшается ценность коня. Далее читатель найдет позиции, в которых ферзь не может одолеть пешку. Поэтому, говоря о ценности фигур, надо иметь в виду в громадном большинстве случаев их среднюю ценность.

Основываясь на подвижности и ударности фигур, было предложе-

но много различных определений их ценности. Чешские шахматисты работали следующую шкалу:

пешка – 1; конь – $2\frac{1}{2}$; слон – 3; ладья – $4\frac{1}{2}$; ферзь – 8.

Некоторые руководства предлагают следующую таблицу:

пешка – 1; конь и слон – по $3\frac{1}{2}$; ладья – 5; ферзь – 10.

Мы предлагаем следующую шкалу:

пешка – 1; конь – $3\frac{1}{4}$; слон – $3\frac{1}{2}$; ладья – $5\frac{1}{2}$; ферзь – $9\frac{1}{2}$.

Считается все же, что слон чуть сильнее коня.

З.Тарраш считал, что разменом коня на слона он выигрывает «маленькое качество».

Многие мастера не разделяют такого мнения, но практика показывает, что в значительном большинстве случаев слон сильнее коня, а два слона определено сильнее двух коней.

Ладья равноценна коню и двум пешкам, но чуть слабее слона и двух пешек. Ладья и 2 пешки немногим сильнее слона и коня или двух коней и почти равноценны двум слонам.

Конь чуть сильнее 3 пешек, слон сильнее 3 пешек, а ладья сильнее 5 пешек.

Ферзь слабее двух ладей, заметнее слабее ладьи и 2 легких фигур и слабее 3 легких фигур.

Ферзь и две пешки сильнее 3 легких фигур.

Ферзь чуть сильнее ладьи, слона и пешки и сильнее ладьи, коня и пешки.

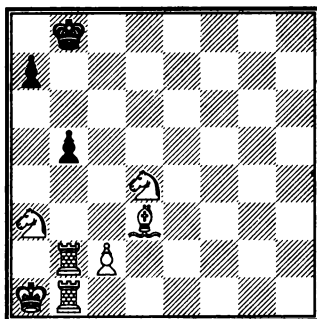
Ферзь равноценен ладье, коню и 2 пешкам, но слабее ладьи, слона и двух пешек.

Эти соотношения выведены из многолетнего опыта, но они приблизительны. Большинство сильных шахматистов питает пристрастие к определенным фигурам. Одни хорошо играют ферзем, другие маневрируют лучше легкими фигурами или пешками, и при разменах руководствуются личными вкусами. Кроме того, каждая позиция имеет свои особенности и требует особого подхода к определению важности и ценности той или иной фигуры или пешки. Однако приведенные выше соотношения сил в целом соответствуют действительности.

В шахматной партии на каждом шагу приходится руководствоваться относительной ценностью фигур и пешек. Например, на диаграмме 59 пешка b5 атакована 5 белыми фигурами, однако она может быть успешно защищена ходом a7-а6.

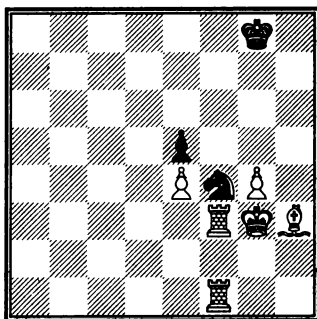
Взяв на b5, белые получают за фигуру только 2 пешки, т. е. потеряют на взятии 1 1/4 пешки. Теперь снимем все белые фигуры за исключе-

59



нием одной ладьи. На a7-а6 сыграем c2-c4. Пешка атакована дважды, а защищена только один раз; черные теряют пешку.

60

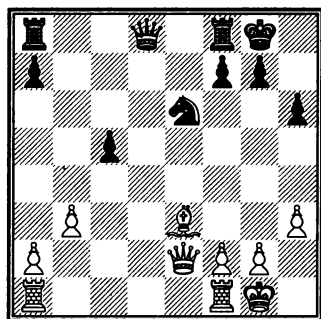


На диаграмме 60 конь f4 атакован трижды, а защищен один раз; тем не менее позиция его чрезвычайно прочная, конь не может быть согнан пешкой или разменен на равноценную фигуру. Белые, чтобы ликвидировать ♞f4, должны будут пожертвовать качество. За ладью они получают только коня и пешку, что соответствует потере пешки.

Если бы у белых был чернопольный слон (например, на h2), то ходом ♜h4 белые после размена на f4

выиграли бы пешку. Сильная позиция ♖f4 объясняется тем, что белые пешки «е» и «g» не могут атаковать его. Стой белая пешка на g2, белые могли бы сыграть королем на h2, а затем ходом g2-g3 прогнать коня. Движением пешки «g» до g4 белые ослабили пункт f4, на котором получилась «дыра», в которую и забралась неприятельская фигура.

61



На диаграмме 61 у черных изолированная пешка c5, и белые организуют ее генеральную атаку. 1. ♖f1-c1 ♙a8-c8. У белых два нападения, у черных две защиты, следовательно, пешка c5 защищена прочно. 2. ♙c1-c4 ♙d8-d6 3. ♙a1-c1 ♙c8-c7. Три нападения, три защиты. 4. ♙c1-c3.

Белые не играют 4. ♙e2-c2, потому что ферзь, как самая ценная фигура, должен при разменах на c5 быть последним. После 4. ♙c2 ♙fc8, даже если черный ферзь не защищает пешку c5, она не может быть взята, например, 5. ♙e3:c5 ♙e6:c5 6. ♙c4:c5 ♙c7:c5 7. ♙c2:c5 ♙c8:c5 8. ♙c1:c5. Белые отдали ферзя и

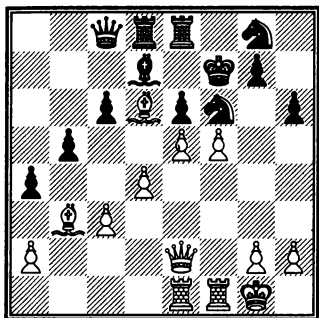
слона, получив взамен ладью, коня и пешку – явно невыгодный для них обмен.

4... ♙f8-c8 5. ♙e2-c2 ♙d6-e5. Все фигуры белых сосредоточили огонь на пешку c5, однако она неуязвима. На 4 нападения имеются 4 защиты.

Могут ли белые выиграть ее посредством b3-b4? Нет, черные спокойно возьмут пешку, потому что ♙c7 трижды атакована и трижды защищена. Так как в атаке и защите принимают участие равноценные фигуры и число ударов на пункт c5 одинаково с обеих сторон, то пешка защищена надежно. Белые могли бы ее выиграть, только если бы им удалось посредством f2-f4-f5 согнать ♙e6 с его позиции, но черные могут воспрепятствовать этому маневру.

Цель шахматной партии заключается в уничтожении короля противника. По сравнению с другими фигурами король – фигура особой ценности. Имеет смысл пожертвовать все фигуры, если таким способом достигается мат. В дебюте и середине игры, когда на доске много боевых единиц, короля прячут от возможного нападения за надежным заслоном пешек и фигур. Только после полного или частичного уничтожения прикрытия короля возможна прямая атака. Вот, например, как закончилась одна партия чемпиона мира А.Алехина.

62



Белыми играл Алехин. Обратите внимание, как король белых укрыт пешками g2 и h2. Король черных защищен только конем f6 от возможного нападения на него ладьи f1 и пешкой e6 от атаки слона b3. Алехин нашел красивый способ выманить черного короля в самую глубь неприятельского лагеря. Последовало:

1. ♖e2-h5+! ...

Ферзь жертвует, чтобы отвлечь коня от укрытия короля. Слабее 1. fe+ ♙:e6 2. ♖h5+ g6.

1... ♘f6:h5

Если черные закроются от шаха пешкой «g», то после 2. ♖h5:g6 они получают мат.

2. f5:e6++ ♙f7-g6

Единственный ход, так как король находился под двойным шахом ладьи и пешки.

3. ♘b3-c2+ ♙g6-g5

4. ♖f1-f5+ ♙g5-g6

Король упирается, не хочет идти в глубь неприятельского лагеря.

5. ♖f5-f6+ ♙g6-g5

Черные не могли взять ладью f6, потому что король опять попал

под двойной шах – ладьи и слона.

6. ♖f6-g6+ ♙g5-h4

7. ♖e1-e4+ ♘h5-f4

8. ♖e4:f4+ ♙h4-h5

Король окружен со всех сторон армией противника, а черные фигуры находятся далеко и не успевают прийти на помощь.

9. g2-g3!, и на любой ход черных последует

10. ♖f4-h4 – мат.

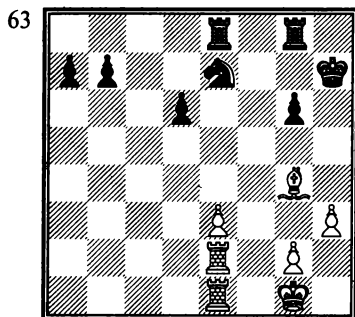
Когда большинство фигур разменено и королю не угрожает матовая атака, что случается обычно в эндшпиле, король выходит из укрытия и становится активной фигурой. Его сила может быть примерно приравнена к силе ладьи.

Такие прямые атаки на короля, при полной доске фигур, как в указанной партии Алехина, случаются сравнительно редко. Обычно борьба ведется за уничтожение неприятельских фигур и пешек, и, только когда король остается почти без армии, приступают к матовой атаке.

Для того чтобы уничтожить фигуру или пешку противника, надо напасть на нее. Нападение может быть одностороннее или взаимное. Когда пешка атакует пешку, слона, ферзя или короля, то и она подвергается нападению. Но когда пешка нападает на коня или ладью, то она находится в безопасности. Взаимные нападения часто ведут к разменам.

При нападениях, защитах, разменах необходимо считаться с относи-

тельной ценностью фигур. Разберем, например, следующий случай.



Белые решили напасть на пешку а7 и сыграли 1. ♖e1-a1, на что черные ответили 1...♗e8-a8. Белые могут взять пешку а7 ходом 2. ♖a1:a7, но в ответ последует 2...♗a8:a7, и белые получают за ладью одну пешку, тогда как ладья ценнее, чем четыре пешки. Поэтому белые сыграли 2. ♗e2-a2. Теперь пешка а7 атакована дважды, а защищена только один раз. Если черные не примут мер для укрепления защиты, то последует 3. ♖a7 ♖a7 (равноценный размен) 4. ♖a7, и черные в итоге потеряют пешку. Черные могут усилить защиту и сыграть 2...♘e7-c8, но после 3. ♘c8 ♗f8:c8 (равноценный размен) 4. ♖a7 ♖a7 5. ♖a7 пешка все же будет потеряна.

На 1. ♖e1-a1 черные могли ответить 1...♘e7-c6. Белые продолжают 2. ♗e2-a2. У них уже два удара на пешку а7, а защищена она только одним конем с6. Угрожает ли черным взятие пешки а7? Сделаем подсчет: 3.

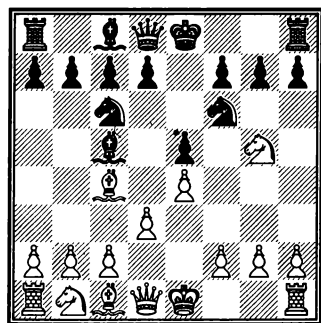
♗a2:a7 ♘c6:a7 4. ♗a1:a7. Белые потеряли ладью, а взамен получили коня и пешку. Но, как указано выше, ладья равноценна коню и двум пешкам, следовательно в итоге всей операции белые потерпели урон, который может быть оценен примерно в пешку. При атаке важно не только количество ударов, но и качество их. Невыгодно атаковать объект противника в первую очередь ценными фигурами. Все же защита 1...♘e7-c6 маловыгодна. Белые сыграют 2. ♘g4-f3, угрожая разменом на с6, а затем взятием пешки а7. Самая простая защита пешки а7 состоит в ходе 1...a7-a6. Белые могут атаковать пешку а6 второй ладьей и слоном, сыграв 2. ♗e2-a2 и 3. ♘g4-e2, и все же взятие на а6 окажется невыгодным. За слона белые получают только две пешки. Нападение фигур на пешку, защищенную пешкой, не достигает цели.

Возьмем другой пример. Партия была начата ходами 1. e2-e4 e7-e5 2. ♘g1-f3 d7-d6. Черные защитили пешку е5 пешкой d6, и дальнейшее нападение на нее одними фигурами бесцельно. Поэтому белые сыграли 3. d2-d4. Теперь пешка е5 атакована дважды, а защищена только один раз, и белые угрожают выиграть пешку. Черные могут защитить второй раз пешку е5 ходом 3...♘b8-c6. Теперь 4. d4:e5 ♘c6:e5 5. ♘f3:e5 d6:e5 6. ♖d1:d8+ ♗e8:d8 приведет только к равноценному размену пешки, коня и ферзя белых

на такие же фигуры черных. Поэтому белые играют 4. ♔f1-b5. Этим ходом они связывают коня. Конь не может ходить, так как черный король попадает под удар слона. Связанный конь фактически бездействует и не принимает участие в защите пешки e5. Черные должны или еще раз укрепить пешку e5, например посредством 4...f7-f6, или же разменять атакованную пешку, сыграв 4...e5:d4. После 5. ♘f3:d4 черным следует позаботиться о защите коня c6. На коня направлены два удара, а защищен он только один раз. Черные сыграют поэтому 5...♙c8-d7. Ходы 6. ♙b5:c6 ♙d7:c6 7. ♘d4:c6 b7:c6 ведут к размену двух легких фигур без ущерба для каждого из противников.

Партия начата ходами 1. e2-e4 e7-e5 2. ♘g1-f3 ♘b8-c6. Черные защитили пешку e5, которую угрожал взять конь f3. 3. ♙f1-c4. Слон напал на пешку f7, но пешка защищена королем. 3...♙f8-c5. И это нападение на пешку f2 пока безопасно. 4. d2-d3 ♘g8-f6 5. ♘f3-g5.

64



Последним ходом белые усиливают нападение на пешку f7, они грозят ее взять или конем, или слоном, и черные должны подумать о добавочной защите. Плох для этой цели ход 5...♙d8-e7. Хотя пешка защищена дважды, но посмотрите, что же произойдет: 6. ♙c4:f7+ ♙e7:f7 7. ♘g5:f7. Белые потеряли коня и слона, но уничтожили ферзя и пешку. Но ферзь примерно равноценен трем легким фигурам. Следовательно, черные потерпели урон, равноценный легкой фигуре.

Черные могли защитить пешку f7 второй раз ходом 5...♙h8-f8. Теперь после 6. ♘g5:f7 ♙f8:f7 7. ♙c4:f7+ ♙e8:f7 белые за коня и слона получили взамен ладью и только одну пешку, следовательно они потерпели урон, равноценный одной пешке.

Все же ход 5...♙f8 нехорош, потому что черные теряют право рокировки в короткую сторону и им нелегко будет увести короля в безопасное место. Правильный ход – 5...0-0! Черные рокировали и в то же время вторично защитили пешку f7. Стоило ли белым делать ход 5. ♘f3-g5? Его следует признать ошибочным, он был рассчитан только на неправильный ответ черных и привел к напрасной потере времени.

Дебют, называемый «русской партией», начинается ходами 1. e2-e4 e7-e5 2. ♘g1-f3 ♘g8-f6. Черные в ответ на атаку пешки e5 контратаковали пешку e4. Может пос-

ледовать 3. ♖f3:e5 d7-d6. Черные не спешат отыграть пешку, так как белые прежде всего должны увести коня из-под удара пешки. Если белые сыграют 4. ♖f7, то после 4... ♗:f7 они получают за коня всего две пешки. 4. ♖e5-f3 ♖f6:e4, и дело кончилось разменом пешек. Контратака является иногда лучшим способом защиты.

Разобранные примеры показывают, что нападения, защиты, размены занимают большое место в шахматной партии. Изучение их весьма важно для начинающего шахматиста.

Казалось бы, не так мудроно заметить угрозу противника, связанную с нападением на фигуру или пешку. Однако даже сильные шахматисты допускают такого рода просмотры. Случается и другое. И нападения не было, а играющий сам поставил фигуру или пешку на такое поле, где она может быть взята фигурой противника.

Одна из причин таких просмотров, или, как часто их называют, зевков и подставок, заключается в недостаточной сосредоточенности во время игры. Начинающему шахматисту следует обратить серьезное внимание на устранение зевков уже в самый первый период изучения шахмат. При ведении партии, особенно в соревнованиях, следует сосредоточить свои мысли на игре и не отвлекаться посторонними разговорами.

Другой причиной является отсутствие выработанного рефлекса на быстрое осознание факта, что фигура находится под ударом или ставится под удар. Выработка такого рефлекса достигается тренировкой зрения.

Автор на занятиях с начинающими применял следующий методический прием. Учащиеся играли друг с другом шахматные партии по шашечным правилам с обязательным взятием, например: 1. e2-e4 h7-h5 2. ♖d1:h5 ♗h8:h5 3. h2-h3 ♗h5:h3 4. g2:h3 и т. д. Партия считается проигранной не только в случае мата, но и когда король остается одиноким. Темп игры постепенно убыстрялся. Результаты получаются весьма обнадеживающие – число зевков резко уменьшается.

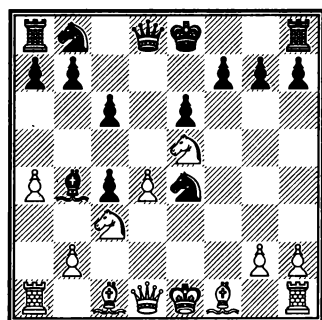
Большую пользу принесет начинающему привычка записывать ходы. В турнирах запись хода обязательна, но следует записывать и легкие партии.

Известный русский мастер С.Алапин, современник Чигорина, советовал во избежание зевков играть «в четыре такта». Сначала подумать, обдуманный ход записать, затем вторично проверить и, наконец, сделать его. Обдуманный ход надо делать решительно, отнюдь не плавая рукой в воздухе над намеренной к ходу фигурой.

Одна партия была начата следующим образом: 1. d2-d4 d7-d5

2. c2-c4 c7-c6 (черные могли взять пешку на c4, однако после 2...dс 3. ♖a4+ ♜с6 4. ♜f3 белые ее отыграют) 3. ♜b1-c3 ♜g8-f6 4. ♜g1-f3 d5:c4 5. a2-a4. Этот ход сделан для того, чтобы не допустить хода b7-b5, защищающего пешку. 5...♙с8-f5 6. ♜f3-e5 e7-e6 7. f2-f3. Белые могли сразу взять пешку c4 конем, но они хотят сначала ходом e2-e4 отогнать черного слона. 7...♙f8-b4 8. e2-e4 ♙f5:e4. Черные жертвуют слона за две пешки. Они надеются получить атаку на белого короля. 9. f3:e4 ♜f6:e4.

65



Отметив мысленно все удары – свои и противника, надо расчленить их на опасные и безопасные. Например, взятие конем e5 пешки f7 или c6 безопасно для черных: пешки достаточно защищены. Взятие черными пешки d4 также невыгодно: пешка защищена ферзем. Безопасно взятие конем e4 коня c3, потому что после b2:c3 ♙b4:c3+ белые теряют по меньшей мере качество. Надо научиться видеть не только угрозы противника, но и принимать соответствующие меры защиты, а также создавать угрозы противнику.

Белые сыграли 10. ♖d1-f3. Они второй раз защитили коня c3, одновременно напали второй раз на пешку f7 и угрожают дать мат ходом 11. ♖:f7X. Кроме того, ферзь напал на коня e4.

Могут ли черные защитить коня e4 и отразить угрозу мата на f7? Могут, и даже двумя способами. Первый – увести коня e4 на d6 или f6, второй – сыграть 10...f5. Второй способ плох. После 10...f5 11. ♖h5+ ♔g6 12. ♜g6! черные не могут взять коня, так как теряют ладью h8.

Черные предпочли не защиту, а контратаку и сыграли 10...♙d8:d4. Они защитили коня e4 и в третий раз напали на коня c3. Кроме того, они подготовили отступление короля на d8. Последовало 11. ♖f3:f7+ ♙e8-d8 12. ♙c1-g5+! Это не подставка, а умышленное отвлечение коня e4 от атаки на белого короля. 12...

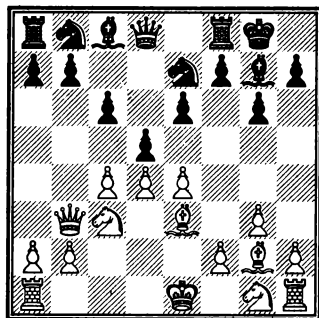
Сколько разных ударов у белых и черных? Попробуйте быстро считать их. Подсчет покажет, что белый конь нападает на пешки c4, c6, f7, а слон f1 нападает на пешку c4, итого 4 различных удара у белых. Черные угрожают взять конем или слоном коня c3. У них два удара на коня c3, а защищен он только пешкой b2 один раз. Кроме того, черные угрожают взять пешку d4, у них всего три удара.

♘e4:g5 13. ♖f7:g7 ♙b4:c3+ 14. b2:c3 ♖d4:c3+ 15. ♔e1-e2 ♖c3-c2+ 16. ♔e2-e3 ♖c2-e4+, и борьба закончилась вечным шахом, следовательно вничью.

Переходим к расчету многоходовых ударов. Партия начата ходами 1. d2-d4 d7-d5 2. c2-c4. Белые предлагают жертву пешки. Если черные возьмут пешку c4, то получится начало, называемое «принятый ферзевый гамбит». Как было указано выше, пешку белые отыгрывают. Черные ответили 2...e7-e6. (Они защитили пешку d5 пешкой. Если бы черные сыграли 2...♙f5 или 2...♘f6, то белые взяли бы пешку на d5, на 3...♘:d5 ответили бы 4. e4 и овладели бы центром, а в случае 3...♖:d5 последовало бы 4. ♘c3. Ферзь черных должен отступить, и белые выиграли время для развития своих фигур. Дальше белые сыграли 3. ♘b1-c3. Пешка d5 теперь атакована дважды и защищена столько же раз. Следовательно, белые ничего не выиграют и дело сведется к простому размену. Постарайтесь в уме представить себе позицию после ходов 4. cd ed. Очевидно, что после 5. ♘:d5 ♖:d5 белые потеряют коня за пешку. Отсюда можно сделать вывод: два удара уравниваются двумя защитами.) Дальше партия продолжалась: 3...g7-g6 4. g2-g3 ♙f8-g7 5. ♙f1-g2. На пешку d5 нацелились две фигуры и пешка, всего три удара, а защит только две. Чер-

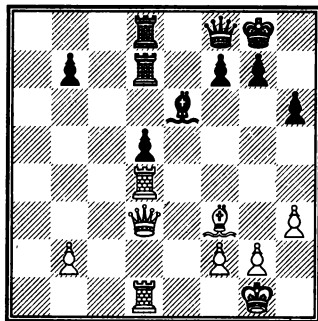
ные должны или взять на c4, или позаботиться о третьей защите. Было сыграно 5...c7-c6 6. e2-e4 ♘g8-e7 (четыре удара уравниваются четырьмя защитами) 7. ♙c1-e3 0-0 8. ♖d1-b3.

66



На пешку d5 направлено пять ударов. Подвести пятую защиту черные не могут, поэтому они вынуждены взять на c4 или e4, после 8...d5:e4 9. ♙g2:e4 пешка d4 окажется под двумя ударами – слона и ферзя, а защищена только слонем e3.

67



На диагр. 67 пешка d5 атакована четыре раза, а защищена только три раза. Однако брать ее невыгодно.

Третий удар будет ферзем, и он попадет под удар ладьи. Белые потеряют ферзя за ладью и пешку – явно невыгодный обмен. Правильный ход белых 1. ♖d3-b5. Белые угрожают 2. ♙:d5 ♙:d5 3. ♖:d5 ♖:d5 4. ♖:d5 ♖:d5 5. ♖:d5. Ферзь взял последним, когда исчезли защищавшие пешку три фигуры.

Черные могут ответить 1...♗f8-d6. После 2. ♙:d5 ♙:d5 3. ♖:d5 ♖:d5 4. ♖:d5 ♖:d5 5. ♖:b7 черные потеряли ферзя и пешку в обмен на две ладьи. Но так как партия близится к окончанию, где две ладьи сильнее ферзя, то позицию можно считать приблизительно равной.

После ознакомления читателя с основами расчета при нападениях, защитах и разменах переходим к важному вопросу: что нужно брать объектом для атаки?

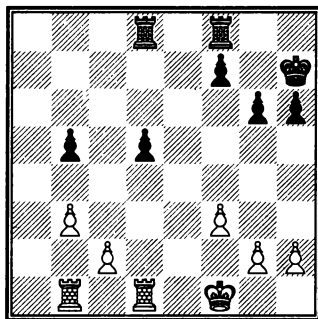
Легче направить огонь на неподвижную цель, чем на подвижную. Фигуры гораздо подвижнее, чем пешки. Фигуры могут перемещаться по всем направлениям, пешки двигаются только вперед по вертикали, часто блокируются и становятся совершенно неподвижными. Естественно, что в первую очередь подвергаются нападению пешки.

На примере диагр. 63 читатель убедился, что лобовая атака фигурами пешки, которая может быть защищена смежной пешкой, не достигает цели. Другое дело изолированная или отсталая пешка. На

диагр. 67 пешка d5 изолированная и на нее напали 4 белые фигуры. Белым не удалось ее выиграть, потому что у черных нашлось достаточно защитных средств.

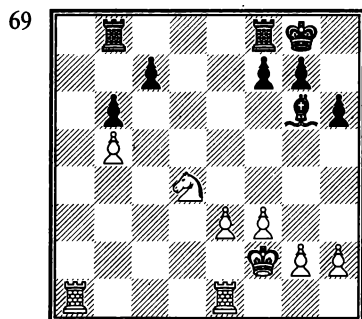
Часто встречающийся случай показан на диагр. 68.

68

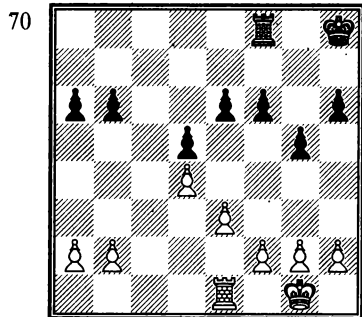


Ход белых. Пешка d5 изолирована, и белые хотят напасть на нее двумя ладьями. Они играют 1. ♖d1-d4! Почему на d4, а не на d3 или d2, выясняется в дальнейшем. Следовательно, первым же ходом белые блокируют пешку. 1...♖d8-d6 2. ♖b1-d1 ♖f8-d8. Черные могли отказаться от защиты пешки d5 и напасть в свою очередь на пешку c2 ходом 2...♖c8. Однако после 3. ♖:d5 ♖:d5 4. ♖:d5 ♖:c2 они теряют пешку b5. Два удара белых уравниваются двумя защитами черных. 3. c2-c4 b5:c4 4. b3:c4. Беда черных в том, что пешка d5 связана и не может взять на c4 из-за потери ладьи. Три удара белых при двух защитах черных приводят к выигрышу пешки. Если бы белые сыграли на первом ходу ладьей не

на d4, а на d3 или d2, то в ответ на 4. b3:c4 последовало бы 4...d5-d4!, и силы равны.



На диагр. 69 у черных отсталая пешка с7. Белые выигрывают ее, продолжая 1. ♖a1-a7! ♜f8-c8 2. ♜e1-c1. Не вело к выигрышу 1. ♜a1-c1 ввиду 1...♜b8-b7 2. ♜c1-c3 ♜f8-c8.



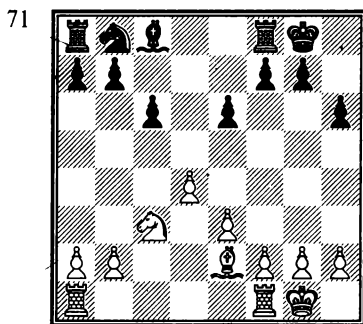
На диагр. 70 ход белых. Они медленно занимают ладьей открытую линию «с». После 1. ♜e1-c1! у черных нет защиты от 2. ♜c1-c6. Белые выигрывают пешку.

Последние два примера показывают, как важно ладьей захватить открытую вертикаль и затем ата-

ковать пешки противника. Если на диагр. 70 ход черных, то они играют 1...♜f8-c8. Белые должны ответить 2. ♔g1-f1 с тем, чтобы на 2...♜c8-c2 защитить пешки ходом 3. ♜e1-e2. Черным не следует торопиться с ходом ♜c2. Им нужно сначала подвести к центру короля и двинуть вперед пешки ферзевого фланга. Овладев линией «с», они сохраняют длительное преимущество.

Фигуры при известных условиях также теряют свою подвижность. На такие фигуры следует в первую очередь организовать нападение. Рассмотрим подробно случаи неподвижных и малоподвижных фигур.

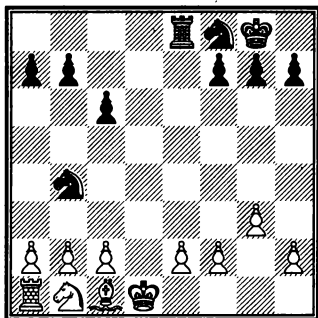
1) Фигура стеснена в своих движениях вследствие блокировки ее своими же фигурами.



В позиции на диагр. 71 черные сыграли 1...b7-b5. Этот ход оказался ошибкой, так как последовало 2. ♘c3:b5 c6:b5 3. ♕e2-f3, и черная ладья не может уйти из-под удара слона. Ей мешают конь b8 и

пешка а7. Чтобы не потерять ладью, черные играют 3...♘b8-с6 4. ♕f3:с6 ♖а8-б8, однако в результате всей операции белые выиграли пешку.

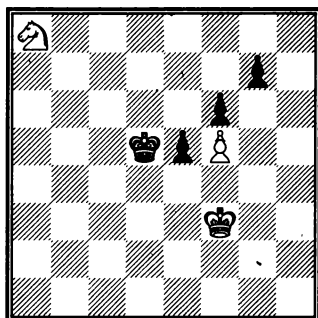
72



В позиции на диагр. 72 ход черных. Черные решили перехитрить противника и сыграли 1...♗e8:e2. Последовало 2. ♔d1:e2 ♘b4:c2. Белая ладья заперта своими же фигурами и теряется. В итоге черные, казалось бы, выиграли две пешки. Тем не менее операция, начатая черными, ошибочна. Последовало 3. ♔e1-d1 ♘c2:a1 4. b2-b3 ♘f8-e6 5. ♕c1-b2 ♘a1:b3 6. a2:b3. У черных всего две пешки за фигуру, и они должны проиграть окончание партии. Конь, взявший ладью, не смог вернуться обратно – вот чего не учли черные. Следовательно, здесь налицо второй случай малоподвижности фигур.

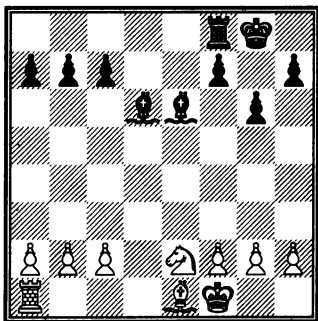
2) Фигура малоподвижна, когда при любом своем ходе она попадает под удар неприятельских фигур или пешек.

73



На диагр. 73 ход черных. Попытка провести пешку «е» в ферзи посредством 1...e4+ 2. ♔f4 ♔d4 не удастся. Последует 3. ♘c7! e3 4. ♘e6+ ♔d3 5. ♔f3 e2 6. ♘f4+, и белые выигрывают. Правильно только 1...♔d5-с6! У коня а8 отнята возможность выйти из угла. 2. ♔f3-e4 ♔с6-b7. Конь теряется, после чего король возвращается, и черные выигрывают пешечное окончание.

74



В позиции на диагр. 74 белые сыграли 1. ♗a1-d1, оставляя под ударом пешки а2 и h2. Если черные ответят 1...♕e6:a2, то последует 2. b2-b3! и слон окажется в капкане. Белые угрожают ходом 3. ♗a1 или

3. ♖c3 выиграть его. 2...♙d6-e5 (препятствуя как ♜a1, так и ♖c3) 3. ♙e1-c3, и черные теряют фигуру.

Сложнее вопрос, можно ли взять пешку h2. После 1...♙d6:h2 белые не могут отрезать слона ходом 2. g3, так как получают мат другим слонном на h3. Они могут ответить 2. f2-f4, имея в виду 3. g3 и 4. ♔g2. Однако после 2...♙e6-c4 3. g2-g3 ♜f8-e8 4. ♜d1-d2 ♜e8:e2 5. ♙d2:e2 ♙c4:e2+ 6. ♔f1:e2 ♙h2-g1! черный слон ускользает и черные остаются с лишней пешкой. Ход 1. ♜d1 оказался ошибочным. Удовлетворителен ход 1. ♖d4. Например: 1...♙h2 2. g3 (2. ♖:e6? fe 3. g3 ♙:g3!; пешка f2 связана черной ладьей) 2...♙h3+ 3. ♔e2, и слон на h2 отрезан.

3) Фигура неподвижна, если она связана.

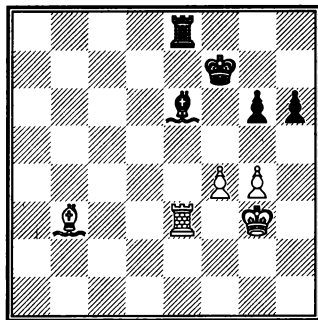
Читатель уже не раз встречался со связанными фигурами и пешками (диагр. 65 и только что разобранный вариант со взятием пешки h2). Приведем еще несколько примеров.

Партия начата ходами 1. e2-e4 e7-e5 2. ♖g1-f3 ♖b8-c6 3. ♙f1-b5 («испанская партия») d7-d6. После этого хода конь c6 оказывается связанным. Конь не может двигаться, так как король попадает под удар слона b5. Белые играют 4. d2-d4, угрожая выигрышем пешки e5 и ходом 5. d4-d5. Черным следует освободиться от связи или атаковать слона ходами a7-а6 и b7-b5, или же играя 4...♙d7, после чего конь c6 становится подвижным.

После ходов 1. e2-e4 e7-e6 2. d2-d4 d7-d5 («Французская защита») 3. ♖b1-c3 ♖g8-f6 4. ♙c1-g5 конь f6 связан. При его уходе черные теряют ферзя. Белые угрожают ходом 5. e5 напасть на коня и выиграть его. Черные могут посредством 4...d5:e4 избавиться от пешки e4 или же сыграть 4...♙f8-e7, развязывая коня. На 5. e4-e5 они ответят 5...♖f6-d7, и дело сведется к равноценному размену слонов.

Нападение на связанную неподвижную фигуру является одним из самых действенных средств атаки.

75



1. ♙b3:e6+ ♜e8:e6 2. ♜e3:e6 ♖f7:e6 приводит к размену и к ничейному пешечному окончанию. Выигрыш достигается следующим способом: 1. ♜e3:e6! ♜e8:e6. Ладья сейчас оказалась связанной, и белые усиливают нападение на нее.

2. f4-f5 g6:f5 3. g4:f5 ♖f7-f6 4. f5:e6, и белые выигрывают.

В главе 11 вопросы связи будут разобраны подробно.

В заключение рассмотрим воп-

рос, стоит ли нападать на подвижную фигуру противника.

Партия начата ходами 1. e2-e4 e7-e5 2. ♘g1-f3 d7-d6 («защита Филлидора») 3. d2-d4 ♘g8-f6. Вместо защиты пешки e5 черные сами нападают на пешку e4. 4. d4:e5 ♘f6:e4 5. ♘b1-d2! ♘e4:d2 6. ♙c1:d2. У белых уже развиты две фигуры, у черных все фигуры находятся на первоначальных местах. Почему так получилось? Конь g8 потратил три хода, чтобы разменять коня d2, сделавшего один ход. Белые, напав на 5-м ходу на коня e4 и вынудив размен на d2, выиграли темп для развития своих фигур.

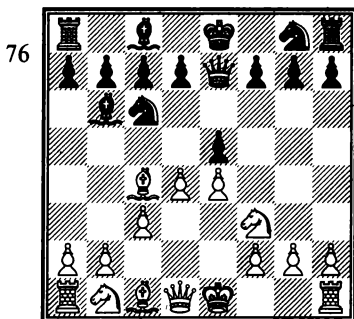
«Скандинавская партия» начинается ходами 1. e2-e4 d7-d5 2. e4:d5 ♙d8:d5. Белые играют 3. ♘b1-c3. Они развили фигуру, а черные вынуждены отступить ферзем. Ясно, что и здесь белые выиграли темп для развития фигур.

В «королевском гамбите» первые ходы такие: 1. e2-e4 e7-e5 2. f2-f4 ♙f8-c5 (отказанный гамбит) 3. ♘g1-f3 e5:f4? Если черные хотели взять пешку f4, то следовало это сделать на 2-м ходу. 4. d2-d4! ♙c5-b6 5. ♙c1:f4. Нападение на слона позволило белым получить пешечный перевес в центре и отыграть пешку. Ход 4. d4 оказался весьма полезным.

Однако сплошь и рядом начинающие шахматисты нападают на неприятельскую фигуру, не руководствуясь каким-либо соображением. Следует прежде всего выяснить, занимает

ли неприятельская фигура хорошую позицию или плохую. Когда нападение заставляет фигуру переместиться с хорошего поля на плохое, оно полезно. В противном случае оно или вредно, или бесполезно и является только потерей времени.

В партии были сделаны начальные ходы 1. e2-e4 e7-e5 2. ♘g1-f3 ♘b8-c6 3. ♙f1-c4 ♙f8-c5 4. c2-c3 ♙c5-b6 5. d2-d4 ♙d8-e7

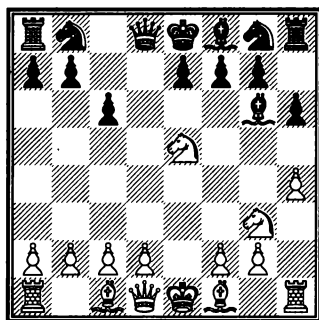


Дальше было сыграно 6. d4-d5. Это нападение на коня было бы обосновано, если бы конь должен был отступить на a5. После 5... ♘a5 6. ♙d3 у черного коня отрезан путь к отступлению, и белые угрожают ходом 7. b4 выиграть его. Черные ответили 5... ♘c6-b8 6. 0-0 d7-d6 7. ♙c1-g5 ♘g8-f6 и получили хорошую игру. Ход 6. d5 только ограничил поле действия слона c4.

Партия была начата ходами 1. e2-e4 c7-c6 2. ♘b1-c3 d7-d5 («защита Каро-Канн») 3. ♘g1-f3 d5:e4 4. ♘c3:e4 ♙c8-f5. Плохой ход. Черные нападают на коня, а конь уходит на

лучшее поле. 5. ♖e4-g3 ♙f5-g6 6. h2-h4! h7-h6 (угрожало 7. h5 с выигрышем слона) 7. ♙f3-e5.

77

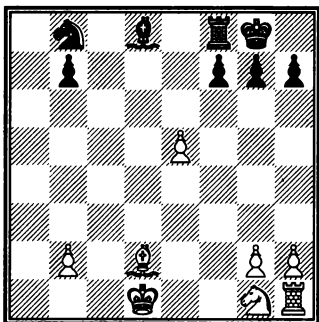


Правильное нападение. Белые угрожают разменом на g6 испортить расположение пешек королевского фланга и заставляют слона отступить на плохую позицию.

7...♙g6-h7 8. ♚d1-h5. Угрожает мат на f7. 8...g7-g6 9. ♙f1-c4! Ввиду угрозы мата на f7 черные не могут взять ферзя. 9...e7-e6 10. ♚h5-e2, и белые получили превосходную позицию.

Упражнения

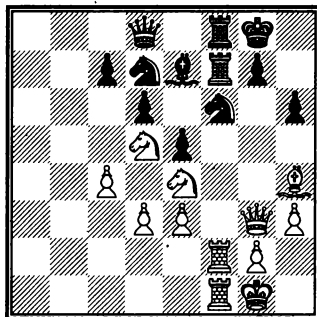
78



1. Ход черных. Они организуют

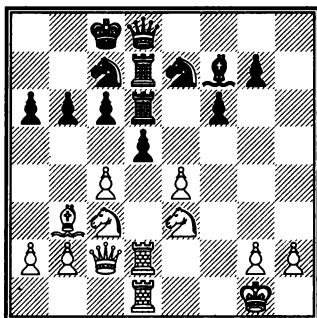
нападение на изолированную пешку e5. Смогут ли белые защитить ее?

79



2. В позиции на диагр. 79 борьба идет вокруг пункта f6. Могут ли белые при своем ходе добиться материального преимущества?

80



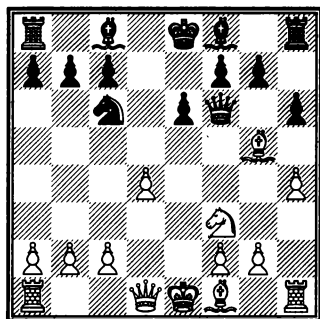
3. В позиции на диагр. 80 белые бросили все силы для нападения на пункт d5. Ход белых. Каков будет результат атаки?

4. Партия белых начата ходами 1. e4 e5 2. f4 ef («Королевский гамбит») 3. ♖f3 ♗f6. Следует ли играть 4. e5?

5. Во «Французской защите» 1. e4 e6 2. d4 d5 имело место следующее продолжение: 3. ♖c3 de 4.

♘:e4 ♘f6 5. ♘:f6+ ♚:f6 6. ♘f3 h6 7. h4 ♘c6 8. ♙g5.

81



Подсчитайте, оправдывается ли нападение на ферзя.

6. В партии получилась позиция: белые – ♚g1, ♜a1, c1, ♙c3, ♘e4, пп. a5, f2, g3, h4; черные

– ♚d8, ♜a8, h8, ♙e6, ♘c6, пп. b7, f6, g7, h5. Ход белых. Белые могут пожертвовать коня на f6. Подсчитайте, оправдывается ли жертва.

7. Партия, игранная по телеграфу между Петербургом и Лондоном в 1897 г., была начата ходами: 1. d2-d4 d7-d5 2. c2-c4 ♘b8-c6 3. ♘b1-c3 d5:c4 4. d4-d5 ♘c6-a5. На поле a5 конь стоит ненадежно и может быть потерян. 5. ♚d1-a4+ c7-c6 6. b2-b4 b7-b5! Лучший ответ (б... c4:b3 7. a2:b3 b7-b6 8. d5:c6 вело к выгоде белых) 7. ♚a4:a5 ♚d8:a5 8. b4:a5 b5-b4 9. ♘c3-d1 c6:d5. Оправдалась ли жертва коня, задуманная черными?

ПЕШЕЧНЫЕ ОКОНЧАНИЯ

Уметь сыграть конец – значит уметь играть.

А. Д. Петров, 1824 г.

Мы приступаем к изучению пешечных окончаний. Этот раздел шахматной теории весьма важен. В практической игре читателю не раз придется иметь дело с пешечными окончаниями, когда после разменов всех фигур у каждой из сторон остается по королю с одной или несколькими пешками. Ведение игры в таких окончаниях требует большой точности. Один неправильный ход обычно решает исход борьбы.

Во встречах между шахматистами после длительной многоходовой борьбы у одного из противников выявляется перевес в одну пешку. Достаточен ли такой перевес для победы? Если достаточен, то при каких условиях? Стремиться ли к разменам фигур и переходу в пешечное окончание или же избегать их? Правильный ответ на эти вопросы можно дать только при условии основательного усвоения пешечных окончаний.

Изучение пешечных окончаний должно предшествовать анализу более сложных концов игр – ладейных или легкофигурных, так как они сплошь и рядом переходят в пешечные.

Анализ пешечных концов причисляется к многоходовому расчету и, следовательно, повышает силу игры.

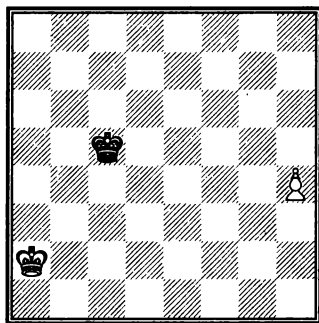
Выдающимся знатоком пешечных окончаний был московский мастер Н. Д. Григорьев.

КОРОЛЬ С ПЕШКОЙ ПРОТИВ КОРОЛЯ

Дать мат одной пешкой даже в углу доски, разумеется, нельзя. Самое большое – можно дать пат. Поэтому выигрыш зависит от того, удастся ли довести пешку до последней горизонтали и превратить ее в ферзя (или ладью).

Прежде всего разберем пример, когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля.

82



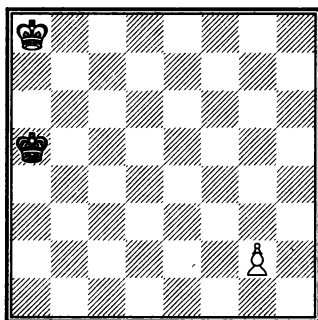
*Выигрыш при ходе белых,
ничья при ходе черных*

Белые при своем ходе выигрывают, так как черный король не сможет задержать пешку: 1. h4-h5 ♔c5-d6 2. h5-h6 ♔d6-e6 3. h6-h7 ♔e6-f7 4. h7-h8♚. При ходе черных пешка задерживается и уничтожается: 1... ♔c5-d6 2. h4-h5 ♔d6-e6 3. h5-h6 ♔e6-f6 (или f7) 4. h6-h7 ♔f6-g7 5. h7-h8♚+ ♔g7:h8.

Исход единоборства короля и пешки можно быстро определить, пользуясь правилом квадрата. Вычерчиваем в уме квадрат, сторона которого состоит из столько клеток, сколько их от пешки до поля превращения, включая и то поле, где стоит пешка. На диагр. 82 стороны квадрата пешки h4 показаны пунктиром. Если при своем ходе неприятельский король попадает в квадрат пешки, то он ее догоняет. Читателю следует убедиться, что черный король может находиться и на полях c8, c7, d3, c3, и во всех случаях при своем ходе черный король настигает пешку. Очевидно также, что черный король, стоящий на g3 или h3, при ходе белых не сможет догнать пешку.

На диагр. 83 первое впечатление таково, что углами квадрата пешки g2 являются поля g2-g8-a8-a2. Поскольку черный король уже находится в квадрате, то даже при ходе белых он догонит пешку g2. Это впечатление обманчиво. Пешка с начального поля g2 может пойти сразу на g4. Для определения квад-

83



*Выигрыш при ходе белых,
ничья при ходе черных*

рата пешки, находящейся на начальном поле, надо себе представить, что она уже находится на 3-й (а для черных на 6-й) горизонтали. Квадрат пешки g2 на диагр. 83 обозначен пунктиром. При ходе белых – выигрыш, при ходе черных – ничья.

Решите примеры:

1. Белые – ♔h6; черные – ♔h8, п. b7.
2. Белые – ♔a5; черные – ♔a7, п. g5/
3. Белые – ♔b2; черные – ♔a5, п. f4.

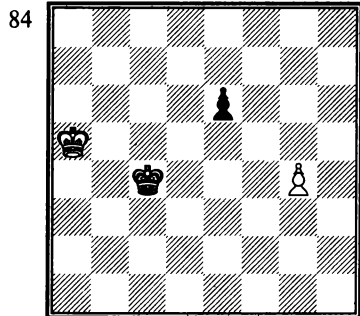
Во всех трех примерах ход белых. Могут ли они добиться ничьей? Определите результат с помощью правила квадрата, не передвигая фигур, а затем проверьте на доске, сделав все ходы.

4. Поставьте позицию: белые – ♔g2, п. c4; черные – ♔g4. Внимательно рассмотрите ее и постарайтесь запомнить. Не глядя на доску, выясните, что получится при ходе белых и при ходе черных. Ходы за-

пишите и проверьте с доской. Прodelайте серию таких упражнений, полезных для развития памяти и пространственного представления.

Рассмотрим внимательно пути, по которым король на диагр. 83 догоняет пешку g2. Он может избрать различные маршруты, например: ♔a5-b5-c5-d6-e7 или ♔a5-b5-c6-d7-e7-f7, или ♔a5-b4-c4-d5-e6-f7. Важно, чтобы после каждого хода короля он оказывался внутри квадрата пешки. Но если на диагр. 80 переставить короля с a5 на a2, то останется только один маршрут: ♔a2-b3-c4-b5-e6-f7, то есть по диагонали квадрата.

Если на этом единственном диагональном пробеге окажется какое-либо препятствие, то король, находясь в квадрате, не сможет догнать пешку.

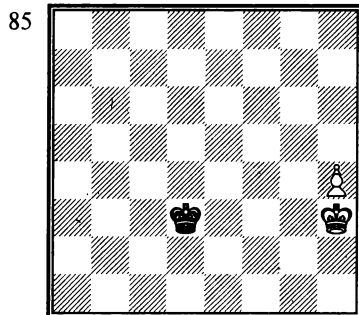


Выигрыш при ходе белых

Последует 1. g4-g5 ♔c4-d5 2. g5-g6, и собственная пешка помешала королю задержать пешку

«g». Стой черный король не на c4, а на c5, и после 1. g4-g5 ♔c5-d6 2. g5-g6 ♔d6-e7 3. g6-g7 ♔e7-f7 он поспевает вовремя. Добавим на диагр. 81 вторую черную пешку, на e7, и опять черные проигрывают: 1. g4-g5 ♔c5-d6 2. g5-g6 ♔d6-e5 3. g6-g7.

Помехой на пути короля может оказаться не только собственная пешка, но и вражеский король.



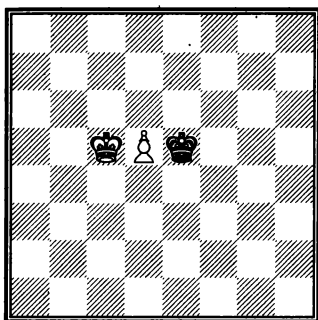
Белые выигрывают

1...♔d3-e4 2. ♔h3-g4! (но не 2. h5 ♔f5, и ничья) 2...♔e4-e5 3. ♔g4-g5! (иначе ♔e5-f6, и ничья) 3...♔e5-e6 4. ♔g5-g6! ♔e6-e7 5. ♔g6-g7!, и пешка «h» проходит беспрепятственно в ферзи.

Примеры на диагр. 84 и 85 показывают, что при пользовании правилом квадрата необходимо проверить, свободен ли путь, по которому король приближается к пешке.

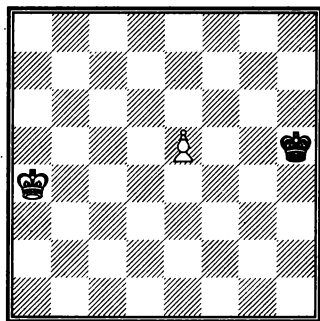
На диагр. 86 пешка стоит между королями. Король черных находится в квадрате пешки d5. При своем ходе они играют 1...♔e5-f6,

86

*Выигрыш*

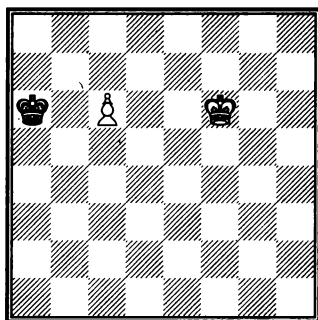
стараясь задержать пешку спереди посредством Kf6-e7-d7 , однако следует 2. Kc5-c6 Kf6-e7 3. Kc6-c7 , и под защитой короля пешка в 3 хода превращается в ферзя.

87

*Выигрыш при ходе белых*

В примере на диагр. 87 после 1. Ka4-b5 короли расположены симметрично на равном расстоянии от пешки e5. Последует 1... Kh5-g6 2. Kb5-c6 Kg6-f7 (или 2... Kf5 3. Kd5 , и получится позиция типа диагр. 83) 3. Kc6-d7 , и опять под прикрытием короля пешка идет вперед.

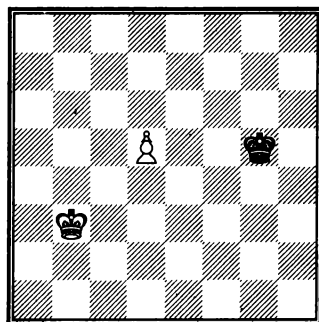
88



В позиции диагр. 88 при ходе черных они играют 1... Ka6-b6 и закупают пешку «с». Белые при своем ходе выигрывают как посредством 1. Kf6-e6 , так и 1. Kf6-e7 . Как бы черные не отвечали, пешка «с» проходит в ферзи, например: 1... Ka6-b6 2. Ke6-d6 Kb6-a7 3. c6-c7 Ka7-b7 4. Kd6-d7 , и на следующем ходу белые ставят ферзя на c8.

Но если на диагр. 88 переставить черного короля на b8, то после 1. Kf6-e6 последует 1... Kb8-c7! 2. Ke6-d5 . Черный король загородил дорогу пешке «с».

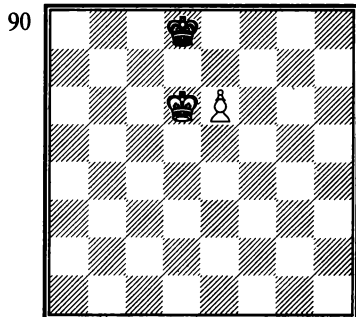
89



Если черные выберут маршрут Kd5-f5-e5 , то белые ответят Kb3-

c4-c5 и получают выигрышную симметричную позицию типа диагр. 86. Поэтому черные делают попытку встать королем не сбоку, а перед пешкой: 1...♔g5-f6! (не 1...♔f5 2. ♔c4, и ход 2...♔e6 невозможен) 2. ♔b3-c4 ♔f6-e7! 3. ♔c4-c5 ♔e7-d7. Положение изменилось. Пешка находится рядом со своим королем, но король черных тормозит ее движение вперед. Удастся ли белым продвинуть пешку, вот в чем вопрос. К исследованию таких весьма важных позиций мы сейчас и переходим.

Позиция на диагр. 90 является исходной для понимания пешечных окончаний этого рода.



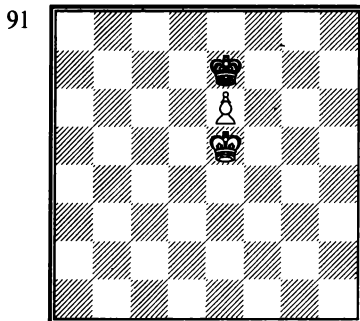
Ничья при ходе белых.
Выигрыш белых при ходе черных

Читатель уже знает, что расположение королей по вертикали или по горизонтали через одну клетку называется оппозицией. При таком противостоянии королей каждый из них отнимает у другого три промежуточных поля. У края доски, например при королях на a3 и a5, отнимаются только два поля. При

оппозиции важно передать ход противнику. Этот момент мы называем захватом, или занятием, оппозиции. В чем смысл захвата оппозиции? В том, что король противника, вынужденный сделать ход, должен покинуть лучшее для защиты поле, которое он занимает.

Исход борьбы на диагр. 90 зависит от того, кто захватил оппозицию. Если оппозицию заняли белые и ход за черными, то следует 1... ♔d8-e8 2. e6-e7 ♔e8-f7 3. ♔d6-d7 и 4. e7-e8♚. Но если оппозиция захвачена черными и ход за белыми, то следует 1. e6-e7+ ♔d8-e8, и белые стоят перед выбором: или уйти королем и отдать пешку, или же сыграть 2. ♔d6-e6 – и черным пат! В обоих случаях дело кончается ничьей. Не мешает заметить, что движение пешки на 7-ю горизонталь с шахом привело к ничьей, а движение без шаха дало выигрыш.

Итак, позиция на диагр. 90 неопределенная. Она может быть выигрышной или ничейной в зависимости от того, чей ход.



Перейдем теперь к позиции диагр. 91. Обратите внимание, что здесь король позади своей пешки. Ход черных. Черный король должен отступить на 8-й ряд и, как было показано при анализе диаграммы 90, быть наготове к занятию оппозиции. Если белый король пойдет на d6, то черный должен занять поле d8. При ходе белого короля на f6 черный король должен занять поле f8. Ясно, что правильный ход черных только один.

1... ♔e7-e8!

2. ♔e5-d6 ♔e8-d8

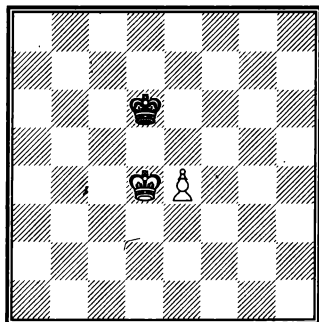
или

2. ♔e5-f6 ♔e8-f8

и белые могут добиться только пата.

Допустим, что на диагр. 91 ход за белыми и они сыграли 1. ♔e5-d5. Очевидно, что и сейчас правильно только 1...♔e7-e8 и в ответ на 2. ♔d5-d6-2...♔e8-d8. А если белые вернуться королем на e5, то и черные вернуться королем на e7. После 1. ♔d5 к проигрышу поведет 1...♔d8? из-за 2. ♔d6 ♔e8 3. e7 ♔f7 4. ♔d7.

92



Если ход за черными, они должны отступить королем. У черного короля выбор из пяти полей. При отступлении на 7-ю горизонталь черные пропустят белого короля на d5 или e5, то есть белый король окажется не сбоку или сзади, а впереди своей пешки. Дальше будет показано, что такая позиция короля выгодна сильнейшей стороне. Поэтому надо задерживать белого короля.

1... ♔d6-e6!

Все остальные ходы ведут к проигрышу.

2. e4-e5

Лучшего хода у белых нет. На любой ход короля черные ответят ♔e6-e5. Ход пешкой вынуждает черного короля отступить. Проигрывает 2...♔f5 из-за 3. ♔d5, и получается знакомая симметричная позиция диагр. 86. Остаются поля d7, e7 и f7. Единственным правильным ходом кажется 2...♔e7 с тем, чтобы на 3. ♔d5 занять оппозицию ходом 3...♔d7. Однако в данном случае потеря оппозиции не страшна, и черные могут ответить по-другому.

2... ♔e6-d7

3. ♔d4-d5 ♔d7-e7

Собственная пешка мешает белому королю занять оппозицию!

4. e5-e6 ♔e7-e8!

5. ♔d5-d6 ♔e8-d8

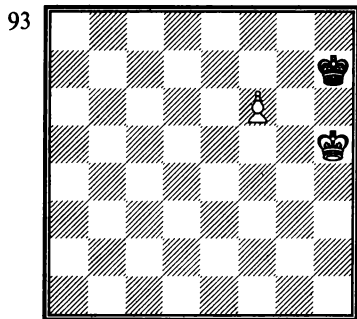
Получилась ничейная позиция диагр. 90.

Примеры на диагр. 90, 91, 92 приводят к следующему важному

выводу: король, стоящий сбоку или сзади своей пешки, не в состоянии согнать короля противника с поля превращения, провести пешку в ферзи и добиться выигрыша.

Вот почему в примере диагр. 89 правильный маневр черных приводит в конце концов к ничьей.

Исключение из выведенного нами правила возможно только тогда, когда король слабейшей стороны не смог вовремя задержать пешку на 7-й горизонтали и вынужден занять поле превращения, теряя оппозицию. Такой случай показан на диагр. 93.



Ход белых

1. ♔h5-g5 ♔h7-h8

Если бы король черных стоял на g8, то черные, сыграв 1...♔f7 или 1...♔f8, достигли бы ничьей.

2. ♔g5-h6!

Ошибочный ход 2. ♔g6? привел бы после 2...♔g8 только к ничьей.

2... ♔h8-g8

3. ♔h6-g6 ♔g8-h8

На 3...♔f8 решает 4. f7. Поэтому черные ищут спасения в ловушке. Поспешный ход 4. f7 привел бы к пату.

4. ♔g6-f7 ♔h8-h7

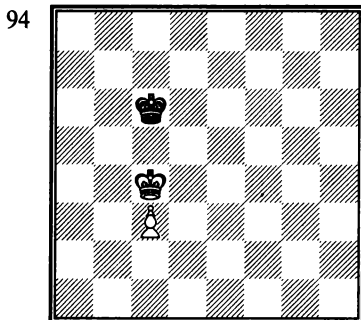
5. ♔f7-e7

и пешка проходит в ферзи.

После 1...♔h8 белые могли выиграть и другим способом: 2. ♔f5 ♔h7 3. ♔e6 ♔g8 4. ♔e7 и т. д.

Вернемся еще раз к примеру диагр. 92 после 2-го хода белых. Почему после 2...♔d7 3. ♔d5 потеря черными оппозиции еще не ведет к поражению, а если сдвинуть всю позицию на один ряд выше, то черные проигрывают? Дело в том, что после 3...♔e7 4. e6 черные имеют возможность выбрать подходящее поле при отступлении королем на 8-й ряд, тогда как во втором случае король черных уже прижат к краю доски и у него нет выбора.

При анализе диагр. 92 было указано, что черным не следует допускать занятия белым королем поля впереди пешки. Сейчас мы переходим к анализу такой позиции.



Здесь мы вновь видим знакомое читателю противостояние королей. Они отнимают друг у друга поля b5, c5, d5. Исход борьбы зависит в данной позиции от того, кто захватил оппозицию. Допустим, что оппозицию заняли черные и ход за белыми.

1. ♔c4-d4 ♔c6-d6

2. ♔d4-e4 ♔d6-e6

Возможно и 2...♔c5 с угрозой 3...♔c4, что приводит после 4. ♔d3 ♔d5 к знакомой ничейной позиции.

3. ♔e4-d4 ♔e6-d6

Белые не могут пробиться королем вперед и должны двинуть пешку.

4. c3-c4.

Получилась позиция, аналогичная диагр. 92. Пешка сбоку от короля, следовательно – ничья.

Посмотрим теперь, что произойдет, если оппозиция занята белыми и ход за черными.

1... ♔c6-d6

Черный король должен покинуть поле c6 и открыть дорогу белому королю.

2. ♔c4-b5!

При отступлении черного короля влево на b6 белый король пошел бы вправо на d5.

2... ♔d6-c7

3. ♔b5-c5!

Белые вторично захватывают оппозицию. Ошибочным оказался бы ход 3. c3-c4, на что черные немедленно занимают оппозицию ходом

3...♔c7-b7! и, как показано выше, достигают ничьей.

3... ♔c7-b7

Потеря оппозиции вынуждает черных пропустить вперед белого короля.

4. ♔c5-d6! ♔b7-c8

Другой ответ черных 4...♔b6 разобран дальше.

5. ♔d6-c6 ...

Белые в третий раз занимают оппозицию. Впрочем, они могли выиграть посредством 5. c4 ♔d8 6. c5, что будет разобрано в примере диагр. 92.

5... ♔c8-d8

6. c3-c4 ♔d8-c8

7. c4-c5 ♔c8-d8

8. ♔c6-b7

и пешка проходит в ферзи.

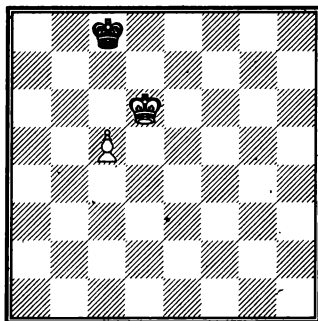
Вместо 4...♔b7-c8 черные могли защищаться иначе.

4... ♔b7-b6

5. c3-c4 ♔b6-b7

6. c4-c5 ♔b7-c8

95



И сейчас белым надо быть внимательным. Достаточно сыграть 7.

c5-c6?, и после 7...♔c8-d8 получится известная ничейная позиция. Правильно только занятие оппозиции.

7. ♔d6-c6! ♔c8-b8

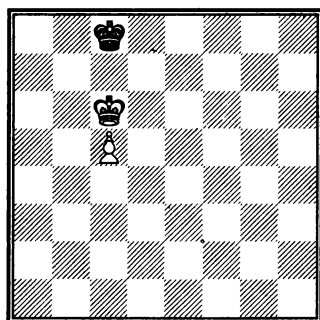
8. ♔c6-d7 ♔b8-b7

9. c5-c6+ и т. д.

Анализ позиций диагр. 93 и 94 позволяет прийти к следующему важному выводу: если король находится перед пешкой и может занять оппозицию, то выигрыш обеспечен. Если оппозицию занял одинокий король, то результат – ничья.

Из этого правила имеется исключение, показанное на диагр. 96.

96



Выигрыш

Оппозицию заняли черные, но следует:

1. ♔c6-d6 ♔c8-d8

Плохо и 1...♚b8 2. ♔d7.

2. c5-c6!

На диагр. 90 пешка была уже на 6-й горизонтали, и дело кончилось патом. Здесь же ход пешкой с 5-го на 6-й ряд передает оппозицию белым, что решает

2...

♔d8-c8

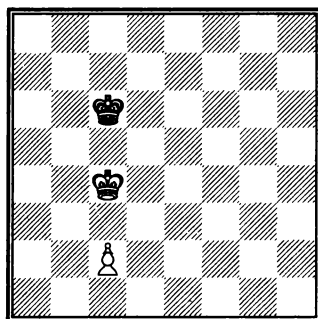
3. c6-c7 и т. д.

Итак, мы сможем сформулировать еще одно важное правило:

Если король, находясь впереди пешки, достиг 6-го ряда (а для черных 3-го), то выигрыш достигается независимо от оппозиции.

Значение захвата оппозиции покажем еще на следующих примерах.

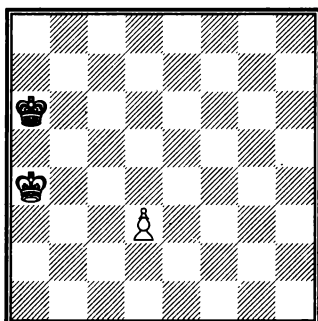
97



Выигрыш

В данный момент оппозицию захватили черные. Но они ее теряют и проигрывают, так как у белых имеется в запасе ход 1. c2-c3! Стой пешка на c3, игра окончилась бы вничью.

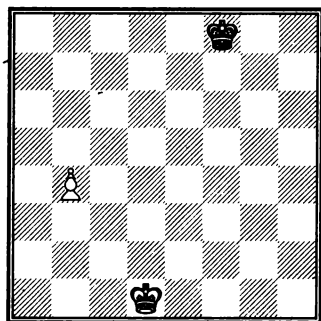
98



Ход черных

Поскольку оппозицию захватили белые, то положение их выгодно. Но если черные сыграют 1...♔b6, то белому королю пробиться вперед мешает край доски. Чтобы определить исход борьбы, надо представить себе положение на доске через 3 хода. Черный король уйдет на b6, белый займет поле b4, черные сыграют ♕c6, белые ♕c4, черные ♕d6, белые ♕d4. Но эта позиция диагр. 94, в которой белые выигрывают. Следовательно, и положение на диагр. 98 также выигрышное. Можно на диагр. 98 переставить белого короля на h4, черного на h6, дело не меняется. Белый король находится в 4-м ряду, а пешка в 3-м; следовательно, король находится впереди пешки и решает оппозиция.

99



В позиции диагр. 99 не так просто выиграть, как может показаться на первый взгляд. Двигать вперед пешку бесцельно, так как король черных в квадрате и пешка теряется. 1. ♕d2 ♕e7 2. ♕d3 ♕d6 (воз-

можно и ♕d7) 3. ♕c4 ♕c6 приводит к известной ничейной позиции. К цели ведет обходное движение: 1. ♕d1-c2! ♕f8-e7 2. ♕c2-b3! ♕e7-d6 3. ♕b3-a4! ♕d6-c6 4. ♕a4-a5! ♕c6-b7 5. ♕a5-b5! (конечно, не 5. b5? ♕a7!, и ничья). Белый король захватил оппозицию и находится впереди пешки.

При ходе черных следует 1...♕e7 2. ♕c2 ♕d6 3. ♕b3 ♕c6 4. ♕a4 ♕b6. Белый король стоит рядом с пешкой; и не может продвинуться вперед, следовательно – ничья.

Упражнения

1. В позиции: белые – ♕f5, п. f3; черные – ♕e7 – ход черных. Могут ли белые выиграть?

2. В позиции: белые – ♕d4, п. e4; черные – ♕e7 – ход белых. Укажите, какие ходы ведут к выигрышу, а какие к ничьей?

3. Дана позиция: белые – ♕c1; черные – ♕d4, п. c4. Какие ходы черных ведут к выигрышу?

4. Белые – ♕g1; черные – ♕f4, п. e5. Смогут ли белые при своем ходе спасти партию?

5. В позиции: белые – ♕f2, п. e4; черные – ♕f4, п. e5 – ход белых. У белого короля выбор из пяти ходов. Найдите, какие ходы ведут к ничьей, а какие проигрывают.

6. Не глядя на доску, представьте в уме позицию: белые – ♕b5; черные – ♕a8, п. f5. Ход черных. Определите исход партии и запишите

дальнейшие ходы и затем проверьте на доске правильность записи.

7. Могут ли черные выиграть в позиции: белые – ♔h3; черные – ♚h5, п. d6, если ход за черными? Изменится ли результат, если черную пешку переставить на c6? А если на b6?

8. В позиции: белые – ♔c4; черные – ♚c6, пп. d4, d7 – ход черных. Могут ли они выиграть? Как белым следует ответить на 1...♚c7?

9. Дана позиция: белые – ♔c7, п. b5; черные – ♚a8. Каким путем белые выигрывают?

10. Дана позиция: белые – ♔h1, черные ♚h5, п. f5. Ход белых. Могут ли они спасти партию?

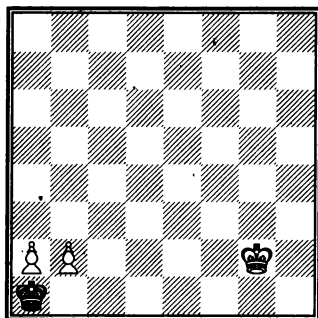
Все упражнения решите сначала, делая все ходы на доске, затем вторично решите, не передвигая фигур на доске.

ПРАВИЛО КВАДРАТА В ДЕЙСТВИИ

Упомянутый выше мастер Н. Д. Григорьев в своих воспоминаниях рассказал об одном любопытном эпизоде, который с ним приключился, когда он только что окончил среднюю школу. Григорьев впервые попал в Московский шахматный кружок. Партнером Григорьева оказался почтенный старец, кажется про-

фессор консерватории. Профессор играл в шахматы не первый десяток лет, но все еще был плохо знаком с основными элементами шахматной теории. После многих осложнений в партии получилась следующая позиция.

100



Ход черных. Пешка b2 – не менее аппетитна, чем пешка a2. Вопрос в том, с какой начать?

1...♚a1:b2

После долгого раздумья профессор «скушал» пешку b2. Последовало: 2. a2-a4 ♔b2-a3 3. a4-a5 ♔a3-a4 (вдгонку!) 4. a5-a6 ♔a4-a5 5. a6-a7 ♔a5-b6 6. a7-a8♚. «Эх, не догнал», – сокрушенно огорчился профессор, который, очевидно, до последнего хода не терял надежды, что он поспеет вовремя королем. А может быть, он был раздосадован тем, что взял королем не ту пешку.

КАК РАЗВИВАТЬ ИГРУ В НАЧАЛЕ ПАРТИИ

Шахматную партию можно разделить на три части: начальную, называемую дебютом, середину игры и эндшпиль.

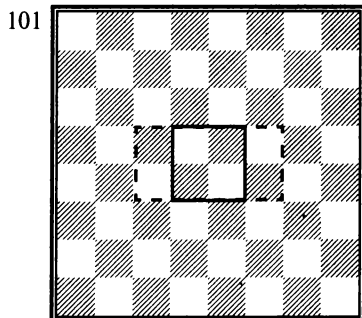
В дебюте происходит мобилизация сил. Оба партнера стремятся наилучшим образом расставить фигуры и пешки для предстоящего сражения. Обычная продолжительность дебюта 10–15 ходов. Белые имеют право первого хода. Достаточно ли преимущество выступки белых для получения хотя бы временного перевеса? По теории дебюта написаны сотни книг, доказывающих, что играть белыми легче, но при правильной защите черные добиваются равенства. Ранее были показаны короткие партии, в которых борьба заканчивалась уже в дебюте. Только грубые ошибки на первых же ходах привели к столь молниеносному поражению.

Детальное изучение дебютной теории под силу только квалифицированным шахматистам, умеющим реализовать небольшой позиционный перевес. Новичку достаточно знать основные принципы развития, которые помогут ему избирать правильные начальные ходы в партии.

В начальной позиции фигуры находятся на крайней горизонтали за пешечным заслоном и могут быть выведены только кони, для развития других фигур необходимо открыть им дорогу и выдвинуть пешки. Для правильной расстановки фигур и пешек необходимо познакомиться с понятием о центре.

На шахматной доске есть группа полей, имеющих особую ценность. На диагр. 101 пунктиром обозначены поля прямоугольника c4, d4, e4, f4, c5, d5, e5, f5.

Эти центральные поля удобны для размещения фигур. Фигура, стоящая на центральных полях, берет под обстрел как центральные, так и фланговые поля.



Фигура, расположенная на фланге, только частично влияет на цент-

ральные поля и не может принимать участие в столкновениях, происходящих на другом фланге. Еще важнее центральные поля, обведенные сплошной линией, т. е. квадрат d4, e4, d5, e5. За овладение этими полями идет в основном борьба в дебюте.

Время в шахматах определяется ходами. Можно таким образом определить цель дебюта: в кратчайший срок ввести в действие наибольшее количество сил, овладеть центральными полями, препятствуя по возможности противнику добиться той же цели. Поэтому чаще всего в партиях встречаются следующие начальные ходы белых: 1. e2-e4 и 1. d2-d4. Ход 1. e2-e4 берет под обстрел поля d5 и f5 и открывает дорогу ферзю и слону f1. Ход 1. d2-d4 обстреливает поля e5 и c5 и открывает дорогу слону c1.

Выбор места для установки фигур определяется следующими соображениями. Фигурам надо обеспечивать выявление их силы, но в то же время помнить об их безопасности. Легче всего определить наилучшие поля для коней. Ясно, что конь стоит активнее на f3, чем на e2. Еще хуже конь стоит на h3. С поля f3 коню доступны 8 полей, с поля e2-6, с поля h3-4. Если в партии развивают коня на h3, то делают это обычно для дальнейшего перевода на f4, или, по шахматной терминологии, для централизации коня.

В большинстве дебютов сперва вводят в игру коней, затем слонов и в последнюю очередь тяжелые фигуры – ферзя и ладьи.

Ферзь – самая сильная фигура. Весьма заманчиво сразу же активизировать его, но нелегко найти для ферзя безопасное место. например, на 1. e2-e4 черные могут ответить 1...d7-d5. Такое начало называют «скандинавской партией». Последует 2. e4:d5 ♖d8:d5 3. ♘b1-c3. Белые развивают коня, одновременно нападая на ферзя. 3...♗d5-a5 4. d2-d4 ♘g8-f6 5. ♙c1-d2. Выясняется, что черный ферзь и на a5 стоит ненадежно. 5...c7-c6. Черные подготавливают отступление ферзя на c7. 6. ♙f1-c4. У белых развиты 3 легкие фигуры, у черных – одна. Ранний вывод ферзя привел к потере времени, и черные получают трудную игру. Возьмем для сравнения другое начало. 1. e2-e4 e7-e6 2. d2-d4 d7-d5 («Французская защита») 3. ♘b1-c3 ♘g8-f6 4. ♙c1-g5 ♙f8-b4. Обе стороны связали неприятельских коней. Черные угрожают взятием пешки e4. 5. e4:d5. (Белые могли продолжать 5. e4-e5, нападая на связанного коня. Во избежание потери фигуры черные должны ответить 5...h7-h6 6. ♙g5-h4 g7-g5, что ведет к сложной игре.) 5...♗d8:d5. Такой ход возможен, так как конь c3 связан. 6. ♙g5:f6 g7:f6 7. ♗d1-d2 ♗d5-a5. Ферзь на a5 стоит превосходно, у черных хорошая игра.

Труднее всего развить ладьи. Одна из них вводится в игру посредством рокировки, другая может вступить в борьбу лишь после того, как будут развиты ферзь и легкие фигуры. Когда выведены ладьи, дебют можно считать законченным.

Для понимания сущности борьбы за центр рассмотрим один из часто встречающихся дебютов.

Белые – Черные

1. e2-e4 e7-e5

Эти ходы открывают дорогу ферзям и слонам. Обе пешки заняли центральные поля и устремили свои удары на важные поля: пешка e4 – на поля d5 и f5; пешка e5 – на поля d4 и f4. Кроме 1...e5, встречаются еще начальные ходы 1...e6 и 1...c6, подготавливающие важный ход 2...d5. Возможен также ход 1...c5 («сицилианская защита»), который берет под обстрел центральное поле d4 и открывает дорогу черному ферзю.

2. ♘g1-f3

Белые могли развить другого коня и сыграть 2. ♘c3, однако ход 2. ♘f3 сильнее, так как в нем содержится угроза взятия пешки e5. Тем самым ограничивается выбор ходов черными. Кроме того, конь атакует важное центральное поле d4. Черным теперь надо подумать о защите пешки e5. В их распоряжении много способов защиты. Защита пешки ферзем посредством 2...♚f6 или 2...♚e7 должна быть сразу за-

бракована. На f6 ферзь отнимает у черного коня g8 удобное поле для его развития. Кроме того, ферзь на f6 может попасть под удар белых фигур. Белые продолжают 3. ♘c3 с угрозой 4. ♘d5. Еще хуже 2...♚e7. Ферзь загромождает выход слону f8 и затрудняет дальнейшее развитие черных фигур. По той же причине плох и ход 2...♘d6. Загромождая пешку d7, слон тормозит развитие слона c8 и ладьи a8. Пешка e5 может быть защищена соседними пешками. Но ход 2...f6 явно плох. Он отнимает поле для развития коня и ослабляет пешечный заслон, прикрывающий черного короля. Как будет показано дальше, белые в ответ на 2...f6 могут жертвовать коня 3. ♘:f5! Надежен ход 2...d6 («защита Филидора»). Он укрепляет центральную пешку e5. Недостатки этого хода заключаются в том, что он закрывает выход слону f8 и не берет под обстрел центра белых.

2... ♘b8-c6!

Лучший ход. Черные развивают фигуру, защищают пешку и берут под обстрел важные поля e5 и d4.

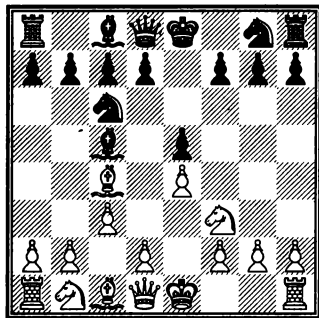
3. ♘f1-c4 ♘f8-c5

Это начало называется «итальянской партией». Обе стороны развивают слонов и берут под обстрел поля d5 и d4. Кроме того, слоны нацеливаются на пешки f7 и f2, защищенные только королем и поэтому легко уязвимые. Например, в случае 3...d8-f6 (это начало называется

«защита двух коней») и ответного 4. ♖f3-g5 у черных возникают трудности с защитой пешки f7.

4. c2-c3

102



Смысл этого хода нетрудно разгадать. Белые подготавливают ход d2-d4, после чего у них в центре образуется сильная пешечная пара d4 и e4. Сразу 4. d4 приводило к потере пешки: у черных три удара на пункт d4, у белых только два. Следовательно, предыдущие ходы черных, взявшие под обстрел пункт d4, себя оправдали. Но теперь черным следует тщательно обдумать, какие меры принять против угрозы белых захватить центр.

Первым делом напрашивается укрепление центрального пункта e5 посредством 4...d7-d6. Посмотрим, к чему приведет эта защита центра.

4... d7-d6

5. d2-d4 ♖c5-b6

Продолжение 5...ed б. cd ведет к отдаче центра и будет рассмотрено дальше.

6. d4:e5!

Вяясняется, что размен на e5 ведет к открытию линии «d». Белые выигрывают пешку. Если 6...de, то 7. ♖:d8+ ♜:d8 8. ♜:e5 или 7...♜:d8 8. ♜:f7. Еще хуже 6...♜:e5 7. ♜:e5 de 8. ♜:f7+! (Сильнее, чем 8. ♖:d8+ ♜:d8 9. ♜:f7) 8...♜e7 9. ♖b3 ♜f6 10. ♜d2 ♜f8 11. ♜c4.

Укрепление центра посредством 4...d6 оказалась неудовлетворительным; испытаем другой способ.

4... ♜c5-b6

5. d2-d4 ♖d8-e7!

6. d4:e5 ♜c6:e5

Черные могут провести комбинацию двойного удара – 6...♜:f2+ 7. ♜:f2 ♖c5+ 8. ♜e3 ♖:c4 9. ♜bd2 ♖e6. За пешку e5 они получили пешку f2, но какой ценой! Белые успели вывести слона на e3 и коня на d2 и опередили черных в развитии. Таких комбинаций, связанных с потерей времени, следует избегать.

7. ♜f3:e5 ♖e7:e5

Не приведет ли и здесь ранний вывод ферзя к потере времени?

8. 0-0 d7-d6

Заблаговременно укрепляя пункт e5.8...♖:e4? вело к потере ферзя после 9. ♜e1.

9. ♜b1-d2 ♜g8-f6

10. ♜d2-f3 ♖e5-h5

Ферзь стоит здесь надежно. Черные в дальнейшем рокируют с хорошей игрой.

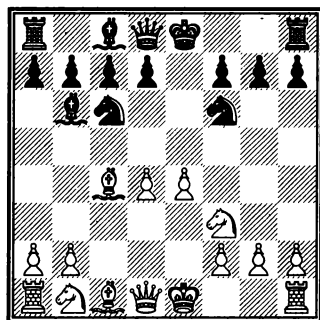
Второй метод защиты против захвата белыми центра заключается в контратаке.

4... ♖g8-f6
5. d2-d4 e5:d4
6. c3:d4

Вместо взятия пешки белые могли сначала ходом 6. e5 напасть на коня. Правильное возражение черных показательно для борьбы за центр. Ошибочно 6... ♖e4 из-за 7. ♙d5! Необходим сразу же контрудар в центре 6... d5! На отступление слона c4 черные продолжают 7... ♖e4. Новички опасаются продолжения 7. e4 dс 8. fг, так как пешка g7 выглядит весьма грозной. На самом же деле после 8... ♗g8 эта пешка теряется, черные удерживают лишнюю пешку и получают превосходную игру.

6... ♙c5-b6?

103



Дела черных как будто неплохи. Они вывели три фигуры, нападают на пешку e4 и собираются рокировать. Но это благополучие кажущееся. Белые владеют центром. Черные фигуры отбрасываются на плохие позиции.

7. d4-d5! ♖c6-e7

Заманчиво, но плохо 7... ♖a5. На поле a5 у коня отрезаны пути к отступлению. Запомните правило: не ставьте фигуры на поля, с которых им не выбраться. Белые ответят 8. ♙d3 и будут угрожать посредством 9. b4 выиграть коня.

8. e4-e5 ♖f6-e4

Черные угрожают взять конем пешку f2 с одновременным нападением на ферзя и ладью. Кто бы мог подумать, что партия черных уже проигрышная.

9. d5-d6! c7:d6

10. e5:d6 ♖e7-f5

Стремясь уничтожить пешку d6.

11. ♙c4:f7+ ♖e8-f8

Если 11... ♖f7, то 12. ♗d5+ ♖f6 13. ♗e5+ ♖g6 14. ♗:e4 ♗e8 15. ♖e5+ ♖f6 16. f4 ♖:d6 17. ♗:h7 с угрозой шаха на g6.

12. ♙f7-b3 ♖e4:f2

13. ♗d1-d5 ♗d8-f6

14. ♗h1-f1 ♖f2-g4

15. ♖f3-d4!, и белые выигрывают.

Начинающему следует хорошо разобраться в позиции диагр. 103 и понять, почему она оказалась невыгодной для черных. Несмотря на хорошее развитие, у черных фигур не было контроля над центральными полями, хотя бы в виде пешки на d6. Ниже такая позиция с пешкой на d6 будет разобрана, и читатель убедится, что у черных получается приемлемая игра. После 7. d5 и 8. e5 черные кони были отброшены,

и ходом 9. d6! белые забили клин, который затормозил развитие всего ферзевого фланга. Белым следовало придерживаться точного порядка ходов. Ошибочно 7. e5? из-за 7... d5!, и черные стоят превосходно. Ход 7. d5 только потому хорош, что за ним следует 8. e5 и 9. d6. Иначе загромождать пешкой активного слона было бы неразумно.

Вернемся еще раз к позиции после 6. cd. Ход 6... ♖b6 оказался ошибочным. Черные ходом 4... ♜f6 готовили контратаку, но запоздали с ней. У них была возможность отступить слоном без потери темпа.

6... ♜c5-b4+!

У белых под ударом пешка e4, и они должны подумать об ее защите. Если 7. ♜c3, то 7... ♜:e4 и затем 8... d5.

7. ♜c1-d2

Косвенная защита пешки e4. В случае 7... ♜:e4 белые отыгрывают пешку посредством двойного удара: 8. ♜:b4 ♜:b4 9. ♜:f7+ ♜:f7 10. ♖b3+ d5 11. ♜e5+ ♜e6 12. ♖:b4. Конечно, не всякому по вкусу забираться королем в центр доски, однако после 12... c5 13. ♖a3 cd 14. ♜f3 ♖b6 15. 0-0 ♜f7 трудно доказать преимущество белых.

7... ♜b4:d2+

Возможен и немедленный контрудар 7... d5 8. ed ♜:d5 9. ♜:b4 ♜:cb4, однако после 10. ♖b3 положение черных коней недостаточно устойчиво. Черным поэтому выгоднее предпочесть разменять слона.

8. ♜b1:d2 d7-d5!

Таким способом черные разбирают пешечный центр белых.

9. e4:d5 ♜f6:d5

Черные овладели важным центральным пунктом d5. Заметьте, что коня нельзя прогнать пешкой, так как у белых нет ни пешки «с», ни пешки «е», следовательно конь занял прочную безопасную позицию.

10. ♖d1-b3 ♜c6-e7!

Опорный пункт следует всячески укреплять.

11. 0-0 0-0

12. ♜f1-e1 c7-c6

В дальнейшем черные продолжают ♖b6 и ♜e6 и вводят в игру ладью a8. Защита 4... ♜f6 себя оправдала. Черные получили прочную позицию под прикрытием центрального опорного пункта d5.

Вернемся еще раз к позиции диагр. 102. Вместо хода 4... ♜f6 черные могли сыграть 4... d6, укрепляя центральный пункт e5.

4... d7-d6

5. d2-d4 e5:d4

Как было разобрано выше, отдача центра вынуждена. После 5... ♜b6 6. de черные теряют пешку.

6. c3:d4 ♜c5-b6

Шах на b4 здесь неуместен, так как после 7. ♜d2 ♜:d2+ 8. ♜:d2 развиваются белые фигуры. Белые могут ответить и 7. ♜f1!

Слон на b4 находится в опасности, белые угрожают 8. d5 и 9. ♖a4+.

7. ♖b1-c3 ♜g8-f6

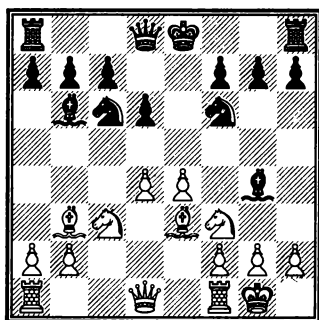
8. 0-0 0-0

Черные спокойно заканчивают развитие, пешка d6 предупредила угрозу e4-e5. Сейчас черные намерены временной жертвой коня 9... ♞:e4 10. ♖:e4 d5 добиться полного уравнения. Запомните этот маневр, он часто применяется на практике.

9. ♖c4-b3 ♜c8-g4

10. ♖c1-e3

104



Позиция на диагр. 104 весьма поучительна и заслуживает внимательного рассмотрения. Если черные ответят 10... ♜:f3, то во избежание потери пешки d4 белые вынуждятся к 11. g2. Опасно ли это?

Вскрытие пешечного заслона короля представляет опасность, если фигуры белых расположены пассивно, а черные подготовлены к атаке на белого короля. В настоящем случае белые владеют центром и фигуры их расположены активно. Размен на f3 дает белым следующие преимущества:

1) пешка g2 переходит на f3, следовательно центр белых уси-

ливается. В дальнейшем они могут сыграть f3-f4. Пешечная фаланга d4, e4, f4 сможет развить опасное наступление.

2) открытая линия «g» после ♜g1-h1 и ♜f1-g1 может облегчить организацию атаки на рокировку черных;

3) белые остаются с двумя слонами. В открытых позициях два слона обычно сильнее двух коней или слона и коня.

Таким образом, взятие на f3 в данный момент не дает черным никаких выгод, им лучше продолжать развитие.

10... ♜d8-d7.

Черные угрожают после размена на f3 вторжением ферзя на h3.

11. ♖b3-a4

Связывая коня, белые косвенно защищают пешку d4. На 11... ♜:f3 они ответят 12. ♜:f3, и ошибочно 12... ♜:d4 из-за 13. ♜:c6! ♜:c6 14. ♜:d4. Кроме того, белые просят ходом 12. d5.

11... d6-d5!

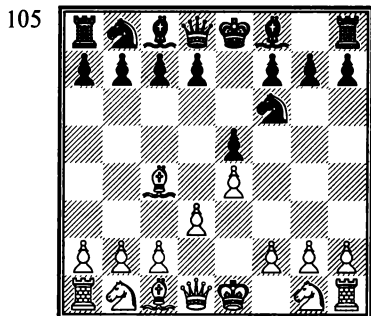
12. e4-e5 ♜f6-e4

После того как черные овладели опорным пунктом d5, положение сторон следует признать равным.

Итак, захват опорного пункта в центре необходим для правильного разыгрывания дебюта. Обычно такими пунктами бывают поля e5 и d5.

Рассмотрим еще несколько примеров.

В «дебюте слона» после 1. e2-e4 e7-e5 2. ♘f1-c4 ♘g8-f6! 3. d2-d3 возникает позиция диагр. 105.

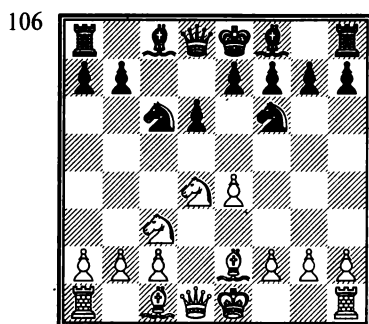


Как дальше развиваться черным? Они могут продолжать 3...♘с6, 4...♘с5 и 5...d6, выводя фигуры и укрепляя пункты e5 и d4. Но они могут последовать примеру белых в позиции диагр. 102 и подготовить захват центра ходом 3...c7-c6. После 4. ♘g1-f3 d7-d5 5. e4:d5 c6:d5 6. ♘c4-b5+ черные косвенно защищают пешку e5 ходом 6...♘d7! и получают неплохую партию.

В «сицилианской защите» после 1. e2-e4 c7-c5 2. ♘g1-f3 ♘b8-c6 3. d2-d4 c5:d4 4. ♘f3:d4 ♘g8-f6 5. ♘b1-c3 d7-d6 6. ♘f1-e2 получается позиция диагр. 106.

И здесь черным необходимо создать опорный пункт в центре. Они играют 6...e7-e5. Хотя ход 6...e5 ослабил пункт d5, который может быть занят белыми фигурами, черные получают приемлемую игру.

В «венской партии» после ходов 1. e2-e4 e7-e5 2. ♘b1-c3 ♘g8-f6



3. f2-f4 лучшее возражение черных заключается в ходе 3...d7-d5!

Итак, борьба за центральный плацдарм является одной из важнейших задач при разыгрывании дебюта. Эту задачу следует разрешить в кратчайший срок. Потеря времени в дебюте может привести к тому, что один из партнеров опередит другого в развитии сил. Отсталость в развитии может привести к поражению. Рассмотрим следующую партию.

Р.Шпильман – А.Флямберг

Мангейм, 1914

1. e2-e4 e7-e5
2. ♘b1-c3 ♘g8-f6
3. f2-f4 d7-d5!

Правильный контрудар в центре.

4. f4:e5 ♘f6:e4

Угрожает 5...♞h4+, и если 6. g3, то 6...♘:g3.

5. ♘g1-f3 ♘c8-g4

6. ♞d1-e2

На первый взгляд, плохой ход, тормозящий развитие слона f1. Такое заключение было бы справед-

ливо, если бы в ходе ферзем не со-
держалось двойной угрозы: первая
– выигрыш пешки посредством 7.
♘:e4 и вторая – 7. ♚b5+ и уничто-
жение пешки b7. Чёрным следовало
разменяться на c3 и заканчивать
развитие: 6...♘:c3 7. dc ♙e7 8. ♙f4
0-0 9. 0-0 и т. д.

6... ♘e4-c5?

7. d2-d4!

Чёрные считали, что этот ход
плох, так как ведет к потере пешки.

7... ♙g4:f3

8. ♚e2:f3 ♚d8-h4+

9. g2-g3 ♚h4:d4

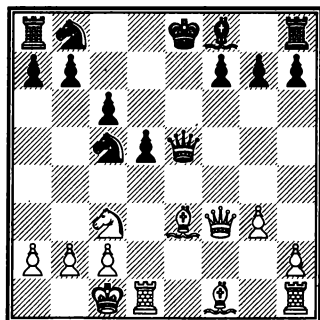
Пешку черные действительно
выиграли, но дорогой ценой. Ферзь
белых занял атакующую позицию,
а белые фигуры вступают в бой без
потери времени.

10. ♙c1-e3! ♚d4:e5

Чёрные выиграли вторую пешку,
но еще больше отстают в развитии.

11. 0-0-0! c7-c6

107.



У белых развиты ферзь, конь
слон и ладья, черные успели вывес-
ти только ферзя и коня, причем и эти

фигуры занимают плохие позиции.
Такое пренебрежение к развитию
сил не может остаться безнаказан-
ным.

12. ♘c3:d5! ...

Имея перевес в силах, необходи-
мо играть энергично, не давая про-
тивнику передышки.

12... c6:d5

13. ♚d1:d5 ♚e5-e6

Другие отступления ферзем были
не лучше.

14. ♙f1-c4 ♚e6-e4

Грозило 15. ♚:c5 или 15. ♚d8+.

15. ♙e3:c5! Черные сдались.

Могло последовать 15...♚:f3
16. ♚e1+ ♙e7 17. ♚:e7+ ♙f8 18.
♚d8X.

Во избежание потери времени
не следует без необходимости хо-
дить два раза одной и той же фигу-
рой, заниматься выигрышем пешек,
если это связано с развитием сил
противника. Новички часто питают
пристрастие к ходам a3, h3, a6, h6.
Такие ходы можно делать только в
том случае, когда они преследуют
какую-либо определенную цель.
Иначе они бесполезны.

Как было указано выше, короля
обычно уводят посредством роки-
ровки на один из флангов. Короли,
застывшие на полях e1 и e8, могут
легко подвергнуться нападению.
Примеры таких атак будут не раз по-
казаны в дальнейшем. За пешечным
заслоном (пешки f, g, h на королев-
ском фланге и пешки a, b, c на фер-

зевом) короли хорошо укрыты. Попутно рокировка вводит в игру одну из ладей. Поэтому потеря рокировки в дебюте в большинстве случаев весьма нежелательна. Исключением из этого правила являются те дебюты, в которых потеря рокировки связана с разменом ферзей. например, в Староиндийской защите.

Пешечное прикрытие королей после рокировки особенно надежно, когда пешки находятся на своих начальных полях и без особой необходимости его не следует ослаблять такими ходами, как h2-h3, g2-g3, h7-h6, g7-g6.

Атака на позицию рокировки противника ведется часто с помощью пешечного штурма. Если оба партнера рокировали в одну и ту же сторону, например в короткую, и белые начнут нападение ходами h2-h4, g2-g4, то тем самым они ослабят позицию своего короля и легко могут попасть под контратаку черных. При разносторонних рокировках пешечный штурм не связан с ослаблением пешечного прикрытия собственного короля и поэтому часто применяется.

Сицилианская защита часто начинается ходами 1. e2-e4 c7-c5 2. ♖g1-f3 ♜b8-c6 3. d2-d4 c5:d4 4. ♗f3:d4 ♜g8-f6 5. ♜b1-c3 d7-d6.

Если белые стремятся к обострению игры, то они начинают подготовку длинной рокировки 6. ♕c1-g5 e7-e6 7. ♖d1-d2 ♕f8-e7 8.

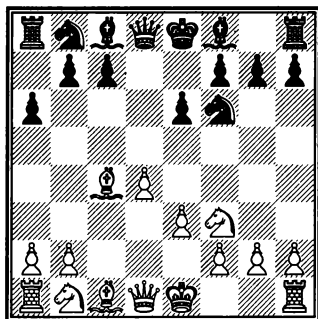
0-0-0 0-0. Партия Р.Нежметдинов – М.Тайманов (1951) продолжалась 9. ♜d4-b3 ♜d8-b6 10. ♕g5-e3 ♜b6-c7 11. f2-f3 a7-a6 12. g2-g4 (начало обоюдного штурма) 12...b7-b5 13. g4-g5 ♜f6-d7 14. f3-f4 ♜d7-b6 15. ♜d2-f2 ♜a8-b8 16. h2-h4 ♜b6-a4 17. ♕e3-d2 ♜a4:c3 18. ♕d2:c3 b5-b4 19. ♕c3-d2 a6-a5 с очень сложной и острой борьбой.

В начале настоящей главы было указано, что в дебюте следует не только быстро развивать силы, но и по возможности тормозить развитие сил противника. Рассмотрим несколько примеров.

В дебюте, носящем название «принятый ферзевый гамбит», были сделаны ходы:

1. d2-d4 d7-d5 2. c2-c4 d5:c4 3. ♜g1-f3 ♜g8-f6 4. e2-e3 e7-e6 5. ♕f1:c4 a7-a6.

108



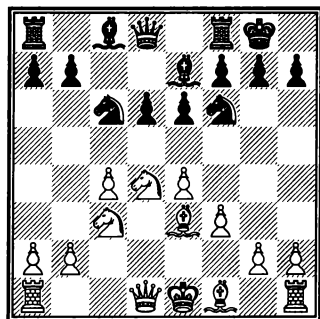
Здесь ход 5...a6 не является потерей времени. Черные хотят продолжать 6...b5 и затем 7...♕b7. На большой диагонали черный слон будет стоять весьма активно. Белые

могут продолжать развитие 6. 0-0, на что последует 6...b5 7. ♖b3 c5.

Возможен, однако, и другой план развития белых: 6. a2-a4. Таким способом белые препятствуют ходу 6...b5.

В Сицилианской защите не раз встречались следующие начальные ходы: 1. e2-e4 c7-c5 2. ♘g1-f3 d7-d6 3. d2-d4 c5:d4 4. ♗f3:d4 ♘g8-f6 5. f2-f3. Последний ход белых может вызвать недоумение у читателя. Почему вместо развивающего хода 6. ♗b1-c3 белые прибегли к странному ходу 5. f3, ослабляющему прикрытие короля? Оказывается, белые не хотят загромождать конем пешку «с» 5...♗b8-c6 6. c2-c4. Белые усилили давление на важный центральный пункт d5. 6...e7-e6 7. ♗b1-c3 ♖f8-e7 8. ♖c1-e3 0-0.

109



Следуя общим принципам скорейшей мобилизации фигур, белые должны продолжать 9. ♖e2 и 10. 0-0. Более глубокий подход к разыгрыванию дебюта может подсказать другой план развития.

К чему стремятся черные в позиции на диаграмме? Совершенно очевидно, что к получению опорного пункта на d5. Продолжая 9. ♗d4-c2, белые могли задержать ход d6-d5, так как у них будет пять ударов на пункт d5, а у черных только четыре. Все же автор считает нужным обратить внимание читателя, что двукратное хождение конем и децентрализация коня являются исключением из правила и могут применяться только при наличии ясной их целесообразности.

Упражнения

1. В «итальянской партии» были сделаны ходы: 1. e2-e4 e7-e5, 2. ♘g1-f3 ♗b8-c6 3. ♖f1-c4 ♖f8-c5 4. c2-c3 ♗g8-f6. Белые, желая предупредить вариант 5. d4 ed 6. cd ♖b4+ 7. ♖d2 ♖:d2+ 8. ♗:d2 d5, сыграли 5. 0-0. Как следует продолжать черным?

2. Партия, игранная «ферзевым гамбитом», была начата ходами 1. d2-d4 d7-d5 2. c2-c4 e7-e6 3. ♗b1-c3 ♗g8-f6 4. ♗g1-f3 ♖f8-b4 5. ♖d1-a4+ ♗b8-c6 6. ♖c1-g5 h7-h6 7. ♖g5:f6 ♖d8:f6 8. e2-e3 0-0 9. ♖f1-e2 ♖c8-d7 10. ♖a4-c2. Черными играл Алехин. Найдите, как он продолжал развитие игры.

3. «Дебют Понциани» начинается ходами 1. e2-e4 e7-e5 2. ♗g1-f3 ♗b8-c6 3. c2-c3. Найдите правильные продолжения для черных.

Первый международный турнир в Лондоне

В начале XIX столетия главными центрами шахматной жизни были Париж и Лондон. После смерти знаменитого Филидора, не имевшего соперников в игре на равных, сильнейшим шахматистом Франции стал Л.Лабурдонне, Англичей – А.Макдоннел. В 1834 г. в Лондоне между Л.Лабурдонне и Макдоннелом была сыграна серия матчей, выявивших превосходство французского мастера. После смерти Лабурдонне и Макдоннела выдвинулись: во Франции – Сент-Аман, в Англии – Стаунтон. Матч между ними, состоявшийся в Париже в 1843 г., закончился решительной победой Стаунтона.

В 1851 году в Лондоне была устроена международная промышленная выставка. Английские шахматисты, и в первую очередь Стаунтон, задумали во время выставки организовать шахматный турнир и привлечь к участию сильнейших шахматистов различных стран. Из Франции были приглашены Сент-Аман и Кизерицкий, из России Петров, Яниш и Шумов, из Германии Лаза, Андерсен, Майет, из Венгрии Левенталь и Сен. Однако Сент-Аман, Лаза, Петров, Шумов отказались от участия, а Яниш опоздал к началу соревнования. В связи с этим организаторы ограничили число участников шестнадцатью. К шести иностранцам до-

бавили десять англичан. Стаунтон, несомненно, был в числе сильнейших мировых шахматистов, хорошо зарекомендовали себя Уильямс, Уайвилл, Берд. Остальные англичане оказались мало подходящими для такого ответственного международного соревнования.

Следует сказать, в чем заключается разница между двумя видами соревнований – матчем и турниром.

Матч – это поединок между двумя спортсменами, турнир – соревнование между многими шахматистами. В наше время турниры устраиваются по круговой системе, то есть каждый участник встречается с остальными. Лондонский турнир был организован по другому принципу: 16 участников были разбиты по жребию на 8 пар. Участники составленных пар играли друг с другом по 3 партии. Ничьи переигрывались. Выигравшие две партии из трех образовывали новые пары, опять по жребию, побежденные 8 участников выбывали из турнира.

Жребий свел в первом круге Андерсена и Кизерицкого, Уильямса и Левенталья. Кизерицкий и Левенталь, принадлежавшие к сильнейшим участникам, сразу выбыли из соревнования. Во втором круге по жребию встретились Андерсен – Сен, Уайвилл – Кеннеди, Уильямс – Маклоу, Стаунтон – Горвиц. На этот раз победитель определялся выигрышем большинства из 7 пар-

тий. Победили Андерсен, Уайвилл, Уильямс, Стаунтон. В третьем круге жребий свел Андерсена со Стаунтоном, Уайвилла с Уильямсом. Победили Андерсен и Уайвилл. Наконец, встреча Андерсена с Уайвиллом, выигранная первым, определила победителя турнира.

Составление пар по жребию привело к случайностям и больше не применялось в Европе. Игра началась в 11 часов утра и продолжалась без перерыва до 7 часов вечера. Время на обдумывание ходов не было ограничено. Между тем английские шахматисты любили играть не торопясь, а некоторые из них, как, например, Уильямс, могли по часу размышлять над одним ходом.

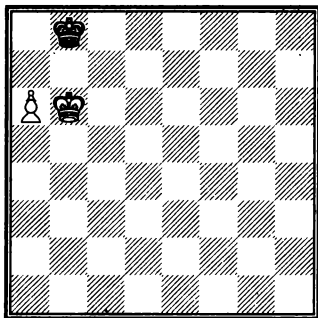
Победитель турнира А. Андерсен, по профессии преподаватель математики, сразу приобрел репутацию сильнейшего шахматиста Европы. Андерсен обладал исключительным комбинационным зрением, и его партии изобиловали красивыми и глубокими тактическими ударами. Широкому кругу шахматных любителей стиль андерсеновских партий пришелся больше по вкусу, чем суховатый стиль английской школы. Даже в самой Англии симпатии публики были скорее на стороне Андерсена, чем Стаунтона. После окончания турнира Стаунтон вызвал Андерсена на матч, но это интересное соревнование так и не было осуществлено.

ПЕШЕЧНЫЕ ОКОНЧАНИЯ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

СЛАБОСТЬ ЛАДЕЙНЫХ ПЕШЕК

Правила, установленные в главе 6 для пешечных окончаний, недействительны в отношении ладейных пешек. Король слабой стороны, стесненный краем доски, находит спасение в пате.

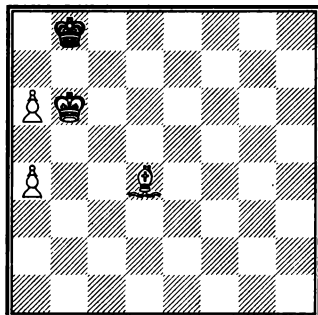
110



Ничья

На диагр. 110 ход черных, и они должны отступить королем. Однако после 1...♔b8-а8 (Конечно, не 1...♔с8 2. а7, и выигрывают) ведет к пату 2. а6-а7. В аналогичной позиции с центральной пешкой (диагр. 92) черный король вынужден был отступить на соседнюю вертикаль, здесь ему мешает край доски. Таким образом, одинокому королю достаточно подойти к полю превращения ладейной пешки, и ничья обеспечена.

111

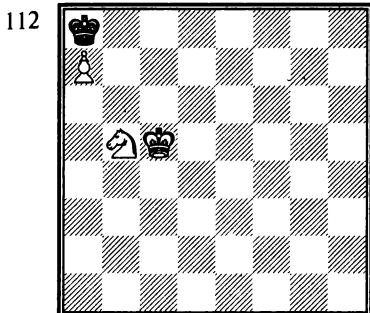


Ничья

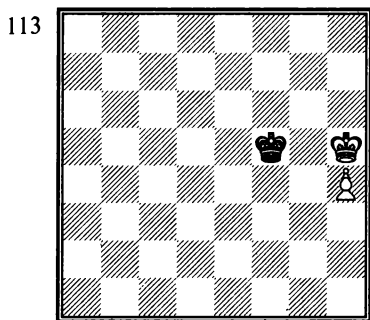
Позиция на диагр. 111 наглядно показывает слабость ладейной пешки. У белых слон и две пешки, но выигрыша нет! Черного короля нельзя вытеснить из угла, например: 1. ♕d4-e5+ ♔b8-а8 2. а6-а7 пат или 1. ♕b6-b5 ♔b8-а8 2. а6-а7 ♔а8-б7 3. а4-а5 ♕b7-а8 и т. д. При наличии белопольного слона, например на с4, белые выиграли бы (король черных на а8) посредством 1. ♕d5+ ♔b8 2. а7+.

Позиция на диагр. 112 также ничейна. При уходе коня теряется пешка, а если белый король для защиты пешки встанет на а6 или б6, то черным пат. Ничейна также позиция, если коня переставить с б5 на с6.

На диагр. 113 черный король отрезан от углового поля h8, и все же белые не могут выиграть.



Ничья



Ничья.

1. ♔h5-h6 ♔f5-f6!

Черные не выпускают белого короля с крайней вертикали. Ошибочно 1...♔g4? 2. h5 ♔f5 3. ♔g7, и пешка проходит в ферзи.

2. ♔h6-h7

Или 2. h5 ♔f7, и белые вынуждены продолжать 3. ♔h7.

2... ♔f6-f7

3. h4-h5 ♔f7-f8

4. h5-h6 ...

Или 4. ♔g6 ♔g8, и ничья.

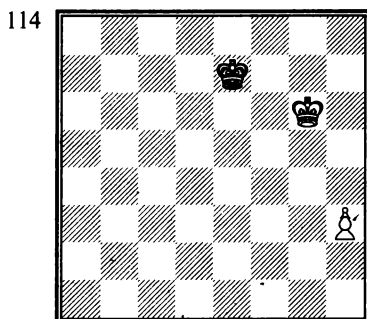
4... ♔f8-f7

5. ♔h7-h8 ♔f7-f8

6. h6-h7 ♔f8-f7

Пат.

Если на диагр. 113 сдвинуть все фигуры влево, то белые отведут короля вправо и выиграют, продвигая пешку. При ладейной пешку край доски держит короля в заточении.



Ход белых – выигрыш

Ход черных – ничья

На диагр. 114 белые первым делом пытаются преградить дорогу черному королю к полю h8.

1. ♔g6-g7! ♔e7-e6

2. h3-h4 ♔e6-f5

3. h4-h5 ♔f5-g5

4. h5-h6

и выигрывают.

1... ♔e7-f8!

2. ♔g6-h7 ♔f8-f7

и ничья, согласно предыдущему анализу.

Полезно запомнить, что для достижения ничьей в борьбе против ладейной пешки «h» черному королю достаточно занять поле f8, а против белой пешки «a» – поле c8. Соответственно белый король в борьбе против черных пешек «a» и «h» должен стремиться к занятию полей c1 и f1.

Примеры

Даны следующие позиции:

1. Белые – ♔с6; черные – ♔а5, п. а6.

2. Белые – ♔h4, п. h2; черные – ♔f3.

3. Белые – ♔с4; черные – ♔g5, п. h7.

4. Белые – ♔b5, п. а4, черные – ♔с3, п. а5.

5. Белые – ♔b5, п. а4; черные – ♔b3, п. а5.

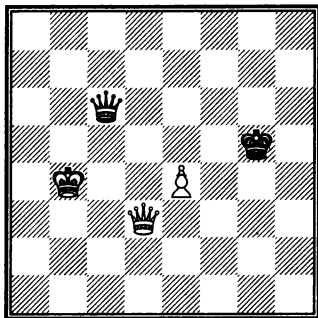
Во всех примерах подсчитайте результат при ходе белых и при ходе черных. Решите все примеры, передвигая все фигуры, а затем вторично, не передвигая фигур, но записывая ходы решения. Затем проверьте с доской правильность решения.

Позиции, рассмотренные на диагр. 90–91 и 110–114, являются основой для изучения многих более сложных пешечных окончаний, а также фигурных, которые после разменов сплошь и рядом переходят в пешечные. Их необходимо усвоить настолько хорошо, чтобы находить правильные продолжения для обеих сторон быстро и безошибочно. Внимательно решите все примеры и упражнения и проверьте, нет ли в них ошибок. При наличии ошибок вторично повторите все анализы. До полного усвоения пройденного материала не следует переходить к изучению дальнейших примеров.

Усвоение основных пешечных окончаний значительно расширяет

кругозор шахматиста. Он сможет правильно разобраться во многих, более сложных положениях. Приведем несколько примеров.

115

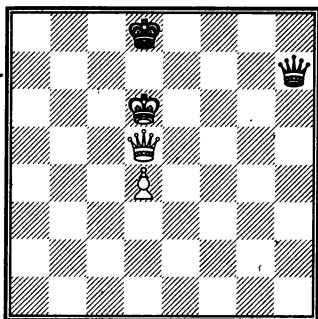


На диагр. 115 показано ферзевое окончание, но в случае размена ферзей оно переходит в пешечное. Размен достигается двумя способами: 1. ♔d3-d5+ и 1. ♔d3-b5+. Следует рассчитать в уме результат пешечных окончаний, получающихся в обоих случаях.

После 1. ♔d3-b5+ ♔с6:b5+ 2. ♔b4:b5 ♔g5-f4 теряется пешка е4. Небольшой расчет покажет, что 1. ♔d3-d5+ ♔с6:d5 2. е4:d5 ♔g5-f6 3. ♔b4-c5 ♔f6-e7 4. ♔с5-c6! (4. d6+? ♔d7, и ничья) 4...♔e7-d8 5. ♔с6-d6! (5. d6? ♔с8, ничья) ведет к выигрышной позиции типа диагр. 94 и 95. Потому-то усвоить основные пешечные окончания надо в совершенстве, чтобы не ошибиться при расчете более сложных позиций.

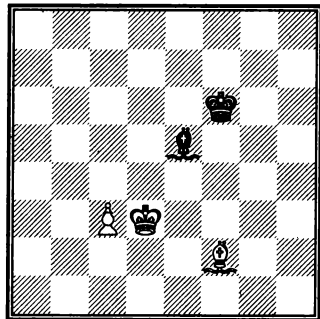
Опять мы имеем ферзевое окончание, которое черные могут перевести в пешечное, разменяв ферзей

116



посредством 1...♚h7-d7+. Несложный расчет покажет, что после 2. ♔d6-e5 ♚d7:d5+ 3. ♔e5:d5 ♔d8-d7! получается ничья. Поэтому черным следует немедленно переходить в пешечное окончание путем 1...♚h7-d7+. Если же они сыграют 1...♚h7-g6+ 2. ♔d6-c5+ ♔d8-e8 (лучше 2...♔c7), то белые переходят в выигрышный пешечный эндшпиль. Каким способом?

117



Слоновый эндшпиль на диагр. 117 может перейти в пешечный после 1. ♔f2-d4. Рассчитаем его. 1...♔e5:d4 2. ♔d3:d4! (2. cd ♔e6 3. ♔g4 ♔d6 с ничьей) 2...♔f6-e6 3. ♔d4-e4, и выигрывают. Однако наш

расчет еще не доведен до конца. Следует учесть и другие ответы черных. 1. ♔f2-d4 ♔f6-e6 2. ♔d4:e5! ♔e6:e5 3. ♔d3-c4 ♔e5-d6 4. ♔c4-d4, и выигрывают. Размен слонов – единственный путь к выигрышу, иначе черные, сохранив слона, пожертвуют его за пешку и добьются ничьей.

Упражнения

1. Белые – ♔e4, ♚g3, п. d3; черные – ♔e6, ♚d6.
2. Белые – ♔e4, ♔e3, п. f4; черные – ♔d6, ♔e7.
3. Белые – ♔e4, ♔e3, п. f4; черные – ♔g7, ♔e7.
4. Белые – ♔e5, ♔e4, п. f5; черные – ♔g8, ♔e8.
5. Белые – ♔b4, ♔a6, п. a4; черные – ♔d7, ♔e8.
6. Белые – ♔g6, ♔e4, п. f4; черные – ♔e7, ♔f6, п. g7.
7. Белые – ♔e3, ♚e4, g5, п. g2; черные – ♔e6, ♚c5, ♔e5.
8. Белые – ♔f3, ♚e3, п. f4; черные – ♔h5, ♚c5.
9. Белые – ♔f4, ♚e4, п. f5; черные – ♔h6, ♚c6.
10. Белые – ♔c3, ♚d3, d6, п. c4; черные – ♔a5, ♚f5, g5.
11. Белые – ♔c5, ♚e5 п. e4; черные – ♔d8, ♚f7.

Во всех этих примерах белые при своем ходе могут перейти в пешечное окончание. Каков будет результат? Анализ надо произвести в уме, записать ходы, а затем проверить на доске.

12. Белые – ♔a4, ♚c4, п. b4; черные – ♔d7, ♚e8.

Чтобы задержать пешку, черным надо прорваться королем через линию «с». Они сыграли поэтому 1... ♚e8-c8. Каков будет результат?

13. Белые – ♔c4, ♚c5, п. b4; черные – ♔d7, ♚e8.

И в этой позиции черные сыграли 1... ♚e8-c8. Рассчитайте продолжение 2. ♚:c8 и 2. ♔b5.

14. Белые – ♔e6, пп. c6, d6; черные – ♔c8, ♚d3. Ход черных. Могут ли они спасти партию?

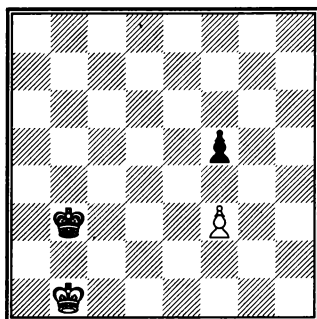
15. Белые – ♔e4, ♚e3, d4, п. d3; черные – ♔g7, ♚e7, ♚c7. Каким образом белые могут перейти в пешечный эншпиль и чем он закончится?

КОРОЛЬ С ПЕШКОЙ ПРОТИВ КОРОЛЯ С ПЕШКОЙ

При равном материале, когда пешки непроходные, нормальный результат – ничья. Если одна из пешек попадает под удар неприятельского короля и теряется, то получается окончание – король с пешкой против короля. Задача слабейшей стороны в этом случае заключается в своевременном переходе в ничейную позицию.

Нетрудно увидеть, что в позиции диагр. 118 белый король не в состоянии помешать черному попасть на поле e3 и уничтожить белую пешку. Как должен рассуждать играющий белыми? Взятие пешки на поле f3

118



приведет к позиции – король впереди пешки на 6-й горизонтали, что дает черным выигрыш.

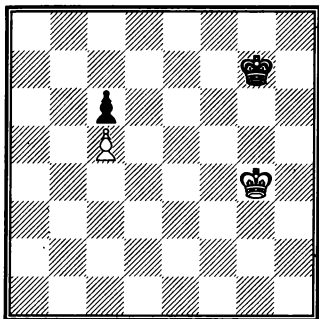
Если же белая пешка будет взята на поле f4, то исход борьбы зависит от того, чья будет оппозиция. Отсюда напрашивается вывод, что спасение белых заключается в ходе 1. f3-f4! Далее следует 1... ♔b3-c3 2. ♔b1-c1 ♔c3-d3 3. ♔c1-d1 ♔d3-e3 4. ♔d1-e1 ♔e3:f4 5. ♔e1-f2!, и ничья.

Если ход на диагр. 118 за черными, то они должны сыграть 1... f5-f4, что обеспечивает им выигрыш (король на 6-й горизонтали впереди пешки). Впрочем, решает и немедленное 1... ♔c3 2. ♔c1 ♔d3 3. ♔d1 ♔e3 4. f4 ♔:f4, так как белый король не успевает занять оппозицию ходом ♔f2.

На практике часто встречаются позиции типа диагр. 119. Обе пешки блокируют друг друга.

Короли стоят в стороне. В таких позициях выгодно королем выдвинуться вперед на горизонталь своей пешки

119



и по возможности захватить оппозицию. Тогда путем обхода с фланга удастся выиграть неприятельскую пешку. При ходе белых они посредством 1. ♖g4-g5! достигают намеченной цели – захватывают оппозицию и занимают 5-й ряд, на одной горизонтали со своей пешкой. Последует: 1...♙g7-f7 2. ♖g5-f5 ♙f7-e7 3. ♖f5-e5 ♙e7-d7 (иначе 4. ♙d6) 4. ♖e5-f6! (начало обходного движения) 4...♙d7-d8 5. ♖f6-e6 ♙d8-c7 6. ♖e6-e7 ♙c7-b7 7. ♙e7-d7 ♙b7-b8 8. ♙d7:c6 и выигрывают.

Если на диагр. 119 переставить черного короля на g8, то белым не удастся захватить оппозицию и не удастся обходной маневр. 1. ♖g4-f5 ♙g8-f7 2. ♖f5-e5 ♙f7-e7 и т. д. (или 1. ♖g4-f4 ♙g8-f8! Единственный ход. Черные сохраняют «дальнюю» оппозицию. При дальней оппозиции число клеток между королями нечетное. Черные так маневрируют королем, чтобы в случае необходимости перейти из дальней в ближнюю оппозицию. Поэтому не

1...♙f7 из-за 2. ♖f5 и не 1...♙g7 из-за 2. ♖g5.) 2. ♖f4-e4 ♙f8-e8 3. ♙e4-d4 ♙c8-d8 (Можно и 3...♙d7, и на 4. ♖e4 – 4...♙e8) и ничья.

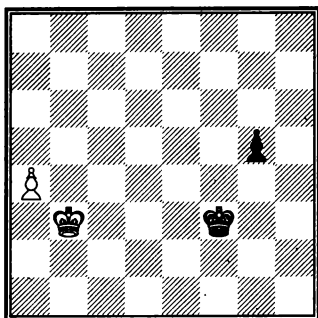
При ходе черных они посредством 1...♙g7-g6! также захватывают оппозицию и становятся на одну горизонталь со своей пешкой. Поэтому обходным маневром черные выигрывают пешку: 2. ♖g4-f4 ♙g6-f6 3. ♖f4-e4 ♙f6-e6 4. ♖e4-d4 ♙e6-f5! (начало обхода) 5. ♖d4-c4 ♙f5-e5 6. ♙c4-b4 ♙e5-d5 7. ♙b4-b3! (спасающий ход) 7...♙d5:c5 8. ♙b3-c3!, и ничья.

Переставим на диагр. 119 белого короля на g3, черного на g6. При ходе белых они играют 1. ♖g3-g4! Белые заняли оппозицию, но не продвинулись в 5-й ряд, где находится их пешка.

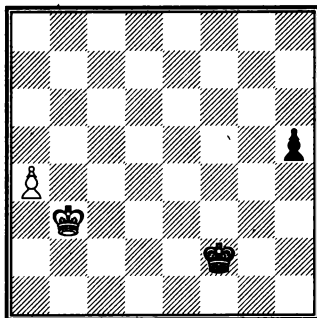
1...♙g6-f6 2. ♖g4-f4 ♙f6-e6 3. ♖f4-e4 ♙e6-f6! Единственный, но достаточный для ничьей ход. Все остальное проигрывает, так как белые захватывают оппозицию и вторгаются в 5-й ряд. После 3...♙f6 у белых нет хода 4. ♙d5.

Если у каждой из сторон пешки проходные и дорога в ферзи свободна, то дальше продвинутая пешка может раньше пройти в ферзи и вновь появившийся ферзь начнет разрушительную работу. Иногда пешки одинаково удалены от поля превращения, но одна из них проходит с шахом. Такой случай показан на диагр. 120.

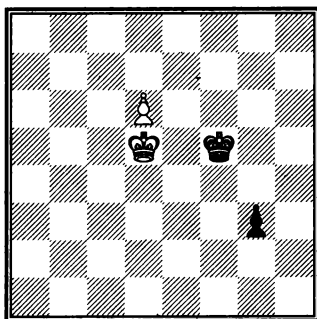
120



121



122



Кто начинает, тот выигрывает

После 1. а4-а5 пешка не может быть задержана черным королем и через три хода становится ферзем. После ответного хода 1...g5-g4 черная пешка тоже могла бы превратиться в ферзя, но этому помешает белый ферзь, который появится на поле а8 с шахом черному королю. Черная пешка в этот момент будет находиться на поле g2, и получится окончание ферзь против коневой пешки на предпоследней горизонтали, выигрышное для белых.

При ходе черных после 1...g5-g4 черные ставят ферзя на g1, белые на а8 и дают при этом шах. Король уходит от шаха, и дело кончается ничьей.

1. а4-а5 h5-h4 2. а5-а6 h4-h3 3. а6-а7 h3-h2 4. а7-а8 ♖ ♜f2-g1! Спасаящий ход. Иначе белые сыграют ♜а8-h1 и легко выиграют. Теперь же получается окончание – ферзь против ладейной пешки на 7-й горизонтали, которое заканчивается вничью. При ходе черных ферзь на h1 помешает превращению белой пешки, и черные легко выиграют.

а) 1...g3-g2 2. d6-d7 g2-g1 ♜ 3. d7-d8 ♜ ♜g1-d1+ 4. ♜d5-c6 ♜d1:d8.

б) 1. d6-d7 g3-g2 2. d7-d8 ♜ g2-g1 ♜ 3. ♜d8-f8+ ♜f5-g4 4. ♜f8-g8+ ♜g4-f3 5. ♜g8:g1.

Черный король находится в квадрате пешки c6 и может в два хода выиграть ее, между тем белому королю необходимы три хода, чтобы попасть в квадрат пешки h5. Спасение белых кажется невероятным.

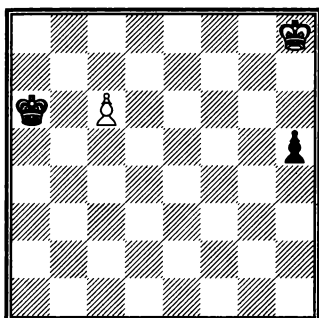
1. ♜h8-g7 h5-h4

2. ♜g7-f6!

Выясняется, что пешка c6 косвенно участвует в военных действиях

Р. Рети

123



Ничья при ходе белых

ях. Белые угрожают теперь ходом 3. ♔f6-e7! (или e6), после чего пешка c6 проходит в ферзи. Например: 2...h4-h3 3. ♔f6-e7 h3-h2 4. c6-c7 ♔a6-b7 5. ♔e7-d7 h2-h1♚ 6. c7-c8♚+, и ничья, или 2...h4-h3 3. ♔f6-e7 ♔a6-b6 4. ♔e7-d6 (вспомните диагр. 86 и 87) 4...h3-h2 5. c6-c7 h2-h1♚ 6. c7-c8♚.

2... ♔a6-b6

Черные рассуждают так: сначала уничтожим неприятную пешку «с», а потом двинем пешку «h».

3. ♔f6-e5!

Только этот остроумный ход спасает игру белых. Возобновляя угрозу 4. ♔e5-d6, белый король незаметно приближается к пешке «h». Другие ходы проигрывали, например: 3. ♔e6 ♔:c6 или 3. ♔f5 h3.

3... h4-h3

Иначе 4. ♔f4 с выигрышем пешки h4.

4. ♔e5-d6! h3-h2

5. c6-c7 h2-h1♚

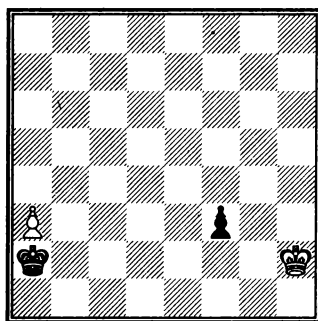
Или 5...♔b7 6. ♔d7 h1♚ 7. c8♚+,

6. c7-c8♚, и ничья.

На 1. ♔g7 черные могли ответить 1...♔b6. Тогда 2. ♔f6 (с угрозой 3. ♔g5) 2...h4 3. ♔e5! ♔:c6 4. ♔f4 и т. д. Превосходный этюд гроссмейстера Рети. Чудесное спасение белых является следствием сочетания двух факторов: попадания в квадрат и поддержки собственной проходной.

Г. Ринк

124



Выигрыш при ходе белых

Этюд Г.Ринка по идее напоминает этюд Р.Рети. Решение его не должно представлять трудности для читателя.

1. a3-a4 ♔a2-b3

2. a4-a5 ♔b3-c4

Угрожая 3...♔b5 с выигрышем пешки «а».

3. a5-a6 ♔c4-d3!

Как в предыдущем этюде, маневр короля обеспечивает проведение пешки «f» в ферзи. На 4. ♔g3 сле-

дует 4...♔e3 5. a7 f2 6. ♔g2 ♔e2, а на 4. ♔g1 черные ответят 4...♔e2 и 5...f2+.

4. a6-a7! f3-f2

5. a7-a8 ♖ f2-f1 ♖

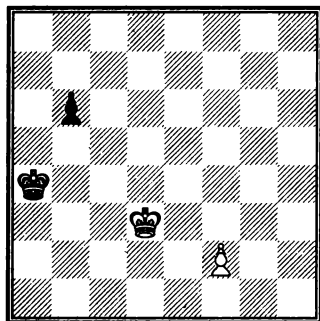
6. ♖a8-a6+

и белые выигрывают ферзя.

Путешествие черного короля ♔b3-c4-d3 оказалось неудачным. Но не могли ли черные спастись, играя 2...♔b3-c3, например: 3. a5-a6 ♔c3-d2!, и черный король, обойдя опасное поле d3, обеспечивает прохождение пешки, ибо на 4. ♔g3 следует 4...♔e3, а на 4. ♔g1 4...♔e1. На 2...♔b3-c3 правильный ответ белых 3. ♔h2-g1! (к ничьей ведет 3. ♔g3 ♔d4! 4. a6 ♔e3 5. a7 f2), и если 3...♔c3-d2, то 4. ♔g1-f2 (или f1). Пешка «f» окончательно задержана, тогда как пешка «a» проходит в ферзи.

Н. Григорьев

125



Выигрыш при ходе белых

На диагр. 125 пешки «b» и «f» проходные, но оба короля в квад-

рате пешек. 1. f2-f4 ♔a4-b5 2. f4-f5 ♔b5-c6 3. ♔d3-e4 ♔c6-d6 ведет к простой ничьей.

1. ♔d3-d4!

Смысл хода ясен. Белые стараются преградить дорогу черному королю.

1...

♔a4-b5

А черный король хочет прорваться через c6 и d7 к пешке «f». Другая попытка черных – двинуть вперед свою пешку – рассмотрена дальше.

2. ♔d4-d5! ♔b5-a6!

Через c6 не пустили, попробуем через a6-b7-c7. После 3. f4 ♔b7 4. f5 ♔c7 черный король все еще находится в квадрате пешки «f». Интересен второй вариант: 2...♔a4 3. f4 b5 4. f5 b4 5. ♔c4! b3 6. ♔c3 ♔a3. Черный король вынужден занять невыгодное поле a3. Дальше следует: 7. f6 b2 8. f7 b1 ♖ 9. f8 ♖+ ♔a4 (или 9...♔a2 10. ♖a8X) 10. ♖a8+ ♔b5 11. ♖b8+ с выигрышем ферзя.

3. f2-f4 ♔a6-b7

4. f4-f5 ♔b7-c7

5. ♔d5-e6!

Вновь преграждая путь черному королю. К ничьей ведет 6. f6 ♔d7.

5... ♔c7-d8!

Упорная борьба! На 6. f6 следует 6...♔e8 7. f7+ ♔f8, и черные добились ничьей. Пешка b6 также угрожает двинуться вперед.

6. ♔e6-f7! ...

Выигрывающий ход. Белый король на g7 поддержит движение пешки «f». Черный король искусны-

ми маневрами был завлечен на невыгодное поле d8, и пешка превращается в ферзя с шахом, опережая черную пешку «b».

6... b6-b5

7. ♔f7-g7 b5-b4

8. f5-f6 b4-b3

9. f6-f7 b3-b2

10. f7-f8 ♚+

и выигрывают.

Если сразу двигается пешка «b»:

1. ♔d3-d4 b6-b5

2. f2-f4 b5-b4

3. f4-f5 b4-b3

4. ♔d4-c3! ♚a4-a3

5. f5-f6 b3-b2

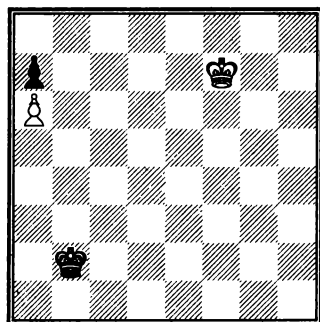
6. f6-f7 b2-b1 ♚

7. f7-f8 ♚+

и выигрывают. Белые дают мат или выигрывают ферзя.

Читателю следует тщательно проработать превосходный этюд Н.Григорьева, так как выигрывающие маневры белого короля часто встречаются в пешечных окончаниях. Попытайтесь решить этюд, не заглядывая в книгу, а затем вторично не передвигая фигур.

126



Нетрудно подсчитать, что белый король выигрывает пешку a7. Как было доказано раньше, для ничьей черному королю достаточно занять поле c7 или c8. В партии случилось: 1. ♚f7-e6 ♚b2-c3 2. ♚e6-d6 ♚c3-d4 3. ♚d6-c6 ♚d4-e5! 4. ♚c6-b7 ♚e5-d6 5. ♚b7:a7 ♚d6-c7, и ничья. Между тем, как указал И.Майзелис, правильно маневрируя королем, белые побеждали.

1. ♚f7-e6 ♚b2-c3

2. ♚e6-d5!

Препятствуя черному королю, занять поле e5.

2... ♚c3-b4

3. ♚d5-c6 ♚b4-a5

4. ♚c6-b7 ♚a5-b5

5. ♚b7:a7 ♚b5-c6

6. ♚a7-b8

и пешка проходит в ферзи.

Упражнения

1. Белые – ♚c7, п. e5; черные – ♚a6, п. d4. Ход белых. Могут ли они выиграть?

2. Белые – ♚c6, п. b4; черные – ♚a7, п. a6. Ход белых. Могут ли они выиграть?

3. Белые – ♚f4, п. d3; черные – ♚b3, п. d4. Доказать выигрыш того, чей ход.

4. Белые – ♚d3, п. g5; черные – ♚e5, п. f7. Ход белых. Могут ли они добиться ничьей?

5. Белые – ♚b7, п. e4; черные – ♚h7, п. e6. Каков будет результат при ходе белых и при ходе черных?

6. Решите этюд Ф.Дедрле: белые – ♔с2, п. b2; черные – ♚f6, п. a4. Ход белых. Они выигрывают.

7. Белые – ♔e4, п. b4. Черные – ♚a8, п. b6. Определите результат при ходе белых и при ходе черных.

8. Докажите, что в позиции Н.Григорьева: белые – ♔g8, п. a2; черные – ♚g6, п. a3, белые и при своем ходе делают ничью.

9. Белые – ♔f4, п. e2; черные – ♚g6, п. d4. Ход черных. Чем закончится партия?

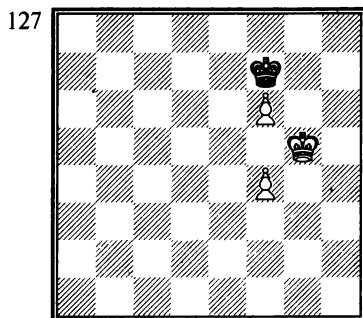
10. Белые – ♔e6, п. d4; черные – ♚с7, п. g6. Ход белых. Чем закончится партия?

КОРОЛЬ И ДВЕ ПЕШКИ ПРОТИВ КОРОЛЯ

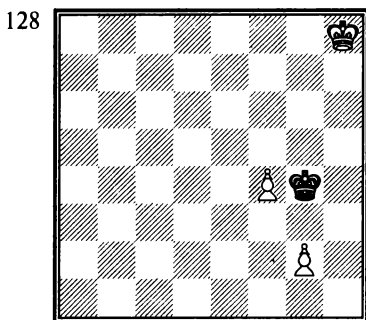
За немногими исключениями, перевес в две пешки решает. Если пешки расположены далеко друг от друга, то они выигрывают и без помощи короля. Одна из них идет в ферзи, король отправляется догонять ее, но при этом выходит из квадрата другой.

Две связанные и даже две сдвоенные пешки (кроме ладейных) выигрывают без труда.

На диагр. 127 белые двигают вперед пешку f6: 1. ♔g5-f5 ♚f7-f8 2. ♔f5-g6 ♚f8-g8 3. f6-f7! ♔g8-f8 4. f4-f5 и т. д. Единственное исключение составляет позиция: белые – ♔g6, пп. f5, f6; черные – ♚g8. После 1. f6-f7+ ♔g8-f8 и 2. ♔g6-f6 и 2. ♔g6-g5 ♚f8:f7 – к ничьей.



Выигрыш

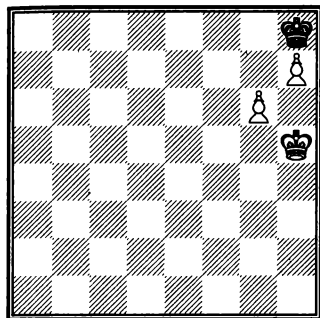


Выигрыш при ходе белых

На диагр. 128 пешка f4 как будто обречена. Однако, основываясь на правиле квадрата, нетрудно найти за белых правильный ход 1. g2-g3! Пешка f4 теперь защищена, а пешка g3 неуязвима. Взятие ее выведет короля из квадрата пешки f4, и последняя пройдет в ферзи.

Таким образом, две проходные пешки, расположенные на двух соседних вертикалях, защищают друг друга от нападения неприятельского короля. Такие пешки называются связанными.

129

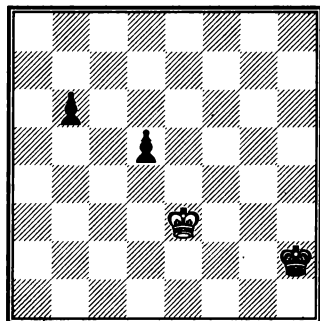


Выигрыш

Некоторые трудности на диагр. 129 получились потому, что белые двигали вперед пешку «h» вместо пешки «g»; теперь нельзя приблизить белого короля из-за пата. Единственный путь к победе – переход в выигрышное окончание с одной пешкой: 1. ♖h5-g5 ♖h8-g7 2. h7-h8 ♔+! ♕g7:h8 3. ♕g5-h6 и т. д.

На диагр. 128 было показано, как две связанные пешки защищают друг друга при нападении на них неприятельского короля. Выясним, как обстоит дело при изолированных пешках.

130



Ничья при ходе белых.

Черные выигрывают при своем ходе

Черный король далеко и не помогает на помощь своим пешкам. При своем ходе белые играют 1. ♖e3-d4 b6-b5 2. ♖d4:d5 и затем уничтожают вторую пешку. При ходе черных пешки сами защищаются от атак белого короля.

1... b6-b5!

2. ♖e3-d4 b5-b4!

Косвенная защита пешки d5. Взяв ее, король выходит из квадрата пешки b4. С другой стороны, затруднен подход к пешке b4; для нападения на нее королю придется затратить три хода.

3. ♖d4-d3 ♖h2-g2

4. ♖d3-c2 d5-d4!

Тот же маневр, что на 2-м ходу. На 5. ♖b3 последует 5...d3, а на 5. ♖d3 – 5...b3, и пешки опять неуязвимы. Черные могли выиграть и посредством 4...♖f3. После 5. ♖b3 ♖e2 пешка «d» проходит в ферзи.

Таким образом, изолированные пешки, разделенные только одной вертикалью, косвенно защищают друг друга. Переставим на диагр. 130 пешку d5 на f5. В этом случае пешки проходят в ферзи без помощи короля: 1...b5 2. ♖f4 b4 3. ♖e3 f4+ 4. ♖:f4 b3.

Отметим еще следующие ничейные позиции:

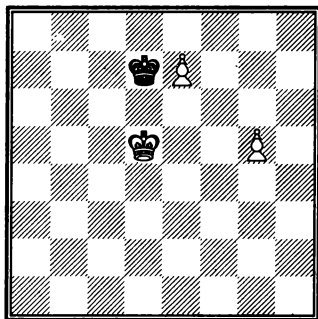
1) Белые – ♖d5, пп. f7, h5; черные – ♖h7. После 1...♖g7 2. ♖e6 ♖f8! как 3. ♖f6, так и 3. h6 ведет к пату.

2) Белые – ♖h7, пп. f6, h6; черные – ♖f7. При ходе белых ничья:

1. ♔h8 ♕f8 2. ♔h7 ♕f7. При ходе черных проигрыш ввиду 1...♕:f6 2. ♕g8.

3) Белые – ♕f3, пп. d4, d5; черные – ♕e7. Если 1. ♕e4?, то 1...♕d6, и ничья. Выигрывает ход 1. ♕f4!

131



Упражнения

1. На диагр. 131 пешка e7 теряется. Тем не менее белые выигрывают тремя способами. Найдите их.

2. В партии получилась позиция: белые – ♕d6, пп. a7, b5, b6; черные – ♕a8. Белые согласились на ничью. Правильно ли они поступили?

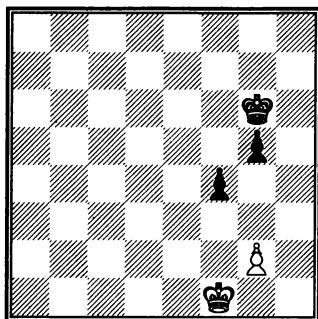
КОРОЛЬ И ДВЕ ПЕШКИ ПРОТИВ КОРОЛЯ И ПЕШКИ

Результат зависит от взаимного расположения пешек и от активности королей. Обычно перевес на одну пешку ведет к победе.

Рассмотрим сначала борьбу двух связанных пешек против одной непроходной.

Белые спасаются посредством 1. g2-g3!, и теперь как 1...fg 2. ♕g2,

132

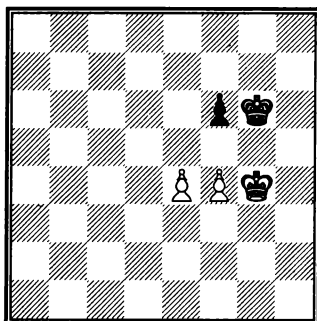


так и 1...♕f5 2. g4 ♕:f4 3. ♕f2 ведет к ничьей. Ошибочно после 1. g3 ♕f5 играть 2. ♕f2? ввиду 2...♕g4! 3. g4 ♕:f4, и черные выигрывают, но возможно 2. ♕g2 ♕g4 3. g4 ♕:f4 4. ♕f2.

Если ход за черными, то они играют 1...g5-g4 2. g2-g3 f4-f3. Черные получили так называемую защищенную проходную пешку, что почти всегда обеспечивает выигрыш.

Позиция на диагр. 133 типичная, часто встречается в партиях. Ее следует тщательно изучить.

133



Черные при своем ходе жертвуют пешку и добиваются таким путем ничьей.

1... f6-f5+!

2. e4:f5+ ♔g6-f6

Пешка f5 теряется и получается ничейное окончание.

Белые при своем ходе должны предупредить эту временную жертву пешки. Напрашивается 1. f4-f5+, однако этот ход ведет только к ничьей. Черные ответят 1...♔g7. Обход справа не удастся: 2. ♔h5 ♔h7. Размен пешек после 2. ♔f4 ♔f7 3. e5 fe+ 4. ♔:e5 ♔e7 ведет к ничейному концу. Остается попытка обхода слева. Однако после 1. f5+ ♔g7 2. ♔f3 ♔f7 3. ♔e3 ♔e7 4. ♔d4 ♔d6 или 4. ♔d3 ♔d7! (черные занимают дальнюю оппозицию, между королями нечетное количество клеток) 5. ♔d4 ♔d6 обход не удастся. Отсюда видно, что важный ход f4-f5 следует приберечь до подходящей обстановки.

1. ♔g4-f3 ♔g6-f7

После 1...f5 2. e5 защищенная проходная дает выигрыш. Контратака 1...♔h5 2. ♔e3 ♔g4 не удается ввиду 3. f5! ♔g5 4. ♔d4 ♔f4 5. ♔d5 и затем 6. ♔e6.

2. ♔f3-e3 ♔f7-e6

3. ♔e3-d4 ♔e6-d6

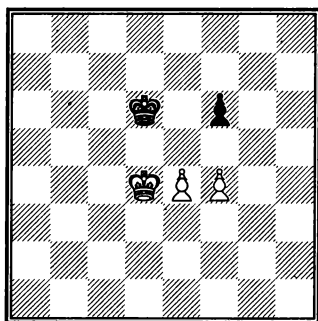
Иначе белые начнут обход с фланга ходом 4. ♔c5.

4. f4-f5!

Вот когда настал момент для этого ответственного хода. Он решает, потому что белые захватывают оппозицию.

4... ♔d6-c6

134



Или 4...♔e7 5. ♔c5! ♔d7 6. ♔d5 с выигрышающим обходным маневром.

5. e4-e5!

Тот же в подходящий момент. Черный король удалился влево, и после размена белый король прорывается вперед.

5... ♔c6-d7

Или 5...fe+ 6. ♔:e5 и затем 7. ♔f6.

6. e5-e6+ ...

После 6. ef ♔e8 7. ♔d5 ♔f8 8. ♔e6 ♔e8 9. f7+ ♔f8 получается пат как при 10. ♔f6, так и при 10. f6. Как было указано ранее, это – исключение из общего правила, состоящего в том, что связанные пешки выигрывают.

6... ♔d7-d6

7. ♔d4-c4

Выигрыш достигался и посредством 7. e7 ♔:e7 8. ♔c5!, и обходом с фланга.

7... ♔d6-c6

8. ♔c4-b4 ♔c6-d6

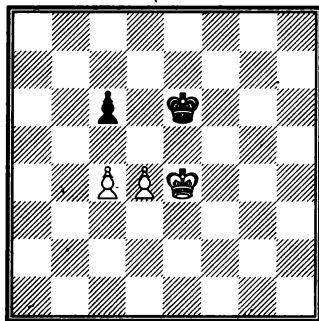
9. ♔b4-b5 ♔d6-c7

10. ♔b5-c5 ♔c7-c8

11. ♔c5-c6 и т. д.

Выигрывающий маневр белых на диагр. 133 состоял из трех этапов. Первый – перевод короля на тот фланг, где возможен обход, второй – захват оппозиции с помощью блокирующего хода пешкой и, наконец, третий – обход с фланга или пешечный прорыв в благоприятной обстановке. Этот прорыв приводит к образованию защищенной проходной или выигрышному пешечному окончанию. Если какое-либо звено маневра отсутствует, то и выигрыша нет. Усвоив механизм борьбы в примере диагр. 133, читатель сможет найти правильное продолжение в других аналогичных положениях.

133

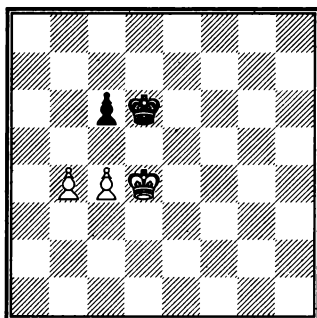


Выигрыш

При ходе черных они должны играть 1...♟f6, так как после 1...♟d6 2. ♟f5 ♟d7 3. c5 белые начинают обход справа. На 1...♟f6 ошибочно 2. d5? из-за 2...♟e7! с ничьей. Правильно 2. ♟f4 ♟e6 3. ♟g5 ♟e7 4. ♟f5 ♟f7 5. ♟e5 ♟e7 6. c5! и т. д.

При ходе белых решает 1. c5! ♟f6 2. d5. Позиция уже была подготовлена для блокировки и прорыва.

136

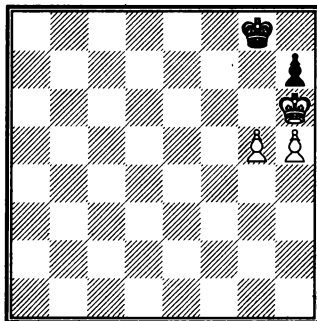


Ничья

Позиция на диагр. 136 ничейная, потому что после 1. ♟e4 ♟e6 2. c5 ♟f6! прорыв 3. b5 cb 4. ♟d5 ведет после 4...♟e7 только к ничьей. Попытка обхода слева 1. ♟c3 ♟c7 2. ♟b3 ♟b7 3. ♟a4 ♟a6 4. c5 ♟a7 5. ♟a5 ♟b7 бесполезна: мешает край доски.

В позиции на диагр. 137 следует рассчитать исход борьбы при ходе белых и при ходе черных, не передвигая фигур.

137



а) Ход белых.

1. g5-g6 ♔g8-h8

Возможно и 1...hg 2. hg ♔h8, и ничья. 2. ♔g6 ведет к простой ничьей, так как у белых остается ладейная пешка.

2. g6-g7+

К пату ведет 2. gh.

2... ♔h8-g8**3. ♔h6-g5 ♔g8:g7**

и ничья.

б) Ход черных.

1... ♔g8-h8**2. g5-g6 ♔h8-g8**

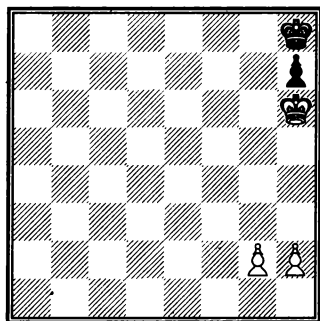
Ничего не меняет 2...hg 3. hg.

3. g6-g7 ♔g8-f7**4. ♔h6:h7**

и белые выигрывают.

Весь анализ следовало проделать в уме. Итак, движение пешки на g6 ведет к цели, когда черный король стоит на h8, а не на g8.

138



Выигрыш

Из предыдущего примера трудно понять метод выигрыша на диагр. 138 независимо от того, чей ход. Следует продвинуть пешки «g» и «h» до полей g5 и h5 с таким рас-

четом, чтобы в этот момент король черных оказался на h8. Это случится через 2, 4, 6, словом, через четное количество ходов. Так как пешки стоят на начальных полях, то количество ходов зависит от играющего белыми, например: 1. h2-h4 ♔h8-g8 2. g2-g4 ♔g8-h8 3. h4-h5 ♔h8-g8 4. g4-g5 ♔g8-h8 (цель достигнута) 5. g5-g6 и т. д. Если бы ход на диаграмме был за черными, то после 1...♔h8-g8 надо поставить пешки на g5 и h5 в нечетное количество ходов: 2. g2-g4 ♔g8-h8 3. g4-g5 ♔h8-g8 4. h2-h3! ♔g8-h8 5. h3-h4 ♔h8-g8 6. h4-h5 ♔g8-h8 7. g5-g6.

Примеры

1. Белые – ♔f3, п. d3; черные – ♔f5, пп. d5, e5.

2. Белые – ♔d4, пп. b4, c4; черные – ♔d6, п. b6.

3. Белые – ♔e3, п. f3; черные – ♔e5, пп. f5, g5.

4. Белые – ♔d3, пп. e3, f3; черные – ♔e5, п. f5.

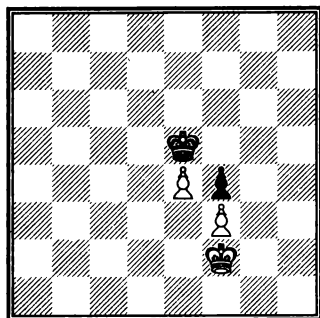
5. Белые – ♔e4, пп. f4, g5; черные – ♔e6, п. g6.

Определите во всех примерах результат при ходе белых и черных.

При анализе диагр. 133 было указано, что образование защищенной проходной пешки большей частью ведет к выигрышу. Рассмотрим некоторые примеры.

Позиция на диагр. 139 выигрышная для белых, если только найти один хитрый маневр.

139

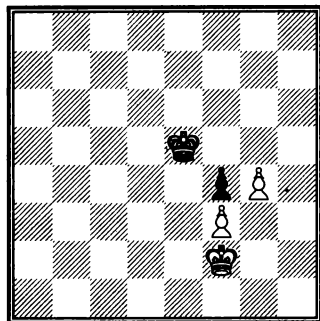


Выигрыш

Когда король белых встанет на поле e2, то черный король обязан занять поле d4, иначе белые выиграют посредством ♖e2-d3, затем ♖d3-d4 e4-e5 и ♖d4-e4. С другой стороны, когда белый король попадает на h3, то черный должен занять поле g5. Такие поля называют полями соответствия.

Нетрудно понять, что черному королю не удастся занять вовремя одно из этих полей, если белые сыграют 1. ♖f2-f1! На 1...♙f6 последует 2. ♖e2 ♖e5 3. ♖d3, а на 1...♖d4 – 2. ♖g2 ♖e5 3. ♖h3 ♖d4 4. ♖g4.

140



Ничья

Выжидательный выигрывающий маневр предыдущего примера не ведет к победе в примере 140, так как черный король попадает вовремя для защиты обоих флангов:

1. ♖f2-f1 ♖e5-e6! 2. ♖f1-e2 ♖e6-e5 3. ♖e2-d3 ♖e5-d5! 4. ♖d3-c3 ♖d5-c5 или 2. ♖f1-g2 ♖e6-f6 3. ♖g2-h3 ♖f6-g5, и край доски мешает белым обойти короля с фланга.

Сделаем другую попытку.

1. ♖f2-e2 ♖e5-d4
2. ♖e2-d2 ♖d4-c4
3. ♖d2-c2 ♖c4-d4
4. ♖c2-b3 ♖d4-d5!

Только этот ход спасает черных.

5. ♖b3-b4 ♖d5-d4!

Черный король занимает оппозицию (b4-d4, a4-c4), не выходя в то же время из квадрата пешки «g».

6. ♖b4-a3 ♖d4-e3!

7. g5 ♖f3 8. g6 ♖e2 9. g7 f3 10. g8 ♖f2 11. ♙g2 ♖e1 12. ♙e4+ ♖f1 13. ♖b2 ♖g1. Ничья.

Казалось бы, маневр ♖d4-e3 спасал черных и при 4...♖d4 5. ♖b4, однако после 5...♖e3 6. g5 ♖f3 7. g6 ♖e2 8. g7 f3 9. g8 ♖f2 10. ♙g2 ♖e1 11. ♖c3! f1 ♙ белые дают мат 11. ♙d2X. Вот почему белого короля надо оттеснить на линию «a».

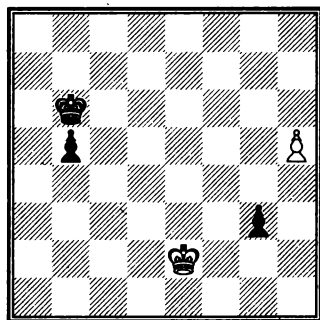
Если у сильнейшей стороны две связанные пешки, а у другой непроезжая, например в позиции: белые – ♖f5, п. e5; черные – ♖f7, пп. g5, h6, то выигрыш прост. Связанные пешки защищают друг друга, и ко-

роль черных подходит к белой пешке и выигрывает ее, отвлекая короля движением своих пешек.

Таким же способом выигрывает сильнейшая сторона и в позиции: белые – ♔b4, п. g4, черные – ♔с6, пп. b5, d5.

Прежде всего черные ставят пешки в положение взаимозащиты: 1...d5-d4 2. g4-g5 ♔с6-d5, и король подходит к пешке и уничтожает ее. При своем ходе белые играют 1. g4-g5! Черный король должен бежать на королевский фланг, на ход 1...d5-d4 нет времени. Последует 1...♔с6-d6 2. ♔b4:b5 ♔d6-e6 3. ♔b5-c5 ♔e6-f5 с ничьей.

141



Ход черных. Ничья

В позиции на диагр. 141 пешка «f» вне досягаемости черного короля. Движение вперед пешки g3 не помогает, ее уничтожит белый король, поэтому черные могут рассчитывать только на движение своей пешки «b».

Хотя она и в квадрате белого короля, однако после 1...b4 2. ♔d3 b3

3. ♔с3 оживает пешка g3, которая в два хода превращается в ферзя. Но и движение пешки «b» не спасает черных: 1...b4 2. h6 b3 3. h7 b2 4. h8 ♕b1 ♕1 5. ♕b8+, и черный ферзь теряется.

Все же черные добиваются ничьей, пользуясь приемом, который часто встречается в пешечных окончаниях. Им нужно выиграть один темп. Это будет достигнуто, если пешка «b» превратится в ферзя с шахом, для чего белого короля привлекают на первую горизонталь.

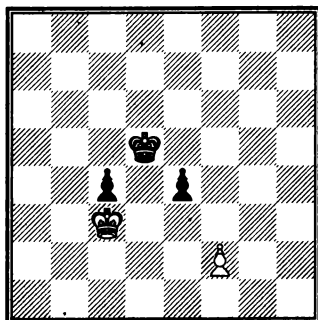
1...	g3-g2
2. ♔e2-f2	b5-b4
3. h5-h6	b4-b3
4. h6-h7	b3-b2
5. h7-h8 ♕	g2-g1 ♕+!
6. ♔f2:g1	b2-b1 ♕+,

и ничья.

Нетрудно убедиться, что черные могли превратить пешку «g» в ферзя и раньше – на втором, третьем или четвертом ходах.

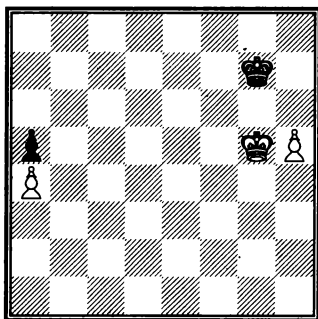
Если пешки расположены, как на диагр. 142, то выигрыш достигается весьма несложным способом.

142



Проходная пешка идет вперед при поддержке короля: 1...♔d5-c5 2. ♔c3-c2 ♔c5-d4 3. ♔c2-d2 c4-c3+ 4. ♔d2-c2 ♔d4-c4 5. ♔c2-c1 ♔c4-d3 6. ♔c1-d1 c3-c2+ 7. ♔d1-c1. теперь у черных имеются два выигрышных продолжения: или 7... ♔d3-e2 8. ♔c1:c2 ♔e2:f2, и пешка «е» проходит в ферзи, или более эффективное 7...♔d3-c3 8. f2-f3 (в расчете на 8...e4, и пат) 8...e4-e3! 9. f3-f4 e3-e2, и мат на следующем ходу.

143



Ничья

Можно предположить, что и в позиции на диагр. 143 белые могут сыграть по тому же методу, что в предыдущем примере. Белый король оставляет пешку «h» на съедение и направляется к пешке а5. После ее уничтожения пешка «а» идет в ферзи. Но пешка «а» ладейная, а ранее было доказано, что в борьбе против ладейной пешки «а» королю слабойшей стороны достаточно занять поле с8. Таким образом, следует рассчитать, сможет ли король черных попасть вовремя на с8.

Автор не раз указывал на необходимость тренировки техники расчета в уме, для чего рекомендовал проработать все примеры и упражнения сначала на доске, а затем передвигая фигур и, наконец, без доски.

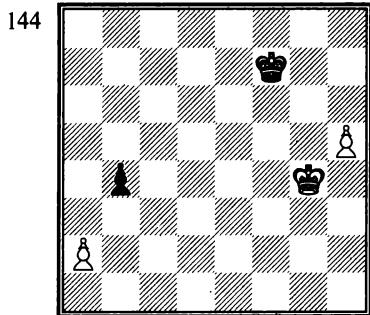
Тренированному читателю будет нетрудно произвести в уме расчет маневра, который займет 7 ходов. Белому королю потребуется шесть ходов на выигрыш пешки а5. На седьмом ходу будет сыграно 7. ♔а5-б6, чтобы открыть дорогу пешке «а» и завоевать поле б7. Где же в этот момент окажется черный король? На уничтожение пешки h5 потребуются два хода, а затем король с поля h5 должен направиться к полю с8. Маневр h5-g6-f6-e6-d7-c8 потребует 5 ходов. Значит, после 7-го хода белых ♔а5-б6 черный король уже будет находиться на поле с8, и партия закончиться вничью. Прodelав весь расчет в уме, следует проверить его правильность на доске. Попутно отметим, что другой маршрут короля через h5-g6-f6-e6-d6 оказался бы гибельным для черных, их король не смог бы попасть на поле с8. Ходы 1. h6+ ♔h7 2. ♔h5 ♔h8 не изменят результата, в чем читателю следует самому убедиться.

Если на диагр. 143 пешку «h» переставить с h5 на h4, то черные проиграют. переброска короля с h4 на с8 займет те же 5 ходов, но на завоевание пешки «h» придется за-

тратить 3 хода, и всего 8 ходов. 8-й ход белых будет ♔b6-b7, и черный король не сможет попасть на c8.

Проиграют черные и в том случае, если на диагр.143 переставить пешку а5 на а6. После взятия пешки а6 белый король уже на 7-м ходу займет поле b7.

В партии получилась позиция: белые – ♔g5, пп. а4, h5; черные – ♔g7, п. а6. Могут ли черные спасти партию? На основании проделанного анализа ясно, что черных спасает единственный ход 1...а6-а5!

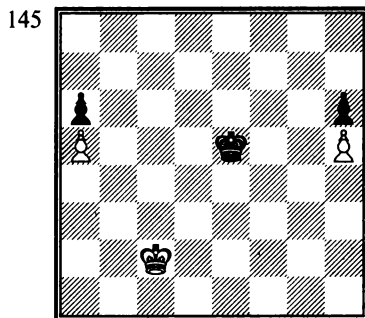


Позиция на диагр. 144 возникла в турнирной партии Ахехин – Рети. Рети сыграл 1...♔f7-g7!, после чего Ахехин согласился на ничью. Проверьте в уме, а затем на доске, правильно ли Ахехин согласился на ничью. Не могли ли белые выиграть, продвигая под защитой короля пешку до h7? Почему Рети сыграл королем на g7, а не на f6? Убедитесь, что при 1...♔f6 белые выигрывают.

Усвоив технику расчета в двух последних примерах, можно присту-

пить к решению следующего этюда Н. Григорьева.

Н. Григорьев



Выигрыш при ходе белых

На первый взгляд, задание автора невыполнимо. Ведь черный король может по желанию выиграть либо пешку «а», либо пешку «h», например: 1. ♔b3 ♔d5 2. ♔b4 ♔d4 (обход) 3. ♔b3 ♔c5 и т. д.

Напрашивающийся первый ход 1. ♔c2-d3 не ведет к цели. Черные ответят 1...♔e5-d5! 2. ♔d3-e3 ♔d5-e5 и задержат белого короля на 3-й горизонтали.

Правильно 1. ♔c2-c3! Белые заняли «косую» оппозицию и проникают королем в 4-й ряд. Если черный король повернет налево к пешке «а», то белый повернет направо к пешке «h», и наоборот.

Рассчитаем первый маршрут. На маневр ♔e5-d5-c5-b5-a5 потребуется четыре хода, отход короля – 1 ход, движение пешки от а6 до а2 – 4 хода. Через 9 ходов

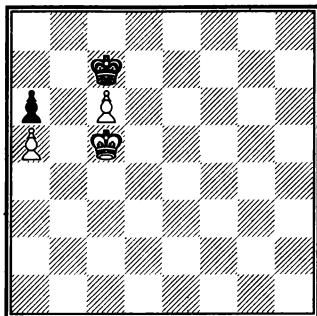
черная пешка окажется на a2. За это время белый король осуществит маневр ♔c3-d3-e4-f5-g6-h6 и истратит на него 5 ходов, отход короля – 1 ход, превращение пешки «h» – 3 хода. Итак, через 9 ходов на h8 появится белый ферзь. Так как черный король не сможет вовремя попасть на b1, то белые выигрывают.

Расчет второго маршрута, когда черный король идет к пешке h5, покажет, что белые поставят ферзя на a8, когда черная пешка дойдет до h2.

Таким образом, активное нападение на любую из белых пешек ведет к поражению черных. Но не могут ли черные защищаться пассивно, отдавая пешку, но запирая короля? Для расчета это самый трудный вариант.

1. ♔c2-c3 ♔e5-f5 2. ♔c3-d4 ♔f5-f4! 3. ♔d4-c5 ♔f4-e5 4. ♔c5-b6 ♔e5-d6 5. ♔b6:a6 ♔d6-c6 (при отсутствии пешек «h» этот зажим обеспечил бы ничью) 6. ♔a6-a7 ♔c6-c7 7. a5-a6! ♔c7-c8 8. ♔a7-b6 ♔c8-b8, и теперь создается положение типа диагр. 143. Белым потребуется 7 ходов на завоевание пешки h6 и занятия поля g7. Черные опаздывают на один ход к полю f8 и проигрывают. Весь расчет в уме займет 15 ходов. Рекомендуем проверить его на доске, а затем вновь проделать его в уме, на диаграмме.

146



Позиция на диагр. 146 получилась в партии Фарни – Алапин. Напрашивающиеся ходы не ведут к выигрышу, например: 1. ♔c5-d5 ♔c7-c8 2. ♔d5-d6 ♔c8-d8 3. c6-c7+ ♔d8-c8 или 3. ♔d6-c5 ♔d8-c7. Но если на диаграмме будет ход черных, то, очевидно, они проигрывают. На отступление короля с поля c7 белые ответят ♔c5-b6 и, взяв пешку a6, выиграют без затруднений. Но как передать ход черным?

Для решения этой задачи необходимо глубже проанализировать позицию на диагр. 146. При занятии белым королем поля c5 черный король должен обязательно занять поле c7, а при занятии поля d6 черный король должен занять поле d8, иначе решает движение пешки «c». Назовем поля c5 и c7, d6 и d8 «полями соответствия».

Белые сыграли 1. ♔c5-d5. Какое поле должен занять сейчас черный король? С поля d5 белый король может попасть и на c5 и на d6. Поэтому черный король должен быть наготове, чтобы занять поля со-

ответствия с7 и d8. Единственным пригодным полем является поле с8. Значит, полю d5 соответствует поле с8, и на 1. ♔с5-d5 возможен только один ответ 1...♚с7-с8. На 1...♚d8 (или ♚b8) последует 2. ♚d6 ♚с8 3. с7. В ответ на 1...♚с7-с8 белые сыграют 2. ♚d5-с4. Черные могут ответить 2...♚с8-b8(d8). Ошибочно 2...♚с7 из-за 3. ♚с5! До сих пор маневры черного короля были легко находимы. Но сейчас белые играют 3. ♚с4-d4! Куда теперь поставить черного короля? Очевидно, не на с7 или а7, так как белые ответят 3. ♚d4-с5. Остается только поле с8. Итак, 3...♚b8 (d8) – с8 4. ♚с4-d5! Как было разобрано выше, поле d5 соответствует полю с8. Заняв поле соответствия, белые поставили черных в безвыходное положение. На 4...♚с7 выигрывает 5. ♚с5, а на 4...♚b8 (или d8) – 5. ♚d6.

Таким образом, белые передали ход черным посредством маневра ♚d5-с4-d4-d5. Метод «треугольника» часто встречается в пешечных окончаниях.

Почему же черные не смогли своим королем с8 описать треугольник? Потому что черному коро-

лю мешал край доски. Вот основная причина поражения черных.

Упражнения

1. Белые – ♚d5, п. f5; черные – ♚d7, пп. e7, f6.

2. Белые – ♚с4, п. e4; черные – ♚с6, пп. f6, e5.

3. Белые – ♚h2, п. g2; черные – ♚f4, пп. g4, h4.

Каков будет результат в этих позициях при ходе белых и при ходе черных.

4. Решите этюд Григорьева: белые – ♚e6, пп. f2, h2; черные – ♚h3, п. f3. Белые начинают и делают ничью.

5. Белые – ♚f1, п. g2; черные – ♚g3, пп. f6, h4. В этой позиции было сыграно 1...h4-h3. Могут ли черные выиграть? Как следует белым ответить на 1...h3?

6. Решите учебный этюд автора: белые – ♚a3, пп. a4, b4, g3; черные – ♚f5, пп. a6, g5, h5. Белые начинают и выигрывают.

7. В партии Маршалл – Шлехтер (1911 г.) получилась позиция: белые – ♚e2, п. h2, черные – ♚f4, пп. g6, h5. Ход черных. Партия закончилась ничью. Считаете ли вы результат правильным? Вспомните анализ диаграмм 137 и 138.

Глава 9

ДВОЙНОЕ НАПАДЕНИЕ

В главе 5 были рассмотрены положения, в которых фигуры нападали на один неподвижный объект. Атака на подвижную фигуру оказывалась часто безрезультатной, атакованная фигура уходила на другое поле.

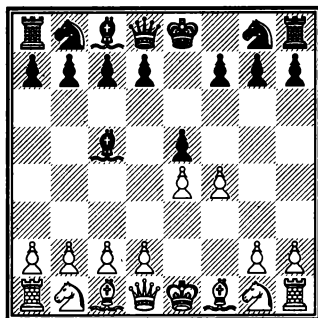
Гораздо опаснее другой прием, когда одна фигура или пешка нападет одновременно на две фигуры или пешки. Этот прием носит название двойного удара и является одним из основных в шахматной борьбе. Двойной удар часто ведет к гибели одной из двух атакованных фигур. Двойной удар пешки называют «вилкой».

Ферзь, находящийся не на краю доски, может одновременно напасть на 8 фигур, ладья на 4, слон на 4, конь на 8, пешка (кроме ладейных) на 2. Из этого перечня видно, что для выполнения двойного удара наиболее подходящими фигурами являются ферзь и конь.

Двойной удар особенно эффективен, когда одной из атакованных фигур оказывается король. Шах королю, в сочетании с одновременным нападением на другую фигуру или пешку, часто ведет к выигрышу материала. Многие ходы некоторых дебютов

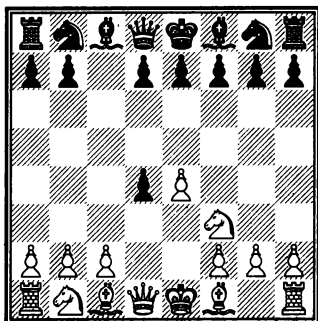
возможны только потому, что в них содержится угроза двойного удара.

147



В «отказанном королевском гамбите» 1. e2-e4 e7-e5 2. f2-f4 ♔f8-c5 черные оставляют под ударом пешку e5. Взятие ее ведет к немедленному проигрышу: 3. f4:e5 ♚d8-h4+. Двойной удар на короля и пешку. 4. ♔e1-e2 ♚h4:e4X или 4. g2-g3 ♚h4:e4+. Снова двойной удар – на короля и ладью. 5. ♚d1-e2 ♚e4:h1.

148



Такая позиция возникла в Сицилианской защите после 1. e2-e4 c7-c5 2. d2-d4 c5:d4 3. ♘g1-f3.

Пешка d4 находится под двумя ударами – коня и ферзя. Могут ли черные ее удержать? Оказывается, могут, если играющий черными найдет возможность двойного удара, связанного с шахом ♚d8-a5+. С поля a5 ферзь бьет и поле e5. Черные, сыграв 3... e7-e5, косвенно защитят пешку d4. Очевидно, что взятие белыми пешки e5 приведет к потере коня.

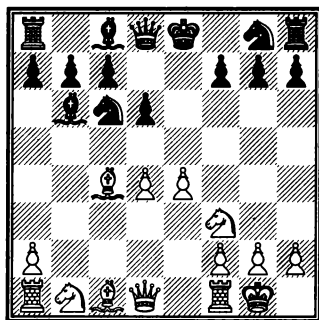
На 3...e7-e5 белым лучше всего продолжать 4. c2-c3 d4:c3 5. ♘b1:c3 d7-d6 6. ♕f1-c4, и белые фигуры займут грозные позиции, что уравнивает потерю пешки.

В «защите Каро-Канн» после 1. e2-e4 c7-c6 2. d2-d4 d7-d5 3. ♘b1-c3 d5:e4 4. ♘c3:e4 черные могут ответить 4...e7-e5 с тем, чтобы на 5. d4:e5 отыграть пешку ходом 5... ♚d8-a5+.

После ходов 1. e2-e4 e7-e5 2. ♘g1-f3 ♘b8-c6 3. ♕f1-c4 ♕f8-c5 4. b2-b4 («гамбит Эванса») 4... ♕c5:b4 5. c2-c3 ♕b4-a5 6. d2-d4 e5:d4 7. 0-0 ♕a5-b6 8. c3:d4 d7-d6 получается положение на диагр. 14 Теория считает сильнейшим продолжением 9. ♘b1-c3 ♘c6-a5 10. ♕c1-g5! f7-f6 11. ♕g5-h4. Черные могут взять слона c4. Однако после 11...♔a5:c4 следует 12. ♚d1-a4+ ♚d8-d7 13. ♚a4:c4.

Во всех этих примерах ферзь атаковал короля по диагонали (♚d1-

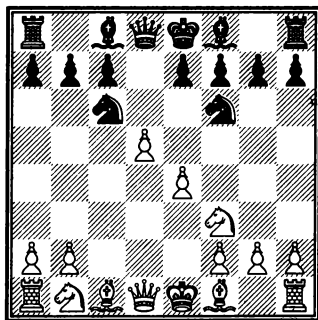
149



a4+, ♚d8-a5+), а вторую фигуру по горизонтали. Несмотря на простоту этой схемы, про нее часто забывают начинающие любители.

В одной партии были сделаны следующие начальные ходы: 1. d2-d4 d7-d5 2. c2-c4 ♘g8-f6 3. c4:d5 ♘f6:d5 4. ♘g1-f3 ♘b8-c6 5. e2-e4 ♘d5-f6 6. d4-d5.

150



Правильный ответ черных 6... ♘b8. Однако черные начали комбинацию, основанную на двойном ударе коня. 6...♘f6:e4. Черные рассчитывают только на 7. dc ♚d1+ 8. ♚d1 ♘f2+ 9. ♚e1 ♘h1, но белые ответили 7. ♕c1-e3. Теперь пешка f2 защищена слоном и белые угро-

жают взять коня с6, а если конь уходит, то следует 8. ♖a4+ и 9. ♜:e4. Двойной удар коня, на который рассчитывали черные, был опровергнут двойным ударом ферзя.

После 1. e2-e4 e7-e5 2. ♘g1-f3 f7-f6? открылась диагональ h5-e8, и белые могут пожертвовать коня. 3. ♘f3:e5 f6:e5 (лучше 3... ♜e7 4. ♘f3 ♜:e4+ 5. ♔e2 ♜c6) 4. ♜d1-h5+ ♔e8-e7 (или 4... ♘g6 5. ♜:e5+ с двойным ударом на короля и ладью h8) 5. ♜h5:e5+ ♔e7-f7 6. ♔f1-c4+ ♔f7-g6 7. ♜e5-f5+ ♔g6-h6 8. ♜f5-f4+ ♔h6-g6 9. ♔c4-f7X.

До сих пор мы рассматривали двойные удары ферзя, начинающиеся с шаха. Но достигает цели и одновременное нападение на две фигуры или на фигуру и пешку. После 1. e2-e4 e7-e5 2. ♘g1-f3 ♘b8-c6 3. ♔f1-b5 («испанская партия») черные часто применяют защиту 3... a7-a6, оставляя под ударом пешку e5. Может последовать 4. ♔b5:c6 d7:c6 5. ♘f3:e5.

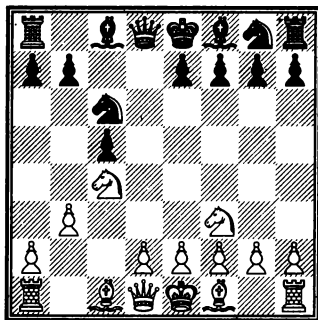
способами: а) 5... ♜d8-d4 6. ♘e5-f3 ♜d4:e4+ и б) 5... ♜d8-g5 6. d2-d4 ♜g5:g2.

Черные могли отыграть пешку и посредством 5... ♜e7 6. d4 f6 7. ♘f3 ♜:e4+ 8. ♔e3. Этот способ невыгоден, потому что черные отстают в развитии.

На 4. ♔c6 черные могли ответить и 4... bc5 5. ♘:e5 ♜g5 6. ♘g4 d5! Новый двойной удар. Атакуются и конь g4 и пешка e4. 7. ♘e3 de.

Начало партии М.Ботвинник – Р.Файн (1936 г.) протекало следующим образом: 1. ♘g1-f3 d7-d5 2. c2-c4 d5:c4 3. ♘b1-a3 c7-c5 4. ♘a3:c4 ♘b8-c6 5. b2-b3.

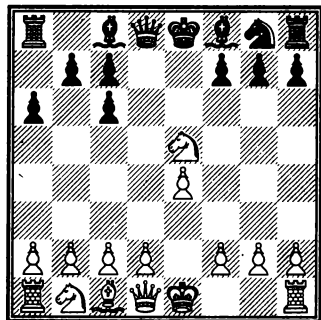
152



Возможен ли сейчас ход 5... e7-e5 ? Возможен. Выигрыш пешки e5 после 6. ♘f3:e5 ♘c6:e5 7. ♘c4:e5 привел бы к потере фигуры после двойного удара 7... ♜d8-d4!

Нередко встречается следующий тип двойного удара: ферзь нападает на фигуру или пешку и одновременно угрожает матом, например, после 1. e2-e4 e7-e5 2. ♘g1-f3 d7-d6 3.

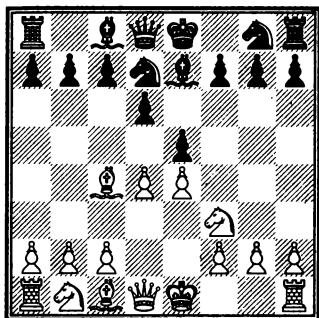
151



С помощью двойного удара черные отыгрывают пешку разными

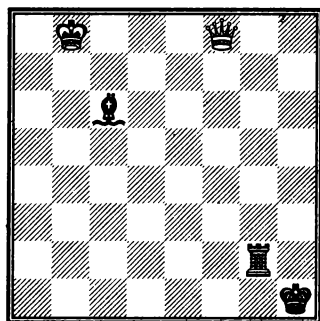
d2-d4 ♖b8-d7 («защита Филлдо-ра») 4. ♙f1-c4 ♙f8-e7? (правильно 4...с6) черные теряют пешку.

153



5. d4:e5 ♘d7:e5 (еще хуже 5... de 6. ♗d5!) 6. ♘f3:e5 d6:e5 7. ♗d1-h5!, и черные не смогут одновременно защититься от мата на f7 и спасти пешку e5.

154



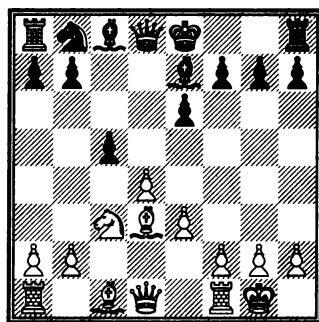
Если черным удастся поменять местами ладью и слона, то выигрыша у белых не будет. В этом случае черные фигуры защищали бы друг друга и нельзя было бы подвести белого короля. На диагр. 154 ход за черными, и все же они неизбежно теряют слона или ладью.

Вот несколько вариантов. Грозит ♗f8-h6+. 1...♙c6-d5 2. ♗f8-h8+ ♖g2-h2 (или 2...♙g1 3. ♗d4+) 3. ♗h8-a1+ ♙h1-g2 4. ♗a1-b2+ ♙g2-h3 5. ♗b2-c3+ ♙h3-g4 6. ♗c3-d4+ или 1...♖g2-b2+ 2. ♙b8-c7 ♖b2-c2 3. ♗f8-h6+ ♙h1-g1 4. ♗h6-g6+.

Найдите выигрыш при других ходах черных.

Читатель знаком со вскрытым шахом. На короля нападает фигура, которая была закрыта другой фигурой или пешкой. Аналогичным способом получается вскрытый двойной удар.

155



На диагр. 155 пешка d4 атакована дважды – пешкой и ферзем.

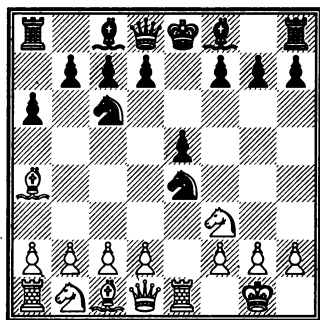
После 1...c5:d4 2. e3:d4 ♗d8:d4? черные теряют ферзя. 3. ♙d3-b5+ ♘b8-c6.

Конь защищает ферзя, но он связан, и его ударная сила исчезла. 4. ♗d1:d4. Вместо 2...♗:d4 черные могли сыграть 2...♘c6, угрожая взятием пешки d4. 3. ♙e3 0-0 4. ♖e1. Могут ли черные выиграть пешку d4?

Нет, они вновь попадутся на вскрытый двойной удар: 4...♘:d4 5. ♙:d4 ♜:d4 6. ♙:h7+ ♚:h7 7. ♜:d4.

Двойной удар ладьи играет небольшую роль в некоторых дебютах. В «испанской партии» после ходов 1. e2-e4 e7-e5 2. ♘g1-f3 ♘b8-c6 3. ♙f1-b5 a7-a6 4. ♙b5-a4 ♘g8-f6 5. 0-0 ♘f6:e4 белые могут ходом 6. ♚e1 отыграть пешку.

156



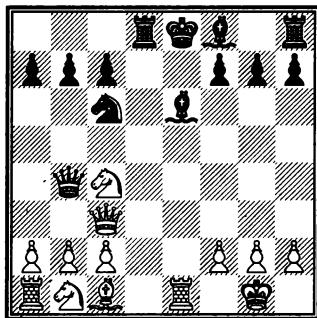
6...♘c5 7. ♘:e5 ♙e7 (угрожал вскрытый шах. 8. ♘c6+). Однако теория считает сильнее продолжением 6. d2-d4 e5:d4? 7. ♚f1-e1! d7-d5 8. ♘f3:d4 (конь c6 атакован дважды. Грозит 9. ♘:c6 bc 10. ♙:c6+ ♙d7 11. ♙:a8) 8...♙c8-d7 9. f2-f3, и белые выигрывают фигуру. В одной партии вместо 7...d5 было сыграно 7...f5 8. ♘:d4 ♜h4 (черные хотят на 9. f3 ответить 9...♜f2+ и 10...♜:d4) 9. g3 ♜f6 10. ♙:c6 bc 11. f3 ♙c5 12. c3 d5 13. fe fe. За фигуру черные получили только две пешки, а потому и проиграли партию.

В женском первенстве Чехословакии 1954 г. партия между шахма-

тистками Грушкова и Суха была начата следующими ходами:

1. e4 e5 2. ♘f3 d6 3. d4 ♘f6 4. de ♘:e4 5. ♙c4 ♜e7? (грозило 6. ♜d5; правильно 5...c6!) 6. 0-0 de 7. ♜d5? (правильно 7. ♚e1, и если 7...♘f2, то 8. ♜:f2 ♜c5+ 9. ♜d4) 7...♘d6! 8. ♘:e5 ♙e6 9. ♜d3 ♘:c4 10. ♘:c4 ♘c6 11. ♚e1 ♚d8 12. ♜c3 ♜b4!

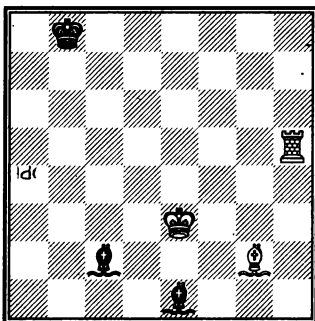
157



13. ♙f4? (белые просмотрели двойной удар ладьи. Правильный ход 13. ♙d2) 13...♚d4! 14. ♙:c7 ♜:c4, и белые сдались через несколько ходов.

Г. Ринк

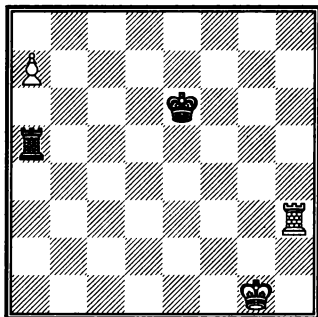
158



Выигрыш при ходе белых

На диагр. 158 показан этюд Г. Ринка, решение которого будет очень полезно для тренировки двойных ударов ладьи. Первый ход 1. ♔e3-e2! приводит к выигрышу в несколько ходов одного из черных слонов. Найдите все варианты.

159



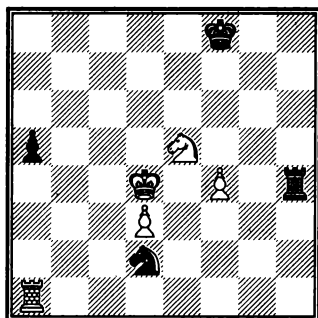
Выигрыш при ходе белых

Часто встречающееся в практической игре окончание показано на диагр. 159. Белые выигрывают с помощью комбинации, основанной на двойных ударах ладьи. 1. ♖h3-h6+! Необходимо заставить черного короля перейти на 7-ю горизонталь. 1...♔e6-f7. Если 1...♔e5 (или f5), то 2. ♖h5+ и 3. ♖a5 2. ♖h6-h8! Угрожает 3. a8♖ ♖a8 4. ♖a8 2...♖a5:a7 3. ♖h8-h7+, и выигрывают ладью.

Переходим к рассмотрению двойных ударов коня. На диагр. 160 белые при своем ходе выигрывают ладью двойным ударом.

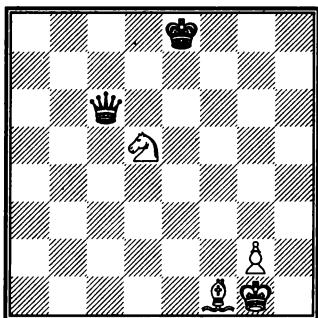
1. ♘e5-g6+ ♔f8-g7 2. ♘g6:h4, но ответным ударом 2...♘d2-b3+ черные также выигрывают ладью. Комбинация все же выгодна белым,

160



последует 3. ♔d4-c3 ♘b3:a1 4. ♔c3-b2, и белые остаются с лишней фигурой.

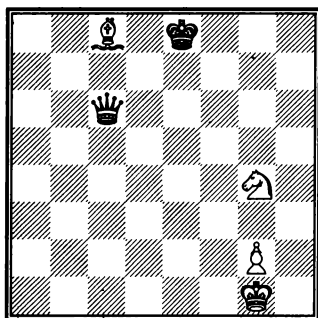
161



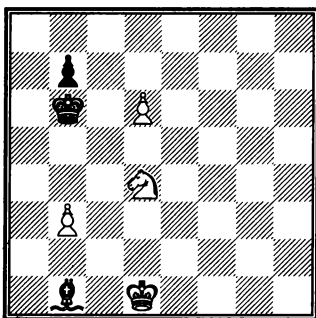
На диагр. 161 белые при своем ходе выигрывают с помощью двойного удара коня. Конь d5 может дать шах на f6 или c7. С поля c7 конь будет атаковать поля b5, e6, e8, следовательно, если заманить ферзя на поле b5, то он будет потерян. Отсюда находится выигрывающий ход 1. ♕f1-b5!

Аналогично на диагр. 162 белые выигрывают посредством 1. ♕c8-d7+! На 1...♖:d7 следует 2. ♘f6+, а на 1...♔:d7 – 2. ♘e5+, после чего дело кончается выигрышным пешечным эндшпилем.

162

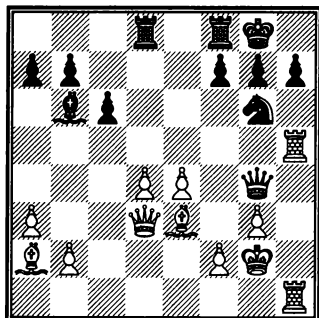


163



На диагр. 163 показано положение из этюда Л.Куббеля. После 1. ♖d1-c1! с последующим 2. d7 белые выигрывают слона за пешку.

164



На диагр. 164 показано положение из партии Андерсен – Стаунтон

на международном турнире в Лондоне, 1851 г. Читатель увидит, как пользуются двойным ударом шахматные мастера.

1... ♜d8:d4!

Черные правильно жертвуют ладью, так как на 2. ♔:d4 следует 2... ♜f4+ 3. ♖f1 ♜:d3 4. ♜:h7 ♜d1+ 5. ♖g2 ♜:h1+ 6. ♜:h1 ♔:d4 7. ♜d1! ♔:b2 8. ♜:d3, и у черных остается лишняя пешка.

2. ♜d3-c3 ♜d4:e4

3. ♜h5:h7

Белые могли провести двойной удар 8. f3 (Такой двойной удар пешки называют «вилкой», однако черные ответили бы 3... ♜:h5 4. ♜:h5 ♜:e3. Черные за ферзя получили бы ладью, слона и две пешки. Как было указано в главе 5, такое соотношение сил можно считать равным, но атака переходила к черным. На 8. f3 хорошо и 8... ♜f4+.

3... ♔b6-d4

Грозил мат на g7.

4. ♔e3:d4 ♜e4:d4?

Стаунтон просматривает ответную комбинацию белых, основанную на двойном ударе ладьи. Правильное продолжение заключалось в 4... ♜f4+ 5. ♖g1 ♜d1+! (Двойной удар коня 5... ♜e2+ не достигает цели, после 6. ♖f1 нельзя взять ферзя из-за мата на h8) 6. ♖h2 ♜:d4 7. ♜:d4 ♜:d4 8. ♜h4 ♜e2, и черные сохраняют лишнюю пешку.

Другой вариант еще интереснее: 4... ♜f4+ 5. ♖h2 ♖:h7 6. gf ♜h8?

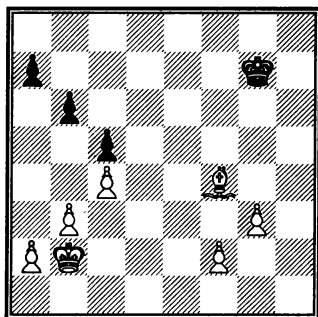
(Казалось бы, решающий ход: грозит 7...♔g8+) 7. ♔f7!, и выигрывают белые. После 6...♖f4! черные сохраняют перевес, они грозят 7...♖f3, а также взятием слона.

5. ♖h1-h4! ♘g6:h4+

6. ♖h7:h4, и белые выигрывают.

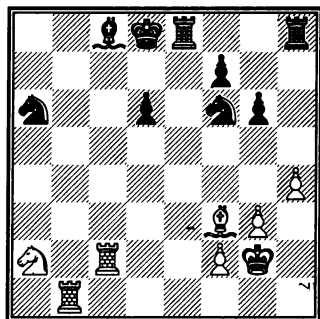
На диагр. 165 слон нападет на пешки с тыла, на диагр. 166 показан двойной удар слона.

165



Белые, начиная, выигрывают пешку: 1. ♔f4-b8 a7-a6 2. ♔b8-a7 b6-b5 3. c4:b5 a6:b5 4. ♔a7:c5.

166

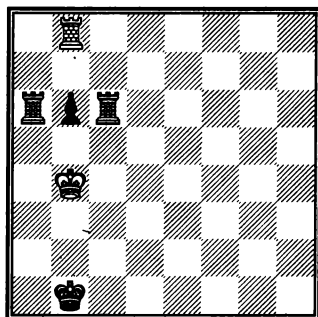


На диагр. 166 белые при своем ходе выигрывают две фигуры за ладью посредством 1. ♖c2:c8+! ♔d8:c8 2. ♔f3-b7+ ♔c8-c7 3.

♔b7:a6 ♖a8 4. ♘b4 или 4. ♔c4. Черные при своем ходе выигрывают качество ходом 1...♔c8-f5.

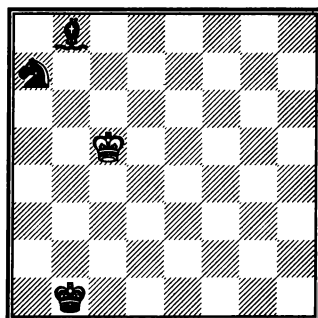
Двойные удары короля показаны на следующих примерах.

167



В позиции на диагр. 167 после 1. ♔b4-b5 черные не могут избежать потери ладьи.

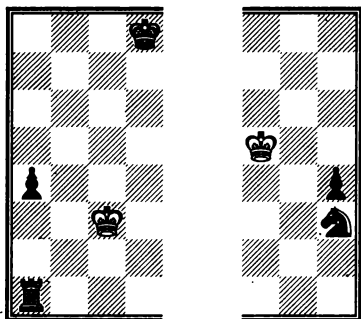
168



В позиции на диагр. 168 белые играют 1. ♔c5-b6! и выигрывают при любом ответе одну из черных фигур, например: 1...♔a7-c8+ 2. ♔b6-b7.

В позиции на диагр. 169 черная пешка не может пройти в ферзи без помощи черного короля. После 1... a4-a3 белые ходят королем на b3, а после 2...a3-a2 играют 3. ♔b2.

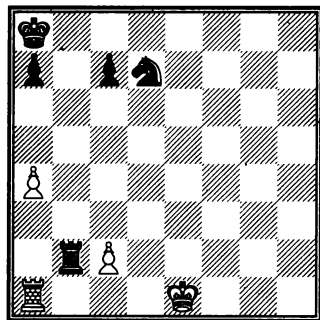
169, 170



В позиции на диагр. 170 к выигрышу ведет только 1...♘h3-g5! 2. ♕f5-g4 h4-h3 и не помогает двойной удар короля. Конь черных неуязвим, так как при его взятии король выходит из квадрата пешки.

1...♘f2 2. ♕f4 h3 3. ♕g3 вело только к ничьей.

171

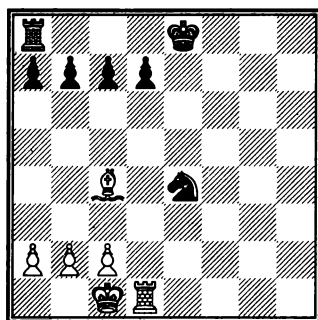


В позиции на диагр. 171 следует неожиданный двойной удар 1...0-0-0!, и черные теряют фигуру.

Пример пешечной вилки показан на диагр. 172.

Белые двойным ударом ладьи 1. ♖d1-e1 выигрывают коня. Черные, тем не менее, спасаются, продол-

172

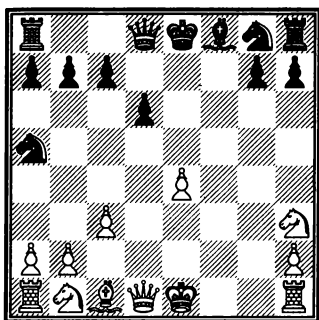


жая 1...0-0-0! 2. ♖e1:e4 d7-d5, и фигура отыгрывается.

Вилка встречается в целом ряде дебютов. Например, после 1. e2-e4 e7-e5 2. ♘g1-f3 ♘b8-c6 3. ♘b1-c3 ♘g8-f6 (Дебют четырех коней) 4. ♙f1-c4 черные могут ответить 4... ♘f6:e4. Жертва фигуры временная: после 5. ♘c3:e4 черные отыгрывают фигуру ходом 5...d7-d5. Такой же маневр может быть применен в Испанской партии после 1. e2-e4 e7-e5 2. ♘g1-f3 ♘b8-c6 3. ♙f1-b5 ♙f8-c5. Белые играют 4. ♘f3:e5 ♘c6:e5 5. d2-d4. В «дебюте слона» после 1. e2-e4 e7-e5 2. ♙f1-c4 ♘g8-f6 3. ♘b1-c3 черные могут продолжать 3...♘f6:e4 4. ♘c3:e4 d7-d5. В главе 7 не рекомендовалось ходить в дебюте дважды одной и той же фигурой из-за потери времени. В данном случае после вилки d2-d4 или d7-d5 и другая сторона должна потерять темп.

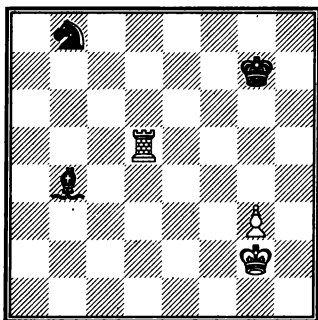
Не все двойные удары ведут к цели – выигрышу материала. Иногда удастся вывести из-под удара обе атакованные фигуры.

173



На диагр. 173 двойной удар 1. ♖d1-a4+ бесполезен. Черные спасают коня или путем 1... ♘a5-c6 или 1...c7-c6. Выигрывает фигуру двойной удар 1. ♖d1-h5+. Черные при своем ходе 1... ♖d8-h4+ нападают сразу на короля, коня и пешку, однако ход 2. ♘h3-f2 защищает все три объекта.

174



На диагр. 174 белые ходом 1. ♖d5-b5 нападают на коня и слона. Защиты черных 1... ♘b8-c6 и 1... ♘b8-a6 недостаточны, последует второй двойной удар 2. ♖b5-b6!, и одна из фигур потеряется. Правильно 1... ♘b4-d6, и если 2. ♖b4-b6, то 2... ♘d6-e5 3. ♖b6-b5 ♖g7-f6.

Иногда двойной удар не достигает цели, так как за время, потраченное на взятие фигуры, противник успеет возместить материальный урон. После ходов 1. e2-e4 e7-e5 2. ♘f1-c4 ♘f8-c5 белые могут сыграть на ловушку: 3. ♖d1-e2. Грозит комбинация, основанная на двойном ударе: 4. ♘f7+ ♖:f7 5. ♖c4+ и 6. ♖:c5. Черные отвечают 3... ♘d8-g8-f6, как бы не замечая ловушки. 4. ♘c4:f7+ ♖e8:f7 5. ♖e2-c4+ d7-d5! вот в чем загвоздка. Если белые берут пешку d5, то слон c5 останется цел, а на 6. ♖c4:c5 последует 6... ♘f6:e4 7. ♖c5-e3 ♖h8-e8, и черные, овладев центром, получают лучшую игру.

Упражнения

1. В позиции: белые – ♖g4, ♘b2, ♘f4, п. a6; черные – ♖c3, ♖a5, п. g6 – белые при своем ходе выигрывают. Каким способом?

2. Найдите выигрыш в позиции: белые – ♖g1, ♖f3, ♖f1, ♘b1, ♘c3, пп. a3, b2, f2, g2, h2; черные – ♖g8, ♖d6, ♖c8, ♘f8, ♘c5, пп. a7, b6, f7, g7, h7. Ход белых.

3. В позиции: белые – ♖g1, ♖a1, e1, ♘c1, пп. a2, b3, f2, g2, h3; черные – ♖f8, ♖b8, c5, ♘d7, пп. a6, b5, f6, g7, h7 – ход белых. Каким способом они достигают выигрыша материала.

4. Белые – ♖g1, ♖a1, e1, ♘c3, ♘b3, g5, пп. a2, b2, e3, f2, g2, h3; черные – ♖g7, ♖a8, f8, ♘f5, ♘d6,

f6, пп. a6, b7, f7, g6, h7. Найдите выигрыш белых при их ходе.

5. Какими способами белые при своем ходе выигрывают пешку в позиции: белые – ♖e2, ♘e3, пп. b2, f2, g3, h4; черные – ♜h6, ♙h5, пп. b6, c5, f7, g7. Найдите 3 выигрывающих варианта.

6. Дана позиция: белые – ♖g2, ♗f3, ♜f1, ♙c2, пп. a2, d4, f2, g3, h2; черные – ♜g8, ♗d6, ♜e8, ♙f6, пп. a7, b6, c7, g7, h7. Ход черных. Могут ли они выиграть пешку d4?

7. Дана позиция: белые – ♖f2, ♗d2, ♜a3, ♙g4, пп. a2, b5, d4, e3, h3; черные – ♜a8, ♗b8, ♜c7, ♙f6, пп. a7, b7, e6, h4. Каков будет исход партии при ходе белых и при ходе черных?

8. Как следует продолжать белым в позиции: белые – ♖g1, ♗e2, ♜a1, d1, ♘c1, ♙f1, пп. a2, b2, f2, g3, h2; черные – ♜e8, ♗d7, ♜a8, h8, ♙d5, d8, пп. a7, b6, c7, e6, f7, g7, h7?

9. В партии Кон – Олланд, 1902 г., получилась позиция: белые – ♖b2, ♗f3, ♜e1, e3, ♘c5, пп. a3, b4, c3, d4, f2, g3, h4; черные – ♜b6, ♗d8, ♜g6, g8, ♙d6, пп. a4, b5, c6, d5, f6, f7. Белые в три хода выиграли пешку. Каким способом?

10. В партии Сангинетти – Фишер (1958 г.) получилась позиция: белые – ♖g1, ♗d2, ♜d1, ♙f1, ♘f3, пп. a2, b2, c2, d5, g2, h2; черные – ♜g7, ♗c7, ♜a8, f8, ♘f4, пп. a6, b4, e5, f6, g6, h7. Ход черных.

Каким способом 14-летний Фишер выиграл пешку?

11. В одной партии получилась позиция: белые – ♖a2, ♜b5, п. a4; черные – ♜d3, ♗c3. Черные сыграли 1...♜d3-c2. Докажите, что белые теряют ладью в несколько ходов.

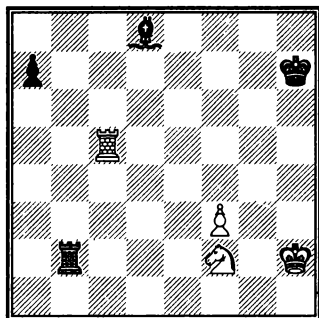
12. В партии Цукерторт – Андерсен (1865 г.) получилось положение: белые – ♖g1, ♗g3, ♜a1, f1, ♙c1, c4, ♘d5, пп. a2, b2, c2, d4, e4, g2, h2; черные – ♜e8, ♗d7, ♜a8, h8; ♙c8, f8, ♘d8, g8, пп. a7, b7, c6, d6, f7, h7. Ход белых. Найдите, как они выиграли в несколько ходов.

13. В партии Зурахов – Гургенидзе (1956 г.) начальные ходы были 1. d4 ♘f6 2. c4 g6 3. ♘c3 ♙g7 4. e4 d6 (Староиндийская защита) 5. f3 e5 6. d5 ♘fd7 7. ♙e3. Слон на g7 малоактивен. Каким способом Гургенидзе разменял его?

Усвоение двойного удара и пешечных окончаний позволяет сделать еще шаг вперед. Ниже даны позиции более сложного типа. Борьба в них происходит по следующей схеме: одна из сторон с помощью двойного удара добивается восстановления материального равновесия. Создается положение, когда другая сторона может упростить позицию и перейти в пешечное окончание. Следует определить конечный исход борьбы. Для примера покажем решение этюда Е. Сомова-Насимовича (1936 г.).

Е. Н. Сомов-Насимович

175



Ничья при ходе белых

Силы сторон равны, но у белых атакован конь f2, и защита его связана с трудностями.

1. ♖h2-g3!

На 1. ♖g1 из-за 1...♙b6, и белые теряют фигуру. Теперь же на 1...♙b6 белые ответят 2. ♘d3! ♙d2 3. ♙c3 с равной игрой.

1...♙b2:f2!

Жертва основана на двойном ударе. После 2. ♖f2 ♙b6 черные выигрывают ладью и партию. Ладейная пешка «а» пройдет в ферзи, так как поле а1 попадет под удар слона черных.

2. ♙c5-h5+ ♖h7-g6

3. ♙h5-d5!

Опять две фигуры черных под ударом.

3... ♙d8-b6

4. ♙d5-d6+

Теперь понятно, зачем белые дали шах на 2-м ходу. Они хотели завлечь короля на 6-ю горизонталь.

4... ♖g6-f5!

5. ♙d6:b6! ♙f2:f3+!

Черные рассчитывают перейти в выигрышный пешечный эндшпиль после 6. ♖f3 ab. Король черных впереди пешки, и оппозиция захвачена черными.

6. ♖g3-g2!! ...

Этот хитрый ход спасает белых. Они передают очередь хода черных.

6... a7:b6

После 6...♙a3 7. ♙b7 ладейный эндшпиль также закончится ничью.

7. ♖g2:f3, и ничья.

Упражнения

1. Белые – ♖b3, ♙h7; черные – ♖c6, ♙a5, ♙g1, п. c7. Могут ли белые при своем ходе спасти партию?

2. Белые – ♖c4, ♙h6, ♘e4; черные – ♖e5, ♙f3, ♘e6, d7, п. f5. Каков будет результат при ходе белых?

3. Белые – ♖c4, ♙e7, ♙f3, черные – ♖e5, ♙g8, ♙e8, ♘e6, п. f6. Определите исход борьбы при ходе белых.

4. Белые – ♖d3, ♙c4, d4; черные – ♖d6, ♙c6, ♙d5, ♘d8, п. e7. Определите исход партии при ходе белых.

5. Белые – ♖f3, ♘e3, ♙g3; черные – ♖g5, ♘e4, d6, п. e7. Ход черных. Могут ли они выиграть?

6. Белые – ♖g4, ♙f4, ♘b5, пп. a2, g5; черные – ♖h7, ♙e7, п. b4. Ход черных. Могут ли они добиться ничьей?

7. Белые – ♖с4, ♜b3, ♙d3, п. d4; черные – ♗d7, ♝е6, ♜а6. Ход белых. Могут ли они выиграть?

8. Белые – ♖е3, ♜а6, ♜d4, п. f3; черные – ♗е7, ♝с7, ♜d6, ♙g8, п. е5. Ход белых. Могут ли они добиться ничьей?

9. Белые – ♖е4, ♜d3, ♜а6, п. f3; черные – ♗с6, ♝а7, ♙е6, пп. g5, h6. Ход черных. Могут ли они выиграть ферзя?

10. В партии Барца – Вайтонис (Стокгольм, 1952) после 31-го хода возникло положение: белые – ♖с1, ♝g8, ♜с3, ♙b3, пп. a2, b2, e3, f4, h4; черные – ♗f6, ♝d6, ♜b6, ♙g4, пп. a7, b7, e6, f5. Белые сыграли 32. ♝g7:g4. Правильна ли эта комбинация? Какой другой ход рекомендовать белым?

П. МОРФИ

После первого Лондонского международного турнира за победителем его Андерсеном упрочилась репутация сильнейшего мастера Европы. Попытки организовать матч Андерсена со Стаунтоном не удались по вине Стаунтона. Французский мастер Гаррвиц по силе игры явно уступал Андерсену. Возможно, что русский мастер Петров имел бы шансы на успех в матче с Андерсеном, но по разным причинам он уклонялся от шахматных соревнований, и реальную силу его игры трудно оценить.

Уже на Лондонском турнире было много разговоров о шахмат-

ном вундеркинде, жившем в Новом Орлеане. Мастер Левенталь побывал в Соединенных Штатах в 1850 г. и сыграл с 12-летним мальчиком по фамилии Морфи две партии, из которых одну проиграл, а одну свел вничью.

В октябре 1857 г. в Нью-Йорке состоялся первый всеамериканский шахматный турнир, на котором Морфи завоевал первый приз.

После победы Морфи американцы пригласили Стаунтона в Соединенные Штаты для матча с Морфи. Долгие переговоры не дали результата.

Тогда Морфи решил отправиться в Европу и там скрестить оружие с сильнейшими шахматистами Старого света. В июне 1858 г. он прибыл в Англию. Состоялись две консультативные партии между Морфи и Бернсом, с одной стороны, и Стаунтоном и Оуэном, с другой. Обе партии были выиграны Морфи, после чего Стаунтон уклонился от матча с американцем.

В отдельных партиях Морфи без труда победил сильных английских мастеров: Бернса, Берда, Оуэна и, наконец, в июле 1858 г. состоялся матч с Левенталем, переехавшим на жительство в Англию. Этот ответственный матч был выигран Морфи со счетом +9, -3, =2. После окончания матча с Левенталем Морфи сыграл еще матч с Оуэном, давая ему пешку и ход вперед. И

этот матч был выигран Морфи. В Англии Морфи делать было нечего, и в сентябре он уже был в Париже. Вскоре был организован матч Морфи с сильнейшим мастером Парижа Д. Гаррвицем. Морфи проиграл первые две партии, но затем одержал четыре рядовые победы. Седьмая партия была ничья. Потерпев поражение в восьмой партии, Гаррвиц сдал матч.

Мать Морфи была француженка. Поэтому победы Морфи в Париже рассматривали чуть ли не как национальное торжество французского гения. После победы над Гаррвицем поклонники Морфи послали приглашение Андерсену приехать в Париж для матча с молодым американцем. Андерсен принял вызов, и 20 декабря 1858 г. началась эта историческая дуэль.

Выигравший 7 партий (ничьи не считались) признавался победителем матча. Местом игры был специальный зал в одном из лучших отелей Парижа. Публика на матч не допускалась. Присутствовали только почетные организаторы матча мастера Сент-Аман, Де-Ривьер, Прети, Мортимер, Журну.

Матч продолжался всего одну неделю. Морфи выиграл 7 партий, проиграл 2 и 2 партии закончил ничью. Андерсен не стал объяснять свою неудачу всякого рода случайными обстоятельствами, а открыто признал превосходство Морфи. В

письме к германскому мастеру Лаза он писал, что «играющий с Морфи пусть оставит надежду поймать его в какую-либо хитрую западню. Если какой-либо ход Морфи кажется на первый взгляд неудачным, то при более глубоком анализе он оказывается хорошо продуманным: Морфи относится к шахматам с серьезностью и добросовестностью художника. Напряжение мысли в шахматной партии доставляет нам только удовольствие, для Морфи это священная обязанность, выполнение возложенной на себя миссии».

После матча Морфи сыграл с Андерсеном еще 6 легких партий с результатом +5, -1, затем состоялась еще серия из 8 легких партий с председателем лондонского клуба Монгредиеном, которые вряд ли можно рассматривать как матч. Счет был +7, -0, =1, в пользу Морфи.

В апреле 1859 г. Морфи решил уехать на родину и по пути в Америку прибыл в Лондон. Здесь он провел три недели, дал рекордный по тому времени сеанс одновременной игры не глядя на доску против 10 сильнейших шахматистов (+2, -0, =8). Последним серьезным выступлением Морфи был сеанс одновременной игры против 5 сильнейших английских и французских мастеров. Морфи выиграл у Ривьера и Берда, проиграл Бернсу и сделал ничьи с Боденом и Левенталем.

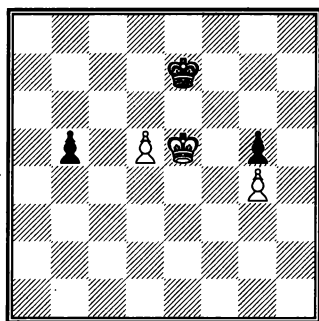
Вернувшись на родину, Морфи постепенно отошел от шахмат. В 1867 г. Морфи опять побывал в Париже, но ни разу не посетил проходивший там международный турнир. Причина отхода Морфи от шахмат

не выяснена. Морфи умер в 1884 г., пораженный душевной болезнью. Так печально закончился жизненный путь выдающегося шахматного художника, одного из сильнейших мастеров за всю шахматную историю.

Глава 10

МНОГОПЕШЕЧНЫЕ ОКОНЧАНИЯ

176



На диагр. 176 показана позиция, часто встречающаяся в пешечных окончаниях. Положение белых на первый взгляд выгодное. Король белых занимает активную позицию в центре, пешка g5 слаба. На самом же деле белые не могут спасти партию: их губит отдаленная проходная пешка черных b5. Движения ее вперед отвлечет короля белых на линию «b», а в это время черный король завоюет пешки d5 и g4. Если ход белых, то игра может развиваться следующим образом.

1. ♔e5-e4

Упрощает задачу черных 1. d6+ ♔d7 2. ♔d5 b4 3. ♔c4 ♔:d6 4. ♔:b4 ♔e5 5. ♔c4 ♔f4 6. ♔d3 ♔:g4, и выигрывают.

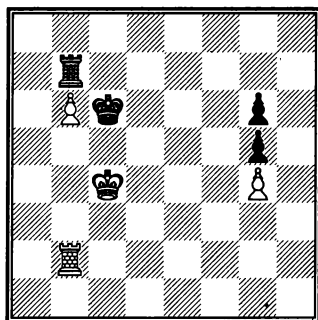
1... ♔e7-d6

2. ♔e4-d4 b5-b4

3. ♔d4-c4 b4-b3!
4. ♔c4:b3 ♔d6:d5
5. ♔b3-c3 ♔d5-e4
6. ♔c3-d2 ♔e4-f3
7. ♔d2-e1 ♔f3:g4

Белому королю не хватило одного темпа, чтобы занять оппозицию на поле g2.

177



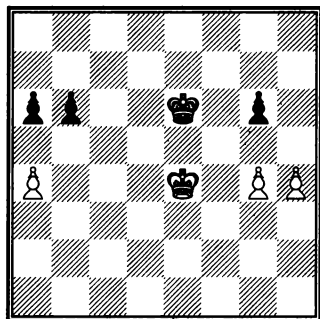
На диагр. 177 позиция черных кажется выигрышной, так как пешка b6 теряется. В случае ее взятия белый король вторгается на правый фланг, например: 1... ♖b7:b6 2. ♖b2:b6+ ♔c6:b6 3. ♔c4-d5 ♔b6-c7 4. ♔d5-e6 ♔c7-d8 5. ♔e6-f7! (5. ♔f6 ♔e8! 6. ♔:g6 ♔f8 7. ♔:g5 ♔g7, и ничья) 5... ♔d8-d7 6. ♔f7:g6 ♔d8-e7 7. ♔g6:g5, и выигрывают.

Таким образом, взятие пешки b6 ведет к поражению черных. Но и

другие ходы не помогают. На 1...♔f7, следует 2. b7! ♕:b7 3. ♕:b7 ♖:b7 4. ♖d5 и т. д. Если 1...♔b8, то 2. b7 ♖c7 3. ♖c5, и черные стоят перед выбором – или потерять ладью после 3...♖d7 4. ♖b6 и 5. ♖a7, или же перейти в проигранное пешечное окончание. Не спасает черных и 1...♖d7 2. ♖b5 ♖c8 3. ♕a2 ♖b8 (или 3...♔f7 4. ♕a8+ и 5. ♕a7) 4. ♕a7!, и белые вынуждают переход в выигрышный пешечный эндшпиль.

Предлагаем убедиться читателям, что в аналогичной позиции: белые – ♖c3, ♕b3, пп. b5, g3; черные – ♖c5, ♕b6 пп. g4, g5 – черные, продолжая 1...♕:b5, достигают ничьей.

178

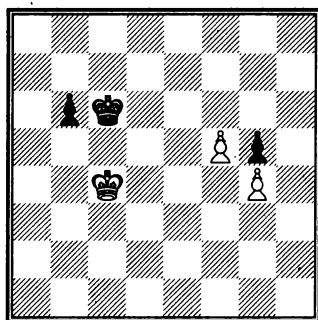


Каждый из противников может образовать отдаленную проходную: белые ходом 1. h4-h5, черные – 1... b6-b5. Однако в данном случае не удастся уничтожить обе пешки на другом фланге.

1. h4-h5 g6:h5 2. g4:h5 ♖e6-f6 3. ♖e4-d5 ♖f6-g5 4. ♖d5-c6 b6-b5!, и белые вынуждены разменять

пешку «а», иначе черная защищенная проходная пешка обеспечит черным победу.

179



На диагр. 179 борьба идет между отдаленной проходной и защищенной проходной. Обычный план использования отдаленной проходной пешки не ведет здесь к цели. Когда король черных направится к пешкам f5 и g4, то он не сможет взять ни той, ни другой. Черный король не может покинуть квадрат пешки f5. Однако выигрыш белых связан с техническими трудностями. например, после 1. ♖c4-b4 b6-b5! черные достигают ничьей: 2. ♖b4-c3 (2. ♖a5 ♖c5!) 2... ♖c6-c5 3. ♖c3-b3 ♖c5-d5 4. ♖b3-b4 ♖d5-c6 5. ♖b4-c3 ♖c6-c5 6. ♖c3-d3 ♖c5-d5 7. ♖d3-e3 ♖d5-e5. Для выигрыша надо проникнуть королем в пятый ряд, что достигается комбинированным действием белого короля на обоих флангах.

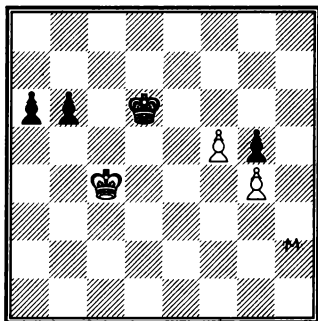
1. ♖c4-d4! ♖c6-d6 (Хуже 1...b5 2. ♖e5 b4 3. ♖d4, и пешка теряет-ся) 2. ♖d4-e4! ♖d6-d7 3. ♖e4-d5 ♖d7-c7 4. ♖d5-e6! b6-b5 (4...♖d8

5. ♔d6) 5. f5-f6, и выигрывают или 2...♔d6-e7 3. ♔e4-e5 ♔e7-d7 4. ♔e5-d5 ♔d7-c7 5. ♔d5-e6 и т. д.

Черные проиграли потому, что из-за цугцванга должны были пропустить белого короля вперед. Переставим на диаграмме 179 черного короля на b7. Предлагаем читателю убедиться самому, что при ходе черных к ничьей ведет 1... ♔с8! 2. ♔d4 ♔d8!, занимая дальнюю оппозицию. А если переставить черного короля на d7, то к ничьей ведет 1...♔с8 и 1... ♔d8, например 1...♔d8 2. ♔d4 ♔e8 3. ♔e4 ♔d8 4. ♔d4 ♔e8 5. ♔с4 ♔d8. Черным надо следить за тем, чтобы на ♔e5 они могли ответить ♔e7, на ♔d5-♔d7, на ♔b5-♔с7.

Сила защищенной проходной пешки видна из следующего примера. На диагр. 180 у черных две связанные проходные пешки, но без активной помощи своего короля, прикованного к квадрату пешки f5, пешки не могут пробиться вперед

180

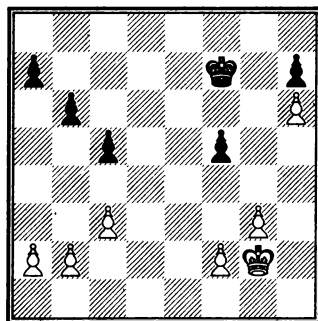


1...а6-а5 2. ♔с4-d4 b6-b5 3. ♔d4-c3 ♔d6-d5 4. ♔с3-b3 ♔d5-

с5 5. ♔b3-a3 a5-a4 6. ♔a3-b2 b5-b4 7. ♔b2-a2 a4-a3 8. ♔a2-b3 ♔с5-d5 9. ♔d3-a2 ♔d5-c5 10. ♔a2-b3 ♔с5-d5 11. ♔b3-a2, и ничья. Попытка черных провести одну из пешек в ферзи с помощью короля не ведет к цели, например: 11... ♔d5-c4 12. f5-f6 ♔с4-c3 13. f6-f7 b4-b3+ 14. ♔a2:a3! (14. ♔a1? ♔с2 15. f8♙ b2+ 16. ♔a2 b1♙+ 17. ♔:a3 ♙b3X) 14...b3-b2 15. f7-f8♙ b2-b1♙ 16. ♙f8-c5+ ♔с3-d2 17. ♙с5:g5+, и черные в лучшем случае могут рассчитывать на ничью.

Наличие запасного темпа не раз влияло на исход борьбы в рассмотренных ранее пешечных окончаниях (диагр. 97), так как приводило к захвату оппозиции и вторжению короля. И в многопешечных окончаниях запасной темп играет громадную роль. На диагр. 181 показана позиция, встретившаяся в одной партии Бронштейна.

181



1. ♔g2-f3

Косвенная защита пешки h6. На 1...♔g6 следует 2. ♔f4. Лишняя

пешка белых должна была привести к несложному выигрышу.

- 1... c5-c4
2. ♖f3-f4 ♖f7-f6
3. f2-f3 ...

После 3. b3! cb 4. ab a6 5. c4 (только не 5. b4? a5!, и у черных образуется отдаленная проходная) 5...a5 у черных на ферзевом фланге нет запасных темпов, и они должны проиграть.

- 3... b6-b5
4. a2-a3?

Все еще возможно было 4. b3. После 4...cb 5. ab a5 черные грозят прорывом 6...a4. Поэтому 6. ♖e3!, и если 6...a4, то 7. ba ba 8. ♖d2. Черный король не может выиграть пешку h6, так как после 8...♗g6 9. c4 пешка проходит в ферзи. Но и другой маршрут с целью использовать отдаленную проходную посредством 8... ♖e6 9. ♖c2 ♗d5 10. ♖b2 ♖c4 11. g4! fg 12. fg ♗d5 13. g5 ♖e6 также не спасает. 14. g6 ♖f6 15. gh.

- 4... a7-a6

Теперь у черных есть в запасе ходы a6-a5 и a5-a4.

5. g3-g4 ♖f6-g6

Интересный защитительный ход. К проигрышу вело 5...fg 6. fg ♗g6 7. g5 ♗h5 8. ♖f5 a5 9. ♖f6 и затем 10. g6.

6. ♖f4-e5? ...

После 6. g5 a5! белые теряют пешку g5. 6. g6+ ♗:h6 ведет к образованию у черных отдаленной проходной и требует точного расчета.

Белые выигрывали, продолжая 7. ♖e5! ♗g7 8. f6+ ♖f7 9. ♖f5 a5 10. ♗e5 ♖f8 11. ♖e6 a4 12. ♗e5 ♖f7 13. ♖f5 ♖f8 14. ♖e6 ♗e8 15. f7+ ♗f8 16. ♖f6, и белые выигрывают пешку «h», сохраняя пешку f3.

- 6... f5:g4
7. f3:g4 ♗g6-g5!

7...♗:h6 8. ♖f6 a5 9. ♖f5 ♗g7 10. ♗g5 вело к позиции, случившейся в партии.

8. ♖e5-e6! ♗g5-g6!

Не 8...♗:g4 9. ♖f6 ♗h5 10. ♗g7, и выигрывают.

9. ♖e6-e7 ♗g6:h6
10. ♖e7-f6 a6-a5!

Запасной ход выручает черных. Игра на пат посредством 10...b4 не достигала цели из-за 11. g5+.

11. ♖f6-f5 ♗f6-g7
12. ♖f5-g5 ♗g7-f7
13. ♗g5-h6 ♖f7-f6!

Черные находят единственные защитительные ходы. После 13... ♗g8 14. g5 ♗h8 15. g6 hg 16. ♗:g6 белый король уничтожит черные пешки ферзевого фланга.

14. ♗h6:h7 ♖f6-g5
15. ♗h7-g7 ♗g5:g4
16. ♗g7-f6 ♗g4-f4
17. ♖f6-e6 ♖f4-e4
18. ♖e6-d6 ♖e4-d3
19. ♗d6-c5 ♗d3-c2
20. ♖c5:b5 ♖c2:b2
21. ♖b5:c4

Если бы черная пешка стояла на a4, то белые выиграли бы ходом 21. ♗b4.

21... ♔b2:a3

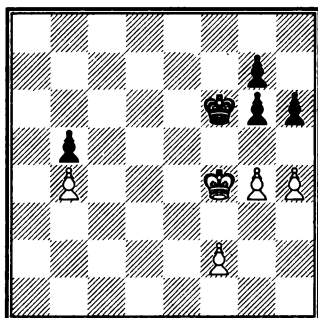
22. ♕c4-b5 ♕a3-b3

Ничья.

Рассмотрим окончание на диагр.

182 при ходе белых и при ходе черных.

182



А)

1. ♕f4-e4 ♕f6-e6

После 1...g5 слабо 2. hg+ ♕:g5, и теперь белые должны добиваться ничьей. Черные посредством 3...g6 и 4...h5 угрожают образовать отдаленную проходную. На 1...g5 белым следует продолжать 2. h5! ♕e6 3. ♕d4 ♕d6 4. f3!, и прорыв белого короля решает.

2. g4-g5! h6-h5

Безнадежно 2...♕d6 3. ♕d4 ♕e6 4. ♕c5, и выигрывают.

3. f2-f3, и белые выигрывают.

Б)

1... g6-g5+!

Лучший ход. У черных появляется запасный темп g7-g6.

2. h4:g5 h6:g5+

3. ♕f4-e4 ♕f6-e6

4. ♕e4-d4 ♕e6-d6

5. f2-f3 g7-g6

6. ♕d4-e4 ♕d6-e6

7. f3-f4 g5:f4

8. ♕e4:f4 ♕e6-d5!

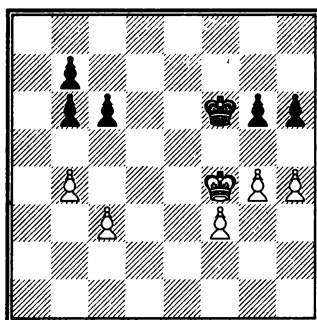
Проигрывает 8...♕f6 9. g5+ ♕e6 10. ♕e4 ♕d6 11. ♕d4 ♕e6 12. ♕c5 и т.д.

9. ♕f4-g5 ♕d5-c4

Ничья.

Разобранные выше примеры показали силу отдаленной проходной и защищенной проходной пешки. С другой стороны, в пешечных окончаниях нередко сказывается слабость сдвоенных пешек.

183

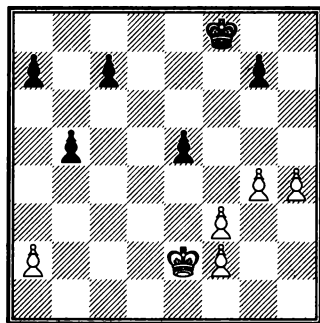


Несмотря на равенство в силах, позиция черных на диагр. 183 проигранная. На королевском фланге белые образуют проходную пешку, а черные на ферзевом фланге не смогут этого добиться. Игра может развиваться следующим образом: 1. ♕f4-e4 ♕f6-e6 2. f3-f4 b6-b5 3. f4-f5+ g6:f5 4. g4:f5+ ♕e6-d6 5. ♕e4-d4 b7-b6 6. ♕d4-e4. Белые выигрывают, пока у черных иссякнут ходы пешками. Черный король должен караулить поле

е5, иначе его займет белый король и пешка «f» двинется вперед. 6...с6-с5 7. h4-h5. Самое простое. Читателю полезно разобрать вариант 7. ♖f4 ♘d5 8. ♖g4 ♗e5 9. ♗h5 (после 9. h5 с4 белые вынуждены отдать пешку f5) 9...♗:f5 10. ♗:h6 ♖f6 11. h5 ♗f7 12. ♗g5 ♗g7 13. ♖f5 ♗h6 14. ♗e5 ♗:h5 15. ♗d5 ♘b 16. ♘b ♗g5 17. ♗c6 ♗f6 18. ♗:b5 ♗e7 19. ♗:b6, и выигрывают. 7...c5-c4 8. ♗e4-d4 ♗d6-e7 9. ♗d4-d5 ♗e7-d7 10. f5-f6 ♗d7-e8 11. ♗d5-e6 (выигрывало и 11. ♗c6. Нетрудно сосчитать, что белые через 8 ходов ставят на b8 ферзя, а черные потратят 4 хода на взятие пешек f6 и h5, а еще через 4 хода пешка h6 и h5, а еще через 4 хода пешка h6 дойдет до h3) 11...♗e8-f8 12. f6-f7, и выигрывают. Белые допустили бы грубую ошибку, если бы при 6...c5 раздвоили пешки черных. После 7. bc bc и дальнейшего 8...b4 черные получили бы отдаленную проходную.

Позиция на диагр. 184 получилась в партии Эйве – Алехин, игранной в матче на первенство мира в 1935 г.

184



Черные на левом фланге получают две связанные проходные пешки, тогда как белые двоянные пешки «f» не дают белым возможности добиться такого же результата на правом фланге.

Единственная надежда белых заключается в размене пешки f3 на e5. Тогда шансы уравниваются. Правильный ход черных был 1...a7-a5!

Если белые ответят 2. ♗e3, то 2... a4 3. f4 ef+ 4. ♗:f4 b4 5. ♗e4 b3 6. ab a3!, и пешка «a» проходит в ферзи. В партии Алехин сыграл 1...c7-c5?, на что белые ответили 2. ♗e3! Теперь на 2...b4 или 2...c4 следует 3. f4! ef+ 4. ♗:f4, и белый король вовремя поспевает на ферзевый фланг. После 2. ♗e3 противники сразу же согласились на ничью. Читателям следует найти выигрыш черных после 1...a5! 2. ♗d3 a4 3. ♗c3 c5. Обратите внимание, что белым нельзя двигать вперед ни пешку g4, ни пешку h4. В случае h4-h5 король черных проникает через e7-f6-g5 на f4 и затем решает ход e5-e4. В случае g4-g5 черный король проходит через e6 – f5-g6 на h5 и выигрывает пешки h4 и g5. Черные образуют проходные связанные пешки «a» и «b». Черный король занимает поле c4 и с его помощью пешка «b» проходит в ферзи. Автор рекомендует внимательно проанализировать это пешечное окончание. Анализ поможет закрепить приобретенные знания в области пешечных концов.

Последние два примера показали, что слабость сдвоенных пешек заключается прежде всего в невозможности образовать проходную при наличии лишней пешки. Для целей защиты сдвоенные пешки более пригодны. Например, если пешкам f4, g4, h4 противостоят пешки f7, g6, g7, то белым не удастся образовать проходную пешку. Но слабость сдвоенных пешек может сказаться и в другом плане. Как показал пример диагр. 183, у стороны, имеющей сдвоенные пешки, иссякают запасные ходы. Выше было указано, что данное обстоятельство может быть причиной поражения.

Упражнения

1. В партии Геллер – Сабо (Стокгольм, 1952 г.) могла получиться следующая позиция: ♔f2, ♞d3, пп. a4, g2, h2; ♚g8, пп. a5, b4, c4, g4, h5. Ход белых. Каким способом они добиваются выигрыша?

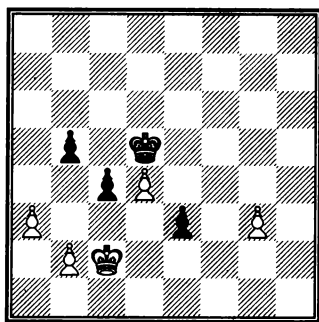
2. Партия Бернштейн – Дейк (США, 1936 г.) пришла к следующей позиции: ♔e1, ♞d1, f5, п. g4; ♚g2, ♜a1, f2, п. f7. Ход черных. Игра продолжалась. 1... ♜a1:d1+ 2. ♔e1:d1 ♜f2:f5 3. g4:f5 ♚g2-f3 4. f5-f6 ♚f3-f4 5. ♔d1-e2 ♚f4-f5 6. ♔e2-f3 ♚f5-f6 7. ♚f3-f4, и ничья. Найдите каким способом черные могли перейти в выигранный пешечный эндшпиль.

3. В партии Банник – Симанин (Ленинград, 1956 г.) получился пешечный эндшпиль: ♔h5 пп. d5, g3;

♚f7, пп. a6, e5, h4. Продолжение в партии было: 1. g3:h4 a6-a5 2. ♔h5-g4 a5-a4 3. h4-h5 a4-a3 4. h5-h6 a3-a2 5. h6-h7 ♚f7-g7, и белые сдались. Могли ли белые спасти партию?

4. Позиция на диагр. 185 возникла в матчевой партии Сент-Аман – Стаунтон (Париж, 1843 г.)

Диаграмма № 185



В партии было сыграно: 1... ♔d5-e4 2. ♔c2-d1 ♔e4-d3 3. d4-d5 e3-e2+ 4. ♔d1-e1 ♔d3-c2 5. d5-d6 ♔c2:b2 6. d6-d7 c4-c3 7. d7-d8 ♚c3-c2 8. ♚d8-d2, и белые выиграли.

Найдите, каким способом Стаунтон мог выиграть. Партию нужно было перевести в ферзевый эндшпиль, а затем в пешечный.

Второй международный турнир в Лондоне

После неудачи, постигшей Андерсена в матче с Морфи, в шахматных кругах западных стран вновь стал дебатироваться вопрос о сильнейшем шахматисте Европы.

В Англию переехал молодой талантливый мастер И. Колиш, и в 1861 г. в Лондоне был устроен матч Андерсен – Колиш до четырех выигранных партий. Колиш был превосходный тактик, и все партии матча протекали в острой борьбе. Колиш оказал упорное сопротивление, и матч закончился со счетом +4, -3, =1 в пользу Андерсена.

В 1862 г. в связи с организацией международной выставки английские шахматисты, и в первую очередь Левенталь, выступили с проектом устройства в Лондоне 2-го международного турнира. Приглашения были разосланы Морфи, Гарвицу, Колишу, Янишу, Сент-Аману и немецким мастерам Андерсену, Лаза, Паульсену и Ланге. Необходимые средства скоро были собраны. К сожалению, большинство приглашенных отказалось от участия. Англия была представлена Бернсом, Левенталем, Блэкберном, Оуэном, Монгреддиеном, Макдоннелом и еще тремя второстепенными любителями; Германия – Андерсеном и Паульсеном, Бельгия – Диконом, Италия – Дюбуа и Австрия – Стейницем. Первое место завоевал Андерсен, второе – Паульсен, третье – Оуэн, четвертое – Макдоннел, пятое – Дюбуа, шестое – Стейниц.

Хотя Стейниц при первом выступлении на международной арене сыграл неудачно, отдельные его партии свидетельствовали о незаурядном даровании. Стейниц решил стать шахматным профессионалом и осесть в Англии, где шахматная жизнь была ключом.

Во время лондонского турнира Стейниц подружился с Андерсеном и сыграл с ним немало легких партий. По окончании турнира, когда Андерсен собрался обратно в Германию, при расставании произошла следующая сцена, описанная в свое время Стейницем.

У Андерсена были некоторые странности. Он, например, не любил вести корреспонденцию. Пожав на прощание руку Андерсену, Стейниц сказал ему: «Господин профессор, если я вам напишу, то Вы можете не затруднять себя ответом». – «Никогда не отвечаю», – пробурчал Андерсен. – «А я никогда не пишу», – сказал Стейниц, и оба рассмеялись, довольные друг другом.

Бряд ли Андерсен мог предполагать тогда, что уже через четыре года в лице Стейница он встретит соперника, к которому надолго перейдет титул сильнейшего шахматиста мира.

Глава 11

ЛИНЕЙНАЯ СВЯЗКА

В главе 9 был рассмотрен двойной удар. Не менее опасным тактическим оружием в шахматной борьбе является двойная связка. Мы называем связку линейной, потому что она может иметь место только по прямой линии – горизонталям, вертикалям и диагоналям.

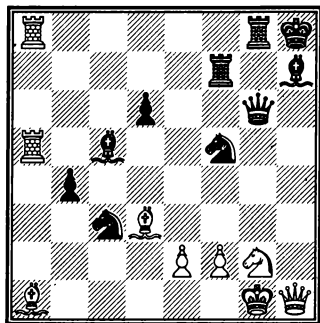
В связке участвуют три фигуры, находящиеся на одной линии. Связывающей фигурой может быть ферзь, ладья или слон, «виновником» связки – любая фигура или пешка, которая попала бы под удар связывающей фигуры, если бы на линии удара не было заслона – фигуры или пешки. «Заслон» ограничен в своих движениях, а иногда и совершенно неподвижен. Заслоняющую фигуру мы будем называть связанной.

На диагр. 186 представлены разные виды связывания. Белый ферзь связывает слона h7, черный ферзь – коня g2, белый слон – коня c3, черный слон – пешку f2, белая ладья a8 – черную ладью g8.

Субъектом связок оказываются короли, и все связанные фигуры совершенно неподвижны; такую связку мы назовем полной. Ладья g8 также прикрывает короля и не может передвигаться по вертикали, но движение ее по горизонтали вполне возможно; она может, например, взять ладью a8.

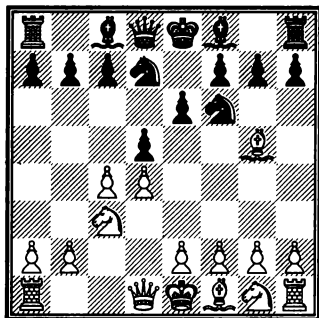
Другой характер имеет связывание коня f5. Его связка объясняется различной ценностью связывающей фигуры и субъекта связки – ферзя. При уходе коня произойдет обмен слона белых на ферзя черных – операция для черных явно невыгодна. Поэтому конь f5 прикован к месту. Ладья белых a5 связывает слона черных. При уходе слона ладья может взять коня, но конь защищен надежно. Поэтому связка слона условна в данный момент, слон может без ущерба покинуть поле c5. Но если черные сыграют f7-g7 , то действительно возникает связка слона.

186



Следует твердо помнить, что связанная не полностью фигура может при случае стать боеспособной. Новички нередко попадают на ловушку в одном из вариантов «ферзевого гамбита»: 1. d2-d4 d7-d5 2. c2-c4 e7-e6 3. ♖b1-c3 ♘g8-f6 4. ♕c1-g5 ♙b8-d7.

187



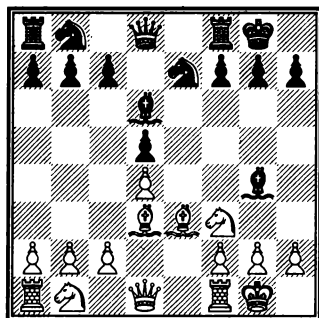
Пешка d5 атакована дважды, а защищена только один раз ввиду связки коня. Поэтому белые продолжают 5. c4:d5 e6:d5 6. ♘c3:d5,

Рассчитывая после 6...♙f6:d5 7. ♕g5:d8 выиграть ферзя за две легкие фигуры. Однако белые не рассчитали до конца. Король белых слишком открыт, и после 7...♕f8-b4+ белые вынуждены закрыть ферзем 8. ♖d1-d2 ♕b4:d2+ 9. ♖e1:d2 ♖e8:d8, и белые остались без фигуры.

После начальных ходов 1. e2-e4 e7-e6 («французская защита») 2. d2-d4 d7-d5 3. e4:d5 e6:d5 4. ♘g1-f3 черные могут сыграть 4...♕c8-g4, связывая коня белых. Дальше

возможно 5. ♕f1-d3 ♕f8-d6 6. 0-0 ♘g8-e7 7. ♕c1-e3 0-0?

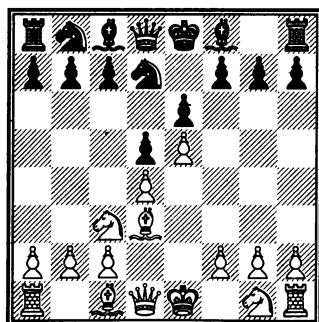
188



Рокировка в данный момент ошибочна. Правильно 7...♙c6 или 7...♖d7. Теперь следует комбинация: 8. ♕d3:h7+ ♖g8:h7 9. ♘f3-g5+. Не полностью связанный конь нападет с темпом на короля противника, и черные не только не успевают взять ферзя, но теряют связывающего слона.

В другом варианте «французской защиты» возможны следующие начальные ходы: 1. e2-e4 e7-e6 2. d2-d4 d7-d5 3. ♖b1-c3 ♘g8-f6 4. e4-e5 ♙f6-d7 5. ♕f1-d3.

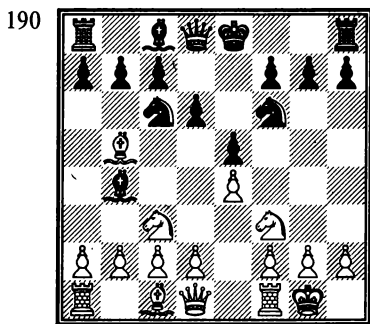
189



Правильное продолжение черных состоит в атаке центра белых.

Им следует играть 5...c7-c5. Если же они сделают неудачный развивающий ход 5...♘f8-e7, то последует 6. ♖d1-g4!, атакая на пешку g7. Казалось бы, самый простой способ защиты пешки состоит в 6...0-0. Внимательно рассмотрев позицию, читатель найдет, что пешка g7 связана. Одно из преимуществ связывания состоит в возможности направить новые удары на связанный объект. Продолжая 7. ♔c1-h6!; белые выигрывают качество, так как черные во избежание мата должны сыграть 7...g7-g6.

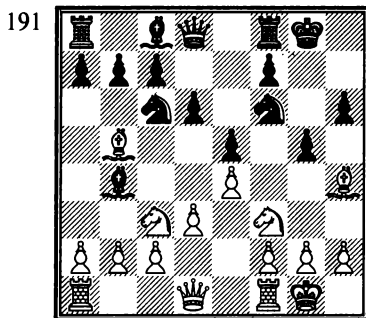
В «дебюте четырех коней» после начальных ходов 1. e2-e4 e7-e5 2. ♖g1-f3 ♘b8-c6 3. ♘b1-c3 ♘g8-f6 4. ♔f1-b5 ♔f8-b4 5. 0-0 черным следует также рокировать. В партии Тарраш – Ласкер (1908 г.) было сыграно слабее 5...d7-d6, после чего конь c6 оказался связанным.



Партия продолжалась 6. ♘c3-d5! ♔b4-c5 (угрожала потеря слона после 7. ♔:c6 и 8. ♘:b4. Размена на d5 приводил по меньшей мере

к потере пешки) 7. d2-d4 e5:d4 8. ♘f3:d4 (хорошо и 8. ♔g5, связывая второго коня) 8...♔c5:d4 (или 8...♔d7 9. ♘b3 ♔b6 10. ♔g5) 9. ♖d1:d4 0-0 10. ♘d5:f6+ ♖d8:f6 11. ♖d4:f6 g7:f6 12. ♔c1-h6 ♔f8-e8. Игра белых явно лучше, и они выиграли эту партию.

После правильного хода 5...0-0 игра может развиваться следующим образом: 6. d2-d3 d7-d6 7. ♔c1-g5 h7-h6 8. ♔g5-h4 g7-g5?



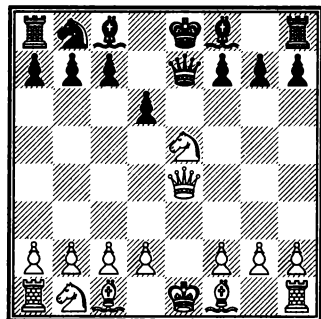
Последним ходом черные хотят избавиться от связки коня f6, но они попадают под губительную атаку 9. ♘f3:g5! h6:g5 10. ♔h4:g5 ♔b4:c3 (прозвilo 11. ♘d5) 11. b2:c3 ♔g8-g7. Защитив коня, черные намерены увести ферзя на e8 и избавиться от связки коня. 12. f2-f4! ♖d8-d7 (иначе решает 13. fe и 14. ♔:f6) 13. f4:e5 ♘f6-h7 14. ♔g5-f6+ ♔g7-g8 15. ♔f1-f5, и у черных нет защиты от 16. ♖g4+.

Ход 8...g5?, ослабивший пешечное прикрытие короля, оказался не удовлетворительным. Черным сле-

довало играть 8...♔:c3 9. bc ♔g4 (или ♖d7).

«Русская партия» начинается ходами 1. e2-e4 e7-e5 2. ♘g1-f3 ♘g8-f6. Вместо защиты пешки e5, черные контратакуют пешку e4. 3. ♘f3:e5 ♘f6:e4? (Ошибка. Черные забывают про возможную связку по линии «е». Правильно 3...d6 4. ♘f3 и только теперь 4...♘:e4, и если 5. ♖e2, то 5...♖e7.) 4. ♖d1-e2 d7-d5. (При отступлении коня белые ходом 5. ♘c6+ выиграют ферзя.) 5. d2-d3 ♖d8-e7 6. d3:e4 ♖e7:e5 7. e4:d5, и белые выиграли пешку, так как черный ферзь связан. На 4-м ходу черные могли сыграть по-другому: 4...♖d8-e7 5. ♖e2:e4. Теперь белый ферзь попал под связку, и черные рассчитывают отыграть потерянную фигуру. 5...d7-d6.

192



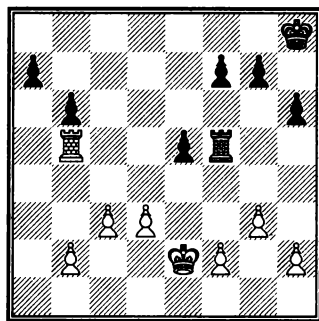
6. d2-d4 f7-f6 7. f2-f4 ♘b8-d7. Не 7...♘c6 из-за 8. ♔b5. Теперь же на 7. ♔b5 черные ответят 8...c6 и отыграют фигуру без материального ущерба.

8. ♘b1-c3! Ферзь белых защищен, и белые угрожают уводом

коня e5. 8...d6:e5 9. d4:e5 f6:e5 10. ♘c3-d5 ♖e7-d6 11. f4:e5 ♖d6-c6 (после 11...♘:e5 12. ♔f4 связанный по двум направлениям конь e5 теряется; плохо и 11...♖:e5 12. ♘:c7+ ♘d8 13. ♖:e5 ♘:e5 14. ♘:a8) 12. ♔f1-b5!, и белые выигрывают.

На диагр. 68 было показано, как связка изолированной пешки по вертикали ведет к потере ее. К тому же результату может привести и связка по горизонтали.

193

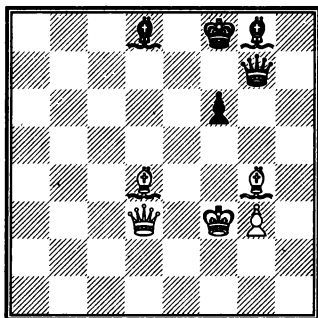


Белые продолжают 1. d3-d4 f7-f6 2. f2-f4 и выигрывают пешку. Не помогает 2...♔f5-h5 из-за 3. h2-h4, ладья черных по-прежнему не защищена и пешка e5 связана, например: 3...g7-g5 4. f4:e5 g5:h4.

Теперь пешка белых e5 связана из-за незащищенности белой ладьи и кажется, что черные отыгрывают пешку. Однако при неполной связке следует считаться с разными неожиданностями. Белые продолжают 5. e5-e6! ♔h5:b5 6. e6-e7 ♔b5:b2+ 7. ♔e2-f3, и выигрывают.

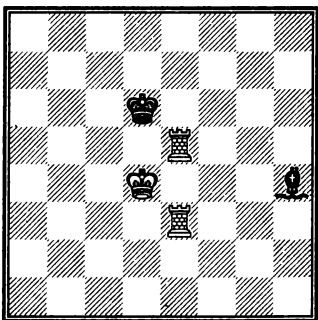
Диагональные связки не менее опасны, чем вертикальные и горизонтальные.

194



На диагр. 194 решает 1. ♖d4-c5+ ♖d8-e7 (или 1... ♔e8 2. ♖h5+ ♖f7 3. ♜b5X). Слон черных попал под связку, и белые выигрывают фигуру посредством 2. ♜d3-d8+! ♔f8-f7 3. ♜d8:e7+.

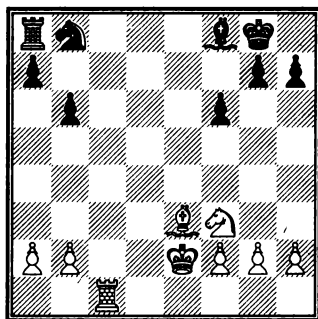
195



На диагр. 195 у белых большой перевес в силах. Однако следует 1... ♖h4-f6! (не 1... ♖f2 2. ♔d3 и т. д.). 2. ♜e3-e1 ♖f6-g7. Черные ходят слоном по диагонали, и белые не могут освободиться от связки без потери ладьи. Окончание ладьи против слона ничейно.

Связки, от которых противнику трудно или невозможно освободиться, обычно ведут к материальным завоеваниям.

196



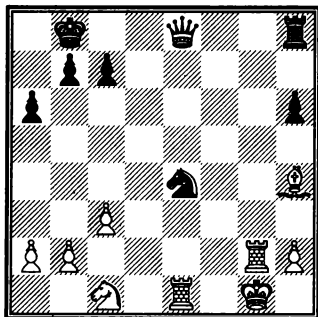
На диагр. 196 белые решают партию ходом 1. ♜c1-c8! Под связку попадают одновременно и конь b8 и слон f8. Усилить нападение на связанного слона белые в данный момент не могут, но уже грозит 2. ♖e3-f4 с выпрыгиванием коня. Черные должны продолжать 1... g7-g5 2. ♖e3:g5 f6:g5 3. ♜f3:g5, и черные не имеют защиты от 4. ♜g5-e6, после чего теряется слон f8 при непрекращающейся связке коня b8.

Как освободиться от связки? Иногда это удается сделать соответственным изменением позиции субъекта связки. Например, белая ладья c1 связывает слона c3, за которым находится ладья c8. Если ладью c8 защитить ничем, то черные играют ♜c8-c5 и затем ♖c3-d4 (или b4). Можно освободиться и посредством ♜c8-c7 и ♖c3-e5 (или a5). Но если слона черных переставить на c7, то связка – «мертвая» и

надо искать пути к защите ладьи с8.

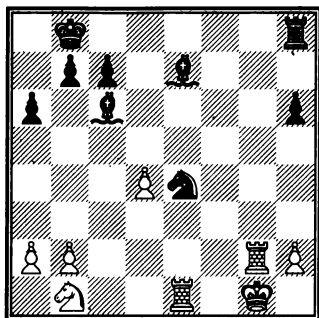
Для примера освобождения при диагональной связке возьмем такую схему: белый слон d4, черный слон a1, черный конь c3. Черные играют 1... ♖a1-b2 и 2. ♘c3-d1 (или a4). Переставим коня на b2. Без помощи других фигур черные не могут освободиться от связки.

197



Связывание не достигает цели, если субъект связки уходит от нее, нападая на короля или фигуру противника. На диагр. 197 конь черных попал под связку. Белым нельзя медлить, так как черные ликвидируют связку ходом ♜e8-c6. В распоряжении белых есть два способа усиления нажима на связанного коня e4: 1. ♔g2-e2 и 1. ♔g2-g4. Первый ход бесполезен из-за 1... ♜e8-g6+ (или g8). Сильнее выглядит 1. ♔g2-g4, но черные отвечают 1... ♜h8-g8!, в свою очередь связывая ладью белых. Последует 2. ♔e1:e4 ♔g8:g4+ (не 2... ♜:e4? 3. ♔:g8+) 3. ♔e4:g4 ♜e8-e3+, двойным ударом черные выигрывают фигуру и партию.

198

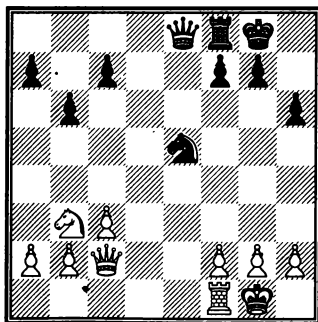


Могут ли белые уравнять игру в позиции диагр. 198, воспользовавшись связкой коня e4? 1. ♔g2-e2 может привести к катастрофе после 1... ♜h8-g8+ 2. ♔g1-f1 (2. ♔h1 ♘f2X) 2... ♔c6-b5, и белые попали под связку. Не достигает цели и 1. ♔g2-g4 ввиду 1... ♘e4-f6! 2. ♔g4-g7 ♔e7-b4, и черные, имея две легкие фигуры за ладью, должны добиться победы.

В последнем примере объект связки напал на неприятельскую фигуру. Такого рода «промежуточные» контрудары следует всегда учитывать.

Новички часто попадают в следующую ловушку.

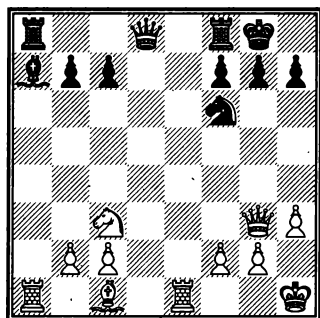
199



Белые сыграли неосторожно 1. ♖f1-e1, связывая коня e5. Черные ответили 1... ♘e5-f3+!, выигрывая качество.

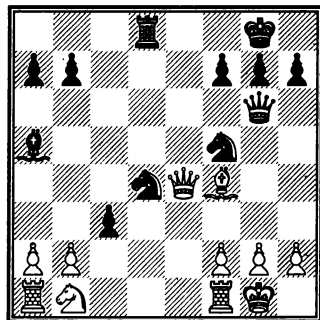
Обратите внимание, что при положении белого коня на d2 ход 1. ♖e1 был бы вполне хорош. На 1... ♘f3+ белые ответят 2. ♘f3, и ладья e1 окажется защищенной.

200



Ту же идею развязывания черные проводят на диагр. 200: 1... ♖a7:f2! 2. ♖a1:a8 (или 2. ♗f2 ♖a1) 2... ♖f2:g3 3. ♖a8:d8 ♖f8:d8. и черные выиграли пешку.

201

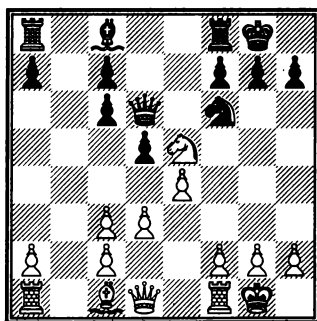


На диагр. 201 показано окончание партии Маратч – Морфи (1857 г.). Конь f5 связан, и белые рассчиты-

вали при его уходе разменять ферзей, однако следует неожиданный финал: 1... ♘f5-g3! Ферзь белых под ударом, поэтому белые ответили 2. ♗e4:g6 и после 2... ♘d4-e2 получили мат.

В «дебюте четырех коней» возможен следующий вариант 1. e2-e4 e7-e5 2. ♘g1-f3 ♘b8-c6 3. ♘b1-c3 ♘g8-f6 4. ♖f1-b5 ♖f8-b4 5. 0-0 0-0 6. d2-d3 ♖b4:c3 7. b2:c3 d7-d5 8. ♖b5:c6 b7:c6 9. ♘f3:e5 ♗d8-d6 (см. диагр. 199) 10. ♖c1-f4 ♖f8-e8 11. e4:d5. Белые рассчитывают на эффективность связки ладьи 11... ♖e8:e5 12. d3-d4, однако следует 12... ♖e5-e1! 13. ♖f1:e1 ♗d6:f4, и черные добились материального перевеса.

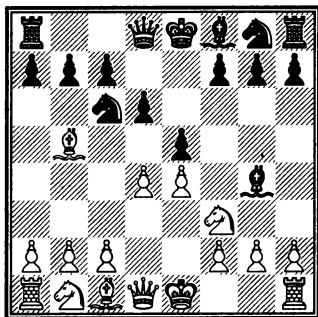
202



Обычным методом освобождения от связки является включение равноценной фигуры, которая помещается за объектом связки. например, в «испанской партии» после 1. e2-e4 e7-e5 2. ♘g1-f3 ♘b8-c6 3. ♖f1-b5 d7-d6 конь c6 оказывается связанным 4. d2-d4. Белые угрожа-

ют как выиграшем пешки е5, так и нападением на связанного коня ходом 5. d5. Самый простой способ защиты заключается в 4...♘с8-d7. На 5. d5 черные ответят 5...♘с7 или 5...♘b8, а на 5. ♙b5:c6 ♙d7:c6. 6. d4:e5 черные восстанавливают равновесие ходом 6...♙с6:e4. Однако некоторые мастера избирали защиту 4...♙с8-g4, связывая, в свою очередь, коня f3.

203

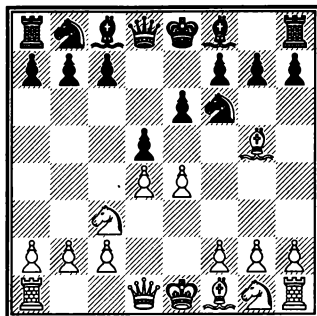


Оказывается, что 5. d4-d5 не выигрывает фигуру из-за контрнападения на слона b5. 5...a7-a6 6. ♙b5-a4 b7-b5 7. d5:c6 b5:a4.

Правда, после 8. c2-c4 белые выигрывают пешку, но инициатива переходит к черным. Неопасно для черных 6. d5:c6 a6:b5 7. c6:b7 ♖a8-b8, и черные отыгрывают пешку. Заманчиво 5. d4:e5 d6:e5 6. ♙d1:d8+. ♖a8:d8 7. ♘f3:e5, но на это следует 7...♙d8-d1x.

Во «французской защите» после 1. e2-e4 e7-e6 2. d2-d4 d7-d5 3. ♘b1-c3 ♘g8-f6 4. ♙c1-g5 (диагр. 201) белые, связав коня f6, угрожа-

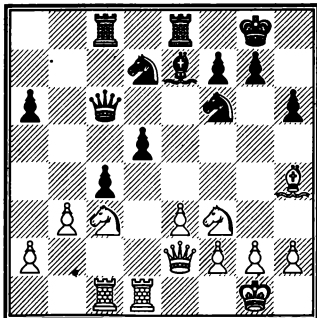
204



ют ходом 5. e5 напасть на связанного коня. Черные могут аналогично предыдущему примеру развязать коня ходом 4...♙f8-e7. Они могут также сыграть 4...d5:e4 5. ♘с3:e4 ♙f8-e7. Обе защиты нередко встречаются в турнирной практике. Но возможна и защита 4...♙f8-b4. Черные, не обращая внимания на угрозу e4-e5, в свою очередь, связывают коня c3. Оказывается, ход 5. e5 не выигрывает фигуры: 5. e4-e5 h7-h6 6. ♙g5-h4 g7-g5 7. e5:f6 g5:h4.

Рассмотрим один наглядный пример из современной турнирной практики, в котором связка сыграла решающую роль.

205



На диагр. 205 приведено положение из партии Сабо – Петросян, игранной в Цюрихе в 1953 г. Партия продолжалась:

1. ♖c3-a4

Пешка c4 связана, и белые угрожают ходом 2. ♖c2 в третий раз напасть на нее и заодно защитить коня a4 после b3:c4. Черные поэтому уведут ферзя от связки.

1... ♖c6-b5!

Теперь уже черные грозят развязаться: 2...cb 3. ♖b5 ab, и черные выигрывают пешку.

2. ♖a4-c3 ♖b5-a5

3. ♙h4:f6 ♙d7:f6

4. b3:c4 d5:c4

5. ♙f3-d2 ♖c8-c6!

6. ♙d2:c4?

Белые не учли, что после взятия пешки они попадают под связку, хитро подготовленную Петросяном.

6... ♖a5-c7!

7. ♙c3-a4 ♖e8-c8!

На связанного коня c4 направлены уже 3 удара. Субъект связки – ладья c1 – защищен только один раз; уходить конем c4 нельзя, приходится защищать его в третий раз. Не годится для этой цели 8. ♙ab2 ввиду 8...♙a3!, и белые теряют по меньшей мере качество. На 8. ♙ab6 следует 8...♖b6! 9. ♙b6 ♖c1 10. ♙c8 ♖c8 и т. д.

8. ♖d1-d4 ♙f6-e8!

Черные спокойно готовят четвертое нападение на связанного коня. Они хотят сыграть 9...♙d6.

9. e3-e4!

Единственная защита. На 9...♙d6 белые ответят 10. ♙ab2 (нет хода 10...♙a3) и на 10...♙f6 – 11. e5.

9... ♙e7-f6!

Остроумная перестановка ходов. Черные сначала прогоняют ладью, а в случае ее отступления играют 10...♙d6.

10. e4-e5

Сабо находит единственный способ защиты – он жертвует пешку.

10... ♙f6:e5

11. ♖d4-e4 ♙e8-f6!

Петросян превосходно ведет атаку. После 12. ♖e5 ♖c4 13. ♖c4 ♖c4 14. ♖c4 ♖c4 белые избавлялись от связки, но попадали в другую беду – под двойной удар: грозит мат на c1 и взятие коня a4. Поэтому белые делают попытку запутать игру.

12. ♙a4-b6 ♖c6:b6

13. ♖e4:e5 ♖b6-c6!

Петросян неумолим. Конь c4 опять связан, а защищать его нечем.

14. ♖e5-e7 ♖c6:c4!

Имея в виду продолжение 15. ♖c7 ♖c1+ 16. ♖c1 ♖c1+ 17. ♖f1 ♖f1+, и черные остаются с лишним конем.

15. ♖c1-e1 ♖c7-c6

и белые вскоре сдались.

Упражнения

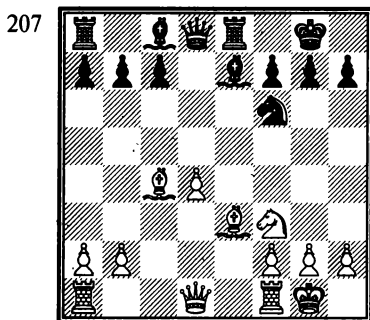
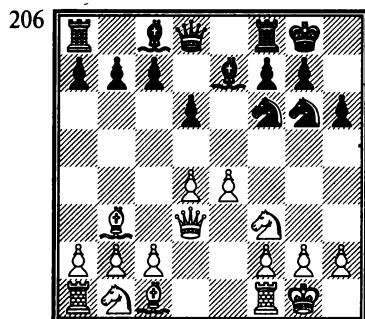
1. Составьте три примера на вертикальное связывание. Связывающая фигура – ферзь или ладья, объ-

ект связки – конь или слон, субъект связки – король.

2. Составьте 3 примера на горизонтальное связывание. Объект связки – пешка, субъект – ладья.

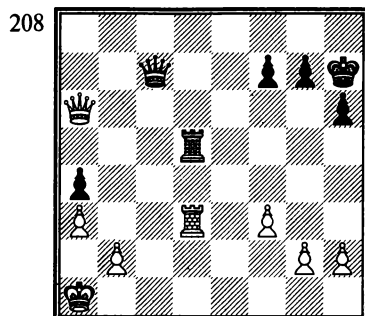
3. Составьте 3 примера на диагональное связывание. Объект связки – пешка, субъект связки – король или ладья.

4. Решите пример на диагр. 206. Белые начинают и выигрывают.

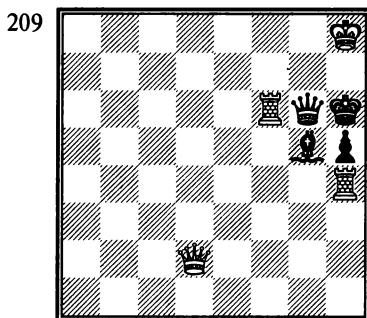


5. В позиции на диагр. 207 черные сыграли d8-d4 . Как опровергнуть этот ошибочный ход?

6. На диагр. 208 ход черных. Как они могли решить партию, применив прием связки?



С. Лойд



Белые начинают и дают мат в 2 хода

7. На диагр. 209 показана задача известного составителя задач американца Сэмюэля Лойда.

Найдите решение задачи. Во всех вариантах белые дают мат, пользуясь связанностью черных фигур.

СОЧЕТАНИЕ ДВОЙНОГО УДАРА И ЛИНЕЙНОЙ СВЯЗКИ

В практической борьбе часто встречается сочетание изученных читателем технических приемов двойного удара и связки. Рассмотрим несколько примеров.

«Центральный дебют» начинается следующими ходами.

1. e2-e4 e7-e5

2. d2-d4 e5:d4

3. ♖d1:d4

Белые могут, жертвуя пешку, играть на атаку: 3. c3 dс 4. ♘:c3. Возможно и жертва двух пешек: 3. c3 dс 4. ♙с4 сb 5. ♙:b2. В получившемся Северном гамбите черным придется выдержать сильную атаку.

3... ♘b8-c6

4. ♖d4-e3 ...

Отступление на e3 предупреждает ход d5.

4... ♘g8-f6

5. e4-e5 ♘f6-g4

Двойной удар на ферзя и пешку e5.

6. ♖e3-e4

Черный конь под ударом. Взятие пешки e5 одним из коней приводит к потере фигуры после 7. f4, так как конь связан. Как быть?

6... d7-d5!

Белый ферзь ходил уже три раза, у черных развиты три коня. Поэтому черные правильно решают в интересах атаки пожертвовать пешку.

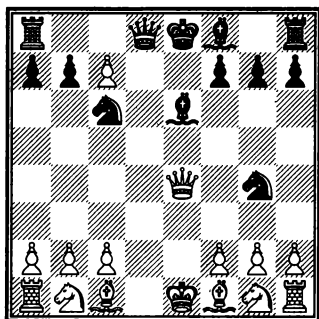
7. e5:d6+ ♙с8-e6

8. d6:c7

Если теперь 8... ♖:c7, то 9. ♙f4 ♖a5+ 10. ♘с3 0-0-0 11. ♙d3. В распоряжении черных, однако, имеется более сильное и красивое продолжение, основанное на двойном ударе.

8... ♖d8-d1+

210

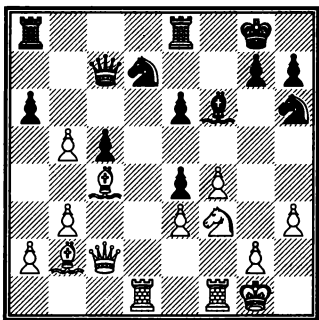


9. ♖e1:d1 ♘g4:f2+

10. ♖d1-e1 ♘f2:e4

Пешка c7 теряется, и игра уравнивается.

211



На диагр. 211 показано положение из партии Цукерторт – Андерсен, игранной в 1865 г. Цукерторт обладал исключительным комбинационным зрением и в этот момент пожертвовал фигуру.

1. ♖c2:e4! ♙f6:b2

2. ♙с4:e6+ ♖g8-f8

На первый взгляд жертва белых выглядит неправильной, потому что слон e6 связан и на 3. ♖:d7 черные ответят 3... ♖:d7 4. ♙:d7 ♖:e4. Однако в запасе у белых имеется еще один двойной удар.

3. ♚d1:d7 ♚c7:d7

4. ♜f3-g5!

Угрожает мат и одновременно защищается ферзь. Ответ черных вынужден.

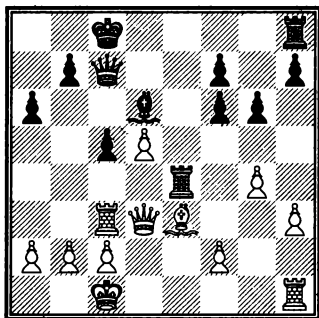
4... ♜g7-g6

5. ♜e6:d7 ♜e8:e4

6. ♜g5:e4

и белые выиграли качество.

212



В партии Пильсбери – Каро, игранной в Венском международном турнире 1898 г., возникла следующая позиция. Черные сделали естественный ход.

1... ♜h8-e8

Черную ладью необходимо поставить на четвертой горизонтали во избежание типичного при связке удара: 2. ♜:c5 ♜:c5 3. b4, на что сейчас черные ответят 3...♜:b4. Правильно было 1...♚e7 и затем 2...♚b8, уводя от связки обе черные фигуры. Сделанный в партии ход дает возможность Пильсбери быстро закончить борьбу, сочетая связку с двойным ударом.

2. ♜e3:c5! ♚c8-d7

На 2...♜:c5 белые заготовили 3. d6! ♚c6 4. ♜:c5 ♚:c5 5. d7+. Как раз из-за этой вилки был ошибочен ход 1...♜he8. Промежуточный шах 4...♜e1+ не спасал черных: 5. ♜:e1 ♜:e1+ 6. ♚d2 ♚:c5 7. ♜:e1. Отход короля на d7 вынужден. На 2...♚b8 следует 3. ♜a7+, а на 2...♚d8 – 3. ♜d4 и затем 4. ♜:f6+.

3. ♜c5-e3 ♚c7-a5

4. a2-a3 b7-b5?

Пока пешка стояла на b7, она прикрывала поле c6, а теперь пункт c6 немедленно занимает белая ладья. Следует избегать пешечных ходов, создающих в собственной позиции слабые пункты.

5. ♜c3-c6 ♜d6-f4

Черные угрожают пожертвовать качество: 6...♜:e3! 7. fe ♜:e3, и белые теряют ферзя или получают мат, например: 8. ♚d2 ♜:a3! 9. ♚:f4 ♜a1X.

6. ♚c1-b1!

Белые уводят короля с опасной диагонали. Потеря пешки не имеет значения, так как черный король попадает под огонь ферзя и ладьи.

6... ♜f4:e3

7. f2:e3 ♜e4:e3

8. ♚d3-d4! ♜e3-e1+

9. ♚b1-a2! ♜e1:h1

10. ♚d4-a7+ ♚d7-d8

11. ♚a7-b8+ ♚d8-d7

12. ♚b8-d6X.

На турнире в Гастингсе в 1955 г. была сыграна следующая партия.

Олафссон – Персиц

1. e2-e4 e7-e5

2. ♘g1-f3 ♘g8-f6

Как читателю известно, это начало называется «русской партией».

3. ♘f3:e5 d7-d6

4. ♘e5-f3 ♘f6:e4

Черные избрали правильный порядок ходов. Сейчас ничего не дает 5. ♖e2 из-за 5...♖e7.

5. d2-d4 d6-d5

6. ♙f1-d3 ♙f8-e7

7. 0-0 ♘b8-c6

8. ♚f1-e1 ♙c8-g4

Связав коня, черные косвенно защитили пешку. После 9. ♙:e4 de 10. ♚:e4 ♙:f3 11. ♖:f3 ♘:d4 черные восстанавливают равновесие.

9. c2-c4 ♘e4-f6

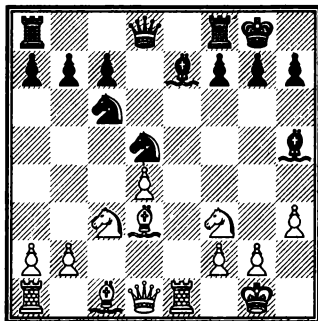
10. c4:d5 ♘f6:d5

11. ♘b1-c3! 0-0

Сразу проигрывает 11...♘:d4 из-за 12. ♖a4+! ♘c6 13. ♖:g4. Если 11...♙:f3, то 12. ♖:f3, и черные не успевают взять пешку d4, потому что конь d5 под ударом.

12. h2-h3 ♙g4-h5?

213



Следовало продолжать 12... ♙e6. Черные, несомненно, видели возможность отскока коня f3, но надеялись на свой 14-й ход.

13. ♙d3:h7+ ♚g8:h7

14. ♘f3-g5+...

Комбинация белых правильна только потому, что после 14...♙:g5 15. ♖h5+ ♙h6 теряется конь d5.

14... ♚h7-g6

Черные защитили слона, но неудачное положение черного короля приводит к новым неприятностям.

15. ♖d1-d3+ f7-f5

Иначе мат на h7 ферзем или конем. Теперь следует серия двойных ударов.

16. ♘g5-e6 ♖d8-d6

Необходимо предупредить шах на g3.

17. ♘c3:d5 ♚g6-h7

Если 17...♖:d5, то 18. ♘f4+. Белые могли бы просто взять ладью f8, оставаясь с лишним качеством, но ход в партии еще сильнее.

18. ♘d5:e7 ♘c6:e7

19. ♙c1-f4 ♖d6-d7

20. ♘e6-c5 ♖d7-e8

Теперь связан конь e7.

21. ♙f4-g5 ♚f8-f7

22. ♖d3-g3!...

С двойной угрозой – в третий раз напасть на коня e7 и посредством ♖h4 связать и выиграть слона h5.

22... b7-b6

23. ♘c5-d3 g7-g6

24. ♖g3-h4 ♖d7-b5

Черные хотят спасти фигуру с помощью знакомого читателю маневра – контрудара на неприятельскую фигуру. Но на беду черных конь уходит с нападением на черную фигуру.

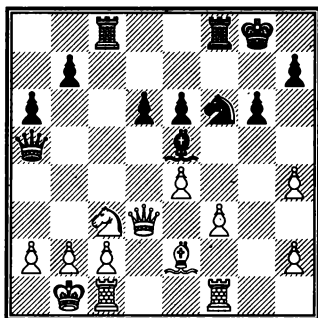
25. ♖d3-e5 ♜f7-g7

26. ♙g5:e7

и черные вскоре сдались.

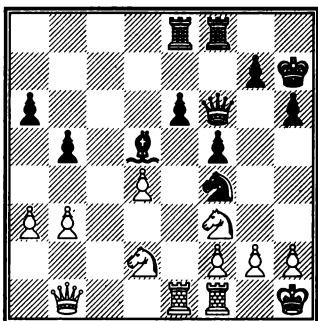
Упражнения

214



1. В позиции на диагр. 214 ход черных. Найдите, каким способом черные выигрывают по меньшей мере фигуру.

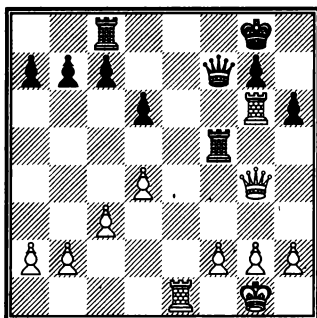
215



На диагр. 215 показано положение из партии Газенфус – Флор

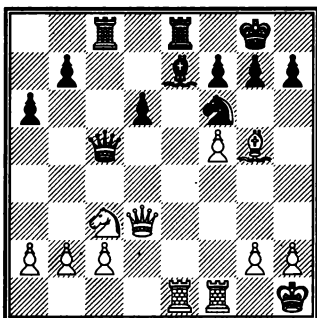
(Кемери, 1937 г.). Ход черных. Каким способом они добились материального перевеса.

216



3. Найдите сильнейшее продолжение за белых в позиции на диагр. 216.

217

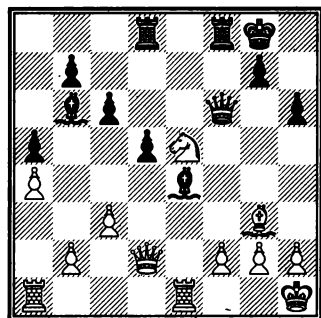


4. Позиция на диагр. 217 сложилась в партии Авербах – Вайттонис (Стокгольм, 1952 г.). Каким способом белые выиграли пешку?

5. Позиция на диагр. 218 взята из партии Шовальтер – Пильсбери, игранной в венском турнире 1898 г.

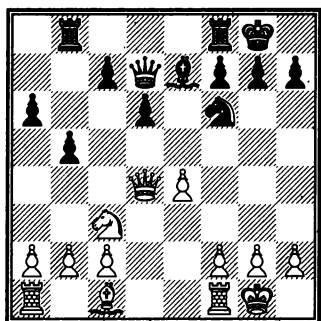
Последний ход белых был ♔g1-h1. Найдите, каким способом черные добились материального перевеса.

218



6. Партия Бернштейн – Алехин (Париж, 1933 г.) после ходов 1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bb5 a6 4. Ba4 d6 5. d4 b5 6. Bb3 N:d4 7. N:d4 ed 8. Bd5 (8. W:d4+ c5 9. Wd5 B:e6 10. Wc6+ Bd7 11. Wd5 c4 приводит к потере фигуры) 8... Bb8 9. Bc6+ Bd7 10. B:d7 W:d7 11. W:d4 Nf6 12. Nc3 B:e7 13. 0-0 0-0 пришла к позиции на диагр. 219.

219



Белые сыграли 14. Bc1-g5 , после чего черные получают лучшую игру. Найдите правильное продолжение за черных. Обратите внимание на получающееся связывание и разные способы развязывания.

7. В партии Марганд – Филиппс (1958 г.) получилась следующая позиция: белые – Ke1 , Wc2 , Ba1 , h1, Bc1 , e2, Nb3 , d5, пп. a2, b2, c4, e4, f2, g2, h2; черные – Kg8 , Wd8 , Ba8 , e8, Bb6 , g7, Ne5 , f6, пп. a7, b7, c7, d6, f7, g6 , h7. Ход черных. Каким способом они добились материального преимущества?

Глава 12

ДЕБЮТЫ

Как развивать фигуры и пешки в начале игры? Вот первая задача, которую должен разрешить начинающий любитель и которая часто ставит его в тупик. В этой главе мы изложим основные принципы развития дебюта и покажем первичные схемы.

Шахматы – в миниатюре война двух одинаковых армий. На войне первой задачей командующего является быстрая мобилизация боевых сил и расстановка их на исходные позиции.

Такова и основная задача шахматного дебюта.

По правилам игры начинают сражение белые. Не является ли преимущество первого хода решающим? Этот вопрос теория дебютов разрабатывает более четырехсот лет и в разные периоды дает разные ответы.

Практика современных турниров показывает, что белые выигрывают несколько больший процент партий, нежели черные. Черным приходится на протяжении первых 15–20 ходов выдерживать некоторое позиционное давление, а это не каждому по вкусу. При правильном ведении

защиты дебютное преимущество белых является минимальным. Во всяком случае, чтобы извлечь из дебюта это временное минимальное преимущество, необходимо достичь высокого уровня игры.

Начинающему любителю механическое зазубривание книжных вариантов принесет только вред. Гораздо важнее понять значение основных принципов развития и уметь применять их.

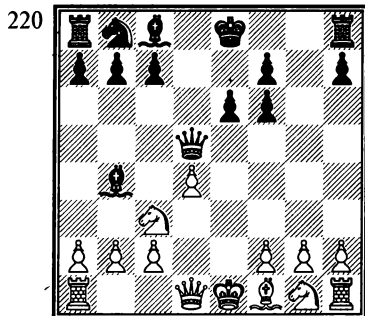
Основные ударные силы шахматной армии – фигуры, из которых самая сильная – ферзь. Естественно, начинающий стремится ввести в игру ферзя, примерно таким способом: 1. e2-e4 e7-e5 2. ♖d1-h5 ♘b8-c6 (защищая пешку e5) 3. ♙f1-c4 (грозит мат на f7) g7-g6 4. ♜h5-f3 ♘g8-f6 5. ♜f3-b3 ♜d8-e7 6. ♘b1-c3 ♘c6-d4 (нападение на ферзя и на пешку c2) 7. ♜b3-a4+ c7-c6 (с угрозой b7-b5) 8. ♙c4-b3 a7-a5 и белые теряют по меньшей мере слона. 9. ♜a4-c4 b7-b5 10. ♜c4-f1 a5-a4. Ошибка белых заключается в следующем: он вывели ферзя на ненадежную позицию, с которой черные его вскоре выгнали. Далее ферзь продолжал прогулку по доске. Из десяти ходов

белых пять сделал ферзь. В результате белые отстали в развитии. Слон белых также попал под удар черных пешек и в конце концов был пойман. Отсюда мы можем вывести два важных правила:

1) в целях быстреего развития не следует ходить в дебюте несколько раз одной и той же фигурой;

2) необходимо ставить фигуры на те поля, откуда они не могут быть оттеснены неприятельскими пешками.

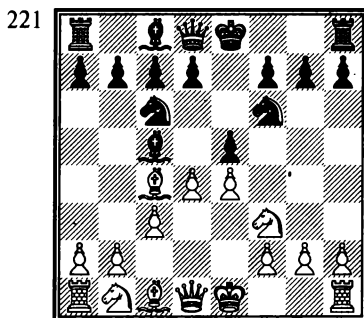
Приведем еще пример: 1. e2-e4 e7-e6 2. d2-d4 d7-d5 3. ♘b1-c3 ♘g8-f6 4. ♙c1-g5 ♙f8-b4 (так называемый вариант Мак-Кэтчона во Французской партии) 5. e4:d5 ♚d8:d5 6. ♙g5:f6 g7:f6.



Здесь вывод ферзя вполне уместен. Он стоит достаточно надежно и стесняет движение белых фигур. После 7. ♚d1-d2 черный ферзь может отступить на надежное поле a5, где он также будет занимать активную позицию.

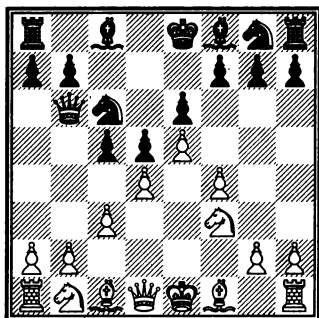
Для выполнения второго условия – найти для своих фигур надежные стоянки – необходимо иметь прочную опору в центре. В открытых позициях дебютная борьба ведется за овладение центральным плацдармом, за создание на нем опорных пунктов.

Для пояснения покажем два примера: 1. e2-e4 e7-e5 2. ♘g1-f3 ♘b8-c6 3. ♙f1-c4 ♙f8-c5 4. c2-c3. Белые хотят захватить опорный пункт d4, но сразу 4. d2-d4 теряло пешку; ход 4. c3 подготавливает этот маневр. 4... ♘g8-f6 5. d2-d4.



Пешка d4 атакует ♙c5 и пешку e5. При отступлении слоном на b6 или e7 белые сыграют 6. d4:e5 ♘f6:e4 7. ♚d1-d5, и ввиду угрозы мата на f7 черный конь теряется. Черные могут ответить 5. ... ♙c5-d6, защищая пешку e5, но слон здесь препятствует ходу d7-d6 и развитию ферзевого фланга. Поэтому черные играют 5. ... e5:d4 6. c3:d4. У белых теперь в центре грозная пешечная пара d4 и e4, и черным необходимо,

223



развитие фигур. Здесь борьба ведется за подрыв пешечных цепей. Черные направляют свои усилия против пешки d4, белые будут стремиться к прорыву f4-f5. Успех зависит от правильной организации флангового нажима. Такие позиции называются закрытыми.

В главе 7 разобраны основные принципы развития в дебюте, и на примере «итальянской партии» показаны разные методы борьбы за центральный плацдарм. В настоящей главе мы рассмотрим еще некоторые начала не с целью зазубривания вариантов, а для ознакомления читателя с некоторыми проблемами, возникающими при разыгрывании дебюта.

«Дебют четырех коней» начинается ходами:

1. e2-e4 e7-e5
2. ♘g1-f3 ♘b8-c6
3. ♘b1-c3 ♘g8-f6

Теория рекомендует следующий план дальнейшего развития: 4. ♖b5 ♖b4 5. 0-0 0-0 6. d3 d6 7. ♕g5.

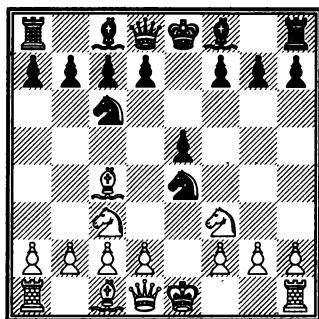
4. ♖f1-c4

И этот ход, поскольку он развивает слона и усиливает давление на пункты d5 и f7, не может быть плохим.

Черные могли последовать примеру белых и сыграть 4... ♗c5. Но они делают попытку овладеть центром с помощью временной жертвы фигуры.

- 4... ♗f6:e4

224



Черные второй раз ходят конем, но эта потеря времени окупается тем, что им удастся добиться важного хода d7-d5. Действительно, после 5. ♗e4 d5 6. ♖b5 de 7. ♗e5 ♗g5! (двойной удар; возможно и 7... ♗d5) 8. ♗c6 ♗b5 9. ♗d4 ♗e5 у черных превосходная игра.

Однако у белых есть другое заманчивое продолжение.

5. ♖c4:f7+ ♗e8:f7
6. ♗c3:e4 d7-d5

Белые добились того, что черные лишились рокировки; но взамен у черных сильный центр. Что имеет большее значение: потеря рокировки или обладание центром? В дан-

ной партии, да и во многих случаях, преимущество на стороне того, кто владеет центром.

7. ♖f3-g5+ ♜f7-e8!

Проще всего. Возможно и 7... ♜g8 8. ♜f3 ♜e7 9. ♖c3 e4! 10. ♖c:e4 h6! 11. ♜b3 hg 12. ♜:d5+ ♙e6 13. ♜:g5 ♖d4 14. ♙d1 ♙b3! 15. ab ♜:e4 или 14. ♜:e7 ♙:e7 15. ♙d1 ♙g4+ 16. f3 ♖:f3, и черные выигрывают.

Возможно даже рискованное на первый взгляд путешествие короля вперед 7... ♙g6 8. ♜f3 ♜e7! (к проигрышу ведет 8...de 9. ♜f7+ ♙h6 10. ♖:e4 ♙e7 11. d3+ g5 12. h4 или 9... ♙:g5 10. d4+ ♙h4 11. h3! g6 12. ♜b3! ♖:d4 13. g3+ ♙h5 14. g4+ ♙:g4 15. hg+ ♙:g4 16. ♜h3X) 9. h4 h5 10. ♖g3 e4 11. ♜b3 ♜e5, и у черных хорошая игра.

8. ♜d1-h5+ g7-g6

9. ♜h5-f3 ♙c8-f5!

Ошибочно 9... ♜e7 ввиду 10. ♖f6+ ♙d8 11. ♜:d5+. Белые не могут спасти фигуру и должны проиграть. Таким образом, игра на атаку, начатая ходом 7. ♖fg5+ ошибочна. Лучше 7. ♖g3 или ♖c3, но тогда 7...e4 8. ♖g1, и белые отстают в развитии.

Таким образом, владение центральными полями окупило потерю рокировки и позволило отбить опасную атаку.

Вернемся к позиции на диагр. 224. Поскольку продолжение 5. ♙:f7+ привело к невыгодной для белых игре, остается:

5. ♖c3:e4 d7-d5

6. ♙c4-d3 ...

Вариант 6. ♙b5 de был рассмотрен ранее.

6... f7-f5

Грозный, но отнюдь не лучший ход. Черные не опасаются ухода коня, так как они подготовили новую «вилку».

7. ♖e4-c3 e5-e4

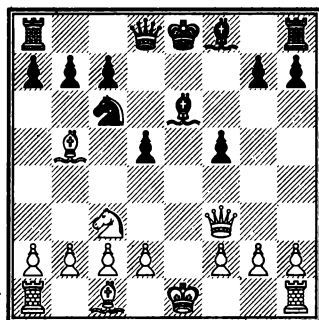
8. ♙d3-b5 e4:f3

Черные могли продолжать 8...d4 9. ♖e5 ♜f6, однако после 10. ♖:c6 bc 11. ♙a4 dc 12. dc партия белых лучше.

9. ♜d1:f3 ♙c8-e6

Рассмотрим создавшуюся позицию.

225



Прежде всего отметим, что черные отстали в развитии. У белых введены ферзь, слон и конь, у черных – только конь и слон.

Белые могут сразу же рокировать и ввести в игру ладью, черным для рокировки надо еще сделать ход ферзем или слоном. В центре черные держат под ударом пункт

е4, но поля е5 и е6 слабы. И все это получилась в результате грозного с виду хода f7-f5.

Если на диагр. 225 пешку f5 переставить на f7, то позицию черных можно считать удовлетворительной. Вся «беда» в том, что пешки назад не ходят.

Обратите внимание на пункты е4 и е5. Пункт е4 находится под контролем черных, но если они займут его фигурой, то белые ходами d2-d3 или f2-f3 смогут прогнать ее. Другое дело – пункт е5. Белую фигуру, занявшую это поле, нельзя будет прогнать пешкой. На шахматном языке такие слабые поля называются «дырами».

«Дыра» на поле е5 образовалась в результате хода f7-f5.

10. d2-d4 ♖d8-d7

11. ♔c1-f4 0-0-0

12. 0-0-0 ♕f8-e7

13. ♖h1-e1

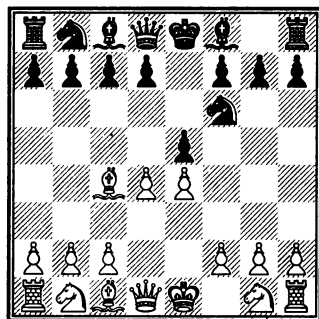
Партия белых лучше.

Анализ рассмотренного варианта «дебюта четырех коней» показал, что взятие центральной пешки окупается, если в дальнейшем черные получают возможность захватить центр ходом d7-d5.

Рассмотрим следующее начало:
1. e2-e4 e7-e5 2. ♘g1-f3 ♘b8-c6
3. ♘b1-c3 ♕f8-c5. Ясно, что и здесь белые могут провести аналогичный маневр. 4. ♘f3:e5 ♘c6:e5 5. d2-d4. Продолжение 4...♕f2+ 5. ♖f2 ♘:e5 6. d4 окажется выгодным для белых.

Овладение центром важнее, чем потеря рокировки.

226



В «дебюте слона» после 1. e2-e4 e7-e5 2. ♕f1-c4 ♘g8-f6! ранее было рассмотрено продолжение 3. d2-d3. Однако белые могут сыграть активнее: 3. d2-d4.

Какую пешку взять черным: d4 или e4? И не лучше ли развиваться ходом 3...♘b8-c6, защищая пешку е5.

Оказывается, что возможен любой из этих ходов:

1) 3...♘f6:e4 4. d4:e5 c7-c6! (грозило 5. ♖d5) 5. ♖d1-f3 d7-d5 6. e5:d6 ♘e4:d6 или 5. ♕c4:f7+ ♖e8:f7 6. ♖d1-f3+ ♘e4-f6 7. e5:f6 ♖d8:f6.

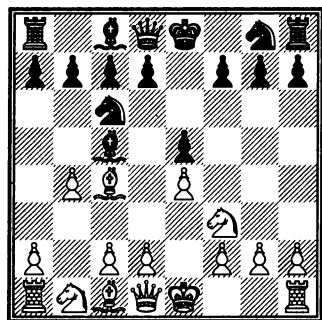
2) 3...e5:d4 4. e4-e5 d7-d5! 5. e5:f6 d5:c4 6. f6:g7 ♕f8:g7, и черные, сохранив лишнюю пешку, должны выиграть; или 5. ♕c4-b5+ ♕c8-d7! 6. e5:f6 ♕d7:b5 7. ♖d1:d4 ♖d8:f6 8. ♖d4:d5 ♕b5-c6 и затем 9...♕g2;

3) 3...♘b8-c6 4. d4:e5 ♘c6:e5 5. ♕c4-b3! (препятствуя 5...d7-d5 и угрожая 6. f2-f4) 5...d7-d6 6. f2-f4 ♘e5-c6 7. ♘b1-c3 ♕f8-e7 8. ♘g1-

ф3 0-0 9. 0-0. У черных несколько стесненная, но вполне прочная позиция.

Важность захвата центра настолько очевидна, что в некоторых дебютах белые предлагают жертву пешки, чтобы овладеть центром. Как уже говорилось, такие дебюты называются гамбитами. После 1. e2-e4 e7-e5 2. ♖g1-f3 ♘b8-c6 3. ♙f1-c4 ♙f8-c5 белые могут сыграть 4. b2-b4. Это начало в теории дебютов называется «гамбитом Эванса».

227



Смысл жертвы пешки b4 заключается в том, что на 4. ♙c5:b4 белые ходом 5. c2-c3 выигрывают важный темп и после отступления слона осуществляют захват центра посредством 6. d2-d4.

Принятие гамбита дает белым сильную атаку, особенно если черные стремятся сохранить пешку. Великий русский шахматист Михаил Иванович Чигорин одержал белыми много побед, когда его противники принимали «гамбит Эванса».

Вот как протекала одна из партий Чигорина, игранная в Гаване в 1890 г.

М.Чигорин – П.Пунсберг

1. e2-e4	e7-e5
2. ♖g1-f3	♘b8-c6
3. ♙f1-c4	♙f8-c5
4. b2-b4	♙c5:b4
5. c2-c3	♙b4-c5
6. d2-d4	e5:d4
7. 0-0	d7-d6

После 7...dс 8. ♖b3 ♖f6 9. e5 ♖g6 10. ♘:c3 атака белых очень опасна.

8. c3:d4	♙c5-b6
9. ♘b1-c3	♘c6-a5
10. ♙c1-g5	♘g8-e7

Если 10...f6, то 11. ♙f4 ♘:c4 12. ♖a4+ ♖d7 13. ♖:c4. Ход 10...f6 ослабил королевский фланг черных.

11. ♙c4:f7+!	♙e8:f7
12. ♘c3-d5	♘a5-c6
13. ♙g5:e7	♘c6:e7
14. ♘f3-g5+	♙f7-g6

На 14...♙g8 решает 15. ♖b3, а на 14...♙e8 последует 15. ♖h5+ ♘g6 16. ♘:h7.

15. ♘d5-f4+	♙g6-f6

Черные не могут принять вторую предложенную белыми жертву фигуры: 15...♙:g5 16. ♖h5+ ♙:f4 (или 16...♙f6 17. e5+, и мат на следующем ходу) 17. g3+ ♙:e4 18. ♖fe1+ ♙:d4 19. ♖ad1+ ♙c4 20. ♖e4+, и мат неизбежен.

16. e4-e5+	d6:e5
17. d4:e5+	♙f6:g5

18. ♖d1-h5+ ♔g5:f4

19. g2-g3+ ♔f4-e4

20. ♚f1-e1+ ♔e4-d4

В случае 21. ♚a1-c1! черным не избежать мата, например: 21...♙f5 22. ♖d1+ ♙d3 23. ♚e3 ♔d5 24. ♖b3+ ♔d4 25. ♖:d3X. Чигорин, к сожалению, не нашел ход 21. ♚a1 и вследствие дальнейших ошибок проиграл эту партию.

Большим знатоком «гамбита Эванса» был Андерсен, одержавший немало славных побед с помощью этого начала. Приводим одну из самых известных партий, игранную в 1852 г.

Андерсен – Дюфрень

1. e2-e4 e7-e5

2. ♘g1-f3 ♘b8-c6

3. ♙f1-c4 ♙f8-c5

4. b2-b4 ♙c5:b4

5. c2-c3 ♙b4-a5

6. d2-d4 e5:d4

7. 0-0 d4-d3

Черные препятствуют образованию пешечной пары d4 и e4 и не хотят развивать белые фигуры после 7...dc. Все же лучше 7...db.

8. ♖d1-b3 ♖d8-f6

9. e4-e5 ♖f6-g6

10. ♚f1-e1 ♘g8-e7

11. ♙c1-a3 b7-b5

Черные жертвуют пешку, чтобы развить фигуры ферзевого фланга.

12. ♖b3:b5 ♚a8-b8

13. ♖b5-a4 ♙a5-b6

14. ♘b1-d2 ♙c8-b7

15. ♙d2-e4 ♖g6-f5

16. ♙c4:d3 ♖f5-h5

17. ♘e4-f6+ ...

Фигура жертвуется временно, поскольку открывается линия «е» и конь e7 окажется связанным. Такого рода условные жертвы часто встречаются на практике.

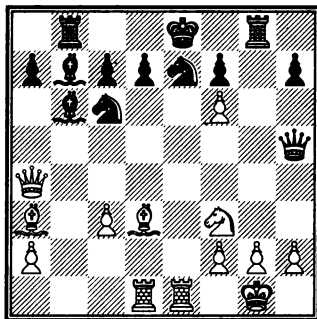
17... g7:f6

18. e5:f6 ♖h8-g8

Черные могли рокировать. Однако они предпочитают играть на контратаку. Действительно, пешка g2, прикрывающая короля, легко может попасть под удар ладьи, ферзя и слона b7.

19. ♚a1-d1! ...

228



В течении многих десятилетий позиция на диагр. 228 подвергалась тщательному анализу, но до сих пор однозначной оценки не существует. Вместо ошибочного 19...♖f3, позволившего провести фантастическую комбинацию, П.Липке еще в 1898 году в «Deutsche Schachzeitung» предложил 19...♚g4. Эм.Ларсен считал, что 19 ♙e4 вместо 19. ♚ad1, быстро выигрывало. Многочисленные анализы этих продолжений вместе с длинными вариантами, их под-

Начальный ход красивой глупой и хорошо замаскированной комбинации. Дюфрень счел его просмотром и ответил

19... ♖h5:f3

20. ♔e1:e7+ ♘c6:e7

На 20...♖f8 следует 21. ♔e3+ и затем 22. ♔f3.

21. ♖a4:d7+!!

♙e8:d7

22. ♙d3-f5+ ♙d7-e8

23. ♙f5-d7+ ♙e8-f8

24. ♙a3:e7X.

Начинающему шахматисту очень трудно выдержать атаку, если он будет цепляться за выигранную пешку. Поэтому, если противник предлагает гамбит, то следует или отказаться от него, или же, приняв гамбит, не стараться удержать выигранную пешку, а найти наиболее подходящий момент для того, чтобы вернуть ее и закончить развитие. В позиции на диагр. 227 возможны две системы защиты. Первая – отказ от гамбита.

4... ♙c5-b6!

5. b4-b5 ♘c6-a5

6. ♘f3:e5

«Охота» за пешкой при отста-

лости в развитии не приводит ни к чему хорошему. Правильно 5. a4 a6 6. ♘c3 d6 7. ♘d5 ♙a7 8. d3 с активной игрой.

6... ♖d8-f6!

7. ♙c4:f7+ ♙e8-f8!

8. d2-d4

Если 8. ♙a3+, то 8...♘e7 9. d4 d6 10. f4 de 11. de ♖f7 12. ♖d8+ ♖e8 13. ♙:e7+ ♙f7 14. ♖:e8 ♔:e8 15. ♙b4 ♙d7 16. a4 a6 17. ba ♔:a6. Три пешки за фигуру в середине игры недостаточны, тем более, что вскоре теряется пешка a4.

8... d7-d6

9. ♙f7:g8 d6:e5

10. ♙g8-d5 ♙b6:d4

и черные выигрывают.

К интересным осложнениям ведет другое продолжение.

6... ♘g8-h6

Сохраняя две угрозы – 7...d6 и 7...♙d4.

7. d2-d4 d7-d6

8. ♙c1:h6 g7:h6

Лучше чем 8...de 9. ♙:g7 ♔g8 10. ♙f7+ ♙f7 11. ♙:e5 ♖g5 12. ♘d2 ♖:g2 13. ♖h5+ ♖g6 14. ♖h4.

9. ♘g5:f7 ♖d8-f6

10. ♖d1-h5 0-0!

11. ♘f7:h6+ ♙g8-g7

12. ♘h6-g4 ♙c8:g4

13. ♖h5:g4+ ♙g7-h8

и черные должны выиграть.

Вторая система – принятие гамбита.

4... ♙c5:b4

5. c2-c3 ♙b4-a5

тверждающими, претерпевали за это время многочисленные переоценки и теперь считается, что 19...♔g4 создает белым значительные трудности. Тем удивительные, что в 2005 году А.Шишов предложил в этой, казалось бы, вдоль и поперек исследованной позиции ход 19...♖h3, по-прежнему угрожая матом и беря под контроль пункт d7.

6. 0-0 d7-d6

7. d2-d4 ♖a5-b6!

Черные возвращают пешку, но заканчивают развитие.

8. d4:e5 d6:e5

9. ♖d1:d8+

Заманчиво, но плохо 9. ♔:f7+ ♕:f7 10. ♜:e5+ ввиду 10...♖e8! 11. ♖h5+ ♔g6 12. ♜:g6 ♜f6 13. ♖h6 ♔g8 14. ♜f4 ♜e5.

9... ♜c6:d8

10. ♜f3:e5 ♜c8-e6

Черные заканчивают развитие и получают несколько лучшую игру, так как пешки белых на ферзевом фланге изолированы. Рассмотрим еще один гамбит, который называется «центральным гамбитом».

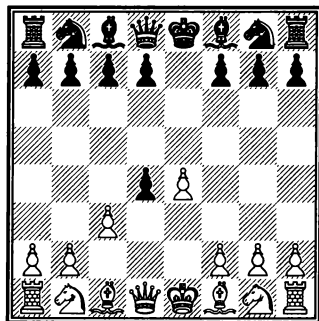
Белые – Черные

1. e2-e4 e7-e5

2. d2-d4 e5:d4

3. c2-c3

229



Белые могут продолжать 3. ♖:d4, на что последует 3...♜c6 4. ♖e3. Они потеряли темп, но зато препятс-

твуют временно ходу d7-d5. Черные легко добиваются равной игры, продолжая ♜f6, ♔e7 и 0-0.

Теперь же, если черные продолжают 3...dс, то после 4. ♜:c3 они отстанут в развитии. На основании ранее изложенного лучший ход найти нетрудно, а именно:

3... d7-d5!

4. e4:d5 ...

Хуже для белых 4. ♖:d4 dе5. ♖:e4+ ♖e7 6. ♔d3 ♜f6 7. ♖:e7+ ♔e7, и черные опережают их в развитии.

4... ♖d8:d5

Раннее введение в игру ферзя может повлечь за собой потерю времени.

5. c3:d4 ♜b8-c6

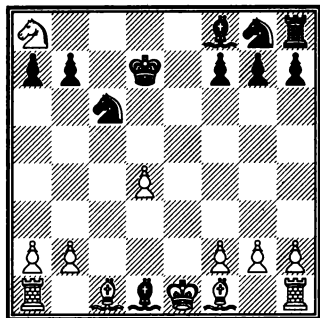
6. ♜g1-f3 ♜c8-g4

Черные развиваются, создавая одновременно угрозу пешке d4. Могут ли белые сейчас продолжать 7. ♜c3, нападая на ферзя? Проверим эту возможность.

После 7. ♜c3 ♔:f3! 8. ♜:d5 (или 8. ♖:f3 ♖:f3 9. ♔f ♜:d4) 8...♔:d1 белым невыгодно играть 9. ♖:d1 ввиду 9...0-0-0, и черные уничтожают пешку d4. Поэтому им приходится продолжать 9. ♜:c7+ ♖d7 10. ♜:a8.

На первый взгляд кажется, что белые добились преимущества. Действительно, они выиграли качество и пешку. Но злополучный конь белых на a8 обречен на гибель. Последует 10...♔h5 11. ♔d2 ♜f6 12. ♔c4 ♔b4 (с угрозой 13...♔e8+ и 14...♔a8), и черные получают преимущество.

230



Вернемся к рассмотрению партии.

7. ♖f1-e2! 0-0-0

В последнем ходе белых содержалась ловушка, в которую часто попадают начинающие шахматисты. Если 7...♗f3, то 8. ♗f3 ♜d4 9. ♗c6+, и черные проигрывают ферзя.

8. ♘b1-c3 ♜d5-a5

9. ♗c1-e3 ♘g8-f6

10. 0-0.

Позиция черного ферзя ненадежна.

Игра белых несколько лучше, что явилось результатом 4-го хода черных. Вернемся поэтому к положению после 4. e4:d5 и попытаемся найти правильное продолжение за черных.

Белые в данный момент нападают на пешку d4. Не могут ли черные напасть в свою очередь на пешку d5? Могут двумя способами: посредством 4...c7-c6 или 4...♘g8-f6. Второй ход развивает попутно фигуру, поэтому ему следует отдать предпочтение.

4... ♘g8-f6!

5. c3:d4 ♗f8-b4+

6. ♗c1-d2 ♗b4:d2+

7. ♜d1:d2 0-0!

Черные не торопятся с отыгрышем пешки d5, которая никуда не уйдет, зато они ввели в игру ладью и опередили противника в развитии. У них лучшая игра.

«Королевский гамбит» получает-ся после ходов:

1. e2-e4 e7-e5

2. f2-f4

Белые жертвуют пешку и ослабляют позицию короля. Отвлекая пешку e5, они облегчают себе ход d2-d4. Кроме того, белые рассчитывают после рокировки начать атаку по линии «f». «Королевский гамбит» ведет к интересной и сложной игре. Начинающему шахматисту и здесь можно посоветовать одну из указанных выше систем защиты:

1. Отказаться от принятия гамбитной пешки:

2... ♗f8-c5

Белые не могут взять на e5 из-за 3...♜h4+.

3. ♘g1-f3 d7-d6

Не опасаясь 4. fe de 5. ♗:e5 из-за 5...♜h4+ 6. g3 ♜:e4+ 7. ♜e2 ♜:h1 8. ♘g6+ ♗e7 9. ♗:h8 ♗h3, и черные выигрывают, так как конь h8 обречен на гибель.

4. ♗f1-c4 ♗b8-c6

5. ♘b1-c3 ♘g8-f6

6. d2-d3 ♗c8-g4

и у черных хорошее развитие.

II. Принять гамбит.

2... e5:f4

3. ♖g1-f3 ♘g8-f6

4. ♜b1-c3 d7-d5!

5. e4-e5 ♘f6-e4

с удовлетворительной игрой у черных или:

4. e4-e5 ♘f6-h5

5. d2-d4 d7-d5

6. ♙f1-e2 g7-g5

Черные переходят в контратаку.

Продолжение 7. ♖g5 ♙g5 8. ♙:h5 ♙g2 к их выгоде.

7. 0-0 g5-g4

8. ♜b1-c3 ♙h8-g8!

Белые предлагали жертву фигуры, рассчитывая на 8...gxf 9. ♙:f3 ♘g7 10. ♜:d5, и у них сильнейшая атака.

9. ♜f3-e1 ♙f8-h6

10. ♙e2-d3 ...

Плохо 10. g3 fg! 11. ♙:h6 ♙h4, и атака черных неотразима.

10... ♙c8-e6

11. ♜c3-e2

Опасно для белых 11. ♙:h7. После 11...♙h8 и 12...♙h4 атака черных по линии «h» должна привести к победе.

11... ♙d8-h4

12. ♙c1:f4 ♜h5:f4

13. ♜e2:f4 g4-g3!

Если теперь 14. hg, то 14...♙g3 15. ♜:e6 ♙e3+! У белых имеется единственная защита.

14. ♙d1-h5! g3:h2+

15. ♙g1-h1 ♙h4:h5

16. ♜f4:h5 ♜b8-d7

17. ♙d3:h7 ♙g8-h8

18. ♙h7-d3 0-0-0

с равной игрой.

Разобранные выше примеры показали, что попытки белых простыми средствами овладеть центром при правильной контригре черных отражаются сравнительно легко. В современных турнирах сильнейших шахматистов такие дебюты, как «итальянская», «венская» партии, и такие гамбиты, как «центральный», «Эванса» и «королевский», встречаются не очень часто, а самыми распространенными началами являются «испанская партия», «ферзевый гамбит» и «сицилианская защита». Рассмотрим, как ведется борьба за центр в этих дебютах.

Белые **Черные**

1. e2-e4

e7-e5

2. ♜g1-f3

♜b8-c6

3. ♙f1-b5

Это начало носит название «испанской партии».

Следует обратить внимание на то, что угроза белых выиграть пешку e5 неопасна, так как после 4. ♙:c6 dc 5. ♜:e5 черные отыгрывают пешку двойным ударом 5. ♙d4!

Мы уже разбирали одну из защит черных – 3...d6. Рассмотрим теперь другую защиту, которая в практике современных турниров встречается наиболее часто.

3...

a7-a6

Смысл этого хода заключается в том, что вынуждается либо размен

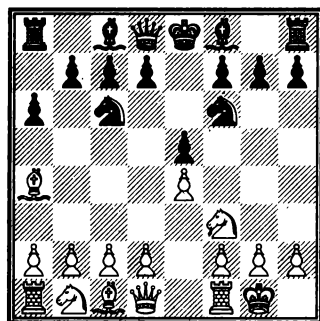
слона на коня (это продолжение известно в теории под названием «разменный вариант испанской партии»), либо отступление слона на а4, откуда черные в любой выгодный для них момент могут оттеснить его ходом пешки b7-b5.

4. ♖b5-a4 ♘g8-f6

5. 0-0

У черных есть два пути: взять пешку е4 или же продолжать развитие. Оба пути вполне приемлемы. Здесь, как и в «гамбите Эванса», если черные избирают продолжение, связанное со взятием пешки, им надо отрешиться от мысли всячески удерживать ее. В первую очередь черные должны стремиться быстрее закончить развитие.

231



Как может развиваться партия, если черные возьмут конем пешку?

5... ♘f6:e4

6. ♖f1-e1 ...

Напрашивающийся, но не сильнейший ход. Правильное продолжение за белых указано дальше. По линии «е» ладья оказывает давле-

ние, но у черных находится хороший способ защиты.

6... ♘e4-c5!

Атакую слона и выигрывая время для развития. Ошибочно 6...d5 ввиду 7. ♘:e5 ♙d7 8. ♙:c6 и затем 9. d3. Плохо и 6...f5 ввиду 7. ♙:c6 dc 8. ♘:e5 с угрозами 9. ♖h5+ или 9. d3.

7. ♙a4:c6 d7:c6

8. d2-d4

Если 8. ♖:e5+ или 8. ♘:e5, то 8... ♙e7.

8... ♘c5-e6

9. ♘f3:e5 ♙f8-e7

10. ♙c1-e3 0-0

Черные, закончив развитие, имеют вполне удовлетворительную игру.

На 7-м ходу белые могут сыграть иначе:

7. ♘f3:e5 ♘c6:e5

8. ♖e1:e5+ ♙f8-e7

9. ♘b1-c3! 0-0

Ошибочно 9...♘:a4 из-за 10. ♘d5 0-0 11. ♘:e7+ ♖h8 12. ♖h5, и атака белых весьма опасна. В частности, белые угрожают красивым матом с жертвой ферзя: 13. ♖:h7+ ♖:h7 14. ♖h5X.

10. d2-d4 ♘c5:a4

11. ♘c3:a4 d7-d5!

и черные, по меньшей мере, добились равной игры.

В этом варианте наглядно показано, что слон белых на а4 расположен менее удачно, чем на b5.

Вернемся к диагр. 231.

5... ♘f6:e4

6. d2-d4!

Этот ход сильнее, чем 6. ♖e1. Черные не могут брать пешкой на d4, так как последует 7. ♖e1 с большими неприятностями из-за связки коня.

6... b7-b5**7. ♖a4-b3 d7-d5!**

Возвращая пешку, черные доби-
ваются равновесия в центре.

8. d4:e5 ♘c8-e6**9. c2-c3**

Этот ход имеет целью сохранить
слона, которого черные иначе могли
бы разменять посредством ♘c6-a5.

9... ♘f8-e7**10. ♞b1-d2 0-0****11. ♖b3-c2 f7-f5****12. e5:f6 ♞e4:f6**

Черные опередили в развитии
белых и при случае могут атаковать
позицию их короля. Зато у черных
слабы черные поля c5 и e5. Теория
дебютов считает, что шансы сторон
уравновешиваются.

Рассмотрим теперь вторую сис-
тему, когда черные отказываются от
взятия конем пешки на 5-м ходу.

5... ♘f8-e7**6. ♖f1-e1 b7-b5**

Черным угрожал размен на c6 и
выигрыш пешки e5.

7. ♖a4-b3 d7-d6**8. c2-c3 0-0****9. d2-d4 ♘c8-g4**

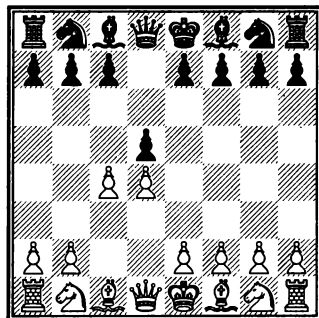
Хороший маневр. Связывая коня
f3, черные создают в центре давле-
ние на пешку d4. Поэтому белым це-

лесообразно вместо 9. d4 сыграть 9.
h3, предупреждая связку.

Белые – Черные**1. d2-d4 d7-d5****2. c2-c4**

Этими ходами начинается «фер-
зевый гамбит». Белые организуют
атаку центра черных своей фланго-
вой пешкой. В отличие от «королев-
ского гамбита», где также со второго
хода начинается атака центральной
пешки черных, операции, которые
развертываются в начальной стадии
«ферзевого гамбита», происходят на
таком участке доски, где не появля-
ется реальной опасности для коро-
лей. «Ферзевый гамбит» относится
к числу дебютов, характерных для
позиционной борьбы.

232

**2... d5:c4**

«Принятый ферзевый гамбит».

3. e2-e3 e7-e5!

Ошибочна защита гамбитной
пешки 3...b5 4. a4 c6 5. ab c6 6: ♕f3,
и черные, чтобы спасти ладью, вы-
нуждены ходом 6... ♞c6 отдать коня.

4. ♔f1:c4 ...

Невыгодно 4. de ♖:d1+ 5. ♕:d1 ♙e6.

4... e5:d4

5. e3:d4 ♘b8-c6

Теперь обе стороны заканчивают развитие.

6. ♙c1-e3 ♙f8-d6

7. ♘b1-c3 ♘g8-f6

8. ♘g1-f3 0-0

9. 0-0 ♙c8-g4

Игра равна.

Белые вместо 3. e3 могут сыграть сильнее:

3. ♘g1-f3!

Препятствуя ходу 3...e7-e5.

3... ♘g8-f6

4. e2-e3 c7-c5!

Защита пешки c4 и здесь не оправдывается: 4...b5 5. a4 c6 6. ab c6 7. b3 ♙e6 8. bc c6 9. ♘e5 ♖c7 10. ♖a4+ ♘bd7 11. ♘a3. Отдавая обратно пешку, черные начинают атаку центра.

5. ♔f1:c4 e7-e6

Если бы черные сыграли 5...♙g4, то могло последовать 6. ♙f7+ ♕:f7 7. ♘e5+ ♕e8 8. ♘:g4 или же 6. ♘e5! ♙h5 (6...♙:d1 7. ♙f7X) 7. ♖:h5! ♖a5+ 8. ♙d2 ♖:d2+ 9. ♘:d2 ♘:h5 10. ♙f7+ ♕d8 11. ♙:h5, и черные остались без фигуры. На 6. ♘e5 черным лучше ответить 6...♙e6, однако после 7. ♙:e6 fe 8. ♘c3 развитие черных надолго заторможено. На 5...♙g4 очень силен ход 6. ♖b3 и на 6...e6 7. ♖:b7 ♙f3 8. gf ♘bd7 9. ♘c3

6. 0-0 c5:d4

7. e3:d4

Взятие конем на d4 облегчило бы задачу черных, так как тогда белые снимали давление с важного центрального пункта e5.

7... ♘b8-c6

8. ♙c1-e3 ♙f8-e7

9. ♘b1-c3 0-0

10. ♖d1-e2 a7-a6

В «ферзевом гамбите» черным трудно развить слона c8. Ход 10...a6 подготавливает маневр b7-b5 и ♙c8-b7. Однако этот маневр требует много времени. Лучше было 10...♙d7.

11. ♖f1-d1 b7-b5?

Следовало играть 11...♖a5.

12. d4-d5!

Правильное решение. Белые опередили черных в развитии. В таких случаях полезно открыть линии для вторжения фигур. При 12. ♙b3 ♙b7 13. d5 ed 14. ♙:d5 ♖c7 15. ♖ac1 ♖ac8 черные успевают ввести в игру ладьи и уравнивают партию.

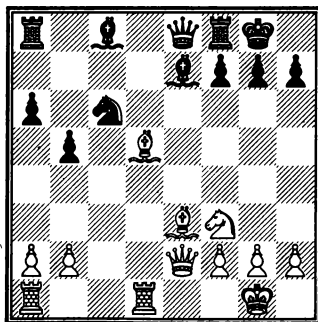
12... e6:d5

После 12...bc 13. dc ♖c7 14. ♖:c4 черные теряют пешку.

13. ♘c3:d5 ♘f6:d5

14. ♙c4:d5 ♖d8-e8

233



Грозило 15. ♖:с6 и 15. ♖:f7+ с выигрышем ферзя.

Позиция черных сейчас явно неудовлетворительна: ферзь стоит плохо, конь под ударом и связан, ладьи не участвуют в борьбе. В таких позициях противник должен искать тактический удар, который привел бы к выигрышу материала.

Напрашивается ход 15. ♖ac1, однако после 15...♗b7 16. ♘e5 ♖с8 черные защищались без потерь. Правильное продолжение атаки заключается в

15. ♖e3-g5!...

Возможно и 15. ♖c5.

15... ♖e7:g5

16. ♖e2:e8 ♖f8:e8

17. ♖d5:c6 ♖c8-g4

18. ♖c6:a8,

и белые выигрывают.

Рассмотрим другое продолжение.

Белые – Черные

1. d2-d4 d7-d5

2. c2-c4 e7-e6

Отказанный ферзевый гамбит.

3. ♘b1-c3 ♘g8-f6

4. ♖c1-g5 ♖f8-e7

Белые грозили 5. ♖:f6, и если 5...

♖:f6, то 6. cd

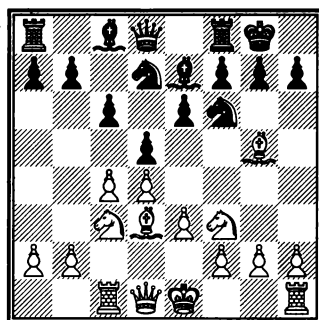
5. e2-e3 0-0

6. ♘g1-f3 ♘b8-d7

7. ♖a1-c1 c7-c6

8. ♖f1-d3

234



У черных прочная, но стесненная позиция. У них трудности с развитием слона с8. Правильный метод защиты в таких позициях заключается в разменах активных фигур противника.

Заметьте следующий маневр черных:

8... d5:c4

На первый взгляд облегчает белым овладение центром в связи с возможным в будущем ходом e3-e4.

9. ♖d3:c4 ♘f6-d5

Вынуждает размен слона.

10. ♖g5:e7 ♖d8:e7

11. 0-0 ♘d5:c3

12. ♖c1:c3 e6-e5!

Необходимо подорвать центр белых и дать дорогу слону.

13. ♖d1-c2 e5:d4

14. e3:d4 ♘d7-b6

15. ♖f1-e1 ♖e7-f6

и развив слона, черные получают равную игру. Эта система защиты разработана Х.Р.Капабланкой.

Белые – Черные

1. e2-e4 c7-c5

Так начинается «сицилианская защита». Черные первым же ходом начинают борьбу за важный центральный пункт d4.

2. ♘g1-f3 ♜b8-c6

3. d2-d4 c5:d4

4. ♘f3:d4

Борьба за пункт d4 закончилась пока что в пользу белых. Теперь черные начинают бороться за пункты e4 и d5.

4... ♞g8-f6

5. ♞b1-c3 ...

Ошибочно 5. ♞c6, что ведет после 5...bc к укреплению пункта d5.

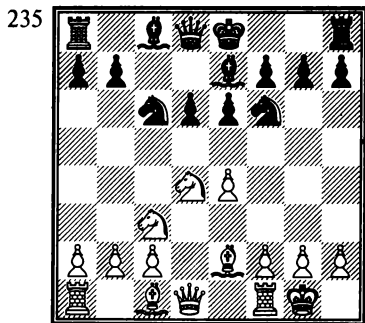
5... d7-d6

6. ♙f1-e2

Если слон пойдет на b5, то после ♙d7 черные освободятся посредством разменом на d4 и b5. Напрашивается ход 6. ♙c4, но черные тогда ответят 6...e6 и затем d5.

6... e7-e6

7. 0-0 ♙f8-e7



Система защиты, избранная черными, называется «шевинин-

генской». Черные фигуры стеснены в своих движениях, расположены лишь на трех горизонталях. С другой стороны, черные могут беспрепятственно закончить свое развитие; их пешечный заслон на d6 и e6 защищает центральные поля d5 и e5. У черных стесненная, но прочная позиция. Начинающим шахматистам следует избегать таких систем, так как защита их требует высокой квалификации.

На 6-м ходу черные могли сыграть по-другому.

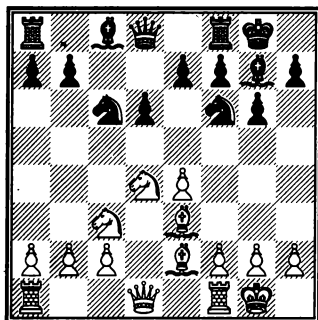
6... g7-g6

7. 0-0 ♙f8-g7

С угрозой 8... ♞e4 и 9... ♞d4.

8. ♙c1-e3 0-0

236



Система защиты черных называется «вариантом дракона». Такое название она получила за конфигурацию черных пешек d6, e7, f7, g6, h7, которая напоминает очертания дракона. Черные подготовили контрудар в центре d6-d5, после которого они будут стоять вполне удовлетворительно.

9. ♘d4-b3 ♙c8-e6

Обе стороны усилили давление на пункт d5.

10. f2-f4 ♘c6-a5

Нельзя было играть 10...d5 из-за 11. f5, и в случае отступления слона белые выигрывают пешку d5. Черные поэтому начинают операции на ферзевом фланге – туда уже прицелились их два слона. К ним вскоре присоединится ладья после хода на c8. В противовес давлению черных белые могут приступить к атаке королевского фланга, например: 11. f5 ♙c4 12. ♘:a5 ♙:e2 13. ♖:e2 ♖:a5 14. g4. Вариант «дракона» ведет к содержательной борьбе и часто встречается в соревнованиях мастеров.

Во всех рассмотренных выше началах позиция имела открытый характер. Центр находится под атакой обоих противников. Но возможны и такие дебюты, в которых центр запирается и становится неподвижным. Рассмотрим для примера «французскую защиту».

Белые – Черные**1. e2-e4 e7-e6****2. d2-d4 d7-d5**

Белые могут теперь взять на d5. В этом случае после 3. ed ed получается позиция, которая ничем не отличается от открытых начал.

3. e4-e5

Теперь центр заперт двумя пешечными цепями d4, e5 – у белых и f7, e6, d5 – у черных.

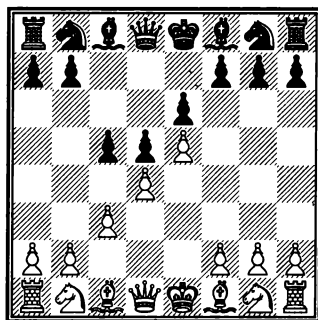
3... c7-c5

Смысл этого хода понятен: черные подрывают центральную цепь белых.

4. c2-c3

Теперь пешечная цепь белых удлинилась и состоит из четырех звеньев: b2, c3, d4 и e5. Гроссмейстер А. Нимцович назвал нижнее звено цепи базой, или основанием пешечной цепи. У белых базой цепи является пешка b2, у черных – пешка f7.

237



Значение пешки e5 состоит в том, что она образует как бы клин в позиции противника и затрудняет переброску фигур с одного фланга на другой. Кроме того, она отнимает у черного коня поле f6, который с этого поля не только атакует центральные поля, но и защищает королевский фланг.

Недостаток таких пешечных цепей заключается в том, что они могут быть «подорваны». Подрыв может быть осуществлен против любого звена; ходом 3...c5 черные атакуют пешку d4, а если они сыграют в

подходящий момент f7-f6, то этим подорвут пешку e5.

Борьба при закрытом блокированном центре переносится на фланги и носит по сравнению с открытыми партиями медлительный характер.

4... ♖b8-c6

5. ♘g1-f3 ♙d8-b6

6. ♙f1-d3 c5:d4

7. c3:d4 ♙c8-d7

Грубой ошибкой было бы 7... ♘:d4? ввиду 8. ♘:d4 ♙:d4 9. ♙b5+, и белые выигрывают ферзя. Предупредив шах на b5, черные угрожают выигрышем пешки d4.

8. ♙d3-c2 ♘g8-e7

Черные подводят еще одну фигуру для нападения на блокированную пешку d4.

9. b2-b3 ♘e7-f5

10. ♙c1-b2 ♙f8-b4+

11. ♙e1-f1

Вынуждено, так как и 11. ♘bd2 и 11. ♘c3 приводило к потере пешки.

11... h7-h5

Этим ходом черные обеспечивают своему коню стоянку на f5, иначе белые посредством g2-g4 могли бы прогнать его.

12. a2-a3 ♙b4-e7

13. b3-b4.

Хотя белые потеряли рокировку, но у них вполне удовлетворительная позиция. Сыграв g2-g3 и ♙f1-g2, они вскоре закончат мобилизацию своих сил. В свою очередь, черные

не испытывают каких-либо затруднений в развитии.

Запирание центра может иметь место и в открытых дебютах.

При рассмотренной выше второй системе защиты в «испанской партии»: 1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙b5 a6 4. ♙a4 ♘f6 5. 0-0 ♙e7 6. ♚e1 b5 7. ♙b3 d6 8. c3 0-0 – после ходов 9. d4 ♙g4 белые могли сыграть 10. d5, запирая центр. План черных опять сведется к подрыву цепи посредством c7-c6 или f7-f5.

В разобранном ранее варианте «итальянской партии»: 1. e2-e4 e7-e5 2. ♘g1-f3 ♘b8-c6 3. ♙f1-c4 ♙f8-c5 4. c2-c3 ♙d8-e7 5. d2-d4 ♙c5-b6 6. 0-0 d7-d6 – белые могут придать партии посредством 7. d4-d5 закрытый характер.

В одном из вариантов «французской защиты»: 1. e2-e4 e7-e6 2. d2-d4 d7-d5 3. ♘b1-c3 ♘g8-f6 4. ♙c1-g5 ♙f8-e7 – белые могут придать игре открытый характер, продолжая 5. e4:d5. Если же они сыграют 5. e4-e5 ♘f6-d7 6. ♙g5:e7 ♙d8:e7, то получится закрытая позиция. Белым следует подумать об укреплении пункта e5 на случай подрыва f7-f6. Хорошо поэтому 7. f2-f4 0-0 8. ♘g1-f3 c7-c5 9. ♘c3-b5 ♘b8-c6 10. c2-c3 и т. д.

Белые – Черные

1. e2-e4 c7-c6

Черные подготавливают движение пешки d5, но, в отличие от

«французской защиты», ходом пешки «с». Недостаток хода 1...е6 в том, что закрывается выход слону с8. Ход 1...с6 оставляет свободной диагональ с8-h3, но отнимает у коня b8 лучшее поле для развития.

Начало 1. е4 с6 носит название «защиты Каро-Канн», по фамилии двух шахматных мастеров, в свое время применивших ее.

2. d2-d4 d7-d5

3. e4:d5

Белые могли продолжать по-разному, например ходом 3. е5 закрыть центр. Черные ответят 3...f5!, а затем уже 4...е6 и избавятся от трудностей, испытываемых с развитием белопольного слона с8. Белые могли ходом 3. c3 защитить пешку, и тогда черные, продолжая 3...de 4. d:e4, придавали партии открытый характер.

3... c6:d5

4. f1-d3

В главе 7 было указано, что при разыгрывании дебюта надо по возможности препятствовать хорошим развивающим ходам противника. На 4. f3 черные ответили бы 4...f5 или 4...g4. Белые пока препятствуют этому.

4... b8-c6

5. c2-c3 g8-f6

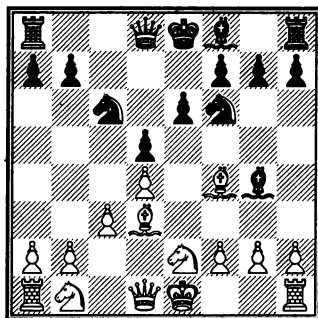
6. f1-f4 c8-g4

Таким способом черные развили слона, не запирая его ходом е7-е6. Они могли также сыграть 6...g6 и затем 7...f5. Правда, белые могут

разменом на f5 сдвинуть черные пешки и ослабить пешечное прикрытие после короткой рокировки черных. Зато давление черных на центр усиливается, они овладевают пунктом е4. Приближение пешек к центру при разменах выгодно в большинстве случаев.

7. g1-e2 e7-e6

238



Дальше черные разовьют чернопольного слона, рокируют и получат надежную позицию.

Упражнения

1. Партия начата ходами 1. е4 е5 2. f3 c6 3. f5 f6 4. c3. Как следует продолжать черным?

2. «Шотландская партия» начинается ходами 1. е4 е5 2. f3 c6 3. d4. Как продолжать черным защиту, исходя из общих принципов развития дебютов?

3. В партии были сделаны ходы: 1. d4 d5 2. c4 f6.

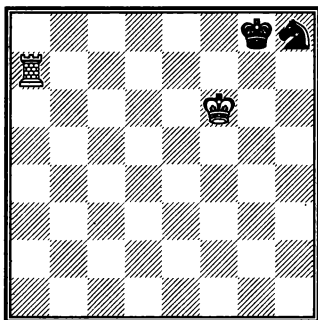
Как могут белые доказать слабость последнего хода черных?

ОКОНЧАНИЯ. ЛАДЬЯ ПРОТИВ КОНЯ ИЛИ СЛОНА. ФИГУРЫ ПРОТИВ ПЕШЕК

ЛАДЬЯ ПРОТИВ КОНЯ

В шахматной терминологии выигрыш ладьи за коня или слона называется выигрышем качества. В середине игры и в окончаниях, где у каждой из сторон имеются пешки, перевес ладьи над слоном или конем весьма ощутителен и большей частью ведет к победе. Если же все пешки разменены, то окончание ладьи против коня или слона, как правило, ничейно. Но бывают и исключения.

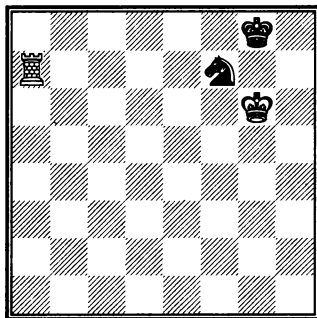
239



В позиции на диагр. 239 черные проигрывают из-за цугцванга, то есть недостатка ходов. У коня нет ни одного безопасного хода. 1...♔f8 ведет к мату. Черные при своем ходе теряют коня. Если очередь хода за белыми, то они передают ход чер-

ным, делая выжидательный ход, например 1. ♖a7-b7.

240



В позиции на диагр. № 240 черным грозит мат, их конь под ударом. 1...♘h8+ после 2. ♔f6 ведет к проигрышной позиции предыдущей диаграммы. 1...♘d8 теряет коня после 2. ♖a8. Остается 1...♘f7-e5+ 2. ♔g6-f6 ♘e5-g4+ 3. ♔f6-f5 ♘g4-e3+ (3...♘h6+ 4. ♔g6) 4. ♔f5-e6. Теперь задача белых – не допустить приближения коня к королю, постепенно ограничить его движения и поймать его.

Рассмотрим несколько разветвлений.

а) 4...♘e3-g4 5. ♖a7-a4! ♘g4-h6 6. ♔e6-f6 ♘h6-f7 (или 6...♔h7 7. ♖h4) 7. ♖a4-a8+. Или 5...♘g4-f2 6. ♖a4-d4! Ладья становится через

клетку по диагонали от коня. Здесь она отнимает у коня поля d1, d3, e4, g4. 6...♔g8-g7 7. ♖e6-f5 ♘f2-h3 8. ♖f5-g4 ♘h3-f2+ 9. ♖g4-g3 ♘f2-h1 10. ♖g3-g2, и выигрывают;

6) 4...♘e3-c4 5. ♜a7-a4 ♘c4-d2 6. ♜a4-f4 (или 5...♘b6 6. ♜b4, и конь теряется; или 5...♘e3 6. ♜e4 ♘c2 7. ♖d5 ♖g7 8. ♖c5 ♖f6 9. ♜e2 ♘a3 10. ♖b4).

Если вместо 3...♘e3+ черные играют 3...♘f2,, то 4. ♜a3 ♖g7 5. ♜f3! ♘d1 6. ♖e5 ♘b2 7. ♖d4 ♘a4 8. ♜b3 и затем 9. ♜b4. Еще проще 4. ♜d7! (отнимая у коня поля d1 и d3) 4...♘h3 5. ♜d2 ♖f6 6. ♜g2 ♖e7 7. ♖g4.

Переставим на диагр. 240 черного короля на f8. Это небольшое изменение позиции уже не дает белым выигрыша. Черные могут защититься как посредством 1...♘d8, так и 1...♘d6. Например: 1...♘d8 2. ♖f6 ♖e8 3. ♜e7+ ♖f8 4. ♜d7 ♖e8! (не 4...♘c6 5. ♜d6 и т. д.), или 1...♘d6 2. ♜d7 ♘e8! 3. ♖f5 ♘g7+ 4. ♖g6 ♘e8.

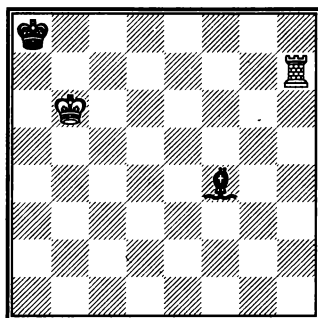
Таким образом, даже при короле, оттесненном на край доски, в борьбе ладьи против коня ладье при правильной защите не удастся добиться успеха. Если король слабой стороны находится в центре доски, то не удастся и оттеснить его на край доски.

ЛАДЬЯ ПРОТИВ СЛОНА

В борьбе ладьи против слона также нельзя при правильной защи-

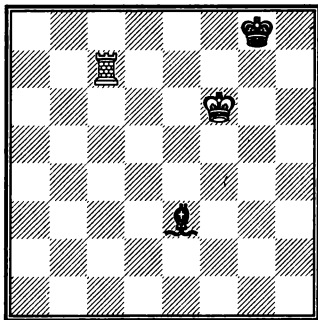
те оттеснить короля на край доски. Но если королю слабой стороны приходится отступать к крайней горизонтали, то безопасным является угол, противоположный цвету полей, по которым ходит слон.

241



На диагр. 241 угловое поле a8 белое, а слон чернополюсный. Белые не могут выиграть: 1. ♜h7-h8+ ♗f4-b8, и во избежание пата белые должны отступить или королем, или ладьей. Не помогает и 1. ♜h7-a7+ ♖a8-b8 2. ♜a7-e7 ♖b8-a8 (или c8) 3. ♜e7-e8+ ♗f4-b8.

242



Выигрыш при ходе белых

При ходе белых ведет к выигрышу 1. ♜f7! Черный король прижат

к опасному углу. Угловое поле h8 черного цвета и слон чернопольный. Белые побеждают при помощи известного читателю приема – двойного удара.

1. ♖c7-f7! ♘e3-d4+

На любой другой ход черных следует тот же ответ.

2. ♖f6-g6

Короли находятся в оппозиции, и белые угрожают ходом 2. ♖f7-d7, одновременно атакуя на слона и на мат. От этого маневра нет защиты, например: 2...♘b2 3. ♖b7 ♘e5 4. ♖e7 ♘d6 5. ♖e8+ ♘f6 6. ♖a8, и мат на следующем ходу. Долше всего черные могут сопротивляться, продолжая:

2... ♘d4-g1

3. ♖f7-f1 ♘g1-h2

На ♘e3, ♘d4, ♘c5, ♘b6 следует соответственно ♖e1, ♖d1, ♖c1, ♖b1.

Погоня продолжается.

4. ♖f1-h1 ♘h2-f4

5. ♖h1-h4 ♘f4-g3

6. ♖h4-g4! ♘g3-f2

7. ♖g4-g2!

Этот же ход последовал бы и на 6...♘h2. Теперь слон черных вынужден покинуть безопасные вертикали «f», «g», «h». После 7...♘h4 белые выигрывают слона вскрытым шахом 8. ♖h5+!

7... ♘f2-d4

8. ♖g2-d2 ♘d4-b6

9. ♖d2-b2 ♘b6-c7

10. ♖b2-c2 ♘c7-d6

11. ♖c2-c8+ ♘d6-f8

12. ♖c8-d8.

При ходе черных они должны пытаться уйти из опасного угла. Сразу 1...♖f8 невозможно из-за мата, поэтому черные играют:

1... ♘f2-d4+

2. ♖f6-e6 ♖g8-f8

3. ♖c7-f7+ ♖f8-g8

После 3...♖e8 4. ♖f4 ♘g7 (или 4...♘b4 5. ♖b4) 5. ♖a4 черные теряют слона.

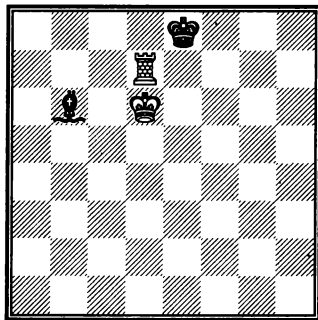
4. ♖f7-d7

Если бы белым удалось перевесить короля на g6, то они бы выиграли разобранным выше способом.

4... ♘d4-c3

Препятствуя ходу 5. ♖f6, черные достигают ничьей. Если 5. ♖f5, то 5...♖f8 и затем 6...♖e8.

243



Ход белых. Выигрыш

Однако в позиции Бергера (№243) белые при своем ходе выигрывают.

1. ♖d6-e6 ♖e8-f8

Черный король уходит от опасного противостояния, так как белые

грозят выиграть ходом ♖d7-b7, одновременно атакая на слона и угрожая матом.

2. ♖d7-f7+ ♔f8-g8

3. ♔e6-f6!

В отличие от предыдущего примера, черным не удалось помешать этому ходу, заняв слонем главную диагональ. Теперь же белые переводят короля на g6 и выигрывают, как указано выше.

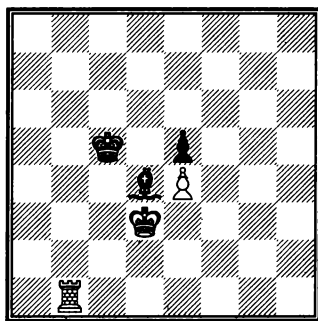
Слон может иногда успешно бороться против ладьи и проходной пешки, особенно если пешка оторвана от короля. В партии П. Романовский – И. Рабинович (1924 г.) встретилась следующая позиция: ♔f3, ♖a4, п. g6; ♔f6, ♔c1. Белые сыграли 1. ♖c4 ♔h6! 2. ♖c6+ ♔g5!, и партия была признана ничьей ввиду неизбежного 3...♔g7 и 4...♔f6 и пешка g6 теряет-ся. Сильнее было 1. ♖g4 ♔g7 (не 1...♔g5? из-за 2. ♖:g5) 2. ♔e4 ♔b2 3. ♔f5 ♔c3 4. ♖c4 ♔b2 5. ♖c7+ ♔g8 6. ♔g5 ♔d4 (нельзя пускать белого короля на h6) 7. ♖c4 (на 7. ♔h6 черные ответят 7...♔e3+) 7...♔e5 (плохо 7...♔b2 8. ♖c8+ ♔g7 9. ♖c7+ ♔g8 10. ♔h6, и выигрывают) 8. ♖e4 ♔c3 9. ♖e8+ ♔g7 10. ♖e7+ ♔g8 11. ♔h6 ♔d2+ 12. ♔h5 ♔c3 13. g7! ♔h7! (после 13...♔:g7 14. ♔g6 ♔c3 15. ♖f7 белые выигрывают, согласно предыдущему анализу) 14. ♖f7! ♔:g7 15. ♔g5 ♔g8 16. ♔g6, и выигрывают.

В позиции: ♔e3, ♖h5, п. e4; ♔e6, ♔c7 было сыграно 1...♔b6+ 2. ♔f4 ♔c7+ 3. e5 ♔d5 4. ♖g5 ♔b8! Чер-

ные в дальнейшем играют ♔b8-c7-b8 и достигают ничьей, так как белые не могут усилить позицию своих фигур без потери пешки. Ошибочно было 4...♔e6 5. ♔e4 ♔b8 6. ♖h5 ♔c7 7. ♖h6+ ♔e7 8. ♖h7+ ♔d8 9. ♖:c7 ♔:c7 10. ♔f5, и выигрывают.

Если у каждой из сторон имеются еще пешки, то возможности сильнейшей стороны возрастают. Часто выигрыш достигается путем перехода в пешечный эндшпиль.

244

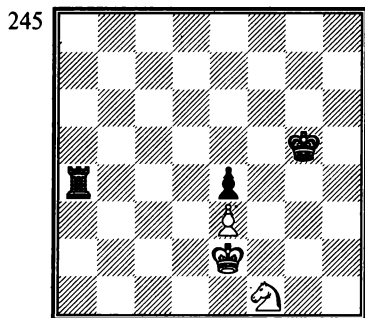


Выигрыш

1. ♖b1-c1+ ♔c5-d6 (1...♔b4 2. ♖c4+ ♔b5 3. ♖:d4 cд 4. ♔:d4, и выигрывают) 2. ♔d3-c4 ♔d4-e3 3. ♖c1-a1 ♔e3-d4 4. ♖a1-a6+ ♔d6-e7 5. ♔c4-d5 ♔e7-f7 6. ♔d5-d6 (6. ♖e6 и затем 7. ♖:e5 ведет только к ничьей, так как черные ходом 8...♔e7 захватывают оппозицию) 6...♔d4-b2 7. ♖a6-a2 ♔b2-d4 8. ♖a2-a3 ♔d4-b2 9. ♖a3-f3+ ♔f7-e8 10. ♔d6-e6 ♔e8-d8 (10...♔d4 11. ♖f1 ♔b2 12. ♖b1 и т. д.) 11. ♖f3-f8+ ♔d8-c7. Первая часть задачи решена. Король черных отрезан от

важного поля е7. Остается перевести ладью на d5, не пропуская черного короля обратно на d8. 12. ♖f8-a8 ♙b2-c3 (12...♙c6 13. ♜d8) 13. ♜a8-a7+ ♙c7-d8 14. ♜a7-d7+! ♙d8-c8 (на 14...♙e8 решает 15. ♜c7) 15. ♜d7-d5 и 16. ♜d5:e5.

Весь выигрышающий маневр состоял из следующих частей. Первая – перевод короля на активную позицию рядом с пешкой е5; вторая – оттеснение черного короля от пешки е5 и последняя – переход в пешечный эндшпиль.



Выигрыш

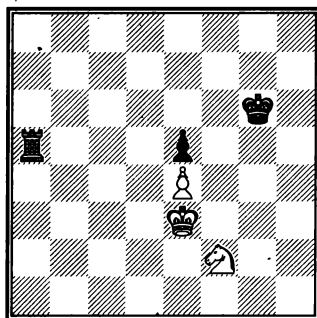
По такому же методу ведется борьба и в позиции № 245

1...♙g5-g4 2. ♘f1-d2 ♜a4-a2 3. ♙e2-e1 ♜a2:d2! 4. ♙e1:d2 ♙g4-f3. Черные перешли в выигрышный пешечный эндшпиль

Но если поднять все фигуры на один ряд выше, то позиция ничейна.

1...♜a5-a3+ 2. ♙e3-e2 ♙g6-g5 3. ♘f2-d3! ♜a3-a5 4. ♙e2-e3 ♙g5-g4 5. ♙e3-f2 ♙g4-h3 6. ♙f2-f3 ♜a5-a3 7. ♙f3-e2, и ничья. Жер-

246



Ничья

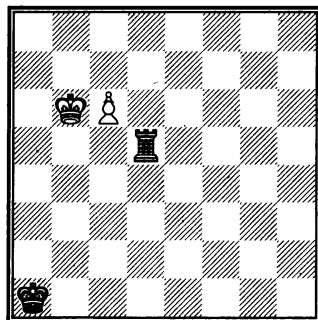
тва качества приводит к выигрышу пешки е4, но пешечный эндшпиль все же ничейный. Нападение коня на пешку е5 приковывает или короля или ладью к защите пешки. Черный король не имеет возможности прорваться на поле f4 или d4.

ЛАДЬЯ ПРОТИВ ПЕШКИ

Чаще всего ладья выигрывает, но когда пешка близка к полю превращения, а ладья расположена неудачно, бывает, что пешка оказывается сильнее ладьи.

Сааведра

247



Выигрыш при ходе белых

На диагр. 247 показан превосходный этюд Сааведра. После 1. с6-с7 ладья черных не может задержать пешку. Поэтому черные отвечают 1...♙d5-d6+ 2. ♔b6-b5! (на 2. ♔b7 следует 2...♙d7, а на 2. ♔c5 – 2...♙d1!) 2...♙d6-d5+ 3. ♔b5-b4 ♙d5-d4+ 4. ♔b4-b3 ♙d4-d3+ 5. ♔b3-c2. Теперь как будто сопротивление черных сломлено и на доске появится белый ферзь.

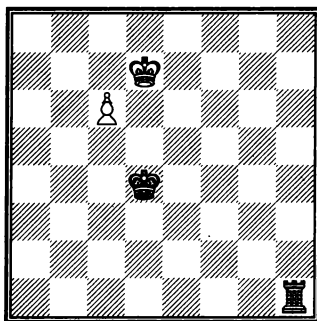
Окончание ферзь против ладьи выигрывается сильнейшей стороной без особых трудностей, как будет показано в дальнейшем. Однако у черных находится остроумная защита: 5...♙d3-d4!! Если теперь 6. с7-с8♙, то 6...♙d4-c4+! 7. ♙с8:c4, и черным пат, а если 6. ♔c2-c3, то 6...♙d4-d1 7. ♔c3-c2 ♙d1-d4. Но следует новая эффектная комбинация: 6. с7-с8♙!! Белые хотят заматовать черного короля, попавшего в окружение на поле а1. 6...♙d4-a4 7. ♔c2-b3!, и черные, ввиду угрозы мата, теряют ладью. Напишите решение этюда, не передвигая фигур на доске.

В рассмотренном этюде черные проиграли, так как ладья стояла слишком близко к пешке с6, а затем к королю с2. Плохую позицию занимал черный король. Если его переставить на b1, то после 1. с7 вело к ничьей не только 1...♙d6+, но и 1...♙d2 2. с8♙, и ладья преследует короля шахами на полях а2, b2 и с2. Если на диагр. 247 переставить

черную ладью на d1 или h5, то белые достигают ничьей. Одна ладья не сможет одолеть пешку, поддержанную королем. После 1. с6-с7 ♙d1-c1 2. ♔b6-b7 черным придется отдать ладью за пешку. Черный король играл роль статиста. Если пешка при движении вперед задерживается королем сильнейшей стороны, то выигрыш не вызывает сомнений. Переставим на диагр. 247 черного короля с a1 на d8, и белым впору сдаваться 1. с6-с7+ ♔d8-c8 и затем 2...♙d5-d7 или 1. ♔b6-b7 ♙d5-c5 2. ♔b7-b6 ♙c5-c1 3. ♔b6-b7 ♙c1-b1+ 4. ♔b7-a7 ♔d8-c7.

Партнер, имеющий пешку, может рассчитывать на ничью только в том случае, когда король противника находится далеко и не может задержать пешку спереди или приблизиться к ней вплотную. Рассмотрим несколько примеров.

248



Ход черных. Ничья

Черные выиграли бы, если бы их король стоял на а5. После 1...♔a5-b6 пешка задержана и в случае 1...

с6-с7 теряется после 2. ♖h1-h7+. Черные делают попытку приблизить короля к пешке.

1... ♔d4-c5 (или d5)

2. с6-с7 ♖h1-h7+

3. ♔d7-d8 ♔c5-d6

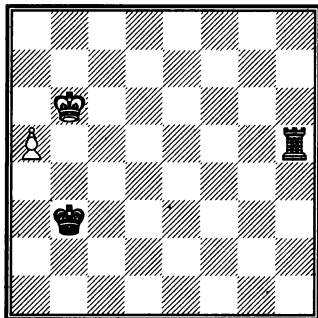
Если теперь белые ставят на с8 ферзя, то получают мат, а если ходит король, то теряется пешка с7. Все же у белых есть спасающая защита.

4. с7-с8 ♘+!

и получается ничейная позиция диагр. 233 (король на f8).

Вспомним борьбу ладьи против коня, разобрannую на диагр. 239. Там было доказано, что конь на угловом поле не спасает черных. Поэтому метод атаки ладьей пешки с фланга ведет к успеху, если пешка ладейная.

249

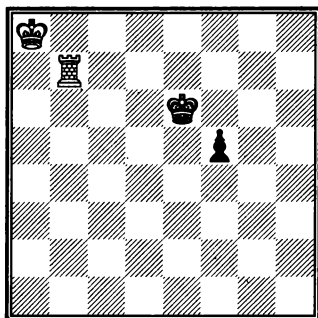


Ход черных. Выигрыш

1... ♔b4 2. a6 ♖h6+ 3. ♔b7 ♔b5 4. a7 ♖h7+ 5. ♔b8 ♔b6 6. a8 ♘ ♔с6, и конь теряется.

Проанализируем позицию на диагр. 250 как при ходе черных, так и при ходе белых.

250



Выигрыш только при ходе белых

А

1... ♔e6-d5!

Возможно и 1... ♔e5.

Как будет показано, 1...f5-f4 ведет к поражению черных.

2. ♖b7-f7 ♔d5-e4

3. ♔a8-b7 f5-f4

4. ♔b7-c6 f4-f3

5. ♔c6-c5 ♔e4-e3

6. ♔c5-c4 f3-f2

7. ♔c4-c3 ♔e3-e2

8. ♖f7-e7+ ♔e2-f3

Возможно и 8... ♔d1, но не 8... ♔f1? 9. ♔d2 ♔g2 10. ♖g7+ ♔f3 11. ♖f7+ ♔g2 12. ♔e2, и белые выигрывают.

9. ♔c3-d2 f2-f1 ♘

10. ♖e7-f7+, и ничья.

Б

1. ♔a8-a7? ♔e6-d5!

Очень важно воспрепятствовать приближению белого короля. После 1... ♔e5 2. ♔b6 f4 3. ♔c5 f3 4. ♔c4 ♔e4 5. ♖e7+ ♔f4 6. ♔d3 ♔g3 7. ♔e3 белые выигрывают.

2. ♖b7-b4

Или 2. ♖f7 ♗e4 3. ♜b6 f4 4. ♔c5 f3 5. ♜c4 (или 5. ♗e7+ 6. ♔d3!) 5... ♗e3 6. ♜c3 f2 7. ♜c2 ♗e2 8. ♗e7+ ♔f3, и ничья.

2... ♔d5-e5

3. ♜a7-b6 f3-f4

4. ♜b6-c5 f4-f3

5. ♜c5-c4 f3-f2

6. ♖b4-b1 ♗e5-e4

7. ♜c4-c3 ♗e4-e3

и 8... ♗e3-e2 с ничьей.

Первый ход белых был ошибочен. К победе вело

1. ♖b7-b5!

Не пропуская черного короля в 5-й ряд, белые косвенно задерживают движение пешки в ферзи.

1... f3-f4

2. ♜a8-b7 f4-f3

Пешка далеко оторвалась от короля и теряется. Белые могут сразу продолжать 3. ♖b3 f2 4. ♖f3, а могут и не торопиться.

3. ♜b7-c6 f3-f2

4. ♖b5-b1 ♗e6-e5

5. ♖b1-f1

Если черные не сразу двигают пешку, а сначала переводят короля на g5, то тем временем белый король приближается к пешке, например: 1... ♗f6 2. ♜b7 ♗g5 3. ♜c6 ♗g4 4. ♜d5 f4 5. ♜e4 f3 6. ♖f5 и т. д. На основании анализа разобранных примеров можем прийти к следующим выводам.

Король и ладья выигрывают против короля и пешки в следующих случаях:

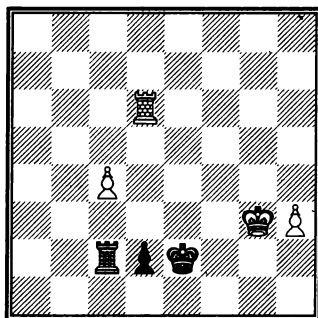
1) когда король сильнейшей стороны задерживает пешку спереди;

2) когда король слабейшей стороны отрезан ладьей от поля превращения пешки;

3) когда королю сильнейшей стороны удастся подойти к пешке сбоку.

Королю слабейшей стороны следует препятствовать приближению к пешке короля противника. Покажем значение этого правила на двух примерах.

251



1. ♜g3-g4!

Король стремится вперед, чтобы поддержать движение пешки «h» и не быть отрезанным по 4-й горизонтали. Кроме того, черные грозили маневром 1... ♖c3+ 2. ♜g4 ♖d3!, и пешка проходит в ферзи. Недостаточно 1. ♗e6+ ♜d1 2. ♜g4 ♖c4+ 3. ♜g5 из-за 3... ♖d4! с угрозой 4... ♜c2 5. ♖c6+ ♜d3.

1... ♖c2:c4+

2. ♜g4-g5 ♖c4-c3

На 2... ♖c5+ белые ответят 3. ♜g4!, но не 3. ♜g6 из-за 3... ♖c6!

4. ♖:c6 d1♔. Черные грозят 3...♔d3, поэтому белые должны немедленно отдать ладью за пешку.

3. ♖d6:d2+ ♕e2:d2

4. h3-h4 ♕d2-e3

5. h4-h5 ♖c3-c5+

6. ♖g5-g4!

Единственный правильный ответ. После 7. ♖g6 ♕f4 8. h6 ♖c6+ 9. ♖g7 ♕g5 10. h7 ♖c7+ 11. ♖g8 ♕g6 получается выигрышное окончание (диагр. 239).

6... ♕e3-e4

Или 6...♖c7 7. ♕f5.

7. h5-h6 ♕e4-e5

8. h6-h7 ♖c5-c8

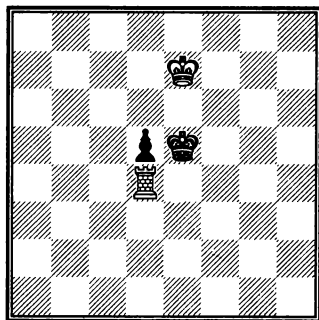
9. ♖g4-g5 ♕e5-e6

10. ♖g5-g6 ♕e6-e7

11. ♖g6-g7.

Р. Рети

252



Выигрыш при ходе белых

На диагр. 252 представлен остроумный этюд Р. Рети. Белая ладья должна отступить. Ходы 1. ♖a4 или 1. ♖h4 ведут к ясной ничьей по об-разцу диагр. 250.

Очевидно, надо отступить по ли-нии «d». Напрашивается ход 1. ♖d4-d1, однако после 1...d5-d4 белым не удастся приблизиться королем к пешке, например: 2. ♕e7-d7 ♕e5-d5! 3. ♕d7-c7 ♕d5-c5! 4. ♕c7-b7 ♕c5-c4 5. ♕b7-c6 d4-d3 6. ♕c6-d6 ♕c4-c3 (хорошо и 6...♕d4) 7. ♕d6-e5 d3-d2 8. ♕e5-e4 ♕c3-c2 с ничьей. Белые опоздали на один ход.

К выигрышу ведет тонкий ход.

1. ♖d4-d2! ...

Возможно и 1. ♖d3.

1... d5-d4

2. ♖d2-d1!

Теперь черные попали в цугцванг. Если черный король повернет впра-во, то белый пойдет в обход с левой стороны и наоборот.

2... ♕e5-d5

3. ♕e7-d7! ...

Немедленный обход был бы оши-бочен: 3. ♕f6 ♕e4! и ничья.

4... ♕d5-e4

5. ♕d7-c6 d4-d3

6. ♕c6-c5 ♕e4-e3

7. ♕c5-c4 d3-d2

8. ♕c4-c3

и белые выигрывают.

Упражнения

1. Какой ход белых обеспечива-ет им ничью в позиции: ♕f4, ♕g5, п. f5; ♕d5, ♖a7, п. f7?

2. Найдите все 3 этапа выигры-вающего маневра белых в позиции: ♕f3, ♖a5, п. f4; ♕g6, ♕d3, п. f5.

3. Чем закончится борьба в позиции: ♔с4, п. b4; ♕с2, ♖h2? Ход черных. Решите это упражнение, сначала передвигая фигуры, а затем не передвигая фигур.

4. В позиции: ♕е5, п. d5; ♕a2, ♖h8 – черным, для того чтобы задержать пешку, необходимо попасть королем на поле с7. Рассчитайте, не передвигая фигур, успеют ли они при своем ходе вовремя осуществить этот маневр.

5. Дана позиция: ♕с7, п. b7; ♕с5, ♖g5. Ход черных. Каков будет результат?

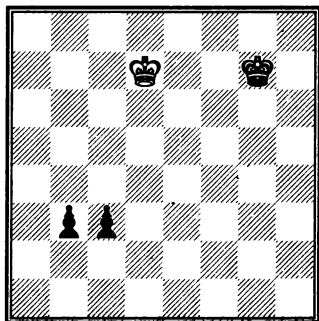
6. Найдите правильный ход белых и путь к выигрышу в позиции: ♕е7, ♖f1; ♕f5, п. f4.

7. В позиции: ♕b6, п. a6; ♕d6, ♖h1 ход белых. Найдите, каким путем они добиваются ничьей.

ЛАДЬЯ И ЛЕГКИЕ ФИГУРЫ ПРОТИВ ПЕШЕК

Далеко продвинутые две связанные пешки – большая сила. На диагр. 253 пешечная пара достигла 3-й горизонтали. Оба короля далеки от пешек и не участвуют в борьбе.

253



На помощь белому королю добавим ладью, или слона, или коня. Поставим каждую из этих фигур на любое поле, кроме тех, с которых они сразу могут взять одну из пешек. Пешки окажутся сильнее.

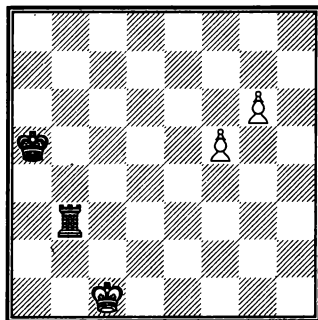
Поставим белую ладью на h4. На 1. ♖h4-h3 последует 1...b3-b2 (или 1...c3-c2) 2. ♖h3-h1 c3-c2. На 1. ♖h4-c4 черные могли ответить или 1...c3-c2, а затем 2...b3-b2 или 1...b3-b2 2. ♖c4-b4 c3-c2.

Поставим белого коня на f4. Если 1. ♞f4-e2, то 1...c3-c2 и затем 2...b3-b2.

Поставим белого слона на f3. На 1. ♙f3-d5 черные ответят 1...c3-c2, но не 1...b3-b2 из-за 2. ♙d5-e4, и пешки задержаны.

Но если поставить белого короля на e1, то после 1. ♔e1-d1 пешки задерживаются: 1...c3-c2+ 2. ♔d1-d2 (или c1) или 1...b3-b2 2. ♔d1-c2. Король в борьбе против пешек оказался сильнее ладьи.

254



На диагр. 254 белые при своем ходе выигрывают путем 1. f6 или 1.

g7. При ходе черных они играют 1... ♖g3! 2. ♙d2 ♖g5 3. ♙e3 ♖f5 4. ♙e4 ♖g5, и обе пешки погибли.

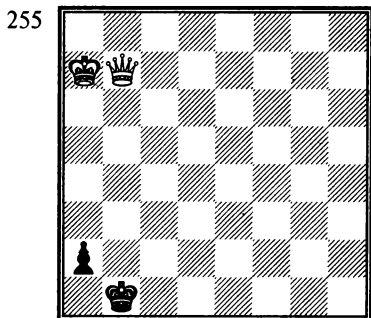
Если заменить ладью b3 слонем на a4, то после 1. ♗a4-e8 обе пешки задерживаются: 1...g6-g7 2. ♗e8-f7.

Той же цели можно добиться и конем b8; 1...♞b8-d7 2. g6-g7 ♞d7-f6.

ФЕРЬ ПРОТИВ ПЕШКИ

Как было показано в главе 3, ферзь выигрывает против пешек «b», «d», «e», «g» и делает ничью против пешек «a», «c», «f», «h», подданных королем и находящимся на предпоследней горизонтали.

Из этого правила имеются исключения.



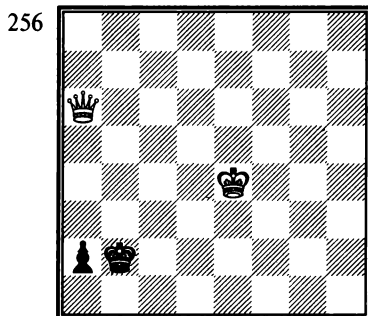
На диагр. 255 правильный ход черных 1...♙c2 (или c1). Но если черные сыграют на пат 1...♙a1, то белым удастся приблизить короля.

1...♙b1-a1? 2. ♙a7-b6! ♙a1-b2 3. ♙b6-a5+ ♙b2-c1 4. ♙b7-h1+ ♙c1-b2 5. ♙h1-g2+ ♙b2-b1 (на

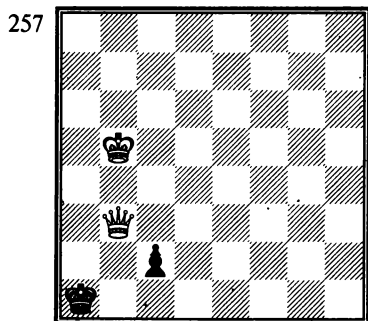
5...♙b3 следует 6. ♙g7! и 7. ♙a1), и теперь белые выигрывают следующим способом: 6. ♙a5-a4 (или b4) a2-a1♙+ 7. ♙a4-b3 и, несмотря на равенство сил, черные не могут спастись от мата.

Анализ позиции диагр. 255 показывает, что выигрыш белых обеспечен при положении их короля на расстоянии двух ходов от поля b3, т. е. на полях a5, b5, c5, d5, d4.

При положении короля на e4 выигрыш также достигается, но другим способом.



1. ♙a6-e2+ ♙b2-b1 (или 1... ♙b3 2. ♙d1+ ♙b2 3. ♙d2+ ♙b1) 2. ♙e4-d3! a2-a1♙ 3. ♙e2-c2X.



Казалось бы, на диагр. 257 белые выигрывают посредством маневра, показанного в позиции 255, то есть ставят ферзя на e2, а короля на b3. Появившийся на c1 ферзь не поможет спастись от мата.

1. ♖b3-e3 ♔a1-b2 2. ♖e3-e2, и если черные ответят 2...♔b2-b1, то 3. ♔b5-b4 c2-c1♖ 4. ♔b4-b3, и белые выигрывают. Черных спасает тонкий ход 2...♔b2-a1! Теперь после 3. ♔b4 c1♖ 4. ♔b3 у черных есть спасительный шах 4...♖b1+ 3. ♖e2-d2 ♔a1-b1, и белым не удастся приблизить короля.

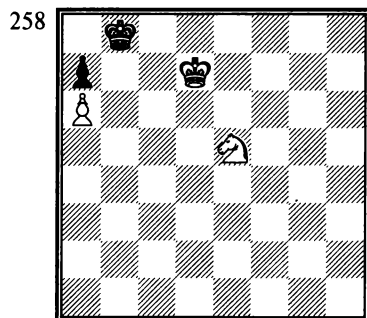
Против слоновой пешки ферзь выигрывает только тогда, когда король сразу попадает на b3 или d2, то есть находится на полях a4, b4, c4, d3, e3, e2, e1.

Приближать своего короля к королю и пешке противника нужно осторожно. В позиции: ♔a4, ♖e2, ♔b1, п. c2 – выигрывает. 1. ♔a3! c1♖+ 2. ♔b3. Непоправимой ошибкой явилось бы для белых 1. ♔b3? c1♖+ и 2...♖e2.

КОНЬ И ПЕШКА ПРОТИВ КОРОЛЯ

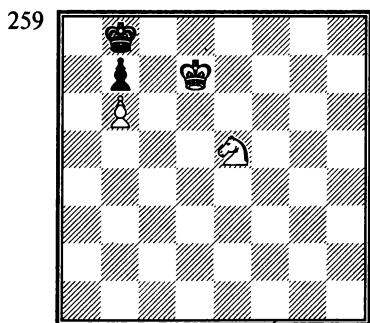
Ранее уже были приведены примеры слабости ладейных пешек и даны позиции, когда конь и ладейная пешка не могут одолеть короля.

На диагр. 258 показана еще одна ничейная позиция. Можно запереть черного короля в углу, но это приведет лишь к пату. Сделаем



Ничья

другую попытку. 1. ♔d7-c6 ♔b8-a8 2. ♖e5-f7 ♔a8-b8 3. ♖f7-d6 ♔b8-a8 4. ♖d6-b5 ♔a8-b8 5. ♖b5-c7 ♔b8-c8. Для выигрыша белым необходимо удалить черного короля на d8 и проникнуть королем на b7. Но это – невыполнимая задача, поэтому окончание ничейное.



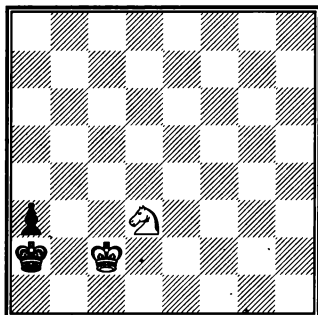
Белые выигрывают

Позиция на диагр. 259 похожа на предыдущую, однако результат другой. И здесь белые могут перевести коня на c7, короля на d6 и удалить черного короля на c8, но также ничего не добьются. К победе ведет другой маневр: 1. ♔d7-d8 (не сразу

1. ♖с6+ ♜с8 2. ♜с6 ♜с8, ничья) 1... ♜б8-а8 2. ♖е5-с6! ♜7:с6 3. ♜д8-с7, и мат в 3 хода.

Положение короля, запертого в углу своей же пешкой, настолько невыгодно, что иногда удастся дать мат одним конем.

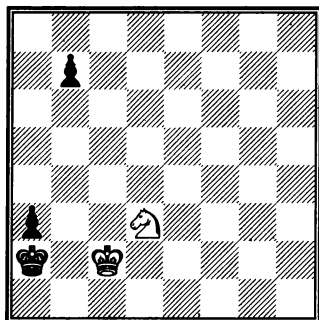
260



Если на диагр. 260 ход за черными, то после 1... ♜а2-а1 2. ♖д3-с1! белые вынуждают ответ 2... а3-а2 и затем матуют черного короля 3. ♖с1-б3X.

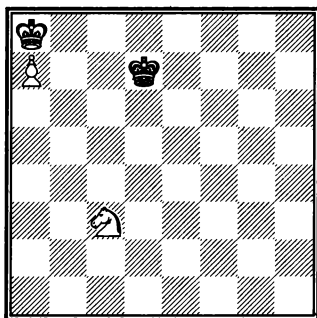
При ходе белых этот маневр не достигает цели: 1. ♖д3-с1+ ♜а2-а1, и у белых нет полезного хода. К мату ведет 1. ♖д3-б4+! ♜а2-а1 2. ♜с2-с1! а3-а2 3. ♖б4-с2X.

261



У черных две пешки, тем не менее белые матуют не позднее шестого хода. Найдите решение.

262



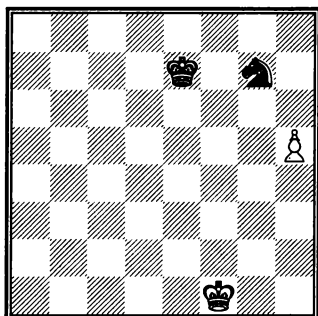
Любопытна позиция на диагр. 262. Черные могут запереть белого короля в углу ходом 1... ♜с7 или 1... ♜с8. Который из них правилен? После 1... ♜с8 2. ♖б5 или 2. ♖д5 черный король должен освободить из заточения белого короля, и пешка «а» проходит в ферзи. Поэтому черные играют 1... ♜д7-с7!, ставя короля на поле того же цвета, на котором стоит в данный момент конь. 2. ♖с3-б5+ ♜с7-с8 3. ♖б5-д6+ ♜с8-с7.

Могут ли белые выиграть темп, маневрируя конем? При каждом ходе конь меняет цвет поля. Через четное количество ходов он будет на черном поле, через нечетное – на белом. Но и король при ходах ♜с7-с8-с7 таким же образом цвет поля. Поэтому после 1... ♜с7 ничья.

Невыгодность ладейных пешек была продемонстрирована на примере многих окончаний. Все же в

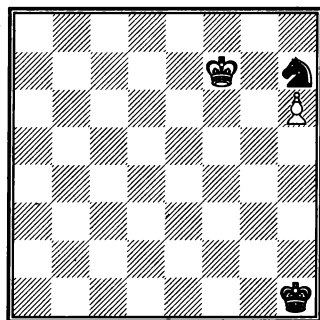
одном случае ладейная пешка опаснее других. Конь у края доски теряет значительную долю своей подвижности, поэтому ему трудно бороться против ладейной пешки.

263



На диагр. 263 у черных конь, их король находится в квадрате пешки, тем не менее после 1. h5-h6! пешка проходит в ферзи. Конь легко бы задержал в аналогичной позиции любую другую, но не ладейную, пешку.

264



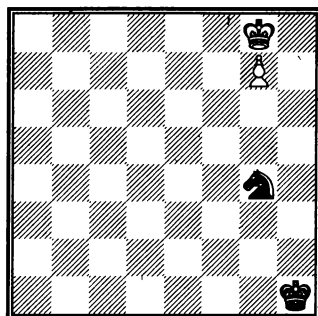
Ничья

На диагр. 264 конь единственными ходами успевают задержать пешку. Позиция имеет большое практическое значение.

1. ♖f7-g7 ♜h7-g5 2. ♖g7-g6 ♜g5-e6! Возможность двойного удара ♜f8+ после 3. h7 спасает черных. 3. ♖g6-f6 ♜e6-f8 4. ♖f6-f7 ♜f8-h7 5. ♖f7-g7 ♜h7-g5 и т. д.

Следующий пример показывает, что борьба коня против пешек «b» и «g» также связана с трудностями.

265



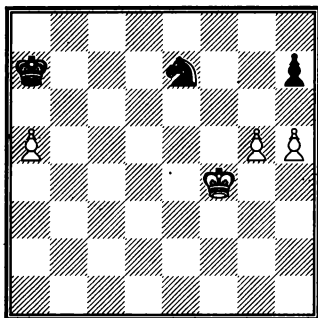
1. ♜g4-f6+ ♖g8-f7 2. ♜f6-g4 ♖f7-g6! (не 2. g8♖ из-за 2...♜h6+) 3. ♜g4-e5+ ♖g6-g5 (можно и 3... ♖f6) 4. ♜e5-f7+ ♖g5-h5, и выигрывают. Или 1. ♜g4-h6+ ♖g8-h7 2. ♜h6-g4 ♖h7-g6 и т. д.

Путь к спасению черных заключается в передаче хода белым. Конь на поле g4 занимает выгодное для защиты поле, и его не следует трогать с места. Поэтому черные делают выжидательный ход 1...♖h1-h2 2. ♖g8-f7 (на 2. ♖h8 следует 2...♜f6, а на 2. ♖f8 – 2...♜h6 3. ♖e7 ♜f5+) 2...♜g4-h6+ 3. ♖f7-g6 ♜h6-g8 4. ♖g6-h7 ♜g8-e7 (возможно и 4...♜f6+ 5. ♖g6 ♜g8) 5. ♖h7-h6 ♜e7-f5+, и ничья.

Позиция на диагр. 266 встретилась в партии Петросян – Геллер

(Амстердам, 1956 г.). Черный король занят пешкой а5, а один конь е7 не может задержать движение белых пешек «g» и «h».

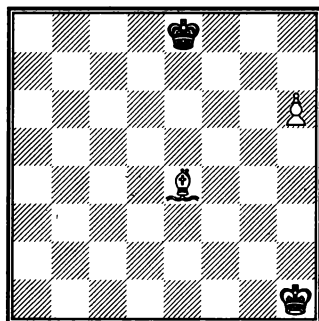
266



Последовало 1...♔а7-а6 2. ♔f4-e5 ♔а6:а5 3. ♔е5-е6, и черные сдались. Если 3...♘g8, то 4. ♔f7, а на 3...♘с6 решает 4. g6 hg 5. h6 (или hg) 5...♘d4+ 6. ♔f6!

Как было показано ранее, ладейная пешка не выигрывает даже с помощью слона, если слон белопольный, а угловое поле черное, и если угловое поле белое, а слон чернопольный.

267

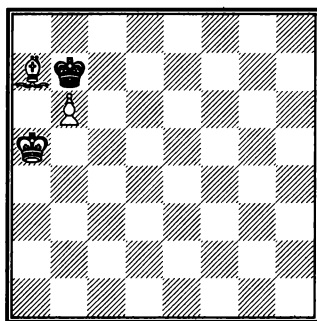


Черный король на диагр. 267, естественно, стремится к безопасному

угловому полю. Однако 1...♔е8-f8? ошибочно ввиду 2. ♔е4-d5! ♔f8-e7 3. h6-h7. Правильно 1...♔е8-f7!, на что белые делают попытку отрезать королю доступ к полю h8. 2. ♔е4-h7! ♔f7-f6! (угрожая 3...♔g5) 3. ♔h7-g8 (3. ♔d3 ♔f7 ведет к повторению ходов) 3...♔f6-g6 4. h6-h7 ♔g6-g7, и ничья. Если переместить белого короля на h3, то после 2... ♔f6 3. ♔g4 ♔f7 4. ♔g5 ♔f8 5. ♔g6 ♔e7 6. ♔g7 белые проводят пешку в ферзи.

На диагр. 268 и 269 показаны две ничейные позиции со слоном и коневой пешкой.

268



Единственная попытка белых 1. ♔b8 ♔:b8 2. ♔а6 ♔а8 ведет к ничейному окончанию.

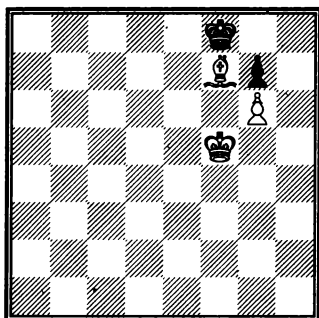
Белые в позиции на диагр. 269 могут добиться только пата.

Упражнения

1. Могут ли белые спастись в позиции: ♔g7, п. f7; ♔g4, ♔d7?

2. Найдите выигрыш белых в позиции: ♔е5, ♔h2; ♔b1, пп. а3, b7.

269



3. Найдите, каким способом черные добиваются ничьей при своем ходе в позиции: ♔b6, ♕e6, п. g5; ♔c3, п. g7.

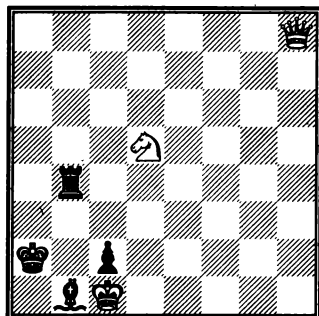
4. Кто победит в позиции: ♔e3, пп. b5, c6; ♔h2, ♖c2? Ход черных.

5. Могут ли черные спастись при своем ходе в позиции: ♔b8, ♖f8, ♘b7, п. a7; ♔d7, ♖c3?

6. Решите задачу С. Лойда.

С. Лойд

270



Белые начинают и дают мат в 3 хода

ЛАДЕЙНЫЕ ОКОНЧАНИЯ

Статистика шахматных состязаний показывает, что ладейные окончания встречаются чаще других. Поэтому изучение их повышает квалификацию начинающего любителя.

Ладейные окончания часто переходят в окончание ладьи против пешки, разобранные в главе 13. Если читатель не усвоил полностью указанный материал, то автор советует вновь его проработать, решить все упражнения и только тогда перейти к изучению ладейных окончаний.

Каковы свойства ладьи? Ладья – фигура дальнбойная. Поставим черного короля на e8, белую ладью на a1 и начнем преследовать короля шахами.

1. ♖e1+ ♔d7 2. ♜d1+ ♔c6 3. ♜c1+ ♔d5 4. ♜d1+ ♔c4 5. ♜c1+ ♔b3 6. ♜b1+ ♔c2. Королю пришлось совершить прогулку через всю доску, прежде чем он избавился от шахов ладьи. Белые могли шаховать и по горизонтали: 1. ♜a8+ ♔d7 2. ♜a7+ ♔c6 3. ♜a6+ ♔b7. В первом случае ладья шесть ходов преследовала короля, во втором – только три хода. Чем дальше ладья находится от атакуемого объекта, тем атака ее эффективнее. В этюде

Сааведра (диагр. 247) ладья стояла слишком близко к пешке, и поэтому ее дальнбойность была утеряна и она не смогла задержать движение пешки.

Ладья отличается от других фигур тем, что ее подвижность одинакова, независимо от того, где она находится. Конь в углу имеет 2 хода, в центре – 8 ходов. У ладьи всегда 14 ходов, стоит ли она на a1 или на e5.

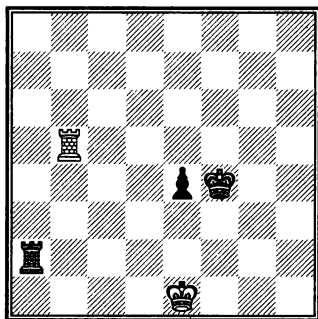
Рассмотрим простейший ладейный эндшпиль – ладья с пешкой против ладьи.

Как читателю уже известно из предыдущих глав, перевес в пешку не обеспечивает еще победы в пешечных окончаниях. Таково же положение и в ладейных окончаниях. Перевес в пешку далеко не всегда ведет к выигрышу. Исход борьбы зависит от того, удастся ли пешку провести в ферзи. Слабейшей стороне следует всячески препятствовать такому превращению. Как было указано ранее, король больше всего подходит для борьбы против проходных пешек. Для того чтобы король мог принять участие в торможении движения пешки, он

должен находиться на вертикали пешки или на соседней с ней. В этом случае защита облегчается. Если же король слабой стороны отрезан неприятельской ладьей от поля превращения пешки и вся тяжесть борьбы падает на ладью, то движение пешки вперед большей частью приводит к победе.

Первый, благоприятный для защиты случай показан на диагр. 271.

271



Король находится на поле превращения пешки. Мы умышленно взяли позицию, в которой атакующая сторона добилась серьезного успеха. Король белых находится на краю доски, ладья черных господствует на предпоследней горизонтали и пешка грозит двинуться вперед. И все же, как впервые доказал сильнейший мастер XVIII столетия француз Филидор, белые достигают ничьей.

Предложенная Филидором защита кажется на первый взгляд странной.

1. ♖b5-b3!

Белые не принимают никаких попыток помешать движению пешки вперед. Глубокий смысл хода Филидора заключается в следующем: белые выжидают, пока черные сделают ход e4-e3. Если они сразу сыграют 1. ♜b5-b8, то после 2... ♙f4-f3 3. ♜b8-f8+ черный король прячется от вертикальных шахов на поле e3, и защита после 3... ♗f3-e3 осложняется. Таким образом, выжидательный ход 1. ♜b5-b3! имеет целью лишить короля укрытия от шахов. «Правило убежища», открытое Филидором, играет важную роль в ладейных окончаниях, и читателю не раз придется иметь с ним дело.

1... e4-e3

У черных нет другого пути усилить позицию.

2. ♜b3-b8! ♙f4-f3

Теперь пора вспомнить о дальнобойности ладьи.

3. ♜a8-f8+ ♙f3-e4

4. ♜f8-e8+ ♙e4-d4

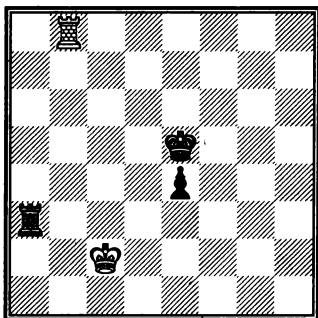
5. ♜e8-d8+ ♙d4-c5

Ладья отгоняет короля шахами до шестого ряда, а затем следует ♜e8, и пешка e3 теряется.

Если черные не играют 1...e3, а выжидают – 1... ♜g2, то и белые выжидают – 2. ♜a3, или 2. ♜h3, или 2. ♙f1.

Позиция Филидора – одна из важнейших в ладейных окончаниях. Слабейшей стороне следует стремиться к ней, чтобы обеспечить себе ничью.

272



Если ход за белыми, то, продолжая 1. ♔c2-d2 (или d1), они достигают позиции Филлдора и ничьей, например: 1... ♖a3-a2+ 2. ♔d2-e1 ♔e5-f4 3. ♖b8-b3! При ходе черных они посредством 1... ♖a3-d3! отрезают короля белых от поля превращения и, как будет доказано дальше, добиваются победы.

Вернемся еще раз к диагр. 271 и посмотрим, к каким последствиям приведет ход 1. ♖b5-b8.

1. ♖b5-b8 ♔f4-f3

Не 1... ♔e3 из-за 2. ♖b3+.

2. ♖b8-b6

Белые ждут хода 2...e3, чтобы начать преследование короля шахами по вертикали. Сразу проигрывает 2. ♖b3+ e3. ♖b1 ♖h2. Следующий выигрышающий маневр полезно запомнить.

2... ♖a2-a1+

3. ♔e1-d2 e4-e3+

4. ♔d2-d3

На 4. ♔c3 следует 4...e2.

4... ♖a1-d1+

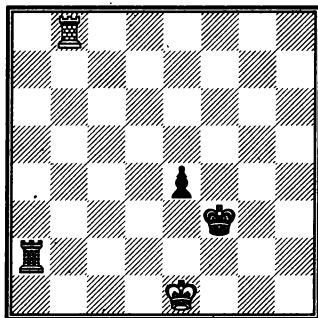
5. ♔d3-c2 e3-e2

6. ♖b6-f6+ ♔f3-g4

и выигрывают.

Филлдор считал, что после 1. ♖b5-b8 ♔f4-f3 позиция белых проигрышная. Позднейшие исследования показали, что у белых все же находится защита (диагр. 273).

273



1. ♖b8-e8! ♖a2-a1+

2. ♔e1-d2

Теперь выигрышающий маневр, начинающийся ходом e4-e3, не удается, вот в чем смысл хода 1. ♖e8. Черные делают другую попытку.

2... ♖a1-a2+

3. ♔d2-e1 ♔f3-e3

4. ♔e1-f1! ♖a2-a1+

5. ♔f1-g2 ♖a1-e1

Если 5... ♔d3, то 6. ♔f2, не допуская e4-e3. Теперь черные собираются продолжать 6... ♔d2 7. ♔f2 e3+.

6. ♖e8-a8

На 6... ♔d2 белые начнут преследовать короля шахами по горизонтали.

6... ♖e1-d1

7. ♖a8-e8! ♔e3-d3

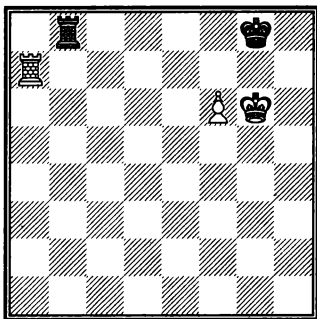
8. ♔g2-f2

и белые достигают ничьей.

Переставим на диагр. 273 белого короля на f1. Ввиду угрозы мата белого короля на f1. Ввиду угрозы мата невозможно 1. ♖e8. К ничьей ведет 1. ♖f8+ ♔e3 2. ♖e8! ♖a1+ 3. ♔g2, и на 3...♔d3 белые ответят 4. ♔f2, а на 3...♖e1 – 4. ♖a8.

Если на диагр. 271 ход черных, то после 1...♔f4-f3 метод защиты Филидора уже запоздал, но 2. ♖b5-e5! все еще спасает партию.

274



Выигрыш

Позиция на диагр. 274 могла получиться в результате плохой защиты черных. Предположим, что король белых стоял еще на g5 и пешка на f5. Как было доказано, 1...♖b8-b6 вело к простой ничьей. Однако черные сыграли 1...♖b8-b1, на что последовало 2. ♔g5-g6. Теперь, как было указано, к ничьей вело 2...♖b1-g1+ 3. ♔g6-f6 ♖g1-f1! Черные сделали вторую ошибку и сыграли 2...♖b1-b6+? и после 3. f5-f6 ♖b6-b8 получилась позиция на диаграмме. У белого короля нет защиты от вер-

тикальных шахов, но до них дело не доходит. Черная ладья прикована к 8-й горизонтали ввиду угрозы мата. Черные обречены на бездействие, и белые спокойно осуществляют выигрышающий маневр.

1... ♖b8-c8

На 1...♔f8 сразу решает 2. ♖h7.

2. ♖h7-g7+ ...

Недостаточно 2. ♖h7, угрожая 3. f7+ и 4. ♖h8. Черные ответят 2...♖c6, и белым придется вернуться ладьей на a7.

2... ♔g8-f8

2...♔h8 ведет после 3. ♖h7+ ♔g8 4. f7+ ♔f8 5. ♖h8+ к потере ладьи.

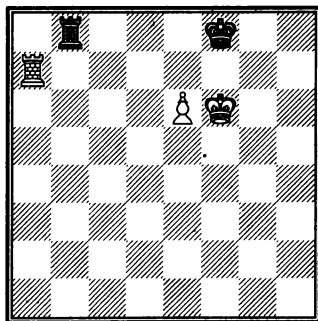
3. ♖g7-h7!

Угроза мата вынуждает черного короля вернуться на поле g8, и пешка идет вперед с шахом.

3... ♔f8-g8

4. f6-f7+ и выигрывают.

275



Выигрыш

Здесь у белых не слоновая, а центральная пешка, но выигрышный маневр такой же.

1. ♖a7-h7 ♔f8-g8

2. ♜h7-g7+ ♔g8-h8

В предыдущем примере у черных не было такого поля, и здесь белым не удастся сразу продвинуть пешку с шахом. Но черный король отрезан от поля превращения пешки, и белые выигрывают без труда.

3. ♜g7-g1

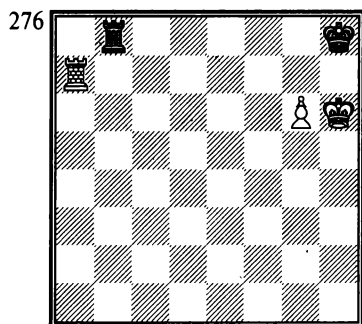
Грозит 4. ♕f7 и мат на h1. Возможно и 3. e7 ♜b6+ 4. ♕g5 (не 4. ♕f7 из-за 4...♜f6+!) 4...♜e6 5. ♜f7 ♕g8 6. ♜f8+ и т. д. Или 4...♜b8 5. ♜f7 ♕g8 6. ♜f5 ♜a8 7. ♕g6 ♜e8 8. ♜e5, и у черных нет больше удовлетворительного хода.

3... ♜a8-f8+

4. ♕f6-e7 ♜f8-f2

5. ♕e7-e8 и затем 6. e6-e7.

Метод выигрыша в создавшемся положении будет подробно объяснен в дальнейшем.



Ничья

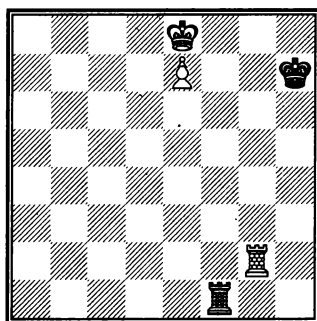
Позиции на диагр. 274 и 275 являются исключением из правила. При коневой и ладьейной пешке правило сохраняет силу: при дости-

жении королем слабейшей стороны поля превращения пешки окончание ничейно.

В примере 276 после 1. ♜g7+ ♕h8 2. ♜h7+ ♕g8 край доски мешает провести обходный маневр с фланга и добиться выигрыша.

Переходим к рассмотрению позиций, в которых король слабейшей стороны отрезан от поля превращения пешки. Как было указано раньше, вся тяжесть борьбы с проходной пешкой падает на ладью, и защита связана с трудностями, часто непреодолимыми.

277



Выигрыш

Позиция на диагр. 277 проанализирована еще в книге Лусены (1497 г.), который указал путь к выигрышу. Пешка дошла до 7-й горизонтали, черный король изолирован на вертикали «h». Простые продолжения – 1. ♕d7 или 1. ♕d8 – не достигают цели. Дальнобойная ладья начинает шаховать короля и заставит его опять спрятаться за пешку. Выигрышный маневр следует хорошо понять и усвоить.

1... ♖f1-f3

2. ♜g2-g4! ♜f3-f1

3. ♙e8-d7 ♜f1-d1+

4. ♙d7-e6 ♜d1-e1+

5. ♙e6-f6 ♜e1-f1+

Или 5...♜e2 6. ♜g5 и затем 7.

♜e5.

6. ♙f6-e5! ♜f1-e1+

7. ♜g4-e4

и выигрывают.

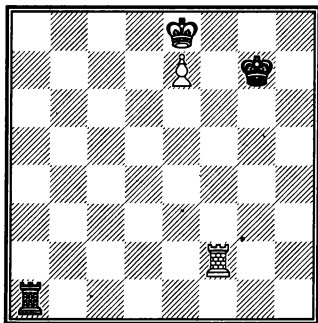
Итак, цель хода 2...♜g4 заключается в заслоне ладьей от шахов.

Назовем этот метод методом заслона. Белые могли выиграть и другим путем: 2. ♜g2-e2 и затем 3. ♙e8-d7 или f7.

Попытка черных преследовать короля с фланга не удастся, например: 1...♜f1-a1 2. ♙e8-f7 ♜a1-a7 3. ♜g2-h2X. В примере на диагр. 275 после 5. ♙e8 получилась позиция Лусены, которая выигрывается по разобранному здесь методу.

Позиция на диагр. 278 похожа на позицию Лусены из предыдущего примера, но имеет существенные отличия.

278



Король черных отрезан от поля превращения пешки на одну вертикаль и отнимает у белого короля поля f7 и f8. Черная ладья не сторожит белого короля по линии «d», а заняла крайнюю линию «a».

Если в позиции диагр. 271 ход белых, то последует 1. ♜f2-g2+ ♙g7-h7 (1...♙f6 2. ♙f8, и выигрывают) и получилась выигрышная позиция Лусены. Поэтому при ходе черных такие малоактивные продолжения, как 1...♜a7 или 1...♜d1, не спасут черных. Бесполезно также играть 1...♜g1, стремясь не допустить шаха на g2. Белые ответят 2. ♜e2 и затем 3. ♙d7. Черных спасает фланговая атака белого короля. От шахов по горизонтали у белого короля нет укрытия. Король должен приблизиться к ладье на линию «b», а тогда пешка e7 попадет под удар ладьи и короля и потеряется. Следовательно, нужно играть 1...♜a1-a8+! 2. ♙e8-d7 ♜a8-a7+ 3. ♙d7-d6 ♜a7-a6+ 4. ♙d6-c5 ♜a6-a5+ 5. ♙c5-b6 ♜a5-e5!, и ничья. Вот когда пригодилась дальнобойность ладьи!

Белая ладья может стоять и на b2. На 4...♜a5+ белые могут ответить 5. ♜b5, однако после 5...♜b5+ 6. ♙b5 ♙f7 пешка e7 вновь теряется.

Успешность фланговой атаки была обусловлена рядом причин. Прежде всего белая ладья занимала неудачную позицию. Если ладья будет находиться на вертикалях «c»,

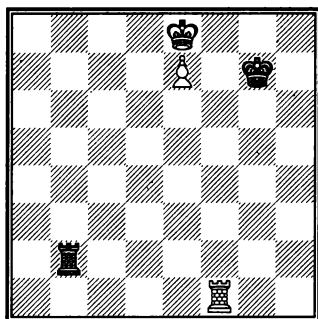
«d», «e», то белые выигрывают без труда. Выигрывают белые также при ладе на b8.

Например, переставим на диагр. 278 ладью с f2 на d2. После 1...♖a1-a8+ следует 2. ♕e8-d7 ♖a8-a7+ 3. ♕d7-e6 ♖a7-a6+ 4. n♗d2-d6 ♖a6-a8 (или 4...♗:d6+ 5. ♕:d6 ♖f7 6. ♕d7) 5. ♗d6-d8 ♖a8-a6+ 6. ♕e6-d5, и за пешку e7 черным придется отдать ладью. При положении белой ладьи на b8 у черных нет полезных ходов. На 1...♕f6 последует 2. ♕f8. На 1...♗a1-a7 белые ответят 2. ♖b8-d8, затем 3. ♗d8-d2 и выигрывают, как указано выше. Читателю следует самому найти путь к победе при положении белой ладьи на линиях «с» и «е». Попутно отметим, что при положении белой ладьи на b7 после 1...♗a8+ 2. ♕d7 ♕f7 получается любопытное ничейное положение, которое полезно запомнить. На 3. ♖b1 следует 3...♗a7+ 4. ♕d8 ♖a8+!, но не 4...♗:e7 из-за 5. ♖f1+ ♕e6 6. ♖e1+ с выигрышем. Или 3. ♖c7 ♖e8 4. ♕d6 ♖a8.

Успеху фланговой атаки способствовало также весьма важное обстоятельство: ладья черных была достаточно удалена от атакуемого короля – на 3 вертикали. Значение этого фактора покажем на следующем примере.

От позиции диагр. 278 данная отличается только тем, что ладья перешла с вертикали «а» на вертикаль «b». Теперь расстояние между ней

279



и пешкой составляет 2 вертикали. Черные не могут спасти партию. Решение весьма поучительно, и в нем необходимо тщательно разобраться.

- 1... ♖b2-b8+
2. ♕e8-d7 ♖b8-b7+
3. ♕d7-d6 ♖b7-b8

Как теперь белым усилить позицию? Если 4. ♖e1, то 4...♕f7, и во избежание ничьей белые должны повторить ходы: 5. ♖f1+ ♕g7 (не 5...♕e8 из-за мата 6. ♖f8X). Если 4. ♖b1, то черные не берут ладью, а отвечают 4...♗a8.

4. ♕d6-c7! ♖b8-a8

Если ладья отступает на e8 или h8, то 5. ♕d7 и 6. e8♗.

После занятия ладьей линии «а» получилась позиция диагр. 278, в которой черные фланговыми шахами добились ничьей. Но сейчас ход за белыми, и, пользуясь тем, что черная ладья должна караулить поле e8, они наносят решающий удар.

5. ♖f1-a1!

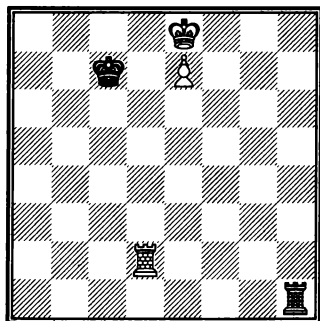
И белые выигрывают. Взятие ладьи приведет к проигрышному для черных окончанию – ферзь против

ладьи, а отступление на h8 (или e8) после 6. ♔d7 ведет к потере ладьи: 6...♙f7 7. ♚f1+ и 8. e8♚.

Сравнение примеров диагр. 278 и 279 наглядно показывает, что для сохранения дальнобойности ладьи необходима дистанция не меньше 3 вертикалей. Следовательно, если у белых имеется пешка «е», то ладья должна находиться на линии «а». Для борьбы с пешкой «d» ладья должна занимать линию «h». В этих случаях говорят, что ладья находится на длинной стороне: На диагр. 278 фланговая атака была успешна только потому, что ладья находилась на длинной стороне. На диагр. 279 ладья не успела занять длинную сторону.

Где же для успеха фланговой атаки должен находиться черный король? Король, очевидно, должен находиться на другой стороне доски, чтобы препятствовать неприятельскому королю укрыться от шахов ладьи. Итак, правильное расположение фигур для фланговой атаки – ладья на длинной стороне, король – на короткой.

280



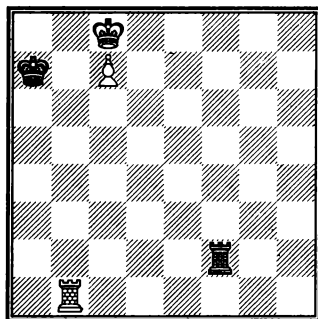
Выигрыш

На диагр. 280 черные фигуры расположены неудачно. Ладья находится на короткой стороне (от линии «h» до пешки «е» – 2 поля), король – на длинной. Белые выигрывают таким же способом, как в примере диагр. 279.

1...♚h1-h8+ (иначе 2. ♚c2+) 2. ♙e8-f7 ♚h8-h7+ 3. ♙f7-f6 ♚h7-h8 4. ♙f6-g7 ♚h8-a8 5. ♙g7-f7 и т. д.

На диагр. 281 ход черных. Черный король находится на короткой стороне. Для сохранения дальнобойности ладьи черных должна находиться на линиях «g» или «h», после чего черные добивались ничьей по образцу диагр. 278.

281



Но ладья черных расположена на расстоянии 2 вертикалей от пешки, и можно предполагать, что черные проиграют, как было разобрано на диагр. 279.

1... ♙f2-f8+
2. ♙c8-d7 ♙f8-f7+
3. ♙d7-d6 ♙f7-f8!

Не 3...♙f6+ 4. ♙e7 ♙c6 5. ♙d7 с выигрышем белых.

4. ♔d6-e7 ♚f8-h8

5. ♚b1-h1!

Аналогичный маневр на диагр. 279 решил исход сражения. Доска оказалась слишком тесной для ладьи. Здесь же ладья сохраняет возможность остаться на длинной стороне.

5... ♚h8-g8!

Белые делают еще одну попытку.

6. ♚h1-g1! ♚g8-h8!

и черные фланговой атакой достигают ничьей.

Упражнения

1. Дана позиция: ♔c8, ♚f1, п. c7; ♕e6, ♚h2. Объясните, почему черные не могут спасти это окончание.

2. В позиции: ♕b2, ♚h7; ♕d1, ♚f8, п. d2 ход белых. Чем закончится этот эндшпиль?

3. Дано окончание: ♕b2, ♚g7, ♕d1, ♚c8, п. d2. Ход белых. Решите эту позицию, не передвигая фигур, а затем проверьте правильность записи сделанных ходов.

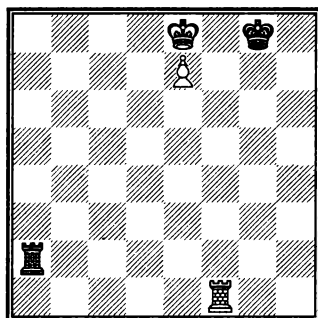
4. Таким же способом решите позицию: ♕a2, ♚f7; ♕c1, ♚f8, п. c2. Ход белых.

5. Позиции на диагр. 271 и 279 рассмотрите внимательно и постарайтесь запомнить их. Попробуйте решить их не глядя на доску. Записанное решение проверьте с доской.

В случае неудачи повторите это упражнение.

6. Могут ли белые при своем ходе выиграть в позиции: ♕e6, ♚b7, п. f6 ♕f8, ♚a8?

282



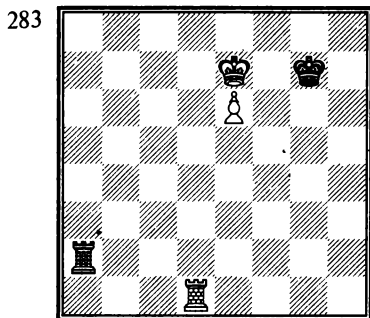
7. Позиция, показанная на диагр. 282, отличается от диагр. 278 только тем, что король черных перемещен с g7 на g8. Докажите анализом, что позиция на диаграмме выигрышная для белых. Руководствуйтесь анализом позиции диагр. 279.

Только после безошибочного решения упражнений приступите к проработке дальнейшего материала.

Переходим к изучению позиций, в которых король отрезан от поля превращения пешки, но пешка находится еще на 6-й горизонтали (см. диагр. 283).

При ходе белых они выигрывают посредством 1. ♚g1+ ♕h7 2. ♕f7 ♚f2+ 3. ♕e8 ♚a2 4. e7, и получилась известная читателю позиция Лусены. При ходе черных, если переставить белую ладью на b1, f1, h1, черные добиваются ничьей

фланговой атакой белого короля, как в примере диагр. 278.



Но ладья белых находится на линии «d» и может защитить короля от шахов. При анализе диагр. 278 было указано, что расположение ладьи на линиях «с», «d» и «e» обеспечивает белым выигрыш. Таким образом, задача белых сводится к тому, чтобы передвинуть короля на e8 и пешку на e7, после чего белые, имея ладью на линиях «с», «d» или «e», должны выиграть. Черные стремятся всячески помешать такой перегруппировке белых фигур.

1... ♖a2-a7+

Обязательный ход, иначе последует 2. ♔g1+. Если 1...♔g2, то 2. ♖e8 и 3. e7.

2. ♔d1-d7 ...

После 2. ♖e8 ♖f6 белые теряют пешку, а на 2...♖d8 следует 3. ♔a8+.

2... ♔a7-a8!

Самое логичное. Черные не пускают короля белых на e8. Если 2...♔a6?, то 3. ♖e8+ ♖g8 4. e7, и белые выигрывают.

3. ♖e7-d6+ ...

Или 3. ♔d1 ♔a7+ 4. ♖e8 ♖f6! 5. ♔d6 ♔e7+ и затем 6...♔:e6, или 3. ♔d7-b7 ♖g7-g6 4. ♖e7-d7 ♖g6-g7 5. e6-e7 ♖g7-f7, и получается ничейная позиция, уже встретившаяся в конце анализа диагр. 278.

3... ♖g7-f8

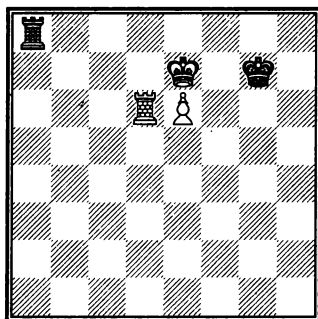
4. ♔d7-f7+ ♖f8-e8

и получилась ничейная позиция Филидора.

Белые могут на 3-м ходу поставить ловушку, в которую не раз попадались даже сильные шахматисты а именно:

3. ♔d7-d6

284



Если теперь черные неосторожно сыграют:

3... ♔a8-a7+? (нпн ♔a2),

то последует:

4. ♖e7-e8! ♔a7-a8+

Или 4...♖f6 5. e7+. В этом шахе все дело. Черные не успевают взять пешку e7. 5...♖g7 6. ♔d1 ♔a8+ 7. ♖d7 ♔a7+ 8. ♖e6 ♔a8 9. ♔d8, и выигрывают.

5. ♔d6-d8 ♔a8-a7

6. e6-e7 ♔g7-f6

7. ♖d8-d6+

и выигрывают.

Правильная защита после 3. ♖d6 состояла в 3...♔g6, не пуская белого короля на e8, и если 4. ♖d1, то 4...♖a7+ 5. ♖d7 6. ♖a8!

Вернемся еще раз к диагр. 283.

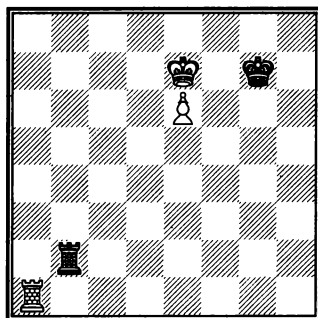
После 1...♖a7+ 2. ♖d7 черные, вместо 2...♖a8, могут сыграть 2...♖a1 и на 3. ♔e8+ ответить 3...♔f6 4. e7 ♔e6! Это положение, которое полезно запомнить, ничейно из-за неудачной позиции белой ладьи на d7. На 5. ♖d2 следует 5...♖a8+ 6. ♖d8 ♖a7. Попытка белых 5. ♔f8! отражается путем 5...♖f1+. Поэтому отступление ладьи на 2-м ходу на а6 – 2...♖a6? – ведет к проигрышу, так как в этом случае белые выигрывают ходом 5. ♔f8, и у черных нет спасительного шаха по линии «f». Все же остальные отступления ладьи на 2-м ходу дают черным ничью.

Вывод, который можно сделать из проделанных анализов, таков. Ладья, находящаяся на длинной стороне, фланговой атакой добивается ничьей, независимо от того, где находится ладья сильнейшей стороны. На диагр. 283 можно белую ладью переместить вместо d1 на любое поле линии «d» или на линии «b», «c», «e», «f», «h», результат все равно будет ничейный, в чем читателю самому следует убедиться.

На диагр. 285 ладья черных хотя и находится на длинной стороне, но

отдалена от пешки всего на 2 вертикали. В аналогичной позиции с пешкой на 7-й горизонтали (диагр. 279) такое перемещение вело к поражению черных.

285



Ничья при ходе черных

1... ♖b2-b7+

2. ♔e7-d6 ♖b7-b6+

3. ♔d6-d7 ♖b6-b7+

4. ♔d7-c6 ♖b7-b2

Как белым усилить позицию? Черные грозят сыграть 5...♔f6. На 5. ♖e1 следует 5...♔f8 6. ♔d7 ♖d2+ 7. ♔c6 ♔e7. На 5. ♔d7 опять следует 5...♖b7+. Остается только:

5. ♖a1-f1

Белые угрожают ходом 6. e7. Черные должны подготовиться к этому ходу.

5... ♖b2-a2!

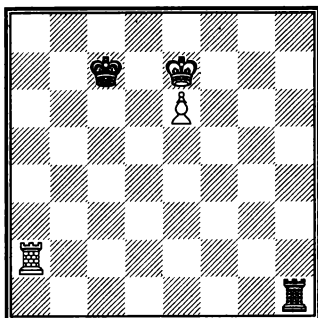
6. e6-e7 ♖a2-a6+

и ничья, согласно диагр. 278.

Черные спаслись, потому что смогли своевременно занять на длинной стороне линию «a» и начать успешную фланговую атаку. Но если ладья находится на короткой сторо-

не, то такой спасительный маневр невозможен.

286



Выигрыш белых

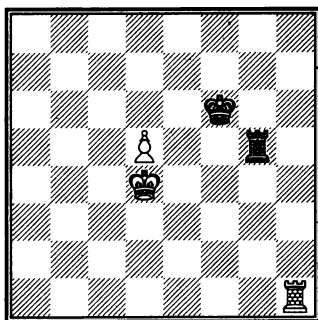
- 1... ♖h1-h7+
2. ♔e7-f8 ♜h7-h8+
- Или 2... ♔d6 3. ♜a6+ и 4. e7.
3. ♔f8-g7 ♜h8-h1
4. ♜a2-d2! ♜h1-g1+
5. ♔g7-f7 ♜g1-f1+
6. ♔f7-e8 ♜f1-h1
7. e6-e7 ♜h1-h8+
8. ♔e8-f7 ♜h8-h7+
9. ♔f7-f8 ♜h7-h8+
10. ♔f8-g7 ♜h8-a8
11. ♔g7-f7

и выигрывают.

Как показывают последние два примера, отрезание короля слабой стороны по вертикали от проходной пешки ведет к победе. Только удачное положение короля и ладьи, позволяющее организовать фланговую атаку, может привести к ничьей.

На диагр. 287 при ходе черных 1... ♔e7 2. ♔c5 ♜d6 приводит к ничейной позиции Филидора.

287



При ходе белых они немедленно отрезают по вертикали черного короля от пешки d5.

1. ♜h1-e1! ♔f6-f7

Черные фигуры расположены неудачно: король и ладья на одной стороне. Черные пытаются прорваться королем через заградительный огонь белой ладьи.

2. ♜e1-e4 ♜g5-g8
3. d5-d6 ♜g8-e8

В надежде перейти после размена в ничейный пешечный конец или же при уходе ладьи занять поле e6. Следующий ход белых требует знания пешечных окончаний.

4. ♜e4-e5! ♜e8-a8

После 4... ♜e5 5. ♔e5 ♔f8 решает 6. ♔f6!

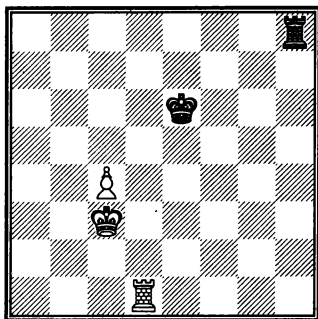
5. ♜e5-e7+ ♔f7-f8
6. ♔d4-d5 ♜a8-c8
7. ♔d5-e6 ♜c8-e8
8. ♔e6-d7! ♜e8-a8
9. ♜e7-e1 ♜a8-a7+
10. ♔d7-c8 ♜a7-a8+
11. ♔c8-b7 ♜a8-a2
12. d6-d7 ♜a2-b2+
13. ♔b7-c7 ♜b2-c2+

14. ♔c7-d8

и выигрывают, как в примере на диагр. 278.

Когда пешка находится еще в 4-м ряду, то даже при отрезанном короле удастся спасти партию лобовой атакой пешки.

288



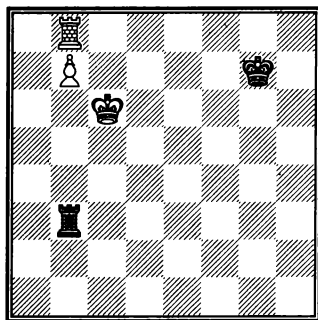
На диагр. 288 организация фланговой атаки неосуществима, так как для нее нет простора. Прорваться королем через линию «d» можно только при неправильной игре белых: 1... ♕e6-e7 2. c4-c5? ♙h8-d8, и ничья. Правильно 2. ♕c3-b4! ♙h8-b8+ 3. ♕b4-a5 ♙b8-c8 4. ♕a5-b5 ♙c8-b8+ 5. ♕b5-a6 ♙b8-c8 6. ♙d1-d4 ♕e7-e6 7. ♕a6-b7 ♙c8-c5 8. ♕b7-b6 ♙c5-c8 9. c4-c5, и выигрывают.

Правильная защита заключалась в 1... ♙h8-c8! 2. ♕c3-b4 (или 2. ♙d4 ♕e5! 3. ♙d5+ ♕e6, или 3. ♙d7 ♕e6) 2... ♙c8-b8+ 3. ♕b4-a5 ♙b8-c8 4. ♕a5-b5 ♙c8-b8+ 5. ♕b5-a6 ♙b8-c8 6. ♙d1-d4 ♕e6-e5 7. ♙d4-h4 ♕e5-d6, и ничья.

Между ладьей и пешкой c4 была дистанция в 3 вертикали, достаточ-

ная для сохранения дальнобойности. Если переставить черную ладью с h8 на h7, то белые при своем ходе выигрывают: 1. ♕c3-b4 ♙h7-b7+ (1... ♙d7 2. ♙d7 ♕:d7 3. ♕b5!, и выигрывают) 2. ♕b4-a5 ♙b7-c7 3. ♕a5-b5 ♙c7-b7+ 4. ♕b5-c6 ♙b7-b8 5. c4-c5 и т. д. Лобовая атака запоздала, так как ладья находилась слишком близко к пешке.

289



Ход черных. Ничья

На диагр. 289 белая ладья стоит пассивно, и у белого короля нет убежища от шахов рядом с пешкой. Оба эти обстоятельства позволяют черным достичь ничьей при своем ходе.

1... ♙b3-c3+

2. ♕c6-d5 ♙c3-b3!

Отгнав короля от пешки, черные опять атакуют пешку b7, чтобы держать белую ладью в заточении. Ошибочно 2... ♙d3+ 3. ♕c4 ♙d7 4. ♙g8+, и выигрывают.

3. ♕d5-c4 ♙b3-b1

4. ♕c4-c5 ♙b1-b2

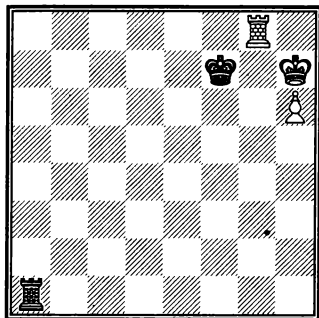
5. ♕c5-c6 ♙b2-c2+

и т. д.

Достаточно на диагр. 289 переставить пешку с b7 на b6, и черные проигрывают. Король от шахов укрывается на b7, затем ладья уходит, король переходит на b8, пешка на b7, и получается позиция Лусены.

При ладейной пешке слабейшей стороне легче защищаться.

290



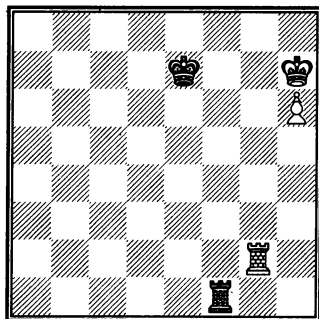
Ничья

Хотя на диагр. 290 черный король отрезан от поля превращения, позиция ничейна.

1. ♖g8-g7+ ♔f7-f8 (возможно и 1...♔f6) 2. ♔h7-g6 ♜a1-g1+. Проще всего. Хорошо и 2...♜a6+, преследуя короля шахами по горизонтали. 3. ♔g6-f6 ♜g1:g7 4. h6:g7+ ♔f8-g8 5. ♔f6-g6, пат. Если на 1-м ходу белые играют 1. ♜g2, то 1... ♜f1, препятствуя шаху ладьей на f2 и не выпуская белого короля. 2. ♜g7+ ♔f8 3. ♔g6 ♜g1+.

Позиция на диагр. 291 по структуре похожа на позицию Лусены. Край доски не позволяет белым увести короля направо, и благодаря этому черные достигают ничьей.

291



Ничья

1. ♔h7-g6

Иначе 1...♔f7.

1... ♜f1-f6+

2. ♔g6-g5 ...

Или 2. ♔h5 ♜f5+ 3. ♔g4 ♜f8 4. ♜h2 ♔f7.

2... ♔e7-f7

3. h6-h7

Или 3. ♜h2 ♜g6+ 4. ♔f5 ♜g8 5. ♜a2 ♜b8 6. ♜a7+ ♔g8, и ничья.

3... ♜f6-g6+

4. ♔g5-f5

Не 4. ♔h5 из-за 4...♜:g2, и черные выигрывают.

4... ♜g6-h6

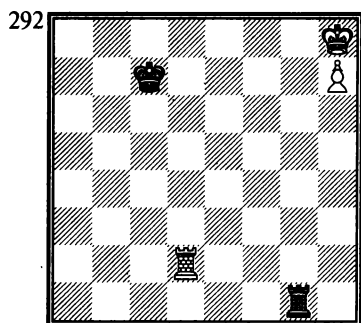
и ничья.

Если на диагр. 291 переставить черную ладью на другую вертикаль, то белые выигрывают после 1. ♔g6!, и пешка «h» проходит в ферзи.

На диаграмме 292 черный король на другом краю доски, и все же выигрыш достигается только после упорнейшей борьбы.

1. ♜d2-a2

Белая ладья держит путь на g8, чтобы освободить короля.



Выигрыш

1... ♔c7-d7

Если 1...♔b7, то ♕a2-f2-f8-g8.

2. ♕a2-a8 ♔d7-e6

Белым проще выиграть после 2...
♔e7 3. ♕g8 ♕h1 4. ♔g7 ♕g1+ 5. ♔h6
♕h1+ 6. ♔g6 ♕g1+ 7. ♔f5 и т.д.

3. ♕a8-g8 ♕g1-h1

4. ♔h8-g7 ♕h1-g1+

5. ♔g7-f8!

Белому королю не удастся уско-
льзнуть через линию «h»: 5...
♔h6 6. ♕h1+ ♔g6 7. ♕g1+ ♔h5 8.
♕h1+, и приходится возвращаться
обратно.

5... ♕g1-f1+

6. ♔f8-e8 ♕f1-a1!

Грозил мат. Положение весьма
любопытное, и читателю следует
подумать над ним и самостоятельно
найти путь к выигрышу.

7. ♕g8-g6+! ...

После 7. ♔d8 ♕a8+ 8. ♔c7 ♕a7+
теряется пешка, а 7. ♔f8 ♕f1+ ве-
дет к повторению ходов.

7... ♔e6-f5

Напрашивающийся сейчас ход 8.
♕h6 ведет только к ничьей: 8...♕a8+

9. ♔d7 ♕a7+ 10. ♔c8 ♕a8+ 11. ♔c7
♕h8 12. ♔d7 ♔g5 13. ♕h1 ♔g6.

8. ♕g6-f6+!

Пользуясь тем, что ладья непри-
косновенна (так как ферзь ставится
с шахом), белые выигрывают реша-
ющий темп.

8... ♔f5-g5

На 8...♔e5 следует 9. ♕h6 ♕a8+
10. ♔f7 ♕a7+ (или 10...♕h8 11.
♔g7) 11. ♔g6 с выигрышем.

9. ♕f6-f8! ...

Ведет к ничьей 9. ♕f7 ♕a8+ 10.
♔e7 ♔g6.

9... ♕a1-a8+

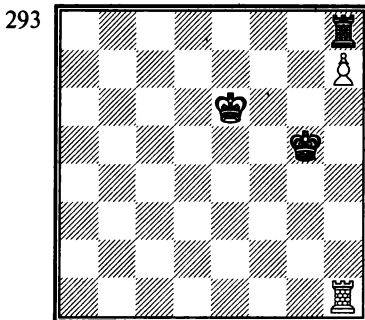
10. ♔e8-f7 ♕a8-a7+

11. ♔f7-g8

и выигрывают.

Автор рекомендует тщательно
проработать данное окончание. По-
зиция после 3-го хода белых часто
встречается в ладейных окончаниях.

Когда далеко продвинутую ла-
дейную пешку задерживает не ко-
роль, а ладья, то защита затрудняет-
ся и результат зависит от взаимного
расположения королей.



Выигрыш

При ходе белых выигрыш элементарен: ♔e6-f7-g7. При своем ходе черные также не могут избежать поражения.

1... ♔g5-g6

2. ♚h1-g1+! ♔g6-h6

После 2...♔:h7 создается позиция, в которой король и ладья выигрывают против короля и ладьи --3. ♔f7!, и черные во избежание мата должны отдать ладью.

3. ♔e6-f7!

После 3. ♔f6 черных спасает 3...♚f8+. 4. ♔e7 ♚a8 5. ♔f6 ♚a6+ или 5. ♚h1+ ♔g7. Теперь же поле g7 недоступно черному королю, и на 3...♚a8 следует 4. ♚h1+ ♔g5 5. h8♚.

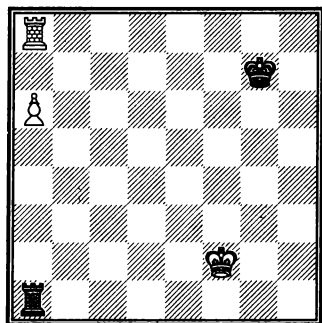
3... ♚h8:h7+

4. ♔f7-f6

Завлечение черной ладьи на поле h7 лишило черных возможности дать шах по линии «f». Черные получают мат или теряют ладью.

В заключение даем анализ окончания, правильное решение которого было найдено теоретиками после упорных изысканий.

294



Белая ладья занимает пассивную позицию, черная – активную. Пример диагр. 289 показал, что после 1. ab-a7 белые теряют шансы на выигрыш, так как у короля нет убежища рядом с пешкой. Но если переставить черного короля на e7 или e6, то ход 1. ab-a7 ведет к выигрышу черной ладьи за пешку. Грозит 2. ♚a8-e8+ (при короле на e6) или 2. ♚a8-h8 (при короле на e7) 2...♚:a7 3. ♚h8-h7+.

На этом основании теоретики считали, что король белых укрывается на a7, освобождает ладью a8, и, таким образом, белые добиваются победы.

Ход решения намечался следующий.

1. ♔f2-e3 ♚a1-a4

2. ♔e3-d3 ♔g7-f7

На ловушечный ход 3. a7 (с угрозой 4. ♚h8) черные ответят 3...♔g7! с ничьей.

3. ♔d3-c3 ♔f7-g7

Черные не могут приблизиться королем к пешке. На 1...♔e7 решает 2. a7!

4. ♔c3-b3 ♚a4-a1

5. ♔b3-b4 ♔g7-f7

6. ♔b4-b5 ♚a1-b1+

Иначе 6. ♚c8 и затем 7. ♚c4 с угрозой 8. ♚a4.

7. ♔b5-c6 ♚b1-c1+

8. ♔c6-b6 ♚c1-b1+

9. ♔b6-a7 ♔f7-e7!

Король белых затормозил пешку, и черный король спешит на помощь ладье.

10. ♖a8-b8 ♜b1-c1

Выигрыш белых висит на волоске. Пример диагр. 291 показывает, что после 11. ♖a8 ♖d7 получается ничья. Белым необходимо выиграть темп.

11. ♖a7-b7! ♜c1-b1+

Необходимо. После 11... ♖d7 12. a7 белые выигрывают.

12. ♖b7-a8! ♜b1-c1**13. a6-a7 ♖e7-d6****14. ♖a8-b7**

Получилась позиция диагр. 292, в которой был доказан выигрыш белых. Вместо 13... ♖d6 или 13... ♖d7 черные могли попытаться задержать белого короля посредством 13... ♜c7. Тогда не 14. ♜b7? ♖d8 15. ♖b8? ♜c8X, а 14. ♜h8! ♖d7 15. ♖b8.

Белые выиграли, укрыв белого короля на a7 и освободив ладью для активных действий. Но ведь ладейная пешка может укрыть короля от шахов по вертикали, но не по горизонтали.

Советские мастера Раузер и Рабинович предложили новый метод защиты.

1. ♖f2-e3 ♜a1-e1+!**2. ♖e3-d4 ♜e1-e6!**

Ладья с поля e6 приковала ладью a8 к защите пешки ab.

3. ♖d4-c5 ♜e6-f6**4. ♖c5-b5 ♜f6-f5+**

Иначе 5. ♜c8, и белые выигрывают.

5. ♖b5-b6 ♜f5-f6+

Теперь преимущество новой системы защиты очевидно: от шахов по горизонтали королю негде укрыться.

6. ♖b6-b5 ♜f6-f5+**7. ♖b5-c4 ♜f5-f6****8. a6-a7**

8. ♜a7+ ♖g6 не улучшает позицию белых. На поле a8 белый король не найдет убежища от шахов ладьи.

8... ♜f6-a6!

Только сейчас, когда белые лишились убежища и от шахов по вертикали, черные переходят к старому методу защиты. Последний ход черных был вынужден, так как белые грозили выиграть путем ♜a8-g8+.

Однако и новый способ защиты не всегда обеспечивает ничейный результат. В позиции на диагр. 294 белые могут играть по-другому.

1. ♖f2-e2 ♜a1-a5

Угрожает 2... ♜e5+ и 3... ♜e6 с ничьей.

2. ♖e2-d3 ♜a5-d5+**3. ♖d3-c4 ♜d5-d6**

Черные как будто добились ничейной позиции, но оказывается, что ладья слишком близко расположена от белого короля.

4. ♖c4-b5 ♜d6-d5+**5. ♖b5-c6! ♜d5-a5**

Или 5... ♜d5-f5 6. ♜a8-d8, и белые выигрывают.

6. ♖c6-b6 ♜a5-a1**7. ♜a8-c8**

и выигрывают, как в примере диагр. 292.

В ответ на 1. ♔e2 черные могли избрать другую защиту.

- 1. ♔f2-e2 ♖a1-c1!**

С угрозой 2...♖с6.

- 2. ♖a8-b8 ♜c1-a1**

- 3. ♖b8-b6 ♔g7-f7**

- 4. ♔e2-d3 ♔f7-e7**

- 5. ♔d3-c4 ♔e7-d7**

- 6. ♖c4-b5 ♔d7-c7**

- 7. ♖b6-b7+ ♔d7-c8**

и ничья.

Переставим на диагр. 294 белого короля на d2.

- 1. ♔d2-c3 ♖a1-f1**

Не помогает 1...♖c1+ 2. ♔b4 ♜c6 3. ♔b5, и выигрывают. Теперь грозит 2...♖f6.

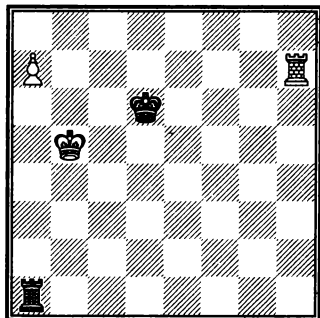
- 2. ♖a8-a7+ ♔g7-f6**

- 3. ♖a7-h7! ♔f6-e6**

- 4. a6-a7 ♖f1-a1**

- 5. ♔c3-c4 ♔e6-d6**

- 6.  c4-b5**



Позиция на диагр. 295 выигрышная для белых. Король белых проходит на b8.

- 6... ♖a1-b1+**

- 7. ♔b5-a6 ♖b1-a1+**

8. a6-b7 a1-b1+

- 9. ♔b7-c8 ♖b1-a1**

- 10. ♔c8-b8 ♚a1-b1+**

- 11. ♖h7-b7.**

Упражнения

1. Дана позиция: ♔b2, ♚h7; ♙d1, ♜f8, п. d2. Ход белых. Каков будет результат?

2. Переставим в предыдущем примере черную ладью на с8. Изменится ли результат?

3. Каким ходом белые решают партию в свою пользу в позиции  $\text{♔d6, ♕f1, п. e7; ♚g7, ♖a8}$?

4. Каков будет результат в позиции: ♔e7, ♚d1, п. e6; ♔c7, ♚h2 – при ходе белых и при ходе черных?

5. Определите результат в позиции: ♔e1, ♖f8; ♔e3 ♖b2 п. e4. Ход белых.

6. В позиции: ♔a4, ♚b5, п. d4; ♔g4, ♚f2 – ход белых. Могут ли они выиграть?

7. Каким путем белые добиваются ничьей в позиции: ♖e1, ♜b7; ♙f3, ♜a2, п. e4?

8. Чем закончится эндшпиль:
 d2,  h8, п. h6;  f4,  h1 – при
 ходе белых и при ходе черных?

ДЕБЮТЫ (продолжение)

Все дебюты можно разбить на 3 группы. К первой группе относятся все начала с ходами 1. е2-е4 е7-е5. Обычно они ведут к открытой игре и поэтому называются открытыми. Название неточное, так как и в открытых дебютах есть варианты, которые приводят к закрытым позициям.

Ко второй группе относятся дебюты, в которых черные избирают другие ответы на ход 1. е2-е4. Они называются полуоткрытыми дебютами.

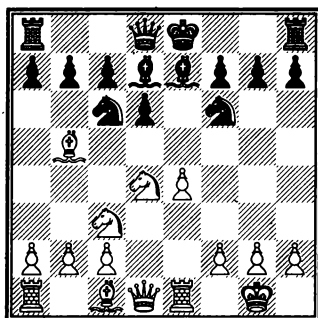
И, наконец, к третьей группе относятся дебюты с первым ходом белых 1. d2-d4, или 1. c2-c4 или 1. g1-f3. Эти начала называются закрытыми также не совсем правильно, так как они часто приводят к открытым позициям. Приводим перечень главных дебютов с основными вариантами.

А. ОТКРЫТЫЕ ДЕБЮТЫ ИСПАНСКАЯ ПАРТИЯ

1. е2-е4 е7-е5 2. g1-f3 b8-с6 3. f1-b5.

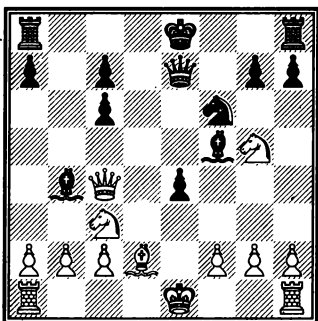
1. Защита Стейница. 3...d7-d6 4. d2-d4 c8-d7 5. 0-0 g8-f6 6. b1-c3 f8-e7 7. f1-e1 e5:d4 8. f3:d4. У черных стесненная, но прочная позиция.

296



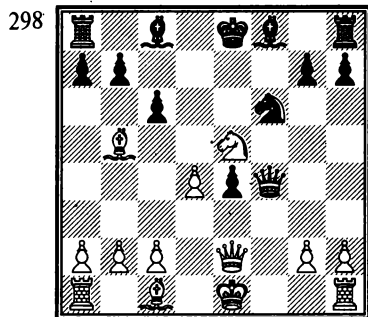
II. 3...f7-f5 4. b1-c3! g8-f6 5. e4:f5 e5-e4 6. f3-g5 d7-d5 7. d2-d3 c8:f5 8. d3:e4 d5:e4 9. d1-e2! f8-b4 10. c1-d2 d8-e7 11. b5:c6+ b7:c6 12. e2-c4 с лучшей игрой у белых.

297

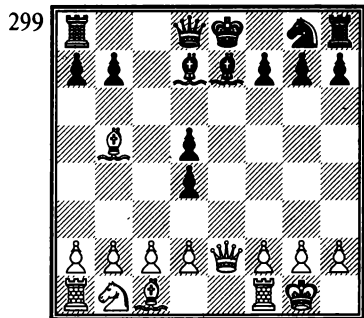


или 3...f7-f5 4. b1-c3! f5:e4 5. c3:e4 d7-d5 6. f3:e5! d5:e4 7. e5:c6 d8-g5 8. d1-e2 g8-f6 9. f2-f4 g5:f4 10. c6-

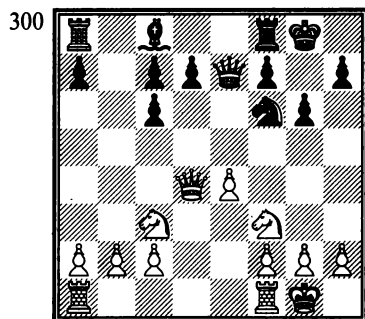
е5+ с7-с6 11. d2-d4 к выгоде белых.



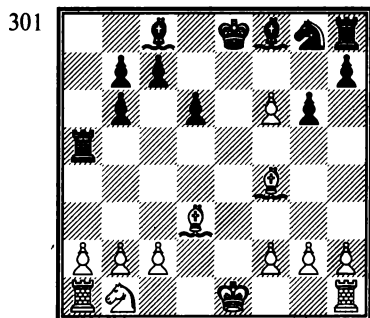
III. 3...♘c6-d4 (защита Берда) 4. ♘f3:d4 e5:d4 5. 0-0 c7-c6 6. ♖b5-c4 d7-d5 7. e4:d5 c6:d5 8. ♖c4-b5+ ♙c8-d7 9. ♙d1-e2+ ♖f8-e7. У черных хорошие шансы на уравнивание.



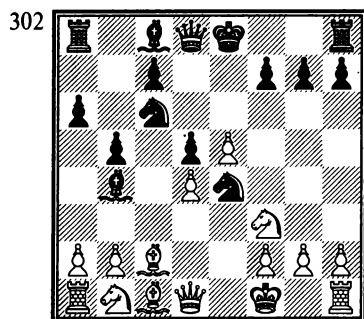
IV. 3...g7-g6 4. d2-d4 e5:d4 5. ♖c1-g5! ♖f8-e7 6. ♖g5:e7 ♙d8:e7 7. 0-0 ♘g8-f6 8. ♖b5:c6 b7:c6 9. ♙d1:d4 0-0 10. ♘b1-c3 с небольшим преимуществом у белых.



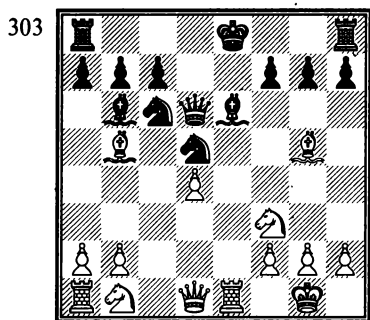
III. 3...g7-g6 4. d2-d4 ♘c6:d4! 5. ♘f3:d4 e5:d4 6. ♙d1:d4 ♙d8-f6 7. e4-e5 ♙f6-b6 8. ♙d4:b6 a7:b6 9. ♖c1-f4 ♙a8-a5 10. ♖b5-d3 f7-f6 11. e5:f6 d7-d6. Игра равна.



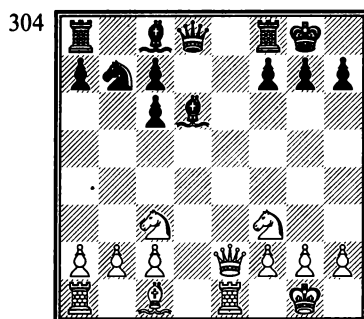
V. 3...♖f8-c5 4. c2-c3 ♘g8-f6! 5. d2-d4 e5:d4 6. e4-e5 ♘f6-e4 7. c3:d4 ♖c5-b4+ 8. ♙e1-f1 a7-a6 9. ♖b5-a4 b7-b5 10. ♖a4-c2 d7-d5 с равной игрой.



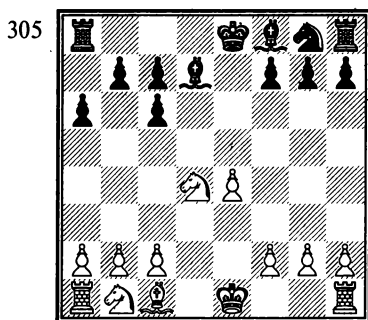
или 3...♘f8-c5 4. 0-0 ♘g8-e7 5. c2-c3 ♙c5-b6 6. d2-d4 e5:d4 7. c3:d4 d7-d5 8. e4:d5 ♘e7:d5 9. ♖f1-e1+ ♙c8-e6 10. ♙c1-g5 ♜d8-d6 с примерно равной игрой.



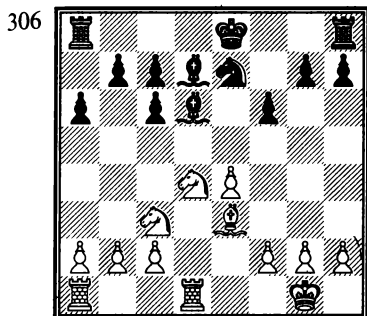
VI. 3...♘g8-f6 4. 0-0 ♘f6:e4 5. d2-d4! ♙f8-e7 6. ♜d1-e2 ♘e4-d6 7. ♙b5:c6 b7:c6 8. d4:e5 ♘d6-b7 (Берлинская защита) 9. ♘b1-c3 0-0 10. ♖f1-e1 d7-d5 10. e5:d6 ♙e7:d6, и у черных нелегкая игра.



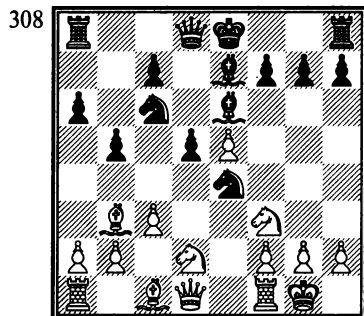
VII. 3...a7-a6 4. ♙b5:c6 d7:c6 5. d2-d4 e5:d4 6. ♜d1:d4 ♜d8:d4 7. ♘f3:d4 ♙c8-d7. В этом разменном варианте у белых лучшие перспективы в конце игры, у черных – в середине.



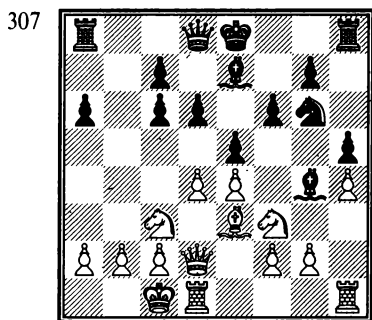
или 3...a7-a6 4. ♙b5:c6 d7:c6 5. ♘b1-c3! f7-f6! 6. d2-d4 e5:d4 7. ♜d1:d4 ♜d8:d4 8. ♘f3:d4 ♙c8-d7 9. 0-0 ♙f8-d6 10. ♖f1-d1 ♘g8-e7 11. ♙c1-e3 с равной игрой.



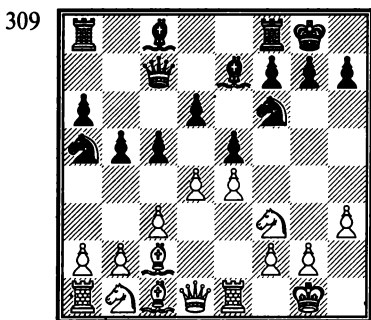
VIII. 3...a7-a6 4. ♖b5-a4 d7-d6 5. ♖a4:c6+ b7:c6 6. d2-d4 f7-f6! 7. ♖c1-e3 ♘g8-e7 8. ♘b1-c3 ♘e7-g6 9. ♚d1-d2 ♖f8-e7 10. h2-h4 h7-h5 11. 0-0-0 ♖c8-g4 с равной игрой.



X. 3...a7-a6 4. ♖b5-a4 ♘g8-f6 5. 0-0 ♖f8-e7 6. ♚f1-e1 b7-b5 7. ♖a4-b3 d7-d6 8. c2-c3 0-0 9. h2-h3 ♘c6-a5 10. ♖b3-c2 c7-c5 11. d2-d4 ♚d8-c7. Защита Чигорина, дающая черным равную игру.

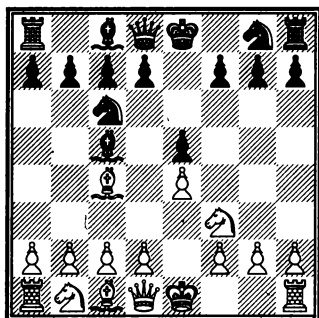


IX. 3...a7-a6 4. ♖b5-a4 ♘g8-f6 5. 0-0 ♘f6:e4 6. d2-d4 b7-b5 7. ♖a4-b3 d7-d5 8. d4:e5 ♖c8-e6 9. c2-c3 ♖f8-e7 10. ♘b1-d2 0-0 с равной игрой. Возможно и 9...♖f8-c5.

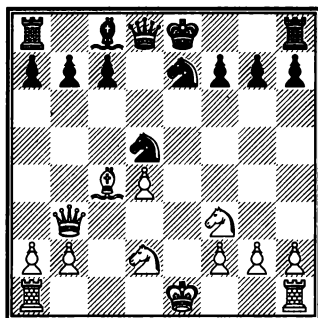


ИТАЛЬЯНСКАЯ ПАРТИЯ
1. e2-e4 e7-e5 2. ♘g1-f3 ♘b8-c6 3. ♖f1-c4 ♖f8-c5.

310



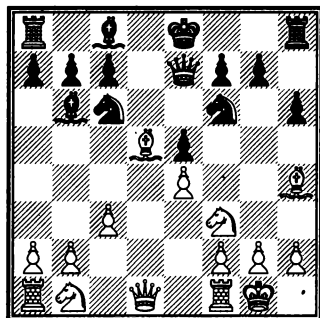
312



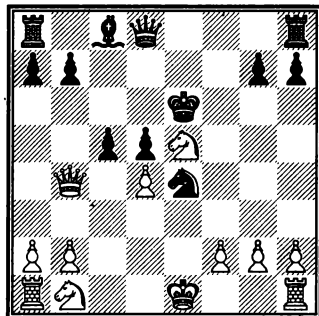
I. 4. c2-c3 ♖d8-e7 5. d2-d4 ♙c5-b6 6. 0-0 ♘g8-f6! 7. ♙c1-g5 h7-h6 8. ♙g5-h4 d7-d6 9. d4:e5 d6:e5 10. ♙c4-d5 с несколько более свободной игрой. 4-й и 5-й ходы черных можно переставить.

II. 7... ♘f6:e4 8. ♙d2:b4 ♘c6:b4 9. ♙c4:f7+ ♙e8:f7 10. ♖d1-b3+ d7-d5 11. ♘f3-e5+ ♙f7-e6! 12. ♖b3:b4 c7-c5 с равной игрой.

311



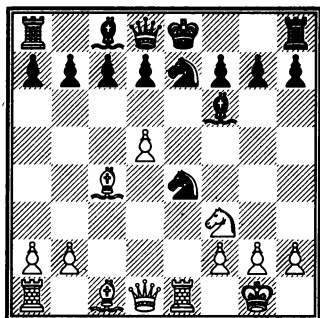
313



II. 4. c2-c3 ♘g8-f6 5. d2-d4 e5:d4 6. c3:d4 ♙c5-b4+ 7. ♙b1-c3 ♙b4:d2+ 8. ♘b1:d2 d7-d5 9. e4:d5 ♘f6:d5 10. ♖d1-b3 ♘c6-e7! с равной игрой.

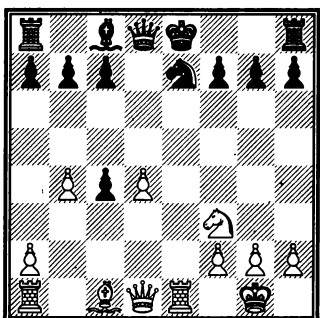
III. 4. c2-c3 ♘g8-f6 5. d2-d4 e5:d4 6. c3:d4 ♙c5-b4+ 7. ♘b1-c3 (гамбит Греко) ♘f6:e4 8. 0-0 ♙b4:c3 9. d4-d5 ♙c3-f6 10. ♖f1-e1 ♘c6-e7 с очень сложной игрой.

314



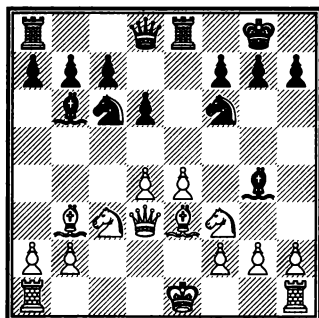
III. 8... ♘e4:c3 9. b2:c3 d7-d5!
10. c3:b4 d5:c4 11. ♖f1-e1+ ♘c6-
e7, и черные стоят хорошо.

315



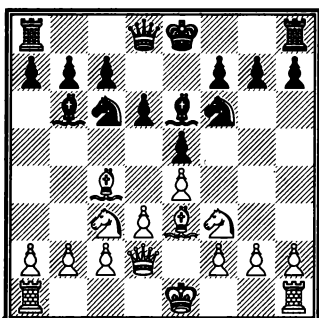
IV. 4. c2-c3 d7-d6 5. d2-d4 e5:d4
6. c3:d4 ♙c5-b6 7. ♘b1-c3 ♘g8-f6
8. ♙c1-e3 ♙c8-g4 9. ♙c4-b3 0-0
10. ♖d1-d3 ♚f8-e8 с равной игрой.

316



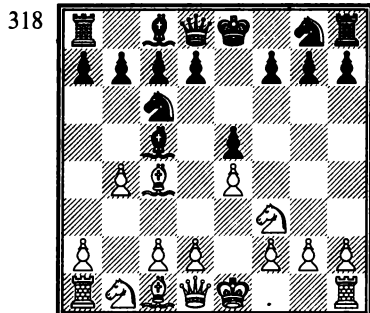
V. 4. d2-d3 d7-d6 5. ♘b1-c3
♘g8-f6 6. ♙c1-e3 ♙c5-b6 7. ♖d1-
d2 ♙c8-e6 с равенством.

317

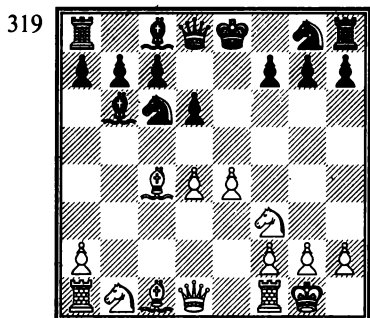


ГАМБИТ ЭВАНСА

1. e2-e4 e7-e5 2. ♘g1-f3 ♘b8-c6 3. ♙f1-c4 ♙f8-c5 4. b2-b4.

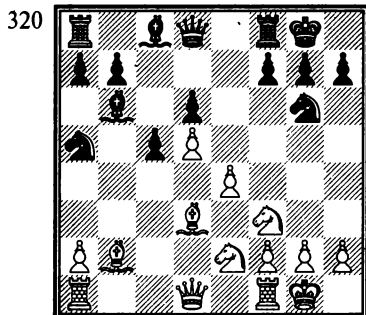


1. 4...♙c5:b4 5. c2-c3 ♙b4-a5 6. d2-d4 e5:d4 7. 0-0 d7-d6 8. c3:d4 ♙a5-b6.

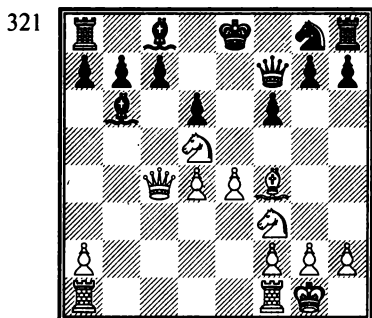


Так называемая нормальная позиция гамбита с разветвлениями:

а) 9. d4-d5 ♘c6-a5 10. ♙c1-b2 ♘g8-e7! 11. ♙c4-d3 0-0 12. ♘b1-c3 ♘e7-g6 13. ♘c3-e2 c7-c5 с хорошей игрой у черных;

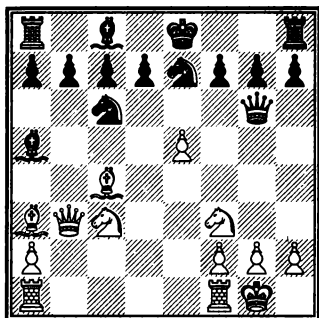


б) 9. ♘b1-c3 ♘c6-a5 10. ♙c1-g5 f7-f6 11. ♙g5-f4 ♘a5:c4 12. ♙d1-a4+ ♙d8-d7 13. ♙a4:c4 ♙d7-f7 14. ♘c3-d5 с хорошей атакой за пешку.



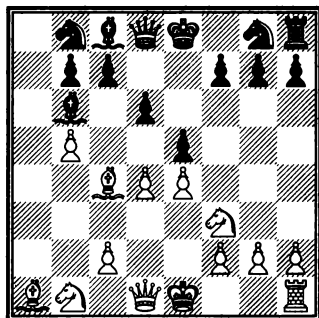
II. 4...♙c5:b4 5. c2-c3 ♙b4-a5 6. d2-d4 e5:d4 7. 0-0 d4:c3 8. ♙d1-b3 ♙d8-f6 9. e4-e5 ♙f6-g6 10. ♘b1-c3 ♘g8-e7 11. ♙c1-a3! с сильной атакой белых.

322



III. 4...♘c5:b4 5. c2-c3 ♘b4-a5 6. 0-0 ♘g8-f6 7. d2-d4 0-0! 8. d4:e5 ♘f6:e4 9. ♘c4-d5 ♘a5:c3 10. ♘d5:e4 ♘c3:a1 11. ♘e4:h7+ ♔g8:h7 12. ♘f3-g5+ ♔h7-g6 13. ♔d1-d3+ f7-f5 14. e5:f6+ ♔g6:f6 15. ♘g5-h7+ с ничьей.

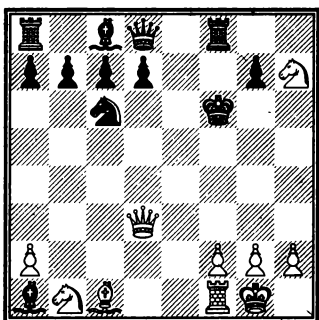
324



ВЕНГЕРСКАЯ ПАРТИЯ

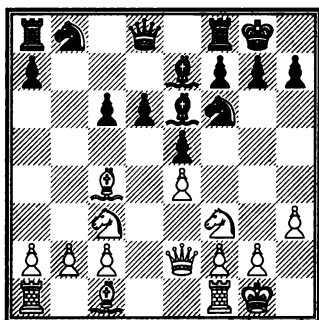
1. e2-e4 e7-e5 2. ♘g1-f3 ♘b8-c6 3. ♘f1-c4 ♘f8-e7 4. d2-d4 d7-d6 5. ♘b1-c3 ♘g8-f6 6. 0-0 0-0 7. d4-d5 ♘c6-b8 8. h2-h3 c7-c6 9. d5:c6 b7:c6 10. ♔d1-e2 ♘c8-e6, и у черных прочная позиция.

323



IV. 4...♘c5-b6 (отказанный гамбит Эванса) 5. ♘c1-b2 d7-d6 6. a2-a4 a7-a6 7. b4-b5 a6:b5 8. a4:b5 ♔a8:a1 9. ♘b2:a1 ♘c6-b8 10. d2-d4, и игра белых несколько свободнее.

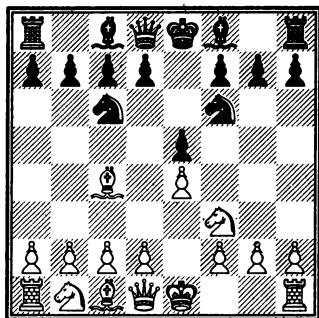
325



ЗАЩИТА ДВУХ КОНЕЙ

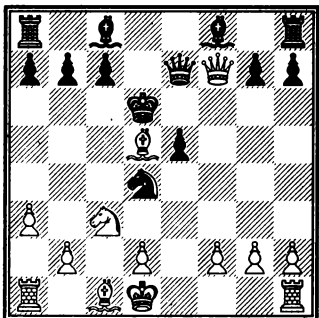
1. e2-e4 e7-e5 2. ♘g1-f3 ♘b8-c6 3. ♙f1-c4 ♘g8-f6.

326



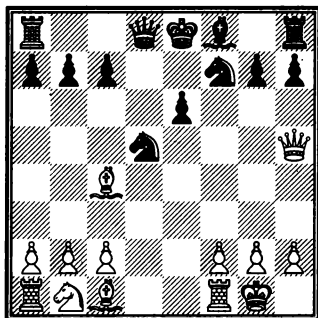
I. 4. ♘f3-g5 d7-d5 5. e4:d5 ♘f6:d5 6. ♘g5:f7 ♙e8:f7 7. ♚d1-f3+ ♙f7-e6 8. ♘b1-c3 ♘c6-b4 9. a2-a3 ♘b4:c2+ 10. ♙e1-d1 ♘c2-d4! 11. ♙c4:d5+ ♙e6-d6 12. ♚f3-f7 ♚d8-e7 с хорошими шансами у черных на ничью.

327



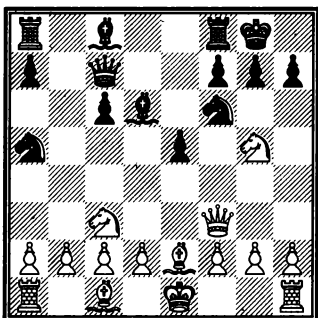
II. 4. ♘f3-g5 d7-d5 5. e4:d5 ♘f6:d5 6. d2-d4! ♙c8-e6 7. ♘g5:e6 f7:e6 8. d4:e5 ♘c6:e5 9. ♚d1-h5+ ♘e5-f7 10. 0-0, и игра белых несколько лучше.

328



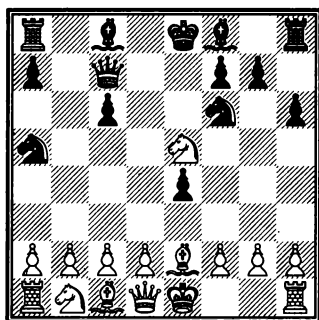
III. 4. ♘f3-g5 d7-d5 5. e4:d5 ♘c6-a5! 6. ♙c4-b5+ c7-c6 7. d5:c6 b7:c6 8. ♚d1-f3 ♚d8-c7 9. ♙b5-e2 ♙f8-d6 10. ♘b1-c3 0-0, и игра черных лучше.

329

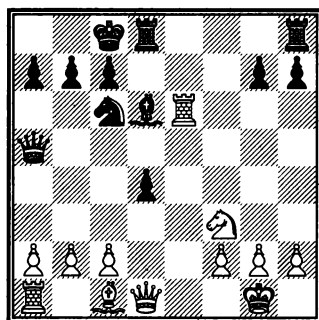


IV. 4. ♘f3-g5 d7-d5 5. e4:d5 ♘c6-a5 6. ♙c4-b5+ c7-c6 7. d5:c6 b7:c6 8. ♙b5-e2 h7-h6 9. ♘g5-f3 e5-e4 10. ♘f3-e5 ♚d8-c7. За пешку у черных атака.

330



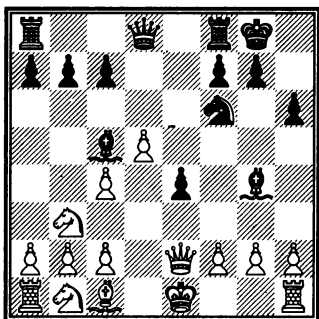
332



V. 4. f3-g5 d7-d5 5. e4:d5 c6-a5 6. d2-d3 h7-h6 7. g5-f3 e5-e4 8. d1-e2 a5:c4 9. d3:c4 f8-c5 10. f3-d2! 0-0 11. d2-b3 c8-g4! и атака черных вполне стоит пешки.

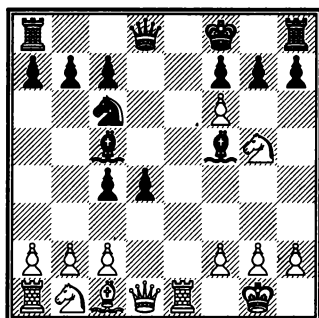
VII. 4. d2-d4 e5:d4 5. 0-0 f8-c5 6. e4-e5 d7-d5 7. e5:f6 d5:c4 8. f1-e1+ e8-f8 9. f3-g5! c8-f5 .

331



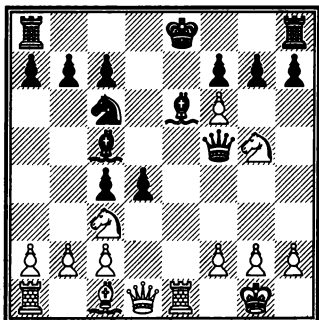
VI. 4. d2-d4 e5:d4 5. 0-0 f6:e4! 6. f1-e1 d7-d5 7. c4:d5! d8:d5 8. b1-c3 d5-a5 9. c3:e4 c8-e6 10. e4-g5 0-0-0 11. g5:e6 f7:e6 12. e1:e6 f8-d6 с равной игрой.

333



и/или 8... c8-e6 9. f3-g5 d8-d5 10. b1-c3 d5-f5 с очень сложной обоюдоострой игрой.

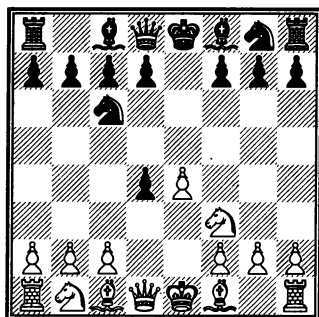
334



ШОТЛАНДСКАЯ ПАРТИЯ

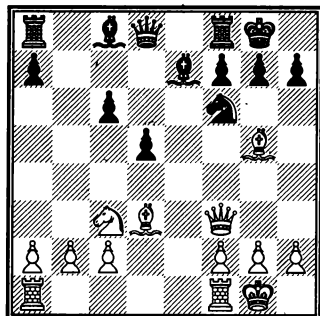
1. e2-e4 e7-e5 2. ♘g1-f3 ♘b8-c6 3. d2-d4 e5:d4.

335



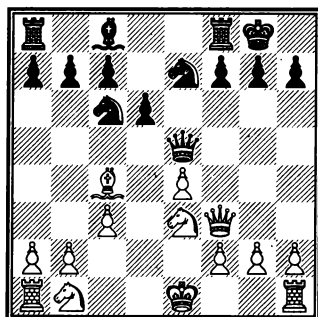
1. 4. ♘f3:d4 ♘g8-f6 5. ♘b1-c3 ♘f8-b4 6. ♘d4:c6 b7:c6 7. ♘f1-d3 d7-d5 8. e4:d5 c6:d5 9. 0-0 0-0 10. ♘c1-g5 c7-c6 11. ♖d1-f3 ♘b4-e7, и у черных хорошая позиция.

336



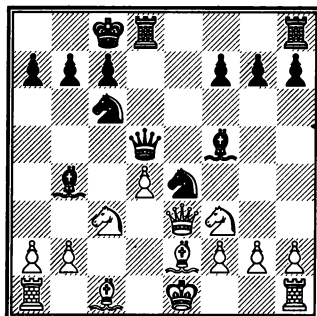
II. 4. ♘f3:d4 ♘f8-c5 5. ♘c1-e3 ♖d8-f6 6. c2-c3 ♘g8-e7 7. ♘d4-c2 ♘c5:e3 8. ♘c2:e3 ♖f6-e5 9. ♖d1-f3 0-0 10. ♘f1-c4 d7-d6 с равной игрой.

337



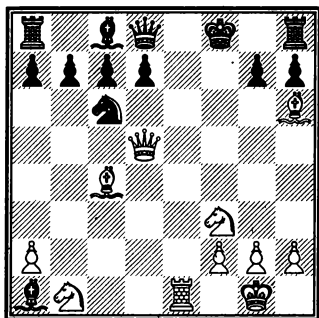
III. 4. c2-c3 (атака Геринга) d7-d5! 5. e4:d5 ♖d8:d5 6. c3:d4 ♘g8-f6 7. ♘b1-c3 ♘f8-b4 8. ♘f1-e2 ♘f6-e4 9. ♖d1-d3 ♘c8-f5 10. ♖d3-e3 0-0-0. Игра черных свободнее.

338



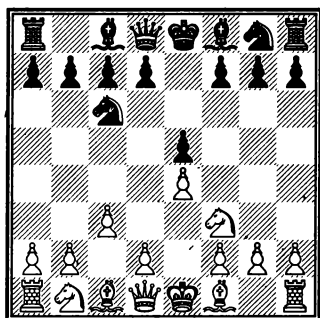
IV. 4. ♘f1-c4 ♘f8-b4+ (Шотландский гамбит) 5. c2-c3 d4:c3 6. 0-0 c3:b2 7. ♘c1:b2 f7-f6 8. e4-e5 ♘b4-e7 9. ♖d1-d5 ♘g8-h6 10. e5:f6 ♘e7:f6 11. ♘b2-c1! ♘f6:a1 12. ♖f1-e1+ ♖e8-f8 13. ♘c1:h6 с выигрышающей атакой.

339

**ДЕБЮТ ПОНЦИАНИ**

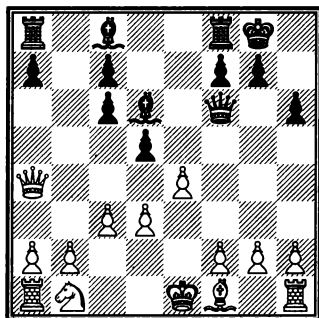
1. e2-e4 e7-e5 2. ♖g1-f3 ♘b8-c6 3. c2-c3.

340



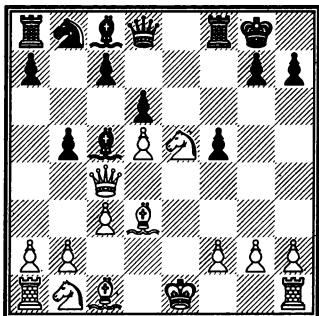
I. 3...d7-d5! 4. ♙d1-a4 ♘g8-f6! 5. ♘f3:e5 ♙f8-d6 6. ♘e5:c6 b7:c6 7. d2-d3 0-0 8. ♙c1-g5 h7-h6 9. ♙g5:f6 ♙d8:f6 с сильной атакой за пешку.

341



II. 3...♘g8-f6 4. d2-d4 ♘f6:e4 5. d4-d5 ♘c6-b8 6. ♘f3:e5 ♙f8-c5! 7. ♙d1-g4 0-0 8. ♙g4:e4 d7-d6 9. ♙f1-d3 f7-f5 10. ♙e4-c4 b7-b5! с атакой.

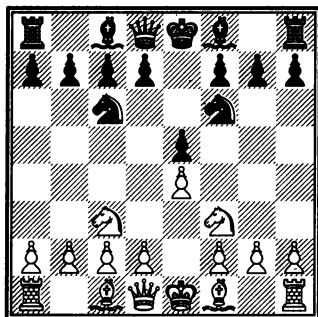
342



ДЕБЮТ ЧЕТЫРЕХ КОНЕЙ

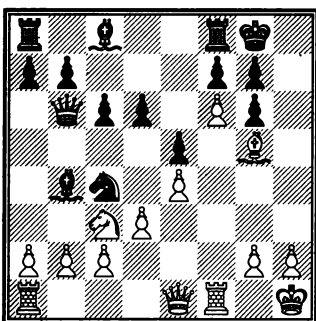
1. e2-e4 e7-e5 2. ♘g1-f3 ♘b8-c6 3. ♘b1-c3 ♘g8-f6.

343



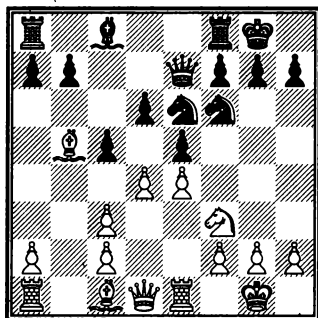
И. 4. ♙f1-b5 ♙f8-b4 5. 0-0 0-0 6. d2-d3 d7-d6 7. ♙c1-g5 ♘c6-e7 8. ♘f3-h4 c7-c6 9. ♙b5-c4 ♘e7-g6 10. ♘h4:g6 h7:g6 11. f2-f4 ♗d8-b6+? 12. ♗g1-h1 ♘f6-g4 13. ♗d1-e1 ♘g4-e3 14. f4-f5! ♘e3:c4 15. f5-f6, и белые выигрывают.

344



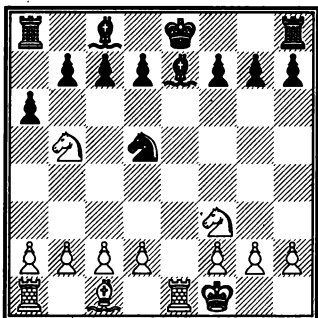
II. 4. ♙f1-b5 ♙f8-b4 5. 0-0 0-0 6. d2-d3 ♙b4:c3 7. b2:c3 d7-d6 8. ♙c1-g5 ♗d8-e7 9. ♗f1-e1 ♘c6-d8 10. d3-d4 ♘d8-e6 11. ♙g5-c1 c7-c5 с равной игрой.

345



III. 4. ♙f1-b5 ♘c6-d4 (защита Рубинштейна) 5. ♘f3:e5 ♗d8-e7 6. ♘e5-f3 ♘d4:b5 7. ♘c3:b5 ♗e7:e4+ 8. ♗d1-e2 ♗e4:e2+ 9. ♗e1:e2 ♘f6-d5! 10. ♗h1-e1 a7-a6 11. ♗e2-f1+ ♙f8-e7 с равной игрой.

346

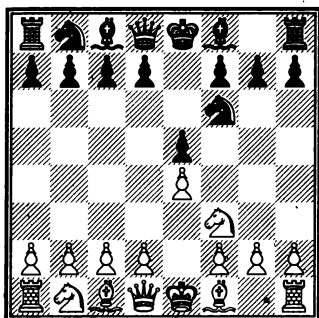


РУССКАЯ ПАРТИЯ

1. e2-e4 e7-e5 2. ♘g1-f3 ♘g8-

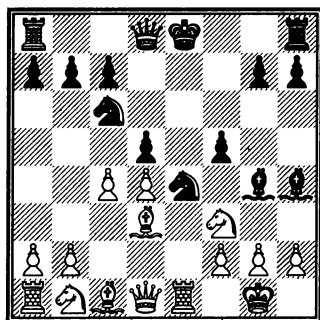
f6.

347



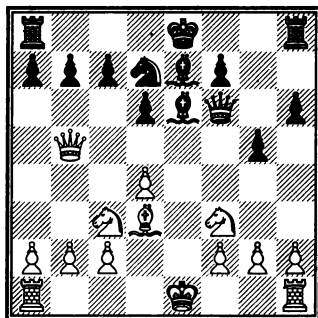
1. 3. ♘f3:e5 d7-d6 4. ♘e5-f3
 ♘f6:e4 5. d2-d4 d6-d5 6. ♕f1-d3
 ♕f8-e7 7. 0-0 ♘b8-c6! 8. ♖f1-e1
 ♕c8-g4 9. c2-c3 f7-f5 10. c3-c4
 ♕e7-h4! Атака черных опасна.

348



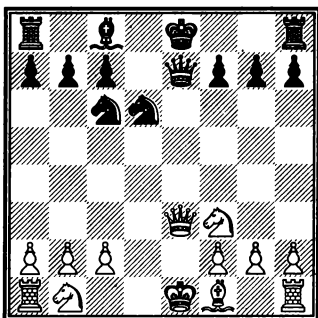
11. 3. ♘f3:e5 d7-d6 4. ♘e5-f3
 ♘f6:e4 5. ♖d1-e2 ♖d8-e7 6. d2-d3
 ♘e4-f6 7. ♕c1-g5 ♕c8-e6 8. ♘b1-
 c3 h7-h6 9. ♕g5:f6 ♖e7:f6 10. d3-
 d4 ♕f8-e7 11. ♖e2-b5+ ♘b8-d7
 12. ♕f1-d3 g7-g5 с атакой за жерт-
 вуюю пешку.

349



III. 3. d2-d4 e5:d4 4. e4-e5 ♘f6-
 e4 5. ♖d1:d4 d7-d5 6. e5:d6 ♘e4:d6
 7. ♕c1-g5 ♘b8-c6! 8. ♖d4-e3+
 ♕f8-e7 9. ♕g5:e7 ♖d8:e7 с равной
 игрой.

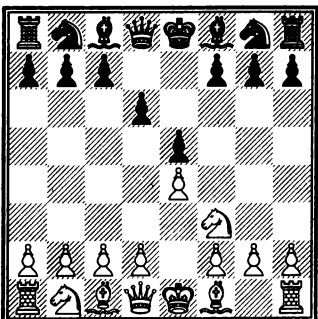
350



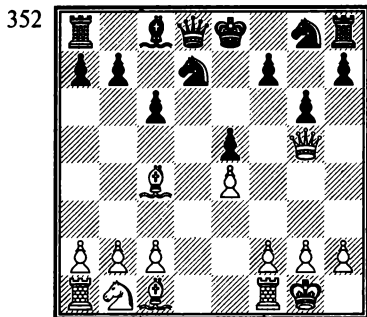
ЗАЩИТА ФИЛДОР

1. e2-e4 e7-e5 2. ♘g1-f3 d7-d6.

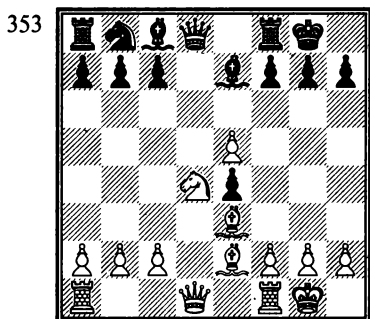
351



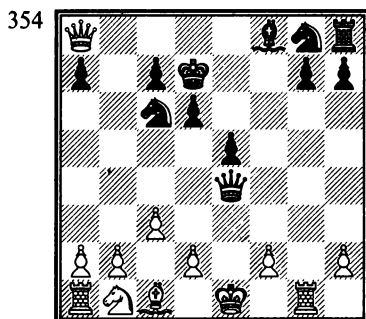
I. 3. d2-d4 ♘b8-d7 4. ♕f1-c4 c7-c6 5. 0-0 ♕f8-e7 6. d4:e5 d6:e5 7. ♘f3-g5 ♕e7:g5 8. ♖d1-h5 g7-g6 9. ♖h5:g5, и у белых свободная игра.



II. 3. d2-d4 e5:d4 4. ♘f3:d4 ♘g8-f6 5. ♘b1-c3 ♕f8-e7 6. ♕f1-e2 0-0 7. 0-0 d6-d5 8. e4-e5 ♘f6-e4 9. ♘c3:e4 d5:e4 10. ♕c1-e3 с лучшей игрой у белых.

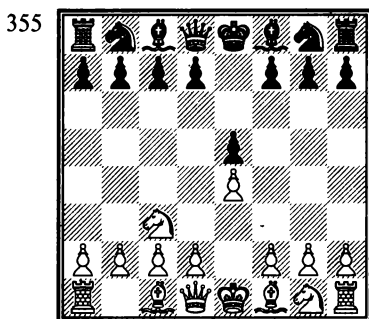


III. 3. ♕f1-c4 ♘b8-c6 4. c2-c3 ♕c8-g4 5. ♖d1-b3 ♖d8-d7 6. ♕c4:f7+ ♖d7:f7 7. ♖b3:b7 ♖e8-d7! 8. ♖b7:a8 ♕g4:f3 9. g2:f3 ♖f7:f3 10. ♖h1-g1 ♖f3:e4+ с равной позицией.

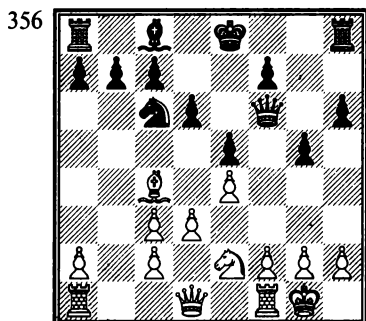


ВЕНСКАЯ ПАРТИЯ

1. e2-e4 e7-e5 2. ♘b1-c3.

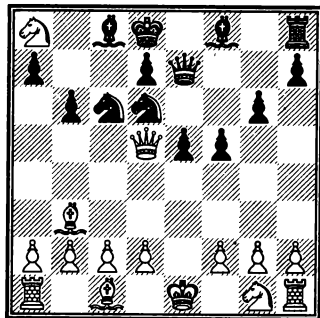


I. 2... ♘b8-c6 3. ♕f1-c4 ♘g8-f6! 4. d2-d3 ♕f8-b4 5. ♕c1-g5 h7-h6 6. ♕g5:f6 ♕b4:c3+ 7. b2:c3 ♖d8:f6 8. ♘g1-e2 d7-d6 9. 0-0 g7-g5 с обоюдоострой игрой.



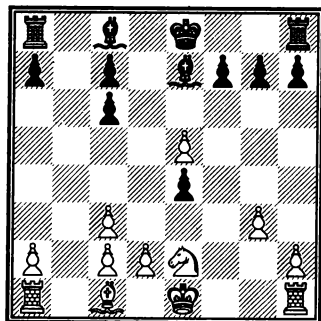
II. 2... ♖g8-f6 3. ♔f1-c4 ♜f6:e4
4. ♜d1-h5 ♜e4-d6 5. ♔c4-b3 ♜b8-
c6 6. ♜c3-b5 ♗g7-g6 7. ♜h5-f3 f7-
f5 8. ♜f3-d5 ♜d8-e7 9. ♜b5:c7+
♙e8-d8 10. ♜c7:a8 b7-b6, и у чер-
ных некоторая атака за потерянный
материал.

357



III. 2... ♖g8-f6 3. f2-f4 d7-d5 4.
f4:e5 ♜f6:e4 5. ♜d1-f3 ♜b8-c6 6.
♔f1-b5 ♜e4:c3 7. b2:c3 ♜d8-h4+ 8.
g2-g3 ♜h4-e4+ 9. ♜f3:e4 d5:e4 10.
♔b5:c6+ b7:c6 11. ♜g1-e2 ♔f8-e7
с примерно равной игрой.

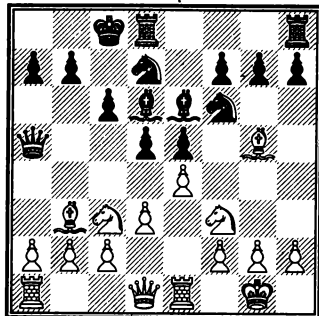
358



ДЕБЮТ СЛОНА

1. e2-e4 e7-e5 2. ♔f1-c4 ♜g8-
f6 3. d2-d3 c7-c6 4. ♜g1-f3 d7-d5
5. ♔c4-b3 ♔f8-d6 6. ♜b1-c3 ♔c8-
e6 7. ♔c1-g5 ♜d8-a5 8. 0-0 ♜b8-
d7 9. ♜f1-e1 0-0-0 с равной игрой.

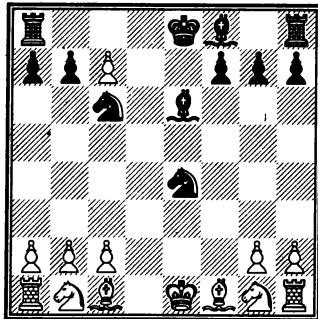
359



ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ДЕБЮТ

1. e2-e4 e7-e5 2. d2-d4 e5:d4 3.
♜d1:d4 ♜b8-c6 4. ♜d4-e3 ♜g8-f6
5. e4-e5 ♜f6-g4 6. ♜e3-e4 d7-d5!
7. e5:d6+ ♔c8-e6 8. d6:c7 ♜d8-
d1+! 9. ♙e1:d1 ♜g4:f2+ 10. ♙d1-
e1 ♜f2:e4, и игра черных несколько
лучше.

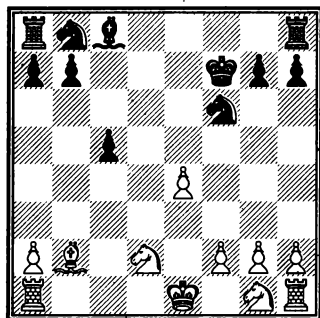
360



СЕВЕРНЫЙ ГАМБИТ

1. e2-e4 e7-e5 2. d2-d4 e5:d4
3. c2-c3 d4:c3 4. ♖f1-c4 c3:b2 5.
♙c1:b2 d7-d5 6. ♙c4:d5 ♘g8-f6 7.
♙c4:f7+ ♚e8:f7 8. ♚d1:d8 ♙f8-b4+
9. ♚d8-d2 ♙b4:d2+ 10. ♘b1:d2 c7-
c5 с несколькими лучшим эндшпилем.

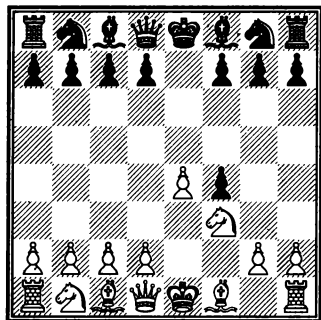
361



КОРОЛЕВСКИЙ ГАМБИТ

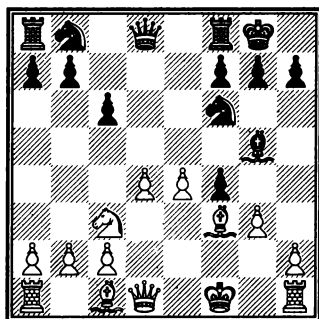
1. e2-e4 e7-e5 2. f2-f4 e5:f4 3.
♘g1-f3.

362



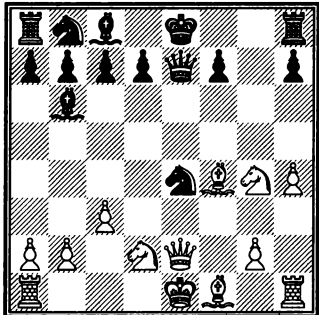
1. 3...♙f8-e7 4. ♙f1-c4 ♙e7-
h4+ 5. ♚e1-f1! d7-d5 6. ♙c4:d5
♘g8-f6 7. ♘b1-c3 0-0 8. d2-d4 c7-
c6 9. ♙d5-c4 ♙c8-g4 10. ♙c4-e2
♙g4:f3 11. ♙e2:f3 ♙h4-g5 12. g2-
g3 к выгоде белых.

363



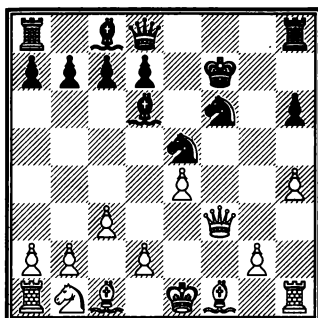
II. 3...g7-g5 4. h2-h4 g5-g4 5.
♘f3-e5 (гамбит Кизерицкого) ♙f8-
g7 6. d2-d4 ♘g8-f6 7. ♘e5:g4
♘f6:e4 8. ♙c1:f4 ♚d8-e7 9. ♚d1-
e2 ♙g7:d4 10. c2-c3 ♙d4-b6 11.
♘b1-d2 с хорошей игрой за пешку.

364

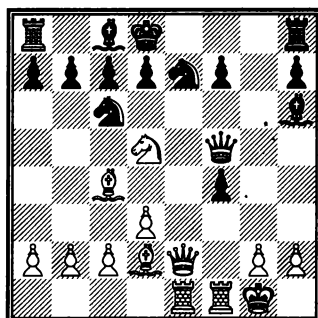


III. 3...g7-g5 4. h2-h4 g5-g4 5.
♘f3-g5 (гамбит Альгайера) h7-h6 6.
♘g5:f7 ♚e8:f7 7. ♚d1:g4 ♘g8-f6 8.
♚g4:f4 ♙f8-d6! 9. ♚f4-f3 ♘b8-c6
10. c2-c3 ♘c6-e5 к выгоде черных.

365



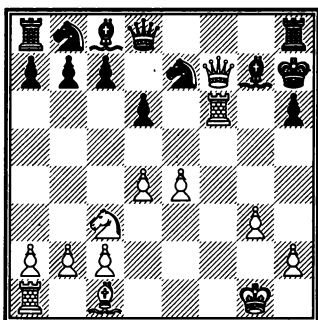
367



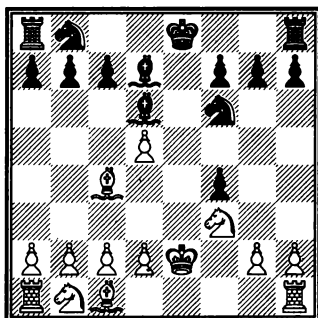
IV. 3...g7-g5 4. ♔f1-c4 ♔f8-g7 5. 0-0 d7-d6 6. d2-d4 h7-h6 7. ♖b1-c3 ♜g8-e7 8. g2-g3! g5-g4 9. ♜f3-h4 f4-f3 10. ♜h4:f3 g4:f3 11. ♙c4:f7+ ♙e8:f7 12. ♜d1:f3+ ♙f7-g8 13. ♜f3-f7+ ♙g8-h7 14. ♜f1-f6 и ничья вечным шахом.

VI. 3...d7-d5 4. e4:d5 ♜g8-f6 5. ♙f1-b5+! ♙c8-d7 6. ♙b5-c4 ♜d8-e7+ 7. ♜d1-e2 ♜e7:e2+ 8. ♙e1:e2 ♙f8-d6 с равной игрой.

366



368

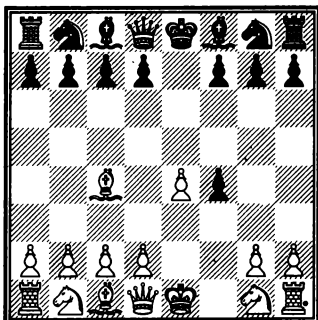


КОРОЛЕВСКИЙ ГАМБИТ СЛОНА

1. e2-e4 e7-e5 2. f2-f4 e5:f4 3. ♔f1-c4.

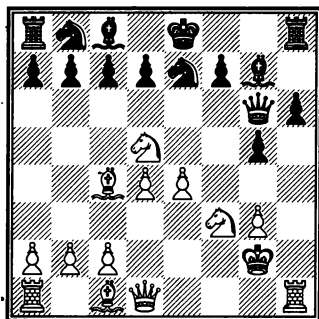
V. 3...g7-g5 4. ♔f1-c4 g5-g4 5. 0-0 g4:f3 (гамбит Полерно) 6. ♜d1:f3 ♜d8-f6 7. e4-e5 ♜f6:e5 8. d2-d3 ♔f8-h6! 9. ♖b1-c3 ♜g8-e7 10. ♙c1-d2 ♜b8-c6 11. ♜a1-e1 ♜e5-f5 12. ♜c3-d5 ♙e8-d8 13. ♜f3-e2 ♜f5-e6 14. ♜e2-f2! ♜e6-f5 15. ♜f2-e2, и черным следует повторять ходы.

369



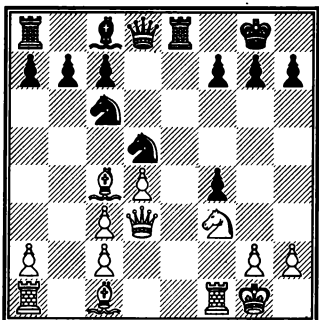
I. 3... ♖d8-h4+ 4. ♔e1-f1 g7-g5
5. ♘b1-c3 ♘g8-e7 6. d2-d4 ♙f8-
g7 7. g2-g3! f4:g3 8. ♙f1-g2! ♖h4-
h6 9. h2:g3 ♖h6-g6 10. ♘g1-f3
h7-h6 11. ♘c3-d5! с победоносной
атакой.

370



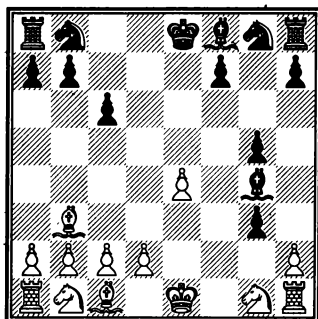
II. 3... ♘b8-c6! 4. d2-d4 ♘g8-f6
5. ♘b1-c3 ♙f8-b4 6. ♖d1-d3 d7-
d5 7. e4:d5 ♘f6:d5 8. ♘g1-f3 0-0 9.
0-0 ♙b4:c3 10. b2:c3 ♙f8-e8 с пре-
имуществом черных.

371



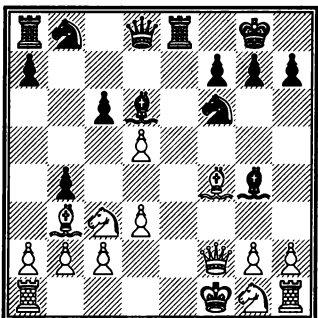
III. 3... d7-d5 4. ♙c4:d5 ♖d8-h4+
5. ♔e1-f1 g7-g5 6. ♖d1-f3 c7-c6 7.
g2-g3 ♙c8-h3+ 8. ♙f1-e1 ♖h4-g4
9. ♖f3:g4 ♙h3:g4 10. ♙d5-b3 f4:g3
с равной игрой.

372



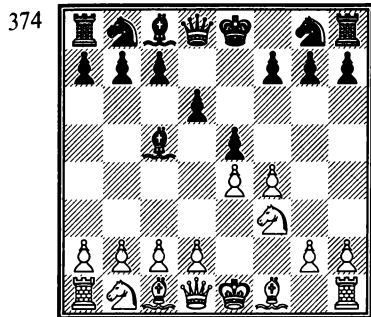
IV. 3... ♘g8-f6 4. ♘b1-c3 c7-c6
5. ♖d1-f3 d7-d5 6. e4:d5 ♙f8-d6
7. d2-d3 ♙c8-g4 8. ♖f3-f2 0-0 9.
♙c1:f4 ♙f8-e8+ 10. ♔e1-f1 b7-b5
11. ♙c4-b3 b5-b4 с преимуществом
черных.

373

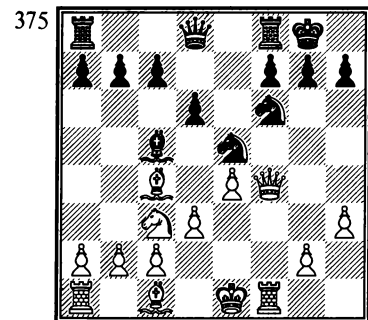


ОТКАЗАННЫЙ КОРОЛЕВСКИЙ ГАМБИТ

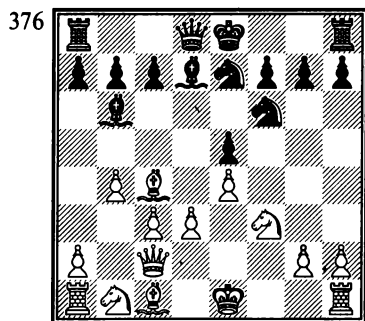
1. e2-e4 e7-e5 2. f2-f4 ♖f8-c5 3. ♘g1-f3 d7-d6.



I. 4. ♘b1-c3 ♘g8-f6 5. ♕f1-c4 ♘b8-c6 6. d2-d3 ♕c8-g4 7. h2-h3 ♕g4-f3 8. ♖d1-f3 e5:f4! 9. ♖f3:f4 ♘c6-e5 10. ♖h1-f1 0-0 с хорошей игрой у черных.

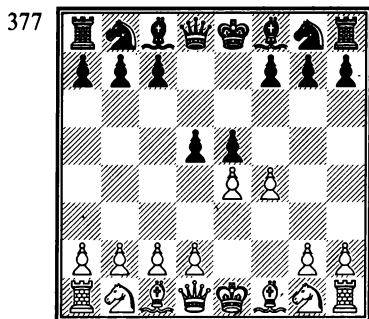


II. 4. c2-c3 ♕c8-g4 5. f4:e5 d6:e5 6. ♖d1-a4+ ♕g4-d7 7. ♖a4-c2 ♘b8-c6 8. b2-b4 ♕c5-d6 9. ♕f1-c4 ♘g8-f6 10. d2-d3 ♘c6-e7 с равной игрой.

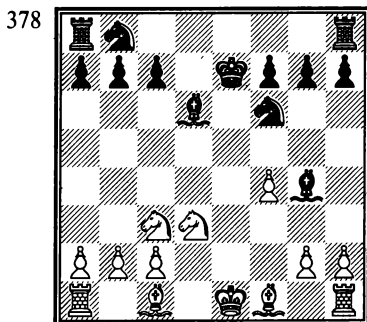


КОРОЛЕВСКИЙ КОНТРГАМБИТ

1. e2-e4 e7-e5 2. f2-f4 d7-d5.

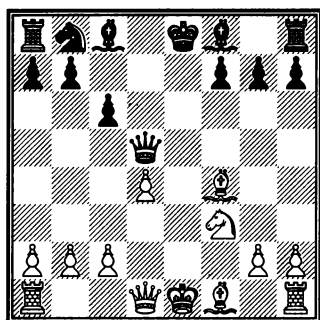


I. 3. ♘g1-f3 d5:e4 4. ♘f3:e5 ♕f8-d6 5. ♖d1-e2 ♘g8-f6 6. d2-d4 e4:d3 7. ♘e5:d3+ ♖d8-e7 8. ♘b1-c3 ♕c8-g4 9. ♖e2:e7+ ♕e8:e7 с равенством.



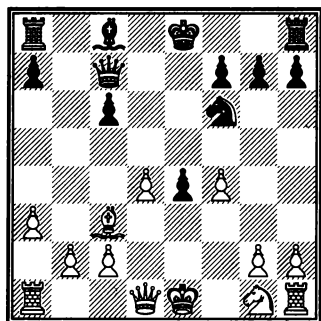
II. 3. e4:d5 c7-c6 (контргамбит Мимцовича) 4. ♖b1-c3 e5:f4 5. ♖g1-f3 ♖g8-f6 6. d2-d4 ♖f6:d5 7. ♖c3:d5 ♜d8:d5 8. ♔c1:f4 с небольшим перевесом белых.

379



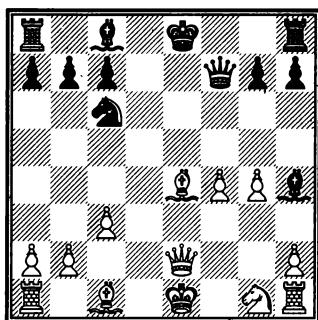
III. 3. e4:d5 e5-e4 (контргамбит Фалькенберга) 4. ♔f1-b5+ c7-c6 5. d5:c6 ♖b8:c6 6. d2-d4 ♜d8-a5+ 7. ♖b1-c3 ♔f8-b4 8. ♔c1-d2 ♖g8-f6 9. a2-a3 ♔b4:c3 10. ♔b5:c6+ b7:c6 11. ♔d2:c3 ♜a5-c7 с стильной позицией у черных.

380



IV. 3. e4:d5 e5-e4 4. d2-d3 ♖g8-f6 5. d3:e4 ♖f6:e4 6. ♜d1-e2 ♜d8:d5 7. ♖b1-d2 f7-f5 8. g2-g4 ♖b8-c6! 9. c2-c3 ♔f8-e7 10. ♔f1-g2 ♜d5-f7! 11. ♖d2:e4 f5:e4 12. ♔g2:e4 ♔e7-h4+ с атакой.

381

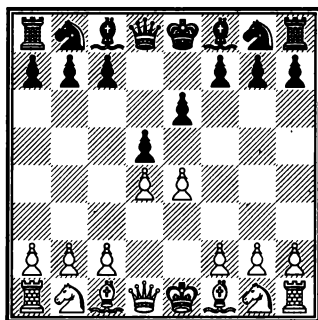


Б. ПОЛУОТКРЫТЫЕ ДЕБЮТЫ

ФРАНЦУЗСКАЯ ПАРТИЯ

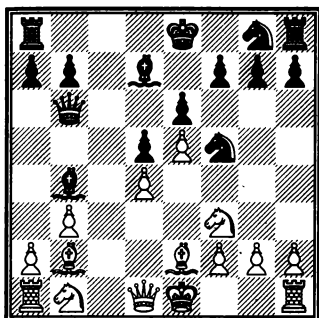
1. e2-e4 e7-e6 2. d2-d4 d7-d5.

382



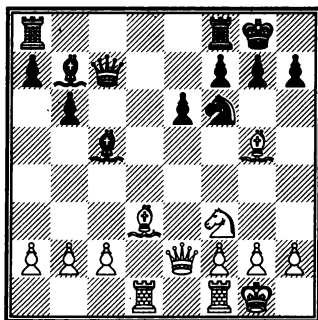
I. 3. e4-e5 c7-c5 4. c2-c3 ♖b8-c6 5. ♖g1-f3 ♜d8-b6 6. ♔f1-d3 c5:d4 7. c3:d4 ♔c8-d7 8. ♔d3-e2 ♖c6-e7 9. b2-b3 ♖e7-f5 10. ♔c1-b2 ♔f8-b4+. Игра черных заслуживает предпочтения.

383



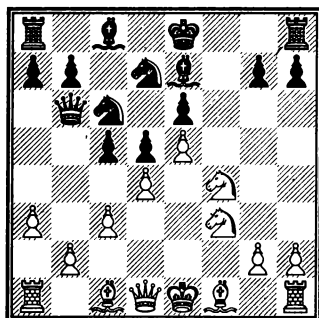
II. 3. ♖b1-c3 d5:e4 4. ♗c3:e4 ♖b8-d7 5. ♗g1-f3 ♗g8-f6 6. ♗e4:f6+ ♗d7:f6 7. ♔f1-d3 c7-c5 8. d4:c5 ♔f8:c5 9. 0-0 0-0 10. ♔c1-g5 b7-b6 11. ♖d1-e2 ♔c8-b7 12. ♖a1-d1 ♖d8-c7. У черных приемлемая игра.

384



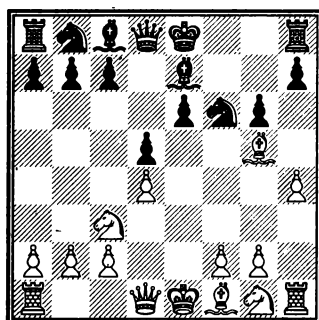
III. 3. ♖b1-c3 ♗g8-f6 4. e4-e5 ♗f6-d7 5. ♗c3-e2 c7-c5 6. c2-c3 ♖b8-c6 7. f2-f4 ♖d8-b6 8. ♗g1-f3 f7-f6 9. a2-a3! f6:e5 10. f4:e5 ♔f8-e7 11. ♗e2-f4. У белых более свободная игра.

385



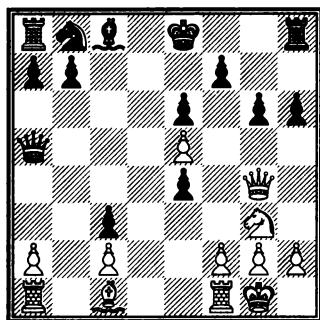
IV. 3. ♖b1-c3 ♗g8-f6 4. ♔c1-g5 ♔f8-e7 5. e4-e5 ♗f6-d7 6. h2-h4! (атака Шатапа) f7-f6 7. ♖d1-h5+! g7-g6 8. e5:f6! ♗d7:f6 9. ♖h5-d1 с несколько лучшей игрой у белых.

386



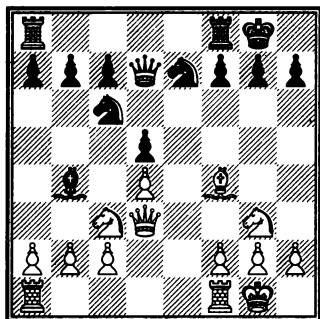
V. 3. ♖b1-c3 ♗g8-f6 4. ♔c1-g5 ♔f8-b4 5. e4-e5 h7-h6 6. ♔g5-d2 ♔b4:c3 7. b2:c3 ♗f6-e4 8. ♖d1-g4 g7-g6 9. ♔d2-c1! c7-c5 10. ♔f1-d3 c5:d4 11. ♗g1-e2! ♖d8-a5 12. 0-0 d4:c3 13. ♔d3:e4 d5:e4 14. ♗e2-g3! с решающей атакой.

387



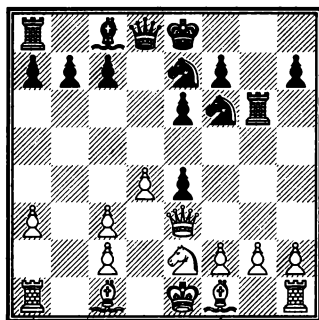
VI. 3. $\text{C}b1-c3$ $\text{C}f8-b4$ (защита Нимцовича) 4. $e4:d5$ $e6:d5$ 5. $\text{C}f1-d3$ $\text{C}b8-c6$ 6. $\text{C}g1-e2$ $\text{C}g8-e7$ 7. $O-O$ $\text{C}c8-f5$ 8. $\text{C}e2-g3$ $\text{C}f5:d3$ 9. $\text{C}d1:d3$ $\text{C}d8-d7$ 10. $\text{C}c1-f4$ $O-O$ с равенством.

388



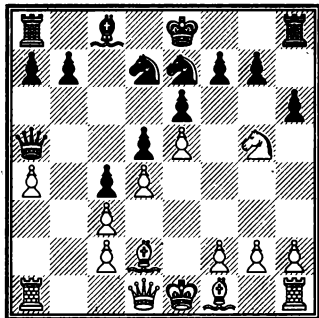
VII. 3. $\text{C}b1-c3$ $\text{C}f8-b4$ 4. $a2-a3$ $\text{C}b4:c3+$ 5. $b2:c3$ $d5:e4$ 6. $\text{C}d1-g4$ $\text{C}g8-f6$ 7. $\text{C}g4:g7$ $\text{C}h8-g8$ 8. $\text{C}g7-h6$ $\text{C}g8-g6$ 9. $\text{C}h6-e3$ $\text{C}b8-c6$ 10. $\text{C}g1-e2$ $\text{C}c6-e7$ с уравнением.

389



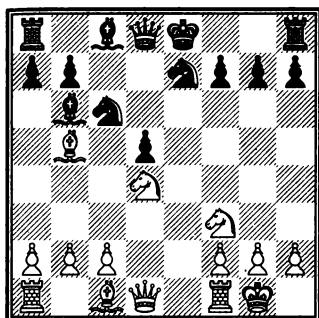
VIII. 3. $\text{C}b1-c3$ $\text{C}f8-b4$ 4. $e4-e5$ $c7-c5$ 5. $a2-a3$ $\text{C}b4:c3+$ 6. $b2:c3$ $\text{C}g8-e7$ 7. $a3-a4$ $\text{C}b8-d7$ 8. $\text{C}g1-f3$ $\text{C}d8-a5$ 9. $\text{C}c1-d2$ $c5-c4$ 10. $\text{C}f3-g5$ $h7-h6$ с обоюдоострой игрой. Черные выигрывают пешку «а» белые должны прорываться на королевском фланге.

390



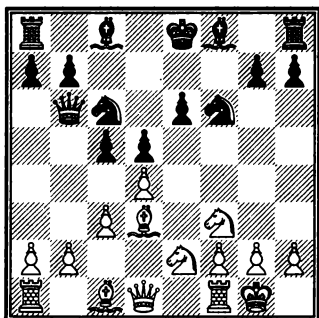
IX. 3. $\text{C}b1-d2$ $c7-c5$ 4. $e4:d5$ $e6:d5$ 5. $\text{C}f1-b5+$ $\text{C}b8-c6$ 6. $\text{C}g1-f3$ $\text{C}f8-d6$ 7. $O-O$ $\text{C}g8-e7$ 8. $d4:c5$ $\text{C}d6:c5$ 9. $\text{C}d2-b3$ $\text{C}c5-b6$ 10. $\text{C}b3-d4$ с несколько лучшей игрой у белых.

391



Ж. 3. ♖b1-d2 ♜g8-f6 4. e4-e5
 ♜f6-d7 5. ♙f1-d3 c7-c5 6. c2-
 c3 ♜b8-c6 7. ♜g1-e2 ♚d8-b6 8.
 ♜d2-f3 f7-f5 9. e5:f6 ♜d7:f6 10. 0-0,
 и игра белых свободнее.

392

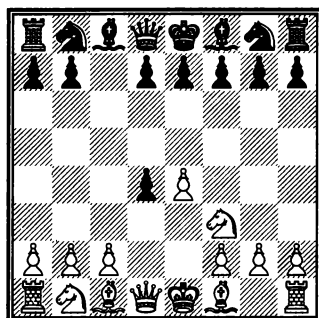


СПИЦИАНСКАЯ ЗАЩИТА

1. e2-e4 c7-c5 2. d2-d4 c5:d4 3.

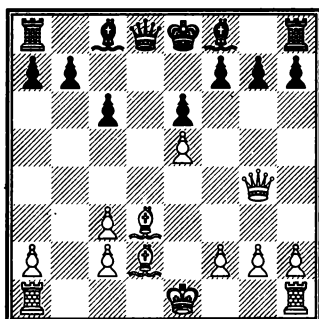
♜g1-f3.

393



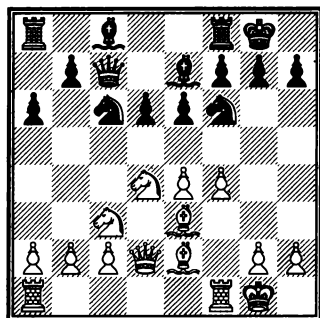
I. 3...e7-e6 4. ♜f3:d4 ♜g8-f6 5.
 ♜b1-c3 ♙f8-b4 6. e4-e5! ♜f6-d5 7.
 ♙c1-d2 ♜d5:c3 8. b2:c3 ♙b4-f8 9.
 ♙f1-d3 ♜b8-c6 10. ♜d4:c6 d7:c6
 11. ♚d1-g4. Игра белых лучше.

394



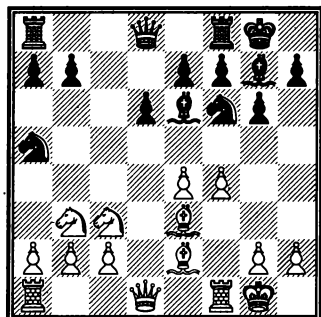
II. 3...e7-e6 4. ♜f3:d4 ♜g8-f6
 5. ♜b1-c3 d7-d6 (шевинингенская
 защита) 6. ♙f1-e2 ♜b8-c6 7. 0-0
 ♙f8-e7 8. ♙c1-e3 a7-a6 9. ♚d1-
 d2 0-0 10. f2-f4 ♚d8-c7. У черных
 стесненная, но прочная позиция.

395



III. 3... ♖b8-c6 4. ♗f3:d4 ♘g8-f6
5. ♗b1-c3 d7-d6 6. ♕f1-e2 g7-g6
7. ♖c1-e3 ♖f8-g7 (вариант драко-
на) 8. 0-0 0-0 9. ♗d4-b3 ♖c8-e6
10. f2-f4 ♗c6-a5. Весьма сложная
позиция, трудная для оценки.

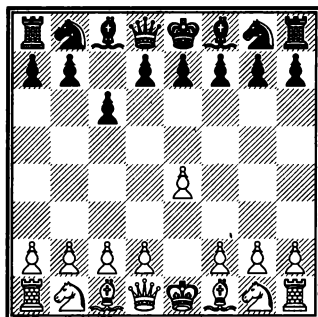
396



ЗАЩИТА КАРО-КАНН

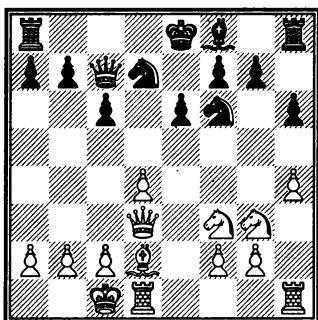
1. e2-e4 c7-c6.

397



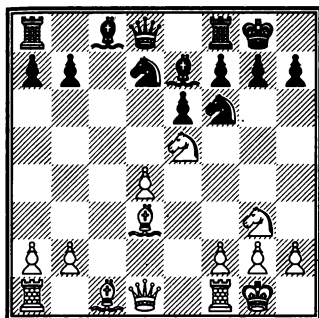
I. 2. d2-d4 d7-d5 3. ♗b1-c3 d5:e4
4. ♗c3:e4 ♖c8-f5 5. ♗e4-g3 ♖f5-
g6 6. h2-h4 h7-h6 7. ♗g1-f3 ♗b8-
d7 8. ♕f1-d3 ♖g6:d3 9. ♖d1:d3 e7-
e6 10. ♖c1-d2 ♗g8-f6 11. 0-0-0
♖d8-c7. Игра равна.

398

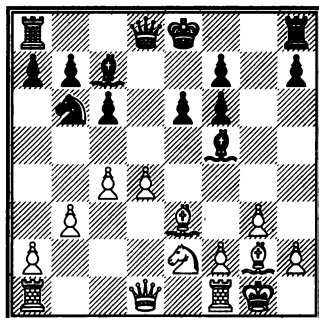


II. 2. d2-d4 d7-d5 3. ♗b1-c3
d5:e4 4. ♗c3:e4 ♗b8-d7 5. ♗g1-f3
♗g8-f6 6. ♗e4-g3 e7-e6 7. ♕f1-d3
c6-c5 8. c2-c3 ♖f8-e7 9. 0-0 0-0
10. ♗f3-e5 c5:d4 11. c3:d4, и пози-
ция белых свободнее.

399



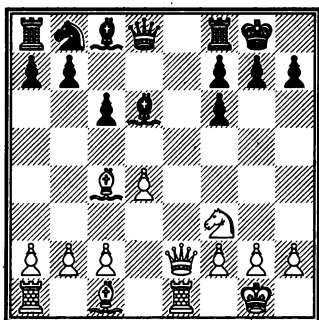
401



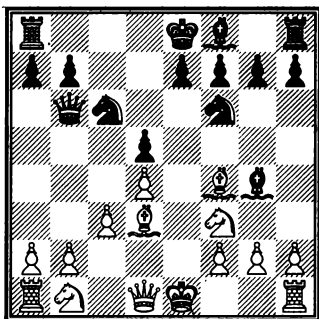
III. 2. d2-d4 d7-d5 3. ♘b1-c3 d5:e4 4. ♘c3:e4 ♘g8-f6 5. ♘e4:f6+ e7:f6 6. ♙f1-c4 ♙f8-d6 7. ♖d1-e2+ ♙d6-e7 8. ♘g1-f3 0-0 9. 0-0 ♙e7-d6 10. ♚f1-e1 с примерно равной игрой.

IV. 2. d2-d4 d7-d5 3. e4:d5 c6:d5 4. ♙f1-d3 ♘b8-c6 5. c2-c3 ♘g8-f6 6. ♙c1-f4 ♙c8-g4 7. ♘g1-f3 ♖d8-b6! с равной игрой.

400



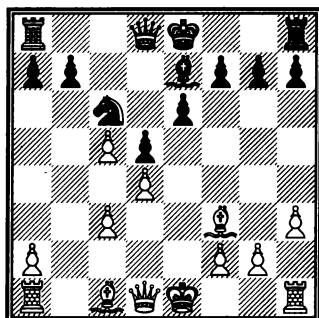
402



Или 5...g7:f6 6. g2-g3 ♙c8-f5 7. ♙f1-g2 e7-e6 8. ♘g1-e2 ♘b8-d7 9. 0-0 ♘d7-b6 10. b2-b3 ♙f8-d6 11. c2-c4 ♙d6-c7 12. ♙c1-e3 с равной игрой.

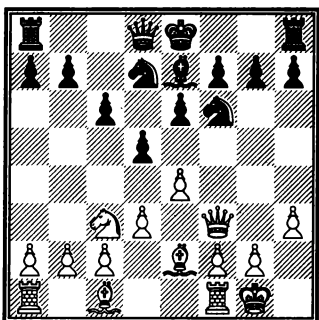
V. 2. d2-d4 d7-d5 3. e4:d5 c6:d5 4. c2-c4 (атака Панова) ♘g8-f6 5. ♘b1-c3 ♘b8-c6 6. ♘g1-f3 ♙c8-g4 7. ♙f1-e2 e7-e6 8. c4-c5 ♘f6-e4! 9. h2-h3 ♙g4:f3 10. ♙e2:f3 ♘e4:c3 11. b2:c3 ♙f8-e7 с равной игрой.

403



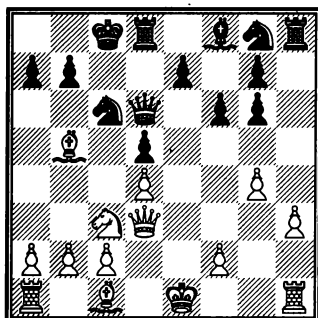
VI. 2. ♖b1-c3 d7-d5 3. ♗g1-f3
 ♙c8-g4 4. h2-h3 ♙g4-f3 5. ♚d1-f3
 e7-e6 6. d2-d3 ♜b8-d7 7. ♙f1-e2
 ♜g8-f6 8. 0-0 ♙f8-e7 с равной иг-
 рой.

404



План 4... ♙g4-h5 5. e4:d5 c6:d5 6.
 ♙f1-b5+ ♜b8-c6 7. g2-g4 ♙h5-g6
 8. ♜f3-e5 ♚d8-d6 9. d2-d4 f7-f6
 10. ♜e5:g6 h7:g6 11. ♚d1-d3 0-0-
 0 с интересной атакой за пешку.

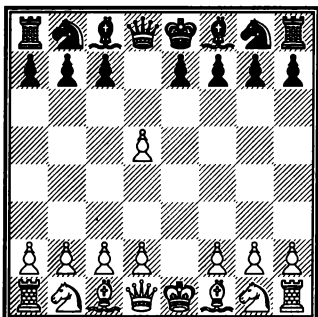
405



СКАНДИНАВСКАЯ ПАРТИЯ

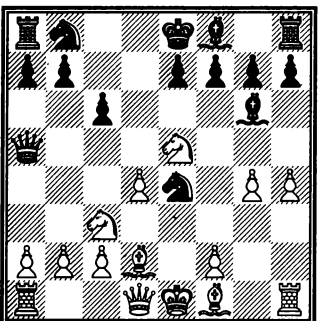
1. e2-e4 d7-d5 2. e4:d5.

406



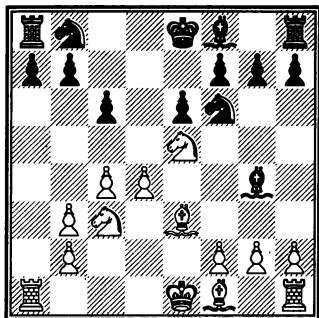
I. 2... ♚d8:d5 3. ♖b1-c3 ♚d5-a5 4.
 d2-d4 ♜g8-f6 5. ♜g1-f3 ♙c8-g4 6. h2-
 h3 ♙g4-h5 7. g2-g4 ♙h5-g6 8. ♜f3-
 e5 c7-c6 9. h3-h4 ♜f6-e4 10. ♙c1-d2
 с несколько лучшей игрой белых

407



II. 2... ♖g8-f6 3. d2-d4 ♜f6:d5
4. c2-c4 ♜d5-f6 5. ♜g1-f3 c7-c6
6. ♜b1-c3 ♜c8-g4 7. ♜c1-e3 e7-e6
8. ♜d1-b3 ♜d8-b6 9. ♜f3-e5
♜b6:b3 10. a2:b3 с минимальным
преимуществом белых.

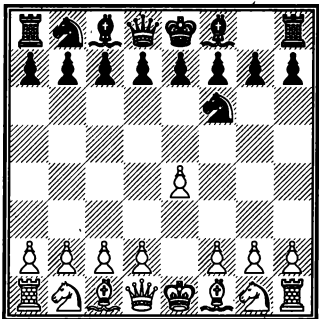
408



ЗАЩИТА АЛЕХИНА

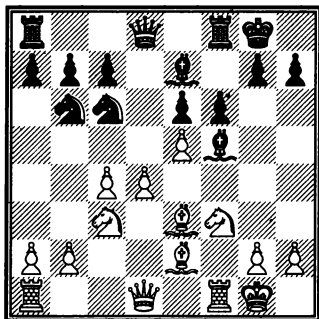
1. e2-e4 ♜g8-f6.

409



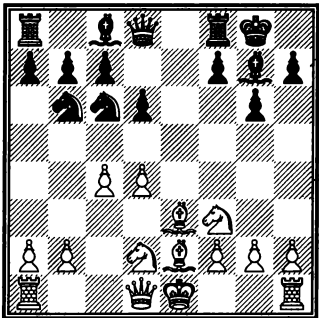
I. 2. e4-e5 ♜f6-d5 3. c2-c4 ♜d5-b6
4. d2-d4 d7-d6 5. f2-f4 d6:e5 6.
f4:e5 ♜b8-c6 7. ♜c1-e3 ♜c8-f5
8. ♜b1-c3 e7-e6 9. ♜g1-f3 ♜f8-e7
10. ♜f1-e2 0-0 11. 0-0 f7-f6 со
сложной игрой с обоюдными шан-
сами.

410



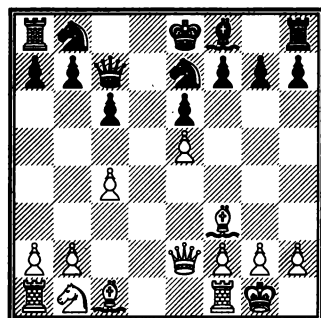
II. 2. e4-e5 ♜f6-d5 3. d2-d4 d7-d6
4. c2-c4 ♜d5-b6 5. e5:d6 e7:d6
6. ♜c1-e3 g7-g6 7. ♜g1-f3 ♜f8-g7
8. ♜b1-d2 ♜b8-c6 9. ♜f1-e2 0-0 с
равной игрой.

411



III. 2. e4-e5 ♜f6-d5 3. d2-d4 d7-d6
4. ♜g1-f3 ♜c8-g4 5. ♜f1-e2 c7-c6
6. 0-0 ♜g4:f3 7. ♜e2:f3 d6:e5 8.
d4:e5 e7-e6 9. ♜d1-e2 ♜d8-c7 10.
c2-c4 ♜d5-e7 с хорошей игрой у
черных.

412

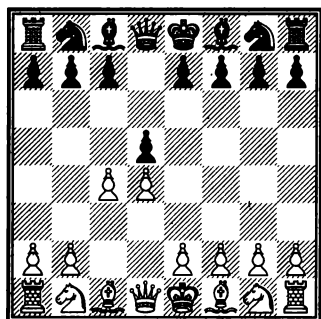


В. ЗАКРЫТЫЕ ДЕБЮТЫ

ФЕРЗЕВЫЙ ГАМБИТ

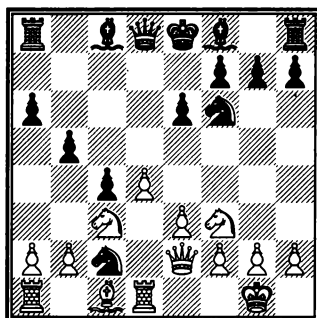
1. d2-d4 d7-d5 2. c2-c4.

413



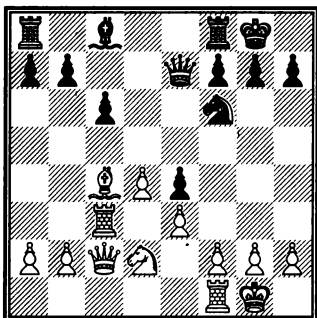
1. 2...d5:c4 (принятый Ферзевый гамбит) 3. ♖g1-f3! (иначе 3...e7-e5) 4. ♜g8-f6 5. e2-e3 e7-e6 6. ♜f1:c4 c7-c5 7. 0-0 a7-a6 8. ♜d1-e2 ♜b8-c6 9. ♜f1-d1 b7-b5 10. ♜c4-b3 c5-c4 11. ♜b3-c2 ♜c6-b4 12. ♜b1-c3 ♜b4:c2 с обоюдоострой игрой.

414



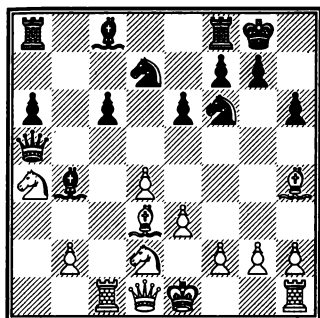
11. 2...e7-e6 3. ♜b1-c3 ♜g8-f6 4. ♜c1-g5 ♜f8-e7 5. e2-e3 0-0 6. ♜g1-f3 ♜b8-d7 7. ♜a1-c1 c7-c6 8. ♜f1-d3 d5:c4 9. ♜d3:c4 ♜f6-d5 10. ♜g5:e7 ♜d8:e7 11. 0-0 ♜d5:c3 12. ♜c1:c3 e6-e5 13. ♜d1-c2 e5-e4 14. ♜f3-d2 ♜d7-f6 с примерно равной игрой.

415



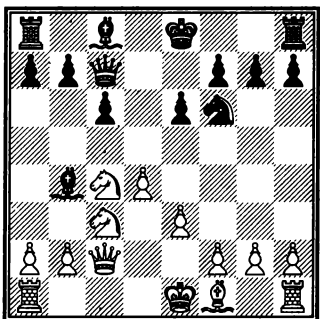
Эта система защиты получила название ортодоксальной. Второе разветвление ее: 8...h7-h6 9. ♜g5-h4 d5:c4 10. ♜d3:c4 b7-b5 11. ♜c4-d3 a7-a6 12. a2-a4 b5:a4 13. ♜c3:a4 ♜d8-a5+ 14. ♜f3-d2 ♜e7-b4 с приблизительно равной игрой.

416



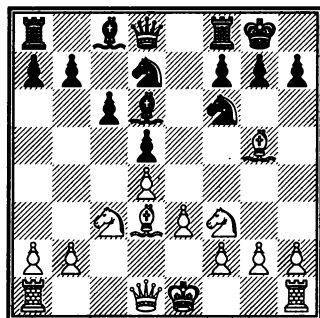
III. 2...e7-e6 3. ♘b1-c3 ♘g8-f6 4. ♙c1-g5 ♘b8-d7 5. e2-e3 c7-c6 6. ♘g1-f3 ♚d8-a5 (Кемб-ридж-спрингская защита) 7. ♘f3-d2 ♙f8-b4 8. ♚d1-c2 d5:c4 9. ♙g5:f6 ♘d7:f6 10. ♘d2:c4 ♚a5-c7. Белые стоят свободнее.

417



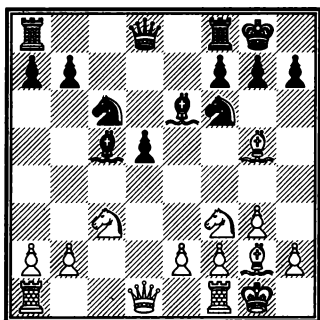
Или 6. c4:d5 e6:d5 7. ♘g1-f3 ♙f8-d6 8. ♙f1-d3 0-0 с равной игрой.

418



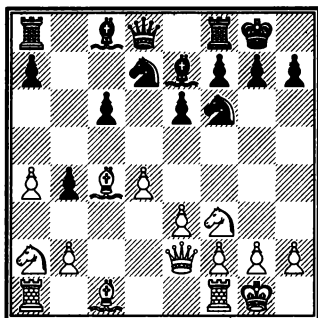
IV. 2...e7-e6 3. ♘b1-c3 c7-c5 (защита Тарраша) 4. c4:d5 e6:d5 5. ♘g1-f3 ♘b8-c6 6. g2-g3 ♘g8-f6 7. ♙f1-g2 ♙f8-e7 8. 0-0 0-0 9. ♙c1-g5 ♙c8-e6 10. d4:c5 ♙e7:c5. У черных слабая изолированная пешка.

419

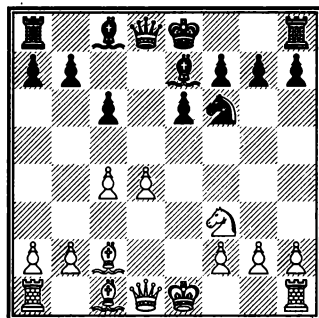


V. 2...c7-c6 (Чешская защита) 3. ♘g1-f3 ♘g8-f6 4. ♘b1-c3 d5:c4 5. e2-e3 b7-b5 6. a2-a4 b5-b4 7. ♘c3-a2 e7-e6 8. ♙f1:c4 ♘b8-d7 9. 0-0 ♙f8-e7 10. ♚d1-e2 0-0 с равной игрой.

420



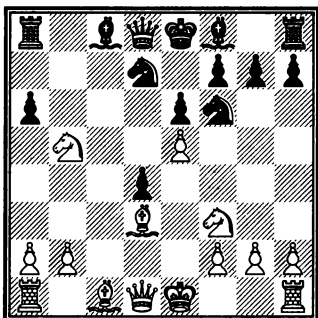
422



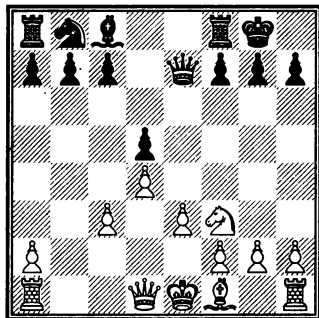
Или 4. e2-e3 e7-e6 5. ♖b1-c3
 ♗b8-d7 6. ♙f1-d3 d5:c4 7. ♙d3:c4
 b7-b5 8. ♙c4-d3 a7-a6 9. e3-e4 c6-
 c5 (Меранский вариант) 10. e4-e5
 c5:d4 11. ♖c3:b5 с головоломными
 осложнениями.

VI. 2...e7-e6 3. ♖b1-c3 ♗g8-f6
 4. ♙c1-g5 ♙f8-e7 5. e2-e3 0-0 6.
 ♗g1-f3 ♗f6-e4 (защита Ласкера) 7.
 ♙g5:e7 ♜d8:e7 8. c4:d5 ♖e4:c3 9.
 b2:c3 e6:d5 с равной игрой.

421



423

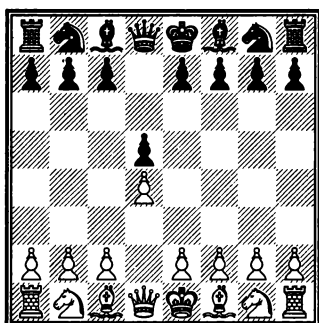


Или 6...♙f8-e7 7. e3-e4 d5:e4 8.
 ♖c3:e4 ♗f6:e4 9. ♙d3:e4 ♗d7-f6
 10. ♙e4-c2, и игра белых свобод-
 нее.

ДЕБЮТ ФЕРЗЕВОЙ ПЕШКИ

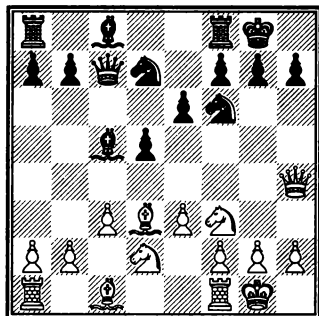
1. d2-d4 d7-d5.

424



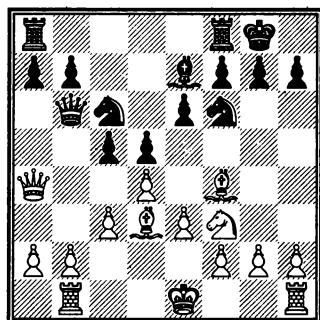
I. Система Колле. 2. ♖g1-f3
 ♗g8-f6 3. c2-c3 c7-c5 4. e2-e3
 ♗b8-d7 5. ♖b1-d2 ♜d8-c7 6. ♜d1-
 a4 e7-e6 7. ♕f1-d3 ♕f8-d6 8. d4:c5
 ♕d6:c5 9. 0-0 0-0 10. ♜a4-h4. Игра
 белых свободнее.

425



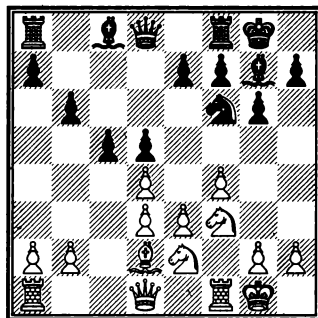
II. 2. ♖g1-f3 ♗g8-f6 3. ♕c1-
 f4 c7-c5 4. e2-e3 ♗b8-c6 5. c2-c3
 ♕c8-g4 6. ♖b1-d2 e7-e6 7. ♜d1-
 a4 ♕g4:f3 8. ♖d2:f3 ♜d8-b6 9.
 ♜a1-b1 ♕f8-e7 10. ♕f1-d3 0-0 c
 равной игрой.

426



b7-b6 10. ♕c1-d2 c7-c5 с равной
 игрой.

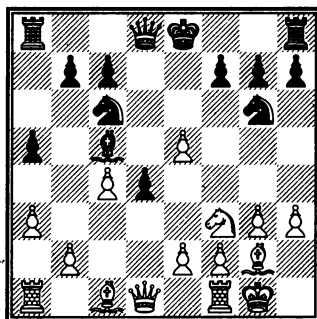
427



КОНТРАГМБИТ АЛЬБИНА

1. d2-d4 d7-d5 2. c2-c4 e7-e5 3.
 d4:e5 d5-d4 4. ♖g1-f3 ♗b8-c6 5.
 ♖b1-d2 ♕c8-g4 6. h2-h3 ♕g4:f3
 7. ♖d2:f3 ♕f8-c5 8. a2-a3 a7-a5 9.
 g2-g3 ♖g8-e7 10. ♕f1-g2 ♖e7-g6
 11. 0-0 с преимуществом белых.

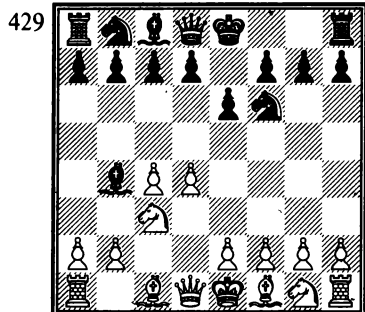
428



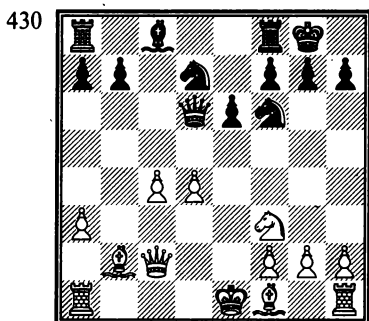
III. 2. e2-e3 ♗g8-f6 3. ♕f1-d3
 ♗b8-c6 4. f2-f4 (так называемая
 «каменная стена») ♗c6-b4 5. ♖g1-
 f3 ♗b4:d3+ 6. c2:d3 g7-g6 7. ♖b1-
 c3 ♕f8-g7 8. 0-0 0-0 9. ♖c3-e2

ЗАЩИТА НИМЦОВИЧА

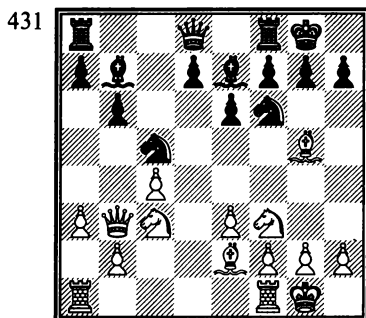
1. d2-d4 ♘g8-f6 2. c2-c4 e7-e6
3. ♘b1-c3 ♙f8-b4.



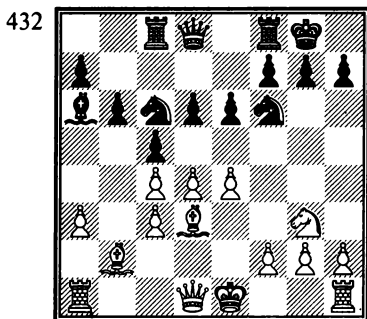
- I. 4. ♙d1-c2 d7-d5 5. c4:d5 ♙d8:d5 6. e2-e3 c7-c5 7. a2-a3 ♙b4:c3+ 8. b2:c3 0-0 9. ♘g1-f3 ♘b8-d7 10. c3-c4 ♙d5-d6 11. ♙c1-b2 c5:d4 12. e3:d4 с равной игрой.



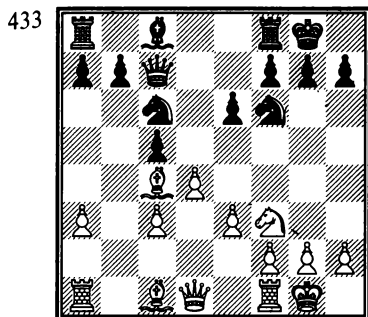
- II. 4. ♙d1-b3 c7-c5 5. d4:c5 ♘b8-a6! 6. a2-a3 ♙b4:c5 7. ♘g1-f3 b7-b6 8. ♙c1-g5 ♙c8-b7 9. e2-e3 ♙c5-e7 10. ♙f1-e2 0-0 11. 0-0 ♘a6-c5 с равной игрой.



- III. 4. e2-e3 0-0 5. a2-a3 (вариант Земиша) ♙b4:c3+ 6. b2:c3 c7-c5 7. ♙f1-d3 ♘b8-c6 8. ♘g1-e2 d7-d6 9. ♘e2-g3 b7-b6 10. ♙c1-b2 ♙c8-a6 11. e3-e4 ♙a8-c8 со сложной игрой.

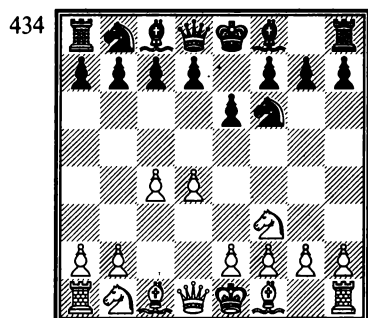


- VI. 4. e2-e3 0-0 5. ♙f1-d3 d7-d5 6. ♘g1-f3 c7-c5 7. 0-0 ♘b8-c6 8. a2-a3 ♙b4:c3 9. b2:c3 d5:c4 10. ♙d3:c4 ♙d8-c7 с прочной позицией черных.

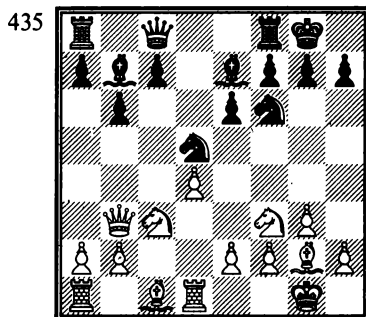


НОВОИНДИЙСКАЯ ЗАЩИТА

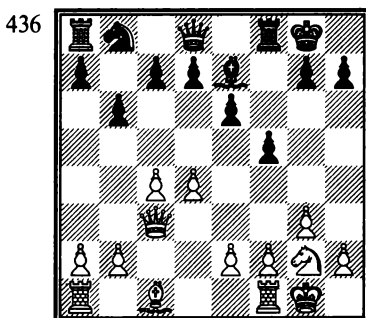
1. d2-d4 ♘g8-f6 2. c2-c4 e7-e6
3. ♗g1-f3.



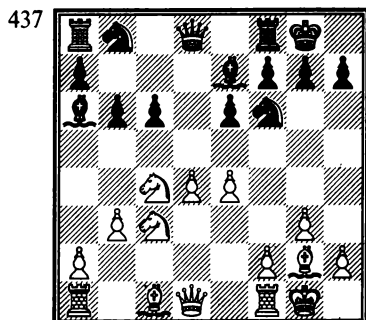
1. 3...b7-b6 4. g2-g3 ♖c8-b7 5.
♙f1-g2 ♙f8-e7 6. 0-0 0-0 7. ♙d1-
c2 ♗b8-c6! 8. ♗b1-c3 d7-d5 9.
c4:d5 ♗c6-b4 10. ♙c2-b3 ♗b4:d5
11. ♙f1-d1 ♙d8-c8, и положение
черных удовлетворительное.



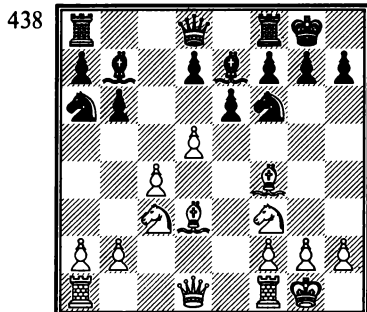
- Или 7. ♗b1-c3 ♗f6-e4 8. ♙d1-
c2 ♗e4:c3 9. ♙c2:c3 f7-f5 10. ♗f3-
e1 ♙b7:g2 11. ♗e1:g2, и игра белых
несколько свободнее.



- Или 7. ♗b1-c3 d7-d5 8. ♗f3-e5
c7-c6 9.e2-e4 d5:c4 10. ♗e5:c4 ♖c8-
a6 11. b2-b3, и игра белых лучше.

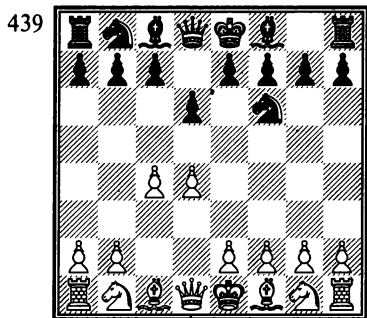


II. 3... b7-b6 4. e2-e3 ♖c8-b7 5. ♜b1-c3 c7-c5 6. ♙f1-d3 c5:d4 7. e3:d4 ♙f8-e7 8. 0-0 0-0 9. d4-d5 ♜b8-a6 10. ♙c1-f4, и игра белых лучше.

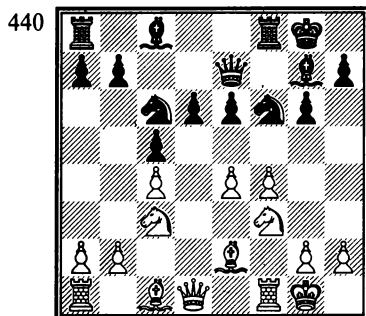


СТАРОИНДИЙСКАЯ ЗАЩИТА

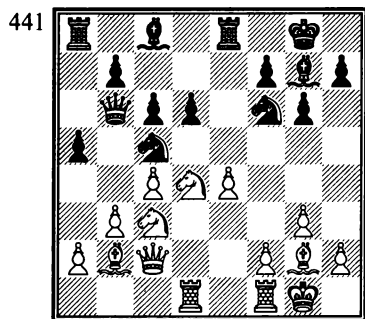
1. d2-d4 ♜g8-f6 2. c2-c4 d7-d6.



I. 3. ♜b1-c3 g7-g6 4. e2-e4 ♙f8-g7 5. f2-f4 0-0 6. ♜g1-f3 c7-c5 7. d4-d5 e7-e6 8. d5:e6 f7:e6 9. ♙f1-e2 ♜b8-c6 10. 0-0 ♚d8-e7, и у черных хорошая игра.

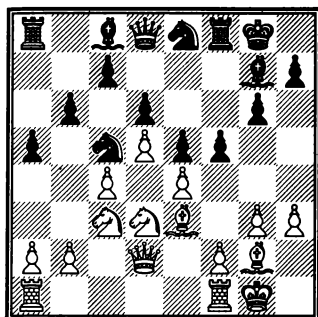


II. 3. ♜b1-c3 e7-e5 4. ♜g1-f3 ♜b8-d7 5. g2-g3 g7-g6 6. ♙f1-g2 ♙f8-g7 7. 0-0 0-0 8. e2-e4 c7-c6 9. b2-b3 e5:d4 10. ♜f3:d4 ♙f8-e8 11. ♙c1-b2 ♜d7-c5 12. ♚d1-c2 ♚d8-b6 13. ♙a1-d1 a7-a5 с равными шансами.



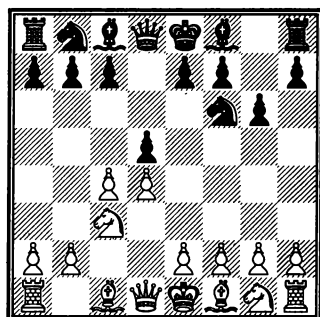
II или 8... ♙f8-e8 9. d4-d5 ♜d7-c5 10. ♜f3-e1 a7-a5 11. h2-h3 ♙e8-f8 12. ♙c1-e3 ♜f6-e8 13. ♜e1-d3 b7-b6 14. ♚d1-d2 f7-f5 с острой игрой и равными шансами.

442

**ЗАЩИТА ГРЮНФЕЛЬДА**

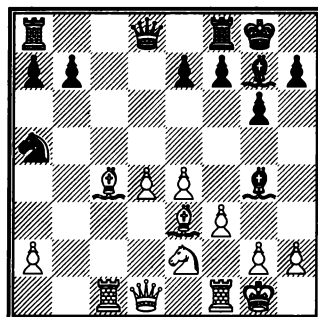
1. d2-d4 ♘g8-f6 2. c2-c4 g7-g6
3. ♘b1-c3 d7-d5.

443



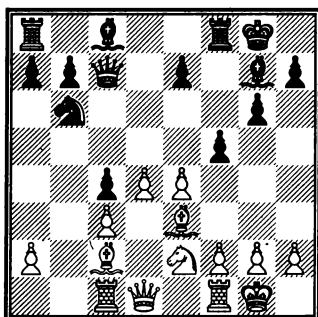
- I. 4. c4:d5 ♘f6:d5 5. e2-e4
♘d5:c3 6. b2:c3 c7-c5 7. ♙f1-c4
♙f8-g7 8. ♘g1-e2 ♘b8-c6 9. ♙c1-
e3 0-0 10. 0-0 c5:d4 11. c3:d4 ♙c8-
g4 12. f2-f3 ♘c6-a5 13. ♚a1-c1 с
более свободной игрой белых.

444



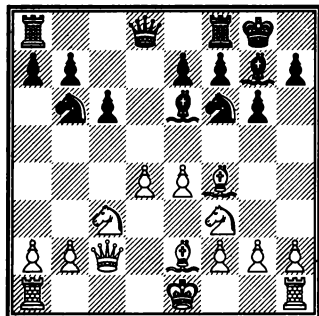
- II. 8. ♘g1-e2 0-0 9. 0-0 ♘b8-
d7 10. ♙c1-e3 ♚d8-c7 11. ♚a1-c1
♘d7-b6 12. ♙c4-b3 c5-c4 13. ♙b3-
c2 f7-f5 с равными шансами.

445



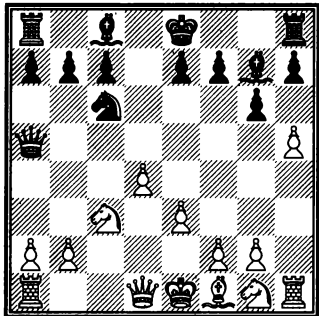
- II. 4. ♘g1-f3 ♙f8-g7 5. ♚d1-b3
c7-c6 6. ♙c1-f4 0-0 7. e2-e3 d5:c4
8. ♙f1:c4 ♘b8-d7 9. e3-e4 ♘d7-b6
10. ♙c4-e2 ♙c8-e6 11. ♚b3-c2, и
игра белых свободнее.

446



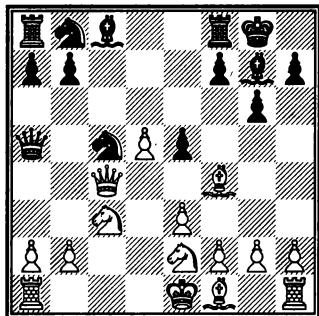
III. 4. ♖c1-g5? ♜f6-e4 5. c4:d5
 ♜e4:g5 6. h2-h4 ♜g5-e4 7. ♜c3:e4
 ♚d8:d5 8. ♜e4-c3 ♚d5-a5 9. e2-e3
 ♙f8-g7 10. h4-h5 ♜b8-c6 с хоро-
 шей игрой черных.

447



IV. 4. ♙c1-f4 ♙f8-g7 5. e2-e3 0-0
 6. ♚d1-b3 c7-c5 7. d4:c5 ♜f6-e4
 8. c4:d5 ♚d8-a5 9. ♜g1-e2 ♜e4:c5
 10. ♚b3-c4 e7-e5 с атакой за по-
 жертвованную пешку.

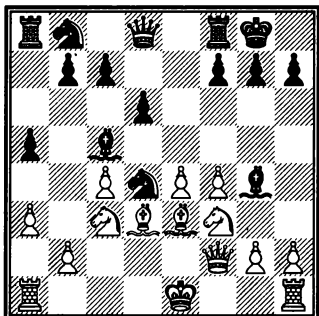
448



БУДАПЕШТСКИЙ ГАМБИТ

1. d2-d4 ♜g8-f6 2. c2-c4 e7-e5
 3. d4:e5 ♜f6-g4 4. e2-e4 ♜g4:e5
 5. f2-f4 ♜e5-c6 6. ♜g1-f3 ♙f8-c5
 7. ♜b1-c3 d7-d6 8. a2-a3 a7-a5 9.
 ♙f1-d3 0-0 10. ♚d1-e2 ♙c8-g4
 11. ♙c1-e3 ♜c6-d4 12. ♚e2-f2, и
 игра белых лучше.

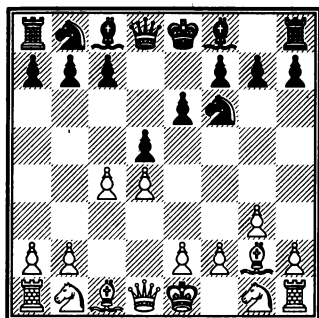
449



КАТАЛОНСКОЕ НАЧАЛО

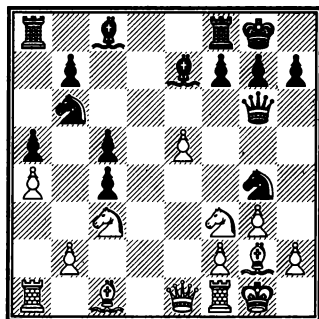
1. d2-d4 ♘g8-f6 2. c2-c4 e7-e6
3. g2-g3 d7-d5 4. ♙f1-g2.

450



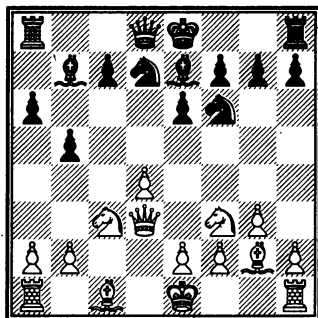
- I. 4...♙f8-e7 5. ♘g1-f3 0-0 6. 0-0 ♘b8-d7 7. ♘b1-c3 d5:c4 8. e2-e4 c7-c5 9. d4-d5 e6:d5 10. e4-e5 ♘f6-g4 11. ♙d1:d5 ♘d7-b6 12. ♙d5-e4 ♙d8-d3 13. ♙e4-e1 ♙d3-g6 14. a2-a4 a7-a5 с неясной игрой.

451



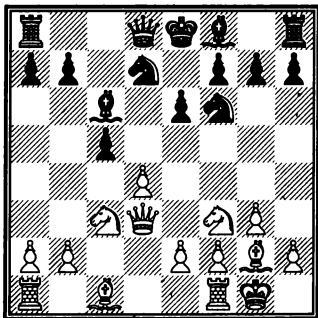
- II. 4...d5:c4 5. ♙d1-a4+ ♘b8-d7 6. ♘b1-c3 a7-a6 7. ♘g1-f3 ♙f8-e7 8. ♙a4:c4 b7-b5 9. ♙c4-d3 ♙c8-b7 с равной игрой.

452



- III. 4...d5:c4 5. ♙d1-a4+ ♙c8-d7 6. ♙a4:c4 ♙d7-c6 7. ♘g1-f3 ♙c6-d5 8. ♙c4-d3 ♙d5-e4 9. ♙d3-d1 c7-c5 10. ♘b1-c3 ♙e4-c6 11. 0-0 ♘b8-d7 12. ♙d1-d3 с более свободной игрой.

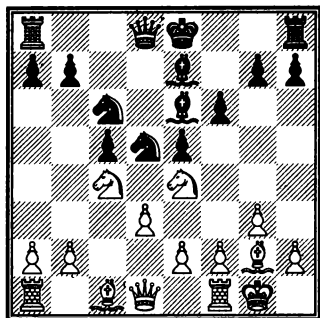
453



ДЕБЮТ РЕТИ

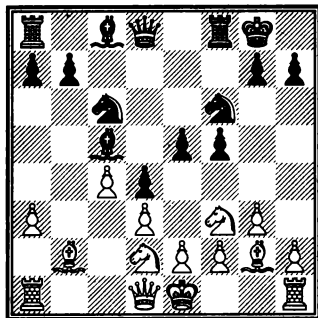
1. ♘g1-f3 d7-d5 2. c2-c4.
I. 2...d5:c4 3. ♘b1-a3 c7-c5 4. ♘a3:c4 ♘b8-c6 5. g2-g3 f7-f6 6. ♙f1-g2 e7-e5 7. d2-d3 ♙c8-e6 8. 0-0 ♘g8-e7 9. ♘f3-d2 ♘e7-d5 10. ♘d2-e4 ♙f8-e7 с равной игрой.

454



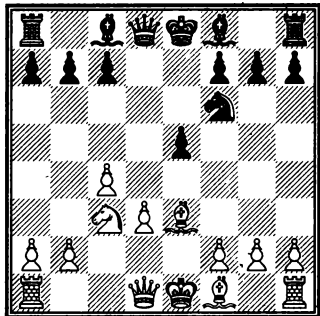
II. 2...d5-d4 3. e2-e3 ♘b8-c6 4. e3:d4 ♘c6:d4 5. ♗f3:d4 ♔d8:d4 6. ♘b1-c3 ♘g8-f6 7. d2-d3 e7-e5 8. ♕c1-e3 ♔d4-d8 с равной игрой.

456



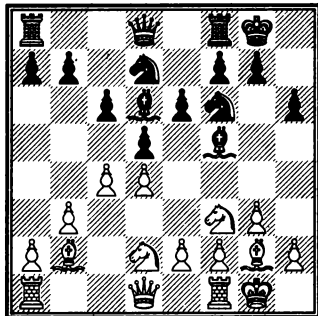
III. 2...c7-c6 3. g2-g3 ♘g8-f6 4. ♕f1-g2 ♕c8-f5 5. b2-b3 ♘b8-d7 6. ♕c1-b2 e7-e6 7. 0-0 ♕f8-d6 8. d2-d4 h7-h6 9. ♘b1-d2 0-0 с хорошей игрой для черных.

455



IV. 2...d5-d4 3. b2-b4 f7-f6! 4. ♕c1-b2 e7-e5 5. a2-a3 c7-c5 6. b4:c5 ♕f8:c5 7. d2-d3 ♘b8-c6 8. ♘b1-d2 f6-f5 9. g2-g3 ♘g8-f6 10. ♕f1-g2 0-0 к выгоде черных.

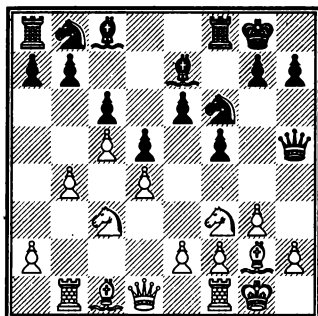
457



ГОЛЛАНДСКАЯ ЗАЩИТА

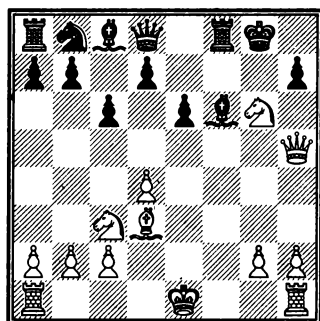
1. d2-d4 f7-f5 2. g2-g3 ♘g8-f6 3. ♙f1-g2 e7-e6 4. ♘g1-f3 ♙f8-e7 5. c2-c4 0-0 6. 0-0 d7-d5 7. ♘b1-c3 c7-c6 8. ♖a1-b1 ♚d8-e8 9. c4-c5 ♚e8-h5 10. b2-b4 с обоюдоострой игрой.

458



II. 2. e2-e4 (гамбит Стаунтона) f5:e4 3. ♘b1-c3 ♘g8-f6 4. ♙c1-g5 c7-c6 5. f2-f3! e4:f3 6. ♘g1:f3 e7-e6 7. ♙f1-d3 ♙f8-e7 8. ♘f3-e5 0-0 9. ♙g5:f6 ♙e7:f6 10. ♚d1-h5 g7-g6 11. ♘e5:g6 к выгоде белых.

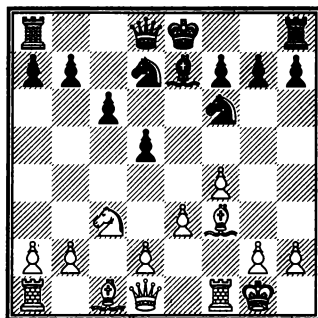
459



ДЕБЮТ БЕРДА

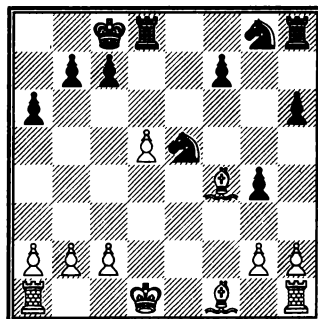
1. f2-f4 d7-d5 2. e2-e3 ♘g8-f6 3. ♘g1-f3 ♙c8-g4 4. ♙f1-e2 ♙g4:f3 5. ♙e2:f3 ♘b8-d7 6. c2-c4 e7-e6 7. c4:d5 e6:d5 8. ♘b1-c3 c7-c6 9. 0-0 ♙f8-e7 с равной игрой.

460



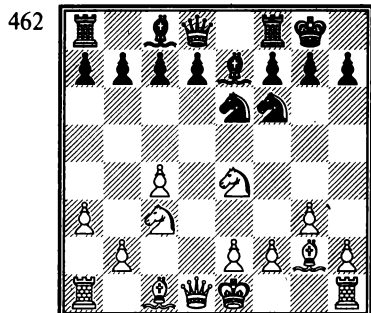
II. 1...e7-e5 (гамбит Фрома) 2. f4:e5 d7-d6 3. e5:d6 ♙f8:d6 4. ♘g1-f3 g7-g5 5. d2-d4 g5-g4 6. ♘f3-e5 ♙d6:e5 7. d4:e5 ♚d8:d1+ 8. ♙e1:d1 ♘b8-c6 9. ♘b1-c3 ♙c8-e6 10. ♙c1-g5 a7-a6 11. e2-e4 ♘c6:e5 12. ♘c3-d5 ♙e6:d5 13. e4:d5 h7-h6! 14. ♙e5-f4 0-0-0 с хорошей игрой у черных.

461

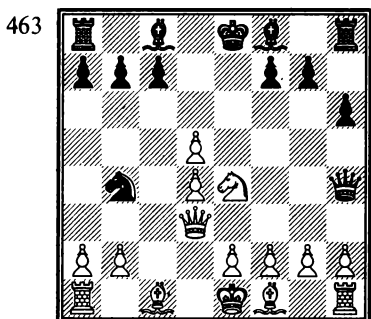


АНГЛИЙСКОЕ НАЧАЛО

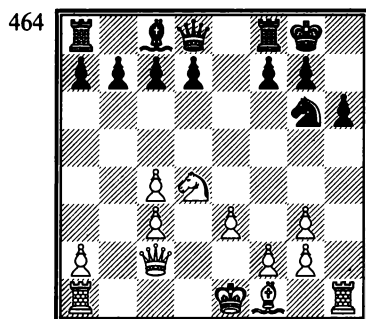
1. c2-c4 e7-e5 2. ♘g1-f3 ♘b8-c6 3. ♘b1-c3 ♘g8-f6 4. d2-d4 e5-e4 5. ♘f3-d2! ♘c6:d4 6. ♘d2:e4 ♘d4-e6 7. a2-a3 ♙f8-e7 8. g2-g3 0-0 9. ♙f1-g2, и у белых лучшая игра.



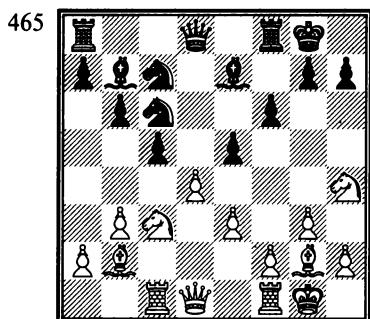
Или 5. ♘f3-g5 h7-h6 6. ♘g5:e4 ♘f6:e4 7. ♘c3:e4 ♙d8-h4! 8. ♙d1-d3 d7-d5 9. c4:d5 ♘c6-b4 с атакой.



II. 1...e7-e5 2. ♘g1-f3 ♘b8-c6 3. ♘b1-c3 ♘g8-f6 4. d2-d4 e5:d4 5. ♘f3:d4 ♙f8-b4 6. ♙c1-g5 h7-h6 7. ♙g5-h4 ♙b4:c3+ 8. b2:c3 ♘c6-e5 9. e2-e3 ♘e5-g6 10. ♙h4-g3 ♘f6-e4 11. ♙d1-c2 ♘e4:g3 12. h2:g3 0-0 с равной игрой.



III. 1...c7-c5 2. ♘g1-f3 ♘g8-f6 3. ♘b1-c3 d7-d5 4. c4:d5 ♘f6:d5 5. g2-g3 ♘b8-c6 6. ♙f1-g2 ♘d5-c7 7. b2-b3 e7-e5 8. ♙c1-b2 ♙f8-e7 9. ♙a1-c1 f7-f6 10. 0-0 b7-b6 11. ♘f3-h4 ♙c8-b7 12. e2-e3 0-0 13. d2-d4! к выгоде белых.



Читатель, сознательно разобравший ход за ходом рассмотренные дебютные схемы, убедится, что при всем их многообразии, развитие игры идет на основах принципов, изложенных в начале главы – скорейшее развитие фигур и создание опорных пунктов в центре. Нарушение этих принципов приводит к плохой позиции.

Глава 16

СЕРЕДИНА ПАРТИИ

Дебютные ходы сделаны, основные силы выведены, и начинается шахматное сражение. Теория середины игры разработана значительно слабее, чем дебютная; тем не менее существует ряд положений, которые необходимо усвоить, чтобы не делать заведомо плохих ходов.

В шахматном сражении, как на войне, следует различать стратегию и тактику. Стратегия боя требует прежде всего составления плана действий. Даже начинающему любителю советуем играть целеустремленно, разрешая каждым ходом определенную, намеченную заранее, хотя бы и несложную задачу.

Конечная цель партии – дать мат неприятельскому королю. В старину так и играли: сразу же после дебюта бросались в атаку, не считаясь с позицией. Известный шахматный реформатор Стейниц доказал, однако, что для атаки на короля необходимы определенные предпосылки – преимущество в силах на том участке, где находится король, ослабление пешечного заслона, прикрывающего короля, открытие линий для атаки и т.д.

Обе стороны обычно стараются спрятать короля посредством ро-

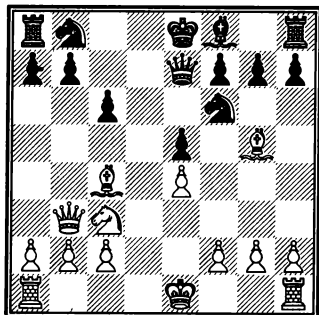
кировки в надежное укрытие. Когда противники рокируют в разные стороны; хорошим планом является пешечный штурм позиции короля, и победит тот, кто скорее проведет этот штурм. При рокировке в одну сторону план пешечного штурма связан с известным риском, так как ослабляется прикрытие короля атакующей стороны.

Бывают случаи, когда, в результате плохо разыгранного дебюта король застревает в центре. Тогда хорошим планом будет стремительная атака, при которой можно не считаться с жертвованием пешек и даже фигур.

Вот как протекала партия Морфи (белые) против двух любителей: 1. e2-e4 e7-e5 2. ♘g1-f3 d7-d6 3. d2-d4 ♙c8-g4? 4. d4:e5 ♙g4:f3. Вынуждено, так как иначе теряется пешка e5. 5. ♚d1:f3 d6:e5 6. ♙f1-c4 ♘g8-f6. Лучше было 6...♚f6 и, если 7. ♚b3, то 7...b6. Черные получали плохую партию, но не несли материальных потерь. 7. ♚f3-b3! Теперь под ударом две пешки b7 и f7, и одна из них теряется. 7...♚d8-e7. Черные защищают более важную пешку f7, рассчитывая на 8. ♚:b7 ответить 8...

♖b4+ и разменять ферзей. 8. ♘b1-c3! Морфи правильно считает, что развитие важнее выигрыша пешки. Грозит 9. ♘d5. 8...c7-c6 9. ♙c1-g5.

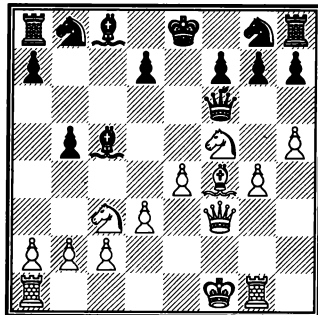
466



9...b7-b5. Черные хотят согнать ♙c4 с диагонали, ослабить нажим на пешку f7 и развить, наконец, свои фигуры. Если бы белые ответили 10. ♙e2, то 10...♖b4 и положение черных значительно облегчается. 10. ♘c3:b5! У черных развит только ♘f6, да и тот связан, у белых развиты четыре фигуры. Король черных застрял в центре. Поэтому жертва фигуры вполне обоснована, и черным следовало и сейчас посредством 10...♖b4+ разменять ферзей, оставаясь без пешки. 10...c6:b5? 11. ♙c4:b5+ ♘b8-d7 12. 0-0-0. Белые вводят в бой ладью. 12...♖a8-d8 13. ♖d1:d7! Жертвуя качество, белые с темпом вводят в действие вторую ладью, в то время как у черных резервы (♖h8 и ♙f8) бездействуют. 13. ♖d2 с последующим ♖hd1 также выигрывало, но медленнее, тогда как жертва качества быстро и эф-

фектно приводит к цели. 13...♖d8:d7 14. ♖h1-d1 ♖e7-e6 15. ♙b5:d7+ ♘f6:d7 16. ♖b3-b8+! ♘d7:b8 17. ♖d1:d8X.

467

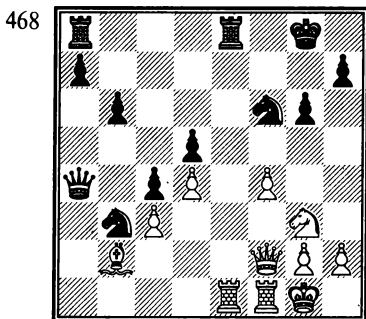


Позиция на диаграмме 467 возникла в партии Андерсен – Кизерицкий после первых 15 дебютных ходов. Белые пожертвовали фигуру и добились значительного превосходства в развитии: 5 черных фигур все еще стоят на своих местах. Король черных застрял в центре, – словом, имеются все основания для стремительной атаки, которую белые и начали ходом 16. ♘c3-d5! Атакован ферзь и в то же время грозит ♘c7+ с выигрышем ладьи. Последовало 16... ♖f6:b2 17. ♙f4-d6! ♙c5:g1. Лучше было 17...♖a1+ 18. ♙e2 ♖b2! и если 19. ♙c5, то ♖c2+ и затем ♖c5. 18. e4-e5! ♖b2:a1+ 19. ♙e1-e2 ♘b8-a6 20. ♘f5:g7+ ♙e8-d8 21. ♖f3-f6+!! ♘g8:f6 22. ♙d6-e7X.

Когда стратегический план имеет в виду атаку позиции рокировки, то успех зависит часто от того, насколько удастся ослабить пешечное

прикрытие короля. Необходимо поэтому предварительными маневрами вынудить движение пешек «g» и «h». Лучше всего эти пешки прикрывают короля, когда стоят на своих начальных полях. Ранее мы указывали на пристрастие начинающих к таким дебютным ходам, как h2-h3 и h7-h6, и на связанную с этими ходами потерю драгоценного времени. Оказывается, и в последующей стадии партии такие ходы могут облегчить противнику ведение атаки на позицию рокировки.

На диаграмме 468 показано положение из партии Ботвинник – Капабланка из Амстердамского турнира 1938 г. Капабланка атаковал ферзевый фланг белых и выиграл там пешку, Ботвинник собирал ударный кулак на другом фланге. Позиция черного короля уже ослаблена ходом g7-g6, и Ботвинник начинает штурм:

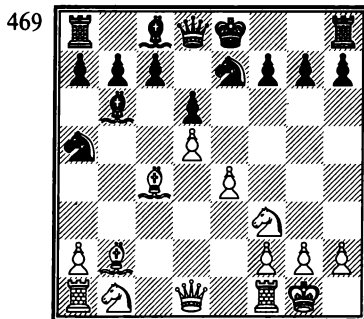


1. f4-f5! ♖e8:e1. Черные правильно стараются разменами ослабить нажим противника.

2. ♜f1:e1 ♜a8-e8 3. ♜e1-e6! ♜e8:e6 4. f5:e6 ♔g8-g7 5. ♜f2-f4 ♜a4-e8. Уже грозило 6. ♔f5+ gf 7. ♜g5+. 6. ♜f4-e5 ♜e8-e7 7. ♔b2-a3! Блестящая комбинация с жертвами, форсирующая победу. 7... ♜e7:a3 8. ♔g3-h5+! g6:h5 9. ♜e5-g5+ ♔g7-f8 10. ♜g5:f6+ ♔f8-g8 11. e6-e7. Точно рассчитано. Белый король уходит от шахов, а пешка проходит в ферзи. 11... ♜a3-c1+ 12. ♔g1-f2 ♜c1-c2+ 13. ♔f2-g3 ♜c2-d3+ 14. ♔g3-h4 ♜d3-e4+ 15. ♔h4:h5 ♜e4-e2+ 16. ♔h5-h4 ♜e2-e4+ 17. g2-g4 ♜e4-e1+ 18. ♔h4-h5 и Капабланка сдался.

Однако и неослабленное пешечное прикрытие не спасает короля, когда на него обрушивается удар соединенных сил противника. Приведем два примера.

В гамбите Эванса возможен такой вариант: 1. e2-e4 e7-e5 2. ♔g1-f3 ♔b8-c6 3. ♔f1-c4 ♔f8-c5 4. b2-b4 ♔c5:b4 5. c2-c3 ♔b4-a5 6. d2-d4 d7-d6 7. 0-0 e5:d4 8. c3:d4 ♔a5-b6 9. d4-d5 ♔c6-a5 10. ♔c1-b2 ♔g8-e7.

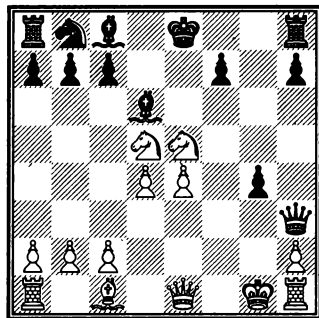


Черные могли взять слона с4, однако после ♖:с4 ♔а4+ белые отыгрывают фигуру. Казалось бы, белые могут безнаказанно бить пешку g7, но на самом деле это ведет к проигрышу. 11. ♖b2:g7? ♜h8-g8 12. ♖g7-f6 ♜a5:c4 13. ♔d1-a4+ ♔d8-d7! 14. ♔a4:c4. Теперь выясняется, что выигрыш пешки g7 позволил черным ввести в бой ладью и ферзя, и они начинают атаку. 14...♜g8:g2+! 15. ♖g1:g2 ♔d7-g4+ 16. ♖g2-h1 ♔g4:f3+ 17. ♖h1-g1 ♖c8-h3 с неизбежным матом на g2. Даже при лучшем ответе белых 15. ♖h1! ♔h3 16. ♜bd2 ♖g4 17. ♔d3 0-0-0 позиция черных выиграна.

Другой пример из партии Чигорин – Винавер (Берлин, 1881 г.), которая протекала следующим образом: 1. e2-e4 e7-e5 2. f2-f4 e5:f4 3. ♜g1-f3 g7-f5 4. ♖f1-c4 g5-g4 5. ♜f3-e5 ♔d8-h4+ 6. ♖e1-f1 f4-f3 Сильный ход. На 7. ♜f7 последует 7...♜f6! 8. ♜h8 ♜e4 9. g3 ♔h3+ 10. ♖e1 ♔g2 11. ♜f1 ♔h2 с неизбежным 12. ♔g3 или 9. ♔e1 fg+ 10. ♖g2 ♔h3+ 11. ♖g1 ♖c5+. 7. d2-d4! ♜g8-f6. Правильный ответ черных 7...♜h6, но Винавер хочет во что бы то ни стало атаковать. И сейчас белым не следует бить пешку f7 ни слоном, ни конем. 8. ♜b1-c3 f3:g2+ 9. ♖f1:g2 ♔h4-h3+ 10. ♖g2-g1. Положение белого короля кажется опасным, однако черные фигуры еще не развиты и не могут принять участие в атаке белого короля. 10...

d7-d5. Черные жертвуют пешку, чтобы скорее ввести в бой все силы 11. ♖c4:d5 ♜f6:d5 12. ♜c3:d5 ♖f8-d6 13. ♔d1-e1.

470



Превосходный ход – сочетание атаки и защиты. Белые препятствуют 13...g3 и угрожают 14. ♜f4 ♔h6 15. ♜g6. 13. ♜b8-d7. Черные имеют вид на 14. ♜f4 ответить 14...♜e5! 15. ♜h3 ♜f3+. 14. ♜e5:d7 ♖c8:d7 15. e4-e5! 0-0-0. Черные вынуждены жертвовать фигуру, так как на отступление слона следует 16. ♜c7+. Они все еще рассчитывают атаковать неприкрытого белого короля. 16. e5:d6 ♜d8-e8 17. ♔e1-a5! Гром из ясного неба! Черный король вдруг оказывается под неотразимой матовой атакой, например, 17...b6 18. ♔a6+ ♖b8 19. dc+ ♖a8 20. ♜b6X или 17...♖b8 18. ♖f4! ♖c6 19. ♔c7+ ♖a8 20. ♔b8+!! ♖b8 21. d7+ ♖a8 22. ♜c7+ ♖b8 23. ♜e8+ ♖a8 24. d8♔X.

Поэтому Винавер сдался.

Далеко не всегда стратегический план преследует такие задачи,

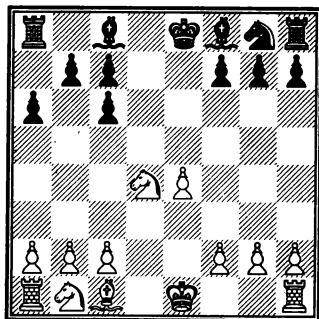
как прямая атака. Гораздо чаще имеются в виду более скромные цели: расстройство неприятельских пешек, создание изолированной пешки у противника и завоевание ее, образование в позиции противника более слабых пунктов и нажим на них. Очень часто правильная стратегия имеет в виду упрощение игры и переход в выгодный эндшпиль.

Вот показательный пример: в разменном варианте испанской партии, после ходов 1. e2-e4 e7-e5 2. ♘g1-f3 ♘b8-c6 3. ♙f1-b5 a7-a6 4. ♙b5:c6 d7:c6 5. d2-d4 e5:d4 6. ♔d1:d4 ♔d8:d4 7. ♘f3:d4, получается позиция на диаграмме 471.

Представим себе, что белым удалось разменять все фигуры и на доске остались одни пешки. Тогда эндшпиль выигран для белых. На королевском фланге у них четыре пешки против трех, и в конце концов белые образуют там проходную пешку. У черных на ферзевом фланге четыре пешки против трех, но так как пешка «с» сдвоенная, то черные проходной пешки не получают. Белые построят там защитный пешечный треугольник a4, b3 c4 или a3, b2 c3 и черным пешкам никак не прорвать его, как читатель сам легко может убедиться.

Стратегия белых ясна: упрощение, размен, переход в эндшпиль, образование проходной пешки на королевском фланге. Черные, в свою очередь, должны стремиться

471



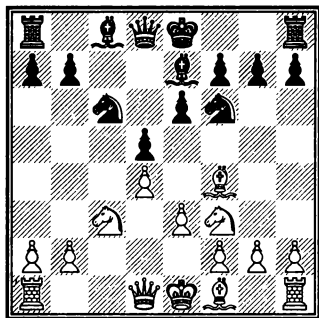
к осложнениям и использовать в середине игры силу двух слонов.

В варианте защиты Каро-Канн 1. e2-e4 c7-c6 2. d2-d4 d7-d5 3. ♘b1-c3 d5:e4 4. ♘c3:e4 ♘g8-f6 5. ♘e4:f6+ e7:f6 пешечная структура напоминает предыдущий пример. Здесь у белых пешечный перевес (4 против 3) на ферзевом фланге, а черных на королевском, причем сдвоенная пешка «f» не дает возможности черным получить проходную на этом фланге. У черных здесь даже нет преимущества двух слонов. Большинство сильных шахматистов предпочтет поэтому позицию белых, и здесь следует избрать план игры, ведущий к сложным позициям, а не к упрощениям.

В дебюте основной задачей является скорейшее введение в бой фигур. В середине игры правильный стратегический план заключается в обеспечении развитым фигурам максимальной активности. В первую очередь в бой вводятся легкие фигуры, во вторую – тяжелые. Для слонов важно, чтобы их подвижность

не ограничивалась собственными пешками. Диаграмма 472 представляет позицию, которая получается из одного варианта чешской защиты: 1. d2-d4 d7-d5 2. c2-c4 c7-c6 3. ♖b1-c3 ♘g8-f6 4. c4:d5 c6:d5 5. ♘g1-f3 ♘b8-c6 6. ♔c1-f4 e7-e6 7. e2-e3 ♔f8-e7.

472



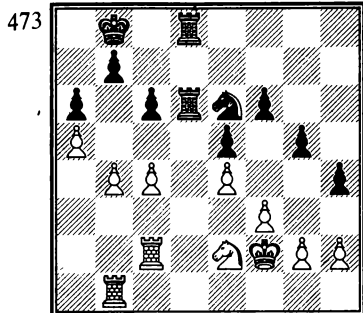
Рассмотрим, какие слоны у каждой стороны активны или смогут быть активными. Хороши перспективы у белопольного слона f1. Будучи выведен на d3, этот слон будет обстреливать без помех обе диагонали f1-a6 и b1-h7. Слон e7 также проявляет свою деятельность по диагонали a3-f8 и d8-h4. Хуже обстоит дело со слоном f4. Если бы белым в дальнейшем пришлось бы защищать пункт c3 или c1, то ♔f4 не может прийти на помощь, ему мешают свои же пешки e3 и d4. Совсем не у дел, ♔c8, так как пешки b7, e6, d5 сильно ограничили поле его деятельности. Слонов f1 и e7 называют хорошими, слонов f4 и c8 – плохими. Правильная стратегия за-

ключается в расстановке пешек так, чтобы они не стесняли движений слонов, а если это невозможно, то в переводе слонов на подходящую позицию или даже в размене их. На диагр. 472 белым в дальнейшем следует передвинуть слона на e5 или g5 и при первой возможности обменять его на хорошего слона e7. Черным по той же причине следует искать пути к обмену ♔c8 на ♔f1, например, посредством b7-b6, a7-a5 и ♔c8-a6.

Конь, как известно, теряет свою подвижность и ударность у края доски. Поэтому коней следует держать ближе к центру или, как говорят, «централизовать».

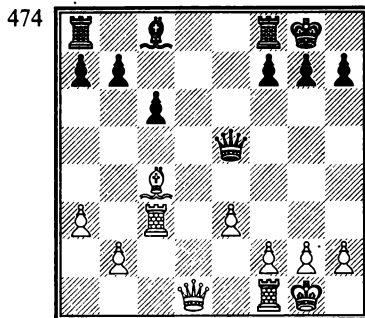
Для коней особенно хороши те пункты, с которых они не могут быть прогнаны неприятельскими пешками, а сами они защищены собственными пешками.

Еще важнее стратегически активная позиция ладей и ферзя. Для ладей самое важное овладеть открытой вертикалью, т. е. такой, где нет ни белых, ни черных пешек. По этой вертикали ладьи могут вторгнуться в неприятельский лагерь. Но особенно опасно вторжение на последнюю или предпоследнюю горизонталь. Такое вторжение часто связано с матовыми атаками на короля, а еще чаще с нападением на пешки, которые обычно находятся в предпоследнем ряду.



На диаграмме 473 показана позиция из партии Сальве – Рубинштейн (Карлсбад, 1907 г.). При материальном равенстве черные владеют открытой линией «д», и этого оказывается достаточным для А. Рубинштейна, замечательного знатока эндшпиля. Борьба развивалась следующим образом: 1...♖d6-d2! 2. ♙b1-b2! Белые не хотят отдать вторую горизонталь. После 2. ♙:d2 ♙:d2 3. ♖e3 ♙c2 4. ♙c1 ♙a2 белые уже испытывают недостаток ходов, тогда как черные грозят, с одной стороны, ходом ♜f4, а с другой – маневром ♙b8-c7 и затем c6-c5 с выигрышем пешки a5. 2... ♙d2:c2 3. ♙b2:c2 ♙d8-d3! Еще сильнее, чем 3...♙d1, грозит ♙b3 с выигрышем пешки b4. 4. ♙c2-b2 ♙b8-c7 5. c4-c5 ♙c7-d7, угрожая 6...♜d4 7. ♜:d4 ed и затем вторжением короля на e5. 6. g2-g3 h4:g3+ 7. h2:g3 g5-g4! 8. ♜e2-g1. Плохо 8. fg ♜g5 и теряется пешка e4, а 8. f4 ef 9. gf ♙f3+ теряет пешку. 8...♜e6-g5 9. ♙f2-e2 ♙d3-a3 10. f3-f4 ♜g5:e4 11. f4:e5 f6:e5 и черные легко выиграли.

Как вести борьбу за овладение открытой линией, показывает следующий поучительный пример. 5-я партия матча Капабланка – Алехин (Буэнос-Айрес, 1927) пришла к такому положению:



Здесь Алехин сыграл неосторожно 15...♜c8-e6. Правильно 15...♙f5, препятствуя ходу ♙d3 и захвату линии «д» белыми. Последовало 16. ♜c4:e6 ♙e5:e6 17. ♙c3-d3! ♙e6-f6! Черные теперь угрожают ходом ♙ad8, дальнейшим разменом на d3 и ходом ♙d8, после чего они сами овладевают линией «д». Кроме того, они напали на пешку b2. 18. ♙d1-b3! ♙f6-e7 19. ♙f1-d1 ♙a8-d8 20. h2-h3. Необходимая отдушина для короля; теперь грозит двукратный размен на d8 и взятие пешки b7, что на предыдущем ходе было невозможно из-за мата на d1. 20...♙d8:d3. После 20...b6 21. ♙a4! черные все равно вынуждаются к этому размену. 21. ♙d1:d3 g7-g6 22. ♙b3-d1! Задача решена! Открытая линия теперь во власти белых. 22...♙e7-

е5 23. ♖d1-d2 a7-a5 24. ♚d3-d7! Вторжение на 7-ю горизонталь – естественное следствие захвата линии «d». 24...b7-b5 25. ♖d2-c3! Правильный стратегический план. Вынуждая размен ферзей и переход в ладейное окончание, белые закрепляют свое преимущество. 25... ♗e5:c3 26. b2:c3 ♚f8-c8 27. ♙g1-f1 ♙g8-g7 28. ♚d7-a7 a5-a4 и белые добились выигранной позиции. Только дальнейшая неточная игра белых позволила Алехину достигнуть ничьей.

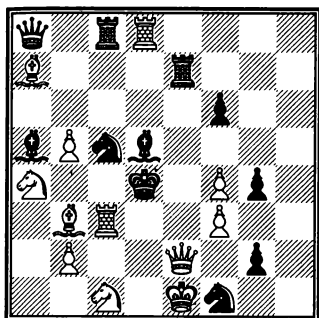
Таковы различные стратегические идеи в партии. Все они подчинены основному принципу шахматной стратегии – борьбе за укрепленные пункты на центральном плацдарме. Только тогда, когда центр наглухо закрыт пешечными цепями (в закрытых позициях) или лишен подвижности, возможны фланговые атаки. При открытом центре на фланговую атаку отвечайте контрударом в центре.

Самый хороший план командира сорвется, если солдаты не умеют стрелять. Так и в шахматах. Правильная стратегическая подготовка создает благополучную обстановку для сражения. Бой выигрывает тактически более сильный шахматист. Для начинающего шахматиста тактика гораздо важнее стратегии, так как все стратегические достижения будут сведены к нулю одним тактическим промахом. В партиях начинающих любителей, особен-

но начитавшихся серьезных руководств, которых они не в состоянии понять, часто можно наблюдать такую картину. Начало игры разыгрывается «по последнему слову шахматной науки» и один из партнеров получает небольшое позиционное преимущество. Затем начинаются «чудеса» – просмотры элементарных комбинаций, грубые зевки и в конце концов проигрывает тот, кто случайно сделал последнюю ошибку.

Основная задача тактической борьбы заключается в уничтожении неприятельских сил и достижении мата. Поэтому прежде всего надо научиться «видеть» все, что может быть взято в лагере противника, и все, что находится под угрозой взятия в собственном лагере. Хотя речь сейчас идет об одноходовых угрозах, не так просто, как кажется на первый взгляд, приучить глаз к быстрому и внимательному осмотру положения на доске. Зевки фигур и пешек имеют место не только в партиях начинающих любителей, но даже мастеров. На диаграмме 475 показана задача М. Барулина. Посчитайте все одноходовые удары с обеих сторон и проверьте, сколько времени будет затрачено на этот подсчет. Начинающему нужно постоянно тренироваться в таких быстрых обозрениях доски и проверке всех одноходовых ударов с обеих сторон.

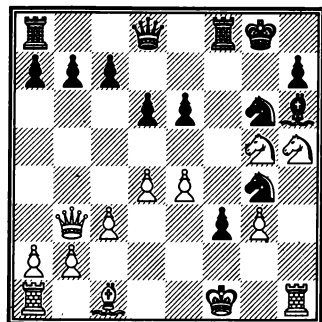
475



Мат в 2 хода

После первого поверхностного обследования всех обоюдных взятий следует второе, более детальное, при котором учитывается обороноспособность фигур и пешек. Если фигуры нападают на пешку, защищенную пешкой, то, как было сказано раньше, такая пешка надежно защищена. Очевидно, что при нападении ладьи на защищенную легкую фигуру, или ферзя на защищенную ладью, опасность материальных потерь маловероятна. Поэтому внимание должно быть сосредоточено на угрозах взятий равноценных фигур и пешек.

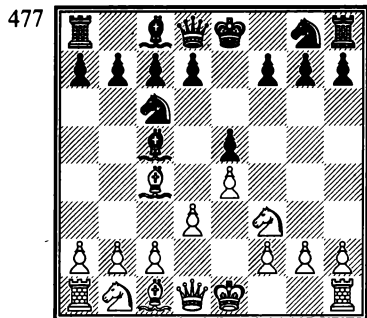
476



Рассмотрим для примера позицию на диаграмме 476 из партии Стейниц – Цукерторт (6-я партия матча, Лондон, 1872 г.).

Последний ход белых был ♖d1-b3. Что покажет играющему черными анализ позиции? Они могут бить только коня g5. Конь атакован дважды, защищен только один раз, следовательно, здесь черные могут выиграть фигуру. Белые угрожают следующими ударами: ферзь может бить на b7 и e6, конь – на h7, f3, e6, итого всего 5 разных ударов. Взятия на f3 и h7 неопасны. Обе пешки защищены. Взятие на b7 должно быть учтено, но в данный момент угроза черных важнее, фигура ценнее пешки. Самая главная опасность – взятие на e6 конем или ферзем. Первое сопряжено с дальнейшим нападением одновременно на ферзя d8 и ладью f8, а второе – с шахом королю g8 и нападением на коней g6 и g4 и пешку d6. Конь g6 и пешка d6 защищены, но конь g4 находится без охраны. Пешка e6 атакованы дважды, поэтому защита ее посредством ♗e8 или ♕e7 не достигает цели. Анализ позиции закончен, черные не нашли лучшего ответа, как 1... ♙h6:g5 и после 2. ♖b3:e6+ ♔g8-h8 3. ♖e6:g4 потеряли пешку. Эта потеря была вызвана плохим расположением черных фигур, которые атаковали только один объект – коня g5 – и незащищенностью целого ряда пунктов – b7, e6, g4.

Следующий прием тактической борьбы – сосредоточение ударов на слабые пункты позиции противника.

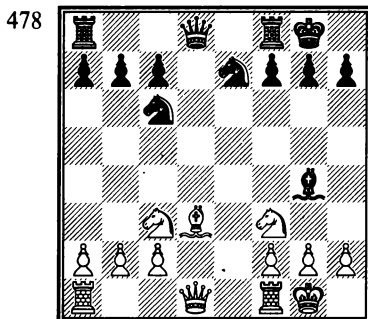


В Итальянской партии после ходов 1. e2-e4 e7-e5 2. ♘g1-f3 ♘b8-c6 3. ♔f1-c4 ♔f8-c5 4. d2-d3 начинающие часто делают ошибку 4...♘g8-e7? Белые сразу же усиливают нажим на пешку f7, самый уязвимый пункт позиции черных. 5. ♘f3-g5 O-O (правильно 5...d7-d5) 6. ♚d1-h5! Белые угрожают матом на h7 и одновременно в третий раз атакуют пункт f7. 6...h7-h6 7. ♘g5:f7 и черные должны отдать еще качество. Если бы черные сыграли 4...d7-d6, то атака пункта f7 не удалась бы: 5. ♘f3-g5 ♘g8-h6 6. ♚d1-h5, O-O и черные защитили пешку f7, опередив белых в развитии.

Атака и защита изолированной пешки показаны также в примере на диаграмме 475.

Читатель, внимательно рассмотревший задачу Барулина на диаграмме 475, обратил внимание, что

некоторые фигуры белых и черных полностью или частично лишены свободы движений. ♖c5, ♙d5 не могут сделать ни одного хода, так как при этом черный король попадает под удар белых фигур. Неподвижна и ♔c3, так как открывается белый король. Белый ферзь может ходить только по вертикали «е», но не может бить ни пешку g2, ни ♘f1. Все эти фигуры как говорят, связаны, их ударность и подвижность, пока они находятся под связкой, парализованы. Когда связана фигура, прикрывающая короля, то связывание полное, в других случаях оно частичное. На диагр. 28 у черных частично связана ладья c8, она не может двигаться по вертикали, так как открывается ♚a8. При не полном связывании связанная фигура может «ожить» при случае, как в следующем примере на диаграмме 478.



Последний ход черных был ♙c8-g4 с целью связать ♘f3. Вообще, связывание неприятельских фигур – выгодный тактический прием, но в данном случае белые могут ответить 1.

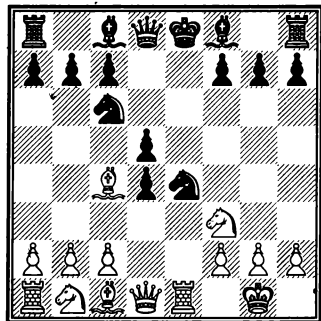
♙d3:h7+! ♔g8:h7 2. ♘f3-g5+ ♔h7-g8 3. ♚d1:g4 с выигрышем пешки. Если бы у черных на e7 стоял слон, то комбинация белых уже не проходила: 1. ♙:h7+ ♔:h7 2. ♘g5+ ♙:g5 3. ♚:g4 и белые потеряли фигуру.

Связывание фигур играет большую роль в тактической борьбе. При осмотре доски следует приучить глаз к выявлению связанных фигур в своем и чужом лагере, к тому, что эти фигуры как бы потеряли свою силу. Хорошей тренировкой для начинающего окажется решение задач, особенно двухходовых, в которых связывание фигур встречается очень часто.

Приводим два примера комбинаций, основанных на связывании фигур.

В защите двух коней очень часто встречается следующий вариант: 1. e2-e4 e7-e5 2. ♘g1-f3 ♘b8-c6 3. ♙f1-c4 ♘g8-f6 4. d2-d4 e5:d4 5. 0-0 ♘f6:e4 6. ♚f1-e1 d7-d5.

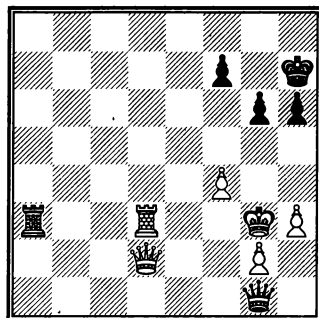
479



Белые потеряли две пешки; при отступлении ♙c4 они проигрывают

партию. Спасает белых комбинация, основанная на связывании: 7. ♙c4:d5 ♚d8:d5 8. ♘b1-c3! Конь смело идет под удар коня и пешки, так как они связаны. 8...♚d5-a5 9. ♘c3:e4 с уравниванием.

480



На диаграмме 480 показана позиция, встретившаяся в партии Богатырев – Загорянский из чемпионата Москвы 1947 г. Ход черных. Они сыграли 1...♚a3-a7 и сделали ничью. ♚d3 связана по горизонтали, ее ударная сила по вертикали равна нулю. Поэтому ход 1...♚g1-d4! сразу решал партию.

Самым грозным тактическим оружием является комбинация двойного удара. Когда атакованы одновременно две фигуры или фигура и пешка, то часто одна из них гибнет. Особенно опасен двойной удар, когда одна из атакованных фигур – король. На комбинации двойного удара основан ряд дебютных вариантов. Например, 1. e2-e4 e7-e5 2. f2-f4 ♙f8-c5. В этом варианте отказанного королевского гамбита белые не могут продолжать 3. f4:e5 из-за ответа 3...♚d8-h4+ с

двойным ударом на короля и пешку е4. 4. g2-g3 ♖h4:e4+, опять с двойным ударом на короля и ладью.

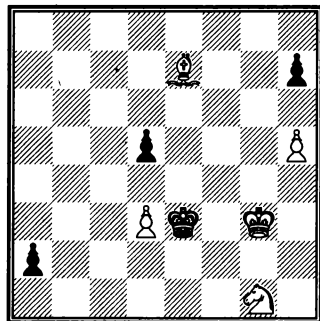
В Итальянской партии после 1. e2-e4 e7-e5 2. ♘g1-f3 ♘b8-c6 3. ♙f1-c4 черные могут поставить ловушку ходом 3...♘c6-d4. Если белые польстятся на пешку е5, то могут проиграть: 4. ♘f3:e5 ♖d8-g5! Двойной удар на ♘e5 и пешку g2. 5. ♘e5-g4 d7-d5! Второй двойной удар на ♘g4 и ♙c4. Белые теряют фигуру.

В Сицилианской защите после 1. e2-e4 c7-c5 2. d2-d4 c5:d4 3. ♘g1-f3 e7-e5 ошибочно было бы 4. ♘f3:e5 из-за ♖d8-a5+ и конь потерян. Тем не менее ход 3...e7-e5 плох. Белым надо играть 4. c2-c3 d4:c3 5. ♘b1:c3 с атакой из-за «дыры» на d5.

В испанской партии после 1. e2-e4 e7-e5 2. ♘g1-f3 ♘b8-c6 3. ♙f1-b5 ♙f8-c5 4. 0-0 ♘g8-f6 белые могут продолжать 5. ♘f3:e5 и после 5...♘c6:e5 ответить 6. d2-d4. Двойной удар пешки называется «вилкой».

В. и М. Платовы

481

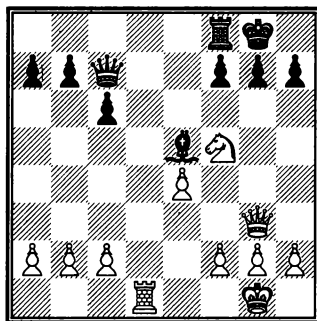


Белые выигрывают

На диаграмме 481 показан замечательный этюд братьев Платовых. Решение этюда основано на серии двойных ударов коня и слона. 1. ♙e7-f6 d5-d4 2. ♘g1-e2! Напрашивается 2. ♘f3, но это только ложный след, так как после 2...a1 ♖3 3. ♙:d4+ ♖:d4 4. ♘:d4 ♖:d4 5. ♖g4 ♖:d3 6. ♖g5 ♖e4 7. ♖h6 ♖f5 8. ♖h7 ♖f6! ничья 2...a2-a1 ♖3 3. ♘e2-c1! (Грозит ♙g5x. Если 3...h6, то 4. ♙e5 ♖:c1 5. ♙f4+ и выигрывают, а если 3...♖d2, то 4. ♘b3+) 3...♖a1-a5 4. ♙f6:d4+ ♖e3:d4 5. ♘c1-b3+ и выигрывают.

При простом связывании фигура, лишенная свободы действий, и фигура, ее связывающая, видны непосредственно на доске. Но существует связывание, которое может быть обнаружено только при глубоком проникновении в позицию.

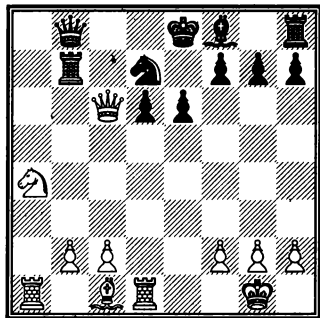
482



В позиции на диаграмме 482 белые, которыми играл Капабланка (Капабланка – Фонаров, Нью-Йорк, 1917), провели следующую комбинацию: 1. ♘f5-h6+ (пешка g7 связана белым ферзем) 1...♖g8-h8.

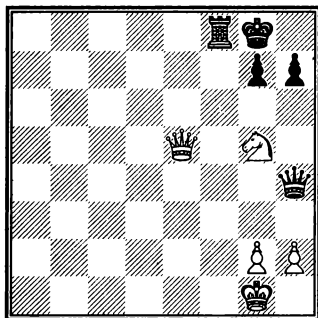
Капабланка рассчитал, что теперь, когда король загнан в угол, ♖f8 должна охранять восьмую горизонталь от возможного мата белой ладьей на d8. Иначе говоря, ♖f8 связана по горизонтали, и ее ударная способность по вертикали парализована. Поэтому 2. ♛g3:e5! ♛c7:e5 3. ♜h6:f7+! и черные должны играть 3... ♛g8-h8, ибо на 3... ♖f7 следует 4. ♖d8 с матом в два хода. 4. ♜f7:e5 с выигрышем фигуры.

483



На диаграмме 483 показано положение из партии Смыслов – Котляуэр (Гронинген, 1946 г.). Белый ферзь занимает сильную позицию, связывая ♜d7 и привязывая черного ферзя к защите ♖b7. Король черных застрял в центре. Все это позволяет Смыслову провести красивую комбинацию: 1. ♜a4-c5! d6:c5 2. ♙c1-f4! (На 2... ♛f4 следует 3. ♛c8+ ♛e7 4. ♛b7 ♛f6 5. ♖d7 и т. д.) 2... ♙f8-d6 3. ♙f4:d6 ♖b7-b6 4. ♛c6:d7+! и черные сдались, так как после 4... ♛d7 5. ♙b8+ они остаются без фигуры.

484



На диаграмме 484 белые добиваются победы следующим путем: 1. ♛e5-d5+ ♛g8-h8. Как в примере на диагр. 35, черная ладья связана охраной восьмой горизонтали; поэтому 2. ♜g5-f7+ ♛h8-g8. Если 2... ♖f7, то 3. ♛a8+ и мат в два хода.

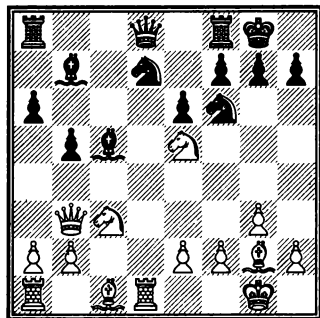
Теперь белые проводят комбинацию, которую следует запомнить: 3. ♜f7-h6++ ♛g8-h8 4. ♛d5-g8+! ♖f8:g8 5. ♜h6-f7x.

Так называемый «спертый» мат, известный уже мастерам XVI века.

Разновидностей шахматных комбинаций очень много. С ними можно познакомиться, переигрывая партии, помещенные в журналах, турнирных сборниках, бюллетенях. В этой области каждому шахматисту открывается поле для самостоятельного творчества. Если в комбинации все ходы единственные, то такую комбинацию сравнительно легко и найти и рассчитать. Когда комбинация многовариантная и, особенно, если в вариантах много «тихих» ходов (без шаха), то расчет ее значительно труднее. Комбинация считается

правильной или, как говорят, «корректной», когда ни в одном варианте она не приводит к ухудшению позиции. «Ловушечные» комбинации имеют успех только при плохих ответах противника. К ним следует прибегать, когда позиция плоха, и при спокойной игре поражение неизбежно.

485



Позиция на диаграмме 485 взята из матчевой партии Алаторцев – Левенфиш.

Черные сделали ход 1...♙d8-b6. Они защитили слона b7 и угрожают взять с шахом пешку f2. Кроме того, они угрожают взять коня e5. Но другой стороны, черные оставили коня d7 под ударом. Могут ли белые выиграть фигуру? Давайте рассчитаем этот вариант: 2. ♘:d7 ♘:d7 3. ♙:d7 ♙:g2 4. ♙:g2 ♙c6+ («Двойной удар» – основной элемент комбинации) 5. ♙gl ♙:d7 с выигрышем качества. Но это только один вариант, не могут ли черные по пути выиграть пешку f2? Проверьте: 2. ♘:d7 ♙:f2+ 3. ♙fl ♘:d7 4. ♙:d7 ♙:g2+ 5. ♙:g2

♙c6+ 6. ♙:f2 ♙:d7. Белые потеряли коня, слона, ладью и пешку, черные потеряли 4 легких фигуры – явно невыгодная для них операция. Таким образом, мы установили, что размен коней на d7 для белых безопасен, но выиграть они ничего не могут.

Кроме того, на 1...♙d8-b6 белые могут сначала бить слона на b7. Рассчитаем этот вариант: 2. ♙:b7 ♙:f2+ 3. ♙fl ♙:b7 4. ♘:d7 ♘:d7 5. ♙:f2 и белые выиграли фигуру. Но как раз на этот вариант черные хотели «поймать» противника. Они имели в виду весьма эффектное окончание 4. ♙:d7 ♙h1+! 5. ♙:f2 ♘g4X. Видите, как точно надо рассчитывать все разветвления! Чтобы избежать мата, белые могут бить на d7 ладьей, однако после 4. ♙:d7 ♙h1+ 5. ♙:f2 ♙:h2+ 6. ♙fl ♙:g3! они теряют одну фигуру, а за вторую фигуру черные получают 3 пешки, сохраняя атаку, т. е. фактически черные жертвуют только полпешки. Этот вариант был самым трудным для расчета. И наконец, в партии случилось следующее: 2. ♘:d7 ♘:d7 3. ♙:b7? Белые попадают на неожиданную скрытую комбинацию. После 3. ♙fl они избавлялись от материальных потерь 3...♙:f2+! 4. ♙fl. Теперь может показаться, что черные просчитались, так как после 4...♙:b7 5. ♙:d7! ♙:d7 6. ♙:f2 они остаются без фигуры и без атаки. Но... 4...♘c5! 5. ♙b4 ♘:b7, и черные в итоге выиграли пешку. И в этом последнем варианте надо

было заранее учесть разветвление 5. ♖a4! ♙:b7 6. ♘:c5 ♙:c5. и опять черные выиграли пешку.

В расчете этой сложной многовариантной комбинации самыми трудными и замаскированными были такие ходы 5...♙a7 и 4...♘c5. Вся комбинация корректна, так как не в одном случае черные не могли потерпеть какого-либо ущерба.

Комбинации являются сущностью всей тактической борьбы, и начинающему любителю необходимо как можно чаще тренировать свое

«комбинаторное зрение». Очень полезно учиться играть, не глядя на доску. Трудность игры одной партией не глядя на доску не столь велика, как кажется на первый взгляд. При такой игре шахматист приучается четко видеть в своем воображении все фигуры на доске. Шахматное комбинирование по существу состоит в последовательном изображении в уме меняющейся ход за ходом позиции. Игра не глядя на доску облегчит неопытному шахматисту усвоение этого процесса.

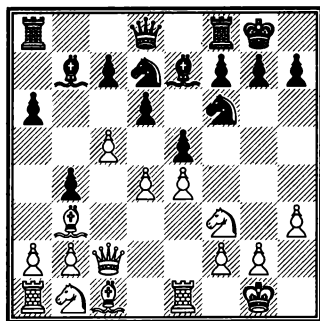
Глава 17

АТАКА КОРОЛЯ ПРОТИВНИКА

Самой главной фигурой шахматной партии является король. Умение закончить борьбу решающим ударом на короля обязательно для шахматиста даже средней силы.

Матовые атаки существенно отличаются от других тактических операций. При разменах и обычных комбинациях следует руководствоваться в конечном счете относительной ценностью фигур. Поясним на примере.

486



В партии Геллер – Филип (Амстердам, 1956 г.) после 13-го хода белых получилась позиция диагр. 486. Черные сыграли:

13... e5:d4

Несомненно, гроссмейстер Филип видел, что белые угрожают вилкой с5-с6, но рассчитывал следу-

ющими двумя ходами обезвредить двойной удар белых.

14. c5-c6 d4-d3

Взятие этой пешки отвлекло бы ферзя от защиты поля с6.

15. ♖c2-c4 ♘d7-b6

Черные рассчитывают на 16. ♖:b4 ♙:с6, и черные удерживают лишнюю пешку. Следующий ход белых оказался для черных полной неожиданностью.

16. c6:b7! ♘b6:c4

17. b7:a8 ♖ ♖d8:a8

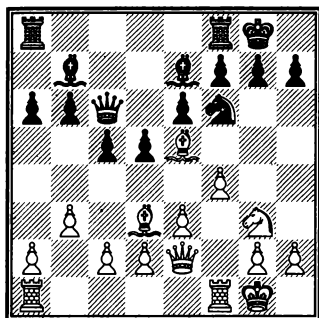
18. ♙b3:c4 ♘f6:e4

Подведем итог всей операции. За ферзя и две пешки белые получили ладью, коня и слона. Выше было указано, что ладья, конь и слон сильнее ферзя. В данном случае в придачу к ферзю черные получили еще две пешки. При переходе в эндшпиль такое соотношение сил могло бы привести к равновесию, но в середине игры три фигуры сильнее ферзя. Вскоре черные потеряли пару пешек и потерпели поражение.

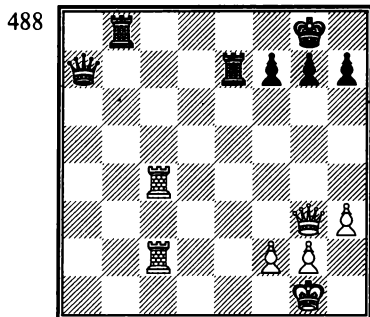
При атаке короля, когда расчет указывает на форсированный мат, количество пожертвованного материала не играет роли, любые материальные жертвы оправдываются.

чаще всего защищающаяся сторона может спастись от мата встречными жертвами. В таких случаях следует точно рассчитать конечный результат всей операции.

487



главе 2. Ниже рассмотрены более сложные случаи.



В позиции на диагр. 488 у белых имеется «отдушина» для короля, поэтому им не грозит мат ладьей на e1. Белые при своем ходе могут сыграть 1. ♖c4-c8+, однако после 1...♜e7-e8 они ничего не достигают. 2. ♜g3:b8 ♜a7:b8, и у черных все защищено. 1. ♜g3:b8+ ♜a7:b8 2. ♖c4-c8+ ведет к мату только при 2. ♜b8:c8. Правильно 2...♜e7-e8 3. ♖c8:b8 ♜e8:b8 с равной игрой.

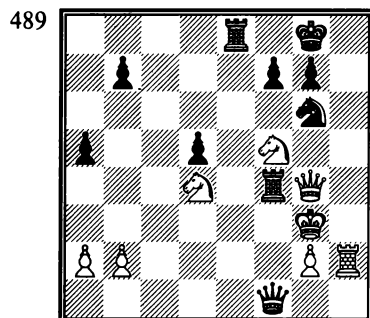
Блокировка королей на крайней линии может быть осуществлена и другими способами. Даем несколько часто встречающихся схем.

Белые – ♔d6, черные – ♔d8; белые – ♕c1, п. c2, черные – ♕c3; белые – ♕c7, ♘c6, черные – ♕a6; белые – ♕a2, п. b2, черные – ♘d2, белые – ♕f1, п. f2, черные – ♘f4.

В каждой из этих схем шах ладьей или ферзем на крайней линии приводит к мату.

Король может быть блокирован на крайней линии не только посредс-

твом фигур и пешек противника, но и своими фигурами. на турнире в Лейпциге в 1877 г. произошел следующий курьезный случай. Партия Геринг – Андерсен после 33-го хода черных пришла к следующей позиции.



У черных лишние две пешки, качество и атака. Белые поэтому принимают отчаянную вылазку.

1. ♘f5-e7+ ♜e8:e7

Проще всего выигрывало 1... ♘e7 2. ♜f4 ♜f4+ 3. ♘f4 ♘g6+, но и ход в партии возможен. В этот момент Геринг объявил Андерсену мат в 3 хода и сыграл

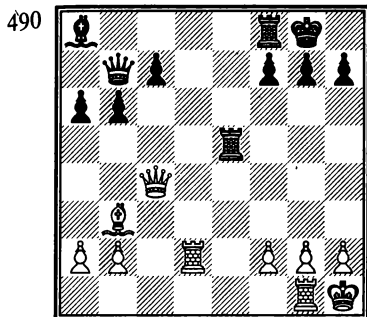
2. ♜g4-c8+ ♘g6-f8?

Теперь черные действительно получают мат.

3. ♜c8:f8!+ ♔g8:f8

4. ♜h2-h8X.

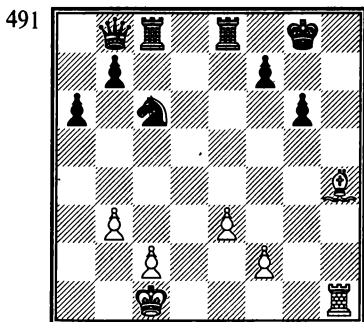
Ни Геринг, ни Андерсен не заметили, что после 2...♜e8! 3. ♜:e8+ ♘f8 никакого мата не получается, и черные должны выиграть. Эта ошибка стоила Андерсену первого приза. Черные получили мат, потому что черная ладья закрыла выход собственному королю.



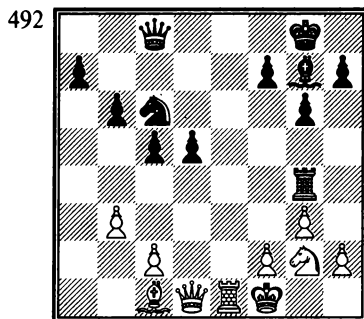
На диагр. 490 ладья g1 защищает 1-ю горизонталь, а ладья f8 – 8-ю горизонталь. Тем не менее при своем ходе и белые и черные дают мат в 3 хода. Идея матовой комбинации состоит в том, что ладью отвлекают от последней, и так как она попадает под полную связку, то назад вернуться не может.

Белые форсируют мат посредством 1. ♖c4:f7+! ♜f8:f7 2. ♜d2-d8+ ♜e5-e8 3. ♜d8:e8X. Читатель легко найдет, каким способом черные мают при своем ходе.

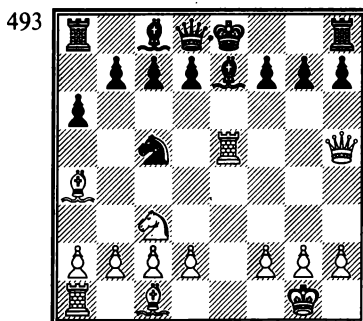
Встречающийся нередко в практике случай матования короля показан на диагр. 491.



Несмотря на огромный перевес в силах, черные после 1. ♔h4-f6 могут отсрочить мат на h8 только на один ход, играя 1... ♜b8-h2. Если переместить черную ладью на e5, то черные защищаются посредством 1... ♜h5 и выигрывают.

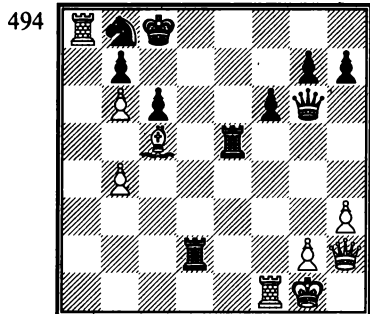


В позиции на диагр. 492 последовало 1. ♜d1:g4! ♜c8:g4 2. ♜e1-e8+ ♔g7-f8 3. ♔c1-h6, и черным не спастись от мата.



В одном из вариантов «испанской партии» получилась позиция диагр. 493. Черные сыграли 1... ♘c5:a4?, на что последовало 2. ♘c3-d5! 0-0 3. ♘d5:e7+ ♔g8-h8 4. ♜h5:h7+ ♔h8:h7 5. ♜e5-h5X. Обратите вни-

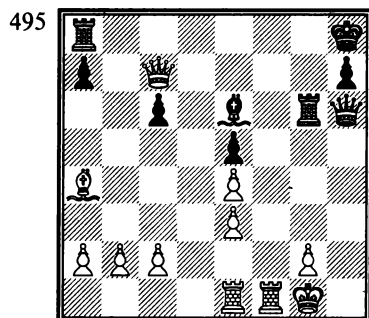
мание, что мат дан по одной из вышеуказанных схем.



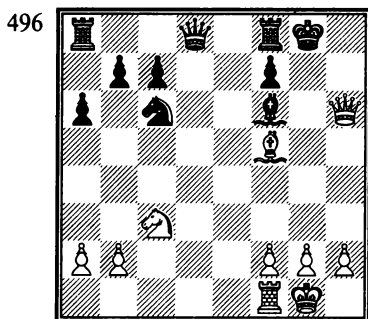
На диагр. 494 показана позиция из партии Алехин – Решевский (Кемри, 1937 г.). Положение черных на первый взгляд достаточно устойчивое, но Алехин доказывает обратное. Последовало: 1. ♖a8:b8+! ♕c8:b8. Черный король заблокирован на крайней линии по одной из рассмотренных схем, и белым для мата нужно пробиться ладьей на последнюю горизонталь, а поэтому 2. ♖h2:e5+!! f6:e5 3. ♖f1-f8+, и мат в 2 хода.

Вернемся еще раз к окончанию партии Ласкер – Бауэр (диагр. 487). Атаку белых на позицию черного короля можно разделить на 2 этапа. На первом белые путем жертв уничтожили пешечное прикрытие короля. На втором обнаженный король попал под огонь ферзя и ладьи. Эта схема атаки встречается в практических партиях.

На диагр. 495 показано положение из партии Паульсен – Морфи



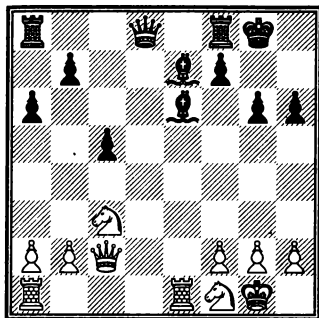
(1857 г.). Последовало: 1... ♖g6:g2+! 2. ♕g1:g2 ♖h6-h3+ 3. ♕g2-f2 ♖h3-h2+ 4. ♕f2-f3 ♖a8-f8+ 5. ♖c7-f7 ♖f8:f7X. Оба партнера играли эту партию не глядя на доску.



Положение на диагр. 496 неоднократно встречалось в практике. оно могло получиться в результате жертвы фигуры за пешку h6. Грозит мат на h7. Единственная защита черных 1... ♖f8-e8 приводит к мату в 4 хода: 2. ♕f5-h7+ ♕g8-h8 3. ♕h7-g6+! ♕h8-g8 4. ♖h6-h7+ ♕g8-f8 5. ♖h7:f7X.

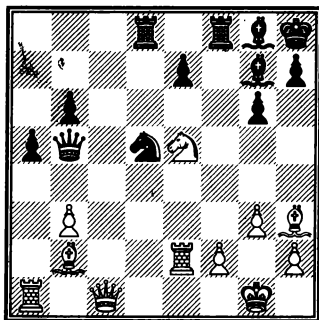
В позиции на диагр. 497 белые жертвой качества разрушают пешечный заслон. 1. ♖e1:e6! f7:e6 2.

497



♖c2:g6+ ♔g8-h8 3. ♖g6:h6+ ♔h8-g8 4. ♖h6-g6+. Черный король отесняется на крайнюю линию, а затем подводится ладья. 4...♖g8-h8 5. ♜a1-d1 ♖d8-e8 (грозило 7. ♜d3 и 8. ♜h3X) 6. ♖g6-h6+ ♔h8-g8 7. ♜d1-d3 ♜f8-f5 8. ♜d3-g3+ ♜f5-g5 9. ♜g3:g5+ ♙e7:g5 10. ♖h6:g5, и выигрывают.

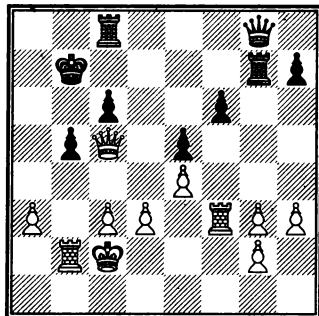
498



Позиция на диагр. 498 встретилась в партии турнира в Гетеборге (1945 г.) Сабо – Доннер. Белые дали мат в 3 хода: 1. ♘e5:g6+ h7:g6 2. ♖c1-h6+ ♙g8-h7 3. ♖h6:g7X. Жертва коня вскрыла диагональ a1-h8, черный слон g7 оказался связанным, что и привело к мату.

Если король укрыт на ферзевом фланге, то для успешного ведения атаки и здесь необходимо разрушить пешечный заслон.

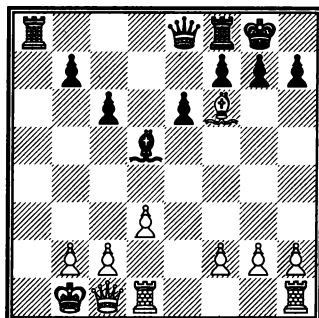
499



В позиции на диагр. 499 белые сыграли 1. ♜f3:f6 ♜g7:g3 (правильно 1...♜g6) 2. ♜b3:b5+! c6:b5 (или 2...♙a8 3. ♜a5+ и 4. ♖a7X) 3. ♖c5:b5+ ♔b7-a7 4. ♜f6-a6X.

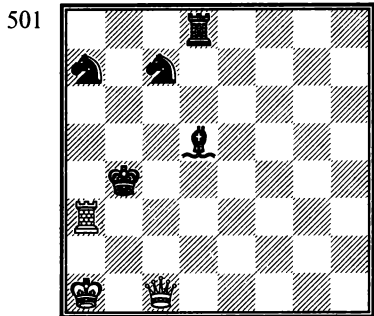
После короткой рокировки уязвимыми являются пункты g2 и g7.

500

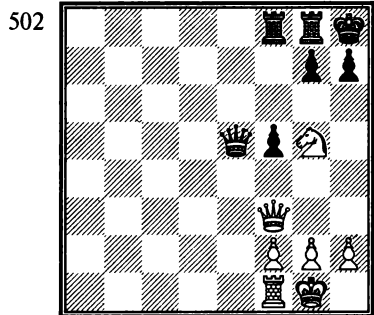


На диагр. 500 белые при своем ходе форсируют мат на поле g7. Черные, если ход за ними, дают мат в 3 хода. Читатель без труда найдет решение.

Взаимодействие ферзя и ладьи показано на примере диагр. 501.

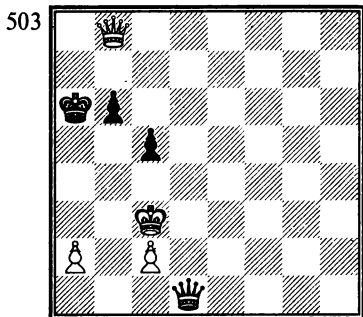


Мат достигается ступенчатыми движениями ферзя и ладьи: 1. ♕c1-c3+ ♖b4-b5 2. ♜a3-a5+ ♙b5-b6 3. ♕c3-c5+ ♙b6-b7 4. ♜a5:a7+ ♙b7-b8 5. ♕c5:c7X.

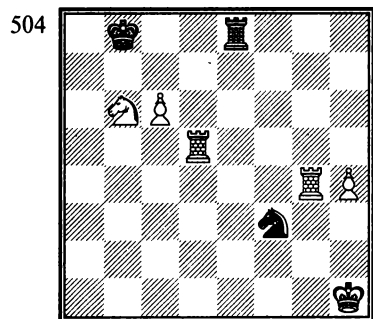


В позиции на диагр. 502 следующий маневр белых ведет к мату: 1. ♕f3-h5 h7-h6 2. ♕h5-g6! h6:g5 3. ♕g6-h5X. Черного короля заблокировала собственная ладья.

В примере на диагр. 503 каждая из сторон при своем ходе дает мат в 2 хода. 1. ♕b8-a8+ ♙a6-b5 2. a2-a4X.



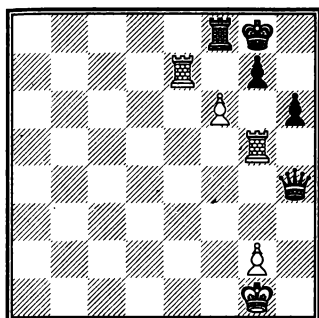
Черного короля заблокировали пешки b6 и c5. 1. ♕d1-d4+ 2. ♙c3-b3 ♕d4-b4X. Белого короля погубили пешки a2 и c2.



Когда король находится на крайней горизонтали без пешечного прикрытия, а неприятельская ладья на предпоследней горизонтали, то часто возникают следующие матовые комбинации.

На диагр. 504 при своем ходе белые играют 1. ♜d5-d7 с неизбежным матом ♜d7-b7X. Черные при своем ходе играют 1...♜e8-e2!, угрожая матом на h2. 2. ♜g4-g2 ♜e2-e1+ 3. ♜g2-g1 ♜e1:g1X.

505



Две ладьи на предпоследней горизонтали также создают матовые угрозы. На диагр. 308 белые дают мат в 3 хода: 1. ♖g5:g7+ ♔g8-h8 2. ♖g7-h7+ ♔h8-g8 3. ♖e7-g7X. Поле f8 заблокирована собственной ладьей. Оставлять короля в центре безопасно, если разменены ферзи или же центр прочно закрыт. В противном случае король может попасть под опасную атаку. Пока-зательна следующая партия, игранная в Париже в 1858 г. Белыми играл Морфи, черными – по консультации – герцог Брауншвейгский и граф Изуар.

1. e2-e4	e7-e5
2. ♘g1-f3	d7-d6
3. d2-d4	♙c8-g4?
4. d4:e5	♙g4:f3
5. ♔d1:f3	d6:e5
6. ♙f1-c4	♘g8-f6?

Ошибка. Правильно 6...♔f6 7. ♔b3 b6.

7. ♔f3-b3 ♔d8-e7

Черные уже согласились отдать пешку b7, рассчитывая после 8. ♔b7 разменять ферзей посредс-

твом 8...♔b4+ и избавиться ценой пешки от атаки.

8. ♘b1-c3 c7-c6

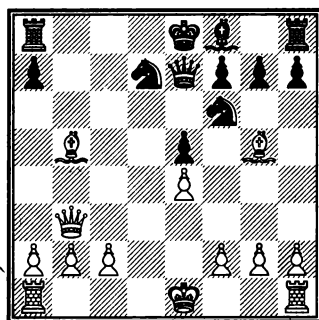
9. ♙c1-g5 b7-b5

Грозило 10. 0-0-0 и затем 11. ♙f7+! ♔f7 12. ♖d8+ ♔e7 13. ♔b7+ и т. д. Теперь следует страшный разгром. Белые жертвой фигуры открывают линии для атаки.

10. ♘c3:b5 c6:b5

11. ♙c4:b5+ ♘b8-d7

506



Оба черных коня связаны, а на связанные фигуры следует без промедления направлять новые удары.

12. 0-0-0 ♔a8-d8

13. ♖d1:d7!

Временная жертва качества позволяет с темпом ввести в бой вторую ладью.

- 13... ♔d8:d7

14. ♖h1-d1 ♔e7-e6

Черные развязывают коня f6, рассчитывая таким способом защитить ладью. Возможен был и другой вариант; 14...♔e7-b4 15. ♙g5:f6 ♔b4:b3 16. ♙b5:d7X.

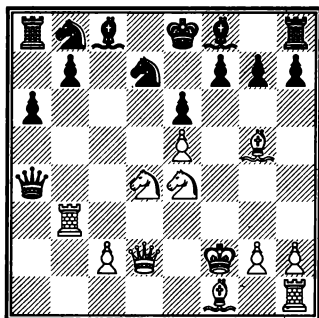
15. ♙b5:d7+ ♘f6:d7

16. ♖b3-b8+! ♜d7:b8

17. ♜d1-d8X.

Не менее поучительно следующее 'окончание, встретившееся в партии Таля (белые) с Толушем.

507



Партия была сыграна в XXIII первенстве СССР (Ленинград, 1956 г.).

Черные в дебюте выиграли две пешки, но отстали в развитии. Пять черных фигур еще не сделали ни одного хода. Любопытно, что черные пошли на эту позицию в результате домашнего анализа. Последовало:

1. ♜f1-b5! a6:b5

2. ♜d4:b5 f7-f6

Грозил мат в один ход. Черные полагали, что ход 2...f6 отражает атаку.

3. e5:f6 g7:f6

4. ♜h1-e1!

Не считаясь с потерями, белые вводят в бой последние резервы. Если 4...fg, то белые могут разными способами продолжать атаку, например 5. ♖g5 или же 5. ♖c3.

4... ♜a8-a6

5. ♜g5:f6 ♜d7:f6

6. ♜e4:f6+ ♜e8-f7

7. ♜b3-f3! ♜a4-h4+

Если 7...♖b5, то 8. ♜d5+ ♜g8 (8...♜e8 9. ♜c7+) 9. ♖g5+ ♜g7 10. ♜e7X. На 7...♜c5+ белые ответили бы 8. ♜g3.

8. ♜f2-f1 e6-e5

9. ♖d2-d5+ ♜c8-e6

10. ♜f6-d7+ ♜f7-g6

11. ♜d7:e5+ ♜g6-g7

12. ♜f3-g3+! ♜h4:g3

Приходится отдавать ферзя. На 12...♜f6 выигрывает 13. ♖d8+, а на 12...♜h6 - 13. ♜f7+! ♜:f7 14. ♖d2+ ♜h5 15. ♜e5+.

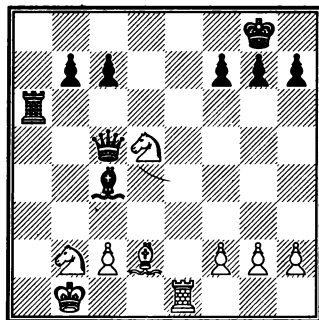
13. ♖d5:b7+ ♜b8-d7

14. h2:g3

и белые выиграли.

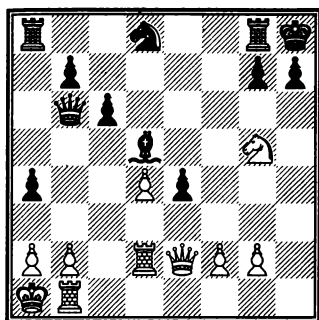
Упражнения

508



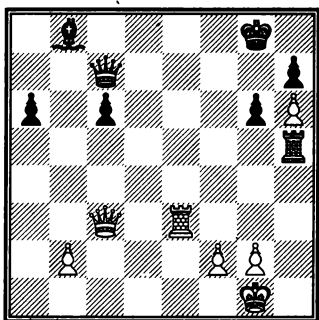
1. На диагр. 508 при своем ходе белые дают мат в 3 хода, черные - в 4 хода.

509



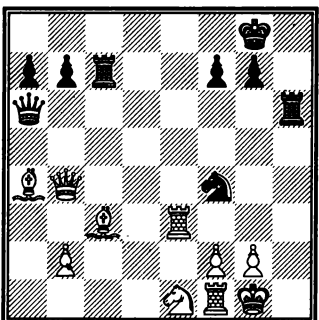
2. На диагр. 509 тот, за кем очередь хода, вынуждает мат.

510



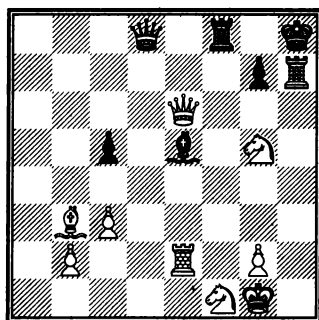
3. На диагр. 510 матует тот, кто начинает.

511



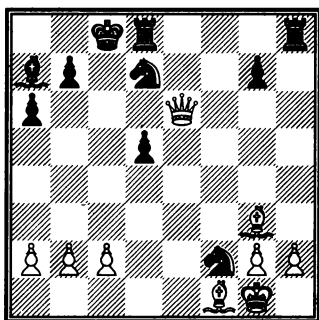
4. На диагр. 511 матует тот, кто начинает.

512



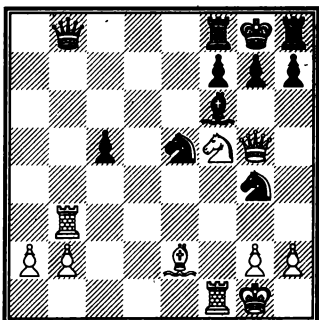
5. На диагр. 512 тот, кто начинает, дает мат в 2 хода.

513



6. Белые начинают, дают мат в 2 хода. Черные, начиная, дают мат в 3 хода.

514



7. Белые, начиная, дают мат в 2 хода. Черные, начиная, дают мат в 3 хода.

Все позиции на диагр. 508–514 решите вторично, пользуясь только диаграммами, не расставляя фигур на доске.

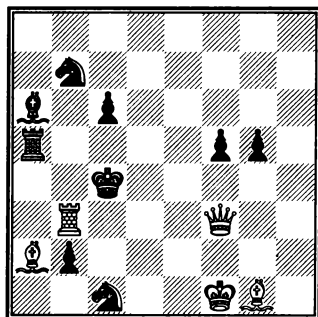
Решение примеров показывает, что в процессе атаки короля следует пользоваться связкой, блокировкой, вскрытыми шахами, двойными ударами. Усвоение этих тактических приемов служит залогом совершенствования начинающих. Чаще всего эти приемы встречаются в задачах. Ниже мы даем серию двухходовых задач. Это придуманные составителями искусственные позиции, в которых белые начинают и дают по заданию мат в 2 хода. Это значит, что после первого хода белых на любой ответный ход черных следует матующий ход. Если мат получается только на 3-м ходу, то задача не решена.

Решение помещаемых дальше задач не так просто, как может показаться читателю, особенно новичку. Неплохо, если читатель попытается самостоятельно решить задачи. Он убедится, что первые простые ходы, например шахи, не достигают цели. Возьмем для примера задачу А. Гуляева.

Черного короля на диагр. 515 окружают ферзь, ладья и два слона. Грозят всевозможные шахи: простые, вскрытые и двойные. Тем не менее, ходы 1. ♕f3:c6+, 1. ♕f3-c3+, 1. ♖b3-c3+ не ведут к цели, например на 1. ♕f3-c3+ черные ответят

А. Гуляев

515



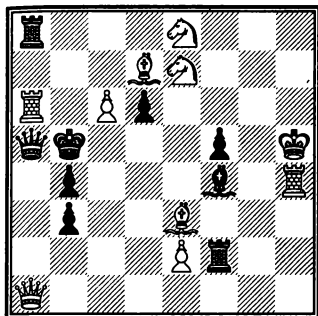
1... ♔c4-d5+, и белым надо прежде всего защититься от шаха.

Решает задачу неожиданный ход 1. ♕f3-e3! с угрозой 2. ♕e3-d4X. Черные могут защищаться по-разному, например 1... c6-c5. Тогда матует 2. ♕e3-e6. Пешка на c5 перекрыла ладью a5, и у черных нет защиты ♖a5-d5. Тот же мат последует на 1... ♗a5:a2. На 1... ♖f5-d5 матует 2. ♕e3-c3X, так как ладья заблокировала поле d5. На 1... ♘c1-e2 следует мат ферзем на d3, так как это поле стало доступно ферзю; на 1... ♘c1:b3 матует 2. ♕c3:b3X. Наконец, на 1... ♔c4-d5+ белые отвечают 2. ♖b3-d3X! Белые одновременно защищаются от шаха и объявляют двойной шах и мат. И слон a2 и ладья d3 находятся под ударом черных фигур, но ни одну нельзя взять, так как шах двойной.

В задаче Пименова и Умнова на диаграмме 516 первый ход – 1. ♘d7:f5 с угрозой 2. ♘f5-d3X.

С. Пименов и Е. Умнов

516

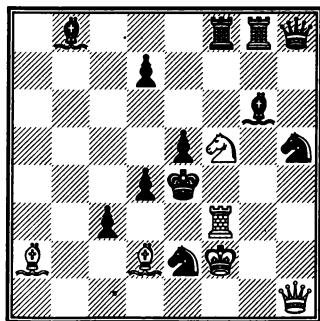


Если черные ответят 1...♔b5:a6, то черный ферзь окажется связанным и матует 2. ♖e8-c7. После 1...♔b5-c4 связан слон f4 и матует 2. ♖e8:d6X.

В дальнейших задачах указываем первый ход. Читателю следует прежде всего найти содержащуюся в нем угрозу. Затем рассмотреть все защиты черных от угрозы мата и найти матующие ходы белых.

А. Гуляев и Л. Псаев

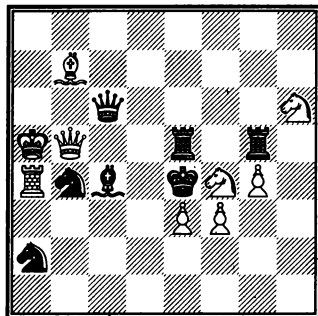
517



В задаче на диаграмме 517 первый ход 1. ♖f5-e7.

Л. Псаев

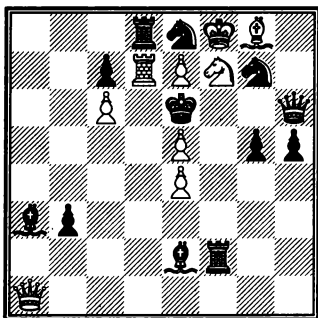
518



Задача на диагр. 518 решается посредством 1. ♖h6-f7.

Л. Лошинский

519



Первый ход задачи на диагр. 519 1. ♔a1-d4.

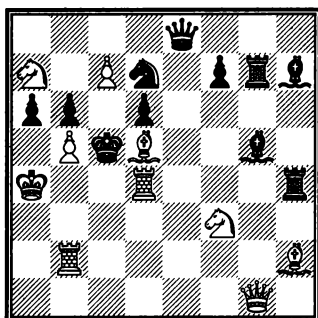
Первый ход задачи на диагр. 520 1. ♔d5-a2.

Задача на диагр. 521 решается неожиданным ходом 1. ♔e3-f4! Обратите внимание, что и белый король может попасть под шах.

Задача известного чешского составителя задач И. Добруски не содержит в первом ходе 1. ♔f1-b1 никакой угрозы. Но на любой ход

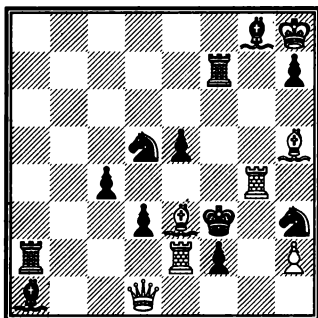
Л. Лошинский

520



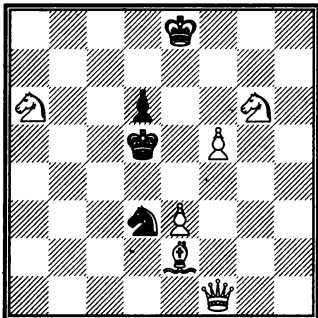
К. Гаврилов

521



П. Добруска

522

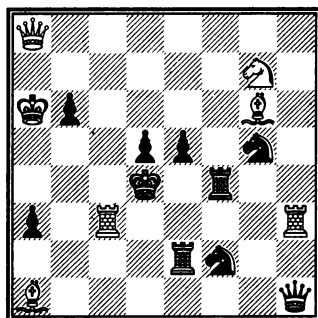


черных следует мат. Иначе говоря, после первого хода белых черные находятся в цугцванге. Чешская

школа задачной композиции особое внимание обращала на красоту конечной матовой позиции.

М. Марбл

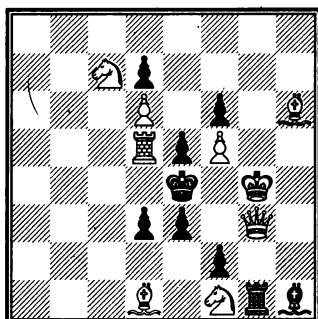
523



Задача на диагр. 523 решается неожиданным ходом 1. d6-e4! Слон белых становится под удар шести (!) фигур и пешек черных.

Л. Пенроуз

524

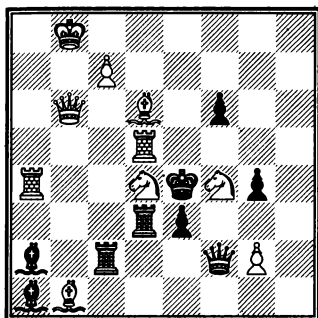


На любой ход черных следует мат. Казалось бы, для мата белым достаточно сделать какой-либо безразличный ход. Оказывается, безразличных ходов у белых нет.

решает задачу 1. ♔g4-h5! Черные опять попадают в цугцванг, но матующие позиции уже другие.

А. Эллерман

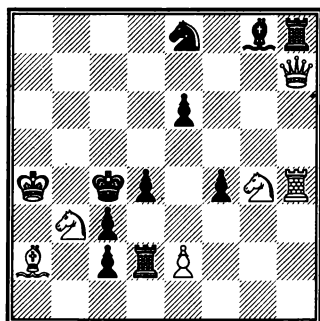
525



В задаче известного аргентинского проблемиста Эллермана после 1. ♔b6-c6! получается целый ряд связок, перекрытий, вскрытых шахов, блокировок, в которых нелегко разобраться.

С. Лойд

526



На диагр. 526 показана задача первоклассного американского составителя задач С. Лойда. После 1.

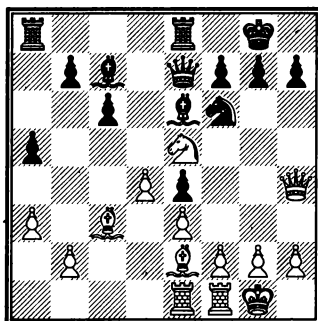
e2-e4!! между ладьей h4 белых и черным королем c4 находятся три пешки и конь. Но ладья все же действует через этот барьер, и решение задачи основано на связке ладьей черных пешек.

Решение задач поможет читателю усвоить ряд идей, которые могут встретиться в практической партии. Но главное, совершенствуется шахматное зрение. Глаз привыкает быстро разбираться в связанных и развязанных фигурах, в блокировках, вскрытых шахах и разнообразных матовых позициях. Как следствие совершенствуется и процесс матования противника в шахматной партии.

Продолжим рассмотрение атак на позицию рокировки.

На диагр. 527 показано положение из партии М. Тайманов – А. Берг. Все фигуры белых сконцентрированы на королевском фланге, но и ладьи и слоны бездействуют. Поэтому Тайманов приступил к открытию линий.

527



1. f2-f3! e4:f3

Черные идут навстречу плану противника. Необходимо было 1... ♖d5, контролируя диагональ b1-h7 в случае размена на e4.

Белым пришлось бы переключиться на пешечный штурм f3-f4, g2-g4, исход которого неясен, поскольку пешечный заслон черного короля не ослаблен. Черные рассчитывали только на продолжение 2. ♜f3 ♖d5 3. ♜h5 ♙:e5 4. ♜:e5 ♙g4, при котором игра уравнивалась.

2. ♙e2-d3!

Внезапно королевский фланг черных оказывается под ударом четырех белых фигур, что вполне оккупает жертву двух пешек.

2... ♜f3:g2

3. ♜f1-f2! ...

Ошибочно как 3. ♙:g2 ♙d5+ 4. ♙g1 ♖e4 или 4. e4 ♖:e4 5. ♜:e7 ♜:e7 6. ♙:e4 ♙:e4 7. ♜:e4 f6, так и 3. ♜f6 ♜:f6 4. ♜:h7+ ♙f8, и черный король спасается на e7. Белые угрожают ходом 4. d5 с тем, чтобы на 4... cd продолжать 5. ♜f6 ♜:f6 6. ♜:h7+ ♙f8 7. ♖d7+ с выигрышем ферзя.

3... ♖h7-h6

4. ♜f2:g2 ♙g8-h8

5. ♜e1-f1 ♖f6-h7

На 5... ♙:e5 6. de ♖h7 следует 7. ♜f6! gf 8. ♜:h6 с неизбежным матом.

6. ♜h4-h5

Положение черного короля на диагонали слона c3 наводит на мысль о возможности комбинации с использованием вскрытого шаха:

6. ♜:h6 gh 7. ♖g6+ fg 8. d5+. Комбинация неправильна: как при ответе 8... ♖f6 9. ♜f6 ♜:f6, так и при 8... ♜g7! 9. ♙:g7+ ♙:g7 10. ♜:g6+ ♙h8 11. de ♙b6 черные отражают атаку, сохранив лишнюю фигуру. Настоящий пример показывает, как тщательно следует рассчитывать все разветвления комбинаций.

Белые угрожают теперь ходом 7. d5 вскрыть диагональ c3-h8.

6... ♖h7-f6

7. ♜f1:f6 ♜e7:f6

8. d4-d5! ♙e6:d5

Черные уже не сопротивляются. Они должны были продолжать 8... ♙:e5 9. ♙:e5 ♙g4!, но Тайманов предусмотрел и этот вариант: 10. ♙f6 ♙:h5 11. ♜:g7!, и нет защиты от 12. ♜h7++ и 13. ♜h8X.

9. ♖e5-d7 ♜f6:c3

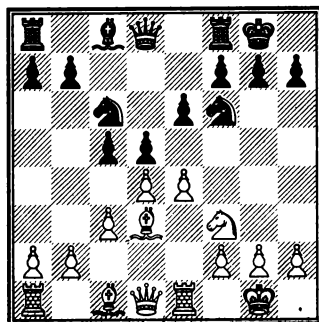
10. b2:c3 ♙d5:g2

11. ♜h5-f5.

Черные сдались. Весьма поучительный образец четкой и изобретательной атаки на короля.

Разберем часто встречающуюся атаку с жертвой слона на h7.

528



Позиция такого типа, как на диагр. 528, часто встречается во «французской защите». Королевский фланг черных защищен только конем f6.

1. e4-e5 ♘f6-d7 (после 1...♘g4 2. ♔:h7+ ♕:h7 3. ♘g5+ ♕g8 4. ♖:g4 теряется пешка. Отступление последней фигуры, защищающей королевский фланг, создает возможность стремительной прямой атаки на короля противника) 2. ♔d3:h7+! ♕g8:h7 3. ♘f3-g5+ (теперь становится понятным смысл жертвы слона. Уничтожена пешка h7 и выигран темп для включения в атаку коня и ферзя. Если бы у черных на e7 стоял слон, то жертва не проходила ввиду 3...♔:g5) 3...♕h7-g8 (или вариант 3...♕h7-g6 4. ♖d1-d3+ f7-f5 5. e5:f6+ ♕g6:f6 6. ♚e1:e6X.) 4. ♖d1-h5 (грозит мат на h7, а защитить этот пункт нечем. Кроме того, под ударом находится и пешка f7) 4...♚f8-e8 5. ♖h5:f7+! ♕g8-h8 6. ♖f7-h5+ ♕h8-g8 7. ♖h5-h7+ ♕g8-f8 8. ♖h7-h8+ ♕f8-e7 9. ♖h8:g7X.

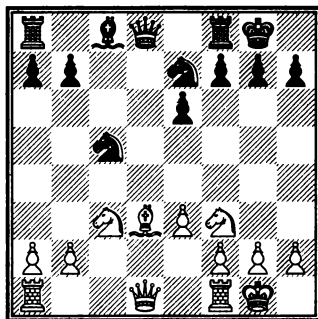
Вариант А:

Успех атаки решила невозможность черных защитить пункт h7; а также слабость пункта f7. Переставим на диагр. 528 ладью с f8 на e8.

И сейчас жертва проходит. 2. ♔:h7+ ♕:h7 3. ♘g5+ ♕g8 4. ♖h5 ♘f8 5. ♖:f7+ ♕h8 6. ♚e3, после чего от 7. ♚h3+ нет защиты.

Диагр. 529 представляет позицию из партии Х. Капабланки (бе-

529



лые). Последовала жертва слона: 1. ♔d3:h7+ ♕g8:h7 2. ♘f3-g5+ ♕h7-g6! (не 2...♕g8 3. ♖h5 ♚e8 4. ♖:f7+ ♕h8 5. ♚ad1 с дальнейшим 6. ♚d4. После 2...♕h6 белые выигрывают ферзя: 3. ♘:f7+! ♚:f7 4. ♖:d8) 3. ♖d1-g4 f7-f5 (напрашивалось 3...e5, однако тогда 4. ♘e6+! ♕f6 5. f4!, и выясняется, что коня нельзя брать ни слонем из-за 6. ♖g5X, ни пешкой из-за 6. fe++ ♕:e5 7. ♖g3+, а после 5...e4 6. ♖g5+ ♕:e6 7. ♚fd1 ♘d3 8. ♘:e4 белые должны выиграть) 4. ♖g4-g3 ♕g6-h6? 5. ♖g3-h4+ ♕h6-g6 6. ♖h4-h7+! ♕g6-f6 (проигрывает и 6...♕:g5 7. ♖:g7+ ♘g6 8. f4+) 7. e3-e4 ♘e7-g6 8. e4:f5 e6:f5 9. ♚a1-d1, и белые после длительной игры добились победы.

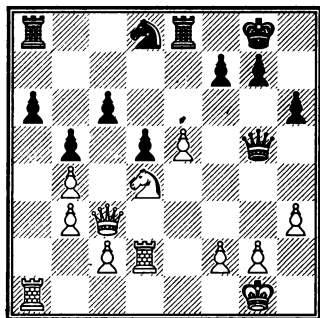
Вернемся к 4-му ходу черных. Они могли сыграть 4...f5-f4! 5. e3:f4 (если 5. ♖g4, то 5...e5) 5...♘e7-f5 6. ♖g3-g4 ♘f5-h6, и белые должны повторять ходы ♖g3-g4-g3, соглашаясь на ничью.

Последний пример показывает, что при жертве на h7 после ♔:h7+ ♕:h7 и ♘g5+ возможность отступ-

ления короля не на g8, а на g6 требует точного расчета, так как ведение атаки далеко не просто. Жертва слона на h7 впервые рассмотрена в рукописи сильнейшего шахматиста начала XVII века Греко.

Позиция на диагр. 530 встретилась в партии В. Смыслов – А. Сокольский, Ленинград, 1947 г.

530



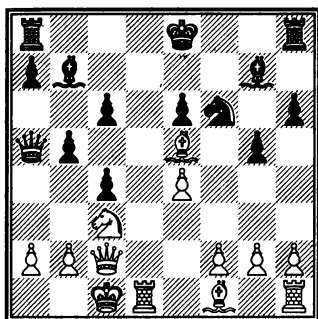
Белые сыграли 1. ♖a1-f1! Пешка е5 неприкосновенна: на 1... ♗:e5 следует 2. ♖e2, а если 1... ♗:e5, то 2. f4. Грозит 2. f4 и дальнейший штурм позиции черных двумя пешками: е5 и f4. 1... ♗d8-e6 2. f2-f4! Пешка жертвуется ради открытия линий. 2... ♗e6:f4 3. ♖d2-f2 ♗f4-e6 4. ♗d4-f5! (4. ♖f7? ♗:d4 5. ♗:d4 ♖f8 вело только к равной игре. Сейчас белые грозят 5. ♗:c6) 4... ♗e8-c8 5. h3-h4! ♗g5-d8 (на 5... ♗h5 последует 6. ♗e7+) 6. ♗c3-g3 ♗g8-h7 (грозило 7. ♗:h6+) 7. ♗f5-d6 ♖c8-c7 8. ♗d6:f7 ♗d8-e7 9. ♗f7-d6 ♗a8-g8 10. ♗g3-d3+!, и черные ввиду потери ферзя сдались (10... ♗h8 11. ♖f7 и т. д.).

Если пешки стоят на первоначальных местах, то они лучше всего прикрывают короля. Ходы черных h7-h6 или g7-g6 и белых h2-h3 или g2-g3 облегчают атаку противника, особенно при разносторонних рокировках, когда обе стороны штурмуют пешками позицию короля. Если черные сделали ход h7-h6, то белым будет удобно начать атаку посредством g2-g4-g5, а при ходе g7-g6 – путем h2-h4-h5. После открытия линии «g» или «h» в атаке смогут принять участие тяжелые фигуры.

Рассмотрим комбинации против neroкировавшего короля.

В партии Г. Борисенко – С. Фурман (чемпионат Ленинграда, 1949 г.) белые предложили в дебюте жертву пешки: 1. d2-d4 d7-d5 2. c2-c4 e7-e6 3. ♗b1-c3 c7-c6 4. ♗g1-f3 ♗g8-f6 5. ♗c1-g5 h7-h6 6. ♗g5-h4 d5:c4 7. e2-e4 g7-g5 (при 7... b5 8. e5 g5 9. ♗:g5 hg 10. ♗:g5 получается вариант, детально разработанный Ботвинником и носящий поэтому его имя) 8. ♗h4-g3 b7-b5 9. ♗d1-c2 (белые предлагают жертву второй пешки 9... g4 10. ♗e5 ♗:d4, но принятие ее подвергало черных очень опасной атаке) 9... ♗c8-b7 10. 0-0-0 (белые угрожают 11. d5) 10... ♗d8-a5 11. ♗f3-e5 ♗b8-d7 (может быть, следовало предпочесть 11... ♗h5, разменивая опасного слона g3) 12. d4-d5! ♗d7:e5 13. ♗g3:e5 ♗f8-g7 14. d5:e6 f7:e6.

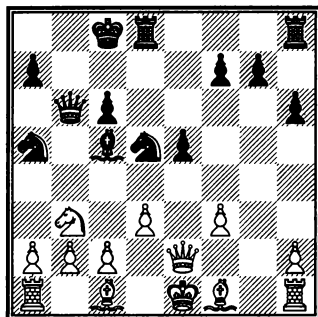
531



Черный король собирается спрятаться на королевском фланге. Медлить нельзя. 15. ♔e5:f6! ♕g7:f6 16. e4-e5! ♕f6:e5 17. ♕f1-e2! (заманчиво, но ошибочно было 17. ♖g6+ ♔e7 18. ♖e1 ♗ag8 19. ♖e4 ♕:c3 20. ♖:e6+ ♔d8 21. ♖d1+ ♔c7, и черные выигрывают) 17...♔e8-e7. Беда черных в том, что они не могут рокировать: 17...0-0 18. ♖g6+ ♔h8 19. ♖d7, и мат неизбежен. Теперь черный король надолго задержался в центре, что создает благоприятную обстановку для финальной атаки. 18. ♕e2-g4 (угрожает 19. ♖he1 и жертва слона на e6) 18...♗b7-c8 19. ♖e2-g6! (угроза 20. ♕h5 и 21. ♖f7X неотразима. Если 19...b4, то не сразу 20. ♕h5 из-за 20...♕f4+ 21. ♔b1 ♖f5+, а сначала 20. ♖he1) 19...♕e5:c3 20. ♕g4-h5 (потеря фигуры не имеет значения, когда форсируется мат) 20...♕c3:b2+ 21. ♔c1-b1 (только не 21. ♔b2 ♖b4+ с ничьей) 21...♖h8-f8 22. ♖g6-h7+ ♔e7-f6 23. ♖h7:h6+ ♔f6-e7 24. ♖h6:g5+ ♕b2-f6 25. ♖g5-c5X.

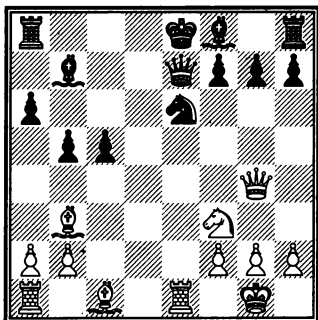
Энергично проведенная белыми атака привела к заслуженной победе.

532



На диагр. 532 приведена позиция из партии матча на первенство мира между В. Стейницем и М. Чигориным. Чигорин (черные) блестяще провел атаку на белого короля: 1... ♕c5-b4+ 2. ♕c1-d2 ♖d5-e3! 3. ♕d2:b4 ♖b6:b4+ 4. c2-c3 ♖b4-h4+ 5. ♔e1-d2 (5. ♖f2 ♖c2+) 5...♗a5-c4+ 6. ♔d2-c1 ♖d8:d3! 7. ♕f1-g2 (7. ♖:d3 ♖e1+) 7...♖h8-d8 8. a2-a4 ♖d3-d1+ 9. ♖h1:d1 ♖d8:d1+ 10. ♖e2:d1 ♖e3:d1, и Стейниц сдался.

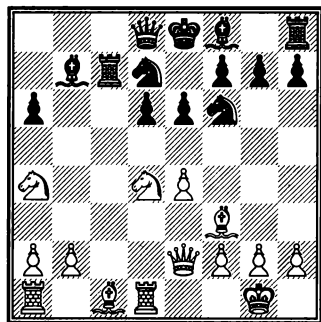
533



Диагр. 533 представляет позицию из партии А. Котов - О'Келли

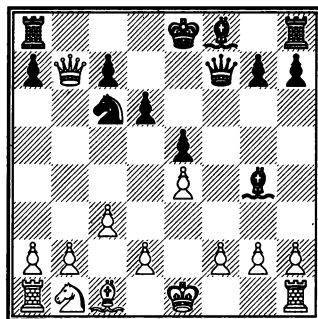
(Гронинген, 1946 г.). У черных на пешку больше, но их король находится в центре; рокировка невозможна из-за 1. ♔g5 f6 2. ♔:e6+. Последовало 1...c5-c4 2. ♔c1-g5! h7-h5 (в случае отступления черного ферзя последует жертва качества на e6. Например: 2...♖c7 3. ♗:e6+ fe 4. ♖:e6+ ♔e7 5. ♗e1 или 2...♗d7 3. ♗ad1 ♖c6 4. ♔c2 с неотразимой атакой против не сумевшего уйти из центра короля) 3. ♖g4-f5 g7-g6 4. ♖f5-e5 ♖e7-c5! (ошибочно 4...♔g7 из-за 5. ♖g7! ♔:g7 6. ♗:e7+). Предпринятая жертва качества – лучший шанс черных) 5. ♖e5:h8 ♔b7:f3 6. ♗e1-e5! (если 6. gf, то 6...♖:g5+) 6...♖c5-c6 7. ♔b3-c2 ♔f3:g2 8. ♖h8-f6 ♔g2-h1 (Контратака черных выглядит опасной, но Котов просто отражает ее, не ослабляя нажима на черного короля) 9. f2-f3! ♔h1:f3. (Черные не могут продолжать 9...♖:f3 из-за 10. ♗:e6+.) 10. ♔c2:g6! ♔f8-c5+ 11. ♔g5-e3 ♔c5:e3+ 12. ♗e5:e3 ♔f3-g4 13. ♔g6:f7+ ♔e8-d7 14. ♔f7:e6+ ♔g4:e6 15. ♗a1-d1+, и черные сдались.

534



Атаку против задержавшегося в центре короля в одной из партий В. Смыслов (белые) начинает прорывом в центре (диагр. 534): 1. e4-e5! ♔d7:e5 (слабее 1...♔:f3 2. ♔:f3 de 3. ♔:e5) 2. ♔f3:b7 ♗c7:b7 3. ♖e2:a6 ♖d8-b8 4. ♔d4-c6! ♔e5:c6 5. ♖a6:c6+ ♔f6-d7 (подготовка закончена, линии для атаки открыты, и Смыслов наносит решающий удар) ♔a4-c5! (острое, но точно рассчитанное продолжение. На 6...♗c7 последует 7. ♔:d7! ♗:d7 8. ♔f4) 6...d6:c5 7. ♔c1-f4! ♔f8-d6 (безнадежно 7...♖f4 8. ♖c8+ ♔e7 9. ♖:b7 ♔f6 10. ♗:d7) 8. ♔f4:d6 ♗b7-b6. Последняя попытка, опровергаемая небольшой комбинацией белых – 9. ♖c6:d7+!, и черные сдались, так как после 9...♔:d7 10. ♔:b8+ они остаются без фигуры.

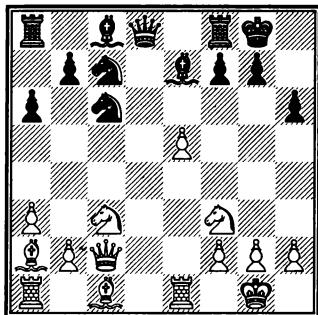
535



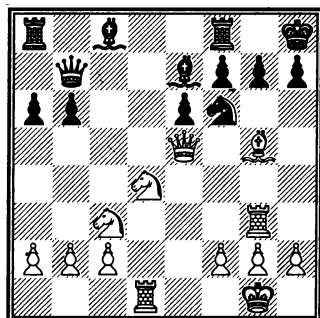
Одна из партий А. Алехина, игравшего черными (диагр. 535), закончилась следующим образом: 1... ♔e8-d7! (у черных лишняя фигура; отдавая ладью и в результате оставаясь без качества, они отвлекают

ферзя от основной арены борьбы)
 2. ♖b7:a8 ♜f7-c4 3. f2-f3 ♙g4:f3! 4.
 g2:f3 ♞c6-d4! 5. d2-d3 (несколько
 лучше 5. cд, однако и тогда черные
 сохранили бы перевес, играя 5...
 ♜:c1+ 6. ♙e2 ♜:h1 7. d5 ♜:h2+ 8.
 ♙d3 ♜g1) 5... ♜c4:d3 6. c3:d4 ♙f8-
 e7! 7. ♜a8:h8 ♙e7-h4X.

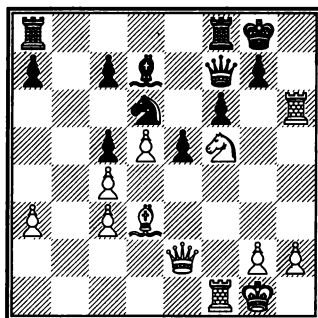
536



537



538



Упражнения

1. На диагр. 536 ход белых. Каким образом белые (Алиаторцев) выиграли пешку?

2. На диагр. 537 ход черных. Они сыграли 1... ♞f6-d7, и белые (Бронштейн) быстро решили партию в свою пользу. Найдите комбинацию белых.

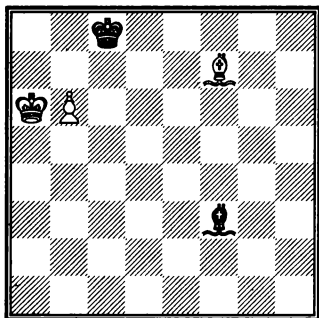
3. На диагр. 538 белые дают мат в 5 ходов. Найдите решение.

4. В партии Тартаковер – Эйве (Венеция, 1948) возникло положение: белые – ♙a3, ♜b6 ♞c1, g1 п. a4, b3, c3, f2; черные – ♙f7, ♜d2, ♞a8, ♙e4, ♞d6, пп. b7, c6, f6. Ход черных. Эйве в четыре хода решил партию. Найдите его комбинацию.

ОКОНЧАНИЯ. СЛОН С ПЕШКОЙ ПРОТИВ СЛОНА. ОДНОЦВЕТНЫЕ И РАЗНОЦВЕТНЫЕ СЛОНЫ. СЛОН ПРОТИВ КОНЯ

При одноцветных слонах далеко продвинутая пешка может выиграть, если король противника не в состоянии задержать ее и удастся помешать жертве слона за пешку.

539

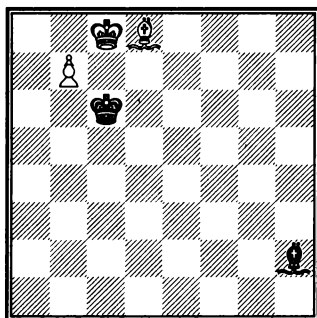


Ход белых. Выигрыш

В позиции на диагр. 539 метод выигрыша белых заключается в следующем: 1. ♔а6-а7. Понятно, что нельзя допустить черного короля на b8. В этом случае была бы ничья, так как белые не смогли бы согнать его с этого поля. Теперь фигуры черных не могут улучшить своей позиции, их слон должен находиться на диагонали h1-а8. Белые проводят маневр 2. ♕f7-c4, 3. ♕c4-a6+ и 4. ♕а6-b7. Черный слон вынужден покинуть диагональ h1-а8 и перейти на диа-

гональ h3-c8, например на поле h3. Затем белые играют 5. ♖b7-e4, вынуждая 5...♕h3-c8, и, наконец, ходом 6. ♕e4-f5! обеспечивают проведение пешки в ферзи.

540



Белые выигрывают

В позиции на диагр. 540 выигрыш затруднен неудачным положением белого короля. Если его переставить на a8, то победа достигается с помощью несложного перевода слона на b8: ♕d8-h4-f2-a7-b8-d6. Черные за это время встанут королем на a6 и слона поставят на a7.

Белые ходом ♕d6-c5! отвлекают черного слона и проводят пешку в ферзи.

На диагр. 540 белые также угрожают переводом слона через a7 на b8, но черные могут предупредить

этот маневр, переводя короля на а6, например: 1. ♖d8-h4 ♔с6-b5 2. ♗h4-f2 ♕b5-a6! У белых появилась новая возможность выигрыша – перевод слона на с7. 3. ♗f2-h4 ♕а6-b5! 4. ♗h4-d8 ♕b5-сб1, и черные успели своевременно перестроиться.

Успешная защита черных объясняется удачным расположением слона на h2. Достаточно передать ход черным, и слон будет вынужден покинуть уютное поле h2.

1. ♖d8-h4 ♔с6-b5(b6)

2. ♗h4-f2 ♕b5-a6

3. ♗f2-c5!

Важный выжидательный ход.

3... ♗h2-g3

4. ♗c5-e7 ♕а6-b5

5. ♗e7-d8 ♕b5-с6

Ходы черных были вынуждены.

Теперь, когда слон черных стоит на g3, белые выигрывают решающий темп.

6. ♖d8-h4! ♗g3-h2

7. ♗h4-f2 ♕с6-b5

8. ♗f2-a7

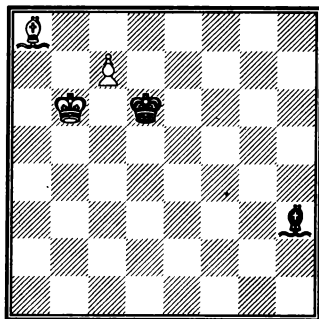
и затем 9. ♗a7-b8 с выигрышем.

Почему на 3-м ходу белые сыграли 3. ♗c5, а не 3. ♗d4? Потому что на 3. ♗d4 черные ответили бы 3. ... ♗d6 4. ♗f6 ♕b5 5. ♗d8 ♕с6 6. ♗e7 ♗h2, и ход 7. ♗c5 невозможен. Пришлось бы все начинать сначала.

Черные на 3-м ходу могли вместо 3...♗d3 сыграть 3...♗f4 или 3...♗e5. Решение не меняется, но на 6-м ходу белые выигрывают темп

посредством 8. ♗g5! (на ♗f4) или 8. ♗f6 (на 3. ♗e5).

541



Белые выигрывают.

В позиции на диагр. 541 белые выигрывают, так как они добиваются перевода короля на b8, после чего черный слон вытесняется с диагонали h3-с8 ранее указанным способом.

1...♗h3-с8 2. ♗a8-b7 ♗с8-h3 3. ♗b7-a6 ♗h3-g4 4. ♕b6-b7 ♕d6-c5 5. ♕b7-b8 ♗g4-f5 6. ♗a6-c8 ♗f5-d3 7. ♗с8-g4 ♗d3-a6 8. ♗g4-e2. Если бы король черных находился сейчас на b6, то и это не спасло бы их, например: 8...♗a6-b7 9. ♗e2-b5 (можно 9. ♗f1, 9. ♗d3 или 9. ♗c4).

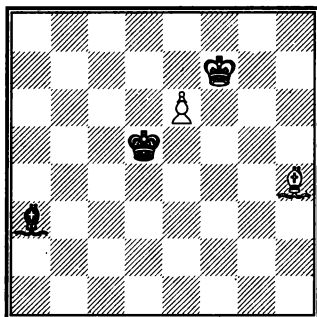
По-иному сложится окончание, если переставить королей: ♕d6, ♗a8, п. с7; ♕b6, ♗с8:

Например: 1. ♗a8-с6 ♗с8-a6 2. ♕d6-d7 ♕b6-c5 3. ♗с6-e4 ♕c5-b6 4. ♕d7-d8 ♕b6-c5 5. ♗e4-f5 ♕c5-b6 6. ♗f5-c8 ♗a6-d3 7. ♗с8-b7 ♗d3-f5 или 6. ♗f5-d3 ♗a6-b7 7. ♗d3-e4 ♗b7-a6, и черные достигают ничьей, так как на диагонали а6-с8

имеются два свободных поля для слона, в то время как в позиции на диагр. 540 у слона на диагонали a7-b8 было только одно свободное поле.

Черные проиграли бы, пропустив белого короля на b8. В позиции: ♔b8, ♕g4, п. c7; ♚b6, ♕a6 – решает 1. ♕g4-f3 ♚b6-c5 (черные были в цугцванге) 2. ♕f3-b7, и выигрывают.

542



Выигрыш при ходе белых

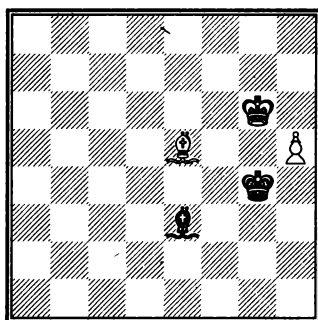
При своем ходе белые в позиции на диагр. 542 выигрывают. 1. ♕h4-e7 ♕a3-c1 2. ♕e7-f8 ♕c1-g5 3. ♕f8-g7! ♕g5-h4 4. ♕g7-f6.

Черные при своем ходе успевают улучшить позицию короля, переведя его на поле f5: 1...♚d5-e4! (не 1...♚e5? из-за 2. ♕e7 ♕c1 3. ♕f6+ и 4. e7) 2. ♕h4-e7 ♕a3-c1 3. ♕e7-f8 ♕c1-g5 4. ♕f8-g7 ♚e4-f5!, и ничья.

Ладейная пешка для слабейшей стороны в подобных окончаниях опаснее центральной.

В позиции на диагр. 543 пешка находится еще в 5-м ряду и, тем не менее, задержать ее движение не удается.

543



Белые выигрывают

1. ♕e5-g7 ♕e3-g5!

Лучший ход. На 1...♕d2 следует 2. ♕h6 ♕c3 3. ♕g5 ♕g7! 4. ♕e7!, и у черных цугцванг, или 2. ♕h6 ♕b4 3. ♕g5 ♕f8 4. ♕f6! (снова цугцванг!) 4...♚f4 5. ♕g7, и пешка проходит в ферзи.

2. ♕g7-h6 ♕g5-f6!

3. ♕h6-e3 ♕f6-g7!

4. ♕e3-g5! ♕g7-f8

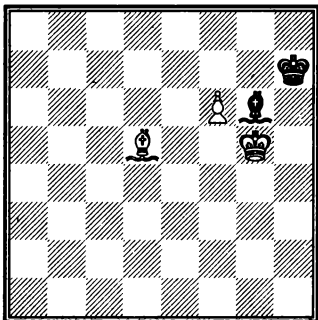
5. ♕g5-f6

и белые выигрывают.

Интересен следующий этюд Б. Горвица (1880 г.).

Горвиц

544



Выигрыш

Немедленный перевод белого короля на е7 ничего не дает, так как черные успевают перевести короля на е5. Предлагаем читателю убедиться, что в этом случае черные добиваются ничьей. Слона черных не удастся вытеснить с двух диагоналей.

Белые могут добиться победы, выиграв темп.

1. ♖d5-g8+! ♔h7-h8! Очевидно, не 1. ♔:g8 2. ♔:g6 и т. д.

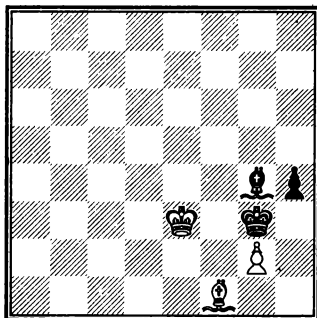
2. ♖g8-e6! Белые не пускают короля на h7. На 2...♔h7 последует 3. ♖f5 ♖:f5 4. ♔:f5 с выигрышным пешечным эндшпилем, как было доказано в главе 6.

2...♖g6-e8 3. ♔g5-f5 ♔h8-h7 4. ♖e6-d5 ♔h7-h6. Или 4...♖d7+ 5. ♔e5 ♔g6 6. f7! ♔g7 7. ♔d6 и 8. ♔e7, или 4...♖h5 5. ♔e6 ♔g6 6. ♔e7 ♔f5 7. ♖f7 ♖d1 8. ♖e6+, и выигрывают.

5. ♔f5-e6 ♔h6-g5 6. ♔e6-e7 ♖e8-h5. Теперь выигрывает типичный для таких окончаний маневр:

7. ♖d5-f7 ♖h5-e2 8. ♖f7-e8 ♖e2-c4 9. ♖e8-d7! и затем 10. ♖d7-e6. Последний ход белых был бы невозможен, если бы черный король стоял на е5.

545



Интересный случай произошел в партии Тейхман – Маршалл (Сан-Себастьян, 1911). См. диагр. 545.

Белые сыграли 1. ♔e3-e4 и после 1...♖g4-c8 2. ♔e4-e3 ♖c8-d7! (решающий выжидательный ход) белые сдались. Действительно, на 3. ♔e3-e4 следует 3...♖d7-c6+, а на 3. ♔e3-d2 – 3...♔g3-f2 4. ♖f1-c4 ♔f2:g2 с легким выигрышем. Пешка продвинется до h2, и слон переводится на f3 или g2. Между тем, как доказал гроссмейстер Авербах, белые могли спасти партию.

1. ♖f1-b5! ♔g3:g2

2. ♔e3-f4! ♖g4-e6

3. ♖b5-c6+ ♔g2-f2

4. ♖c6-d5!

Вот в чем спасение белых! Слон неуязвим, так как после 4...♖:d5 5. ♔g4 теряется пешка «h».

4... ♖e6-c8

5. ♖d5-b7! ♖c8-h3

6. ♖b7-c6 ♖h3-g2

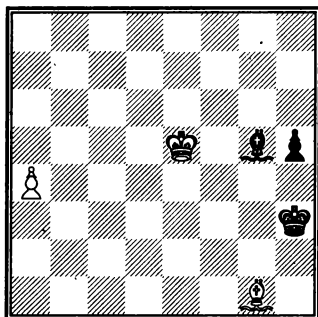
7. ♖c6-d7.

Черным не удастся продвинуть пешку до h3, следовательно ничья.

В окончаниях с одноцветными слонами цугцванг играет большую роль. Рассмотрим, например, этюд А. Троицкого.

А. Троицкий

546



Выигрыш при ходе белых

1. a4-a5 ♖g5-h4

1... ♔g3, то 2. ♕f5 ♖f4 3. ♖h2+ или 1... ♔g4 2. a6 ♖f4+ 3. ♕d5 ♖b8 4. ♔c6 ♕g3 5. ♕b7 и выигрывают.

2. a5-a6 ♖h4-g3+

3. ♕e5-e4 ♖g3-b8

4. ♕e4-f3! ♔h3-h4

Черные оказываются в цугцванге. Если 4...h4, то 5. ♖f2, и черные вынуждены отдать пешку h4.

5. ♖g1-e3! ♔h4-h3

6. ♖e3-f2 ♔h3-h2

Или 6...h4 7. ♖g1!

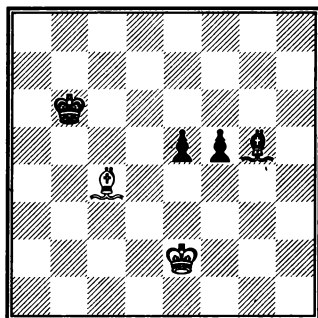
7. ♖f2-g3+

и выигрывают.

При разноцветных слонах даже далеко продвинутая пешка не может выиграть, если слон обстреливает поле на ее пути.

При одноцветных слонах две пешки почти всегда выигрывают. При разноцветных даже две пешки не гарантируют победы.

547



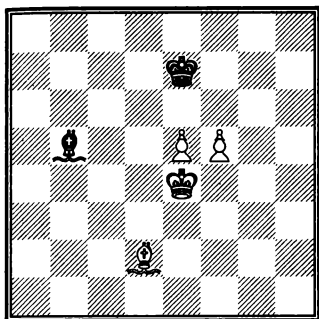
Ничья

В позиции на диагр. 547 при ходе белых ничья достигается несложным путем. 1. ♖c4-e6 f5-f4 2. ♕e2-f3 и затем 3. ♖e6-f5. Черные никогда не добьются хода e5-e4.

При ходе черных им лучше всего играть 1...e5-e4, но и это не приносит успеха ввиду 2. ♖c4-e6 f5-f4 3. ♖e6-d5 (К ничьей приводит и 3. ♖f5) 3...f4-f3+ 4. ♕e2-f1 (Можно и 4. ♕f2, чтобы на 4...♖h4+ продолжать 5. ♕e3 f2 6. ♕e2 e3 7. ♖c4 ♕c5 8. ♖ab, и пешки навсегда задержаны), и одна из черных пешек неминуемо гибнет. Когда король поддерживает две связанные пешки и они далеко продвинуты, то результат зависит от того, успеют ли король и слон противника занять правильную защитную позицию.

В позиции на диагр. 548 при своем ходе белые выигрывают.

548



Выигрыш только при ходе белых

1. ♔d2-g5+ ♚e7-f7 2. e5-e6+ ♚f7-g7 3. f5-f6+ ♚g7-g6 4. f6-f7 ♚g6-g7 5. ♔g5-h6+.

При ходе черных – ничья.

1...♙b5-d7! 2. ♚e4-f4 ♚e7-f7 3. ♚f4-g5 ♔d7-c8! (Плохо 3... ♚e7? 4. ♚g6 ♔c8 5. ♙b4+ ♚e8 6. e6). Король белых не может отойти от пешки f5, а в ответ на 4. e6+ черные отдают слона за две пешки. После же 4. f5-f6 ничья очевидна.

Таким образом, правильное расположение защищающейся стороны заключается в следующем:

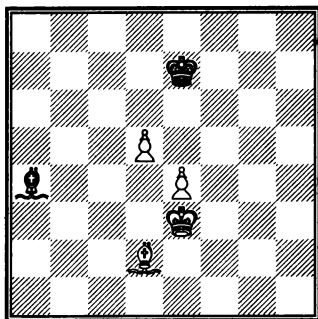
1) король и слон устанавливаются так, чтобы при движении пешек можно было пожертвовать слона за две пешки:

2) слон должен находиться впереди пешек и нападать на одну из них, лишая подвижности короля противника.

В позиции на диагр. 549 одна белая пешка находится еще на 4-й горизонтали, поэтому черные при

своем ходе успевают занять необходимую защитную позицию.

549



Ход черных. Ничья

Согласно указанному выше правилу, слон должен нападать на пешку d5 спереди, а короля при этом следует расположить так, чтобы при ходе e5-e6+ можно было пожертвовать слона за обе пешки. Таким полем для короля будет d7 или f7. Но на f7 должен находиться слон с тем, чтобы нападать с этого поля на пешку d5. Стало быть, короля черных надо установить на поле d7.

Каким образом произвести перегруппировку так, чтобы черный слон попал на верхний отрезок диагонали a2-g8, разделенной на две части пешкой d5?

1... ♔a4-e8!

2. ♚e3-d4 ♔e8-f7

Если теперь 3. ♔g5+, то ничья путем 3...♚d7 4. e5 ♔g8, а затем слон будет ходить по полям g8-f7. Белые предпринимают другую попытку.

3. ♚d4-e5 ♔f7-g8

4. ♖d2-b4+ ♔e7-d7!

На любой другой ход короля последует 5. ♖d6, и белые выиграют.

5. ♖e5-f6 ♔d7-e8

Белые грозили ходом 6. ♖g7; плохо 5...♗h7 6. e5 ♗g8 7. e6+.

6. ♗b4-c5 ♗g8-f7

Снова единственный ход. При 6...♖d7 7. ♖g7 выигрывается слон.

7. ♖f6-g7 ♗f7-h5

8. e4-e5 ♗h5-f5!

9. d5-d6 ♔e8-d7

10. ♖g7-f6 ♗f5-g4,

и ничья.

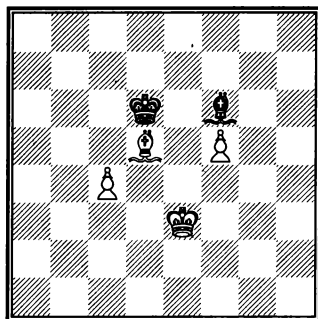
Проигрывало 1...♗b3 из-за 2. ♖d4 ♗a2 3. e5 ♖d7 4. e6+ ♔e7 5. ♖e5 и т. д. Или 1...♗d1 2. ♖d4 ♗g4 3. e5 ♖d7 4. ♗b4 ♗h3 5. ♖e3 ♗g4 (на 5...♗g2 следует 6. e6+) 6. ♖f4 ♗h3 7. ♖g5 ♗g2 8. e6+ ♔e8 9. d6. Черный слон занял позицию позади пешек, что оказалось недостаточно для достижения ничьей.

При ходе белых они выигрывают посредством 1. e5 ♗e8 2. ♗b4+ ♖d7 3. e6+ и т. д.

Если переместить все фигуры на диагр. 549 на одну вертикаль вправо, то получится следующая позиция: ♖f3, ♗e2 пп. e5, f4; ♖f7, ♗b4. Здесь черные проигрывают даже при своем ходе, так как у их слона не будет поля, аналогичного полю h5 на диагр. 549. Например: 1...♗f8 2. ♖e4 ♗g7 3. ♗c4+ ♔e7 (3...♖g6 4. f5+ ♖g5 5. ♗d3 ♗h8 6. ♖d5 ♗g7 7. ♖e6 и затем f5-f6) 4. ♖f5

♗h6 5. ♖g4! ♗f8 (если 5...♖d7 или 5...♖f8, то 6. f5 и затем 7. f6) 6. ♖g5 ♗g7 7. ♖g6 ♖f8 (если 7...♗f8, то 8. f5, а на 7...♗h8 последует 8. ♖h7!) 8. ♖h7, и белые выигрывают.

550



Белые выигрывают

Изолированные пешки при разноцветных слонах оказываются сильнее связанных.

В позиции на диагр. 550 черные недолго могут удерживать белые пешки.

1. ♖e4-f4 ♗f6-e7

2. ♖f4-g4 ♖d6-e5

3. ♗d5-e6 ♗e7-d6

Если 3...♖f6, то 4. ♖f4 с неизбежным переводом короля на d5, после чего пешка «с» двинется вперед.

4. ♖g4-g5 ♗d6-c5

5. ♖g5-g6 ♖e5-d6

Или 5...♗e7 6. ♗f7! ♗d8 7. c5 ♗e7 8. c6 ♖d6 9. ♗e8.

6. ♗e6-g8 ♖d6-e7

7. f5-f6+ ♖e7-f8

8. ♗g8-d5 ♗c5-b4

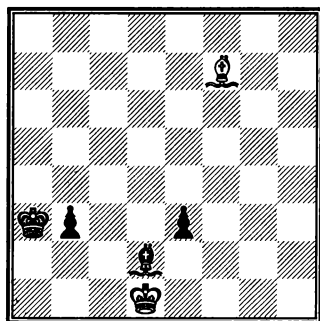
9. ♖g6-f5 ♗b4-c5

10. ♔f5-e6 ♚c5-d4
11. f6-f7 ♚d4-c5
12. ♔e6-d7 ♚c5-b4
13. ♔d7-c6 ♔f8-e7
14. c4-c5 ♚b4-a3
15. ♔c6-b6 ♚a3-b4
16. c5-c6 ♚b4-d6
17. c6-c7 ♔e7-d7
18. ♔b6-b7

и одна из пешек проходит в ферзи.

Однако если одна из пешек ко-невая или ладейная, то позиция может оказаться ничейной, как показало окончание партии И. Бергер – С. Котлерман (диагр. 551).

551



1. ♚f7-g6 ♔a3-b2 (или 1...b2 2. ♚b1, и край доски мешает обходному движению короля, черные нигде не могут прорваться) 2. ♚g6-f7! (иначе 2...♔a1 и 3...b2) 2...♔b2-a2 3. ♚f7-e6 ♔a2-a3 4. ♚e6-f5, и ничья.

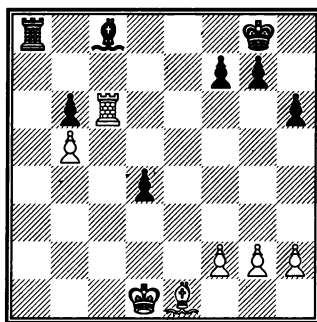
Чем дальше пешки удалены друг от друга, тем легче достигается выигрыш. Наоборот, если пешки отделены только одной вертикалью, то обычный результат – ничья. Напри-

мер, переставим на диагр. 550 пешку f5 на e6.

В этом случае белые выиграть не смогут. В зависимости от того, где будет находиться белый король, черные будут защищать слоном или поле e7, или поле c5.

В позиции на диагр. 552, взятой из партии Кан – Левенфиш (Москва, 1935 г.), приведен пример, который показывает, как защищающейся стороне надо использовать наличие разноцветных слонов для достижения ничьей.

552



Черные сыграли 1...♔a8-a1+, рассчитывая на благоприятные осложнения, которые могли возникнуть после 2. ♔d2 ♚g4 3. f3 ♚f5 4. ♔b6 ♔a2+ 5. ♔d1 ♔g2. Белые правильно решили перевести игру в окончание с разноцветными слонами, хотя у белых на пешку меньше, и к тому же они теряют еще пешку b5; стоящие на черных полях пешки b6 и d4, в свою очередь, могут быть атакованы. 2. ♔c6-c1! ♔a1:c1+ 3. ♔d1:c1 ♚c8-d7 4. f2-f4! ♚d7:b5 5.

♙e1-f2 ♘b5-f1 6. ♙f2:d4 b6-b5 7. g2-g3 ♙f1-h3 8. ♚c1-d2 g7-g5.

Черные намерены продвинуть пешку на g4 и затем своим королем проникнуть к пешке h2. 9. f4:g5 h6:g5 10. ♙d4-f6. Правильно! При разноцветных слонах следует стремиться к тому, чтобы пешки противника стесняли движения его слона; при белом слоне его движения будут стеснены пешками, расположенными на белых полях. 10...g5-g4 11. ♚d2-c3 ♙g8-h7 12. ♚c3-b4 ♙h3-f1 13. ♙f6-e5 ♙h7-g6 14. ♙e5-f4.

Черные могут выиграть пешку h2, но, несмотря на две лишние пешки, они не смогут победить. Белые достигают ничьей, делая ходы слоном по диагонали f4-b8. Черные в этом случае нигде не могут прорваться.

Упражнения

1. Дана позиция: ♚c4, ♙e4; ♙d6, ♙d4, пп. b6, e5. Каков будет исход борьбы? Докажите анализом.

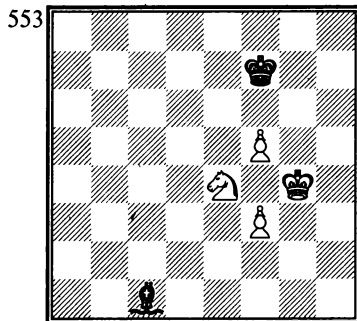
2. Могут ли спастись белые при ходе черных в позиции: ♙g2, ♙a3; ♙h5, ♙f7, пп. g4, h6? Доказать анализом.

3. В позиции: ♙f3, ♙a8; ♙e6, ♙d8, пп. e5, f5 ход белых. Какова защитная позиция против пешек e5 и f5 и против пешек e4 и f4 и успевают ли белые занять одну из этих позиций?

Слон против коня. В середине игры конь обычно равноценен слону. Слон – фигура дальнбойная, зато конь обладает большей ударностью. У

края доски подвижность и ударность коня снижаются, поэтому сила коня проявляется лучше в центре. Слабость слона состоит в его воздействии только на поля одного цвета. Подвижность слона часто бывает ограничена своими же пешками. Поставим черного слона на b7, а черные пешки на a6, b5 и e6. Такая пешечная структура часто встречается в ферзевом гамбите. Ясно, что слон b7 крайне стеснен в своих действиях. Такого слона называют «плохим» в отличие от «хорошего» слона, у которого диагонали не загромождены собственными пешками.

В эндшпиле дальнбойность слона становится особо ценной, когда пешки находятся на двух флангах и у обеих сторон имеются проходные пешки. В таких случаях слон легче задерживает пешки противника, чем конь. Для перевода коня с одного края доски на другой требуется много ходов, для слона обычно достаточно одного. Когда пешки находятся только на одном фланге, конь по меньшей мере не хуже слона.



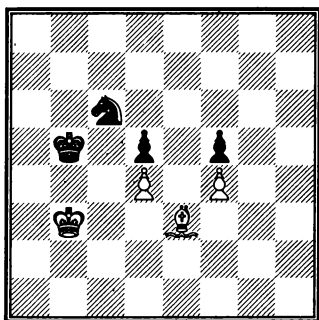
Выигрыш при ходе белых

В позиции на диагр. 553 белые выигрывают, постепенно оттесняя короля и продвигая пешки.

1. f3-f4 ♖c1-a3 2. ♔g4-g5 ♖a3-e7+ 3. f5-f6 ♖e7-d8 4. ♔g5-f5 ♖d8-a5 5. ♜e4-g5+ ♔f7-f8 6. ♔f5-g6 ♖a5-b4 7. ♜g5-e6+ ♔f8-g8 8. f6-f7+ и т. д. При ходе черных они играют 1...♖h6!, и белым не удастся продвинуть вперед короля и пешки.

Если бы у белых вместо коня был слон (безразлично, белопольный или чернопольный), то выигрыша у них не было бы, в чем читатель сам легко может убедиться.

554



На диагр. 554 конь сильнее слона, и черный король шаг за шагом проникает в тыл белых пешек: 1... ♜c6-a5+ 2. ♔b3-c3 ♔b5-a4. В обход как в пешечных окончаниях. 3. ♖e3-f2 ♜a5-c6. Задача черных согнать белого короля с поля «с3». 4. ♖f2-h4! ♜c6-a7 5. ♖h4-f6 ♜a7-b5+ 6. ♔c3-d3 ♔a4-b3 7. ♖f6-e7 ♜b5-a7 8. ♖e7-d6 ♜a7-c6 9. ♖d6-e5! Значение этого хода вскоре выяснится; бесполезно оставаться

слоном на диагонали a3-f8, так как после 9. ♖c5 ♜b4+ размен на b4 ведет к потере обеих белых пешек 9...♜c6-b4+ 10. ♔d3-e3 ♔b3-c3 (Если 10...♔c4, то 11. ♔d2) 11. ♔e3-f3! Спасаящий маневр. Белый король также переводится в тыл черных пешек. К проигрышу ведет 11. ♖f6 ♜c2+ 12. ♔f3 ♔d3! (не 12...♜:d4 13. ♔e3 и связанный конь теряется) 13. ♔g3 ♜:d4 14. ♔h4 ♜e6 и т. д. 11...♜b4-c2 12. ♔f3-g3 ♔c3-d3 или 12...♜:d4 13. ♔h4 ♔d3 14. ♔g5 ♔e3 15. ♖:d4 ♔:d4 16. ♔f5, и проходные пешки одновременно проходят в ферзи.

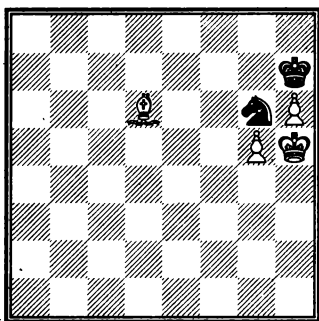
13. ♔g3-h4 ♔d3-e4 14. ♔h4-g5 ♜c2-b4 15. ♔g5-f6 ♜b4-d3 16. ♔f6-e6! Черные могут выиграть пешку f4 или d4, но теряют одну из своих пешек и пешечное окончание ничейно.

Внимательный анализ диагр. 554 показывает, что спасли белых перевод короля на e6, слона на e5 и связка коня черных в случае взятия пешки d4, что заставило черных потерять важный темп ♔c3-d3, и ничья. План перевода белого короля в тыл черных пешек найден киевским любителем Подольным.

Если все фигуры и пешки перевести вправо (♔c3, ♖f3, пп. e4, g4; ♔c5, ♜d6, пп. e5, g5), то белый король не сможет пробраться на поле h5, ему помешает край доски, и белые проиграют. Проигрывают белые и в позиции, получающейся

при передвижении всех фигур на один ряд вниз (♔b2, ♕e2, пп. d3, f3; ♚b4, ♖c5, пп. d4, f4). Белым удается пробраться королем на e5 и слоном на e4, но после того, как черные переводят короля на e3 и коня на e1, следует ♖e1:d3+; ♕e4:d3; ♚e3:d3; ♚e5:f4; ♚d3-e2, и пешка «d» проходит в ферзи раньше, чем пешка «f» белых.

555



Ничья

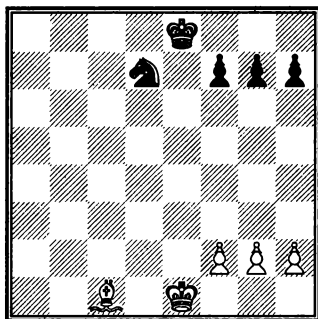
На диагр. 555 пешки и слон белых расположены на полях одного цвета – они воздействуют только на черные поля. Поэтому черные, закрепившись на белых полях, задерживают обе пешки. Подобный же случай имел место при разноцветных слонах в примере на диагр. 547.

В рассматриваемой позиции черные ходят все время конем g6 на безопасное поле. У коня всего 6 полей. Слон может отнять четыре из них, король – одно, а шестое всегда остается в распоряжении коня. Несмотря на перевес в две пешки, белые не могут выиграть. Переставим

пешку h6 на h3. Теперь белые добьются победы, отступив королем на g4 и продвинув пешку до h5. Затем король переходит на f5, а пешка – на g6.

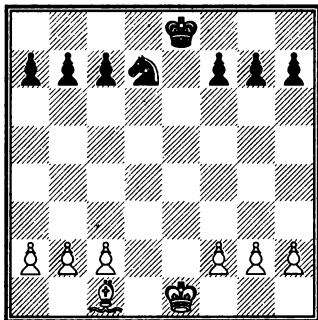
На этом примере можете убедиться в слабости «плохого» слона. Весьма поучительны следующие 5 примеров, указанные Капабланкой.

556



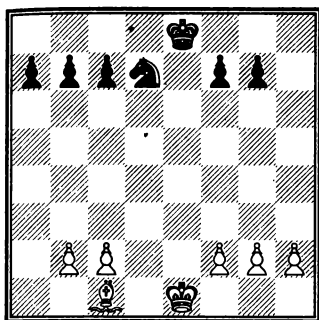
На диагр. 556 конь равноценен слону, так как пешки находятся на одном фланге и проходных пешек нет. Игра закончится ничью.

557



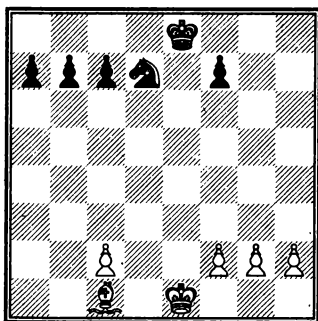
На диагр. 557 слон несколько сильнее коня, однако при правильной игре должна получиться ничья.

558



На диаграмме 558 шансы определены на той стороне, у которой имеется слон, так как белые угрожают получить проходную пешку по линии «h». Проходную пешку черных по линии «a» слону легче задержать, чем коню пешку «h». Все же при правильной защите черные должны добиться ничьей.

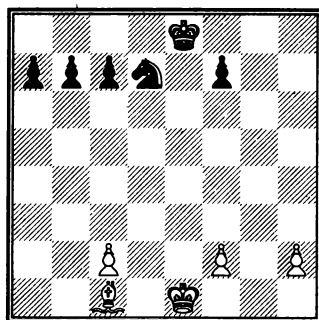
559



На диагр. 559 преимущество слона перед конем еще больше. Пешки на обоих флангах, и имеются проходные. Черным трудно добиться ничьей.

На диагр. 560 преимущество слона над конем должно дать выигрыш белым. Изолированные пешки

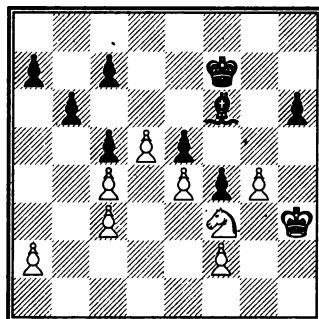
560



облегчат проникновение белого короля на ферзевый фланг, в то время как черный король будет вынужден задерживать проходную пешку «h».

Конь сильнее слона в заблокированных позициях с пешечными цепями, в которых пешки находятся на белых полях при белопольном слоне или на черных – при чернопольном, таким образом, уменьшают его «работоспособность».

561



В позиции на диагр. 561 у черных «плохой» слон: он стеснен своими же пешками. Белые выигрывают, жертвуя пешку.

1. g4-g5! h6:g5

Еще хуже 1...g5 2. d:e5+.

2. ♔h3-g4 ♚f7-g6

3. a2-a3 a7-a6

4. a3-a4 a6-a5

Вынудив движение черной пешки «а», белые обеспечили коню поле b5.

5. ♘f3-e1 ♙f6-e7

6. ♘e1-c2 ♙e7-f6

Черные могут ходить только слоном. Иначе белый король проникнет на f5 или h5.

7. ♘c2-a3 ♙f6-e7

8. ♘a3-b5 ♙e7-d6

9. ♘b5-a7 ♙d6-e7

10. ♘a7-c6 ♙e7-f6

11. f2-f3! ♚g6-h6

Вынуждено. На 11...♙g7 последует 12. ♘d8! и 13. ♘e6 с выигрышем одной из пешек.

12. ♚g4-f5 ♚h6-g7

Черные рассчитывают на 13. ♘:e5?, тогда 13...♙:e5 14. ♚:e5 ♚g6! 15. ♚e6 g4!, и выигрывают.

13. ♘c6-b8! ♚g7-f7

14. ♘b8-d7 ♙f6-g7

15. ♚f5:g5 ♚f7-e7

16. ♚g5-g6! ♚e7:d7

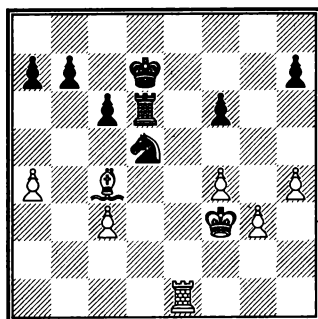
Не меняет исхода 16...♙h8 17. ♚h7 ♙f6 18. ♘:f6 ♚:f6 19. ♚h6.

17. ♚g6:g7,

и пешечное окончание легко выигрывается белыми.

Убедительно продемонстрировал превосходство слона над конем А. Алехин (белые) в партии из матча с М. Эйве.

562



1. ♙c4-d3 h7-h6

После 1...♘:c3 2. ♙:h7 ♘:a4 3. h5 черные не в силах задержать движение пешки «h».

2. ♙d3-f5+ ♚d7-d8

3. ♚f3-g4 ♘d5-e7

И сейчас после 3...♘:c3 4. ♚h5 с последующим 5. ♚:h6 пешка «h» решает борьбу.

4. ♙f5-b1 ♚d8-e8

Или 4...♙d5 5. f5 ♚d7 6. ♙f1 и 7. ♚h5.

5. ♚g4-h5 ♚e8-f7

Не помогает 5...f5 6. ♙:f5 ♙d5 7. g4 ♚f7 из-за 8. c4! ♙c5 9. ♙:e5! ♙:e5 10. fe с легким выигрышем.

6. ♙b1-a2+ ♚f7-f8

7. ♚h5:h6 ♙d7:d2

8. ♙a2-e6 ♙d2-d3

9. g3-g4 ♙d3:c3

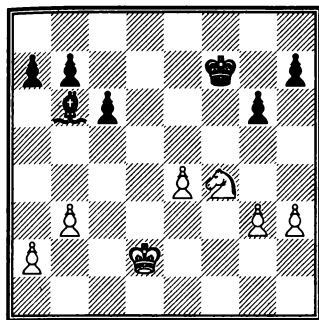
10. g4-g5

и Эйве сдался.

Весьма поучительно окончание партии Г. Голомбек – П. Керес (диагр. 563). Позиция относится к разряду таких, где превосходство слона над конем не вызывает сомнения. Промходная пешка e4 легко блокирует-

ся, черные образуют на ферзевом фланге проходную, которая отвлекает белого короля, и черный король прорывается на один из флангов.

563



1...♙b6-f2! Прежде всего черные ослабляют положение противника. Как было указано, стоящие рядом связанные пешки образуют барьер, задерживающий проникновение короля. Теперь этот барьер ликвидируется. 2. ♘g3-g4. Ход 2. ♘e2 защищал пешку g3, но ненадолго. После 2...♙e6 3. ♙d3 ♙e5 белым нечем ходить. 2...♙f7-f6 3. ♙d2-e2 ♙f2-d4 4. ♙e2-f3. Прорыв черного короля к пешкам h3 и g4 нейтрализован, но теперь начинается борьба на другом фланге. 4...a7-a5 5. g4-g5+ ♙f6-e5! 6. ♘f4-d3+ ♙e5-d6 7. h3-h4 b7-b5. Угрожает c6-c5-c4 и затем

марш короля: ♙d6-c5-b4. 8. ♘d3-e1. На 8...♙c5 последует 9. ♘d3+ 8...♙d4-c5! Освобождает поле d4 для вторжения короля. 9. ♘e1-d3 ♙c5-b6 10. ♘d3-f4 ♙b6-d4 11. ♘f4-d3 c6-c5 12. ♘d3-f4 c5-c4 13. b3:c4 b5:c4. Второй этап завершен, образована проходная пешка. 14. ♘f4-d5 ♙d6-e5 15. ♘d5-f6 h7-h5 16. ♘f6-d5 c4-c3 17. ♘d5-f4 c2-c3 18. ♘f4-d3+ ♙e5-d6 19. ♙f3-e2 ♙d4-b2! Белые сдались, рассчитав продолжение: 20. ♙d2 c1♙+ 21. ♘:c1 ♙:c1+ 22. ♙:c1 ♙e5 23. ♙b2 ♙:e4 24. ♙a3 ♙f4 25. ♙a4 ♙g4 26. ♙:a5 ♙:h4 27. ♙b5 ♙:g5 28. a4 h4, и черная пешка проходит в ферзи раньше.

Упражнения

1. Каков будет исход борьбы при ходе белых и при ходе черных в позиции: ♙f5, ♙g8, п. h5; ♙b5, ♘f8, п. a4?

2. Какое у белых преимущество в позиции: ♙b5, ♘c4, пп. e4, f5; ♙d7, ♙e7, пп. e5, f6? Каким образом они сразу решают партию?

3. Разыграйте с партнером пять позиций X. Капабланки (диагр. 556-560).

Глава 19

ШАХМАТНЫЕ КОМБИНАЦИИ

Переходим к изучению одного из главных элементов шахматной партии – комбинации.

Существует множество определений комбинаций, расплывчатых и противоречивых. Большинство из них усматривает сущность комбинаций в жертве. Попытаемся разобраться в этом вопросе.

Очень часто партия протекает по такой схеме. Один из партнеров получил лучшую позицию, у другого образовалась слабая пешка, которая была потеряна. Полученный перевес был реализован в эндшпиле.

Другая схема. Один из противников предложил гамбит, отдав пешку в расчете на атаку. Атака была отбита, и лишняя пешка решила участь партии.

В обоих случаях партии могли быть решены без единой комбинации и демонстрируют торжество силы. А перевес в силе в шахматах выражается в материальном преимуществе: в лишней фигуре или пешке, качестве, в трех фигурах за ферзя и т. д.

Но иногда на доске создается ситуация, когда нарушается нормальная обстановка и обычные за-

коны борьбы перестают временно действовать. Чаще всего такое нарушение выражается в ломке общепринятых представлений о ценности фигур, т. е. в жертве: отдается пешка или фигура без компенсации или ценная фигура меняется на менее ценную или пешку. Такое отступление от норм может случиться и без жертвы, например перестает действовать правило квадрата или пешка превращается в легкую фигуру, а не в более ценного ферзя.

Нарушение норм не может быть длительным. Операция должна быть произведена быстро, состоять из вынужденных ходов и быть выгодной для начавшей ее стороны. Такая цепь форсированных ходов, объединенных общей идеей для достижения определенной цели, называется комбинацией.

Комбинация достигла намеченной цели, следовательно, она правильна, или, как говорят, корректна. В противном случае она ошибочна, некорректна. Сущность комбинации не в жертве, а в идее.

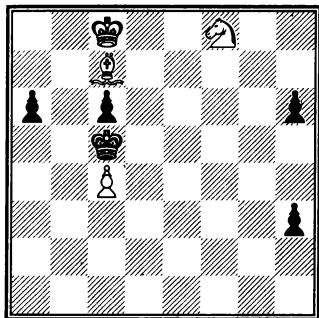
Читатель уже ознакомился с превосходным этюдом Р. Рети (№ 123). Идея автора заключалась в

показе нарушения правила квадрата. При помощи пешки на другом конце доски король догоняет пешку, расположенную впереди него на две клетки.

Ту же идею выразил М. Г. Кляцкин в другой форме.

М. Кляцкин

564



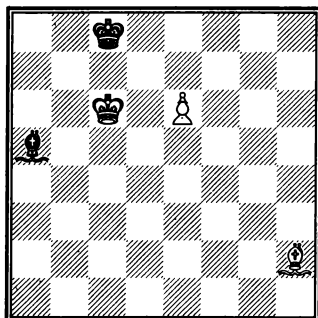
Выигрыш при ходе белых

Обе проходные пешки черных бегут в ферзи, и не видно, как белые фигуры могут задержать их. Идея выигрыша любопытна – король бросяется вдогонку за пешкой «а». 1. ♔c8-b7! а6-а5 2. ♔b7-а6 а5-а4 3. ♔а6-а5 а4-а3 4. ♔а5-а4 а3-а2 5. ♔а4-б3 а2-а1 ♔ 6. ♖f8-e6X или 5... а2-а1 ♖ + 6. ♔б3-с3, и белые выигрывают. Шестиходовая комбинация белых состояла из единственных ходов.

На диагр. 565 показан еще один пример комбинации. Этюд составлен итальянцем Чентурини в 1856 г. После 1. е6-е7 черные как будто обречены. Однако следует 1... ♖а5-

Л.Чентурини

565



Ничья.

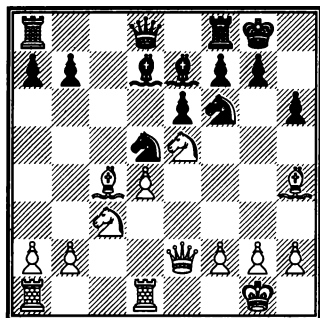
d8! 2. е7-е8 ♖. Превращение пешки в ферзя или ладью ведет к пату, а в слона – к несложной ничьей. 2... ♖d8-h4! (проигрывает 2... ♖g5 3. ♖d6+ и затем 4. ♖f7+, и 2... ♖a5 3. ♖d6+ и потом 4. ♖b7+, а также 2... ♖e7 3. ♖c7 ♖f8 4. ♖f6 с последующим 5. ♖d5 и 6. ♖b6X) 3. ♖h2-c7 ♖h4-e7! 4. ♖e8-g7 ♖e7-d8 5. ♖c7-f4 ♖d8-c7, и ничья. Жертва была произведена только на заключительном этапе комбинации.

В комбинационных идеях должен быть элемент новизны. Нельзя считать комбинацией жертву пешки в гамбите 1. е4 е5 2. f4 не только потому, что дальнейшие продолжения не имеют форсированного характера, но и потому, что жертва применялась тысячи раз в течение нескольких столетий. Жертва фигуры в дебюте после 1. е4 е5 2. ♖f3 ♖c6 3. ♖b5 ♖c5 4. ♖:e5 ♖:e5 5. d4 для новичка является комбинацией, но для шахматиста даже средней

силы который встречается с такой жертвой много раз, это уже не комбинация, а технический прием.

Цели комбинаций могут быть разные: мат, выигрыш материала, улучшение позиции.

566



Позиция на диагр. 566 взята из партии Ботвинник – Алаторцев (Ленинград, 1933 г.). Ботвинник провел глубокую и трудную комбинацию, которая не дала ему материальных выгод, но ослабила пешки черных. Комбинация основана на идее связки. 1. ♖c3:d5! ♘f6:d5 2. ♙h4:e7 ♚d8:e7 3. ♘e5:g6! f7:g6 4. ♙c4:d5. В результате комбинации расстроенная пешечная позиция черных.

Рассмотрим теперь варианты комбинации:

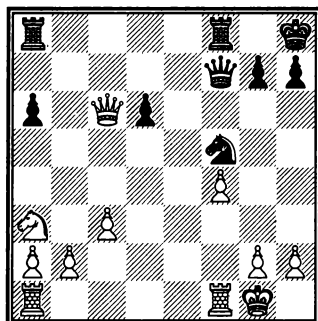
1) 1...e6:d5 2. ♙h4:f6! g7:f6 (иначе 3. ♙:d5) 3. ♘e5:d7 ♚d8:d7 4. ♙c4:d5 ♚d7:d5 5. ♚e2:e7, и у белых лишняя пешка; 2) 1...♘f6:d5 2. ♙h4:e7 ♘d5:e7 3. d4-d5! e6:d5 4. ♙c4:d5 ♘e7:d5 (иначе решает 5. ♘d7 или 5. ♙:b7) 5. ♚d1:d5 ♙d7-g4! 6. ♚e2-c4! ♙g4-e6 7. ♚d5:d8

♙e6:c4 8. ♚d8:f8+ ♚a8:f8 9. ♘e5:c4, и белые остались с лишней фигурой.

Самым трудным для расчета был второй вариант. Когда вариант состоит из взятий или шахов, его легче рассчитать, потому что возможны только единственные ответные ходы противника. Другое дело, когда вариант включает ход без взятия или без шаха. Такие ходы, называемые «тихими», должны содержать в себе сильную угрозу, чтобы ограничить возможность защиты. Тихий ход 3. d5! во втором варианте грозил разменом на e6 и затем ♘:d7, поэтому у черных не было выбора. Красивый контрудар 5...♙g4! мог бы спасти черных, если бы у белых не нашлось возражения 6. ♚c4! Расчет таких неожиданных контрударов представляет значительные трудности даже для сильных шахматистов.

Комбинация требует точного расчета во всех разветвлениях. Вот пример неправильной комбинации из матчевой партии Л.Паульсен – А.Андерсен (Бреславль, 1877).

567



Андерсен отдал две пешки, чтобы достичь позиции на диагр. 567, и сейчас решил «добить» противника. Последовало:

1... ♔f7-a7+

2. ♔g1-h1 ♜f5-g5+

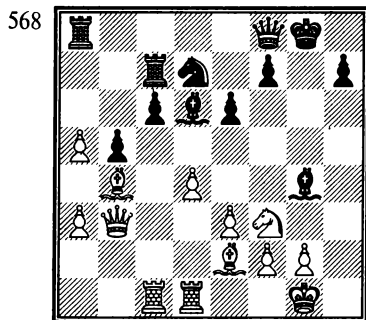
3. h2:g3 ♜f8-f6

Грозит мат на h6. Ответ Паульсена показал, что комбинация оказалась некорректной. Андерсен не учел, что его ладья на a8 атакована белым ферзем, и после

4. ♜f1-f2!

вынужден был сложить оружие.

Случаются и такие неожиданные. Комбинация оказывается правильной, несмотря на ошибочный расчет. Повинен в этом не играющий, а скрытое превосходство позиции, которое выявляется в процессе борьбы.



Позиция на диагр. 568 получилась в партии Р.Свидерский – Д.Яновский (Нюрнберг, 1906) Свидерский начал трехходовую комбинацию основанную на связке слона d6.

1. ♜e2:b5!? ♜g4:f3!

2. g2:f3 c6:b5

3. ♜c1:c7

На этом закончился расчет Свидерского. Мы уже указывали на необходимость учитывать так называемые промежуточные контрудары, особенно шахи.

3... ♜f8-g7+!

4. ♔g1-f1 ♜d6:c7

Таким образом, промежуточный шах стоил Свидерскому фигуры. Тем не менее Свидерский, потеряв слона, не потерял присутствия духа, и партия продолжалась.

5. ♜b3-c3!

Выясняется, что черный ферзь временно находится вне игры, а комок черных фигур на ферзевом фланге расположен весьма неудачно. Белый ферзь угрожает вторжением на c6. К тому же у белых за фигуру две пешки. Неожиданно черные оказались в трудном положении.

5... ♜c7-h2

Эта защита оказалась недостаточной. Лучше выглядит 5... ♜a7, но и тогда после 6. ♜c6 f5 (6... ♜b8 7. ♜e8+; 6... ♜f6 7. ♜c5) 7. d5! e5 8. d6 ♜d8 9. ♜c8 ♜f8 10. ♜c1 (угроза 11. ♜c7) 10... ♜f6 11. ♜f8+ ♜f8 (или 11... ♜f8 12. ♜c7) 12. ♜c7 ♜a8 13. d7 ♜d8 14. ♜f8 ♜f8 15. a6 ♜e7 16. a7 ♜a8 17. ♜c8 белые должны выиграть.

6. ♜c3-c6 ♜a8-d8

7. a5-a6 ♜g7-g5

8. ♜b4-a5 ♜d7-e5

9. ♜c6-b7 ♜d8-d7

10. a6-a7! ♖d7:b7

11. a7-a8♙+ ♔g8-g7

12. ♙a8:b7 и белые выиграли.

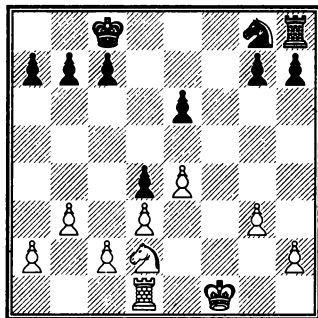
Комбинация с жертвой на b5 оказалась правильной, но только расчет следовало сделать не на 3, а на 12 ходов.

Комбинационные идеи роднят шахматы с искусством. За многовековую историю шахмат создано и создается большое количество самых разнообразных комбинаций. Но дело не только в даровании шахматиста. Для осуществления комбинации должны быть определенные предпосылки, на основании которых мы заключаем, что позиция созрела для тактического удара, и тогда начинаем искать комбинацию. Во время игры рождается немало идей, интересных замыслов, комбинаций; приходится их проверять и неосуществимое отбрасывать. Часто приходим к выводу, что комбинация невозможна, но иногда одна из идей, постепенно выкристаллизовывается, проверка во всех вариантах подтверждает ее правильность – комбинация найдена!

Итак, на доске должны существовать определенные условия для создания комбинации. Заслуженный мастер спорта П. Романовский называл эти условия мотивами. Многие мотивы часто встречаются на практике, и ознакомление с ними облегчает нахождение комбинаций.

Ограниченная подвижность фигур противника¹ может служить основой для создания комбинации. Приводим два примера.

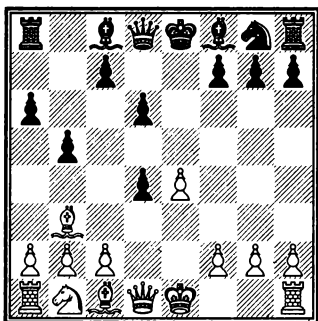
569



В позиции на диагр. 569 белые, начиная, выигрывают пешку.

1. ♖d2-f3 c7-c5 2. ♖f3-g5, и в связи с угрозой хода 3. ♖g5-f7 (с нападением на ладью) черные вынуждены отдать пешку e6.

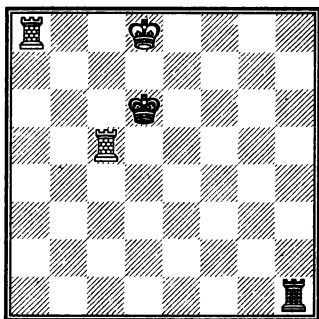
570



Позиция на диагр. 570 получается в одном из вариантов «испанской партии» после ходов 1. e2-e4 e7-e5 2. ♖g1-f3 ♖b8-c6 3. ♙f1-b5 a7-a6 4. ♙b5-a4 d7-d6 5. d2-d4 b7-b5 6. ♙a4-b3 ♖c6:d4 7. ♖f3:d4 e5:d4.

Правильный ход белых сейчас 8. ♖b3-d5 с тем, чтобы после 8... ♗a8-b8, взять пешку d4. К ничьей ведет 8. c2-c3, так как после 8... d4:c3 двойной удар 9. ♖d1-d5 отражается ходом 9... ♖c8-e6, и если 10. ♖d5-c6+, то 10... ♖e6-d7 11. ♖c6-d5 ♖d7-e6; обе стороны вынуждены повторять ходы. Ошибочно 8. ♖d1:d4? из-за 8... c7-c5 9. ♖d4-d5 ♖c8-e6 10. ♖d5-c6+ ♖e6-d7 11. ♖c6-d5 c5-c4, и слон пойман.

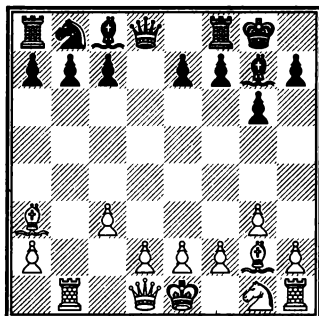
571



В позиции на диагр. 571 ход белых. У них на ладью больше, но беда их в том, что черные грозят дать мат и одновременно нападают на ладью. Следовательно, ладья белых проигрывается. Но в таких случаях невольно приходится искать возможность отдать ладью так, чтобы потом отыграть ее. Тот, кто изучил двойные удары ладьи, легко сможет найти решение. 1. ♖c5-h5! Черная ладья привлекается на 5-ю горизонталь. 1... ♗h1:h5 2. ♗a8-a6+ ♔d6-c5 3. ♗a6-a5+ ♔c5-b4 4. ♗a5:h5. Переставим в позиции на диагр. 374 черную ладью на g1. Те-

перь комбинация не проходит. После 1. ♖c5-g5 ♗g1:g5 2. ♗a8-a6+ ♔d6-e5! 3. ♗a6-a5+ ♔e5-f6 король успевает защитить ладью. Позиция на диагр. 571 взята из старинной рукописи.

572

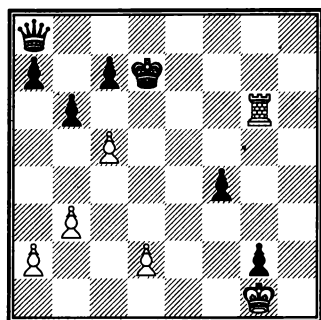


Эм. Ласкер (чемпион мира с 1894 по 1921 г.) называл такие мотивы геометрическими. В позиции на диагр. 572 (Левенфиш – Гольденев, Москва, 1946) тот же мотив проходит по диагонали. Пешка b7 атакована дважды, защищена один раз. Тем не менее черные сыграли 1... ♗f8-e8, имея в виду комбинацию: 2. ♖g2:b7 ♖c8:b7 3. ♗b1:b7 ♖d8-d5!, выигрывая по меньшей мере качество. Эта комбинация оказалась неправильной, так как белые провели встречную комбинацию, основанную на неподвижности ладьи a8. 2. ♗b1:b7! ♖c8:b7 3. ♖g2:b7 ♖b8-d7 4. ♖b7:a8, и белые выиграли пешку.

На диагр. 573 приведен этюд М. Платова, а на диагр. 574 этюд Л. Куббеля. В обоих этюдах белые выигрывают комбинациями, построенными на геометрических мотивах.

М. Платов

573

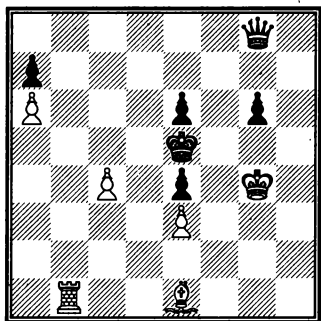


Выигрыш

1. ♖g6-g7+ ♔d7-e6 (единственный ход, не теряющий ферзя) 2. ♖g7-g8! ♜a8-f3 (или сразу 2...♜b7 3. c6, и черные проигрывают ферзя) 3. ♕d3-e2! ♜f3-b7 4. c5-c6 ♜b7:c6 5. ♖g8-g6+.

Л. Куббель

574



Выигрыш

1. ♜b1-b8! ♜g8-h7 (1...♜:b8 2. ♕g3+) 2. ♜b8-h8! ♜h7-f7 (2...♜:h8 3. ♕c3+) 3. ♜h8-f8! ♜f7:f8 4. ♕e1-c3+ ♔e5-d6 5. ♕c3-b4+, и выигрывают. Или 2...♜h7-d7 3. ♜h8-

d8! ♜d7:d8 4. ♕e1-g3+ ♔e5-f6 5. ♕g3-h4+, и выигрывают. Четыре жертвы ладьи по одной линии в двух схожих вариантах.

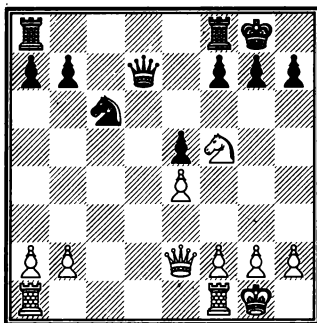
В решении указаны только главные разветвления. Читателю надлежит самому подробно разобрать этюды, рассмотреть все варианты, а затем решить, не передвигая фигур на доске.

Геометрические, или линейные мотивы характерны для ладьи и слона. Но самыми «ударными» фигурами являются ферзь и конь. В партиях чаще всего встречаются комбинации, мотивами которых является двойной удар ферзя или коня.

В главе 9 уже были показаны примеры простых, в основном двухходовых, двойных ударов ферзя и коня. Достаточно углубить комбинацию двойного удара на один или два хода, чтобы она оказалась замаскированной и нелегко находимой даже для сильного шахматиста.

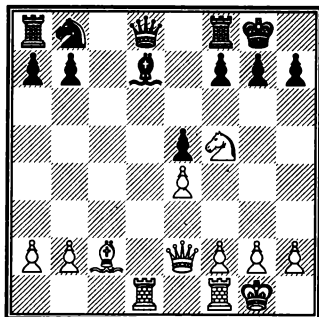
Сравним для примера две позиции.

575



Белые при своем ходе добиваются победы с помощью двойного удара: 1. ♖e2-g4. Грозит мат на g7 и выигрыш ферзя вскрытым шахом ♔h6. От этих двух угроз у черных нет защиты.

576



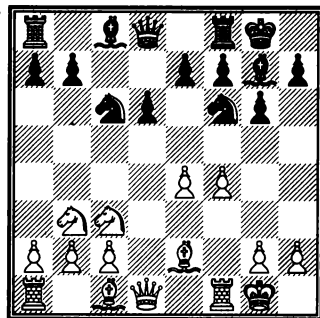
Черные отстали в развитии и попали под связку. Последовало 1. ♕c2-a4. Черные могут избавиться от связки ходами 1...♗c7, или 1...♗e8, или 1...♘c6. Читателю нетрудно будет найти выигрышающую комбинацию белых. На 1...♗e8 имеется и второе решение: 2. ♜d7 ♘d7 3. ♜d1. При ответе 1...♙g8-h8 также решает 2. ♜d7 и затем 3. ♜d1. Относительно лучший выход для черных состоит в 1...g7-g6. В случае 2. ♕a4:d7 ♘b8:d7 3. ♘f5-h6+ ♙g8-g7 4. ♗d1-g4 ♙g7:h6 5. ♜d1:d7 ♗d8-c8.

Но если от шаха на h6 король уходит на h8, то 4...♘f6 проигрывает из-за 5. ♘f7+.

В варианте «дракона» в «сицилианской защите», о котором мы уже упоминали, после ходов 1. e2-e4

c7-c5 2. ♘g1-f3 ♘b8-c6 3. d2-d4 c5:d4 4. ♘f3:d4 ♘g8-f6 5. ♘b1-c3 d7-d6 6. ♕f1-e2 g7-g6 7. 0-0 ♕f8-g7 8. ♘d4-b3 0-0 9. f2-f4 получается позиция, представленная на диагр. 577.

577



Последним ходом белые начали подготовку атаки на королевском фланге. Черные ответили 9...b7-b5, ставя пешку под удар коня c3 и слона e2. Нетрудно догадаться, что на 10. ♘b5 следует 10...♘e4 11. ♗d5 ♗b6+, но почему нельзя взять ее слоном?

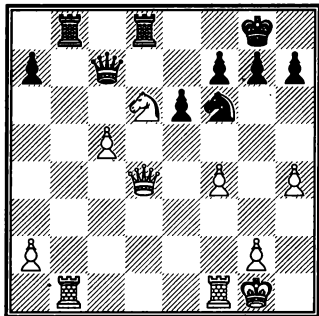
Оказывается, что и после 10. ♕e2:b5 ♗d8-b6+ 11. ♙g1-h1 черные ответят 11...♘f6:e4 12. ♘c3:e4 ♗b6:b5 или 12. ♗d1-d5 ♘e4:c3 13. ♗d5:c6. Белые рассчитывают после 13...♗c6 14. ♕c6 выиграть качество, но их ждет сюрприз. 13...♘c3:b5! 14. ♗c6:a8 ♕c8-b7!, и ферзь пойман. Таким образом, ход 9...b7-b5 вполне возможен. Он был найден В. Раузером.

Открывая после короткой рокировки ходом f2-f4 диагональ g1-a7

(или соответственно у черных после f7-f5 диагональ a2-g8), следует всегда помнить о возможном шахе ферзем по этим диагоналям.

На диагр. 578 показано положение из партии М. Тайманов – Б. Спаский, 1951 г.

578



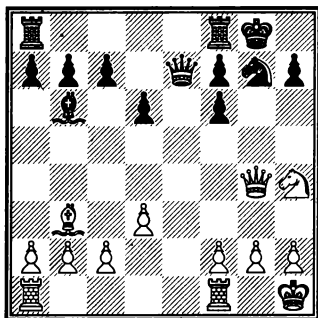
Последний ход черных был d5-f6 . Белые не обратили внимания на скрытую угрозу черных и ответили 1. b1-b3 , на что последовало 1... b8-b3 2. a2-b3 d6-e4! . Комбинация черных основана на связанности коня d6 и на двойном ударе, который последует при 3. d4:e4 c7:c5+ 4. g1-h2 c5:d6 . Во всех вариантах белые теряют пешку.

Двойные удары коня, которые были показаны раньше на примерах диагр. 162-164, служат мотивами для многих эффектных комбинаций.

На диагр. 579 ход черных. Белые угрожают форсировать мат путем h4-f5 и g4:g7X .

Как защититься от этой угрозы? Если 1... fe8 , то после 2. f5 f8 3. h6+ h8 4. f7+ g8

579

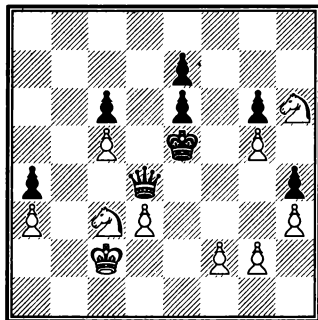


5. d6+ черные теряют качество и две пешки. Они поэтому сыграли 1... g8-h8 , развязывая коня. Последовала несложная комбинация 2. g4:g7+ h8:g7 3. h4-f5+ g7-h8 4. f5:e7 . Правильная защита заключалась в 1... e5 , не допуская хода h4-f5 . На 2. ae1 черные ходом 2... g5 ликвидировали связку по линии «g», а на 2. f4 ответили бы 2... h5 .

На диагр. 580 приведен этюд большого мастера композиции Л. Куббеля.

Л. Куббель

580



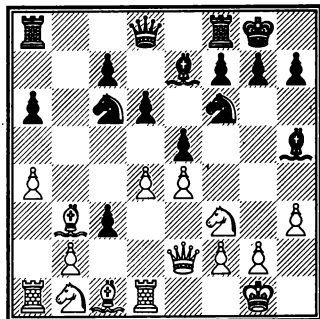
Выигрыш

Белые выигрывают комбинацией, основанной на двойных ударах коней: 1. f2-f4+ ♖d4:f4 2. ♘c3-e2! ♜f4-f8 (при других ходах ферзь проигрывается еще быстрее) 3. ♘h6-g4+ ♕e5-d5 (или 3...♜f5 4. ♘d4+ ♕g5 5. ♘e6+) 4. ♘g4-f6+! e7:f6 5. ♘e2-f4+, и на следующем ходу белые двойным ударом выигрывают ферзя.

В этюде показаны только главные варианты. Рекомендуем разобрать другие возможные продолжения и убедиться, что во всех случаях черные проигрывают ферзя. Такой анализ сослужит пользу шахматисту – поможет находить «коневые» комбинации в практической игре. Ударная сила коня в обоих этюдах показана весьма наглядно.

Простейшей комбинацией двойного удара является пешечная «вилка». При рассмотрении дебютов она не раз встречалась. Приводим еще несколько комбинаций на мотив «вилки».

581

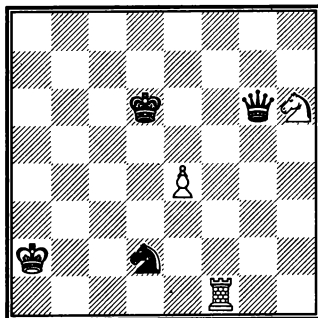


В позиции на диагр. 581 белые сыграли 1. g2-g4 с угрозой после 1...

♙h5-g6 ответить 2. d4:e5. Черные ответили 1...♜d8-b8, уводя ферзя с линии «d» и атакая на слона.

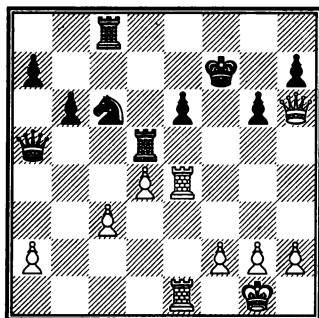
Белые, полагая, что ход ферзем ошибочен, продолжали 2. ♙b3-d5, в результате чего две черные фигуры оказались под ударом. Казалось бы, одна из фигур теряется и черные проигрывают. Последовало: 2... ♘f6:d5 3. e4:d5 ♙h5-g6! (Вот в чем смысл комбинации черных. После 4. dс «вилка» c3-c2 будет стоять белым целой ладьи и, следовательно, в конечном счете они потеряют качество.) 4. b2:c3 ♘c6-a5 (с угрозой 5... ♘b3 6. ♜a3 ♙b1) 5. ♘b1-d2 e5:d4! 6. ♜e2:e7 ♜f8-e8 7. ♜e7-g5 d4:c3, и черные быстро выиграли партию. Могло последовать 8. ♘f1 c2 9. ♜d4 ♜b1 10. ♜a3 ♘b3.

582



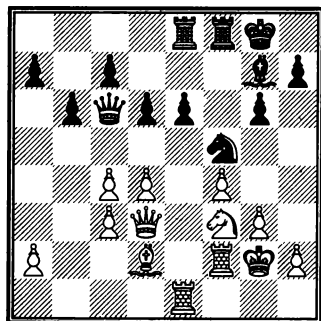
В позиции на диагр. 582 материальный перевес черных должен обеспечить им победу. Однако белые добиваются ничьей, трижды проведя двойные удары: 1. ♜f1-f6+ ♜g6:f6 2. e4-e5+ ♜f6:e5 3. ♘h6-f7, или 2...♕d6:e5 3. ♘h6-g4+.

583



Белые пожертвовали фигуру для атаки, в результате чего получилась позиция на диагр. 583. Черные нашли правильную защиту: 1...♖d5-h5. Далее было сыграно 2. ♖h6-f4+ ♖a5-f5? (черные хотят разменять ферзей, но попадают на комбинацию «вилки»). Правильно было 2...♖f5 и на 3. ♖h6 ответить 3...♖h5 с ничьей) 3. g2-g4! (черных губит положение короля на f7. После 3...♖f4 4. ♖f4+ теряется ладья. Черные ищут спасения, связывая пешку g4) 3...♖h5-g5, но следует 4. h2-h4!, и белые вскоре выиграли.

584



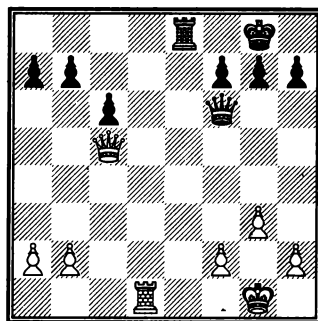
На диагр. 584 приведено окончание партии Н. Копылов – Г. Левенфиш.

Белые пожертвовали ладью на е6, рассчитывая после 1. ♖e1:e6 ♖e8:e6 2. d4-d5 отыграть ладью с лучшей позицией. Но несложная комбинация «вилки» была опровергнута встречной комбинацией, основанной на двойном ударе коня. Последовало 2...♖e6-e3! Черные привлекают слона на поле e3 и тем самым создают почву для контрудара. 3. ♗d2:e3 ♖c6:c4!, и если 4. ♖d3:c4, то 4...♗f5:e3+ 5. ♖g2-g1 ♗e3:c4 – в итоге черные выиграли бы фигуру.

Мат на последней горизонтали был рассмотрен в главе 2. Ниже мы приводим ряд комбинаций, основанных на той же идее.

В позиции на диагр. 585 ход черных.

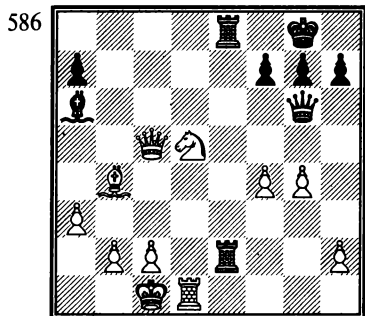
585



Они могут соблазниться выигрышем пешки, что ведет к гибели, так как у черного короля нет «отдушины». Например, на 1...♖f6:b2? белые могут провести комбинацию 2. ♖c5-e7! Пешка b7 мешает ферзю защитить ладью по 8-й горизонтали. Взятие белого ферзя приведет к

мату в 2 хода. На 2...♙e5 (e2) последует просто 3. ♜:e5 (♜:e2). Остается поэтому 2...♜e8-f8, на что следует второй удар 3. ♜d1-d8. Черные могут дать еще «предсмертный» шах 3...♙b2-c1+, но после 4. ♔g1-g2 им придется сложить оружие.

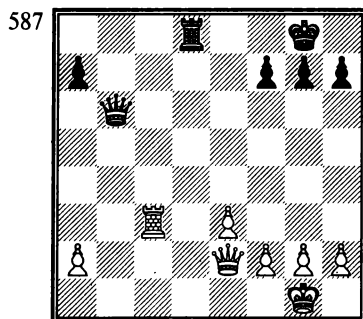
Красиво осуществил идею мата на последней горизонтали Чигорин в партии со Зноско-Боровским, игранной во Всероссийском первенстве 1903 г. (диагр. 586).



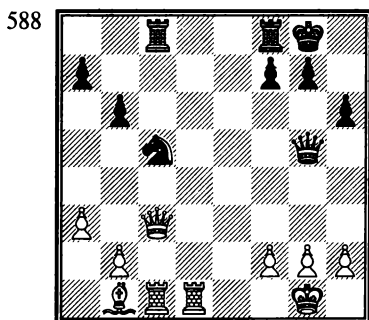
Прежде всего с помощью двойного удара белые отвлекают черную ладью с последнего ряда: 1. ♘d5-e7+ ♜e8:e7 (если 1...♜e2:e7, то 2. ♙:e7) 2. ♜d1-d8+ ♜e7-e8 3. ♙b4-f8+! ♜e8:f8 4. ♜d8:f8X.

Эффектно закончил Капабланка партию против Бернштейна (Москва, 1914 г.).

Белые ожидали хода 1...♙b1+, после чего 2. ♙f1 вело к равной игре. Капабланка нашел убийственный ход 1...♙b6-b2!!, после которого белые получают мат или теряют ладью, в чем читатель сможет сам убедиться.



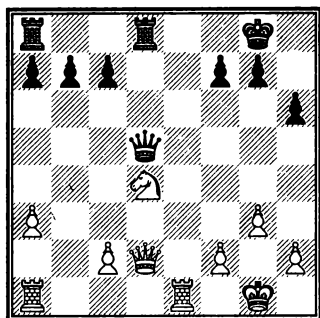
В середине игры не рекомендуется ослаблять пешечный заслон ходами g2-g3 или h2-h3. Но когда ладьи начинают грозить дать мат на последней горизонтали, «отдушина» для короля необходима.



В позиции на диагр. 588 у черного короля имеется «отдушина» на h7, но она бесполезна, так как слон белых обстреливает это поле. Белые выигрывают посредством 1. b2-b4 ♘c5-e6 2. ♙c3:c8 ♜f8:c8 3. ♜c1:c8+ ♘e6-f8 4. ♜d1-d8 g7-g6 5. ♜d8:f8+ ♔g8-g7. Итак, они получили за ферзя две ладьи и коня, что достаточно для выигрыша партии. Черные могли ответить на 1. b2-b4 не 1...♘e6, а 1...♘c5-b3, но и

тогда выигрывает 2. ♖c3:c8 (ошибочно 2. ♖b3? ♙c1, и выигрывают черные, но можно и 2. ♖d3 g6 3. ♙c8 ♙c8 4. ♖b3) 2...♘b3:c1 3. ♙d1:c1, и ферзь белых неуязвим (можно и 3. ♖c1).

589



На диагр. 589 приведен пример ошибки, которая часто случается в партиях. Черные сыграли 1...♖d5:d4?, уверенные в том, что 8-я горизонталь достаточно защищена ладьями. Кроме того, король имеет «отдушину». Тем не менее последовало 2. ♙e1-e8+! Если взять ладью, то теряется ферзь, а если 2...♙g8-h7, то 3. ♖d2:d4 ♙d8:d4 4. ♙e8:a8, и в результате черные проигрывают качество. Правильным ходом за черных является 1...c5. Пользуясь связанностью коня, они его выигрывают на следующем ходу.

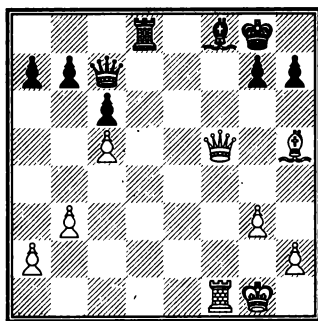
Тщательный и неторопливый анализ рассмотренных в настоящей главе позиций вначале представит немало трудностей для читателя. Правильный расчет комбинации зависит от способности увидеть четко в уме положение на доске через несколько ходов. Такая способность вырабатывается постепенно тренировкой.

Вторично проанализируйте все примеры, разобранные в настоящей главе, а затем решите их прямо на диаграммах, не передвигая фигур.

Упражнения

1. В позиции на диагр. 590, взятой из партии Р.Рети – Е.Боголюбов (Нью-Йорк, 1924 г.), ход белых. Найдите решающую комбинацию Рети, основанную на мотиве мата на последней линии.

590



2. В партии Л.Полугаевский – А.Банник (Ленинград, 1956 г.) встретилась позиция: ♙g1, ♖b3, ♙b1, f1, ♙e1, ♘g3, пп. a3, d4, e4, g2, h2; ♙g8, ♖g5, ♙e8, f7, ♘f6, d7, пп. a5, b6, e6, g7, h7. Ход белых. Найдите комбинацию Полугаевского, которая привела к выигрышу качества и партии.

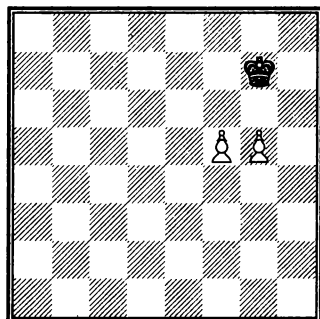
3. В матчевой партии Ф.Олафссон – Г.Лильник (Рейкьявик, 1956 г.) получилась позиция: ♙b1, ♖h7, ♙d1, f1, ♘b3, пп. a2, b2, c2, g7, h4; ♙e8, ♖e5, ♙d8, g3, ♙d5, e7, пп. a6, b4, e4, f5. Ход белых. Найдите выигрывающую комбинацию, проведенную Олафссоном.

ОКОНЧАНИЯ. МАТ КОНЕМ И СЛОНОМ. ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЫ. ФЕРЗЕВЫЕ ОКОНЧАНИЯ

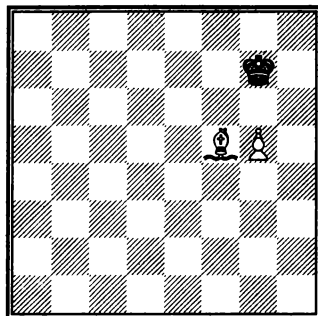
Перейдем к изучению более трудных окончаний партий. К таким окончаниям относится матование одинокого короля конем и слоном.

Король в конечной стадии становится активной и подвижной фигурой. Для того чтобы ограничить его подвижность на доске, нужна сильная фигура, например одна ладья может отрезать короля от части доски. Одна легкая фигура или пешка не могут выполнить такой функции. Для того чтобы устроить заграждение, через которое король не сможет прорваться, необходимо иметь две фигуры или пешки.

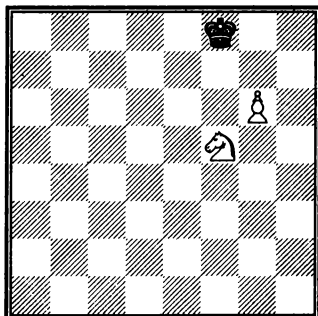
591



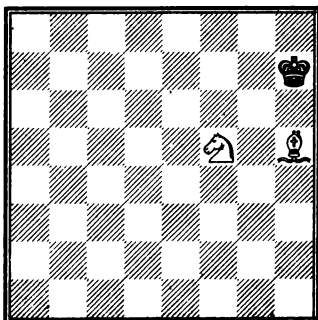
592



593



594

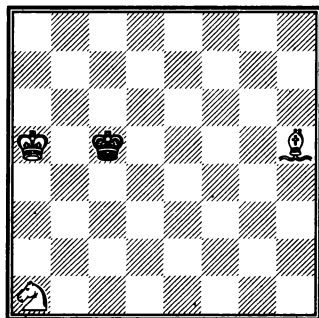


На диаграммах № 591, 592, 593, 594 показаны четыре примера заграждений. В первом из них пешка f5 отнимает два белых поля – e6 и g6, а пешка g5 – черные поля f6 и h6. Получается сплошная полоса заграждений, которую король может обойти только с фланга: ♔g7-f7-e7-d6-e5. На диагр. 592 слон отнимает белые поля, пешка – черные. Переставим пешку на f5, тогда для заграждения нужен чернополюсный слон на g5. Пешка на поле одного цвета и слон на поле другого цвета как бы дополняют друг друга. На диагр. 593 белые поля охраняет пешка, черные – конь. Это взаимное расположение коня и пешки надо запомнить. Конь становится позади пешки на одно поле по диагонали. Диагр. 594 показывает согласованное действие коня и слона. Белопольный слон отнимает у короля белые поля, конь на f5 отнимает черные. Король черных заперт, имеет в распоряжении только поля f8, g8, h7, h8. При наличии чернополюсного слона, который находится на g5, для устройства заградительного барьера коня надо поставить на e5. Черный король дальше поля e8 не уйдет. Читателю необходимо усвоить согласованность действий фигур, чтобы научиться давать мат конем и слоном.

Мат слоном и конем достигается на уловом поле, которое доступно атаке слона. Окончание распадается

на две части. Прежде всего короля оттесняют на край доски. Король, естественно, будет стремиться к уловому полю, которое не может быть атаковано слоном. Вторая часть состоит в том, чтобы заставить короля перейти в угол, доступный атаке слона.

595



Поскольку слон белопольный, мат можно дать только на h1 или на a8.

1. ♔h5-f7 ♔c5-c6
2. ♔a1-b3 ♔c6-c7
3. ♔a5-b5 ♔c7-d6
4. ♔b5-c4 ♔d6-e7
5. ♔f7-d5 ♔e7-d6?
6. ♔c4-d4 ♔d6-e7

Король направляется к безопасному углу. 6...♔c7 укоротило бы решение 7. ♔e5 ♔d7 8. ♔d4 ♔e8 9. ♔f5!, и король уже не попадает на поле h8, или 7...♔b6 8. ♔c4! (барьер) 8...♔c6 9. ♔e6 ♔c7 10. ♔b5 ♔b6 11. ♔d7 ♔c7 12. ♔e7 ♔b6 13. ♔d6 ♔b7 14. ♔d2! ♔b6 15. ♔c4+ ♔b7 16. ♔e6 ♔a6 17. ♔c6.

7. ♔d4-e5 ♔e7-f8
8. ♔e5-f6!

и черный король уже отрезан от угла h8. 5...♔d6 оказался слабым ходом.

Вернемся к позиции после 5-го хода белых.

5... ♔e7-f6!

6. ♔c4-d4 ♔f6-f5

Белый король продвинулся у центра. Теперь надо подвести коня, но при этом сразу же наметить для него подходящее поле. Конь должен отрезать черные поля, следовательно не лучшие поля для него – e4 и e6.

7. ♘b3-c5 ♔f5-f6

Хуже 7...♔f4. После 8. ♔e4! король будет отрезан от угла h8: 8...♔g5 9. ♔e5 ♔h6 10. ♘e6!

8. ♔d4-e4 ♔f6-g6

9. ♔e4-e5 ♔g6-g7

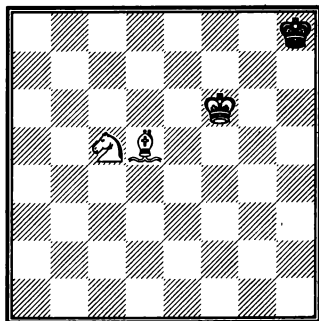
10. ♔e5-f5 ♔g7-h7

11. ♔f5-f6 ♔h7-h8

Хуже 11...♔h6 12. ♔g8!

Первая часть закончена. Остается вынудить перевод черного короля на h1 или a8.

596



12. ♘c5-e4 ♔h8-h7

13. ♘e4-d6 ♔h7-h8

14. ♘d6-f7+ ♔h8-h7

15. ♔d5-e4+ ♔h7-g8

16. ♔e4-f5 ...

Выжидательный ход, необходимый, чтобы отнять поле g8.

16... ♔g8-f8

17. ♔f5-h7 ♔f8-e8

18. ♘f7-e5 ♔e8-f8

Второй вариант – 18...♔e8-d8 – рассмотрен дальше.

19. ♘e5-d7+ ♔f8-e8

20. ♔f6-e6 ♔e8-d8

21. ♔e6-d6!...

Не выпуская короля на c7.

21... ♔d8-e8

22. ♔h7-g6+ ♔e8-d8

23. ♘d7-c5 ♔d8-c8

Теперь переводим слона на диагональ a4-e8.

24. ♔g6-d3 (e8)

♔c8-d8

25. ♔d3 (e8)-b5

♔d8-c8

26. ♔b5-d7+ ♔c8-b8

На 26...♔d8 следует 27. ♘e6X.

27. ♔d6-c6 ♔b8-a7

28. ♔d7-f5 ♔a7-b8

29. ♔c6-b6 ♔b8-a8

30. ♔f5-g4 ...

Выжидательный ход.

30... ♔a8-b8

31. ♘c5-a6+ ♔b8-a8

32. ♔g4-f5X.

Этот вариант легко усваивается начинающими шахматистами. Труд-

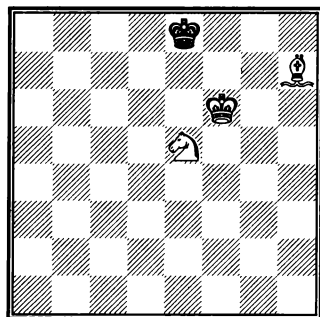
С поля h8 короля может отрезать только конь.

ности представляет второй вариант (диагр. 597).

18... ♔e8-d8!

Король хочет пробраться через поле с7 на середину доски, и сейчас уже необходимо подумать о создании заградительного барьера, чтобы не выпустить короля.

597



Таким барьером может быть слон на e4 и конь на c4, но быстрее всего приводит к цели следующий маневр:

19. ♜f6-e6 ♔d8-c7

20. ♞e5-d7!...

Отнимая черные поля b6 и c5.

20... ♔c7-c6

Если 20... ♔d8, то 21. ♔d6, и получится предыдущий вариант. Если 20... ♔d7, то 21. ♔d3! ♔c6 22. ♔c4.

21. ♔h7-d3! ♔c6-c7

22. ♔d3-b5 ♔c7-b7

Если 22... ♔d8, то 23. ♞f6 или 23. ♞b6 ♔c7 24. ♞d5+, и черный король уже не уйдет из прямоугольника a7-a8-d8-d7.

23. ♔e6-d6 ♔b7-c8

24. ♞d7-f6 ♔c8-d8 (b7)

25. ♞f6-d5 ♔d8 (b7)-c8

Слон и конь создали заградительный барьер.

26. ♔d6-e7! ♔c8-b8

27. ♔e7-d8 ♔b8-b7

28. ♔d8-d7 ♔b7-b8

29. ♔b5-a6! ♔b8-a7

30. ♔a6-c8 ♔a7-b8

31. ♞d5-b4 ♔b8-a7

32. ♔d7-c7 ♔a7-a8

33. ♔c8-b7+ ♔a8-a7

34. ♞b4-c6X.

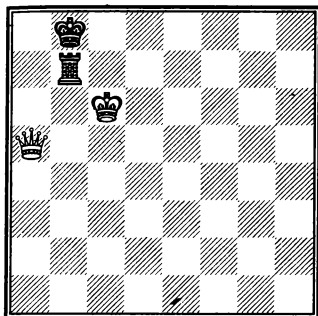
После 18... ♔d8 белые могут устроить другой барьер, и игра складывается таким образом: 19. ♔e4 ♔c7 20. ♞c4 ♔d7 21. ♔f7 ♔d8 22. ♔c6 ♔c7 23. ♔b5 ♔d8 24. ♔e6 ♔c7 25. ♔e7 ♔c8 26. ♞b6+ ♔b7 27. ♞d5 и т. д. Или 19. ♔e4 ♔e8 20. ♔d5! ♔f8 (20... ♔d8 21. ♔e6 ♔c7 22. ♞d7!) 21. ♞d7+ ♔e8 22. ♔e6 ♔d8 23. ♔d6 и т. д.

Таким образом, трудности матования слоном и конем сводятся к устройству барьера, когда черный король уходит временно с крайней линии.

Теорией доказано, что мат слоном и конем из самого невыгодного положения достигается не позднее 33-го хода. По турнирным правилам на то, чтобы дать мат, отводится 50 ходов. Достаточно неосторожно выпустить короля на середину доски, и может не хватить 50 ходов. Поэтому следует внимательно изучить данный анализ.

Рассмотрим окончание – ферзь против ладьи.

598



На диагр. 598 показана позиция, правильный анализ которой дал Филидор. Для защиты ладьи расположена весьма удобно. Белые должны передать ход противнику, что достигается следующим маневром:

1. ♖a5-e5+ ♜b8-a8 (a7)

2. ♖e5-a1+! ♜a8 (a7)-b8

Не 2...♜a7 из-за 3. ♖h8X.

3. ♖a1-a5!

Теперь очередь хода за черными, и ладья должна покинуть поле b7. Если она пойдет на e7, последует 2. ♖b4 (d8)+, а при ходе ладьи на b2 или на g7 – 2. ♖e5+. Лучшее всего ладье занять белое поле.

Первый вариант:

3... ♜b7-b3

4. ♖a5-e5+ ♜b8-a8

5. ♖e5-h8+ ♜a8-a7

6. ♖h8-g7+ ♜a7-a8

7. ♖g7-g8+ ♜b3-b8

8. ♖g8-a2X

Второй вариант:

3... ♜b7-b1

4. ♖a5-e5+ ♜b8-a7

5. ♖e5-d4+ ♜a7-b8

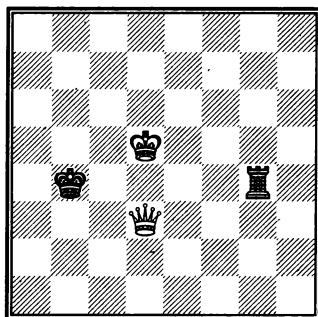
6. ♖d4-h8+ ♜b8-a7

7. ♖h8-h7+.

Найдите выигрыш при отступлении ладьи на f7 или h7.

Может показаться, что в позиции на диагр. 598 выигрыш проще всего достигается путем 1. ♖a6 ♜c7+ 2. ♜b6, но после 2...♜c6+! 3. ♜:c6 черным пат.

599



В позиции на диагр. 599 король и ладья разъединены, однако выгнать ладью двойным ударом, как в предыдущем примере, сразу не удастся.

1. ♖d3-d2+ ♜b4-a5!

Иначе 2. ♖d1+ или 2. ♖e2+. Теперь же шахи ферзем ни к чему не приведут. Пользуясь тем, что поле g5 защищено, белые приближают короля.

2. ♜d5-c5! ♜g4-g3

Лучший ход. Если 2...♜a4, то 3. ♜b5.

3. ♜c5-c4! ♜g3-g8

Или 3... ♖g4+ 4. ♔c3 ♖g3+ 5. ♕c2 ♕a4 (грозил мат на a5) 6. ♖d7+ ♕a5 7. ♖c7+.

4. ♖d2-a5+ ♕a3-b2

5. ♖a5-e5+ ♕b2-c2

На 5... ♕a2 следует 6. ♖e6! ♖b8 7. ♕c3+, и белые выигрывают ладью по методу, указанному в предыдущем примере.

6. ♖e5-e6! ♖g8-d8

Лучший ход.

7. ♖e6-f5+ ♕c2-d1

Или 7... ♕c1 8. ♖g5+ ♖d2 9. ♕c3.

8. ♕c4-c3! ♕d1-e2

Угрожал мат на f1. Теперь ладья выигрывается в 3 хода.

9. ♖f5-e5+ ♕e2-d1

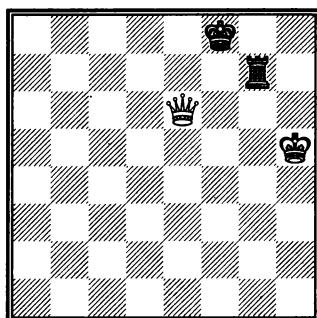
10. ♖e5-h5+ ♕d1-e1

11. ♖h5-h4+.

Таким образом, метод выигрыша заключается в следующем. Приближают своего короля к королю противника, причем ферзь должен защищать короля от шахов ладьи. Оттеснив ладью противника от короля, маневрируют так, чтобы тот вынужден был отойти на крайнюю линию. Затем, после ряда шахов, ладья погибает от двойного удара. Вся трудность этого окончания заключается в том, чтобы найти такие ходы ферзем, которые обеспечат приближение своего короля.

Существует несколько позиций, при которых ладья делает ничью.

600

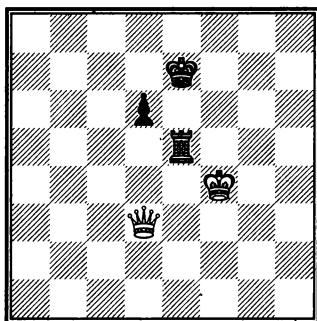


Черные играют 1... ♖h7+ 2. ♕g5 (2. ♕g6 ♖h6+! 3. ♕:h6, пат) 2... ♖g7+ 3. ♕f5 ♖f7+ 4. ♕g6 ♖g7+ 5. ♕f6 (5. ♕h6 ♖h7+!) 5... ♖g6+!, и ничья. Белому королю не уйти от шахов ладьи, а на ♕e5 последует ♖e7.

Против ладьи, защищенной пешкой, выигрыш еще труднее, а иногда невозможен.

Приводим одну позицию, в которой имеется сложный выигрыш (диагр. 601).

601



План выигрыша заключается в приближении короля к пешке черных. Поэтому, во-первых, следует форсировать переход короля через пятую горизонталь. 1. ♖d3-h7+

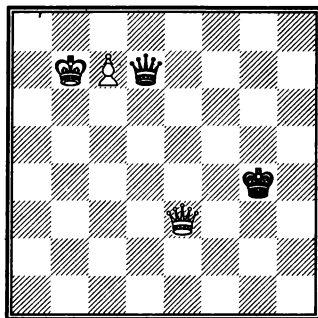
♔e7-e6 2. ♖h7-c7 ♜e5-c5 3. ♖c7-d8 ♜c5-e5 4. ♖d8-e8+ ♔e6-d5 5. ♖e8-c8! ♜e5-e4+ (Не 5...♔d4 6. ♖c6 ♜e6 7. ♖b6+ ♔c4 8. ♖a6+ ♔c5 9. ♖c8+ ♔d5 10. ♖g8! и выигрывают) 6. ♔f4-f5 ♜e4-e5+ 7. ♔f5-f6. Теперь начинается второй этап – переход через вертикаль «е». 7...♜e5-e4 8. ♖c8-b7+ ♔d5-d4 9. ♖b7-b4+ ♔d4-d5 10. ♖b4-d2+ ♔d5-c6 11. ♖d2-c2+ ♔c6-d5 12. ♖c2-d3+ ♜e4-d4 13. ♖d3-b5+ ♔d5-e4 14. ♔f6-e6. Последний этап заключается в выигрыше пешки. 14...♔e4-e3 (Не 14...d5 ввиду 15. ♖e2+ ♔f4 16. ♖e5+) 15. ♔e6-d7 ♔e3-e4 16. ♖b5-e2+ ♔e4-d5 (или 16...♔f4 17. ♔c6) 17. ♖e2-e6+ ♔d5-c5 18. ♖e6-b3! d6-d5 19. ♔d7-c7! ♜d4-e4 20. ♖b3-c3+ ♜e4-c4 21. ♖c3-a5+ ♔c5-d4+ 22. ♔c7-d6, и выигрывают.

Но если передвинуть все черные фигуры на один ряд вверх, то обход ферзем пешки с тыла невозможен. Ладья, защищенная пешкой, стоящей на 7-й (а у белых на 2-й) горизонтали, делает против ферзя ничью. Против ладьи и ладейной пешки ферзь в большинстве случаев выигрывает.

Ферзевые окончания занимают особое место в теории эндшпилей. В конце игры король, укрывавшийся за пешечным заслоном после рокировки, выходит на середину доски и становится активной фигурой. При

ферзях такая прогулка короля иногда связана с риском подвергнуть его бесчисленным шахам. Действительно, турнирная практика показывает, что в ферзевых окончаниях борьба часто заканчивается вечным шахом. Ферзевые окончания – одни из наиболее трудных.

602



Позиция на диагр. 602 выигрышная для белых. Метод выигрыша заключается в следующем. Надо добиться хода ♔b7-b8 в тот момент, когда черные не имеют возможности ни дать шах по линии «b», ни связать пешку c7 по диагонали h2-b8. Если на диаграмме поставить белого ферзя на c5, то сразу решает 1. ♔b7-b8. При положении черного ферзя на h7 белый ферзь должен контролировать поля b1 и h2, а потому 1. ♖g1+ и затем 2. ♔b8 обеспечивает выигрыш.

1. ♖e3-c5! ♖d7-f7

Не 1...♖g7 или 1...♖h7 из-за 2. ♖c5-g1+. При положении ферзя на f7 у него следует отнять поля f4 и b3. Поэтому

2. ♖c5-b4+ ♔g4-h3

3. ♙b7-b8

и следующим ходом белые ставят второго ферзя.

Быстрый выигрыш белых объясняется неудачным положением черного короля. Переставим на диагр. 602 черного короля на h1, а ферзя на g7.

Ресурсы защиты значительно усилились. На 1. ♙b8 черные имеют два защитительных хода: 1...♙b2+, и 1...♙g3.

1. ♙e3-c5 ♙g7-b2+

2. ♙c5-b6 ♙b2-g7

Конечно, не 2...♙g2+ 3. ♙с6.

3. ♙b6-b1+ ♔h1-h2

4. ♙b1-c2+ ♔h2-h1

5. ♙b7-b8 ♙g7-g3

6. ♙b8-b7 ♙g3-g7

Можем сделать следующие выводы. Когда пешка находится в 7-м ряду, то при горизонтальной связке следует оставить ферзя на поле того же цвета, на котором стоит пешка. В этом случае имеется возможность легко перейти на диагональную связку.

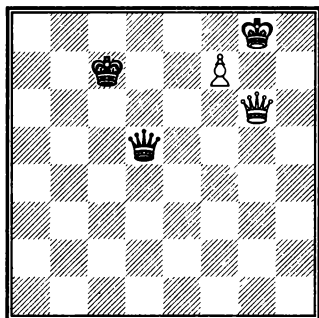
Позиции с ферзем и слоновой пешкой в 7-м ряду против ферзя подробно изучались чешским аналитиком Я.Поспишилом. Для многих позиций был найден форсированный выигрыш. Вот анализ Поспишила для позиции на диагр. 603.

1. ♔g8-h7 ♙d5-h1+

2. ♔h7-g7 ♙h1-a1+

3. ♔g7-g8 ♙a1-a2

603



4. ♙g6-e4! ♔c7-d6

5. ♙g7-g7 ♙a2-a1+

Или 5...♙b2+ 6. ♙g6, и выигрывают.

6. ♙g7-h6! ♙a1-h8+

Или 6...♙c1+ 7. ♙h7 ♙c8 8. ♙b4+.

7. ♙h6-g6 ♔d6-d7

Грозило 8. ♙e8.

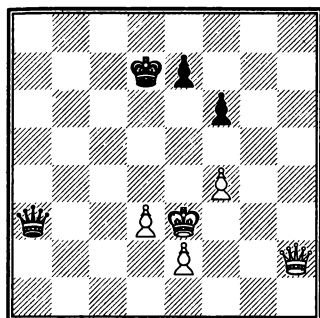
8. ♙e4-b4, и выигрывают.

Анализ Поспишила труден и для мастеров. Кроме того, он сделан не для всех положений черного короля. Поэтому можно считать, что у белых есть только большие практические шансы на выигрыш.

Для коневой пешки в 7-м ряду Керес также доказал возможность выигрыша при некоторых положениях черного короля. В этом случае практических возможностей меньше, чем при слоновой пешке. При ладейной пешке обычный результат – ничья.

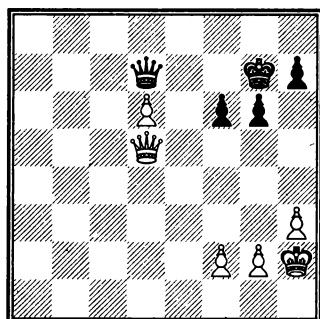
Позиция на диагр. 604 взята из партии М.Тайманов – Г.Борисенко (Киев, 1954 г.). У белых лишняя пешка, но нет проходных, а у черных нет

604



изолированных пешек, которые могли бы атаковать белый король. Тайманов в течение 27 ходов пытался добиться победы, но дело кончилось ничьей.

605



В позиции на диагр. 605, взятой из партии Г.Иливицкий – А.Банник (Киев, 1954 г.), у белых лишняя проходная пешка, и все-таки выигрыш связан с немалыми техническими трудностями. Подвести короля к пешке d6 – значило подвергнуть его многочисленным шахам. Правильный план заключался в движении пешек королевского фланга с тем, чтобы образовать слабые пешки у черных и подвести короля белых к

этим слабостям. Черным следовало выжидать и не ослаблять своих пешек. Они задумали ошибочный план выигрыша пешки d6.

- 1... **f6-f5?**
2. **h2-g3** **g7-f6**
3. **d5-d4+** **f6-e6?**
4. **g3-f4!** **h7-h6**

Выясняется, что 4...**d6** 5. **d6+** **d6** 6. **g5** и затем 7. **h6** ведет к безнадежному для черных пешечному эндшпилю.

5. **d4-e5+** **e6-f7**
6. **e5-e7+!** **d7:e7**
7. **d6:e7** **f7:e7**
8. **f4-e5!** **f5-f4**

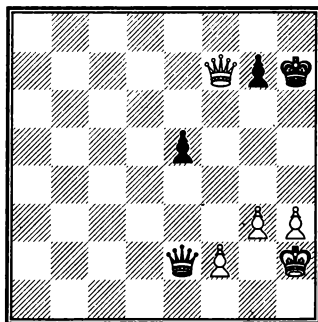
Если черные играют 8...**f7**, то 9. **h4 h5** (иначе 10. **h5**) 10. **d6** **f6** 11. **f4** **f7** 12. **d7** **f6** 13. **e8** **e6** 14. **g3** **d5** 15. **f7** и т. д.

9. **e5:f4** **e7-f6**

Дальнейшее просто.

10. **f4-e4** **f6-e6** 11. **g2-g3** **e6-f6** 12. **h3-h4** **f6-e6** 13. **h4-h5** **g6-g5** 14. **g3-g4** **e6-f6** 15. **e4-d5** **f6-f7** 16. **f2-f3**, и черные сдались.

606



Окончание на диагр. 606 взято из партии Ю.Авербах – А.Суэтин (Киев, 1954 г.). Авербах точно и сильно провел трудный эндшпиль.

1. g3-g4

План белых заключается в движении вперед короля, и они открывают ему дорогу. Черные не могут добиться размена пешки e5 на пешку f2, так как после e5-e4-e3 пешка теряется: ♔f7-h5+; ♕h7-g8 ♕h5-e8+.

1... ♔e2-d2

2. ♕h2-g3 ♕d2-c3+

3. ♕g3-h4 ♕c3-d4

4. ♕f7-f5+ g7-g6

При отступлении черного короля белые ставят короля на h5 и продвигают пешку до g6, создавая матовые угрозы.

5. ♕f5-f7+ ♕h7-h6

6. ♕f7-f6 ♕h6-h7

7. ♕h4-g5 ♕d4-d2+

8. f2-f4!

Блестящий завершающий маневр. После 8...♕f4+ 9. ♕f4 ef 10. ♕f4 пешечное окончание выиграется белыми.

8... e5:f4

9. ♕f6-f7+ ♕h7-h8

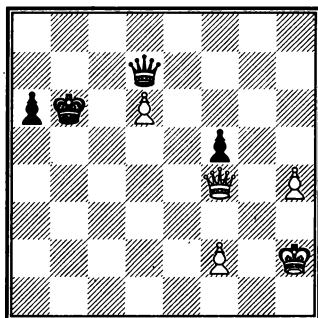
10. ♕g5-h6!

Черные сдались.

Когда в ферзевом эндшпиле у обеих сторон проходные пешки и нельзя организовать матовую атаку, как в примере диагр. 606, то необходимо продвигать как можно быстрее проходные пешки.

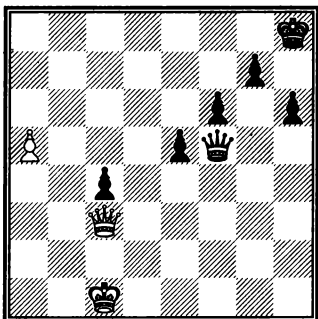
На диагр. 607 показана позиция из партии Г.Лисицын – Р.Холмов (Киев, 1954 г.).

607



Черные сыграли 1...♕b6-c5? (Потерянный темп. Пешку d6 не удастся взять. Правильно 1...a6-a5) 2. h4-h5 ♕d7-f7 (или 2...a5 3. h6 a4 4. ♕e5+ ♕b6 5. ♕e7) 3. h5-h6 ♕c5-c6 4. ♕f4-h4 ♕f7-h7 5. ♕h4-f6 f5-f4 6. d6-d7+!, и черные сдались.

608



На диагр. 608 показано окончание партии Ласкер – Капабланка (Москва, 1936 г.).

У черных перевес в 4 (!) пешки, но проходная пешка белых сильно затрудняет выигрыш. Черные сыграли:

1... ♖f5-f2

Слабо также 1... ♖c8 2. ♖a3 ♖a6 3. ♖c5 (с угрозой 4. ♖b6). Капablanca указывает на следующее сильное продолжение: 1...e4 2. a6 ♖c5 3. ♖b2 c3 4. ♖b8+ ♔h7 5. a7 ♖e3+ 6. ♔b1 ♖d3+ 7. ♔a2 c2 8. a8 ♖ ♖c4+ 9. ♖b3 c1 ♖!+, и выигрывают.

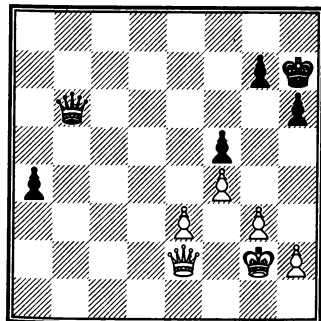
2. ♖c3-a3?

Ведет к быстрому проигрышу. Плохо и 2. ♖d2, так как после 2... ♖c5! у белых не видно хорошего ответа. Правильно было 2. ♖:c4, например: 2... ♖e1+ 3. ♔c2 ♖:a5 4. ♖c8+ ♔h7 5. ♖f5+ ♔g8 6. ♖e6+ ♔f8 7. ♖d6+ ♔e8 8. ♖e6+ ♔d8 9. ♖g8+ ♔e7 10. ♖:g7+ ♔e6 11. ♖g8+ ♔d6 12. ♖f8+ ♔d5 13. ♖:f6, и черным пришлось бы еще немало потрудиться для победы.

2... ♔h8-h7!**3. a5-a6 c4-c3**

Белые сдались, так как на 4. ♖:c3 следует 4... ♖f1+ 5. ♔b2 ♖:a6 6. ♖c2+ ♔h8, и шахов больше нет, на 4. a7 черные выигрывают, про-должая 4... ♖d2+ и 5...c2+.

609



В позиции на диагр. 609, взятой из партии С.Флор – Г.Левенфиш (Москва, 1936 г.), силы равны, но проходная пешка дает черным серьезные шансы на победу.

Трудность реализации такого преимущества заключается в том, что надо сочетать движение проходной пешки «а» с защитой пешки f5.

1. ♖e2-d3 ♖b6-a5**2. ♖d3-a3 ♖a5-d2+****3. ♔g2-h3 ♖d2-d1****4. ♖a3-c5**

Если 4. ♔g2, то 4... ♖b3 5. ♖c5 ♖d3, и пешка «а» двинется вперед на одно поле.

4... ♖d1-d3**5. ♖c5-a5!**

Белые защищаются очень изобретательно. На 5...a3 последует 6. e4! fe 7. ♖f5+ ♔g8 8. ♖e6+ ♔f8 9. f5 с большими осложнениями.

5... ♖d3-e4!

У белых нет полезных ходов. На 6. ♔h4 последует 6...g5+ 7. ♔h3 ♔g6 с угрозой 8...g4+ и 9... ♖e7X или 8... ♔h5 и 9...g4X. Ферзь белых, занимающий сейчас выгодную позицию, должен ее покинуть.

6. ♖a5-a7 ♖e4-b4!**7. ♖a7-f7 ♖b4-a5**

Маневры ферзем привели к существенному результату. Белые не могут помешать ходу a4-a3. Они предпринимают правильную попытку ослабить пешечное прикрытие черного короля.

8. e3-e4! f5:e4

Ошибочно 8...a3 9. ef ♖a6 10. g4 a2 11. f6!, и ничья.

9. ♖f7-e8 ♜a5-f5+

10. ♔h3-g2 ...

В этом положении черные допустили неточность, сыграв 10... ♖d5?, на что белые ответили 11. ♖:a4 и достигли ничьей. В распоряжении черных было выигрышающее продолжение.

10... a4-a3

11. ♖e8-a8 e4-e3!

Сейчас жертва пешки «а» была бы вполне правильной.

12. ♖a8:a3 ♖f5-e4+

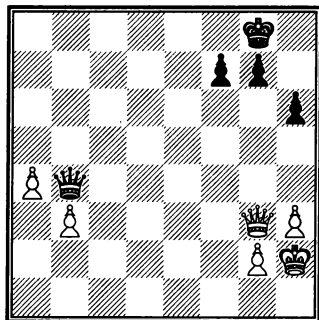
13. ♔g2-f1

Иначе 13...e3-e2.

13... ♖e4-f3+

и мат в 2 хода.

610



На диагр. 610 позиция из матчевой партии З. Тарраш – К. Шлехтер. У Тарраша (белые) две связанные проходные пешки, но движение из затруднено.

Поэтому белые сыграли:

1. a4-a5 ♜b4:a5

2. ♖g3-b8+ ♔g8-h7

3. b3-b4

Теперь план белых, ради которого они пошли на жертву пешки, выяснился. Заняв ферзем диагональ h2-b8 и защитив короля от шахов, они хотят продвинуть пешку до b7.

3... ♖a5-g5

4. b4-b5 f7-f5

5. b5-b6 ♖g5-e3!

Это сильнее, чем 5...f4, на что последовало бы 6. ♖e8! ♖g3+ 7. ♔g1, и белые предупредили как шах ферзем на e1, так и ход f4-f3 ввиду ответа 8. ♖e4+.

Теперь на 6. b7 последует 6...f4 с обеспеченной ничьей (вечный шах ферзем).

6. ♖b8-d6! ♖e3-b3!

На 6...f4 последовало бы 7. ♖b4, предупреждая в дальнейшем шах на e1.

7. ♖d6-c6 ♖b3-e3

8. ♖c6-b5 ♖e3-f4+?

Посредством 8...f4! 9. ♖b1+ g6! 10. b7 ♖g3+ 11. ♔h1 f3! черные достигали ничьей; например: 12. g4 ♖:h3+ 13. ♔g1 ♖g3+ 14. ♔f1 ♖:f3+, и белые не могут играть 15. ♔e1? из-за 15...♖h1+, выигрывая ферзя. Весь этот план, приводящий к ничьей, но не использованный черными, типичен в ферзевых окончаниях.

9. ♔h2-g1 ♖f4-d4+

10. ♔g1-f1 ♖d4-d1+

11. ♔f1-f2 ♖d1-c2+

12. ♔f2-g3 f5-f4+

13. ♔g3-f3 ♖c2-c3+

14. ♔f3:f4 ♚c3-d2+

15. ♔f4-f3 ♚d2-d1+

16. ♔f3-e4 ♚d1-e1+

17. ♔e4-d5 ♚e1-d2+

18. ♔d5-e6 ♚d2:g2

19. b6-b7 ♚g2-g6+

Разумеется, не 19...♚:h3+ из-за
20. ♔f5+.

20. ♔e6-d5 ♚g6-f5+

21. ♔d5-c6 ♚f5-e6+

22. ♔c6-c7 ♚e6-e7+

23. ♔c7-b6 ♚e7-d8+

24. ♔b6-a7 ♚d8-d4+

25. ♔a7-a8 ♚d4-e4!

Даже пешка на предпоследней
горизонтали не обеспечивает еще
выигрыша. Как белому королю уйти
от связки?

26. ♚b5-a5 ♚e4-f3

В подобных случаях правильно
держат ферзя подальше от короля
противника.

27. ♚a5-b4 ♚f3-d5

28. ♚b4-b1+

На 28. ♔a7 черные ответят 28...
♚a2+ или 28...♚d7.

28.... g7-g6

Серьезная ошибка. Раскрытая
позиция короля черных создает но-
вые возможности белым. Следовало
играть 28...♔g8.

29. ♚b1-c2! h6-h5

Не проходит теперь 29...♚a5+
30. ♔b8 ♚e5+ из-за 31. ♚c7+.

30. h3-h4 ♔h7-h6.

31. ♚c2-c7! ...

Любопытный замысел. Король
черных не имеет ходов. На 31...g5

последует 32. ♚b6+ и затем 33. hg.
Остаются ходы ферзем.

31... ♚d5-e4

После 31...♚a2+ 32. ♔b8 ♚g8+
33. ♚c8 ♚g7 34. ♚c1+ ♔h7 35.
♚c7 белые выигрывают.

32. ♚c7-d7! ♚e4-f3

33. ♚d7-e7! ♚f3-c6

Единственный ход. При отступле-
нии на d5 или g2 следует 34. ♚g5+
с разменом ферзей, а на 33...♚h1
выигрывает 34. ♚f6!, препятствуя
шаху на a1 и угрожая дать мат на h8.
Если 34...♔h7, то 35. ♔a7 ♚g1+
36. ♔a6! (черные не имеют ни од-
ного шаха) 36...♚g3 37. ♚f7+ ♔h6
38. ♚f8+ ♔h7 39. b8♚.

34. ♔a8-a7 ♚c6-a4+

35. ♔a7-b6 ♚a4-b3+

Черные не могут помешать пере-
воду короля на g8.

36. ♔b6-c7 ♚b3-c4+

37. ♔c7-d7 ♚c4-b5+

38. ♔d7-d8 ♚b5-b2

39. ♔d8-e8 ♚b2-h2

40. ♔e8-f8 ♚h2-b8+

41. ♔f8-f7 ♚b8-f4+

42. ♔f7-g8 ♚f4-c4+

43. ♚e7-f7.

Черные сдались.

Ошибка на 28-м ходу оказалась
непоправимой.

Упражнения

1. Играйте с партнером оконча-
ния, разобранные в данном уроке,
и за сильнейшую и слабейшую сто-
рону, пока не усвоите постройки за-

градительных барьеров для создания конем и слоном матовой сети, а также пока не научитесь находить «тихие» ходы для приближения ко-

роля в окончаниях – ферзь против ладьи.

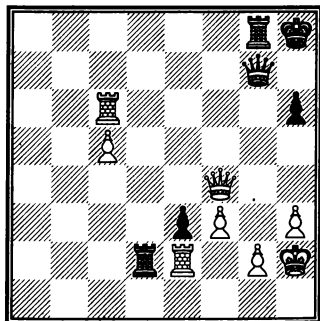
2. Найдите выигрыш в позиции:
♔g7, ♚d3, п. f7; ♔b4, ♚a7.

ШАХМАТНЫЕ КОМБИНАЦИИ. ДВЕ ЛАДЫ НА ПРЕДПОСЛЕДНЕЙ ГОРИЗОНТАЛИ. ВСКРЫТЫЙ ШАХ. «МЕЛЬНИЦА», ДВОЙНОЙ ШАХ, ЛОВЛЯ ФЕРЗЯ

Когда король находится в последнем ряду, а две неприятельские ладьи заняли предпоследнюю горизонталь, то соединенное действие ладей обычно приводит к победе. Например, после короткой рокировки грозит мат ладьями на g7 и h7, если поле f8 занято ладьей или поле g7 находится под ударом пешки f6 или h6. Например, в позиции: ладьи белых на d7 и e7, пешка на f6; черный король на h8 – белые дают мат в три хода: 1. ♖e7-h7+ ♜h8-g8 2. ♖d7-g7+ ♜g8-f8 3. ♖h7-h8X.

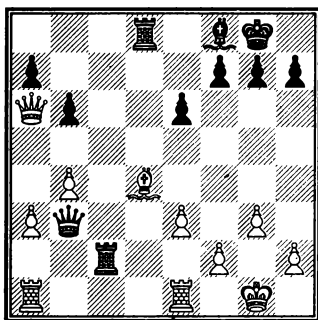
Соединенное действие двух ладей может иметь место не только по горизонтали, но и по вертикали. Вот окончание партии С.Алапин – А.Алехин (Карлсбад, 1911 г., диагр. 611).

611



Черные начинают и дают мат в 4 хода. Решение предлагаем найти читателю.

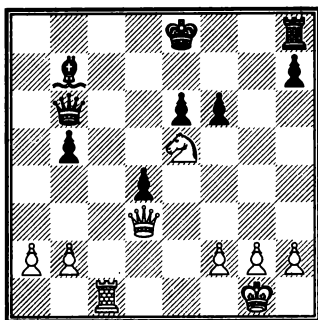
612



На диагр. 612 показано окончание партии Нимцович – Капабланка (Петербург, 1914 г.). Одна ладья уже заняла второй ряд. Для проникновения туда же второй ладьи Капабланка пожертвовал пешку: 1...e6-e5 2. ♖d4:e5 ♜d8-d2. Если белые защитят пешку f2 посредством 3. ♜f1, то последует 3...♜e3! 4. fe ♜g2+, и мат в 3 хода. На 3. ♜f1 черные продолжают 3...♜d5! 4. ♖d4 ♜f3 5. ♜g2 ♜g2+ 6. ♜g2 ♜f2+ 7. ♜h3 ♜h2+. Белые сыграли 3. ♜a6-b7 ♜d2:f2 4. g3-g4 ♜b3-e6! 5. ♖e5-g3 ♜f2:h2! Если теперь 6. ♖h2, то 6...♜g4+ 7. ♜h1 ♜h3 с неизбежным матом. 6. ♜b7-f3 ♜h2-g2+ 7.

♔f3:g2 ♚c2:g2+ 8. ♔g1:g2 ♚e6:g4, и черные вскоре выиграли, надвигая пешки «g» и «h».

613

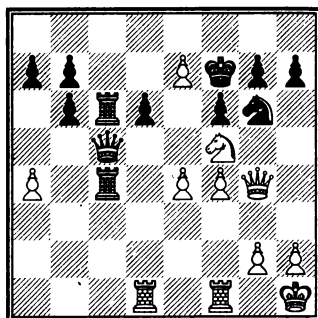


Такой же атакой по последней горизонтали выиграл М.Ботвинник у М.Эйве (Москва, 1948 г.). В позиции на диагр. 613 белые сыграли 1. ♔d3-g3! f6:e5 2. ♔g3-g7 ♚h8-f8 3. ♚c1-c7. Черные вынуждены были отдать ферзя за ладью и вскоре сдались. На 3...♔d6 последовало бы 4. ♚b7 d3 5. ♚a7! ♔d8 6. ♔h7 ♚f5 7. ♔h8+, и мат в 3 хода.

Идея вскрытого шаха служит основой для многих комбинаций. Фигура, объявляющая шах, находится в «засаде». Поэтому фигура, открывающая шах, может встать на любое поле без опасения быть взятой.

На диагр. 614 позиция из партии М.Чигорин – У.Поллок (Нью-Йорк, 1894 г.). Между ладьей f1 и королем f7 находятся конь и две пешки. Тем не менее Чигорин провел комбинацию, основанную на вскрытом шахе: 1. e4-e5! f6:e5 (или 1...de 2. ♚d8!) 2.

614

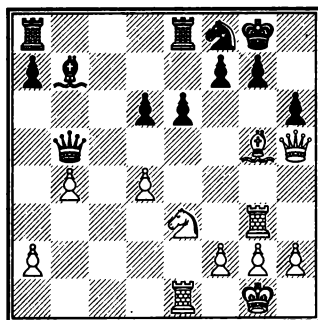


♚f5:d6+ ♚c6:d6 3. f4:e5+ ♚d6-f6 4. e7-e8 ♔+ ♔f7:e8 5. ♔g4-d7+ ♔e8-f8 6. e5:f6, и черные сдались.

Примеры комбинаций со вскрытыми шахами были показаны в задачах раньше.

Разновидностью вскрытого шаха является «мельница».

615

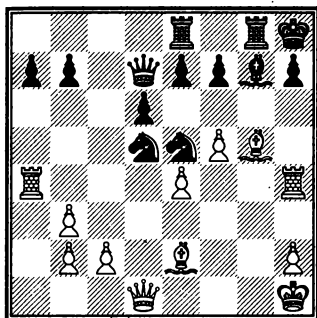


На диагр. 615 показано окончание партии К.Торре – Эм.Ласкер (Москва, 1925 г.), в которой бывший чемпион мира попался на «мельницу». Талантливый мексиканец сыграл 1. ♔g5-f6!! ♔b5:h5 2. ♚g3:g7+ ♔g8-h8 3. ♚g7:f7+ ♔h8-g8 4. ♚f7-g7+ ♔g8-h8 5. ♚g7:b7+ ♔h8-g8 6. ♚b7-g7+ ♔g8-h8 7. ♚g7-g5+

♔h8-h7 8. ♚g5:h5. «Мельница» при-
несла белым фигуру и две пешки, и
они легко выиграли.

Возможны не только вскрытые
удары по ферзю, как показывает
окончание партии П. Романовский
– П. Рабинович (Москва, 1935 г.).

616

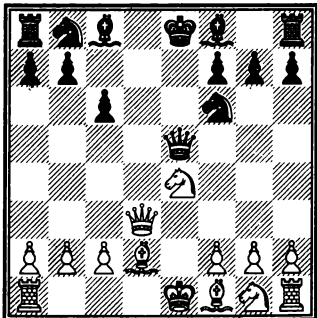


Белые подготовили матовую
атаку. Если снять в позиции диагр.
616 слона е2, то белые дают мат в
3 хода посредством 1. ♚:h7+ и т. д.
Белые сыграли 1. ♔e2-b5!, и чер-
ные вскоре сдались.

Двойной шах опаснее, чем
вскрытый.

Красивую комбинацию нашел Рети
в партии с Тартаковером (диагр. 617).

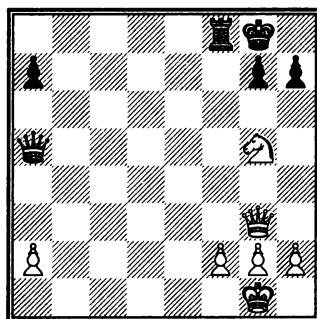
617



Конь белых связан, и черные рас-
считывали на 1. f3 ♖:e4 2. fe ♙:b2
3. ♔c3 ♔b4!, что к выгоде черных.
Неожиданно последовало 1. 0-0-0!
Белые оставляют коня е4 под уда-
ром. Его нельзя взять ферзем из-за
2. ♚e1. Поэтому черные сыграли 1...
♖f6:e4, имея в виду 2. ♚e1 f5 3. f3
♖d7 4. fe ♖c5 и 5. ♖:e4. Последо-
вало 2. ♙d3-d8+!! ♔e8:d8 3. ♔d2-
g5++, и мат на следующем ходу.

На идее двойного шаха основана
замечательная комбинация «спер-
того мата», известная уже в течение
нескольких столетий.

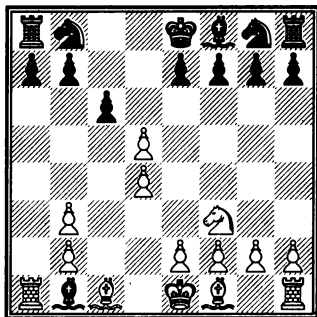
618



В позиции на диагр. 618 белые
начинают комбинацию ходом 1.
♙g3-h3+. Лучший ответ черных 1...
♔g8-h8, на что следует 2. ♖g5-f7+.
Черные не могут отделаться потерей
качества, так как на 2...♚:f7 белые не
берут ладью, а матают посредством
3. ♙b8+. Поэтому черные вынуждены
ответить 2...♔h8-g8. Тогда следует
двойной шах 3. ♖f7-h6++ ♔g8-h8 и
неожиданный заключительный удар
4. ♙b3-g8+! ♚f8:g8 5. ♖h6-f7X.

Пешка, близкая к полю превращения, может создать почву для многих неожиданных комбинаций. Вот как развивалась партия К.Шлехтер – Ю.Перлис (Карлсбад, 1911 г.). 1. d4 d5 2. c4 c6 («чешская защита ферзевого гамбита») 3. ♖f3 ♙f5 4. ♖b3 ♖b6 5. cd ♖:b3 6. ab ♙:b1.

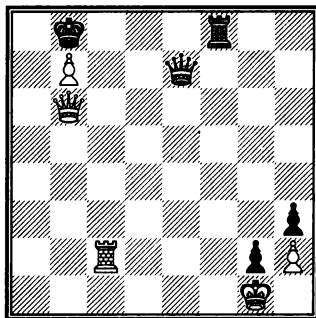
619



Последний ход черных вынужден. При другом продолжении: 6...cd 7. ♖c3 e6 белые путем 8. ♖b5 выигрывают по меньшей мере пешку. 7. dc!! Выглядит как ошибка. Ведь ходом 7...♙e4 черные защищают пешку b7 и остаются с лишней фигурой. Но именно тогда выявляется сила проходной пешки. 8. ♖:a7! ♖:a7 9. c7, и пешка проходит в ферзи. Перлис разгадал комбинацию и сыграл 7...♖:c6, но из-за потери пешки в дальнейшем потерпел поражение.

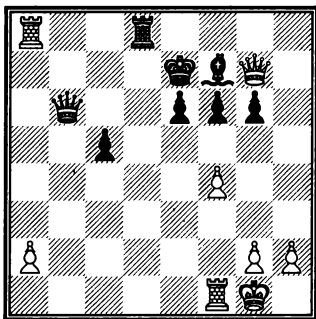
В позиции Ласкера положение белых незавидно. Неожиданная комбинация с жертвами сразу меняет положение. 1. ♖c2-c8+ ♖f8:c8 2. ♖b6-a7+!! ♙b8:a7 (или 2...♙c7

620



3. b8♖+, и два ферзя матуют в несколько ходов) 3. b7:c8♖+! ♙a7-b7 4. ♖c8:e7 ♖b7-c7 5. ♖e7-g6, и белые выигрывают.

621



На диагр. 621 приведено положение из партии Г.Пильсбери – М.Чигорин (Петербург, 1895 г.). Она продолжалась: 1. ♖a8:d8 c5-c4+! 2. ♙g1-h1 ♖b6:d8 3. ♖f1-b1. У белых лишнее качество, и они угрожают 4. ♖b7+. 3...c4-c3!!

Превосходная комбинация Чигорина. После 4. ♖b7+ ♙d6 5. ♖:f7 c2 белые не могут задержать пешку и у них нет ни одного полезного шаха. 4. f4-f5 c3-c2 5. ♖b1-g1 ♖d8-d1!! 6. f5:g6 (не помогает 6. ♖h6 g5!)

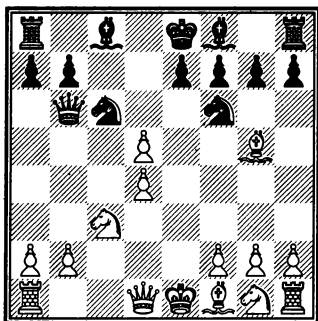
6... ♖d1:g1+ 7. ♔h1:g1 c2-c1 ♖+ 8. ♖g1-f2 ♖c1-c2+ 9. ♔f2-e3 ♖c2:g6, и черные выиграли.

Мы уже указывали, что ранний ввод в игру ферзя часто подвергает его опасности. Например, в «чешской защите ферзевого гамбита» после 1. d4 d5 2. c4 c6 3. ♘f3 ♘f6 4. cd cd 5. ♘c3 ♘c6 6. ♙f4 e6 7. e3 ♖b6 белые играют 8. a3! Неосторожное взятие пешки b2 приведет после 8... ♖b2 9. ♘a4 к поражению.

Тем не менее в практике даже известных мастеров и гроссмейстеров встречаются случаи неправильного раннего вывода ферзя.

Партия М.Ботвинник – Р.Шпильман (Москва, 1935 г.) протекала следующим образом: 1. e2-e4 c7-c6 2. c2-c4 d7-d5 3. e4:d5 c6:d5 4. d2-d4 ♘g8-f6 5. ♘b1-c3 ♘b8-c6 6. ♙c1-g5 ♖d8-b6? 7. c4:d5.

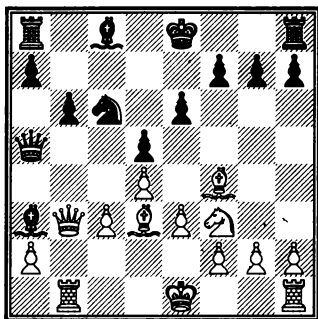
622



Создалась очень острая позиция. Дальше было: 7... ♖b6:b2 8. ♔a1-c1! ♘c6-b4 9. ♘c3-a4 ♖b2:a2 10. ♙f1-c4 ♙c8-g4 11. ♘g1-f3 ♙g4:f3 12. g2:f3 ♖a2-a3 13. ♔c1-c3, и ферзь

пойман. Черные сдались, так как безнадежно 13... ♘d3+ 14. ♖:d3 ♖d6 15. ♙b5+ и т. д. Шпильман не учел комбинации белых, начатой ходом 8. ♔c1! Он имел в виду только продолжение 8. ♘a4 ♖b4+ 9. ♙d2 ♖:d4 10. dc ♘e4 11. ♙e3 ♖b4+ 12. ♙e2 b6!, и у черных сильная атака.

623



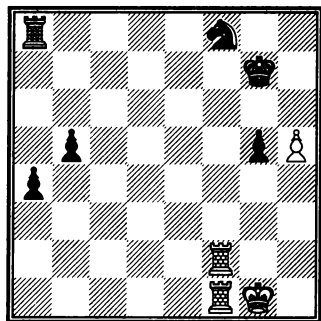
В матче по радио СССР – США (1945 г.) партия М.Ботвинник – А.Денкер после 12-го хода пришла к позиции на диагр. 623. Последний ход черных b7-b6 отрезал отступление ферзю, чем Ботвинник немедленно воспользовался. Он провел следующую комбинацию: 1. e3-e4! d5:e4 2. ♙d3-b5 ♙c8-d7 3. ♘f3-d2! a7-a6 (грозило 4. ♘c4) 4. ♙b5:c6 ♙d7:c6 5. ♘d2-c4 ♖a5-f5 6. ♙f4-d6! Только этот заключительный удар доказывает корректность комбинации. 6. ♖:a3 ♖:f4 7. ♘d6+ ♔d7 было неопасно для черных. Теперь потеря фигуры неизбежна, и Денкер вскоре сдал партию.

Пример из партии Ботвинник – Денкер показывает, что в такти-

ческой борьбе надо «ковать железо, пока горячо». Шаблонный развивающий ход 1. 0-0? приводил после 1...♙а6! к полному уравнению игры.

При внимательном изучении процесса борьбы в шахматной партии можно установить различную роль отдельных фигур. Некоторые из них стоят в стороне от развертывающегося сражения, другие выполняют определенную функцию, причем функции их могут меняться с каждым ходом. Чаще всего эти функции выражаются в атаке или защите других фигур или пешек, в прикрытии горизонтали, вертикали или важного пункта.

624

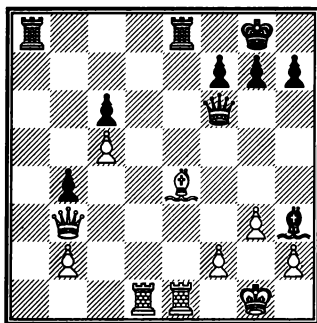


На диагр. 624 черный король выполняет функцию защиты коня f8. У белых есть возможность отвлечь короля от выполнения его обязанностей и провести комбинацию «на отвлечение»: 1. h5-h6+ ♔g7-g8 2. ♙f2:f8+! ♚a8:f8 3. h6-h7+ ♔g8-g7 4. ♙f1:f8 ♔g7:f8 5. h7-h8♚+.

В примере на диагр. 275 после 4-го хода черная ладья на а8 при-

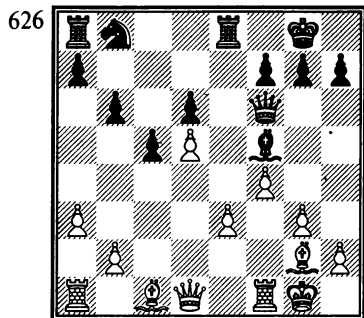
крывала 8-й ряд от хода е7-е8♚ и в то же время занимала линию «а» для фланговой атаки, начинающейся ходом ♚а8-а7+. Ход 5. ♙f1-а1! лишил ладью а8 возможности выполнять обе функции. В примере на диагр. 587 белый ферзь защищал от мата в последнем ряду и прикрывал ладью с3. Ход 1...♚b2! отвлек ферзя от одной из этих функций и поэтому решил исход борьбы. В варианте «итальянской партии» 1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙c4 ♙c5 4. c3 d6 5. d4 ♙b6? последний ход черных ошибочен. После 6. de ♘:e5 7. ♘:e5 de открывается линия «d», и на короля, который до сих пор прикрывал только пешку f7, выпала новая нагрузка – защита ферзя. Поэтому стала возможной отвлекающая жертва 8. ♙:f7+.

625

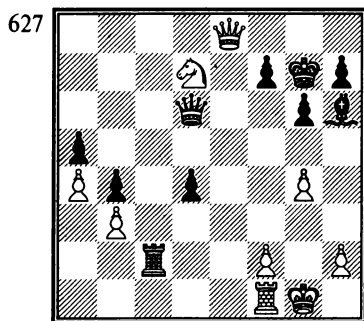


Позиция на диагр. 625 взята из партии В.Корчной – Г.Левенфиш (Минск, 1953 г.). Белые сыграли 1. ♙d1-d6?, полагая, что последняя горизонталь достаточно защищена. Черные ответили комбинацией с

двумя отвлекающими жертвами: 1... ♖e8:e4 2. ♖e1:e4 ♜f6:d6! 3. ♜b3:b4 ♜d6:c5! 4. ♜b4-e1 g7-g6, и белые сдались.



Позиция на диагр. 626 получилась в партии И.Бондаревский – М.Тайманов (Ленинград, 1949 г.). Черные намерены ходом ♗e4 заблокировать пешку e3 и задержать развитие слона c1. Напрашивается ход 1. ♜a4, но черные ответят 1... ♜e7!, и в случае 2. e4 ♗:e4 3. ♖e1 последует 3...f5. Бондаревский находит глубокую комбинацию, основанную на идее отвлечения: 1. e3-e4! ♗f5:e4 2. ♜f1-e1 ♜f6-g6!, имея в виду на двойной удар 3. ♜a4 ответить 3...f5! Черный ферзь выполняет двойную обязанность – защищает слона и подготавливает защиту ладьи e8; поэтому необходимо отвлечь ферзя с поля g6. 3. f4-f5! ♜g6:f5 4. ♜d1-a4 b6-b5!, и черные стремятся отвлечь ферзя от двойного удара. 5. ♖e1:e4!, и белые выиграли фигуру и партию.

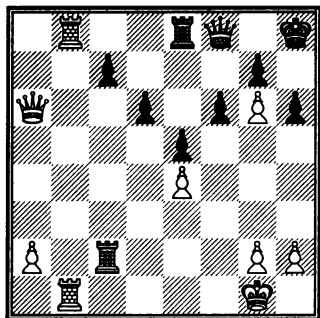


Позиция на диагр. 627 встретилась в партии З.Тарраш – А.Алехин (Карлсбад, 1923 г.). Белые сыграли 1. ♜f1-d1. Черный ферзь выполняет две функции: защищает от мата на f8 и прикрывает пешку d4. Белые грозят ходом 2. ♜:d4 отвлечь ферзя от одной из его обязанностей. Алехин отвечает встречной комбинацией, основанной на мотивах связки и превращения пешки: 1... ♗h6-e3! На первый взгляд это ошибочный ход из-за 2. ♜:e3, но тогда 2...de 3. ♜:d6 e2, и пешка проходит в ферзи, 2. ♜d1-f1 ♗e3-g5, и черные, сохранив пешку, выиграли в эндшпиле.

Выявление двойственных функций и использование их представляет немалые трудности, как показывает следующий пример на диагр. 628, взятый из партии Х.Капабланка – Дж.Томас (Гастингс, 1929 г.).

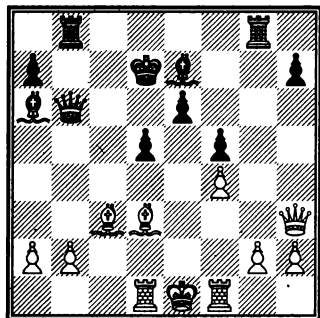
В партии было сыграно 1. ♜ab8?, и Томас с перепугу сдался, хотя 1... ♜c2:a2! устраняло всякую опасность. Между тем белые форсированно выигрывали продолжая:

628



1. ♖b8:e8 ♜f8:e8 2. ♜а6-а4!! Решающий двойной удар, после которого теряется ладья. Не помогает черным 2...♞c1+ из-за 3. ♕f2!

629



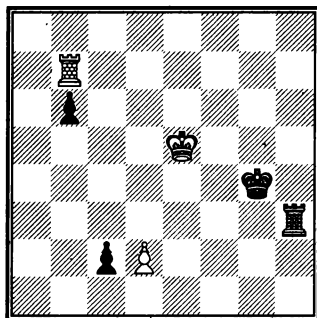
Позиция на диагр. 629 встрети-лась в старинной партии А.Реджио – Ж.Мизес. Ход был черных. Если бы устранить ферзя h3, то черные могли бы дать мат в 2 хода посредством 1...♜e3+. Но как отвлечь ферзя от поля e3? Напрасивается 1...♙h4+, после чего и 2. ♜:h4 и 2. g3 ведет к мату. Однако последует 2. ♕e2!, и вся идея мата на e3 разбивается. А вот если бы белый ферзь стоял на g3, то двойной удар 1...♙h4 выполнил бы задачу отвлечения. Так

можно додуматься до комбинации отвлечения: 1...♞g8-g3!! 2. ♜h3:g3 ♙e7-h4!

В заключение рассмотрим патовые комбинации.

Ф.Лазар

630

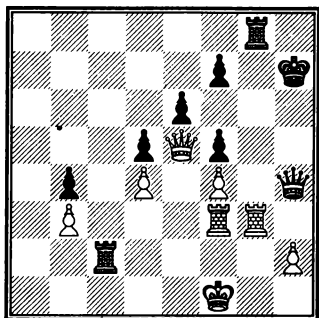


Ничья

На диагр. 630 показан этюд Ф.Лазара (1916 г.). Как белым задержать пешку c2? Не помогает на 1. ♞c7 из-за 1...♞h5+ и 2...♞c5, ни 1. ♞g7+ ♕f3 2. ♞g1 ♕e2. Спасает белых игра на пат: 1. ♞b7-g7+ ♕g4-f3 (1...♕h4 2. ♞g1 ♞h2 3. ♞c1 ♞:d2 4. ♕e4 b5 5. ♕e3 ♞h2 6. ♕d3 ведет к ничьей) 2. ♞g7-c7 ♞h3-h5+ 3. ♕e5-d4 ♞h5-c5 4. ♞c7:c5 b6:c5+ 5. ♕d4-d3! c2-c1♗+. Превращение пешки в ферзя или ладью ведет к пату. 6. ♕d3-c4, или 5...c2-c1♙ 6. ♕d3-c4 ♙c1-a3 7. d2-d4, и ничья.

Позиция на диагр. 631 взята из партии М.Тайманов – Е.Геллер (XIX первенство СССР). Черные сыграли 1...♞c2:h2? (правильно 1...♞g4! 2. ♞h3 ♞c1+ 3. ♕e2 ♞e1+) 2. ♜e5-

631



е3 ♖g8-a8 3. ♖g3-g7+ ♔h7-h6!,
и белые сдались. Между тем, как
показал К. Корабельников, белые
могли добиться ничьей посредством
2. ♖g3:g8! ♔h7:g8 3. ♖f3-g3+!
♕h4:g3 4. ♕e5-b8+! ♔g8-h7 5.
♕b8-h8+ ♔h7:h8. Пат.

Упражнения

1. Дана позиция: ♔g1, ♕f2, ♖a1,
b1, ♙d2, ♞c5, пп. b2, f3, g2, , h2;
♔b8, ♕g6, ♖c8, g8, ♙g7, ♞b6, пп.
a7, b7, c7.

Определите функции белых и
черных фигур и найдите выигрыш
для той стороны, которая начинает.

2. В матчевой партии Алехин
– Боголюбов (1934 г.) получилась

следующая позиция: ♔h2, ♖d1, f1,
♞f5, g7, пп. a4, b2, c2, e5, g3, ♔c8,
♖d7, g8, ♙d5, ♞e4, пп. a6, b6, c6,
h6. Ход белых. Найдите выигрыша-
ющую комбинацию, идея которой в
превращении пешки.

3. В матчевой партии Алехин
– Эйве (1935 г.) после 12 ходов
создалось следующее положение:
♔e1, ♕h7, ♖a1, h1, ♞c3, e2, ♙c1,
пп. a2, b2, c2, d4, f2, g2; ♔e8, ♕f6,
♖a8, g6, ♙b4, c8, ♞c6, пп. a7, b7,
c5, d5, e6, e4. Ход белых. Найдите
выигрывающую комбинацию белых,
основанную на идеях отвлечения и
двойного удара.

4. В партии Бронштейн – Бо-
леславский (1958 г.) могла полу-
читься следующая позиция: ♔g1,
♕d2, ♖a1, f1, ♞c3, d4, ♙e3, f7,
пп. a2, b2, f3, g2, h2; черные ♔f8,
♕d8, ♖a8, e8, ♞f6, ♙c8, g7, пп.
a7, b7, g6, h7. Ход черных. Они
могли начать заманчивую комбина-
цию двойного удара: 1...♖e8:e3 2.
♕d2:e3 ♞f6-g4 3. f3:g4 ♙g7:d4.
Почему эта комбинация некоррек-
тна?

Глава 22

ЖЕРТВА ФЕРЗЯ

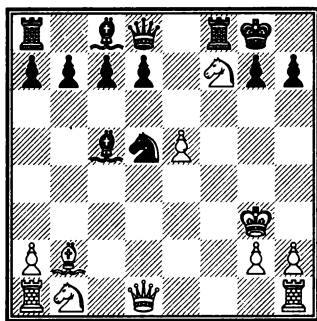
В ряду жертвенных комбинаций особое место занимают комбинации с жертвой ферзя. Они редко встречаются и производят неизгладимое впечатление как на партнера, так и на зрителей. Идея торжествует над материалом. Здесь имеются в виду такие жертвы, когда за ферзя получают недостаточную материальную компенсацию. Если один из противников отдал ферзя, но получил за него 3 легкие фигуры, то налицо не жертва ферзя, а выгодный обмен для стороны, лишившейся ферзя.

Жертва ферзя тем красивее, чем меньше материала за него получают. В настоящей главе собраны примеры жертв ферзя как из классического наследия, так и из современной практики.

Партия Гофман – Петров, игранная в Варшаве в 1844 г., развивалась следующим образом: 1. e2-e4 e7-e5 2. ♖g1-f3 ♘b8-c6 3. ♙f1-c4 ♙f8-c5 4. c2-c3 ♘g8-f6 5. d2-d4 e5:d4 6. e4-e5 ♘f6-e4 7. ♙c4-d5 ♘e4:f2 8. ♙e1:f2 d4:c3+ 9. ♙f2-g3 c3:b2 10. ♙c1:b2. За фигуру черные получили три пешки – маловыгодный обмен. 10...♘c6-e7 11. ♘f3-g5? Правильно 11. ♙c2. Заманчивая комбинация

белых опровергается замаскированным контрударом Петрова 11... ♘e7:d5 12. ♘g5:f7 0-0!.

632



Белые рассчитывали только на 12...♙f7 13. ♙:d5+ ♙e8 14. ♙:c5 ♙g5+ 15. ♙f2 ♙f8+ 16. ♙g1.

Белые вынуждены принять жертву ферзя. На 13. ♙:d5 следует 13... ♙f7 14. ♙:c5 ♙g5+, и мат в 3 хода.

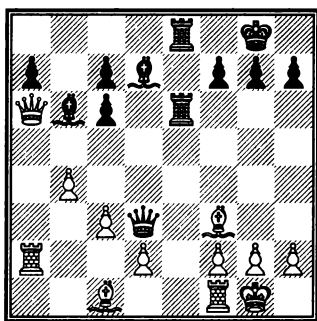
13. ♘f7:d8 ♙c5-f2+ 14. ♙g3-h3 d7-d6+ 15. e5-e6 ♘d5-f4+ 16. ♙h3-g4 ♘f4:e6 17. g2-g3 ♘e6-d4+ 18. ♘d8-e6 ♙c8:e6+ 19. ♙g4-h4 ♘d4-f5+ 20. ♙h4-h3 ♘f5-e3+ 21. ♙h3-h4 ♘e3-g2+ 22. ♙h4-h5 g7-g6+ 23. ♙h5-g5 ♙f2-e3X.

Вместо 17...♘d4+ возможно было 17...♘d8+ 18. ♙h4 ♙f4+ 19. ♙g5 ♘e6+ 20. ♙h5 g6+ 21. ♙h6 ♙h4+ 22. gh ♙e3X. В иностранных

журналах указан другой финал: 17. ♖:e6 ♙:e6+ 18. ♖g5 ♜f5+ 19. ♖g4 h5+ 20. ♖h3 ♜f3X.

Известный мастер Л.Кизерицкий утверждал, что Петрову пришлось проанализировать около 50 вариантов, прежде чем решиться на жертву ферзя. Читателям следует самостоятельно разобраться в различных разветвлениях.

633



Позиция на диагр. 633 встретилась в партии Л.Паульсен – П.Морфи, игранной в первом всеамериканском турнире 1857 г. Морфи закончил ее следующим образом:

1... ♜d3:f3!

2. ♗g2:f3 ♜e6-g6+

3. ♖g1-h1 ♙d7-h3

Грозит мат в 2 хода: 4... ♙g2+ 5. ♖g1 ♙f3X.

На 4. ♜g1 следует 4... ♙g2+ 5. ♜g2 ♜e1+ 6. ♜g1 ♜g1X. Если 4. ♜d3, чтобы отдать ферзя за ладью g6, то 4... f5 5. ♜c4+ ♖f8! 6. ♜d1 ♙g2+ 7. ♖g1 ♙:f3+ 8. ♖f1 ♙g2+ 9. ♖g1 ♙d5+ 10. ♖f1 ♙:c4. Комбинация «мельницы», с которой чи-

татель познакомился в предыдущей главе.

4. ♜f1-d1 ♙h3-g2+

5. ♖h1-g1 ♙g2:f3+

6. ♖g1-f1 ♙f3-g2+

К мату вело 6... ♜g2! (с угрозой 7... ♜:h2) 7. ♜d3 ♜:f2+ 8. ♖g1 ♜g2+ 9. ♖h1 ♜g1X.

7. ♖f1-g1 ♙g2-h3+

Красивее 7... ♙e4+ 8. ♖f1 ♙f5 c неизбежным матом.

8. ♖g1-h1 ♙b6:f2

9. ♜a6-f1 ♙h3:f1

10. ♜d1:f1 ♜e8-e2

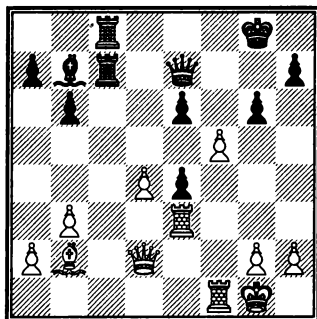
11. ♜a2-a1 ♜g6-h6

12. d2-d4 ♙f2-e3!

Белые сдались.

На диагр. 634 показано положение из партии И.Цукерторт – Дж.Блэкберн, игранной в 1883 г. в Лондоне, Цукерторт был в то время главным соперником чемпиона мира Стейнница, а Блэкберн – чемпионом Англии.

634



Оба противника стремились к одной и той же позиции, которую Блэкберн расценивал в свою пользу.

Расчет Цукерторта оказался гораздо глубже и был связан с исключительной эффективной жертвой ферзя.

1. f5:g6! ♖c7-c2

2. g6:h7+ ♔g8-h8!

Разумеется, не 2...♙:h7 3. ♖h3+ ♔g8 4. ♜h6, и белые не только не теряют фигуры, но и ставят черных в безвыходное положение. Явно плохо и 2...♜:h7 3. ♔g3+ ♙h8 4. ♜g5 с угрозой 5. ♜f6+. Черный король прячется от шахов за белую пешку.

3. d4-d5+ e6-e5

Черные все эти ходы рассчитали, имея в виду продолжение 4. d6 ♜g7!, и черные должны выиграть.

4. ♜d2-b4!! ...

Неожиданный сюрприз. Белый ферзь неуязвим. На взятие ферзя последует мат в 7 ходов. 4...♜:b4 5. ♙e5+ ♙:h7 6. ♖h3+ ♙g6 7. ♜f6+ ♙g5 8. ♔g3+ ♙h5 9. ♜f5+ ♙h6 10. ♙f4+ ♙h7 11. ♜h5X или 7...♙g7 8. ♔g3+ ♙h7 9. ♜f7+ ♙h6 10. ♙f4+ ♙h5 11. ♜h7X.

4... ♔c8-c5

Плохо 4...♜g7 из-за 5...♔g3.

5. ♜f1-f8+!

Развитие той же жертвенной идеи. Ферзь должен охранять пешку e5 и не может взять ладью.

5... ♔h8:h7

6. ♜b4:e4+ ♔h7-g7

7. ♙b2:e5+ ♔g7:f8

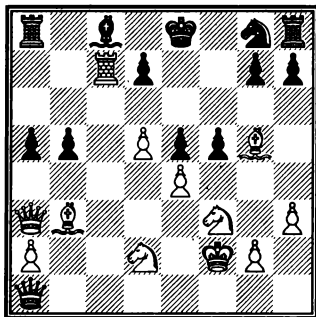
8. ♙e5-g7+! ♜e7:g7

9. ♜e4-e8X.

Следующая позиция (диагр. 635) получилась в партии по переписке

между М.Чигорным и А.Марковым, играющей в 1890 г. Она закончилась так:

635



1...

b5-b4

2. ♜a3:a5! ♔a8:a5

3. ♔c7:c8+ ♙e8-f7

4. d5-d6+ ♔a5-d5

5. ♙b3:d5+ ♙f7-g6

Может показаться, что черному королю удастся ускользнуть от опасности, но Чигорин точно рассчитал до конца.

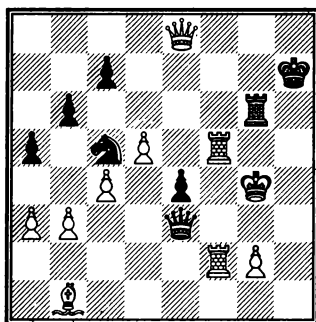
6. e4:f5+! ♙g6:f5

7. ♔c8-f8+! ♙g8-f6

8. g2-g4+ ♙f5-g6

9. ♙d5-f7X.

636



Положение на диагр. 636 встретилось в партии О.Дурас – Р.Тейхман, иг-

ранной в 1906 г. на турнире в Остенде. Дурас красиво закончил партию хорошо рассчитанной жертвой ферзя.

1. ♖e8:g6+! ♙h7:g6

2. ♜f5-f6+ ♙g6-g7

3. ♜f6-f7+ ♙g7-g8

4. ♜f7-f8+ ♙g8-g7

5. ♜f2-f7+ ♙g7-g6

6. ♜f7-f6+ ♙g6-g7

7. ♜f8-f7+ ♙g7-g8

Шахи ладьями имели целью подготовить решающее вторжение белого короля.

8. ♙g4-h5! ...

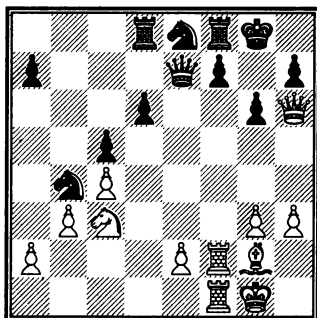
фрозит 9. ♜f8+ ♙g7 10. ♜6f7X.

8... ♙e3-e2+

9. g2-g4.

Черные сдались.

637



Позиция на диагр. 637 встретила в партии Г.Левенфиш - С.Готтильф, игранной в Ленинграде в 1924 г. Последний ход черных был ♜c7-e7. Черные стремятся перевести ферзя через e5 на g7 и избавиться таким способом от надвигающейся атаки. Последовало:

1. ♘c3-d5! ♙e7-e5

Если 1... ♘:d5, то 2. ♙:d5, и от 3. ♜:f7 нет удовлетворительной защиты. На ход в партии следует давно подготовленная комбинация с жертвой ферзя.

2. ♙h6:f8+! ♙g8:f8

3. ♜f2:f7+ ♙f8-g8

4. ♘d5-e7+ ♙g8-h8

5. ♜f7-f8+ ♙h8-g7

6. ♜f1-f7+ ♙g7-h6

7. ♘e7-g8+ ♙h6-g5

Теперь, как в предыдущем примере, следует подготовительный ход королем.

8. ♙g1-h2! ♙e5:e2

9. h3-h4+ ♙g5-g4

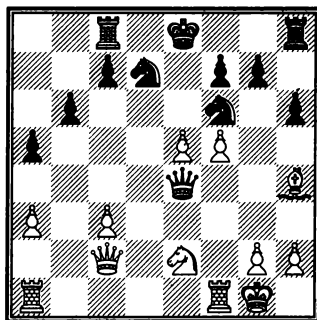
10. ♜f7-f4+ ♙g4-h5

11. ♙h2-h3 g6-g5

12. g3-g4+.

Черные сдались.

638



Неожиданную и исключительно изящную жертву ферзя осуществил гроссмейстер А.Лиллиенталь в партии с Капабланкой (Гастингс, 1934 г.). Последний ход черных был 1... ♙e4. Черные рассчитывали вынудить размен ферзей, однако последовало:

1. e5:f6!! ♔e4:c2

Черные проигрывали и после 1...

♔:h4 2. fg ♔g8 3. f6 ♞:f6 4. ♔f5.

2. f6:g7 ♔h8-g8

3. ♞e2-d4!

Неожиданно черный король оказался в матовой сети. На 3...♔:c3 следует 4. ♚ae1+ ♞e5 5. ♚:e5+ ♔d7 6. ♚d5+ ♔e8 7. ♚e1+. Черные вынуждены отдать ферзя.

3... ♔c2-e4

4. ♚a1-e1 ♞d7-c5

5. ♚e1:e4+ ♞c5:e4

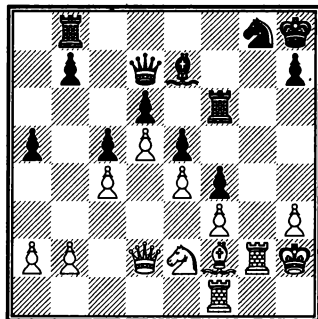
6. ♚f1-e1 ♔g8:g7

7. ♚e1:e4+.

Черные сдались.

На диагр. 639 представлена позиция из партии Ю.Авербах – А.Котов, игранной в Цюрихе в 1953 г. В этой встрече советских гроссмейстеров борьба носила сугубо позиционный характер. Предыдущий неточный ход белых (♞c3-e2) создал обстановку для нанесения тактического удара, и Котов смело пожертвовал ферзя.

639



Интересно отметить, что из-за недостатка времени Котов не имел

возможности рассчитать все варианты, но позиционное чутье подсказало ему, что черный король, завлеченный вглубь неприятельского лагеря, не сможет ускользнуть от гибели.

1... ♔d7:h3+!!

2. ♞h2:h3 ...

Вынуждено. 2. ♞g1 ♔h6 3. ♚e1 ♔h1+ 4. ♞f2 ♚h4+ вело к быстрому проигрышу.

2... ♔f6-h6+

3. ♞h3-g4 ♞g8-f6+

4. ♞g4-f5 ♞f6-d7

Черные упускают возможность закончить партию новым красивым фейерверком жертв: 4...♞f6-g4!! (Прозит 5...♚f8+ 6. ♞:g4 ♚g8+ 7. ♞f5 ♚f6X) 5. ♞e2:f4 ♚b8-g8! 6. ♞f4-h5! ♚h6-g6! 7. ♔d2-g5 ♚e7:g5 8. ♞f5:g4 ♚g5-f4+ 9. ♞g4-h3 ♚g6:g2 и т. д.

5. ♚g2-g5! ♚b8-f8+

6. ♞f5-g4 ♞d7-f6+

7. ♞g4-f5 ♞f6-g8+

8. ♞f5-g4 ♞g8-f6+

9. ♞g4-f5 ♞f6:d5+

10. ♞f5-g4 ♞d5-f6+

11. ♞g4-f5 ♞f6-g8+

12. ♞f5-g4 ♞g8-f6+

Последние ходы черных были сделаны для выигрыша времени. Здесь партия была отложена и подверглась тщательному домашнему анализу. Несмотря на перевес в силах, белые не могут спастись.

13. ♞g4-f5 ♞f6-g8+

14. ♞f5-g4 ♚e7:g5

15. ♖g4:g5 ♜f8-f7!

Грозит 16...♜g7+ 17. ♖f5 ♜f6X.

16. ♜f2-h4 ♜h6-g6+**17. ♖g5-h5 ♜f7-g7****18. ♜h4-g5 ♜g6:g5+****19. ♖h5-h4 ♘g8-f6****20. ♘e2-g3 ♜g5:g3**

Спасаясь от мата, белые отдали все свое богатство. Грозит по-прежнему 21...♜g6 и 22...♜h6X.

21. ♜d2:d6 ♜g3-g6**22. ♜d6-b8+ ...**

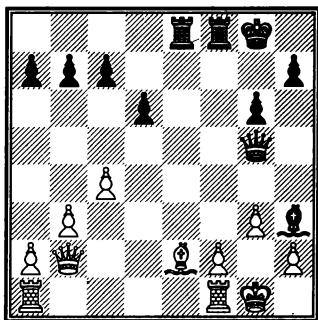
Или 22. ♜f8+ ♘g8, затем 23... ♜h6+.

22... ♜g7-g8

Белые сдались.

Позиция на диагр. 640 получилась в партии В.Алаторцев – И.Болеславский, игранный в XVIII первенстве СССР. Превосходство положения черных очевидно.

640



На отступлении ладьи черные заготовили решающую комбинацию: 1. ♜fd1 ♜f2! 2. ♖:f2 ♜e3+ 3. ♖e1 ♜g1+ 4. ♖d2 ♜:e2+! 5. ♖:e2 ♜h2+. Ход в партии, таким образом, вынужден.

1. f2-f4

Белые имея в виду продолжение 1...♜c5+ 2. ♜f2 ♜e7 3. ♜f1, постепенно освобождались. Оценив положение, черные жертвуют ферзя, получая взамен ладью и слона. Обмен, вообще говоря, мало выгодный, но в данном случае черная ладья овладевает 2-й горизонталью, и белый король попадает под соединенный огонь ладьи и слона.

1... ♜h3:f1!!**2. f4:g5 ♜e8:e2****3. ♜b2-c3 ♜f1-g2!**

Если теперь 4. ♜e1, то 4...♜:e1+ 5. ♜:e1 ♜f1+ 6. ♜f1 ♜f1 7. ♖f1 ♜f7, и пешечное окончание для черных выигрышное. Они образуют на ферзевом фланге проходную пешку, тогда как из-за сдвоения пешек по линии «g» белые не смогут этого добиться.

4. ♜c3-d3 ♜g2-f3**5. ♜a1-f1 ♜e2-g2+****6. ♖g1-h1 ♜f3-c6!****7. ♜f1:f8+ ♖g8:f8**

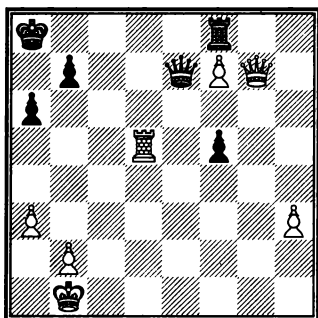
Грозит мат или выигрыш ферзя.

8. ♜d3-f1+ ♜g2-f2+

Белые сдались.

На 3-м ходу сильнее было 3. ♜d4. В этом случае черные продолжали 3...♜h3! 4. ♜h4 ♜g2! 5. ♜e1 ♜:a2 (сильнее, чем 5...♜:e1+ 6. ♖:g2) 6. ♜g4 ♜f3 7. ♜e6+ ♜f7 8. ♜h3 ♜c6 9. b4 ♜f5 10. b5 ♜g2+ 11. ♜:g2 ♜:g2 12. ♖:g2 ♜:g5 и т. д.

641



Партия П.Дубинин – Л.Аронин из XV первенства СССР пришла к положению, показанному на диагр. 641. В отличие от предыдущих примеров комбинация белых не связана с тактическими осложнениями. Она преследует цель перехода в выигрышный эндшпиль.

1. ♖h7:f8+! ♔e7:f8

2. ♖d5:f5

Выясняется, что черный ферзь обречен на бездействие, а пешка h3 идет в ферзи. После ее превращения в ферзя и отвлечения черного ферзя последует f7-f8♗. Против этого маневра у черных нет защиты.

2... ♔a8-b8

3. h3-h4 ♖b7-b5

4. h4-h5 ♖b8-c7

5. ♖f5-f1 ♖a6-a5

6. h5-h6 ♖b5-b4

7. a3-a4

Не 7. h7 ба 8. ба ♔d6 9. h8♗
♔d3+ с вечным шахом.

7... ♔c7-d7

8. h6-h7 ♔d7-e7

9. ♖f1-e1+

Читателю будет интересно проверить, выиграют ли белые пешечный эндшпиль после 9. h8♗ ♔:h8 10. f8♗+ ♔:f8 11. ♖:f8 ♔:f8 12. ♔c2, но Дубинин хочет остаться с лишней ладьей.

9... ♔e7-d7

10. ♖e1-h1.

Черные сдались.

Цейтнот

Шахматы стали у нас народной игрой, и некоторые шахматные термины вошли в литературную речь. Так случилось со словом «цейтнот».

Цейтнот по-немецки дословно – недостаток времени. В первых международных турнирах участники могли обдумывать ходы без ограничения времени. В результате некоторые «тугодумы» погружались в размышления на 1–2 часа, партии затягивались на 12–14 часов, а нормальный турнирный регламент не мог быть налажен. Была сделана попытка бороться с этим путем введения денежных штрафов, но она оказалась несостоятельной. После первых туров выяснилось, что штрафы превышают турнирные призы. И за неимением других способов были введены часы, регистрирующие время на обдумывание каждого из партнеров, сначала песочные, а потом современные.

Шахматные часы состоят их двух спаренных. После сделанного хода нажимается кнопка, которая вводит

в действие часы партнера. Под цифрой 12 у секундной стрелки имеется флажок, который падает в определенный час.

В современных турнирах обычно полагается 2 часа на обдумывание 40 ходов. За просрочку времени хотя бы на одну секунду, определяемую падением флажка, засчитывается поражение, и партия прекращается.

С точки зрения шахматного искусства шахматный часы – большое зло, и, к несчастью, неустранимое. Писатель, художник могут и обязаны добиваться совершенства своих произведений, не считаясь со временем. Шахматный мастер вынужден создавать глубокие планы, искать комбинации, рассчитывать и проверять их под тиканье шахматных часов. Неудивительно, что многие партии заканчиваются неожиданными просмотрами и поражениями из-за цейтнота.

С другой стороны, введение жесткого контроля времени усили-

ло спортивное напряжение борьбы. Чтобы иметь успех в шахматном соревновании, необходимо обладать в числе других спортивных качеств и умением правильно распределять время.

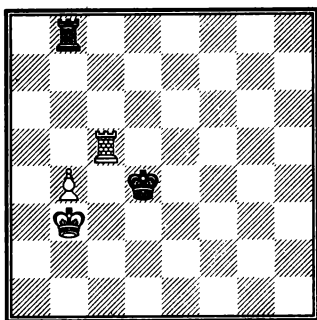
Из иностранных гроссмейстеров почти в каждой партии попадал в жуткий цейтнот С.Решевский, но в цейтноте играл превосходно. Молодой рижский гроссмейстер М.Таль, наоборот, играет с завидной быстротой и с нетерпением ждет хода противника.

По мере приближения к контрольному ходу обстановка в турнирном помещении накаляется и становится весьма нервной. Дело доходит до курьезов. Известен случай, когда у одного мастера получилась сложная позиция, переплетение пешек оказалось необычным. И вдруг раздался неожиданный возглас: «Товарищ судья, какими я играю?» Несмотря на цейтнот, раздался дружный хохот над растерявшимся мастером.

ЛАДЕЙНЫЕ ОКОНЧАНИЯ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

В главе 14 было доказано, что отрезание короля слабой стороны от проходной пешки затрудняет защиту. Отрезание по горизонтали также опасно для защиты.

642



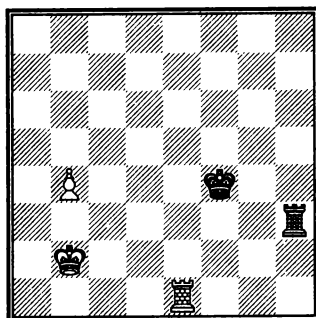
В позиции на диагр. 642 белые выигрывают. Они хотят провести маневр 1. ♖с6, 2. ♙а6, 3. ♕а4, 4. b5, против которого черные беззащитны, например: 1... ♗а8 2. ♖с6 ♙b8 3. ♙а6 ♕d5 4. ♕а4 ♕c4 5. ♖с6+ ♕d5 6. b5 ♗а8+ 7. ♕b4, и затем весь маневр повторяется: 8. ♖с7, 9. ♙а7 и т. д. Или 1... ♗а8 2. ♖с6 ♙а1 3. b5 ♕d5 4. ♕b4 ♙а2 5. ♖с7 ♕d6 6. b6 и т. д.

Черные проиграли потому, что для фланговой атаки не было достаточного простора. Если сдвинуть все фигуры вправо на две вертикали: ♕d3 ♗е5, п. d4; ♕f4, ♗d8, то чер-

ные посредством 1... ♗а8 начинают фланговую атаку: 2. ♕c4 ♗а4+ 3. ♕c5 ♗а5+ 4. ♕d6 ♗а6+ 5. ♕e7 ♗а4 6. ♗d5 ♕e4, и ничья.

Интересна позиция Н. Григорьева на диагр. 643.

643

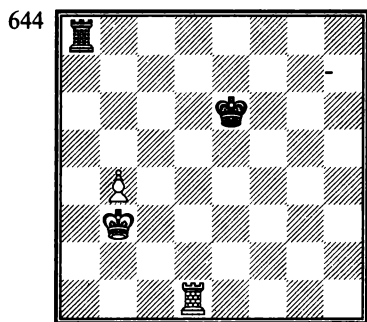


Черный король отрезан по вертикали, белый – по горизонтали. При ходе белых – выигрыш, но только потому, что черный король стоит неудачно: 1. ♕c2! (Освобождая вертикаль «b» для ладьи) 1... ♕f5 2. b5 ♕f6 3. b6 ♕f7 4. ♙b1! ♗h8 5. ♕c3 ♕e6 6. ♕b4! ♕d7 7. ♖c1 ♖c8 8. ♖c5! ♖с6 9. ♕b5 ♖:c5+ 10. ♕:c5, и выигрывают или 1... ♕f5 2. b5 ♗g3 3. b6 ♗g7 4. ♕c3 ♙b7 5. ♙b1 ♕e6 6. ♕c4 ♕d7 7. ♕b5 ♕c8 8. ♗h1 ♗d7 9. ♕а6 ♗d8 10. ♕а7 ♗d7+ 11. ♕а8+, и выигрывают.

При ходе черных ничья: 1...♔f5!
 2. b5 (или 2. ♖c2 ♖f6! 3. b5 ♜h5
 4. b6 ♜c5+! 5. ♖d3 ♜b5) 2...♜d3!
 3. ♖c2 ♜d5! 4. ♜b1 ♜c5+ 5. ♖d3
 ♖e5 6. b6 ♜c8 7. b7 ♜b8 8. ♖c4
 ♖d6, и ничья.

Если проходная пешка не достигла еще 5-й горизонтали, то даже при отрезании короля слабейшей стороны по вертикали удастся спасти партию лобовой атакой.

На диагр. 644 черный король отрезан от пешки «b» на две вертикали. Попытка прорваться через заграждение обречена на неудачу.

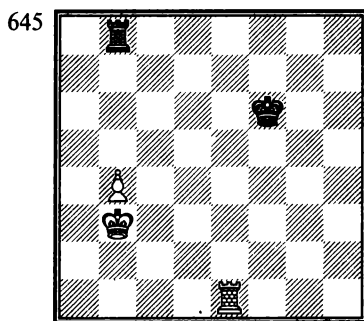


1...♖e7 2. ♜d4 (не 2. b5 ♜d8, и ничья) 2...♜d8 3. ♜:d8 ♖:d8 4. ♖a4! (4. ♖c4? ♖c8 с ничьей) 4... ♖c7 5. ♖a5 ♖b7 6. ♖b5, и выигрывают. Тем не менее, черные достигают ничьей посредством 1... ♜a8-b8! 2. ♜d1-d4 (бесполезно 2. ♖a4 или 2. ♖c4, так как ладья шахами загоняет короля обратно на b3) 2...♖e6-e5! (после 2...♖e7 3. ♖c4 ♜c8+ 4. ♖b5 ♜b8+ белые

выигрывают ходом 5. ♖c6!, так как пешка b4 защищена ладьей) 3. ♜d4-d7 ♖e5-e6! 4. ♜d7-a7 ♖e6-d6 5. ♖b3-a4 ♖d6-c6, и ничья.

Из хода решения видно, что если черный король стоит на e7, то белые выигрывают ходом 2. ♜d4 ♖e6 3. ♖c4 и т. д.

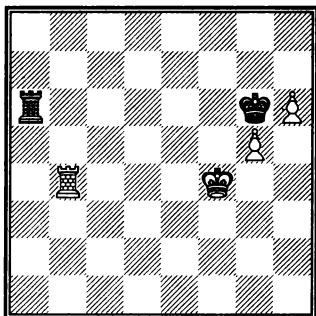
На диагр. 645 черный король отрезан уже на 3 вертикали. Белые выигрывают, применяя метод, названный Н. Григорьевым «комбинированным».



Белый король идет вперед, а затем ладья сзади поддерживает движение пешки 1. ♖c4 ♜c8+ 2. ♖d5 ♜b8 3. ♜b1 (Григорьев рекомендует 3. ♖c5 ♜c8+ 4. ♖d6 ♜b8, и только сейчас 5. ♜b1, но это удлинение решения не обязательно) 3...♖e7 4. ♖c6! ♖d8 5. b5 ♖c8 6. ♜h1, но не 6. b6 ♜b7 7. ♜h1 ♜c7+, и ничья.

Ладья и две пешки обычно выигрывают против ладьи. Некоторые исключения приведены ниже.

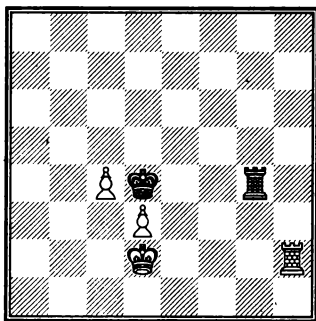
646



Ничья

На диагр. 646 позиция Клинга и Горвица. Черный король вклинился между пешками. Окончание ничейно. 1. ♖b4-d4 ♗a6-b6 2. ♗d4-d8 ♗b6-b4+ 3. ♗f4-e5 ♗b4-b7! (предупреждая 4. ♗g8+ ♗h7 5. ♗g7+ ♗h8 6. ♗e7) 4. ♗d8-g8+ ♗g6-h7 5. ♗g8-d8 ♗h7-g6. Ничья.

647

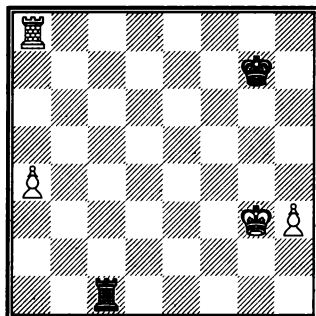


Выигрыш

Однако позиция на диагр. 647 выигрышная для белых. 1. ♗e2 ♗f4 2. ♗e4+ ♗:e4 3. de ♗:e4 4. ♗c3 или 3...♗:c4 4. ♗e3, и выигрывают.

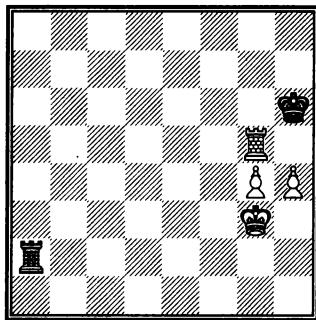
На диагр. 648 у белых две проходные пешки, и все же черные достигают ничьей. 1...♗c1-c4! 2. a4-a5

648



♗c4-c5! 3. a5-a6 ♗c5-c6! Черные, атакуя пешку «а», приковывают ладью белых к защите. 4. ♗g3-f4 ♗g7-h7 5. ♗f4-e5 ♗h7-g7 6. ♗e5-d5 ♗c6-f6 7. h3-h4 ♗g7-h7 8. ♗d5-e5 ♗f6-c6 9. ♗e5-f5 ♗h7-g7 10. ♗f5-g5 ♗g7-h7 11. h4-h5 ♗c6-b6 12. h5-h6 ♗b6-c6 (или 12...♗g6+ 13. ♗f5 ♗:h6). Ничья.

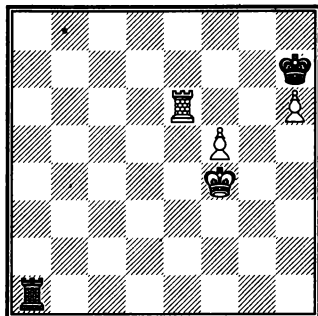
649



На диагр. 649 две пешки и ладья белых образуют треугольник. Г.Каспарян, исследовавший такие позиции, назвал их треугольными. Белая ладья может находиться на h5, а черный король на g6. При ходе белых они отводят ладью на f5 и выигрывают. При ходе черных ничья:

1...♖a2-a3+ 2. ♔g3-f4 ♖a3-a4+ 3. ♔f4-e5 ♖a4-a5+ 4. ♔e5-f6 ♖a5-a6+ 5. ♔f6-e7 ♖a6-a4. У белого короля нет убежища рядом с пешками, а улучшить позицию ладьи без потери пешки невозможно. На 6. ♖g8 следует 6...♔h7.

650

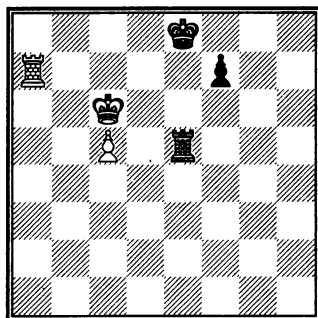


На диагр. 650 показано окончание партии И.Бондаревский – П.Керес. Как показали многочисленные исследования, слоновладейная пара пешек не обеспечивает выигрыша при правильной защите: 1...♖a1-a2 2. ♔f4-g5 ♖a2-g2+ 3. ♔g5-f6 ♖g2-f2! Нельзя допускать хода 4. ♔f7. Плохо и 3...♔:h6 из-за 4. ♔e7+ ♔h7 5. f6 ♔g6 6. ♖e1!, или 5...♖a2 6. f7, и выигрывают 4. ♖e6-e3. Если 4. ♖e5, то 4...♔:h6 с последующей фланговой атакой 4...♖f2-a2! 5. ♖e3-e6 ♖a2-f2, и ничья. Белые не могут усилить позицию.

В окончаниях ладья и пешка против ладьи с пешкой-обычный результат – ничья. Но если пешки далеко продвинуты, то возможны ин-

тересные тактические осложнения, нарушающие равновесие.

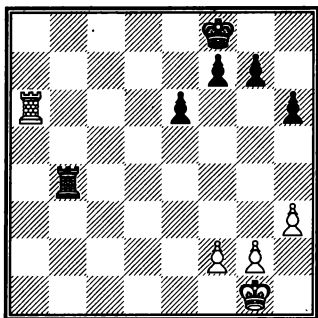
651



На диагр. 651 позиция из партии Р.Нежметдинов – Г.Штальберг (Бухарест, 1954 г.). Белые грозят провести пешку в ферзи. Партия продолжалась: 1. ♖b7 ♖e6+ 2. ♔c7 (2. ♔b5 ♔d8 3. ♖f7 ♔c8 с ничьей) 2...f5 3. c6 ♔e7 4. ♖b5 ♔f6? Шаблонный проигрывающий ход. Черные опасались отрезания короля по 4-й горизонтали, как в примере диагр. 243. Правильно 4...f4! Черный король еще мог пригодиться на e7. 5. ♔b7 ♔d6 или 5. ♖f5 ♔e4 6. ♔b6 ♖b4+ 7. ♔c5 ♖b1 8. ♖f4 ♔d8 с ничьей) 5. ♔b7 ♔g5 6. c7 ♖e8 7. ♔c6! (После 7. c8 ♖:c8 8. ♔:c8 ♔f4 9. ♔d7 ♔e4 нет выигрыша) 7...♖c8 8. ♖b8 ♖:c7+ 9. ♔:c7 ♔f4 10. ♔d6, и черные сдались.

Когда пешки обеих сторон находятся на одном фланге, то перевес в одну пешку (две против одной, три против двух, четыре против трех) обычно не дает выигрыша при правильной защите.

652

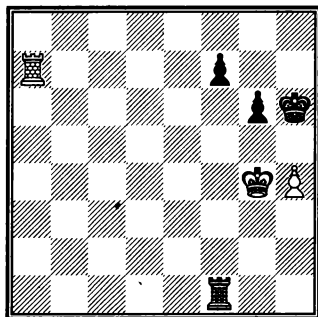


На диагр. 652 показано положение из партии О.Дурас – Х.Капабланка (Нью-Йорк, 1913 г.). Если бы черная ладья стояла не в 4-м. ряду, то белым следовало бы играть 1. h4 и в дальнейшем разменять эту пешку. Это упростило бы защиту. Партия продолжалась: 1. ♖a6-a7 h6-h5 2. g2-g3 h5-h4 3. g3:h4 ♜b4:h4 4. ♔g1-g2 e6-e5 5. ♔g2-g3 ♜h4-d4 6. ♖a7-a5 f7-f6 7. ♖a5-a7 ♔f8-g8 8. ♖a7-b7 ♔g8-h7 9. ♜b7-a7 ♔h7-g6 10. ♖a7-e7 ♜d4-d3+ 11. ♔g3-g2 ♜d3-d5 12. ♔g2-g3 f6-f5 13. ♜e7-a7? (слабый ход. Необходимо воспрепятствовать ходу e5-e4. Правильно поэтому 13. f3!), после чего трудно доказать возможность выигрыша черных) 13... ♜d5-d3+ 14. ♔g3-g2 e5-e4! 15. ♖a7-a4 ♔g6-g5 16. ♖a4-a5 g7-g6 17. ♖a5-b5 ♔g5-f4 18. ♜b5-a5 ♜d3-d2 19. ♖a5-a4 g6-g5 20. ♖a4-b4 ♔f4-e5 21. ♜b4-b5+ ♜d2-d5 22. ♜b5-b8 f5-f4 (после этого пешка e4 будет нуждаться в защите. Правильно 22... ♜d1, затем ♜e1 и тогда только f4) 23. ♜b8-g8 ♔e5-d4 24.

♔g2-f1 ♔d4-d3 25. ♜g8-a8 e4-e3? 26. ♖a8-a3+? (проигрывающий ход. После 26. ♖a2! белые достигли ничьей.) 26... ♔d3-e4 27. f2:e3 f4-f3! 28. ♔f1-g1 ♜d5-d3! 29. ♖a3-a8 ♔e4:e3 30. ♖a8-e8+ ♔e3-f4 31. ♜e8-g8 ♜d3-d1+ 32. ♔g1-f2 ♜d1-d2+ 33. ♔f2-f1 (или 33. ♔g1 g4! 34. ♜:g4+ ♔e3 и т. д.) 33... ♜d2-h2, и дальнейшее уже просто.

Диагр. 653 показывает положение из партии Э.Грюнфельд – Г.Вагнер (Бреславль, 1925 г.).

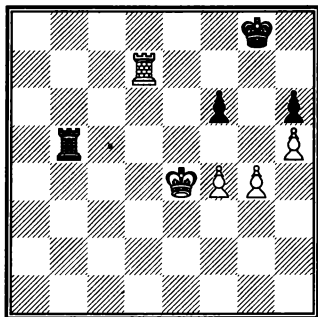
653



Было сыграно: 1. ♖a7-b7? f7-f5+ 2. ♔g4-g3 ♜f1-g1+ 3. ♔g3-h3 ♜g1-a1! 4. ♜b7-b8 ♖a1-a3+ 5. ♔h3-h2 ♔h6-h5 (решающее вторжение короля) 6. ♜b8-h8+ ♔h5-g4 7. ♜h8-h6 ♖a3-a6! 8. ♔h2-g2 f5-f4 9. ♔g2-f2 f4-f3 10. ♔f2-e3 ♔g4-g3, и белые сдались. Первый ход белых ошибочен. Они допустили вторжение черного короля на g4. Вспомнив о правиле убежища, белые могли ходом 1. ♖a7-a8! воспрепятствовать этому маневру и добиться ничьей. Тогда после 3. ♔h3 на ход 3...

♔h5 последовало бы 4. ♖h8X, а на 3... ♖a1 белые ответят 4. ♖h8+ ♕g7 5. ♖a8 ♖b3+ 6. ♕g2 ♕f6 7. ♖a6+, и черные не могут выиграть.

654



Ничья

Диагр. 654 взята из книги «Теория ладейных окончаний» Левенфиша и Смылова. Ясно, что проникновение белого короля на g6 ведет к победе. Поэтому белые играют 1. ♖d7-d5, чтобы прорваться королем вперед.

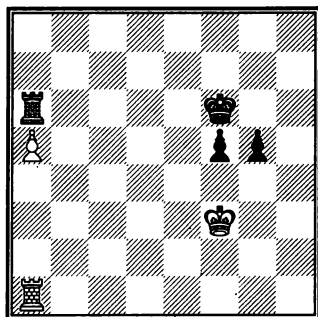
1... ♖b5-b7! 2. ♖d5-d8+ (ничего не дает 2. ♕f5 ♕f7 3. ♖d6 ♖b5+) 2... ♕g8-f7 3. ♕e4-d5 ♖b7-a7 (3... ♖b4 4. ♖d7+ ♕f8 5. ♕f5 ♖g4 6. ♕e6 осложняло защиту черных) 4. ♕d5-d6 ♖a7-b7! 5. ♖d8-d7+ ♖b7:d7+ 6. ♕d6:d7 ♖f6-f5! 7. ♖g4:f5 ♕f7-f6, и ничья.

Рассмотрим позиции, когда две связанные пешки на одном фланге противостоят одной проходной на другом. Исход борьбы зависит прежде всего от расположения ладей. Одно из важнейших правил гласит: ладья должна находиться сзади проходной пешки, своей – для подкреп-

ления ее движения вперед, чужой – для торможения ее движения.

Черная ладья на диагр. 655 занимает пассивную позицию и не может помочь продвижению пешечной пары.

655

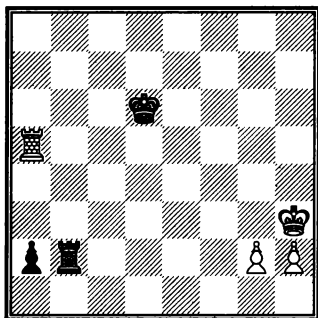


1... ♕e5 2. ♕e3 ♖f4+ 3. ♕f3 ♕f5 4. ♖a4 ♖g4+ 5. ♕f2 ♕e5 6. ♕e2, и у черных нет ни одного полезного хода.

Переменим на диагр. 655 позиции ладей. Черную ладью переместим на a1, белую – на a8. Черные выигрывают. 1. ♖a8-f8+ ♕f6-g6 2. ♖f8-g8+ ♕g6-h6 3. ♖g8-h8+ ♕h6-g7 4. ♖h8-a8 ♖a1-a3+ 5. ♕f3-g2 ♕g7-g6 6. a5-a6 ♕g6-h5 7. a6-a7 ♕h5-g4 8. ♕g2-f2 ♖a3-a2+ 9. ♕f2-f1 ♖f5-f4 10. ♕f1-e1 ♖f4-f3 11. ♕e1-d1 ♖f3-f2 12. ♖a8-f8 ♕g4-g3 13. a7-a8 ♖a2:a8. Ничейный исход возможен, когда связанные пешки недалеко продвинуты, а проходная пешка уже находится в 7-м ряду. Например, в позиции: ♕g2, ♖a8, п. a7; ♕g5, ♖a3, п. f4, g6 – у черных нет лучшего хода, чем 1... ♕g4, но тогда

2. ♖g8 ♜a2+ 3. ♔g1 ♜a7 4. ♜g6+ ♔f3 5. ♜f6 ♜a1+ 6. ♔h2 ♔e3 7. ♔g2, и ничья. Но если черная пешка находится не на g6, а на g7, то черные выигрывают, потому что следует 1...♔g4 2. ♖g8 ♜a7, и черные остаются с двумя пешками.

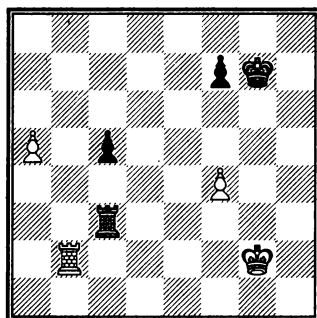
656



На диагр. 656 показано окончание партии С.Решевский – А.Алехин (Амстердам, 1938 г.). Белые пешки еще находятся на первичных местах, черная дошла до 2-го ряда. После 1. g2-g4 Алехин сыграл 1...♔d6-c6! (1...♔e6 2. ♔g3 ♔f6 3. h3 ♔g6 4. ♔h4, и дальнейшее на продвижение белых пешек и короля вело к поражению черных) 2. ♔h3-g3 (или 2. g5 ♜b5!) 2...♔c6-b6 3. ♜a5-a8 ♔b6-b5! Теперь выясняется замысел черных. Они хотят применить метод заслона, например: 4. h4 ♜b3+ 5. ♔f4 ♜b4+ и 6...♜a4 или 5. ♔f2 ♜b4 6. ♜a2 ♜g4, и ничья. 4. h2-h3 ♔b5-b4! 5. ♔g3-f4 (5. ♔h4 ♔b3 6. g5 ♜b1 7. g6 a1 ♔ 8. ♜a1 ♜a1 9. ♔g5 ♔c4 10. g7 ♜g1+ 11. ♔f6 ♔d5 12. h4 ♜f1+ 13. ♔g6 ♜g1+ 14. ♔h7

♔e6 15. g8 ♔+ ♜g8 16. ♔g8 ♔f5 также вело к ничьей) 5...♜b2-c2! Опять грозит заслон 6...♜c4+ 7. ♔f5 ♜c5+ и 8...♜a5 или 7. ♔f3 ♜c3+ и 8...♜a3. Поэтому Решевский торопиться форсировать ничью: 6. ♜a8-b8+ ♔b4-c3 7. ♜b8-a8 ♔c3-b4. Метод заслона – весьма эффективный прием в ладейных окончаниях.

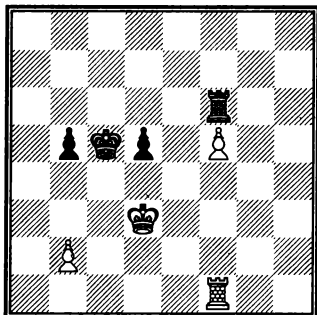
657



Окончание партии Г.Мароци – Г.Марко (Монте-Карло, 1902 г.) наглядно демонстрирует силу проходной пешки, поддержанной ладьей. При ходе черных 1...♜a3 2. ♜b5 c4 ведет к несложной ничьей. Но ход за белыми. 1. ♜b2-a2! ♜c3-b3 2. a5-a6 ♜b3-b8 3. a6-a7 ♜b8-a8. Блокировка проходной пешки ладьей невыгодна, так как ладья по существу выключена из игры. 4. ♜a2-a6! Читателю следует обратить внимание на этот простой, но важный маневр, ограничивающий подвижность черного короля. Если бы черным удалось перевести короля на f5, то они получали некоторые шансы на спасение. 4...f7-

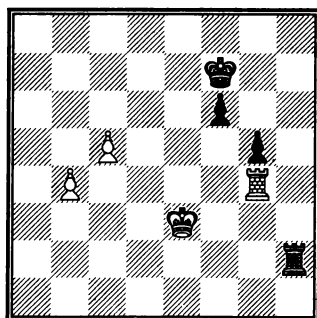
f6 5. ♖g2-f3 ♖g7-g6 6. ♖f3-e4
 c5-c4 7. ♖e4-d4 ♖g6-f5. Черные
 достигли своей цели, но с опозда-
 нием. 8. ♖d4: c4. После 8...♖:f4 9.
 ♜:f6+ ♖e5 10. ♜a6 белый король
 попадает на b7. 8...♖f5-g4 9. ♖c4-
 b5 (в партии было сыграно 9. ♖d4
 ♜d8+ 10. ♖e4 ♜e8+ 11. ♖d5 ♜a8
 12. ♖e6 f5 13. ♖e5 ♜e8+ 14. ♜e6
 ♜c8 15. ♜e7 ♖h5 16. ♜f7) 9...f6-
 f5 10. ♜a6-a4 ♜a8:a7 11. ♜a4:a7
 ♖g4:f4 12. ♖b5-c4, и выигрыва-
 ют.

658



Не менее поучительно окончание
 партии Эм.Ласкер – А.Рубинштейн,
 Петербург, 1914 г. (диагр. 658).
 Черные, несмотря на материальное
 равенство, не могут спасти партию
 из-за плохой позиции ладьи, блоки-
 рующей проходную пешку. 1. ♜f1-
 f4 b5-b4 2. b2-b3 ♜f6-f7 3. f5-f6!
 ♖c5-d6 4. ♖d3-d4 ♖d6-e6 5. ♜f4-
 f2! После взятия пешки f6 и размена
 ладей пешечный эндшпиль безнаде-
 жен для черных. 5...♖e6-d6 6. ♜f2-
 a2! ♜f7-c7 7. ♜a2-a6+ ♖d6-d7 8.
 ♜a6-b6, и черные сдались.

659



Окончание на диагр. 659 взято из
 партии П.Керес – А.Алехин (Амстер-
 дам, 1938 г.). Преимущество белых
 заключается в далеко продвинутых
 пешках и централизованной пози-
 ции короля.

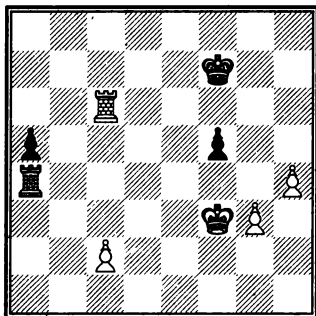
1. c5-c6! ♖f7-e7 (не 1...♜c2 2.
 b5 ♜c5 3. ♖d4! ♜b5 4. c7) 2. b4-
 b5? ♜h2-b2 3. ♜g4-c4 ♖e7-d8 4.
 ♜c4-c5 g5-g4 5. ♖e3-f4 ♜b2-b4+
 6. ♖f4-g3 ♖d8-c7 7. ♖g3-h4 ♖c7-
 c8 8. ♜c5-h5 ♖c8-c7 9. ♜h5-h7+
 ♖c7-c8 10. ♜h7-b7 ♜b4-c4 11.
 ♖h4-g3 f6-f5 12. ♖g3-h4 ♜c4-c5,
 и согласились на ничью.

Черные спасли окончание, так
 как черный король задержал про-
 ходные пешки. Белым следовало от-
 резать черного короля от ферзевого
 фланга. Правильное продолжение
 за белых было 2. ♜g4-d4! ♜h2-c2 3.
 b4-b5 ♜c2-c5 4. ♜d4-b4! ♖e7-d8
 5. b5-b6 ♖d8-c8 6. b6-b7+ ♖c8-b8.
 Король успел задержать проходные
 пешки, но они продвинулись слиш-
 ком далеко, и белые выигрывают
 без помощи короля. 7. ♜b4-b6 f6-f5
 8. ♜b6-a6! и затем ♜a6-a8.

Можем установить следующее важное правило для ладейных окончаний. Отрезайте короля противника от его проходных пешек, чтобы затруднить их движение. Отрезайте короля противника от своих проходных пешек, чтобы не допустить их торможения.

Наглядной иллюстрацией этого правила является следующее окончание, взятое из партии Шлехтер – Ласкер, иггранной в матче на первенство мира в 1910 г.

660



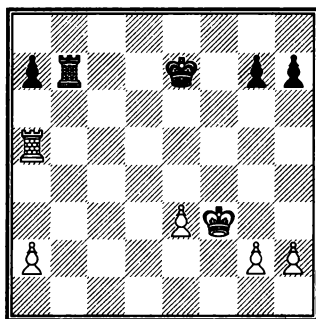
У черных не хватает пешки, и, кроме того, белые угрожают ходами c2-c4 и ♖f3-f4 быстро решить партию. Ласкер спасает партию глубоко продуманным маневром. Он отдает вторую пешку, но отрезает короля белых от пешек c2 и h4 и лишает активности белую ладью.

1...♙a4-e4!! 2. ♙c6-c5 ♖f7-f6 3. ♙c5:a5 ♙e4-c4! 4. ♙a5-a2 ♙c4-c3+! 5. ♖f3-g2 ♖f6-e5 6. ♙a2-b2 ♖e5-f6 7. ♖g2-h3 ♙c3-c6. У белых нет полезных ходов. На 8. g4 следует 8...♙c3+. Приходится отдавать

пешку c2. 8. ♙b2-b8 ♙c6:c2 9. ♙b8-b6+ ♖f6-g7 10. h4-h5 ♙c2-c4 11. h5-h6+ ♖g7-h7. Ничья.

Итак, активность короля и ладьи черных и пассивность фигур белых уравновесила потерю двух пешек. В следующем примере у белых перевес только на одну пешку, но позиция ладьи активная. Реализацию такого преимущества не представляет больших затруднений, нужно только усвоить ее технику.

661

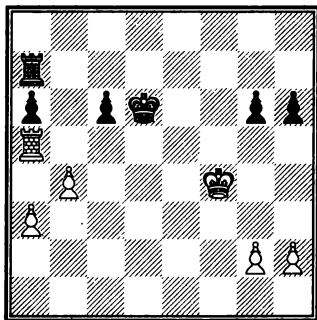


На диагр. 661 показано окончание партии А.Рубинштейн – Эм.Ласкер (Петербург, 1909 г.). Проходная пешка «е» не обеспечила бы выигрыша, если бы черная ладья была активна, а не прикована к защите пешки а7.

1. ♙a5-a6! Белые ограничивают подвижность не только ладьи, но и короля черных. Вспомните аналогичный маневр Мароци в партии против Марко (диагр. 657): 1...♖e7-f8 2. e3-e4 ♙b7-c7 3. h2-h4 ♖f8-f7 4. g2-g4 ♖f7-f8 5. ♖f3-f4 ♖f8-e7 6. h4-h5. Маневр, начатый Рубинш-

тейном, заслуживает внимательного рассмотрения. Казалось бы, белым следует приступить к движению пешки «е», но это не решило бы партии, Движение пешек королевского фланга вызывает новые слабости у черных и поэтому расширяет сферу действий белой ладьи. Назовем такой маневр «расширением плацдарма». 6...h7-h6. Черные не хотят допустить хода 7. g5 7. ♖f4-f5 ♖e7-f7 8. e4-e5 ♜c7-b7 9. ♜a6-d6 ♖f7-f8 10. ♜d6-c6 ♖f8-f7 11. a2-a3! Предупреждает контратаку с ♜b7-b4. Черные в цугцванге. Если 11...♜e7, то 12. e6+ ♖g8 13. ♖g6 ♜e8 14. e7. На 11...♖e7 решает 12. ♖g6 ♖f8 13. ♜c8+ ♖e7 14. ♖:g7, а на 11...♖f8 следует 12. ♖g6 ♜b3 13. ♜c8+ ♖e7 14. ♖:g7 ♜:a3 15. ♖:h6. Ласкер поэтому сдал партию.

662

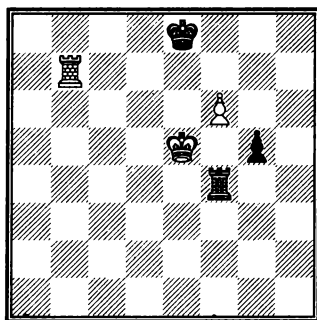


На диагр. 662 показано окончание партии С.Флор – М.Видмар (Ноттингем, 1936 г.). Последний ход черных был h7-h6. И здесь Флор, расширив плацдарм для действий белой ладьи, добивается победы.

1. h2-h4 ♖d6-e6 2. ♖f4-g4 ♜a7-a8 3. h4-h5! g6-g5 4. g2-g3 ♜a8-a7 5. ♖g4-f3 ♜a7-a8 6. ♖f3-e4 ♜a8-a7 7. ♜a5-e5+! ♖e6-d6 (не лучше 7...♖f6 8. ♜c5 ♜c7 9. ♜a5 ♜a7 10. ♖d4 ♖e6 11. ♖c5 и т. д.) 8. ♜e5-e8 c6-c5 9. ♜e8-d8+ ♖d6-c6 10. ♜d8-c8+ ♖c6-b6 11. ♜c8:c5, и выигрывают.

Позиций, в которых король слабой стороны подвергается совместной атаке короля, ладьи и пешки на 6-й горизонтали, следует избегать, так как защита их связана с большими трудностями. Приведем несколько примеров.

663

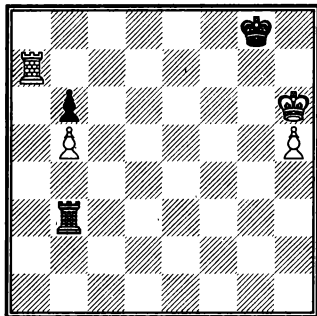


На диагр. 663 показано окончание партии А.Котов – Э.Элиасзес (Стокгольм, 1952 г.). Ход черных. В позиции Филидора черные спасаются шахами. К несчастью для черных, у них имеется пешка, которая и губит их. Белый король прячется за ней от шахов.

1...♜f4-f2 2. ♖e5-e6 ♜f2-e2+ 3. ♖e6-f5 g5-g4 4. ♖f5-g6! (ошибочно 4. f7+ ♖f8 5. ♖f6 ♜f2+ 6. ♖g6 g3

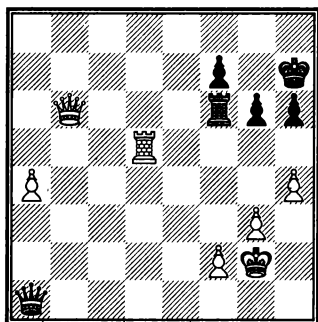
7. ♖b8+ ♔e7 8. ♚e8+ ♔d7 9. ♚e3 g2 10. ♚g3 ♔e7, и ничья) 4... ♚e2-f2 5. f6-f7+ ♔e8-f8 6. ♚b7-b8+ ♔f8-e7 7. ♚b8-e8+, и черные сдались.

664



Диагр. 664 взята из партии Г.Левенфиш - Г.Лисицын (Москва, 1935 г.). 1. ♚g7+ ♔f8 2. ♚g5 ♔f7 оставляло мало надежд на победу. Продолжение было: 1. ♚a7-b7! ♚b3:b5 2. ♔h6-g6! Черная ладья, находясь в 5-м ряду, не может беспокоить короля и шахами. Вот в чем был смысл жертвы пешки. 2... ♔g8-f8 3. h5-h6 ♚b5-b1 4. ♚b7-b8+, и черные сдались ввиду 4... ♔e7 5. h7 ♚h1 6. h8 ♚h:h8 7. ♔h8 ♔d6 8. ♔f5.

665



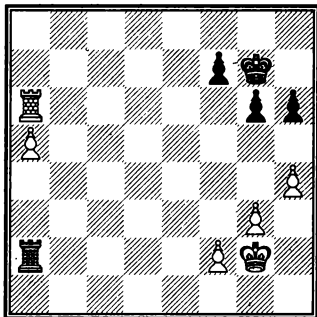
На диагр. 665 показано окончание 34-й партии матча на первенство мира между Алехиным и Капабланкой (1927 г.). Выигрыш этого окончания закончил матч, и Алехин завоевал звание чемпиона мира.

1. ♔b6-d4! Своевременный переход в ладейное окончание, так как белая ладья окажется позади проходной пешки. 1... ♔a1:d4 2. ♚d5:d4 ♔h7-g7 3. a4-a5 ♚f6-a6 4. ♚d4-a4 ♔g7-f6 5. ♔g2-f3 ♔f6-e5 6. ♔f3-e3 h6-h5 7. ♔e3-d3 ♔e5-d5 8. ♔d3-c3 ♔d5-c5 9. ♚a4-a2 ♔c5-b5. Черные находятся в цугцванге. На ход ладьей следует a5-a6. Размен на a5 ведет к безнадежному пешечному окончанию. Поэтому черные вынуждены пропустить белого короля на правый фланг. 10. ♔c3-d4 ♚a6-d6+ 11. ♔d4-e5 ♚d6-e6+ 12. ♔e5-f4 ♔b5-a6! Блокируя пешку королем, черные освобождают ладью. 13. ♔f4-g5 ♚e6-e5+ 14. ♔g5-h6 ♚e5-f5 15. f2-f4. Как указал Алехин, игра на цугцванг быстрее всего вела к цели: 15. ♔g7 ♚f3 16. ♔g8 ♚f6 17. ♔f8 ♚f3 18. ♔g7 ♚f5 19. f4!, и черным нечем ходить. 15... ♚f5-c5! 16. ♚a2-a3 ♚c5-c7 17. ♔h6-g7 ♚c7-d7 18. f4-f5 (точнее было 18. ♔f6 ♚c7 и только сейчас 19. f5!) 18... g6:f5 19. ♔g7-h6 f5-f4 20. g3:f4 ♚d7-d5 21. ♔h6-g7 ♚d5-f5 22. ♚a3-a4 ♔a6-b5 23. ♚a4-e4! ♔b5-a6 24. ♔g7-h6 ♚f5:a5 (или 24... ♔b7 25. ♚e5 ♚f4 26. ♔g5 ♚f1 27. ♔h5 f5 28. ♔g5 f4 29. ♚f5 f3

30. ♖g4, и выигрывают) 25. ♔e4-e5 ♜a5-a1 26. ♜h6:h5 ♜a1-g1 27. ♜e5-g5 ♜g1-h1 28. ♜g5-f5 ♜a6-b6 29. ♜f5:f7 ♜b6-c6 30. ♜f7-e7, и черные сдались. Отрезание короля по вертикали быстро решает дело.

Диагр. 666 совпадает с предыдущей, только перемещены ладьи: черная ладья позади пешки, белая – впереди. Это окончание ничейное. У белых в распоряжении два маневра. Первый – поставить ладью на a8 и пешку довести до a7.

666



В этом случае черная ладья не сможет покинуть линию «а», и белый король беспрепятственно пройдет в центр или на ферзевый фланг. Этот маневр может иметь успех, если у черных имеется изолированная пешка, например на d5, которая в этом случае будет потеряна. В положении на диагр. 666 такого объекта для нападения нет, а путешествие белого короля на ферзевый фланг не дает никакого эффекта. У белого короля нет убежища рядом с пешкой, и белую ладью можно освободить толь-

ко отдав пешку a7. Второй маневр состоит в продвижении пешки до a6. Белый король прячется от шахов на a7, освобождает ладью, затем король открывает дорогу пешке «а», и за нее черным придется отдать ладью. Но эта операция потребует много ходов, а тем временем черная ладья уничтожит пешки королевского фланга. Дальнейшая борьба будет протекать примерно следующим образом: 1. ♜a6-a8 ♜g7-f6 2. a5-a6 ♜f6-f5 3. ♜g2-f3 h6-h5 4. ♜f3-e3 f7-f6 5. ♜e3-d3 ♜a2:f2 6. ♜d3-c4 ♜f2-a2 7. ♜c4-b5 ♜a2-b2+ 8. ♜b5-c6 ♜b2-a2 9. ♜c6-b7 ♜a2-b2+ 10. ♜b7-a7 ♜b2-b3 11. ♜a8-b8 ♜a3:g3 12. ♜b8-b6 g6-g5 13. h4:g5 f6:g5 14. ♜a7-b7 ♜g3-e3 15. a6-a7 ♜e3-e7+ 16. ♜b7-a6 ♜e7:a7+ 17. ♜a6:a7 h5-h4 18. ♜a6-h6 ♜f5-g4, и дело кончится ничьей.

Суммируя все проделанные анализы ладейных окончаний, можем прийти к следующим выводам:

1. Лишняя пешка в ладейных окончаниях не всегда обеспечивает выигрыш, особенно если все пешки находятся на одном фланге и нет проходных пешек.

2. Образование проходной пешки и движение ее вперед являются главным средством нападения и защиты в ладейных окончаниях.

3. Имея проходную пешку, старайтесь поддержать ее движение вперед ладьей, установленной позади пешки.

4. Если противник образовал проходную пешку, старайтесь заблокировать ее королем, но не ладьей или же задерживайте ее ладьей с тыла.

5. Решающее значение в ладейных окончаниях имеет активная позиция короля и ладьи. Лучше отдать пешку, но активизировать фигуры. Пассивное положение короля и ладьи даже при равном материале обычно ведет к поражению.

6. Имея далеко продвинутую пешку, применяйте метод заслона.

7. Старайтесь расширить сферу действия активной ладьи, создавая новые слабости в позиции противника.

8. Избегайте позиций, когда король находится в последнем ряду, а ладья противника на предпоследней горизонтали.

9. Отрезайте короля противника от своей проходной пешки, чтобы облегчить ее движение вперед.

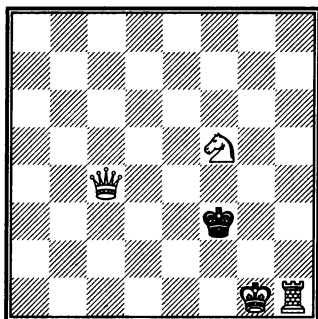
10. Отрезайте короля противника от его проходной пешки, чтобы затруднить движение ее вперед.

11. Помните о правиле убежища.

Задачи-шутки

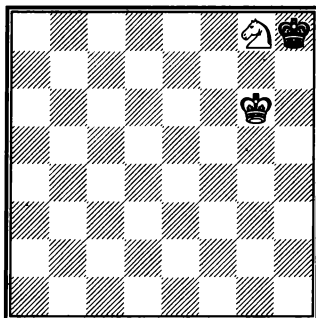
В часы досуга решите следующие задачи-шутки

№ 1а. А. П. Гуляев



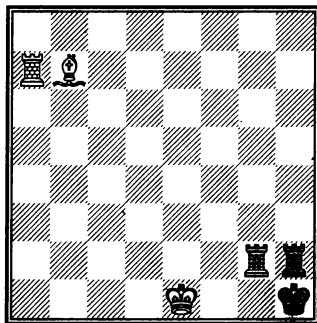
Мат в 1/2 хода

№ 2а. А. П. Гуляев



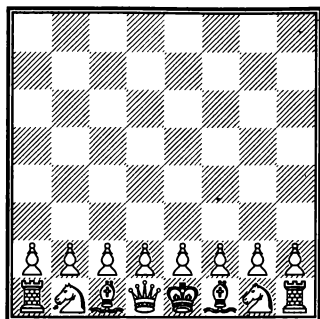
*Белые берут ход обратно
и дают мат в 1 ход*

№ 3а. Моор



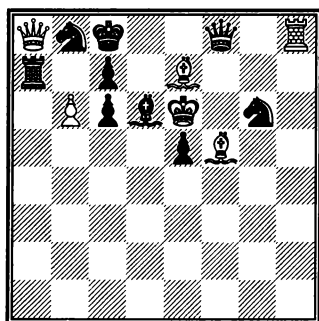
*Белые берут ход обратно
и дают мат в 1 ход*

№ 4а. С. Лойд



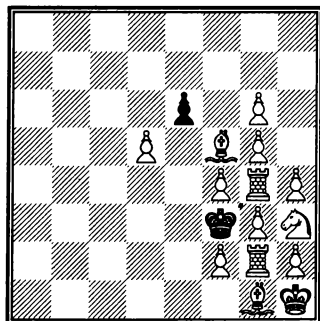
На каком поле черный король получает мат в 3 хода?

№ 5а. С. Алапин



Белые начинают и дают мат в 1 ход

№ 6а. С. Лойд



Мат в 4 хода

№ 7а. Некий гражданин, придя в шахматный клуб, стал доказывать, что если черные будут повторять ходы белых, то партия должна кончиться вничью. Но в первой же партии гражданин получил мат на 4-м ходу. Можете ли вы восстановить эту партию?

Решения задач-шуток

№ 1а. Белые заканчивают рокировку и ставят ладью на f1.

№ 2а. Последний ход белых был ♖h6:g8. Они берут его обратно и дают мат ♖h6-f7.

№ 3а. Последний ход белых ♔a1-a7. Вместо него они играют 0-0-0 и дают мат.

№ 4а. Черный король должен стоять на h4. Тогда 1. d2-d4 ♔h4-g4 2. e2-e4+ ♔g4-h4 3. g2-g3X или 1...♔h4-h5 2. ♖d1-d3 ♔h5-g4 3. ♖d3-h3X.

№ 5а. Расставьте фигуры, как показано на диаграмме, а затем поверните доску так, чтобы угловое поле справа внизу было белое. В зависимости от того, с какой стороны окажутся белые, решение будет или 1. f7:g8 ♖X, или 1. ♔c5-d4X.

№ 6а. Белые не могут дать мат в четыре хода, а черные могут: 1...e6:f5, 2...f5:g4, 3...g4:h3, 4...h3:g2X. Ответные ходы белых любые.

№ 7а. 1. d2-d4 d7-d5 2. ♖d1-d3 ♖d8-d6 3. ♖d3-h3 ♖d6-h6 4. ♖h3:c8X.

Глава 24

СТРАТЕГИЯ И ЕЕ ЗНАЧЕНИЕ.

ПРИМЕРЫ СТРАТЕГИЧЕСКИХ ПЛАНОВ. ФИЛИДОР, ПЕТРОВ, МОРФИ, СТЕЙНИЦ. УЧЕНИЕ СТЕЙНИЦА О ПОЗИЦИОННОЙ ИГРЕ. ЧИГОРИН

В предыдущих главах был изложен материал, который ознакомил начинающего шахматиста с основными принципами развития игры в дебюте, с тактикой шахматной борьбы, с реализацией в эндшпиле преимущества, добытого в результате предшествующей игры. Особое внимание было уделено технике эндшпиля, так как на небольшом материале легче научиться согласованному действию фигур и пешек.

Приобретенные познания имеют первостепенное значение для правильного ведения шахматной партии. Неправильная мобилизация сил в дебюте, ошибки в расчетах комбинаций и плохое разыгрывание окончаний партий чаще всего являются причиной неудач в практической игре.

Овладев основами тактики и техники, можно приступить к изучению другого неотъемлемого элемента шахматной игры – стратегии.

Стратегия намечает цели на определенном отрезке партии. Конечная цель в шахматной партии – мат противнику – очень редко может быть достигнута сразу же прямой

атакой на короля. В «младенческий» период шахмат, в XVI и XVII веках, борьба велась исключительно тактически. Оба противника, часто даже не закончив развития, стремились обрушиться на короля противника.

Партии этого периода изобилуют острыми комбинациями, очень часто неправильными и всегда случайными. Только в XVIII веке появились шахматные мастера, которые доказали, что шахматная партия должна вестись целеустремленно и планомерно и, прежде чем добиваться конечной цели – мата, надо достичь промежуточных целей – лучшего развития, материальных приобретений и благоприятного эндшпиля. Для начинающего шахматиста тактика и техника важнее, чем стратегические проблемы.

Основная задача стратегии в партии – наметить цель и составить план для достижения этой цели. Ни один квалифицированный шахматист не играет без плана. Лучше плохой план, чем отсутствие плана. Составление хорошего плана основано на оценке позиции, а такая

оценка вырабатывается длительной практикой и часто не под силу начинающему шахматисту.

Чем нужно руководствоваться при составлении плана? Когда мы ищем комбинацию, мы опираемся на зародившуюся определенную идею, основанную на данном конкретном положении. При расчете комбинации мы углубляемся в будущее, но всегда на несколько ходов. План не имеет таких конкретных очертаний, зато может быть задуман весьма глубоко на много ходов вперед. При составлении плана исходят из характера позиции на доске, которая во многом определяется пешечной структурой. Приведем для пояснения сказанного два примера.

В «испанской партии» одно время часто играли так называемый «разменный вариант»: 1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙b5 a6 4. ♙:c6 dc. Какой же смысл в размене слона на коня, раз белые не могут выиграть пешку? (на 5. ♙:e5 следует, очевидно, 5... ♖d4 и затем 6... ♗:e4+) 5. d4 ed 6. ♗:d4 ♗:d4 7. ♙:d4.

Теперь план белых раскрывается. У них на королевском фланге четыре пешки против трех, и со временем там может быть образована проходная пешка; черные же не смогут получить проходной на ферзевом фланге из-за сдвоения пешек по линии «с». Таким образом, если дело дойдет до пешечного окончания, черные проиграют.

Отсюда ясен генеральный план кампании белых – упрощение разменами позиции и скорейший переход из серединной части партии к окончанию. Если противник не поймет этого плана и не противопоставит контрплана, предусматривающего усложнение игры и использование силы двух слонов, то без борьбы погибнет в эндшпиле.

В «защите Нимцовича» часто встречается вариант: 1. d4 ♘f6 2. c4 e6 3. ♘c3 ♙b4 4. e3 0-0 5. a3 ♙:c3+ 6. bc c5 7. ♙d3 d6 8. ♘e2 ♘c6 9. 0-0 e5.

В этой позиции пешечная структура диктует белым план пешечного штурма на королевском фланге посредством e4, f4 и т. д. Черные же могут наметить атаку слабой и блокированной пешки c4 посредством b7-b6, ♘a5, ♙a6, ♖c8 и т. д. Немало партий было сыграно по этой схеме. Мы указали здесь генеральные планы кампаний, но они распадаются на частичные отдельные планы. Например, черные замышляя атаку пешки c4, должны составить план защиты против атаки белых на королевском фланге. Таким планом может быть укрепление узлового пункта e5 посредством ♗e7, ♘d7, f7-f6.

Мы не советуем начинающему шахматисту заниматься столь глубокими планами, рассчитанными на далекую перспективу. Пока шахматист не достигнет определенного совершенства, ему не удастся составить

хороший план, а если он случайно его наметит, то не сумеет его реализовать. Чтение шахматных книг не может заменить практики и изучения элементов шахмат. В шахматных клубах нередко можно встретить таких любителей-начетчиков, которые напичканы множеством стратегических рецептов, но просматривают двухходовую комбинацию и беспомощны в несложном эндшпиле. За доской они терпят поражения от менее «ученых», но более сильных тактически партнеров. Автор советует читателям тренировать в партиях свои тактические способности, создавать комбинации, научиться правильному их расчету, совершенствоваться в технике эндшпиля. Для изучения стратегических проблем настанет время тогда, когда квалификация читателя достигнет примерно солидного практического уровня.

Основателем современной шахматной стратегии следует считать сильнейшего мастера XVIII века француза Филидора.

Филидор написал трактат «Анализ шахматной игры», в котором он разработал новый метод ведения борьбы, построенный не на случайных комбинациях, а на продуманном стратегическом плане. Основным тезисом Филидора был: «Пешки – душа шахматной партии». Филидор считал, что атаку на позицию противника должны вести пешки, желательно сомкнутыми рядами (пешечной фа-

лангой). «Пешки впереди – фигуры сзади». Исходя из таких предпосылок, Филидор рекомендовал в дебюте не выводить коня на f3, чтобы не загромождать пешку «f» и скорее ее продвигать. Филидор не стремился к прямой атаке на короля, а охотно переводил партию в эндшпиль, который он разыгрывал с искусством, до сих пор вызывающим удивление.

Трактат Филидора оказал громадное влияние на развитие шахматной мысли. В 1834–1835 гг. был сыгран ряд матчей между чемпионом Франции Лабурдонне и чемпионом Англии Макдонелом. Партии матча показали громадный прогресс в трактовке шахматной борьбы. Влияние идей Филидора сказалось отчасти и на замечательном американском мастере П.Морфи и на русском мастере А.Петрове. Но и Морфи, и Петров пошли дальше Филидора и разработали стратегию открытых позиций, в основу которой было положено быстрое развитие фигур, причем Морфи охотно жертвовал пешку ради открытия линий и быстрее ввел в бой фигур. В отличие от мастеров XVIII века атаки Морфи были основаны на продуманном стратегическом плане. К сожалению, шахматная карьера Морфи неожиданно была оборвана, а Петров ни разу не участвовал в матчах и турнирах. В период 1850–1870 гг. доминировала романтическая школа Андерсена и его ученика Цукерторта. Андерсен и Цукерторт

часто неправильно трактовали позицию, стремительные атаки их не были достаточно обоснованы, но все это искупалось выдающимся комбинационным талантом обоих мастеров и позволило им добиться больших успехов в турнирах.

Следующий шаг в развитии шахматной мысли был сделан В.Стейницем (1836–1900).

Стейниц подверг ревизии идеи и мысли своих предшественников и разработал целый ряд тезисов, которые подвели под шахматное искусство логический и научный фундамент.

Первое положение Стейница гласит: правильному плану должна предшествовать объективная оценка позиции. Она, в свою очередь, основывается на ряде признаков, вырабатываемых опытом многих сотен и тысяч партий.

Второе положение Стейница таково: если один из противников достиг большого позиционного преимущества, то он обязан атаковать, искать тактического решения, комбинации. Упустив этот момент, он может растерять свое преимущество. И наоборот, если оценка позиции говорит об ее равенстве, то атака приводит только к ухудшению положения атакующего. Искать выигрывающую комбинацию в равной позиции бесполезно. Имеющий худшую позицию обязан перейти к систематической упорной защите и

добиваться уравнивания. Только тогда он сможет наметить новую цель.

Согласно третьему положению Стейница, большое преимущество, обязывающее к решительным действиям, может быть получено в результате серьезной ошибки противника или же путем накопления мелких преимуществ. Кропотливое накопление незначительных преимуществ составляет одну из основ позиционной игры.

Преимущества могут быть временные или длительные. Главные из них:

- 1) захват центра;
- 2) перевес в развитии;
- 3) большая активность фигур;
- 4) лучшая пешечная структура;
- 5) слабые поля («дыры») в позиции противника;
- 6) овладение открытой линией;
- 7) открытое положение короля противника;
- 8) преимущество двух слонов в открытой позиции.

Задача каждого из противников заключается в превращении временных преимуществ в длительные и накоплении мелких преимуществ, пока не наступит момент для превращения их в решающее преимущество.

Атаковать, по мнению Стейница, следует слабый пункт позиции противника. Защищаться нужно весьма расчетливо, без затраты излишних сил, избегая без крайней необходимости образования новых пешечных слабостей.

Стейниц считал короля сильной защитительной фигурой и подчас отказывался от рокировки. Он не боялся атак противника и даже умышленно провоцировал атаку, когда считал ее преждевременной и необоснованной.

С основами позиционного учения Стейница читателю полезно ознакомиться. Захват центра, перевес в развитии и активность фигур были рассмотрены в предыдущих главах. Разберем подробно вопрос о слабых полях.

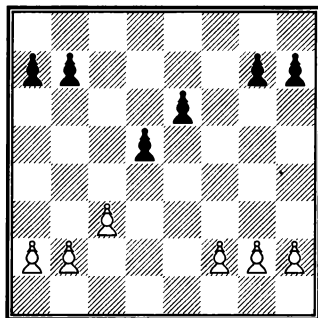
Слабый пункт. Поля, которые не могут быть атакованы фигурами и особенно пешками противника, являются сильными для одной стороны и слабыми для другой. Слабые поля, или «дыры», появляются чаще всего в результате движения или размена пешек. «Дыры» могут оказаться превосходной опорной базой для фигур противника и поэтому особенно опасны в центральной зоне. Примеры таких «дыр» в центре показаны на диагр. 667 и 668.

После дебютных ходов во «французской защите»: 1. e4 e6 2. d4 d5 3. c3 f6 4. g5 e7 5. e5 fd7 6. e:e7 ♖:e7 – черные, как правило, подрывают пешечный центр белых ходами c7–c5 и f7–f6. Размены на c5 и f6 могут привести к пешечной структуре, приведенной на диагр. 667.

Борьба пойдет за овладение полями d4 и e5. Если они окажутся во власти белых и будут заняты их фи-

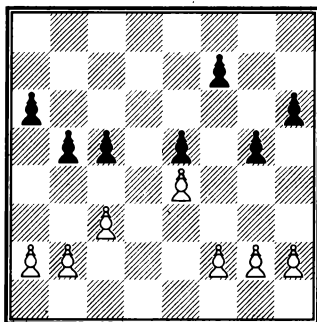
гурами, то положение черных станет трудным.

667



Недостаток слабых полей выражается не только в том, что фигуры, завладевшие ими (по терминологии Нимцовича «блوكеры»), не могут быть оттеснены пешками, но и в том, что пешки противника e6 и d5 защищают «блукеров» от фронтальных атак ладей. Для роли блокирующих фигур особенно подходят кони. Черные, если им удастся отвоевать пункт e5, при первой же возможности сыграют e6–e5, и картина сразу изменится: вместо слабых полей d4 и e5 получится сильный пешечный центр.

668



На диагр. 668 у черных слабые поля d5 и f5. Такая структура встречается иногда в «испанской партии» вследствие сделанных черными ходов c7-c5 и g7-g5. Ход c7-c5 может быть оправдан, так как пешка c5 контролирует важное поле d4. Кроме того, и у белых ходом c2-c3 ослаблен пункт d3, поэтому черные посредством c5-c4 могут завладеть им.

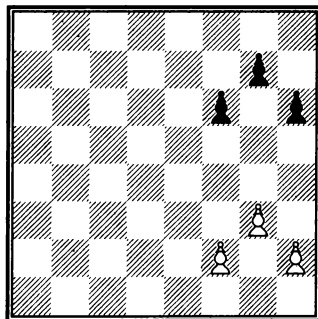
Например, иногда черным удается перевести под защитой ладей коня через d7-c5 на поле d3. Ход g7-g5 заслуживает порицания, если только он не был вызван крайней необходимостью. Во многих партиях атака белых на позицию рокировки черных опиралась на грозную позицию коня, сумевшего проникнуть на поле f5.

Представим себе, что в позиции на диагр. 668 белые сыграли b2-b3. Могут ли черные в результате этого хода усилить давление на один из центральных пунктов? Оказывается, могут. Ход b2-b3 ослабил поле c3, и черные посредством a6-a5 и b5-b4 вынуждают белых разменять пешку c3 или продвинуть ее на c4. Тогда у белых также будет ослаблен пункт d4. Черные займут его конем, и слабость пункта d5 уравновесится такой же слабостью пункта d4.

Поставим на диагр. 668 на d5 белого коня и на e6 черного слона. Лучший выход для черных – немедленно взять на d5. Тем самым они

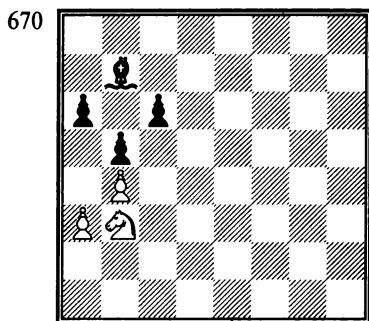
ликвидируют «дыру» на d5, правда ценой образовавшейся у белых проходной пешки. Ее следует заблокировать черной фигурой, лучше всего конем на d6. После того как пешка e4 перейдет на d5, черные смогут начать борьбу за поле f5. Допустим, после размена на d5 черные успеют провести f7-f5. Картина сразу изменится: «дыры» на d5 и f5 исчезли, и появилась грозная пешечная фаланга e5, f5, g5. Отсюда вывод: вторжение на слабый пункт d5 следует тщательно подготовить и занимать его фигурой, поддержанной другими фигурами. В данном случае, если черные осуществили размен на d5, белые должны стремиться взять фигуру противника своей фигурой, например слоном с поля b3 или ладьей с поля d1.

669

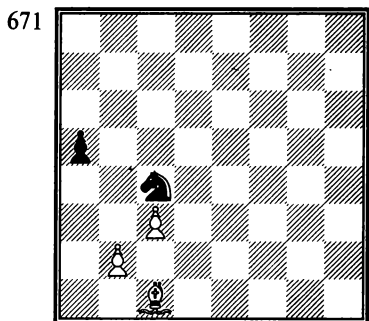


На диагр. 669 у белых ослаблены пункты f3 и h3. Обычно при такой расстановке белых пешек на поле g2 ставят слона, чтобы взять под защиту слабые поля. У черных ослаблен пункт g6. В случае короткой

рокировки черных белые могут организовать нападение по диагонали b1-h7 ферзем и слоном.

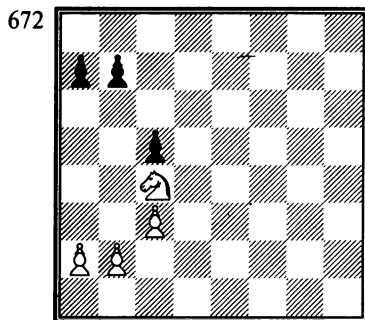


На диагр. 670 у черных ослаблены поля a5 и c5. Белые воспрепятствовали ходу c6-c5, и «плохой» слон b7 находится взаперти.



На диагр. 671 белые угрожают ходами b2-b3 и c3-c4 превратить «плохого» слона в «хорошего». Пешки на белых полях будут как бы дополнять работу слона по черным полям. Но ход черных.

Они играют 1. a5-a4!, и у белых нет освобождающих их игру ходов из-за слабости поля b3.



На диагр. 672 в план белых входит сохранение их коня на пункте c4. В связи с угрозой черных сыграть b7-b5 надо предупредить этот ход посредством 1. a2-a4. Могут ли теперь черные оттеснить коня? Оказывается, что это не так просто. Ошибочно 1...a7-a6? ввиду 2. a4-a5!, и из-за слабости поля b6 позиция коня становится неприступной. Правильный маневр заключается в 1...b7-b6, затем в защите пешки b6 фигурой и только тогда a7-a6 и b6-b5.

Пешечная структура. Лучшая позиция для пешек – связанные пешки, стоящие в одном ряду, т. е. пешечная фаланга. Такая пешечная структура образует заградительный барьер, через который нелегко пробиться фигурам противника.

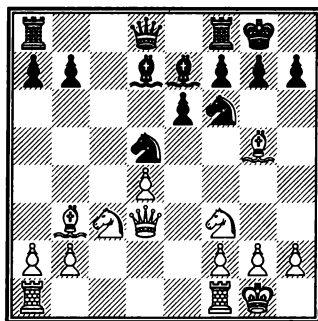
К неудачным пешечным структурам относятся сдвоенные изолированные пешки, отсталые пешки (например, пешки h2 и g3 против пешки g4). О слабости сдвоенных неизоллированных пешек f2, g2, g3,

было сказано в главе 10. Укажем все же, что в некоторых дебютах допускают образование изолированных двоянных центральных пешек. В «отказанном королевском гамбите» возможен вариант 1. e4 e5 2. f4 ♖c5 3. ♘f3 d6 4. ♙c4 ♘c6 5. d3 ♘f6 6. ♘c3. В этом положении некоторые теоретики рекомендуют ход 6...♙e6, на что может последовать 7. ♙:e6 fe 8. fe de. Слабость изолированных пешек окупается с лихвой тем, что они защищают важные центральные поля d5, d4, f5, f4; кроме того, черные открыли для ладьи две линии – «f» и «d».

Изолированная пешка, расположенная на открытой линии, безусловно, слаба и часто теряется. На такую пешку легче всего направить многократный удар легких и тяжелых фигур. Но это касается изолированных пешек на флангах. Изолированные центральные пешки являются предметом спора между крупнейшими мастерами в течение десятилетий. В. Стейниц, Х. Капабланка всегда их избегали; А. Алехин, М. Ботвинник и большинство советских гроссмейстеров считают, что преимущество центральной изолированной пешки, например белой пешки d4, перевешивает ее будущую слабость в эндшпиле, так как она в главной стадии шахматной партии – середине игры – контролирует важные пункты e5 и c5 и стесняет действия черных.

На диагр. 673 показана позиция из партии М. Ботвинник – М. Видмар (Ноттингем, 1936 г.). За изолированную пешку d4 белые имеют лучшее и более активное развитие фигур. Конь белых может занять важный стратегический пункт e5. Такие выдвинутые вперед фигуры, подкрепленные пешкой, называются форпостами. Правда, и у черных имеется форпост на d5, однако форпост белых на e5 ценнее, так как в сферу его действия входит важный пункт f7. Конечно, если бы черным удалось разменять несколько фигур и приблизиться к концу игры, чаша весов склонилась бы на их сторону.

673



Но не так просто добиться упрощения, как показывает продолжение настоящей партии.

1. ♘f3-e5 ♙d7-c6 2. ♖a1-d1 ♘d5-b4 (потеря темпа. Правильно было 2...♙a5 3. ♙c1 ♘:c3 4. ♘:c6 ♘e2+! 5. ♙:e2 bc) 3. ♙d3-h3 ♙c6-d5 4. ♘c3:d5 ♘b4:d5 (лучше было 4...♘fd5 5. ♙c1 ♙c8) 5. f2-f4! ♙a8-c8 (на 5...♘e4 Ботвинник задумал красивую

комбинацию: 6. ♖f7! ♔:f7 7. ♖de1!, и белые отыгрывают пожертвованную фигуру с решающим преимуществом, или 6... ♖f7 7. ♖:e6 ♖ef6 8. ♕:f6) 6. f4-f5! e6:f5 7. ♖f1:f5 ♖d8-d6 (и другие ходы не спасают, например: 7... ♖c7 8. ♖fd1 ♖b6 9. ♖h4 ♖bd5 10. ♖f7 ♖f7 11. ♕:d5 ♖:d5 12. ♖f7 ♕:g5 13. ♖:g5!) 8. ♖e5:f7! ♖f8:f7 9. ♕g5:f6 ♕e7:f6 (или 9... ♖f6 10. ♖f6 ♕f6 11. ♖:c8+) 10. ♖f5:d5! ♖d6-c6 (последняя ловушка: на 11. ♖c5 следует 11... ♕:d4+) 11. ♖d5-d6 ♖c6-e8 12. ♖d6-d7, и Видмар сдался.

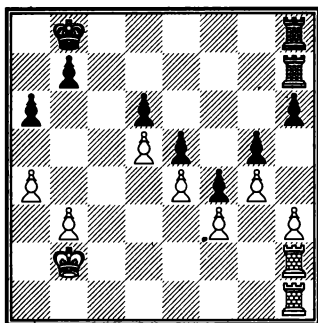
В окончаниях партий изолированные пешки, даже центральные, становятся серьезной слабостью.

Открытая линия. О значении владения открытой линией упоминалось не раз. Вторжение тяжелых фигур по открытой линии приводит к овладению 7-й или какой-либо другой наиболее важной для данной конкретной позиции горизонтали, следовательно – к заходу на фланг или в тыл позиции противника, а это часто приводит к материальным завоеваниям.

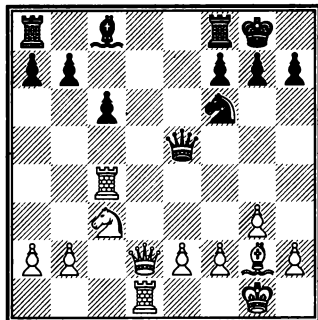
На диагр. 674 обе стороны подготавливались к борьбе за линию «h». Решает очередь хода. Допустим, что сейчас ход белых. 1. h3-h4! (черные не могут избежать потерь. Ввиду угрозы 2. h4:g5 ответ их вынужден) 1...g5:h4 2. ♖h2:h4 ♖b8-c7 3. ♖h4-h5! (слабая пешка h6 сначала блокируется. Неточно было бы сразу 3. g5, на что черные могли продолжать 3...h5) 3...♖c7-d7 4. g4-g5 с выигрышем пешки h6.

При ходе черных следует аналогичный маневр: 1...h6-h5 2. g4:h5 (лучший выход из положения. Хуже 2. ♖g2 hg 3. ♖:g4 ♖:h3 4. ♖:h3 ♖:h3 5. ♖:g5 ♖:f3 или 2. ♖c2 hg 3. fg ♖c8+ 4. ♖d2 ♖hc7 с дальнейшим ♖c3 и ♖e3) 2... ♖h7:h5 3. ♖b2-c2 (белые в цугцванге) 3...♖h5-h7 (угрожает вторжение ладей по линии «с») 4. ♖c2-d2 ♖b8-a7 (с угрозой ♖a7-b6-a5-b4) 5. a4-a5 b7-b6 6. b3-b4 ♖h8-b8 7. a5:b6+ ♖b8:b6 8. ♖h1-b1 ♖b6-b8 9. ♖d2-c2 ♖b8-c8+ 10. ♖c2-b2 ♖h7-c7 с дальнейшим вторжением на c3.

674



675

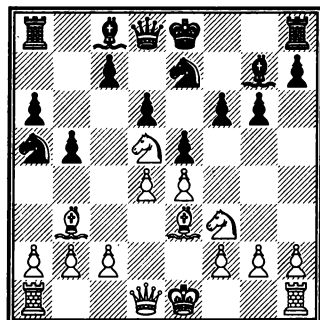


К чему приводит захват открытой линии в середине игры, показывает пример на диагр. 675. Белыми играл И. Бондаревский. 1...♙с8-е6 2. ♖с4-д4! ♙а8-с8 3. е2-е4 с6-с5 4. ♖д4-д6 с5-с4 5. f2-f4 ♙е5-с5+ 6. ♙д2-д4 ♜f6-e8 (грозило 7. f5) 7. ♙д4:с5 ♖с8:с5 8. ♖д6-д8 f7-f6 9. ♖д8-b8 ♜е8-с7 (или 9...♖с7 10. ♙дд8 ♖е7 11. ♜д5 ♙:д5 12. еd и движение пешки d5 решает) 10. ♙b8:b7, и черные вскоре сдались.

В главах о комбинации было немало примеров атак на открытую позицию короля. Приведем здесь только один пример иллюстрирующий неправильное использование достигнутых преимуществ.

В партии после начальник ходов 1. е4 е5 2. ♜f3 ♜с6 3. ♙b5 ♜е7 4. ♜с3 g6 5. d4! ♙g7 6. ♙g5! f6 7. ♙е3 а6 8. ♙а4 b5 9. ♙b3 d6 10. ♜д5 ♜а5 получилась позиция, изображенная на диагр. 676, взятая из партии Г.Левенфиш – С.Тартаковер (Карлсбад, 1911 г.).

676



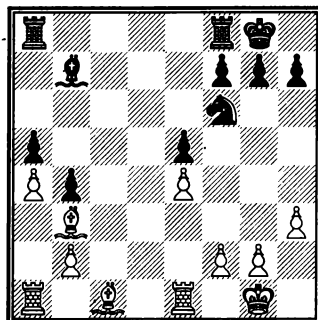
Последовало 11. de! de (плохо 11...♜:b3 12. ef ♜:a1 13. fg ♙g8 14. ♜f6+, или 11...fe 12. ♙g5) 12. ♙h6! ♙f8 (Единственный ход. На 12... ♜:b3 следует 13. ♙:g7, а на 12... ♙:h6 – 13. ♜f6+).

Белые достигли серьезного перевеса в развитии; король черных лишился рокировки, белые могут организовать атаку. Они обязаны были искать комбинационное решение. Продолжая 13. ♜b6! ♙:d1+ 14. ♖:d1 ♙:h6 15. ♜:a8, они выигрывали качество и партию. После бесцветного 13. ♙e3? черные ответили 13...♜:b3 и вскоре уравнили игру.

Преимущество двух слонов.

Сравнительную силу слона и коня мы изучали в разделе концов игр. Недостаток слона заключается в том, что он воздействует на поля только одного цвета. Два слона, действуя вместе, лишены этого недостатка, и в открытых позициях они сильнее слона и коня или двух коней. В закрытых позициях с пешечными цепями два слона не сильнее двух коней.

677



В позиции на диагр. 677 силы равны, но открытая позиция предопределяет успешные действия слонов. Последовало 1. f2-f3 ♖f8-d8 2. ♙c1-e3 h7-h6 3. ♚e1-d1 ♙b7-c6 4. ♚a1-c1 ♙c6-e8 5. ♙g1-f2 ♚d8:d1 (понятно, что невыгодно отдавать линию «d», но черным нечего делать. Белые могли вынудить их к этому ходом ♙b6) 6. ♚c1:d1 ♚a8-c8 (черные хотят ввести в игру короля через f8-e7. Сейчас ход 6...♙f8 был бесполезен ввиду 7. ♙c5+) 7. g2-g4! (ошибочно 7. ♙b6 из-за 7...♙d7 8. ♙:a5 ♙c5. Белые угрожают посредством 8. h4 и 9. g5 оттеснить коня f6 и затем вторгнуться ладьей на d5) 7...♙e8-d7 8. ♙e3-b6 ♙d7-e6 (черные разменивают слонов, чтобы попытаться проникнуть ладьей на c2) 9. ♙b3:e6 f7:e6 (если 9... ♚c2+, то 10. ♙e3 fe 11. ♚d2) 10. ♚d1-d8+! ♚c8:d8 11. ♙b6:d8 ♙f6-d7 12. ♙d8:a5 ♙d7-c5 13. b2-b3 ♙c5:b3 14. ♙a5:b4 ♙b3-d4 15. a4-a5, и черные сдались.

Таковы основные положения Стейница, сохранившие силу и на сегодняшний день. Знакомство с ними поможет читателю в выборе правильного хода. Начинающие шахматисты забывают о том, что пешки назад не ходят, и сплошь и рядом допускают образование «дыр» в своей позиции. Чаще всего такие ошибки делаются в результате непродуманного нападения пешкой на фигуру противника.

Фигура уходит от нападения, а образовавшаяся «дыра» остается. Нападая на неприятельскую фигуру пешкой или фигурой, старайтесь продумать целесообразность данного нападения. Дает ли вам нападение выигрыш материала или времени, будет ли атакованная фигура уведена на лучшую или худшую позицию? Если неприятельская фигура стоит на плохом поле, то старайтесь ее удерживать на месте и извлечь выгоду из данного обстоятельства. В отношении собственных фигур во время игры проверяйте, находятся ли они на активных, хорошо защищенных полях. Перегруппировка фигур с плохих полей на хорошие – это стратегический маневр, который понятен и посилен для читателя.

Учение Стейница было дополнено и расширено Ласкером, Таррашем, Рубинштейном. Некоторые положения Стейница его продолжатели возвели в незыблемые догмы. Современник Стейница замечательный русский шахматист М.Чигорин (1850–1908) выступал против крайностей учения Стейница. Стейниц считал, например, жертву пешку в «гамбите Эванса», «защите двух коней», «королевском гамбите» некорректной. Чигорин был противником таких недоказуемых формулировок и во встречах со Стейницем предлагал гамбиты и часто выходил победителем.

Упражнения

1. Позицию на диагр. 477 разыгрывайте с партнером и за белых и за черных, чтобы изучить и сильные и слабые стороны изолированной и центральной пешки.

2. Разыграйте с партнером за черных позицию на диагр. 481. Удастся ли вам найти защиту, чтобы добиться ничьей?

РУССКАЯ И СОВЕТСКАЯ ШАХМАТНАЯ ШКОЛА

Впервые на международной шахматной арене Россия была представлена К.Янишем, сыгравшим после международного лондонского турнира небольшой матч со Г.Стаунтоном и С.Винавером, участником парижского турнира 1867 г. Но и Яниш, и Винавер, варшавский купец, были очень мало связаны с русской шахматной жизнью. Петров, как известно, ни разу не выступал в соревнованиях. С.Урусов, И.Шумов, Э.Шифферс были превосходными мастерами, но только выдающийся шахматист Михаил Иванович Чигорин впервые прославил русское шахматное искусство и отвоевал для него почетное место в мире.

Победив в матче Андерсена в 1866 г., Стейниц в течение 28 лет выходил победителем во всех матчах, которые ему пришлось играть, и стал общепризнанным чемпионом мира. Шахматное руководство Стейница, в котором он развил свою теорию позиционной игры и заново пересмотрел теорию дебютов, считалось последним словом шахматной теории на протяжении четверти века. Действительно, учение Стейница, по

сравнению со школой Андерсена, в которой стратегические элементы играли подчиненную роль, значительно продвинуло вперед понимание механизма шахматной борьбы.

Чигорин отнюдь не отрицал все положения «новой» школы Стейница. Имеется немало партий Чигорина, выигранных им с использованием всех средств позиционной игры. Но Чигорин не мог примириться ни с механическим пониманием центра, провозглашенным Таррашем, ни с отрицанием гамбитной игры Стейница, ни с неверием в возможность тактической борьбы без накопления мелких преимуществ, ни со «здравым смыслом» Ласкера, который якобы является основой шахматной борьбы. Чигорин считал, что в шахматах имеется много элементов искусства, а в искусстве часто решает не здравый смысл и логика, а вдохновение, богатство идей. Не считаясь с догмами «новой» школы, Чигорин создавал сложные позиции, в которых рецепты «новой» школы оказывались малоприменимыми и борьбу решало тактическое мастерство. Это не был возврат к «старой» андерсеновской школе, как утверждали критики Чигорина.

рина. Идеи Чигорина по-настоящему поняты только в наше время.

Чигорин стремился, играя и белыми и черными, к захвату инициативы. Поэтому он тяготел к дебютам, в которых ценою пешки он получал длительное давление. Чигорин был выдающимся знатоком таких начал, как «гамбит Эванса», «защита двух коней», «королевский гамбит». Но и в других дебютах, таких как «испанская партия», «ферзевый гамбит», «староиндийская защита», он создал новые дебютные схемы, которые спустя много лет оказываются жизнеспособными.

Жертвуя в начале игры пешку, Чигорин стремился к сложной фигурной игре. Его стратегия – подготовка и создание обоюдоострых сложных позиций, в которых решали не догматические рецепты, а фантазия, вдохновение, интуиция, короче говоря, шахматный талант – поражает и сейчас. Не следует забывать, что Чигорину приходилось иметь дело за доской с такими мастерами защиты, как Стейниц, Ласкер, Тарраш. Заключительные комбинационные удары Чигорина всегда точно рассчитаны и красивы, но прежде всего в даровании Чигорина пленяет его исключительное мастерство в подготовке тактических осложнений.

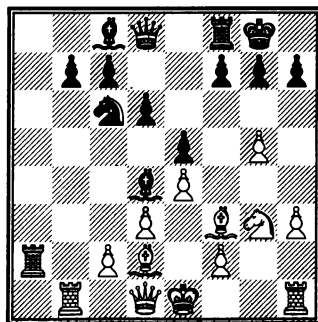
Игра Чигорина не была одностронней. Он умел вести и сложную защиту, но защита его никогда не была пассивной и основывалась на

действенных контрударах. Чигорин не шел умышленно на упрощения, но когда дело доходило до эндшпиля, то и здесь он показывал очень высокую технику, особенно в области ладейных окончаний. Чигорин был также превосходным аналитиком, о чем свидетельствуют его блестящие победы над Стейницем в матче по телеграфу и победа Петербурга по телеграфу над Лондоном. Фактически за Петербург играл Чигорин.

Будучи бессменным чемпионом России, Чигорин в то же время был неутомимым популяризатором шахмат. Он организовал шахматный клуб, создал шахматный журнал, вел в газетах и журналах шахматные отделы, играл партии по переписке с многочисленными любителями, написал учебник, напечатанный в чигоринском журнале «Шахматный листок».

В предыдущих главах были показаны некоторые партии Чигорина. Приводим еще окончание его партии с одним из сильнейших шахматистов того времени – Й.Цукертортом (Вена, 1882).

678



Белые ведут атаку на королевском фланге. В ответ на это Чигорин проводит сложный стратегический план с жертвой качества за пешку. (что вместе с имеющейся у него лишней пешкой дает ему две пешки за качество) и в результате захватывает инициативу.

1... f7-f6!

2. c2-c3

На 2. h4 можно последовать 2...fg3. hg ♖:c2! 4. ♖:c2 ♜:f3 5. ♜f1 ♙:f2+ 6. ♜:f2 ♜d4 с атакой, похожей на имевшую место в партии.

2... ♜a2:d2!

3. ♖d1:d2 f6:g5!

4. ♜g3-f5

Лучше, чем 4. cd ♜:f3 5. de ♜:e5, с угрозой 6...♜:g3 и 7...♜f3+.

4... ♙d4-b6

5. ♙f3-g4 ♙c8:f5

6. e4:f5 g7-g6!

7. ♖d2-a2+ ♙g8-g7

8. f5:g6 ♙b6:f2+

9. ♙e1-d1 h7:g6

Все точно рассчитано Чигориным: если белые берут пешку b7, то после 10...♙b6 потеряют качество, так как их ладья будет отрезана.

10. ♜h1-f1 ♙f2-b6

11. ♜f1:f8 ♖d8:f8

12. ♖a2-e2 ♖f8-f4

13. ♜b1-a1 ♙b6-a5!

14. ♜a1-a3 b7-b6

15. ♙g4-d7 ♜c6-e7

16. ♙d1-c2 ♜e7-d5

17. ♙d7-c6 ♜d5-e3+

18. ♙c2-b2 d6-d5!

19. ♜a3-a4 d5-d4

20. c3:d4 e5:d4

Прекрасными маневрами Чигорин добился выигрышной позиции.

Следующая ошибка белых, по существу, только ускоряет закономерный результат партии.

21. ♖e2-f3 ♖f4-h2+

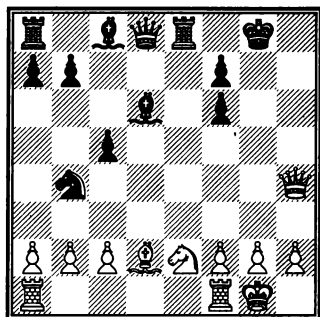
Цукерторт сдался. Если 22. ♙a3, то 22...♙c3, а на 22. ♙a1 или 22. ♙b1 черные дают мат в 2 хода.

Из современников Чигорина можно отметить двух крупных шахматистов, многому научившихся у него. Это были А. Рубинштейн и С. Левитский.

Гроссмейстер Рубинштейн встречался с Чигориным во всероссийских турнирах. Хотя по стилю игры Рубинштейн принадлежал к позиционной школе и в своих партиях дал замечательные образцы чисто стратегических идей, именно у Чигорина Рубинштейн научился систематическому изучению дебютов, активности и исключительному мастерству ведения ладейных концов. Некоторые дебютные схемы, например в «английской партии», взяты Рубинштейном из чигоринских партий. Несомненно, что и гамбитный вариант «дебюта четырех коней» (1. e4 e5 2. ♜f3 ♜c6 3. ♜c3 ♜f6 4. ♙b5 ♜d4), открытый Рубинштейном, навеяв идеями Чигорина. Рубинштейн в период 1912-1914 гг. считался главным соперником чемпиона-мира Ласкера.

Левитского можно считать прямым учеником Чигорина. Его яркий, самобытный талант проявился во многих блестящих партиях. Вот окончание его матчевой партии с Алехиным (черные).

679



1. ♖a1-d1

Неожиданная жертва. На 1...♗e2 последует 2. ♙f4 ♗e6 3. ♙:d6 ♗:d6 4. ♗g3+ ♖f8 5. ♗:d6.

1... ♗b4-d5

2. ♗e2-c3! ♙d6-e5

После 2...♗:c3 3. ♙:c3 ♗e6 4. f4 у черных нет удовлетворительной защиты против 5. f5 и 6. ♙:f6.

3. ♙d2-h6 ♙c8-e6

4. ♗c3:d5 f6-f5

Коня нельзя брать из-за 5. ♗g4+.

5. ♙h6-g5! ♗d8:d5

Приходится отдавать ферзя, так как иначе решает 6. ♗f6+.

6. ♗d1:d5 ♙e6:d5

7. ♙g5-e7! f7-f6

8. ♙e7:f6 ♖g8-f7

9. ♙f6:e5 ♗e8:e5

10. ♗f1-d1 ♗a8-e8,

и Алехин, не дожидаясь ответа, сдался. Действительно, после 11. f4 ♗e2 12. ♗h5+ ♖g7 13. ♗:d5 положение черных безнадежно. Вся атака проведена Левитским великолепно и напоминает финалы многих чигоринских партий.

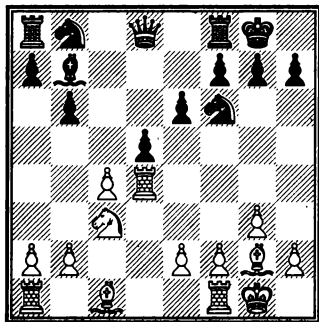
После смерти Чигорина (1908 г.) шахматная жизнь в России была сосредоточена в нескольких крупных центрах. В Петербурге жили мастера Эноско-Боровский, Левин, Фрейман, в Москве – Бернштейн, Блюменфельд, Ненароков, в Киеве – Дуз-Хотимирский, в Польше, входивший тогда в состав Российской империи, – престарелый Винавер, Рубинштейн, Сальве, в Вильнюсе – А. Рабинович. Алапин и Нимцович находились преимущественно в Германии.

В 1909 г. в Петербурге были устроены международный турнир мастеров памяти Чигорина и всероссийский турнир любителей. В международном турнире Россия была представлена Рубинштейном, Бернштейном, Дуз-Хотимирским, Эноско-Боровским, Ненароковым и Фрейманом. Эти турниры вызвали громадный интерес, и на шахматной арене появилась целая плеяда молодежи: Алехин, Боголюбов, Верлинский, Левенфиш, И. Рабинович, Романовский, Ротлеви. Рабинович и Ротлеви пошли по пути позиционного мастерства Рубинштейна, остальные всецело находились под влиянием идей Чигорина.

Огромное дарование Алевина выявилось уже в первых его выступлениях. На всероссийском турнире любителей он завоевал первое место. В 1914 г. в Петербургском турнире гроссмейстеров Алевин занял 3-е место за Ласкером и Капабланкой, опередив таких прославленных шахматистов, как Рубинштейн, Тарраш, Маршалл, Нимцович и др. В том же году Алевин оказался победителем Мангеймского международного турнира. Фантазия Алевина была неисчерпаема, а в области создания глубоких комбинаций он до самых последних дней своей жизни не имел равных. Подобно Чигорину, Алевин был знатоком теории дебютов и концов игр. В стратегических планах Алевин стремился к подготовке скрытого завершающего тактического удара.

Приводим два образца творчества Алевина, характерные для его стиля. На диагр. 680 позиция из партии А.Алевин – Е.Боголюбов (Триберг, 1921 г.).

680



1... ♖b8-c6

2. ♖d4-h4 d5:c4

В расчете на 3. ♖:c4, после чего последовало бы 3... ♘e5 4. ♖b5 ♘:g2 с уравнением.

3. ♖f1-d1! ♖d8-c8

4. ♘c1-g5 ♘f6-d5

5. ♘c3:d5 e6:d5

6. ♖d1:d5!

Неожиданный ход. После 6. ♘:d5 ♘e5 белые ничего не достигали, тогда как сейчас их атака становится неотразимой.

6... ♘c6-b4

7. ♘g2-e4! f7-f5

У черных нет защиты. Если 7... g6, то 8. ♘f6, угрожая и 9. ♖h6 и 9. ♖:h7+ ♘:h7 10. ♖h5+ ♘g8 11. ♖h8x. Не спасает 8... ♘:d5 из-за 9. ♘:d5 h5 10. ♘c3!, и у черных нет защиты от 11. ♖f6.

Если 7... h6, то 8. ♘:h6 f5 (иначе 9. ♖g5 или 9. ♘:g7) 9. ♖g5 ♖c7 10. ♘:g7 ♖:g7 11. ♖:g7+ ♘:g7 12. ♖d7+ ♖f7 13. ♖:f7+ ♘:f7 14. ♘:b7.

8. ♘e4:f5! ♖f8:f5

9. ♖d5-d8+ ♖c8:d8

10. ♘g5:d8 ♖a8-c8

11. ♖a1-d1 ♖f5-f7

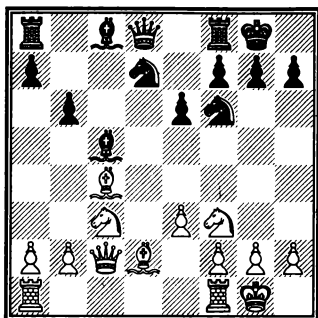
12. ♖h4-g4

и черные вскоре сдались.

Обратите внимание на то, как молниеносно Алевин организовал атаку на королевском фланге.

Алевин (белые) в партии против К.Штерка (Будапешт, 1921 г.) продемонстрировал сочетание активной защиты с переходом в прямую атаку.

681



1. e3-e4 ♖c8-b7

2. ♖d2-g5 ♜d8-c8!

Сильный ответ. Грозит 3...♖f2+ и 4...♜:c4.

3. ♜c2-e2 ♖c5-b4!

Положение белых затруднительно. Черные угрожают разменом на c3 и выигрышем пешки e4. На 4. e5 последует 4...♖g4 с угрозой 5...♖f3 и 6...♜:e5. Алехин находит единственную защиту.

4. ♖c4-d3! ♖b4:c3

5. ♜f1-c1! ♜f6:e4

Черные проводят комбинацию, полагая, что в результате ее они сохраняют лишнюю пешку.

6. ♖d3:e4 ♖b7:e4

7. ♜e2:e4 ♜d7-c5

Вот на что рассчитывали черные, когда били конем на e4. После отступления белого ферзя черный слон уходит от связки.

8. ♜e4-e2 ♖c3-a5

9. ♜a1-b1 ♜c8-a6!

Остроумная защита от хода 10. b2-b4, но Алехин рассчитал все последствия комбинации значительно дальше.

10. ♜c1-c4! ♜c5-a4

Чтобы на 11. b4 ответить 11...

♜c3!

11. ♖g5-f6 ♜f8-c8!

Белые грозили 12. ♜g4!! ♜e2

13. ♜:g7+ ♜h8 14. ♜g6X.

12. ♜e2-e5! ...

Удар на удар. На 12...♜:c4 последует 13. ♜g5 ♜f8 14. ♜:g7+ ♜e8 15. ♜g8+ ♜d7 16. ♜e5+ ♜d6 17.

♜:c4+ и выигрывают.

12... ♜c8-c5

13. ♜e5-g5 g7-g6

14. ♜c4:a4,

и черные сложили оружие.

Превосходный финал, ярко иллюстрирующий творчество Алехина. Партия подтверждает также правильность стратегического принципа – контратака часто является лучшей защитой.

Война 1914 г. разорвала международные шахматные связи. Семья мастеров поредела. Польские мастера Рубинштейн, Ротлеви, Сальве, Ловцкий, Флямберг, латвийские мастера Нимцович, Матисон, братья Бетиньш, литовец Микенас в связи с отделением своих стран оказались по ту сторону границы. В эмиграцию ушли Бернштейн, Боголюбов, Эноско-Боровский, Левин. Шахматная жизнь едва теплилась в Москве и Ленинграде. Старые клубы перестали существовать. Шахматную жизнь пришлось восстанавливать в условиях экономической разрухи, вызванной гражданской войной и блокадой. И все же

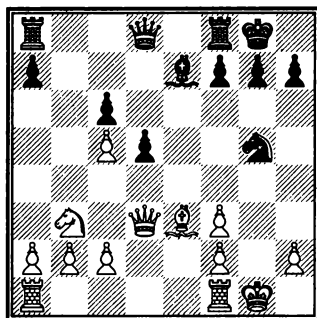
стараниями замечательного энтузиаста Ильина-Женевского уже в 1920 г. удалось в Москве устроить шахматную олимпиаду. От Москвы играли Ахехин, Григорьев, Ильин-Женевский, Зубарев, А. Рабинович, от Петрограда – И. Рабинович, Романовский, автор этих строк. Первое место завоевал Ахехин, второе Романовский, третье Левенфиш. Ахехин вскоре уехал за границу. В последующих чемпионатах страны первые места завоевывали ленинградцы. В 1925 г. был организован первый международный турнир в Москве. Он закончился победой иностранцев. Советские мастера показали в отдельных партиях хорошую игру, но у них не хватало и теоретических знаний и профессионального мастерства иностранцев.

Уже с середины двадцатых годов начинают выдвигаться новые имена: Ботвинник, Рюмин, Алаторцев, Кан, Островский, Рагозин и другие. В чемпионатах 1931 и 1933 гг. на первых местах оказываются Ботвинник, Рюмин, Алаторцев.

Настало время вновь помериться силами с иностранцами. В 1935 году на втором международном турнире в Москве Ботвинник поделил первое место с Флором и три советских мастера были в первой шестерке призеров.

Для характеристики стиля как мастеров старшего поколения, так и следующего приводим несколько примеров.

682



На диагр. 682 позиция из партии Г.Левенфиш – М.Юдович (VIII первенство СССР, Ленинград, 1933 г.). У белых лишняя пешка, но позиция их короля ненадежна и пешки королевского фланга разбиты.

1. f3-f4 ♔d8-d7

Угрожая вечным шахом ♔d7-g4-f3+.

2. f2-f3! ♘g5-e6

3. ♔g1-h1 f7-f5

Черные препятствуют ходу f4-f5, но ослабляют важный пункт e5. Лучшее было 3...g6 4. ♔g1 ♘g7 5. ♕d4 ♔f5.

4. ♔f1-g1 a7-a5

5. a2-a4 ♕e7-f6

Черные стремятся захватить инициативу на ферзевом фланге.

6. ♔a1-d1! ♔a8-b8

7. ♘b3:a5 ♖b8:b2

8. ♘a5-b3 ♔d7-e8

9. ♕e3-c1 ♖b2-a2

Теперь белые начинают подготовку предыдущими маневрами атаку по линиям «d» и «e».

10. ♔d1-e1! ♕f6-h4

11. ♔e1-e2 ♔a2:a4

12. ♖d3-e3! ♔g8-f7

Вынуждено. На 12...♘c7 белые ответили бы 13. ♙b2! ♜:e3 14. ♚:g7+ ♙h8 15. ♚:c7+ d4 16. ♚:e3, оставаясь с лишней фигурой.

13. ♙c1-b2 ♜f8-g8

Если 13...♙f6, то 14. ♙:f6 ♙:f6 15. ♜e5+ ♙f7 16. ♜:f5+. Или 13...♙f4 14. ♜:f4! ♘:f4 15. ♚:g7X.

14. ♜e3-e5! ♙h4-f6

И другие ходы не спасали, например: 14...♙f4 15. ♘d4 ♘:d4 16. ♚:g7+. Или 14...g6 15. ♚ge1 ♙:e1 16. ♜f6X. Теперь же следует любопытный финал.

15. ♚g1:g7+! ...

Хотя пешка защищена четырежды, черные проигрывают.

15... ♙f6:g7

16. ♜e5:f5+ ♙f7-e7

17. ♚e1:e6+ ♙e7-d8

18. ♚e6:e8+.

Черные сдались.

П. Романовский – Г. Равинский

1. e2-e4 c7-c5

2. ♘g1-f3 ♘b8-c6

3. d2-d4 c5:d4

4. ♘f3:d4 ♜d8-c7

5. c2-c4

Предлагая жертву пешки за быстрое развитие. Черные принимают вызов.

5... ♜c7-e5

6. ♙c1-e3 ♜e5:e4

7. ♘b1-d2 ♜e4-e5

При другом отступлении ферзя черные теряли рокировку ввиду 8. ♘b5.

8. ♘d2-f3 ♜e5-c7

9. ♙f1-e2 ♘g8-f6

10. 0-0 g7-g6

Черные намерены после ♙g7 и 0-0 закончить развитие. В их позиции нет слабых пунктов, и, казалось бы, они далеки от поражения, но белые изобретательно ведут атаку, не давая противнику передышки буквально ни на один момент.

11. ♘d4-b5 ♜c7-b8

12. ♜d1-d2 a7-a6?

Ослабление черных полей оказывается роковым. Больше надежд на успешную защиту давало 12...d6. В этом случае белые продолжали бы атаку ходом 13. c5, так как заманчивый вариант 13. ♙f4 ♙g7 14. ♘:d6+ ed 15. ♙:d6 не проходит из-за 15...♘e4.

13. ♘b5-c3 ♙f8-g7

14. ♘c3-a4! ♜b8-c7

Угрожало 15. ♘b6 ♚a7 16. ♘:c8 ♜:c8 17. ♙:a7.

15. ♘a4-b6 ♚a8-b8

16. ♘b6-d5! ♘f6:d5

На 16...♜a5 последует 17. ♜:a5 ♘:a5 18. ♙a7.

17. c4:d5 ♘c6-e5

18. ♚a1-c1 ♘e5:f3+

19. ♙e2:f3 ♜c7-d8

Теперь следует эффектный финал.

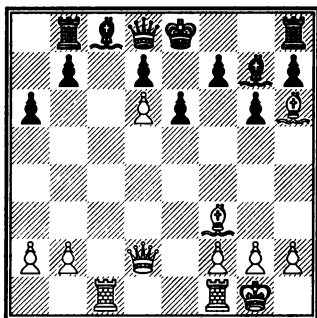
20. d5-d6! e7-e6

Нельзя рокировать ввиду 21. de ♜:e7 22. ♙c5.

Но как сейчас продолжать атаку?

21. ♖e3-h6!! ...

683



Теперь на 21... ♖g8 или 21... 0-0 последует 22. ♖g7 с дальнейшим 23. ♗d4 (+) и 24. ♗a7 с выигрышем лады. После 21... ♖f6 22. ♖c7 черным нечем будет ходить. Остается только:

21... ♗d8-f6

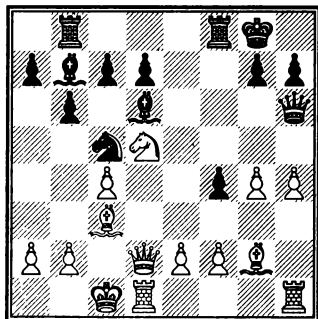
22. ♖h6:g7 ♗f6:g7

23. ♗d2-e3! ♖b8-a8

И, не дожидаясь ответа белых (24. ♗e3-a7!), черные сдались.

Приводим окончание партий Н. Рюмин – М. Эйве из турнира 1934 г.

684



1. g4-g5 ♗h6-e6

2. ♗d2-d4 ♗e6-f7

3. h4-h5! ...

Угрожает и 4. h6 и 5. g6.

3... ♗c5-e6

4. ♗d4-d3 ♗e6-c5

5. ♗d3-d2 f4-f3

Эйве рассчитывает жертвой пешки ослабить атаку. На 6. ♖f3 последует 6... ♖f4! 7. ♗f4 ♖f3 8. ef ♗f4.

6. g5-g6 ♗f7-f4

7. ♗d5:f4 ♖d6:f4

8. e2-e3 f3:g2

За пожертвованного ферзя черные получили две фигуры и сделали очень опасной далеко продвинувшуюся пешку g2; они надеются перехватить инициативу, но Рюмин доводит мастерски атаку до конца.

9. ♖h1-h4 ♖f4-g5

10. g6:h7+ ♗g8:h7

11. ♗d2-c2+ ♗h7-g8

12. ♖h4-g4 ♗c5-e6

На 12... ♖h6 следует 13. ♗g6.

13. f2-f4 ♖b7-f3

14. ♖g4:g2.

Сдался. После 14... ♖g2 15. ♗g2 ♖h6 16. ♖d7 белые легко выигрывают.

Тридцатые годы выдвинули новую группу способных мастров. Из них особенно выделились своим комбинационным дарованием И.Бондаревский, А.Котов, А.Константинопольский, А.Толуш, Л.Савицкий, а в конце тридцатых годов выдвигается такая высокоодаренная молодежь, как В.Смыслов, И.Болеславский, Д.Бронштейн и другие.

Новое талантливое пополнение дали годы Великой Отечественной войны. В ряды ведущих мастеров выдвинулись Л.Аронин, И.Липницкий, В.Симагин, А.Суэтин, Р.Холмов, но всех опередили Е.Геллер, Т.Петросян, М.Тайманов и Ю.Авербах, которым за выдающиеся успехи присвоены звания гроссмейстеров.

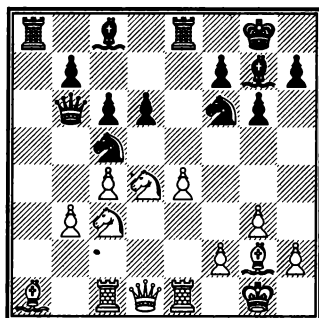
Подросла самая молодая смена. Москвичу А.Никитину и ленинградцу Б.Спасскому в возрасте 16 лет были присвоены звания мастеров спорта, в 1956 г. Спасскому и Корчному – звания гроссмейстеров. В 1957 г. завоевал первенство Союза и удостоен звания гроссмейстера высокоодаренный М.Таль. За ними идет многочисленная группа юношей, получивших подготовку в домах пионеров. Они уже сейчас успешно соревнуются с мастерами.

Успехи М.Ботвинника росли от турнира к турниру, и в 1948 г. в матч-турнире сильнейших гроссмейстеров он завоевал почетное звание чемпиона мира, которое сохраняет и по нынешний день. Второе место занял Смыслов, третье поделили Керес и Решевский, и пятым был экс-чемпион мира Эйве.

Первые призы в советских и международных турнирах выдвинули Бронштейна претендентом на мировое первенство. Матч между ним и Ботвинником, состоявшийся в Москве в 1951 г., вызвал громадный интерес во всем мире и закончился ничью.

На диагр. 685 позиция из партии Л. Пахман – Д. Бронштейн, игранная в 1946 г. в матче Москва – Прага.

685



1. h2-h3 ♖f6-d7
2. ♖c1-b1 ♘d7-f8
3. ♙g1-h2

Белые намечают организовать атаку посредством f2-f4 и уведат короля с опасной диагонали g1-a7. Этот план нехорош: Следовало посредством 3. ♖e3 и 4. ♘ce2 ослабить действие слона g7.

- 3... h7-h5!
4. ♖e1-e2 h5-h4!

Подготовительный ход к превосходной, далеко рассчитанной комбинации.

5. ♖e2-d2 ♖a8:a1!
6. ♖b1:a1 ♙g7:d4
7. ♖d2:d4 ♘c5:b3
8. ♖d4:d6 ♙b6:f2
9. ♖a1-a2

Возможно, несколько лучше было 9. ♖d3, хотя и в этом случае после 9... ♘:a1 10. ♙:a1 hg+ 11. ♖:g3 ♙f4 у черных выигрышная позиция.

9... ♖f2:g3+
 10. ♔h2-h1 ♖g3:c3
 11. ♜a2-a3 ♜c8:h3
 12. ♜a3:b3 ♜h3:g2+
 13. ♔h1:g2 ♖c3:c4
 14. ♜d6-d4 ♖c4-e6
 15. ♜b3:b7 ♜e8-a8
 16. ♖d1-e2 h4-h3+!

Белые сдались. На 17. ♖f2 следует 17 ♖f6+ 18. ♔e3 ♜e6 19. ♜dd7 ♖f4+ 20. ♔d3 ♜c5+ и т. д.

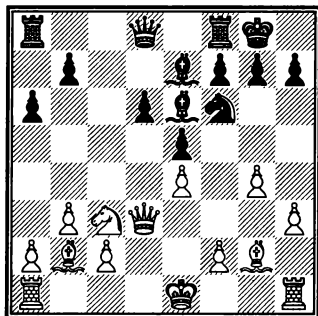
После того как Эстония вступила в состав Советского Союза, в семью отечественных мастеров вошел богатоодаренный П. Керес. Он еще в 1938 году достиг выдающихся успехов, заняв первое место в амстердамском гроссмейстерском турнире – впереди А. Алехина, Х. Капабланки, М. Ботвинника, С. Решевского и др. Керес дважды – в 1950 и в 1951 гг. – завоевал первенство Советского Союза и занял первое место в сильном будапештском турнире.

В чемпионатах СССР последних лет победителями вышли Авербах, Геллер и Тейманов. Серьезных успехов в международных соревнованиях достиг Петросян.

В будапештском международном турнире 1952 г. партия Д. Геребен – Е. Геллер после начальных ходов 1. e2-e4 c7-c5 2. ♘g1-f3 d7-d6 3. d2-d4 c5:d4 4. ♘f3:d4 ♘g8-f6 5. ♘b1-c3 a7-a6 6. h2-h3 ♘b8-c6 7. g2-g4 ♘c6:d4 8. ♖d1:d4 e7-e5 9. ♖d4-d3 ♜f8-e7 10. ♜f1-g2 ♜c8-e6 11. b2-

b3 0-0 12. ♜c1-b2 пришла к позиции на диагр. 686.

686



Белые подготовили длинную рокировку. Короткая рокировка опасна, так как пешечный заслон ослаблен ходами h3 и g4.

12... b7-b5!

Сигнал к атаке в случае появления короля белых на ферзевом фланге. Но белые сочли эту атаку неопасной.

13. 0-0-0 b5-b4

14. ♘c3-e2 a6-a5

15. f2-f4 ♘f6-d7

16. f4-f5 ♘d7-c5

17. ♖d3-f3

Белые рассчитывали после отступления слона e6 выиграть пешку e5 и создать угрозы черному королю. При разносторонних рокировках решает обычно стремительность атаки. Геллер поэтому жертвует фигуру.

17... a5-a4!

18. h3-h4

Атака черных после 18. fe fe 19. ♖g3 ♜h4 20. ♖h2 ab вела к быстрому разгрому противника.

18... a4:b3
 19. a2:b3 ♖a8-a2!
 20. f5:e6 f7:e6
 21. ♜f3-e3

Белые угрожают 22. ♜:c5 с разменом ферзей, оставаясь с двумя фигурами за лады.

21... ♜d8-a5
 22. c2-c4 ♜a2:b2
 23. ♙c1:b2 ♜a5-a3+
 24. ♙b2-b1 ♜f8-a8
 25. ♞e2-c1 ♜a3-a1+
 26. ♙b1-c2 ♜a8-a2+!
 27. ♞c1:a2 ♜a1:a2+
 28. ♙c2-c1 ♞c5:b3+
 29. ♜e3:b3,

и, не дожидаясь ответа противника, белые сдались.

Замечательны достижения гроссмейстера Смыслова. Выйдя победителем в цюрихском международном турнире, он получил право на матч с Ботвинником. Этот матч вызвал такой же громадный интерес, как и первый матч Ботвинника с Бронштейном. Матч прошел в ожесточенной спортивной борьбе и закончился вничью. Пос-

ле этого Смыслов завоевал первое место в амстердамском международном турнире 1956 г. и вновь завоевал право на матч с Ботвинником. В том же 1956 г. Смыслов легко завоевал первое место в сильном международном турнире в Белграде.

Представители советской шахматной школы одержали за последние годы ряд выдающихся побед. Завоеваны мировые первенства среди мужчин, женщин, командное олимпийское первенство. Дважды выиграны матчи против США, Англии и других стран. Доминирующее место советской шахматной школы в мире общепризнано. Советские гроссмейстеры и мастера продолжают традиции великих русских мастеров Чигорина и Алехина. Научная подготовка дебюта, стремление к активности, захвату инициативы, конкретная оценка позиции, готовность к тактической борьбе и, наконец, высокая техника концов игр – вот те черты, которые отличают советскую школу.

РЕШЕНИЯ ЗАДАЧ И УПРАЖНЕНИЙ

ГЛАВА 2

Задача диагр. 28. ♖b3-g8+ ♔h8:g8, пат.

Задача диагр. 29. 1. ♖b2-b8+! ♗a7:b8, пат. Ошибочно 1. ♖b2-a2+ ♜g7-f7!, но не 1...♗a7:a2, пат.

Задача диагр. 34. 1...♖c1-f4+ 2. ♔h2-h1 ♖f4-c1+ 3. ♔h1-h2 ♖c1-f4+ 4. g2-g3 ♖f4:f2+ 5. ♔h2-h1 ♖f2-f1+, и вечный шах. Второй способ: 1...♖c1-c7+ 2. ♖d7:c7, пат.

Упр. 6. 1...♔c5-d6 (белый король не имеет ни одного хода, и белые вынуждены отдать пешку) 2. f7-f8 ♖ ♔d6:f8 3. ♔a8-b8 ♔a6-b6 4. ♔b8-c8 ♔b6-c5 и т. д.

Упр. 7. ♖h7-h4+ ♔f4-e5 2. ♖h4-d4X или 1...♔f4-f3 2. ♔d7-c6X.

Упр. 8. 1...♖b8-b4+ 2. ♔c5-d5 ♖b4-d4X

Упр. 9. ♜e4-e8+ ♔f8:e8 2. ♜g2-g8X

Упр. 10. ♔g4-e6+ ♔g8-f8 или h8 2. ♜g2-g8X

ГЛАВА 3

Упр. 3. В четыре хода: 1. ♜a1-a6 ♔e7-d7 2. ♜b1-b7+ ♔d7-c8 3. ♜a6-a7! ♔c8-d8 4. ♜a7-a8X.

Упр. 4. ♖c2:h7+! и т. д.

Задача диагр. 56. 1...♖d3-f5+ 2. ♔f8-g8 ♖f5:g5. При белой пешке на h5 выигрыш сложнее. Черные должны маневрировать ферзем так, чтобы взять пешку h5, не допуская превращения пешки g7 в ферзя. 1...♖d3-f5+ 2. ♔f8-e7 ♖f5-g5+! 3. ♔e7-f8 ♖g5-h6, и белые должны отдать одну из пешек. Возможен и другой способ: 3...♖g5-f6+ 4. ♔f8-g8 ♖f6-f5 5. h5-h6 ♖f5-g6! 6. h6-h7 ♖g6-e8X.

Задача диагр. 57. Черные не могут выиграть: 1...♔e3-f4+ 2. ♔e6-f7 или 1...♔e3-d4+ 2. ♔e6-d7, и у черного ферзя нет ни одного шаха.

ГЛАВА 5

Упр. 1. Три нападения черных уравниваются тремя защитами белых.

Упр. 2. Конь f6 атакован пять раз и защищен также пять раз (пешку g7 не следует считать, она связана), следовательно защита достаточна.

Упр. 3. На пешке d5 сосредоточено семь ударов, защит также семь, однако после разменов и открытия линии «с» конь c7 окажется связанным. Поэтому белые выигрывают пешку.

Упр. 4. Не стоит. Конь уходит на h5, откуда он защищает пешку f4.

Упр. 5. После 8...hg 9. hg ♖:f3! 10. ♖:f3 ♙:h1 черные получают за ферзя ладью, коня и слона – весьма выгодный для них обмен. В случае 10. ♙:h1:h8 ♖:f3-e4+ черные выигрывают коня и слона за ладью.

Упр. 6. Белые за коня и слона получают ладью и две пешки и таким образом сохраняют материальное равновесие. При обоюдной правильной игре партия должна закончиться вничью.

Упр. 7. За пожертвованного коня черные получили две пешки, сдвоили противнику пешки «а» и продвинули вперед свои пешки. Так как разменены ферзи и партия приблизилась к эндшпилю, то можно считать, что шансы обеих сторон равны.

ГЛАВА 6

Упр. 1. После 1...♔f7 2. f4! белые занимают оппозицию и выигрывают.

Упр. 2. Выигрывает только 1. ♔d4-e5!

Упр. 3. Выигрывает и 1...♔d4-e3 и 1...♔d4-d3.

Упр. 4. После 1. ♔g1-f2 – ничья.

Упр. 5. К ничьей ведут ходы 1. ♔f2-e1 (или 1. ♔f2-f1) ♔f4:e4 2. ♔e1-e2.

Упр. 7. При пешке d6 или c6 ничья; при пешке b6 выигрывает 1...b6-b5.

Упр. 8. 1...d4-d3! 2. ♔c4:d3 ♔e6-d5 и выигрывают. Если 1...♔c6-c7, то 2. ♔c4-d3!, и для выигрыша черным надо вернуться королем на c6 и затем пожертвовать пешку d4.

Упр. 9. ♔c7-b6! ♔a8-b8 2. ♔b6-a6 ♔b8-a8 3. b5-b6 ♔a8-b8 4. b6-b7.

Упр. 10. Белых спасает только маневр 1. ♔h1-g1! ♔h5-g5 2. ♔g1-f1! ♔g5-h4 3. ♔f1-f2 ♔h4-g4 4. ♔h2-g2, и белые успевают занять оппозицию.

ГЛАВА 7

Упр. 1. Черным следует продолжать 5...♙f6:e4 и затем 6...d7-d5.

Упр. 2. Было сыграно 10...e6-e5, и если 11. c4:d5, то 11...e5:d4.

Упр. 3. 3...♙g8-f6 или 3...d7-d5.

ГЛАВА 8

Упражнения на стр. 91

Упр. 1 и 2. Выигрыш белых.

Упр. 3. Ничья.

Упр. 4. Выигрыш белых.

Упр. 5. 1. ♔b5+ ♔d8 2. ♔:e8 ♔:e8 3. ♔c5 ♔d8 4. ♔d6 ♔c8 и ничья. Другая попытка 2. ♔a5 (не 2. ♔c5 ♔:b5 3. ab ♔c7) 2...♔h5 (проигрывает 2...♔:b5 3. ab ♔c7 4. ♔a6) 3. ♔b6 ♔c8 4. a5 ♔b8 5. a6 (или 5. ♔c6 ♔e2!) 5...♔f3!

также ведет к ничьей.

Упр. 6. Выигрыш после 1. ♖e4:f6 g7:f6 2. f4-f5!

Упр. 7. Выигрыш после 1. ♙g5:e5+ ♚c5:e5 2. ♜e3-f4! ♚e5:e4+ 3. ♜g3:e4 ♜e6-f6 4. ♜e4-f4.

Упр. 8. После 1. ♚e4-e5+ ♚c5:e5 2. f4:e5 ♜h5-g6! 3. ♜f3-e4 ♜g6-f7 4. ♜e4-d5 ♜f7-e7 получается ничья.

Упр. 9. Выигрыш после 1. ♚e4-e6+ ♚c6:e6 2. f5:e6 ♜h6-g7 3. ♜f4-e5 ♜g7-f8 4. ♜f5-f6 или 4. ♜d6 ♜f8-e8 5. e6-e7.

Упр. 10. 1. ♚d3-d5+ ♚f5:d5 (нельзя 1...♜a4 из-за 2. ♚a6x) 2. ♚d6:d5+ ♚g5:d5 3. c4:d5 ♜a5-b6! 4. ♜c3-d4 ♜b6-c7 5. ♜d4-e5 ♜c7-d7 получается ничья.

Упр. 11. 1. ♜e5-d5+? ♜f7:d5+ 2. ♜c5:d5 ♜d8-d7 ведет к ничьей. Правильно 1. ♜e5-b8+ ♜d8-d7 2. ♜b8-b7+ ♜d7-e6 3. ♜b7:f7+ ♜e6:f7 4. ♜c5-d6, и выигрывают.

Упр. 12. После 1...♚e8-c8 2. ♚c4:c8 ♜d7:c8 3. ♜a4-a5! ♜c8-b7 (или 3... ♜c7 4. ♜a6) 4. ♜a5-b5 белые выигрывают.

Упр. 13. 1...♚e8-c8 2. ♚c4:c8 ♜d7:c8 3. ♜c4-c5 ♜c8-c7, ничья. Тот же результат и после 2. ♜c4-b5 ♚c8:c5+ 3. ♜b5:c5 ♜d7-c7.

Упр. 14. 1...♜c8-d8 2. c6-c7+ ♜d8-c8 3. d6-d7+! (не 3. ♜e7 ♚b5, и ничья). 3...♜c8:c7 4. ♜e6-e7 и выигрывают. 1...♚d3-b5 2. d6-d7+ ♜c8-d8 3. ♜e6-d6 ♚b5:c6 (грозило 4. c7x) 4. ♜d6:c6 ♜d8-e7 5. ♜c6-c7, и выигрывают.

Упр. 15. 1. ♜d4-f5+ ♜g7-f7 2. ♜f5:e7 ♜f7:e7 3. ♜e3-d5+ ♜e7-d7 4. ♜d5:c7 ♜d7:c7 5. ♜e4-d5 ♜c7-d7 6. d3-d4, и белые выигрывают. Тем не менее, черные могут добиться ничьей, если после 2. ♜f5:e7 сыграют 2. ... ♜c7-e6 или a6 и затем 3...♜e6-c5+ и 4...♜c5:d3. Как было указано раньше, два коня не могут вынудить мат одинокому королю.

Упражнения на стр. 97.

Упр. 1. Обе стороны превращают пешки в ферзей одновременно через три хода, но на 4-м ходу белые дают мат.

Упр. 2. 1. ♜c6-c7 ♜a7-a8! (но не 1...a5 2. b5, и белая пешка проходит в ферзи) 2. ♜c7-b6 a6-a5! 3. b4-b5! ♜a8-b8! (после 3...a4 4. ♜c7 a3 5. b6 a2 6. b7+ белые выигрывают) 4. ♜b6:a5 ♜b8-b7, и ничья.

Упр. 3. Белые выигрывают посредством 1. ♜f4-e5! ♜b3-c3 2. ♜e5-e4, черные – путем 1...♜b3-c2! 2. ♜f4-e4 ♜c2-c3.

Упр. 4. Спасает белых только ход 1. g5-g6! После 1...f7:g6 2. ♜d3-e3 ничья. Проигрывает 1. ♜d3-e3? ♜e5-f5 2. g5-g6 ♜f5:g6! 3. ♜e3-f4 ♜g6-f6!

Упр. 5. При ходе белых выигрыш достигается посредством 1. e4-e5 ♜h7-g6 2. ♜b7-c6 ♜g6-g5 3. ♜c6-d7 ♜g5-f5 4. ♜d7-d6.

Черные при своем ходе играют 1...♖h7-г6 2. ♗b7-с6 е6-е5! 3. ♕с6-д7 ♕д6-ф6 4. ♕д7-д6 ♕ф6-ф7 5. ♕д6-д5 ♕ф7-е8! и достигают ничьей. Первый и второй ходы могут быть сделаны в обратном порядке.

Упр. 6. 1. ♕с2-б1! а4-а3 (иначе 2. ♕а2, 3. ♕а3 и 4. ♕:а4 с выигрышем) 2. б2-б3! ♕ф6-е5 3. ♗б1-а2 ♕е5-д5 4. ♕а2:а3 ♕д5-с5 5. ♕а3-а4 ♕с5-б6 6. ♕а4-б4. Убедитесь, что продолжения 1. ♕с3 а3! и 1. ♗б1 а3 2. б4 ведут к ничьей.

Упр. 7. При ходе белых решает 1. б4-б5, и затем посредством обхода с фланга выигрывается пешка б6. При ходе черных они спасаются путем 1... б6-б5! Проигрывает 1...♗а8-б7 2. б4-б5 ♕б7-с7 3. ♕е4-е5! ♕с7-д7 4. ♕е5'-д5 и т. д.

Упр. 8. Белым для ничьей необходимо занять королем поле с1 или с2 в тот момент, когда черные возьмут пешку а2. Поэтому проигрывает 1. ♕д8-ф8 из-за 1...♕д6-ф6!, и черный король в пять ходов попадает на а2, а белый на путешествие до поля с2 затратит шесть ходов. Правильно 1. ♕д8-һ8! ♕д6-ф5 2. ♕һ8-һ7, и белый король поспевает вовремя к полю с2.

Упр. 9. 1...д4-д3! 2. е2:д3 ♕д6-ф6, и ничья. Убедитесь, что 1...♕д6-ф6 ведет к проигрышу.

Упр. 10. 1. ♕е6-е7 ♕с7-с6! (иначе 2. д5) 2. ♕е7-е6 ♕с6-с7! 3. д4-д5 ♕с7-д8! 4. ♕е6-ф6 ♕д8-д7, и ничья.

Упражнения на стр. 100

Задача диаг. 128. 1) 1. е7-е8♗+ ♕д7:е8 2. ♕д5-е6; 2) 1. г5-г6 ♕д7:е7 2. ♕д5-е5 ♕е7-е8 3. ♕е5-е6! 3) 1. ♕д5-е5 ♕д7:е7 2. г5-г6! ♕е7-ф8 3. ♕е5-ф6

Упр. 2. Жертвуя две пешки, белые переводят игру в выигрышный пешечный эндшпиль. 1. ♕д6-д7 ♕а8-б7 2. а7-а8♗+ ♕б7:а8 3. ♕д7-с6 ♕а8-б8 4. б6-б7 ♕б8-а7 5. б7-б8♗+ ♕а7:б8 6. ♕с6-б6. Возможен и другой способ: 1. ♕д6-с5 ♕а8-б7 2. а7-а8♗+ ♕б7:а8 3. ♕с5-с6 ♕а8-б8 4. б6-б7 ♕б8-а7 5. б7-б8♗+ и т. д.

Примеры на стр. 103

Пример 1. Выигрыш черных. 1. ♕f3-г3 ♕f5-г5 (не 1...е4 2. ♕f2!, и ничья) 2. ♕g3-f3 ♕g5-һ4 3. ♕f3-f2 ♕һ4-г4 4. ♕f2-г2 ♕g4-ф4 5. ♕g2-f2 д5-д4 6. ♕f2-е2 ♕f4-г3. При ходе черных 1...д5-д4 2. ♕f3-г3 е5-е4 3. д3:е4+ ♕д5:е4

Пример 2. Выигрыш по методу диагр. 135.

Пример 3. При ходе белых 1. f4+ ведет к ничьей. При ходе черных 1...♕е5-д5 2. ♕е3-д3 ♕д5-с5 3. ♕д3-с3 f5-ф4 4. ♕с3-д3 ♕с5-д5 5. ♕д3-с3 ♕д5-е5 6. ♕е3-д3 ♕е5-ф5 7. ♕д3-е2, и ничья.

Пример 4. Выигрыш. При ходе белых 1. ♖d3-c4 ♗e5-e6 2. ♗c4-d4 ♗e6-d6 3. f3-f4. При ходе черных 1...♗e5-d5 2. f3-f4 ♖d5-c5 3. e3-e4 или 2...♗e6 3. ♗c4! ♖d6 4. ♖d4

Пример 5. При ходе белых ничья, при ходе черных они проигрывают.

Упражнения на стр. 109

Упр. 1. Ход белых: 1. ♖d5-c5 e7-e6!, и черные выигрывают. Ход черных: 1... ♖d7-c7 2. ♖d5-c5, и ничья.

Упр. 2. 1...♗c6-d6 2. ♗c4-d3 ♖d6-c5 3. ♖d3-c3, и ничья; 1. ♗c4-b4 ♗c6-d6 2. ♗b4-c4 ♖d6-e6 3. ♗c4-d3 ♗e6-f7 4. ♖d3-e3 ♗f7-g6 5. ♗e3-f3 ♗g6-h5! 6. ♗f3-g3 ♗h5-g5 7. ♖g3-f3 ♗g5-h4, и выигрывают.

Упр. 3. Выигрыш черных. 1. g2-g3+ ♗f4-f3! 2. g3:h4 ♗f3-f2 и т. д.; или 1. ♗h2-g1 ♗f4-e3? 2. ♗g1-f1 g4-g3 3. ♗f1-g1 (или 3. ♗e1 h3!) 3...♗e3-e2 4. ♗g1-h1 h4-h3! 5. ♗h1-g1!, и ничья. Правильно 1. ♗h2-g1 ♗f4-g3 2. ♗g1-h1 ♗g3-f2 3. ♗h1-h2 h4-h3! и т. д. или 1. ♗h2-h1 ♗f4-g3 2. ♗h1-g1 h4-h3! 3. ♗g1-h1 h3:g2+ (3...♗f2? 4. ♗h2! hг, пат) 4. ♗h1-g1 ♗g3-h3, и выигрывают.

Упр. 4. 1. ♗e6-d5! ♗h3-g2! (после 1...♗:h2 2. ♗e4 ♗g2 3. ♗e3 выигрывают белые) 2. h2-h4 ♗g2:f2 3. h4-h5 ♗f2-g2 4. h5-h6 f3-f2 5. h6-h7 f2-f1 ♗ 6. h7-h8 ♗, и ничья. Если 1. ♗e5?, то 1...♗a1+ выигрывало ферзя, а если 1. ♗f5, то ферзь на f1 ставился с шахом и белые проигрывали.

Упр. 5. 1...h4-h3 2. ♗f1-g1! ♗g3-g4! 3. g2:h3+ (или 3. ♗h2 gh 4. ♗:g2 f5 с выигрышем) 3...♗g4:h3 4. ♗g1-f2 ♗h3-g4 5. ♗f2-g2 f6-f5, и выигрывают.

Упр. 6. 1. b4-b5 a6:b5 2. a4-a5! h5-h4 3. g3-g4+! (но не 3. gh g4!, и ничья) 3... ♗f5:g4 4. a5-a6 h4-h3 5. a6-a7, и выигрывают.

Упр. 7. 1...♗g4 2. ♗f2 ♗h3 3. ♗g1 h4 4. ♗h1 g5 5. ♗g1 g4 6. ♗h1 g3 7. hg hг 8. ♗g1 g2 вело к выигрышу черных.

ГЛАВА 9

Этюд Ринка диагр. 155

1. ♗e3-e2! ♗e1-g3 (не 1...♗b4 из-за 2. ♗b5 и не 1...♗c3 из-за 2. ♗c5) 2. ♗h5-b5+ ♗b8-a7 3. ♗b5-c5!, и любой отход слона ведет к его гибели, например, 3...♗c2-b1 4. ♗c5-a5+ ♗a7-b6 5. ♗a5-a3! и затем 6. ♗a3-b3+. Решите еще раз этюд с диаграммы, не передвигая фигур, а затем решите аналогичный этюд: ♗g1, ♗g2 ♗g3; ♗a8, ♗g4, ♗f8. Первый ход решения 1. ♗g3-f2!

Упражнения на стр. 119

Упр. 1. 1. ♗f4-d2+ ♗c3:d2 2. ♗b2-c4+.

Упр. 2. 1. ♗f3-f5. Возможно и 1. ♗b1:h7+ ♗g8:h7 2. ♗f3-f5+.

Упр. 3. 1. ♔c1-f4 ♚b8-b6 (иначе 2. ♔d6+) 2. ♔f4-e3.

Упр. 4. 1. ♔g5:f6+ ♚g7:f6 2. e3-e4 и дальше 3. e4-e5.

Упр. 5. 1. ♘e3-g4+ ♚h6-g6 2. ♘g4-e5+ ♚g6-f6 3. ♘e5-d7+; 1. ♘e3-d5 b6-b5 2. g3-g4 ♘h5-f6 3. g4-g5+; 1. ♘e3-c4 b6-b5 2. ♘c4-d6.

Упр. 6. После 1...♔:d4 или 1...♚:d4 белые ответят 2. ♔:h7+ и на 2...♚:h7 – 3. ♚h5+.

Упр. 7. При ходе белых они играют 1. b5-b6. Лучший ответ черных 1...♚c7-c2, на что следует 2. ♚a3:a7+ ♚b8:a7 3. ♚d2:c2 ♚a7:b6 4. ♚c2-c8+ ♚a8-a7 5. ♔g4:e6, и белые должны выиграть. При ходе черных они выигрывают посредством 1...♚c7-c2! 2. ♚d2:c2 ♚b8-h2+.

Упр. 8. 1. ♚d1:d5! ♚d7:d5 2. ♔f1-g2 и 3. ♔g2:a8.

Упр. 9. В партии было сыграно 1. h4-h5 ♚g6-g5 2. ♚f3:f6! ♚d8:f6 3. ♘c5-d7+ ♚b6-b7 4. ♘d7:f6.

Упр. 10. Фишер сыграл 1...♘f4:d5, и если 2. ♚d2:d5, то 2...♚a8-d8 с выигрышем ладьи d1.

Упр. 12. Цукерторт сыграл 1. ♚g3:g8! ♚h8:g8 2. ♘d5-f6+ ♚e8-e7 3. ♘f6:g8+! ♚e7-e8 4. ♘g8-f6+ и т. д.

Упр. 13. Гургенидзе сыграл 7...♔h6!, и если 8. ♔:h6, то 8...♚h4+ и 9...♚:h6. Если белые уклоняются от размена и сыграют 8. ♔d2, то слон на h6 становится активной фигурой.

Упражнения на стр. 121

Упр. 1. 1. ♚h7-g6+ (не 1. ♚h1+ из-за 1...♚d5+) 1...♚c6-b7 2. ♚g6-g2+ ♚b7-a7 3. ♚g2:g1+ ♚a5-b6+ 4. ♚g1:b6+ ♚b7:b6 5. ♚b3-b4, и ничья. Если черные не меняют ферзей, то ферзевое окончание также должно закончиться вничью.

Упр. 2. 1. ♚h6:e6+ ♚e5:e6 2. ♘e4-g5+ ♚e6-f6 3. ♘g5:f3 ♘d7-e5+ 4. ♘f3:e5 ♚f6:e5 5. ♚c4-d3 ♚e5-f4 6. ♚d3-e2 ♚f4-g3, и выигрывают.

Упр. 3. 1. ♚e7:e6+ (если 1. ♔d5 то 1...♚g4+) 1...♚e5:e6 2. ♔f3-d5+ ♚e6-e7 3. ♔d5:g8 ♔e8-f7+ 4. ♔g8:f7 ♚e7:f7 5. ♚c4-d4 ♚f7-g6 6. ♚d4-e4 ♚g6-g5 7. ♚e4-f3 ♚g5-f5, и выигрывают.

Упр. 4. 1. ♚d4:d5+ ♚d6:d5 2. ♚c4-d4+ ♚d5-e5 3. ♚d5:d8 ♚c6-d6+ 4. ♚d8:d6 ♚e5:d6 5. ♚d3-d4, и ничья, или 4. c7:d6 5. ♚d3-e3 с таким же результатом.

Упр. 5. 1...♘e4:g3 2. ♚f3:g3? ♘d6-f5+ 3. ♘e3:f5 ♚g5:f5, и черные выигрывают. Правильно 2. ♘e3-d5! e7-e6 (если 2...♘g3-f5, то 3. ♘d5:e7+ ♘f5:e7, и ничья, так как два коня не матуют) 3. ♘d5-c7 e6-e5 (снова нельзя отдавать пешку) 4. ♚f3:g3, и белые, отдав коня за пешку, добьются ничьей.

Упр. 6. 1...♚e7-e2+ 2. ♚f4-f3 ♚e2:b5 3. ♚f3-f5+ ♚b5:f5+ 4. ♚g4:f5 ♚h7-

г7. Этот пешечный эндшпиль должен закончиться ничью.

Упр. 7. 1. ♔d3-f5 ♚d7-d6. 2. ♔f5:e6 ♚d6:e6 3. ♚b3=c5+ ♚a6:c5 4. ♚c4:c5, и выигрывают. Если 1... ♚a6-c7, то 2. ♚b3-c5+.

Упр. 8. 1. ♚a6:d6+! ♚c7:d6 2. ♚d4-f5+ ♚e7-e6 3. ♚f5:d6 ♚e6:d6 4. f3-f4, и ничья.

Упр. 9. 1... ♔e6-f5+? 2. ♚e4:f5 ♚a7-h7+ 3. ♚f5-g4 ♚h7:d3 4. ♚a6-b4+, и белые выигрывают. Комбинация с жертвой слона неправильна. Следует играть 1... ♚h7+.

Упр. 10. После 1. ♚g3:g4? f5:g4 2. ♚c3-e4+ ♚f6-e7 3. ♚e4:d6 последовало 3... g4-g3! 4. ♔b3:e6 g3-g2! (не 4... ♚e6 из-за 5. ♚e4 g2 6. ♚g5+ и 7. ♚h3) 5. ♚d6-f5+ ♚e7-f6! 6. ♚f5-d4 g2-g1 ♚+, и черные выиграли. Вместо 1. ♚g4? следовало продолжать 1. ♚e4+ fe 2. ♚g4 с хорошими шансами на выигрыш.

ГЛАВА 10

Упр. 1. Посредством 1. ♚d3:b4 a5:b4 2. ♚f2-e3! Белый король задерживает пешки «b» и «c», а пешка a4 проходит беспрепятственно в ферзи.

Упр. 2. К выигрышу вело 1... ♚f2-f1+! 2. ♚f5:f1 ♚a1:d1+ 3. ♚e1:d1 ♚g2:f1 4. ♚d1-d2 ♚f1-f2 5. ♚d2-d3 ♚f2-f3 6. g4-g5 ♚f3-f4 и т. д.

Упр. 3. Правильно было 1. ♚h5:h4 a6-a5 2. g3-g4 a5-a4 3. g4-g5 a4-a3 4. d5-d6 a3-a2 5. g5-g6+ ♚f7:g6 6. d6-d7 a2-a1 ♚ 7. d7-d8 ♚, и ферзевое окончание вряд ли можно выиграть, а если 7... ♚a1-d4+, то 8. ♚d8:d4 e5:d4 9. ♚h4-g4, и ничья.

Упр. 4. Стаунтон должен был сыграть 1... ♚d5:d4 2. ♚c2-d1 (если 2. g4, то 2... ♚e4 3. ♚d1 ♚f3 4. g5 ♚f2, и выигрывают) 2... ♚d4-d3 3. g3-g4 e3-e2+ (но не 2... ♚e4? 3. ♚e2, и отдаленная проходная пешка даст выигрыш белым) 4. ♚d1-e1 ♚d3-c2 5. g4-g5 ♚c2:b2 6. g5-g6 c4-c3 7. g6-g7 c3-c2 8. g7-g8 ♚ c2-c1 ♚+ 9. ♚e1:e2 ♚c1-c4+ 10. ♚g8:c4 b5:c4, и выигрывают.

ГЛАВА 11

Упражнения на стр. 141

Упр. 4. 1. e4-e5 d5:e5 2. ♚d3:g6.

Упр. 5. 1. ♔c4:f7+ ♚g8:f7 2. ♚f3-e5+ ♚f7-g8 3. ♚e5:g4 ♚f6:g4 4. ♚d1:g4.

Упр. 6. Выигрывало 1... ♚c7-c1+ 2. ♚a1-a2 ♚c1-f1!

Упр. 7. Задача С. Лойда решается посредством 1. ♚h4-f4! ♔g5:f6+ 2. ♚f4:f6х или 1... ♚g6:f6+ 2. ♚f4:f6х или 1... h5-h4 2. ♚f4:h4х.

Упражнения на стр. 146

Упр. 1. 1... ♚c8:c3! 2. b2:c3 ♚a5-b6+ 3. ♚b1-a1 ♚b6-b4!, и выигрывают.

Упр. 2. Флор сыграл 1...♟f4:g2! 2. ♔h1:g2 ♜f6-g5+ 3. ♔g2-h1 ♜g5:d2, и белые вскоре сдались.

Упр. 3. 1. ♜g6:g7+ ♜f7:g7 2. ♜g4:f5. Хуже 1. ♜g6:h6 ♜a8-f8 2. ♜e1-f1 ♜f7:a2.

Упр. 4. Авербах сыграл 1. ♜e1:e7! ♜e8:e7 2. ♙g5:f6 ♘7:f6 3. ♜c3-d5! ♜e7-e5 4. ♜d5:f6+ ♙g8-g7 5. ♜f6-d7, и белые вскоре выиграли.

Упр. 5. Черные сыграли 1...♙b6:f2. Белые ответили 2. ♜e5-g4 (если 2. ♜f1, то 2...♙e3!), на что последовало 2...♙e4:g2+ 3. ♔h1:g2 ♜f6-f3+ 4. ♔g2-h3 ♜f8-f5! 5. ♜e1-e5 ♜f5:e5 6. ♜g4:e5 ♜f3-h5+ 7. ♔h3-g2 ♙f2:g3 8. h2:g3 ♜h5:e5 9. ♜a1-e1 ♜e5-f5, и белые сдались.

Упр. 6. Черные ответили 14...b5-b4. В партии было сыграно 15. ♜d5? ♜d5, и белые сдались, так как 16. ♜d5 ♜b5 выигрывает фигуру. На 15. ♜e2 следует 15...♜e4 с выигрышем пешки. Лучший ответ белых был 15. ♜c3-d1. Теперь 15...♜e4 16. ♙e7 ♜e7 выигрывает пешку, однако 17. ♜e1 с последующим 18. f3 ставит черных в трудное положение. На 15. ♜d1 черным лучше всего продолжать 15...♜f8-c8 с угрозой 16...♜e4 17. f2-f3 ♜b8-b5 с превосходством в положении (грозит 18...d5).

ГЛАВА 12

Упр. 1. Черным следует продолжить 4...♜f5:e4 5. 0-0 ♜e4-d6 6. ♙b5:c6 (если 6. ♙a4, то 6...e4) 6...d7:c6 7. ♜f3:e5 ♙f8-e7.

Упр. 2. Правильное продолжение за черных 3...e5:d4 4. ♜f3:d4 ♜g8-f6 или 4...♙f8-c5.

Упр. 3. Посредством 3. c4:d5 и 4. e2-e4.

ГЛАВА 13

Упражнения на стр. 176

Упр. 1. Ничью обеспечит ход 1. f5-f6. Король черных не сможет приблизиться к пешке f7, а черная ладья должна караулить эту пешку.

Упр. 2. Первый этап – белый король переводится на e5. 1. ♔f3-e3 ♙d3-e4 2. ♔e3-d4 ♙e4-c2. 3. ♔d4-e5 ♙c2-e4. Второй этап – король черных отгоняется от пешки f5 4. ♜a5-a6+ ♔g6-g7 5. ♔e5-e6 ♔g7-f8 6. ♔e6-f6 ♔f8-e8 7. ♜a6-b6 ♙e4-c2 8. ♜a6-e6+ ♔e8-d8. Третий этап – ладья забирает пешку. 9. ♜e6-e5 ♔d8-d7 10. ♜e5:f5 и т. д.

Упр. 3. 1...h2-h4+ 2. ♔c4-c5 ♔c2-b3! 3. b4-b5 ♔b3-a4 4. b5-b6 ♔a4-a5 5. b6-b7 ♜h4-b4 или 5...♜h4-h8 6. ♔c5-c6 ♔a5-a6, и выигрывают.

Упр. 4. 1...♔a2-b3 2. d5-d6 ♔b3-c4 3. d6-d7 ♔c4-c5 4. ♔e5-e6 ♔c5-c6 5. ♔e6-e7 ♔c6-c7, или 1...♔a2-b3 2. ♔e5-d6 ♔b3-c4 3. ♔d6-c6 ♔c4-d4 4.

d5-d6 ♖d4-e5 5. d6-d7 ♖e5-e6 6. ♖c6-c7 ♖e6-e7.

Упр. 5. Ничья после 1...♙g5-g7+ 2. ♖c7-c8 ♖c5-c6 3. b7-b8♗+ ♖c6-d6 4. ♗b8-a6 ♙g7-a7 5. ♗a6-b8!

Упр. 6. 1. ♖e7-f7 и обход с фланга: 1...♖f5-g4 2. ♖f7-e6 или 1...♖f5-e4 2. ♖f7-g6, и выигрывают.

Упр. 7. 1. ♖b6-b7! (1. a7 ♙b1+ 2. ♖a6 ♖c7 с выигрышем) 1...♖d6-d7 (или 1...♙h7+ 2. ♖b6!, или 1...♙b1+ 2. ♖c8) 2. a6-a7 ♙h1-b1+ 3. ♖b7-a8!, и угроза пата спасает белых.

Упражнения на стр. 182

Упр. 1. Могут посредством 1. ♖g7-h8! Проигрывает 1. ♖g8 ♖g5 2. f8♙ ♖g6.

Упр. 2. 1. ♖e5-d4 a3-a2 2. ♖d4-c3! a2-a1♙+ 3. ♖c3-b3 или 2...a2-a1♗ 3. ♙h2-g2 b7-b5 4. ♙g2-g4! ♖b1-a2 5. ♙g4-b4 ♖a2-a3 6. ♙b4:b5, и белые выигрывают.

Упр. 3. 1...♖c3-d4 2. g5-g6 (иначе 2...g6 и 3...♖e5) 2...♖d4-e5 3. ♙e6-f7 ♖e5-f6 и затем ♖f6-e7-f8,, достигая ничейной позиции.

Упр. 4. 1...♙c2-c5? 2. ♖e3-d4 ♙c5:b5 3. c6-c7, с выигрышем 1...♖h2-g3 2. ♖e3-d4 ♖g3-f4 3. ♖d4-d5 ♙c2-d2+ 4. ♖d5-e6 ♙d2-e2+ 5. ♖e6-d7 ♙e2-d2+ (шахи заставляют белого короля встать на путь движения проходной пешки и тем самым затормозить ее движение вперед) 6. ♖d7-c7 ♖f4-e5 7. b5-b6 ♖e5-d5 8. b6-b7 ♙d2-b2 9. b7-b8♙ ♙b2:b8, ничья.

Упр. 5. 1...♙c3-c7+ 2. ♖b8-a8 ♙c7-c8+! 3. ♙f8:c8+ ♖d7:c8, и ничья, как показал пример диагр. 255.

Упр. 6. Решает задачу 1. ♙h8-a1+! ♖a2:a1 2. ♗d5:b4 или 1...♖a2-b3 2. ♙a1-c3+.

ГЛАВА 14

Упражнения на стр. 119

Упр. 1. Король и ладья черных на длинной стороне. При черном короле на a7 была бы ничья.

Упр. 2. Черные выигрывают.

Упр. 3. Выигрыш черных.

Упр. 4. Ничья (см. д. 274).

Упр. 6. Не могут.

Упр. 7. 1...♙a8+ 2. ♖d7 ♙a7+ 3. ♖d6 ♙a6+ 4. ♖c5 ♙a8 5. ♖c6! ♖g7 6. ♙a1!

Упражнения на стр. 221

Упр. 1. Выигрыш черных.

Упр. 2. Ничья.

Упр. 3. Ходом ♖f1-a1!

Упр. 4. Выигрыш в обоих случаях.

Упр. 5. Ничья.

Упр. 6. Выигрыш после 1. ♔a4-b4 ♕g4-f4 2. ♖b5-e5.

Упр. 7. Ходом ♖b7-e7.

Упр. 8. При ходе белых 1. h6-h7 выигрыш, при ходе черных 1...♙f4-g5 ничья.

ГЛАВА 17

Упражнения на стр. 266

Упр. 1. 1. ♖e1-e8+ ♜c5-f8 2. ♜d5-e7+; 1...♖a6-a1+ 2. ♙b1:a1 ♜c5-a3+ 3. ♙a1-b1 ♜a3-a2+.

Упр. 2. 1. ♜e2-h5 h7-h6 2. ♜h5-g6; 1...♜b6-b3! 2. a2:b3 a4:b3+.

Упр. 3. 1. ♜c3-h8+!; 1...♖h5-h1+!

Упр. 4. 1. ♜b4-f8+ ♙g8-h7 2. ♜f8:g7x; 1...♜a6:f1+ 2. ♙g1:f1 ♖h6-h1x.

Упр. 5. 1. ♜e6-g8+! ♖f8:g8 2. ♜g5-f7x; 1...♖h7-h1+! 2. ♙g1:h1 ♖f8:f1x.

Упр. 6. 1. ♜e6-c6+! b7:c6 2. ♙f1:a6x; 1...♜f2-e4+ 2. ♙g3-f2 ♙a7:f2+ 3. ♙g1-h1 ♜e4-g3x.

Упр. 7. 1. ♜g5:g7+! ♙f6:g7 2. ♜f5-e7x; 1...♜e5-f3+ 2. ♖f1:f3 ♜b8:h2+ 3. ♙g1-f1 ♜h2-h1x.

Упражнения на стр. 277

Упр. 1. ♙c1:h6!, и если 1...g7:h6, то 2. ♜c2-g6+ с неотразимой атакой.

Упр. 2. Бронштейн сыграл 1. ♙g5-h6!, и пункт g7 незащитим. Если 1...♜d7:e5, то 2. ♙h6:g7+ ♙h8-g8 3. ♙g7:e5+ ♙e7-g5 4. ♖g3:g5x.

Упр. 3. 1. ♜f5-e7+ ♜f7:e7 2. ♖h6-h8+! ♙g8:h8 (или 2...♙f7 3. ♜h5+ g6 4. ♜:g6x) 3. ♜e2-h5+ ♙h8-g8 4. ♜h5-h7+ ♙g8-f7 5. ♙d3-g6x.

Упр. 4. 1...♜c4+ 2. bc ♖:a4+ 3. ♙:a4 ♜a2+ 4. ♙b4 ♜b2+ 5. ♙c5 ♜f2+.

ГЛАВА 16

Упражнения на стр. 286.

Упр. 1. Выигрыш черных.

Упр. 2. Позиция ничейная, пешка «h», не пройдет через поле h4.

Упр. 3. Против пешек e5 и f5 защитная позиция – ♙f3, ♙d3 (или ♙c2), против пешек e4 и f4 – ♙e2, ♙g2. Но в том случае, когда черные не продвигают пешку «f» до f4, то позиция ♙g2 против пешек e4 и f5 недостаточна, если черный король проходит на g3. После 1. ♙c6 черные переводят слона на h6, затем короля на d4, добиваются хода e5-e4, затем слон черных переходит на b6, черный король – на g3 и черные выигрывают.

Упражнения на стр. 291

Упр. 1. После 1. h5-h6 a4-a3 2. ♖f5-f6 ♖b5-c5 3. ♖f6-g7 или 2... ♜f8-h7+ 3. ♖f6-g6 ♜h7-f8+ 4. ♖g6-g7 белые выигрывают. 1... ♖b5-c5 2. h5-h6 a4-a3 3. ♖f5-f6 ♖c5-d6 4. ♔g8-a2 ♜f8-g7+ 5. ♖f6-g7 ♜h7-g5 6. ♖g7-g6, и белые выигрывают.

Упр. 2. ♜c4-b6+ ♖d7-e8 2. ♜b6-d5 ♔e7-d8 3. ♖b5-c6 ♖e8-f7 4. ♖c6-d7, и затем перевод коня на d6 и короля на e6 ведет к выигрышу.

ГЛАВА 19**Упражнения на стр. 304**

Упр. 1. Рети решил партию следующей комбинацией: 1. ♔h5-f7+ ♖g8-h8 2. ♔f7-e8!, и у черных нет удовлетворительной защиты, от мата на последней горизонтали, например: 2... ♔c5+ 3. ♜c5 ♜e8 4. ♜f8+, или 2... ♔e7 3. ♜f8+, или 2... h6 3. ♜f8+ ♖h7 4. ♔g6+ ♖g6 5. ♜f5x.

Упр. 2. Полугаевский сыграл 1. e4-e5 и после 1... ♜f6-g4 2. ♜f1:f7 ♖g8:f7 3. ♜g3-e4 ♜g5-f4 нашел «тихий» ход 4. ♜b3-f3! (не 4. ♜d6+ ♖e7 5. ♜e8 ♜h2+). Последовало 4... ♜f4:f3 5. g2:f3 ♜g4-e3 6. ♜e4-d6+, и черные вскоре сдались.

Упр. 3. Олафссон сыграл 1. ♜h7-h8+ ♖e8-d7 2. g7-g8 ♜ ♜e5:h8 3. ♜g8:g3 и т. д.

ГЛАВА 20**Упражнения на стр. 317**

Упр. 2. 1. ♜d3-b1+ ♖b4-c3 2. ♖g7-g8 и т. д.

ГЛАВА 21**Упражнения на стр. 327**

Упр. 1. ♜c5-d7+ ♖b8-a8 2. ♜a1:a7+ ♖a8:a7 3. ♜b1-a1x, 1... ♔g7-d4 2. ♔d2-e3 ♔d4:e3 3. ♜f2:e3 ♜g6:g2x.

Упр. 2. Алехин выиграл следующим способом: 1. e5-e6 ♜d7:g7 2. ♜f5:g7 ♜g8:g7 3. ♜d1:d5! c6:d5 4. ♜f1-f8+ ♖c8-c7 5. ♜f8-f7+ и т. д.

Упр. 3. 1. ♜e2-f4, и черные вынуждены отдать качество, так как на 1... ♜g6-g7 следует 2. ♜f4-h5, а на 1... ♜g6-g4 2. ♜h7-h5+.

ПРИЛОЖЕНИЕ

КАК СОВЕРШЕНСТВОВАТЬСЯ ШАХМАТИСТУ

I. Небольшое, но полемическое предисловие

Редакция журнала «Шахматы в СССР» предложила мне написать ряд статей, которые могли бы помочь нашим шахматистам I и II категории повысить свою квалификацию.

Чем больше я размышлял над характером такой работы, тем трудней она мне представилась. Заочное обучение – дело вообще сложное. Заочное преподавание шахмат, объединяющих в себе элементы искусства, спорта и науки, представляет исключительные трудности. К этому еще следует добавить отсутствие разработанной методики преподавания для квалифицированных шахматистов.

Отрицающий многогранность шахмат Б. М. Блюменфельд, основываясь на том, что шахматы – только «игра, не создающая никаких ценностей», пришел к выводу («Шахматы в СССР» № 1, 1940 г.), что «учиться надо в процессе игры и следует отвергнуть преподавание шахмат в виде систематических лекций». Тем более заочных! – продолжим до конца его мысль. Любопытно, что

такого рода заявление исходит от шахматиста, который за доской не сумел, действительно, создать ничего примечательного, но как раз в области шахматной науки, в теории дебютов показал себя талантливым и интересным мыслителем.

Разумеется, парадоксы Б. М. Блюменфельда, основанные на неправильной предпосылке, в корне ошибочны. Лекционный показ какого-либо принципа, иллюстрированный удачным подбором примеров, взятых из практических партий, значительно ускорит усвоение этого принципа. Квалифицированный шахматист может и сам додуматься до этого принципа из опыта десятков иггранных партий, но не будет ли это напрасной тратой времени? Стоит ли открывать каждый раз Америку, если она уже открыта?

Я меньше всего собираюсь умалять значение практической игры. На значении ее для совершенствования шахматиста мне придется останавливаться. Я не оспариваю факта, что многие шахматные лекции, как очные, так и заочные, совершенно не доходят до слушателя.

Я думаю, что критика творчества наших первокатегорников и молодых мастеров, с которой неоднократно выступал в печати П. А. Романовский, оказалась мало эффективной. В весьма расплывчатой форме П. А. Романовский требовал от них конкретного мышления и высокой техники. Но одних хороших пожеланий мало. И когда на занятиях в кружке с первокатегорниками я попросил их поделиться своими впечатлениями от этой критики, то ответ получился малоутешительный.

Во избежание подобных нареканий я собираюсь в моих дальнейших статьях центр тяжести перенести в область работы над собой. Я не отказываюсь от формулировок определения теоретических принципов, действующих во всех стадиях партий. Для вящей убедительности я буду иллюстрировать их на партиях турниров 1-й категории и кандидатов в мастера. Но с другой стороны, я хочу поделиться с моими слушателями целым родом чисто практических, деловых, житейских советов, накопленных мною в собственной многолетней практике, при наблюдении и изучении творчества советских и зарубежных мастеров и при занятиях с первокатегорниками.

II. Взгляд назад

Трудность моей задачи усугубляется еще и тем, что моя будущая аудитория крайне разношерстна.

Целый ряд обстоятельств, среди которых не последнее место занимает неудачная действующая ныне квалификационная система, привели к тому, что между одними шахматистами 2-й категории и другими 1-й категории разрыв очень большой. Здесь вы найдете приближающихся к силе мастера средней руки и недалеко ушедших от 3-й категории. Всякий мастер, имеющий опыт в сеансах одновременной игры против сильного состава, согласится с моим утверждением. В дальнейшем придется ориентироваться на некоего «среднего» шахматиста, стоящего примерно на грани между 1-й и 2-й категориями. Для того чтобы начать успешную борьбу с главными, общими этому «среднему» шахматисту недостатками, я вынужден сделать еще одно отступление и проанализировать вопрос, как формулируются высококатегорные шахматисты, ибо очевидно, что некоторые их слабые места связаны с процессом их роста. Нужно ли специфическое шахматное дарование, чтобы достичь 1-й категории? Ласкер решал этот вопрос отрицательно, утверждая, что за 200 учебных часов можно подготовить шахматиста 1-й категории. К сожалению, экс-чемпион мира вряд ли мог сослаться на свой или чужой опыт. Мне лично кажется, что, начав заниматься шахматами не слишком поздно, можно, при известном желании, настойчи-

вости и терпении, добиться силы 1-й категории. Многолетние наблюдения привели меня к убеждению, что шахматный талант является до известного предела только фактором скорости усвоения шахмат. Основное в шахматах – это процесс «видения». Сначала надо научиться видеть все, что находится под ударом у себя и у противника, потом двойные удары и, наконец, то гармоническое взаимодействие своих и чужих фигур, которое приводит в комбинации. Одаренные от природы шахматисты проходят этот процесс «видения» удивительно быстро, иногда в течение 2–3 месяцев, другие затрачивают на него годы. Правильная тренировка под руководством инструктора значительно ускоряет этот процесс. параллельно идет накопление опыта из иггранных практически партий и обобщение этого опыта в виде определенных основных положений: о ценности фигур и пешек, о центре, о скорости развития сил, об оценке позиции, о стратегическом плане, о рациональном использовании материального преимущества. Способности в этом направлении не всегда совпадают с указанными выше способностями. И наконец, еще имеется область шахматной науки – изучение эндшпиля и дебюта, усвоение которой прежде всего зависит от трудолюбия.

Таким образом, громадное большинство наших высококатегорных

шахматистов может быть отнесено к одному из двух типов. Сильный тактик с богатой фантазией предпочитает острую, иногда ловушечную игру, мало терпелив, не любит общих рассуждений, длительного маневрирования, не выносит упорной защиты, со слабоватой техникой – это первый тип. Трезвый, более холодный и практичный ум, привычный к усидчивой и длительной работе, склонный к общим формулировкам, с предубеждением относится к острой игре, где все висит на волоске и, обычно, избегает ее, – вот второй тип. Знание эндшпиля и дебюта необязательно ни для одного, ни для другого.

Значительно реже встречаются шахматисты третьего типа, которые, не отличаясь способностями ни первого, ни второго рода, все свои усилия направляют на овладение дебютом и меньше эндшпилем. Известная рутина позволяет им дойти до 2-й, реже 1-й категории. Этот род шахматистов труднее всего поддается совершенствованию. Несколько забега вперед я могу формулировать первое условие шахматного движения вперед следующим образом. Необходимо стремиться к уравновешенности игры, к устранению всех изъянов, имеющихся у каждого из двух рассмотренных выше типов.

III. Познай самого себя!

Итак, уравновешенность стиля – цель, к которой должен стремиться

всякий сильный шахматист. Но для того чтобы устранить основные «болячки» своей игры, нужно уметь самому поставить правильный диагноз или, в крайнем случае, выслушать без предупреждения мнение опытного шахматного врача. Вот почему совет греческих мудрецов о самопознании должен безоговорочно соблюдаться всеми, стремящимися идти вперед по пути шахматного искусства. Самокритичность, умение объективно оценить свои сильные и слабые стороны являются надежной предпосылкой для устранения последних, а иногда определяют правильный выбор дебютного репертуара и характера миттельшпиля. К сожалению, часто приходится наблюдать обратное. Не только мастера, но и «кандидаты» и первокатегорники считают себя непризнанными гениями. Ничего удивительного нет, что они остаются таковыми на всю жизнь...

Во время I Московского турнира 1925 г. я как-то возвращался вместе с Боголюбовым с турнира в гостиницу. Турнир подходил к концу, и Боголюбову был обеспечен I приз – вершина шахматных успехов за всю его карьеру. Разговор зашел о Капабланке, и я упомянул об эндшпильном искусстве тогдашнего чемпиона мира. «Но я играю эндшпиль значительно лучше Капабланки», – без обиняков изрек Боголюбов. Если читателям не лень, то я посоветовал

бы им порыться в литературе и посмотреть, какой вид имел Боголюбов во всех без исключения встречах с Капой, когда дело доходило до эндшпиля. Хотя в 1925 г. Боголюбов был в апогее своей славы, дальнейший путь этого гроссмейстера, несомненно, обладающего выдающимся шахматным талантом, для меня был уже тогда ясен.

Статья Алаторцева о матче со мной в газете «Б4» также достаточно красноречива. Недостаток объективности является основным тормозом для его дальнейшего роста.

Я в начале своей шахматной карьеры чисто тактическим путем переигрывал не раз сильных противников. К сожалению, это обстоятельство в течение ряда лет задержало развитие стратегических элементов моей игры, так как я не хотел сознаться самому себе, что в этой области мне еще много надо совершенствоваться.

В командном первенстве ВЦСПС 1939 г. был такой случай. Я подошел к партии Загорянский – Каем. Это была староиндийская обычного типа. Белые сыграли $d2-d3$ и $\text{♔}g2$, рокировали в короткую сторону и, затем заперли центр посредством $d4-d5$. Черные провели контрудар $f7-f5$. И тут Загорянский сделал стандартную для этой позиции стратегическую ошибку. Он не разменялся посредством $e4:f5$ и допустил $f5-f4$, не получив взамен для коня

центрального пункта е4. В результате черные получили сильнейшую атаку на королевском фланге без каких-либо контршансов белых на ферзевом. Спустя несколько минут Загорянский спросил мое мнение о его позиции. Я ответил, что, по-моему, она проиграна. То же мнение высказали еще два мастера, здесь присутствовавшие. Но Загорянский был тверд, как скала. Он был убежден, что дело сводится к отражению нескольких мелких тактических угроз. Ходов через десять Загорянский сдался. При анализе партии после ее окончания он против всех отстаивал преимущество своей позиции и так и остался при своем мнении.

Одним из самых объективных шахматистов в отношении самого себя и других является Ботвинник, и в этом один из многих секретов его успеха. Несмотря на достигнутые им успехи, он упорно работает над собой. Он тщательно прорабатывает немногие проигранные им партии, выявляет свои ошибки и тем самым устраняет в большой степени возможность их повторения. Вот пример, достойный подражания.

IV. Немного о физкультуре и спортивном режиме

Я как бы слышу возражения – это к делу не относится, давайте говорить о шахматах. Нет, уважаемые товарищи, весьма и весьма относится. Отдельная шахматная партия, а тем

более длительный турнир или матч – весьма серьезное испытание для вашего здоровья. Знаете ли вы, что Ласкер, Капабланка, Алехин, Эйве, Ботвинник, Файн – крепкие, выносливые физически люди? Меня поразил в 1936 г. Флор. На первый взгляд он выглядит слабым. Это не помешало ему после утомительной партии до утра заниматься корреспонденциями в различные иностранные и некоторые советские газеты. Многие ли из вас смогут проделать такой опыт? А на другой день Флор, как ни в чем не бывало приходил на партию свежим и неутомимым.

В нашей общей и шахматной прессе немало писалось об утренней зарядке, но вряд ли пять процентов наших шахматистов выполняет ее. На физкультурных площадках, в бассейнах для плавания редко увидишь наших сильных первокатегорников. Киевлянин Гольденев – одновременно сильный украинский шахматист и теннисист, к сожалению, является только единичным исключением из правила.

Особенно нетерпимо положение со школьниками. Одновременно со всесоюзным детским шахматным турниром 1938 г. в Ленинграде происходили всесоюзные детские соревнования по плаванию. Дети жили в одной и той же гостинице. Мне было стыдно за шахматистов, настолько отстающими физически они выглядели по сравнению со своими

сверстниками пловцами. Мне кажется, что если в детских Домах культуры, во Дворцах пионеров мы допускаем ребят к шахматным занятиям только при условии отличной успеваемости в школе, то необходимо ввести также и соответствующий физкультурный минимум.

Турнирные неудачи таких способных мастеров, как Бондаревский или Толуш, в известной степени зависят от их пренебрежения к физкультуре. Я лично всю жизнь занимался спортом и советую убедительно всем нашим квалифицированным шахматистам почаще бывать на стадионах и не только в качестве зрителя футбольного матча.

Не менее важен вопрос о режиме. Алкоголь и отчасти табак – большие враги шахматного успеха. На общеизвестных исторических примерах вряд ли стоит останавливаться, они достаточно всем знакомы. Я мог бы назвать десяток наших первокатегорников и кандидатов, которые не пойдут дальше вперед, если радикальным образом не изменят своих привычек. Шахматная борьба требует высокого напряжения воли, а наркотики медленно и верно подтачивают ее. В матче курящего и некурящего, при примерно равной шахматной силе победа всегда будет на стороне некурящего. На этом я заканчиваю свое последнее «нешахматное» отступление от темы.

О ДЕБЮТАХ

I. ДЕБЮТ И КВАЛИФИКАЦИЯ ШАХМАТИСТА. О ГАМБИТАХ

Я предположил бы следующую формулу: «С повышением силы игры в арифметической прогрессии – значение дебюта растет в геометрической прогрессии». Я думаю, что эта формула примерно соответствует действительному положению дел.

Первокатегорнику надо знать о дебюте вдвое больше, чем второкатегорнику. Мастеру еще в два раза больше и т. д. В гроссмейстерской практике дебютные ошибки часто непоправимы, процент таких «дебютных» партий в АФРО-турнире (Голландия, 1938) достиг 30. Наоборот, начинающим шахматистам следует установить общие принципы развития в дебюте, а не заниматься зубрежкой вариантов.

Все дебюты можно разделить на две группы: к первой я отношу гамбитные начала, в которых материальное равновесие нарушено – за пожертвованную пешку, иногда две, иногда фигуру одна из сторон стремится получить атаку на короля, лучшее развитие или другую компенсацию. Знание теории дебютов здесь совершенно необходимо, так как равновесие или сохранение преимущества достигается подчас единственными ходами, найти которые за доской при ограниченном времени очень трудно. Шахматис-

ты, не знающие теории гамбитных дебютов, поступают правильно, отказывая гамбит и переводя игру на позиционные рельсы. В противном случае они рискуют быстро проиграть.

II. ПОЗИЦИОННЫЕ ДЕБЮТЫ. ВЫБОР РЕПЕРТУАРА

В дебютах второй группы борьба имеет позиционный характер. Белые стремятся, главным образом, получить преимущество на центральном плацдарме. Теория дебютов доказывает, что при правильной защите право первого хода не дает белым весомого преимущества, несмотря на то, что современный мастер, владеющий усовершенствованной техникой, довольствуется гораздо меньшими достижениями, нежели мастера прежних лет, и, например, какая-нибудь отсталая пешка в лагере противника уже его устраивает.

Развитие теории дебютов в наши дни достигло такого размаха, что детальное значение всех ее разделов требует большой затраты сил и времени. Поэтому перед высококвалифицированным шахматистом возникает, прежде всего вопрос, не ограничиться ли глубоким изучением ограниченного репертуара.

Решение этого вопроса в каждом отдельном случае зависит от индивидуальных вкусов шахматиста, его памяти, времени, которым он распо-

лагает для изучения теории, и т. п. Как его решают ведущие мировые мастера? Алехин, обладающий феноменальной шахматной памятью, знает досконально все. Не менее обширен репертуар Кереса, Боголюбова, Тартаковера, а ранее Рубинштейна. Гораздо уже репертуар Ботвинника, Капабланки, Эйве, Флора, Решевского, Файна. Капабланка, например, играет за белых 1. d4 и отлично знает возможные ответы черных: 1...d5, 1...f6, голландскую. За черных на 1. d4 он охотно избирал ортодоксальную защиту, на 1. e4, обычно, Каро-Канн и только против некоторых противников 1...e5. Ботвинник на 1. d4 избегает ферзевого гамбита и отвечает 1...f6 с дальнейшим переходом в защиту Нимцовича, Грюнфельда или новоиндийскую или же 1...e6 с дальнейшим 2...f5. Флор на 1. e4 в течение ряда лет отвечал 1...с6 и только недавно стал рисковать, отвечая 1...e5.

Наши первокатегорники, по моим наблюдениям, тяготеют, главным образом, к бессистемным анализам дебютных вариантов за счет работы над своей техникой, стратегией и изучением эндшпиля. Весьма нерациональный метод! Я поэтому рекомендую им сначала ограничиться немногими дебютными системами и только постепенно расширять свой репертуар. Некоторые из первокатегорников так и поступают. Например, кандидат

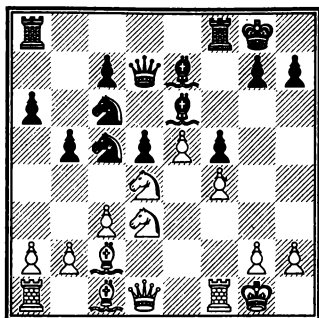
в мастера Будо в течение многих лет играет за черных только Каро-Канн, новоиндийскую и, так называемый, ленинградский вариант защиты Нимцовича. К сожалению, он на них застыл. В этих дебютах он чувствует себя весьма уверенно, получает привычные позиции, и не в дебюте кроется причина его неудач. Между тем Будо не работает углубленно над своим репертуаром, а только эксплуатирует накопленный многолетний опыт. Но этот опыт облегчает ему наметку правильного перехода в миттельшпиль и создание стратегического плана в последнем. На эту сторону дела следует обратить особое внимание. На сегодняшней стадии развития шахмат изучения голых вариантов уже недостаточно. Исследуя какую-либо дебютную систему, необходимо всю совокупность вариантов по этой системе изучать динамически, в связи с будущим миттельшпилем.

III. ИЗУЧАТЬ ЛИ ТОЛЬКО ДЕБЮТЫ?

При выборе такого суженного дебютного репертуара можно идти двумя путями: первый – изучить самые распространенные, модные дебюты, например чигоринский вариант испанской партии, французскую с ходом 3...♗b4, вариант дракона, чешскую, защиты Нимцовича и Грюнфельда и т. д. Второй – ис-

следовать малоупотребительные, иногда забытые старинные защиты. Второй способ может оказаться весьма рентабельным, особенно если удастся найти новые пути в так называемых «опровергнутых» дебютах. К такого рода опровержениям рекомендую относиться весьма критически, так как они обычно исходят от скорее темпераментных, чем глубоких аналитиков, основывающихся на результате одной какой-либо партии из последнего турнира. Таким способом были уже «опровергнуты» защиты Нимцовича и Грюнфельда, испанская (за черных и недавно даже за белых), меранский вариант.

Гораздо целесообразнее считаться с практикой ответственных турниров и матчей. Например, в № 1 журнала «Шахматы в СССР» за этот год в комментариях к одной партии доказывалось, что вариант испанской партии 1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗b5 a6 4. ♗a4 ♘f6 5. 0-0 ♘e4 6. d4 b5 7. ♗b3 d5 8. de ♗e6 9. c3 ♗e7 10. ♘bd2 0-0 11. ♗c2 дает белым якобы преимущество, причем в доказательство приводится анализ, кстати сказать, дословно списанный из книги Боголюбова «Избранные партии» (партия Боголюбов – Рети, Стокгольм, 1920 г.), а именно: 11... ♘c5 12. ♘d4 ♘:e5 13. ♖h5! и т. д. Указывается также, что черным лучше играть 12...♗d7 13. f4 f5 (см. диаграмму).



А между тем сам Боголюбов там же указывает, что в позиции на диаграмме игра черных недурна. Эйве, который в испанской партии на протяжении 20 (!) лет избирает только защиту 5...♘:e4, всегда стремится к позициям, аналогичным приведенной. Хотя он проверял эту защиту с сильнейшими шахматистами мира, никому ни разу не удалось добиться против него перевеса в дебюте. В последнем матче Эйве – Керес последний один раз допустил защиту 5...♘:e4 и получил белыми скверную партию. Второй раз Керес сыграл уже 5. ♘c3, чтобы не допустить 5...♘:e4.

Какие выводы должен сделать наблюдательный первокатегорник из многолетней практики такого первоклассного теоретика, как Эйве? Во-первых, что защита 5...♘:e4 гораздо лучше, чем полагают учебники и иные комментаторы; во-вторых, что она ведет к обоюдоострым позициям: белые давят по черным полям, черные по белым, у

белых пешечный перевес на королевском фланге, у черных – на ферзевом, и совершенно неясно, чьи перспективы лучше; в-третьих, что защита 5...♘:e4 после углубленного исследования вполне может быть избрана как основная защита против испанской партии.

Нимцович в период 1909–1911 г. детально разработал систему 1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5, которая расценивалась всеми учебниками вслед за Таррашем, как неудовлетворительная. Применив ее в ряде турниров, Нимцович выиграл целую серию блестящих партий. В числе первых пострадавших оказался и я. Вот начало этой партии, игранной в Карлсбаде в 1911 г. 1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5 c5 4. c3 ♘c6 5. ♘f3 f6 6. ♘b5 ♘d7 7. 0-0 ♚b6 8. ♙:c6! bc 9. ef! ♘:f6 10. ♘e5 ♘d6 11. dc! ♙:c5 123. ♙g5! ♚d8 13. ♙:f6 ♚:f6 14. ♚h5+ g6 15. ♚e2 ♙ad8 16. ♘d2 0-0 17. ♙ae1 ♙fe8 18. ♙h1 ♘d6 19. f4 c5 20. c4! с неприятнейшим чернопольным давлением. Каждый ход белых казался мне в то время откровением, настолько я верил в чудодейственную силу двух слонов и пешечной пары в центре.

Ботвинник также долго питался очками за счет французской – 3... ♘b4 и голландского стоневалла, раз десять окончательно «опровергнутых». Разозину его система защиты в ферзевом гамбите принесла целый ряд полноценных побед. Забавнее

всего, что на протяжении 5 лет его противники, между ними – ряд мастеров, проигрывали по одному и тому же стандарту – на ослаблении белых полей в дебюте. Это лучшее доказательство поверхностного отношения многих наших квалифицированных шахматистов к изучению дебютов.

IV. МЕТОДИКА ИЗУЧЕНИЯ ДЕБЮТНОЙ СИСТЕМЫ

На сегодняшнем уровне развития шахматной мысли работа по исследованию одной какой-либо системы достаточно трудоемка. На изучение защиты 1. d4 d5 2. c4 c6 3. ♖f3 ♗f6 4. e3 g6 я перед матчем с Ботвинником затратил целый месяц. Прежде всего необходимо произвести подбор материала и собрать все партии, иггранные данным началом за последние годы в турнирах и матчах. Сюда же следует присоединить имеющиеся в печати анализы. Далее, весь этот материал надо систематизировать, т. е. расположить в строгой последовательности имеющихся разветвлений. Удобнее всего это делать в виде таблиц по примеру моих статей о ферзевом гамбите и защите Нимцовича в I и II томах «Шахматного Ежегодника». Партии помещаются в таблицы не целиком, а только до 20-го хода, но обязательно со ссылкой на источник, что позволяет, в случае необходимости, изучить переход в миттельшпиль и развитие последнего.

Следующий этап – аналитическое исследование систематизированного материала. Анализ должен быть объективен и за белых и за черных. Здесь как-раз находится камень преткновения для многих шахматистов, так как в зависимости от своего стиля и вкуса они часто пристрастно трактуют то атакующие, то защитительные возможности позиции.

Анализ должен быть также весьма критическим. У самых крупных авторитетов можно найти немало погрешностей. Поэтому ничего не следует принимать на веру и все проверять самому.

В процессе такой критической проработки материала у квалифицированного шахматиста неизбежно появятся исправления. Здесь как раз открывается поле для самостоятельного творчества, для открытия новых, еще неизвестных путей.

И вот, наконец, материал собран, систематизирован и дополнен собственными изысканиями. Установлены лучшие пути для атаки и защиты. Полагаете ли вы, что работа закончена? Увы, нет. Остался последний и весьма важный этап: проверка избранной нами системы в практической борьбе. Ум хорош, а два лучше. Весьма вероятно, что ваши партнеры найдут не одну прореху в ваших построениях. Для такой практической проверки необязательно играть турнирные партии. Доста-

точно сыграть 15–20 легких партий продолжительностью каждая 1 – 2 часа. Вариант 3. е5 во французской партии Нимцович испытывал таким способом в течение двух лет с сильнейшими рижскими любителями, прежде чем вышел с ним на международную арену.

Полезно также сыграть для проверки несколько тематических партий по телефону или по переписке. Бесплезно и вредно проверять варианты в бесчисленных партиях а tempo, как это не раз приходилось мне видеть у наших первокатегорников.

V. СТОИТ ЛИ ИГРА СВЕЧ?

Я предугадываю вопрос многих читателей: «А оправдывается ли значительная затрата времени и сил на такое углубленное изучение дебютных систем? Не лучше ли предоставить простор собственной фантазии и «творить» с первых же ходов?» Ласкер и Капабланка, находясь в минорном настроении (после утраты чемпионства), пролили немало слез о том, что «знание убивает шахматное искусство». Иному хочется скорбеть о том, что паровая машина вытеснила ручной труд, электричество – пар, автомобиль – лошадь, но остановить прогресс технической мысли невозможно. Между прочим, – и в углубленном исследовании дебюта. Мастер с такой гениальной интуицией, как Морфи, превосходно знал теорию дебютов своего

времени и в матче с Андерсеном не побрезговал поймать последнего на вариант, разработанный немецким мастером Ланге. Поэтому на вопрос, поставленный в заголовке, я вынужден ответить положительным образом, когда дело касается шахматиста, стоящего на рубеже 1-й категории.

Это углубленное знание определенной дебютной системы позволит ему, когда он в партии применит эту систему, выйти из дебюта по меньшей мере с равной игрой, сэкономит время для обдумывания в миттельшпиле и облегчит создание стратегического плана. Разумеется, не следует топтаться на месте, а надо внимательно следить и в дальнейшем за всеми новинками в этой системе, но на это потребуется уже сравнительно немного труда.

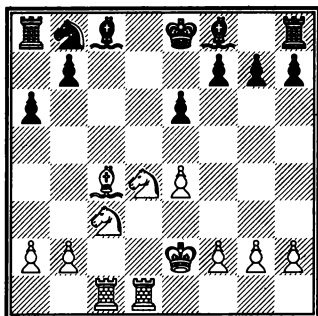
Бывают, конечно, и неудачи, когда проделанная работа идет насмарку. Вспоминаю один случай из своей практики. Я участвовал в 1914 году в одной консультационной партии против Боголюбова и консультантов. Играли мы черными русскую партию. После 1. е4 е5 2. ♘f3 ♘f6 Боголюбов избрал атаку 3. d4 и последовало 3...ed 4. е5 ♘e4 5. ♖:d4 d5 6. ed ♘:d6 7. ♙g5. До этой партии всегда отвечали 7...f6 и белые сохраняли давление в центре. Я предложил ход 7...♘с6!, и после 8. ♖с3 f6 с дальнейшим ♙е6 и ♖d8-d7 черные добились превосходной

позиции. Как мне потом сказал Боголюбов, ход 7...♘сб ликвидировал целое объемистое опровержение русской партии, хранившееся в его известном в то время «дебютном чемодане».

VI. О «СПЕРТЫХ» ДЕБЮТАХ

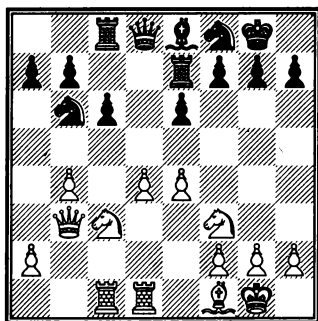
Вот две дебютные позиции:

Ботвинник – Каспарян



Положение после 11-го хода белых.

Капабланка – Ласкер



Положение после 17-го хода белых.

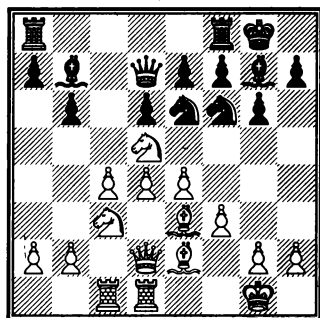
Оцените их без предубеждения. В первой белые опередили против-

ника в развитии на 6 темпов. Во второй у белых значительное преимущество в пространстве, пешечный центр и возможность после e4-e5 перевести коня на d6. Вероятно, большинство читателей оценит эти позиции как решенные в пользу белых. Дело только, так сказать, за техническим оформлением. А между тем тщательный анализ показал, что преимущество белых весьма незначительно и отнюдь не является решающим. Секрет этих позиций в том, что у черных нет слабых пунктов. Поэтому позиции черных стесненные, но прочные. Конечно, не всякому по вкусу дебюты, ведущие к таким позициям. Их с успехом играли Стейниц, Ласкер, Капабланка, но почти никогда Алехин или Ботвинник. Я продемонстрировал на занятиях с 1-й категорией немало таких дебютов, и некоторые из слушателей «прочувствовали» их и убедились, что в этих спертых позициях много жизни и возможностей не только успешной защиты, но даже захвата инициативы. Во всяком случае тренировка на таких дебютах делает стиль шахматистов более гибким и разносторонним и вырабатывает технику активной защиты. Шахматисты атакующего стиля, недолюбливающие такие спертые дебюты, попав волею судьбы в стесненное положение по дебюту, обычно оказываются беспомощными и проигрывают без борьбы.

С указанными выше позициями не следует смешивать следующую, неоднократно встречающуюся в партиях.

Левенфиш – Лисицын

Положение после 16-го хода белых.



У белых здесь также налицо преимущество в пространстве, но, кроме того и что важнее всего, fianкетирование черных слонов создало слабые пункты на обоих флангах. Поэтому белые могут или организовать пешечное наступление на королевском фланге путем g4 и h4, или же прорваться через пункт с6, как это имело место в партии. Позиции, аналогичные приведенной – не только спертые, но и просто проигранные, а дебюты, ведущие к ним, неудовлетворительны.

VII. О ДЕБЮТНОЙ ПОДГОТОВКЕ

Я только вскользь остановлюсь на том методе дебютной подготовки, который ввел в международную

практику Ботвинник. Ботвинник вначале изучил основательно ряд систем (новоиндийскую, французскую, вариант дракона), а затем перешел к изучению дебютов своих будущих противников. Будучи превосходным и объективным аналитиком, он нашел немало ошибок в их трактовке дебюта. В дальнейшем Ботвинник стал применять против своих противников как раз те системы, в которых они легче всего могли повторить свои ошибки. В московских турнирах 1935 и 1936 гг. он добился в ряде партий выигранной позиции уже по дебюту (например, против Капабланки, Шпильмана, Лиллиенталя). В дальнейшем и другие мастера стали применять этот способ подготовки, и уже в Ноттингеме и Амстердаме Ботвиннику пришлось бороться против собственного оружия.

Я не советую нашим первоклассникам увлекаться этой «высшей школой» до тех пор, пока они не изучат углубленно ряда систем, за исключением, может быть, случая, когда они имеют дело с противником с очень ограниченным репертуаром.

VIII. ПОКАЗАТЕЛЬНЫЕ ДЕБЮТНЫЕ ОШИБКИ НАШИХ ПЕРВОКЛАССНИКОВ

Вот начало партии **Равинский – Конаев**: 1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♘d2 ♙c6? 4. ♘f3 f5?? (Если уже 3-й ход был подозрителен, то 4-й – не

что иное, как антипозиционная игра стиля партий блиц-турниров) 5. e5? (Удивительное для стажированного «кандидата» непонимание позиции. Зияющая дыра на e5, очевидно, предназначена для белых фигур. Простое 5. ef ef 6. ♖b5 с дальнейшим ♖e5 и ♖df3 давало сразу решающее преимущество. Вместо этого белые «пломбируют» эту дыру в позиции своей же пешкой, запирают центр, после чего построение черных становится приемлемым) 5... ♖h6. Как раз здесь при закрытом центре следовало подумать о фланговой атаке 5...g5! В дальнейшем белые правильно захватили пункт g5 и вновь добились преимущества.

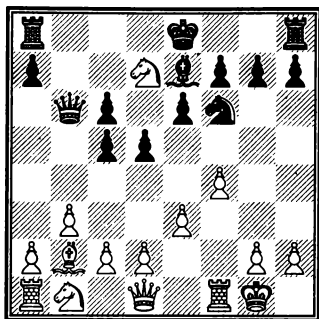
Партия **Стамм – Долуханов**: 1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♖c3 ♖f6 4. ♗g5 ♖bd7 5. ♖f3 h6 6. ♗f4 dc 7. ♚a4? (Отступление слона на f4 должно было означать согласие белых на вариант 7. e3 ♖d5 8. ♗:c4 ♖:f4 9. ef с обоюдоострой игрой. Ход 7. ♚a4? является серьезной потерей темпа) 7...♖d5 8. ♗d2 ♖db6 9. ♚c2 ♖f6? (Напрашивалось 9...c5 10. e3 cd 11. ed ♖f6, после чего отыгрыш пешки 12. ♗:c4 ♖:c4 13. ♚a4+ ♗d7 14. ♚c4 ♚c8 ведет к превосходной для черных позиции) 10. ♚d1 ♗b4? 11. e4 ♚e7 12. ♖e5 c5 13. a3 ♗:c3? 14. ♗:c3 ♗d7 15. ♖:c4 ♖:c4 16. ♗:c4. Положение черных из-за ряда ошибок стало нелепким, однако, упорная защита вроде 16...♗c6 17. f3 ♚d8 18. 0-0 cd 19. ♚:d4 0-0 20.

♗b4 ♚c7 могла еще спасти партию. Вместо этого последовало 16...b5? 17. e5 bc 18. ef gf 19. 0-0 и партия черных безнадежна.

Уфимцев – Стамм: 1. d4 ♖f6 2. c4 e6 3. ♖f3 d5 4. ♖c3 ♗e7 5. ♗f4 c6 (Как известно, 5...c5 без хлопот уравнивает игру) 6. e3 ♖bd7 7. h3 ♖e4? (После 7...♚a5 8. ♖d2 c5 или 7...0-0 8. ♗d3 dc 9. ♗:c4 b5 10. ♗d3 ab и далее c5 черные получали инициативу из-за потерянного белыми на 7-м ходу темпа) 8. cd ♖:c3 (Вынуждено, ибо после 8...cd или ed 9. ♖:e4 de 10. ♖d2 не видно удобной защиты пешки e4) 9. bc ed 10. ♗d3 c5? (У черных нелегкая игра, но 10... ♖f8 11. 0-0 ♗d6 12. ♖e5 ♖g6 13. ♗h2 ♖:e5 14. de ♗c5 вело к сложной борьбе с обоюдными шансами) 11. 0-0 c4? (В известном вестфальском варианте ферзевого гамбита белые добиваются преимущества, жертвуя пешку c3. Здесь они достигли аналогичной позиции без жертвы) 12. ♗c2 0-0 13. ♚b1 ♖f6 14. ♚e1 ♗d6 15. ♖e5 ♚b8? 16. a4? (Потерянный темп, так как b5 пока невозможно. Поэтому следовало сразу играть 16. f3) 16...♚e8 17. f3 ♗e6 18. g4 h6 19. h4 ♖:g4? (В заключение вместо упорной защиты неправильная жертва. Следовало продолжать борьбу 19...♗f8 и 20... ♖g8) 20. fg ♚:h4 21. ♗h7+ ♗f8 22. ♖g6+ и черные сдались.

Руднев – Шахрай. 1. f4 e6 2. ♖f3 d5 3. b3. c5 4. e3 ♖c6 5. ♗b2

♟f6 6. ♖b5 ♙e7 7. ♞e5 ♙d7 8. ♙:c6 bc 9. 0-0 ♚b6 10. ♞:d7.



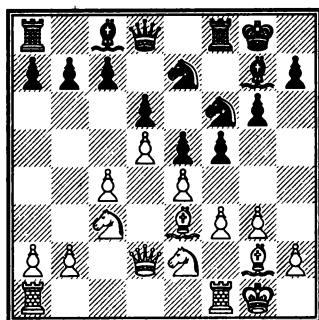
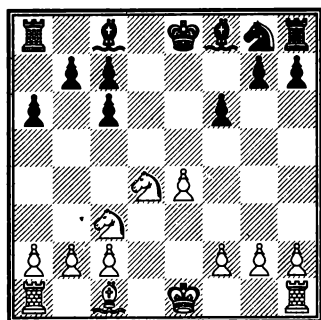
Я не вхожу в обсуждение предыдущих дебютных ходов, но хочу остановиться на этом моменте. Достаточно очевидно, что после 10... ♙:d7 позиция черных вполне прочна. Однако черные продолжали 10... ♞:d7 11. ♙:g7 ♚g8 12. ♖b2 0-0-0, пожертвовав пешку ради «атаки». Для этого гамбита у черных не было никаких оснований. Открытая линия g при плохом положении черного ферзя и вообще отсутствии фигурного превосходства на королевском фланге – недостаточная база для жертвы. В дальнейшем черные играли довольно изобретательно, а белые пассивно. Тем не менее через 72 (!) хода белые выиграли.

Мясоедов – Егизаров. 1. e4 e5 2. ♞f3 ♞c6 3. ♖b5 ♟f6 4. 0-0 ♞:e4 5. d4 ♞d6 6. ♙:c6 dc 7. de ♞f5 8. ♚:d8+ ♙:d8. Весь этот сомнительный вариант встречался иногда в турнирах лет 40 назад в усло-

виях старинной техники. Во всяком случае черные должны стремиться к сложному миттельшпилю, иначе пешечное преимущество на королевском фланге станет ощутительным. Вместо этого черные пошли на упрощение и быстро получили безнадёжный эндшпиль.

Коц – Преображенский. 1. d4 d5 2. ♞f3 ♟f6 3. e3 e6 4. ♞bd2 c5 5. c3 ♞c6 6. ♙d3 ♚c7 7. 0-0 ♙d7? (В дебюте Колле, который был избран белыми, у черных имеется ряд удобных защит. Ход, избранный черными, бесцветен, а в связи с намеренным ими планом просто плох) 8. e4 de 9. ♞:e4 ♞:e4 10. ♙:e4 cd? (Не так просто додуматься, для чего черные открывают вертикаль c) 11. cd 0-0-0? (Оказывается, для того, чтобы рокировать в длинную сторону под открытую линию) 12. ♙e3 f5 (Черные начинают атаку позиции короля, хотя там у них нет открытой линии, которую они любезно предоставили противнику) 13. ♙c2 h6 14. ♚c1 g5 15. ♙b3 f4 16. ♙d2 ♙d6 17. ♞e5 ♙:e5 18. de ♙b8 19. ♙b4 ♙a8 20. ♙d6, и, собственно говоря, черные могли уже здесь сдать партию.

Течение партии **Копылов – Копяев** напоминает рассмотренную выше встречу Мясоедов – Егизаров. Получился разменный вариант испанской партии: 1. e4 e5 2. ♞f3 ♞c6 3. ♖b5 a6 4. ♙:c6 dc 5. ♞c3 f6 6. d4 ed 7. ♚:d4 ♚:d4 8. ♞:d4.



Теперь уже на занятиях с третьей категорией объясняют, что здесь у белых большое преимущество для пешечного эндшпиля, и если, например, снять все фигуры, то партия черных проиграна. Шансы черных – в сложном фигурном миттельшпиле, в котором может сказаться сила двух слонов. Но в дальнейшем черные как раз занимаются снятием с доски фигур: 8...c5? 9. d4 de2 10. e4 e6? 11. f4 fd5 12. f7 fd5 13. 0-0-0 e7? 14. e3 g6?? 15. d7 d7 16. d1+ c8 17. ed5 d5 18. d5 d5 19. d5 d5, и черные могут уже сдаться, так как белые пешки при поддержке короля скоро начнут свое победоносное шествие на королевском фланге, а черный король отрезан от поля сражения. Черные вынуждены были разменять ладьи и проиграли безнадёжный слоновый эндшпиль.

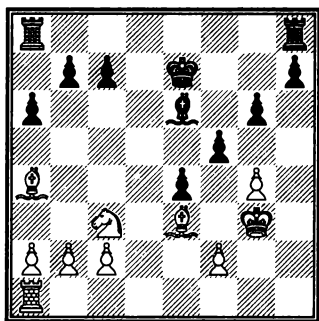
Загорянский – Франк: 1. d4 f6 2. c4 g6 3. c3 g7 4. e4 d6 5. g3 0-0-6. g2 e5 7. ge2 c6 8. d5 e7 9. 0-0 d7 10. e3 f5 11. d2 f6 12. f3.

Весь этот вариант староиндийской партии уже лет 15 (!) известен, как невыгодный для черных. При положении белого коня на e2 движение f5-f4 неосуществимо, и шансы черных на королевском фланге равны нулю, между тем как на ферзевом фланге белые могут прорвать линию защиты: 12...fe 13. e4 e4? (Открывает линию f к выгоде белых и кроме того укрепляет пешку d5, что в свою очередь облегчает прорыв c4-c5) 14. fe b6 15. c3 d7 16. a3 a5 17. b5 f1 (Размен на b5 и отдача пункта e6, который будет занят слонем, также безрадостны) 18. f1 a4 19. f2 и черные сдались через несколько ходов.

Фогелевич – безусловно, один из ведущих наших первокатегорников, тем не менее он сплошь и рядом теряет зря очки уже в дебюте. Вот два примера. **Васильев – Фогелевич:** 1. e4 e6 2. d4 d5 3. c3 b4 4. d3 c5 5. dc? d4? (Простое 5...de 6. e4 d1+ 7. d1 f6 8. f3 c5 сразу передавало инициативу черным) 6. a3 c5 7. ce2 c6 8.

♘f3 e5? (Только облегчает в дальнейшем подрыв f2-f4) 9. 0-0 ♘ge7 10. b4 ♙d6 11. b5 ♘a5? (Выводит надолго коня из игры. Лучше ♘b8) 12. ♘h4 f6? (Необходимо было 12... ♙c7) 13. f4 ♙e6 14. fe ♙:e5 15. ♘f4 ♙f7 16. ♘h5 с выигранной для белых позицией.

Равинский – Фогелевич. 1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙b5 a6 4. ♙a4 ♘f6 5. 0-0 ♘:e4 6. d4 ed 7. ♚e1 d5 8. ♘:d4 ♙d6 9. ♘:c6 ♙:h2+ 10. ♙h1 ♙h4 11. ♚:e4+ de 12. ♙d8+ ♙:d8 13. ♘:d8+ ♙:d8 14. ♙:h2 ♙e6 15. ♙e3 f5 16. ♘c3 ♙e7 17. g4 g6 18. ♙g3.



Этот так называемый рижский вариант пользуется весьма плохой репутацией. Позиция на диаграмме встретила в партии Капабланки с Эд. Ласкером еще в 1915 г. Кроме того, она подробно была исследована Таррашем. Материально силы равны, так как в эндшпиле ладья и две пешки, по меньшей мере также сильны, как конь и слон. Беда черных в том, что у них слабы черные

поля в центре. И Капабланка и Тарраш решительно оценили эндшпиль на диаграмме к выгоде белых. Избирая забракованный и притом детально изученный теорией вариант, Фогелевич должен был приготовить что-нибудь новое. Однако, последовало: 18...h5 19. g4 h4+ 20. ♙f4 g4 21. ♘e2 ♚ag8 22. ♙e5 h3 23. ♚h1 h2 24. ♘g3, и положение черных безнадежно.

Тропцкий – изобретательный тактик. В позиционной игре и особенно в защите он слаб. Казалось бы, он должен избирать начала, в которых у него шансы на атаку. Но вот дебют партии **Шнейдеман – Тропцкий**: 1. c4 e5 2. ♘c3 ♘c6 3. ♘f3 g6 4. d4 ed 5. ♘:d4 ♙g7 6. ♘:c6 bc 7. g3 ♙e7 8. ♙g2 ♙b4? 9. 0-0 ♙:c4? (Как трудно дается самопознание в шахматах! Погоня за пешками здесь очевидно неуместна, так как атака белых становится неотразимой) 10. ♙f4 ♘ge7 11. ♚c1 ♙b4 12. ♙:c7 ♙:b2 (Так называемое усиленное питание) 13. ♙d6, и черные прекратили сопротивление через 10 ходов.

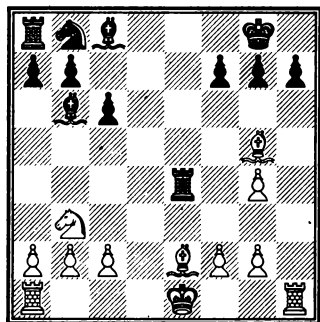
Недоумение вызывает дебют партии **Зефирова – Коц**: 1. c4 e6 2. ♘c3 d5 3. d4 ♘f6 4. ♙g5 ♙e7 5. ♘f3 0-0 6. e3 ♘bd7 7. ♙b3 dc 8. ♙:c4? ♘b6 9. ♙b3 ♘fd5 10. ♙:e7 ♙:e7 11. e4? ♘:c3 12. ♙:c3 ♙d7 13. b4? (До сих пор белые теряли драгоценное время и отстали в развитии. Но последний ход идет враз-

рез с элементарными основами позиционной игры) 13... ♖a4 14. ♜b3 a5 15. ba ♙a5 16. ♙e2 b5 17. 0-0 c5 18. dc ♖c5 19. ♜e3 ♙fa8 с выигранной позицией.

Еще худшее впечатление производит партия **Фурман – Скрипкин**: 1. d4 ♖f6 2. c4 e6 3. ♖c3 ♙b4 4. ♜c2 d5 5. e3 c5 6. dc d4? 7. ed ♜:d4 8. ♖e3 ♙:c3+ 9. bc ♜e4? 10. ♜:e4 ♖:e4 11. ♙d3 ♙:c3? 12. a4 ♙d7 13. ♙c2 ♙c6 14. f3 ♖a6 15. ♙d2 и конь пойман. В ленинградских сеансах одновременной игры 3-я категория разыгрывает дебюты куда грамотнее.

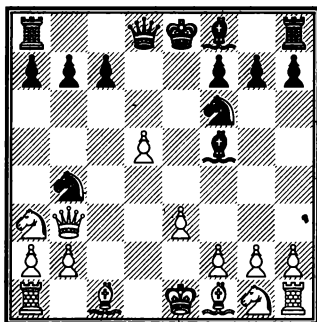
К счастью, «дебютов» такого сорта встречается немного. К сожалению, следующие два примера довольно типичны для наших первока테고́рников.

Партия **Панов – Равинский** развивалась следующим образом: 1. e4 c6 2. d4 d5 3. ♖c3 de 4. ♖:e4 ♖f6 5. ♖g3 e5 5. ♖f3 ed 7. ♜:d4 ♜:d4 8. ♖:d4 ♙c5 9. ♖b3 ♙b6 10. ♙g5? ♖g4 11. ♖e4 0-0 12. h3 ♙e8 13. hg ♙:e4+ 14. ♙e2.



Теперь 14... ♙g4 плохо из-за 15. f3 ♙e5 16. ♙f4 ♙f5 17. ♙:b8. Тем не менее преимущество черных в этой позиции несомненно, так как белый король задержан в центре и пешка g4 находится под ударом. Поэтому Равинскому, играющему ответственную партию с мастером, следовало особенно тщательно взвесить свой следующий ход, ибо сейчас могла решиться судьба этой встречи. Несложный анализ показал бы, что следует играть 14... ♖a6. Теперь угроза ♙:g4 становится реальной, белым пришлось бы продолжать 15. f3 ♙e8 16. a3, на что могло последовать 16... ♙e6 17. ♖d2 ♖c5 с дальнейшей угрозой ♖a4. Вряд ли белым удалось бы вырваться из клещей. В партии же последовало 14... ♙e8? 15. ♙f1 ♖d7 16. ♙e1 с быстрой ничьей.

Такую же картину наблюдаем в партии **Стамм – Мясоедов**: 1. c4 e5 2. ♖f3 e4 3. ♖g1 ♖f6 4. d4 ed 5. ♜:d3 d5 6. e3 ♖c6 7. cd? ♖b4 8. ♜b3 ♙f5 9. ♖a3.



На редкость слабый розыгрыш дебюта белыми позволил черным опередить противника в развитии и захватить инициативу. Но как ее усилить? Чувствуется, что назрел критический и, может быть, решающий момент партии, и черным следовало точно обдумать свой следующий ход. Простое 9...♙:d5 10. ♖:d5 ♘f:d5 11. ♙c4 ♘b6 или 0-0-0 давало верное и немалое преимущество, и этот вариант можно было отбросить только имея в руках что-либо основательное. Для шахматиста атакующего стиля весьма соблазнительным представляется 9...♗e4 с опасной угрозой ♗c5. Следовало проанализировать вариант: 9...♗e4 10. ♙b5+ c6 11. dc bc 12. ♙c4 ♖c7 13. ♗f3 ♗c5 14. ♖c3. Положение становится весьма запутанным, но, по-видимому, у белых достаточно, возможностей защиты, и определенного решения для черных не видно. И возможно, что черным следует избрать солидное 9...♙:d5. В партии же последовало:

9...♙e4? 10. ♖a4+ c6 11. dc ♙:c6 12. ♙b5 ♖d5 13. ♗f3 ♗d3+ 14. ♙e2 0-0-0 15. ♗d4 ♗f4+ 16. ef ♙:a3 17. ♗:c6, и черные оставшись без фигуры и атаки, сдались через несколько ходов. Создается впечатление, что играющая черными недостаточно серьезно и вдумчиво отнесся к положению после 9-го хода белых, хотя именно в этот момент решалась судьба партии.

Разумеется, есть первокатегорники, работающие над освоением теории дебюта. Много знаний у **Зака**, применявшего, например, за черных любопытный вариант Брейтмана: 1. e4 c5 2. ♗f3 ♗f6 3. ♗c3 ♗c6 4. d4 d5 5. ♙b5 de 6. ♗:e5 cd! 7. ♙:c6+ (Если 7. ♗:c6 bc 8. ♙:c6+ ♙d7 9. ♙:a8, то 9...dc 10. ♙d5 ♖a5) 7...bc 8. ♗:c6 ♖b6 9. ♗:d4 ♙a6. Анализ варианта Брейтмана был помещен в нашем журнале в 1937 г.

Интересно разыграл дебют 4-х коней черными **Васильев** против **Хавина**. После 1. e4 e5 2. ♗f3 ♗c6 3. ♗c3 ♗f6 4. ♙b5 ♙b4 5. 0-0 0-0 6. d3 последовало 6...♗e7.

Хавин отклонил жертву, опасаясь, вероятно, на 7. ♗:e5 продолжения 7...c6 8. ♙c4 (8. ♙a4? ♙:c3 9. bc ♖a5) 8...d6 9. ♗f3 ♙g4, нелегкого для оценки. Далее было: 7. ♙g5 c6 8. ♙c4 ♗g6 9. ♗h4 ♗:h4 10. ♙:h4 ♙e7 с примерно равной игрой.

Однако в целом средний теоретический уровень знаний дебютов весьма невысок. А между тем в ростовских турнирах 1-й категории и «кандидатов» был собран весь «бальный» цвет наших молодых кадров.

IX. НЕБОЛЬШОЕ, НО МАЛОУЩЕ-ШИТЕЛЬНОЕ РЕЗЮМЕ

Приведенные выше примеры не подобраны специально, а взяты наудачу из десятков просмотренных партий. Количество таких примеров можно было бы легко приумножить.

Кроме того, многие из партий взяты из «кандидатского» турнира. Если ориентироваться на турниры 1-й категории 1938 г., то можно было бы составить еще более живописное обозрение.

На основании упомянутых турниров можно прийти к следующим выводам. Основными болезнями в дебютной фазе являются:

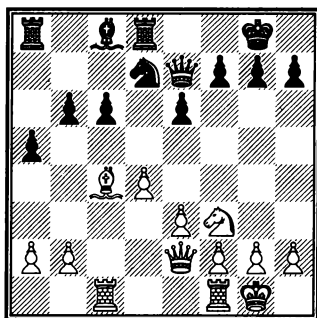
1. Недостаточное знакомство с шахматной литературой, причем в отдельных случаях отсутствие необходимых сведений граничит с недопустимым невежеством.

2. Антипозиционная трактовка дебюта, идущая вразрез с общепризнанными принципами развития сил. Она особенно неприятна, когда исходит от способных тактиков под флагом «самобытного творчества», ибо правильное развитие многообещающих дарований задерживается годами.

3. Неумение играть «защитные» начала, ведущие к стесненным позициям. Во многих случаях забракованные теорией гамбиты оправдали себя не потому, что были найдены новые пути для атаки, а просто защита была не на высоте.

4. Механическое зазубривание отдельных дебютных вариантов без основательного углубления в них и без изучения комплексной дебютной системы. Один из таких случаев я позволю себе продемонстрировать. В партии рос-

товского турнира 1938 г. с перестановкой ходов встретился вариант ортодоксальной защиты, избранный Капабланкой (черные) против Элисказеса в Москве 1936 г.: 1. d4 ♘f6 2. c4 e6 3. ♘c3 d5 4. ♙g5 ♙e7 5. e3 0-0 6. ♘f3 ♘bd7 7. ♚c1 c6 8. ♚c2 dc 9. ♙:c4 ♘d5 10. ♙:e7 ♚:e7 11. 0-0 ♘:c3 12. ♚:c3 b6! 13. ♚d3 ♙d8 14. ♚e2 a5!



В ростовской партии дебют развивался еще более благоприятно для черных, так как белый слон попал на c4 в два хода, поэтому они достигли позиции на диаграмме, но слон черных стоял уже на b7.

Элисказес продолжал 15. e4 ♙b7 16. ♚fd1, на что Капабланка ответил тонким ходом 16...♙ab8! Идея его заключается в подготовке давления ладьи по вертикали «b» на случай открытия ее при c6-c5. Далее было сыграно: 17. ♚e3 c5 18. ♙b5, и черные могли посредством 18...♘f6! вызвать выгодный им ход e4-e5, так как 19. dc ♚:d1+ 20. ♚:d1 ♚:c5 21. ♚:c5 bc теряет пешку.

Товарищ, игравший в Ростове, очевидно, изучил партию Элисказес – Капабланка, что весьма похвально, так как партия имеет ценность для теории ортодоксальной защиты. Но белые против него сыграли не 15. e4, а 15. ♔fd1, на что последовало по указанному выше образцу 15... ♚ab8? 16. ♚c2 c5? 17. ♚cd2 cd 18. ♞:d4 ♞c5 19. f3. Поскольку белые не сыграли e3–e4, идея Капабланки – давление на ослабленные пункты c4 и d4 – здесь явно не применима, и копировать ее было ни к чему. Правильно было 15...e5, обеспечивая себе после размена пешечное преимущество на ферзевом фланге. Подобное механическое заучивание вариантов не только бесполезно, но и вредно, так как приучает к верхоглядству и напрасно загружает память.

Не в такой резкой форме, как в данном случае, малоосмысленное запоминание дебютных вариантов является самой распространенной болезнью среди наших первокатегорников. Кому из мастеров не встречались шахматные начетчики, которые помнят буквально все и даже назовут партию, в которой встретился данный вариант, и все же не понимают углубленно ни одной дебютной системы. Мне кажется, что пристрастие к закрытым и полузакрытым дебютам, наблюдающееся у наших первокатегорников, очень часто малообосновано и объ-

ясняется часто простым подражанием.

5. Непонимание значения роли дебюта в современной шахматной борьбе. К сожалению, с этим недочетом приходится сталкиваться слишком часто. Многие наши первокатегорники полагают, что дебют – только вступление к настоящей борьбе, и разыгрывают начало без достаточного внимания и напряжения. В свое время такую вольность мог позволять себе иногда Ласкер, полагавшийся на свое превосходство в середине и конце партии. Но уровень дебютных знаний и техника были иными. Современные мастера и особенно гроссмейстеры (например, Ботвинник, Файн, Эйве) уже с первых ходов вкладывают в борьбу все свои знания и силу, так как на собственном опыте убедились, что решение боя может быть достигнуто и в дебюте при малейшем упущении противника. Сравните, например, амстердамские партии Файн – Ботвинник, Файн – Алехин и др. с рассмотренными выше партиями Панов – Равинский и Стамм – Мясоедов. Там на протяжении первых 15–20 ходов шла лютая борьба за каждый темп, за ослабленное поле здесь имела место легкомысленная растрата преимущества, добытого по существу без борьбы, вследствие грубых промахов противника. Дело не только в различии в силе игры,

но и в самой трактовкой дебютной фазы.

Мне кажется, что методы дебютной подготовки, разобранные в предыдущей статье и проверенные на многолетнем опыте, помогут нашим первокатегорникам избавиться от большинства болезней, которыми они страдают. Серьезное отношение к дебюту и рациональная работа над собою скоро дадут превосходный результат.

Х. О ШАХМАТНОЙ ПАМЯТИ

В заключение раздела о дебюте я хочу осветить один вопрос, часто предлагавшийся мне на занятиях: как работать над собою, если плоха шахматная память? Мне кажется, что в этом случае рационально ограничимся узким дебютным репертуаром. Составление дебютных таблиц и систематизация их значительно облегчают запоминание. Важно не знать наизусть варианты, а помнить заложенные в них идеи. За доской во время партии они без труда будут восстановлены ход за ходом.

О СЕРЕДИНЕ ИГРЫ СУЩЕСТВУЕТ ЛИ ТЕОРИЯ СЕРЕДИНЫ ИГРЫ?

После того как закончено развертывание сил в дебюте, начинается вторая фаза партии – середина игры. Теория середины игры – малоизученная область. Первая исторически ценная попытка была сделана

знаменитым Филидором. Только 100 с лишним лет спустя основные принципы середины игры были сформулированы Стейнницем и развиты Таррашем. В дальнейшем Нимцович и Рети наметили новые вехи. Лет 30 назад Энско-Боровский пытался создать общую теорию середины игры, взяв за основу три элемента шахмат: пространство, силу и время. Его попытка не удалась между прочим и потому, что к оценке позиции он подошел статически, по формальным признакам, пренебрегая динамикой борьбы. Более правильное освещение получили некоторые моменты середины игры в работе П. А. Романовского «Миттельшпиль». Ценные статьи по стратегии опубликованы за последние годы М.Эйве. Однако полной теории середины игры не существует, и шахматист должен главным образом полагаться на свои силы.

ЗАДАЧИ СЕРЕДИННОЙ ФАЗЫ

Эти задачи определяются исходом дебютной борьбы. Если дебют дал перевес одной из сторон, то задача проста – реализовать в середине игры дебютное преимущество. Задача второй стороны – уменьшить этот перевес и добиться уравнивания. Простота задачи отнюдь не означает простоты выполнения. Превращение дебютного преимущества в выигрыш часто наталкивается на весьма

значительные трудности, а подчас и неосуществима.

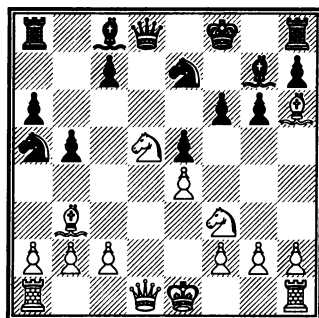
Если обе стороны вышли из дебюта с равной позицией, то, согласно учению Стейница, всякая непосредственная атака противника обречена на неудачу и должна закончиться уроном нападающего. Поэтому правильная стратегия середины игры заключается в позиционной борьбе за мелкие преимущества. Постепенное накопление этих мелких преимуществ должно продолжаться до тех пор, пока не назреет подходящий момент для тактического удара или выгодного упрощения с переходом в лучший эндшпиль или же для материального выигрыша. Таким образом, по Стейницу, тактический удар в шахматной борьбе венчает дело стратегического маневрирования.

Сначала разберем подробнее первый случай, когда дебют принес преимущество одной из сторон.

ТАКТИЧЕСКОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДЕБЮТНОГО ПРЕИМУЩЕСТВА

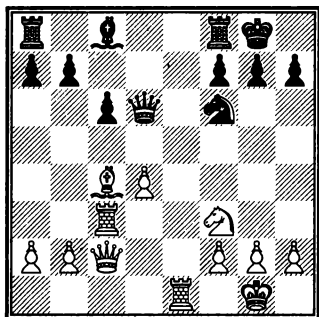
Рассмотрим несколько практических примеров. Партия **Левенфиш – Тартаков** (Карлсбад, 1911 г.) протекала следующим образом: 1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙b5 ♘ge7 (Защита невысокого качества) 4. ♘c3 g6 5. d4! ♙g7 6. ♙g5. Хорош здесь и двойной размен на e5 и затем ♙h6. 6...f6 7. ♙e3 a6 8. ♙a4 b5 9. ♙b3 d6. Черные уже

испытывают затруднения. Нельзя играть 9...♘a5 из-за 10. de fe 11. ♘d5 ♘b3 12. ♙g5. Хотя теперь центр черных и укреплен, но положение их в результате плохого дебюта скомпрометировано, и белые задумывают сейчас тактическое решение задачи. 10. ♘d5! ♘a5 11. de de 12. ♙h6! В этом идея хода 10. ♘d5. Черные не могут бить на b3 из-за ♙g7 и не могут бить на h6 из-за ♘f6+. Поэтому остается единственный ответ: 12...♙f8.



Позиция черных еще более расстроена. Но как действовать дальше? Центр черных укреплен и размены, казалось бы неизбежны. Не проходит 13. ♘f6 из-за 13...♙d1+ 14. ♙d1 ♙h6, поэтому я сделал «позиционный» ход 13. ♙e3, и после 13...♘b3 14. ab ♘d5 15. ed ♙f7 добился весьма немногого. Между тем белые **обязаны** были искать комбинационное решение, и оно действительно имелось – 13. ♘b6! выигрывало качество и партию, в чем нетрудно убедиться.

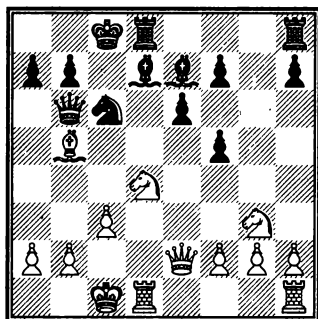
В моей партии с **Рюминым** (Москва, 1935 г.) после теоретических ходов 1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♖c3 ♗f6 4. ♕g5 ♕e7 5. e3 0-0 6. ♗f3 ♖bd7 7. ♖c1 c6 8. ♕d3 dc 9. ♕:c4 ♗d5 10. ♕:e7 ♖:e7 11. 0-0 ♗:c3 12. ♖:c3 e5 13. ♖c2 черные сыграли 13...ed (Правильно 13...e4) 14. ed ♗f6 15. ♖e1 ♖d6.



Белые имеют в позиции на диаграмме немалый перевес в развитии, хотя и не такой значительный, как кажется. Достаточно черным сделать ход ♕d7 или ♕g4 – и все затруднения миновали. С другой стороны, пешка d4 изолирована и слаба. Белым поэтому надо действовать решительно. Все мои попытки найти позиционное решение оказались напрасными. Я перебрал продолжения 16. ♖se3, 16. ♗e5, 16. ♖b3, и во всех случаях черные получали вполне удовлетворительную игру. Тогда я стал искать тактического решения и нашел его, наконец, в ходе 16. ♗g5! С тех пор данная позиция встречалась несколько раз в совет-

ских и международных турнирах, и черные ни разу не могли ее спасти.

Дебют партии **Ильин-Женевский – Раузер** (Ленинград, 1934 г.) протекал следующим образом: 1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♖c3 ♗f6 4. ♕g5 de 5. ♗:e4 ♕e7 6. ♕f6 gf 7. c3 f5 8. ♗g3 c5 9. ♗f3 ♗c6 10. ♕b5 ♖b6 11. ♖e2 ♕d7 12. 0-0-0. Подведем первые итоги дебюта. Черные выбрали острый, но рискованный вариант (6...gf), и хотя получили двух слонов, но ослабили пешки королевского фланга. Кроме того, король их застрял в центре. Сразу рокировать в длинную сторону они не могут из-за ♕:c6 и ♗f5. Отсюда вытекает необходимость случившегося продолжения: 12...cd 13. ♗:d4 0-0-0.



Теперь преимущество белых висит на волоске, так как заключается в одном темпе. Тем более поучителен метод, избранный Ильиным-Женевским. 14. ♕:c6! ♕g5+ (Иначе 15. ♗f5) 15. ♖b1 ♕:c6. Дальше события развернулись с неумолимой логикой. Удар следует

за ударом. 16. ♖h5! ♕f6 17. ♜:c6 ♖:c6 18. ♖:f7 ♜df8 19. ♖h5 ♖:g2. Черные как будто вышли сухими из воды, но это только минутная передышка. 20. ♖e2 ♖c6 21. ♜he1 ♜e8 22. ♜h5! Превосходный тактически удар. Атака на пешки королевского фланга сочетается с прямым нападением на короля. 22... ♜hf8. Не спасало и 22... ♕d8 ввиду 23. ♜g7 ♜e7 24. ♜:f5 ef 25. ♜:d8+ ♜:d8 26. ♖:e7. Последовало: 23. ♜:f6 ♜:f6 24. ♜d4! b5 25. ♖e5 ♜g6 26. ♜d6 ♖c4 27. ♜d4 ♖c6 28. c4! b4 29. c5, и черные вскоре сдались. Серия точных тактических ударов превратила незначительное дебютное преимущество в очко.

Из разобранных примеров можно сделать кое-какие полезные выводы.

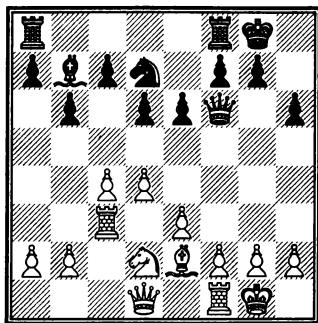
В некоторых случаях, когда одна из сторон вышла из дебютной борьбы с определенным весомым преимуществом, единственный путь для удержания и реализации такого заключается в тактическом решении. Стратегические пути оказались бы недостаточными и могли привести к постепенному уравниванию. Как же решить, достаточно ли дебютное преимущество для принятия ответственного тактического решения? Здесь на помощь шахматисту приходит конкретный расчет, а если он слишком труден то оценка позиции и определенная интуиция. Первая достигается це-

леустремленной практикой и анализом сыгранных партий. Вторая – зависит больше от врожденных способностей, но также развивается в процессе практической борьбы. Не следует только бояться в начале шахматной карьеры поражений и идти на известный риск. На ошибках учатся.

СТРАТЕГИЧЕСКОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДЕБЮТНОГО ПРЕИМУЩЕСТВА

Сначала разберем один частный, но весьма важный случай, который может быть сформулирован следующим образом: **реализация дебютного преимущества путем упрощения.**

Партия **Алехин – Эноско-Боровский** (Бирмингем, 1926 г.) пришла после начальных ходов 1. d4 ♜f6 2. c4 e6 3. ♜c3 ♕b4 4. ♕g5 h6 5. ♕:f6 ♖:f6 (Лучше, по Алехину, 5... ♕:c3+) 6. ♜c1 b6 7. ♜f3 ♕b7 8. e3 0-0 9. ♕e2 d6 10. 0-0 ♕:c3 11. ♜:c3 ♜d7 12. ♜d2! к следующему положению:



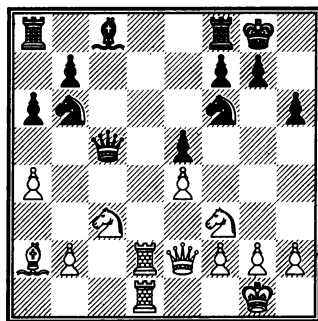
В своей книге «На путях к высшим шахматным достижениям» Алехин делает к последнему ходу примечание, которое цитируется дальше полностью ввиду его значимости.

«Сыграно с целью разменять также и белопольных слонов, а затем еще более ослабить и без того уже ненадежную пешечную формацию черных на ферзевом фланге. Черные не могут этому помешать. Конечно, нельзя сказать, чтобы это обеспечивало белым решающее преимущество, но все же они получают удобную игру с шансами на выигрыш и налагают на противника тяжелую обязанность бороться за ничью. Всякий шахматный мастер (и каждый шахматист, желающий стать мастером, – добавим от себя), по моему убеждению, морально обязан воспользоваться подобного рода случаем и попытаться как можно лучше разрешить проблему позиции без всякого «страха» перед упрощениями. Игра на усложнения – крайняя мера, к которой шахматист должен прибегать лишь тогда, когда не находит ясного и логичного плана».

Последовало: 12...e5 13. ♖f3 ♖:f3 14. ♘f3 e4 15. ♘d2 ♛e7 16. ♛a4 f5 17. ♛c6 ♘f6 18. b4! a5 19. ♞a3! ♛d7 20. ♛:d7 ♘:d7 21. ba ♞:a5 22. ♞:a5 ba 23. ♞b1 ♞b8 24. ♞:b8+ ♘:b8. Упрощения только увеличили преимущество белых, которые угрожают не только пешке а, но и маневром g2-g4 с изоляцией и атакой пешки f5. 25. ♖f1 ♘d7 26. ♖e2 ♘b6 27. ♖d1 a4

28. d5! ♘d7 29. ♖c2 ♘e5 30. ♖c3 ♘g4 31. ♖b4 ♘:f2 32. ♖:a4 f4 33. ef e3 34. ♘f3 ♘d3 35. ♖b5!, и пешка «а» решила партию.

Не менее поучителен и следующий пример. В партии **Ботвинник – Сорокин** (VII первенство СССР, 1931 г.) было сыграно: 1. d4 d5 2. ♘f3 ♘f6 3. c4 e6 4. ♘c3 ♘bd7 5. ♖g5 ♖e7 6. e3 0-0 7. ♖d3 c6 8. 0-0 a6 9. a4 dc 10. ♖:c4 c5 (Ботвинник считает это открытие игры слабым и предлагает 10...♘d5) 11. dc ♖:c5 12. ♛e2 h6 13. ♖h4 ♖e7 14. ♞fd1 ♘h5 15. ♖:e7 ♛:e7 16. ♞d2 ♘b6 17. ♞ad1! ♛c5 18. ♖a2 ♘f6 19. e4 e5.



Черные вяло разыграли дебют, и перевес белых очевиден. Но как его реализовать? Рассмотрим некоторые возможности:

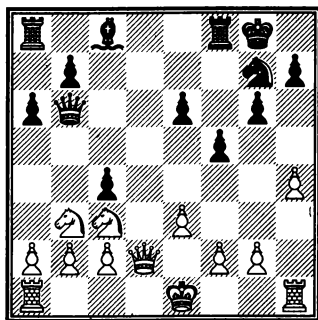
I. 20. ♘d5 ♘b:d5 21. ed ♖g4! с быстрым уравнением.

II. 20. ♞d6 ♖g4 21. ♛d3 ♞ac8 и дальше ♞сb6, и белые пока ничего не добились. Ботвинник с глубоким пониманием позиции совершенно по-иному решает трудную задачу: 20. ♛e3!!

Вот что пишет Ботвинник по этому поводу: «Этот, далеко не очевидный ход – самый сильный в данном положении. С разменом ферзей, уклониться от которого нельзя, слабости в позиции черных становятся более ощутимыми. При отсталости в развитии черные теперь ничего не смогут противопоставить давлению по линии «д». Пешка е5 становится очень слабой. Для ее защиты черные оказываются вынужденными разменять слона на коня f3, после чего ослабляется не только ферзевый фланг, но пункт f7. Сдвоение пешек «е» не имеет существенного значения».

Последовало: 20...♔:e3 21. fe ♔g4 22. a5 ♘c8 23. ♚c1 ♙f3 24. gf ♘e7 25. ♘d5! ♘c6 26. ♘f6+ gf 27. ♚d7 ♚ab8 28. ♙f2!, и белые получили вскоре легко выигранный эндшпиль.

Для последнего примера возьмем партию **Капабланка – Ятс** из Нью-Йоркского турнира, 1924 г. 1. d4 ♘f6 2. ♘f3 g6 3. ♘c3 d5 4. ♙f4 ♙g7 5. e3 0-0 6. h3 c5 7. dc! (Неожиданный, но глубоко продуманный маневр, смысл которого выяснится позднее) 7...♔a5 8. ♘d2 ♔c5 9. ♘b3 ♔b6 10. ♙e5! e6 11. ♘b5! ♘e8 (Единственный ход, так как грозило не только 12. ♘c7, но и 12. ♙d4 и затем ♘a7) 12. ♙:g7 ♘:g7 13. h4 a6 14. ♘c3 ♘c6 15. ♙d3 f5 16. ♔d2 ♘e5 17. ♙e2 ♘c4 18. ♙:c4 dc.



19. ♔d4! ♔c7 20. ♔c5 ♔c5 21. ♘c5 b6 22. ♘5a4 ♚b8 23. 0-0 b5 24. ♘c5 ♚b6 25. a4 ♘h5 26. b3! cb 27. cb ba 28. ♘3:a4 ♚c6 29. ♙b2. Теперь можно подвести итоги упрощающего маневра белых. Они овладели вертикалью «д» и ослабили черные пешки ферзевого фланга. Пешка «а» по существу обречена. В действительности Капабланка в дальнейшем выиграл ее и партию.

Я подробно остановился на методе упрощения потому, что для наших первокатегорников он является серьезным камнем преткновения. Не обладая достаточной техникой, они сплошь и рядом отказываются в середине игры от выгодных упрощений, считая, что при этом будет потеряно дебютное преимущество, и игра закончится вничью. В результате получается игра без нюансов, поиски грубых средств для решения борьбы.

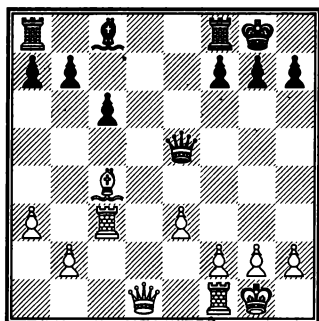
Над этим разделом середины игры нашим первокатегорникам стоит основательно поработать.

СТРАТЕГИЧЕСКОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДЕБЮТНОГО ПРЕИМУЩЕСТВА

1. Свободная вертикаль

Следующее обстоятельство, на которое надо обратить серьезное внимание наших первокатегорников, – это значение свободных вертикалей. Приведем только два примера.

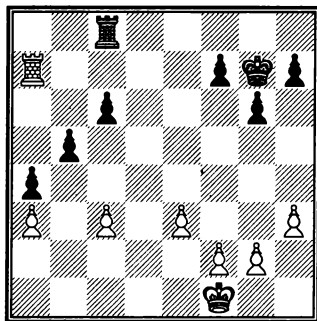
В матчевой партии **Капабланка – Алехин** (Буэнос-Айрес, 1927 г.) было сыграно 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Cc3 Cf6 4. g5 bd7 5. e3 c6 6. a3 (Избегая кэмбридж-спрингского варианта) e7 7. f3 0-0 8. d3 dc 9. c:c4 d5 10. e:e7 e:e7 11. c:c1 c:c3 12. c:c3 e5 13. de e:e5 14. e:e5 e:e5 15. 0-0.



См. также основной текст книги (диагр. 474).

Получилась известная позиция ортодоксальной защиты, но с той разницей, что ход не за белыми, а за черными, так как белые в процессе розыгрыша дебюта сделали безобидный ход a2-a3. Полагая поэтому, что все трудности позади, Алехин беззаботно

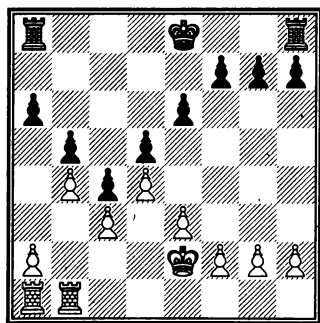
сыграл 15... e6 (Правильно 15... f5 16. b3 e7 17. e4! g6 ! с уравнением). Последовало 16. e:e6 e:e6 17. d3 !, и белые владеют единственной свободной вертикалью – обстоятельство весьма существенное. Алехин ответил 17... f6 для того, чтобы разменять хотя бы одну ладью, иначе последует 18. d2 , 19. d1 , и три тяжелые фигуры вторгнутся в лагерь черных с еще большим эффектом. 18. b3 e7 19. fd1 ad8 (Избегая ловушки: 19... fd8 ? 20. b7 !) 20. h3 d:d3 21. d:d3 g6 22. d1 ! e5 23. d2 a5 24. d7 . Въезд в знаменитый 7-й «обжорный» ряд есть прямое следствие владения свободной вертикалью. 24...b5 25. c3 ! c:c3 26. bc fc8 27. f1 g7 28. a7 a4.



Я советую, ход за ходом, изучить весь, проделанный Капабланкой с исключительной четкостью и ясностью, маневр. Что дало белым владение единственной свободной вертикалью? Оно позволило им перейти в выгодный ладейный эндшпиль – мечта современного мастера. Белая ладья

свирепствует в тылу пешек противника, лишенного какой бы то ни было контригры. К сожалению, Капабланка не сумел довести партию до конца в том же стиле, попавшись на несложный тактический трюк. Следовало, как указал Алехин, продолжать 29. ♖e2, затем e4, f4, g3 и ♖e3 и лишь потом уже разрывать черные пешки. Капабланка же поторопился и сыграл 29. c4?, на что последовало 29...♗f6 30. ♖a5 ♖e6!, и тут выяснилось, что после 31. cb cb 32. ♖b5 следует 32...♖c3 с отыгрышем пешки. Партия таким образом закончилась ничьей.

Следующий пример предложен Эйве.



Позиция, казалась бы, совершенно равная. Однако белые, продолжая a2-a4!, форсированно выигрывают. Представляю читателям самим в этом убедиться.

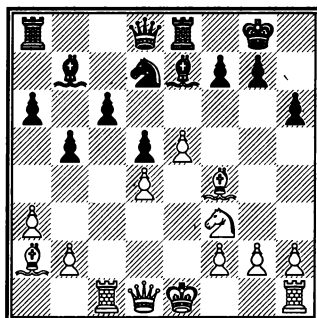
Я потому остановился на вопросе владения свободной вертикалью, что в ростовских турнирах нашел десятка полтора партий, где одна из сторон добивалась такого преимуще-

ства... и партии кончались тем не менее, мирной ничьей.

II. Атака королевского фланга

Разберем далее случай, когда атака королевского фланга является единственным правильным планом сохранения дебютного преимущества.

Партия **Ботвинник – Кан** (Ленинград, 1934 г.) 1. d4 ♘f6 2. c4 e6 3. ♘c3 d5 4. ♘f3 ♙e7 5. ♙g5 ♘bd7 6. e3 0-0 7. a3 ♖e8 8. ♖c1 c6 9. ♙f4 h6 10. ♙d3 dc 11. ♙:c4 a6 12. e4 b5 13. ♙a2 ♙b7 14. e5 ♘d5 15. ♘:d5 ed?

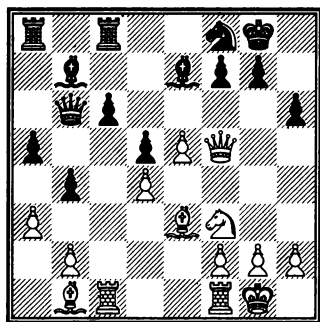


Черные пассивно провели дебют и получили трудную игру. Сейчас необходимо было бить пешкой с и искать по вертикали «с» упрощающих разменов. Каков теперь должен быть стратегический план белых?

Первым делом напрашивается организация давления на отсталую пешку c6. На основании ростовских партий я полагаю, что многие шахматисты, боящиеся остроты и риска и желающие выиграть «навверняка», избрали бы этот путь. Между тем этот план безопасен, но, увы, неверен.

Пешка с6 легко защитима. Бой надо дать на королевском фланге, где у белых и пешечное и фигурное превосходство. Пешка с6 и при этом плане сыграет свою роль, так как защита ее будет оттягивать часть черных фигур.

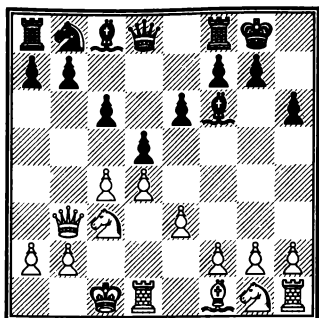
Ботвинник совершенно правильно оценил позицию и продолжал 16. ♔b1! ♖f8 17. 0-0 ♜b6 18. ♜c2 ♝ec8 19. ♔e3, препятствуя с6-с5. Подобные профилактические меры необходимы время от времени и ничего не меняют в основном плане. 19...а5 (лучше 19...♝c7 с тем, чтобы на 20. ♜f5 иметь ответ 20...♔c8. Если же на 19...♝c7 последует 20. ♔f4, то черные возвращаются обратно, угрожая освободиться посредством 21...с5) 20. ♜f5 b4.



Здесь белые потеряли важный темп и сыграли 21. ♜g4?, что позволило черным после 21...с5 спасти партию. Между тем белые выигрывали после 21. ♔h6! gh 22. e6! fe 23. ♜g4+ ♜f7 24. ♜h5+ ♜g7 25. ♖e5, и комок черных фигур на ферзевом фланге не может прийти на выручку черному ко-

ролю. Чем объясняется быстрый разгром черных? Отчасти неправильной защитой (18-й и 19-й ходы). Кроме того, очень важную роль играли белая пешка e5, стеснявшая свободу действий черных фигур, и черная пешка h6, ослабившая пешечное прикрытие короля. Стой она на h7, атака белых не имела бы такого быстрого успеха.

Не мешает полностью разобрать вопрос о таких ходах, как h2-h3 и h7-h6. Стейниц первый обратил внимание на бесцельность и вред таких ходов, учитывая, что ослабление пешек может оказаться роковым и в середине и в конце игры. Тарраш возвел правильный по существу принцип Стейница в догмат, доказывая весьма неубедительно, что из-за одного такого хода проигрывается партия. Потом наступило отрезвление, и к ходам h2-h3 и h7-h6 стали относиться более объективно. Истина заключается в том, что эти ходы предосудительны, если обстановка такова, что грозит атака пешечной позиции короля. Но если такая атака не может иметь места, то эти ходы допустимы. Возьмем, например, защиту Тартаковера в ферзевом гамбите: 1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♖c3 ♖f6 4. ♔g5 ♔e7 5. e3 h6 6. ♔h4 0-0 7. ♖f3 b6 8. cd ♖:d5 9. ♔:e7 ♜:e7 10. ♖:d5 ed. Центр тяжести борьбы – на ферзевом фланге, и ход h7-h6 безопасен и целесообразен, так как препятствует возможному ♖g5 и обеспечивает лазейку для короля. Более спорная позиция, получающаяся после 6. ♔f6 ♔f6 7. ♜b3 c6 8. 0-0-0 0-0.



Здесь действительно белые играют 9. h4 с угрозой 10. g4 и g5. Пешка h6 облегчает разрушение пешечного прикрытия.

III. Перемена стратегического плана

Я уже указывал в предшествующих статьях, что в основе борьбы в дебюте и середине партии лежит определенный план.

Одной из самых трудных операций является иногда необходимая перемена плана.

В партии **Левенфиш – Лилленталь** (XII всесоюзный чемпионат) был разыгран чигоринский вариант испанской партии. 1. e4 e5 2. f3 c6 3. b5 a6 4. a4 f6 5. 0-0 e7 6. e1 b5 7. b3 d6 8. c3 0-0 9. h3 a5 10. c2 c5 11. d4 c7 12. b2 c6 13. dc dc 14. a4 e6 15. d5 ead8 16. ab ab 17. e:b6 fe 18. e2 c4. После того как черные сыграли 15...ead8, это, очевидно, единственный ход. Черные угрожают переводом f6-d7-c5-d3. Кроме того, ход 15...ead8 имеет еще скрытую, весьма любопытную идею. 19. b3! b4! Жертва пешки для открытия пункта

d4. 20. c:c4 bc 21. f3 c8! 22. a4! (Единственный ход. Грозил 22...d4, 22...b4, а при случае и 22...e4) 22...d4 23. c:c8 f3+ 24. gf c8.

Белые сохранили дебютное преимущество. Но как развить его?

Белые, конечно, стремятся к эндшпилю, в котором ослабленные пешки e5, e6 и c3 могут легко стать жертвой пары белых слонов. Кроме того, проходная пешка b3 может оказаться при поддержке слонов опасной для черных. Этот план – ослабления черных пешек ферзевого фланга, великолепно проведенный в свое время Раузером в партии против Рюмина, здесь уже запоздал, так как черные хотят использовать свои шансы в миттельшпиле, опираясь на сильную пешку c3. Белые слоны пока что стоят плохо.

Белые сыграли 25. eab e7f7 26. f4, освобождая черных от слабой пешки e5, но сохраняя свой главный козырь – пешку b3. Этот план оказался неудачен. После 26...ef 27. e:f4 fd8 28. e7f1 d5 черные получили атаку. Необходимо был радикальный поворот на 180°, а именно 25. e5! e5 26. b4! e:b4 27. e:e5 e7f7 28. e:b3 и дальше f4 с угрозой f5. При этом белые слоны сразу становились работоспособными, слабость пешки c3 сохранялась, а пешка e6 попадала под атаку. Изменение конкретной обстановки на доске требовало нового подхода к позиции.

Таким образом перемена плана являлась единственным способом сохранять дебютное преимущество.

Оглавление

Предисловие.....	3
Глава 1. Шахматная доска и фигуры.....	5
Глава 2. Правила игры.....	13
Глава 3. Мат одинокому королю. Ферзь против легкой фигуры. Ферзь против пешки.....	30
Глава 4. Методика обучения начинающих шахматистов.....	41
Глава 5. Относительная ценность фигур. Нападение. Защита. Размен.....	48
Глава 6. Пешечные окончания.....	64
Глава 7. Как развивать игру в начале партии.....	75
Глава 8. Пешечные окончания (продолжение).....	88
Глава 9. Двойное нападение.....	110
Глава 10. Многопешечные окончания.....	125
Глава 11. Линейная связка.....	133
Глава 12. Дебюты.....	148
Глава 13. Окончания. Ладья против слона или коня. Фигуры против пешек.....	168
Глава 14. Ладейные окончания.....	184
Глава 15. Дебюты (продолжения).....	202
Глава 16. Середина игры.....	243
Глава 17. Атака короля противника.....	258
Глава 18. Окончания. Слон с пешкой против слона. Одноцветные и разноцветные слоны. Слон против коня.....	278
Глава 19. Шахматные комбинации.....	292
Глава 20. Окончания. Мат конем и слоном. Ферзь против ладьи. Ферзевые окончания.....	305
Глава 21. Шахматные комбинации. Две ладьи на предпоследней горизонтали. Вскрытый шах. «Мельница». Двойной шах. Ловля ферзя.....	319
Глава 22. Жертва ферзя.....	328
Глава 23. Ладейные окончания (продолжение).....	336
Глава 24. Стратегия и ее значение. Примеры стратегических планов. Филидор. Петров. Морфий. Стейниц. Учение Стейница о позиционной игре. Чигорин.....	350
Глава 25. Русская и советская шахматная школа.....	362
Решение задач и упражнений.....	374
Приложение. Как совершенствоваться шахматисту.....	385

КНИГА НАЧИНАЮЩЕГО ШАХМАТИСТА

Издательство «Астрель» продолжает издание шахматной литературы, стараясь удовлетворить запросы многомиллионной армии любителей древней игры. «Книга начинающего шахматиста» принадлежит перу двукратного чемпиона СССР, международного гроссмейстера Григория Яковлевича Левенфиша (1889—1961), одного из крупнейших в мире знатоков теории дебюта и эндшпиля. Именно по этой книге учились многие мастера и гроссмейстеры, именно она стала прекрасным пособием для тренеров, преподающих шахматы в кружках, клубах и Дворцах пионеров. Книга написана ясным и сочным языком; это отличное пособие для начинающих и для квалифицированных шахматистов.

ISBN 978-5-17-052415-0



9 785170 524150